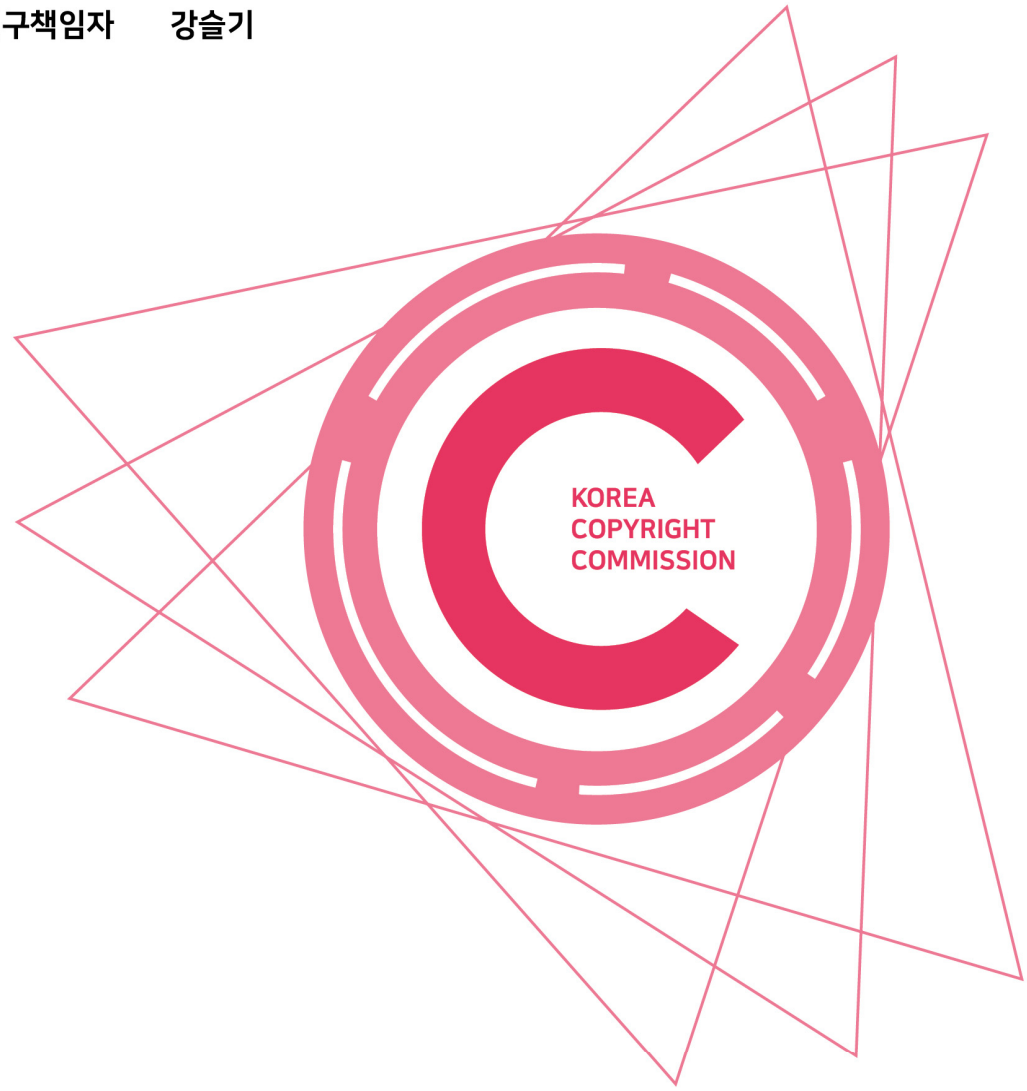
저작권정책연구 2025-04

2025년도 부분저작권산업 요소비중 조사

연구수행기관 아테나컴퍼니
연구책임자 강슬기



한국저작권위원회
KOREA COPYRIGHT COMMISSION

제 출 문

한국저작권위원회 위원장 귀하

귀 위원회와의 연구용역 계약에 따라 본 보고서를 “2025년도 부분저작권산업 요소비중 조사” 과제의 최종보고서로 제출합니다.

2025년 11월

연구수행기관: ㈜ 아테나컴퍼니
연구책임자: 강슬기(아테나컴퍼니 실장)
참여연구원: 최종일(조선대학교 교수)
김수영(아테나컴퍼니 실장)
정혜윤(아테나컴퍼니 과장)
박희찬(아테나컴퍼니 대리)

목 차

〈 요 약 〉 ····· 1

제1장 조사 개요 ····· 7

제1절 연구 배경 및 목적 ····· 7

1. 저작권산업 정의 및 분류 ····· 7

2. 조사의 배경 및 필요성 ····· 8

3. 한국 저작권산업 통계 활용 현황 ····· 10

제2절 국내 저작권산업 현황 ····· 11

1. 저작권산업별 현황 ····· 11

2. 부분저작권 요소비중의 개념 및 산출방식 ····· 13

3. 저작권 요소 추정의 중요성 ····· 15

제2장 조사 내용 ····· 17

제1절 과업 개요 ····· 17

1. 과업 범위 및 주안점 ····· 17

2. 세부 과업내용 추진 현황 ····· 18

제2절 조사 내용 ····· 19

1. 조사 설계 ····· 19

2. 조사 내용 ····· 20

3. 표본 설계 ····· 22

4. 조사 방법 ····· 31

5. 분석 방법 ····· 32

제3절 유효 표본 수 및 분석 ····· 34

1. 조사 진행 결과 ····· 34

2. 무응답과 처리 기준 ····· 34
3. 추정과 허용 오차 ····· 35
4. 조사 전반에 대한 문제점 및 개선 방안 ····· 37

제3장 조사 결과 ····· 39
제1절 응답기업 특성 ····· 39
1. 응답기업 일반현황 ····· 39
제2절 부분저작권에 대한 인식 조사 ····· 41
1. 저작권산업 인지도 ····· 41
2. 부분저작권산업 인지도 ····· 43
3. 사업활동에 저작권이 필요한 경우 이용 권한 확보 방식 ····· 45
4. 타인 타사 저작물 이용 위한 계약 시 애로사항 ····· 50
5. 저작권 관련 활동의 중요성 ····· 52
제3절 부분저작권 관련 활동에 대한 평가 ····· 54
1. 종사자 수 ····· 54
2. 매출액 분포 ····· 60
3. 비용 분포 ····· 65

제4장 부분저작권산업 저작권 요소 결정과 시사점 ····· 71
제1절 부분저작권산업의 저작권 요소 결정 ····· 71
1. 해외 부분저작권 요소 사례 ····· 71
2. 부분저작권산업 저작권 요소 결정 ····· 75
3. 2024년 기준 부분저작권산업 저작권 요소 ····· 77
4. 부분저작권산업 요소비중 변화 ····· 81
5. 미국, EU의 저작권 요소와 비교 ····· 84
제2절 저작권 요소 조사에 따른 정책적 시사점 ····· 87
1. 저작권에 대한 인지도 ····· 87
2. 저작권 관련 활동의 중요성 ····· 88

3. 저작권 이용 권한 확보 ····· 89
4. 저작권 이용 계약시 애로사항 ····· 91
5. 결론 및 시사점 ····· 92

참고문헌 ····· 94

부 록 ····· 95

〈부록 1〉 부분저작권산업 요소비중 조사 설문지 ····· 95
〈부록 2〉 부분저작권산업 요소비중 조사 보기카드 ····· 99

〈그림목차〉

〈그림 1〉 저작권산업 영역별 실질 매출액 추이 ····· 11
〈그림 2〉 저작권산업 영역별 고용 추이 ····· 12
〈그림 3〉 조사 구조 ····· 31
〈그림 4〉 보기카드 예시 ····· 32
〈그림 5〉 데이터 처리 프로세스 ····· 33
〈그림 6〉 응답기업 특성 ····· 39
〈그림 7〉 저작권산업 인지도 ····· 41
〈그림 8〉 부분저작권산업 인지도 ····· 43
〈그림 9〉 사업활동에 저작권이 필요한 경우 이용 권한 확보 방식 ····· 46
〈그림 10〉 사업활동 내 저작물 이용 권한 확보 방식별 비중 ····· 48
〈그림 11〉 타인 타사 저작물 이용 위한 계약 시 애로사항 ····· 50
〈그림 12〉 저작권 관련 활동의 중요성 ····· 52
〈그림 13〉 전체 종사자 수 및 저작권 관련 활동 종사자 수 ····· 54
〈그림 14〉 전체 종사자 수 중 저작권 관련 활동 종사자 수 비중 ····· 57
〈그림 15〉 매출액 분포 ····· 60
〈그림 16〉 매출액 중 저작권 관련 활동 ····· 63
〈그림 17〉 비용 분포 ····· 65
〈그림 18〉 비용 중 저작권 관련 활동 ····· 68
〈그림 19〉 WIPO(2015) 부분저작권 요소 산출 방식 ····· 76
〈그림 20〉 사업활동에 저작권이 필요한 경우 이용 권한 확보 방식 ····· 90

〈표목차〉

〈표 1〉 저작권산업의 개념 ····· 8

〈표 2〉 과업 개요 ····· 17

〈표 3〉 세부 과업내용별 추진 현황 ····· 18

〈표 4〉 조사 설계 ····· 19

〈표 5〉 2025년도 조사 내용 ····· 21

〈표 6〉 2025년도 조사모집단 현황 - 업종 ····· 23

〈표 7〉 2025년도 조사모집단 현황 - 종업원 규모 ····· 24

〈표 8〉 2025년도 조사모집단 현황 - 지역 ····· 25

〈표 9〉 2025년도 조사모집단 층화 현황 ····· 26

〈표 10〉 p값에 따른 업종별 배분 결과 ····· 28

〈표 11〉 2025년도 최종 표본배분 결과 ····· 30

〈표 12〉 세부 진행 현황 ····· 34

〈표 13〉 응답자 현황 (산업 중분류 × 종사자 규모) ····· 36

〈표 14〉 모수추정 결과 (산업 중분류 × 종사자 규모) ····· 36

〈표 15〉 조사 문제점 및 수행기관 대응방안 ····· 38

〈표 16〉 응답기업 특성 ····· 40

〈표 17〉 저작권산업 인지도 ····· 42

〈표 18〉 부분저작권산업 인지도 ····· 44

〈표 19〉 사업활동에 저작권이 필요한 경우 이용 권한 확보 방식 ····· 47

〈표 20〉 사업활동에 저작권이 필요한 경우 이용 권한 확보 비중 ····· 49

〈표 21〉 타인 타사 저작물 이용 위한 계약 시 애로사항 ····· 51

〈표 22〉 저작권 관련 활동의 중요성 ····· 53

〈표 23〉 전체 종사자 수 ····· 55
〈표 24〉 저작권 관련 활동 업무 종사자 수 ····· 56
〈표 25〉 2016년도 전체 종사자 수 중 저작권 관련 활동 종사자 수 비중 ····· 58
〈표 26〉 2025년도 전체 종사자 수 중 저작권 관련 활동 종사자 수 비중 ····· 59
〈표 27〉 매출액 분포 ····· 61
〈표 28〉 매출액 합계 및 평균 ····· 62
〈표 29〉 매출액 중 저작권 관련 활동 ····· 64
〈표 30〉 비용 분포 ····· 66
〈표 31〉 총 비용 합계 및 평균 ····· 67
〈표 32〉 비용 중 저작권 관련 활동 ····· 69
〈표 33〉 각국의 저작권 요소 ····· 72
〈표 34〉 제조업과 유통업의 저작권 관련 활동 종사자 수 비중 ····· 78
〈표 35〉 저작권 관련 활동 종사자수 비율 ····· 79
〈표 36〉 부분저작권산업의 저작권 관련 활동 종사자, 매출액 비율 ····· 81
〈표 37〉 부분저작권산업의 저작권 요소 시계열 비교(1) ····· 82
〈표 38〉 부분저작권산업의 저작권 요소 시계열 비교(2) ····· 83
〈표 39〉 부분저작권산업의 저작권 요소 ····· 84
〈표 40〉 저작권에 대한 인지도 ····· 87
〈표 41〉 사업상 저작권 관련 활동의 중요성(평균) ····· 88
〈표 42〉 저작권 이용 권한 확보 방식(업종별) ····· 90
〈표 43〉 타인 타사 저작권 이용 위한 계약 시 애로사항 ····· 91

요약문

2025년도 부분 저작권산업 요소비중 조사

1. 조사의 배경 및 필요성

□ 우리나라는 저작권산업의 국가경제에 차지하는 중요성을 파악하기 위해 한국저작권위원회는 2009년『국내 저작권산업 규모 통계조사』연구를 시작으로 2010년에는『2014년 국내 저작권산업 규모 통계조사』가 연구되었음

□ 저작권산업 규모 및 저작권산업의 경제 기여도를 정확히 파악하기 위해서는 핵심(core), 상호의존(interdependent), 부분(partial), 저작권 지원산업(dedicated)의 저작권 요소(copyright factor)가 추정되어야 함

- 저작권과 관련 있는 것으로 파악된 제품 중에서도, 제품의 모든 측면을 저작권과 관련된 것으로 볼 수 있는 것은 아님
  - 예를 들어, 귀금속 장신구의 매출액과 부가가치의 규모를 산출할 때, 귀금속 디자인 개발 및 제작과 같이 저작권 관련 경제활동에 기인하는 부분만 추출할 필요가 있으며, 해당 산업에서 전적으로 저작권에 의존하지 않은 부분을 제거하여 저작권에 의존하는 매출액, 부가가치, 종사자수를 구해야 보다 정확한 저작권산업의 규모를 측정할 수 있음

□ 부분저작권산업 내에서 실제 창작활동이 경제적 가치 창출에 얼마나 기여하고 있는지를 다시 측정함으로써, 산업 내 창작 비중 변화, 산업재편 흐름, 콘텐츠 중심 산업구조 강화 정도 등을 정확하게 반영할 수 있음

- 이는 국가 차원의 저작권산업 정책 수립뿐만 아니라, 글로벌 경쟁력 평가, 산업 육성 전략 설계에서도 필수적인 기초자료로 활용될 수 있음

□ 저작권 요소(Copyright Factor)는 저작권산업 규모를 정확히 산출하기 위한 핵심 지표로, 산업별 매출액·부가가치·고용 규모 중 저작권이 실질적으로 기여하는 부분을 구분·추정하기 위해 사용됨

- 저작권 요소가 필요한 이유는, 부분저작권산업과 같이 저작권과 비저작권 관련 활동이 혼재된 산업에서 전적으로 저작권에 기반하지 않는 경제활동을 제거해야 정확한 산업 규모를 산정할 수 있기 때문임

□ 이러한 저작권 요소를 정확하게 산출하기 위해서는 산업별 구조와 활동 특성에 대한 면밀한 분석이 필수적임

- 국가별 산업 구조와는 다른 구성으로 단순히 해외 기준을 차용하는 방식으로는 정확한 추정이 어려움
- 이에 따라 실제 현장에서 이루어지는 작업 내용, 창작물의 생산·활용 방식, 디지털 콘텐츠 활용 비중, 산업별 창작 업무 비율 등을 분석하여 산업별 특성을 반영한 실측 기반 접근이 필요함

2. 부분저작권산업 저작권 요소

□ 〈표 A〉에는 제조업과 유통업을 종사자수 비중으로 가중 평균한 '2025년도 부분저작권산업 요소비중' 값이 제시되어 있음

□ 부분저작권산업별 저작권 요소와 2016년에 조사한 부분저작권산업 요소비중 값과 비교했을 때, '건축, 엔지니어링, 측량서비스', '생활공간디자인업' '벽지, 카페트 제조 및 유통업'에서 보다 합리적인 수치로 보이는 것으로 여겨짐

- 특히, 2016 부분저작권산업 요소비중은 '건축, 엔지니어링, 측량서비스업(0.168)'과 '벽지 카페트 제조 및 유통업(0.116)' 등에서 저작권 요소가 과대하게 나타나는 점이 개선되었음

□ 2016년도 조사의 경우 '제조 및 유통업'이 대상으로 된 업종의 경우 제조업만을 조사 대상으로 포함하여 요소비중을 산출하였으며 2025년도 조사는 유통업을 포함한 전체 모집단을 대상으로 표본조사를 실시하였으므로 관련 업종의 전반적

요소비중이 하락한 것으로 보임

- ‘30009 생활공간 디자인업’은 저작권산업 분류체계가 변경되면서 모집단이 증가하여 나타난 변화로, 기존에는 1개 산업분류에서 2개 산업분류로 증가하였음
  - 추가된 산업분류(도시계획 및 조경설계)의 창조인력 비중이 낮기 때문에 2016년 대비 감소한 것으로 나타남.
- ‘30010 박물관 및 사적지 관리 운영업’에서는 저작권산업 분류체계가 변경되어 모집단이 감소하였음
  - 기존에 5개 산업분류에서 2개 산업분류로 감소되었으며 기존 조사 시 저작권 창조활동 인력 비중이 낮았던 3개의 산업분류가 제외되었기 때문에 2016년에 비해 크게 증가한 것으로 보임

〈표 A〉 2025 부분저작권산업 저작권 요소

구분		2025년	2016년	GAP
30001	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	**0.065**	0.088	-0.023
30002	보석, 귀금속 제조 및 유통업	**0.053**	0.239	-0.186
30003	기타 공예품 유통업	**0.120**	0.099	0.021
30004	가구제조 및 유통업	**0.104**	0.069	0.035
30005	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	**0.100**	0.122	-0.022
30006	벽지, 카페트 제조 및 유통업	**0.088**	0.116	-0.028
30007	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	**0.117**	0.176	-0.059
30008	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	**0.069**	0.168	-0.099
30009	생활공간 디자인업	**0.237**	0.439	-0.202
30010	박물관 및 사적지 관리 운영업	**0.161**	0.021	0.140

3. 저작권 요소 조사에 따른 정책적 시사점

□ 저작권에 대한 인지도

- 우리나라 기업체 관리자의 저작권에 관한 인지도는 ‘알고 있다’가 99.8%로 나타나 거의 모든 기업들이 저작권에 대해 인지하고 있는 것으로 나타났음
- 저작권에 대한 인지도는 2012년 46.4%, 2015년 86.2%, 2025년 99.8%로 저작권에 대한 인지도가 지속적으로 상승하였음

□ 저작권 관련 활동의 중요성

- 우리나라 기업체 관리자들이 판단하는 매출액이나 이윤 측면에서 저작권 관련 활동의 중요도는 중요하다고(약간 중요+매우 중요) 응답한 기업이 2025년 기준 44.3%로 나타났음
- 저작권 관련 활동이 중요하다고 인식하는 기업 비율은 2012년 51.5%, 2015년 55.4%, 2025년 44.3%로 감소하였음
  - 사업상 저작물 창조활동의 중요성이 하락한 이유로는 기업형 OEM·ODM 형태로 증가, 온라인 커머스, SNS 확산으로 창작보다 모방이나 트렌드 추종이 더 유리한 시장 구조로 변화하였기 때문으로 판단됨
- 한편 부분저작권산업 부문별로 보면, 사업상 창조활동이 중요하다고 판단하는 비율이 가장 큰 부문이 ‘보석, 귀금속 제조 및 유통업(86.6%)’ 다음으로 ‘건축, 엔지니어링, 측량 서비스업(81.3%)’, ‘어패럴, 직물, 신발제조 및 유통업(62.9%)’ 순으로 나타났음

□ 저작권 이용 권한 확보

- 기업들의 저작권 이용 권한 확보 방법으로 응답기업 중 82.0%가 타인·타사의 저작물을 이용 허락 또는 도입하는 방법이 가장 높게 나타났고, 그 다음으로

자체 창작·개발 17.7%로 나타났음

- 응답기업 특성별로 볼 때, 업종이 '벽지, 카페트 제조 및 유통업'과 '보석, 귀금속 제조 및 유통업'에서 타인·타사의 저작물을 이용 허락 또는 도입하는 방법으로 저작권을 이용하고 있다는 응답이 높게 나타났으며, '박물관 외 관련 시설 운영업'과 '건축, 엔지니어링, 측량 서비스업'에서 자체 창작·개발을 통해 저작권을 이용하고 응답이 높게 나타났음

- '기타 공예품 유통업'과 '가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업'은 새로운 디자인이나 창의적인 아이디어가 중요한 공예품의 범주에 속하는데 반해, 자체 창작·개발을 통해 저작권을 이용한다는 응답이 15.2%, 14.3%로 낮은 것은 고부가가치 공예산업으로 발전하고 있지 못하고 있는 것으로 여겨짐
  - 이를 해결하기 위해서는 새로운 디자인이나 도안을 통해 공예품을 창작할 수 있는 환경이 마련되어야 할 것임

□ 저작권 이용 계약 시 애로사항

- 타인 타사 저작권 이용을 위한 계약 시 애로사항으로 거의 모든 업종에서 "저작권 유통과정에 대한 사내 저작권 의식이 미흡함"을 지적하고 있음

- 기업에서 저작권 유통과정에 대한 사내 인식이 미흡할 경우, 단순한 법적 문제를 넘어 조직의 신뢰도, 혁신역량 전반에 손실로 이어질 수 있음
  - 예를 들어, 비의도적 침해 발생, 유통 파트너와의 신뢰 상실, 기업이미지 저하, 글로벌 진출 제약 등 문제가 발생할 수 있음

- 이를 개선하기 위해서는 직원 교육 및 인식 개선, 라이선스 계약 관리의 명확화 등의 조치가 이루어져야 하며, 이를 위한 지원도 필요할 것임

□ 시사점

- 저작권 관련 활동의 중요성에 대한 응답은 중요하다고 판단하는 기업이 44.3%로 나타나, 2016년에 비해 약간 하락하였음
  - 저작권 관련 활동에 대한 중요성을 높이기 위해서는 저작권을 이용한 사업화

등 저작권과 기업의 이윤, 생산이 연결될 수 있는 다양한 저작권산업 정책이 모색되어야 할 것임

- 저작물의 이용 방법에 있어서는 자체 제작 저작물을 이용하는 기업에 비해 타사 저작물을 이용하는 기업이 더 많게 나타났는데, 향후 새로운 디자인이나 도안을 통해 제품을 생산하는 환경이 마련되어야 할 것이며 이러한 창작을 통해 고부가가치 부분저작권산업으로 발전하도록 지원하는 지원정책 개발이 필요할 것으로 판단됨

- 마지막으로 저작권 이용 계약 시 애로사항으로 “저작권 유통과정에 대한 사내 저작권 의식이 미흡함”을 지적되고 있음

  – 직원 교육 및 인식 개선, 라이선스 계약 관리의 명확화 등의 조치가 이루어질 수 있도록 정책적 지원도 필요할 것임

제1장 조사 개요

제1절 연구 배경 및 목적

1. 저작권산업 정의 및 분류

□ 저작권산업은 인간의 창작활동을 통해 생산된 다양한 형태의 창작물에 대해 부여되는 저작권을 기반으로 가치가 창출되는 모든 경제활동을 포괄하는 개념임

- 즉, 문학·음악·영상·소프트웨어·디자인 등 창작물이 생산·유통·소비되는 전 과정에서 저작권이 중요한 경제적 자산으로 활용되며, 이러한 저작권의 보호와 이용을 통해 산업적 부가가치와 고용이 창출됨

□ 창작물은 단순한 문화적 결과물이 아니라 시장에서 교환가치와 경쟁력을 가진 핵심콘텐츠로 기능하며, 디지털화·플랫폼화가 가속화되는 현재의 산업 환경에서 저작권은 해당 산업의 지속 성장과 혁신을 뒷받침하는 핵심 인프라로 자리 잡고 있음

□ 저작권산업의 분류는 세계지식재산권기구(WIPO)의 국제 기준을 바탕으로 크게 네 가지 유형으로 나뉘어 짐(〈표 1〉 참조)

① 핵심 저작권산업: 작품 및 기타 보호대상물의 창작, 생산, 제조, 공연, 방송, 통신 및 전시, 혹은 유통 및 판매에 전적으로 종사하는 산업

② 상호의존 저작권산업: 기능이 전적으로 혹은 주로 저작물의 창조 생산 및 사용을 가능하게 하는 기기의 생산, 제조및 도소매에 종사하는 산업

③ 부분저작권산업: 부분적으로 저작물의 창조, 생산, 제조, 수행, 방송, 통신과 전시 및 유통 판매에 관여하는 산업

④ 저작권 지원산업: 내부의 부분적인 활동이 저작권 및 관련물의 방송, 통신, 판매 및 유통에 기여하며 그 활동이 핵심저작권사업에 해당하지 않는 것

〈표 1〉 저작권산업의 개념

영역	정의
핵심저작권산업	작품 및 기타 보호대상물의 창작, 생산, 제조, 공연, 방송, 통신 및 전시, 혹은 유통 및 판매에 전적으로 종사하는 산업 ⓐ출판 및 문학, ⓑ음악, 연극, 오페라, ⓒ영화 및 비디오, ⓓ라디오 및 TV방송, ⓔ사진, ⓕ소프트웨어와 데이터베이스, ⓖ시각예술 및 그래픽아트, ⓗ광고서비스, ⓘ저작권신탁관리업의 9개 그룹으로 구분
상호의존 저작권산업	그 기능이 전적으로 혹은 주로 저작물의 창조 생산 및 사용을 가능하게 하는 기기의 생산, 제조및 도소매에 종사하는 산업 ⓐTV, 라디오, VCRs. CD플레이어, DVD플레이어, 카세트플레이어, 전자게임기 및 기타 기기, ⓑ컴퓨터 및 관련기기, ⓒ음향기기, ⓓ사진 및 촬영기, ⓔ복사기, ⓕ기록매체, ⓖ종이 등 8개 그룹으로 구분
부분저작권산업	부분적으로 저작물의 창조, 생산, 제조, 수행, 방송, 통신, 전시, 유통 판매에 관여하는 산업 ⓐ어패럴, 직물, 신발, 보석 및 귀금속, ⓑ기타 공예품,ⓒ가구, ⓓ가정용품, 자기, 유리, ⓔ벽지, 카페트, ⓕ장난감, 게임용품, ⓖ건축, 엔지니어링, 측량, ⓗ실내장식, ⓘ박물관 *저작권기반산업의 경제적 기여도를 평가하기 위해서는 작품 및 저작권 보호대상물에 기인하는 부분(저작권 요소)만 포함함
저작권 지원산업	그 내부의 부분적인 활동이 저작권 및 관련물의 방송, 통신, 판매 및 유통에 기여하며 그 활동이 핵심저작권사업에 해당하지 않는 것 ⓐ일반 도소매업, ⓑ일반 운송업, ⓒ정보통신업

2. 조사의 배경 및 필요성

□ 문화콘텐츠, 웹툰, 케이팝 등 저작권 관련 산업에 대한 관심이 높아지면서 연구의 대상이 저작권 자체 외에도 저작권 보호, 저작권 관련 산업의 경제기여도 등으로 광범위하게 확대되고 있음

- 이에 세계지적재산기구(WIPO)는 2003년, 2015년 저작권 및 관련 권리 기반 산업의 경제적 기여를 조사하기 위한 지침서를 발간하였음

□ 우리나라에서도 저작권산업의 국가경제에 차지하는 중요성을 파악하기 위해 한국저작권위원회는 2009년『국내 저작권산업 규모 통계조사』연구를 시작으로 2010년에는 『2014년 국내 저작권산업 규모 통계조사』가 연구되었음

□ 저작권산업 규모 및 저작권산업의 경제 기여도를 정확히 파악하기 위해서는 핵심(core), 상호의존(interdependent), 부분(partial), 저작권 지원산업(dedicated)의

저작권 요소(copyright factor)가 추정되어야 함

- ㅇ 저작권과 관련 있는 것으로 파악된 제품 중에서도, 제품의 모든 측면을 저작권과 관련된 것으로 볼 수 있는 것은 아님
  - 예를 들어, 귀금속 장신구의 매출액과 부가가치의 규모를 산출할 때, 귀금속 디자인 개발 및 제작과 같이 저작권 관련 경제활동에 기인하는 부분만 추출할 필요가 있으며, 해당 산업에서 전적으로 저작권에 의존하지 않은 부분을 제거하여 저작권에 의존하는 매출액, 부가가치, 종사자수를 구해야 보다 정확한 저작권산업의 규모를 측정할 수 있음
- ㅇ 2010년부터 발간된 『국내 저작권산업 규모 통계조사』에서는 부분저작권산업의 저작권 요소를 설문조사를 통해 직접 추정하여 왔음
- ㅇ 그러나 2010년 부분저작권산업 요소비중 조사는 업체 표본수가 350개에 그쳐 신뢰도가 다소 떨어진다는 문제점이 지적되었음
- ㅇ 이러한 문제점을 보완하기 위해 2013년도, 2016년도 저작권 요소 조사에서는 업체 표본수를 각각 640개, 800개 표본으로 확대하여 진행되었음
- ㅇ 조사모집단에는 부분저작권산업에 해당되는 각 산업의 제조업과 유통업이 함께 포함되어 있어 저작권 요소 산출 시 제조업과 유통업의 비중을 반영함으로써 요소비중을 정확하게 추정하기 위한 노력이 이루어져 왔음

□ 부분저작권산업 내에서 실제 창작활동이 경제적 가치 창출에 얼마나 기여하고 있는지를 다시 측정함으로써, 산업 내 창작 비중 변화, 산업재편 흐름, 콘텐츠 중심 산업구조 강화 정도 등을 정확하게 반영할 수 있음

- ㅇ 이는 국가 차원의 저작권산업 정책 수립뿐만 아니라, 글로벌 경쟁력 평가, 산업 육성 전략 설계에서도 필수적인 기초자료로 활용될 수 있음

□ 저작권 요소(Copyright Factor)는 저작권산업 규모를 정확히 산출하기 위한 핵심 지표로, 산업별 매출액·부가가치·고용 규모 중 저작권이 실질적으로 기여하는 부분을 구분·추정하기 위해 사용됨

- ㅇ 저작권 요소가 필요한 이유는, 부분저작권산업과 같이 저작권과 비저작권 관련 활동이 혼재된 산업에서 전적으로 저작권에 기반하지 않는 경제활동을 제거

해야 정확한 산업 규모를 산정할 수 있기 때문임

□ 이러한 저작권 요소를 정확하게 산출하기 위해서는 산업별 구조와 활동 특성에 대한 면밀한 분석이 필수적임

- 국가별 산업 구조와는 다른 구성으로 단순히 해외 기준을 차용하는 방식으로는 정확한 추정이 어려움
- 이에 따라 실제 현장에서 이루어지는 작업 내용, 창작물의 생산·활용 방식, 디지털 콘텐츠 활용 비중, 산업별 창작 업무 비율 등을 분석하여 산업별 특성을 반영한 실측 기반 접근이 필요함

3. 한국 저작권산업 통계 활용 현황

□ 한국은 매년 「저작권산업 경제기여도 조사」를 통해 저작권산업의 규모와 경제적 파급효과를 체계적으로 산출·공표하고 있음

- 이 통계는 통계청의 국가승인통계(승인번호 제443001호)로 관리되며, 국내 저작권산업의 성장 추세를 파악하고 정책 방향을 설정하는 데 핵심적인 역할을 하고 있음
- 이때 산업별 저작권산업 규모를 측정하기 위해 필수적으로 활용되는 정보가 바로 저작권 요소(Copyright Factor)인데, 이는 특정 산업에서 저작권이 실제 가치 창출에 얼마나 기여하는지를 정량적으로 반영하는 계수임

□ 한편 현재 사용 중인 부분저작권산업의 저작권 요소 자료는 2016년 조사를 기반으로 생산된 수치(2015 저작권 요소)로, 조사 기준 연도에서 이미 10년 가까이 경과한 상황임

- 이 기간 동안 디지털 전환 가속화, 콘텐츠 산업의 융복합 확대, 인공지능 기반 창작물 증가, 플랫폼 산업 확장 등 산업 환경이 크게 변화하였음에도 불구하고, 기존 요소비중 자료는 이러한 변화를 충분히 반영하지 못하고 있는 것으로 보임
- 특히 부분저작권산업은 창작적 요소와 비창작 요소가 혼재된 산업군이기 때문에, 산업 구조 변화에 따라 저작권이 차지하는 비중이 민감하게 변동되는 특성이 있어, 주기적인 현행화가 매우 중요함

제2절 국내 저작권산업 현황

1. 저작권산업별 현황

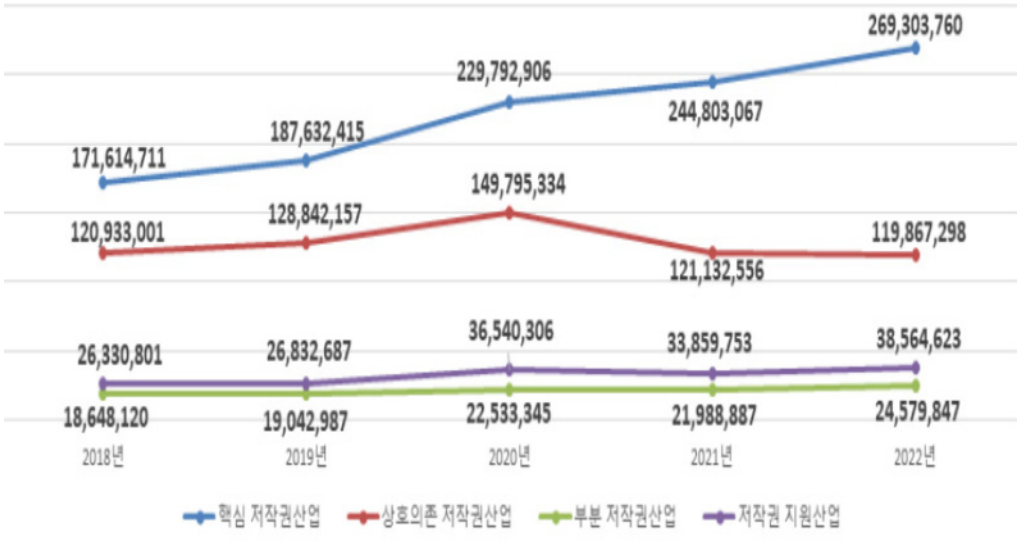
□ 저작권산업의 영역별 실질 매출액을 살펴보면 부분저작권산업은 전체 저작권산업과 비슷하게 2020년까지 꾸준히 상승하다가 2021년 전년 대비 소폭 감소 후 2022년 크게 상승했음(〈그림 1〉 참조)

o 부분저작권은 2022년 기준 전체 저작권산업의 실질 매출액에서 5.4%의 비중을 차지하고 있음

– 이는 2021년 대비 2022년 11.8% 성장한 것으로 저작권 지원사업 이후로 가장 크게 성장한 산업으로 나타남

〈그림 2〉 저작권산업 영역별 실질 매출액 추이

[단위: 백만 원, 실질매출액 기준]



출처: 한국저작권위원회, 한국 저작권산업의 경제기여도 조사(2022년 기준), 2024년 11월.

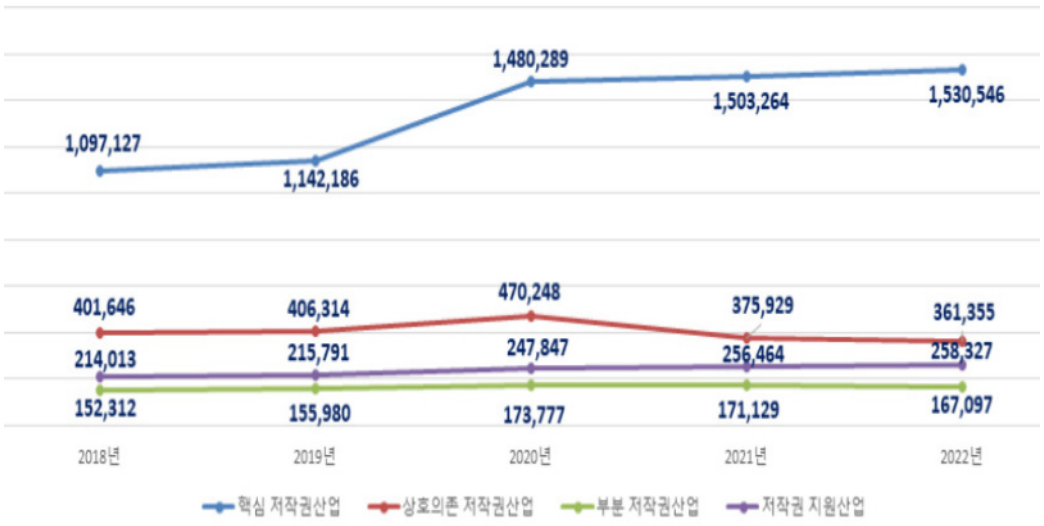
□ 한편 저작권산업의 영역별 고용을 살펴보면, 실질 매출액과 유사한 흐름으로 2020년까지 꾸준히 상승하다가 2021년 전년 대비 소폭 감소 후 2022년 크게 상승하였음(〈그림 2〉 참조)

- 부분저작권은 2022년 기준 전체 저작권산업의 고용에서 7.2%의 비중을 차지하고 있으며, 이는 2021년 대비 2022년 2.4% 감소한 것으로 나타남

□ 최근 6년 동안(2017년~2022년) 전체 저작권산업 고용 규모의 연평균 성장률은 5.76%로 증가하였으며 그 중 부분저작권산업의 연평균 성장률은 2.33%로 전체 저작권산업의 연평균 성장률의 절반 이하로 나타남

〈그림 3〉 저작권산업 영역별 고용 추이

[단위: 명]



출처: 한국저작권위원회, 한국 저작권산업의 경제기여도 조사(2022년 기준), 2024년 11월.

2. 부분저작권 요소비중의 개념 및 산출방식

□ 우리나라의 저작권산업의 경제적 규모를 측정하고 다른 나라와 국제적인 비교분석을 위하여 WIPO의『저작권기반산업의 경제적기여도 조사 가이드』의 방법론을 이용하였음

- WIPO 가이드는 저작권기반산업의 연구에 정통한 세계 각국의 경제학자들로 실무그룹을 구성하여 장기적으로 연구를 수행하여 저작권산업 규모 측정 방법론의 완성도를 높이고자 하였음

☐ WIPO(2015) 연구의 주요 목적은 다음과 같다.

① 현재까지 축적된 저작권기반산업 연구의 현존하는 경험을 요약함

② 국가의 창조 및 정보산업의 규모 및 경제적 기여에 대한 조사를 미래에 수행할 때 가이드라인 및 추천할 수 있는 조사방법의 형태로 활용될 수 있는 실용적인 도구를 개발함

③ 신뢰할 수 있는 자료와 공통의 방법론에 입각한 장래의 비교연구를 위한 기초를 마련함

☐ 세계지식재산권기구(WIPO)는 『저작권 기반 산업의 경제적 기여도 조사 가이드(2015)』에 따르면 저작권산업 규모를 측정하는 방법은 다음과 같음

① WIPO의 저작권산업 분류와 우리나라 표준산업분류와 연계

② 자료수집

③ 부가가치액, 산출액, 종사자수 집계

④ 저작권 요소 추정

⑤ 저작권산업 규모 측정

- 따라서 네 번째의 저작권 요소를 추정하기 위한 작업이 선행되어야 다음 단계인 저작권산업 규모를 측정할 수 있다는 점에서 저작권 요소의 추정이 중요함

☐ 부분저작권산업의 경제적 기여(산출량, 부가가, 종사자 수 등)는 산업분류 기준 부분저작권산업 규모에 부분저작권산업의 저작권 요소(가중치)를 곱하여 산출함[1)]

- 여기서 ‘산업 규모’는 관련 산업의 매출액·부가가치·종사자 수 등 경제지표를 의미하고, ‘저작권 요소’는 산업 전체 중에서 창작 요소가 차지하는 비중을 의미하며 이 과정을 거쳐야만 산업 전체가 아닌 저작권이 실제로 기여하는 부분만 정확하게 반영된 결과를 얻을 수 있음

□ 한편, 부분저작권산업의 저작권 요소를 산출하는 과정은 국가별 산업구조, 기업 활동 방식, 산업 내 창작물 활용도 등이 매우 상이하기 때문에 단순히 해외 기준을 그대로 적용하기 어려움

- 이에 WIPO는 저작권요소를 구하는 방식으로 크게 두 가지 접근법을 제시했음

  – 첫째는 국제비교 방식으로, 산업구조가 유사한 다른 국가에서 산출된 저작권 요소를 조정해 사용하는 방법이다. 멕시코, 불가리아, 헝가리 등 일부 국가는 미국, 싱가포르 등 선행 연구국가의 저작권 요소를 국가 상황에 맞게 수정하여 활용했음

  – 그러나 국가마다 산업 구성, 디자인·설계 비중, 창작 생태계의 수준이 상이해 우리나라 산업구조에 완전히 부합한다고 보기는 어렵고, 산업구조 유사성을 확인하는 데도 한계가 있어 정확성이 떨어질 수 있음

  – 둘째는 표본조사 방식으로, 산업 내 기업을 대상으로 설문조사를 실시해 해당 산업에서 창작 활동이 차지하는 실제 비중을 직접 측정하는 방식임

  – 이 방식은 국가별 산업 구조와 기업 활동의 특성을 가장 정확히 반영할 수 있으며, 디지털 전환·플랫폼 변화 등 최신 산업 환경 변화도 함께 반영할 수 있다는 장점이 있다. 이 때문에 많은 국가가 저작권 요소 산출 시 설문조사 방식을 선호하며, 우리나라 역시 동일한 방식으로 저작권 요소를 도출해 왔음

□ 특히 현재 우리나라에서 사용 중인 부분저작권산업의 저작권 요소는 2015년에 조사된 결과로, 이미 10년 가까이 경과해 산업구조 및 창작활동 방식의 변화를 반영하기 어려운 측면이 있음

- 디지털디자인 확산, 3D 설계·모델링 증가, 메타버스 기반 창작 환경 등장 등 변화가 빠르게 나타난 상황에서 국외 또는 과거 자료를 그대로 적용하는 것은 산업실체와 괴리가 발생할 수 있음

1) 부분저작권산업의 규모 = 부분저작권 관련 산업 매출액, 부가가치, 종사자 수 × 저작권 요소

□ 따라서 본 조사에서는 표본기업 대상 설문조사 방식을 적용하여 2025년 기준의 부분저작권 요소를 재산출하고자 함

- 이를 통해 부분저작권산업의 창작 기여 구조를 보다 정확하게 파악하고, 저작권산업 규모의 통계적 신뢰성 및 정책 활용도를 높이기 위한 기반을 마련할 것임

3. 저작권 요소 추정의 중요성[2)]

□ 부분저작권산업의 저작권 요소는 저작권 기반산업 전체에서 저작권에 의존하는 부분만을 추출하기 위한 가중값임

- 저작권산업의 경제적 규모 또는 저작권산업 통계를 작성하기 위해서는 세 번째의 부가가치액, 산출액, 종사자수 집계 단계에서 저작권산업 분류별로 추계된 수치 중 저작권에 의존하지 않는 활동을 제거하여야 함
- 이를 위해서는 각 저작권산업 분류별로 저작권에 의존하는 부분(비중)을 곱하여 저작권산업 규모를 측정하게 됨
  - 예를 들어, x_i를 산업 i의 부가가치라고 하고, n개의 산업 부문이 존재한다고 했을 때, GDP는 $X=\sum_{i=1}^{n} x_i$이다. 그리고 저작권 요소 또는 가중값이 $w=(w_1,\cdots,w_n)$이라고 하며, 저작권의 GDP에 대한 기여는 $A=\sum_{i=1}^{n} w_i x_i$ 임
- 즉, 저작권산업의 경제에 대한 기여는 저작권 요소(가중값)에 따라 크게 차이가 발생할 수 있으며 만약 가중값이 크면 클수록 계산되는 저작권의 경제기여도는 커짐

□ 국가의 산업구조에 따라 가중값은 상이하기 때문에 한국 산업구조에 알맞는 부분저작권산업의 저작권 요소를 산출할 필요가 있는 것임

2) 본 절은 저작권산업 통계조사 및 저작권 요소 조사에 관한 정해진 방법론적 측면을 기술하는 것으로서 한국저작권위원회(2013)을 인용하였음

제2장

조사 내용

제1절 과업 개요

1. 과업 범위 및 주안점

□ 본 과업에서는 저작권산업 경제 기여도 조사 분석을 위한 수행 기반 마련을 확보하기 위해 응답의 정확성을 향상시키고 요소비중 산출에 따른 타당성 확보가 매우 중요함

- o 이를 위해 본 과업에서는 부분저작권 관련 용어에 대한 응답기업의 오인지를 최소화하고 응답 성실도를 제고하여 자료수집의 정확성을 강화했음
- o 또한 산업환경 변화에 따라 대외적으로 공표되거나 장기간 활용되는 통계치에 대해 타당성과 정합성을 확보하여 요소비중 결과의 타당성을 확보했음

〈표 2〉 과업 개요

구분	상세
STEP 1 조사 설계	**기초자료 수집 및 가공** - 모집단 구성 및 조사 명부 확보 **설문지 설계 및 조사대상 표본 설정** - 2016년 설문조사지를 보완하여 설계
STEP 2 조사 수행	**사전조사 시행** **조사 방법론 설정** - 유효표본 1,000표본 이상 확보 - 사업체 방문 면접조사, 전화, FAX, 이메일 등 병행 **연구과제의 한계 및 개선 방안 분석**
STEP 3 결과분석	**산업의 특징 및 시장 구조, 규모 변화를 정리** **2016년도 요소비중 조사 결과와 2025년 조사 결과 비교** **정책적 시사점 도출**

2. 세부 과업내용 추진 현황

□ 본 과업에 따른 수행기관의 수행 방향은 〈표 3〉과 같이 진행했음

〈표 3〉 세부 과업내용별 추진 현황

구분	수행기관 수행방향
STEP 1 조사 설계	**표본틀 구축** **설문 검토 및 개발** -WIPO가이드 설문 문항 반영 -창작활동 인지 유도, 부분저작권산업 관련 이슈 반영 -직무 중심 보기카드를 통해 응답 이해도 제고
STEP 2 조사 수행	**표본 설계** - ’16년도 진행한 멱배분방식 활용(10개중분류X종사자규모별) **모집단 리스트 현행화** - 결번조사, 데스크리서치를 통한 기업 현황 파악 **사업체 방문면접조사 우선 수행** - CATI, TAPI 등을 활용하여, 응답자의 편의성 제공 최대화
STEP 3 결과분석	**결과분석** -모수추정을 활용하여 기초통계 분석, 응답 업종·특성별 분석 **부분저작권 요소추정** -설계 가중치, 사후 가중치 반영하여 최종 산출 **전문가 자문회의를 통해 결론 및 정책적 시사점 도출**

제2절 조사 내용

1. 조사 설계

□ ‘2025년도 부분저작권산업 저작권 요소비중 조사’는 국내 저작권산업 관련 사업체의 사업 운영에 있어 저작물의 창작·제조 또는 유통이 차지하고 있는 비중 등을 파악하기 위해 〈표 4〉와 같이 조사 설계하였음

〈표 4〉 조사 설계

구분	상세
조사 대상	「2023년 기준 전국사업체 조사」 사업체 중 저작권산업 특수분류 - ‘부분저작권’에 포함되는 종사자 수 1인 이상 사업체
조사 방법	리스트를 통한 사업체 방문면접 조사(전화, FAX, e-mail 병행) - 원활한 조사 수행을 위해 해당 사업체에서 원하는 조사 방식으로 진행
조사 기준시점	2024년 말 기준 (매출액, 비용, 종사자 수)
회수 표본	총 1,000개 사
표본 추출	업종 및 종사자 수, 권역을 고려한 멱배분 - 1단계. 업종별 사업체 수 멱배분 - 2단계. 종사자 수 배분 - 3단계. 5개 권역(수도권, 강원권, 충청권, 전라권, 경상권)별 표본 수 배분
조사 기간	2025년 7월 1주 - 8월 4주 (2개월)
조사 기관	(주)아테나컴퍼니

2. 조사 내용

□ 본 조사의 내용은 2016년도 시행된 동일 조사 설문을 기반으로 하여 보완하여 개발하였으며, 설문조사 문항 설계 개발은 다음과 같이 이루어졌음

- (1단계) 기존 동일 조사 설문지와 개정된 WIPO 가이드 설문(안) 검토
- (2단계) 부분저작권 요소 추정과 관련한 저작권 관련 전문가 의견수렴
- (3단계) 설문개발 회의(한국저작권위원회, (주)아테나컴퍼니, 저작권 전문가)를 통해 신규 문항 등 추가 개발
- (4단계) 응답자의 응답 흐름을 고려한 문항 순서 재배치 및 부분저작권산업 활동에 관한 정의 작성

□ 주요 변경점으로는 다음과 같이 진행함

- (용어 검토) 용어에 대한 일괄 변경을 진행함. 저작물 창조활동이라는 명칭 대신 저작권 관련 활동이라는 명칭으로 대체함
- (항목 삭제) 문항 활용도에 따라 항목을 삭제함
- (문항 수정) 응답자 부담을 최소화하고 분석 다각화를 위해 종사자 인원 항목을 단순화함

□ 세부 조사 항목 내용은 〈표 5〉와 같음

〈표 5〉 2025년도 조사 내용

구분	2016년도 조사표	2025년도 조사표	비고
부분저작권에 대한 인식 조사	저작권에 대한 인지 여부	저작권에 대한 인지 여부	유지
	부분저작권산업에 대한 인지 여부	부분저작권산업에 대한 인지 여부	유지
	사업 활동 내 저작물 필요시 이용권한 확보 방법	사업 활동 내 저작물 필요시 이용 권한 확보 방법	유지
	사업활동 내 저작물 이용권한 확보 비중	사업활동 내 저작물 이용권한 확보 비중	유지
	창조활동 활성화를 위한 직원 인센티브 방안	-	삭제
	타 저작물을 사용하기 위한 계약 시 어려움	타 저작물을 사용하기 위한 계약 시 어려움	유지
	저작물 창조활동의 일상 사업 중요성	저작물 창조활동의 일상 사업 중요성	유지
부분저작권 관련 활동에 대한 평가	전체 종사자 및 저작물 창조활동 수행 종사자 수 - 상용, 임시, 자영업, 무급가족, 기타 종사자, 전체 종사자 수	전체 종사자 및 저작권 관련 활동 수행 종사자 수 - 풀타임(상용), 파트타임(임시일용), 전체 종사자 수	수정
	2015년도 전체 매출액	2024년도 전체 매출액	유지
	매출 내 저작물 창조활동 수익 여부	매출 내 저작권 관련 활동 수익 여부	유지
	2015년도 전체 매출액 중 저작물 창조활동비중	2024년도 전체 매출액 중 저작권 관련 활동 비중	유지
	2015년도 총비용	2024년도 총비용	유지
	저작물 창조활동을 위해 자체개발비, 로열티, 라이센스료 비용지출 여부	저작권 관련 활동을 위해 자체개발비, 로열티, 라이센스료 비용지출 여부	유지
	2015년도 총비용 중 저작물 창조활동 비중	2024년도 총비용 중 저작권 관련 활동 비중	유지

3. 표본 설계

(1) 모집단 정의 및 모집단 분석

□ (목표모집단) 부분저작권산업을 영위하는 사업체를 대상으로 하였음

□ (조사모집단) 「2023년 기준 전국사업체조사」 중 부분저작권산업에 해당되는 종사자 수 1인 이상 사업체를 대상으로 하였음

- o 부분저작권산업과 연계된 한국표준산업분류(KSIC) 세세분류 해당 사업체
- o 2016년도의 동일 조사의 경우 '30003. 기타 공예품 유통업'을 제외한 9개 업종에서 유통업만을 영위하는 사업체는 제외하여 모집단을 구성하였으나, 본 조사에서는 전문가 자문 결과, 2025년 저작권산업 특수분류체계 개편으로 일부 모집단 변경이 예상되는 바 모집단의 왜곡을 최소화하고 부분저작권산업 생태계 전체를 보다 정확하게 반영할 필요가 있다는 의견이 있어 도소매업을 포함한 전체 사업체를 모집단으로 변경하였음
  - 따라서 2016년 「2014년 기준 전국사업체조사」의 표본틀 기반 85,854개에서 2025년 「2023년 기준 전국사업체조사」기반 448,934개로 대폭 증가한 것으로 나타났음

□ (표본추출틀) 2023년 전국사업체조사 명부 활용함

1) 업종별 현황

□ 부분저작권산업 조사모집단의 업종별 현황을 보면, 어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업(30001)이 47.3%로 가장 큰 비중을 차지하는 것으로 나타났고 그 다음으로 가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업(30005) 23.1%, 건축, 엔지니어링, 측량 서비스업(30008) 9.2% 등의 순으로 나타났음(〈표 6〉 참조)

- o 2016년도 조사의 모집단 대비 유통업이 포함되면서 어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업에 해당되는 사업체 수가 대폭 증가한 것으로 나타남

〈표 6〉 2025년도 조사모집단 현황 - 업종

(단위: 개사, %)

구분		사업체수	비율
30001	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	212,389	47.3
30002	보석, 귀금속 제조 및 유통업	18,077	4.0
30003	기타 공예품 유통업	14,896	3.3
30004	가구제조 및 유통업	34,616	7.7
30005	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	103,703	23.1
30006	벽지, 카페트 제조 및 유통업	8,275	1.8
30007	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	8,380	1.9
30008	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	41,149	9.2
30009	생활공간 디자인업	5,420	1.2
30010	박물관 및 사적지 관리 운영업	2,029	0.5
계		**448,934**	**100.0**

2) 종사자 수 현황

□ 부분저작권산업 조사모집단 사업체의 종사자 수를 보면, 1~4인이 89.7%로 가장 큰 비중을 차지하는 것으로 나타났고, 그 다음으로 5~9인 6.14%, 10~49인 3.72% 등의 순이었으며 50인 미만이 전체 중 99.57%를 차지하고 있는 것으로 나타났음(〈표 7〉 참조)

- 한편, 300인 이상 사업체는 총 173개사로 전체 조사모집단의 0.03%를 차지하나, 산업 내 중요도가 높은 편임
- 종사자 규모별로 모집단을 분석한 결과, 300인 이상 사업체 수는 전체 모집단 중 비중이 적고 각 사업체별 분산이 커 표본조사 시 추정의 신뢰도에 영향을 줄 수 있음
- 또한 표본조사를 하는 경우 300인 이상 사업체 배분된 표본수가 매우 적을 수 있으므로 조사 대표성 및 신뢰성을 확보하기 위하여 전수조사 대상으로 지정하였음

〈표 7〉 2025년도 조사모집단 현황 - 종업원 규모

(단위: 개사, %)

구분	사업체 수	비율	비고
1 - 4명	402,687	89.70	전체의 99.57%
5 - 9명	27,586	6.14	
10 - 49명	16,722	3.72	
50 - 99명	1,202	0.27	
100 - 299명	564	0.13	
300 - 499명	101	0.02	
500 - 999명	55	0.01	
1,000명 이상	17	0.00	
계	**448,934**	**100.00**	

3) 지역별 현황

□ 부분저작권산업 조사모집단 사업체의 지역별 현황은 17개 시도를 5개 권역으로 구분하여 제시하였음

○ 5개 권역은 수도권, 경상권, 충청권, 전라권, 강원/제주로 구분하였음

- 수도권에 소재하는 사업체가 54.1%로 가장 큰 비중을 차지하는 것으로 나타났고, 그 다음으로 경상권 23.7%, 충청권 9.2% 등의 순으로 나타났음 (〈표 8〉 참조)
- 수도권 : 서울, 경기, 인천
- 경상권 : 부산, 대구, 울산, 경북, 경남
- 충청권 : 대전, 세종, 충북, 충남
- 전라권 : 광주, 전북, 전남
- 강원/제주 : 강원, 제주

〈표 8〉 2025년도 조사모집단 현황 - 지역

(단위: 개사, %)

구분	사업체 수	비율	비고
수도권	242,736	54.1	
경상권	106,470	23.7	
충청권	41,416	9.2	
전라권	39,926	8.9	
강원/제주	18,386	4.1	
계	**448,934**	**100**	

(2) 표본 설계

□ 표본설계 단위 : 사업체

□ 층화 변수

- 층화변수 : 부분저작권산업 중분류, 종사자 규모
- 내재적 층화변수 : 지역

1) 모집단 층화

□ 최종 확정된 모집단을 먼저 부분저작권 중분류 10개로 층화한 후, 종사자별로 층화하고 조사의 편의(bias)를 막기 위해 지역별로 할당하는 3단계로 층화 할당하였음

□ 업종과 종사자 규모를 동시에 고려할 경우 규모가 작은 사업체들이 있는 층에 지나치게 많은 표본이 할당되어 표본의 대표성 문제가 발생할 수 있으므로 업종으로 표본 할당 후 종사자 규모별로 2단계 할당하였음

- 해당 층화방식은 부분저작권산업 요소비중 산출의 시계열 유지를 위하여 2016년 부분저작권산업 요소비중 산출조사와 동일하게 유지하였다.

- 부분저작권 요소비중 산출 시, 지역적 요인의 영향이 크지 않아, 부분저작권산업의 업종과 종사자 규모별로만 층화하여 배분하는 것이 적절하나, 지역별 편의(bias)가 발생하는 것을 최소화하기 위하여 지역은 내재적 층화변수[3]로 활용하였음

□ 2025년 부분저작권산업 요소비중 조사에 대한 업종 및 종사자 규모, 지역별 최종 모집단 현황은 〈표 9〉와 같음

〈표 9〉 2025년도 조사모집단 층화 현황

(단위: 개사)

구 분			1~4인	5~9	10~49	50~99	100~299	300인~	계
30001	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	강원/제주	7,421	102	48	0	1	0	7,572
		경상권	48,380	1,727	1,008	71	24	2	51,212
		수도권	108,057	7,097	3,234	227	80	18	118,713
		전라권	16,576	308	150	8	2	1	17,045
		충청권	17,228	410	189	14	6	0	17,847
30002	보석, 귀금속 제조 및 유통업	강원/제주	500	1	0	0	0	0	501
		경상권	4,062	78	21	2	0	1	4,164
		수도권	9,737	564	210	13	4	1	10,529
		전라권	1,503	26	10	0	0	0	1,539
		충청권	1,313	22	9	0	0	0	1,344
30003	기타 공예품 유통업	강원/제주	1,203	37	17	0	0	0	1,257
		경상권	3,994	46	18	0	0	0	4,058
		수도권	5,809	151	59	0	0	0	6,019
		전라권	1,813	20	13	0	0	0	1,846
		충청권	1,689	19	8	0	0	0	1,716
30004	가구제조 및 유통업	강원/제주	1,469	76	53	0	0	0	1,598
		경상권	7,287	405	333	7	2	0	8,034
		수도권	14,692	2,153	1,572	48	25	4	18,494
		전라권	2,875	141	117	2	0	0	3,135
		충청권	3,009	183	154	7	2	0	3,355
30005	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	강원/제주	4,064	218	90	4	1	0	4,377
		경상권	21,414	1,403	898	54	19	1	23,789
		수도권	46,833	4,470	2,738	225	122	36	54,424
		전라권	9,292	546	304	14	4	0	10,160
		충청권	10,034	578	315	15	10	1	10,953
30006	벽지, 카페트 제조 및 유통업	강원/제주	475	11	0	0	0	0	486
		경상권	2,111	50	12	0	0	0	2,173
		수도권	3,330	200	64	6	2	0	3,602
		전라권	1,067	23	5	0	0	0	1,095
		충청권	872	31	14	2	0	0	919

3) 내재적 층화변수란, 모집단 내 존재하는 뚜렷한 이질성을 반영하여 표본조사에서 보다 정밀하고 대표성 있는 추정을 가능하게 해주는 자연적인 분류 기준이 되는 변수임. 내재적 층화를 통해 표본의 분산이 감소하여 추정의 정확성을 높일 수 있음

구 분			1~4인	5~9	10~49	50~99	100~299	300인~	계
30007	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	강원/제주	515	9	4	0	0	0	528
		경상권	1,919	64	31	0	0	0	2,014
		수도권	3,605	325	153	10	5	0	4,098
		전라권	799	17	7	0	0	0	823
		충청권	890	21	6	0	0	0	917
30008	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	강원/제주	1,158	241	206	15	3	0	1,623
		경상권	7,580	1,118	959	80	34	12	9,783
		수도권	16,234	3,112	2,425	263	159	78	22,271
		전라권	2,790	453	382	36	14	4	3,679
		충청권	2,829	502	405	27	19	11	3,793
30009	생활공간 디자인업	강원/제주	174	7	0	0	0	0	181
		경상권	733	25	11	0	0	0	769
		수도권	3,500	232	115	6	1	0	3,854
		전라권	278	12	4	0	0	0	294
		충청권	307	10	5	0	0	0	322
30010	박물관 및 사적지 관리 운영업	강원/제주	161	51	44	7	0	0	263
		경상권	306	65	91	9	3	0	474
		수도권	433	131	134	14	17	3	732
		전라권	200	54	44	9	3	0	310
		충청권	167	41	33	7	2	0	250
계			402,687	27,586	16,722	1,202	564	173	448,934

2) 표본 배분

□ 본 조사를 위한 표본할당은 업종별 최대 허용오차를 고르게 분포하기 위해 멱배분(power allocation)방법을 적용하였으며, 해당 업종별 배분 방식은 부분저작권산업 요소비중 산출의 시계열 유지를 위하여 2016년도 부분저작권산업 요소비중 산출 조사와 동일하게 유지하였음

- 멱배분은 층별(업종별, 종사자 등) 모집단 규모크기와 표준편차를 고려한 최적의 표본 배분이 되는 p승$(0<p<1)$을 결정하는 방법임
- 규모가 큰 사업체보다 규모가 작은 사업체의 표본이 많이 할당되는 대표성 문제를 해결하기 위해 활용하는 방식으로 급수 p를 1에서 0까지 조정하면서 최적의 표본 배분 결과를 확정하였음
  - p값이 0인 경우 업종별 균등배분 방식, $p=0.5$일 때 제곱근비례배분, p값의 경우 비례배분방식과 동일하므로 p값 조정을 통해 각 배분 결과를 비교할 수 있음

□ 종사자 규모 300인 이상 사업체 173개에 대해서는 전수조사로 시행하며, 목표 표본수 1,000개에서 전수층을 제외한 827개 표본을 배분하였음(〈표 10〉 참조)

○ 앞서 종사자 규모별 모집단 분석에서 언급한 바와 같이 전수로 지정한 300인 이상 사업체의 비중이 0.03%로 매우 낮아 표본조사 시 분산이 커질 우려를 최소화하기 위하여 전수조사로 진행하였음

〈표 10〉 p값에 따른 업종별 배분 결과

(단위: 개사)

구 분		모집단수	p값										
			0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1
30001	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	212,389	83	106	128	157	188	220	253	289	324	358	392
30002	보석, 귀금속 제조 및 유통업	18,077	83	82	79	75	70	64	58	52	45	39	33
30003	기타 공예품 유통업	14,896	83	80	76	71	65	58	52	45	39	33	27
30004	가구제조 및 유통업	34,616	83	87	90	91	91	89	86	81	76	70	64
30005	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	103,703	83	97	112	127	141	154	166	175	183	188	191
30006	벽지, 카페트 제조 및 유통업	8,275	83	75	68	59	51	44	36	30	24	19	15
30007	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	8,380	83	75	68	60	52	44	37	30	24	20	15
30008	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	41,149	83	88	93	96	97	97	95	92	87	82	76
30009	생활공간 디자인업	5,420	83	72	62	52	43	35	28	22	17	13	10
30010	박물관 및 사적지 관리 운영업	2,029	83	65	51	39	29	22	16	11	8	5	4
계		448,934	830	827	827	827	827	827	827	827	827	827	827

□ 1단계 : 업종별 배분

○ power 할당식 적용

$$n_h = n \times \frac{(N_h S_h)^p}{\sum_{h=1}^{L} (N_h S_h)^p}$$

– 여기서 n_h : h층에 할당된 표본 수, n : 전체 표본 수, N_h : h층에 있는 사업체 수, S_h : h층의 사업체 종사자들의 표준편차

$$n_h = n \times \frac{(N_h)^p}{\sum_{h=1}^{L} (N_h)^p}$$

○ power 할당식에서 급수 p를 1에서 0까지 줄여가면서 표본의 크기를 할당한 결과 $p=0.3$일 때 업종별 표본수의 편차가 적고 안정적인 표본수를 나타내어

0.3을 최종 업종별 할당 멱급으로 사용

- p값이 0인 균등배분은 업종별 83표본씩 배분되며, p값이 1인 비례배분 방식은 업종별 모집단 규모의 차이로 인해 과소 및 과대 배분되는 경향이 있음
- $p=0.3$의 경우 전 업종에서 배분된 표본수가 30표본 이상이면서 모집단수 차이를 충분히 반영하고 있으며, $p=0.4$ 이상인 경우 일부 업종의 표본수가 30표본 미만으로 통계적으로 유의한 수준을 확보하는데 한계가 있음

□ 2단계 : 종사자 규모별 배분

- 300인 이상 사업체의 경우 전수조사로 시행하고 827표본에 대해 1단계에서 업종별로 배분된 사업체를 종사자 규모별로 배분
- 종사자 규모는 표본수보다 모집단이 크게 되는 현상이 없는 것 중에 표본할당이 가장 잘 되도록 선정한 결과 $p=0.5$일 때 표본수의 배분이 고르게 분포하였음
- 표본배분 할당식

$$n_h = n \times \frac{(N_h S_h)^p}{\sum_{h=1}^{L} (N_h S_h)^p}$$

□ 3단계 : 지역 규모별 배분

- 2단계에서 배분된 사업체를 지역 규모별로 비례배분 방식을 활용하였다. 이는 앞서 언급한 바와 같이 조사 상 편의(bias)가 발생할 수 있는 부분을 최소화하기 위하여 실시하는 것으로 지역에 따라 모집단이 매우 적은 지역이 있어 추정 시에는 활용하지 않음

3) 표본추출 층화

□ 표본 추출은 각 산업의 업종별, 종사자규모별로 할당된 표본사업체를 랜덤추출을 통해 추출하였음

- 모집단의 크기를 N이라 할 때 N개의 난수를 발생시켜 각 업종과 종사자별 구간에서 해당 표본만큼 선택하였으며 최종 표본배분 결과는 〈표 11〉과 같음

〈표 11〉 2025년도 최종 표본배분 결과

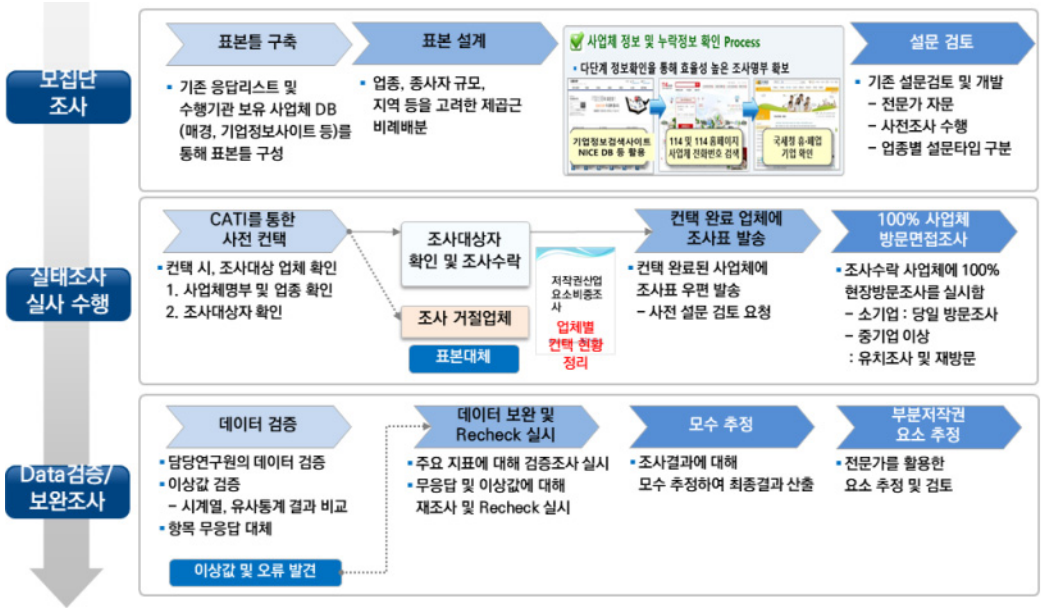
구 분 (단위: 개사)			1~4인	5~9	10~49	50~99	100~299	300인~	계	업종 계
30001	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	강원/제주	11	1	1	0	0	0	13	177
		경상권	27	5	4	1	1	2	40	
		수도권	42	11	7	2	1	18	81	
		전라권	16	2	2	0	0	1	21	
		충청권	17	3	2	0	0	0	22	
30002	보석, 귀금속 제조 및 유통업	강원/제주	5	0	0	0	0	0	5	76
		경상권	14	2	1	0	0	1	18	
		수도권	22	5	3	1	0	1	32	
		전라권	9	1	1	0	0	0	11	
		충청권	8	1	1	0	0	0	10	
30003	기타 공예품 유통업	강원/제주	8	1	1	0	0	0	10	72
		경상권	14	2	1	0	0	0	17	
		수도권	17	3	2	0	0	0	22	
		전라권	10	1	1	0	0	0	12	
		충청권	9	1	1	0	0	0	11	
30004	가구제조 및 유통업	강원/제주	6	1	1	0	0	0	8	93
		경상권	14	3	3	0	0	0	20	
		수도권	20	7	6	1	1	4	39	
		전라권	9	2	2	0	0	0	13	
		충청권	9	2	2	0	0	0	13	
30005	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	강원/제주	8	2	1	0	0	0	11	163
		경상권	19	5	4	1	1	1	31	
		수도권	28	9	7	2	1	36	83	
		전라권	13	3	2	0	0	0	18	
		충청권	13	3	2	1	0	1	20	
30006	벽지, 카페트 제조 및 유통업	강원/제주	5	1	0	0	0	0	6	59
		경상권	11	2	1	0	0	0	14	
		수도권	14	3	2	1	0	0	20	
		전라권	8	1	1	0	0	0	10	
		충청권	7	1	1	0	0	0	9	
30007	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	강원/제주	5	1	0	0	0	0	6	60
		경상권	10	2	1	0	0	0	13	
		수도권	14	4	3	1	1	0	23	
		전라권	7	1	1	0	0	0	9	
		충청권	7	1	1	0	0	0	9	
30008	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	강원/제주	5	2	2	1	0	0	10	204
		경상권	12	5	4	1	1	12	35	
		수도권	17	8	7	2	2	78	114	
		전라권	7	3	3	1	1	4	19	
		충청권	7	3	3	1	1	11	26	
30009	생활공간 디자인업	강원/제주	4	1	0	0	0	0	5	54
		경상권	8	1	1	0	0	0	10	
		수도권	17	4	3	1	0	0	25	
		전라권	5	1	1	0	0	0	7	
		충청권	5	1	1	0	0	0	7	
30010	박물관 및 사적지 관리 운영업	강원/제주	3	2	1	1	0	0	7	42
		경상권	4	2	2	1	0	0	9	
		수도권	4	2	2	1	1	3	13	
		전라권	3	2	1	1	0	0	7	
		충청권	3	1	1	1	0	0	6	
계			560	131	101	23	12	173	1,000	1,000

4. 조사 방법

□ 본 조사를 위한 실사진행 프로세스는 총 3단계로 나누어 짐(〈그림 3〉 참조)

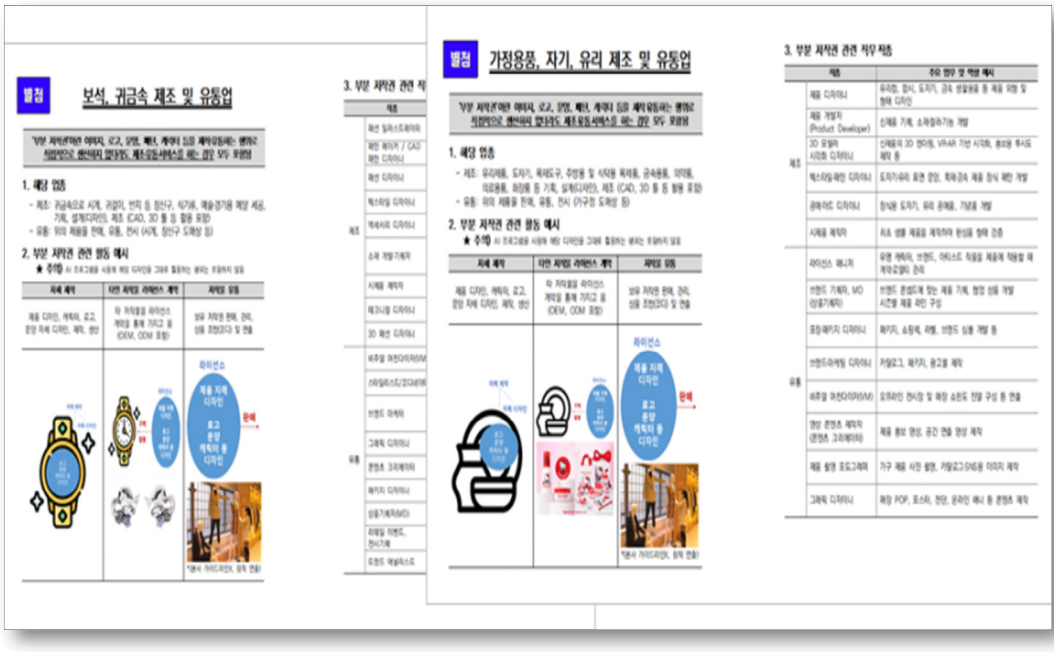
- o 1단계인 조사준비 단계에서는 모집단 및 표본설계와 설문검토 및 확정
  - – 기업정보검색사이트 NICE DB 등을 활용한 리스트를 기반으로 사업체 전화번호 검색, 국세청 휴폐업 기업 확인을 통해 표본틀을 구성
- o 2단계는 원표본 업체 대상 조사에 대한 안내 등 사전 컨택 및 실사를 진행
- o 3단계에서는 데이터 검증, 보완 및 결과 분석을 시행

〈그림 4〉 조사 구조



□ 본 조사 투입 면접원의 비표본오차 최소화 및 응답 신뢰도 확보 등을 위해 조사 가이드를 개발하였으며 주요 내용으로는 조사 개요(조사 목적, 내용 등), 조사 진행 시 기본 지침, 컨택 방법 및 컨택 시나리오, 조사 표 작성 요령, 부분저작권산업 조사 용어 및 예시 등을 제시하였음(〈그림 4〉 참조)

〈그림 5〉 보기카드 예시



□ 조사원 선발은 사업체 조사 경력을 보유한 조사원 중 사업체 컨택을 위한 컨택원과 조사표 회수를 위한 면접원으로 구분하여 선발하였으며 선발된 조사원에 대해서는 조사개요, 조사표 내용 및 작성 교육, 컨택 및 조사 시 유의점, 부분저작권산업 내용 및 예시 교육 등을 시행하였음

□ 회수된 설문의 자료입력에 대한 신뢰도를 확보하기 위해 입력 중에 발생한 오류를 논리적으로 점검할 수 있는 단계별 자료처리 방안을 아래와 같이 마련하여 시행하였음

5. 분석 방법

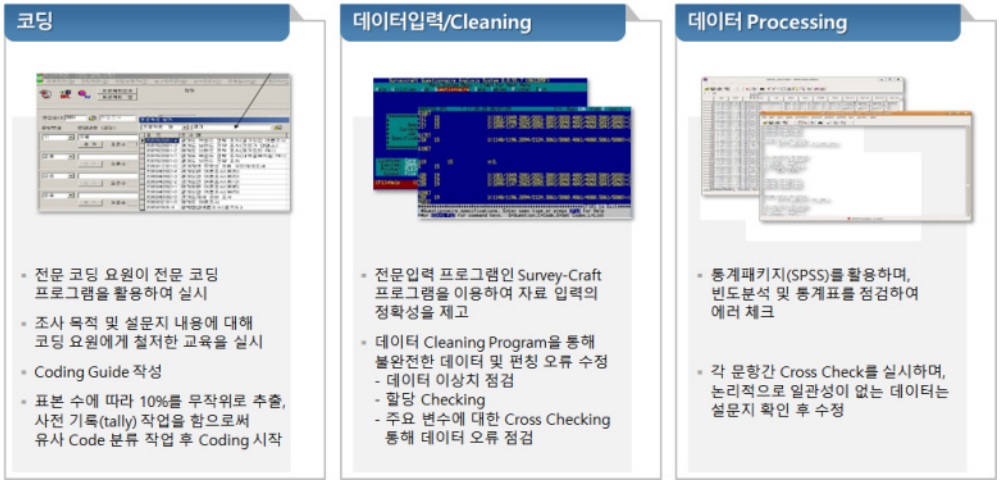
□ 응답 자료는 정확성 높은 데이터를 분석하기 위해 데이터 클리닝 작업을 진행함 (〈그림 5〉 참조)

- 먼저 조사 목적 및 설문지 내용에 대해 교육받은 전문 코딩 요원이 지정된 코딩 가이드에 따라 전문 코딩 프로그램을 활용하여 코딩 작업을 실시함

- 이후 전문입력 프로그램을 통해 자료 입력의 정확도를 제고하며 데이터 클리닝 프로그램을 통해 데이터 이상치, 할당량, 주요 변수에 대한 크로스체크 등을 통해 펀칭 오류를 수정하여 최종적으로 클리닝을 완료함
- 최종적으로 클리닝된 응답에 대해서는 통계패키지 SPSS 프로그램을 활용하여 빈도 및 교차 분석 테이블을 작성하여 분석에 활용함
  - 결과분석 변수 : 저작권산업 중분류, 종사자 규모, 권역
- 척도는 5점 척도로 활용하며 평균은 100점 평균을 활용함

□ 본 조사 결과 해석 시, 소수점 둘째 자리에서 반올림하여 합계가 100이 되지 않을 수 있으며 100점 평균의 경우 소수점 둘째 자리에서 반올림함

〈그림 6〉 데이터 처리 프로세스



제3절 유효 표본 수 및 분석

1. 조사 진행 결과

□ 본 조사에 응답한 응답 업체는 〈표 12〉와 같으며 원표본 유지율은 41.1% 수준임

〈표 12〉 세부 진행 현황

(단위: 개사, %)

구분	응답업체 수	비중
총합계	3,259	100.0
컨택 시도	2,259	69.3
조사 완료	1,000	30.7
방문	18	0.6
팩스/이메일	851	26.1
전화	131	4.0
비수신	966	29.6
담당자 부재	525	16.1
결번	386	11.8
조사 거절	227	7.0
휴·폐업	10	0.3
다른 회사	143	4.4
조사 제외	2	0.1

2. 무응답과 처리 기준

□ 정확한 추정을 위해서는 모든 데이터의 무응답을 제거해야 함에 따라 다음과 같이 보정했음

(1) 단위 무응답

□ 표본 신뢰도의 향상을 위해 최초 추출 표본 내에서 최대한 조사가 진행되도록 하되, 3회 이상 강력한 거부가 있을 경우 사전에 추출된 대체 표본으로 조사 진행했음

- 대체 표본은 원표본과 동일한 업종, 동일한 종사자 규모, 지역의 표본을 대상으로 함
  - 예를 들어 '어패럴, 직물, 신발, 제조 및 유통업'의 300인 이상 A기업이 거부로 인해 대체해야 할 경우, 사전에 추출한 '어패럴, 직물, 신발, 제조 및 유통업'의 300인 이상 B기업을 조사함
  - 전수층의 경우 대체가 불가능하므로 최대한 조사하도록 함

(2) 항목 무응답

□ 주요 문항의 무응답은 공시자료가 있는 경우 공시자료로 대체하였으며 그 외 항목에 대해서는 순차회귀대체 방법으로 보정하였음

- 순차회귀대체 방법은 대체할 변수의 종류에 따라 적절한 회귀모형을 순차적으로 적용하여 가장 적합한 방법으로 대체하는 방법임
- 공시정보 상에 제공되는 종사자 수, 매출액 등을 활용하여 무응답을 대체하고 매출액, 종사자 수를 활용하여 지출액 등 다른 변수를 예측하여 대체함
  - 공시자료는 NICE DB, DART 등 기업정보기관의 공시자료로 대체하며 공공기관의 경우 매출이 발생하지 않으므로 해당기관의 예산서를 확인하여 당해년도 예산으로 대체함

3. 추정과 허용 오차

(1) 모수 추정 필요성

□ 본 조사는 표본조사로써 모집단 비례 할당이 아니므로 모집단과의 구성비 차이가 존재하고, 업종과 종사자 규모에 따른 조사 값을 파악하기 위해서는 추정이 필요함

- 이에 유효표본 1,000개를 기준으로 모집단의 업종별, 종사자수별 비율에 맞는 목표 표본 수를구한 뒤, 각 셀별로 목표 표본을 유효표본으로 나눈 가중값을 적용하여 전체 모집단을 추정했음(〈표 13〉, 〈표 14〉 참조)

가중값 = 설계 가중값 × 응답 가중값 × 모집단 보정

- 유효 표본 수에 각 셀별 최종 가중값을 곱해주면 추정한 최종 모집단이 산출됨
- 단, 전수층 중 일부 사업체의 휴·폐업으로 조사모집단에서 제외되어 최초 모집단 수와 차이가 있음

<표 13> 응답자 현황 (산업 중분류 × 종사자 규모)

구 분		1-4인	5-9인	10-49인	50-99인	100-299인	300인 이상	계
30001	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	124	15	17	16	2	3	**177**
30002	보석, 귀금속 제조 및 유통업	58	9	6	1	1	1	**76**
30003	기타 공예품 유통업	34	23	15	0	0	0	**72**
30004	가구제조 및 유통업	47	16	18	10	1	1	**93**
30005	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	75	35	15	18	4	16	**163**
30006	벽지, 카페트 제조 및 유통업	45	8	5	1	0	0	**59**
30007	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	43	9	6	1	1	0	**60**
30008	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	49	48	19	29	7	52	**204**
30009	생활공간 디자인업	29	14	9	1	1	0	**54**
30010	박물관 및 사적지 관리 운영업	12	9	14	5	1	1	**42**
계		**516**	**186**	**124**	**82**	**18**	**74**	**1,000**

<표 14> 모수추정 결과 (산업 중분류 × 종사자 규모)

구 분		1-4인	5-9인	10-49인	50-99인	100-299인	300인 이상	계
30001	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	197,662	9,644	4,629	320	113	21	**212,389**
30002	보석, 귀금속 제조 및 유통업	17,115	691	250	15	0	1	**18,072**
30003	기타 공예품 유통업	14,508	273	115	0	0	0	**14,896**
30004	가구제조 및 유통업	29,332	2,958	2,229	64	29	4	**34,616**
30005	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	91,637	7,215	4,345	312	156	38	**103,703**
30006	벽지, 카페트 제조 및 유통업	7,855	315	95	8	0	0	**8,273**
30007	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	7,728	436	201	10	5	0	**8,380**
30008	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	30,591	5,426	4,377	421	229	105	**41,149**
30009	생활공간 디자인업	4,992	286	135	3	0	0	**5,416**
30010	박물관 및 사적지 관리 운영업	1,267	342	346	46	25	3	**2,029**
계		**402,687**	**27,586**	**16,722**	**1,199**	**557**	**172**	**448,923**

(2) 모수 추정

□ 전체 추정값 $\hat{Y}=\sum_{h=1}^{L}\hat{y_h}$

- 여기에서 $\hat{Y}$: 전체 업종의 추정값

$\widehat{Y_h}$: h업종의 추정값

□ 업종별 추정값 $\widehat{Y_h}=\sum_{g=1}^{G}w_{hg}y_{hg}$

- 여기에서 y_{hg} : h업종의 종사자 규모 g층의 조사된 값

w_{hg} : h업종의 종사자 규모 g층의 가중값으로 다음과 같음

$$w_{hg}=\frac{N_{hg}}{n_{hg}}\times\frac{n_{hg}}{n_{hg}^{'}}\times\frac{N_{hg}^{'}}{N_{hg}}$$

N_{hg} : h업종의 종사자 규모 g층의 부모집단 크기

n_{hg} : h업종의 종사자 규모 g층의 설계상의 표본수

$n_{hg}^{'}$: h업조의 종사자 규모 g층의 실제조사된 표본수

$N_{hg}^{'}$: h업종의 종사자 규모 g층의 조정된 부모집단 크기[4)]

4. 조사 전반에 대한 문제점 및 개선 방안

□ 조사를 수행하면서 발생한 문제점과 수행기관 대응 방안은 〈표 15〉와 같음

4) 본 조사에서는 층에서 조사가 이뤄지지 않아 레이킹비로 모집단 규모를 보정하였음

〈표 15〉 조사 문제점 및 수행기관 대응방안

구분	실사 시 애로사항	수행기관 대응
조사 명부 현행화 필요	- 2016년 조사와 달리 유통업 대상 포함 - 영세사업자의 휴폐업, 비수신, 결번 등 발생 예상 - 이에, 조사기간 지연,표본 대체 발생	- 사전 사업자등록번호 기준 휴폐업조회 - 동일 특성을 보유한 사업체로 대체
조사 자체에 대한 거부감	- 저작권 위반 등을 파악하기 위한 설문으로 오인지	- 초기 설문 단계 시, 저작권이라는 용어를 직접적으로 언급하지 않고 조사 상 자연스럽게 노출
저작권 관련 활동의 낮은 이해도	- 특히, 유통업의 경우 저작권 관련 활동에 대한 인지도 및 이해도가 낮아 거절률이 높음 - 보기카드를 제공하였으나 응답 적극성이 낮음	- 보기카드 송부 이후, 조사원이 직원의 업무를 구체적으로 확인 후 진행 * 대부분 직원 수가 10인 미만인 경우
매출액 거절	- 매출액 및 총 비용에 대한 응답 거절이 높음 - 기업의 세부 영업 기밀로 노출하기를 꺼려함 - 조사대상 중 공공기관(공기업 등) 성격의 응답기업의 경우 '해당없음'으로 처리 * 공공기관 등 28개 포함	- 거절 기업에 대해 재조사 진행 (매출액 재확인) - 2차 자료(기업 신용평가 데이터, 카드 매출액등) 확인하여 데이터 자료 보완 - 공공기관의 경우 매출 개념이 없으므로 조직규모, 지출 수준 등을 파악하기 위하여 기관 예산규모를 매출액 대체변수로 활용함

□ 결과해석 시 유의사항

- 본 조사의 결과해석 시 유의사항으로는 첫째, 소수점 둘째자리에서 반올림하여 합계가 100이 되지 않을 수 있다는 점[5]과 응답 사례수가 30개사 미만[6]인 경우는 해석에 유의하여야 한다는 점임
- 부분저작권산업 요소비중에 대한 시계열분석에 대해서는 이전 조사들과의 조사대상, 샘플 수, 조사 방법들이 상이함으로 직접적인 비교를 하기에는 무리가 있으므로 추이를 바탕으로 트렌드의 변화 정도로 파악해야 할 것임
- 향후 조사의 결과가 누적되면 보다 정확한 시계열분석이 될 수 있을 것임

5) 예. A응답 55.45% / B응답 44.55% 일 경우, 소수점 둘째자리에서 반올림하면 A응답 55.5% / B응답 44.6%로 표기되며 둘의 합은 100.1%로 보임
6) 일반적으로 샘플수가 30개 일상일 경우, 정규분포를 보이기 때문에 샘플수 30개 미만일 경우에는 해석에 유의해야 함

제3장 조사 결과

제1절 응답기업 특성

1. 응답기업 일반현황

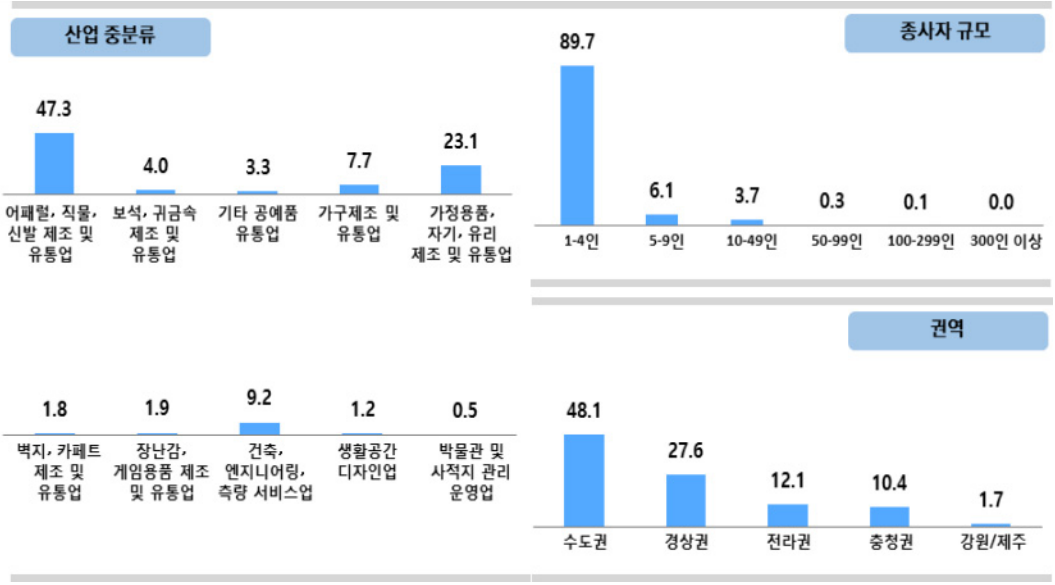
□ 본 조사는 2016년도 조사 대비 표본이 890개사에서 1,000개사로 확대되었으며 2016년도 조사 시 제외했던 유통업도 포함되어 조사했음

□ 모수추정을 완료한 최종 조사 결과, 세부 응답기업 특성은 〈그림 6〉과 〈표 16〉과 같이 나타남

□ 저작권산업 중분류는 '어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업'이 47.3%, 종사자 규모는 '1-4인'이 89.7%, 권역은 '수도권'이 48.1%로 가장 높게 나타남

〈그림 7〉 응답기업 특성

[BASE : 저작권 관련 활동 업체 448,923개사, 단위: %]



〈표 16〉 응답기업 특성

(단위: 개사, %)

구분		사례수	비율
전 체		448,923	100.0
저작권산업 중분류	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	212,389	47.3
	보석, 귀금속 제조 및 유통업	18,072	4.0
	기타 공예품 유통업	14,896	3.3
	가구제조 및 유통업	34,616	7.7
	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	103,703	23.1
	벽지, 카페트 제조 및 유통업	8,273	1.8
	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	8,380	1.9
	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	41,149	9.2
	생활공간 디자인업	5,416	1.2
	박물관 및 사적지 관리 운영업	2,029	0.5
종사자 규모	1-4인	402,687	89.7
	5-9인	27,586	6.1
	10-49인	16,722	3.7
	50-99인	1,199	0.3
	100-299인	557	0.1
	300인 이상	172	0.0
권역	수도권	216,063	48.1
	경상권	124,126	27.6
	전라권	54,254	12.1
	충청권	46,783	10.4
	강원/제주	7,697	1.7

제2절 부분저작권에 대한 인식 조사

1. 저작권산업 인지도

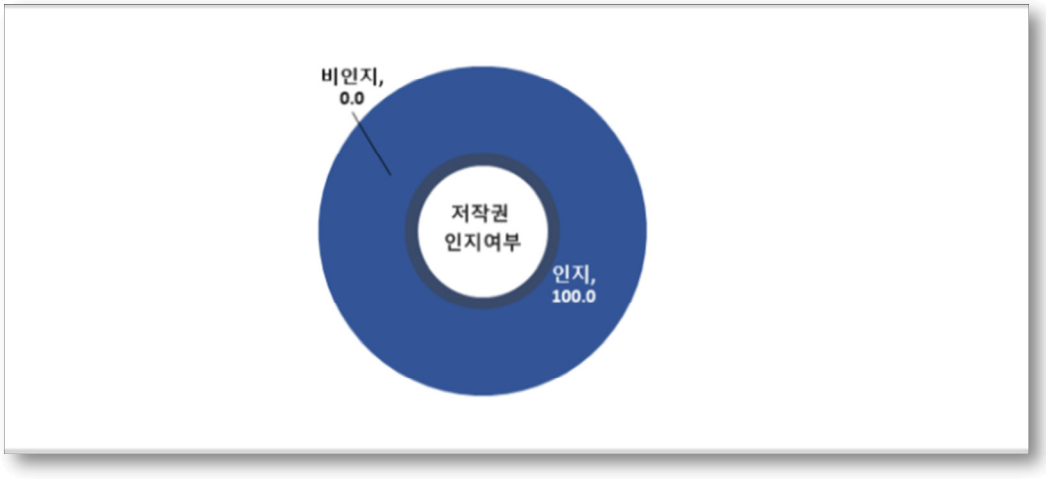
문1. 책, 음악, 그림, 영상 등의 저작물을 창작한 사람에게 부여되는 권리인 '저작권'에 대해 들어 본 적이 있습니까?

① 있다 ② 없다

□ 책, 음악, 그림, 영상 등의 저작물을 창작한 사람에게 부여되는 권리인 저작권에 대한 인지도는 '저작권에 대해 들어본 적이 있다'는 응답이 100.0%로 거의 대다수가 저작권에 대해 인지하고 있는 것으로 나타났음(〈그림 7〉 참조)

〈그림 8〉 저작권산업 인지도

[BASE : 저작권 관련 활동 업체 448,923개사, 단위: %]



〈표 17〉 저작권산업 인지도

(단위: 개사, %)

구분		사례수	있다	없다
전 체		**448,923**	**100.0**	**0.0**
저작권산업 중분류	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	212,389	100.0	0.0
	보석, 귀금속 제조 및 유통업	18,072	100.0	0.0
	기타 공예품 유통업	14,896	100.0	0.0
	가구제조 및 유통업	34,616	100.0	0.0
	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	103,703	100.0	0.0
	벽지, 카페트 제조 및 유통업	8,273	97.9	2.1
	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	8,380	100.0	0.0
	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	41,149	100.0	0.0
	생활공간 디자인업	5,416	100.0	0.0
	박물관 및 사적지 관리 운영업	2,029	100.0	0.0
종사자 규모	1-4인	402,687	100.0	0.0
	5-9인	27,586	100.0	0.0
	10-49인	16,722	100.0	0.0
	50-99인	1,199	100.0	0.0
	100-299인	557	100.0	0.0
	300인 이상	172	100.0	0.0
권역	수도권	216,063	99.9	0.1
	경상권	124,126	100.0	0.0
	전라권	54,254	100.0	0.0
	충청권	46,783	100.0	0.0
	강원/제주	7,697	100.0	0.0

2. 부분저작권산업 인지도

문2. 어떤 산업 분야의 일부 산업 활동만 저작물과 관련이 있는 산업인 ‘부분저작권산업’에 대해 들어 본 적이 있습니까?

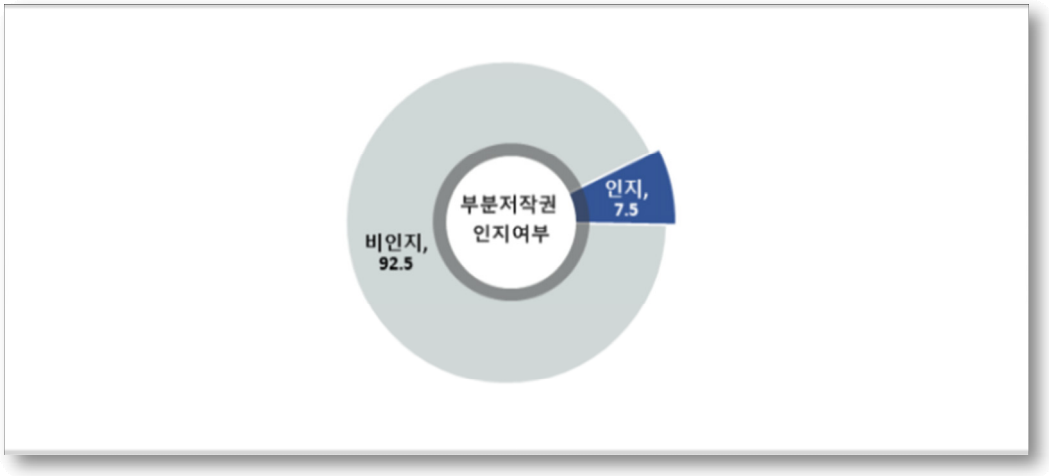
① 있다 ② 없다

□ 어떤 산업 분야의 일부 산업 활동만 저작물과 관련이 있는 산업인 ‘부분저작권산업’에 대한 인지도는 ‘부분저작권산업에 대해 들어 본 적이 있다’는 응답은 7.5%, ‘들어 본 적이 없다’는 응답은 92.5%로 부분저작권산업에 대한 인지도는 낮은 것으로 나타났음(〈그림 8〉 참조)

□ 응답 업체 특성별로 보면 저작권산업 중분류에서는 가구제조 및 유통업, 종사자 규모에서는 5-9인, 권역은 수도권에서 부분저작권산업에 대한 인지도가 상대적으로 높았음(〈표 18〉 참조)

〈그림 9〉 부분저작권산업 인지도

[BASE : 저작권 관련 활동 업체 448,923개사, 단위: %]



〈표 18〉 부분저작권산업 인지도

(단위: 개사, %)

구분		사례수	있다	없다
전 체		448,923	7.5	92.5
저작권 산업 중분류	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	212,389	1.3	98.7
	보석, 귀금속 제조 및 유통업	18,072	5.3	94.7
	기타 공예품 유통업	14,896	14.3	85.7
	가구제조 및 유통업	34,616	50.2	49.8
	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	103,703	0.0	100.0
	벽지, 카페트 제조 및 유통업	8,273	0.0	100.0
	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	8,380	26.9	73.1
	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	41,149	17.8	82.2
	생활공간 디자인업	5,416	13.7	86.3
	박물관 및 사적지 관리 운영업	2,029	10.4	89.6
종사자 규모	1-4인	402,687	6.2	93.8
	5-9인	27,586	20.0	80.0
	10-49인	16,722	18.1	81.9
	50-99인	1,199	6.3	93.7
	100-299인	557	5.2	94.8
	300인 이상	172	3.5	96.5
권역	수도권	216,063	9.9	90.1
	경상권	124,126	6.2	93.8
	전라권	54,254	4.2	95.8
	충청권	46,783	5.1	94.9
	강원/제주	7,697	1.4	98.6

3. 사업활동에 저작권이 필요한 경우 이용 권한 확보 방식

문3. 귀사는 귀사의 사업 활동에 저작물(캐릭터, 로고, 이미지, 디자인 등)이 필요한 경우에 어떤 방법으로 이용 권한을 확보하십니까? (복수 답변)

① 자체 창작 • 개발

② 타인 • 타사의 저작물을 이용할 수 있는 이용 허락 또는 라이선스 확보

③ 만료저작물*이나 공유저작물*을 이용

*만료저작물: 저작자 사후 70년이 지난 저작물로 저작권 보호기간이 만료되어 저작권이 소멸된 저작물
(예. 베토벤 음악, 셰익스피어 희곡 등의 고전 작품 등)

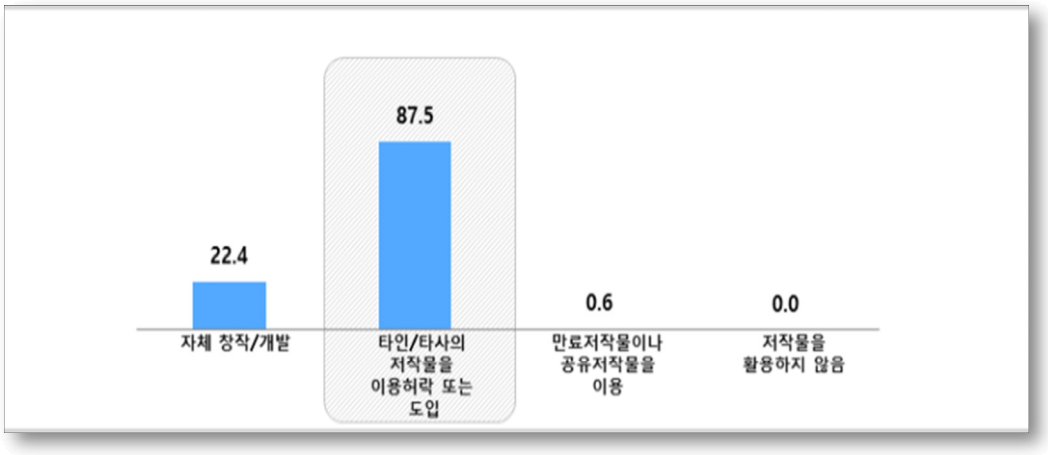
* 공유저작물: 누구나 자유롭게 이용할 수 있는 저작물로서 저작권 만료, 기증, 자유 이용 허락 저작물, 공공기관이 창작하거나 취득하여 관리하는 저작물

④ 저작물을 활용하지 않음

□ 사업 활동에 저작물(캐릭터, 로고, 이미지, 디자인 등)이 필요한 경우 어떤 방법으로 이용 권한을 확보했는지 조사한 결과, ‘타인·타사의 저작물을 이용허락 또는 도입한다’는 응답이 87.5%로 가장 높게 나타나며 다음으로 ‘자체 창작·개발, 만료 저작물이나 공유 저작물 이용’ 등의 순으로 나타났음(〈그림 9〉 참조)

〈그림 10〉 사업활동에 저작권이 필요한 경우 이용 권한 확보 방식

[BASE : 저작권 관련 활동 업체 448,923개사, 단위: %(중복응답)]



□ 응답 업체 특성별로 보면 저작권산업 중분류에서는 벽지, 카페트 제조 및 유통업, 종사자 규모에서는 1-4인, 권역은 전라권에서 사업 활동에 저작물(캐릭터, 로고, 이미지, 디자인 등)이 필요한 경우 '타인·타사의 저작물을 이용허락 또는 도입한다'는 응답이 상대적으로 높았음(〈표 19〉 참조)

〈표 19〉 사업활동에 저작권이 필요한 경우 이용 권한 확보 방식

(단위: 개사, %(중복응답))

구분		사례수	자체 창작, 개발	타인, 타사의 저작물을 이용할 수 있는 이용허락 또는 라이선스 확보	만료저작물이나 공유저작물 이용
전 체		448,923	22.4	87.5	0.6
저작권 산업 중분류	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	212,389	12.7	94.3	0.1
	보석, 귀금속 제조 및 유통업	18,072	15.2	98.1	4.9
	기타 공예품 유통업	14,896	17.5	88.2	5.7
	가구제조 및 유통업	34,616	28.6	76.6	0.0
	가정용품, 자기 유리 제조 및 유통업	103,703	15.4	86.5	0.0
	벽지, 카페트 제조 및 유통업	8,273	12.8	99.4	4.2
	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	8,380	9.2	91.4	0.0
	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	41,149	84.9	62.5	0.6
	생활공간 디자인업	5,416	72.3	69.6	0.0
	박물관 및 사적지 관리 운영업	2,029	89.6	11.3	0.0
종사자 규모	1-4인	402,687	19.0	88.9	0.5
	5-9인	27,586	47.7	85.2	0.0
	10-49인	16,722	57.4	61.9	3.0
	50-99인	1,199	78.8	60.3	0.0
	100-299인	557	100.0	57.1	0.0
	300인 이상	172	90.5	66.8	0.0
권역	수도권	216,063	25.7	85.0	0.7
	경상권	124,126	18.2	90.5	0.0
	전라권	54,254	16.9	92.3	0.0
	충청권	46,783	26.0	86.6	1.1
	강원/제주	7,697	16.1	84.5	7.4

3-1. (문3 응답자) 귀하의 사업 활동 내 저작물 이용 권한 확보의 비중은 어떻게 되십니까?

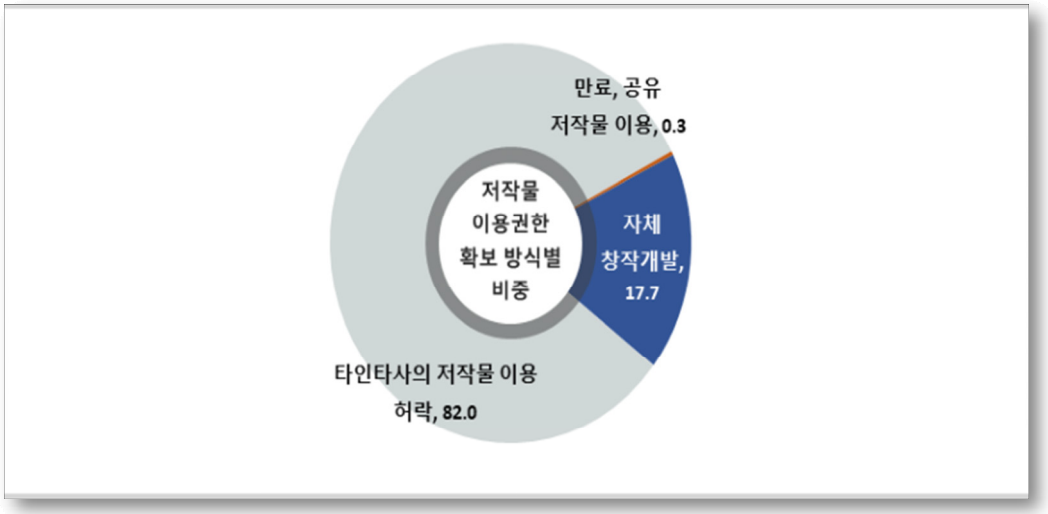
자체 창작·개발	+	타인·타사의 저작물 이용 허락(도입): 라이선스 확보 등	+	만료·공유저작물 이용	=	합 계
( )%		( )%		( )%		100.0%

□ 사업 활동 내 저작물 이용 권환 확보의 비중을 조사한 결과, '자체 창작 개발'은 17.7%, 타인·타사의 저작물 이용 허락은 82.0%, 만료·공유 저작물 이용은 0.3%로 나타났음(〈그림 10〉 참조)

□ 응답 업체 특성별로 보면 저작권산업 중분류에서는 박물관 및 사적지 관리 운영업, 종사자 규모에서는 100-299인, 권역은 수도권에서 사업 활동 내 저작물 이용 권한 확보 방식별 비중으로 '자체 창작 개발'이라는 응답이 상대적으로 높았음(〈표 20〉 참조)

〈그림 11〉 사업활동 내 저작물 이용 권한 확보 방식별 비중

[BASE : 저작권 관련 활동 업체 448,923개사, 단위: %(평균)]



〈표 20〉 사업활동에 저작권이 필요한 경우 이용 권한 확보 비중

(단위: 개사, %)

구분		사례수	자체 창작, 개발	타인, 타사의 저작물을 이용할 수 있는 이용허락 또는 라이선스 확보	만료저작물이나 공유저작물 이용
전 체		448,923	17.7	82.0	0.3
저작권 산업 중분류	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	212,389	9.7	90.2	0.1
	보석, 귀금속 제조 및 유통업	18,072	6.6	91.5	2.0
	기타 공예품 유통업	14,896	15.2	82.0	2.9
	가구제조 및 유통업	34,616	26.0	74.5	0.0
	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	103,703	14.3	85.7	0.0
	벽지, 카페트 제조 및 유통업	8,273	6.3	92.0	1.7
	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	8,380	8.9	91.1	0.0
	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	41,149	63.2	36.5	0.3
	생활공간 디자인업	5,416	49.4	50.6	0.0
	박물관 및 사적지 관리 운영업	2,029	89.1	10.9	0.0
종사자 규모	1-4인	402,687	15.1	84.7	0.2
	5-9인	27,586	35.3	64.7	0.0
	10-49인	16,722	47.7	51.1	2.3
	50-99인	1,199	60.2	41.3	0.0
	100-299인	557	79.8	20.2	0.0
	300인 이상	172	68.6	31.4	0.0
권역	수도권	216,063	20.9	78.9	0.3
	경상권	124,126	14.3	85.7	0.0
	전라권	54,254	12.6	87.4	0.0
	충청권	46,783	18.9	80.5	0.6
	강원/제주	7,697	13.6	80.9	5.5

4. 타인 타사 저작물 이용 위한 계약 시 애로사항

문4. 귀사는 다른 사람이나 다른 회사의 저작물(캐릭터, 로고, 이미지, 디자인 등)을 사용하기 위해 계약(사용 허락이나 저작권 양도)을 맺을 때 어떤 어려움이 있다고 생각하십니까?

① 저작권 유통과정에 대한 사내 저작권 의식이 미흡함

② 저작권의 제공, 도입을 위한 과정(접촉 방식)에 대해 알지 못함

③ 저작권의 유통을 중개해 주는 인력이나 기관(회사)에 대해 알지 못함

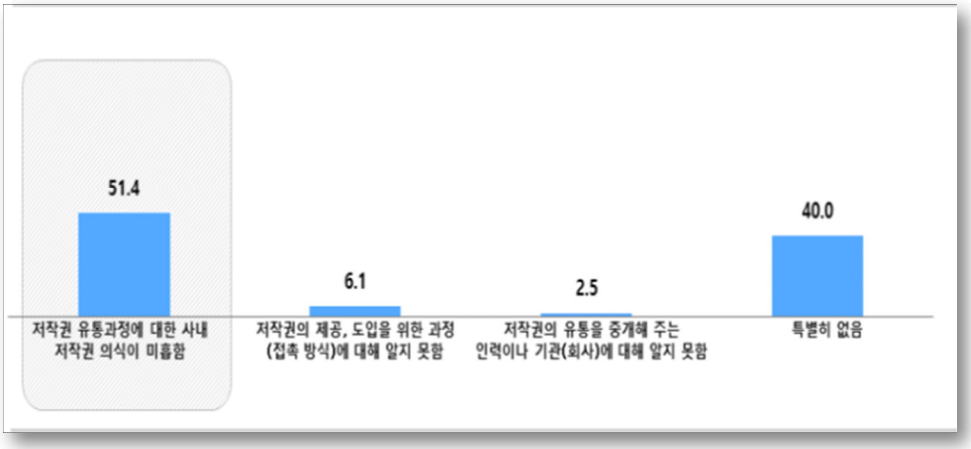
④ 기타(구체적으로 _____)

⑤ 특별히 없음

□ 다른 사람이나 다른 회사의 저작물(캐릭터, 로고, 이미지, 디자인 등)을 사용하기 위해 계약(사용 허락이나 저작권 양도)을 맺을 때의 어려움으로는 '저작권 유통과정에 대한 사내 저작권 의식이 미흡하다'는 응답이 51.4%로 가장 높게 나타나며 이후로 '저작권의 제공, 도입을 위한 과정(접촉 방식)에 대해 알지 못한다' 등의 순임(〈그림 11〉 참조)

〈그림 12〉 타인 타사 저작물 이용 위한 계약 시 애로사항

[BASE : 저작권 관련 활동 업체 중 타인·타사 저작물을 이용한 393,004개사, 단위: %]



□ 응답 업체 특성별로 보면 저작권산업 중분류에서는 어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업, 종사자 규모에서는 100-299인, 권역은 전라권에서 다른 사람이나 다른 회사의 저작물을 사용하기 위해 계약을 맺을 때의 어려움으로 '저작권 유통과정에 대한 사내 저작권 의식이 미흡하다'는 응답이 상대적으로 높았음(〈표 21〉 참조)

〈표 21〉 타인 타사 저작물 이용 위한 계약 시 애로사항

(단위: 개사, %)

구분		사례수	저작권 유통과정에 대한 사내 저작권 의식이 미흡함	저작권의 제공, 도입을 위한 과정(접촉 방식)에 대해 알지 못함	저작권의 유통을 중개해 주는 인력이나 기관(회사)에 대해 알지 못함	특별히 없음
전 체		393,004	51.4	6.1	2.5	40.0
저작권 산업 중분류	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	200,310	90.4	5.6	0.8	3.3
	보석, 귀금속 제조 및 유통업	17,735	30.3	37.5	3.3	28.9
	기타 공예품 유통업	13,139	29.3	9.8	3.4	57.5
	가구제조 및 유통업	26,516	3.5	9.4	18.6	68.5
	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	89,714	2.4	0.0	0.2	97.3
	벽지, 카페트 제조 및 유통업	8,227	77.6	11.1	10.6	0.7
	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	7,658	0.0	0.0	0.0	100.0
	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	25,704	5.0	2.3	2.9	89.8
	생활공간 디자인업	3,771	21.6	24.3	14.8	39.3
	박물관 및 사적지 관리 운영업	230	0.0	0.0	0.0	100.0
종사자 규모	1-4인	358,001	52.6	6.3	1.9	39.2
	5-9인	23,496	41.2	2.2	7.3	49.3
	10-49인	10,351	32.5	7.9	13.0	46.6
	50-99인	723	14.8	14.8	6.0	64.3
	100-299인	318	65.6	10.3	0.0	24.1
	300인 이상	115	53.4	5.2	5.9	35.5
권역	수도권	183,598	54.0	6.5	3.7	35.8
	경상권	112,272	40.8	6.5	1.7	51.1
	전라권	50,101	61.7	5.2	1.2	31.9
	충청권	40,530	59.1	0.7	0.9	39.3
	강원/제주	6,503	32.3	29.4	2.6	35.7

5. 저작권 관련 활동의 중요성

문5. 귀사는 저작권 관련 활동이 현재 귀사의 일상적인 사업에 얼마나 중요하다고 생각하십니까?

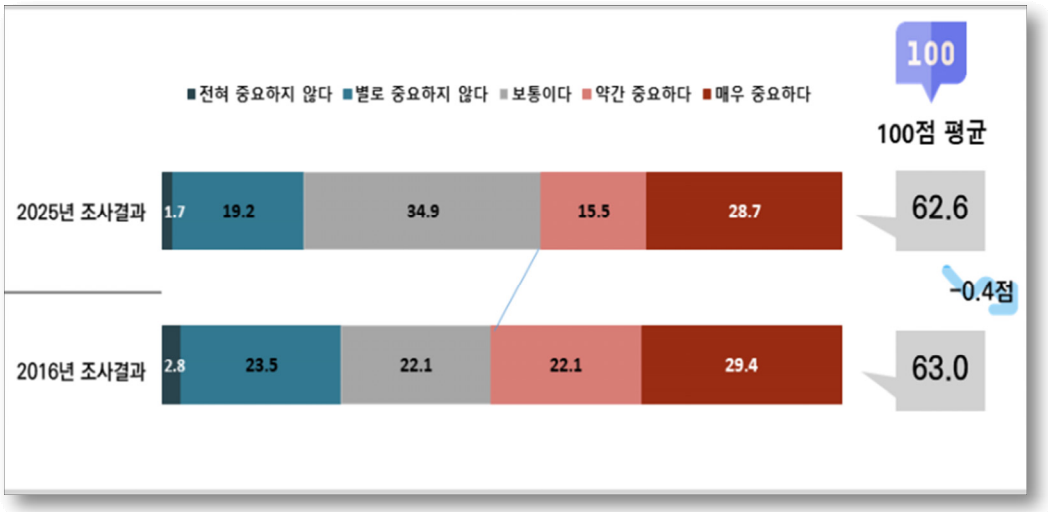
매우 중요하다	약간 중요하다	보통이다	별로 중요하지 않다	전혀 중요하지 않다
①	②	③	④	⑤

□ 저작권 관련 활동이 일상적인 사업에 얼마나 중요한지 조사한 결과, '약간 중요하다+매우 중요하다'가 44.2%, 100점 평균 기준 62.6점으로 상대적으로 높은 것으로 나타났음(<그림 12> 참조)

○ 2016년 조사와 비교했을 때 2016년은 100점 평균 기준 63.0점으로 0.4점 감소한 것으로 나타나는데, 이는 2016년 조사에서는 유통기업이 거의 포함되지 않은데 비해 2025년 조사에서는 유통기업이 모집단에 추가되는 등의 모집단 구성에 대한 차이가 있어 해석에 유의가 필요함

<그림 13> 저작권 관련 활동의 중요성

[BASE : 저작권 관련 활동 업체 448,923개사, 단위: %, 점(100점 평균)]



□ 응답 업체 특성별로 보면 저작권산업 중분류에서는 어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업, 종사자 규모에서는 100-299인, 권역은 전라권에서 저작권 관련 활동이 일상적인 사업에 얼마나 중요한지에 대한 100점 평균이 상대적으로 높게 나타났음(<표 22> 참조)

<표 22> 저작권 관련 활동의 중요성

(단위: 개사, %, 점(100점 평균))

구분		사례수	전혀 중요하지 않다	별로 중요하지 않다	보통이다	약간 중요하다	매우 중요하다	100점 평균
전 체		448,923	1.7	19.2	34.9	15.5	28.7	62.6
저작권 산업 중분류	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	212,389	1.0	23.7	12.4	9.8	53.1	72.6
	보석, 귀금속 제조 및 유통업	18,072	0.0	0.0	13.4	26.2	60.4	86.8
	기타 공예품 유통업	14,896	0.0	23.6	53.3	22.9	0.2	49.9
	가구제조 및 유통업	34,616	14.4	49.8	27.5	7.1	1.2	32.7
	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	103,703	0.0	0.3	98.4	1.2	0.2	50.3
	벽지, 카페트 제조 및 유통업	8,273	2.1	36.6	17.6	41.0	2.7	51.4
	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	8,380	0.0	58.7	24.5	14.1	2.8	40.2
	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	41,149	0.3	12.8	5.6	72.5	8.8	69.2
	생활공간 디자인업	5,416	0.0	30.1	26.6	38.4	4.8	54.5
	박물관 및 사적지 관리 운영업	2,029	0.0	1.9	58.4	26.3	13.4	62.8
종사자 규모	1-4인	402,687	1.7	20.8	34.3	13.3	29.9	62.2
	5-9인	27,586	0.4	4.7	38.4	40.0	16.4	66.8
	10-49인	16,722	3.3	5.0	43.2	27.1	21.4	64.6
	50-99인	1,199	0.0	9.6	43.9	38.0	8.5	61.4
	100-299인	557	0.0	7.0	24.4	35.7	32.9	73.6
	300인 이상	172	0.0	2.6	53.0	30.9	13.5	63.8
권역	수도권	216,063	1.0	21.1	29.6	17.8	30.5	63.9
	경상권	124,126	1.7	18.4	42.4	12.8	24.7	60.1
	전라권	54,254	4.1	9.4	34.2	14.6	37.8	68.1
	충청권	46,783	1.3	22.6	41.1	14.3	20.6	57.5
	강원/제주	7,697	3.5	27.9	30.3	9.9	28.4	57.9

제3절 부분저작권 관련 활동에 대한 평가

1. 종사자 수

(1) 전체 종사자 수 및 저작권 관련 활동 수행 종사자 수

문 6. 종사자 수 (2024년 12월 31일 기준)

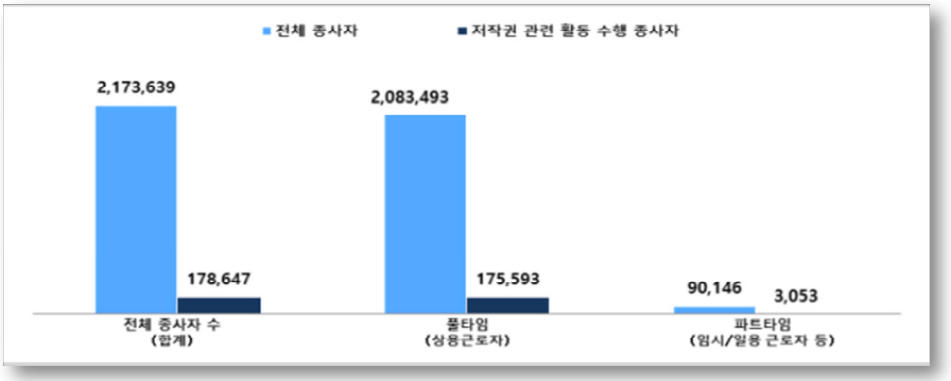
단위 : 명	① 풀타임 (상용근로자)	② 파트타임 (임시/일용 근로자 등)	전체 종사자 수
(1) 전체 종사자 수			
(2) 저작권 관련 활동 수행 종사자 수			

☐ 2024년 12월 말 기준 전체 종사자 수는 총 2,173,639명으로 그 중 풀타임(상용근로자)이 2,083,493명으로 95.9%로 나타났다. 한편 저작권 관련 활동 수행 종사자수는 178,647명으로 전체 종사자의 8.2%를 차지하고 있음(〈그림 13〉 참조)

☐ 응답 업체 특성별로 보면 저작권산업 중분류에서는 어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업, 종사자 규모에서는 1-4인, 권역은 수도권에서 저작권 관련 활동 종사자의 수가 크게 나타났음(〈표 24〉 참조)

〈그림 14〉 전체 종사자 수 및 저작권 관련 활동 종사자 수

[BASE : 저작권 관련 활동 업체 448,923개사, 단위: 명]



〈표 23〉 전체 종사자 수

(단위: 개사, 명)

구분		사례수	풀타임 (상용근로자)	파트타임 (임시/일용 근로자)	합계
전 체		448,923	2,083,493	90,146	2,173,639
저작권 산업 중분류	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	212,389	673,944	57,946	731,890
	보석, 귀금속 제조 및 유통업	18,072	199,837	885	200,722
	기타 공예품 유통업	14,896	29,634	4,267	33,901
	가구제조 및 유통업	34,616	168,483	2,866	171,349
	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	103,703	427,166	8,508	435,673
	벽지, 카페트 제조 및 유통업	8,273	19,142	4,015	23,157
	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	8,380	49,713	8,523	58,237
	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	41,149	476,305	442	476,747
	생활공간 디자인업	5,416	24,258	75	24,333
	박물관 및 사적지 관리 운영업	2,029	15,011	2,618	17,630
종사자 규모	1-4인	402,687	1,040,243	61,301	1,101,545
	5-9인	27,586	185,274	5,423	190,698
	10-49인	16,722	562,050	18,274	580,324
	50-99인	1,199	84,130	1,083	85,213
	100-299인	557	86,679	2,420	89,099
	300인 이상	172	125,117	1,644	126,761
권역	수도권	216,063	1,319,348	53,313	1,372,661
	경상권	124,126	443,585	16,577	460,161
	전라권	54,254	128,468	3,545	132,013
	충청권	46,783	148,114	7,119	155,233
	강원/제주	7,697	43,979	9,592	53,571

〈표 24〉 저작권 관련 활동 업무 종사자 수

(단위: 개사, 명)

구분		사례수	풀타임 (상용근로자)	파트타임 (임시/일용 근로자)	합계
전 체		**448,923**	**175,593**	**3,053**	**178,647**
저작권 산업 중분류	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	212,389	44,241	2,734	46,976
	보석, 귀금속 제조 및 유통업	18,072	10,328	186	10,515
	기타 공예품 유통업	14,896	4,083	0	4,083
	가구제조 및 유통업	34,616	18,899	0	18,899
	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	103,703	42,803	0	42,803
	벽지, 카페트 제조 및 유통업	8,273	2,599	65	2,665
	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	8,380	6,770	67	6,837
	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	41,149	37,257	0	37,257
	생활공간 디자인업	5,416	5,770	0	5,770
	박물관 및 사적지 관리 운영업	2,029	2,842	0	2,842
종사자 규모	1-4인	402,687	96,968	2,635	99,602
	5-9인	27,586	22,692	270	22,962
	10-49인	16,722	38,249	149	38,398
	50-99인	1,199	6,368	0	6,368
	100-299인	557	8,477	0	8,477
	300인 이상	172	2,840	0	2,840
권역	수도권	216,063	100,397	2,288	102,685
	경상권	124,126	47,756	102	47,858
	전라권	54,254	7,552	0	7,552
	충청권	46,783	15,748	663	16,411
	강원/제주	7,697	4,140	0	4,140

(2) 전체 종사자 수 중 저작권 관련 활동 종사자 수 비중

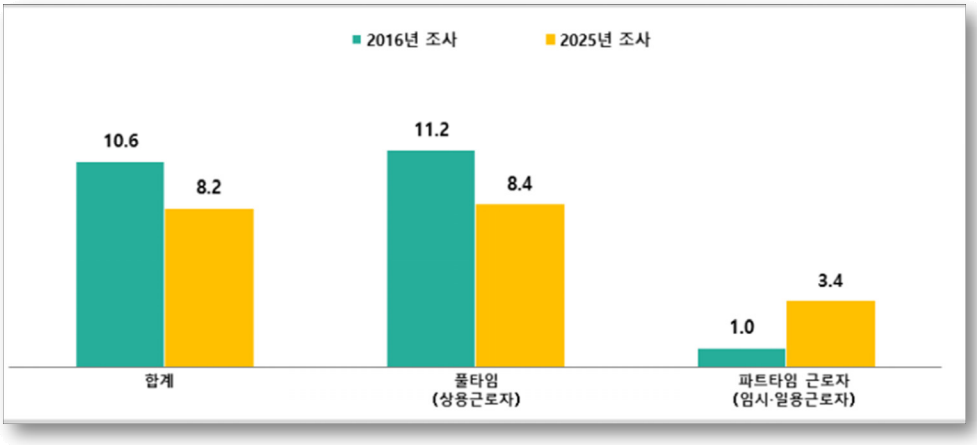
□ 한편 전체 종사자 수 중 창조 종사자 수의 비중을 2016년도 조사와 비교한 결과 2016년도 10.6%에 비해 2025년도 조사에서는 8.2%로 2.4%p 감소한 것으로 나타났음(〈그림 14〉, 〈표 25〉, 〈표 26〉 참조)

□ 한편 상용근로자(전일제 근로자)는 2016년도 11.2%에서 2025년도 8.4%로 2.8%p 감소한 것으로 나타났음(〈그림 14〉, 〈표 25〉, 〈표 26〉 참조)

- 이는 2016년도 조사는 부분저작권 관련 활동을 하는 제조업체가 모집단이지만 2025년도 조사는 부분저작권 관련 활동을 하는 제조업 및 유통업체가 모집단이기 때문에 해석에 유의가 필요함

〈그림 15〉 전체 종사자 수 중 저작권 관련 활동 종사자 수 비중

[BASE: 2016년도 조사 시 저작권 관련 활동 업체 890개사,
2025년도 조사 시 저작권 관련 활동 업체 448,923개사, 단위: %)]



〈표 25〉 2016년도 전체 종사자 수 중 저작권 관련 활동 종사자 수 비중

(단위: 개사, %)

구분		사례수	풀타임 (상용근로자)	파트타임 (임시/일용 근로자)	기타 근로자	전체 종사자
전 체		**890**	**11.2**	**1.0**	**14.3**	**10.6**
저작권 산업 중분류	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	166	8.8	3.6	3.8	8.1
	보석, 귀금속 제조 및 유통업	72	24.2	2.4	19.0	20.8
	기타 공예품 유통업	74	4.5	-	16.7	5.0
	가구제조 및 유통업	121	6.8	-	13.0	6.8
	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	109	5.9	-	16.1	6.0
	벽지, 카페트 제조 및 유통업	36	10.9	-	0.0	10.8
	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	48	22.3	-	66.7	20.6
	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	139	12.9	-	11.8	11.9
	생활공간 디자인업	57	47.6	-	60.0	47.2
	박물관 및 사적지 관리 운영업	68	2.0	-	0.0	1.7
종사자 규모	1-4인	438	17.2	1.4	16.7	16.1
	5-9인	211	18.4	2.2	7.5	15.4
	10-49인	159	12.6	-	16.7	12.1
	50-99인	47	6.7	-	-	6.7
	100-299인	25	6.9	-	0.0	5.4
	300인 이상	10	1.9	-	-	1.9

〈표 26〉 2025년도 전체 종사자 수 중 저작권 관련 활동 종사자 수 비중

(단위: 개사, %)

구분		사례수	풀타임 (상용근로자)	파트타임 (임시/일용 근로자)	전체 종사자
전 체		**448,923**	**8.4**	**3.4**	**8.2**
저작권 산업 중분류	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	212,389	6.6	4.7	6.4
	보석, 귀금속 제조 및 유통업	18,072	5.2	21.0	5.2
	기타 공예품 유통업	14,896	13.8	0.0	12.0
	가구제조 및 유통업	34,616	11.2	0.0	11.0
	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	103,703	10.0	0.0	9.8
	벽지, 카페트 제조 및 유통업	8,273	13.6	1.6	11.5
	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	8,380	13.6	0.8	11.7
	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	41,149	7.8	0.0	7.8
	생활공간 디자인업	5,416	23.8	0.0	23.7
	박물관 및 사적지 관리 운영업	2,029	18.9	0.0	16.1
종사자 규모	1-4인	402,687	9.3	4.3	9.0
	5-9인	27,586	12.2	5.0	12.0
	10-49인	16,722	6.8	0.8	6.6
	50-99인	1,199	7.6	0.0	7.5
	100-299인	557	9.8	0.0	9.5
	300인 이상	172	2.3	0.0	2.2
권역	수도권	216,063	7.6	4.3	7.5
	경상권	124,126	10.8	0.6	10.4
	전라권	54,254	5.9	0.0	5.7
	충청권	46,783	10.6	9.3	10.6
	강원/제주	7,697	9.4	0.0	7.7

2. 매출액 분포

(1) 2024년 매출액

7. 귀사의 2024년도 전체 매출액은 얼마입니까?

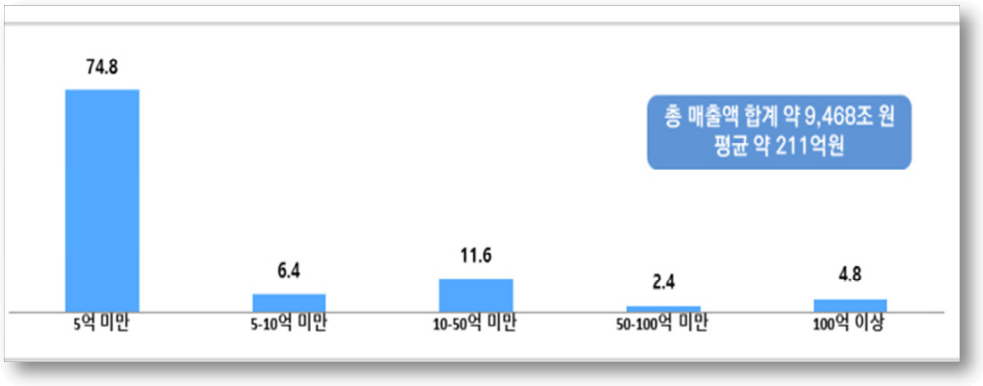
조	천억	백억	십억	억	천만	백만원

☐ 2024년도 기준 전체 매출액을 비교한 결과 '5억 미만'이 74.8%로 가장 많은 것으로 나타나며 매출액 합계는 약 9,468조 원, 평균 약 211억 원으로 나타났음(〈그림 15〉, 〈표 27〉, 〈표 28〉 참조)

☐ 응답 업체 특성별로 보면 저작권산업 중분류에서는 기타 공예품 유통업, 종사자 규모에서는 1-4인, 권역은 강원/제주권에서 매출액 규모가 5억 미만이라는 응답이 상대적으로 높게 나타났음(〈표 27〉 참조)

〈그림 16〉 매출액 분포

[BASE : 저작권 관련 활동 업체 448,923개사, 단위: %]



〈표 27〉 매출액 분포

(단위: 개사, %)

구분		사례수	5억 미만	5-10억 미만	10-50억 미만	50-100억 미만	100억 이상
전 체		448,923	74.8	6.4	11.6	2.4	4.8
저작권 산업 중분류	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	212,389	80.6	4.8	9.0	1.4	4.3
	보석, 귀금속 제조 및 유통업	18,072	53.1	11.1	9.1	7.2	19.5
	기타 공예품 유통업	14,896	92.1	3.0	4.5	0.2	0.2
	가구제조 및 유통업	34,616	44.5	8.6	32.8	3.8	10.3
	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	103,703	82.2	5.5	6.2	2.7	3.5
	벽지, 카페트 제조 및 유통업	8,273	85.1	2.6	10.4	0.9	1.0
	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	8,380	39.4	14.9	40.4	1.4	3.8
	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	41,149	68.1	8.4	16.4	4.7	2.4
	생활공간 디자인업	5,416	13.8	44.0	34.1	4.3	3.8
	박물관 및 사적지 관리 운영업	2,029	89.4	0.0	6.9	0.0	3.6
종사자 규모	1-4인	402,687	81.5	5.8	8.9	0.6	3.3
	5-9인	27,586	24.7	17.2	41.0	10.5	6.6
	10-49인	16,722	3.4	4.1	29.4	31.0	32.0
	50-99인	1,199	1.8	0.0	20.5	14.3	63.5
	100-299인	557	0.0	0.0	6.6	6.6	86.9
	300인 이상	172	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
권역	수도권	216,063	70.3	8.0	11.4	3.7	6.5
	경상권	124,126	79.8	3.2	12.9	1.4	2.6
	전라권	54,254	78.6	8.4	10.3	0.5	2.2
	충청권	46,783	76.8	4.9	11.4	1.6	5.3
	강원/제주	7,697	83.6	6.4	5.8	0.0	4.2

〈표 28〉 매출액 합계 및 평균

(단위: 개사, 백만 원)

구분		사례수	매출액 합계	매출액 평균
전 체		448,923	9,468,845,300	21,139.8
저작권 산업 중분류	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	212,389	3,722,794,130	17,529.8
	보석, 귀금속 제조 및 유통업	18,072	2,009,773,258	111,215.4
	기타 공예품 유통업	14,896	18,938,900	1,272.1
	가구제조 및 유통업	34,616	194,523,623	5,619.5
	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	103,703	3,416,570,840	33,049.8
	벽지, 카페트 제조 및 유통업	8,273	5,638,832	683.2
	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	8,380	17,025,835	2,076.3
	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	41,149	72,150,821	1,755.1
	생활공간 디자인업	5,416	10,055,503	1,856.6
	박물관 및 사적지 관리 운영업	2,029	1,373,558	850.8
종사자 규모	1-4인	402,687	5,183,842,736	12,878.9
	5-9인	27,586	1,811,067,924	66,015.5
	10-49인	16,722	2,245,085,591	138,517.5
	50-99인	1,199	109,017,264	98,432.5
	100-299인	557	68,453,790	137,103.4
	300인 이상	172	51,377,993	321,983.2
권역	수도권	216,063	6,217,627,333	28,847.9
	경상권	124,126	374,089,570	3,018.5
	전라권	54,254	728,050,824	13,459.2
	충청권	46,783	64,129,926	1,373.3
	강원/제주	7,697	2,084,947,646	272,067.0

(2) 2024년 매출액 중 저작권 관련 활동 수익

문 7-1. 귀사의 매출 내에 '저작권 관련 활동'(자체개발, 로얄티, 라이선스료 포함)으로 인한 수익이 있습니까?

① 있다 ② 없다

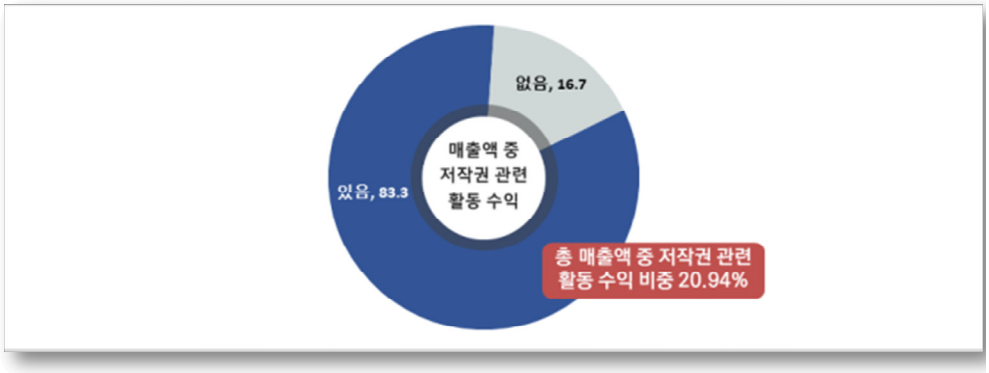
문 7-2. 있다면 귀사의 2024년도 전체 매출액 중 몇 % 정도가 저작권 관련 활동과 관련된 것입니까?

[ ] [ ] . [ ] %

□ 매출 중 저작권 관련 활동(자체개발, 로얄티, 라이선스료 포함)으로 인한 수익이 '있다'는 응답은 83.3%로 대부분이 저작권 관련 활동 매출이 있었으며 총 매출액 중 평균 20.94%가 저작권 관련 활동으로 인한 매출액으로 나타났음 (〈그림 16〉, 〈표 29〉 참조)

〈그림 17〉 매출액 중 저작권 관련 활동

[BASE : 저작권 관련 활동 업체 448,923개사, 단위: %]



○ 응답 업체 특성별로 보면 저작권산업 중분류에서는 가구제조 및 유통업과 생활공간 디자인업, 종사자 규모에서는 100인 이상, 권역은 강원/제주권, 매출액 규모에서는 50-100억에서 저작권 관련 활동(자체개발, 로얄티, 라이선스료 포함)으로 인한 수익이 '있다'는 응답이 상대적으로 높게 나타났음 (〈표 29〉 참조)

○ 한편 저작권산업 중분류는 박물관 및 사적지 관리 운영업, 종사자 규모에서는 100-299인, 권역은 충청권, 매출액 규모는 5-10억에서 매출 중 저작권 관련 활동(자체개발, 로얄티, 라이선스료 포함)으로 인한 수익의 비중이 상대적으로 낮게 나타났음 (〈표 29〉 참조)

〈표 29〉 매출액 중 저작권 관련 활동

(단위: 개사, %)

구분		사례수	있다	없다	총 매출액 중 비중
전 체		**448,923**	**83.3**	**16.7**	**20.94**
저작권 산업 중분류	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	212,389	70.6	29.4	20.06
	보석, 귀금속 제조 및 유통업	18,072	95.1	4.9	17.49
	기타 공예품 유통업	14,896	91.3	8.7	20.43
	가구제조 및 유통업	34,616	100.0	0.0	23.43
	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	103,703	94.6	5.4	19.41
	벽지, 카페트 제조 및 유통업	8,273	97.9	2.1	16.40
	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	8,380	92.0	8.0	18.75
	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	41,149	91.6	8.4	28.07
	생활공간 디자인업	5,416	100.0	0.0	26.55
종사자 규모	박물관 및 사적지 관리 운영업	2,029	90.1	9.9	29.39
	1-4인	402,687	82.6	17.4	20.63
	5-9인	27,586	86.0	14.0	21.37
	10-49인	16,722	94.0	6.0	25.17
	50-99인	1,199	97.7	2.3	31.26
	100-299인	557	100.0	0.0	40.18
권역	300인 이상	172	100.0	0.0	33.24
	수도권	216,063	84.8	15.2	22.15
	경상권	124,126	83.2	16.8	19.58
	전라권	54,254	75.0	25.0	18.42
매출액 규모	충청권	46,783	84.4	15.6	22.19
	강원/제주	7,697	96.3	3.7	17.19
	5억 미만	335,259	82.6	17.4	21.03
	5-10억 미만	28,644	82.3	17.7	21.31
	10-50억 미만	51,931	83.8	16.2	21.10
	50-100억 미만	10,702	99.2	0.8	17.42
	100억 이상	21,379	88.0	12.0	20.27

3. 비용 분포

(1) 2024년 총 비용

문8. 귀사의 2024년도 총비용*은 얼마입니까?

* 총비용: 인건비, 재료비, 운영비, 임차료, 세금 등 2024년 사업 운영을 위해 지출한 모든 비용 합계

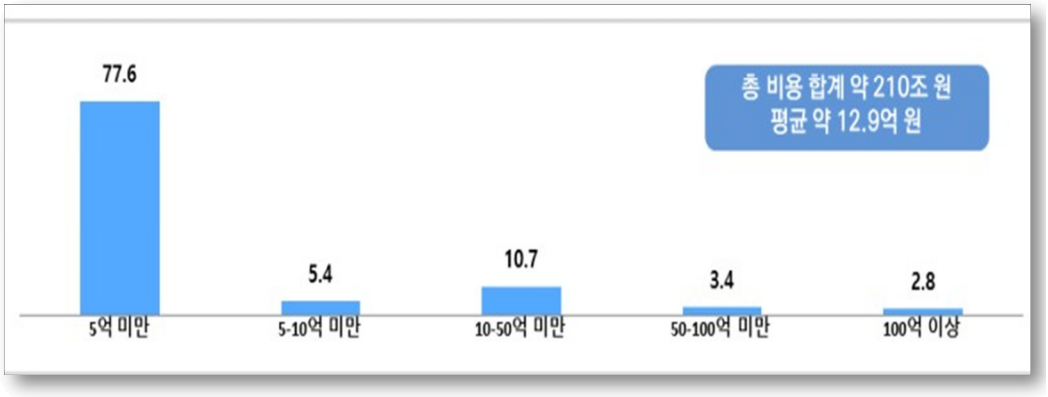
조	천억	백억	십억	억	천만	백만원

☐ 2024년도 기준 전체 비용을 비교한 결과 5억 미만이 마찬가지로 77.6%로 가장 많은 것으로 나타나며 총 비용 합계는 약 210조 원, 평균 약 12.9억 원으로 나타났음(〈그림 17〉, 〈표 30〉, 〈표 31〉 참조)

☐ 응답 업체 특성별로 보면 저작권산업 중분류에서는 매출액 규모가 5억 미만, 종사자 규모에서는 1~4인, 권역은 충청권이 상대적으로 높게 나타났음 (〈표 30〉 참조)

〈그림 18〉 비용 분포

[BASE : 저작권 관련 활동 업체 448,923개사, 단위: %]



〈표 30〉 비용 분포

(단위: 개사, %)

구분		사례수	5억 미만	5-10억 미만	10-50억 미만	50-100억 미만	100억 이상
전 체		448,923	77.6	5.4	10.7	3.4	2.8
저작권 산업 중분류	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	212,389	74.4	0.0	14.1	7.6	3.9
	보석, 귀금속 제조 및 유통업	18,072	67.9	2.7	8.7	13.9	6.8
	기타 공예품 유통업	14,896	91.4	7.0	1.3	0.3	0.0
	가구제조 및 유통업	34,616	34.1	19.6	25.5	5.1	15.9
	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	103,703	92.0	2.1	3.5	1.0	1.5
	벽지, 카페트 제조 및 유통업	8,273	69.0	12.6	15.4	0.7	2.3
	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	8,380	48.8	12.3	28.6	1.5	8.9
	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	41,149	65.8	13.4	18.7	1.5	0.7
	생활공간 디자인업	5,416	14.3	42.1	29.0	14.1	0.6
	박물관 및 사적지 관리 운영업	2,029	82.2	0.0	17.8	0.0	0.0
종사자 규모	1-4인	402,687	86.5	4.1	6.8	1.8	0.8
	5-9인	27,586	22.8	21.6	45.1	10.1	0.4
	10-49인	16,722	0.1	6.4	34.2	22.5	36.7
	50-99인	1,199	0.0	0.0	17.2	30.4	52.3
	100-299인	557	0.0	0.0	0.0	22.0	78.0
	300인 이상	172	2.3	2.6	13.1	0.0	82.0
권역	수도권	216,063	72.0	5.4	12.9	6.3	3.5
	경상권	124,126	80.2	7.0	8.8	1.2	2.8
	전라권	54,254	82.8	3.3	12.2	0.1	1.6
	충청권	46,783	94.3	1.6	2.9	0.0	1.2
	강원/제주	7,697	76.4	12.7	10.8	0.0	0.0

<표 31> 총 비용 합계 및 평균

(단위: 개사, 백만 원)

구분		사례수	비용 합계	비용 평균
전 체		**448,923**	**210,523,139**	**1,292.3**
저작권 산업 중분류	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	212,389	66,473,130	1,650.6
	보석, 귀금속 제조 및 유통업	18,072	10,170,767	2,339.2
	기타 공예품 유통업	14,896	1,043,162	171.7
	가구제조 및 유통업	34,616	35,138,556	4,794.9
	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	103,703	56,829,769	814.6
	벽지, 카페트 제조 및 유통업	8,273	2,349,933	845.0
	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	8,380	7,591,148	2,289.2
	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	41,149	24,803,646	942.1
	생활공간 디자인업	5,416	6,070,940	2,379.2
	박물관 및 사적지 관리 운영업	2,029	52,089	375.5
종사자 규모	1-4인	402,687	68,902,824	481.0
	5-9인	27,586	26,001,769	2,375.3
	10-49인	16,722	80,830,804	10,360.6
	50-99인	1,199	10,560,840	20,878.4
	100-299인	557	21,337,929	71,586.6
	300인 이상	172	2,888,974	32,196.0
권역	수도권	216,063	137,222,144	1,708.6
	경상권	124,126	55,080,340	1,164.4
	전라권	54,254	12,720,972	670.9
	충청권	46,783	4,784,040	339.5
	강원/제주	7,697	715,642	319.6

(2) 2024년 비용 중 저작권 관련 활동 비용

문 8-1. 귀사는 저작권 관련 활동을 위해 자체개발비, 로얄티, 라이선스료 등 비용을 지출하고 있습니까?

* 자체개발비: 저작권 관련 활동 수행 종사자에 대한 인건비도 포함되는 비용임

① 있다 ② 없다

문 8-2. 있다면 귀사의 2024년도 총비용 중 몇 % 정도가 저작권 관련 활동과 관련된 것입니까?

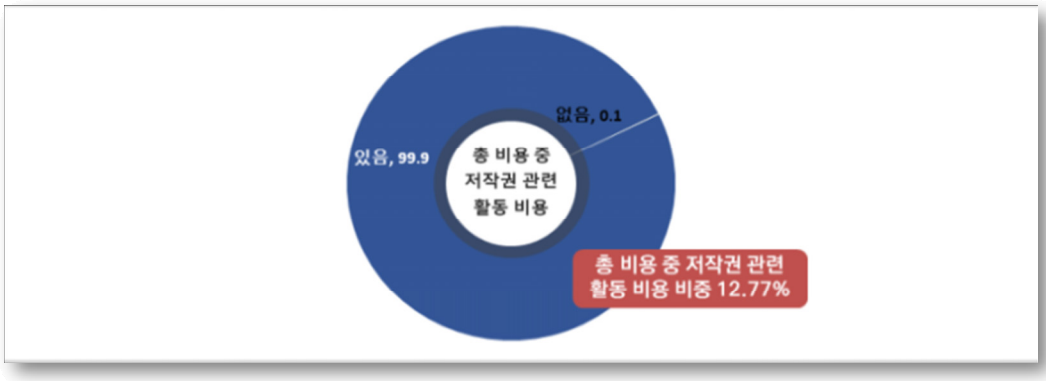
☐☐.☐ %

☐ 비용 중 저작권 관련 활동을 위해 자체개발, 로얄티, 라이선스료 등 비용을 지출하고 있다는 응답은 99.9%로 대부분이 저작권 관련 활동 비용이 있었으며 총 매출액 중 평균 12.77%가 저작권 관련 활동으로 인한 비용으로 나타났음 (〈그림 18〉, 〈표 32〉 참조)

☐ 응답 업체 특성별로 보면 저작권산업 중분류는 생활공간 디자인업, 종사자 규모에서는 100-299인, 권역은 수도권, 비용 규모는 100억 이상에서 비용 중 저작권 관련 활동(자체개발, 로얄티, 라이선스료 포함)으로 인한 비용 비중이 상대적으로 높게 나타났음(〈표 32〉 참조)

〈그림 19〉 비용 중 저작권 관련 활동

[BASE : 저작권 관련 활동 업체 448,923개사, 단위: %]



〈표 32〉 비용 중 저작권 관련 활동

(단위: 개사, %)

구분		사례수	있다	없다	총 비용 중 비중
전 체		**448,923**	**99.9**	**0.1**	**12.77**
저작권 산업 중분류	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	212,389	100.0	0.0	11.02
	보석, 귀금속 제조 및 유통업	18,072	98.4	1.6	7.39
	기타 공예품 유통업	14,896	100.0	0.0	10.75
	가구제조 및 유통업	34,616	100.0	0.0	15.52
	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	103,703	100.0	0.0	14.07
	벽지, 카페트 제조 및 유통업	8,273	100.0	0.0	15.74
	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	8,380	100.0	0.0	17.26
	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	41,149	100.0	0.0	21.57
	생활공간 디자인업	5,416	96.8	3.2	22.24
	박물관 및 사적지 관리 운영업	2,029	94.8	5.2	13.22
종사자 규모	1-4인	402,687	99.9	0.1	12.57
	5-9인	27,586	100.0	0.0	13.82
	10-49인	16,722	100.0	0.0	15.60
	50-99인	1,199	100.0	0.0	15.39
	100-299인	557	100.0	0.0	22.88
	300인 이상	172	100.0	0.0	20.92
권역	수도권	216,063	99.8	0.2	13.16
	경상권	124,126	100.0	0.0	12.59
	전라권	54,254	100.0	0.0	11.49
	충청권	46,783	99.8	0.2	12.96
	강원/제주	7,697	100.0	0.0	11.45
총비용 규모	5억 미만	126,461	99.6	0.4	15.03
	5-10억 미만	8,757	100.0	0.0	15.92
	10-50억 미만	17,495	100.0	0.0	13.88
	50-100억 미만	5,609	100.0	0.0	12.39
	100억 이상	4,583	100.0	0.0	16.24

제4장 부분저작권산업 저작권 요소 결정과 시사점

제1절 부분저작권산업의 저작권 요소 결정

1. 해외 부분저작권 요소 사례

□ 부분저작권산업은 직물, 의류, 귀금속 관련 제조업, 가구, 가정용 유리제품 및 도자기, 카펫, 장난감 및 게임, 건축 및 공학관련 서비스, 실내디자인, 박물관 등 다양한 산업으로 구성되어 있음

□ 부분저작권산업에서 저작권 요소는 저작권 기반산업 전체에서 저작권에 의존하는 부분만을 추출하기 위한 가중값임

- o 부분저작권산업의 경제적 기여는 산업분류 기준 부분저작권산업 규모에 부분저작권산업의 저작권 요소(가중치)를 곱하여 계산하게 됨

□ 미국의 저작권산업 규모 조사는 1984년 미국 copyright office에서 추정한 저작권 요소를 사용하고 있음(US Copyright office, 1984 참조)

- o 미국 등의 저작권산업 경제 기여도를 계측을 살펴보면, 부분저작권산업은 조사(survey)를 통해 저작권 요소를 추정하여 사용하고 있음

□ 〈표 30〉의 제2열에는 1989년 연구에서 사용된 미국의 저작권 요소가 제시되어 있으며, 다음으로 제3열에는 헝가리의 저작권 요소가 제시되어 있음

- o 헝가리의 저작권 요소는 미국, 싱가포르 등의 저작권 요소에 크게 의존하고 있으며, 추가적으로 저작권법의 규제, 산업의 구조, 이용 가능한 통계자료 등을 이용하여 조정하고 있음(WIPO, 2005 참조)

- o 싱가포르는 부분저작권산업의 저작권 요소를 추정하기 위하여 미국의 저작권 요소를 기초로 활용하였으며, 따로 지적재산(intellectual property: IP) 집약도를 계산하여 보정하여 사용하고 있음

  - IP집약도는 20개국의 IP집약도 선도 국가들의 IP(intellectual property) 집

약도를 결정하기 위해 개발되었으며, 1998년부터 2001년까지의 IP 성장률과 2001년과 2002년의 평균 IP 집약도를 계산하고, 미국을 1000점 기준의 순위를 부여하고 있음(상세는 『The Economic Contribution of Copyright-Based Industries in Singapore』 2004 참조)

- 이러한 IP집약도 점수를 바탕으로 싱가포르의 저작권 요소는 다음과 같이 구함

$$SCF = IP_{SIN} / IP_{US} \times USCF$$

- SCF=싱가포르 저작권 요소, $USCF$=미국의 저작권 요소, IP_{SIN}=싱가포르의 IP집약도 점수, IP_{US} = 미국의 IP 집약도 점수(1000)

〈표 33〉 각국의 저작권 요소

구분		부분저작권 요소				
		미국 1989년	헝가리 2004년	싱가포르 2004년	불가리아 2007년	네덜란드 2011년/ EU2013년 저작권 요소
30001	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	0.005	0.005	0.004	0.006	0.027
30002	보석, 귀금속 제조 및 유통업	0.100	0.250	0.2521)	0.200	0.335
30003	기타 공예품 유통업	0.500	0.400	0.400	0.400	0.410
30004	가구제조 및 유통업	0.050	0.050	0.050	0.050	0.067
30005	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	0.100	0.005	0.006	0.005	0.0055
30006	벽지, 카페트 제조 및 유통업	0.020	0.020	0.017	0.040	0.019
30007	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	0.500	0.050	0.420	0.400	0.460
30008	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	0.100	0.100	0.083	0.100	0.090
30009	생활공간 디자인업	-	-	-	-	
30010	박물관 및 사적지 관리 운영업	0.500	0.500	-	0.500	0.500

주 : 싱가포르의 '보석, 귀금속' 저작권 요소는 보석 8.3%와 모조장신구 42%의 평균치인 25.2%(0.252)를 제시하였음

□ 불가리아의 부분저작권산업의 저작권 요소는 헝가리와 싱가포르의 저작권 요소를 조정하여 사용하고 있음(WIPO, 2007 참조)

- 예를 들어, '어패럴, 직물, 신발'은 헝가리보다 20% 큰 수치인 0.006으로 정하고 있는데, 이는 경영자에 대한 전화조사 결과 두 번째로 중요한 점, 섬유·직물(textile)의 수출이 28%에 달하는 점을 고려하여 헝가리보다 20% 높은 수치인 0.6%(0.006)로 정함
- '보석, 귀금속'은 전문가와 기업 인터뷰 결과 터키와 중앙아시아로부터 모조품이 수입되는 양이 많은 점을 고려하여, 헝가리보다 25% 작은 수치인 20%(0.2), '기타공예품'은 헝가리의 저작권 요소와 같은 40%(0.4)를 사용하고 있음
- '가구'는 헝가리와 같은 저작권 요소인 5%(0.05)를 사용하고 있는데, 이는 저작권 보호 하의 활동비율이 높고, 높은 질의 오리지널 가구를 만드는 회사가 존재한다는 점을 고려하면 헝가리보다 작지 않을 것이라는 근거를 제시하고 있음
- '가정용품, 유리제품'은 경영자 설문조사에서 낮은 중요도를 차지하고 있어 싱가포르와 비교해서 0.5(헝가리와 같음)
- '벽지, 카페트'는 불가리아에서 벽지 생산은 제한적이나, 오리지널 디자인의 카페트 생산을 하는 전통적인 센터들이 있으므로 헝가리의 2배로 설정하고 있음
- '장난감, 게임용품'은 헝가리보다 20% 작은 수치인 40%(0.4)를 적용하고 있으며, '건축, 엔지니어링, 측량'은 헝가리와 같은 10%(0.1), '박물관'은 낮은 부가가치와 산출액을 고려하여 헝가리와 같은 50%(0.5)를 사용하고 있음

□ 멕시코의 부분저작권산업의 저작권 요소는 미국과 헝가리의 저작권 요소를 단순평균하여 구하고 있음(WIPO, 2006 참조)

- 멕시코는 미국과 같은 산업분류(NAICS)를 사용하기 때문에 미국의 저작권 요소는 멕시코 경우에 적절한 것으로 판단하였으며, 미국 경제와 밀접한 연관 관계를 구축하고 있어 산업구조가 유사한 점, 헝가리는 멕시코와 유사한 발전 수준을 가지는 중소득 국가인 점을 고려하였다고 밝히고 있음

□ 네덜란드와 EU의 부분저작권산업 저작권 요소는 헝가리와 싱가포르의 평균값을 사용하였음

- 싱가포르는 저작권 요소를 결정하기 위해 104개 기업을 대상으로 설문조사를 실시했으며, 헝가리는 1990년 미국과 동일한 저작권 요소를 사용했으며, 이를 자국의 상황에 맞게 약간 조정했음
- 흥미로운 점은 헝가리와 싱가포르의 저작권 요소 결정방법은 다르지만, 2국가가 사용한 저작권 요소가 매우 유사하다는 것임
  - 즉, 대부분의 경우 싱가포르가 높은 저작권 요소를 결정한 경우 헝가리도 동일하게 높은 저작권 요소를 결정했음
  - 헝가리의 부분저작권산업별 저작권 요소는 0.5%에서 50% 사이였으며 평균은 8%이고, 싱가포르의 부분저작권산업 저작권 요소는 0.4%에서 42% 사이였으며 평균은 7%였음.
- 네덜란드의 산업별 저작권 요소는 0.5%에서 50% 사이였으며 평균은 7%임

□ 해외의 부분저작권산업의 저작권 요소는 상당한 문제점을 내포하고 있으며, 모든 국가에서 미국의 1989년 부분저작권 요소를 벤치마킹하고 있음

- 우선, 싱가포르의 부분저작권 요소는 미국의 저작권 요소에 자체적으로 조사한 IP집약도를 곱하여 구함으로써 단순히 미국의 저작권 요소를 축소한 것에 지나지 않음
- 한편 헝가리는 미국의 저작권 요소와 기본적으로 미국의 저작권 요소를 벤치마킹한 싱가포르의 저작권 요소를 참고로 하였다는 점에서 결론적으로 미국의 저작권 요소를 축소한 결과임
  - 불가리아는 헝가리의 저작권 요소를 사용하여 조정을 하고 있으나, 조정치에 대한 합리적인 근거가 빈약하며, 멕시코는 미국과 헝가리의 저작권 요소를 사용하고 있는데, 이 또한 적절한 방법이라고 간주하기 어려움

□ 상술한 바와 같이 모든 국가들의 저작권 요소가 기본적으로 미국의 저작권 요소를 바탕으로 추정되고 있어, 자국의 산업구조를 제대로 반영하고 있다고 보기 어려움

2. 부분저작권산업 저작권 요소 결정

(1) 요소비중 산출 방식

□ 저작권산업의 정확한 규모와 경제적 기여도를 파악하기 위해서는 산업 내에서 순수하게 저작권 관련 활동 에 기인한 경제적 가치만을 선별적으로 추출할 필요가 있음

- 이는 저작권 기반 산업이 매우 광범위하며, 동일 산업 안에서도 저작권 관련 활동 과 직접 관련된 영역과 그렇지 않은 영역이 혼재되어 있기 때문임
- 따라서 저작권 관련 활동 이 실제로 어느 정도 기여했는지를 파악하기 위한 '저작권 요소(Copyright Factor)'의 산정 과정이 필수적임

□ 저작권 요소란 저작권 기반산업 전체 중 저작권과 직접적 또는 간접적으로 관련된 부분만을 구분·추출하기 위한 가중치로서, 저작권 관련성이 낮은 활동을 배제하고 순수 창조활동에 기반한 경제적 가치를 계산하기 위해 사용됨

□ 특히 부분저작권산업의 경우, 동일 산업 안에 저작권과 전혀 관계없는 공정·서비스가 다수 포함되어 있어, 전체 산업규모를 그대로 저작권산업으로 간주할 경우 과도한 산정 오류가 발생하게 됨

□ 이러한 이유로 저작권과 실질적으로 관련된 비중만을 반영한 저작권 요소 설정이 필수적인 절차로 자리 잡고 있음

□ 저작권 요소는 산출액, 부가가치, 종사자 수 등 주요 경제지표에 일괄 적용되며, 이를 통해 저작권 관련 활동 이 창출한 경제 규모를 정량적으로 제시할 수 있음

- 구체적으로, 핵심저작권산업과 상호의존저작권산업은 산업 자체가 저작권 창조활동과 직접적으로 연계되므로 저작권 요소를 1.0으로 적용함
- 반면, 부분저작권산업은 산업 내 저작권 관련 활동 비중에 따라 별도의 저작권 요소를 산출·적용하며, 저작권지원 산업 역시 지원활동이 저작권 창출에 기여하는 정도를 고려하여 저작권 요소 α를 설정함
- 이러한 저작권 요소를 산출량, 부가가치, 종사자수에 곱함으로써 저작권 관련 활동 (창조활동)에 기반한 산출량, 부가가치, 종사자수를 구할 수 있음

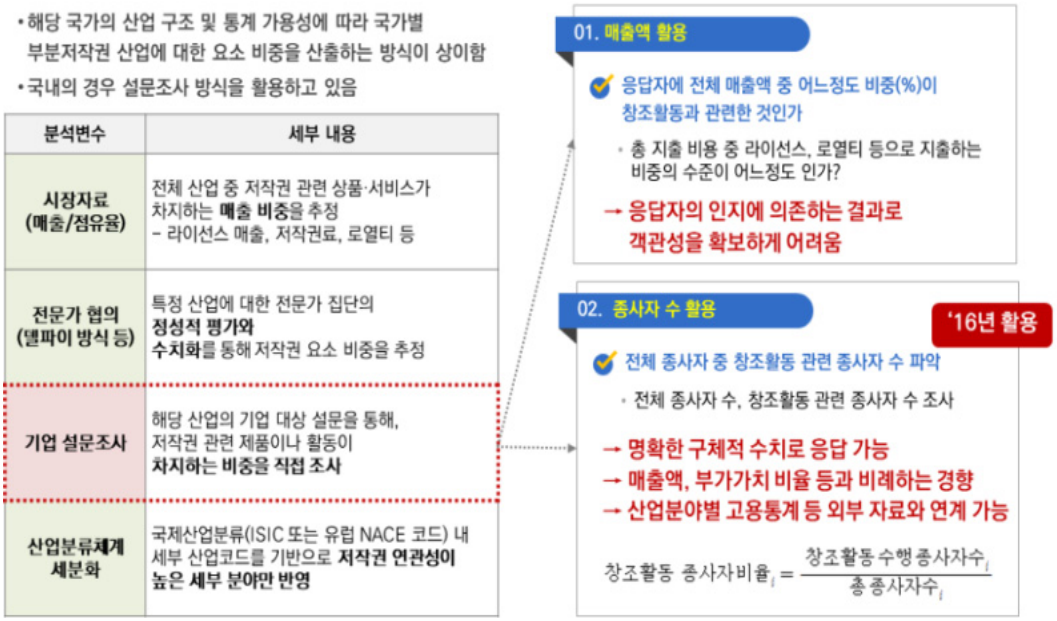
- 핵심저작권산업의 규모 = 핵심저작권산업의 산출액, 부가가치, 종사자수 × 1.0
- 상호의존저작권산업의 규모 = 상호의존저작권산업의 산출액, 부가가치, 종사자수 × 1.0
- 부분저작권산업의 규모 = 부분저작권산업 매출액, 부가가치, 종사자수 × 저작권 요소
- 저작권지원 산업의 규모 = 저작권지원 산업 산출액, 부가가치, 종사자수 × α(저작권지원 산업 저작권 요소)

(2) 저작권 요소 산출 방식 : 저작권 비중의 개념 및 산출 방식

□ 앞서 설명한 WIPO(2015)의 부분저작권 산출 방식 중 본 과업은 기업 설문조사를 이용하여 해당 산업의 기업 대상 설문을 통해 저작권 관련 제품이나 활동이 차지하는 비중을 직접 조사했음

○ 각 요소별 산업의 구조적 특성과 수익 창출 방식이 상이하여 매출액과 창조활동 간의 직접적인 연계가 어려워 본 분석에서는 매출 기반 지표 대신 창조활동 종사자 비중을 중심으로 저작권 요소를 산정하고자 함

〈그림 20〉 WIPO(2015) 부분저작권 요소 산출 방식



3. 2024년 기준 부분저작권산업 저작권 요소

□ 〈표 34〉에는 도소매업(유통)과 제조업을 분리하여 저작권 관련 종사자수 비중을 산출한 결과가 제시되어 있음

- 전반적으로 제조업 분야의 저작권 관련 활동 종사자수 비중이 유통업에 비해 높게 나타나나, 산업 전체의 종사자수 대비 제조업 부문의 종사자수 비중이 유통업에 비해 낮게 나타남
  - 제조업 저작권 관련 활동 종사자 수 비중 = 제조업 부문 저작권 관련 활동 종사자수 / 제조업 부문 총 종사자수
  - 유통업 저작권 관련 활동 종사자 수 비중 = 유통업 부문 저작권 관련 활동 종사수 / 유통업 부문 총 종사자수
  - 제조업 부문 종사자 수 비중 = 제조업 부문 총 종사자수 / 총 종사자수 (제조업 부문과 유통업 부문 총 종사자수)
  - 유통업 부문 종사자 수 비중 = 유통업 종사자수 / 총 종사자수 (제조업 부문과 유통업 부문 총 종사자수)

〈표 34〉 제조업과 유통업의 저작권 관련 활동 종사자 수 비중

구분			제조업, 유통업 저작권 관련 활동 종사자 수 비중	부문별 종사사 수 비중
30001	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	제조업	0.107	0.243
		도소매업(유통)	0.051	0.757
30002	보석, 귀금속 제조 및 유통업	제조업	0.400	0.027
		도소매업(유통)	0.043	0.973
30003	기타 공예품 유통업	도소매업(유통)	0.120	1.000
30004	가구제조 및 유통업	제조업	0.128	0.669
		도소매업(유통)	0.057	0.331
30005	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	제조업	0.130	0.190
		도소매업(유통)	0.093	0.810
30006	벽지, 카페트 제조 및 유통업	제조업	0.080	0.147
		도소매업(유통)	0.089	0.853
30007	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	제조업	0.328	0.079
		도소매업(유통)	0.099	0.921
30008	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	서비스업	0.069	1.000
30009	생활공간 디자인업	서비스업	0.237	1.000
30010	박물관 외 관련 시설 운영업	서비스업	0.161	1.000

□ 〈표 35〉에는 부분저작권산업 분류에 따라 제조업과 유통업(도소매업)으로 구분되는 부분저작권산업 별로 저작권 관련 활동 종사자 비율을 단순평균한 값과 가중평균한 값을 비교하였음

- 즉, 각 산업의 저작권 의존정도가 제조업과 유통업에서 구조적인 차이를 보일 수 있다는 판단에 따라 가중평균을 구한 것임

□ 예를 들어, ‘보석, 귀금속 제조 및 유통업’의 저작권 요소는 ‘보석, 귀금속 제조 및 유통업’ 전체에서 제조업에 종사하는 종사자수 비중과 유통업에 종사하는 종사자 수 비중을 곱하여 계산된 저작권 요소임

○ 즉, ‘보석, 귀금속 제조 및 유통업’의 창조활동 종사자 비율은 0.400, 유통업의 창조활동 종사자 비율은 0.043이고, 전체 종사자수 중 제조업 종사자 비중은 0.027, 유통업 종사자 비중은 0.973이므로 “0.400×0.027 + 0.043×0.973=0.053”으로 계산됨

〈표 35〉 저작권 관련 활동 종사자수 비율

구분			저작권 관련 활동 종사자 비율	저작권 관련 활동 종사자 비율 (단순평균)	저작권 관련 활동 종사자 비율 (가중 평균)
30001	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	제조업	0.107	0.079	0.065
		도소매업(유통)	0.051		
30002	보석, 귀금속 제조 및 유통업	제조업	0.400	0.221	0.053
		도소매업(유통)	0.043		
30003	기타 공예품 유통업	도소매업(유통)	0.052	0.120	0.120
30004	가구제조 및 유통업	제조업	0.128	0.093	0.104
		도소매업(유통)	0.057		
30005	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	제조업	0.130	0.112	0.100
		도소매업(유통)	0.093		
30006	벽지, 카페트 제조 및 유통업	제조업	0.080	0.085	0.088
		도소매업(유통)	0.089		
30007	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	제조업	0.328	0.214	0.117
		도소매업(유통)	0.099		
30008	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	서비스업	0.069	0.069	0.069
30009	생활공간 디자인업	서비스업	0.237	0.237	0.237
30010	박물관 및 사적지 관리 운영업	서비스업	0.161	0.161	0.161

□ 부분저작권산업의 제조업과 유통업을 종사자 수 비중으로 가중하여 구한 저작권 요소와 가중하지 않고 구한 저작권 요소에는 크고 작은 차이를 보임

- 특히, '보석, 귀금속 제조 및 유통업', '장난감, 게임용품 제조 및 유통업'에서 큰 차이를 보이는데, 유통업 부문의 창조활동 종사자수 비중(0.043, 0.099)이 매우 낮고, 전체 대비 유통업 부문 종사자 비중(0.973, 0.921)이 매우 높은 특징을 가짐
  - 즉, 창조활동 종사자수 비중이 매우 낮은 부문의 종사자수 비중이 높을 경우, 단순 평균의 왜곡이 크게 발생함
  - 예를 들어 보석, 귀금속 제조 및 유통업의 경우 제조업의 저작권 요소는 0.400(제조업 부문 비중 0.027, 유통업의 저작권 요소는 0.043(유통업 부문 비중 0.973)으로 단순 평균 저작권 요소는 0.221이나, 가중평균 저작권 요소는 0.053로 나타나, 큰 차이를 보임

□ 부분저작권산업의 저작권 관련 종사자 비중을 비교하였을 때, 생활공간 디자인업에서 저작권 관련 활동종사자 비율이 가장 높게 나타나고 다음으로 박물관 및 사적지 관리 운영업, 기타 공예품 유통업 등의 순으로 나타났음(〈표 36〉 참조)

□ 부분저작권산업 중분류의 산업구조를 저작권 관련 종사자 비중과 매출액 비중으로 연계하면 다음의 특징이 있음(〈표 36〉 참조)

- 30001 어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업은 소수 저작권 관련 활동인력이 부가가치를 발생시키는 산업으로 국내 제조업 쇠퇴로 인해 매출과 종사 인원 연계에 한계가 있음
- 30003 기타 공예품 유통업은 단순 수공예품 등 사업화, 수익화 등의 한계로 매출과 창조활동 연계에 한계가 있음
- 30006 벽지, 카페트 제조 및 유통업은 기술, 자재 중심 산업으로 창조활동의 부가가치가 낮음
- 30007 장난감, 게임용품 제조 및 유통업은 인원 투입 대비 수익은 유통단이 가지는 구조임
- 30008 건축, 엔지니어링, 측량 서비스업은 설계사 등 일부 인원이 전체 매출을 견인하는 구조임
- 30010 박물관 및 사적지 관리 운영업은 공공 영역의 박물관 등 일부 매출 반영에 한계가 있는 업체가 포함되어 있음

〈표 36〉 부분저작권산업의 저작권 관련 활동 종사자, 매출액 비율

구분		저작권 관련 활동 종사자 비율(A)	저작권 관련 활동 매출액 비율(B)	GAP(B-A)
30001	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	0.065	0.201	0.136
30002	보석, 귀금속 제조 및 유통업	0.053	0.175	0.122
30003	기타 공예품 유통업	0.120	0.204	0.084
30004	가구제조 및 유통업	0.104	0.234	0.130
30005	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	0.100	0.194	0.094
30006	벽지, 카페트 제조 및 유통업	0.088	0.164	0.076
30007	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	0.117	0.187	0.070
30008	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	0.069	0.281	0.212
30009	생활공간 디자인업	0.237	0.266	0.029
30010	박물관 및 사적지 관리 운영업	0.161	0.294	0.133

□ 아래의 〈표 37〉의 제2열에는 제조업과 유통업을 종사자수 비중으로 가중 평균한 '2025년도 조사 부분저작권산업의 저작권 요소(2024 저작권 요소)' 값이 제시되어 있음

□ 부분저작권산업별 저작권 요소가 2016년도 조사 저작권 요소 값(2015 저작권 요소)과 비교했을 때, '건축, 엔지니어링, 측량서비스', '생활공간디자인업' '벽지, 카페트 제조 및 유통업'에서 보다 합리적인 수치로 보이는 것으로 여겨짐

- 특히, 2016년도 조사 저작권 요소는 '건축, 엔지니어링, 측량서비스업(0.168)'과 '벽지 카페트 제조 및 유통업(0.116)' 등에서 저작권 요소가 과대하게 나타나는 점이 개선되었음

4. 부분저작권산업 요소비중 변화

□ 부분저작권산업의 저작권 요소에 대해 시계열로 비교하면 〈표 37〉과 〈표 38〉과 같이 나타남

〈표 37〉 부분저작권산업의 저작권 요소 시계열 비교(1)

구분		2025	2016	GAP
30001	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	**0.065**	0.088	-0.023
30002	보석, 귀금속 제조 및 유통업	**0.053**	0.239	-0.186
30003	기타 공예품 유통업	**0.120**	0.099	0.021
30004	가구제조 및 유통업	**0.104**	0.069	0.035
30005	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	**0.100**	0.122	-0.022
30006	벽지, 카페트 제조 및 유통업	**0.088**	0.116	-0.028
30007	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	**0.117**	0.176	-0.059
30008	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	**0.069**	0.168	-0.099
30009	생활공간 디자인업	**0.237**	0.439	-0.202
30010	박물관 및 사적지 관리 운영업	**0.161**	0.021	0.140

□ 2016년도 부분저작권 요소 조사(2015 저작권 요소) 시, 저작권 관련 활동 연관도가 높은 제조업을 중심으로 조사 되어, 구조적으로 부분저작권산업 저작권 요소가 크게 나타남

- 일부 업종의 경우, 제조업 내에서도 저작권 관련 활동 인력이 다수 감소한 업종(가구제조 및 유통업)이 있는데 이는 디자인 및 기획 기능의 외주화 확대, 디지털화 등으로 인한 인력구조 변화 등으로 판단됨
- 부분저작권산업의 저작권 요소의 시계열 비교를 하자면 '30001 어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업', '30002 보석, 귀금속 제조 및 유통업', '30005 가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업', '30006 벽지, 카페트 제조 및 유통업', '30007 장난감, 게임용품 제조 및 유통업'의 경우 유통업이 포함되어 전반적으로 비중이 감소한 것으로 나타남
- 한편 '30004 가구제조 및 유통업'의 경우 가구 제조 모집단 감소에 반해 소규모 공방, 맞춤형 가구제조의 창조인력 비중 확대 등의 영향으로 보임
- '30008 건축, 엔지니어링, 측량 서비스업'의 경우 창조활동 비중이 낮은 엔지

니어링(토목)서비스 종사자 비중 가중치가 반영된 상황임

- ‘30009 생활공간 디자인업’은 저작권산업 분류체계가 변경되면서 모집단이 증가하여 나타난 변화로, 기존에는 1개 산업분류에서 2개 산업분류로 증가하였음
  - 추가된 산업분류(도시계획 및 조경설계)의 창조인력 비중이 낮기 때문에 2015년 대비 감소한 것으로 나타남.
- 마지막으로 ‘30010 박물관 및 사적지 관리 운영업’에서는 저작권산업 분류체계가 변경되어 모집단이 감소하였음
  - 기존에 5개 산업분류에서 2개 산업분류로 감소되었으며 기존 조사 시 저작권 창조활동 인력 비중이 낮았던 3개의 산업분류가 제외되었기 때문에 2015 부분저작권 요소에 비해 크게 증가한 것으로 보임

□ 2016년도 부분저작권 요소 조사(2015 저작권 요소)의 경우 ‘제조 및 유통업’이 대상으로 된 업종의 경우 제조업만을 조사 대상으로 포함하여 요소비중을 산출하였으며 2025년도 부분저작권 요소 조사(2024 저작권 요소)는 유통업을 포함한 전체 모집단을 대상으로 표본조사를 실시하였으므로 관련 업종의 전반적 요소 비중이 하락한 것으로 보임

〈표 38〉 부분저작권산업의 저작권 요소 시계열 비교(2)

구분		2025	2016	2012	2009
30001	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	**0.065**	0.088	0.115	0.115
30002	보석, 귀금속 제조 및 유통업	**0.053**	0.239	0.077	0.214
30003	기타 공예품 유통업	**0.120**	0.099	0.118	0.214
30004	가구제조 및 유통업	**0.104**	0.069	0.042	0.099
30005	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	**0.100**	0.122	0.155	0.089
30006	벽지, 카페트 제조 및 유통업	**0.088**	0.116	0.025	0.215
30007	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	**0.117**	0.176	0.585	0.150
30008	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	**0.069**	0.168	0.266	0.723
30009	생활공간 디자인업	**0.237**	0.439	0.394	0.723
30010	박물관 및 사적지 관리 운영업	**0.161**	0.021	0.099	0.108

5. 미국, EU의 저작권 요소와 비교

□ 우리나라 저작권 요소를 미국, EU와 비교했을 때, ‘어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업’, ‘가구 제조 및 유통업’이 크게 나타났으며, ‘보석, 귀금속’, ‘기타 공예품’, ‘건축, 엔지니어링, 측량 서비스업’, ‘박물관외 관련시설‘에서 상대적으로 작게 나타났음(〈표 39〉 참조)

〈표 39〉 부분저작권산업의 저작권 요소

구분		저작권 요소 (2025)	미국 (1989)	네덜란드(2011)/ EU(2013) 저작권 요소
30001	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	**0.065**	0.005	0.027
30002	보석, 귀금속 제조 및 유통업	**0.053**	0.100	0.335
30003	기타 공예품 유통업	**0.120**	0.500	0.410
30004	가구 제조 및 유통업	**0.104**	0.050	0.067
30005	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	**0.100**	0.100	0.0055
30006	벽지, 카페트 제조 및 유통업	**0.088**	0.020	0.019
30007	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	**0.117**	0.500	0.460
30008	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	**0.069**	0.100	0.090
30009	생활공간 디자인업	**0.237**	-	-
30010	박물관 및 사적지 관리 운영업	**0.161**	0.500	0.500

□ ‘어패럴, 직물, 신발제조업 및 유통업’의 저작권 요소가 미국의 저작권 요소와 큰 차이를 보이는 것은 ‘어패럴, 직물, 신발제조업’ 부문의 미국과 우리나라의 생산구조에 의한 차이로 볼 수 있음

- 미국은 동 산업에 있어서 생산 단가를 낮추기 위해 다국적 외주생산과 구매 형태를 선호하고, 미국 내 생산 비중이 낮은 편이며, 생산기능이 크게 감소한 실정임
- 예를 들어, 2006년 기준 내수중 수입이 차지하는 비중이 82.0%, 국내 출하 비중은 18.0%로 대부분의 의류를 수입하여 유통하거나, 제3국에서 OEM을 통해 생산한 물량을 역수입하는 구조임

- 따라서 ‘어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업’의 생산·유통 규모에 비해 미국 내 창조활동이 매우 작은 수치를 보이는 것으로 여겨짐

□ 다음으로 ‘보석, 귀금속 제조 및 유통업’의 저작권 요소는 우리나라의 경우 0.077, 미국의 경우 0.1, EU의 경우 0.335로 우리나라의 저작권 요소가 미국과 EU에 비해 작은 것으로 나타났음

○ 미국과는 현저한 차이를 보인다고 보기는 어려우나, EU와는 현저한 차이를 보이고 있는데, 동 산업의 구조가 제조업보다는 유통업 규모가 훨씬 큰 점(유통업 비중, 0.973)을 고려한다면, 미국과 EU보다 작은 수치가 나타나는 것은 합리적인 것으로 해석됨

□ 특히 2010년에 조사된 우리나라 저작권 요소가 0.214로 미국보다 2.1배 크게 나타났는데 반해, 이번 조사에서는 과대하게 추정된 수치가 적정한 수치로 조정된 것으로 판단됨

□ ‘기타 공예품 유통업’의 저작권 요소는 우리나라의 경우 0.120, 미국의 경우 0.500, EU의 경우 0.410으로 우리나라의 저작권 요소가 미국에 비해 약 1/4 수준, EU에 비해 3/10수준으로 작은 수치를 보이고 있음

○ 이러한 수치의 차이는 대부분 ‘기타 공예품 유통업’의 분류의 차이를 반영하는 것으로 여겨짐

- 우리나라의 경우는 기타 공예품 유통업에 해당하는 표준산업분류가 ‘47842 관광민예품 및 선물용품 소매업’으로 한정되어 있는데 반해, 미국의 경우는 공예품과 관련된 단체(협회) 등이 포함되어 있는 점이 차이를 가져오는 것으로 판단됨

□ ‘가구제조 및 유통업’의 저작권 요소는 우리나라의 경우 0.104, 미국의 경우 0.050, EU의 경우 0.067이며, 우리나라의 저작권 요소가 미국과 EU의 저작권 요소보다 크게 나타나고 있음

□ ‘가정용품, 자기, 유리제품 제조 및 유통업’의 저작권 요소는 우리나라의 경우 0.100, 미국의 경우 0.100으로 우리나라와 미국의 저작권 요소가 같은 수치를 보이고 있음

○ 우리나라는 동 산업에 자기 제품이나 지재권에 의존하는 의약품 및 의료용품 도매업이 포함되어 있어 미국의 산업분류와 다소 차이를 보이는 점에서 허용

할 수 있는 차이로 판단됨

□ ‘벽지, 카페트 제조 및 유통업’의 저작권 요소는 우리나라의 경우 0.088, 미국의 경우 0.02, EU의 경우 0.019로 우리나라의 저작권 요소가 4배 큰 수치를 보이고 있음

- 특히 2010년 우리나라 저작권 요소 조사에서는 동 산업의 저작권 요소가 0.215로 미국의 저작권 요소와 큰 차이를 보였는데, 유통업이 거의 대부분을 차지하는 산업의 구조상 미국에 비해 6배 이상 큰 수치를 보이는 것은 합리적으로 보이지 않았으나, 이러한 점에서 이번 조사에서 저작권 요소가 개선된 것으로 판단됨

□ ‘장난감, 게임용품 제조 및 유통업’의 저작권 요소는 우리나라의 경우 0.117, 미국의 경우 0.500, EU의 경우 0.460으로 우리나라에 비해 약 4배 크게 조사되었음

□ ‘건축, 엔지니어링, 측량서비스’의 저작권 요소는 우리나라가 0.069, 미국이 0.1, EU가 0.09로 우리나라가 약간 작게 나타났으나, 2010년에 추정된 저작권 요소 0.723과 비교하면 합리적인 수준으로 조정되었다고 볼 수 있음

□ ‘박물관 외 관련시설 운영업’의 저작권 요소는 우리나라의 경우 0.161, 미국의 경우 0.5, EU의 경우 0.5로 미국과 EU가 우리나라에 비해 약 3배 큰 것으로 나타났음

□ 박물관 외 관련시설 운영업에 관한 미국과 우리나라의 산업분류 상의 차이가 크지 않은 점을 고려하면, 산업구조 상의 차이에 기인하는 것으로 여겨진다.

① 미국의 국민 1인당 박물관 관람횟수는 4.09인데 반해 우리나라는 0.06으로 큰 차이를 보이고 있는 점(박물관 관람률 저조)

② 사립박물관들은 연간 운영예산이 1억원 미만인 경우가 48%에 이른 취약한 재정여건 탓에 전문 인력 확보가 어려운 점(재정적 압박)

③ 전시 디스플레이나 전시기법에서 새롭게 개선되지 않고 상당수 박물관에서 전시내용이 개관이래 수십년 동안 그대로 상설 전시되는 점[7)]

- 위의 사항을 고려하면 미국에 비해 저작권 요소가 약 1/3수준이라는 점이 결코 과소한 수치는 아닌 것으로 여겨짐

7) 한국문화관광연구원 2008 참조.

제2절 저작권 요소 조사에 따른 정책적 시사점

1. 저작권에 대한 인지도

□ 우리나라 기업체 관리자의 저작권에 관한 인지도는 2025년 현재 '알고 있다'가 99.8%로 나타나 거의 모든 기업이 저작권에 대해 인지하고 있는 것으로 나타났음(〈표 40〉 참조)

□ 저작권에 대한 인지도는 2012년 46.4%, 2016년 86.2%, 2025년 99.8%로 저작권에 대한 인지도가 지속적으로 상승하였음(〈표 40〉 참조)

□ 업종별로 부분저작권에 대한 인지도를 살펴보면 '어패럴, 직물, 신발제조 및 유통업'의 부분저작권에 대한 인지(1.3%)가 가장 낮았으며, '장난감, 게임용품 제조 및 유통업'의 부분저작권에 대한 인지(26.9%)가 가장 높은 것으로 나타났음

〈표 40〉 저작권에 대한 인지도

(단위: %)

구분		2012년	2016년	2025년	
		저작권	저작권	저작권	부분저작권
전 체		**46.4**	**86.2**	**99.8**	**14.0**
30001	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	46.1	64.5	100.0	1.3
30002	보석, 귀금속 제조 및 유통업	37.8	97.2	100.0	5.3
30003	기타 공예품 유통업	54.7	83.8	100.0	14.3
30004	가구제조 및 유통업	44.1	96.7	100.0	50.2
30005	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	47.9	95.4	100.0	0.0
30006	벽지, 카페트 제조 및 유통업	52.0	69.4	97.9	0.0
30007	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	50.7	100	100.0	26.9
30008	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	32.6	87.8	100.0	17.8
30009	생활공간 디자인업	47.5	86.4	100.0	13.7
30010	박물관 및 사적지 관리 운영업	51.0	80.9	100.0	10.4

2. 저작권 관련 활동의 중요성

□ 우리나라 기업체 관리자들이 판단하는 매출액이나 이윤 측면에서 저작권 관련 활동의 중요도는 중요하다고(약간 중요+매우 중요) 응답한 기업이 2025년 기준 44.3%로 나타났음(〈표 41〉 참조)

□ 저작물 창조활동이 중요하다고 인식하는 기업 비율은 2012년 51.5%, 2016년 55.4%, 2025년 44.3%로 감소하였음

- 사업상 저작물 창조활동의 중요성이 하락한 이유로는 기업형 OEM·ODM 형태로 증가, 온라인 커머스, SNS 확산으로 창작보다 모방이나 트렌드 추종이 더 유리한 시장 구조로 변화하였기 때문으로 판단됨

〈표 41〉 사업상 저작권 관련 활동의 중요성(평균)

(단위: %)

구분		2012년	2016년	2025년
전 체		**51.5**	**55.4**	**44.3**
30001	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	52.0	42.2	62.9
30002	보석, 귀금속 제조 및 유통업	38.4	75	86.6
30003	기타 공예품 유통업	72.8	29.7	23.1
30004	가구제조 및 유통업	59.3	32.2	8.3
30005	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	32.0	55.1	1.4
30006	벽지, 카페트 제조 및 유통업	43.2	55.6	43.7
30007	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	32.8	72.9	16.8
30008	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	52.4	51.8	81.3
30009	생활공간 디자인업	74.9	73.6	43.3
30010	박물관 및 사적지 관리 운영업	57.3	66.2	39.7

□ 한편 부분저작권산업 부문별로 보면, 사업상 창조활동이 중요하다고 판단하는 비율이 가장 큰 부문이 '보석, 귀금속 제조 및 유통업(86.6%)' 다음으로 '건축, 엔지니어링, 측량 서비스업(81.3%)', '어패럴, 직물, 신발제조 및 유통업(62.9%)' 순으로 나타났음

- 즉 창조활동의 중요성을 인식하고 있음에도 불구하고, 창조활동 종사자수 비율이 낮은데, 그 이유로는 해당 산업의 영세성을 들 수 있음[8)]

3. 저작권 이용 권한 확보

□ 기업들의 저작권 이용 권한 확보 방법으로 응답기업 중 82.0%가 타인·타사의 저작물을 이용 허락 또는 도입하는 방법이 가장 높게 나타났고, 그 다음으로 자체 창작·개발 17.7%로 나타났음(〈그림 20〉, 〈표 42〉 참조)

□ 응답기업 특성별로 볼 때, 업종이 '벽지, 카페트 제조 및 유통업'과 '보석, 귀금속 제조 및 유통업'에서 타인·타사의 저작물을 이용 허락 또는 도입하는 방법으로 저작권을 이용하고 있다는 응답이 높게 나타났으며, '박물관 외 관련 시설 운영업'과 '건축, 엔지니어링, 측량 서비스업'에서 자체 창작·개발을 통해 저작권을 이용하고 응답이 높게 나타났음(〈표 42〉 참조)

□ 특히, '건축, 엔지니어링, 측량 서비스업'은 응답 기업의 대부분이 건축설계업이라는 업종의 특성상 자체 창작·개발을 통한 이용 응답 비율이 높게 나타난 것으로 여겨짐

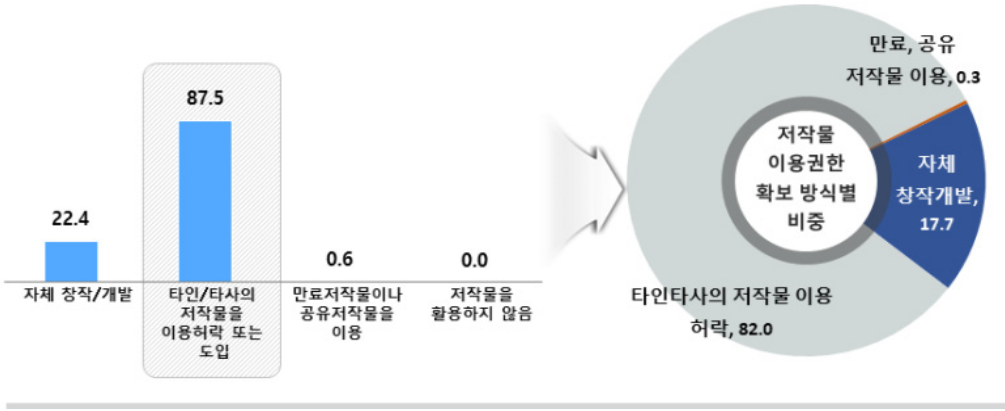
□ 또한 '기타 공예품 유통업'과 '가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업'은 새로운 디자인이나 창의적인 아이디어가 중요한 공예품의 범주에 속하는데 반해, 자체 창작·개발을 통해 저작권을 이용한다는 응답이 15.2%, 14.3%로 낮은 것은 고부가가치 공예산업으로 발전하고 있지 못하고 있는 것으로 여겨짐

- 이를 해결하기 위해서는 새로운 디자인이나 도안을 통해 공예품을 창작할 수 있는 환경이 마련되어야 할 것으로 판단됨

8) '건축, 엔지니어링, 측량 서비스업의 경우 창조인력이 보유를 응답한 기업들이 대부분 건축설계업으로, 종사자 10인 미만 기업이 전체의 47.5%를 차지함.

〈그림 21〉 사업활동에 저작권이 필요한 경우 이용 권한 확보 방식

[BASE : 저작권 관련 활동 업체 448,923개사, 단위: %(중복응답)]



〈표 42〉 저작권 이용 권한 확보 방식(업종별)

(단위: %)

구분		자체 창작,개발	타인,타사의 저작물을 이용할 수 있는 이용 허락, 라이선스 확보	만료저작물이나 공유저작물을 이용
전 체		17.7	82.0	0.3
30001	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	9.7	90.2	0.1
30002	보석, 귀금속 제조 및 유통업	6.6	91.5	2.0
30003	기타 공예품 유통업	15.2	82.0	2.9
30004	가구제조 및 유통업	26.0	74.5	0.0
30005	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	14.3	85.7	0.0
30006	벽지, 카페트 제조 및 유통업	6.3	92.0	1.7
30007	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	8.9	91.1	0.0
30008	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	63.2	36.5	0.3
30009	생활공간 디자인업	49.4	50.6	0.0
30010	박물관 및 사적지 관리 운영업	89.1	10.9	0.0

4. 저작권 이용 계약시 애로사항

□ 타인 타사 저작권 이용 위한 계약 시 애로사항으로 거의 모든 업종에서 “저작권 유통과정에 대한 사내 저작권 의식이 미흡함”을 지적하고 있음(〈표 43〉 참조)

- 기업에서 저작권 유통과정에 대한 사내 인식이 미흡할 경우, 단순한 법적 문제를 넘어 조직의 신뢰도, 혁신역량 전반에 손실로 이어질 수 있음
- 예를 들어, 비의도적 침해 발생, 유통 파트너와의 신뢰 상실, 기업이미지 저하, 글로벌 진출 제약 등 문제가 발생할 수 있음
- 이를 개선하기 위해서는 직원 교육 및 인식 개선, 라이선스 계약 관리의 명확화 등의 조치가 이루어져야 하며, 이를 위한 지원도 필요할 것임

〈표 43〉 타인 타사 저작권 이용 위한 계약 시 애로사항

(단위: %)

구분		저작권 유통과정에 대한 사내 저작권 의식이 미흡함	저작권 제공, 도입을 위한 과정(접촉 방식)에 대해 알지 못함	저작권의 유통을 중개해 주는 인력이나 기관(회사)에 대해 알지 못함	특별히 없음
전 체		**51.4**	**6.1**	**2.5**	**40.0**
30001	어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업	90.4	5.6	0.8	3.3
30002	보석, 귀금속 제조 및 유통업	30.3	37.5	3.3	28.9
30003	기타 공예품 유통업	29.3	9.8	3.4	57.5
30004	가구제조 및 유통업	3.5	9.4	18.6	68.5
30005	가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업	2.4	0.0	0.2	97.3
30006	벽지, 카페트 제조 및 유통업	77.6	11.1	10.6	0.7
30007	장난감, 게임용품 제조 및 유통업	0.0	0.0	0.0	100.0
30008	건축, 엔지니어링, 측량 서비스업	5.0	2.3	2.9	89.8
30009	생활공간 디자인업	21.6	24.3	14.8	39.3
30010	박물관 및 사적지 관리 운영업	0.0	0.0	0.0	100.0

5. 결론 및 시사점

□ 우리나라 부분저작권산업 기업들의 저작권에 대한 인식이 매우 높은 것으로 나타났음

- 우리나라 기업체 관리자의 저작권에 관한 인지도는 '알고 있다'가 99.8%로 나타나 거의 모든 기업들이 저작권에 대해 인지하고 있는 것으로 나타남(앞의 〈표 40〉 참조)
- 저작권에 대한 인지도는 2012년 46.4%, 2016년 86.2%, 2025년 99.8%로 저작권에 대한 인지도가 지속적으로 상승하였음
- 이는 저작권에 대한 정책적인 지원과 저작권 법·제도의 강화 및 적용의 개선이 이러한 변화를 불러온 것으로 판단됨

□ 저작권 활동의 중요성에 대한 응답은 중요하다고 판단하는 기업이 44.3%로 나타나, 2015년에 비해 약간 하락하였음

- 저작물 창조활동이 중요하다고 인식하는 기업 비율은 2012년 51.5%, 2016년 55.4%, 2025년 44.3%로 감소하였음(앞의 〈표 41〉 참조)
- 저작권 활동에 대한 중요성을 높이기 위해서는 저작권을 이용한 사업화 등 저작권과 기업의 이윤, 생산이 연결될 수 있는 저작권 비즈니스 지원, 중소기업 지원 등 다양한 저작권산업 정책과 찾아가는 교육 등 저작권 교육이 인지도의 지속적이 상승에 기여한 것으로 여겨짐

□ 저작물의 이용 권한 확보 방법에 있어서는 자체 제작 저작물을 이용하는 기업에 비해 타사 저작물을 이용하는 기업이 더 많게 나타났음

- 기업들의 저작권 이용 권한 확보 방법으로 응답기업 중 82.0%가 타인·타사의 저작물을 이용 허락 또는 도입하는 방법이 가장 높게 나타났고, 그 다음으로 자체 창작·개발 17.7%로 나타났음(앞의 〈그림 20〉, 〈표 42〉 참조)
- 향후 새로운 디자인이나 도안을 통해 제품을 생산하는 환경이 마련되어야 할 것이며 이러한 자체 제작·창작을 통해 고부가가치 부분저작권산업으로 발전하도록 지원하는 지원 정책 개발이 필요할 것으로 판단됨

□ 마지막으로 저작권 이용 계약 시 애로사항으로 “저작권 유통과정에 대한 사내 저작권 의식이 미흡함”이 지적되고 있음

- 타인 타사 저작권 이용 위한 계약 시 애로사항으로 기업들의 51%가 “저작권 유통과정에 대한 사내 저작권 의식이 미흡함”을 지적하고 있음(〈표 43〉 참조)
- 이는 비의도적 침해 발행과 신뢰 상실 등 건전한 저작권 이용 환경에 부정적인 영향을 미칠 것임
- 이를 위해, 직원 교육 및 인식 개선, 라이선스 계약 관리의 명확화 등의 조치가 이루어질 수 있도록 정책적 지원도 필요할 것임

참고문헌

1. 한국저작권위원회, 2013, 『부분저작권산업 요소비중 조사』
2. 한국저작권위원회, 2016, 『부분저작권산업 요소비중 조사』
3. 한국저작권위원회, 2024, 『한국 저작권산업의 경제기여도 조사』, 저작권 통계 2024년.
4. 경제관계장관회의, 2016, 고부가가치 일자리 창출을 위한 엔지니어링산업 경쟁력 강화방안(공개), 16-16-2.
5. US Copyright Office, 1984, Report of the United States Copyright Office to the Subcommittee on Patents, Copyrights and Trademarks, Committee on the Judiciary, United States Senate on the Size of the Copyright Industries in the United States.
6. WIPO, 2003, Guide on Surveying the Economic Contribution of the Copyright-Based Industries.
7. WIPO, 2015, Guide on Surveying the Economic Contribution of the Copyright-Based Industries.
8. WIPO, 2004, The Economic Contribution of Copyright-Based Industries in Singapore.
9. WIPO, 2005, The Economic Contribution of Copyright-Based Industries in Hungary.
10. WIPO, 2006, The Economic Contribution of Copyright-Based Industries in Mexico.
11. WIPO, 2007, The Economic Contribution of Copyright-Based Industries in Bulgaria.
12. OHIM, 2013, Intellectual property rights intensive industries: contribution to economic performance and employment in the European Union.
13. Finnish Copyright Institute, 2011, Economic Contribution OF Copyright-Based Industries in Finland 2005 - 2008.
14. WIPO, 2011, The Economic Contribution of Copyright-Based Industries in the Netherlands.

부 록

설문지

사업체 일련번호(리스트상 ID):

부분저작권산업 요소비중 조사 설문지

안녕하십니까? 한국저작권위원회는 국내 저작권산업의 실태 파악을 위하여 각 사업체를 대상으로 사업 운영에 있어 저작물의 창작·제조 등이 차지하고 있는 비중을 조사하고 있습니다.
조사결과는 국내 저작권산업의 규모와 경제적 기여도를 산출하는 기초 자료로 활용될 예정입니다.
응답해 주신 내용은 통계법 제33조에 따라 절대 비밀이 보장됩니다.
바쁘시더라도 잠시만 시간을 내주시기 바랍니다. 감사합니다.

※ 응답자는 관리(경영지원)부서 부서장(팀장) 이상으로 진행할 것

사업체명		대표자명	
소재지	광역시·도	시·군·구	읍·면·동
응답자	부서	성명	전화	FAX

※ 지금부터는 저작권과 관련된 귀사의 활동(이하, '저작권 관련 활동')에 대한 질문입니다.

1) '저작권 관련 활동'의 정의

◆ '저작권 관련 활동'이란 사업체가 제품이나 서비스를 만들고 판매하는 과정에서 디자인, 이미지, 캐릭터, 영상 등 저작물을 새로 만들거나 활용하는 활동을 말함
여기에는 다음과 같은 활동이 모두 해당함
① 캐릭터, 브랜드 로고, 패키지 디자인, 제품용 이미지 등을 새로 기획·제작하는 활동
② 다른 사람이 만든 저작물(예: 웹툰, 캐릭터, 일러스트 등)을 제품에 사용하기 위해 이용허락을 받거나 라이선스 계약을 하는 활동
③ 이런 저작물이 활용된 제품을 도매·소매·온라인 플랫폼 등으로 유통하거나 판매하는 활동

◆ '부분저작권산업'은 직접적으로 생산하지 않더라도 제조, 유통, 서비스를 하는 경우 모두 해당됨

2) '저작물'의 정의

◆ '저작물'은 사람의 창작적인 생각이나 감정을 표현한 결과물로 개인의 창의성이 담겨 표현된 모든 표현물임

◆ 그 외 본 조사에서 사용하는 '저작권 관련 활동'에 대한 업종별 예시는 붙임을 통해 확인요망

※ 아래 칸은 면접원이 체크할 것 / 특수분류는 보기카드(별첨 파일의 엑셀 자료) 참조할 것

리스트상 특수분류		변경된 특수분류
	① 변경 없음 ② 변경 사항 있음 →	

	면접원 ID	성명	휴대전화
조사담당자			

Ⅰ. 부분저작권에 대한 인식 조사

1. 책, 음악, 그림, 영상 등의 저작물을 창작한 사람에게 부여되는 권리인 '저작권'에 대해 들어 본 적이 있습니까 ?

① 있다 ② 없다

2. 어떤 산업 분야의 일부 산업 활동만 저작물과 관련이 있는 산업인 '부분저작권산업'에 대해 들어 본 적이 있습니까?

① 있다 ② 없다

3. 귀사는 귀사의 사업 활동에 저작물(캐릭터, 로고, 이미지, 디자인 등)이 필요한 경우에 어떤 방법으로 이용 권한을 확보하십니까? (복수 답변 가능)

① 자체 창작 • 개발

② 타인 • 타사의 저작물을 이용할 수 있는 이용 허락 또는 라이선스 확보

③ 만료저작물*이나 공유저작물*을 이용

* 만료저작물: 저작자 사후 70년이 지난 저작물로 저작권 보호기간이 만료되어 저작권이 소멸된 저작물
(예. 베토벤 음악, 셰익스피어 희곡 등의 고전 작품 등)

* 공유저작물: 누구나 자유롭게 이용할 수 있는 저작물로서 저작권 만료, 기증, 자유 이용 허락 저작물, 공공기관이 창작하거나 취득하여 관리하는 저작물

④ 저작물을 활용하지 않음 → 조사 중단

3-1. (문항3 중복 응답자) 귀하의 사업 활동 내 저작물 이용 권한 확보의 비중은 어떻게 되십니까?

자체 창작·개발	+	타인·타사의 저작물 이용 허락(도입): 라이선스 확보 등	+	만료·공유저작물 이용	=	합 계
( )%		( )%		( )%		100.0%

4. 귀사는 다른 사람이나 다른 회사의 저작물(캐릭터, 로고, 이미지, 디자인 등)을 사용하기 위해 계약(사용 허락이나 저작권 양도)을 맺을 때 어떤 어려움이 있다고 생각하십니까?

① 저작권 유통과정에 대한 사내 저작권 의식이 미흡함

② 저작권의 제공, 도입을 위한 과정(접촉 방식)에 대해 알지 못함

③ 저작권의 유통을 중개해 주는 인력이나 기관(회사)에 대해 알지 못함

④ 기타(구체적으로 _____)

⑤ 특별히 없음

5. 귀사는 저작권 관련 활동이 현재 귀사의 일상적인 사업에 얼마나 중요하다고 생각하십니까?

매우 중요하다	약간 중요하다	보통이다	별로 중요하지 않다	전혀 중요하지 않다
①	②	③	④	⑤

Ⅱ. 부분저작권 관련 활동 에 대한 평가

6. 종사자 수 (2024년 12월 31일 기준)

* 귀 사업체의 종사자 수만 기입하며, 본사는 지사, 지점, 영업소의 종사자를 제외하고 기입
* 저작권 관련 활동 수행 종사자 : 저작권 관련 활동 중 저작물을 실제로 창작하는 종사자
* 별첨 파일의 보기카드 내 저작권 관련 활동 예시를 자세히 읽어보고 선택요망

단위 : 명	① 풀타임 (상용근로자)	② 파트타임 (임시/일용 근로자 등)	전체 종사자 수
(1) 전체 종사자 수			
(2) 저작권 관련 활동 수행 종사자 수			

7. 귀사의 2024년도 전체 매출액은 얼마입니까? (매출액을 알고 있는 직원이 기재 요망)

조	천억	백억	십억	억	천만	백만원

7-1. 귀사의 매출 내에 '저작권 관련 활동'(자체개발, 로얄티, 라이선스료 포함)으로 인한 수익이 있습니까?

* 별첨 파일의 보기카드 내 저작권 관련 활동 예시를 자세히 읽어보고 선택 요망

① 있다 ② 없다 → 문항 8로 이동

7-2. 있다면 귀사의 2024년도 전체 매출액 중 몇 % 정도가 저작권 관련 활동과 관련된 것입니까?

□□ . □ %

8. 귀사의 2024년도 총비용*은 얼마입니까? (총비용을 알고 있는 직원이 기재 요망)

* 총비용: 인건비, 재료비, 운영비, 임차료, 세금 등 2024년 사업 운영을 위해 지출한 모든 비용 합계

조	천억	백억	십억	억	천만	백만원

8-1. 귀사는 저작권 관련 활동을 위해 자체개발비, 로얄티, 라이선스료 등 비용을 지출하고 있습니까?

* 자체개발비: 저작권 관련 활동 수행 종사자에 대한 인건비도 포함되는 비용임
* 별첨 파일의 보기카드 내 저작권 관련 활동 예시를 자세히 읽어보고 선택 요망

① 있다 ② 없다 → 조사 종료

8-2. 있다면 귀사의 2024년도 총비용 중 몇 % 정도가 저작권 관련 활동과 관련된 것입니까?

□□ . □ %

끝까지 응답해주셔서 감사합니다.

부 록

보기카드

별첨

어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업

'부분저작권'이란 이미지, 로고, 문양, 패턴, 캐릭터 등을 제작·유통하는 행위로 직접적으로 생산하지 않더라도 제조·유통·서비스를 하는 경우 모두 포함됨

1. 해당 업종

- 제조: 의류(스타킹, 모자, 가방 포함), 직물(침구, 자수, 커튼), 가죽제품 등 기획, 설계(디자인), 제조 (CAD, 3D 툴 등 활용 포함)
- 유통: 위의 제품을 판매, 유통, 전시 (옷 가게, 도매상 등)

2. 부분저작권 관련 활동 예시

★ **주의)** AI 프로그램을 사용해 해당 디자인을 그대로 활용하는 행위는 포함하지 않음

자체 제작	타인 저작물 라이선스 계약	저작물 유통
제품 디자인, 캐릭터, 로고, 문양 자체 디자인, 제작, 생산	타 저작물을 라이선스 계약을 통해 가지고 옴 (OEM, ODM 포함)	보유 저작권 판매, 관리 의류, 상품 조합(코디) 및 연출
	 	  *(본사 가이드라인X, 창작 연출)

3. 부분저작권 관련 직무·직종

직종		주요 업무 및 역할 예시
제조	의류 일러스트레이터	패션디자인 아이디어를 그림, 도식화로 표현하여 디자인 콘셉트와 제작 과정 전달
	패턴 메이커 / CAD 패턴 디자이너	디자인을 실제 제품으로 구현하기 위한 프로그램을 활용하여 원단 재단용 패턴 설계, 제작
	패션 디자이너	의류, 액세서리 등의 디자인, 소재, 색상, 패턴을 기획하고 구상하여 완성된 스타일을 창조
	텍스타일 디자이너	원단 패턴, 색상, 질감 등을 창의적으로 기획하고 구상
	신발·액세서리 디자이너	신발, 가방, 벨트, 모자 등의 패션 소품 디자인을 기획하고 형태, 소재, 색상, 디테일을 설계하여 완성품 제조
	소재 개발·기획자	새로운 원단, 가죽, 합성소재 연구·개발하여 성능·품질 개선 컨셉에 맞춰 사용할 소재의 종류, 색상, 패턴, 사양 기획·선정
	시제품 제작자	최초 샘플 제품을 제작하여 완성품 형태 검증
	봉제 전문가	제작 과정에서 패턴과 원단을 정확하게 봉제해 완성도 제고
	의류 개발자	제품 구현을 위한 패턴, 소재, 봉제, 부자재 종합 설계, 조율
	테크니컬 디자이너	의류 치수, 핏, 구조, 봉제 사양 설계를 통해 품질, 정확성 확보
	3D 패션 디자이너	전문 소프트웨어(CLO 3D 등)를 활용해 의류 디자인을 가상 공간에서 설계하고 패턴, 핏, 움직임을 디지털로 구현
유통	비주얼 머천다이저(VM)	매장, 쇼윈도 연출, 마네킹 스타일링, 진열 구성 등 디스플레이
	스타일리스트/코디네이터	의류, 신발, 액세서리 조합을 기획하여 매장 DP, 카탈로그, 광고 촬영
	브랜드 마케터	프로모션 상품(굿즈, 쇼핑백, 포장재) 디자인 타 브랜드 아티스트와 협업하여 콜라보 제품 유통 전략 수립
	그래픽 디자이너	매장 POP, 포스터, 전단, 온라인 배너 등 콘텐츠 제작
	콘텐츠 크리에이터	SNS, 온라인 스토어, 라이브커머스용 상품 이미지, 영상 제작
	패키지 디자이너	의류, 신발, 직물 상품 포장 디자인, 쇼핑백, 택, 라벨 디자인
	상품기획자(MD)	라이선스 상품 기획(캐릭터·브랜드 콜라보 제품 생산·유통 기획)
	리테일 이벤트, 전시기획	팝업스토어, 브랜드 전시, 테마관 연출 내 공간디자인, 연출물
	트렌드 애널리스트	패션, 컬러, 소비 트렌드 분석 및 예측

별첨

보석, 귀금속 제조 및 유통업

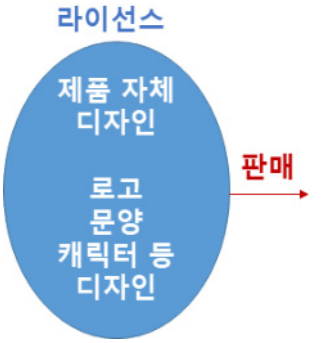
'부분저작권'이란 이미지, 로고, 문양, 패턴, 캐릭터 등을 제작·유통하는 행위로 직접적으로 생산하지 않더라도 제조·유통·서비스를 하는 경우 모두 포함됨

1. 해당 업종

- 제조: 귀금속으로 시계, 귀걸이, 반지 등 장신구, 식기류, 예술·경기용 메달 세공, 기획, 설계(디자인), 제조 (CAD, 3D 툴 등 활용 포함)
- 유통: 위의 제품을 판매, 유통, 전시 (시계, 장신구 도매상 등)

2. 부분저작권 관련 활동 예시

★ **주의)** AI 프로그램을 사용해 해당 디자인을 그대로 활용하는 행위는 포함하지 않음

자체 제작	타인 저작물 라이선스 계약	저작물 유통
제품 디자인, 캐릭터, 로고, 문양 자체 디자인, 제작, 생산	타 저작물을 라이선스 계약을 통해 가지고 옴 (OEM, ODM 포함)	보유 저작권 판매, 관리, 상품 조합(코디) 및 연출
		  *(본사 가이드라인X, 창작 연출)

3. 부분저작권 관련 직무·직종

직종		주요 업무 및 역할 예시
제조	패션 일러스트레이터	패션디자인 아이디어를 그림, 도식화로 표현하여 디자인 콘셉트와 제작 과정 전달
	패턴 메이커 / CAD 패턴 디자이너	디자인을 실제 제품으로 구현하기 위한 프로그램을 활용하여 원단 재단용 패턴 설계, 제작
	패션 디자이너	의류, 액세서리 등의 디자인, 소재, 색상, 패턴을 기획하고 구상하여 완성된 스타일을 창조
	텍스타일 디자이너	원단 패턴, 색상, 질감 등을 창의적으로 기획하고 구상
	액세서리 디자이너	신발, 가방, 벨트, 모자 등의 패션 소품 디자인을 기획하고 형태, 소재, 색상, 디테일을 설계하여 완성품 제조
	소재 개발·기획자	새로운 원단, 가죽, 합성소재 연구·개발하여 성능·품질 개선 컨셉에 맞춰 사용할 소재의 종류, 색상, 패턴, 사양 기획·선정
	시제품 제작자	최초 샘플 제품을 제작하여 완성품 형태 검증
	테크니컬 디자이너	치수, 핏, 구조, 봉제 사양 설계를 통해 품질, 정확성 확보
	3D 패션 디자이너	전문 소프트웨어(CLO 3D 등)를 활용해 의류 디자인을 가상 공간에서 설계하고 패턴, 핏, 움직임을 디지털로 구현
유통	비주얼 머천다이저(VM)	매장, 쇼윈도 연출, 마네킹 스타일링, 진열 구성 등 디스플레이
	스타일리스트/코디네이터	의류, 신발, 액세서리 조합을 기획하여 매장 DP, 카탈로그, 광고 촬영
	브랜드 마케터	라이선스 캐릭터, 로고를 활용한 프로모션 상품(굿즈, 쇼핑백, 포장재) 디자인 타 브랜드 아티스트와 협업하여 콜라보 제품 유통 전략 수립
	그래픽 디자이너	매장 POP, 포스터, 전단, 온라인 배너 등 콘텐츠 제작
	콘텐츠 크리에이터	SNS, 온라인 스토어, 라이브커머스용 상품 이미지, 영상 제작
	패키지 디자이너	의류, 신발, 직물 상품 포장 디자인, 쇼핑백, 택, 라벨 디자인
	상품기획자(MD)	라이선스 상품 기획(캐릭터·브랜드 콜라보 제품 생산·유통 기획)
	리테일 이벤트, 전시기획	팝업스토어, 브랜드 전시, 테마관 연출 내 공간디자인, 연출물
	트렌드 애널리스트	패션, 컬러, 소비 트렌드 분석 및 예측

별첨

기타 공예품 유통업

'부분저작권'이란 이미지, 로고, 문양, 패턴, 캐릭터 등을 제작·유통하는 행위로 직접적으로 생산하지 않더라도 제조·유통·서비스를 하는 경우 모두 포함됨

1. 해당 업종

- 유통: 관광기념품, 민예품, 선물용품 소매업

2. 부분저작권 관련 활동 예시

★ **주의)** AI 프로그램을 사용해 해당 디자인을 그대로 활용하는 행위는 포함하지 않음

저작물 유통	마케팅, 연출 관련 저작물
기념품, 지역 아티스트 작품 판매 디자인 패턴, 캐릭터의 2차 판매	매장 디스플레이(비주얼 머천다이징) 홍보 콘텐츠 제작 포장, 라벨 디자인
	

3. 부분저작권 관련 직무·직종

직종		주요 업무 및 역할 예시
유통	비주얼 머천다이저(VM)	매장, 쇼윈도 연출, 마네킹 스타일링, 진열 구성 등 디스플레이
	상품 디자이너	기념품, 공예품, 선물용품 외형, 문양, 색상, 패턴, 캐릭터 디자인 개발
	일러스트레이터, 그래픽 디자이너	지역명소, 전통문화, 캐릭터, 패턴 등 일러스트 제작·편집
	제품 개발자	상품 컨셉 설정, 소재·형태·포장 기획, 샘플 제작 관리
	라이선스 매니저	유명 캐릭터, 브랜드, 아티스트 작품을 제품에 적용할 때 계약·로열티 관리
	브랜드 마케터	라이선스 캐릭터, 로고를 활용한 프로모션 상품(굿즈, 쇼핑백, 포장재) 디자인 타 브랜드 아티스트와 협업하여 콜라보 제품 유통 전략 수립
	포장·패키지 디자이너	상품 패키지, 쇼핑백, 라벨 디자인
	콘텐츠 크리에이터	SNS, 온라인 스토어, 라이브커머스용 상품 이미지, 영상 제작
	상품기획자(MD)	상품 기획(캐릭터·브랜드 콜라보 제품 생산·유통 기획)
	이벤트, 전시기획자	팝업스토어, 전시회, 체험형 이벤트 등 기획, 연출

별첨

가구 제조 및 유통업

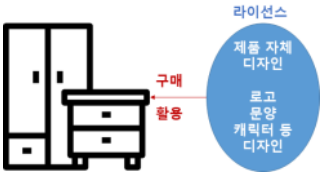
'부분저작권'이란 이미지, 로고, 문양, 패턴, 캐릭터 등을 제작·유통하는 행위로 직접적으로 생산하지 않더라도 제조·유통·서비스를 하는 경우 모두 포함됨

1. 해당 업종

- 제조: 가구 기획, 설계(디자인), 제조 (CAD, 3D 툴 등 활용 포함)
- 유통: 위의 제품을 판매, 유통, 전시 (가구점 도매상 등)

2. 부분저작권 관련 활동 예시

★ **주의)** AI 프로그램을 사용해 해당 디자인을 그대로 활용하는 행위는 포함하지 않음

자체 제작	타인 저작물 라이선스 계약	저작물 유통
제품 디자인, 캐릭터, 로고, 문양 자체 디자인, 제작, 생산	타 저작물을 라이선스 계약을 통해 가지고 옴 (OEM, ODM 포함)	보유 저작권 판매, 관리, 상품 조합(코디) 및 연출
	 	  *(본사 가이드라인X, 창작 연출)

3. 부분저작권 관련 직무·직종

직종		주요 업무 및 역할 예시
제조	가구 디자이너	의자, 테이블, 침대, 수납장 등의 디자인, 소재, 색상, 패턴을 기획하고 구상하여 완성된 스타일을 창조
	제품 개발자 (Product Developer)	신제품 기획, 소재·컬러·기능 개발
	3D 모델러 시각화 디자이너	CAD·3D 렌더링, VR·AR 기반 가구 시각화
	텍스타일·표면 패턴 디자이너	쇼파·쿠션·의자천 등의 패브릭 문양 제작
	시제품 제작자	최초 샘플 제품을 제작하여 완성품 형태 검증
유통	라이선스 매니저	유명 캐릭터, 브랜드, 아티스트 작품을 제품에 적용할 때 계약·로열티 관리
	브랜드 기획자, MD	브랜드 콘셉트에 맞는 가구 기획, 협업 상품 개발
	마케팅 디자이너	카탈로그, 패키지, 광고물 제작
	비주얼 머천다이저(VM)	오프라인 전시장 및 매장 쇼윈도 진열 구성 등 연출
	영상 콘텐츠 제작자 (콘텐츠 크리에이터)	제품 홍보 영상, 공간 연출 영상 제작
	제품 촬영 포토그래퍼	가구 제품 사진 촬영, 카탈로그·SNS용 이미지 제작
	브랜드 마케터	라이선스 캐릭터, 로고를 활용한 프로모션 상품(굿즈, 쇼핑백, 포장재) 디자인 타 브랜드 아티스트와 협업하여 콜라보 제품 유통 전략 수립
	그래픽 디자이너	매장 POP, 포스터, 전단, 온라인 배너 등 콘텐츠 제작

별첨 가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업

'부분저작권'이란 이미지, 로고, 문양, 패턴, 캐릭터 등을 제작·유통하는 행위로 직접적으로 생산하지 않더라도 제조·유통·서비스를 하는 경우 모두 포함됨

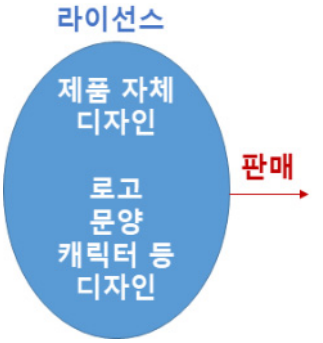
1. 해당 업종

- 제조: 유리제품, 도자기, 목재도구, 주방용 및 식탁용 목제품, 금속용품, 의약품, 의료용품, 화장품 등 기획, 설계(디자인), 제조 (CAD, 3D 툴 등 활용 포함)

- 유통: 위의 제품을 판매, 유통, 전시 (가구점 도매상 등)

2. 부분저작권 관련 활동 예시

★ **주의)** AI 프로그램을 사용해 해당 디자인을 그대로 활용하는 행위는 포함하지 않음

자체 제작	타인 저작물 라이선스 계약	저작물 유통
제품 디자인, 캐릭터, 로고, 문양 자체 디자인, 제작, 생산	타 저작물을 라이선스 계약을 통해 가지고 옴 (OEM, ODM 포함)	보유 저작권 판매, 관리, 상품 조합(코디) 및 연출
		  *(본사 가이드라인X, 창작 연출)

3. 부분저작권 관련 직무·직종

직종		주요 업무 및 역할 예시
제조	제품 디자이너	유리컵, 접시, 도자기, 금속 생활용품 등 제품 외형 및 형태 디자인
	제품 개발자 (Product Developer)	신제품 기획, 소재·컬러·기능 개발
	3D 모델러 시각화 디자이너	신제품의 3D 렌더링, VR·AR 기반 시각화, 홍보용 투시도 제작 등
	텍스타일·패턴 디자이너	도자기·유리 표면 문양, 목재·금속 제품 장식 패턴 개발
	공예·아트 디자이너	장식용 도자기, 유리 공예품, 기념품 개발
	시제품 제작자	최초 샘플 제품을 제작하여 완성품 형태 검증
유통	라이선스 매니저	유명 캐릭터, 브랜드, 아티스트 작품을 제품에 적용할 때 계약·로열티 관리
	브랜드 기획자, MD (상품기획자)	브랜드 콘셉트에 맞는 제품 기획, 협업 상품 개발 시즌별 제품 라인 구성
	포장·패키지 디자이너	패키지, 쇼핑백, 라벨, 브랜드 심볼 개발 등
	브랜드·마케팅 디자이너	카탈로그, 패키지, 광고물 제작
	비주얼 머천다이저(VM)	오프라인 전시장 및 매장 쇼윈도 진열 구성 등 연출
	영상 콘텐츠 제작자 (콘텐츠 크리에이터)	제품 홍보 영상, 공간 연출 영상 제작
	제품 촬영 포토그래퍼	가구 제품 사진 촬영, 카탈로그·SNS용 이미지 제작
	그래픽 디자이너	매장 POP, 포스터, 전단, 온라인 배너 등 콘텐츠 제작

별첨

벽지, 카페트 제조 및 유통업

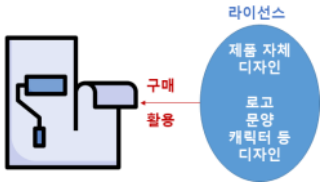
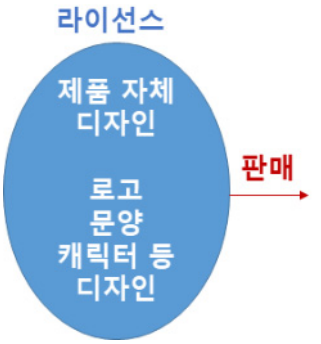
'부분저작권'이란 이미지, 로고, 문양, 패턴, 캐릭터 등을 제작·유통하는 행위로 직접적으로 생산하지 않더라도 제조·유통·서비스를 하는 경우 모두 포함됨

1. 해당 업종

- 제조: 카펫·벽지 기획, 설계(디자인), 제조 (CAD, 3D 툴 등 활용 포함)
- 유통: 위의 제품을 판매, 유통, 전시 (벽지, 장판 도매상 등)

2. 부분저작권 관련 활동 예시

★ **주의)** AI 프로그램을 사용해 해당 디자인을 그대로 활용하는 행위는 포함하지 않음

자체 제작	타인 저작물 라이선스 계약	저작물 유통
제품 디자인, 캐릭터, 로고, 문양 자체 디자인, 제작, 생산	타 저작물을 라이선스 계약을 통해 가지고 옴 (OEM, ODM 포함)	보유 저작권 판매, 관리, 상품 조합(코디) 및 연출
	 	  *(본사 가이드라인X, 창작 연출)

3. 부분저작권 관련 직무·직종

직종		주요 업무 및 역할 예시
제조	패턴·텍스타일 디자이너	벽지, 카페트에 적용할 문양, 색상, 질감 등 디자인
	컬러리스트	시장 트렌드에 맞춘 색상 팔레트 기획
	제품 디자이너	카페트 형태, 소재, 질감, 엠보싱 효과 개발
	3D 시각화 디자이너	벽지, 카페트의 적용 이미지를 3D 모델링, 렌더링
	시제품 제작자	최초 샘플 제품을 제작하여 완성품 형태 검증
	공예·장식 디자이너	수공예적 문양, 자수, 아트워크를 카페트, 벽지에 반영
유통	라이선스 매니저	유명 캐릭터, 브랜드, 아티스트 작품을 제품에 적용할 때 계약·로열티 관리
	브랜드 기획자, MD (상품기획자)	브랜드 콘셉트에 맞는 제품 기획, 협업 상품 개발 시즌별 제품 라인 구성
	포장·패키지 디자이너	패키지, 쇼핑백, 라벨, 브랜드 심볼 개발 등
	브랜드·마케팅 디자이너	카탈로그, 패키지, 광고물 제작
	비주얼 머천다이저(VM)	오프라인 전시장 및 매장 쇼윈도 진열 구성 등 연출
	영상 콘텐츠 제작자 (콘텐츠 크리에이터)	제품 홍보 영상, 공간 연출 영상 제작
	제품 촬영 포토그래퍼	제품 사진 촬영, 카탈로그·SNS용 이미지 제작
	그래픽 디자이너	매장 POP, 포스터, 전단, 온라인 배너 등 콘텐츠 제작

별첨

장난감, 게임용품 제조 및 유통업

'부분저작권'이란 이미지, 로고, 문양, 패턴, 캐릭터 등을 제작·유통하는 행위로 직접적으로 생산하지 않더라도 제조·유통·서비스를 하는 경우 모두 포함됨

1. 해당 업종

- 제조: 인형, 장난감, 취미용품 기획, 설계(디자인), 제조 (CAD, 3D 툴 등 활용 포함)
- 유통: 위의 제품을 판매, 유통, 전시 (인형, 장난감 도·소매점 등)

2. 부분저작권 관련 활동 예시

★ **주의)** AI 프로그램을 사용해 해당 디자인을 그대로 활용하는 행위는 포함하지 않음

자체 제작	타인 저작물 라이선스 계약	저작물 유통
제품 디자인, 캐릭터, 로고, 문양 자체 디자인, 제작, 생산	타 저작물을 라이선스 계약을 통해 가지고 옴 (OEM, ODM 포함)	보유 저작권 판매, 관리, 상품 조합(코디) 및 연출
		 *(본사 가이드라인X, 창작 연출)

3. 부분저작권 관련 직무·직종

직종		주요 업무 및 역할 예시
제조	제품 디자이너	장난감 형태, 소재, 질감, 기능 등 디자인
	캐릭터 디자이너, 일러스트레이터	장난감, 게임에 사용할 캐릭터, 일러스트 개발
	게임 디자이너 (보드게임, 퍼즐 등)	게임 규칙, 보드·카드 레이아웃, 구성요소 등 디자인
	3D 모델러 시각화 디자이너	피규어, 장난감, 게임 소품의 3D 모델링 및 시뮬레이션
	사운드·효과 디자이너	전자 장난감, 게임용품 등의 음향효과 개발
유통	라이선스 매니저	유명 캐릭터, 브랜드, 아티스트 작품을 제품에 적용할 때 계약·로열티 관리
	브랜드 기획자, MD (상품기획자)	브랜드 콘셉트에 맞는 제품 기획, 협업 상품 개발 시즌별 제품 라인 구성
	포장·패키지 디자이너	패키지, 쇼핑백, 라벨, 브랜드 심볼 개발 등
	브랜드·마케팅 디자이너	카탈로그, 패키지, 광고물 제작
	비주얼 머천다이저(VM)	오프라인 전시장 및 매장 쇼윈도 진열 구성 등 연출
	영상 콘텐츠 제작자 (콘텐츠 크리에이터)	제품 홍보 영상, 공간 연출 영상 제작
	제품 촬영 포토그래퍼	제품 사진 촬영, 카탈로그·SNS용 이미지 제작

별첨

건축, 엔지니어링, 측량 서비스업

'부분저작권'이란 이미지, 로고, 문양, 패턴, 캐릭터 등을 제작·유통하는 행위로 직접적으로 생산하지 않더라도 제조·유통·서비스를 하는 경우 모두 포함됨

1. 해당 업종

- 건물 외형 설계 및 디자인, 건축설계, 도시 계획 및 조경설계, 환경 컨설팅 및 관련 엔지니어링 서비스업 등

2. 부분저작권 관련 활동 예시

★ **주의)** AI 프로그램을 사용해 해당 디자인을 그대로 활용하는 행위는 포함하지 않음

자체 제작	타인 저작물 라이선스 계약
설계·디자인 도면 제작 시각 자료·이미지 제작 환경·공공 디자인 제작	외부 저작물을 계약·허가를 통해 사용
평면도, 입면도, 단면도, 3D 투시도 등  	 

3. 부분저작권 관련 직무·직종

직종		주요 업무 및 역할 예시
설계 및 제작	건축 디자이너, 설계사	건축물, 구축물의 외관·내부 구조 설계
	도시계획 디자이너 조경 디자이너	도시·단지 배치, 공원·녹지 설계, 환경디자인 기획
	환경디자이너	환경 시설물·공공조형물·친환경 디자인 개발
	CAD/BIM 설계자	소프트웨어 툴을 사용하여 3D모델, 설계도 작성
	3D 시각화 아티스트	설계안에 대해 3D 렌더링, VR, AR 시뮬레이션 등 제작
	그래픽 디자이너	설계 보고서, 제안서, 프레젠테이션용 그래픽 제작
	모형 제작자	축소모형, 전시용 모형 제작
기획	라이선스 매니저	외부 저작물 사용 계약, 로열티 관리, 저작권 법률 검토
	브랜드, PI 디자이너	프로젝트·회사 로고, 심볼, 시그니처 디자인 제작

별첨

생활공간 디자인업

'부분저작권'이란 이미지, 로고, 문양, 패턴, 캐릭터 등을 제작·유통하는 행위로 직접적으로 생산하지 않더라도 제조·유통·서비스를 하는 경우 모두 포함됨

1. 해당 업종

- 내부 인테리어 디자인업

2. 부분저작권 관련 활동 예시

★ **주의)** AI 프로그램을 사용해 해당 디자인을 그대로 활용하는 행위는 포함하지 않음

자체 제작	타인 저작물 라이선스 계약	저작물 유통
공간디자인 제작 소품, 디스플레이 연출	저작물 사용 계약 브랜드, 캐릭터 라이선스	디자인 도면, 3D 모델 제공 콘텐츠 배포 및 상품화
		

3. 부분저작권 관련 직무·직종

직종		주요 업무 및 역할 예시
설계	인테리어 디자이너	공간 레이아웃, 컬러, 소재, 마감 가구 배치 및 기획
	3D 시각화 디자이너	설계안을 3D 모델·렌더링·VR·AR 투어로 구현
	가구·소품 디자이너	맞춤형 가구, 조명, 소품 설계 및 제작
	그래픽 디자이너	벽면 그래픽, 패턴, 사인물, 브랜딩 요소 디자인
	비주얼 머천다이저(VM)	매장·전시 공간 연출, 진열·소품 배치
콘텐츠	포토그래퍼, 영상촬영	완성 공간 촬영, 편집, 홍보 및 컨텐츠 제작
	마케팅 디자이너	인테리어 결과물을 활용한 온라인, 오프라인 홍보물 제작

별첨

박물관 및 사적지 관리 운영업

‘부분저작권’이란 이미지, 로고, 문양, 패턴, 캐릭터 등을 제작·유통하는 행위로 직접적으로 생산하지 않더라도 제조·유통·서비스를 하는 경우 모두 포함됨

1. 해당 업종

- 운영 서비스업: 박물관, 사적지, 식물원, 동물원, 자연공원 등 여가관련 서비스업

2. 부분저작권 관련 활동 예시

★ **주의)** AI 프로그램을 사용해 해당 디자인을 그대로 활용하는 행위는 포함하지 않음

자체 제작	타인 저작물 라이선스 계약	저작물 유통
전시디자인, 해설콘텐츠 제작 캐릭터·브랜드 개발 홍보용 사진·영상 제작 체험형 프로그램 개발	외부 이미지, 영상, 음원 사용 저명 캐릭터·브랜드 협업 저작물 인용	기념품·굿즈 판매 온라인 콘텐츠 유통 출판·간행물 발행
		

3. 부분저작권 관련 직무·직종

직종		주요 업무 및 역할 예시
자체 제작	전시공간 디자이너	전시공간, 사적지 안내관 등 전시관 배치·연출 디자인
	일러스트레이터	안내판, 전시패널, 교육자료, 지도, 캐릭터 일러스트 제작
	콘텐츠 기획자(교육·전시)	스토리텔링, 전시 해설 영상, 애니메이션 기획 등
	3D, 멀티미디어 디자이너	VR/AR 체험, 디지털 전시물, 인터렉티브 콘텐츠 제작
	사진가·영상 제작자	소장품, 동·식물, 자연 경관 촬영 및 홍보 영상 제작
외부 관리	라이선스 매니저	외부 캐릭터·음원·이미지 활용 시 저작권 계약, 로열티 관리
	큐레이터	전시기획 시 외부 소장품 이미지·작품 인용, 저작권 협의
마케팅, 상품화	상품 디자이너	전시, 동물, 식물, 자연 자원을 활용한 굿즈 디자인
	머천다이저(MD)	전시·테마별 기념품 기획, 아티스트 협업 굿즈 개발
	홍보·마케팅 디자이너	브로슈어, 전단, 포스터, 광고 이미지 제작
	온라인 콘텐츠 크리에이터	SNS, 유튜브, 홈페이지 콘텐츠 제작
	비주얼 머천다이저(VM)	전시관 외부 공간 창의적 디스플레이 연출

2025년도 부분저작권산업 요소비중 조사

발 행 일 : 2025년 11월

발 행 처 : 한국저작권위원회

[52851] 경상남도 진주시 소호로 117

전 화 : 055-792-0000(대표)

누리집 : https://www.copyright.or.kr/

인 쇄 : 더크리P&B㈜ (전화 : 02-737-5377)

총 서 명 : 저작권정책연구 2025-04

I S B N : 978-89-6120-627-3 [94010]

I S B N : 978-89-6120-031-8 (세트)

※ 본 연구보고서는 나눔글꼴을 사용하여 제작하였습니다.

OPEN
출처표시 상업용금지 변경금지
공공누리 공공저작물 자유이용허락



한국저작권위원회
KOREA COPYRIGHT COMMISSION

비매품/무료
94010
9 788961 206273
ISBN 978-89-6120-627-3
ISBN 978-89-6120-031-8(세트)