

2024학년도 제 1학기

상명 에세이경진대회 수상작 모음집

2024

<학술적 에세이>

1. (대상) 국내 도서 검열 실태와 인식 조사 연구	1
2. (최우수상) 청소년 독서교육 경험 및 필요성에 관한 인식 연구	14
3. (최우수상) 20대 청년들의 정신건강문제 실태와 지원서비스 개선방안 연구	37
4. (우수상) 종로구의 젠트리피케이션 현황 연구	51
5. (우수상) 대학 마스크를 이용한 학생들의 대학교 소속감 증대 방안 연구	63
6. (우수상) 비전공자를 대상으로 한 코딩 의무 교육의 효용성과 향후 방향성	81
7. (우수상) 인터넷 개인방송의 부정적 영향과 규제 방안	100
8. (우수상) 청소년들의 사회적 미디어 사용실태의 문제점 및 해결방안	111
9. (우수상) 한국 지자체 캐릭터 리디자인 사업의 방향성 재고	125
10. (우수상) NPO 단체 모금광고의 소비자 설득 실패 요인과 모금광고 효과 향상을 위한 요소에 대한 연구	133
11. (우수상) 고령층 키오스크 이용 문제 현황과 개선방안	148
12. (우수상) 예술창작에서 인공지능의 바람직한 활용 방향성	162
13. (우수상) 국내 불법주차와 교통혼잡 문제 개선 방안 연구	179
14. (우수상) 서울시 폐기물 재활용률 현황과 정책과의 관계에 대한 연구	190
15. (우수상) 딥페이크 기술의 오남용 인식 조사와 발전 방향	202
16. (우수상) 인공지능 창작물의 저작권에 대한 비판적 고찰	219
17. (우수상) SNS 문화로 인한 청년 세대의 심리적 문제점과 해결 방안: 청년 세대를 중심으로	232
18. (우수상) 동물원 동물들의 정형행동에 대한 대응방안 연구	252
19. (우수상) 코리아 디스카운트 문제와 해결 방안	266
20. (우수상) 동북공정의 실태와 우리 학계의 대응 방안	274

<비평적 에세이>

1. (대상) 'ARRIVAL'을 '컨택트'로 개봉하면서 생긴 상실의 이야기	283
2. (최우수상) 삶의 가장 위대한 교훈, 달리기	288
3. (최우수상) 불완전한 인간이 추구해야 하는 것: 보완적 상호작용	290
4. (우수상) 미처버린 세상에 대한 책임은 누가 짊어져야 하는가	292
5. (우수상) 인간은 희망을 찾을 때 땅이 아닌 하늘을 본다	295
6. (우수상) 사랑의 색은 랍스터의 푸른 피와 같다	300
7. (우수상) 본질을 바라보지 못하는 현 시대의 눈	303
8. (우수상) 사회 속 작은 사회, 그 안의 개인	305

국내 도서 검열 실태와 인식 조사 연구

목차

1. 서론
2. 국내 도서 검열 실태 및 영향
 - 2.1. 국내 도서 검열의 실태
 - 2.2. 국내 도서 검열의 영향
 - 2.2.1. 긍정적 영향
 - 2.2.2. 부정적 영향
3. 국내 도서 검열 인식 조사 결과
4. 국내 도서 검열 인식 조사 결과에 따른 고찰
 - 4.1. 인식 제고의 필요
 - 4.2. 독립적인 검열 기구 설립 필요
5. 결론

1. 서론

도서 검열은 역사적으로 자유로운 정보 접근에 대한 주요 장애물 중 하나로 인식되어 왔다. 한국도서관협회의 문헌정보학용어사전에 따르면, 검열은 "국가나 사회의 안녕질서를 유지하고 미풍양속을 보호하기 위하여 도서, 신문, 잡지 및 기타의 출판물, 미술품, 영화필름 등을 검사, 열람하여 경우에 따라서는 정치적, 종교적, 도덕적인 이유나 풍속, 관습 및 기타 이유 등으로 발생, 판매, 배포, 흥행 등을 금지시키는 행정사무"라고 정의된다.¹⁾ 따라서 도서관 검열은 특정 정부나 단체가 도서관의 자료를 조사하거나 검열하여 특정 주제나 의견을 제한하거나 금지하는 행위를 의미한다.

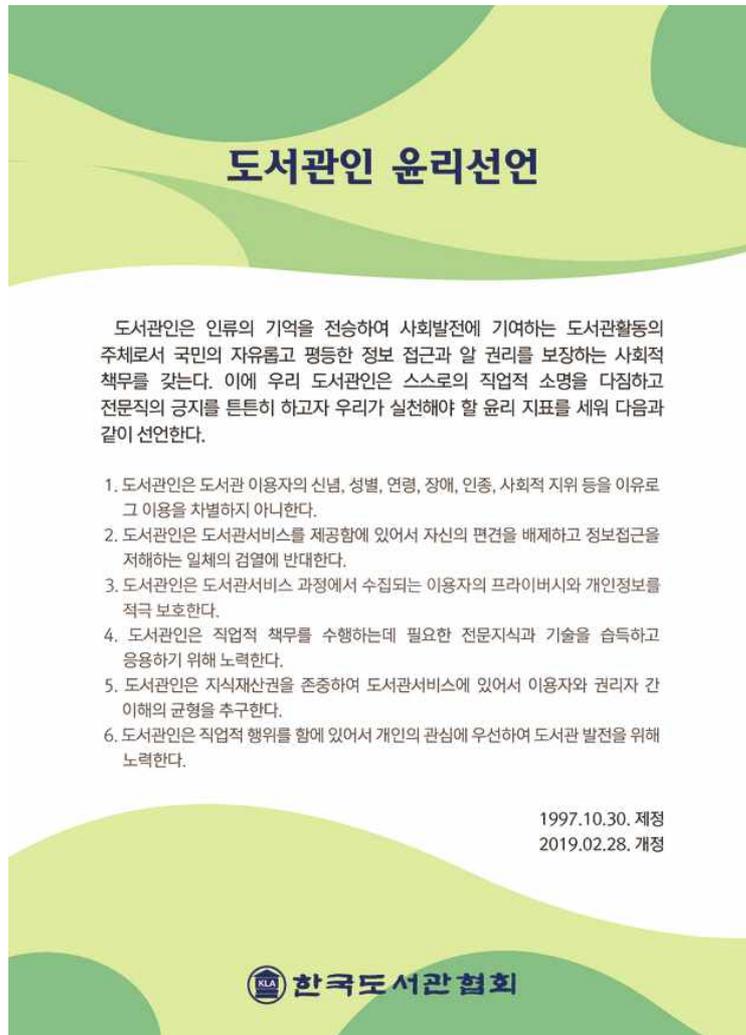
이러한 도서 검열은 정보의 자유와 다양성을 저해하며, 이는 공공시설로서의 도서관이 본래의 기능을 온전히 발휘하지 못하게 한다. 도서관 이용자들은 타인에 의해 선택된 제한된 정보만을 접하게 되어, 정보 접근의 한계로 인해 다양한 문제를 경험하게 된다. 이러한 도서 검열은 역사적으로 권력자나 권위자들에 의해 정보의 흐름을 통제하고 특정한 아이디어나 관점을 억압하기 위하여 효과적인 수단으로 활용되어 왔다. 나치 독일에서는 극단적인 아이디어와 편견을 선전하기 위해 독일 도서와 출판 활동을 엄격하게 통제했다. 이는 반제, 반유대주의, 독일 제국주의 등의 이념에 부합하지 않는 책들을 금지하고 파괴하기 위함이었다.²⁾ 또, 소련에서는 사회주의 이념을 홍보하고 반대 이념을 억압하기 위하여 도서 검열을 실시했다. 반정부, 반공산주의, 자본주의 등의 주장을 하는 책들이 금지되었고, 해당 도서들은 파괴되거나 숨겨

1) 검열, 문헌정보학용어사전 <<https://www.kla.kr/kla/reference07/314?page=18>> (검색일:2024.06.06.).

2) 정은주. "책을 불태운 다음엔 인간을 불사르게 된다" 한겨레 신문. 2015. 11. 02. <https://www.hani.co.kr/arti/politics/politics_general/715528.html>

졌다.³⁾

오늘날의 정보화 시대에는 도서관 검열만으로는 직접적으로 언론을 제한하거나 지식에 대한 접근을 완전히 차단하기 어려울 수 있다. 그럼에도 불구하고, 도서 검열은 여전히 필요에 따라 은밀하게 이루어지고 있으며, 많은 사람들이 이를 인지하지 못하는 경우가 많다. 우리는 이미 도서 검열에 대항하기 위해 여러 가지 약속과 규정을 마련해 놓았다. 예를 들어, 우리나라 도서관법 제1조(목적)에서는 도서관법이 국민의 정보 접근과 알 권리를 보장하는 사회적 책임과 그 역할 수행에 필요한 사항을 규정하고 있다. 또한, 한국도서관협회의 도서관인 윤리선언에서는 "도서관인은 도서관 서비스를 제공함에 있어서 자신의 편견을 배제하고 정보 접근을 저해하는 일체의 검열에 반대한다(<자료 1> 참조)"고 명시함으로써 지적 자유의 가치를 반영하고 있다.⁴⁾ 이렇게 도서 검열에 대해 성문화되어 명시되어 있음에도 도서 검열은 여전히 필요에 따라 계속해서 이루어지고 있는 실정이다.



<자료 1> 도서관인 윤리선언 (한국도서관협회)⁵⁾

이렇게 지속적으로 발생하는 도서 검열이 중요한 논쟁거리가 되고 있는 현대 사회에서, 사회적 책임과

3) 소련의 문학 검열, History Maps, <<https://history-maps.com/ko/story/History-of-the-Soviet-Union/event/Soviet-censorship-of-literature>> (검색일:2024.05.01.).

4) 배경재, 지적 자유와 도서관 장서검열 문제의 현장 인식과 과제, 한국문헌정보학회지, 56(2), 2022, 286쪽.

5) 도서관인 윤리선언, 한국도서관협회, <https://www.kla.kr/kla/bbs/content.php?co_id=ethics> (검색일:2024.06.06.)

비판적 사고를 갖춘 미래의 지도자로 성장할 대학생들의 도서 검열에 대한 인식이 중요성이 날로 부각되고 있다. 이와 같은 배경에서 본 글에서는 대학생들의 검열에 대한 인식을 조사하고, 인식의 문제점을 개선하며 이를 사회적인 측면에서 궁극적으로 해결할 수 있는 해결 방안을 제시하고자 한다.

2. 국내 도서 검열 실태 및 영향

2.1. 국내 도서 검열의 실태

과거 정보의 중요성을 깨닫지 못하였던 시대에서 도서 검열은 대부분 정치적으로 특정 관점 및 사상 등을 억압하기 위하여 시도되었다. 특히나 주된 정보 매체가 도서였기 때문에 도서 검열의 시도만으로도 충분히 정보 지식의 흐름을 차단할 수 있던 것이다. 일제 강점기 시대에는 일본 제국이 한국의 독립운동을 억압하고, 한국인의 민족 정체성을 말살하기 위해 철저한 검열을 실시했다. 검열 대상에 해당되었던 도서들은 국권 상실 이전부터 제정된 신문지법(1907)과 출판법(1909)의 적용을 받았다. 신문지법은 조선 말기에 일제가 한국 신문을 탄압하고 통제하기 위해 제정한 법이며, 출판법은 이중검열제와 엄격한 처벌 규정을 포함하고 있어 일본 출판법보다 더 엄격한 규제를 담고 있었다. 이는 더욱 심화된 언론 통제를 법제화한 것이었다.⁶⁾ 신문지법과 출판법에 의하여 출판물은 발행되기 전 검열을 거친 후 허가를 받아야 출판할 수 있다는 법령의 골자에 따라 조선에서 발행되는 모든 조선어 작품들은 총독부의 허가를 받기 위해 여러 차례의 검열을 통과해야만 했다. 신문에 연재되었다가 단행본으로 출간되는 소설 작품의 경우에는 신문지법에 의해 1차 검열을 당했고, 출판법에 의해 2차 검열을 당했다.⁷⁾ 또 1926년에는 경무국 산하에 도서과가 신설되며 사상 통제 업무가 세분화되어 언론과 출판 관련 검열이 엄격하게 진행되었다.⁸⁾ 이들의 검열 대상은 주로 독립운동과 관련된 서적, 한국어로 작성된 문학작품, 그리고 민족 정체성을 고취하는 출판물이었다. 일제는 이러한 자료들이 한국인의 민족의식을 강화하고 독립운동을 촉진할 수 있다고 판단하여 철저하게 검열했다. 이에 따라 1920년대부터 1940년대까지 많은 문인과 학자들은 저작물을 출판하는 데 큰 어려움을 겪었다. 그들은 종종 자신의 작품이 검열에 걸려 출판이 금지되거나, 이미 출판된 책이 압수되는 등의 불이익을 당했다.

당시 '동아일보'와 '조선일보' 같은 신문들도 예외는 아니었다. 이들 신문사는 일제의 검열로 인해 자유로운 기사를 쓰기 어려웠으며, 정부에 비판적인 내용이나 민족주의를 고취하는 기사는 대부분 삭제되거나 수정되었다. 기자들은 끊임없이 검열의 눈을 의식하며 기사를 작성해야 했고, 이는 언론의 자유를 심각하게 위축시켰다. 이러한 엄격한 검열로 인해 한국 사회는 자유로운 사상과 정보의 유통이 극도로 제한되었고, 이는 문화와 지식의 발전에 큰 장애가 되었다.

일제 강점기에만 도서 검열이 시행된 것은 아니었다. 군사정권 시기에는 비협조적이거나 정권에 반대하는 인사들을 탄압하고, 정권 유지에 방해가 되는 사상이 확산되는 것을 막기 위해 금서를 지정하였다. 이들은 '정치적 안정'을 이유로 들며 검열을 강화했으며, 특히 민주화 운동을 억압하기 위해 검열을 적극적으로 활용하였다. <표 1>의 대표적인 금서들을 바탕으로, 1970년대 유신 정권은 정부 비판적인 도서를 반국가 및 반사회적인 불온 도서로 몰아 출판을 금지하고 서점을 압수 수색해 해당 도서를 몰수하였으며, 1980년대 전두환 정권에서는 국가보안법을 무차별적으로 적용해 수많은 사회주의 서적, 북한 관련 서적, 민주주의를 추동하는 서적 등을 검열했다는 것을 알 수 있다. 1987년 민주화 이후에도 검열은 계속되었

6) 김병국, 신문지법(新聞紙法), 한국민족문화대백과사전, <<https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0032954>>, (검색일:2024.06.02.).

7) 문한별, 일제 강점기 도서과의 소설 검열과 작가들의 대응 방식. 현대소설연구 제79호, 한국현대소설학회, 2020, 228~229쪽.

8) 문한별, 일제강점 말기 경무국 도서과의 활동 방향과 검열의 흐름. 우리어문연구 72집, 우리어문학회, 2022, 144쪽.

다. 출판인을 구속하기도 하였으며, 2000년대 초반에는 반정부, 반미, 북한 찬양의 내용을 담은 일부의 도서가 금서로 지정되기도 하였다.⁹⁾ 이러한 조치들은 민주화를 추구하는 시민들의 의견을 억압하고, 군사 정권의 권력 유지를 위해 적극적으로 시행되었다.

<표 1> 대표적인 금서 목록

시대	『책 제목』 (저자, 출판 연도)
1970년대	『황토』(김지하, 1970), 『궁핍한 시대의 시인』(김우창, 1977)
1980년대	『전환시대의 논리』(리영희, 1974), 『해방전후사의 인식』(송건호 외, 1979)
1990년대	『즐거운 사라』(마광수, 1991), 『내게 거짓말을 해봐』(장정일, 1996)
2000년대	『지상에 순가락 하나』(현기영, 1999), 『나쁜 사마리아인들』(장하준, 2007)

*자료 출처 : 조유진(2023) 대학신문

정보에 대한 중요성을 자각하고 이를 원활하게 운용하기 위하여 법적으로 검열을 제정한 현대 사회에서도 여전히 검열은 지속적으로 시도되고 있다. 23년 6월에는 고등학교 도서관에 소장 중인 도서를 검열하려는 시도가 일어났다. 전국 고등학교 도서관에 특정 도서의 비치 여부를 조사하라는 공문에 적혀있는 조사 대상 도서는 주로 정치인과 세월호, 새마을 운동과 관련된 사회적 이슈의 내용을 담은 도서였다(<사진 2> 참조). 이 사건은 정치적 중립성을 훼손할 우려가 있다는 비판을 받으며, 교사와 교육 관계자들 사이에서 큰 반발을 불러일으켰다. 이러한 조치는 특정 정치적 의도를 가진 것으로 해석되며 교육의 중립성과 다양성을 침해하는 결과를 초래할 수 있다.¹⁰⁾ 같은 해 7월 충남에서는, 일부 보수단체가 충남과 충북 제천시 등의 성교육과 인권 관련 도서들을 찾아 폐기할 것을 요구해 논란이 되었다. 이들의 주장은 동성애, 성전환, 조기 성애화, 낙태 등을 정당화하거나 이를 반대하지 못하는 내용이 담겨 있는 도서가 아이들의 교육에 부정적인 영향을 끼친다는 내용이었다. 검열 대상 목록에는 미국 여성 대법관 루스 베이더 긴스버그의 생애를 다룬 <나는 반대합니다>와 일본군 ‘위안부’ 할머니의 증언을 바탕으로 한 <꽃할머니> 등이 포함된 120종의 도서가 등록되어 있었다. 이는 공공도서관의 책무를 심각하게 훼손하는 주장으로, 사서들과 출판계에서는 사실상의 ‘도서 검열’이라는 우려의 목소리를 내고 있다.¹¹⁾

9) 조유진. 금서, 시대를 비추다. 대학신문, 2023. 11. 26. <<https://www.snunews.com/news/articleView.html?idxno=32585>>
 10) 지윤수. "세월호 책 있다"..학교 도서관 '검열' 논란. MBC 뉴스, 2023. 06. 28. <imnews.imbc.com/replay/2023/nwtoday/article/6497836_36207.html>
 11) 전지현. "성교육·성평등 어린이책 빼라" 도넘은 '도서검열' 민원, 경향신문, 2023. 07. 26. <<https://m.khan.co.kr/national/national-general/article/202307261510001>>

구분	학교명	박원순
보유 현황(O, X)		

<사진 2> 키워드에 따른 도서의 소장 현황을 조사하라는 공문서

이렇듯 도서 검열은 부정적인 여론과 우려의 목소리를 낳지만, 현대 사회에서의 모든 도서 검열이 부정적인 것만은 아니다. 여론과 사상을 통제하기 위하여 도서 검열을 사용했던 과거와는 다르게 현재는 조금 긍정적인 부분에서 도서 검열을 이용하려는 노력이 생겨나고 있다. 한 조사에 따르면, 2021년에 발생된 아동 성추행 작가에 대한 윤리적 조치를 취하려는 움직임이 일어났다. 도서관계에서는 처음으로 아동 성추행 작가의 책을 열람 제한하는 조치를 취하기로 결정한 것이다. 초등학생용 판타지 역사물로 유명한 ‘서연이와’ 시리즈를 쓴 한예찬 작가가 2016년부터 자신이 가르치던 11살 아이를 27차례 성추행한 혐의로 기소돼 2020년 12월 1심에서 징역 2년 6개월을 선고받았다.¹²⁾ 성북구립도서관에서는 이 사건 관련 대처방안에 대해 사서 회의를 진행하고, 한예찬 작가가 참여한 모든 책의 열람을 제한하는 것으로 결정하였다. 이 조치는 보편적인 기준이 아니며, 개별 사건에 대한 특수한 기준으로서 아동대상 성범죄와 관련된 사건이며 대상 도서 또한 어린이들이 주로 읽는 책이기에 보다 엄격한 기준을 적용해 판단하기로 하였음을 명시했다.¹³⁾

이처럼 도서 검열은 사회적 이슈나 윤리적 고민을 반영하여 적절한 대응을 모색하는 데에도 활용될 수 있다. 이러한 조치는 독자들의 안전과 안녕을 고려할 수 있으며, 이는 도서 검열이 단순히 정보의 통제와 제한이 아닌, 사회적 책임과 윤리적 판단에 따른 중요한 결정임을 보여준다.

2.2. 국내 도서 검열의 영향

2.2.1. 긍정적 영향

사회적인 관점에서 보았을 때 도서 검열은 전체적으로 부정적인 인식이 강하지만, 현대 사회에서 실천되고 있는 몇몇 사례들처럼 도서 검열이 단순히 부정적인 영향을 끼치는 것만은 아니다. 도서 검열은 사회적으로 긍정적인 영향을 미치기도 한다.

첫째, 도서 검열은 사회의 안정을 위하여 사용될 수 있다. 도서 검열을 통하여 사회적으로 민감하거나 분열을 일으킬 수 있는 내용이 포함된 책의 유통을 제한함으로써 사회적 조화를 유지할 수 있다. 특정 집단을 차별하거나 혐오를 조장하는 내용을 포함한 책들이 무분별하게 유통될 경우, 이는 사회적 갈등을 심

12) 배경재, 지적 자유와 도서관 장서검열 문제의 현장 인식과 과제, 한국문헌정보학회지, 56(2), 2022, 283쪽.

13) 성북구립도서관, 한예찬씨 도서 열람제한 공지사항, 성북구립도서관 홈페이지, <<https://www.splib.seoul.kr/library/20001/bbsArticleDetail.do?bbsArticleIdx=209239>>, 2021, 배경재, "지적 자유와 도서관 장서 검열 문제의 현장 인식과 과제," 한국문헌정보학회지 56(2), 2022, 284쪽에서 재인용.

화시키고 불필요한 분쟁을 일으킬 수 있다. 따라서 적절한 검열은 이러한 위험을 예방하고, 보다 평화롭고 조화로운 사회를 구축하는 데 이바지할 수 있다.

둘째, 도서 검열은 청소년 보호 측면에서 여러 가지 긍정적인 효과를 지니고 있다. 청소년기는 개인의 가치관과 세계관이 형성되는 중요한 시기이기 때문에, 이 시기에 접하는 콘텐츠가 미치는 영향은 매우 크다. 이 때문에 적절한 도서 검열을 통해 유해 콘텐츠로부터 청소년들을 보호하는 것이 필요하다.

이러한 이유에서 도서 검열은 청소년이 부적절한 콘텐츠에 노출되는 것을 방지한다. 폭력적이거나 성적으로 부적절한 내용, 혹은 마약, 범죄 등을 미화하는 책들은 청소년들에게 잘못된 가치관을 심어줄 수 있다. 이러한 도서는 청소년의 정서 발달에 부정적인 영향을 미치고, 잘못된 행동을 모방하게 만들 위험이 있다. 따라서 이러한 도서의 유통을 제한하는 것은 청소년이 건강한 가치관을 형성하는 데 도움이 된다. 검열하여 선정된 올바른 도서를 통하여 올바른 가치관과 지식을 형성하고, 정신적으로 건강하게 성장할 수 있도록 돕는다. 이는 앞서 언급한 성추행범 한예찬씨의 ‘서연이와’시리즈를 예를 들어 설명할 수 있다.

마지막으로, 도서 검열은 문화적 가치와 전통을 보호하는 데 중요한 역할을 할 수 있다. 현대 사회에서는 다양한 이념과 사상이 공존하며 존중되고 있다. 하지만 때로는 특정 이념이 기존의 문화적 가치와 전통을 왜곡하거나 부정적으로 묘사하는 경우도 있다. 이러한 도서들이 무분별하게 유통될 경우, 독자들은 잘못된 정보와 왜곡된 시각을 습득할 수 있다. 이 때문에 도서 검열을 통하여 문화적 왜곡과 전통 파괴를 조장하는 도서의 유통을 제한함으로써, 사회의 전통과 문화적 가치를 올바르게 유지할 수 있다. 이는 역사적 문화와 전통을 보존하는 데 이바지하며, 문화적 정체성을 유지하는 데 도움이 된다.

2.2.2. 부정적 영향

하지만 역시 부정적인 영향을 무시할 수 없다. 도서 검열의 부정적인 영향은 첫째, 작가와 출판사의 표현의 자유를 제한한다. 표현의 자유는 개인이 자유롭게 생각, 의견, 신념을 표현하고 소통할 수 있는 권리를 의미한다. 이는 단순히 글을 쓰고 출판하는 행위를 넘어, 예술, 미디어, 학문 등 다양한 영역에서 창의적이고 비판적인 사고를 발전시키는 데 필수적이다. 표현의 자유는 민주주의와 인권을 보장하는 중요한 요소 중 하나라고 볼 수 있다. 이를 통해 다양한 목소리와 관점이 공존하며, 사회는 더욱 풍부하고 발전적인 논의를 이어갈 수 있다. 하지만 도서 검열이 시행된다면 이러한 표현의 자유는 심각하게 억압될 수 있다. 검열은 특정 주제나 관점이 포함된 작품의 출판을 막거나, 출판된 작품을 회수하고 금지함으로써 작가와 출판사의 창작 활동을 제약한다. 이는 사회적 논의와 토론의 장을 축소시키며, 창작을 저지하고 사회와 독자들이 다각적인 시각을 가질 기회를 박탈한다. 예를 들어, 역사적 사건에 대한 다양한 해석이나 비판적 시각을 담은 서적이 검열될 경우, 독자들은 단편적이고 편향된 정보만을 접하게 되어 보다 깊이 있는 이해와 비판적 사고를 할 수 없게 된다. 실제로도, 과거에 도서 검열이 가장 많이 사용된 이유는 정보의 흐름을 억제하고 특정 사상의 전파를 막기 위함이었다. 또, 이는 독서의 자유 침해로 이어질 수 있다. 독자들이 자신이 원하는 책을 자유롭게 읽고, 수용을 원하는 정보를 자유롭게 수용할 수 없게 되며 독서와 정보 습득의 자유가 침해될 수 있다. 이는 독자 개인의 사고와 가치관 형성에 부정적인 영향을 미치며, 독서 문화의 전반적인 발전을 저해한다. 특히 청소년들이 다양한 시각을 접할 기회를 제한받게 되면서 비판적 사고의 형성이 어려워진다. 따라서 도서 검열은 표현의 자유와 독서의 자유를 침해하고, 이는 궁극적으로 사회의 민주주의와 인권 발전에도 악영향을 미치게 된다.

둘째, 도서 검열은 자유의 침해뿐만 아니라 문화적 다양성과 창의성을 저해할 수 있다. 다양한 문화적 배경과 경험을 가진 작가들이 자유롭게 자신의 이야기를 전달할 수 있어야 사회는 더욱 다채롭고 풍부한 문화적 자산을 축적할 수 있다. 문학, 예술, 학문 등의 다양한 분야에서 창의적이고 비판적인 사고가 발전할 때, 사회는 보다 진보적이고 포용적인 문화를 형성할 수 있다. 그러나 검열로 인해 이러한 목소리가 억압된다면, 문화적 획일화가 진행되며, 다양한 관점을 접할 기회가 차단됨으로써 정보 측면에서 제한이 발

생한다. 이는 결국 사회 전체의 발전을 저해하는 결과를 초래할 수 있다. 또한 이는 도서 검열은 정보의 다양성을 억압하며 균형 잡힌 정보 접근을 제한할 수도 있는데, 독자들은 다양한 출처와 관점에서 정보를 수집하고 분석할 수 있어야 하지만, 검열은 이러한 과정을 방해한다. 이는 정보의 편향성을 초래하며, 독자들이 특정한 시각이나 이념에만 치우친 정보를 접하게 만들어, 객관적이고 종합적인 이해를 어렵게 한다. 결과적으로, 이러한 정보 제한은 시민들이 사회적 문제에 대해 올바른 판단을 내리고, 민주적인 의사 결정을 내리는 데 큰 장애가 된다. 따라서 도서 검열은 단순한 자유의 침해를 넘어, 문화적 다양성과 창의성, 정보의 균형 잡힌 접근, 학문적 자유 등 사회 전반에 걸쳐 심각한 부정적인 영향을 미친다. 이는 궁극적으로 사회의 발전과 민주주의, 인권의 증진에 큰 장애가 되며, 사회적, 문화적, 교육적 측면에서의 풍요로움을 감소시키는 결과를 초래한다.

마지막으로, 도서 검열은 사고의 저하를 야기한다. 독자들은 다양한 정보를 접하고 스스로 판단하며, 비판적으로 사고하는 능력을 갖추어야 한다. 그러나 검열은 이러한 과정에서 중요한 역할을 하는 정보를 차단함으로써 독자들의 자율적 사고를 방해하고, 결과적으로는 성숙한 시민 사회의 형성을 저해하게 된다. 도서 검열이 문화적 획일화와 창의성 저해로 이어지는 과정은 다양한 사례를 통해 확인할 수 있다. 그 예시를 들자면, 특정 정치적 이념이나 종교적 신념에 반하는 내용을 담은 서적이 검열될 경우, 그 사회는 다양한 사상과 가치관을 접할 기회를 상실하게 된다. 이는 비판적 사고와 토론 문화를 저해하며, 독자들이 다양한 시각에서 문제를 바라보고 해결할 수 있는 능력을 약화한다.

도서 검열은 학문적 자유와 교육의 질을 저하한다는 다양한 부정적인 영향을 초래할 수도 있다. 학자와 교육자들은 자유롭게 연구하고 교육할 권리를 가지고 있어야 하지만, 검열은 이러한 권리를 침해할 수 있다. 이는 학문적 발전을 저해하고, 학생들이 다양한 학문적 관점과 지식을 접할 기회를 제한하게 된다. 결국, 이는 교육의 질을 낮추고, 지식 사회로의 발전을 저해하게 된다.

그렇다면 현대 사회의 학생들이 도서 검열에 대해 알아야 하는 이유는 무엇일까? 이는 도서 검열이 갖는 수많은 장단점을 정확히 파악하여 도서 검열을 적절히 사용할 수 있도록 하기 위해서이다. 도서 검열은 표현의 자유를 제한할 수 있는 부정적인 측면이 있는 반면, 사회적 조화와 공공의 안전을 유지하는 긍정적인 측면도 존재한다. 따라서 학생들이 도서 검열에 대한 심도 있는 이해를 통해 이러한 균형을 잘 맞추는 것이 중요하다.

3. 국내 도서 검열 인식 조사 결과

대학생들의 현재 대학생들은 도서 검열에 대해 어떻게 생각하고 있을까? 2024년 5월 7일, 서울에 소재한 대학교의 대학생들을 대상으로 도서 검열에 관한 인식을 파악하기 위해 온라인 설문조사를 진행했다. 총 27명의 대학생이 설문에 참여했으며, 도서 검열이 무엇인지에 대한 기본적인 정보를 제공한 후 조사를 실시했다. 대학생을 대상으로 한 이유는 그들이 검열의 문제점과 영향을 어느 정도 이해하고 이성적으로 대응할 수 있는 능력을 갖추고 있으며, 장차 미래를 이끌어갈 세대이기 때문에 현재 언론에 대한 인식을 파악하는 것이 중요하기 때문이다.

첫 번째 질문으로 대학생들이 도서 검열을 접해본 경험이 있는지 물어보았다. 이 질문에서는 직접적인 경험뿐만 아니라 SNS나 뉴스 등을 통해 간접적으로 접한 경험도 포함해달라 요청하였다. 도서 검열을 접해본 경험이 있느냐는 질문에 대해 매우 그렇다고 대답한 피설문자는 7%, 그렇다고 대답한 피설문자는 22%, 그렇지 않다고 대답한 피설문자는 15%, 매우 그렇지 않다고 대답한 피설문자는 41%로, 도서 검열을 접해본 경험이 없다고 대답한 피설문자가 56%에 달하는 것을 확인할 수 있었다. (<그림 3> 참조) 지속적으로 시행되었던 도서 검열과는 반대로, 학생들이 몸소 경험했다고 느끼는 비율은 상대적으로 낮음을 알 수 있다. 이는 도서 검열이 실제로 시행되었더라도 그 과정이 투명하지 않거나 학생들이 쉽게 접할 수 없는 방식으로 이루어졌기 때문이다. 학생들이 도서 검열에 대해 충분히 인식하지 못하는 이유는 이와 같

은 배경에서 비롯되었을 것이다.



<그림 3> 도서 검열을 접해본 경험이 있는가?

다음으로 도서 검열의 영향에 대해 알고 있는지에 대해 설문을 진행했다. 앞서 도서 검열이 무엇인지 설명했지만, 그 영향력에 대해서는 설명하지 않았기 때문에 대학생들이 도서 검열이 어떠한 영향력을 가지고 있는지 어떻게 인식하는지에 대한 지표가 될 수 있다고 판단했다. 도서 검열의 영향에 대해 알고 있는가에 대한 질문에서는 매우 그렇다고 답변한 피설문자가 4%, 그렇다고 답한 피설문자가 19%, 그렇지 않다고 대답한 피설문자가 22%, 매우 그렇지 않다고 대답한 피설문자가 44%로, 과반수 이상의 피설문자가 도서 검열의 영향력에 대해 잘 모르고 있다는 것을 알 수 있었다. (<그림 4> 참조) 이 설문조사 결과는 대학생들이 도서 검열의 영향력에 대해서는 충분히 인식하지 못하고 있음을 보여준다. 이는 도서 검열의 사회적 및 개인적 영향에 대한 교육과 정보 제공이 부족하다는 것을 시사한다.



<그림 4> 도서 검열의 영향에 대하여 알고 있는가?

마지막으로 도서 검열이 지양되어야 하는가에 대한 질문에서는 매우 그렇다고 대답한 피설문자가 26%, 그렇다고 대답한 피설문자가 30%, 보통이라고 대답한 피설문자가 37%, 그렇지 않다고 대답한 피설문자가 4%, 매우 그렇지 않다고 대답한 피설문자가 4%였다. 대부분의 학생이 도서 검열이 지양되어야 한다는 입장을 밝혔다. (<그림 5> 참조)



<그림 5> 도서 검열이 지양되어야 한다고 생각하는가?

도서 검열이 매우 지양되어야 한다고 답한 피설문자들은 다양한 이유를 제시했다. "다양한 지식을 얻을 수 있는 공간인 도서관에서 검열이 발생하면 정보 습득의 자유가 제한된다."라는 의견이나 "검열이라는 것 자체가 어떤 방향으로든 외부의 힘이 개입되는 것이기 때문이다."라는 이유가 있었다. 또한, "우리나라는 민주국가이기 때문에 사상의 자유가 보장되어야 하며, 도서관을 검열하는 것은 학문의 자유를 억압하고 사상가의 활동을 제약하기 때문이다."라는 의견도 있었다. 일부는 "절대적으로 옳고 그른 것은 없기 때문에 어떤 정보든 접근을 원천적으로 차단하는 것은 옳지 않다."라고 이야기했다.

반면, 도서 검열이 지양되어야 한다는 것에 동의하지 않는 피설문자도 있었다. 이 중 한 명은 "모르는 게 약인 정보가 있다. 핵무기 개발이나 사회의 안전을 위협할 수 있는 정보를 대중이 이용할 수 있는 도서관에서 얻을 수 있으면 안 된다. 도서관 검열은 필요악이다. 이용자의 지식 발전을 위해 다양한 정보를 제공해야 한다는 도서관 정신에는 어긋나지만, 사회의 안전을 위해 꼭 필요한 장치라 생각한다."라며 도서 검열이 꼭 나쁜 것만은 아니라는 뜻을 밝혔다.

보통이라고 답한 피설문자들 중 70%는 "적절한 검열은 필요하기 때문에 적극적인 검열 지양은 지향하지 않는다."고 밝혔지만, 30%는 "도서 검열에 대하여 잘 모르기 때문에 도서 검열이 지양되어야 하는지 지양되어야 하는지 모르겠다."라는 의견을 밝혔다.

종합적으로 이 설문조사는 도서 검열에 대한 현대 대학생들의 다양한 인식을 반영하고 있다. 절반 이상의 학생들이 지속해서 시행되어오고 있는 도서 검열에 대하여 자각하지 못하고 있으며, 도서 검열의 영향력에 대해 잘 모르고 있다는 사실이 나타났다. 이는 대학생들이 도서 검열에 대한 관심이 적고, 관련 지식이 부족하다는 점을 강조한다. 따라서 도서 검열에 대한 더 많은 교육과 정보 제공이 필요하며, 지속적인 논의와 연구가 필요하다는 결론을 도출할 수 있다.

4. 국내 도서 검열 인식 조사 결과에 따른 고찰

4.1. 인식 제고의 필요

도서 검열에 대한 인식 제고는 현대 사회에서 매우 중요한 문제로 떠오르고 있다. 표현의 자유와 검열 사이의 균형을 이해하는 것은 우리가 자유롭고 공정한 사회를 유지하는 데 필수적이다. 그러나 대학생을

대상으로 한 조사에 따르면, 미래를 이끌어갈 대학생들은 이러한 도서 검열 문제에 대해 무관심하거나, 심지어는 도서 검열이 진행되고 있는지조차 알지 못하는 경우가 많다는 점이 드러났다. 또 몇몇의 학생들은 과도하게 지적 자유에 대해 언급하며 도서 검열의 필요성에 대해서는 무감각한 것을 알 수 있었다. 이는 단순히 정보의 부족 때문만이 아니라, 도서 검열이 우리의 일상과 얼마나 밀접하게 연관되어 있는지, 그리고 그 영향력이 얼마나 큰지에 대해 크게 자각하지 못한다는 것을 의미한다. 이러한 편향된 인식은 도서 검열에 대한 심도 있는 이해를 방해하며, 사회적 논의에서 도서 검열의 적절한 사용에 대한 이해를 저해할 수 있다.

또한, 도서 검열의 문제는 단순히 표현의 자유를 억압하는 행위로만 치부될 수 없다. 때로는 공공의 안전과 사회적 질서를 유지하기 위한 필요악으로서 기능할 수도 있다. 현재 검열이 시도되고 있는 폭력적인 주제를 다루거나 극단주의적 사상을 담은 도서가 무분별하게 배포되는 경우, 이는 사회적 불안과 혼란을 초래할 수 있다. 따라서 도서 검열은 때로는 사회적 조화와 공공의 안전을 유지하는 데 중요한 역할을 할 수 있다. 그러나 이러한 긍정적 측면을 인식하지 못하고, 도서 검열을 무조건적인 억압으로만 바라보는 것은 문제를 단순하게만 바라보는 것이다. 검열의 긍정적 측면인 공공의 안전이나 사회적 질서 유지 등을 고려하지 않음으로써 학생들은 도서 검열의 전체적인 그림을 놓치게 된다. 이러한 인식 부족은 결국 사회 전체의 정보 접근성과 비판적 사고 능력을 저하할 수 있다.

따라서 학생들이 도서 검열에 대해 올바른 정보를 얻고, 그 중요성을 인식하는 것이 매우 중요하다. 이에 도서 검열에 대한 학생들의 인식을 함양함을 통해 문제점을 해결하기 위해서, 도서 검열에 대한 교육 및 홍보를 강화하여야 한다. 대학생들을 포함한 일반 대중이 도서 검열의 필요성과 그 긍정적 및 부정적 측면을 제대로 이해하는 것은 매우 중요하다. 이를 위하여 근본적으로는 중고등학교 및 대학의 교육 과정 중 부가적으로 도서 검열에 대한 내용을 포함해 학생들이 일찍부터 검열의 역사적 배경, 법적 근거, 사회적 영향을 배우도록 할 수 있다. 이를 통하여 학생들은 검열의 필요성과 한계를 이해하고, 비판적 사고를 바탕으로 검열의 정당성을 평가하는 능력을 기를 수 있다. 또한, 교육 과정 외에도 다양한 방법을 통해 도서 검열에 대한 접근성을 높여 인식을 함양시킬 필요가 있다. 추가적으로 실행 가능한 교육 예시로는, 온라인 캠페인과 자료 제공함으로써 학생들이 일상에서 쉽게 도서 검열이라는 주제를 접하도록 유도하는 것에 중점을 둘 수 있다. 이러한 캠페인은 소셜 미디어, 유튜브, 블로그 등 다양한 플랫폼을 활용하여 검열의 역사, 사례, 법적 쟁점 등을 다루는 콘텐츠를 제공함으로써 도서 검열에 대한 관심과 이해를 증진할 수 있다. 나아가, 도서 검열 관련 토론 및 캠프를 정기적으로 개최하여 학생들과 일반 대중이 전문가의 의견을 듣고, 서로의 생각을 나누며 검열에 대해 더 깊이 이해할 수 있는 기회를 제공하면 더욱 긍정적인 효과를 볼 수 있을 것이다.

4.2. 독립적인 검열 기구 설립 필요

학생들이 도서 검열에 대해 부정적인 인식을 갖게 된 원인은 단순히 인식 교육의 부재에 기인하지 않는다. 이는 학생들이 살아오며 보고 들은 검열에 대한 사회의 부정적인 영향력이 큰 영향을 미친 것으로 이해할 수 있다. 도서 검열이 역사적으로 권력 유지 및 남용의 도구로 사용되었음을 빈번하게 배워왔으며, 현재에도 긍정적인 영향을 미치는 도서 검열은 크게 이슈화되지 않고, 특정 사상과 정보의 흐름을 차단하려는 부정적인 영향만이 부각되었기 때문이다. 이는 결국 '검열'이라는 단어 자체에 대해 사회가 부정적인 인식을 갖게 된 원인을 설명한다. 따라서 우리는 검열의 투명성 문제를 제기하게 된다. 정부 및 그 외 산업 산하에 있는 검열 기구들에 대한 불신과 명확한 지침이 없는 도서 검열 기준에 대한 의심이 생기기 때문이다. 도서 검열의 시행에 있어서 사회적인 신뢰가 결여된 상황에서, 검열 권한이 과도하게 사용될 수 있다는 불안감은 더욱 커질 수밖에 없다. 이는 학생들이 검열을 자유와 민주주의에 대한 위협으로 인식하게 만드는 주요 요인 중 하나다. 이로 인해 검열의 긍정적인 측면, 즉 사회적 질서 유지나 공공의 안전 보장과 같은 기능이 간과되고, 검열 자체가 부정적인 행위로만 인식될 가능성이 높아진다.

이러한 문제를 해결하기 위해 궁극적으로 독립적인 검열 기구의 설립이 필요하다는 개선 방안을 도출할 수 있다. 현재 형성되어 있는 정부 및 특정 집단의 이익을 위해 행해진다는 검열에 대한 부정적인 여론의 해결책으로 해외에서는 독립적인 검열 기구를 유치하고 있는 것을 예로 들 수 있는데, 그 예를 들자면 호주의 분류 위원회 (Australian Classification Board)와 같이 독립적으로 운영되며 정치적 중립성을 보장하는 기구들이 있다(<그림 6>, <그림 7> 참조). ACB에서는 다양한 미디어(영화, 컴퓨터 게임, 출판물 등)의 검열을 주로 맡고 있다. ACB의 홈페이지에 따르면, 모든 출판물은 분류 기준표에 의하여 분류될 수 있지만 '제출 가능한 출판물'만이 분류될 수 있다고 기재되어있다. 이에 덧붙여 성인에게 불쾌감을 주거나 미성년자가 보거나 읽기에 부적합한 출판물에 대해선 출판물이 분류 거부 및 수정 요청(검열)이 될 수 있다고 밝혀져 있다.¹⁴⁾ 반면, 우리나라의 검열 기구들은 방송통신심의위원회나 영화진흥위원회처럼 정부 산하에 있어, 검열의 공정성과 투명성에 대한 의문이 제기된다. 이러한 부정적 인식을 해소하기 위해서는 독립적이고 투명한 검열 기구를 설립하여 정치적 중립을 보장함으로써 검열 과정에서 발생할 수 있는 자의적 판단과 부당한 압력을 차단할 수 있다. 또 부가적으로, 독립적인 검열 기구에서 명확한 검열 가이드라인을 제정하여 법적 근거로 삼음으로써, 검열이 이루어질 수 있는 상황과 그 한계를 명확하게 규정해야 한다. 이 가이드라인은 검열 대상 도서의 선정 기준, 검열 절차, 이의 제기 방법 등을 투명하게 공개하여 누구나 이해할 수 있도록 해야 하며, 검열이 무조건 부정적이고 극단적으로 지양해야 할 것만으로 인식되지 않도록 해야 한다. 이를 통해 검열의 공정성을 유지하고, 공공의 안전과 표현의 자유 사이의 균형을 맞출 수 있을 것이다.



<그림 6> 호주 분류 위원회(ACB)의 등급 분류표¹⁵⁾



30. The Classification Board and the Classification Review Board are independent statutory bodies, operating apart from government, industry and each other. This formal independence has been described as one of the system's 'very important features'.¹⁶⁾

<그림 7> 호주 법률 개혁 위원회(Australian Law Reform Commission)의 홈페이지에 ACB가 정부, 업계와 서로 독립된 법정 기구라는 것을 항목으로 명시함.¹⁶⁾

14) Australian Classification, Australian Classification Categories, <<https://www.classification.gov.au/classification-ratings/what-we-classify>> (검색일: 2024.06.05).
15) Australian Classification, Australian Classification Categories, <<https://www.classification.gov.au/classification-ratings/what-we-classify>> (검색일: 2024.06.05).
16) Australian Law Reform Commission, 국가 분류 체계 검토,

이와 같은 개선 방안들을 통해 대학생들과 일반 대중이 도서 검열에 대해 올바르게 이해하고, 검열이 공정하고 투명하게 이루어질 수 있도록 해야 한다. 이는 표현의 자유와 검열의 균형을 유지하고, 사회적 조화와 공공의 안전을 위한 검열의 긍정적인 측면을 최대한 활용하는 데 중요한 역할을 할 것이다. 도서 검열은 단순히 억압적인 행위로만 간주하여서는 안 되며, 적절한 검열이 무엇보다 중요하다. 이를 통해 도서 검열이 공정하게 시행되고, 사회적 조화를 유지하며, 공공의 안전을 보장할 수 있는 방안을 마련해야 할 것이다.

5. 결론

도서 검열은 오랜 역사를 가지고 있으며, 각 시대와 사회적 상황에 따라 다양한 형태로 시행되어 왔다. 과거의 사례를 통해 우리는 도서 검열이 표현의 자유를 제한하고, 정보와 사상의 접근을 막아 사회 발전을 저해한다는 점을 알 수 있다. 그러나 동시에 도서 검열은 사회적 갈등을 완화하고, 청소년을 보호하며, 문화적 정체성을 유지하는 데 이바지하기도 했다. 현재 국내 도서 검열 실태를 보면, 다양한 형태의 검열이 존재하고 있으며 그 영향력 또한 무시할 수 없다. 하지만, 검열이 공정하지 않거나 자의적으로 이루어질 경우, 그 신뢰도는 크게 떨어질 수밖에 없다.

도서 검열은 표현의 자유와 정보 접근성을 저해하는 동시에, 사회적 조화와 공공의 안전을 유지하는 데 이바지할 수 있는 복잡한 문제로, 우리는 이러한 도서 검열을 적절하게 사용할 능력을 키워야 한다. 이를 실천하기 위해서 학생들을 상대로 도서 검열에 대한 인식 결과를 시행했다. 조사 결과, 도서 검열에 대한 인식 조사 결과, 일부의 학생들이 도서 검열에 대해 자각하지 못하고 있음이 나타났다. 심지어는 도서 검열의 부정적인 측면만을 자각하고 도서 검열을 극단적으로 지양해야 한다는 의견 또한 있었다. 이러한 설문 결과를 통하여, 대학생들이 도서 검열에 대한 인식을 높이는 것이 필요하며, 사회적으로 검열에 대한 부정적인 인식을 해결해야 할 필요를 느낄 수 있었다.

이를 해결하기 위해 첫째, 도서 검열에 대한 교육 및 홍보를 강화하는 것이 중요하다. 도서 검열의 필요성과 한계를 이해하고 비판적으로 평가할 수 있는 능력을 기르기 위해, 중고등학교와 대학의 교육 과정에 도서 검열 관련 내용을 포함하고, 다양한 온라인 캠페인과 자료 제공을 통해 대중의 접근성을 높여야 한다. 둘째, 독립적이고 투명한 검열 기구를 설립하여 정치적 중립성을 보장하는 것이 필요하다. 정부 및 이외의 단체와 명확하게 독립적으로 분리되어 특정 집단의 이익을 위한 검열이라는 부정적인 인식을 개선하고, 명확한 검열 가이드라인을 제정함으로써 검열이 공정하게 이루어지도록 해야 한다. 이는 검열에 대한 두려움을 해소하고, 공공의 안전과 표현의 자유 사이의 균형을 맞추는 데 중요한 역할을 할 것이다.

표현의 자유와 검열의 균형을 유지함으로써 사회적 조화와 공공의 안전을 지키고, 정보 접근성과 비판적 사고 능력을 증진하기 위해서 도서 검열에 대한 올바른 이해와 공정한 실행은 민주사회의 건강한 발전에 필수적이다. 이는 단순히 도서 검열만의 문제가 아니라, 민주주의의 핵심 가치인 표현의 자유와 공공의 이익을 조화롭게 유지하는 데 대한 근본적인 고민을 반영한다. 따라서 이러한 도서 검열을 적절하게 사용하기 위하여 지속적인 논의와 개선을 위한 끊임 없는 생각을 통해 더 나은 사회를 만들어 나가야 할 것이다.

<<https://www.alrc.gov.au/publication/national-classification-scheme-review-ip-40/issues-paper/the-current-classification-system/>> (검색일: 2024.06.05).

참고 문헌

- 문한별, "일제강점기 도서관의 소설 검열과 작가들의 대응 방식," 현대소설연구 제79호, 한국현대소설학회, 2020, 227-261.
- 문한별, "일제강점 말기 경무국 도서관의 활동 방향과 검열의 흐름," 우리어문연구 72집, 우리어문학회, 2022, 143-169.
- 배경재, "지적 자유와 도서관 장서검열 문제의 현장 인식과 과제," 한국문헌정보학회지 56, no. 2 (2022): 277-294.
- 김병국, "신문지법(新聞紙法)," 한국민족문화대백과사전, <https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0032954> (검색일:2024.06.02.).
- 전지현, "성교육·성평등 어린이책 빼라 도넘은 ‘도서검열’ 민원," 경향신문, 2023. 06. 26. <https://m.khan.co.kr/national/national-general/article/202307261510001>
- 정은주, "책을 불태운 다음엔 인간을 불사르게 된다," 한겨레신문, 2015. 09. 15. https://www.hani.co.kr/arti/politics/politics_general/715528.html
- 조유진, "금서, 시대를 비추다," 대학신문, 2023. 04. 10. <https://www.snunews.com/news/articleView.html?idxno=32585>
- 지윤수, "세월호 책 있다..학교 도서관 ‘검열’ 논란," MBC 뉴스, 2023. 06. 01. imnews.imbc.com/replay/2023/nwtoday/article/6497836_36207.html
- Australian Classification, Australian Classification Categories, <https://www.classification.gov.au/classification-ratings/what-we-classify> (검색일: 2024.06.05)
- Australian Law Reform Commission, Review of national classification systems, <https://www.alrc.gov.au/publication/national-classification-scheme-review-ip-40/issues-paper/the-current-classification-system/> (검색일: 2024.06.05)
- History Maps, "소련의 문학 검열," <https://history-maps.com/ko/story/History-of-the-Soviet-Union/event/Soviet-censorship-of-literature> (검색일:2024.05.01.).

청소년 독서교육 경험 및 필요성에 관한 인식 연구

목차

1. 서론
 - 1.1. 연구 목적 및 필요성
 - 1.2. 연구 용어 정의
 - 1.2.1. 연구 내 청소년의 정의
 - 1.2.2. 연구 내 독서교육의 정의
2. 청소년 독서교육 경험에 대한 조사
 - 2.1. 설문 조사 결과 및 분석
 - 2.1.1. 공통 질문 - 독서교육 경험 여부
 - 2.1.2. 독서교육 유경험자
 - 2.1.3. 독서교육 무경험자
 - 2.1.4. 기타
 - 2.2. 논의
3. 청소년 독서교육의 필요성과 현황에 관한 인식 조사
 - 3.1. 설문 조사 결과 및 분석
 - 3.1.1. 청소년 독서교육 필요성에 대한 인식
 - 3.1.2. 청소년 독서교육 현황에 대한 인식
 - 3.1.3. 기타
 - 3.2. 논의
4. 청소년 독서교육 활성화 방안
 - 4.1. 독서로 서비스
 - 4.2. 한 학기 한 권 읽기
 - 4.3. 공공도서관 프로그램
5. 결론
 - 5.1. 본문 요약 및 정리
 - 5.2. 제언

참고문헌

부록

1. 서론

1.1. 연구 목적 및 필요성

현대 사회, 인공지능(AI)이 등장하고 전 세계적으로 기술 발전이 이루어지면서 우리는 기계와 인간의 공존을 필수불가결하게 숙고하게 된다. 이 흐름에서 새롭게 등장한 사회적 우려 중 하나는 인간과 비슷한 수준으로, 어쩌면 그 이상으로 발전할 AI에게 인간이 대체되느냐의 여부이다. 이에 관하여 확답을 내리는 것은 아직까지는 너무 어려운 일이지만, 현재로서 ‘완전한 대체는 불가능하다’는 것이 세계적인 여론이다. ‘대체’라는 것은 비슷한 능력을 가진 두 개의 것들을 교차하는 것인데, AI의 발전이 도저히 따라잡을 수 없는 인간의 고유 능력들이 있기 때문이다. 서양 근대 철학자 르네 데카르트(René Descartes, 1596-1650)는 기계와 인간의 구분을 언어 능력(혹은 사고 능력)에 따라 하였으며, 현대 철학자들은 더 나아가 언어 교류를 통한 상상력을 인간 고유의 능력으로 내세운다. 이러한 인간만의 능력은 ‘독서’와 맞닿아 있다. 의미 단서를 바탕으로 무궁무진하게 새로운 의미를, 텍스트를, 세계를 창조해내는 행위는 독서 그 자체이며 독서를 통해 길러질 수 있는 것이기 때문이다.¹⁾ 독서라는 행위의 의미가 단순히 ‘책을 읽고 지식을 배움’을 넘어 인간 고유 능력의 개발의 일환으로 확장된 것이다.

문제는 사회의 변화가 기술 발전의 측면에서만이 아니라 사람들의 생활 전반에 걸쳐 영향을 미치고 있다는 점이다. 주도적으로 독서가 가능한 직업을 갖고 있지 않는 이상 독서는 일종의 여가 생활의 일환으로 분류되는 것이 일반적이며, 현대인들은 그들이 원하는 것들을 전부 실행할 수 있을 정도의 여가 시간을 가지고 있지 않다. 따라서 독서를 통한 능력 개발은 의무교육으로 분류되는 초·중·고등학교 시기나 본격적인 사회 활동의 시작인 대학교 시기에 실행되는 것이 가장 이상적이다.

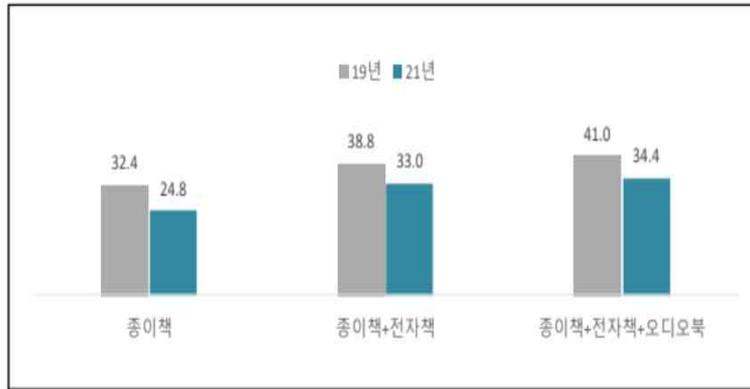
그러나 문화체육관광부가 발표한 ‘국민독서실태조사’ 결과에 따르면 청소년²⁾ 시기의 독서가 원활히 이루어지고 있지 않음을 알 수 있다. ‘2021 국민독서실태조사’ 자료에는 19년도 대비 21년도에 학생들의 연간 독서량이 큰 폭으로 감소한 것으로 나타났다. 또한 ‘2023 국민독서실태조사’ 자료에서는 청소년 시기 내에서도 학교 급이 높아질수록 학생들의 독서량이 눈에 띄게 줄어드는 것을 볼 수 있다. 이는 현재 청소년 시기에 해당하는 이들이 지속적이고 꾸준한 독서를 하는 것이 어려움을 시사한다.

1) 서혁, 독서 사회의 변화와 새로운 독서 교육 : 독서 환경의 변화와 교육적 대응을 중심으로, 독서연구(JRR) no.68, 한국독서학회, 2023, 9-33쪽.

2) 국민독서실태조사 내 ‘학생’의 범위는 초등학교(4학년 이상) 및 중·고등학생에 해당한다.

[그림 10] 연간 독서량 비교 (학생)

[단위 : 권]



<그림 1> 2019년도 대비 2021년도 연간 독서량 비교 (학생)³⁾

(Base : 전체 응답자, 단위 : 권)



<그림 2> 학교급 별 종합독서량(종이책+전자책+오디오북)⁴⁾

위의 표에서 ‘청소년 독서량이 줄어들고 있다’는 것보다 주목해야 할 점은 청소년 독서량이 ‘나이가 많아질수록’ 줄어들고 있다는 점이다. 이는 어린 시절의 독서 습관이 유지되기 어려운 사회를 청소년들이 겪고 있다는 의미임과 동시에 그들의 독서 환경이 갈수록 축소되는 환경에 놓인다는 것을 의미한다. 이러한 흐름이 지속될 경우 위에 언급한 ‘독서를 통한 능력 개발’의 초석을 쌓는 일이 힘들어질 뿐만 아니라 현재 사회적 논쟁점인 청소년들의 원활한 사회 진출의 기반이 되는 사고력, 문해력, 집중력 등의 부족 현상을 극복하기 더욱 힘들어진다.

이러한 문제점을 해결하기 위해서는 청소년들 스스로 독서에 관한 정체를 극복하도록 방임하는 것보다는 사회의 적극적인 개입이 필수적이라고 생각된다. 청소년들이 주도적인 독서를 통하여 자신만의 값진 경험을 할 수 있는 기회를 사회가 축소하는 것은 크나큰 손실이기 때문이다. 이를 위한 가장 대표적인 방법은 바로 독서교육을 확대하는 것이다. 단순히 책을 읽으라는 권유보다 올바른 독서법을 알려주고, 함께 체험하고, 독서의 즐거움을 깨닫게 해주는 것이 독서 습관 형성에 가장 긍정적인 기여를 하고, 특히 청소년 시기의 특성을 고려하였을 때 학교와 연계한다면 일정 부분 고정된 참여도 기대가 가능하기 때문이다.

그러나 우리나라의 청소년 독서교육에 관해서는 정확한 인식을 가지고 있는 이들이 적을뿐더러 여러 가지 개선점들이 존재한다. 따라서 본 연구는 해당 분야의 필요성을 토대로 설문 조사를 수행하여 청소년 독서교육에 관한 현황을 실제적·직접적으로 파악·분석하고 개선 방안을 제시함으로써 청소년 독서 문화 진흥을 이뤄내고자 하는 목적으로 진행되었다.

3) 문화체육관광부, 2021 국민독서실태조사, 2022.01.13.

4) 문화체육관광부, 2023 국민독서실태조사, 2024.04.18.

1.2. 연구 용어 정의

1.2.1. 연구 내 청소년의 정의

서론에서는 독서를 통한 능력 향상이 초등학생~대학생을 대상으로 이루어지는 것이 가장 이상적이라고 부분적으로 언급하였으나, 초등학교 저학년의 경우 본격적인 독서보다 읽기·쓰기를 배우는 것에 중점을 두고 있으며 대학교 고학년 또한 본격적인 취업 활동에 접어드는 시기라는 것을 고려하여 연구의 축이 될 ‘청소년’의 관한 정의를 다음과 같이 한다. 앞으로의 본문의 서술 및 연구를 위해 진행된 설문에서 청소년에 관한 정의를 ‘청소년 기본법’에 따라 ‘9세 이상 24세 이하’로 규정한다.

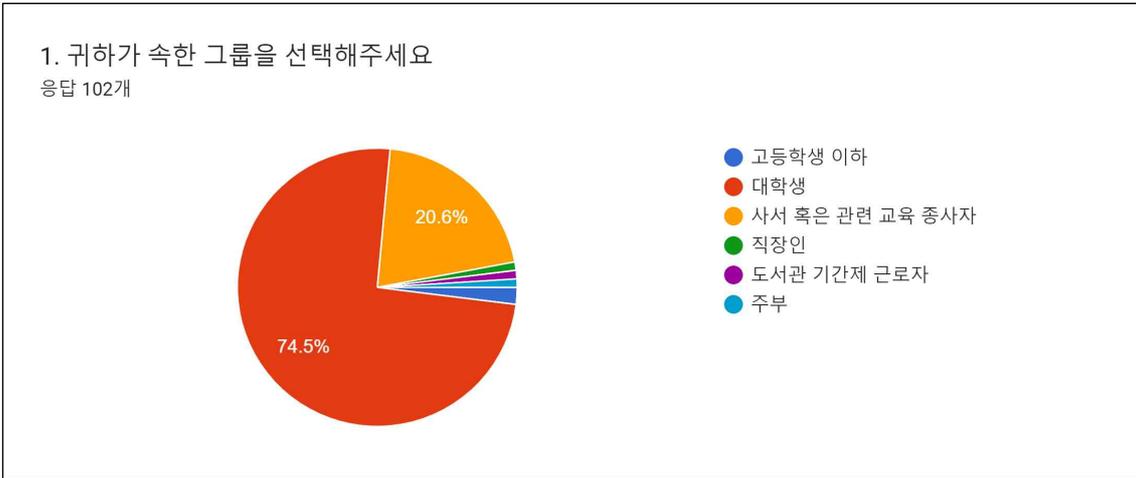
1.2.2. 연구 내 독서교육의 정의

독서교육을 통하여 형성할 수 있는 독서 문화의 방향은 크게 두 가지로 나눌 수 있다. 첫 번째는 즐거운 독서 경험과 연계된 것으로 평생 독자이자 평생 작가를 양성하고자 하는 목표를 지닌다. (중략) 두 번째는 진지한 독서 경험과 관련된 것으로, 사회적 독서를 통해 개인이 가진 생각에 대해 진지하게 이야기하고, 그런 진지한 사색과 고민을 나누는 것이 어색하게 느껴지지 않는 문화를 형성할 수 있도록 하는 것이다.⁵⁾ 본 연구가 실현시키고자 하는 목표의 궁극적인 지향점과 관련하여서는 평생 독자의 양성이 더욱 중요하다고 판단하여 해당 연구에서 독서교육은 첫 번째 방향과 연관하여 정의한다. 따라서 해당 연구 내 독서교육은 학습자가 일상생활 속에서 텍스트를 익숙하고도 자연스럽게 만날 수 있도록 하는 환경 및 습관 조성 및 관련된 모든 활동 일체라고 정의한다.

2. 청소년 독서교육 경험에 대한 조사

해당 연구를 위하여 4월 30일~5월 8일(약 1주일)의 기간 동안 설문 조사를 수행하였다. 보다 더 넓은 범주에서 응답자를 받기 위하여 구글 폼을 제작하여 온라인으로 답변을 받는 형식으로 진행하였으며, 설문 조사지를 중점적으로 배포할 그룹의 선정 과정은 다음과 같다. 연구의 중점이 되는 ‘청소년’이라는 그룹에 속하는 이들 중 체계적이고 판단력 있게 응답 가능하며 연구자 본인의 설문 자료 배포가 가능한 집단-주로 대학생-을 우선 선발하였다. 또한 독서교육의 또 다른 중추라고 할 수 있는, 독서교육을 주도적으로 진행해야 하는 그룹인 ‘사서 혹은 관련 교육 종사자’에게도 설문 자료를 배포하였으며, 그 외에 응답자들의 2차 배포를 통하여 응답을 제출한 그룹이 존재한다. 온라인 대학생 커뮤니티인 ‘에브리타임’과 네이버 카페 사이트를 통하여 설문지를 돌린 결과 총 102명의 응답을 수집할 수 있었으며, 응답자 중 가장 큰 비중을 차지하는 그룹은 대학생(76명), 사서 혹은 관련 교육 종사자(21명)이다. 이를 시각화하면 <그림 3>과 같다.

5) 김은혜, 독서 교육을 위한 사회적 독서의 개념 연구 - 국어 교사의 인식을 중심으로, 국어교육학연구 59권 1호, 국어교육학회, 2024, 71-96쪽.



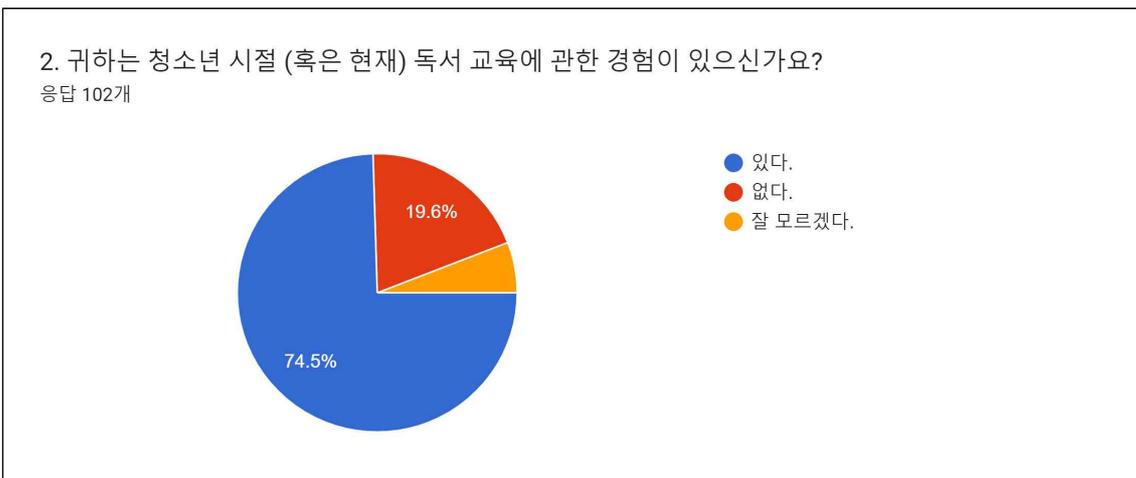
<그림 3> 독서교육 관련 설문 조사 응답자 비율

또한 설문 문항을 구성할 때, 짜임새 있는 독서교육 현황 파악을 위하여 응답자들의 전체적인 독서 경험 여부를 가장 먼저 조사하고 그들의 독서 경험 응답에 따라 분류한 그룹별로 각기 다른 응답을 수집할 수 있도록 하였다. 따라서 앞으로 서술할 결과 및 분석 내용 또한 이와 같은 흐름에 따라 항목을 나누었음을 미리 알린다.

2.1. 설문 조사 결과 및 분석

2.1.1. 공통 질문-독서교육 경험 여부

청소년 독서교육 현황 파악을 위하여 진행된 설문 조사의 첫 문항이자 공통 질문으로 청소년 시절 (혹은 현재) 독서교육에 관한 경험을 물었다. 그 결과 응답자의 74.5%(76명)가 '있다'라고 답하였으며 19.6%(20명)는 '없다'라고 답하였다. 나머지 응답자인 5.9%(6명)의 인원은 '잘 모르겠다'라고 답하였다. 이를 시각화하면 <그림 4>와 같다.

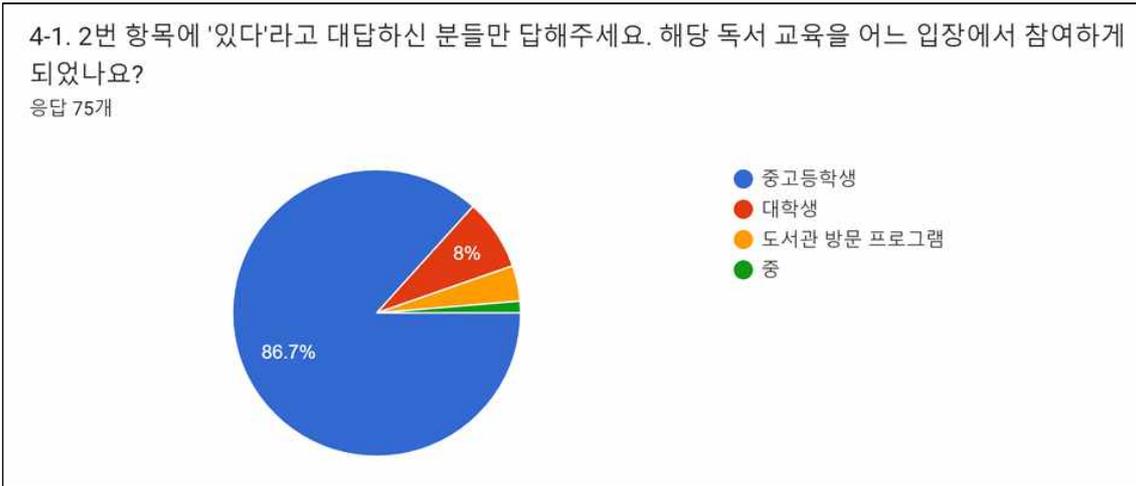


<그림 4> 독서교육 경험에 관한 전체 응답 결과

2.1.2. 독서교육 유경험자

독서교육에 관한 경험이 있다고 대답한 응답자(76명)를 대상으로 다음과 같은 질문들을 하였다. 먼저, 응답자들의 독서교육 참여 경험이 이루어진 경로를 파악하기 위하여 그들이 경험한 독서교육을 어느 입장

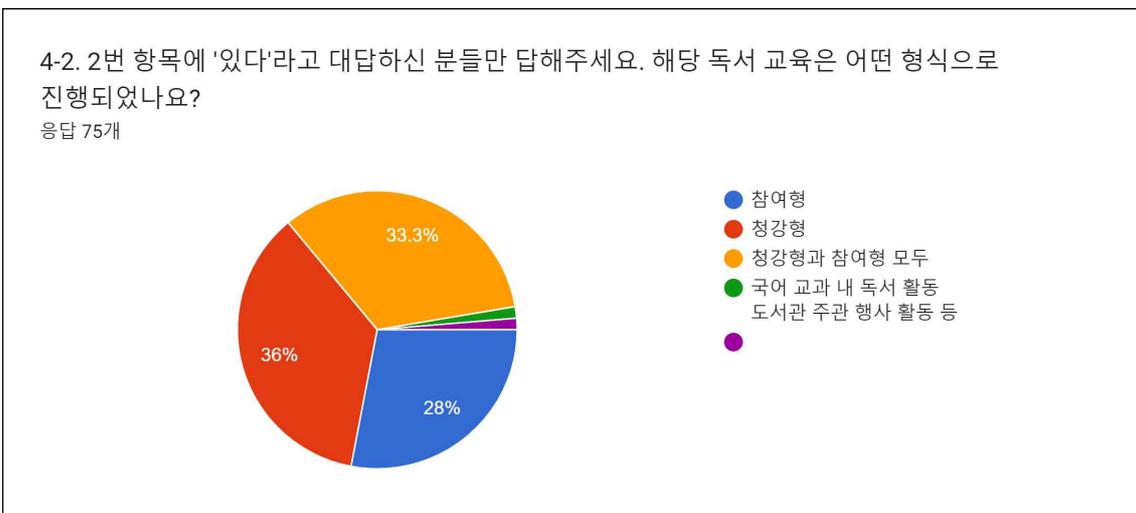
에서 참여하였는지를 물었다.⁶⁾ 그 결과 중·고등학생의 입장에서 참여하였다고 응답한 응답자가 86.7%(65명)로 가장 많았고, 대학생의 입장에서 참여하였다고 응답한 응답자가 8%(6명)로 뒤를 이었다. 또한 도서관 방문 프로그램 참여자의 입장으로 참여하였다는 응답자가 4%(3명), 기타 응답자가 1.3%(1명)의 비율로 나타났으며 미응답자는 1명이었다.



<그림 5> 독서교육 유경험자들의 해당 교육에 참여할 당시 입장 조사

이를 통하여 현대 사회에서 청소년 시기에 독서교육에 접할 수 있는 기회가 압도적으로 중·고등학생의 입장일 때에 많이 나타난다는 것을 파악할 수 있다. 또한 기타 응답을 열어두었으나 특별히 주목할 만한 응답이 나타나지 않은 것에 대하여 중·고등학생, 대학생, 도서관 방문 프로그램이 청소년 시기 독서교육의 거의 독점적인 루트를 담당하고 있다는 것을 알아볼 수 있다.

두 번째 질문은 응답자들이 참여한 독서교육의 형식에 관하여 파악하기 위하여 진행되었다. 청강형으로 운영되었다고 답한 응답자가 36%(27명)로 가장 많았으며, 참여형이었다는 응답자는 28%(21명), 청강형과 참여형의 형식을 동시에 경험하였다는 응답자는 33.3%(25명)이었다. 또한 기타 항목으로 국어 교과 내 독서 활동, 도서관 주관 행사 활동 등을 통하여 독서교육에 참여하였다는 응답자가 1.3%(1명) 존재하였다. 그 외 빈칸을 제출하여 무응답으로 처리된 1.3%(1명)와 미응답자가 있음을 확인할 수 있었다.

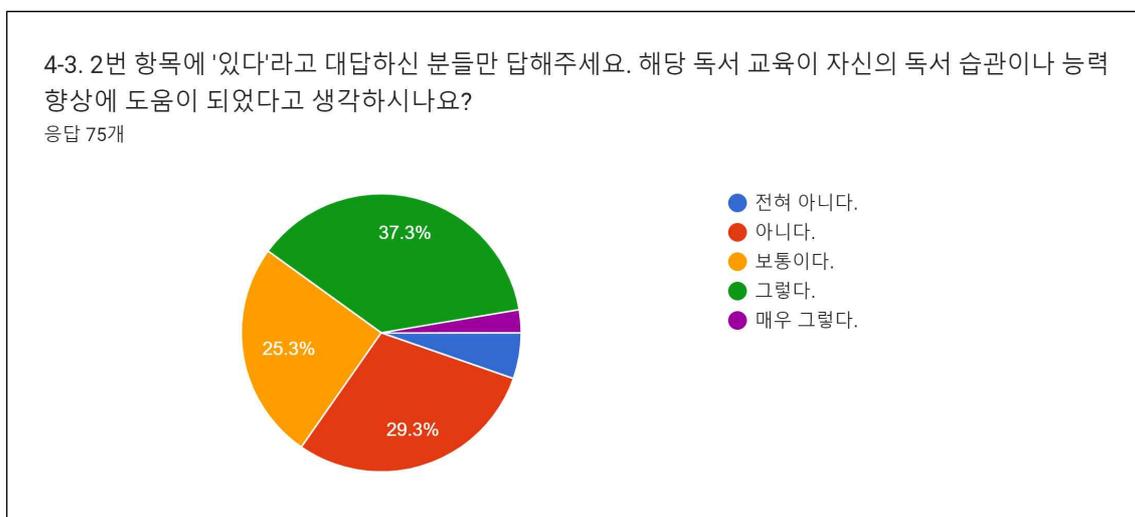


6) 해당 질문에 대한 응답을 객관형으로 제시할 때, 하나의 경험에 대해 중복된 입장에서 참여한 이들의 복수 응답을 막기 위하여 중·고등학생, 대학생의 입장에서 참여한 독서교육의 형태는 학교 내부에서 이루어진 활동으로 제한하였으며, 독서교육 경험이 2번 이상일 경우에는 그들의 참여 비중이 더 높았던 항목에 답함을 요청하였다.

<그림 6> 독서교육 유경험자들이 참여한 독서교육 형식

위 응답을 통하여 현재 청소년을 대상으로 시행되고 있는 독서교육들이 형식적 측면에서는 어느 한쪽으로 특별히 치우치지 않고 균형 있는 비중으로 이루어지고 있음을 확인할 수 있다.

첫 번째, 두 번째 질문을 통하여 독서교육 유경험자들을 대상으로 진행된 독서교육의 형태에 관하여 파악할 수 있다고 생각하여 마지막으로 제시한 세 번째 질문은 응답자들이 경험한 독서교육의 효능에 관하여 이루어졌다. 해당 독서교육이 응답자들의 독서 습관이나 능력 향상에 도움이 되었는지를 ‘전혀 아니다’부터 ‘매우 그렇다’까지의 5단계로 나누어 스스로 평가해보기를 요청하였다. 그 결과는 <그림 7>과 같다.⁷⁾



<그림 7> 독서교육 유경험자들의 독서교육 효능 판단

해당 질문에 대한 응답은 단순히 위의 결과를 표면적으로 분석하는 것보다 결과와 관련하여 각각의 응답자가 그와 같이 응답한 이유를 아는 것이 현재 독서교육의 부족한 점을 알고 개선 방안을 제시하는 데에 더욱 도움이 될 것이라 판단, 응답자들에게 추가적으로 위와 같이 응답한 이유에 대해 물었다. 이에 총 71명의 응답자들이 답해주었으며, 앞에서 같은 응답을 한 응답자들의 답을 그룹으로 묶어 분류한 다음 정리한 내용은 다음과 같다.

먼저 ‘그렇다’와 ‘매우 그렇다’라고 답한 응답자들과 ‘보통이다’라고 답한 응답자들 중 ‘그렇다’와 같은 맥락으로 답한 응답자들이 느낀 그들의 독서 습관이나 능력 향상에 관하여 구체적으로 답한 바를 종합해 보았다. 가장 많은 비중을 차지한 답변은 독서교육이 기존에 지닌 독서 능력⁸⁾을 발전시키는 데에 도움이 되었다는 점이었으며, 독서교육을 통하여 새롭게 독서 습관을 함양하거나 편향적이었던 독서 습관을 더 향상된 방향으로 개조할 수 있었다는 응답이 그 뒤를 이었다. 독서에 관한 재미를 알고 흥미를 느끼는 데에 도움이 되었다는 응답 또한 적지 않았다. 뿐만 아니라 글쓰기 능력 등 독서와 관련된 기타 능력 향상을 이루는데 기여하였다고 답한 이들과 독서의 중요성 강조 측면에서 도움이 되었다는 응답들도 존재하였다.

7) 매우 그렇다: 2.7%(2명), 그렇다: 37.3%(28명), 보통이다: 25.3%(19명), 아니다: 29.3%(22명), 전혀 아니다: 5.3%(4명)의 비율로 나타났으며, 1명의 미응답자가 존재하였다.

8) 기록하며 읽기, 비판적으로 읽기, 생각 확장하기, 효율적으로 읽기, 해석하고 공유하기 등 독서 과정 및 활동에 관련된 능력.

기존에 지닌 독서 능력 함양에 도움	29%
독서 습관 함양 및 편향적 독서 습관 개조에 도움	26%
독서에 관하여 재미/흥미 부여에 도움	20%
독서와 관련된 기타 능력 향상에 도움	17%
독서의 중요성 강조 및 새로운 관점 제시	8%

<표 1> 독서교육에 관한 긍정적 경험의 이유⁹⁾

다음으로 ‘아니다’와 ‘전혀 아니다’라고 답한 응답자들과 ‘보통이다’라고 답한 응답자들 중 ‘아니다’와 같은 맥락으로 답한 응답자들의 답변 정리 결과는 이렇다. 가장 주된 답변은 그들이 경험한 독서교육이 독서 습관 형성 및 능력 함양으로 이어지지 않았다는 내용이었다. 형식적으로 이루어져서 가볍고 지루하다는 느낌을 받아 집중이 어렵고 참여가 어려웠다는 답변 또한 존재하였다. 이는 참여자 스스로도 교육에 흥미를 느끼지 못하여 전체적으로 와닿지 않아 불만족스러웠다는 답변과 이어진다. 그 외에도 일회성·주입식·통보형 교육이라 배운 것이 적었기 때문에 아쉬웠다는 답변과 교육 자체의 진행이 원활하지 못하였다는 답변이 존재하였다.

독서 습관 형성 및 능력 함양으로 이어지지 못하였음	36%
형식적으로 이루어져 참여가 어려웠음 (질이 낮았음)	21%
참여자 스스로 재미/관심이 없었음	21%
일회성·주입식·통보형 교육이라 배운 것이 적었음	15%
교육의 진행이 원활하지 않았음	8%

<표 2> 독서교육에 관한 부정적 경험의 이유

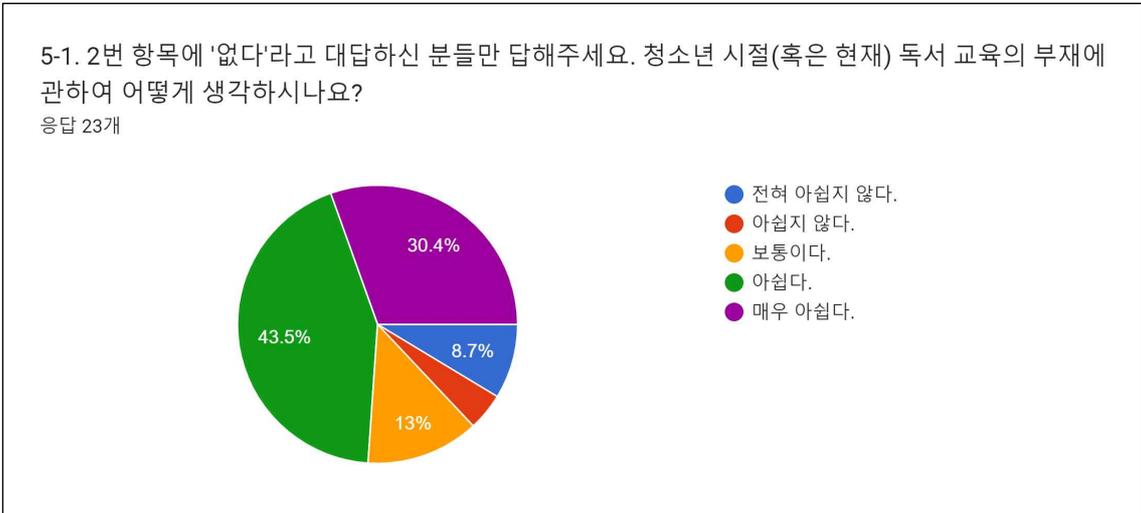
이와 같은 추가 답변을 고려해보면 독서교육이 도움이 되었다고 답한 이들은 해당 경험을 통해 그들의 독서 능력이나 습관에 관하여 향상을 이룰 수 있게 되었고, 그 결과 독서에 흥미를 붙이고 교육 이후에도 추가적인 실천으로 이어질 원동력을 얻은 것으로 보인다. 반면 독서교육이 큰 도움이 되지 않았다고 답한 이들은 교육 자체가 참여자 대다수가 집중할 만큼 흥미롭지 않았으며, 따라서 교육이 원활히 진행되지 못하여 교육 후 추가 활동이나 능력 향상으로 이어지지 못한 경험을 하였음을 알 수 있다.

2.1.3. 독서교육 무경험자

독서교육에 관련된 경험이 없다고 답한 응답자(20명)를 대상으로는 독서교육을 경험해보지 못한 이들에게 그러한 경험의 부재가 어떻게 느껴지는지를 알고 앞으로 나아갈 방향을 잡기 위하여 청소년 시절 독서교육의 부재와 관련하여 질문을 하였다.¹⁰⁾ 그 결과 ‘매우 아쉽다’라고 응답한 인원이 30.4%(7명), ‘아쉽다’라고 응답한 인원이 43.5%(10명)인 것으로 나타났으며, ‘보통이다’라고 응답한 이들이 13%(3명), ‘아쉽지 않다’가 4.3%(1명), 마지막으로 ‘전혀 아쉽지 않다’라고 답한 8.7%(2명)의 인원이 있었다.

9) 복수 응답 허용, 백분율 소수점 첫째 자리에서 반올림. *앞으로 본문에 나오는 모든 표 또한 이와 같음.

10) 연구를 위하여 배포한 설문지에서 질문이 요하는 응답자가 아닌 이들이 특정 항목에 응답하지 않도록 하기 위하여 응답을 요하는 기준을 명시해두었으나, 해당 질문에 3명에 추가 응답자가 답변을 입력하여 결과값이 함께 산출되었다. 그러나 3명의 응답이 고루 분포되어 결과에 특별히 영향을 미칠 수치는 아니라고 판단, 따라서 최종적으로 수집된 결과는 20명이 아닌 23명을 대상으로 수집되었다.



<그림 8> 청소년 시기 독서교육의 부재에 관한 의견 응답 내용

해당 결과를 통하여 청소년 시기 독서교육에 부재에 관하여 아쉽다고 생각하는 이들이 그렇지 않은 경우보다 약 3-4배 더 많은 것을 알 수 있었으나, 조금 더 구체적인 이유를 파악하기 위하여 응답자들에게 부가 질문으로 해당 응답의 이유를 설명해달라고 요청하였다. 총 21명이 답하였으며, 이를 아쉽다는 입장과 아쉽지 않다는 입장으로 나누어 정리하였다.

부가 질문에 답한 총 21명의 응답자들 중 아쉽다는 입장에서 응답한 이들은 대체로 그들이 청소년이었을 당시 (혹은 현재) 독서교육을 받았더라면 독서에 대한 태도가 현재와는 달라졌을 것 같기 때문이라고 답하였다. 독서교육을 통하지 않는다면 대체로 홀로 책을 접해야 하는데 그러면 길게 독서 습관을 지속할 흥미가 떨어지고, 입시에 밀려 독서를 미루게 된다는 것이다. 또한 당시 누군가가 책 읽기에 관한 조언을 해주거나 공감할 수 있었다면 독서에 관한 더 많은 추억들과 친밀감이 생겼을 것이라는 의견과, 대학교 생활에서 책과 관련된 과제에 접근하는 데 도움이 되었을 것 같다는 의견도 있었다.

당시 독서교육의 부재로 인한 청소년기 독서 경험의 아쉬움	29%
청소년 시절의 독서 및 관련 능력 함양에 대한 기대	25%
청소년 시절부터 성인까지 이어지는 독서 습관 형성에 관한 기대	21%
관련 경험이 청소년 시기 전반적인 경험의 질을 향상시켰을 것이라는 아쉬움	17%
독서의 부재로 인한 어휘력 감소나 상식 부족 현상에 관한 독서교육의 필요성	8%

<표 3> 독서교육의 부재와 관련한 아쉬움의 이유

반면 그들의 청소년 시기 독서교육의 부재에 관하여 아쉽지 않다는 입장에서 답한 이들은 공통적으로 독서교육을 통하지 않더라도 그들 스스로 찾아 독서를 할 수 있는 환경이었고, 그렇게 하였기 때문에 아쉽지 않았다고 답하였다.

이와 같은 응답을 통하여 청소년 시기 독서교육을 경험하지 못한 이들은 대체로-스스로 독서 능력을 형성할 수 있는 소수를 제외하고-그들의 현재 독서 생활에 긍정적 영향을 미쳤을 것이라고 예상되는 경험의 부재를 아쉬워하고 있음을 파악할 수 있었다.

2.1.4. 기타

독서교육에 관한 경험을 물었으나 '잘 모르겠다'라고 응답한 응답자(6명) 집단이 존재하였다. 이들에게 그리 응답한 이유를 물었으며, 이에 '독서교육'이라는 것이 정확히 무슨 내용을 의미하는 것인지 잘 모르겠다는 답변과 독서에도 교육이라는 것이 있는 줄 몰랐다는 답변, 그리고 자신이 참여하였던 프로그램이 독서교육에 포함되는 것인지 판단하기 어렵다는 답변을 받을 수 있었다.

2.2. 논의

해당 설문을 통하여 앞으로의 청소년 독서교육이 나아가야 할 방향에 관한 논의점들은 이렇다.

우선, 청소년 독서교육이 특히 중·고등학생에 해당하는 연령을 대상으로 실행될 때 높은 참여율을 달성할 수 있다는 점이다. 이는 학교 밖에서 학생들이 개별적으로 참여하는 것보다 학교 내부에서 참여할 수 있도록 함에 나타나는 결과라 사료된다. 이에 대하여 독서교육을 주도하는 여러 기관이나 담당자들이 학교들과 활발히 연계할 수 있도록 하는 것이 중요함을 알 수 있다. 다만, 일방향적이고 지루한 교육은 학생들의 참여도에 있어 효능이 떨어지기 때문에 능동적 참여가 가능하거나 청소년들의 흥미를 자극시킬만한 요소를 교육에 가미해야 할 필요성이 매우 크다.

두 번째 논의점은 독서교육이 실행되지 않는 구역들을 파악할 수 있는 지표를 만들어 최대한 많은 청소년들이 독서교육 경험을 가질 수 있도록 해야 한다는 점이다. 이는 독서교육의 효과보다 그러한 경험에 대한 기억으로 개인의 독서 환경을 변화시키는 데 중점 둔 것이다. 독서교육에 참여하지 못하여 아쉬움을 느끼게 되는 경우가 그렇지 않은 경우보다 월등히 많은데, 그럴 경우 독서 자체에 대한 의욕 저하나 개인의 능동적 독서 생활에 영향을 줄 수 있다.

가장 중요한 것은 독서교육이 긍정적인 경험이 되도록 해야 한다는 점이다. 이를 위해서는 독서교육에 참여한 청소년들이 그 경험이 즐거웠다고 인식할 수 있도록 도와야 하고 그들의 독서 습관이나 능력에서 향상을 경험할 수 있도록 해야 한다. 이를 위해서는 일회성 독서교육보다 지속적인 교육의 진행을 통하여 청소년들이 본인이 성장하고 있음을 스스로 느낄 수 있도록 진행해야 한다.

3. 청소년 독서교육의 필요성과 현황에 관한 인식 조사

현재 우리나라의 청소년 독서교육에 관한 인식 조사를 위하여 설문문의 구체적인 내용을 구상하였다. 위 항목에서 분석한 청소년 독서교육 경험에 대한 조사를 진행한 설문지와 동일한 설문지 내에서 답변을 수집하여 설문 배포 내용 및 응답자 또한 위에서 언급한 내용¹¹⁾과 동일하다.

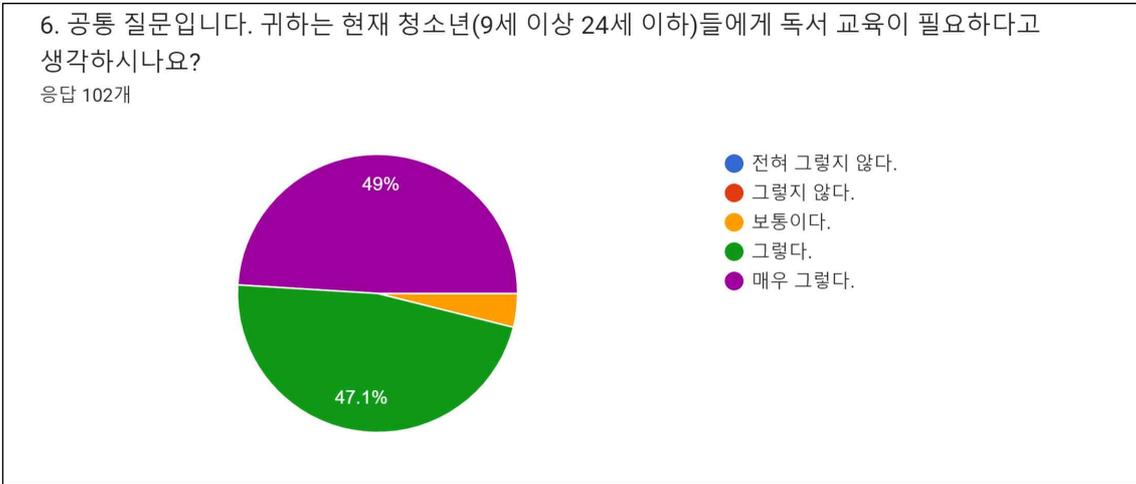
3.1. 설문 조사 결과 및 분석

3.1.1. 청소년 독서교육 필요성에 대한 인식

청소년 독서교육의 필요성에 관해서는 이 글의 서문에서 잠깐 언급한 바 있다. 그러나 우리 사회의 흐름이나 청소년 독서 현황에 관한 수치를 통한 표면적인 필요성 인식이 중요함과 별개로, 독서교육을 주도할 당사자들의 의견이 사실상 앞으로의 독서교육의 방향을 결정할 것이라 생각된다. 따라서 이번 설문을 통하여 실제 청소년 독서교육의 대상이 되는 이들은 그러한 필요성에 대하여 어떠한 의견을 지니고 있는지를 설문지를 배포하여 조사하였다.

그 결과 ‘현재 청소년들에게 독서교육이 필요하다’라고 생각하느냐는 질문에 총 102명의 응답자 중 49%(50명)의 인원이 ‘매우 그렇다’라고 응답한 것을 알 수 있었다. 이를 이어 47.1%(48명)의 응답자가 ‘그렇다’라고 답하였으며, 3.9%(4명)의 응답자는 ‘보통이다’라고 답한 것을 확인할 수 있었다. ‘그렇지 않다’와 ‘전혀 그렇지 않다’의 항목에 답한 이는 존재하지 않았다. 이를 시각화하면 <그림 9>와 같다.

11) ‘본문 2’ 첫 문단 및 <그림 3>.



<그림 9> 청소년 독서교육의 필요성에 관한 답변 내용

해당 질문의 결과에서 주목할 만한 점은 ‘그렇지 않다’와 ‘전혀 그렇지 않다’에 답한 이들이 한 명도 없다는 점이다. 이는 사회 전반에 걸쳐 청소년 독서교육의 필요성이 인정받고 있다는 것을 시사한다. 이러한 필요성에 대하여 응답자들이 어떠한 견해를 가지고 있는지를 보다 구체적으로 파악하기 위하여 이어지는 질문을 통하여 위 응답에 관한 구체적인 이유를 서술하기를 요청하였으며, 그렇게 수집된 주요 응답들을 간결히 정리한 내용은 다음과 같다.

청소년 독서교육의 필요성을 문해력 및 어휘력 저하 현상의 해결을 위한 측면에서 강조하는 답변의 비율이 가장 높았다. 독서 자체가 가지는 중요성을 강조하며, 이러한 독서에 청소년들이 더 활발히 접근할 수 있도록 하는 방법의 일환으로 독서교육의 필요성을 답한 집단의 비율이 그 다음을 이었다. 또한 독서를 통한 기타 능력 개발 과정에서 도우미의 역할로 독서교육을 강조한 응답자들과, 장기적으로 큰 도움이 되는 독서 습관에 관해 청소년기의 역할이 중요함을 알고 청소년기 독서 습관 함양에 도움을 주는 역할로 독서교육의 필요성을 주장한 응답자들이 존재하였다. 독서교육의 목표 중 하나인 독서 방법, 독서 활동 등에 관한 정보 제공을 필요로 하는 집단과 현재 우리나라의 낮은 독서 수준을 기사로 접하고 독서 장려책의 일환으로 독서교육을 필요로 하는 집단이 있음을 알아볼 수 있었다. 전자기기 및 영상 매체의 과도한 의존 양상의 해결을 위하여 독서교육을 강조하는 이들도 존재하였다.

문해력 및 어휘력 저하 현상의 해결책 측면에서 강조	29%
교육을 통한 독서 자체에 대한 흥미 증진 및 중요성 강조	18%
독서를 통한 기타 능력 ¹²⁾ 개발 및 향상 과정에 도움	16%
청소년 시기의 독서 습관 형성에 도움 (청소년 시기 독서 습관 강조)	12%
독서에 관한 구체적 도움의 필요성 (독서 방법, 독서 활동 등에 관한 정보 제공)	10%
우리나라의 낮은 독서 수준을 고려한 독서 장려책 역할의 필요성	9%
전자기기 및 영상매체 이용의 증가로 인한 부정적 현상의 해결책 측면에서 강조	7%

<표 4> 청소년 독서교육 필요성의 이유에 관한 의견 요약

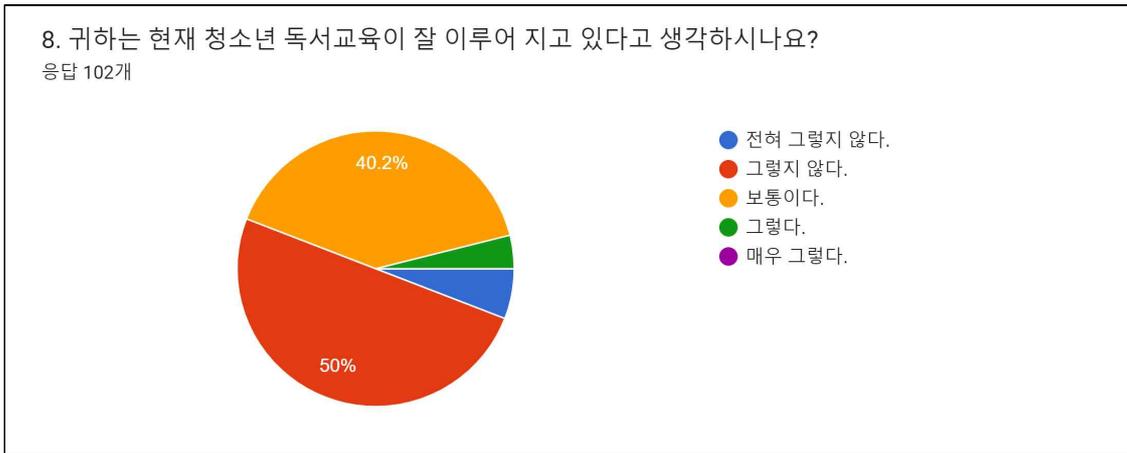
이러한 내용을 종합하였을 때, 많은 이들이 현재 우리나라 사회가 전반적으로 겪고 있다고 판단되는 다양한 문제들과 독서 능력 향상을 위하여 독서교육이 필수적인 요소로 받아들여져야 한다고 생각하고 있음을 알 수 있다. 독서를 주도적으로 하기 어려운 여건 및 하지 않는 상황 속에서 개개인의 독서를 증진시켜 줄 가장 대중적인 방법으로 새로운 독서교육이 대두되고 있다는 것이다.

12) 말하기 능력, 사고 능력, 글 분석 능력 등

3.1.2. 청소년 독서교육 현황에 대한 인식

대부분의 청소년 및 독서지도사 등이 독서교육의 필요성을 인지하고 있는 상황에서 그들이 느끼는 현재 우리나라 청소년 독서교육의 현황은 어느 정도일지를 파악하고자 하는 목적으로 이어지는 설문에서는 개인이 생각하는 현재 우리나라의 독서교육 시행 현황에 관하여 질문하였다.

그 결과 총 102명의 응답자의 답변을 수집할 수 있었으며, 그 중 '전혀 그렇지 않다'라고 답한 응답자들이 5.9%(6명), '그렇지 않다'라고 답한 응답자들이 50%(51명)의 비율로 존재하였다. 이어 '보통이다'라고 답한 응답자가 40.2%(41명), '그렇다'라고 답한 응답자가 3.9%(4명) 존재하였으며, '매우 그렇다'라고 답한 응답자는 존재하지 않았다. 이를 시각화하면 <그림 10>과 같다.



<그림 10> 청소년 독서교육 현황에 관한 답변 내용

'그렇지 않다'라고 답한 이들의 비율이 응답자 인원의 절반인 것에 대하여 일련의 추론이 가능하기는 하지만, '보통이다'라고 답한 이들의 비율 또한 적지 않은 것을 고려하여 위의 결과만 보고 정밀히 판단하기에는 다소 어려움이 있을 것으로 판단, 해당 질문과 관련해서도 위와 같이 답변한 이유에 대하여 추가 응답을 제출할 수 있도록 유도하였다.

그 결과 '전혀 그렇지 않다'와 '그렇지 않다'라고 응답한 이들은 주로 독서교육이 아예 시행되지 않거나 너무 적게 시행되어 접근이 어렵다는 점을 답변의 이유로 삼았다는 것을 알 수 있었다. 또한 청소년 시기의 주를 이루는 학업 과정 및 입시 준비 때문에 우선순위가 밀려 원활한 참여 및 진행이 어렵다는 점을 생각한 응답자들도 적지 않았다. 독서교육을 포함하여 독서와 관련된 전반적 행위 자체가 청소년들 사이에서 예전만큼 많이 이루어지지 않는다는 의견과 주변에서 독서교육을 통하여 독서 습관이나 능력이 개선된 사례를 보지 못하여 잘 이루어지지 않는 것처럼 생각된다는 의견도 있었다. 이에 더해 독서교육이 흥미를 자극하지 못하고 형식적이어서, 혹은 청소년들이 전자기기를 통한 콘텐츠에 습관적으로 시간을 투자하여서, 또 전문적인 독서교육 담당자가 너무 적어서 청소년 독서교육이 잘 이루어지고 있지 않는다는 생각이 든다고 답변한 응답자들이 존재하였다.

독서교육이 부재하거나 너무 적다고 생각됨 (접근이 어려움)	28%
학업 및 입시에 밀려 원활한 진행이 어려워 보임	20%
독서 행위 자체가 줄어들고 있다고 생각됨	18%
주위에서 독서교육을 통한 개선 사례를 접한 적이 없음	12%
독서교육이 흥미를 자극하지 못하거나 너무 형식적임	10%
청소년들의 전자기기 이용을 이기지 못함 (유튜브, 게임, 웹툰 등)	8%
전문적인 독서교육 담당자가 너무 적음	4%

<표 5> 독서교육이 잘 이루어지고 있지 않다고 생각하는 이유

‘그렇다’라고 답한 응답자들의 경우 답변자가 적어 의견을 다양하게 수집하지는 못하였다. 그럼에도 4명 중 3명은 다양한 기관에서 독서교육을 시행하고 있음은 알지만, 적극적이고 구체적인 홍보가 비교적 부족하여 청소년들이 활발히 참여하기 어렵다는 점을 부정하기 어려워 개선이 필요하다고 생각하여 위와 같이 응답하였음을 알 수 있었다. 나머지 한 명은 독서의 중요성에 대하여 지속적으로 상기시켜주는 측면이 있다는 점에서 효과가 있다고 생각하여 독서교육이 어느 정도 잘 이루어지고 있다고 답하였다고 말하였다.

마지막으로 ‘보통이다’라고 답한 응답자들의 추가 답변 내용이다. ‘보통이다’라고 답한 이유들 중 가장 큰 비중을 차지한 응답은 우리나라의 청소년 독서교육이 아직은 조금 더 발전할 필요성이 있다고 느껴지는 부분들이 있기 때문이라는 답변이었다. 이는 구체적으로 독서교육의 질, 구성, 분포 등을 고려하여 부족한 부분들이 개선되었으면 하는 생각인 것으로 나타났다. 현재 우리나라의 청소년 독서교육 현황에 관하여 자세히 아는 것이 없어 해당 선택지를 고른 이들 또한 많았다. 그 뒤를 이어 청소년들의 독서교육 참여도가 저조하다고 느낀 응답자들과 진행되는 다양한 독서교육에 대한 프로그램 홍보가 활발하지 않다는 응답자들의 비율이 같았으며, 독서에 관심이 있는 이들과 없는 이들 간의 독서교육 접근 및 참여에 관한 간극이 큰 것 같다는 답변도 나타났다. 독서교육이 주는 효능은 크지 않아 보이나 꾸준히 진행되고 있는 것 같다는 의견 역시 확인할 수 있었다.

조금 더 발전할 필요성이 있다고 느낌	31%
현재 청소년 독서교육 실태를 잘 모름	29%
독서교육 참여도가 저조하다고 생각됨	12%
독서교육 프로그램의 홍보가 원활하지 않음	12%
독서에 관심이 있는 이들과 없는 이들 사이의 간극이 큰 것 같음	10%
효능은 떨어지나 꾸준히는 되고 있는 것 같음	7%

<표 6> 청소년 독서교육 현황에 관해 보통 수준이라고 응답한 이유

이러한 내용들을 종합해 보았을 때, 현재 시행되고 있는 다양한 청소년 독서교육이 사실상 잘 이루어지고 있지 않다는 생각을 가진 응답자들이 대다수임을 파악할 수 있다. 동시에 그렇게 생각한 이유의 비중이 청소년 시기의 특성¹³⁾에 있기보다 독서교육의 현재에 있어 다양한 형태의 개선에 대한 요구¹⁴⁾에 있다는 점을 나타내는데, 이는 독서교육 개선을 통한 청소년 독서력 증진이라는 목표의 달성 가능성을 보여준다.

3.1.3. 기타

설문의 마지막 질문으로 응답자들이 평소에 우리나라 청소년 독서교육에 관하여 지니고 있던 생각이나 의견을 자유롭게 답할 수 있도록 하였다. 그렇게 수집된 답변들 중 이전의 다양한 질문에 대한 답들과 주된 내용이 중복되지 않으면서 앞으로의 독서교육의 방향성을 찾기 위하여 참고할 만한 응답들을 몇 가지 발견할 수 있었다.

첫 번째는 도서관에서 일하며 독서교육을 진행하고 있는 이로써 현재 대한민국의 독서교육이 너무 책에만 초점을 맞춘다는 생각이 든다는 답변이었다. 책을 중심에 두되, 다양한 형태의 정보와 영화, 음악, 미술 등 여러 가지 분야를 적절하게 조화시키는 독서교육이 필요하다는 의견이었다.

청소년의 독서교육에 가장 직접적으로 영향을 미치는 곳이 학교이기 때문에 학교 도서관 진흥을 위해 제도적으로 많은 지원이 필요하다고 생각한다는 답변도 있었다. 학교 도서관의 입지를 확립하고 사서교사의 지위를 보장하여야 그를 중점으로 학교 내 독서교육이 탄탄히 진행되어 재학 기간 내에서 충분히 효과를 볼 수 있을 것이라고 덧붙였다.

가장 많이 언급이 되었던 내용은 청소년들을 대상으로 이루어지는 입시 경쟁 때문에 독서교육이 의미를

13) 학업 및 입시를 위한 시간 사용, 스마트 기기 사용의 일상화 등.

14) 접근성 증진, 프로그램 흥미 및 재미 증진, 전문 교육자 배치, 홍보의 확장 등.

잃어버리고 있다는 것이다. 학습을 의무화하지 않고 청소년들이 자연스럽게 독서를 즐길 수 있는 환경을 마련하여야 독서가 지루하고 따분한 것만으로 인식되는 것이 아니라 한정된 시간 안에 최대한의 경험을 할 수 있는 도구이며 즐거운 것이라는 인식을 가질 수 있도록 하는 데 도움이 될 것이라는 의견이었다.

그 외에 종이책과 E-북에 대한 인식 차이를 줄이고 책의 형태와 상관 없이 능동적인 독서를 할 수 있도록 격려해주는 독서교육이 되어야 한다는 의견과 ‘유용하다고 생각되는 책’이 아니라 독서자가 ‘흥미를 느낄 수 있는 책’에서부터 시작할 수 있도록 돕는 독서교육이 되어야 한다는 의견도 있었다.

3.2. 논의

청소년 독서교육의 필요성에 대해서는 거의 모든 이들이 들어 인지하고 있고 인정하는 바임을 알 수 있다. 그러나 현재 시행되고 있는 독서교육 현황에 관해서는 아직 더 발전해야 한다는 인식이 주를 이루는 것 또한 사실이다. 따라서 해당 설문 결과를 토대로 정리한 청소년 독서교육의 시행 내용에 대한 인식의 개선을 위해 논의 및 발전을 요하는 부분들은 다음과 같다.

먼저, 독서교육의 분포와 관련된 부분이다. 이는 이 글 2장의 논의 부분에 언급하였던 독서교육 구역의 확대를 통한 청소년 시기 독서교육 미참여로 인한 독서 경험의 아쉬움 완화에 관한 내용과 일부 연관된다. 독서교육의 적절한 분포를 통하여 독서교육에 접근하기 어려운 것 같다는 인식을 버릴 수 있도록 도와야 청소년들이 그들 주위에서 진행되는 다양한 독서교육 및 독서 활동들을 직접 탐색하고 참여하고자 하는 의욕을 고취시킬 수 있다. 전국적인 독서교육의 분포 현황을 지속적으로 확인하고 부족한 곳들에 최대한 지원 방법을 마련할 수 있도록 할 수 있는 다양한 방안을 마련해야 한다.

독서교육의 홍보와 관련해서도 논의의 필요성이 있어 보인다. 수집된 답변들 중 직접적으로 독서교육 프로그램에 관한 홍보가 부족한 것 같다는 답변들도 존재하였음에 그 필요성을 알 수도 있지만 이에 더해 기존에 독서 및 독서교육에 관심이 있는 집단과 그렇지 않은 집단 간에 독서교육 참여도에 있어 큰 간극을 느낀다는 답변들 또한 비슷한 맥락으로 받아들일 수도 있다. 현재 다양한 독서 프로그램 진행 기관들이 적극적으로 홍보를 펼치기보다는 홈페이지 게시 등 직접 찾아보지 않으면 정보를 얻기 어려운 방법을 통하여 홍보를 진행하고 있음에서 그러한 간극이 있다고 인식되는 것이기 때문이다.

독서교육의 전문성에 관한 논의 또한 필요하다. 특히 청소년 독서교육의 형태가 전문적으로 교육받은 교육자의 주도 하가 아니라 교과 과정의 일부와 결합하여 나타나거나 단기성 교육자에 의하여 이루어지는 경우 참여자들의 흥미 및 교육의 효능이 떨어짐을 알아야 한다. 전문가의 구체적인 구성이 아니라 비전문가의 매뉴얼적인 구성이 교육 내용의 주가 된다면 형식적이니 것으로 변질되거나 참여자의 독서 능력 개선을 이뤘내기 힘든데, 그렇게 된다면 기존 참여자들의 지속적인 참여 및 새로운 참여자들의 유입을 기대하기 어려워진다.

4. 청소년 독서교육 활성화 방안

사회 내에서 꾸준히 대두되는 독서교육의 필요성에 대해 정부나 지자체 또한 다양한 독서교육을 실시하고 있다. 그러나 위 설문 조사에서 파악할 수 있었던, 현재 시행되고 있는 독서교육 행태에 관해서 아쉬움을 느끼는 사람들이 적지 않다. 따라서 해당 본문에서는 우선 우리나라 청소년 독서교육이 현재 어떠한 형태로 이루어지는지 알아보고 몇 가지 사례들에 대하여 앞에서 조사한 여러 가지 논의점을 기반으로 한 활성화 방안을 제안해 보도록 하겠다. 구체적으로 현재 독서교육 업계에서 가장 주목하는 키워드인 ‘독서로 서비스’, ‘한 학기 한 권 읽기’, 및 ‘공공도서관 프로그램’을 사례로 들고자 한다.

4.1. 독서로 서비스

최근 교육부와 한국교육학술정보원이 독서교육 통합플랫폼 ‘독서로15’의 구축을 완료함에 따라 2024년

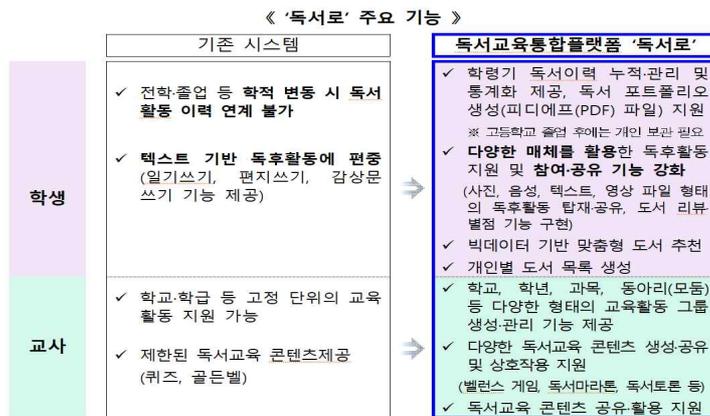
4월 23일부로 독서로 서비스가 전면 개통되었다. ‘독서로’는 17개 시도교육청별로 구축·운영되어 온 기존 독서교육종합지원시스템을 클라우드 기반으로 통합·고도화한 것이다. 학생의 독서 활동 이력을 체계적으로 기록·관리하여 빅데이터 기반 맞춤형 도서 추천 등 개별화된 서비스를 제공하고 상호작용 중심의 독서교육 활동을 지원한다.¹⁶⁾



<그림 11> ‘독서로’ 서비스 메인 화면

‘독서로’를 통하여 학생은 기존의 독서교육종합시스템이 담당하였던 기능과 같이 읽고 싶은 책을 검색하여 학교도서관에서 대출 가능 여부를 확인할 수 있다. 더 나아가 ‘독서로’에서는 인기도서·신착도서·추천도서 등을 확인하고 [나의 책장]에 담아 독서 관심 목록을 구성할 수 있으며, 자신이 읽은 책에 대한 감상평과 별점을 친구들과 공유하는 기능도 제공하고 있다. 또한, 독후활동을 사진·음성·텍스트·영상 파일 등으로 업로드하여 기록할 수 있고, 교사에게 피드백도 받을 수 있다.

교사는 ‘독서로’에서 밸런스게임, 독서마라톤 등 독서교육 콘텐츠를 직접 제작하고 다양한 형태(동아리·학급·교과·학년·학교 등)의 독서교육 활동 그룹을 개설할 수 있다. 이를 통해 학생 참여형 독서교육 활동을 진행하고 학생의 독후활동에 대한 피드백을 제공할 수 있다.¹⁷⁾



<그림 12> 독서로 주요 기능¹⁸⁾

기존 독서교육종합시스템과 새롭게 시행되는 독서로 서비스의 가장 큰 차이점은 디지털 정보매체에 익

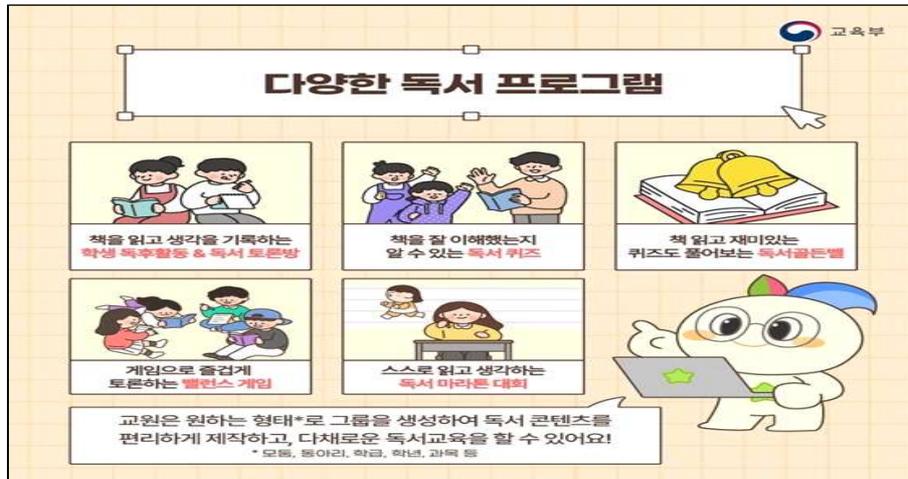
15) <https://read365.edunet.net>

16) 교육부 보도자료, 맞춤형 서비스로 학생 주도 독서활동 지원하는 독서교육통합플랫폼 ‘독서로’ 개통, 2024.4.22., <<https://www.moe.go.kr/boardCnts/viewRenew.do?boardID=294&lev=0&statusYN=W&s=moe&m=020402&opType=N&boardSeq=98723>>

17) 교육부 보도자료, 위의 글.

18) 교육부 보도자료, 위의 글.

숙한 학생들이 책을 읽고 난 뒤 온라인 상에서 다양한 독후활동을 할 수 있도록 디지털 기반의 독서 활동 지원 프로그램을 제공한다는 점이다.¹⁹⁾



<그림 13> '독서로' 제공 독서 지원 프로그램²⁰⁾

이를 통하여 현재 정책이 추구하는 독서교육이 기존의 텍스트 기반 독서교육을 넘어 빅데이터와 결합한 참여형·주도형 교육으로 변화하였다는 점을 알 수 있다. 평생 독서의 초석이 될 청소년 시기 독서 경험에 학생들이 흥미를 가지고 자발적으로 참여할 수 있도록 기존의 시스템을 개선한 것으로 보인다.

그러나 문제는 청소년 전부가 해당 시스템에 접근하도록 유도하는 것이 원활하지 않다는 점이다. 독서로 시스템에 학생이 로그인하기 위해서는 독서로 DLS(도서관 프로그램)에 등록(가입)되어 번호를 부여받아야 한다. 이러한 등록 작업은 학교 내부에 위치한 사서교사가 주로 담당하며, 따라서 독서로 DLS 프로그램을 도입하지 않는 일부 학교나 사서 인력이 배치되지 않은 학교의 학생들과 해당 학교에 별도로 소속되어 있지 않은 청소년들은 시스템 회원가입 자체가 어렵다. 또한 독서로 개통 이후 독서로 가입 및 이관에 대한 안내가 학생들을 위한 필수사항으로 분류되지 않으면서 독서로라는 신생 독서교육 시스템에 관하여 아직 많은 학생들의 인식이 부족하다. 학생들이 새로운 시스템의 참여를 위해서는 교내 도서관에 직접 방문하여 아이디어를 받아 가야 하는데, 존재에 대한 인식부터 부족하여 아직까지는 대부분의 학생들에게서 적극적인 활동이 이루어지지 않고 있다.

이러한 문제점을 개선하기 위하여 각 학교에서는 별도로 학생들을 대상으로 한 독서교육종합시스템을 이은 새로운 독서교육 시스템인 '독서로'에 관한 교육을 잠깐이라도 진행할 수 있도록 하였으면 한다. 이는 학생들에게 독서로에 대한 인식을 심어주고 참여도를 높이는 데 기여할 것이다. 해당 시스템이 설립되지 않은 학교에는 외부 사서나 기관 연계자가 투입되어 학생들의 참여가 가능하도록 기반만이라도 다질 수 있도록 해야 한다. 또한 중·고등학생의 신분에는 해당하지 않는 청소년들을 대상으로는 학교 도서관과 연계한 독서로 시스템과 비슷하게 공공도서관과 연계한 독서교육 플랫폼이 제공될 수 있으면 가장 좋을 것이다. 만약 지역의 다양한 공공도서관과 연계된 독서교육 플랫폼이 새롭게 구축되고 안정화된다면 이는 추후에 청소년 뿐만 아니라 성인을 대상으로도 확대될 가능성도 있다는 점에서 꼭 필요하다고 생각된다.

4.2. 한 학기 한 권 읽기

독서로 이전, 청소년 독서교육하면 꼭 언급되는 키워드 중 하나는 바로 '한 학기 한 권 읽기' 제도이다.

19) 교육부, 독서활동 체계 관리·맞춤형 도서 추천... 독서교육통합플랫폼 '독서로' 개통, 2024.4.23. 대한민국 정책브리핑 <<https://www.korea.kr/news/policyNewsView.do?newsId=148928444>>

20) 대한민국 정책브리핑, 위의 글.

교육부는 2015년 '바른 인성을 갖춘 창의융합형 인재' 육성을 위한 '2015 개정 교육과정'을 발표하고, 핵심 교과과정으로 독서를 꼽았다. 독서를 통해 학생들의 인성, 상상력, 창의력, 소통 교육이 가능하다고 본 것이다.²¹⁾ 그것이 2015 개정 국어과 교육과정에 '한 학기 한 권 읽기'가 도입된 배경이 되었으며, 국어과 수업 방식의 혁신 방법으로 강조되며 많은 관심을 받았다.

한 학기 한 권 읽기의 구체적 내용은 초등학교 3학년부터 고등학교 3학년까지 한 학기 중 국어과 일부 수업 시간에 학생들이 책을 선택하여 읽고 그에 대하여 생각을 나누고 표현하는 활동을 하는 것이다.²²⁾ 이는 학생들이 필수로 들어야 하는 교과 수업과 연계하여 학생들 스스로 그들이 탐독할 책을 고르고, 읽고, 공유하는 활동을 할 수 있다는 점에서 큰 의미가 있다. 또한 교육과정 개정에 따라 국어 교과서 단원 중 하나로 해당 내용이 포함되어 있다는 점에서 학교 내 사서교사, 도서관과 연계하여 진행이 가능하였고, 그 외에도 담당 교육자마다 효과적인 시행 방법을 적용해보는 등 다양한 시도가 나타났다.

그러나 최근 교육부가 발표한 '2022 개정 교육과정' 시안에서 '한 학기 한 권 읽기'가 성취 기준과 교수·학습 대상에서 사라졌다.²³⁾²⁴⁾ 학업 및 입시에 밀려 독서교육의 원활한 진행이 어려워 보인다는 인식이 많은 만큼, 교과과정과 연계한 독서교육의 시행에 있어 법적 규제가 사라졌다는 점은 아쉬움을 남긴다. 그러나 '한 학기 한 권 읽기'의 활성화와 관련하여 개선되어야 할 점은 제도적 측면과 관련된 내용이 아니다. 현재의 흐름으로 보았을 때, '한 학기 한 권 읽기'가 제도적 강제성이 부여되지 않더라도 교육자의 역량 내에서 충분히 이어서 시행될 수 있다고 생각되기 때문이다. 실제로 최근 강원특별자치도교육청(교육감 신경호)은 초·중·고등학교 교사와 사서교사를 대상으로 독서·인문교육 활성화를 위한 '한 학기 한 권 읽기' 수업 교사 역량 강화 연수를 실시하는 움직임을 보이기도 하였다.²⁵⁾ 주목해야 할 점은 교과 시간 내에서 해당 독서 활동이 진행되면서 나타나는 다른 문제점이다.

'한 학기 한 권 읽기'를 시행한 대부분의 교사들은 교과 시간을 효율적으로 활용하기 위하여 해당 활동 내용을 수행평가 제도와 결합하는 양상을 보였다. 이는 학생들의 활동이 '평가'와 결합함을 의미한다. 평가의 기준은 명확함을 포함하므로 해당 활동의 전개 과정에 있어 필연적으로 정형화되고 구조화된 활동 양식이 필요하게 된다. 결국 위 설문에서 청소년들이 독서교육의 효과를 언급하며 대두되었던 '독서교육이 흥미를 자극할 수 있어야 청소년들이 느끼는 효능감에 긍정적인 영향을 미친다'라는 논점에 어긋나게 되는 것이다.

이러한 문제점을 개선하기 위해서는 '한 학기 한 권 읽기' 프로그램이 평가와 결합하지 않는 형식으로 이루어지거나 평가와 결합함을 유지하되 활동의 재미를 살려야 한다. 현실적으로 평가와 결합하지 않는 비중 있는 활동을 빠듯한 수업 계획 내에 들이기는 어려운 부분이 있으므로, 주목해야 할 것은 재미와 흥미를 잡은 평가 결합형 활동이다. 가장 이상적인 전략은 평가의 방식을 -학생들이 직접 작성해야 하는- 문서 기반이거나 정형화된 방식이 아닌 교사 관찰형으로 전환하는 것이다. 학생들이 독서 경험을 하고 활발하게 독서 후 활동을 하도록 장려하는 동안 교사가 이들을 관찰하여 적극성이나 이해도를 기록하여 추후 평가하는 형태로 수업 시간과 결합 되도록 해야 한다. 이 경우 한 명의 교사로는 원활한 진행이 어려워 보조 교사가 필요하다는 단점이 있지만, 수업 내에서 청소년들에게 즐거운 독서 경험을 선사하고 독서교육의 효능감을 느끼게 하는 가장 좋은 방법이라고 생각된다.

4.3. 공공도서관 프로그램

학교뿐만 아니라 공공도서관에서도 청소년들을 대상으로 독서교육 프로젝트를 활발히 진행하고 있다.

21) 윤인수, [참성단] 한 학기 한권 읽기, 경인일보, 2022.9.18.,

<<http://www.kyeongin.com/main/view.php?key=20220918010002609>>

22) 김영란, '한 학기 한 권 읽기'의 교육적 함의, 독서연구 51권, 한국도서학회, 2019., 251-282쪽.

23) 윤인수, 위의 글.

24) 이에 현장 국어 교사들 사이에서는 "국어 수업을 통해 책 한 권을 처음으로 끝까지 읽은 학생들이 많다"는 등 아쉬운 심정을 표현하는 여론이 대부분이다. 이러한 반응은 '한 권 읽기'의 교육적 효과를 가감 없이 보여준다.

25) 김기원, 강원자치도교육청, '한 학기 한 권 읽기' 수업 교사 역량 강화 연수, 스포츠서울, 2024.4.24., <<https://www.sportsseoul.com/news/read/1422588?ref=naver>>

국립어린이청소년도서관은 전국 도서관과 함께 “책 읽어 주세요” 프로그램을 통하여 어린이들의 언어력 향상, 올바른 독서 습관 형성과 더불어 책 읽는 대한민국 이미지 조성 및 확산에 노력하고 있다.²⁶⁾ 해당 프로그램을 확장하여 ‘책 읽어 주세요’ 프로젝트를 진행하고 있는데, 전국 도서관 및 학교에서 사서 및 자원봉사자(청소년 등)들이 ‘노란색 앞치마’를 입고 어린이들에게 1:1로 ‘책 읽어 주기’ 활동을 실시하여, <노란색 앞치마=책 읽어주는 사람>으로 이미지를 조성하는 것을 목적으로 한다. 이를 통해 아이들이 도서관 내에서 독서 경험과 관련하여 즐겁고 자유로운 분위기를 경험하고 독서 습관을 체화할 수 있도록 한다.



<그림 14> 책 읽어주세요 시행 장면²⁷⁾

국립어린이청소년이 주관하는 또 다른 독서교육 프로그램으로는 ‘1318 책벌레들의 도서관 점령기’가 있다. ‘1318 책벌레들의 도서관 점령기’는 청소년들의 자기주도적 독서습관 형성 및 학교 내 독서문화 확산을 위해 자유학기제와 연계한 진로·직업 탐색 독서프로그램 등 다양한 프로그램 운영을 지원하는 국립어린이청소년도서관의 청소년 독서문화프로그램이다.²⁸⁾ 전국 중·고등학교 중 신청을 한 기관과 협력하여 운영 학교 담당교사(사서)가 책벌레 리더스(학생)들과 함께 독서문화프로그램을 기획·운영하는 것을 지원하고 온라인 커뮤니티에서 후기 및 서평 작성 등의 활동을 할 수 있도록 한다. 연계하여 독서 커뮤니티를 운영하고 있기도 하다.



<그림 15> 1318 책벌레들의 도서관 점령기 프로젝트 로고²⁹⁾

26) 국립어린이청소년도서관 홈페이지 > 어린이 독서문화진흥 > 책읽어주세요

27) 국립어린이청소년도서관 홈페이지 > 어린이 독서문화진흥 > 책읽어주세요 사진 자료

28) 국립어린이청소년도서관 홈페이지 > 청소년 독서문화진흥 > 1318 책벌레들의 도서관 점령기

29) 안수하, <화광중> 우리마을 체험 발굴(궁중요리), 2024.6.2. 네이버카페,

‘책 읽어주세요’, ‘1318 책벌레들의 도서관 점령기’와 같은 전국적 독서교육 프로그램 외에 각 지역 산하의 공공도서관들도 다양한 독서교육 활동을 계획 및 시행하고 있다. 일례로 부산시교육청 소속 10개 도서관은 학생, 학부모, 교직원 등 교육 가족을 대상으로 ‘2024년 인성 독서주간’ 행사를 운영한다고 알렸다. ‘인성 독서주간’은 독서를 통해 내면을 바르고 건강하게 가꾸고, 타인·공동체·자연과 함께하는 데 필요한 인간다운 성품·역량을 키워주는 도서관 주관 독서문화 캠페인으로, 특별 강연 34건, 공연 5건, 체험 행사 82건, 전시 54건, 토론 13건 등 총 188건의 프로그램을 마련했다.³⁰⁾

문제는 공공도서관이 주관하는 독서교육 프로그램들에 대한 청소년들의 접근성이 떨어진다는 점이다. ‘책 읽어주세요’의 경우 항시 시행보다는 자원봉사자들이 도서관 등 기관과 컨택하여 활동이 승인되었을 때 진행이 이루어지는 것이 대부분이다. 따라서 타 정기 프로그램처럼 홍보를 진행하기가 어렵고, 봉사자가 없는 경우 아예 시행되지 않을 수도 있다. ‘책벌레들의 도서관 점령기’는 지도교사 1명이 필수로 청소년들을 이끌어야 한다는 점에서 더욱 그렇다. 적극적으로 외부 활동을 연계할 사서교사나 독서지도사가 국립어린이청소년도서관에 참여 신청을 하고 활동 인원을 모집해야 진행할 수 있다는 점에서 독서교육에 관한 인프라가 부족한 곳의 청소년들은 참여가 어려워진다. 공공도서관들이 진행하는 여러 독서교육에 대해서도 주로 도서관 홈페이지에 게시되거나 도서관 내부 게시판에서 홍보가 진행되는데, 이는 평소에 도서관 독서교육에 개인의 적극적 관심이 없으면 모르고 지나칠 가능성이 너무 크다는 것을 의미한다.

위의 설문 조사에서 현재 우리나라의 독서가 잘 이루어지고 있는지에 관해 독서교육 프로그램의 홍보가 원활하지 않아 독서에 관심이 있는 이들과 없는 사이의 간극이 크게 느껴지고 독서교육 참여도가 저조하다고 생각된다고 인식하는 것을 알 수 있었는데, 이러한 인식을 전환 시킬 대책을 찾아 공공도서관 프로그램들에 적용해야 한다고 생각한다. 예를 들어 전국 공공도서관들의 독서프로그램들을 한 번에 모아둔 사이트를 하나 개설하여 이용자들이 지역 및 도서관 명 검색을 통하여 각 기관에서 어떤 독서교육들이 제공되고 있는지를 한눈에 파악할 수 있도록 할 수도 있다. 이때 회원가입 시 거주 지역이나 활동 범위를 선택할 수 있도록 하여 그 안에 포함된 공공도서관의 독서교육 프로그램 홍보 메시지를 푸시 알림으로 보내주는 기능도 제공하는 것도 가능할 수 있다. 그럴 여력이 아직 사회적으로 충분치 않다면 우선은 문화 프로그램이 아닌 독서교육 홍보 프로그램을 개설하여 정기적으로 진행되는 독서교육들에 대한 인식을 심어주는 것이나, 독서교육 담당자를 늘려 프로그램 기획 뿐만 아니라 홍보 및 모집에 관하여 활발히 활동할 수 있는 인원을 만드는 것도 방법일 것이다.

5. 결론

5.1. 본문 요약 및 정리

이 글은 청소년 독서교육에 관한 현황을 실제적·직접적으로 파악·분석하고 개선 방안을 제시함으로써 청소년 독서 문화 진흥을 이뤄내고자 하는 목적으로 진행되었다. 위의 내용을 간략히 요약하면 다음과 같다.

본문 1에서는 청소년 독서교육 경험에 대하여 직접 설문한 내용을 다룬다. 해당 내용을 통하여 응답자 중 약 75%가 독서교육 경험을 가지고 있으며, 그러한 경험이 주로 학생의 입장에서 참여가능한 프로그램들을 대상으로 이루어졌음을 알 수 있었다. 독서교육에 관하여 독서 능력이나 독서 습관이 향상되었다고 느끼는 경우 독서교육에 대한 만족도가 높았으며, 교육이 형식적이거나 흥미를 끌지 못하는 경우, 독서 능력 함양에 도움이 되지 못한 경우 만족도가 낮았다는 것 또한 확인하였다. 독서교육을 접하지 못한 경우 그러한 독서교육의 부재성과 관련하여 청소년기 독서 경험이나 독서 능력 및 독서 습관 형성의 기회가 제

<https://cafe.naver.com/1318bookworm?iframe_url=/MyCafeIntro.nhn%3Fclubid=14143118>

30) 송고시간, [부산소식] 교육청 소속 도서관, 인성 독서주간 운영, 연합뉴스, 2024.5.6., <<https://www.yna.co.kr/view/AKR20240508047300051?input=1195m>>

공되지 못하였음에 많은 이들이 아쉬움을 느끼는 것을 알 수 있었다. 이에 청소년 독서경험의 제공 및 구성에 관한 몇 가지 논의점을 언급한다.

본문 2은 청소년 독서교육 필요성 및 현황에 대한 인식에 관한 내용이다. 응답자의 거의 전원이 청소년들에게 독서교육이 필요하다고 생각하는 것을 알 수 있었으며, 특히 문해력 저하 현상 및 독서에 대한 흥미 감소 현상의 해결책으로 강조함을 파악할 수 있었다. 그러나 현재의 청소년 독서교육이 잘 이루어지고 있지 않다는 의견이 그렇지 않은 경우보다 많았으며, 이러한 문제점을 개선하기 위하여 독서교육의 분포 및 홍보, 전문성의 확대가 필요함과 관련된 논의점을 소개한다.

본문 3에서는 본문 1.2에 나타난 설문조사 결과를 바탕으로 우리나라에서 현재 대표적으로 언급되는 독서교육 서비스 및 프로그램들을 살펴보고 보완점을 제시한다. 기존 일방향적이고 텍스트 기반이었던 독서교육을 넘어 빅데이터를 기반으로 하는 상호작용 중심의 참여형/주도형 독서교육 '독서로' 서비스가 활성화되기 위해서는 어떻게 해야 하는지, 이제는 제도적으로 명시되어 있지는 않지만 학교 내 대표적인 교과 연계형 독서교육 프로그램이었던 '한 학기 한 권 읽기'가 수업 연계형 독서교육으로 남기 위하여 어떻게 하면 좋을지를 이야기하였다. 또한 국가에서 전국적으로 시행하는 독서 진흥 방안이나 각 지역이나 관 내에서 자체적으로 제공하는 다양한 청소년 독서프로그램들을 어떻게 발전시킬 수 있는지를 다뤘다.

5.2. 제언

청소년 독서교육에 관한 기대 및 요구가 다양하게 존재하지만, 여러 프로그램들이 제공되고 있음에도 불구하고 사회 내 실질적으로 체감되는 분위기는 그와 거리가 있음을 알 수 있었다. 그러나 현재 시행되고 있는 다양한 독서교육이 조금 더 방향을 잘 잡고, 몇 가지 고안점을 고려한 독서교육이 등장하기만 하면 독서교육에 대한 기대가 충분히 충족될 수 있을 것이라 생각한다. 따라서 본문 3에서 제안한 기존 사례의 활성화를 위한 방안 외에 글에서 주로 언급되었던 내용들을 중심으로 청소년 독서교육에 관한 개선 방향성에 대해 전반적인 측면에서의 의견을 추가로 내어보고 글을 마치려고 한다.

첫째, 독서교육의 기회에 관한 이야기이다. 독서교육이 적지 않게 시행되고 있음에도 불구하고 모든 청소년들에게 공평한 참여기회를 제공할 수 있는가에 관해서는 어려움을 논할 수밖에 없음이 사실이지만, 최대한 많은 이들에게 기회를 제공할 방법은 모색할 수는 있다. 전체적인 관점에서, 전국적으로 지역별 독서교육의 제공 정도와 접근성, 참여율 등을 조사하여 '독서교육 지도'를 완성하고 공유하는 방법이 있다. 이 경우 독서교육이 잘 이루어지 않는 곳에 위치한 도서관이나 공공기관에 독서교육을 위한 지원을 제공하거나 근처 독서교육 시행처와 연계가 가능하도록 할 수 있다. 다만 국가 차원에서 독서교육을 위한 기술 활용을 검토하고 승인해야 가능한 방법이다. 조금 더 실현가능한 방안은 독서교육을 시행하고 있는 다양한 기관들이 프로그램 및 서비스에 대한 홍보 및 접근 루트를 확대하는 것이다. 평소 독서교육 프로그램에 관심이 있는 이들과 그렇지 않은 이의 격차가 있음은 위 설문 내용에서 확인이 가능하다. 다양한 독서 프로그램 및 서비스를 통합하여 공지하는 사이트나 앱을 개설하여 전반적인 접근이 원활하도록 돕거나 학교 내 공문으로 큰 프로그램들은 연계 공지가 가능하도록 하는 것이 이러한 격차 해소에 기여할 것이다. 이에 더해 독서교육 주최 측에서도 홍보를 위해 개별 홈페이지 게시 등의 소극적 홍보를 넘어 적극적 홍보를 위한 틀을 만들어야 할 필요가 있음을 생각해야 할 필요성도 있다. 이 외에도 다양한 방법을 통해 많은 청소년들이 적극적으로 참여할 수 있는 독서교육 환경을 제공해야 한다.

둘째, 독서교육의 형식에 관하여도 언급해야 한다. 본문에 드러나지는 않았지만, 참여형으로 진행되었던 독서교육보다 청강형으로 진행된 독서교육에 참여한 이들이 해당 경험의 효능을 낮게 평가하는 경향을 보였다. 이는 쌍방향적이지 않고 주입식으로 이루어지는 교육이 흥미 및 집중을 저하시킨 주 요인이기 때문이다. 직접 해보고 다른 이들과 의견을 교류하는 과정에서 발생할 수 있는 소통력, 표현력 등의 능력 향상도 일어나지 않기 때문이기도 하다. 이는 독서교육의 성패와도 직접적으로 연결될 수 있는 부분이므로, 앞으로의 독서교육 계획에서 꼭 고려되었으면 한다.

마지막으로 독서교육의 전문성에 관한 내용이다. 이는 도서관과 같이 전문 인력이 있는 공공기관에서보

다는 학교 내부에서 이루어지는 독서교육과 조금 더 밀접한 측면이 있다. 현재 중·고등학교 내부에 전문 과정을 거친 ‘사서교사’를 배치하고자 하는 움직임이 시행되고 있기는 하지만, 아직까지는 일반 교사들이 도서관 업무를 겸하는 등 전문성이 낮은 이들이 교내 독서교육의 중추가 되는 공간을 담당하는 경우가 많다. 그렇게 되면 다른 업무와 겹쳐 체계적으로 학생들의 독서교육을 위한 프로그램 기획을 짜고 실행하는데 어려움을 겪게 되고, 자연스레 독서교육의 효용이 감소한다. 제도적으로나 사회적으로나 전문 인력의 필요성을 확실히 인지하고 충원이 가능하도록 하는 여론을 형성해야 한다.

이 외에도 설문을 통하여 수집된 다양한 내용들이나 전반적으로 개선되어야 할 부분들에 대하여 몇 개의 의견이 더 존재하기는 하지만, 대략 위의 3가지의 내용들이 우선적으로 논의되어야 한다고 생각한다. 예전부터 이어져 오던 독서의 중요성에 대한 강조가 현재에 이르러서는 힘을 잃고 있는 와중, 청소년들의 독서 실태에 대해 앞으로 발전해 나갈 독서교육이 새로운 전환점이 될 수 있었으면 한다.

참고문헌

- 김영란, ‘한 학기 한 권 읽기’의 교육적 함의, 독서연구 51권, 한국도서학회, 2019., 251-282쪽.
- 김은혜, 독서 교육을 위한 사회적 독서의 개념 연구 - 국어 교사의 인식을 중심으로, 국어교육학연구 59권 1호, 국어교육학회, 2024, 71-96쪽.
- 서혁, 독서 사회의 변화와 새로운 독서 교육 : 독서 환경의 변화와 교육적 대응을 중심으로, 독서연구(JRR) no.68, 한국도서학회, 2023, 9-33쪽.
- 문화체육관광부, 2021 국민독서실태조사, 2022.01.13.
- 문화체육관광부, 2023 국민독서실태조사, 2024.04.18.
- 교육부, 독서활동 체계 관리·맞춤형 도서 추천… 독서교육통합플랫폼 ‘독서로’ 개통, 2024.4.23. 대한민국 정책브리핑 <<https://www.korea.kr/news/policyNewsView.do?newsId=148928444>>
- 교육부 보도자료, 맞춤형 서비스로 학생 주도 독서활동 지원하는 독서교육통합플랫폼 ‘독서로’ 개통, 2024.4.22., <<https://www.moe.go.kr/boardCnts/viewRenew.do?boardID=294&lev=0&statusYN=W&s=moe&m=020402&opType=N&boardSeq=98723>>
- 김기원, 강원자치도교육청, ‘한 학기 한 권 읽기’ 수업 교사 역량 강화 연수, 스포츠서울, 2024.4.24., <<https://www.sportsseoul.com/news/read/1422588?ref=naver>>
- 송고시간, [부산소식] 교육청 소속 도서관, 인성 독서주간 운영, 연합뉴스, 2024.5.6., <<https://www.yna.co.kr/view/AKR20240508047300051?input=1195m>>
- 안수하, <화광중> 우리마을 체험 발굴(궁중요리), 2024.6.2. 네이버카페, <https://cafe.naver.com/1318bookworm?iframe_url=/MyCafeIntro.nhn%3Fclubid=14143118>
- 윤인수, [참성단] 한 학기 한권 읽기, 경인일보, 2022.9.18., <<http://www.kyeongin.com/main/view.php?key=20220918010002609>>

부록

청소년 독서교육에 관한 인식 및 경험 조사 31)

1. 귀하가 속한 그룹을 선택해주세요.

(1) 고등학생 이하

31) *해당 설문에서는 청소년에 관한 정의를 '청소년 기본법'에 따라 9세 이상 24세 이하로 규정함을 참고하여 응답에 참여해주세요.

- (2) 대학생
- (3) 사서 혹은 관련 교육 종사자
- (4) 기타

2. 귀하는 청소년 시절 독서교육에 관한 경험이 있으신가요?

- (1) 있다.
- (2) 없다.
- (3) 잘 모르겠다.

3. 2번 항목에 '잘 모르겠다'라고 대답하신 분들만 답해주세요. 어떤 측면이 모호하여 잘 모르겠다고 응답 하셨나요?

4-1. 2번 항목에 '있다'라고 대답하신 분들만 답해주세요. 해당 독서교육을 어느 입장에서 참여하게 되었 나요? ³²⁾

- (1) 중·고등학생
- (2) 대학생
- (3) 도서관 방문 프로그램
- (4) 기타

4-2. 2번 항목에 '있다'라고 대답하신 분들만 답해주세요. 해당 독서 교육은 어떤 형식으로 진행되었나요?

- (1) 참여형
- (2) 청강형
- (3) 청강형과 참여형 모두
- (4) 기타

4-3. 2번 항목에 '있다'라고 대답하신 분들만 답해주세요. 해당 독서교육이 자신의 독서 습관이나 능력 향 상에 도움이 되었다고 생각하시나요?

- (1) 전혀 아니다.
- (2) 아니다.
- (3) 보통이다.
- (4) 그렇다.
- (5) 매우 그렇다.

4-3-1. 위(4-3)와 같이 응답한 이유를 설명해주세요.

5-1. 2번 항목에 '없다'라고 대답하신 분들만 답해주세요. 청소년 시절(혹은 현재) 독서 교육의 부재에 관 하여 어떻게 생각하시나요?

- (1) 전혀 아쉽지 않다.
- (2) 아쉽지 않다.
- (3) 보통이다.
- (4) 아쉽다.

32) *중·고등학생, 대학생의 입장에서 참여한 독서교육의 형태는 학교 내부에서 이루어진 활동으로 생각하고 답해주세 요. 또한 독서교육 경험이 2번 이상일 경우에는 그 중 참여 비중이 더 높았던 항목에 답해주세요.

(5) 매우 아쉽다.

5-1-1. 위(5-1)와 같이 응답한 이유를 설명해주세요.

6. 공통 질문입니다. 귀하는 현재 청소년(9세 이상 24세 이하)에게 독서교육이 필요하다고 생각하시나요?

- (1) 전혀 그렇지 않다.
- (2) 그렇지 않다.
- (3) 보통이다.
- (4) 그렇다.
- (5) 매우 그렇다.

7. 위(6)와 같이 생각하신 이유는 무엇인가요?

8. 귀하는 현재 청소년 독서교육이 잘 이루어지고 있다고 생각하시나요?

- (1) 전혀 그렇지 않다.
- (2) 그렇지 않다.
- (3) 보통이다.
- (4) 그렇다.
- (5) 매우 그렇다.

9. 위(8)와 같이 생각하신 이유는 무엇인가요?

10. 현재 우리나라의 청소년 독서 교육에 관하여 평소 생각이나 의견이 있다면 마음껏 말씀해주세요.

이 20대 청년들의 정신건강문제 실태와 지원서비스 개선방안 연구

목차

1. 서론
 - 1.1. 연구 배경 및 목적
 - 1.2. 연구 방법
 2. 20대 청년들의 정신건강문제 실태
 - 2.1. 20대 청년들의 정신건강
 - 2.1.1. 우울증
 - 2.1.2. 불안장애
 - 2.1.3. 자살
 - 2.2. 정신건강문제 주요요인 분석
 3. 정신건강 지원서비스
 - 3.1. 지원서비스 이용실태
 - 3.1.1. 집단분류기준
 - 3.1.2. 지원서비스 이용경험이 있는 집단
 - 3.1.3. 취약집단 및 문제점
 4. 개선방안 제안
 5. 결론
- 참고 문헌
- 부록

1. 서론

1.1. 연구 배경 및 목적

최근 20대 청년의 정신건강 상태가 급격하게 악화되고 있다. 2022년 보건복지부의 자료인 자살예방백서에 따르면 2016년부터 2020년까지 20대(20세~29세) 청년들의 자해 및 자살 기도 건수 점유율이 꾸준히 증가하고 있는 추세이다. 2016년에는 전체의 19.4% 였지만 2017년에 21.0%, 2018년 22.2% 2019년 24.0% 2020년에는 28.7%까지 증가하였다.¹⁾

또한 20대 청년들의 자해 및 자살 기도 건수가 급증했다는 사실과 함께 더욱 주목해야 할 것은 다른 연령대의 점유율이 줄어드는 추세를 보이고 있지만 20대 청년들의 점유율만 역행 중이라는 사실이다. 30대부터 80세 이상은 모두 줄어드는 추세를 보이고 있고 10대 이하는 2017년 대비 2018년에 2.5% 소폭 상승하였다. 하지만 상이하게도 20대 청년들의 점유율은 계속해서 증가하는 추세를 보이고 있다.

하지만 이러한 심각한 문제에 직면했음에도 불구하고 20대 청년들의 정신건강 문제에 대한 진단과 그에 대한 지원서비스는 청년들이 직면하는 상황과 문제의 심각성에 비해 턱없이 낮은 수준이다. 이것은 출산율, 취업률, 청년 실업 등과 같은 가시적인 사회문제에 비해 20대 청년들의 정신건강 문제는 직접적으로 드러나지 않는 문제이기 때문이다.

따라서 이러한 실정에 문제점을 느껴 본 연구에서는 20대 청년들의 정신건강 문제 실태와 정신건강 문제를 유발하는 주요요인을 분석한다. 이후에 청년들의 현행되고 있는 정신건강 지원서비스 이용 실태분석과 만족도 그리고 특히 '정신건강 지원서비스 이용을 필요로 했음에도 이용을 하지 못한 취약층 집단'을 알아 볼 것이다..이를 종합해서 20대 청년들의 정신건강 관련 지원서비스의 개선 방향을 제안하는 것을 목표로 한다.

1.2. 연구방법

이 연구의 목적은 20대 청년들의 정신건강 실태와 이를 위해 시행되어 왔던 정책들의 문제점을 파악하고 정신건강 관련 지원서비스의 개선점을 제시하는 것이다. 이와같은 목적을 달성하기 위해 이 연구에서는 문헌연구법'과 '질문지법'을 사용하였다. 먼저 문헌연구법으로는 20대 청년들의 정신건강문제 실태를 파악한다. 이후 이러한 문제들을 유발하는 원인을 파악하는 과정도 문헌연구법으로 진행하였다.

정신건강 관련 지원서비스에 대한 부분은 질문지법을 이용하였고 질문지법을 사용하여 나온 결과는 1차와 2차로 나누어서 분석하였다. 1차적으로는 정신건강 관련 지원서비스 이용실태와 문헌연구로는 파악하기 힘들었던 20대 청년들의 정신건강에 악영향을 주고 있는 세부적인 요인을 파악하였다. 이후 정신건강 관련 지원서비스의 만족도와 만족하였다면 만족한 이유에 대해서 분석하고 불만족하였다면 어떠한 점에서 미흡하였는지 조사하였다. 그리고 2차적으로 설문문항을 통해 20대 청년들을 특징에 따라 분류하였다. 여러 집단들 중에서 특히 '정신건강 지원서비스 이용을 필요로 했음에도 이용을 하지 못한 취약층 집단'을 분석하는 것에 초점을 맞추었다.

설문조사는 인터넷 설문조사인 구글 폼(Google form)을 활용하였다. 조사대상은 20대(20세~29세)로 한정하였고 100명을 대상으로 진행되었다. 설문조사 기간은 5월 17일부터 6월 1일까지 설정하여 15일동안 진행되었다. 설문조사 항목은 총 10개의 문항으로 구성되어있으며 설문지의 내용은 부록에 첨부하였다.

1) 윤진선. (2022). 자살예방백서(2022). 보건복지부·한국생명존중희망재단. 제2호.
<<https://seoulmentalhealth.kr/library/paper-collections/347>>.

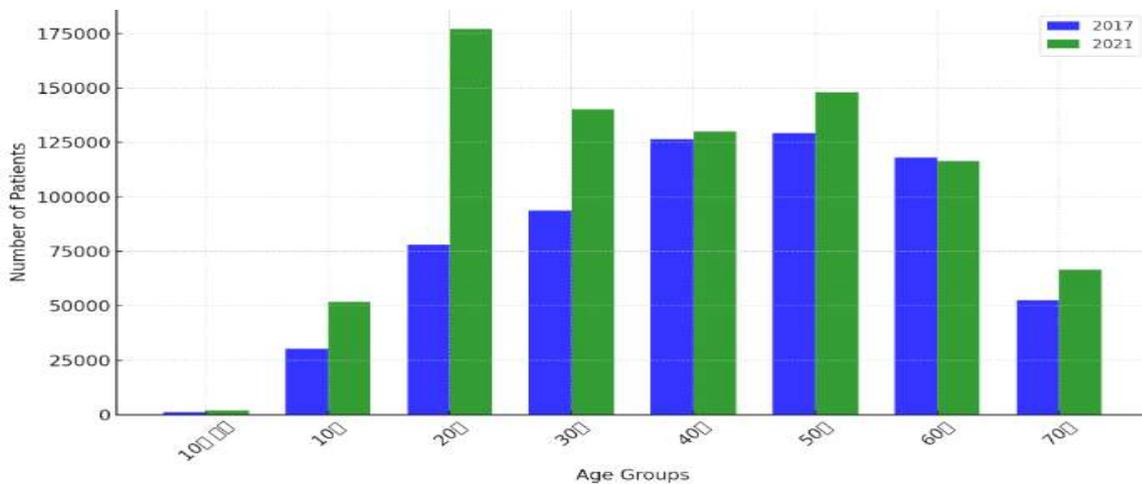
2. 20대 청년들의 정신건강문제 실태

2.1. 20대 청년들의 정신건강

2.1.1. 우울증

20대 청년들의 정신건강 실태를 살펴보기에 선행되어야 할 것은 ‘정신건강을 어떤 척도로 판단할 것인가’를 정해야 한다. 본 연구에서는 청년들의 정신건강 실태를 판단하는 것에 3가지 척도를 사용하였다. 첫 번째는 우울증 환자의 증가 두 번째는 불안장애 환자의 증가 세 번째는 자살로 인한 사망자의 명수이다. 척도의 선정 기준은 정신건강 상태의 악화 수준을 확실하게 나타낼 수 있도록 할 필요가 있었다. 의료적 개입이 필요할 정도의 증상으로 나타나는 대표적인 이상징후는 ‘우울’과 ‘불안’이다.²⁾ 따라서 대표적인 이상 징후로 분류되는 두가지 질환을 선정했다. 그리고 극한의 불안정한 심리·정서의 상태에서 이어지는 자살은 정신건강 문제에서 발생할 수 있는 최악의 결과³⁾라고 할 수 있기 때문에 자살로 인한 사망자 수를 주요 척도 중 하나로 정하게 되었다.

출처⁴⁾



<그림 1> (2017~2021) 단위별 우울증 환자수 현황

우울증, 즉 우울장애는 의욕 저하와 우울감을 주요 증상으로 하여 다양한 인지 및 정신 신체적 증상을 일으켜 일상 기능의 저하를 가져오는 질환을 말한다.⁵⁾ 또한 세계보건기구의 발표에 따르면 우울증은 전 세계적으로 질병부담율이 가장 큰 장애이다.⁶⁾ 이처럼 우울증은 우리가 그저 방관해서는 안되는 심각한 사회 문제이다. 우리 사회에서 20대 청년들의 우울증 환자 수는 어떤 동향을 보이고 있을까? 이에 대하여 대한민국의 우울증의 환자 수를 2022년 6월 24일에 건강보험심사평가원에서 <그림 1> (2017~2021) 단위별 우울증 환자수 현황에 대해 발표하였다.

2) 김지경·이윤주·이민정. (2018). 20대 청년 심리·정서 문제 및 대응방안 연구. n.p.: 한국청소년정책연구원.

3) 김창대·라수현·이정인·조은이 (2017). 청년특화 심리정서 자가진단 검사지 및 집단상담 매뉴얼 개발. 서울: 서울시청년활동지원센터. 23-24쪽

4) <그림 1> 출처: 건강보험심사평가원 최근 5년(2017~2021) 우울증과 불안장애 진료현황 분석을 재구성 하였습니다.

5) 서울대학교병원. " N의학정보(우울장애[depressive disorder]). 2024.06.05.

<<http://www.snuh.org/health/nMedInfo/nView.do?category=DIS&medid=AA000353>>

6) World Health Organization, 2024.06.05.

“최근 5년(2017~2021년) 10세 단위별 우울증 환자 수 통계에 따르면, 2017년 대비 2021년 환자수는 20대 127.1%(연평균 22.8%), 10대 90.2%(연평균 17.4%), 10대 미만 70.2%(연평균 14.2%), 30대 67.3%(연평균 13.7%)로 대폭 증가한 것을 알 수 있다. 또한 전체 우울증 환자 중 10세 단위별 환자 비율을 살펴보면, 2017년에는 60대 환자가 전체의 18.7%(12만 9,330명)로 가장 큰 비중을 차지했으나, 2021년에는 20대 환자가 전체의 19.0%(17만 7,166명)로 가장 많았다.”⁷⁾ 라고 발표하였다.

20대 청년들의 우울증은 위에서 알 수 있는 것처럼 전 연령에 비교하여 가장 큰 폭으로 증가하였고 2021년에는 전체 비중에서 가장 많은 비중을 차지하고 있는 실정이다.

2.1.2. 불안장애

서울대학교병원 N의학정보에 의하면 불안장애는 다양한 형태의 비정상적, 병적인 불안과 공포로 인하여 일상 생활에 장애를 일으키는 정신 질환을 통칭한다. 불안과 공포는 정상적인 정서 반응이지만, 정상적 범위를 넘어서면 정신적 고통과 신체적 증상을 초래하게 되고 불안으로 교감신경이 흥분되어 두통, 심장 박동 증가, 호흡수 증가, 위장관계 이상 증상과 같은 신체적 증상이 나타나 불편하고 가정 생활, 직장 생활, 학업과 같은 일상 활동을 수행하기 어려운 경우 불안장애로 진단할 수 있다.⁸⁾ 건강보험심사평가원에서 발표한 자료에 따르면 불안장애에 대한 발병률은 “최근 5년(2017~2021년) 10세 단위별 불안장애 환자수 통계에 따르면, 2017년 대비 2021년 환자수는 20대 86.8%(연평균 16.9%), 10대 78.5%(연평균 15.6%), 10대 미만 57.8%(연평균 12.1%) 순으로 크게 증가했다.”⁹⁾

출처¹⁰⁾



<그림 2> (2017~2021) 단위별 우울증 환자수 현황

2.1.3. 자살

세계보건기구(World Health Organization, WHO)에 따르면 자살은 자살행위로 인하여 죽음을 초래하는 경우로, 죽음의 의도와 동기를 인식하면서 자신에게 손상을 입히는 행위로 정의되고 있다.¹¹⁾

7) 이정백·김윤정. (2022). 최근 5년(2017~2021년) 우울증과 불안장애 진료현황 분석. 건강보험심사평가원. <<http://www.hira.or.kr>>.

8) 서울대학교병원. N의학정보(불안장애[anxiety disorder]). 2024.06.05. <<http://www.snuh.org/health/nMedInfo/nView.do?category=DIS&medid=AA000615>>.

9) 이정백·김윤정. (2022). 최근 5년(2017~2021년) 우울증과 불안장애 진료현황 분석. 건강보험심사평가원. <<http://www.hira.or.kr>>.

10) <그림 2> 출처: 건강보험심사평가원 최근 5년(2017~2021) 우울증과 불안장애 진료현황 분석.

출처12)

연령별 자해 및 자살 시도 건수 점유율(2016-2020)
(단위: %)

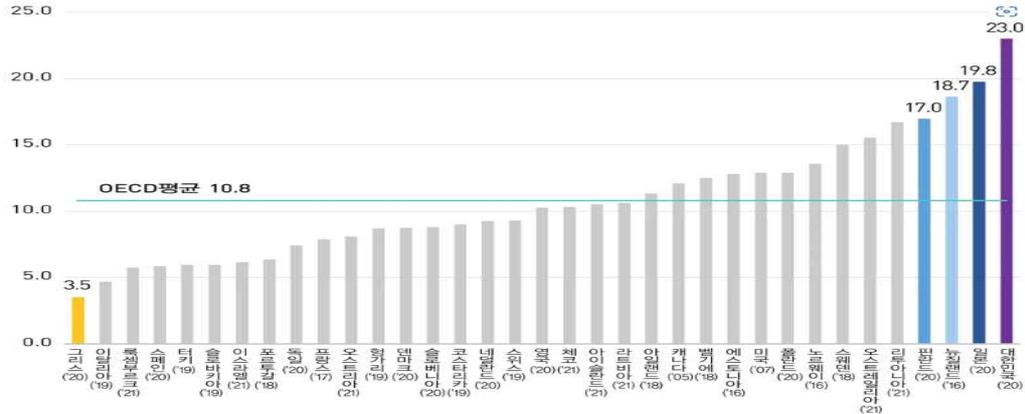


출처: 보건복지부 「자살예방백서 2022」

<그림 3 > 연령별 자해 및 자살 시도 건수 점유율 (2016 ~ 2020)

이러한 자살은 정신건강 문제가 악화되었을 때 나타나는 최악의 형태이다. <그림 3 >에서 다른 연령대가 모두 감소추세를 보이는 것과 다르게 2016년부터 20대 청년들의 자해 및 자살 시도 건수 점유율이 2017년 2018년 2019년을 거쳐 2020년 까지 꾸준히 증가하는 것을 볼 수 있다. 물론 20대 청년들의 자해 및 자살 시도 건수 점유율이 올라가는 것이 세계적인 추세라고 생각할 수 있다. 하지만 이러한 현상은 절대 세계 적인 추세가 아니다.

출처13)



<그림 3> OECD 주요 회원국 청년(20~34세) 자살률

<그림 4>는 OECD 주요 회원국 청년(20~34세) 자살률을 시각화한 막대그래프이다. OECD 평균인 10.8도 넘고 심지어 2등인 일본과의 편차도 상대적으로 크게 나타나면서 23.0이라는 수치를 기록하였다. 이것은 대한민국의 20대 청년들의 정신건강 상태가 세계적으로 보았을때도 가장 안좋은 편에 속한다는 것을

11) 보건복지부 국립정신건강센터. 자살과 자살예방. 국가정신건강포털. 2024.06.05.

<<https://www.mentalhealth.go.kr/portal/disease/diseaseDetail.do?dissId=19>>.

12) <그림 4> 출처: 통계청 정책통계연구팀. 2023. 한국의 안전보고서 2022.

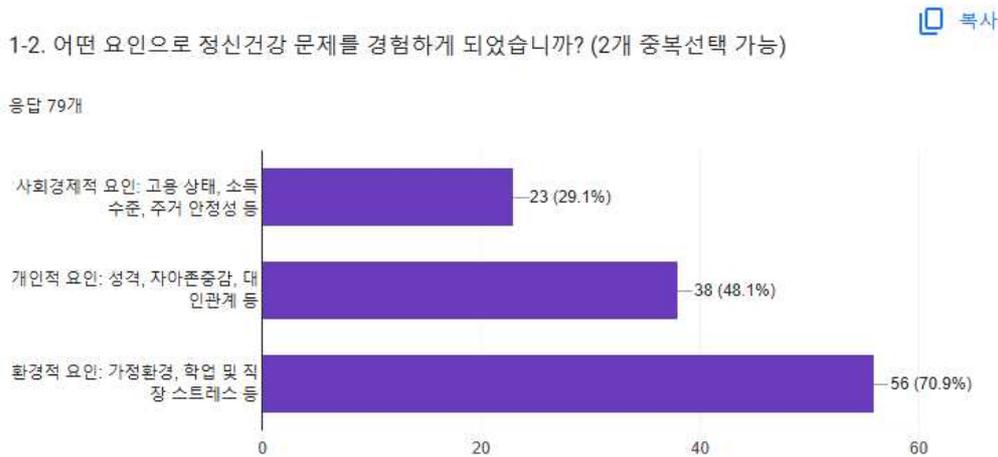
13) WHO의 2023 Mortality database를 활용하여 한국생명존중희망재단에서 산출 | 단위: 인구 10만 명당 명.

시사한다.

2.2. 정신건강 주요요인분석

앞서 20대의 정신건강 실태를 우울증, 불안장애, 자살 3가지 기준으로 나누어서 알아보았다. 이를 종합적으로 보았을 때 대한민국의 20대의 우울증 환자 수는 2017년부터 2021년까지 5년동안 연평균 22.8% 증가했으며 전체 비중에서 가장 큰 비중인 19.0%를 차지하였다. 불안장애를 경험한 환자의 수는 2017년 대비 2021년 환자수가 연평균 16.9%로 가장 큰 폭으로 증가하였다, 또한 전체에서 20대 청년들의 자살로 인한 사망자 수가 차지하는 비중은 2016년에는 19.6%였지만 2020년에는 28.7%에 이르게 되면서 가장 가파른 증가추세와 동시에 가장 많은 비중을 차지하게 되었다.

따라서 본 연구에서 20대 청년들의 정신건강이 어떤 과정과 요인들로 인해서 이러한 결과에 이르게 되었는지 주요요인들을 분석해보고자 한다. 정신건강에 미칠 수 있는 주요요인은 3가지로 분류 하였다. 사회경제적 요인: 고용 상태, 소득 수준, 주거 안정성 등, 개인적 요인: 성격, 자아존중감, 대인관계 등 환경적 요인: 가정환경, 학업 및 직장 스트레스 등으로 나누어 조사하였다.



<그림 5> 설문조사 내용1

<그림 5>는 설문에 참여한 100명 중 우울증, 불안, 스트레스 등 정신건강 문제를 경험한 집단인 76명을 대상으로 정신건강을 경험하게 된 주요요인에 대해서 답변을 받은 결과이다. 설문 조사의 포괄성을 최대한 높이기 위해 두개를 중복 선택할 수 있도록 조건을 설정하였다. 설문결과는 가장 많은 인원인 56명이 사회경제적 요인으로 정신건강 문제를 경험하게 되었고 두번째는 개인적요인 38명 마지막으로 사회 경제적 요인으로 정신건강 문제를 경험하게 된 인원은 23명으로 나왔다. 이를 통해서 알 수 있는 점은 20대 청년들은 환경적 요인인 가정환경과 학업 등에 가장 많은 어려움을 겪고 있는 것을 알 수 있다.

20대 청년들에게 사회가 만들어 내는 불안정성은 양극화와 같은 불평등의 문제보다 더 심각하게 청년들의 삶에 영향을 미친다.¹⁴⁾ 그렇기 때문에 20대 청년들은 양극화와 불평등 문제의 중심에 있는 ‘사회경제적 요인’인 소득수준이나 주거의 안정성보다 자신의 미래의 불안정성 즉 학업, 가정환경, 직장에 더욱 큰 어려움을 겪고 있는 것으로 보인다. 하지만 우리 사회의 분위기는 이를 해결하려는 근본적인 노력보다는

14) 조한혜정 외9명, (2016). 노오력의 배신.경기: (주)창비.

오히려 20대 청년들이 정신적으로 나약하다는 낙인을 찍고 있다.

한국청소년정책연구원에서 발표한 20대 청년 심리·정서 문제 및 대응방안 연구 따르면 “우리 때도 그랬다.”거나 “옛날에는 더 힘들었다.” 또는 “젊어서 고생은 사서도 한다”는 등 기성세대가 청년세대에게 던지는 말들은 오늘을 살아가는 청년들이 그들의 20대 때 비해 훨씬 더 가혹하고 불안하다는 사실을 제대로 알지 못하는 편견에 불과하다.¹⁵⁾ 우리 사회는 이러한 무책임한 말보다 현행되고 있는 정신건강 지원 서비스의 이용실태와 문제점을 파악하고 더욱 적실성 있는 개선점을 제안해야 할 필요성이 있는 것이다.

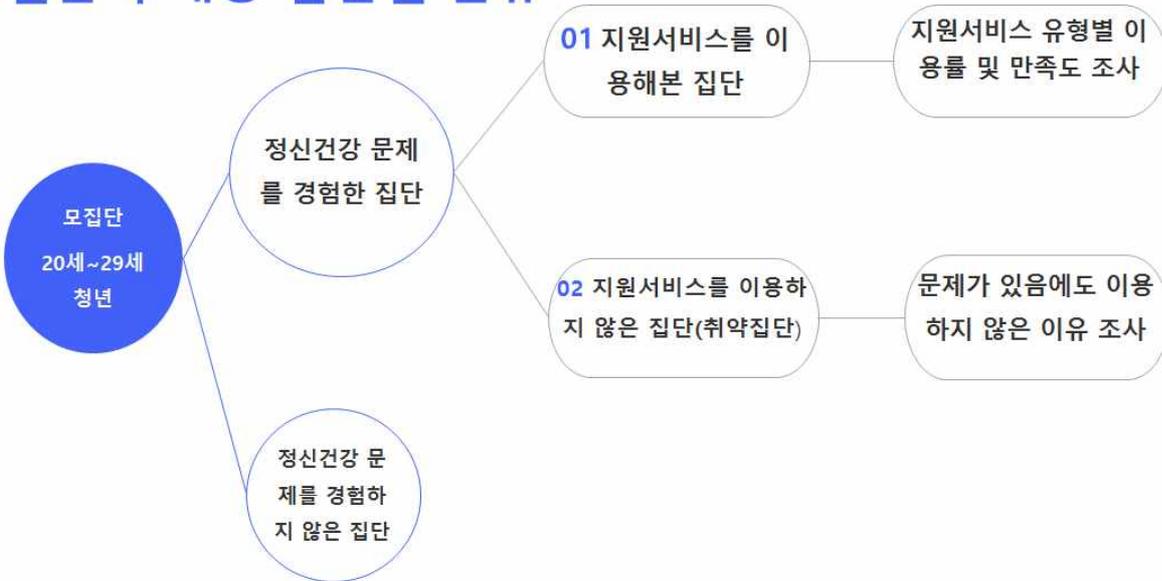
3. 정신건강 지원서비스

3.1. 지원서비스 이용실태

3.1.1 집단분류기준

본 연구에서 정신건강 지원서비스의 이용실태는 설문조사를 통해 연구하였다. 설문 문항은 총 10개로 구성하였고 설문문항을 통해 모집단 20세~29세 100명의 청년들을 특정 기준을 가지고 있는 집단들로 분류해서 그 특성에 따라 결과를 도출하고자 하였다.

질문지 내용 집단별 분류



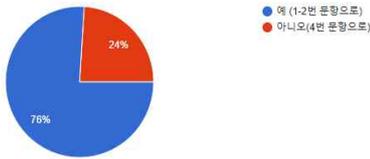
<그림 6> 질문지 내용 집단별 분류

<그림 6> 질문지 내용 집단별 분류'에서 “1. 우울증, 불안, 스트레스 등 정신건강 문제를 겪으신적이 있으십니까?” 라는 문항으로 정신건강 문제를 경험한 집단과 경험하지 않은 집단으로 나누었다. 그 결과 <그림 7> 설문조사 내용2와 같이 모집단 100명 중 76명의 응답자가 정신건강 문제를 경험한 집단에 속하였고 24명의 응답자가 정신건강 문제를 경험하지 않은 집단에 속하였다. 즉 모집단의 과반수 이상인 76%가 정신건강 문제를 경험한 적이 있다는 것이다.

15) 김지경·이윤주·이민정. (2018). 20대 청년 심리·정서 문제 및 대응방안 연구. n.p.: 한국청소년정책연구원.

1. 우울증, 불안, 스트레스 등 정신건강 문제를 겪으신적이 있으십니까?

응답 100개

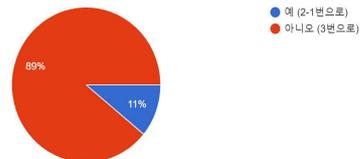


<그림 7> 설문조사 내용2

복사

2. 정신건강에 관련한 지원서비스를 이용해보신 적이 있으십니까?

응답 73개



<그림 8> 설문조사 내용3

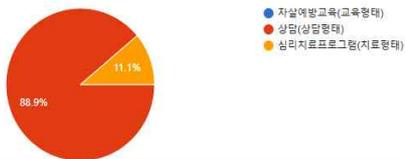
정신건강 문제를 경험한 집단 76% 안에서 ‘<그림 8> 설문조사 내용3’으로 다시 ‘정신건강 관련 지원 서비스를 이용 경험이 있는 집단’ 과 ‘정신건강 관련 지원 서비스를 이용 경험이 없는 집단’으로 분류하였다. 76명중 89%가 정신건강 문제를 경험했음에도 불구하고 정신건강 지원서비스를 이용해본 적이 없다고 답하였고 나머지 11%만이 정신건강 문제를 경험했고 지원 서비스를 이용하였다고 답했다. (무응답3명)

본 연구에서는 이 두가지 집단을 분석하여 ‘정신건강 문제를 경험했고 정신건강 관련 지원 서비스를 이용 경험이 있는 집단’에게서는 정신건강 관련 지원서비스의 공급 형태와 만족도 조사를 통해 개선점을 찾고자 하였다. 또한 ‘정신건강 문제를 경험했음에도 정신건강 관련 지원 서비스 이용 경험이 없는 집단’을 취약집단으로 규정하여 분석하고 그 원인에 대해서 조사한 결과에 대해 알아보았다.

3.1.2 지원서비스 이용경험이 있는 집단

2-1. 어떤 형태의 서비스였습니까?

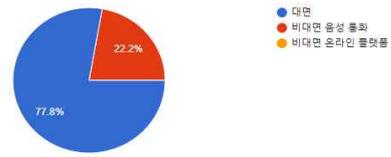
응답 9개



<그림 9> 설문조사 내용4 공급유형

2-2. 아래 세가지중 어떤 방식이었습니까?

응답 9개



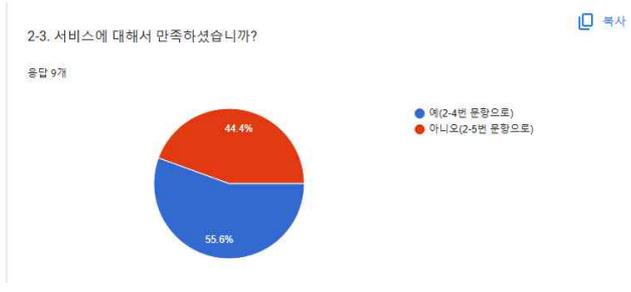
<그림 10> 설문조사 내용5 공급방식

공급형태에 대해서는 두가지 측면에서 조사하였다. 지원서비스의 공급유형에 따라 각각 교육의 형태, 상담의 형태, 심리치료의 형태로 구분하였고 지원서비스의 공급 방식에 따라 대면, 비대면 음성통화, 비대면 온라인 플랫폼으로 구분하여 조사하였다. 정신건강 문제를 경험한 이들 중 ‘정신건강 관련 지원서비스’를 이용한 집단에서 가장 많이 이용한 형태는 상담이 88.9% 그 다음으로는 심리치료의 형태가 11.1%로 두 번째를 차지했다. 또한 지원서비스의 공급방식에 있어서는 대면이 77.8%로 가장 많은 비중을 차지하였고 두 번째로는 비대면 음성통화가 22.2%를 차지하였다.

이 두가지 지표가 보여주는 시사점은 20대 청년들 정신건강 문제를 경험한 이들 중 ‘정신건강 관련 지원서비스’를 이용한 사람들을 한 집단에서 가장 선호하는 지원서비스의 방식이다. 20대 청년들은 통칭 ‘Z세대’ 라고 불리우며 Z세대는 1990년대 중반에서 2000년대 초반에 걸쳐 태어난 젊은 세대를 이르는 말로, 어릴 때부터 디지털 환경에서 자란 ‘디지털 네이티브(디지털 원주민)’ 세대라는 특징이 있다.¹⁶⁾ 하지만 이 두가지 지표에서 보여주는 선호도는 이와 다른 모습을 보여준다. 20대 청년들은 디지털 세대임에도 불구

16) 지영래. (2020). Z세대, 포노 사피엔스, 그리고 프랑스 어문학 교육. 프랑스어문교육, (71), 81-110쪽.

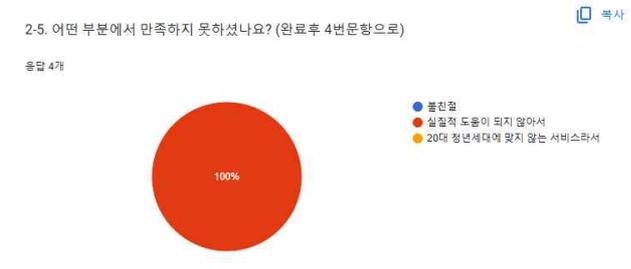
하고 정신건강 지원서비스를 이용할 때 비대면 음성통화나 온라인 플랫폼보다 대면의 방식을 더 선호하였다. 또한 지원서비스의 이용 형태는 교육형태 상담형태 치료형태 중 가장 개인적으로 심도있게 진행되는 상담의 형태를 가장 선호하였다.



<그림 11> 설문조사 내용6 만족도



<그림 12> 설문조사 내용7 만족 이유



<그림 13> 설문조사 내용8 불만족 이유

‘정신건강 문제를 경험한 이들 중 정신건강 관련 지원서비스를 이용한 집단’에서 이용한 서비스에 대해서 만족한 사람은 55.6% 만족하지 못한 사람은 44.4%를 차지하여 만족한 사람이 11.2%더 많았다. 만족한 집단의 만족 이유는 “정신건강 문제에 실질적인 도움이 되어서” 라고 답한 사람이 50%로 가장 많은 비중을 차지하였고 두 번째 이유로는 “정신건강 지원서비스 공급자의 친절” 이라고 답한 사람이 33.3%, 마지막으로 기타란에 “마음의 안정” 이라고 적어서 답변한 사람이 16.7%를 차지하였다. 반면 만족하지 못한 집단의 이유는 모두 “정신건강 문제에 실질적인 도움이 되지 않아서” 라고 답하였다.

‘정신건강 지원서비스에 대해서 만족한 집단’과 ‘만족하지 못한 집단’이 답변한 결과가 시사하는 것은 지원 서비스를 이용하기만 한다면 실질적인 도움을 얻을 수 있는 확률이 그렇지 않을 확률보다 높다는 것을 의미한다. 하지만 앞서 <그림 8> 설문조사 내용3 에 따르면 정신건강 문제를 경험했음에도 지원서비스를 아예 받지 않는 사람들의 숫자가 89%에 이른다는 것이 가장 큰 문제이다.

3.1.3. 지원서비스 취약집단 및 문제점

본인이 정신건강 문제를 경험 했음에도 정신건강 관련 지원 서비스를 이용하지 않았다는 점에서 이들을 취약집단으로 정하게 되었다. 본 연구에서 설문결과 89%가 취약집단에 해당하였다. 취약집단에 해당하는 인원들이 지원서비스를 이용하지 못한 이유가 무엇인지 조사하기 위해 문항을 ‘주변사람들의 인식’, ‘지원 서비스 존재에 대한 정보부족’, ‘지원서비스 공급량 부족’ 세가지와 ‘기타’로 구성하였다.

3. 이용하지 못한 이유는 무엇입니까?

응답 73개



<그림 14> 설문조사 내용9 취약집단

<그림 14>에서 취약집단을 대상으로 이용하지 못한 이유에 대해서 답변을 들은 결과 “지원서비스 존재에 대한 정보부족”이라고 답한 인원이 41.1%로 가장 많았고 “주변사람들의 인식”이 두 번째로 37%를 차지하였다. 이 결과가 시사하는 점은 아무리 양질의 지원서비스를 제공한다고 해도 지원서비스의 존재에 대한 정보부족과 주변사람들의 인식 때문에 사용할 수 없다는 것이다.

이를 결과를 뒷받침하는 다른 선행연구결과도 존재한다. 국립서울병원(2008)이 조사한 정신과 진료 제한 요인에 따르면 주위의 시선(48.4%)과 ‘치료 및 서비스 기관에 대한 정보 부족(19.4%)’이 진료를 방해하는 가장 큰 원인으로 나타나고 있다.¹⁷⁾ 또한 한국보건사회연구원에 따르면 20대 청년들은 정신건강서비스를 이용할 때 남의 시선을 의식하고 있다. 정신건강서비스 이용과 관련한 자신의 프라이버시가 지켜질 수 있을 것인지에 대한 우려를 가지고 있는 것이다. 또한 정신과적 치료 자체에 대한 두려움과 더불어 어디에 도움을 요청해야 할지 모르는 정보 부족도 심각한 문제 중 하나이다.¹⁸⁾

4. 개선방안 제안

개선점에 대해서는 3가지로 요약할 수 있다. 첫번째로는 정보접근성을 높여야 한다 두번째는 인식의 개선과 익명성의 보장 마지막으로 세번째는 더 개인화 되고 20대 청년세대에 맞춤형 된 지원서비스의 필요성이다. 첫 번째와 두번째 개선점은 취약집단 분석을 통해 알 수 있다. 20대 청년들은 정신건강 문제를 경험했음에도 지원서비스를 이용하지 않는 가장 큰 이유 두 가지가 ‘지원서비스에 대한 정보의 부족’과 ‘주변사람들의 시선’이었다. 여기서 ‘주변사람들의 시선’에 대한 문제를 해결하기 위한 방법에는 두 가지 방법이 있다. 직접적으로 사람들의 인식을 개선해서 사회적 시선 자체를 개선하는 것과 지원서비스 이용자의 익명성을 최대한 보장해서 사회적 시선으로부터 보호하는 방법이다. 물론 인식개선과 익명성 보장이란 두가지 방법 모두 병행되어야 할 것이다. 현재 20대 청년의 정신건강 지원서비스의 개선은 이제 효율성보다 효과성에 집중해야 할 정도로 시급한 문제이기 때문이다.

세 번째 개선점은 지원서비스 공급 유형과 공급 방식에 대해서 조사하였을 때 디지털 세대인 20대 청년임에도 직접 대면의 방식을 선호하였고 공급유형 또한 가장 개인화되고 맞춤형된 상담을 선호하였다. 이것을 통해 알수 있는 개선점은 20대 청년들은 정신건강 문제에 직면했을 때 자신의 정신적 문제를 맞춤형

17) 천재영·최영. (2014). 앤더슨 행동모델을 적용한 지역사회 주민의 정신건강서비스 이용 요인 분석. 한국지역사회복지학, 49, 307-335쪽.

18) 전진아 외7명. (2019). 수요자 중심의 정신건강서비스 접근성 강화 전략 연구. 한국보건사회연구원. 제8-142호.

된 직접적인 감정적 교류를 통해 지원서비스를 제공받고자 한다는 것을 알 수 있다. 이와같은 20대 청년들의 정신건강 지원서비스의 개선점을 종합해 개선방안을 도출해 보겠다.

4. 청년정신건강에 관련한 지원서비스를 개선한다면 어떤 방식으로 개선하고 싶으십니까?

<그림 15> 설문조사 내용10

그림 15를 통해 설문조사 참여자들에게 개선방안을 물어보았다. 그 결과 대학교 교육, 커리큘럼에 정신건강 지원서비스의 정보 제공을 원하는 사람들과 홍보의 부족을 호소하는 답변들이 가장 많은 답변을 차지하였다.

- 학교 수업에 관련 수업을 개설해주면 좋겠고
아니면 좀 더 접근성이 좋은 플랫폼으로 다가왔으면 좋겠다
- 필수이수교과로 넣었으면
- 주기적으로 정신건강검사가 이루어지면 좋을 것 같음
- 상담소 홍보
- 예시처럼 학교 내에서 수업을 진행해두면 좋을 것 같다. 또한 정신적으로 힘들고 아픈 사람들이 자신이 아픈지 모르는 경우가 빈번히 있는데 건강검진과 같이 정기적으로 검진을 해볼 수 있었으면 좋겠다.
- 이러한 서비스가 있다는 사실을 더 많이 노출시킬 수 있도록 한다.
- 익명 플랫폼으로 하는 서비스가 많아졌으면, 홍보를 더 많이 해 줬으면 좋겠다
- 말상생활에서 쉽게 다가갈 수 있도록 홍보를 해주거나, 상담소의 늘렸으면 좋겠다.
- 강의 자체로 설계하는 게 진짜 좋을 거 같습니다
- 상담소 운영 및 홍보가 낮지 않겠나 싶네요
- 자신이 있는 단체 혹은 회사에서 의무적으로 예방교육 같은 캠페인을 해줬으면 좋겠다. 이유는 우울증이 있는 사람은 보통 치료를 하기엔 이미 정신적으로 피폐하기도 하고 다른 사람이 알게 어렵다. 치료 보다는 예방의 필요성이 더 필요하다.

<그림 16> 설문조사 내용11

가장 큰 문제인 지원서비스의 정보 부족은 홍보의 문제라고 생각하는 답변이 많이 있었고 또한 대학교 교육, 커리큘럼에 정신건강 지원서비스를 원하는 답변들이 많았다. 이 두가지를 답변을 종합하면 대학교 교육, 커리큘럼에 정신건강 지원서비스의 정보 제공을 한다면 정보부족 문제를 크게 해결할 수 있을 것이다. 또한 이것은 앞서 알 수 있었던 20대 청년들에게 더 맞춤형된 서비스 제공 측면에서 봤을때도 적합한 방식이다. 따라서 '20대 청년들이 속해 있는 소속집단 차원에서의 정신건강 지원서비스에 대한 적극적인 정보교육부터 지원서비스의 제공까지 연결되는 프로그램의 도입'이 본 연구에서 나온 개선방안이다.

5. 결론

지금까지 20대 청년들의 정신건강 문제 실태와 정신건강 문제를 유발하는 주요요인을 세가지로 나누어 분석하였고 20대 청년들의 정신건강 문제 실태가 객관적인 지표로 악화되어있다는 것을 알수 있었다. 이후에 현행되고 있는 정신건강 지원서비스 이용 실태분석과 만족도 그리고 '정신건강 지원서비스 이용을 필요로 했음에도 이용을 하지못한 취약층 집단'에 집중해서 지원서비스의 문제점을 분석하였다.

문제점을 분석한 결과 가장 큰 문제점은 지원서비스의 정보부족, 익명성 보호 미흡과 주변인식이었다. 그리고 이를 종합해서 나온 개선점은 지원서비스의 정보부족, 익명성 보호 미흡과 주변인식 그리고 20대 청년들이 선호하는 개인화되고 맞춤형 지원 서비스의 공급이었다. 이후 설문 조사의 개선 방향을 묻는 수 요조사의 답변을 종합해서 '20대 청년들이 속해 있는 소속집단 차원에서의 정신건강 지원 서비스에 대한 적극적인 정보교육부터 지원 서비스의 제공까지 연결되는 프로그램의 도입'이라는 개선 방향을 제안하였다. 20대 청년들은 대한민국의 근미래라고 할 수도 있는 존재들 인만큼 급격히 악화하고 있는 이들의 정신건강에 관한 관심과 지원 서비스의 방안들이 개선되고 20대 청년들에게 맞는 새로운 지원 서비스가 마련되기를 바란다.

참고 문헌

- 김지경·이윤주·이민정. (2018). 20대 청년 심리·정서 문제 및 대응방안 연구. n.p.: 한국청소년정책연구원.
- 김창대·하수현·이정인·조은이, (2017). 청년특화 심리정서 자가진단 검사지 및 집단상담 매뉴얼 개발. 서울: 서울시청년 활동지원센터. pp.23-24
- 보건복지부 국립정신건강센터. 국가정신건강포털 자살과 자살예방. 국가정신건강포털. 2024.06.05.
<<https://www.mentalhealth.go.kr/portal/disease/diseaseDetail.do?dissId=19>>.
- 보건복지부, 한국생명존중희망재단. (2022). 자살예방백서(2022). 서울시정신건강통계
<<https://seoulmentalhealth.kr/library/paper-collections/347>>.
- 서울대학교병원. " N의학정보(우울장애[depressive disorder]). 2024.
<<http://www.snuh.org/health/nMedInfo/nView.do?category=DIS&medid=AA000353>>.
- 서울대학교병원. " N의학정보(불안장애[anxiety disorder]). 2024.
<<http://www.snuh.org/health/nMedInfo/nView.do?category=DIS&medid=AA000615>>.
- 이정백, 김윤정. (2022). 최근 5년(2017~2021년) 우울증과 불안장애 진료현황 분석. 건강보험심사평가원.
<<http://www.hira.or.kr>>.
- 윤진선. (2022). 자살예방백서(2022). 보건복지부·한국생명존중희망재단. 제2호
<<https://seoulmentalhealth.kr/library/paper-collections/347>>.
- 조한혜정 외9명, (2016). 노오력의 배신.경기: (주)창비.
- 전진아 외7명. (2019). 수요자 중심의 정신건강서비스 접근성 강화 전략 연구. 한국보건사회연구원. 제8-142호.
- 지영래. (2020). Z세대, 포노 사피엔스, 그리고 프랑스 어문학 교육. 프랑스어문교육, (71), 81-110.
- 천재영, 최영. (2014). 앤더슨 행동모델을 적용한 지역사회 주민의 정신건강서비스 이용 요인 분석. 한국지역사회복지학, 49, 307-335,

부록

20대 청년들의 정신건강 실태와 지원서비스 개선방안에 관한 연구에 대한 설문문항

이 설문조사는 20대 청년의 정신건강 관련 지원서비스에 대한 실태조사를 통해 개선점을 제시하기 위한 설문조사입니다. 모두 익명으로 진행되며 보고서에 수치상으로 기록되는 것 외에 다른 용도로 사용되지 않습니다.

설문에 참여해주셔서 정말 감사드립니다

20~29세에 해당하시는 분만 답변해주시기 바랍니다.

*는 필수항목입니다

1. 우울증, 불안, 스트레스 등 정신건강 문제를 겪으신적이 있으십니까?

예 (1-2번으로)

아니오 (4번으로)

1-2 어떤 요인으로 정신건강 문제를 경험하게 되었습니까? *(중복선택 가능)

사회경제적 요인: 고용 상태, 소득 수준, 주거 안정성 등

개인적 요인: 성격, 자아존중감, 대인관계 등

환경적 요인: 가정환경, 학업 및 직장 스트레스 등

2. 정신건강에 관련한 지원서비스를 이용해보신 적이 있으십니까?*

예 (2-1번으로)

아니오 (3번으로)

2-1. 어떤 형태의 서비스 였습니까?

자살예방교육(교육형태)

상담(상담형태)

심리치료프로그램(치료형태)

기타:

2-2. 아래 세가지중 어떤 방식이었습니까?

대면

비대면 음성 통화

비대면 온라인 플랫폼

기타:

2-3. 서비스에 대해서 만족하십니까?

예(2-4)

아니오(2-5)

2-4. 어떤 부분에서 만족하셨나요? (완료후 4번문항으로)

친절

실질적 도움이 되어서

20대 청년세대에 맞는 서비스라서

기타

2-5. 어떤 부분에서 만족하지 못하셨나요? (완료후 4번문항으로)

불친절

실질적 도움이 되지 않아서

20대 청년세대에 맞지 않는 서비스라서

기타

3. 이용하지 못한 이유는 무엇입니까?

주변사람들의 인식때문에

지원서비스의 공급부족 때문에

지원서비스의 존재에 대한 정보부족

기타

4. 청년정신건강에 관련한 지원서비스를 개선한다면 어떤 방식으로 개선하고 싶으십니까?

ex) 상담소 운영보다는 학교 수업에 관련 수업을 개설해주면 좋겠다. 자살예방 캠페인 및 홍보를 더 적극적으로 했으면 좋겠다. 상담소의 운영시간을 늘렸으면 좋겠다. 좀더 접근성이 좋은 플랫폼으로 다가왔으면 좋겠다 등등

참여해주셔서 감사합니다

종로구의 젠트리피케이션 현황 연구

목차

- 1. 서론
 - 1.1. 연구의 필요성
 - 1.2. 연구 범위 설정
- 2. 젠트리피케이션 이론적 고찰
 - 2.1. 젠트리피케이션의 발생 요인과 과정
 - 2.2. 젠트리피케이션의 동향
- 3. 종로구의 젠트리피케이션 현황 및 특징
 - 3.1. 이화동의 현황 및 특징
 - 3.2. 창신동의 현황 및 특징
 - 3.3. 익선동의 현황 및 특징
 - 3.4. 삼청동의 현황 및 특징
- 4. 종로구 젠트리피케이션의 전망
- 5. 결론
- 참고 문헌

1. 서론

1.1. 연구의 필요성

과학 기술의 발달로 오늘날 우리는 과거보다 더 편안하고 편리하며 쾌적한 공간에서 살 수 있고 또 그러기를 바란다. 여기서 편안한 공간과 쾌적한 공간의 기준과 평가는 개개인에 따라 다소 차이가 있을 수 있겠으나, 편리성의 측면에서는 다수의 사람들이 시골 보다는 도시를 보다 편리한 곳으로 인식할 것이다. 그렇기 때문에 다수의 현대인들은 반듯하고 깨끗한 도시에서 소비하며 살아가기를 바란다고 할 수 있다. 이러한 사람들의 욕구를 반영하여 현실화하기 위해, 낙후된 공간들을 재개발하면서 젠트리피케이션이 발생하게 된다. 국내에서는 2000년도 초부터 젠트리피케이션이 발생하기 시작했으며, 2010년대에는 상업을 중점으로 한 젠트리피케이션이 활성화되기 시작했다. 이러한 젠트리피케이션의 활성화로 인해 오늘날 대중들에게도 젠트리피케이션은 그리 낯선 개념은 아니게 되었다. 하지만 젠트리피케이션에 대한 대중의 관점은 대체로 부정적이다. 실제로 서울시에서는 젠트리피케이션을 방지하려고 노력하고 있는데, 이는 곧 서울시가 젠트리피케이션을 부정적으로 보고 있음을 나타낸다고 할 수 있다. 대중이 젠트리피케이션에 대해 부정적인 인식이 있는 것은 분명 사실이다. 하지만 젠트리피케이션이 부정적인 결과만을 초래하지는 않기 때문에 젠트리피케이션에 대한 인식 개선과 올바른 평가를 위해서 보다 자세한 연구가 요구되는 현실이다.

1.2. 연구 범위 설정

앞서 언급했듯 젠트리피케이션은 2000년대 초부터 우리나라 여러 지역에서 활성화되었다. 그렇기 때문에 이와 관련된 여러 선행연구들이 존재하는 것이 사실이다. 기존의 선행연구들을 모두 살펴보고 종합하는 것은 현재 글쓰이의 역량으로는 현실적으로 불가능하다. 또한 연구 범위가 너무나도 광대해져 자칫 논점이 흐려질 수도 있을 것이다. 이러한 판단 아래 글쓰이는 연구 범위를 특정 지역으로 한정하고자 한다. 여러 지역이 후보로 제시될 수 있으나 내가 선택한 연구 범위는 종로구이다. 종로구를 연구 범위로 선정한 까닭은 종로구 또한 서울시 내에 위치해 있기 때문에 기존 선행연구들이 충분한 정도로 있어 자료가 풍부하다 판단했기 때문이다. 또한 내가 재학중인 상명대학교 역시 종로구에 있어 나의 관심을 끈 것도 연구 범위 선정에 일조했다. 내가 걷고 보고 생활하며 소비하는 공간인 만큼 조금 더 친근감과 친숙함을 가지고 세세한 논의를 펼쳐볼 수 있으리라 기대했기 때문이다.

2. 젠트리피케이션 이론적 고찰

젠트리피케이션(gentrification)은 상류층을 뜻하는 'gentry'에서 파생되었다. 독일 태생의 여성 영국 사회학자인 루스 글래스(Ruth Glass)는 1964년 런던 서부에 위치한 첼시와 햄프스테드 등 하층계급 주거 지역이 재개발되면서 중산층 계층이 유입되는 것을 보고 저소득층의 주거지를 빼앗는 중산층을 겨냥해 '젠트리피케이션'이라고 지칭했다.¹⁾ 원래 거주했던 저소득층은 내몰리고 그곳에 중산층이 유입되었으니 저소득층이 중산층에 의해 쫓겨난 것과 같은 맥락으로 본 것이다.²⁾ 이런 유래를 가지고 있는 젠트리피케이션은 일반적으로 과거에 낙후되었던 지역이 개선되어 부동산 가치가 상승하고 중상류층의 유입으로 인해 지역의 구성과 성격이 변화하는 현상이라고 정의되고 있다.³⁾

젠트리피케이션이 발생하는 지역은 보통 낙후된 지역이다. 낙후된 지역이 재개발을 하게 되면서 젠트리피케이션이 발생하는데, 낙후된 지역이 재개발로 이어지게 되는 이유로 두 가지를 들 수 있다. 하나는 지역 사회의 요구이다. 인간이라면 누구나 쾌적한 공간에서 살아가길 희망한다. 그렇기 때문에 상대적으로 자신들이 살아가는 공간이 낙후되었다 인식하게 된다면, 그곳에 거주하는 지역 주민은 정부나 지역사회를 대상으로 재개발을 요구하게 된다. 그리고 이런 요구를 지역 사회나 정부가 받아들일 경우 재개발로 이어지게 되는 것이다. 다른 하나는 이윤 추구이다. 보통 낙후된 지역은 상대적으로 토지 및 건물의 가격이 상대적으로 저렴한 편이다. 이런 저렴한 가격의 토지나 건물이 거대 기업 입장에서는 이윤을 낳아줄 황금알을 낳는 닭으로 보이는 것이다. 즉, 거대 기업이 상대적으로 값이 싼 지역을 개선하고 재개발함으로써 사업적 이윤을 남기기 위해 해당 지역을 재개발하게 된다고 할 수 있다.

그런데 문제는 여기서 발생한다. 이전까지 낙후된 지역으로 인식되던 곳이 재개발을 거치게 되면서 외부인들의 관심을 받게 되는 것이다. 재개발을 거쳤기 때문에 더 이상 그 지역은 낙후된 공간이 아니다. 그렇기 때문에 보다 쾌적한 공간에서 살길 희망하는 외부인들이 자연스럽게 유입하게 되는 것이다. 그리고 이는 자연스럽게 임대료 및 집값의 상승으로 이어지게 되고 원래 그 지역에 살고 있던 원주민들은 어쩔 수 없이 그 지역을 떠나거나 쫓겨나게 된다. 이렇듯 원주민의 비자발적인 이주는 젠트리피케이션의 가장 큰 문제점으로 이야기할 수 있다.

비자발적인 이주 이외에도 젠트리피케이션에는 몇몇 다른 문제점들이 있다. 그 중 하나로 지역적 특성의 소멸을 이야기할 수 있다. 즉, 젠트리피케이션으로 인해 그 지역만이 갖던 독특한 특징이나 향토성, 색깔 등이 사라지게 되는 것이다. 종로구에 있건 관악구에 있건 아니면 강원도에 있건 특별한 차이점을 느끼지

1) 김현아·서정렬, 젠트리피케이션, 서울:커뮤니케이션북스, 2016, 5쪽.

2) 위의 글, 5쪽.

3) 박재희·김태형, 서울시 젠트리피케이션 영향요인 및 발생지역의 입지 특성, 서울대학교 환경대학원 환경계획과 석사, 2020, 180쪽.

못하게 되는 것이 여기에 해당한다. 각각의 지역이 발전되어 대중적인 소비 문화로 모든 지역이 다 비슷해지는 현상을 ‘장소 없음[place lessness]’이나 ‘디즈니랜드화’, 혹은 ‘공간화’라고 말한다. 예를 들어, 어느 곳을 가든 스타벅스나 맥도날드와 같은 대기업의 프랜차이즈가 있는 것을 들 수 있다. 장소 없음이 나타나는 이유는 지역의 발전으로 임대료가 오르게 되면 임대료에 대한 부담으로 개인 사업자 또는 개인 사업장은 그 지역 내에 입점하기 힘들어지지만, 상대적으로 많은 자본을 지닌 대기업의 프랜차이즈 등은 입점하는 데 어려움이 없으며, 유동 인구의 증가 등으로 많은 소득이 예상되어 대기업 등이 다수 입점하게 되기 때문이다.

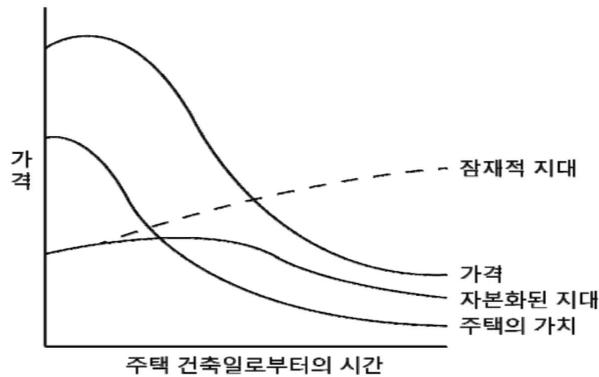
물론 젠트리피케이션이 부정적인 결과만을 가져오는 것은 아니다. 분명 젠트리피케이션에는 긍정적인 요소도 존재한다. 일단 경제 활성화를 젠트리피케이션의 긍정적 요소로 이야기할 수 있을 것이다. 낙후된 지역을 발전시키면 외부인, 특히 젊은층이 호기심을 가지고 그 지역에 방문하게 된다. 특히나 오늘날에는 SNS의 발전으로 새로운 것을 찾아 홍보하려는 사람들이 많은 만큼, 새로 재개발된 지역은 사람들이 찾기 선호하는 장소가 된다. 그리고 이러한 방문은 입소문으로 이어지게 되어 점차 더 많은 사람들의 유입으로 이어지게 된다. 사람들이 유입은 곧 지역 내 소비로 이어지게 되며, 이로 인해 지역 경제가 활성화되는 것이다. 우리에게 잘 알려진 대표적인 예로 충남 예산 시장을 들 수 있다. 더본 코리아 대표인 백종원 대표가 충남 예산시와의 협의를 통해 예산 시장을 재개발하고 입점할 업주들을 모집하여 시장을 개편했다. 이를 백종원 대표 본인의 유튜브로도 홍보하기는 했으나 많은 젊은 세대 인플루언서들이 예산 시장을 찾았고 이로 인해 예산 지역 상권의 활성화가 이루어진 것이다. 이처럼 분명 젠트리피케이션에는 긍정적인 효과도 존재한다. 지역 경제가 활성화됨에 따라 지역에는 활기가 넘치게 되고 점차 부동산의 가치도 높아지게 되는 것이다. 이런 이유로 일부 부정적 결과를 가짐에도 불구하고 미국에서는 ‘젠트리피케이션’이라는 용어를 긍정적인 의미를 가지는 것으로 사용하고 있는 것이다.

2.1. 젠트리피케이션의 발생 요인과 과정

젠트리피케이션의 발생에는 많은 요인들이 작용한다. 젠트리피케이션이 사회 현상인 만큼 발생 요인은 많은 사회적 요소들을 포함할 수밖에 없기 때문이다. 이런 요인들 중 나는 경제적 측면과 문화적 측면을 중심으로 살펴보고자 한다. 경제는 어느 시대, 어느 곳에서나 중요한 문젯거리였고 앞서 언급한 젠트리피케이션의 부정적 결과 또한 경제적 요인과 얽혀 있기 때문이다. 이렇듯 경제적 요인은 젠트리피케이션의 발생과 결과에서 상당히 중요한 역할을 하기 때문에 살펴볼 필요가 있다고 생각한다. 이에 더해 내가 문화적 측면을 고려하고자 한 까닭은 앞 장에서 언급한 젠트리피케이션의 주요 문제점 중 하나인 ‘장소 없음 [place lessness]’ 때문이다. 비록 종로구 또한 대한민국의 수도인 서울에 위치하고 있지만, 다른 구나 도시와 차별화되는 문화적 고유성을 보존하고 있다. 특히나 종로구는 역사적 건축물들도 다수 보유하고 있기 때문에 더욱 문화적 고유성을 보존해야 하며, 재개발 과정에서도 이를 고려하지 않을 수 없으리라 생각한다. 하지만 역사적 건축물들의 존재가 그 자체로 값어치 있다 할지라도, 때론 실생활을 살아가는 우리들에게 불편을 준다고 생각될 수 있다. 특정 역사적 건축물 때문에 도로를 낼 수 없다거나 편의시설이 들어설 수 없는 경우가 그 대표적인 예일 것이다. 역사적 문화유산은 즐길 수 있다고 하더라도, 편의시설의 부족 또는 문화 시설의 부족으로 적절한 문화적 혜택을 누리지 못한다면 해당 지역의 거주민들은 문화적 불편함을 느낄 것이다. 즉, 역사적 건축물들로 인한 문화적 요소가 그리고 그 건축물들로 인해 편의시설의 부재 및 문화적 혜택을 누리지 못한 거주민들의 욕구가 젠트리피케이션의 발생에 높은 영향을 미쳤을 것이라고 생각한다. 이런 이유로 나는 젠트리피케이션 발생의 주요 원인으로 문화적 측면 역시 살펴보고자 한다.

먼저 경제적 측면부터 살펴보고자 하겠다. 영국의 지리학자인 닐 스미스(Neil smith, 1979)는 젠트리피케이션의 원인이 수익을 위한 자본의 이동이라고 주장하며 ‘지대 격차 이론[rent-gap theory]’을 통해 젠트리피케이션의 발생 원인을 설명하였다.⁴⁾ 지대 격차 이론은 현재 토지가격인 자본화된 지대[capitalized

ground rent]와 그 토지가 최고 및 최적으로 이용될 때의 가격인 잠재적 지대[potential ground rent]의 개념을 기반으로 한다.⁵⁾ 각 지역이 개발되고 초기에는 각 지역의 지대 차이가 없지만, 시간이 지날수록 차이는 발생하게 된다. 건물의 노후화, 도심 쇠퇴, 투자 감소 등으로 점점 지대 차이가 생겨나는 것이다. 이는 곧 높은 이익을 창출할 수 있는 재개발에 대한 기대로 이어지게 되고, 자본화된 지대와 잠재적 지대 간의 격차가 최대가 되었을 때 개발 수요가 유발되면서 젠트리피케이션이 발생하게 된다는 것이 경제적 측면의 설명이다.⁶⁾



<그림 1> 지대 격차 이론

출처: Smith(1979)

젠트리피케이션의 주요 발생 요인 중 다른 하나는 문화적 요인이다. 도시의 중심, 즉 CBD(Central Business District)는 서비스업이 발달한 지역이다. CBD에 가까운 지역이 사람들로부터 선호도가 높기 때문에 자본가는 사람들의 선호도에 맞춰 해당 지역을 개발한다. 이후 개발이 끝나게 되면 개발된 지역의 임대료는 원주인이 감당할 수 없을 만큼 높아지게 되고 이에 따라 젠트리피케이션이 발생하게 된다.

2.2. 젠트리피케이션의 동향

우리는 젠트리피케이션으로 인한 부정적인 결과를 최소한으로 하고 긍정적인 결과를 최대화하는 쪽으로 이끌어 나가야 한다. 특히 젠트리피케이션으로 인한 원주민의 내몰림 현상의 최소화가 특히 중요하다. 원주민 내몰림 현상을 방지하기 위해서는 무엇보다 '상생'이 가장 중요하다. 여기서 상생은 말 그대로 서로 살아가는 것을 의미한다. 비록 자본주의 사회에서 자본을 추구하는 것이 잘못된 아니라 하겠지만, 타인을 짓밟으며 자신만의 이익을 추구하는 행위는 지탄받기 마련이다. 그렇기 때문에 오늘날에는 더욱더 상생이 중요하다고 할 수 있다. 상생을 위해서는 임대인과 임차인의 신뢰가 중요한데, 장사가 잘된다는 이유로 임대료를 올리거나 지역의 가치 상승으로 집값을 올리는 일이 없어야 한다. 물론 임대인의 권리에 대한 법적 보호가 없는 것은 아니지만, 현실적으로 임차인의 권리 행사 앞에서 임대인은 다소 무기력할 수밖에 없다. 또한 법은 최소한의 도덕일 뿐이다. 법으로 보호되어야 할 영역은 도덕이나 인간적인 도의를 넘어서는 부분에 해당되어야 한다. 시민들 스스로가 법을 떠나서 서로 상생하려는 자세가 필요할 것이다.

상생이 중요한 이유는 상생을 통해 경제 침체를 벗어난 주요 사례가 존재하기 때문이다. 대표적인 사례가 압구정 로데오거리이다. 압구정 로데오거리는 상생을 통해 살아났다. 압구정은 오랜지족, 야타족 같은 신조를 만들며 핫플레이스로 떠올랐지만, 오랜 기간의 침체기도 존재했다.⁷⁾ 핫플레이스로 떠오르면서 임대

4) 앞의 글, 180쪽.

5) 앞의 글, 180쪽.

6) 앞의 글, 181쪽.

7) 딜티: 딜라이브TV, [힘내라 골목상권/지역경제] 젠트리피케이션 문제, 해답은 '상생' / 딜라이브TV,

료가 많이 상승해 공실률도 높아졌다. 외부에서 들어오려 해도 임대료가 너무 높아져 공실이 채워지기는커녕 점점 공실이 늘어만 갔다.⁸⁾ 결국 임차인과 임대인이 함께 손을 잡고 2017년 ‘착한 임대료 운동’이 시작됐다.⁹⁾ 착한 임대료 운동은 기존 임대료의 15~20% 가까이 낮추어 임차인을 이끌어 오는 것을 말한다.¹⁰⁾ 그렇게 압구정 로데오거리는 다시 핫플레이스가 되었다.

압구정 로데오거리 외에도 성동구 성수동도 ‘상생’의 예로 들 수 있다. 성수동은 2015년에 젠트리피케이션 방지 정책을 전국 최초로 도입해 ‘상생 협약’을 맺었고 이를 통해 젠트리피케이션의 부정적 결과를 줄일 수 있었다.¹¹⁾ 이처럼 젠트리피케이션의 부정적인 결과를 줄일 수 있는 방법은 실제로 존재하며, 기존의 효과적인 방법에 더해 다양한 방법을 모색하고 실천함으로써 젠트리피케이션의 부정적 결과는 감소시키고 긍정적 결과만을 얻을 수 있도록 노력할 필요가 있다.

3. 종로구의 젠트리피케이션 현황 및 특징

3.1. 이화동의 현황 및 특징

이화동은 서울 종로구, 낙산(124.4m)의 서쪽에 있으며 조선시대에는 한양 도성 내에 양반들이 풍류를 즐기는 곳으로 유명했다.¹²⁾ 조선시대 중종(1506~1544) 시대 이전부터 이 일대는 배밭이었는데, 그 배밭 언저리인 현재 이화동 2번지에 이화정(利花亭)이 있었으며, 1914년 동명 제정 시 이 이화정의 이름에서 동명이 유래했다고 한다.¹³⁾ 이화동은 동쪽으로는 창신동, 남쪽으로는 충신동, 서쪽으로 연건동과 북쪽의 동숭동에 둘러싸여 마름모꼴의 지형을 갖고 있다.¹⁴⁾

일제강점기에는 일본인들을 위한 고급 주택이 많이 들어섰지만, 해방 이후에는 그 주택들이 노후화되기도 하고 협소한 골목으로 인해 생활 수준이 낮아졌다고 한다.¹⁵⁾ 이에 생활 수준의 개선을 위해 2006년 골목 담벼락에 벽화를 그렸고 이것이 서울 관광명소로 떠오르게 되었다.¹⁶⁾ 그러나 관광객이 지나치게 늘어 소음과 사생활 침해의 문제로 견디지 못한 주민들은 2016년 가장 유명한 벽화들을 지우고 만다. 하지만 벽화를 지웠음에도 문제는 사라지지 않았고 오히려 심화되었다. 원주민들의 허가 없는 벽화 지우기로 인해 지자체와 원주민들 간의 많은 갈등이 생기게 된 것이다.

이화동 벽화마을은 ‘투어리스트피케이션(Touristification)’에 속한다. 투어리스트피케이션은 관광을 뜻하는 투어리즘(Tourism) 또는 ‘관광지화’를 뜻하는 투어리스트파이(Touristify)와 젠트리피케이션(Gentrification)이 합성된 신조어이다.¹⁷⁾ 젠트리피케이션에서 파생된 투어리스트피케이션은 기존의 주거지가 관광지화되면서 관광객이 지나치게 몰려들게 되고, 이에 따라 기존에 살고 있던 주민들이 자신의 주거환경이 위협받게 되어 결국 살던 지

<https://www.youtube.com/watch?v=IYAe_5Azskk>, 2023.06.08.

8) 앞의 글.

9) 앞의 글.

10) 앞의 글.

11) 앞의 글.

12) 두산백과 두피디아, 이화동.

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1190833&cid=40942&categoryId=33749>>, 2024.05.26.

13) 종로구청 홈페이지, 동명 유래 - 이화동, 2016.03.10.,

<<https://tour.jongno.go.kr/tour/tour/indvdlz/view.do?nttlId=34308&searchCnd=1&searchWrd=%EC%9D%B4%ED%99%94%EB%8F%99&menuNo=2370&sdate=&edate=&viewType=1&preview=&groupId=&setCategory=&groupId=&campaignId=188&categoryId=&dongCode=&subway=&origin=&pageIndex=1&campaignId=188>>.

14) 위의 글.

15) 두산백과 두피디아, 이화동.

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1190833&cid=40942&categoryId=33749>>, 2024.05.26.

16) 위의 글.

17) 두산백과 두피디아, 투어리피케이션.

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=6717090&cid=40942&categoryId=31614>>, 2024.05.26.

역을 떠나게 되는 현상을 의미한다.¹⁸⁾ 이화동은 벽화마을이라는 관광 소재를 통해 젠트리피케이션하게 되었지만, 결과적으로 젠트리피케이션의 부작용 중 하나였던 원주민의 이주가 발생하게 되었다. 다시 말해 이화동에서도 원주민 내몰림 현상이 일어난 것이다. 하지만 이화동의 사례에 부정적인 결과만 존재하는 것은 아니다. 한때 이화동 주민들과 지자체의 대립으로 인해 갈등이 있었던 것도 사실이지만, 아직도 이화 벽화마을은 데이트 명소로 꼽히며 사람들의 발길이 이어지고 있다. 또한 최근 ‘원더풀 월드’라는 드라마의 촬영지로도 사용되어 그 발길은 계속되고 있다. 비록 원주민 내몰림 현상이 존재하기는 했지만, 벽화마을이라는 관광 소재를 통해 지역 경제가 활성화된 것이다. 특히나 평범하다 못해 다소 낙후되었던 지역에 벽화를 그림으로써 이화동의 특성이 생긴 것에 초점을 맞춘다면, 젠트리피케이션의 긍정적인 결과를 마주할 수 있을 것이다. 더욱이 벽화 그림은 상대적으로 다른 여타의 재개발에 비해 극히 저예산이었다는 점 또한 투자 대비 최고 효율을 내었다고도 생각할 수 있을 것이다.



<그림2> 이화동 벽화마을 그림 출처: 김춘지

3.2. 창신동의 현황 및 특징

창신동은 서울 종로구, 낙산(124.4m)의 동쪽에 있으며 일제강점기에는 낙산의 화강암을 채취하던 채석장이었다.¹⁹⁾ 창신동의 동명은 1914년 동명 제정시 조선 초부터 있었던 한성부 인창방(仁昌坊)의 ‘창’자와 송신방(崇信坊)의 ‘신’자를 따서 만들어졌다고 한다.²⁰⁾ 창신동은 종로구에서 종로를 사이에 두고 남쪽과 북쪽에 있으며, 남쪽은 청계로를 경계로 중구 신당동과 마주하고 있으며, 동쪽은 송인동, 서쪽은 충신동, 북쪽으로는 성북구 보문동과 마주하고 있다.²¹⁾

1960년대 초, 채석장이 폐쇄된 이후에는 일 자리를 구하기 위해 서울에 올라온 사람들이 채석장 절개지에 집을 지어 살기 시작했다고 한다.²²⁾ 1970년대부터 창신동에는 동대문시장, 평화시장 등과 가까운 지리적 이유로 인해 가내 수공업 형태의 소규모 봉제 공장들이 들어서게 되었고, 1980년대에는 창신동 봉제거리를 형성하게

18) 앞의 글.

19) 두산백과 두피디아, 창신동.

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1190834&cid=40942&categoryId=33749>>, 2024.05.26.

20) 종로구청 홈페이지, 동명 유래 - 창신동, 2016.03.10.,

<<https://tour.jongno.go.kr/tour/tour/indvdlz/view.do?nttId=34314&searchCnd=1&searchWrd=%EC%B0%BD%EC%8B%A0%EB%8F%99&menuNo=2370&sdate=&edate=&viewType=1&preview=&groupId=&setCategory=&groupId=&campaignId=188&categoryId=&dongCode=&subway=&origin=&pageIndex=1&campaignId=188>>.

21) 위의 글.

22) 두산백과 두피디아, 창신동.

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1190834&cid=40942&categoryId=33749>>, 2024.05.26.

되어 지금까지 창신동 절벽 마을이 이어져 오고 있다고 한다.²³⁾ 그러나 이 절벽 마을이 없어질 뻔한 적이 있다. 2007년 창신동이 뉴타운 지구로 지정되며 재개발을 하려고 했기 때문이다. 재개발로 인해 절벽 마을이 사라질 위기에 처하게 된 것이다. 다행스럽게도 주민들의 반대로 전국 최초로 2013년 뉴타운이 해제되었다. 젊은 예술가들과 창신동 주민은 서로 협동사업을 추진하며 젠트리피케이션이 일어나지 않게 옛것을 지키고, 어쩌면 불편하게 느껴질 지형적 특성인 높은 언덕과 절벽을 유지하며 그들만의 동네를 만들었다. 최근에는 창신동의 지형적 특성인 절벽지대의 매력을 느끼고 창신동의 마을 재생에 초점을 둔 사업가들 또한 유입되기 시작했다고 한다. 그렇게 창신동 주민들과 젊은 예술가들은 함께 마을을 재생시키며 여러 사람들의 관심을 모으게 되었고 이는 사람들의 방문으로 이어지게 된다.

창신동은 원주민들의 반대로 젠트리피케이션을 막은 것이 특징이라 할 수 있다. 젠트리피케이션으로 벽화마을이라는 특색을 가지게 된 이화동과는 반대로 젠트리피케이션을 막음으로써 창신동만의 개성을 유지하고 있는 것이다. 다만 한 가지 우려되는 점은 요새 창신동의 관심이 과도하게 높아져 '마을 재생'이라는 가면을 쓴 젠트리피케이션의 발생이다. 모든 마을 재생 사업을 다 막으라는 이야기는 아니다. 창신동의 개성을 없애는 사업이 있을 수도 있기 때문에 조심히 할 필요가 있을 것이다.



<그림2> 창신동 '도넛 정수'

<그림3> 창신동 '창창'

출처: 글로우 서울

3.3. 익선동의 현황 및 특징

익선동은 동으로는 와룡동, 남으로는 돈의동, 서쪽은 경운동과 낙원동에 둘러싸여 있으며, 북쪽은 운니동과 접해 있는 전형적인 주택지구이다.²⁴⁾ 특히나 익선동은 한옥과 골목길로 이루어진 한옥마을로 유명하다. 익선동의 동명은 1914년 동명 제정 시 익동(益洞)의 '익'자와 정선방(眞善坊)의 '선'자를 따서 만들었다고 한다.²⁵⁾

익선동은 서울에서 가장 오래된 한옥 집단 지구 중 익선동에 있는 한옥들은 하나로 대부분 1920~1930년대에 조성되었다.²⁶⁾ 특히 소규모의 한옥이 밀집되어 있는데 그 이유는 일제강점기 부동산 개발업자였던 정세권이 일본 자본의 유입을 막고 주택 부족 문제를 해결하기 위해서 익선동을 비롯한 북촌, 서촌 등의 지역에 작은 한옥 단지를 짓는 사업을 했기 때문이다.²⁷⁾ 한옥단지 사업 이후 익선동은 2018년 한옥 보전지구로 지정되었고, 이에 한옥을 보존하면서도 동시에 주변 경관과 어긋나지 않는 한옥을 기반으로 한 상점들이 많이 발생하게 된다.²⁸⁾

23) 위의 글.

24) 종로구청 홈페이지, 동명 유래 - 익선동, 2016.03.10., <<https://tour.jongno.go.kr/tour/tour/indvdlz/view.do?nttlId=34292&searchCnd=1&searchWrd=%EC%9D%B5%EC%84%A0%EB%8F%99&menuNo=2370&sdate=&edate=&viewType=1&preview=&groupId=&setCategory=&groupId=&campaignId=188&categoryId=&dongCode=&subway=&origin=&pageIndex=1&campaignId=188>>.

25) 위의 글.

26) 두산백과 두피디아, 익선동,

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1216305&cid=40942&categoryId=33749>>, 2024.06.04.

27) 위의 글.

28) 위의 글.

이때, 젠트리피케이션을 유발할 수 있는 프랜차이즈 및 체인점의 형태의 음식점, 카페 등은 허용하지 않았다.²⁹⁾ 그러나 점차 익선동이 유명해지면서 2019년에는 2014-2016년에 주거용에서 카페나 잡화점으로 바뀐 가게들이 체인점 형식의 카페나 베이커리로 변화했고, 체인점의 개수도 확연히 늘어났다.³⁰⁾ 그 이후에는 높아진 임대료의 부담을 느끼고 익선동을 떠나는 사람들이 많아져 공실도 생겼다. 뿐만 아니라 익선동이 본격적으로 상업화되면서 여러 가게들이 이국적이고 깔끔한 분위기가 나는 개성 있는 외관으로 리모델링되기 시작했다.³¹⁾ 이로 인해 기존 한옥의 모습은 대부분 사라지고, 한옥의 기와지붕과 서까래만 남겨둔 가게들이 많아졌다.³²⁾ 옛 한옥의 모습을 가지고 있는 건축물들은 거의 사라졌지만 아직 한옥을 중심으로 하는 마을임은 바뀌지 않았다.

익선동 한옥마을은 마을 전체가 활성화되지 않는다는 문제점을 지니고 있다. 한옥마을 전체가 활성화되지 않아 마을의 골목들이 서로 잘 연결되지 않은 것이다. 골목과 골목이 서로 잘 연결되어 있지 않기 때문에, 마을 주민은 이동의 불편함을 느끼게 되었고 골목과 인도가 활성화되지 않은 지역인들은 상대적 소외감을 느낄 수 있었다. 한 기업에서는 최근 이를 해결하기 위해 소외된 골목을 활성화시키는 사업을 진행하였다. 익선동 한옥마을이 SNS로 유행이 된 것에 착안해, 소외된 골목 또한 SNS에서 화제가 된 공간을 시작으로 개발하여 개발을 늘려나갔으며, 현재에는 과거 소외되었던 골목이 기존 골목들보다 훨씬 활성화되었다고 한다. 젠트리피케이션의 부정적 결과를 해소하기 위해 노력한 것이다.

하지만 젠트리피케이션은 계속 진행되었다. 중산층 이하의 사람들을 위한 주거 공간이었던 익선동에도 젠트리피케이션으로 임대료가 오르며 원주민들이 밀려나는 원주민 내몰림 현상이 발생한 것이다. 다만 아직까지도 ‘익선동’ 하면 한옥이 떠오르는 것처럼, 한옥마을이 여전히 잘 조성되어 있어 많은 사람들이 찾고 있어 경제적 활성화가 이루어진다는 점이 그나마 위안일 것이다. 특히 코로나19가 완화되면서 점차 외국 관광객들 또한 많아지고 있는 중이다. 비록 젠트리피케이션으로 인한 원주민 내몰림 현상이 발생하기는 했지만, 익선동은 젠트리피케이션함으로써 익선동의 개성인 한옥이 더 강조되고 강화되었다는 점은 경제적 활성화와 더불어 익선동 젠트리피케이션의 긍정적인 요소라 평가할 수 있을 것이다.



<그림4> 익선동 한옥 거리

출처: 대한민국 구석구석

3.4. 삼청동의 현황 및 특징

삼청동은 북쪽으로는 부암동과 성북구 성북동, 동쪽은 계동, 원서동, 가희동, 남쪽은 팔판동과 화동, 서쪽은

29) 김나연, 상업적 젠트리피케이션에 따른 장소성 변화 연구- 종로구 익선동을 중심으로-, 서울대학교 환경대학원 환경계획과 석사학위논문, 2020, 40쪽.

30) 위의 글, 48쪽.

31) 위의 글, 49쪽.

32) 위의 글, 49쪽.

청운동과 접하고 있다.³³⁾ 삼청동의 동명은 1914년 동명 제정 시 종전부터 있던 지명을 따온 것으로 그 유래에는 두 가지 설이 존재한다.³⁴⁾ 하나는 도교(道敎)의 신(神)인 태청(太淸), 상청(上淸), 옥청(玉淸)의 삼청성진(三淸星辰)을 모신 삼청전(三淸殿)이 있던 데서 동명이 유래되었다는 것이고 다른 하나는 삼청동 지역이 산이 많고(산청山淸), 물이 맑으며(수청水淸), 그래서 사람의 인심 또한 맑고 좋다(인청人淸)는 데서 유래했다고 한다.³⁵⁾

삼청동은 서울 종로구에 있으며 젠트리피케이션 하면 빼놓을 수 없는 지역이다. 삼청동은 조선시대에 왕족이나 고위 관직의 양반들이 거주하던 곳으로 전통 한옥이 밀집했으며, 경복궁과 창덕궁 사이에 있는 가회동, 계동 등 주변 일대와 더불어 ‘북촌’이라 불렸다.³⁶⁾ 삼청동은 청와대와 근접해 있어 개발이 제한되어 있었으나 2000년대 이후에 청와대 앞길을 개방하면서부터 개발되기 시작했다.³⁷⁾

삼청동도 익선동처럼 한옥이 여럿 존재하며 여러 문화재가 있어 문화 예술의 분위기를 지니고 있다. 삼청동을 찾는 대다수의 관광객들 또는 방문자들 역시 그러한 분위기를 느끼고자 삼청동을 방문한다. 삼청동에서 사업을 하던 이들 역시 이러한 방문객들의 욕구를 파악하고 삼청동만의 특색을 가진 상점들을 점차 늘려가면서 삼청동을 활성화시켰다. 삼청동만의 개성이 점차 강화된 것이다. 하지만 이러한 방식으로 점차 젠트리피케이션이 진행되며, 결과적으로 앞서 다른 동들과 유사하게 원주민 내몰림 현상이 일어나게 된다. 이에 더해 2017년에는 프랜차이즈의 입점 개소는 전 기간보다도 증가하며 프랜차이즈의 비율은 일반상업과 주택을 합친 비율보다도 많아졌다.³⁸⁾ 상점의 활성화 초반과 달리, 점차 프랜차이즈 상점들이 대거 입점하면서 ‘장소 없음[place lessness]’ 또한 발생하고 있다. 흥미롭게도 일반 상점이 아닌 프랜차이즈 상점이 들어오면서 소비에 있어서는 장소 없음이 일어나고 있는 것은 맞지만, 외관만 보면 장소 없음은 일어나고 있지 않다. 프랜차이즈 상점들도 삼청동의 개성에 맞게 문화 예술적인 건물의 형태나 한옥으로 들어오기 때문이다. 소비의 장소 없음이 발생하고 있음에도 여전히 삼청동을 방문하는 방문객들은 끊이지 않고 있다.

그 까닭은 삼청동의 지리적 위치의 영향이 큰데, 경복궁과 인접해 있기 때문이다. 경복궁에서 한국 민속 박물관 입구로 나오게 되면 곧장 삼청동 문화거리인 만큼, 고궁을 방문한 방문객들이 고궁 방문 후 식사나 다과를 즐기기 위해 삼청동을 줄곧 찾는 것이다. 프랜차이즈 상점들 또한 삼청동의 개성에 맞춰 문화·예술적인 건물의 형태나 한옥의 형태로 상가 건물을 꾸미고 있기 때문에 관광객들이 자연스럽게 흥미를 갖고 방문하게 되는 것이다. 삼청동은 젠트리피케이션이 일어났음에도 관광지 주변이라는 지리적 특성으로 인해 지역 상권이 침체되지 않은 특수한 사례이다. 삼청동의 사례를 통해 젠트리피케이션이 발생한 해당 지역과 인접한 지역의 특성 역시 해당 지역에 큰 영향을 미칠 수 있음을 확인할 수 있다.

33) 종로구청 홈페이지, 동명 유래 - 삼청동, 2016.03.10.,

<<https://tour.jongno.go.kr/tour/tour/indvdlz/view.do?nttlId=34265&searchCnd=1&searchWrd=%EC%82%BC%EC%B2%AD%EB%8F%99&menuNo=2370&sdate=&edate=&viewType=1&preview=&groupId=&setCategory=&groupId=&campaignId=188&categoryId=&dongCode=&subway=&origin=&pageIndex=1&campaignId=188>>.

34) 위의 글.

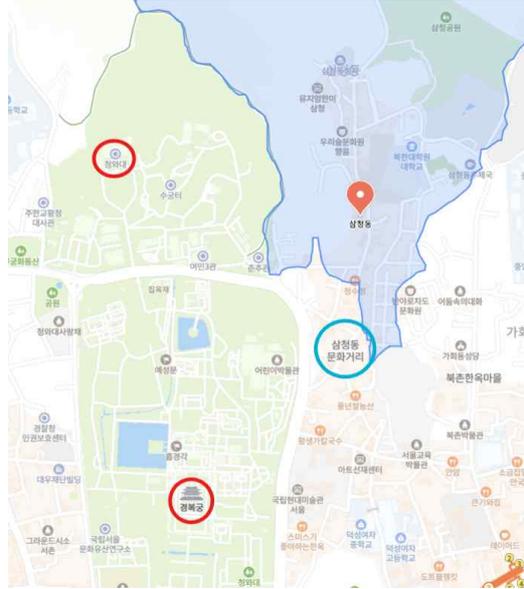
35) 위의 글.

36) 두산백과 두피디아, 삼청동.

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1190831&cid=40942&categoryId=33749>>, 2024.06.04.

37) 위의 글.

38) 김창호·김환용·나인수, 젠트리피케이션 발생지역에서 상권 활성화에 따른 프랜차이즈 분포 및 특성에 관한 연구 - 서울시 삼청동지역을 대상으로 -, 한국BIM학회논문집 8권 3호, 한국BIM학회, 2018, 6쪽



<그림6> 삼청동 주변 관광지

출처: 네이버 지도

4. 종로구 젠트리피케이션의 전망

서울 종로구에는 이화동, 창신동, 익선동뿐만 아니라 많은 동네가 젠트리피케이션에 연관되어있다. 종로구의 젠트리피케이션은 대부분 오래전에 일어났으며 비록 부정적 결과들도 있었지만, 최근에는 젠트리피케이션이 일어나지 않도록 다방면으로 노력하고 있다. 그 노력의 하나로 젠트리피케이션을 대신해 도시를 재생하는 사업을 추진하는 것을 들 수 있다. 하지만 이와 같은 도시 재상 사업에도 다소 우려되는 부분이 있다. 대 다수의 사업가들은 종로구 원주민들의 반대를 피하고자 도시 재생을 매개로 도시 재개발을 시도한다. 그 목적이 동네 환경 개선이라고는 하지만, 이러한 개발 이후에도 젠트리피케이션이 발생하지 않으리라는 보장은 없다.

그러나 나는 설사 개발로 인한 젠트리피케이션이 발생한다고 하더라도, 그 영향이 크지는 않을 것이라고 생각한다. 기존 종로구에서 젠트리피케이션이 발생한 동네 대부분은 골목골목으로 이루어진 매우 협소한 지형이었다. 골목으로 연결된 매우 협소한 지형이었던 만큼, 그 개발의 범위 또한 한정될 수밖에 없고 이에 따라 젠트리피케이션의 부정적 영향도 작을 수밖에 없다. 종로구는 대한민국의 수도인 서울에 있는 만큼 상대적으로 다른 시·군·구에 비해 높은 발전 정도를 보인다고 할 수 있다. 그렇기 때문에 대대적인 개발은 거의 불가능할 것이다. 일부 개발이 일어난다고 하더라도 기존과 유사하게 한정된 지역으로 국한될 수밖에 없을 것이기 때문에 개발로 인한 젠트리피케이션의 부정적 영향은 크지 않으리라 생각한다.

단, 기존에 젠트리피케이션이 발생했던 지역에 한해서는 끊임없는 관심을 기울여야 한다고 생각한다. 이미 젠트리피케이션이 발생한 지역에 다시금 젠트리피케이션이 발생하지 않으리라는 보장이 없기 때문이다. 특히나 오늘날과 같은 SNS가 활성화된 시대에는 지나간 유행이 다시금 찾아오는 일도 흔하다. ‘남이 하지 않은 것, 가보지 않은 곳’과 같이 개인의 개성을 중요시하기 때문에 유행의 상권 또한 빨라지고 있다. 빨라진 유행의 속도를 따라가다 보면 다시금 재유행이 발생할 수 있고, 이로 인해 종로구에서 젠트리피케이션이 여러 차례 발생하는 것을 목격할 수도 있으리라 생각한다. 그렇기 때문에 지자체와 해당 지역 주민들은 이와 관련한 대비책을 상시 모색할 필요가 있다.

5. 결론

현재 젠트리피케이션이 진행된 종로구의 대부분 지역은 다른 지역에 비해 각자의 개성을 가지고 있다고 생각

한다. 종로구 이화동은 젠트리피케이션으로 벽화마을을 특징으로 가지고 있어 드라마나 영화 촬영지로 사용될 뿐만 아니라 관광객들을 모으고 있다. 특히 종로구의 특이한 점은 창신동이다. 창신동의 주민들이 개발을 반대함으로써 젠트리피케이션이 일어나지 않도록 막아 원주민 내몰림 현상도 발생하지 않았으며, 지형적 특성인 높은 언덕과 절벽을 이 지역의 개성으로 유지하고 있기 때문이다. 그로 인해 최근에는 그 지형적 특성에 매력을 느끼고 찾아오는 사람들이 증가하고 있다. 종로구 익선동은 젠트리피케이션으로 원주민들이 익선동을 떠나게 되었지만, 이 지역의 특성인 한옥은 유지하고 있는 것이 특징이다. 다른 지역들은 젠트리피케이션으로 인해 원주민들이 높아진 임대료를 견디지 못하고 나가게 되고 그 지역의 특성까지 사라지는 것이 대부분인 반면, 익선동의 경우 그 지역적 특성은 여전히 남아 있다. 이와 달리 삼청동은 원주민의 내몰림 현상과 '장소 없음[place lessness]'이 발생했음에도 불구하고 여전히 경제적 활성화는 이루고 있다는 점이 특징이었다. 이는 삼청동이 경복궁과 인접하여 많은 관광객들이 쉽게 유입될 수 있다는 지리적 특징이 있었기 때문이다.

젠트리피케이션은 분명 부정적인 영향이 존재한다. 이화동, 익선동, 삼청동 모두 원주민 내몰림 현상이 있었고 삼청동의 경우에는 '장소 없음'까지 발생했다는 점에서 부정적 영향이 크다 할 수 있다. 하지만 그렇다고 해서 긍정적인 영향까지 무시해서는 안 될 것이다. 이 세 동의 경우 경제적 활성화라는 긍정적인 결과를 획득했기 때문이다. 더불어 이화동은 젠트리피케이션으로 인해 지역적 특성까지 획득할 수 있는 기회가 되기도 하였다. 지역적 특성을 획득함으로써 사람들이 찾아오게 되었고 이로 인해 경제 활성화가 이루어진 것이다.

나는 창신동과 삼청동에 주목해야 한다고 생각한다. 창신동은 지역 주민이 젠트리피케이션을 막음으로써 경제적 활성화와 지역적 특성이라는 긍정적인 결과물을 얻을 수 있었다. 반면 삼청동은 비록 젠트리피케이션이 발생하여 지역적 특성을 잃게 되고 또 '장소 없음'이 발생하게 되었지만, 여전히 높은 경제적 활성화를 보이고 있었다. 이는 삼청동이 위치한 지리적 특수성 때문이었다. 특정 지역을 개발할 때, 창신동과 삼청동의 사례에 주목하여 지역적 특성을 살리면서도 경제적 활성화를 누릴 수 있도록 방법을 모색해야 한다고 생각한다. 반드시 개발만이 정답도 아니고 개발하지 않는 것이 정답도 아닐 것이다. 상황에 맞는 적절한 판단이 필요한 것이다. 나는 창신동과 삼청동의 사례가 이를 잘 보여준다고 생각하며, 도시 개발 과정에서 창신동과 삼청동의 사례를 참조하여 지역적 특성과 경제적 활성화라는 두 마리 토끼를 잡을 수 있는 방법을 모색해야 한다.

참고 자료

- 김나연(2020), 상업적 젠트리피케이션에 따른 장소성 변화 연구- 종로구 익선동을 중심으로-, 서울대학교 환경대학원 환경계획과 석사학위논문.
- 김창호·김환용·나인수(2018), 젠트리피케이션 발생지역에서 상권 활성화에 따른 프랜차이즈 분포 및 특성에 관한 연구 - 서울시 삼청동 지역을 대상으로 -, 한국BIM학회논문집 8권 3호, 한국BIM학회, 1-11쪽.
- 김현아·서정렬(2016), 젠트리피케이션, 서울:커뮤니케이션북스.
- 두산백과 두피디아(2024), 이화동,
<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1190833&cid=40942&categoryId=33749>>, 2024.05.26.
- 두산백과 두피디아(2024), 익선동,
<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1216305&cid=40942&categoryId=33749>>, 2024.06.04.
- 두산백과 두피디아(2024), 삼청동,
<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1190831&cid=40942&categoryId=33749>>, 2024.06.04.
- 두산백과 두피디아(2024), 창신동,
<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1190834&cid=40942&categoryId=33749>>, 2024.05.26.
- 두산백과 두피디아(2024), 투어리피케이션,
<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=6717090&cid=40942&categoryId=31614>>, 2024.05.26.
- 딜티: 딜라이브TV(2023), [힘내라 골목상권/지역경제] 젠트리피케이션 문제, 해답은 '상생' / 딜라이브TV,
<https://www.youtube.com/watch?v=IYAe_5Azsk>, 2023.06.08.
- 박재희·김태형(2020), 서울시 젠트리피케이션 영향요인 및 발생지역의 입지특성, 서울 연구원, 185 - 189쪽.
- 종로구청 홈페이지(2016), 동명 유래 - 삼청동,
<<https://tour.jongno.go.kr/tour/tour/indvdlz/view.do?nttId=34265&searchCnd=1&searchWrd=%EC%82%BC%EC%B2%AD%EB%8F%99&menuNo=2370&sdate=&edate=&viewType=1&preview=&groupId=&setCategory=&groupId=&campaignId=188&categoryId=&dongCode=&subway=&origin=&pageIndex=1&campaignId=188>>, 2016.03.10.
- 종로구청 홈페이지(2016), 동명 유래 - 이화동,
<<https://tour.jongno.go.kr/tour/tour/indvdlz/view.do?nttId=34308&searchCnd=1&searchWrd=%EC%9D%B4%ED%99%94%EB%8F%99&menuNo=2370&sdate=&edate=&viewType=1&preview=&groupId=&setCategory=&groupId=&campaignId=188&categoryId=&dongCode=&subway=&origin=&pageIndex=1&campaignId=188>>, 2016.03.10.
- 종로구청 홈페이지(2016), 동명 유래 - 익선동,
<<https://tour.jongno.go.kr/tour/tour/indvdlz/view.do?nttId=34292&searchCnd=1&searchWrd=%EC%9D%B5%EC%84%A0%EB%8F%99&menuNo=2370&sdate=&edate=&viewType=1&preview=&groupId=&setCategory=&groupId=&campaignId=188&categoryId=&dongCode=&subway=&origin=&pageIndex=1&campaignId=188>>, 2016.03.10.
- 종로구청 홈페이지(2016), 동명 유래 - 창신동,
<<https://tour.jongno.go.kr/tour/tour/indvdlz/view.do?nttId=34314&searchCnd=1&searchWrd=%EC%B0%BD%EC%8B%A0%EB%8F%99&menuNo=2370&sdate=&edate=&viewType=1&preview=&groupId=&setCategory=&groupId=&campaignId=188&categoryId=&dongCode=&subway=&origin=&pageIndex=1&campaignId=188>>, 2016.03.10.

대학 마스코트를 이용한 학생들의 대학교 소속감 증대 방안 연구

목차

- 1. 서론
 - 1.1 연구 배경 및 목적
 - 1.2 연구 방법
- 2. 대학 마스코트 보유 현황 및 사례
 - 2.1 대학 마스코트 보유 현황
 - 2.2 대학 마스코트 사례
 - 2.2.1 KAIST 마스코트 ‘넙죽이’
 - 2.2.2 중앙대학교 마스코트 ‘푸앙’
- 3. 대학 마스코트와 소속감 관련 설문조사 및 분석
 - 3.1 설문조사 세부 내용
 - 3.2 설문조사 결과
 - 3.3 시사점
- 4. 대학 마스코트를 이용한 소속감 증대 방안
 - 4.1 마스코트의 디자인 강화
 - 4.2 챗봇 마스코트
- 5. 결론 및 한계
 - 5.1 결론
 - 5.2 한계

참고 문헌

1. 서론

1.1. 연구 배경 및 목적

소속감이란 인간이 사회적 존재로서 소속된 집단이나 살아가고 있는 사회 내에서 소속되어 있다는 감정을 말한다.¹⁾ 소속감이 참여 의도와 조직에 대한 애착심에 긍정적으로 영향을 미친다는 선행 연구의 결과도 도출되었다.²⁾ 다른 연구에서도 학생들에게 학교에 대한 소속감을 긍정적으로 인식 및 유지시키는 것은 학생 스스로 학교조직의 한 부분임을 자랑스럽게 느낄 수 있게 하고 이는 나아가 학업을 지속하고자 하는 동기를 갖게 됨과 동시에 학업 결과의 향상으로 이어질 수 있다고 밝혔다.³⁾

그래서 많은 대학교는 MT, 봉사활동, 국제교류 등 많은 단체 프로그램을 진행함으로써 학생들의 소속감을 높이기위해 노력해왔다. 그러나 2020년에 코로나 팬데믹을 겪고 대면 프로그램들은 축소되거나 아예

1) 정선리·조명기, 전남오피스창업 멘토의 소속감이 멘토몰입과 자기효능감에 미치는 영향, 인문사회21 13권 6호, 아시아 문화학술원, 2022, p.4934.
2) 왕영매, 종업원 소속감이 직무만족에 미치는 영향 : 종업원 참여의 매개효과를 중심으로, 부산대학교대학원 석사학위논문, 2018, p.93.
3) 이하연·고주은, COVID-19로 인한 비대면 학습 환경에서 대학생의 학교소속감과 대학생활만족도가 학업지속의향에 미치는 영향, 진로교육연구 34권 1호, 한국진로교육학회, 2021, p.234.

사라지는 등의 제한을 받으면서 학생들의 학교 소속감도 줄어들게 되었다. 도승이 성균관대 교육학과 교수는 "과거 학교라는 집단에 소속돼 연대하며 느끼는 안정감과 기쁨, 행복 등이 박탈됐다고 학생들이 느낄 수 있다"고 말했다.⁴⁾ 현재는 다시 대면 수업 및 프로그램을 정상화하는 분위기이지만, 이미 달라진 사회 분위기 속에서 코로나 이전의 상황 그대로 회복될 수 있을지는 불분명하다.

결국 대학교는 학생들의 소속감을 높이기 위해 과거와는 다른 방법을 연구하고 실행해야 할 때가 왔다고 본다. 이를 위해 대학 마스코트를 활용하여 학생들의 소속감을 높이는 방법을 제안하고자 한다. 마스코트는 현대 사회에서 다양한 분야에서 활용되고 있으며 공공 집단의 성격이나 특성을 시각적으로 드러내고 소통하며 집단의 소속감, 단결력을 강화시킬 수 있다.⁵⁾ 그러나 현재 대학 마스코트를 적극적으로 활용하는 대학교도 있는 반면에, 그렇지 못한 대학교도 여럿 있다. 본 연구에서는 대학교에서 마스코트를 적극적으로 사용하고 활성화할 수 있도록 돕기 위해 대학 마스코트가 학생들의 소속감에 미칠 수 있는 영향 및 관련성을 파악하고 이를 바탕으로 대학 마스코트를 활용하는 새로운 방안들을 제안하여 학생들의 대학교 소속감을 높이는 데 도움이 되고자 한다.

1.2 연구 방법

본 연구에서는 첫째, 대학 마스코트의 현황과 증가율을 조사하기 위해 서울에 대학 본교를 소재한 57곳(종합대학, 특수대학, 전문대학, 전공대학 포함)의 마스코트 유무를 파악한 후 마스코트를 보유한 대학교와 보유하지 않은 대학교로 분류했다. 이후 2020년에 같은 조건으로 마스코트 유무를 조사한 자료와 비교하여 최근 대학 마스코트의 증가율에 유의미한 변화가 나타나는지 확인했다. 둘째, 대학 마스코트와 대학교 소속감의 관련성 및 영향을 살펴보기 위해 에브리타임에서 상명대학교에 재학 중인 학생들을 대상으로 설문조사를 진행했다. 설문 대상, 내용, 참여 기간 등은 하단의 3장 1절에서 자세하게 밝힌다. 마지막으로 설문조사로 파악하기 어려운 자료들은 관련 논문, 기사 자료, 미디어 등을 활용하여 자료를 수집했다.

2. 대학 마스코트 보유 현황 및 사례

2.1 대학 마스코트 보유 현황

서울에 본교를 소재한 57곳(종합대학, 특수대학, 전문대학, 전공대학 포함)의 대학 마스코트 유무를 파악한 후 마스코트를 보유한 대학교와 보유하지 않은 대학교로 분류한 결과, 57개의 대학교 중 건국대학교, 경희대학교 등 42개의 학교가 마스코트를 보유하고 있는 것으로 파악되었고, 서울기독교대학교, 서울대학교 등 15개의 학교가 마스코트를 보유하지 않은 것으로 파악되었다. 추가로 2020년 과거에는 마스코트 미보유 대학이었으나 2024년에는 마스코트 보유 대학으로 변경된 13개의 학교는 굵은 글씨로 표시했다. 2020년 과거 대학별 마스코트의 유무는 선행 연구 자료를 참고하여 비교했다.⁶⁾ 또한 마스코트 보유 대학에서 마스코트 미보유 대학으로 변경된 사례는 없었다. [표1]

표에 따르면 현재 서울 소재지 대학 57곳 중 공식 마스코트를 보유한 대학교는 74%였으며 마스코트를 보유하지 않은 대학교는 26%였다. 또한 2020년에 비해 2024년의 마스코트 보유 대학교가 29곳에서 42곳으로 늘어나게 되면서 2020년 대비 2024년의 마스코트 보유 대학 증가율은 약 45%에 이른다. 이를 통해 마스코트를 보유하지 않은 대학교도 공식 마스코트를 제작하고자 하는 움직임이 유의미하게 증가하고 있음을 알 수 있었다.

4) 강주현, 캠퍼스 낭만도 학창시절 친구도 없다...소속감 잃어버린 '코로나 세대', 머니투데이, 2020.08.20, <https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2020082009352912936>.

5) 홍유하, 공동체의식 함양을 위한 미술교육 프로그램 연구: 학급 마스코트 제작을 중심으로, 서울교육대학교 교육전문대학원 석사학위논문, 2022, p.18.

6) 김민송, 사용자 참여형 디자인에 대한 디자인 선호도 연구 - 대학 마스코트 디자인 사례를 중심으로, 일러스트레이션포럼 21권 65호, 한국일러스트레이션학회, 2020, p.73.

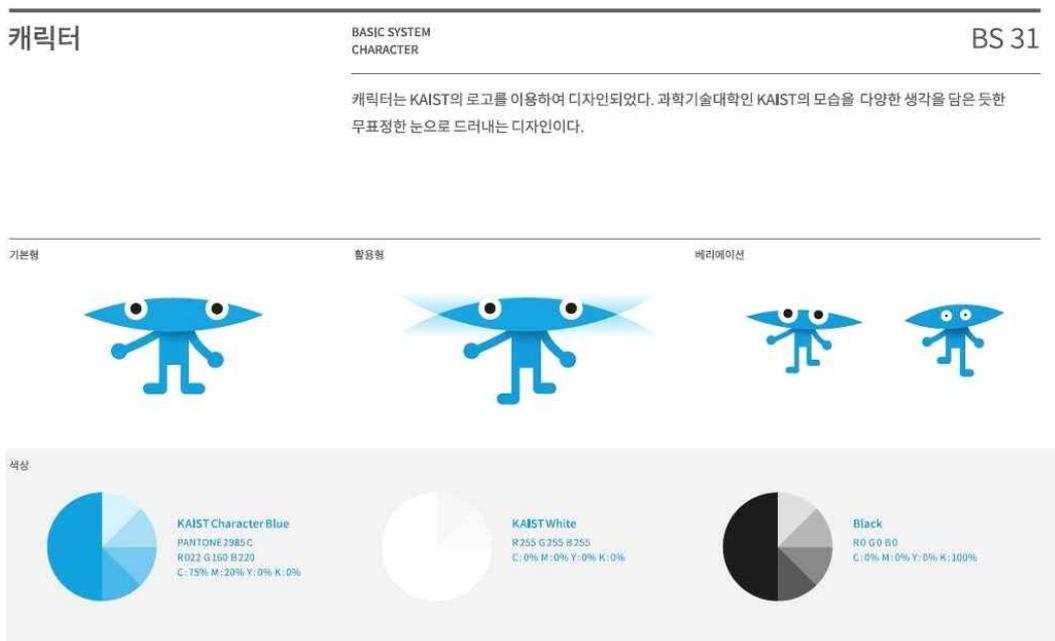
<표 1> 2024년 서울 소재지 대학들의 마스코트 보유 현황

구분	학교명
마스코트 보유 대학	가톨릭대학교, 고려대학교, 삼육대학교, 상명대학교, 숭실대학교, 추계예술대학교, 서울교육대학교, 동양미래대학교, 배화여자대학교, 삼육보건대학교, 서울여자간호대학교, 서일대학교, 숭의여자대학교, 건국대학교, 경희대학교, 광운대학교, 국민대학교, 덕성여자대학교, 동국대학교, 동덕여자대학교, 명지대학교, 서강대학교, 서경대학교, 서울과학기술대학교, 서울시립대학교, 서울여자대학교, 성균관대학교, 성신여자대학교, 숙명여자대학교, 연세대학교, 이화여자대학교, 중앙대학교, 한국성서대학교, 한국외국어대학교, 한국체육대학교, 한성대학교, 한양대학교, 홍익대학교, 육군사관학교, 한국방송통신대학교, 한양여자대학교, 한국폴리텍대학교
총 42곳	
마스코트 미보유 대학	세종대학교, 서울대학교, 감리교신학대학교, 서울한영대학교, 성공회대학교, 서울기독교대학교, 장로회신학대학교, 총신대학교, 강서대학교(케이씨대학교), 한국예술종합학교, 명지전문대학, 인덕대학교, 국제대학교, 백석예술대학교, 정화예술대학교
총 15곳	

2.2 대학 마스코트 사례

마스코트를 적극적으로 활용하는 대학교 중 일부를 선정하여 각 마스코트의 특성과 마스코트를 활용하는 방법을 알아보고 학생들의 소속감을 어떻게 높일 수 있는지를 자세하게 설명하고자 한다. 이를 위해 대학 웹사이트, 언론 보도, 소셜 미디어 등을 종합적으로 검토하였고 마스코트가 공식적으로 활발히 활용되고 교내 안팎으로 인지도가 충분히 있다고 생각되는 두 대학교를 선정했다. 공식적 활용도는 SNS 마스코트 공식 계정의 유무 및 게시물 수, 관련된 콘텐츠의 질, 대학교 홈페이지 및 홍보 자료 마스코트 활용 정도를 고려하였고 인지도는 인스타그램 대학 마스코트 관련 검색어 해시태그 수, SNS 마스코트 공식 계정 팔로워 수, 언론 보도에서 대학교 마스코트가 언급된 경우의 수 등을 평균적으로 고려해 전반적으로 높은 수치를 기록한 KAIST 마스코트 ‘넙죽이’와 중앙대학교 마스코트 ‘푸앙’을 소개하고자 한다.

2.2.1 KAIST 마스코트 ‘넙죽이’



<그림 1> KAIST 마스코트 ‘넙죽이’ 캐릭터 매뉴얼

‘넙죽이’는 카이스트(KAIST)의 공식 마스코트로, KAIST를 굵은 대문자로 적고 그 아래 양옆이 뾰족한 긴 타원형이 받침처럼 자리 잡은 카이스트의 로고를 이용하여 디자인되었다. 카이스트의 상징 색상인 파란색에 긴 타원형의 얼굴과 무표정한 눈동자가 특징인 넙죽이는 2014년 ‘카이’라는 이름으로 처음 등장했을 때 ‘여론의 수렴 없이 발표된 캐릭터’라는 비난을 받는 등 학내의 분분한 여론으로 홈페이지에서 삭제되기도 했다.⁷⁾ 하지만 온라인에서 마스코트를 활용한 다양한 디자인이 창작되면서 다시금 관심을 받게 되었으며 이 과정에서 넙죽이라는 이름을 얻었다.

이후 넙죽이의 모습은 원래 캐릭터보다 통통하게, 길쭉하게, 입체적으로 응용이 되어 학생들에게 더 친근하게 다가오게 되었고 많은 사랑을 받았다. 넙죽이의 공식 인스타그램 계정은 2024년 6월 4일 현재 팔로워 4162명을 보유하고 있으며, 카이스트 대학교 내부의 다양한 장소에서 넙죽이 인형을 사진으로 찍어 1~2문장의 짧은 글과 함께 올리는 게시물이 2주에 1~2개씩 꾸준히 올라오고 있다. ‘포스팅을 휘젓고 다니는 넙죽이’라는 이름의 비공식 팬 계정 또한 팔로워를 1856명 보유하고 있다. 2023년 5월 KAIST 미술관에서는 작품 전시를 위한 ‘넙죽이 팬아트 공모전’을 기획하여 20점을 최종 선발해 7월 한 달간 대전 신세계 아트앤사이언스 7층 대전 홍보관에 전시되기도 했다.



큰 넙죽이
80,000원



넙죽이 수영모
15,000원



뱃지: 홈런볼 넙죽이
5,000원



소보로 넙죽이 키편더
10,000원



공대 넙죽이 키편더
10,000원



넙죽이 무산
36,000원



우주인 넙죽이 키편더
10,000원



넙죽이 수건 세트(2매)
22,000원

<그림 2> KAIST 브랜드숍 ‘넙죽이’ 굿즈 중 일부

넙죽이를 활용하는 방식 중에서 눈에 띄는 점은 다채로운 마스코트 상품이다. 이러한 상품을 마스코트 ‘굿즈’라고도 한다. 카이스트 대학교의 오프라인 기념품 매장에서 넙죽이 관련 상품을 구매할 수 있으며 온라인에서는 ‘KAIST 브랜드숍’ 사이트를 통해서 구매할 수 있다. 마스코트를 이용하여 넙죽이 인형, 마우스패드, 안경다리, 뱃지, 키링, 입욕제, 골프공, 수영모, 수건 등 다양한 유형의 상품들이 만들어져 있다. 이러한 상품들은 많은 인기를 끌어 온라인몰에서 넙죽이 상품 판매 순위는 늘 상위권에 있기도 하다.⁸⁾

7) 카이스트 편집부, 넙죽이의 신세계 대모험 展 개최, 카이스트 대학교 공식 홈페이지, 2023.07.07., https://news.kaist.ac.kr/news/html/news/?mode=V&mng_no=30150&skey=keyword&sval=%EB%84%99%EC%A3%BD%EC%9D%B4&list_s_date=&list_e_date=&GotoPage=1.

8) 강은선, “차차·넙죽이를 아세요” 대전지역大 캐릭터 마케팅, 세계일보, 2023.11.01., <https://www.segye.com/new>

이와 같은 대학교 마스코트 굿즈를 통해서 학생들의 대학교 소속감을 높일 수 있다. 관련 연구에 따르면 현대 사회에서는 굿즈를 통한 소속감 표현과 콘텐츠에 대한 애정을 공유하는 문화가 형성되어 있어 브랜드의 가치 전달, 고객들과의 소통, 커뮤니티 형성, 특별한 경험 제공 등을 통해 소비자와의 관계를 강화하고자 하는 전략적인 요소로서 굿즈가 사용되고 있다.⁹⁾ 굿즈는 단순한 상품의 개념을 넘어 해당 브랜드와 자신을 연결시켜주는 하나의 연결고리 역할을 한다.¹⁰⁾ 선행 연구에서는 서로 연결되어 있다고 느끼는 관계성 수준이 강할 때 높은 소속감으로 이어진다고 보았다.¹¹⁾ 즉 카이스트 대학교와 같은 적극적인 마스코트 굿즈 제작 및 활용은 학생들 간의 공통된 관심사 및 경험을 형성하고 나아가 학생들이 학교에 대해 자부심을 느끼게 할 수 있다. 마스코트에 대한 긍정적인 경험 및 감정이 곧 학교와 학생을 연결하는 연결고리 역할을 하고 관계를 강화함을 통해 학교에 대한 학생들의 소속감을 높일 수 있다.

2.2.2 중앙대학교 마스코트 ‘푸앙’

마스코트 푸앙 세계관

중앙대 수호신
한강에 사는 청룡의 후예

중앙대학교 설립자 임영신 박사가 청룡상 타임캡슐 속에 봉인해놓은 신비한 구슬은 사실 한강의 신, 청룡의 알이었습니다. 청룡상을 세운 지 50년이 흐른 뒤 2018년, 푸앙은 타임캡슐 속에서 깨어나게 되었고 형태를 자유자재로 변형하는 방법을 깨닫게 된 푸앙은 2019년 드디어 세상 밖으로 나왔습니다.



<그림 3> 중앙대학교 공식 홈페이지 마스코트 ‘푸앙’ 캐릭터 소개란

‘푸앙’은 중앙대학교 공식 마스코트이다. 청룡의 순우리말인 ‘푸르미르’와 ‘중앙대학교’에서 한 글자씩 따서 지은 이름으로, ‘푸앙이’라고 부르기도 한다. 2019년 캐릭터 공모전을 통해 선출된 푸앙이는 본교의 상징 동물인 청룡을 본떠서 만들어졌고, 중앙대학교의 수호신으로 청룡상이 세워진 지 50년 만에 깨어난 아기 청룡이라는 설정이 있다. 중앙대학교 공식 홈페이지에서는 마스코트 기본형을 주축으로 ‘미소’, ‘지각’, ‘응원’, ‘열공’, ‘밤샘’ 등 여러 상황에 따라 감정이 변화한 푸앙이의 모습도 볼 수 있다.

sView/20231101523349.

9) 역염방, 굿즈마케팅의 브랜드 효과에 관한 연구, 전남대학교대학원 박사학위논문, 2023, p.21.

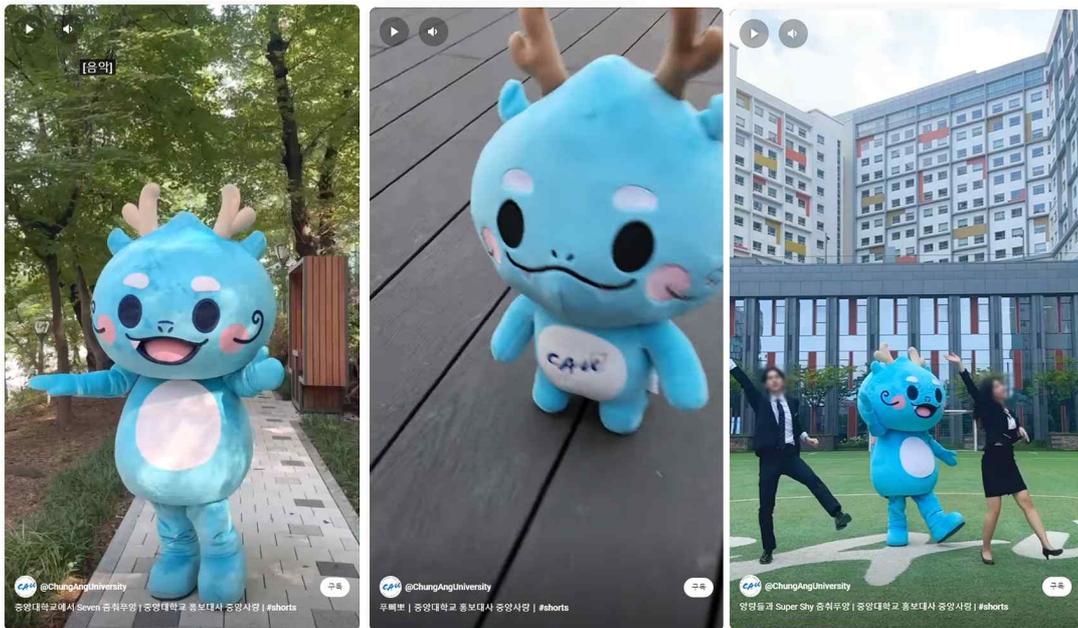
10) 장지원, 팬덤의 소비가치가 스타굿즈시장 형성에 주는 영향에 대한 연구, 서울과학기술대학교 일반대학원 석사학위논문, 2019, p.15.

11) 두약비·송용관, 중국 대학 교수자의 역량 강화 동기 분위기가 교사-학생 관계와 소속감에 미치는 영향, 동북아문화연구 77집, 동북아시아문화학회, 2023, pp.169-170.



<그림 4> 중앙대학교 마스코트 푸앙이 공식 인스타그램 계정 게시물

푸앙이를 활용하는 방식 중에서 눈에 띄는 점은 중앙대학교가 SNS에서 마스코트를 적극적으로 사용한다는 것이다. 인스타그램의 푸앙이 공식 계정 팔로워 수는 2024년 6월 4일 현재 5688명이며, 게시물은 3~4개월에 1개씩 올라오는 정도이다. 게시물들의 빈도가 잦지는 않지만 그 안에 담긴 콘텐츠의 질이 높다. 게시물마다 새로운 마스코트의 일러스트와 함께 말끝에 종종 ‘푸앙’을 붙이는 푸앙이의 말투를 활용한 8~10문장의 글도 함께 올라간다. 글에서는 인터넷에서 자주 쓰이는 유행어를 활용하거나 설날, 만우절, 대학교 축제와 같은 특별한 날을 기념하는 모습도 보여준다. 그 밖에도 2020~2021년에 인스타그램 계정을 통해 선착순 마스코트 굿즈 키트 증정 이벤트를 하거나 2023년에는 푸앙이를 활용한 사계절 배경 화면 이미지를 학생들에게 무료로 배포하기도 했다.



<그림 5> 중앙대학교 공식 유튜브 Shorts 영상

푸앙이는 중앙대학교 공식 유튜브에서도 활발하게 활동한다. 중앙대학교 홍보대사 ‘중앙사랑’이 주관한 2024 학생 교류 행사 ‘너랑나랑 중앙사랑’, ‘너랑나랑 푸리허그’ 리뷰 영상에서는 인형 탈의 푸앙이가 참여한 학생들과 함께 사진을 찍거나 학생들을 힘차게 안아주는 모습이 보인다. 그 밖에도 ‘수능 D-50 응원 영상’ 썸네일은 푸앙이의 그림이 그려져 있고, 영상에서 응원의 말을 전하는 학생들이 마스코트 인형을 들고 인터뷰하는 모습도 보인다.

중앙대학교 유튜브에 올라오는 쇼츠 영상 중에 푸앙이를 이용한 ‘댄스 챌린지’ 영상도 눈에 띈다. ‘댄스 챌린지’란 글로벌 동영상 플랫폼 틱톡과 인스타그램 릴스, 유튜브 쇼츠 등에 인기 대중가요의 리듬에 맞춰 춤추는 짧은 영상 콘텐츠를 올리는 것을 뜻한다. 30초 내외의 짧은 영상을 통해 대중의 호기심을 자극하는 것이 특징이다.¹²⁾ 챌린지 영상을 푸앙이 인형과 인형 탈을 이용해 촬영하고 유튜브에 올리는 등 중앙대학교가 마스코트를 여러 SNS에서 적극 활용하고 있는 것을 볼 수 있다.

SNS 마케팅은 다양한 상호작용을 기반으로 사용자들 간의 사회적 관계 형성을 도와주며, 사용자에게 사회적인 연결과 실제 참여감을 제공한다.¹³⁾ 여기에 마스코트를 활용한 SNS 마케팅은 학생들과 학교 간의 사회적 관계를 더욱 효과적으로 형성되게 할 수 있다. 캐릭터 마스코트는 감성적 내러티브를 형성해 소비자들의 기억에 더 오랫동안 남는 효과를 가져다줄 수 있으며, 브랜드와 소비자 간의 친근감을 제공하고 상호작용을 촉진시키는 역할을 한다.¹⁴⁾ 선행 연구에서 소속감은 학교에서 생성되는 상호 간의 관계에 영향을 받을 수 있으며 학교 환경에서 발생할 수 있는 사회적 요인이 소속감의 핵심이라고 보았다.¹⁵⁾ 상호작용적 커뮤니케이션이 이루어지는 SNS에서 마스코트를 이용하면 마스코트를 사용하지 않았을 때보다 학생들이 더 쉽게 학교 측에 친근감과 호감을 느끼게 하고 소통할 수 있게 한다. 이러한 상호작용은 학생이 학교와 연결되어 있다고 느끼게 하여 학교와 학생 간의 긍정적 관계를 강화하고 학생들의 소속감을 높이는 데 영향을 준다.

3. 대학 마스코트와 소속감 관련 설문조사 및 분석

3.1 설문조사 세부 내용

대학 마스코트에 관한 학생들의 지지도와 이를 바탕으로 마스코트가 대학교 소속감에 미치는 영향에 대해 연구하기 위해 에브리타임에서 상명대학교에 재학 중인 학생들을 대상으로 5월 14일 오후 12시 10분부터 5월 31일 오후 3시까지 설문조사를 진행했으며, 총 31명이 설문에 참여했다. 설문 내용은 상명대학교 마스코트 ‘수몽이’에 관한 만족도 및 이유, 대학교에 소속감을 느끼는 정도, 대학 마스코트와 소속감의 관련성에 관한 내용으로 구성했다. 자세한 설문 문항은 부록에 제시한다.

3.2 설문조사 결과

12) 김세린, 연예인 아닌 일반인까지 열풍"...SNS서 난리 난 '댄스 챌린지' [이슈+], 한국경제, 2023.06.20., <https://www.hankyung.com/article/2023062017577>.

13) 임혜원·장유진, SNS 마케팅 속성이 구매의도에 미치는 영향분석: 제품관여도의 조절효과, 한국지식정보기술학회 논문지 18권 4호, 한국지식정보기술학회, 2023, p.873.

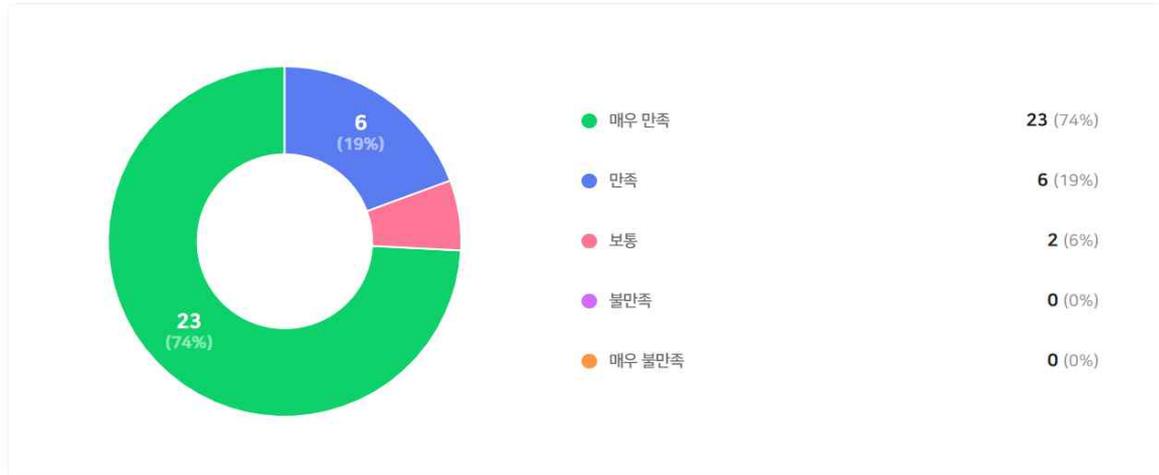
14) 박주현, 내러티브 시대 캐릭터 마스코트를 활용한 카페 프랜차이즈 브랜드의 파사드 디자인이 소비자 태도에 미치는 영향 연구 -와드커피 브랜드를 중심으로-, 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문, 2023, p.17

15) 이하연·고주은, COVID-19로 인한 비대면 학습 환경에서 대학생의 학교소속감과 대학생활만족도가 학업지속의향에 미치는 영향, 진로교육연구 34권 1호, 한국진로교육학회, 2021, p.235

1. 상명대 마스코트 '수몽이'에 대해 어느 정도 만족하시나요?

답변 31 · 미답변 0

항목순 | 답변 많은 순



<그림 6> 설문조사 내용 1번

먼저 상명대학교 마스코트 '수몽이'에 관한 상명대 학생들의 만족도 정도를 조사한 결과 '매우 만족'은 23명(74%), '만족'은 6명(19%), '보통'은 2명(6%)이 선택한 것을 볼 수 있다. '불만족'과 '매우 불만족'을 선택한 사람은 아무도 없었다.

2. '수몽이'가 마음에 드는 이유는 무엇인가요? (질문 1번에서 매우 만족 or 만족을 선택했을 경우에만 응답)

답변 29 · 미답변 2

- 귀여웁음 바이럴이 잘 된 것 같습니다. 수몽이 이름을 활용하여 학우를 승우라고 부르는 것도 좋은 것 같습니다. 답변 1개
- 사슴이라는 캐릭터가 귀여워서 답변 1개
- 귀엽소 답변 1개
- 수몽이 탄생 이전에는 단과대마다 사슴 캐릭터 디자인이 다 달랐는데 수몽이 등장과 함께 통일됨. 또한 귀여운 외모로 우리학...더보기 답변 1개
- 귀여움 답변 3개
- 귀여워서 답변 6개
- 귀엽다 답변 3개
- 디자인 답변 1개
- 귀여워서 다른 학교 친구들도 좋아합니다 답변 1개
- 너무 귀엽다 답변 1개

뿔이요 콩알만한 눈이요	답변 1개
학교의 상징인 사슴을 잘 표현함 / 귀엽게 잘 나왔음	답변 1개
깔만한 요소가 없어서	답변 1개
디자인적으로 거부감이 없고 사슴의 가장 큰 특징인 뿔로 상명이란 단어를 연상시킨게 재밌음 사슴같이 얇게 넘 툇툇하긴 한... 더보기	답변 1개
귀엽고 뿔에 있는 상명 마크가 마음에 든다	답변 1개
귀엽지만 간단한 디자인으로 자꾸 시선이 감	답변 1개
단순하고 귀엽다	답변 1개
매우 귀엽다. 뿔이 우리 학교를 상징하면서 독특하기 때문에 마음에 든다.	답변 1개
너무너무너무너무 기어움	답변 1개
상징성을 가지기에 충분하고 귀여워서	답변 1개

<그림 7> 설문조사 내용 2번

마스코트를 활용하여 이후 대학교 소속감 증대 방안을 연구하는 데 도움을 받기 위해 앞 1번 문항에서 ‘매우 만족’, ‘만족’이라고 대답한 29명에게 ‘수몽이’가 마음에 드는 구체적인 이유를 조사했다. ‘귀여워서’라는 응답이 가장 많았고, 이와 비슷하게 ‘디자인이 마음에 든다’, ‘학교의 상징성을 잘 표현했다’라는 대답도 여럿 있었다.

설문조사 3번 내용은 1번 문항에서 ‘불만족’, ‘매우 불만족’을 선택한 응답자에게 ‘수몽이’가 마음에 들지 않는 이유를 구체적으로 조사하는 내용이었으나, 앞 문항에서 ‘불만족’, ‘매우 불만족’을 선택한 응답자가 없어 생략하였다.

4. 상명대학교에 대하여 소속감을 갖고 있나요?

답변 31 · 미답변 0

항목순 | 답변 많은 순



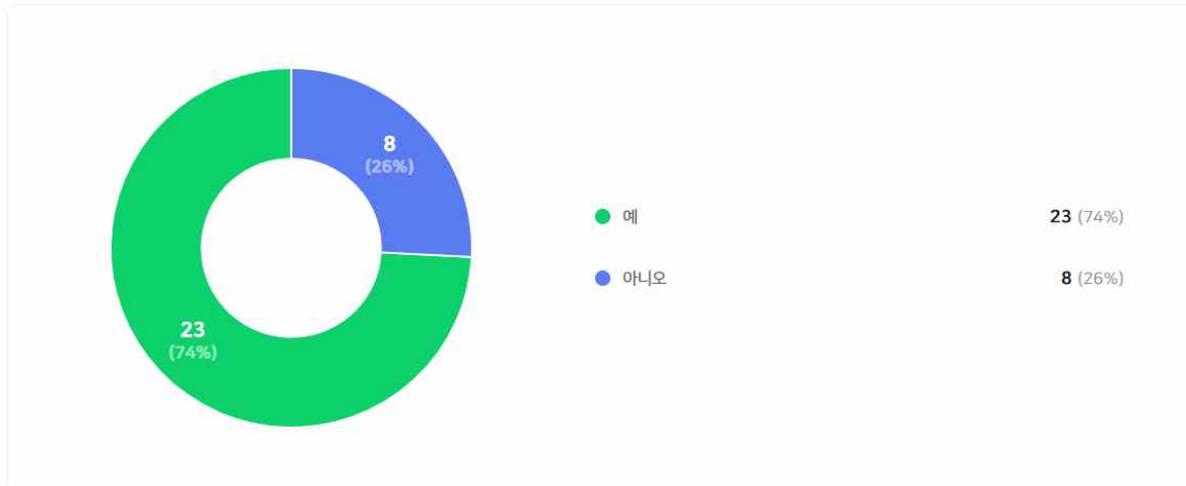
<그림 8> 설문조사 내용 4번

그다음 설문조사에 참여한 학생들에게 자신이 소속한 학교에 대해 소속감을 가지는지 조사했다. ‘매우 그렇다’고 대답한 학생은 3명(10%), ‘대체로 그렇다’는 14명(45%), ‘보통이다’는 10명(32%), ‘그렇지 않다’는 1명(3%), ‘전혀 그렇지 않다’는 3명(10%)이 응답했다.

5. '수몽이'가 상명대학교에 대한 소속감에 영향을 미쳤다고 생각하시나요?

답변 31 · 미답변 0

항목순 | 답변 많은 순



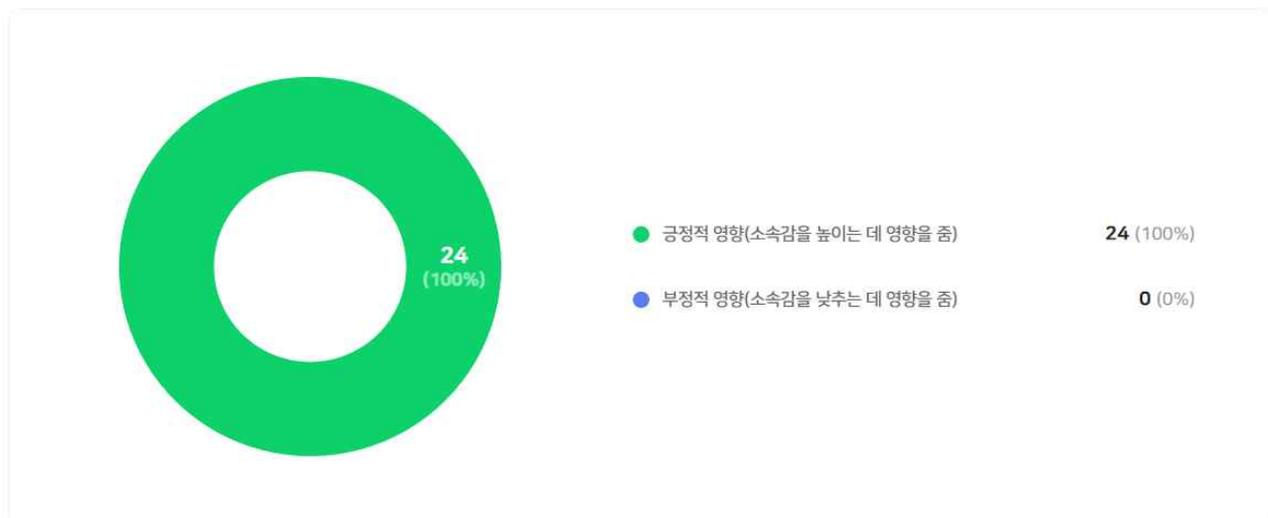
<그림 9> 설문조사 내용 5번

‘수몽이’에 대해 만족하는 정도와 대학교에 소속감을 지니는 정도를 바탕으로 설문조사 응답자들이 마스코트가 소속감에 실제로 영향을 미친다고 생각하는지 조사했다. 대학 마스코트가 소속감에 영향을 미치는가에 대해 ‘예’로 응답한 학생은 23명(74%), 나머지 8명(26%)은 ‘아니오’로 응답하였다.

6. '수몽이'가 상명대학교에 대한 소속감에 어떤 영향을 주었다고 생각하시나요? (질문 5번에서 예를 선택한 경우에만 응답)

답변 24 · 미답변 7

항목순 | 답변 많은 순



<그림 10> 설문조사 내용 6번

마지막으로 마스코트가 대학교 소속감에 영향을 미친다고 생각한 23명을 대상으로 '수뭉이'가 상명대학교에 관한 소속감에 긍정적인 영향을 미치는지 부정적인 영향을 미치는지 조사했다. '긍정적 영향(소속감을 높이는 데 영향을 줌)'에 23명(100%)이 모두 응답한 것을 볼 수 있었다. 참고로 5번 문항에서 '예'를 선택한 경우에만 6번 문항을 응답하는 것으로 조건을 두었기 때문에, 5번 문항에서 '예'를 선택한 23명이 아닌 나머지 1명의 응답은 제외했다.

3.3 시사점

설문조사 결과에 따르면 설문조사에 응답한 상명대학교 학생들은 학교의 마스코트 '수뭉이'에 대해 전반적으로 만족하고 있었으며, 구체적으로 마음에 드는 이유는 주로 '귀여워서', '디자인이 마음에 들어서', '뽀이 학교의 상징성을 잘 표현해서'인 걸 보아 마스코트의 디자인이 학생들을 만족시키는 데 가장 중요한 요소인 것을 알 수 있었다. 또한 호불호가 갈리지 않는 단순하고 귀여운 생김새를 지니면서 마스코트가 학교의 상징성도 담고 있어야 학생들이 전체적으로 만족하는 디자인이 될 수 있는 것이다. 상명대학교에 대해 학생들이 소속감을 지니는가에 관한 질문에서는 비교적 답변이 다양하게 나타났다. '대체로 그렇다'에 45%로 가장 많은 응답 비율이 나타나기는 하지만 절반을 넘지 못한다. '매우 그렇다'는 10%로 낮은 비율을 보인다. 또한 '보통이다'라는 답변에 32%의 응답률을 얻은 걸 보아 전반적으로 설문조사에 참여한 상명대학교 학생들은 학교에 대한 소속감이 없지는 않지만 그렇다고 높은 소속감을 지니지도 않는 것으로 보인다. 마스코트가 상명대학교에 대한 소속감에 영향을 미쳤는가에 관한 질문에서는 74%가 '예'라고 대답했고 26%가 '아니오'라고 대답했고 '예'라고 대답한 학생들에게 추가로 마스코트가 학교에 대한 소속감을 높이는 데 영향을 주었는지 낮추는 데 영향을 주었는지 조사한 결과, 만장일치로 마스코트가 학교에 대한 소속감을 높이는 데 도움을 주었다고 응답했다. 결과적으로 마스코트가 소속감에 제대로 영향을 미쳤을 경우 긍정적 효과를 보였지만, 마스코트가 소속감에 영향을 미치지 못하는 경우도 여럿 있었다.

즉 상명대학교 마스코트 수뭉이에 대해 학생들은 전반적으로 긍정적인 인식을 보였으며 나아가 마스코트가 학교 소속감을 높이는 데 긍정적인 방향으로 도움을 주는 경향이 있었다. 그러나 마스코트가 학교 소속감에 영향 자체를 미치지 못하는 경우도 적지 않게 존재했으며, 마스코트가 소속감을 높이는 데 도움을 주었다고 하더라도 그 효과가 강하게 나타나지는 않은 것으로 보인다. 상명대학교 측에서는 마스코트의 공식적 활용도를 증가시키거나 관련 콘텐츠의 질을 상승시켜 마스코트가 학교의 소속감을 높일 수 있는 추가적인 방안이 필요할 것으로 보인다.

4. 대학마스코트를 활용한 소속감 증대 방안

4.1 마스코트의 디자인 강화

상단 3장의 설문조사에서 상명대학교 마스코트에 관한 본교 학생들의 만족도 정도와 구체적인 이유를 조사했을 때, 마스코트의 디자인이 학생들의 만족도에 큰 영향을 끼친 것을 알 수 있었다. 대학교마다 지니는 학교의 상징이나 집단 구성원들의 성격이 다르기에 원본 디자인의 변경을 제안하는 것은 마스코트가 지니는 학교별 개성을 없앨 수 있다고 보았다. 대신 원본 디자인에는 영향이 가지 않도록 하면서 대학교별로 유연하게 활용할 수 있는 서브 요소들을 추가해 마스코트의 디자인을 강화하고 학생들이 대학교 마스코트에 깊은 애정을 느끼게 하여 학교 소속감을 높이는 데까지 영향을 줄 수 있도록 하고자 한다.



<그림 10> KIA 타이거즈 마스코트 '호걸이' 인형탈 사진

마스코트의 디자인을 강화할 수 있는 요소로는 표정의 변화가 있다. 사진은 기아 타이거즈의 마스코트 '호걸이'의 모습으로, 눈썹과 눈을 벨크로 테이프로 탈착할 수 있어 풍부한 감정 표현이 가능하다. 이를 이용해 그때그때 경기 상황에 따라 변화하는 감정을 보여주는 호걸이의 모습은 인터넷에서 몇 번이나 화제가 되기도 했다.¹⁶⁾ 표정은 시청자들에게 감정과 태도를 전달하는 중요한 방식으로, 마스코트에 대한 사람들의 첫인상과 직관적인 느낌에 직접적인 영향을 미쳐 마스코트 이미지를 보다 더 입체적이고 생동감 있게 만들 수 있다.¹⁷⁾ 또한 마스코트에 사용된 비언어적 커뮤니케이션을 위한 상징기호인 표정기호는 긍정적 의미와 이미지를 대중들에게 전달하기 위한 중요한 요소로 작용하며, 대중들과의 친밀감과 호감을 느끼게 하는 요소가 된다고 보았다.¹⁸⁾

대학교에서도 축제, 교류행사 등 여러 이벤트를 진행할 때 인형 탈을 이용하여 마스코트가 학교를 돌아다니고 학생들과 상호작용하는 경우가 많다. 그러나 대학교에서 사용되는 인형 탈의 표정은 대부분 웃는 표정이나 무표정으로 고정되어 변경할 수 없는 경우가 보통이고 인형 탈 뿐만 아니라 SNS 및 공식 홈페이지에서 사용되는 마스코트 자체의 표정 변화가 넓지 않은 경우도 많다. 상단 호걸이의 사례처럼 마스코트의 여러 다양한 표정 변화를 만들고 이를 인형 탈과 같은 여러 이벤트에서 적극적으로 응용한다면 학생들이 학교 마스코트를 더 생동감 있게 받아들이고 친밀감을 느끼게 할 수 있다. 학교별 마스코트의 성격이나 특성에 따라 표정 변화를 조율하여 사용한다면 마스코트의 개성을 더 매력적으로 드러낼 수도 있을 것이다.

16) 최희진, '눈알쇼 장인' 잔망스러운 기아 호걸이의 실체는?! 스포츠 짤 스타 '그게 나아' 호걸이 편, SBS 뉴스, 2019.07.10., https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N1005342590.
 17) 송경옥·한석원, 롤랑 바르트의 기호학을 통한 올림픽 마스코트 애니메이션 광고의 의미작용에 관한 연구- 동계올림픽 마스코트를 중심으로, 브랜드디자인학연구 21권 3호, 사단법인 한국브랜드디자인학회, 2023, p.201.
 18) 한석원, 월드컵 마스코트의 기호학적 의미작용 연구, 조형미디어학 19권 4호, 한국일러스트아트학회, 2016, p.271.



<그림 11> 경희대학교 공식 마스코트 '쿠옹이' 인형에 학생이 명찰과 리본을 달아준 모습

마스코트의 의상 변화도 마스코트를 더 입체적으로 보이게 하고 마스코트와 학생들 간의 친밀감을 높이는 데 도움을 줄 수 있다. 한양대학교에서는 학교 마스코트 '하이리온'을 이용하여 졸업식을 기념하는 인형을 제작하는데, 인형이 학위복을 입고 있는 것이 특징이다. 관련 뉴스에 따르면 이 한정판 하이리온 인형은 졸업식이 본격적으로 시작하기도 전에 완판되어 기념품샵에서 근무하는 50대 초반 김모씨는 “하계 졸업식까지 판매하려고 지난 2월 학위복을 입은 하이리온 1000개를 들여왔는데, 지금은 구매가 불가능하다”며 “수량 예측이 어려울 정도로 인기”라고 말했다. 경희대학교에서도 학위복을 입은 마스코트 '쿠옹이' 인형이 인기였다. 경희대학교 학생 양 모(23) 씨는 “인형과 함께 찍으면 특색 있어 보이고, 소속감도 느낄 수 있다”고 말했으며 마찬가지로 학생 장 모(30) 씨도 “학교 공식 캐릭터다 보니 안고 찍으면 졸업사진에 포인트가 된다. 학교만의 공식 굿즈가 있다는 것도 자랑스럽다”고 말했다.¹⁹⁾ 이처럼 학교의 특별한 행사나 기념일에 맞춰 마스코트의 의상이나 소품에 변화를 준다면 학생들에게 마스코트에 관한 관심을 지속시키고 표정의 변화와 마찬가지로 마스코트를 더 매력적으로 보이게 할 수 있다.

19) 박지영, "1000개 완판, "꽃다발보다 '쿠옹이'"...졸업식 '필수템' 된 대학 마스코트 인형, 헤럴드경제, 2023.08.18., <https://biz.heraldcorp.com/view.php?ud=20230818000110>.

4.2 챗봇 마스크트



<그림 12> 중앙대학교 AI 챗봇 이미지

마스크트를 활용하여 대학교 AI 챗봇 서비스를 운영하는 방법도 있다. 대학교에서 제공하고자 하는 서비스의 양이 증가할수록 개인이 원하는 정보를 찾는데 복잡하고 어려워지는 것이 현 실태이다. 각종 SNS 혹은 연관 게시판에도 유사한 질문들이 해마다 등록되고 있으나 정확한 답변을 받을지 장담할 수 없다. 20) 이와 같은 어려움을 해결하기 위해 중앙대학교에서는 입시, 장학, 휴/복학, 수업, 전공, 도서관, IT, 취업, 진로, 학교생활 등의 대학 생활과 관련된 각종 문의를 자동으로 응대하는 챗봇 서비스를 운영하는데, 학생 개별 로그인 기반의 맞춤형 교내외 정보를 제공하거나 대화형 멘토링을 진행하는 등 24시간 365일 언제 어디서나 인지 기반의 편리한 캠퍼스 라이프를 지원한다. 21) 이러한 대화형 AI 챗봇 서비스를 운영할 때 답변하는 AI에 마스크트의 이미지, 성격, 말투 등을 씌워 학생들이 대학교의 마스크트와 실제로 대화하듯 상호작용하게 한다면 학생들이 AI 챗봇 서비스에 대해 쉽게 친근감을 느끼게 되어 마스크트를 사용하지 않았을 때보다 챗봇 서비스를 더 적극적으로 사용할 수 있게 해줄 것이다.

5. 결론 및 한계

5.1 결론

코로나19를 겪고 대면 프로그램이 줄어들면서 낮아진 학생들의 소속감을 다시 높이기 위해 대학교 마스

20) 박한길·이석현·이민선·한세봄·정다찬, 인공지능 기반 대학교 정보 알림 챗봇 시스템 개발, 한국정보기술학회 2023년도 하계종합학술대회 및 대학생논문경진대회, 2023, p.920.

21) 최광민, 와이즈넷, 중앙대 대화형 AI 챗봇... 비대면 학사 행정 서비스 열어, 인공지능신문, 2020.04.23., <https://www.aitimes.kr/news/articleView.html?idxno=16153>.

코트를 활용하는 방안을 제안하고자 했다. 서울 소재지 대학 57곳을 조사한 통계에 따르면 대학교 마스크 트가 존재하지 않는 대학교도 공식 마스크트를 제작하려는 움직임이 최근까지도 보이는 것이며, 학교의 상징성을 반영한 다양한 디자인으로 만들어지고 있다. 다양한 마스크트 굿즈 제작 및 판매나 SNS 콘텐츠에서 활용되는 공식 마스크트를 통해 학생들이 공통된 관심사 및 경험을 형성하고 나아가 관련 커뮤니티를 만들면서 마스크트가 학교와 학생을 연결하게 한다. 마스크트와 직접적으로 상호작용함으로써 호감을 쌓고 자신이 소속한 학교 측과 긍정적 관계를 형성하는 것을 통해 학교에 대한 학생들의 소속감을 높일 수 있게 된다.

상명대학교의 학생들을 대상으로 설문 조사하여 실제 대학생들의 마스크트 만족도와 소속감의 관련성을 조사한 결과, 마스크트에 대한 만족도는 높은 편이었지만 학생들이 학교에 대해 소속감을 지니는 정도는 대부분 보통이거나 약간 지니는 정도라는 결과가 나왔다. 또 마스크트가 학교 소속감에 영향을 주었다고 생각한 경우 마스크트는 학교 소속감에 긍정적인 영향을 미쳤지만, 아예 마스크트와 학교 소속감의 관련성을 느끼지 못한 학생들도 여럿 존재했다. 이러한 설문조사 결과를 바탕으로 학교 측에서 마스크트를 적극적으로 활용하고 관련 콘텐츠의 질을 높여 학생들의 소속감을 높이는 방안을 제안했다. 캐릭터의 표정 및 의상의 변화 폭을 넓혀 학생들이 마스크트를 더 입체적으로 느끼고 학교별로 다른 마스크트의 개성을 살릴 수 있도록 했다. 또 마스크트를 활용한 AI 챗봇 서비스를 제작하여 학생들이 마스크트와 직접적으로 상호작용하는 느낌을 받으면서 대학 생활과 관련해 원하는 정보를 제공받을 수 있게 하여 학생들이 어려움, 복잡함 등으로 인해 학교에 부정적 감정을 느끼게 하는 것을 줄이고 긍정적 감정을 쌓을 수 있게 하여 소속감을 높일 수 있도록 한다.

5.2 한계

본 연구에서는 다음과 같은 한계점이 있었다. 첫째, 상단의 2장 2절에서 마스크트 사례를 들기 위해 공식적 활용도 및 인지도 정도를 조사했을 때 주관적 평가 및 한계가 발생했다. 공식적 활용도 기준으로 사용한 마스크트 관련 콘텐츠의 질은 대학교끼리의 상대적 비교를 하다 보니 객관적인 기준을 만들기 어려워 주관적 평가가 들어가게 되었다. 인지도 판단 기준이었던 인스타그램 대학 마스크트 관련 검색어 해시태그 수, SNS 마스크트 공식 계정 팔로워 수 같은 경우에는 오히려 인지도가 낮은 데도 학생의 수가 많아 상대적으로 팔로워가 높게 나오는 등 인지도와 관련 없는 외부 요인이 판단 기준에 영향을 미쳤을 가능성도 있었으나 이를 고려하지 못했다. 마스크트를 보유한 모든 대학교의 사례를 찾아보고 비교하는 것은 현실적으로 불가능했기에 지인 4명에게 추천받은 10개의 대학교(카이스트 대학교, 중앙대학교, 상명대학교, 한국외국어대학교, 한양대학교, 서울시립대학교, 건국대학교, 아주대학교, 홍익대학교, 국민대학교)에 대해서만 공식적 활용도 및 인지도를 조사했다. 따라서 사례로 든 두 대학교의 마스크트가 모든 대학교의 마스크트를 통틀어서 공식적 활용도와 인지도가 가장 높다고 볼 수는 없다. 둘째, 설문조사에 참여한 표본 수가 적다. 설문조사 응답자 수는 총 31명으로, 응답자들이 상명대학교 학생들의 전반적인 성향 및 가치관을 대표한다고 보기 어렵다. 앞으로의 연구에서는 더 많은 수의 표본을 확보해야 응답자들이 모집단의 특성을 골고루 포함하여 의미 있는 연구 결과를 도출하고 일반화할 수 있을 것이다.

참고 문헌

- 김민송, 사용자 참여형 디자인에 대한 디자인 선호도 연구 - 대학 마스크트 디자인 사례를 중심으로, 일러스트레이션포럼 21권 65호, 한국일러스트레이션학회, 2020, pp.69-78.
- 두약비·송용관, 중국 대학 교수자의 역량 강화 동기 분위기가 교사-학생 관계와 소속감에 미치는 영향, 동북아문화연구 77집, 동북아시아문화학회, 2023, pp.167-184.
- 송경옥·한석원, 롤랑 바르트의 기호학을 통한 올림픽 마스크트 애니메이션 광고의 의미작용에 관한 연구-동계올림픽 마스크트를 중심으로 -, 브랜드디자인학연구 21권 3호, 한국브랜드디자인학회, 2023, pp.199-

214.

이정미, 교수학습활동 지원 개선을 위한 대학도서관의 데이터 큐레이션 연구, 한국문헌정보학회지 54권 1호, 한국문헌정보학회, 2020, pp.175-195.

이하연·고주은, COVID-19로 인한 비대면 학습 환경에서 대학생의 학교소속감과 대학생활만족도가 학업지속의향에 미치는 영향, 진로교육연구 34권 1호, 한국진로교육학회, 2021, pp.231-251.

임혜원·장유진, SNS 마케팅 속성이 구매의도에 미치는 영향분석 : 제품관여도의 조절효과, 한국지식정보기술학회 논문지 18권 4호, 한국지식정보기술학회, 2023, pp.871-883.

정선리·조명기, 전남오피스창업 멘토의 소속감이 멘토몰입과 자기효능감에 미치는 영향, 인문사회 21 13권 6호, 아시아문화학술원, 2022, pp.4931-4942.

한석원, 월드컵 마스코트의 기호학적 의미작용 연구, 조형미디어학 19권 4호, 한국일러스트아트학회, 2016, pp.269-278.

박주현, 내러티브 시대 캐릭터 마스코트를 활용한 카페 프랜차이즈 브랜드의 파사드 디자인이 소비자 태도에 미치는 영향 연구 -와드커피 브랜드를 중심으로-, 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문, 2023.

역염방, 굿즈마케팅의 브랜드 효과에 관한 연구, 전남대학교대학원 박사학위논문, 2023.

왕영매, 종업원 소속감이 직무만족에 미치는 영향: 종업원 참여의 매개효과를 중심으로, 부산대학교 대학원 석사학위논문, 2018.

장지원, 팬덤의 소비가치가 스타굿즈시장 형성에 주는 영향에 대한 연구, 서울과학기술대학교 일반대학원 석사학위논문, 2019.

홍유하, 공동체 의식 함양을 위한 미술교육 프로그램 연구: 학급 마스코트 제작을 중심으로, 서울교육대학교 대학원 석사학위논문, 2022.

박한길·이석현·이민선·한새봄·정다찬, 인공지능 기반 대학교 정보 알림 챗봇 시스템 개발, 한국정보기술학회 2023년도 하계종합학술대회 및 대학생논문경진대회, 2023, pp.920-923.

강은선, "차차·넙죽이를 아세요" 대전지역대 캐릭터 마케팅, 세계일보, 2023.11.01., <https://www.segye.com/newsView/20231101523349>.

강주현, 캠퍼스 낭만도 학창시절 친구도 없다...소속감 잃어버린 '코로나 세대', 머니투데이, 2020.08.20, <https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2020082009352912936>.

김세린, "연예인 아닌 일반인까지 열풍"...SNS서 난리 난 '댄스 챌린지' [이슈+], 한국경제, 2023.06.20., <https://www.hankyung.com/article/2023062017577>.

박지영, "1000개 완판", "꽃다발보다 '쿠옹이'"...졸업식 '필수템' 된 대학 마스코트 인형, 헤럴드경제, 2023.08.18., <https://biz.heraldcorp.com/view.php?ud=20230818000110>.

최광민, 와이즈넷, 중앙대 대화형 AI 챗봇... 비대면 학사 행정 서비스 열어, 인공지능신문, 2020.04.23., <https://www.aitimes.kr/news/articleView.html?idxno=16153>.

최희진, '눈알쇼 장인' 잔망스러운 기아 호걸이의 실체는?! 스포츠 짤 스타 '그게 나야' 호걸이 편, SBS 뉴스, 2019.07.10., https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N1005342590.

카이스트 편집부, 넙죽이의 신세계 대모험 展 개최, 카이스트 대학교 홈페이지, 2023.07.07., https://news.kaist.ac.kr/news/html/news/?mode=V&mng_no=30150&skey=keyword&sval=%EB%84%99%EC%A3%BD%EC%9D%B4&list_s_date=&list_e_date=&GotoPage=1.

부록

* 1. 상명대 마스코트 '수물이'에 대해 어느 정도 만족하시나요?



- 매우 만족
- 만족
- 보통
- 불만족
- 매우 불만족

2. '수물이'가 마음에 드는 이유는 무엇인가요? (질문 1번에서 매우 만족 or 만족을 선택했을 경우에만 응답)

간단하게 적어주시면 됩니다! (ex)디자인이 마음에 들어서)

참여자의 답변 입력란 (최대 100자)

3. '수물이'가 마음에 들지 않는 이유는 무엇인가요? (질문 1번에서 매우 불만족 or 불만족을 선택했을 경우에만 응답)

간단하게 적어주시면 됩니다! (ex)디자인이 마음에 들지않아서)

참여자의 답변 입력란 (최대 100자)

* 4. 상명대학교에 대하여 소속감을 갖고 있나요?

- 매우 그렇다
- 대체로 그렇다
- 보통이다
- 그렇지 않다
- 전혀 그렇지 않다

* 5. '수몽이'가 상명대학교에 대한 소속감에 영향을 미쳤다고 생각하시나요?

- 예
- 아니오

6. '수몽이'가 상명대학교에 대한 소속감에 어떤 영향을 주었다고 생각하시나요? (질문 5번에서 예를 선택한 경우에 만 응답)

- 긍정적 영향(소속감을 높이는 데 영향을 줌)
- 부정적 영향(소속감을 낮추는 데 영향을 줌)

비전공자를 대상으로 한 코딩 의무 교육의 효용성과 향후 방향성 - 상명대학교의 현황을 중심으로 -

목차

1. 서론
 - 1.1. 연구의 배경 및 목적
 - 1.2. 연구의 방법
2. 국내 대학교 의무 코딩 교육 현황
3. 상명대학교 학생들의 의무 교육
 - 3.1. 교육 현황
 - 3.2. 학생들의 현황에 대한 인식
4. 문제점 및 발전을 필요로 하는 점
5. 상명대학교 코딩 교육의 방향성
 - 5.1. 설문으로 전달한 학생들의 요구
 - 5.2. 앞으로 고민해야 할 해결책
6. 결론
 - 참고 문헌
 - 부록 설문지

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 목적

지식이 재산이 되는 시대를 맞이한 우리는 컴퓨터가 없는 세상을 상상할 수 없다. 컴퓨터는 종이와 펜이라는, 물리적 공간을 차지하고 복제와 이동이 어려운 형태의 기록에서 벗어날 수 없었던 인류에게 파격적인 발전을 야기했다. 한 나라, 국경을 뛰어넘는 국제기구부터 기업이나 학교, 더 나아가 가정의 개인까지 다양한 크기와 형태의 컴퓨터로 ‘데이터’를 저장하고 전송하고 있다. 한낱 계산기에서 출발한 컴퓨터는 이제 가상현실이라는 이름으로 새로운 세계를 눈으로 볼 수 없는 이진의 공간에 구축하는데 이르렀다. 급속도로 발전하는 산업과 기술의 세상 속의 인간인 우리가 이 컴퓨터라는 도구를 활용하고, 스스로의 가치를 높일 수 있도록 지금도 각 분야의 전문가들은 다양한 방법을 제시하고 있다.

우리나라의 교육계도 이 발전하는 기술에 학생들이 처지지 않도록 노력하고 있다. 그 노력 중 ‘코딩 교

육'은 빠질 수 없을 것이다. 코딩이란 'code'와 'ing'의 합성어로, 여기서 코드(code)란 '프로그램에서 작업을 수행하기 위하여 사용되는 하나의 명령어 또는 몇 개의 명령어들로 구성된 부분'을 뜻한다. 즉 코딩은 프로그램에서 작업을 수행하기 위해 사용되는 언어로 컴퓨터에게 명령하는 것을 말한다.¹⁾ 이 코딩을 가르치자는 기초는 이미 국내에 팽배하고 있는 상황이다. 우리나라 교육부는 2022년, 초등학교와 중학교에서 앞서 살펴본 코딩 교육을 2025년까지 의무화하는 '디지털 인재양성 종합방안'을 국무회의에 보고했다. 교육부에 따르면 중학교의 경우 현재 초등학교 4학년이 중학교 1학년이 되는 2025년부터 코딩 교육이 의무화된다. 초등학교는 현재 1, 2학년이 5, 6학년이 되는 2026년부터 적용된다. 학교 재량에 따라 중학교는 1~3학년 중 일부에, 초등학교는 5학년 또는 6학년에 코딩 수업이 편성된다.²⁾ 이처럼 초등 교육 기관에서도 진행되는 코딩 교육 의무화는 고등 교육 기관인 대학교에서 일찍이 '필수 교양'과 같은 형태로 의무화되고 있었다. 우리는 여기서 코딩 교육이 의무화되는 것이 무조건 옳다고 생각하고 받아들여선 안 된다. 그 교육의 내용이나 방법을 수강 학생에 따라서 적절히 선정해야 하는 등 그 방향성에 주목할 필요가 있다. 따라서 본 연구는 무분별하게 대학생이라면 '코딩 교육'을 꼭 듣게 하는 현 상황에서, IT 계열로 진출하지 않는 학생들의 불만과 요구 사항에 대해 조사하고, 그에 따른 개선 방안과 향후 교육 방법을 발전시키는 방향성을 제시하고자 한다.

1.2. 연구의 방법

본 연구는 코딩 교육과 관련한 선행 연구에 대해 문헌 조사를 실시했다. 비전공 대학생의 코딩 교육의 현황에 관한 연구를 통해 현재 국내의 코딩 교육이 어떻게 이루어지고 있는지 살펴보았다. 이어서 현재 상명대학교에서 시행하고 있는 필수 교양 코딩 수업인 "컴퓨팅사고와데이터의이해"와 "알고리즘과게임콘텐츠"를 수강한(혹은 수강 중인) 비 IT계열 학생(이하 비전공자)들로부터 수업과 관련한 만족도와 요구사항을 설문조사로 수집하여 이를 바탕으로 개선 방안을 도출했다.

2. 국내 대학교 의무 코딩 교육 현황

2022년, 국내 50여 개 대학에서 이미 코딩 과목을 '필수 교양'으로 지정한 상황이고, 앞으로도 전국적으로 확대될 예정이다. 예를 들자면, 2023년, SW중심대학협의회에서 SW중심대학으로 선정한 부산대학교는 1학년에 학기 별로 3학점씩 "컴퓨팅사고와인공지능", "기초컴퓨터프로그래밍"을 듣도록 교양필수 과목을 개설했다.³⁾ SW중심대학에 2021년 선정된 성균관대학교도 마찬가지로 1학년 학생들이 필수적으로 이수해야 하는 코딩과목을 운영하고 있다(공학 계열은 6학점, 비공학 계열은 4학점).⁴⁾ 이와 같은 대학별 코딩 교육은 목적도, 비전도, 가르치는 내용과 교수 방법도 다양한 상황이다.⁵⁾ 비전공자들에게 행해지는 코딩 교

1) 코딩이란?(코딩의 뜻부터 코딩을 배우는 이유, 코딩 공부를 시작하는 방법까지),

<https://spartacodingclub.kr/blog/what-is-coding>, 2021.09.15.

2) 초등-중학교 '코딩 교육' 2025년부터 필수과목으로,

<https://www.donga.com/news/Society/article/all/20220822/115093902/1>, 2022.08.23.

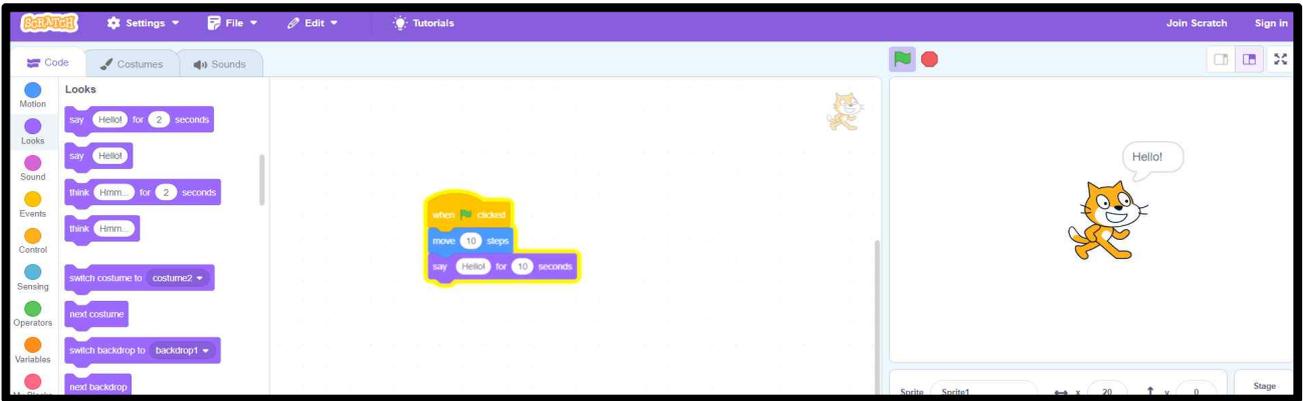
3) SW중심대학협의회 선정대학 소개, <https://www.swuniv.kr/organization>.

4) 학사과정 교육과정 이수, 성균관대학교,

https://www.skku.edu/_res/skku/etc/2020_p7.pdf, 2020.

5) 코딩, 대학 필수 과목으로... '네카라쿠배' 취업 위한 건가요?,

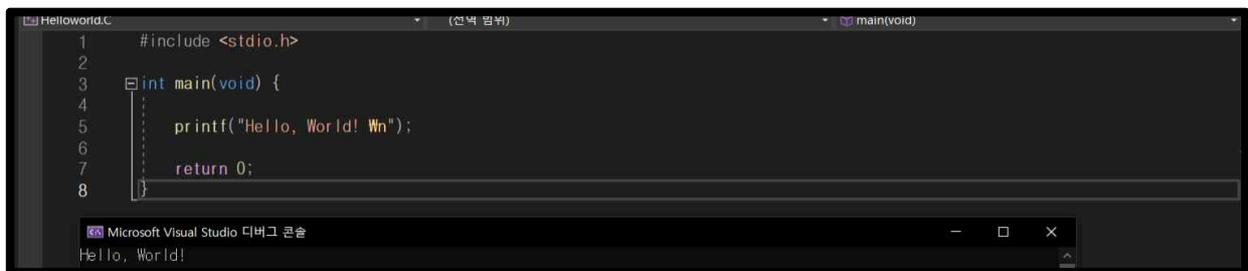
육이나 프로그래밍 수업은 그들을 프로그래머로 양성하기보다는 궁극적으로 그들이 컴퓨팅적 사고(Computational Thinking)을 하기 위함이다. 그들에게 프로그래밍의 문법을 전달해 소스 코드 작성 능력만을 단순히 키우는 것은 의미가 크지 않다.⁶⁾ 이와 같은 목표를 추구하는 코딩 교육은 대체적으로 Python과 C언어로 대표되는 ‘텍스트 코딩’보다는 스크래치나(<그림 1> 참조) 엔트리로 대표되는 ‘블록 코딩’을 실시하는 경우가 많다.



<그림 1> 스크래치 실행 화면

블록 코딩은 각 프로그래밍 언어에서 제시하는 문법에 맞춰서 사용자가 명령어를 직접 작성하지 않고, 블록 형태로 되어 있는 특정 명령어를 조합해서 게임 등을 만들 수 있도록 돕는 환경이다. 이는 코딩 교육을 전문적으로 배운 적 없고, 할 의지가 크지 않은 학생들에게 흥미를 유발하거나 쉬운 이해를 돕는데 유효하다. 또한 이 교육의 의의는 절차적 프로그래밍을 통해 사용자의 함수 구성이나 루틴(for 루프나 while 루프 등으로 통용되는) 구성을 할 수 있는 컴퓨팅 사고를 발전시킨다는 점에 있다.

김성현⁷⁾은 SW 교과목 중 가장 많이 실행하고 있는 것은 ‘스크래치’와 ‘컴퓨팅 사고’라고 했다. 실제로 비전공자들에게는 블록 코딩을 통한 쉬운 교육을 진행하고 있었던 것이다. 하지만, SW 교과목 중 가장 많이 필요하다고 비전공자들이 생각한 것은 ‘C언어’와 ‘컴퓨팅 사고’이며, 가장 적게 필요하다고 생각한 것은 ‘엔트리’였다. 결국, 실제로 효용성이 있고 도움이 되는 교육은 C언어(<그림 2> 참조)와 같은 텍스트 코딩인 것이다.



<그림 2> Microsoft Visual Studio가 제공하는 C언어 환경에서 "Hello, World!"를 출력한 모습

https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N1006637411&plink=COPYPASTE&cooper=SBSNEWSSEND, 2022.02.11.

6) 4차 산업 혁명과 코딩 교육, <https://www.snunews.com/news/articleView.html?idxno=20558>, 2019.10.06.

7) 김성현, 이경화, 「비전공 대학생의 코딩교육 현황과 프로그램에 대한 요구조사」, 『인문사회21』 제13권2호, 2022, 743.

텍스트 코딩은 과거부터 현재까지 전문가들이 하는 가장 기본적이고 많은 비중을 차지하는 코딩 형태이다. 사실상 모든 프로그램과 OS(운영체제/Operating System)들은 텍스트 코딩으로 만들어진다고 해도 무방하다. 아래 <표 1>⁸⁾은 TIOBE에서 매달 제시하는 TIOBE index로, 아래 3가지 기준으로 순위를 설정한다.

1. 해당 프로그래밍 언어를 이용하는 엔지니어 수
2. 해당 프로그래밍 언어 관련 강좌 및 홈페이지의 수
3. Google, Bing, Wikipedia 등에서 프로그래밍 언어가 검색된 횟수

<표 1> 2024년 5월 티오베 지수 순위

순위	프로그램 언어	평가
1	Python	16.33%
2	C	9.98%
3	C++	9.53%
4	Java	8.69%
5	C#	6.49%
...
17	Scratch	0.93%

표를 살펴봐도 C언어는 Python에 이어서 2위를 차지할 만큼 큰 영향력을 가진 프로그램 언어다. 그에 반해, 스크래치는 C언어의 $\frac{1}{10}$ 밖에 되지 않는 점수로 17위에 올라있다. 비 IT 전공학생들이 미래에 IT업계 종사자만큼 전문적으로 코딩을 할 가능성은 높지 않지만, 컴퓨터를, 더 나아가서 컴퓨팅 기술을 도구로서 이용하고 싶다면 텍스트 코딩을 기반으로 하는 자료 구조화/처리 방법이나 인공지능 사용 방법을 알아야 할 필요도 존재한다.

비전공자를 위한 소프트웨어교육은 소프트웨어 교육 참여에 대한 동기부여가 될 수 있도록 적극적으로 지원해야 하는 선행과정이 필수적이다. 또한 교육으로 향상돼야 하는 핵심 컴퓨팅 사고 능력으로는 자료 수집, 자료 분석, 차표 표현, 단순화 개념 등 자료 처리 능력과 문제 분해, 추상화, 알고리즘적 절차와 같이 문제 해결 능력, 변환적/코드적/조정적 사고력이 있다. 이를 위해 한 학기에 2학점씩 두 학기 동안 교육을 진행했고, 기초 개념 교육과 문제 해결/알고리즘 실습을 조별과제와 함께 진행한 결과 앞의 컴퓨팅 사고 능력들이 향상된 사례도 있다.⁹⁾

하지만 모든 수업이 효과적이진 않다. 2018년, 성균관대학교에서 진행하는 비이공계 학생 대상 코딩 수업은 실효성이 높지 않은 모습을 보이기도 했다. Python의 자료형에 관한 수업은 앞서 제시된 핵심 능력 중 자료 구조와 직접적으로 연결되지만, 학생들이 집중하지 못하는 결과로 이어지기도 했다.¹⁰⁾

우리는 비 IT계열 전공자들을 위한 코딩 수업에서 “난이도”와 “실용성”이라는 두 척점에 가까운 요소를 잘 조정할 필요가 있다.

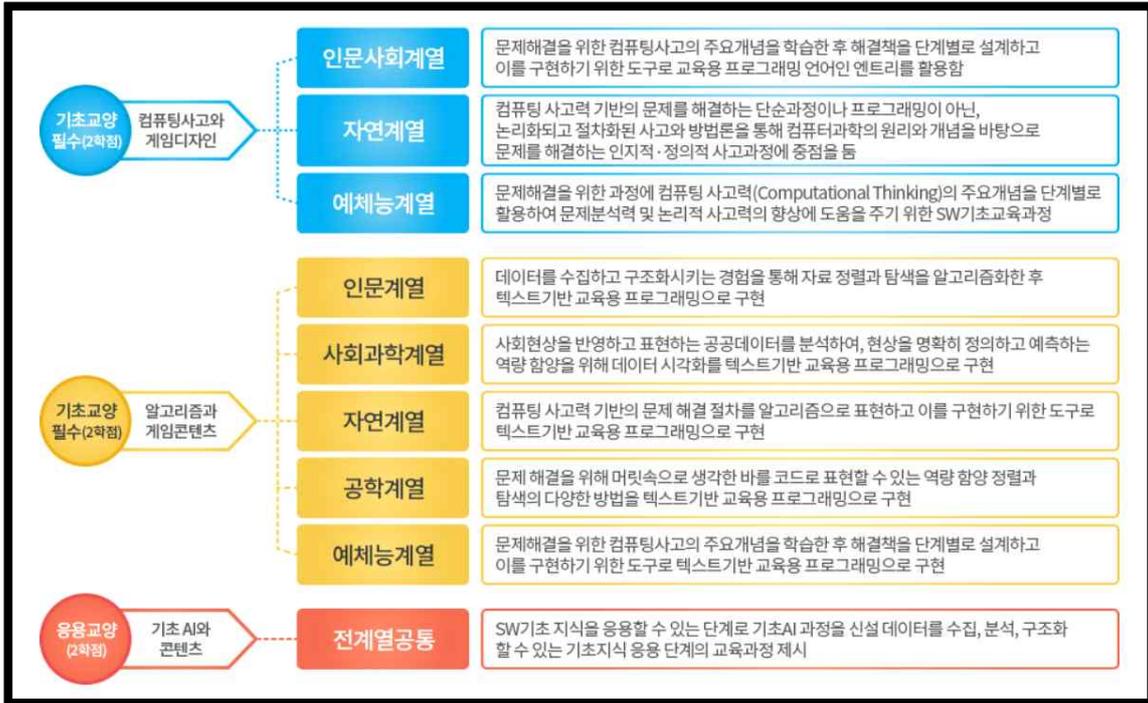
8) 2024년 5월 TIOBE 지수, <https://www.tiobe.com/tiobe-index/>, 2024.05.

9) 한옥영, 김재현, 「비전공자 소프트웨어 교육을 통한 컴퓨팅 사고력 향상에 대한 연구」, 『한국컴퓨터교육학회 학술발표대회논문집』 제21권 제1호, 2017, 140.

10) “인문학도도 코딩 가르친다”는 대학...정작 학생들은 과제대행 만연, <https://www.sedaily.com/NewsView/1S0QOKLI39>, 2018.06.11.

3. 상명대학교 학생들의 의무 교육

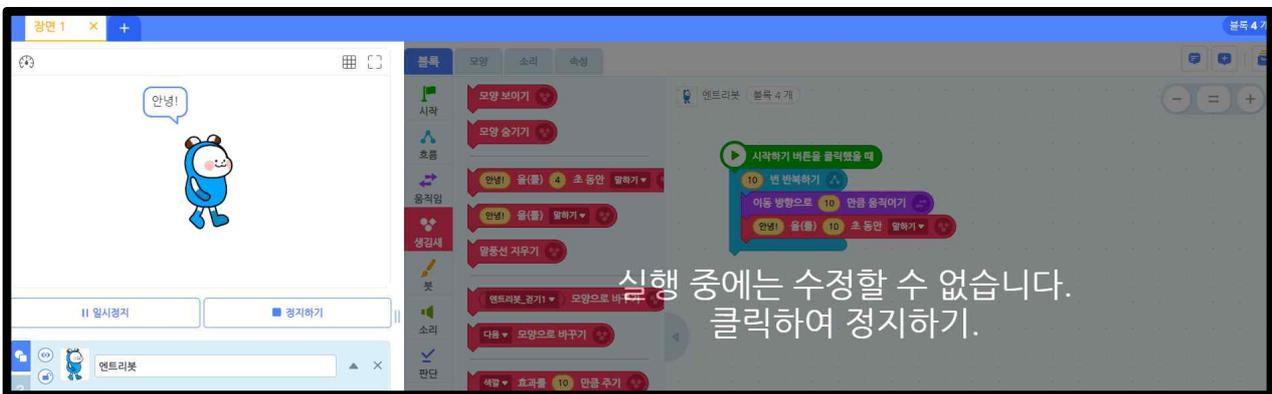
3.1. 교육 현황



<그림 3> 상명대학교의 기초SW교육

상명대학교는 졸업 요건에 해당하는 필수 교양에 컴퓨팅사고와데이터의이해(구 컴퓨팅사고와게임디자인)와 알고리즘과게임콘텐츠를 운영하고 있다. 그리고 각 전공계열에 따라 본 과목들의 교육 목표와 방향을 <그림 3>¹¹⁾과 같이 제시하고 있다.

기본적으로 1학기에 열리는 컴퓨팅사고와데이터의이해는 블록 코딩인 엔트리(<그림 4> 참조)를 기반으로 수업한다. 팀프로젝트 역시 엔트리를 이용한 프로그램 개발을 기본으로 진행한다. 학생들의 참여 의지를 고무하기 위해 우수 작품은 SM Learning Fair에 출품하게 되어 시상하고 장학금을 수여하는 등 학교 차원에서도 지원이 많은 편이다.



<그림 4> 엔트리 실행 화면

11) 출처 : <https://swai.smu.ac.kr/03/03.php>

이론 수업으로는 정보화 시대, 컴퓨터의 구조와 역사, 하드/소프트웨어 개념이나 컴퓨팅 사고 등의 내용을 배우며, 실생활과 직접적으로 연결되는 사례로 컴퓨팅 사고력을 확장하도록 교육이 구성되어 있다.

2학기에는 알고리즘과 게임 콘텐츠를 열도록 되어 있다. 2학기는 1학기에 수강한 컴퓨팅 사고와 데이터의 이해에서 심화한 수업에 가까우며, python을 기반으로 수업하게 된다. python의 사례를 적용시켜 자료 구조와 문법들을 이론으로 배우게 되고, 실습 역시 python 환경에서 진행하게 된다.

```
def Binary_Search2(a, x):
    start = 0
    end = len(a) - 1
    step = 0

    while start <= end:
        mid = (start + end) // 2

        step += 1
        print("%d 단계 : start = %d, mid = %d, end = %d, value = %d" % (step, start, mid, end, a[mid]))

        if x == a[mid]:
            return mid
        elif x > a[mid]:
            start = mid + 1
        else:
            end = mid - 1
    return None

b = [1, 4, 9, 16, 25, 36, 49, 64, 81]

print(Binary_Search2(b, 36))
print(Binary_Search2(b, 4))
print(Binary_Search2(b, 100))
```

```

IDLE Shell 3.11.2
File Edit Shell Debug Options Window Help
C:\Users\user\Documents\202310923_박정민_과제1_10주차.py
1 단계 : start = 0, mid = 4, end = 8, value = 25
2 단계 : start = 5, mid = 6, end = 8, value = 49
3 단계 : start = 5, mid = 5, end = 5, value = 36
5
1 단계 : start = 0, mid = 4, end = 8, value = 25
2 단계 : start = 0, mid = 1, end = 3, value = 4
1
1 단계 : start = 0, mid = 4, end = 8, value = 25
2 단계 : start = 5, mid = 6, end = 8, value = 49
3 단계 : start = 7, mid = 7, end = 8, value = 64
4 단계 : start = 8, mid = 8, end = 8, value = 81
None

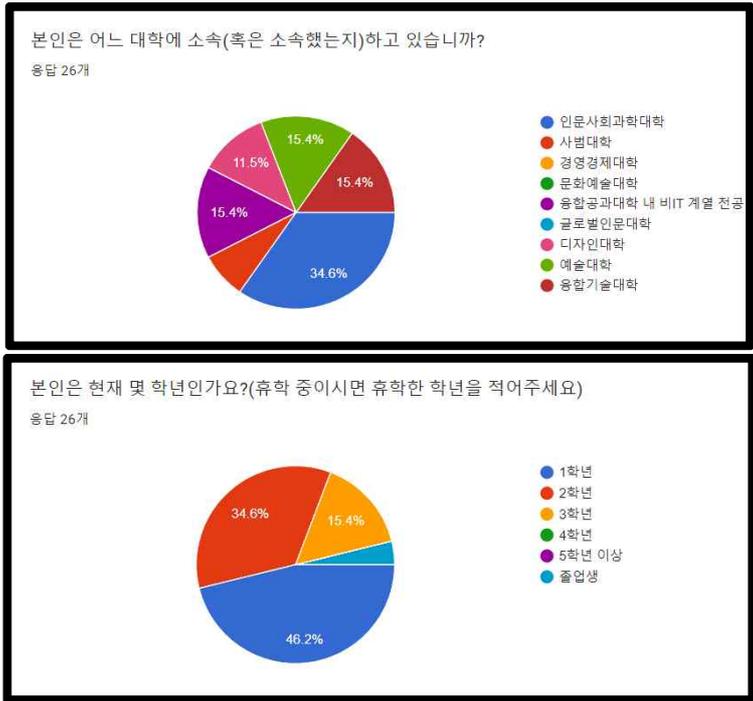
```

<그림 5> 실제 연구자가 작년에 수행한 과제였던 python으로 이진탐색을 구현한 모습

텍스트 코딩은 비전공자들이 배우기 어려운 것은 사실이다. 전 학기까지 블록 코딩을 배운 비전공자들에게겐 특히나 갑작스러운 체감 난이도 상승을 경험했을 것이다. 그러나 python은 텍스트 코딩 중 초심자가 접하기 가장 쉬우면서 ‘모듈’이라고 불리는 다양한 응용 도구라 표현할 수 있는 기능이 제공되고 있어 많은 이들에게 각광 받고 있다. 이 모듈을 활용한 python의 힘은 현대 산업의 모든 분야를 아우르고 있다고 할 수 있다. 따라서 텍스트 코딩을 어렵다는 이유로 비전공자에게 가르치지 않는 방향보다는 비전공자들이 배우는데 의의가 커질 수 있도록 전공과 직결되는 수업을 진행하거나, 응용에 중점을 둔 실습 수업을 진행하면 좋을 것이다.

3.2. 학생들의 현황에 대한 인식

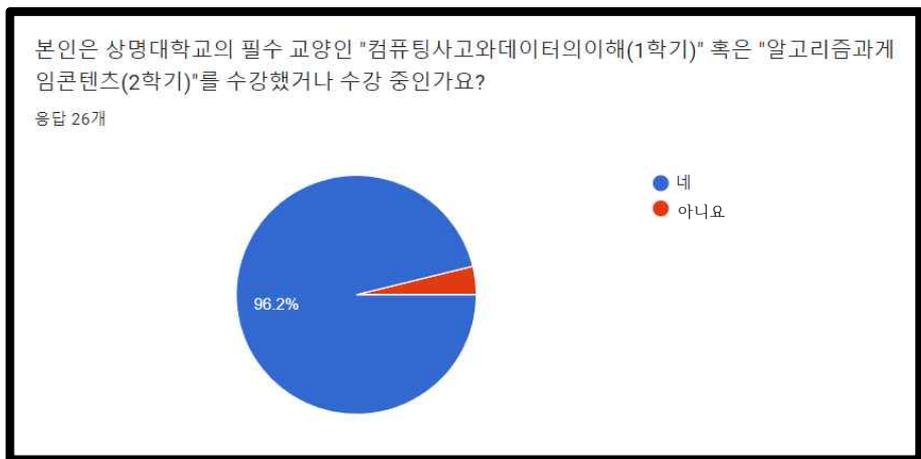
상명대학교 서울캠퍼스, 천안캠퍼스를 재학 혹은 휴학 혹은 졸업한 학생들을 대상으로 5월 1일부터 7일 까지 설문 조사를 진행했다. 불성실한 응답을 제외하면 총 26명의 응답을 받을 수 있었다.



<그림 6>, <그림 7>

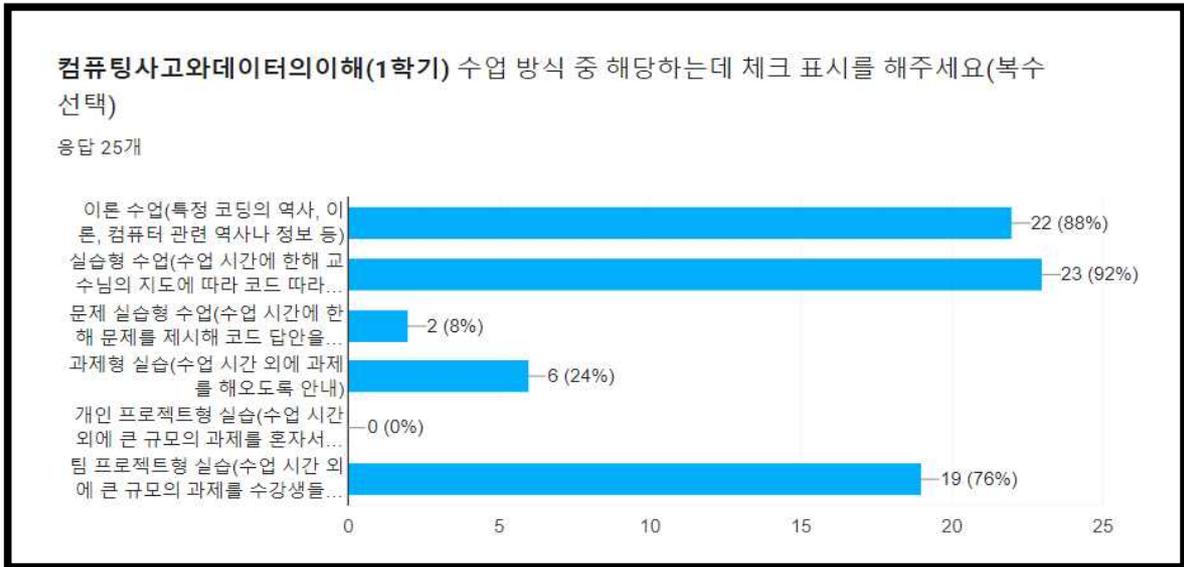
불성실한 응답을 삭제하고 수합한 26명의 설문자 인적사항

<그림 6>, <그림 7>을 보면 알 수 있듯, 다양한 전공과 학년의 학생들이 조사에 참여해주었다.



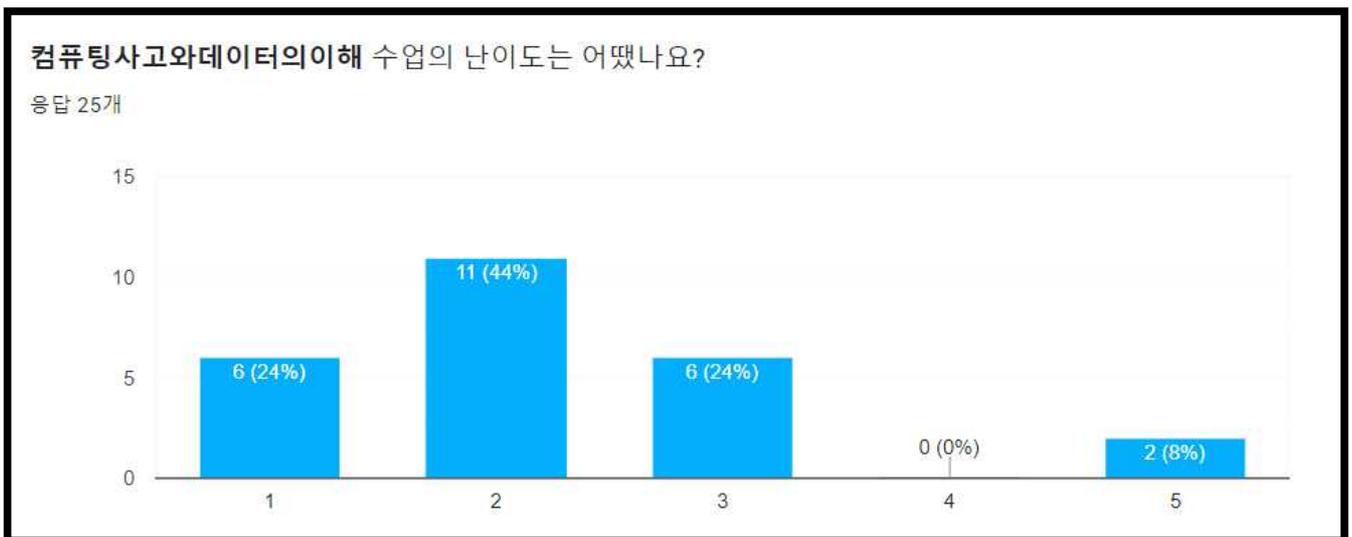
<그림 8> 본 연구 대상 과목 수강 여부

26명 중 1명을 제외한 모두가 연구 대상인 과목을 수강 중이거나 수강을 했기에 아래 설문을 진행했다.



<그림 9> 비전공자들이 받은 컴퓨팅사고와데이터의이해 교육 방식

25명의 응답 중 20명 이상이 이론 수업과 교수님의 지도하에 코드를 따라 작성하는 실습수업을 받았다고 응답했고, 20명에 가까운 19명의 학생이 팀 프로젝트를 진행했다고 응답했다. 학생이 주도적으로 하는 실습은 사실상 팀 프로젝트가 대부분이었으며, 과제나 문제를 직접 푸는 방식의 실습은 거의 이루어지지 않고 있는 상황이다. 비전공자들은 코딩 교육에서 다음과 같은 어려움을 겪는다고 한다. 새로운 코딩 언어의 낯설음에서 오는 어려움과 프로그래밍 자체에 대한 어렵고 지루하다는 인식¹²⁾, 순차, 반복, 논리, 이벤트 등 코드 구현에 있어 기초적인 메커니즘을 활용하는데 어려움을 겪었다.¹³⁾ 그를 감안해서 학습자들의 어려움을 줄이고자 응답과 같은 비율로 수업이 진행된 것으로 추정된다.

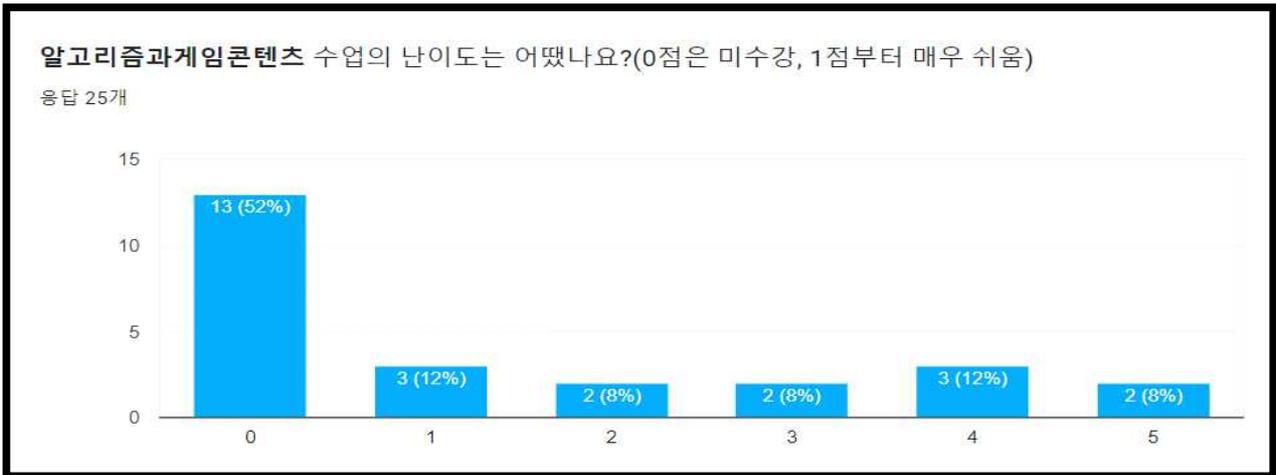


<그림 10> 컴퓨팅사고와데이터의이해 수업 난이도 응답(1 : 매우 쉬움 ~ 5 : 매우 어려움)

12) 신윤희, 정효정, 송종숙, 「SW 비전공 대학생을 위한 디자인 씽킹 기반 코딩교육에서의 학습경험 분석」, 『디지털콘텐츠학회논문지』 제20권 제4호, 한국디지털콘텐츠학회, 2019, 760.

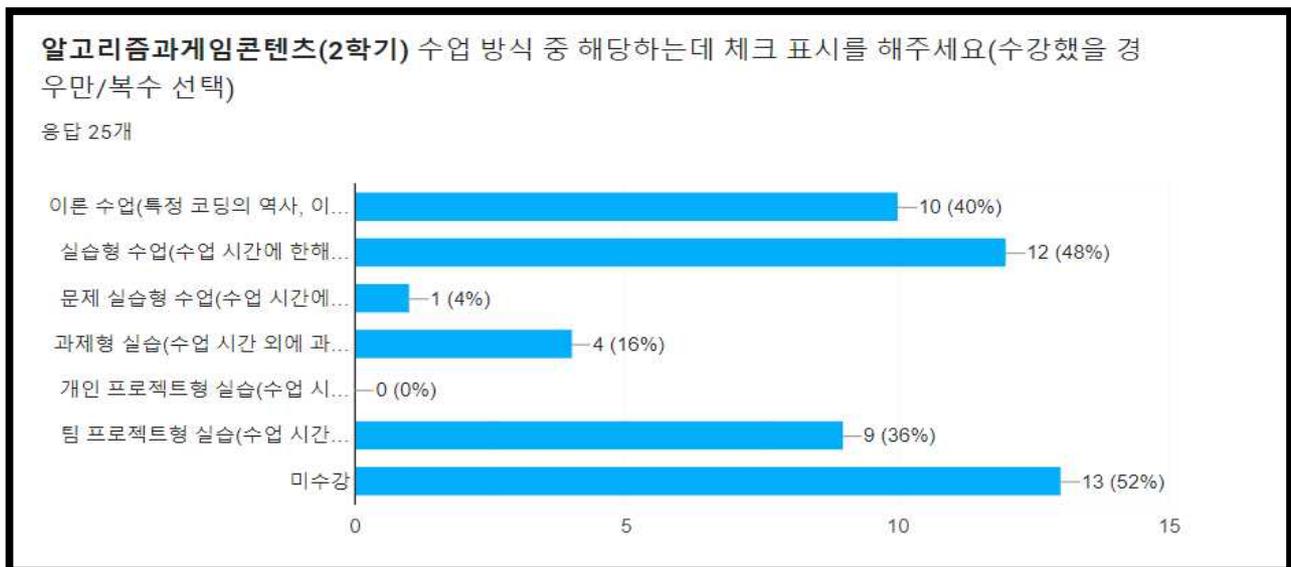
13) 최정원, 이영준, 「프로그래밍 학습에서 학습자의 어려움 분석」, 『한국컴퓨터교육학회 논문지』 제17권 제5호, 한국컴퓨터교육학회, 2014, 96.

이에 따른 효과인지, 실제로 수강생들이 컴퓨팅사고와데이터의이해를 듣고 느낀 체감 난이도는 그렇게 높지 않았다. 그 원인으로서는 난이도가 쉬운 블록 코딩을 차용했다는 점과 본 교육이 “필수”이고 “비전공자들에게 행한다”라는 난이도 상승을 제약하는 특징들이 있다는 것을 들 수 있겠다. 하지만, 이미 중간 난이도 이상으로 느끼는 학생이 30%가 넘어간다는 것으로 비전공자들은 코딩 교육에 부담감이 있다는 것을 확인할 수 있다. 더욱이 알고리즘과게임콘텐츠는 텍스트 코딩을 기반으로 하는 수업이어서 문제의 갈래도 다른 상황이었다.



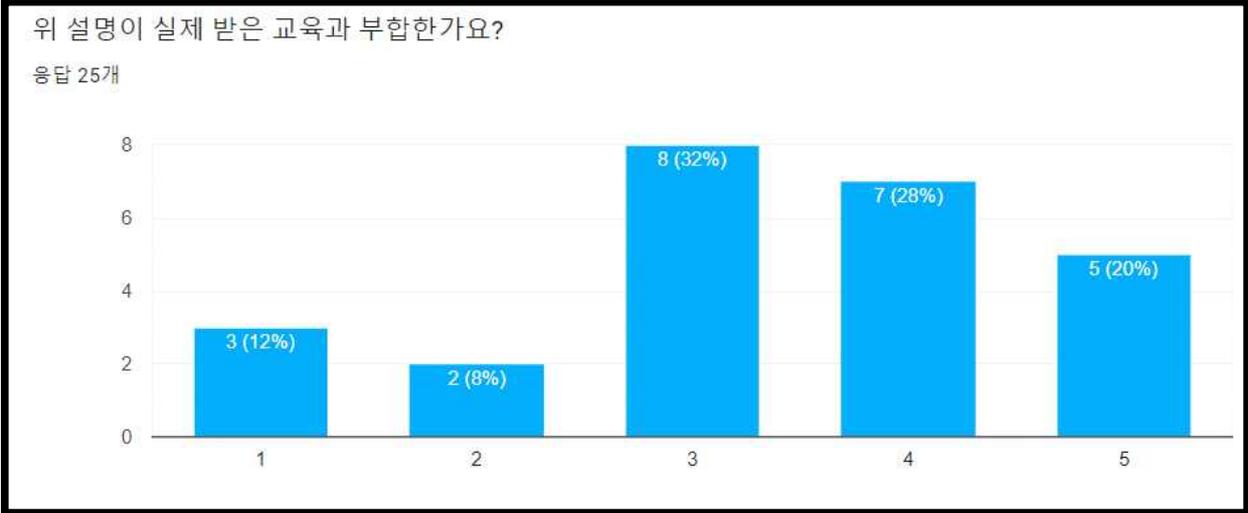
<그림 11> 알고리즘과게임콘텐츠 수업 난이도 응답(1 : 매우 쉬움 ~ 5 : 매우 어려움)

<그림 10>의 경우보다 확실히 수강생들의 난이도 평가가 어려운 쪽으로 기운 것을 확인할 수 있다. 그러나 수업 방식은 컴퓨팅사고와데이터의이해에서 큰 차이가 생기진 않았단 점에서 이는 텍스트 코딩에 의한 어려움을 짐작할 수 있다.<그림 12> 참조) 컴퓨팅사고와데이터의이해는 프로그래밍 언어의 문법과 같이 심화적인 개념은 다루지 않은데 반해, 알고리즘과게임콘텐츠는 python의 문법도 이론 수업에 들어가기에 이론, 실습에 있어 모두 난이도 향상을 피할 수 없다.



<그림 12> 비전공자들이 받은 알고리즘과게임콘텐츠 수업 방식

추가로 앞서 살펴본 <그림 3>을 설문자에게 제시하고, 현재 교육과의 부합 정도를 물어보자 <그림 13>과 같은 결과를 볼 수 있었다. 대체적으로 <그림 3>의 목표와 방향성에 맞다고 생각하는 것으로 확인됐다. 의무 코딩 교육의 찬반을 묻는 질문에도 19명이라는 대다수가 찬성을 선택했고, 이는 대다수의 학생들이 코딩 교육을 받을 의지가 있다는 추측도 가능하게 한다.



<그림 13> 교육 목표와 현재 교육의 부합도

앞으로 비전공자도 코딩에 대해 기초적인 것은 알아야 하는 사회로 발전한데 학생들이 발전하는 사회에 발 맞추어 성장할 수 있게 해주는 교육이라는 생각이 들기 때문

시대에 흐름을 보면 반드시 알아둬야할 분야인 것 같다

전공무관 내 경쟁력을 높이는 데에 꼭 필요한 기술같다

소양 함양 및 전공을 바라보는 식견의 전망이 넓어짐

어차피 현대 사회에서 어느 분야건 컴퓨터를 할 줄 안다는건 그렇지 못한 사람보다 높은 효율을 이끌어낼 수 있기 때문이다.

앞으로 시대가 ai기준으로 발전할 가능성이 크기때문에 코딩은 필수가 된것같다. 의무교육이 아니라면 굳이 들어볼것 같지 않는데 의무로 들음으로써 도움이 되는거같다.

생명정보학에 필요할 것 같아서

안배우는것보단 나음
언제무슨일 할지모름

4차산업시대에 살아가는 사람으로써 기본적으로 코딩을 할수 있으면 할수있는 일이 늘어나기 때문

<그림 14> 코딩 교육 의무화의 찬성 이유

<그림 14>에서 확인할 수 있는 학생들의 구체적인 찬성 의견에서 상명대학교 비전공자들은 충분히 코딩 교육의 존재 이유와 필요성을 인식하고 있다는 것을 확인할 수 있다. 그럼에도 <그림 15>에서 볼 수 있는 코딩 교육 의무화의 반대 이유에서 “코딩 교육은 비전공자에게 필요 없다”라는 글은 여전히 아쉬운 인식이 존재함을 전달한다. 상명대학교의 교육 방침이 개선해야할 방향은 충분히 환경에 맞게 교육을 바꿀 수 있고, 교육을 진행하면서 자신의 미래에 이 코딩 교육이 도움이 될 것을 인식시키는데 중점을 두어야 한다.

만약 반대한다면 전공과 관련 없는 내용의 수업이기 때문에 반대하고 싶습니다.

코딩을 못하는 사람도 많고 적성에 안맞는 사람도 있기 때문이다.

코딩과 프로그래밍이 아무리 미래사회에 필요하다 할지라도, 나는 내 분야를 공부하고 싶어 대학에 들어왔다. 컴퓨팅 등의 과목이 필요하다 판단되고, 흥미가 생긴다면 알아서 수강신청 해 들을테니 강제하지 말라.

굳이 전공을 위해 해야하나 싶다.

보통 이런식으로 sw중심대학산업단이 생각하는 것은 현실과 괴리감이 있다. 그렇기에 코딩교육의 의무화는 불필요하다.

IT 계열 쪽으로 갈게 아닌 이상 크게 상관없다고 느껴져서

<그림 15> 코딩 교육 의무화의 반대 이유

4. 문제점 및 발전을 필요로 하는 점

앞서 컴퓨팅사고와데이터의이해는 많은 수강생들이 어려움을 겪지 않는 것을 확인했다. 하지만 비전공자를 위한 코딩 의무 교육은 단순히 난이도가 쉽다는 것에서 끝나선 안 된다. 대체적으로 수업에서 어려움을 느꼈던 부분은 ‘팀 프로젝트’로, <그림 16>에서 보이는 바와 같이, 타 수강생들과 교류하며 작업하는 점, 컴퓨터에 익숙하지 않은 점 등의 이유로 시간을 많이 소비하는 경향이 보였다.

문예대라서 컴퓨터는 잘 몰라서 팀플 과제를 수행하는데 어려움을 느끼고 오래 걸렸다.

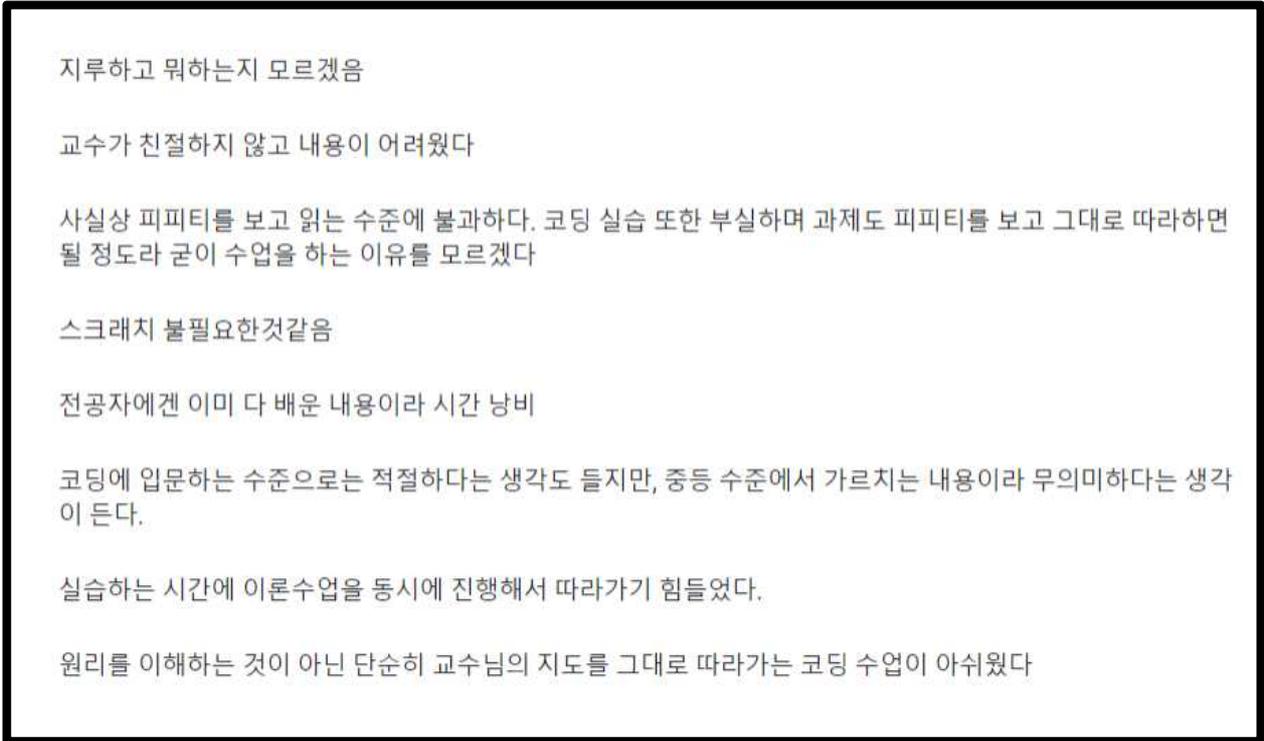
팀 프로젝트 과제 제출 기한을 지키기 위해 밤을 새서 엔트리 코딩 작업을 한 경험이 있습니다.

팀플이 계속 만나서 너무 시간이 많이 들었다.

시험기간

<그림 16> 컴퓨팅사고와데이터의이해 수업 중 발생한 어려움

이는 한 과제에 많은 인원이 참여하는 팀 프로젝트가 그에 맞춰 높은 완성도의 코딩 과제를 요구하거나, ppt 제작, 발표까지 이어지는 부가적인 활동에 의해 작업량이 늘어난 것에 의한 결과로도 해석할 수 있다. 한 학기에 2학점이라는 제한적인 시간 동안, 이론 수업과 코딩 실습에 더해 팀 프로젝트까지 진행하는 것은 학생의 입장에서, 교수자의 입장에서도 충분히 부담스러울 수 있다. 특히 본 교육의 궁극적인 목적인 컴퓨팅 사고 향상을 위해서는 코딩 작업을 모든 학생이 골고루 수행할 필요가 있다. 하지만, 팀 프로젝트는 많은 팀이 역할 분담을 통해 위에서 상기한 발표나 ppt 제작 같은 부가적인 작업을 전담하는 학생이 발생해서 평등한 코딩 활동을 수행하기에 큰 어려움을 겪는다. 결국 학생들에게 어려움만 가중시킬 뿐, 컴퓨팅 사고 향상을 꾀할 수 없는 것이다.



<그림 17> 수강생들의 컴퓨팅사고와데이터의이해에 대한 불만 사항

<그림 17>에서는 컴퓨팅사고와데이터의이해 수업 방식에 대해서 학생들이 제시한 다양한 불만을 접할 수 있다. 실습수업의 방식에 대한 불만을 찾아볼 수 있다. 교수가 수업 자료에 띄어놓은 코드를 그대로 따라 입력하는 것은 앞서 이론에서 배운 문법 구조나 메커니즘을 실제로 적용한 사례를 확인한다는 점에서 복습의 의미가 있다. 하지만, 대학생들 대상으로 컴퓨팅 사고를 향상시키기 위해서라면, 문제를 제공해서 학생들이 직접 사고하는 과정을 통해 문제를 해결할 환경을 조성할 필요가 있다.

문제점을 크게 3가지로 정리하자면 첫 째, 팀 프로젝트라는 구조에 의해 컴퓨팅 사고력과 연관이 없는 불필요한 활동들이 많아서 코딩 실습을 공평하게 분배할 여력이 없고, 학생들에게 과도한 어려움만 주고 있다. 둘째, 학생들이 지금 배우는 코딩 교육이 미래에 어떤 도움이 될지 알지 못해서 python 같은 텍스트 코딩을 가르칠 때 수강생들의 학습 의지가 저하하고 있다. 셋째, 엔트리와 같은 블록 코딩의 경우 문제의 난이도와 형태를 적절히 세분화하지 못해서 큰 학습효과를 보고 있지 못하고 있다.

당장 학생들의 학습 능력과 의지에 따라서 수업 난이도를 다르게 느끼는 것은 어쩔 수 없는 상황이다. 학습 능력은 개인차에 의한 것이고 전교생에게 교수하고 있는 환경에서 맞춤형 교육에는 어려움이 있는 것이 분명하다. 그러나 학습에 의의를 부여하는 것은 교육자로서, 해당 분야의 전문가로서 해야 할 일이다.

5. 상명대학교 코딩 교육의 방향성

5.1. 설문으로 전달한 학생들의 요구

개인적으로 엔트리 코딩의 경우 모두가 모여 코딩하는 것 보다는 한 사람이 도맡아 코딩하는 것이 더 편리하다고 느꼈습니다. 때문에 기존에 진행하는 팀 프로젝트 과제(프로그램 제작 및 발표)가 아닌 개별 과제로 전환한다면 더 좋을 것 같다고 생각했습니다. (프로그램만 제출하고 발표, ppt는 제외하는 방식)

문제 난이도를 다양하게 했으면 함

친절하게 하나씩 설명을 해주고 실습과제는 집에서 하면 좋겠다.

강제하지 않았으면 좋겠다. 제발 듣고싶은거 듣게 해주라

(난이도와 무관) 강의를 진행할 때, 비슷한 느낌의 학과나 단과대학끼리 묶는 것으로 알고있습니다. 전공과의 연계성이 강의에 포함된다면, 더 흥미롭게 수강할 수 있을 것 같다고 생각했습니다.

빠르게 문제를 냈으면 좋겠음

수업 자료에 코드 설명을 자세히 해주면 좋겠다.

좀더 학생 주도적으로 풀어야하도록 진행되면 좋겠다

<그림 18> 컴퓨팅사고와데이터의이해 수강생들의 수업 개선 요구사항

설문 중 물어본 컴퓨팅사고와데이터의이해에 대한 수업 개선 요구사항에 수강생들은 팀 프로젝트의 문제점을 구체적으로 꼬집은 의견을 제시했고, 문제의 다양화, 전공 연계력 증가와 같이 수업이 직접적으로 도움이 되었으면 하는 바람을 많이 언급했다. 기존에 진행하고 있는 코드를 따라 적는 수업에 대해서도 부가 설명이 코드별로 잘 이루어지지 못한 것을 개선했으면 하는 학생도 있었다.

문제를 다양화하고 코드 설명을 추가하는 등의 세부적인 수업 방식은 아쉽게도 여기서 자세히 다루기 어렵다. 본 연구자는 교육 전공을 하지 않았기에 이 부분의 피드백은 어려운 것이 사실이다. 하지만 이 부분을 언급한 것은 향후에 개선할 필요가 충분히 있으며 이에 대한 조사도 적절히 이루어졌으면 하는 바람에 한 단락 언급하고자 했다.

수업에서 파이썬을 사용하니, 적어도 패키지의 사용 정도는 하는 것이 타전공 학생들에게 있어 더 큰 도움일 것 같다 생각한다. 그리고 학생 주도적인 요소를 강화함이 좋겠다.

(난이도와 무관) 강의를 진행할 때, 비슷한 느낌의 학과나 단과대학끼리 묶는 것으로 알고있습니다. 전공과의 연계성이 강의에 포함된다면, 더 흥미롭게 수강할 수 있을 것 같다고 생각했습니다.

인문계열의 경우 데이터를 수집하고 구조화하는 것을 목표로 하는데에 반해 파이썬은 IT계열에선 전공과목으로 지정할만큼 타과에게는 어려운 점, 설사 파이썬을 배운다한들 데이터를 수집하고 구조화하는 능력은 파이썬을 배우기만한 것과는 다른 문제이다. 파이썬의 라이브러리 기능을 자유자재로 사용할 줄 알아야 데이터 수집 및 구조화할 수 있는 능력을 갖출 수 있는데 IT계열 학과의 전공과목에서야 가르치는 것을 알고리즘과게임 콘텐츠 과목에 가르치기엔 너무 부담스럽다

<그림 19> 알고리즘과게임콘텐츠(및 코딩 교육 전반) 개선 방향 요구 중 수업 내용에 관한 희망사항

알고리즘과게임콘텐츠에 대해서는 python을 제대로 배우고 싶은 학생들에게 있어 가장 요구되는 방향으로 모듈(패키지)의 활용을 꼽을 수 있다. python을 자신의 전공과 연계하기 위해선 그 분야의 도구를 제공해주는 모듈을 필수적으로 사용해야만 한다. 따라서 아무리 python을 사용하는데 조건문, 반복문, 함수 등이 필요하다고 해도 이런 복잡한 문법을 먼저 가르치기 전에, 각 전공 분야에 사용되는 프로그램의 예시나 코딩 능력의 긍정적 사례들을 이론 시간에 소개해주고, 이때 필요한 모듈이 무엇인지 알려주는 개선행되어야 한다고 생각된다. 이미 상명대학교는 전공별로 분반을 개설하였기 때문에 분반별로 교육을 개별화/특수화시키는 것도 가능한 상황이다. 따라서 이 점은 충분히 논의해볼 가치가 있다.

5.2. 앞으로 고민해야할 해결책

앞에서 살펴본 문제점들을 해결하기 위해선 다음 해결책들을 생각할 수 있다. 첫 째, 팀 프로젝트의 활동 구성을 발표에 너무 치중되지 않도록 코딩 작업에 평가 비중을 높이거나, 아예 협력 활동을 원하는 학생들만을 조사해서 팀을 구성하고, 타 학생들은 개인 프로젝트를 할 수 있게 해서 코딩 활동이 모든 학생에게 적절히 수행되도록 한다. 둘째, 엔트리를 이용한 실습에서 컴퓨팅 사고력 향상을 꾀한다면, 학생들이 직접 생각해서 문제를 해결할 수 있는 실습 환경을 조성하고, 문제의 난이도나 유형을 다양하게 만들어서 응용 능력을 갖추게 한다. 셋 째, python을 기반으로 하는 수업에서 비전공자들에게 1차원적으로 문법만 가르치는 것이 아닌, 학생들의 전공에 도움이 되는 방향으로 수업 내용을 바꾼다. 더불어 학생의 전공별로 코딩이 응용되는 영역과 사례들을 제시해서 학습 의지를 높인다.

위 해결방안을 적용하기 위해서는 교수자의 노력이 절실히 필요한 상황이다. 작게는 수업 자료 일부와 문제지부터 크게는 수업의 계획과 방향까지 모두 바꿀 필요가 있다. 하지만, 기술이 발전하는 세계의 기조에 따라가는 교육이 되고자 한다면, 전공별 맞춤형 코딩 교육은 필수적으로 이뤄져야 한다. 이는 수업의 의미가 확장되는 것은 물론이고, 수업을 듣는 수강생들에게 학습 의지와 목적 이해에 큰 도움이 될 것이라고 기대된다.

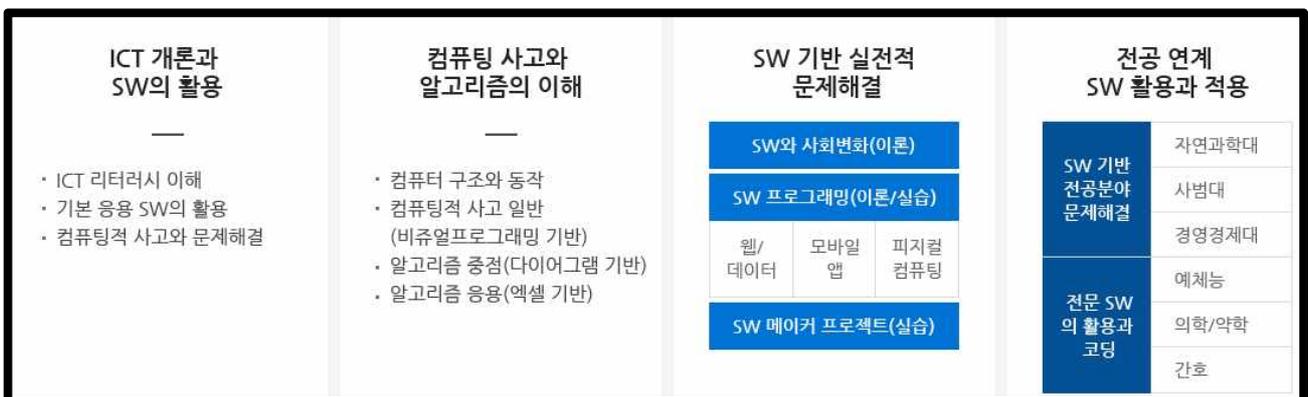
더욱이 학교 차원에서 이 문제에 접근한다면 더 큰 해결책들을 모색할 수 있다. 연세대학교 SW중심대학사업단에서 주도하는 SW기초교육 커리큘럼 중엔 입학 전 신입생을 대상으로 하는 AI·SW 기본소양 온

라인 교육이 존재한다. 입학 전 “프로그래밍적 사고”(1학점)와 “SW활용 및 데이터 처리”(2학점) 두 교과목을 LearnUs 온라인 교육 플랫폼에서 운영하고 있으며, 이를 이수하면 입학 후 이수학점으로 인정하는 방식으로 학생들이 코딩 교육을 선수할 수 있도록 돕고 있다.¹⁴⁾ 중앙대학교에서도 비슷한 교육을 진행하고 있다. SW교육원이 주도하는 SW기초교육 중 입학전 교육 파트가 따로 마련되어 있으며 온라인 강의 1학점, 오프라인 강의 2학점으로 구성되는 수업이 운영 중인 것으로 보인다(그림 20¹⁵⁾ 참조).



<그림 20> 중앙대학교 SW교육원 SW기초교육 소개 중 커리큘럼

2, 3학년 권장에 해당하는 교육은 전공별 특수화가 이루어져 수업이 진행되는 것으로 보이며(그림 21¹⁶⁾ 참조), 상명대학교도 이러한 정책으로 코딩 교육을 발전시킬 필요가 있다.



<그림 21> 중앙대학교 SW기초교육 커리큘럼 세부 사항

14) 출처 : <https://swedu.yonsei.ac.kr/yonseisw/swedu02.do>

15) 출처 : <https://swedu.cau.ac.kr/menu/viewMenu?menuid=001001003001>

16) 15와 출처 동일

6. 결론

기술이 발전하면서 지금 산업에 종사하는 사람들은 물론이고, 앞으로 산업에 뛰어들어야 할 학생들의 환경까지 변화하고 있다. IT 산업의 발달은 모든 계층과 분야의 사람들에게 코딩 능력, 컴퓨터 사용 능력, 컴퓨팅 사고력을 요구하는데 이르렀다. 이는 초등 교육 기관과 고등 교육 기관의 의무 코딩 교육까지 이어졌다.

국내의 대학들은 SW중심대학사업단을 조성하며 기초 코딩 교육을 진행하는 흐름이 계속되고 있다. 상명대학교도 일찍이 그 흐름에 올라 전교생을 대상으로 코딩 의무 교육을 시행하고 있지만 학생들, 특히 IT 계열을 전공하지 않은 학생들의 불만이 지속적인 상황이다. 전공과 연계가 부족하다는 아쉬움부터 너무 어려운 팀프로젝트와 수업에 대한 불만과 코딩 교육 자체가 필요한지에 대한 의문까지 다양한 깊이의 애로 사항이 있었다.

상명대학교는 비전공자들에게 미래 산업에서 코딩 교육이 가지는 의미와 중요성, 더 나아가 그들의 전공과 융합되는 가치를 알려주며 코딩 교육을 진행하는 것이 중요하다. 학기 중 진행하는 수업으로 한계가 있기에 다른 학교의 사례처럼 입학 전 사전 교육 등으로 보완할 수 있다.

팀프로젝트로 인해 소모되는 시간과 교육 자원, 학생들의 학습 의지를 줄이고, 코딩 실습에 소외되어 사각지대에 방치되는 학생들을 없애기 위해 개인프로젝트를 도입한다. 컴퓨팅 사고력 향상이라는 궁극적 목적을 피하는데 있어 주도적인 코딩 실습은 빠질 수 없다. 비전공생들을 위한 적절한 난이도의 개인 프로젝트 문제를 구성해서 코딩 실습을 확충한다.

본 연구는 현재 상명대학교가 진행하는 비전공자들을 위한 의무 코딩 교육의 위와 같은 문제점을 파악하고 개선 방향성에 대해 논의한 점에서 의의가 있다. 본 연구자는 교육 전공을 하지 않아 효율적인 교수 방법이나 구체적인 발전 방안을 제시하는 데는 한계가 있다. 따라서 이 연구의 후속 연구로서, 관련 연구자가 현재 교육 방법과 비교하여 구체적인 개선책을 강구하는 것이 좋을 것이다.

참고 문헌

- 김성현, 이경화, 「비전공 대학생의 코딩교육 현황과 프로그램에 대한 요구조사」, 『인문사회21』 제13권2호, 2022, 737-750.
- 신윤희, 정효정, 송종숙, 「SW 비전공 대학생을 위한 디자인 씽킹 기반 코딩교육에서의 학습경험 분석」, 『디지털콘텐츠학회논문지』 제20권 제4호, 한국디지털콘텐츠학회, 2019, 759-768.
- 최정원, 이영준, 「프로그래밍 학습에서 학습자의 어려움 분석」, 『한국컴퓨터교육학회 논문지』 제17권 제5호, 한국컴퓨터교육학회, 2014, 89-98.
- 한옥영, 김재현, 「비전공자 소프트웨어 교육을 통한 컴퓨팅 사고력 향상에 대한 연구」, 『한국컴퓨터교육학회 학술발표대회논문집』 제21권 제1호, 2017, 139-141.

부록 설문지

개인정보 수집·이용·제공 동의서

본인은 해당 설문을 제출함에 따라 [개인정보 보호법] 제 15조 및 제17조에 따른 아래의 내용으로 개인정보를 수집, 이용 및 제공하는데 동의합니다.

개인정보의 수집 및 이용에 관한 사항

- 수집하는 개인정보 항목 : 학년, 전공, 컴퓨팅사고와데이터의이해, 알고리즘과게임콘텐츠 수강 여부 및 학습 방법
- 개인정보의 이용 목적 : 수집된 개인정보를 상명대학교 사고와 표현 수업의 연구 과제 외의 목적으로는 일체 사용하지 않습니다.

개인정보의 보관 및 이용 기간

- 귀하의 개인정보를 다음과 같이 보관하며, 수집, 이용 및 제공목적이 달성된 경우 [개인정보 보호법] 제21조에 따라 처리합니다.
- 수집 기간 : ~5/31까지

위 사항에 동의하십니까? *

네

아니오

다음
양식 지우기

인적 사항

본인은 어느 대학에 소속(혹은 소속했는지)하고 있습니까? *

- 인문사회과학대학
- 사범대학
- 경영경제대학
- 문화예술대학
- 융합공과대학 내 BIT 계열 전공
- 글로벌인문대학
- 디자인대학
- 예술대학
- 융합기술대학

본인은 현재 몇 학년인가요?(휴학 중이시면 휴학 * 한 학년을 적어주세요)

- 1학년
- 2학년
- 3학년
- 4학년
- 5학년 이상
- 졸업생

본인은 상명대학교의 필수 교양인 "컴퓨팅사고와 데이터의이해(1학기)" 혹은 "알고리즘과게임콘텐츠(2학기)"를 수강했거나 수강 중인가요?

네

아니오

뒤로
다음
양식 지우기

설문 사항

컴퓨팅사고와데이터의이해(1학기) 수업 방식 중 *
해당하는데 체크 표시를 해주세요(복수 선택)

- 이론 수업(특정 코딩의 역사, 이론, 컴퓨터 관련 역사나 정보 등)
- 실습형 수업(수업 시간에 한해 교수님의 지도에 따라 코드 따라하기)
- 문제 실습형 수업(수업 시간에 한해 문제를 제시해 코드 답안을 떠올려서 작성하기)
- 과제형 실습(수업 시간 외에 과제를 해오도록 안내)
- 개인 프로젝트형 실습(수업 시간 외에 큰 규모의 과제를 혼자서 하도록 안내)
- 팀 프로젝트형 실습(수업 시간 외에 큰 규모의 과제를 수강생들과 조를 이뤄 하도록 안내)
- 기타: _____

컴퓨팅사고와데이터의이해 수업의 수업방식은 *
어떻나요?

만약 3점 이상을 택할 경우 아래 질문에 답해주세요

매우 불만족

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

매우 만족

어떤 방식으로 마음에 들지 않으신가요?

ex) 비전공자에게 불필요한 이론 수업이 들어있다, 비전공자에게 너무 어려운 내용의 코딩 수업이 있다 등등

내 답변 _____

컴퓨팅사고와데이터의이해 수업 혹은 과제 등으로 인해 다른 수업의 학업에 지장이 생기거나 개인 시간을 너무 할애한 경험이 있나요? *

- 네
- 아니오

만약 있었다면 어떤 경험이었나요?(선택)

내 답변 _____

컴퓨팅사고와데이터의이해 수업이 미래에 도움이 될 것 같다고 생각하나요? *

만약 3점 이상을 택할 경우 아래 질문에 답해주세요

매우 부정

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

매우 긍정

어떤 점이 미래에 도움이 될 것 같나요?

내 답변 _____

컴퓨팅사고와데이터의이해 수업의 난이도는 어땠나요? *

만약 3점 이상을 택할 경우 아래 질문에 답해주세요

매우 쉬움

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

매우 어려움

향후 어떤 방향으로 수업 난이도가 개선이 되면 좋을 것 같나요?

ex) 수업 자료에 코드 설명을 자세히 해주면 좋겠다, 과제나 문제의 난이도를 낮출 필요가 있다 등등

내 답변 _____

컴퓨터사고와데이터의이해 수업의 수업자료 질
은 어떨까요?

매우 불만족

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

매우 만족

알고리즘과게임콘텐츠(2학기) 수업 방식 중 해당
하는데 체크 표시를 해주세요(수강했을 경우만/
복수 선택)

- 이론 수업(특정 코딩의 역사, 이론, 컴퓨터 관련
역사나 정보 등)
- 실습형 수업(수업 시간에 한해 교수의 지도에
따라 코드 따라하기)
- 문제 실습형 수업(수업 시간에 한해 문제를 제시
해 코드 답안을 떠올려서 작성하기)
- 과제형 실습(수업 시간 외에 과제를 해오도록 인
내)
- 개인 프로젝트형 실습(수업 시간 외에 큰 규모의
과제를 혼자서 하도록 안내)
- 팀 프로젝트형 실습(수업 시간 외에 큰 규모의 과
제를 수강생들과 조율 이뤄 하도록 안내)
- 미수강
- 기타:

알고리즘과게임콘텐츠 수업의 수업방식은 어떨
까요?(0점은 미수강, 1점부터 매우 불만족)
만약 3점 이상을 택할 경우 아래 질문에 답해주세요

매우 불만족

- 0
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

매우 만족

어떤 방식으로 바뀌면 좋을 것 같나요?

내 답변

알고리즘과게임콘텐츠 수업 혹은 과제 등으로 인
해 다른 수업의 학업에 지장이 생기거나 개인 시
간을 너무 할애한 경험은 있나요?

- 네
- 아니오
- 미수강

만약 있었다면 어떤 경험이었나요?(선택)

내 답변

알고리즘과게임콘텐츠 수업이 미래에 도움이 될
것 같다고 생각하나요?(0점은 미수강, 1점부터 매
우 불만족)

만약 3점 이상을 택할 경우 아래 질문에 답해주세요

매우 반대

- 0
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

매우 긍정

어떤 점이 미래에 도움이 될 것 같나요?

내 답변

알고리즘과게임콘텐츠 수업의 난이도는 어떨나
요?(0점은 미수강, 1점부터 매우 쉬움)

만약 3점 이상을 택할 경우 아래 질문에 답해주세요

매우 쉬움

- 0
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

매우 어려움

향후 어떤 방향으로 수업 난이도가 개선이 되면 좋
을 것 같나요?

내 답변

사업 관련 설문

우리 학교가 SW중심대학에 선정되었고, 사업단
을 운영하는 것을 알고 계신가요?

- 네
- 아니오

SW중심대학사업단의 기초 교육 방향성



위 사전을 본 적이 있으신가요? *

- 네
- 아니오

위 설명이 실제 받은 교육과 부합한가요? *

매우 반대

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

매우 긍정

본인은 상명대의 의무 고딩 교육에 대해 찬성하시
나요?

매우 반대

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

매우 찬성

만약 반대하신다면 그 이유는 무엇인가요? *

내 답변

만약 찬성하신다면 그 이유는 무엇인가요? *

내 답변

뒤로

다음

양식 지우기

뒤로

다음

양식 지우기

인터넷 개인방송의 부정적 영향과 규제 방안

목차

1. 서론
 2. 인터넷 개인방송 현황
 - 2.1. 인터넷 개인방송의 영향력 확대
 - 2.2. 레거시 미디어와의 차이
 3. 인터넷 개인방송의 문제점
 - 3.1. 잘못된 정보 제공
 - 3.2. 자극적이고 선정적인 콘텐츠
 - 3.2.1. 신체 노출
 - 3.2.2. 신체적 폭력
 - 3.2.3. 음주
 - 3.3. 폭력적인 언어 사용
 4. 인터넷 개인방송 문제 해결 방안
 - 4.1. 담당 부서 신설
 - 4.2. 플랫폼 가이드라인 제시
 - 4.3. 미디어 리터러시 교육 강화
 5. 결론
- 참고 문헌

1. 서론

인터넷 개인방송은 음성과 문자 등 다양한 수단을 통해 실시간으로 상호 소통하면서 진행되는 미디어 유형이다. 인터넷의 보급과 기술의 발달, 다양한 방송 플랫폼의 등장으로 콘텐츠 제작이 점차 간편해지면서 1인 창작자에 의한 인터넷 개인방송은 꾸준히 증가하고 있다. 특히 팬데믹 시기 미디어 접촉이 증가하면서 성인의 97%¹⁾, 청소년의 93%²⁾가 인터넷 개인방송 관련 콘텐츠를 접하고 있을 만큼 대중화되었다.

인터넷 개인방송이 급속도로 확대되면서 자극적이고 선정적인 콘텐츠 역시 경쟁적으로 증가해 왔다. 2019년 연간 171건이었던 음란·선정 심의 건수는 2023년 8월까지 723건으로 크게 늘어났다. 인터넷 개인방송은 실시간으로 상호 간 소통이 이뤄지기 때문에 시청자가 방송인에게 몰입하는 경향이 강하며 방송인의 행위나 사고를 모방하거나 내면화하는 경우가 많다. 이러한 이유에서 시청자의 일탈 행위로 이어질 수 있는 자극적인 콘텐츠나 행위는 심각한 사회 문제로 여겨지고 있다.

인터넷 개인방송에서 창작자의 반사회적 행동을 규제하기 위한 시도는 사회 전반에서 꾸준히 있어 왔다. 20대 국회에서 도로교통법 개정 등 인터넷 방송을 규제하기 위한 법안을 발의했던 것이 대표적이다.³⁾ 그러나 인터넷 개인방송을 규정하는 것에서부터 어려움을 겪었고, 인터넷 개인방송의 특성을 고려한

1) 김종민, 성인 97% "인터넷 개인방송 시청"...최근 콘텐츠는 '먹방'이 1위, 뉴시스, 2021.02.24., <https://mobile.news1.com/view.html?ar_id=NISX20210223_0001347947>

2) 김지연 외, 2020년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사, 2020, 50p.

3) 금준경, 인터넷방송 정부 심의? 법으로 BJ 퇴출? 영터리 법안 쏟아진다, 미디어오늘, 2018.01.11., <<https://www.mediatoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=140713>>

규제가 제시되지 않으면서 혼란이 계속되고 있다.

인터넷 개인방송이 대중적인 콘텐츠로 자리잡으면서 1인 창작자들의 영향력은 지속적으로 확대되고 있다. 이들은 개인 방송 채널과 Youtube, 최근에는 TV 방송에까지 출연하며 수많은 개인 팬들에게 영향력을 행사하고 있다. 이렇듯 높은 인지도와 영향력을 보유한 창작자가 물의를 빚었을 때 생기는 사회적 파급력은 무시하기 어렵다. 실시간으로 진행되는 개인방송의 특성상 내용의 사전 검열이 어렵기 때문에 적절한 규제를 도입하는 것은 문제 방지에 있어 필수적이라고 할 수 있다.

따라서 이 글에서는 인터넷 개인방송의 현황과 방송 콘텐츠의 구체적인 문제점을 살펴보고 해외의 사례 등을 참고하여 해결방안을 제시하고자 한다.

2. 인터넷 개인방송 현황

2.1. 인터넷 개인방송인의 영향력 확대

인터넷 개인방송은 팬데믹 시기를 거치면서 급격하게 대중화되었다. 기존의 사회 활동 대부분이 온라인으로 진행되며 사람들의 미디어 접촉이 늘어났고, 사회와 단절되어 고립감을 느끼는 사람들이 실시간으로 소통하고 참여하며 유대감을 형성하는 인터넷 개인방송에 흥미를 느꼈기 때문이다. 청소년의 경우 현실에서의 탈출이나 유대관계 형성, 자극 추구 등이 인터넷 개인방송 시청의 주요 동기인 것으로 조사되었다⁴⁾.

팬데믹 시기 개인방송의 활성화 정도를 알아보기 위해 2019년부터 2022년까지 아프리카TV 연간 누적시청자 상위 5명의 방송시간당 평균 시청자 수를 조사하였다.

<표 1> 아프리카TV 연간 누적시청자 상위 5인의 방송시간당 시청자 수
(단위 : 명 / 자료 : 풍투데이, 아프리카TV 제공)

분류	2019년	2020년	2021년	2022년
시간당 평균 시청자	53,575	72,892	60,369	71,191
최고 평균 시청자	83,982	148,642	80,847	104,149
최저 평균 시청자	31,438	40,630	41,672	36,479

<표 1>을 통해 팬데믹 시기에 평균적으로 30% 가량 방송 시청자가 증가한 것을 확인할 수 있다. 인터넷 개인방송인들은 실시간 방송을 통해 수많은 개인 팬을 확보하고 높은 인지도를 가진 셀럽으로 변화했다. 이들은 이제 기존의 개인방송 플랫폼에서만 활동하는 것이 아니라 TV 프로그램 출연이나 스포츠 행사참여 등 적극적인 대외활동을 이어나가면서 사회 전반에 영향력을 행사하고 있다. <그림 2>⁵⁾, <그림 3>⁶⁾를 통해 인터넷 개인방송인의 활발한 대외활동을 확인할 수 있다.

이렇듯 개인방송이 영역을 점차 확대하고 있지만 부작용을 방지할 뚜렷한 규제는 없다. 팬데믹 시기 방송인과 강한 유대관계를 맺은 팬들은 방송에서 나타나는 행동 등에 큰 영향을 받는다. 인터넷 개인방송의 시청자는 아직 내적으로 충분히 성숙하지 못한 청소년 등 젊은 층이 대부분이기 때문에 방송인의 몰상식한 행동이나 생각이 청소년의 건전한 성장과 발달을 저해할 수 있다는 지적이 꾸준히 제기되어 왔다.

4) 방송통신심의위원회, 어린이·청소년 인터넷 개인방송 이용실태조사, 2018, 19p.

5) "[HOT] Be recognized. 진짜 사나이 300 20181221.", 유튜브 비디오, 2:56. 게시자 "MBCentertainment," 21 12, 2018. <<https://www.youtube.com/watch?v=a7aCHuUJS6Q>>

6) "시구로 네이버 메인 등극ㄸㄸ," 유튜브 비디오, 9:35. 게시자 "쵸단," 19 08, 2023. <<https://www.youtube.com/watch?v=QmOEk7peKdM>>



<그림 1> 스트리머 감스트의 진짜 사나이 출연분

<그림 2> 스트리머 쇼단의 야구 경기 시구 모습

2.2. 레거시 미디어와의 차이

레거시 미디어란 TV, 잡지, 신문, 영화 등 정보화 시대 이전을 지배했던 전통적인 대중매체를 말한다⁷⁾. 인터넷 개인방송에는 레거시 미디어와 구별되는 요소가 존재한다. 과거 유행했던 게임방송이나 먹방 뿐 아니라 뷰티, 아웃도어 등 콘텐츠가 다양해지면서 매체 특성 역시 복잡해지고 있다. 그중 몇 가지를 살펴보겠다.

첫째, 송신과 수신이 동시에 이루어진다. 방송법에 따르면, ‘방송’은 ‘방송 프로그램을 기획·편성 또는 제작하여 이를 공중(시청자)에게 전기통신설비에 의하여 송신하는 것’으로 규정된다. 인터넷 개인방송에서는 채팅이나 메시지 전달 수단을 통해 방송인과 시청자, 혹은 시청자와 시청자 간 상호작용과 자유로운 소통이 이루어진다⁸⁾. 이렇듯 송신과 수신이 동시에 이루어지며 별도의 설비도 필요하지 않다는 점에서 ‘방송’의 개념과 구분된다고 볼 수 있다.

둘째, 실시간성을 가진다. 해외 문헌에서는 인터넷 개인방송의 특성을 “라이브 스트리밍(live streaming)이 가능하여 실시간으로 방송과 시청이 이루어진다”고 제시하였다. 인터넷 개인방송은 언제 어디서나 자유롭게 접근할 수 있고, 방송을 시작하는 것부터 종료하는 것까지 모든 방송활동이 실시간으로 이루어진다.

셋째, 콘텐츠 형식과 내용이 자유롭다. 방송법상의 ‘방송’은 전통적으로 공공재적 성격을 가지며 공동체 유지 등을 위해 보편적 서비스의 제공이 요구된다⁹⁾. ‘방송’은 기획된 콘텐츠를 편성하여 불특정 다수에게 일방적으로 송신하기 때문에 공동체 가치에 위배되는 내용이 큰 문제가 될 수 있기 때문이다. 그러나 인터넷 개인방송에서는 소비자가 원하는 콘텐츠를 선택해 시청하는 게 일반적이다. 이로 인해 요구되는 공공성의 수준이 낮고 보편적 서비스의 개념이 희미하다고 볼 수 있으며, 창작자는 자신만의 콘텐츠를 자유로운 형식으로 제작해 시청자에게 제공하고 있다.

인터넷 개인방송은 실시간 쌍방향 소통이 가능하고 자유로운 형태로 진행되는 방송이라고 정리할 수 있다. 시·공간, 형태에서의 자유는 레거시 미디어에서 찾아보기 어려운 독창적이고 흥미로운 콘텐츠를 제공하는 장점을 가진다. 그러나 사전에 충분히 기획과 검증되지 않은 내용이 실시간으로 방송되기 때문에 사회적 물의를 일으키기도 하며 앞서 설명한 인터넷 개인방송인의 영향력 확대에 의해 이러한 문제가 가지는 파급력은 지속적으로 커지고 있다.

3. 인터넷 개인방송의 부정적 영향

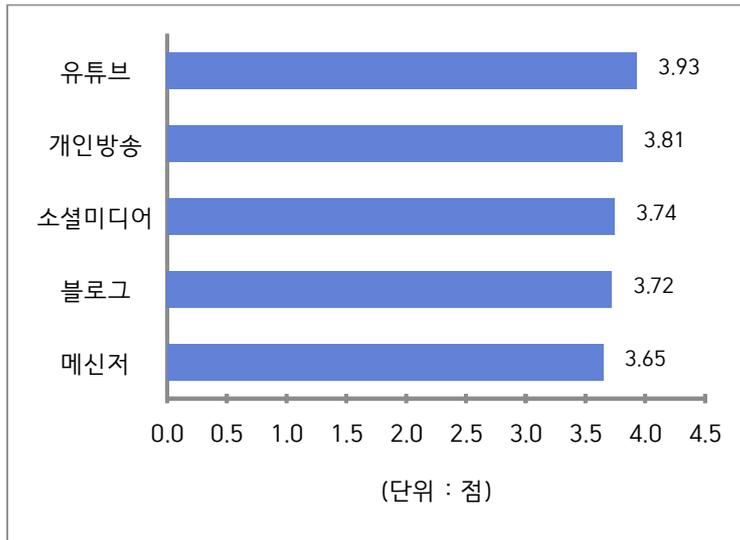
7) 한국게임정책자율기구, 한국게임정책자율기구, 제3호 GSOK 정책연구 ‘레거시 미디어와 폭력성에 관한 비판적 검토’ 발간, 2024.01.30., <<http://www.gsok.or.kr/gsok-news/?mod=document&uid=2985>>

8) 조윤희, 임소혜, 실시간 인터넷 1인 방송의 상호작용성이 의사사회적 상호작용, 사회적 실재감, 몰입감에 미치는 영향: 이용 동기의 조절 효과를 중심으로, 방송통신연구 통권 제 105호, 한국방송학회, 2019, 83-84pp.

9) 임한술, 정창원, 국내외 인터넷 개인방송 규제현황 및 규제 방향성 제언, 한국콘텐츠학회 논문지 2권 20호, 한국콘텐츠학회, 2020, 250p.

3.1. 잘못된 정보 제공

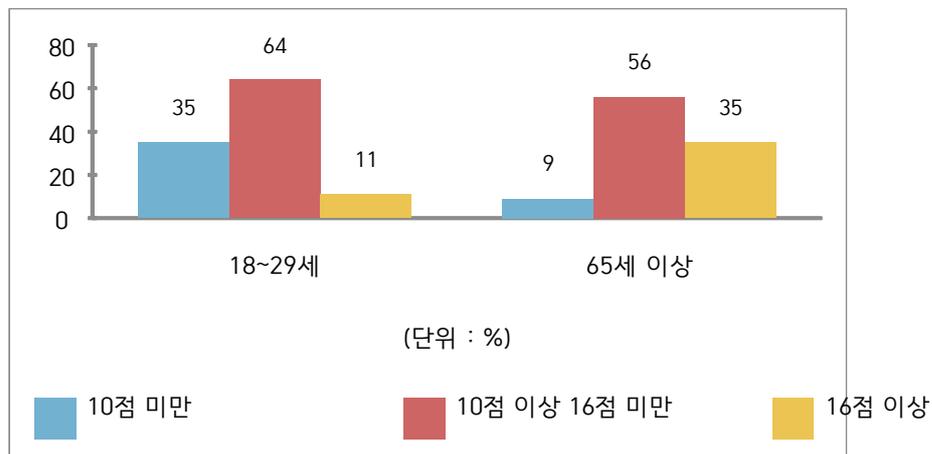
인터넷 개인방송의 영향력이 확대되면서 창작자들은 불특정 다수에게 많은 정보를 발산하고 있다. 문제는 언제 어디에서 누구나 쉽게 콘텐츠를 제작할 수 있고, 실시간으로 소통이 이루어지는 특성상 사전에 충분히 검증되거나 검열되지 않은 잘못된 정보까지 제공되거나 확산될 수 있다는 것이다. <그림 3>은 대한민국의 성인 1,000명을 대상으로 허위정보의 주된 접촉 경로를 설문조사한 결과이다¹⁰⁾.



<그림 3> 허위정보 경험의 주요 채널

<그림 3>을 통해 사람들이 개인방송을 허위정보의 주요 접촉 경로로 인식하고 있음을 확인할 수 있다. 검증되지 않은 정보가 실시간으로 무분별하게 공유되는 소셜 미디어보다 더 많은 허위정보를 제공한다는 인식에서 인터넷 개인방송에서의 허위정보가 가진 파급력과 영향력을 알 수 있다.

젊은 층이 주로 시청하는 인터넷 개인방송에서 제공되는 허위정보는 더욱 큰 파급력을 가질 수 있다. <그림 4>는 뉴스 헤드라인의 진위 여부를 질문해 허위정보 식별능력을 최고 20점으로 평가한 설문조사 결과이다.



<그림 4> 허위정보 식별능력 평가 결과

<그림 4>를 통해 젊은 층의 허위정보 식별이 노년층에 비해서도 부족하다는 걸 확인할 수 있다. 또한

10) 박아란, 미디어 정책리포트 2020년 7호 <뉴스 미디어 및 허위정보에 대한 인식조사>, 2020.12.10., 5p.

이 연구에서는 인터넷 공간에서 오래 머무를수록, 인터넷에서 뉴스를 많이 접할수록 잘못된 정보에 취약한 것으로 조사되었다.¹¹⁾ 이렇듯 부족한 젊은 층의 허위정보 식별능력을 고려했을 때, 개인방송에서의 가짜뉴스 확산은 반드시 인식하고 대응해야 할 중요한 사회 문제라고 할 수 있다.

3.2. 자극적이고 선정적인 콘텐츠

3.2.1. 신체 노출

인터넷 개인방송은 전통적인 미디어와 달리 대부분의 수익이 시청자로부터 직접적인 후원을 통해 발생한다. 이로 인해 결제를 부추기기 위한 과도하게 자극적이고 선정적인 콘텐츠가 난무하고 있다. <표 1>은 인터넷 개인방송에서 심의된 방송 건수를 연도·유형별로 정리한 것이다.

<표 1> 인터넷 실시간 개인방송 연도별유형별 심의현황
(단위: 건 / 자료: 방송통신위원회 제공)

구분	2019년	2020년	2021년	2022년	2023.08	합계
도박	13	0	13	1	9	36
불법식·의약품	0	0	0	0	0	0
음란·선정	171	164	97	131	723	1,286
권리 침해	13	0	9	2	0	24
기타법령위반	340	71	105	138	49	703
합계	537	235	224	272	781	2049

<표 1>을 통해 최근 선정적이고 자극적인 개인방송 콘텐츠가 급격히 증가했음을 확인할 수 있다. 인터넷 개인방송은 ‘방송’이 아닌 ‘정보통신’으로 규정되기 때문에 불법·유해정보에 대해 엄격한 심의가 적용되지 않는다. 또한 영상의 업로드가 아닌 실시간 중계이기 때문에 시청자 다수의 즉각적인 신고 없이는 불법 행위가 이뤄지더라도 즉각적인 제재와 관리가 사실상 불가능하다.

일부 방송인들은 이러한 허점을 파고들어 방송의 다시보기 영상물 등 흔적을 남기지 않는 것으로 음란 방송에 대한 심의를 피하고 있다. 이런 방송의 경우 연령 제한 없이 방송되는 경우가 많아 미성년자도 쉽게 접근할 수 있는 것으로 나타났다¹²⁾.

이렇듯 음란·선정 방송은 빠르게 증가하고 있으며 미성년자도 쉽게 접근할 수 있는 플랫폼에서 불법 행위가 적나라하게 일어나고 있다. 그러나 실시간 방송의 특성상 추적과 관리가 쉽지 않고, 설령 제재가 이뤄진다고 하더라도 다른 플랫폼으로 옮겨가거나 새로운 계정을 통해 방송하는 경우 실질적인 제재가 이뤄지지 않는 등 해결에 어려움을 겪고 있다.

3.2.2. 신체적 폭력

경쟁적으로 자극적인 콘텐츠를 찍어내는 방송 행태는 노골적인 폭력으로 이어지기도 한다. <그림 5>¹³⁾는 한 인터넷 개인방송인의 폭행 장면이 그대로 방송에 노출된 것이다.

11) Danielle Ellis, “Cambridge psychologists develop new test to measure a person’s susceptibility to misinformation,” news medical, Jun 28, 2023, <<https://www.news-medical.net/news/20230628/Cambridge-psychologists-develop-new-test-to-measure-a-persons-susceptibility-to-misinformation.aspx>>
 12) 박창주, “방송 아닌 통신이라서?...’심의 사각지대’서 활개친 유튜브들, 노컷뉴스, 2023.04.08., <<https://www.nocutnews.co.kr/news/5923934>>
 13) 이선명, 도 넘은 인터넷 개인 방송, 이번엔 피투성이 폭행 장면 생방송, 스포츠경향, 2019.09.28., <https://sport.s.khan.co.kr/entertainment/sk_index.html?art_id=201909281707003&sec_id=540201>

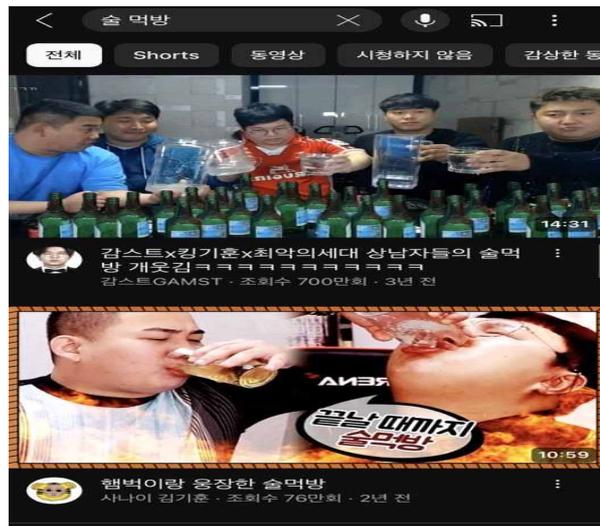


<그림 5> 실시간 개인방송에서 노출된 폭행 장면

이외에도 개인방송에서 실시간으로 반려견을 폭행하거나 극단적 선택 장면이 방송되는 등 폭력적이고 잔혹한 콘텐츠가 난무하고 있다¹⁴⁾. 인터넷 개인방송의 경우 시청자가 방송 콘텐츠에 실시간으로 참여하거나 방송인과 소통하면서 강하게 몰입하기 때문에 이러한 폭력적인 행동과 사고를 시청자가 쉽게 모방하거나 내면화할 수 있다는 점에서 더욱 큰 문제가 되고 있다.¹⁵⁾

3.2.3. 음주

인터넷 개인방송에서 술을 마시는 장면은 드물지 않다. <그림 6>은 유튜브에 ‘술 먹방’을 검색했을 때의 결과 중 일부이다.



<그림 6> 유튜브 ‘술 먹방’ 검색 결과

14) 김세린, 반려견 폭행하고 후원 유도…'학대 생중계' 유튜브에 '발각', 한국경제, 2024.01.22., <<https://www.hankyung.com/article/2024012222397>>

15) 박현재, 이주영, 이정훈, 인터넷 개인방송 몰입과 시청자 참여의향에 대한 연구, 한국IT서비스학회 학술대회 논문집 2020. 1, 한국IT서비스학회, 2020, 713p.

<그림 6>에서 확인할 수 있듯 유명 방송인들이 업로드한 조회수 수백만 회 이상의 영상들도 찾아볼 수 있다. 그러나 이 영상들 대부분은 성인 인증 절차 없이 시청 가능한 영상들이다. 미성년자에게 허용되지 않는 음주 행위가 담긴 영상임에도 인터넷 개인방송에서 음주는 시청자와 친숙한 소통의 수단이라는 명목 하에 엄격하게 관리되지 않는 경우가 많다.

또한 음주를 일종의 도전으로 여기는 경우도 있다. 가능한 한 많은 양의 술을 마시거나, 도수가 높은 술을 마시는 등 무리한 음주 행위를 ‘챌린지’ 등의 이름을 붙여 방송하기도 한다.

이렇듯 음주를 긍정적으로 묘사하는 것은 시청자의 행동에 큰 영향을 줄 수 있다. 연구에 따르면, 드라마와 예능 등 미디어에서의 음주 장면에 대한 노출이 많아질수록 음주가 증가하는 것으로 나타났다¹⁶⁾. 특히 인터넷 개인방송은 실시간으로 방송이 이뤄지기 때문에 무리한 음주로 인한 다툼, 폭력 등이 여과 없이 송출될 수 있어 더욱 경각심이 필요하다.

3.3. 폭력적인 언어 사용

인터넷 개인방송에서는 폭력적이고 공격적인 언어가 자주 사용된다. 개인방송을 진행하는 한 유튜버의 영상 30개를 분석한 결과, 15.9초마다 비속어가 등장하는 것으로 나타났다¹⁷⁾. 이러한 언어 사용은 시청자를 끌어들이는 수단이기도 하고, 지상파 방송에서 찾을 수 없는 자극을 원하는 시청자들의 암묵적 요구나 이러한 기대에 부응해야 한다는 방송인의 인식에서 발생하기도 한다¹⁸⁾.

인터넷 개인방송에서 사용되는 공격적인 언어는 언어적으로 충분히 성숙하지 못한 청소년들에게 부정적 영향을 준다. 인터넷 개인방송의 경우 시청자가 콘텐츠 창작자에게 호감과 애정을 가지기 때문에 더욱 강하게 영향을 받거나 모방하는 경향이 나타난다. 연구에 의하면, 인터넷 개인방송을 1회라도 접한 청소년은 그렇지 않은 청소년에 비해 언어폭력성이 더 높았으며 성인방송 등 선정적인 콘텐츠를 이용한 청소년의 경우 더욱 두드러졌다¹⁹⁾.

단순 욕설 등 비속어 이외에도 갈등을 조장하는 차별·혐오적인 표현이 사용되는 경우도 많다. 방송통신위원회에 의하면 2016년부터 2020년 8월까지 불법 행위에 따른 인터넷 개인방송 시정요구 211건 중 차별·비하 등으로 인한 것이 21건으로 욕설(30건)과 큰 차이가 없는 것으로 나타났다. 이러한 공격적 언어 사용은 갈등을 유발하고 시청자들의 언어폭력성에 부정적 영향을 미치는 등 많은 문제를 야기하지만 그 심각성을 정량적으로 측정하기가 어렵기 때문에 규제에도 어려움을 겪고 있다.

4. 인터넷 개인방송 문제 해결 방안

4.1. 담당 부서 신설

국내에서 인터넷 개인방송의 법적인 규제는 방송통신심의위원회의 심의가 전부다. 심의는 이용자의 신고나 기관의 자체 모니터링을 통해 이루어진다. 그러나 국내에서 이러한 업무를 맡을 인력과 예산은 턱없이 부족하다. 음란·선정 심의 건수가 2019년 171건에서 2023년 723건으로 크게 증가했지만 심의와 시정요구를 담당하는 직원은 5년째 1명에 불과하며 개인방송 모니터링 인력은 2019년 45명에서 2023년 2

16) 박가영 외, 미디어음주장면 노출이 성인 음주문제수준에 미치는 영향: 긍정적 음주기대, 음주동기의 매개효과, 보건교육건강증진학회지 38권 5호, 한국보건교육건강증진학회, 2021, 40p.

17) 표정우, 청소년 10명 중 9명이 시청하는 인터넷 개인방송, 16초에 한 번씩 비속어 등장?, 퍼블릭뉴스, 2022.07.11., <<https://www.psnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=2011134>>

18) 채성욱, 송해지, 인터넷 개인 방송 진행자들의 일탈 방송의도에 영향을 미치는 요인: 시청자의 사회적 압력 관점에서, 지식경영연구 23권 2호, 한국지식경영학회, 2022, 184p.

19) 송주희, 청소년의 인터넷 개인방송 시청에 따른 언어폭력의 차이, 우석대학교 석사학위논문, 2022, 45p.

5명으로 오히려 줄어들었다²⁰). 지속적으로 방송 플랫폼이 확대되는 상황에서 열악한 여건은 심의 수준을 떨어뜨릴 수밖에 없다. <표 2>는 인터넷 개인방송 심의 및 시정요구 연도별 현황을 나타낸 것이다.

<표 2> 인터넷 개인방송 심의 및 시정요구 현황
(단위: 건 / 자료: 방송통신심의위원회)

구분	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년	합계
심의	481	537	235	224	272	1,749
시정요구	84	21	27	4	34	170

<표 2>를 통해 실제 개인방송 심의 중 시정요구로 연결되는 비율은 10%를 밑돌고 있음을 확인할 수 있다.

열악한 심의 여건을 개선하고 자율규제의 구체적 방향성을 설정하기 위해서 담당 부서를 신설할 필요가 있다. 영국의 경우, 전통적인 방송통신 규제기관인 Ofcom과 VOD 서비스를 규제하는 독립기구 ATVOD의 협업을 통해 인터넷 개인방송을 규제했다. ATVOD가 콘텐츠를 분류 및 심의, 제재하면 Ofcom이 제재의 방향성을 조정하는 공적규제와 자율규제의 협력 체제였다²¹).

국내의 경우 ATVOD와 유사한 역할을 하는 클린인터넷방송협회가 있지만 2018년 이후 별다른 활동이 없는 상태다²²). 국내 인터넷 방송규제는 제 역할을 하지 못하는 협의회와 열악한 심의 여건, 플랫폼 기업의 방치에 가까운 자율규제로 인해 제대로 이루어지지 않고 있다. 따라서 개인방송 담당 부서를 신설하여 협의회와 지속적으로 규제안을 논의하고, 협의회 자체적으로 인터넷 개인방송을 규정하고 심의, 제재할 수 있도록 촉진하여 규제의 이원화가 이루어진다면 빠르게 변화하는 미디어 환경에 발맞출 수 있을 것으로 예상된다.

4.2. 플랫폼 자율규제 가이드라인 제시

인터넷 개인방송은 다양한 창작자들에 의해 서로 성향이 다른 플랫폼 상에서 진행된다. 또한 미디어 환경의 변화에 따라 지속적으로 변화하고 있다. 이러한 특성상 인터넷 개인방송 전체에 대한 공적 규제는 불가능하다고 할 수 있다. 규제의 대상을 명확히 규정하는 것 자체가 어려울 뿐 아니라 지속적으로 변화하는 매체에 기존의 규제 내용이 적용되지 않거나 과거의 규제 내용과 충돌하는 등 혼란이 가중될 우려가 높다. 또한 다양한 방송 유형을 고려하지 않은 획일화된 공적 규제는 특정 플랫폼 기업의 사업성을 해치는 등 차별적인 규제가 될 수 있다. 이렇듯 공적 규제가 현실적으로 어렵기 때문에 플랫폼 기업의 자체적인 규제안은 필수적이다.

그러나 플랫폼의 자체 규제를 완전히 자율화시킬 경우 기존의 인터넷 개인방송 폐단은 사라지지 않을 가능성이 높다. 개인방송인이 자극적이고 반사회적인 행동을 통해 시청자를 모으고 수익을 창출하면 플랫폼 기업에도 이익이 되고, 심의를 통해 시정요구가 들어온 뒤에야 방송인에게 제재를 가하는 등 소극적인 사후처리만 하더라도 법적인 책임이 없기 때문이다.

이러한 문제를 해결하기 위해서는 앞서 언급했던 개인방송 담당 부서와 클린인터넷방송협회가 논의를 통해 미성년자 보호와 폭력 방지 등 필수적인 사회적 가치가 담긴 규제안을 제시해야 한다. 나아가 플랫폼 기업이 규제안의 내용을 수용한, 각자의 사업 환경에 맞는 플랫폼 자체의 규제 체계를 만들 수 있도록 협의회와 부서, 기업이 서로 소통하고 협의할 수 있는 체계를 구성해야 한다. 담당 부서와 협의회가

20) 송길용, 음란·선정적 인터넷 개인방송 심의, 모니터링 인원 절반 줄어, 매일타임즈, 2023.10.30., <<http://www.mtime.co.kr/news/articleView.html?idxno=43041>>

21) 한국방송통신전파진흥원, 1인 미디어에 대한 규제 논란과 해외 주요 사례, 2017, 7p.

22) 진현진, 클린인터넷방송협회 출범, "선정적 인터넷방송 자율규제로 바로잡아야", 디지털타임즈, 2017.12.06., <https://www.dt.co.kr/contents.html?article_no=2017120602109931043004>

지속적으로 모니터링과 심의를 통해 플랫폼이 적절한 자체 규제를 유지하고 개인 방송인들이 이를 준수할 수 있도록 촉진한다면 보다 효율적이고 지속 가능한 방송규제 환경이 만들어질 것으로 예상된다.

4.3. 미디어 리터러시 교육 강화

인터넷 개인방송에서의 허위정보 문제를 해결하기 위해서는 이용자들이 높은 수준의 정보구별능력을 갖추는 것이 효과적이다. 법적 규제가 미흡하고 선제적인 검열이나 검증이 이루어지지 않는 인터넷 개인방송 특성상 허위정보의 전파를 원천적으로 차단할 수 없기 때문이다. 청소년의 63%가 온라인 동영상 통해 뉴스를 접하고²³⁾, 점차 뉴스 매체를 이용하는 시간이 짧아지는 오늘날²⁴⁾ 미디어 리터러시 교육은 인터넷 개인방송 뿐 아니라 인터넷 사용 전반에 있어 매우 중요하다고 할 수 있다.

영국은 2009년 ‘디지털 브리튼’ 보고서 발표 이후 방송통신 규제기관인 Ofcom의 주도 하에 미디어 리터러시 증진을 목표로 어린이와 청소년의 교육을 지속적으로 진행하고 있다²⁵⁾. 영국은 6-11세의 나이에 정부 차원에서 제작한 교육자료를 통해 학습하고, 가장 허위정보에 취약한 시기에 미디어 콘텐츠 제작에 참여하는 경험을 통해 비판적 사고력을 키우고 있다.

영국의 사례는 전통적인 미디어 규제기관인 Ofcom과 공영방송인 BBC가 주도한 교육이라는 점에서 국내 미디어 리터러시 교육이 나아가야 할 방향을 보여준다고 할 수 있다. 갑작스럽게 교육과정에 미디어 리터러시를 포함하는 것은 근본적인 해결책이 되기 어렵다. 시간과 자원의 제약으로 심층적이고 연속적인 교육이 이뤄지기 어렵기 때문이다. 국내에서도 방송통신 규제기관이 주도적으로 연령별 교육 프로그램을 만들고 공영방송을 통해 촉진한다면 연속적인 학습을 통해 청소년의 부족한 허위정보 식별능력을 개선할 수 있을 것으로 생각된다.

5. 결론

인터넷 개인방송은 인터넷의 보급과 기술의 발전으로 빠르게 성장해 왔다. 특히 팬데믹 시기 실내에 머무르는 시간이 길어지고 사회와 단절된 사람들에게 실시간 소통과 참여 등을 강점으로 내세우며 인기를 끌었다. 앤데미에 접어든 오늘날에도 1인 창작자들은 수많은 개인 팬을 기반으로 높은 수준의 영향력과 인지도를 보유하고 있다. 그러나 검증이 이뤄지지 않고 누구나 참여할 수 있는 만큼 허위정보의 확산이나 선정적인 콘텐츠 등 사회적 문제 또한 발생했다. 실시간으로 소통하고 시청자가 참여하는 경험을 통해 방송인에게 몰입하는 개인방송의 특성으로 인해 시청자들은 방송인의 잘못된 행동에 큰 영향을 받고 있으며 개인방송의 위상이 높아질수록 잘못된 행동이 가지는 파급력 역시 계속해서 커지고 있다.

그러나 인터넷 개인방송은 기존의 미디어와 확실히 구별되는 특성과 지속적인 미디어 환경의 변화, 다양한 플랫폼과 방송 콘텐츠 등으로 인해 공적 규제가 이뤄지기 어렵다. 이러한 문제를 해결하기 위해 과거 영국의 방송통신 규제 체계를 참고해 협의회와 정부 부처의 이원화된 규제, 플랫폼 기업과의 협의를 통한 개별화된 자율 규제를 대안으로 제시하였다.

이 글은 다음과 같은 한계점을 내포하고 있다. 허위 정보 확산의 규제 방안을 구체적으로 제시하기보다 교육을 통해 미디어 이용자의 정보인식 수준을 향상시키는 수준에 그쳤다. 개인방송 담당 부서 신설을

23) 한국언론진흥재단, 10대 청소년 미디어 이용 조사, 2022.12.01.,

<https://www.kpf.or.kr/front/board/boardContentsView.do?board_id=246&contents_id=29ff236264724e3fbe02e544185aac03>

24) 한국언론진흥재단, 위의 글.

25) 임해원, '60년 역사' 영국의 미디어 리터러시 교육, 뉴스로드, 2020.12.16.,

<<https://www.newsroad.co.kr/news/articleView.html?idxno=15166>>

통한 공적 규제의 강화나 협의 체계 관련 법안 등 해결책의 구체성이 떨어지는 경우도 있었다. 마지막으로, 청소년을 대상으로 한 연구 결과가 많기 때문에 전 연령층을 대상으로 일반화하기 어려운 부분이 있다. 따라서 향후에는 전 연령층을 대상으로 연구를 수행하고 청소년 대상 연구와 비교하여 결론을 도출할 필요가 있다.

참고 문헌

- 김준경(2018), 인터넷방송 정부 심의? 법으로 BI 퇴출? 영터리 법안 쏟아진다, 미디어오늘, 2018.01.11., <https://www.mediatoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=140713>
- 김세린(2024), 반려견 폭행하고 후원 유도... '학대 생중계' 유튜브에 '발각', 한국경제, 2024.01.22., <http://www.hankyung.com/article/2024012222397>
- 김종민(2021), 성인 97% "인터넷 개인방송 시청"...최애 콘텐츠는 '먹방'이 1위, 뉴시스, 2021.2.24., https://mobile.newsis.com/view.html?ar_id=NISX20210223_0001347947
- 김지연, 김승경, 백혜정, 황여정, 최수정(2020), 2020년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사, 서울: 여성가족부 청소년보호환경과,
- 박가영, 조희정, 나세연, 이희종(2021), 미디어음주장면 노출이 성인 음주문제수준에 미치는 영향: 긍정적 음주기대, 음주동기의 매개효과, 보건교육건강증진학회지 38권 5호, 한국보건교육건강증진학회, 33-43쪽.
- 박창주(2023), "방송 아닌 통신이라서?"... '심의 사각지대'서 활개친 유튜브들, 노컷뉴스, 2023.04.08., <https://www.nocutnews.co.kr/news/5923934>
- 박현재, 이주영, 이정훈(2020), 인터넷 개인방송 몰입과 시청자 참여의향에 대한 연구, 한국IT서비스학회 학술대회 논문집 2020. 1, 한국IT서비스학회, 795-816쪽.
- 박아란(2020), 뉴스 미디어 및 허위정보에 대한 인식조사, 서울: 한국언론진흥재단.
- 송길용(2023), 음란·선정적 인터넷 개인방송 심의, 모니터링 인원 절반 줄어, 매일타임즈, 2023.10.30., <http://www.mtime.co.kr/news/articleView.html?idxno=43041>
- 송주희(2022), 청소년의 인터넷 개인방송 시청에 따른 언어폭력의 차이, 우석대학교 석사학위논문.
- 이두황, 정연보, 이상원(2018), 어린이·청소년 인터넷 개인방송 이용실태조사, 서울: 방송통신심의위원회.
- 이선명(2019), 도 넘은 인터넷 개인 방송, 이번엔 피투성이 폭행 장면 생방송, 스포츠경향, 2019.09.28., https://sports.khan.co.kr/entertainment/sk_index.html?art_id=201909281707003&sec_id=540201
- 임한솔, 정창원(2020), 국내외 인터넷 개인방송 규제현황 및 규제 방향성 제언, 한국콘텐츠학회 논문지 2권 20호, 한국콘텐츠학회, 248-264쪽.
- 임해원(2020), '60년 역사' 영국의 미디어 리터러시 교육, 뉴스로드, 2020.12.16., <https://www.newsroad.co.kr/news/articleView.html?idxno=15166>
- 조윤희, 임소혜(2019), 실시간 인터넷 1인 방송의 상호작용성이 의사사회적 상호작용, 사회적 실재감, 몰입감에 미치는 영향: 이용 동기의 조절 효과를 중심으로, 방송통신연구 통권 제 105호, 한국방송학회, 82-117쪽.
- 채성욱, 송혜지(2022), 인터넷 개인 방송 진행자들의 일탈 방송의도에 영향을 미치는 요인: 시청자의 사회적 압력 관점에서, 지식경영연구 23권 2호, 한국지식경영학회, 169-192쪽.
- 진현진(2017), 클린인터넷방송협의회 출범, "선정적 인터넷방송 자율규제로 바로잡아야", 디지털타임스, 2017.12.06., https://www.dt.co.kr/contents.html?article_no=2017120602109931043004
- 한국게임정책자율기구(2024), 한국게임정책자율기구, 제3호 GSOK 정책연구 '레거시 미디어와 폭력성에 관한 비판적 검토' 발간, 2024.01.30., <http://www.gsok.or.kr/gsok-news/?mod=document&uid=2985>
- 한국방송통신전파진흥원(2017), 1인 미디어에 대한 규제 논란과 해외 주요 사례, 서울: 한국방송통신전파진흥원

한국언론진흥재단(2022), 10대 청소년 미디어 이용 조사, 서울: 한국언론진흥재단

Ellis, Danielle, "Cambridge psychologists develop new test to measure a person's susceptibility to misinformation," News Medical, Jun 28, 2023.

청소년들의 사회적 미디어 사용실태의 문제점 및 해결방안

목차

1. 서론
 - 1.1. 연구 목적 및 배경
 - 1.2. 연구 방법
 2. 청소년들의 사회적 미디어 사용실태
 - 2.1. 청소년들의 사회적 미디어 사용량
 - 2.2. 청소년들의 사회적 미디어 사용의 긍정적인 면
 - 2.3. 청소년들의 사회적 미디어 사용의 부정적인 면
 3. 청소년들의 사회적 미디어 사용의 문제점
 - 3.1. 교육적인 측면
 - 3.2. 사회적인 측면
 - 3.3. 가정적인 측면
 4. 해결방안
 - 4.1. 가정
 - 4.2. 학교
 - 4.3. 정부
 - 4.4. 기업
 5. 결론
- 참고 문헌
- 부록

1. 서론

1.1. 연구 목적 및 배경

본 연구의 주된 목적은 정보통신 기술이 개발됨에 따라 발생하게 된 청소년들의 사회적 미디어 사용 문제에 대해 다루어 보고자 한다. 즉, 청소년들의 사회적 미디어 사용실태를 분석하고, 이로 인한 문제점을 규명하며, 이를 해결하기 위한 효과적인 해결방안을 모색하는 것이다.

2024년 6월 현재, 매우 빠르게 발전된 정보통신 기술 덕분에 우리는 카카오톡, 인스타그램, 페이스북, 틱톡, X(구 트위터) 등의 많은 사회적 미디어를 사용하며 편리하게 살아가고 있다. 그에 따라, 청소년들은 디지털 네이티브로서 사회적 미디어를 일상적으로 사용하며, 이는 그들의 사회적 관계, 자기 정체성 형성, 학업 성취도 등에 큰 영향을 미친다. 하지만 사회적 미디어의 과도한 사용은 청소년기 정서적 불안과 우울증, 사이버 괴롭힘, 중독성 등 여러 가지 부작용을 초래할 수 있다.

특히, 청소년기는 자기 정체성을 형성하고 사회적 관계를 확립하는 중요한 시기이다. 이 시기에 사회적 미디어의 부정적인 영향은 장기적인 심리적, 사회적 문제를 일으킬 수 있다. 예를 들어, 사회적 미디어에서의 '좋아요' 수와 같은 외적 평가에 과도하게 의존하게 되면 자기 존중감이 저하 될 수 있으며, 이는 전반적인 정신 건강에 부정적인 영향을 미칠 수 있다. 또한, 사이버 괴롭힘은 피해 청소년들에게 심각한 정신적 고통을 안겨주며, 이는 학교생활 및 대인 관계에 부정적인 영향을 미친다.

이에 따라, 본 연구는 청소년들의 사회적 미디어 사용실태를 구체적으로 조사하고, 그로 인한 문제점을 심층적으로 분석하고자 한다. 또한, 이러한 문제를 해결하기 위한 교육적, 정책적 방안을 제시함으로써, 청소년들이 더욱 건강하고 긍정적인 방식으로 사회적 미디어를 사용할 수 있도록 하는데 기여하고자 한다. 이를 통해 청소년들이 사회적 미디어 사용을 줄일 수 있고, 사회적 미디어를 사용할 때에도 긍정적인 상호작용을 증진하고, 건전한 자기 정체성을 형성할 수 있도록 돕는 것이 궁극적인 목표이다.

결론적으로, 본 연구는 청소년들의 사회적 미디어 사용과 관련된 다양한 문제를 종합적으로 검토하고, 이를 해결하기 위한 실질적인 방안을 제시함으로써, 청소년들의 건강한 발달과 긍정적인 사회적 관계 형성에 기여할 수 있을 것이다.

1.2. 연구 방법

먼저, 이 글의 연구 대상인 '청소년'의 개념에 대해 정의하고자 한다. 청소년에 대한 연령규정이 기관이나 법규, 사회적 통념마다 다르기 때문이다. '청소년 기본법'에서는 만 9세 이상 24세 이하인 사람을 의미¹⁾한다고 소개되어 있고, 형법에서는 형사미성년자는 만 14세 미만으로 규정²⁾되어 있으며, 민법에서는 만 19세 미만을 미성년자 즉 청소년으로 규정³⁾하고 있다. 그리고 게임산업법에서는 만 18세 미만을 청소년으로 규정⁴⁾하고 있으며, 공연법에서는 만 18세 미만을 연소자 즉, 청소년으로 정의⁵⁾하고 있다. 마지막으로 일 10반적인 사회적 통념으로는 영어권에서는 만 12세에서 18세 사이를 청소년으로 인식⁶⁾한다고 소되어 있

1) 국가법령정보센터, 청소년 기본법, 2024.3.26., <Law.go.kr>.

2) 국가법령정보센터, 형법, 2024.2.9., <<https://www.law.go.kr/lsInfoP.do?lsiSeq=253323&efYd=20240209#0000>>.

3) 국가법령정보센터, 민법, 2024.5.17., <law.go.kr>.

4) 국가법령정보센터, 게임산업진흥에 관한 법률, 2024.3.22., <<https://www.law.go.kr/lsInfoP.do?lsiSeq=>

5) 국가법령정보센터, 공연법, 2024.3.22., <<https://www.law.go.kr/%EB%B2%95%EB%A0%B9>>.

6) Wikanda Chalermchutidej 5 others, *Sleep, social media use and mental health in female adolescents aged 12 to 18 years old during the COVID-19 pandemic*, BMC vol.398, BMC Pediatrics, 2023, p.1.

다. 이렇게 다양한 청소년의 정의가 있어 이 글에서 나오는 청소년의 정의가 필요하다. 그래서 현재 2024년 6월 기준 중학교와 고등학교 및 이와 유사한 기관에 다니는 학생들을 청소년이라고 정의를 하였다.

그리고 '사회적 미디어'라는 단어도 너무 광범위해 이 단어도 정의해보고자 한다. 참고로, 국내에는 사회적 미디어에 대한 정의가 제대로 된 사전이 없어 외국의 한 사전을 참고하였다. 먼저, 인터넷 기반 애플리케이션의 의미에서 사회적 미디어는 웹 2.0의 이념적 및 기술적 기반 위에서 구축된 인터넷 기반 애플리케이션을 의미하며, 여기에는 블로그, 소셜 네트워킹 사이트, 위키, 포럼 등이 포함된다고 소개되어 있다. 그리고, 전자 통신 분야에서는 메리엄-웹스터 사전에서는 사회적 미디어를 웹사이트와 같은 전자 통신의 형태로 정의하며, 이를 통해 사용자들이 온라인 커뮤니티를 형성하고 정보를 공유한다고 설명하고 있다. 그리고 사회적 상호작용 매체에서는 옥스퍼드 레퍼런스에서 사회적 미디어를 사람들 간의 사회적 상호작용을 가능하게 하는 넓은 범주의 통신매체로 정의하고 있으며, 여기에는 뉴스그룹, 대규모 다중 사용자 온라인 게임, 소셜 네트워킹 사이트 등이 포함된다고 소개하고 있다. 이렇게 다양한 사회적 미디어의 정의에서 이 글에서는 사회적 미디어를 우리가 다른 사람과 소통하며 즐기는 플랫폼인 카카오톡, 인스타그램, 페이스북, X(구 트위터), 틱톡 등의 소셜 네트워크 시스템을 사회적 미디어로 정의하였다.

이 연구에서는 '문헌연구법'과 '질문지법'을 사용하였다. 먼저 청소년들의 사회적 미디어 사용 현황을 파악하기 위해 앞서 청소년을 정의한 부분을 토대로 약 300명의 중학교 1학년 ~ 고등학교 3학년 학생들에게 설문조사를 진행하였다. 설문조사 기간은 2024년 5월 10일부터 2024년 5월 24일까지로 설정하여 약 2주간 실시하였다. 1번 문항이 청소년이 아닌 사람의 응답을 막기 위한 질문인 나이를 묻는 질문이었다는 점을 고려해 총 6문항, 실질적으로는 5문항으로 구성되었다. 전체적인 설문지는 부록에 첨부하였다.

그리고, 이 연구에서는 청소년들의 사회적 미디어 사용실태의 문제점을 해결하기 위한 방안을 도출해내고, 청소년과 사회적 미디어의 정의를 정확히 하기 위해 문헌연구법을 사용하였다. 또한, 이를 통해 결론도 도출해내고자 하였다.

2. 청소년들의 사회적 미디어 사용실태

2.1. 청소년들의 사회적 미디어 사용량

홍성관의 논문 '소아 청소년 미디어 사용/중독 실태'에서는 대한민국의 청소년들이 얼마나 사회적 미디어에 중독이 되어있는지 나와 있다. 특히, 다른 나라의 청소년들에 비해 많게는 4배 최소 2배 이상 사회적 미디어에 많이 노출되어 있다고 소개하고 있다. 이러한 현상은 성장기의 청소년의 성장을 저해 시킬 수 있고, 뇌 건강도 악화시켜 커서도 일상생활에 적응하지 못해 많은 문제를 일으킬 수 있다⁸⁾고 소개하고 있다. 이러한 부분으로 볼 때 청소년들의 사회적 미디어 사용은 많은 문제를 일으켜 청소년들에게 많은 피해를 끼치고 있음을 짐작할 수 있다. 설문조사를 통해 실제 대한민국 청소년들은 얼마나 사회적 미디어에 많이 노출되고 있는지 알아보려고 한다.

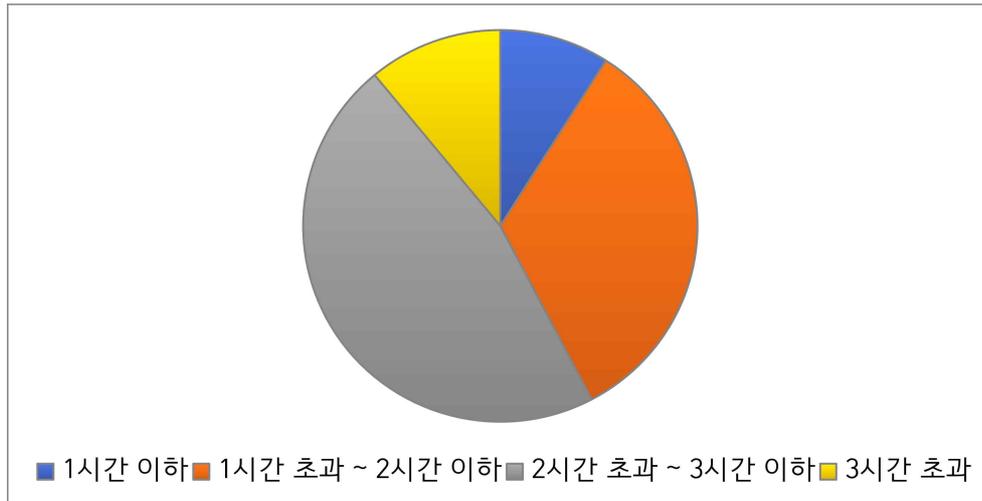
이 연구에서는 앞서 밝혔듯이 청소년들의 사회적 미디어 사용량을 알아보기 위하여 인터넷을 통한 설문조사를 실시하였다. 하지만 대한민국의 전체 청소년 수의 비해, 설문조사에 응답한 청소년은 300명으로 매우 적으므로 이 결과값이 대한민국 청소년들의 평균적 사회적 미디어 사용량을 나타낸다고 볼 수 없는 한

7) Merriam Webster dictionary, *Social media*, 2024.5.18.,
<<https://www.merriam-webster.com/dictionary/social%20media>>.

8) 홍성관, 소아청소년 미디어 사용/중독 실태, 대한소아청소년정신의학회 학술대회논문집, 대한소아청소년정신의학회, 2017년, 77-81쪽.

계가 있다. 설문에 응답한 청소년들의 사회적 미디어 사용량은 다음과 같다.

<표 1> 설문조사 내용 1



하루에 평균적으로 사회적 미디어를 1시간 이하로 사용하는 청소년들은 300명 중 총 27명으로 9%에 해당하고, 1시간 초과 2시간 이하로 사회적 미디어를 사용하는 청소년들은 300명 중 100명으로 약 33%에 해당하고, 2시간 초과 3시간 이하로 사회적 미디어를 사용하는 청소년들은 300명 중 140명으로 약 47%에 해당하며, 3시간 초과로 사회적 미디어를 사용하는 청소년들은 300명 중 33명으로 11%에 해당한다. 이 설문조사를 통해 청소년들은 평균적으로 게임이나 인터넷 활용 이외에 사회적 미디어를 사용하고 즐기는데 대부분 상당히 많은 시간을 할애하고 있는 것을 알 수 있다.

2.2. 청소년들의 사회적 미디어 사용의 긍정적인 면

K. Best, D. M. Manktelow, & S. Taylor의 논문 'Social Media and Adolescent Health: A Systematic Review of Research Published in 2017'을 보면 청소년기에 사회적 미디어의 긍정적인 영향도 촉진시킬 수 있다고 소개되어 있다.

위 논문에도 나오듯, 사회적 미디어는 사실 여러 가지 긍정적인 면도 존재한다. 먼저, 사회적 연결 및 지지를 도와줄 수 있다. 사회적 미디어를 통해 친구 및 가족과 지속적으로 연락을 주고받으며 관계를 유지할 수 있으며, 어려운 상황에서 사회적 미디어를 통해 친구나 온라인 커뮤니티로부터 지지를 받는 사회적 지지도 받을 수 있다. 또한, 정보 및 학습의 기회도 제공한다. 사회적 미디어는 다양한 정보를 쉽게 공유하고 접할 수 있는 공간이기 때문에 청소년들은 이를 통해 새로운 지식을 습득하고 관심 있는 분야에 대해 더 깊이 알아가며 지식을 고유할 수 있으며, 이를 통해 많은 교육 자원 접근을 하며 유용하게 사용할 수 있다. 마지막으로, 긍정적 행동과 사회적 인식을 증진시킬 수 있다. 사회적 미디어를 통해 다양한 사회 문제에 대한 인식을 높일 수 있으며, 청소년들이 사회적 이슈에 관심을 갖고 적극적으로 참여하도록 독려할 수 있으며, 환경 보호, 인권 문제 등 긍정적인 사회 변화를 위한 캠페인에 참여할 수 있는 기회를 제공하는 등 많은 긍정적인 행동도 촉진시킬 수 있다고 소개⁹⁾하고 있다.

이 연구에서는 대한민국 청소년들이 느끼는 사회적 미디어 사용의 긍정적인 부분이 무엇인지 알아보기

9) K. Best, D. M. Manktelow, & S. Taylor, *Social Media and Adolescent Health: A Systematic Review of Research Published in 2017*, Pediatrics vol.5, American Academy of Pediatrics, 2018, p.100-104.

위해 위 사회적 미디어 사용량에 대해 답을 작성한 청소년들을 대상으로 청소년의 사회적 미디어 사용의 긍정적인 면이 무엇인지 답하게 하였다. 하지만, 이 답을 하지 않고 그냥 사용 시간만 답한 청소년들이 많아 사회적 미디어 사용량에 대한 질문에 답을 작성한 약 300명의 청소년 중 약 100명만이 이 답을 작성하였다. 이러한 답 또한, 표본이 적기 때문에 대한민국 청소년의 의견을 모두 포함하고 있지 않기 때문에 모든 대한민국 청소년의 의견을 대표한다고 보기에 한계가 있다.

<표 2> 설문조사 내용 2

3. 청소년들의 사회적 미디어 사용의 긍정적인 면을 기술하십시오.		
순위	대답	언급횟수 (회)
1	사회적 관계 유지	57
2	정보 공유	18
3	캠페인 및 사회 운동 참여	13
4	사회적 문제 인식	7
5	글로벌 시민으로 성장	3
6	기타	2

<표 2>에 기술된 설문조사 문항을 통해 최근 청소년들이 생각하는 사회적 미디어 사용의 긍정적인 면을 알 수 있었다. 기타의견(디지털 경제 참여, 취미 활동 발견)을 포함해 총 100건의 응답이 나왔고, 그 내용을 중복되게 하나의 대답에 넣어 작성한 것이 <표 2>와 같다.

청소년들이 사회적 미디어 사용에 대해 긍정적인 면에 대해 물어본 결과 사회적 관계 유지가 1위로 뽑히게 되었다. 청소년들은 위 응답들을 자세히 살펴보니 사회적 미디어를 활용해 등/하교 시간 정하기, 하루의 끝맺음을 하는 소담, 아이돌이나 배우 등에 대한 이야기를 하며 사회적 관계를 사회적 미디어를 통해 유지한다고 답하고 있다. 그리고, 정보 공유가 그 뒤를 이었는데 이는 청소년들이 중요하게 생각하는 시험 일정, 숙제 범위 확인, 다음 날 시간표 공유 등을 하며 사회적 미디어를 통해 정보를 공유한다고 답했다. 이 외에도 다른 응답들을 살펴보면 청소년들은 그들이 학교를 다니는 상황 속에서 꼭 필요한 정보를 사회적 미디어에서 얻으며 일상생활을 하고 있음을 알 수 있다. 이러한 정보를 얻을 수 있는 사회적 미디어는 긍정적인 부분도 분명 존재한다고 볼 수 있다.

실제로 서봉언의 논문 '청소년 디지털 시민성에 미치는 SNS 활동과 스마트폰 사용시간의 상호작용 효과'에서는 급격히 발전하고 있는 현대 사회에서 사회적 미디어는 그 누구도 알려주기 힘든 올바른 디지털 시민으로 자라는 법을 알게 해주는 배움터¹⁰⁾라고 소개되어 있다. 이를 통해 사회적 미디어는 많은 부정적인 면도 물론 존재하기는 하지만 분명 긍정적인 면도 존재함을 알 수 있고, 빠르게 변화하는 현대 사회에서 청소년들의 삶을 풍요롭고 편리하게 해주는 부분임을 알 수 있다.

2.3. 청소년들의 사회적 미디어 사용의 부정적인 면

10) 서봉언, 청소년 디지털 시민성에 미치는 SNS 활동과 스마트폰 사용시간의 상호작용 효과, 중등교육연구 70(3)호, 중등교육연구학회, 2022, 307-334쪽.

E. Orben, A. K. Przybylski의 논문 'Social Media Use and Adolescent Mental Health: Findings From the UK Millennium Cohort Study'에서는 청소년의 정신 건강 사이의 관계를 분석한 대규모 연구이다. 이 연구에서는 청소년들이 사회적 미디어에 많이 노출 받는다면 수면장애, 가상의 세계를 많이 접하며 발생하게 된 섭취 장애 등 많은 신체적인 문제가 발생한다¹¹⁾고 소개하고 있다. 이는 성인기보다 청소년기에 자라가야하는 청소년들에게 심각한 피해를 주며 성인기에도 이 병이 고쳐지지 않으면 살아가는데 많은 문제가 발생된다.

위와 같은 문제 말고도 사회적 미디어에서 다른 사람들의 완벽해 보이는 삶을 보고 비교하면서 우울증이나 불안 증상이 증가되는 우울증 및 불안 현상, 다른 사람들이 즐기는 활동을 보면서 자신이 소외된다고 느끼는 FOMO(Fear Of Missing Out) 현상 등이 발생할 수 있다. 또한, 과도한 사용으로 인해 사회적 미디어에 중독되어 현실 세계의 활동이 소홀해지는 사회적 미디어 중독, 사회적 미디어에 많은 시간을 소비하면서 학업이나 기타 중요한 활동에 할애할 시간이 줄어드는 시간 관리 문제 등이 발생 될 수 있다. 마지막으로, 사회적 미디어를 통해 악의적인 댓글이나 메시지로 인해 정신적 고통을 겪는 사이버 불링, 개인 정보가 유출되어 사생활 침해나 괴롭힘을 당할 위험이 높은 신상정보 유출 문제 등 많은 문제들이 존재하고 있다.

대한민국 청소년들이 생각하는 청소년들의 사회적 미디어 사용의 부정적인 면을 알아보기 위해 위 사회적 미디어를 사용하는 학생들에게 청소년들의 사회적 미디어 사용의 부정적인 면을 기술해보라고 하였다. 위 응답에 답한 학생 약 300명 중 약 100명 정도만 답을 하였다. 이 응답은 대한민국 청소년 모두의 의견을 담고 있는 것이 아니기 때문에 이를 일반화하기에는 역시 한계가 있다.

<표 3> 설문조사 내용 3

4. 청소년들의 사회적 미디어 사용의 부정적인 면을 기술하십시오.		
순위	대답	언급횟수 (회)
1	중독성	57
2	사이버 괴롭힘	22
3	학업 성취 저하	13
4	가짜 뉴스	5
5	기타	3

<표 3>에 기술된 설문조사 문항을 토대로 대한민국 청소년들이 생각하는 사회적 미디어 사용의 부정적인 면을 알 수 있었다. 그 중 기타 의견(신체 이미지 문제, 수면 장애, 법적 문제)를 제외하면 위 4가지 응답

11) E. Orben, A. K. Przybylski, *Social Media Use and Adolescent Mental Health: Findings From the UK Millennium Cohort Study*, Psychological Medicine 49, Cambridge University Press, 2019, p.1667-1674.

이 주를 이루었다. 우선 중독성이 있어 부정적이라는 의견이 가장 57회로 가장 많았는데 이는 시간 관리의 문제, 중독으로 인한 일상생활의 어려움 등이 생길 것이 예상되어 가장 부정적이라는 응답을 하였다. 그리고, 대면으로 대화를 하는 것이 아닌 사회적 미디어 상에서 대화를 하는 것이기 때문에 따돌림, 소외 등의 문제가 발생할 것으로 예상되어 사이버 괴롭힘이 가장 부정적인 면이라고 응답한 청소년들도 22명으로 중독성의 뒤를 이루었다.

실제로 최혜민의 논문 '청소년의 스마트미디어 사용이 공격성에 미치는 영향 : 자아정체감, 생활만족도를 조절변수로'에서는 청소년들이 사회적 미디어를 사용하면 현실 세계와 사이버 공간의 구분이 어려워져 일상생활에 많은 지장이 가고 일상생활의 대부분의 시간을 사회적 미디어에 사용하여 아무 것도 할 수 없는 상태까지 이르게 될 수 있다고 소개¹²⁾하고 있다.

이를 바탕으로 보면 청소년들의 사회적 미디어 사용에는 많은 문제가 존재함을 알 수 있다. 어떻게 해야 청소년들이 올바르게 사회적 미디어를 활용할 수 있는지, 그리고 사회적 미디어를 사용하지 않을 수 없는 환경에서 어떻게 해야 이런 부정적인 부분을 극복해 낼 수 있는지 이 글에서 해결방안을 도출해내고자 한다.

3. 청소년들의 사회적 미디어 사용의 문제점

3.1. 교육적인 측면

청소년들은 중학교와 고등학교에서 많은 과목에 대한 학문적 지식을 넓히며 좋은 대학에 진학하기 위해 노력한다. 하지만, 이 시기 사회적 미디어의 사용은 미래를 바꿀 정도로 큰 문제를 일으키기도 한다.

먼저 살펴볼 청소년들의 사회적 미디어 사용의 교육적 측면의 문제점은 바로 집중력 감소이다. 청소년들은 친구와 대화하고 쉬는 시간을 즐기기 위하여 사회적 미디어를 많이 사용하게 된다. 이는 청소년들이 집중력을 잃고 학생의 주된 목표인 공부를 하는데 심각한 집중력 감소를 일으킬 수 있다. 또한, 시간 관리의 문제가 생길 수 있다. 청소년들이 사회적 미디어에 많은 시간을 할애하게 된다면, 공부나 외부 활동에 소홀해질 수 있다. 이러한 경향은 좋은 성적을 받고자 하는 목표를 가진 학생들에게 학업 성취도 하락을 가져올 수 있으며, 결과적으로는 원하는 대학에 진학을 포기하는 경향까지 나오게 한다. 마지막으로, 사회적 미디어상에 나타나는 허구적 사회와의 비교를 통해 다른 사람들의 활동이나 성과를 쉽게 보며 자신이 원하고자 하는 바에 대한 노력이 감소가 될 수 있습니다. 이는 사회적 미디어상에 나타나는 미상의 사람들과 자신을 비교하는 것이기 때문에 그들의 노력과 열정을 모른 채 자신과 비교하기 때문에 자신의 학업 성취에 대한 자신감이 흔들릴 수 있으며, 자신을 낮게 평가하는 경향이 생길 수 있다.

실제로 이슬기(수인재두뇌과학 소장) 코로나19 시기에 많은 청소년이 온라인 수업을 참여하며 온라인 수업 시간에 수업에 집중하기보다는 그 시간에 짧고 간단하게 즐길 수 있는 사회적 미디어 사용을 하며 시간을 보내 중학교와 고등학교에 재학중인 학생들 중 80% 이상이 집중력 저하 현상인 ADHD를 가지고 있다¹³⁾고 소개하였다. 이를 통해 생각보다 사회적 미디어 때문에 교육적 측면에서 매우 큰 문제를 가지고 있음을 알 수 있다.

12) 최혜민, 청소년의 스마트미디어 사용이 공격성에 미치는 영향 : 자아정체감, 생활만족도를 조절변수로, 이화여자대학교 석사학위논문, 2020, 7쪽.

13) 이슬기, 청소년 스마트폰 중독, ADHD의 시대, 건강 다이제스트, 2024.5.16., <<http://www.ikunkang.com/news/articleView.html?idxno=39984>>.

3.2. 사회적 측면

청소년들은 청소년기에 많고 다양한 사람들을 만나고 어울리며 살아간다. 특히, 사회적 미디어를 통해 다양한 사람들과 대화하며 친해지기도 하는데 이러한 현상 중 많은 문제가 존재한다.

먼저, 사회적 고립의 문제가 발생한다. 우선으로, 사회적 고립의 문제가 발생한다. 사회적 미디어를 과도하게 사용한 청소년들은 현실 세계에서의 사회적 상호작용이 감소할 수 있습니다. 이러한 문제는 가족, 친구, 동료와의 대면 소통보다는 온라인상의 관계를 우선시하게 될 수 있다. 또한, 사회적 미디어에서는 릴스나 사진 같은 것을 보내며 대화를 할 수 있기 때문에 대화가 끊기지 않고 잘 이어지는데 현실에서 만나서 대화를 할 때는 이러한 미디어를 활용할 수 없기 때문에 대화가 자연스럽게 이어지지 않아 서먹해지며 이러한 행동의 반복은 사회성 감소로도 이어질 수 있다. 그리고, 사이버 괴롭힘의 문제가 생길 수 있다. 사회적 미디어 플랫폼에서는 욕설이나 따돌림 등의 많은 사이버 괴롭힘이 발생할 수 있다. 청소년들은 인터넷을 통해 다른 사람들에게 괴롭힘을 당할 수 있으며, 이는 정서적, 심리적인 피해를 입혀 일상생활을 하는데 매우 큰 어려움이 생길 수 있다. 마지막으로, 관계의 양극화 문제가 생길 수 있다. 사회적 미디어 사용은 현실 세계에서의 친밀한 관계와는 달리 자칫 잘못해 상대방을 불쾌하게 한다면 오해가 생겨 오히려 자신을 낮추는 등의 현상이 발생해 양극화된 관계를 형성할 수 있다. 온라인에서의 관계는 실제로는 알고 일시적일 수 있으며, 이는 청소년들의 사회적 관계 형성에 부정적인 영향을 끼칠 수 있다. 이러한 부분은 실제로 만났을 때도 이어질 수 있으며, 상호 관계를 유지하는데 매우 큰 어려움을 겪을 수 있다.

안희진의 논문에서는 사회적 미디어상에서 나타나는 자신의 모습을 현실에서도 보여주려고 노력하며 많은 스트레스를 받는다고 한다. 특히, 사회적 미디어상에서 자신을 과시하기 위해 올린 비싼 제품들은 현실 세계에서 그러한 사실을 아는 친구들에게 실제와 다른 모습을 보여주며 과소비를 불러올 수 있다고 한다. 그리고 이러한 현상은 삶의 만족도 저하 및 대인관계의 어려움으로 이어질 수 있다¹⁴⁾고 하였다. 이러한 사회적 미디어로 인한 사회적 관계 유지의 어려움은 매우 큰 문제가 될 수 있으며 살아가는데 이러한 문제가 생기면 큰 아픔이 될 수 있다.

3.3. 가정적인 측면

청소년들은 청소년기를 살아갈 때 그 누구의 도움보다 가족의 도움을 받으며 살아간다. 특히, 자율형 사립 고등학교나 기숙사 학교에 다니는 청소년들은 부모의 지원을 받으며 학창 생활을 보낸다. 하지만, 사회적 미디어의 발전에 따라 이렇게 자신을 잘 돌봐주는 가정과의 관계에서도 매우 많은 문제가 발생이 될 수 있다.

첫째, 가정 내 의사소통 부족 문제가 발생할 수 있다. 청소년들이 사회적 미디어에 과도하게 매몰된다면, 가정 내 의사소통이 부족해질 수 있다. 특히, 사회적 미디어 활용에 능숙하지 않은 부모 세대들은 사회적 미디어에 익숙한 자녀들과의 소통에서 많은 어려움을 겪게 된다. 이렇게 가족 구성원 간의 대화와 소통이 줄어들게 되면, 가족 간의 유대감과 이해관계가 악화가 될 수 있다. 둘째, 가정의 분리 현상이 나타날 수 있다. 청소년들이 사회적 미디어 사용이 과도하면, 가족 구성원 간 갈등이 증가할 수 있다. 특히, 부모와의 충돌이나 형제 자매 간의 갈등이 발생할 수 있다. 마지막으로, 가정적인 활동이 감소될 수 있다. 청소년들이 사회적 미디어에 매몰되면, 가정 내 다른 활동들에 대한 관심이 줄어들 수 있다. 가족 모임이나 외출 등의 가정적인 활동 대신 자신의 방에 들어가 사회적 미디어상에서 친구들과 사회적 미디어를 통해 알게

14) 안희진. 청소년의 자기에 성향이 소셜 미디어 자기 노출과 지각된 사회적 지지를 통해 대인관계 만족도와 삶의 만족도에 미치는 영향. 성균관대학교 석사학위논문, 2022, 22-34쪽.

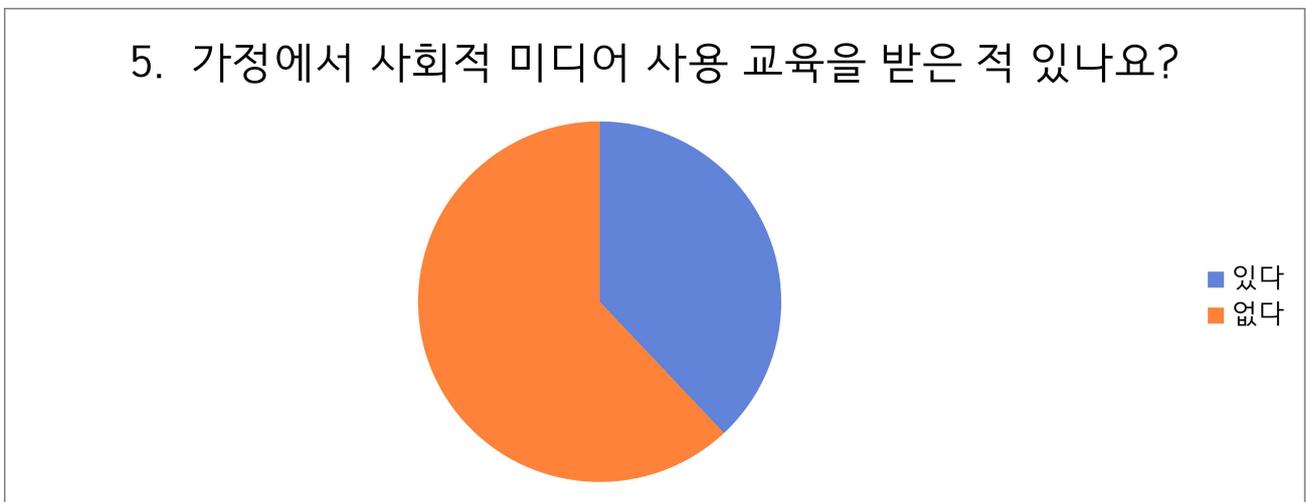
된 사람들과의 활동만 즐겨하게 된다면 가정의 화합과 유대감이 악화될 수 있다.

육명신의 논문에서는 사회적 미디어가 등장하며 가족과의 대화가 감소되어 청소년들이 부모에게 자기표현과 정서를 조절을 하지 못해 부모님이 이를 조절하려 해도 오히려 갈등만 번져지고 해결이 어려워 가정적인 문제가 매우 많이 발생한다¹⁵⁾고 소개한다. 이러한 문제는 청소년들을 가정 밖에 있는 사회적 미디어 상에 매몰되게 하며 매우 큰 가출 등의 문제까지도 발생할 수 있다. 사회적 미디어가 발전함에 따라 청소년들은 가정 대신 사회적 미디어에 의존하게 되었다. 이러한 청소년의 사회적 미디어 과의존에 따른 문제들은 빠른시일 내 해결책이 필요해 보인다.

4. 해결 방안

4.1. 가정

<표 4> 설문조사 내용 4



앞서 설문조사에 참여한 300여 명의 청소년을 대상으로 가정에서 사회적 미디어 사용 교육을 받은 적이 있는지 물어보았다. <표 4>에 나타난 것처럼 300명 중 38%에 해당하는 114명의 청소년만이 가정에서 사회적 미디어 사용 교육을 받은 것으로 확인이 되었고, 62%에 해당하는 186명의 청소년은 가정에서 사회적 미디어 교육을 받지 못한 것으로 확인되었다. 사회적 미디어에 대해 민감한 나이에 있는 아이들에 대해 사회적 미디어 사용 교육을 시키지 않고 아이들의 자유에 맡긴 모습은 아이들의 미래에 있어 상당한 위험이 보인다.

이러한 문제를 해결하기 위해 가정에서 해야 할 일들은 정말 많이 존재한다. 먼저, 가정에서 해야 할 일은 청소년이 사회적 미디어를 사용할 때 규칙과 규정 설정이 필요하다. 가족 구성원 간에 논의를 거쳐 사용 시간, 허용되는 플랫폼 및 장치의 종류 등을 규정해야 한다. 이러한 규칙을 설정하고 공유함으로써, 모든 가족 구성원이 어떻게 미디어를 사용해야 하는지에 대해 명확한 이해를 갖게 할 수 있다. 또한, 모범 사례

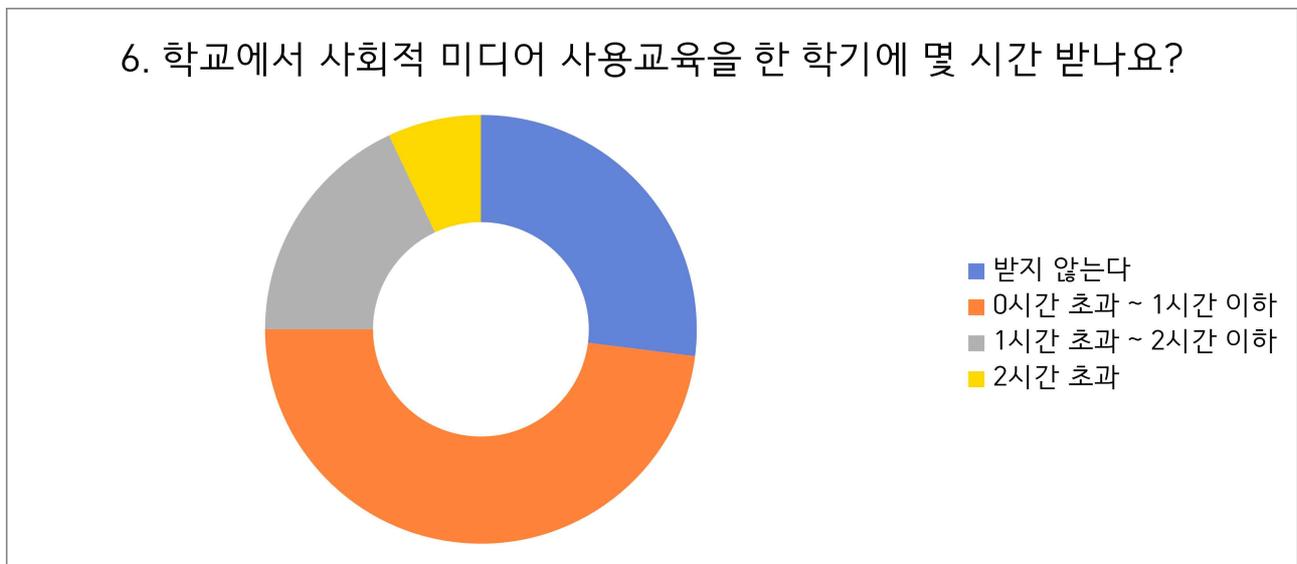
15) 육명신, 청소년의 미디어 리터러시와 가족건강성, 자기표현 및 정서조절전략과 자기조절학습능력 간의 구조적 관계, 충남대학교 박사학위논문, 2017, 24-30쪽.

로서의 부모의 역할도 매우 중요하다. 부모는 자신의 사회적 미디어 사용을 감독하고 모범을 보여야 한다. 자녀에게 올바른 미디어 사용 습관을 가르치기 위해서는 부모가 그 예를 먼저 보여야 청소년이 이 모습을 보고 따라 할 수 있다. 마지막으로, 가정에서 청소년을 위해 무리한 시간에 사회적 미디어를 사용하기 보다는 함께 산책을 하거나, 대화를 하는 등의 활동을 하며 가정 분위기를 높여 즐거운 시간을 보내 사회적 미디어의 해로운 요소로부터 아이들을 보호할 수 있다.

이희원과 강민주가 작성한 학술지에서는 청소년의 어머니가 어떻게 해야 아이들에게 선한 영향력을 행사하며 사회적 미디어의 사용을 유용하게 할 수 있는지 소개하고 있다. 이 학술지에서는 청소년의 어머니는 먼저 자신의 자녀에게 사회적 미디어에 대해 알려주며, 사용 시간을 규제하고, 함께 사용법을 익히며 사회적 미디어가 해로울 수 있다는 사실을 알려주며 적극적으로 규제해야 하며, 본인도 사회적 미디어를 사용하며 소통하여 정말로 필요한 순간에만 사회적 미디어를 사용해야만 올바르게 사용할 수 있게 청소년들을 이끌어야 한다고 소개¹⁶⁾하고 있다. 이렇듯 청소년기에 가정에서 청소년들을 위해 사회적 미디어 사용 규제를 하며 사회적 미디어 이외에 다양한 활동을 함께 하는 것은 매우 중요하다.

4.2. 학교

<표 5> 설문조사 내용 5



<표 5>를 살펴보면 위 질문에 답한 300여 명의 학생들에게 답을 받아냈다. 학교에서 한 학기에 사회적 미디어 사용 교육을 1시간도 받지 않았다고 답한 학생은 총 81명으로 27%에 해당하며, 0시간 초과 1시간 이하로 한 학기에 사회적 미디어 사용 교육을 받았다고 답한 청소년은 총 144명으로 전체의 48%에 해당하며, 학교에서 한 학기에 사회적 미디어 사용 교육을 1시간 초과 2시간 이하로 받았다고 답한 청소년은 총 54명으로 18%에 해당하고, 학교에서 한 학기에 사회적 미디어 사용 교육을 2시간을 초과해서 받은 학생은 총 21명으로 7%에 해당한다. 그리고 학교 앞에 찾아가 대면 설문을 하였는데 대부분 사회적 미디어 사용 교육은 가정 시간이나 학사 과정 중 자율 시간에 한 시간 정도 포함되어 있어 그 시간에 모든 교육

16) 이희원·강민주, 어머니의 일 - 가정 양립 이점이 아동의 의사소통 능력에 미치는 영향: 어머니의 허용적 양육 행동과 아동의 미디어 기기 의존의 이중 매개효과, 아동학회지 44호, 아동학회, 2022, 213-223쪽.

을 다 받는다고 하며, 다른 공부가 더 중요해 그 시간에 교육에 집중하기보다는 학원 숙제나 다른 활동을 주로 한다고 소개하고 있다. 이러한 조사를 토대로 했을 때 청소년들 중 대부분이 사회적 미디어를 사용하는 것으로 비추어 보았을 때 학교 교육에서 상당히 적은 시간을 사회적 미디어 사용 교육에 할애하고 있음을 알 수 있다.

박한철의 저널을 살펴보면 학교 현장에서 미디어 리터러시 교육을 지속적으로 하며, 청소년들이 사회적 미디어에 대해 자세히 알게 되었고, 그리고 사회적 미디어의 해로움으로부터 많이 탈피했다고 소개하고 있다. 또한, 사회적 미디어에 중독된 학생들을 파악하기 위해 매년 설문조사를 진행하며, 사회적 미디어에 중독되었다고 파악된 학생들을 대상으로 사회적 미디어 조절 교육을 실시하여 많은 가정과 학생 간의 관계에 매우 크게 관여하였다고 소개¹⁷⁾하고 있다. 이를 미루어 볼 때, 학교에서 실시되는 사회적 미디어 사용 교육은 매우 중요하며 큰 역할을 하고 있음을 알 수 있다.

하지만, 교육 말고도 학교 현장에서 청소년들의 사회적 미디어 사용을 조절하기 위해 해야 할 일은 정말 많이 있다. 먼저, 제대로 된 교육 프로그램을 도입해야 한다. 앞서, 서술했듯이 시대가 변하며 형식적인 교육이 전부임을 알 수 있다. 그래서 학교에서는 제대로 된 교육을 도입해 온라인 안전 및 개인정보 보호에 대한 이해를 높이고, 사회적 미디어의 긍정적인 활용법을 가르치고, 실제로 체감도 해 볼 수 있게 해 청소년들의 사회적 미디어 사용을 규제하는데 도움을 줄 수 있다. 그리고, 학교 내 미디어 프로그램 관리도 필요하다. 학교에서는 학생들이 접근할 수 있는 미디어 프로그램을 관리하고 모니터링할 수 있다. 그리고, 현재 대부분의 학교에는 학생들의 편의를 위해 와이파이 서비스를 제공하고 있다. 그래서 이 기술을 사용해 학교 내에서도 사회적 미디어 플랫폼이나 부적절하거나 유해한 콘텐츠에 대한 접근을 차단해 학생들이 안전하게 미디어를 사용할 수 있도록 이바지 할 수 있다. 마지막으로, 학교에서는 사회적 미디어 사용 조절을 위해 다양한 프로모션과 캠페인을 실시해야 한다. 학생들을 대상으로 한 온라인 안전 캠페인이나 건강한 미디어 습관 형성을 위한 이벤트를 개최하여 학교 내에서 긍정적인 문화를 조성할 수 있으며, 이는 학생들에게 사회적 미디어의 해로운 점을 가장 잘 알릴 수 있는 활동이기 때문에 이러한 활동은 꼭 필요하며 빠른 시일 내 도입되어야 한다.

4.3. 정부

정부에서는 밤 10시 이후에는 청소년들이 PC방을 이용할 수 없게 정책을 만들었¹⁸⁾으며, 그 외에도 유해한 콘텐츠는 이용할 수 없게 하는 등 정말 많은 노력을 기울이고 있다. 하지만, 현재 정보 통신 기술이 정말 많이 발전함에 따라 청소년들을 이러한 법률으로 사회적 미디어로부터 보호하는 것은 매우 어려워 보인다. 그래서 정부의 새로운 해결 방안이 필요하다.

배상률, 이창호, 김남두가 수행한 연구를 살펴보면 상황별 사회적 미디어에 대한 정책의 대응 방안이 나와 있다. 이 보고서에는 사회적으로 불우해 사회적 미디어에 익숙하지 않은 아이들에게 스마트 기기를 선물해 사회적 미디어로부터 불우한 아이들이 멀어져 다른 아이들과의 격차를 느끼지 않도록 하고 이에 그치지 않고 저소득층의 부모도 자신의 아이에게 사회적 미디어 사용을 적극적으로 규제해야 하는 이유를 소개해 적극적으로 아이의 사회적 미디어 사용을 규제하는 정책을 만들어야 한다고 소개하고 있고, 또한, 청소년을 위한 미디어 리터러시 교육을 선택이 아닌 필수로 만들어 모든 청소년이 이를 알고 올바르게 사용할 수 있도록 길을 인도¹⁹⁾해야 한다고 하고 있다.

17) 박한철, 애독자 수기: "나에게 《신문과 방송》이란?"④ 밑줄 긋고 메모했던 《신문과방송》학교 미디어 리터러시 교육 30년의 힘, 한국언론진흥재단, 2024, 33-36쪽.

18) 육선민 외 2, 밤 10시 찾은 PC방...청소년 야간 제한이 뭐야?, 경남도민일보, 2019.03.13., <<https://www.idomin.com/news/articleView.html?idxno=592378>>

이 외에도 정부가 청소년의 사회적 미디어 사용을 조절하기 위해 해야 할 일은 정말 다양하다. 먼저, 연구 및 데이터 수집을 통해 올바른 정책을 만들어야 한다. 이를 통해 청소년들의 미디어 사용 패턴을 이해하고, 적절한 대응을 통해 올바른 정책을 만들어 모두가 피해보지 않고 사회적 미디어를 올바르게 사용할 수 있는 방법을 모색해야 한다. 또한, 부모 교육 및 지원을 해야 한다. 현재, 청소년인 아이들에 비해 나이가 있는 부모들은 사회적 미디어에 대해 어색하고 아이들을 규제 할 때 정확히 어떤 이유로 이 행동을 규제해야 하는지 모른 채 규제하는 경우가 대부분이다. 그렇기 때문에 정부는 부모들을 대상으로 미디어 교육 및 지원 프로그램을 개선하고 확대해 부모들에게 자녀의 미디어 사용을 모니터링하고 지원하는 방법을 배울 수 있는 지원과 정보 제공을 할 수 있다. 마지막으로, 정부는 국가적 가이드라인을 도입해 청소년들의 사회적 미디어 사용을 조절하기 위해 적극적으로 개입을 해야 한다. 이 가이드라인을 통해 청소년들에게 적절한 미디어 사용 시간과 방법에 대한 지침을 제공하고, 부적절한 콘텐츠에 대한 접근을 제한해 청소년들이 올바른 사회적 미디어 인식을 할 수 있게 만들어야 한다.

4.4. 기업

기업은 주로 정부의 지시를 받아 청소년 보호를 위해 사회적 미디어 사용 조절을 위한 플랫폼을 개발하고 기기에 새로운 서비스를 만들어 사회적 미디어로부터 청소년 보호를 할 수 있게 도와준다. 실제로, 구본권의 저널에서는 기업들이 정부의 지시를 받아 자신들의 기기와 플랫폼에 청소년 보호 기능을 과도하게 도입해 청소년을 잘 보호하기 위해 노력한다. 이를 하지 않으면 불이익이 생길 수 있으며 이를 만들어야 더욱 자신들의 혜택이 많아지기 때문에 주로 그렇게 한다고 서술하고 있다. 그렇지만, 이 기능은 형식적이며 주로 처음 회원가입을 할 때 나이를 묻고 가입을 시켜주는 것이 전부이며 나이를 속였을 때에도 어떠한 제재 수단이 존재하지 않기 때문에 실질적으로 이 문제를 해결할지는 미지수라 소개²⁰⁾하고 있다.

기업도 청소년의 사회적 미디어 사용 조절을 위해 최선을 다하여야 한다. 먼저, 기업은 책임 있는 제품을 개발해야 한다. 그냥 형식적인 기능이 아니라 사용자의 나이를 정확히 입력하게 기능을 개발하고 사용자의 나이에 따라 적절한 보호 기능을 제공하고, 부적절한 콘텐츠에 대한 필터링 기능을 강화해 청소년들이 사회적 미디어 사용 조절을 위해 기여할 수 있다. 다음으로, 사회적 미디어 사용 가이드라인을 제공해야 한다. 기업은 청소년들을 대상으로 한 올바른 미디어 사용에 대한 가이드라인을 제공해 청소년을 온라인 안전 및 보호, 부적절한 콘텐츠의 식별과 차단, 온라인 타이머 및 제한 설정 등을 해야하며, 이 가이드라인에 대한 숙지도 청소년 이용자에게 잘 시켜 사회적 미디어로부터 청소년들을 보호할 수 있게 노력해야 한다. 마지막으로, 다양한 부모 지원 프로그램을 개발해야 한다. 기업은 부모들을 대상으로 한 미디어 교육 및 지원 프로그램을 운영해 자녀의 미디어 사용을 모니터링하고 관리하는 방법을 가르치고, 부모들의 경험 공유와 자문을 제공할 수 있다. 이를 통해, 자신의 아이의 정확한 사회적 미디어 사용을 파악하고 올바르게 교육하는데 도움을 줄 수 있을 것이다.

5. 결론

지금까지 청소년들의 사회적 미디어 사용 현황을 알아보고, 그에 따른 교육적, 사회적, 가정적 문제점을

19) 배상률·이창호·김남두, 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구Ⅱ: 10대 청소년, 한국청소년정책연구원, 2021. 15-177쪽.

20) 구본권, 소셜미디어 기업들, 왜 경쟁적으로 '청소년 보호' 기능 도입하나, KISO 저널 52호, 2022. 39-43쪽.

알아보았다. 그리고 청소년들이 사회적 미디어 사용을 조절하기 위한 해결 방안을 가정, 학교, 정부, 그리고 기업으로 나누어서 제안하였다. 청소년기에 있는 청소년들은 사회적 미디어와는 상당히 많은 관련이 있으며, 청소년기를 살아가는 청소년들에게는 절대로 뗄 수 없는 관계임을 알게 되었다. 하지만, 여러 문제점도 많이 존재하기 때문에 이를 조절하기 위한 방안을 연구하는 것은 정말 중요하다.

우리 사회의 정보 통신 기술이 발달함에 따라 사회적 미디어는 더욱 발전하였고, 청소년기에는 특히 더 중요한 플랫폼으로 자리를 잡게 되었다. 하지만, 사회적 미디어 사용이 과도하다면 가족과의 대화보다는 방에 들어가 친구들과의 소통이 더 중요하게 되어 가정과의 관계가 소홀해질 수 있으며, 가상 세계에서의 생활이 더 익숙해져 현실에서 다른 사람과 대화를 할 때 제대로 대화를 이어가지 못하는 문제가 발생할 수 있고, 학교에서는 수업에 집중하지 못하고, 사회적 미디어만 사용하여 성적이 나빠지는 등의 악영향이 청소년들에게 다가올 수 있다.

이를 해결하기 위해서는 부모가 먼저 청소년들에게 사회적 미디어의 악영향을 인식하고, 적극적으로 규제하는 노력을 해야하며, 학교에서는 사회적 미디어의 부정적인 면을 소개하는 교육 시간을 조금 더 늘려, 자라나는 청소년들이 이를 확실하게 알고 사회적 미디어 사용을 스스로 조절할 수 있게 해야한다. 그리고, 정부에서는 다양한 청소년들을 위한 사회적 미디어 사용 조절을 위한 정책들을 가정, 학교, 기업과 협의해 많은 청소년이 중독의 길에 빠지지 않게 도와주어야 하며, 기업은 적극적으로 청소년의 사회적 미디어 사용을 조절할 수 있는 플랫폼 및 기능을 개발하여 이 문제를 해결할 수 있도록 도와주어야한다고 제안하였다.

앞으로도 계속 청소년들의 사회적 미디어 사용 조절을 위한 방안에 관한 연구가 이루어져야 하며, 새롭고 다양한 방안이 나오기를 기대한다.

참고 문헌

- 구본권. 소셜미디어 기업들, 왜 경쟁적으로 ‘청소년 보호’ 기능 도입하나. KISO 저널 52호, 2022, 39-43쪽.
- 국가법령정보센터, 게임산업진흥에 관한 법률, 2024.3.22. <<https://www.law.go.kr/lsInfoP.do?lsiSe>>
- 국가법령정보센터, 공연법, 2024.3.22., <<https://www.law.go.kr/%EB%B2%95%EB%A0%B9>>
- 국가법령정보센터, 민법, 2024.5.17., <law.go.kr>
- 국가법령정보센터, 청소년 기본법, 2024.3.26., <Law.go.kr>
- 국가법령정보센터, 형법, 2024.2.9., <<https://www.law.go.kr/lsInfoP.do?lsiSeq=253323&efYd=20240209#0000>>
- 박한철, 애독자 수기: "나에게 《신문과 방송》이란?"④ 밑줄 긋고 메모했던 《신문과방송》학교 미디어 리터러시 교육 30년의 힘, 한국언론진흥재단, 2024, 33-36쪽.
- 배상률·이창호·김남두. 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구Ⅱ: 10대 청소년. 한국청소년정책연구원, 2021, 15-177쪽.
- 서봉연, 청소년 디지털 시민성에 미치는 SNS 활동과 스마트폰 사용시간의 상호작용 효과, 중등교육연구, 70(3)호, 2022, 307-334쪽.
- 안희진, 청소년의 자기에 성향이 소셜 미디어 자기 노출과 지각된 사회적 지지를 통해 대인관계 만족도와 삶의 만족도에 미치는 영향, 성균관대학교 석사학위논문, 2022, 22-34쪽.
- 육명신, 청소년의 미디어 리터러시와 가족건강성, 자기표현 및 정서조절전략과 자기조절학습능력 간의 구조적 관계, 충남대학교 박사학위논문, 2017, 24-30쪽.
- 육선민 외 2, 밤 10시 찾은 PC방…청소년 야간 제한이 뭐야?, 경남도민일보, 2019.03.13., <<https://www.idomin.com/news/articleView.html?idxno=592378>>
- 이슬기, 청소년 스마트폰 중독, ADHD의 시대, 건강 다이제스트, 2024.5.16., <<http://www.ikunkang.com/news/articleView.html?idxno=39984>>

이희원·강민주, 어머니의 일 - 가정 양립 이점이 아동의 의사소통 능력에 미치는 영향: 어머니의 허용적 양육 행동과 아동의 미디어 기기 의존의 이중 매개효과, 아동학회지 44호, 아동학회, 2022, 213-223쪽.

최혜민, 청소년의 스마트미디어 사용이 공격성에 미치는 영향 : 자아정체감, 생활만족도를 조절변수로, 이화여자대학교 석사학위논문, 2020, 7쪽.

홍성관, 소아청소년 미디어 사용/중독 실태. 대한소아청소년정신의학회 학술대회논문집, 2017년, 77-81쪽.

E. Orben, A. K. Przybylski, *Social Media Use and Adolescent Mental Health: Findings From the UK Millennium Cohort Study*, Psychological Medicine 49, Cambridge University Press, 2019, pp.1667-1674.

Merriam Webster dictionary, Social media, 2024.5.18.
 <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/social%20media>>

K. Best, D. M. Manktelow, & S. Taylor, Social Media and Adolescent Health: A Systematic Review of Research Published in 2017, Pediatrics vol.5, American Academy of Pediatrics, 2018, pp.100-104.

Wikanda Chalermchutidej 5 others, Sleep, social media use and mental health in female adolescents aged 12 to 18 years old during the COVID-19 pandemic, BMC 398호, BMC Pediatrics, 2023, p.1.

부록

청소년들(현재 2024년 5월 중학생 ~ 고등학생)의 사회적 미디어 사용 실태 조사

안녕하세요. 본 설문은 “청소년들의 사회적 미디어 사용 실태의 문제점 및 해결 방안”이라는 주제의 학술적 글쓰기 작성을 위해 실시하는 조사입니다. 청소년들의 사회적 미디어 사용 현황 및 현재 청소년들이 받고 있는 사회적 미디어 교육의 현황에 대해 파악하고, 앞으로 나아가야 할 방향을 파악하기 위해 본 설문조사를 실시하게 되었습니다. 이때, 사회적 미디어는 카카오톡, 유튜브, 틱톡, 인스타그램, 페이스북 등의 플랫폼을 의미합니다. 응답해주신 내용은 학술적 글쓰기 작성 이외의 용도로 사용되지 않았습니다. 응답해 주셔서 감사합니다.

*은 필수항목입니다.

1. 본인의 나이는 몇 살인가요?*

(2024년 5월 현재 중학교와 고등학교에 다니는 청소년들만 설문에 참여해 주세요.)

- 중학생(중학교 1학년 ~ 중학교 3학년)
- 고등학생(고등학교 1학년 ~ 고등학교 3학년)

한국 지방자치단체 지자체 캐릭터 리디자인 사업의 방향성 재고

목차	
1. 서론	
1.1. 연구의 배경 및 목적	
2.2. 연구 범위 및 연구 방법	
2. 지자체 캐릭터 리디자인 방향성 재고의 필요성	
2.1. 지자체 캐릭터의 중요성	
2.2. 지자체 캐릭터 리디자인의 필요성	
2.3. 지자체 캐릭터 리디자인 사업의 문제점	
3. 국내 지자체 캐릭터 성공 사례 분석	
3.1. 고양특례시 캐릭터 리디자인 사업	
3.2. 대전광역시 캐릭터 리디자인 사업	
3.3. 진주시 캐릭터 리디자인 사업	
3.4. 시사점	
4. 지자체 캐릭터 리디자인 사업의 방향성	
4.1. 시민 참여	
4.2. 타겟층의 적절한 설정	
4.3. 지속가능성 재고	
5. 결론	
참고 문헌	

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 목적

최근 들어 한국의 지방자치단체(지자체)들에 다양한 캐릭터 디자인과 마케팅 열풍이 불고 있다. 내가 살고 있는 지역의 캐릭터가 새롭게 변했다는 내용의 기사도 심심찮게 볼 수 있고, SNS를 통해 다른 지역의 캐릭터가 변했다는 내용도 쉽게 찾아볼 수 있다. 한국콘텐츠진흥원의 2017년 조사에 따르면 지역캐릭터를 보유한 지자체는 전국 242곳 중 214곳으로, 사실상 거의 모든 지자체에서 캐릭터를 보유하고 있는 실정이다.¹⁾ 이러한 캐릭터들은 귀여운 디자인을 통해 각 지자체의 고유한 문화와 역사를 반영하고, 지역 주민과 관광객들에게 친근하게 다가가는 매개체로 활용되고 있다. 또한 단순히 해당 지역을 홍보하는 데 그치지 않고, 지역 축제, 기념품, 홍보물 등 다양한 분야에서 활용되며 지역 경제

1) 문수민(2020), 지방자치단체 캐릭터 활성화를 위한 SNS 활용방안 연구, 일러스트레이션 포럼 2020. Vol.63, 한국일러스트레이션학회, p.51

활성화에 기여하고 있다.

그러나 많은 지자체 캐릭터들이 디자인의 일관성 부족, 정체성 부재, 시민 의견을 반영하지 못하는 문제점 등을 안고 있다. 특히, 특정 연령대나 세대만을 타겟으로 하여 범용성이 떨어지거나, 지속가능성이 낮다는 문제가 있다. 또한, 캐릭터의 활용도가 낮아 개발된 캐릭터가 실질적으로 지역 경제나 홍보에 큰 영향을 미치지 못하는 사례도 빈번히 발생하고 있다.

본 연구는 한국 지자체 캐릭터 디자인의 성공 사례를 통해 기존 한국 지자체 캐릭터 디자인 방향성을 비교, 분석하고, 이를 바탕으로 개선 방향을 제시하는 것을 목적으로 한다. 이를 위해, 현재 사용되고 있는 지자체 캐릭터 중 일부를 선정하여 각 사례를 비교 분석한 후 한국 지자체 캐릭터의 경쟁력을 강화할 수 있는 방안을 모색하고자 한다. 궁극적으로는 지자체 캐릭터가 지역 브랜드 이미지를 강화하고, 지역 경제 활성화에 기여할 수 있도록 하기 위해 지자체 캐릭터 리디자인 과정의 개선 방향을 제안하는 것이 본 연구의 최종적인 목표이다.

2.2 연구 범위 및 연구 방법

성공 및 개선이 필요한 지자체 캐릭터의 사례를 선정하여 분석한 후 성공 사례와 개선이 필요한 사례를 비교 분석한다. 이를 통해 한국 지자체 캐릭터 리디자인 방향성 개선을 위한 방안을 도출한다.

서울특별시 '해치'	전라남도 장성군 '홍길동'	고양특례시 '고양고양이'	대전광역시 '꿈씨패밀리'	진주시 '하모'
				

<표 1> 지방자치단체 캐릭터

지자체 캐릭터 사례는 <표 1>과 같이 일부를 선정하여 분석하였다. 성공한 지자체 캐릭터 사례로 고양특례시의 전 캐릭터 '고양고양이', 대전광역시의 '꿈씨패밀리', 진주시의 '하모' 캐릭터를 선정했다. 개선이 필요한 지자체 캐릭터 사례로 서울특별시 '해치', 전라남도 장성군 '홍길동'을 선정했다.

2. 지자체 캐릭터 리디자인 방향성 재고의 필요성

2.1. 지자체 캐릭터의 중요성

캐릭터란 '인간의 마음에 내재된 미적 휴머니티에 대한 동경을 친근감 있는 기업 및 제품 등의 성격에 맞는 시각적 상징물로서 기업이나 제품의 판촉활동과 광고에서 연상시킬 수 있도록 사용되는 인물이나 동물의 일러스트레이션' 을 의미한다. 2) 카카오 프렌즈나 잔망 루피와 같은 캐릭터의 팝업 스토어가 늘 붐빌

정도로 큰 인기를 끌고 있고 캐릭터 스토어는 외국인 관광객들의 필수적인 방문코스로 자리잡고 있을 만큼 호평을 받고 있다. 이렇듯 좋은 캐릭터 디자인은 상품성을 뛰어넘는 부가가치를 창출한다. 매력적인 캐릭터 디자인은 소비자로 하여금 친근함을 느끼게 하며 브랜드의 핵심가치를 이해하기 쉽게 전한다. 자치구의 캐릭터 디자인은 의인화 된 캐릭터를 통해 지역의 지리적 특징, 특산물이나 지역의 역사, 문화, 인물, 설화 등을 소재로 해 지역의 특징을 쉽게 이해되도록 만들어진다. 지역을 위한 캐릭터는 기업 캐릭터와는 달리 지역의 이미지 고취 및 지역 이미지 홍보에 목적이 있다.³⁾⁴⁾

즉, 지자체 ‘마스코트’라고도 불리는 캐릭터는 해당 지역만의 문화, 역사, 자연환경 등을 상징화하여 홍보하는 역할을 하는 것이다. 자치구의 캐릭터 디자인은 지역의 지리적 특징, 지역 캐릭터는 지역의 이미지 전달, 지역 주민의 동질감 제고, 지역주민과 행정기관의 의사 전달, 지역의 정책의 성공요인, 지역경제의 활성화 등의 순기능을 가지고 있다.⁵⁾ 이렇게 지자체 캐릭터는 친근감 있는 모습으로 지역의 홍보를 담당하고 있으며 지자체 브랜딩에서 중요한 역할을 하고 있다.

2.2 지자체 캐릭터 리디자인의 필요성

지자체 캐릭터는 업데이트가 필요하다. 리디자인(re-design)이란 ‘기존 제품의 기능, 재료, 또는 형태적 변경의 필요에 따라 디자인을 개량하거나 조형을 변경하는 행위’다.⁶⁾ 일부 지자체 캐릭터는 시간이 지나면서 트렌드에 맞지 않을 수 있다. 따라서 새롭게 캐릭터를 리디자인하여 현대적이고 세련된 이미지를 제시할 필요가 있다. 새로운 캐릭터 디자인은 지자체의 관광, 문화, 산업 등을 보다 효과적으로 홍보하는 데 도움이 될 수 있으며, 매력적으로 리디자인 된 캐릭터는 관광객과 시민들에게 더 많은 관심을 받을 수 있다. 또한 기존 캐릭터의 디자인이 특정한 용도에 적합하지 않거나 제약이 있었을 경우 새로운 디자인은 다양한 용도에 적합하고 효과적으로 활용할 수 있도록 고려되어 해당 지역의 브랜드 이미지를 증진시킬 수 있다.

2.3. 지자체 캐릭터 리디자인 사업의 문제점

지자체 캐릭터 열풍에 각 지자체마다 캐릭터를 개발한 상황이지만 효과적으로 사용되고 있는 경우는 드물다. 대부분의 지자체 캐릭터는 ‘지역 홍보’라는 역할이 무색하게 지역 주민조차도 자신 지역이 어떤 캐릭터를 보유하고 있는지 알지 못하는 경우가 많다. 이 때문에 예산 낭비라는 지적도 나오고 있다. 이러한 지자체 캐릭터 리디자인 사업의 문제점을 분석해 보았는데, 3가지로 정리할 수 있었다. 첫째, 디자인이 일관하지 않다. 둘째, 트렌드와 정체성 반영이 떨어진다. 셋째, 타겟층이 낮고 범용성이 떨어진다. 서울특별시의 ‘해치’ 캐릭터 사례와 전라남도 장성군의 ‘홍길동’ 캐릭터 사례를 통해 구체적으로 문제점을 파악해 보았다.

‘해치’ 캐릭터는 상상의 동물 ‘해태’를 형상화 한 것이다. 경북궁 앞에 해태상(해치상)이 있는데, 해태는 화재와 재앙을 막아주는 수호의 상징으로 여겨졌다. 먼저 <그림 1>을 보면 서울특별시 ‘해치’의 리디자인 이전 디자인과 현재 디자인 모습을 비교할 수 있다. 리디자인 이전 해치는 전체적으로 한국인이 선호하는 황금색계열인 은행노란색과 꽃담황토색에 둥글둥글한 몸과 얼굴형, 짧은 날개와 방울로 귀엽고, 친근한 동

2) 김시나(2003), 우리 문화콘텐츠를 활용한 캐릭터디자인 개발에 관한 연구, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, p.14.

3) 박영주(2023), 자치구 브랜딩에 있어서 캐릭터 디자인의 역할에 대한 연구- 서울시 자치구 캐릭터 디자인을 중심으로, 브랜드디자인학연구 Vol.21 No.4, 사단법인 한국브랜드디자인학회, p.139-150

4) 민혜남(2008), 지역이미지와 캐릭터디자인의 의미관계 연구, 일러스트 레이션 포럼, Vol.16, p.8

5) 이선화(2011), 스토리텔링과 지자체 캐릭터디자인의 상호연관성에 관한 연구, 단국대학교 석사학위논문, p.7-8

6) 네이버 지식백과(2024), 리디자인.

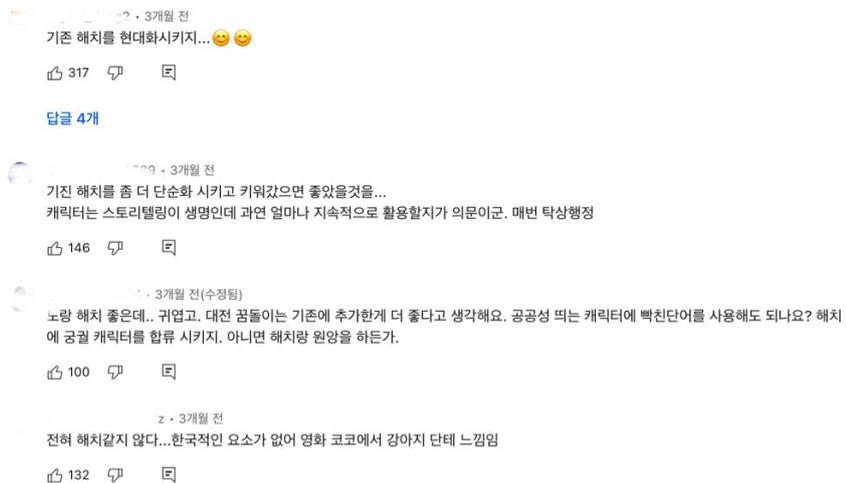
<<https://m.terms.naver.com/entry.naver?docId=3543486&cid=42219&categoryId=58483>>, 2024.06.09

물형캐릭터로 디자인 되었다고 한다.⁷⁾ 하지만 현재 해치는 날개와 방울, 이마의 구름 문양, 몸의 비늘, 이빨, 큰 코로 해치를 상징했으며 해치의 대표 컬러인 핑크와 민트 색상 조합은 한국 전통의 단청이나 한복 등의 디자인에서 많이 활용 되는 붉은 톤과 푸른 톤, 음과 양의 조화를 현대적으로 재해석하며 제작되었다고 한다.⁸⁾

기존 해치의 색상과 외양에서 큰 차이를 보이는 디자인에 많은 사람들은 부정적인 의견을 보였다.



<그림 1> 리디자인 이전 디자인과 현재 디자인



<사진 1> 새로운 '해치' 캐릭터에 대한 사람들의 반응

이는 일관되지 않은 디자인에서 비롯된 문제점이라고 볼 수 있다. 또한 인터뷰에서 서울시 담당자는 '20대 MZ 세대 여성'이 주 타깃이라고 밝혔는데,⁹⁾ 타겟층의 범위를 좁게 설정하여 모든 연령대가 공감하기 어려운 부분이 있어 보인다. 새로운 '해치' 제작에서 용역 공모와 최종 결정 과정 중 시민의 의견이 반영되지 않은 것 또한 부정적인 여론의 또 다른 이유이다.

전라남도 장성군에는 '홍길동테마파크'가 있다. 홍길동이 장성에서 태어난 실존 인물이었다는 문화콘텐츠를 만들어 낸 것이다. 이에 따라 '홍길동' 캐릭터도 제작하였지만 <사진 2>와 같이 20년 동안 4번이나 변경되었다. 이는 일관되지 않은 디자인의 문제점이라고 볼 수 있다.

7) 서민경(2021) 국내외 도시캐릭터의 성공 사례를 통해 본 서울시 캐릭터 해치의 매니지먼트 연구, 홍익대학교 석사학위논문

8) 서울시청 홈페이지(2024), 해치 캐릭터 2024.05.31, <<https://www.seoul.go.kr/seoul/symbol.do>>

9) 디자인프레스(2024), 서울시 담당자가 들려주는 공식 캐릭터 '해치' 리디자인 스토리, 2024.02.08, <<https://blog.naver.com/designpress2016/223348467990>>

홍길동 캐릭터



1차 홍길동 캐릭터	2차 홍길동 캐릭터
3차 홍길동 캐릭터	4차 홍길동 캐릭터

기념촬영이유서

<사진 1> 1차~4차 홍길동 캐릭터가 있는 전라남도 장성군 홈페이지

3. 국내 지자체 캐릭터 성공 사례 분석

3.1. 고양특례시 캐릭터 리디자인 사업

고양시의 이전 캐릭터 ‘고양고양이’는 홍보물에서 “~고양”으로 끝나는 특유의 말투와 함께 사람들에게 큰 인기를 끌었다. 고양시는 2021년 ‘고양고양이’ 캐릭터 리디자인 공모전을 개최했다. 변화하는 시대의 흐름에 맞게 ‘고양고양이’ 캐릭터에도 리뉴얼이 필요하다고 판단한 것이다. 공모전에는 많은 디자이너와 시민들이 참여하며 다양한 디자인과 아이디어를 받을 수 있었다. 공모전에서 선정된 디자인을 바탕으로 전문가들이 참여하여 최종 캐릭터를 완성했다. 리디자인된 캐릭터는 고양시의 각종 홍보물, SNS를 통해 시민들에게 알려졌다. <사진 2>와 같이, 새롭게 디자인 된 ‘고양고양이’ 캐릭터는 GS리테일과 협력하여 지역 특화 편의점을 운영하며 상품도 판매하고, 지역화폐 ‘고양페이’에도 등장하며 많은 주목을 받았다. ‘고양고양이’는 시민들이 직접 참여하고 시민의 의견을 적극적으로 반영한 덕분에 시민들의 캐릭터에 대한 애정을 높일 수 있었다. 현재는 ‘고양고양이’ 대신 새로운 캐릭터가 만들어졌고, 이에 대해서는 아쉽다는 의견이 주를 이루고 있다.



<사진 2> 고양시의 경제 발전에 기여하는 ‘고양고양이’

3.2. 대전광역시 캐릭터 리디자인 사업

대전광역시의 캐릭터 ‘꿈씨패밀리’는 원래 1993년 대전엑스포에서 탄생한 마스코트 ‘꿈돌이’와 ‘꿈순이’를 중심으로 새롭게 확장된 캐릭터 세계관을 갖춘 캐릭터이다. 2023년 엑스포 30주년을 맞아 이들 캐릭터의 가족과 친구들이 추가되어 ‘꿈씨패밀리’를 완성한 것이다. 대전디자인진흥원에서 과학도시 대전에 걸맞은 우주 생명체를 모티브로 제작했다. 이 때 전국 공모전을 통해 선정된 캐릭터 디자인을 반영했다. 대전시는 ‘꿈씨패밀리’ 캐릭터를 적극적으로 활용하고 있는데, 대전시의 축제, 공원, 지하철 역사 내 등 다양한 장소에서 꿈씨패밀리를 활용함으로써 인지도를 높였다.10) 사람들 역시 기존 ‘꿈돌이’ 캐릭터를 무리하여 변경하지 않고 세계관을 확장시킴으로써 변화를 주고자 한 부분에 있어서 긍정적인 반응이었다.



<사진 3> 꿈돌이(좌)와 꿈씨패밀리(우)

3.3. 진주시 캐릭터 리디자인 사업

진주시의 캐릭터 ‘하모’는 남강과 진양호에 서식하는 천연기념물 수달을 모티브로 제작되었다. 이 캐릭터는 2021년 초 진주시가 개최한 캐릭터 공모전에서 최우수상으로 선정되었으며, 진주시의 상징적인 요소들을 담고 있다. 머리 위의 조개와 목에 걸린 진주목걸이는 진주를 상징하고, 꼬리의 파도 무늬는 진주의 맑고 깨끗한 물을 형상화한다.11) 2018년부터 시작된 전국 지자체와 공공기관의 캐릭터 중 최고의 캐릭터를 선정하는 ‘우리 동네 캐릭터 대상’ 제5회에서 ‘하모’가 우승하였다. 이처럼 진주시의 ‘하모’ 캐릭터는 친근하고 귀여운 외모로 시민들과 관광객들에게 큰 호응을 얻고 있어 성공적인 캐릭터 디자인의 사례로 손꼽힌다.



<사진 4> ‘우리 동네 캐릭터 대상’을 수상한 ‘하모’ 캐릭터

10) 장재완(2023), 대전 대표 캐릭터, 꿈돌이.꿈순이 가족이 생겼어요, 오마이뉴스, 2023.12.26.
<https://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002988879>

11) 진주시청 홈페이지(2024), 관광캐릭터, <<https://www.jinju.go.kr/00135/01109/06747.web>>, 2024.06.09

3.4. 시사점

위의 사례들을 통해 알 수 있는 종합적인 시사점은 성공적인 지자체 캐릭터는 시민 참여가 활발했다는 점이다. 전부 공모전을 통해 시민의 의견을 듣고자 노력했다. 또한 도시 정체성을 잘 반영하였다. 기존 디자인에 사람들의 애정도가 높은 경우, 기존 디자인을 최대한 반영하였다. 타겟층의 범위 역시 한정적으로 두지 않아 전 연령대가 공감하고 함께 즐길 수 있도록 제작했다. 이를 통해 도출해 낸 한국 지자체 캐릭터 디자인 방향성 개선 방법에는 시민 참여, 타겟층의 적절한 설정, 지속가능성 검토가 있다.

4. 지자체 캐릭터 리디자인 사업의 방향성

4.1. 시민 참여

지자체 캐릭터는 관광객과 지역 주민 모두의 관심을 받게 된다. 보다 많은 관심을 갖기 위해서는 시민 참여가 필수적이라고 본다. 공모전을 통해서 디자인을 선정하거나, 최종 단계에서 투표를 통해 시민의 의견을 반영하는 것도 좋은 방법이다. 또 SNS와 같은 소셜 미디어에서 사람들 간 정보 공유가 실시간으로 이루어지는 것이 더 활발한 시민 참여를 이끌어낼 수 있다. 좋은 사례로 선정한 고양특례시, 대전광역시, 진주시의 공통점은 전부 시민 참여가 존재했고, 활발히 진행되었다는 점이다.

4.2. 타겟층의 적절한 설정

타겟층을 20대 초반 여성 등으로 한정하지 않고, 보다 폭넓게 설정하여야 한다. 그럴 경우 더 다양한 디자인안이 제시될 수 있으며, 독창적인 디자인이 개발될 확률도 높아지게 된다. 디자인을 완료했을 경우에도 타겟층의 반응을 모니터링 하는 시스템이 마련되어야 한다. 홈페이지나 소셜 미디어에 방문하는 방문자 통계 등의 다양한 데이터를 분석하여 타겟층의 반응을 체계적으로 수집 및 분석할 필요가 있다.

4.3. 지속가능성 검토

한 번 캐릭터를 디자인 한 이후 지배층이 변화하면서 기존 디자인이 폐기되고 새로운 디자인이 나오는 문제가 끊임없이 발생되고 있다. 한 번 디자인을 할 때 1000~5000만 원 사이의 예산이 소모된다. 또한 시민들의 새로운 캐릭터에 대한 애정도 높아지지 않는다. 따라서 기존 디자인의 지속 가능성을 검토하여 디자인을 신중히 해야 할 필요가 있다. 대전광역시의 사례 처럼 사랑을 받고 있는 캐릭터에 세계관을 확장하여 디자인 하는 것도 방법이다.

5. 결론

한국의 거의 모든 지자체가 캐릭터를 가지고 있지만, 성공하는 사례는 드물게 나타나고 있다. 또한 자주 변하는 캐릭터 탓에 국민 세금이 낭비되고 있다는 지적까지 나오고 있는 실정이다. 이를 극복하기 위해 개선이 필요한 사례와 성공 사례를 비교 분석하여 개선 방법을 연구해 보았다. 서울특별시 '해치'캐릭터와 전라남도 장성군의 '홍길동'캐릭터는 디자인의 일관성이 부족하며 트렌드와 정체성 반영이 낮았고, 타겟층을 적절하게 설정하지 않아 개선이 필요했다. 이에 성공 사례인 고양특례시의 전 캐릭터 '고양고양이', 대전광역시의 '꿈씨패밀리', 진주시의 '하모' 캐릭터를 분석한 결과 공모전 등 시민 참여가 활발했으며 타겟

층을 지속가능성을 위해 꾸준히 노력하고 있었다. 특히 사람들과의 소통이 잘 되어 리디자인 과정을 원활하게 할 수 있었다. 이에 따라 한국 지자체 캐릭터 리디자인 방향성 개선을 위해 시민 참여, 타겟층의 적절한 설정, 지속가능성 검토의 세 가지 방안을 제시한다. 또한, 각 항목 별로 시민 뿐만 아니라 전 국민이 리디자인 과정에 참여할 수 있도록 적극적인 소통을 해야할 필요성이 있다.

참고문헌

- 문수민(2020), 지방자치단체 캐릭터 활성화를 위한 SNS 활용방안 연구, 일러스트레이션 포럼 2020, Vol.63, 한국일러스트레이션학회, p.51
- 김시나(2003), 우리 문화콘텐츠를 활용한 캐릭터디자인 개발에 관한 연구, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, p.14.
- 박영주(2023), 자치구 브랜딩에 있어서 캐릭터 디자인의 역할에 대한 연구- 서울시 자치구 캐릭터 디자인을 중심으로, 브랜드디자인학연구 Vol.21 No.4, 사단법인 한국브랜드디자인학회, p.139-150
- 민혜남(2008), 지역이미지와 캐릭터디자인의 의미관계 연구, 일러스트 레이션 포럼, Vol.16, p.8
- 이선화(2011), 스토리텔링과 지자체 캐릭터디자인의 상호연관성에 관한 연구, 단국대학교 석사학위논문, p.7-8
- 네이버 지식백과(2024), 리디자인, <<https://m.terms.naver.com/entry.naver?docId=3543486&cid=42219&categoryId=58483>>, 2024.06.09
- 서민경(2021) 국·내외 도시캐릭터의 성공 사례를 통해 본 서울시 캐릭터 해치의 매니지먼트 연구, 홍익대학교 석사학위논문
- 서울시청 홈페이지(2024), 해치 캐릭터 2024.05.31, <<https://www.seoul.go.kr/seoul/symbol.do>>
- 디자인프레스(2024), 서울시 담당자가 들려주는 공식 캐릭터 '해치' 리디자인 스토리, 2024.02.08, <<https://blog.naver.com/designpress2016/223348467990>>
- 장재완(2023), 대전 대표 캐릭터, 꿈돌이.꿈순이 가족이 생겼어요, 오마이뉴스, 2023.12.26, <https://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002988879>
- 진주시청 홈페이지(2024), 관광캐릭터, <<https://www.jinju.go.kr/00135/01109/06747.web>>, 2024.06.09

NPO 단체의 모금광고의 소비자 설득 실패 요인과

모금광고 효과 향상을 위한 요소에 대한 연구

- 아동구호단체의 영상 광고를 중심으로-

목차

1. 서론
 - 1.1 연구 목적
 - 1.2 연구 방법
2. 설문조사 결과 정리
 - 2.1. 설문 자료 선정
 - 2.2. 세이브더칠드런, ‘세이브더칠드런 하은이편 Viral Huskyboy’
 - 2.3 유니세프, ‘[유니세프TV캠페인] 영양실조로 울 힘조차 없는 넬리(60A)’
 - 2.4 굿네이버스, ‘선아의 빈 도시락 | 국내 위기가정 지원 캠페인’
 - 2.5 월드비전, ‘[영양실조 아동 돕기] 생사의 갈림길에 놓인 아이들’
3. NPO 단체 영상 광고의 문제 분석
 - 3.1. 부담스러운 후원 금액
 - 3.2. 후원금 활용에 대한 신뢰 부족
 - 3.3 비슷한 내용 전개
 - 3.4 영상 초반 흥미 유도 요소 부족
 - 3.5 후원 당위성에 대한 설명 부족

3.6 공감 유도 요소 부족
4. NPO 단체의 효과적 광고를 위한 요소
4.1. 후원 금액과 기간의 다양화
4.2. 후원 행위 자체에 대한 인식 개선
4.3 빠른 내용 전개
4.4 시청자를 고려한 공감 요소
5. 결론
참고 문헌

1. 서론

1.1 연구 목적

비영리 단체(Non Profit Organization, 이하 ‘NPO’)는 국가와 시장이 아닌 비영리 영역에서 공익을 위해 봉사하거나 사회 및 조직 구성원의 공동 이익을 목적으로 하는 단체를 뜻한다(정신영, 2011: 6). 대표적 기관으로는 유니세프(UNICEF), 세이브더칠드런, 한국기아대책기구, 월드비전 등이 있다. 이러한 NPO 단체의 활동 영역은 매우 다양하고 복잡한 성격을 갖고 있는데, 대체로 공익을 추구하고 이를 실현함으로써 나은 세계를 만들고자 하는 특징이 있다(김운호, 2004: 2).

한국의 비정부 부문은 1990년대 이래로 비약적으로 성장해 국내 총생산의 3.9%를 차지할 것으로 추정된다(박태규, 2006: 67). 이러한 단체들은 환경보호, 기아 구제 등 다양한 활동을 하는데, 그 중 하나로 모금활동이 있다. 이때 모금을 효과적으로 진행하기 위하여 광고를 자주 활용한다. 2012년, 조선일보가 만 19세 이상 성인 남녀 1000명을 대상으로 대표적인 국내 NPO 단체의 명성조사를 실시하였다. NPO 단체의 정보를 습득하는 경로에 대한 설문 결과, ‘방송 광고, 신문 광고, 온라인 광고’(38.8%)를 선택한 사람이 가장 많았다. 그만큼 비영리 단체에게 광고라는 매체는 중요하다(김보규, 2018: 2-3).

이렇듯 NPO 단체의 성장과 더불어 NPO 기관의 후원 광고가 소비자 설득에 미치는 영향에 관한 연구의 필요성이 대두되고 있다(강명애, 2013: 4). 현재까지 국내 NPO 단체의 광고를 다룬 연구들은 다양한 매체를 통한 마케팅 전반을 다룬 경우가 많다. 따라서 본 연구는 그 중 아동구호의 내용을 담은 영상광고가 소비자 설득과 관련하여 가지는 문제점과 그 원인을 파악하고 효과적인 영상 광고에 필요한 요소를 제안하고자 한다.

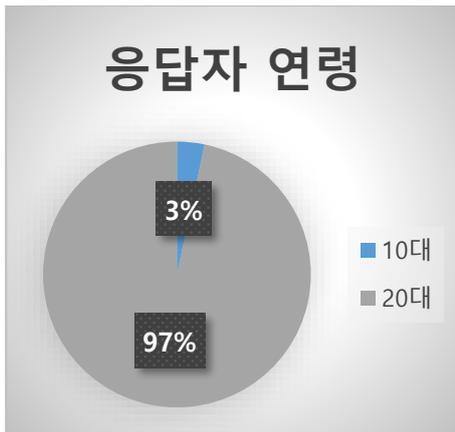
1.2 연구 방법

본 연구에서는 문헌연구법과 질문지법을 활용하였다. 이론적 배경 등을 탄탄히 하기 위해 다양한 문헌을 참고하고 비교하였으며, NPO 단체의 아동구호 관련 광고 영상이 소비자 설득에서 발생하는 문제점과 그 원인을 파악하기 위해 2024년 5월 20일부터 5월 23일까지 총 4일간 대학생 익명 커뮤니티 사이트 에브리타임, 인스타그램 등 다양한 SNS 및 커뮤니티를 통해 네이버 폼으로 설문조사를 진행하였다.

설문조사 응답 인원	30명
설문조사 기간	2024.05.20 ~ 2024.05.23
설문조사 방법	네이버 폼으로 설문조사를 만들어 다양한 매체를 통해 공유함.

<표1> 설문조사 응답 인원, 기간 및 방법

설문조사는 무작위의 대한민국 국민을 대상으로 설정하였으며, NPO 단체의 아동구호 관련 모금광고 영상을 첨부하고 그에 따른 질문으로 구성하였다. 이때 첨부 영상은 현재까지 광고되고 있는 영상을 기준으로 선정하였다. 설문조사 질문은 ‘당신의 연령은 어디에 해당합니까?’, ‘TV나 유튜브와 같은 비디오 매체에서 위 광고가 송출된다면 끝까지 시청하실 의향이 있습니까?’, ‘아니요’를 선택하셨다면, 끝까지 시청하지 않으실 것 같은 까닭은 무엇입니까?’, ‘위 광고를 시청한 뒤 후원 의사가 생기셨습니까?’, ‘아니요’를 선택하셨다면, 후원을 결심하지 않으신 까닭은 무엇입니까?’ 등으로 설정하였다.



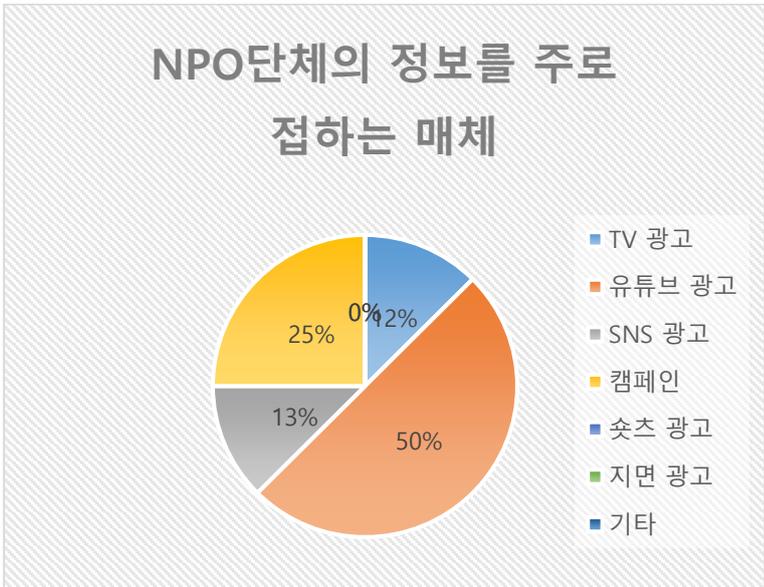
<그래프1> 질문 응답자의 연령 분포

<그래프1>은 설문 응답자의 연령 분포를 나타낸 것이다. 설문조사 결과 총 30명이 설문에 응하였다. 응답자 중 1명이 10대, 29명이 20대였다.

2. 설문조사 결과 정리

2.1. NPO 단체의 정보를 접하는 매체

소비자가 NPO 단체의 정보를 주로 접하는 매체에 관한 최근 자료가 없어 직접 설문을 진행하였다. ‘비영리 단체의 정보를 주로 접하는 매체는 무엇인가요?’라는 질문에 대하여 ‘TV 광고’, ‘유튜브 광고’, ‘SNS 광고’, ‘숏츠 광고’, ‘지면 광고’, ‘캠페인’, ‘기타’ 중 선택하도록 설문지를 구성하였다. 이때 TV 광고와 유튜브 광고, 숏츠 광고는 영상 광고로 제한하고, SNS 광고는 포스트 및 포스터형 콘텐츠 중 캠페인 콘텐츠를 제외한 것으로, 캠페인은 포스트 및 포스터형 콘텐츠로 제한하여 정의하였다. 설문 결과, <그래프2>와 같이 총 응답자 30명 중 62%의 응답자가 영상 광고를 통해 NPO 단체의 정보를 접한다는 것을 확인할 수 있었다. 위 설문 결과를 통하여 영상 광고는 소비자에게 중요한 요소로 작용한다는 것을 알 수 있었다.



<그래프2>

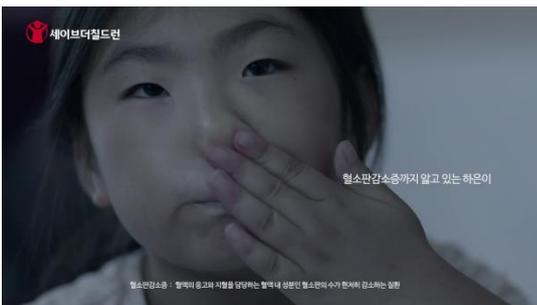
이러한 NPO 단체 영상 광고의 문제를 분석하기 위해 다음과 같은 네 영상을 첨부하여 설문을 진행하였다.

세이브더칠드런의	‘세이브더칠드런	하은이편	
Viral_Huskyboy’	(https://youtu.be/WJKBeRYhou?feature=shared),	유니세프(UNICEF)의 ‘[유니세프	
TV캠페인]	영양실조로	울	힘조차
		없는	넬리

(60A)’(<https://youtu.be/7KZ5poK3z3o?si=WMXrzGKzu6qiUtUX>), 굿네이버스의 ‘선아의 빈 도시락 | 국내 위기가정지원 캠페인’(<https://youtu.be/zdOgKCOY570?feature=shared>), 월드비전의 ‘[영양실조 아동 돕기] 생사의 갈림길에 놓인 아이들’(<https://youtu.be/epvTyu7MfK8?feature=shared>) 영상을 첨부하였다. 그리고 각 영상에 대하여 끝까지 시청할 의향이 있는지 묻고 시청 의향이 없는 경우 그 이유, 시청 후 후원 의사 유무와 후원 의사가 없는 경우 그 이유를 설문하였다.

2.2 세이브더칠드런, ‘세이브더칠드런 하은이편 Viral Huskyboy’

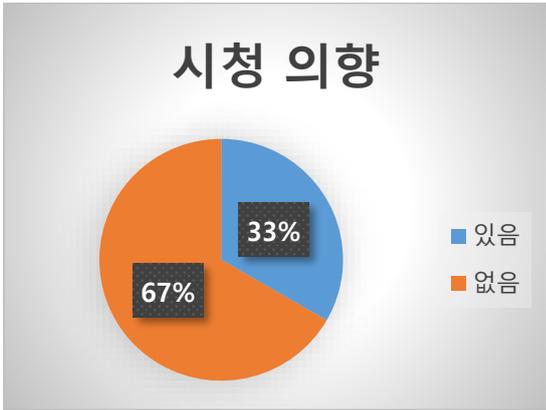
<그림1>은 세이브더칠드런의 ‘세이브더칠드런 하은이편 Viral Huskyboy’(이하 ‘세이브더칠드런 하은이편’) 모금광고 영상의 한 장면이다. ‘세이브더칠드런 하은이편’은 혈소판감소증을 앓으며 폐쇄된 음식점에서 살고 있는 하은이의 이야기를 1분 10초동안 다루고 있다. 하은이는 폐건물에서 스티로폼과 폐장판을 깔고 살고 있으며, 그 건물도 곧 경매로 넘겨줘야 한다. 하은이가 폐건물에서 생활하는 모습과 함께 주로 나레이션과 자막을 사용하며, 마지막에는 방송인 정지영 씨가 출연하여 후원을 요청한다.



<그림1>

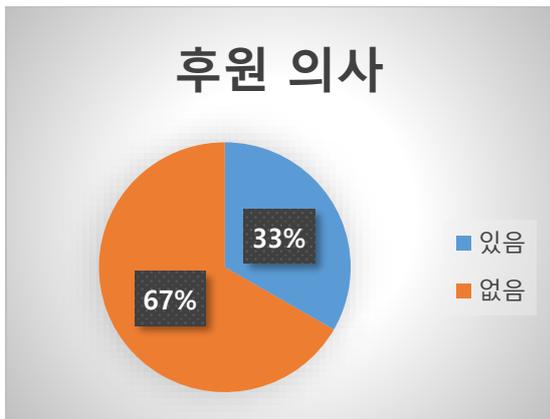
먼저, 이 세이브더칠드런의 ‘세이브더칠드런 하은이편 Viral_Huskyboy’에 대하여 끝까지 시청할 의향이

있는지 설문하였다. 설문 결과, <그래프3>과 같이 있음 33%, 없음 67%로 시청의향이 없다고 응답한 비율이 높은 것을 확인할 수 있다. 이 중 '없음'이라고 답한 응답자에 한하여 그 이유를 설문하였다. 유의미한 답변으로는 '유튜브 등에서 건너뛰기 단추가 나오기 전에 유의미한 내용이 없기 때문이다.', '내용이 별로 궁금하지 않다.', '끝까지 보기 귀찮다.', '시청한다고 모금되는 것이 아니기 때문이다.', '길이가 너무 길고 내용이 뻘하다', '내용 전개가 느리고 너무 비극적인 면모만을 강조하여 보는 사람으로 하여금 지루함과 불쾌감만을 느끼게 한다.', '영상 내용에 대한 관심이 없다.', '보면 마음이 아프기 때문이다.'가 있었다.



<그래프3>

영상 시청 후 후원 의사 유무에 대해서도 <그래프4>와 같이 같은 비율의 결과가 나타났다. 이에 대해 '없음'이라고 응답한 응답자를 대상으로 그 이유를 설문하였다. 유의미한 답변으로는 '단체 측에서 후원한 돈의 행방을 투명하고 후원자가 확인하기 쉬운 방식으로 공개하지 않아서 신뢰할 수 없다.'라는 답변과 '후원을 할 만한 경제적 여유가 없다'라는 답변이 두드러졌다. 이외에도 '영상 광고의 내용이 공감되지 않는다.', '후원 금액의 종류가 적기 때문이다.', '내가 아닌 누군가가 대신 후원을 할 것 같다.' 등의 응답이 있었다.



<그래프4>

2.3 유니세프, '[유니세프TV캠페인] 영양실조로 울 힘조차 없는 넬리(60A)'

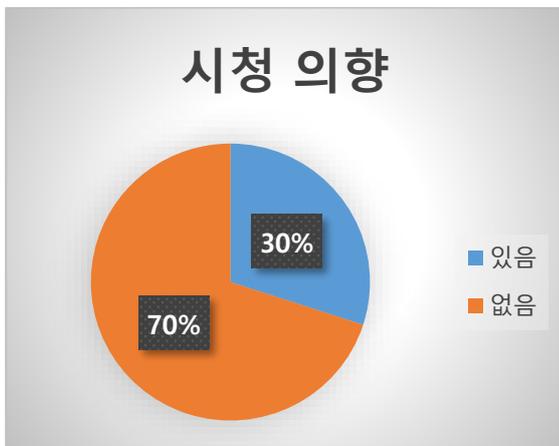
<그림2>는 유니세프의 '[유니세프TV캠페인] 영양실조로 울 힘조차 없는 넬리(60A)'(이하 '영양실조로 울 힘조차 없는 넬리') 모금광고 영상의 한 장면이다. '영양실조로 울 힘조차 없는 넬리'는 너무 배가 고파서 표정을 잃어버린 3세 아동 '넬리'의 이야기를 1분동안 다루고 있다. 영상은 넬리와 콩고민주공화국에서 빈

곤으로 충분한 식사를 하지 못해 마른 아이들의 모습을 보여주며 나레이션을 통해 굶주림에 시달리는 아이들을 위해 후원해 달라는 메시지를 전달하고 있다.



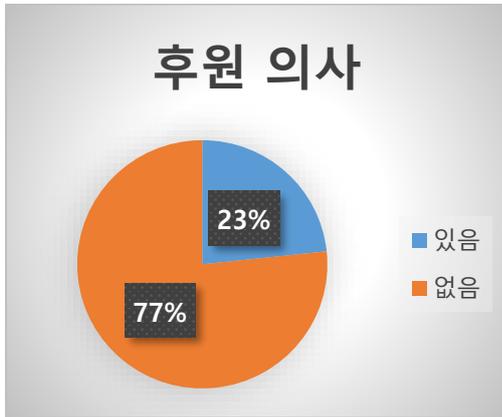
<그림2>

두 번째로, 이러한 유니세프(UNICEF)의 ‘영양실조로 울 힘조차 없는 넬리’ 영상에 대해 설문하였다. 그 결과, <그래프5>와 같이 끝까지 시청할 의향이 있다고 답한 응답자가 30%, 없다고 답한 응답자가 70%로 끝까지 시청할 의향이 없다고 응답한 비율이 높은 것을 확인할 수 있었다. 이 중 ‘없음’을 선택한 응답자에 한하여 그 이유를 설문하였다. 이에 대한 응답으로 ‘세이브더칠드런 하은이편’에서 시청 의향이 없다고 답한 이유와 동일한 응답들이 다수 등장했으며, 이외에도 ‘자신과는 너무 먼 세상 이야기처럼 느껴진다’, ‘임팩트가 없다’, ‘광고를 시청하면 마음은 아프지만 후원을 할 수 없어서 끝까지 안 보게 된다.’, ‘광고가 재미가 없다’, ‘광고를 끝까지 시청할 시간이 없다’라는 응답이 있었다.



<그래프5>

이후 첨부한 유니세프의 영상을 시청하게 한 후 후원할 의사가 있는지 물었다. 그 결과, <그래프6>과 같이 응답자의 23%가 ‘있다’, 77%가 ‘없다’고 응답하였다. 후원 의사가 ‘없다’고 응답한 자에 한하여 그 이유를 설문하였다. 그 결과, 2.2에서의 응답과 동일한 응답이 다수 등장했고, 이외에도 ‘학생의 후원 활동은 불필요한 지출이라고 생각한다.’, ‘영상이 후원의 당위성을 제대로 표현하지 못하였기 때문이다.’, ‘스스로 살기도 바쁘다.’라는 답변이 있었다.



<그래프6>

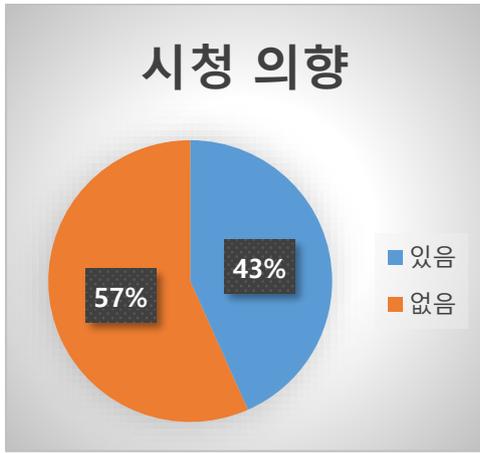
2.4 굿네이버스, ‘선아의 빈 도시락 | 국내 위기가정지원 캠페인’

<그림3>은 굿네이버스의 ‘선아의 빈 도시락 | 국내 위기가정지원 캠페인’(이하 ‘선아의 빈 도시락’) 모금 광고 영상의 한 장면이다. ‘선아의 빈 도시락’은 파킨슨병에 걸린 할머니와 단둘이 사는 10살 선아의 이야기를 1분 24초동안 다루고 있다. ‘선아의 빈 도시락’은 나레이션이나 인터뷰 등 음성 자료를 사용하지 않고 배경 음악과 선아가 생활하는 모습, 자막을 활용하여 결식우려아동에 대한 후원을 요청하고 있다.



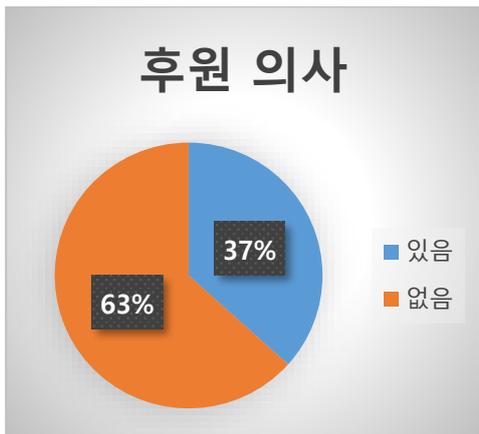
<그림3>

이에 따라 동일하게 굿네이버스의 ‘선아의 빈 도시락’ 영상을 끝까지 시청할 의향이 있는지 설문하였다. 그 결과, <그래프7>과 같이 있음 43%, 없음 57%로, 설문지에 첨부한 다른 영상에 대한 시청 의향에 비해 ‘있다’고 응답한 비율이 눈에 띄게 증가하였지만, 여전히 시청의향이 없다고 응답한 비율이 더 높은 것을 확인할 수 있었다. 이 중 ‘없음’이라고 답한 응답자에 한하여 그 이유를 설문하였다. 2.2나 2.3에서의 응답과 함께 ‘유튜브나 TV를 보는 목적이 광고가 아니기 때문에 모든 광고가 부정적으로 느껴진다’라는 응답이 있었다.



<그래프7>

영상 시청 후 후원할 의사가 있는지 설문한 결과, 37%가 '있다'라고 답했으며 63%가 '없다'라고 응답하였다. 영상 시청 후 '후원 의사가 없다'라고 택한 이유로는 이전 영상들에 대한 동일한 답변과 함께 '돈으로 후원하는 것이 아닌 물건으로 후원하는 것이면 좋을 것 같다', '후원이 필요하다는 것은 알지만 선뜻 행동으로 옮기기가 힘들다'라는 응답이 있었으며, '후원 의사가 있다'라고 응답한 일부 응답자가 그 이유로 '영상 속 할머니를 보고 눈물을 안 흘릴 수 없었다.'라고 응답하였다.



<그래프8>

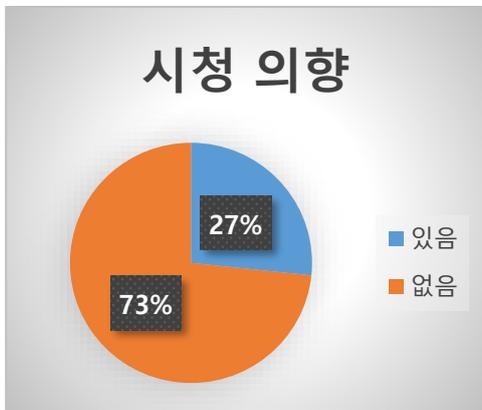
2.5 월드비전, '영양실조 아동 돕기' 생사의 갈림길에 놓인 아이들'

<그림4>는 월드비전의 '영양실조 아동 돕기' 생사의 갈림길에 놓인 아이들'(이하 '생사의 갈림길에 놓인 아이들') 모금광고 영상의 한 장면이다. '생사의 갈림길에 놓인 아이들'은 빈곤에 시달리는 아프아와 아포스 형제의 이야기를 1분 30초동안 다루고 있다. '생사의 갈림길에 놓인 아이들'은 극심한 빈곤으로 기아 상태에 놓인 아프아와 아포스 형제, 그 외에도 기아 상황을 겪고 있는 케냐의 아이들, 그리고 그들을 만나러 케냐에 간 홍보대사 방송인 윤유선 씨가 출연하며, 나레이션과 함께 형제를 보고 방송인 윤유선 씨가 하는 말을 사용하였다.



<그림4>

월드비전의 '생사의 갈림길에 놓인 아이들'에 대하여 끝까지 시청할 의향이 있는지 설문한 결과, <그래프 9>와 같이 있음 27%, 없음 73%로, 시청의향이 없다고 응답한 비율이 높은 것을 확인할 수 있었다. 이 중 '없음'이라고 답한 응답자에 한해서 그 이유를 설문하였다. 유의미한 답변으로 앞서 다루었던 영상들에 대하여 시청 의향이 없다고 답한 이유와 함께 '광고는 건너뛰는 것이 습관이 되었다' 등의 응답이 있었다.



<그래프9>

영상 시청 후 후원 의사 유무에 관한 설문 결과, <그래프10>과 같이 30%가 후원 의사가 있다고 답했으며 70%가 없다고 답하였다. 영상 시청 후 '후원 의사가 없다'라고 택한 이유로는 이전 영상들에 대한 답변과 동일한 답변과 함께 '정확한 통계자료가 없어서 신뢰하기 힘들다.'라는 응답이 있었다.



<그래프10>

3. NPO 단체 영상 광고의 문제 분석

3.1 부담스러운 후원 금액

설문조사 결과, 20대 청년층은 NPO 단체의 정보를 주로 영상 광고를 통하여 접하지만, 대부분 영상 광고를 끝까지 시청하거나 영상 광고 시청 후 후원 행위까지 연결하지는 않는다는 것을 확인할 수 있었다. 다시 말해, NPO 단체의 영상 광고는 청년층에게 크게 효과적이지 않다. 이러한 문제의 원인을 분석하면 다음과 같다.

첫째, 후원 금액이 부담스럽다. 설문조사에 첨부한 영상을 시청한 후 후원 의사가 '없다'고 응답한 경우, '아직 후원을 하기에는 상대적으로 자금이 안정되어 있지 않다.', '돈이 없다.' 등 금전적으로 후원이 부담스럽다는 의견이 가장 많았다. 이러한 까닭으로 2015년 기준 20대 후원자는 인구의 약 11.1%의 비교적 적은 비율을 차지했다(이원준, 2015: 7). 또한, '후원 금액의 종류가 적다' 등 후원 금액이 다양하지 않다는 의견도 존재했다. 후원 액수가 크거나 후원이 장기간 진행될 경우 후원자는 후원에 따른 리스크가 크다고 인식하게 된다(황은정·정무성, 2014: 15)

3.2 후원금 활용에 대한 신뢰 부족

둘째, '실제로 만나서 현금으로 건넨다면 흔쾌히 후원하겠지만 내가 낸 돈이 영상 속 아이에게 얼마나 갈지 모르기 때문이다.', '후원 회사(세이브더칠드런, 굿네이버스 등)를 믿지 못하겠다. 나의 후원금이 오로지 불우이웃을 위해서만 쓰이는 것이 맞는지 의심된다.' 등 소비자가 후원금의 투명성을 의심하기 쉽다는 응답이 두 번째로 많았다. 굿네이버스, 월드비전 등 홈페이지에 정기적으로 후원금 및 지출을 정리한 재무 자료를 무료로 볼 수 있도록 올리는 단체가 많지만, 홈페이지의 제정보고에 대한 홍보가 미비하며, 후원자 입장에서 홈페이지에 들어가 하나하나 확인하기 어렵다. 또한, 재정 보고 문서에 대해 소비자가 조작을 의심할 수도 있다.

3.3 비슷한 내용 전개

셋째, '내용 전개가 느리고 너무 비극적인 면모만을 강조하여 보는 사람으로 하여금 지루함과 불쾌감만을 느끼게 함.', '저런 식의 후원 광고는 너무 많고 진정성 있게 느껴지지 않는다.' '너무 비슷한 광고를 많이 봤다.' 등의 의견이 있었다. NPO 단체에서도 이러한 의견을 수용하여 긍정적으로 생활이 바뀌는 모습을 광고 영상에 담는 시도를 종종 하지만, 전직 NGO 단체 모금자였던 유튜버 조찬용님에 따르면, 그런 광고를 하면 모금율이 비극적인 면모만을 비출 때보다 확연히 낮다고 한다. 하지만 이렇게 개발도상국의 어려운 사례를 중심으로 묘사하는 감정적 호소전략은 처참함의 자극성에 의존하는 '빈곤 포르노(Poverty Pornography)'로 변질될 위험이 있어 경계해야 한다(김지숙, 2017).

3.4 영상 초반 흥미 유도 요소 부족

넷째, 유튜브 등 동영상 공유 웹사이트의 경우 초반 5~10초 광고 재생 후 건너뛰기 단추가 생긴다. 이때 영상 광고는 보고 싶어서 보는 것이 아니기 때문에 건너뛰기 단추가 등장하기 전에 나오는 내용 중 크게 의미하거나 시청자의 흥미를 끄는 내용이 없으면 평상시에 불우이웃에 대한 관심이 크게 없는 사람은 쉽게 건너뛰게 된다. 실제로 설문 결과, '귀찮고 빨리 내가 보고 싶은 영상을 보고 싶기 때문이다.', '스킵 시간(5초) 안에 내용이 없음.', '스킵할 수 있는 버튼이 나오면 바로 넘겨서' 등의 의견이 다수 존재했다.

3.5 후원 당위성에 대한 설명 부족

다섯째, 광고에서 후원의 당위성을 충분히 표현하지 못했다. 직접 진행한 설문 결과 ‘후원의 당위성을 제대로 부여 및 설명하지 못하였음.’ 등의 응답이 있었다. 소비자 설득을 위해서는 후원의 당위성을 더 논리적으로 표현할 필요가 있다. 그러나 현재 NPO 단체의 대부분의 영상 광고는 불우이웃의 비극적 면만 조명하는 경향이 있다. 불우한 사정도 당위성을 드러내기 위하여 필요하지만 당위성을 뒷받침해줄 더 많은 요소가 광고에 포함되어야 한다.

3.6 공감 유도 요소 부족

여섯째, 시청자가 공감할 수 있는 요소가 부족하다. NPO 단체의 영상광고 시청 후 후원 의사 발생 유무를 묻는 설문에서 ‘자신과는 먼 세상의 이야기 같다’, ‘공감하기 힘들다’ 등 시청자에게 공감을 이끌어내는 요소가 부족하다는 응답이 전체의 약 12.5%를 차지했다.

4. NPO 단체의 효과적 광고를 위한 요소

4.1 후원 금액과 기간의 다양화

첫 번째로, 후원 금액과 기간을 다양화할 필요가 있다. 기부자마다 재정적인 상황이 다르기 때문에 일정 금액 정기 후원을 요구하는 것은 경제적으로 부담이 될 수 있다. 따라서 일시후원이나 소액후원 등 더 다양한 금액대나 기간의 모금상품을 개발하여야 한다. 현재 NPO 단체의 모금상품은 한 달에 약 1~3만 원 정도를 후원하는 정기후원 상품이 많은데, 이와 함께 소액 기부 상품과 단기 후원 상품을 동시에 운영하면, 학생이나 젊은 직장인 등 경제적 여유가 적은 사람들에게도 접근성을 높일 수 있다. 특히 단기적인 모금 활동은 기부자들이 자유롭게 후원 금액을 정할 수 있어 소비자에게 부담이 되지 않으며, 주로 특정 상황에 대한 모금활동으로 진행하기 때문에 후원금의 행방도 더욱 알기 쉽다.

4.2 후원 행위 자체에 대한 인식 개선

앞선 설문조사 결과, ‘해당 콘텐츠에 큰 흥미를 느끼지 않았다.’, ‘딱히 관심이 없다.’, ‘학생에게 있어 후원은 불필요한 지출이라고 생각한다.’ 등 모금활동에 관심이 없거나 후원 행위 자체에 대하여 부정적인 인식을 가진 응답이 많았다. 따라서 후원 행위 자체에 대한 인식 개선이 필요하다. 이런 요소를 담아 모금광고의 효과를 높이기 위한 두 가지 방식을 제안하고자 한다.

첫째, 후원 행위를 생활화하는 캠페인을 진행하는 것이다. 예를 들어, <그림5>는 2011년 독일 유니세프에서 진행한 ‘Repay for Good’ 캠페인이다. 이 캠페인 역시 영상 광고 (https://youtu.be/q4cHiL_QE0s?feature=shared)를 활용하여 홍보하였다. 광고에서는 사람들이 친구에게 종종 돈을 빌려주지만 소액일 경우 언제나 돌려받지는 않는다는 사실을 이야기하고 ‘Repay for Good’ 애플리케이션의 사용법을 설명하고 있다. 유니세프에서 개발한 ‘Repay for Good’ 애플리케이션을 이용하면 평소 친구에게 돌려받지 않았을 소액의 대출금을 기부를 통해 갚도록 친구에게 손쉽게 모금 홈페이지 주소를 보낼 수 있다. 이러한 캠페인과 같이 후원을 생활에 자연스럽게 녹일 수 있는 캠페인이 필요하다.



<그림5>

둘째, 매스기빙 모금활동 방식을 확대시키는 것이다. 이때 매스기빙이란, 대중이 소비를 통해 힘을 모아 사회 기부에 참여하는 것을 말한다. ‘수익금 일부를 좋은 일에 쓰겠다’고 미리 밝히는 기업의 제품을 일부러 구입함으로써 소비자들은 소비를 하는 동시에 기업의 사회공헌활동에 참여하게 되는 것이다(정민아, 2012). 예를 들면, 2013년 편의점 CU는 자체 커피 브랜드인 ‘핫델라페’를 이용해 ‘핫델라페와 함께하는 따뜻한 겨울나기’ 행사를 진행했다. ‘핫델라페’를 구매한 후, CU 멤버십을 적립하면 핫델라페 2잔당 1장의 연탄을 ‘따뜻한 한반도 사랑의 연탄나눔운동 단체’에 자동으로 기부하는 형태이다(전용기, 2013). 이러한 매스기빙 형태의 모금을 NPO 단체의 모금활동에도 도입하여 적극적으로 기업과 제휴를 맺거나 자체적으로 제품을 제작하여 제품을 광고하고 모금액에 대한 신뢰를 주기 위해 영상 광고에서도 모금액을 활용하여 실제로 어떤 사업을 진행했고 불우이웃에게 어떤 도움을 주었는지 알릴 필요가 있다.

4.3 빠른 내용 전개

최근 여러 소셜미디어와 스트리밍 플랫폼을 통하여 숏폼 동영상 등 빠르고 자극적인 콘텐츠에 반복적으로 노출되기 쉬운 환경에서 생활함에 따라 도파민에 중독되는 경우가 많다. 이때 도파민은 뇌에서 즐거움과 보상을 담당하는 신경 전달 물질로, 이에 중독되면 독해력이 저하되어 긴 글을 잘 읽지 못하고 내용 전개가 느린 영상에 쉽게 흥미를 잃고 잘 이해하지 못하는 경향이 있다. 실제 앞선 설문조사의 응답에서도 ‘내용 전개가 느리다’, ‘너무 길다’, ‘지루하다’ 등 내용 전개가 느려서 흥미를 잃었다는 의견이 많았다.

이렇듯 빠르게 정보를 소비하고 즉각적인 만족을 추구하는 현대인을 고려하였을 때, 그리고 영상 시작 후 약 3~10초 후 건너뛰기 단추가 등장하는 대다수의 스트리밍 사이트의 특성을 고려하였을 때, NPO 단체의 모금 광고 역시 영상의 길이를 줄이고 메시지를 초반에 빠르게 전달하는 방식을 채택해야 한다. 시각적으로 강렬한 이미지, 시청자의 호기심을 유발하는 멘트, 효과적인 음악 등을 활용하여 영상의 첫 몇 초 안에 핵심적인 메시지를 전달하고 시청자의 관심을 끌어야 한다.

또한, 스토리텔링의 속도를 높여야 한다. 내레이션이나 자막을 활용할 경우, 그 속도를 높여야 하며 중요한 요소를 빠르게 전달해야 한다. 이때 숏폼 영상을 적극적으로 활용하는 것 또한 좋다. 숏폼 형식의 광고에 보편적으로 더 쉽게 공감할 수 있는 요소를 적극적으로 포함시키고 통계자료 등 광고에서 모금의 당위성을 뒷받침할 자료를 추가하여 설득의 논리를 높여야 한다. 꼭 숏폼 영상이 아니더라도, 내용을 더 빠른 속도로 전달하는 것이 좋으며, 영상의 초반부에 시청자의 흥미를 끌 수 있는 요소를 포함시켜야 한다.

4.4 시청자를 고려한 공감 요소

앞선 설문조사 결과, 함께 첨부한 다른 모금광고들에 비해 ‘선아의 빈 도시락’ 광고 시청 후 후원할 의향이 있는지 설문하였을 때 후원할 의향이 ‘있다’라고 답한 비율이 눈에 띄게 높았고, 이와 관련하여 ‘마음이

정말 아프다.’, ‘할머니가 제 눈물 버튼입니다.’ 등 영상에 공감했다는 응답이 존재했다. 따라서 ‘선아의 빈 도시락’이 왜 시청자들에게 유독 공감을 불러일으켰으며 어떤 차별성이 있었는지 분석하였다.

우선, 설문 결과를 통해 해외 아동을 다룬 두 영상보다 국내 아동에 대한 모금 광고가 소비자에게 더욱 효과적으로 작용했음을 확인할 수 있었다. 이는 대부분의 시청자가 한국인이기 때문에 해외 문화권을 다룬 영상보다 국내 문화권을 다룬 영상이 더욱 공감하기 쉬웠다는 것으로 이해할 수 있다. 따라서 해외 아동에 대한 모금 광고의 경우 인종과 문화권이 돋보이지 않도록 경계하고 개인의 인터뷰 등을 통해 시청자가 공감하기 좋은 요소를 더욱 적극적으로 찾아야 한다.

두 번째로, ‘선아의 빈 도시락’을 함께 국내 아동을 다룬 ‘세이브더칠드런 하은이편’과 비교하였을 때 차이점은 다음과 같다. 첫째, ‘선아의 빈 도시락’은 ‘세이브더칠드런 하은이편’에 비해 배경음악의 템포가 느리다. 둘째, ‘선아의 빈 도시락’은 내레이션, 인터뷰 등 음성이 등장하는 ‘세이브더칠드런 하은이편’과 달리 아무런 음성자료가 삽입되지 않았다. 셋째, ‘선아의 빈 도시락’이 촬영 각도가 더 다양하다. 넷째, ‘세이브더칠드런 하은이편’에는 영상의 마지막에 후원을 요청하는 방송인 홍보대사가 등장하지만, ‘선아의 빈 도시락’에는 유명한 홍보대사가 등장하지 않는다. 다섯째, ‘세이브더칠드런 하은이편’은 감성적 소구만 드러나는 반면, ‘선아의 빈 도시락’은 감성적 소구와 함께 결식우리아동의 통계와 통계에 대한 출처, 그리고 후원금 사용 계획을 보여주며 이성적 소구도 함께 이루어지고 있다. 이를 통해 모금광고를 통한 소비자 설득을 위해서는 배경음악, 촬영 각도, 홍보대사의 유무 등 복합적인 요소를 고려해야 하며 감성적 소구와 이성적 소구를 동시에 사용하는 것이 효과적이라는 결론을 도출할 수 있다.

5. 결론

지금까지 설문지법과 문헌연구법을 통해 NPO 단체 모금광고의 소비자 설득 현황을 알아보고 설득 실패 요인 및 효과적 모금광고를 위한 요소를 제안하였다. 설문조사 결과, 총 응답자 30명 중 97%가 20대였으며, 설문 결과, 광고 영상을 끝까지 시청할 의향이 없으며, 광고 시청 후 후원 의사 또한 없다고 답한 비율이 의향(의사)가 있다고 답한 비율보다 높았다.

위와 같은 문제의 원인으로 부담스러운 후원 금액, 후원금 활용에 대한 신뢰 부족, 비슷한 내용 전개, 영상 초반 흥미 유도 요소 부족, 후원 당위성에 대한 설명 부족, 공감 유도 요소 부족이 있었다. 이를 바탕으로 효과적인 모금광고를 위한 요소를 다음과 같이 4가지로 제안하였다.

첫째, 후원 금액 및 기간을 다양화해야 한다. 설문조사 결과, 후원금액과 정기후원 형식이 부담스럽다는 응답이 많았다. 따라서 많은 모금상품을 기획해 각자의 경제상황에 맞추어 후원할 수 있도록 도와야 한다.

둘째, 후원 행위 자체에 대한 인식 개선이 필요하다. 설문조사 결과, 모금활동에 관심이 없거나 부정적인 인식을 가지고 있다는 응답이 있었다. 따라서 후원의 접근성을 향상시키고 후원 행위에 대한 인식을 개선시키기 위해 후원을 자연스럽게 일상생활에 녹일 수 있는 캠페인과 매스기빙 형태의 후원상품 확대를 제안하였다.

셋째, 영상의 길이를 줄이고 메시지를 초반에 빠르게 전달해야 한다. 최근 빠르고 자극적인 콘텐츠를 쉽게 접함에 따라 도파민에 중독되어 긴 글이나 영상에 쉽게 흥미를 잃고 잘 이해하지 못하는 현대인이 많다. 따라서 영상의 초반부에 시청자의 흥미를 끌 수 있는 요소를 더 포함시키고 내용을 더 빠른 속도로 전달해야 한다.

넷째, 시청자가 쉽게 공감할 수 있는 요소를 포함시켜야 한다. 설문조사 결과, 다른 모금광고에 비해 ‘선아의 빈 도시락’ 광고의 효과가 더 효과적이라는 것을 확인할 수 있었고, 그 이유를 분석하였다. 그 결과, 배경음악, 홍보대사의 유무 등 복합적인 요소가 공감에 관여하며 감성적 소구와 이성적 소구를 동시에 광

고에 드러내는 것이 효과적이라는 것을 확인할 수 있었다.

2018년 유네스코의 발표에 따르면, 세계에서 학령기 아동의 2억 5840만 명이 학교를 다니지 못하고 있다. 또한, 2022년 기준 0세부터 만 17세의 전 세계 아동 및 청소년 중 약 6억 6700만 명이 유네스코가 선정한 'Extreme poor' 단계에 해당하였다(Daylan Salmeron-Gomez 외, 2023). 이러한 자료들에서 알 수 있듯이 수많은 아동이 빈곤으로 어려움을 겪고 있다. 따라서 본 연구는 중요한 의미를 지닌다. 빈곤 퇴치를 위하여 본 연구와 같은 모금광고의 설득력을 높이기 위한 요소에 관한 연구가 이후에도 지속되기를 바란다.

참고 문헌

- 강명애(2013). “비영리조직의 광고 소구 유형이 기부 의도에 미치는 영향”, 한양대학교대학원 박사학위논문
- 김보규(2018). “국내 비영리단체 후원모금 광고영상에 나타난 아동·청소년의 특징과 낙인”, 성균관대학교 일
반대학원 석사학위논문
- 김운호(2004). “비영리단체 모금의 성공요인과 기준에 관한 소고”, 한국비영리연구, 3권 2호, 1-71
- 김지숙(2017). “빈곤포르노현상(Pornography of Poverty)에 대한 비판적 연구”, 경희대학교 공공대학원
석사학위논문
- 박정이, 임지은, 황장선(2018), 유튜브 브랜드 채널 콘텐츠의 커뮤니케이션 전략, <한국광고홍보학보>, 20(2), 95-151
- 박태규(2006). “한국 비영리 단체의 산출물 측정과 경제적 의미에 관한 연구”, 『계간 국민 계정』, 2006(4): 44~77.
- 이원준(2015). “사회복지조직에 대한 이미지, 신뢰성, 반응성이 개인 기부자의 후원지속성에 미치는 영향”, 한국콘텐츠학회논문지, 15(8): 258-270
- 전용기(2014). “연말 맞아 구입하면 자동 기부되는 ‘착한 상품’에 눈길”, 파이낸셜뉴스, 2014(10.31)
- 정민아(2012). “[뉴스 쪽 시사 쪽] “필요한 물건 사고, 어려운 이웃도 도와요””, 어린이동아, 2012(12.27)
- 정신영(2011). “비영리조직 모금의 성공요인에 관한 연구 : 한국국제기아대책기구의 모금 프로그램 사례 분석 중심”, 경희대학교 NGO대학원 석사학위논문.
- 황은정, 정무성(2014). “연구보고 2014-12 : 국내외 비영리기관 모금 광고 캠페인 분석: FCB Grid 모형의 활용”, 아동복지연구소 보고서, 2014(6)
- Daylan Salmerono-Gomez, Solrun Engilbertsdottir, Jose Antonio Custa Leiva, David Newhouse, David Stewert (2023). “Global Trends in Child Monetary Poverty According to International Poverty Lines”, WORLD BANK GROUP, 2023.07, 4

고령층 키오스크 이용 문제 현황과 개선방안

목차

1. 서론
 - 1.1. 연구 배경 및 목적
 - 1.2. 연구 범위 및 방법론 소개
2. 고령층의 디지털 기기 이용 문제 현황
 - 2.1. 고령층의 디지털 기기 이용 현황
 - 2.2. 고령층의 디지털 리터러시 낮은 이용 수준
 - 2.3. 고령층의 키오스크 이용 패턴과 어려움 요인
3. 고령층이 겪는 키오스크 이용 어려움
 - 3.1. 키오스크 인터페이스의 복잡성
 - 3.2. 글씨나 그래픽의 크기와 가독성 문제
 - 3.3. 음성 인식 기술의 부재로 인한 어려움
4. 고령층을 위한 키오스크 이용 개선 방안
 - 4.1. 인터페이스의 단순화
 - 4.2. 글씨와 그래픽의 크기 조정 및 가독성 향상
 - 4.3. 음성 인식 기술의 도입
5. 결론 및 제언
 - 5.1. 결론
 - 5.2. 제언

참고 문헌

1. 서론

1.1. 연구 배경 및 목적

고령층이 디지털 기기 이용에 있어 겪는 어려움은 현대 사회에서 중요한 사회적 문제 중 하나이다. 디지털 기술의 발전은 우리의 삶을 편리하게 만들어주었지만, 이러한 혜택을 모든 세대가 동등하게 누리지 못하는 상황이 발생하고 있다. 디지털 전환이 가속화되면서 고령층과 같은 사회적 취약계층은 소외되고 있으며 정보화 수준과 디지털 역량 등에서 디지털 격차(Digital Divide)가 나타나고 있다(배영임, 신혜리, 2021). 특히 고령층은 디지털 기기 및 시스템을 사용하는 데 어려움을 겪고 있으며, 이는 키오스크와 같은 자동화된 시스템을 이용할 때 더욱 두드러지게 나타난다(윤예진, 하광수, 2021).

이러한 배경 속에서 본 연구의 주된 목적은 고령층이 키오스크를 보다 효과적으로 이용할 수 있는 방안을 모색하는 것이다. 고령층이 키오스크를 보다 쉽고 편리하게 이용할 수 있도록 하는 것은 고령화 사회에 있어 디지털 접근성을 높이고, 그들의 삶의 질을 향상시키는 데에 중요한 역할을 할 것으로 기대된다.

이를 위해 본 연구는 고령층이 키오스크를 이용할 때 겪는 어려움과 문제점을 분석하고, 이를 개선하기 위한 구체적인 방안을 탐구한다. 특히, 고령층의 특성과 요구에 맞춰 키오스크의 디자인과 기능을 개선하여, 고령층이 보다 쉽게 이용할 수 있는 환경을 조성하는 것을 목표로 한다. 이를 통해 디지털 기술의 포용성을 높이고, 고령층의 삶의 질을 향상시키는데 기여할 것으로 기대된다.

고용노동부법상 고령자는 55세 이상의 사람을 뜻하고, 50세 이상 55세 미만인 사람은 준고령자라 칭한다. 하지만, 복지를 담당하는 보건복지부는 나이가 많은 고령층을 '노인'이라는 용어로 통합해 65세 이상을 기준으로 삼고 있다. 이처럼 나이가 많은 고령층을 부르는 용어와 연령기준이 부처별로 제각각임을 확인할 수 있다. 때문에 부문별, 산업별 통계를 담당하는 통계청조차 통계 목적에 따라 기준을 달리하고 있다. '경제활동인구 조사 고령층 부과조사 결과'에서 고령자는 OECD 기준 또는 고용부 '고령자고용법'을 적용해 55~64세로 잡는다. 반면 매년 1회 발표하는 '고령자 통계'에서는 복지부 '노인복지법'을 적용해 65세 이상을 고령자로 간주한다. 통계 목적에 따라 고령층의 기준이 달라짐을 인지하여, 용어 사용에 있어 더 세밀한 검토가 필요하다. 이 글에서 참고하는 통계자료에서도 고령층의 기준을 명확하게 전달할 것이며, 이로 인해 더욱 정확한 정보를 제공할 것을 목표로 한다.

디지털 전환 사회의 시대적 흐름과 비대면 구매 소비 패턴 증가에 따라 무인정보단말기(이하 '키오스크') 수가 급증하고 있다(신유안 외, 2023). Lee et al. (2023) 연구에서는 장애인들을 대상으로 포커스 그룹 인터뷰를 수행함으로써, 키오스크 사용 시 발생 가능한 접근성과 사용성 문제점들을 확인해보았다. 하지만 대부분의 정책 및 이전 연구들이 장애인의 접근성에 초점을 두고 있어 고령자에 대한 고려는 부족한 실정이다. 2023년 디지털 정보 격차 실태조사 보고서에 따르면, 고령층의 디지털 접근성은 개선되고 있으나 여전히 낮은 활용 수준을 유지하고 있으며, 이는 특히 젊은 세대와 비교했을 때 두드러진다. 이처럼 고령층의 디지털 기기의 접근성과 사용성 문제를 고려할 필요가 있으며, 고령층이 보다 쉽게 이용할 수 있는 환경을 조성하여야 한다.

1.2. 연구 범위 및 방법론 소개

본 연구의 범위는 고령층이 키오스크를 이용함에 있어서 겪는 어려움에 초점을 맞추고 있다. 특히, 키오스크 이용의 문제점과 어려움을 이해하고, 이를 해결하기 위한 구체적인 개선 방안을 제시하는 것이 목표이다.

연구 방법론은 주로 문헌 고찰과 통계자료 분석을 통해 이루어졌다. 추가적으로 고령 어르신 세 분과 심

층인터뷰를 진행하면서, 고령층의 실제적인 의견을 얻고자 하였다. 먼저, 관련된 문헌들을 종합적으로 검토하여 고령층이 키오스크를 이용함에 있어서 겪는 주요 어려움과 관련 연구 동향을 파악하였다. 이를 바탕으로 통계 자료를 분석하여 고령층의 디지털 기기 사용 현황과 키오스크 이용 패턴을 조사하였다. 추가적으로 고령 어르신 세 분과 심층 인터뷰를 진행하였고, 단순 양적연구가 아닌 질적연구를 통해 면밀하고 생동감 있는 자료를 수집하였다.

향후 연구에는 광범위한 현장 조사를 통해 보다 심층적인 연구가 진행되길 바란다. 현장 조사를 통해 고령층의 키오스크 이용 과정에서 발생하는 실질적인 문제들을 직접 파악하고, 그들의 요구와 의견을 듣는 것은 중요하다. 이를 통해 보다 정확하고 신뢰성 있는 연구 결과를 도출할 수 있으며, 사회적 관심과 필요성을 높일 수 있을 것이다.

2. 고령층의 디지털 기기 이용 문제 현황

2.1. 고령층의 디지털 기기 이용 현황

일반적으로 고령층은 휴대전화나 컴퓨터 등의 디지털 기기 사용에 어려움을 겪고 있다. 그러나 키오스크와 같은 디지털 기기에 대한 접근과 활용은 더욱 제한적이다. 고령층은 키오스크를 사용하는 데 있어서 화면 조작, 메뉴 이해, 터치 스크린을 통한 입력 등의 기술적인 측면에서 어려움을 겪고 있다. 또한, 키오스크의 작동 방식과 사용법을 이해하는 데에도 시간이 걸리며, 자주 사용하지 않는 경우 해당 기기에 대한 기억력이나 숙련도가 떨어지는 경우가 많다. 이러한 이유로 고령층은 키오스크와 같은 무인서비스를 효과적으로 활용하는 데 어려움을 겪고 있다.

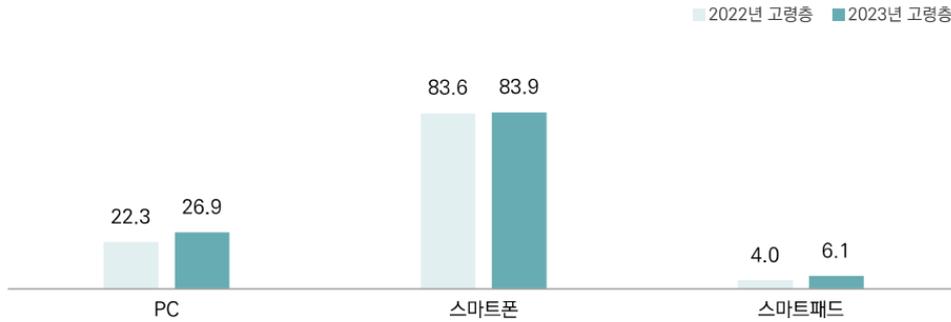
* 아래 정보통신기획평가원에서 발표한 실태조사에서 고령층은 55세 이상을 기준으로 삼는다.



<그림1> 고령층 디지털정보화 수준(단위:%)

출처: 2023 디지털정보격차실태조사 정보통신기획평가원(2024)

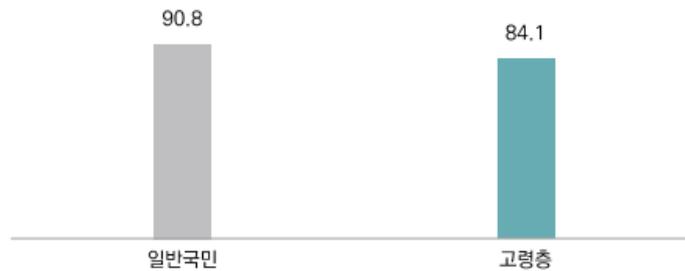
2023년 고령층의 디지털정보화 수준은 70.7%로 전년 대비 상승 (69.9%) 0.8%p 상승하였다. 부분별로는 디지털정보화 접근 수준이 95.3%(전년 95.1% 대비 0.2%p↑), 디지털정보화 역량 수준이 55.3%(전년 54.5% 대비 0.8%p↑), 디지털정보화 활용 수준이 73.8%(전년 72.6% 대비 1.2%p↑)로 조사되었다.



<그림2> 인터넷 이용 기기(단위:%)

출처: 2023 디지털정보격차실태조사 정보통신기획평가원(2024)

고령층의 주요 인터넷 이용 기기는 스마트폰(83.9%)이었고 이어서 PC(26.9%), 스마트패드 (6.1%) 순으로 조사되었다. (전년대비) PC와 스마트폰, 스마트패드를 통한 인터넷 이용 비율은 전년보다 모두 증가하였으며 특히 PC를 통한 인터넷 이용은 4.6%p 증가한 것으로 나타났다.

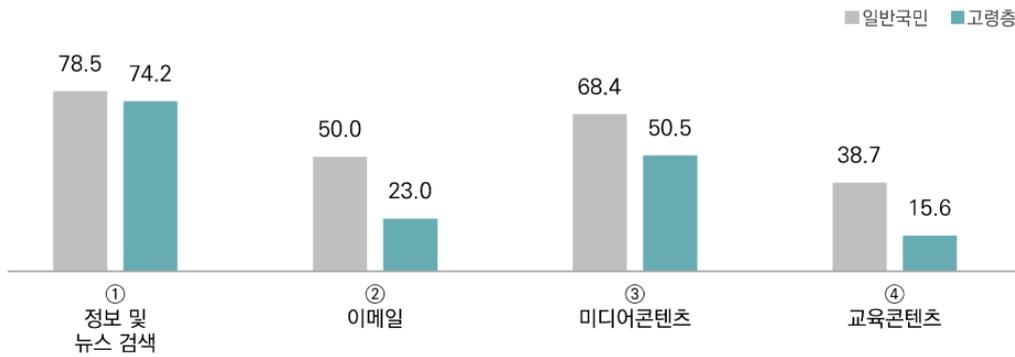


<그림3> 검색 및 이메일, 콘텐츠 서비스 이용률(단위:%)

출처: 2023 디지털정보격차실태조사 정보통신기획평가원(2024)

인터넷 이용자 기준 고령층의 검색 및 이메일 콘텐츠 서비스 이용률은 84.1%로 일반국민 90.8%보다 6.7%p 보다 낮게 나타났다.

※ 검색 및 이메일 콘텐츠 서비스 이용률은 정보 및 뉴스 검색, 이메일, 미디어콘텐츠, 교육콘텐츠 이용 여부(다소 이용하는 편 + 자주 이용하는 편)로 측정



※ 인터넷 이용자 (최근 1개월 이내 인터넷 이용자) 기준

<그림4> 검색 및 이메일, 콘텐츠 서비스 항목별 이용률(단위:%)

출처: 2023 디지털정보격차실태조사 정보통신기획평가원(2024)

일반국민의 ‘검색 및 이메일, 콘텐츠 서비스 이용률’을 100으로 가정할 때, 일반국민 대비 ‘고령층의 검색 및 이메일, 콘텐츠 서비스 이용률’ 수준은 일반국민의 92.6% 수준이었고, ‘검색 및 이메일, 콘텐츠 서비스 이용률’은 ‘①정보 및 뉴스 검색’(74.2%), ‘③미디어콘텐츠’(50.5%), ‘②이메일’(23.0%), ‘④교육콘텐츠’(15.6%) 순으로 나타났다.

위의 자료를 통해 고령층의 디지털정보화 종합 수준이 높아지고 있으며, 디지털 기기 활용률도 증가함을 알 수 있다. 그렇지만 일반국민과 비교해서는 이용률이 많이 낮은 것을 확인할 수 있다.

2.2. 고령층의 디지털 리터러시 낮은 이용 수준

디지털 시대에 피할 수 없는 디지털 격차(digital divide)는 미디어에 상대적으로 덜 익숙한 고령층에게 주로 발생할 가능성이 높다(과학기술정보통신부·한국지능정보사회진흥원, 2022; 김명용·전혜정, 2017).

디지털 리터러시(digital literacy)란, 디지털 기기와 인터넷을 활용하는 능력이다. (안순태 외, 2024) 단순히 미디어 기기를 사용하는데에 그치지 않고, 정보를 비판적으로 이해하고 적절히 활용하는 것을 뜻한다. 하지만 대부분의 고령층은 디지털이 일상과 직결돼 있지 않은 은퇴 이후에 디지털을 마주해 배움의 필요를 그다지 절감하지 못했다. 그러나 디지털의 중요도는 갈수록 높아졌고, 코로나19로 인한 비대면 상황까지 겹치며 디지털을 이해하고 적응하는 것은 생존과 직결된 문제가 됐다(강홍민, 2022). 남석인 연세대 사회복지학과 교수는 “고령층에게 교육을 통한 소통의 기회가 사라진 상황에서, 일방적으로 무조건 받아들이고 배우는 것에만 급급하다 보니 접근이 더 어려워진 것”이라고 짚었다.

이러한 디지털 리터러시는 현대사회에 있어서 매우 중요한데, 많은 연구는 디지털 리터러시를 현대사회에서 삶을 영위하기 위한 필수적인 역량이라고 언급하였다. 그러나 빠른 정보화 사회의 변화는 세대 간, 세대 내 디지털 격차를 크게 늘렸고, 디지털 기술과 기술에 대한 접근성이 부족하여 노인 세대는 현대사회에서 완전한 참여에 어려움을 겪게 되었다(J. Kim, et al, 2023) 노년기의 디지털 리터러시는 건강 및 삶의 질과 밀접한 연관이 있으며, 특히 디지털을 통한 정보의 획득, 의사소통, 여가활동 등은 노인의 삶의 만족도와 건강에 큰 영향을 미친다(M. Han, 2023).

디지털 기기와 인터넷을 활용하는 능력, 즉 디지털 리터러시(digital literacy)가 낮을 경우, 미디어 접근에 어려움을 경험할 뿐만 아니라 온라인상의 수많은 정보 속에서 가짜 뉴스나 디지털 범죄의 피해자가 되기도 한다(안순태·정재선·정순돌, 2019; FBI, 2022). 반대로, 디지털 리터러시를 갖춘 고령층은 외로움이나 고독감, 우울감 등의 부정적 심리 상태를 겪는 비율이 낮고(Cotten, Anderson, & McCullough, 2012;

Karavidas, Lim, & Katsikas, 2005; Zheng, et al, 2015) 심리적 안정감 또한 높게 나타났다. 따라서 이러한 문제를 해결하기 위해서는 디지털 리터러시를 향상시키기 위한 대책이 필수적이다.

2.3. 고령층의 키오스크 이용 패턴과 어려움 요인

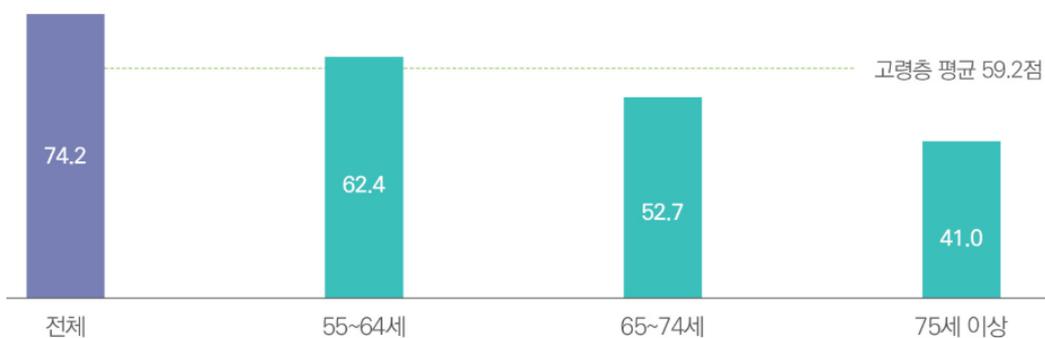
2022년 한국소비자원에서 발표한 키오스크 이용실태 조사 보고서에 따르면 키오스크 이용 불편 유형에는 뒷사람 눈치(52.8%), 조작 어려움(46.8%), 기기 오류(39.1%), 검색 어려움(33.5%), 설명 부족(21%), 용어 어려움(12.4%) 등이 있으며, 전 연령대별로 각 유형별 불편을 느끼는 비율이 다르지만 모든 연령대가 뒷사람 눈치, 조작 어려움, 검색 어려움에 대한 불편함을 느끼고 있었다. 특히 연령대가 높아질수록 버튼의 위치를 찾기 어렵거나 메뉴선택 방법 및 이동의 어려움에 해당하는 조작 어려움의 비율이 50대(51.3%), 60대(53.6%)로 나타났다(Ahn, 2022).

구분	전체 비중	50대	60대
1순위	뒷사람 눈치 52.8%	뒷사람 눈치 61.5%	조작 어려움 53.6%
2순위	조작 어려움 46.8%	조작 어려움 51.3%	검색 어려움 42.9%
3순위	기기 오류 39.1%	할인·적립 38.5%	뒷사람 눈치 41.1%
4순위	검색 어려움 33.5%	기기 오류 35.9%	용어 어려움 33.9%
5순위	할인·적립 24.9%	검색 어려움 23.1%	설명 부족 25.0%

<그림 5> Percentage by Type of Inconvenience Using Kiosk (2022)

요식업계 중 키오스크 도입률이 가장 높은 패스트푸드점의 경우 전보다 패스트푸드 음식 대한 인식이 개선되고 배달과 포장을 선호하는 외식문화의 변화로 중장년층의 이용이 늘어 나고 있는 추세이지만 <그림 5>의 내용과 같이 키오스크 조작의 어려움은 이들의 접근을 어렵게 하고 있다.

2023년 2월 5일 국회 과학기술방송통신위원회 ‘국내 키오스크 보급 현황(추정)’에 따르면 민간 분야에 설치된 키오스크는 지난해 2만6574대로 2019년 8587대에서 3배 가량 증가했다. 반면에 서울디지털재단이 발표한 ‘2021년 서울시민 디지털 역량 실태조사’ 결과에 따르면 55세 이상 고령층의 키오스크 이용률은 45.8%에 불과했다(배성호, 2023). 2021년 서울시민 디지털 역량 실태조사는 2021년 10월부터 12월까지 2개월간 만 19세 이상 서울시민 5000명을 대상으로 가구면접 조사로 진행됐으며, 초고령 사회를 대비한 고령층 심층 분석을 위해 고령층을 만 55세 이상, 65세 이상, 75세 이상으로 세분화했다.



<그림 6> 키오스크 이용 능력 (단위: 점)

출처: 2021년 서울시민 디지털역량 실태조사 주요결과(2022)

55세 미만 94.1%가 키오스크 이용경험이 있는 반면, 55세 이상 고령층은 45.8%만이 이용경험이 있는 것

으로 조사됐으며, 고령층에서도 △55~64세 68.9%, △65~74세 29.4%, △75세 이상 13.8%로 키오스크 이용 경험에 차이를 보인다.

고령층이 키오스크를 이용하지 않는 이유는 ‘사용방법을 모르거나 어려워서’(33.8%), ‘필요가 없어서’(29.4%), ‘뒷사람 눈치가 보여서’(17.8%), ‘새로운 것을 배우는데 거부감’(12.3%) 순으로 나타난다.

키오스크 이용경험자를 대상으로 키오스크 이용능력을 조사한 결과, 서울시민의 키오스크 이용능력은 74.2점으로 조사됐으며, 고령층은 59.2점으로 전체시민 대비 75.7% 수준을 보인다.



구분	행정 서비스 (관공서 등)	교통 서비스	전시/ 공연장	종합 병원	무인 매장	백화점 /마트 안내	패스트 푸드점	음식점	영화관	카페	무인주유소 충전소	도서관 /서점	주차 정산기	은행 ATM	
전 체	47.4	32.6	31.8	29.0	23.1	21.6	19.4	18.9	16.8	15.2	15.1	15.1	11.5	2.6	
성 인(19~54세)	48.8	32.3	34.5	28.5	23.7	21.5	17.5	17.5	15.7	14.4	15.4	16.0	11.5	2.7	
고령층(55세이상)	42.4	33.6	21.8	30.9	20.7	21.9	26.4	23.9	20.9	18.2	13.9	11.6	11.6	2.1	
연 령 대	19~29세	50.2	31.2	38.7	29.5	20.9	22.8	16.8	17.3	12.1	16.2	13.5	18.3	10.9	1.6
	30~39세	48.5	31.8	35.3	30.2	26.8	19.6	17.1	16.3	14.4	12.1	16.6	16.4	10.9	3.9
	40~49세	46.2	31.8	32.3	26.6	23.4	22.2	18.6	17.9	18.3	13.9	16.6	15.7	13.1	3.3
	50~54세	51.2	37.3	27.4	26.9	24.1	21.0	17.6	19.9	21.3	15.9	14.9	10.7	10.8	1.0
	55~64세	44.5	34.1	20.9	31.8	21.5	23.8	22.9	21.2	22.1	15.3	15.0	11.8	13.2	1.9
	65~74세	42.8	32.4	27.0	30.4	19.5	17.0	31.3	28.0	18.6	20.6	11.4	10.0	7.6	3.3
	75세 이상	15.0	31.7	15.1	22.3	15.5	14.5	53.3	44.4	14.7	45.7	8.6	13.2	4.7	1.4

<그림7> 사용하기 어려운 키오스크 유형 (단위: %, 복수응답)

출처: 2021년 서울시민 디지털역량 실태조사 주요결과(2022)

사용하기 어려운 키오스크는 ‘관공서 등 행정서비스’(47.4%), ‘교통서비스’(32.6%), ‘전시/공연장’(31.8%), ‘종합병원’(29.0%), ‘무인매장’(23.1%), ‘백화점/마트’(21.6%) 순으로 조사됨 • 75세 이상 고령층은 ‘패스트푸드점’(53.3%), ‘카페’(45.7%), ‘음식점’(44.4%) 키오스크 이용에 가장 큰 어려움을 느끼는 것으로 나타난다.

추가로 진행한 인터뷰에서 마포구에 거주 중인 여·63세 어르신께서는 키오스크를 어떻게 사용해야 하는지 알지 못하니 이용하지 못한다고 말했다. 또 다른 어르신(강남구 거주, 여·74세)도 키오스크를 통해 음식을 주문해야 하는 일이 생겼을 때, 주문을 시도해보았지만 방법을 몰라서 음식을 시키지 못했다고 하였다. 이처럼 디지털의 발달로 급격히 변화하는 사회에서 키오스크와 같은 디지털 기기가 많이 사용되고 있다. 고령층이 키오스크를 사용하지 않는 이유에서 ‘사용방법을 모르거나 어려워서’가 33.8%로 1위를 차지한 것은 고령층이 기술 변화에 발맞춰 따라가지 못하고 있음을 보여준다.

3. 고령층이 겪는 키오스크 이용 어려움

3.1. 키오스크 인터페이스의 복잡성

키오스크 사용의 어려움은 기술의 발전과 모든 변화의 중심에는 사람이 있다는 것을 간과하여 생겨났다고 볼 수 있으며 키오스크 같은 무인 자동화 기술은 사람을 위한 기술, 사람이 편하게 사용할 기술이라는 점을 반드시 고려해야 한다.(박경남, 조성환, 2023) 따라서 기술, 기계의 문제점을 해결하기보다는 인간과 기계 사이의 소통역할을 하는 인터페이스 디자인을 개선할 필요가 있다.

인터페이스 디자인은 상호작용적 시스템과 사용자 간에 발생하는 문제들을 해결해 나가는 사용자 중심 디자인이라는 의미를 가지며(Hong, 2004) User Interface의 줄임말인 UI 디자인이라고도 불린다. 사용자 인터페이스는 사용자와 기계 사이의 의사소통 역할을 목적으로 하며 여러 시각적 요소들이 정보전달 매개체 역할을 한다. 키오스크는 사용자와 기계 시스템을 연결 하는 디지털 매개체로써 이를 이루는 시각적 인터페이스 디자인 구성요소에는 레이아웃, 색, 타이포그래피, 이미지, 내비게이션, 버튼, 아이콘 등이 있다 (Park, E, 2018). 구성요소들이 화면 안에 어떻게 구성되고 배치되는지에 따라 사용자에게 얼마큼 친근감을 주고 사용을 편하게 할 수 있는지가 달라질 수 있다.

(박경남, 조성환, 2023)에 따르면, 패스트푸드점 키오스크 인터페이스 문제점 파악을 위해 10월 4일부터 5일간 대전 시청점 버거 킹과 롯데리아에서 연구자 주변지인 50, 60대 남녀 8명을 대상으로 키오스크를 통한 주문과정에서의 어려움이나 불편한 점을 중심으로 질문하여 인터뷰를 진행한 결과, 최소 10단계 이상의 복잡한 주문과정과 주문과정 중간에 추천, 적립 또는 임시회원가입을 제안하여 흐름을 방해하여 심리적 부담 가중하는 문제점을 확인할 수 있었다. 그 외에도 얇은 선으로 되어있는 버튼은 버튼임을 인지하는데 시간이 걸리게 하고, 다른 기능을 하는 버튼에 한 가지 색을 적용하는 점에서 각 버튼이 다른 버튼인지 인지하기 어렵다는 문제를 확인했다.

3.2. 글씨나 그래픽의 크기와 가독성 문제

60대 이상 노년층은 나이가 들면서 노화로 인한 건강 기능과 인지기능의 저하로 키오스크의 사용이 젊은 층보다 다소 어렵다. 키오스크 사용 시 불편사항 질문에서는 글자 크기와 어려운 조작방법이 공동 1위로 가장 많았다. 키오스크 디자인 개선사항 질문에서는 글자 크기 조절방식과 정보제공 방법의 추가가 공동 1위로 가장 많았고 휠체어 접근이 가능한 하단부 디자인이 2위로 드러났다(곽미소, 김철수, 2022). 즉, 노화로 인한 시력 저하와 더불어 인지기능의 저하로 글자 크기 조절방식에 대한 개선사항이 요구되고 있다.

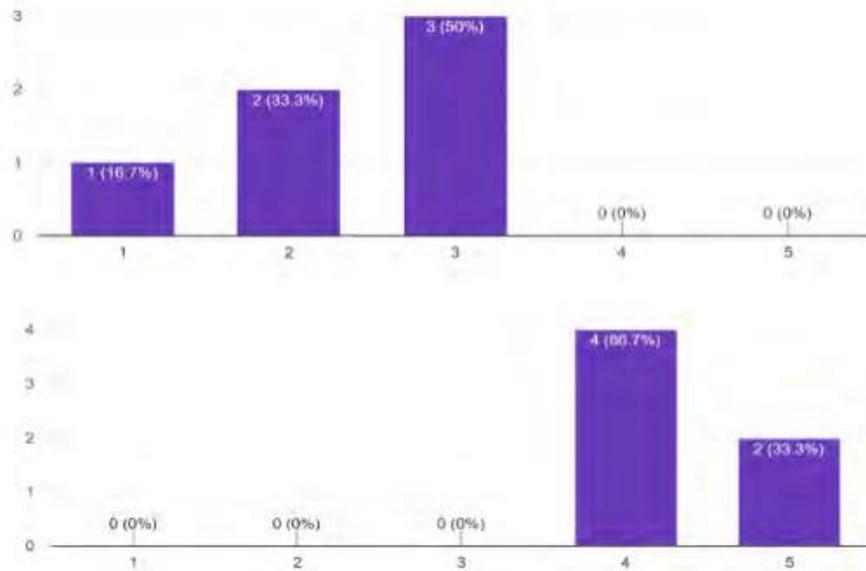
일반적으로 키오스크에서 가장 많이 사용하는 글자의 크기는 6pt~10pt이다 (I. K. Park, 2021). 하지만 이는 노안이나 시각 장애가 있는 사용자에게는 가독성이 낮은 글자 크기이다. 글씨의 크기와 가독성의 문제로 인해 고령층은 키오스크를 사용하기 어렵다.

소비자원이 2022년 5~8월 서울·경기 소재 공공·민간분야 키오스크 20대를 정해 KS 표준 적용 여부를 조사했는데, 그 중 14대(70%)는 KS 표준 글씨 크기(12mm)보다 폰트가 작았고 12대(60%)는 기기 또는 첫 화면에 이용 화면을 표시하지 않는 등 지침에 부합하지 않았다. 이처럼 KS 표준 글씨 크기 적용을 하지 않음으로 인해 키오스크의 접근이 어려워지는 문제가 발생하기도 한다.

3.3. 음성 인식 기술의 부재로 인한 어려움

(이주완 외, 2022)에 따르면, 노년층을 대상으로 한 키오스크의 사용성을 분석한 연구 결과 터치와 음성 인식 기능이 함께 사용되는 경우 사용성이 더 높게 나타났으며, 음성인식 방식이 사용자에게 더 편리하다는 것을 확인할 수 있었다. 하지만 현재 음성 인식 기술이 탑재된 키오스크를 거의 없다.

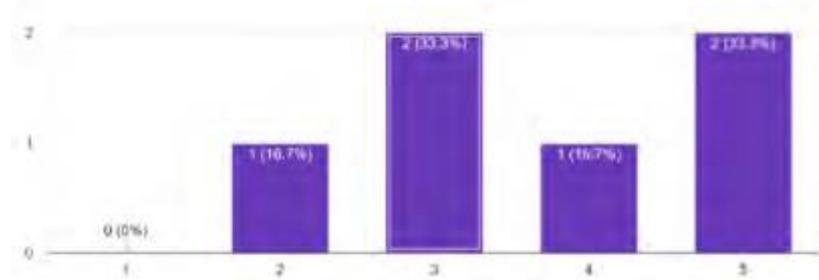
2016년 제정된 ‘공공 단말기 접근성 가이드라인’에 따르면 단말기의 설계, 제작 과정에서 ‘디스플레이에 표시되는 시각적 콘텐츠는 동등한 청각 정보와 함께 제공되어야 한다’고 명시한다. 하지만 이는 ‘가이드라인’에 불과하기 때문에 법적 구속력이 없어 지켜지지 않는 상황이다(J. Paradi & A. Ghazarian-Rock, 1998). (김희수 외, 2020)에서는 대학생 6명(남 3명, 여 3명)을 대상으로 터치스크린 모니터를 사용하여 사전에 구현한 두 가지의 프로토타입으로 키오스크 사용성 개선에 대한 실험과 설문조사를 진행하였고, 그 결과 음성인식을 이용한 주문이 기존의 음성인식을 이용하지 않은 주문보다 절반 이상의 소요시간이 감소하였다. 이는 사용자가 키오스크를 더 쉽고 간편하게 이용하였다는 것을 알 수 있다.



<그림 8> 키오스크 만족도에 대한 설문결과(기존, 개선) (2020)

출처: 김희수, 김동주, 이소의, 이원섭. (2020-02-11). 패스트푸드점 키오스크 UI 개선 방안 연구: 음성 인식 인터페이스 제안을 중심으로. 한국HCI학회 학술대회, 강원.

위의 <그림 8>과 같이, 과반수의 실험대상자들은 기존의 음성 기능이 탑재되지 않은 키오스크에 대해 ‘만족하지 않다’고 응답하였다. 반면, 개선(음성 기능을 추가)된 키오스크에 대해 비교적 높은 만족도를 보였다. 이를 통해 기존의 키오스크에 대한 사용자들의 불편함을 파악할 수 있었다.



<그림 9> 음성인식 키오스크 선호도에 대한 설문결과 (2020)

출처: 김희수, 김동주, 이소의, 이원섭. (2020-02-11). 패스트푸드점 키오스크 UI 개선 방안 연구: 음성 인식 인터페이스 제안을 중심으로. 한국HCI학회 학술대회, 강원.

6명 중 5명의 실험 참가자들이 개선된 키오스크에 포함된 음성인식 기능에 대해 긍정적인 응답을 보여, 음성인식 키오스크에 대한 수요가 존재함을 알 수 있다.

4. 고령층을 위한 키오스크 이용 개선 방안

4.1. 인터페이스의 단순화

위에 3.1 키오스크 인터페이스의 복잡성에서 최소 10단계 이상의 복잡한 주문과정과 주문과정 중간에 추천, 적립 또는 임시회원가입을 제안하여 흐름을 방해하는 문제, 얇은 선으로 되어있는 버튼, 다른 기능을 하는 버튼에 한 가지 색을 적용하는 문제를 이야기했다. 이 문제는 인터페이스의 단순화로 해결할 수 있으며, 아래에 개선 방안을 자세하게 작성해보겠다.

첫째로, 복잡한 주문과정을 거치지 않고 추천, 적립 등과 같은 필수과정이 생략되거나 최소화된 간편주문 화면을 첫 화면에 제공하여 심리적 부담을 최소화하도록 한다. 이는 선택지의 개수에 따라 사용자가 결정하는데 소요되는 시간이 결정되는 헉스의 법칙을 적용한 개선 방향이며, 이로 인해 더 빠르고 간편한 주문을 할 수 있을 거라 기대된다.

둘째로, 버튼에 아웃라인을 선명하게 주거나 입체적으로 보이도록 하여 버튼임을 쉽게 인지할 수 있도록 직관적으로 보여주어 시각적, 심리적 부담을 감소시킨다. 이는 비슷한 요소들이 함께 있을 때 색 또는 형태가 다른 하나를 기억할 가능성이 높은 본 레스토프 효과를 적용하였으며, 버튼임을 인지하는데 걸리는 시간을 줄여줄 수 있다.

셋째로, 각 다른 기능의 버튼에 다른 색을 적용하여 구분하고 상관성 있는 색을 사용하여 시각적 혼란과 기억부담을 감소시킨다. 이는 보기에 아름답고 좋은 디자인일수록 사용성이 증가하는 심미적 사용성 효과가 적용한 것이며, 시각적 요소를 통해 키오스크 기능의 이해를 도울 수 있다.

4.2. 글씨와 그래픽의 크기 조정 및 가독성 향상

글씨의 크기와 가독성의 문제를 해결하기 위한 방안으로는 모든 개인에게 맞춤 적용이 가능한 키오스크 글자 크기의 조절기능을 이야기할 수 있다. 즉, 글자 크기를 축소, 확대할 수 있는 스크롤을 UI 디자인에 적용하여 개인에게 가장 편안한 글자 크기로 키오스크를 사용할 수 있도록 한다.

국표원은 지난 2016년부터 국가표준 KS X 9211에서 키오스크(무인정보단말기)접근성 지침을 정의하고 있는데, 변화하는 최신 기술과 해외 기술 표준의 움직임에 따라 기존 폰트 크기인 4mm에서 12mm로 키워 가독성을 향상시키고자 하였다. 이러한 시도는 기존에 비해 매우 개선된 방향이며, 앞으로도 디지털 약자가 실제로 현장에서 느끼는 어려움을 인지하고 그들이 생각하는 개선방안도 수렴해야 한다. 하지만 소비자원이 2022년 5~8월 서울·경기 소재 공공·민간분야 키오스크 20대를 정해 KS 표준 적용 여부를 조사했을 때, 무려 70%가 폰트 크기 표준 규정을 어기고 있었던 문제도 존재하였기에, 표준 기준을 설정함과 더불어 적용 유무도 점검해야 실제적인 디지털 접근이 가능하다.

4.3. 음성 인식 기술의 도입

음성 인식 기술의 부재로 인한 어려움은 음성 인식 기술의 도입으로 해결할 수 있다. 단지 기술이 적용되는 것 뿐만 아니라, 음성 인식 기술이 탑재된 키오스크가 활발하게 도입되어야 실제적인 개선이 이루어질 수 있다. 패스트푸드점을 포함해 개인카페까지 존재하는 키오스크에 음성 인식 기술을 필수로 적용하면 좋겠지만, 아직은 이르고 경제성의 원리에 빛나간 해결방안이라 생각한다. 이보다 더욱더 간편하고 사용하기 쉬운 음성 인식 기술으로는 뉴욕주립대학교 부설 IT융합기술연구원 씨윗코리아(CEWIT KOREA)에서 개발한 노인과 장애인 등이 사용하기 쉬운 키오스크 프로그램을 이야기할 수 있다. 이 프로그램은 전용 앱과 키오스크에 인식표식(QR, NFC)만 있다면 개인 스마트폰으로 간단히 입력할 수 있다.

예를 들면 한 노인이 햄버거 가게에 들어가 개인 스마트폰에 미리 설치한 전용 앱을 켜고 키오스크에 부착된 QR 코드를 찍으면 스마트폰에 키오스크와 같은 메뉴와 그림이 열린다. 노인은 스마트폰에서 터치 또는 음성으로 주문을 마친 뒤 다시 키오스크로 가 다시 QR코드를 찍게 되면 키오스크가 자동으로 주문을 하게 된다(박현진, 2024).

실제 음성 인식 기술이 탑재된 키오스크가 흔하게 사용되거나, 휴대폰으로 음성 인식 프로그램을 이용하든지 간에 음성 인식 기술이 도입된다면 고령층이 더욱 편하고 쉽게 키오스크를 이용할 수 있을 것이다.

5. 결론 및 제언

5.1. 결론

본 연구에서는 고령층이 키오스크를 이용함에 있어서 겪는 주요 어려움과 그 해결 방안을 탐구하였다. 고령층이 디지털 기기를 사용하는 데 있어서 겪는 문제는 디지털 격차의 중요한 한 부분으로, 이들 문제는 특히 키오스크 사용 시 두드러지게 나타난다. 연구 결과, 고령층은 키오스크의 복잡한 인터페이스, 작은 글씨와 그래픽, 음성 인식 기술의 부재 등 다양한 요인으로 인해 키오스크 사용에 어려움을 겪고 있었다.

첫째, 고령층은 키오스크의 복잡한 인터페이스로 인해 사용법을 이해하고 숙지하는 데 큰 어려움을 겪고 있었다. 이는 고령층의 디지털 리터러시가 낮기 때문이며, 이로 인해 키오스크 이용 시 불안감과 스트레스를 느끼는 경우가 많았다. 둘째, 키오스크의 글씨와 그래픽 크기가 작아 가독성이 떨어지는 문제도 큰 어려움으로 작용하였다. 시력이 저하된 고령층은 작은 글씨와 복잡한 그래픽을 인식하기 어려워 키오스크 이용에 많은 불편을 겪고 있었다. 셋째, 음성 인식 기술의 부재로 인해 고령층이 키오스크를 이용하는 데 추가적인 어려움이 발생하고 있었다. 음성 인식 기능이 없으면 손으로 직접 입력해야 하는데, 이는 고령층에게 큰 부담이 된다.

이에 대한 해결 방안으로, 첫째, 키오스크 인터페이스를 단순화하여 고령층이 쉽게 이해하고 사용할 수 있도록 해야 한다. 둘째, 글씨와 그래픽의 크기를 조정하여 가독성을 높여야 한다. 셋째, 음성 인식 기술을 도입하여 고령층이 손쉽게 키오스크를 이용할 수 있도록 해야 한다.

본 연구의 결과는 고령층의 디지털 접근성을 개선하고, 그들의 삶의 질을 향상시키는 데 기여할 수 있을 것이다. 고령층이 키오스크를 보다 효과적으로 이용할 수 있도록 하는 것은 고령화 사회에서 중요한 과제 중 하나이며, 이를 통해 디지털 격차를 줄이고 사회적 포용성을 높일 수 있을 것이다.

2. 제언

본 연구의 결과를 바탕으로 고령층의 키오스크 이용 문제를 해결하기 위한 몇 가지 제언을 제시하고자 한다. 이는 고령층이 디지털 기기, 특히 키오스크를 보다 효과적으로 이용할 수 있도록 돕는 데 목적이 있다.

첫째, 키오스크의 인터페이스를 단순화하는 것은 필수적이다. 고령층이 쉽게 이해하고 사용할 수 있도록 메뉴 구조를 간소화하고, 불필요한 단계를 최소화해야 한다. 예를 들어, 주요 기능을 한눈에 알아볼 수 있도록 직관적으로 배치하고, 사용자가 선택할 수 있는 옵션을 명확히 표시하는 것이 중요하다. 이를 통해 고령층이 키오스크를 이용하는 데 있어서 겪는 불안감과 스트레스를 줄일 수 있을 것이다.

둘째, 글씨와 그래픽의 크기를 조정하여 가독성을 높여야 한다. 고령층의 시력 저하를 고려하여 글씨 크기를 크게 하고, 중요 정보는 굵은 글씨로 표시하여 쉽게 인식할 수 있도록 해야 한다. 또한, 그래픽 요소 역시 단순하고 명확하게 디자인하여 시각적 혼란을 줄이는 것이 중요하다. 이를 통해 고령층이 키오스크를 이용하는 데 있어서 시각적 어려움을 겪지 않도록 해야 한다.

셋째, 음성 인식 기술을 도입하는 것도 중요한 개선 방안 중 하나이다. 고령층이 손쉽게 키오스크를 이용할 수 있도록 음성 명령을 통해 원하는 기능을 실행할 수 있도록 해야 한다. 음성 인식 기술을 활용하면 손으로 직접 입력하는 부담을 줄일 수 있으며, 이를 통해 고령층의 키오스크 이용 편의성을 크게 향상시킬 수 있을 것이다.

넷째, 고령층을 위한 사용자 교육 프로그램을 제공하는 것도 필요하다. 고령층이 디지털 기기를 보다 익숙하게 사용할 수 있도록 교육 프로그램을 운영하고, 키오스크 사용법을 가르치는 워크숍을 개최하는 것이 좋다. 이를 통해 고령층의 디지털 리터러시를 향상시키고, 키오스크 이용에 대한 자신감을 높일 수 있을 것이다.

다섯째, 고령층의 의견을 반영한 키오스크 디자인 개선이 필요하다. 고령층의 실제 사용 경험과 피드백을 바탕으로 키오스크 디자인을 개선하고, 그들의 요구를 반영한 기능을 추가하는 것이 중요하다. 이를 위해 고령층을 대상으로 한 사용자 조사를 정기적으로 실시하고, 그 결과를 반영한 디자인 개선 작업을 지속적으로 진행해야 한다.

마지막으로, 정부와 기업의 협력이 필요하다. 고령층의 디지털 접근성을 높이기 위해 정부와 기업이 협력하여 정책적 지원과 기술적 개선을 추진해야 한다. 정부는 고령층을 위한 디지털 교육 프로그램을 지원하고, 기업은 고령층 친화적인 키오스크를 개발하는 데 투자해야 한다. 이를 통해 고령층이 디지털 기기를 보다 효과적으로 이용할 수 있는 환경을 조성할 수 있을 것이다.

이러한 제언을 통해 고령층의 키오스크 이용 문제를 해결하고, 디지털 격차를 줄이며, 고령층의 삶의 질을 향상시키는 데 기여할 수 있을 것이다. 고령화 사회에서 고령층의 디지털 접근성을 높이는 것은 중요한 과제이며, 이를 위해 지속적인 관심과 노력이 필요하다.

마지막으로, 이번 연구는 고령자 3인을 대상으로 한 심층 인터뷰를 통해 진행되었으며, 이는 고령자들의 요구와 생각을 탐색하는 데 있어 중요한 첫걸음이었다. 그러나 대상자의 범위가 한정적이고 표본의 규모가 작다는 점에서 연구의 광범위성과 대표성에 있어 한계를 가지고 있다. 이에 따라, 연구 결과를 바탕으로 향후 연구에서는 보다 광범위하고 다양한 고령자 집단을 대상으로 한 요구 조사가 필요함을 제안한다. 이를 통해 고령자의 다양한 요구와 생활 패턴을 보다 정밀하게 파악하고, 이를 기반으로 한 맞춤형 서비스 개발 및 정책 수립에 기여할 수 있을 것으로 기대된다.

참고문헌

- 강홍민. (2022). [우리도 언젠가 노인이 된다①] “다른 사람한테 물어보는 게 창피스러워서...” 디지털 시대 속 설 자리를 잃은 노인들. 매거진한경. 2022.12.12. URL: <https://magazine.hankyung.com/job-joy/article/202212082113d>
- 김명용, 전해정. (2016). 노인의 정보기술 이용여부와 이용만족도가 우울에 미치는 영향. 노인복지연구, 71(1), 85-11-쪽.
- 배성호. (2023). 매장 ‘키오스크’, 설치 대수 늘려야... 고령층 사용 힘든데다 대수 적어 진땀빼기 일수. 백세시대. 2023, 02. 13. URL: <http://www.100ssd.co.kr>
- 배영임, 신혜리. (2021). 비대면 시대의 그림자, 디지털 소외. 경기연구원.
- 박경남, 조성환. (2023). 패스트푸드점 키오스크 사용효과를 높이기 위한 인지심리 관점의 UI 디자인 분석 연구. 기초조형학연구, 24(6), 185-199쪽.
- 박현진. (2024). 닥터송, 간편하게 주문하는 AI 음성인식 키오스크 ‘닥터오더’ 출시. 인공지능신문. 2024. 1. 11. URL: <https://www.aitimes.kr/news/articleView.html?idxno=29986>
- 신유안, 김현경, 김가영, 강민정, 류기정, 박태준. (2023). 고령층 친화 키오스크 사용성 개선을 위한 시선 이동 분석 연구. 대한인간공학회지, 42(3), 269-287쪽. URL: <https://doi.org/10.5143/JESK.2023.42.3.269>
- 안순태, 이하나, 이유진. (2024). 고령층의 외로움, 온라인 사회관계망, 우울감의 관계에 미치는 디지털 리터러시의 조절된 조절 효과: 디지털 리터러시가 낮은 고령층을 위한 제언. 방송통신연구, 74-103쪽. URL: <https://doi.org/10.22876/kjbtr.2023..125.003>
- 안순태, 정재선, 정순돌. (2019). 장노년층의 사회 위험 인식에 영향을 미치는 요인 연구: 미디어 환경, 고령사회 환경, 사회자본의 영향과 연령대의 조절 효과. 방송통신연구, 2019년 가을호, 40-77쪽.
- 윤예진, 하광수. (2021). 중·고령층 교육 시스템 개발을 위한 디지털 포용의 방향성 연구: 무인주문결제 키오스크를 중심으로. 한국HCI학회 학술대회, 서울.
- 이주완, 김현경, 이유련, 김주현, 곽소정, 오수빈. (2022). 중장년층의 음성인식 기능 기반 키오스크 사용성 분석. 대한인간공학회 학술대회논문집, 서울.
- 정보통신기획평가원. (2024). 2023디지털정보격차실태조사. URL: https://www.iitp.kr/kr/1/knowledge/statisticsView.it?masterCode=publication&searClassCode=K_S TAT_01&identifier=02-008-240329-000010
- 한국소비자원. (2022). 키오스크(무인정보단말기) 이용 실태조사. URL: <https://www.kca.go.kr/smartconsumer/sub.do?menukey=7301&mode=view&no=1003409523>
- 과학기술정보통신부·한국지능정보사회진흥원. (2023). 2022 디지털정보격차 실태조사. URL:

https://www.nia.or.kr/site/nia_kor/ex/bbs/View.do?cbIdx=81623&bcIdx=25353&parentSeq=25353

스마트서울 포털·서울디지털재단. (2022). 2021년 서울시민 디지털역량 실태조사. URL:

https://smart.seoul.go.kr/board/41/7223/board_view.do

Ahn, S. R. (2022). Survey on the use of kiosks. Korea Consumer Agency.

Cotten, S., Anderson, W., & McCullough, B. (2012). The impact of ICT use on loneliness and contact with others among older adults. *Gerontechnology*, 11(2), 161-165p.

Han, M. (2023). Effects of digital information competency on life satisfaction among the elderly in the era of COVID-19. *Journal of the Korea Academia-Industrial Cooperation Society*, 24(2), 559-567p. URL: <https://doi.org/10.5762/KAIS.2023.24.2.559>

Hong, J. I. (2004). A study on interface design based on understanding user interface. *The Korea Contents Association*, 2(2), 228-233p.

J. Kim, W. Cho, Y. Jang, K. Byon, D. Choi, & M. Kim. (2023). The relationship between the elderly's ability to use information technology and social capital: Verification of the mediating effect of digital device use efficacy. *Proceedings of the Korean Society of Computer Information Conference*, 31(2), 327-330p.

J. Paradi, & A. Ghazarian-Rock. (1998). A framework to evaluate video banking kiosks. *Omega*, 26(4), 523-539p.

Karavidas, M., Lim, N., & Katsikas, S. (2005). The effects of computers on older adult users. *Computers in Human Behavior*, 21(5), 697-711p.

Lee, Y., Park, S., Park, J., & Kim, H.K. (2023). Comparative analysis of usability and accessibility of kiosks for people with disabilities. *Applied Sciences*, 13(5), 3058. DOI:10.3390/app13053058.

Park, E. Y. (2018). A study on kiosk GUI design in fast food store for effective interaction. *Journal of Digital Contents Society*, 19(6), 1043-1050p. URL: <https://doi.org/10.9728/dcs.2018.19.6.1043>

Zheng, R., Spears, J., Luptak, M., & Wilby, F. (2015). Understanding older adults' perceptions of Internet use: An exploratory factor analysis. *Journal Educational Gerontology*, 41(7), 504-518p.

예술창작에서 인공지능의 바람직한 활용 방향성

목차

1. 서론
 - 1.1. 연구 목적 및 의의
 - 1.2. 연구 방법
 2. 예술창작에서 인공지능 활용 현황과 배경
 - 2.1. 예술창작분야 인공지능 활용 현황
 - 2.2. 예술창작분야 인공지능 등장 배경
 3. 예술창작에서 인공지능 활용의 문제점
 - 3.1. 예술가들의 인간소외
 - 3.2. 저작권 침해 논란
 4. 예술창작에서 인공지능 활용이 추구해야 할 방향성
 - 4.1. '생산성'에서 '디자인 씽킹'으로
 - 4.2. AI 저작권 가이드라인 정밀화와 빅데이터의 활용
 5. 결론
- 참고 문헌

1. 서론

1.1. 연구 목적 및 의의

미국에서 열린 미술대회에서 AI(인공지능)가 생성한 그림이 우승을 차지해 논란이 일었다. 2022년 열린 콜로라도 주립 박람회 미술대회에서 1위에 오른 작품 “스페이스 오페라 극장”은 ‘미드저니’라는 텍스트-이미지 변환 AI 프로그램으로 만들어졌다. 네티즌들과 일부 예술가들은 사람의 손이 거치지 않은 작품이 수상한 것을 부정행위라고 비난했지만, 1위 작품을 출품한 제이슨 M. 앨런은 사전에 AI를 이용한다는 사실을 미리 밝혔으며 항변했다.¹⁾

인공지능을 이용해 예술작품을 창작할 수 있다는 사실은 더 이상 놀랍지 않다. 대중적으로 알려진 ChatGPT 4.0버전을 이용하여 생성한 미술 작품들은 이미 유튜브나 기타 SNS에서 콘텐츠로 널리 사용되고 있다. 하지만 미술뿐만이 아니다. 인공지능의 침투는 다른 예술 분야에도 존재한다. ‘Soundraw’라는 사이트에서는 인공지능이 1분 만에 새로운 곡을 만들어준다. 작곡가들이 많이 이용하는 작곡 프로그램인 신디사이저 V의 Pro 버전에서는 작곡뿐만 아니라 AI가 정확한 음정과 적절한 분위기로 노래까지 불러준다. SMODIN 사이트에서는 인공지능을 이용해 시와 기사 등의 글쓰기 창작도 가능하다.

1) jebo23, 미술전서 AI가 그린 그림이 1위...일부 예술가 격분, 연합뉴스TV, 2022.09.04., <https://www.yonhapnewstv.co.kr/news/MYH20220904006200038>

그간 ‘창작’, 특히 ‘예술창작’은 인간의 고유 영역으로 알려져 왔다. 한국고용정보원에 따르면, 인공지능으로 대체 불가능한 직업 top 30 중에서 1~7위가 각각 ‘화가 및 조각가’, ‘사진작가 및 사진사’, ‘작가 및 관련 전문가’, ‘지휘자·작곡가 및 연주가’, ‘애니메이터 및 만화가’, ‘무용가 및 안무가’, ‘가수 및 성악가’로 예술업계 종사자, 특히 예술창작 분야가 꼽혔다. 그리고 고용정보원이 순위를 매길 때 고려한 요소들에는 ‘창의력이 얼마나 필요한지’와 ‘예술과 관련된 일인지’가 있었다. 창작에 필요한 요소인 창의력, 그리고 예술 그 자체는 인공지능이 따라잡을 수 없는 인간만의 고유한 능력이라고 본 것이다. 하지만 창의력과 예술 능력의 결합이라고 할 수 있는 예술창작이 과연 인간만 가능한 것이라고 말할 수 있을까? 더 나아가, 단순작업/기술과 같이 인공지능에 의해 쉽게 대체될 것으로 예측되었던 활동뿐만 아니라 인간의 고유 자질이라고 여겨졌던 예술창작 분야에서까지 인공지능이 대체할 수 있다면 예술가들조차 미래 인공지능에게 제 위치를 잃고 경쟁력을 잃게 될 것인가?

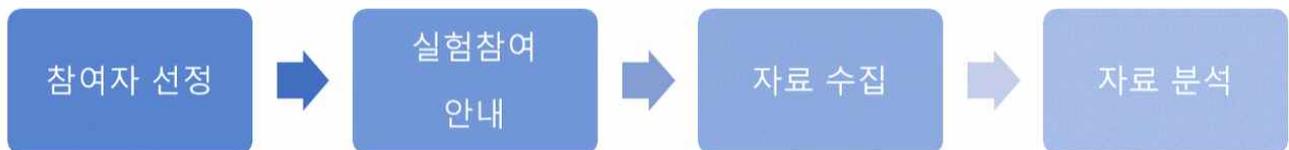
인공지능이 예술창작을 수행하는 것과 관련한 저작권 문제도 큰 이슈다. EU AI Act 제3조 제1항에 따르면 ‘AI 시스템’이란 다양한 수준의 자율성을 가지고 작동하도록 설계된 기계 기반 시스템으로서, 배포 후 적응력을 발휘할 수 있으며 명시적 또는 암묵적 목적을 위해 수신한 입력으로부터 물리적 또는 가상 환경에 영향을 미칠 수 있는 예측, 콘텐츠, 추천 또는 결정과 같은 출력을 생성하는 방법을 추론하는 시스템이다.²⁾ 정의에서 드러나듯이 생성형 인공지능은 ‘자율성’을 기반으로 창작을 수행하므로 기존의 학습데이터를 모방해야 한다는 점에서 저작권 침해 문제가 대두될 수밖에 없다. 이미 국내외를 막론하고 세계 곳곳에서는 생성형 인공지능의 창작물의 소유권과 활용 방향을 두고 수많은 소송이 발생하고 있다. 인공지능의 예술 창작물은 누구의 소유로 인정되어야 하는가? 인공지능의 예술창작이 기존 인간 예술인의 저작권을 침해한다면 처벌과 보상은 어떤 식으로 이루어져야 하는가?

위의 쟁점에 대해 현재 예술창작 분야에서 인공지능이 활용되고 있는 현황과 거기에서 비롯되는 문제점들을 고찰하고, 앞으로 예술창작 분야에서 인공지능이 어떻게 활용되어야 하는지 그 방향성에 대해 논의해 볼 것이다.

1.2. 연구 방법

본 연구에서는 예술을 전공하는 대학생 및 예술업계 종사자 20명을 대상으로 ‘인공지능의 예술창작 역량이 증가하면서 미래에 인공지능이 예술인들의 직업을 대체할 수 있을 것인가’를 질문하고 답변을 얻었다. 연구 절차는 총 4단계로 구성하였다. 첫째, 연구 목적에 맞는 연구 참여자를 모집하는 단계, 둘째, 본 연구가 1:1 심층 개별 면담으로 이루어지며 인터뷰 대상자에 대한 정보는 보안 유지된다는 것을 안내하는 단계, 셋째, 인터뷰를 실시하고 내용을 기록하는 단계, 넷째, 기록을 바탕으로 인터뷰 내용을 분석하고 주제를 도출하는 단계이다.

본 연구 절차를 도식화하면 <그림 1>과 같다.



<그림 1> 연구 절차

2) 전용준, AI 학습과 뉴스 저작권 간의 ‘공정이용’ 갈등, 법률신문, 2024.03.21., <https://www.lawtimes.co.kr/LawFirm-NewsLetter/196993>

2. 예술창작에서 인공지능 활용 현황과 배경

2.1. 예술창작분야 인공지능 활용 현황

예술창작분야에서 인공지능의 활용도는 급속도로 증가하고 있다. 여기에서는 대표적으로 음악, 미술, 무용, 웹툰 분야의 사례를 살펴보도록 하겠다.

2016년에 발표된 노래 “Daddy's Car”은 인공지능 음악 프로그램인 ‘Flow machines’로 만들어졌다. ‘Flow machines’에는 방대한 양의 작곡 데이터베이스가 내장되어 있고 프로그램 사용자는 음악 스타일을 선택하기만 하면 된다. “Daddy's Car”의 멜로디는 비틀즈의 음악 트랙을 인공지능으로 응용하여 생성되었다. 유튜브 채널에서도 공개된 이 노래는 멜로디가 중독적이고 상쾌하다는 이유로 수많은 사람들의 호평을 받았다. <그림 2>는 “Daddy's Car” 앨범의 커버 표지이다.



<그림 2> “Daddy's Car” 앨범 커버 표지

영국의 엔지니어링 회사인 Engineered Arts에서는 2019년에 세계 최초로 인간과 비슷한 AI 예술가인 ‘Ai-Da’를 탄생시켰다. Ai-Da는 로봇 팔과 인공지능을 사용하여 그림을 그리고 조각한다. 내장된 카메라와 센서를 이용해 주변 환경을 감지하고 외부 세계에 대한 인식과 이해를 모델링한 후 미술 작품을 만들어낸다. Ai-Da에 의해 만들어진 창작물은 매우 다양하며 미국, 유럽을 비롯한 전 세계에서 전시되고 있다. Ai-Da는 BBC 라디오인 ‘Women's Hour’에 출연하여 그의 최신 작품들과 관련된 인터뷰를 진행하기도 했다. “BBC의 Women's Hour와 같은 저명한 라디오 프로그램에서 인터뷰를 받게 된 것은 정말 큰 영광이었습니다. 이렇게 광범위한 청취자들과 나의 생각과 예술을 나눌 기회를 가질 수 있어서 정말 운이 좋았습니다.(인터뷰 내용 중)”³⁾ <그림 3>은 Ai-Da의 모습(앞)과 그것이 창작한 미술 작품(뒤)의 모습이다.

3) Watch as Nuala McGovern interviews Ai-Da, the world's first ultra-realistic robot artist, Woman's Hour of BBC, 2023.04.06., <https://www.bbc.co.uk/programmes/p0ffbl22>



<그림 3> Ai-Da(앞)과 Ai-Da가 창작한 미술작품(뒤)

국립발레단 발레마스터인 이영철 안무가는 구글아트앤컬처가 개발한 인공지능 안무 툴인 ‘리빙 아카이브’를 이용해 작품을 창작했다.⁴⁾ 이는 서울 예술의 전당 CJ 토월극장에서 <Physical Thinking + AI>라는 이름으로 무대에 올랐다. ‘리빙 아카이브’는 영국의 안무가 웨인 맥그리거가 구글 엔지니어들과 협업하여 만들었다. ‘리빙 아카이브’의 사용법은 간단하다. 포즈 하나를 캡처하여 올리면 그와 비슷한 동작들을 인공지능이 보여준다. 프로그램 내에서 제시하는 캐릭터들을 몇 가지 이어 붙이면 안무 하나가 쉽게 완성된다. 이영철 안무가는 “이번 작품의 절반 정도를 AI가 기여했다고 보면 된다.라며, “예술은 1%의 영감과 99%의 노력으로 나온다고 하잖아요. 나중에는 1%의 영감에 10~20% 노력만 들이면 AI로 작품을 만들 수 있지 않을까 싶어요.”라며 창작 보조 수단으로서의 활용 가치를 높이 평가했다. <그림 4>는 <Physical Thinking + AI>의 안무 시연 현장이 담긴 사진이다.

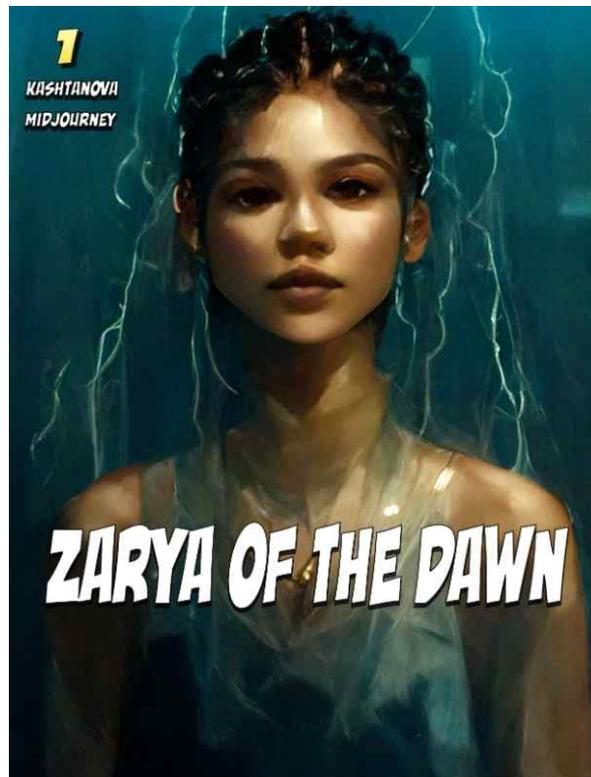


<그림 4> “Physical Thinking + AI”의 안무 시연 현장

4) 강애란, 인공지능으로 창작한 발레…"포즈 입력하면 연계 동작 찾아주죠", 연합뉴스, 2023.07.01., <https://www.yna.co.kr/view/AKR20230630145900005>

2022년 9월, 만화작가인 크리스 카시타노바는 인공지능을 이용하여 <여명의 자리야(Zarya of the Dawn)>라는 작품을 창작했다. 작가가 직접 스토리를 창작하고 그림을 생성하는 인공지능 프로그램인 ‘미드저니’가 만든 그림을 조합한 작품이었다. <그림 5>는 해당 작품의 메인 표지이다. 이는 미국 저작권 청에서 저작권 승인을 받았으나, 인간의 저작물이 아닌 작품에 저작권을 부여할 수 없다는 이유로 인공지능이 제작한 부분에 대해서는 저작권을 박탈당했다. 국내 웹툰인 <신과 함께 돌아온 기사왕님>, <팝콘예술고등학교>에서도 인공지능으로 제작한 그림이 사용되었다.

장문의 스토리를 입력하면 자동적으로 웹툰이나 애니메이션을 생성해 주는 인공지능 도구도 개발되었다. 미국의 로어 머신(Lore Machine)이 출시한 인공지능 플랫폼이 그것이다. 북미식 카툰과 일본식 만화 그림체를 비롯하여 수채화, 실사형 그림체까지 다양한 그림 스타일로 작품을 만들 수 있다. 로어 머신 설립자인 토비 캠퍼언은 크리에이티브 에이전시인 모던 아츠의 잭 라이더로부터 대본을 받은 뒤 로어 머신 인공지능을 이용하여 온라인 만화를 만들었다. 이를 받아 본 잭 라이더는 다음과 같이 말했다. “이미지 생성이 핵심이 아니다. 서사부터 등장인물의 감정 묘사까지 모든 것이 스토리텔링에 딱 맞아떨어지는 것이 중요하다”며 로어 머신 인공지능 프로그램에 대해 긍정적인 견해를 제시했다.⁵⁾



<그림 5> “여명의 자리야” 웹툰 메인 표지

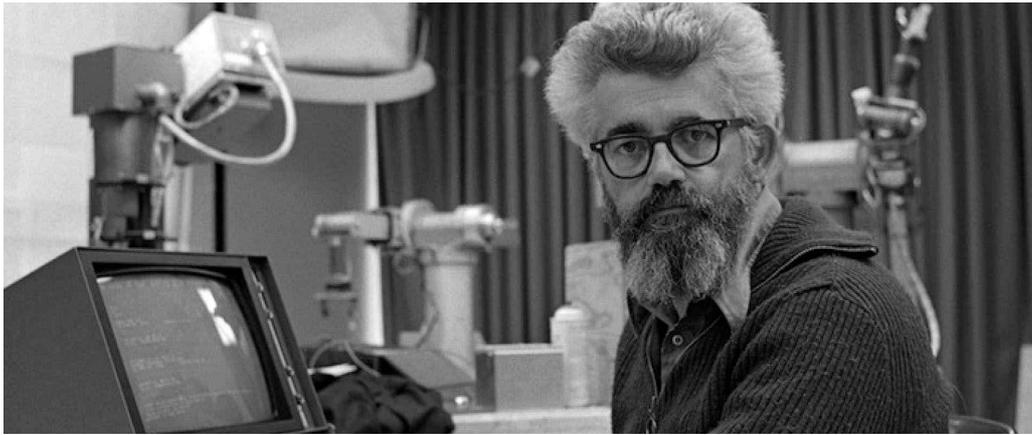
2.2. 예술창작분야 인공지능 등장 배경

인공지능이란, 고도의 문제해결 능력을 가진 인공적 지능을 의미한다.⁶⁾ 인공지능이라는 용어는 1956년 7월 미국의 다트머스 대학에서 존 매카시 교수(그림 6)에 의해 개최된 다트머스 컨퍼런스에서 처음 탄생하

5) 임대준, 스토리 입력하면 웹툰 만들어주는 생성 AI 출시, AI 타임스, 2024.03.06., <https://www.aitimes.com/news/articleView.html?idxno=157726>

6) 시사경제용어사전, 인공지능(AI: Artificial Intelligence), 2020.11.03., <https://www.moef.go.kr/sisa/dictionary/detail?idx=2046>

였다. 닥터머스 컨퍼런스에서는 인간의 지능을 모방하고 기계에 구현하는 방법에 대한 다양한 아이디어와 접근 방식이 논의되었고, 현대적인 인공지능 연구의 초석이 되는 중요한 이정표로서 기능했다. 존 매카시 교수는 이 컨퍼런스에서 인공지능을 ‘고도의 지능을 가진 컴퓨터 디바이스를 만들기 위한 과학과 공학’이라고 정의했다.⁷⁾



<그림 6> 존 매카시 교수의 모습

컨퍼런스 이후에 인공지능 연구가 본격화되었고 4차 산업혁명의 시대가 오면서 인공지능이 사회의 각 분야에 발을 펼치게 되었다. 1950~1960년대에 개발된 인공지능은 수학적 논리학 문제를 풀거나 의료 분야에서 환자의 증상 분석·질병 치료에 주로 사용되었다. 하지만 20세기 후반에 이르러 현대의 딥러닝, 머신러닝과 같은 데이터 중심의 인공지능의 형태가 발전하게 되었고 2010년대에는 빅데이터의 큰 발달로 인공지능 기술이 다양한 분야에서 활용되게 되었다.

그렇다면 예술창작 분야에서는 인공지능이 어떻게 도입되게 되었을까? 이것은 인공지능이 가진 기술적 토대와 편의성 덕분이었다. 기술적 토대는 인공지능의 기술적인 발달이 예술창작 분야에 사용될 수 있는 형태로 발전했다는 것에 있다. 예술창작에서 인공지능의 첫 사용은 AARON(아론)을 통해서였다. 추상 화가였던 해럴드 코헨(Harold Cohen)은 1968년 미국 실리콘밸리로 여행을 갔다가 인공지능과 예술의 융합에 눈을 뜨게 되었다. 그는 추후 컴퓨터 프로그래밍을 공부하여 컴퓨터 인공지능 프로그램인 AARON을 개발했다. AARON(아론)이라는 이름은 예술적 창작이 신과의 소통 형태로 미화되는 방식에 의문을 느낀 해럴드 코헨이 성경 속에서 따 붙인 이름이었다.

해럴드 코헨 이후로 인공지능을 이용한 예술창작에서 점진적인 시도들이 이어지다가, 2010년대에 딥러닝(컴퓨터가 스스로 외부 데이터를 조합, 분석하여 학습하는 기술⁸⁾)이 비약적으로 발달하면서 인공지능이 예술창작 분야에 본격적으로 활용되었다. 여기에는 2014년 Ian Goodfellow가 개발한 AI 알고리즘인 ‘생성적 적대 신경망(Generative Adversarial Network, GAN)’이 큰 역할을 했다. 생성적 적대 신경망에는 생성자(Generator)와 감별자(Discriminator)라는 경쟁하는 두 모델이 있는데, 생성자는 실제 데이터를 학습해 가짜 데이터를 생성하는 모델이고 감별자는 입력받은 데이터의 진위 여부를 감별하는 모델이다. 이 두 모델을 통해 인공지능은 기존의 데이터를 모방하여 새로운 데이터를 생성한다.⁹⁾ 생성적 적대 신경망을 통해 인공지능은 보다 자유롭게 예술작품을 창작할 수 있게 되었다.

인공지능은 기술적 토대뿐만 아니라 예술창작에 있어서 높은 편의성 또한 자랑했다. 앞서 언급했던 사례

7) Allganize Korea, 존 매카시(John McCarthy)와 AI의 미래, 올거나이즈, 기업 생산성을 혁신하는 LLM Enabler, 2020.09.04., <https://blog-ko.allganize.ai/how-john-mccarthy-shaped-the-future-of-ai/>

8) 시사상식사전, 딥러닝, 2019.07.17.,

<https://terms.naver.com/entry.naver?cid=43667&docId=3484358&categoryId=43667>

9) AI 용어사전, 생성적 적대 신경망,

<https://terms.naver.com/entry.naver?cid=69974&docId=6653630&categoryId=69974>

들에서 알 수 있듯 인공지능은 예술분야 창작자들에게 새로운 아이디어를 부여해주거나, 시간이 오래 걸리는 단순작업들을 대신 함으로써 인간의 창작 활동에 큰 도움을 주었다. 일종의 ‘창작의 기계화’였던 셈이다. 창작 작업에 소요되는 노동이 줄어드는 것은 예술인들로 하여금 더 많은 시간을 단순작업이 아닌 보다 더 창조적인 두뇌활동에 사용할 수 있도록 하였다. 인공지능이 일종의 RPA(Robotic Process Automation)¹⁰⁾ 역할을 한 셈이다. 이렇듯 인공지능은 기술적 토대와 편의성으로 인해 예술 분야에서 창작의 주체로 자리매김하였다.

3. 예술창작에서 인공지능 활용의 문제점

3.1. 예술가들의 인간소외

앞서 서론에서 콜로라도 주립 미술대회에서 인공지능으로 만든 그림이 1위를 수상했다는 사실이 논란이 일었다는 사례를 제시하였다. 인공지능이 정교한 예술작품들을 창작할 수 있게 되면서 인공지능으로 예술작품을 만들어 관련 대회에서 수상하거나 출품 기회를 얻는 것은 심심찮게 발생하고 있다. 또 다른 예시로, 전남 여수에서 열리는 ‘글로벌 미래교육 박람회’의 주제로 선정된 곡은 작곡과 노래 모두 인공지능으로 만들어진 것이었다. 심사기준에 ‘인공지능을 활용하면 안 된다’는 조건이 없었기 때문에 해당 곡은 최종 선정될 수 있었다. 독일의 한 사진작가는 국제사진전에 일부러 인공지능으로 만든 그림 작품을 응모한 뒤 1위에 선정되자 수상을 거부하기도 했다.¹¹⁾

이 같은 사례들 때문에 인공지능이 장차 예술인들의 자리, 특히 인간 고유의 것이라고 여겨졌던 ‘창작’의 일거리까지 빼앗을 수도 있다는 우려가 나오고 있다. 한국화랑협회 홍보이사인 윤여선 갤러리가이아 대표는 게임 원화업계의 사례를 들어 “기업들이 제작비를 낮추기 위해 상업적으로 인정받는 소수의 작가만 남기고 다른 간단한 작업들은 AI(인공지능)에게 넘길 것”이라며, “인건비, 단가가 떨어지고 출혈 경쟁이 일어날 수 있습니다.”라고 말했다.¹²⁾

2018년 프랑스 연구진들이 개발한 인공지능 화가인 ‘오비어스’는 <에드먼드 데 벨라미>라는 초상화(그림 7)를 창작했는데, 이 작품이 미국 뉴욕 크리스티 경매에서 43만 2000달러(약 5억 원)에 낙찰되었다. 놀라웠던 사실은 같은 날에 7만 5000달러에 낙찰된 팝 아트의 거장 앤디 워홀의 작품보다 훨씬 높은 금액의 가치를 지닌 작품으로 인공지능의 창작물이 인정되었다는 것이었다. 서울문화재단의 관계자는 이를 두고 “인간과 기계 사이의 경쟁, 심지어 예술에서 기계가 우세한 것으로 보일 수 있는 장면”이라며 다음과 같이 기술했다.

“……우리는 그게 뭔지 정의하기 어렵고 막연하지만 감정, 예술, 철학 등의 영역에서 생산되는 것에 높은 가치를 부여합니다. 아마도 그것들이 인간만이 할 수 있는 영역이라는 여태까지의 관행적인 합의와, 그것의 가치를 더 높이 인정받아 덩달아 인간의 가치를 확인받고 싶어 하는 욕망이 반영된 것이 아닐까요?”¹³⁾

10) IT 용어사전, 로보틱 처리 자동화(Robotic Process Automation), 한국정보통신기술협회, 2018.10.19., <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=5714731&cid=42346&categoryId=42346>

11) SBS뉴스, 유명 작곡가도 "전혀 몰랐다"...AI로 만든 곡이 공모전 1위, 유튜브, 2024.04.06., https://youtu.be/Ie_sL6Qje5A?si=FcnTPMP4rOdYtae

12) 윤여선, [특별기고]AI가 예술가를 대체? 예술가의 도구 될 수도, 주간경향, 2023.03.20., https://weekly.khan.co.kr/khnm.html?mode=view&code=116&art_id=202303101113241

13) 서울문화재단, 문화+정책 #9 AI창작...경탄할 기술 그 너머의 문제들 #1 예술하는 기계, 네이버 블로그, 2022.09.21., https://blog.naver.com/i_sfac/222880499321



<그림 7> 인공지능이 그린 그림 중 처음으로 경매에 붙여진 ‘에드먼드 데 벨라미’

인공지능의 예술작품 창작과 관련된 여러 논란들은 예술과 창작에 대한 구체적인 정의를 다시 내려야 하지 않느냐는 의문점을 제기한다. 앞서 언급한 윤여선 대표 또한 “창의성으로 승부하지 않는 한, 기교만 가지고선 경쟁 상대가 될 수 없는” 현실을 말하며 인공지능과의 경쟁에서 인간이 살아남을 수 있는 방법으로 ‘창의성’을 제시했다.¹⁴⁾ 하지만 이미 기술했듯 인간 고유의 능력이라고 평가받아왔던 ‘창의성’ 또한 인공지능이 구현 가능한 범위에 이른 것이 사실이다. 그렇다면, 인공지능이 아무리 발달해도 범접할 수 없는 인간만의 (기존의 것보다 더욱 고차원적으로 여겨질 수 있는) 창의성이 필요한 것일까?

인간소외란 인간이 자신을 둘러싼 환경, 노동 및 노동의 산물 또는 자아로부터 멀어지거나 분리되는 것을 의미한다.¹⁵⁾ 이 용어는 카를 마르크스가 ‘자발적이고 창조적이기보다는 강제적인’ 노동의 성격 때문에 인간이 인간 본질로부터 소외된다는 이유로 자본주의를 비판하며 사용하였다. 강제적인 노동 하에서 노동자들은 의사결정 권한이 거의 없고 정해진 일만 해야 하며, 노동자 본인들마저 노동 시장에서 거래되는 상품으로 취급됨으로써 창조적이고 자유로운 인간의 본질로부터 멀어진다.

예술창작은 오랜 세월 동안 ‘강제적이기보다는 자발적이고 창조적인’ 영역으로 취급되어왔지만, 인공지능이 등장한 이상 이것도 옛말이 되어가고 있다. 예술인들이 ‘예술창작은 인간 고유의 것’이라는 기존의 사고방식으로 인공지능이 활약할 새로운 시대에 대응한다면 예술창작이 기계에 대체되어 예술인 노동자들이 인간적 가치를 상실하는 소외 현상이 머지않았다. 인공지능의 첫 시작은 인간이 인간의 일을 하는 데에 인공지능을 도구로 사용하는 것이었다. 하지만 주객이 전도되어 인공지능, 혹은 그 너머에 있는 큰 소수의 자본가가 이끄는 ‘예술 생산 공장’의 부품으로 예술인들이 전락하게 될 가능성이 있다.

3.2. 저작권 침해 논란

인공지능으로 예술작품을 창작하는 것과 저작권 문제에 대해서 가장 민감하게 반응하는 분야는 온라인 웹툰/일러스트 시장이다. 최근 인공지능이 온라인 웹툰/일러스트 시장에서 저작권 침해 논란을 불러일으키면서 인공지능에 대한 부정적 여론이 형성되고 있는 추세이다. 스포츠뉴스에서는 네이버 화요일 웹툰 <랜덤채팅의 그녀>를 그리는 작가가 특정 컷에 인공지능이 생성한 그림을 사용했다는 이유로 독자들의 비

14) 윤여선, 앞의 글

15) 두산백과, 인간 소외, 두디피아, 2024.05.23.,

<https://terms.naver.com/entry.naver?cid=40942&docId=1135966&categoryId=31500>

판을 거세게 받은 것을 알렸다. <그림 8>은 작가가 인공지능을 이용해 창작한 해당 웹툰 컷과, 작가가 해당 컷을 자신의 직접 그린 그림으로 대체한 것을 비교한 것이다. 작가가 비판받은 이유는 단순히 웹툰 작업에 인공지능을 이용해서가 아닌, 해당 인공지능 프로그램이 ‘저작권 침해’를 하기로 유명한 ‘NovelAI’였기 때문이다. ‘NovelAI’는 일본 애니메이션 스타일의 이미지를 잘 생성하기로 유명한 이미지 생성 AI 프로그램으로, 불법 사이트에서 그림 데이터를 무단 수집한 것으로 큰 비판을 받았었다. 즉, 저작권을 침해할 수 있는 인공지능 프로그램을 이용한 것을 상업용 웹툰에 사용하는 것이 도의적으로 옳지 않다는 것이었다.¹⁶⁾



<그림 8> 인공지능으로 그린 그림(왼쪽)과 작가가 직접 그린 그림(오른쪽)

하지만 사실상 많은 인공지능 기반 창작 프로그램은 저작권 침해 논란에서 자유로울 수 없다. 인공지능 프로그램은 기존에 있는, 즉 사람이나 집단이 이미 창작해 놓은 데이터들을 대량으로 수집해야 하고 이를 기반으로 창작의 정확도를 높인다. 창작자가 온라인에 업로드한 자신의 작품이 자기도 모르는 사이에 인공지능 창작 프로그램의 학습 데이터로 쓰일 수 있다는 것이다. 저작권위원회 법제연구팀의 전재림 책임연구원은 스프스뉴스와의 인터뷰에서 “저작권자의 동의를 받아야 되는 게 원칙적이죠. 근데 이제 인공지능개발 경쟁이 치열해지다 보니까 이러한 인공지능 개발과정에서 기존 저작물을 이용하는 것에 대한 저작권 면책 규정들을 지금 두고 있는 상황입니다.”¹⁷⁾라며 인공지능 개발 시의 저작권 문제에 대해서는 아직 회색 지대임을 언급했다.

그럼에도 불구하고 진짜 문제는 인공지능 창작 프로그램을 악용하는 것에서 나온다. 한 작가의 그림들을 대량으로 인공지능 창작 프로그램에 학습시키면 해당 작가의 화풍으로 새로운 그림을 창작하는 것이 가능해진다. 인공지능으로 여러 창작자의 화풍을 뒤섞어 새로운 그림을 창작해낸다면 일종의 ‘저작권 희석’이 되고, 이렇게 만들어진 예술작품에 대해서는 원 창작자들이 대가를 받을 수가 없게 된다. ‘화풍’이 저작권으로 인정되지 않는 현행법 때문이지만, 그 외에도 저작권을 인정받는 창작물이 무단으로 인공지능 학습에 동원되었을 때 불법으로 인정될 수 있을지 확신할 수 없다. 이는 아직 인공지능 창작 프로그램과 관련한 입법이 명확히 이루어지지 않았기 때문인데 이는 국내뿐만 아니라 해외도 비슷한 상황이다. 일본의 경우 특정 작가의 그림 15개를 학습시키면 2시간 만에 비슷한 화풍의 그림을 만들어 내는 ‘미믹’이라는 인공지

16) 스프스뉴스, 그림체 도둑질당한 작가들이 내 그림 지키려 나선 이유, 유튜브, 2022.11.03., <https://www.youtube.com/watch?v=aHu9ZzKYbSA>

17) 스프스뉴스, 앞의 글

능 창작 프로그램이 런칭되었다가, 작가들의 반발로 하루 만에 서비스를 종료했다. 하지만 일본의 현행법상 인공지능 학습과 빅데이터 연구에서 사용되는 데이터는 저작권과 상관없이 자유롭게 이용 가능하다. 저작권이 있는 콘텐츠라고 하더라도 뉴스 보도나 연구와 같은 특정한 상황에서는 저작권자의 동의 없이 저작물을 사용할 수 있다는 ‘데이터의 공정 이용’에 인공지능 학습이 해당된다고 보았기 때문이다. 즉 ‘미믹’ 프로그램은 일본의 저작권법을 어기지 않았다. 이러한 사례들이 발생하고 있지만 관련 법률이 미비한 이 상태는 곧 ‘회색 지대’라고 불리는 것에 이르렀다.¹⁸⁾

4. 예술창작에서 인공지능 활용이 추구해야 할 방향성

4.1. ‘생산성’에서 ‘디자인 씽킹’으로

앞서 예술창작 분야에서 인공지능 활용의 문제점으로 ‘예술가들의 인간소외’를 제시했었다. 이와 관련하여 실제 예술인들의 생각은 어떨까? 예술행위 또는 예술창작을 하는 현직 예술가들과 예술분야를 전공하는 대학생들 총 20명을 대상으로 심층 1:1면담을 진행한 결과, ‘인공지능이 예술을 대체할 수 있을 것이라 보느냐(A)’라는 질문에서 16명의 예술인들이 ‘No’라고 답했고 3명의 예술인이 ‘Yes’, 그리고 한 명의 예술인이 중립의 답을 내놓았다. 구체적인 면담 결과는 <표 1>와 같다.

<표 1> 면담 대상자들의 상태(학적)와 면담 결과

	분류	A 질문 결과	인터뷰 대상자의 구체적 설명
p01	대학생(무용)	NO	인공지능은 감정이 없다. 기술적으로는 잘 할 수 있어도 무언가를 전달하지는 못한다.
p02	대학생(무용)	NO	인공지능을 이용해 멋진 작품을 만들 수 있을지 몰라도, 수요는 적을 것이기 때문에 인공지능이 예술가들을 대체할 수는 없을 것이다.
p03	대학생(무용)	NO	무용 움직임은 너무 복잡해서 인공지능이 흉내 내기 어려울 것 같다. 한다고 해도 그 뒤에는 인간이 있을 것이다.
p04	대학생(무용)	NO	인공지능은 실체 없는 서커스에 불과할 뿐이다. 하지만 인공지능을 활용한다면 좋은 작품을 만들 수 있다.
p05	대학생(무용)	NO	인공지능이 고도로 발달하면 대체가 가능할지도 모르지만 사람들(관객들)이 싫어할 것 같다.
p06	대학생(무용)	NO	인간은 불완전하기에 완벽하다. 인공지능이 만드는 완벽한 작품은 사람들에게 위화감을 조성할 뿐 사람의 작품보다 감동을 더 많이 줄 수는 없을 것이다.
p07	대학생(미술)	YES	인공지능이 창작까지 하고 있다면 충분히 가능하다고 본다. 따라서 예술가들이 인공지능을 어떻게 활용할지 생각을 깊이 해보아야 한다.
p08	대학생(미술)	NO	인공지능의 그림 실력이 웬만한 인간을 능가한 건 사실이다. 하지만 그림은 인간이 그렸다는 그 사실 자체만으로 의미를 가진다.
p09	대학생(음악)	중립	분야에 따라 다를 것 같다. 음악의 경우 전자음악은 인공지능으로

18) 변희원, 내 그림 배우더니 똑같이 그렸네... AI에 뺏긴 저작권 논란, 조선일보, 2022.10.28., https://www.chosun.com/economy/tech_it/2022/10/28/AZSDHIBGJJBK3DRKPIXCZ3CCLA/

			대체되기 쉬울 것 같다. 음악 프로그램에 내장되어 있는 기본 비트들은 인공지능으로 만들어진 것이 많다고 알고 있다.
p10	대학생(음악)	YES	가능하다. 하지만 다른 분야들에 비해 예술 쪽은 훨씬 더 늦게 대체가 될 것이다.
p11	업계 종사자(미술)	NO	아무리 인공지능이 멋지고 정교한 예술품을 만들지라도 그것이 사람들에게 진정성 있게 다가가지는 않을 것이다.
p12	업계 종사자(음악)	NO	예술은 곧 실험이다. 실험은 인간이 하는 영역으로 인공지능이 내 실험을 뺏을 수는 없다. 오히려 인공지능으로 만들어놓은 작곡 비트들은 음악 창작에 좋은 수단이 된다.
p13	업계 종사자(음악)	NO	예술은 다양한 영역으로 구성된다. 예컨대 국악의 경우 한국의 열이 담겨있다. 인공지능이 국악을 아무리 세밀하게 표현한다고 해도 인공지능에는 한국의 열이 담겨있지 않으며 인공지능이 부르는 국악에도 마찬가지로이다.
p14	업계 종사자(음악)	NO	인공지능이 건반 자체는 사람보다 잘 칠 수는 있다. 하지만 관객들은 피아니스트의 테크닉적인 부분들뿐만 아니라 그 피아니스트가 얼마나 연주에 몰입하는지도 본다. 인공지능이 인간의 몰입을 구현할 수 있다 해도 관객들은 그걸 믿지 않을 것이다.
p15	업계 종사자(무용)	YES	인공지능이 인간으로 평가받을 정도로 자의식을 지닌 존재로 발달한다면, 인공지능이 예술가들을 대체하게 될 것이다. 하지만 그때 즈음에는 애초에 인공지능과 인간의 구분 또한 없어질 것이다.
p16	업계 종사자(무용)	NO	인공지능이 만드는 예술품은 결코 감동을 줄 수 없다. 사람들이 원하는 건 감정이 담기지 않은 작품이 아니다.
p17	업계 종사자(무용)	NO	인간이 하는 신체적 표현 하나하나에는 감정이 담겨있다. 인공지능이 움직임에 감정을 담을 수 있을 거라는 생각은 들지 않는다.
p18	업계 종사자(무용)	NO	아무리 기계가 발달해도 인간 고유의 영역은 존재하는 법이다. 섬세한 근육표현 하나하나까지 인공지능이 구현하는 건 어려울 것이다.
p19	업계 종사자(무용)	NO	인공지능을 창작에 활용할 수는 있어도 인공지능 자체가 예술인들을 대체하기까지 하는 건 어려울 것 같다. 예술은 그만큼 복잡하다.
p20	업계 종사자(무용)	NO	상업적인 수단으로서는 가능할지도 모른다, 하지만 예술의 본질은 예술 행위를 하는 그 사람에게서 출발한다. 기계가 만드는 예술작품에서 사람들은 감탄은 할 수 있어도 감동을 느낄 수는 없을 것이다.

창의성을 기반으로 한 실험적 음악을 창작하는 프로 작곡가 A씨와의 면담에서 A씨는 이렇게 말했다. “실험은 내가 하는 영역인데, AI가 나의 실험을 뺏을 수는 없다. 오히려 작곡 프로그램에 내장된 (사전에 AI가 생성해놓은) 여러 비트들은 작곡을 하는 데에 좋은 수단이 된다.”라고 답했다. 무용을 전공하는 대학생 B씨는 “예술은 감정을 전하는 것이다. 하지만 인공지능은 감정이 없다. 그것들은 기술이 좋은 것이지만 무언가를 전달할 수 있는 것은 아니다”라고 말했다. 이들은 인공지능이 예술창작 분야에서 인간을 능가하는 성과를 내고 있는 현실 앞에서도 예술창작이 인간 고유의 영역이라고 믿고 있었다. 시대가 변화해도 예술창작에 대한 이러한 믿음이 가능한 것은 왜일까.

‘예술창작’의 의미에 대해서는 다양한 형태로 정의되어 왔다. 보통 예술과 창작에 대하여 이야기할 때는 예술과 창작이 가진 산업적 가치보다 그것의 인문학적 가치에 초점을 두는 경우가 많다. <표 2>은 저명한 예술가 또는 과학자들이 예술(예술창작)에 대해 했던 언급을 모아놓은 것이다.

<표 2> 예술(예술창작)에 대한 다양한 정의

예술가or과학자	예술(예술창작) 정의
빈센트 반 고흐	예술은 무엇보다도 자신의 감정을 표현하는 것
마르셀 뒤샹	예술은 무엇이든 예술가가 선언하는 것
알베르트 아인슈타인	예술은 우리의 감정을 깨우치고, 우리의 생각의 폭을 넓히며, 우리의 마음을 더 깊이 이해하게 함
요한 볼프강 폰 구테	예술은 자유의 가장 높은 형태
게오르크 릭테르	예술은 아름다움의 진실을 향한 자유로운 발전의 과정
프리드리히 쉬레겔	예술은 인간의 정신적 자유의 표현이며, 예술가는 자유의 희생자이자 예언자
에드워드 호퍼	예술은 고독의 상징이며, 그로 인해 우리는 서로 연결됨
마르셀 프루스트	예술은 우리의 삶을 보다 진실 되게 만들어 줌

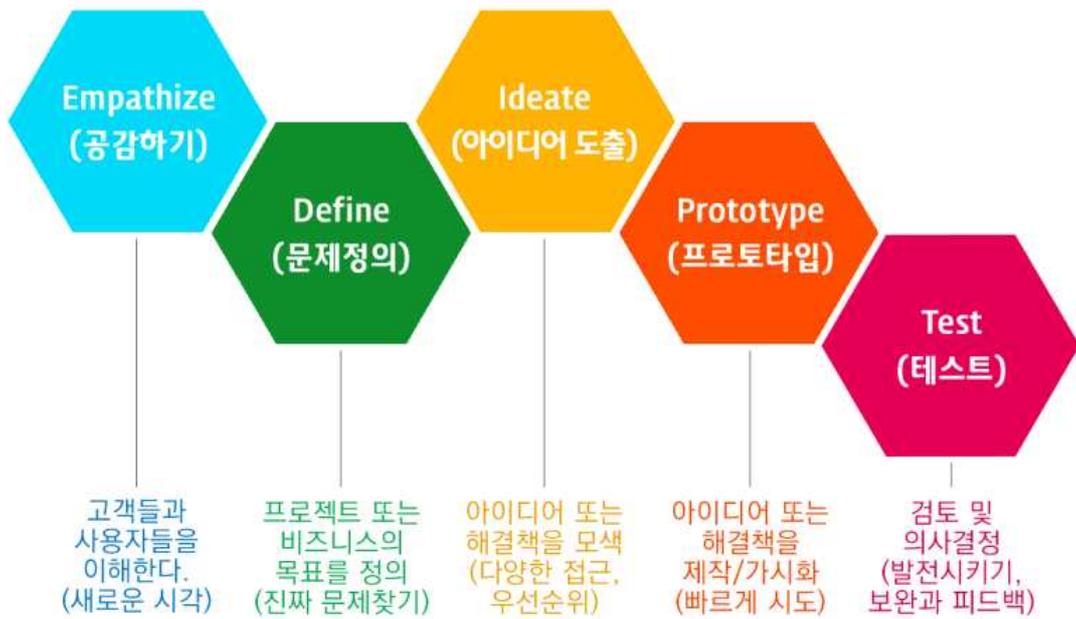
즉 예술창작은 인간 그 자체의 삶에 기반을 두어 인간다움을 경험하게 해주는 인문학적 가치를 가졌다는 것이다. 인문학적 가치란 곧 인간을 인간답게 만드는 것으로, 인간이 인위적으로 만든 기계인 인공지능은 본질적으로 인문학적 가치를 가질 수 없다. 그렇기 때문에 인공지능의 예술창작으로 인한 예술가들의 인간소외 가능성이 높아지고 있는 현대사회에도 예술창작이 인간 고유의 영역이라는 믿음이 이어지고 있는 것이다.

여기서 중요한 것은 예술인들이 예술창작을 할 때 무엇에 초점을 맞춰야 하느냐이다. 4차 산업혁명의 발전으로 창의성을 갖춘 인재개발의 필요성이 증가하면서 중요하게 대두되고 있는 문제해결 프로세스가 ‘디자인 씽킹(Design Thinking)’이다. 이는 글로벌 디자인 컨설팅 전문기업 IDEO의 인간 중심적 문제해결 접근 방식으로, 일상의 관찰과 공감을 통해 인간의 문제와 필요, 바람에 집중하고 이를 최우선의 해결과제로 설정한 후 새로운 제품과 서비스를 창출하여 인간에게 가치를 가져다주는 방식이다.¹⁹⁾ 디자인 씽킹에서 집중하고 있는 것은 인간의 ‘공감능력’이다. 수요자(고객)이 무엇을 필요로 하는지 수요자의 입장에서 생각하고 맞춤형 상품을 개발하는 것에는 ‘상대의 입장에서 생각해보는 공감능력’이 필수적이다. 인공지능과 빅데이터가 창궐하는 4차 산업혁명 시대에서 디자인 씽킹이 인재의 필수 역량으로 제시된 이유는 이러한 공감 능력이 기계가 따라잡을 수 없는 것으로 여겨졌기 때문이다.

그간 인간이 직접 손으로 만들던 상품은 자동화된 움직임을 빠르게 반복하는 기계가 대체하게 되었고, 창의력을 기반으로 한 예술품 역시 21세기에 들어 인공지능이라는 기계가 대체하고 있다. ‘생산성’의 영역에서는 이미 인간이 기계를 따라잡을 수 없다. 하지만 공감능력에 기반을 둔 창의성은 인공지능이 대체하기 힘들다. 예술창작 분야가 인문학적 가치를 계속 보유할 수 있는 이유가 바로 여기에 있다.

위에서 언급되었듯 예술인들은 예술창작을 ‘인간의 삶을 진실 되게 만드는 것’, ‘감정을 전하는 것’, ‘실험하는 것’ 등 예술인 본인의 가치를 전파하거나 예술품을 감상하는 대상자들의 인간적 삶의 변화를 꾀하는 것으로 인식하고 있다. 하지만 인공지능이 예술창작 분야에서 인간의 생산성을 뛰어넘은 앞으로의 시대에서는 예술인들의 ‘디자인 씽킹’ 역량이 배양되어야 한다. <그림 9>는 ‘디자인 씽킹’의 구체적 단계를 기술한 것이다.

19) 고경욱 외, 디자인사고와 창의성, 서울: 미세움, 2017.



<그림 9> '디자인 씽킹(Design Thinking)'의 5단계

디자인 씽킹을 예술창작에 적용하면 다음과 같이 전개될 수 있다. Empathize(공감하기) 단계에서 예술가들은 자신의 창작물을 즐기거나 필요로 하는 주 대상자(고객)들을 파악하고 그들의 요구를 파악한다. Define(문제정의) 단계에서는 주 고객들의 요구와 필요를 바탕으로 예술창작의 목표를 설정한다. Ideate(아이디어 도출) 단계와 Prototype(프로토타입) 단계에는 본격적인 예술창작 단계로서 다양한 아이디어를 도출하고 창작물을 가시화한다. 마지막으로 Test(테스트) 단계에서는 만들어진 예술창작물이 2단계에서 설정했던 예술창작의 목표에 부합하는지(주 고객들의 필요와 요구에 부응할 수 있는지)를 검토한다.

하지만 예술가들은 이러한 디자인 씽킹 5단계에 도입하기 전에 한 가지 추가해야 할 단계가 있다. SNS를 적극 활용하여 자신의 이름(혹은 예명)과 창작품들을 널리 선보이는 것이다. 예술의 향유와 산업가치는 지극히 개인적인 영역에서 시작되므로, 예술품은 공개되기 전까지는 누가 혹은 어떤 기업이 자신의 창작물을 필요로 할지 알 수 없다. 그러므로 미디어 창구를 통해 자신이 어떤 가치를 추구하는 예술가인지, 그리고 자신의 예술품이 어떠한 성격을 가지고 있는지 널리 전파하는 것이 필요하다. 이것은 일종의 0단계로서 'Exhibit(노출하기)'라고 할 수 있다. 0단계를 반영한 디자인 씽킹을 총 정리하면 <그림 10>과 같다.



<그림 10> '디자인 씽킹'이 적용된 예술창작의 6단계

인공지능은 어디까지나 인공적으로 만든 기계에 불과하며 현재의 인공지능이 인간을 절대로 따라잡을 수 없는 부분은 단순 예술창작이 아니라 '예술창작물에 창작자의 철학과 가치관을 담는 것'이다. 알고리즘을 이용해

창작품을 생산하는 것은 인공지능이 인간을 앞설지 모르나 앞선 인터뷰에서도 알 수 있듯이 예술창작에는 단순한 미적 향유를 위한 생산 그 이상의 의미가 있다. 인간을 성장시키고 내면을 성숙하게 하며, 인간을 더욱 인간답게 만들고 인간을 자유롭게 하는 것이 예술이고 창작이다. 예술가들은 이 점을 인지하고 본인의 생각과 철학, 즉 본인의 역사 그 자체를 어떻게 예술창작에 담을 수 있을지 고찰할 필요가 있다.

마지막으로 이 예술창작 6단계 안에서 인공지능은 어느 부분에 적용되어야 하는가? 면담 결과에서도 드러나듯, 예술인들이 예술창작을 하는 과정에서 인공지능은 좋은 수단으로써 이미 이용되고 있고 앞으로 발달되는 정도에 따라 예술인들의 창작활동을 더 많이 보조할 수 있다. <그림 10>의 예술창작 6단계에 대입해보면, 인공지능은 4단계인 Ideate과 5단계인 Prototype에서 활용될 수 있는 잠재력이 있다. 즉 인공지능은 아이디어 생산과 창작의 도구로써 예술인들의 유용한 도우미가 될 수 있을 것이다.

4.2. AI 저작권 가이드라인 정밀화와 빅데이터의 활용

2023년, 사진작가 Goldsmith가 Andy Worhol Foundation(AWF)에 저작권 침해 소송을 걸었다. Goldsmith는 그가 찍은 가수 프린스의 사진을 Vanity Fair 잡지에서 사용하는 것에 대해 잡지와 라이선스 계약을 체결하였다. 이후 Vanity Fair는 Andy Worhol를 고용하여 가수 프린스에 대한 기사에 실릴 삽화를 제작할 것을 의뢰하였고, Andy Worhol은 Goldsmith가 찍었던 사진을 이용하여 2차 저작물을 제작하였다. 이에 대해 Goldsmith는 사진의 원 저작자로서 보수를 받았다. 이후 Vanity Fair의 모회사인 Conde Nest는 가수 프린스에 대한 기사에 Andy Worhol이 Goldsmith의 사진으로 제작한 2차 저작물 중 하나를 이용하기로 AWF와 라이선스 계약을 체결하였고, 이를 알게 된 Goldsmith는 AWF에 저작권 침해 소송을 제기하였다.

이 사건은 인공지능과 직접적인 관련이 있는 사건이 아니지만 인공지능에 의한 창작에 있어 발생할 수 있는 저작권 침해 문제에 어떠한 법적 쟁점이 존재할 수 있는지 보여주는 중요한 사건이다. Goldsmith의 저작권 침해 주장에 대해 AWF는 이것이 침해행위가 아니거나 공정이용에 해당함을 명시하는 선언적 명령(declaratory judgement)을 청구하였다. 미국 연방대법원은 이 소송에 대하여 ‘변형적 이용’의 의미와 해석을 보다 구체화하여 명확한 가이드라인을 제시하였다. 요약하면, 원 저작물을 기반으로 내용상의 변형이 이루어져도 원 저작물과의 실질적 유사성이 인정될 정도의 변형이 이루어진 경우에는 2차적 저작물로서 원 저작자의 배타적 권리가 인정된다. 하지만 내용상 변형이 새로운 목적이나 다른 성격을 위한 것으로 크게 변형된 경우 변형적 이용에 의한 공정이용이 인정된다. Goldsmith가 AWF에 건 저작권 침해 소송에서 미국 연방대법원은 ‘변형적 이용’의 범위를 엄격하게 해석하여 ‘내용의 변형만으로 변형적 이용에 의한 공정이용을 인정하기 어렵다’며, ‘내용의 변형만으로 공정이용을 인정할 경우 변형적 이용이 저작자의 2차적 저작물 작성권을 삼켜버릴 수 있다’고 판시하였다.²⁰⁾

인공지능 창작 프로그램은 자체적인 학습 데이터 수집 과정에서 필연적으로 저작권 침해 논란으로부터 벗어날 수 없다. 따라서 원저작자의 권한이 어느 정도의 범위인지, 그리고 2차 창작(변형적 이용)을 어느 수준까지 인정해야 할지를 법안으로 명확하게 제시하는 것이 필요하다. 우리나라의 경우 2023년 12월 27일 문화체육관광부에서 ‘AI 저작권 가이드라인’을 공식 발표했다. 이는 정부가 인공지능 창작물에 대해 처음으로 구체적이고 제도적인 지침을 마련한 것으로, 해당 가이드라인에는 저작권 등록이 ‘인간의 사상 또는 감정이 표현된 창작물’에 대해서만 가능하다고 명시되어 있다. 즉 어떠한 표현 행위에도 인간의 창작적 기여가 있었다고 볼 수 없는 인공지능 산출물에 대한 저작권은 등록이 불가하다. 인간이 전체 기획을 하고 명령어(프롬프트)만 입력한 경우도 저작권 등록은 불가하며, 인공지능 생성물을 활용한 인간의 2차적 창작물 또한 마찬가지이다. 인간(또는 법인)이 아닌 인공지능 그 자체를 저작자로 등록할 수 없는 것도 당연하다. 다만, 인공지능 산출물 자체는 등록할 수 없더라도 인공지능 산출물들을 선택하고 배열한 것에 창작성

20) 박유선, 생성형 인공지능(AI)의 스타일 모방의 저작권 침해에 관한 연구, 산업재산권 제76호, 한국지식재산학회, 2023, pp.431-454

이 있으면 ‘편집저작물’로 등록 가능하다. 인간과 인공지능이 함께 작업한 창작물이라도 인간 행위에 의한 결과임이 명백할 때에만 제한적으로 저작권이 인정되는 것이다.²¹⁾

문화체육관광부에서 발표한 ‘AI 저작권 가이드라인’의 구체적인 내용을 정리하면 <그림 11>과 같다.



<그림 11> 문화체육관광부가 발표한 ‘AI 저작권 가이드라인’ 세부사항

이러한 저작권 가이드라인의 내용들은 이미 발생한 예술품 저작권 침해 사례들을 재조명하고 앞으로 발생할 예술품 저작권 침해 사례들의 해결에 있어서 중요한 기준점이 될 것이다. 앞으로 더욱 광범위한 사례 연구를 통해 가이드라인을 정밀화하는 것이 필요하다.

해외에서는 아직까지는 인공지능의 창작물에 대한 저작권 규정을 입법화한 곳이 없다. 국가별로 저작권 등록 심사 사례와 법원 판례 등을 통해 규정하고 있으므로 국가마다 입장도 엇갈린다. 미국은 저작권 등록 실무 편람을 통해 ‘인간에 의한 창작물’을 저작권 등록 필수 조건으로 규정하여 인공지능으로 창작한 작품은 저작권 등록을 하지 않는다. 하지만 인도 저작권청의 경우 지난 2020년 세계 최초로 AI 페인팅 앱인 ‘RAGHAV’를 회화 작품의 공동 저작자로 인정한 바 있다. 캐나다 또한 ‘독창성이 있을 경우 저작권을 인정’하기 때문에 인공지능이 창작한 작품도 저작권 인정을 해준다.²²⁾

국내에서 정부 기관을 통한 인공지능 예술창작물 저작권 가이드라인이 발표된 것은 고무적이거나 아직까지는 인공지능기반 예술창작물의 저작권 침해 가능성에 대한 피상적 예방책에 불과하다. 직·간접적인 인공지능 예술창작물의 저작권 침해사례는 지금 이 순간에도 쏟아져 나오고 있으나, 관련 법안의 제정 및 실행은 이미 광범위하게 벌어진 문제적 사태를 해결하기 위해 뒤늦게 대처한다는 느낌이 크다. 인공지능의 저작권 침해는 다양한 예술분야에서 제기되는 문제인 만큼 별도의 정부기관과 시·도별 기관에서 관련 사례들을 수집하고 연구해야 하며, 이를 기반으로 사례들의 빅데이터가 필요하다. 앞서 언급해온 ‘빅데이터’라는 기술은 예술창작을 하는 인공지능의 기본 원리도구이기도 했다. 인공지능의 예술창작 저작권 침해 사례의 빅데이터를 수집하여 저작권 문제를 해결한다는 것은, 바꿔 말하면 ‘인공지능으로 인공지능 관련 문제를 해결하는’ 것이다. 예술품을 창작하는 인공지능은 무분별하게 저작권자의 권리를 침해하는 빅데이터 수집을 자행하도록 설계될 것이 아니라, 예술가들의 창작 욕구와 적절한 보상체계 확립을 위한 도구로써 사용되어야 하며 이를 뒷받침할 제도 또한 마련되어야 할 것이다.

21) 박정훈 외, 생성형 AI 저작권 안내서, 한국저작권위원회, 2023.12.27., <https://www.copyright.or.kr/information-materials/publication/research-report/view.do?brdctsn=52591>

22) 송경은, [단독] AI가 만든 그림·소설 저작권 불인정…저작권 등록규정에 명시, MIRAKLE AI, 2023.12.18., <https://www.mk.co.kr/news/it/10901441>

5. 결론

지금까지 예술창작 분야에서 인공지능의 바람직한 활용 방향성에 대해 고찰해보았다. 4차 산업혁명 시대가 대두되면서 인공지능은 사회 전반에 걸쳐 영향을 미치고 있고, 인공지능의 영향력은 앞으로 더욱 커질 것이다. 그동안 예술창작 관련 직업들은 미래에 인공지능에 의해 대체되지 않을 것들로 여겨졌다. 하지만 예술창작이 가능한 인공지능인 '생성형 AI'가 개발되고 이 생성형 AI가 창작하는 예술품이 인간에 의해 창작된 예술품보다 높은 평가를 받는 일도 생기면서, 예술창작 분야가 인공지능에 대체되지 않을 것이라는 믿음은 퇴색하고 있다. 이는 인간의 고유 영역이라고 여겨졌던 '예술성'과 '창의성'이 인간 뿐 아니라 인공지능도 갖출 수 있는 역량임을 의미하고, 생성형 AI가 고품질 예술품을 창작하는 현재 그리고 앞으로의 미래에서 예술인들이 가져야 할 역량이 무엇인지가 중요하게 대두된다. '디자인 씽킹(Design Thinking)'이라는 수요자 중심 공감능력의 향상으로 예술인들이 4차 산업혁명 시대에 대비할 수 있으며, 이는 동시에 인공지능이 예술인의 창작도구로서 기능할 수 있다는 점을 시사한다.

인공지능, 즉 생성형 AI가 발달하고 예술창작 분야에서 활용되기 시작하면서 크게 대두된 문제가 바로 저작권 침해이다. 빅데이터를 이용하는 인공지능의 특성상 원 저작자의 저작권 침해 논란은 피할 수 없는 데 반해 관련 법안은 부족한 상황이다. 국내에서는 이러한 시대의 흐름에 발맞추어 'AI 저작권 가이드라인'이 발표되었고 앞으로 더 많은 사례연구를 통해 관련 법안을 보충·보완해나가야 한다. 인공지능은 매우 빠른 속도로 발달하고 있기에 인공지능의 연구가 어떠한 방향성을 지니고 있는가가 중요한 접근 지점이 된다. 인공지능의 발달을 무분별하게 방치한다면, 인공지능은 기존에 인간에 의해 창작된 예술품들을 빅데이터로 무분별하게 수집하며 원 저작자(인간)의 권리를 침해하도록 설계될 뿐이다. 개발자들은 이 점을 정확히 인지한 상태에서 인공지능 연구를 진행해야 한다. 앞으로 인공지능은 저작권 침해에 이용되는 형태가 아니라, 인공지능을 활용하는 예술인들의 창작활동에 도움을 주는 방향으로 발전되어야 한다. 그리고 원 저작자인 예술인들에게 작품에 대한 적절한 인정과 보상이 주어질 수 있는 체계를 확립해 나가야 한다. 이를 통해 비로소 인공지능은 미래 사회에서 보다 더 바람직한 방향으로 쓰임 받을 수 있을 것이다.

참고 문헌

고경욱 외, 디자인사고와 창의성, 서울: 미세움, 2017.

박정훈 외, 생성형 AI 저작권 안내서, 한국저작권위원회, 2023.12.27.,
<https://www.copyright.or.kr/information-materials/publication/research-report/view.do?brdctsn=52591>

박유선, 생성형 인공지능(AI)의 스타일 모방의 저작권 침해에 관한 연구, 산업재산권 제76호, 한국지식재산학회, 2023, pp.431-454

강애란, 인공지능으로 창작한 발레... "포즈 입력하면 연계 동작 찾아주죠", 연합뉴스, 2023.07.01.,
<https://www.yna.co.kr/view/AKR20230630145900005>

두산백과, 인간 소외, 두디피아, 2024.05.23.,
<https://terms.naver.com/entry.naver?cid=40942&docId=1135966&categoryId=31500>

변희원, 내 그림 배우더니 똑같이 그렸네... AI에 뺏긴 저작권 논란, 조선일보, 2022.10.28.,
https://www.chosun.com/economy/tech_it/2022/10/28/AZSDHIBGJJBK3DRKPIXCZ3CCLA/

송경은, [단독] AI가 만든 그림·소설 저작권 불인정...저작권 등록규정에 명시, MIRAKLE AI, 2023.12.18.,
<https://www.mk.co.kr/news/it/10901441>

서울문화재단, 문화+정책 #9 AI창작...경탄할 기술 그 너머의 문제들 #1 예술하는 기계, 네이버 블로그, 2022.09.21.,
https://blog.naver.com/i_fac/222880499321

스브스뉴스, 그림체 도둑질당한 작가들이 내 그림 지키려 나선 이유, 유튜브, 2022.11.03.,
<https://www.youtube.com/watch?v=aHu9ZzKYbSA>

시사경제용어사전, 인공지능(AI: Artificial Intelligence), 2020.11.03.,
<https://www.moef.go.kr/sisa/dictionary/detail?idx=2046>

시사상식사전, 딥러닝, 2019.07.17.,
<https://terms.naver.com/entry.naver?cid=43667&docId=3484358&categoryId=43667>

윤여선, [특별기고]AI가 예술가를 대체? 예술가의 도구 될 수도, 주간경향, 2023.03.20.,
https://weekly.khan.co.kr/khnm.html?mode=view&code=116&art_id=202303101113241

임대준, 스토리 입력하면 웹툰 만들어주는 생성 AI 출시, AI 타임스, 2024.03.06.,
<https://www.aitimes.com/news/articleView.html?idxno=157726>

전응준, AI 학습과 뉴스 저작권 간의 '공정이용' 갈등, 법률신문, 2024.03.21.,
<https://www.lawtimes.co.kr/LawFirm-NewsLetter/196993>

AI 용어사전, 생성적 적대 신경망,
<https://terms.naver.com/entry.naver?cid=69974&docId=6653630&categoryId=69974>

Allganize Korea, 존 매카시(John McCarthy)와 AI의 미래, 올거나이즈, 기업 생산성을 혁신하는 LLM Enabler, 2020.09.04.,
<https://blog-ko.allganize.ai/how-john-mccarthy-shaped-the-future-of-ai/>

IT 용어사전, 로봇틱 처리 자동화(Robotic Process Automation), 한국정보통신기술협회, 2018.10.19.,
<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=5714731&cid=42346&categoryId=42346>

jebo23, 미술전서 AI가 그린 그림이 1위...일부 예술가 격분, 연합뉴스TV, 2022.09.04.,
<https://www.yonhapnewstv.co.kr/news/MYH20220904006200038>

SBS뉴스, 유명 작곡가도 "전혀 몰랐다"...AI로 만든 곡이 공모전 1위, 유튜브, 2024.04.06.,
https://youtu.be/le_sL6Qje5A?si=FcnTPPMP4rOdYtae

Watch as Nuala McGovern interviews Ai-Da, the world's first ultra-realistic robot artist, Woman's Hour of BBC, 2023.04.06.,
<https://www.bbc.co.uk/programmes/p0ffbl22>

국내 불법주차와 교통혼잡 문제 개선 방안 연구

-김해시를 중심으로-

목차

1. 서론
 - 1.1. 연구의 필요성 및 목적
 - 1.2. 연구 범위
 2. 국내 불법주차와 교통혼잡 현황
 3. 불법주차의 원인 및 문제점
 - 3.1. 불법 주차의 원인
 - 3.2. 문제점
 4. 교통혼잡의 원인 및 문제점
 - 4.1. 혼잡의 원인
 - 4.2. 문제점
 5. 개선 방안
 - 5.1. 국내 불법주차 개선 방안
 - 5.2. 국내 교통혼잡 개선 방안
 - 5.3. 기대 효과
 6. 결론
- 참고 문헌

1. 서론

1.1. 연구의 필요성 및 목적

현재 대한민국은 대중교통 환승 제도, 도착 예정 시간 안내 시스템과 같은 세계적으로 유명한 교통 인프라를 갖추고 있다. 그러나 편리한 교통 인프라에도 불구하고 아직 해결치 못한 단점들이 존재한다. 대표적으로 뉴스에서 자주 언급되는 불법주차와 교통 체증 문제를 들 수 있다. 먼저 불법주차 사례로 2024년 2월 25일 경기 수원시 권선구의 한 아파트 단지 앞에 덤프트럭과 건설 중장비들이 무분별하게 주차되어 있어 이곳을 이동하는 주민들과 운전자들의 사고에 대한 우려를 낳고 있다는 점을 들 수 있다.¹⁾

이처럼 도로에서 이루어지는 불법주차로 인해 도로 통행에 장애를 일으키거나 보행자 사고가 발생한다. 일본의 경우, 길거리 모습을 살펴보면 도로에 불법 주차된 차량의 수가 현저하게 적은 것을 살펴볼 수 있다.

1) 박창주, "아이들 다니는데..." 수원 아파트 앞 중장비 불법주차 '몸살', 노컷뉴스, 2024.3.2., <<https://www.nocutnews.co.kr/news/6104582>>



<그림 1> 대한민국 김해시 도로 모습²⁾



<그림 2> 일본 히메지시 도로 모습³⁾

이와 같은 배경에는 자가에 차를 주차할 수 있는 차고지가 존재해야만 차를 구매하는 것을 허용하는 차고지 증명제를 실시하고, 불법 주정차에 대한 벌점 기준이 우리나라에는 없는 반면, 장소별로 1점부터 3점까지 부여하여 법질서에 대한 시민 의식을 제고한 일본 정부의 노력이 있었기 때문이다.⁴⁾ 우리나라는 일본과 달리 인구와 영토가 작아 지역의 인구 밀집도가 크기 때문에 일본과 같이 개인 차고지가 있는 단독 주택을 만들기에는 어려움이 있다.

불법주차와 더불어 연구되어야 할 것이 교통 혼잡 문제이다. 강남구에 있는 테헤란로를 이러한 교통 혼잡의 대표 사례로 들 수 있다. 테헤란로에 교통 혼잡이 생긴 이유는 다음과 같다. 첫째, 보행자 우대 정책에 따라 횡단보도의 수가 증가했다. 과거 보행자들은 테헤란로에서 교차로를 건너기 위해 지하보도나 지하철역 출입구를 이용했다, 그러나 훗날 지상에 새로운 횡단보도가 추가되면서 보행자 신호로 인해 자동차가 정차하면서 교통흐름의 정체가 발생하게 되었다. 둘째, 운전자들의 편의 증진을 위해 교통 신호 체계를 수정했기 때문이다. 테헤란로의 포스코사거리는 과거 동서방향에서 남북방향으로 좌회전이 불가능했지만, 회전 신호가 새롭게 추가되어 직진 신호의 시간이 짧아지게 되었다. 이는 곧 실제 자동차 통행시간의 감소를 불러오며, 꼬리물기와 같은 악영향을 유발한다.⁵⁾

앞서 제시한 문제점들로 인해 일각에선 이에 대한 개선 방안을 연구하여 이전보다 쾌적한 도시 교통 환경을 만들어야 한다는 필요성이 대두되고 있다. 따라서 본 연구에서는 김해시를 중심으로 도시에서 발생하는 불법주차와 교통 혼잡 문제에 대한 해결 방안을 제시하고자 한다.

1.2. 연구 범위

조사하려고 하는 도시의 범위를 김해시로 한정한다. 그 이유는 이 연구의 궁극적 목적이 전국 교통행정 개선에 있기 때문에 대도시권 지역과 비대도시권 지역의 완충 역할을 하는 도시가 필요했기 때문이다. 그중에서도 김해시는 인구 50만 이상의 대도시의 성격을 띠고 있으면서 서울, 부산과 같은 대도시권 광역시와 원주와 같은 비대도시권 중소도시 사이에 위치해 있다. 그래서 김해시의 불법주차와 교통 혼잡 문제점의 해결 방안을 훗날 광역시나 중소도시에 각각 알맞게 변형하여 적용할 수 있다고 결론을 지었다. 따라서 김해시를 중심으로 시작하여 전국 교통 행정의 발전을 도모하고자 한다.

2. 국내 불법주차와 교통혼잡 현황

다음은 연도별 국내 불법주차의 현황을 제시한 자료이다.

2) 최인락, 단속 손길 못미치는 상습 불법주차구역, 포토뉴스, 2021.5.12., <<http://www.gimhaenews.co.kr/news/articleView.html?idxno=40989>>

3) 네이버, 위키백과, <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B5%AD%EB%8F%84_%EC%A0%9C436%ED%98%B8%EC%84%A0_%28%EC%9D%BC%EB%B3%B8%29>

4) 홍상희, 일본에서 불법주차 보기 힘든 이유는?, YTN, 2016.4.9., <https://www.ytn.co.kr/_ln/0103_201604090500069487>

5) 한우진, 소방차 출동도 어려운 '테헤란로' 교통혼잡 이대로 괜찮은가?, 서울시 내 손안에 서울, 2023.5.2., <<https://mediahub.seoul.go.kr/archives/2007809>>

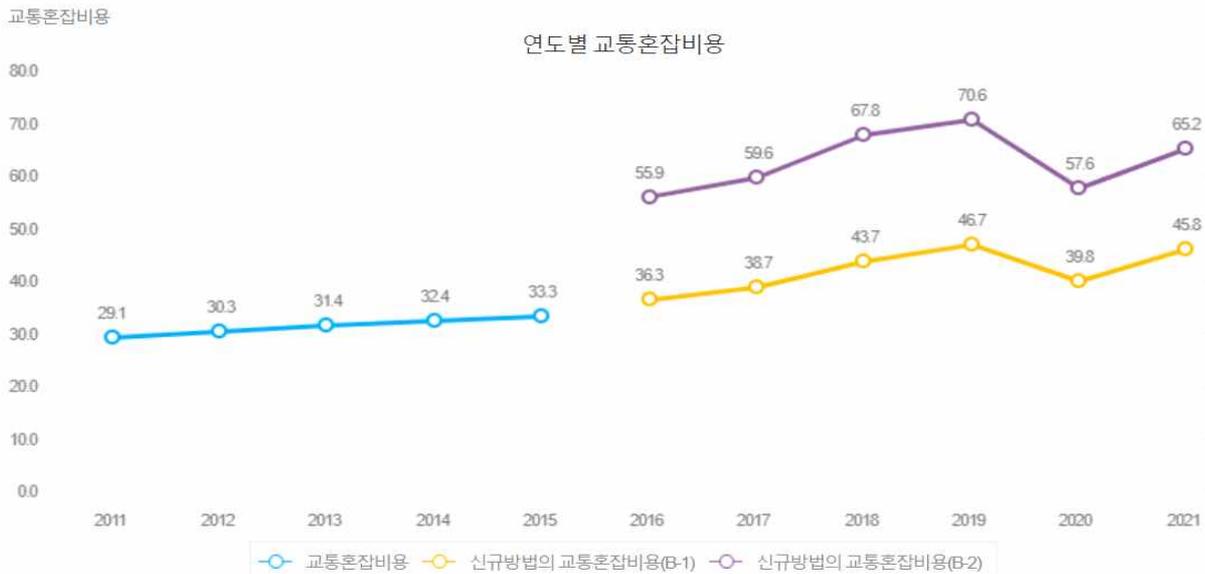
불법 주정차 현황



<그림 3> 한눈에 보는 민원 빅데이터 홈페이지 中 국내 불법 주정차 현황 자료 캡처6)

<그림 3>에 따르면, 2018년 27만 건, 2019년 108만 건, 2020년 175만 건, 2021년 343만 건, 2022년 422만 건, 2023년 607만 건으로 집계되었다. 5년 새 약 580만 건이 증가한 수치를 보이고 있다.

다음은 국내 교통혼잡 현황을 나타낸 자료이다.



<그림 4> e-나라지표 홈페이지 中 연도별 교통혼잡비용 현황 자료 캡처7)

<그림 4>에 따르면 2011년 29.1조 원으로 시작하여 2021년까지 증가하는 모습을 보이고 있다. 자료를 보면 현 국

6)한눈에 보는 민원 빅데이터,

<https://bigdata.epeople.go.kr/bigdata/pot/stst/mwkwrd/forwardStstMwkwrdDetail.npaid?mwkwrd=%EB%B6%88%EB%B2%95+%EC%A3%BC%EC%A0%95%EC%B0%A8&dspMenuId=P0047&dspLinkMenuId=P0047&_csrf=6d76900f-ba93-4e79-9fbb-fe2db10aafb4>

7)e-나라지표,

<https://www.index.go.kr/unity/potal/main/EachDtIPageDetail.do;jsessionid=FKj_EDvqlt6yqd3Dk6ITjBr16taQQuwj29YdW8GK.node11?idx_cd=1248>

내 불법 주정차와 교통 혼잡의 비율이 급격히 증가하는 추세임을 알 수 있다. 이러한 추세가 지속된다면 불법주차로 인한 보행자 사고가 증가하고, 교통 체증이 심해져 대기오염을 유발할 수 있다.

3. 불법주차의 원인 및 문제점

3.1. 불법주차의 원인

불법주차의 원인으로 주차공간 부족, 국내 차량 보유대수 증가, 시민의식 부족을 들 수 있다. 먼저 주차공간 및 주차시설이 부족이다. 2022년 9~10월 제주시에에서 실시한 주차장 수급 및 안전 관리 실태조사에 의하면 거주지 주차 문제점에 대한 질문에 주차공간 부족이란 응답이 59%로 가장 많았다. 또한, 주차 문제 발생의 원인도 ‘주차면 확보율이 낮아서’가 전체의 53.1%이고, 불법주차도 마찬가지로 주차공간 부족 때문이란 응답이 67.9%로 1위를 차지했다.⁸⁾ 이렇듯 주차를 하고 싶어도 주차할 공간이 부족해 불편함을 느끼며 이로 인해 불법주차 문제가 발생한다는 것이다.

다음으로 국내 차량 보유대수 증가이다.



<그림 5> 통합 데이터 지도 홈페이지 中 국내 자동차 현황 분석⁹⁾

위 통계 자료를 보면 2013년부터 자동차 등록 수가 꾸준히 증가하여 2022년에는 2500만여 대로 나타났다. 이렇듯 차량의 수는 증가하고 있지만 이를 수용할 수 있는 주차장은 한정되어 있다. 따라서 불법주차를 야기하는 또 다른 원인으로 지목된다.

마지막으로 시민의식 부족이다. 서울시의 주차실태조사에 따르면 주차장 선택 시 영향을 미치는 주요 요인으로 ‘주차 후 목적지까지의 도보 시간’이 나왔으며 평균 6분 이내를 선호한다는 응답이 많았다. 주차 요금은 다른 주요국과 비교해 낮은 편인데도 불법 주정차를 한 사람 대부분이 그 이유로 ‘요금을 내기 싫어서’라고 답했다.¹⁰⁾ 이러한 도착지와 가깝게 대려는 행위, 주차 요금을 아깝게 여기는 생각이 주차난을 심화시키는 원인인 것이다.

3.2. 문제점

불법주차는 보행자 및 주정차 차량 충돌의 원인을 제공한다. 서울시에서는 이면 도로에서 불법 주정차 차량에 의해 발생하는 교통사고가 전체 보행사고의 56%를 차지한다고 밝혔다. 2010년 서울시에서 발생했던 전체 교통사고 발생건수는 41,662건이며, 그중에서 24,105건이 이면 도로상에서 발생했다. 2011년부터 2014년까지 4년간 발생한 보행자 사고(보도 통행 중, 길 가장자리 구역 통행 중 등)는 884,273건이 발생하였고, 그중 20,475명이 사망했다. 특히, 2014년의 경우, 전체 교통사고 중에서 보행자 사고는 50,315건으로 22.5%를 차지했다. 그러나 보행자 사망자 수는 전체 사망자 수 대비 38.7%로 높게 나타났다.

8) 김현중, 불법주차 왜 발생하나? “주차장 부족 때문” 68%, 뉴제주일보, 2023.4.10.,

<<https://www.jejuilbo.net/news/articleView.html?idxno=202692>>

9) 신종훈, 국내 자동차 현황 분석, 통합 데이터 지도,

<https://www.bigdata-map.kr/datastory/new/story_54>, 2024.6.7.

10) 이현승, 살인까지 부르는 주차난...주차장 확보율 100% 넘는데 왜 차 댈 곳 없나, 조선일보, 2023.7.3.,

<https://biz.chosun.com/topics/topics_social/2023/07/03/O4HDI7ABUBH4DE7E6VRLTOU5NQ/>

<표 9> 보행자사고 건수 및 사망자수(2011-2014년)

(단위: 건, 백만 원)

연도	발생건수			사망자수		
	전체사고	보행자사고	점유율(%)	전체사고	보행자사고	점유율(%)
2011	221,711	50,710	22.9%	5,229	2,044	39.1%
2012	223,656	51,044	22.8%	5,392	2,027	37.6%
2013	215,354	49,130	22.8%	5,092	1,928	37.9%
2014	223,552	50,315	22.5%	4,762	1,843	38.7%

출처: 도로교통공단 교통사고통계분석

<그림 6> 2011-2014년 보행자 사고 건수 및 사망자 수 통계¹¹⁾

또한, 불법 주차는 운전자 시야 가림 현상을 발생시켜 보행자의 안전을 위협한다. 특히, 자동차 운전자 시야 가림 사고 중 스쿨존 사고 발생비율은 전체 보행사고의 9.4%를 차지하는 것으로 나타났으며, 불법 주정차 운전자의 48.4%가 스쿨존 구간에서 불법 주정차를 하고 있는 것으로 나타났다.

다음 불법주차의 문제점으로 주거지역과 상업지역 내의 불법 주정차로 인한 피해 확대를 들 수 있다. 일반적으로 주거지역은 자동차 주차가 가능해야 하는 장소이지만 상업지역 및 업무 지역 등과 같이 주차 수요 정책을 정확히 추진하기 어려운 지역이기도 하다. 특히, 주차장 확보 문제와 가구별 차량등록대수 증가로 인해 주거지역에서 불법 주정차가 심해지고 있다. 이면 도로와 주택가 도로에서 발생하는 불법 주정차 문제로 인해 긴급구난 차량이나 소방차가 재난상황이 발생했을 때 신속하게 대응하지 못하는 사례들이 발생하고 있다. 전국의 아파트 단지의 6% 이상이 응급상황이 발생하였을 경우 소방차가 신속하게 진압하는데 어려움이 있으며, 특히 불법 주정차로 인해 10분 이상 시간이 지연되는 것으로 나타났다.¹²⁾

마지막으로 불법주차는 안정 정책의 실효성과 운전자 인식개선을 저해한다. 한국의 경우, 안전정책 실효성 측면에서 어린이, 고령자, 장애인 등 교통약자를 위한 스쿨존, 실버존 등 각종 안전사업이 불법 주정차 차량으로 인해 정책적 실효성 달성을 방해받고 있다. 한국은 운전자 인식개선 측면의 경우에서 상기 <표 10>에서와 같이 2000년대를 시작으로 보행자 안전을 확보하기 많은 보행환경 개선 사업을 추진해오고 있다.

<표 10> 중앙정부 주관 보행환경 개선사업

부처	사업명	시작년도
행정안전부	안전한 보행환경 조성사업	2009
	보행환경 개선지구	2013
	어린이 보호구역 개선사업	2003
국토교통부	보행우선구역사업	2007
	교통약자 보행 편의구역 조성사업	2007
	대중교통 전용지구 시범조성사업	2009
	국도상 보도설치사업	2005

<그림 7> 중앙정부 주관 보행환경 추진 사업

하지만 보행 전용 지구와 같이 보행자 우선 도로 구간에 불법 주정차를 하여도 일반적으로 자동차 운전자가 현장에 없는 경우에만 단속이 이루어지기 때문에 운전자의 인식개선 효과가 극히 제한적인 실정이다. 이러한 형태의 불법 주정차 단속은 단속 과정에서 발생하는 주민들의 불필요한 민원을 예방할 수 있다는 장점은 있지만 불법 주정차를 하여

11) 최관·김민지, 한국의 불법주정차 실태와 효과적 법집행 방안, 한국경찰연구 제16권 제3호, 한국경찰연구학회, 346-347쪽.

12) 최관·김민지, 한국의 불법주정차 실태와 효과적 법집행 방안, 한국경찰연구 제16권 제3호, 한국경찰연구학회, 347쪽.

도 운전자만 있으면 된다는 잘못된 준법의식을 야기할 수 있다.¹³⁾

4. 교통혼잡의 원인 및 문제점

4.1. 혼잡의 원인

교통혼잡의 원인을 먼저 사회경제지표 변화 측면에서 살펴볼 수 있다. 우리나라는 1970년 이후 지난 40년 동안 인구와 GDP, 자동차 보유대수가 증가하고 있는 추세이다. 그리고 도시지역에 거주하는 인구 비율을 기반으로 한 지표인 도시화율은 50.1%에서 90.9%로 증가되어 도시지역 거주 인구 분포가 2배 가까이 증가하고 있다.

<표 2-14> 교통 관련 주요 사회경제지표 변화

구분	1970년	1980년	1990년	2000년	2010년	연평균 증가율(%)			
						'70~ '80	'80~ '90	'90~ '00	'00~ '10
인구수 (천 명)	32,241	38,123	42,869	47,008	48,989	1.69	1.18	0.93	0.41
도시화율 (%)	50.1	68.7	81.9	87.7	90.9	3.21	1.77	0.69	0.36
GDP (10억 원)	2,775	39,110	191,383	603,236	1,172,803	30.29	17.21	12.17	6.87
자동차 대수 (천 대)	126	527	3,394	12,059	17,941	15.38	20.47	13.52	4.05

〈그림 8〉 대한민국 교통 관련 주요 사회경제지표 변화 추세¹⁴⁾

자료에서 보듯, 현재 대한민국의 인구, 차량, 도시 분포율이 증가하는 모습을 보이고 있다. 현재는 국내 출산율이 하락해 인구가 감소하는 추세이지만 대도시권과 비대도시권의 교육, 문화, 의료 시설과 같은 사회 인프라 격차로 인해 대도시권으로 이동하려는 사람들의 욕구는 가라앉지 않고 있다. 만일, 대도시권으로 더 많은 사람들이 몰려들게 된다면 차량의 수도 증가할 것이다. 하지만 도시의 면적은 한정되어 있기 때문에 도로의 차량 수가 많아 교통 혼잡이 발생하게 되는 것이다.

이렇게 도로 위 차량의 수가 많아지면서 유령 정체가 발생한다. 유령 정체란 뚜렷한 원인 없이 길이 막히는 현상을 뜻한다. 이는 도로 위에 있는 차 여러 대가 각각 다른 속도로 달리는 데다 차간 거리가 서로 다르다 보니 나타나는 현상이다. 일본 나고야대 연구팀의 2008년 연구 결과에 의하면 유령 정체의 대부분은 갑작스러운 차선 변경으로 끼어들기 하는 차가 원인이다. 차 한 대가 브레이크를 밟는 순간 앞, 뒤차와의 거리가 줄면서 정체가 발생한다. 실제로 연구팀이 차 22대가 정확한 간격을 유지하며 동일한 속도로 운행하도록 시험을 진행한 결과 정체 현상이 나타나지 않았다.¹⁵⁾

13) 최관·김민지, 한국의 불법주정차 실태와 효과적 법집행 방안, 한국경찰연구 제16권 제3호, 한국경찰연구학회, 348-349쪽.

14) 성낙문, 도시부 도로 교통혼잡 해소를 위한 도로정책방안 개발, 한국교통연구원 연구정책세미나 2012권, 한국교통연구원, 22-23쪽.

15) 박건희, 짝 막힌 귀성길, 이유없는 '유령 정체' 해결 방법은, 동아사이언스, 2023.9.17., <<https://m.dongascience.com/news.php?idx=61824>>

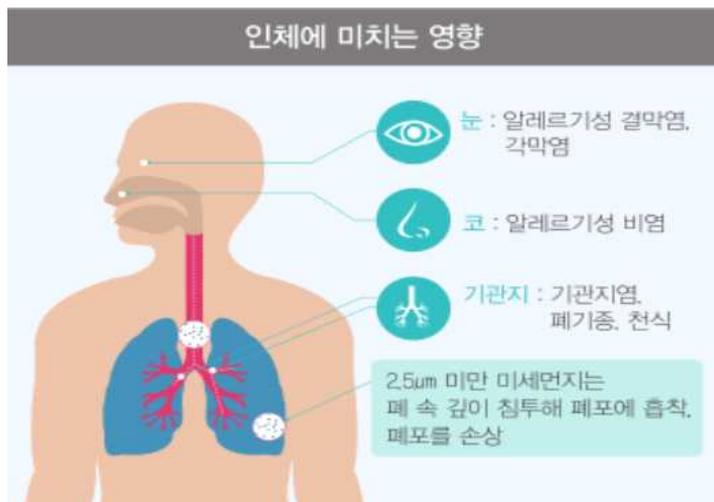


<그림 9> 자동차 원형도로 실험 뉴스 자료 캡처

유령 정체와 더불어 최근 많이 발생하는 또 하나의 교통정체 현상이 있다. 바로 무빙보틀넥 현상이다. 무빙보틀넥 현상이란 도로 위에 한 차량이 다른 차량보다 저속 주행하여 교통 흐름을 방해하는 것을 의미한다. 이는 차량 내에서 스마트폰과 같은 전자기기를 작동하는 행위들로 인해 발생한다. 이런 차량들이 주변의 흐름과 균형된 조화로운 속도를 맞추지 못함으로 인해 곳곳에서 병목 역할을 하는 것이다.¹⁶⁾

4.2. 문제점

교통 혼잡은 화물 운송비의 증가를 가져오게 된다. 이것은 제품의 원가를 상승시켜 경쟁력을 떨어뜨리고 궁극적으로는 국가의 산업 경쟁력을 떨어뜨리는 결과를 초래한다.¹⁷⁾ 그리고 자동차 배기가스 배출량 증가로 대기 중에 미세먼지와 같은 오염 물질이 늘어나 대기 환경이 악화되고 이는 곧 시민들에게도 악영향을 미친다.



<그림 10> 대기오염이 인체에 미치는 영향¹⁸⁾

16) YTN, 교통체증이 발생하는 이유는?, 2018.4.7., <https://www.ytn.co.kr/_ln/0105_201804072143590627>

17) 강석훈, 천만대 달린다 ; 교통혼잡으로 발생하는 하루비용 4백여억원, kbs 뉴스, 1997.7.13., <<https://news.kbs.co.kr/news/pc/view/view.do?ncd=3775758>>

18) 에코월드, 대기오염이 건강에 미치는 영향(대기오염 건강 피해), 2021.3.8., <<https://eco-world-win.tistory.com/53>>



<그림 11> sbs 뉴스 자료 캡처

또한 앞서 불법주차의 문제점과 같이 응급 차량의 이동에 제약을 받게 되어 긴급 상황에 대한 적절한 대응을 방해해 도움을 제때 받지 못하는 피해자를 발생시킨다. 2022년 10월에 있었던 이태원 압사 사고도 초기에 구급차가 신속히 접근할 수 있었다면 피해를 줄일 수 있었지만 교통 혼잡으로 인해 구조가 늦어진 것이다.¹⁹⁾ 마지막으로 교통 혼잡은 이동 시간을 증가시켜 정해진 시간에 가야 하는 장소에 도착하지 못해 학생들과 직장인, 여행객들에게 불편함을 안겨 주고, 택시를 타는 경우 요금이 증가해 정해진 예산보다 돈을 더 낭비하게 되는 일을 발생시킨다.

5. 개선 방안

5.1. 국내 불법주차 개선 방안

국내 불법주차 개선 방안으로 김해시의 한 사례를 소개하겠다. 김해시는 2023년 8월 1일부터 ‘불법주정차 주민신고 제를’ 단속을 확대해 운영하고 있다. 불법주정차 주민신고제는 시민 제보로 과태료 부과를 가능케 한 제도로 2019년부터 시행 중이다. 불법주정차 주민신고 구간은 버스정류소 표지판 10m 이내, 소화전 반경 5m 이내, 교차로 모퉁이, 횡단보도, 인도, 어린이 보호구역 중 초등학교 정문 앞 도로 6대 구역이다. 또한, 단속 확대 시행으로 인도의 경우 24시간 단속을 강화하고 황색 복선 구간이 추가된다. 신고방법은 안전신문고 앱으로 신고하면 상단의 신고 유형을 ‘6대 불법주정차’로, 위반 유형을 해당 위반 사유에 맞게 선택한 후 위반지역과 차량번호가 식별되도록 동일한 위치에서 사진 2장 이상을 촬영해 신고하면 된다.

구분	주민신고 가능구간	운영시간	촬영 간격
6대 구역	버스정류소 정류소 표지판 (표지가 없는 경우 승강장 전체 기준) 10m이내	24시간	1분
	소화전 소화전 주정차금지 표지판 또는 노선표시 소화전 반경 5m이내 ※ 적색노면 또는 적색연석 주차 시 과태료 2백		
	교차로 모퉁이 주정차금지 표지판 또는 노면표시(황색 실선 또는 황색 복선)된 교차로 가장자리 5m이내 및 회전교차로(교차로 아닌 모퉁이 제외)		
	횡단보도 진행방향의 정지선부터 횡단보도가 끝나는 구역		
	보도(인도) 보도(인도)와 차도의 명확한 구분이 가능한 보도에 주정차된 차량		
	어린이보호구역 중 초등학교 정문 앞 도로 초등학교 정문 앞 도로가 다른 교차로와 만나기 전 구간 (교차로와 만나는 도로가 학교면을 초과하는 경우 맞닿은 면까지 단속)	평일 08~20시 주말·공휴일 제외	
기타 구역	다리위, 안전지대	김해시 주정차단속 운영시간 평일 07:30~21:00 주말·공휴일 09:00~18:00 ※ 점심시간 유예 11:00~14:00	10분
	황색 복선 지역(절대주정차금지구역) 6대구역 이외 주정차단속구역 내 황색 복선 구역		

<그림 12> 불법주정차 주민신고 가능 구간²⁰⁾

19) 화강윤, 정체에 묶여버린 구급차...인파에 막혀버린 구급대, sbs 뉴스, 2022.10.30., <https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N1006952021>

20) 송희영, 김해시 ‘불법주정차 주민신고제’ 단속 확대, 김해뉴스, 2023.7.27.,

김해시는 ‘불법주정차 주민신고제’단속 범위 확대 후 단속량이 약 2배 이상 증가했다고 밝혔다.²¹⁾

5.2. 국내 교통혼잡 개선 방안

국내 교통혼잡 개선 방안으로 김해 외동사거리 교통혼잡구간 해소 방안을 들 수 있다. 외동사거리에는 다음과 같은 문제점이 존재한다. 첫째, 전반적으로 교통량 대비 교차로 용량이 부족하고, 직진 우회전 차로 상에서 우회전 차량이 동서측 횡단보도 앞에 정지함으로 인해 직진 차로는 1개 차로로 축소되는 문제가 있다. 따라서 오전 첨두시에 북측에서 남측 방면 정체가 발생한다.

둘째, 앞서 제시한 교통량 대비 교차로 용량의 부족과 동서측 방면에서 접근하는 교통량의 좌회전 비율이 직진비율보다 전반적으로 높고, 2차로가 직진·좌회전 공용차로로서 비효율적인 문제이다. 이로 인해 오후 첨두시에 서측에서 동측 방면, 남측에서 북측 방면 정체가 발생한다.²²⁾



<그림 2-4> 외동사거리 오전 첨두시 정체현황(북측, 동측)



<그림 2-5> 외동사거리 오후 첨두시 정체현황(서측, 남측)

<그림 13> 외동사거리 오전, 오후 정체현황²³⁾

이에 대한 개선 방안은 크게 외동사거리 평면적 교차로 개선방안과 외동사거리 입체적 교차의 2가지 개선방안이 논의되고 있다. 평면 교차로 개선방안은 3가지로 구분된다. 평면 교차로 개선 1(안)은 외동사거리 서측방면에서 접근하는 도로의 직진·좌회전 겸용 차로를 직진 차로와 좌회전 차로를 분리하여 교통류를 분리하고 용량을 증대하는 방안이다. 2가지 방안이 있는데 첫 번째로 유턴·좌회전(1차로), 직진·좌회전(2차로), 직진(3차로), 우회전(4차로)에서 유턴·좌회전(1차로), 좌회전(2차로), 직진(3, 4차로), 우회전(5차로)로 개선하는 것이 있다. 다음으로 외동사거리 동측방면에서 접근하는 도로 가장자리의 보완녹지를 10m로 최소화함으로써 우회전(5차로)를 추가로 확보하고, 기존 좌회전(1차로), 직진·좌회전(2차로), 직진(3차로), 우회전(4차로)에서 좌회전(1, 2차로), 직진(3, 4차로), 우회전(5차로)로 개선하는 방안이 있다.

평면 교차로 개선 2(안)의 경우 기본적인 사항은 1(안)과 같으나 보도를 축소하지 않고 인근 도로변에 접한 토지를 매입함으로써 차로 확보 공간을 마련하는 방안이다. 인근 토지를 매입한 경우 차로를 확보할 공간이 마련되기 때문에 추가적으로 1차로(유턴·좌회전 차로)의 교통류 분리 여부에 따라 2-1안과 2-2안으로 구분한다. 2-1안의 경우 1안과 기본적으로 동일한 대안으로 1차로를 유턴·좌회전 겸용차로로 사용하는 대안이다. 2-2안의 경우 기존 도로현황에 추가 2개 차로를 확보함으로써 유턴(1차로), 좌회전(2, 3차로), 직진(4, 5차로), 우회전(6차로)로 개선하는 대안이다.

<<http://www.gimhaenews.co.kr/news/articleView.html?idxno=48772>>

21) 박대성, 김해시, ‘불법주정차 주민신고제’확대로 단속량 2배 늘어, 브릿지경제, 2023.11.9., <<http://m.vival100.com/view.php?key=20231109010002805>>

22) 박기준·김다영, 김해 외동사거리 교통혼잡구간 해소방안, 경남연구원, 2023, 1쪽.

23) 박기준·김다영, 김해 외동사거리 교통혼잡구간 해소방안, 경남연구원, 10쪽.

평면 교차로 개선 3(안)의 경우 기본적인 사항은 2(안)과 같으나 오전 첨두시 정체가 심하게 발생하는 북측 도로의 직진 교통의 원활한 소통을 위해 부지 매입 및 우회전 전용 차로를 별도로 확보하는 방안이다. 개선 이후 1차로(좌회전), 2·3차로(직진), 4차로(우회전)으로 변경한다.

마지막으로 입체적 교차로 개선방안이다. 입체 교차로 개선(안)은 차량 정체가 심한 동서축에 지하차도를 설치함으로써 직진 차량이 교차로 신호를 받지 않게 하는 방안이다. 이 방안은 동서축 도로에 편도 2차로의 지하차도를 건설하는 것을 담고 있다. 또한 이 방안은 동서축 도로에 직진 신호를 받는 차량 수를 감소시켜 타 교통류의 신호를 충분히 분배를 가능케 해 교차로의 용량을 높인다. 동서축의 직진 신호가 줄어드는 만큼 기존 동서축 도로에 부여하던 직진·좌회전 신호를 양방 좌회전 신호로 변경하여 운영하는 등 입체 교차로 변경에 따른 신호 주기 변경에 대한 검토가 진행되고 있다.²⁴⁾

5.3. 기대 효과

불법 주정차 주민신고제로 단속 건수가 증가하고 있다. 이러한 제도 덕분에 불법 주정차 운전자들에게 과태료를 부과하여 경각심을 일깨우고 신고한 주민은 불법 주정차 관련 행정처리에 관한 신뢰도를 높일 수 있다. 따라서 궁극적으로 김해시의 불법 주정차의 수가 감소할 것이라고 예상된다. 그리고 김해 외동사거리 교통혼잡 해소 방안을 통해 차로 용량 증대, 지하차도 건설을 실시하여 신호 대기 시간을 단축시켜 외동사거리를 지나는 차량 운전자들의 교통 체증으로 인한 불편함을 해소할 수 있다고 기대된다.

6. 결론

지금까지 국내 불법주차와 교통혼잡의 현황, 불법주차의 원인과 현황, 교통혼잡의 원인과 현황, 마지막으로 김해시를 중심으로 한 불법주차와 교통 혼잡의 개선방안에 대해 살펴보았다. 현재 지속적으로 증가하는 불법주차와 교통 혼잡은 서로 인과관계에 놓여있으며, 우리의 삶의 질을 저하시킨다. 이를 해결하기 위해서는 앞서 제시한 김해 불법 주정차 주민신고제와 외동사거리 교통 혼잡 해결 방안과 같은 연구 자료를 활용하여 대도시권과 비대도시권에 각각 걸맞은 전략으로 접근해야 한다. 또한 이러한 방안이 실행되려면 정부의 행정 정책과 사업비 지원이 수반되어야 한다. 그리고 이와 같은 노력뿐만이 아닌 시민들의 적극적인 참여를 유도하기 위해 시민들을 대상으로 한 불법주차 및 교통 혼잡의 심각성을 알리는 캠페인 활동을 벌여야 할 것이다. 그렇다면 불법 주차와 교통 혼잡 문제를 개선할 수 있을 것이다. 대한민국 교통 환경의 발전이 오는 날을 고대한다.

24) 박기준·김다영, 김해 외동사거리 교통혼잡구간 해소방안, 경남연구원, 19-27쪽.

참고 문헌

- 박기준·김다영, 김해 외동사거리 교통혼잡구간 해소방안, 경남연구원, 2023, i, 10쪽, 19-27쪽
- 성낙문(2012), 도시부 도로 교통혼잡 해소를 위한 도로정책방안 개발, 한국교통연구원 연구정책세미나 2012권, 한국교통연구원, 22-23쪽
- 최관·김민지(2017), 한국의 불법주정차 실태와 효과적 법집행 방안, 한국경찰연구 제16권 제3호, 한국경찰
- 박창주(2024), "아이들 다니는데..." 수원 아파트 앞 중장비 불법주차 '몸살', 노컷뉴스, 2024.3.2., <<https://www.nocutnews.co.kr/news/6104582>>연구학회, 346-349쪽
- 홍상희(2016), 일본에서 불법주차 보기 힘든 이유는?, YTN, 2016.4.9., <https://www.ytn.co.kr/_ln/0103_201604090500069487>
- 한우진(2023), 소방차 출동도 어려운 '테헤란로' 교통혼잡 이대로 괜찮은가?, 서울시 내 손안에 서울, 2023.5.2., <<https://mediahub.seoul.go.kr/archives/2007809>>
- 김현종(2023), 불법주차 왜 발생하나?“주차장 부족 때문”68%, 뉴제주일보, 2023.4.10., <<https://www.jejuilbo.net/news/articleView.html?idxno=202692>>
- 이현승(2023), 살인까지 부르는 주차난...주차장 확보율 100% 넘는데 왜 차 댈 곳 없나, 조선일보, 2023.7.3., <https://biz.chosun.com/topics/topics_social/2023/07/03/O4HDI7ABUBH4DE7E6VRLTOU5NQ/>
- 박건희(2023), 짝 막힌 귀성길, 이유없는 '유령 정체' 해결 방법은, 동아사이언스, 2023.9.27., <<https://m.dongascience.com/news.php?idx=61824>>
- YTN(2018), 교통체증이 발생하는 이유는?, 2018.4.7., <https://www.ytn.co.kr/_ln/0105_201804072143590627>
- 강석훈(1997), 천만대 달린다 ; 교통혼잡으로 발생하는 하루비용 4백여억원, kbs 뉴스, 1997.7.13., <<https://news.kbs.co.kr/news/pc/view/view.do?ncd=3775758>>
- 화강윤(2022), 정체에 묶여버린 구급차...인파에 막혀버린 구급대, sbs 뉴스, 2022.10.30., <https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N1006952021>
- 송희영(2023), 김해시 '불법주정차 주민신고제' 단속 확대, 김해뉴스, 2023.7.27., <<http://www.gimhaenews.co.kr/news/articleView.html?idxno=48772>>
- 박대성(2023), 김해시, '불법주정차 주민신고제' 확대로 단속량 2배 늘어, 브릿지경제, 2023.11.9., <<http://m.viva100.com/view.php?key=20231109010002805>>

서울시 폐기물 재활용률 현황과 정책과의 관계에 대한 연구

목차

1. 서론
 2. 폐기물의 유형과 서울시의 폐기물 처리 방법
 - 2.1. 폐기물의 유형
 - 2.2. 서울시의 폐기물 처리 방법
 3. 서울시의 일반폐기물 관련 재활용 정책
 - 3.1. 쓰레기 종량제
 - 3.2. 일회용 플라스틱 감축 종합대책
 4. 서울시 구별 일반폐기물 재활용률과 관련 정책의 사례
 - 4.1. 성북구
 - 4.2. 종로구
 - 4.3. 강서구
 - 4.4. 시사점
 5. 일반폐기물 재활용률 제고를 위한 방안
 - 5.2. 외국의 사례
 - 5.1. 우리나라의 문제점과 해결 방안
 6. 결론
- 참고 문헌

1. 서론

폐기물 문제는 우리 지구가 직면한 가장 심각한 환경 문제이다. 매년 수억 톤의 쓰레기가 발생하며, 이 중 상당수는 적절히 처리되지 않아 자연, 그리고 생태계에 치명적인 영향을 미치고 있다. 재활용이 되지 않은 플라스틱 폐기물은 해양 생태계를 위협하고 있고, 매립지에 쌓이는 폐기물은 토양과 지하수를 오염시킨다. 그 결과 폐기물은 그것을 발생시킨 인간의 건강까지도 위협을 주고 있다. 당장 폐기물을 크게 줄이는 것은 매우 어렵겠지만, 발생하는 폐기물을 재활용시키고 친환경적으로 바꿀 수 있다면 앞으로의 지구 환경은 개선될 수 있을 것이다. 더불어 인간의 생활도 쾌적하고 건강하게 바뀔 수 있을 것이다.

폐기물이란 쓰레기, 연소제, 폐유, 폐산, 폐알칼리, 동물의 사체 등으로 사람의 생활이나 산업활동에 필요하지 않게 된 물질을 말하는데, 폐기물관리법에서는 폐기물을 일반폐기물과 특정폐기물로 분류하였다. 또한 일반폐기물을 생활폐기물과 산업폐기물로 구분함으로써 생활폐기물은 산업폐기물 외의 폐기물로 정의한다. 가정 쓰레기, 시장 쓰레기 등이 여기에 속한다. 수집과 운반은 생활환경보전상 지장이 없는 가운데 이루어져야 하며, 법이 정하는 기준은 폐기물의 수집·운반에 있어서는 폐기물이 비산되거나 유출되지 않도록 하는 것, 운반차, 운반 용기, 및 운반용 파이프라인은 폐기물이 비산되거나 유출되어 악취가 새어나오지 않도록 하는 것 등이 있다. 생활폐기물의 처리 방법은 소각·매립·해양투기 및 우주 공간에 버리는 방법이 있으며, 이러한 쓰레기를 처리하는 가장 효율적인 방법으로 인정되고 있는 것은 소각하여 그 양을 줄인 후 재를 매립하는 방법이다.¹⁾

이 연구에서는 현재 서울시의 폐기물 처리 현황에 대해 정리하고 현 정책과의 연관성이 존재하는지 살펴

볼 예정이다. 외국의 재활용 관련 사례를 찾아보고 이를 참고하여 서울시, 그리고 우리나라가 폐기물의 재활용률을 높일 방안을 모색하고자 한다. 서울시를 자세히 분석하기 위해 서울시 25개의 구중 3개를 선정하였는데, 그 이유는 재활용률이 가장 높은 곳인 성북구, 평균인 종로구, 가장 낮은 곳인 강서구를 비교해 보며 가장 높은 원인이 무엇인지, 또 가장 낮은 원인은 무엇인지 분석해 보고 이를 우리나라의 상황에 도입해 해결 방안을 모색하기 위함이다.

2. 폐기물의 유형과 서울시의 폐기물 처리 방법

2.1. 폐기물의 유형

일반폐기물은 폐기물관리법에 따라 '생활폐기물'과 '사업장폐기물'로 분류된다. "생활폐기물"이라 함은 사업장 폐기물외의 폐기물을 말하며, "사업장폐기물"은 공업배치 및 공장설립에 관한 법률 제2조제1호의 규정에 의한 공장으로서 대기환경보전법·수질환경보전법 또는 소음·진동규제법의 규정에 의하여 배출시설을 설치·운영하는 사업장, 그 외에 지정폐기물을 배출하는 사업장, 폐기물을 1일 평균 300kg 이상 배출하는 일련의 공사·작업등으로 인하여 폐기물을 5톤 이상 배출하는 사업장에서 발생하는 폐기물을 말한다.²⁾

2.2. 서울시의 폐기물 처리 방법

일반쓰레기의 주요 처리방법은 소각이나 매립이다. 그러나 서울시는 소각시설이나 매립시설의 확보가 결코 쉽지 않다. 특히 매립시설의 확보여건이 심각하다. 1993년까지 서울시는 서울시 서북권에 위치한 난지도매립지를 사용했다. 그러나 후속매립지를 서울 내에서 확보할 수 없어 1993년부터 서울시, 인천시, 경기도가 공동으로 사용하는 수도권매립지에 의존하고 있다. 소각시설도 1990년 11개소의 건설을 계획하였으나 현재까지 확보된 시설은 대형시설(시설용량 400톤 이상) 4개소와 소형시설(시설용량 50톤) 1개소에 불과할 정도로 건설과정이 순탄치 않았다.³⁾

서울시에서 수거된 일반쓰레기는 서울시가 운영하는 4개소의 대형소각시설, 은평구가 운영하는 소형소각시설, 광명시 소각시설 등에서 처리하고, 소각시설로 반입하지 못한 일반쓰레기는 수도권매립지에서 처리한다.

서울시 일반쓰레기의 75%는 소각방법으로 처리된다. 서울시 4개 대형 공공 소각시설은 소각처리의 중추적 역할을 담당하며, 모두 스토커형 소각로를 채택하고 있다. 스토커형 소각로는 노의 바닥이 움직여 쓰레기를 이동시키기 때문에 일반쓰레기 같이 여러 가지 물질이 혼합된 쓰레기의 소각에 적합하다. 소각로에서 연소된 쓰레기는 연소공기와 소각재로 변한다. 특히 연소공기는 먼지, 황산화물, 질소산화물, 다이옥신 함유물질 등 다양한 환경오염물질을 포함하고 있어 세정탑, 백필터, SCR촉매탑 등의 설비를 이용하여 정화한다. 서울시 일반쓰레기의 나머지 25%는 수도권매립지에서 매립방법으로 처리된다. 수도권매립지는 정부 산하의 공사에서 관리한다. 4개소의 매립장 중 1매립장은 매립이 완료되어 사후관리단계에 있으며 상부에 골프장을 조성하였다. 현재 2매립장에서 매립이 진행 중이다.⁴⁾ (2015년 기준)

3. 서울시의 일반폐기물 관련 재활용 정책

1) 두산백과 두피디아, 생활폐기물, 네이버 지식백과, <<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1172990&cid=40942&categoryId=32415>>, 2024. 05. 26

2) 환경부 금강유역환경청, 폐기물, 환경부 금강유역환경청 누리집, <<https://www.me.go.kr/gg/web/index.do?menuId=2272>>, 2024. 05. 12.

3) 유기영, 홍재선, 서울시폐기물관리체계 A에서 Z까지, 서울연구원 정책과제연구보고서, 2015, 22쪽

4) 위의 글, 28~29쪽

3.1. 쓰레기 종량제

쓰레기 종량제란 쓰레기 없는 깨끗한 환경을 만들기 위하여 주택의 크기, 재산 세액에 따라 차등적으로 수수료를 적용하던 기존의 제도와 달리, 본인이 버린 쓰레기의 양을 줄이고 재활용품도 최대한 분리 배출하도록 만들어진 제도이다. 쓰레기 종량제는 쓰레기를 버리려는 사람이 종량제 봉투를 구매하는 제도이기 때문에 사람들은 종량제 봉투로 인한 지출을 줄이려고 하고, 이에 따라 재활용할 수 있는 쓰레기는 종량제 봉투에 넣지 않고 돈이 들지 않는 재활용 수거 방식을 이용하려고 하므로 이 제도가 폐기물의 재활용에 도움이 된다고 판단하여 서울시의 재활용 정책 예시로 선정하였다.

쓰레기 종량제는 1994년 4월부터 서울을 비롯하여 전국 93개 시·군·구를 대상으로 시범 사업 후, 1995년부터 전국적으로 확대 실시하였다. 쓰레기 종량제의 주요 원칙으로는 오염자부담원칙과 배출량 기준 방식이 있다. 먼저 오염자부담원칙은 환경문제와 관련하여 세계적으로 채택하고 있는 원칙으로, 오염 비용에 대한 오염자 지불을 제도화하여 오염 행위를 스스로 억제하게 함으로써 폐기물 최소화 및 감량화에 대한 인센티브를 제공하는 원칙이다. 우리가 생활 중에 발생하는 쓰레기를 배출하기 위해 마트나 편의점과 같은 상점에서 해당 지역의 종량제 봉투를 구매하여 사용하는 것이 그 원칙에 해당한다. 서울시의 종량제 규격 봉투는 폴리에틸렌(PE)을 소재로 자치구 실정에 맞게 환경부의 “쓰레기 수수료 종량제 시행 지침”에 따라 제작한다. 봉투 가격에는 봉투 제작비 및 판매수수료, 쓰레기의 수집·운반 및 처리비용 등이 포함되며 지역 여건과 재정자립도 등에 따라 서울시 소재 구청장이 봉투 가격을 정하고, 봉투 판매소를 통해 시민들에게 공급하고 있다. 다음으로, 배출량 기준 방식은 소득과 쓰레기양은 비례한다는 기존 수수료 체계의 모순을 개선하여 실제 배출량에 따라 수수료를 부과하는 형평성을 확보한다. 이 원칙은 종량제 봉투의 크기가 커질수록 판매 가격이 더 높아지는 것을 예시로 들 수 있다. 종량제봉투의 용량별 판매 가격은 아래 <표 1>을 참고하자.

<표 1> 서울시 강북구의 종량제봉투 용량별 판매 가격

(단위: 원)

구분		용량	판매가격	비고
종량제봉투	생활폐기물용	5L	130	봉투판매소
		10L	250	
		20L	490	
		30L	740	
		50L	1,250	
		75L	1,880	
	재사용	10L	250	재사용 봉투판매소
		20L	490	
	음식물쓰레기용	1L	100	봉투판매소
		2L	200	
		3L	300	
		5L	500	

쓰레기 종량제 시행으로 폐기물 발생량은 감소하였고 재활용품 수거량은 증가하였다. 서울시의 1994년 일평균 쓰레기발생량은 15,397톤이었는데 2018년에는 9,539톤으로 감소하였고, 재활용품 수거량은 1994년 일평균 3,159톤에서 2018년에는 6,502톤으로 증가하였다. 재활용 산업도 크게 육성되었다. 종이, 캔, 플라스틱 등 재활용 가능한 폐기물의 수거가 증가하면서 재활용 원료의 공급이 원활해져 재활용 산업체가 증가하고 우수한 기술이 많이 개발되었다. 마지막으로 녹색소비문화 확산 및 근검절약 풍토를 조성하는 등 시민 환경의식의 전환을 가져왔다.⁶⁾

5) 강북구청, 종량제봉투 판매소 및 가격 안내, 강북구청 누리집, <<https://www.gangbuk.go.kr/www/contents.do?key=6336>>, 2024. 05. 30.

3.2. 일회용 플라스틱 감축 종합대책

일회용 플라스틱 감축 종합대책은 2023년 9월 서울시가 발표한 대책이다. 이 대책의 주요 목표는 플라스틱의 생산, 유통, 소비 전 과정에서 발생하는 플라스틱을 줄이고, 발생한 플라스틱을 최대한 자원으로 재활용하는 선순환 체계를 만드는 것이다. 이 대책은 폐비닐과 봉제 원단 등 모든 폐기물을 자원화하여 '자원순환 경제 도시'를 구축하는 것을 목표로 한다. 주요 전략은 일회용 플라스틱 없는 건강한 일상 만들기, 재활용품 분리배출 인프라 확충, 플라스틱 자원화 선순환 체계 구축 등 세 가지이며, 이를 실현하기 위한 22개의 세부 과제가 포함되어 있다. 이 대책을 통해 서울시는 일일 플라스틱 발생량을 현재 2753톤에서 2026년까지 10%(275톤) 감축하여 2478톤으로 줄이고, 재활용률은 현재 69%에서 79%로 향상할 계획이다.

우선, 일상생활에서 일회용품 사용을 줄이기 위해 2025년부터 일회용 컵을 사용할 때 보증금 300원이 부과되는 '일회용 컵 보증금제'를 도입할 예정이다. 또한 카페 등에서 개인 컵에 음료를 주문하면 300원을 할인해 주는 '개인 컵 추가 할인제'가 시행된다. 서울시는 배달의 민족 등 주요 배달플랫폼과 협력하여, 애플리케이션을 통해 음식을 주문할 때 다회용 그릇에 담아주는 '제로 식당' 서비스를 현재 10개 자치구에서 2026년까지 서울 전역으로 확대할 예정이다. 또한, 다회용기에 음식을 담아주는 '제로 마켓'도 2026년까지 1,000개로 늘릴 계획이다. 더불어, 많은 일회용품을 사용하는 장례식장, 행사, 축제, 체육시설 등을 다회용 컵과 용기를 사용하는 '제로 플라스틱' 거점으로 전환할 것이다. 한편, 무분별한 쓰레기로 문제가 되었던 한강공원은 '일회용 배달 용기 반입 금지구역(제로 플라스틱 존)'으로 운영되며, 2023년 잠수교 일대를 시작으로 2024년에는 독섬과 반포, 2025년에는 한강공원 전역으로 확대될 예정이다.

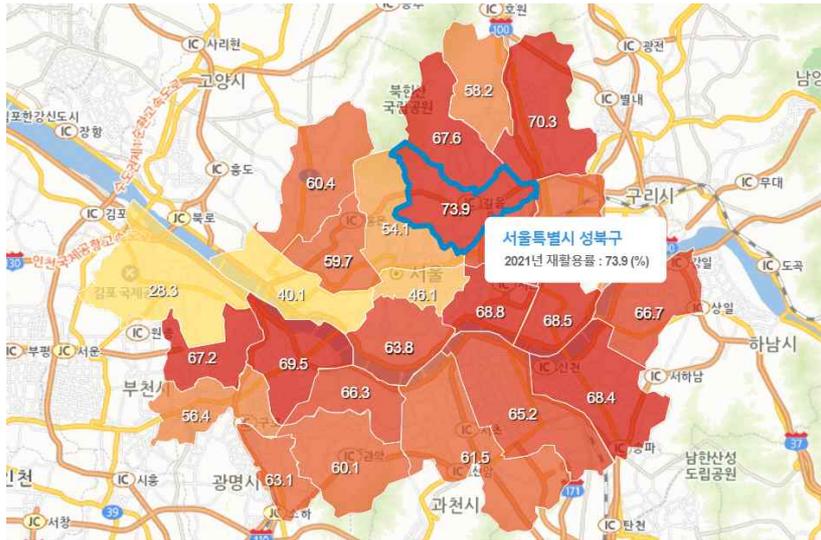
다음으로, 재활용품을 보다 편리하게 분리 배출할 수 있도록 주거지 인근에 '분리배출 인프라'를 대폭 확충할 계획이다. 현재 문전 혼합 배출이 이루어지고 있는 단독주택 및 도시형 생활주택 밀집 지역에 있는 재활용 분리배출 거점을 현재 1만 3000개에서 2026년까지 2만 개로 확대하고, 동네 자원관리사를 지정하여 재활용품 배출을 지원하고 골목길 경관을 개선할 방침이다. 또한 버스 정류장이나 대학가 등에서 일회용 컵을 비롯한 재활용 쓰레기가 무분별하게 뒤섞여 배출되는 문제를 해결하기 위해, 이러한 사각지대에 분리배출함, 스마트 회수기, 자원 회수 스테이션 등을 설치하여 분리배출률을 높일 계획이다. 더불어, 폐플라스틱 등 폐기물을 자원으로 전환하는 선순환 구조를 확립하기 위해, 플라스틱 열분해 기술을 이용하여 오염되거나 복합 재질로 된 폐비닐을 연료유 또는 재생 원료로 생산하는 '도시원유사업'을 본격적으로 추진한다. 서울에는 전국 봉제 업체의 60%가 집중된 만큼, 봉제 원단 폐기물을 고품연료나 섬유 원사 등으로 자원화하는 방안도 추진한다. 서울시는 2026년까지 자치구, SR센터, 기업을 연계하여 하루 약 100톤의 원단을 섬유 패널, 건축 자재 등으로 재활용하는 체계를 구축할 계획이다.⁷⁾

6) 서울특별시 자원회수시설, 쓰레기종량제, 서울특별시 자원회수시설 누리집, <<https://rrf.seoul.go.kr/content/acwaa112.do>>, 2024. 05. 30.

7) 김채빈, "폐플라스틱 자원으로"...서울시, 2026년 재활용률 79%까지 끌어올린다, 이투데이, 2023. 09. 07., <<https://www.etoday.co.kr/news/view/2282032>>

4. 서울시 구별 일반폐기물 재활용률과 관련 정책의 사례

4.1. 성북구



<그림 1> 2021년 성북구의 일반폐기물 재활용률/ 통계지리정보서비스 누리집

성북구의 일반폐기물 재활용률은 73.9%로, 서울시 내에서 가장 높은 수준이다. 성북구의 재활용 관련 정책은 아주 활발하게 진행되고 있고, 시민의 참여 또한 적극적인 편이다. 이에 따라 자료 수집을 하는 과정에서 매우 많은 사례를 볼 수 있었다. 이 중 성북구의 재활용률이 높은 원인을 보여줄 수 있는 사례를 선별하여 간단히 소개하겠다.

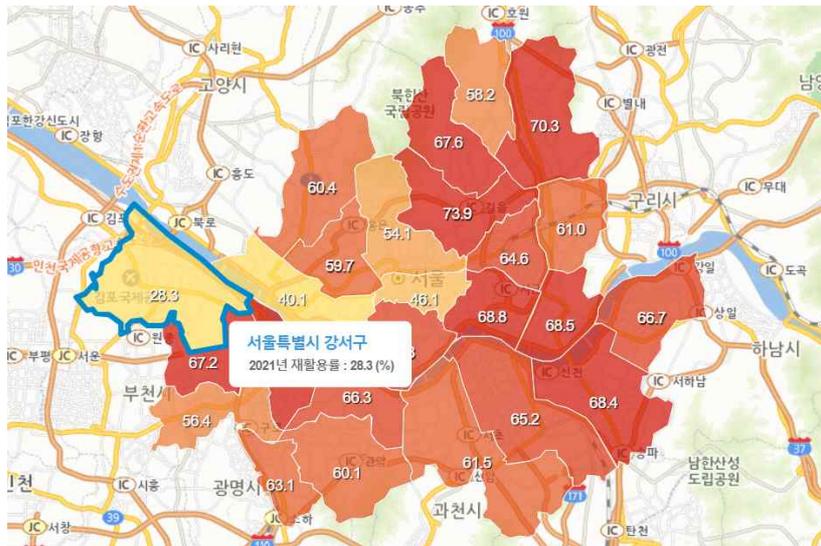
성북구의 첫 번째 사례는 ‘자원순환 데이’ 사업이다. ‘자원순환 데이’는 매주 수요일마다 거주지의 동주민센터에서 참여할 수 있다. 이 사업은 기존 운영하던 종이 팩-화장지 교환 사업을 확대해 고품질의 재활용품을 회수하기 위해 성북구가 마련한 사업이다. 특히 건전지의 경우 별도 수거함에 분리 배출되어야 하지만 종량제 봉투, 재활용 봉투에 혼합 배출돼 선별 작업 시 화재 위험이 있고, 단독주택의 경우 투명 페트병 혼합 배출이 자주 일어났다. 성북구는 2023년 ‘자원순환 데이’ 사업을 시범 운영하며 별도 배출이 어려웠던 건전지와 투명 페트병 및 종이 팩 분리수거량이 전년 대비 무려 160% 상승했다. 또한 종이 팩 3,540kg과 폐건전지 28만 1,794개를 수거해 재활용하는 성과를 거두었으며 투명 페트병은 92만 3,911개를 수거했다.⁸⁾

다음 사례는 ‘찾아가는 재활용품 분리배출 교육’ 사업이다. ‘찾아가는 재활용품 분리배출 교육’은 주민들을 대상으로 올바른 재활용품 분리배출 안내와 어르신들 대상 맞춤교육 실시, 습관과 인식이 형성되는 중요한 시기에 있는 초등학생들을 대상으로 눈높이에 맞는 교육을 실시하는 것이다. 교육은 성북구 자체 육성 강사인 ‘그린 리더’가 실시한다. 주민 및 어르신 대상으로는 재활용 분리배출의 필요성 및 방법을 PPT 자료와 동영상을 이용한 이론 교육 및 분리배출 체험 활동 교육으로 하며, 초등학생 대상으로는 학년별 수준에 맞는 반별 교육으로 진행되며 이론 교육과 워크북 및 교구를 활용한 체험, 생활 속 자원절약 및 재활용 실천 약속으로 이루어진다. 성북구는 작년 8월부터 11월까지 재활용 분리배출 교육을 총 3,958명에게 161회 실시하여 자원의 소중함과 자원 재활용의 중요성을 알려주어 올바른 가치관 형성을 유도한 바 있다.⁹⁾

8) 정호원, 성북구, 폐건전지 페트병 모으면 종량제봉투 무료 제공, 서울경제, 2024. 03. 26., <<https://www.sedaily.com/NewsView/2D6SCFBT94>>

9) 장휘경, 성북구, 찾아가는 재활용품 분리배출 교육 실시, 일요서울, 2019. 05. 14., <<https://www.ilyoseoul.co.kr/news/articleView.html?idxno=309224>>

4.3. 강서구



<그림 3> 2021년 강서구의 일반폐기물 재활용률/ 통계지리정보서비스 누리집

강서구의 일반폐기물 재활용률은 28.3%로, 서울시 내에서 최하위 수준이다. 강서구의 재활용 관련 정책은 앞서 말한 두 개의 자치구보다는 확실히 덜 활발하며 시민의 참여도 또한 적다. 자료를 수집하는 단계에서도 사례가 많지 않았다. 이를 고려하여 강서구의 재활용 관련 정책의 사례를 살펴보겠다.

강서구의 주요 사례는 ‘새로미 재활용 정거장’이다. 새로미 재활용 정거장 사업은 주택가에 매주 2회 분리수거함을 설치하고 자원관리가 유리병, 캔/고철, 투명 페트병, 플라스틱 등 주민의 재활용품 분리배출을 돕는 사업이다. 강서구는 새로미 재활용 정거장의 전면 확대에 앞서 2022년 화곡1동 주택가 지역에서 시범 운영했으며 주민들의 뜨거운 호응으로 마지막 주에는 최고 실적(320kg)을 달성하기도 했다.¹¹⁾ 이는 체계적인 분리수거가 시행되고 있는 아파트 단지에 비해 체계가 부족해 분리수거가 잘되지 않는 주택가를 위한 사업으로 보인다. 주택가는 ‘분리수거 사각지대’라 말할 수 있는데, 아파트가 아닌 주택의 거주민들은 미흡한 분리수거 체계로 인해 생활폐기물 대부분을 일반쓰레기를 통해 배출하기 때문이다.

이러한 강서구의 노력은 주택가의 분리수거 환경을 개선하는 데 기여할 수 있으며, 이를 넘어서 강서구 전체의 분리수거 체계를 보완하여 일반폐기물의 재활용률 향상에 도움이 될 것으로 기대된다.

4.4. 시사점

서울시 내에서 성북구, 종로구, 강서구의 일반폐기물 재활용률 차이는 각 구의 재활용 정책, 주민 참여, 인프라 등의 차이에서 기인한다.

성북구는 서울시에서 가장 높은 재활용률을 기록하고 있다. 성북구는 재활용 관련 정책을 적극적으로 추진하며, 주민들의 참여를 유도하는 다양한 프로그램을 운영하고 있다. 이러한 정책적 노력은 높은 재활용률로 이어지고 있다. 또한, 성북구는 재활용 시설이 잘 갖추어져 있으며, 분리수거 시스템이 체계적으로 운영되고 있기도

11) 신송희, 서울 강서구, ‘주택가 아파트형 재활용 분리수거함’ 확대 및 운영, 뉴스로, 2023. 03. 21., <[196](https://www.newsro.kr/%EC%84%9C%EC%9A%B8-%EA%B0%95%EC%84%9C%EA%B5%AC-%EC%A3%BC%ED%83%9D%EA%B0%80-%EC%95%84%ED%8C%8C%ED%8A%B8%ED%98%95-%EC%9E%AC%ED%99%9C%EC%9A%A9-%EB%B6%84%EB%A6%AC%EC%88%98%EA%B1%B0%ED%95%A8-%ED%99%95%EB%8C%80-%EB%B0%8F-%EC%9A%B4%EC%98%81/>></p>
</div>
<div data-bbox=)

하다. 정기적으로 재활용 관리와 점검을 실시하여 정책의 실효성도 높이고 있다.

반면, 종로구는 평균적인 재활용률을 보인다. 종로구는 재활용 정책이 비교적 일관되게 시행되고 있지만 성북구에 비해서는 정책의 강도가 낮을 수 있다. 종로구는 많은 문화재와 역사적인 건축물이 있어 일부 지역에서는 재활용 시설 설치나 접근성이 제한될 수 있다는 한계점이 존재하는데, 이는 재활용률에 영향을 미칠 수 있다. 또한, 성북구에 비해 종로구는 재활용 관련 홍보와 주민 교육이 상대적으로 부족할 수 있으며 이는 주민 참여율에 영향을 미칠 수 있다.

강서구는 재활용률이 가장 낮은 지역으로, 재활용 관련 정책이 다른 구에 비해 상대적으로 미흡하거나 실행 강도가 낮은 것으로 보인다. 이는 주민들의 재활용 참여를 저해하는 요인이 된다. 또 강서구의 폐기물 수거를 담당하는 업체의 기술력이나 설비가 충분하지 않아 재활용이 어려울 수 있다. 일부 수거업체는 비용 절감을 위해 재활용품을 일반쓰레기로 처리할 수도 있다. 재활용에 대한 주민들의 인식 부족과 참여율이 낮아 재활용률이 저조할 확률도 높다. 이는 홍보와 교육의 부족, 재활용 시설의 접근성 문제 등과 관련이 있다.

이러한 행정 구역별 차이를 해결하기 위해서는 대안이 필요하다. 첫째, 강서구와 같은 재활용률이 낮은 지역에서는 정책을 강화하고, 다른 구와의 일관성을 확보하여 재활용률을 높일 필요가 있다. 둘째, 수거업체의 기술력과 설비를 개선하여 재활용할 수 있는 폐기물의 처리를 효율화해야 한다. 셋째, 주민 교육과 홍보를 통해 재활용의 중요성을 인식시키고, 적극적인 참여를 유도해야 한다. 넷째, 재활용 시설의 접근성을 높이고, 편리한 분리수거 시스템을 구축하여 주민들이 쉽게 재활용할 수 있도록 해야 한다.

이러한 방안들은 특정한 자치구에서만 실행되는 것이 아니라, 행정구역 간의 재활용률 편차를 줄이고 시민의 인식을 개선하기 위해 시의 차원에서 노력해야 한다. 이렇게 전반적인 재활용률을 높이고, 다양한 시민들의 참여도가 높아진다면 서울시는 지속 가능한 도시로 나아갈 수 있을 것이다.

5. 일반폐기물 재활용률 제고를 위한 방안

5.1. 외국의 사례

재활용은 환경 보호와 자원 절약을 위한 필수적인 과정이다. 현재 우리나라의 일반폐기물 재활용률은 꽤 높은 수준이지만, 여전히 많은 양의 폐기물이 매립되거나 소각되고 있다. 이를 해결하기 위해서는 해외의 성공적인 재활용 사례를 참고할 필요가 있다. 따라서 이 글에서는 해외에서 실행된 재활용 관련 사례를 살펴보고자 한다.



<그림 4> 오스트리아 슈퍼텔라우 조각장/
클룩(klook) 홈페이지

첫 번째 사례는 오스트리아 빈의 슈퍼텔라우 쓰레기 조각장이다. 오스트리아 빈에서도 여느 나라와 다르지 않게 조각장에 대한 반대가 있었지만, 정치인과 시민이 소통에 소통을 거듭하여 조각장을 예술품으로 완성해 냈다. 오스트리아의 유명한 예술가 훈데르트바서가 이곳을 디자인했다. 이곳에서 생산되는 전기와 난방은 빈 시내

약 6만 가구에 충분히 제공될 만한 양이다. 소각장에서 뿜어내는 연기도 필터로 걸러 오염원 발생을 최소화하고 있고, 더하여 관광자원의 기능까지 하고 있다. 이렇듯 오스트리아의 빈은 정치와 사회적 타협 기구를 통해 해결하는 문화가 있다. 소각장 도심 건립에 따른 사회갈등을 잘 풀어간 슈퍼텔라우 소각장은 우리에게 좋은 본보기가 될 것이다.



<그림 5> 덴마크 아마게르 바케 소각장/ 서울시

다음 사례는 덴마크 코펜하겐의 재활용센터와 아마게르 바케 스키 소각장이다. 먼저, 코펜하겐 재활용센터는 기업에서 나오는 산업현장 폐기물, 시민들 개개인이 필요에 따라 쓰고 난 건축폐기물과 정원폐기물 등이 모이는 곳이다. 이곳은 쓰레기가 되어버릴 운명에 처한 물건들을 되살린다. 새로운 주인을 찾아주어 재사용되도록 하는 것이다. 매주 일요일 12시는 재활용품 획득의 시간으로, 버려진 물건을 필요한 사람에게 연결하여 쓰레기 배출을 최소화하기 위해 노력한다. 이때는 300명 이상의 시민이 방문할 정도로 시민들의 참여가 활발하다고 한다. 다음으로 코펜하겐에 자리 잡고 있는 아마게르 바케 스키 소각장이다. 소각장 건물 자체를 소각 용도뿐만 아니라, 스키장 슬로프를 건물 옥상과 외벽으로 얹어 활용도를 극대화했다. 여기에 80m 암벽등반, 산책코스, 프리스타일 스키, 어린이 코스 등을 따로 만들고 4개의 리프트, 스키상점, 레스토랑 등을 구성하여 시민들의 놀이터로 꾸몄다. 유럽 사회는 전반적으로 매립을 줄여나가고 있고, 재활용과 소각을 통한 에너지 사용으로 지속 가능하며 친환경적인 도시를 만들어 나가고 있다.



<그림 6> 일본 무사시노클린센터/ 무사시노클린센터 홈페이지

마지막 사례는 일본의 무사시노 클린센터이다. 무사시노 클린센터는 연간 3만 6,000톤을 소각한다. 2개의 소각로에서 시너지를 내며 발전되는 전기는 하루 평균 2,300kW인데, 약 6,000가구에 전력을 보급할 수 있는 양이며 남은 전력은 도쿄전력에 팔고 있다. 무사시노 클린센터는 누구에게나 열려 있는 공간으로, 2층에 들어서면 대부분의 소각 관련 시설이 투명한 유리로 되어 있어 내부를 훤히 볼 수 있다. 몇 kW의 전력이 생산되는지와 함께 소각로에서 배출되는 유해가스가 기준치를 지키고 있는지, 소각로의 열은 몇 도인지 등 모든 것이 투명하

게 공개되고 있다. 새로 오픈한 소각장 옥상에서는 시민들의 자발적인 참여로 음식물 쓰레기로 비료를 만들고, 옥상 공원에서 채소 가든을 운영하고 있다. 이 사례에 더해서 일본 시민의 환경 의식에 대해 말하자면, 일본은 환경미화원이라는 직업이 없는 나라로 시민들이 자발적으로 거리를 미화한다. 일본 전역에 거리 청소를 목표로 하는 시민모임이 2,000개가 넘고, 자기 집 앞이나 가게 앞은 본인이 책임지고 깨끗하게 유지한다. 이 시민의식은 지구상에서 가장 깨끗한 도시를 만드는 원동력이다.¹²⁾

해외의 다양한 재활용 성공 사례를 통해 우리는 폐기물 관리와 재활용의 새로운 가능성을 엿볼 수 있다. 이러한 사례들은 각국이 처한 환경적, 사회적 상황에 맞추어 혁신적인 해결책을 모색하고 있다는 점에서 큰 시사점을 준다. 오스트리아, 덴마크, 일본의 사례들은 모두 재활용과 소각장을 단순히 폐기물 처리 시설로만 여기는 것이 아니라, 도시와 주민에게 다양한 혜택을 제공하는 중요한 자원으로 활용하고 있다. 이를 통해 우리는 재활용률을 높이는 데 있어 기술적 혁신뿐만 아니라, 시민 참여와 투명성, 그리고 창의적인 공간 활용이 중요한 역할을 한다는 것을 알 수 있다.

5.2. 우리나라의 문제점과 해결 방안

폐기물 재활용에 있어서 우리나라의 가장 큰 문제점은, 현재 폐기물은 급증하고 있지만 그에 반해 재활용률은 감소하고 있다는 것이다.

특히 음식 배달 플랫폼이 활성화된 이후로, 우리나라에서 발생하는 플라스틱 폐기물의 양은 많이 증가하였다. 요즘 우리 사회에는 예전처럼 밥을 직접 해 먹는 것이 번거롭다고 느끼거나 비용이 더 든다고 생각하는 사람이 많기 때문에 자주 배달을 시켜먹는 추세다. MZ세대는 타인과의 접촉을 꺼리는 경향이 있고, 비대면 형식을 선호하는 편이기 때문에 젊은 층이 특히 배달을 애용하는 편이다. 또한 우리나라의 1인 가구 수가 계속해서 증가하고 있는 것도 그 이유가 될 수 있다. 보통 마트에서 파는 식재료의 양은 1인 가구가 구매해서 사용하기에 적절하지 않은 양일 수 있고, 대부분의 1인용 배달 음식보다 비싸다. 또한 요리하는 데에 시간을 쓰는 것보다 다른 취미생활을 하거나 자기 계발에 힘쓰는 시간이 더 가치 있다고 느끼는 젊은 층이 많기도 하고, 바쁜 현대사회에 시간은 매우 중요한 요소이기 때문에 빠르고 간편한 배달 음식을 주문하는 사람이 점점 늘어나고 있는 것 같다. 하지만, 배달 음식으로 인해 나오는 쓰레기는 대부분 플라스틱 폐기물이고, 이 플라스틱은 음식물을 담고 있었기 때문에 이염되거나 오염되어 재활용이 매우 어려운 쓰레기이다. 이 문제 때문에 소비자가 음식을 시킬 때 다회용기를 사용하도록 유도하는 방안도 추진되었지만, 소비자가 번거롭고 불편한 방안이라 대부분의 소비자는 이용하지 않는다. 최근 우리나라에서 음식을 배달하는 플랫폼만 성행한 것은 아니다. 의류를 배송하는 온라인 쇼핑 플랫폼도 성행하고 있다. 이 쇼핑 플랫폼도 택배로 인해 발생하는 폐기물로 골머리를 앓고 있는데, 바로 택배 봉투가 그 주범이다. 대부분의 택배 봉투는 아무것도 없는 비닐이 아닌, 송장 스티커가 붙어있는 형태이다. 하지만, 이 송장 스티커는 접착력이 강력하기 때문에 떼어내기에 번거롭고 불편하다. 따라서 우리나라 사람 중 대다수는 택배 봉투의 송장 스티커를 떼지 않거나, 떼다가 힘들어서 포기한 상태로 버리게 된다. 이렇게 되면 택배 봉투는 재활용하기 어려워진다.

우리나라의 폐기물 양은 계속해서 증가하는 추세이지만, 이 폐기물을 처리하기 힘든 구조로 되어있다. 우리나라가 대부분의 쓰레기를 처리하는 방식인 매립 방식은, 우리나라의 국토 면적이 작은 편이기 때문에 매립지가 여유롭지 않다. 그렇다고 소각장이 충분한 것도 아니다. 소각장이 들어서면 보통 그 주변 집값이 내려가기 때문에 해당 지역 주민들의 반발을 뛰어넘기란 쉽지 않다. 또 앞서 말했듯이 우리나라는 면적이 작고, 소각장을 위한 부지도 충분한 편이 아니기 때문에 소각장 설치는 다른 국가보다 더 어려운 것이 사실이다.

5.1.에서 말한 해외의 다양한 재활용 사례를 참고하여 우리나라가 재활용률을 높이기 위해 적용할 수 있는 몇 가지 방안이 있다. 우선, 오스트리아의 슈퍼텔라우 소각장과 같이 소각시설을 문화적으로 변화시키고 시민들의 참여를 유도하는 것이 중요하다. 이를 통해 소각시설을 단순한 폐기물 처리 공간이 아니라 지역 사회의 활동 중심으로 활용할 수 있다는 것을 깨달을 수 있다. 또한, 덴마크의 재활용센터와 아마게르 바케 스키 소각장처럼

12) 이동학, 쓰레기책, 시흥:오도스, 2020, 153~162쪽.

재활용 시설을 다목적으로 활용하여 시민들의 참여를 촉진하는 방법도 있다. 이를 통해 폐기물을 처리하는 것뿐만 아니라, 재활용과 재사용을 촉진하는 분위기를 조성할 수 있다. 마지막으로, 일본의 무사시노 클린센터와 같이 폐기물 관리의 투명성을 높이고 시민들의 참여를 확대하는 것이 필요하다. 일본의 사례에서 내가 가장 놀란 점은, 시민들이 직접 자처하여 환경미화원 역할을 하고 있다는 것이다. 우리나라에서 ‘환경미화원’이라는 직업이 없어도 될 만큼 시민들이 나서서 거리를 깨끗하게 만드는 광경은 보기 힘들겠지만, 우리나라 국민이 일본의 환경미화에 대한 시민의식을 본받을 수 있다면 조금 더 쾌적한 우리나라가 될 수 있을 것이다. 정책을 통해 시민들이 환경 문제에 대한 인식을 높이고 자발적으로 참여할 수 있는 환경을 조성하는 것이 좋은 방법일 것이다. 이러한 방안들을 종합적으로 고려하면 우리나라가 해외의 재활용 사례를 적극적으로 참고하여 재활용률을 높일 수 있을 것이다.

6. 결론

전 세계적으로 봤을 때 우리나라는 폐기물의 재활용률이 높은 편이다. 또한 북미나 오스트레일리아, 뉴질랜드와 같이 선진국인 나라가 하지 않는 분리수거 방식을 사용하고 있는 나라이기도 하다. 하지만 우리나라는 폐기물로 인한 문제가 계속되고 있다. 우리나라가 폐기물을 처리하는 방법은 매립하는 비중이 크고, 나머지는 소각하는 형식인데, 두 방법 모두 우리나라 안에서 발생하는 쓰레기를 모두 감당하기는 벅겁다. 따라서 우리나라는 계속해서 쓰레기와 재활용에 관련된 정책을 내놓고 있다. 대표적으로, ‘쓰레기 종량제’는 서울시에서부터 시작해 전국으로 확대되어 우리나라에서 성공적으로 지속되고 있는 재활용 정책이다. 그리고 우리나라의 수도인 서울시를 집중적으로 보면, ‘일회용 플라스틱 감축 종합대책’ 등 정책적으로 계속해서 노력하는 모습을 볼 수 있다. 하지만 서울시의 구별 일반폐기물 재활용률을 봤을 때, 가장 높은 성북구의 73.9%부터 가장 낮은 강서구의 28.3%까지 구별로 재활용률은 천차만별이라는 것을 알 수 있다. 필자는 이 상황이 구마다 다른 정책과 또 다른 요소로 인해 발생한다고 생각했고, 연구한 결과 실제로 정책의 영향이 매우 컸고 높은 재활용률에 기여한 다른 요소는 ‘주민 참여’라는 것을 알게 되었다.

서울시는 우리나라의 수도이고, 가장 많은 국민이 살아가는 곳이기 때문에 필자는 서울시의 양상을 우리나라 전국의 양상으로 확대할 수 있겠다고 생각했다. 따라서 서울시가 정책과 주민 참여 등으로 인해 구별로 재활용률이 천이하듯이, 우리나라 각 지방자치단체와 시청, 구청 등의 정책과 그 지역의 주민 참여도가 다르기 때문에 우리나라가 지역별로 폐기물의 재활용률이 다르다는 결론을 도출할 수 있었다. 서울시의 재활용 문제를 해결하는 과정에서 우리나라 전체의 재활용 문제를 해결하기 위한 해법 또한 찾을 수 있는 것이다.

현재 서울시는 다양한 자치구를 보유하고 있는 만큼 여전히 해결해야 할 문제들이 존재한다. 예를 들어, 서울시의 차원에서는 여러 노력을 하고 있지만, 일부 구의 폐기물 재활용률이 여전히 낮은 수준에 머물러 있고 높은 수준의 자치구와 차이가 심하다. 서울시를 통해 우리나라의 재활용률 차이 해소에 대한 해법을 얻으려면 서울시 내의 재활용 격차를 먼저 해소하고 재활용률을 함께 끌어올려야 한다. 서울시의 모든 구가 통합하여 재활용률을 높일 방안을 내놓아야 하는데, 모든 구가 교류하기는 현실적으로 쉽지 않다. 따라서 필자가 생각한 해법은 폐기물 재활용률이 높은 자치구 하나와 낮은 자치구 하나가 멘토와 멘티처럼 한 쌍을 이뤄 서로 정책적인 측면에서 도움을 주는 것이다. 낮은 자치구는 이익만 얻을 수 없으니 다른 분야의 강점을 내세워 서로 이익을 얻을 수 있게 교류하는 것이다. 이는 해당하는 자치구에만 도움이 되는 것이 아니라 서울시 내에서 자치구끼리도 활발하게 교류하는 분위기를 이끌어낼 수 있으며 이에 따라 서울시가 정책적으로 성장할 수 있는 토대를 마련해줄 수 있다. 서울시가 자치구 간의 재활용률 편차를 줄여 전반적으로 폐기물 재활용률을 높인 좋은 선례가 된다면 전국의 시가 활발히 교류하며 우리나라를 재활용 강국으로 성장시킬 수 있을 것이고, 이 교류가 계속된다면 재활용 관련 정책을 넘어 다른 분야에서도 좋은 정책이 채택되어 다 함께 성장할 수 있을 것이다. 또한 우리나라 내에 서만 머무는 것이 아닌, 5.1.에서 다룬 외국의 사례도 적극적으로 참고하고 우리나라에 벤치마킹하면서 외교적인 측면에서 서로 기술을 공유하는 것도 좋은 방법이 될 것이다. 나중에는 우리나라의 재활용 관련 정책과 사례가 전 세계에서 좋은 선례가 될 수 있길 바라며 이 글을 마친다.

참고 문헌

- 강북구청, 종량제봉투 판매소 및 가격 안내, 강북구청 누리집, <<https://www.gangbuk.go.kr/www/contents.do?key=6336>>, 2024. 05. 30.
- 김채빈(2023), “폐플라스틱 자원으로”…서울시, 2026년 재활용률 79%까지 끌어올린다, 이투데이, 2023. 09. 07., <<https://www.etoday.co.kr/news/view/2282032>>
- 두산백과 두피디아, 생활폐기물, 네이버 지식백과, <<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1172990&cid=40942&categoryId=32415>>, 2024. 05. 26
- 사지원(2022), “투명 페트병은 따로 모아 주세요” 종로구 ‘요일별 분리배출제’ 시행, 동아일보, 2022. 06. 17., <<https://www.donga.com/news/article/all/20220616/113971143/1>>
- 서울특별시 자원회수시설, 쓰레기종량제, 서울특별시 자원회수시설 누리집, <<https://rrf.seoul.go.kr/content/acwaa112.do>>, 2024. 05. 30.
- 신송희(2023), 서울 강서구, ‘주택가 아파트형 재활용 분리수거함’ 확대 및 운영, 뉴스로, 2023. 03. 21., <<https://www.newsro.kr/%EC%84%9C%EC%9A%B8-%EA%B0%95%EC%84%9C%EA%B5%AC-%EC%A3%BC%ED%83%9D%EA%B0%80-%EC%95%84%ED%8C%8C%ED%8A%B8%ED%98%95-%EC%9E%AC%ED%99%9C%EC%9A%A9-%EB%B6%84%EB%A6%AC%EC%88%98%EA%B1%B0%ED%95%A8-%ED%99%95%EB%8C%80-%EB%B0%8F-%EC%9A%B4%EC%98%81/>>
- 유기영, 홍재선. (2015), 서울시폐기물관리체계 A에서 Z까지, 서울연구원 정책과제연구보고서,
- 이동학(2020), 쓰레기책, 시흥:오도스
- 장휘경(2019), 성북구, 찾아가는 재활용품 분리배출 교육 실시, 일요서울, 2019. 05. 14., <<https://www.ilyoseoul.co.kr/news/articleView.html?idxno=309224>>
- 정호원(2024), 성북구, 폐건전지 페트병 모으면 종량제봉투 무료 제공, 서울경제, 2024. 03. 26., <<https://www.sedaily.com/NewsView/2D6SCFBT94>>
- 환경부 금강유역환경청, 폐기물, 환경부 금강유역환경청 누리집, <<https://www.me.go.kr/gg/web/index.do?menuId=2272>>, 2024. 05. 12.

딥페이크 기술의 오남용 인식 조사와 발전 방향

목차

1. 서론
 - 1.1 연구 배경과 의의
 - 1.2 연구 방법
2. 딥페이크 기술의 사용 현황과 문제점
 - 2.1 딥페이크 기술의 개념과 분야별 사용 현황
 - 2.2 대학생의 인식 수준을 통한 딥페이크 기술의 문제점 파악
3. 딥페이크 기술의 인식 조사 결과
 - 3.1 대학생의 인식 수준 실태
 - 3.2 오남용 인식 조사 결과의 시사점
4. 딥페이크 기술 오남용 해결 방안
 - 4.1 딥페이크의 선한 사용
 - 4.2 딥페이크 기술 오남용 방지를 위한 발전 방향

참고문헌

1. 서론

1.1 연구 배경과 의의

지난 22대 국회의원 선거에서 1995년 없던 ‘수검표’ 절차가 30년 만에 다시 도입되었다. 선거관리위원회는 선거의 신뢰성과 정확성 확보를 위해 총선에서 수검표를 도입했으며 육안으로 투표지를 확인하는 절차도 추가했다.¹⁾ 당시 해당 기사를 읽으며 수검표 절차를 도입한 이유가 부정선거 의혹을 없애기 위해서 뿐 아니라 기계 신뢰성의 하락이라고 생각했다. 기계보다 사람이 더 정확하다는 생각이 은연 중에 사람들에게 있기 때문이다. 따라서 수검표 절차 도입의 이유가 인공지능의 신뢰성에 문제가 있다고 생각이 들어서 이에 대해 연구하게 되었다. 수검표 뿐 아니라 인공지능 신뢰도 하락의 문제는 충분히 존재한다. 재판

1) 박기웅, ““언제나 끝날까” 수검표 재도입에 개표사무원 ‘울상’”, 뉴시스, 2024.4.10., <https://zrr.kr/B401>

에서 변호사가 ChatGPT가 생성한 가짜 판례를 제출하거나²⁾, 자율주행 자동차의 끊임없는 윤리 문제, 병원에서 로봇 수술 등 인공지능의 신뢰성을 결코 넘어질 만한 사례가 다수 존재한다. 이에 인공지능 신뢰성 문제를 연구하고자 한다.

기술 발달에 가려진 신뢰의 위기가 찾아온다. 인공지능이 높은 수준의 발전을 이루었기 때문에 이에 따르는 부정적인 측면도 등장한다. 만연해진 기계 속 안 좋은 기술들이 포함되어 있기 때문이다. 우리의 감각기관으로 받아들이는 것 중 인공지능이 아닌 게 얼마나 될까. 아침에 접하는 뉴스 기사부터 중간중간 주고받는 연락들과 출퇴근길 소비하는 휴대전화, 수업 강의실 안 빔프로젝터로 쏘아진 화면까지 모두 미디어이며 우리 눈에 계속해서 보인다. 이러한 것들이 높은 수준의 발전을 이루어서 인간까지 속이는 경지에 이르렀다.

이를 야기한 부정적인 기술 중 하나는 바로 딥페이크 기술이다. 작년 10월 경, 미국 조 바이든 대통령이 백악관 회견에서 혐오 발언을 하는 가짜 영상이 만들어졌다. 자신도 모르는 말을 했다는 말의 기사로 비디오 및 오디오의 딥페이크 기술로 확인되지 않은 잘못된 정보가 보안 위협의 문제를 초래했기 때문이다.³⁾ 정보 왜곡의 문제부터 개인 정보 침해 문제까지 일으키며 더 큰 문제는 그에 맞는 법적 대응이 충분히 강화되지 못했다는 점이다. 또한 딥페이크의 시초가 명예 훼손에 있기에 사람들에게 딥페이크의 위험성에 대해 교육하고 신뢰할 수 있는 정보를 구별하는 능력을 향상시키기 위한 교육 프로그램을 개발해야 한다. 사회에서 사용되는 기술을 잘 알고 받아들일 수 있는 능력을 기르는 것이 사회가 해야 할 일이다. 추가적으로, 어디서 문제가 발생하는지 알고 그에 맞는 대처방안을 제안해야 한다. (8페이지)

본 연구에서는 딥페이크나 ChatGPT 등 인공지능을 우리가 어떻게 받아들이는지 파악하고 사람들의 신뢰성을 조사한다. 인공지능 문제에 대한 사회의 대처방안, 규제를 정확하게 전달하며, 문제점의 원인을 파악한 후 인공지능이 우리 삶에 안착할 수 있는 방안을 제안한다. 앞으로 무궁무진한 기술의 발전에 속수무책으로 당하지 않고 장점은 챙기며 문제점은 미리 대처하는 현명한 인공지능 소비자가 되는데 의의가 있다.

1.2 연구 방법

위와 같이 현명하게 기술을 사용하는 목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 방법으로 연구를 진행하고자 한다. 본 연구에서는 대학생들의 딥페이크 기술 인식과 이로 생기는 문제점을 알아보기 위해 관련 설문조사를 실시하고, 세계 문제 이해를 위한 문헌 연구를 활용하였다. 문헌 연구로써 본 연구와 관련된 주제로 발간된 논문을 참고하여 AI 기술과 딥페이크 이미지 탐지 기법을 탐구한다. 또한 이와 관련하여 사용 방안과 대응 특히 기술을 알고 분석한다. 또한 본교 학생들을 대상으로 ‘자신 있나? 속지 않을까?’이라는 14개 문항의 설문조사를 실시하였다. 2024.06.01.~2024.06.06.일까지 총 6일간 진행되었으며, 총 24명의 학우가 참여하였다. 여러 종류의 딥페이크 사용 영상을 보여주어 학생들의 AI 기술의 판별 능력을 확인한 후 인공지능의 신뢰성 변화 수준과 딥페이크에 대한 인식을 조사했다. 학생들의 인식과 함께 딥페이크 기술에 대해 알아보려고 한다.

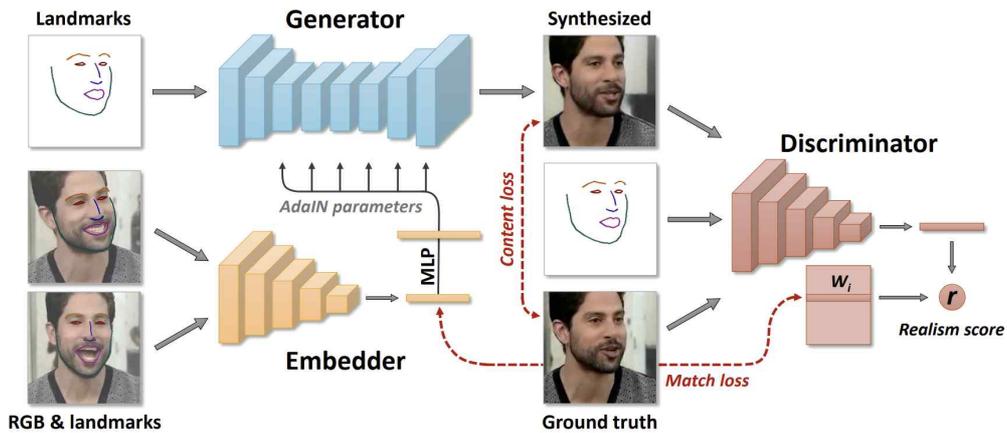
2. 딥페이크 기술의 사용 현황과 문제점

2.1 딥페이크 기술의 개념과 분야별 사용 현황

2) Dan Milmo, “Two US lawyers fined for submitting fake court citations from ChatGPT”, The Guardian, 2023.6.23., <https://zrr.kr/thUI>

3) Ted Johnson, “Joe Biden Talks About Watching An AI Generated Deepfake Of Himself: ‘I Said, ‘When The Hell Did I Say That?’” – Update”, DEADLINE, 2023.10.30., <https://zrr.kr/hOaa>

딥페이크(Deepfake) 기술은 ‘딥러닝(Deep Learning)’에 ‘페이크(fake)’를 붙여 만든 합성어로 적대관계생성 신경망(Generative Adversarial Networks, GAN)을 이용하여 원본 이미지 위에 다른 이미지를 결합해 새로운 이미지를 생성하는 인공지능 기술이다. 적대관계생성신경망 기술은 AI 기술로 원본과 차이가 없는 데이터를 만들려는 생성모델과, 원본과 다른 점을 찾아내는 분류모델을 서로 경쟁시켜 원본과 흡사한 데이터를 만들어내는 알고리즘이며 딥러닝 기술에 해당된다.⁴⁾ 컴퓨터가 수행하는 심층학습이다.



<그림 1> 딥러닝 기술

실제 존재하는 인물과 유사한 이미지를 생성하는 기술이다.⁵⁾ 딥러닝 기술을 통한 위조 이미지를 생성하며 여러 원본 소스를 학습하여 새로운 가상의 영상까지 생성하는 기술로까지 발전하였다. 단순히 이미지 짜깁기가 아니라 인공지능의 학습 기술을 이용해 만들어지기 때문에 이미지보다도 정교한 영상이 만들어진다. 얼굴을 흉내내는 기술과 함께 음성도 결합하여 싱크가 맞는 영상도 존재한다. 이런 딥페이크 기술은 어떤 분야에서 사용되고 있을까?

첫째, 드라마나 영화 등 영상 제작 업계에서 사용된다. 최근 넷플릭스에서 공개된 드라마 <살인자ㅇ난감>에는 한 배우의 어린 시절을 재현하기 위해 빼앗은 아역을 구하는 것이 아닌 딥페이크 기술로 구현된 이미지를 입혀 촬영했다.⁶⁾ 주연 배우의 어린 시절 사진과 현재 모습을 기반으로 딥페이크 기술을 통해 과거 모습을 재현했다.



4) 최창욱·정유미, “국내외 언론이 바라본 딥페이크 기술”, 「디지털콘텐츠학회논문지」, 23권 5호, 한국디지털콘텐츠학회, 2022, pp. 893-904
 5) Egor Zakharov et al., “Few-Shot Adversarial Learning of Realistic Neural Talking Head Models”, Cornell University, 2019.05.20., pp. 2-3
 6) 이해인, “문 열린 딥페이크 배우 시대, 어떻게 생각하십니까”, 경향신문, 2021.02.19.

<그림 2> 딥페이크 사용예시 (1)

둘째, 정치 분야에서 사용된다. 선거 및 뉴스에 AI기술은 막대한 영향을 끼칠 수 있다. 올해 미국에서는 대선 기간에 딥페이크로 만들어진 오디오에 조 바이든(Joe Biden) 대통령이 등장했다. 유권자들에게 투표하지 말라고 호소하는 내용으로 AI를 악용한 허위 정보 유포이다.⁷⁾ 뿐만 아니라 올해 우리나라에서도 총선을 앞두고 민주주의가 위협될 수 있다는 걱정도 있었다. 딥페이크 영상 기술이 갈수록 정교해지면서 이를 활용한 가짜뉴스가 우리 사회에 큰 위협으로 작용할 수 있기 때문이다. 중앙선거관리위원회에 따르면 딥페이크 영상을 활용한 선거운동을 일정기간 금지시켰다. 앞선 해외 사례를 기반으로 우리나라에서도 악용 사례가 나타나지 않도록 법적인 규제 장치를 마련한 것이다.



<그림 3> 딥페이크 사용예시 (2)

셋째, 교육 및 캠페인 분야로 사용된다. 삼일절에 유관순 열사, 윤봉길 의사, 안중근 의사 등 순국선열의 생전 모습을 딥페이크 기술을 활용해 복원한 영상이 있다. 역사 교육에서 이 기술을 활용하여서 인물들을 실감나게 재현할 수 있다. 학생들에게 역사를 더욱 생동감있게 제시할 수 있고 그 시대의 사건과 문화를 깊이 이해하는데 도움을 준다. 전례 없는 자료로 창의력의 자유가 증진되며 가상현실(VR) 같은 다른 기술과 융합하였을 때 교육적 발전에 혁신을 이룰 수 있다.



<그림 4> 딥페이크 사용예시 (3)

7) 문병기, 홍정수, 이기욱, “AI 위협, 현실이 된 美대선… ‘바이든 딥페이크 음성’ 유포”, 동아일보, 2024.01.24., <https://zrr.kr/sLF7>

위의 예시와 더불어 영상에 얼굴을 입히는 것에 더해 AI 목소리 변조도 많이 이루어지고 있다. KT AI 보이스 스튜디오에서는 음성합성 콘텐츠 제작 서비스를 제공하여 여러 개의 AI 목소리를 제공하여 고급 음향 장비 없이도 고품질의 AI 음성을 생성해 손쉽게 동영상에 삽입하고 편집할 수 있다. 인간의 자연스러움마저 이제는 인공지능이 배워나간다. 이외에도 의료분야에서 암 진단의 경우를 학습하여 진단의 효율성을 높이거나, 실제로 얼굴을 합성하여 특정 의상이나 헤어스타일을 비교하여 내가 어떤 모습인지 살펴보거나 유명 연예인의 모습과 유사하게 합성하는 등 활용된다.

2.2 대학생의 인식 수준을 통한 딥페이크 기술의 문제점 파악

사실상 AI 기술의 도입은 인간의 노동력을 줄이며 여러 영상 구현의 한계를 뛰어넘는데 도움이 된다. 실제로 한국어로 말하는 영상에 AI 기술을 사용하여 외국어로 말하는 것처럼 편집한 사례도 있다. 이로 언어에 대한 제약이 줄어들어 세계적인 소통을 가능하게 만들고 있다. 그러나 문제는 AI 기술의 활용이 사회적으로 생성되고 확산되면서 대부분 부정적인 사용이 대다수인 것이다. 특히 딥페이크 기술의 시작부터 문제가 있으며 디지털 환경과 맞물리면서 유통과 보급의 속도가 빨라졌고 많은 양의 정보로 원본을 찾아보기 힘들어졌다. 모듈화된 미디어 콘텐츠가 심층적으로 재조합되고 유통 중 반복적으로 재가공되는 이러한 가짜가 판을 치는 환경이 이용자의 경각심을 감소시키고 덜 민감하게 받아들여 악을 일삼는 걸 서슴지 않고 있다.

딥페이크 기술 같은 AI 기술의 가장 큰 문제점은 누구나 기술을 이용할 수 있는 것이다. 누구나 이러한 기술을 이용할 수 있었던 것은 소셜네트워크 플랫폼에서 한 회원이 올린 가짜 동영상부터 시작이다. 딥페이크 기술은 2017년 해외 유명 커뮤니티 사이트 레딧(Reddit)에 'deepfakes'라는 ID를 가진 한 사용자가 합성 게시물을 업로드하면서부터 대중적으로 알려지기 시작했다. 이후 유명 개발자 커뮤니티(TensorFlow, OpenCV, Reddit 등)에 바로 구현한 무료 프로그램이 공유되면서부터 누구나 쉽게 딥페이크 동영상을 이용할 수 있게 되었고 딥페이크 기술을 악용하는 사례도 증가했다.

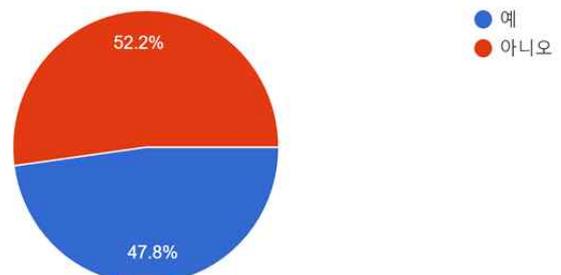
이러한 기술이 정말 문제가 되는지 본교 학생들을 대상으로 한 설문에서 5개의 영상을 통해 알아보았다. <그림 5>는 유튜브 BuzzFeedVideo 채널에서 올린 오바마 전 대통령의 딥페이크 영상으로 실제 인물과 유사도가 높은 영상이다.⁸⁾ 사전에 5초간 빠르게 영상을 시청 후 설문에 응해달라고 공지를 해두었기에 대상자의 미디어 판별 능력이 우수하지 않은 것으로 나타났다. 가짜 영상을 보고도 절반이 채 안 되는 47.8%의 학생들이 실제와 구별하지 못하였다.

1.



1. 초반 영상의 사람은 실제 인물이다.

응답 23개



<그림 5> 오바마 전 대통령의 딥페이크 영상 판별

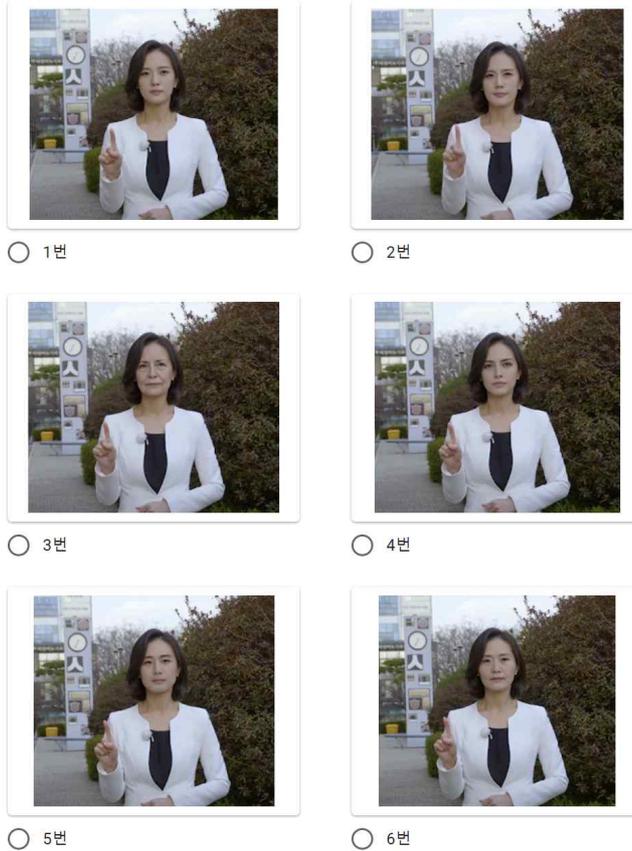
두 번째는 KBS 특집 다큐의 딥페이크 관련 내용으로 아나운서에 딥페이크 기술을 사용한 영상이다.⁹⁾ 영상

8) BuzzFeedVideo, You Won't Believe What Obama Says In This Video !, youtube, 2018.04.18., <https://lrl.kr/BvXV>

9) KBS시사, [특집+] 딥페이크 직접 제작해보니...일주일만에 '가짜 얼굴' 똑딱 만든 AI (KBS 24.04.02), youtube,

시작 부분에 실제 아나운서의 얼굴이 먼저 나오기에 응답률이 압도적일 것으로 예상했지만 39.1%의 학생이 오답을 골랐다. <그림 6>에서 눈에 가장 먼저 보이는 1번이 꽤 높게 선택된 걸로 보아 영상보다 사진에 기준을 두어 가장 자연스러운 사진을 고른 것으로 예상된다. 처음 본 이미지가 사람의 뇌에 강하게 작용하여 진짜라고 믿게 하는 착각이 발생한 것이다. 일부로 정답 선지를 2번에 배치해 본 건데 실제로 예상을 적중한 결과가 나왔다. 평소에 미디어를 접할 때도 수용자들은 사실 판단과 상관없이 눈에 보이는 걸 진짜라고 여감을 알 수 있다.

2. 아래 얼굴 중 아나운서 본인의 얼굴은 무엇일까요? *

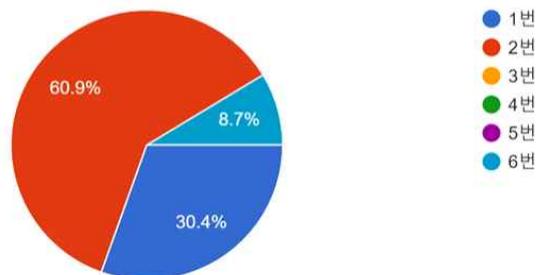


<그림 6> 아나운서의 딥페이크 사용 선택지

2.



2. 아래 얼굴 중 아나운서 본인의 얼굴은 무엇일까요?
응답 23개



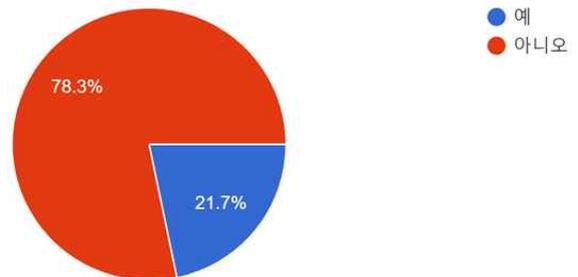
<그림 7> KBS 시사 딥페이크 영상

세 번째와 네 번째 영상은 의도적으로 동일 인물로 구성하였다.¹⁰⁾¹¹⁾ 해당 기술을 아는 사람이 보면 딥페이크 영상이 티가 나서 무엇인지 구분할 수 있지만, 깊은 생각을 하지 않고 보면 구분이 어렵다. <그림 8>에 따르면 21.7%의 학생이 딥페이크 영상을 진짜로 여기는 걸로 보아 아직은 이를 구분하는 능력이 부족한 것으로 여겨진다. 가짜와 진짜를 동시에 보면 오히려 티가 나지 않을까 걱정했는데 오히려 수용자의 수동성을 보여주는 함정으로써 잘 기능하였다. 혹은 두 영상을 붙여놓아도 구분을 못했다는 의미는 기술이 정교하다 것으로도 해석된다. 3번 질문에서 78.3%의 높은 비율로 정답을 맞추었는데 이는 해당 영상이 딥페이크 기술의 대표 영상일 정도로 유명하기 때문이라 생각했다. 그러나 1번 질문의 영상도 딥페이크 사용으로 잘 알려져 있는데 정답률이 차이가 나는 이유는 무엇일까. 이는 앞서 말했듯이 정밀도의 차이 때문이다. 1번 영상은 실제 오바마의 모습에 이목구비의 움직임에만 변화를 준 것이라면 3번 영상은 얼굴과 몸을 따로 결합시켰기 때문이다. 나날이 발전하는 기술을 육안으로 구분하기는 어려운 세상이 올 것이다. 따라서 기술은 기술로 대응하는 것이 좋다. 딥페이크 감지 기술의 필요성을 설문 응답으로 한 번 더 체감했다. <그림 9>에서는 응답자 전원이 실제 인물임을 앓을 보아 영상의 실재감과 뉴스 장면 구성 등이 판단을 하는데 큰 기능을 한 것으로 보여진다. 따라서 딥페이크 기술의 도구로써 딥페이크 사용 표시를 붙이도록 규제하는 것도 수용자의 판단에 유용한 역할을 할 것이라고 예상된다. (13페이지)

3.



3. 초반 영상의 사람은 실제 인물이다.
응답 23개



<그림 8> 우크라이나 대통령 볼로디미르 젤렌스키(Володимир Зеленський)의 딥페이크 영상

4.



4. 초반 영상의 사람은 실제 인물이다.
응답 23개



<그림 9> 우크라이나 대통령 볼로디미르 젤렌스키(Володимир Зеленський)의 실제 뉴스 영상

10) The Telegraph, Deepfake video of Volodymyr Zelensky surrendering surfaces on social media, youtube, 2022.03.17., <https://lrl.kr/BvYg>

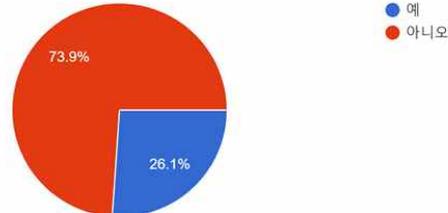
11) 대한민국 국회, 우크라이나 젤렌스키 대통령 국회 연설 영상 다시보기, youtube, 2022.04.11., <https://lrl.kr/xjPf>

<그림 10>는 실제 딥페이크가 우리 일상에 영향을 주는 상황에서 학생들이 어떤 생각과 태도를 갖출지에 대한 설문이다.¹²⁾ 73.9%의 학생이 투자를 하지 않겠다고 답했다. 이는 영상 기술의 정교함 정도와 투자에 대한 생각차이 등이 판단에 적용된 것으로 보인다.

5.



5. 위와 같은 유명인의 영상을 보았을 때 본인은 해당 기업에 투자를 할 의향이 있으십니까? (단, 투자를 할 만한 돈이 있다고 가정.)
응답 23개



<그림 10> 딥페이크를 사용한 유명인의 투자권유 시 응할지 여부

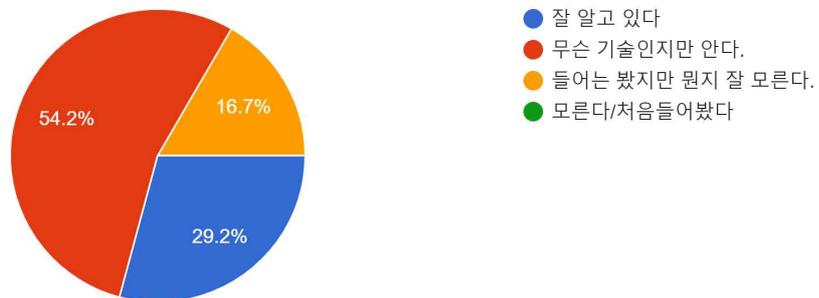
3. 딥페이크 기술의 인식 조사 결과

3.1 대학생의 인식 수준 실태

대학생의 딥페이크 기술의 인식 수준 파악을 통해 기술 사용의 위험성을 알게 되었다. 앞에서는 딥페이크 기술이 실생활에 적용되었을 때를 살펴봤다면 아래에서는 대학생이 해당 기술에 대해 사전에 얼마나 알고 있었는지를 말하고자 한다. 대부분의 학생이 딥페이크 기술이 원본 이미지 위에 다른 이미지를 결합해 새로운 이미지를 생성하는 기술임을 인지만 하고 있었다. (<그림 11>) 또한 일반인이 쉽게 사용할 수 있다고 알려진 기술임에도 불구하고 대학생들의 사용량은 87.5%가 사용이 부재하였다. (<그림 12>)

6. 딥페이크에 대해 알고 계신가요?

응답 24개

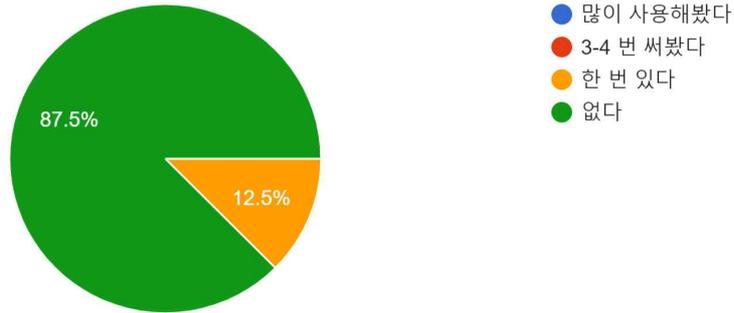


<그림 11> 딥페이크 기술의 사전 지식 수준

12) SBS뉴스, 재테크 전문가로 '딥페이크' 투자 사기...피해 예방법은/SBS/편상욱의 뉴스브리핑, youtube, 2024.01.02., <https://lrl.kr/xjPh>

8. 딥페이크 기술을 사용해 보신 경험이 있으신가요?

응답 24개

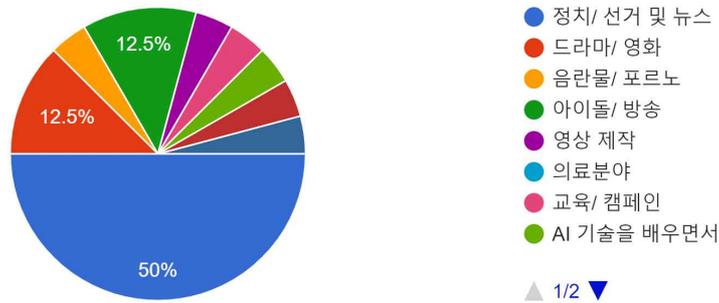


<그림 12> 딥페이크 기술의 사용 빈도수

딥페이크 기술을 처음 접한 분야는 ‘정치/ 선거 및 뉴스’ 분야가 50%로 가장 높은 비중을 차지했다. 그 다음은 ‘드라마/영화’, ‘아이돌/ 방송’ 분야가 12.5%이고 기타로는 유튜브 매체가 나왔다. 그러나 처음 접한 분야와는 별개로 현재 가장 많이 사용되는 분야로 ‘음란물/ 포르노’ 분야가 37.5%로 가장 많았다.

9. 딥페이크 기술을 처음 접한 분야는 어디인가요?

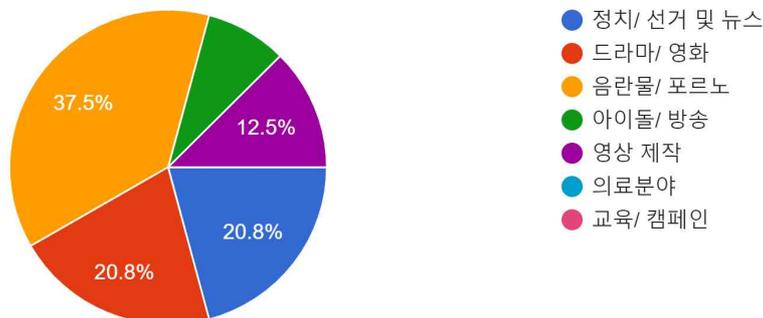
응답 24개



<그림 13> 딥페이크 기술의 최초 경험

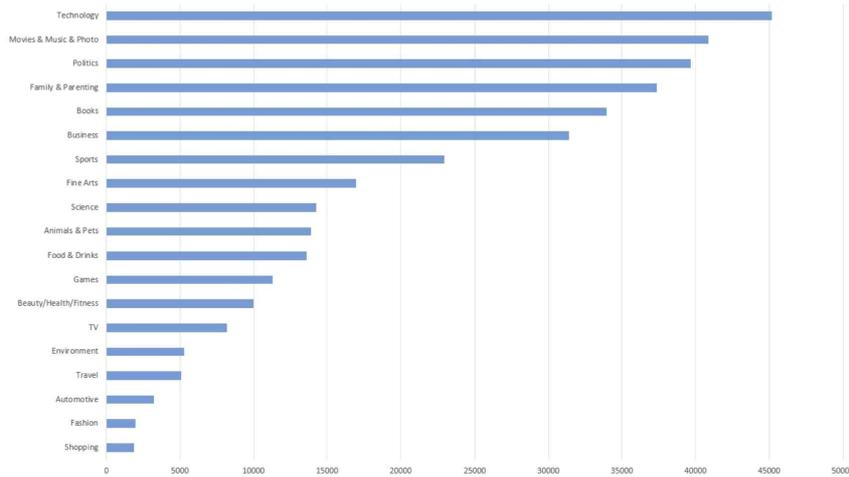
10. 딥페이크 기술이 현재 가장 많이 사용되는 분야는 어디라고 생각하시나요?

응답 24개



<그림 14> 딥페이크 기술 사용 현황의 인식

실제로 소프트웨어정책연구소의 조사에 따르면 기술, 영화 & 음악 & 사진, 정치 순으로 딥페이크 사용량이 많았다. 실제 딥페이크 사용량과 현재 대학생들의 생각 수준에 차이가 보인다.¹³⁾ 이는 응답자의 딥페이크 기술에 관한 관련 지식의 부족이 원인일 수 있고, 해당 조사는 2015.10~2020.1 분석 기반이라서 최신 동향을 반영하지 못한 것으로 볼 수도 있다.



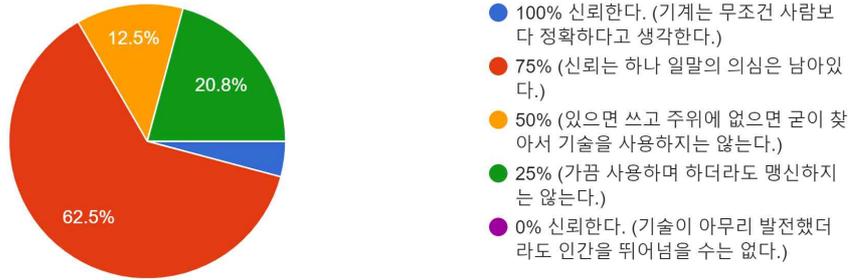
<그림 15> 분야별 딥페이크 사용량

3.2 오남용 인식 조사 결과의 시사점

설문에 응하기에 앞서 응답자들이 평소에 인공지능에 대해 갖고 있던 생각을 조사하였다. <그림16>에서 75% 신뢰한다는 학생이 62.5%로 가장 많았다. 그러나 앞서 제시한 5가지 영상 시청 후 ‘위 5가지 영상은 4번 영상을 제외하고 딥페이크 기술을 사용한 영상입니다. (2번 영상의 답은 2번입니다.)’와 같은 안내를 한 후에는 <그림 17>과 같이 신뢰도가 하락한 걸 볼 수 있다. 50% 신뢰한다는 응답이 33.3%로 가장 많았고 75%와 25%가 동일하게 29.2%로 나왔다. 적어도 33.3%의 학생이 딥페이크 영상을 보고 본인이 이 영상이 가짜임을 못 알아차렸다는 사실에 인공지능에 대한 신뢰도가 떨어진 것이다. 우리가 자주 접하는 미디어가 어찌면 진짜가 아니었을지도 모른다는 불안감을 심어주는 동시에 내가 보는 것들, 진짜라고 믿는 대상에 대한 믿음이 하락했음을 볼 수 있다.

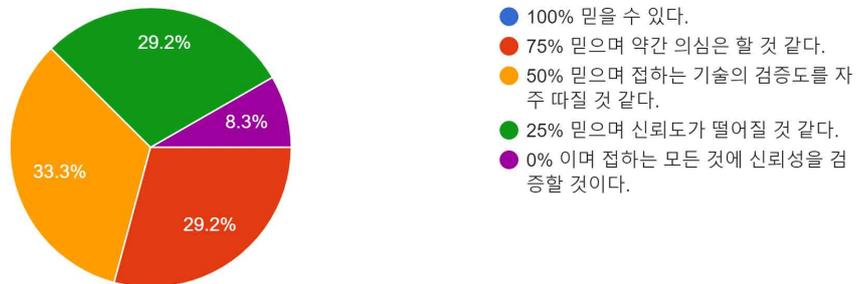
13) 이승환, “빅데이터로 본 딥페이크 Deepfake 가짜와의 전쟁”, SPRI 소프트웨어정책연구소, 한국인공지능협회, 2020, 9쪽

0. 본인은 평소 인공지능(AI)기술에 대한 신뢰도가 어느 정도이신가요? (ex, Chat gpt, 알고리즘, AI 요약 기술)
 응답 24개



<그림 16> 영상 시청 전 인공지능 기술의 신뢰도

7. 이를 알게된 후 인공지능 기술의 측면(영상 신뢰도)을 믿고 사용하실 수 있겠습니까?
 응답 24개



<그림 17> 영상 시청 후 인공지능 기술의 신뢰도

4. 딥페이크 오남용 해결방안

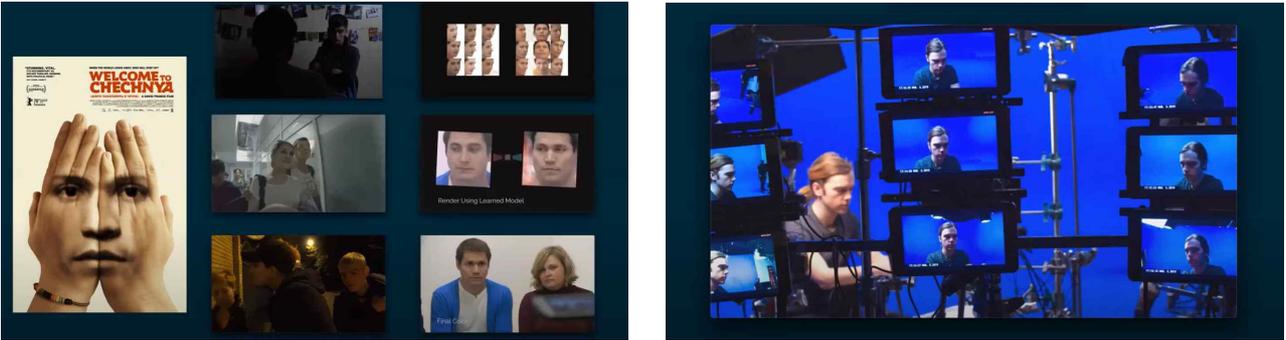
4.1 딥페이크의 선한 사용

본 논문을 쓰는 데는 AI 기술의 부정적인 기술인 딥페이크 기술에 대해 알고 이에 대한 대학생들의 실태조사를 하며 앞으로도 쓰일 기술의 긍정적인 측면을 강화하는 데 있다. 이에 딥페이크의 선한 사용에 대해 알아보고 앞선 분석 결과를 바탕으로 그에 맞는 해결책을 제시하고자 한다.

앞서 딥페이크의 사용예시 중 다큐멘터리로 드라마, 영화 분야에 포함되지만 내막을 알고 나면 교육 분야에도 적용이 되는 사례가 있다. 'Welcome to Chechnya'이라는 2020년 다큐멘터리에서는 딥페이크 기술을 적극 사용했다. 동성애자 숙청에 대한 내용으로 이들이 밝혀져서 국외로 빼돌리는 장면이 나오는데 이때 나오는 얼굴들은 딥페이크 기술을 사용한 영상이다. 연기는 배우가 하고 자원봉사자들의 딥페이크를 사용했다.¹⁴⁾ 다큐멘터리의 특성상 실존하는 사건을 다루기 때문에 개인정보에 민감할 수 있다. 그러나 이 기술을 사용함으로써 개인

14) SPARK CG, "Welcome to Chechnya": Protecting Identities with Digital Veils, youtube, 2021.06.03., <https://lrl.kr/xjL1>

정보를 보호할 수 있게 되었다. 많은 인물이 나오는 다큐멘터리에 고려해야 할 개인 정보 문제를 딥페이크 기술을 사용하여 해결했다.



<그림 18> 다큐멘터리 촬영 사진

4.2 딥페이크 기술 오남용 방지를 위한 발전 방향

딥페이크 기술의 악용 사례가 넘쳐나면서 피해를 입은 사람들이 점점 많아지고 있다. 인공지능 기술의 발전에 따라 점점 빠르고 정교한 생성 기술이 등장하며 다양한 범죄에 악용되고 있다. 더욱 실제 같은 영상들이 사회에 악영향을 끼칠 수 있기에 가짜를 판별할 수 있는 여러 최신 기술들과 방안들을 살펴보고자 한다. 원본의 것을 학습하여 영상과 모습을 만든다면 이를 다시 분석하여 학습시킨다면 역으로 그 패턴을 추적할 수 있을 것이다.

앞서 인식 조사 결과 분석에 따르면 딥페이크 기술 오남용 방지를 위한 발전 방향을 크게 3가지로 제안할 수 있다. 첫째로 설문 1번 문항과 3번 문항을 비교해 보았을 때(8페이지), <그림 19>와 같이 딥페이크 감지 기술과 검증 도구를 개발해야 한다. 둘째로 특허 표시와 마찬가지로 AI 기술을 사용함을 사용자가 인식할 수 있도록 딥페이크 사용을 드러내는 표시를 해 두어야 한다. 셋째로는 국민의 알 권리를 보장하기 위해 하위 수준의 AI는 구별할 수 있는 능력을 기르기 위한 AI 교육 프로그램을 실시해야 한다. 추가적으로, 첫째와 둘째 발전 방향은 법 규정으로 시행할 수 있다.

13. 딥페이크 기술을 잘 사용하기 위해서 어떤 제도를 도입하면 좋을 것 같나요?

응답 24개



<그림 19> 딥페이크 기술의 발전 방향 수집

딥페이크 감지 기술의 발전 동향을 살펴보면 AI 전문 기업 중 '딥브레인AI'는 클릭 한 번으로 딥페이크를 탐지할 수 있는 기술을 선보였다. AI는 AI로 잡는다며 딥러닝을 통해 소리의 특징과 패턴 등을 학습하는 인공지능 탐지 기술이다. 이미지와 동영상을 탐지하는 종합탐지 서비스와 음성의 주파수와 시간 등을 고려해 분석하는

음성탐지 서비스도 제작하였다.¹⁵⁾ 2024.01.12.경 기사에는 SaaS(Software as a Service)형 딥페이크 탐지 기술로 고객이 소프트웨어를 자신의 서버에 설치하지 않고도 인터넷을 통해 애플리케이션에 접근할 수 있는 형태를 선보였지만 2024.05.02.에는 딥페이크 탐지기술 특허 출원 기사가 나왔다. 장세민(2024)에서는 “향후에도 다양한 탐지 방식을 사용해 솔루션 완성도를 높일 계획이다.”, “이번 특허 출원을 엔터테인먼트, 금융업계 등 특정인의 딥페이크 탐지를 필요로 하는 산업군과 우선 논의를 진행할 예정이다.”라고 하였다.



<그림 20> 딥브레인AI, 딥페이크 탐지 솔루션

소셜 네트워크 서비스가 발전함에 따라 우리의 세상은 온라인 상으로도 점점 넓어지고 있다. 온라인 범죄가 딥페이크로 인해 더욱 정교화되고 있는 요즘 딥페이크에 대한 인공지능법이 절실하다고 느낀다. 특히 AI 시스템이 선거 또는 투표 행위에 영향을 미치면서 선거에 대한 신뢰를 무너뜨리고 강탈을 조장하며 AI가 생성한 학대 자료를 통해 어린이를 위협에 빠뜨리고 있다. 이러한 놀라운 위협을 고려하여 안전한 디지털 미래를 위해 유럽 의회가 2024년 03월 13일에 본회의에서 승인된 ‘인공지능법안’을 알아보려고 한다.

AI 유럽연합(EU) 인공지능 규제법 포괄적 합의안의 4단계 위험 레벨		
구분	주요 사례	조치
허용 불가능한 위험	<ul style="list-style-type: none"> 인간 행동 조종 가능한 인공지능 애플리케이션 행정이나 기업활동에서 개인을 점수화하는 시스템 법 집행을 목적으로 실시간 원격 생체인증 (국가안보 등 일부 사항에 예외 적용) 	개발 금지
고위험	<ul style="list-style-type: none"> 입시·채용시험 등에서 인공지능을 활용한 평가 전기, 수도 등 국가 인프라의 관리나 운영 	인적 감시 필요, 로그기록 보존 등
투명성 필요한 위험	<ul style="list-style-type: none"> 딥페이크(이미지 합성) 앱, 챗봇 활용한 자동응답 시스템 등 	이용자가 인공지능 인식하도록 조치
최소 위험	<ul style="list-style-type: none"> 스팸메일 분류 기능 등 	필수 의무 없음

<그림 21> 인공지능 시스템의 위험도 분류

EU에서는 딥페이크를 다루기 위한 ‘인공지능법(the Artificial Intelligence Act)’을 내세웠으며 다음과 같다. 위험수준에 따라 차등적으로 규제하며, ‘허용될 수 없는 위험’을 가진 AI는 엄격히 금지하고, ‘고위험’ AI에 대해서는 엄격한 요구사항을 부과한다. 금지되는 AI 활동과 고위험 AI를 규정하고 투명성 의무와 생성형 AI에 대

15) 황정호, “뛰는 AI 위 나는 AI…‘딥페이크’도 인공지능이 잡는다”, KBS뉴스, 2024.3.23., <https://zrr.kr/IPew>

한 규제를 규정한다. 이를 4단계 위험 레벨로 나누었다.¹⁶⁾ 4단계 중 이미 사회적 문제로 드러난 딥페이크는 ‘투명성이 필요한 위험’ 단계에 해당한다. 이러한 투명성을 보여주는 방법이 기술 사용표시이다. 따라서 이를 해결할 수 있는 방법을 모색해 보았다. <그림 22>와 같은 아이콘을 딥페이크 기술을 사용한 영상에 남긴다면 사용자들도 기술 사용을 인지할 수 있을 것이다.¹⁷⁾



<그림 22> 딥페이크 관련 아이콘들

딥페이크 기술의 사용 표시를 해줄 수도 있지만 너무 만연하게 사용되면 아이콘의 사용이 너무 무제한으로 사용될 수 있어 사용의 효율성이 떨어질 수도 있다. 기술 사용의 증가를 생각하면 <그림 23>과 같이 오히려 ‘진짜’를 표기하는 방법도 있다.¹⁸⁾ 인공지능과 딥페이크 등이 판치는 탈진실 시대를 반영하여 오히려 기술을 사용하지 않은 콘텐츠에 이를 표기하는 것이다. 정말 이러한 시대가 도래한다는 것은 진실성이 위기에 처한 것으로 보여진다.



<그림 23> 딥페이크 관련 아이콘들

앞서 5페이지에서 딥페이크 기술의 분야별 사용에 대해 얘기할 때 정치 분야에서 사용되는 예시의 판결이 최근 다시 등장했다. 미국 정부가 인공지능으로 조 바이든 미국 대통령 목소리를 만든 사람에게 우리 돈으로 82억 원의 벌금을 부과했다. 이와 별개로 뉴햄프셔 검찰은 투표 방해 등 26개 혐의로 기소했다. 사회 문제로 번지는 딥페이크 기술에 대한 규제가 점차 강화되고 있음을 접할 수 있다. 딥페이크 음란물 유통 차단 조치도 속도를 내고 있다. EU의 발 빠른 AI 규제법 제정에 미국 등 다른 나라도 규제에 나서고 있지만 우리나라의 AI에 대한 규제 방안의 마련은 아직 필요한 시점이다. 규제보다 자국 산업을 보호하고 자율적인 규제를 우선하는 미국의 접근법에 위치하고 있기 때문이다.

김명주 서울여대 바른AI연구센터장에 의하면 AI 윤리의 핵심 원칙은 “투명성, 통제성, 책무성, 공공성 등을 꼽을 수 있다. AI의 행동과 판단 배경, 위험 가능성에 관한 정보가 투명하게 제공돼야 하고 모든 상황에서 언제든지 인간이 개입해 통제할 수 있어야 한다. 또한 AI 기술이 사회와 개인에 부정적인 영향을 끼칠 경우 책임을 묻는 책무성도 기본이다.”라고 한다. 인공지능의 공존과 함께 인간의 개입으로 통제할 수 있는 사회를 만들어나

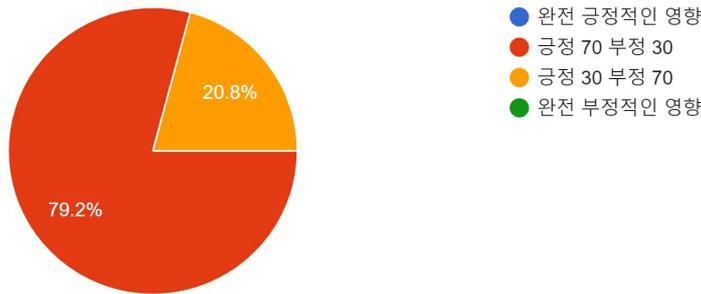
16) 홍석재, “AI가 내 평판 굶어 ‘점수’ 매긴다면... ‘마이내리티 리포트’ 법 생겼다”, 한겨레, 2023.12.11., <https://zrr.kr/vRst>

17) 2018년공유저작물DB수집, 인공지능_아이콘_047, 한국저작권위원회 (저작물 51386 건)

18) YOUR LABEL/Shutterstock.com

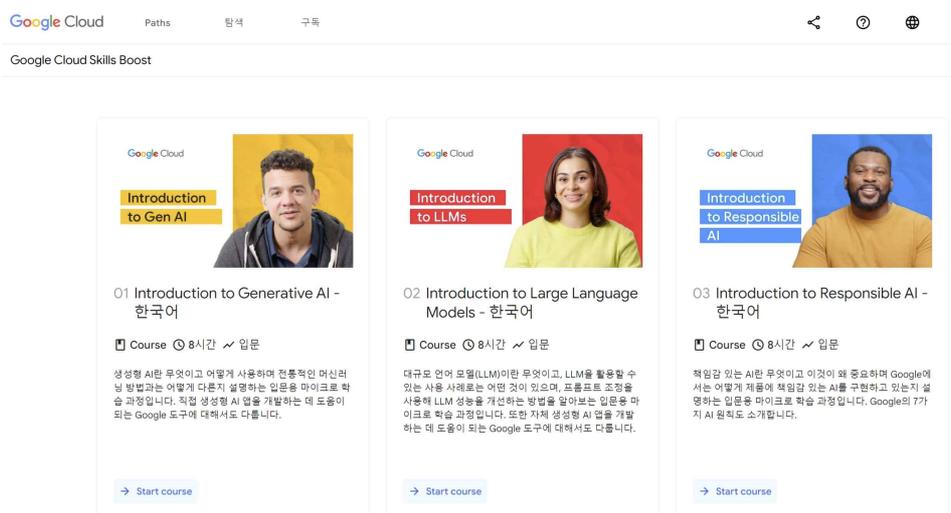
가야 한다. 따라서 위에서 말한 딥페이크 감지 기술, 사용표시 규제, AI 규제 법안은 물론이고 더불어 함께 해 나가야 하는 과제가 있다. 인간이 기계에게 기대하는 바는 매우 크다. 인간의 욕망이 투영된 것이 기계이기에 우리가 할 수 없는 것을 함으로써 한계를 극복할 수도 있다. 그러나 사람마다 그 욕망의 크기와 수준이 다르고 사용 방식도 달라서 문제가 된다. 기술 자체는 문제가 없다. 오히려 사용하는 인간에게 문제점이 있다. 우리가 앞으로도 기술을 통해 더욱 발전할 것이고 이런 사회를 기대한다는 것은 <그림 24>를 보더라도 알 수 있다. 다만, 급작스러운 사회변화에 맥을 못 갖추는 상황들이 많이 드러나기에 우리는 또다시 교육의 필요성을 느낀다.

12. AI는 앞으로 세상에 어떤 영향을 미칠 것이라 예상되나요?
 응답 24개



<그림 24> AI 기술의 전망 예상

AI 교육과 관련해서 하나의 서비스를 소개하고자 한다. 구글 클라우드에서는 생성형 AI란 무엇이고 어떻게 사용하며 전통 머신러닝 방법과는 어떻게 다른지 설명해주는 과정이 있다. Google Cloud Training에서 'Machine Learning & AI Courses'라는 인터넷 서비스를 제공하고 있으며 초급, 중급, 고급 단계별로 생성형 AI에 대해 배울 수 있다. 해당 경로에는 주제에 따른 영상과 문서, 퀴즈를 모두 무료로 제공해준다. 이 밖에도 제공하는 무료 온라인 AI 과정이 많이 있다. 빠른 속도로 유입되는 기술인 만큼 많은 사람이 기초부터 차근차근 알아가는 과정이 필수라고 생각한다. 이렇게 제공되는 서비스를 사람들이 이용할 수 있도록 교육과정에 포함시키거나 교육 프로그램에 포함시킬 필요가 있다.



<그림 25> 구글 클라우드의 AI 교육과정

5. 결론

인공지능 기술은 나날이 발전하고 있으며, 동시에 딥페이크 기술과 같이 부정적인 기술도 뒤따른다. 이미 널리 사회에 퍼진 피해들은 건잡을 수 없어졌다. 그러나 우리는 기계를 다루는 행위자로서 작용해야 한다. 기술이 흘러가는 대로 두지 않고 기계의 수행자가 되지 않기 위해 꾸준히 노력할 필요가 있다. 해당 기술은 사회에서는 이미 많은 발전을 이루었으며 사용도 몇 년 전부터 계속 해왔다. 그러나 설문을 통해 대부분의 대학생들은 이에 대처하지 못하고 있음을 알 수 있었다. 기술의 인지 수준은 대략적이며 기술 사용은 거의 없었다. 심지어는 영상 미디어를 수동적으로 받아들이는 설문의 응답도 찾아볼 수 있었다. 이에 기술과 더 친숙해지고 인공지능의 사용을 선한 측면으로 이끌어 나가고자 세 가지 발전 방향을 제시해 보았다. 먼저, 학생들이 설문 후에 필요하다고 느끼는 딥페이크 기술의 감지 기술이다. 이의 개발 사례를 들어 필요성을 강조했다. 또한 설문을 통해 수용자가 진짜 영상임을 알아차리는 기준이 영상의 환경과 실재감이 영향을 미치므로 기술 사용 표시를 콘텐츠에 덧붙이는 것을 제안하였다. 이러한 방안은 사용자가 주어지는 자료들을 단순히 받아들이는 것이 아니라 직접 판단하고 사용하도록 이끌 수 있다. 마지막으로 지피지기(知彼知己)면 백전불태(百戰不殆)이듯이 우리가 인공지능을 먼저 알고 사용하는 것이 현명하게 기술을 사용하는 방법이라 생각한다. 따라서 구글 클라우드 같이 제공되는 서비스를 사람들이 잘 사용할 수 있도록 이끄는 것이 우리의 과제이다. 이를 통해 기술로 조금 더 세상을 이롭게 만드는 방법에 한층 더 가까워질 것으로 기대된다.

참고 문헌

- 박기웅, ““언제나 끝날까” 수검표 재도입에 개표사무원 ‘울상’”, 뉴시스, 2024.4.10., <https://zrr.kr/B40lDanMilmo>, “Two US lawyers fined for submitting fake court citations from ChatGPT”, The Guardian, 2023.6.23., <https://zrr.kr/thUI>
- Ted Johnson, “Joe Biden Talks About Watching An AI Generated Deepfake Of Himself: “I Said, ‘When The Hell Did I Say That?’” – Update”, DEADLINE, 2023.10.30., <https://zrr.kr/hOaa>
- 최창욱·정유미, “국내외 언론이 바라본 딥페이크 기술”, 「디지털콘텐츠학회논문지」, 23권 5호, 한국디지털콘텐츠학회, 2022, pp. 893-904
- Egor Zakharov et al., “Few-Shot Adversarial Learning of Realistic Neural Talking Head Models”, Cornell University, 2019.05.20., pp. 2-3
- 이혜인, “문 열린 딥페이크 배우 시대, 어떻게 생각하십니까”, 경향신문, 2021.02.19.
- 문병기, 홍정수, 이기욱, “AI 위협, 현실이 된 美대선… ‘바이든 딥페이크 음성’ 유포”, 동아일보, 2024.01.24., <https://zrr.kr/sLF7>
- BuzzFeedVideo, You Won't Believe What Obama Says In This Video !, youtube, 2018.04.18., <https://lrl.kr/BvXV>
- KBS시사, [특집+] 딥페이크 직접 제작해보니...일주일만에 '가짜 얼굴' 똑딱 만든 AI (KBS 24.04.02), youtube, 2024.04.07., <https://lrl.kr/s7FS>
- The Telegraph, Deepfake video of Volodymyr Zelensky surrendering surfaces on social media, youtube, 2022.03.17., <https://lrl.kr/BvYg>
- 대한민국 국회, 우크라이나 젤렌스키 대통령 국회 연설 영상 다시보기, youtube, 2022.04.11., <https://lrl.kr/xjPf>

SBS뉴스, 재테크 전문가로 '딥페이크' 투자 사기...피해 예방법은/SBS/편상욱의 뉴스브리핑, youtube,
2024.01.02., <https://lrl.kr/xjPh>
이승환, “빅데이터로 본 딥페이크 Deepfake 가짜와의 전쟁”, SPRI 소프트웨어정책연구소, 한국인공지능협
회, 2020, 9쪽
SPARK CG, "Welcome to Chechnya": Protecting Identities with Digital Veils, youtube,
2021.06.03., <https://lrl.kr/xjL1>
황정호, “뛰는 AI 위 나는 AI...‘딥페이크’도 인공지능이 잡는다”, KBS뉴스, 2024.3.23.,
<https://zrr.kr/IPew>
홍석재, “AI가 내 평판 굶어 ‘점수’ 매긴다면... ‘마이네리티 리포트’ 법 생겼다”, 한겨레, 2023.12.11.,
<https://zrr.kr/vRst>
2018년공유저작물DB수집, 인공지능_아이콘_047, 한국저작권위원회 (저작물 51386 건)
YOUR LABEL/Shutterstock.com

인공지능 창작물의 저작권에 대한 비판적 고찰 : 저작권 소유의 법적 쟁점을 중심으로

목차

1. 서론
 - 1.1 연구 배경 및 목적
 - 1.2 연구 방법
 2. 인공지능 창작물의 저작물성
 - 2.1. 인공지능 기술의 개념과 현황
 - 2.2. 저작권 발생요건으로서의 창작성 판단
 - 2.3. 저작권 주체로서의 저작자 개념과 저작자성
 3. 저작권법 규정과 관련한 인공지능 창작물에 대한 각국의 태도
 - 3.1. 미국
 - 3.1.1. 저작권법 규정
 - 3.1.2. 관련 사례
 - 3.2. 인도
 - 3.2.1. 저작권법 규정
 - 3.2.2. 관련 사례
 - 3.3. 우리나라
 4. 인공지능 창작물의 저작권 보호
 - 4.1. 인공지능 창작물의 저작권 보호의 타당성
 - 4.1.1. 찬반 의견
 - 4.2. 인공지능 창작물의 저작권 보호 방식
 - 4.2.1. 제한적 보호 방향
 - 4.2.2. 보호 기간
 5. 인공지능 창작물의 저작자 판단
 - 5.1. 개발자
 - 5.2. 이용자
 - 5.3. 인공지능 프로그램
 6. 결론 및 제언
- 참고 문헌

1. 서론

1.1. 연구 배경 및 목적

디지털 기술의 발전으로 인공지능(AI, Artificial Intelligence)이 사회 전반에 확산되고 있으며, 특히 심층학습(deep learning) 기반의 AI는 매우 빠른 속도로 급격한 발전을 이루었다. 그 중 'ChatGPT'의 등장은 이러한 상황을 가속화시켰고, 예술 분야에서 AI는 학습된 데이터를 바탕으로 새로운 창작물을 창작하여 쏟아냄에 따라 AI 창작물에 대한 예술성 논란과 '창작'의 인정 여부에 대한 사회적인 논쟁이 끊이지 않고 있다. 이에 따라 AI가 만들어낸 창작물에 대한 소유개념과 저작권 관련 문제는 점차 중요해지고 있다. 시간이 갈수록 AI 창작물은 폭발적으로 증가할 것이고, 그 창작물이 우리의 삶에 영향을 미칠 것이며, 인간의 창작물과 비슷한 수준에 오르게 됨에 따라 AI 창작물의 저작권 문제는 중요한 과제가 될 수밖에 없다. 또한 AI 창작물 저작권 인정 문제가 인공지능 산업의 미래를 좌우할 것이므로 관련 법안에 대한 논의가 필요하다.

이에 본 연구는 인공지능 창작물의 저작권에 관한 법리적인 해석과 기술에 관한 전문 의견을 검토함으로써, 인공지능과 같이 급속하게 진행되는 기술 발전에 대응하고 그와 관련한 저작권법 논의를 좀 더 확대, 발전시키려는 취지에서 출발하였다. 이에 따른 본 연구의 목적은 인공지능 창작물 저작권의 주요 쟁점인 저작권 보호와 창작성 판단, 저작자에 관한 논의를 통해 인공지능 창작물에 대한 저작권법 적용의 한계와 새로운 저작권 법리를 찾아내고, 이를 토대로 사회적인 합의점을 제언하는 것이다.

1.2. 연구 방법

기본적으로 이전 연구 및 학술 논문을 조사하여 AI 창작물에 대한 저작권에 관한 기존의 연구와 관련 이론을 파악하고, 인공지능 창작물에 대한 저작권 문제와 관련된 사례 연구를 조사하는 과정을 중점으로 연구를 진행하고자 한다. 인공지능의 저작물 이용과 관련된 법적 쟁점에 관한 선행연구에서는 주로 판례나 관련 법을 토대로 한 법학 연구방법론을 사용하였을 뿐, 전문가의 다양한 의견과 그 근거를 분석한 사회과학적인 연구 방법을 사용한 연구가 거의 부재하다. 인공지능은 계속 진화 중인 기술이고 그와 관련된 저작권 연구가 아직 풍부하게 축적된 상황이 아니라는 점에서 본 연구의 연구문제는 탐색적인 주제에 해당한다. 이에 본 연구는 해외 및 국내 인공지능 창작물의 저작권 판단 선행 사례들을 추출하여 활용하고, 학자와 법조인, 언론법 또는 데이터 연구 전공인 언론학자, 정책 및 입법연구자, 기술개발연구자 등 전문가들의 의견을 바탕으로 쟁점에 대해 분석하고자 한다.

2. 인공지능 창작물의 저작물성

2.1. 인공지능 기술의 개념과 현황

인공지능(AI)이란 다양한 정의가 존재하지만, 인간의 학습능력과 추론능력, 지각능력, 자연언어의 이해능력 등을 컴퓨터 프로그램으로 실현한 기술을 말하고, 좁게는 인간 등이 실행하고 있는 다양한 문제 해결을

자동으로 실행할 수 있도록 한 프로그램을 지칭하기도 한다. 인공지능의 종류에는 인간과 같은 수준을 목표로 하는 ‘강한 인공지능’과 인간의 지능을 참고로 하는 수준의 ‘약한 인공지능’의 2가지로 크게 분류할 수 있다. 현재 AI 기술의 수준으로는, 통상 인공지능이라고 불리는 것은 후자로 분류될 수 있다. 인공지능은 스스로 인식하고 생각하며 행동하는데 이는 딥러닝(deep learning)의 발전에 힘입어 이루어졌다. 기존의 기계학습은 경험을 통해 특정 작업의 성능을 향상시키는 것으로 전통적인 통계학을 기반으로 한 패턴을 인식하는 방법이었다. 하지만 딥러닝은 인간의 두뇌가 수많은 데이터 속에서 패턴을 발견한 뒤 사물을 구분하여 정보를 처리하는 방식을 모방하여 컴퓨터가 스스로 인지 추론 판단을 하게 하는 알고리즘이다. 딥러닝은 주어진 데이터에서 일반화된 지식을 추출하는 방식이기 때문에 수많은 데이터가 필요하다. 그동안 많은 양의 데이터의 부존재로 이 기술이 발전하지 못하고 있었으나 현재에 이르러 빅데이터의 출현과 컴퓨팅 성능의 향상에 힘입어 딥러닝은 사람과 같이 스스로 생각하고 배울 수 있는 유의미한 결과를 도출해내게 되었다[1].

생성형 인공지능은 이러한 딥러닝을 활용하는 인공지능 기술로, 데이터를 학습해 글, 소리, 이미지 등을 만드는 인공지능이다. 인터넷에 산재한 웹페이지에서 데이터를 수집하고 학습해 이용자의 질문에 즉각적인 답을 내놓는 ‘ChatGPT’와 더불어 자신이 원하는 이미지의 특성을 텍스트로 기술하면 합성된 이미지를 생성해주는 ‘달리(DALL.E)’, ‘미드저니(Midjourney)’같은 이미지 생성 서비스가 인기를 누리고 있다. 이미지 생성 프로그램은 과거의 이미지 편집 프로그램의 성능을 단순히 넘어섰다. 생성 인공지능이 제공하는 서비스가 대중화되면서 창작물과 생성물의 구분과 경계가 흐려지고 인간이 만든 콘텐츠와 인공지능으로 생산된 생성물을 구분하기도 어려워지고 있다.

2.2. 저작권 발생요건으로서의 창작성 판단

저작물의 개념 정의에 따라 저작자 개념이 성립되고, 저작물성이 인정되어야 저작자가 성립되므로 저작물의 개념 정의와 저작물성 판단은 매우 중요하다. 저작권법의 보호를 받을 수 있는 저작물성은 사상이나 감정의 표현과 창작행위를 전제로 한다. 이에 저작물의 성립요건은 표현과 창작성이다. 외부적 표현 요건은 아이디어의 자유로운 흐름과 창작의 자유를 보장하기 위해 저작권 보호 대상을 아이디어가 아닌 표현으로 한정한다는 것을 의미한다. 인공지능 창작물과 관련해서는 인공지능이 과연 인간의 감정까지 표현할 수 있을 것인가가 문제가 될 수 있다. 또 창작성 요건은 저작권 보호를 받기 위해 남의 것을 베낀 것 이상의 무언가를 구현해야 한다는 것이다. 인공지능 창작물의 경우, 인공지능이 어느 정도까지 창의적일 수 있는지가 의성을 인간의 의식이나 자각의 측면에서 정의하면 인공지능이 아무리 발전하여 정교해진다 해도 창작성이 논쟁의 소재가 될 수 있다. 이상미에서는 이것이 창작성의 정의에 따라 달라지는데, 만약 창의성을 인간의 의식이나 자각의 측면에서 정의하면 인공지능이 아무리 정교해진다 해도 창작성이 인정될 수 없다고 한다. 그러나 창의성을 단순히 무엇인가를 만들어내는 성질을 의미하는 의미로 정의하면, 인공지능도 창의성을 가질 수 있다고 하였다[2].

대부분 국가의 저작권법에서 저작물 성립요건으로 창작성을 요구하고 있으나, 그것의 개념이나 판단기준에 관한 명확한 규정을 두고 있지 않다. 창작성에 대해 대법원¹⁾은 다른 저작물과 구별할 수 있는 저작의 독자성과 최소한의 지적인 노력 등을 필요로 하는 개념으로 설명하고 있다. Feist 판결²⁾에서 미국 연방대법원은 “저작물은 독자적으로 창작되어야 하며, 최소한도의 수준의 창작성을 가지고 있어야 한다”라면서 현재 적용되는 독창성 기준을 제시하였다. 즉 독창성이란 저작자가 다른 사람의 저작물을 복제하지 않고

1) 대법원 1995. 11. 14. 선고, 94도2238 판결.

2) Feist Publications, Inc. v. Rural Tel. Service Co., 499 U.S. 340, 347(1991)

저작물을 독자적으로 만듦으로써 그 기원이 저작자에게 있으며, 최소한도의 창작성을 요구하는 지적 노력을 의미하는 개념이다. 결국 창작성은 저작물을 저작자가 독자적으로 창작했는지, 기존의 다른 저작물과 차별성이 있는지, 저작물이 저작자의 지적이고 정신적인 노력의 성과인지 등을 기준으로 판단 되어야 한다. 아울러 창작성은 저작권의 보호 여부와 범위를 설정해준다는 점에서도 중요한 개념인데, 따라서 인공지능 저작물의 저작권 보호 논의에서도 중요한 기준으로 작용할 수 있다.

정원준은 인공지능 저작물을 인간 저작물인 저작권법상의 저작물에 대응하는 개념으로서, ‘인간의 직접적인 관여 없이 알고리즘 학습을 통해 창작적 능력을 가진 컴퓨터 또는 컴퓨팅 기반의 기계장치로부터 생성된 저작물’로 정의하였다. 인공지능 기술은 발전 단계에 따라 창작성, 가용성, 다양성 등에서 차이가 있다는 것이다[3]. 이에 따라 인공지능 저작물은 인간이 컴퓨터처럼 인공지능을 창작 활동에 단순한 도구로 활용한 저작물, 저작물을 만들 능력이 있는 인공지능을 창작 도구로 활용하여 인간이 인공지능을 사용함으로써 생성한 저작물, 또는 인공지능 스스로 자율적인 창작 활동으로 생성된 저작물로 구분된다. 이것은 인공지능 종류에 따른 분류인데, 인공지능 기술로 인해 저작물 창작에 인간 참여의 필요성이 점점 줄어들고 인간의 노력이 어느 정도로 들어가야 법적 유효성을 인정받을 수 있는지 문제가 대두되면서, 창작성 판단 문제는 매우 복잡해졌다. 현행 저작권법에 근거하면, 인간이 창작 도구로 카메라를 사용함으로써 창작한 사진저작물은 명백히 저작물로 인정되지만, 인공지능 스스로 만든 저작물은 저작물성이 부인된다. 그러나 인공지능 저작물이 저작권 보호를 받는 인간 저작물과 같은, 혹은 그 이상의 수준으로 향상된다면, 저작권법에서 저작물성을 인정해야 하는 것으로 수용해야 하는지에 관한 논의가 필요하다. 그리고 만약 인공지능 산업발전 등을 이유로 저작물성 인정에 관한 합의가 이루어진다면, 인간 저작물의 저작물성 판단에 적용되었던 창작성의 개념과 기준을 그대로 적용하는 것이 적절한지도 신중히 검토해야 한다.

2.3. 저작권 주체로서의 저작자 개념과 저작자성

우리 저작권법에서는 저작자를 인간의 사상이나 감정을 표현한 저작물인 “저작물을 창작한 자”로 정의하면서 저작재산권과 저작인격권을 누리는 주체로 규정한다. 영국의 1988년 저작권법(Copyright, Design and Patents Act; CDPA)도 “저작물과 관련하여 저작자란 그것을 창작한 자를 의미한다”라고 간결하게 정의하고 있다. 이에 기초하면 저작자는 사상이나 감정을 가지고 창작성이 있는 표현을 구체화한 자를 말한다. 하지만 중요한 개념인 창작을 정의해주지 않고 있어, 저작자의 개념 정의가 명확하지 못했다는 점이 입법의 한계이다. 이에 저작자 개념은 학설과 판례에 의존할 수밖에 없는데, 대법원(2009)³⁾은 공동저작자 판단에서 저작자의 범위를 표현행위에 실질적으로 이바지한 자로 국한하였다. 또 미국의 제9 연방 항소법원(1991)⁴⁾은 저작자라는 용어가 전통적으로 무엇인가의 탄생의 기원이 된 창작자 또는 사람을 의미하는 개념으로 사용되었다는 점에 기초하여, 저작자를 창의적인 통제 능력이 있는 사람으로 보고 저작물 탄생의 기원이 된 자로 정의하였다. 저작자 추정을 포함하여 저작자를 논의하기 위해서는 저작자성(authorship)에 관한 검토가 우선되어야 한다. 저작자성이란 저작물의 저작자로서 자격 또는 저작자로서 성격을 가진 저작자다움을 말한다. 사회에서 통용되는 저작자성은 헤밍웨이와 같은 소설 작가나 저자를 의미한다. 이에 비해 법 규범적 개념으로서의 저작자성은 저작권 보호의 효용성과 관련된 개념으로 이해할 수 있다. 저작권 발생과 관련하여 저작자성은 두 가지 의미로 구분된다. 하나는 누가 저작자가 될 수 있는지를 묻는 저작자 적격의 문제이며, 다른 하나는 누가 저작권의 중심에 있는지를 묻는 저작자 확정 문제이다.

원숭이 셀카 사진의 저작권이 문제가 되었던 나루토(Naruto) 사건은 컴퓨터와 같은 기계에 이어 비인간 저작자에 관한 관심을 동물로 집중시켰던 최초의 사건으로, 저작자성의 의미를 이해하기에 유용한 사례이

3) 대법원 2009. 12. 10. 선고 2007도7181 판결.

4) Aalmuhammed v. Lee 202 F.3d 1227(9th Cir. 2000).

다. 이 사건의 하급심에서 원송이는 저작권법에 따라 저작자가 될 수 없다고 판시함으로써 인간 저작자 요건을 중시하는 해석론을 내놓았다. 항소심에서 제9 연방항소법원⁵⁾도 원송이가 저작권법상의 보호를 받지 못함을 분명히 하였다. 이 사건에서 볼 수 있듯이, 저작자 적격은 저작권 보호를 받기 위해 저작물을 형성하는데 요구되는 저작행위 능력의 문제이며, 저작자 확정은 저작권 귀속 주체와 관련된 일반적인 권리능력의 문제이다. 즉 동물에게 사진을 촬영하는 창작 능력이 있는가를 분석대상으로 하는 것이 저작자 적격이며, 나루토가 찍은 사진을 카메라 주인인 슬레이터 자신의 창작행위로 볼 수 있는가의 문제와 관련된 것이 저작자 확정이다[4]. 저작자가 누구인지 확정하는 것은 저작자 보호기간을 정하고 저작물 이용 허락을 받는 등, 저작권의 효율적인 집행을 위해 매우 중요하다. 저작자를 결정하는 일반론은 창작적인 표현형식 그 자체에 이바지한 창작자를 저작자로 인정하고 그에게 모든 권리를 귀속시키는 창작자 원칙[5]이다. 창작자 주의라고도 하는데, 정신적 신체적 활동을 통해 저작물을 만들어내는 사실행위인 창작행위는 자연인만이 할 수 있고, 저작물을 실제로 창작한 자연인만이 저작권을 취득할 수 있는 저작권법상의 일반 원리이다[6].

한편 저작물 창작에서 저작자가 카메라나 컴퓨터와 같은 도구를 사용했다고 해서 저작자 지위를 상실하는 것은 아니며, 어떤 표현 도구를 사용하든 간에 표현을 한 자가 저작물의 저작자가 된다. 실제로 영국 법원도 “연필로 작품을 쓴다고 해서, 연필을 사용한 사람이 아닌 연필이 작품의 저작자라고 말하는 것은 비현실적이다”라고 설명하였다. 결국 창작자 원칙에 따라 자연인만이 저작자가 될 수 있는데, 비인간인 동물이나 기계, 인공지능이 저작물을 창작하였을 때 저작자를 과연 누구로 볼 것인가가 문제가 된다. 컴퓨터 생성물에서 나타나는 ‘독창적이고 지적인 구상’은 인공지능 자체의 구상이 아니라 여전히 창작과정에서 사용된 알고리즘을 인간이 만들고 통제해서 나온 구상들이라는 것이다. 즉 카메라와 마찬가지로, 인공지능은 지각이 있는 ‘저작자’가 아닌 하나의 창작 도구로서 기능한다. 현행 저작권법에 따라 저작자는 최소한의 개인적인 자율성을 행사하면서 저작물을 창작한 인간 창작자여야 한다. 인공지능 창작물이 점점 더 인간 저작물을 대체할 것으로 예상되지만, 저작권법 제정 단계에서는 비인간적인 존재의 창작물을 미처 예상하지 못하였다. 이에 저작자성은 단순히 저작권 귀속의 주체를 정하는 문제뿐만 아니라 저작권 발생의 대상이 되는 보호 저작물의 요건이라는 점에서 인공지능 창작물에 대한 저작권법 논의에서도 중요하다.

3. 저작권법 규정과 관련한 인공지능 창작물에 대한 각국의 태도

인공지능이 생성한 창작물이 저작물에 해당하는지 또는 인공지능을 저작자로 인정하는지는 각국의 저작권법에 따라 결정되는 사항이다. 베른협약 제 2조 제1항은 “문학, 예술 저작물(Literary and artistic works)”에 포함되는 저작물의 종류를 규정하고 있으나 저작자를 정의하는 규정을 두고 있지 않다. 그러나 저작재산권의 존속기간을 저작자의 사망을 기준으로 하고 있고 저작인격권을 저작자에게 귀속시키고 있어서 저작자는 인간을 전제로 하는 것으로 해석되고 있다.⁶⁾ 대부분의 국가들이 저작재산권의 존속기간을 베른협약과 같은 방식으로 규정하고 있어서 별도의 저작자에 대한 정의 규정을 두지 않더라도 저작권법상 저작자는 자연인인 인간을 의미한다고 해석할 수 있을 것이다. 각국의 현행 저작권 제도를 고려하면 특허 발명의 경우와 마찬가지로 인공지능에게 저작자의 지위를 인정하여 저작권을 부여하는 것은 당분간은 쉽지 않을 것으로 보인다.

3.1. 미국

5) *Naruto v. Slater*, 888 F. 3d 418(2018)
 6) pictorial, graphic, and sculptural works:

3.1.1. 저작권법 규정

미국 저작권법은 저작자에 대한 요건을 규정하고 있지 않다. 다만 저작권법 제 102(a)는 저작권의 보호 대상을 규정하면서 현재 알려져 있거나 장래에 개발될 유형적인 표현 매체로서, 직접 또는 기계나 장치를 통해 인지할 수 있거나 복제 또는 그 밖에 전달할 수 있는 것에 고정된 독창적인 저작물은 저작권의 보호를 받는다고 규정하며 저작물의 유형을 예시적으로 열거하고 있다. 저작물의 의미를 통해서는 인간이 창작한 저작물만 이에 해당한다는 점이 명시적으로 드러나지는 않는다.

그러나 미국 저작권청의 저작권 등록 실무개요(Compendium of U.S. Copyright Office Practices, 3rd Edition)는 저작권의 등록대상을 규정하면서 제 306조에서 인간 저작자 요건(human authorship requirement)을 규정하고 있다. 이에 따르면 저작권청은 ‘인간(human being)’에 의해 창작된 독창적인 저작물만을 등록한다고 규정하면서, 연방대법원 판결에서 언급한 바와 같이 저작권법은 ‘정신의 창조적 능력에 기초한’ ‘지적 노동의 결실’만을 보호한다고 설명하고 있다. 나아가 인간이 창작하지 않은 것으로 판단되는 저작물은 저작권 등록 신청을 거절한다고 밝히고 있다. 그리고 제 313.2조는 인간 저작자 요건이 결여된 저작물을 규정하고 있는데 미국 저작권법 제 102(a)에서 규정하고 있는 저작권으로 보호받는 저작물의 요건을 충족하기 위해서는 인간에 의해 창작된 저작물이어야 한다는 것을 강조하고 있다. 구체적으로 원숭이가 촬영한 사진, 코끼리가 그린 벽화 등은 저작권으로 등록할 수 없다고 한다. 이와 같이 미국 저작권청은 인공지능이 저작자가 될 수 없음을 명확히 밝히고 있다.

1974년 미국 의회는 저작권법 개정을 위한 일환으로 컴퓨팅 기술이 저작권 시스템에 미치는 영향에 대한 연구를 위해 저작물의 새로운 기술 사용에 관한 위원회(National Commission on New Technological Uses of Copyrighted Works)를 설립하였다. 이 위원회에서 발간한 최종 보고서에 따르면 저작권으로 보호되는 저작물의 요건은 창작에 사용된 장치들에 의존하는 것이 아니라 저작물이 창작되는 과정에서 최소한의 인간의 창조적인 노력이 표현되어 있는지에 있다고 한다.⁷⁾ 이 보고서에서도 컴퓨터 프로그램의 경우 이용자가 저작자에 해당하고 컴퓨터는 그 이용을 통해 창작된 저작물의 저작자가 될 수 없다고 밝히고 있다.

3.1.2. 관련 사례

2022년 2월 14일 미국 저작권청은 인공지능이 생성한 창작물에 대한 저작권 등록 신청 거절을 재확인하는 결정을 내렸다[7]. 저작권 등록을 신청한 스테판 탈러 박사는 ‘창작 기계(Creativity Machine)’라고 불리는 인공지능을 개발하였는데 이 인공지능은 독자적으로 ‘A Recent Entrance to Paradise’라는 미술 작품을 창작하였다. 신청인은 이 작품을 ‘창작 기계 소유자의 업무상 저작물’로 저작권 등록 신청을 하였으나 저작권청은 미술 작품이 인간 저작자 요건을 충족하지 못하였다는 점을 이유로 저작권 등록 신청을 거절하였다.

7) Final Report, National Commission on New Technological Uses of Copyrighted Works, 1978, p.45-46



<그림 1> A Recent Entrance to Paradise by Creativity Machine[8]

미국 연방 항소법원도 이전에 원송이가 찍은 셸피 사진에 대해서 저작권자의 지위를 인정하지 않은 판결을 했다. 이 사진과 관련한 다른 소송에서도 미국 지방법원은 원송이가 촬영한 사진은 인간의 창작물이 아니기 때문에 저작권이 없어서 누구나 자유롭게 사용할 수 있다고 판단하였다.

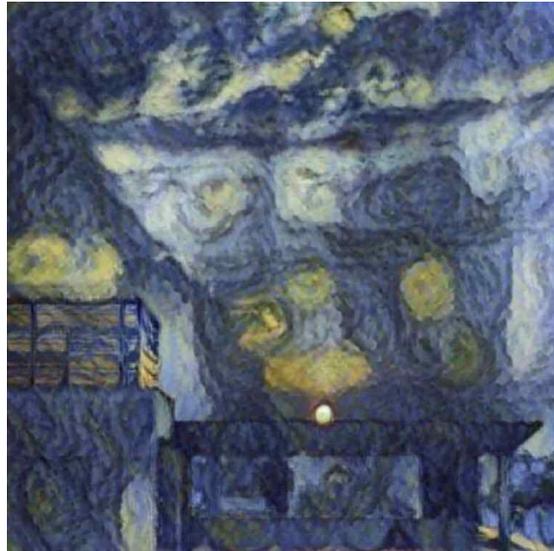
3.2. 인도

3.2.1. 저작권법 규정

인도 저작권법(The Copyright Act, 1957) 제2조는 저작자의 의미를 (i) 문학, 드라마와 관련한 작품의 저작자, (ii) 음악 작품의 작곡가, (iii) 사진 이외의 예술 작품에 대해서는 예술가, (iv) 컴퓨터로 생성된 문학, 드라마, 음악, 예술 작품의 경우에는 작품을 창작하게 한 사람으로 정의하고 있다. 저작물에 대한 정의 규정을 두고 있지 않지만 제 13조(1)에서 저작권으로 보호되는 저작물의 종류와 예외를 규정하고 있다. 제 17조는 작품의 저작자가 최초로 저작권을 보유한다고 규정하고 있지만, 저작자가 인간만을 의미하는지는 명시적으로 규정하고 있지 않다[9].

3.2.2. 관련 사례

그러나 인도 저작권청은 2020년 11월 세계 최초로 인공지능에게 저작자의 지위를 인정하였는데, “RAGHAV 인공지능 페인팅 앱”이라고 불리는 인공지능 앱이 생성한 미술 작품을 이 앱의 소유자와 공동 저작자로 하는 저작권 등록 신청을 승인하였다. 신청인은 ‘일몰(Suryast)’이라는 제목으로 인공지능 앱이 생성한 미술 작품을 등록하였는데, 인공지능 앱을 단독 저작자로 하는 저작권 등록이 거절되자 이 앱의 소유자인 신청인을 공동저작자로 하여 다시 저작권 등록을 신청한 것이다.



<그림 2> Suryast by RAGHAV Artificial Intelligence Painting App and Ankit Sahni[10]

3.3. 우리나라

아직까지 우리나라에서 인공지능이 생성한 창작물의 저작권 보호에 관한 사례는 확인되지 않고 있다. 우리 저작권법 제2조 제1호는 ‘인간의 사상이나 감정을 표현한 창작물’을 저작물로 규정하고 제2호는 ‘저작물을 창작한 자’를 저작자로 규정하고 있으며 제10조 제1항은 저작자는 저작인격권 및 저작재산권을 가진다고 규정하고 있다. 저작권법 규정에 따라 인간의 사상이나 감정을 표현한 창작물을 창작한 ‘자’는 저작권을 향유할 수 있게 된다. 저작권 보호의 목적을 창작자의 지적 활동의 결과물에 대한 보상이라고 보는 측면과 현행 저작권법상 저작물이 인간의 사상이나 감정의 창작적 표현이라고 하는 개념 정의에 충실하면 저작자는 자연인에 한정된다고 해석될 수 있고, 자연인이 아닌 인공지능은 저작자로 볼 수 없게 된다[11]. 현행 저작권법 규정에 따라 자연인만이 저작권자가 될 수 있다고 해석하는 것이 합리적이라고 본다.

4. 인공지능 창작물의 저작권 보호

4.1. 인공지능 창작물의 저작권 보호의 타당성

4.1.1. 찬반 의견

인공지능 기술이 발달하면서 인공지능이 스스로의 창작 활동을 통해 작곡을 하고, 로고 디자인을 만들거나, 신문기사, 그림, 소설 등 창작물을 만들어내면서 이에 대한 저작권 보호의 필요성이 대두되고 있다. 앞서 살펴본 바와 같이, 인공지능에 의한 창작물은 현행 제도에서 권리의 대상으로 포섭하는 것이 어렵다. 현행 저작권법상 저작권은 인간의 사상이나 감정을 표현한 창작물에 대해서만 주어지기 때문에 인간이 아

년 인공지능이 스스로 학습하여 창작한 저작물에 대해서는 권리 부여가 어렵다. 그러나 현재의 저작권법은 인공지능이 지금과 같이 고도로 발전하기 전에 제정되었기 때문에 새로운 기술의 발전에 따라 현 상황에 맞도록 법 제도를 수정, 보완해야 할 필요가 있다는 주장도 존재한다. 앞서 살펴본 바와 같이 우리나라와 미국을 포함하여 많은 나라의 현 저작권법은 기계가 만든 저작물에 대해 저작권을 인정하고 있지 않고 오직 인간이 만든 저작물만 저작권법으로 보호하고 있지만 영국, 뉴질랜드, 홍콩, 인도와 아일랜드 등의 국가의 저작권법에서는 컴퓨터를 활용하여 만들어진 프로그래머의 저작물의 저작권 소유를 새롭게 인정하고 있다. 또한 인공지능은 인간의 영역으로 한계가 있는 일들을 순식간에 처리할 수 있고, 새로운 예술적 가치를 개발해낸다는 점에서 저작권 보호를 해야 한다는 입장도 있다. 대표적으로 2016년 광주 과학기술원이 개발한 작곡 AI '이봄'은 음악 이론을 학습해 최적화된 음표들의 조합을 탐색하는 기술을 활용한 인공지능으로, 사용자가 작곡에 대한 지식이 없더라도 작곡하고자 하는 노래에 대한 정보를 입력해주면 몇 초 만에 음악을 완성하고 인간이 연주하지 못하는 소리까지 소화하여 곡을 만들어낸다. 이봄은 지난 6년간 30만 곡을 만들었고, 3만 곡을 팔아 6억 원의 매출을 올릴 정도로 큰 가치를 창출해냈다[12]. 우리나라 뿐만 아니라 많은 나라에서도 그림을 그리고 작곡을 하는 인공지능들이 개발되며 예술 시장에서 활발한 사용이 이루어지고 있다. 인공지능이 만들어 낸 저작물에 저작권이 인정된다면 앞으로 더욱 많은 사람들과 기업들이 이 분야에 뛰어들어 예술 관련이 빠르게 발전할 것이다. 또한 인공지능의 도움을 받아서 누구나 쉽게 음악, 미술 작품 등을 만들어낼 수 있다면 사람들은 그것을 활용하여 더 많은 부가가치를 창출해 낼 수도 있다.

반대로 저작권 제도는 인간을 전제하지 않고 생각하기 어려우며, 독점에 대한 우려로 인하여 인공지능에게 저작권 보호를 제공하는 것에 부정적인 견해도 존재한다. 즉 현재에도 권리자와 이용자의 권익 사이의 균형이 문제가 되는데, 인공지능의 창작을 보호하게 되면 향후 인간과 인공지능 간의 대립적 구도가 심화되고, 특히 폭발적으로 늘어나는 저작물을 보호함으로 인하여 인류의 공익이 저해될 것이 우려된다는 것이다. 현재는 약한 인공지능이 인류에게 도움을 주고 있으나 이것이 발전을 거듭하여 독자적으로 학습하고 진화하여 인간보다 수백 배 수천 배 많은 저작물을 만들어낸다면 우려가 현실로 될 것이다. 따라서 법률로써 인공지능에게 배타적 권리를 부여한다면 이를 이용하는 인류의 권익은 상당히 위축될 수 있다.

4.2. 인공지능 저작물의 저작권 보호 방식

4.2.1. 제한적 보호 방향

현재 약한 인공지능은 인간에게 유용한 저작물을 제공하고 있으며, 막연한 걱정의 대상이 되는 강한 인공지능은 아직 도래하지 않은 미래의 기술이며, 더욱이 인공지능에 대한 투자 보호와 산업의 발전을 위한 방안으로써 저작권 보호를 고려해볼 수 있다. 그러나 기본적으로 인공지능 저작물을 보호한다고 하더라도 이를 반대하는 측의 주장도 일리가 있으므로 저작권법의 본연의 목적이 긍정적인 효과를 주는 방향으로 그 보호의 범위와 방안을 마련해야 할 것이다. 현행과 같은 무방식주의 하에서 장기간의 저작권 보호를 인공지능에게 부여할 경우 문화의 발전을 오히려 방해할 수 있으므로 신중하게 접근하는 것이 바람직하다.

4.2.2. 보호 기간

인공지능 저작물에 대한 권리의 존속기간은 인간 저작물의 것보다 훨씬 짧은 기간으로 설정될 필요가 있다. 현행 저작권의 존속기간은 저작자의 생존기간 동안과 사후 70년간 보호된다(저작권법 제39조). 향후

인공지능이 인간에 비해 월등히 빠른 속도로 많은 창작물을 만들어 낼 것을 고려해 본다면 보호 기간은 매우 짧은 기간으로 설정되어야 할 것이다. 예를 들면, 데이터베이스 제작자의 권리는 5년간의 단기 존속 기간을 규정하고 있으므로(저작권법 제95조) 이를 참조해 볼 수 있다.

5. 인공지능 창작물의 저작자 판단

5.1. 개발자

인공지능 저작물은 개발자의 창작적인 프로그램을 통해서 구현된다. 인공지능은 이용자가 일정한 명령어를 프로그램을 통해 입력하면 그와 관련된 결과물이 산출되는 시스템이고, 이러한 시스템을 구축하는 것이 개발자의 역할이라 할 수 있다. 컴퓨터 게임의 창작성 여부와 관련된 영국 판례에서는 프로그램의 저작자는 해당 게임이 규칙을 통해서 화면에 구현될 수 있도록 만든 사람이라고 보았다. 따라서 인공지능 저작물 또한, 개발자의 상당한 노력과 투자 및 창작적인 요소가 들어간 프로그램을 통하여 표현 되었다면 해당 프로그램을 제작한 개발자를 저작권자로 보아야 할 것이다.

그러나 비록 프로그램을 통하여 결과물이 산출되었을지라도 인공지능의 알고리즘에 따라서 산출된 저작물에 대해서는 저작자가 그 결과를 예상할 수 없다는 점에서 인공지능 저작물의 저작권자는 개발자가 아니라는 의견 또한 존재한다. 이러한 인공지능 프로그램의 산출물은 프로그램 개발자가 '의도'한 것이 아닐 뿐더러 이러한 인공지능 프로그램은 저작물을 제작하기 위한 카메라와 같은 도구에 지나지 않는다는 주장이다. 현재 우리나라는 데이터베이스도 그 제작에 상당한 인적, 기술적, 재정적 요소를 투입한 제작자에게 일정한 배타적인 권리를 부여하고 있다. 따라서 이러한 논리를 약한 인공지능의 제작자에게도 적용한다면 인공지능 제작에 상당한 노력과 투자를 한 개발자에게 권리를 부여하는 것이 타당하다고 본다. 결과물의 도출에 있기까지 개발자가 상당 부분 관여하는 약한 인공지능의 경우에는 개발자를 볼 여지가 충분한 것이다.

5.2 이용자

위에서 언급한 바와 같이, 인공지능 프로그램은 저작물을 창작하기 위한 도구에 불과하며, 인공지능 프로그램에 명령어를 입력하여 결과물을 산출한 이용자가 인공지능 저작물의 저작권을 갖는다는 견해가 있다.⁸⁾ 이렇게 프로그램에 입력하여 저작물을 도출하는 것 또한 지적 노동의 산물인 동시에 창작성을 수반한다고 볼 수 있으나, 이러한 경우 이용자의 역할이 명확하지 않다는 단점이 있다. 예를 들어 이용자가 매우 단순하게 터치 몇 번으로 인공지능 프로그램의 저작물을 제작하는 경우에도 이용자의 창작성이 인정되는지에 대한 비판적인 시각도 있다. 또한 이용자에게 저작권을 인정해 주게 되면, 카메라를 가지고 스스로 셀피를 찍은 원숭이 또한 저작자로 인정받을 수 있게 된다.

그러나 이용자는 인공지능 프로그램을 바탕으로 하여 딥러닝과 빅데이터를 위한 학습 모듈을 통해 저작물을 만드는 데 기여했으므로 이용자를 저작권자로 보는 것이 타당하다는 의견이 있다. 이 경우, 인공지능은 단순한 수단이며 저작물을 도출하는 데에 직접적인 기반이 되는 딥러닝과 빅데이터는 이용자가 만들었기 때문이라는 것이 그 이유이다. 이러한 이론에 따르게 되면, 강한 인공지능의 경우, 개발자는 인공지능

8) Pamela Samuelson, *supra* note, at 1207

프로그램이 스스로 딥러닝을 하고 빅데이터를 수집할 수 있는 기반 환경만 조성하였을 뿐이고, 인공지능 프로그램이 자체적으로 쌓은 콘텐츠를 재료로 하여, 이용자가 저작물을 만들고자 하는 '의도'에 따라 저작물을 도출하였다고 볼 수 있게 된다. 따라서 강한 인공지능으로 산출된 저작물에 대해서는 해당 인공지능의 이용자에게 저작권을 귀속하는 것이 합당해 보인다. 다만, 인공지능 프로그램을 '약한 인공지능'과 '강한 인공지능'의 이분법으로 구분하기에는 그 경계가 불분명한 맹점이 있으므로, 인공지능을 구분하는 기준의 확립 선행이 우선시되어야 할 것이다[13].

5.3. 인공지능 프로그램

인공지능으로 만들어진 창작물의 저작권자는 인공지능 프로그램 자체에 있다고 생각해 볼 수도 있다. 인공지능은 독립적으로 작동하며, 예측이 불가능한 작품을 산출한다. 그러나 법은 자연인에만 권리능력을 부여한다. 인간이 아닌 컴퓨터는 저작자가 될 수 없고, 인공지능 프로그램에는 또한 법적인 권리와 의무를 부과할 수 없는 것이다. 따라서 인공지능 프로그램 그 자체는 어떠한 법적 지위를 가질 수 없는 것으로 보아야 할 것이다.

6. 결론 및 제언

인공지능 창작물에 대한 저작권이 보호받는다면, 그와 관련된 산업과 기술이 발전하고 지금까지와 다른 새로운 문화적 가치를 창출해 낼 수 있다. 지금 이 순간에도 인공지능 기술은 엄청나게 빠른 속도로 발전하고 있지만 기술의 발전과 인공지능 법제 마련의 속도는 큰 차이를 보이고 있는 실정이다. 인간 창작물에 대한 기존 저작권 개념에 인공지능을 포함하여 새로운 개념의 범안을 발의 및 사회적 합의가 이뤄져야 하는 것이 가장 첫 번째이다. 인공지능 창작물을 저작권으로 보호하더라도 보호 범위나 방식에 있어 인간 창작물과 차별을 두고, 인공지능의 성능에 따라 창작물을 보호하는 정도를 단계적으로 설정한다면 지금과 같이 과열된 논쟁을 최소화시킬 수 있을 것이다.

기술 발전에 비해 법은 발전 속도가 느린데, 우리나라는 저작권 논쟁이 시작된 지 오래지만 법률적인 저작권 문제는 나아가지 못하는 현실에서 이에 기술 발전을 쫓아가지 못하고 있는 실정이다. 특히 인도나 유럽 몇몇 국가에서 저작권 관련 법률을 개정하고 점차 인공지능에게 저작권 권리를 부여하는 쪽으로 바뀌고 있다는 점에서 우리나라는 인공지능 저작권 문제에 대해 뒤처지고 있는 것도 사실이다. 현재는 큰 문제가 없더라도 기술 발전 속도를 생각했을 때 이 논쟁을 빠르게 최소화하지 못한다면 저작권 분쟁이 심각해질 수 있고 사람들이 여러 창작물을 제한 없이 이용하면서 예술계에도 큰 타격을 입힐 것이다.

인공지능의 발전과 일상화는 거스를 수 없는 시대적 흐름으로 보인다. 하지만 인공지능이 가져다줄 사회적 편익의 뒤편에는, 일자리 상실의 경제적 문제, 인공지능이 인간의 판단을 대신하는 윤리적 문제, 개인 정보 악용과 같은 법적 문제, 인간의 의존성 증가로 인한 인간의 지적 능력 퇴화 문제 등 많은 위험이 도사리고 있다. 저작권법의 영역에서도 마찬가지로 위험이 있다. 인공지능이 고도화하여 인간의 저작물과 유사하거나 더 뛰어난 생성물을 만들어 내게 되면, 조만간 AI 생성물이 인간의 저작물을 대체하는 시대가 올 것이다. 그렇게 되면 인간은 더 이상 창작활동을 하기 어렵게 되고, 인공지능은 더 이상의 발전된 저작물을 추가 학습하지 못하게 될 것이다. 이는 우리의 창조적 문화 수준을 정체시키나 오히려 퇴보시킬 것이

명확하다. 유발 하라리 등 유수의 저명 학자들은 인공지능이 인류에 초래할 위협을 경고하며 인공지능 개발의 일시적 정지를 촉구하고 있다. 외눈박이처럼 인공지능이 가져다줄 밝은 면만 볼 것이 아니라, 인공지능이 초래할 어두운 면에 대한 보다 냉철한 인식이 필요한 때이다. 저작권법 영역에서도 저작권자에 대한 적절한 보상 체계와 저작권 이용의 사회적 합의를 통해 저작권자와 AI 개발사가 상생하는 시대가 오기를 희망한다.

참고 문헌

- [1] 도안구, “인공지능의 혁신 덩어리... 클라우드와 빅데이터 플랫폼 덕”, 철도저널 제18권 제6호, 한국 철도학회, pp. 6-9, 2015.
- [2] 이상미, “인공지능(AI) 창작물의 저작권자는 누구인가?”, 과학기술법연구 제22권 제3호, 한남대학교 과학기술법연구원, pp. 241-294, 2016.
- [3] 손승우, “인공지능 창작물의 저작권 보호”, 정보법학 제20권 제3호, 한국정보법학회, pp.83-110, 2016.1.
- [4] 이성웅, “원숭이 셀카의 저작자성-미국의 Naruto v. Slater Case를 중심으로”, 계간 저작권 제30권 제1호, 한국저작권위원회, pp.95-129, 2017.
- [5] 이해완, 「저작권법」, 서울: 박영사, 2015.
- [6] 조연하, 「미디어 저작권」, 서울: 박영사, 2018
- [7] 유혜정, “[속보] 미국 저작권청, 인공지능 창작물의 저작물성 부정”, 한국저작권위원회, 2022.02.23., <https://www.copyright.or.kr/main.do>
- [8] 송복규, “美법원 AI가 그린 그림, 저작권 인정 못 해”, Chosun Biz, 2023.08.22., <https://biz.chosun.com/science-chosun/technology/2023/08/22/PE3B76CQ55DLB MUOCL3RYQ30CU/>
- [9] 송선미, “AI 창작물의 저작권 보호에 관한 해외 동향”, WelCon, 2022.03.16., <https://welcon.kocca.kr/ko/info/trend/1951317>
- [10] 송복규, “美법원 AI가 그린 그림, 저작권 인정 못 해”, Chosun Biz, 2023.08.22., <https://biz.chosun.com/science-chosun/technology/2023/08/22/PE3B76CQ55DLB MUOCL3RYQ30CU/>

[11] 차상욱, “인공지능 창작물의 저작권법상 보호 쟁점에 대한 개정방안에 관한 연구”, 계간 저작권 통권 제129호, 한국저작권위원회, pp.5-69, 2020.

[12] 박설민, “초보자도 5초만에 작곡...음악공부한 AI의 힘”, The AI, 2022. 12. 04, <https://www.newstheai.com/news/articleView.html?idxno=3600>

[13] 최재원, “인공지능 창작물에 대한 저작권의 주체”, 문화미디어엔터테인먼트법 제11권 제1호, 중앙대학교 법학연구소 문화미디어엔터테인먼트법센터, pp.115-138, 2017.1.

SNS 사용 증가로 인한 심리적 문제점과 해결 방안: 청년 세대를 중심으로

목차

1. 서론
 2. SNS 사용 증가 현황과 배경
 - 2.1. SNS 사용 증가 현황
 - 2.2. SNS 사용 증가 배경
 3. SNS 사용으로 인한 부정적 영향/문제점
 - 3.1. 외적
 - 3.1.1. 자기과시와 플렉스
 - 3.1.2. 외모지상주의 심화
 - 3.2. 내적(심리적)
 - 3.2.1. 중독
 - 3.2.2. 피로감
 - 3.2.3. 현실과의 단절감
 4. SNS 사용에 관한 조사 결과 및 논의
 - 4.1. 조사 결과
 - 4.2. 논의
 5. 결론
- 참고 문헌

1. 서론

1.1. 연구 목적 및 의의

우리는 디지털 시대에 살고 있다. 오프라인 즉, 현실에서 사람들을 만나야만 상호작용을 할 수 있던 과거와는 달리, 컴퓨터 기술 발전과 문화 발전, 그리고 인식의 변화 등으로 인해 온라인에서 전세계에 있는 새로운 사람들을 만나고 다양한 경험들을 개방적으로 공유하는 것이 당연해졌다. 이러한 수단으로서 발전된 온라인 서비스 플랫폼인 SNS(Social Networking Service)는 우리 삶에 많은 것들을 가능하게 해 주었다. 코로나 19를 겪으면서 집에서 즐길 수 있는 SNS의 사용은 월등히 늘어났다. 하지만 SNS의 과도한 사용은 자아존중감과 안녕감, 현실 교우관계 및 자신의 정체성 형성에 부정적 영향[1]을 미치고 있다. KISDI STAT Report의 '2023년 한국미디어패널조사 주요 결과'에서 알아본 2023년 자주 이용하는 SNS는 인스타그램(48.6%)이었다. 이에 본 연구자는 이러한 인스타그램의 성장세에 관심을 가지고, 그 발전이 가지고 있는 문제점을 보완하여, 사람들에게 보다 좋은 방향의 발전으로 이루어지게 하기 위한 방안을 모색하고자 한다. 따라서 연구는 인스타그램(instagram)이라는 소셜 미디어 플랫폼을 중점으로 다룰 것이다.

이 보고서에서는 SNS가 젊은 세대들에게 미치는 부정적인 심리 영향에 대해 파악하고 이러한 문제를 해결할 방안을 모색하기 위해 2장에서 SNS 사용 증가 현황과 배경에 대해 제시하고, 3장에서 SNS 사용으로 인한 부정적 영향과 문제점들을 외적 측면과 내적(심리적) 측면으로 나누어 설명한다. 이후 4장에서 앞서 제시된 SNS의 문제점과 진행된 설문조사 결과를 정리한다. 그리고 설문 결과를 고려하여 인스타그램

운영 시스템에서 해결 방안을 찾아 논의하고자 한다.

본 연구는 인스타그램 문제점의 보완만 다뤘지만, 다른 SNS 플랫폼을 포함한 모든 SNS가 우리를 불안하게 하고, 시간과 감정을 앗아가는 나쁜 존재에서 세상과 '나'를 이어주는 긍정적인 존재로 인식되도록 변화를 주는 것, 이를 통해 SNS가 좋은 방향의 발전으로 이루어지게 돕는 것에 의의가 있다.

1.2. 연구 방법

이를 위해 연구를 진행하기 앞서, 인스타그램으로 인한 문제 해결책을 제시하기 위해 '질문지법'을 활용하여 상명대학교 학생 42명을 대상으로 청년 세대 사용률이 높은 소셜 미디어 플랫폼인 '인스타그램(instagram)' 사용을 중심으로 전자 설문조사를 시행했다. 본 설문조사는 2024년 5월 26일부터 6월 2일 까지 '에브리타임'이라는 대학생 커뮤니티에서 네이버 폼을 통한 온라인 설문조사를 진행했다. <표 1>은 설문조사 질문을 3가지 측면으로 나누어 정리한 표이다.

'인스타그램'을 가장 많이 사용하는 청년 세대에 해당하는, 그 중에서도 대학생 커뮤니티, '에브리타임'을 통해 자료 수집이 용이하기에 '우리학교 학생들'을 대상으로 선정하게 되었다. 해당 설문조사를 통해 청년 세대의 인스타그램 이용 실태와 내적·외적 문제점을 해결하기 위한 해결 방안에 대한 그들의 이야기를 들어보고자 하였다.

	3가지 측면	세부 질문
설문조사 질문	인스타그램 활용도	- 하루 동안 인스타그램을 얼마나 오래 사용하나요? - 인스타그램으로 인해 부정적인 심리(상대적 박탈감, 불안, 우울, 열등감 등)를 겪은 경험이 있는가?
	인스타그램 문제 인식	- 가장 해결이 필요한 인스타그램 문제는 무엇인가? (복수선택 2가지)
	인스타그램 사용으로 인한 심리 문제 해결 방안	- 인스타그램으로 인한 심리적 문제(ex. sns중독, sns피로감, 현실 단절 등) 해결을 위해 개선이 필요하다고 생각하는 인스타그램의 기능은 무엇인가? (복수선택 2가지) - 4에서 선택한 기능의 어떤 점을 개선하고 싶은지 간단히 적어주세요.

<표 1> 설문조사 질문 표

2. SNS 사용 증가 현황과 배경

2.1. SNS 사용 증가 현황

소셜 네트워킹 서비스(social networking service), SNS는 사용자들이 인터넷을 이용하여 소셜 네트워크를 형성하고 정보를 공유하거나 인맥을 확대하는 등 상호작용하는 온라인 플랫폼을 의미한다. SNS는 1990년대 말 Six Degrees를 포함한 최초의 SNS들로부터 시작하여 Friendster와 페이스북, 트위터 등을 거쳐 2010년대부터는 스마트폰이 보급되면서 모바일에서의 활용 또한 늘어났다.[2] 그리고 현재, 인스타그램, 핀터레스트, 틱톡 등 다양한 SNS가 서로 삶을 공유하는 이미지와 비디오를 생산하고 공유하는 데에 그치지 않고 광고와 마케팅 등 다양한 분야에서 활용되고 있다. 소셜 미디어가 보급된 지 30년 정도밖에 되지 않았지만 2024년 현재 전 세계 인구의 약 59.3%인 약 51억 6천만 명의 SNS 사용자들이 있다.[3] 그리고 우리나라 또한 인구의 93.4%가 SNS를 적극적으로 사용하여 아랍 에미리트와 사우디아라비아의 뒤를 이어 세계 3위의 소셜 미디어 보급률을 보였다.[4] 우리나라는 그중 젊은 세대 흔히 MZ세대의 이용률이 도드라졌다.



<사진 1> 세대별 미디어서비스 이용률-SNS 이용시간 캡처

(단위: 개, 시:분, %) 정보통신정책연구원, 2023

<사진 2> 세대별 미디어서비스 이용률-SNS 이용률 캡처

(단위: 개, 시:분, %) 정보통신정책연구원, 2023

<사진 1>과 <사진 2>는 2023년 KISDI STAR Report에서 발행한 'MZ세대의 미디어이용 특징'에 활용된 자료로 2022년 한국미디어패널조사 자료를 활용하여 분석되었다. 위 자료들을 통해 베이비붐세대와 X세대 보다 밀레니얼, 특히 Z세대 SNS 이용률이 월등히 높게 나타났음을 알 수 있다.



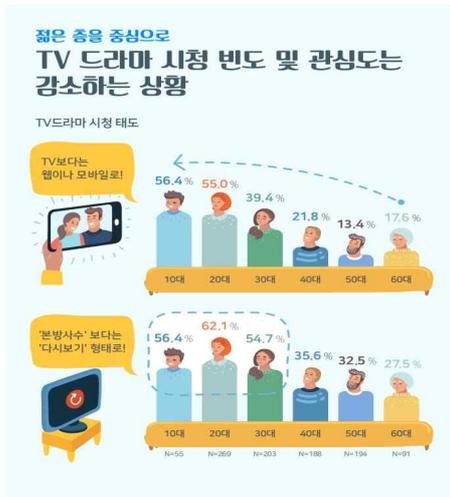
<사진 3> SNS 이용률 추이 캡처 (단위: %)

아래의 <사진 3>은 '2023년 한국미디어패널조사 주요 결과'에서 2023년 자주 이용하는 SNS의 이용률을 플랫폼 별 막대그래프로 정리한 것이다. 가장 최근인 2023년에 자주 이용하는 SNS는 인스타그램으로 48.6%로 전년 대비 7.2% 증가하여 가장 높게 나타났다.[5] <사진 3>에 따르면 인스타그램은 2014년 서비스를 시작한 이래로 코로나 19 시기부터 급격한 상승세를 보였다. 이는 유지 또는 하락세를 보이는 다른 플랫폼들과 비교되는 형세이다. 또한, 본 보고서에서 진행한 설문조사 또한 하루 동안 인스타그램 사용시간에 대한 질문에 대부분이 0~3시간을 선택했으며, 전체 응답자의 평균 이용시간은 2.1시간이었다. 이에 본 연구는 이러한 인스타그램의 급격한 성장세에 관심을 가지고, 그 발전이 가지고 있는 안 좋은 점을 보완하여 사람들에게 보다 좋은 방향으로 이루어지게 하기 위한 방안을 모색하고자 한다.

2.2. SNS 사용 증가 배경

SNS 사용이 증가하게 된 배경으로는 먼저 스마트폰의 대중화를 말할 수 있다. 스마트폰은 지난 20년간 우리 일상에 이전에는 없었던 경험과 편리함을 제공했다. 최초의 스마트폰인 IMB사의 '사이먼'은 무게도 나가는 데다가 휴대성도 좋지 않았다. 하지만 14년 후 애플의 '아이폰'이 등장했다. 전화 기능뿐만 아니라 이메일 게임 등 다양한 기능을 가지고 있던 아이폰은 '혁신'으로 인식된다. 이후 스마트폰은 우리 삶의 대부분을 차지하게 되었다. 메시지, 뉴스, 배달, 쇼핑 등. 우리 삶에 가장 도움을 주고 있다고 해도 과언이 아니다.[6]

두 번째는 스낵 콘텐츠의 등장이다. '스낵컬처(Snack Culture)', '과자(Snack)'와 '문화(Culture)'의 합성어로, 과자를 먹듯 짧은 시간 안에 간단하고 쉽게 콘텐츠와 문화 생활을 즐기는 트렌드를 일컫는 말이다.[7] 2010년을 전후해 스마트 기기가 대중화되면서 이를 활용해 웹이나 영상 콘텐츠를 즐기는 방식이 등장했으며 온라인상에서 인기를 끌던 웹툰이 10분 미만의 모바일 영화로 제작되거나 6부작 모바일 영화가 만들어지고 있다.[8] <사진 4>와 <사진 5>는 시장조사전문기업 엠브레인 트렌드모니터가 평소 드라마를 시청하는 전국 만 16~64세 남녀 1000명을 대상으로 TV드라마 시청 및 '웹드라마'관련 설문조사를 실시한 결과, 여가생활 및 TV시청환경의 변화와 함께 TV드라마의 인기가 예전만 못한 가운데, 최근 젊은 세대를 중심으로 짧은 드라마 '클립 영상'과 '웹드라마'를 선호하는 경향이 큰 것으로 조사되었다.[9] 이러한 스낵 문화는 대표적으로 웹툰, 웹드라마, 숏폼 등이 있으며 유튜브, 트위터, 인스타그램과 같은 SNS 플랫폼에서 사용된다. 자투리 시간에도 SNS를 사용하는 상황이 늘어난 것이다.



<사진 4> TV 드라마 시청 빈도 및 관심도는 감소하는 상황 캡처- 엠브레인 트렌드모니터 (2019)

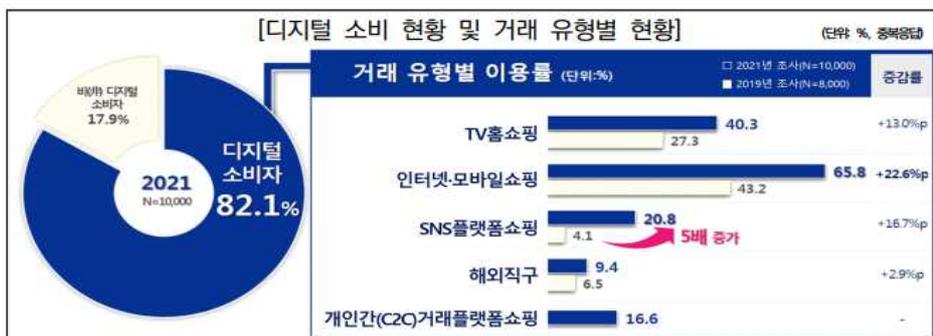
<사진 5> 하이라이트, 명장면을 모은 '클립영상'이 인기 캡처- 엠브레인 트렌드모니터 (2019)

마지막으로 코로나 19로 인한 디지털 소비의 증가가 있다. 한국소비자원이 발표한 '2021 한국의 소비생활 지표'에 따르면 <사진 4>와 같이 우리나라 사람들의 디지털 소비는 코로나 19 이후로 2배 가량 늘어났다. 그리고 <사진 5>에서 'SNS 플랫폼 쇼핑'이 2019년 4% 수준에서 2021년 21%로 5.3배나 증가한 것을 볼 수 있다.[10]

[그림] 소비 유형 변화(2019 vs 2021)



<사진 4> 소비 유형 변화(2019 vs 2021)- 한국소비자원, '2021 소비생활지표조사결과', 2021. 11. 09



<사진 5> 디지털 소비현황 및 거래 유형별 현황- 한국소비자원,

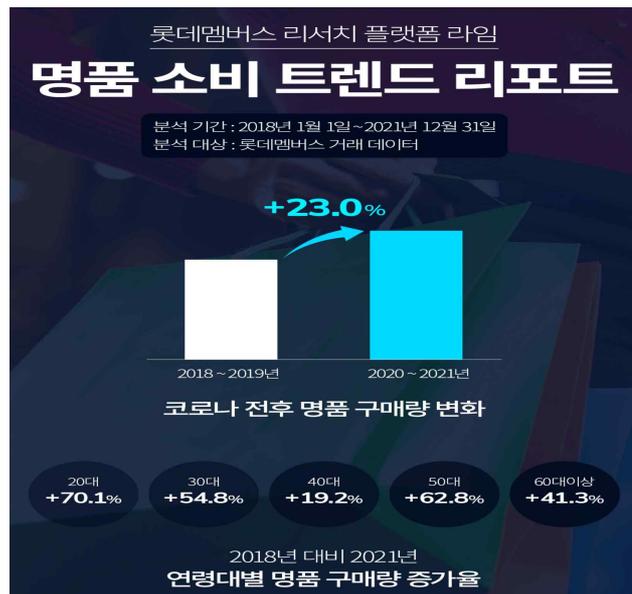
3. SNS 사용으로 인한 부정적 영향/문제점

3.1. 외적

우리나라는 2019년 코로나 19로 인해 지인들을 마음 놓고 만나지도 못하고, 해외여행이 불가능해져 실내에 틀어박혀 밖으로 마음껏 나가지 못하는 상황 속에서 사람들과 소통하기 위한 수단으로 SNS를 골랐다. 특히 인스타그램이라는 새로운 플랫폼은 당시 답답해했던 사람들에게 숨통을 트여 주었고 곧바로 인기 있는 소통의 장이 되었다. 하지만, 인스타그램은 우리에게 부정적인 영향을 미치고 있다. 다음은 인스타그램의 영향으로 나타난 문화·현상과 같은 외적 측면의 문제점이다.

3.1.1. 자기과시와 플렉스 문화

이후 코로나 19 사태가 잠잠해졌지만, 사태는 더욱 심해졌다. 사람들은 아침에 눈을 뜨면 인스타그램을 켜 릴스를 보고, 잠들기 전까지도 스토리를 올리고 친구와 DM을 주고받는다. 바이러스가 걷힌 평범한 일상이 드러나자 코로나 시대에 묻힌 문제들이 수면 위로 떠오르기 시작했다. 남들에게 자신이 더욱 잘 사는 모습을 보여주기 위해 특히 소비 문화에 있어서 명품, ‘플렉스’와 관련된 과시소비가 크게 유행했다. 롯데멤버스(대표이사 전형식)가 ‘라임 (Lime) 명품 소비 트렌드 리포트’를 발간했다.[11] <사진 6>에 따르면 2021년 롯데멤버스 빅데이터는 2020~2021년 명품 매출이 2018~2019년 대비 23% 증가했다고 밝혔다. 김근수 롯데멤버스 데이터사업부문장은 “코로나 19 사태가 장기화되면서 보복소비가 늘고, MZ 세대 플렉스 트렌드 등 영향으로 명품시장 호황이 이어지고 있다.”며 “2030 세대뿐 아니라 구매력 높은 중장년층의 명품 소비도 눈에 띄게 증가했으며, 구매 채널도 온·오프라인을 넘나들며 다각화되고 있다.”고 설명했다.[12]



<사진 6> 롯데멤버스 리서치 플랫폼 라임 명품 소비 트렌드 리포트
- 라임 소식지(2022. 03.10)

인스타그램은 텍스트가 먼저 눈에 보이는 페이스북과 달리 이미지 중심적인, 사진과 동영상이 중심인 소셜 미디어 플랫폼이다. 우리가 누군가를 팔로우하거나 릴스를 내리고 좋아요를 누르는 것만으로도 알고리즘에 의해 게시물들이 추천되어 본의 아니게 자극적인 게시물에 계속 노출된다. 그리고 ‘밴드웨건 효과(Bandwagon effect, 정보 편승 효과)’를 일으켜 과시소비 트렌드에 편승시킨다. 다양한 소비 형태를 공유함으로써 자신의 부나 여유를 보여주어 이를 자기표현수단으로 이용하는 ‘플렉스 문화’는 이제 무시할 수 없을 정도의 커다란 소비 흐름이 되었다. 우리는 올바른 소비를 위해 노력할 필요가 있다.

3.1.2. 외모지상주의 심화

밀레니엄세대를 포함한 청년 세대들은 특히 인스타그램 활동에 적극적이다. 새로운 인맥 형성 가능성을 중심으로 도입된 SNS는 그 속에서도 변화를 맞이하고 있었다. 바로 인맥 형성보다는 관심사와 콘텐츠를 중심으로 재편되고 있다는 것이다. 우리 삶에 완전히 녹아들어 라이프스타일을 변화시킨 SNS는 사람의 사회성본능, 즉 사람들과 연결되고 싶은 본능을 자극하기도 한다. 외모에 관심이 많은 청년 세대들에게 게시물을 통해 보여지는 신체, 얼굴상을 미의 기준으로 삼고 외모와 신체를 그들처럼 가꾸고 싶다는 욕구를 불러일으킨다. 피부과 전문의이자 정신과 의사이기도 한 에이미 웨슬러(Amy Wechsler) 박사는 "필터는 사람들의 인간적인 모습을 없애버려요"라고 설명한다. "저를 찾아오는 환자들 중에 간혹 SNS 속 모습처럼 비현실적인 얼굴을 만들어달라고 요구하는 이들이 있어요. 심지어 모공을 아예 없애달라고 하기도 하는데, 이는 의학적으로 불가능하죠." [13] 이는 자기과시가 트렌드가 되어버린 인스타그램을 포함한 SNS에서 '예쁘고 행복하고 여유롭게 보일 것'이라는 일종의 강박감을 보여준다. 자신과 그들의 외모를 끊임없이 비교하고 그들처럼 예뻐짐으로써 그들과 연결되기를 바란다.

이러한 현상에 자신의 모습을 원하는데로 바꿀수 있게 하는 포토샵 소프트웨어나 셀카 보정·필터 기능이 인기를 끌고 있다. 그저 터치 몇 번으로 얼굴형을 아이돌처럼, 체형을 모델처럼, 피부를 배우처럼 매끈하게 바꾼다. 아름다워 보이기 위해서. 겉보기엔 예뻐 보일지도 모르지만, 릴스(reels)를 넘기다 보면 님은 사람들이 아주 많다. 너도나도 '사회적·트렌드적 미의 기준'에 자신을 지우고 얼굴을 끼워 맞추는 것이다. 이는 기괴해 보이기까지 한다. 또한, 그들은 사실 인스타그램에 등장하는 사진들이 '실제' 모습이 아니라는 것을 알고 있다. 그럼에도 그들은 끊임없이 강박감을 가지고 외모에 집착하는 이유는 무엇일까? "청소년 중 85~95%는 여드름이 나요. 하지만 많은 아이들이 자신의 피부가 최악이라고 여기곤 해요. 온라인에서 공감대를 형성할 수 있는 그룹을 찾거나, 유명인이 여드름이 난 채로 꾸밈없이 행동하는 모습을 본다면 혼자자 아니라는 생각이 들며 안도감이 찾아오죠." 웨슬러 박사는 말한다. [14]



<사진 7> Mik Zazon이 찍은 셀카 (Image: mikzazon/Instagram)

**<사진 8> 배를 면도한 사실을 찍어 올려 4만 개 이상의 좋아요를 받은 Mik
(Image: mikzazon/instagram)**

유명 인플루언서인 Mik Zazon은 외모에 대한 대화에서 정신건강에 이르기까지 수많은 사람들이 직면하는 문제들의 현실을 조명한다. 그녀는 인스타그램을 이용하여 자연스러운 몸에 대해 솔직하게 요점을 말한다. 정직하고 진정성 있는 그녀의 모습에 반한 팔로워는 94만명 이상이다. 이처럼 이제는 외모지상주의로 인해 잃어버린 건강한 자신만의 개성을 되찾을 방법을 모색해야 할 것이다.

3.2. 내적(심리적)

인스타그램에서는 이러한 문제 현상들이 일어나고 있으며 이는 사용자인 젊은 세대들의 심리에도 부정적인 영향을 끼친다. 본 보고서의 설문조사에서도 '인스타그램(instagram)'으로 인해 부정적인 심리(상대적 박탈감, 불안, 우울, 열등감 등)를 겪은 경험이 있나요?'라는 질문에 50%가 'yes'라고 응답했다. 다음은 인스타그램을 중심으로 SNS의 내적(심리적) 문제 2가지(SNS 중독, SNS 피로감)를 제시하고 그 원인을 분석할 것이다.

3.2.1. SNS 중독

SNS중독이란 SNS로 인한 부정적 결과를 인지하고 있음에도 불구하고 일상을 SNS 업로드용으로 보내거나, SNS를 수시로 체크하고 그렇지 못하면 불안해지는 등 이를 과도하게 의존하는, 그로 인해 다른 일상 생활에 문제가 생기는 행동 중독 상태를 일컫는다. 그 원인들은 다음과 같다.

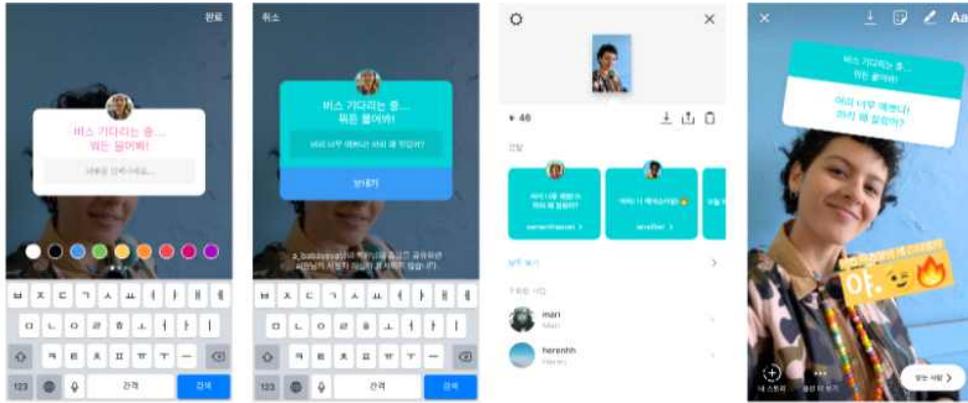
1) 릴스(Reels)

SNS중독에는 심리적·사회적 요인이 복합적으로 존재하는데 나는 그를 일으키는 요인 중 하나로 인스타그램의 숏폼 콘텐츠인 릴스(reels)에 사용되는 무한 스크롤(infinite scroll)기능이라고 생각한다. 무한 스크롤이란, 웹사이트나 앱에서 사용되는 스크롤링 기술로, 사용자가 웹페이지를 스크롤하면 새로운 콘텐츠가 자동으로 로드되는 기능을 말한다. 무한 스크롤은 페이스북, 인스타그램, 트위터, 유튜브, 뉴스 웹사이트 등에서 많이 사용되고 있다. 이 기능은 사용자들이 직접 검색하지 않아도 빠른 로딩 속도와 함께 끊임없이 새로운 게시물들을 볼 수 있게 해주고 사용자들의 지루함을 해소시켜준다. 앞서 말했듯 숏폼 콘텐츠 릴스에 사용되므로 버스를 기다리거나 아침에 일어나서 잠을 깬 때 잠깐 보기에 좋다. 또한 페이지를 계속 스크롤하여 탐색하는 방법 때문에 다양한 콘텐츠들에 빠른 템포로 노출되어 질리지 않는다. 이는 사용자가 릴스에 머무르는 시간을 증가시켜준다. 하지만 이는 사용자들이 계속해서 시간을 소비하게 만들고 결국 인스타그램 중독 문제를 야기할 수 있다.

2) 스토리

인스타그램의 '스토리'는 인스타그램 홈 화면에서 맨 위쪽에 있는 자신의 프로필 사진을 클릭하면 생성할 수 있는 사진이나 60초의 짧은 영상이다. "미국의 스냅이라는 회사에서 서비스 중인 모바일 메신저 '스냅챗'의 보낸 메시지가 확인 후 24시간 안에 사라진다는 독특한 시스템[15]"을 본떠 만들어 피드와 달리 24시간 동안만 보이고 사라지는 콘텐츠이다. 친구가 발행한 스토리를 보고 바로 대화를 할 수도 있다. 스토리에서는 24시간이라는 제한시간과 더불어, 누가 내 스토리를 시청했는지 확인할 수 있기 때문에 사용자들은 비교적 솔직한 스토리를 올리기도 한다. 이는 '좋아요'기능과 마찬가지로 예측 불가능성으로 인한 재

미가 올라가 종일 스토리를 확인하고 싶은 충동을 만든다. 또한 <사진 9> 2018년 스토리에 친구들 간 친목도모를 위해 도입된 '질문 스티커' 기능은 스토리에 배치된 스티커를 시청자(친구)가 눌러서 질문하거나 응답하는 또 그곳에 대답할 수 있는 기능이다. 이는 이전보다 더 오래 인스타그램에 머무르게 한다.



<사진 9> 스토리 '질문 스티커' 기능- 질문 스티커 도입

3) 좋아요

자신이 공유한 일상이 타인에게 얼마나 관심을 받을지에 흥미를 가지고 있는 사람들이 분명 있을 것이다. 이를 수치화 할 수 있는 대표적인 척도가 '좋아요' 기능이다. 우린 마치 유튜브에서 영상을 올리고 조회수가 많이 나오기를, 구독자가 많이 늘어나기를, 유튜브 알고리즘을 타고 내 영상이 널리 퍼지기를 바라는 것처럼 인스타그램에서도 포스팅을 할 때마다 일종의 '도박'을 하게 된다. 내 게시물을 많은 사람들이 관심 갖고 공유하고 좋아요를 눌러주기를 원한다. 물론 결과는 알 수 없다. 이 '예측 불가능성'은 자꾸만 우리에게 앱을 켜고 확인하도록 주의를 끈다. 이는 결국 일상활동에도 영향이 미칠 것이고 SNS 중독으로 이어질 것이다.

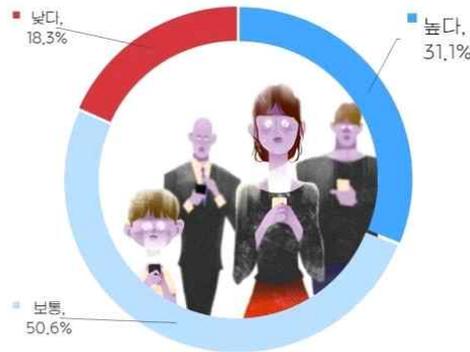
3.2.2. SNS 피로감

SNS 피로감은 2000년대 후반부터 언론을 통해 사용되기 시작했으며[16] 아직까지 한 가지 정의로 통일되고 있지는 않지만 'SNS를 이용하며 느끼는 스트레스와 피로감을 느끼는 것'이라는 공통적인 의미를 담고 있다.[17] 2018년 잡코리아와 알바몬이 진행한 성인남녀의 눈 피로도 관련 조사에서 <사진 10>과 같이 나타났다. 3명 중 1명인 31.1%가 SNS를 이용하며 느끼는 피로도가 높다고 하여 눈길을 끌었다. 이들은 39.6%가 소셜 블랙아웃을 시도했다고 답변했는데, 그 이유는 '일정, 사진 등 개인정보 노출(40.7%)'과 '타인의 게시물을 보며 상대적 박탈감을 느껴서(35%)', '광고 등 필요없는 정보가 너무 많아서(31.9%)', '직장 동료 등 원하지 않는 SNS 인맥이 생겨서(23.4%)' 등으로 다양했다. (*복수응답)[18]

이처럼 SNS 피로감은 관계부담, 정보 과부하, 프라이버시 걱정 등 여러 요인이 있지만, 본 보고서에서는 상대적 박탈감을 중심으로 SNS 피로감을 일으키는 심리를 알아보고자 한다. 상대적 박탈감(Relative Deprivation)은 다른 대상과 비교하여 권리나 자격 등 당연히 자신에게 있어야 할 어떤 것을 빼앗긴 듯한 느낌을 말한다.[19] 하지만 여기서 중요한 것은 자신은 실제로 잃은 것이 없지만, 다른 대상이 보다 많은 것을 가지고 있을 때, 상대적으로 자신이 무엇을 잃은 듯한 기분을 느끼는 것이다.

성인남녀 3명 중 1명, SNS 이용 피로도 높다

* SNS 이용 경험 있는 성인남녀 1,039명 설문 결과, 자료제공: 잡코리아×알바몬



JOBKOREA × albamon

<사진 10> <SNS 이용 현황> 설문조사 결과
'성인남녀들이 SNS를 이용하며 느끼는 피로도'

1) 사회비교이론(Social Comparison Theory)

결국 상대적 박탈감은 남들과 자신을 비교하면서 일어나게 되는데 미국의 사회 심리학자인 레온 페스팅거(Leon Festinger)가 1945년 최초로 제시한 '사회비교이론(Social Comparison Theory)'은 다른 사람들과 관련하여 우리 자신을 비교하고 평가하는 경향성의 이유를 탐구한다. 이 이론은 사람들이 자신의 능력과 의견을 타인과 비교하려는 동기를 가지고 있다는 것을 전제로 하는데 일반적으로 사람들은 객관적이고 물리적인 기준을 두고 스스로를 비교하고 평가하는 것을 선호한다. 하지만 이러한 기준들이 평가가 발생하는 모든 상황에 존재하지는 않을 것이다. 그런 상황에 객관적 기준이 부재한 상황에서 의사 결정을 해야 할 때 '사회적 비교'가 발생하는 것이다.

'사회적 비교'에는 '상향 비교(Upward Comparison)'와 '하향 비교(Downward Comparison)', '유사 비교(Similarity Comparison)'가 있다. 상향 비교는 자신보다 더 뛰어난 집단과 비교하는 것을 의미한다. 동기부여와 성취를 증진하는 긍정적인 영향을 끼치기도 하지만 과도한 상향 비교는 낮은 자존감, 열등감, 불안감과 스트레스를 유발할 수 있기에 적절한 수준에서 이루어져야 한다. 하향 비교는 자신보다 덜 뛰어난 사람들과 비교하는 것으로 이를 통해 자아 평가를 높이고 긍정적인 자아 개념을 형성하는 데에 도움이 된다. 하지만 너무 과도한 하향 비교 또한 무관심이나 능력 저하를 초래할 수 있기에 적절한 수준에서 이루어져야 한다. 유사 비교는 자신과 비슷한 집단을 비교하는 것이다. 자신과 비슷한 사람들과의 성과 비교를 통해 자신의 능력과 성과를 더 현실적으로 파악할 수 있다.[20] 이를 통해 인스타그램으로 인한 상대적 박탈감은 '상향비교(Upward Comparison)'로 인해 일어남을 알 수 있다.

2) 상대적 박탈감 이론(Relative Deprivation Theory)

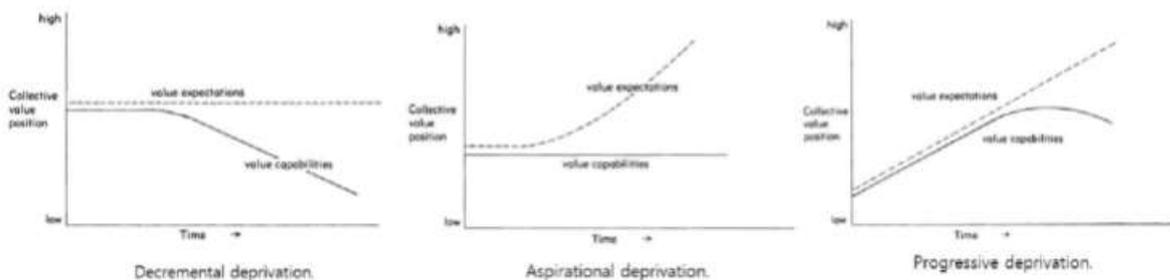
이와 관련한 이론을 통해 다시 상대적 박탈감에 대해 소개하자면, 상대적 박탈(Relative Deprivation)은 준거집단과 비교하여 자신이 바라는 것에 대한 불이익 혹은 박탈되었다고 느끼는 감정이나 기대가치와 능력가치 간의 불일치에 대한 행위자의 인식으로 정의된다. '좌절 공격 이론(Frustration-Aggression Theory)'라고도 불리는 이 이론은 '가치기대와 가치능력간의 차이' 즉, '하려고 하는 것(should)와 하고있는 것(is) 사이의 불일치'에 대한 인식을 기준으로 한다. 그리고 그 인식은 분노 또는 고통을 일으킬 수 있

다.

$$RD = \frac{Ve - Vc}{Ve}$$

<사진 11> 테드 로버트 거어 (Ted Robert Gurr)의 상대적 박탈감 공식

<사진 11>은 테드 로버트 거어 (Ted Robert Gurr)를 통해 논의된 그의 주장을 식으로 나타낸 것이다. RD는 상대적 박탈, Ve와 Vc는 가치기대(value expectations)와 가치능력(value capabilities)를 말한다. 이는 즉, 상대적 박탈감은 가치기대와 가치능력간의 차이가 클수록 높게 나타나는 것이며, 개인이 당연한 자신의 권리라고 생각하는 가치를 획득할 수 없을 때 경험하는 감정이라고 할 수 있다.[21]



<사진 12> 왼쪽- 점감적 박탈감, 가운데- 열망적 박탈감, 오른쪽- 점진적 박탈감

상대적 박탈감을 초래하는 유형은 점감적 박탈감(decremental deprivation), 열망적 박탈감(aspirational deprivation), 점진적 박탈감(progressive deprivation) 등 세 가지 모델로 나눌 수 있다. <사진 12>에서 점감적 박탈은 가치기대가 상대적으로 일정하게 유지되지만 가치능력이 저하될 때 발생하고 열망적 박탈은 가치능력이 일정한 반면 가치기대가 상승할 때 발생한다. 그리고 점진적 박탈은 가치기대의 상승세 유지를 기대하고 있으나 가치능력이 감소하고 있다고 인지했을 때 나타나는 박탈감이다.[22] 이를 통해, 간단히 인스타그램의 사용으로 예시를 들어보자면, 점감적 박탈은 평소에 팔로워도 많았고 좋아요도 많이 받았지만, 게시물 소재가 떨어져 팔로워가 떨어지고 좋아요 수도 적어지는 경우에 나타나는 감정이라고 볼 수 있겠다. 열망적 박탈은 같이 인스타그램을 시작하여 비슷한 팔로워 수를 보유했던 친구들이 갑자기 팔로워가 늘어나자, 친구들의 팔로워가 늘어나는데 비해 자신의 팔로워는 그대로인 상태에서, 본인의 팔로워 수가 떨어진 것이 아님에도 느끼는 부정적 감정이 될 수 있겠다. 점진적 박탈감은 친구와 같이 인스타그램을 시작하여 비슷한 속도로 계정을 키워왔는데 어느 순간 내 계정의 성장세가 떨어졌을 때 나타나는 감정이다. 이러한 상대적 박탈감들은 결국 사용자가 SNS에 피로함을 느끼고 SNS를 떠나게 만든다.

3.2.3. 현실과의 단절감

코로나 19 팬데믹을 겪으면서 SNS는 집 안에 고립된 사람들에게 소통의 창이 되어주었다. 서로 직접 만나지 않고서도 사람끼리의 연결고리가 생긴 것이다. 하지만, 일각에선 소통 도구인 SNS를 자주 사용할수록 사회적 고립감이나 우울감이 커진다는 역설적인 주장을 한다. 실제로 미국 피츠버그대학교 연구팀이 19~32세의 젊은 성인 1800명을 대상으로 조사한 결과, SNS를 하루에 2시간 이상 사용하는 사람은 30분 가량 이용하는 사람보다 사회적으로 고립돼 있다고 느낄 가능성이 2배나 높았다. 일주일에 약 58회 접속하는 사람은 9번 미만 접속하는 사람보다 3배 이상 사회적 고립감을 느낀다고 답했다.[23]

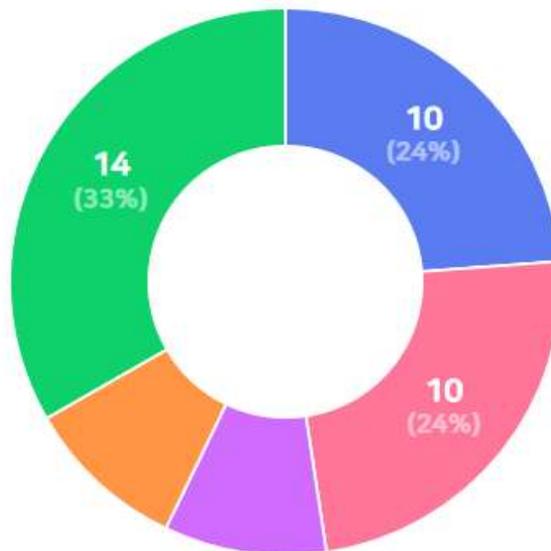
외적 문제에서 언급했듯이, 인스타그램을 이용하는 많은 청년세대는 자기과시를 위해 과소비를 하고, 보정을 통해 왜곡된 현실을 진짜인 것 마냥 업로드한다. 이는 보는 사람으로 하여금 비현실적인 기대감을 불러일으킨다. 인스타그램 속 세상과 현실과의 괴리감이 일어나 사용자가 현실을 왜곡된 시각으로 바라보게 하여 낮은 자존감을 유발할 수 있다. 또한 스마트폰 보급이 보편화된 요즘에는 사용자가 오프라인 대면 모임에 참여하는 것보다 온라인에서 더 많은 시간을 보내기 때문에 사회적 고립으로 이어질 수 있다. 이는 SNS를 통한 소통이 현실소통보다 더 편하기 때문에 SNS 사용이 늘어날수록 대면 인간관계가 줄어들 수도 있다.

반대로 게시물을 올리는 입장이라면, SNS에 올려진 나를 진짜 나라고 믿으면 믿을수록 현실의 나와 괴리는 점점 커진다. 결국, 화려한 SNS에서의 나와 상대적으로 비루한 현실을 비교하면서 우울증에 빠진다. 이것이 심해지면 비루한 현실을 외면하고 SNS의 화려한 나에게 중독되는 것을 선택한다. 실제 자신보다 자신의 SNS 아바타를 키우는 데 초점을 맞추는 것이다.[24] 이는 소외감을 느끼는 경우 현실의 활동에서 이루어지는 관계보다 가상의 세계에서 더 많은 인맥을 맺으려 한다는 연구보고도 있다.[25] 현실 대인관계보다 온라인상의 대인관계에 집중하면서 현실에서 도피하고 연결을 끊어버린다.

4. SNS 사용에 관한 조사 결과 및 논의

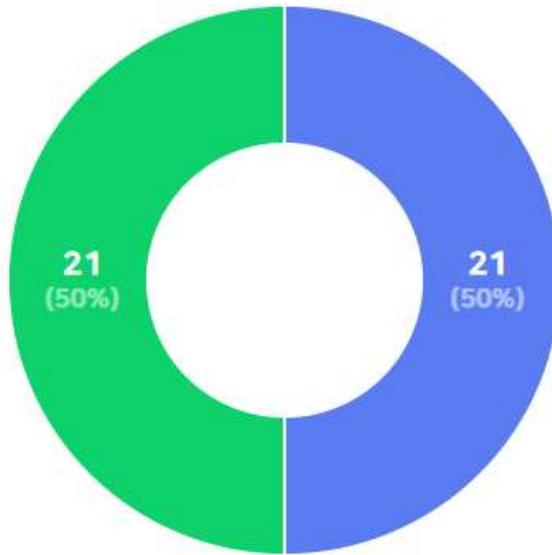
4.1. 조사 결과

다음은 상명대학교 학생 42명을 대상으로 진행한 설문조사 내용이다. 하지만 본 설문조사는 표본의 수가 적고, 나이, 지역, 성별 등의 측면에서 균일하지 않아, 모집단으로서 일반화시키는 것에는 어려움이 있다.



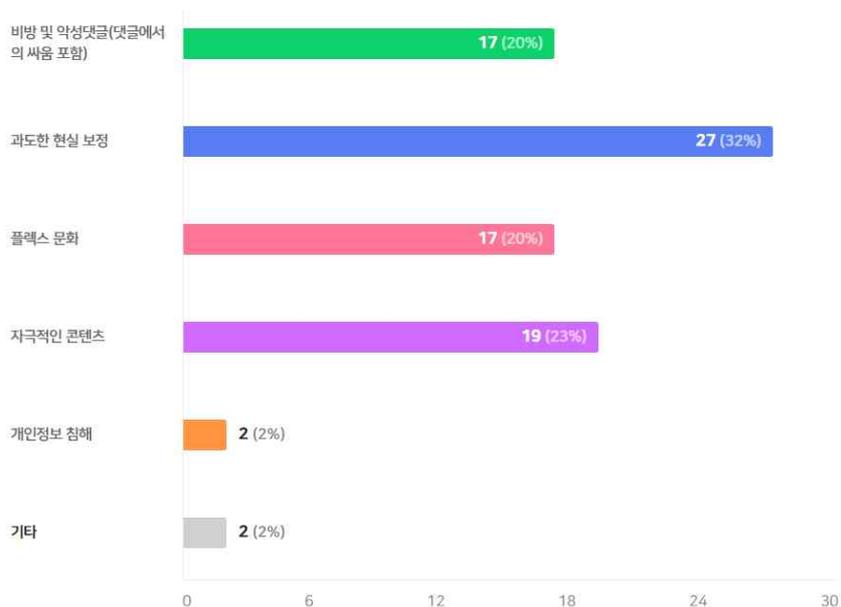
<사진 13> 설문조사 내용 1

<사진 13>의 '하루 동안 인스타그램(instagram)을 얼마나 오래 사용하나요?' 질문에 '1시간 미만'이 14명으로 33%를 차지했고, '1~2시간'과 '3~4시간'이 10명으로 24%를 각각 차지했다. 그 뒤를 이어 '3~4시간'과 '4시간 이상'이 4명으로 10%를 차지했다. 그리고 '사용하지 않음'은 0%로 나타났다. 거의 모든 청년 세대가 인스타그램(instagram)을 사용하고 있고 그 사용시간은 0~3시간에 밀집한 것으로 보인다. 항목별 최대시간을 기준으로 평균을 내면 2.1시간이 나온다.



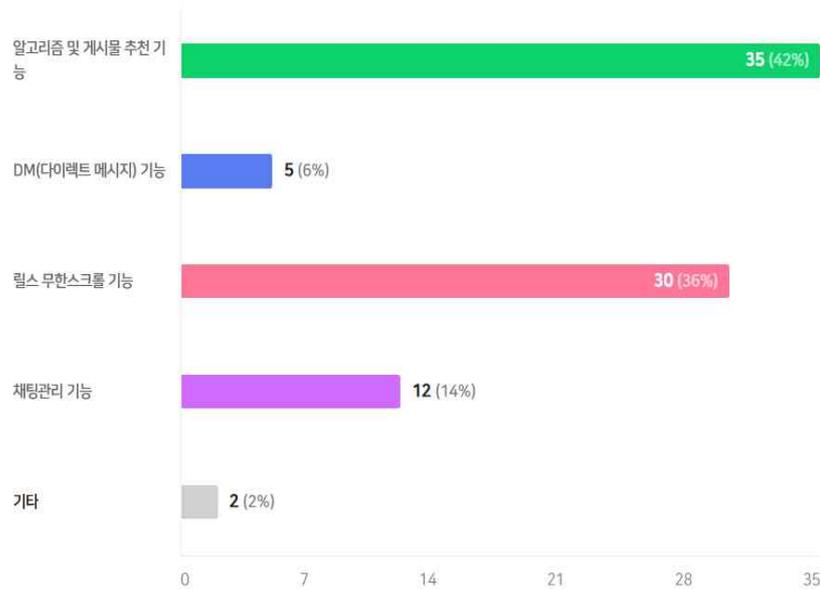
<사진 14> 설문조사 내용 2

<사진 14>의 '인스타그램(instagram)으로 인해 부정적인 심리(상대적 박탈감, 불안, 우울, 열등감 등)를 겪은 경험이 있나요?' 질문에 응답한 비율은 'yes'와 'no' 모두 21명으로 각각 50%를 차지했다. 청년세대의 2명 중 1명꼴로 인스타그램(instagram)으로 인한 부정적 심리를 겪고 있다는 것으로 나타났다.



<사진 15> 설문조사 내용 3

<사진 15>의 '인스타그램(instagram)'에서 가장 해결이 필요한 문제는 무엇인가? (복수선택 2가지) 질문에서 '과도한 현실 보정'에 응답한 인원은 27명으로 전체의 32%로 가장 높았고, '자극적인 콘텐츠'가 19명으로 23%에 해당했다. 이어서 '비방 및 악성 댓글(댓글에서의 싸움 포함)'과 '플렉스 문화' 항목에 각각 17명씩 20%를 차지했고, '개인정보 침해'와 '기타'는 2명이 2%씩 나타났다. 기타 의견으로는 '원치 않는 정보제공(계속 나오는 릴스(reels) 등)'과 '허위 및 날조 정보'를 작성하여 제출하였다.



<사진 16> 설문조사 내용 4

<사진 16>의 '인스타그램(instagram)'으로 인한 심리적 문제(SNS중독, SNS피로감, 현실 단절 등) 해결을 위해 개선이 필요하다고 생각하는 인스타그램의 기능은 무엇인가? (복수선택 2가지) 질문에서 '알고리즘 및 게시물 추천 기능'을 선택한 사람은 35명으로, 42%가 선택하여 가장 높았다. '릴스 무한스크롤 기능'은 30명으로 36%가 선택하여 2번째로 많았다. 그 다음으로 '채팅관리 기능'이 12명으로 14%를 차지했고, 'DM(다이렉트 메시지)기능'이 5명으로 6%, 기타 의견이 2명으로 2%를 차지했다. 기타로는 '공개된 팔로워·팔로잉 수'와 '인스타 없애기' 의견이 제출되었다.

5번째 질문은 '4번 문항에서 선택한 인스타그램(instagram) 기능의 어떤 점을 개선하고 싶은지 간단히 적어주세요.'라는 주관식 서술형 문항이다. 7명의 미응답자와 주어나 목적어를 생략하여 파악할 수 없는 의견 3개, 질문에 적절하지 않은 의견 2개를 제외하면 다음과 같이 나타났다. 먼저 '알고리즘 및 게시물 추천 기능'을 고른 8개의 답변들은 '친구들이 보낸 릴스도 알고리즘에 관여하여 본인의 알고리즘이 오염되는 점', '광고가 추천되는 것', '알고리즘 추천 기능으로 인해 벗어나지 못하는 것', '알고리즘을 확인하고 구체적으로 수정하거나 아예 꺼버리는 옵션 필요', '알고리즘 초기화 필요' 등의 의견이 있었다. 'DM(다이렉트 메시지) 기능'을 고른 1개 답변은 '부적절한 사진 전송 시 자체 검열 필요' 의견이 있었다. '릴스 무한스크롤 기능'을 고른 15개 답변들은 '선택한 릴스 이외의 것들도 보이는 것', '무한스크롤로 인한 중독 증세', '스크롤(시청) 횟수 제한 필요', '과도한 시간 소비' 등의 의견으로 가장 많은 의견이 제시되었다. '채팅관리 기능'을 고른 5개 답변들은 '채팅봇 도입 필요', '채팅 시간 설정 필요', 'AI를 이용한 관리 필요' 등의 의견이 있었다. 그 이외, 인스타그램 시스템 자체에 대한 기타 6개 의견으로는 '비공개 계정 금지 필요', '선정적 광고', '과대광고', '사용시간 경고 알림 필요' 등이 있었다. 항목별 답변의 개수로는 선택한 항목 중 하나만 선택하여 말한 경우, 여러 항목을 선택하여 의견을 낸 경우 등 응답자별 여러 변수가

있었기에 2개 중복선택으로 진행하여 의견이 총 84개가 나와야 하는 것과는 맞지 않았지만, 어느 의견이 가장 주목받았는지에 의의를 두기로 했다.

4.2. 논의

4.2.1. 설문조사 결과 분석

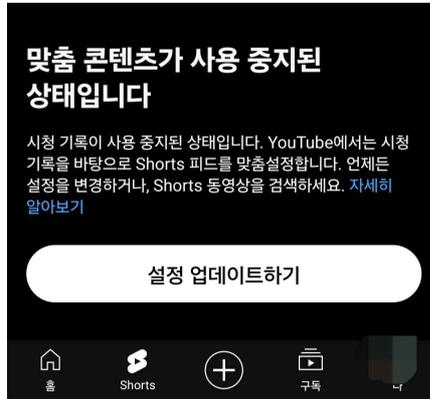
1번 질문을 통해 거의 모든 청년세대가 SNS를 이용하고 있으며 그 사용시간은 하루에 0~3시간으로 나타났다. 2번 질문을 통해 인스타그램을 사용하는 응답자들 사이 2명 중 1명이 인스타그램으로 인한 부정적인 심리를 겪은 경험이 있다는 결과가 나왔다. 3번 질문을 통해 인스타그램에서 가장 해결이 필요한 문제로는 과도한 현실 보정이었다. 하지만 비방 및 악성 댓글, 플렉스 문화, 자극적인 콘텐츠 또한 비슷하지만 높은 수치를 보여주었다. 4번 질문을 통해서 심리적 문제 해결을 위해 개선이 필요한 인스타그램의 기능으로는 알고리즘 및 게시물 추천기능과 릴스 무한스크롤 기능이였다. 5번째 질문에서는 개선 문제뿐 아니라 본의 아니게 개선 방안에 대한 의견도 많이 받게 되었다. 그중 가장 많이 언급된 문제('선택한 두 문제들 중 더 개선이 필요하다' 라고 해석하겠다.)는 릴스 무한스크롤 기능과 알고리즘 및 추천 기능이였다.

다음은 위 설문조사의 분석 결과를 바탕으로 먼저 릴스 무한스크롤 기능, 과도한 현실보정과 자극적 콘텐츠 문제에 대한 해결방안을 제시하고, 이후 전반적으로 언급된 채팅관리문제의 방안을 중점적으로 제안하고 그와 더불어 추가적인 해결안을 제시하였다.

4.1.2. 해결방안 제시

1) 무한스크롤 on/off 시스템 도입

무한스크롤(Infinite scroll) 기능은 사용자가 별도의 페이지 이동이나 번거로운 검색활동 없이 연속적으로 새로운 데이터에 접근할 수 있고 그를 통해 정보를 보다 빠르게 전달할 수 있다. 이러한 장점을 가지고 있어 여러 플랫폼에 특히 쇼츠나 릴스같은 숏폼 콘텐츠에 널리 채택되었다. 2장에도 언급된 과자를 먹듯 짧은 시간에 문화콘텐츠를 소비하여 장소와 시간에 구애받지 않고 짧은 자투리 시간에 간편하게 문화 시간을 즐길 수 있는 청년세대의 문화트렌드인 스낵 문화(Snack Culture)의 영향으로 숏폼 콘텐츠는 부상하고 있다. 그러나 이러한 콘텐츠는 짧고 임팩트 있는 영상이 많다보니, 중독성이 강하다는 역기능을 가지고 있다. 인스타그램의 관련 기능으로는 '피드에서 추천 게시물 잠시 숨기기' 기능으로 이는 게시물 추천이 30일동안 중단되는 기능으로 중간에 끌수도 있다. 하지만 광고는 계속하여 표시된다. 광고도 광고 위의 엑스표를 통해 지울 수 있지만 이를 일일이 해야하는 어려움과 더불어, 요즘은 광고를 받은 영상들이 제작되어 그저 릴스를 보는 것과 별반 차이가 없다. 이를 해결하기 위해 '릴스 무한스크롤 온오프' 기능을 설정 옵션에 따로 제공할 필요가 있다. 이 기능의 예시로 유튜브의 숏폼 콘텐츠인 '쇼츠(Shorts)'는 무한스크롤 기능을 끌 수 있다. '유튜브 시청 기록'은 사용자가 최근에 시청한 동영상을 찾을 수 있도록 하고 이후는 그와 관련된 맞춤 동영상이나 게시물이 표시된다. 만약 이 기능을 끈다면, 아래 <사진 17>과 같이 직접 클릭한 쇼츠 이외에는 볼 수 없도록 설정된다.



<사진 17> '유튜브 시청 기록' 중지 시 보이는 핸드폰 화면 캡처-
유튜브 쇼츠 무한스크롤 차단 방법

이러한 기능이 인스타그램에도 제공된다면, 필요한 정보와 관련되었다는 이유로 추천된 광범위한 정보의 바다에 빠져 허우적대지 않을 수 있다. 그러면, 필자가 위 기능으로 본 긍정적 효과와 같이 알고리즘 관리와 릴스 시청에 과도한 시간을 쏟을 필요도, 꼬리에 꼬리를 문 사용자의 취향을 반영한 쓸데없는 정보를 받아들일 필요도 없다. 쉽게 릴스 중독에서 벗어나는 것이다. 또한, 이를 통해 타인의 게시물을 보는 것이 줄어들어 그만큼 과도한 현실 보정에서도 벗어날 수 있다.

2) 알고리즘 관리 및 자체 검열 시스템

과도한 현실 보정이 문제가 된 이유는 사람들이 사회적 입맛에 맞게 선별된 완벽한 삶들에 노출되며 그것에 정상이라는 착각을 하고 있기 때문이다. 게다가 남들에게 보다 행복하게 살고 있는 자신을 보여주고 싶어하는 사람들에게 과도한 현실 보정 자체를 금지하는 것은 기준도 불분명할 뿐만 아니라 현실적으로 불가능하다. 이런 사실에 기반하여, 자극적인 콘텐츠나 원하지 않는 콘텐츠에 노출되어 왜곡된 현실을 보고 스트레스를 받는 청년들을 위해 현실적인 보완할 점이 필요하다는 것이다.

현재 인스타그램의 알고리즘 관리 방법은 사용자가 바꾼다기보다는 알고리즘을 사용자가 원하는 방향으로 유도하는 것과 같다. 이러한 방법에는 X표 아이콘을 탭하여 현재 추천 게시물 숨기는 것, 특정 계정의 게시물 추천을 비활성화 하는 것, 특정 단어로 추천 게시물을 필터링하는 것, 관심 표시한 게시물을 확인하기, 관심 없음 선택하기 등이 있다. 이러한 방법은 시간이 너무 오래 걸리는 것도 있지만, 남이 추천한 게시물로 인해 본인의 알고리즘이 오염된다면 관리를 한다고 해도 힘들 것이다. 이에 알고리즘에 포함될 활동을 관리할 수 있는 기능이 필요하다. 사용자에게 알고리즘에 포함되는 활동(게시물 업로드, 댓글, 관심 없음, 좋아요, 공유, 팔로우, 팔로잉, 검색, DM 등)을 정확히 알리고, 이 중에 알고리즘에 포함할 활동을 고르는 시스템이다. 이는 알고리즘의 관리 권한을 인스타그램에서 사용자로 넘기는 것에 의의가 있다. 이 기능이 실현된다면 사용자가 특정 활동을 함으로써 알고리즘이 달라지고 그 이외의 활동으로 인해 알고리즘이 오염되어 원치 않는 게시물이 추천될 확률을 줄어줄 것이다.

하지만, 만약 사용자가 유해한 콘텐츠를 올리는 계정을 팔로잉한다면? '알고리즘 관리' 시스템은 위 문제들의 해결에 도움이 된다고 보기는 힘들 것이다. 오히려 심화시킬 것이다. 이런 경우에는 '자체 검열 시스템'이 필요하다. 인스타그램에서는 '쉐도우 밴(Shadow Ban)'이 행해지고 있는데 이는 계정에 알리지 않고 업로드한 콘텐츠의 노출을 제한하거나 아예 숨기는 것을 뜻한다. 쉐도우 밴을 활용하면 크리에이터(게시자)의 활동을 막을 수 있을지 몰라도 이미 알고리즘이 오염된 팔로워들을 구제하기는 어려워 보인다. 이에 본 연구자는 쉐도우 밴을 사용하되, 규제된 크리에이터와의 팔로잉 및 DM 등의 상호작용을 금지 및 취소하도록 조치 범위를 넓히면서 해당 게시자 팔로워들의 알고리즘을 재편성하여 부적절한 콘텐츠로부터 구제할 것을 제시한다. 이러한 종류의 시스템은 정착하는데 오래걸린다는 한계점이 있지만 한 번 정착한다면

많은 긍정적 변화를 가져올 것으로 보인다.

3) AI 채팅관리 시스템 도입

악성 댓글은 상대방이 올린 게시물에 비방이나 헐담 등 악의적인 평가를 하여 쓴 댓글을 뜻한다. 악성 댓글은 어느 플랫폼에서나 쉽게 찾아볼 수 있다. 특히 세대별 성별 갈등이 심화되는 요즘엔 댓글에서 싸움판이 벌어지기도 한다. 서로에 대한 혐오감이 깊어진 현대에 수많은 악성 댓글들을 직접 관리하는 것은 물리적으로도 정신적으로도 부담스러울 것이다. 수많은 악성 댓글로 2019년 세상을 떠난 설리와 구하라에 대해 들어보았을 것이다. 이러한 일이 또 일어나지 않게 하기 위해서라도 인플루언서가 악성 댓글을 직접 마주하지 않고 채팅을 관리할 방법을 찾는 것은 삶을 공유하는 전반적인 플랫폼들의 과제라고 할 수 있다.

이에 청년 세대의 사용이 증가하고 있는 인스타그램에서 ‘AI 채팅관리 시스템’을 제공할 필요가 있다. 현재 인스타그램은 사용자가 직접 댓글을 삭제하거나 댓글창을 막아두고, 숨길 단어를 선택하는 등 수동적 필터링은 가능하지만, 자동으로 검열해주는 기능은 없다. 실제로 ‘AI 채팅관리 시스템’은 다른 플랫폼에서 쓰이고 있는데, 바로 네이버의 ‘클린봇’이다. ‘클린봇’은 악성 댓글을 자동으로 가리는 네이버의 AI기술로, 2020년 4월부터 웹툰·스포츠·연예·뉴스 등의 댓글에 차례로 도입됐다.[26] <사진 18>는 클린봇이 네이버 웹툰에 적용된 사진이고, <사진 19>는 클린봇 활성화 시 뉴스기사의 부적절한 댓글을 검열한 사진이다. “클린봇 2.0은 여기서 한발 더 나가 욕설이 없더라도 모욕적이거나 타인을 비하하는 표현이 있으면 악플로 인식하는 신통한 기능을 갖췄다. 문장맥락을 이해해 악플을 가려내는 것이다.” “올해 상반기 기준으로 욕설 사이에 일부러 이모티콘이나 오타를 넣은 사례까지 모두 거르는 클린봇 2.0의 정확도는 95%에 달했다. 클린봇 도입 이전 대비 악플 탐지 건수는 2배가량 늘었고, 악성 댓글 신고 건수는 19% 줄었다.”



<사진 18> 클린봇- 네이버 웹툰, <사진 19> 클린봇2.0 활성화, 적용

이러한 기능이 인스타그램에도 도입된다면 인플루언서가 악성 댓글을 발견하기 전에, 또는 직접 지우지 않아도 클린봇이 발견하여 블라인드 처리를 할 것이다. 그러면 인플루언서는 악성 댓글을 직접 보지 않고도 깨끗한 댓글창을 만들 수 있을 것이다.

4) 추가적 해결 방안

이외에도 인스타그램 중독과 악성댓글 방지를 위해 하루동안 시청 가능 릴스 수나 시간을 제한하는 것과

알고리즘을 초기화하는 기능을 더 쉽게 이용하도록 개편하고, 스크롤 지속 방지 광고를 중간중간 삽입하고, 사용시간 경고 알림, 채팅 실명제, 비공개 계정을 금지하는 등의 해결 방안을 제시한다.

5. 결론

본 보고서는 SNS발달의 이면을 온라인 플랫폼인 인스타그램을 중심으로 나타나는 문제점을 해결할 방안을 모색하여 제시하는 것을 목적으로 두었다. SNS 사용 증가 현황과 배경을 통해 인스타그램에서 나타날 수 있는 문제점을 외적인 측면과 내적(심리적) 측면으로 나누어 그 원인을 분석해 보았다. 또한, 청년 세대를 대표하여 상명대학교 학생들과의 설문조사를 통해 그들의 인스타그램 활용도, 문제 인식, 개선점에 대한 의견을 살펴보고자 하였다.

먼저, 인스타그램 릴스에 사용되는 무한스크롤 시스템을 개선할 필요가 있다. 이는 페이지 로딩 딜레이가 짧고 모바일 기기로 어디서든 쉽게 즐길 수 있어 자투리 시간을 떼우기 좋다는 장점을 가지고 있지만, 강력한 중독성을 가지고 있다는 단점이 있었다. 이에 본 연구에서 무한스크롤에 on/off 기능을 도입하는 보완점을 제시하였다. 사용자가 직접 터치하지 않는 이상 광고를 포함한 다른 콘텐츠를 추천하지 않는 것이다.

또한, '알고리즘 관리 및 자체 검열 시스템'이다. 과도한 현실 보정 문제와 자극적 게시물 문제는 SNS 발전에서 필연적인 결과이자 해결해야 할 과제가 되었다. 현재 인스타그램의 수동적인 알고리즘 관리 방식에서 벗어나기 위해 사용자가 직접 알고리즘에 들어갈 활동을 선택하는 것이다. 하지만 이 '알고리즘 관리' 시스템은 유해한 콘텐츠를 알고리즘에 집어넣은 사용자들에게는 과도한 현실 보정 문제, 자극적 게시물로 인한 심리문제를 더욱 심화시킬 수 있다는 단점이 있다. 이에 그러한 사용자들에 한해서는 쉐도우 밴의 조치범위를 넓히면서 새로운 알고리즘을 적용하는 방법, '자체 검열 시스템'을 제시한다.

마지막으로, 'AI 채팅관리 시스템 도입'이다. 게시물을 올리는 인플루언서가 악성 댓글과 댓글창 내의 싸움을 직접 마주하지 않도록 함으로써 인스타그램 사용에 있어서 정신적 스트레스를 줄이고 보다 편리한 댓글 관리를 한다. 악성 댓글을 마주하여 생긴 비극이 이 이상 일어나지 않게 하기 위해 널리 퍼져야 할 필수적인 시스템이다.

하지만, 본 연구에서는 조사의 편의를 위해 설문조사의 대상이 42명의 상명대학교 학생으로 한정되어 진행되었고, 따라서 그 답변을 전체 청년세대 모집단으로 보기는 한계가 있다. 또한, 청년 세대를 대표하기에는 나잇대가 '대학생'으로 부분적이기에 전체 청년집단을 대표하는 것에도 어려움이 있다. 또한 인스타그램을 중점적으로 다루었기 때문에 다른 SNS 플랫폼에서는 다른 결과가 나올 가능성이 있다. 따라서 다른 플랫폼에 대한 추가 연구도 필요할 것으로 보인다.

참고 문헌

[1] 왜 우리는 SNS에 중독되는가?- SNS 스트레스의 매개효과를 중심으로, 구혜경 2021 2 3

[2] 별찌파파, 'SNS의 탄생과 발전과정, 특징 그리고 장단점에 대해서', 2023.12.06.

<https://starpapa.tistory.com/entry/SNS%EC%9D%98-%ED%83%84%EC%83%9D%EA%B3%BC-%EB%B0%9C%EC%A0%84%EA%B3%BC%EC%A0%95-%ED%8A%B9%EC%A7%95-%EA%B7%B8%EB%A6%AC%EA%B3%A0-%EC%9E%A5%EB%8B%A8%EC%A0%90%EC%97%90-%EB%8C%80%ED%95%B4%EC%84%9C>

- [3] Priori Data, Social Media, Users 2024 (Global Data & Statistics)
<https://prioridata.com/data/social-media-usage/>
- [4] Sstatista, Active social network penetration in selected countries and territories as of April 2024, 2024.04
<https://www.statista.com/statistics/282846/regular-social-networking-usage-penetration-worldwide-by-country/>
- [6] 권혜련, 스마트폰 10년이 바뀌어 놓은 것, 조선일보, 2017.10.19.
https://www.chosun.com/site/data/html_dir/2017/09/23/2017092300766.html
- [7] 허지은, "'당신의 '스낵'은 무슨 맛입니까?" 모두의 같지만 다른 스낵컬처의 맛', MOBIINSIDE, 2020. 11.27.
<https://www.mobiinside.co.kr/2020/11/27/snack-culture/>
- [8]중앙일보, 스낵컬처의 뜻은? "간편한 문화생활"...늘어나는 이유는?, 2014.12.16.
<https://www.joongang.co.kr/article/16708295#home>
- [9] 엠브레인 트렌드모니터, 예전만 못한 'TV드라마'의 인기, 짧은 영상 선호하는 요즘 시청자들 '웹드라마'에 눈 돌릴까? 2019 웹드라마 관련 인식 조사, 2019.07.04.
<https://www.trendmonitor.co.kr/tmweb/trend/allTrend/detail.do?bldx=1807&code=0303&trendType=CKOREA>
- [10] 이예지, 코로나19 이후 디지털 소비 44%→82% 늘어나…SNS 플랫폼 쇼핑 5.3배 증가↑, 사례뉴스, 2021. 11. 23.
<https://www.casenews.co.kr/news/articleView.html?idxno=10178>
- [11][12] 라임 소식, 롯데멤버스 라임 명품 소비 리포트 발간, 2022.03.10.
<https://www.lime-in.co.kr/app/mob/news/RONB100200.do?stdt=20220310&bultSeq=15260&seq=7>
- [13][14] 신지수, 'SNS중독자는 필독', 얼루어 코리아(allure korea), 2022.06.08.
<https://www.allurekorea.com/2022/06/08/sns-%ec%a4%91%eb%8f%85%ec%9e%90%eb%8a%94-%e d%95%84%eb%8f%85/>
- [15] 나무위키, 스냅챗, 2024. 05. 06
<https://namu.wiki/w/%EC%8A%A4%EB%83%85%EC%B1%97>
- [16] 이은지. SNS를 떠나는 사람들: 사용자의 특성과 SNS 피로감 중심으로. 한국 HCI 학회 논문지. 13(1). 2018. pp. 11-19.
- [17] 김희연, 오주현. 국내외 SNS 의 현황과 사회적 의미. 정보통신정책연구. 24(12). pp. 19-42. 2012.
- [18] 잡코리아, 성인남녀 3명 중 1명, SNS피로도 높다, 2018.10.06.
https://m.jobkorea.co.kr/GoodJob/Tip/View?News_No=14766
- [19] 네이버 어학사전, '상대적 박탈감'
<https://dict.naver.com/dict.search?query=%EC%83%81%EB%8C%80%EC%A0%81%20%EB%B0%95%ED%83%88%EA%B0%90>
- [20] 커리어장인, (사회심리학) Leon Festinger 사회적 비교이론_상향비교, 하향비교, 유사비교, Carrer-hub, 2023.07.26.
<https://carrerhub.tistory.com/entry/%EC%82%AC%ED%9A%8C%EC%8B%AC%EB%A6%AC%ED%95%99-Leon-Festinger-%EC%82%AC%ED%9A%8C%EC%A0%81-%EB%B9%84%EA%B5%90%EC%9D%B4%EB%A1%A0%EC%83%81%ED%96%A5%EB%B9%84%EA%B5%90%ED%95%98%ED%96%A5%EB%B9%84%EA%B5%90%EC%9C%A0%EC%82%AC%EB%B9%84%EA%B5%90>
- [21] 김해인. "인스타그램 이용자의 매개된 관음증이 구매행동에 미치는 영향." 국내석사학위논문 성균관대학교, 2018.
- [22] Gurr, T. R. (1970). Why Men Rebel. Princeton: Princeton University Press

- [23] 박선우, 'SNS'자주 사용할수록 고립감 심해진다고?, 시사저널, 2021. 03. 31.
<https://www.sisajournal.com/news/articleView.html?idxno=214649>
- [24] 김무엽, OhmyNews, SNS는 어떻게 인간의 삶을 낭비시키나, 2015.10.27.
https://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002154786
- [25] 김다은, 대학생의 사회적 고립감과 SNS 중독경향성의 관계: 내현적 자기애와 대인관계 문제의 매개 효과, 단국대학교 교육대학원 석사학위논문, 2022, p24.
- [26] 연합뉴스, '네이버, 악성 댓글 걸러내는 'AI클린봇' 기술 공개한다', 2020. 11. 26.
<https://www.yna.co.kr/view/AKR20201125169200017>

동물원 동물들의 정형행동에 대한 대응방안 연구

목차

1. 서론
 - 1.1 연구 목적 및 의의
 - 1.2. 연구 방법
2. 동물원 동물들의 정형행동의 실태와 인식 조사 결과
 - 2.1. 정형행동이란?
 - 2.2. 동물들의 정형행동의 실태
 - 2.2.1. 수족관 유리에 머리를 박는 돌고래
 - 2.2.2. 몸과 마음이 코끼리
 - 2.2.3. 스스로 날개를 물어뜯는 앵무새
 - 2.3. 정형행동의 인식 조사 결과
3. 동물원 동물들의 정형행동의 원인
 - 3.2. 동물원의 구조적인 환경 문제
 - 3.3. 동물복지에 대한 제도 미흡
 - 3.4. 관람객의 태도 문제
4. 동물원 동물들의 정형행동 개선 방안
 - 4.1. 동물원 운영 측면의 노력
 - 4.2. 사회적 측면의 노력
 - 4.3. 관람객의 노력
5. 결론 및 제언

1. 서론

1.1 연구 목적 및 의의

초기 동물원은 동물의 행복보다는 인간의 즐거움을 우선시하는 곳이었으나 오늘날의 동물원은 사회적
으로 교육, 연구, 오락, 멸종위기종 보호 등의 다양한 역할을 맡고 있다. 그러나 한국 동물원은 동물에 대
한 인간의 지배와 통제를 상징하는 감옥형 전시장에서 동물의 신체를 관찰하는 100~200년 전 19세기 동
물원 수준과 비슷한 관람 시설을 갖추고 있다.¹⁾ 그렇기에 최근 동물원에 살고 있는 동물들이 이상한 행동
을 하는 것이 종종 보이고 있어 문제가 되고 있다. 국내 많은 동물원은 동물들이 살 수 있는 가장 최소한

의 환경상태만을 갖추고 있으며, 일부 동물원들은 돌고래쇼 등과 같은 인기 프로그램을 진행하기 위해 학대를 하며 훈련하기도 하고 심지어는 약을 먹이고 쇼에 투입 시키는 경우까지도 있다.²⁾ 또한 동물원 방문 시 올바른 관람예절에 대해 모르는 사람들이 무심코 하는 행동들이 동물들은 극심한 스트레스를 받고 있다. 과도한 스트레스를 받은 동물들은 동물원을 탈출하기도 하고, 자해 행동을 하기도 하며, 심지어는 동족을 살해하거나 잡아먹는 경우까지도 있다. 그러나 여러 스트레스로 인해 보이는 동물들의 이상행동에 대한 사람들의 인식은 낮은 수준이며, 사회적으로도 동물보호윤리에 대한 법규가 미비한 수준이기 때문에 동물들의 정형행동이 빈번하고 꾸준하게 발생하고 있기에 문제가 되고 있다.³⁾ 이러한 행동들은 모두 일반적, 정상적인 행동은 아니기에 동물들의 행동교정이 절실하게 필요하며, 동물보호윤리로 바라보았을 때도 하나의 소중한 생명으로서 삶의 질과 가치를 지켜주기 위해 동물들의 이상행동을 막아야 한다.

최근 동물윤리에 관한 인식이 많이 높아지고 있으나 사람들마다 동물에 대한 인식 정도는 각양각색이다. 그렇지만 생명존중, 배려, 공존 등의 보편적인 가치에 입각하여 하나의 생명이 윤리적인 삶을 살아갈 수 있도록 어떤 태도를 가져야 하는지, 어떻게 행동해야 하는지를 생각하고 해결방안을 모색해 볼 의무가 있다. 그렇기에 동물원에 살고 있는 동물들의 삶과 행동들에 대해 파악하고, 정형행동을 하는 이유와 이를 방지하기 위한 해결방안에 대해 모색하려 한다.

1.2. 연구 방법

동물 정형행동에 대한 사람들의 인식 정도의 여부, 동물 정형행동의 원인, 동물들의 상황을 효과적으로 사람들에게 알리는 방법 등을 알아보기 위해 설문 조사를 진행했다. 5월 11일부터 5월 13일까지 3일간 중·고등학생 4명, 대학생 24명, 직장인 14명, 총 42명의 지인들을 대상으로 온라인(네이버 폼) 형식으로 진행했다. 설문은 총 7문항이며, 첫 번째 문항은 설문 참가자의 나이를 묻는 문항이기에 이를 제외하고 동물 정형행동에 관한 질문은 6문항으로 이루어져 있다. 그 외에 이미 연구된 바가 있는 자료들은 문헌연구법을 사용했고, 관련된 실제 사례들은 뉴스 기사를 이용했다. 설문에 관한 자세한 내용은 부록에 제시했다.

2. 동물원 동물들의 정형행동의 실태와 인식 조사 결과

2.1 정형행동이란?

정형행동(定型行動, Stereotypic behavior)이란 반복적이고 지속적이지만 목적이 없는 행동으로, 동물이 극심한 스트레스를 받을 때 보이는 이상행동으로 알려져 있다. 특히 좁은 곳에 갇혀 살 때 나타나며, 틀에 박힌 것 같이 가소성 없이 종종 반복되는 행동을 뜻한다. 한 자리를 맴돌거나 같은 지점을 계속 왔다 갔다 하는 반복 행동, 자신의 배설물을 먹거나 털을 뽑는 등의 자기 학대 행위, 하루 종일 누워서 잠만 자는 무기력한 행동들은 동물원이라는 공간이 낯은 이상행동으로, '정형행동(stereotyped behaviour)'이라고 한다.⁴⁾ 정형행동을 하는 동물들은 정형행동을 하지 않는 동물들과 수명을 비교했을 때에도 평균수명이 현저히 낮으며, 이와 같은 행동들은 주로 동물원에 살고 있는 동물들에게 많이 나타난다.

1) 신소운, 시간이 멈춘 곳, 한국동물원, 한겨레, 2020.2.3., p.1,

https://www.hani.co.kr/arti/animalpeople/human_animal/926638.html

2) 김지숙, “죽기 직전까지 약 먹이며 돌고래쇼”...거제씨월드 처벌 목소리, 한겨레, 2024.4.21.,

https://www.hani.co.kr/arti/animalpeople/human_animal/1137186.html

3) 남윤서, 동물 윤리, '내일'의 이야기가 아니라 '내 일'처럼 받아들여야 하는 이야기, 아트인사이트, 2021.5.29., p.1,

<https://www.artinsight.co.kr/news/view.php?no=54154>

4) 이소영, 동물원에 사는 동물의 진짜 집은 어디인가, 네이버 지식백과(KISTI의 과학향기 칼럼), 2015.10.7.,

<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=3409720&cid=60335&categoryId=60335>

2.2. 동물들의 정형행동의 실태

2.2.1. 수족관 유리에 머리를 박는 돌고래

지난 2019년 12월 1일, 해양동물보호단체가 싱가포르의 한 동물원에서 돌고래가 수족관에 머리를 박고 있는 동영상을 인터넷에 공개하였다. 위 영상을 본 미국 동물복지연구소의 해양포유류 학자인 나오미 로즈 박사는 동영상에 나타난 돌고래의 행동은 '열악한 정서적 건강 상태'의 전형이라고 지적했다. 또한 로즈 박사는 "이런 종류의 반복적이고 무의미하며 심지어 자기 파괴적인 행동은 지루함, 노이로제, 우울함의 표시"라고 말했다.⁵⁾ 아쿠아리움에서는 돌고래, 물개 등 지능이 높은 해양동물들의 '공연'과 각종 '체험활동'이 인기몰이를 한다. 그러나 이러한 체험활동을 진행하기 위한 훈련 과정에서 동물 학대가 빈번하게 발생한다. 돌고래들은 점프하여 훌라후프를 통과하기도 하고, 사육사를 등에 태우고 헤엄을 치기도 하며, 코끝에 사육사가 올라간 채로 무게를 지탱하기도 하는 등 매우 가혹한 훈련들을 지속한다. 심지어 사육사가 아닌 일반 관람객이 이를 '체험'할 수 있게 훈련하기도 한다. 또한 인간이 원하는 행동을 반복적으로 요구받으면서 배고픔을 참아야 하며 일부 돌고래들은 관람객들이 수조에 버려진 쓰레기를 먹고 소화할 못 시켜 죽는 경우도 있으며, 수시로 터지는 카메라 플래시, 소음 등으로 과도한 스트레스를 받아 일찍 죽는 동물들도 있다.⁶⁾

돌고래는 하루 100km를 이동하는 동물로 최소 20~30km 정도 되는 큰 수조에서 생활해야 한다. 그리고 초음파를 보내는 돌고래의 특성상 외벽 또한 소음을 막는 재질로 만들어야 하지만 엄청난 비용 때문에 이런 시설을 갖추고 있는 동물원은 거의 없다.⁷⁾ 결국 답답하고 좁은 수조에 갇혀 시달린 돌고래는 빙빙 돌거나 벽을 머리로 때리는 등 감옥 같은 환경에서 오는 스트레스 때문에 이상행동을 보이게 된다. 이와 같은 스트레스로 인해 스스로 호흡을 조절할 수 있는 동물인 돌고래는 자해 행동뿐만 아니라 심지어는 자살을 하는 경우까지도 있다.



<그림 1> 수조관에 스스로 머리를 박는 돌고래

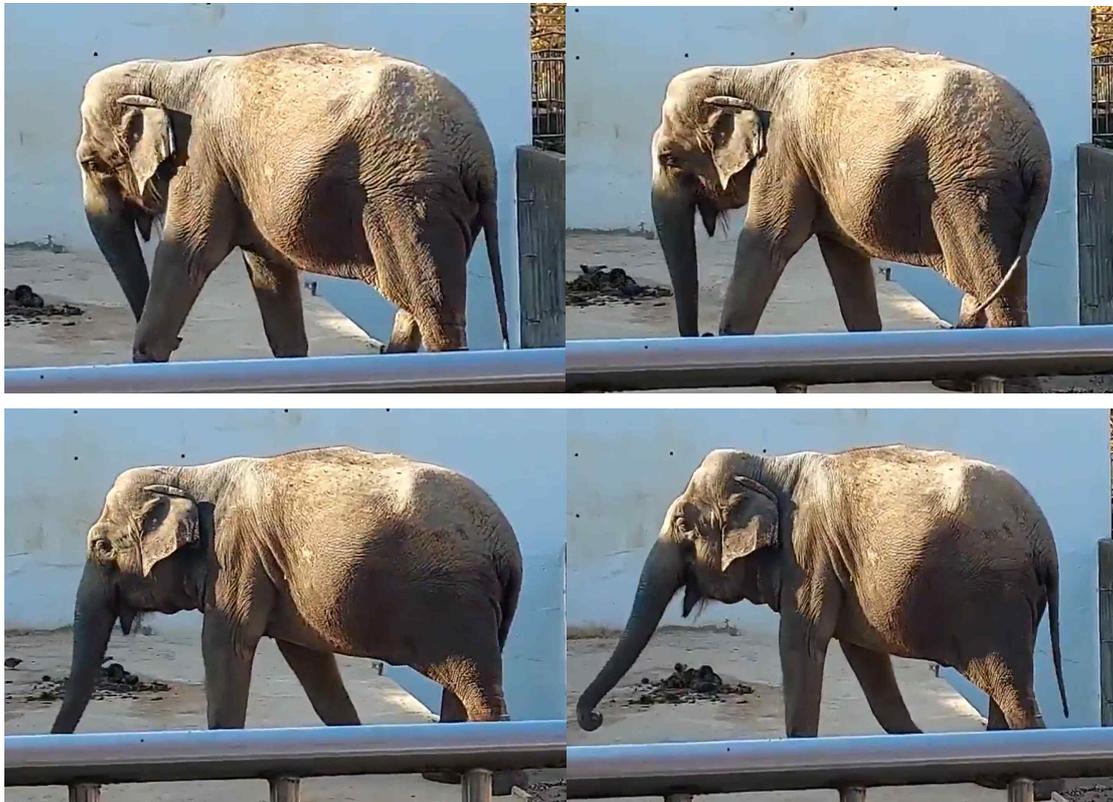
2.2.2. 몸과 마음이 망가진 코끼리

5) 김수환, 수족관 벽에 '쿵쿵' 박치기 자해 싱가포르 돌고래, 브릿지경제, 2019.12.8., p.1, <<https://www.viva100.com/main/view.php?key=20191208010002700>>

6) 편집부, 키워드리포트, 유레카, 유레카 제 475호, 유레카엠앤비, 2023, p.32.

7) 편집부, 위의 글, p.30.

현재 국내 동물원에 사육되고 있는 코끼리는 총 20마리로 거의 모든 코끼리의 생활환경이 열악한 수준이다. 동물원 동물권 단체인 ‘동물을 위한 행동’에서 2년 반 동안 국내 동물원을 대상으로 현장 조사한 결과 코끼리 20마리 중 새끼를 제외한 성인 코끼리 19마리 모두 스트레스 상황에서 보이는 단순 행동(이상 행동)인 머리 흔들기를 되풀이하고 있었다. 코끼리는 열대지방의 야생동물이나, 야생과 유사한 환경으로 조성된 실내 시설을 갖춘 동물원은 국내에서 찾아볼 수 없었다.⁸⁾ 국내 야외방사장은 평균 1,230m², 실내 공간은 322m²로 터무니없이 작은 크기였다. 국내 코끼리들은 야외방사장과 내실 크게 두 가지의 공간에서 사육되고 있었는데, 내실 바닥은 모든 동물원에서 콘크리트로만 되어 있었으며 야외방사장은 동물원에 따라 바닥은 흙, 흙과 콘크리트 또는 콘크리트로 덮여있는 등 동물원마다 환경이 천차만별이었다.⁹⁾ 야외방사장이 흙인 경우 육안적으로 발 상태는 비교적 양호하였으나 콘크리트 바닥에서 생활하는 코끼리의 발톱은 비정상적으로 자라거나 금이 가는 등 발 건강에 이상이 있었다. 최근 코끼리 훈련프로그램을 실시하는 한 동물원을 제외하고는 나머지 동물원들은 전체적으로 발 관리 같은 건강관리에 어려움이 있었으며, 단순한 사료급여법과 행동 풍부화 시설 및 훈련프로그램의 부재 등으로 대부분의 코끼리들이 좌우 또는 앞뒤로 몸 흔들기와 같은 정형행동을 보였다.¹⁰⁾



<그림 2> 앞뒤로 머리를 흔들고 있는 코끼리

2.2.3. 스스로 날개를 물어뜯는 앵무새

롯데월드 내 환상의 숲에서 지난 18일 한 금강앵무가 날개가 훼손된 채 날갯짓을 하고 있는 영상이 인터넷에 공개되었다. SNS에서는 해당 앵무새의 날개 상태를 보고 ‘윙 컷’(날지 못하도록 날개의 일부를 자

8) 김란영, 관절염, 욕창, 이상행동...동물원 코끼리의 현실, 제주의 소리, 2018.12.3., p.1, <<https://www.jejusori.net/news/articleView.html?idxno=212320>>

9) 최은주, 국내 동물원 코끼리 관리에 관한 실태조사, 전북대학교 일반대학원 석사, 2016, p.31

10) 최은주, 위의 글, p.32

르는 것)인지, 앵무새의 자해인지 논란이 있었다. 관계자는 영상에 대해 “앵무새 두 마리 다 wings을 하지 않은 지 꽤 됐다”며 “스트레스로 저 친구들이 자학으로 물어뜯는 것 같다. 저희가 학대하는 게 아니다”고 해명했다. 전문가들에게 확인해본 결과, 열악한 사육환경에 따른 스트레스성 자해 행동이라는 공통적인 분석이 나왔다.¹¹⁾

영상 속 금강앵무는 지능이 높은 사회적 동물로 고도의 사육환경이 필요하다. 그러나 롯데월드 환상의 숲 내 두 마리의 금강앵무들은 실내의 소규모 새장에서 사육되고 있었으며, 금강앵무는 같은 금강앵무 여러 마리와 함께 소통하고 교류하려는 습성이 있기에 소수의 개체만 사육하면 이런 습성이 충족되지 않는 경우가 많다. 이러한 현상을 본 한 수의사는 “청금강앵무는 잠시 머물 때에는 양 날개를 펼칠 수 있는 새장이, 평소에 머무르는 야외방사장이 없으면 스트레스를 받을 수밖에 없다”며 “조류는 광주기에 민감해 번식, 정신 건강 등에도 영향을 받을 수 있다”고 말했다.¹²⁾ 이러한 특성을 보았을 때, 금강앵무는 실내 사육에 적합한 종이 아닌 것을 알 수 있으며, 앵무새가 열악한 사육환경에 노출될 경우 과도한 스트레스로 인한 자해 현상은 흔한 편이기에 빠른 환경개선이 필요하다.



〈그림 3〉 스스로 날개를 물어뜯은 앵무새

2.3. 동물들의 정형행동에 대한 사람들의 인식

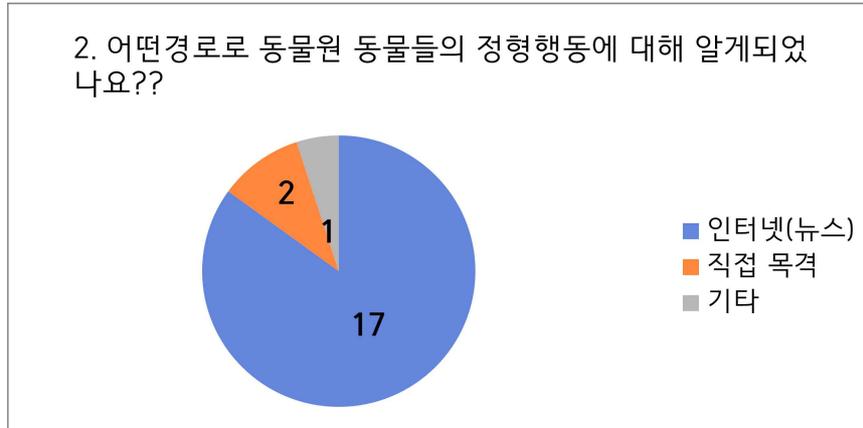
동물원 동물들의 정형행동에 관한 사람들의 인식을 알아보기 위해 설문조사를 진행하였다.



11) 강한들, 롯데월드 내 앵무새가 자해를 한다고?...“열악한 사육환경에 따른 스트레스성 행동”, 경향신문, 2021.12.22., p.1, <<https://www.khan.co.kr/environment/environment-general/article/202112221622001>>

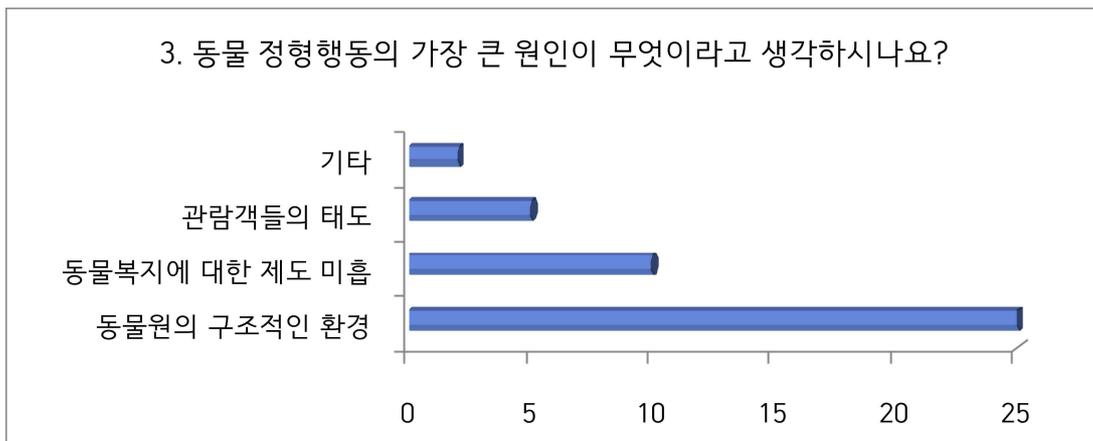
12) 강한들, 위의 글, p.1

〈그림 4〉 동물 정형행동 인식 여부에 대한 설문 결과



〈그림 5〉 동물 정형행동을 알게 된 경로

동물 정형행동 인식 여부에 대한 설문결과 20명의 사람들이 '예'라고 답했고 절반 이상인 22명의 사람들이 '아니요'라고 답했다. 예라고 답한 20명을 대상으로 동물들의 정형행동에 대해 알게 된 경로를 조사하니 17명이 인터넷(뉴스)를 통해 접했다고 답했고, 2명은 직접 목격했다고 답했으며 기타 의견으로는 책이 있었다.



〈그림 6〉 동물 정형행동의 원인

동물 정형행동 행동에 대한 간단한 설명 후 설문을 진행하였을 때 동물들의 이와 같은 행동의 가장 큰 원인으로는 25명이 동물원의 구조적인 환경, 10명이 동물복지에 대한 제도 미흡, 5명이 관람객들의 태도, 사육 환경 및 관리 전반의 원인 혹은 스트레스 등 2명이 기타 의견으로 답했다.

3.3. 동물원 동물들의 정형행동의 원인

3.1. 동물원의 구조적인 환경

초창기의 동물원은 도심 속에서 살아있는 자연을 바라보고 싶다는 인간 중심의 요구로 만들어졌으나, 현재의 동물원에는 이를 포함한 세 가지 역할이 부여되고 있다. 먼저 동물원의 첫 번째 역할은 멸종위기에

처한 종 보존이다. 이는 자연 상태에서 멸종위기에 처한 종을 동물원에서 보호하고 번식시켜 자연환경에 다시 돌려보내는 역할을 말한다. 일반적으로 현대 동물원에게 가장 중요하게 여겨지는 역할이며, 동물원 설립의 궁극적인 이유가 되기도 한다. 둘째, 동물원은 과학 연구의 역할을 담당하고 있다. 동물원은 실제 야생의 서식지에서 수행하기 어려운 야생동물의 습성 및 생태에 관한 연구를 효율적으로 할 수 있는 공간이다. 그렇기에 이러한 연구의 축적을 토대로 야생동물에 대한 이해를 확장할 수 있다. 마지막으로, 동물원은 방문객에게 자연과의 교감, 야생동물에 관한 생태 지식 및 생명존중의 마음을 길러주는 교육적인 역할을 가지고 있다. 단순한 생태 지식을 넘어 인간과 동물의 관계에 대한 이해를 바탕으로 야생동물과 이들의 서식처를 지키기 위한 시민의 참여로 이끄는 역할을 말한다.¹³⁾ 이는 동물원의 오락적인 부분과도 연결되며, 현대 동물원 구조적인 면에서 많은 부분을 차지하고 있다. 그렇기에 동물들이 들어가 있는 전시장은 관람객이 보기 편하도록 사람의 눈높이 아래에 위치 해있으며, 보기에 깨끗해 보이도록 전시장 바닥은 흙이 아닌 시멘트로 메꾸어져 있고, 전시장의 벽면에는 동물은 알아보지도 못하는 나무 그림이 그려 넣어져 있다.

현대 동물원에 있어서 동물원의 여러 역할 중에서도 오락의 부분이 가장 강조되고 있다. 그렇지만 동물원의 오락적 역할이 동물원의 동물이 받는 위해를 정당화할 수는 없다. 오락적 역할이란 자연환경과 야생동물이 있는 동물원을 방문함으로써 인간이 얻는 정서적 효과를 일컫는 것이며, 인간이 동물원으로부터 얻을 수 있는 직접적인 효과이면서 동시에 오롯이 인간만을 위한 기능이기도 하다. 현재 문제가 되고 있는 부분들 또한 과도한 오락과 이윤 추구라는 목적 아래 발생하고 있다. 가장 대표적인 예시로는 동물원들의 동물 공연이 있다. 동물 공연은 강압적인 훈련과 장시간의 감금 높은 폐사율 등의 문제를 가지고 있다. 동물 공연은 동물조련사가 야생동물을 훈련 시켜 일정한 시간에 공연을 시행하도록 하여 관람객들에게 재미와 볼거리를 제공하는 전시 형태를 말한다. 동물 공연에는 돌고래와 바다사자, 코끼리와 각종 조류 등 다양한 고등 동물이 이용된다.¹⁴⁾ 러시아에는 서커스를 위한 동물원이 있다. 이들은 호랑이, 사자, 코끼리, 곰, 강아지와 같은 동물들에게 지속적인 학대를 하며 같은 동작을 수백, 수천 번 반복하는 훈련을 시킨다.¹⁵⁾ 해외뿐만 아니라 국내에서도 동물 공연을 진행하기 위해 동물들을 학대하는 사례가 종종 있다. 앞선 본문(2.2.1)의 내용에도 첨부하였듯이 돌고래와 같은 해양동물의 공연이 학대와 지속적인 훈련 아래 여전히 이루어지고 있다. 이처럼 동물원의 열악한 환경의 사육장과 가혹한 학대로 이루어지는 쇼 훈련 등이 동물들에게 심각한 스트레스를 유발해 정형행동을 보이게 만든다.

3.2. 동물복지에 대한 제도 미흡

세계적인 흐름과 비교해 볼 때, 한국은 전반적으로 동물에게 적절한 대우를 하지 않고 있음이 지적되어 왔다. 한국의 민법에서는 동물을 물건이나 동산(動産)으로 규정하고 있다. 이것은 동물 소유자가 원하는 바에 의해 동물을 사용하고 처분할 수 있으며, 동물은 어떠한 권리도 갖지 못함을 의미한다. 동물복지란 일반적으로 '최소한의 기본적인 욕구가 충족되고 고통이 최소화되는 행복한 상태'를 말한다. 현재 현행 동물원 등록제(「동물원·수족관법」)는 동물 전시·사육 시설에 대한 구체적 기준이 없으며, 일정 시설 규모만 충족하면 누구든 운영을 할 수 있다.¹⁶⁾ 또한 '동물 공연'에 대해서는 법적인 정의나 규제 자체가 없으며, 동물을 열악한 환경에서 사육한다든지, 조련 과정에서 학대의 행위가 일어난다고 해도 마땅히 처벌할 수 있는 규정도 없다. 때문에 동물 공연에 동원되는 동물들의 학대가 빈번하게 발생하고 있다. 이렇듯 법적으로

13) 이지원·김찬국, 전문가 면담을 통한 동물원 교육의 환경교육적 의미와 방향성 탐색, 환경교육, 33(3), 한국환경교육학회, 2020, p.312.

14) 최희운, 서비스 디자인 방법론을 활용한 동물원 서비스 개선 연구 : 관람객 및 동물 관점의 경험을 중심으로, 단국대학원 석사, 2016, p.11

15) 최인영, "832마리 평생 고통"...러시아 '서커스 동물 금지' 논란, 연합뉴스, 2024.1.5., p.1, <<https://www.yna.co.kr/view/AKR20240105151600080>>

16) 문다휘, 동물복지를 고려한 진주 진양호동물원의 공간 재배치에 관한 연구, 동아대학교 대학원 석사, 2023, p.1~2

동물은 생명체로서 고려되지 못하기 때문에 동물 학대(동물보호법 제8조)는 ‘재물 손괴’로 취급되는 결론이 반복되고 있다. 이처럼 동물은 인간중심·산업 중심적 관점에서 관리 대상과 실험 대상으로만 존재하고 있음을 알 수 있다.¹⁷⁾

한국의 동물보호법은 1991년 제정된 후 몇 차례 개정이 실시되었다. 이에 따라 반려동물, 농장동물, 실험동물의 복지에 대한 포괄적인 내용을 담게 되었으나 상황에 따른 체계들을 고려하여 제정되고 개정되기 보다는 동물에 관련된 특정 문제들에 대해 그 해결책만을 감안하여 제·개정되어 왔다. 동물법을 책임지는 부처들 역시 다른 법률들과의 관계를 고려하지 않고 필요에 따라 관련법을 제정해왔다. 그 결과, 현재 동물에 관련된 여러 법령을 일정한 기준으로 분류하고 체계화하는 것에 대한 연구는 거의 전무한 실정이며, 동물 관련 분쟁이 발생하였을 때 적용법규를 찾는 것이 쉽지 않다.¹⁸⁾ 이처럼 동물 복지와 보호에 관한 제도가 불 확립되어있기 때문에 동물 학대에 버금가는 행동을 할지라도 마땅히 처벌할 수 있는 방법이 없는 수준이다.

3.3. 관람객들의 태도

동물원에서는 관람객의 행동으로 인해 동물들이 고통받고 있는 사례들이 많다. 지난 2일(현지 시간) 영국 일간 가디언즈는 동물원에 방문한 관람객들이 무심코 던진 돌에 맞아 죽은 악어의 안타까운 사연을 전했다. 지난달 28일 튀니지 튀니스에 있는 벨베데레(Belvedere) 동물원에서 방문객 중 한 명이 악어를 향해 커다란 돌을 던지는 일이 발생하였다. 날아오는 돌에 머리를 정통으로 맞은 악어는 그 자리에서 피를 철철 흘리며 내부 출혈로 즉사했다.¹⁹⁾ 지난 21일 프랑스 남서부 로안 인근에 위치한 팔미르 동물원에서 누군가 코뿔소 등에 이름을 새겨놓고 달아나는 사건도 발생하였다. 관람객은 암컷 코뿔소 노엘의 등에 손톱으로 이름을 새겨 넣고 도주 하였으며, 동물원은 성명을 통해 “누군가 손톱으로 코뿔소의 피부에 이름을 새기고 돌아갔다”며 ‘줄리엔’과 ‘카밀’이라는 이름이 선명하게 새겨진 노엘의 사진을 공개했다. 팔미르 동물원의 피에르 카일 이사는 “아무리 코뿔소가 고통을 느끼지 못한다지만 이는 명백한 동물 학대”라고 밝혔다.²⁰⁾ 이외에도 관람객들이 던진 쓰레기나 외부 음식을 먹고 탈이 난 동물들도 많으며, 벽과 유리를 치는 등의 행위로 인해 동물원의 동물들이 극심한 고통을 받고 있다.



〈그림 7〉 관람객이 던진 돌에 맞은 악어



〈그림 8〉 관람객이 낙서한 코뿔소의 등

17) 박연진, 동물복지정책에 관한 국가비교연구 : 7개국 동물복지법과 제도를 중심으로, 고려대학교 박사, 2019, p.24

18) 박연진, 앞의 글, 2019, p.24

19) 김나영, 방문객이 던진 '거대 돌'에 맞아 죽은 동물원 악어, 인사이트, 2017.3.5., P.1, <<https://www.insight.co.kr/newsRead.php?ArtNo=95882>>

20) 권윤희, 동물원 코뿔소 등에 이름 새기고 간 무지한 佛 관람객 못매, now news, 2019.8.23., P.1, <<https://nownews.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20190823601005>>

4. 동물원 동물들의 정형행동의 개선방안

4.1. 동물원 운영 측면의 노력

먼저 동물원은 동물원 설립의 주된 목적이 무엇인지 다시 한번 확인해야 한다. 동물원의 주된 목적은 동물 보호이며, 동물들이 하나의 생명으로서 삶을 유지할 수 있도록 다양한 프로그램들을 실행하여야 한다. 하나의 예시로 대부분의 선진동물원에서는 정형행동을 예방하고 동물들이 좀 더 자연에서와 가까운 행동을 보일 수 있도록 ‘행동 풍부화’를 동물복지를 위한 기본적인 요구 조건으로 하고 있다. ‘행동 풍부화(Behavioral enrichment)’란 동물원의 동물이 야생에서의 행동, 즉 종 고유행동을 할 수 있도록 유도하고 동물의 신체적·정신적 욕구를 충족함으로써 비정상적인 행동을 감소시키는 활동 프로그램을 말하며, 동물 복지의 개념과 밀접한 관련이 있다. 행동 풍부화의 예시로는 다음의 <표 1>과 같다.²¹⁾

<표 1> 동물원 행동 풍부화 종류 및 예시

종류	내용	예시
환경 풍부화	동물이 살고 있는 사육환경을 변화시키거나 환경요소 추가하는 풍부화	- (진흙 또는 모래) 목욕을 할 수 있는 구덩이나 풀장 - 식물 혹은 인공나무 - 그늘막 - 위치와 높이가 다르고 복잡하게 연결된 밧줄 - 촉각을 자극할 수 있는 바닥 소재
먹이 풍부화	먹이의 종류를 다양하게 하거나 먹이 제공 방식에 변화를 주는 풍부화	- 먹이 흩뿌려주기 - 퍼즐통 속에 먹이 감추기 - 급여대 위치 변경
사회성 풍부화	야생에서 보이는 사회적 무리를 고려하여 전시하는 풍부화	- 같은 종끼리 적합한 사회성 무리를 이루어 주는 것 - 다른 종과의 혼종 전시
감각 풍부화	동물의 감각을 자극하기 위해 다양한 아이টে를 제공하는 풍부화	- 후각 자극 : 다른 동물의 냄새, 향신료, 허브, 향수 등 - 청각 자극 : 야생의 소리, 포식자 및 동종의 소리 등 - 시각 자극 : 포식자-피식자 근접 전시, 다양한 색깔 아이টে - 촉각 자극 : 다양한 재질의 물체 및 바닥 소재, 다양한 질감의 먹이 제공
인지 풍부화	동물이 탐구하고 생각할 수 있도록 정신적 자극을 주는 풍부화	- 새로운 경험(새로운 먹이, 물건, 냄새 등) - 퍼즐통 속에 먹이 숨기기
놀이 풍부화	동물이 스트레스를 없는 환경에서 놀 수 있도록 하는 풍부화	- 장난감(부머볼(Boomer balls), 씹을 수 있는 장난감) 제공 - 해먹 제공

*자료: 서울대공원 홈페이지 <grandpark.seoul.go.k>

21) 문다휘, 위의 글, 2023, p.14~15

위 표의 내용처럼 다양한 행동 풍부화 프로그램을 적극적으로 실행 하여야 한다.

또한 페팅(Petting) 프로그램이나 동물 공연과 같이 동물과 사람이 직접 접촉하는 순간에 동물의 부정적인 행동이 증가하는 활동들을 폐지해야 한다. 페팅 프로그램은 동물에 최대한 근접하여 먹이를 주거나 접촉을 경험하는 것으로 만져 보는 체험을 의미하며, 관람객에게는 이색적인 경험일 수 있지만, 동물원 동물에게는 부정적인 영향을 끼친다고 연구되었다. 예를 들어 염소와 양은 관람객과의 접촉이 많아짐에 따라 머리 받치기 발 구르기 숨 뿜기나 도망치기와 같은 부정적인 행동이 증가하였고, 돌고래와 접촉하는 체험에서도 해외의 경우에는 돌고래가 사람을 들이받아 공격하거나, 먹이를 줄 때 무는 사고가 끊이지 않아 주의가 필요한 프로그램으로 알려져 있다²²⁾ 그렇기에 여러 부정적인 성향을 보이는 행사들을 되도록 폐지하거나 동물들을 각 지자체에서 철저히 관리하도록 하고, 공연 시간도 엄격하게 제한하는 아래 최소한으로만 운영하여야 한다.

4.2. 사회적 측면의 노력

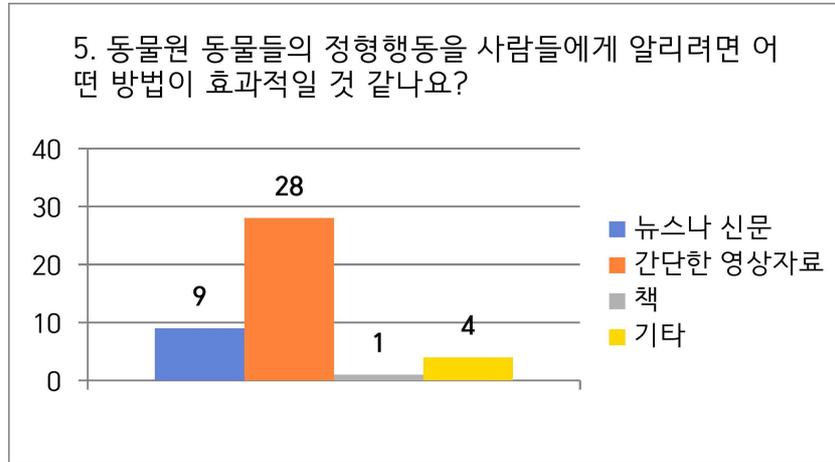
동물복지와 동물권에 대한 대중의 인식이 높아지면서 현대 사회의 동물원은 많은 비판과 함께 새로운 역할을 담당하도록 변화를 요구받고 있다. 동물복지문제연구소 어웨어/휴메인벳의 최근 보고서는 이러한 소규모 동물전시시설이 동물원·수족관 법의 규정에 해당하지 않아 신고나 등록기준이 없는 법과 정책의 사각지대에 있음을 지적하고 있다.²³⁾ 현재 한국의 동물 보호법은 동물을 반려동물, 농장동물, 실험동물로 크게 세 가지 종류만 나누어 포괄적인 법만을 제시하고 있다. 그러나 같은 종류에 속해있는 동물일지라도 각자의 특성에 따라 사는 환경과 본능 등이 전혀 다르기 때문에 세부적인 내용의 법 제정이 필요하다. 예를 들어 같은 반려동물로 분류되는 앵무새와 돌고래를 비교해 보았을 때도 둘은 서식 환경이 정반대이며 가지고 있는 생활방식 또한 전혀 다른 것을 알 수 있다. 반면에 해외에서는 동물복지법, 대형유인원보호법, 아프리카 코끼리 보호법, 아시아 코끼리 보호법, 멸종위기 동물법, 28시간 법, 레이시법, 해양 포유류 보호법, 물개법 등 생태환경이 다른 동물들에 대한 세부 법들을 제정하여 실행되고 있다. 이처럼 한국도 해외에서 제정되고 실행되고 있는 법들의 초안을 토대로 여러 동물들에게 각기 다른 법을 제정하여 적용해야 하며, 사육 환경 개선을 위해 최소한의 생활 시설의 기준 또한 넓혀야 한다.

동물 학대 논란이 빈번하게 발생하는 '동물 공연'에 대해서도 법적인 정의나 규제를 만들어야 한다. 현재로서는 동물을 열악한 환경에서 사육한다든지, 조련 과정에서 학대의 행위가 일어난다고 해도 마땅히 처벌할 수 있는 규정이 없기 때문에 조련 과정에서 동물 학대가 빈번히 발생하고 있다. 그러므로 공연 등을 진행할 때 발생하는 동물 학대에 관한 법의 규제를 강화해야 한다. 오스트리아, 싱가포르, 덴마크, 코스타리카, 이스라엘 등의 국가에서는 이미 야생동물이 동원되는 모든 동물 공연을 법으로 금지하고 있으며, 벨기에나 폴란드, 에스토니아 등은 동물 공연을 위해 야생동물을 포획하는 것을 제한하고 있다. 이처럼 동물 공연에 무자비하게 동원되는 동물들을 보호하고, 동물의 기본권을 침해하는 동물 공연 등을 최소화하거나 없애기 위해 법적인 규제가 시급하다.

또한 사회는 사람들에게 동물원 동물들이 처한 상황에 대해 알려야 한다. 앞선 설문 조사 결과 동물 정형행동에 대한 인식 정도가 절반 이하로 매우 낮은 편이었다(그림 4 참조). 그렇기에 사람들에게 동물원 동물들이 정형행동을 보이고 있다는 사실을 알려야 한다. 이를 알리기 위해 어떤 방법을 사용하는 것이 합리적 일지 설문 조사를 진행하였다.

22) 최희운, 위의 글, 2016, p.10

23) 이지원·김찬국, 위의 글, 2020, p.319



〈그림 9〉 동물들의 정형행동을 알리기 위한 방법의 설문조사 내용

설문의 결과로는 뉴스나 신문 9표, 간단한 영상자료 28표, 책 1표, 기타 의견으로 인스타, 팸플릿 제작, 광고 형식 등이 4표로 나왔다. 또한 이에 답한 결과에 대한 질문으로 이와 같은 방법으로 관련 자료가 제작된다고 했을 시, 42명의 사람들 중 37명의 사람들이 관람할 의향이 있다고 답했기에, 28표로 가장 많은 득표수를 차지한 짧은 영상자료가 제작된다면 사람들에게 동물원 동물들의 상황과 정형행동에 대해 효과적으로 알릴 수 있을 것이라 생각한다.

4.3. 관람객의 노력

관람객들이 할 수 있는 노력에 대해 알아보기 전, 동물원 방문 시 관람객의 올바른 에티켓에 대한 인식 정도를 알아보기 위해 설문 조사를 진행하였다.



〈그림 10〉 동물원 동물 관람 시 올바른 행동에 대한 사람들의 인식 정도

설문 결과 올바른 행동에 대해 매우 알고 있다고 답한 사람은 10명이었고, 다소 알고 있다고 답한 사람은 18명, 보통이라고 답한 사람은 10명, 다소 모르고 있다고 답한 사람은 3명이었으며, 매우 모르고 있다고 답한 사람은 1명이었다. 설문에 참여한 사람들 중 약 33%가 보통이거나 모르고 있다고 답한 것을 보았을 때 동물원 방문 시 올바른 관람예절에 대한 정보를 사람들에게 알려야 할 필요성이 있다는 것을 알 수 있다.

동물원 방문 시 관람객들이 할 수 있는 가장 큰 노력으로는 올바른 관람예절들을 숙지하는 것이다. 동

물들은 생태환경 속에서 낯선 시선과 소음 등에 계속해서 노출되었을 때 동물은 심각한 고통을 받는데, 간단히 예절을 숙지하고 방문하여 이를 지키는 것만으로도 동물원 동물들의 스트레스 정도를 줄일 수 있다. 올바른 관람예절을 사람들에게 알리기 위해 서울 동물원은 ‘동물원 관람 에티켓 10계명’을 공개하였다. 서울 동물원이 공개한 동물원 관람 에티켓은 <표 2>와 같다.²⁴⁾

<표 2> 서울 동물원의 동물 관람 에티켓 10계명

1. 사람이 먹는 음식이나, 동물이 먹는 풀도 주지 마세요.
2. 자는 동물을 깨우지 않게 조용히 관람하세요.
3. 동물 우리에 가까이 가면 위험해요
4. 동물에게 물이나 쓰레기를 던지지 마세요
5. 사진을 찍을 때는 플래시를 꺼주세요
6. 눈으로만 관람해 주세요
7. 혼자 있는 동물을 보고 슬퍼하지 마세요
8. 사육사 노트와 설명판을 먼저 읽고 관람하세요
9. 동물을 사랑하는 어른들의 모습을 보여주세요
10. 관람 시간을 꼭 지켜주세요

동물원 측은 “동물마다 정해진 식단이 있기 때문에 음식을 주면 안되고, 빛이 반사되면 동물들이 놀라고 스트레스를 받기 때문에 사진 찍을 때 플래시를 꺼달라”고 당부했다. 이어 “혼자 생활하는 동물도 있으니, 혼자 있는 동물을 보고 슬퍼하지 말고, 동물들도 휴식이 필요하니 관람 시간을 꼭 지켜달라”고 밝혔다.²⁵⁾ 관람객으로 인해 동물들이 받는 스트레스를 없애는 것은 어렵겠지만, 관람예절을 지키는 것만으로도 동물들이 받는 스트레스를 줄일 수는 있다.

5. 결론 및 제언

동물들의 정형행동 상태를 개선하기 위해서는 사회(정부), 동물원(단체), 관람객(개인)의 전 사회적 노력이 필요하다. 먼저 사회에선 현재 운영 중인 동물원 내 보호시설 개선사업을 확대 추진함으로써 열악한 환경을 개선 시켜줘야 하며, 이를 위해 정부 차원의 지원금 증액뿐만 아니라 사람들에게 동물원과 동물 정형행동에 대한 실태를 사람들에게 공개해 문제의 심각성을 알려야 한다. 동물원은 동물원 본질의 목적이 무엇이었는지 다시 한번 생각하고 본래의 동물원 설립이유가 될 수 있도록 운영체계를 바꾸어야 한다. 이윤 추구만이 목적이 아닌 동물들의 최소한의 행복한 삶의 질을 보장하기 위해 ‘행동 풍부화’를 더욱 활성화해야 하며, 동물의 기본권을 앗아가는 동물 공연을 폐지하여야 한다. 그리고 민간기업의 기부문화 활성화 방안을 마련해야 하며, 동물원의 시설적인 측면을 다시 재점검하여야 한다. 마지막으로 관람객들은 동물원 방문 시 동물들이 받는 스트레스를 최소화하기 위해 관람 시 에티켓을 지켜야 하며 동물들의 정형행동에 대한 실태나 원인 등을 정확하게 알고 있어야 한다. 동물 정형행동은 누구 하나만의 노력으로 사라지는 것이 아니기 때문에 사회 일원 모두가 동물들의 기본권을 지키며 살아가는 행복한 삶을 유지하기 위해서 지속적인 노력이 필요하다.

24) 김성민, 동물원 관람 에티켓 10계명은?, 데일리벳, 2014.11.27., p.1, <<https://www.dailyvet.co.kr/news/practice/wildanimal/34789>>

25) 김성민, 위의 글, p.1,

참고 문헌

- 문다휘, 동물복지를 고려한 진주 진양호동물원의 공간 재배치에 관한 연구, 동아대학교 대학원 석사, 2023
- 박연진, 동물복지정책에 관한 국가비교연구 : 7개국 동물복지법과 제도를 중심으로, 고려대학교 대학원 박사, 2019
- 이지원·김찬국, 전문가 면담을 통한 동물원 교육의 환경교육적 의미와 방향성 탐색, 환경교육, 33(3), 한국 환경교육학회, 2020
- 최은주, 국내 동물원 코끼리 관리에 관한 실태조사, 전북대학교 일반대학원 석사, 2016
- 최희운, 서비스 디자인 방법론을 활용한 동물원 서비스 개선 연구 : 관람객 및 동물 관점의 경험을 중심으로, 단국대학원 석사, 2016
- 편집부, 키워드리포트, 유레카, 유레카 제 475호, 유레카엠앤비, 2023
- 강한들, 롯데월드 내 앵무새가 자해를 한다고?...“열악한 사육환경에 따른 스트레스성 행동”, 경향신문, 2021.12.22.,
<<https://www.khan.co.kr/environment/environment-general/article/202112221622001>>
- 권윤희, 동물원 코뿔소 등에 이름 새기고 간 무지한 佛 관람객 못매, now news, 2019.8.23., P.1
<<https://nownews.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20190823601005>>
- 김나영, 방문객이 던진 '거대 돌'에 맞아 죽은 동물원 악어, 인사이트, 2017.3.5.,
<<https://www.insight.co.kr/newsRead.php?ArtNo=95882>>
- 김란영, 관절염, 욕창, 이상행동...동물원 코끼리의 현실, 제주의소리, 2018.12.3.,
<<https://www.jejuori.net/news/articleView.html?idxno=212320>>
- 김성민, 동물원 관람 에티켓 10계명은?, 데일리벳, 2014.11.27., p.1,
<<https://www.dailyvet.co.kr/news/practice/wildanimal/34789>>
- 김수환, 수족관벽에 '쿵쿵' 박치기 자해 싱가포르 돌고래, 브릿지경제, 2019.12.8.,
<<https://www.viva100.com/main/view.php?key=20191208010002700>>
- 김지숙, “죽기 직전까지 약 먹으며 돌고래쇼”...거제씨월드 처벌 목소리, 한겨레, 2024.4.21.,
<https://www.hani.co.kr/arti/animalpeople/human_animal/1137186.html>
- 남윤서, 동물 윤리, '내일'의 이야기가 아니라 '내 일'처럼 받아들여야 하는 이야기, 아트인사이트, 2021.5.29., p.1,
<<https://www.artinsight.co.kr/news/view.php?no=54154>>
- 신소윤, 시간이 멈춘 곳, 한국동물원, 한겨레, 2020.2.3., p.1,
<https://www.hani.co.kr/arti/animalpeople/human_animal/926638.html>
- 이소영, 동물원에 사는 동물의 진짜 집은 어디인가, 네이버 지식백과(KISTI의 과학향기 칼럼), 2015.10.7.,
<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=3409720&cid=60335&categoryId=60335>>
- 최인영, "832마리 평생 고통"...러시아 '서커스 동물 금지' 논란, 연합뉴스, 2024.1.5., p.1,
<<https://www.yna.co.kr/view/AKR20240105151600080>>

부록

사고와 표현 설문조사

0. 귀하의 직업은 무엇인가요?

- (1) 중·고등학생 (2) 대학생 (3) 직장인(주부포함)

1. 동물원 동물들의 정형행동에 대해 알고 계시나요?

- (1) 예 (문항 2로 이동)
(2) 아니요 (문항 3으로 이동)

2. 어떤 경로로 동물원 동물들의 정형행동에 대해 알게 되었나요?

- (1) 인터넷(뉴스)
(2) 직접목격
(3) 기타

3. 동물정형행동의 원인이 무엇이라고 생각하시나요?

- (1) 동물원의 구조적인 환경
(2) 동물복지에 대한 법제도 미흡
(3) 관람객들의 태도
(4) 기타

4. 동물원 방문 시 관람객이 지켜야 할 태도들에 대해 얼마나 알고 계시나요?

- (1) 많이 알고 있다
(2) 다소 알고 있다
(3) 보통이다
(4) 다소 모르고 있다
(5) 많이 모르고 있다

5. 동물원 동물들의 정형행동을 사람들에게 알리려면 어떤 방법이 효과적이라고 생각하시나요?

- (1) 뉴스나 신문
(2) 간단한 영상자료
(3) 책
(4) 기타

6. 앞선 질문에 대한 답변으로 동물들의 정형행동에 대한 자료가 제작된다면 관람하실 의향이 있으신가요?

- (1) 예
(2) 아니요

코리아 디스카운트 문제와 ESG적 해결방법

목차

1. 서론
 2. 코리아 디스카운트의 현황과 영향
 - 2.1. 코리아 디스카운트의 현황
 - 2.2. 코리아 디스카운트의 영향
 3. 코리아 디스카운트의 원인
 - 3.1. 지정학적 원인
 - 3.2. 한국 기업의 경영
 4. 코리아 디스카운트의 해결방법
 - 4.1. 정부의 노력
 - 4.2. 기업과 개인의 노력
 5. 결론
- 참고 문헌

1. 서론

“한국 주식에 투자 안할래요”

코리아 디스카운트란 외환위기 이후 2000년대 초반부터 등장한 표현으로 한국의 상장기업 주식의 가치평가 수준이 유사한 외국 상장기업에 비해 낮게 형성되는 현상을 말한다.¹⁾ 이는 한국 회사와 외국 회사가 규모, 수익, 성장 가능성 측면에서 동일함에도 불구하고 한국에 상장되었다는 이유만으로 한국기업의 주가가 평가절하됨을 의미한다. 코리아 디스카운트는 현재까지도 지속되고 있는데 이는 기업의 PBR로 확인할 수 있다. PBR은 시가총액에서 순자산을 나눈 금액으로 시장에서 1주가 순자산의 몇 배로 매매되는지 확인할 수 있는 지표이다. 즉 PBR이 높을수록 주식이 순가격에 비해 시장에서 높은 평가를 받는다는 것이다. 미국의 경우 PBR이 4.55배, 우리와 정치적 상황이 유사한 대만은 PBR이 2.41배, 개발도상국으로 평가 받는 인도는 3.37배의 PBR을 관측할 수 있었다.²⁾ 하지만 한국은 전체 상장사 평균이 가까스로 1.0배의 PBR을 기록했으며 코스피 상장사의 33.8%, 코스닥 상장사의 무려 65.8%는 PBR이 1.0배를 하향하는 결과가 보고되었다.³⁾ 이로써 한국의 주가가 제 가격도 받지 못한다는 것을 의미하며 코리아 디스카운트가 외환위기 이후부터 현재까지 지속되고 있음을 알 수 있다.

본 보고서에서 코리아 디스카운트를 연구 주제로 삼은 이유는 코리아 디스카운트가 단지 한국기업의 주식이 평가절하되는 문제만을 갖고 있지 않기 때문이다. 코리아 디스카운트는 한국 경제 전반에 부정적 결과를 초래한다. 코리아 디스카운트는 한국인에게도 주식 투자를 기피하도록 만든다. 낮게 형성된 가격과 몇

1) 김준석·강소현, 코리아 디스카운트 원인 분석, 이슈보고서(23~26), 자본시장연구원, 2023. 1쪽.

2) 양재찬, 코리아 디스카운트 해소의 길, March 2024 Vol.317, (주)엑셀런스코리아(인사이트코리아), 2024.3, 96쪽.

3) 양재찬, 위의 글, 같은 쪽.

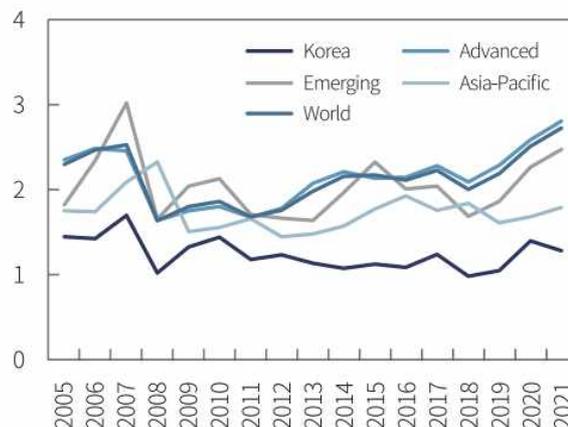
십 년째 박스권을 맴도는 주식은 장기적인 관점에서 상승의 여력이 보이지 않기에 투자에 있어 매력적이지 않기 때문이다. 결국 코리아 디스카운트는 한국 주식 투자를 불신하고 기피하는 것으로 이어진다. 실제로 국민연금의 경우 국내 주식 투자 규모는 148조 원으로 전체 자산 대비 15%의 비중을 차지하지는 반면 해외주식의 투자 규모는 320.4조 원으로 전체 자산 대비 해외주식 투자 비중이 국내 주식 투자 비중의 2배가 넘는 32.6%의 비중을 두고 있다.⁴⁾ 결국 코리아 디스카운트는 한국인은 가지고 있는 현금재산을 장기적 관점에서 불안정한 주식이 아닌 부동산에 투자하는 행위로 이어질 것이다. 실제로 한국인의 가계 자산 중 약 80%를 부동산이 차지하고 있음을 알 수 있고 미국과 일본에 비해 가계 자산에 있어 부동산 투자의 비중이 높음을 알 수 있다.⁵⁾ 이러한 한국인의 주식투자 기피 심리는 부동산 투자를 가속화하여 한국의 부동산 가격을 상승시키는 요인으로 작용할 것이다. 이에 본 보고서에서는 코리아 디스카운트의 원인과 영향을 면밀하게 살펴보고 이에 대한 해결방안을 제시해보고자 한다.

2. 코리아 디스카운트의 현황과 심각성

2.1. 코리아 디스카운트의 현황

코리아 디스카운트의 현황은 주가-장부가(株價-帳簿價, Price-to-Book) 비율을 통해서 정확하게 파악할 수 있다. 주가-장부가 비율은 주가를 주당순자산가치(BPS)로 나눈 값이다. 이는 시장에서의 기업 전망을 어떻게 인식하는지에 대해서 판단할 수 있는 지표이다. 주가-장부가 비율이 1보다 낮으면 시장에서 해당 기업의 성장과 발전에 다소 냉소적으로 평가받고 있음을 의미하며 주가-장부가 비율이 1보다 높으면 시장에서 해당 기업의 성장과 발전 가능성을 높게 평가하고 있음을 의미한다.

<그림 1>에서 볼 수 있듯 한국(Korea)의 주가-장부가 비율은 2008년 금융위기 이후 1의 주변에서 머물고 있다. 이는 투자자들의 입장에서 한국 기업은 발전이 유망한 기업이 아니라는 것이다. 주가-장부가 비율에 있어서 선진국(Advanced), 개발도상국(Emerging), 아시아-태평양 국가(Asia-Pacific)들 그리고 전 세계(World)는 2019년을 기점으로 상승하는 추세를 나타낸다. 반면, 한국 기업은 2019년에 상승하는 듯 했으나 2020년에 다시 떨어지는 추세로 전환되었다. 이는 코로나19라는 세계 경제적 충격이 다른 국가들의 기업보다 한국에게 큰 타격으로 다가옴을 의미한다.



<그림 1> 주가-장부가 비율⁶⁾

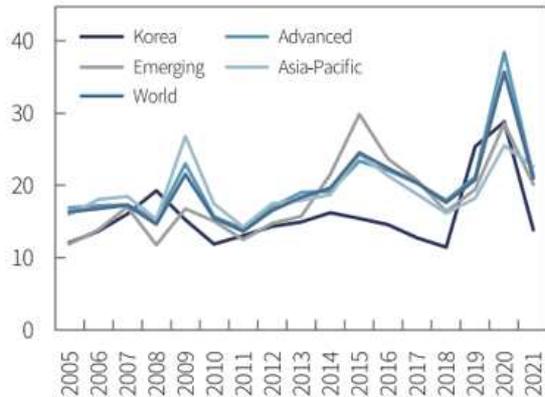
또 다른 투자 지표인 주가-수익(株價-收益, Price-to-Earning) 비율은 <그림 2>를 이용하면 명확하게

4) 기금 운용본부 증권 리스크 관리실 장범문 팀장, 운용현황, 국민연금기금운용본부, 2023년 4분기 말 <https://www.nps.or.kr/jsppage/fund/mcs/mcs_04_01_01.jsp>

5) 강동현, 자산 80% 부동산 묶여, 서울경제, 2023.05.05., <<https://www.sedaily.com/NewsView/2D916VRB2Z>>

6) 김준석·강소현, 앞의 글, 6쪽.

파악할 수 있다. 주가-수익 비율은 주가/주당순이익으로 계산된다. 이 투자 지표를 통해 현재 주식 가격의 높고 낮음을 알 수 있다. 주가-수익 비율이 높을수록 해당 기업의 투자심리와 장래에 대한 긍정적 기대가 담겨있다고 볼 수 있다. 일각에서는 주가-수익 비율이 높을수록 투자 열기가 과열된 것이라고 판단하는 경향이 있으나 미래에 대한 기대 심리가 투자로 이어지는 주식시장의 특성과 <그림 3>을 통해 알 수 있듯 주가를 높여 더 많은 투자금 확보를 위해서는 주가-수익 비율이 높아야 유리하다.



<그림 2> 주가-수익 비율⁷⁾



<그림3> 주가-수익 비율과 주가상승⁸⁾

2.2. 코리아 디스카운트의 영향

코리아 디스카운트는 기업에 부정적인 영향을 미치게 된다. 코리아 디스카운트로 평가절하된 기업들은 주주들로 하여금 주가 상승 및 방어에 대한 압박을 받게 될 것이다. 하지만 기업의 주가는 장기적인 연구개발(R&D)과 경영 전략에 대한 혁신에서 비롯된 성과라고 볼 수 있다. 즉, 단기간에 발생하는 극적인 변화가 어렵다는 의미이다. 따라서 경영진들은 주주들의 요구를 해결할 즉각적인 수단으로 구조조정, 원가 절감과 같은 재무 상태의 개선에 집중할 수밖에 없다. 이는 기업의 장기적인 연구 개발과 경영 전략의 혁신에 반하는 것인 동시에 미래에 대한 투자를 외면하는 소모적인 행위이기에 기업에 부정적인 결과를 초래한다.

이뿐만 아니라 코리아 디스카운트는 국가의 경제적 측면에서도 부정적인 영향을 미치게 만든다. 코리아 디스카운트는 외국인들로 하여금 한국 시장의 투자를 회피한다는 것이다. 이는 외국 자본의 투자 감소와 더불어 곧 주식 시장 전체의 거래량과 유동성의 감소를 의미한다. 주식시장의 거래가 축소되고 활발한 투자가 진행되지 않으면 기업은 자본 조달에 있어 어려움을 겪게 된다. 이러한 어려움은 기업의 낮은 자금 조달 능력은 기술 개발, 인프라 투자, 생산성 향상을 초래한다. 이러한 상황을 우려한 한국의 기업들은 해외 주식시장에 상장함으로써 산업의 해외 이전을 결심할 것이다. 실제로 한국의 쿠팡(Coupage)은 코리아 디스카운트를 우려하여 뉴욕증권거래소에 상장하였다.⁹⁾ 이와 같은 기업의 행보가 지속된다면 국내 고용 및 투자의 위축을 가속할 것이다.¹⁰⁾ 더불어 외국인 투자자들이 지속되는 코리아 디스카운트는 환율의 측

7) 김준석·강소현, 앞의 글, 6쪽.

8) 이덕주, [Hello! 증시] `주가의 역설` PER 높을때 사야 돈번다, 매일경제, 2010.12.22., <<https://www.mk.co.kr/news/stock/4828316>>

9) 홍승진, [홍승진의 K-유니콘] 쿠팡이 쏘아올린 딜레마, 파이낸셜뉴스, 2021.04.29., <<https://www.fnnews.com/news/202104291844225418>>

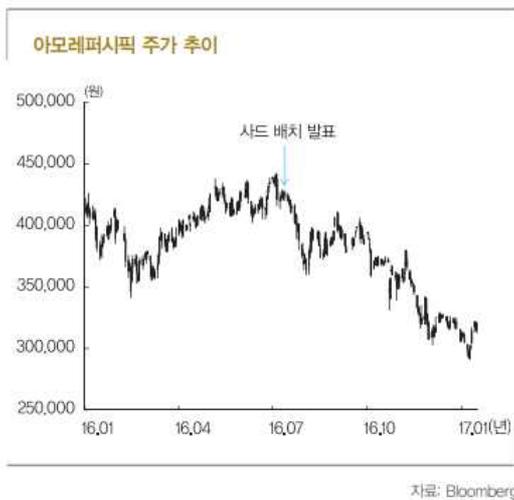
10) 문영근, 해외직접투자 확대...국내 투자 활성화 방안 마련해야, 산업일보, 2021.08.03., <<https://kidd.co.kr/news/223479>>

면에서도 부정적인 영향을 초래한다. 한국 투자 매력도에 대한 하락은 외국인을 한국 시장에서 투자를 철수하거나 회피하도록 만든다. 만약 지속된다면 원화(W)에 대한 수요감소, 원화 가치의 하락, 환율 변동성의 증가를 초래할 것이다.

3. 코리아 디스카운트의 원인

3.1 지정학적 원인

코리아 디스카운트의 원인 중 하나는 한국의 지리적, 정치적 요인에 있다. 한국은 주변 국가와 정치적으로 긴장 관계 속에 있다. 대다수가 알고 있듯 남북 관계의 불확실성은 휴전 국가인 한국에 코리아 디스카운트를 초래하는 큰 요인으로 작용한다. 하지만 코리아 디스카운트에 영향을 주는 요인은 북한뿐만이 아니다. 북한을 제외한 주변국과의 적대적 상황은 한국의 안보와 정치적 안정성에 대한 우려를 초래한다. 이는 실제로 외국인 투자자들에게 큰 위협으로 인식되어 코리아 디스카운트의 시작이 된다. 이에 대한 예시로 과거 한국 정부의 사드(THAAD, 고고도미사일 방어체제)의 배치와 관련하여 논의가 있었을 시기를 들 수 있다. 사드 배치와 유무를 논하면서 한국과 중국은 정치적 긴장감이 고조되었다. 이에 투자자들은 중국 정부의 규제로 기업의 이익 활동이 축소될 것을 걱정하며 한국 기업에 투자하는 것을 회피하게 되었다. <그림 4>에서 볼 수 있듯 실제로 K부터 산업으로 중국인들의 소비에 의존해온 ‘아모레퍼시픽’의 주가는 고점 대비 30% 넘는 급락을 보여주었다. 또한 <그림 5>에서 볼 수 있듯 또한 SM엔터테인먼트 기업의 주가 또한 중국인 수요의 축소로 매출 하락을 우려하여 주가가 하락추세를 나타냈다. 이를 통해 남북 관계뿐만 아니라 주변국과의 정치적 관계까지 코리아 디스카운트에 영향을 준다는 것을 알 수 있다.



<그림 4> 아모레퍼시픽 주가 추이¹¹⁾



<그림 5> SM엔터테인먼트 주가 추이¹²⁾

3.2 한국 기업 경영

코리아 디스카운트의 또 다른 원인이자 가장 중요한 원인은 한국기업의 낙후된 지배구조 문제와 미흡한 주주환원 정책이다.¹³⁾ 한국의 낙후된 지배구조는 기업환경평가(Ease of doing business Index)와 GCI 지수(Global Competitiveness Index)의 비교를 통해서 알아볼 수 있다. 먼저 기업환경평가의 소액주주보호

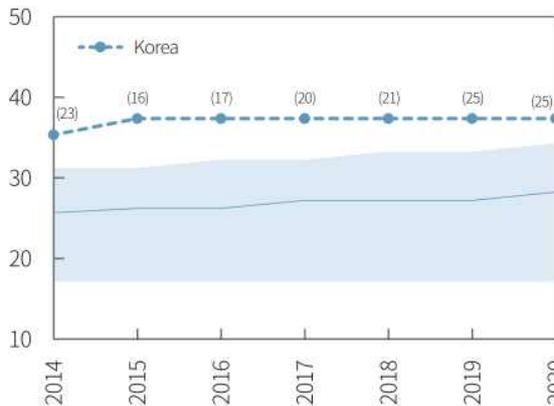
11) 김학균, [Issue] 김학균의 글로벌 경제 이야기 - 지정학적 긴장과 코리아 디스카운트 마이더스(Vol.2017 No.2), 연합뉴스 동북아센터, 2017, 42쪽.

12) 위의 글, 같은 쪽.

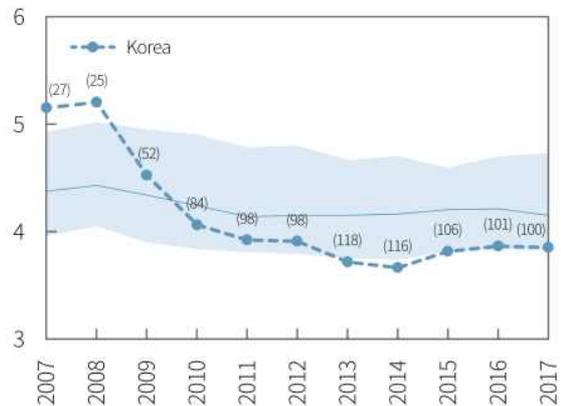
13) 한상현, 경제학회 “K디스카운트 원인은 기업지배구조”, 매일경제 2024.05.30., <<https://www.mk.co.kr/news/economy/11029410>>

항목에는 기업의 투명성, 주주의 권리, 소유 및 지배구조 등 6가지 주제와 관련한 법과 제도의 구축 정도를 판별한다. 다음으로 GCI 지수는 이사회 의 유효성, 기업의 윤리적인 행동 등과 같은 기준으로 평가하며 한 국가의 실질적 법과 제도의 유효성을 알 수 있다.

<그림 6>과 <그림 7>에서 괄호 안의 숫자는 한국이 차지한 순위이며 하늘색 영역과 실선은 하위 25%~상위 25% 구간과 중윗값에 해당한다.¹⁴⁾ 기업환경평가와 GCI 지수의 산출 기간이 겹치는 2014년~2017년을 보았을 때의 결과는 다음과 같다. 기업환경평가는 190개국 중 17~23위로 상위 8.9%~12.1%에 속하는 상위권에 자리 잡고 있다. 반면, GCI 지수의 경우에는 한국이 140개국 중 100위~116위에 해당하며 상위 71.4%~82.8%에 속하고 있으며 하위권에 속한다고 볼 수 있다. 이를 통해 한국 시장에서는 기업의 지배구조와 관련한 법과 제도들은 잘 갖춰졌지만, 법과 제도들의 실효성이 떨어지거나 기업지배 구조에 있어서 시장의 신뢰도가 낮다고 볼 수 있다.



<그림 6> 기업환경평가 중 소액주주 보호 항목 순위¹⁵⁾



<그림 7> GCI 지수¹⁶⁾

다음으로 코리아 디스카운트의 원인을 주주환원에서 찾아보면 다음과 같다. 주주환원의 대표적 방법 중 하나인 배당은 기업의 영업활동에 대한 이익을 주주에게 돌려주는 것이다. 배당은 주주환원에 있어서 매우 중요한 의미를 갖는다. 현재의 영업이익은 과거 투자자가 기업의 활동 있어서 자금조달이라는 가장 중요한 행위를 했기 때문에 가능했던 것이기 때문이다. <그림 8>에서 알 수 있듯 한국의 배당수익률은 현저히 낮은 편이다. 배당수익률 1위인 벨기에와 약 4배의 차이를 보이고 있으며 동아시아 주변국인 중국과 일본에 비해서도 한국의 배당수익률은 낮은 편이다. 이를 통해 한국의 주주환원이 타 국가에 비해서 낮은 편임을 알 수 있는 동시에 한국의 기업들이 회사의 주인이라고 볼 수 있는 주주들과 이익을 나누려하지 않는 성향 또한 코리아 디스카운트에 영향을 미친다는 것을 알 수 있다.¹⁷⁾

<그림 8> 한국과 해외의 배당 수익률¹⁸⁾

4. 코리아 디스카운트의 해결방법

14) 김준석·강소현, 앞의 글, 9쪽.

15) 김준석·강소현, 앞의 글, 10쪽.

16) 위의 글, 같은 쪽.

17) 임영빈, 자본연 "코리아 디스카운트는 '미흡한 주주환원, 저조한 수익성·성장성'이 요인", 파이낸셜신문. 2023.02.19., <<https://www.efnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=101704>>

18) 김문호, [주주(株主) 마음을 열어라]③보수적인 주주환원책은 코리아 디스카운트, 메트로 서울, 2019.11.30., <<https://www.metroseoul.co.kr/article/2016113000079>>



4.1 정부의 노력

먼저 정부는 정치적 갈등 완화를 위해 노력해야 한다. 앞서 언급했듯 지정학적 불안 요소는 곧 한국 기업에 대한 투자심리가 축소되어 코리아 디스카운트를 초래하기 때문이다. 따라서 중국, 일본과의 긴장 상태에서 벗어나기 위해서 지속해서 대화하는 동시에 외교관계를 강화하여 코리아 디스카운트를 해결해야 한다. 중국, 일본과의 관계뿐만 아니라 북한과의 관계 개선 또한 중요하다. 따라서 정치적 성향을 떠나 북한과의 대화를 통해 군사적 긴장 완화하고 한국의 코리아 디스카운트 해소라는 경제적 이익을 얻어야 한다.

두 번째로 정부는 경영과 관련한 법과 제도의 실질적 유효성을 위해서 노력해야 한다. 한국의 경우 법 제도의 유무를 가리는 기업환경평가에서는 상위권을 유지했으나 법과 제도들의 실질적 유효성을 나타내는 GCI 지수에서는 하위권을 차지했다. 이는 한국의 경영과 관련한 법과 제도들이 실제로 잘 집행되지 않는다는 것을 의미한다. 따라서 정부는 공정거래위원회, 금융감독원 등 관련 기관들의 인력과 자원을 확충하여 법의 집행 능력을 증대해야 한다. 또한 기업 경영진과 직원들을 대상으로 경영과 관련한 법과 제도들을 준수하도록 하는 교육 프로그램을 확대하여 법 준수의 중요성을 인식시켜야 한다.

4.2 기업과 개인의 노력

코리아 디스카운트를 해결하기 위해 기업은 주주환원을 위한 적극적인 노력이 필요하다. 먼저, 기업의 이익은 투자자인 주주의 투자에서 비롯되었음을 인지하고 대표적인 주주환원 정책에 해당하는 배당정책을 확대해야 한다.¹⁹⁾ 기업은 배당 비율을 높여 주주들의 실질적 이익을 보장해야 한다. 또한 주주가치의 증대하는 모습을 다수의 기업들이 보여줌으로써 해외 투자자들로 하여금 한국 투자의 적극성을 유도하고 코리아 디스카운트를 해소해야 한다.

다음으로 기업은 지배구조 개선에 대한 노력이 필요하다. 재벌 총수 일가 중심의 지배구조에서 벗어나 전문 경영인을 중심으로 효율적인 경영전략을 확립하여 영업이익 상승과 주가 상승을 통해 주주 이익을 보호해야 한다. 또한 이사회 독립성을 강화하고 재무제표, 주요 경영진의 의사결정 과정 등을 포함하여 정보를 투명하게 공개하고 투자자의 신뢰를 얻어야 한다.

코리아 디스카운트를 해결하기 위해서 개인은 행동주의 펀드에 가입하여 코리아 디스카운트의 해소를 위해서 노력해야 한다. 행동주의 펀드²⁰⁾는 기업의 지배구조 개선, 배당정책의 강화, 비효율적인 자산의 매각을 요구하며 경영 투명성을 높이는 펀드이다. 이는 궁극적으로 기업의 가치상승과 주가상승에 미치는 힘을 제공할 것이다. 결국 개인의 행동주의 펀드 가입은 한국 시장의 기업 불투명성을 개선하고 투자 매력을 높이는 데 중요한 역할을 할 것이다.

또한 개인들은 코리아 디스카운트를 해결하기 위해 기업의 정기적 투자 설명회인 IR에 적극적으로 참여

19) 윤정희, [Special Report 4] [視리즈] K-증시는 지금③ | 코리아 디스카운트_불투명한 지배구조에 갇힌 슬픈 꽃망울, 더스쿠프 제549호, 더스쿠프, 2023, 51쪽.

20) 투자한 기업의 경영적 측면에 있어서 개선을 요구하는 펀드로 주주의 가치를 증대하는 목적을 가짐.

해야 한다. 주주들과의 소통을 통해 기업의 경영 상황을 인지하고 IR 내용에 있어서 기업이 현행 유지만을 주장하거나 과도하게 허황한 경우 투자 설명회에서 주주 권리를 발휘하여 시정을 요구할 수 있어야 한다.

5. 결론

한국의 주식시장은 주가-장부가 비율을 세계적 수준과 비교했을 때 1보다 낮음을 알 수 있었다. 또한 주가-수익비율을 보았을 때 한국에 대한 투자 열기와 매력도가 낮음을 확인할 수 있었다. 위와 같은 사실들을 기반으로 보았을 때 한국이 코리아 디스카운트 문제 즉, 한국 기업이라는 이유만으로 평가절하되는 문제가 실재함을 알 수 있다. 코리아 디스카운트는 기업의 측면에서 장기적인 발전과 국가의 경제력 발전을 저해한다는 점에 있어서 부정적인 영향을 미친다. 만일 이러한 상황이 계속된다면 환율의 불안정성으로 원화 가치의 하락이 발생하기에 부정적 영향들이 계속될 것이다.

코리아 디스카운트의 원인으로는 지정학적 원인과 한국 기업의 경영에서 찾아볼 수 있다. 동아시아 국가 간의 긴장관계와 더불어 남북 관계의 안보 위협은 한국 경제에 큰 타격을 미친다는 것을 확인할 수 있다. 또한 한국 기업의 경영에 있어서는 기업의 불투명한 지배구조, 법과 제도의 유효성 부족은 외국인들이 한국기업에 투자하는 데에 있어서 꺼리게 되는 코리아 디스카운트의 요인이라고 볼 수 있다.

이에 정부는 정치적 갈등 완화와 법과 제도의 유효성을 위해서 타국과의 소통, 금융 위원회의 권한 확대를 통해 코리아 디스카운트를 해결하고자 해야 한다. 기업은 배당과 같은 주주환원 정책을 통해 투자의 매력도를 높여 외국 자본들의 한국 직접 투자를 유치해야 한다. 총수 일가 중심의 지배구조 개선과 투명한 경영정보 제공을 통해서 투자자의 신뢰 또한 상승시키는 노력이 필요하다. 개인은 행동주의 펀드와 같은 적극적인 경영 개선을 요구하는 동시에 정기 투자 설명회인 IR에 적극적으로 참여하는 모습을 통해 주주의 권리를 적극적으로 주장해야 한다.

참고 문헌

김준석·강소현, 코리아 디스카운트 원인 분석, 이슈보고서(23~26), 자본시장연구원, 2023, 23~26쪽.

김학균, [Issue] 김학균의 글로벌 경제 이야기 - 지정학적 긴장과 코리아 디스카운트, 마이더스(Vol.2017 No.2), 연합뉴스 동북아센터, 2017, 42~45쪽.

양재찬, 코리아 디스카운트 해소의 길, March 2024 Vol.317, (주)엑셀런스코리아(인사이드코리아), 2024.3, 96~96쪽(1쪽).

윤정희, [Special Report 4] [視리즈] K-증시는 지금③ | 코리아 디스카운트_불투명한 지배구조에 갇힌 슬픈 꽃망울, 더스쿠프 제 549호, 더스쿠프, 2023, 49~51쪽.

강동헌, 자산 80% 부동산 묶여, 서울경제, 2023.05.02, <<https://www.sedaily.com/NewsView/2D916VRB2Z>>

기금 운용본부 증권 리스크 관리실 장범문 팀장, 운용현황, 국민연금기금운용본부, 2023년 4분기말 <https://www.nps.or.kr/jsppage/fund/mcs/mcs_04_01_01.jsp>

김문호, [주주(株主) 마음을 열어라]③보수적인 주주환원책은 코리아 디스카운트, 메트로 서울, 2019.11.30., <<https://www.metroseoul.co.kr/article/2016113000079>>

문영근, 해외직접투자 확대...국내 투자 활성화 방안 마련해야, 산업일보, 2021.08.03., <<https://kidd.co.kr/news/223479>>

이덕주, [Hello! 증시] `주가의 역설` PER 높을때 사야 돈번다, 매일경제, 2010.12.22., <<https://www.mk.co.kr/news/stock/4828316>>

임영빈, 자본연 "코리아 디스카운트는 '미흡한 주주환원, 저조한 수익성·성장성'이 요인", 파이낸셜신문.

2023-02-19, <<https://www.efnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=101704>>

한상현, 경제학회 “K디스카운트 원인은 기업지배구조”, 매일경제 2024.05.30.,
<<https://www.mk.co.kr/news/economy/11029410>>

홍승진, [홍승진의 K-유니콘] 쿠팡이 쏘아올린 딜레마, 파이낸셜뉴스, 2021.04.29.,
<<https://www.fnnews.com/news/202104291844225418>>

동북공정의 실태와 우리 학계의 대응 방안

: 전통 난방 문화를 중심으로

목차

- 1. 서론
 - 1.1. 연구 목적 및 배경
 - 1.2. 연구 방법
- 2. 중국 동북공정의 실태
- 3. 양국의 전통 난방 문화
 - 3.1. 한국의 한옥과 온돌
 - 3.2. 중국의 사합원과 향
- 4. 동북공정의 모순점과 우리 학계의 대응 방안
 - 4.1. 양국의 전통 난방 문화의 차이와 동북공정의 모순점
 - 4.2. 중국 학계의 역사 왜곡 현황과 우리 학계의 대응 방안
- 5. 결론
- 참고 문헌

1. 서론

1.1. 연구 목적 및 배경

한국과 중국은 1992년의 한중 수교 이후 우호적인 관계를 유지하고자 노력해 왔다. 그러나 최근 중국의 동북공정 정책이 더욱 확대되면서 양국의 우호적인 관계가 동요하고 있다.

중국 정부는 최근 백두산을 중국식 명칭인 ‘장바이산’으로 유네스코에 등재하거나, 한복을 중국의 전통 의복인 ‘한푸’라고 소개하는 등 한국의 역사와 문화를 중국의 것으로 편입하기 위해 총력을 기울이고 있다. 이는 한국의 역사와 전통, 문화를 부정하는 행위이다. 따라서 우리는 이에 대응하여 우리의 역사와 문화를 지키기 위해 노력할 필요가 있다.

중국의 국민은 다양한 소수 민족으로 이루어져 있다. 중국 정부는 이들의 독립을 막기 위해 역사·언어·문화를 이용한다. 중국 정부는 소수 민족이 거주하는 지역의 역사와 언어, 그리고 문화를 중국의 것으로 인식하게 하는 작업에 몰두한다. 이때 지린성(吉林省)·랴오닝성(遼寧省)·헤이룽장성(黑龍江省) 등이 속한 동북 3성 지역 또한 이 작업의 대상에 포함되었다.

동북 3성 지역은 우리 고대사에 속하는 고조선, 고구려, 발해의 역사가 남아 있는 지역이다. 그런데 중국은 이 지역을 현재 중국이 다스리고 있다는 이유로 우리 고대사인 고조선, 고구려, 그리고 발해의 역사를 중국사로 편입하기 위한 정책을 펼친다. 이 ‘동북공정’은 한국의 고대사를 중국의 동북지역사에 귀속시키고자 하는 모습을 보여 우리에게 큰 충격을 주었다. 동북공정의 주장이 한국인의 역사적 정체성을 구성하는 핵심인 고구려사를 비롯한 고조선과 발해사를 중국사로 편입하려는 시도였기 때문이다.¹ 이렇듯 중국 정부의 동북공정 정책은 외교적 갈등을 초래하는 한중 협력의 걸림돌이 될 수 있다.

따라서 이 글에서는 중국 정부의 주장에 대한 모순점, 그중에서도 특히 온돌에 집중하여 그 실태를 살피고 우리 고대사 연구의 대응 방안을 모색하여 제안하고자 한다. 먼저 동북공정의 현황을 살피고, 중국과 한국의 전통 난방 문화를 살피고 이를 중심으로 동북공정의 모순점을 밝힐 것이다. 이후 이러한 중국의 동북공정에 대응하기 위해 우리가 고대사 연구를 어떤 방향으로 해야 할지 제안하고자 한다. 이를 통해 동북공정의 역사를 훑어볼 수 있을 것이고, 우리 고대사 연구의 현황을 파악할 수 있을 것이며, 더 나은 한중 관계를 위해 나아가야 할 방향을 모색할 수 있을 것이다.

1.2. 연구 방법

먼저, 이 글에서 다루는 ‘동북공정’의 정확한 개념에 대해 정의하고자 한다. 동북공정 중국 사회과학원 소속 중국변강사지연구중심과 랴오닝성, 지린성, 헤이룽장성 사회과학원에서 합작하여, 2002년 2월부터 5년간 실시한 연구 사업이다. 동북공정은 동북변강역사여현상계열연구공정(東北邊疆歷史與現狀系列研究工程)이라는 이름을 짧게 줄여 부르는 것이다. 동북공정은 중국 동북 3성 지역의 역사, 문화, 지리, 민족, 강역, 변경 문제 등 이 지역의 역사와 현재 상황, 그리고 미래에 일어날 수 있는 모든 사안을

¹ 우성민, ‘동북공정’ 전후 중국 역사교과서의 한국사 인식과 서술 변화에 대한 검토, 동북아역사논총 제78호, 동북아역사재단, 2022, 9쪽.

대상으로 한 사업이다.²

이러한 동북공정은 한중 역사 학계 외에 양국의 국민들에게도 많은 영향을 끼쳤다. 만주 지역의 연구는 동북공정 이후 완전히 달라졌고, 서로에 대한 인식도 크게 변화하였다. 역사, 정치, 외교, 경제, 문화, 무역 등 전반적인 면에서 한중 간 갈등의 소지가 있는 사안이라면 동북공정이 항상 거론된다. 이는 동북공정의 영향력을 보여주는 지표이며, 동시에 동북공정이 여전히 한중 간 경제·문화 교류, 정치적 우호 협력 등 여러 면에서 걸림돌로 작용하고 있음을 드러낸다.³

앞에서 언급했듯이, 동북공정 정책을 통하여 중국 정부는 고구려와 같은 한국의 고대사를 중국의 역사라고 주장하고 있다. 그러나 고구려의 문화는 훗날 발해, 고려 등과 같은 국가에 계승되었고 이는 조선을 거쳐 현재의 대한민국에까지 남아 있다. 대표적인 예시가 바로 주거 문화, 특히 온돌 문화이다.

이에 본 연구에서는 문헌연구법을 활용하여 한국의 전통 주거 형태인 한옥과 중국의 전통 주거 형태인 사합원의 비교를 통하여 양국의 주거 문화의 차이점을 살펴보았다. 특히 난방 문화를 중심으로 하여 주거 문화가 만들어 낸 양국의 생활 양식의 차이를 밝히는 데 집중하였고 이 과정에서도 문헌정보법을 활용하였다. 그리고 이를 통해서 동북공정의 모순된 주장을 찾아내고, 우리 학계가 동북공정을 대응하기 위하여 어떤 태도를 취해야 하는지 고찰하였다.

2. 동북공정의 실태

2002년부터 2004년까지의 연구 과제를 다룬 중국변강사지연구센터(www.chinaborderland.com)에서 공지한 내용⁴에 의하면 동북공정은 고구려사 뿐 아니라 고조선에서 간도 문제까지 한국사 전반에 관한 문제를 다루고 있었다.⁵ 이를 통해 동북공정이 비단 고대사에서 그치지 않고 근현대사에 속하는 문제까지도 염두에 둔 과제라는 것을 알 수 있다.

동북공정은 2002년부터 5년간 실시한 연구 사업이다. 즉 2007년을 마지막으로 동북공정 정책은 공식적으로 종결된 상태이다. 그러나 동북공정식 인식은 지금도 중국인들에게 꾸준히 확산되고 있다. 이들은 사료 혹은 역사적 근거 없이 고구려사를 비롯한 한국의 고대사를 중국사라고 주장하며 한국을 비난하는 양상을 보이고 있다.⁶

2007년 이후 연구 상황을 통해 동북공정의 결과를 살펴보면, 기본적으로 동북공정 실시 초기에 내세웠던 주장을 보완하고 심화하는 방향으로 가고 있음을 알 수 있다. 또한 연구자의 지역적 외연이 넓어졌고 신인 연구자 숫자도 증가했으며, 광범위한 자료 집성과 번역 사업으로 연구 기반이 확립되었다. 그리고 동북공정 계획 단계에서부터 목표로 했던 동북지역 역사에 관한 대중서도 소수 편찬되었다. 즉, 동북공정을 통해 중국 정부는 동북 3성 지역사에 대한 연구 기반을 확립하였고, 연구물의 양적 팽창과 질적

² 김현숙, 동북공정 20년, 현황과 과제, 동북아역사리포트 제25호, 동북아역사재단, 2022, 1-2쪽.

³ 김현숙, 위의 논문, 2쪽.

⁴ 서길수, 중화인민공화국 동북공정 5년의 성과와 전망, 고구려발해연구 제29호, 고구려발해학회, 2007, 14쪽.

⁵ 서길수, 위의 논문, 23쪽.

⁶ 김현숙, 동북공정 종료 후 중국의 고구려사 연구동향과 전망, 동북아역사논총 제53호, 동북아역사재단, 2016, 31쪽.

수준 향상, 신진연구자 확대 및 신진연구자 양성 시스템 정비, 중국의 대중과 학생들에게 중국 중심의 역사 인식 확산이라는 목표를 일정 수준 달성한 것이다.⁷

게다가 중국 정부에 의해 동북지역 변강정책으로 동북공정 외에도 백두산 공정, 문화공정⁸ 등이 실행되면서 중국은 만리장성에 대한 기존 입장을 대신하는 확대 개념을 내놓았다. 만리장성의 범위를 연장함으로써 기존 만리장성 너머에 존재하였던 소수 민족의 영역을 중국 내부로 흡수하기 위함이다. 이와 더불어 만리장성 내의 고구려와 발해의 유물에 대한 정비 작업을 거쳐 중국의 문화유산으로 등재를 마쳤고, 급기야 유네스코 세계문화유산에 등재하기에 이르렀다. 이는 동북 3성에 존재하는 고구려 문화유산과 조선족 문화유산을 관광자원으로 활용하여 고구려와 발해가 중국사라는 인식을 갖게 하려는 노력이다.⁹

동북공정 정책이 종료된 이후에도 동북공정식 역사 인식은 중국인들 사이에서 널리 퍼졌다. 동북공정은 공식적으로 마무리를 지은 상태이지만 중국 정부의 주도 하에 문화공정이 계속되고 있다. 중국 정부는 한국의 문화들을 중국의 것으로 탈바꿈하는 작업에 몰두하고 있으며, 이로 인해 중국인들과 한국인들 사이의 갈등이 계속되고 있다.

3. 양국의 전통 난방 문화

3.1. 한국의 한옥과 온돌

한국은 동고서저(東高西低)의 지형으로 이루어져 있으며, 사계절이 뚜렷한 대륙성 계절풍 기후가 나타난다. 겨울에는 시베리아 벌판의 영향으로 차가운 바람이 부는 반면에, 여름에는 덥고 습한 바람이 불어온다. 또한 서늘하고 건조한 가을과는 달리 봄은 온난한 편이다. 이처럼 사계절의 날씨가 모두 드러나는 한반도의 기후에 적응하기 위하여 이 땅에서 살아온 사람들은 전통 한옥을 지어 생활하였다. 전통 한옥은 지역에 따라 다른 구조가 나타난다. 추운 북방 지역에서는 폐쇄식 ㅁ자형 구조를 갖추고 있지만 상대적으로 덜 추운 중부지역과 따뜻한 남부지역에서는 ㄱ자와 一자형 구조가 나타난다.¹⁰

한국은 한옥과 함께 먼 과거부터 전통 난방으로 온돌 문화를 발전시켜 왔다. 한반도의 더위와 추위 해결을 위해 한옥은 고대부터 온돌을 갖추고 있었다. 온돌은 납작하고 긴 돌을 세워 고래를 만들고 그 위에 구들을 놓아 아궁이를 통하여 받아들인 열을 저장했다가 서서히 열을 방출하여 방 전체가 따뜻해지도록 고안된 난방 구조이다.¹¹

⁷ 김현숙, *한중 역사 갈등의 현황과 과제 - 동북공정을 넘어 미래로*, 동북아역사논총 제77호, 동북아역사재단, 2022, 16쪽.

⁸ 이천석, *중국 동북변강정책과 문화공정*, 국제정치연구 제15집 제2호, 동아시아국제정치학회, 2012, 49쪽.

⁹ 이천석, 위의 논문, 56쪽.

¹⁰ 짱더짱, *한 중 주거문화 비교 연구 : - 한옥과 사합원을 중심으로 -*, 동양대학교 대학원 석사학위논문, 2017, 21쪽.

¹¹ 이화형, *한국 전통주거문화의 융합 양상 고찰-공간의 활용양상을 중심으로-*, 한민족문화연구 제45권 제45호, 한민족문화학회, 2014, 498쪽.

한반도의 북쪽과 만주 지역에 자리 잡았던 고구려는 추운 기후로 인해 일찍부터 난방 시설이 발달하였다. 안악 제3호분 등의 고구려 고분벽화를 보면 독립된 채로서 한 채의 부엌에 부뚜막이 있고, 측면 벽에 굴뚝이 있음을 확인할 수 있다. 고구려 온돌 문화의 특징은 바로 “장갱(長坑)”이다. 장갱은 가난한 사람들의 난방 수단으로 쓰이다가 고구려 후기에 귀족 계급에게도 전파되어 널리 사용되었다. 장갱의 아궁이는 방 안에 존재했는데, 이는 방과 아궁이를 분리했던 조선 시대의 온돌 문화와 차이가 있다.¹²

고구려 때부터 이어진 난방 설비의 기틀은 고려 시기가 되어 잡혔다. 고려 또한 추운 지역에서 발생한 국가인 만큼 온돌 문화가 발전한 국가이다. 고려 시기의 귀족 계급은 “와榻(臥榻)”을 많이 사용했으나, 서민들 사이에서는 구들이 널리 전파되었다. 이때 구들을 놓은 방이 널리 축조되며 “옥실(燠室)”이라는 표현이 등장하였다. 또한 고려는 고구려의 장갱(長坑)을 계승하여 장갱보다 폭이 넓어진 화갱(火坑) 문화를 만들었다.¹³

우리가 현재 사용하는 ‘온돌’이라는 말은 세종실록 권 29에 처음 등장한 표현이다. 다양한 기록을 통해 온돌은 구들, 향의 한자 표기로, 조선 시대 초기부터 써 온 표현임을 알 수 있다. 이처럼 조선 시대에는 난방 시설에 대한 많은 문헌 기록이 존재한다. 특히 조선 시대에는 온돌이 널리 축조되면서 온돌방이 완전히 정착하였다. 이 과정에서 안방의 아궁이와 부뚜막이 하나의 시설로 자리 잡았고, 부엌과 붙은 방이 “안방”이 되고 안살림의 주체적 공간이 되는 관행이 이루어졌다.¹⁴

이렇듯 직접 가열식 난방 구조였던 온돌은 근대 이후 난방 방식이 변화하게 된다. 열원이 연탄에서 가스, 기름, 전기 등으로 바뀌고 바닥에 고래를 대신하여 온수 파이프 혹은 전기 패널을 설치하게 되었기 때문이다. 비록 방식의 변화가 있긴 했지만, 그럼에도 불구하고 온돌 문화는 오래전부터 전승되고 지속적으로 발전해 온 한국의 전통 난방 문화로서 자리매김하고 있다.¹⁵

3.2. 중국의 사합원과 향

중국은 한국과 반대로 서고동저(西高東低)의 지형을 이루고 있으며, 광활한 영토로 인해 한·온대로부터 열대에 이르기까지 다양한 기후대가 분포하고 있다. 이때 전반적인 중국의 농촌지역에서는 ㄷ형태의 삼합원(三合院)에서 발전한 형식의 사합원이 전통 주거 형식으로 자리 잡았다. 이 글에서 다룰 사합원은 특히 북방지역의 사합원이다. 북방지역의 사합원은 매우 폐쇄적인 주택 형태로 겨울에 불어오는 찬 바람을 막을 수 있는 구조이다. 그리고 사합원은 대체로 내부의 집채와 집채 사이를 분리하여 배치하고 있는데, 이는 북방지역의 한랭한 기후로 인해 보온성을 극대화하기 위함이다. 또한 가옥이 작을수록 보온에

¹² 주남철, 한국의 온돌난방 변천과정, 온돌난방 제42권. 전국보일러설비협회, 1997, 88-89쪽.

¹³ 주남철, 위의 논문, 90쪽.

¹⁴ 주남철, 위의 논문, 91-95쪽.

¹⁵ 한국민족문화대백과사전, ‘온돌문화(溫突文化)’, <<https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0077489>>, 2024.06.04.

유리하므로 북방지역의 사합원은 내부 공간이 협소하게 구성된다.¹⁶

사합원에 대한 최초의 기록은 중국 섬서성(陝西省)에 있는 서주시기의 궁전지이다. 이 당시에는 현대 사합원과 유사한 형태의 평면구성과 배치를 가추지는 못했지만 사합원의 중요한 몇몇 특징들이 발견된다. 바로 중축 대청 및 건축물이 중앙에 있는 정원을 둘러싸이는 것이다. 이러한 점을 보아 사합원식의 주택은 상류계층의 건축으로 추측된다. 이러한 사합원은 봉건사회에 진입한 춘추 시기 대에 이르러 표준화된다.¹⁷

출토된 당시의 회화나 벽화에 따르면, 수 대의 주택들은 구성이 복잡하지 않지만 기본적으로 정확한 중축 선과 좌우대청의 배치 형식을 지니고 있다. 이는 현재 중국의 사합원들과 동일한 모습을 하고 있다. 돈화 석굴의 벽화는 여러 개의 건물을 포함하여 다양한 일상생활을 표현한 그림이다. 이를 통해 당 대의 주택에 대해 알 수 있다. 당 대의 사합원은 강한 중축 선과 중정을 가진 특징을 보이고 있는데, 이는 건축에서 등급 제도를 가시화시켰음을 드러내는 것이다.¹⁸

북경에 현존하는 최초의 사합원 유적인 후영방(後英房)에 따르면 원 대의 사합원은 앞뒤 두 개의 안뜰로 나뉜다. 그리고 뒤뜰의 사방에 방이 지어져 있고 남쪽 방과 북쪽 방 사이에 복도로 연결하여 'I'자형 평면구조 특징을 갖고 있다. 명·청 대의 건축은 원 대의 기초에서 보완과 건축을 진행하여 완성되었다. 명·청 대의 대표적인 사합원은 관료와 지주 등 부유한 계층의 중대형 사합원이다. 이때의 사합원은 변천을 통하여 전통 사합원보다 큰 발전을 이루었다.¹⁹

하북성, 산둥성, 섬서성 등 중국 북방 지역에서는 난방 시설로 “항(炕)”²⁰이 발전했다. 사합원의 형태 자체가 난방 역할을 하기도 하지만, 사합원이 나타나는 북방 지역에는 항의 흔적 또한 보인다. 그러나 항은 목구조의 재료적 특성상 2층 이상 부분에 설치하기 어렵다는 특징이 있다. 그래서 강은 허난 지역에 속하는 안후이 주택과 투러우에서는 설치가 되지 않았다.²¹

4. 동북공정의 모순점과 우리 학계의 대응 방안

4.1. 양국의 난방 문화의 차이와 동북공정의 모순점

먼저 양국의 전통 주거 문화 중 난방 문화에 대하여 살펴보자면, 한국의 한옥과 중국의 사합원은 많은

¹⁶ 짱더쥬, 앞의 논문, 25-28쪽.

¹⁷ 박주연, 중국 북경 사합원 리모델링 방법 및 특성에 관한 연구, 건국대학교 대학원 석사학위논문, 2019, 7-8쪽.

¹⁸ 박주연, 위의 논문, 10쪽.

¹⁹ 박주연, 위의 논문, 11-12쪽.

²⁰ 정연학, 한국과 중국 산둥성 주거문화 비교, 비교민속학 제34호, 비교민속학회, 2007, 73쪽.

²¹ 짱더쥬, 앞의 논문, 30쪽.

차이점을 가지고 있다. 특히 난방 구조에서 큰 차이를 보인다. 한국을 제외하고도 온돌을 사용하는 곳은 동북아시아 지역 일부에 존재한다. 그러나 실내 공간 전체에 돌을 깔아 복사·대류·전도라는 열전달 방식을 활용한 난방 방식을 채택한 곳은 한국이 유일하다. 중국식 온돌에 해당하는 항은 방 일부에만 구들을 까는 방식으로 일종의 침대형 온돌이다. 항은 방 안에 벽돌을 쌓아 침대 모양으로 방바닥을 만들고 화덕에 불을 붙여 바닥을 덥히는 방식이다.²² 즉, 중국의 항은 방바닥을 따뜻하게 데워 그 열기를 방 전체에 퍼뜨린 후 열기를 보존하는 온돌과는 전혀 다른 방식의 난방 문화이다.

다음으로 역사를 왜곡하는 동북공정의 주장을 살펴보고 그의 모순점에 대해 설명하고자 한다. 중국 정부는 중국의 지방 정권인 위만 조선이 고조선을 지배했으며 고구려는 중국 고대 정부에 귀속된 지방 정권이라고 주장한다. 또한 발해가 고구려 유민이 아닌 말갈족이 수립한 나라라고 주장하기도 한다. 그러나 이는 모두 사실이 아니다. 중국 정부의 이러한 주장이 사실이 아님을 명백히 밝혀주는 근거가 바로 온돌이다.

온돌은 옥저와 고구려 시대 때부터 존재한 것으로 알려져 있으며, 청원 남성 골 고구려 유적에서 고구려 온돌 유구가 출토되었다. 이는 5세기에 고구려가 한성을 차지한 이후 조성한 것으로 추정되며, 온돌이 고구려의 특색임을 드러내는 증거이다.²³ 그뿐만 아니라 고구려와 동일한 형식의 온돌은 발해의 왕궁터에서도 발견되었다.²⁴ 이는 발해가 고구려를 계승한 나라임을 의미하며 더 나아가 고구려와 발해가 모두 우리나라의 역사임을 나타낸다.

주거 문화와 온돌 외에도 동북공정의 모순점을 드러내는 근거들은 다양하다. 먼저 고조선의 세력 범위를 나타내는 비파형 동검은 중국식 동검과는 형태가 크게 다르다. 이는 고조선이 우리의 역사임을 의미한다. 또한 중국 정부의 주장에 따라 고구려가 중국 고대 정부에 귀속된 국가였다면, 수·당은 고구려를 멸망시키기 위해 10만 단위의 군대를 동원하지 않았을 것이다. 그리고 발해는 일본에 보낸 문서에 ‘고려’라는 국호를 사용하며 고구려를 계승한 나라임을 밝혔고, 이불병좌상을 비롯한 발해의 문화유산에서 고구려의 영향을 받은 흔적이 보인다. 즉 고조선, 고구려, 발해 등의 역사는 중국의 역사가 아닌 한국의 고대사이다.

4.2. 중국 학계의 역사 왜곡 현황과 우리 학계의 대응 방안

²² 짱더짱, 앞의 논문, 33쪽.

²³ 한국민족문화대백과사전, ‘청원 남성골 고구려유적(淸原 南城골 高句麗遺蹟)’, <<https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0077782>>, 2024.06.04.

²⁴ 한국민족문화대백과사전, ‘발해부흥운동(渤海復興運動)’, <<https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0021637>>, 2024.06.04.

우리 학계의 대응 방안을 고찰하기 위해 먼저 중국 학계의 역사 왜곡 현황을 살펴보고자 한다. 최근 중국 학자들의 한국사 연구 현황을 보면, 2018년부터 2021년까지 고구려 역사 관련 연구가 수적으로 감소하는 추세이다. 그러나 심화연구가 지속되고 있으며 고구려·발해 유적 발굴 보고가 증가하였다. 또한 고조선, 부여 관련 논문이 전보다 많아졌고 가야, 백제, 신라에 대한 관심이 늘고 있다. 게다가 중국은 당-신라 관계를 '중번 교류 관계'로 파악하고 발해의 건당사 파견으로 '동북아 정세에서 발해국 지위를 유지했다'고 해석하며 중국 중심의 한국 고대사 연구를 심화하고 있다. 그리고 역사, 문화, 언어, 예술 등 다양한 분야에서 한반도에 중국의 영향이 강하게 미쳤다고 강조하며, 한국의 역대 왕조들의 중국에 대한 종속성을 부각시키는 방향의 연구가 증가하고 있다.²⁵

다음으로 이러한 동북공정에 대응하기 위한 우리 학계의 방안에 대하여 논하고자 한다. 중국 정부의 계속되는 역사 왜곡 시도를 막기 위해서는 우리 학계가 더욱 적극적으로 나서야 한다. 그동안 우리는 주로 언론 매체를 통해 동북공정을 접해 왔다. 그러므로 그동안의 우리의 대응책은 대체로 중국 학계의 정확한 주장을 파악하기보다는 무조건적으로 반박하는 형태였다. 그러나 중국의 억지 주장을 막기 위해서는 더욱 확실한 근거와 학술적 분석이 필요하다.

이를 위해 우선 고구려사 연구를 중점으로 고대사 연구에 집중해야 한다. 고대사에 대한 정확한 사실과 역사를 보존하는 것이 동북공정을 대응하는 데 큰 도움이 될 수 있다. 따라서 우리 학계는 사료 혹은 유적을 바탕으로 고대사 연구에 최선을 다하고 관심을 가져야 한다. 또한 학계에서는 이러한 연구의 결과를 국내외에 모두 발표하여 우리 고대사에 대한 사실을 국제사회에 알릴 필요가 있다. 동북공정이 초래한 역사 분쟁을 단편적으로 해결하려는 시도보다는 지속적인 관심과 연구가 필요하다. 중국과의 대립 의식을 심화하는 것만으로는 결코 동북공정을 막을 수 없다.

5. 결론

중국은 5년간 실시한 동북공정 정책 하에 한국의 고대사인 고조선사·고구려사·발해사를 중국사의 일부로 편입하려고 시도하였다. 이러한 시도는 현재까지도 계속되고 있으며, 문화공정으로 이어지고 있다.

그러나 한국과 중국의 전통 주거 형태인 한옥과 사합원에서 드러나는 난방 문화를 보면 중국 학계의 이러한 주장은 사실이 아니라는 것을 알 수 있다. 한국의 온돌과 중국의 항에는 분명한 차이점이 존재한다. 온돌은 방바닥 전체를 따뜻하게 데우는 난방 방식인 반면에, 항은 구들을 깔 일부만 데우는 난방 방식이다. 문헌 상에서 온돌이 최초로 등장한 것은 황해도 안악 3호분의 벽화이다. 이는 4세기 고구려의 유적으로 온돌이 고구려 시대부터 존재했음을 드러내는 근거가 된다. 이후 고구려를 계승한 발해에서도 고구려와 동일한 형태의 온돌이 나타난다. 그리고 이 온돌은 고려, 조선에도 이어져 한국 현대의

²⁵ 김현숙(卍), 위의 논문, 18-20쪽.

난방 시설에도 영향을 미치고 있다.

온돌 이외에도 중국 정부의 주장을 반박할 만한 다양한 근거들이 있음에도 불구하고 중국 학계는 여전히 한국의 고대사를 자국사로 인식하는 연구를 이어오고 있다. 이러한 시점에서 우리 학계의 역할의 중요성이 대두되지 않을 수 없다. 한국 역사학계는 중국 학계의 주장을 심층적으로 연구하여 이에 대응할 필요가 있다. 우리 역사가 계속해서 우리의 역사로 기록될 수 있도록 고대사에 많은 관심을 기울여야 할 것이다.

참고 문헌

- 김현숙, 동북공정 20년, 현황과 과제, 동북아역사리포트 제25호, 동북아역사재단, 2022, 1-2쪽.
- 김현숙, 동북공정 종료 후 중국의 고구려사 연구동향과 전망, 동북아역사논총 제53호, 동북아역사재단, 2016, 31쪽.
- 김현숙, 한중 역사 갈등의 현황과 과제 - 동북공정을 넘어 미래로, 동북아역사논총 제77호, 동북아역사재단, 2022, 16-20쪽.
- 박주연, 중국 북경 사합원 리모델링 방법 및 특성에 관한 연구, 건국대학교 대학원 석사학위논문, 2019, 7-12쪽.
- 서길수, 중화인민공화국 동북공정 5년의 성과와 전망, 고구려발해연구 제29호, 고구려발해학회, 2007, 14-23쪽.
- 우성민, ‘동북공정’ 전후 중국 역사교과서의 한국사 인식과 서술 변화에 대한 검토, 동북아역사논총 제78호, 동북아역사재단, 2022, 9쪽.
- 이천석, 중국 동북변강정책과 문화공정, 국제정치연구 제15집 제2호, 동아시아국제정치학회, 2012, 49-56쪽.
- 이화형, 한국 전통주거문화의 융합 양상 고찰-공간의 활용양상을 중심으로-, 한민족문화연구 제45권 제45호, 한민족문화학회, 2014, 498쪽.
- 정연학, 한국과 중국 산동성 주거문화 비교, 비교민속학 제34호, 비교민속학회, 2007, 73쪽.
- 주남철, 한국의 온돌난방 변천과정, 온돌난방 제42권. 전국보일러설비협회, 1997, 88-95쪽.
- 짱더정, 한 중 주거문화 비교 연구 : - 한옥과 사합원을 중심으로 -, 동양대학교 대학원 석사학위논문, 2017, 21-33쪽.
- 한국민족문화대백과사전, ‘발해부흥운동(渤海復興運動)’,
<<https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0021637>>, 2024.06.04.
- 한국민족문화대백과사전, ‘온돌문화(溫突文化)’,
<<https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0077489>>, 2024.06.04.
- 한국민족문화대백과사전, ‘청원 남성골 고구려유적(淸原 南城골 高句麗遺蹟)’,
<<https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0077782>>, 2024.06.04.

‘ARRIVAL’을 ‘컨택트’로 개봉하면서 생긴 상실의 이야기 : 영화 [컨택트]를 통해 보는 제목의 가치

영화의 첫인상을 결정짓는 제목은 영화의 흥행을 결정하기도 한다. 영화의 제목을 알아야 보고 싶은 영화를 찾아볼 수 있고, 영화의 키워드로 영화의 요소들을 떠올리기도 하며, 영화를 끝까지 보고 난 후 제목이 주는 메시지를 스스로 해석해 보는 시간을 가질 수 있다. ‘죽은 시인 클럽’을 ‘죽은 시인의 사회’로 바꿈으로써 영화의 이미지를 바꿨고, ‘비열한 소녀들’을 ‘퀸카로 살아남는 법’으로 바꾸면서 영화를 흥행시킬 수 있었다.

제목은 바꾸는 것으로 영화를 흥행시키고, 영화의 분위기를 제목만 듣고도 느낄 수 있게 할 수 있다. 그러나 제목을 바꿈으로써 영화의 의미가 제대로 전해지지 않는 안타까운 경우도 발생한다. 그 사례로 2016년 11월 개봉한 드니 빌뇌브 감독의 [컨택트]에 주목해보고자 한다. [컨택트]는 문과 판 인터스텔라라고 불릴 정도로 좋은 평을 가진 영화지만, 국내 관객들 중 아쉬운 제목을 지적하는 의견이 적지 않다. [컨택트]는 43회 새틴 어워즈 최우수 각본상을 비롯한 8개 부문의 후보에 오를 만큼 평단뿐만 아니라 언론의 호평까지 받은 작품이다. 그러나 현재까지도 컨택트를 검색하면 1997년 7월 개봉한 조디 포스터 주연의 ‘콘택트’가 함께 검색되기 때문에 ‘잘 만든’ 제목인지 의구심이 생긴다. [컨택트]는 드니 빌뇌브 감독의 작품들 중 국내에서 가장 흥행한 작품이기는 하지만, 국내에서는 누적 관객 63만 명 정도로 괄목할 만한 흥행을 하지는 못해 안타까움을 자아냈다. 어쩌면 그 이유는 영화의 제목 때문일 수도 있겠다는 의심이 들었고, [컨택트]라는 제목이 좋은 선택이 아니었다는 사실을 분석해 보고자 한다.

영화의 줄거리는 단순하다. 어느 날 갑자기 지구에 12개의 비행물체가 도착한다. 미국 정부는 언어학자 루이스(에이미 아담스)와 물리학자인 이안(제레미 레너)을 앞세워 비행물체 속 외계 생명체와의 접선을 시도한다. 외계인들이 무엇을 원하는지, 그들이 어디에서 왔는지를 알아내야 하는 임무를 짚어진 두 사람이 18시간마다 열리는 문을 통해 거대한 외계 비행물체 ‘셸’에 들어가 그들과 마주하며 소통하는 과정을 그렸다.

[컨택트]의 원제는 어라이벌(Arrival)이었지만, 국내에선 외계 생명체와 인간의 접촉이라는 내용을 중심으로 ‘컨택트’라는 이름으로 변경하여 개봉했다. 영화의 주요 내용 역시 외계인과 인간의 소통 즉, Contact를 중심으로 다루고 있어 ‘컨택트’라는 이름은 너무나 그럴듯해 보인다. 그러나 어라이벌을 컨택트로 바꾸면서 외계인과의 소통만을 주목한다는 느낌이 생겼고, 영화의 숨겨진 주제를 담아내지 못하는 결과를 초래했다. 따라서 ‘콘택트’가 아니라 ‘컨택트’가 맞춤법을

여기면서까지 [어라이벌]을 [컨택트]로 바꿀 가치가 있었는지 영화의 주제를 따라가 보면서 살펴보고자 한다.

영화의 큰 주제는 언어가 사고의 형태를 지배한다는 사피어워프 가설, 시간의 흐름에 묶여 있는 우리는 서사도 선형적으로 받아들인다는 사실 두 가지로 이루어져 있다. 따라서 이 두 가지의 관점으로 영화를 분석해 보면서, 이 영화의 제목을 [컨택트]로 결정한 것이 영화의 핵심 메시지를 완전히 담아내지 못한 결과를 가져왔다는 것을 증명해보고자 한다.

외계인과의 소통이 아니라 ‘언어가 사고를 지배한다는 것’을 강조한 영화

보통 외계인이 나오는 영화는 외계인과의 전투를 다루고 있다. 외계인이 우리를 노예로 만들거나 자원을 뺏아가거나 하는 ‘약탈’을 하러 왔다는 생각을 하기가 쉽다. 우리보다 문명의 수준이 높은 외계인이 왔을 때 대부분 싸움을 선택하기 때문에 외계인과 소통을 하는 과정은 생략되거나 빠르게 지나가는 것이 대부분이다. 그런데 윤리적으로 생각해보면, 지적 수준이 높은 외계인이 왔을 때 첫 번째 할 일은 대화를 하는 것이다. 그것이 얼마나 지난한 과정일까 상상하기조차 어려운데, 왜 그런 과정을 다룬 영화는 없을까. 컨택트는 이런 소통의 지난한 과정을 생생하게 보여주는 영화이기 때문에 [컨택트]라는 이름은 꼭 알맞은 것처럼 보인다. 그러나 [컨택트]는 외계인과의 소통에 대해 생각해보게 하기도 하지만, 인간이 이해한다는 것은 무엇인지, 대화라는 것이 얼마나 어려운 과정인지 등 우리의 언어에 관해 다시 한 번 더 생각해보게 한다. 여기서 더 나아가 언어가 우리에게 어떤 역할을 하고 있는지, 언어가 우리의 사고방식을 결정한다는 사피어워프 가설까지 우아하게 표현하고 있기 때문에 [컨택트]라는 제목은 영화의 의미를 단순화한다고 볼 수 있다.

외계인들에게서 가장 알고 싶은 “너희들은 지구에 왜 왔니”를 물어보려 하는데 ‘너희들’을 외계인은 이해할 수 없다. ‘너희’와 ‘너희들’이라는 단수형과 복수형을 이해할 수도 없다. ‘지구’, ‘오다’, ‘왜’라는 단어들을 어떻게 설명할 수 있을까. 루이스는 이안과 함께 외계인들에게 궁극적인 목적을 물어보기 위해서 지난한 과정을 통해 언어를 가르치고, 그들의 언어를 들으며 소통이 이루어지고 있는지 확인한다. 그들의 언어를 배워 완전한 ‘대화’가 이루어질 때까지.

영화 속 외계인의 언어(헵타포드어)에는 원형의 형태를 가진 그들의 문자처럼 과거, 현재, 미래 시제가 없고, 그들의 사고 또한 선형적인 시간의 흐름에서 벗어나 있다. 따라서 그들은 과거, 현재, 미래를 동등하게 인식한다. 그러나 인간은 과거, 현재, 미래를 순차적으로 인식하며 인간 세계에서는 시간의 순서가 존재해서 인류의 문자는 선형이고, 처음과 끝을 알 수 있다. 반대로, 외계인의 문자는 원형인데, 이는 시작도 끝도 없는 원처럼 그들의 세계 역시 원과 같이 시간 순서가 구분되지 않는 것을 의미한다.

언어가 사고와 인식을 지배한다는 사피어워프 가설에 따라 외계인의 언어를 습득한 루이스는 외계인의 사고방식으로 세계를 인식할 수 있게 되고 결과적으로 자신의 미래 기억을 목격한다. 영화 초반 플래시백으로 위장한 과거인 줄 알았던 장면들이 사실 미래를 보여주는, 플래시 포워

드였던 것이다.

시제가 없는 언어를 배운 루이스에게 무엇이 '도착'했는가

루이스가 외계인과의 소통을 위해 베이스캠프로 온 후 처음 딸과의 기억을 떠올리는 순간이 헵타포드어를 배워온 직후란 점은 의미심장하다. 베이스캠프에서 배워온 외계인의 문자를 분석하는 루이스의 모습과 루이스의 딸인 한나가 물가에서 노는 장면이 교차 편집되는 장면들은 주목할 만하다. 우리는 인류 언어의 문법으로 인한 사고방식에 따라 당연히 이 교차편집을 루이스의 회상으로 받아들인다. 하지만 사실은 이 순간의 루이스는 자신의 기억 속 떠오른 아이가 누구인지도 모른다. 그 이미지는 순간 번뜩인 미래의 기억 조각에 불과한 것이다. 이때 드니 빌뇌브 감독은 관객이 이 장면을 완벽히 루이스의 회상으로 오해하도록 '루이스는 자신조차 모르는 아이를 보고 있다'는 정보를 관객들로부터 차단시킨다. [컨택트]의 트릭은 거의 이런 식이다. 이 트릭이 성립하려면 관객이 기본적으로 이야기를 선형적으로 받아들여야만 하며, 그것은 완벽하게 행해지고 있다.

<컨택트>의 오프닝에선 “모든 이야기는 여기에서 시작된다”는 루이스의 나지막한 내레이션과 함께 딸 한나가 12살의 나이에 불치병을 얻어 사망하는 기억을 보여준다. 그것을 보는 우리는 루이스가 결혼 후 아이를 낳았지만, 불치병 탓에 아이를 잃고, 남편 또한 루이스의 곁을 떠난 상태로 보게 된다. 그리고 영화가 진행되면서 이 장면들은 과거의 기억이 아니라 루이스가 이안, 같은 임무를 수행중인 물리학자와 결혼하고 아이를 낳아 겪게 될 미래의 기억이라는 게 밝혀진다. 루이스가 헵타포드어를 습득해 과거, 현재, 미래를 동시에 관찰하는 사고방식을 깨우친 덕이다. “여기에서 시작된다”며 과거의 기억을 보여주는 듯했지만, 미래를 보여준 감독의 의도를 보면, [컨택트]보다 [어라이벌]이라는 제목이 의도를 확실하게 담아내고 있음을 알 수 있다.

감독은 플래시백이라는 가장 선형적인 틀을 빌려 선형적인 사고방식을 다른 관점에서 볼 수 있도록 유도하고 있다. 오프닝에서 루이스의 내레이션을 통해 “우리는 시간 순서에 묶여 있다”고 탄식한 감독은 이윽고 “처음과 끝이 없는” 원형의 이야기를 완성한다. 그렇기에 [컨택트]는 엔딩에서 오프닝으로 원형처럼 다시 돌아오는 이야기이며 이야기가 어디에 도달(Arrive)할 것인가에 대한 질문이다.

[컨택트]의 숨겨진 주제는 '운명의 도래(Arrival)'

루이스는 단순히 미래를 훑쳐보는 것이 아니라 과거와 현재, 미래를 동시에 살고 있고, 자신이 현재 발 딛고 있는 '과거'를 위해 '미래'를 사용한다. 결국, 완벽하지 않은, 참담하기까지 한 미래를 보았음에도 과거를 바꾸려는 선택을 하지 않고 오히려 자신이 본 미래가 실현될 수 있도록 돕는다. “미래를 다 알고 있는데 삶이 무슨 의미가 있지?”라고 묻던 루이스에게 “미래는 물론 다 정해져있고, 다 알고있어. 하지만 그 미래가 실제로 오기 위해선 우리가 그것을 행해야만 해.”라고 말했던 외계인처럼 그녀는 그것을 행하고 있다. 즉, 변화를 포기함으로써 미래가 '도래(Arrival)'할 수 있도록 행동한다.

사실 영화의 전부는 결말에서 루이스가 딸에게 지어준 이름 한나, 'H-A-N-N-A-H'에 담겨 있다. 자신에게 미래의 기억을 볼 수 있는 능력을 가르쳐 준 외계인들의 언어를 기리기라도 하듯, '한나'란 이름은 바로 읽으나 거꾸로 읽으나 같은, 시제가 없는 원문자처럼 순환한다. '한나'는 다시 제자리로 돌아올 것, 돌아와야 함이 뻔하지만, 여행을 떠나고, 분명 상처 입을 것이 뻔하지만, 사랑을 결심하는 우리의 모습과 무척 닮았다. '끝'이 어떻게 귀결되리라는 명백한 사실을 알면서도 '시작'을 하는 우리의 모습을.

영화의 엔딩에서 루이스는 결국 이안과 결혼한 뒤 한나에게 불치병이 생길 것을, 12살을 못 넘기고 죽을 것이란 사실을 알고 있으면서도 이안에게 아이를 가지고 싶다고 말한다. 뒷이야기는 보여주지 않지만, 그녀는 그것을 행함으로써 마침내 자신이 보았던 미래에 도착(Arrive)했을 것이다.

루이스는 자신에게 닥쳐올 비극을 알고도, 자신의 머릿속으로 보고도 운명을 받아들였다. “모든 이야기는 여기에서 시작된다”라는 내레이션은 엔딩에서 다시 한번 반복된다. 같은 문장이지만 이야기의 처음과 끝을 알고 있는 루이스와 관객들에게는 오프닝과는 완전히 다른 의미로 받아들여진다.

우리는 살면서 선택의 순간들을 마주하게 될 때마다 항상 '선택의 결과를 미리 알 수 있다면' 하고 바란다. 그렇기에 결말을 뵈음에도 삶이 그 결말로 맞게 흘러갈 수 있게 가만히 두는, 자신이 본 미래에 도착할 수 있도록 하는 루이스의 의지는 우리에게 더욱 깊은 울림을 선사한다. 가끔 사람들은 '행복의 끝'을 피하는 게 더 확실한 행복을 가져올 것이라고 믿지만, 어쩌면 끝을 아는 행복이야말로 변하지 않을 수 있는 가장 확실한 행복일지도 모른다.

ARRIVAL

영화가 소통(Contact)이 주된 내용으로 이루어져 있는데도 컨택트가 아니라 Arrival이어야 하는 이유는 그게 다가 아니기 때문이다. 번역가는 제목을 컨택트로 고침으로써 국내 관객들이 해당 영화를 오직 '소통'에 한정하여 단면적으로 이해하도록 만들어버렸다. 하지만 이 영화가 '소통의 지난한 과정과 소중함에 대해 다른 영화'로만 기억되는 것은 관객과 감독의 입장에서 너무나 큰 손실이다.

시제가 없는 외계인의 언어를 배우고 그들과 소통하는 루이스, 헵타포드어를 배워 외계인과 같은 사고방식을 하게 되며 자신의 미래를 보게 되는, 정확히 말하자면 미래를 살게 되는 과정, 12년 후 딸이 죽을 것이란 사실을 보고도 고스란히 삶의 단계를 밟아 나가겠다는 상실의 의지. 마침내 정해진 미래를 행해야 하는, 자신의 운명에 도래하는 결말. 미래를 알게 된 인간의 태도와 미래를 알게 된다면 삶을 산다는 것은 어떤 의미일지를 생각해보게 하는 철학적 질문. 이러한 이야기들이 어디에 도착하게 될 것인지에 관한 물음.

이 모든 것을 담고 있는 영화에 [컨택트]라는 제목은 어울리지 않는다. '당신 인생의 이야기'라

는 이름의 소설을 원작으로 하는 이 영화를 [컨택트]라는 작은 의미에 가둬두는 것은 어울리지 않는다. [컨택트]라는 제목으로 간결하게 영화를 표현할 수 있겠지만, 간결함은 "결말을 알 수 있다면, 당신의 선택은 달라질 것인가?"라는 인생의 고민을 던지는 영화를 망가트리고 있다. 어라이벌(Arrival)으로 개봉한 해외에서는 반응이 좋은 영화였지만, [컨택트]로 개봉한 국내에서는 해외만큼 큰 반응을 가져오지는 못했다. 오직 '제목'이 영화 흥행의 요소를 결정할 수는 없으나, 제목은 얼굴이며 첫인상이다. '초두효과'가 있듯 영화 제목은 영화의 호감도에 분명한 영향을 미친다. [컨택트]라는 제목을 본 국내 관객들은 동명의 영화와 혼동했고, 그 영화의 리메이크작으로 오해할 수밖에 없었다. 게다가 [컨택트]는 외래어 표기법상으로 틀린 표현이다. 맞춤법을 어겨가면서, 동명의 영화와 헷갈릴 가능성을 가지고도 [컨택트]로 개봉할 수밖에 없었던 이유는 존재할 것이다. 그러나 내용을 함축해 설명하며 그 가치를 대변하는 '제목'은 간결함보다, 이해와 접근의 편의성보다, 다른 목적보다도 영화의 내용을, 주제를 이야기해야 한다고 본다. [어라이벌]은 [컨택트]로 바뀌면서 원작 소설과 영화의 위대함·영리함, 감독이 끝끝내 던지는 철학적 질문들, 그 질문들에 고민해보는 시간들, 영화를 끝까지 보고 난 후 제목을 보고 메시지를 유추해보는 시간들, 진정한 '당신 인생의 이야기'에 도착할 소중한 시간을 상실했다.

시제가 없어 시작과 끝이 의미 없는 원형의 이야기를 담아내는 이 영화에는 도착과 도입이라는 중의적 의미를 담고 있는 ARRIVAL이라는 제목이 영화를 더 좋은 운명에 도착시키지 않았을까.

삶의 가장 위대한 교훈, 달리기: 무라카미 하루키 <달리기를 말할 때 내가 하고 싶은 이야기>를 읽고

한없이 뻗은 안양천을 따라 달리다 보면 다리의 통증과 가쁜 호흡이 쉽 없이 나를 몰아세운다. 어떤 날은 그 고통이 즐거울 때도 있지만, 보통은 괴로울 때가 많다. 그럼에도 내가 달리는 행위를 계속 하는 이유는 달리기가 주는 삶의 교훈이 있기 때문이다. 결승점을 향해 끝까지 달리는 것은 나의 삶의 목표를 향해 나아가는 원동력이 되고, 달리며 느낀 감정들과 교훈들은 나의 삶의 고민들을 해결하는데 유용한 도구가 되어준다. 그리고 이는 비단 나만의 감상은 아닌 듯하다. 매년 마라톤에 나가고, 매일 장거리를 달리는 사람들은 달리기가 주는 삶의 교훈을 더욱 강하고, 또렷하게 느끼고 있다.

<달리기를 말할 때 내가 하고 싶은 이야기>는 아마도 그러한 사람들 중 가장 문학적인 사람인 무라카미 하루키의 삶의 이야기이다. 하루키는 소설가로서 30년에 걸쳐 전 세계적인 베스트셀러 작가의 반열에 오른 이후에도 자전적 에세이나 회고록을 갈망하는 독자들의 기대에도 회고록을 쓸 생각은 전혀 없으며 일축했다. 그런 그가 내놓은 최초이자 어쩌면 최후의 회고록. 서론에서 그는 이 책이 ‘달리기를 축으로 한 삶의 이야기’ 정도로 읽혔으면 한다고 말한다. 하루키에게 달리기가 주는 삶의 교훈은 무엇인지, 그의 설명을 들어보자.

“장거리 달리기에 있어서 이겨내야 할 상대가 있다면, 그것은 바로 과거의 자기 자신이다.”

처음 마라톤 대회를 나갔을 때, 나를 놀라게 했던 것은 이른 아침 경기장을 가득 매운 사람들의 엄청난 수나 대단한 속도로 치고 나가는 주자들의 뒷모습이 아니었다. 실제로 가장 놀라웠던 것은, 도착점에 도착할 때까지 나에게 닿았던 수많은 응원이었다. 이름도 얼굴도 몰랐던 사람들이 달리기만 시작하면 서로의 열렬한 응원단이 되기를 자청하는데, 그 이유와 맥락을 알 까닭이 없던 나는 그저 그들의 응원에 밝게 답할 뿐이었다.

하루키는 이러한 나의 의문에 명료한 답변을 내어준다. “대부분의 일반적인 러너는 ‘이번에는 이 정도 시간으로 달리자’라고 미리 개인적 목표를 정해 레이스에 임한다. 그 목표치를 달성하든 그렇지 못하든, 다음 레이스로 이어지는 긍정적인 효과가 있다면 그것 또한 하나의 달성이다. 개인적인 승패는 큰 문젯거리가 되지 않는다.” 다시 말해, 장거리 달리기는 주위를 달리는 수많은 주자와의 경쟁이 아닌 나 자신과의 싸움이라는 것이다. 실제로 마라톤 대회의 순위는 ‘누가 가장 먼저 들어오냐’가 아닌 ‘누가 가장 빠른 시간 안에 들어오냐’로 결정지어진다. 달리는 모든 사람들은 자기 자신과의 싸움을 하고 있으며, 이를 알고 있는 사람들은 서로의 싸움을 티 없이 순수한 목소리로 응원하는 것이었다.

이젠 우리 삶의 경우를 생각해 보자. 정말 과거의 자기 자신을 이겨내기 위해 싸우고 있는가? 그렇지 않다면 타인과 나를 끊임없이 비교하며 끝나지 않는 싸움을 하고 있진 않은가? 달리기를 하기 이전의 나 또한 먼저 사회에 나가 안정된 삶을 일구는 친구들과 나를 끝없이 비교하며 그들 보다 더 나은 직장, 더 나은 삶을 살기 위해 애써야 한다고 생각했다. 그러나 그들 또한 그들의 어려움이 있고, 그들의 싸움을 하고 있다는 것을 깨닫고 난 후엔 오로지 나 자신과의 싸움에

집중하고자 한다. 플라톤은 “나 자신을 이기는 것이 최고의 승리다”라고 말한다. 지난 달리기의 아쉬움들을 보완해 더 나은 다음을 기약하는 마라토너처럼, 삶을 사는 우리도 지난 날의 우리를 이겨내기 위해, 더 나은 나를 위해, 최고의 승리를 위해 달려야만 한다.

“나에게는 나에게 어울리는 페이스가 있고 시간성이 있다. 그것들은 전혀 다른 성질의 것이며, 차이가 나는 건 당연한 것이다.”

첫번째 반환점을 지날 때였다. 3km쯤 달려온 사람들은 반환점에 이르자 하나 둘 걷기 시작했다. 아마 종아리가 당긴다든가, 전날의 저녁식사가 없었거나, 그저 출발점에서의 의지와 열정이 다 식어버렸는지도 모른다. 과거엔 그런 주자들을 보면 ‘대회에 나오는데 이정도 준비도 하지 못했나?’ 하는 치기어린 생각을 했다. 그러나 하루키의 재치 있는 비유가 나의 이런 생각을 완전히 바꿔주었다.

이른 아침 찰스 강변을 달리는 자신을 추월했던 하버드 대학의 여학생들을 회상하며 하루키는 말한다. “그러나 만약 그때 내가 긴 포니테일을 갖고 있었다 해도 그것은 그녀들의 포니테일만큼 자랑스럽게 흔들리지는 않았을 것이라는 느낌이 든다...(중략)...그러므로 그녀들에게 뒤에서부터 추월을 당해도 별로 분하다는 기분이 들지 않는다. 그녀들에게는 어울리는 페이스가 있고 시간성이 있다.” 당시 이미 50세를 넘긴 나이의 하루키는 갓 스무 살 된 하버드 대학의 신입생들을 달리기로 이겨낼 수 없음을 알고 있다. 하루키가 자신과 그녀들의 차이를 인정하지 못했다면, 아마 버겁게 그들을 쫓다가 제 풀에 지쳐 페이스를 잃었을 것이다. 타인과의 차이를 인정하고 받아들이는 것, 나만의 페이스가 있음을 아는 것은 달리기의 중요한 덕목임을 하루키는 알고 있다.

이는 우리 삶에서도 마찬가지이다. 모든 사람들은 각자 다른 시간에 태어나고, 다른 시간에 죽는다. 또한 각자 주어진 시간을 살다가 죽는다. 출발점과 도착점, 그 거리가 모두 다른 마라톤을 하고 있는 것이다. 내 주위에 살아가는 사람들은 사실 각자의 마라톤 대회를 달리는 주자들인데 우린 그들의 속도를 따라잡기 위해 스스로의 페이스를 잃곤 한다. 내 앞을 달리는 주자를 추월하기 위해 잘 지켜온 나의 호흡을 깨 버리고 만다. 하루키가 스스로의 페이스를 알고 자신만의 달리기를 하듯, 내 삶의 페이스를 알고 나만의 호흡으로 살아가야 한다. 타인과 나는 다른 마라톤을 하고 있음을 이해하고 나만의 달리기를 해 내는 것, 이것이 인생의 가장 중요한 덕목임을 알아야만 한다.

오랜 시간 달려오면서 느꼈던 가장 큰 삶의 교훈은, 타인과 나는 다른 존재라는 것이다. 하루키 또한 말한다. “생각해보면 타인과 얼마간이나마 차이가 있는 것이야 말로, 사람의 자아를 형성하게 되고, 자립한 인간으로서의 모습을 유지해갈 수 있도록 만드는 것이다.” 그러나 오랜 시간 달려 체득한 나의 교훈, 존경하는 작가이자 마라토너의 설명, 심지어는 ‘타인’이라는 단어의 사전적인 정의에도 불구하고, 타인과 나의 차이를 인정하고 받아들이는 것은 쉬운 일이 아니다. 2년간 1000km 가까이 달려온 나에게도, 매년 1000km를 달리는 하루키에게도, 인생을 살아가는 모든 이에게도 이는 어려운 일이다.

수천 킬로미터를 달린 하루키가 여전히 달리는 이유는 무엇인지, 갓 달리기 시작한 나는 알 수 없다. 글로 적혀 있어 내 삶에 적용하기만 하면 될 듯한 교훈들을 쉽게 받아들이기 어려운 이유는 무엇인지, 갓 26살이 된 나로서는 아직 알 수 없다. 그래서 나의 달리기를 계속 하고자 한다. 나의 삶을 온전히 살아보고자 한다. 달리기가 내게 남길 교훈을 향해, 내게 남겨진 삶의 교훈을 향해, 한없이 뻗은 안양천을 오늘도 달린다.

불완전한 인간이 추구해야 하는 것: 보완적 상호작용 - 셰익스피어의 <4대 비극>을 읽고 -

‘비극’이라는 단어는 과거에서나 지금에서나 듣는 이에게 어떠한 답답하고 무거운 느낌을 불러일으킨다. 상세한 양상은 다를지라도, 비극이라고 불리는 현상을 맞닥뜨리고 환하게 웃거나 기뻐하며 알리는 사람은 거의 없을 것이다. 그렇다면 역사상 가장 위대하고 영향력 있는 극작가라 일컬어지는 셰익스피어의 ‘4대 비극’은 어떠한가. ‘4대 비극’을 구성하는 모든 이야기는 등장인물 대부분이 그들의 생명을 잃게 되면서 막을 내린다. 심지어 주요 인물이 모두 고위층이라, 그들만 죽고 깔끔히 마무리되는 것도 아니다. 읽고 나서 역시 무거운 느낌을 받고야 만다. 그러나 한편으로는 그런 생각이 들고야 마는 것이다. **‘과연 이 이야기가 이렇게까지 비극으로 흘러갈 일이었는가?’**라는 의문이다.

‘4대 비극’은 주인공이 특정한 성격적 결함을 갖고 있고, 전체 비극은 그 결함으로 인해 초래된 것이라는 평을 받는다. 결국 주인공 개개인이 가지고 있는 결점 때문에 작품에 등장하는 모든 비극이 발생하였다는 것이다. 그렇지만 세상에 결점 없는 인간이 있느냐고 누군가가 물었을 때 망설임 없이 긍정의 답을 말할 수 있는 이가 있을까? 상황에 따라 유연하게 감정을 택하고 성격에 휘둘리지 않고 만사를 언제나 승리의 길로 이끌 수 있는 완벽한 사람이 과연 존재할 수 있을까? 작의 주인공 중 하나인 오셀로를 예시로 들어보자. 본디 노력가에 그 유능함과 긍지 높음을 인정받고, 타인의 능력을 알아보는 선구안과 진실로 자신을 사랑하는 아내를 가졌음에도 불구하고 그의 최후는 어떠한가. 질투라는 이름의 녹색 눈의 괴물에게 잡아먹혀 너무나도 사랑해 마지않던 아내를 자기 손으로 죽이고 결국 자신의 목숨도 끊게 되었다. 뛰어난 공적이나 명성, 무패의 기록들은 누군가를 완전한 인간처럼 보이도록 하나 사실은 그저 개인의 불완전함보다 조금 앞서 타인에게 전시될 뿐 그 베일을 걷으면 결국 불완전한 인간만이 그곳에 존재하는 것이다.

‘세상에 완벽한 인간은 없다’라는 명제를 상기하면 ‘4대 비극’의 결말들이 위에서 언급한 것처럼 오로지 주인공 개인의 결점만으로 전개되었다고 보기는 어렵다. ‘4대 비극’에서처럼 현실의 개인도 성격적 결함을 가지고 있는 불완전한 인간이지만, 그러한 이유를 기반으로 끊임없는 비극이 발생하는 기조가 무작정 되풀이되고 있지는 않기 때문이다. 이에 관해서 혹자는 기술의 발전, 사회적 수준의 향상 등 다양한 의견을 제시할 수 있겠지만, 필자는 그 결과가 ‘4대 비극’의 이야기에 나타나지 않는 가장 큰 인간의 특징이 현실에서는 활발하게 나타나고 있기 때문이라고 생각한다. 바로 우리가 살아가면서 서로 다양한 방법을 통하여 ‘상호작용’한다는 것이다. 특히 중요한 것은 **‘보완적’ 상호작용이다**. 사람들 간의 대화, 돌봄, 이해 등등의 양상이 기반을 이루어 촉발되는 정서적 상호작용을 일컫는 것이다.

셰익스피어의 ‘4대 비극’의 주인공들은 보완적 상호 관계를 원활히 맺지 못하고 각자 주어진 성격적 결함에 치중되어서 표현되는 경향이 있다. 우유부단함, 질투, 야망과 오만함 등의 감정적·성격적 괴물과의 싸움에서 지고 만 인간으로부터 발생하는 잔혹한 비극을 극적으로 서술하기 위하여 그들이 그 괴물과 맞서 싸우기 위해 주변 인물들과 상의하거나 의지하는 장면은 나오지 않는다. ‘4대 비극’의 형식이 극적인 요소를 중시하는 연극을 위한 글인 탓도 있을지 모르지만, 한편으로는 너무 그러한 면모를 부각하지 않았나

하는 판단이 든다. ‘4대 비극’을 읽으면서 느꼈던 감정 중 하나가 바로 주인공들이 상대방에게 본인의 생각, 감정을 표현하거나 소통하지 않는다는 것에 관한 답답함이었다.

햄릿이 유령에게서 선왕의 죽음에 대한 이야기를 들었을 때, 서로 사랑하던 관계인 오피리어에게 속내를 토로하고 기댈 수 있었다면 그는 미쳐서 그가 사랑하는 이의 가족들을, 혹은 그 스스로를 죽일 일이 없었을 수도 있다. 오셀로가 질투라는 괴물에 본인이 먹히기 전에 결백과 순결을 주장하는 아내의 호소를 믿어 주고 대화하여 의심의 씨앗을 심은 악인이 누구인지 알 수 있었다면 그는 그가 믿었던 이, 사랑하는 이와 본인의 생명을 잃어버리지 않게 될 수도 있었다. 또 맥베스가 야욕을 경계하라는 동료 बैं코의 말을 명심하고 약속했던 대로 술 한 잔과 함께 이야기를 나누는 자리에 참석하여 속내를 털어놓았다면 마녀의 예언이 불러일으킨 속삭임에 넘어가지 않았을 수도 있을 것이고, 리어왕이 자신에게 입에 발린 말로 권력만을 탐하려는 이들 사이에서 아부하지 않겠다는 코델리아의 진실된 대답에 관한 자세한 생각을 물어보고 부녀간의 진심을 터놓을 수 있었다면 딸들에 의해 허망하게 궁에서, 인생에서 내쫓기지 않는 것일 수도 있었다. 그렇지만 이야기가 전부 마무리되고 막이 내릴 때까지 위에서 언급한 보완적 상호작용이 이루어지는 장면은 전혀 찾아볼 수 없다. 결국 책에 등장하는 4개의 이야기에 담긴 참혹하고 방대한 비극적 결말은 결국 개인의 결점만으로 촉발된 것이 아니라 등장인물들 모두의 결함이 제대로 보완되지 못하여 발생한 것이다. 불완전한 그들이 온전한 관계를 맺지 못하였기 때문에 말이다.

‘4대 비극’에서와 같은 비극적 결말을 현실로 끌어오지 않기 위해서는 보완적 상호작용을 통한 관계를 확고히 형성하고 다져가려는 노력이 필요하다. 인간은 결코 혼자서는 완전하지 못하고 불완전할 수밖에 없는 존재라는 것을 확실히 인지하여야 한다. 혼자서 모든 운명적 고립, 상황적 억압을 이겨내지 못하는 개인이 비극적 결말이 아닌 행복한 결말을 얻기 위해서는 타인에게 의지하는 것이 필수적이기 때문이다. 부족함을 느끼는 이들이 타인과의 교류를 통해 의지를 찾고, 보완과 성장을 이루는 것을 추구하는 것 또한 같은 맥락이다. 누군가의 결함을 그가 곁에 둔 이들이 채워주고, 그렇게 도움받은 이 또한 누군가의 결함을 채워주는 역할을 하는 것이 관계의 한 면임을 알고 이용할 수 있어야 한다.

‘완벽한 인간은 없음’이라는 명제에 동의하기는 쉽지만 ‘완벽한 친구, 혹은 연인 관계가 없음’이라는 명제에 동의하기는 생각보다 망설이게 되는 측면이 있다. 사람들이 ‘완전한 개인’이라는 단어보다 ‘완전한 가족’이라는 단어에서 더 안정감을 느끼는 것 또한 사실이다. 보완적 상호작용을 통하여 우리는 서로에게 위로 받고, 기대하며 성장하고, 행복을 추구한다. **인간이 불완전하다는 것은 확실하다. 그렇다면 우리에게 남은 것은 불완전한 존재로서 최선을 이루는 것이다.** 그리하면 ‘우리’를 믿고 상대에게 베풀며 더 나은 결말을 써 내려가야 한다. 보완적 상호작용이 해피엔딩을 위한 우리의 여정의 방향기가 되어 줄 것이다.

미쳐버린 세상에 대한 책임은 누가 짊어져야 하는가 -<날씨의 아이>를 보고-

2019년 <너의 이름은>이라는 영화를 통해 애니메이션계의 거장이 된 신카이 마코토가 <날씨의 아이>라는 영화로 돌아왔다. <날씨의 아이>는 대히트를 친 <너의 이름은>의 후속작이었기에 많은 사람들의 기대가 있었지만, 호불호가 많이 갈렸던 영화이기도 하면서 전작에 비해 폭발적인 인기를 끌지는 못한 영화이다. 그럼에도 이 영화를 소개하는 이유는 <날씨의 아이>라는 영화 속 내포되어 있는 사회적 메시지로 인해 사람들에게 현대사회의 문제에 대한 인식과 현실을 돌아보게 하는 영화이기 때문이다.

영화의 줄거리를 간단하게 소개하자면, 배경이 되는 도시인 도쿄는 이상기후로 인해 항상 비가 내리며 맑은 날씨를 볼 수 없다는 설정이다. 항상 비가 내리는 도쿄에서 맑음 소녀 히나는 기도를 통해 하늘을 맑게 해주는 존재로, 청소년 가장인 히나와 가출청소년인 호다카는 생계유지를 위한 돈을 벌기위해 히나의 능력을 이용한 장사를 하게 된다. 이로 인해 능력을 많이 사용한 히나는 도쿄 사람들 모두를 위해 날씨를 맑아지게 하는 제물로 하늘로 올라가게 되고, 제물이 된 히나를 구한 호다카로 인해 도쿄의 일부가 물에 잠기고 3년 이상 비가 계속되며 영화는 끝난다.

이 영화는 청소년 가장인 히나와 가출청소년인 호다카라는 주인공들을 통해 보호받을 곳 없는 청소년 가장과 가출 청소년들의 현실을 적나라하게 보여준다. 생계유지를 위해 나이를 속이며 알바를 구한 히나가 나이 조작으로 햄버거 집 알바에서 잘리자 성인업소의 알바를 부치기는 어른들로 인해 성인업소 알바를 선택하려는 장면과 호다카가 목을 곳이 없어 쓰레기통 옆에서 자고 있어도 아무도 신경을 쓰지 않고 지나치는 장면을 통해 사회적으로 보호받지 못하는 청소년들의 현실을 드러낸다. 그리고 영화의 많은 장면에서 어른들은 호다카에게 집으로 돌아가라는 말을 반복하지만 호다카는 이를 계속해서 거부하고 도망친다. 현실의 가출청소년도 호다카와 다르게 없다. 우리 사회는 가출청소년들에게 귀가를 요구한다. 하지만 이러한 귀가조치는 ‘가출’이 최선의 선택이었던 가출청소년들을 다시 위험에 다시 노출시키는 것이다. 또한 현실에서도 여성 가출청소년의 경우 성매매로의 유입이 가속화되고 있으며, 가정폭력과 학대로부터 탈출한 ‘생존형 가출’이 가출청소년들의 주요 가출 사유이다. 나는 이러한 장면들로 인해 집 밖을 나와서도 보호받지 못하는 가출청소년들의 현실을 적나라하게 표현하여 관객들에게 다시금 현대사회에서 보호받지 못하는 청소년들에 대해 생각해 볼 수 있게 해준다는 점에서 이 영화를 높이 평가한다.

영화 속 가장 직접적으로 사회적 메시지를 전달하는 장치는 ‘총’이다. 사회적으로 총기 소유는 불법이지만 호다카는 소유가 불법인 총을 사용해 비판적인 메시지를 전달한다. “아무것도 모르면서, 모르는 척을 하면서” 이는 호다카가 총을 들고 어른들에게 외치는 대사이다. 이 대사는 가출

청소년과 청소년 가장의 현실을 모르는 어른들과 알면서도 모르는 척을 하는 어른들을 비판하는 대사이다. 실제로 많은 사람들은 가출청소년들이 겪고 있는 현실을 모르고 있다. 그리고 그 현실을 알면서도 모르는 척하는 사람들도 많다. 호다카는 총을 자신이 어른들에게 저항하는 유일한 방어수단으로 삼아 총성을 통해 어른들에게 가출청소년과 청소년 가장이 겪는 사회적 현실에 대해 무지하고 무시하는 어른들에게 비판적 메시지를 전달한다. 또한 호다카가 사회적으로 불법인 총이라는 수단을 통해 메시지를 전달함으로써 사람들이 생각하는 가출청소년의 이미지가 그저 비행청소년과 같은 청소년으로 생각하며 부정적인 시선으로 바라본다는 점을 부각시키고 있다.

그렇다면 이 영화는 단지 보호받지 못하는 청소년의 현실에 대해 무지하고 무시하는 어른들에게 비판적인 메시지를 보내기 위해 만들어진 것일까? 그것은 아니라고 생각한다. 영화의 후반부를 보면 호다카가 히나를 구한 이후 도쿄의 일부가 물에 잠기고 3년 동안 비가 끊이질 않자 호다카는 자신의 선택으로 인해 도쿄 사람들이 불행해졌다는 생각을 하게 된다. 이런 상황에서 호다카에게 스다가 “뭘, 신경 쓰지 마 청년. 세계는 어차피 원래부터 미쳐있었으니까.”라고 말한다. 그리고 물에 잠기고 비가 끊이지 않는 도쿄에서도 적응하여 꽃구경을 가는 사람들과 이동 수단으로 배를 타고 다니는 사람들의 일상을 보여주는 장면을 통해 사람들은 어떤 환경이 찾아온다고 하더라도 적응하며 살아간다는 현실을 말해준다. 이러한 대사과 장면을 통해 호다카에게 책임이 없다고 반복해서 인식시켜준다. 이 영화에서 신카이 마코토 감독이 말하고자 한 것은 감독 인터뷰에서 알 수 있다.

저는 어른들이 아이들에게 도움이 되지 않는다고 느끼고 있다. 기본적으로 기후 변화는 어른들이 원인이고 지금의 아이들에게 책임이 없다. 어른들이 쌓아온 것들이 지구의 모습을 바꿔온 것이기 때문에 어린이들은 그 자체에 대해 책임이 없다고 볼 수 있다. 이번 영화에서 히나와 호다카는 어른들의 방향이 아닌 전혀 다른 방향으로 가게 된다. 모든 사람들이 협력해서 살아가야 한다고 생각하고 있지만 환경, 정치 문제도 그렇고 어른들이 만든 문제를 갖고 아이들에게 미루는 것은 아이들도 싫고 질려버릴 것이라 생각했고 어른들의 문제는 아이들에게 떠미는 것은 좋지 않다는 생각을 이 영화를 만들면서 더욱 하게 됐다.¹⁾

감독은 인터뷰를 통해 우리 사회에서 일어나는 환경, 정치 문제들 같은 어른들로 인해 생겨난 문제에 대해 아이들에게 미루는 것이 아니라 여러 세대 사람들이 협력하며 살아가야 한다고 지적하고 있다. 그리고 우리의 미래세대, 즉 곧 태어날 아이들에게 현실의 문제를 떠넘기지 말자는 것이다. 결국 이 영화에서 말하고자 했던 것은 사회에서 일어나는 문제들을 미래세대, 아이들에게 사회 문제를 떠넘기는 어른들을 비판하며 이 사회를 살아가는 사람들 모두 협력하려는 노력을 해야 한다는 것이다.

<날씨의 아이>에서 말한 미쳐버린 세상은 누구의 책임일까. 어른들의 책임인가? 아니면 젊은 세대의 책임인가? 이 영화에서는 이런 세상에 살아가는 우리 모두가 책임져야 할 평생의 과제라고 말하고 있다. 그저 살아가며 변화하는 세계이며, 사람들은 그 속에서 발생하는 문제에 대해 모두 함께 해결하기 위해 노력해야 한다. 젊은 계층만의 문제도, 어른들만이 짊어져야 할 문제도 아니라 이 세상을 살아가는 사람들이 함께 고민하고 해결해야 할 문제라는 메시지를 관객들에게 전한다. 현대사회의 이상기후 현상, 사회적 약자와 관련된 문제도 결국 세상을 같이 살아가는

1) 장아름, “기후 변화, 어른들 책임” 신카이 마코토, ‘날씨의 아이’로 전한 위로, 서울:뉴스1, 2019.10.30., <<https://www.news1.kr/articles/3756843>>

사람들이 함께 논의하고 책임져야 할 문제이다. 그렇기에 서로 관심을 갖고, 도우며 살아가야 한다. 특히 이 영화에서 주로 다뤄진 우리 사회 속 사회적 약자에 대한 관심과 적극적인 대응이 필요하다. 호다카의 외침처럼 아무것도 모르는, 모르는 척하는 어른이 되지 않도록.

인간은 희망을 찾을 때 땅이 아닌 하늘을 본다. - 칼 세이건의 ‘코스모스’를 읽고

“힘이 들 땐 하늘을 봐~”, 서영은의 ‘혼자가 아닌 나’에서 나오는 구절이다. 이 구절처럼 우리는 힘이 드는 일이 있을 때나 절망하고 있을 때마다 하늘을 보면서 희망을 찾는다. 이는 아주 오래 전부터 이어진 인간의 본능이라고 말할 수 있다. 고대의 사람도 현대의 사람도 모두 희망을 찾을 때는 언제나 땅이 아닌 하늘을 보았다. 왜 우리는 하늘을 보는 것일까?

하늘은 언제나 우리 인간 위에 있다. 우리는 자신이란 존재를 정의했을 무렵부터 하늘을 보고 느끼며 살아간다. 그렇기에 우리 주변에는 하늘과 관련된 소재가 정말 많다. 밤하늘을 수놓은 별을 엮어 만들어진 별자리도, 하늘을 날고 싶어서 만든 비행기도, 하늘 너머를 알고 싶어 만든 우주선이나 인공위성 등 인류의 역사 속에는 언제나 하늘을 향한, 더 나아가 드넓은 우주를 향한 갈망이 있었다. 인간이 하늘에서 희망을 찾는 것도 하늘을 보다 보면 잊고 있었던 ‘언젠가 저 하늘을 넘은 곳에 달고 싶다.’는 갈망을 다시 한번 느끼기 위해서일지도 모른다.

왜 우리는 그렇게나 우주를 동경했던 것일까? 땅에서 사는 생물인데도 왜 지구에만 만족하지 않았던 것일까? 이 질문에 대한 대답을 알기 위해서라도 우리는 ‘코스모스’란 무엇인지 고찰해야 한다.

‘코스모스’란 과연 무엇일까? ‘질서와 조화를 이룬 체계로서의 우주’라는 사전적 정의를 말하고자 하는 것이 아니다. 적어도 칼 세이건에게 있어서 코스모스는 자신의 삶을 나아갈 수 있도록 해주는 원동력이자 하나의 신념이었다고 나는 생각한다. 칼 세이건이 살았던 시대는 세계대전이라는 큰 전쟁이 끝나고, 지구를 벗어나 우주를 향한 관심이 늘어나던 과도기였다. 그런 시대에서 태어났기에 칼 세이건은 우주를 동경하고 관찰하며 자신만의 우주관을 만들었을 것이다. 그리고 그 우주관의 집대성이 바로 ‘코스모스’라고 나는 확신한다.

“우주라는 거대한 존재에게 있어선 한없이 작은 우리가, 언제나 혼돈만 가득했던 인류가 지금까지 존재했던 우주를 향한 선조들의 비원을 이어받아 우주를 향해 나아가면서 과학을 통해 우주의 질서에 편입되기를, 그저 우주를 바라만 보는 것이 아니라 우주의 질서라는 한 축을 맡아 좁은 지구를 벗어나 우리와는 다른 쪽의 축을 맡고 있는 존재와 접하면서 우주를 향해 나아가기를.” 칼 세이건 역시 그런 마음이지 않았을까?

그는 인간이 언제나 과거보다 좀 더 나은 존재가 되기를 원했고, 이 우주에서 인간만이 외롭게 살아가지 않기를 바랐다. 그 해답이 우주 속 질서인 코스모스에 있다고 칼 세이건은 확신했다.

코스모스를 읽다 보면 눈에 띄는 구절이 있다.

“코스모스는 과거에도 있었고 현재에도 있으며 미래에도 있을 그 모든 것이다.”

이 구절만으로도 칼 세이건에게 있어서 코스모스란 과거에서부터 우리에게 옳은 길을 알려주는 나침반이자, 지금을 구성하는 세상이고, 미래의 지향점을 보여주는 별빛이었음을 알 수 있다. 고대에서 길을 잃었을 때 밤하늘에 있는 별을 보고 길을 찾았던 것처럼, 우리가 별이 떨어질 때마다 소원을 비는 것처럼 칼 세이건은 코스모스를 바라보면서 드넓은 우주에 대한 희망과 동경으로 살아갔을 것이다.

책 ‘코스모스’에서는 미지의 존재인 우주에 대한 무한한 긍정과 관심이 담겨 있다. 동시에 언제나 같은 실수를 반복하는 인간에 대한 실망과 인간이 살아가기엔 너무나도 연약한 지구에 대한 불안이 은연중에 깔려 있다. 고대 학문의 집대성이었던 알렉산드리아의 대도서관이 화재에 의해 없어진 것처럼, 자유로운 사고와 실험으로 고대 과학이 발달했던 이오니아에서 실험을 경시하고 현실에 안주해 과학이 쇠퇴했던 것처럼 칼 세이건은 인간은 언제나 같은 사고를 반복하고 그로 인해 과학과 문명이 후퇴하는 것을 두려워했다. 인간은 언젠가 끔찍한 실수를 해버리는 것은 아닐까? 그의 그러한 사고는 세계대전의 참상이 큰 역할을 했으리라고 짐작한다. 인류의 시대 중 가장 끔찍한 전쟁이 일어났던 시기를 직접 경험하고 극복하고자 노력했기에 인간이 언젠가 또다시 큰 사고를 치진 않을까 걱정했던 것으로 짐작한다. 언젠가 인간에 의해 지구가 금성처럼 변하는 것은 아닐지 걱정했으며, 인류의 미래가 불안하다고 외치며 인류의 미래를 위해 내놓을 수 있는 해답을 고민했다.

그리고 그런 불안을 해소하기 위해서 칼 세이건이 내놓은 해답은 결국 하나였다. 바로 지구라는 현재에 안주하지 않고 우주라는 미지로 나아가는 것. 아무리 미래가 어둡고 걷는 길이 진창길이더라도 우리는 결국 앞을 향해 나아갈 수 밖에 없다. 그저 현재에 안주하고 멈춰 선다면 진흙에 먹혀 죽고 말 것이다. 인간은 기본적으로 어리석다. 화성엔 운하가 없다는 무수한 과학적 증거가 있음에도 화성에 거대한 운하를 관찰했다는 증언만으로 많은 사람들이 비논리적인 화성의 외계인을 맹목적으로 믿었던 것처럼 인간은 기본적으로 감정에 치우치는 존재이기 때문이다. 논리적이기 않기 때문에 실수를 하며, 힘든 여정보다는 편안한 휴식을 선호하고 그러한 환경에 놓이게 되면 게을러지고 앞으로 나서려 하지 않는다.

세계대전 역시 그러한 인간의 심리에 의해 일어났던 전쟁이었다. 지구에 대한 궁금증으로 과학이 발달하면서 교통수단이 발달 되었고 인간은 지구의 모든 것을 알 수 있게 되었다. 지구의 모든 것이 밝혀지면서 인간은 자연스레 지구의 지배종이 되었고, 인류의 관심은 점점 더 지구에 대한 탐구보다는 어떻게 하면 더 나은 삶을 위해 남의 것을 뺏아올 수 있을까로 변질되기 시작하면서 세계대전은 일어났다.

인간은 연약한 존재다. 그러면서 욕심쟁이이기도 하다. 마음에 의지할 것이 없다면 금방 쓰러지는 것이 인간이고, 그런 존재가 있다 하더라도 남의 것까지 뺏아야만 안심하는 것이 바로 인간이다. 결국, 현재의 삶에 안주하고 자신을 위해 남의 것에 욕심내는 인간의 해이한 정신이 문제가 되었다고 판단했던 칼 세이건에게 있어서 우주 탐사란 우리들의 정신 문제를 해결할 수 있는 해답 아니었을까? 칼 세이건은 인간의 고질병인 나태함을 없애기 위해서라도 인류가 지구라는 좁은 우리에서 우주라는 무한히 탐구할 존재가 있는 곳으로 나아가기를 바랐다.

어렸을 적에 밤하늘을 보면서 한 가지 소원을 빈 적이 있다. 말하기 약간 부끄럽지만 “언젠가 저 하늘에 있는 저 별에 닿고 싶다.”는 소원을 빈 적이 있다.

어렸을 적에 으레 품는 망상이라고 치부하면 편하고, 그런 꿈은 불가능하다고 비웃으며 나 자신의 미래를 위해 땅을 보며 살아가면 참 편한 인생일 것이라고 생각했다. 하지만 그저 땅을 보며 사는 삶이 만족스러운 삶일까? ‘코스모스’를 보면서 인간은 앞으로 나아가기 위해 존재한다는 것을 배웠다. 인간이 앞으로 나아가기 위해서는 땅을 보는 것이 아니라 하늘을 보면서 걸어야 한다는 것을 배웠다. 별이 죽기 전까지 언제나 자신을 태우면서 빛을 내뿜는 것처럼, 우리 역시 자신의 인생을 한껏 불태우면서 살아야 한다. 지금이라면 당당하게 말할 수 있을 것 같다. “언젠가 저 별에 손이 닿을 것이라고!” 불가능하다고 생각하지는 않는다. 저 별이 코스모스의 자식인 것처럼 나 역시 코스모스의 자식이니. 같은 가족끼리 언젠가 만나게 된다는 것은 당연한 상식 아닌가?

사랑의 색은 랍스터의 푸른 피와 같다

- 영화 '더 랍스터'가 말하는 사랑 -

“사랑을 해본 경험이 있습니까?”. 글을 시작하기에 앞서, 이런 질문을 독자들에게 던지고 싶다. 당신이 무성애자가 아닌 이상, 한 번쯤은 누군가를 사랑해본 경험이 있을 것이다. 사람이 숨을 쉬는 것만큼, 우리 사회에서 사랑은 자연스럽게 여겨지는 행위다. 그렇다면 이토록 수많은 사람이 하는 ‘사랑’이란 도대체 무엇일까? 영화 ‘더 랍스터(2015, 요르고스 란티모스)’를 보면 이런 질문에 대해 무덤덤하게 답변을 제시하는 것 같은 느낌을 받을 수 있다.

영화의 주인공 데이비드는 근시를 앓고 있다는 이유로 배우자에게 버림받았다. ‘배우자 없음’이라는 선택지는 허용되지 않는 사회이기에, 데이비드는 커플 만들기 호텔로 이송된다. 데이비드에게 주어진 시간은 45일. 만약 기간 안에 배우자를 찾지 못한다면 동물로 변해야 한다. 데이비드는 ‘랍스터’가 되기로 한다. 이는 랍스터가 100년 이상 살며, 평생 번식을 하기 때문이다. 데이비드는 자신의 새로운 파트너를 찾기 위해 노력하지만, 파트너를 찾는 일은 순조롭게 진행되지 않았다.

먼저 영화의 기술적인 장치들을 이야기하고 싶다. 영화는 전반적으로 채도가 낮은 모노톤으로 진행된다. 이는 주인공 데이비드가 세상을 어떻게 받아들이는지를 나타냈다고 해석할 수 있다. 주인공 데이비드는 정신적으로 성숙한 사람이 아니다. 그는 아내의 결별 통보에 무너지고, 같은 투숙으로부터 살해당한 형의 죽음에 분노와 슬픔을 느끼고 이성을 잃으며, 사랑하게 된 여자의 시력이 없어졌다는 사실을 인지했을 때는 혼란스러워한다. 데이비드가 정신적으로 건강한 사람이었다면 그에게 세상은 다채로워 보였을지도 모른다. 이처럼 세상이 사랑을 강요하고, 개인의 자유가 억압당하는 세상을 데이비드가 어떻게 받아들이는 지를 색감을 통해 드러냈다는 점이 흥미로웠다.

또한 정적인 카메라 무빙은, 카메라가 삼각대에 고정되어 있듯이, 세상마저도 어떠한 관념에 ‘고정’되어 있음을 드러내는 것 같다는 인상을 받았다. 데이비드와 주변 등장인물을 제삼자의 시선으로 비추는데, 이러한 촬영 기법은 관객에게 등장인물에 이입하기보다는 관조적인 태도로 작품을 평가하며 보게 한다. 작품을 통해 관객들은 묘한 기시감을 느끼게 되는데, 이러한 기시감은 감독의 미장센으로부터 시작된다고 할 수 있다.

그뿐만 아니라 클래식과 슬로 모션의 사용을 함께 쓰는 것을 확인할 수 있었다. 슬로 모션은 어떠한 행위를 긴 시간 동안 관객에게 노출함으로써 더 관찰하게 하고, 오랜 시간 느끼게 한다. 이러한 촬영 기법은 극적인 연출을 가능하게 한다. 대표적으로 데이비드를 비롯한 숙박객들이 인간을 사냥하는 장면에서 관객은 이러한 촬영 기법을 확인할 수 있다. 호텔의 숙박객들은 사랑을 하지 않는 야생의 인간들을 사냥하는 시간을 매일 가진다. 사냥에 성공하면 호텔에 하루 더 묵을 수 있게 된다. 감독은 이런 장면을 슬로 모션을 통해 드러냄으로써 인간이 인간을 사냥하는 사회

의 참담함과 사랑을 하는 사람과 사랑을 하지 않는 사람의 이분법적 사회를 강조한다.

영화에서 ‘음악’이라는 요소는 꽤 중요한 역할을 하는데, 사랑을 강요하는 사회의 ‘블루스’와 사랑을 허용하지 않는 집단의 ‘일렉트로닉’ 장르의 대비가 대표적이다. 그런데 슬로 모션을 활용하는 장면에서는, 클래식 음악도 함께 사용하는 것을 확인할 수 있었다. 그렇다면 이러한 장면에서 클래식을 사용한 것은 어떤 것을 의미할까? 영화에서는 쇼스타코비치(Dmitri Shostakovich)의 현악 4중주 8번 4악장을 주로 사용한다. 일평생 순음악과 사회주의 리얼리즘 사이에서 고뇌했던 쇼스타코비치의 음악을 사용했다는 것은, 영화에서 음악을 통해 간접적으로 이분법적 사회의 모순과 데이비드 내면의 무너짐을 표현했다고 할 수 있다. 슬로 모션 뿐만 아니라 복잡한 선율의 클래식을 함께 사용한 것은, 이러한 감독의 치밀함을 느낄 수 있는 요소다.

결국 영화에서 말하고자 하는 것은 사랑에 관한 것이다. ‘사랑은 무엇인가?’와 같은 사랑의 본질부터 시작해, ‘왜 사랑하는가?’라는 사랑의 기능적 측면에 이르기까지, 영화는 병든 사회와 그에 따라 병든 사랑을 담고 있다. 영화에서 말하는 사랑은 ‘동질성’을 강요한다는 것이 특징이다. 코피를 자주 흘리는 것, 냉소적인 태도로 삶을 사는 것, 같은 질병을 앓고 있는 것 등 영화에서 등장인물들은 ‘공통점’을 발견함과 동시에 사랑을 느끼게 된다. 과연 그 사랑은 정말 사랑이라고 일컬을 수 있는 감정인 것인가? 나는 이러한 질문에 ‘아니다’라는 답변하고 싶다. 그들에게 있어서 사랑은 이미 인간 본연의 감정이 아닌, 학습된 ‘도구’에 불과하게 되어버렸다. ‘왜 사랑하는가?’라는 질문에 대한 감독은 ‘살아남기 위한 도구로서 사랑한다’라고 답변한다. 사랑을 강요받는 사회에서 그들에게 사랑은 ‘생존’의 도구이며, 사랑을 금기시하는 사회에서 그들에게 사랑은 ‘이브의 선악과’가 되었다. 그저 도구에 불과할 뿐 사랑은 궁극적인 목표가 되지 못한다는 것이다. 그렇기에 등장인물들의 심리는 조작된 것이며, 그들이 자연스럽게 느끼는 감정의 영역을 벗어났다고 할 수 있다.

사랑은 이 영화의 주제임과 동시에, 다른 주제를 드러내는 기능적 측면 또한 함께하고 있다. 바로 양자택일과 이분법이 지배하는 사회의 모순을 드러내는 매개체로써 사용된다는 점이다. 블루스와 일렉트로닉 음악, 숲과 도시 등 영화에서 모든 선택지는 2가지로 제시된다. 신발 사이즈마저 중간은 없다. 그런 사회에서 구성원들의 자유는 짓밟히고 무너져 내린다. 개개인의 취향 따위는 중요하지 않게 되고, 그저 자신이 속한 집단의 가치관을 강요당할 뿐이다.

영화에서는 ‘사랑’을 주제로 ‘하는 자’와 ‘하지 않는 자’로 나누어서 낯설게 느껴지기도 하지만, 이미 우리 사회의 많은 부분이 이러한 이분법적 사고에 갇혀있다. 사랑을 적당히, 조금, 애매하게 하는 이들은 당연히 존재하기 마련이다. 그러나 그들은 이분법적 세계의 분류에 묶여 존재하지 않는다고 일컬어질 것이다. 이러한 이분법적 사회의 모순이라는 메시지를 감독은 ‘사랑’을 매개체로 효과적으로 관객에게 전달했다.

데이비드가 확장실로 향하고, 여자는 테이블에서 하염없이 그를 기다리는 장면을 비추며 영화는 막을 내린다. 그저 공허함과 기시감만을 남긴 채로 말이다. 영화를 보고 나면 사랑은 붉은색이라고 정의하는 우리 사회가 이상하리만큼 일률적이라는 생각이 든다. 데이비드가 느낀 사랑은 붉은색이 아닌 랍스터의 피와 같은 푸른색일 것이다. 목적이 아닌 도구, 자율적이지 않고 강요당한

사랑은 한기 서린 푸른색이 아닐까? 어쩌면 영화를 보며 느껴지는 기시감은 이미 우리 사회의 사랑이 붉은색이 아닌 푸른색임을 암시하는 것만 같다. 우리 사회의 사랑이 다시금 붉은 빛을 되찾았으면 하는 마음이다.

본질을 바라보지 못하는 현 시대의 눈 - 주제 사라마구, <눈먼자들의 도시>를 읽고 -

책의 제목인 ‘눈먼자들의 도시’에서 눈 먼 자는, 비유적인 의미의 눈 먼 자가 아니다. 정말 직접적으로, 물리적으로 사람들의 눈이 멀며 이야기가 시작된다. 그러나 이 책에서 말하고자 하는 이야기는 시각 기능의 상실로 인한 불편감이 아니다. 시각 상실과 그에 따른 일련의 사건은 매개체일 뿐, 이를 통해 한 문명의 문제점을 다루고 있으며, 그 핵심을 ‘본질’이라고 생각하였다.

개인적으로 책의 핵심을 관통하는 말은 맨 마지막의 ‘도시는 그대로 있었다’라고 생각한다. 의문의 전염병으로 의사 아내라는 단 한 명의 등장인물을 제외하고 모두 눈이 멀었고, 마지막에 가서 한 두명씩 눈을 뜬과 동시에 의사 아내의 눈이 하얗졌다는 묘사 직후에 나온 문장이라 스토리의 흐름속에서 이 사람들이 왜 눈이 멀었는지, 그래서 마지막에 의사 아내는 눈이 먼건지 아닌건지 등이 궁금했다. 그러나 작가가 언급하지 않았다는 것은 중요한 것은 그게 아니라는 의미일 것이다. 나의 궁금증인 의사 아내의 실명 여부와 관계 없이 마지막 문장대로, 그 도시가 그대로 있다는 사실은 변하지 않으니 말이다.

우리 주변에 있는 것들은 내가 보든 안보든 제 성질대로 그 자리에 있다. 하지만 우리는 눈을 뜨고 있음에도 불구하고 본질을 제대로 바라보지 못하는 경우가 정말 많다. 인간의 본질이 무엇인가에 대해서는 사람마다 의견이 다르겠지만, ‘생존’ 그 자체가 인간의 본질인가?를 묻는다면 대다수가 아니라고 답할 것이다. 이야기가 절정으로 치달고 인간성이 사라진 삶에 가까워질수록 작중에서 ”이렇게 사는게 무슨 의미가 있나“ 라는 말이 나오는데, 이에 많은 사람들이 공감하기 때문이다.

돈의 본질에 관해서, 분명 돈 그 자체가 아니라 돈이 가지고 있는 사회적으로 협의된 가치가 본질임에도 불구하고 작중에는 그 돈을 놓지 못해서 생존에 필수적인 요소가 전무한 은행에서 살아가는 사람들의 이야기가 나온다. 심지어는 그 곳에서 죽어가기까지 한다. 책에서야 배경이 재난상황이니 명확하게 이상함을 느낄 수 있지만, 현대사회에서 돈 자체에 집착하는 사람들은 크게 이상해보이지 않는다. 그러나 그들은 돈에 집착하다못해 본인이 돈을 왜 추구하는지조차도 잊어버린 채 채 맹목적으로 쫓아가고, 문득 허무함을 느끼고 우울감에 빠지곤 한다.

생각지도 못한 부분에서 본질을 찌르는 내용도 있다. 그 주체는 형용사인데, 본래의 존재 목적을 생각하자면 문장에서 보다 효과적인 묘사를 할 수 있도록 도움을 주는 요소라고 할 수 있다. 그러나 작중에서는 습관적으로 형용사를 사용하다 보니 있는 그대로의 상황을 묘사해야 하는 상황에서 과도하게 형용사를 사용함으로써 도리어 문장의 핵심 파악을 어렵게 하는 작가가 등장한다. 형용사를 왜 쓰는가, 그 목적에 대한 질문이 필요한 시점이다.

무언가의 본질을 잃어버린 다수의 사람들에게 반해, 이 책의 주인공 무리는 눈이 감김을 통해 그 본질들을 제대로 바라보게 된 모습을 보여준다. 예를들면 검은 안경을 쓴 여자는 눈이 감김으로

써 자신의 진심을 들여다볼 수 있게 되었고, 노인과 서로를 편견없이 바라보고 사랑할 수 있게 되었다. 누군가가 눈을 다시 뜰 수 있게된다면 상대방의 눈을 바라보고, 그 속의 영혼을 볼거라고 하는 대목도 존재한다. 겉으로 보이는 일련의 정보, 현 시대로 치면 스펙,외모등에 편견을 갖지 않고 그 사람 자체를 보겠다고 하는 부분이라, 누군가의 본질을 봐주겠다는 뜻으로 해석된다. 여기에 더해 눈을 먼 순간 죽은 것이나 마찬가지로라는 말을 하는 등 '바라봄'의 중요성을 말했고, 눈을 뜨고 있었을 때도 멀어있던것과 다름없다고 하며 이 '바라봄'이 단순히 눈을 이용한 시각적인 것 만을 의미하는 것이 아님을 말하기도 한다. 이들이 하는 말들이 작가가 독자에게 전하고 싶은 메시지라고 생각되는데, 스토리 전반에 걸쳐 무엇이든 있는 그대로를 바라볼 수 있어야 한다고, 무언가에 눈이 멀어 진짜 목적이 무엇인가를 잊지 않아야 한다고 말하는 듯 하다.

그렇다면 오늘날의 우리는 어떠한가. 앞서 말한 예시들은 물론이고, 최근에는 본질을 무시해버리고 세상의 기준에 맞추어버리는 일이 비일비재한 것 같다. 개인의 차원에서 살펴보면 SNS에 각종 과시를 하며 커뮤니티 속의 실제와 동떨어진 나를 꾸미느라 진짜 나의 본질을 잃는 경우가 있고, 자기소개서가 '자소설'이라고 불릴 정도로 조금의 진실로 꾸며내진 스토리를 만들어내기도 한다. 기업에서 무언가를 홍보하고자 할 때에도 바이럴을 통해 제품에 이미지를 입히기 바쁘는데, 제품의 핵심 포인트를 짚어준다면 문제가 없겠지만 안타깝게도 모두가 그렇진 못하다. ESG경영이 주목받은 이래로 실제 회사의 이념은 그렇지 않음에도 친환경적인 이미지를 꾸며내는 행위를 두고 그린워싱이라는 용어가 생겨난 현상을 떠올려보면 알 수 있다.

본질이 그게 아닌데 왜 꾸며내고 포장하느냐고 물으면, 아마 대다수가 비슷한 답을 할 것이다. 사회가 그걸 요구하기 때문에. 그렇기에 누구든 사회의 이상향에 자신을 맞추기 바쁘다. 누군가가 있는 그대로의 나를 가감없이 솔직하게 드러낸다고 하면 과연 사람들에게 반겨질까? 새로운 자신을 꾸며낸 사람들을 비난하고 싶은 것이 아니다. 결국에는 서로가 본질을 바라봐주지 못하는 상태이기 때문에 이러한 문제가 생겨나는 것이다. 현대사회는 마치 작중의 이름모를 전염병처럼 대다수가 눈이 멀어있다. 이제는 이야기의 마지막처럼 눈을 뜰 차례이다. 스스로에게 질문을 해 보았으면 좋겠다. 나는 무엇을 보지 못하고 있었는가?

사회 속 작은 사회, 그 안의 개인 - 카프카 <변신>을 읽고 -

아침에 눈을 뜬 그레고르는 자신의 상태가 평소와 다른 것을 알아챈다. 불룩 솟은 배, 가느다란 수많은 다리, 흉측한 갑충이 되어 몸을 움직이기도 어려운 상태다. 그럼에도 그는 안간힘을 써 침대에서 내려오고, 방문을 열고 밖으로 나온다. 자신의 이상한 상태가 아니라, 자신은 출근할 준비가 되었음을 알리기 위해서다. 그러나 가족들 눈에도 그레고르는 영락없는 벌레로 보였기에 결국 그는 자신의 방 안에 갇힌다.

그레고르는 자신이 벌레가 된 것에 대해 가만히 좌절하고만 있지 않는다. 오히려 몸을 움직이는 법을 터득하여 방 안을 돌아다닌다. 벌레는 인간으로서의 모든 사회적 겉모습이 사라진 상태다. 출근은 고사하고 가족과 대화도 할 수 없는 그는 마치 갓난아기처럼 온전히 자기 자신만으로 존재하는 상태라고 볼 수 있다. 벽과 천장을 기어다니는 것은 사람이라면 하지 않을, 나아가 부정적인 시선을 받았을 행동이다. 하지만 사회적 상황에서 벗어난 그레고르는 벽과 천장을 타고 다니며 편안함을 느낀다. 작중 묘사는 벌레가 천장에 붙어 있는 모습이지만, 주인공이 자기 자신으로서 자유롭고 편안한 상태라고 해석할 수 있다. 그러나 자신의 자유를 위해 여동생이 가구를 치우려 할 때 그는 이를 제지하려 한다. 가구는 그레고르가 사람으로 돌아올 수 있는 희망이고 그는 아직 희망을 품고 있었기 때문이다. 하지만 결국 이날 그는 방 밖으로 나왔다가 아버지에 의해 상처를 입는다. 그렇게 희망은 점점 희미해졌다.

당신이 먹는 것이 곧 당신이라는 말이 있다. 벌레의 음식을 먹는 자는 계속 벌레일 것이다. 그 래서인지, 가구 소동이 있고 난 후에 그레고르는 점점 식사를 거르고, 움직이지도 않는다. 마지막엔 여동생의 바이올린 연주를 듣기 위해 쇠약해진 몸을 이끌고 방 밖으로 나간다. 동생의 연주에 감탄하여 보답하고 싶어 하는 그는 자신의 행동이 어떻게 보일지 모르고 있다. 그저 마지막 발악 처럼 사람이었을 적의 자신을 스스로 상기시키고 있을 뿐이다. 한바탕 소동이 일어나고, 이제는 가족에게 배척당하게 된 그는 자신의 방에서 죽음을 맞는다. 음식을 먹지 않아 쇠약해진 데다, 아버지에 의해 상처도 입었기 때문이다. 음식도 상처도 그레고르가 사람이고 싶어 했기에 벌어진 일이다. 이는 자신의 본능, 자유를 뒤로하고 사회에 소속되고 싶어 했으나 그것이 이루어지지 않아 죽었다고 해석할 수 있다.

한 사람이 벌레가 되는 것은 당사자뿐만 아니라 주변 사람에게도 영향을 준다. 긴 휴가 중이었던 아버지는 그레고르의 경제 능력 상실을 채우기 위해 다시 직장을 가졌다. 퇴근한 그의 모습은 일하지 않은 지난 오 년 어느 때보다도 힘 있어 보였다. 아버지는 그런 모습으로 그레고르에게 사과를 던진다. 그레고르가 사라진 지금, 그는 다시 집안의 주축이 되었다. 어머니는 그레고르가 변하기 전이나 후나 크게 다르지 않다. 집에서 그동안의 역할을 수행할 뿐이다. 벌레를 적대하는 아버지와 달리, 그녀는 벌레를 그레고르로 대하려 한다. 그러나 그녀는 너무나 심약해서 제대로 그를 마주하지도 못한다. 그레고르가 사람일 적, 여동생은 집에서 별 볼 일 없는 존재였다. 부모

님에게는 혼나기 일쑤였고 유일한 대화상대는 그녀의 오빠였다. 오빠가 변한 뒤, 여동생은 어머니 보다는 벌레에게 적극적으로 다가간다. 그것의 끼니를 챙겨준 사람도, 방을 청소하고 그의 상태를 살핀 사람도 여동생이다. 아버지는 일하러 나가고 어머니는 심약하니 이 일은 여동생에게 가장 적합했다. 더불어 그녀는 벌레를 무서워하지도 않았고, 일을 잘 수행했다. 여동생은 이 일에 자부심을 느낀 나머지 진짜 그레고르에게 필요한 것이 무엇인지 생각하지 않고, 자신의 주관대로 행동한다.

가족 사이에 서열 피라미드를 그릴 수 있다면, 벌레가 되기 전에는 위에서부터 그레고르, 아버지, 어머니, 여동생 순이었을 것이다. 그러나 벌레가 된 후는 다르다. 그레고르를 대신하여 아버지가 위로 올라가고, 벌레를 돌볼 수 있으며 나중에는 직업도 가지는 여동생이 그다음, 그 아래에 어머니, 가장 아래에 벌레가 있다. 가족이라는 작은 사회 안에도 서열이 있고, 이는 개인의 능력에 의해 결정된다. 서열에 따라 그들의 모습도 조금씩 바뀐다. 지쳐있던 아버지는 기운을 차렸고, 여동생은 생기를 띠게 됐다. 그레고르가 배척된 이유는 단순히 자신의 본능과 자유를 추구해서가 아니다. 가족에게 가져다주는 이윤을 잃었고 그에 따라 역할도 없었기 때문이다. 그러나 단순히 경제적 이유만을 들 수는 없다. 그레고르가 똑같이 직업을 잃었더라도 벌레로 변하지 않고 사람이었다면 가족들은 그를 수용했을 것이다. 결국 가장 큰 이유는 그가 흉측한 갑충이기 때문이다.

벌레와 사람은 같은 공간에 있을 수는 있어도 같이 생활할 수는 없다. 그들과 사람의 생활이 다르기 때문이다. 벌레에게 사람의 규칙을 따르라 할 수도 없고, 사람이 벌레의 규칙을 따를 수도 없다. 그러나 그레고르는 사람의 말을 알아들었고, 가족이 놀라지 않게 모습을 감추는 등 자신의 행동을 제어할 수 있었다. 그럼에도 그 외형 때문에 아버지와 어머니는 그를 받아들이지 못했다. 징그러운 벌레의 모습은 그들 머릿속에 편견을 만들었다. 누군가를 공격하는 모습을 실제로 본 적 없으면서도 그랬을 거라고 생각하고, 자신에게 위협적인 존재라고 판단한다. 이런 편견은 개인의 취향을 넘어 가족보다 더 큰 사회에 의해 형성된다. 사회에서 벌레는 징그러운 존재다. 그 외형은 사람에게 이익을 가져다주지 않는다. 부모의 편견은 벌레가 사회에서 환영받지 않는 존재임을 알았기에 생긴 것이다. 처음에는 그레고르를 챙기던 여동생도 자신의 직업을 가진 후로는 그에게 무관심해지다가, 벌레를 목격한 하숙인들이 계약을 파기하려고 하자 저 괴물을 내쫓아야 한다고 소리친다. 그녀도 벌레를 그레고르로 대했던 것이 아니라 자신의 역할을 위해 필요로 했던 것이다. 그리고 사회가 그를 싫어하고, 집에 누가 되는 걸 알았으니 그를 괴물로 본다.

<변신>에는 그레고르의 이야기만큼 가족의 이야기가 나온다. 벌레에 대한 태도와, 그들의 변화를 서술한다. 사건은 개인에게 일어났으나, 그것이 어떻게 될지는 사회에 달려있다는 것이다. 그레고르가 벌레로 변신한 건 생각보다 사소한 이유일 수 있다. 그는 반복되는 출장과 무심해지는 가족에 지쳐서, 사회적 지위를 내려놓고 잠시 쉬고 싶다고 생각했을 것이다. 잠깐 시간이 지나고 나면 돌아왔을 수도 있다. 이야기 속에서도 그는 돌아오고 싶어 했다. 하지만 사람이 되는 것, 즉 사회의 일원으로 받아들여지려면 다른 사람의 인정이 필요하다. 가족은 사회 구성원의 일부로써 편견을 가졌고, 그레고르를 받아들이지 못했다. 그래서 그는 벌레로 죽었다. 그를 영원히 벌레로 남게 한 것은 그의 가족과, 그가 속한 사회다.