

## 공유저작물 보상에 관한 이용자 인식 연구

장성욱<sup>1</sup> · 임장현<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>대림대학교 모바일인터넷학과

<sup>2</sup>위덕대학교 특수교육학부

## A Study on User Recognition of Shared Works Compensation

Sung-wook Jang<sup>1</sup> · Jang-Hyun Lim<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Department of Mobile Internet, Dealim University College, Imgoklo 29, Dongan-gu, Anyang-si, Gyunggi-do, 13916, Korea

<sup>2</sup>Division of Special Education, Uiduk University, Donghaedaero, Gangdong, Gyeongbuk, 38004, Korea

### [요약]

공유저작물은 저작권법의 틀 안에서 합법적으로 저작물 유통을 활성화 하는 방안으로 만들어졌다. 이용 허락 절차를 간소화하고 저작자 스스로 이용 범위를 표기해 배포함으로써 저작물 이용을 활성화한다. 본 연구는 공유저작물에 대한 보상을 통해 제작자들의 참여를 활성화 할 수 있는 방안을 마련하기 위해 이용자들의 공유저작물 보상에 대한 인식을 연구하였다. 공유저작물 이용자는 전문 이용자와 일반 이용자 집단으로 나누었으며, 전문가 인터뷰와 일반 이용자 계량 연구를 통해 분석하였다. 분석 결과 이용자들은 공유저작물 보상의 필요성을 인식하고 있는 것으로 나타났으며, 이용자가 인식하고 있는 적정 보상 수준에 대해 분석하였다. 연구 결과를 바탕으로 공유저작물 보상 체계 구축에 관한 제언을 하였다.

### [Abstract]

Shared works were created to promote the distribution of works legally within the framework of copyright law. To facilitate the use of copyrighted works by streamlining licensing procedures and by expressing and distributing the scope of use by authors themselves. This study investigates the perception of users' compensation for shared works in order to create a way to stimulate the participation of producers in shared works through compensation for shared works. Shared works users were divided into professional users and general user groups and analyzed through expert interviews and general user quantitative research. As a result of the analysis, users recognized the necessity of compensation for shared works and analyzed the level of compensation that users perceived. Based on the results of the analysis, it was proposed to build a compensation system for shared works.

**색인어** : 공유저작물, 공유, 저작물, 보상, 인식

**Key word** : Shared works, Sharing, Works, Compensation, Recognition

<http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2019.20.3.527>



This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Received 14 January 2019; Revised 19 February 2019

Accepted 20 March 2019

\*Corresponding Author; Jang-hyun Lim

Tel: + [REDACTED]

E-mail: [limjh@uu.ac.kr](mailto:limjh@uu.ac.kr)

## I. 서론

디지털 시대로 전환 되면서 인터넷에는 저작물의 이용이 활성화되었다. 디지털 저작물 시대에는 이용자들이 의한 다양한 저작물의 저작권 분쟁이 일어나고 있다. 저작물의 저작권이란 소유자의 독점적인 재산권으로 창작의 활성화를 목적으로 만들어졌다. 하지만 저작물 이용에 걸림돌이 되기도 한다. 이런 인터넷의 저작권 문제를 해결하기 위한 대안으로 저작자들의 자발적인 저작물 공유를 위한 방법들이 논의되었고 이를 공유저작물이라고 한다.

공유저작물은 공유 경제 모델의 하나로 유희 저작물을 저작권자가 자발적으로 공유하는 저작물이다. 이와 같이 저작권자 스스로 배포하는 공유저작물의 활성화는 인터넷의 많은 저작권 분쟁을 해결할 수 있는 방안이 될 수 있다. 하지만 장성욱의 연구에서 공유저작물의 활성화는 인터넷의 공유·개방 정신을 계승하고 보다 이상적인 인터넷 환경을 만들 수 있지만, 현재 호혜성에 의지한 공유저작물의 공급 방식은 공유저작물 활성화에 한계가 있다고 보았다. 아무런 보상 없이 공유저작물을 공유하는 방식은 공유저작물의 품질을 낮추고 지속적인 공유저작물 배포에 한계가 있다[1].

이에 본 연구에서는 공유저작물 활성화를 위한 방안으로 공유저작물 보상이 필요하다고 보았으며, 공유저작물 보상에 관한 이용자 인식 연구가 선행되어야 한다고 보았다. 이용자들의 공유저작물 보상에 대한 인식을 연구하여 공유저작물에 대한 적절한 보상 정책 방향을 제시할 수 있다. 본 연구에서는 이용자들의 공유저작물 보상에 관한 인식을 전문가 그룹과 일반인 집단을 나눠 살펴보았다. 이는 창작에 필요한 공유저작물 이용에 있어 전문가와 일반인의 시각차가 있을 수 있기 때문이었다.

## II. 이론적 배경

### 2.1 이론적 배경

#### 2.1.1 공유저작물

공유저작물은 저작권자가 스스로 자신의 저작물에 일정 조건을 붙이고 이용자가 해당 조건을 준수하면서 자유롭게 이용할 수 있도록 한 저작물을 의미한다. 대표적인 이용자 허락 방식을 적용한 공유저작물 라이선스방식인 크리에이티브커먼즈라이선스(Creative Commons License)는 현재 한국을 포함한 전 세계 70여 개국에서 사용되고 있다. 저작물의 사용 조건을 규격화해 표준 라이선스를 정하고 저작자표기(attribution)와 비영리(noncommercial) 및 2차 변경 금지(no derivative) 그리고 동일조건 변경허락(share alike) 등 네 가지가 있다.

이런 이용자 허락 저작물 이용 방식은 영리, 비영리 사용 구분만 가능하고 보상에 대한 체계를 갖고 있지 않다. 그러므로 공유저작물은 무료라는 인식이 강하며, 이런 인식은 양질의 저작물이 공유저작물로 유입되는데 장애물로 작용한다. 양질의 공유저작물 유입은 결국 공유저작물 활성화에 필요한 요인으로 본다[1].

#### 2.1.2 공유저작물 보상에 관한 선행 연구

공유저작물 생산자들에 대한 보상 관련 선행 연구를 살펴왔다. 민지애·진승규의 연구에서는 공유저작물에 대한 수요자와 공급자 모두가 보상에 긍정적인 인식을 갖고 있으며, 그 필요성과 활성화에 대해 동의하고 있었다. 공유저작물 공급자에 대해 보상을 이루어져야 하는가에 대해 이용자와 공급자 모두 높은 찬성을 보였다. 또한, 공급자들도 보상이 주어지면 더 많은 공유저작물을 제공하겠다고 하여, 공유저작물 보상의 필요성을 알 수 있었다[2].

클라이너·브라이언(Kleiner, Dmytri & Brian, Wyrick)은 개인들의 공유저작물이 외부 사적기업에 의해 무노임으로 이용되고 있는 점을 비판했다. 클라이너는 무노임 노동을 막기 위해 공유저작물의 영리 조직에 대한 이용을 제한해야 한다고 하였다[3].

바우웬스(Bauwens, Michel)는 대표적 공유저작물 라이선스인 크리에이티브커먼즈라이선스(Creative Commons License)가 공급자들에 대한 호혜성만을 강요하는 점을 비판하였고 상업적 이용에 대한 수익을 공유저작물 생산자 공동체의 수익으로 할 필요가 있다고 보았다[4].

초기 공유저작물 이용 방식이 영리·비영리 구분 없었던 것과 다르게 최근 영리 목적에 대한 보상이 이루어져야 한다는 시각으로 변화되고 있으며, 이는 공유저작물 보상에 대한 논의가 이루어지게 하였다.

### 2.2 연구 대상 및 연구 방법

본 연구에서는 전문 이용자 인터뷰와 일반 이용자의 계량 연구를 혼합한 혼합연구를 실시하였다. 전문 이용자는 게임, 이북, 영상, 애플리케이션 제작기업의 임직원이 해당되며 전문적으로 공유저작물을 활용하는 전문가로 선정되었다. 대상 선정기준에 의해 연구 참여자를 선정하기 위하여 목적 표집의 대표적인 유형 중 하나인 눈덩이 표집(snowballing) 방법을 사용하여 콘텐츠 제작업체 집적시설, 저작권 관련 기관에서 관계자 추천을 받아 선정하였다[8].

연구에 추천된 연구 대상자들에게 연락하여 구두로 연구 취지와 목적을 설명한 후 연구 참여에 동의를 받아 최종 연구 참여자를 확정하였다. 연구 참여자는 공유저작물을 1회 이상 사용해본 콘텐츠 제작 경험자로서 20세 이상 성인 총 5명이었다. 공유저작물을 1회 이상 이용한 이용자의 경우 공유저작물에 대한 지식과 이용범위에 대해 인식하고 있다고 보았다.

참여자에 대한 구체적 정보는 <표1>과 같다[5].

표 1. 연구 참여자

Table 1. Research participant

particip ant	shared work list	age.	gender	job	Final degre e	career (y)
A	Photo	27	female	Designer	B.A	3
B	BGM, Photo	36	male	G a m e developer	B.A	6
C	BGM, video	32	male	V i d e o producer	B.A	8
D	Graphic, BGM	35	female	E - b o o k developer	M.A	10
E	Graphic, BGM	29	male	G a m e developer	B.A	2

질문지 개발을 위해 공유저작물에 대한 국내외 선행 연구들을 검토한 후 본 연구의 목적을 고려하여 1차 예비면담 질문지를 개발하였다. 1차 예비면담 질문지를 이용하여 연구에 참여하지 않은 콘텐츠 제작 담당자들에게 예비면담을 하여 면담용 질문의 연구목적에 대한 적격성을 확인 후 수정하여 작성하였다.

면담은 2018년 2월부터 3월까지 질문지 개발과 예비면담을 한 후 4월부터 5월까지 개별 면담으로 이루어졌다. 면담을 위해 대상자가 원하는 시간에 직접 방문하여 개별 면담을 하였다. 면담하기 전에 연구목적을 재확인하고 구두 동의를 받았고 면담 내용을 녹취하는 것에 동의를 받았다. 면담시간은 대상자에 따라 30-60분 정도 소요되었으며 대상자별로 콘텐츠 제작 분야가 다양하여 대상자마다 적절하게 질문의 내용을 수정하여 사용하였다. 면담 후 추가로 설명이 필요하거나 확인이 필요한 내용은 전화와 이메일로 연락하여 추가 수집하였다. 완성된 전사본은 지속적 비교법을 사용하여 분석하였다[6]. 전사본 전체의 내용을 파악하기 위해 수차례에 걸쳐 자유롭게 읽는 과정을 거친 후 첫 번째 부호집을 작성하였으며 이후 연구자가 초기 부호집에 따라 분석하면서 새로운 주제나 변화를 기록하여 의미 있는 정보를 담고 있는 부호를 만들어 내기 위해 개방적 코딩을 실시하였다[7].

본 면담의 신뢰도와 타당도를 높이기 위해 전사본 분석 시 연구자가 독립적 코딩을 하는 과정 중에 지속적인 코딩 결과를 확인하고 보완하는 보조연구원을 통한 동료검토를 하여

자료 분석의 신뢰도를 높이기 위해 노력했다[8].

일반인 대상 설문은 보편적인 공유저작물의 보상에 관한 인식조사를 하였다. 이는 공유저작물 대상을 보편적 일반 사용자로 보고 있기 때문이다. 연구는 한국 공유저작물이용자 연구로 예비 조사를 2018년 4월 8일부터 4월 13일까지 6일 동안 실시하였고 설문 문항을 수정 거쳐 2018년 5월 6일부터 5월 15일까지 10일간 온·오프라인 본 설문 조사를 시행하였으며, 전체 표본 318명 중 공유저작물을 1회 이상 이용해본 경험이 있다고 응답한 158명에 대한 설문결과로서 설문응답자 중 유효 응답자는 150명이었다. 분석 대상을 공유저작물 이용 경험자로 한정된 것은 비 경험자의 경우 지나치게 답변이 추상적일 수 있으며, 본 연구에서는 연구 대상은 실제 공유저작물 이용 경험이 필요하다고 보았기 때문이다. 본 논문의 가설 검증을 상관분석 방법을 사용하며, 연구의 분석을 위해 수집된 자료는 SPSS 18.0K for windows 프로그램을 사용하였다[9].

표 2. 인구통계학적 요인

Table 2. Demographic factor

Division		No.	%
gender	male	71	47.3
	female	79	52.7
	total	150	100
Age	Less than 10	4	2.7
	20's	73	48.7
	30's	35	23.3
	40's	28	18.7
	50's	9	6
	More than 60	1	0.7
	total	150	100
Job	student	66	44
	educator	5	3.3
	personal creator	9	6
	Creator of enterprise employment	12	8
	Company general workers	24	16
	Corporate employers and executives	26	17.3
	Government officials	3	2
	self-employment	2	1.3
	inoccupation	3	2
	total	150	100

### III. 연구결과

#### 3.1 전문 이용자 분석 결과

전문 이용자와의 개별 면담을 통해 수집한 자료는 분석 결과 4개의 주제와 7개의 하위 주제로 구성되어 있다. 연구의 주제와 주제는 첫째, 공유저작물 선택요인으로서 저작물 품질에 대한 인식과 저작물 검색에 대한 인식으로 공유저작물을 선택하는 주요한 요인으로 품질과 검색으로 두었으며, 이를 전문 이용자 분석을 하였다. 둘째, 공유저작물 보상에 대한 인식을 주제로 이용자 직접 보상과 외부 보상 요인을 하위 주제로 보았다. 셋째, 공유저작물 검색 방식에 대한 주제로 한국 최대 공유저작물 사이트인 ‘공유마당’과 그 외 플랫폼으로 구분하였다. 넷째, 공유저작물 플랫폼 발전 방향을 주제로 개선사항에 대한 개별 면담을 하였다.

공유저작물 이용자에 대한 공유저작물의 선택 이유와 보상의 필요성 그리고 기존 공유저작물 사이트에 대한 검색 방식과 개선사항을 개별 면담을 통해 공유저작물 보상과 이에 따른 개선에 대한 인식을 분석했다.

##### 3.1.1 공유저작물 선택 요인

###### 3.1.1.1 저작물 품질에 대한 인식

공유저작물 플랫폼 선택 요건 중 저작물 품질은 전문가들에게 매우 중요한 요인으로 제시되었다. 콘텐츠 제작을 위해 공유저작물을 사용하는 것이기 때문에 저작물의 품질이 낮으면 사용할 이유가 없다고 언급되었다. 콘텐츠 제작자 측면에서 전문 콘텐츠를 생산하는 것이기 때문에 여기에 사용될 콘텐츠의 품질이 낮으면 공유저작물 이용할 필요성이 없다고 생각했다.

*(참여자 C) 영상제작 할 때 배경음악을 많이 이용한다. 배경음악의 품질이 낮으면 영상에 배경음악을 사용할 수가 없다. 이럴 경우 유료 배경음악을 고려하게 된다. 배경음악의 품질이 낮을 경우 전문 영상제작자라면 누구라도 그 배경음악을 이용하지 않을 것이다.*

*(참여자 A) 디자인 작업 할 때 사진저작물을 이용한다. 그래픽 디자이너가 직접 사진을 촬영하기보다 기존 사진을 찾아 쓴다. 인터넷에 무료 사진저작물이 많기 때문에 품질이 낮은 사진이 있는 (공유저작물) 플랫폼을 굳이 이용하지 않는다. 고품질 사진이 있는 플랫폼 위주로 사용하고 있다.*

###### 3.1.1.2 저작물 검색에 대한 인식

공유저작물 플랫폼 대부분이 어느 정도 저작물량을 확보

하고 있을 것으로 인식하고 있었다. 연구 참여자들은 다량의 저작물에서 이용자가 필요한 저작물을 찾는데 많은 시간을 소비하고 있다고 언급했다. 전문 이용자들은 저작물 검색 편의성을 플랫폼 선택의 중요 요인으로 보고 있었다.

*(참여자 B) 저작물을 검색하다 보면 하루 종일 걸릴 때가 있다. 그렇기 때문에 플랫폼의 검색 기능은 매우 중요하다. 콘텐츠 품질도 중요하지만 그에 못지않게 검색 시간을 단축하는 것도 중요하다. 검색이 힘들다면 그 플랫폼은 이용에 배제 될 것이다.*

*(참여자 C) 전문가는 시간이 돈이다. 검색시간에 많은 시간을 할애하면 일당이 그만큼 나가는 거다. 그리고 검색이 편리 하지 않으면 좋은 저작물을 찾지 못 할 확률이 높다. 그럴 좋은 품질의 저작물을 확보하지 못 하게 되고 결국 좋은 품질의 저작물도 검색시간도 많이 걸리게 된다. 이런 (공유저작물) 플랫폼이라면 사용하지 않는다.*

##### 3.1.2 공유저작물 보상의 인식

###### 3.1.2.1 이용자 직접 보상

전문 이용자들은 공유저작물 보상이 대체로 필요하다고 인식하고 있었다. 하지만 이용자 직접 보상에 대해서는 부정적 견해를 갖고 있었다. 전문 이용자들에게 공유저작물은 무료 또는 저렴하게 사용하는 저작물로 인식되고 있어서 이용자 직접 보상은 쉽지 않아 보였다.

*(참여자 E) 공유저작물은 무료 아닌가? 공유저작물은 무료로 자유롭게 사용하기 위한 목적으로 배포 되는 것으로 안다. 공유저작물에 돈을 내고 쓴다면 상용저작물을 이용하는 것과 다를 것이 없다.*

*(참여자 D) 소규모 콘텐츠 기업들이 공유저작물을 쓰는 것으로 알고 있다. 소규모 콘텐츠 기업은 비용을 줄이기 위해 공유 저작물을 사용한다. 공유저작물에 대한 비용을 지급한다고 해도 저렴해야 사용할 것이다.*

*(참여자 C) 상용 유료저작물 플랫폼도 사용하고 있는데 공유저작물을 찾는 이유는 비용적인 면에서 무료이기 때문이었다. 비용을 지불한다면 이용을 재고해 볼 것이다.*

*(참여자 A) 비용이 들지 않기 때문에 공유 저작물을 쓴다. 비용이 든다면 공유저작물 사용이 힘들 것이다.*

###### 3.1.2.2 외부 보상

전문 이용자들은 공유저작물 제공자에게 보상해야 할 필요



는 인지하고 있으나 보상을 외부에서 해주는 것을 선호했다. 또는 공유저작물 공유자는 사회 기여를 위해 선의에 의해 기부하는 형태로 인식하고 있다. 공유저작물 제작자에게 보상이 이루어져야 더 좋은 품질의 저작물을 공유할 것이라는 인식을 하고 있었고 그러기 위해서는 보상을 해야 하는데 외부 보상으로 이루어지는 방식을 선호하는 것으로 나타났다.

(참여자 C) 공유마당은 정부에서 운영하는 것으로 안다. 공유 저작물 이용 활성화를 위해 노력 하고 있는데 공유저작물 제작자에게 정부가 보상하는 것이 필요해 보인다.

(참여자 D) 저작물을 공유 하는 것은 나눔의 실천으로 본다. 좋은 일을 하는 것이기 때문에 공유 저작물 제작자 스스로 사회 기여 하는 것이다. 만약 보상이 된다면 외부에서 지원금 형태로 약간의 금전적 보상이 있으면 좋겠다.

### 3.1.3 공유저작물 검색 방식

#### 3.1.3.1 공유마당

전문 이용자 대부분이 검색 기능에 많은 불편함을 토로하였다. 공유 마당이 보유한 저작물량에 비해 검색 기능이 빈약해 저작물을 제대로 검색할 수 없다고 언급했다. 그러므로 검색 기능의 개선이 필요하다고 제안하였다.

(참여자 B) 공유 마당의 검색 기능은 매우 좋지 않다. 카테고리 방식이라도 좀 제대로 분류되어있는 카테고리면 좋을 텐데 이것조차도 제대로 되어 있지 않다. 개선이 이루어져야 한다.

(참여자 A) 일부 유명화백의 그림 저작물로 사용하기 위해 사용하지만 그 외의 저작물을 검색하기가 힘들다. 쉽게 검색 할 수 있는 방법을 찾았으면 좋겠다.

(참여자 C) 지금까지 사용 해 본 저작물 검색 중 제일 안 좋은 수준에 속한다. 검색기능을 왜 이렇게 만들었는지 이해가 되지 않는다.

(참여자 E) 검색 기능이 너무 좋지 않다. 정부에서 운영 하는 플랫폼이어서 그렇다고 생각 했다.

#### 3.1.3.2 그 외 플랫폼

다른 공유저작물 플랫폼 검색 기능도 대체로 개선의 여지가 있다고 언급했다. 공유저작물 플랫폼의 검색 기능 개선의 필요성이 공통적인 주제로 제시되었다.

(참여자 A) 사진 공유 저작물 플랫폼 픽사베이 같은 경우 많

이 사용하기도 했고 키워드 검색이 가능해서 키워드에 맞는 비교적 괜찮았다. 하지만 검색 틀이 좀 더 세밀한 검색이 가능해졌으면 좋겠다.

(참여자 C) 프리뮤직아카이브(FMA)에서 배경음악을 찾을 때 장르별, 제작자별로 구분이 되어 있어 검색을 할 수 있었지만 세부 검색 기능은 다소 부족하다.

### 3.1.4 공유저작물 플랫폼 발전 방향

#### 3.1.4.1 개선사항

공유저작물 플랫폼은 좋은 품질의 저작물과 이용자가 저작물을 빠르게 찾을 수 있는 검색 기능이 필요하다. 저작물 이용자가 무료 또는 저렴한 가격에 질 좋은 저작물을 빠르게 검색하는 것이 공유저작물 플랫폼을 이용자의 요구 사항이었다.

(참여자 B) 질 좋은 저작물을 제공 하면 좋겠다. 지금까지 공유 저작물은 대체로 질이 낮아서 실제 사용 되는 경우가 많지 않았다.

(참여자 C) 공유마당의 검색은 정말 좋지 않아서 차라리 이용자 별 큐레이션을 해주는 서비스를 제공해 주면 좋겠다. 이용자가 원하는 저작물을 사람이 찾아 준다면 보다 정확한 저작물을 찾을 것 같다. 그렇게 하면 정부가 지향 하는 일자리 창출도 된다. 큐레이터를 대거 고용해서 큐레이션 서비스를 제공 하면 좋겠다.

(참여자 A) 저작물 품질이과 검색이 편리해 졌으면 좋겠다.

(참여자 D) 저작물 양은 충분히 보이지만 쓸만한 저작물은 많지 않다. 양질의 저작물 확보해야 하고 검색이 편해 졌으면 좋겠다.

(참여자 E) 공공 저작물에 정부 보상제를 적용해서 양질의 저작물을 확보해서 서비스를 했으면 좋겠다. 검색품질은 꼭 개선해야 한다.

## 3.2 일반 이용자 분석 결과

본 연구에서는 일반 이용자에 대해 공유저작물 보상과 공유저작물 플랫폼에 관한 양적 연구를 하였다. 이는 공유저작물과 공유저작물 플랫폼에 대한 일반 이용자들의 전반적 인식에 대해 분석으로써 전문 이용자와 다르게 일반 이용자들은 어떠한 인식이 있는지 살펴보기 위해서이다. 본 연구에서 일반 이용자의 공유저작물에 대한 인식 조사는 다음과 같은 가설을 갖는다.

연구가설 1) 공유저작물 사용량은 공유저작물 보상가액 수준에 정적인 영향을 미칠 것이다.  
 연구가설 2) 공유저작물 품질은 공유저작물 선택에 정적인 영향을 미칠 것이다.  
 연구가설 3) 공유저작물 검색 품질은 공유저작물 플랫폼 선정에 정적인 영향을 미칠 것이다.  
 연구가설 4) 유료 저작물 이용 경험은 공유저작물 제작자 보상액에 정적인 영향을 미칠 것이다.

3.2.1 공유저작물 이용 횟수에 따른 공유저작물 보상 차이

1년간 공유저작물 이용 빈도는 일반 이용자 전체의 66.7%가 50회 미만을 사용하는 것으로 나타났다. 일반 이용자도 이제 일정 수준의 공유저작물을 활용하고 있는 것을 알 수 있다. 주요 이용 공유저작물은 사진, 음악, 미술, 폰트, 영상, 어문, 기타 저작물 순이며 사진, 음악 저작물은 50% 이상 사용하고 있는 것으로 나타났고 기타 저작물과 어문 저작물은 비교적 낮은 사용 비율을 보였다. 이와 같은 결과는, 선행 연구에서 해외 어문 공유저작물 사이트가 분야 중 제일 많은 현실이 이용자의 필요성과는 상반된다는 점을 유추할 수 있다.

표 3. 공유저작물 1년 이용 횟수와 주요 이용  
**Table 3. Number and main use of shared works for one year**

Division		No.	%
Shared asset usage count for 1 year	Less than 10 times	43	28.7
	11-50 times	57	38.0
	51-100 times	22	14.7
	101-300 times	14	9.3
	More than 301 times	14	9.3
	total	150	100
	main use of shared works (Multiple selection)	Art works	69
Photo works		117	78
Video works		53	35
Music works		75	50
Literary works		33	22
Font assets		63	42
Other		4	2.7

공유저작물 이용 빈도와 공유저작물 보상수준 간의 분포를 검정한 결과값은 54.486, 유의 확률은 0.008로 유의수준 .05에서(p<.05) 공유저작물 이용 빈도에 따른 공유저작물 보상 수준의 차이가 있는 것으로 드러났다. 그러므로 첫 번째 가설

인 ‘공유저작물 사용량은 공유저작물 보상가액 수준에 정적인 영향을 미치는 것’으로 드러났다. 즉, 공유저작물 이용 빈도가 높을수록 공유저작물 보상에 대해 호의적인 것으로 드러났다. 이는 공유저작물 이용이 보상에 대한 긍정적 인식을 준다고 볼 수 있다.

표 4. 일반 이용자 저작물 이용 횟수에 따른 공유저작물 보상 인식 차이

**Table 4. Difference in recognition of shared works compensation according to frequency of use of general user works**

unit : persons(%)

Division		Number of Uses of shared works for 1 year					total
		Less than 10 times	11-50 times	51-100 times	101-300 times	more than 301 times	
Level of Fair Reward for Shared Assets versus Commercial Assets	Free	10(6.7)	10(6.7)	1(0.7)	2(1.3)	3(2.0)	26(17.3)
	Less than 10%	19(12.7)	20(13.3)	7(4.7)	2(1.3)	1(0.7)	49(32.7)
	20%	5(3.3)	9(6)	2(1.3)	4(2.7)	5(3.3)	26(17.3)
	30%	3(2)	9(6)	2(1.3)	4(2.7)	5(3.3)	23(15.3)
	40%	0(0)	4(2.7)	0(0)	0(0)	1(0.7)	5(3.3)
	50%	5(3.3)	4(2.7)	3(2)	2(1.3)	3(2)	17(11.3)
	60%	0(0)	0(0)	0(0)	1(0.7)	0(0)	1(0.7)
	70%	0(0)	0(0)	0(0)	0(0)	0(0)	0(0)
	80%	0(0)	0(0)	0(0)	1(0.7)	0(0)	1(0.7)
	90%	0(0)	0(0)	0(0)	0(0)	0(0)	0(0)
100%	1(0.7)	1(0.7)	0(0)	0(0)	0(0)	2(1.3)	
total		43(100)	57(100)	22(100)	14(100)	14(100)	150(100)

$X^2 = 54.486, df = 1, p < .05$

3.2.2 공유저작물 플랫폼 선택의 주요 요인

공유저작물을 이용한 플랫폼은 국내 포털사이트의 블로그 또는 카페 45.3%, 픽사베이, CCmixter 등 해외 공유저작물 플랫폼 34.7%로 조사되었다. 일반 이용자들에게는 국내 포털사이트의 검색을 통해 바로 국내 포털사이트의 블로그나 카페로 쉽게 접근할 수 있는 것으로 보인다. 사용 편의성은 이용자들의 공유저작물 플랫폼 선택의 중요한 요인으로 작용한다. 해외 공유저작물 플랫폼은 공유저작물 품질이 국내 보다 뛰어나다고 보는 경우가 많아 언어적 불편함에도 사용률이 높게 나타났다. 반면에 ‘해외 포털사이트의 블로그 또는 카페’와 ‘공유 마당, 공공누리 등 국내 공유저작물 플랫폼’은 사용률이 저조한 것으로 나타났다. 더욱이 국내 공유

저작물 플랫폼 사용률이 8.7%로 10%에도 못 미치는 것으로 나타나 개선의 필요성이 제시되었다. 주요한 공유저작물 플랫폼 선택 이유로 공유저작물의 검색 편의성 63.3%, 공유저작물의 품질 53.3%를 주요한 요인으로 선택했다. 그러므로 두 번째 가설 ‘저작물 품질은 공유저작물 선택에 주요한 요인’인 것으로 드러났다. 세 번째 가설 ‘공유저작물 검색 품질은 공유저작물 플랫폼 선정에 정적인 영향을 미칠 것’으로 보았고 공유저작물 품질은 정적인 영향을 미치는 것으로 드러났다. 이는 전문 이용자 인터뷰에서도 드러났던 공유저작물 플랫폼의 가장 핵심적인 사용자 필요 사항이다. 전문 이용자와 일반 이용자 모두에게 공통된 필요 사항이다. 세 번째 주요 선택요인으로 공유저작물의 양 24.7%로 어느 정도의 공유저작물 데이터베이스 확보도 필요하다. 그 외 공유 플랫폼의 인지도 8%, 이용 가격 9.7%, 지인 추천 2.7%은 선택에 낮은 요인으로 드러났다.

표 5. 일반 이용자 저작물 이용 횟수에 따른 공유저작물 보상 인식 차이

Table 5. Difference in recognition of shared works compensation according to frequency of use of general user works

Division		No.	%
Shared works platform	Domestic shared work platform such as ‘Gongu-madang’, ‘GongGong-nuri’	13	8.7
	International Shared Work Platform such as ‘Pixabay’, ‘CCmixter’	52	34.7
	Blog or Cafe of domestic portal site	68	45.3
	Blog or cafe of foreign portal site	13	8.7
	Other	4	2.7
	total	150	100
	Key Factors of Platform Selection (Multiple selection)	Quality of shared works	80
Amount of shared works		37	24.7
Awareness of the shared platform		12	8
Convenience to search for shared works		95	63.3
Recommendation of others		4	2.7
Price to use		14	9.3
Other		2	1.3

3.2.3 유료 저작물 이용에 따른 공유저작물 보상 인식 차이

조사 결과 공유저작물 보상의 필요성은 82.7%로 필요성에 대한 인식이 높게 나타났고 82.7%가 상용 저작물 판매가의 30% 이하를 적정 보상수준으로 인지하고 있는 것으로 나타났다. 공유저작물 유료 사용 의사도 74%로 적절한 가격만 제시하면 공유저작물에 지불 의사를 가지고 있는 것으로 나타났다.

표 6. 공유저작물 보상 필요성 및 적정 보상가액 수준과 유료 이용 의사

Table 6. Shared asset compensation needs and appropriate compensation levels

Division		No.	%
Need to compensate for shared work provider	yes	124	82.7
	no	26	17.3
	total	150	100
Willingness to pay for shared work	yes	111	74
	no	39	26
	total	150	100
Recognition of appropriate shared works compensation against commercial works	free	26	17.3
	Less than 10%	49	32.7
	20%	26	17.3
	30%	23	15.3
	40%	5	3.3
	50%	17	11.3
	60%	1	0.7
	70%	0	0
	80%	1	0.7
	90%	0	0
100%	2	1.3	
total	150	100	

유료 저작물 이용 경험을 가진 참여자는 68%로 공유저작물 보상 필요 인식 82.7%보다 다소 낮게 나타났다. 건당 이용 최대 금액은 만원 미만이 64%로 건당 유료 저작물 구매 경험이 일만원 이상 지불한 경험이 없는 것으로 나타났다.

표 7. 유료 저작물 이용 경험과 건당 이용 최대 가격

Table 7. Experience with paid works and maximum price per use

		freq uency	%
Use of paid works	yes	102	68
	no	48	32
	total	150	100
Maximum use	No payment experience	48	32

price per paid works	Less than 1,000 won	7	4.7
	Less than 10,000 won	41	27.3
	Less than 100,000 won	43	28.7
	Less than 1 million won	10	6.7
	More than 1 million won	1	0.7
	total	150	100

공유저작물의 유료 사용 가능성을 살펴보기 위해 유료 저작물 이용 경험과 공유저작물 보상수준 간의 분포를 검정한 결과 값은 10.518, 유의 확률은 0.231로 유의수준 .05에서 ( $p < .05$ ) 유료 저작물 이용 경험에 따른 공유저작물 보상수준의 차이가 없는 것으로 드러났다. 그러므로 네 번째 가설인 ‘유료 저작물 이용 경험은 공유저작물 제작자 보상액에 정적인 영향을 미칠 것’으로 예상했지만, 유료 저작물 구매 경험은 공유저작물 보상 인식에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 드러났다.

표 8. 유료 저작물 이용 경험과 건당 이용 최대 가격

Table 8. Experience with paid works and maximum price per case

unit : persons(%)

		Use of paid works		total
		yes	no	
Level of Fair Reward for Shared works versus Commercial works	free	13(8.7)	13(17.6)	26(17.3)
	Less than 10%	32(21.3)	17(11.3)	49(32.7)
	20%	19(18.6)	7(4.7)	26(17.3)
	30%	19(12.7)	4(2.7)	23(15.3)
	40%	4(2.7)	1(0.7)	5(3.3)
	50%	12(8)	4(2.7)	17(11.3)
	60%	1(0.7)	0(0)	1(0.7)
	70%	0(0)	0(0)	0(0)
	80%	0(0)	1(0.7)	1(0.7)
	90%	0(0)	0(0)	0(0)
100%	2(1.3)	0(0)	2(1.3)	
total		102(100)	48(100)	150(100)

$X^2 = 10.518, df = 8, p > .05$

#### IV. 공유저작물 이용자 관점에서의 보상 인식

##### 4.1 전문 이용자

###### 4.1.1 공유저작물 선택에 주요한 요인

공유저작물 선택요인 중 저작물 품질은 콘텐츠 제작 전문가들에게 매우 중요한 요인으로 제시되었다. 품질이 낮으면 공유저작물 이용 필요성이 없다고 생각하는 전문가도 있을 정도로 저작물의 품질을 중요 요인으로 꼽았다. 공유저작물을 검색 편의성은 플랫폼 선택의 중요 요인으로 보았다. 검색 기능은 콘텐츠 품질에 못지않은 중요 기능으로 검색 시간이 증가하면 해당 플랫폼의 접근도가 떨어질 수밖에 없다고 인식하는 것으로 나타났다.

###### 4.1.2 공유저작물 보상 인식

연구 참여자들은 공유저작물 보상의 필요성은 대체로 인식하고 있었지만, 이용자가 직접 보상한다는 것에 대해서는 부정적인 입장을 가지고 있는 것으로 나타났다. 공유저작물은 저렴하거나 무료로 이용하는 저작물로 인식하고 있었다. 그러므로 이용자 직접 보상은 쉽지 않은 문제로 보인다. 공유저작물 제작자에 대한 보상의 필요성은 인식하고 있지만, 공유저작물 제작자들의 선의의 기부로 인식하고 있는 것으로 나타났다. 공유저작물 제작자 보상이 이루어지면 더 양질의 저작물이 공유될 것이므로 외부 보상이 이루어지는 방안에 대한 논의가 필요하다.

##### 4.2 일반 이용자

###### 4.2.1 공유저작물 선택에 주요한 요인

일반 이용자들의 공유저작물 선택의 주요 요인은 전문가 이용자 조사결과와 같이 저작물의 품질과 저작물 검색 편의성으로 드러났다. 일반 이용자들은 공유저작물을 국내 포털의 블로그나 카페에서 가장 많이 사용했고 두 번째로 해외 공유저작물 플랫폼을 이용하는 것으로 분석되었다. 반면에 ‘공유마당’, ‘공공누리’ 등 국내 공유저작물 플랫폼은 8.7%만 사용하는 것으로 나타나 이들 공유저작물 플랫폼은 개선이 필요해 보인다. 이는 공유저작물 품질과 검색 및 전반적인 접근성에 문제에서 기인하고 있다고 볼 수 있다.

###### 4.2.2 이용 횟수에 따른 공유저작물 보상 인식

공유저작물 이용 빈도에 따라 공유저작물 보상 수준의 차이가 있는 것으로 드러났다. 공유저작물 이용을 많이 하면



할수록 공유저작물 보상 수준이 높게 평가하였다. 즉, 공유저작물을 많이 이용한 이용자일수록 공유저작물 보상에 대해 호의적 성향을 보이는 것으로 나타났다.

#### 4.2.3. 유료 저작물 이용 경험에 따른 공유저작물 보상 인식

일반 이용자의 유료 저작물을 사용한 경험과 공유저작물 보상은 통계적으로 유의한 차이가 없었으며, 이는 유료 저작물과 공유저작물을 다르게 인식하는 것에서 기인한 결과라고 볼 수 있다. 일반 이용자들은 공유저작물 유료이용 의사가 74%로 나타났지만, 유료이용 의사가 있는 이용자의 82.7%가 공유저작물의 적정 보상 가격을 기존 유료 저작물의 30% 미만으로 책정하였다. 공유저작물 이용은 유료 저작물보다 저렴하게 이용해야 한다는 인식이 있는 것으로 보인다. 일반 이용자들은 공유저작물을 유료 저작물의 30% 가격에 이용할 의사가 있는 것으로 볼 수 있었다. 그러므로 고유저작물 이용자들에게 유료 저작물의 30% 수준의 공유저작물 보상 가격을 제시할 수 있음을 알 수 있었다.

## V. 결론 및 제언

연구결과 전문 이용자와 일반 이용자 모두 공유저작물 보상에 대한 필요성을 인식하고 있으며, 공유저작물의 품질과 검색의 편의성이 플랫폼 선택의 주요한 요인인 것으로 나타났다. 공유저작물 이용자들은 양질의 저작물을 위해 보상의 필요성은 인지하지만, 보상금액은 기존 유료 저작물의 30% 미만을 원하고 있었다. 공유저작물 이용자들은 유료 저작물 수준의 공유저작물을 낮은 가격으로 이용하고자 했으며, 공유저작물 이용자들의 유료 저작물의 30% 수준이 공유저작물 보상의 적정 수준으로 인식하고 있는 것으로 나타났다.

연구결과 나타난 이용자들의 인식된 적정 보상가격 수준 결과를 활용하여, 공유저작물 플랫폼 안에서 기부나 영리 사용에 대한 보상 정책을 합리적으로 논의할 수 있을 것이다. 현재 공유저작물 제공 사이트에서 영리 목적의 이용에 대해 유료 저작물의 30% 수준의 이용료를 책정한다면 영리 목적 이용의 보상에 유효한 전략으로 볼 수 있다. 이런 공유저작물 제공자에 대한 보상을 통해 양질의 저작물 확보가 이루어질 것이며, 본 논문이 제시한 합리적인 보상가 수준은 공유저작물 플랫폼 안으로 양질의 공유저작물을 유입시킬 수 있는 유인책으로 활용 될 수 있다. 그러므로 본 연구가 제시한 공유저작물 보상체계는 이용자와 공급자 모두에게 유효하며, 공유저작물 생태계를 활성화 시키는 활성화 방안 연구로서 연구의의를 갖는다.

## 참고문헌

- [1] S. W. Jang. "The Analysis of Interface Types and Characteristics of Korean Share work Platform". *Journal of Digital Contents Society*, 19(1), pp. 19-26. 2018.
- [2] J. E. Min, S. K. Jeon, "Study on Difference in Perception of Shared Economy and Public Domain Works", *International Journal of Contents*. Vol. 16 No. 7, pp. 532-540, 2016.
- [3] D. Kleiner & W. Brian. (2007, January). "Infoenclosure 2.0.", *Mute* 2(4). Available: <http://www.metamute.org/editorial/articles/infoenclosure-2.0>
- [4] M. Bauwens. (2005, December). "The Political Economy of Peer Production", *CTheory*. Available: <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=499>.
- [5] S. B. Merriam. *Qualitative research: a guide to design and implementation*. San Francisco. 2009.
- [6] A. L. Strauss & J. M. Corbin. *Basics of qualitative research: Grounded theory procedures and techniques*. Newbury Park, CA: Sage. 1990.
- [7] R. C. Bogdan & S. K. Biklen, *Qualitative research for education: An introduction to theories and methods(5th ed.)*. Boston: Pearson education. 2007.
- [8] S. B. Merriam. *case study research in education: A qualitative approach*. San Francisco: Jossey-base. 1998.
- [9] S. I. Che & J. Y. Kim. *Social Science Research Methodology*. BnMBook. 2016.
- [10] J. Y. Lee, J. Y. Moon, H. J. Kim, "Examining the Intellectual Structure of Records Management & Archival Science in Korea with Text Mining", *Journal of Korean Society of Archives and Records Management*, Vol. 41 No. 1, pp. 345-372, 2007.



**장성욱(Sungwook Jang)**

2002년 : 경희대학교 공과대학 원자력공학과 (공학사)

2012년 : 서울과학기술대학교 IT정책전문대학원 디지털문화정책전공 (정책학 석사)

2019년 : 서울과학기술대학교 IT정책전문대학원 디지털문화정책전공 (정책학 박사)

2018년~현 재: (주)사운드유엑스 대표이사

2017년~현 재: 대림대학교 모바일인터넷학과 겸임교수

※ 관심분야 : 디지털콘텐츠(Digital Contents), 저작물(Literary Work), 플랫폼(Platform), 문화정책(Cultural Policy), 음악산업(Music Industry), 블록체인(Block Chain)



**임장현(Jang-Hyun Lim)**

2000년 : 이화여자대학교 사범대학 특수교육학과 (문학사)

2004년 : 한양대학교 교육대학원 교육공학과 (교육학 석사)

2011년 : 이화여자대학교 일반대학원 특수교육학과 (특수교육학 박사)

2016년~현 재: 위덕대학교 특수교육학부 교수

2014년~2015년: 이화여자대학교 특수교육과 초빙교수

※ 관심분야 : 보완대체의사소통(Augmentative and Alternative Communication), 보조공학(Assistive Technology), 통합교육(Inclusion)