

e-스포츠 콘텐츠 이용자들의 저작권보호 의사결정에 대한 영향요인 분석

An Analysis of Factors Influencing Copyright Protection Decision-Making among Korean eSports Game Users

최의열*, 전용배**

동명대학교 체육학과*, 단국대학교 스포츠경영학과**

Eui-Yul Choi(dyna46@hanmail.net)*, Yong-Bae Jeon(jeon243@tu.ac.kr)**

요약

이 연구는 e-스포츠 콘텐츠 이용자들을 대상으로 저작권보호 의사결정에 영향을 미치는 요인을 규명하는데 목적이 있다. 자료 수집은 2012년 8월 한 달간 서울지역에 위치한 e-스포츠 경기장에서 진행하였는데, 총 400부의 설문지를 배포하여 자기평가기입법으로 응답된 375부를 회수하였다. 이 가운데 21부는 응답이 불성실하거나 분석에 적합하지 않은 것으로 판단되어 제외하였다. 따라서 총 354부의 설문응답을 자료 분석에 사용하였는데(총 응답률 88.5%), 다중회귀분석을 통해 다음과 같은 결론을 도출하였다. e-스포츠 콘텐츠 이용자의 법/도덕적 규범, 인지된 집단규범, 그리고 과거의 습관/행동은 저작권보호 의사결정에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또한 이 영향요인들 중 법/도덕적 규범의 영향력이 가장 크게 나타났다.

■ 중심어 : | e-스포츠 | 저작권보호 의사결정 | 게임콘텐츠 |

Abstract

The purpose of this study was to examine the factors influencing copyright protection decision-making among Korean eSports game users. Data collection was conducted over a month at an eSports arena located in Seoul. Of the surveys collected, 354 valid data (88.5% of response rate) were analyzed in SPSS Ver. 20.0 through descriptive statistics, correlation and multiple regression analysis. The results showed that copyright protection decision-making regarding eSports contents was significantly influenced by legal/moral norm, perceive group norm, and past habit/behavior. Among the factors, legal/moral norm was found to be the most influential on copyright protection decision-making.

■ keyword : | eSports | Copyright Protection Decision-making | Game Contents |

* 이 논문은 2013년도 제1저자의 박사학위 논문의 일부분이 포함되어 있습니다.

* 이 논문은 문화체육관광부의 스포츠산업기술개발사업에 의해 국민체육진흥공단의 국민체육진흥기금을 지원받아 연구되었습니다.

접수일자 : 2014년 10월 27일

심사완료일 : 2014년 11월 26일

수정일자 : 2014년 11월 18일

교신저자 : 전용배, e-mail : jeon243@tu.ac.kr

1. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

e-스포츠는 인터넷 또는 Local Area Network(LAN)를 이용하여 개인 또는 팀들이 게임을 통해 승부를 겨루는 사이버 레저 활동으로 정의된다[1]. 사람과 사람의 대결에서 게임이라는 도구를 이용해 그 승패가 갈린다는 의미에서 e-스포츠가 전통적인 스포츠의 하나로 인정받고 있다[2]. 다만, 사이버 세계에서의 활동으로 적은 양의 근육활동만 요하는 멘탈 스포츠라는 점에서 사격이나 양궁 등의 종목과 유사하지만, 대근육 활동이 많은 이종격투기, 암벽등반, 그리고 기타 구기종목과는 구별 된다[3].

우리나라의 경우, e-스포츠는 스타크래프트의 보급으로 인해 그 참여자들이 기하급수적으로 늘어났으며, e-스포츠의 인기와 관심이 다른 게임 소프트웨어의 연구/개발, 프로팀의 구성, 그리고 미디어와의 연결 등으로 이어지기도 하였다. 그러나 그 이면에는 개인 간 파일공유 네트워크(P2P)를 통한 불법다운로드라는 문제가 상존하고 있으며, 이로 인해 지난 10년간 국내 PC 게임 산업은 마이너스 성장을 면치 못하고 있는 실정이기도 하다[4-9].

디지털 콘텐츠중의 하나인 게임, 즉 e-스포츠 콘텐츠는 저작권법에 의해 보호를 받고 있다. 물론 디지털 콘텐츠의 불법 유통 및 이용은 법·제도를 구축했다고 해서 자연스럽게 근절되거나 예방되지는 않는다. 프랑스의 경우에는 불법 다운로드 행위를 하다가 세 차례 연속 적발될 경우 인터넷을 차단하는 이른바 ‘인터넷 삼진아웃제’를 실시한 바 있다. 그러나 도입 초기부터 거센 논란에 휘말리던 이 제도는 시행 후 3년 만에 실제 삼진아웃을 당한 사례가 단 한건에 불과 하는 등 실효성이 낮아 폐지되기에 이르렀다. 우리나라의 경우에도, 지난 2009년 저작권법 개정을 통해 삼진아웃제를 도입하였는데 이 제도가 불법 다운로드 예방을 위한 본질적인 처방은 아니라는 지적이 여전히 일고 있다[10]. 이러한 지적의 원인은 제도 운영의 비효율성에도 있겠지만 그보다 이러한 제도가 존재하는지, 어떤 효력을 갖는지에 대해 이용자들이 제대로 인식하지 못하거나 충분한

지식을 갖고 있지 못하기 때문에 실질적인 저작권보호 행동으로 이어지지 못하는 것은 아닌가 판단된다. 제도나 법을 만들고 처벌을 한다고 해서 디지털 콘텐츠 이용자의 불법 다운로드 행위를 막고, 그들로 하여금 저작권을 보호하려는 행동을 강화하게 만드는 것은 아니기 때문이다. 이러한 점에서 본다면, 이용자들의 자유로운 디지털 콘텐츠의 소비와 창작자들의 권리를 보장하고, 디지털 콘텐츠의 활발한 생성과 유통을 촉진시켜 산업을 육성하기 위해서는 이들과 관련한 법·제도에 대한 이해와 인식 제고에 더욱 주목할 필요가 있다.

이러한 배경 하에 이 연구는 e-스포츠 및 게임산업의 성장을 저해하는 주범이라 할 수 있는 불법 다운로드로부터 e-스포츠 콘텐츠의 저작권을 보호하고, 이용자들의 올바른 저작권 보호 행동을 이끌기 위한 의사결정에 영향을 미치는 요인들이 무엇인지 찾아내는데 목적이 있다. 궁극적으로 이 연구는 e-스포츠 콘텐츠를 이용하는 젊은 층의 저작권보호 의사결정에 저작권법 및 제도에 대한 인식이 어떠한 영향을 미치는지를 검증해 보고자 한다.

2. 선행연구의 검토

디지털 콘텐츠의 불법복제에 관한 초기 연구들을 살펴보면, Sims, Cheng, 그리고 Teegen[11]은 성과 연령에 따른 컴퓨터 소프트웨어 불법복제 빈도의 차이를 규명하였다. 경영학을 전공하는 학부 및 대학원생들을 대상으로 한 이 연구는 연령이 높은 그리고 남학생들에 의해 그 행위가 더 많이 이루어진다는 결과가 나왔다. 하지만, Moores와 Dhillon[12]의 연구에서는 성에 따른 결과는 비슷하나 연령이 낮은 자들이 오히려 컴퓨터 소프트웨어 불법복제에 더 많이 연루되어 있다고 주장했다. 또한, 컴퓨터 음악파일에 관한 연구에서도 연령이 낮은 그리고 남학생들에 의해 그 불법복제가 더 많이 이루어진다는 것을 증명하였다[13]. 그러나 최근의 Nill, Schibrowsky, 그리고 Peltier[14]와 Acilar[15]의 연구에서는 연령의 차이가 컴퓨터 소프트웨어 불법복제의 행위 또는 태도를 설명할 수 없다고 주장하였다.

한편, Higgins[16]는 성에 따른 컴퓨터 소프트웨어 불법복제 행동의 차이를 자기 통제(self-control)와 사회 학습 이

론(social learning theory)으로써 설명하였다. Higgins[16]는 남자가 주로 여자에 비해 통제력이 낮고 그 행위에 대한 긍정적인 태도를 보이는 주변인들에 더 많이 노출되어진 것이라고 제기하였다.

최근 연구에서는 합리적 행위이론(Theory of Reasoned Action)을 통하여 디지털 콘텐츠 불법복제에 대한 연구가 많이 이루어지고 있다. Ajzen과 Fishbein[17]에 의해 제안된 이 이론은 개인의 실제 행동(actual behavior)은 의도(behavioral intention)에 의해 이루어지고, 그 의도는 태도(attitude)와 주관적 규범(subjective norm)에 의해 형성되어진다는 것이다. 태도는 개인의 특정 행위에 대한 호의적 또는 비호의적인 평가정도를 의미하고, 주관적 규범은 그 개인이 속하는 집단 내의 다른 사람들(친구, 가족, 직장동료 등)의 어떤 행위에 대한 태도를 개인적으로 판단하는 정도로 정의된다[17]. 더 나아가, Ajzen[18]은 이런 함수적 관계에서 의도에 대한 태도와 주관적 규범의 설명력은 환경에 따라 차이가 날 수 있다고 하였다.

Wang, Chen, Yang, 그리고 Farn[19]은 타이완의 10 대들을 대상으로 컴퓨터 음악파일 불법복제에 대한 연구를 하였는데, 불법복제에 대한 의도가 태도와 주관적 규범에 의해 통계적으로 유의미하게 영향을 받는다는 결론이 나왔다. 그 영향을 끼치는 정도는 주관적 규범이 태도보다 높게 나왔다. Aleassa, Pearson, 그리고 McClurg[20]의 연구에서도 비슷한 결과가 이어졌는데, 그들은 주관적 규범이 요르단 대학생들의 컴퓨터 소프트웨어 불법복제에 대한 의도를 형성시키는데 더 중요한 요인이라고 보는 이유를 요르단의 집단주의 문화(collectivism)에 의한 것이라고 설명하였다. 집단주의는 개인의 가치보다는 집단 전체의 가치를 더 중요시하는 성향을 띠고 있는데[21] 이는 즉, 개인은 그가 속해 있는 집단구성원들에 의해 많은 영향을 받는다는 의미이다[22]. 집단주의가 주로 아시아권 국가에서 많이 나타난다는 점에서[21], 중국과 말레이시아를 대상으로 한 Yoon[23]와 Alam, Ahmad, Ahmad, 그리고 Hashim[24]의 연구에서도 주관적 규범의 설명력이 높게 나왔다. 반면, 개인주의(individualism) 성향을 띠는 서구권 국가를 대상으로 한 연구에서는 위와 대조적인

결과가 나왔다[25-27]. 더욱이, Cronan과 Al-Rafee[28]는 불법복제에 대한 의도를 주관적 규범으로 설명할 수 없다고 주장하기도 했다.

요약하자면, 디지털 콘텐츠 불법복제는 인구사회학적인 연구가 주로 이루어지면서 다양한 이론을 바탕으로 한 그 행위에 대한 요인을 분석하는 연구가 증가되었다. 하지만, 이러한 경험적 자료들은 주로 컴퓨터 소프트웨어 그리고 디지털 음악 및 영화파일에만 국한되어 있다.

II. 연구방법

1. 연구모형

본 연구는 e-스포츠 콘텐츠 이용자들이 저작권 보호를 위해 어떠한 행동을 보이게 되며, 특히 이러한 행동으로 이어지는 의사결정에 영향을 미치는 요인이 무엇인지에 대해 확인하는데 궁극적인 목적이 있다. 보다 구체적으로 이 연구에서는 저작권 보호를 위한 법이나 제도 등이 마련되고, 시행되고 있음에도 불구하고 불법 다운로드 등의 문제가 여전히 상존하고 있는 상황을 볼 때 법·제도의 이행만으로 이용자들의 저작권 보호 행동이 결정되기보다 이에 대한 충분한 지식이나 이해가 확립되었을 때 실질적인 보호행동으로 결정된다는 것이라고 가정하고, 이를 검증해보고자 한다. 즉, 본 연구의 가장 핵심적인 가설은 “e-스포츠 콘텐츠 이용자들이 저작권에 대해 알고, 법·제도에 대해 충분한 지식과 이해를 가질 때 긍정적인 저작권 보호 행동이 결정될 것이다”이다. 합리적 행위이론에 기초하여 설정한 구체적인 연구모형은 [그림 1]과 같다.

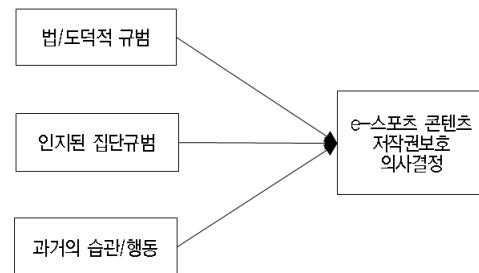


그림 1. 연구모형

2. 연구의 가설 및 변수의 개념적 정의

앞서 제시한 연구 모형에 의하면, 본 연구에서 설정한 종속변수는 e-스포츠 콘텐츠 이용자들의 저작권보호에 대한 의사결정이며, 독립변수는 법/도덕적 규범, 인지된 집단규범, 그리고 과거의 습관/행동으로 하였다. 독립변수에 대한 개념적 정의 및 가설은 다음과 같이 설정되었다.

첫째, 법/도덕적 규범은 e-스포츠 콘텐츠 이용자의 저작권법 지식 또는 불법다운로드에 대한 인식 정도를 정의할 수 있다. 도덕적 규범은 어떤 행위를 하는데 있어서 옳거나 그름에 대한 개인의 지각을 뜻하는 것으로 Haque, Rahman, 그리고 Khatibi[29]는 불법 소프트웨어 구매에 대한 도덕적 판단을 그 행동에 대한 의사결정에 있어서 중요한 요인으로 보았다. 본 연구에서는 도덕적 판단에서만 머무는 것이 아니라 불법다운로드와 관련된, 즉 저작권법이나 제도 등에 대해서 얼마나 알고 있으며, 이해하는지가 저작권보호에 대한 의사결정에 중요한 영향을 미치며, 이러한 법/제도가 이용자들의 행동에 영향을 미치는 주요 요인이 된다고 보았다. 더욱이 Moores, Nill, 그리고 Rothenberger[30]와 Cuevas[31]의 연구에서도 디지털 콘텐츠 불법복제를 줄이는 중요한 요소로서 관련 법 또는 정책에 대한 지식을 강조하였다. 따라서 다음과 같은 가설을 설정하였다.

가설 1. e-스포츠 콘텐츠 이용자의 법/도덕적 규범은 저작권보호 의사결정에 유의한 영향을 미칠 것이다.

둘째, 인지된 집단규범(perceived group norm)은 합리적 행위이론에서의 주관적 규범을 말하는 것으로, e-스포츠 콘텐츠 이용자가 불법다운로드에 대한 주변 사람들의 태도를 주관적으로 인지하는 것을 의미한다. Aleassa, Pearson, 그리고 McClurg[20]의 연구에 따르면, 개인은 그가 속하는 집단내의 다른 사람들이 컴퓨터 소프트웨어 불법복제에 대해 호의적인 태도를 보일 것이라고 판단한다면 그는 그 행위를 수행할 높은 의도를 가진다는 것이다. 따라서 본 연구에서는 다음과 같은 가설을 설정하였다.

가설 2. e-스포츠 콘텐츠 이용자의 인지된 집단규범은 저작권보호 의사결정에 유의한 영향을 미칠 것이다.

셋째, e-스포츠 콘텐츠 불법다운로드에 따른 과거의 습관 및 행동은 저작권 보호 의사에 대한 예측을 가능하게 할 것으로 판단하여 이를 다음과 같이 가설을 설정하여 규명해 보고자 한다.

가설 3. e-스포츠 콘텐츠 이용자의 과거의 습관 및 행동은 저작권보호 의사결정에 유의한 영향을 미칠 것이다.

3. 조사도구

앞선 연구가설 및 모형에 대한 검증을 위한 설문은 Yoon[23]과 Cuevas[31]의 조사도구에 기초하여 본 연구의 목적에 맞게 수정·보완 후 번역·연번역 기법을 사용하여 최종 작성 되었다. 설문지의 구성 내용은 [표 1]과 같다.

표 1. 설문지 구성 내용

| 측정변수 | 문항수 | 자료 | 척도 |
|------------|-----|--------------------------|--------------|
| 법/도덕적 규범 | 3 | Yoon(2011), Cuevas(2010) | 7점 Likert 척도 |
| 인지된 집단규범 | 3 | Yoon(2011) | |
| 과거의 습관/행동 | 2 | Cuevas(2010) | |
| 저작권보호 의사결정 | 2 | Yoon(2011) | |
| 인구통계학적 특성 | 2 | 연구자 | 명명 및 연속척도 |
| 계 | 12 | | |

법/도덕적 규범은 “개인 간 파일공유 네트워크(P2P)를 통해 게임을 다운로드하는 것에 대한 개인적 견해 및 저작권법 인식도”를 중심으로 3개의 문항으로 질문하였고 이에 대한 측정은 7점 척도로 구성하였다. 문항 01, “개인 간 파일공유 네트워크(P2P)를 통해 게임을 다운로드 하는 것은 괜찮다”와 문항 02, “개인 간 파일공유 네트워크(P2P)를 통해 게임을 다운로드 하는 것은 불법이 아니다”는 1점(절대 동의하지 않음)에서 7점(절대 동의함)으로 측정하였다. 문항 03, “개인 간 파일

공유 네트워크(P2P)를 통해 게임을 다운로드 하는 것은”은 1점(매우 나쁜 생각이다)에서 7점(매우 좋은 생각이다)으로 측정하였다. 모든 문제에 대한 측정된 점수를 역코딩(reverse coding)하여 점수가 높을수록 저작권법에 대한 지식과 불법다운로드에 대한 윤리의식을 갖추고 있는 것으로 하였다.

인지된 집단규범은 “개인 간 파일공유 네트워크(P2P)를 통해 게임을 다운로드하는 것에 대한 주변 사람들의 견해”를 중심으로 7점 척도로 구성된 3개의 문항으로 측정하였다. 문항 04, “내가 개인 간 파일공유 네트워크(P2P)를 통해 게임을 다운로드 한다면, 나에게 중요한 대부분의 사람들이 못마땅하게 생각할 것이다”, 문항 05, “내가 개인 간 파일공유 네트워크(P2P)를 통해 게임을 다운로드 한다면, 나에게 중요한 대부분의 사람들이 나를 경멸할 것이다”, 그리고 문항 06, “나에게 중요한 사람들 중 누구도 개인 간 파일공유 네트워크(P2P)에서의 게임다운로드를 호의적으로 생각하지 않는다”는 1점(절대 동의하지 않음)에서 7점(절대 동의함)으로 측정하였다. 점수가 높으면 불법다운로드에 대한 주변 사람들의 태도가 호의적이지 않다는 것을 의미한다.

과거의 습관 및 행동은 “개인 간 파일공유 네트워크(P2P)를 통한 게임 다운로드 행동”을 중심으로 2개의 문항으로 질문하였고 이에 대한 측정은 7점 척도로 구성하였다. 문항 09, “얼마나 자주 개인 간 파일공유 네트워크(P2P)를 통해 게임을 다운로드 하나요?”와 문항 10, “P2P웹사이트에서, 얼마나 자주 다른 사람들과 게임을 공유합니까?”는 1점(그런 적 없음)에서 7점(항상)으로 측정하였다. 따라서 점수가 높을수록 그 행위에 대한 빈도가 높은 것으로 하였다.

저작권보호 의사결정은 “개인 간 파일공유 네트워크(P2P)를 통한 게임 다운로드 의도”를 중심으로 7점 척도로 구성된 2개의 문항으로 측정하였다. 문항 07, “기회가 생긴다면, 나는 개인 간 파일공유 네트워크(P2P)를 통해 게임을 다운받을 것이다”와 문항 08, “나는 절대 개인 간 파일공유 네트워크(P2P)를 통해 게임을 다운로드 하지 않을 것이다”는 1점(절대 동의하지 않음)에서 7점(절대 동의함)으로 측정하였다. 문항 07에 대

한 측정된 점수를 역코딩(reverse coding)하여 점수가 높을수록 게임콘텐츠에 대한 저작권보호 의사가 있는 것으로 하였다.

4. 연구대상

설문조사는 e-스포츠 콘텐츠를 이용한 경험이 있거나 이용하고 있는 18세 이상 한국인을 대상으로 2012년 8월 한 달간 서울지역 e-스포츠 경기장에서 진행하였다. 총 400부를 배포하여 자기평가기입법(self-administration method)으로 응답된 375부를 회수하였다. 이 가운데 21부는 응답이 불성실하거나 분석에 적합하지 않은 것으로 판단되어 제외하였다. 따라서 총 354부의 설문응답을 자료 분석에 사용하였다(총 응답률 88.5%). 인구통계학적 특성에 따른 응답자 분포현황은 다음의 [표 2]와 같다.

표 2. 연구대상의 인구통계학적 특성

| 특성 | 구분 | 빈도(명) | 백분율(%) |
|----|--------|-------|--------|
| 성별 | 남자 | 216 | 61.0 |
| | 여자 | 138 | 39.0 |
| 연령 | 18~20세 | 45 | 12.7 |
| | 21~25세 | 162 | 45.8 |
| | 26~30세 | 88 | 24.9 |
| | 31~35세 | 45 | 12.7 |
| | 36세 이상 | 14 | 4.0 |
| 계 | | 354 | 100 |

5. 자료의 타당도와 신뢰도

설문지를 통해 응답된 자료의 타당도와 신뢰도를 확보하기 위하여 탐색적 요인분석(exploratory factor analysis)과 Cronbach's α 를 활용한 결과는 다음의 [표 3]과 같다. 요인분석에서는 주성분분석(principle component analysis)의 Varimax 회전방식을 활용하여 1이상의 고유치(eigenvalue)를 가지는 4개의 요인이 추출되었는데, 각 요인은 요인적재량이 .60 이상인 문항들로 이루어졌다. 내적 일관성(internal consistency)을 묻는 Cronbach's α 에서는 각각 3개의 문항으로 구성된 인지된 집단규범과 법/도덕적 규범이 .86과 .85, 그리고 각각 2개의 문항으로 구성된 과거의 습관/행동과 저작권보호 의사결정이 .91과 .76인 것으로 나타났다.

표 3. 자료의 타당도 및 신뢰도 분석 결과

| 문항 | 요인적재량 | | | |
|---------------------|--------|--------|--------|--------|
| | 요인1 | 요인2 | 요인3 | 요인4 |
| 인지된 집단규범_05 | .881 | .163 | -.030 | .166 |
| 인지된 집단규범_04 | .878 | .072 | -.132 | .099 |
| 인지된 집단규범_06 | .780 | .247 | -.122 | .213 |
| 법/도덕적 규범_02* | .091 | .844 | -.243 | .030 |
| 법/도덕적 규범_03* | .249 | .778 | -.254 | .240 |
| 법/도덕적 규범_01* | .221 | .763 | -.191 | .381 |
| 과거의 습관/행동_10 | -.093 | -.266 | .909 | -.101 |
| 과거의 습관/행동_09 | -.131 | -.261 | .880 | -.238 |
| 저작권보호 의사결정_08 | .250 | .173 | -.136 | .881 |
| 저작권보호 의사결정_07* | .222 | .410 | -.405 | .634 |
| 고유치 | 2.411 | 2.329 | 1.976 | 1.531 |
| 분산(%) | 24.108 | 23.294 | 19.760 | 15.307 |
| 누적(%) | 24.108 | 47.402 | 67.162 | 82.469 |
| Cronbach's α | .856 | .850 | .908 | .759 |

*Reverse coding

6. 자료처리

설문지를 통해 응답된 자료(n=354)로 평균값과 표준편차를 포함하는 기술분석(descriptive analysis)과 각 요인들 간의 상호관련성을 알아보기 위한 상관분석(correlation analysis)을 실시하였다. 또한 가설검증 즉, e-스포츠 콘텐츠 저작권보호 의사결정의 영향요인을 규명하기 위해 다중회귀분석(multiple regression analysis)을 실시하였다. SPSS Ver. 20.0을 활용하였고 통계적 유의수준은 .05로 설정하였다.

III. 연구결과

1. 기술통계 및 상관관계

단일차원성(unidimensionality)이 확인된 요인들에 대하여 서로의 관계가 어떤 방향 그리고 어느 정도인지 알아보기 위해 상관분석을 실시한 결과는 다음의 [표 4]와 같다. 먼저 요인들의 기술통계량은 법/도덕적 규범(M=4.22, SD=1.41), 저작권보호 의사결정(M=3.53, SD=1.53), 인지된 집단규범(M=3.06, SD=1.25), 그리고 과거의 습관/행동(M=2.57, SD=1.38)순으로 나타났다. 상관분석 결과에서는 법/도덕적 규범이 저작권보호 의사결정과 가장 높은 양(+)의 상관관계를 가지고 있었고

(r=.631, p<.01), 과거의 습관/행동은 음(-)의 상관관계를 보였으며(r=-.545, p<.01), 인지된 집단규범(r=.496, p<.01)이 그 뒤를 이었다.

표 4. 기술통계량 및 요인간의 상관관계

| 요인 | M | SD | 1 | 2 | 3 | 4 |
|------------|------|------|---------|---------|---------|---|
| 법/도덕적 규범 | 4.22 | 1.41 | 1 | | | |
| 인지된 집단규범 | 3.06 | 1.25 | .439** | 1 | | |
| 과거의 습관/행동 | 2.57 | 1.38 | -.565** | -.296** | 1 | |
| 저작권보호 의사결정 | 3.53 | 1.53 | .631** | .496** | -.545** | 1 |

**p<.01

2. 가설검증

e-스포츠 콘텐츠 저작권보호 의사결정에 영향을 미치는 요인을 규명하기 위해 다중회귀분석을 실시한 결과는 다음의 [표 5]와 같다. 독립변수에 법/도덕적 규범, 인지된 집단규범, 그리고 과거의 습관/행동을 투입한 이 회귀모형은 50.3%의 설명력을 가지며(R²=.503), 통계적으로 유의한 것으로 나타났다(F=118.236, p=.000). 또한 공차한계(Tolerance)는 .600에서 .804, 분산팽창계수(VIF)는 1.244에서 1.667로 나타나 투입된 독립변수들 간의 다중공선성(multicollinearity)에 대한 문제는 발생하지 않았다. e-스포츠 콘텐츠 저작권보호 의사결정의 영향요인을 구체적으로 살펴보면, 모든 투입변수들이 저작권보호 의사결정에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 법/도덕적 규범(β =.373, p=.000)이 저작권보호 의사결정에 가장 많은 영향을 미치고 인지된 집단규범(β =.256, p=.000)의 순으로 나타나는데, 과거의 습관/행동은 저작권보호 의사결정에 음(-)으로 영향을 미치는 것으로 나타났다(β =-.258, p=.000).

표 5. 다중회귀분석 결과

| 변수 | β | t | Collinearity Statistics | |
|---------------------------------------|---------|-----------|-------------------------|-------|
| | | | Tolerance | VIF |
| 법/도덕적 규범 | .373 | 7.673*** | .600 | 1.667 |
| 인지된 집단규범 | .256 | 6.099*** | .804 | 1.244 |
| 과거의 습관/행동 | -.258 | -5.639*** | .674 | 1.475 |
| R ² = .503, F = 118.236*** | | | | |

***p<.001

IV. 논의

이 연구의 목적은 e-스포츠 콘텐츠 이용자들이 저작권 보호를 위해 어떠한 행동을 보이게 되며, 특히 이러한 행동으로 이어지는 의사결정에 영향을 미치는 요인이 무엇인지 확인하는 것이었다. 도출된 결과를 토대로 선행연구와 비교하여 구체적으로 논의하면 다음과 같다.

첫째, e-스포츠 콘텐츠 이용자들의 법/도덕적 규범은 저작권보호 의사결정에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 디지털 콘텐츠 불법구매 혹은 다운로드를 줄이는 중요한 요소로서 도덕적 판단을 강조한 Haque, Rahman, 그리고 Khatibi[29]의 연구와 저작권법 지식을 강조한 Moores, Nill, 그리고 Rothenberger[30]와 Cuevas[31]의 연구결과에 합치된다. 게임콘텐츠의 불법 유통 및 이용은 법·제도를 구축했다고 해서 자연적으로 근절되거나 예방되지 않는다. 따라서 불법다운로드 관련 법적 또는 도의적 책임에 대해 이용자들이 제대로 인식하지 못하기 때문에 실질적인 저작권보호 행동으로 이어지지 않는다는 것은 이 연구의 가장 핵심이자 의미 있는 결과로 간주된다. 불법다운로드로 인한 게임콘텐츠 산업의 경제적 손실을 최소화하고 e-스포츠 인기의 지속가능성을 높이기 위해서는 이용자들의 저작권법 지식과 윤리의식을 고취시키는 방안에 더욱 노력을 기울여야 할 것이다.

둘째, 인지된 집단규범은 이용자들의 저작권보호 의사결정에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 디지털 콘텐츠 불법다운로드에 대한 주변사람들의 견해가 호의적일수록 그 행동을 수행할 가능성이 높다는 Aleassa, Pearson, 그리고 McClurg[20], Wang et al.[19], Yoon[23], d'Astous, Colbert, 그리고 Montpetit[26], Plowman 그리고 Goodel[27] 등의 연구결과들과 비슷한 맥락을 이룬다. 하지만 개인보다 집단의 가치를 더 중요시 여기는 집단주의 환경[21]에서는 인지된 집단규범 즉, 주관적 규범이 특정 행동을 이끄는 의사에 가장 많은 영향을 미쳤지만[20][24][19], 이 연구에서는 법/도덕적 규범의 영향력이 가장 크다고 나타났다. 이는 합리적 행위이론에서의 특정 행동에 대한 일반적 태도를 묻기 보다는 e-스포츠 콘텐츠 불법다운

로드에 대한 법적 또는 도의적인 태도를 묻는 것이기 때문에 문화적 환경에 따른 위의 연구들과는 또 다른 의미 있는 결과가 도출되었다고 볼 수 있겠다.

셋째, e-스포츠 콘텐츠 불법다운로드에 따른 과거의 습관 및 행동은 저작권보호 의사결정에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 게임을 비롯한 디지털 콘텐츠의 불법 유통은 주로 개인 간 파일공유 네트워크(P2P)를 통해 이루어진다. 개인적인 차이는 있겠지만 대체적으로 게임물의 특성상 정품으로 구입할 수 있는 금액이 다소 높은 것은 사실이다. 앞서 연령층 분포에서 알 수 있듯이 e-스포츠 참여자는 10대 후반에서 20대 초중반이 주를 이룬다. 경제적 자립도가 다소 떨어지는 이러한 연령층은 P2P 네트워크를 활용하면 아주 적은 금액 혹은 무료로 원하는 게임을 다운로드할 수 있다는 점에서 볼 때 이는 저작권을 보호하려는 의지로 이어지지 못한다는 것이다. 디지털화된 영화나 음악파일은 저작권자와 유통업체들 간의 제휴를 통해서 이용자들의 합법적이고 자유로운 소비를 유도하는데, 이러한 방법을 고려해 보는 것도 바람직하다고 판단된다. 결국 바람직한 소비는 게임 산업의 새로운 게임콘텐츠 개발을 이끌게 되고, 이것은 e-스포츠산업 발전에도 직결될 것이다.

V. 결론 및 제언

1. 결론

이 연구는 e-스포츠 콘텐츠 이용자들을 대상으로 저작권보호 의사결정에 미치는 영향요인을 규명하기 위한 목적을 가지고 수행되었다. 합리적 행위이론과 선행 연구를 바탕으로 하여 연구모형을 설정하고 설문지를 구성하였다. 총 354부의 유효 표본을 가지고 그 자료의 타당도와 신뢰도를 확보하였고, 기술분석 및 상관분석을 비롯하여 가설검증을 위해 다중회귀분석을 실시하였다. 이상의 수행 과정을 통해 이 연구는 다음과 같은 결론을 도출하였다. 첫째, 법/도덕적 규범은 저작권보호 의사결정에 영향을 미치는 것으로 나타났다. e-스포츠 콘텐츠 이용자들이 저작권법에 대한 지식과 불법다운로드에 대한 윤리의식이 있을수록 게임콘텐츠에 대

한 저작권보호 의사가 있다는 것을 의미한다. 둘째, 인지된 집단규범은 이용자들의 저작권보호 의사결정에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 다시 말하면, 개인이 속하는 집단내의 다른 사람들이 게임콘텐츠 불법다운로드에 대해 호의적이지 않을 것이라고 생각할수록 저작권보호 의사가 있다는 것을 의미한다. 셋째, 과거의 습관/행동은 e-스포츠 콘텐츠 저작권보호 의사결정에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 게임콘텐츠 불법다운로드에 대한 경험이 적을수록 이용자들은 저작권을 보호하려 할 것이다.

2. 제언

이 연구의 결과 및 한계점을 바탕으로 하여 후속연구를 위해 다음과 같은 몇 가지 방향을 제시하고자 한다. 첫째, 자료 수집은 1개월 동안 서울의 한 e-스포츠 경기장에서 이루어졌다. 이 편의표본(convenience sample)은 다른 e-스포츠 게임 이용자들까지 일반화하기에는 어려울 수도 있다. 따라서 후속연구는 외적 타당도(external validity)를 높이기 위해서는 충분한 시간과 장소를 확보한 후 18세 이하의 청소년을 포함한 폭넓은 대상으로 저작권보호 의사결정에 미치는 영향요인을 확인할 필요가 있다. 둘째, e-스포츠 게임 이용자들의 특성을 보다 깊게 이해하기 위해서는 질적 연구가 병행될 필요가 있다고 판단된다. 이 연구에서는 법/도덕적 규범, 인지된 집단규범, 그리고 과거의 습관/행동이 저작권보호 의사결정에 영향을 미친다고 하였다. 인터뷰 방법을 활용하여 이 영향요인들이 왜, 어떻게 형성되는지 알아보는 연구가 요구된다. 마지막으로, 후속연구는 선행연구를 토대로 다른 여러 가지 변수를 적용하여 관련 연구를 보다 다차원적 그리고 심층적으로 접근할 필요가 있다고 판단된다.

참고 문헌

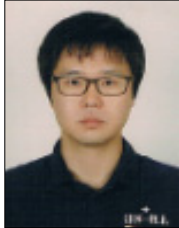
- [1] http://www.seri.org/db/dbReptV.html?g_menu=02&s_menu=0201&pubkey=db20051025001
- [2] http://www.seriworld.org/01/wldContV.html?m_n=B&mncd=0201&key=20051004038500§no=
- [3] 채희상, 강신규, “e-스포츠의 스포츠 범주화에 대한 탐색적 연구”, 한국게임학회지, 제11권, 제3호, pp.85-95, 2011.
- [4] http://www.kocca.kr/knowledge/report/kocca/1276130_3418.html
- [5] http://www.kocca.kr/knowledge/report/kocca/1276232_3418.html#none
- [6] http://www.kocca.kr/knowledge/report/kocca/1276436_3418.html
- [7] http://www.kocca.kr/knowledge/report/kocca/1304492_3418.html#none
- [8] http://www.kocca.kr/knowledge/report/kocca/1324267_3418.html
- [9] http://www.kocca.kr/knowledge/report/kocca/1324767_3418.html#none
- [10] http://m.inews24.com/php/news_view.php?g_serial=749628&g_menu=020600&mains=News
- [11] R. R. Sims, H. K. Cheng, and H. Teegen, "Toward a profile of student software pirates," *Journal of Business Ethics*, Vol.15, No.8, pp.839-849, 1996.
- [12] T. Moores and G. Dhillon, "Software piracy: A view from Hong Kong," *Communications of the ACM*, Vol.43, No.12, pp.88-93, 2000.
- [13] S. Bhattacharjee, R. D. Gopal, and G. L. Sanders, "Digital music and online sharing: Software piracy 2.0?," *Communications of the ACM*, Vol.46, No.7, pp.107-111, 2003.
- [14] A. Nill, J. Schibrowsky, and J. W. Peltier, "Factors that influence software piracy: A view from Germany," *Communications of the ACM*, Vol.53, No.6, pp.131-134, 2010.
- [15] A. Acilar, "Demographic factors affecting freshman students' attitudes towards software piracy: An empirical study," *Issues in Informing Science and Information Technology*, Vol.7, pp.321-328, 2010.

- [16] G. E. Higgins, "Gender differences in software piracy: The mediating roles of self-control theory and social learning theory," *Journal of Economic Crime Management*, Vol.4, No.1, pp.1-30, 2006.
- [17] I. Ajzen and M. Fishbein, *Understanding attitudes and predicting social behavior*, Prentice-Hall Publication, Inc., 1980.
- [18] I. Ajzen, "The theory of planned behavior," *Organizational behavior and human decision processes*, Vol.50, No.2, pp.179-211, 1991.
- [19] C. C. Wang, C. T. Chen, S. C. Yang, and C. K. Farn, "Pirate of buy? The moderating effect of idolatry," *Journal of Business Ethics*, Vol.90, No.1, pp.81-93, 2009.
- [20] H. Aleassa, J. M. Pearson, and S. McClurg, "Investigating software piracy in Jordan: An extension of the theory of reasoned action," *Journal of Business Ethics*, Vol.98, No.4, pp.663-676, 2011.
- [21] G. Hofstede, *Culture's consequences* (2nd ed.), Sage Publication, Inc., 2001.
- [22] P. Kotler, *Marketing management* (11th ed.), Prentice-Hall Publication, Inc., 2003.
- [23] C. Yoon, "Theory of planned behavior and ethics theory in digital piracy: An integrated model," *Journal of Business Ethics*, Vol.100, No.3, pp.405-417, 2011.
- [24] S. S. Alam, A. Ahmad, M. S. Ahmad, and N. M. H. N. Hashim, "An empirical study of an extended theory of planned behaviour model for pirated software purchase," *World Journal of Management*, Vol.3, No.1, pp.124-133, 2011.
- [25] A. G. Peace, D. F. Galleta, and J. Y. L. Thong, "Software piracy in the workplace: A model and empirical test," *Journal of Management Information Systems*, Vol.20, No.1, pp.153-177, 2003.
- [26] A. d'Astous, F. Colbert, and D. Montpetit, "Music piracy on the web - How effective are anti-piracy arguments? Evidence from the theory of planned behavior," *Journal of Consumer Policy*, Vol.28, No.3, pp.289-310, 2005.
- [27] S. Plowman and S. Goode, "Factors affecting the intention to download music: Quality perceptions and downloading intensity," *Journal of Computer Information Systems*, Vol.49, No.4, pp.84-97, 2009.
- [28] T. P. Cronan and S. Al-Rafee, "Factors that influence the intention to pirate software and media," *Journal of Business Ethics*, Vol.78, No.4, pp.527-545, 2008.
- [29] A. Haque, S. Rahman, and A. Khatibi, "Factors influencing consumer ethical decision making of purchasing pirated software: Structural equation modeling on Malaysian consumer," *Journal of International Business Ethics*, Vol.3, No.1, pp.30-40, 2010.
- [30] T. T. Moores, 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, pp.82-89, 2009.
- [31] F. Cuevas, *Student awareness of institutional policy and it's effect on peer to peer file sharing & piracy behavior*, The Florida State University, Doctoral dissertation, 2010.

저 자 소 개

최 의 열(Eui-Yul Choi)

정회원



- 2013년 5월 : 미국 University of New Mexico 대학원 졸업 (Ph.D.) 스포츠경영학 전공
- 2014년 3월 ~ 현재 : 동명대학교, 한국해양대학교 출강(스포츠 마케팅, 스포츠와법 강의)
- 2014년 2월 ~ 현재 : 한국스포츠관광학회 이사
<관심분야> : 프로스포츠 마케팅, 스포츠법, e-스포츠

전 용 배(Yong-Bae Jeon)

정회원



- 1999년 7월 : 미국 University of New Mexico 대학원 졸업 (Ph.D.) 스포츠경영학 전공
- 2004년 3월 ~ 2014년 10월 : 동명대학교 체육학과 교수
- 2014년 12월 현재 : 단국대학교 스포츠경영학과 교수
- 2010년 2월 ~ 현재 : 한국스포츠산업·경영학회 상임이사
- 2009년 5월 ~ 2014년 10월 : 영남권 스포츠산업 전문인력 양성사업단장
- 2013년 2월 ~ 현재 : 한국스포츠관광학회 부회장
<관심분야> : 스포츠시설경영, 야구경영, 창업