

2022년 「저작권 수지」 관련 주요 내용

[2022. 3. 24. 12:00 한국은행 2022년 지식재산권 무역수지(잠정) 통계 공표결과]

2023. 03. 24.
심의산업통계팀
신동필

< 주요 내용 >

- 저작권 수지 '13년 최초 흑자 전환 이후 10년 연속 흑자 유지
 - '22년 저작권 수지는 15억 2천만 달러 흑자 기록
- 문화예술 저작권 수출 규모 역대 최고치 기록
 - '22년 문화예술 저작권 수출은 총 28.9억 달러, 통계 최고치('21년, 23.7억\$) 경신

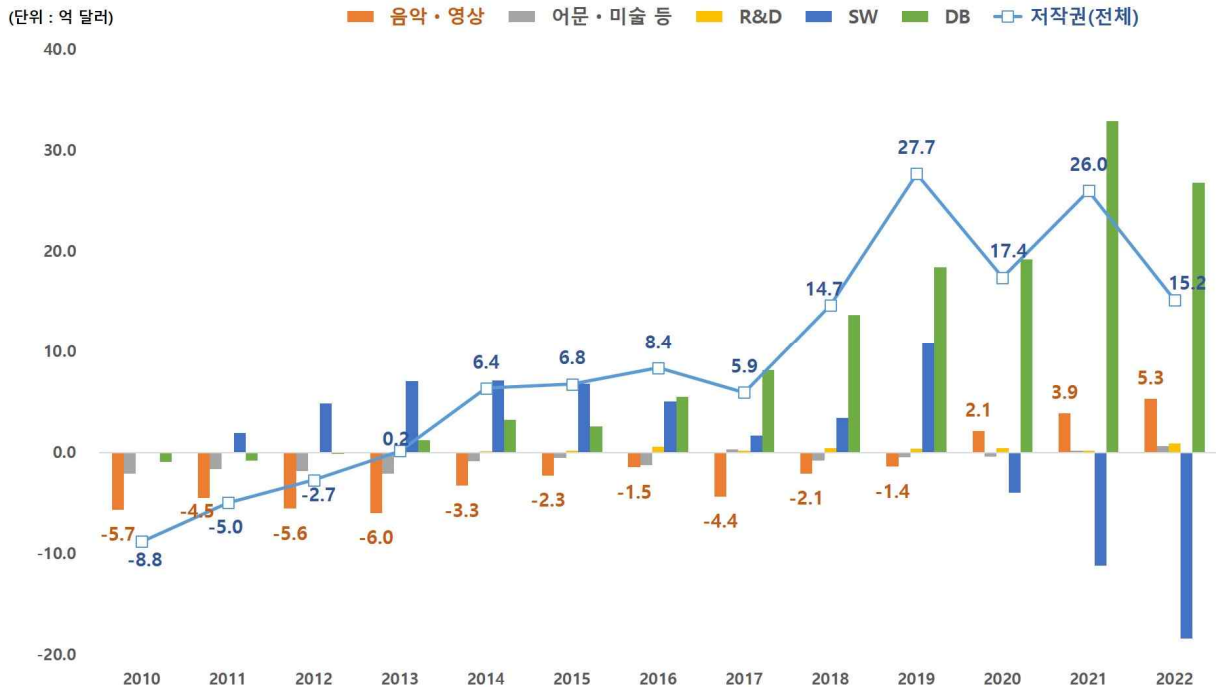
1. '22년 저작권 수지는 15억 2천만 달러 흑자 기록

- ▶ 저작권 수지는 '13년 최초로 흑자로 전환된 이후 10년 연속 흑자 기조를 유지
 - 문화예술 저작권은 전년 대비 1억 9천만 달러 증가한 6억 달러 흑자로 3년 연속 흑자 기록, 연구개발 및 SW 저작권은 전년 대비 12억 7천만 달러 감소한 9억 2천만 달러 흑자 기록
 - 엔터테인먼트사, 드라마 제작사, 영화제작사 등의 음악·영상 저작권 수출이 크게 늘면서 음악·영상 저작권은 5.3억 달러 흑자로 역대 최대 흑자 달성¹⁾
 - 우리나라 게임 제작사의 수출 감소로 컴퓨터프로그램 저작권은 18억 4천만 달러 적자를 기록, 전년(-11.2억달러) 보다 적자 폭이 확대²⁾
- ▶ 세계시장을 대상으로 한 '22년 지식재산권 무역수지(잠정)는 13억 3천만 달러 적자로 1년 만에 다시 적자로 전환
 - '21년 방탄소년단(BTS), 오징어게임 등의 흥행에 힘입어 사상 처음 흑자를 기록했지만, 글로벌 경기 둔화 등으로 산업재산권 수출이 줄면서 '22년 전체 지식재산권 무역수지는 적자로 전환
 - 특허 및 실용신안권(-18.7억달러)을 중심으로 만성적자를 기록하고 있는 산업재산권은 '22년에도 26억 2천만 달러 적자를 보인 반면, 문화예술 저작권(6.0억달러)과 연구개발 및 SW 저작권(9.2억달러) 모두 흑자를 시현하며, 산업재산권 무역 적자를 일부 상쇄

1) newsis, “지식재산권 13억弗 적자...문화예술은 최대 흑자”, 2023. 3. 24. 12:00.

2) 연합뉴스, “작년 지재권 무역 다시 적자...음악·영상 호조에도 게임 부진탓”, 2023. 3. 24. 12:00.

<그림> 저작권 수지 추이('10년~'22년)



※ 시각적 편의를 위해 저작권(전체) 및 음악·영상 저작권 수지에만 수치를 표기함

<표> 지식재산권 무역수지 추이('17년~'22년)

(단위: 억달러)

	'17	'18	'19	'20	'21	'22(잠정)
지식재산권 전체	-16.9	-6.1	-5.3	-20.2	1.6	-13.3
산업재산권	-21.5	-15.2	-29.8	-35.8	-21.7	-26.2
특허 및 실용신안권	-12.0	-16.5	-18.0	-23.9	-11.8	-18.7
디자인권	-1.5	-1.8	-1.1	0.0	1.4	-1.1
상표 및 프랜차이즈권	-7.9	3.0	-10.7	-11.8	-11.3	-6.4
저작권	5.9	14.7	27.7	17.4	26.0	15.2
문화예술 저작권	-4.1	-2.9	-1.9	1.7	4.1	6.0
R&D 및 SW 저작권	10.0	17.6	29.6	15.7	21.9	9.2
기타 지식재산권	-1.4	-5.5	-3.2	-1.8	-2.7	-2.3

2. 저작권 수출 및 수입

▶ 컴퓨터프로그램 저작권이 '22년 가장 큰 수출과 수입 규모를 구성

- '22년 컴퓨터프로그램 저작권은 수출액 93.8억 달러, 수입액 112.2억 달러로 저작권 전체 무역 규모의 각각 60.3%(수출), 79.9%(수입)를 차지하는 것으로 나타남

▶ 문화예술 저작권의 수출과 수입 규모는 모두 지속적으로 증가 추세

- '22년 음악·영상 저작권 수출액은 25.7억 달러, 어문·연극·미술·건축·사진·도형 저작권 수출액은 3.1억 달러로 역대 최대

<표> 저작권 세부 유형별 수출·수입 현황('17년~'22년)

(단위: 억달러)

	'17	'18	'19	'20	'21	'22(잠정)
수출						
저작권(전체)	58.4	80.4	96.5	108.7	178.0	155.6
문화예술 저작권	11.8	13.4	14.5	15.9	23.7	28.9
음악·영상 저작권	9.3	11.8	12.8	14.4	21.4	25.7
어문·연극·미술·건축·사진·도형 저작권 등	2.4	1.6	1.7	1.5	2.3	3.1
연구개발 및 SW 저작권	46.7	67.0	82.0	92.9	154.3	126.7
연구개발 저작권	0.2	0.5	0.5	0.5	0.2	1.1
컴퓨터프로그램	35.2	49.8	58.9	64.9	117.1	93.8
데이터베이스	11.2	16.7	22.5	27.4	37.0	31.8
수입						
저작권(전체)	52.5	65.7	68.8	91.3	152.0	140.4
문화예술 저작권	15.8	16.3	16.4	14.1	19.6	22.9
음악·영상 저작권	13.7	13.8	14.2	12.3	17.5	20.4
어문·연극·미술·건축·사진·도형 저작권 등	2.1	2.4	2.2	1.8	2.1	2.5
연구개발 및 SW 저작권	36.7	49.5	52.4	77.2	132.4	117.5
연구개발 저작권	0.0	0.1	0.2	0.1	0.1	0.2
컴퓨터프로그램	33.6	46.4	48.1	68.9	128.2	112.2
데이터베이스	3.0	3.0	4.1	8.2	4.1	5.0

□ 의의

- 「지식재산권 무역수지」는 우리나라의 지식재산권 국제거래 현황을 종합적·체계적으로 나타낸 통계
- 산업재산권, 저작권 등 모든 유형의 지식재산권 매매와 사용거래를 포괄

□ 구성

- (권리 유형) 크게 산업재산권, 저작권, 기타 지식재산권으로 구분
 - 산업재산권 항목은 세부적으로 ▲특허 및 실용신안권, ▲디자인권, ▲상표권, ▲프랜차이즈 영업권·판매권으로 구분
 - 저작권 항목은 ▲음악·영상 저작권, ▲어문·연극·미술·건축·사진·도형 저작권, ▲연구개발 저작권, ▲컴퓨터프로그램 저작권, ▲데이터베이스 저작권으로 구분

<표> 지식재산권 유형별 권리 내용(저작권 발췌)

	유형	권리 내용
문화예술 저작권	음악·영상 저작권	영화, 애니메이션, 음악, 뮤지컬 등의 방영, 복제, 배포 등에 대한 독점배타적 권리 (예) 드라마 콘텐츠 제작업체인 K사는 미국 L사의 온라인 스트리밍 플랫폼에 드라마를 방영
	어문·연극· 미술·건축· 사진·도형 저작권	책, 원고, 간행물, 그림, 조각, 설계도면 등의 인쇄, 출판, 발행, 복사, 전시, 배포 등에 대한 독점배타적 권리 (예) 국내 건설업체인 M사는 중국 N사의 신규 산업단지를 설계
연구개발 및 SW 저작권	연구개발 저작권	연구개발의 결과로 작성된 독창적 저작물에 대한 독점배타적 권리 (예) 제약업체인 O사는 스위스 P사와 기술이전협약을 체결하고 계약금을 수령
	컴퓨터 프로그램 저작권	독창성이 인정되는 창작물로서의 컴퓨터프로그램에 대한 독점배타적 권리 (예) 국내 게임업체인 Q사는 중국 R사와 자사의 신작게임에 대한 퍼블리싱 (판권) 계약을 체결
	데이터베이스 저작권	오랜 시간에 걸쳐 막대한 비용과 노력을 투자한 결과로서 그 소재의 선택 및 배열에 창작성이 인정되는 데이터베이스에 대한 독점배타적 권리 (예시) 국내 자료 처리업체 S사는 국내주식과 관련된 데이터베이스를 미국의 T사에 제공

- (기관 형태) 기업의 규모와 형태 등에 따라 ▲국내 대기업, ▲외투 대기업, ▲국내 중소·중견기업, ▲외투 중소·중견기업, ▲비영리법인 및 기타로 구분

- (산업, 거래상대국 등) 산업분류는 통계청의 제10차 한국표준산업분류를 기초로 8대 부문 36개 소분류로 구분하고, 국가별 분류는 거래비중이 높은 미국, 일본, 독일, 중국 등 상위 24개국과 기타국가 등 25개국으로 구분
- (작성) 외환전산망, 정부기관과 민간기업의 통계자료 등을 기초자료로 활용하여 작성
- (공표) 각 항목별 기본통계를 반기별로 연 2회, 항목 간 교차통계를 연 1회 공표
 - 상반기 잠정통계는 9월 중순이후, 연간 잠정통계는 익년도 3월 중순이후 공표
 - 연간 확정통계는 익년도 3월 중순이후 연간 잠정통계와 함께 공표

■ 참고자료

- 한국은행 보도자료 “2022년 지식재산권 무역수지(잠정)”, 2023. 3. 24. 12:00
- 한국은행 경제통계시스템(<https://ecos.bok.or.kr>)