

작품 내용

제 목	평행이동해도, 이름은 지워지지 않는다
내 용	어느 날, 채점하던 손을 멈추게 한 것은 한 학생의 질문이었다. 수행평가 자료를 정리하던 학생이 프린트물 한 장을 들고 다가와 물었다. "선생님, 이 문제 카페에도 똑같은 게 올라와 있던데, 거기서 가져오신 거예요?" 학생이 내민 것은 이차함수의 그래프 개형을 판단하는 문항, 재작년 학년말고사를 출제하며 내가 손수 설계한 '나만의 문항' 이었다. 판별식과 이차항의 계수 부호만 조합해 여섯 가지 경우를 학생 스스로 분류하게 만든, 나름 공들인 문제였다. 이상하다 싶어 검색창에 조건 두어 개를 옮겨 적어 넣었다. 화면에 뜬 것은 다른 학교 이름이 박힌 학습지였고, 게시일은 내가 이 문항을 출제한 시점보다 오히려 한 해가량 늦었다. 숫자는 3에서 5로, 문자는 예서로 바뀌어 있었지만, 여섯 개의 경우를 나누는 뼈대와 함정으로 심어둔 오답의 위치까지 내 문항과 똑같았다. 학생은 내가 그 자료를 베꼈으리라 짐작했지만, 사실은 정반대였다. 교무실 창밖으로 하룻길 학생들이 지나가는 것을 보며, 나는 한동안 그 화면에서 눈을 떼지 못했다. 화가 났다기보다는, 거울 속의 나를 다른 사람이 대신 서 있는 모습으로 지켜보는 듯한 이상한 위화감이 들었다. 수학 교사로 22년을 보내며 그래프의 평행이동을 셀 수 없이 가르쳐 왔다. 를로 바꾸면 그래프는 축 방향으로 만큼, 축 방향으로 만큼 자리를 옮긴다. 좌표축 위의 위치는 완전히 달라지지만, 곡률도 대칭성도 극값의 개수도 그대로다. 수학에서는 이것을 합동이라 부른다. 겉모습을 다르게 꾸며도 본질적 구조가 하나도 바뀌지 않았다면, 두 도형은 결국 같은 도형이다. 그날 화면 속 학습지를 보며 나는 문득 이 개념이 낯설지 않다는 걸 깨달았다. 저작권법이 표절을 가릴 때 쓰는 기준도 다르지 않다. 문장 한 줄, 숫자 하나가 같은지를 낱낱이 대조하는 것이 아니라, 창작적 표현의 본질적 특징이 그대로 옮겨졌는지를 살핀다. 법률 용어로는 실질적 유사성이라 부르지만, 나에게게는 그저 평행이동한 그래프로 보였다. 정작 마음이 상했던 것은 문항을 무단으로 가져다 쓴 사실 자체가 아니었다. 그 학습지 어디에도 원출처를 밝힌 흔적이 없었다는 점이었다. 문항 하나로 돈을 받을 일도 아니고, 애초에 수업 자료는 동료 교사들끼리 자연스레 주고받는 문화 속에 있다. 문제는 공유가 아니라 지움이었다. 누가 만들었는지 모르게 만드는 순간, 그 문제는 아무도 만들지 않은 것이 되어버린다. 창작자의 이름이 지워진 자리에는 창작을 위해 들인 밤과 시행착오까지 함께 지워진다. 그날 저녁, 같은 수학을 가르치는 아내에게 그 이야기를 꺼냈더니 돌아온 대답이 뜻밖이었다. "나도 작년에 만든 서술형 채점 기준표가 옆 학교 공문에 그대로 붙어 있는 걸 본 적 있어. 그런데 그건 화가 안 나더라." 이유를 물으니, 그 자료에는 원문 하단에 자신의 이름과 학교가 그대로 남아 있었다고 했다. 같은 자료가 다른 곳에서 쓰이는 것과, 누가 만들었는지가 지워진 채 쓰이는 것은 전혀 다른 일이라는 뜻이었다. 저작권이 지키려는 것은 자료

를 독점할 권리가 아니라, 만든 사람의 이름이 함께 흘러갈 권리라는 사실을 그 대화에서 다시 확인했다. 실제로 학교 현장에는 수업 목적의 저작물 이용을 폭넓게 허용하는 조항이 있어, 교사들은 필요한 범위 안에서 서로의 자료를 얼마든지 가져다 쓸 수 있다. 다만 그 허용은 출처를 밝힌다는 전제 위에서만 성립한다는 것을, ‘나만의 문항’을 통해 새삼 배웠다.

이 경험은 교실에서도 고스란히 되풀이된다. 수행평가로 진로 발표 자료를 준비하던 한 학생이 인공지능으로 그린 배경 그림을 슬라이드에 붙여 넣으며 말했다. "이건 제가 색깔이랑 구도를 바꿔서 새로 만든 거예요." 원본 이미지를 나란히 띄워 보니, 색조와 인물의 방향만 바뀌었을 뿐 구도와 형태는 그대로였다. 나는 화이트보드에 이차함수 그래프 하나를 그리고, 그 옆에 축대칭으로 뒤집은 그래프를 나란히 그렸다. "이 두 그래프, 다른 함수니?" 학생은 잠시 보더니 "아니요, 사실은 같은 거네요"라고 답했다. 대칭이동도 평행이동처럼 형태를 그대로 보존한다. 정말 새로운 창작이 되려면 이차함수가 삼차함수로 바뀌듯 함수 자체의 본질이 달라져야 한다는 이야기를, 그제야 학생과 나눌 수 있었다. 요즘 교무실에서는 생성형 인공지능으로 만든 이미지와 글이 하루가 다르게 늘어나는데, 정작 그 결과물이 누구의 창작인지, 원본과 얼마나 다른 함수인지를 가려내는 안목은 아직 우리 모두에게 낮설다. 도구가 빨라질수록 그 결과물의 뿌리를 되짚어 보는 눈은 오히려 느리고 꼼꼼해져야 한다는 것을, 요즘 부쩍 실감한다.

물론 모든 인용과 참고가 문제인 것은 아니다. 나 역시 다른 교사가 고안한 발문 방식을 내 수업에 응용하고, 학회 자료집에서 본 풀이 전략을 재구성해 학생들에게 소개한다. 다만 그럴 때마다 출처를 슬라이드 하단에 작게라도 적어 둔다. 함수를 합성하듯 남의 아이디어 위에 내 생각을 포개어 새로운 결과를 만들어내는 것, 그것이 정당한 창작의 방식이라 믿기 때문이다. 합성함수 는 를 지운 결과물이 아니라 를 딛고 선 결과물이다. 원본의 자리를 인정하는 데서 비로소 새로운 창작이 출발한다. 반대로 를 지우고 만 남긴 채 "내가 처음부터 만들었다"고 말하는 순간, 그것은 창작이 아니라 은폐가 된다. 정의역이 다르면 같은 식이라도 전혀 다른 함수가 되듯, 창작의 세계에서 어디까지가 내 몫이고 어디서부터가 남의 몫인지를 스스로 긋는 감각이 필요하다. 그 경계를 흐릿하게 두는 순간, 편리함은 습관이 되고 습관은 무감각이 된다.

‘나만의 문항’을 베껴 쓴 다른 학교의 학생들은, 그 문제가 처음 어디서 태어났는지 끝내 모를 것이다. 나는 그것을 서운해하는 대신, 이제 내가 만드는 모든 학습지 하단에 작게 이름과 제작 연도를 적어 넣는 습관을 들였다. 대단한 보상을 바라서가 아니라, 좌표 위에서 아무리 자리를 옮겨도 사라지지 않는 것이 있다는 사실을 스스로에게, 그리고 학생들에게 매년 확인시키기 위해서다.

저작권 교육을 거창한 법 조항으로 시작할 필요는 없다고 생각한다. 그래프 한 장을 옮기고 뒤집어 보이는 것만으로도, 걸모습을 바꾼다고 본질까지 바뀌는 것은 아니라는 사실을 학생들은 스스로 알아챈다. 판별식의 부호를 가르치듯 답답하게, 이것은 같은 도형이고 저것은 다른 도형이라고 짚어 주는 것만으로 충분할 때가 많다. 도형의 이동에 합동과 닮음이라는 이름이 있

듯, 창작에도 그것을 가르치는 언어가 있다는 사실을 아는 것만으로 학생들의 눈은 조금씩 달라진다. 어느 날은 발표 자료에 참고 문헌 목록을 스스로 붙여 오는 학생도 생겼다. 거창한 캠페인이 아니라, 교실 한 칸에서 그래프 두 개를 나란히 그려 보이는 것으로도 창작을 존중하는 습관은 자라난다.

그래프는 평행이동할 수 있어도, 그것을 처음 그린 손끝의 수고는 결코 옮겨지지 않는다. 저작권을 존중한다는 것은 결국 그 손끝을, 그 이름을 기억하는 일이다. 22년째 칠판 앞에 서면서 나는 여전히 문항 하나, 그래프 한 장을 새로 그릴 때마다 그 안에 작게라도 내 흔적을 남긴다. 언젠가 그것을 알아보는 사람이 있다면, 그 사람 역시 자신의 창작 위에 자신의 이름을 남기게 되기를 바란다.