

교실의 불법 복제자

글: 멜라니 G. 스나이더 (Melanie G. Snyder)

여러분 반에 “Pirates” 가 있습니까? 금이나 보석을 훔치는 애꾸눈 해적을 의미하는 것이 아니라 소프트웨어 및 인터넷 콘텐츠와 같은 저작물을 불법으로 복제 또는 다운로드 하는 학생들을 의미하는 것 입니다.

기만의 문화: 왜 많은 미국인들이 앞서 나가기 위해 부정행위를 저지르는가(The Cheating Culture: Why More Americans Are Doing Wrong to Get Ahead) (Harcourt, 2004)라는 책에서 저자 데이빗 칼라한(David Callahan)은 “아마도 가장 보편화된 부정 행위 형태로, 인터넷 불법 복제는 더 이상 금기 시 되지 않는다”고 말합니다. 어떤 면에서 불법 복제 문제는 “모두가 한다”라는 사고에서 찾아 볼 수 있을 것입니다. 해리스 인터랙티브(Harris Interactive)가 최근 실시한 여론 조사에 따르면, 청소년의 대다수는 디지털 미디어 파일이 저작물이라는 것을 알고 있는 것으로 밝혀졌으나, 그 중 상당수가 저작물이라도 파일을 다운로드 한다고 시인했습니다. 8세-18세 청소년 중 반 이상이 인터넷을 통해 어떤 형태로든 불법 다운로드를 한 경험이 있는 것으로 조사되었습니다. 조사 대상 청소년 중 3/4은 불법으로 다운로드를 하는 사람들을 알고 있다고 답했으며, 1/3은 “많은 사람이 하기 때문에 괜찮다고 생각한다”고 응답했습니다.

기만의 문화

“ ‘모두가 하거나’ 또는 ‘모두가 한다’고 생각할 때, 기만의 문화가 발생한다”고 칼라한은 말합니다. 교육자들이 직면한 과제는 이런 기만 문화가 학교에서 보편화 되는 것을 예방하기 위해 학생들에게 확실한 메시지를 전달 하는 것입니다.

우선, 학생들은 돈을 지불하지 않거나 창작자의 분명한 허가를 구하지 않고 디지털 저작물을 복제 또는 다운로드 하는 것은 가게에 가서 진열대에서 소프트웨어 프로그램, 책 또는 잡지를 훔치는 것과 다름없는 절도라는 것을 이해해야 합니다.

학생 교육

스나이더/교실의 불법 복제자 Page 2 of 2

사실상 K-12 학년의 모든 학생들이 컴퓨터를 이용하지만, 해리스 인터랙티브 설문조사 대상 학생들 중 18 퍼센트만이 교사들로부터 저작물 다운로드 관련 주의 사항을 배웠다고 답했습니다. 안전하고 합법적인 디지털 세상 구현을 위해 힘쓰는 선도적인 단체인 BSA의 불법 복제 퇴치 프로그램 총 책임자인 밥 크루거(Bob Kruger)는 교사 여러분들이 돈을 지불하지 않거나 허가를 구하지 않고 타인의 저작물을 취하는 것은 옳지 않다는 것을 학생들이 이해하도록 교육 할 수 있다고 합니다.

도서관의 책, 자료 맥락에서 학생들과 표절 및 저작권에 대한 논의를 한 적이 있을 테지만, 인터넷은 학생들이 저작물을 빠르고 쉽게 복제 할 수 있는 엄청나게 많은 새로운 기회를 제공합니다. 여러분 학생들에게 핵심어를 설명하고, 학생들에게 이러한 용어가 온라인 저작물에도 적용된다는 것을 분명하게 확인시키는 것이 출발점이 될 수 있습니다. (사이드 바 참조: 용어)

학생들의 창의성과 연계

버지니아, 센트레빌의 기술 자원 교사인 다니안 데모트 페인터(Diane DeMott Paniter) 박사는“하루의 수업을 진행하는 동안 사이버 윤리를 기본 교과과정에 포함시켜, 논의 할 수 있는 기회가 교사들에게 많이 주어진다”고 말합니다. 페인터 박사는 학생의 사이버 윤리 교육 공로로 ‘제1회 BSA 사이버 교육 챔피언 어워드’를 수상한 바 있습니다. (사이드 바 참조: 간단한 7가지 방법)

‘저작권’ 및 ‘지적 재산’과 같은 용어를 학생들에게 이해시키는 것이 어렵기는 하지만, 이런 용어들과 학생들을 연관 시킬 수 있는 가장 효과적인 방법은 사이버 윤리를 학생들 본인이 갖고 있는 창의성과 연결시키는 것입니다. 학생들은 그림, 음악에서부터 에세이, 이야기, 시에 이르기까지 항상 창작을 합니다. “학생들이 누군가가 자기 창작품을 허가도 없이 가져가거나 사용하는 것을 원하지 않는 것처럼, 소프트웨어 프로그래머나 저작물을 만든 다른 사람들도 마찬가지로 간단하게 설명하면서 학생들에게 저작권과 지적 재산법이 자신과 어떻게 관련되어 있는지 보여주라”고 크루거는 제안합니다.

불법 복제의 경제적인 측면

스나이더/교실의 불법 복제자 Page 3 of 3

학생들에게 저작물을 만들고, 판매하는 것과 관련된 경제적인 측면과, 불법 복제가 이런 경제적인 측면에 어떤 영향을 미치는 지를 설명하는 것도 학생들에게 도움이 된다고 페인터는 말합니다. “대부분의 학생들은 일하는 분야에서 사람들이 자신이 열심히 일한 것과 창의적인 아이디어에 대한 대가로 돈을 받는다는 것을 알고 있다”고 페인터는 말합니다. “우리가 비디오 게임이나 소프트웨어 패키지 구매 시 지불한 돈은 그래픽 아티스트나 컴퓨터 프로그래머, 제조업자, 소매업자 등 그것을 만들고 배포하는데 기여한 모든 사람들에게 돌아 간다는 것을 설명하라. 그리고 나서 누군가가 돈을 지불하지 않고, 이런 것들을 복제하면, 만들기 위해 노력한 모든 사람들은 일한 대가로 받아야 할 돈을 받지 못하게 된다”고 설명하는 것입니다.

이러한 접근방식은 불법 복제로 피해 보는 사람은 하나도 없다라는 잘못된 생각을 고치는데 도움이 됩니다. 사실 해리스 인터랙티브의 설문조사에서 조사 대상 청소년 중 25퍼센트 이상이 불법 복제로 피해보는 사람이 없다고 대답했습니다.

아이러니 하게도, 불법복제는 불법 복제자들에게 피해를 줄 수 있습니다. 불법 복제로 인해 소프트웨어 개발자 및 비디오 게임 개발자들이 이미 개발한 저작물에 대한 투자금을 회수하지 못하게 되면, 신제품 개발 기회를 줄일 수 있고, 그렇게 되면 소프트웨어 패키지 및 게임 제품 출시 횟수가 줄어듭니다.

게 됩니다. ‘이는 대부분의 21세기 어린이들에게는 침울한 전망’이라고 크루거는 말합니다.

법적, 현실적 영향 논의

또한 학생들은 창작자 및 창작자 대표 단체가 불법 복제자들을 대상으로 취할 수 있는 법적 조치를 포함해 저작권 법 위반의 실질적인 결과를 이해할 필요가 있습니다. (예: 미국음반협회는 인터넷 상에서 불법적으로 음악 파일을 업로드하고 공유한 자들을 상대로 최근 법정 소송을 제기) 불법 복제는 학교 컴퓨터를 바이러스로 감염시키거나 파일 공유 네트워크를 통해 우연히 스파이웨어를 컴퓨터로 다운로드 하는 등 실질적인 영향을 주기도 합니다.

좋은 일

스나이더/교실의 불법 복제자 Page 4 of 4

학생들을 교육함으로써 여러분은 여러분 학교 컴퓨터를 이러한 악영향으로부터 보호 할 수 있으며, 학생들을 책임 있는 사이버 시민으로 육성하고, 기만의 가장 보편화된 형태인 인터넷 불법 복제 성장을 억제하는데 긍정적인 역할을 할 수 있습니다. “궁극적으로, 우리는 가장 중요한 이유, 즉 ‘단순히, 좋은 일’이기 때문에 타인의 창작물을 존중해야 한다는 생각을 학생들에게 심어주어야 한다”고 크루거는 말합니다.

스나이더/교실의 불법 복제자 Page 5 of 5

사이드 바 1: 용어 – 학생들이 이해하기 쉬운 단어로

(대략 80자)

지적 재산 - 여러분의 창의성이 발휘된 결과, 여러분의 지적 재산도 저작권의 보호를 받습니다.

저작권 - 원가를 창작한 사람이 해당 창작물에 대한 권리를 갖는다고 규정한 법, 저작권 기호는 ©와 같이 생겼습니다.

라이선싱 계약 - 소프트웨어 프로그램을 여러분 컴퓨터에 설치할 수 있도록 허용하는 소프트웨어 프로그램에 수반되는 계약서.

불법 복제 - 저작권 법으로 보호받는 소프트웨어, 음악 또는 게임을 복제 또는 다운로드 하는 행위로, 불법 복제는 절도입니다.

스나이더/교실의 불법 복제자 Page 6 of 6

사이드 바 2: 사이버 윤리를 일상 교육과정에 통합할 수 있는 간단한 7가지 방법

(대략 250 단어)

학생 사이버 교육 관련한 무료 종합 커리큘럼은 (BSA와 제휴를 통해 위클리 리더(Weakly Reader)가 개발) <http://www.playitcybersafe.com/>에서 제공됩니다.

1. 사회 과목: 시사 토론 시간에 다양한 인터넷 불법 복제와 관련된 뉴스 기사를 포함 (최근 뉴스 기사는 <http://www.cheatingculture.com/electronicpiracy.htm> 을 참조)

2. 영어/언어 과목:

- a. 학생들이 원 에세이, 이야기, 시 등을 쓸 때, 창작품의 저작권 논의
- b. 학생들이 논문을 쓸 때, 인터넷 콘텐츠를 포함해 표절에 관해 논의
- c. 학생들에게 사이버 윤리에 관한 편지를 친구에게 쓰거나 에세이, 기타 형식의 글을 쓰도록 지시

3. 수학 과목: 소프트웨어 패키지 개발과 관련한 경제적 측면 논의. 컴퓨터 프로그래머, 그래픽 아티스트, 소매업자 등이 이런 제품에 대한 대가를 어떻게 받는 지, 불법 복제가 이런 경제 사슬을 어떻게 방해하는 지 논의

a. IPR(International Planning and Research Report)이 2003년 8월 발표한 '2002 세계 소프트웨어 불법복제 보고서'와 '2002 주 별 불법복제 보고서'에 따르면 소프트웨어 불법 복제로 미 경제는 2002년 소프트웨어 수익으로 거의 20억 달러, 고용 측면에서 105,000개 이상의 일자리, 임금 측면에서 53억 달러의 피해를 입음

4. 기술/컴퓨터 랩 과목: 컴퓨터 프로그래머, 그래픽 아티스트 및 기타 랩에서 사용하는 소프트웨어를 만든 사람들과 그들이 노동에 대한 대가로 돈을 받아야 할 권리에 대해서 논의

5. 미술 과목:

- a. 학생들이 원 그림을 그릴 때, 미술 작품과 관련된 저작권 문제 논의
- b. 학생들에게 사이버 윤리 문제를 토론하는 캐릭터 만화를 그리도록 지시

6. 음악 과목: 학생들이 음악을 만들거나 들을 때, 음악 저작권 문제와 최근 미국음반협회 소송 사건을 논의

7. 인성 교육: 신뢰, 존중, 정직, 책임감, 공정성 등을 논의할 때, 학생들에게 기대되는 기타 다른 유형의 도덕적 행위에 사이버 윤리 함께 포함

저자 약력: 멜라니 스나이더의 글은 하코트 에듀케이션얼 퍼블리셔(Harcourt Educational), SIRS 만다린(Mandarin), 렉시스넥시스(LexisNexis), 앨버말레패밀리(AlbemarleFamily), 웰컴 홈(Welcome Home), www.SheKnows.com과 아동 잡지, 크리켓 (Cricket) 및 가이드포스트 포 키즈 (Guideposts for Kids) 등을 비롯해 기타 여러 국가, 지역 및 전문 잡지, 웹사이트, 신문 등에서 출판되었습니다.

멜라니 G. 스나이더 (Melanie G. Snyder)

1971 Browns Gap Tpk

Charlottesville, VA 22901

전화 (434) 823-5248

이메일 주소: Melanie@MelanieGSnyder.com

웹사이트: www.MelanieGSnyder.com