

# 디지털 저작물의 불법복제 행동에 영향을 미치는 요인에 관한 탐색적 연구

An Exploratory Study on the Antecedent Factors to the Piracy of the Digital Copyrights

곽원일(Won-Il Kwak)

동서대학교 경영학부 조교수

최원일(Won-Il Choi)

동서대학교 경영학부 부교수

## 목 차

- |                  |          |
|------------------|----------|
| I. 서 론           | V. 결 론   |
| II. 이론적 배경       | 참고문헌     |
| III. 연구방법 및 연구문제 | Abstract |
| IV. 연구결과의 분석     |          |

## Abstract

The purpose of this study is to explore the antecedent factors to the piracy of the digital copyrights in order to provide basic data for piracy prevention policy. The findings of study revealed that most respondents had experiences to copy MP3 files illegally. And many respondents answered they didn't copy pirated material by themselves but others did piracy a lot. The feeling of guilt and anxiety against piracy is shown very low level. Low copy cost and regulation level significantly impact upon the cognitive level of other's piracy. Updated contents, the higher price of authenticated material, piracy regulation are the significant antecedent factors to the level of piracy. The level of piracy activity and anxiety against piracy are significantly different by age. The cognitive level of other's piracy, piracy activity and anxiety are significantly different by gender.

Key Words : Piracy, Digital Copyright, Exploratory Study

## I. 서론

우리가 정보화시대 혹은 정보사회를 살고 있음을 알려주는 많은 징후를 발견할 수 있다. 선진국이나 개발도상국의 평균적인 국민이 활용할 수 있는 정보의 양이 기하급수적으로 증가하고 있음은 그 하나라고 볼 수 있다. 우리나라의 경우 인터넷 이용자, 초고속 인터넷 가입 가구수, 무선 초고속 인터넷 가입자 수 등의 정보화 지표에 있어서 정보화분야의 최상위권 국가의 위상을 보이고 있어 바야흐로 우리나라는 본격적인 정보화시대에 진입해 있음을 실감하고 있다(정보통신부, 2007 국가정보화백서).

한편 공장, 설비 및 부동산과 같은 실물자산이 중요한 생산요소였던 산업사회와는 달리 정보사회에서는 지식이나 정보와 같은 요소들이 중요한 자산이 되고 있다. 이러한 새로운 자산에 대한 소유권 보호의 필요성으로 인해 지적 재산권에 대한 관심이 급격하게 증가하고 있다(Husted, 2000). 이와 같이 증대된 관심은 컴퓨터 게임 등과 같은 소프트웨어, 서적 등의 불법복제로 야기되는 지적 재산권 위반에 집중되어 있다.

지난 10여 년간 개인용 컴퓨터의 보급률이 획기적으로 증가한 것은 정보화 시대를 앞당기는 긍정적인 효과를 나타내기도 했지만 반면 영화, 음반, 소프트웨어 산업의 경우와 같이 간단하게 복제될 수 있는 그 특성으로 인한 경제적, 재무적 손실과 기타 무형적 손실은 엄청날 것으로 예상되며 급속하게 증가하고 있는 것이 사실이다. 더욱이 이러한 불법복제 행동은 신제품을 개발하고 투자하려는 의지를 감소시킴으로써 장기적으로 관련 산업을 후퇴시킬 우려가 있다.

<표 1> 주요 국가의 컴퓨터 소프트웨어 불법복제 현황

	2006	2005	2004	2003
한국	45%	46%	46%	48%
일본	25%	28%	28%	29%
캐나다	34%	33%	36%	35%
미국	21%	21%	21%	22%
프랑스	45%	47%	45%	45%
독일	28%	27%	29%	30%
영국	27%	27%	27%	29%

자료: BSA, SPA(2006), Global Software Piracy Report

<표 1>에서 보는 바와 같이 정보화시대의 대표적인 지적재산이라고 할 수 있는 컴퓨터 소프트웨어의 불법복제 현황 면에서 우리나라는 프랑스와 더불어 여타 선진국에 비해 상당히 높은 수준에 있음

을 알 수 있다. 정부는 지적 재산의 불법복제를 줄이기 위한 각종 정책을 수립하여 실시하고 있지만 그 효과가 뚜렷하지 않은 상황이다. 이는 단속이나 처벌과 같이 강압적인 정책은 효과가 장기적이지 못함으로 보여주는 것이다. 불법복제 행동에 대한 체계적인 이해가 선행되어야 하며 이에 따라 적절한 정책 입안이 필요하다고 볼 수 있다.

지적재산의 불법복제에 관한 기존 연구들은 주로 컴퓨터 소프트웨어 분야에 국한되어 있는 경우가 많고 불법복제 행동의 원인에 대해 이론적으로 검토하였을 뿐 실증적인 증거를 제시하는 연구가 매우 부족한 실정에 있다. 몇몇 연구들은 아주 제한적으로 불법복제 행동에 대한 정부규제의 효과나 인구통계에 따른 불법복제 행동의 차이를 검토하고 있다. 이에 본 연구에서는 디지털 저작물의 불법복제 행동에 대한 선행변수를 좀 더 구체적으로 탐색함으로써 불법복제에 대한 정책 입안에 필요한 기초 자료를 제공하고자 한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 관련 용어의 정리

우리나라의 저작권법 제2조 1항에 의하면 저작물은 ‘문학, 학술 또는 예술의 범위에 속하는 창작물’로 정의되어 있으며 동법 제4조에서는 소설, 시, 논문, 강연, 연설, 각본 그 밖의 어문 저작물, 음악저작물, 연극 및 무용·무언극 등을 포함하는 연극저작물, 회화·서예·조각·공예·응용미술저작물 그 밖의 미술저작물, 건축물·건축을 위한 모형 및 설계도서를 포함하는 건축저작물, 사진 및 이와 유사한 제작방법으로 작성된 것을 포함하는 사진저작물, 영상저작물, 지도·도표·설계도·약도·모형 그 밖의 도형저작물, 컴퓨터프로그램저작물 등을 저작물의 예시로 들고 있다. 그리고 동법 제2조 14항에서는 복제를 ‘인쇄, 사진, 복사, 녹음, 녹화 그 밖의 방법에 의하여 유형물에 고정하거나 유형물로 다시 제작하는 것을 말하며, 건축물의 경우에는 그 건축을 위한 모형 또는 설계도서에 따라 이를 시공하는 것을, 각본·악보 그 밖의 이와 유사한 저작물의 경우에는 그 저작물의 공연·실연 또는 방송을 녹음하거나 녹화하는 것’을 포함하는 것으로 정의하고 있다. 저작권자는 저작권의 존속 기간 동안 저작물에 대한 독점적, 배타적 권리를 누리게 된다.

지적재산권의 보호는 여러 형태로 이루어지고 있는데 우선 특허권(patent)은 일정기간 동안 해당 발명품의 생산, 사용, 판매의 독점적 권리를 의미한다. 상표(trademark)는 제품에 첨가되는 독특한 문양, 모토(moto), 상표나 문장, 엠블럼 등 다른 생산자의 제품들과 구분하게 해 주는 표시물(sign)들을 의미한다. 또한 저작권(copyright)은 소설처럼 쓰여지거나 음반과 같이 녹음되거나 뮤지컬처럼 공연되거나 또는 영화처럼 촬영, 녹화된 창조적 작품들에 대한 소유권을 의미한다.

지적재산권의 침해(copyright infringement) 또한 다양한 형태로 일어날 수 있다. 모방제품(counterfeits)이란 정품인 제품과 거의 비슷하게 복사하거나 포장한 제품을 말한다. 보통 모방제품의 제조업자들은 소비자들이 모방제품을 정품으로 오인하도록 하기 위해 정품의 등록상표나 로고를 사용한다. 또 다른 형태에는 불법복제(piracy)를 들 수 있는데, 저작권이 있는 상품을 승인받지 않고 출판 또는 재생산하는 행위를 말한다. 영화산업, 음반산업, 컴퓨터소프트웨어산업, 출판산업 등은 복제되기 쉬운 상품의 특성 때문에 위험에 노출되어 있어 이들 산업에서 저작권 침해는 특히 중요한 이슈이다.

## 2. 불법복제의 경제적 영향

불법복제와 저작권보호에 관한 그간의 경제적 연구는 크게 세 가지 영역으로 나누어 볼 수 있다(유병국, 2005, pp. 2-3).

첫 번째는 정품 수요에 대한 불법복제의 영향에 관한 것이다. 여기에서는 정품생산자들의 부정적인 견해와는 달리 정품수요는 구매된 제품의 복사본이 늘어남에 따라 증가하거나 또 사용기간의 공유를 통해서도 정품수요는 늘어날 수 있다는 주장들도 제기되고 있다. 그런가 하면 불법복제는 사용자편을 증가시켜 네트워크 효과를 통해 정품사용자에게 이익을 주며 또한 정품에 대한 수요를 증가시킨다. 이러한 네트워크 효과가 존재할 때 생산자는 저작권 보호에 대한 정도를 축소함으로써 불법복제를 일부 용이하게 할 수도 있을 것이다.

두 번째는 사회후생과 최적 정부정책에 대한 불법복제의 영향에 관한 것이다. 일반적으로 사회후생에 대한 불법복제의 영향은 명확하지 않다. 저작권법의 강화는 정보재의 다양성과 생산을 증가시킬 수 있는 반면에 이미 창출되어진 정보의 활용을 감소시키는 경향이 있는 것이다. 또 저작권법의 강화는 자국내 소프트웨어 산업의 규모와 함께 증가하는 경향이 있다는 주장도 있다.

세 번째 주제는 정품생산자가 불법복제에 대해 가격과 같은 사업전략이나 저작권 보호 및 단속과 같은 수단으로 어떻게 대응해야 하는가에 관한 것이다. 특정한 조건하에서 단속은 저작권 보호보다 비용효과적이며 광범위한 단속이 특정계층, 예를 들어 높은 사용가치를 지닌 소비자만을 대상으로 하는 단속보다 더 바람직할 수 있음이 보여지고 있다.

소프트웨어 불법복제는 다수 기업에게 많은 비용부담을 주고 있다. 소프트웨어 산업의 강도 높은 가격 경쟁과 함께 소프트웨어 불법복제는 많은 소프트웨어관련 기업들의 생존을 위협하고 있다. 불법복제가 개인사용자에게는 많은 이점을 제공하고 있지만 관련기업 입장에서는 수입 감소, 가격 상승, 실업 증가 등의 직접적인 원인이 되고 있다.

소프트웨어 불법복제의 사용으로 인한 다른 부작용도 많은 것으로 나타나고 있다. 첫째, 소프트웨어 불법복제는 한 개인의 윤리적 행동에 필요한 평가에 영향을 미칠 수 있다. 보상을 제공하지 않고 타인의 재산을 획득하는 것은 절도이다. 학생들이 학교 내에서 소프트웨어 불법복제가 만연하는 것을 보았을 때 그 학생들은 그 행동을 모방하게 된다. 소프트웨어 불법복제는 소프트웨어 제작자로 하여금 합

법적으로 소프트웨어 복제를 방지하기 위한 장치나 제도를 만드는데 보다 많은 비용을 지불하도록 하여 합법적인 사용자들이 정품 소프트웨어를 구매하는 데 보다 높은 가격을 치르도록 할 것이다.

소프트웨어 판매회사들은 소프트웨어 불법복제가 심각하게 만연하는 지역에서 사업을 할 의지를 상실하게 될 것이다. 이는 소프트웨어 개발 기술의 발전속도를 늦추게 되며 결국 그 분야의 경쟁력을 상실하는 계기가 될 것이다. 또한 소프트웨어 불법복제는 소프트웨어 제작자들의 창작의욕을 저하시키게 될 것이며 컴퓨터 소프트웨어 산업의 발전을 저해하는 요인이 된다. 결국 법률적 규제와 관련된 비용이 증가하게 된다.

### 3. 불법복제 디지털 저작물 사용에 영향을 미치는 요소

각종 선행 연구에 따르면 디지털 저작물의 불법 복제 행동에 영향을 미칠 수 있는 요인으로 복제비용, 복제용이성, 콘텐츠의 최신성, 비차별적인 복제품질, 불법복제의 법적 규제, 인구통계 등을 들 수 있다.

첫째, 복제비용은 디지털 저작물의 정품가격과 불법복제 비용간의 현격한 차이를 의미한다. 소프트웨어의 경우 많은 이용자들이 소프트웨어의 품질 및 사후서비스에 상당한 불만을 지니고 있는 것으로 조사되고 있다. 특히 국내 소프트웨어 업체의 경우는 품질 및 사후서비스 부문에 있어서 문제가 있는 경우가 많은 것으로 나타나고 있다. 이러한 상황에서 사용자들은 저렴하게 복제할 수 있는 디지털 사본으로 일종의 제품 테스트를 하는 경우가 증가하고 있다. 또한 디지털 저작물들은 시장에 출시된 다양한 소프트웨어를 이용하여 간단하고도 신속하게 수정될 수 있다. 예를 들어 디지털 샘플링 기술을 기반으로 한 사운드 녹음 소프트웨어를 이용하면 기존의 디지털 음원을 믹싱하거나 결합할 수 있다. 그리고 각종 디지털 비디오 소프트웨어들은 디지털 동영상이나 정지영상을 손쉽게 편집할 수 있게 해준다. 더욱이 불법복제 소프트웨어는 사용설명서나 기술적 지원을 해주지 않지만 정품에서 제공되는 사용설명서보다 우수한 교재들을 외부에서 저렴하게 구입할 수 있으며 최신 제품을 손쉽게 획득할 수 있으므로 기술적 지원도 문제가 없다.

둘째, 복제용이성이란 CD 및 DVD 레코더와 각종 이동식 저장 매체 등과 같은 디지털 복제기술의 획기적인 발전으로 인해 개인 수준에서 아주 쉽게 디지털 저작물을 복제할 수 있는 상황을 말한다. 그리고 인터넷과 같은 통신기술의 발달은 복제용이성을 더욱 향상시키는 요인이 되고 있다. Rao(2001)는 복사의 용이성으로 인해 저작권 소유자가 자신의 저작물 복제를 통제하기 어려워지고 있다고 지적하였다. 그는 자신의 연구에서 전통적인 지적 재산권 법률로 소프트웨어를 보호하지 못하는 이유는 디지털 매체 복사의 특징에 기인한다고 말하고 있으며 디지털 매체 복사에 영향을 미치는 특징으로는 복사의 용이성, 전송의 용이성, 간편성, 디지털/멀티미디어 저작물의 다중사용과 수정 용이성 등을 들고 있다.

셋째, 콘텐츠의 최신성은 디지털 저작물의 최신판을 사용하려는 사용자들의 경향을 나타내는 것이

다. 디지털 저작물의 제작사들은 주기적으로 새로운 콘텐츠로 개정된 판을 내놓고 있는데 제작사 간의 경쟁이 치열해짐에 따라 개정의 주기가 더욱 짧아지고 있다. 이에 따라 사용자들은 높은 비용을 지불 하면서 이들 최신판을 구매할 수 없게 되고 불법복제하게 되는 경향이 있다.

넷째, 비차별적인 복제품질이란 정품과 불법복제 제품의 품질간에 차이가 전혀 없음을 의미한다. 디지털 저작물의 특성상 정품을 복제하더라도 품질에는 전혀 훼손이 없는 것이 보통이다. 거의 대부분의 디지털 저작물 제작사에서 복제를 할 수 없도록 하거나 복제를 하더라도 사용에 문제가 생기도록 하는 기술을 적용하고 있으나 이를 회피할 수 있는 기술이 다시 개발되고 있어 큰 의의는 없다고 볼 수 있다. Rao(2001)는 디지털 매체를 손쉽게 전파할 수 있는 CD/DVD 레코더나 인터넷과 같은 네트워크 기술이 촉진제 역할을 하고 있는데 CD레코더는 소비자들이 영화나 음악과 같은 저작물들을 원본 저작물과 완전히 똑같은 품질의 CD나 DVD로 복사할 수 있게 해주며 사용자들이 집이나 사무실에서 자신이 가지고 있는 디지털 저작물을 전세계로 전파하거나 타인의 저작물을 다운로드할 수 있는 인터넷은 불법복제를 부추기고 있다고 지적하였다.

다섯째, 불법복제의 법적 규제는 불법복제 행동을 감소시키기 위한 거의 유일한 방안이라고 볼 수 있다. 이성환(1994)은 정부 규제가 소프트웨어 정품사용 등록에 미치는 영향을 조사한 결과 이들 간의 유의한 관계가 있음을 밝혔다. 즉, 정부 규제는 지적 재산권 보호에 직접적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

여섯째, 소득, 성별, 연령과 같은 인구통계는 불법복제 행동에 영향을 미칠 수 있다. Cheng, Sims, Teegen(1997)의 연구에 의하면 가계소득에 따라 불법복제 행동에 차이가 있는 것으로 나타났다. 또한 Gopal and Sanders(2000)은 성별, 연령에 따라서 불법복제 행동에 차이가 있음을 보였다.

김광용, 김명섭(1999)은 소프트웨어 불법복제에 관한 국내의 문헌을 검토한 후 불법복제 행동에 영향을 미치는 요소로 다음과 같은 5가지 요인을 추출하여 설명하고 있다. 구체적으로 소프트웨어를 구입해야 한다는 인식이 부족한 불법복제에 대한 개인적 태도의 측면, 불법복제를 사회적으로 용인하는 분위기를 형성하고 있는 사회적 규범의 측면, 소프트웨어 불법복제에 대한 법적 규제 및 정부 단속 강도의 측면, 소프트웨어의 가격에 비해 현저히 떨어지는 품질 및 사후서비스의 측면, 소득수준, 성별, 학력수준, 지적재산권에 대한 지식정도 등과 같은 인구통계적 특성의 측면 등이다.

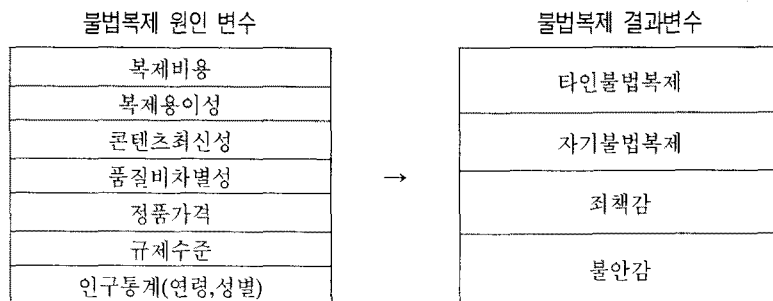
### Ⅲ. 연구방법 및 연구문제

2007년 10월 15일부터 19일까지 부산지역 4개 대학의 8개 강좌 수강생을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 총 300부의 설문지를 배포하였으며 207부의 유효한 설문지를 획득하여 최종 자료 분석의 대상으로 삼았다. 최종 자료에 포함된 표본의 연령별 및 성별 분포는 <표 2>와 같다.

<표 2> 표본의 특성

연령	남	여
19	1	2
20	30	20
21	7	22
22	3	15
23	10	8
24	32	7
25	26	3
26	16	
27	4	1
합계	129	78

<표 3>에서 보는 바와 같이 설문지에서는 지적 저작물의 불법복제 경험, 한국의 불법복제 수준에 대한 인식정도, 불법복제 제품의 사용정도, 불법복제 제품 사용시 죄책감 정도, 불법복제 제품 사용시 처벌 위험 지각 정도, 불법복제의 이유, 불법복제에 대한 정부규제의 강도 지각 등을 질문하였다. 본 연구에서는 불법복제 원인 변수들이 타인불법복제, 자기불법복제, 죄책감, 불안감과 같은 불법복제 결과변수에 어떠한 영향을 미치는가를 탐색적으로 분석하려고 한다. 여기서 응답자 자신의 불법복제 행동수준과 더불어 타인의 불법복제 행동 지각수준을 결과변수로 선택한 이유는 설문조사 내용 자체가 응답자에게 다소 부정적이므로 자신의 행동 강도를 직접적으로 질문하면 정확한 응답을 얻을 수 없을 가능성이 있으므로 타인의 경우로 투사하여 간접적으로 응답을 얻어내기 위해서이다. 그리고 불법복제 행동으로 인해 응답자 개인에게 나타날 수 있는 지각된 위험이라고 볼 수 있는 죄책감과 불안감을 결과변수로 간주하였다.



[그림 1] 연구모형

〈표 3〉 설문조사내용

구분	설문내용	변수명	척도
불법복제경험 제품	귀하가 정품을 복제하여 사용해본 적이 있는 제품을 모두 골라주십시오.	불법복제경험제품	다중응답척도
불법복제 결과변수	귀하는 한국의 불법복제 수준이 어느 정도라고 생각합니까?	타인불법복제	리커트식 5점척도
	귀하는 복제된 제품을 어느 정도 사용하고 있습니까?	자기불법복제	
	귀하는 정품을 복사하면서 어느 정도의 죄책감을 느꼈습니까?	죄책감	
	귀하는 불법복제된 제품을 사용하면서 벌금이나 처벌에 대해 어느 정도 불안감을 가졌습니까?	불안감	
불법복제 원인 변수	복사하는 가격이 싸기 때문	복제비용	리커트식 5점척도
	손쉽게 복사할 수 있기 때문	복제용이성	
	최신 버전을 쓸 수 있기 때문	콘텐츠최신성	
	품질에 차이가 없기 때문	품질비차별성	
	정품의 가격이 너무 비싸기 때문	정품가격	
	귀하는 불법복제에 대한 정부의 규제 수준이 어느 정도라고 생각합니까?	규제수준	

## IV. 연구결과의 분석

### 1. 제품별 불법복제 사용빈도

불법복제 경험 제품에 대한 빈도 분석 결과는 표 4.에 나와 있다. 이 항목의 경우 복수응답을 허용하였기 때문에 응답자 207명의 총응답이 207보다 훨씬 많은 542건으로 나타나고 있다. 구체적으로 결과를 보면 응답자들은 MP3파일을 가장 많이 불법복제하고 있으며 그 다음으로 소프트웨어, 오디오CD의 순서로 불법복제를 많이 하고 있는 것으로 나타났다.



<표 4> 제품별 불법복제 사용빈도

구분	빈도	총 응답자 수 대비 응답비율(%)
DVD/VCD	75	37.1
오디오CD	98	48.5
MP3파일	176	87.1
소프트웨어	103	51.0
서적	90	44.6
총응답	542	-

## 2. 변수의 기술 통계

다음으로 변수들의 기술 통계를 살펴보면 자신의 불법복제 수준에는 평균 2.93점을 부여한 반면 타인들의 불법복제 수준에 대해서는 평균 4.23점의 높은 점수를 부여함으로써 응답자들의 불법복제 행동에 대한 이중적인 태도를 반영하고 있다. 불법복제에 대한 죄책감과 불안감 모두에 대해 응답자들은 평균 1.75점과 1.59점을 부여한 것으로 나타나 매우 낮은 수준을 보이고 있다. 불법복제의 이유에 대해서 응답자들은 비싼 정품 가격에 가장 높은 점수를 주고 있으며 그 다음으로 저렴한 복제비용, 복제용 이성 등의 변수에 높은 점수를 부여하고 있다. 그리고 불법복제에 대한 규제지각 수준 항목은 평균이 2.33점으로 상당히 낮은 수준을 보여주고 있다.

<표 5> 변수의 기술 통계

변수명	평균	표준편차
타인불법복제	4.23	0.753
자기불법복제	2.93	0.945
죄책감	1.75	0.850
불안감	1.59	0.842
복제비용	4.15	0.845
복제용이성	4.10	0.821
콘텐츠취신성	3.93	0.955
품질비차별성	3.94	1.013
정품가격	4.43	0.740
규제수준	2.33	0.736

### 3. 타인의 불법복제행동 지각에 대한 영향요인

타인의 불법복제행동 지각에 대한 영향요인을 평가하기 위해 타인불법복제 변수를 종속변수로 하고 5개 불법복제 이유 변수와 규제수준 변수를 독립변수로 하는 회귀분석을 실시하였다. <표 6>의 결과에서 보는 것처럼 유의수준 5%에서 규제수준과 복제비용이 타인불법복제에 통계적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 표준화계수로 타인불법복제 지각에 미치는 영향의 순서를 살펴보면 규제수준이 타인불법복제 행동지각에 가장 큰 부(-)의 영향을 미치며 복제비용이 양(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

<표 6> 타인의 불법복제행동 지각에 대한 영향요인(회귀분석 결과)

변수명	회귀계수	표준오차	표준화계수	t값	유의확률
상수	3.82	0.40		9.46	0.00
복제비용	0.19	0.07	0.21	2.55	0.01
복제용이성	-0.02	0.08	-0.02	-0.28	0.78
콘텐츠최신성	0.06	0.06	0.08	0.99	0.32
품질비차별성	0.01	0.06	0.01	0.12	0.91
정품가격	0.04	0.08	0.04	0.50	0.62
규제수준	-0.31	0.07	-0.30	-4.62	0.00

R<sup>2</sup>=0.179, 표준오차=0.693

### 4. 자신의 불법복제 행동강도에 대한 영향요인

<표 7>은 자신의 불법복제행동 강도에 대한 영향요인을 평가하기 위해 자기불법복제 변수를 종속변수로 하고 5개 불법복제 이유 변수와 규제수준 변수를 독립변수로 하는 회귀분석의 결과이다. 결과에 의하면 유의수준 5%에서 정품가격, 규제수준, 콘텐츠최신성이 자기불법복제 행동강도에 통계적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 표준화계수를 살펴보면 정품가격과 콘텐츠최신성이 자신의 불법복제 행동강도에 가장 큰 정(+)의 영향을 미치며 규제수준이 음(-)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

<표 7> 자신의 불법복제 행동강도에 대한 영향요인(회귀분석 결과)

변수명	회귀계수	표준오차	표준화계수	t값	유의확률
상수	2.20	0.54		4.11	0.00
복제비용	-0.06	0.10	-0.06	-0.64	0.52
복제용이성	0.02	0.10	0.02	0.20	0.84
콘텐츠최신성	0.16	0.08	0.17	1.94	0.05
품질비차별성	-0.07	0.08	-0.08	-0.84	0.40
정품가격	0.22	0.10	0.17	2.16	0.03
규제수준	-0.19	0.09	-0.14	-2.09	0.04

R2=0.081, 표준오차=0.919

5. 불법복제로 인한 죄책감에 대한 영향요인

다음은 불법복제로 인한 죄책감에 대한 영향요인을 평가하기 위해 마찬가지로 불법복제 이유 변수들과 규제수준 변수를 독립변수로 하고 죄책감 변수를 종속변수로 하는 회귀분석을 실시하였다. 표 8.의 결과를 보면 불법복제로 인한 죄책감에 통계적으로 유의한 영향을 미치는 변수는 없는 것으로 나타났다. 응답자들은 자신의 불법복제 행동에 대해 죄책감까지는 느끼지 않는 것으로 보인다.

<표 8> 불법복제로 인한 죄책감에 대한 영향요인(회귀분석 결과)

변수명	회귀계수	표준오차	표준화계수	t값	유의확률
상수	2.22	0.50		4.47	0.00
복제비용	-0.11	0.09	-0.11	-1.18	0.24
복제용이성	-0.03	0.10	-0.02	-0.27	0.79
콘텐츠최신성	0.07	0.08	0.08	0.90	0.37
품질비차별성	0.00	0.08	0.00	-0.03	0.97
정품가격	-0.08	0.09	-0.07	-0.86	0.39
규제수준	0.07	0.08	0.06	0.86	0.39

R2=0.026, 표준오차=0.852

## 6. 불법복제로 인한 불안감에 대한 영향요인

불법복제로 인한 불안감에 대한 영향요인을 평가하기 위해 불법복제 이유 변수들과 규제수준 변수를 독립변수로 하고 불안감 변수를 종속변수로 하는 회귀분석을 실시하였다. 표 9의 결과에 의하면 유의수준 10%에서 규제수준이 불안감에 통계적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 다만 통계적으로 유의하지는 않지만 콘텐츠최신성이 불안감에 어느 정도 영향을 미치는 것으로 나타났다.

<표 9> 불법복제로 인한 불안감에 대한 영향요인(회귀분석 결과)

변수명	회귀계수	표준오차	표준화계수	t값	유의확률
상수	2.21	0.48		4.59	0.00
복제비용	-0.05	0.09	-0.05	-0.54	0.59
복제용이성	-0.10	0.09	-0.10	-1.11	0.27
콘텐츠최신성	0.11	0.08	0.12	1.44	0.15
품질비차별성	-0.07	0.08	-0.08	-0.89	0.37
정품가격	-0.11	0.09	-0.10	-1.27	0.21
규제수준	0.15	0.08	0.13	1.91	0.06

R2=0.069, 표준오차=0.824

## 7. 인구통계가 결과변수에 미치는 영향

<표 10>에는 연령에 따라 불법복제 결과변수의 차이가 있는지를 알아보기 위한 상관분석 결과가 나와 있다. 자기불법복제 변수와 불안감 변수는 유의수준 5%에서 통계적으로 유의한 상관관계를 나타내고 있다. 즉, 연령이 높을수록 불법복제 행동강도가 강해지며 연령이 높을수록 불안감은 감소하는 것으로 나타났다.

<표 10> 연령과 결과변수의 상관관계

결과변수	피어슨 상관계수	유의확률
타인불법복제	0.088	0.206
자기불법복제	0.324	0.000
죄책감	-0.053	0.451
불안감	-0.188	0.007

<표 11>과 <표 12>는 성별에 따른 불법복제 결과변수의 차이를 알아보기 위한 성별 기술통계와 독립표본 t-test의 결과이다. 먼저 <표 12>의 차이분석 결과를 보면 타인불법복제, 자기불법복제, 불안감 3개 변수가 성별에 따라 통계적으로 유의적인 차이를 보이는 것으로 나타났다. 이 결과를 <표 11>의 성별 기술통계와 함께 분석하면 남성 응답자가 여성 응답자보다 타인 및 자신의 불법복제 수준이 높다고 생각하고 있으며 여성 응답자는 남성 응답자보다 불법복제로 인한 불안감이 높은 수준임을 알 수 있다.

<표 11> 결과변수의 성별 기술통계

변수명	성별	N	평균	표준편차
타인불법복제	남	129	4.33	0.80
	여	78	4.08	0.64
자기불법복제	남	129	3.08	1.06
	여	78	2.68	0.65
죄책감	남	129	1.72	0.87
	여	78	1.79	0.83
불안감	남	129	1.50	0.82
	여	78	1.76	0.86

<표 12> 결과변수의 성별 차이분석

변수명	t값	자유도	유의확률
타인불법복제	2.326	205	0.021
자기불법복제	2.993	205	0.003
죄책감	-0.605	205	0.546
불안감	-2.176	205	0.031

## V. 결 론

본 연구는 디지털 저작물의 불법복제 행동에 대한 선행변수를 탐색함으로써 불법복제에 대한 정책 입안에 기초 자료를 제공하기 위해 실시되었다.

연구 결과에 따르면 응답자들은 MP3파일을 가장 많이 복제하였으며 그 다음으로 소프트웨어, 오디오 CD 순으로 복제를 많이 하는 것으로 나타났다. 그리고 응답자 자신은 불법복제를 많이 하고 있지 않지만 타인들은 불법복제를 많이 하고 있는 것으로 생각하고 있다. 특히 우려할만한 연구결과는 대학생으로 구성된 응답자 표본이 불법복제에 대해서 아주 낮은 수준의 죄책감과 불안감을 나타내고 있다는 사실이다.

타인불법복제 변수에는 복제비용과 규제수준 변수가, 자기불법복제 변수에는 콘텐츠최신성, 정품가격, 규제수준 변수가, 불안감 변수에는 규제수준 변수가 통계적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 자기불법복제, 불안감 변수는 연령별로, 타인불법복제, 자기불법복제, 불안감 변수는 성별에 따라 통계적으로 유의한 차이를 보이는 것으로 나타났다.

<표 13> 연구결과 요약

변수명	타인불법복제	자기불법복제	죄책감	불안감
복제비용	***			
복제용이성				
콘텐츠최신성		**		
품질비차별성				
정품가격		**		
규제수준	***	**		*
연령		***		***
성별	**	***		**
평균	4.23	2.93	1.75	1.59

\* : 유의수준 10%에서 유의함  
 \*\* : 유의수준 5%에서 유의함  
 \*\*\* : 유의수준 1%에서 유의함

이상과 같은 연구결과로부터 불법복제 방지 정책에 대한 몇 가지 시사점을 제시할 수 있다.

첫째, 죄책감, 불안감 등과 같은 불법복제로 인한 지각된 위험에 대해 응답자들이 크게 반응하지 않는 것으로 나타나서 부정적인 감정을 유발하기 위한 각종 정책은 회피해야 할 것으로 보인다. 특히 죄책감 및 불안감에 영향을 미치는 원인 변수도 규제수준 변수 외에는 없는 것으로 나타났다.

둘째, 최신 콘텐츠의 디지털 저작물이 불법복제될 가능성이 높음에 따라 신제품 관리를 철저하게 할 필요가 있다. 구체적으로 디지털 저작물의 신제품 출시 일정관리나 콘텐츠 보안 기술 적용에 신중을 기해야 할 것으로 보인다.

셋째, 높은 정품가격이 불법복제의 유의한 원인인 것으로 나타나 상대적으로 경제적으로 열악한 대학생들을 위한 버전을 합리적인 가격으로 출시할 필요가 있다. 현재에도 많은 소프트웨어 업체들이 대학생들을 위한 버전을 출시하고 있지만 연구결과에 의하면 더 저렴한 가격정책을 수립할 필요가 있다.

넷째, 기존 연구결과와 마찬가지로 연령, 성별과 같은 인구통계에 따라서 불법복제 행동에 유의한 차이가 있는 것으로 나타나 인구통계의 범주별로 적절한 불법복제 방지 정책을 수립할 필요가 있다.

끝으로 본 연구의 결과를 해석할 때 참고해야 할 한계점으로는 회귀분석의 결과에서  $R^2$  수치가 낮게 나타나서 추가적인 선행요인의 탐색이 요구된다고 할 수 있다. 구체적으로 불법복제 행동의 심리적 요인을 보다 면밀하게 원인변수로 검토할 필요가 있다. 그리고 본 연구에서는 탐색적 의미에서 폭넓은 디지털 저작물을 모두 연구대상으로 보았지만 향후 연구대상 제품군을 제한하여 실증적으로 연구할 필요도 있다.

## 참 고 문 헌

- 김광용, 김명섭(1999), 소프트웨어 불법복제의 원인과 정책적 시사점, 1999 춘계학술대회 논문집, 한국경영정보학회, pp. 311-320.
- 유병국(2005), 정보재시장에서의 불법복제단속의 경제적 효과, 2005 경제학 공동학술대회 논문집, 한국경제학회.
- 정보통신부(2007), 국가정보화백서.
- Albers-Miller, N.D. (1999). Consumer Misbehavior: Why People Buy Illicit Goods, *Journal of Consumer Marketing*, Vol. 16, No. 3, pp. 273-287.
- Ang, S.H., Cheng, P.S. and Lim, A.C. and Tambyah, S.K. (2001). Spot The Difference: Consumer Responses Towards Counterfeits. *Journal of Consumer Marketing*. Vol. 18, pp. 219-235.
- Bloch, P.H., Bush, R.F. and Campbell, L. (1993). Consumer 'accomplices' in product counterfeiting: a demand-side investigation. *Journal of Consumer Marketing*, Vol.10 No.4, pp. 27-36.
- BSA, SPA(2006), Global Software Piracy Report
- Cheng, H. K., Sims, R. R., and Teegen, Hildy(1997). To Purchase or to Pirate Software: An Empirical Study. *Journal of Management Information Systems*, Vol. 13.
- Cordell V.V., Wongtada, N. and Kieschnick, R.L. (1996). Counterfeit Purchase Intentions: Role of Lawfulness Attitudes and Product Traits as Determinants. *Journal of Business Research*, Vol.35, pp. 41-53.
- D'Astous, A. and Gargouri, E. (2001). Consumer Evaluations of Brand Imitations. *European Journal of Marketing*. Vol.35, No. 1 and 2, pp. 153-167.

- Ginarte, J.C. and Park, W.G. (1997). Determinants of Patent Rights: A Cross- National Study. *Research Policy*, Vol. 26, pp. 283-301.
- Glass, R.S. and Wood, W.A. (1996). Situational Determinants of Software Piracy: An Equity Theory Perspective. *Journal of Business Ethics*, Vol.15, pp. 1189-1198.
- Gopal, R.D. and Sanders, G.L. (2000). Global Software Piracy: You Cant Get Blood Out of a Turnip. *Communications of the ACM Journal*, Vol.43, No.9, pp. 83-89.
- Husted, B.W. (2000). The Impact of National Culture on Software Piracy. *Journal of Business Ethics*, Vol. 26, pp. 197-211.
- McDonald, G. and Roberts, C. (1994). Product Piracy: A Problem That Will Not Go Away. *Journal of Product and Brand Management*, Vol.3, No.4, pp. 55-65.
- Muncy, J.A. and Vitell, S.J. (1992). Consumer Ethics: An Investigation of the Ethical Beliefs of the Final Consumer. *Journal of Business Research*. Vol. 24, pp. 297-311.
- Rao, S.S. (2001). IPR in the Ensuing Global Digital Economy. *Library Hi-Tech*, Vol.19, No.2, pp.179-184.
- Schultz II, C.J. and Saporito, B. (1996). Protecting Intellectual Property: Strategies and Recommendations to Deter Counterfeiting and Brand Piracy in Global Markets. *Columbia Journal of World Business*, Vol.31, pp. 18-28.
- Tan ,B. (2002). Understanding Consumer Ethical Decision Making with Respect to Purchase of Pirated Software. *Journal of Consumer Marketing*, Vol.19, pp. 96-111.