

# 디지털 콘텐츠 저작권 침해의도에 관한 영향요인 연구

김경희<sup>†</sup> · 김태웅<sup>††</sup>

## 요 약

본 연구는 디지털 콘텐츠 저작권 침해가 가장 빈번히 일어나는 대학 교육 현장에서의 침해행위에 영향을 미치는 다양한 요인의 분석에 주된 목적이 있다. 이를 위해 합리적 행동이론에 이론적 기반을 두고, 대학의 학부 및 대학원 재학생의 저작권 침해의도와 태도, 사회적 영향, 저작권 침해 적발시 예상되는 처벌수준, 재미, 콘텐츠 접근의 용이성, 저작권 관련 지식수준, 촉진조건 등의 요인을 도입하고 설문 조사를 통해 모형의 타당성을 검증하였다. 335개 설문자료를 이용하여 가설 검증을 시도한 결과, 태도와 사회적 영향은 모두 침해의도에 유의한 영향을 미치며, 사회적 영향, 재미성, 콘텐츠 접근의 용이성 등이 태도의 선행요인으로 유의한 것으로 분석되었다. 다만 지식수준이 태도에 미치는 영향은 미미한 것으로 나타났다. 사회적 영향의 선행요인도 접근 용이성, 처벌의 심각성 그리고 촉진조건 순으로 모두 유의한 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 그 외 본 연구결과의 학술적, 정책적 시사점도 함께 제시하였다.

**주제어** : 침해의도, 콘텐츠 저작권 침해, 합리적 행동이론, 사회적 영향, 태도, 처벌의 심각성

## Factors That Influence Digital Contents Piracy

Kyunghee Kim<sup>†</sup> · Tae Ung Kim<sup>††</sup>

### ABSTRACT

This investigates the major factors that impact digital contents piracy in a college environment, mainly because the violation of the copyright is known to occur most often in college environments. Using a theoretical model based on Theory of Reasoned Action, this study examines the causal relationships among the variables of the digital contents piracy behavior. Major research variables include intention to commit piracy, attitude, social influence, fear of legal consequences, enjoyment, perceived easiness, knowledge level, and facilitating conditions. Survey responses from 335 undergraduate and graduate students indicate that the attitude and social influence affect the intention to commit piracy, and that social influence, enjoyment and perceived easiness influence the attitude. But, contrary to our expectation, knowledge level has been found to have no impact on the attitude. Perceived easiness, fear of legal consequences and facilitating conditions have all been shown to affect social influence. As a conclusion, the academic and practical implications of these findings are discussed.

**Keywords** : Intention to Commit Piracy, Digital contents Piracy, Theory of Reasoned Behavior, Social Influence, Attitude, Fear of Legal Consequences

---

<sup>†</sup> 성균관대학교 경영전문대학원 박사 (경영학 박사) 이수  
<sup>††</sup> 성균관대학교 경영전문대학원 교수 (교신저자)  
논문접수: 2012년 11월 20일, 심사완료: 2013년 01월 17일, 게재확정: 2013년 01월 21일

## 1. 서론

디지털 콘텐츠의 불법복제(digital piracy)는 디지털 상품, 소프트웨어, 디지털 문서, 디지털음원과 동영상 등을 지적재산권(copyright) 소유자의 승낙없이 백업용도 이외의 어떤 이유로든 간에 복사하는 불법 행위를 의미한다[1][2]. 유무선 인터넷의 급속한 확산은 이런 불법 행위의 조장에 큰 역할을 하는데, 특히 사용자의 익명성, 시공간의 초월, 불법행위 자체의 용이성 등이 주요 배경요인이라 할 수 있다.

디지털 콘텐츠의 불법복제가 여전히 확산되고 있는 이유 중의 하나는 디지털 불법복제는 누구에게도 피해를 끼치지 않는다는 착각 때문이다. 특히 소프트웨어 가격이 지나치게 비싸다고 생각하는 경우 별다른 양심의 가책이나 죄의식 없이 불법행위를 저지르는 경향이 있다[3]. 디지털 콘텐츠의 다운로드를 마치 비양심적인 부자로부터 합법적으로 소유권을 가져오는 것 정도로 가볍게 생각하기도 한다[4].

자녀를 둔 부모들을 대상으로 한 조사에서도 95%의 부모들은 유통 매장에서의 절도행위는 범죄라 생각하지만, 조사 대상 부모들 중 30% 정도는 인터넷을 통한 불법 다운로드를 별문제 없는 것으로 간주하는 것으로 나타났다[5]. 특히 별다른 의식없이 불법복제를 하는 사람들이 주위에 많을수록 불법복제행위의 확산은 심해진다. Cheung과 Prendergast[6]의 연구에서도 주위에 불법복제행위를 하는 친구나 지인이 많을수록 불법 행위에 동참하는 경향이 있음을 보고한 바 있다. 주관적 규범적 측면에서 주위의 다른 사람들의 의견이 불법복제행위에 영향이 미친다는 결과도 발표된 바 있다[7][8]. 이런 연구결과를 종합해 보면, 주위 사람들의 영향력이 불법복제행위에 대한 도덕적 장애물을 낮추는 역할을 하게 됨을 알 수 있다.

국내에서의 불법적 복제행위에 관한 선행요인 연구를 살펴보면, 유상미·김미량[9]은 대학생들을 대상으로 한 설문조사연구에서 학생들이 익숙해져 있는 익명상황은 저작권침해에 대한 직접적 원인으로 나타났지만, 예상과는 달리 규범의식이나 처벌에 관한 인지정도는 통계적으로 유의하지 않다는 결과를 발표한 바 있다. 이성식[10]은 1957

년 사이크스와 맛짜(Sykes and Matza)가 발표한 중화이론을 토대로 하여 저작권침해에 관한 원인 분석을 시도한 바 있다. 중화이론이란 죄의식은 여러 범죄행위를 미연에 방지해주지만, 개인에 따라서는 죄의식을 느끼지 못하게 하는 다양한 중화기법을 통해 일시적이거나 범법행위를 허용한다는 주장이다. 즉, 법이나 규범은 행위를 규정하는 가이드라인에 불과하다고 생각할 수도 있기 때문이다. 이 연구에서 중화는 인터넷저작권 침해행위에 있어 중요한 설명요인임을 제시했으며, 또한 중화기술은 인터넷 저작권침해에 대한 긍정적 태도가 낮고 도덕적 신념이 높을 때에 한해 저작권침해에 영향을 주는 것임을 나타냈다.

교사대상 연구는 김미량·김덕정[11]에서 찾아볼 수 있다. 이 연구에서 교사의 태도와 사회적 영향력은 학생들의 불법복제 의도에 긍정적 영향을 미치며, 불법복제에 대한 교사의 인식수준과 처벌수준 인지도 침해의도에 직·간접적으로 영향을 미치는 것으로 보고하고 있다.

중고등학교와 대학에서의 디지털 콘텐츠 관련 저작권 교육은 정보윤리적 차원뿐만 아니라 산업적 폐해 방지라는 경제적 차원에서도 매우 중요하다. 디지털 콘텐츠의 불법 복제가 불러일으킬 부작용과 산업적 폐해에 대한 폭넓은 교육이 불법행위를 미연에 방지할 수 있으며, 강력한 규제 및 침해 방지 정책이 불법 복제율을 낮추어 준다는 연구결과가 발표된 바 있다[12]. 한국저작권위원회도 청소년 및 성인에 대한 저작권 교육이 미흡한 만큼 지속적으로 저작권교육의 확대를 주장하고 있다[13]. 그러나 또 한편으로는 실질적으로 규제와 불법 복제 간에는 뚜렷한 상관관계가 존재하지 않으며, 값싼 소프트웨어 공급 확대는 규제의 필요성을 줄여줄 수 있다는 다소 상반된 주장이 개진된 바도 있다[5]. 온라인이든 오프라인이든 모든 창작물의 취득에는 그에 합당한 비용지불이 뒤따라야 한다. 특히 복제비용이 전혀 소요되지 않는 디지털 콘텐츠에 대한 저작권 보호는 지속발전 가능한 정보화 사회로의 지름길이다.

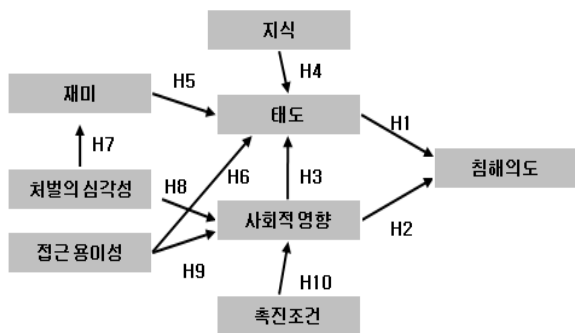
본 연구에서는 디지털 콘텐츠 저작권 침해가 가장 빈번히 일어나는 대학 현장에서의 침해행위

에 영향을 미치는 다양한 요인의 분석에 주된 목적이 있다. 이를 위해 대학의 학부 및 대학원 재학생의 저작권 침해행위에 대한 태도, 사회적 영향, 효능감, 저작권 보호에 대한 인식수준, 촉진조건, 저작권 침해 적발시 예상되는 처벌수준 등의 요인을 도입하고 설문조사를 통해 모형의 타당성을 검증해 보고자 한다.

## 2. 이론적 배경과 연구가설의 설정

사회심리학 분야에서 인간행동을 예측하는데 도움을 많이 준 대표적인 이론은 합리적 행동이론(theory of reasoned action)이다[14]. 인간행동은 행동의도에 의해 결정되고, 의도는 행동에 대한 태도와 주관적 규범에 의하여 결정된다는 것이 이 이론의 골격이다.

본 연구에서도 합리적 행동이론을 기반으로 디지털 콘텐츠 저작권에 직·간접적으로 영향을 미치는 다양한 선행요인 간의 인과관계를 분석해 보고자 한다. [그림 1]에서와 같이 의도의 영향요인으로 태도와 사회적 영향을 설정하고, 그외 선행요인으로 저작권 관련 지식, 재미, 저작권 침해에 따른 처벌의 심각성 인식 정도, 콘텐츠의 접근용이성, 저작권 보호와 관련된 촉진조건을 도입하였다.



[그림 1] 연구가설의 요약

합리적 행동이론에 따르면 행동에 대한 태도가 긍정적일수록 행동의도가 고취되며, 고취된 행동의도는 실제 행동을 유발하는 것으로 규정하고 있다. 선행연구[15][16][17]에서도 디지털 콘텐츠 사용자의 태도는 저작권 침해 의도에 직접적인 영향을 미친다는 결과를 도출한 바 있어, 이를 바

탕으로 다음 가설을 설정하고자 한다.

H1: 디지털 콘텐츠 사용자의 저작권에 대한 태도는 침해의도에 영향을 미칠 것이다.

합리적 행동이론을 구성하는 또 하나의 핵심요인은 주관적 규범이다. 그러나 본 연구에서는 개인의 행위에 영향을 미치는 준거집단의 영향력을 의미하는 주관적 규범 외에도 주위 환경으로서의 일반 대중의 의식이나 생각 등까지를 포함하는 사회적 영향요인을 침해의도의 선행요인으로 설정하고자 한다. 사회적 영향이론에 의하면, 개인의 태도 변화는 본인에게 영향력을 미칠 수 있는 주위의 준거집단에 대한 추종, 주위의 많은 사람들에게 의해 이상적인 것으로 인정된 목표 달성을 위한 공통적 가이드라인의 수용, 그리고 우호적 관계 유지를 위한 해당 집단의 영향력 수용 등을 통해 나타난다.

예를 들면 Cheung과 Prendergast[6]은 사회적 일치성(conformity), 즉 주위에 불법복제행위를 하는 친구나 지인이 많을수록 불법 행위에 동참하는 경향이 있음을 보고한 바 있으며, 주관적 규범적 측면에서 주위의 다른 사람들의 의견이 영향이 미친다는 결과도 있다[7][8][16]. 디지털 음원복제의 경우에도 유사한 연구결과[17]가 도출된 바 있다. 종합해 보면, 주위 사람들의 영향력이 불법복제행위에 대한 도덕적 장애물을 낮추는 역할을 한다는 것을 알 수 있다. 이런 연구결과를 바탕으로 다음 두 가설을 설정하고자 한다.

H2: 디지털 콘텐츠 사용자가 인지하는 저작권에 대한 사회적 영향 정도는 침해의도에 영향을 미칠 것이다.

H3: 디지털 콘텐츠 사용자가 인지하는 저작권에 대한 사회적 영향 정도는 사용자의 태도에 영향을 미칠 것이다.

디지털 콘텐츠의 저작권 인식과 보호에 관한 법적 문제와 위반시의 처벌에 대한 지식을 교육을 통해 제공하고 캠페인을 통해 사회 전반으로 확산시키는 것은 사용자 태도에 긍정적 영향을 미치게 된다[3]. Siemens와 Kopp[18]도 계층에 따라 그 효과 정도는 달라지겠지만 사용자 관련 교육이 어느 정도 긍정적 효과를 나타낼 수 있다는

주장을 제시한 바 있다. 많은 학생들이 일반 상품의 절도행위와 디지털 콘텐츠의 불법 다운로드와 공유를 전혀 다른 시각에서 보고 있다는 사실[19]도 적절한 교육을 통한 관련 지식확산의 중요성을 잘 보여주고 있다. 이를 감안하여 다음 가설을 설정하였다.

H4: 디지털 콘텐츠 관련 저작권에 대한 지식수준은 사용자의 태도에 영향을 미칠 것이다.

인터넷 공간에서의 익명성과 시공간의 초월, 행위를 통해 자연스럽게 나타나는 재미 또는 즐거움은 디지털 불법복제는 누구에게도 피해를 끼치지 않는 것이라는 착각을 불러일으키기도 한다[20]. 심지어 불법 다운로드를 마치 부자로부터 별 것 아닌 것을 훔치는 것 정도의 재미있는 놀거리 수준으로 생각하기도 한다[4]. 같은 자료라도 멀티미디어적 속성이 가미된 디지털 콘텐츠의 불법복제는 감상 또는 평가과정에서 즐거움을 불러일으키기도 한다. 또한 불법 복제된 디지털 콘텐츠의 공급확대와 소프트웨어의 사용용이성 제고는 초보자도 별다른 기술지원 없이도 불법적으로 콘텐츠를 공유·복제하는 불법행위 조장에 일조하는 것으로 나타났다[21]. 이런 주장을 감안하여 다음 두 가설을 설정하였다.

H5: 디지털 콘텐츠 관련 저작권 침해과정에서의 재미는 사용자 태도에 영향을 미칠 것이다.

H6: 디지털 콘텐츠 접근에 대한 용이성은 사용자 태도에 영향을 미칠 것이다.

콘텐츠 불법복제 행위에 대한 강력한 처벌정책은 개인적 책임을 증대시킴으로써 행위과정에서의 재미를 축소시키고 사회적으로도 상당한 파급효과를 일으킬 수 있다[22]. 물론 Bagchi et al.[5]의 연구에서와 같이 규제와 불법 복제 간에는 뚜렷한 상관관계가 존재하지 않는다는 주장도 제시된 바 있지만, 또 다른 연구에서는 처벌에 대한 두려움과 법을 지켜야 한다는 윤리적 의식은 불법다운로드 행위의 자제에 직·간접적으로 영향을 미치는 것으로 보고하고 있다[19]. 이런 기존의 연구결과를 바탕으로 다음 두 가설을 설정하였다.

H7: 처벌의 심각성은 재미에 부정적 영향을 미칠 것이다.

H8: 처벌의 심각성은 사회적 영향요인 축소에 긍정적 영향을 미칠 것이다.

인터넷을 통한 디지털 콘텐츠의 무차별적 확산과 사용방법의 용이함은 불법적으로 콘텐츠를 공유하고 복제해도 별 탈이 없을 것이라는 사회적 분위기 조성에 상당한 기여를 한 것으로 나타났다[21]. 별다른 노력을 기울이지 않고도 접근이 가능한 디지털 콘텐츠의 확산현상은 부적절한 사회적 영향력을 구축하는데 일조하게 되었다. 이런 주장을 토대로 다음 가설을 설정하였다.

H9: 디지털 콘텐츠 접근의 용이성은 부정적인 사회적 영향요인 축소에 영향을 미칠 것이다.

새로운 서비스의 경우 사용과정에서 발생할 수 있는 다양한 어려움을 극복할 수 있는 대안이 어느 정도 확립되어 있지 않으면 사용을 주저하게 된다. 촉진(facilitating) 조건은 서비스 사용과정에서의 어려움을 신속히 해결할 수 있고, 추가적 도움을 필요로 할 때 이에 대한 정보가 즉시 제공될 수 있는 환경을 의미한다[23]. 촉진조건이 단순히 대학의 주변 환경이나 처해있는 상황을 의미하며 이에 따라 접근용이성이나 사회적 영향과 비슷한 맥락에서 해석할 수도 있겠지만, 본 연구에서는 학교 내의 지원이나 정책관련 촉진조건만을 논의하고자 한다. 즉, 학교 차원의 새로운 디지털 콘텐츠의 구매와 공급, 복제방지를 위한 홍보 등은 불필요한 불법행위를 줄이며 윤리적 규범 준수의 분위기 조성에 기여할 것으로 보고 다음 가설을 설정하였다.

H10: 디지털 콘텐츠 저작권 보호와 관련한 학교 내 촉진조건 확대는 부정적인 사회적 영향요인 축소에 영향을 미칠 것이다.

### 3. 연구자료의 수집

#### 3.1 설문항목의 개발

연구가설을 검증하기 위한 데이터는 설문조사를 기반으로 한다. 침해의도에 대한 설문문항은 Taylor et al.[16], Chiou et al.[7], Limayem et al.[8] 등의 연구결과를 참조하였으며, 합리적 행

동이론의 구성변수인 사회적 영향요인과 태도는 Fishbein & Ajzen[14]의 연구결과를 토대로 디지털 콘텐츠의 불법적 복제와 사용환경에 맞게 수정하였다.

측진조건은 Cheung et al.[23]의 연구에서 사용된 항목에 학교환경에 관한 내용을 포함시켜 수정하였으며, 처벌의 심각성은 Morton & Koufteros[17]와 Moores et al.[3]의 연구를 참조하였다. 콘텐츠 접근의 용이성과 침해나 복제행위의 재미는 Gupta et al.[21]와 Bagchi et al.[5]의 연구를 참조하여 개발하였다. 지식은 Siemens &

Kopp[18]를 참조하여 개발하였다. 각 변수의 측정 문항은 <표 1>에 제시되어 있다.

3.2 설문자료의 수집과 특성

본 연구의 대상이 디지털 콘텐츠에 관한 지적 재산권 침해라는 사이버 공간 상의 이슈임을 감안하여 온라인 설문조사를 실시하였다. 2012년 5월 구글의 문서도구를 이용하여 서울 소재 사립 대학의 학부와 대학원에 재학 중인 학생들을 대상으로 조사를 실시하였다. 일반현황을 제외한 모

<표 1> 설문항목 내용과 측정모형의 분석 결과

요인명	설문항목	표준적재치	크론바하알파	평균분산추출	복합신뢰도
태도	나는 보고서나 학교 레포트 작성시 저작권 침해여부에는 별 신경을 쓰지 않는다.	0.767	0.747	0.66	0.85
	나는 홈페이지 블로그 작성시 남의 저작권 침해여부에는 별 신경을 쓰지 않는다.	0.879			
	나는 파일이나 프로그램 다운받을 때 저작권 침해여부에는 별 신경을 쓰지 않는다.	0.791			
재미	많이 사용되는 소프트웨어, 음원, 만화, 영화 등의 디지털 콘텐츠를 P2P, 웹하드 포탈 등을 통해 검색하고 거의 무료로 가까운 가격으로 사용하는 것 자체가 재미있다	0.745	0.724	0.65	0.84
	당장 필요없어도 눈길을 끄는 소프트웨어, 음원, 만화, 영화 등의 콘텐츠를 다운받아 주위 친구들에게 복사해 주는 것은 내 컴퓨터 활용실력을 자랑할 수 있는 계기가 된다.	0.812			
	비용절감이 목적이 아니라라도, 구입하기에는 비싼 소프트웨어, 음원, 만화, 영화 등의 디지털 콘텐츠를 복사해서 사용하는 것 자체가 재미있다.	0.850			
접근용이성	많이 사용되는 소프트웨어, 음원, 만화, 영화 등의 디지털 콘텐츠는 P2P, 웹하드, 또는 친구를 통해 손쉽게 다운받아 사용할 수 있다	0.887	0.882	0.81	0.92
	많이 사용되는 소프트웨어, 음원, 만화, 영화 등의 디지털 콘텐츠는 인터넷 공간이나 주위 친구들로부터 손쉽게 찾아볼 수 있다.	0.928			
	웬만한 소프트웨어나 음원, 만화, 영화 등의 디지털 콘텐츠는 큰 비용을 들이지 않고도 손쉽게 다운받아 즐길 수 있다.	0.889			
처벌의 심각성	많이 알려져 있는 소프트웨어나 음원, 만화, 영화 등의 디지털 콘텐츠는 저자 허락없이 복사하여 사용하더라도 들릴 가능성은 거의 없다.	0.819	0.810	0.64	0.87
	많이 알려져 있는 소프트웨어나 음원, 만화, 영화 등의 디지털 콘텐츠는 지적재산권 소유자의 허락없이 복사하더라도 들키거나 고발당할 가능성은 실제로 거의 없다.	0.870			
	인터넷 공간의 디지털 콘텐츠는 불법으로 복사하여 사용하다가 적발되어도 벌금을 낼 가능성은 거의 없다.	0.834			
	인터넷 공간의 디지털 콘텐츠는 불법으로 복사하여 사용하다가 적발되더라도 원래 정해진 사용가격을 나중에 지불하면 별 문제가 없을 것이다.	0.668			
사회적 영향	주위의 동료나 친구들은 저작권 보호에 대해 큰 관심을 가지는 것으로 보이지 않는다.	0.761	0.699	0.53	0.81
	대부분이 저작권 보호에 대해 무관심하므로 나 또한 구태여 신경쓸 필요가 없다.	0.674			
	내 주변의 대부분 사람들은 저작권에 신경쓰지 않고 소프트웨어, 음원, 만화, 영화 등의 디지털 콘텐츠를 사용하고 있다.	0.801			
	주위 동료나 친구들은 내게 저작권 신경쓰지 말고 소프트웨어, 음원, 만화, 영화 등의 디지털 콘텐츠를 사용하라고 한다.	0.658			
의도	당장 소프트웨어나 인터넷 자료가 필요하면 친구들에게 물어보거나 웹하드 또는 포탈을 뒤져서 무료로 받을 수 있는 방법을 모색할 것이다.	0.831	0.845	0.76	0.91
	당장 소프트웨어나 인터넷 자료가 필요하면 저작권 침해 같은 것은 신경쓰지 않고 손쉽게 구할 수 있는 방안부터 모색할 것이다.	0.899			
	소프트웨어나 인터넷 자료가 필요하면 저작권 침해 같은 것은 신경쓰지 않고 주위에서 쉽게 그리고 신속하게 구할 수 있는 것을 사용하고 볼 것이다.	0.889			
지식	친구 도움 없이도 저작권 침해 여부를 판단할 수 있는 방법과 절차를 이해하고 있다.	0.811	0.815	0.71	0.88
	학생들이 저작권 침해를 할 가능성이 높은 상황에 접할 때 이를 시정해 줄 수 있는 능력과 정보를 가지고 있다.	0.920			
	나는 저작권 관련 정보와 규제 사항 등을 알아보는데 익숙하다.	0.799			
측진 조건	우리 학교는 학생과 교수들을 위해 저작권 보호에 대한 교육이나 홍보를 장려한다.	0.745	0.792	0.70	0.87
	우리 학교는 저작권 보호를 위해 교육과정에서 발생할 수 있는 저작권 침해방지를 위해 지원해준다(예를 들어 서적 및 자료, 소프트웨어, 동영상 DVD 등의 구매 지원 등).	0.856			
	우리 학교는 저작권 침해 방지 및 보호를 위한 지원에 적극적이다.	0.910			

든 설문문항은 리커트 척도(5점 척도)를 이용하였고, 불성실 응답을 제거한 후 총 335개 데이터를 분석에 이용하였다.

응답자에 대한 기초자료를 요약하면 <표 2>와 같다. 참고로 저작권교육 이수시간을 살펴보면 대부분이 5시간 미만인 것으로 나타났으며, 이수시간 평균값도 고작 2.5시간인 것으로 분석되어, 전반적으로 저작권 관련 교육을 충실히 받은 경험이 없으며 지식수준도 그리 높지 않을 것으로 추정된다.

<표 2> 설문응답자의 특성(n = 335)

구분		빈도	비율
성별	남	165	49.3%
	여	170	50.7%
연령대	20대	262	78.2%
	30대	66	19.7%
	40대	7	2.1%
교육 수준	대학교 1-2학년	79	23.6%
	대학교 3학년	97	18.9%
	대학교 4학년	73	21.8%
	대학원 재학	86	25.7%
저작권교육 이수시간	5시간 미만	293	87.5%
	5시간 이상 10시간 미만	20	6.0%
	10시간 이상	22	6.5%

### 4. 연구방법과 가설검증

#### 4.1 설문자료의 타당성과 신뢰성 분석

본 연구에서의 주된 통계분석도구는 PLS (partial least square) 분석법이다. PLS는 측정·구조모형에 대해 최적의 실증 평가를 동시에 할 수 있게 지원하는 기법으로 구성개념에 대한 척도 적재치를 추정한 후 인과관계를 분석하는 과정을 수행한다[24]. 본 연구에서 PLS를 활용한 이유는 모형의 적합성보다는 연구모형에 포함된 요인 상호간 인과관계에 관심을 두기 때문이다.

측정모형 평가를 위한 판별타당성은 평균분산추출값의 제공근이 구성개념 간 상관계수값을 상회하고 평균분산추출값 자체가 0.5 이상이면 적절한 것으로 판단된다. 전절의 <표 1>에 나타난 바와 같이 개별 항목의 적재치가 표본 전체에서 모두 0.5이상으로 나타났으며 t값도 모두 1% 수준에서 유의한 것으로 나타났다.

복합신뢰도도 모두 기준치인 0.7을 초과하고 있

으며, 평균분산추출값도 0.5 이상인 것으로 분석되어 수렴타당도에 문제가 없는 것으로 결론지었다. 결과표 제시를 생략했지만 평균분산추출값의 제공근 값도 모든 구성개념 간 상관계수값을 상회하는 것으로 나타나 전반적인 판별타당성에는 문제가 없는 것으로 분석되었다.

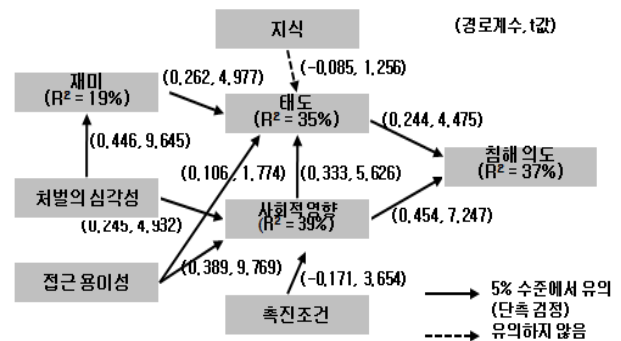
#### 4.2 가설 검증 결과의 요약

부트스트랩 재표본 절차를 거친[24], 유의성 검증결과 <표 3>과 [그림 2]에서 알 수 있듯이 H4를 제외한 9개 가설이 유의수준 5%에서 채택되었다. 침해의도에 대한 설명력( $R^2$ )이 37%, 태도 35%, 재미 19%, 사회적 영향 39%로 나타나 일반적 수용기준인 적정 검정력 10%를 상회하고 있어 모형에 대한 설명력도 충분한 것으로 판명되었다.

<표 3> 가설 검증결과(단측 검증)

경로	경로 계수	t값
H1 : 태도 → 침해의도	0.244	4.475
H2 : 사회적 영향 → 침해의도	0.454	7.247
H3 : 사회적 영향 → 태도	0.333	5.626
H4 : 지식 → 태도	-0.085	1.256
H5 : 재미 → 태도	0.262	4.977
H6 : 접근용이성 → 태도	0.106	1.774
H7 : 처벌의 심각성 → 재미	0.446	9.645
H8 : 처벌의 심각성 → 사회적 영향	0.245	4.932
H9 : 접근용이성 → 사회적 영향	0.389	9.769
H10 : 촉진조건 → 사회적 영향	-0.171	3.654

(\* : 유의수준 5%에서 가설 기각)



[그림 2] 가설검증 결과의 요약

## 5. 결론

본 연구에서 설정한 모형의 검증 결과를 지적재산권 침해의도와 태도, 사회적 영향요인의 선행요인 순서로 해석하면 다음과 같다.

소프트웨어를 포함하는 디지털콘텐츠의 저작권에 대한 침해의도에 영향을 미칠 것으로 가정하여 도입한 선행요인은 태도(H1)와 사회적 영향요인(H2)이다. 기대한 바와 같이 태도(계수 = 0.244,  $t_{값} = 4.475$ )와 사회적 영향(계수 = 0.454,  $t_{값} = 7.247$ )은 의도에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타나 Taylor et al.[16]의 연구결과와도 일치하는 것으로 나타났다. 사회적 영향요인에서 태도(H3)로 이어지는 경로계수 값도 0.333( $t_{값} = 5.626$ )으로 유의성이 존재하는 것으로 분석되었다.

태도가 침해의도에 유의한 영향을 미치는 것은 하지만, 주위로부터의 사회적 영향요인에는 미치지 못하는 것으로 나타났다. 선행연구[6][7][8]에서도 주위에 불법복제 행위를 하는 친구나 지인이 많을수록 불법 행위에 동참하는 경향이 있음을 보고한 바 있는데, 주위 사람들의 불법복제 행위는 당사자의 불법복제행위에 대한 도덕적 장애정도를 낮추는 역할을 한다는 것을 알 수 있다. 본인을 둘러싸고 있는 환경이 저작권에 대해 별 관심이 없는 상황이라면 태도나 행위가 긍정적 방향으로 개선될 여지도 많지 않다는 의미로도 해석해 볼 수 있다.

태도의 선행요인으로 설정한 지식(H4)이 유의한 영향을 미치지 않는다는 결과도 다소 예상 밖이다. 지적재산권 침해 여부에 관한 지식을 보유하고 주위 사람들에게 상담을 해 줄 수 있는 능력을 가지고 있다 하더라도, 지적재산권 침해에 관한 본인의 부정적 태도를 전환하는 데에는 별다른 영향을 미치지 못한다는 의미이다. 그렇지만 이와 같은 논의는 우리나라의 현 상황을 반영한 극히 제한된 결론일 가능성이 높다. 예를 들어 초등학교 때부터 저작권에 대한 교육이 잘 이루어지고 있는 미국과 같은 나라에서는 관련 지식이 태도에 상당한 영향을 미칠 것이며, 긍정적인 사회적 영향력 조성에도 일조할 것으로 사료된다.

재미(H5)와 접근용이성(H6)은 저작권 침해를 대수롭지 않게 생각하는 태도에 영향을 미칠 수 있는 또 다른 요인이다. 재미(H5)는 계수 = 0.262( $t_{값}$

=4.977), 접근용이성(H6)은 계수 = 0.106( $t_{값}$ =1.774)로 모두 유의수준 5% 미만에서 영향을 미치는 것으로 나타났다. 단순히 재미로 하는 디지털 콘텐츠의 복제나 공유행위는 결과적으로 이런 분위기를 확산시키며 본인의 가치관과 태도에도 부정적 영향을 미친다. 학생들의 경우 일반 상품의 절도행위와 파일과 콘텐츠의 불법 다운로드 및 공유를 전혀 다른 시각에서 보고 있다는 선행연구[19]도 이와 같은 불법행위가 가져다 줄 수 있는 재미나 즐거움의 영향력 정도를 일부 설명해준다. 한편 접근용이성은 개인의 디지털콘텐츠 복제 및 무분별한 활용에 대한 통제력을 높여줌으로써[17], 저작권 침해에 대한 무관심한 태도 형성에 기여한다는 선행연구와 일치한다.

재미(H7)와 사회적 영향(H8)의 선행요인으로 설정한 처벌의 심각성 수준은 해당 경로의 계수값이 각각 0.446( $t_{값} = 9.645$ ), 0.245( $t_{값} = 4.932$ )로 유의수준 1% 미만에서 매우 강력한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 불법적 복제 및 공유행위로 인한 법적처벌의 가능성을 높게 인지할수록 이런 행위로부터의 즐거움이나 재미는 줄어들 것이고 결과적으로 태도에도 상당한 영향을 미칠 수밖에 없다. 처벌에 대한 두려움과 가능성이 저작권 침해에 관련된 태도에 영향을 미칠 것이라는 선행연구[17]와도 일치한다. 저작권 침해에 대해 강력한 처벌이 행해진다면 사회분위기 측면에서도 마지못해서라도 이를 준수하고자 하는 움직임이 나타날 것이고 이런 움직임이 의식화되고 일반적 규범으로 자리잡으면 침해방지 노력도 상당 부분 제고될 것이다. 이는 법적 문제와 처벌에 대한 캠페인을 통해 소프트웨어 복제에 대한 지식을 확산시킴으로써 소비자 태도에 긍정적 영향을 미칠 수 있다는 선행연구[3]와도 일치하는 결과로 평가할 수 있다.

접근용이성(H9)과 촉진조건(H10)은 사회적 영향의 또 다른 유의한 선행요인으로 분석되었는데, 계수값이 각각 0.389( $t_{값}$ =9.769), -0.171( $t_{값}$ =3.654)로 유의수준 1% 미만에서 강한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히 접근용이성은 사회적 영향의 선행요인 중 가장 영향력이 큰 것으로 나타났다. 디지털 콘텐츠의 복제는 전혀 비용이 소요되지 않는다는 특징은 무분별한 불법복제와 공급확대로 이어지고 있고 또한 기술혁신으로 인한 각종 소프트웨

어 사용의 용이성도 별다른 기술지원 없이 소비자  
들이 활용할 수 있는 디지털 콘텐츠의 불법적 확산  
과 복제행위에 기여하기 때문이다[21]. 저작권보호  
센터를 중심으로 하는 온라인 불법복제물의 상시  
모니터링 활동과 영리·상습침해자에 대한 증거자  
료 확보활동은 접근용이성 축소에 상당한 기여를  
할 것으로 보이나 불법복제 규모를 감안한다면 저  
작권보호에 대한 지속적인 투자와 혁신적인 노력  
이 여전히 요구된다.

마지막으로 학교 내에서의 디지털 콘텐츠 저작  
권 보호를 위한 다양한 정책적 지원은 사회적 규범  
조성에 기여하는 것으로 나타났다. 저작권 관련 지  
식에 대한 교육이 태도에는 직접적 영향을 미치지  
않지만 저작권 보호를 중시하는 교내 분위기 조성  
과 사회적 영향력 제고에는 기여할 것으로 유추해  
볼 수 있다. 학교 내에서의 저작권 침해방지를 위  
한 다양한 정책적 지원은 학생들의 디지털 콘텐츠  
복제의 필요성을 줄이고 저작권 침해방지를 위한  
지식확산에도 기여할 수 있을 것으로 판단된다.

학교 및 정책당국에서 주도할 수 있는 또 하나의  
복제행위 예방활동은 인터넷, 모바일 등 다양한 채  
널을 활용하여 국민들의 저작권 보호인식 전환을  
위한 홍보 및 교육활동을 수행하는 것이다. 단순히  
저작권 보호 홍보 캠페인 수준을 넘어 전국적이면  
서도 체계적이고 지속적인 교육활동을 전개할 필  
요가 있다. 이와 더불어 콘텐츠 복제와 관련된 소  
비자 윤리의식 제고를 위한 다양한 교육콘텐츠 개  
발과 중고등학교 및 대학교육 커리큘럼에의 반영  
이 시급하다. 정보화 관련 윤리의식의 강화는 불법  
복제에 대한 학생들의 태도를 변화시키고 긍정적  
인 사회적 영향을 이끌어낼 수 있기 때문이다.

## 참 고 문 헌

- [1] Gopal, R, Sanders, G. L., Bhattacharjee, S., Agrawal, M., and Wagner, S.(2004). A Behavioral Model of Digital Music Piracy. *Journal of Organizational Computing and Electronic Commerce* 14, pp. 89-105.
- [2] Higgins, G.E.(2006). Gender Differences in Software Piracy: The Mediating Roles of Self-Control Theory and Social Learning Theory. *Journal of Economic Crime Management* 4, 1-22.
- [3] Moores, T., Nill, A., Rothenberger, M. (2009). Knowledge of Software Piracy as an Antecedent to Reducing Pirating Behavior, *Journal of Computer Information Systems*, Fall, 82-89.
- [4] Crawford, D.(2000) Forum: Software piracy is not just economics anymore. *Comm. ACM*, 43, 12, 11-13.
- [5] Bagchi, K., Kirs, P., Cervený, R. (2006) Global software piracy: Can economic factors alone explain the trend? *Comm. ACM*, 49(7) 70 -75
- [6] Cheung, W-L and Prendergast, G. (2006), Buyers' Perceptions of Pirated Products in China. *Marketing Intelligence & Planning*, 24 (5), 446 - 462
- [7] Chiou, J-S, Huang, C-Yi and Lee, H-H (2005), The Antecedents of Music Piracy Attitudes and Intentions. *Journal of Business Ethics*, 57 (March), 161 - 174.
- [8] Limayem, M, Khalifa, M., and Chin, W.W. (2004), Factors Motivating Software Piracy: A Longitudinal Study. *IEEE Transactions on Engineering Management*, 51, 414 - 425.
- [9] 유상미·김미량(2011). e-저작권침해 원인에 대한 구조방정식모델 분석, *인터넷정보학회논문지*, 12(4), 145-156.
- [10] 이성식(2012). 대학생의 인터넷 저작권침해행위에 있어 중화의 작용과 이론들의 검증, *한국사회학*, 46(5), 211-232.
- [11] 김미량·김덕정(2012). 학생들의 디지털 콘텐츠 불법복제에 대한 교사들의 인식과 태도에 관한 연구, *한국컴퓨터교육학회 논문지*, 15(3), 49-59.
- [12] Nill, A., Schibrowsky, J. and Peltier, J.W. (2010). Factors That Influence Software Piracy: A View from Germany, *Comm. ACM*, vol. 53, No.6, pp. 131-134.
- [13] 뉴시스(2012). 7월 18일자 기사.
- [14] Fishbein, M., & Ajzen, I., *Predicting and changing behavior: The reasoned action approach*. New York, Psychology Press, 2010.
- [15] Cronan, T.P and Sulaiman, A-R (2007), Factors that Influence the Intention to Pirate Software and Media. *Journal of Business Ethics*, 78 (April), 527 - 545.
- [16] Taylor, S.A., Ishida, C., Wallace, D.W.(2009). Intention to Engage in Digital Piracy : A Conceptual Model and Empirical Test, *Journal of Service Research* Volume



- 11 Number 3 February 2009 246-262.
- [17] Morton, N. & Koufteros, X.(2008). Intention to Commit Online Music Piracy and Its Antecedents: An Empirical Investigation, *Structural Equation Modeling*, 15, pp. 491 - 512, 2008
- [18] Siemens, J.C. and Kopp, S.W. (2006), Teaching Ethical Copyright Behavior: Assessing the Effects of a University-Sponsored Computing Ethics Program. *NASPA Journal*, 43 (4), 112 - 126
- [19] Wingrove, T., Korpas, A., Weisz, V. (2011). Why were millions of people not obeying the law? Motivational influences on non-compliance with the law in the case of music piracy, *Psychology, Crime & Law*; Mar2011, Vol. 17 Issue 3, pp. 261-276.
- [20] Walls, W.D. and Harvey, P. J.(2006) Digital pirates in practice: Analysis of market transactions in Hong Kong's pirate software arcades. *International Journal of Management* 23(2), 207-214.
- [21] Gupta, Pola, Gould, S. and Pola, B. (2004) To pirate or not to pirate: A comparative study on the ethical values versus other influences on consumers' software acquisition-mode decision. *Journal of Business Ethics* 55(3), 255-274.
- [22] Moores, T. and Dhaliwal, J. (2004) A reversed context analysis of software piracy issues in Singapore. *Information & Management* 41, 1037 - 1042.
- [23] Cheung, W., Chang, M.K. and Lai, V. S.(2000) Prediction of Internet and World Wide Web usage at work: a test of an extended triandis model, *Decision Support Systems*, 30(1), 83-100.
- [24] Chin, W.W. (2010). *Bootstrap Cross-Validation Indices for PLS Path model Assessment*, Part 1, pp. 83-97, In Handbook of Partial Least Squares.



## 김 경 희

2006 Manchester 대학(학사)  
 2010 KDI 국제정책대학원  
 MBA(경영학석사)  
 2012 성균관대학교 박사(경영학박사)

관심분야: 온라인채널, 채널마케팅, 디지털 콘텐츠  
 E-Mail: future0801@naver.com



## 김 태 응

1978 서울대학교  
 언론정보학과(문학학사)  
 1982 Indiana 대학교 경영대학원  
 (경영학석사)  
 1986 Purdue 대학교 경영대학원  
 (경영학박사)

1988~현재 성균관대학교 경영대학 교수  
 관심분야: 공급망관리, 디지털 콘텐츠, 이터닝  
 E-Mail: tukim@skku.ac.kr