

## 디지털 콘텐츠 저작권 침해의 선행요인 연구 : 효능감, 주관적 규범, 학교정책을 중심으로

권문주\* · 조남형\*\* · 김태웅\*\*\*

### A Study on Factors influencing Digital Contents Piracy Focusing on Efficacy, Subjective Norm and School Policy

Moon Ju Kwon\* · Namhyung Cho\*\* · Tae Ung Kim\*\*\*

#### ■ Abstract ■

A new form of software piracy known as digital piracy has taken the spotlight. Lost revenues due to digital piracy could reach 2,500 billion won in year 2010 alone. This paper examines the causal relationships among the attitude toward digital piracy, subjective norm, economic gain, political efficacy, school policy, etc, in a university setting. Results from survey responses indicate that the social norm and economic gain affect the attitude toward digital piracy, and that school policy influences the subjective norm as well as political efficacy. But, contrary to our expectation, political efficacy has been found to have no impact on the social norm and economic gain. Prior learning experiences have been shown to affect economic gain, but not the subjective norm. As a conclusion, the academic and practical implications of these findings are discussed.

Keyword : Attitude Toward Digital Piracy, Subjective Norm, Efficacy, Economic Gain

## 1. 서 론

인터넷망의 혁신적인 확장과 더불어 디지털 콘텐츠산업은 연 평균 4% 이상의 지속적인 성장을 거듭하고 있다. 한류의 확산 역시 콘텐츠산업 성장에 큰 기여를 하고 있는 것으로 평가되고 있는데, 해당 산업의 종사자 수 역시 연평균 10% 이상의 증가율을 보이고 있어 국내 서비스산업의 한 축으로 자리매김하고 있다[7]. 그러나 디지털 콘텐츠의 불법복제(digital piracy)는 여전히 성장의 큰 장애물로 남아있다. 디지털 콘텐츠의 불법복제는 소프트웨어, 디지털음원, 동영상 및 디지털화된 문서나 책을 지적재산권 소유자의 승낙없이 백업용도 이외의 어떤 이유로든 간에 복사하는 불법적인 행위를 의미한다.

유무선 인터넷망의 확산으로 인해 이런 불법 행위는 전 세계적으로 어쩔 수 없이 나타날 수밖에 없는 현상이기는 하지만, 산업적인 피해는 엄청나다. 국내 연구기관의 추정자료를 참고하면, 2010년 기준 디지털 콘텐츠의 불법복제 행위로 인해 발생한 생산 감소규모가 약 2.5조 원, 여타 관련 산업의 생산 감소가 약 1.4조 원에 이르러 우리나라 경제 전체에는 약 4조 원 정도의 생산 감소가 발생한 것으로 분석되었다. 세부 산업별로 보면, 영화산업의 생산 감소가 8,684억 원으로 가장 많으며, 음악 산업 7,188억 원, 출판 산업 3,716억 원, 게임 산업 2,447억 원, 기타 순으로 많은 것으로 추정되었다[6]

불법복제 행위는 합법적 디지털콘텐츠 시장을 침해함으로써 국민경제에 생산 기회를 상실 또는 유실시키는 결과를 초래하며, 그로 인해 고용과 부가가치 창출의 가능성을 차단시켜, 해당 콘텐츠 산업은 물론 여타 국내 산업 전반에도 매우 큰 부정적 파급 효과를 유발시키게 된다.

정책당국의 방지노력에도 불구하고 디지털 콘텐츠의 불법복제가 여전히 확산되고 있는 이유 중의 하나는 복제 자체에 별다른 비용이 수반되지 않고, 테크놀러지의 발전으로 누구나 쉽게 복제할 수 있

기 때문이다. 또한 유통 매장에서 절도행위와는 달리 복제행위의 경우 누구에게도 물리적, 경제적 해를 끼치지 않을 것이라는 오류를 범하기 쉽기 때문이기도 하다. 특히나 시장가격이 본인이 인지하는 디지털 콘텐츠의 주관적 평가가치보다 매우 높은 경우 별다른 죄책감이나 죄의식 없이 복제를 거듭하게 된다[18]. 특히 별다른 의식없이 불법복제를 하는 사람들이 주위에 많을수록 불법복제행위의 확산은 심해진다.

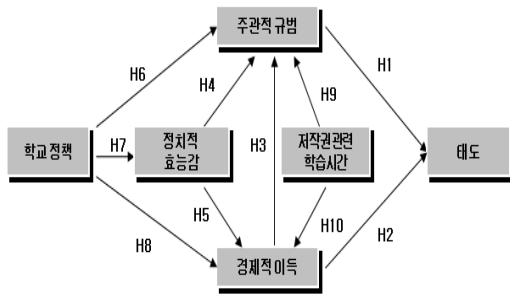
디지털 콘텐츠의 불법복제에는 자신의 행동을 합리화하고자 하는 중화(neutralization)과정을 통해 행위 자체의 부정적 요소를 축소하고자 노력하는 단계가 포함된다[19]. 이러한 중화과정의 효과를 다소라도 축소시킬 수 있는 요인에는 불법복제에 대한 공식적인 처벌, 행위에 대한 수치감 조장, 그리고 윤리적인 믿음 제고 정도일 것이다. Siponen et al.[23]는 공식적인 처벌이나 벌금은 복제행위방지에 별다른 효과가 없으며, 오히려 수치감 조장이나 윤리적인 믿음 제고가 긍정적인 영향을 미친다는 연구결과를 발표한 바 있다. 실질적으로 규제와 불법 복제 간에는 뚜렷한 상관관계가 존재하지 않으며, 값싼 소프트웨어 공급 확대는 규제의 필요성을 줄여줄 수 있다는 또 다른 선행연구[9]와는 일맥상통한 결과이지만, 강력한 규제 및 침해방지 정책이 불법 복제율을 낮추어 준다는 연구결과와는 다소 배치된다[20]. 다만 적극적인 교육이 불법복제행위를 줄일 수 있는 지름길이라는 결론에는 이견이 없는 듯 하다[23].

본 연구에서는 디지털 콘텐츠 저작권 침해가 가장 빈번히 일어나는 대학 현장에서 침해행위에 영향을 미치는 몇 가지 요인들의 연관을 분석함에 주된 목적이 있다. 이를 위해 대학의 학부 및 대학원 재학생의 저작권 침해행위에 대한 태도, 주관적 규범, 불법복제를 통한 경제적 이득, 정치적 효능감 그리고 불법복제 행위 축소를 위한 학교 정책과 촉진조건 등의 요인을 도입하고 설문조사를 통해 모형의 타당성을 검증해 보고자 한다. 이를

통해 디지털 콘텐츠 저작권의 가치를 인정하는 대 학문화를 조성하고 침해 방지를 위한 다양한 정책 지원 개발의 기초 자료로 사용되기를 기대해 본다.

## 2. 연구가설의 설정과 이론적 배경

본 연구는 대학현장에서의 디지털 콘텐츠 저작권 보호와 관련된 학생들의 태도에 영향을 미치는 주요 요인들의 영향력 수준 평가에 주된 목적이 있다. 이를 위해 [그림 1]과 같은 연구가설을 설정하고 대학 및 대학원에 재학 중인 학생들을 대상으로 한 설문조사를 통해 모형의 타당성을 평가해 보고자 한다.



[그림 1] 연구가설의 요약

이제 각 연구가설의 이론적 배경을 간략히 살펴 보기로 한다.

주관적 규범은 특정 행동을 취할 것인가에 대한 여부에 대해 자신이 중요하다고 생각하는 주위 사람들의 생각에 대한 인식으로 정의된다[16]. 이는 스스로가 그 행동이나 결과에 호감이 가지 않더라도 주변 사람들이 중요하다고 생각하는 것에 의하여 동기부여가 된다는 것이다. 예를 들어 디지털 콘텐츠의 저작권 준수나 보호노력에 별 관심을 갖고 있지 않더라도 주위 사람들이나 교제를 나눈 집단으로부터 저작권 준수에 대한 사회적 압력을 받게 되면 행동이 달라질 수 있다. 주관적 규범은 이처럼 개인이 집단적 규범이나 기대에 부응하고자 하거나 특정집단과 심리적 연관관계를 유지하

기 위해 집단의 규범·가치·행동을 수용할 때 나타나는 영향요인이기도 하다[11].

이와 같은 개인의 변화는 본인에게 영향력을 미칠 수 있는 주위 준거집단에 대한 추종, 주위의 사람들에 의해 이상적인 것으로 인정된 목표 달성을 위한 공통적 가이드라인의 수용을 의미하는 내부화, 그리고 준거집단과의 우호적 관계 유지를 위해 해당 집단의 영향력을 수용하고자 하는 과정에서 나타나는 일체화 현상(identification) 등을 통해 나타난다[2, 13]. Cheung and Prendergast[12]도 사회적 일치성(social conformity) 개념을 도입하여 주위에 불법 복제를 하는 지인이 많을수록 저작권 침해행동에 동참하는 경향이 있음을 보고한 바 있다. 이런 연구결과를 종합해 보면, 사회적 또는 주위 사람들의 영향력이 불법복제행위에 대한 도덕적 장애물을 낮추는 역할을 함을 알 수 있어, 다음 가설을 설정하게 되었다.

H1 : 디지털 콘텐츠 저작권에 대한 주관적 규범은 저작권 보호에 대한 태도에 긍정적 영향을 미칠 것이다.

소프트웨어의 불법 복제가 불리일수록 다양한 산업적·국가적 폐해와 부작용이 명백할지라도, 저작권침해행위로 초래될 간접적 피해 혹은 적발로 인한 처벌조항보다 불법행위를 통해 얻을 수 있는 본인 개인의 이득이 크다고 생각하면 복제행위를 줄이거란 쉽지 않다. 소비자들은 소프트웨어 가격이 지나치게 비싸다고 생각할수록 별다른 양심의 가책이나 죄의식 없이 불법행위를 저지르는 경향이 있다[25]. 심지어 소프트웨어 불법복제와 다운로드를 마치 돈많은 부자로부터 훔치는 것 정도로 생각하기도 한다[15]. 이런 측면을 감안하여 다음 두 가설을 설정한다.

H2 : 디지털 콘텐츠의 저작권 침해를 통해 기대할 수 있는 경제적 이득은 디지털 저작권 보호에 대한 태도에 부정적 영향을 미칠 것이다.

H3 : 디지털 콘텐츠의 저작권 침해를 통해 기대할 수 있는 경제적 이득은 주관적 규범에 부정적 영향을 미칠 것이다.

Bandura[10]에 의하면 자기효능감(self-efficacy)은 원하는 결과를 도출하기 위해 요구되는 일련의 활동을 자신이 성공적으로 수행해 낼 수 있는지에 대한 주관적 확신으로, 특정행위나 행동과 밀접하게 연계된 개념이다.

즉, 효능감은 개인이 갖고 있는 구체적인 지식, 기술 또는 기능을 의미하는 것이 아니고 그것들이 어느 정도까지 활용할 수 있는가에 대한 주관적 판단으로, 어떤 일이나 행동을 효과적으로 수행하기 위해 필요한 실제적인 본인 능력과 확신감을 모두 포함한다. 따라서 개인의 자기효능감은 새로운 정보와 경험이 축적되면서 지속적으로 변화한다.

자기효능감은 정치적 판단이나 활동 분야로 확장되어 정치적 자기효능감(political self-efficacy)의 개념으로 활용되기도 한다[1, 3, 22]. 정치적 자기효능감은 시민들 자신이 정치적 발전에 대해 영향을 발휘할 수 있는가에 대한 인식(내적 자기효능감)과 이에 대한 정부의 반응정도에 대한 주관적 인식(외적 자기효능감)을 의미한다. 선거에 불참하는 행위는 내적 정치적 자기효능감의 상실 결과로 볼 수 있다. 정치적 효능감이 높다는 것은 정치에 영향을 미칠 수 있다고 스스로를 평가하며 대체로 정치에 대한 지식과 견해가 남보다 낮다고 생각하며 투표나 탄원서 작성과 같은 활동에도 적극적이라는 의미이다. 정치적 효능감은 조직구성원을 단결시키며 정치세계의 합법성에 대해 긍정적인 태도를 형성하는데 일조하며, 정치적 신뢰에도 영향을 미친다[22].

디지털 콘텐츠의 저작권 이슈에서도 정치적 효능감과 같은 개념이 적용될 수 있다. 본 연구에서는 디지털 창작물의 사용자인 학생들이 디지털 콘텐츠의 저작권 보호에 참여함으로써 사회 전반의 불법행위 방지에 영향을 발휘할 수 있는 영향 정도를 내적 정치적 효능감으로 정의하고자 한다.

본 연구에서는 디지털 콘텐츠의 저작권 보호와 관련한 학생들의 정치적 자기효능감은 자신 주위의 사람들의 저작권 침해와 이를 통한 경제적 이득에 관한 인식을 조금이라도 바꿀 수 있을 것으로 가정하고 다음 두 가설을 설정하고자 한다.

H4 : 디지털 콘텐츠의 저작권과 관련한 정치적 효능감은 주관적 규범에 긍정적 영향을 미칠 것이다.

H5 : 디지털 콘텐츠의 저작권과 관련한 정치적 효능감은 저작권 침해를 통해 기대할 수 있는 경제적 이득에 부정적 영향을 미칠 것이다.

학교맥락(school context)은 학업 및 관련 행동에 대한 긍정적 자기인식 정도를 제고하고 적극적 참여를 이끌어내는데 중요한 요인이다. 특히 대학의 경우 학교맥락은 다양한 학내 활동과 상호작용에 영향을 미쳐 교육적 수월성 제고에도 기여한다. 학교맥락은 크게 재학 중인 학교에 속해있다는 소속감과 학교에 대한 사랑, 학교를 통해 기대하는 확실하고도 일관성 있는 기대감, 그리고 창의력과 도전감을 불러일으키는 교육적 환경 등으로 구성된다[8]. 경영정보 분야에서는 촉진조건(facilitating condition)이라는 개념을 통해 특정 활동이나 업무 추진의 용이성에 영향을 미치는 환경적 요인을 정의한 바 있다[24]. 촉진조건이란 어떤 행위를 하기 쉽게 도와주는 조건 또는 사회적 환경을 의미하며, 이 조건이 존재하지 않는다고 해서 실제 해당 업무를 하지 못하는 것은 아니다. 촉진조건은 부담스러운 활동의 동기를 유발하고 활동과정 상의 용이성을 높이는 일종의 지원환경의 성격을 띤다.

본 연구에서는 학교맥락의 구성요인인 교육적 환경과 촉진조건 등을 종합하여 학교정책이라는 요인을 통해 대학 현장에서의 디지털 콘텐츠의 저작권 보호환경을 논의한다. 학교 내에서의 디지털 콘텐츠의 저작권 보호와 관련한 다양한 지원제도와 환경은 학생들의 효능감 제고는 물론 긍정적인 주관적 규범형성과 저작권 침해를 통한 불법적 경

제적 이득에 대한 도덕적 가치 형성에 영향을 미칠 것으로 보고 다음 가설을 설정하였다.

H6 : 디지털 콘텐츠의 저작권 관련 학교정책은 주관적 규범 형성에 긍정적 영향을 미칠 것이다.

H7 : 디지털 콘텐츠의 저작권 관련 학교정책은 학생들의 디지털 저작권 보호 관련 정치적 효능감에 긍정적 영향을 미칠 것이다.

H8 : 디지털 콘텐츠의 저작권 관련 학교정책은 저작권 침해를 통해 기대할 수 있는 경제적 이득 인식에 부정적 영향을 미칠 것이다.

디지털 콘텐츠의 저작권 보호를 위해 다양한 정책을 수립하고, 이를 뒷받침하는 기술적 지원과 법적 제도가 마련되더라도 현실적인 침해방지를 위한 정보윤리 교육과 학습이 병행되어야 한다[4]. 근시안적인 경제적 이득 추구만을 위한 저작권 침해가 심각한 사이버 범죄이자 윤리적 일탈행위라는 사실을 교육시키고 윤리적 의식제고를 위한 논의를 지속한다면 사용자의 태도와 윤리에 대한 인식에 영향을 미치게 되어 장기적으로는 주관적 규범 형성에 도움을 줄 뿐 아니라 이는 저작권 침해행위의 축소로도 나타날 것이다[4]. 유상미, 신승용, 김미량[5] 등의 연구에서도 정보문화교육의 수혜 학생들은 정보문화지수와 실천의지 면에서 비교집단보다 높게 나타나 교육의 기대효과를 검증한 바 있다.

대학에서의 교육이 유사한 교육효과를 불러일으킬지는 확실하지 않지만, 대학의 디지털 콘텐츠 저작권 관련 교육에 관심을 갖는 정도, 교육내용의 타당성이나 효과성 등을 간접적으로 평가해 볼 수 있을 것으로 보고 다음 두 가설을 설정하였다.

H9 : 디지털 콘텐츠의 저작권 보호와 관련하여 그동안 받은 교육시간은 주관적 규범 형성에 긍정적 영향을 미칠 것이다.

H10 : 디지털 콘텐츠의 저작권 보호와 관련하여

그동안 받은 교육시간은 저작권 침해를 통해 기대할 수 있는 경제적 이득 인식에 부정적 영향을 미칠 것이다.

### 3. 설문자료의 수집

#### 3.1 설문항목의 개발

본 연구에서 연구가설의 검증은 대학 및 대학원에 재학 중인 학생들에 대한 설문조사결과를 토대로 이루어진다. 따라서 연구모형에 제시되어 있는 각 요인에 관한 정의가 필요한데, 최종 종속요인인 태도는 ‘학교 내에서의 학습 및 교육목적의 디지털 콘텐츠의 저작권 침해에 대한 태도’로 정의하였으며, Wang et al.[25] 및 Davenport et al.[15] 등이 발표한 연구를 참조하여 학교 내에서의 디지털 콘텐츠 저작권 침해 관련 측정항목을 개발하였다. 태도에 관한 항목은 저작권 침해를 옹호하는 부정적 내용으로 구성되어 있다.

주관적 규범은 Fishbein and Ajzen[16]의 정의를 토대로 ‘학교 내에서의 학습 및 교육목적의 디지털 콘텐츠의 저작권 침해에 대한 주위 사람들의 의견이나 분위기’로 정의하고, 저작권 침해를 크게 신경쓰지 않을 것이라는 부정적 방향으로 기술된 항목으로 구성하였다. 경제적 이득은 ‘교육 목적의 디지털 콘텐츠의 가격이 비싼 경우 불법적 복제는 학생들의 복지적 차원에서 무관하다는 의식’으로 정의하고 Wang et al.[25]의 연구를 참조하여 자체 개발하였다.

다소 생소한 개념인 정치적 효능감은 ‘디지털 창작물의 사용자인 학생들이 디지털 콘텐츠의 저작권 보호에 참여함으로써 사회 전반의 불법행위 방지에 영향을 발휘할 수 있는 자신감’ 정도를 정의하고 Parent et al.[22], 강홍수[1], 안형기, 신범순[3] 등에서 제시한 측정문항을 참고하여 디지털 콘텐츠의 저작권 보호환경에 맞게 수정하였다. 마지막으로 학교 정책은 유상미, 김미량[4], 유상미 외[5]의 연구결과와 촉진조건[24] 관련 연구를 참고하여 디

지털 콘텐츠의 저작권 환경에 맞게 수정하였다.

### 3.2 자료의 수집방법과 기초 통계

본 설문조사는 대학 및 대학원에 재학 중인 학생들의 디지털 콘텐츠의 저작권에 대한 인식도 수준과 이에 영향을 미치는 주요 요인들을 평가하기 위한 목적으로 2012년 9월부터 약 1개월간 실시되었다.

일반현황을 제외한 모든 설문문항은 리커트 척도(5점 척도)를 이용하였다. 설문지는 290명에게 배포되었고 서면으로 모두 응답받았다. 그 중 불성실 응답설문을 제거하고 최종적으로 총 283개의 설문을 실증분석에 이용하였다.

설문에 답한 학생 중 남성은 137명, 여성은 146명이었으며, 2학년 이하가 69명, 3학년 80명, 4학년 65명, 석사과정 53명, 박사과정 16명으로 분류되었다.

〈표 1〉 설문응답자 관련 기초통계

	1, 2학년	3학년	4학년	석사 과정	박사 과정	합계
남	30	27	33	39	8	137
여	39	53	32	14	8	146
합계	69	80	65	53	16	283

〈표 2〉 설문응답자의 저작권 관련 평균 학습시간

	1, 2학년	3학년	4학년	석사 과정	박사 과정	평균 학습시간
남	2.96	1.02	3.33	4.04	4.06	3.19
여	1.83	1.37	2.27	2.68	1.88	1.82
평균	2.32	1.25	2.81	3.68	2.97	2.48

한편 응답자가 수강한 디지털 콘텐츠 저작권 관련 교육 및 학습시간을 요약한 <표 2>를 보면, 전체적으로 저작권 관련 분야에 대한 교육 또는 학습시간이 겨우 2.48시간에 불과하여 거의 수강한 적이 없는 수준으로 볼 수 있다. 남성 응답자가 여성보다 평균적으로 수강시간이 많기는 하지만 여

전히 3시간 남짓하여 디지털 콘텐츠의 저작권 보호를 위한 교육적 효과를 기대하기는 어려운 수준이다.

## 4. 연구방법과 가설의 검증

### 4.1 자료의 타당성과 신뢰성 분석

본 연구에서의 주된 통계분석도구는 PLS(partial least square) 분석법이다. PLS는 측정·구조모형에 대해 최적의 실증 평가를 동시에 할 수 있게 지원되는 기법으로 구성개념에 대한 척도 적재치를 추정한 후 구성개념 간 인과관계를 분석하는 과정을 수행한다[17]. 본 연구에서 공분산구조분석도구로 많이 사용되는 AMOS나 LISREL을 사용하는 대신 PLS를 활용한 이유는 모형의 적합성 보다는 연구모형에 포함시킨 요인간의 인과관계를 분석하는 것이 주된 목적이기 때문이다.

측정모형은 수렴타당성과 판별타당성을 이용하여 평가될 수 있다. 구성개념에 대한 복합신뢰도와 평균분산추출(average variance extracted) 등에 의하여 평가되는 수렴타당성은 복합신뢰도와 평균분산추출이 각각 0.7, 0.5 이상을 상회하면 충분한 것으로 판단되며[21], 판별타당성은 평균분산추출값의 제곱근이 구성개념간 상관계수값을 상회하고 평균분산추출값 자체가 0.5를 상회하면 충분한 것으로 판단된다[17].

측정모형의 분석결과 앞의 <표 3>에 나타난 바와 같이 개별 설문항목의 적재치가 표본 전체에서 0.5 이상으로 나타났으며 t값 역시 유의한 것으로 나타났다. 복합신뢰도 역시 모두 0.7 이상이고, 평균분산추출값도 기준치인 0.5 이상을 상회하고 있어 구성개념간 수렴타당도에 문제가 없는 것으로 판명되었다[17, 21].

참고로 <표 4>에서 알 수 있듯이 평균분산추출값의 제곱근 값도 모든 구성개념간 상관계수값을 상회하는 것으로 나타나 판별타당성도 문제가 없는 것으로 판단된다.

<표 3> 설문항목 내용과 측정모형의 분석 결과

구성개념	측정문항	요인적재치	복합신뢰도	평균분산추출	크론바하알파값
태도	학생들의 학습과 교육을 위한 디지털 콘텐츠 저작권 침해는 처벌 대상에서 제외해야 한다.	0.818	0.871	0.692	0.785
	비영리 목적으로 디지털 콘텐츠 저작권을 침해한 경우 고의가 아니면 용서해 주는 것이 타당하다.	0.848			
	학교 등 교육기관에서의 디지털 콘텐츠 저작권 침해는 교육권 제고를 위해 예외로 보고 처벌대상에서 제외해야 한다.	0.830			
주관적 규범	내 주위의 동료나 친구들은 디지털 콘텐츠의 저작권 보호에 대해 큰 관심을 가지는 것으로 보이지 않는다.	0.764	0.814	0.524	0.699
	대부분이 디지털 콘텐츠의 저작권 보호에 대해 무관심하므로 나 또한 구태여 신경 쓸 필요가 없다.	0.702			
	내 주변의 대부분 사람들은 디지털 콘텐츠의 저작권에 신경 쓰지 않고 소프트웨어, 음원, 만화, 영화 등의 디지털 콘텐츠를 사용하고 있다.	0.783			
	주위 동료나 친구들은 내게 디지털 콘텐츠의 저작권에 신경 쓰지 말고 소프트웨어, 음원, 만화, 영화 등의 디지털 콘텐츠를 사용하라고 한다.	0.645			
경제적 이득	가격이 비싼 소프트웨어, 음원, 만화, 영화 등의 디지털 콘텐츠를 친구들과 복사하여 공유하는 것은 나름 경제적 의사결정의 결과라 할 수 있다.	0.841	0.773	0.631	0.615
	소프트웨어나 책값이 너무 비싸 선진국수준의 디지털 콘텐츠의 저작권 보호는 시기상조라고 생각한다.	0.745			
정치적 효능감	우리 개개인이 노력하면 우리 사회는 디지털 콘텐츠의 저작권 보호에 동참할 가능성이 높다.	0.796	0.918	0.737	0.884
	우리 개개인이 노력하면 국가기관이나 기업들도 디지털 콘텐츠의 저작권 보호에 동참할 가능성이 높다.	0.885			
	개개인이 원하면 정부나 지자체도 디지털 콘텐츠의 저작권 보호를 위한 체계적인 노력을 기울일 것이다.	0.856			
	우리 개개인이 참여하면 일반시민들도 디지털 콘텐츠의 저작권 보호에 적극 동참할 가능성이 높다.	0.894			
학교 정책	우리 학교는 학생들과 교수들을 위해 디지털 콘텐츠의 저작권 보호에 대한 교육이나 홍보를 장려하는 편이다.	0.802	0.878	0.706	0.792
	우리 학교는 디지털 콘텐츠의 저작권 보호를 위해 교육과정에서 발생할 수 있는 저작권 침해방지를 위해 지원해준다(예를 들어 참고서적 및 자료, 소프트웨어, 동영상 DVD 등의 구매 지원 등).	0.840			
	우리 학교는 디지털 콘텐츠의 저작권 침해 방지 및 보호를 위한 지원에 적극적이다.	0.878			

<표 4> 상관관계와 판별타당성

구성개념	표본 전체					
	태도	경제적 이득	학교 정책	효능감	저작권학습시간	주관적 규범
태도	0.83*					
경제적 이득	0.31	0.79*				
학교 정책	0.03	0.06	0.84*			
효능감	0.09	0.07	0.23	0.85*		
저작권학습시간	-0.02	-0.14	0.15	-0.08	1.00*	
주관적 규범	0.29	0.45	-0.17	0.01	-0.11	0.72*

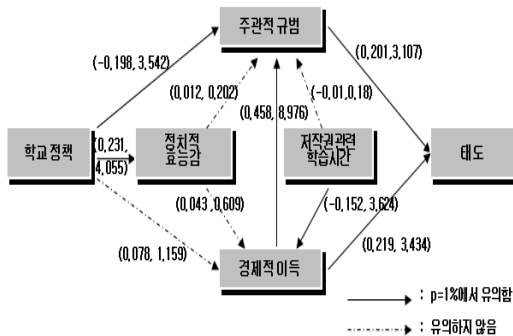
주) \* 구성개념에 대한 평균분산추출값의 제공근.

## 4.2 가설의 검증

구조모형의 검증은 경로계수의 크기와 방향성, 통계적 유의성 등을 통해 이루어진다. 본 연구에서는 모든 경로의 유의성을 검증하기 위해 부트스트랩 재표본 절차를 수행하였다[14].

연구가설의 검증 결과는 [그림 2]와 <표 5>에 요약되어 있지만, 간략히 정리하면 다음과 같다. 우선 기존의 유사 선행연구에서 보고된 바와 같이 본

연구에서도 태도에 영향을 미칠 수 있는 선행요인으로 설정한 요인인 주관적 규범(H1)과 경제적 이득요인(H2)은 경로계수값이 각각 0.201(t값 = 3.107), 0.219(t값 = 3.434)로 나타나 유의수준 1%에서 유의한 영향을 나타내는 것으로 분석되었으며, 경제적 이득요인(H3)은 주관적 규범에도 1% 유의수준에서 의미있는 선행요인으로 평가되었다(경로계수값 0.458, t값 = 8.976).



[그림 2] 검증결과 요약

<표 5> 경로계수와 t값

경로	경로 계수	t값	검증 결과
H1 : 주관적 규범 → 태도	0.201	3.107*	수용
H2 : 경제적 이득 → 태도	0.219	3.434*	수용
H3 : 경제적 이득 → 주관적 규범	0.458	8.976*	수용
H4 : 정치적 효능감 → 주관적 규범	0.012	0.202	기각
H5 : 정치적 효능감 → 경제적 이득	0.043	0.609	기각
H6 : 학교정책 → 주관적 규범	-0.198	3.542*	수용
H7 : 학교정책 → 정치적 효능감	0.231	4.055*	수용
H8 : 학교정책 → 경제적 이득	0.078	1.159	기각
H9 : 저작권 관련 학습시간 → 주관적 규범	-0.01	0.180	기각
H10 : 저작권 관련 학습시간 → 경제적 이득	-0.152	3.624*	수용

주) \* 유의수준 1%에서 수용.

디지털 저작권 보호와 관련한 정치적 효능감은 주관적 규범(H4)과 경제적 이득요인(H5) 모두에 별다른 영향을 미치지 못하는 것으로 나타났다. 주관적 규범(H4)과 경제적 이득요인(H5)은 경로계수값이 각각 0.012(t값 = 0.202), 0.043(t값 = 0.609)로 나타나 p값이 10%을 초과하는 것으로 분석되었다.

한편 학교정책요인이 주관적 규범(H6)과 정치적 효능감(H7)에 영향을 미칠 것으로 설정한 가설은 경로계수값이 각각 -0.198(t값 = 3.542), 0.231(t값 = 4.055)로 나타나 p값이 1% 미만인 것으로 나타나 유의한 가설로 수용되었다. 다만, 학교정책이 경제적 이득(H8)에 미치는 영향력은 경로계수값 = 0.078(t값 = 1.159)로 나타나 가설이 기각되었다.

마지막으로 저작권 관련 학습시간이 주관적 규범(H9)과 경제적 이득(H10)에 미치는 영향은 상반된 결과가 도출되었다. 주관적 규범으로 이어지는 계수의 경로계수값과 t값은 각각 -0.01 및 0.18로 나타나 가설이 기각되었으며, 경제적 이득(H10)으로 이어지는 경로의 계수값은 -0.152(t값 = 3.624)로 나타나 유의수준 1%에서도 가설이 수용되었다.

## 5. 결 론

본 연구는 정보화시대에 가장 큰 사회적 이슈로 등장하고 있는 디지털 저작권 침해에 관한 대학생 및 대학원생들의 태도에 영향을 미칠 수 있는 주요 선행요인간의 상호연관 관계에 관한 탐색적 조사연구를 목적으로 한다. 이를 위해 대학 및 대학원에 재학 중인 학생들을 대상으로 설문조사를 실시하고 이를 바탕으로 연구모형의 타당성을 검증하였다.

실증분석 결과, 첫 번째 가설인 주관적 규범이 태도(H1)에 미친다는 가설은 통계적으로 유의한 것으로 판정되었다. 사용의도와 행동의 선행요인으로 태도와 주관적 규범을 도입한 Fishbein and Ajzen[16]의 합리적 행위이론과는 다소 차이가 있지만, 본 연구에서는 주관적 규범이 태도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 나눔의 미덕



이라는 명분 아래 타인의 재산을 함부로 사용하는 사회 분위기가 팽배한 상태에서는 온라인이든 오프라인이든 창작물의 취득에 합당한 비용 지불을 거부한다. 디지털 저작권 보호에 관한 사회적 인식이 정착되지 않고서는 학생들의 저작권 인식에 관한 태도 수정이 쉽지 않다.

디지털 저작권 침해를 통해 학생들이 기대하는 경제적 이득은 태도(H2) 및 주관적 규범(H3)에 모두 영향을 미치는 것으로 나타났는데, 이런 결과는 디지털 상품은 복제비용이 거의 투입되지 않으므로 무료이어야 하며, 이런 상품을 비싸게 판매하는 것은 소비자의 복지를 무시한다는 학생의 엄청난 편견을 잘 반영하고 있다. 물론 소비자인 학생들의 잘못이라고 비난하기에는 부족함이 있다. 디지털 상품에 지적재산권이 내재되어 있다는 공식을 소비자에게 이해시키기 위해서는 먼저 이러한 불법 복제 소프트웨어의 유통을 조장하는 서비스부터 차단해야 한다. 특히나 시·공간적 제약에서 자유롭지 못했던 아날로그 시대에 비해 디지털 시대는 생각하지도 못한 다양한 방법으로 디지털 저작권을 위협하고 있다. 초고속 인터넷 사용자 비율이 세계에서 가장 높은 우리나라는 사이버 공간을 통한 불법 복제 가능성이 다른 어떤 나라보다도 높을 수밖에 없으며 그만큼 개인이 불법적인 경제적 이득 또한 크다.

학생 개개인 디지털 저작권 보호에 동참하면 사회적 인식을 변화할 수 있을 것이라는 효능감은 기대와는 달리 주관적 규범(H4)과 경제적 이득(H5)에 별다른 영향을 미치지 못하는 것으로 나타났다. 디지털 저작권 보호에 대한 별다른 관심이 없으며 사회적 인식 변화 주도자로서의 역할에도 별다른 기대감이 없는 것으로 해석된다. 개인으로서의 내가 주도할 수 있는 변화에 한계를 느끼거나 상당 부분을 환경적 요인으로 돌리는데 그 이유가 있을 것으로 추정된다.

촉진조건과 학교 내의 환경요인을 포함하는 학교정책요인이 주관적 규범(H6)과 효능감(H7)에 영향을 미친다는 두 가설은 모두 채택되었다. 저작권

보호에 대한 교육이나 홍보 정책이나 참고서적 및 자료, 소프트웨어, 동영상 DVD 등의 구매지원을 통한 불법복제의 필요성 축소는 학생들의 저작권 인식관련 요인에 긍정적 영향을 미친다. 학교는 저작권 침해 방지 및 보호를 위해 적극적 지원을 한다는 인식이 구성원간에 공유될수록 교내의 긍정적 분위기 조성에 상당한 기여를 하게 될 수 있다.

그렇지만 학교정책요인이 불법복제행위를 통한 경제적 이득에 대한 학생 개개인의 인식 전환(H8)에는 별다른 기여를 하지 못하는 것으로 나타났다. 사회적으로는 디지털 콘텐츠의 저작권이 보호되어 우리 문화와 관련 산업의 발전을 도모하는 것이 절실하나, 학생으로서는 개인 입장에서 그 형편도 되지 않고 규범적 측면을 따르지 않아도 될 것이라는 사고가 팽배하다는 증거이기도 하다. 지적재산권을 보호해 창작과 기술 개발의 풍토를 조성하는 것은 중요하나, 나 개인의 행위와는 무관하다는 의미로 해석할 수 있다.

마지막으로 디지털 콘텐츠의 저작권 보호 관련 학습이나 교육이 주관적 규범(H9)과 경제적 이득(H10)에 미치는 영향은 요인별로 상반된 결과가 나타났다. 주관적 규범에는 별다른 영향을 미치지 못하나, 개인 차원의 경제적 효용관련 인식에는 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 청소년은 물론 성인에 대해서도 디지털 콘텐츠의 저작권 보호관련 교육이 미흡한 만큼 지속적인 교육확대가 요구된다고 해석할 수 있다. 참고로 저작권 교육조건부 기소유예제는 경미하게 저작권을 침해한 사범에 대해 저작권 교육을 받는 것을 조건으로 기소를 유예하는 제도이다. 교육이 개인적인 차원(H10)에서는 어느 정도 효과를 기대할 수 있으나 사회적 인식을 바꾸는 데는 아직 미흡하다는 반증이다. 물론 전반적으로 저작권 관련 학습이나 교육을 받은 시간이 미미하여 이런 결과를 초래한 것으로 볼 수도 있으나 교육의 효과가 존재하는 것만은 확실하다.

소프트웨어를 포함한 디지털 콘텐츠는 누군가의 노력에 의해 시장에 공급되는 제품이다. 불법복제

는 제품을 생산하는 노동 가치에 대한 강탈이자, 제작자의 권리 침해이며, 산업 증진을 가로막는 가장 큰 장애물이다. 디지털 콘텐츠 산업은 끊임없는 R&D 투자를 통해 사회의 질적 가치를 향상시키는 산업이다. 적절한 가치를 얻지 못한다면 결국 디지털 콘텐츠 산업의 발전은 기대하기 어렵다.

아시아를 넘어 유럽까지 영역을 확장하며 국가 브랜드 제고에 기여하고 있는 한류의 기반인 디지털 콘텐츠 산업이 성장하기 위해서는 합법적인 콘텐츠 유통시장을 구축하는 것이 필요하며, 이를 위해서는 디지털 콘텐츠도 돈을 지불해야 구매할 수 있는 ‘상품’이라는 국민적 의식변화가 무엇보다 우선시 되어야 한다.

본 연구는 디지털 저작권 침해를 가장 빈번히 하는 집단에 속한다고 볼 수 있는 대학생 및 대학원생들의 저작권 보호 관련 요인간 연관관계 조사를 통해 디지털 저작권 보호를 위한 시사점을 제시했다는 데에 의의가 있다. 다만 설문조사 대상자를 대학생 및 대학원생으로 제한하여, 다양한 사회 계층간 차이 분석을 시도하지 못했으며, 연구모형에 포함된 요인도 많지 않아 다양한 분석을 시도하지 못했다는 한계도 있다. 보다 나은 일반화된 결론을 도출하기 위해서 다양한 계층을 대상으로, 본 연구에서 고려하지 못한 사회문화적 요인, 개인 고유의 태도관련 인지적 요인 등을 추가한 광범위한 실증연구가 필요할 것이다.

## 참 고 문 헌

- [1] 강홍수, “정치효능감 개념에 대한 심리학적 재조명”, 『한국정치학회 연례학술대회』, (1998), pp.245-267.
- [2] 김경희, 박태준, 장우정, “전자정부 서비스 활용에 관한 실증연구”, 『디지털정책연구』, 제10권, 제5호(2012), pp.7-17.
- [3] 안형기, 신범순, “정치참여 결정요인으로서의 인지적 효능감”, 『한국정책과학학보』, 제10권, 제1호(2006), pp.27-49.
- [4] 유상미, 김미량, “실천적 정보통신윤리 교육을 위한 사이버 일탈행위 분석”, 『컴퓨터교육학회논문지』, 제13권, 제5호(2010), pp.51-70.
- [5] 유상미, 신승용, 김미량, “통합교과에서의 정보윤리 교육을 위한 표준화된 교수-학습모델 개발에 관한 연구”, 『인터넷정보학회논문지』, 제11권, 제5호(2010), pp.81-94.
- [6] 한국문화관광연구원, 『콘텐츠 불법복제 감소가 국가경제에 미치는 경제적 파급효과에 관한 연구』, 문화체육관광부, 2011.
- [7] 한국콘텐츠진흥원, 『2011 연간 콘텐츠 산업동향분석보고서』, 한국콘텐츠진흥원, 2012.
- [8] Akey, T. M., “School context, student attitudes and behavior, and academic achievement : An exploratory analysis”, MDRC, 2006, <http://www.mdrc.org/publications/419/full.pdf>.
- [9] Bagchi, K., P. Kirs, and R. Cerveny, “Global Software Piracy : can Economic Factors Alone Explain the Trend?”, *Communications of the ACM*, Vol.49, No.6(2006), pp.70-75.
- [10] Bandura, A., *Social foundations of thought and action : A cognitive social theory*, Prentice Hall, Englewood Cliffs, New Jersey, 1986.
- [11] Bearden, W. O., R. G. Netemeyer, and J. E. Teel, “Measurement of Consumer Susceptibility to Interpersonal Influence”, *Journal of Consumer Research*, Vol.15, No.4(1989), pp. 473-481.
- [12] Cheung, W. and G. Prendergast, “Buyers’ perceptions of pirated products in China”, *Marketing Intelligence and Planning*, Vol. 24, No.5(2006), pp.446-462.
- [13] Cheung, C. M. K., P. Chiu, and M. K. O. Lee, “Online social networks : Why do students use facebook?”, *Computers in Human Behavior*, Vol.27, No.4(2011), pp.1337-1343.

- [14] Chin, W. W., *Bootstrap cross-validation indices for PLS path model assessment*, pp. 83-97, Vinzi, V. E., Chin, W. W., Henseler, J. and Wang, H.(eds.), *Handbook of partial least squares*, Springer, Berlin Heidelberg, 2010.
- [15] Davenport, D., M. P. Conlon, W. Koehler, H. Gladney, M. Wallace, F. Ballard, R. Morin, and S. Green, "Software Piracy Is Not Just Economics Anymore", *Communications of the ACM*, Vol.43, No.12(2000), pp.11-13.
- [16] Fishbein, M. and I. Ajzen, *Predicting and changing behavior : The reasoned action approach*, Psychology Press, 2009.
- [17] Fornell, C. and D. F. Larcker, "Evaluating Structural Equation Models with Unobservable Variables and Measurement Error", *Journal of Marketing Research*, Vol.18, No.1(1981), pp.39-50.
- [18] Moores, T. T., A. Nill, and M. A. Rothenberger, "Knowledge of Software Piracy as an Antecedent to Reducing Pirating Behavior", *Journal of Computer Information Systems*, Vol.50, No.1(2009), pp.82-89.
- [19] Morris, R. G. and G. E. Higgins, "Neutralizing Potential and Self-Reported Digital Piracy : A Multitheoretical Exploration Among College Undergraduates", *Criminal Justice Review*, Vol.34, No.2(2009), pp.173-195.
- [20] Nill, A., J. Schibrowsky, and J. W. Peltier, "Factors That Influence Software Piracy : A View from Germany", *Communications of the ACM*, Vol.53, No.6(2010), pp.131-134.
- [21] Nunnally, J. C. and I. H. Bernstein, *Psychometric Theory*, 3ed, McGraw-Hill, 1994.
- [22] Parent, M., C. A. Vandebek, and A. C. Gemino, "Building Citizen Trust Through E-government", *Government Information Quarterly*, Vol.22, No.4(2005), pp.720-736.
- [23] Siponen, M., A. Vance, and R. Willison, "New insights into the problem of software piracy : The effects of neutralization, shame, and moral beliefs", *Information and Management*, Vol.49, No.7(2012), pp.334-341.
- [24] Venkatesh, V. and F. D. Davis, "A Theoretical Extension of the Technology Acceptance Model : Four Longitudinal Field Studies", *Management Science*, Vol.46, No.2 (2000), pp.186-204.
- [25] Wang, F., H. Zhang, H. Zang, and M. Ouyang, "Purchasing pirated software : an initial examination of Chinese consumers", *Journal of Consumer Marketing*, Vol.22, No.6(2005), pp.340-351.

## ◆ 저 자 소 개 ◆

**권 문 주 (mjkwon@nipa.kr)**

한양대학교를 졸업한 후 성균관대학교에서 경영학 석사와 박사 학위를 취득하였다. 현재 정보통신산업진흥원 SW 정책연구팀의 수석연구원으로 근무하고 있으며, 주요 관심분야는 IT/SW 산업정책, IT/SW 인력양성, IT/SW R&D 기획, 이러닝 등이다.

**조 남 형 (namhyung.cho@gmail.com)**

현재, 성균관대학교 경영대학 박사과정 중이다. 학부에서 생명과학과 경제학을, 그리고 대학원에서 경영학 석사 학위를 취득하였다. 주요 관심분야는 e-learning, 디지털 콘텐츠, 공급망관리 등이다.

**김 태 웅 (tukim@skku.edu)**

서울대학교를 졸업한 후 미국 Indiana대학교에서 경영학 석사, Purdue대학교에서 경영학박사 학위를 취득하였다. 성균관대학교 경영대학 교수로 근무하고 있으며, 주요 관심분야는 디지털 콘텐츠 산업정책, 이러닝, 공급망관리 등이다.