

2021학년도
상명
학술적에세이
경진대회
수상작
수상작



상명대학교 계당교양교육원

SANGMYUNG UNIVERSITY GYEDANG COLLEGE OF GENERAL EDUCATION

CONTENTS

2021학년도 상명 학술적 에세이 경진대회 수상작

- 1 학 기 -

대상 언택트 공연의 현황과 발전 방안

최우수상 1. 국내 연극치료의 현황과 발전 방안
2. 인쇄 공익광고에 사용된 전달 효과의 변화 비교 분석

우수상 1. 국내 음원 시장의 수직계열화의 문제점과 해결 방안
2. 문화 예술 지원 정책 현황과 발전 방안
3. 온라인 암표 거래의 실태와 문제점
4. 로스코 채플이 관람객에게 끼치는 심리적 영향
5. 딥페이크의 문제점과 해결 방안
6. GMO식품의 문제점과 해결 방안
7. 교육환경에서 인공지능의 활용과 개선 방안
8. 스캐닝 LIDAR 기술의 현황과 발전 방향
9. 접미사 신조어 '-각', '-잼'으로 바라본 메신저에 나타나는 신조어의 특징과 신조어를 활용한 한국어 교육
10. 영화산업의 성 불평등 현상과 해결방안
11. 국내 웹툰 시장의 현황과 발전 방안
12. SNS 상 사진 저작물에 대한 저작권 문제
13. 대기오염물질과 대기오염의 해결방안
14. <올드보이> 의 색채상징 연구
15. 국방로봇 전력화에 관한 한국의 현실과 대책

CONTENTS

2021학년도 상명 학술적 에세이 경진대회 수상작

- 2 학 기 -

대상 인터랙티브 디자인을 활용한 장애인의 사회적 접근성 확대 방안
- 시각장애인을 위한 멀티미디어 프로그램을 중심으로 -

최우수상 1. 대기업 친환경 마케팅의 문제점과 해결 방안
2. 메타버스를 활용한 플랫폼의 문제점과 해결 방안

우수상 1. 엘리트체육의 문제점과 해결 방안 - 폭력과 괴롭힘 문제를 중심으로-
2. 시각디자인을 위한 인터랙티브 디자인 - 문화예술 프로그램 중심으로-
3. 메타버스 플랫폼의 문제점과 해결방안
4. 커피숍의 친환경 마케팅과 친환경 소비에 관한 문제점과 해결방안
5. 미세먼지의 피해와 저감 방안 - 도시 숲 개선책을 중심으로 -
6. 미세먼지로 인한 질환과 해결방안
7. 국내 영화 등급분류 기준의 문제점과 해결 방안
8. 코로나바이러스감염증-19의 바이러스 특징과 진단 및 치료 방안
9. 인종차별 사례와 개선 방안 분석 - 영화 <컬러풀 웨딩즈>를 중심으로 -
10. 미술저작권 침해 실태와 개선 방안
11. 비대면 수업의 개선 방향
12. 외주제작시장과 근로환경 개선방안
13. 만화지문에 사용된 언어적 특성 연구
14. ESG 경영이 기업에 미치는 영향
15. 국내 구독형 OTT 산업의 현황과 발전 방안

1 학 기



1학기 대상

언택트 공연의 현황과 발전 방안

언택트 공연의 현황과 발전 방안

차례

1. 서론
2. 언택트 공연이란
 - 2.1. 언택트 공연과 공연의 영상화
 - 2.2. <라이브 시네마> 방식
 - 2.2. <온라인 스트리밍> 방식
3. 언택트 공연의 한계와 문제점
 - 3.1. 언택트 공연과 실제 공연의 질 차이
 - 3.2. 플랫폼의 부족과 저작권 제도의 미흡함
4. 발전 방안
 - 4.1. 언택트 공연의 질 향상
 - 4.2. 플랫폼의 구축과 관련 제도 정비
5. 결론

참고문헌

1. 서론

2020년 2월을 기점으로 우리는 코로나 사태 이전과 같은 생활을 할 수 없게 되었다. 우리의 일상 속 코로나는 이미 너무 많은 부분을 차지하게 되어버렸고, 사태의 장기화로 인해 너무나 많은 일상이 변화하고 있다. 사회적 거리 두기를 강하게 추진하면서 재택근무와 비대면 수업 등 외출을 자제하고 사람과의 접촉을 최대한 피하는 방법을 선택하고 있다.

공연은 대면을 전제로 하는 예술이기에 코로나에 직격타를 맞게 되었다. 공연 대부분은 서울에 집중되어 있어서 전국 각지의 사람들이 모이게 되고, 극장이라는 밀폐된 공간에서 좌석 간 거리가 좁게 앉기 때문에 감염 위험이 커질 수밖에 없다. 그로 인해 많은 사람들이 극장을 찾는 것을 망설이게 되었고 극장 대부분도 문을 닫게 되었다. 하지만 코로나 사태가 장기화되면서 공연 관계자들은 생계를 유지하기 위해 공연을 재개할 수밖에 없었다. 감염 예방을 위해 중앙재난안전대책본부에서 발표한 공연장과 영화상영관 이용을 위한 세부방역지침¹⁾을 따르며 공연장 소독과 온라인 문진표 등 대책을 마련했으며, 사회적 거리 두기를 위해 좌석 띄어 앉기를 시행하게 되었다.

극장 문을 다시 열게 되었으나 좌석 띄어 앉기의 도입으로 좌석을 한자리, 많게는 두세 자리까지 비워야 하면서 전석 매진을 시키더라도 기존과 같은 수익을 기대할 수 없게 되었다. 현재 규정이 완화되었다고 해도 여전히 빈 좌석을 만들어야 함에 공연 관계자들은 아쉬울 수밖에 없고, 관객들도 좋은 자리의 수가 적어짐과 동시에 티켓팅도 어려워지면서 많은 아쉬움이 남게 되었다. 이런 상황에 대안으로 언택트 공연이 주목받게 되었고, 본격적으로 활성화되기 시작했다.

2. 언택트 공연이란

2.1. 언택트 공연과 공연의 영상화

언택트(Untact)란 "접촉"이란 의미의 콘택트(contact)에 "부정"을 뜻하는 언(un)이 결합된 단어로 비대면으로 상품이나 서비스를 거래하는 것²⁾이다. 최근 공연계에서 코로나로 인해 공연이 연기되거나 취소되는 사례가 많아지면서 이러한 문제를 해결하기 위한 대안으로 주목받게 되었다. 언택트 공연은 공연의 영상화 과정을 거쳐 이루어지게 되는데, 공연을 촬영하여 공연장이나 영화관 등에서 생중계 또는 녹화하여 상영하는 <라이브 시네마> 방식과 온라인 플랫폼을 활용한 <온라인 스트리밍> 방식으로 영상화된다.³⁾ 이러한 방식들은 새롭게 생긴 개념이 아닌 기존에도 존재하고 행해지던 방식이지만, 많지는 않았고 특히 국내에서는 이벤트성 공연 혹은 마케팅이나 서비스의 일환으로 행해져 왔으며, 본격적으로 영상화 작업에 대한 준비가 진행되지 않았다. 그런 상황에서 코로나로 인해 언택트 공연의 급격하게 가속화되었다.

1) 박영만, 유진주, 공연예술 서비스업의 코로나-19 환경 대응 안전관리 전략, 한국융합과학회지 9권 4호, 한국융합과학회, 2020, 208-209쪽.

2) 유명한, COVID-19 와 공연문화 변화에 관한 조사 연구, 조형미디어학 23권 3호, 한국일러스트아트학회, 2020, 108쪽.

3) 백선혜, 이정현, 조윤정, 포스트코로나 시대 비대면 공연예술의 전망과 과제, 정책리포트 제307호, 서울연구원, 2020, 10쪽.

2.2. <라이브 시네마> 방식

<라이브 시네마> 방식은 공연장이나 영화관이라는 밀폐된 공간에 관객이 모이기 때문에 완전한 언택트 공연이라고 볼 수는 없다. 대신 영상화되었기에 전국 극장과 영화관에서 상영할 수 있도록 배급할 수 있다는 점이 기존 공연이 서울에 집중되어 전국의 사람들이 한곳에 모인다는 문제에 대처할 수 있는 좋은 방식이라고 볼 수 있다.

이 방식은 2006년 뉴욕 메트로폴리탄 오페라가 ‘The Met: Live in HD’라는 이름으로 영화관에서 상영을 시작하면서 등장했다. 실제 공연 티켓보다 저렴한 가격으로 집에서 가까운 영화관에서 공연을 접할 수 있다는 장점이 있었으며 이후 2009년 영국 국립극장도 ‘NT live’라는 이름으로 상영을 시작하였다. 이후 많은 공연단체가 <라이브 시네마> 방식을 도입하였다.⁴⁾

국내에서는 주로 국립극장과 메가박스, 롯데시네마와 같은 영화관에서 ‘The Met: Live in HD’와 ‘NT live’ 같은 해외의 유명한 작품들을 수입해서 상영했고, 2013년부터 예술의 전당에서 지역, 계층 간 문화 격차를 줄이기 위하여 ‘The Met: Live in HD’를 모델로 하여 ‘SAC on Screen’이라는 이름으로 국내 공연을 영상화하여 지역 문화예술 회관이나 군부대, 학교 등에 무료로 배급하는 사업을 진행해왔다.⁵⁾ 대표적으로 뮤지컬 ‘웃는 남자’, ‘운동주, 달을 쏘다’, 연극 ‘인형의 집’, 발레 ‘호두까기 인형’ 등의 공연들을 영상화했으며, 이 사업으로 2019년에 한국 뮤지컬 최초로 ‘웃는 남자’가 영화관에서 상영되었다.

영상화 작업을 위한 환경이 마련되어 있지 않은 상태에서 공연을 영화관에서 상영하기 위해 영상화시키기 위해서는 많은 준비와 비용이 요구된다. 상영까지 간다고 하더라도 진입장벽이 높은 한계 때문에 높은 관객 수를 기대하기는 어렵다. 그렇기에 많은 공연단체가 공연의 영상화 작업에 뛰어들지 않고 예술의 전당에서 몇몇 작품만이 진행되었다. 하지만 코로나 이후로 ‘몬테 크리스트’, ‘베르테르’, ‘시데레우스’ 등 이전보다 많은 공연이 영상화되고 영화관에서 상영을 진행하였다. 가까운 영화관에서 공연을 즐길 수 있다는 장점 외에도 개인의 모바일, PC 기기를 사용해 온라인 공연을 즐기는 것보다 더 좋은 시청각 환경에서 즐길 수 있다는 장점이 있어 포스트 코로나 시대에 있어서 적절한 대처방안으로 보이며 공연계의 긍정적인 변화라고 볼 수 있다.

영화관에서 공연을 상영하는 사례가 많아지면서 사람들의 선택지가 다양해지는 과정에서 새로운 형태의 공연 방식도 등장하였다. 강원도 인제스피디움에서 열린 진주시립교향악단의 클래식 콘서트와 현대자동차가 킨텍스의 제2전시장 인근 주차장에서 자동차극장 형식으로 진행한 드라이브 인 콘서트⁶⁾와 같이 영화관이 아닌 자동차극장에서 진행되는 공연도 새롭게 생겨났다. 이 공연 방식은 <라이브 시네마> 방식으로 영상화된 공연을 상영하기도 하지만 각자의 자동차 안에서 즐겨 거리 두기가 확보된다는 특징으로 인해 콘서트와 같은 라이브 공연도 가능했다. 이처럼 기존의 방식도 활성화되고 새로운 공연의 형태도 생겨나면서 공연계는 변화하고 있다.

4) 백선혜, 이정현, 조윤정, 포스트코로나 시대 비대면 공연예술의 전망과 과제, 정책리포트 제307호, 서울연구원, 2020, 10쪽.

5) 백선혜, 이정현, 조윤정, 포스트코로나 시대 비대면 공연예술의 전망과 과제, 정책리포트 제307호, 서울연구원, 2020, 11쪽.

6) 유명한, COVID-19 와 공연문화 변화에 관한 조사 연구, 조형미디어학 23권 3호, 한국일러스트아트학회, 2020, 110쪽.

2.2. <온라인 스트리밍> 방식

<온라인 스트리밍> 방식은 온라인 플랫폼을 이용해 pc 혹은 모바일과 같은 개인의 기기로 공연을 시청할 수 있도록 하기에 언택트 공연의 대표적인 방식이다. 이 방식은 2008년부터 베를린 필하모닉의 ‘디지털 콘서트홀’을 통해서 도입되기 시작했다. ‘디지털 콘서트홀’은 고화질 카메라와 마이크와 같은 영상화를 위한 환경을 구축하고 영상 및 사운드 작업을 위해 스튜디오를 설치하여 영상의 질을 높였고 월 구독료를 통해 수익을 창출했다.⁷⁾

해외에서는 이미 <온라인 스트리밍> 방식을 통해 수익 창출의 구조도 갖추고 있었지만, 국내에서는 수익을 창출할 수 있는 구조가 형성되지 못했다. 국내에서는 홍보를 위하여 프레스콜이나 시츠프로브, 하이라이트 등과 같이 공연 전체가 아닌 부분을 중계하거나 업로드하는 식으로 진행되어왔고 2016년 ‘팬레터’가 전막 생중계를 시도하여 홍보에 성공하면서 2017년 ‘레드북’과 같이 전막 공개를 하는 공연이 생기기도 했다. 하지만 이를 통해 직접적인 수익 창출을 한 것은 아니었고 홍보의 목적으로 무료로 진행되었다. 그렇기에 사람들은 유료 온라인 공연에 대해 긍정적인 반응을 보이지 않았다.

코로나가 장기화되면서 공연계는 유료 온라인 공연에 눈이 갈 수밖에 없었고 마니아층이 탄탄한 ‘모차르트!’나 ‘귀환’과 같은 대형 뮤지컬들을 선두로 본격적으로 유료 공연이 활성화되었다. 기존 공연보다 저렴한 가격으로 즐길 수 있으며, 집에서 편하게 즐길 수 있고, 소위 피켓팅이라 불릴 정도로 티켓팅이 어려웠던 배우의 공연 또한 쉽게 볼 수 있어서 반응은 긍정적이었다. 초기에는 유료 온라인 공연이 익숙하지 않아 거부감을 느끼고 가격에 대해서 현장도 아닌데 너무 비싼 것이 아닌가 하는 의견도 많이 있었으나 많은 공연이 온라인으로 진행되면서 1만 원에서 2만 원 정도의 수준으로 자리를 잡으면서 익숙해져 갔다.

코로나 이후로 기존 제작사 보관용 영상을 공개하는 것 외에도 온라인 공연을 위해 여러 앵글로 촬영하고 편집과 음향 작업을 하는 등의 노력으로 온라인 공연의 질을 높여왔고, 단순히 영상화된 공연을 공개하는 것을 넘어 실시간으로 다른 사람들과 채팅을 이용하여 소통할 수 있게 변화했다. 이전에는 해당 영상의 댓글이나 별도의 sns 등을 통해 사람들과 소통을 할 수 있었지만, 이제는 실시간으로 같은 장면을 보는 사람들과 장면에 대해서 이야기하고 견해를 나눌 수 있게 되었다. 극장에서 공연을 볼 때는 소위 관크라 하여 관객이 말하는 것뿐만 아니라 부스럭대는 소리를 내는 것조차도 비매너적인 행위로 여겨졌고 제재하기도 했다. 그렇기에 지인과 함께 보더라도 공연에 대해 이야기하기 위해서는 극장을 나와서만 가능했는데 온라인 공연의 경우 실시간으로 이야기를 할 수 있으며 지인이 아닌 모르는 사람과도 이야기할 수 있다는 것이 공연을 즐기는 새로운 포인트로 작용하게 되었다. 또한, 이렇게 사람들이 공연에 대해서 실시간으로 코멘트를 남기는 것을 통해서 제작사는 관객들의 피드백을 실시간으로 받을 수 있기 때문에 관객과의 소통을 통한 공연의 발전을 더 원활하게 할 수 있다.

코로나 이후 메트 오페라에서는 기존 공연의 온라인 스트리밍 서비스 외에도 40여 명의 성악가와 연주자들이 ‘At home Gala’라는 이름으로 각자의 집에서 동시에 라이브로 합을 맞추어 공연을 진행하는 이벤트⁸⁾를 진행하였다. 이처럼 공연장에서 진행되는 공연이 아니라 각자의 집에서 합을 맞추는 새로운 공연 방식도 생겨나면서 공연계는 변화하고 있다.

7) 백선혜, 이정현, 조윤정, 포스트코로나 시대 비대면 공연예술의 전망과 과제, 정책리포트 제307호, 서울연구원, 2020, 10쪽.

8) 백선혜, 이정현, 조윤정, 포스트코로나 시대 비대면 공연예술의 전망과 과제, 정책리포트 제307호, 서울연구원, 2020, 13쪽.

3. 언택트 공연의 한계와 문제점

3.1. 언택트 공연과 실제 공연의 질 차이

현재 다양한 방식으로 언택트 공연이 활성화되고 가속화되고 있으며 점점 발전해나가고 있다. 그런 면에서 백선혜 외는 언택트 공연은 코로나 상황에서 현장 공연예술의 훌륭한 대체재로 작동하고 있지만, 현장성을 중시하는 공연예술의 특성상 완전히 대체할 수 있다고 보는 것은 무리가 있다고 하였다.⁹⁾ 이러한 한계에는 라이브가 아니기에 현장감을 느낄 수 없는 영상의 근본적인 요인 외에도 영상의 질과 관련된 요인이 작용한다. 현장에서 느끼는 공연과 영상으로 접하는 공연의 차이가 심하다는 문제인데, 영상의 화질 문제는 물론이고 특히 음향적인 문제가 크게 작용했다. 허난영은 SAC on screen에서 느껴지는 한계에 대해 “이러한 문제점의 이유는 제작규모와 제작인력, 그리고 기술의 열악한 환경에서 찾을 수 있다. 뉴욕메트로폴리탄 오페라극장의 실황중계 제작비는 편당 150억 수준으로 알려져 있다. 이에 비하여 예술의 전당의 실황중계 제작비 7,000만원 수준으로 알려져 있다. 따라서 현재 진행되고 있는 공연예술콘텐츠의 질적 측면에 대해서는 보다 엄밀한 접근이 요구된다.”라고 하였다.¹⁰⁾ 국내에서는 유료 언택트 공연을 활성화하지 않았기에 해외와 같은 수익 창출 구조가 갖춰지지 못했고 투자 대비 수익을 바라기 힘들다. 그렇기에 영상화 작업 시도 자체를 하지 않는 추세였고 준비가 되지 않은 상태에서 코로나로 인해 급격하게 가속화되다 보니 현재 언택트 공연의 질 또한 많은 개선이 필요하다.

그리고 영상 자체의 질이 낮다는 문제 외에도 언택트 공연을 수용하는 관객 개인의 시청 환경 차이에 따라 같은 가격임에도 격차가 극심하게 벌어진다는 문제도 존재한다. 실제 공연은 같은 장소에서 공연을 관람하기에 이러한 문제가 크게 일어나지 않는다. 좌석별로 시야나 음향의 차이는 있지만 어느 정도 비슷한 수준으로 묶어서 가격의 차이를 두었기에 좋은 환경에서 관람하고 싶다면 더 많은 비용을 지불하여 좋은 자리로 예매를 하면 된다. 언택트 공연에서 좌석은 개개인의 환경이라고 할 수 있다. 기존의 좌석 가격 책정 방식으로 생각한다면 개인의 기기가 좋지 않은 경우 더 저렴한 가격으로 관람이 가능하거나 기기가 좋을 경우 더 비싼 비용을 지불해야 한다. 하지만 언택트 공연에서는 모두에게 같은 영상을 송출했고, 이후 수용자 간의 차이는 개인의 문제이기에 더 좋은 환경을 가진 사람들에게 높은 비용을 요구할 수는 없다. 이러한 문제는 모든 사람들에게 동일한 단말기를 제공해 같은 환경에서 공연을 접할 수 있게 하는 방법 외에는 해결이 불가능하기에 더 많은 대책을 강구해야 한다.

3.2. 플랫폼의 부족과 저작권 제도의 미흡함

현재 공연 제작사와 극단과 같은 많은 단체에서 언택트 공연에 뛰어들고 있다. 다양한 언택트 공연이 제작 및 송출되고 있으나 언택트 공연을 위한 플랫폼이 존재하지 않아서 공연이 흩어져 있다는 문제가 있다. 현재 국내의 많은 언택트 공연들은 자체적으로 플랫폼을 형성하기에 어려움이 있어 네이버TV의 후원 라이브 중계를 이용하고 있다. 현재의 이런 방식은 많은 공연을 통

9) 백선혜, 이정현, 조윤정, 포스트코로나 시대 비대면 공연예술의 전망과 과제, 정책리포트 제307호, 서울연구원, 2020, 20쪽.

10) 허난영, 공연예술콘텐츠의 가치와 융합적 구조 : 공연예술실황영상을 중심으로, 한국콘텐츠학회논문지 제16권 제1호, 한국콘텐츠학회, 2016, 250쪽.

해 어느 정도 형성된 수익 창출 구조와 송출 시스템을 이용해 안정적으로 공연을 진행할 수 있다는 장점이 있지만, 공연이 활발해질수록 특정 플랫폼의 독점화 현상이 일어날 수 있다. 백선훈에 의는 “독점 플랫폼의 영향력이 커지면 창작자의 권리 침해 가능성이 높아질 수 있으며, 스타 예술가 중심의 영상노출 알고리즘으로 신진 예술가나 저자본 예술작품은 온라인 시장 진입 자체에 어려움이 발생” 한다고 하였다.¹¹⁾

또한, 현재 규모가 크지 않은 단체의 공연들은 네이버tv, 유튜브, 페이스북 등 다양한 경로로 공유가 되고 있는 것처럼 제작 주체에 따라서 영상을 접할 수 있는 플랫폼이 여기저기에 흩어져 있다.¹²⁾ 이렇게 다양한 공연들을 아카이빙하고 관리하는 플랫폼이 현재 존재하지 않아 관객들은 온라인 공연에 쉽게 접근하고 찾아볼 수 없고 공연을 놓치는 경우가 생기게 된다. 그러면 공연단체도 공연을 많은 사람들에게 선보일 수 없어서 아쉬운 상황이 발생한다. 또한, 다양한 경로로 송출되다 보니 불법 촬영 및 녹화에 대한 우려가 발생한다.¹³⁾ 심지어 언택트 공연을 위해 많이 이용하고 있는 네이버TV의 후원 라이브 중계 또한 불법 녹화 및 공유 발각 시 법적 책임을 묻겠다는 공지만 나갈 뿐 적절한 대처방안이 마련되어 있지 않고 있다.

결국, 현재 언택트 공연은 비교적 안정적으로 진행하기 위해서 어느 정도 시스템이 갖춰진 네이버TV를 이용하거나 자체적으로 플랫폼을 구축해야 하는 상황인데 규모가, 작은 단체는 현실적으로 불가능하며 네이버TV를 통해서 진행한다고 해도 공연 저작권에 대해 안전하게 보장받기는 힘들다는 한계가 있다. 이런 치명적인 한계에도 코로나로 인해 대면 공연을 원활히 할 수 없는 현재 상황에서는 언택트 공연은 가속화될 수밖에 없기에 적절한 플랫폼 구축이 필요하다.

4. 발전방안

4.1. 언택트 공연의 질 향상

언택트 공연의 질적 만족도를 높이기 위해 영상화 환경의 개선이 필요하다. 화질 문제와 음향 문제를 개선하기 위해 단순히 더 좋은 카메라와 마이크를 사용하는 것뿐만 아니라 기술의 발전과 융합하여 언택트 공연을 발전시켜야 한다. 고윤화는 3D 입체 사운드 기술의 발달로 언택트 공연으로도 현장에서 듣는 것 같은 음향의 공간감을 느끼게할 수 있고 이런 기술이 언택트 공연에 접목되어 향후 언택트 공연의 발전 가능성을 엿볼 수 있다고 하였다.¹⁴⁾ 이처럼 단순히 좋은 음질에 만족하는 것이 아니라 다양한 분야의 기술을 접목시켜 현장감을 최대한 재현할 수 있도록 발전해나가야 한다.

또한, 영상의 질 뿐만 아니라 관객 간 기기의 차이를 줄이기 위해 <라이브 시네마> 방식의 활성화가 필요하다. 현재 온라인 공연과 영화관에서 상영하는 공연의 가격은 비슷한 수준으로 책정되어 있다. 그렇기에 개인의 기기가 좋지 못할 경우 비교적 극장과 비슷하고 좋은 수준으로

11) 백선훈, 이정현, 조윤정, 포스트코로나 시대 비대면 공연예술의 전망과 과제, 정책리포트 제307호, 서울연구원, 2020, 28쪽.

12) 엄현희, 새로운 매체와 연극 : ‘포스트 코로나 시대의 공연예술’에 관한 즐거운 상상?, 연극평론 97권 0호, 한국연극평론가협회, 2020, 24쪽.

13) 백선훈, 이정현, 조윤정, 포스트코로나 시대 비대면 공연예술의 전망과 과제, 정책리포트 제307호, 서울연구원, 2020, 28쪽.

14) 고윤화, 포스트코로나 시대, 3D 입체 사운드 기술과 언택트 공연의 진화, 방송과 미디어 제25권 제4호, 한국방송·미디어공학회, 2020, 25-34쪽.

환경이 마련되어 있는 영화관에서 관람이 좋은 선택일 수 있다. 하지만 영화관에서 공연을 상영하기에는 많은 투자비용이 들어가고 위험부담이 크기에 굉장히 적은 수의 공연만이 상영되고 있다. 영화관 상영의 만족도도 상당히 높은 편이기에 이러한 사업이 조금 더 활성화될 수 있게 지원을 하고 신인 공모사업과 연계해서 영화관 상영으로까지 이어질 수 있게 하여 신인 발굴에도 힘을 쓸 필요가 있다. 이러한 사업은 공연의 진입장벽을 낮출 수 있는 좋은 방법이기도 하기에 충분히 투자할 가치가 있다.

4.2. 플랫폼의 구축과 관련 제도 정비

현재 몇몇 큰 제작사의 경우 예매처를 통해 예매하면 자체적으로 구축한 사이트를 제공하여 송출하기도 하지만, 대다수의 유료 온라인 공연들은 대부분 네이버TV 후원 라이브 중계를 이용한다. 이렇게 될 경우 앞에서 언급한 것과 같이 특정 플랫폼의 독점화 현상이 벌어질 수 있고, 반대로 공연들이 너무 많은 플랫폼으로 흩어져 있을 경우 관객들이 쉽게 접근하기 어렵다는 문제가 발생하기에 둘 사이의 적당한 합의점을 찾는 것이 중요하다. 한 플랫폼에만 의존하기보다는 자체적으로 온라인 콘텐츠에 적합한 플랫폼을 구축하고 시스템을 만들어야 하며, 다양하고 흩어져있는 콘텐츠들을 아카이빙하고 관리할 수 있는 플랫폼이 필요하다.¹⁵⁾ 그리고 신진 예술가나 저자본 예술작품 등에 지원하여 그들의 온라인 시장 진입장벽을 낮추고 신인 발굴과 동시에 시장을 다채롭게 만들어야 한다.

또한, 송출 과정에서 창작자의 권리가 보장될 수 있도록 저작권 관련 제도의 정비가 필요하다. 이러한 저작권의 인식개선을 위한 홍보와 교육이 필요하며 녹화를 막을 수 있는 보호 프로그램 개발하고 불법 녹화와 공유 시 범죄행위를 추적하여 엄격하게 처벌할 수 있도록 제도와 시스템이 구축되어야 한다.

6. 결론

코로나 발생 이후 많은 공연들이 취소되고 연기되었지만, 우리의 삶에서 공연을 잃어버리지 않기 위해 공연 관계자는 물론 관객들도 감염방지를 위한 많은 노력을 하고 있다. 그런 과정에서 언택트 공연과 같은 다른 방식의 공연들도 계속해서 시도하고 발전해나가며 공연을 이어가고 있다. 언택트 공연시장은 본격적인 활성화 이후로 약 1년이라는 시간 동안 굉장히 빠르게 가속화되어왔다. 아직은 콘텐츠의 질에 대한 문제와 플랫폼이 부족하고 저작권 관련 제도가 미흡하다는 점과 같은 많은 한계를 가지고 있지만, 언택트 공연만이 가지고 있는 많은 사람들이 저렴한 가격으로 손쉽게 즐길 수 있어 진입장벽을 낮추는 점과 같은 장점과 기대할 만한 점들이 많기에 더욱더 발전할 필요가 있다. 현재 공연계는 이러한 좋은 점들이 발전의 원동력이 되어 빠른 속도로 한계를 개선해나가면서 성장하고 있기에 아직은 시작 단계에 불과한 언택트 공연의 앞으로의 모습과 공연계의 변화가 기대된다.

15) 백선혜, 이정현, 조윤정, 포스트코로나 시대 비대면 공연예술의 전망과 과제, 정책리포트 제307호, 서울연구원, 2020, 28쪽.

참고문헌

고윤화, 포스트코로나 시대, 3D 입체 사운드 기술과 언택트 공연의 진화, 방송과 미디어 제25권 제4호, 한국방송·미디어공학회, 2020, 25-34쪽.

박영만, 유진주, 공연예술 서비스업의 코로나-19 환경 대응 안전관리 전략, 한국융합과학회지 9권 4호, 한국융합과학회, 2020, 205-216쪽.

백선훈, 이정현, 조윤정, 포스트코로나 시대 비대면 공연예술의 전망과 과제, 정책리포트 제 307호, 서울연구원, 2020, 1-30쪽.

엄현희, 새로운 매체와 연극 : '포스트 코로나 시대의 공연예술'에 관한 즐거운 상상?, 연극평론 97권 0호, 한국연극평론가협회, 2020, 21-25쪽.

유명의, COVID-19 와 공연문화 변화에 관한 조사 연구, 조형미디어학 23권 3호, 한국일러스트아트학회, 2020, 103-113쪽.

허난영, 공연예술콘텐츠의 가치와 융합적 구조 : 공연예술실황영상을 중심으로, 한국콘텐츠학회논문지 제16권 제1호, 한국콘텐츠학회, 2016, 241-255쪽.

1학기 최우수상

1. 국내 연극치료의 현황과 발전 방안

국내 연극치료의 현황과 발전 방안

-연극치료 활성화에 대하여

목차

1. 서론

2. 연극치료의 의미와 가치

3. 국내 연극치료의 현황

3-1. 연극치료 외의 예술치료의 현황

3-2. 연극치료의 현황

4. 발전 방안

4-1. 연극치료학과 비중 증가

4-2. 초중고 연극치료프로그램 진행

4-3. 연극치료프로그램의 다양화 및 홍보 필요

5. 결론

참고문헌

1. 서론

현재 대한민국은 10년째 OECD 국가 중 자살률 1위라는 불명예스러운 자리를 지키고 있다. 조규준은 우리나라 자살률에 대해 1997년과 2018년을 비교해보면 자살률이 인구 10만 명당 13.2명에서 26.6명으로 증가하였으며, 자살자 수 또한 6,125명에서 13,670명으로 거의 두 배 가량의 비율로 증가하였다는 결과를 보여주고 있다.¹⁾ 이러한 자살률은 남녀노소 가리지 않고 다양한 계층의 사람들에게서 일어나고 있다.

이 중 청소년 자살 문제에 대해 이종익, 오승근은 “청소년 자살을 예방하기 위한 국가 차원의 법과 제도, 예방 대책이 마련되어 있지만 아직 그 효과를 기대하기 이르고, 자살예방 프로그램의 현 운영 실태를 고려하면 그 실효성조차 의문이다. 교육부 지침에 따라 학교단위 자살예방 프로그램을 일선 학교에서 의무적으로 실시하고 있지만, 대상별로 활용할 수 있는 구조화된 자살예방 프로그램이 부족할 뿐만 아니라 학교현장에서 진행되는 대부분의 자살 예방 프로그램이 일회성 생명존중교육이나 자살예방 특강에 그치는 경우가 많기 때문이다. 교육 현장에서 어떤 경우에는 전교생 대상 방송강의로 자살예방 프로그램을 일회성으로 실시하는 경우도 있어서 그 효과는 미미하다고 판단된다.”²⁾고 말하고 있다. 이렇게 높아져만 가는 자살률을 이겨내기 위해 다양한 자살예방프로그램들이 존재하지만 막상 그 효과에 대해서는 기대를 하기가 어려운 현실이다.

다양한 자살예방프로그램들 중에서 예술과 함께하는 예술치료프로그램도 존재하고 있다. 예술 치료 안에는 미술치료, 음악치료, 연극치료 등 다양한 분야가 존재하지만 미술, 음악 분야 대비 연극치료 분야는 그 가치와 효과에 비하여 덜 활성화되어있다. 그러나 연극은 우리 삶과 굉장히 맞닿아있는 예술 장르 중 하나이기 때문에 필자는 이번 보고서에서 국내 연극치료의 현황과 이의 발전방안에 대해 알아보고자 한다.

2. 연극치료의 의미와 가치

한국연극치료협회에 의하면 연극치료(drama therapy)란 “예술치료의 한 분야로, 연극심리상담사(연극치료사)가 참여자의 심리적 문제나 장애를 치료하기위해 연극 활동을 매개로 사용하는 것”³⁾을 말한다. 우선 상담을 의뢰한 사람과의 대화를 통해 치료목적과 상담과 관련된 정보를 수집하며, 연극치료의 목표와 치료 중 사용할 수 있을 연극적 기법들을 결정한다. 그 후 약속된 시공간에서 연극치료를 진행한 후 참여자 개인 혹은 집단의 변화상태를 점검한다.⁴⁾

연극치료는 1950년대 이후로 많은 사람들이 예술이 가진 치유적 잠재력을 알게 되면서 자연스럽게 전문치료분야로 합류하게 되었다. 암환자나 범죄피해자들의 정신적 고통을 줄여주기도 하고, 폭식증 환자들을 위한 치료로 쓰이기도 하며, 청소년들을 위한 심리치료 등 다양한 분야에서 그 모습을 드러내고 있다.

1) 조규준, 우리나라의 자살률 추이 및 자살자 현황, 노동리뷰, 한국노동연구원, 2020, 115쪽.

2) 이종익, 오승근, 청소년 대상 학교단위 자살예방 프로그램이 자살위험성과 자살태도에 미치는 효과, 청소년 문화포럼 37, 한국청소년문화연구소, 2014, 83쪽.

3) 한국연극치료협회 홈페이지(<https://www.kadt.or.kr/dramatherapy>)에 탑재된 연극심리상담의 정의.

4) 한국연극치료협회 홈페이지(<https://www.kadt.or.kr/dramatherapy>)에 탑재된 연극심리상담의 과정.

3. 연극치료의 현황과 문제점

3-1. 연극치료 외의 예술치료의 현황

예술치료 내에는 연극치료, 음악치료, 놀이치료, 통합예술치료 등 다양한 분야에서의 치료들이 존재한다. 그리고 대부분의 대학교, 대학원 예술치료학과에서는 통합예술치료, 음악치료, 미술치료, 놀이치료 같은 과목들만이 개설되어있다.

지식백과에서 음악치료(music therapy)란 “치료적인 목적으로 정신과 신체 건강을 복원, 유지하며 향상시키기 위해 음악을 사용하는 것⁵⁾으로 정의된다. 음악치료는 심리 치료, 장애아동 치료, 재활 치료 등 다양한 방면에서 쓰여지고 있다. 음악치료 방법에는 훈련적 음악 치료⁶⁾, 능동적 음악 치료⁷⁾, 창조적 음악 치료(Creative Music Therapy)⁸⁾, (심리) 분석적 음악 치료⁹⁾, 오르프 음악 치료(Orff Music Therapy)¹⁰⁾ 등이 있다.

지식백과 내에서 미술치료란 “그림이나 점토 세공과 같은 회화나 조형 활동을 심리치료나 재활치료에 적용하는 조력활동¹¹⁾이라고 정의되는데 안이정, 정여주, 김서영, 장정자는 미술치료가 “1992년 본격적으로 도입되어 재활, 정신질환 등의 분야에서 응용되고 있으며 아동, 청소년의 경우 놀이치료, 음악치료와 더불어 가장 흔하게 사용되는 심리치료로 인식¹²⁾되고 있다고 말하고 있다. 이를 보면 국내 예술치료 중 가장 대중적으로 사용되는 분야는 음악치료, 미술치료임을 알 수 있다.

3-2. 연극치료의 현황

정여주는 “2009년 예술치유 활성화 지원 공모사업 공고에 예술치유 담당자는 ‘예술치유 전문가로 구성되며 예술치유 관련학과 전공자(대학원과정) 또는 예술치료사 자격증(학회 자격증) 취득자’로 제한¹³⁾했으며 ”‘예술치유 관련학과’는 현재는 예술치료 학과 및 미술치료, 음악치료 및 연극치료 전공학과를 의미하며, 진행자는 ‘예술치유사’가 아니라 ‘예술치료사’를 예술치유 진행

5) 네이버 지식백과 홈페이지

(<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=927814&cid=51007&categoryId=51007>)에 탑재된 음악 치료의 정의.

6) 음악에 의한 이미지 유도법은 훈련적 음악 치료의 한 예이다.

7) 치료를 받는 내담자가 치료자와 같이 음악을 연주한다. 연주의 종류는 성악, 기악, 그리고 즉흥이 있다.

8) 여러 명의 치료자가 한 팀이 되어 진행하는데, 모든 아동이 음악에 반응하는 자아가 있다는 것을 믿는다. 치료자가 연주하는 피아노 외에 내담자는 전형적으로 북과 심벌을 사용한다. 치료 과정에서 내담자가 음악적 기술과 자유로움을 표현하도록 하고, 커뮤니케이션과 내부적 반응을 발달시키도록 돕는다.

9) 프리스틀리(Priestley)가 정의한 대로 ‘소리 표현이란 방법을 통해 분석적 음악 치료자와 함께 무의식의 세계를 탐구하는 방법’이다. 즉, 무의식을 반영하고 의식을 일깨우는 음악의 능력, 특히 즉흥 연주의 능력을 치료에 활용하고 있다.

10) 운율, 게임, 짧은 노래 그리고 동작을 사용한 즉흥 연주 및 표현을 장려한다. 이를 통한 창의성과 창조적 표현 능력의 발달이 오르프 접근법의 가장 중요한 목표이다.

11) 네이버 지식백과 홈페이지

(<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=5677327&cid=62841&categoryId=62841>)에 탑재된 미술 치료의 정의.

12) 안이정, 정여주, 김서영, 장정자, 국내 아동·청소년 대상 미술치료 지원 관련 국가사업 실태 조사, 한국콘텐츠학회논문지 20(11), 한국콘텐츠학회, 2020, 316쪽.

13) 정여주, 예술치유 패러다임을 위한 지원정책의 역할과 전망, 한국예술연구(14), 한국예술종합학교 한국예술연구소, 2016, 13쪽.

자로 인정한다. 이러한 이유는 예술치유사의 영역과 전문성과 임상경험 등의 자격기준이 없고 예술치유 전문가 양성기관이 존재하지 않은 상황에 체계적 입장을 세울 수 없었던 것에 기인하다고 본다. 이에 반해 미술치료, 음악치료, 무용치료, 연극치료 등의 예술치료 관련 전공 학사, 석사, 박사를 배출하는 대학의 체계적 교육기관을 신뢰하는 것으로 볼 수 있다. 이에 예술치유사와 예술치료사의 교육이나 구분보다 기존의 예술치료 관련 대학, 대학원 졸업의 학사, 석사 및 박사과 그에 해당하는 전문치료사를 적용하는 것이 경제적, 사회적, 전문적인 면에 효과적이다.¹⁴⁾”라고 말하고 있지만, 현재 다른 예술치료에 비해 연극치료의 수는 비교적 적은 상태이다. 이에 대한 근거는 대학교 예술치료학과 내에서 잘 드러나고 있다. 예술치료학과 자체도 학사 과정보다 석사 과정에 설립되어있는 경우가 대부분이지만, 얼마 없는 학사 과정 내 예술치료학과에서조차 통합예술치료, 미술치료, 음악치료, 놀이치료 같은 과목들만이 개설되어있고 연극치료 과목은 개설되어있지 않은 상황이다.

또 3-1에서 언급되었듯이 연극치료는 대중적으로 사용되는 미술치료, 음악치료에 비해 대중성이 현저히 떨어진다는 문제점이 있다.

4. 연극치료 활성화의 방안

4-1. 연극치료학과 비중 증가

이선형은 “현재 대학교 학부에서 연극치료를 전공으로 하고 있는 연극치료 학과는 없다. 미술치료를 중심으로 한 예술치료 관련 학과는 전국에서 60여개의 대학에 설치되어 있다. 학부 과정과는 달리 몇몇 대학원에서는 연극치료 전공이 운영되고 있다. (생략) 그러나 현재 원광대학교에는 예술치료학과에는 미술치료학, 음악치료학 전공만이 남아 있는 상태다. 세종대학교 융합예술대학원 공연예술학과에는 전공핵심으로 연극치료 관련 과목이 개설되어 있다.”¹⁵⁾고 말하고 있다. 이를 보면 국내 석사과정 내 연극치료 전공의 부족함은 당연지사, 학사과정 내 연극치료 관련 전공은 존재하지 않음을 알 수 있다.

따라서 필자는 국내 학사 과정에서의 연극치료학과 설립이 필요하다고 생각한다. 석사 과정에 비해 비교적 접근성이 쉬운 학사 과정 내에 학과 설립이 가능해진다면, 일반계 고등학생들 뿐만 아니라 다양한 전문계 고등학교에서도 연극치료 자체에 조금더 관심을 가지게 될 수 있을 것이며, 이러한 관심이 자연스럽게 연극치료의 대중화로도 연결될 수 있을 것이라고 예상된다.

그리고 이에 대한 좀더 구체적인 방안으로 연기과 내 연극치료전공 설립에 대한 방안도 고려해볼 수 있다고 생각한다. 적지 않은 수의 연기과 학생들이 학사 졸업 후 석사로 연극치료학과를 전공한다. 또 정여주는 “미술전공자들은 졸업 후 직업을 찾는 과정에서 미술기반의 정신건강 관련 직업으로서 미술치료사를 알고있기 때문에 미술치료 전공 대학원을 선택한다. 또한 최근에는 일반대학에 미술치료학과가 신설되고 있는 점을 감안한다면 미술치료학 관심이 증가할 것이라고 여겨진다. 미술에 관심 있는 고등학생이 미술치료 학과를 지원하거나 대학의 미술전공자가

14) 정여주, 예술치유 패러다임을 위한 지원정책의 역할과 전망, 한국예술연구(14), 한국예술종합학교 한국예술연구소, 2016, 16쪽.

15) 이선형, 연극과 연극치료의 협업 가능성 탐색, 연극예술치료연구 11권 0호, 한국연극예술치료학회, 2019, 7쪽.

미술치료 대학원을 지원하는 것은 미술과 치료의 영역에서 다양한 대상자와 대상자의 병리현상과 병의 이해, 미술을 통한 치료적 접근 방법 및 미술기법, 매체적용, 임상실습과 슈퍼비전 등이 미술치료사의 필수조건임을 인식하기 때문이다. 이런 현상을 볼 때, 미술대학의 교과과정에 ‘미술치료 개론’ 혹은 ‘미술과 치료’ ‘미술과 치유’ 관련 과목을 개설하여, 대학생들이 졸업 후 미술치료전공 대학원 진학이나 미술치료사가 되기 위한 기초지식과 경험을 습득할 수 있는 기회를 제공하는 것도 직업 확장에 필요할 것이라고 여겨진다.¹⁶⁾고 말하고 있는데, 따라서 국내 많은 수의 연기와 교과과정에도 ‘연극치료 개론’ 혹은 ‘연극과 치료’, ‘연극과 치유’ 관련 과목의 개설이 필요하다고 생각한다. 전문성에 관하여 생기는 논란과 문제점들은 이러한 과목들을 교직 이수 과정 내에 개설한다면 해결 가능한 문제라고 생각한다.

4-2. 초중고 연극치료프로그램 진행

2015 개정교육과정에 따라 연극 과목이 초중고에서 정식교과로 채택되었다.¹⁷⁾ 박찬수는 연극 교육을 통해 학생들이 “공연을 목표로 연극을 실행함으로써 그 과정 속에서 교육적 효과를 얻는다. 학생은 예술교육 영역에서 연극을 통해서 창의적 표현, 다른 사람들과의 소통과 상호작용, 연극 제작을 통한 협업, 타인에 대한 이해와 사회적 통찰력을 갖추는 능력을 비롯해 공연 활동을 통해 자신감 함양 등을 기대할 수 있다.”¹⁸⁾고 말하고 있다. 이렇게 연극교육에 관심을 가지게 된 학생들에게 방과후 수업으로 연극치료프로그램을 개설하여 이를 수강하게 한다면 자연스럽게 사회적 관심을 유도할 수 있게 될 것이라 생각한다.

4-3. 연극배우들과의 협업

연극치료가 연극에서 파생된 치료방법임에도 불구하고 연극계와의 협업은 많이 이루어지지 않고 있다. 어쨌든 치료이기 때문에 전문성을 띄고 있어야하는 것은 사실이다. 그러나 나는 연극계와 연극치료계가 서로의 전문성을 충분히 보완해줄 수 있는 관계라고 생각한다. 연극을 전공하는 사람들은 알렉산더 테크닉, 링클레이터 등의 연기훈련을 배우게 된다. 최형인은 “예를 들어 구름이나 두꺼운 솜 위에 누워서 근육의 무게를 중력에 맡기는 그림을 그린다든지, 따뜻한 물이 모든 관절 사이로 스며들어 기분 좋게 관절을 분리시키는 그림을 상상해보는 방법 등, 마음을 무방비 상태에 놓고 편안한 상태에서 자신을 맡길 수 있는(letting go) 느낌을 찾는”¹⁹⁾ 것이 링클레이터 훈련에서의 중요한 점이라고 말하고 있는데, 이처럼 배우의 연기훈련에서는 몸과 마음의 연결에 대해 다룬다. 마음을 다루는 훈련 방법이기 때문에 자연스럽게 참여자의 감정을 건드리게 되는데, 필자는 이러한 훈련 방법들이 연극치료방식과 굉장히 유사한 양상을 띄고 있

16) 정여주, 예술치유 패러다임을 위한 지원정책의 역할과 전망, 한국예술연구(14), 한국예술종합학교 한국예술연구소, 2016, 24쪽.

17) 국가교육과정정보센터 홈페이지(<http://ncic.go.kr>)에 탑재 된 2015 개정교육과정 총론 해설 분석.

18) 박찬수, 학교 연극교육 활성화 방안 연구, 연극교육연구 35권0호, 한국연극교육학회, 2019, 9쪽.

19) 최형인, 발성 이전 단계의 중요성에 대한 인식, 한국연극학 제36호, 한국연극학회, 2008, 208쪽.

다고 생각한다. 이선형은 "KADT²⁰⁾는 연극치료를 다음과 같이 정의한다. 연극치료란 "참여자의 치료를 위해 의도적으로 연극적 경험을 적용하는 것이다. 극적 현실 속에서 참여자의 경험을 재현하고 변형함으로써 일상 현실에서 그의 생각, 감정, 행동상의 특정한 변화를 이끌어내는 과정이다." (생략) 결국 연극치료는 연극의 치유적 특성을 의도적으로 강조하고 연극적 경험을 적용시키며 연극을 통해 참여자의 내적 문제를 외현화 시켜 정화와 변화를 일으키는 예술치료의 한 분야라고 정리할 수 있다. 연극에서 배우 훈련, 연기에 따른 역할 개념, 배우들 간의 소통과 무대와 객석 사이의 소통 등 연극적 방식은 몸의 움직임과 역할 등을 통해 과거의 외상을 찾아내고 현재의 자기를 성찰하는 연극치료의 근간이 된다.²¹⁾라고 말하고 있다. 이처럼 연극계와 연극 치료계는 서로의 전문성을 보완해줄 수 있는 좋은 관계가 될 수 있을 것이라고 생각한다. 우리나라의 문화 자체는 계속해서 발전해나가고 있지만, 인간의 근본적인 불안감, 고민, 걱정들은 늘 제자리걸음이다. 연극은 이러한 인간 개개인의 고민, 걱정들을 해소할 수 있는 힘을 가지고 있다. 연극계와 연극 치료계의 협업 과정에서 인간 개개인의 행복을 위한 연극의 순기능이 드러날 수 있을 것이라고 생각한다.

추가로 4-1에서 언급된 것처럼 많은 수의 연극전공 학사 졸업생들이 석사 과정에서 연극치료 전공에 지원하기 때문에 현재 한국연극치료협회(KADT, Korea Association of Drama Therapy)의 자격증에 대한 접근과 홍보가 더 활성화도 좋은 방법이 될 수 있을 것이라고 생각한다.

5. 결론

현재 대한민국은 전반적으로 정신적인 피로감과 불안감이 깔려있는 상태이다. 이번 보고서에서 이를 해결할 수 있는 예술치료, 그 중에서도 연극치료에 대해 다루어보았다. 2005년 설립된 한국연극치료협회(KADT, Korea Association of Drama Therapy)가 문화체육관광부 산하 비영리 문화예술단체로 등록되어있으며 다양한 활동을 진행해왔음에도 불구하고 여전히 많은 사람들은 '예술치료'라고 하면 미술치료, 음악치료만을 떠올리고 있다. 그러나 필자는 어떠한 예술보다 인간의 삶을 가장 가까이에서 비춰주는 예술은 연극이라고 생각한다. 따라서 우리는 연극치료의 활성화를 위한 방안들을 생각해볼 필요가 있다.

첫째, 국내 학사과정에 연극치료 전공의 설립이 필요할 것이라 여겨진다. 석사과정에서와 마찬가지로 학사과정 내에 연극치료 전공이 설립될 경우, 더 많은 수의 사람들이 연극치료에 접근할 수 있을 것이라고 생각한다. 이는 연극치료의 대중성으로 연결될 수 있을 것이다. 쉬운 접근성에 의한 전문성 약화는 커리큘럼 강화 및 자격증시험 세부화로 충분히 이겨낼 수 있다.

둘째, 2015 개정교육과정에 따라 연극 과목이 초중고에서 정식교과로 채택된 만큼, 청소년 심리 상담 및 더 다양한 진로 고민을 위해 초중고에서 연극치료프로그램 역시 추가 구성되어야 한다고 생각한다. 이는 연극 치료 자체의 발전과 활성화를 위해서도, 청소년들과의 효과적인 의사소통을 위해서도 필요한 방안이라고 생각한다.

20) 한국연극치료협회(KADT, Korea Association of Drama Therapy).

21) 이선형, 연극과 연극치료의 협업 가능성 탐색, 연극예술치료연구 11권 0호, 한국연극예술치료학회, 2019, 3-4쪽.

셋째, 연극계와 연극 치료계의 협업이 필요하다. 둘은 다른 듯 하지만 몸과 마음의 연결이라는 공통 분모를 가지고 있다.

추가로 미술치료와 음악치료에 비해 대중성이 떨어지는 연극치료의 활성화를 위해 더 다양한 홍보방법과 연계프로그램들이 생성되어야 한다.

햄릿이 말했다. ‘연극은 세상을 비추는 거울’이라고. 연극은 인간을 비추고 인간의 마음을 비춘다. 연극은 그 어느 것보다 인간과 공존하는 예술이다. 어느 때보다 혼란스러운 요즘 시대는 이러한 연극치료의 힘이 절실하게 필요하다.

참고문헌

- 박찬수, 학교 연극교육 활성화 방안 연구, 연극교육연구 35권0호, 한국연극교육학회, 2019.
- 안이정, 정여주, 김서영, 장정자, 국내 아동·청소년 대상 미술치료 지원 관련 국가사업 실태 조사, 한국콘텐츠학회논문지 20(11), 한국콘텐츠학회, 2020, 314-322쪽.
- 이종익, 오승근, 청소년 대상 학급단위 자살예방 프로그램이 자살위험성과 자살태도에 미치는 효과, 청소년문화포럼 37, 한국청소년문화연구소, 2014, 81-100쪽.
- 정여주, 예술치유 패러다임을 위한 지원정책의 역할과 전망, 한국예술연구(14), 한국예술종합학교 한국예술연구소, 2016, 5-31쪽.
- 조규준, 우리나라의 자살률 추이 및 자살자 현황, 노동리뷰, 한국노동연구원, 2020, 115-118쪽.
- 최형인, 발생 이전 단계의 중요성에 대한 인식, 한국연극학 제36호, 한국연극학회, 2008, 199-225쪽.
- 국가교육과정정보센터 홈페이지(<http://ncic.go.kr>)에 탑재된 2015 개정교육과정 총론 해설.
- 네이버 지식백과 홈페이지 (<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=5677327&cid=62841&categoryId=62841>)에 탑재된 미술 치료의 정의.
- 네이버 지식백과 홈페이지 (<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=927814&cid=51007&categoryId=51007>)에 탑재된 음악 치료의 정의.
- 한국연극치료협회 홈페이지(<https://www.kadt.or.kr/dramatherapy>)에 탑재된 연극심리상담의 과정, 정의.

1학기 최우수상

2. 인쇄 공익광고에 사용된
전달 효과의 변화 비교 분석

인쇄 공익광고에 사용된 전달 효과의 변화 비교 분석

-1989~1993년도의 인쇄 공익광고와 2015~2019년도의 인쇄 공익광고를 중심으로-

경영공학과 202021115 고영란

1. 서론
 2. 인쇄 공익광고의 전달 효과 변화
 - 2.1 인쇄 공익광고 형식 변화
 - 2.2 표제에 사용된 종결형 변화
 3. 결론
- 참고문헌

1. 서론

이 연구는 한국방송광고진흥공사에서 제공하는 인쇄 공익광고를 중심으로 도입기와 성장기 인쇄 공익광고를 비교 분석하려 한다. “공익광고는 1981년~1988년을 태동기로, 1988년~1998년을 도입기로, 1998년부터 현재까지를 성장기로 본다.”¹⁾ 따라서 도입기인 1989년부터 1993년까지, 5년 동안의 인쇄 공익광고 27개와 성장기인 2015년부터 2019년까지, 5년 동안의 인쇄 공익광고 76개를 대상으로 비교 분석하려 한다.

이 연구의 목적은 인쇄 공익광고의 표제에 사용된 종결형과 인쇄 공익광고의 전체적인 형식의 변화를 알아보는 것이다. 마케팅 관점에서 광고를 바라보았을 때, 어떤 설득전략을 사용하는지는 매우 중요한 요소로 작용한다. 특히, 인쇄 광고의 경우, 어떤 표현기법을 사용하였는지에 따라 대중에게 전달하고자 하는 내용의 의미가 달라지며, 어떤 형식을 띠고 있는지에 따라 전달 효과가 달라진다. 따라서 인쇄 공익광고의 표제에 사용된 종결형의 변화와 인쇄 공익광고의 전체적인 형식 변화를 살펴봄으로써 앞으로의 인쇄 공익광고의 방향성과 어떤 변화를 통해 인쇄 공익광고의 전달 효과가 달라지고 있는지, 변화 양상에 대해 알아보는 것에 의의를 둔다. 이때, 1988년은 태동기와 도입기, 모두를 포함하는 시기이므로 제외하여 도입기를 1989년부터 시작하였으며, 현시점인 2020년은 발표가 되지 않은 관계로 제외하도록 한다.

1) 김병희(2012:249)

2. 인쇄 공익광고의 전달 효과 변화

2.1 인쇄 공익광고의 형식 변화

공익광고의 표제에 사용된 종결형의 변화를 알아보기 위해서는 공익광고의 형태가 어떤 변화를 겪었는지에 대해 알아볼 필요가 있다. 어떤 상품을 광고하느냐에 따라 형식이 달라지는 상품광고와 달리 인쇄 공익광고의 형식은 일관되게 구성되어왔다.²⁾ 하지만, 도입기와 성장기의 공익광고 형식은 미세하면서도 분명한 2가지 차이를 보인다. 이는 아래의 예문을 통해 알 수 있다.

(1) 표제: 물이 죽으면 우리는 ...

슬로건: 물은 생명에 필요한 것이 아니라 생명 그 자체입니다.

본문: 우리가 산소를 호흡하듯 매일 마셔야만 하는

생명의 기본요소를 우리 스스로가 죽여가고 있습니다.

과다하게 사용했던 합성세제가, 생각없이 버린 음식 찌꺼기가,

공장폐수가 물의 생명을 죽여가고 있습니다.

물이 죽으면 그 다음 차례는 누구일까요?

“나 하나쯤...”하는 생각은 “나 하나라도...”라는 마음으로

바뀌어야만 합니다.

광고주: 공익광고협의회(1989)

(2) 표제: 우리의 젊음, 미래의 주인공

본문: 보다 큰 눈으로 앞을 보며 보다 넓게 가슴을 펴고

내일을 향해 힘껏 달려 나아가자.

젊은 날의 땀은 미래의 나를 만드는 원동력.

중요한 것은 “할 수 있다”는 자신감.

우리 한번 신세계를 향해 도전해 보자.

광고주: 공익광고협의회(1992)

(3) 표제: 보복운전 결국 되 돌아옵니다

광고주: 공익광고협의회(2015)

(4) 표제: 음주운전 죽음으로 가는 길 정지신호는 없습니다

본문: “뿌리치지 못한 음주운전의 유혹 그 유혹에는 정지신호가 없습니다.

한잔에서 시작된 파멸의 직진!”

광고주: 공익광고협의회(2019)

예문(1)와 예문(2)은 도입기 공익광고로, ‘표제-슬로건-본문-광고주’ 혹은 ‘표제-본문-광고주’의 형식으로 구성된다. 예문(3)와 예문(4)은 성장기 공익광고로 ‘표제-광고주’ 혹은 ‘표제-본문-광고주’의 형식으로 구성된다. 두 시기에서 형식의 차이는 크게 없는 듯 보이지만, ‘본문’과 ‘슬로건’을 들여다보면 확연한 차이를 보임을 확인할 수 있다.

2) 서은아(2007:132)

도입기인 예문(1)와 예문(2)의 '본문'을 들여다보면 본문이 존재하지 않거나 한두 줄의 짧은 길이의 본문을 보여주는 성장기인 예문(3)와 예문(4) 본문과 달리, 매우 긴 길이의 문장으로 구성되었음을 확인할 수 있다. 표제를 통해 언급된 전달 내용을 구체적으로 설명하는 부분인 '본문'이 매우 길게 표시될 경우, 가독성이 떨어져 대중에게 전달하고자 하는 내용이 제대로 전달될 수 없다.³⁾ 또한, "인쇄 광고의 고정된 이미지는 영상 광고의 비언어적 메시지와 유사한 역할을 담당하고 있기 때문에 글로 상황 설명이나 주제를 강조할 필요가 없다."⁴⁾ 이에 따라 성장기의 공익광고는 본문의 양을 줄이거나 없애 대중에게 효과적으로 메시지를 전달하는 것으로 보인다.

도입기의 구성방식을 보면 '슬로건'이 포함된 인쇄 공익광고가 대부분이다. 하지만 성장기로 갈수록 '슬로건'이 포함된 인쇄 공익광고는 드물게 나타난다. 1989년부터 1993년까지의 도입기 인쇄 공익광고를 조사해본 결과, '슬로건'이 포함된 공익광고가 전체의 약 75%를 차지했으며, '슬로건'이 미포함된 공익광고가 전체의 약 25%를 차지하였다. 이와 비교해 성장기인 2014년부터 2019년까지의 인쇄 공익광고를 조사해본 결과 '슬로건'이 포함된 공익광고가 전체의 약 13%를 차지하고 '슬로건'이 미포함된 공익광고가 전체의 약 87%를 차지했다. 이를 통해 도입기에 자주 사용하던 '슬로건'은 성장기로 갈수록 공익광고에서 사라지고 있음을 확인할 수 있다.

공익광고에서 '슬로건'은 청자에게 어떤 행동의 변화를 요구하기 위해 반복적 사용을 통해 전달하는 문장을 말한다.⁵⁾ 예문(1)과 예문(2)처럼 도입기의 '표제'는 애매모호하여, 화자가 청자에게 전달하고자 하는 바가 '표제'보다는 '슬로건'에 나타남을 확인할 수 있다. 이에 비해, 예문(3)과 예문(4)을 보면, '표제'만 보아도 화자가 청자에게 전달하고자 하는 말의 의도를 파악할 수 있다. 이는 도입기에서 보이던 '슬로건'이 성장기로 갈수록 사라지는 이유 중 하나로 보인다.

또한 도입기의 광고 전달방식은 한 문장만 읽더라도 화자가 말하는 정확한 의도를 파악할 수 있도록 하는 것이었다면, 성장기의 광고 전달방식은 인쇄 광고의 전체적인 부분 모두를 파악해야만 화자의 정확한 의도를 파악할 수 있는 방향으로 바뀌다 보니 '슬로건'은 점차 사라지는 형태로 전환된 것으로 보인다.

이를 통해 인쇄 공익광고는 전체적으로 보았을 때 형식의 변화가 없는 것처럼 보이지만, '본문', '슬로건' 등 구성 별로 들여다보면, 화자가 청자에게 전달하고자 하는 바를 효과적으로 전달할 수 있는 방식으로 변화하고 있음을 알 수 있다. 이를 통해 앞으로도 '슬로건'이 사라지고, '본문'의 양이 줄어드는 방식으로 변화할 것으로 예측된다.

2.2 표제에 사용된 종결형 변화

표제는 성장기와 도입기 모두 인쇄 공익광고의 가장 돋보이는 자리에 위치하여 청자의 주의를 끄는 역할을 하고 있다. 또한 "청자에게 궁금증을 유발하여 궁금증을 해결하기 위해 광고를 주의 깊게 보게끔 만든다."⁶⁾ 즉, 표제는 전달하고자 하는 바를 가시적으로 보

3) 서은아(2008:83)

4) 고혜원(2020:110)

5) 전정미(2014:310)

6) 한은주(2010:33~34)

여주는 역할을 하므로 표제는 공익광고의 가장 중요한 요소이다. 따라서 표제의 종결형의 특징에 대해 살펴봄을 통해 언어적 특징에서 광고를 효과적으로 전달하는 법에 대해 알 수 있을 것으로 보인다.

- (5) 가. “기름낭비, 너무 심해요!” (1990)
- 나. “가장 큰 장애” (1991)
- 다. 언제까지 숨어다니시겠습니까? (2016)
- 르. 마스크로 안 아픈 예방접종하세요. (2015)
- 미. 경제를 살립니다. (1993)

도입기인 1989년부터 1993년까지의 인쇄 공익광고 27개를 분석해본 결과, 예문(5-가)과 같은 평서형의 사용 빈도가 12개로 가장 많이 차지하였으며, 예문(5-나)과 같은 비종결형의 사용 빈도가 7개로 두 번째로 많이 차지하였다. 또한 예문(5-다)과 같은 의문문이 4개, 예문(5-미)과 같은 청유문이 4개로 적은 사용 빈도를 보였다. 명령형은 0개로 도입기에는 명령형을 사용하지 않은 것을 확인할 수 있다. 또한, 종결형과 예문(5-나)과 같은 비종결형의 비율을 따져보면, 종결형이 20개, 비종결형이 7개로, 비종결형보다는 종결형을 더 많이 사용하는 것을 알 수 있다.

성장기인 2015년부터 2019년까지의 인쇄 공익광고 76개를 분석해본 결과, 예문(5-가)과 같은 평서형의 사용 빈도는 33개로 가장 많이 차지하였으며, 예문(5-나)과 같은 비종결형의 사용 빈도는 16개로 두 번째로 많이 차지하였다. 그 후 예문(5-다)과 같은 의문형이 18개, 예문(5-미)과 같은 명령형이 9개를 차지하였다. 청유형은 0개로 2019~2014년 동안 청유형을 사용하지 않은 것을 확인할 수 있다. 또한 종결형과 예문(5-나)과 같은 비종결형의 비율을 따져보면, 종결형이 60개, 비종결형이 16개를 차지하여, 성장기도 도입기와 마찬가지로 종결형이 비종결형보다 많이 차지한 것으로 나타났다.

종결형의 사용 빈도를 성장기와 도입기를 비교해보면, 성장기와 도입기 모두, ‘평서형> 비종결형> 의문형’ 순으로 많이 사용한 것을 알 수 있다. 또한, 성장기와 도입기 모두 ‘종결형> 비종결형’의 형태로 많이 사용된 것을 확인할 수 있다. 이를 통해 성장기와 도입기에 나타나는 표제의 종결형의 비율은 큰 차이를 보이지 않는 것을 확인할 수 있다. 이를 통해 앞으로도 공익광고는 위와 같은 사용 빈도를 보일 것으로 예측할 수 있다.

- (6) 가. 육아부담 육아휴직 동등하게 (2019)
- 나. 도촬 말고 동찰하세요 (2017)
- 다. 올림픽에서 확인된 민족의 저력 어깨를 펴고 모두 힘차게 되시다(1992)

도입기와 성장기 종결형의 사용 빈도는 대부분 큰 차이를 보이지 않았지만, 도입기에서 보이지 않던 명령형이 성장기에는 나타났으며, 성장기에는 보이지 않던 청유형이 도입기에는 나타났다. 이에 대한 이유를 성장기에 나타난 명령형의 특징을 통해 알 수 있다.

위 예문(6-가, 나)은 성장기에 나타난 명령형의 유형이다. 예문(6-가)은 지시의 형태를 띠는 명령형으로 청자에게 위와 같은 행동을 요구할 때 사용되며, 예문(6-나)은 설득의 형태를 띠는 명령형으로 청자를 존중함과 동시에 위와 같은 행위를 하기를 요구한다. 이로

인해 청자에게 명령하는 듯한 느낌을 들지 않게 하여, 예문(6-ㄱ)보다 더 많이 쓰는 유형이라 할 수 있다.⁷⁾ 성장기에 사용된 명령형 9개를 모두 조사해본 결과 또한 예문(6-ㄱ)과 같은 지시의 형태의 명령형은 1개만 사용되었고, 예문(6-ㄴ)과 같은 명령형은 8개 사용되었다. “명령형은 청자에게 구체적인 행동을 요구하기 때문에 공익광고 표제로 사용하기에는 적합하지 않으며, 공익광고 표제에 잘 사용하지 않는 형태이다.”⁸⁾ 하지만, 예문(6-ㄴ)과 같은 형태는 청자를 존중한다는 표시가 들어가기에 명령이라는 느낌을 들지 않게 해주어 공익광고 표제로 사용하기 적합하다 할 수 있다.

두 가지 형태를 보이던 명령형과 달리, 도입기에 나타난 청유형은 예문(6-ㄷ)과 같은 ‘요청’의 역할 한 가지만 존재한다. 예문(6-ㄷ)과 같은 청유형은 청자에게만 요구하는 것이 아닌 화자와 청자 모두가 함께 행동하기를 바라는 표현으로⁹⁾ “청자에게 요구하는 행위에 대한 강제성을 줄이고 화자가 청자에게 바라는 행동을 청자에게 부탁하는 형식을 취하고 있어 청자의 체면 손상을 막을 수 있는 효과를 지닌다.”¹⁰⁾ 이는 성장기에 보인 명령형의 ‘설득’전략과 유사하다.

위의 결과는 도입기에 사용되던 청유형의 효과가 성장기에는 명령형의 ‘설득’으로 바뀌어 실현되고 있음을 알려주고 있다. 즉, 도입기에선 나타나지 않던 종결형이 성장기에 갑자기 나타난 것이 아닌, 도입기에서 나타나던 청유형의 ‘요청’의 유형이 성장기에는 명령형의 ‘설득’의 유형으로 변형되어 나타났음을 의미한다. 이를 통해 앞으로 인쇄 공익광고의 종결형 유형은 없던 것이 갑자기 나타나는 것이 아닌 앞 시기에서 사용되었던 종결형이 변형되어 나타나게 될 것을 예상할 수 있다.

3. 결론

이 보고서는 인쇄 공익광고에 사용된 전달 효과 변화에 대해 알아보는 것을 목적으로 하였다. 이 보고서를 통해 도출해낸 결과를 정리하면 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 공익광고의 형식 변화에 대해 알아보았다. 도입기와 성장기의 인쇄 공익광고 형식은 ‘본문’과 ‘슬로건’에서 큰 변화를 보였다. 도입기에서 성장기로 갈수록 ‘본문’의 양은 감소하였으며, 도입기에서 자주 사용되던 ‘슬로건’은 성장기에서 매우 적은 사용빈도를 보였다. 이를 통해 공익광고는 청자에게 전달하고자 하는 내용을 효과적으로 전달할 수 있는 방식으로 점차 변화하고 있음을 확인할 수 있었다.

둘째, 공익광고의 표제에 사용된 종결형의 특징에 대해 알아보았다. 성장기와 도입기 모두 ‘평서형> 비종결형> 의문형’ 순으로 나타났으며, 종결형과 비종결형을 비교하였을 때, ‘종결형> 비종결형’ 순으로 나타나는 것을 확인할 수 있었다. 이를 통해 앞으로도 위와 같은 종결형의 비율은 변함이 없을 것으로 예상됨을 알 수 있었다.

성장기와 도입기를 비교하였을 때, 도입기에서 나타나지 않았던 명령형이 성장기에 나타나고, 도입기에서 나타났던 청유형이 성장기에는 나타나지 않은 것을 확인할 수 있었다. 이에 대해 알아보자, 없던 명령형이 갑자기 성장기에 나타난 것이 아닌, 청유형의 설득전

7) 임유중(1993:144)

8) 서은아(2007:135)

9) 한은주(2010:38)

10) 전정미(2014:324)

략이 명령형의 '설득' 형태로 변형되어 나타났음을 확인할 수 있었다. 이를 통해 앞으로의 공익광고 또한 없었던 것을 새로이 생성하는 전략이 아닌 앞 시기에서 사용된 종결형의 설득전략이 변형되어 나타날 것으로 예상할 수 있었다.

하지만, 이 보고서에는 한계점이 존재한다. 이 보고서는 성장기와 도입기 전체의 기간을 조사한 것이 아닌, 성장기와 도입기 기간 중 일부인 각 5년 동안의 기간만을 통해 조사하였으므로, 5년 이외의 성장기와 도입기 인쇄 공익광고를 살펴보았을 때, 다른 형태를 보일 수도 있다. 따라서 이 보고서는 정확한 자료의 수라고 볼 수 없다는 한계점을 가지고 있으며, 또 다른 한계점으로는, 성장기와 도입기 모두 기간은 동일하지만, 성장기의 공익광고의 수는 76개, 도입기의 공익광고의 수는 27개로 두 시기의 공익광고의 수의 차이가 매우 심하다. 따라서 성장기와 도입기에 나타난 서로 다른 특징이 정확한 지표로는 사용될 수 없다는 한계를 보인다.

참고문헌

- 전정미. 2014. 인쇄 공익광고의 표제와 슬로건에 나타난 화행 실현 양상. 한말연구 제35호. 한말연구학회. 203~229
- 한은주. 2010. 공익광고 언어의 화행 양상. 이화여자대학교 대학원
- 서은아. 2007. 공익광에 나타난 언어적 특징 연구. 한말연구 제 21호. 한말연구학회. 127~142
- 안의진, 이철우, 정휘만. 2015. TV광고언어에서 격식체와 비격식체의 사용빈도. 한국광고홍보학보 제17권 제3호. 한국광고홍보학회. 232~260
- 고혜원. 2020. 공익광고 언어의 내용 구조와 문체적 특성 연구. 국제어문 85권. 국제어문학회. 97~119
- 전정미. 2014. 공익광고 텍스트에 나타난 주제 및 표제 전달방식의 변화 양상. 인문연구 70권0호. 영남대학교 인문과학연구소. 205~332
- 임유종. 1993. 광고 표제부에 대한 연구. 한국언어문화 11권. 한국언어문화학회. 129~162
- 서은아. 2008. 공익광고 텍스트에 나타나는 높임법 연구. 계레어문학 40권. 계레어문학회. 81~98
- 김병희. 2012. 주제 변화와 수상 실적으로 본 공익광고 크리에이티브 30년의 변화와 전망. 한국광고홍보학보 제14권 제2호. 한국광고홍보학회. 242~264

1학기 우수상

1. 국내 음원 시장의 수직계열화의 문제점과 해결 방안

국내 음원 시장의 수직계열화의 문제점과 해결 방안

차례

1. 서론

2. 국내 음원시장의 수직계열화의 문제점

3. 국내 음원시장의 수직계열화의 문제점에 따른 해결방안

4. 결론

참고문헌

1. 서론

최근 기사에 따르면, 스포티파이(spotify)라는 해외 음악 스트리밍 서비스가 국내에서 서비스를 시작한다는 소식과 동시에 갈등이 빚어졌다. 카카오 M이라는 국내 음원 유통사가 스포티파이 속에 있는 국내 음원을 모두 빼버린 것이다. 이는 현재 잘 해결되었다(MoneyS 2021). 하지만 이 갈등 속에서 우리나라의 음원 시장에 ‘수직계열화’라는 문제가 있다는 것이 드러났다. 수직적 통합이라고 해석할 수 있는 수직계열화(Vertical Integration)는 ‘기술적으로 구분되는 생산, 유통, 판매 그리고 그 밖의 경제적 과정을 단일 기업의 내부에 통합함’을 의미한다.¹⁾ 이러한 수직계열화는 크게 불공정한 음원 수익 배분의 심화, 기형적인 형태의 통합 그리고 국내 음악의 다양성을 감소시킨다는 문제점들을 불러온다. 이를 더 자세히 알아보기 위해, 이 보고서에서는 국내 음원 시장의 수직계열화의 문제점에 대해 살펴보고 이를 해결하기 위한 해결방안을 살펴보려고 한다.

2. 국내 음원 시장의 수직계열화의 문제점

국내 음원 시장의 수직계열화의 문제점은 강다혜(2017:63~69,72), 오윤혜(2017:55,56,79,80,83,84), 김기덕 외(2014:45~51), 기우석(2019:22~24) 등에서 제시한 문제점을 중심으로 살펴보려고 한다.

첫 번째 문제점은 음원 수익 배분율과 관련되어 불공정한 수익 배분이 이루어진다는 문제이다. 음원 시장의 음원 수익 분배 구조에 따른 음원 수익은 제작자가 44%, 유통사가 40%, 저작권자가 10%, 실연자에게 6%로 배분된다. 음원의 제작과정은 크게 ‘제작-유통-홍보-소비’의 형태로 이루어지며 유통사가 진행하는 유통과 홍보의 과정이 음원 수익 등에 큰 영향을 주기에 현재 음원 수익의 배분율은 이상이 없는 것으로 보이기도 한다. 하지만 실질적으로 제작에 참여하는 실연자와 음악인들이 음악을 제작하는 데 있어 작곡, 작사, 편곡, 녹음, 믹싱, 마스터링 등의 과정을 통해 들이는 시간과 노력의 과정을 생각할 때 이는 불공평하다고 판단된다. 이런 불평등한 수익구조의 문제점을 더 악화시키는 것이 바로 수직계열화다. 그 이유는 만약 거대 자본을 가진 유통사들이 제작과 유통, 홍보의 모든 과정을 진행하게 된다면 전체 음원 수익 배분율의 80% 이상을 유통사가 차지하게 되는 결과를 가져오기 때문이다. 국내에서는 ‘멜론’이라는 국내 최대 음원 스트리밍 업체가 로엔엔터테인먼트라는 제작사와 연관되어 유통사에 의해 운영되는 사례를 불평등한 수익 배분의 사례로 볼 수 있다.²⁾

두 번째 문제점은 음악산업의 수직계열화 자체가 기형적이라는 문제이다. 우선 수직계열화의 정의를 더

1) 김기덕 외(2014:45) 참고

2) 강다혜(2017:63~69, 72), 오윤혜(2017:55,56,79,80,83,84) 참고.

자세히 살펴보면, ‘수직계열화’란 음반 회사(현재 디지털 환경에서 ‘유통사’)가 음악 생산물의 제작에서부터 홍보, 유통에 이르기까지 각 단계마다 필요한 부서, 또는 자회사를 가지고 있는 것을 말한다. 이러한 수직계열화는 기업자상의 특이성과 기업을 둘러싼 시장의 불확실성 때문에 결정되며 비용 절감, 상품의 질 향상, 가격 인하 등의 이점이 있다. 이런 수직계열화의 개념을 바탕으로 김기덕 외(2014:46~50)에서는 미국의 수직계열화를 성공사례로 바라보고 2000~2013년의 14년 동안 멜론차트 TOP10에 오른 음악들을 분석하였다. 그 결과, 국내 음원 시장과 미국의 음원 시장은 결과적으로 다양한 음악이 생산되었다는 공통점이 있었다. 하지만 중요한 것은 이 결과는 보이는 것에 불과하며 국내 음원 산업의 수직계열화는 단순하게 유통만 책임지는 형태가 대부분으로 미국의 수직계열화 형태와는 다른 시스템이라는 것이다. 이를 좀 더 자세히 설명하면 다음과 같다. 미국의 음악산업의 경우 메이저 레이블이 인수 합병 등을 통해 수직계열 산하의 독립 레이블에게 아티스트와 음악적 스타일을 결정하게 하는 등의 제작을 맡기고 메이저 레이블은 제조, 유통, 홍보의 기능만 맡는다. 이때 독립 레이블들도 산하에 레이블들, 그리고 독립 프로듀서들과 수직결합하게 된다. 이런 시스템을 통해 미국은 다양한 음악들을 시장에 내놓을 수 있었다. 하지만 국내 음악 시장은 대부분 독립레이블이 음반사에 유통만을 의뢰하여 음반사는 단순 유통만을 책임지는 시스템이다. 결국 국내에서 다양한 음악이 만들어질 수 있었던 것은 미국과 같은 성공적인 수직계열화 형태 때문이 아닌 그저 독립 레이블들이 자체적으로 다양한 음악을 생산했기 때문에 가능했던 것이다. 이는 앞서 언급된 수직계열화의 이점을 전혀 활용하지 못하는 시스템이다. 즉, 이러한 분석은 미국의 수직계열화의 결과와 같이 다양한 음악이 생산되었던 국내 음악 시장의 수직계열화가 결과는 성공적일지 모르지만 그 과정에 있어 기형적인 형태라는 것을 보여준다.³⁾

세 번째 문제점은 두 번째 문제점에서 언급한 국내 음원 시장의 기형적인 수직계열화로 인해 국내의 음악의 다양성이 사라진다는 문제이다. 2000년대 중반 이후 국내 음원 시장에서 서서히 대기업군의 디지털 유통사 시장 점유율이 증가하게 되었다. 하지만 이러한 변화는 미국의 수직계열화 시스템과 달리 음원 시장에서 그저 대기업군의 시장 점유율만 증가시키는 형태를 낳았다. 또한 이는 현재 국내 음악 시장의 가치사슬 구조가 창작에서 소비로 이어지는 순방향인 것이 아닌 왜곡되고 간접되어 소비에서 창작으로 이어지는 상황으로 변화하는데 영향을 미쳤다.⁴⁾ 즉, 이런 상황이 지속되면서 창작과 소비가 큰 축을 이루고 있는 국내 음악산업은 창작이 우선시 되는 것이 아닌 소비가 우선시 되도록 변화했고 그로 인해 수익성이 큰 음악 분야에 쏠리게 되었다. 이에 대한 사례로 K-POP의 성공을 살펴볼 수 있다. 국내의 경우 K-POP의 성공이 음악 산업의 성공을 이끌어 온 것은 사실이다. 하지만, 그 성공으로 인해 댄스음악이나 팝 등의 아이돌 음악이 음악 시장을 차지하게 되었다. 이는 대기업의 자본을 중심으로 콘텐츠 사업이 움직이며 음악 시장의 다양성과 균형 및 시장의 다양화도 저해하는 효과를 낳았다. 이러한 아이돌 음악은 다른 음악보다 국내 음악 시장을 차지하는 비중이 지나치게 많다. 이는 열성 팬들의 음원 사재기와 같은 잘못된 소비패턴으로 이어지게 되었고 음원 제작사는 이러한 패턴을 이용하여 이윤을 창출하려 하기 때문에 제작사는 아이돌 가수 중심의 음악을 계속 제작하게 되었다. 소비가 중심이 되어버린 것이다. 이러한 악순환의 지속으로 국내 음원 시장에서 음악의 다양성은 점차 줄어들고 있다.⁵⁾

3. 국내 음원 시장의 수직계열화의 문제점에 따른 해결방안

국내 음원 시장의 수직계열화의 문제점에 따른 해결방안은 강다혜(2017:76), 김기덕 외(2014:45~51),

3) 김기덕 외(2014:45~51) 참고.

4) 김기덕 외(2014:51) 참고.

5) 기우석(2019:22~24) 참고.

이진현(2020:45~46) 등에서 제시한 해결방안을 중심으로 살펴보고자 한다.

첫 번째 문제점이었던 수직계열화로 인한 불공정한 음원 수익 배분의 심화에 대한 해결방안으로는 ADR을 제시할 수 있다. ADR이란 재판 외 분쟁 해결제도로써 전통적인 분쟁 해결 방법들 가운데 소송을 제외한 협상, 조정, 중재 등을 일컫는다. ADR은 시간과 비용을 줄이고 소송으로 인해 음악인의 활동에 악영향을 끼칠 수 있다는 부담을 줄이면서 해결책을 찾아 나갈 수 있기 때문에 소송보다 더 효율적인 방법이다. 이런 장점을 활용하여 ADR의 세 가지 방법 중 유통사에 대한 음원 수익 배분율은 음원 제작에 참여하는 참여자들의 '협상'을 통해 해결할 수 있다. 국내에서는 제작자와 유통사 간의 유통수수료에서 투자금의 규모 및 회수율, 작품의 향후 성공 여부 등을 통해 협상을 진행할 수 있다. 이러한 과정의 성과를 위해서는 실연자와 저작자들의 적극적인 행동이 기반이 되어야 한다.⁶⁾

두 번째 문제점이었던 한국음악산업 자체의 기형적인 수직계열화 형태에 대한 해결방안은 수직계열화의 성공사례를 보여주었던 미국의 수직계열화 형태를 따라가는 것이다. 미국이 수직계열화를 이용하여 다양한 음악을 결과로 도출할 수 있었던 이유는 수직계열화가 가지는 비용 절감과 상품의 질을 높이는 고유 목적을 잘 살렸기 때문이다. 또한 수직계열화에서 제작과 그 외 다른 과정(제조, 홍보, 유통 등)을 수행하는 역할을 분명히 구분하여 음악 제작자들이 자유롭게 다양하게 음악을 제작할 수 있는 환경을 조성하였다. 이를 통해 시장의 불확실성에 대처하고 혁신과 다양성의 결과를 도출하였다. 국내 수직계열화는 이와 달리 음악을 실질적으로 제작하는 제작자들이 유통사에 단순히 유통만을 의뢰하는 구조이다. 이러한 상황 속에서 제작자와 유통사가 함께 음악산업에 대해 생각하여 다양한 음악을 생산하기는 어려우며, 수익성이 높은 장르의 음악만을 만들어 음악의 다양성을 감소시키기도 한다. 그러므로 국내 음원 시장의 수직계열화의 형태는 더 이상 보여지는 모습만 수직계열화의 형태가 아닌 미국의 사례를 따라 실제 긍정적인 방향의 수직계열화를 이루어가야 한다. 그런 형태를 갖추었을 때 한국의 음악 다양성은 겉으로만 보여지는 것이 아니라 그것이 만들어진 과정도 탄탄하다는 것을 계속된 음원 시장의 발전으로써 보여줄 수 있다.⁷⁾

세 번째 문제점이었던 기형적인 수직계열화로 인해 국내의 음악 다양성이 감소한 문제를 해결하기 위해서는 1인 미디어를 이용하는 것이 중요하다. 현재 활용 가능성이 높은 1인 미디어 산업은 '유튜브'라고 할 수 있다. 한국에서 유튜브는 콘텐츠가 다양해지며 사람들이 유튜브에서 체류하는 시간 또한 늘고 있다. 또한 유튜브의 강점은 양방향 소통과 실시간 상호작용이 가능하다는 것이고 스마트폰의 보급과 사용량 증가로 인해 음악산업이 스트리밍산업으로 변화한 것처럼 스마트폰으로 소비하는 콘텐츠도 늘어나고 있다. 거기에 더해 개인 미디어를 이용하기 때문에 수익에서도 조회 수 1회당 약 1~5원을 얻을 수 있는 것으로 보면 기존 음원 시장에서 얻을 수 있는 수익보다 강점이 있다. 이러한 많은 장점을 이용하면 음악인으로서 얻는 수익뿐만 아니라 음악의 다양성을 증가시키는 효과도 볼 수 있다. 개별 채널 활성화, 정기적인 업로드, 고음질과 고화질의 영상제공, 시청자와의 적극적인 소통이 전제된다면 유튜브를 통해 국내에서의 비주류음악을 주류 음악으로 변환시킬 수 있다. 또한 이를 통해 음악의 다양성을 증가시킬 수 있고 이는 자연스럽게 음원 산업의 소비와 생산에 있어 더 자연스러운 순환을 가져오게 된다.⁸⁾

4. 결론

지금까지 국내 음원 시장에 있어서 '수직계열화'라는 것의 문제점과 해결방안에 대해 살펴보았다.

첫 번째 문제점은 음원 수익 배분율이 유통사에게 너무 높게 측정되어있는 것과 동시에 유통사가 수직계열화를 통한 제작과 유통까지 맡게 되면 음원 수익의 대부분을 가져간다는 사실이었다. 이에 대한 해결방안

6) 강다혜(2017:76) 참고.

7) 김기덕 외(2014:45~51) 참고.

8) 이진현(2020:45~46) 참고.

으로는 ADR이라는 방법 중 협상의 방법으로 음원 수익 배분율을 조정하는 방법이 있었다.

두 번째로 언급한 문제점은 미국의 수직계열화와 비교하여 국내 유통사와 제작자와의 수직계열화는 기형적인 수직통합을 이루고 있으며 국내의 음악이 다양한 것은 그저 제작자들의 독립적인 음악 생산에 의한 것이라는 문제다. 이에 대한 해결방안은 국내 음원 시장이 미국의 수직계열화 사례를 모방하여 올바른 수직계열화의 형태를 이루어 수직계열화의 이점을 가져야 한다는 것이다.

세 번째로 언급한 문제점은 기형적인 수직계열화에 의해 음악의 다양성이 감소한다는 문제다. 이에 대한 해결책으로 유튜브 등과 같은 1인 미디어 산업을 통해 국내 음악의 다양성을 높여갈 수 있음을 제안하였다.

참고문헌

강다혜. 대중음악 음원제작과정에서의 분쟁발생과 그 개선점에 대한 고찰. 중재연구 27권 2호. 한국중재학회. 2017, 59~81쪽.

기우석. 국내 디지털 음원시장의 규모와 수익배분구조 실태보고서. 대전대학교 석사학위논문, 2020.

김기덕 외. 창조경제시대의 한국대중음악산업 수직계열화와 생산시스템 분석, 2000-2013. 한국콘텐츠학회 논문지 14권 6호. 한국콘텐츠학회. 2014, 44~53쪽.

오윤혜. 음원시장의 가격정책이 한국 대중음악 창작에 미치는 영향. 추계예술대학교 석사학위논문. 2017.

이진현. 음악시장의 환경변화와 한국 음악산업의 과제. 동서대학교 석사학위논문. 2020.

MoneyS (2021.03.11. 기사), "이젠 아이유 음원 들을 수 있다"... 스포티파이-카카오M 극적 재계약 합의.

1학기 우수상

2. 문화 예술 지원 정책 현황과 발전 방안

문화 예술 지원 정책 현황과 발전 방안

-코로나 19 지원정책 방안 중심으로-

-차 례-

1. 서론
2. 코로나 19 국내 지원 방안 검토
 - 2.1. 메르스 사태 와의 비교
 - 2.2. 창작 지원 사업
 - 2.3. 용자 지원
3. 해결 방안
 - 3.1. 예술지원기관의 자율성 부여
 - 3.2. 언택트
 - 3.3. 적극 직접 지원
4. 결론

참고문헌

1.서론

인간은 날 때부터 살아남기 위해 부모를 모방하고, 살아남기 위해 사회가 원하는 상을 모방한다. 모방행위는 인류, 어쩌면 생명체에게 떼려야 뗄수 없는 생존본능이자 인간의 고귀한 예술 활동일 것이다. 이 말인즉슨, 중세 로마 교황청이 기독교의 발전을 위해 1000년 동안 탄압하던 연극을 스스로 부활시킨 것처럼 인간에게 있어서 연극은 필수 불가결한 행위란 것이다. 그렇지만 이 말은 지금의 연극예술계에 종사하고 있는 사람들에게 큰 위로가 되지 않는다. 당장에 그들 앞에 닥친 재난은 견뎌내기에 너무나 거대하고 고착화 되어 있다. 코로나 19가 한국 연극의 축소화를 가속 시키면서 대한민국에서 연극인들의 존속여부가 불투명해지고 있는 실정이다. 본 보고서는 이러한 사태의 심각성을 실감하고 현재 국가가 내고 있는 문화 예술 지원 정책의 검토와 세계 각국의 지원 방안을 탐구, 비교해보는 것을 중심으로 코로나 19로 위태로운 한국 연극의 발전 방향을 모색한 것이다.

2.1. 메르스 사태와의 비교

지원 정책 방안을 알아보기 위해 이전의 큰 감염병 사태였던 메르스 창궐 당시의 지원 방안과 코로나 19 지원 방안을 비교해보고자 한다.

기관	지원사업명	지원내용
문화체육관광부 한국문화예술위원회	공연티켓 1+1 지원사업	공연 1장당 1개 티켓금액 지원 (300억)
	소외계층문화순회사업	2500회의 순회공연 지원사업(200억)
	공연장 대관료 지원사업	메르스 피해기간 단체 대관료 추가지원(10억)
서울문화재단	창작지원 사업 추가 공모	단체 당 1천5백만 원 지원 (3억 : 20여 단체 지원)
서울시	서울형창작극장 운영사업	공연장 임차료 지원 2016년 12억 예산 2017년 ~ 2020년 : 매년 5억 가량
종로구청	공공일자리 지원사업	대학로 환경지킴이(호객행위 근절)로 배우들 선정, 인건비지원(3월-12월) 2015년, 2017년 시행 후 폐지

<표 1>2015년 메르스 당시 연극계 주요 지원 현황¹⁾

위 <표 1>은 코로나 19와 같은 감염재난 사례였던 2015 메르스 사태 당시 연극계 주요 지원 현황이다. 메르스 사태의 어려움을 극복하기 위한 대규모의 지원이였고, 공연예술계를 활성화시킨다는 목적은 분명했으나 표를 보면 알 수 있듯이 정책내용과 메르스와의 연관성은 찾기 어렵다. 특히, 공연티켓 1+1 지원사업과 순회공연을 지원해주는 소외계층문화순회사업 정책은 감염재난 사태와는 맞지 않는 방안으로 당시에 논란이 있었던 정책이었다.

1) 최윤우, 코로나19 사태로 돌아본 재난상황에서의 연극계 현황과 과제, 연극평론 97권 0호, 한국연극평론가협회, 2020, 91쪽.

기관	지원사업명	지원내용
문화체육관광부	코로나 19 예술인 특별 용자	공연 취소·연기로 인해 경제적 어려움을 겪는 예술인 긴급 지원 (대상) 예술활동증명 완료자 중 코로나19 기간 동안 국내·외 행사, 공연이 취소되어 보수를 받지 못한 예술인
	예술인 복지 연계 지원	예술활동증명* 시 코로나19 기간 중 취소된 공연도 실적 인정 ('20.3~)하고, 공연 분야 심의 인력 보강으로 기간 단축 * 예술인 긴급생활자금 용자 및 창작준비금 신청 선행 요건 - 창작준비금(1인 300만원), 코로나19 피해 예술인* 가점 부여·우선 지원 * 확진·격리 등으로 활동 불가, 공연·계약 축소, 취소 등으로 피해를 입은 경우 등
	방역용품	민간 소규모 공연장(300석 미만 430개소)에 방역물품 지원 - 손세정제, 시설 소독약제 및 분무기 우선지원 *(2.14~18), 초미립자 분사기(약제포함) 지원 등 (1개소 당 1대, 2.20~) * 손세정제(860개), 시설 소독약제(4L, 430개), 소독약제 분무기(860개) 등 약 2천개 - 방역용품 지원과 함께 '소독안내문'을 배포, 공연장의 소독 현황을 알리도록 하여 관람객의 불안감을 해소

<표 2> 문화체육관광부 - 코로나 19 대응 공연분야 지원방안

위 <표 2>는 코로나 19 창궐시 문화체육관광부가 내놓은 지원 방안이다. 피해를 입은 예술인에게 금융적인 지원을하는 용자와 창작지원금 방식의 대책들이 나왔다. 논란이 있던 티켓 지원 및 순회공연 지원 산업은 사라지고, 창작 지원과 같은 지원금 지원 방식은 메르스 당시 지원정책을 계승한 것이다. 피해금을 지원해주는 것은 굉장히 정석적이고 당연한 지원 방식일지 모른다.

코로나 19와의 장기적인 대처로 인해 상권은 죽어가고, 물가를 올리는 사태까지 벌어지며, 정부의 거리두기 정책으로 한동안 10시 이후 강제로 문을 닫을 수 밖에 없는 민주주의 국가에서 보기 힘든 통금까지 도입한 국가비상사태이다. 메르스와는 비교도 안되는 재난사태에서, 그저 메르스 사태의 정책들을 계승하는 것이 과연 옳은 방법일까, 예술인들의 입장에서 검토해보았다.

2.2. 창작 지원 사업

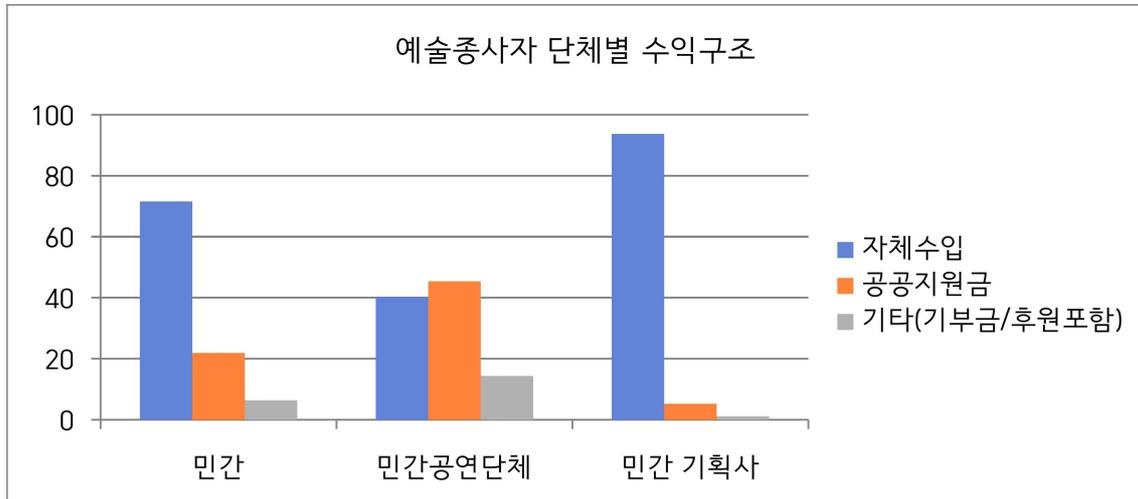
정부기관이 발표한 대책 상당수는 창작 결과물을 내야만 지원이 가능한 창작 지원이 주이다.

	1월	2월	3월	4월
공연취소율	34 %	77.7 %	84.9 %	85.4 %

※ 한국소극장협회 운영하는 '대학로티켓닷컴' 내 등록된 공연 기준으로 '공연 취소 동향조사' 데이터를 근거로 함

<표 3> 2020년 1월~4월 대학로 내 52개 공연장 공연 취소 현황²⁾

위 <표 3>은 2020년 1월~ 4월 까지 대학로 공연장 공연 취소현황이다. 1월을 제외한 2~4월은 모두 반절이 넘는 취소율을 기록하고 있다.



<그림 1> 문화체육관광부 2019 공연예술실태조사³⁾

또한 위 <그림 1>은 문화체육관광부의 2019 공연예술실태조사를 토대로 한 예술종사자 단체별 수익 구조이다. 모두 압도적으로 자체 수입에 의존하고 있는 것을 볼 수 있다.

공연예술은 수개월동안 시간과 돈을 들여 공연을 준비하고, 관객 앞에 나섬으로 티켓을 판매해 수입을 얻는 구조이다. 때문에 공연이 없어지는 건 곧 수입원이 없어진다는 것을 두 차트를 통해 알 수 있다. 윤정연(2020 :81)에서는 “대부분의 지원은 공연 실연이라는 결과적인 부분에만 초점이 맞춰져 있다. 공연을 준비하는 과정이 시간적, 인력적인 부분에서 모두 많은 기여가 필요한 만큼 이를 일정 부분 인정하면서, 새로운 시도와 도전을 할 수 있도록 도와줄 수 있는 보다 실질적인 부분이 고려되어야 한다”⁴⁾고 말하며 이런 창작지원금의 맹점을 지적했다.

이렇게 예술활동의 전망이나 여건, 수입원이 불투명한 상황속에서 결과물을 만들어내야 하는 창작지원은 예술인들에게 오히려 부담을 짊어지게 하고 2차적인 피해를 부르게 하는 잘못된 지원방식일 수 있다.

2) 최윤우, 코로나19 사태로 돌아본 재난상황에서의 연극계 현황과 과제, 연극평론 97권, 한국연극평론가협회, 2020, 89쪽.

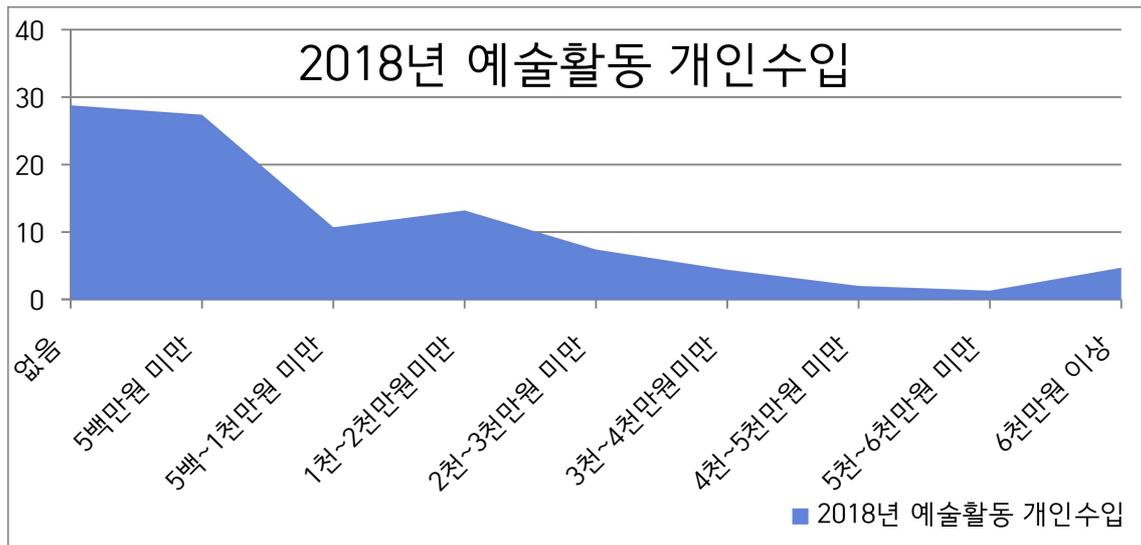
3) 예술경영지원센터, 2019 공연예술실태조사(2018년 기준), 세종: 문화체육관광부, 2019, 157쪽

4) 윤정연, 코로나 이후의 클래식 공연. 한국예술연구 제 29호, 한국예술종합학교 한국예술연구소, 81쪽

2.3. 용자 지원

용자 지원 경우에는 기관마다 비율은 조금씩 다르지만 대개 1% 내외 저리로 대출하여 겹으로 보기에는 부담이 크지 않은 것으로 보인다.

우리의 보편적인 인식에서부터 알 수 있듯, 문화예술인의 상당수의 소득은 일반직 직장인보다 적은 경우가 많다.

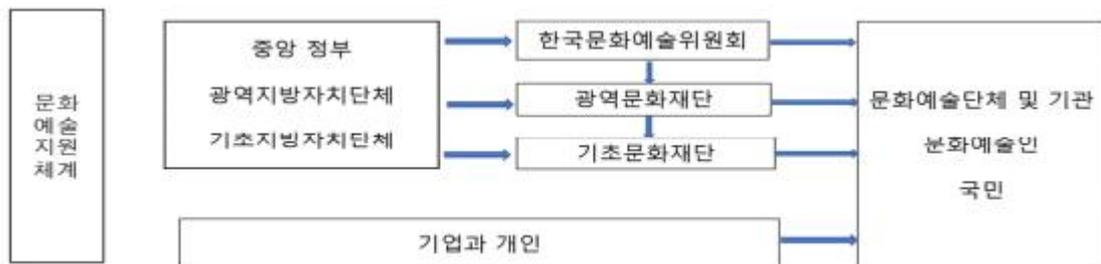


<그림 2> 문화체육관광부 2018 예술인 실태조사

위 <그림 2>는 문화체육관광부의 2018 예술인 실태조사에서 조사한 2018년 예술활동 개인 수입의 그래프이다. 응답 중 없음의 비율은 28.8%, 5백만원 미만은 27.4%를 기록하므로 예술인 절반 이상이 연간 5백만원 미만이거나 아예 수입을 얻지 못했다. 더군다나 위 표는 코로나 19가 발생하기 전인 2018년의 그래프임을 감안해야 할 것이다.

이러한 상황 속에 있는 예술인들에게 저리나 상환기간을 대폭 늘려 긴급하게 용자를 확대해도 깊이있게 다가올 리가 없다. 이자가 낮아도 언젠가 갚아야 할 돈이며, 평소에도 수입이 낮은 대다수 예술인들에게 상환금은 어떤식으로든 부담이 될 수 밖에 없는 방안이다.

3.1. 예술 지원 기관의 자율성 부여



<그림 3> 한국의 문화예술지원체계 흐름도⁵⁾

5) 류정아, 문화예술 지원정책의 진단과 방향 정립 : '팔길이 원칙'의 개념을 중심으로, 특별연구 2015 3호, 한국문화관광연구원, 12쪽.

앞에서 현재 방안들을 검토해본 결과 몇 개의 방안중에서 우리는 예술인들의 삶에 잘 조응되어 있지 못하고 있고, 변화하는 세계 및 문화예술생태계를 따라가지 못하고 철저히 행정구조화 되어있는 지원구조를 파악할 수 있었다. 이러한 유연하지 못한 정책이 나오게 되는 것은 현재 한국의 문화예술지원체계 화석화되고 복잡하다는 것을 이유로 들 수 있다.

위의 <그림 3>은 현재 대한민국의 문화예술지원체계이다. 굉장히 많은 단체들이 묶여 있고, 서로 감사와 검토, 협의를 통해 문화예술의 성장이라는 공통된 목표를 향해 공공경영을 한다는 취지로 현재의 문화체계가 결성되었는데, 김진각은 다양한 이해 관계자의 참여, 소통, 조정, 합의를 통해 문화예술 분야의 공통된 사회적 가치를 발견하는 것을 지향점으로 삼는 것을 목표로 민간 단체와 정부가 뭉친 그 취지는 좋았으나 정작 한국에서는 그 흐름이 보이지 않는다고 지적했다.⁶⁾

또한 임학순 외에서도 한국문화예술위원회가 예산의 계획 및 운영 과정에서 감사원, 국회, 문화체육관광부, 기획재정부등 지나치게 많은 관련 기관들로부터 중복 감사를 받고 있다고 말하며 현재 문화예술지원체계의 복잡성을 지적하고 있다.⁷⁾

이러한 고착화된 행정수단을 타파하기 위해서는 상위기관들과 현장에 있는 민간단체들의 소통을 통해 현장의 소리를 들어 보다 영양가있는 대책을 만들어내는 것이 중요하다.

그러기 위해서는 수평적 네트워크에 기반한 참여적 문화예술 거버넌스 구조를 만들어야 한다. 이것은 위계적 전달 체계에서 수평적 정책 네트워크 전환을 의미하는데, 예술지원 체계에 놓여있는 공공 및 민간 부문의 운영 주체들이 수평적 관계의 틀에서 공유와 참여 권한을 부여 받을 수 있는 정책 네트워크로 재구성하는 것이다.⁸⁾

또, ‘팔길이 원칙’을 도입하는 것도 방법이 될 수 있다. 문화예술의 선진국이라 할 수 있는 영국은 문화예술지원정책에 팔길이 원칙을 도입하고 있다. 문화부문을 비롯한 영국 대부분의 공공부문들은 전통적으로 비정부 공공기관(NDPB, Non-Departmental Public Body)을 ‘매개자’로 활용하고 있다. 비정부 공공기관들의 특징은 정부로부터 직접 지원금을 받아 공공의 이익을 위해 집행하는 공공기관임에도 법적으로는 독립기관의 위상을 가지며 정부로부터 일정한 거리(arm's length)를 유지고 있다.⁹⁾ 이러한 거리를 유지함으로써, 현장에서의 소리를 직접 들으며 더욱 효과적인 정책의 변화를 기대할 수 있다. 이동연도 상위기관들이 예술지원 정책 수립에 앞서 예술가들과 충분히 대화하면서 그들이 현장에서 원하는 것이 무엇인지를 경청하고, 예술가를 매개로 국가의 예술정책과 국민의 예술향유가 잘 만날 수 있도록 장을 마련해 주어야 한다며 현장에 있는 자들을 매개로 하는 것의 중요성을 말하고 있다.¹⁰⁾

6) 김진각, 문화 예술 지원 체계 개선을 위한 연구, 인문사회 21 12권 1호, (사)아시아문화학술원, 3272쪽.

7) 임학순·정종은, 예술위원회 역할체계 비교 분석 -영국, 캐나다, 미국, 호주, 한국의 사례, 한국문화정책학회 학술대회 논문집, 147쪽.

8) 김진각, 문화 예술 지원 체계 개선을 위한 연구, 인문사회 21 12권 1호, (사)아시아문화학술원, 3273쪽.

9) 유영철·김혜정·김주경, 창조경제를 위한 문화콘텐츠 진흥에 관한 연구 -문화 콘텐츠 산업정책 발전 경로와 거버넌스 협력체계 구축을 중심으로-, 한국거버넌스학회보 22권 1호, 한국거버넌스학회, 117쪽.

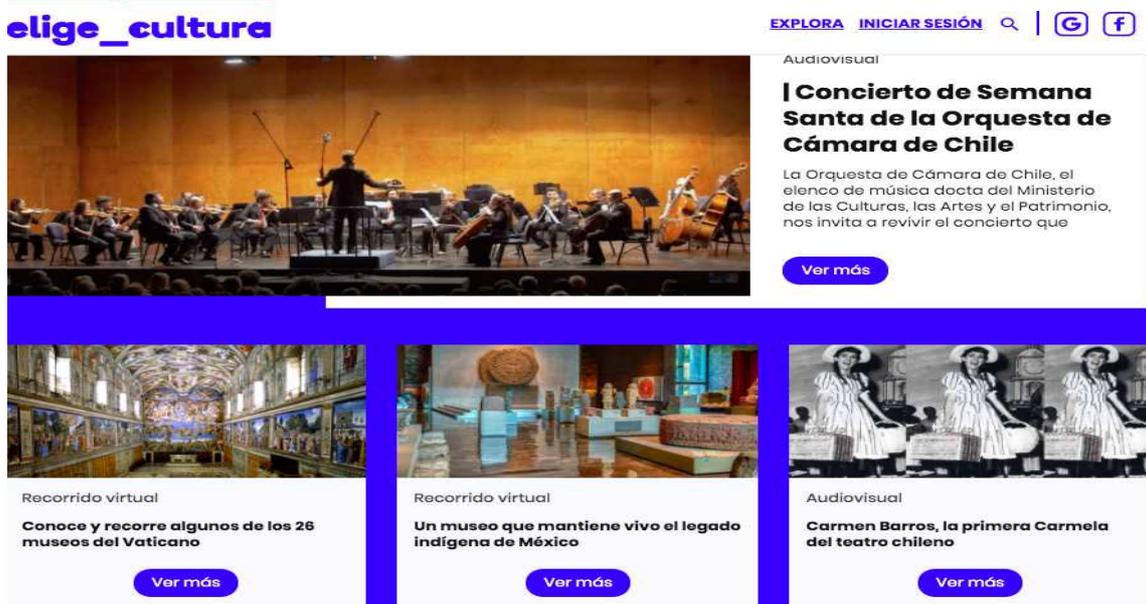
10) 이동연, 새 정부 예술정책의 혁신에서 거버넌스의 의미와 실천, 새 정부 예술정책 토론회 자료집, 세 종: 문화체육관광부, 15쪽.

3.2. 공연예술 언택트 플랫폼 개발

남지수 외는 “극장은 현재에도 여전히 공연예술을 관람하고 즐길 수 있는 장소이지만, 더 이상 공연 관람의 유일한 수단은 아니다. 기술을 통해 상호매체적 관계 속에서 변모하여 영상화된 공연이 극장뿐만 아니라 TV, 인터넷, 멀티플렉스 등 제2의, 제3의 창구를 통해서 중계 혹은 상영이 가능해졌기 때문이다.”¹¹⁾ 라고 연극과 영화의 경계가 허물어지고 있음을 시사했다.

또한 엄현희는 새로운 기술의 발달에 따른 극장 외의 다양한 플랫폼의 등장, 그것이 공연예술에 어떠한 영향을 미칠 것인가는 이미 피해갈수 없는 현상이자 생각할 만한 문제다. 기술의 발달이 불러오는 세상의 변화 속에서, 공연예술은 이들과는 전혀 무관하게 존재할 수 있을까. 그리고 그것이 불가능하다면, 할 수 있는 혹은 해야 하는 일들을 점검해야 할 때라며 현 사태에 대한 공연예술의 부진하고 낡은 대응에 대해 냉철하게 분석하고 있다.¹²⁾

코로나 19로 극장과 관객의 거리가 멀어진 지금, 그 거리를 메꾸어 줄 매개체, 즉 플랫폼이 필요하다.



<그림 4> 칠레 엘리제 쿨투라 홈페이지¹³⁾

위 <그림 4>는 칠레의 온라인 예술 관람 통합 플랫폼 ‘엘리제 쿨투라’의 홈페이지이다. 칠레 정부는 정부 차원에서 예술가들의 저작권을 구매해서 예술가들의 작품을 촬영,VR로 제작해 관람서비스를 제공하고 있다. 예술인들에겐 국가라는 든든한 콘텐츠 소비원이 생겨 마음껏 예술 창작 활동을 이어나갈 수 있고, 시민들은 안전하게 집에서 문화예술을 향유할 수 있게 되는 것이다.

또한, 칠레 정부는 국내 투어 및 해외 진출을 위해 편성했던, 코로나 19로 인해 사용하기 힘들어진 예산을 디지털 콘텐츠의 창작과 유통을 위한 예산으로 변경해 코로나 19속에서 빠르

- 11) 남지수·양찬미, 코로나 시대 연극의 새로운 생존방식과 연극성 : 언택트를 넘어 온택트로 공연하기, 한국어와 문화 29권, 숙명여자대학교 한국어문화연구소, 7쪽.
- 12) 엄현희, 새로운 매체와 연극 - ‘포스트 코로나 시대의 공연예술’에 관한 즐거운 상상?, 연극평론 97권, 한국연극평론가협회, 22쪽
- 13) 김신우, 신속하고 단순하게, 해외 팬데믹 문화예술 대응, 예술경영 443호, 2020년 04월 16일, <https://www.gokams.or.kr:442/webzine/wNew/column/column_view.asp?idx=2322&page=1&c_idx=85&searchString=&c_idx_2=>

고 유연하게 대처하고 있다¹⁴⁾.

카메라와 같은 매개체가 없이 현장에서 직접 관람을 하는 공연예술의 특성 상, 플랫폼을 통한 상연이란 어렵고 큰 변화를 의미한다. 정부 차원에서 플랫폼 신설을 관장하고 서비스를 주도한다면, 코로나 19속 문화예술을 효과적으로 지킬 수 있고, 앞으로 결국은 도래될 언택트 시대에서도 문화예술이 경쟁력을 갖출 수 있게 될 것이다.

3.3. 피해 선정 기준 완화

앞서 보았던 코로나 19 대책지원의 대부분은 프로젝트 실현 및 피해 입증등 까다로운 조건을 전제로 해 예술인들에게 재난 속 피로와 부담을 가중시킨다는 현장의 비판을 받고 있다. 공연을 올림으로 수입을 얻는 공연예술의 특성상 피해액을 정확히 산정하기 힘들다는 것과, 피해액을 산정하기 위해선 공연을 올려야 한다는 전제가 있어야 하는 점 때문이다.

Arts Council Emergency Response Fund: for individuals Application Questions

SECTION: YOUR WORK

Tell us about any work you have had cancelled or curtailed due to the Covid-19 emergency and the income you have lost or costs you have incurred, up to the value of £2,500. (we might contact you to ask for evidence of this at a later date) - (Up to 1,800 characters, approximately 300 words)

Tell us about your practice and your track record working in the publicly funded culture sector. Tell us about your experience of making and delivering work directly or indirectly supported by funds from arm's length bodies (such as the Arts Council, National Lottery Heritage Fund, or the National Lottery Community Fund), local authorities, universities, other public sector bodies or trusts and foundations. (Up to 1,800 characters, approximately 300 words)

Please tell us how you will use the time this funding affords you to stabilise, think and plan for the future. (Up to 1,800 characters, approximately 300 words)

<그림 5> 영국문화예술위원회 코로나 19 지원금 신청양식

위 <그림 5>는 영국문화예술위원회의 코로나 19 지원금 신청 양식이다. 영국문화예술위원회는 1억 6천만 파운드 규모의 긴급 완화 조치를 발표했는데, 신속한 지급을 위해 개인의 경우 온라인 신청서에 3가지의 조항만을 구성했다.

1) 계획 중이던 프로젝트의 내용, 2) 과거 공공기금으로 지원된 프로젝트에 참여한 실적 3) 지원금을 사용하고 싶은 방법 등 세 가지 항목에만 답변하도록 절차를 대폭 간소화한 것이 돋보인다.¹⁵⁾

이렇게 문화예술의 특성을 이해해 기준을 완화하고, 용자나 창작지원이 아닌 보다 적극적인 예술인 직접 지원을 통해 기본적인 생존권을 행사할 수 있도록 하는 것이 중요할 것이다.

14) 김신우, 신속하고 단순하게, 해외 팬데믹 문화예술 대응, 예술경영 443호, 2020년 04월 16일, <https://www.gokams.or.kr:442/webzine/wNew/column/column_view.asp?idx=2322&page=1&c_idx=85&searchString=&c_idx_2=>

15) 김신우, 신속하고 단순하게, 해외 팬데믹 문화예술 대응, 예술경영 443호, 2020년 04월 16일, <https://www.gokams.or.kr:442/webzine/wNew/column/column_view.asp?idx=2322&page=1&c_idx=85&searchString=&c_idx_2=>

4. 결론

코로나19 대응 방안의 현황을 중심으로 한국의 문화예술지원방안과 그 체계를 알아 보았고, 세계 각국의 사례들을 알아보며 ‘팔길이 원칙’과 같은 효과적인 지원체계, 언택트 플랫폼 도입, 피해산정기준완화 및 예술인 직접 지원등 세계 각국의 효과적인 사례들을 알아보며 한국의 상황에 맞는 발전방향을 모색할 수 있었다.

새롭게 국면한 감염재난사태인만큼 국내외를 막론하고 새로운 피해 표본과 그 대응방안 수집에 힘을 쏟고 나라의 상황에 맞는 지원체계를 구성하는 것이 우선일 것이다.

참고문헌

김진각, 문화 예술 지원 체계 개선을 위한 연구, 인문사회 21 12권 1호, (사)아시아문화학술원, 3263~3276쪽.

남지수·양찬미, 코로나 시대 연극의 새로운 생존방식과 연극성 : 언택트를 넘어 온택트로 공연하기, 한국어와 문화 29권, 숙명여자대학교 한국어문화연구소, 5~33쪽.

엄현희, 새로운 매체와 연극 - ‘포스트 코로나 시대의 공연예술’에 관한 즐거운 상상?, 연극평론 97권, 한국연극평론가협회, 21~25쪽.

유영철, 김혜정, 김주경, 창조경제를 위한 문화콘텐츠 진흥에 관한 연구 -문화 콘텐츠 산업정책 발전경로와 거버넌스 협력체계 구축을 중심으로-, 한국거버넌스학회보 22권 1호, 한국거버넌스학회, 107~138쪽.

윤정연, 코로나 이후의 클래식 공연. 한국예술연구 제 29호, 한국예술종합학교 한국예술연구소, 73~90쪽.

이동연, 새 정부 예술정책의 혁신에서 거버넌스의 의미와 실천, 새 정부 예술정책 토론회 자료집, 세종: 문화체육관광부, 3~21쪽.

임학순·정종은, 예술위원회 역할체계 비교 분석 -영국, 캐나다, 미국, 호주, 한국의 사례”, 한국문화정책학회 학술대회 논문집, 141~161쪽.

최윤우, 코로나19 사태로 돌아본 재난상황에서의 연극계 현황과 과제, 연극평론 97권 0호, 한국연극평론가협회, 2020, 87~93쪽.

김신우, 신속하고 단순하게, 해외 팬데믹 문화예술 대응, 예술경영 443호, 2020년 4월 16일, <https://www.gokams.or.kr:442/webzine/wNew/column/column_view.asp?idx=2322&page=1&c_idx=85&searchString=&c_idx_2=>

1학기 우수상

3. 온라인 암표 거래의 실태와 문제점

온라인 암표 거래의 실태와 문제점

1. 서론
 2. 온라인 암표 거래의 실태
 3. 온라인 암표 거래의 문제점
 4. 결론
- 참고 문헌

1. 서론

이 보고서는 온라인 암표 거래의 실태를 중심으로 문제점과 해결 방안에 대한 내용을 고찰하고자 한다. 현재 오프라인 암표 거래는 법으로 금지되어 있지만 온라인 암표 거래에 관한 규정은 없어 온라인상에서 암표 거래가 빈번하게 발생하고 있다. 이러한 점에 관심을 갖고 여러 사례를 토대로 문제점에 대해 깊게 고찰하고 해결 방안을 살펴보고자 한다.

2. 온라인 암표 거래의 실태

최근 국민들의 여가에 대한 관심이 증대되면서 공연의 수요가 많아짐에 따라 공연시장도 빠르게 성장하고 있다. 이와 같이 공연 관련 산업이 고부가가치 시장으로 주목받고 있는 가운데 다양한 공연이 개최되면서 특정 아티스트 공연에 대한 관심도가 과도하게 집중되어 공연 티켓을 구한 자가 터무니없이 비싼 가격으로 티켓을 재판매하는 등의 문제가 발생하고 있다.¹⁾ 예를 들어 2018년 12월 아이돌 그룹 워너원이 완전체로 공연하는 마지막 콘서트가 개최되었는데 해당 공연의 선예매 오픈과 동시에 좌석이 매진됐다. 곧바로 티켓 거래 사이트에는 원래 티켓 가격의 수십 배에 달하는 판매 게시글이 1700여 건이나 올라왔다. 좌석마다 가격은 상이하지만 약 10만 원에서 12만 원 정도에 판매가 되는데 중고티켓 거래 사이트에서는 적게는 17만 원에서 많게는 1000만 원까지 가격이 제시된 바 있고 100만 원대 가격을 제시한 글만 500여 건에 이르렀다.²⁾ 이외에도 다른 유명 아이돌의 공연들 역시 대부분 정가보다 높은 가격에 판매되고 있다.

이러한 온라인 암표 거래는 시간과 과정을 줄이는 단축 프로그램이라 할 수 있는 ‘매크로 프로그램’을 이용하여 다량으로 대규모의 입장권을 구입하고 있는데, 이러한 프로그램을 이용하지 않고 온라인 사이트에서 일반적인 방식으로 입장권을 구매하고자 하는 소비자에게는 사실상 입장권 구매의 기회가 박탈되는 결과를 초래하고 있다. 이러한 매크로 프로그램을 이용하는 대량 구매와 온라인 재판매는 입장권 거래시장의 공정한 거래 질서를 훼손하는 행위로 인식되고 있으며, 입장권 판매권을 갖고 있는 자로부터 허가 받지 않은 재판매라는 점에서 온라인 암표라 평가 받고 있다.³⁾ 이때 매크로란 컴퓨터 환경에서 순차적으로 수행되어야 할 여러 개의 명령어들이 반복되어 사용될 때, 이 명령어들을 묶어서 하나의 키 입력 동작으로 만드는 것을 의미한다. 다시 말하면 일련의 반복된 작업을 수행하기 위해 조작자가 매번 개개의 명령어를 일일이 입력하지 않고, 순차적으로 수행될 여러 개의 명령어들을 하나의 새로운 명령어로 정의하여 이를 키보드의

1) 남기연 외(2020:293) 참고

2) 아시아경제. 2018.12.27.. “12만 원짜리 티켓이 1000만 원으로...도 넘은 티켓 암거래”.

3) 최유 외 (2019:533) 참고

특정 키 혹은 마우스 클릭으로 설정해 두는 것을 매크로 명령이라 하고, 이렇게 한 번의 키 입력으로 미리 기록해 놓은 여러 단계의 명령군을 자동으로 실행하도록 하는 프로그램을 일컬어 매크로 프로그램이라 한다.⁴⁾ 즉 매크로 프로그램이 여러 단계를 거쳐야만 하는 일을 하나의 동작으로 가능하게 만들어 준다. 이는 점을 이용하여 티켓 등 이용권 예매를 위한 서버에서 미리 설정해 놓은 일련의 순서에 따른 각각의 명령어-공연 날짜와 시간 선택, 좌석 선택, 결제 정보 입력, 결제 완료 각 단계의 내용 값을 미리 하나의 키 입력 혹은 마우스 클릭으로 설정해 둬으로써 이용권 예매 시간을 크게 단축하여 이용권을 선점하고 있는 것이다.⁵⁾

매크로 프로그램은 흔히 말하는 악성 프로그램과는 달리 가치중립적인 도구이기 때문에 이를 부정한 목적을 위해 사용하거나 이러한 프로그램을 티켓 예매 서비스 제공자가 금지하고 있는 경우 및 매크로 프로그램을 사용하기 위하여 권한 있는 자가 정해놓은 규칙을 우회하는 경우에 비로소 그 불법성에 대한 논의가 가능하다고 할 것이다.

오프라인에서의 이용권 구매는 그 획득의 불법성에 대한 논의는 없이 재판매 행위와 관련하여 주로 논의되어왔고, 제재 역시 질서벌인 경범죄 처벌법으로 의율하고 있었으나, 현장성을 그 구성요건으로 하는 기존의 경범죄 처벌법은 온라인에서의 재판매 행위에 대해서는 적용이 어렵다. 그리고 무엇보다 온라인에서의 이용권 구매는 재판매 이전에 그 이용권을 획득하는 과정에서 이루어지는 선점 행위에 대한 단속 및 규제, 나아가 처벌을 요구하는 일반의 목소리가 높다. 이에 온라인상의 재판매 행위 및 이용권 선점을 위한 행위를 규제하기 위한 의안 발의가 개별법마다 활발함에도 이와 관련한 학계의 논의는 거의 이루어지고 있지 않은 실정이다.⁶⁾

3. 온라인 암표 거래의 문제점

암표상이 각종 공연의 티켓을 사들인 뒤 정가보다 터무니없이 높은 가격에 재판매하는 행위가 온·오프라인의 구분 없이 성행하면서 소비자들은 부당하게 관람의 기회를 박탈당하고 정가보다 월등히 높은 금액을 지불하여 해당 공연의 티켓을 구매하는 등 막대한 피해를 입고 있다. 하지만 최근 문제가 되고 있는 온라인상에서 매매되는 티켓에 대해서는 단속할 수 없는 법적 근거가 관련되어 있지 않아 공연법의 기본 목적인 건전한 공연 활동의 진흥을 침해하고 있다.⁷⁾

온라인 암표 거래의 첫 번째 문제점은 관련 법규가 없다는 것이다. 현재 암표 매매 행위를 규율하는 법은 경범죄 처벌법이 있으며, 철도사업법 및 2018 평창동계올림픽과 관련한 개별법에서도 별도로 입장권의 부정 판매를 규제하는 규정을 두고 있다. 경범죄 처벌법 제3조 2항 4호(암표 매매)에 의하면 흥행장, 경기장, 역, 나루터, 정류장, 그 밖에 정하여진 요금을 받고 입장시키거나 승차 또는 승선시키는 곳에서 웃돈을 받고 입장권·승차권 또는 승선권을 다른 사람에게 되판 사람은 20만 원 이하의 벌금, 구류 또는 과료의 형으로 처벌한다고 규정함으로써 ‘웃돈을 받고 입장권 승차권 또는 승선권을 다른 사람에게 되판’ 행위를 규제한다. 하지만 이 “요금을 받고 입장시키거나 승차 또는 승선시키는 곳에서 웃돈을 받고 입장권·승차권 또는 승선권을 다른 사람에게 되판 사람은”으로 명시해둬으로써 이는 현장에서 이루어지는 암표 매매 행위를 단속할 뿐이다.

4) 최란 (2018:245~246) 참고

5) 위의 논문

6) 최란 (2018:244) 참고

7) 남기연 외 (2020:298) 참고

그로 인하여 경범죄 처벌법이 최근 문제가 되는 인터넷을 통한 암표 매매 거래를 단속할 수 있는 법적 근거가 될 수 없는 실정이다. 또한, 형량 측면에서 볼 때 현재 수천만 원에 달하는 암표 가격 실정을 고려할 때 20만 원 이하의 벌금, 구류 또는 과료의 형으로 처벌하고 있는 경범죄 처벌법은 실질적으로 실효성을 확보하지 못하고 있다.⁸⁾

두 번째 문제점은 티켓의 법적 성격과 양도의 효력이다. 티켓 구매자는 공연의 주최자 또는 그로부터 권한을 위임받은 자에게 공연의 입장에 대한 대가를 지급하고 공연에 입장할 수 있는 권리를 취득하게 된다. 이는 대가를 지불하고 공연을 감상할 수 있는 권리를 취득한다는 점에서 일종의 매매 혹은 도급과 유사한 계약으로 볼 수 있다. 또한, 공연에 누가 입장하여 관람하는지 공연주최자 등에게 중요한 의의를 가지지 않는다는 점에서 보면 공연에 입장할 수 있는 티켓은 그 정당한 소지인에게 입장이 허용될 수 있도록 하는 증권적 채권으로서 상품권·승차권·극장입장권 등과 같은 무기명채권에 해당한다.⁹⁾ 민법 제523조에 따르면 무기명채권은 양수인에게 그 증서를 교부함으로써 양도의 효력이 생긴다. 따라서 티켓 양도를 이유로 공연 주최자 측에서 공연의 입장을 거부할 수 있는지 여부를 판단할 때, 공연장에 입장할 수 있는 티켓을 무기명채권 채권이라 해석하면 이는 당초부터 양도를 전제로 한 것으로 볼 수 있기에 이러한 양도성을 박탈하는 것은 허용되기 어려울 것이다. 다만, 공연 주최 측에서 입장권을 발행할 때 본 입장권이 다시 판매될 수 없음을 계약의 조건으로 하고 입장권 구매자가 이를 승낙한 경우 공연 주최자의 동의 없이 입장과 관련된 권리를 양도할 수 없다고 볼 수도 있다.¹⁰⁾ 하지만 티켓을 지나치게 높은 가격에 재판매하는 것을 문제 삼을 수 있는 방안과 관련하여 특별히 그 매매의 효력을 부정할만한 이론적 근거를 찾기 쉽지 않다. 티켓 재판매에 있어서 판매자의 이중매매 또는 사기행위 등의 극단적인 경우를 제외하고는, 가격만을 이유로 그 거래 자체의 사법적 효력을 부인하기는 어렵다고 할 것이다.¹¹⁾

세 번째 문제점은 양도 제한과 사적자치 침해 여부이다. 현재 티켓 재판매를 규제하기 위하여 업계는 자체적으로 티켓의 양도 자체를 금지하고 있는 실정이다. 하지만 앞서 언급하였듯이 무기명채권의 성격을 보이는 공연 티켓의 재판매를 제한할 수 있는 명확한 법적 근거가 없는 현재로서는 업계 측에서 시행하는 티켓의 양도 제한이라는 대응책이 민법의 기본원리인 사적자치를 침해하는 것은 아닌지 논의해보아야 한다. 사적자치란 개인이 법질서의 한계 안에서 자기의 의사에 기하여 자유롭게 법률관계를 형성할 수 있는 원칙을 말한다. 즉 개인이 법질서 제한에 반하지 않는 한 자유로운 결정에서 그리고 국가의 간섭 없이 법률관계를 자기결정원칙에 의하여 규율할 수 있다는 것이다.¹²⁾ 이러한 사적자치 관점에서 업계의 티켓 재판매 제한의 타당성을 고려해보면 이는 개인의 사적자치를 침해하는 과도한 제한은 아닌지 의문이 든다.

네 번째 문제는 입장권 판매 사이트의 대처 한계이다. 인터파크, 옥션, 예스24 등 우리나라 공식 입장권 판매처에서는 부당한 방법을 통한 예매 중 하나로 매크로를 이용한 예매를 규정하고 있다. 즉, 이들 사이트는 매크로를 이용하여 입장권을 구매한 경우 및 온라인 암표 거래에 대해

8) 남기연 외 (2020:298~299) 참고

9) 송재우 (2018:29~30) 참고

10) 남기연 외 (2020:300) 참고

11) 정세은 (2019:217) 참고

12) 송덕수 (2013:114) 참고

여 사이트 약관을 근거로 제재할 것을 규정하고 있다. 다만, 사실상 입장권 판매 사이트에서 모든 온라인 암표거래를 관리하고 억제할 수 있다고 보기는 어렵다. 가령 약관으로 한 명의 아이디로 구매할 수 있는 입장권의 수량을 지정한다고 해도, 사실상 차명 아이디와 차명 계좌이체를 통한 예매가 늘고 있어 입장권 판매처의 입장권 구매수량 제한은 현재 유명무실한 상황이다. 유명 가수의 공연예매에서 과열반응이 만연하자 일부 공연기획사는 자정적인 노력으로 암표로 거래된 좌석을 취소하고 재판매를 금지하는 정책을 내놓았지만 여전히 고가의 암표가 거래되는 현상이 계속되고 있어서 거래시장에서의 자율적인 해결책으로는 근본적인 문제가 해소되지는 못하고 있는 실정이다. 스포츠의 경우 암표매매를 근절하고자 서울 송파경찰서는 암표상을 제보하는 시민에게 당일 경기 입장권을 제공하는 2017년 '암표방지 공익신고센터'를 운영하였지만 명확한 법적 근거를 두지 못한 한계와 이를 악용하는 입장권 구매자들이 있어서 한시적으로 운영하고 종료하였다.¹³⁾

이러한 문제를 해결하기 위해서는 가장 먼저 관련 법규의 마련이 필요하다. 현행법으로는 온라인을 통한 암표 매매를 규제할 수 없는 실정이며 암표와 티켓 재판매 개념의 구분 없이 일괄적으로 규제하려고 하는 문제점이 있다. 이를 개선하기 위해 현재 국회에는 오프라인뿐만 아니라 온라인상 티켓 재판매에 대한 단속의 법적 근거를 마련하고 기존보다 처벌을 강화하는 내용을 담은 경범죄 처벌법 개정안, 티켓의 부정 판매를 금지하는 조항을 신설하는 공연법 개정안, 매크로를 사용하여 티켓 구매하는 것을 금지하는 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 개정안 등 티켓 재판매 관련 법안이 10건 가까이 발의되었지만 현재 모두 계류 상태이다.¹⁴⁾

다음으로는 정책적 방안이 필요하다. 구매자의 불가피한 상황을 이유로 이용할 수 없는 티켓이나 남은 티켓을 다시 거래하는 티켓 중개 플랫폼을 의미하는 '티켓 재판매 시장'은 공급과 수요의 법칙에 따라 항상 발생할 수밖에 없는 구조이다. 각종 행사와 문화 공연은 공간, 좌석 제한에 따라 티켓 발행량이 한정돼 있지만, 수요는 끊임없이 존재하기 때문이다. 이처럼 티켓 재판매 시장은 시장 경제를 보여주는 적절한 예시기 때문에 통제가 쉽지 않다. 이처럼 이를 완벽히 차단할 수 없다면 차라리 티켓 재판매 시장을 양성화하여 공정한 규제 속에서 하나의 산업으로 성장할 수 있도록 적절한 가이드라인을 마련해 주는 것도 하나의 방법이 될 수 있다. 예를 들어 뉴욕주에서는 계약자유의 원칙 및 시장경제원리에 부합하고자 일정한 요건하에 티켓 재판매를 허용하고 있다. 또한, 티켓 재판매를 업으로 할 자에게는 여러 가지 조건에 부합하도록 하고 법을 위반할 경우에는 그에 맞는 형벌로서 책임을 지게 하여 뉴욕의 티켓 재판매 시장은 하나의 산업으로 성장하고 있다.¹⁵⁾

마지막으로는 국내 재판매 시장의 양성화가 필요하다. 티켓을 예매하였지만 불가피한 사정으로 공연에 참석이 어려운 경우 필요한 사람에게 티켓을 다시 판매하거나 양도할 수 있는 창구를 마련해두어야 한다. 현재 많은 공연의 주최 측에서는 티켓 양도 및 재판매 자체를 금지하는 경우가 많다. 이러한 업계의 자구책은 전좌석 티켓을 판매한 주최 측에게 경제적인 손해를 발생시키지 않을 수도 있지만 버려지는 티켓이 많아질수록 관객의 호응도나 아티스트의 홍보 효과 면에서 볼 때 결국은 주최 측에 경제적 손해가 아닌 또 다른 손해를 발생시키게 된다. 버려지는 티켓으

13) 최유 외 (2019:535) 참고

14) 남기연 외 (2020:303) 참고

15) 남기연 외 (2020:307~308) 참고

로 인해 발생하는 주최측과 소비자의 손해를 방지하기 위해 티켓 양도 및 재판매를 위한 시장을 양성화할 수 있는 긍정적 방안을 모색해야 할 것이다. 불가피하게 발생하는 티켓 양도 및 재판매를 위해 재판매 시장을 양성화하여 적절한 규제 속에서 소비자와 주최 측 모두에게 좋은 방향으로 발전하는 것이 필요하다.¹⁶⁾

4. 결론

이 보고서는 지금까지 온라인 암표 거래의 실태를 중심으로 문제점과 해결 방안에 대해서 살펴 보았다. 정리한 내용은 다음과 같다. 첫째, 온라인 암표 거래는 매크로 프로그램을 이용해 티켓을 다량으로 구매한 뒤 거래하는 방식으로 이루어진다. 둘째, 온라인 암표 거래 관련 법규는 아직까진 만들어지지 않았다. 셋째, 암표 거래를 제한하는 것에도 여러 문제가 따른다. 따라서 온라인 암표 거래 관련 법규와 정책적 방안을 마련해 피해를 최소화하는 것이 필요하다.

참고 문헌

- 남기연 외. 공연 티켓 재판매의 문제점과 개선방안에 관한 연구. *홍익법학* 21(1). 법학연구소. 2020. 293-314.
- 송덕수. *민법총칙*. 박영사. 2013.
- 송재우. 입장권 등의 재판매에 관한 비교법적 검토-캐나다 온타리오주 법제를 중심으로-. *법학연구* 59(4). 부산대학교 법학연구소. 2018. 27-51.
- 윤신원. “12만 원짜리 티켓이 1000만 원으로...도 넘은 티켓 암거래”. *아시아경제*. 2018.12.27.. <http://view.asiae.co.kr/news/view.htm?idxno=2018122710221562395> (2021.06.03.).
- 정세은. 온라인 암표 판매 규제 필요성에 관한 연구 - 매크로 프로그램의 규제를 중심으로 -. *법학연구* 29(2). 연세대학교 법학연구원. 2019. 211-246.
- 최란. 매크로 프로그램을 사용하여 티켓 등 이용권을 예매하는 행위의 가벌성 검토. *과학기술법연구* 24(3), 과학기술법연구원. 2018. 243-285.
- 최유 외. 입장권 재판매 규제 법제의 현황과 입법정책적 검토. *법과 정책연구* 19(3). 한국법정책학회. 2019. 531-569.

16) 남기연 외 (2020:309~310) 참고

1학기 우수상

4. 로스코 채플이 관람객에게 끼치는 심리적 영향

로스코 채플이 관람객에게 끼치는 심리적 영향

- 정신적 치유를 중심으로

차례

1. 서론
2. 로스코 채플이 관람객에게 끼치는 심리적 영향
 - 2.1. 로스코의 작품에 의한 영향
 - 2.2. 전시 공간의 물리적 환경에 의한 영향
 - 2.3. 관람객의 해석에 의한 영향
3. 결론
4. 참고문헌

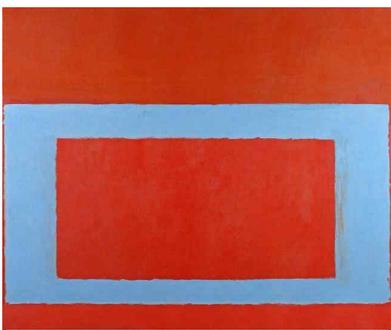
1. 서론

가장 위대한 색면화가 가운데 한 명인 마크 로스코(Marcus Rothkowitz)는 이렇게 말했다. "내 그림 앞에서 감정을 터뜨려 우는 사람이 있다면, 그 순간이 바로 내가 그림으로 소통한 순간이다. 내가 그 그림을 그릴 때 느꼈던 일종의 종교적 경험과 동일한 체험을 하는 것이다."¹⁾ 로스코는 일반적인 전시 개념에서 벗어나 작품과 마주하는 사람들이 작품과 진정으로 소통하고 그로 인해 치유를 받기를 원했다. 그런 그가 수년에 걸쳐 기획해 완성한 로스코 채플²⁾은 그의 메시지를 가장 잘 전달하는 장소라고 볼 수 있다. 로스코 채플에 방문한 수많은 관람객들은 그가 원했던 대로 작품과 진정으로 소통하며 정신적인 치유를 받았다고 한다. 로스코 채플이 관람객에게 어떠한 심리적 영향을 끼쳤기에 그들이 정신적으로 치유를 받았는지 로스코의 작품, 전시 공간의 물리적 환경, 관람객의 해석으로 나누어 알아보려 한다.

2. 로스코 채플이 관람객에게 끼치는 심리적 영향

2.1. 로스코의 작품에 의한 영향

로스코의 대표 작품 <"Cool" Series>와 <Abstract Painting>을 보면 그의 작품이 주로 강렬한 원색의 색면들로 이루어져 있다는 것을 알 수 있다. 그러나 로스코 채플을 장식하고 있는 14점의 로스코의 회화는 그의 대표작들과 다르게 검정에 가까운 어두운 색면으로 이루어져 있다.



<그림1>(왼쪽), 마크 로스코, <"Cool" Series No. 46> (Spanking Fresh) 1953

<그림2>(오른쪽), 로스코 채플, 휴스턴, 1971년 헌당, 동서 양 벽 중 서쪽 삼면화



- 1) 마크 로스코, 1956년 인터뷰에서 이야기.
- 2) 미국 텍사스 남동부 휴스턴에 위치한 예배당. 전 세계를 돌아다니며 주요 종교 지도자들을 만난 설립자 메닐 부부는 한 장소에서 형상 없이 모든 종교를 초월해 하나가 될 수 있는 공간을 만들려고 노력했다. 메닐 부부는 로스코 채플에 전시할 작품을 후원하던 화가 로스코에게 의뢰했고, 로스코는 14점의 작품을 제작하는 동시에 전시실의 공간을 기획했다.

통상적으로 검은색은 부정적인 의미를 내포한 색이다. 유대계 서정시인 넬리 작스의 시에서 검정은 밤과 죽음과 억압과 폐쇄의 이미지를 담고 있다.³⁾ 중세 그리스도교에서는 검정을 악의 색으로 여겼고, 현대의 심층심리학에선 프로이드의 억압이나, 융의 그림자의 색으로 불린다.⁴⁾ 또한 검정색은 공허, 즉 무(無)의 의미를 내포하기도 한다. 긍정적인 의미를 가졌다고 하기 어려운 검은색이 과연 어떻게 관람객을 치유할 수 있을까? 로스코 채플의 작품에서 로스코는 검은색의 한계를 극복하는 방안으로 색을 사용했다.

로스코는 검은색이 내포하는 부재, 텅빔, 무(無)와 같은 개념이 단순히 무언가의 부재를 의미하는 것이 아니라 대립되는 개념의 통합이라는 '새로운 단일체의 유형'을 창조한다고 말했다. 검은색이 가득한 캔버스는 빈틈없이 색(검정)으로 꽉 차 있으면서도 텅 비어있기 때문이다. 거의 검정 모노크롬에 가까운 14점의 거대한 회화들은 로스코 채플의 분위기를 통일시키는 동시에 공간을 확장한다. 검은색의 무한한 확장된 공간은 건축적 경계를 허물며 캔버스 면의 유한함의 한계를 극복한다.⁵⁾⁶⁾

종교의 통합을 위해 지어졌기에 십자가나 어떤 성상도 존재하지 않고, 오직 로스코의 대형 그림만 있는 이 공간에서 관람객들은 어두운 검은색면을 응시하며 명상과 침묵에 빠지게 된다.⁷⁾ 검정은 감각이 모두 사라진 무(無)처럼, 미래와 희망이 없는 영원한 침묵처럼 내적으로 들린다.⁸⁾ 전시실에서 명상하는 관람객들은 검은색의 무한함에 공포에 가까운 경외감을 느끼다 감각이 모두 사라짐을 느낀다. 온갖 감정이 휘몰아치다 종국에 찾아오는 내적 고요함은 초월적인 경험이며 동시에 종교적인 경험이라고 할 수 있다.

2.2. 전시 공간의 물리적 환경에 의한 영향

로스코 채플의 설립자인 메닐 부부는 로스코 채플을 설계할 건축가로 필립 존슨을 섭외했다. 필립 존슨은 뉴욕 맨해튼에 작업실을 빌려 작품 제작에 돌입한 로스코와 함께 작업하게 된 것이다. 1964년 10월 필립 존슨은 로스코에게 사각형 평면 도면을 제시하지만 로스코는 이탈리아 여행에서 눈여겨보았던 팔각형의 예배당 내부 공간이 머릿속에서 떠나지 않았다. 몇 번의 계획과 수정을 반복하던 둘은 결국 로스코가 제시했던 팔각형 구조의 평면도로 결정했다.⁹⁾

3) 인동 열매는

밤의 검은 마노석에 부서지고

꿈은 더럽혀지니-

순결의 흰색은 더 이상 대지에 없으리

인그리드 라이델 저, 정여주 역, 『색의 신비』, 학지사, 2008, 199쪽

4) 유봉자, 「미술 작품에 나타난 색채이미지 - 빨강, 노랑, 파랑, 검정, 흰색을 중심으로」, 『유럽문화예술학논집』 2, 유럽문화예술학회, 2010, 130쪽

5) 로스코는 '무한함과 유한함을 동시에 그리기 위해' 로스코 채플 제작에 참여했다고 밝혔다.

6) 안경화, 「마크 로스코의 색면회화」, 『서양미술사학회논문집』 27, 서양미술사학회, 2007, 104-105쪽

7) 반상철, 김흥기, 「마리 알랭 쿠튀리에가 주창한 성미술(L'Art Sacré) 운동의 건축적 의미와 특성 고찰」, 『한국산학기술학회논문지』 17, 한국산학기술학회, 2016, 528쪽

8) 파올라 라펠리 저, 박미훈 역, 『고야: 검은 관능의 시선』, 마로니에 북스, 2009, 85쪽

9) Susan J Barnes, 『The Rothko Chapel: An act of Faith』, Menil Foundation, 1989, 51-52쪽

그러나 둘의 갈등이 항상 원만히 해결되지는 않았다. 지붕의 형태와 빛의 문제에서도 둘의 의견은 첨예하게 갈렸다. 건축가인 필립 존슨은 종교 건축이 갖는 상징성이 가장 중요했다. 낮은 천장보다는 높은 천정 상부에서 내려오는 빛이 성당 내부를 초월적이고 신비감을 자아내는데 유리하다고 생각한 것이다. 때문에 필립은 채플의 지붕이 높은 삼각 피라미드 형식을 취해야 하고, 지붕에서부터 내려오는 조명이 건물의 숭고함을 증폭시키도록 강조되어야 한다고 주장했다. 화가인 로스코는 건물의 종교적인 상징성보다 그림에 담긴 숭고성을 효과적으로 표현하는 것이 더욱 중요했다. 로스코는 강한 조명보다는 희미한 산란 조명 상태가 검정색면 속 미묘한 색들의 관계를 더욱 효과적으로 전달할 수 있다고 생각했다. 채플이 세워질 휴스턴 지방의 일광은 매우 강했기에 로스코는 조명 처리에 민감했다. 조명뿐만 아니라 지붕이 높아진다면 건물의 벽면 또한 수직적으로 상승되고, 이 수직적 상승감은 로스코의 거대한 색면 회화를 왜소화할 것이었다. 그렇게 된다면 그림으로 향하는 집중력이 감소할 것이고, 관객은 작품과의 직접적인 소통에 불편을 겪을 수밖에 없다. 때문에 로스코는 지붕을 낮추고 채광이 강하지 않은 중앙 채광장으로 수정되기를 원했다. 둘의 의견 대립으로 인해 로스코 채플의 계획은 잠정적으로 중지되기도 했다. 계속되는 갈등에 결국 타협점을 찾지 못한 필립 존슨은 채플 계획에서 빠지기로 했고, 새로운 설계자¹⁰⁾와 함께 로스코의 의사를 반영해 채플이 지어졌다.¹¹⁾

로스코의 요구대로 채플은 낮은 천정으로 지어졌고, 실내의 벽과 바닥 등에도 색채부터 질감에 이르기까지 그림에 대한 집중을 원한 로스코의 의사가 충분히 반영되었다. 벽은 광택을 없애기 위해 회벽을 바탕으로 비슷한 색상의 수성페인트로 칠해졌고, 바닥은 푸른빛이 섞인 암갈색의 타일로 덮였다. 광택을 없애는 거친 질감과 어두운색의 마감재를 통해 시간과 계절에 따라 명도가 변하는 휴스턴의 자연광이 들어와도 로스코 채플은 상당량의 빛을 흡수시킬 수 있다. 이로써 로스코 채플은 어두움에 의한 사색적이고 명상적인 공간이 되었다. 마치 청빈함을 추구하는 도미니크 수도원의 내부처럼 말이다.¹²⁾

회화의 숭고함이 예배당의 내부와 어우러져 하나의 작품이 된 이 공간에서 관람객들은 공간 자체의 숭고함을 경험할 수 있다. 작품과 공간은 한데 어우러져 결국 하나의 예술 작품이 되는 것이다. 때문에 로스코의 작품만이 있었을 때보다 로스코 채플 내부 공간과 함께 어우러질 때 느끼는 숭고함은 배가 된다. 로스코의 의도대로 작품에 집중시키도록 치밀하게 설계된 전시실 공간에서 관람객들은 아무런 방해도 받지 않고 검정의 작품과의 소통과 치유에 더 집중하게 되는 것이다. 앞서 말한 초월적인 경험을 겪는 원인의 상당 부분을 로스코의 작품과 더불어 로스코 채플의 물리적인 내부 공간이 차지한다 해도 과언이 아니다.

2.3. 관람객의 해석에 의한 영향

10) 휴스턴의 건축가 반스톤과 유진 오브리

11) 반상철, 김흥기, 앞의 책, 528쪽

12) 반상철, 김흥기, 위의 책, 528쪽

로스코 채플에서 경험할 수 있는 심리적 변화의 원인이 장소와 작품 그 자체에만 존재하지는 않는다. 사람들은 다양한 이유로 로스코 채플에 방문한다. 단순히 유명해서 관람만을 목적으로 방문하는 사람부터 예배와 기도를 위해 종교적인 목적으로 방문하는 사람, 혹은 그저 부모님을 따라온 어린아이까지 각양각색의 관람객이 로스코 채플에 방문하고 작품을 감상한다. 관람객들은 인종과 국적, 언어, 종교, 성별, 나이 등도 모두 다르고 살아가며 경험한 것들도 다르다. 가정환경과 교육 환경, 직업환경 등 관람객을 둘러싸고 있는 환경 또한 매우 다양하다. 그러나 로스코 채플의 작품은 이 모든 것들에 구애받지 않고 감상할 수 있다. 특히 로스코는 자신의 작품에 정해진 답이 없다고 생각했기 때문에 로스코 채플 관람객들의 감상과 해석은 더욱 주관적이고 다양할 수밖에 없다.

검은색의 거대한 색면들을 보며 의미 없이 단순히 작품 자체를 감상하는 관람객들은 초월적인 경험에 다다르지 못하기도 한다. 이는 로스코의 작품을 단순히 '검은색으로 칠해진 캔버스'라고 해석했기 때문이다. 반면 로스코가 이야기한 것처럼 작품을 보고 감정을 터뜨려 우는 사람도 존재한다. 이는 작품이 '검은색으로 칠해진 캔버스'의 틀을 넘어 그 이상의 것들을 내포한다고 해석하고, 느끼는 본연의 감정이 표출된 것이다. 또는 무한하게 확장되는 검정색면을 보며 종교적인 관점으로 해석하고는 본인의 잘못을 뉘우치고 용서를 구하며 스스로에게 고해성사를 하는 관람객, 검은색을 슬픔의 색으로 해석하고 돌아가신 부모님을 떠올리며 눈물을 흘리는 관람객도 있다. 관람객의 해석에 따라 미미한 반응을 보일 수도 있고, 로스코가 전하고자 했던 메시지를 공감하고 치유받을 수도 있다.

관람객들은 전부 다른 주관과 갖고 저마다의 경험에 빚대어 해석한다. 자신의 해석을 바탕으로 느끼는 감정과 작품에 의미를 부여하거나 그러지 않기도 한다. 중요한 것은 관람객의 해석에 의해 로스코 채플에서 느끼는 심리가 달라진다는 것이다. 로스코의 작품과 전시공간의 환경과는 결이 다르지만 관람객 본인의 해석 역시 로스코 채플을 감상하는데 중요한 역할을 한다.

3. 결론

이번 연구를 통해 로스코의 거대한 14점의 회화 작품과, 그 작품의 원활한 감상을 위해 구성된 내부 공간, 관람객 본인의 경험과 해석이 로스코 채플에서의 심리 변화에 중요한 영향을 끼친다는 것을 알았다. 그러나 작품과 공간, 관람객의 해석 말고도 끼칠 수 있는 많은 영향을 간과했고, 관람객의 해석에 의한 영향을 분석하는 과정에서 적절한 자료를 찾지 못해 앞의 두 영향의 분석보다 객관성이 떨어지며 비교의 대상이 극단적이라는 한계가 있다. 만약 이 글을 읽고 흥미가 생겨 로스코 채플을 방문하게 된다면 공간을 마음껏 느끼고, 어떤 생각을 했는지 되새겨보는 시간을 한 번쯤 가져보기를 바란다.

4. 참고문헌

반상철, 김흥기, 「마리 알랭 쿠투리에가 주창한 성미술(L'Art Sacré) 운동의 건축적 의미와 특성 고찰」, 『한국산학기술학회논문지』 17, 한국산학기술학회, 2016, 518-531쪽

안경화, 「마크 로스코의 색면회화」, 『서양미술사학회논문집』 27, 서양미술사학회, 2007, 92-113쪽

유봉자, 「미술 작품에 나타난 색채이미지 - 빨강, 노랑, 파랑, 검정, 흰색을 중심으로」, 『유럽문화예술학논집』 2, 유럽문화예술학회, 2010, 115-135쪽

인그리드 라이델 저, 정여주 역, 『색의 신비』, 학지사, 2008

파올라 라펠리 저, 박미훈 역, 『고야: 검은 관능의 시선』, 마로니에 북스, 2009

Susan J Barnes, 『The Rothko Chapel: An act of Faith』, Menil Foundation, 1989

1학기 우수상

5. 딥페이크의 문제점과 해결 방안

딥페이크의 문제점과 해결 방안

-차례-

1. 서론

2. 사진 합성 기술과 딥페이크

3. 딥페이크의 문제점

3.1. 딥페이크의 개념

3-2. 딥페이크의 현황

3-3. 딥페이크의 문제점

4. 해결 방안

4.1. 딥페이크 범죄 논의

4-2. 우리나라의 딥페이크 법안

4-3. 딥페이크 악용에 따른 규제의 필요성

5. 결론

참고문헌

1. 서론

요즘은 기술의 발달로 인터넷이나 동영상으로 사진을 합성하는 방법을 쉽게 찾아볼 수 있으며, 직접 해볼 수 있다. 사진의 합성으로 창작의 넓이는 더욱 커졌고 더 참신하고 고퀄리티의 사진이 나올 수 있었다. 이렇듯 사진 합성이 가져다주는 이익이 존재하는 반면 사진 합성과 조작으로 인해 생기는 문제가 있다. 예를 들자면 유명인의 얼굴을 다른 사진에 넣어서 거짓 뉴스를 만들거나 최근 논란이 되었던 딥페이크 등이 있다. 딥페이크 기술은 원본의 이미지나 영상 위에 다른 이미지를 중첩 시키는 기술인데, 이것을 이용해 영상을 복원하는 곳에 쓰이기도 하지만 연예인의 얼굴이나 일반인들의 얼굴을 포르노에 합성하는 일이 벌어지고 있다.

이러한 딥페이크 기술은 성범죄에 악용되고 있고 법적 규제도 확실치 않아 문제가 되고 있다. 그리고 예전에는 기술을 가지고 있는 사람만 만들 수 있었지만 이제는 앱을 통해 누구나 쉽게 만들 수 있게 되어 사회적 혼란을 초래할 수도 있다. 또한 이 딥페이크 기술이 더욱더 발전하게 되면 기술은 더 정교해질 것이고 이제는 이것이 허위인지 진실인지 모르는 지경까지 올 수도 있는 딥페이크를 알아보려고 한다.

이러한 사회적으로 논란이 되고 있는 딥페이크가 사람들에게 어떠한 피해를 주는지, 그리고 우리나라의 법적 규제는 어떻게 되어있고, 딥페이크 기술이 범죄가 될 것인지 깊이 알아보고자 선정하였다. 그리하여 사진 조작으로 인한 피해 사례와 딥페이크의 문제, 그리고 딥페이크의 법적 문제와 악용에 따른 규제의 필요성을 알아보려고 한다.

2. 사진 합성 기술과 딥페이크

사진을 합성하는 것은 우리에게 이점을 가져오기도 하지만 피해를 가져올 수도 있다. 먼저 사진 조작으로 인한 피해 사례의 예를 들자면 허위 사실을 진실로 만드는 문제가 있다. 박제영 손영실은 “보도사진은 한 장으로도 진실 된 정보와 사실을 전달한다. 그렇기에 사람들은 대중매체에 실린 사진들을 보고 진실이라 믿으며 그 사진들은 오늘날까지도 큰 호소력을 발휘한다.”¹ 라고 말했다. 이렇듯 우리는 사진 한 장으로 많은 파장력을 불러일으킬 수 있고 허위 사실도 그대로 믿게 되어 잘 못 된 정보를 가질 수 있다.

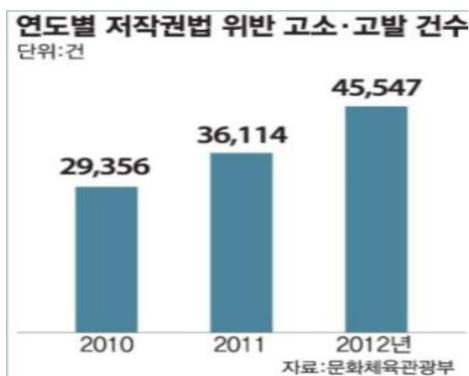
¹박제영, 손영실, 사진에서의 윤리적 문제, 기초조형학연구 제14권 제6호, 한국기초조형학회, 2013, 172쪽



<사진 1> MBC 뉴스 임경아 기자 靑"문 대통령 '원손 경례' 사진, 허위 조작된 합성...가짜" 기사 중 사진

이 사진을 보면 문 대통령이 경례를 하고 있는 사진을 조작한 사진이다. 이 사진을 보고 많은 사람들이 조작을 한 사진을 진실이라고 믿었고 온라인상으로 많이 유포되었다. 그리고 사실인 마냥 사람들의 입에 오르내리기 시작했다. 이렇듯 우리는 사진의 기능인 사실성 때문에 이 사진을 그대로 믿게 되었고 거짓을 진실로 만들어 버렸다. 그렇기 때문에 보도 사진은 사실성에 기반이 되어야 하고 진실만을 보도하여야 한다.

또 다른 사례로는 저작권 문제가 있다. 사진을 합성할 때 여러 개의 사진을 골라서 합성을 하게 되는데, 여러 개의 사진을 고르는 도중 누군가의 사진을 가져와 합성할 때가 있다. 그 사진작가의 사진을 허락받지 않고 무분별하게 사진을 합성하게 되면 저작권 문제에 위배가 된다. 모든 사진에는 저작권이 존재하기 때문에 함부로 합성하거나 도용을 해서 상업적으로 이익을 취해서는 안된다. 그런 경우에는 법적으로 처벌이 되고 배상을 해야 하는 등 법적인 책임을 져야 한다. 하지만 각종 커뮤니티나 SNS에서는 무분별한 합성이 이루어지고 있고 법적으로 인식을 못 하는 경우도 있다. 그렇기 때문에 저작권법 위반 고소 현황은 늘어나고 있다.



<표1>문화체육관광부 연도별 저작권법 위반 고소 고발 건수 그래프

이처럼 우리는 사진 하나하나가 저작권이 있다는 인식을 가져야 하고, 사진 합성을 하기 위해서는 사진을 찍은 사람에게 허락을 받고 써야 한다.

그리고 마지막 사례로는 인격권 침해가 있다. 누군가의 사진을 이용해서 조롱을 하거나

비하하는 목적으로 사진을 합성하면 법적 문제가 발생한다. 이 예로 딥페이크가 있는데 연예인의 얼굴이나 일반인들의 얼굴을 포르노에 합성을 한 경우가 있다.



<사진2> SBS 그것이 알고 싶다 딥페이크 영상 캡처 이미지

이렇게 딥페이크는 우리가 보는 것이 진실인지 헷갈리게 만들고 자칫하면 거짓을 진짜처럼 믿을 수 있다. 딥페이크 기술은 날이 갈수록 더욱 정교해지고 있다. 이러한 기술을 악용해서 포르노에 합성을 한다면 성범죄가 발생할 것이고 피해자의 인격 침해는 물론이고 명예를 훼손 시킨다. 그래서 우리의 인권에도 위협을 가하는 딥페이크 기술의 무분별한 악용을 규제해야 하는 법안이 나와야 하는 필요성이 있다.

3-1 딥페이크 개념

딥페이크는 딥러닝(deep learning)과 페이크(fake)의 합성어이다. 원본 이미지나 영상 위에 기계학습을 통하여 다른 이미지를 중첩 시키는 기술이다. 이 기술을 이용해서 허위 내용의 영상을 만들어낸다. 딥페이크는 주로 얼굴 이미지를 합성하는데 사용되기 때문에 그 인물이 누구냐에 따라 큰 파장력을 줄 수 있다. 그리고 최순욱, 오세욱, 이소은은 딥페이크를 구현하는 소프트웨어는 페이스스왑, 디페이커 등이 있다고 하였고, 딥페이크가 영상의 얼굴을 바꾸는 과정은 크게 추출-학습-병합의 단계로 이루어져 있다고 하였다².

이 딥페이크 기술을 이용하면 영상 속의 얼굴을 바꾸어 마치 그 사람이 한 것처럼 착각을 불러일으키게 된다. 이것을 악용할 경우에는 포르노에 얼굴을 합성하여 성범죄를 일으키게 되고, 거짓 뉴스를 만들어 사람들이 허위 사실을 믿게 만들 수 있다. 그래서 딥페이크는 사실성과 진실성에 혼란을 초래할 수 있다. 최순욱, 오세욱, 이소은은 사회 기술의 발전으로 인해서 “딥페이크 기술은 기계학습과 함께 매우 빠르게 발전하고 있는데, 현재는 일정 수준 이상 프로그래밍 언어를 이해하고 구사할 줄 아는 사람이라면 누구나 일반적인 가정용 컴퓨터로도 공개된 소스코드를 활용해 영상을 조작할 수 있는 상황에까지 이르렀다”³ 라고

²최순욱, 오세욱, 이소은, 딥페이크의 이미지 조작: 심층적 자동화에 따른 사실의 위기와 폰크툼의 생성, 미디어,젠더&문화 제 34 권 제 3 호, 한국여성커뮤니케이션학회, 2019, 343 - 344 쪽

³ 최순욱, 오세욱, 이소은, 딥페이크의 이미지 조작: 심층적 자동화에 따른 사실의 위기와 폰크툼의 생성, 미디어,젠더&문

진단하였다. 그렇기에 딥페이크의 규제가 이루어져야 한다. 이제 딥페이크는 누구나 쉽게 만들 수 있고 접할 수 있다. 그래서 우리 모두가 딥페이크에 안전하지 못하고 앞으로 기술이 더 발전할 것이다. 그럴수록 우리는 눈앞의 진실이 정말 진실인지 의심해봐야 할 필요성이 있다.

3-2 딥페이크 현황

지금 딥페이크의 기술은 나날이 더 발전하여 정교해지고 있다. 그래서 연예인이나 정치인에게 쓰이는 등, 영상의 수도 급격하게 증가하고 있다. 김현유 기사는 “딥페이크 영상은 지난해 12월 7964개였으나 올해 9월 1만4798개로 약 두 배 가까이 늘어났으며, 이 중 96%는 포르노로 소비되고 있었다.” 그리고 “이런 딥페이크 포르노 영상의 조회수는 1억3436만 회 이상이었다.

딥페이크 포르노 피해자의 대다수는 미국과 영국의 여성 배우로 46%를 차지했다. 그리고 한국 연예인들이 그 뒤를 이었다. 딥페이크 포르노 피해자의 25%가 한국 연예인이었던 것이다.”⁴ 라고 말하였다. 그리고 전문가들도 딥페이크가 빠르게 발전하면서 동영상의 사실진위 여부를 가리는 것이 불가능할 것이라는 견해가 나오고 있다. 그래서 각 나라들이 딥페이크를 단절하기 위하여 단속을 벌이고 있고 규제하는 법을 만들어 내고 있다. 그리고 딥페이크 영상을 추적하는 앱을 만드는 등, 많은 노력을 펼치고 있지만 법에도 한계가 있을뿐더러 딥페이크 기술은 나날이 발전하고 있다. 많은 나라들이 딥페이크로 인해서 많은 피해를 보고 있고 심각성을 인지하고 있는 상황이다.

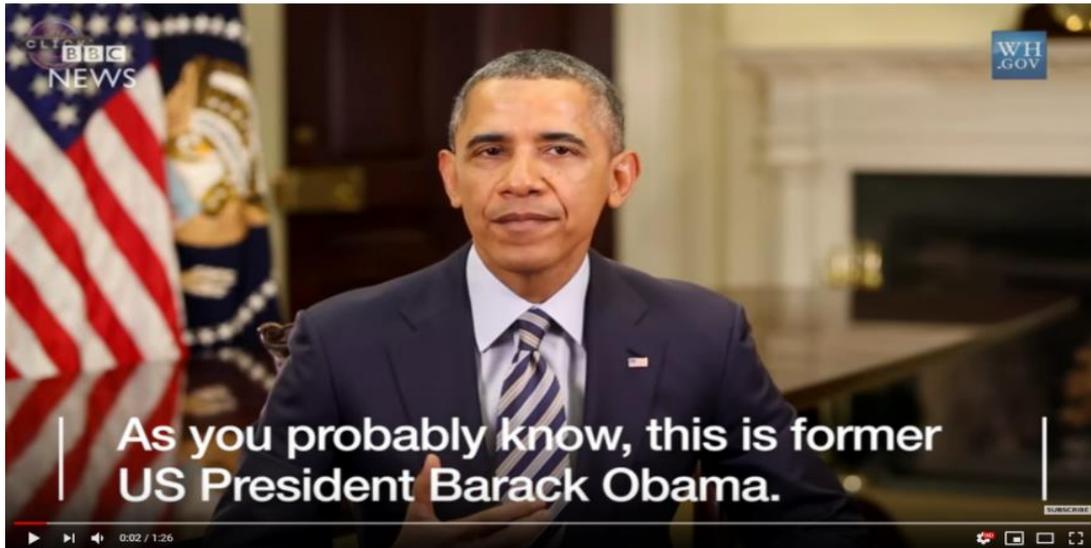
3-3 딥페이크 문제점

딥페이크가 더 발전하고 늘어날수록 문제점이 늘어난다. 먼저 첫번째 문제점을 얘기하자면 신뢰성과 사실성의 문제이다. 이 문제에 대한 예시를 들자면 미국의 오바마 전 대통령을 딥페이크한 사례가 있다.

화 제34권 제3호, 한국여성커뮤니케이션학회, 2019, 341쪽

⁴ 김현유, '딥페이크 포르노' 전 세계 피해자의 25%는 한국 연예인이다, HUFFPOST, 2019년 10월 10일.

<https://www.huffingtonpost.kr/entry/story_kr_5d9eaaa4e4b02c9da044860b?utm_id=naver>



<사진3> BCC News Youtube 영상을 캡처한 사진이다. 오바마 전 대통령을 딥페이크 하여 트럼프를 조롱하고 있는 영상이다.

이 사진을 보면 누구나 오바마라고 믿어 의심치 않을 것이다. 하지만 이 영상은 오바마의 얼굴을 합성하여 마치 오바마가 트럼프를 조롱하는 것처럼 보일 것이다. 이렇듯 우리는 눈앞에 보이는 사실이 사실이 아니게 되는 것이다.

최순욱, 오세욱, 이소은은 이 상황이 “딥페이크는 정체성의 도용(identity theft)에 따른 사실의 위기를 초래할 수 있다. 딥페이크가 만들어낸 오바마 대통령의 연설 영상은 그 메시지가 다른 사람이 아닌 오바마 대통령을 통해 전달되었기 때문에 사람들의 관심을 끌 수 있었다.”⁵ 라고 진단하였다. 오바마 전 대통령 같은 사람이나 유명 회사 CEO 같은 사람들이 나와 얘기를 한다면 일반인들 보다 더 큰 파장력을 불러일으킬 것이다. 그리고 딥페이크 영상이 자기가 한 것이 아님을 증명하기 어렵기 때문에 큰 악영향을 일으킬 것이다. 이처럼 딥페이크는 우리가 믿은 사실이 거짓일 수 있고 사회적으로 큰 혼란을 야기할 수 있다.

두번째로는 딥페이크로 인해서 성범죄가 일어난다는 것이다. 유명 연예인이나 지인의 사진을 이용해서 포르노에 합성 시킬 수 있다. 그렇기 때문에 자신도 모르는 사이에 자신이 포르노에 합성되고, 성범죄를 당할 수 있다. 김재현은 “제 2항 허위영상물 반포죄의 경우 영상물이 비록 허위에 해당하지만 딥페이크 기술로 인해 실제와 구분이 어렵다는 점에서 피해자의 인격권 등 명예가 훼손될 위험성이 크다”⁶ 라고 진단하였다. 딥페이크는 그 사람이 진짜인지 아닌지 구분하기 어렵기 때문에 합성이 된 영상을 보고 진실이라고 믿어버릴 수 있다. 그래서 피해자의 인격권이나 명예가 크게 훼손될 수 있고 정신적 피해는 물론 씻을 수 없는 상처로 돌아올 것이다.

정리하자면, 딥페이크는 없던 진실을 진실로 만들 수 있고 파장력 또한 어마하다. 그렇기

⁵ 최순욱, 오세욱, 이소은, 딥페이크의 이미지 조작: 심층적 자동화에 따른 사실의 위기와 폰크툼의 생성, 미디어,젠더&문화 제34권 제3호, 한국여성커뮤니케이션학회, 2019, 363쪽

⁶ 김재현, 딥페이크(deep fake)기술을 이용한 허위영상물 제작 반포 및 반포죄에 대한 형사법적 고찰, 입법학연구 제18집 제1호, 한국입법학회, 2021, 251쪽

때문에 사회적으로 큰 문제를 줄 수 있고 누군가에게 씻을 수 없는 피해를 주기도 한다. 딥페이크는 기술이 발전할수록 더 정교해질 것이다. 그렇기 때문에 딥페이크로 인해서 우리는 사실성에 위기를 받을 수 있는 큰 문제를 만들 수 있을 것이다.

4-1 우리나라 딥페이크 법안

우리나라의 딥페이크 법안을 황현규 기자는 지금까지 이런 '딥페이크' 범죄는 명예훼손이나 음란물 유포죄로 처벌을 받았고, 명예훼손의 경우 입증이 어려워 적발되더라도 음란물 유포죄를 적용 하여도 법정형이 1년 이하 또는 천만 원 이하의 벌금에 그쳤다고 말하였다⁷. 하지만 이 일이 사회적으로 이슈가 되면서 작년 6월에 딥페이크 법안을 새로 신설 하였지만 여전히 공백이 있다.

강선민 기자는 우리나라의 딥페이크 법안은 성폭력처벌법 제14조의2에 따르면 딥페이크와 같은 허위 영상물을 만들거나 유포하면 5년 이하의 징역 또는 5000만원 이하의 벌금에 처할 수 있다. 그리고 만약, 돈을 목적으로 딥페이크 영상을 퍼뜨리면 7년 이하의 징역에 처해진다고 말하였다⁸. 여기서 보면 법 조항에 어디에도 소지나 구매 그리고 시청한 사람들을 처벌하는 규정은 없다. 오로지 공급자만 처벌이 가능하다는 것을 알 수 있다.

이러한 법안 때문에 딥페이크 영상을 구매나 소지하고 있는 사람, 시청을 한 사람은 처벌을 할 수 없게 된다. 그렇기 때문에 딥페이크는 여전히 소비되고 없어지지 않고 또다시 만들어지는 악순환이 반복된다. 그리고 딥페이크는 명예훼손법으로 처벌받을 수도 있지만, 명예훼손은 피해자 본인이 고소해야 하는 친고죄이고 입증하기가 까다롭고 어려워서 이 법안으로는 처벌하기 어렵다.

- ① 2020년 12월: K팝 가수 150여 명의 얼굴을 합성한 음란물 사진 3천여 건 판매
- ② 2021년 1월 : 국내 가수 3명 얼굴 합성한 허위 음란 영상물 5건 판매
- ③ 2021년 1월: 일반인 9명의 얼굴 합성한 음란물 사진 11건 판매
- ④ 2021년 2월: 국내 가수 14명의 얼굴 합성한 음란물 사진 163건 판매

<사진4> KBS뉴스 연예인 얼굴 합성 '딥페이크' 음란물로 돈벌이... 10대 2명 구속 기사 중 딥페이크 악용 사례 표이다.

이 표를 보면 알 수 있듯이 우리나라의 딥페이크 악용 사례는 늘어나고 있고 그만큼 소비를 하는 사람들도 늘어나고 있다. 심지어 10대도 딥페이크 영상을 만들어 팔고 있고, 수익을 꽤 많이 얻을 수 있다. 그렇기에 우리나라의 딥페이크 법안이 공급자만 처벌하는 것이

⁷ 황현규, 연예인 얼굴 합성 '딥페이크' 음란물로 돈벌이... 10대 2명 구속, KBS, 2021년 2월 25일. <<http://news.kbs.co.kr/news/view.do?ncd=5126314&ref=A>>

⁸ 강선민, '딥페이크 처벌법' 신설하긴 했지만, '반쪽' 짜리 법안입니다, 로톡뉴스, 2021년 1월 14일. <<https://news.lawtalk.co.kr/3181?ba2=b>>

아닌 하루빨리 소비나 시청에 관해서 처벌하도록 개정이 되어야 한다.

또한 김재현은 우리나라의 딥페이크 법안인 성폭력법 제14조의2 규정을 보자면, “반포등을 할 목적으로 사람의 얼굴 · 신체 또는 음성을 대상으로 한 촬영물 · 영상물 또는 음성물을 영상물등의 대상 자의 의사에 반하여 성적 욕망 또는 수치심을 유발할 수 있는 형태…”라고 규정되어 있는 것을 볼 수 있다. 즉, 딥페이크를 활용하여 성적 수치심을 유발할 수 있는 형태로 영상을 만드는 것 자체는 처벌하지 않고 반포 등을 할 목적으로 라는 초과주관적 구성요건을 요구하고 있기 때문에 반포할 목적 없이 영상을 만드는 경우는 현행범상 처벌되지 않는다고 말하고 있다⁹. 그래서 반포할 목적 없이 딥페이크 영상을 누구나 만들 수 있는 것이다. 그렇기 때문에 나도 모르게 딥페이크 영상의 피해자가 될 수 있고 인격적으로 문제가 될 수 있는 사항이다. 이처럼 우리나라의 딥페이크 법안은 딥페이크를 확실히 막을 수 있는 법안은 존재하지 않는다. 그렇기 때문에 딥페이크는 막을 수없이 급격히 늘어나고 있고, 수많은 피해자가 속출하고 있다.

현재 딥페이크는 우리나라뿐만 아니라 미국이나 일본 등, 여러 나라에서 문제가 되고 있고 손쓸 수 없이 딥페이크 영상은 늘어나고 있다. 그렇기 때문에 우리나라도 그 위험성을 인지하여야 하고, 그렇기에 공급자 만이 아니라 소비나 구매, 그리고 시청한 사람과 더 나아가 딥페이크 포르노를 만드는 사람들까지 규제할 수 있는 법안이 필요하다고 본다.

4-2 딥페이크의 범죄 논의

딥페이크는 우리에게 피해를 가져올 수도 있지만 이 기술이 가져다주는 좋은 점도 존재한다. 예를 들면 사망한 가수가 무대에 나와 노래를 부르는 모습을 생생히 볼 수 있도록 만들 수 있다.

⁹ 김재현, 딥페이크(deep fake)기술을 이용한 허위영상물 제작 반포 및 반포죄에 대한 형사법적 고찰, 입법학연구 제18집 제1호, 한국입법학회, 2021, 259쪽



<사진5> 엠넷 유튜브 캡처 화면이다. 거북이 그룹의 사망한 터틀맨을 기술을 이용해서 완전체로 무대를 하고 있는 모습이다.

사진을 보면 터틀맨의 소리와 모습으로 노래를 부르고 춤을 추고 있다. 이 기술을 이용하면, 사망한 가수나 사람들을 마치 살아있는 듯한 모습으로 만들 수 있다. 이렇게 기술을 이용하면 그리워하던 사람도 볼 수 있을 것이다. 그리고 다른 예도 들어 보자면, 우리가 베토벤의 박물관에 간다고 하자면, 베토벤이 진짜 살아나 얘기하는 것처럼 할 수 있을 것이고 더욱더 생생하고 재미있게 관람을 할 수 있을 것이다.

이처럼 딥페이크 기술이 좋은 면으로도 쓰일 때가 있지만, 현실은 딥페이크 영상의 대다수가 포르노와 관련된 영상이다. 최준혁 기자는 “한 딥페이크 전문 사이트에서는 2백여 명에 달하는 연예인 얼굴로 조작된 허위 영상이 천여 건 이상 유통 중인 것으로 확인됐습니다”¹⁰라고 말하였다. 이렇듯 딥페이크 기술이 악용되는 사례가 더 많아지고 있고 이로 인해 피해를 받는 사람들이 늘어나고 있다.

이 반대되는 두 사례를 보면 딥페이크 영상이 무조건 범죄이고 잘 못 된 것이 아니지만, 누군가의 인격을 깎아내리고 명예를 훼손하고 피해를 주거나 조롱하는 목적으로 만들어진 딥페이크 영상은 엄밀히 범죄라고 말할 수 있다. 그렇기 때문에 딥페이크 기술 악용과 관련된 법안이 필요할 것이고, 더 이상 이 기술이 악용될 수 없도록 해야 할 것이다.

4-3 딥페이크 악용에 따른 규제 필요성

위에서 말했듯이 딥페이크가 좋은 점도 있지만 크나큰 피해를 불러일으킨다. 딥페이크를 이용해서 성범죄를 일으키거나, 대통령이나 권력이 있는 사람들을 합성시켜 사회적으로 혼란을 일으킨다. 그리고 이 기술로 인해서 거짓된 뉴스를 만들 수 있다. 이로 인해서 우리의 사실성과 진실성은 파괴되고 거짓이 진실이 되는 결과를 가져온다. 그리고 이 딥페이크 영

¹⁰ 최준혁, “연예인 ‘딥페이크’ 천 여개 유통 확인”...방심위, 성범죄정모 52건 접속차단, KBS뉴스, 2020년 6월 25일, <<http://news.kbs.co.kr/mobile/news/view.do?ncd=4479546>>

상을 접했을 때 가짜라고 생각되지 않기 때문에 더 위험하다. 그리고 이 영상은 SNS를 통해서 급속도로 퍼질 수 있을뿐 더러 그럴수록 많은 사람들이 보고 진실이라고 믿을 수 있다.

이민영은 “딤페이크는 가짜 포르노를 만들어 배포하고 2018년부터는 각종 정치인을 이용한 딤페이크가 가짜 뉴스로 활용되었다. 딤페이크는 진짜와 구별하기 어려울 정도로 수준이 발전되었으며, 페이크 앱도 개발되어 누구나 쉽게 데이터를 통해 영상물을 만들 수 있게 되었다.”¹¹라고 진단했다. 이렇듯 딤페이크는 정치인을 이용해 가짜 뉴스를 만들어 사회적으로 큰 혼란을 가져올 수 있고, 이제 딤페이크는 기술자만이 아니라 누구나 쉽게 만들 수 있는 것이 되었기 때문에 법적 규제가 반드시 필요하다. 그리고 누구나 접근이 쉽기 때문에 10대들도 연예인들을 포르노에 합성시켜 돈을 버는 등, 범죄에 쉽게 노출이 되고 있다. 그리고 영상이 손쓸 수 없이 늘어나고 있고 이 상황을 바로잡지 못한다면 피해자의 수도 급격히 늘어날 것이다. 또한 우리는 SNS에 사진을 올리는데, 이 사진을 이용해서 딤페이크 영상을 만들 수 있기 때문에 딤페이크에 안전한 사람은 없다. 그래서 딤페이크 영상은 나도 모르는 사이에 자신의 얼굴이 합성될 수 있다. 이러한 딤페이크 영상은 우리의 인격을 모독하고 명예를 훼손시킨다. 그리고 피해자에게 정신적 고통을 주는 뿐만 아니라 성적 수치심을 유발한다.

최순욱, 오세욱, 이소은은 엄밀하게 사실을 기록할 수 있는 기법은 곧바로 가장 그럴듯하게 거짓을 사실로 조작해내는 최고의 기법이기도 했다”¹²라고 진단했다. 즉, 딤페이크는 사실을 기록하는 수단인 영상을 이용해 거짓을 사실로 만들어내는 아주 좋은 기법이기도 하다. 이러한 딤페이크는 법을 통해서 규제가 절실히 필요하고 더 이상 딤페이크에 다른 피해가 나오지 않아야 할 것이다.

결론

기술의 발달은 우리에게 편리함을 가져다준다. 하지만 기술의 발달이 가져오는 나쁜 점 또한 존재한다. 딤페이크 기술이 처음에는 나쁜 목적으로 개발된 것이 아니지만 우리가 사람들을 포르노에 합성하고 거짓 뉴스를 만드는 등, 많은 피해를 주어왔다.

이제는 눈으로 보이는 사실이 사실이 아닐 수 있다는 것을 인지해야 한다. 그리고 딤페이크가 악용되는 것을 막아야 하고 이로 인해서 발생하는 피해자가 없도록 해야 한다. 지금 막지 않으면 이제는 거짓이 사실이 될 것이고 사실이 거짓이 되는 사회가 초래할 것이다. 그래서 우리는 딤페이크를 보다 확실히 규제해야 하고 확실한 법안을 만들어 피해자를 보호해야 한다. 그리고 딤페이크가 더 이상 나쁜 곳에 쓰이는 것이 아니라 이 기술을 필요로

¹¹ 이민영, 딤페이크와 여론형성 - 알고리즘의 권력화와 탈진실의 규제담론 - 미국헌법연구 1권, 미국헌법학회, 2020, 204쪽

¹² 최순욱, 오세욱, 이소은, 딤페이크의 이미지 조작: 심층적 자동화에 따른 사실의 위기와 퓌크툼의 생성, 미디어,젠더&문화 제34권 제3호, 한국여성커뮤니케이션학회, 2019, 375쪽

하는 좋은 곳에 쓰여야 하고 우리에게 편리함을 가져다줄 수 있는 방향으로 사용되어야 한다. 그렇기에 우리도 딥페이크가 악용되는 위험성을 인지하고 보다 우리에게 편리함을 줄 수 있는 방향으로 개발하고 보안해 나가는 것이 필요로 하다. 더 이상 딥페이크로 인해서 사실성이 위협받지 않아야 하고 딥페이크가 악용되지 않도록 정부가 잘 규제해야 할 필요성이 있다.

참고문헌

- 김재현, 딥페이크(deep fake)기술을 이용한 허위영상물 제작 및 반포죄에 대한 형사법적이고
찰, 입법학연구 제1호, 한국입법학회, 2021, 243-276쪽.
- 박제영, 손영실, 사진에서의 윤리적 문제, 기초조형학연구 제6호, 한국기초조형학회, 2013,
167-17쪽.
- 이민영, 딥페이크와 여론형성 - 알고리즘의 권력화와 탈진실의 규제담론 -,
美國憲法研第31卷 第1號, 미국헌법학회, 2020, 199-241쪽.
- 최순옥, 오세욱, 이소은, 딥페이크의 이미지 조작: 심층적 자동화에 따른 사실의 위기와 폰
크툼의 생성, 미디어,젠더 & 문화 제 34권 제3호, 한국여성커뮤니케이션학회, 2019,
339-380쪽.
- 강선민, '딥페이크 처벌법' 신설하긴 했지만, '반쪽' 짜리 법안입니다, 로톡뉴스, 2021년. 1월
14일. < <https://news.lawtalk.co.kr/3181?ba2=b>>
- 김현유, '딥페이크 포르노' 전 세계 피해자의 25%는 한국 연예인이다, HUFFPOST,
2019년,10월10일
<[https://www.huffingtonpost.kr/entry/story_kr_5d9eaea4e4b02c9da044860b?u
tm_id=naver](https://www.huffingtonpost.kr/entry/story_kr_5d9eaea4e4b02c9da044860b?utm_id=naver)>
- 최준혁, “연예인 ‘딥페이크’ 천 여개 유통 확인”...방심위, 성범죄정보 52건 접속차단, KBS뉴
스, 2020년 6월 25일,
< <http://news.kbs.co.kr/mobile/news/view.do?ncd=4479546>>
- 황현규, 연예인 얼굴 합성 ‘딥페이크’ 음란물로 돈벌이… 10대 2명 구속, KBS뉴스,
2021년 2월 25일. < <http://news.kbs.co.kr/news/view.do?ncd=5126314&ref=A>>

1학기 우수상 우수상

6. GMO식품의 문제점과 해결 방안

GMO식품의 문제점과 해결방안

차례

1. 서론
2. GMO
3. GMO식품의 문제점
 - 3.1. 안전성 문제
 - 3.2. 생태계 교란
 - 3.3. 무분별한 개발과 생산
4. 해결방안
 - 4.1. GMO 표시제도 의무화 규정 개선
 - 4.2. GMO생산 과정에서 화학약품 사용 판별 마커 개발
5. 결론

참고문헌

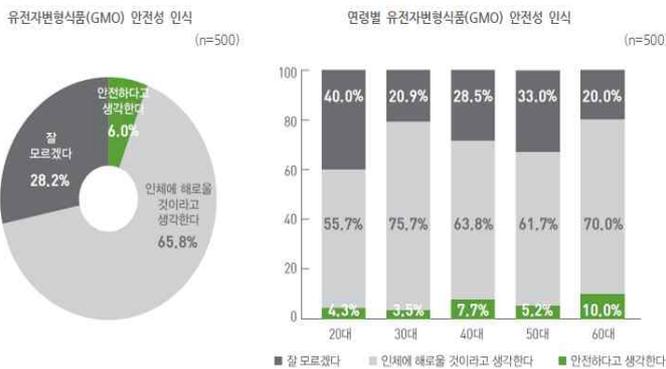
1. 서론

인간의 본능 하면 가장 먼저 무엇이 떠오르는가? 보통 가장 먼저 대답하는 것이 식욕이다. 또한 긴급한 상황이 발생했을 경우 가장 큰 문제 역시 '식'이 대표적이다. 최근까지 기후 변화로 인해 심각한 생산 변화가 일어나 이를 해결하기 위해 많은 연구들이 이루어지고 있는 실정이다. 이러한 문제를 해결하기 위해 다양한 연구들이 진행되고 있는 가운데 GMO식품 연구가 가장 큰 화두에 올랐는데, 이는 흔히 우리가 알고 있는 유전자 변형 생물을 뜻한다. 이 GMO가 연구되기 시작한 이유는 식량문제와 경제 등 다양한 원인들이 있지만 가장 근본적인 이유는 바로 식량문제의 해결이다.

GMO식품을 개발하게 된다면 보다 적은 자원을 가지고 수천 배의 이익을 볼 수 있기에 식량 자원 부분에서 가장 큰 주목을 받았다. 이에 따른 사람들의 주목도 이끌게 되었는데 부정적인 시선이 대부분이었다. 아무래도 사람이 직접 소비를 하고 입을 거쳐 몸속에 들어가는 음식이기 때문에 안전하지 않을뿐더러 믿고 먹을 수 있는 것인가? 에 관한 의문이 가장 많았다. 또한 안전 부분에서 분만 아니라 다양한 관점에서도 부정적인 시선이 따라와 GMO에 관한 관심은 지금까지도 이어져 오고 있다. 그래서 GMO의 부정적인 측면에서의 문제점은 무엇이 있는지, 그 문제들을 해결하기 위해서는 어떠한 방법들이 있고, 그것들이 어떻게 연구되고 있는지 알아보려 한다.

2. GMO

GMO(Genetically Modified Organism)는 우리말로 유전자 변형 생물체라고 하며 이것을 옥수수, 콩, 벼 등의 농작물에 적용이 되었을 경우 유전자변형식품이라고 지칭한다. GMO는 기존의 생물체에 다른 생물체의 유전자를 투입함으로써 기존 생물체가 가지고 있지 않던 새로운 성질을 갖도록 한 생물체이다. 유전자변형식품은 유전자변형기술을 이용하여 만든 농·축·수산물 중 안정성이 보장된 식품으로 사용할 수 있는 식품을 일컫는다. 유전자변형기술은 생산성 및 상품의 질을 높이는 등의 목적으로 사용하기 위해 등장하였으며, 생산량을 늘리고 보다 편리한 가공을 위하여 유전공학기술을 이용하였다. 현재 GMO는 일반적인 번식방법으로는 나타날 수 없는 형질이나 유전자를 가지도록 개발된 생물체로 정의되고 있다. 이러한 유전자변형기술은 동물과 식물, 동물과 동물, 동물과 미생물간의 종의 이전이 가능하기 때문에 유전자변형식품 즉 GMO에 반대하는 여론이 많다.¹⁾



<그림1: GMO에 대한 안전성 인식>²⁾

3. GMO식품의 문제점

3.1. 안전성 문제

GMO식품의 문제점을 주제로 이야기를 한다면 가장 먼저 나오는 문제점은 바로 안전성 문제이다. 이는 GMO식품을 섭취함으로써 생기는 인체의 해로움을 나타낸 것이다. 유전자변형식품이 인체에 끼치는 영향은 크게 알러지 유발, 독성 발생, 항생물질 내성 등이 있다. 식품 알려지는 식

1) 정순미, 유전자변형식품(GMO)관련 기업·소비자 윤리에 관한 연구, 윤리연구, 한국윤리학회, 2021, 143-150쪽.
 2) “소비자 10중 9명은 GMO원료 사용했다면 모두 표시해야 한다”, <소비자시민모임>, 2018.10.04.

품의 특정 성분으로 인해 인체의 면역계가 반응하여 일어나는 증상으로 식품에 함유되어 있는 단백질에 의해 일어난다. 단백질은 유전자의 삽입으로 새로 생겨나는 물질이기 때문에 인체에서 기존에 가지고 있지 않던 새로운 물질에 대한 거부반응을 알려지도록 나타내는 것이다. 다음으로 독성 발생의 유무이다. 해충 내성 유전자재조합 식품은 유전자재조합을 통해 만들어진 물질이 해충 소화관의 소화 효소에 의해 해충에 유해한 독소로 전화되어 살충효과를 보여주는데, 이를 사람이 직접 섭취했을 경우 해충에 유해한 독소인 만큼 인체에도 유해할 소지가 충분히 있다는 우려의 목소리가 나타나고 있다. 새로 주입한 유전자가 원래 식품이 가지고 있지 않았던 새로운 성분을 만들어냄으로써 그 과정에서 혹은 그 결과로 인체에 예상치 못한 독성을 나타낼 수 있다는 것이다. 마지막으로 항생물질의 내성이 있다. 이는 유전자변형식품을 개발할 때 주입하고자 하는 유전자가 올바르게 주입이 되었는지를 확인하기 위해 필요한 선택용 표식유전자로 항생제 내성 유전자를 많이 사용한다. 이로 인해 항생제의 효과 및 기능의 저하 혹은 내성 유전자의 확산 가능성에서 발생할 수 있는 위험성이 제기되고 있다.

유전자변형식품에서의 돌연변이 사례는 의도치 않은 곳에서 일어난다. 연구 내용에 따르면 2013년도부터 2016년도까지 발표된 15건의 유전자변형식품에서 예상치 못한 돌연변이가 일어난 경우는 5건이다. 연구의 1/3에서 돌연변이가 발생했다는 것은 결코 적은 경우가 아니다. 이는 각각 목표 염기서열, 씨앗 염기서열, PAM 영역 주변 및 기타의 경우에서 발견되었으며, 이외에도 콩, 보리와 유채 등을 대상으로 한 실험에서도 돌연변이가 발견되었다는 사례가 밝혀졌다. 그러나 위의 식물과는 다르게 외부의 DNA를 상동재조합기작으로 주입하였을 경우 비의도적인 돌연변이의 발생 확률이 더욱 높아질 것이다. 이 연구 결과는 전체 염기서열이 아닌 특정 염기서열과 운반체 및 의도되지 않은 돌연변이가 일어날 가능성이 높은 식물에만 실험하여 얻어낸 결과이다. 최근 연구에서는 이러한 돌연변이의 발생을 줄이기 위해 다양한 기술 개발과 염기서열 분석 기술을 발달시켜왔지만, 이는 언제까지나 컴퓨터프로그램을 사용하여 예견된 RNA를 이용한 실험이기 때문에 실제 식품의 제조 과정에서 어떠한 변수가 발생하지 않을 것이라고는 그 누구도 장담할 수 없다.³⁾

3.2. 생태계 교란

유전자변형식품의 연구가 활발히 되면서 이러한 식품들이 사람들에게 소비가 되고 섭취를 통해 다시 자연으로 돌아가게 되면서 일어나는 문제점들에 관해 사람들의 관심이 쏟아지고 있다. 식품뿐만 아니라 유전자변형동물에 의해 생태계가 파괴되는 내용을 포함한 뉴스 혹은 기사들이 많이 언급되고 있기에 우리는 조금 더 관심을 기울일 필요가 있다. 그 예로 미세조류가 있다. 미세조류는 일반 식물들과는 달리 성장 속도가 빠르기 때문에 이를 이용한 연구가 활발히 진행되고 있다. 또한 미세조류는 식품 첨가물, 양식어종의 먹이생물 등 식품 산업에 활발히 활용되고 있기에 GMO식품과 밀접하게 연관되어 있다. 일부 기업에서는 미세조류를 활용한 GMO식품을 건강기능 식품으로 판매하고 있기에 더욱 환경 위해성에 대한 이슈들이 제기되고 있다. 미세조류를 활용한 유전자변형식품 개발 시 유전자 전달 과정에서 새로 만들어진 즉, 돌연변이 형식의 유전자가 전달 됐을 경우 발생할 수 있는 생태계 교란 가능성에 관한 우려가 있다. 유전자 전달은 인위적인 유전자의 확산을 활발하도록 환경을 조성하는 것이기 때문에 해양생태계의 다

<http://www.consumerskorea.org/press/reference?pageid=6&uid=564&mod=document>>(접속일:2021.06.07.).

3) 이신우, 김윤희, 유전자교정작물 내 비의도적인 돌연변이의 안전성 논란에 관한 과학적 고찰, Journal of Plant Biotechnology, 2020, 186-189쪽.

양성을 훼손할 가능성이 충분하다.4)



생태계 교란과 관련된 또 다른 실험의 예로 국내에서 개발된 GMO식품인 콩이 환경에 끼치는 유해성이 얼마인지 확인하는 연구가 있다. 이는 비타민 A를 강화한 콩으로 이 콩을 여러 지역에서 각각 다른 토양에서 기른 후 생기는 유해 생물에 관하여 관찰하는 실험이다. 총 5회에 걸친 조사에서 채집된 곤충 및 거미 개체들은 기능군으로 분류하여 해충군, 천적군, 기타 곤충군으로 구분되었

<그림2: 제초제에 저항성을 보이는 물대마>5) 다. 재배 지역의 토양마다 다른 결과가 나타났지만 채집된 전체 개체로 볼 로 볼 경우 해충 55.3%, 천적 22.3%, 기타곤충 22.4%로 나타났다. 해충의 발생이 가장 많은 비율을 차지하였으며 이는 해충군, 천적군, 기타 곤충군을 합친 군집의 단위로 봤을 때, 군집의 다양성을 해친다는 결론으로 도출될 수 있다. 다시 말해, 일부 종의 포집 수가 눈에 띄게 높다는 것을 말한다. 습지 지역과 같이 다양도가 풍부한 지역에서 곤충 군집의 다양도가 낮다는 것은 곤충이 살아갈 수 있는 환경의 여건이 아님과 동시에 작물을 재배하기 위해 뿌리는 제초제, 농약과 같은 화학 성분이 포함된 것들이 곤충에게도 영향을 준다는 것을 뜻한다. 곤충이 삶의 터전을 잃는다는 것은 먹이 사슬과 관련하여 모든 동식물에게도 영향을 줘 생태계가 무너질 수 있다.6) 제초제와 농약과 같은 화학약품의 사용과 관련하여 더 큰 문제점은 해충과 잡초를 없애기 위해 무분별하게 제초제나 살충제를 사용하게 된다면 해충 혹은 잡초는 약품에 강한 내성을 가지게 되어 더 많은 양의 약품들을 사용해야 하거나 화학적 성분이 더 많이 함유된 약품을 사용하게 된다. 이러한 약품의 사용은 환경에 미치는 위해성에 관한 문제점뿐만 아니라 이러한 상황이 악순환 됨으로써 생기는 여러 가지 문제점에 관해 제기되고 논의되고 있을 뿐 별다른 해결방법은 없다는 것 또한 문제점이다.7)

3.3. 무분별한 개발과 생산

GMO식품을 생산하는 가장 큰 이유는 바로 빠르고 효율적인 생산이 가능하며, 그로 인해 벌어들이는 수입의 회전이 빠를뿐만 아니라 적은 돈으로 많은 이익을 얻을 수 있기 때문이다. 또한 이러한 GMO식품이 해외로 수출이 되거나 일부 지역의 대형곡물창고로 공급이 되는 등 식량 문제 해결의 중심이 되기 때문이다. 이러한 GMO식품을 무분별하게 개발하고 생산하여 부의 가치를 이루려는 욕심에 GMO식품의 문제점이 발생하기 시작하였다. 점점 GMO식품 생산에 초점을 맞추어 자율주행, GPS 등 정밀농업이 도입되면서 GMO식품의 생산이 더욱 활성화되고 있는 추세이다. 이러한 GMO식품의 생산은 생산의 효율성이 높아지면서 최첨단 기술을 도입하여 최적의 수확과 산출을 이끌어 내기 위해 많은 연구들이 활발해지고 있다.8) 활발해지고 있는

4) 조기철, 전한철, 황현주, 홍지원, 이대성, 한종원. 유전자변형 미세조류의 생태 유출 모니터링 및 위해성평가 연구, 한국해양바이오학회지 제11권 제2호, 한국해양바이오학회, 2019, 52-61쪽.

5) “美제초제에 내성 갖는 ‘물대마’발견돼...저항성 높아지는 슈퍼 잡초”, <research paper>, 2020.01.23. <<http://www.research-paper.co.kr/news/articleView.html?idxno=223282>>(접속일:2021.06.07)

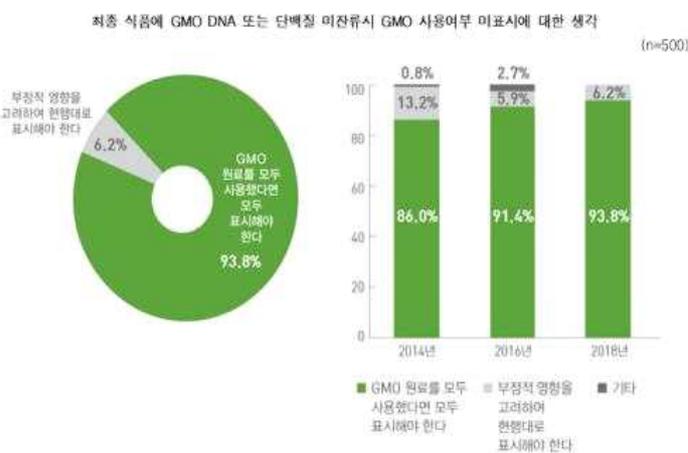
6) 오성덕, 박수윤, 이성곤, 윤도원, 이강섭, 서상재. LMO격리포장에서 비타민A 강화콩 재배가 곤충다양성에 미치는 영향. 한국육종학회지 제52권 제4호, 한국육종학회, 2020, 312-317쪽.

7) 차민영, 김효정, 김미라, 대구 지역 주부의 유전자변형식품 완전표시제에 대한 인식도 및 유전자변형식품 구매의도 분석, 한국생활과학회지 제29권 6호, 한국생활과학회, 2020, 1001-1002쪽.

8) “[미국 선진농업 현장 가다②]GM작물 농사 짓고 정밀농업 활용하는 미국 아이오와주 농가”, <이코노믹리

GMO식품의 연구만큼 사람들의 인식과 안전과 관련된 GMO식품의 문제점은 점점 심해지고 있다.

제품 개발에 있어 무질서하게 국가 혹은 개인, 기업의 이익만을 우선시 하는 생산과 개발로 인해 화학적합성첨가물의 사용은 점점 심해지며 이로 인해 환경과 인체에는 물론 생태계도 위협하고 있다. GMO식품에 첨가하는 화학적합성첨가물은 인체 내의 생화학 반응을 교란시키고 세포에 손상을 입혀 세포가 제 기능을 하지 못하도록 만들며, 해독하고 배설되는 과정에서 필요 이상의 에너지와 영양소를 소모하도록 만든다. 또한 적은 토지로 많은 양의 식품을 생산할 수 있기 때문에 GMO식품의 가격은 한없이 낮아지고 있다. 따라서 낮아지는 GMO식품의 가격만큼 GMO식품이 아닌 유전자변형이 없는 식품의 가격도 낮아져야 하는 현실이 발생하게 된다. 수입된 GMO식품을 가공하여 일반 제품으로 생산해내는 기술의 발달 또한 문제가 된다. 가공하는 과정에서 GMO식품의 새로 주입된 유전자가 더 이상 존재하지 않는다는 이유로 GMO식품의 표기가 되지 않기 때문에 우리는 이를 주의하지 않으면 섭취를 하게 된다. 무분별한 GMO식품의 개발과 생산은 한가지의 문제를 일으키는 것이 아니라 이때까지 위의 내용과 함께 설명한 모든 문제점을 동시에 발생시키고 경제적 문제를 일으킬 수 있다는 것이다.



4. 해결방안

4.1. GMO 표시제도 의무화 규정 개선

현재 GMO식품의 문제점 해결 방법 중 가장 현실적으로 실행 가능할 뿐만 아니라 간단하면서도 소비자에게 신뢰를 줄 수 있는 방법이 바로 GMO 표시제도 의무화이다. 이는 상품 뒤에 유전자변형 기술을 통해 만들어진 식품이거나 GMO 식품이 함유되어 있는지를 표시함으로써 소비자가 상품 소비에 있어 필요한 인지

<그림3: GMO식품 사용여부 미표시에 대한 생각>⁹⁾에 도움을 줄 수 있고, 의사결정권을 부여할 수 있다. 현재 우리나라에서는 유전자변형식품의 안전성 평가 심사가 이루어지고 있으며 평가가 끝난 식품은 유전자변형식품을 표시하도록 되어있다. 그러나 실제 대형 마트에서 판매되고 있는 식품의 대부분은 유전자변형식품이라는 표시가 되어있지 않았다. 또한 현재 판매되고 있는 유전자변형식품은 대부분 수입을 통해 우리에게 판매되고 있다. 수입되어 우리나라로 들어오는 GMO식품 대부분은 GMO 표시 및 심사 규정에 의해 면제 제품으로 생산되고 있기 때문에 소비자들은 더욱 GMO라는 표시를 찾을 수 없다.¹⁰⁾ GMO식품의 안전성에 관한 소비자들의 걱정과 관심이 높아지는 만큼 GMO식품의 표시제도 개선에 관한 연구가 활발히 진행되어야 한다.

우리나라에서 GMO식품이라는 표시하는 대상은 옥수수, 대두, 카놀라 등이 있다. 국내에서 GMO식품이라는 승인을 받은 식품은 물론 승인 받은 식품을 포함하여 제조된 가공식품도 포함된다. 이러한 규정에도 아직까지 GMO식품 중 간장, 당류, 주류 등은 열처리, 발효, 여과 등의

뷰>, 2018.09.16.

<<https://www.econovill.com/news/articleView.html?idxno=346268>>(접속일:2021.06.07)

9) “소비자 10중 9명은 GMO원료 사용했다면 모두 표시해야 한다”, <소비자시민모임>, 2018.10.04.

<<http://m.segye.com/view/20181004001353>>(접속일:2021.06.07.).

10) 차민영, 김효정, 김미라, 대구 지역 주부의 유전자변형식품 완전표시제에 대한 인식도 및 유전자변형식품 구매의도 분석, 한국생활과학회지 제29권 6호, 한국생활과학회, 2020, 1001-1002쪽.

정제과정으로 유전자변형 DNA가 더 이상 추출되지 않기 때문에 표시가 제외되었다. 우리나라가 전 세계에서 GMO식품의 수입이 가장 많은 나라인 만큼 GMO식품 관련 표시제도의 명확성 및 의무화를 하는 등의 개선을 통해 소비자의 알 권리 및 선택권을 보장할 필요가 있다.¹¹⁾

4.2. GMO생산 과정에서 화학약품 사용 판별 마커 개발

우리나라뿐만 아니라 다른 나라 즉 전 세계적으로 봤을 경우, GMO식품의 개발 및 상업화가 승인된 작물은 약 520여종에 달한다.¹²⁾ 우리가 실생활에서도 쉽게 접할 수 있으며 우리가 지금 식생활에 사용하거나 먹고 있는 식품 중에 GMO식품이 함유되어 있을지도 모른다. 이러한 GMO 식품을 개발하고 생산하기 위해서는 위 내용 중 3.2 생태계 교란에서와 같이 무분별한 농약 및 화학 약품이 사용되고 있다. 완전히는 아니지만 GMO식품을 생산할 때, 제초제의 사용, 농약과 같은 화학 약품의 사용을 줄였을 경우 돌연변이 식물의 생성 혹은 해충과 잡초의 내성이 발생하지 않거나 발생의 정도를 낮출 수 있다. 하지만 이는 GMO식품의 생산과 식량 문제 해결이 급하고 수입이 주로 이뤄지고 있는 우리나라에서는 불가능한 방법이다. 그래서 제초제 저해제 내성 GM 작물을 특이적으로 검출할 수 있는 분자마커를 개발하고자 연구 중에 있다.

대표적인 GMO작물인 콩, 옥수수, 벼 등 11개의 작물을 선택하여 유전자의 염기서열을 확인하고 분석하였다. 기존의 유전자변형생물체 판별법은 가장 효과적으로 판별할 수 있었으나, 식물 바이러스 및 박테리아 오염에 의해 잘못된 양성적 반응이 나타날 수 있었으며, 추가적인 실험이 필요한 경우가 발생할 수 있었다. 그러나 분자마커는 식물의 유전자의 특정 부위를 확대하여 유전자변형생물체를 확인하는 방법이기 때문에 유전자가 각각 다른 부분에 삽입이 되었을 경우에도 각각의 생물체가 동일한 유전정보를 가지고 있기 때문에 하나의 프라이머로 작물의 종류와 별개로 검출이 가능하다는 장점이 있다.¹³⁾ 따라서 이러한 분자마커와 같이 생산 과정에서 확인하고 판별할 수 있는 기술들이 개발되고 개발하는 것이 우리가 GMO식품을 섭취하는 데에 있어 문제점과 부작용을 줄일 수 있는 방법이다.

5. 결론

앞에서 설명한 모든 내용을 다시 말해보면, 우리나라의 식량 대부분은 자급이 아닌 수입으로 이루어지고 있다. 이러한 식량 문제를 해결하기 위해 GMO식품이라는 유전자변형식품이 개발되고 판매되기 시작하였다. 그러나 식량문제를 해결하기는커녕 더 큰 문제를 발생시키는 것이 바로 GMO식품이다. 대표적으로 인체에 대한 안전성 문제, 생산 과정에서 사용되는 화학물질로 인한 생태계 교란, 무분별한 생산과 개발 이 세 가지가 있다. GMO식품이 인체에 미치는 영향은 알러지 반응, 항생제 내성 등이 있다. 이는 모두 GMO식품에 삽입된 유전자에 의해 발생하는 문제로 새로운 물질에 관한 거부반응으로 발생하는 것이다. 생태계 교란은 GMO식품을 빠르게 더 많은 양의 식품을 만들고자하는 인간의 이기심으로 인해 발생하는 문제이다. GMO식품을 위해 사용되는 화학물질은 더 강력한 내성을 만들도록 유도하며, 돌연변이를 만들어 생태계의 먹이사슬뿐만 아니라 주변 환경에도 영향을 미친다. 마지막으로 무분별한 생산과 개발로 경제와 사회, 앞서 말한 인체에 미치는 해로움, 생태계 교란 모두를 포함하는 가장 큰 문제점이다. 이

11) 양정미, WTO체제에서 유전자변형식품의 표시제도에 관한 연구 우리나라 GM식품 표기의 개선방안을 중심으로, 무역학회지 제43권, 제5호, 한국무역학회, 2018, 195-196쪽.

12) 송민지, 친양, 조윤성, 박태성, 임명호, 식품안전관리를 위한 제초제 glufosinate 특이적 GM 작물 검출마커 개발, 한국식품과학회지 제52권 제1호, 한국식품과학회, 2020, 41-43쪽.

13) 송민지, 친양, 조윤성, 박태성, 임명호, 식품안전관리를 위한 제초제 glufosinate 특이적 GM 작물 검출마커 개발, 한국식품과학회지 제52권 제1호, 한국식품과학회, 2020, 41-43쪽.

모든 문제점을 해결할 수 있는 방법은 GMO식품 표시제와 사용되는 화학약품을 알아낼 수 있는 판별마커를 사용하는 것이다. 현재까지 GMO식품 표시제도는 받아들이지 않고 있으며, 판별 마커 또한 연구가 활발히 진행되고 있지만 현실적으로 실현이 가능하기까지는 오랜 시간이 걸릴 것으로 보인다. 우리는 GMO식품에 조금 더 관심을 가지고 우리가 실생활에서 행동으로 실천할 수 있는 것들을 알아보며 적극적으로 동참하기를 바라는 바이다. 우리 모두의 건강과 생태계, 경제를 지킬 수 있는 것은 나 스스로부터 시작된다는 것을 기억했으면 하는 바람이다.

참고문헌

송민지, 친양, 조운성, 박태성, 임명호, 식품안전관리를 위한 제초제 glufosinate 특이적 GM 작물 검출마커 개발, 한국식품과학회지 제52권 제1호, 한국식품과학회, 2020, 41-43쪽.

양정미, WTO체제에서 유전자변형식품의 표시제도에 관한 연구 우리나라 GM식품 표기의 개선방안을 중심으로, 무역학회지 제43권, 제5호, 한국무역학과, 2018, 195-196쪽.

오성덕, 박수윤, 이성곤, 윤도원, 이강섭, 서상재. LMO격리포장에서 비타민A 강화콩 재배가 곤충다양성에 미치는 영향. 한국육종학회지 제52권 제4호, 한국육종학회, 2020, 312-317쪽.

이신우, 김윤희, 유전자교정작물 내 비의도적인 돌연변이의 안전성 논란에 관한 과학적 고찰, Journal of Plant Biotechnology, 2020, 186-189쪽.

정순미, 유전자변형식품(GMO)관련 기업·소비자 윤리에 관한 연구, 윤리연구, 한국윤리학회, 2021, 143-150쪽.

조기철, 전한철, 황현주, 홍지원, 이대성, 한종원. 유전자변형 미세조류의 생태 유출 모니터링 및 위해성평가 연구, 한국해양바이오학회지 제11권 제2호, 한국해양바이오학회, 2019, 52-61쪽.

차민영, 김효정, 김미라, 대구 지역 주부의 유전자변형식품 완전표시제에 대한 인식도 및 유전자변형식품 구매의도 분석, 한국생활과학회지 제29권 6호, 한국생활과학회, 2020, 1001-1002쪽.

“[미국 선진농업 현장 가다②]GM작물 농사 짓고 정밀농업 활용하는 미국 아이오와주 농가”, <이코노믹리뷰>, 2018.09.16.

<<https://www.econovill.com/news/articleView.html?idxno=346268>>(접속일:2021.06.07)

“소비자 10중 9명은 GMO원료 사용했다면 모두 표시해야 한다”, <소비자시민모임>, 2018.10.04.

<

<http://www.consumerskorea.org/press/reference?pageid=6&uid=564&mod=document>>(접속일:2021.06.07.).

“소비자 10중 9명은 GMO원료 사용했다면 모두 표시해야 한다”, <소비자시민모임>, 2018.10.04.

<<http://m.segye.com/view/20181004001353>>(접속일:2021.06.07.).

“美제초제에 내성 갖는 ‘물대마’ 발견돼...저항성 높아지는 슈퍼 잡초”, <research paper>, 2020.01.23.
<<http://www.research-paper.co.kr/news/articleView.html?idxno=223282>>(접속 일:2021.06.07)

1학기 우수상

7. 교육환경에서 인공지능의 활용과 개선 방안

교육환경에서 인공지능의 활용과 개선 방안

차례

1. 서론
 2. 국내외 교육환경에서의 인공지능 활용 사례
 3. 국내 교육환경에서의 인공지능 개선 방안
 4. 결론
- 참고문헌

1. 서론

인공지능은 “인간의 학습능력과 추론 능력, 지각능력, 자연언어의 이해 등을 컴퓨터 프로그램으로 표현한 기술”을 말한다. 인공지능의 발전에 따라 우리 생활도 발전하는 중이다. 특히 최근 Covid-19로 인해 국내외로 교육환경에서 인공지능이 활용하는 사례들이 증가했다. 2020년 교육부 업무 보고에 따르면 빅데이터, AI 등 에듀테크(Edu-Tech)를 활용한 교수·학습 혁신 추진하고 있다고 한다. 따라서 이 보고서에서는 이러한 점을 토대로 국내외 교육환경에서의 인공지능의 활용 사례를 살펴보고, 이를 근거로 국내에서 교육환경에서의 인공지능 활용에 대한 개선 방안을 살펴보고자 한다.

2. 국내외 교육환경에서의 인공지능 활용

교육환경에서 인공지능이 활용하는 특징은 크게 2가지로 나뉜다. 인공지능 기술을 교육 방법이나 교육환경에서 적용하는 경우와 교육의 내용이 인공지능이 되는 경우로 나뉜다. 전자에서는 도구로서의 인공지능을 뜻하며, 후자는 내용으로서의 인공지능을 말한다. 예로 들면 어떻게 알고리즘을 짤 것인가와 같은 것을 말하는 것이다. 현재는 다양한 용어가 명확한 개념 정의가 이루어지지 않은 채 혼재되어 있으나 주로 사용되는 용어 교육에서의 인공지능(AI in Education : AIED)을 이 보고서에서 볼 것이다. 이광세(2021), 홍선주(2020), 부산광역시 교육청(2019)을 바탕으로 국내외 교육환경에서 인공지능 활용 사례들을 알아보고자 한다.

먼저 국외에서 활용되는 사례로 잉위류리쉬(英語流利說, 영어 유창하게 말하기)는 중국에서 개발한 AI 기반 기술을 탑재한 영어 학습을 위한 서비스이다. 기존 애플리케이션들과의 차이점은 시험보다는 영어 어학 능력, 즉 회화 실력 향상에 초점을 맞춘 플랫폼이다. 주목할 만한 점은 AI 기술이 개인의 취약점을 발견하고 맞춤형 피드백을 주며 틀리기 쉬운 혹은 틀릴 것으로 예상되는 표현을 반복적으로 연습하게 하여 학습 성취를 높이는 점에서는 기존 다른 애플리케이션들과 크게 다르지 않다. 하지만 이 플랫폼만의 차별화로 꼽는다면, 바로 오프라인 담임교사 제도를 두어 학습자의 학습을 관리한다는 점이다. AI를 믿지 않는 것이 아니라 AI의 역할과 오프라인 담임교사의 역할을 명확하게 하여 둘은 마치 학생들을 위한 협력적 파트너로서 서로 상보적인 역할을 하는 것으로 다른 플랫폼과의 차별화를 두었다. 담임교사는 실제 영어 전공자이며 잉위류리쉬 애플리케이션 마스터이면서 동시에 빅데이터를 분석할 수 있는 데이터 분석 전문가 혹은 데이터 분석 소프트웨어를 능숙하게 활용할 수 있는 전문가라는 점이 주목할 점이다. 즉, AI가 분석한 학생들의 데

이터 분석 결과를 담임교사가 정확히 해석하여 학생들에게 제시된 맞춤형 피드백을 점검하고 학습자를 이
중으로 관리하여 학습을 돕는 점이 강점이다. 더불어 학습자의 개인별 데이터를 분석해 위챗 단톡방에서 학
생들의 학습을 지도한다. 보통 끈기가 부족한 학습자들도 이 시스템 덕에 잉위류리쉬 학습자의 커리큘럼 목
표 달성률이 90%를 넘어선다고 한다. 이와 함께 모든 학습자의 목소리, 행동 패턴 등을 담은 데이터를 모
두 자체 데이터 분석 시스템에서 실시간 관리 분석하고 학습자를 이해하기 때문에 별도의 고객센터가 없
고 한다.

구글 클래스룸(Google Classroom)은 구글에서 독립 교육 애플리케이션으로 론칭하여 활용할 수 있도록
지원하고 있으며 무료로 활용할 수 있다는 장점이 있다. 주요 메뉴로는 Stream(스트림), Classwork(수업),
People(사용자)의 3가지 기본 메뉴로 나누어져 있다. 구글 클래스룸의 경우에는 다른 앱인 구글 폼(Google
Form), 구글 캘린더(Google Calendar), 구글 드라이브(Google Drive), 구글 맵(Google Map) 등 구글의
주요 서비스와 연동이 된다는 점이 무엇보다 강점이다. 질문을 활용하면 수업을 진행하는 중에도 즉시 질문
에 답을 달 수 있으며 실시간으로 동료들이 답글을 달고 피드백을 주고받을 수 있다. 이것은 과제 기능으로
도 제공되고 있다. 과제는 일반적으로 개별 과제 형태로 주어지며 교사는 수정 권한은 없고, 보고 평가하는
권한만 가질 수 있다. 또한, 팀별 과제를 지정하여 특정 학생들의 권한에 따라 수정하거나 동시 작업이 가
능하도록 지정하여 협업이 가능하도록 할 수 있고 과제 제출 현황 등을 모니터링하여 피드백할 수 있다.¹⁾

Third Space Learning은 2012년 창업 이래 영국의 초등학교에 온라인 수업을 제공하고 있는 인도의 교
육 서비스 기업이다. 현재 영국의 초등학교만 해도 1,200개교 이상에 서비스를 제공하고 있고 2016년에는
AI를 조합한 서비스를 출시했다. Third space Learning의 'AI 교사'는 Third Space Learning과 영국의
University College London에 의해 공동개발 되었다. Third Space Learning은 실제 온라인 수업의 기록
을 축적, 약 10만 시간의 수업 내용을 AI에 머신러닝 시켜 학습 효과가 높은 성공 패턴과 학습지도 방법을
찾아냈다. 각 학생의 평소 행동 패턴에 데이터를 대입해서 AI 교사가 자체적으로 판단하기에 이른 것이다.
이 서비스는 인간 교사가 강의하는 동안 'AI 교사'가 학생의 학습 진도를 실시간으로 모니터링하는 특이한
시스템이다. 이를테면 학생이 일정 시간 답변을 하지 않으면 AI 교사는 자동으로 '인간 교사'에게 전달한다.
또 학생이 수업을 버거워하거나 학생의 관점에서 '중요한 포인트'를 건너뛰었다고 판단될 경우 AI가 인지해
교사에게 알려준다. 사업 초기의 데이터를 통한 분석 결과, 교사가 너무 빠른 말로 설명하면 학생이 수업에
흥미를 잃게 될 우려가 있음을 발견했다. 그래서 학생에게 답변을 위한 충분한 시간을 주고 교사는 조금 기
다리는 편이 좋다고 'AI 교사'가 인간 교사에게 피드백하는 세심한 교사 지원 기능을 제공하는 식이다.
Third Space Learning은 민간과 공공의 협업 그리고 AI 교사와 인간 교사의 보완관계를 이뤄낸 셈이다.
이처럼 Third Space Learning은 'AI 교사'가 인간 교사를 대체하는 것이 아니라 인간 교사를 지원하는 것
으로 자리매김하고 양자가 최적의 보완관계를 실현하도록 하고 있다. 영국 런던에 있는 페이크맨 초등학교
에서는 산수에 약한 학생을 대상으로 한 주에 한 번씩 방과 후 맨투맨 온라인 수업을 하고 있다. 학생은 매
주 같은 교사에게 1회 45분의 수업을 받는다. 헤드셋을 사용해 온라인에서 교사와 비디오 통화로 화이트보
드 상에 교재를 공유하면서 학습을 진행한다. 학생은 자신의 페이스에 맞춰 수업 중에 언제라도 모르는 부
분을 교사에게 물어볼 수 있다. 이 보충학습을 통해 산수에 공포심을 갖고 있었던 학생도 즐기면서 학습하
는 습관을 몸에 익힐 수 있게 되었다. 그러나 학생에게 산수를 가르치고 있는 것은 AI가 아니고 인도나 스
리랑카에 위치한 인간 교사다. AI는 학생 입장에서는 보이지 않는 곳에서 인간 교사를 도와주는 역할을 한
다.²⁾³⁾

마지막으로 미국 캔자스주 위치토 학군에서는 2016년 봄 26명의 중학교 교사, 32명의 고등학교 교사로

1) 부산광역시 교육청(2019:98~99)

2) <https://www.newspim.com/news/view/20201231000628>, [에듀테크 진단] 앞서간 해외 AI교육 현장, 한국은? (2021.6.5)

3) <http://www.withpress.co.kr/archives/3891>, 해외 교육 현장에서 확대되고 있는 AI 교사 (2021.6.5)

구성된 파일럿팀을 만들어 4개의 새로운 학습 커리큘럼을 평가했다. 그중 파일럿팀 교사의 약 90%에게 높은 평가를 받은 것이 Carnegie Learning의 수학 커리큘럼이었다. Carnegie Learning은 1998년에 설립되어 수학학습 교재나 학습용 소프트웨어를 제공하고 있다. 수학학습용 소프트웨어는 카네기멜런대학의 AI 연구자들에 의해 설계되었으며 공교육기관에서 사용할 수 있도록 하였다. 2017년 3월 위치타 교육위원회는 Carnegie Learning의 수학 커리큘럼을 7년 동안 채용하는 데 대해 430만 달러의 예산을 승인했다. 위치타의 중고등학교의 학생은 그해 가을부터 새로운 커리큘럼을 사용하게 되었다. 이 새로운 커리큘럼에서 학생이 활용하는 것은 Carnegie Learning이 제공하는 ‘AI 교사’ MATHia다. MATHia는 학생이 미흡한 부분을 중점적으로 이해할 수 있도록 학생 개인에게 맞춰 지도한다. 학생의 학습 진도나 MATHia의 이해도 분석 결과는 학생 본인과 학생의 교사도 파악할 수 있다. 주목할 부분은 MATHia가 학생의 학습 방법이나 습관에 맞춰서 학습을 보조한다는 점이다. 예를 들어 학생의 이해 방법에 따라 MATHia는 마치 인간 교사가 학생에게 가르치듯, 학생별로 필요한 ‘힌트’를 바꿔서 제공한다. 따라서 MATHia는 그 자체로서 완결되는 학습 도구일 뿐만 아니라, 학교 교사에 의한 일반적인 수업에서도 활용될 것으로 예상된다. MATHia는 수집한 데이터를 분석하여 각 학생의 학습 진도에 맞춰 학습 내용도 변경하고 학생의 학습이 순조롭게 진행되고 있는지 등도 평가한다. 이처럼 MATHia는 각 학생의 학습 방법이나 습관에 맞춰 학습을 완료시키는 보조를 하듯이, 학생의 문제 이해 방법에 따라 MATHia는 마치 인간 교사가 가르쳐주듯이 학생에게 제공되는 힌트를 바꾼다.⁴⁾⁵⁾

다음 국내에서 볼 수 있는 활용 사례는 다양하다. 노리는 놀면서 수학의 지식을 쌓자는 의미로, 우리 기술로 만든 AI 기반 맞춤형 수학 교육 플랫폼이다. 개별 학생들의 수학적 지식을 AI 기술로 분석하고 실시간으로 개인화된 맞춤형 콘텐츠를 제공하는 서비스이자 플랫폼이다. 학생의 취약점을 AI로 이용하여 정밀하게 분석하고 개별 맞춤형 솔루션을 제공하여 완전학습을 도모하는 AI 수학 학습 솔루션이다. 문제 단위로 데이터를 분석하는 다른 플랫폼과 달리, 학생이 문제를 푸는 단계별 과정에서 생성되는 모든 학습 데이터를 AI 기술로 수집 및 분석한 뒤 개인 맞춤형 커리큘럼을 추천한다. 특히 인터랙티브한 콘텐츠와 게이미фика를 통해 몰입도를 높은 학습 환경을 제공한다. 뉴욕시 교육청이 주최한 교육 앱 대회에서 1등 상을 받았으며 패스트컴퍼니가 선정한 세계에서 가장 혁신적인 교육회사 Top 10에 선정되는 등 그 우수성을 입증받은 국내 기술이다. 현재 북미 공교육계에서 높은 평가를 받고 있지만, 우리나라에서는 안타깝게도 사교육 시장에 먼저 진출하여 서비스 중이다. 노리의 가장 차별화된 특징 중 하나는 틀린 문제의 풀이 과정을 분석하여 학생이 모르는 수학 개념을 찾아내는 것이다. 문제 단위로 데이터를 분석하는 다른 교육 서비스와는 달리 풀이 과정 단위로 분석하여 학습자의 취약점을 정확하게 찾아내는 점이 크게 차별화되어 있으며 이 부분에 학습성취도를 비약적으로 높여 주는 열쇠가 숨겨져 있다.⁶⁾

우리나라의 대표적인 교육용 SNS를 클래스팅은 기존 SNS의 장점과 더불어 학교 현장에 적합한 특징을 두루 갖추고 있다.⁷⁾⁸⁾ 클래스팅은 동영상과 콘텐츠를 쉽고 빠르게 공유하고, 시공간의 제약 없이 누구나 자유롭게 의견을 교환하는 기능을 갖추었기 때문에 플립 러닝의 효과를 더욱 극대화할 수 있는 환경을 제공하였다. 무엇보다 유해 콘텐츠를 걸러내고 광고를 줄이는 등 학생들이 사용하기에 적합하며, 작성된 글이 오랫동안 저장되고 검색할 수 있는 기능도 있어 학생들이 원하는 학습 내용을 언제나 찾아볼 수 있다는 장점이 있다. 또한, 클래스팅 사용은 무료이며 컴퓨터로 웹사이트에 접속하거나 스마트폰 애플리케이션을 내려받으면 곧바로 사용할 수 있는 만큼 초등학교 학생들에게도 접근성이 좋다. 학업적 네트워킹을 목적으로 초등학교에 재직 중이던 교사가 개발한 교육용 SNS인 클래스팅(classsting)은 2012년에 처음 만들어졌다.

4) <https://www.newspim.com/news/view/20201231000628>, [에듀테크 진단] 앞서간 해외 AI교육 현장, 한국은? (2021.6.5)

5) <http://www.withpress.co.kr/archives/3891>, 해외 교육 현장에서 확대되고 있는 AI 교사 (2021.6.5)

6) 부산광역시 교육청(2019:95~96)

7) 신동익 외1 (2015:162~164)

8) 정승희 외1 (2013:28~30)

정보교환과 의사소통이 주된 목적인 페이스북, 트위터 등과는 달리, 클래스팅은 교사, 학생, 학부모의 소통이 가능하다. 특히 알림장 기능을 통해 학생들에게 공지되는 내용이 학부모에게도 무료 문자나 푸시 알림 실시간으로 제공된다는 점에서 교사와 학생, 학부모 간의 상호작용이 가능하다. 또한 학급 간의 '팅'기능은 다른 반과 교류를 가능하게 하여 학생과 학생, 학급과 학급 간에 즉각적으로 상호작용을 할 수 있다. 또한, 지적 영역의 학습에 효과적이고 비밀상담방 기능은 학생과의 개별적이며 즉각적인 상담이 가능하도록 한다. 이러한 특징은 인지적 영역뿐만 아니라 학교폭력 예방과 같은 정의적 영역에도 활용도가 높은 교육용 SNS이다.⁹⁾ 클래스팅은 기본적으로 클래스, 알림장, 비밀상담, 학급교류의 네 가지 서비스를 주축으로 구성되어 있으며, 본 연구는 클래스 서비스 활용을 중심으로 클래스팅을 활용하였다. 이희명(2014:7~8)은 클래스는 스마트폰, 웹사이트를 통하여 언제 어디서든 글, 사진, 영상, 자료 등을 공유할 수 있는 공간이라고 하였다. 이는 스마트폰이 없는 학생들도 컴퓨터를 통해 클래스팅을 사용할 수 있으며, 디지털 콘텐츠는 링크 기능을 통해 학생들에게 교육 자료로 제공되고, 학생들 간에도 활발한 공유가 일어날 수 있음을 의미한다.

3. 국내 교육환경에서의 인공지능 개선 방안

국내 교육환경에서의 인공지능 활용에 대한 개선 방안은 학교에서 활용되는 방식뿐만 아니라, 기업에서 제공하는 인공지능 기술에 대해서도 살펴보아야 한다. 따라서 개선 방안은 크게 2가지로 나누어서 살펴 보았다. 먼저, 국내 에듀테크 기업의 현황과 해외 에듀테크 기업의 현황을 비교하여 국내 에듀테크 기업에서 개선되어야 하는 점들을 살펴보았다. 이광세(2021:20~27)를 살펴보면 네트워크 기반에서 해외 에듀테크 기업들은 클라우드 기반 비즈니스(앱, 실시간 화상 강의)가 활성화되는 반면, 국내 기업들은 온라인과 오프라인 비즈니스가 상대적으로 활성화되었다는 것을 볼 수 있다. 국내 에듀테크 유망 기업들을 대부분 콘텐츠와 플랫폼 부문을 중심으로 비즈니스를 영위하는 것으로 나타났다. 일부 기업의 경우 콘텐츠와 플랫폼, 콘텐츠와 디바이스를 병행하여 비즈니스를 영위하기도 하지만, 상당수의 유망기업의 콘텐츠, 플랫폼 등 주력 분야를 중심으로 비즈니스를 영위하는 것으로 나타났다. 특히 대기업의 경우 기존 온라인 교육 기업들의 콘텐츠 혹은 콘텐츠 + 플랫폼 결합 모델로 비즈니스를 영위하는 것으로 나타났다. (p.24) 플랫폼 기술의 경우 멀티미디어 플랫폼을 활용하는 기업이 대부분인 가운데, 유망기업은 상대적으로 인공지능(딥러닝)과 데이터 분석 기반 학습자 맞춤형 서비스 제공한다. 이를 보았을 때 앞으로 기업의 방향은 콘텐츠+플랫폼 결합 모델이며, 플랫폼의 기술을 인공지능과 데이터 분석을 기반한 학습자 맞춤형 서비스로 이루어지는 쪽으로 해야 하는 것으로 보인다. 또한 이광세(2021:37)를 보면 차이가 없는 교육적 효과, 에듀테크 제품·서비스의 내용 및 기능 다양성이 부족하고, 품질, 분석 정보와 데이터의 부족 등이 에듀테크 제품·서비스 이용의 가장 큰 불편한 점으로 나타났다. 수요자의 불편 사항을 반영하여 에듀테크 제품·서비스 개발 및 제공을 위한 기본 방향으로 삼아야 할 것으로 분석되었다.

교육에서 인공지능을 활용하는데 개선해야 할 방안은 이광세(2021:40)를 바탕으로 교육환경 개선을 위해 네트워크 플랫폼을 강화해야 한다. 이 기획은 지원까지 상당한 시간이 소요되는 사업이나 이를 마련하면 앞으로 -할 것이다. 에듀테크 도입 환경 또한 지원해야 한다. AI와 에듀테크의 학교 교육 활용 비전 및 프레임워크 제시와 교육과정 운영 정책, 교육 정보화 정책, 데이터 정책 등 관련 법규 정비 및 제정 등 정책 마련이 필요하다. 또한 AI 윤리 및 보안 지침, 조달에 필요한 지침 개발 및 제공 등 지침 마련이 필요하다. 교육 서비스 개발 및 운영에 있어 하드웨어와 소프트웨어의 효율적인 구매와 유통을 지원하는 플랫폼 구축과 서비스 체제 개발이 필요하며 학교별 정보 인프라 구축, 교수학습용 단말기 확보, 소프트웨어 개발 등을 위한 예산을 확보해야 한다. 학교 단위의 AI 및 에듀테크 활용을 위한 교육용 서비스 개발과 운영 또한 필

9) 이희명(2014:3)

4. 결론

기술의 발달로 인해 우리의 삶의 모습은 변화해 왔다. 하지만 교육에서만은 변화가 매우 느렸다. Covid-19으로 인한 온라인/비대면 학습이 확산되면서 개인들의 인식이나 이용 경험이 상대적으로 많아지면서 사람들은 인공지능 기반의 교육에 대한 관심이 생겼다. 만일 인공지능 기반의 교육이 활성화가 이루어진다면, 각 학생들에게 개별화된 학습이 가능해지며 수업에서 다양하고 지식들을 다양한 방식으로 전달할 수 있을 것이다. 이러한 것들이 학생들에게 다양하고 적합한 교육 환경을 제공을 하며 질적으로 우수한 교육이 이루어질 것으로 기대된다. 그러기 위해서는 인프라가 기반되어 있어야 하며, 교육기관 등에서 이에 대한 대책을 마련해야 한다.

참고문헌

교육부, 2020 업무계획, 2020.

부산광역시교육청, 인공지능 기반 교육 가이드북, 도서출판 어가, 2019.

신동익, 박미애, 클래스팅 기반 쓰기 활동이 초등 학습자의 영어 쓰기 능력 및 정의적 태도에 미치는 영향, 영어영문학연구, 159-185, 2015.

월간 APP, <http://www.withpress.co.kr/archives/3891>, 해외 교육 현장에서 확대되고 있는 AI 교사 (2021.6.5.)

이광세, 국내 이러닝/에듀테크 산업 생태계 현황과 정책방향, 이러닝 학회 학술대회, pp.73-93, 2021.

이희명, 클래스팅을 활용한 사회와 문제중심학습(PBL)의 효과, 금오공과대학교 석사학위논문, 2014.

정승희, 용주현, 초등학생을 대상으로 클래스팅을 활용한 디지털 미디어 리터러시 교육에 관한 연구, 학습과 학연구, 23-27, 2013.

정일구, 뉴스핌, <https://www.newspim.com/news/view/20201231000628>, [에듀테크 진단]앞서간 해외 AI교육 현장, 한국은? (2021.6.5)

홍선주, 조보경, 최인선, 박경진, 학교 교육에서 인공지능(AI)의 개념 및 활용, 한국교육과정평가원(포지션 페이퍼 ORM 2020-21-3), 2020.

10) 홍선주(2020:204)

1학기 우수상 우수상

8. 스캐닝 LIDAR 기술의 현황과 발전 방향

스캐닝 LiDAR 기술의 현황과 발전 방안

차례

1. 서론

2. 스캐닝 LiDAR 기술이란

3. 스캐닝 LiDAR 기술 활용 현황

3.1 LiDAR 기반 위치인식 시스템

3.2 LiDAR 기반 3D 지도 작성

3.3 LiDAR 자료 기반 도로 주변 3차원 객체 추출

4. 발전 방향

4.1. 자율주행 자동차에서의 스캐닝 LiDAR 기술의 쓰임

4.2. 스캐닝 LiDAR 기술의 한계점

4.3. 해결 방안

5. 결론

참고문헌

1. 서론

먼 미래의 기술이라고 생각했던 자율주행 자동차가 이제 현실로 다가오고 있다. 테슬라에서는 이미 자율주행 자동차를 내놓았으며 내년부터 독일 도로에서 셔틀버스나 화물 운송 차량과 같은 형태의 완전자율주행 자동차는 특정 고정구간에서 도로 교통에 섞여 운행할 것이라고 한다. 세계 최초로 완전자율주행 자동차가 달리게 된다는 것이다. 이처럼 자율주행 자동차는 우리 삶과 연관이 깊으며 이젠 먼 미래의 기술이 아니라 우리 주변에서 볼 수 있는 것들이 되어가고 있다. 이런 자율주행 자동차가 우리의 삶으로 들어올 수 있게 된 이유에는 스캐닝 LiDAR 기술이 있다.

자율주행 자동차에서 스캐닝 LiDAR은 주변 상황을 바로바로 인지하여 그에따라 자율주행 자동차가 어떻게 행동을 해야하는지 판단할 수 있게 해주는 중요한 기술이다. 그렇기에 그만큼 자율주행 자동차의 해결책으로 주목을 받기도 했으며 앞으로도 각광을 받을 기술이라는 것이다. 하지만 사람들은 대부분 자율주행 자동차에 대해서는 알고 있지만 스캐닝 LiDAR가 무엇이며 이 자율주행 자동차에서 왜, 어떻게 중요한 역할을 하는지 아는 사람들은 거의 없다. 그래서 나는 자율 자동차에서의 스캐닝 LiDAR 기술에 대해 알아보려고 한다.

2. 스캐닝 LiDAR 기술의 개념

2.1 LiDAR 기술의 개념

LiDAR 기술이란 Light Detection And Ranging이라는 뜻이다. 즉 레이저, 빛을 사용하여 전방의 3차원 데이터를 획득하는 기술이다. 이런 LiDAR 기술은 4차 산업 시대에 접어들면서 큰 관심을 받게 되었는데 특히 자율주행 자동차 분야에서는 LiDAR 센서가 유일한 솔루션이라고 주목받고 있다. 이런 LiDAR 기술이 공간 정보를 얻는 구동 방식에는 스캐닝과 플래시 이 두 가지의 방식이 있다. 스캐닝 방식은 레이저 빔이 특정 영역을 스캐닝하며 영역을 탐지하는 방식이다. 다수의 레이저 출력부와 수신부가 묶여있는 장치가 회전하는 축에 고정되어있는데 이런 구조를 통해 특정 방향의 수평 시야각에 대해 레이저의 입출력이 가능하다.

또한 대상에 대한 레이저 방사와 거리 측정이 동시에 이루어지며 이 축을 회전시켜 다른 수평 시야각의 거리 정보를 수집하고 정보들을 조합하여 360도의 3차원 영상을 구성한다. 플래시 방식은 휴대전화 플래시와 비슷하게 한 번에 3차원 정보를 획득하는 방식인데 넓은 시야각을 확보하기 위해 단일 레이저 빔을 광 확산기를 통과시켜 360도의 모든 방향에 동시에 방사한다. 그리고 물체에 반사되어 돌아오는 레이저를 광 검출기를 통해 수신하며 실시간으로 3차원 영상을 얻게 된다. 이 보고서에서 다룰 스캐닝 LiDAR 기술이 바로 자율주행 자동차에 쓰이는 방식이다. 이 스캐닝 LiDAR는 거울 회전 방식과 몸체 회전 방식으로 나뉘는데 몸체 회전 방식의 동작 범위는 영하 10도~60도까지 된다. 하지만 현재 자율주행 자동차 분야에서 양산되고 있는 LiDAR 기술은 거울 회전 방식이다. 자율주행 자동차 분야

에서는 프랑스의 발레오 제품이 독일 아우디사에 납품되어 유일하게 자율주행 자동차 분야에 납품되고 있는 제품이라고 한다.

LiDAR 기술은 그저 하나의 기술이 아니라 인공지능 기술과 연계를 통해 고도화되어가고 있으며 다양한 분야에서 활용이 되어있는 기술이다. 자율주행 자동차에는 여러 개의 이미지에서 다양한 물체를 인지, 거리를 측정하는 패럴랙스를 사용하는 카메라와 차와 장애물 사이의 거리를 측정하는 레이더(RADER)가 있다. 이런 자율주행 자동차에서 LiDAR는 끊임없이 회전하고 레이저 빔으로 차 주변의 360도 이미지를 인식하는 역할을 한다. 이런 LiDAR 기술은 주변의 상황을 2~5cm 주변의 상황까지도 인지할 수 있다. 또, 360도 3차원의 시야를 갖고 있으며 사람이 판단할 수 있는 거리인 100m를 넘어 200m, 상황에 따라서는 더 먼 거리의 상황들을 미리 알 수 있다. 그리고 앞의 정보들과 고해상도 지도를 활용하여 종합적인 행동 판단해준다. 따라서 도로에서 직면하게 될 복잡한 상황을 겪을 자율주행 자동차와 같은 경우에서 안전하게 운전하는데에 쓰일 수 있는 필수적인 기술이다.

3. 기술의 사용

3.1 LiDAR 기반 위치인식 시스템

LiDAR 센서는 위에서 말했던 것과 같이 레이저, 즉 빛을 발사하고 그 빛이 물체로부터 반사되어 온 시간 차를 탐지하고 이 반사의 시간 차를 활용하여 정밀한 거리를 계산하는 측정기이다. 빛을 사용하기 때문에 대기환경에서 물체의 인식률이 감소할 수 있다는 단점이 있다.

하지만 정종택, 최조천은 “이 물체 인식 오차 범위를 실시간 raw 데이터를 분석하고 각 점들의 위치 데이터 행렬을 활용하여 선형회귀 모델을 추출하고 주변 물체를 탐지하여 최소의 떨어진 거리를 측정하는 알고리즘을 통해 개선할 수 있다”고 한다. 우리는 이들의 실험을 보며 LiDAR 기반 위치인식 시스템에 대해 살펴볼 것이다.¹⁾

LiDAR 센서를 사용하여 획득한 3D 포인트 cloud는 데이터의 양이 무수히 많다. 그렇기에 3D로 취득된 거리와 각도 등과 같은 데이터들에서 각 점들의 X,Y 좌표가 포함된 2D 데이터로 변환하는 방법을 사용한다. 3D로 취득된 거리, 각도를 직접적으로 처리하려면 시간이 걸리기에 실시간으로 처리할 수 없다. 그렇기에 포인트 cloud들의 사이의 거리 분류와 해당 측정한 부분들의 연속성을 판단하는 알고리즘을 삼각함수를 통해 문제를 정립했다고 한다.

연속성은 포인트 cloud 사이의 거리를 측정, 구분한 후 계산된 포인트 cloud의 거리가 일정 거리 내에서 존재할 경우, 연속성을 가진다고 판단했다고 한다. 이런 과정을 할 때, LiDAR 데이터의 노이즈에 의한 영향을 고려할 수 있도록 특정 횟수까지 2개 포인트 cloud 사이의 거리를 확인하여 조건에 만족하지 않을시에 지연을 적용하기위해 이전 포인트 cloud와 이러한 지연된 포인트 cloud의 거리를 비교했다고 한다. 이것들을 사용하여 만든 선형회귀 모델을 확인하면 때때로 여기저기 흩어져있는 노이즈들을 확인할 수 있다.

이러한 에러들을 줄이기 위해 입력펄스와 반사펄스, CFD 회로 설계등을 사용하여 레이

1) 정종택, 최조천, LIDAR 센서기반 근접 물체 탐지계측 알고리즘, 한국항공학회논문지 24권 3호, 한국항공학회, 2020, 192-197쪽.

저의 주행시간을 산출하는 프로그램을 만들고 LiDAR 센서에서 raw 데이터를 획득한 후, 공간좌표에서 이격거리를 측정하기 위해 각도 분해능 산출과 좌표계의 변환을 사용하여 아래 그림 1과 같은 식을 만들어낼 수 있었다고 한다.

$$x = r \cos(\theta), y = r \sin(\theta), \theta_i = \sum_{i=1}^N \Delta\theta_i$$

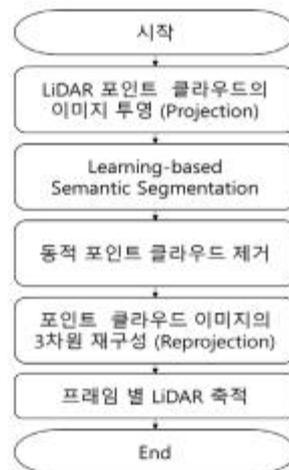
<그림 1: LiDAR 센서로 부터 물체와의 이격거리 계측>²⁾

3.2 LiDAR 기반 3D 지도 작성

자율주행 자동차의 효과적인 경로 계획을 위해서는 위치 인식이 정말 필수적이다. 그렇기에 LiDAR를 사용하여 정확한 3D 지도를 작성하는 것은 필수적이다. 또, 3D 지도를 기반으로 위치 인식 수행을 하는 방법이 활발하게 연구되고 있다고 한다. 3D LiDAR 지도는 건물, 도로, 표지판과 같이 환경적 요소가 안정되어 있고 비교적 불변하는 환경들인 정적환경만 남긴 포인트 클라우드라고 한다. 이런 정적 환경 지도가 만들어지면 자동차, 오토바이, 보행자 등과 같이 움직이는 동적 물체를 효과적으로 구분할 수 있다고 한다. 이런 3D LiDAR 지도는 오랫동안 활용할 수 있는 위치 인식의 기반이 된다.

윤성호, 김아영은 “이런 3D LiDAR 지도를 만들기 위해서는 RGB 카메라의 의미정보를 이용하기 위해 카메라 좌표계 내의 LiDAR 3D 포인트 클라우드를 카메라의 정규 이미지 평면에 투영시켜야 한다. 그 이후에 딥러닝에 의해 얻어진 의미 정보 이미지에서 움직이는 물체들만 분류하여 동적 물체가 분류된 이미지를 지우고, 정적 환경의 LiDAR 포인트만 사용하여 해당 LiDAR 포인트들을 축적하면 정적 환경의 LiDAR 지도가 완성된다.”고 한다.³⁾

RGB 카메라와 GPS 또는 SLAM을 활용하여 전역 좌표계 안에서의 카메라 포즈를 알고 있는 상황에서의 전체적인 알고리즘 구성은 그림 2와 같은 상태가 된다고 한다.



<그림 2: 정적 LiDAR 지도 작성 알고리즘>⁴⁾

2) 정종택, 최조천, LIDAR 센서기반 근접 물체 탐지계측 알고리즘, 한국항행학회논문지 24권 3호, 한국항행학회, 2020, 195쪽.
 3) 윤성호, 김아영, 딥러닝 기반 의미정보를 활용한 정적 환경의 3D LiDAR 지도 작성 방법, 제어로봇시스템학회, 2020, 158-159쪽.
 4) 윤성호, 김아영, 딥러닝 기반 의미정보를 활용한 정적 환경의 3D LiDAR 지도 작성 방법, 제어로봇시스템학회, 2020, 158쪽.

RGB 카메라의 좌표계 내의 LiDAR 3D 클라우드를 정규 이미지 평면에 투영시키고, 의미 정보를 가진 이미지에서 동적 물체만 분류한 후 동적 물체의 LiDAR 포인트들을 삭제하여 정적 환경의 LiDAR 포인트를 만드는 것이다. 이것을 전역 좌표계에 축적하면 정적 환경의 LiDAR map이 되는 것이다.

3.3 LiDAR 자료 기반 도로 주변 3차원 객체 추출

모바일 매핑 시스템(MMS)은 교통시설물, 지형지물 등 다양한 3차원 공간정보를 취득하는 이동형 관측시스템이다. 이 시스템은 자율주행 자동차의 LiDAR 지도를 만들 때에도 주로 활용이 된다. 일반적으로 MMS는 LiDAR와 같은 다양한 센서들을 이용해서 지형지물의 위치, 속성 정보, 영상자료들을 동시에 취득한다. 그렇기에 이렇게 취득한 자료들은 도로 및 교통 시설물과 같이 높은 정밀도가 필요한 지형지물 정보수집에 유용하게 활용이 된다.

정윤재는 “이를 기반으로 공간보간법을 이용하여 수치표면모형을 제작할 수 있으며 수치표면모형을 사용하여 주변의 경사도 정보를 이용할 수 있다. 또한 경사도 지도도 제작할 수 있다”⁵⁾고 한다. 우리는 이 연구를 통해 도로 주변 3차원 객체 추출에 대해 살펴볼 것이다.

이 연구에서는 대구광역시 달성군 테크노폴리스로 일부구간을 주행하며 LiDAR 자료를 획득하였다. 그렇게 획득된 자료들을 활용하여 3차원 지형모형을 제작하기 위해 한 지점의 값을 결정하는 데 있어 주변에 분포한 n 개의 관측치로부터 추정하는 방법인 공간보간법을 사용하였다. 이를 통해 나온 결과는 수치표현모형으로 제작되었는데 이것을 활용하여 경사도 지도를 제작할 수 있게 된다.

이렇게 만들어진 경사도 지도에서는 도로 주변의 가로등, 도로 표지판 등과 같은 객체들은 도로를 기준으로 가로형태의 성형 객체로 표현된다. 또, 가로수는 불균일한 원형 객체로 표현된다고 한다. 이 지도의 픽셀은 해당 지역의 경사도이며, 속성값이 높을수록 경사가 가파르다. 이런 경사도 지도에서 3차원 객체를 구성하는 픽셀은 90의 속성값에 가깝다. 하지만 가로수가 있는 지역에 위치한 속성값은 90보다 작기에 이 연구에서는 경사도 지도에서 3차원 객체의 픽셀을 추출하기 위해 임계값을 설정하였다. 이를 기반으로 이진화 영상을 제작하여 도로 주변의 3차원 객체를 확인할 수 있다.

4. 발전 방향

4.1. 자율주행 자동차에서의 스캐닝 LiDAR 기술의 쓰임

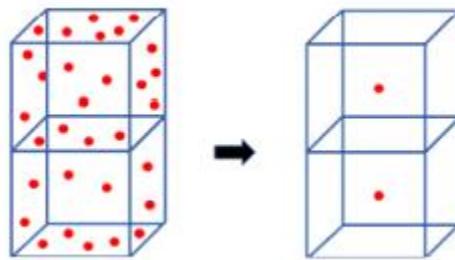
LiDAR 센서는 고층 건물이 많은 도심지와 고가도로 밑, 터널에서 정확도가 크게 낮아지는 단점을 극복할 수 있는 기술이며, 크게 임의 공간을 이동하면서 주변을 탐색하고 자신의 위치를 측정하는 동시에 지도를 작성하는 방식인 SLAM(Simultaneous Localization And Mapping) 즉 위치 측정 및 동시 지도화와 사전에 포인트 클라우드 지도를 작성하고 LiDAR를 통해 취득되는 실시간 포인트 클라우드를 지도와 정합하여 지도상의 위치를 파악

5) 정윤재, MMS LIDAR 자료를 이용한 도로 주변 3차원 객체 추출, 한국지리정보학회지 20권 1호, 한국지리정보학회, 2017, 152-161쪽.

할 수 있는 방법인 Map Matching으로 나뉜다.

김수연, 강동완, 신희석, 김정하는 “노이즈가 제거된 포인트 클라우드 지도를 활용하여 NDT 기반 자율주행 자동차의 위치 파악 시스템”⁶⁾을 주장했다. 우리는 이 연구를 통하여 스캐닝 LiDAR 기술이 자율주행 자동차에서 어떤 역할을 하는지에 대해 알아볼 것이다.

우선 NDT를 사용하여 연속적인 포인트 cloud를 누적하면 포인트 cloud 지도를 생성할 수 있다. LiDAR를 통해 획득하는 포인트들은 무수히 많다. 그렇기에 빠른 시간내에 결과값이 나오지 않을 수 있기에 그림 3과 같은 입력 포인트 클라우드를 사용자 지정 크기의 격자에 등록하고 격자 중심에 위치하는 하나의 포인트로 신호 처리 과정 가운데 신호의 원 샘플링 비를 낮추는 작업을 해야한다.



<그림 3: Down-sampling 과정>7)

그 후 Map Matching을 활용하여 딥러닝 네트워크를 활용하면 동적 장애물 정보는 노이즈로 간주되고 제거가 된다. 포인트 클라우드 지도를 정합하여 자율주행 자동차의 위치를 추출하고 연속된 프레임에 대한 포인트 클라우드를 누적하면 포인트 클라우드 지도가 생성된다. 이를 LiDAR를 통해 실시간으로 취득되는 포인트 클라우드와 정합하면 자율주행 자동차의 현재 6자유도 즉, 위치와 방향 등 동작을 알 수 있게 된다. 이러한 연구는 스캐닝 LiDAR 기술을 사용하여 자율주행 자동차는 경로 판단 및 제어를 할 수 있다는 것을 알 수 있게 된다.

4.2. 스캐닝 LiDAR 기술의 한계점

이처럼 완벽할 것 같은 LiDAR 기술에도 단점은 있다. 첫 번째, 가격이 비싸다는 점이다. 두 번째는 자율주행 자동차 분야에서 해결책이라고 불리던 스캐닝 LiDAR 기술을 대체할 기술들이 있다는 점이다.

자율주행 상용화에 있어서도 상당히 앞선 기업 중 하나로 평가받고 있는 테슬라의 일론 머스크는 “LiDAR은 어리석은 짓이다. 그것은 불필요한 값비싼 센서다. 내가 그것들을 털어 내겠다.”라고 말했다. 이처럼 LiDAR 기술에 대한 사람들의 인식은 처음보다는 좋지 못하다.

우선 LiDAR는 레이저를 수신해야하기에 값비싼 갈륨 화합물로 제작된 광 검출기가 필요하다. 그리고 제작 공정이 까다롭다. 그렇기에 LiDAR의 가격은 제조 단가가 많이 떨어졌음에도 불구하고 약 \$1000이다. 특히 LiDAR 센서는 레이더 센서, 카메라 센서와 비교할 때,

6) 김수연, 강동완, 신희석, 김정하, 자율주행자동차를 위한 노이즈가 제거된 포인트 클라우드 지도와 LIDAR 기반 위치 인식 시스템, 한국자동차공학회 추계학술대회 및 전시회, 한국자동차공학회, 2020, 542-545쪽.

7) 수연, 강동완, 신희석, 김정하, 자율주행자동차를 위한 노이즈가 제거된 포인트 클라우드 지도와 LIDAR 기반 위치 인식 시스템, 한국자동차공학회 추계학술대회 및 전시회, 한국자동차공학회, 2020, 544쪽.

10배 이상 비싸다. 차 한 대당 무려 약 \$7,500이 든다고 한다. 라이다 센서 스타트업인 Luminar의 경우, 향후에 \$500에 자율 주행 차량에 이용되는 라이다 센서를 공급하겠다는 계획을 발표하였으나, LiDAR 센서의 비싼 가격 때문에 자율 주행 차량이 아직까지도 대중화되고 있지 못하고 있는 상태이다.

4.3. 해결 방안

그래도 지금 LiDAR 센서의 가격은 위에서 말한 것과 같이 초창기와는 달리 가격이 많이 낮아졌다. 계속되는 기술 개발과 향상되는 성능만큼 최근에 발표된 저가의 LiDAR 센서는 개당 10만원정도이다. 아마 시간이 지날수록 점점 더 LiDAR 센서의 가격은 점점 더 내려갈 것이다.

그리고 자율주행 자동차 분야에서의 해결책이라고 불렸지만 이를 대체할 기술들이 많다는 단점도 시간이 지나면 해결될 것이다. 스캐닝 LiDAR 기술은 그저 자율주행 자동차 분야에서만 쓰일 수 있는 기술이 아니다. 레이더와 라이다는 무인 비행 시장에서 가장 중요한 포인트인 드론관련 사업에서도 공중에서의 앞뒤와 측면, 추가로 상하의 방향까지의 위험을 감지하기 위한 해결책으로도 각광을 받을 것이다. 또, 미래에 개발이 되는 것들의 해결책으로 재각광받을 수 있다. 즉, 레이더와 라이다는 앞으로도 지속적인 개발이 있을 것이며 시장에서 많은 관심을 받을 것이라는 뜻이다.

그렇기에 LiDAR 센서의 문제점들은 회사들의 LiDAR 분야 개발이 진행되면 진행될수록 쉽게 풀리는 간단한 문제들인 것이다.

5. 결론

앞서 본 것과 같이 빛을 사용하여 전방의 3차원 데이터를 획득하는 기술인 LiDAR 기술은 포인트 cloud들을 활용하여 3D 지도를 제작하고 LiDAR 자료를 기반으로 도로 주변 3차원 객체 추출하여 주변 상황을 인식하고 자신의 위치 인식까지 할 수 있게 해준다. LiDAR는 다소 비싼 가격대를 형성하고 있기에 아직 대중화가 되지 못했지만 LiDAR 분야의 회사들의 기술 개발이 진행이 된다면 싼 가격과 훌륭한 기술을 이용하여 현재 각광받는 자율주행 자동차 분야 뿐만 아니라 자율주행 분야 전체, 혹은 새롭게 개발되는 분야들에서 중요한 해결책이 될 수 있다고 생각한다.

그렇기에 우리들은 LiDAR 분야에 관심을 가지고 어떠한 상황에 쓰일 수 있는지, 어떤 분야에서 해결책이 될 수 있는지, LiDAR보다 더 좋은 해결 방안은 없는지에 대해 연구한다면 더 발전된 미래의 모습을 기대할 수 있을 것이다.

참고 문헌

김수연, 강동완, 신희석, 김정하, 자율주행자동차를 위한 노이즈가 제거된 포인트 클라우드 지도와 LIDAR 기반 위치 인식 시스템, 한국자동차공학회 추계학술대회 및 전시회, 한국자동차공학회, 2020, 542-545쪽.

김주영, 우승탁, 유종호, 박영빈, 이중희, 조현창, 최현용, 자율주행자동차를 위한 8채널

- LIDAR 센서 및 객체 알고리즘의 구현, 센서학회지 28권3호, 한국센서학회, 2019, 157-163쪽.
- 윤성호, 김아영, 딥러닝 기반 의미정보를 활용한 정적 환경의 3D LiDAR 지도 작성 방법, 제어로봇시스템학회, 2020, 158-159쪽.
- 전슬기, 성창기, 명현, 3D LiDAR를 이용한 차선 검출 및 정밀지도 매칭을 통한 자율주행 자동차의 위치 인식 기법, 2020년도 한국통신학회 학술대회논문집, 한국통신학회, 2020, 347-348쪽.
- 정운재, MMS LIDAR 자료를 이용한 도로 주변 3차원 객체 추출, 한국지리정보학회지 20권 1호, 한국지리정보학회, 2017, 152-161쪽.
- 정종택, 최조천, LIDAR 센서기반 근접 물체 탐지계측 알고리즘, 한국항행학회논문지 24권 3호, 한국항행학회, 2020, 192-197쪽.
- 홍희정, 김정환, 김희중, 장호진, 주형렬, 송준하, 직각 코너 상황에서의 LiDAR와 IMU 기반 자율 주행 성능 개선, 한국자동차공학회 춘계학술대회, 한국자동차공학회, 2020, 614-615쪽.

1학기 우수상

**9. 접미사 신조어 '-각', '-잼' 으로
바라본 메신저에 나타나는 신조어의
특징과 신조어를 활용한 한국어 교육**

학술적 에세이 경진대회

「접미사 신조어 ‘-각’, ‘-잼’으로 바라본

메신저에 나타나는 신조어의 특징과 신조어를 활용한 한국어 교육」

<차례>

1. 서론

1.1 연구의 필요성 및 목적과 연구방법

2. 본론

2.1 파생법

2.2 ‘-각’의 형태와 의미분석

2.3 ‘-잼’의 형태와 의미분석

2.4 접미사 ‘-각’, ‘-잼’을 통해 알 수 있는 신조어의 특징

2.5 외국인을 위한 신조어 교육

3. 결론

1. 서론

1.1 연구의 필요성 및 목적과 연구방법

현대과학의 발전으로 의사소통의 매체 또한 다양하게 발전했다. 인터넷의 발전은 비대면 의사소통을 가능하게 만들었고 우리는 어디서나 시공간의 제약 없이 의사소통을 할 수 있게 되었다. 인터넷은 현재 모바일과 컴퓨터로 사용이 가능하며 다양한 소프트웨어로 UCC와 같은 동영상을 공유하기도 하고 인스타그램, 페이스북과 같은 게시물을 공유하는 SNS, 카카오톡과 라인과 같은 채팅형 SNS, 카페나 블로그 등 다양한 서비스로 의사소통이 가능하다. 레빈슨(Levinson 2009)은 이러한 매체를 '뉴 뉴미디어'라고 지칭했고 뉴 뉴미디어는 '모든 소비자는 생산자'가 될 수 있게 만들어주었다. 미디어 이용자가 정보를 검색하고 받아보는 수준을 넘어 전유하고 제작에 참여할 수 있는 기회를 가질 수 있고, 따라서 독자가 작가나 편집자가 되고, 시청자가 제작자가 되며, 개인의 콘텐츠가 주류미디어 기관에 소속되지 않으면서도 많은 사람의 신뢰를 얻을 수 있게 된다.¹⁾ 이러한 디지털 매체를 통한 뉴 뉴미디어 사용자들은 인터넷 공간을 놀이의 공간으로 인식하며 인터넷에서 사용하는 사이버 언어를 놀이도구로 삼아 새로운 언어를 창조해냈다. 이러한 사이버 언어는 제3의 언어라고 할 수 있을 만큼 크게 발전했고 과거 문어성과 구어성이라는 두 부류의 언어성이 한데 어우러져 제3의 새로운 언어 형식을 만들어 냈다고 보았다.²⁾ 뉴 뉴미디어에서 사용되는 언어들은 문자 텍스트를 중심으로 소통이 이루어지더라도 문어적인 특징보다 구어적인 특징이 더 돋보인다. 뉴 뉴미디어는 여러 가지 정보 양식이 다양한 방식으로 결합하여 개인 혹은 집단의 '말'을 전달한다. '말'이 직접적인 발언의 형태로 전달되거나 혹은 글, 오디오, 영상 등의 혼합형태로 재현되기 때문이다.

뉴 뉴미디어 사용자들은 이러한 자유로운 인터넷 공간에서 신조어와 같이 새로운 언어를 창조한다. 하지만 신조어가 만들어졌다고 해서 계속 유지되고 사용되는 것은 아니다. 많은 사용자 사이에서 사용에 대한 합의를 얻게 되어 계속 사용한다면 그 신조어는 잔존되고 많은 사용자의 합의를 얻지 못해 사람들에게 의해 사용되지 않으면 사라진다.

신조어는 다양한 조어법을 통해 만들어진다. 크게 합성어, 파생어, 신생어, 절단어, 혼성어 등이 있다.³⁾ 본 연구에서는 파생어 중 접미사에 의한 신조어를 연구하며 접미사 신조어 중에서도 '-각'과 '-잼'을 중점적으로 하여 접미사 신조어의 조어법과 쓰임, 그리고 '-각'과 '-잼'의 의미를 기술하고 그 속에 반영된 사용자들의 문법 의식을 찾아보려 한다.

또한, 신조어는 사회와 문화적 특성이 담긴 언어의 한 유형으로써 외국인에 대한 한국어 교육에서 신조어 교육이 필요한지에 대해 제안해보려 한다.

연구의 자료는 실제 카톡을 활용한 대화 자료와 인터넷 블로그와 카페, 신문 기사의 제목을 활용하였으며 카톡 대화 자료나 인터넷 블로그와 카페의 경우 개인적이고 사생활이 드러나는 자료는 개인정보를 뺀 후 기재한다.

1) 이동후 "제3의 구술성." 언론정보연구 47.1 (2010): 43-76. '뉴 뉴미디어' 시대 말의 현존 및 이용 양식.

2) 시정근. "디지털 네트워크와 사이버 언어의 미래." 한국학연구 20.- (2004): 45-72.

3) 김병건. (2017). 신조어의 조어법 연구. 한말연구, 44(0), 57-81.

2. 본론

2.1 파생법

단어는 어떻게 구성되느냐에 따라서 단순어인지 복합어인지 나뉜다. 단어의 구성 방식을 체계화할 때에 ‘단어:형태소의 수’의 관계에 따라 1:1이면 단순어, 1:여럿이면 복합어로 문법 용어를 일관되게 체계화할 수 있다. 복합어를 구성하는 방법 중 어근과 접사가 결합하여 복합어를 구성하는 방법을 파생법이라고 한다. 파생법으로 이루어진 단어가 파생어로 파생어는 결합하는 접사의 위치에 따라, 접사가 어근의 앞에 위치하면 접두파생어로 접사가 어근의 뒤에 위치하면 접미파생어가 된다. 4)

(1) 명사+접미사→파생명사

- ㄱ. -가: 등산가, 예술가, 음악가
- ㄴ. -거리: 하루거리, 달거리, 해거리
- ㄷ. -깔: 빛깔, 맛깔, 성깔
- ㄹ. -꾼: 구경꾼, 노름꾼, 사냥꾼

접미파생어는 위와 같이 명사+접미사→파생명사의 형식으로 명사와 같은 어근 뒤에 -가, -거리, -깔, -꾼과 같은 접사가 위치해 구성된다. 이와 같은 조어법은 신조어에서도 나타난다.

(2) ㄱ. -족: 혼밥족, 엄지족, 셸피족

- ㄴ. -자: 종결자, 관심병자, 수포자
- ㄷ. -남: 찌질남, 촌데레남
- ㄹ. -녀: 베이글녀, 품절녀

신조어에서의 접미파생어는 어근에 혼밥(혼자 밥먹는다)과 수포(수학을 포기한다)와 같이 줄임말이 사용되기도 하고 셸피(자기 자신의 사진을 스스로 찍는 일을 뜻하는 영어), 촌데레(차가운 모습과 따뜻한 모습이 공존하는 성격을 가진 사람을 뜻하는 일본어)와 같은 외국어가 사용되기도 하고 베이글(베이비 페이스(baby face)에 몸매는 글래머(glamour))와 같은 신조어가 사용되기도 한다.

접사를 결합하여 신조어를 만드는 현상은 최근에 생긴 것은 아니다. -족은 90년대부터 있었고 2000년대에 들어서며 -남, -녀가 사용되었다. 그러나 이러한 신조어의 접사는 원래 이전부터 존재하던 접사였으며 새로운 의미가 나타난 것은 아니었다. 어디까지나 새 의미의 핵심은 이들과 결합하는 어근에 있고 접사들은 단어 형성소로서 역할을 수행하며 범주명 등의 보조적인 의미를 나타낼 뿐이었다. 그러나 근래에는 형태소가 많은 어근과 자유롭게 결합하여 새로운 단어를 만들어 내고 있는데, 이들은 -각, ‘-잼’과 같이 접사로서의 기능을 하며 그 자체가 새로운 의미를 나타낸다.

2.2 ‘-각’의 형태와 의미분석

2.2.1 ‘-각’의 연유

신조어 ‘각’은 ‘면과 면이 만나 이루어지는 모서리’를 뜻하는 ‘각’에서 기원하였다고 한다.

4) 권재일. 한국어 문법론. 경기도: 태학사, 2012.

‘각’은 도형을 이룰 때 생기는 정확성이 상황인식이나 판단 영역이라는 목표영역으로 사상되면서 ‘상황에 딱 들어맞는 정확성’이 부각되게 되었고, 이러한 신조어 ‘각’은 ‘정확한 상황 인식’이라는 의미와 연결되며 ‘어떤 일이 일어날 조짐이나 분위기’라는 의미로 쓰이게 된다는 것이다. 이러한 ‘각’은 본래 당구와 PC게임에서 흔히 사용되었다. 당구에서 ‘쓰리 쿠션 각이 나온다.’와 같이 사용하고 ‘포트리스’ 게임에서 장애물이나 기타 상황에 의해 상대방을 맞출 수 있는 적절한 각도가 나오지 않는 상황에서 ‘포각이 안 나온다.’, ‘리그 오브 레전드’게임에서 ‘킬각이다.’와 같이 사용되며 게임용어로 사용되며 크게 확산하였다.

2.2.2 ‘-각’의 형태와 의미

접미사 ‘-각’은 명사, 동사, 형용사, 부사, 서술격조사 ‘이다’ 어근의 뒤에 사용될 수 있으며 각의 선행어 빈도수의 ‘각’의 선행어는 ‘명사 > 동사 > 형용사 > 부사 > 서술격 조사 ‘이다’의 순으로 출현빈도와 유형빈도가 동일한 양상으로 나타난다. 특히, 여타 품사보다 ‘각’의 선행어로서 명사의 사용 비율(출현빈도 317,320회(80.38%), 유형빈도 368종류(65.02%))이 가장 많은 부분을 차지하고 있다.

(3) ㄱ. 인정각 → 명사 + 각

ㄴ. 인정할 각 → 동사 + 관형형 어미 -(으)ㄹ + 각

명사가 쓰인 ‘인정각’의 경우 ‘명사 + 각’의 형태로 실현이 되며, 이때 각각은 [사태 + 미지사태의 실현가능성]을 나타낸다. 이에 반해 신조어 ‘각’의 선행어로 동사가 쓰인 ‘인정할 각’의 경우 ‘동사 + 관형형 어미 -(으)ㄹ + 각’의 형태로 실현이 된다. 이때 각각은 [사태 + 사태의 미정성 + 미지사태의 실현가능성]을 나타낸다. 의미적인 측면에서 ‘인정각’의 경우 의미의 중복이 나타나지 않지만, ‘인정할 각’의 경우는 관형형 어미‘(으)ㄹ’과 ‘-각’에서 ‘사태의 미정성’이라는 의미가 중복된다. 음성적인 측면에서는 명사가 선행어로 나타나는 ‘인정각’의 경우가 동사가 선행어로 나타나는 ‘인정할 각’의 경우보다 음절의 개수가 작고, 통사적인 측면에서도 ‘인정각’이 ‘인정할 각’보다 문법적인 요소가 하나 더 적게 나타난다. ‘-각’의 선행어로 명사가 쓰인 형태가 ‘-각’의 선행어로 동사가 쓰인 형태보다 언어 경제적인 탓에 선행어로 명사의 사용 비율이 가장 높다.⁵⁾

접미사 ‘-각’은 ‘어떤 일이 일어날 조짐이나 분위기를 나타내는 말’로, 무엇인가 이루어 낼 만한 상황이나 무엇인가를 하기에 적절하거나 벌어질 것 같은 상황에서 사용이 된다고 신조어 사전에 등재되어 있다. 접미사 ‘-각’은 평서문과 의문문에 사용되며 평서문에서는 벌어지지 않는 않았지만, 자신의 의지를 나타내거나 미래에 대한 예측의 의미를 담고 있고 의문문에서는 상대방의 동의를 구할 때 사용한다.

(4) ㄱ: 과제 아직 많이 남았어?

ㄴ: 아직도 많이 남음.. 오늘 밤생각...

(5) 요즘 휴학각이 너무 나오는거같습니다. (네이버 지식인: 2019. 04. 20)

5) 차명희, and 한정환. "신조어 ‘각’의 사용 양상과 문법적 특징." Journal of Korean Culture 51.- (2020): 7-43.

(4)의 대화에서는 ‘밤샘각’을 사용하여 많은 과제를 다 하기 위해서는 ‘밤을 새워야 할 상황이다’라는 화자의 의지와 자신이 처한 미래에 대한 상황을 나타내고 있다. (5)에서는 ‘휴학각’을 사용하여 휴학해야 할 것 같다는 화자의 휴학에 대한 의지와 희망을 나타내고 있다. (4)와 (5)에서 사용된 ‘밤샘각’과 ‘휴학각’은 평서형에서 사용되며 화자의 의지나 희망을 표현하거나 화자가 미래에 처하게 될 상황을 설명하는 것을 알 수 있다.

(6) ㄱ: 이거 어때? 예뻐? 구매각??!
ㄴ: 응응 예쁘다!! 구매각!!!!

(7) ㄱ: 오늘 날씨도 좋은데 밖에서 치맥각?
ㄴ: 그러

(6) 대화에서는 상대방에게 ‘구매각?’이라고 물으며 상대방의 동의와 공감을 구하고 있다. 자신이 예쁘다고 생각한 물건에 대해서 상대방도 예쁘다고 생각하는지, 자신이 이것을 구매해도 괜찮을지에 대한 상대방의 의견을 묻는다. (7) 대화에서의 화자는 ‘치맥각?’이라는 질문을 통해 상대방에게 ‘치킨과 맥주를 함께 먹을래?’에 대한 화자의 의향과 동의를 구한다. 이처럼 의문법에서의 ‘-각’은 상대방의 동의를 물음과 동시에 상대방의 의견이 어떤지에 관해 묻는다.

(8) ㄱ. 당장 구매각! 화사가 추천하는 몸매 좋아 보이는 수영복? (하퍼스바자, 2021. 04. 01)
ㄴ. 스타벅스 또 이틀만에 품절된 ‘화장품 키트’...“무조건 소장각” (매일경제, 2020.10.23)

‘-각’은 반드시 무언가를 해야 할 때 그것을 강조하기 위해서 사용되기도 한다. (8ㄱ)에서 ‘구매각’은 화사가 추천하는 수영복을 꼭 구매해야 한다며 화사가 추천하는 수영복을 강조하기 위해 ‘구매각’을 사용했다. 또한, (8ㄴ)에서 ‘소장각’ 또한 화장품 키트를 꼭 소장해야 한다며 화장품 키트를 강조하기 위해 ‘소장각’을 사용했다. 이처럼 ‘-각’은 ‘-해야만한다.’와 같이 무언가를 강조하기 위해 사용된다.

2.3 ‘-잼’의 형태와 의미분석

‘-잼’은 재미있다는 줄임말로 재미있다→재미→잼으로 줄여졌다. 줄여진 ‘-잼’은 명사와 부사 뒤에 사용된다. ‘재미있다.’의 줄임말이므로 잼은 재미있다는 의미를 지님과 동시에 상황에 대한 감정의 상태를 나타낸다. 그리고 어떤 행동으로 하여금 만족감을 얻을 때 ‘-잼’을 사용한다. ‘-잼’은 서술법으로 사용되고 의문이나 청유, 명령과 같은 유형은 사용되지 않는다.

(9) ㄱ. "축구 90분 '노잼'...경기 시간 단축 주장 (스포티비뉴스, 2021. 04. 21)
ㄴ. '컴백홈' 20세기 X 21세기 청춘의 평행 세계 '대유잼' (한국경제, 2021. 04. 09)
ㄷ. '노는 언니' 탕진 지옥 빠진 박세리, 그야말로 꿀잼 선사 (일간스포츠, 2021. 04. 07)
ㄹ. 펜타곤 우석, '꿀잼 비주얼' (네이버뉴스, 2021. 03. 17)

(9ㄱ)에서 사용된 ‘노잼’은 영어NO인 ‘노’와 재미의 줄임말인 ‘잼’이 합쳐진 것으로 No가 없다는 뜻으로 되며 재미가 없다는 뜻을 나타낸다. ‘재미가 없다’라는 표현을 ‘노잼’이나 ‘노잼이다’라고 표현한다. (9ㄴ)에서 사용된 ‘대유잼’은 한자인 ‘대(大)’와 ‘유(有)’와 ‘재미’의 줄임말

인 잼의 합성어로, 엄청나게 재미있다는 것을 말한다. (9ㄷ)에서 사용된 ‘꿀잼’은 꿀은 강조 잼은 재미의 줄임말 즉 ‘매우 재미있다’라는 뜻이다. ‘꿀’은 다른 의미를 내포하고 있지는 않고 꿀이 달콤하고 사람들은 대부분 달콤한 것에 대해 긍정적으로 생각하기 때문에 ‘매우 재미있다.’는 것 또한 긍정적인 의미를 가지기 때문에 사람들이 좋아하는 꿀을 붙인 것으로 추측된다. (9ㄹ)에서 사용된 ‘꿀잼 비주얼’은 ‘매우 재미있다.’는 의미와는 조금 다르게 쓰인다. 본래 꿀잼의 뜻은 ‘매우 재미있다’이지만 ‘꿀잼 비주얼’은 잘생긴 비주얼의 의미로 쓰이며 사람들이 잘생긴 사람을 보고 ‘얼굴이 재미있다’라고 표현하는 것에서 의미가 파생된 것으로 추측된다. (9)에서의 ‘노잼’, ‘대유잼’, ‘꿀잼’에서 사용된 ‘-잼’은 재미의 줄임말로써 재미를 느낀다는 감정의 상태로의 의미로 사용된다.

(10) ㄱ. ‘나혼산’ 성훈, 해산물 풀코스 먹방 레이스→인형 뽑기 ‘탕진잼 즉흥 여행’

(스포츠한국 2021. 03. 26)

ㄴ. 황제성 부들부들잼, 랜선전사들아 고맙다야악 (네이버TV, 2020. 07. 05)

ㄷ. 지켜보고만 있어도 팝콘잼 (네이버 블로그: 레오하트, 2017. 09. 28)

ㄹ. 창원 주말 데이트 1 연인과 소소잼 보내는 추천 카페 데이트 코스

(네이버 포스트: 대한민국 구석구석, 2018. 04. 13)

(10ㄱ)에서 사용된 ‘탕진잼’은 재물 따위를 흥청망청 다 써서 없앤다는 뜻의 ‘탕진’과 재미를 뜻하는 ‘잼’을 합친 신조어로 소소하게 탕진하는 재미를 일컫는 말이다. 경제 불황과 취업난이 계속되면서 수입이 많지 않은 젊은 세대가 적은 금액으로 최대한의 만족을 얻기 위해 사용 가능한 돈을 모두 쓰는 것을 말한다. 딱히 필요하지 않은 물건에 대해 소소하게 씹씹이를 늘려 낭비하는 재미를 느끼는 스트레스 해소 방식이라고 볼 수 있다. (10ㄴ)에서 사용된 ‘부들부들잼’은 부사인 ‘부들부들’과 재미의 줄임말인 ‘잼’을 합친 것으로, ‘부들부들잼’에서 사용된 ‘부들부들’은 살갓에 닿는 느낌이 매우 부드러운 모양을 뜻하는 것이 아니라 누군가를 약 올리거나 놀렸을 때 기분이 나빠 치를 떠는 듯한 모습을 보고 놀림을 당했을 때의 감정을 ‘부들부들’이라고 한다. ‘디시인사이드 갤러리’라는 커뮤니티 포털사이트에서 유래된 것으로 야구게시판에서 경기에서 진 다른팀을 놀리듯이 “기분이 어때? 막 부들부들 떨리고 그래?”라고 상대방을 약 올리는 상황에서 사용되었다. 이후, 야구게시판 뿐만 아니라 다른 이를 놀리거나 약 올렸을 때, 약올림을 당하는 사람이 부들부들하는 것을 바라보는게 재미있다는 뜻에서 ‘부들부들잼’을 사용한다. (10ㄷ)에서 사용된 ‘팝콘잼’은 팝콘 먹으면서 영화보는 것처럼 불구경하듯이 구경한다.라는 뜻으로 영화를 볼 때 팝콘을 먹으며 관람하는 것처럼 어떠한 상황을 영화 관람하듯이 구경한다. 바라본다는 것을 말한다. (10ㄹ)에서 사용된 ‘소소잼’은 작고, 보잘것없으며, 특별한 의미가 없어 보이는 소소한 것에서 재미를 느끼는 20대의 놀이 문화를 일컫는 말로 시간이나 경제적 여유가 부족한 20대는 체력적으로 힘들거나 머리를 많이 쓰는 일보다, 사소하더라도 자신의 가치를 추구하면서 심신을 달랠 수 있는 방법을 찾는 것을 뜻한다. (10)에서의 ‘탕진잼’, ‘부들부들잼’, ‘팝콘잼’, ‘소소잼’에서 사용된 ‘-잼’ 또한 (9)에서처럼 재미의 줄임말로 쓰이지만 ‘재미있다’는 감정의 상태보다는 어떤 행동으로 하여금 만족감을 얻은 것에 더 가깝다. 탕진과 소소한 한 일상, 무언가를 구경하는 행동, 다른 사람을 놀리고 그 사람의 반응을 바라보는 것에서의 만족감을 느낄 때 그 행동 명사, 부사 뒤에 ‘-잼’을 사용한다.

2.4 접미사 ‘-각’, ‘-잼’을 통해 알 수 있는 신조어의 특징

2.4.1 경제성

‘-각’과 ‘-잼’은 본래의 의미 보다 줄여져서 표현된다. ‘-각’은 ‘-할 상황이다.’, ‘-해야 한다.’는 의미를 ‘-각’ 한 음절로 줄여 표현하고 ‘-잼’ 또한 재미있다의 줄임말로 어떠한 상황에 대한 긍정적이고 재미있는 감정적 상태, 어떠한 행동으로 하여금 만족감을 얻은 상태를 한 음절인 ‘-잼’으로 줄여 표현한다. ‘-각’과 ‘-잼’을 통해 알 수 있듯이 신조어는 줄임말의 형태를 선호한다. 신조어가 많이 사용되는 SNS는 대부분 문자를 통해 의사소통이 이루어지는데 문자를 하나하나 치고 읽는 것의 시간을 줄이기 위해서 사용자들은 서로 의미가 합의된 줄임말을 사용한다. 청소년들을 상대로 한 신조어 사용에 대한 설문조사에서도 ‘신조어를 왜 사용하느냐?’에 대한 질문에 52.6%는 ‘짧고 간단하고 편해서’라고 답했다.⁶⁾ 이러한 경제성은 불필요한 요소들은 모두 없애고 필수 정보만을 전달하여, 경제성과 흥미 유발의 기능을 모두 충족시킨다. 또한, 상호작용을 신속하게 하려는 욕구를 충족시킨다. 빠르게 대화가 전개되는 SNS의 비대면적인 특성에 맞추어 대화 진행에서 뒤쳐지지 않도록 하는 순발력뿐만 아니라 상대방의 주목을 끌고 상대방의 관심을 유발한다.⁷⁾

2.4.2 창조성

‘-각’과 ‘-잼’과 같은 신조어 접미사가 생기기 전에 존재했던 ‘-족, -남, -녀’와 같은 신조어 접미사는 주로 범주를 나타내는 정도로 쓰였으며 그 자체가 새로운 의미를 담고 있지는 않았다. 또한, ‘-족, -남, -녀’와 같은 신조어들은 사회적 이슈를 반영하여 새로운 개념을 표현하는 단어로 언중에게 인정은 반면, 최근의 신조어는 기존의 개념을 주관적 시각과 감정으로 해석하여 표현하는 단어로써 즉흥적으로 생산되는 경향이 있다.

‘각’은 본래 ‘면과 면이 만나 이루어지는 모서리’를 뜻하는 말이었지만 ‘美대법원 ‘ACA 폐지’ 제동 트럼프와 각세우기’ (매일경제 2020. 06. 19)에서 사용된 ‘각세우기’에서처럼 ‘각’은 뾰족함과 날카로움에서 기인하여 ‘각 세우다’는 표현으로 연결 지어 사용된다. ‘각 세우다’는 ‘누군가를 찌를 듯이 날카롭게 대립하고 있음’을 의미한다. 도형을 이룰 때 생기는 뾰족함의 의미로 사용된 것이 아니라 도형을 이루기 위한 정확성이 부각되며 상황인식이나 판단 영역이라는 목표영역으로 사상되어 ‘상황에 딱 들어맞는 정확성’의 의미로 사용된 것이다. 신조어 ‘-각’은 ‘정확한 상황 인식’이라는 의미와 연결되어 본래의 뜻과는 다르게 새로운 뜻을 가진 신조어로 사용한다.

‘-잼’ 또한 ‘재미있다’의 줄임말이지만 ‘재미’라는 감정의 표현뿐만 아니라 어떠한 행동으로 인해 느낀 만족감을 표현하며 긍정의 감정으로 넓게 표현된다.

‘-각’과 ‘-잼’의 어근은 본래 사용되던 단어와 신조어가 사용된다. ‘밤샘각’과 ‘치맥각’, ‘부들부들잼’, ‘소소잼’과 같이 본래 사용하지 않던 신조어가 어근에 사용되면서 신조어 + 신조어(‘-각’, ‘-잼’)의 형태가 새로운 뜻을 가진 단어를 창조해낸다.

‘-각’과 ‘-잼’을 제외한 많은 신조어도 의미의 확대해석과 새로운 연결, 신조어와 신조어가 합쳐진 형태를 통해 새로운 의미를 가진 단어를 창조하고 있다.

6) 대구교육연구정보원, 2016. 09

7) 구현정. "'-음' 명사형 종결문의 확장에 반영된 문법 의식 연구." 한글 -.326 (2019): 863-890.

2.4.3 상황의존성

신조어 ‘-각’과 ‘-잼’은 본래의 의미와 다르게 의미가 연결 지어 사용되고 줄임말이기 때문에 정확한 의미를 모르는 사람에게 사용하는 상황에서는 의사소통이 불가능하다. 그렇기에 신조어를 사용할 때에는 화자와 청자 사이에 ‘상황성’이 공유되어야 한다. 상황성은 언어 행위가 이루어지는 시간적, 공간적 상황은 물론이고, 화자와 청자의 심리와 사회 문화적 배경, 사건과 영향 관계 등을 포함한 텍스트의 생산과 수용 과정에 작용하는 상황적 요인을 말한다. 신조어는 이러한 화자와 청자 사이에 상황성이 공유된 채로 사용되어야 하며 같은 단어라 하더라도 상황적 맥락에 따라 뜻이 달라지기 때문에 상황의존성이 높다. ‘꿀잼’은 꿀과 재미있다는 줄임말이 잼이 합쳐진 것으로 꿀은 재미있다는 강조하는 것으로 쓰이며 ‘매우 재미있다’라고 쓰인다. 하지만 ‘그는 꿀잼 비주얼이다.’의 상황에서는 사람들이 잘생긴 사람을 보고 ‘얼굴이 재미있다’라고 표현한 것에서 연결되어 ‘꿀잼’은 ‘잘생긴’의 의미로 사용된다. 이처럼 신조어는 원활한 의사소통을 위해서 화자와 청자 사이의 상황성의 공유가 제대로 이루어져야 한다.

2.5 외국인을 위한 신조어 교육

‘외국인들에게 있어 신조어에 대한 교육이 필요한가?’에 대해서 고민해봤을 때, 신조어에 대한 교육은 필요하다. 단, 신조어에 대한 교육은 한정적이고 다양한 교육이 바탕이 되었을 때 이루어져야 한다. 신조어는 새롭고 다양한 형태와 뜻을 이루고 있고 사회현상을 담고 있는 언어이기 때문에 한국에 대한 사회·문화적인 깊은 이해가 가능하고 단어의 다양한 조합 형태와 이해가 가능한 고급 학습자에 의해서 이루어져야 한다. 초급학습자들에게 신조어에 대한 교육이 이루어졌을 경우 기본적인 한국의 문화에 대한 이해와 신조어의 활용 이해가 떨어져 자칫 사용의 오류가 이루어질 수 있고, 사용하지 말아야 하는 맥락에서도 사용될 수 있기 때문에 고급학습자를 대상으로 해야 한다. 또한, 신조어에는 은어나 비어와 혹은, 말을 알아들을 수 없을 정도로 줄인 축약·융합·탈락 형태가 많은데, 올바르게 많은 비속어가 합성된 신조어는 교육해서는 안될 것이다.

많은 외국인에게 K-POP과 한류 드라마에 대한 관심이 높아지며 한국 연예인들이 노래와 드라마에서 사용하는 신조어의 관심이 높아지고 있다. 방송에서 노출된 언어는 대중들이 가장 빠르게 접하는 일종의 보이지 않는 학습이라 할 수 있기 때문에 드라마는 한국어 학습의 일부라 하겠다. 교실에서는 배우기 어려운 신조어도 드라마 속 구체적인 상황에서 맥락적으로 파악할 수 있기 때문에 교육 자료로 활용하기에 뛰어난 소재라 할 수 있다.

이러한 신조어를 사용한 한국 드라마의 장면을 통해 드라마의 상황을 활용하여 학습자가 실제 생활에서 능동적으로 활용할 수 있도록 하고 신조어를 활용한 교재 내용에 학습자들이 한국 생활이나 매체에서 익숙하게 접하였지만, 자세한 뜻을 알지 못한 어려움을 해소하고자 어휘마다 각각 의미를 설명해야 한다. 이어서 각각의 신조어마다 그에 해당하는 조어방식을 설명하여 학습자가 앞으로 유사한 방식으로 조어된 신조어를 접했을 경우, 그 의미를 이전보다 쉽게 짐작할 수 있도록 하는 과정을 통해 교육한다.⁸⁾

3. 결론

지금까지 접미사 신조어 ‘-각’, ‘-잼’의 형태와 의미를 알아보고 그를 통해 신조어의 특징을 추출해보았다. ‘-각’은 [명사 + 각], [동사 + 관형형 어미 -(으)ㄴ + 각]의 형태로 쓰이며 명사,

8) 이은주(2014), “신조어를 활용한 한국어 교육 방안 연구”, 중부대학교 석사 학위논문

동사, 형용사, 부사, 서술격조사 ‘이다’의 어근 뒤에 사용된다. 그중 ‘-각’의 선행어로 동사가 쓰인 형태보다 언어 경제적인 탓에 선행어로 명사의 사용 비율이 가장 높다. ‘-각’은 평서형과 의문문에서 사용되며 평서형에서는 ‘-해야 할 상황이다.’와 같이 화자의 의지나 희망을 표현하거나 화자가 미래에 처하게 될 상황을 설명하는 의미로 사용되며 의문법에서는 상대방의 동의를 물음과 동시에 상대방의 의견이 어떤지에 대해 묻는 의미로 사용된다. ‘-잼’은 명사와 부사의 어근 뒤에 사용되는데 ‘-잼’ 또한 대부분 명사뒤에 사용된다. ‘-잼’은 서술법으로 사용되고 의문이나 청유, 명령과 같은 유형은 사용되지 않으며 ‘재미있다.’의 줄임말이므로 잼은 재미있다는 의미를 지님과 동시에 상황에 대한 감정의 상태를 나타낸다. 그리고 어떤 행동으로 하여금 만족감을 얻을 때 ‘-잼’을 사용한다. ‘-각’과 ‘-잼’을 통해 신조어는 간단하고 편하기 위해, 상대방의 흥미를 유발하기 위해서 경제성을 추구하고 본래 단어의 의미를 확대해석하고 새로운 연결, 신조어와 신조어의 결합을 통해 창조성을 추구하고 신조어를 통해 의사소통이 이루어질 때는 화자와 청자의 상황성이 제대로 공유되어야 하고 같은 단어임에도 불구하고 맥락에 따라 다르게 해석되기 때문에 상황의존성이 높다는 것을 알 수 있다.

신조어를 통한 한국어 교육은 사회·문화적인 부분을 효과적으로 교육할 수 있으며 K-POP 가사와 드라마를 활용한 신조어 교육은 한국 문화에 대한 학습자들의 관심을 더 높일 수 있다. 하지만 초급학습자들은 한국 문화에 대한 이해와 한국어에 대한 이해가 부족하므로 한국 문화에 국어 문법과 어휘에 대한 충분한 이해가 가능한 고급학습자에 한해 교육하는 것이 바람직하다.

신조어의 정의는 학자마다 차이가 있지만, 모두 공통으로 강조하는 것들을 종합해 보면 첫째, 신조어는 새로운 개념을 표현하기 위해 만들어진 말로 기존에 있던 말이라도 새로운 의미로써 사용되는 경우를 포함한다. 둘째, 다수의 사람에게 보편적으로 사용되어야 한다. 셋째, 유행성이 있어 일시적으로 사용되는데 이후 일반어휘로서 표준어가 되거나 사용빈도가 줄어들어 사어가 된다. 이를 통해 신조어에 대한 개념을 사회 현상을 반영하여 새로 만들어진 말로 일시적으로 유행하여 다수의 사람에게 보편적으로 사용되는 말로 정의할 수 있다.⁹⁾ 이를 통해 언어는 시대를 반영하는 거울이며 그중 신조어는 시대의 변화를 가장 빠르게 흡수한 언어라는 것을 알 수 있다. 하지만 신조어는 세대 간의 의사소통을 방해하고 언어 파괴 현상이라는 의견 때문에 신조어 사용을 자제해야 한다는 주장도 있다. 하지만 신조어 사용과 창조는 언어놀이와 유희의 하나로 이것을 막는 것은 바람직하지 않다. 신조어는 사람들에게 수용되어 널리 통용되는 일반성을 확보하게 되면 창조성 있는 언어변화를 이끄는 것이지만, 수용되지 않으면 일탈적인 쓰임의 예가 된다. 언어는 예로부터 변화했으며 새로운 단어가 생기기도 하고 사용하던 단어가 없어지기도 하는 것이 반복되어 왔다. 신조어도 이러한 언어변화의 한 예이다. 이러한 언어변화는 계속 일어날 것이다. 신조어에 대한 관심과 신조어를 활용한 한국어 교육에 대한 논의가 활발하게 이루어지길 바라며 우리는 이러한 언어의 변화에 항상 주목해야 할 것이다.

9) 김환, 임진희. "신조어를 활용한 사회적 현상 아카이빙 방안 연구." 기록학연구 0.52 (2017): 315-342.

참고문헌

단행본

권재일(2012) 『한국어 문법론』, 태학사

논문

시정곤(2004), "디지털 네트워크와 사이버 언어의 미래." 『한국학연구』 20, 고려대학교 한국학연구소, 45-72쪽

이동후(2010), "제3의 구술성. '뉴 뉴미디어' 시대 말의 현존 및 이용 양식." 『언론정보연구』, 서울대학교 언론정보연구소 43-76쪽

이은주(2014), "신조어를 활용한 한국어 교육 방안 연구", 중부대학교 석사 학위논문

구현정(2016), "대중 매체 언어와 국어 연구." 『어문론총』 70, 한국문학언어학회, 9-31쪽

김병건(2017), "신조어의 조어법 연구." 『한말연구』 44, 한말연구학회, 57-81쪽

김환·임진희(2017), "신조어를 활용한 사회적 현상 아카이빙 방안 연구." 『기록학연구』 52, 한국기록학회, 315-342쪽

임철성(2017), "디지털 소통과 화용론 연구의 과제." 『국어교과교육연구』 30, 국어교과교육학회, 7-26쪽

심주완·최영주(2018), "은유의 은폐와 부각의 변화: 신조어 '-각'과 '불금'을 중심으로." 『언어학』 26-2, 대한언어학회, 271-291쪽

구현정(2019), "'-음' 명사형 종결문의 확장에 반영된 문법 의식 연구." 『한글』 326, 한글학회, 863-890쪽

장경현(2019), "신조어 접사의 형태·의미 특성 연구." 『열린정신 인문학연구』 20, 원광대학교, 인문학연구소, 311-336쪽

구현정(2020), "의존명사 종결 구성에 반영된 잠정 문법의 양상." 『한말연구』 58, 한말연구학회, 5-34쪽

차명희·한정한(2020), "신조어 '각'의 사용 양상과 문법적 특징.", 『Journal of Korean Culture』 51, 한국어문학국제학술포럼, 7-43쪽

누리집

우리말샘 사전

네이버 지색백과 시사상식사전

나무위키

1학기 우수상

10. 영화산업의 성 불평등 현상과 해결방안

영화산업의 성 불평등 현상과 해결방안

-여성 인력을 중심으로-

-차례-

1.서론

2. 영화 산업의 성 불균형 현상

2.1. 여성과 남성의 고정된 노동 직군

2.2. 임금과 고용 형태의 차이

3. 여성 인력의 유리천장 현상

3.1. 여성 인력의 경력단절 현상

3.2. 상업 영화 내의 여성 감독 비율과 여성 주연 영화의 상관관계

4.해결방안

4.1. 영화진흥위원회의 '5050 by 2022' 정책 도입

4.2. 국내 영화 상영관의 백델 테스트 통과 작품 수 증진

5.결론

참고문헌

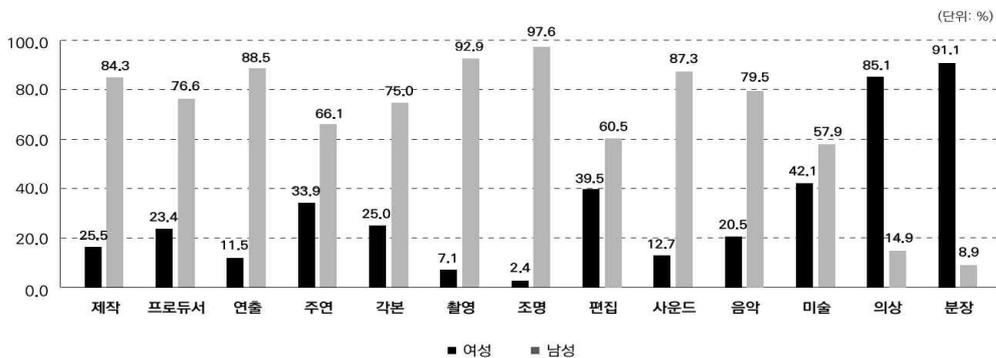
1. 서론

과거의 남성 중심 사회를 벗어나 여성이 사회적 인물로 자리 잡기 위한 노력은 오랜 시간 지속되어 왔다. 그러나 현재까지도 여성의 유리천장 현상은 해결되지 않은 숙제로 남아있고 영화산업에서 또한 예외 되지 않는다. 모성으로 가정을 돌보던 여성의 성 고정관념이 현재까지도 사회적 역할을 수행하는 여성에게 요구되고 영화 현장 속 남성과 여성의 전문 직군이 구별되며 여성의 직업은 전문성을 인정받기 어렵다. 영화 산업에서 '젠더 매터(Gender Matters)'는 구체적인 해결방안이 부족하기 때문에 실행력이 떨어지고 영화 현장의 특수성으로 인해 법률의 보편성을 부여하기 어렵다. 현재까지도 여성 배우는 남성 배우와 분리되며 '여배우'라는 특정한 환상을 요구받고, 상업 영화 시장에서 여성 감독의 영화가 개봉되는 수는 현저히 낮다. 여성 주연의 영화는 항상 참신한 소재로 홍보되고 여성의 서사는 남성의 주관적 관점이 배제되지 못한 채 연출된다. 이에 영화 산업 속 여성이 겪는 불평등함과 유리천장 현상을 보고하고 문제의 해결방안을 탐색하고자 한다.

2. 영화 산업의 성 불균형 현상

2.1 여성과 남성의 고정된 노동 직군

영화 현장 종사자 중 여성의 인구는 과반수에 가깝다. 그러나 남성과 여성의 주요 직군은 확연하게 구분된다. 남성은 보통 제작, 연출, 촬영, 조명 등에 주를 이루고 여성은 미술, 의상, 분장·헤어 에 주로 분포해 있다. 책임급 직무를 맡는 분야 또한 이 구조를 벗어나지 않는다. 남성이 주요 책임급 직무를 맡게 되는 제작, 프로듀서, 연출, 주연, 각본, 촬영, 편집, 사운드의 비율은 대개 80%를 넘기며 고착화된 현상이라고 볼 수 있다. 한편, 의상과 분장에서는 여성의 비율이 85%를 넘으며 영화 현장에서 보이지 않는 성별 간 고정 업무가 존재한다는 사실을 볼 수 있다.



<표 1: 한국 영화 헤드 스텝 성비>1)

1) 조혜영, 한국영화 성평등 정책 수립을 위한 연구, KOFIC 연구 2020-06, 영화진흥위원회, 2020, 2쪽.

2.2 임금과 고용 형태의 차이

과거 영화산업의 계약 형식은 ‘도급’ 형태가 다수였다. 프로젝트의 완수에 따라 임금을 받기 때문에 현장 스태프에게 초과 근로시간은 당연한 존재였고 ‘예술’이란 그늘막 아래 ‘열정페이’가 난무했으며 ‘근로자’로 인정받기 어려웠다. 이를 해결하고자 영화계에도 ‘표준근로계약’이 도입되었고 봉준호 감독의 영화 ‘기생충’도 이를 준수하며 영화제작을 한 것으로 알려져 또 한 번 영화인들의 찬사를 받았다. ‘표준근로계약’의 도입은 영화 현장 근로자들의 노동 형태에 많은 변화를 불러일으켰다. 주 52시간 근로, 4대 보험 가입, 시간 외 수당 지불 등 열악했던 현장 스태프의 근로 환경이 눈에 띄게 개선되었다. 그러나 영화 제작의 프로젝트성 성향으로 현재까지 비정규직 형태의 계약이 주를 이루고 있고 비책임급 비율이 높은 여성은 남성에 비해 표준근로일 수와 야간 근로일 수는 길지만 휴가일 수는 적은 형태로 근무하는 형식이 주를 이룬다.

구분	감독급/기사	팀장(or 퍼스트)		세컨드	씨드 이하		
		팀장	퍼스트		씨드	수습	
2004년	-	866		648	347		
2009년	1,518	1,154	928	615	274		
2012년	전체	1,633		1,472	1,073	902	416
	후반제외	-		1,443	1,011	695	384
2014년	2,785	1,728		1,380	854	566	
2016년	3,601	2,161		1,667	1,024	657	
2017년	2,370	2,599		1,857	1,586	824	
2018년	5,252	3,153		2,085	1,607	923	

<표 2: 직급별 최근 1년간 영화제작 평균 소득(단위: 만원)>²⁾

영화 제작의 핵심 직군에 남성의 고용 비율이 더 높기 때문에 남성과 여성의 임금 차이도 존재한다. 여성직군이 다수 분포되어 있는 미술, 의상, 헤어 및 분장은 기술력을 요구하는 직군에 비해 전문성을 인정받기 어렵고 책임급에 위치하지 않으면 ‘누구나 할 수 있는 일’로 취급받는 경우가 많다. 2018년을 기준으로 ‘감독급/기사’의 임금과 ‘팀장(or 퍼스트)’의 1년간 영화제작을 통한 총 수입에서 2000만 원 이상 차이가 나며 성별 직군의 고착화 현상으로 인한 임금 차이는 시간이 지날수록 증가하고 있음을 볼 수 있다. 더불어 여성은 영화 현장에서 업무에 포함되지 않는 ‘무급 형태’의 노동 또한 감수해야 한다. 대부분의 의상과 헤어, 분장 직군의 스태프들은 배우의 더위나 추위를 관리하고 전체적인 보조를 하는 등 전문성을 발휘하기 어려운 일을 끊임없이 해내야 한다. 그러나 여성이 남성의 보조 역할을 부여받는다는 내용에 관해서 남성과 여성의 의견이 다르다는 것을 알 수 있다. 2018년 영화스태프 근로환경 실태조사에 따르면 여성은 남성의 보조 역할 수행에 70% 이상이 동의했지만, 남성은 15% 미만이 동의를 하며 성별적 의견 차이를 보인다.³⁾

3. 여성 인력의 유리천장 현상

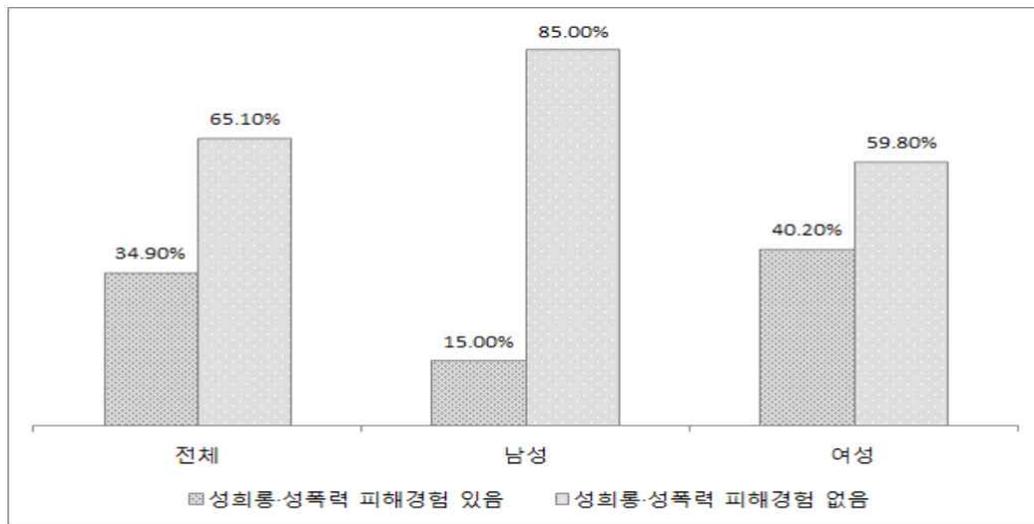
2) 이종수, 2018년 영화스태프 근로환경 실태조사, KOFIC 연구 2019-02, 영화진흥위원회, 2019, 49쪽.

3) 한국여성정책연구원, 문화예술계(영화산업) 여성종사자 인권상황 실태조사, 국가인권위원회, 2018, 14쪽.

3.1 여성 인력의 경력단절 현상

여성의 경력단절 현상은 두 가지 형태로 나누어 볼 수 있다. 첫째, 남성 중심의 네트워크가 자리 잡은 영화 현장에서 여성은 남성 중심적 권력과 문화로 인해 성희롱·성폭력 피해자가 된다. 둘째, 여성의 임신 및 출산 등 재생산권에 대한 인식이 부족해 경력단절 현상이 발생하게 된다. ‘문화예술계(영화산업) 여성종사자 인권상황 실태조사 연구’는 2018년을 기준으로 영화계 입문 이후 1년간 24.3%가 성희롱·성폭력 경험이 있다고 응답하였고, 남성은 8.7%로 여성은 28.5%로 성별 격차를 보이며 피해의 대상이 여성 종사자임을 보여준다.⁴⁾

성희롱·성폭력 피해자는 경력이 길고 참여 작품 수가 많은 경우 피해 경험률이 높았고 이는 누적 피해가 많은 것으로 보인다.



<표3: 영화계 입문 이후 성희롱·성폭력 피해경험 비율>⁵⁾

이 모든 사유는 여성의 유리천장 현상의 원인을 제공하고 영화 현장에서 여성은 타자화된다는 사실을 증명한다. 2017년 영화산업에서 또한 미투 운동이 전개되어 영화계의 성희롱과 성폭력에 대한 고발이 이어졌고, 2018년 여성 영화인 모임과 영화진흥위원회와의 결합으로 ‘든든, 이’ 개소되었다. 그러나 ‘든든, 이’의 성폭력 예방교육은 제작 현장의 요구로 2시간에서 1시간으로 줄어들고, 성희롱·성폭력 문제가 주로 상층부인 핵심 창작자들로 인해 일어나는 경우가 다수임에도 불구하고 스태프의 성폭력 예방교육 참여율에 비해 상층부의 참여율은 매우 저조하며 불참하는 경우가 많다.

여성의 생리휴가와, 출산 휴가는 근로기준법과 모성보호법에 의해 인정되고 표준근로계약에도 명시되어 있지만 실제 현장에서 생리휴가를 사용하는 사례는 극히 드물고 출산휴가 또한 영화제작의 특성상 단기 고용계약으로 이루어져 자발적 퇴사를 하게 되거나 선임의 퇴사 권유를 받게 된다. 한 번의 경력 단절은 팀작업 형식이 주를 이

4) 한국여성정책연구원, 문화예술계(영화산업) 여성종사자 인권상황 실태조사, 국가인권위원회, 2018, 111쪽.

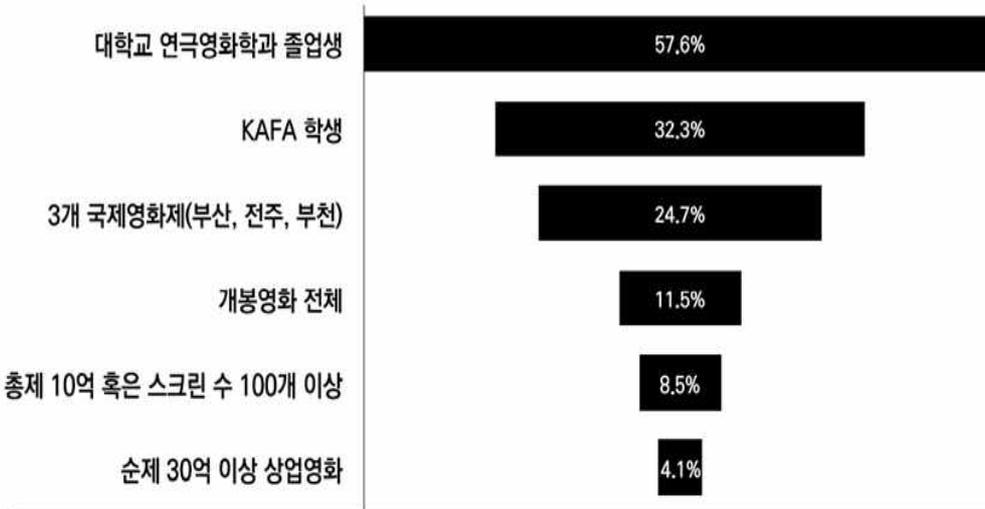
5) 한국여성정책연구원, 문화예술계(영화산업) 여성종사자 인권상황 실태조사, 국가인권위원회, 2018, 111쪽.

루는 영화 산업에서 재진입을 어렵게 한다.

성희롱, 성폭력에 관련된 법적 제재는 ‘남녀고용평등법’과 ‘국가인권위원회법’에 의해 규율될 수 있고 출산 및 양육에 의한 소득활동 단절은 ‘예술인 고용보험’을 통해 지원받을 수 있다고 명시되어 있지만 영화 산업계의 특수고용형태로 인해 사실관계를 확립하기 어려워 법의 사각지대 안에서 실질적인 도움을 받지 못한다.

3.2 상업 영화 내의 여성 감독 비율과 여성 주연 영화의 상관관계

연극 영화과에 진학하는 여성의 비율은 과반수를 넘지만 상업 영화 진출로 갈수록 여성 감독이 줄어드는 ‘뒤집어진 피라미드’ 현상을 보인다. 다큐멘터리나 독립영화 같은 저예산 영화의 진입은 어렵지 않지만 10억 이상의 막대한 자본이 부여되는 상업 영화에선 남성의 독과점 현상이 일어나고 여성의 경력단절을 불러일으킨다. ‘여성 감독은 현장 장악력이 낮고 체력이 부족하다’는 편견 하에 여성의 유리천장 현상이 발생하는 것이다. 이에 여성 감독은 성차별을 인지하지 못한 채 젠더 중립적으로 문제를 인식하게 되고 개인의 역량을 타하게 된다.



<표4: ‘교육-진입-경력 쌓기-경력 안정화’에서 여성의 비율>⁶⁾

감독의 성별과 주연의 성별은 상당한 상관관계를 보인다. KOFIC 한국 영화 성 평등 정책 수립을 위한 연구에 따르면 2009년도에서 2018년에 개봉한 영화 중 여성 감독이 여성 주연 영화를 만든 비율은 61.8%이고 남성 감독이 남성 주연 영화를 만든 비율은 69.8%이다. 반면 여성 감독이 남성 주연의 영화를 만든 비율은 38.2%이고, 남성 감독이 여성 주연의 영화를 만든 비율은 30.9%이다. 이는 감독의 성별과 주연의

6) 조혜영, 한국영화 성평등 정책 수립을 위한 연구, KOFIC 연구 2020-06, 영화진흥위원회, 2020, 3쪽.

성별의 상관관계를 보여주기도 하지만 한국 영화 시장이 남성 주연 영화를 더 선호한다는 편견으로 남성 주연 영화가 주로 제작되고 개봉된다는 것을 의미하기도 한다.

구분	여성 감독		남성 감독	
	빈도 (편)	비율 (%)	빈도 (편)	비율 (%)
총계	136	100	1,257	100
여성 주연	84	61.8	388	30.9
남성 주연	52	38.2	869	69.1

※ 남녀 공동감독 영화 제외

<표4: 2009-2018년 개봉영화 감독과 주연 성별의 상관관계>⁷⁾

남성 서사를 다룬 영화가 주를 이루는 상업 영화에서 여성이라는 젠더에 초점을 맞춘 영화는 절대적으로 부족하다. 여성 캐릭터는 수동적이거나, 노골적인 성격으로 묘사되고 가학적인 폭력의 희생자로 설정된다. 여성의 재현이 폭력이나 유머의 대상으로 한정되면서 여성의 권위를 낮추게 되고 관객에게도 젠더 스테레오 타입식 영화에 둔감함을 주어 차별을 인식하지 못하게 한다. 이런 점은 영화를 소비하는 대상을 한정적이게 만든다.

4. 해결방안

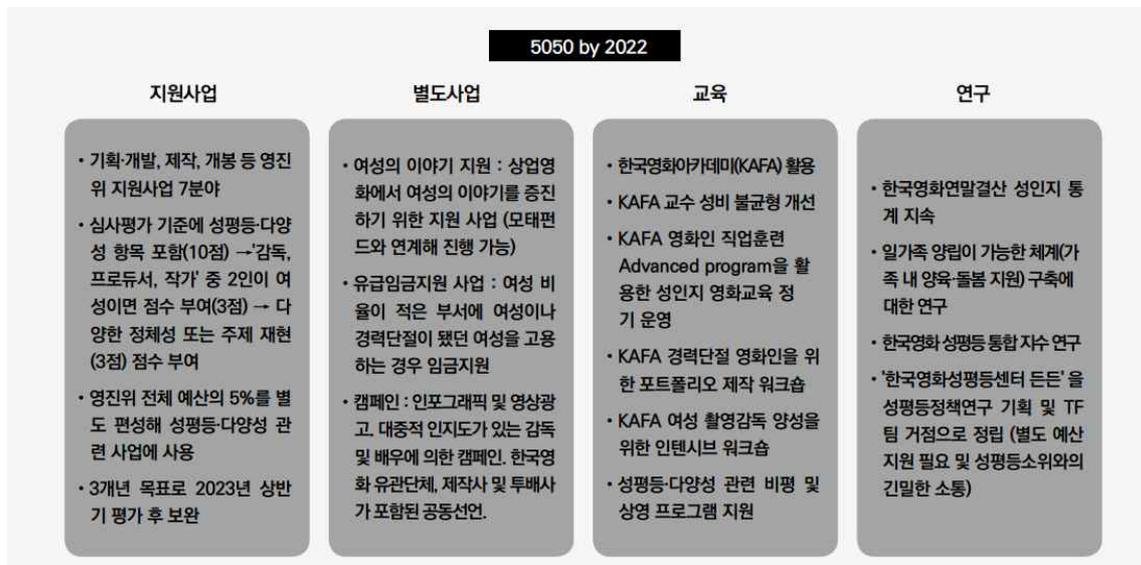
4.1 영화진흥위원회의 ‘50:50 by 2021’ 정책

김선아는 한국 영화산업의 성 평등 기관에서 진행하는 성 주류화 정책은 무작위적이고 피상적이다. 젠더 이슈가 단순한 구호적 성향을 띠고 있으며 설득의 어려움을 명분으로 겉치레적인 시도만 하고 있지 않은가를 돌아봐야 한다고 주장했다.⁸⁾ 이에 앞선 문제들을 해결하기 위해선 기존의 방식을 고수하며 젠더 이슈를 부수적으로 접근하는 방식이 아닌 분명한 의제와 핵심 성과 지수를 설정하고 달성하는 방식이 필요하다. 영화진흥위원회는 2020년부터 2022년까지 진행되는 3개년 정책인 ‘5050 by 2022’를 발표했다. 50:50 정책은 스웨덴 영화 협회에서부터 시작했으며, 제작지원 기금에서 주요 창작자의 성비가 50:50이 되도록 하는 정책이다. 스웨덴을 비롯하여 영국, 호주, 캐나다, 미국 등 이미 여러 해외국가에서 시행되고 있다. 특히 영국은 ‘3장의 티켓(Three Tickets)’ 제도를 추가적으로 시행하며 장편 영화에 제작 기금을 주는 가이드라인을 제시하였다. 한편, 호주의 경우 젠더 매터에 정확한 KPI 즉, 목표지수를 정하고 도달하는 방식으로 문제 완화에 힘쓰고 있고 현재까지 ‘New KPI 2022’를 발표하면서 성 평등을 위해 꾸준히 노력하고 있다.

7) 조혜영, 한국영화 성평등 정책 수립을 위한 연구, KOFIC 연구 2020-06, 영화진흥위원회, 2020, 39쪽.

8) 김선아, 성 주류화 전략의 관점에서 바라본 성평등 영화정책, 한국콘텐츠학회논문지 20권 2호, 한국콘텐츠학회, 2020, 295쪽.

세계 영화계의 성 평등 정책 도입은 성공적인 성과를 내고 있으며 영화진흥위원회의 '5050 by 2022' 정책은 한국 영화계의 기울어진 운동장 형태를 평등하게 만들 새로운 기회로 보인다. 영화 진흥위원회의 성 주류화 정책은 3개년 정책으로 결과의 미진함을 보일 시 새로운 전략을 추가할 계획이다. '지원 사업, 별도 사업, 교육, 연구' 외에 '관객 개발' 목록을 따로 만들어 성 평등 비평 프로그램을 통해 여성 창작자들이나 여성의 이야기를 소개할 플랫폼을 제공하고 기존의 기울어진 운동장 형태를 유지하려고 하는 반대 세력을 설득하는 '캠페인' 목록 또한 추가하여 영상광고, 성 평등 선언 활동을 실시 할 예정이라고 발표했다.



<그림1: 영화 진흥위원회 '5050 by 2022' 정책>⁹⁾

4.2 국내 영화 상영관의 백델 테스트 통과 작품 수 증진

백델 테스트는 캐릭터 성인지 테스트 중 세계적으로 잘 알려진 테스트 중 하나다. '이름을 가진 두 명 이상의 여성이 등장하는가?', '그 두 명이 서로 대화를 나누는가?', '그 대화의 주제가 남자 이외의 것인가?' 의 질문으로 이루어져 있다. 테스트를 통해 성별 편향이 어느 정도인지를 측정할 수 있다. 여성 서사를 다룬 영화가 얼마나 질적으로 잘 표현되었는지를 평가하는 것이 아니라 한번이라도 남성인물에 종속되지 않은 대사가 있고 기억 될 만한 역할을 갖고 있는 여성 캐릭터가 존재하는 가를 가려내는 것이기 때문에 성 인지성을 가려내는 데 최소한의 조건을 확립할 수 있다. 백델 테스트는 최소한의 기준을 제공하기 때문에 통과를 한다고 해서 성별 균형이 잘 잡혀 있다고 보장할 수는 없지만 한국영화는 여전히 백델테스트 조차 통과하지 못하는 영화가 절반이 넘기 때문에 상업 영화 시장에 백델 테스트 통과 영화의 개봉수를 증진시키는 방안은 효력을 보일 것이라고 생각한다. 주연과 감독의 성별은 백델 테스트와 높은 상관관계를 보이는데 여성 감독의 백델 테스트 통과 비율은 전체 평균보다 높

9) 조혜영, 한국영화 성평등 정책 수립을 위한 연구, KOFIC 연구 2020-06, 영화진흥위원회, 2020, 270 쪽.

다. 창작의 최종 결정권자인 감독이 여성인 경우 제 1주연이 여성일 확률이 높으며, 여성 서사 영화의 내용 또한 다채롭고 풍요로워질 것이다. 남성의 주관적 관점을 배제하지 못한 채 묘사되었던 여성의 모습과 남성에게 종속되어야만 등장할 수 있었던 캐릭터도 줄어들 것이다. 십대 소녀의 잔혹사를 통해 비춰졌던 사회고발 영화도 다양한 인물과 서사를 통해 변화할 것으로 기대된다.

5. 결론

영화 현장 스태프의 열악한 처우 개선을 위한 노력은 계속되고 있지만 그 속에서 여성 인력은 단지 '여성(女性)'이란 이유로 차별을 받으며 또 다른 고충을 겪고 있다. 남성과 동등한 학력 수준임에도 불구하고 맡는 직책과 임금에는 차이가 있으며 여성은 영화 현장에서 타자화되는 경우가 많다. 남성 중심적 네트워크가 강하게 자리 잡고 있는 영화 산업에서 여성은 의사 결정권, 고용, 승진 기회 등 전반적인 부분에서 차별을 받으며 유리천장, 유리벽 현상을 겪게 된다. 현장의 최종 결정권자인 여성 감독의 상업 영화 진입에도 유리천장 현상이 발생하며 영화 산업의 성별 불균형은 고착화된다. 이를 해결하기 위해서 영화진흥위원회의 '50:50 by 2021' 정책 도입과 국내 영화의 벡델 테스트 통과 작품의 개봉 비율을 높이는 등의 방안이 있지만 정책의 실현율을 높이기 위해선 정확한 예산과 목표지수 설정이 중요하다. 또 고용 형태의 특수성으로 겪는 불이익이 만연하기 때문에 비정규직 계약을 줄이고 법의 사각지대를 해결하려는 꾸준한 노력이 필요하다.

영화는 무엇이든 될 수 있고, 무엇이든 꿈꿀 수 있는 세계이다. 자신의 세계를 실현시키는 것엔 성별은 중요하지 않으며 모두가 '영화인'으로서 각자의 창작활동을 이어갈 수 있도록 영화산업 전체의 인권의식뿐만 아니라 개인의 의식이 강화되어야 한다. 영화 현장의 성차별 문제는 고정관념과 편견으로 시작되었다. 불이익의 대상은 언제나 바뀔 수 있으며 성차별적 문제 해결은 단순히 여성만을 위한 것이 아니다. 성 인지가 제대로 자리 잡는다면 소외되는 관객은 줄어들 것이고 한국의 영화는 더욱 다채롭고 풍요로워져 한국 영화의 가치는 더욱 높아질 것이다.

참고문헌

- 김선아, 성 주류화 전략의 관점에서 바라본 성평등 영화정책, 한국콘텐츠학회논문지, 한국콘텐츠학회 20권 2호, 2020, 288-299쪽.
- 이종수, 2018년 영화스태프 근로환경 실태조사, KOFIC 연구 2019-02, 영화진흥위원회, 2019.
- 조혜영, 한국영화 성평등 정책 수립을 위한 연구, KOFIC 연구 2020-06, 영화진흥위원회, 2020.
- 한국여성정책연구원, 문화예술계(영화산업) 여성종사자 인권상황 실태 조사, 국가인권위원회, 2018.

1학기 우수상

11. 국내 웹툰 시장의 현황과 발전 방안

국내 웹툰 시장의 현황과 발전 방안

차례

1. 서론

2. 국내 웹툰 시장 현황

2.1. 현재 웹툰 시장의 특징

2.2. 과거와의 차이점

2.3. 웹툰 시장의 성공 요인

2.4. 문제점

3. 발전 방안

3.1. 매체 전환(OSMU)

3.2. 인식 개선 노력

3.3. 제도적 노력

4. 결론

참고문헌

1. 서론

네이버에 따르면, 현재 대한민국 인터넷 인구의 3분의 1에 해당하는 1400만 명이 매월 네이버 웹툰을 방문한다. 또한 웹툰이 다양한 매체로 전환되어 우리에게 또 다른 오락을 제공하고, 기업들은 웹툰을 이용하여 자신들의 상품을 마케팅하기도 한다. 이렇게 점점 대중문화로써 성장하고 있는 웹툰이라는 콘텐츠는 현 상황에서 자리를 키우고 있음에도 조금씩 한계를 보이고 있다. 이에 본 연구는 국내를 넘어 웹툰의 해외시장 진출이 활발해지는 현 시점에서 웹툰의 성공사례와 논문, 플랫폼의 통계를 이용하여 현 웹툰 시장의 현황과 발전 방안에 대해 이야기 하고자 한다.

2. 국내 웹툰 시장 현황

2.1. 현재 웹툰 시장의 특징

웹툰은 디지털 미디어의 보급과 성장에 따라 독자적으로 창작-유통-소비 플랫폼이 구축된 콘텐츠이다. 포털 사이트가 아마추어 만화가들이 작품을 소통할 수 있는 도전 만화, 웹툰 리그 등의 기회를 제공해주며 단기간 내에 발전하여 웹툰 작품과 작가들, 플랫폼의 수는 지속해서 빠르게 늘어나고 있는 추세다. 웹툰 통계 서비스 웹툰 가이드의 통계자료에 의하면 현재 2020년까지의 웹툰 누적 작품 수는 13,973편이며, 작가의 수는 9,764명이다. 포스타입과 딜리헵과 같은 개인 연재 가능 플랫폼이 떠오르고 있지만, 네이버, 다음과 같은 대형 포털사이트, 레진코믹스와 판툰 등의 웹툰 전용 사이트가 주류를 이루고 있다. 송정은의 “웹툰 마케팅의 가능성과 활성화를 위한 제언”에 따르면 웹툰 사이트들은 웹툰의 부가가치가 상승되면서 웹툰 작가를 지원 및 관리하는 시스템도 향상시키고 있다.¹⁾

웹툰의 플랫폼들은 자신의 고객을 확보하기 위하여 경쟁적으로 차별성을 가지려고 노력하고 있다. 독자적인 시스템, 유명 작가 확보, 장르의 특화 등, 그 가운데 가장 두드러지는 것은 장르의 특화이다. 특정 플랫폼 하면 장르를 연상하게 만들어 고정 소비층을 유치시키는 전략이다. 예를 들어 카카오페이지는 로맨스 판타지, 레진과 미스터블루는 BL, 무툰은 무협, 액션을 자신들의 특화 장르로 삼고 그 장르의 작품들을 많이 유치시킴으로써 특정 장르의 고정 층을 자신의 고객층으로 만들고 있다.

1) 송정은, 웹툰 마케팅의 가능성과 활성화를 위한 제언. 문화콘텐츠연구 제4호, 건국대학교 글로벌문화전략연구소, 2014, 63쪽.

2.2. 과거와의 차이점

송요셉의 “웹툰의 발생 과정 탐색과 발전을 위한 제언”에 따르면, 현재 웹툰시장과 과거와의 차이점 중 하나는 그 규모에서부터 있다. 초기의 웹툰 작품들은 작가 개인의 홈페이지나 블로그 등을 통해 불특정 다수의 사람들에게 무료로 공개되었고, 입소문에 힘입은 방문이나 공유를 통해 빠르게 확산되었다. 하지만 현재는 대형 플랫폼들을 통해 정식연재 작품들이 등장하며 사업이 성장하고, 아마추어적 성격이 강했던 초기 웹툰에서 본격적으로 서사성이 도입되었고, 이를 통해 대량의 트래픽을 규칙적으로 유발하는데 성공했다.²⁾

본격적으로 부가가치를 생산해내기 시작한 웹툰은 ‘유료화’라는 개념을 도입하기 시작하는데, 이것이 과거와의 두 번째 차이점이다. 레진과 다음웹툰을 선두로 ‘유료 웹툰’이 등장하여 대형 포털사이트인 네이버도 ‘미리보기’ 시스템을 도입해 유료화 콘텐츠로써 발돋움하고 있다. 하지만 무료 콘텐츠라는 인식이 컸던 웹툰 산업에 유료화 시스템은 현재에도 일부 대중들에게 거부감을 주고 있기도 하다. 하지만 더 나아가 대중화된 주간 연재에서 작가 복지와 작품의 질 향상 등을 목적으로 한 10일 간격 연재, 격주 연재, 월 연재와 같은 연재 간격을 새로이 한 작품들도 등장하고 있다.

세 번째 차이점은 웹툰이 기술과의 융합을 하기 시작했다는 점이다. 특히 공포만화 계열에서 스크롤을 내리면 화면이 바뀌거나 귀신이 갑작스레 튀어나오고, 몰입을 위해 음산한 배경음악이나 비명소리가 함께 재생되게 하는 것으로 더욱 입체적인 독자와의 상호작용을 보여주고 있었다. 나아가 2017년 하일권 작가의 <마주쳤다> 는 대표적인 인터랙션 웹툰으로 플래시 애니메이션을 나아가 사진을 찍고 얼굴을 인식하여 자신의 얼굴을 한 캐릭터가 스토리를 진행하고, 360도 VR을 이용해 휴대폰을 움직여 교실을 둘러보는 등 독자 자신이 주요 인물이 된 듯 한 연출을 보여준다. 또한 웹툰의 홍보를 유튜브 채널로 웹툰의 컷에 애니메이션을 넣거나 성우를 초빙해 더빙을 하는 등, 독자가 더욱 생생하게 웹툰을 즐길 수 있도록 다양한 형태의 기술의 융합이 이루어지고 있다.

2.3. 웹툰 시장의 성공 요인

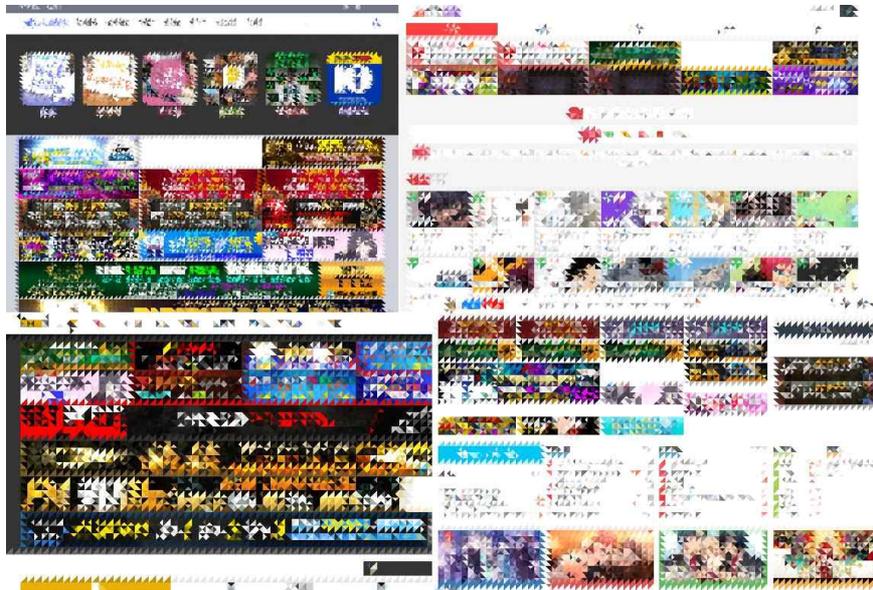
웹툰의 성공 요인을 꼽는다면 예나 지금이나 접근성에 있다고 볼 수 있다. 웹툰은 대부분 연재 중인 작품이라면 미리보기 분을 제외하고 무료로 제공되고 있기 때문이다. 이 때문에 독자는 서적 구매처럼 일부의 정보만으로 소비를 결정하는 것이 아니라 내용 전반을 맛보고 자신과 성향이 맞는 작품을 결재할 수 있다는 이점을 가진다. 또한 양지훈, 이지영, 이상우는 자신들의 연구에서 웹툰은 점점 단편적인 스토리텔링에서 사회상황을 비판하고, 현실에선 일어날 수 없는 독자들의 판타지를 빠르게 인식하여 충족시킴으로써 현대 미디어로서 더욱 각광받고 있다고 하였다.³⁾

2) 송요셉, 웹툰의 발생 과정 탐색과 발전을 위한 제언, 한국정보기술학회지 제10권 제 4호, 한국정보기술학회, 2014, 134쪽.

나아가 웹툰은 댓글 창을 통해 작가와 인터넷 미디어 수용자들이 참여하고 공유하며, 자유롭게 상호작용하여 양적, 질적인 면에서 콘텐츠를 발전시킨다. 박기수는 인터넷 미디어 수용자들은 새로운 콘텐츠의 창작과 순환, 유통에 참여하면서 ‘프로슈머’(Pro+consumer)로서 역할을 확대하고 있다고 하였다.⁴⁾ 웹툰의 OSMU화가 증가하면서 드라마, 영화, 연극, 애니메이션, 게임, 기타 캐릭터 상품 등으로 변환되고 있으며, 예능 프로그램의 에피소드로 패러디되고 있다. 특히 송정은은 웹툰의 경제적 가치는 웹툰의 해외 진출과 함께 부각되고 있으며 문화산업 전문가들은 웹툰을 K-pop을 이을 한류 문화 콘텐츠로써 간주하고 있다고 하였다.⁵⁾

2.4. 문제점

-불법 사이트



[사진 1. 웹툰 불법 사이트]

하지만 유료화 시스템이 도입되기 전의 인식과, 무료 분으로만 웹툰을 이용할 수 있다는 점에서 웹툰은 ‘무료 콘텐츠’라고 생각하는 이용자들이 늘어났다. 실제로 한국콘텐츠진흥원에 따르면 웹툰 이용자의 71.1%가 포털사이트에서 연재되는 웹툰은 연재되는 웹툰은 무료로 제공되어야 한다는 인식을 가지고 있으며, 실제 웹툰 유료 이용 경험은 불과 8%에 그친다. 향후 웹툰 유료 의향 역시 15%로 매우 낮은 수준이다.⁶⁾ 이는 불법 유포 사이트의 탄생으로 이어진다. 불법 유포 사이트는 타 플랫폼에

3) 양지훈, 이지영, 이상우, 웹툰(Webtoon)의 흥행 결정요인 연구, 한국콘텐츠학회논문지 제16권 제5호, 한국콘텐츠학회, 2016, 195쪽.
 4) 박기수, One Source Multi Use 활성화를 위한 문화콘텐츠 스토리텔링 전환 연구, 『한국언어문화』 제44권, 한국언어문화학회, 2011, 168-170쪽.
 5) 송정은, 웹툰 마케팅의 가능성과 활성화를 위한 제언, 문화콘텐츠연구 제4호, 건국대학교 글로벌문화전략연구소, 2014, 40쪽.
 6) 한국콘텐츠진흥원, 웹툰산업의 구조적 문제점과 개선방안, [KOCCA포커스 2014-02호], 한국콘텐츠진

서 정상 연재되거나 연재 완료된 작품을 유료 분을 포함하여 허가 없이 게시하여 광고비 등으로 부정한 이윤을 취하는 사이트로, 작가들의 피해가 극심하다. 한국콘텐츠진흥원에 따르면 불법 유포 사이트의 대표적인 예시인 ‘밤토끼’는 국내 웹툰 9만여 편을 무단 재배포하고, 도박 사이트 등으로부터 배너 광고료 명목으로 매월 최대 천만 원씩을 받아 총 9억 5천만 원 상당의 부당이득을 취했다.⁷⁾ 밤토끼넷의 운영자들은 부산경찰청에 의해 검거되었으나 문제는 이 불법적인 행태가 지속적으로 이어진다는 데 있다. 다수 사이트의 폐쇄와 불법 저작물 단속에도 불구하고 불법 웹툰 사이트라는 병폐는 뿌리 뽑히지 않고 있다. 유사 불법 웹툰 사이트가 반복해서 생겨나면서, 폐쇄된 사이트에서 다른 사이트로 이용자들이 옮겨가는 ‘풍선효과’가 발생한다. 후속적으로 나타난 사이트들은 웹툰가이드의 자료에 따르면 2020년 기준 누적 258개이다. 이로 인해서 작가들의 피해는 여전한 추세다. 문화체육부와 한국콘텐츠진흥원이 발표한 ‘2020 웹툰 작가 실태조사’에 따르면 조사 대상 중 68.2%가 자신의 작품이 불법 사이트를 통해 유통된 경험이 있다고 응답했다.⁸⁾ 피해 규모는 2019년을 기준으로 3183억 원. 한국 콘텐츠진흥원은 2017년 1월부터 2018년 8월까지 웹툰 불법 복제로 인한 누적 피해액을 1조 8000억 원으로 추산한 바 있으며, 확실한 근절이 이루어지지 않는다면 더욱 성장해가는 웹툰 시장의 피해액은 더욱 커질 것으로 보인다.

-작가들에 대한 배려가 부족한 인큐베이팅 시스템

네이버와 다음 등, 포털사이트에서는 도전만화, 즉 인큐베이팅 코너를 가지고 있다. 이곳에서는 다양한 작가들이 작품을 공유하고, 정식 연재로 승격할 수 있지만, 사용자 반응(조회수, 추천, 댓글 등)에 따른 정식 연재 작품 선정과 원고료 책정으로 인해 특정 작가에게 원고료가 집중되면서 사실상 원고료가 하향 평준화되고 플랫폼은 인큐베이팅 코너의 연재작으로도 트래픽을 이용하여 수익을 창출하면서도 하는 창작자들에게 ‘무임금 희망노동’을 유도한다는 것이다.

한국콘텐츠진흥원에 의하면 인큐베이팅 코너에 연재하는 작가의 경우는 사실상 원고료가 없고, 정식 연재로 승격한 신예 작가의 경우 ‘월 4회 연재 기준 80~100만 원 선’의 고료를 지급받는 것으로 알려졌다. 또한 대중의 반응에 따라 3~6개월 단위로 원고료를 갱신하면서 인기작가의 고료는 지속 상승해 ‘역대 웹툰 작가’를 등장시킨다. 특정 작가의 원고료 상승은 곧 대중의 반응이 집중됐다는 것을 의미하고 일반적인 작가의 원고료를 제어하거나 하향 조정하는 것이다.⁹⁾

흥원, 2014, 12쪽.

7) 한국콘텐츠진흥원, 만화·웹툰 불법유통 실태조사, [KOCCA] 보고서 2019년 1월호, 한국콘텐츠진흥원, 2019, 53쪽.

8) 한국콘텐츠진흥원, 2020 웹툰 작가 실태조사, [KOCCA] 보고서 2020년 12월호, 한국콘텐츠진흥원, 2020, 113쪽.

9) 한국콘텐츠진흥원, 웹툰산업의 구조적 문제점과 개선방안, [KOCCA포커스 2014-02호], 한국콘텐츠진흥원, 2014, 11쪽.

3. 발전 방안

3.1. 매체 전환(OSMU)

OSMU란 one source multi use의 약자로 하나의 콘텐츠를 영화, 게임, 캐릭터상품 등 다양한 방식으로 변형하여 판매하는 전략이다. 특히 현재 영화 판권 계약이 활발하며 가장 수익을 내고 있다. 2017년 개봉된 <신과함께-죄와 벌>가 1,400만 명의 관객을 동원하며 <명량: 17,615,152>, <국제시장: 14,262,498>에 이어 한국영화 역대 관객 수 동원 3위의 대기록을 세웠다.

또한 드라마 시장에서도 웹툰의 OSMU는 활발한데, 박문호, 이상우의“웹툰의 흥행 결정요인에 대한 연구”에 의하면 2018년 12월 방영했던 지상파·종합편성·케이블 드라마를 분석해본 결과, 방영중인 작품 30편 중<죽어도 좋아>, <황후의 품격>, <일단 뜨겁게 청소하라>, <설렘 주의보>, <은주의 방>, <계룡선녀전>, <톱스타 유백이>, <프리스트>등 무려 8편이 웹툰을 원작으로 한 OSMU인 것을 알 수 있었다. 10)

이러한 OSMU에서 갖는 이점은 기존 독자층을 어느 정도 소비층으로 확보할 수 있고, 기존 독자층이 아니더라도 OSMU된 매체를 통해 원작 웹툰을 소비할 수 있다는 점이다. 웹툰은 이러한 원천 콘텐츠로서의 가치가 크기에 발생할 수 있는 가치를 명확히 규정하고 권리의 범주를 설정해 나가야 한다.

3.2. 인식 개선 노력

송요셉에 의하면 전통적으로 만화에 대한 사회적 인식은 좋지 않은 편이었다. 특히 만화계 내부에서는 만화가 출판 전성기부터 현재의 웹툰 활성화 시기까지, 외부의 심의 기관, 교육 기관, 언론 등으로부터 불합리한 검열 혹은 견제를 받아 온 것으로 인식하고 있다. 웹툰 등의 성공적인 확산을 통해 만화의 산업적 가능성에 대한 주목이 이루어지고 흥행에 성공하는 작품도 등장하면서 만화에 대한 인식이 변화하고는 있다. 하지만 웹툰의 경제적 유용성에 대한 강조만으로는 만화에 대한 근본적인 인식을 전환하기에 한계가 있다. 11) 그렇기에 사회와 대중들은 웹툰의 사회적 문화적 가치들을 발견하고, 작가는 그러한 작품들을 만들어내려고 힘쓰며 그것들을 장기적인 관점에서 축적해 나가야 한다.

포털사이트를 제외하고도 많은 웹툰 전용 플랫폼이 등장하고 있지만 포털의 웹툰이 미리 보기 분을 제외하고 사용자에게 무료로 제공됨에 따라 포털사이트의 만화 콘텐츠 독점이 이루어지고 있다. 박석환에 의하면 시장 진입 단계에서 웹툰의 무료 서비스는 이용자 확대, 콘텐츠 생산량 증가 등 긍정적 요인이 많았으나 웹툰이 시장 성숙기에 들어서면서 무료 서비스 정책이 정착되고 ‘만화=무료’라는 소비자 인식이 강화

10) 박문호, 이상우, 웹툰의 흥행 결정요인에 대한 연구, 정보사회와 미디어 제20권 제1호, 한국정보사회학회, 2019, 82쪽.

11) 송요셉, 웹툰의 발생 과정 탐색과 발전을 위한 제언, 한국정보기술학회지 제10권 제1호, 한국정보기술학회, 2012, 137쪽.

되면서 소비자의 유료 만화 소비 욕구가 대체되었다는 것이다.¹²⁾ 이로 인해 위 내용에서 말했듯 불법 사이트들이 등장하며, 유료 콘텐츠를 받아들이는 것보다 정당하게 소비해야 한다는 인식의 중요성이 대두된다. 이를 위해 문화체육관광부와 웹툰 작가들이 “만화 웹툰 불법 유통 사이트 이용 근절 캠페인”을 벌이기도 했다.[사진 2]



[사진 2. 만화 웹툰 불법 유통 사이트 이용 근절 캠페인]

3.3. 제도적 노력

정부는 2015년 만화산업진흥을 위해 44억의 예산을 배정하고 ‘만화콘텐츠 창작 기반 조성’에 22억 원, ‘만화 해외수출 및 마케팅 지원’에 12억 원, ‘웹툰 시장 전략 육성’에 10억 원을 지원하고 있다. 박석환에 의하면 웹툰이 전략사업 과제로 부상했고 세부사업 측면에서도 5개 사업에 웹툰이 명시되는 듯 시장 상황을 반영했다는 측면에서는 긍정적이다. 하지만 ‘시장의 문제’보다는 ‘시장의 특수’에만 집중하고 있다는 측면에서는 살펴보아야 할 대목이다.¹³⁾ 현재 대두되고 있는 것은 신예 작가들에 대한 부당 계약과 고료 문제인데, 이러한 문제는 제도적으로 자세히 다루어지고 있지 않다. 인기 작가들의 고료는 올라가고, 신예 작가들에 대한 보호가 미흡한 상황에서 시장의 성장을 꾀하는 건 어리석은 행동이다. 그렇기에 정부는 신예 작가들의 고료 확보와 부당계약 구제, 방지에 대한 정책을 마련해야 한다.

12) 박석환, 한국 웹툰 생태계의 활성화 방안, 애니메이션연구 제11권 제3호, 한국애니메이션학회, 2015, 77쪽.

13) 박석환, 한국 웹툰 생태계의 활성화 방안, 애니메이션연구 제11권 제3호, 한국애니메이션학회, 2015, 79쪽.

4. 결론

미디어의 성장과 문화의 발전에 더불어 빠르게 성장하여 자리 잡은 웹툰 시장은 많은 부가가치를 생산하고 있으면서도 소비 방식, 플랫폼 등이 빠르게 발전하며 변화한 만큼 보완해야 할 점이 많다. 이에 사회와 작가는 더 넓은 시각으로써 웹툰이 발전할 수 있는 OSMU 전략을 바탕으로 해외 시장 진출을 더욱 활발히 함으로써 영화와 K-pop에 이은 한류 문화의 세계화를 꾀해야 한다. 더불어 국가는 이를 뒷받침하여 웹툰산업의 안정성을 강화하고 법적 방어력을 키워 웹툰 관련 단체들과 함께 사회 인식 개선을 위해 힘쓰며, 웹툰 작가들을 장려하고 보호하기 위한 정책을 모색하고 추진해야 한다.

참고문헌

- 박기수, One Source Multi Use 활성화를 위한 문화콘텐츠 스토리텔링 전환 연구, 『한국언어문화』 제44권, 한국언어문화학회, 2011, 168-170쪽.
- 박문호, 이상우, 웹툰의 흥행 결정요인에 대한 연구, 『정보사회와 미디어』 제20권 제1호, 한국정보사회학회, 2019, 69-97쪽.
- 박석환, 한국 웹툰 생태계의 활성화 방안, 『애니메이션연구』 제11권 제3호, 한국애니메이션학회, 2015, 65-81쪽.
- 송요셉, 웹툰의 발생 과정 탐색과 발전을 위한 제언, 『한국정보기술학회지』 제10권 제4호, 한국정보기술학회, 2014, 133-137쪽.
- 송정은, 웹툰 마케팅의 가능성과 활성화를 위한 제언, 『문화콘텐츠연구』 제4호, 건국대학교 글로벌문화전략연구소, 2014, 33-61쪽.
- 양지훈, 이지영, 이상우, 웹툰(Webtoon)의 흥행 결정요인 연구, 『한국콘텐츠학회논문지』 제16권 제5호, 한국콘텐츠학회, 2016, 194-204쪽.
- 한국콘텐츠진흥원, 웹툰산업의 구조적 문제점과 개선방안, [KOCCA포커스 2014-02호], 한국콘텐츠진흥원, 2014.
- 한국콘텐츠진흥원, 만화·웹툰 불법유통 실태조사, [KOCCA] 보고서 2019년 1월호, 한국콘텐츠진흥원, 2019.
- 한국콘텐츠진흥원, 2020 웹툰 작가 실태조사, [KOCCA] 보고서 2020년 12월호, 한국콘텐츠진흥원, 2020.

1학기 우수상

12. SNS 상 사진 저작물에 대한 저작권 문제

SNS 상 사진저작물에 대한 저작권 문제

<목차>

1. 서론

2. 본론

2.1 사진저작물에 있어 저작권의 현황

2.2 SNS 상 사진저작물의 저작권 침해 사례

2.3 사진저작물의 저작권 해외 사례

3. 결론

참고문헌

1. 서론

특정한 관심이나 활동을 공유하는 사람들 사이의 관계망을 구축해 주는 온라인 서비스인 SNS(Social Network Service)는 컴퓨터 네트워크의 역사와 같이 할 만큼 역사가 오래되었지만, 현대적인 SNS는 1990년대 이후 월드와이드웹 발전의 산물이다. 신상 정보의 공개, 관계망의 구축과 공개, 의견이나 정보의 게시, 모바일 지원 등의 기능을 갖는 SNS는 서비스마다 독특한 특징을 가지고 있으며, 따라서 관점에 따라 각기 다른 측면에 주목한다.¹⁾ 이러한 SNS는 최근 남녀노소 상관없이 많은 사람들이 이용하고 있으며 저마다 다르고 다양한 콘텐츠를 즐기고 있다. 그런데 콘텐츠를 제공하는 과정에서 저작권을 지키지 않고 무분별하게 퍼 가는 행위를 하지 않는지에 대해 문득 의문이 생겼다. 오늘날, 컴퓨팅이 기본이 되는 사회인만큼 여러 매체를 마주하게 될 수밖에 없는데도 결코 적지 않은 사람들이 저작권에 관해 주의 깊은 관심을 기울이지 않고 있다. 저작권 침해는 옛날부터 줄곧 발생하는 문제이지만 SNS가 활성화되면서 저작권이 더 무시되는 경향이 있으며 그에 대해 확실하게 알기는커녕 두루뭉술하게라도 알고 있는 사람은 몇 없다고 생각한다. 여러 저작물들 중에서도 SNS에서 많이 사용되는 사진저작물의 저작권을 알아보고 싶었고 이에 대한 내용은 인터넷을 하는 사람들이라면 꼭 알 필요가 있으므로 SNS 상에서의 사진저작물의 저작권 문제에 대해 살펴보려고 한다.

2. 본론

2.1 사진저작물에 있어 저작권의 현황

현행 저작권법 제2조 제1호에서 “‘저작물’은 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물을 말한다”라고 규정하고 있다. 때문에 인간의 정신적 활동의 성과가 아닌 ‘자연 과학적 사실’이나 사회·역사 등에서 존재하는 ‘사실’ 그 자체의 표현은 저작물의 범위에 제외된다고 본다.²⁾ 또한 ‘창작물’에서 일컫는 창작성이란 기존의 타인 저작물을 베낀 것이 아니라는 것 또는 저작물이 작가 자신의 개인적인 정신활동의 결과라는 것을 의미하며 그 표현의 형식 또는 방법에 있어서 독창성이 있으면 사상 또는 감정 자체는 독창성이 없다고 하여도 창작성이 있다고 본다.³⁾ 따라서 단순히 사실을 나열한 것에 불과한 열차시간표나 요금 표는 저작물이라 할 수 없으며, 사상 또는 감정은 “인간”의 것이어야 하기 때문에 인공지능 컴퓨터가 작성한 작품도 저작물이라 할 수 없다.⁴⁾ 여기서 저작물은 소설, 시, 논문, 강연, 연설, 각본과 그 밖의 어문저작물과 음악 저작물, 연극 및 무용, 무언극 등을 포함하는 연극저작물, 그리고 회화, 서예, 도안, 조각, 공예, 응용 미술 작품과 그 밖의 미술저작물, 사진 및 이와 유사한 제작 방법으로 작성된 것을 포함하는 사진저작물 등 이 밖에도 다양한 종류의 저작물이 존재하고

1) 이재현, 『멀티미디어』, 커뮤니케이션북스, 2013

2) 최수진, 「SNS상 사진저작물에 관한 검토」, 『창작과 권리』 87, 세창출판사, 2017. 88쪽

3) 위의 논문. 89쪽-90쪽

4) 장연이, 김희권, 「소셜미디어에서의 사진저작물 스크랩에 관한 법률문제」, 『한국콘텐츠학회 논문지』 11(10), 한국콘텐츠학회, 2011, 245쪽

있다.⁵⁾ 나는 수없이 많은 저작물 중 특히 사진저작물에 초점을 두고 이에 대한 저작권에 관해 알아보려고 한다. 먼저 사진저작물에 대해 자세히 살펴보자면 이는 ‘일정한 영상’을 표현 매체로 한다는 점에서 ‘연속적인 영상’을 표현 매체로 하는 영상저작물과 구별되며, 사진기와 같은 기계에 의존한다는 점에서 미술저작물과도 구별된다.⁶⁾ 사진이 저작권법 안에서 보호받는 저작물이 되기 위해서는 위의 조건을 충족시켜야 하므로 작품에 창작자의 사상 또는 감정을 표현해야만 한다. 초기에는 사진이 저작물이라기보다는 기계적 또는 화학적 방법에 의하여 실존하는 사물을 복제하는 수단이나 방법으로 인식되었기 때문에 저작권법의 역사에 있어 사진저작물은 다른 저작물에 비해 상대적으로 늦게 저작물로서 인정을 받았다. 당시 사진이 저작물의 성립 요건인 창작성을 충족하는지에 대해 의문이 많았지만 점차 사진 촬영 과정에서의 창작성에 주목하면서 그 보호에 관심을 가지게 되었고, 국제조약에서는 1908년 베른 협약 베를린 개정 회의 때 사진을 저작물로 처음 받아들였다.⁷⁾ 이러한 영향으로 우리나라에서는 1957년에 제정된 저작권법 제2조에서 “본법에서 저작물이라 함은 표현의 방법 또는 형식의 여하를 막론하고 문서, 연술, 회화, 조각, 공예, 건축, 지도, 도형, 모형, 사진, 악곡, 악보, 연주, 가창, 무보, 각본, 연출, 음반, 녹음 필름, 영화와 기타 학문 또는 예술의 범위에 속하는 일체의 물건을 말한다”라고 하여 제정법 당시부터 사진을 저작물의 유형으로 규정하였다.⁸⁾ 이는 10년의 존속기간을 가졌으며, 사진술에 의하여 적법으로 예술상의 저작권을 복제한 자는 원저작물에 관한 저작권과 동일한 기간 내 본법의 보호를 받도록 하여 동일한 존속기간을 가진다고 규정하였다. 그 이후, 1957년 저작권법이 저작권자 및 저작물 이용자의 이익을 보호하는 데 미흡한 사항이 많아 1986년에 저작권법의 개정이 이루어졌으며 이때, 저작권에 관련되는 용어의 정의 및 저작물의 예시를 현실에 맞도록 구체적으로 세분화함에 따라 제4조에서 저작물 예시 중 하나로 사진저작물이 규정되었고 동일한 규정이 현행 저작권법에까지 이르고 있다.⁹⁾

이와 같이 사진저작물은 저작권법의 요건을 충족한다면 보호받을 수 있다. 하지만 사진저작물에 관한 저작권법이 규정되어 있음에도 불구하고 옛날부터 저작권 침해에 대한 문제가 줄어들기는커녕 오히려 늘어나기만 하고 있다. 특히 요즘 SNS의 활성화로 인해 사진 저작권 침해 문제가 걷잡을 수없이 발생하고 있으며 심지어 현대에는 저작권 의식이 거의 없다고 볼 수 있다. SNS를 통해 작가의 사진을 허락 없이 퍼가는 행위, 또는 출처를 기입하지 않은 채 게시글을 올리는 등 저작권이 무시되는 경향이 있다. 따라서 SNS에서의 저작권 침해를 방지하기 위해 새롭게 사진저작물에 대한 저작권의 조정이 필요하다.

5) [네이버 지식백과] 저작물 [works, 著作物] (영화사전, 2004. 9. 30., propaganda)

6) 최수진, 앞의 논문, 93쪽

7) 최수진, 앞의 논문, 93쪽

8) 위의 논문, 93-94쪽

9) 위의 논문, 94쪽

2.2 SNS 상 사진저작물의 저작권 침해 사례

먼저 SNS란, 사회적 관계의 개념을 인터넷 공간으로 가져온 것으로 사람과 사람 간의 관계 맺기를 통해 네트워크 형성을 지원하는 서비스를 의미하고 또한 웹상에서 다양한 인적 네트워크를 구축하며 정보를 공유하고 의사소통을 도와주는 서비스를 지칭한다.¹⁰⁾ SNS를 통해 원래 알고 지냈던 지인과 인터넷 공간에서 관계를 맺을 수 있고 아예 일면식도 없는 모르는 사람과도 SNS 활동으로 새로운 관계를 형성할 수도 있다. 따라서 SNS는 정보나 개인 일상 또는 감정을 공유하는 것은 물론 공감이라는 정서적 유대를 형성하기도 하며 대표적인 예로 트위터, 페이스북, 유튜브, 인스타그램 등이 있다.¹¹⁾ 이러한 SNS는 기존에 특정 계층에서만 가능했던 콘텐츠의 생산과 유통이라는 영역이 개방되어, 누구나 손쉽게 정보를 생산·가공·수정·유포하여 여론을 형성할 수 있으며 더불어 각종 정보의 생산과 유통 및 그에 대한 반응이 신속하게 이루어짐으로써 파급력이 뛰어나기 때문에 따라서 SNS는 정보의 수렵에 그쳤던 대중들이 스스로 정보를 생산해 내는 ‘양방향 교류’를 가장 큰 특징으로 한다.¹²⁾ 하지만 전문가만이 콘텐츠를 생산하거나 공유하지 않기 때문에 확실한 정보가 아닌 틀린 정보가 널리 확산될 수 있으며 이로 인해 잘못된 여론이 형성될 수 있다는 문제점이 있다. 이러한 SNS 상에서 사진저작물은 디지털카메라 또는 스마트폰을 사용하여 촬영한 후 게시글을 올리거나 타인의 사진을 스크랩하여 재업로드를 하는 방법 등 여러 가지가 있으며 후자의 경우에는 반드시 원작자의 동의를 얻은 후 출처를 명확히 남겨야 한다. 그러나 이를 지키지 않은 채 함부로 업로드하여 사진저작물의 저작권 침해를 받은 사례가 있다.

주식회사 카카오가 운영하는 소셜 네트워크 서비스인 카카오토리 사례(서울중앙지방법원 2014.6.11. 자 2014타합 80256 결정)이다. D 씨는 평범한 주부인 A 씨와 C 씨가 각각 자신의 자녀를 촬영한 사진을 카카오토리에 업로드한 글을 A, C 씨의 동의를 받지 아니하고 각 사진을 복제하여 본인의 카카오토리에 이를 게재하고, 각 게시글을 게재하였다. 이에 A 씨와 C 씨의 미성년 자녀 B 양, 그리고 C 씨는 D 씨를 상대로 SNS에 게재된 사진과 게시글을 게재하지 않도록 법원에 금지 가처분을 청구하였다. 이에 대하여 법원은 “각 사진은 A 씨와 C 씨의 사진임이 소명되고, D 씨가 동의를 받지 아니하고 각 사진을 복제하여 이를 카카오토리에 게재함으로써 이를 복제하는 행위는 초상권을 침해하는 행위에 해당한다”라고 보았으며 기록에 의하면, A, C 씨가 촬영한 각 사진은 적어도 기존의 작품과 구별될 수 있을 정도로 촬영자의 개성과 창조성이 있다고 보이므로, 각 사진의 저작재산권을 가진다고 볼 것이다. 그런데 D 씨가 A, C 씨의 동의를 받지 아니하고 각 사진을 복제하여 이를 카카오토리에 게재하는 행위는 A, C 씨의 복제권, 공중송신권, 배포권을 침해하는 행위에 해당한다”라고 판시하였다. 최종적으로 법원은 “B 양은 초상권에 기하여 A 씨는 복제

10) 최수진, 앞의 논문, 95쪽

11) 위의 논문, 95쪽

12) 위의 논문, 95-96쪽

권, 공중송신권, 배포권에 기하여 각 사진과 게시글의 각 게재 금지를 구할 피보전권리를 가지고 있으며, 가처분으로서 각 사진 및 게시글의 게재 금지를 명할 보전의 필요성도 소명된다”라고 판단하여 D 씨에게 각 사진 및 게시글을 SNS에 게재를 금할 것을 명령하였다.¹³⁾

이 사례를 통해 SNS에서 어떤 사진이 저작권법의 보호를 받을 수 있는지에 대해 알 수 있다. 사진저작물의 경우, 촬영 과정에서 촬영자의 개성과 창조성이 인정되어야 저작물에 해당한다고 볼 수 있으며 여기서 말하는 창작성이란, 단지 남의 것을 단순히 모방한 것이 아니고 자신의 독자적인 사상 또는 감정의 표현을 담고 있음을 의미할 뿐이어서 이러한 요건을 충족하기 위해서는 저작자 나름대로 정신적 노력의 소산으로서의 특성이 부여되어 있고 다른 저작자의 기존의 작품과 구별할 수 있을 정도이면 충분하다.¹⁴⁾ 따라서 이와 같은 요건을 충족하지만 하면 위의 사례에서처럼 사진저작물로서 저작권법의 보호를 받을 수 있다. 그러나 사진 촬영의 목적에 따라 사진저작물로서 인정되는가가 판가름 나는데, 광고나 의료용 사진 등과 같이 실용적인 목적으로 촬영된 사진은 그 목적으로 인하여 창작성을 드러낼 수 있는 부분이 한정되어 있기 때문에 목적 달성을 넘어서 저작권법에서 보호할 만한 창작성 내지 개연성을 인정하기 어려우므로 저작권법에서 보호받는 저작물이라 할 수 없는 경우도 있다.¹⁵⁾

2.3 사진저작물의 저작권 해외 사례

영국과 미국에서는 사진저작물을 미술저작물에 포함시키고 있으며, 독일과 이탈리아는 사진저작물과 일반 사진을 구분하여 사진저작물의 경우에는 일반 저작물과 같이 보호하고, 일반 사진인 경우에는 저작인접권으로 보호하고 있다.¹⁶⁾ 미국의 경우, 디지털 사진의 저작권은 인터넷상의 창조적인 표현, 즉 표현의 여하에 따른 시각적 수단으로서 현재 알려져 있지 않거나 장래에 개발 가능한 것으로 감각적으로 복제되고 직접 또는 기계나 장비를 사용하여 전달될 수 있도록 구체화된 것만을 보호하고 있으며, 저작권은 어떠한 방법으로 묘사·설명되고, 도해되어 구체화되더라도 아이디어, 공정, 절차, 구조, 조작 방법, 개념, 원리, 또는 발견 그 자체는 보호되지 않는다.¹⁷⁾ 이와 같이 보호되고 있는 사진저작물의 저작권 침해를 받은 사례가 한국뿐만 아니라 해외에도 존재하고 있다.

미국의 트위터 사례[Agence France Presse v. Morel, 769 F.Supp. 2d 295 (S.D.N.Y. 2011)]가 있다. 미국의 사진작가인 Danial Morel이 2010년 1월 아이티 지진 당시 촬영한 참사 사진을 트위터와 트위픽(twipic)에 “지진 독점 사진”이라는 설명과 함께 올렸는데, AFP 통신사의 사진 편집가가 Morel의 사진을 자신의 트위터 페이

13) 최수진, 앞의 논문, 105-106쪽

14) 위의 논문, 105쪽

15) 위의 논문, 108쪽

16) 위의 논문, 93쪽

17) 송호진, 정의태, 「디지털 사진의 저작권과 저작권 보호에 관한 사례 연구」, 현대사진영상학회 논문집 3(18), 현대사진영상학회, 2015, 23쪽

지에 링크하자 그의 사진 13장이 AFP 사진 데이터베이스 이미지 포럼에 입력되어 외부로 판매되거나 유통되었다. 이후 AFP의 북미와 영국 독점 판매 대행사인 이미지 라이선스¹⁸⁾ 업체로 전송되어 AFP와 라이선스 업체의 라벨을 부착하고 전 세계로 판매되자 Morel이 저작권법과 상표법 위반으로 미국 법원에 소송을 제기하였다. 이에 대하여 법원은 트위터의 약관이 저작물의 재이용에 관한 권리를 부여하는 것이 아니기 때문에 AFP와 제3자는 Morel이 찍은 사진에 대해 정당한 라이선스를 취득하지 못하였고, 트위터에 게재된 콘텐츠의 이용에 대한 라이선스는 트위터와 그의 파트너에게 부여되고, 트위픽에 게재된 콘텐츠 이용에 대한 라이선스 역시 트위픽과 제휴사로 한정하고 있으므로 AFP 통신사는 저작권을 침해한 것이라고 판단하였다.¹⁹⁾

이를 통해 각 SNS 서비스사와 이용자 간에 저작물에 대한 라이선스는 각 SNS 서비스사와 이용자, 때에 따라선 SNS 제휴사에게까지만 유효하므로 이 외의 SNS 서비스사가 이를 이용하는 것은 사진저작권 침해이며, 설사 이용 약관에 공유할 수 있다는 조항이 있고 이에 동의하였다 하더라도 영리목적으로 해당 사진을 무단 사용한 것은 SNS 이용자가 예상하거나 허락할 수 있는 범위를 넘어서는 것으로 사진 저작권 침해에 해당한다.²⁰⁾

3. 결론

사진저작물은 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물을 말하며, 창작물에서 말하는 창작성이란 타인의 작품을 모방하지 않거나 그와 구별할 수 있는 정도면 충분하다. 타인이 허락을 구하지 않거나 출처를 남기지 않은 채 작품을 SNS에 업로드를 하여 저작권 침해를 받았을 시에는 위의 요건을 충족시키기만 한다면 저작권법의 보호를 받을 수 있다. 요즘 SNS 활성화로 인해 저작권 침해 사례가 나날이 늘어가고 있는 가운데 많은 사람들은 이에 대한 경각심을 가지고 있지 않다. SNS 상에서 발생하는 저작권 침해 문제는 ‘나도 침해당할 수 있다’는 마음으로 게시글을 업로드할 때 자기 자신부터 조심해야 된다고 생각한다. 타인의 저작물을 재업로드 할 시에는 꼭 저작자의 동의를 구한 후 출처를 명확히 밝히는 것만 해도 저작권 침해 문제가 차츰 사라질 것이라 예측한다. 또한 그를 영리목적으로 사진저작물을 이용해 무언가를 판매하는 행위도 조심해야 한다. 당연하게 지켜져야 하는 저작권임에도 불구하고 저작권 의식이 점차 무너져가고 있다. 요즘은 어린 연령층도 스마트폰을 사용하고 SNS 활동도 활발하게 하기 때문에 이 시기부터 저작권에 대한 교육을 철저히 시행해야 한다. 또한 연령층 상관없이 저작권 침해에 관련하여 명확하게 아는 사람은 드물므로 SNS의 파급력을 이용해 사진저작물의 저작권 침해 사례를 통해 경각심을 높여주고 저작권법을 이해하기 쉽게 적혀져 있는 게시글을 많이 업로드를 해야 한다.

18) 상표 등록된 재산권을 가지고 있는 개인 또는 단체가 타인에게 대가를 받고 그 재산권을 사용할 수 있도록 상업적 권리를 부여하는 계약(김일태 외 4인, 『만화 애니메이션 사전』, 부천만화정보센터, 2008)

19) 최수진, 앞의 논문, 104쪽

20) 위의 논문, 109쪽

<참고문헌>

김일태 외 4인, 『만화 애니메이션 사전』, 부천만화정보센터, 2008

송호진, 정의태, 「디지털 사진의 저작권과 저작권 보호에 관한 사례 연구」,
현대사진영상학회 논문집 3(18), 현대사진영상학회, 2015, 19-32쪽

이재현, 『멀티미디어』, 커뮤니케이션북스, 2013

장연이, 김희권, 「소셜미디어에서의 사진저작물 스크랩에 관한 법률문제」,
『한국콘텐츠학회 논문지』 11(10), 한국콘텐츠학회, 2011, 242-256쪽

최수진, 「SNS상 사진저작물에 관한 검토」, 『창작과 권리』 87, 세창출판사,
2017. 86-116쪽

[네이버 지식백과] 저작물 [works, 著作物] (영화사전, 2004. 9. 30.,
propaganda)

1학기 우수상 우수상

13. 대기오염물질과 대기오염의 해결방안

대기오염물질과 대기오염의 해결방안

차례

1. 서론
 2. 대기오염물질의 종류
 3. 대기오염에 의한 실태
 4. 대기오염의 해결방안
 5. 결론
- 참고문헌

1. 서론

산업화의 발전은 인간의 활동을 편리하게 한다. 하지만 그 과정에서 일산화탄소, 질소산화물, 오존, 미세먼지, 황산화물과 같은 대기오염물질들이 발생하였다. 그리고 이러한 물질들로 인해 호흡기 질환과 같은 질병들이 생기면서 인체에 안 좋은 영향들을 끼치기 시작했다. 이러한 점을 통해 이 보고서에서 대기오염에 따른 상황을 살펴보고 대기오염의 해결방안을 소개하고자 한다.

2. 대기오염물질의 종류

대기오염물질은 일차오염물질과 이차오염물질이 있다. 뒷 내용의 출처는 생활의 화학(저자:국성근)이다. 일차오염물질은 오염원에서 오염물질이 배출되는 물질을 뜻하며 이차오염물질은 오염물질이 다른 물질들과 화학 반응을 하여 이차적으로 생성된 물질을 말한다. **일차오염물질**에는 **황산화물(SO_x)**, **일산화탄소**, **미세먼지(PM₁₀)**, **초미세먼지(PM_{2.5})**, **질소산화물(NO_x)**, **휘발성유기화합물(VOC)**, **암모니아(NH₃)**가 있고 **이차오염물질**에는 **오존**이 있다. 첫 번째로 일차오염물질들을 설명하겠다.

황산화물(SO_x)은 황과 산소가 이루어진 물질들이며 이 물질들중에서 이산화황(SO₂)이 대기오염의 주요 물질이다. 황산화물은 황 또는 황을 포함한 화합물인 석탄이나 석유를 연소할 때와 난방을 작동시킬 때, 그리고 원유를 추출하는 공장, 발전소 등과 같은 장소에서 배출된다. 이산화황은 자극적이고 불쾌한 냄새를 가진 기체로 에어로졸(연기, 스모그 같은 것) 형태로 퍼지고, 시야 거리를 감소시키며 햇빛을 산란시킨다.¹⁾ 이산화황은 공기 중에 있는 수증기와 화학 반응을 하여 산성비를 만드는데 토양이 산성화되고 철이 부식되는 등 안 좋은 영향을 끼친다. 사람 몸 안에 들어온 경우엔 폐가 손상되므로 천식을 가진 노인과 어린이들에게 건강이 악화될 수 있다. 이와 관련된 대표적인 사례로 런던형 스모그가 있다. 1952년 런던에서 며칠동안 규모가 큰 스모그가 일어났는데 이로 인해 호흡기 질환의 환자 수가 증가하고 수천명의 사망자가 발생되었다. 이것의

1) 국성근 (2019: 35p) 참고

원인으로 이산화황이 산소와 반응하여 아황산가스를 형성하고 아황산가스에서 황산미스트를 생성하여 피해를 끼친 것이라고 한다.²⁾

일산화탄소(CO)는 주로 수송 과정에서 자동차의 배기가스를 배출하는 과정에서 탄소나 탄소화합물의 불완전한 연소로 생긴다. 일산화탄소는 촉매변환기로도 완전히 없애지를 못하며 색과 맛, 냄새가 없고 매우 독한 물질이다. 만약 일산화탄소가 혈관 속에 들어온 경우 몸 안의 산소를 운반하는 헤모글로빈의 활동을 방해한다. 그렇게 되면 헤모글로빈에 손상을 입히게 돼서 어지러움, 두통, 구역질의 증상이 나타나고 심할 경우 혼수상태에 빠지거나 목숨을 잃을 수 있다.³⁾ 따라서 일산화탄소를 우리 몸에 접촉하지 않도록 조심해야 한다.

미세먼지(PM₁₀)는 화석연료나 석탄을 연소하는 공장이나 제조시설에서 발생하는 물질이고 대기 오염물질인 이산화질소, 일산화탄소, 이산화황 등을 포함한다. 이 물질은 지름이 10 μ m보다 작으면 PM₁₀이라고 하며 미세먼지(PM₁₀)로 부른다. 하지만 이러한 작은 입자의 크기가 폐에 치명적인 영향을 끼친다. 뿐만아니라 몸 안의 혈관을 거쳐 폐에 도달하여 폐 질환을 유발한다. 또한 기관지, 호흡기 등에도 질환을 일으키므로 평소에 폐 질환이 있는 환자와 노인, 어린이, 임산부는 되도록 노출되선 안된다.

초미세먼지(PM_{2.5})는 이산화질소, 이산화황, 휘발성 유기화합물 등의 물질들이 대기 중에서 화학 반응을 하여 초미세먼지(PM_{2.5})를 생성한다. 이 물질은 지름이 2.5 μ m보다 작으면 PM_{2.5}이며 초미세먼지(PM_{2.5})로 부른다. 이 물질은 매우 작기 때문에 몸 안의 폐포까지 들어간다. 이로 인해 폐 질환과 심장질환이 발생한다.

질소산화물(NO_x)은 산소와 질소로 이루어진 물질들이며 이 물질들 중에서 일산화질소(NO)와 이산화질소(NO₂)는 대기오염의 주요 원인이다. **일산화질소(NO)**는 발전소에서 연소시킬 때나 자동차에서 나오는 물질이다. 이 물질이 대기 중의 산소와 반응하여 갈색 기체인 **이산화질소(NO₂)**를 형성한다. 이산화질소는 광해리반응을 일어나게 하는데 이때 광해리반응은 빛 에너지가 물질을 분리하는 것을 말한다. 이산화질소의 광해리반응은 빛 에너지를 통해 이산화질소에서 일산화질소와 산소로 분해된다. 분해된 산소는 대기 중의 산소와 다시 만나 이차오염물질인 오존을 생성한다. 또한 이산화질소는 이산화황의 호흡기 질환 증상과 비슷하는데 폐가 손상이 되고 호흡기에 악영향을 미친다.

휘발성 유기 화합물(VOC)은 탄화수소의 화합물이므로 대기 중의 질소산화물과 반응을 하여 이차오염물질인 오존을 생성한다. 또한 광화학반응이 일어나게 되는데 이때 광화학반응은 물질이 빛을 흡수할 때 일어나는 반응이다. 광화학반응으로부터 광화학 스모그를 발생시킨다. 휘발성 유기화합물에는 벤젠, 톨루엔, 자일렌, 포름알데히드, 스티렌, 아세트알데히드 등 있다. 이 화합물은 주로 정유소, 석유 공장, 자동차 배기가스 등에서 나온다. 또한 농도가 낮을 때에도 심한 냄새를 풍기며 몸 안으로 들어왔을 땐 신경계에 문제를 일으키므로 발암물질이다.

암모니아(NH₃)는 질소와 수소로 이루어진 화합물이며 무색이고 심한 악취가 난다. 암모니아에 노출되면 폐에 피해를 입히며 심하면 목숨을 잃을 수 있다. 암모니아는 대기 중의 황산화물, 질소산화물 등과 반응하여 2차 대기오염물질을 생성한다. 배출원은 주로 생산공정 시설, 농업 분야

2) 국성근 (2019: 40p) 참고

3) 국성근 (2019: 35p) 참고

에서 가축 또는 비료 사용에 의해 발생한다. 농도가 적을 때에는 피부에 발작 작용이 있고, 농도가 높을 때에는 피부 반응이 심하게 일으킨다. 두 번째로 **이차오염물질**을 설명하겠다.

오존(O₃)은 냄새가 자극적이며 산화력이 강하다. 독성도 있으므로 오랫동안 오존에 노출된다면 폐가 손상이 되고 호흡하는데 큰 불편함을 느낄 수 있다. 앞에서 말한 것처럼 오존은 이산화질소의 광해리반응을 통해 생성된다. 주로 햇빛이 강렬한 시간대에 발생도가 높다. 왜냐하면 광해리 반응에서 빛 에너지가 물질을 분리하기 때문에 빛 에너지가 높을수록 이산화질소가 분리되어 오존을 생성하는 횟수가 많아진다. 따라서 햇빛의 양이 많은 오후 2시에서 6시까지 오존의 발생도가 높으며 여름철과 겨울철 중에는 여름철이 높다. 또한 시간당 오존의 농도가 높아질 때 오존 주의보와 오존 중대경보를 내린다. 이때에는 외부 활동을 자제해야 하며 밖에 나갔다가 들어올 때 샤워를 하고 청결한 상태로 있어야 한다.

3. 대기오염에 의한 실태

현재 대기 상황은 황사, 미세먼지 등 오염물질로부터 하늘이 뿌옇고 갈수록 공기가 안 좋아지고 있다. 이러한 물질들이 우리 몸에 들어오는 것을 차단하기 위해 KF 마스크를 쓰거나 바깥에 못 나가는 등 사람들은 오염물질과 접촉하지 않도록 하고 있다. 이렇게 대기오염으로 인해서 바깥 활동을 못하는 사람들한테 우울증, 자살과 치매 위험성이 증가한다고 연구 결과에 나왔다. 또한 대기오염으로 인해 호흡기 질환이 발생한다. 폐색전증과 만성부비동염, 기타 만성폐쇄성폐질환 해마다 계속해서 늘어난다. 하지만 호흡기 질환의 환자 수가 계속해서 증가하는 건 아니다. 호흡기결핵과 천식은 매년마다 감소하고 있다. 폐렴, 기관지 확장증, 기타호흡기계질환, 폐혈증도 마찬가지로 계속해서 증가하는 건 아니지만 해마다 증가와 감소의 반복으로 나타난다.

다음으로는 대기오염물질의 배출량에 대해 설명하겠다. 출처는 환경오염과 호흡기 질환 시계열 분석 논문이다. **일산화탄소(CO)**는 2009년 이후로 계속해서 감소하고 있다. 감소한 이유는 폐기물 관리 분야에서는 생산자 임재 활용제도의 확대, 재활용산업 육성자금 예산지원과 공공 재활용 기반 확충사업 추진 등 지속적인 폐기물 재활용 촉진 정책을 추진했기 때문이다⁴⁾ 이러한 추세를 보아선 일산화탄소는 앞으로도 감소하고 있을 것으로 예상된다.

질소산화물(NO_x)은 2009년 이전에는 감소하였지만 이후엔 계속해서 증가하다가 최근에는 줄어들었다. 질소산화물이 늘어난 이유는 자동차의 수가 증가한 것과 관련이 있다. 자동차의 수가 증가할수록 자동차의 배기가스도 늘어나는데 이때 일산화질소가 생성된다. 많이 생성된 일산화질소는 산소와 결합하여 이산화질소를 생성하게 되면서 일산화질소와 이산화질소가 늘어나게 된다. 하지만 정부에서 자동차 배기가스를 줄이는데 노력하고 있으므로 최근에는 감소하였다. 이러한 추세로 보아선 앞으로도 감소할 것으로 예상된다.

미세먼지(PM₁₀), 초미세먼지(PM_{2.5})는 2011년 이전에는 증가와 감소가 있었지만 이후엔 계속해서 떨어졌다. 이유는 정부가 대기오염을 줄이는 정책을 펼치기 시작하면서 자동차 배기가스를 줄이는데 노력하였고 2016년부터 미세먼지와 초미세먼지가 발생하는 석탄, 석유 발전소를 줄였기 때문이다. 이러한 추세로 보아선 앞으로도 미세먼지와 초미세먼지가 줄어들 것으로 예측된다.

4) 사대력 (2018: 27p) 참고

황산화물(SOx)도 마찬가지로 2011년 이전에는 증가했지만 이후로는 계속해서 떨어지고 있다. 왜냐하면 2010년부터 처음으로 전기차를 출시하기 시작하였는데 이것을 계기로 2011년부터 황산화물 배출량이 감소하였다. 뿐만 아니라 정부에서 대기오염을 줄이는 정책들을 펼치고 있으므로 황산화물은 계속해서 감소한 것이다. 하지만 대기오염물질들이 계속해서 줄어들고는 있지만 해마다 배출되는 양이 심각한 수준으로 많기때문에 안전하다고 말할 수는 없다.

다음으론 대기오염이 발생하는 문제점들을 설명하겠다. 출처는 생활의 화학(저자:국성근)이다. 첫 번째 문제점은 중국에서 서풍을 타고 날라오는 미세먼지, 황사가 있다. 최근에 전문가들은 고농도의 미세먼지 주요 원인이 중국이라고 한다. 미항공우주국의 위성 관측을 통해 분석된 전 지구의 미세먼지 분포도를 보면 서해에 접해있는 중국 동부 해안 지역에서 대기오염 수준이 매우 높은 편이다.⁵⁾ 중국에서 발생한 대기오염물질들이 대기중으로 편서풍을 타고 동쪽으로 이동하여 우리나라에 심각한 영향을 주고 있다. 국립환경과학원에 따르면 1월 2일~5일에 발생한 지역별 미세먼지 농도를 보면 백령도는 미세먼지(PM₁₀)가 154, 초미세먼지(PM_{2.5})가 113이며 수도권은 미세먼지(PM₁₀)가 145, 초미세먼지(PM_{2.5})가 96이고 중부권은 미세먼지(PM₁₀)가 144, 초미세먼지(PM_{2.5})가 103이며 호남권은 미세먼지(PM₁₀)가 126, 초미세먼지(PM_{2.5})가 91이다.⁶⁾ 이때 미세먼지의 80~150 사이가 나쁨이며 150 이상부터는 매우 나쁨이다. 초미세먼지는 35~75 사이가 나쁨이며 76 이상부터가 매우 나쁨이다. 이를 통해 지역별 미세먼지가 얼마나 심각한지를 알 수 있다. 하지만 대기오염의 발생 중 중국의 영향이 50%이고 나머지는 우리나라에서 발생하므로 모든 것을 중국의 탓으로 할 수 없다.

두 번째 문제점은 주요 배출원인 발전소, 공장, 자동차, 난방 등 사용할 때 나오는 가스가 원인이다. 이러한 주요 배출원이 대기오염을 발생시키는데 50% 차지한다. 자동차와 산업체(발전소, 공장 등 포함)의 개수가 높게 차지하는데 활동하는 과정 중에서 대기오염물질들이 공기 중으로 많이 배출하게 된다. 또한 대기오염물질들끼리 서로 화학 반응을 하여 오존과 같은 이차오염물질들을 생성하게 되고 대기오염물질들이 공기 중에서 잘 안 없어져서 대기가 계속해서 오염이 된다. 특히 수도권에서는 다른 지역에 비해 산업 활동에 따른 미세먼지와 이산화질소의 배출량이 많은데 이러한 물질들의 수치가 런던, 파리, 뉴욕과 같은 외국 도시보다 71% 37%로 더 높다고 한다.⁷⁾

4. 대기오염의 해결방안

앞에서 말한 첫 번째 문제점에 대한 해결방안에 대해 설명하겠다. 중국에서 발생한 미세먼지가 우리나라로 들어온 사안에 대해 중국과 협력하여 미세먼지를 줄여야 한다. 과거 유럽에서 대기오염물질의 이동에 대한 협약을 맺어서 대기오염 문제를 해결하려는 것처럼 우리나라도 중국과의 미세먼지 이동에 대한 협약을 맺어서 배출량을 줄이는데 노력해야 한다. 우선 양 국가는 오염물질의 배출량을 감소시키는 기술 또는 방안에 대해 서로 공유해야 한다. 그리고 주로 대기오염물

5) 국성근 (2019: 46p) 참고

6) 국성근 (2019: 46p) 참고

7) 국성근 (2019: 34p) 참고

질이 나오는 공장, 발전소, 자동차, 배 등에서 허용이 되는 오염 배출 수치를 정해서 실행 해야 한다. 하지만 휘발성유기화합물이나 암모니아와 같이 발암, 독성물질들에 대한 배출량을 양 국가 측에선 강하게 규제해야 한다. 이렇게 중국과 한국이 대기오염을 줄이기 위한 목표나 방안을 서로 합의한다면 양 국가는 대기오염을 전보다 줄일 수 있다.

다음으론 두 번째 문제점에 대한 해결방안에 대해 설명하겠다. 뒷 내용의 출처는 생활의 화학 (저자:국성근)이다. 대기오염의 주요 배출원인 공장, 발전소, 자동차인데 배출원에 대한 대책이 필요하다. 노후 석탄 화력 발전소를 폐쇄하고 공장과 발전소는 오염물질이 잘 발생되지 않는 청정 에너지를 사용해야 한다. 또한 이산화황을 줄이는 방법이 있는데 이산화황은 공장과 발전소에서 나오는 대기오염물질 중에 포함된다. 황을 포함하는 석탄과 석유에서 황을 없애는 기술이 있고 배기가스에 있는 이산화황에서 아황산 칼슘으로 바꾸는 방법이 있다. 이 과정에서 황이 포함된 물질을 감소시키는 것이므로 그나마 오염물질을 줄일 수 있다. 노후 경유차 같은 경우엔 폐차시켜야 하며 노후 되지 않은 경유차의 내부에 매연을 줄이는 장치를 설치한다. 자동차는 전기차 또는 수소차로 대체할 수 있을 만큼 친환경 자동차의 성능을 발전시켜야 한다. 또한 연비가 높거나 가스를 대체할 수 있는 연료를 사용하는 자동차를 많이 생산하거나 내연기관을 좋은 성능으로 발전시키고 촉매변환기를 사용해야 한다. 이때 촉매변환기는 배기가스 또는 오염물질을 해가 적은 물질로 바꾸는 배출 제어장치이다. 그리고 공장, 발전소, 자동차에서 나오는 오염물질을 제어할 수 있는 기술을 개발하거나 녹색기술의 사용을 확대해야 한다. 이때 녹색기술에는 에너지 이용을 절약하고 청정에너지, 친환경에너지 기술이 있고 오염물질의 배출이 안 되도록 한다. 이러한 방안들로부터 바로 대기오염들이 확 감소하는 것이 보이지는 않지만 향후 미래를 보았을 때 확연하게 줄어드는 것을 알 수 있을 것이다.

그 이외에도 생활 속에서 개인적으로 대기오염을 줄이는데 실천할 수 있는 활동들이 있다. 대중교통을 이용하거나 급정지, 급가속을 하지 않는다. 왜냐하면 급정지와 급가속을 할 때 배기가스가 나오는데 급정지와 급가속을 안 한다면 배기가스가 방출되지 않고 연료를 아낄 수 있다. 제품을 구매할 때 친환경이 인증된 마크가 있는 제품을 위주로 봐야하고 전력 소비량이 적은 제품 또는 에너지 효율이 높은 제품을 봐야한다. 또한 유해한 화학물질이 들어간 세제를 사용하지 말고 무해한 물질이 들어가 있거나 환경에 이로운 세제를 사용해야 한다. 그러면 가정에서 배출되는 화학물질들을 조금이라도 줄일 수 있다. 이처럼 생활 속에서도 대기오염을 감소하기 위한 간단한 실천들이 있다.

5. 결론

지금까지 설명한 내용을 요약하겠다. 대기오염물질의 종류에는 일차오염물질과 이차오염물질이 있으며 대기오염은 질병을 발생한다. 과거에는 대기오염물질의 배출량이 높았지만 최근엔 정부에서 대기오염을 줄이는 노력을 하고 있으므로 과거에 비해 줄어든 추세이다. 대기오염이 발생하는 문제점에는 2가지가 있는데 중국발 미세먼지와 대기오염 주요 배출원인 자동차, 발전소, 공장이 있다. 2가지의 문제점을 해결하는 방안이 있다. 첫 번째는 중국과 협력하여 미세먼지를 줄이는 노력을 해야하며 두 번째는 주요 배출원에서 나오는 대기오염물질들을 줄이는 기술을 개발하거

나 발전시켜야 한다.

참고문헌

국성근. 생활의 화학. 전남대출판위원회. 2019

사대력. 환경오염과 호흡기 질환 시계열 분석. 원광대학교 일반대학원 석사학위 논문. 2018

1학기 우수상 우수상

14. <올드보이>의 색채상징 연구

<올드보이>의 색채상징 연구

-색채를 통해 새롭게 영화를 바라보기

차례

1. 서론
2. <올드보이>의 색채상징 연구
 - 2.1. 빨간색이 상징하는 의미
 - 2.2. 보라색이 상징하는 의미
 - 2.3. 흰색이 상징하는 의미
3. 결론
4. 참고문헌

1. 서론

영화 <올드보이>를 감상하면 눈에 띄게 모습을 자주 비추는 색들을 발견할 수 있다. 색이 내포하고 있는 의미가 영화의 감상, 이해에 있어서 중요한 역할을 지니고 있다고 판단해서 영화를 새로운 맥락에서 이해할 때, 영화에서 활용된 색상을 연구대상으로 선정했다. 박찬욱 감독은 단순히 배우의 연기를 통해서만 관객들에게 메시지를 전달하는 것을 넘어, 인물의 심리를 색채 이미지를 통해 설명하고 표현할 수 있도록 연출했다. 이는 제한된 색들을 계속해서 화면에 노출하며 색의 존재감을 강조하고 있기 때문이다. 인물의 심리뿐만 아니라 인물 간의 갈등, 기억, 운명과 같은 핵심 요소를 색깔을 통해 영화에 수렴하고자 한 것을 알 수 있다. 그래서 <올드보이>를 본 후에 단순히 극 중에서 주인공 오대수의 복수 성공 여부 판단에 그치는 것이 아니라 인물들의 관계와 인물들의 심리를 알아보기 위해, 영화에서 사용된 색채 상징성, 의미를 분석할 것이다.

연구 방법은 특정한 색채를 활용한 등장인물의 의상, 소품, 배경 등을 다시 유심히 찾아보고, 기존의 제시된 연구자료를 참고하여, 색채 이미지로 나타내는 인물들의 심리와 상징성을 토대로 <올드보이>를 재해석할 것이다. 극 중에서 다뤄진 색깔 중에서 많이 활용된 빨간색, 보라색, 흰색이 내포하고 있는 의미를 분석하고, 색채 심리학적 관점에서 영화 <올드보이>를 새로운 관점으로 바라보고, 해석해보고자 한다.

2. 본론

2.1. 빨간색이 상징하는 의미

극 중에서 빨간색은 자주 볼 수 있다. 미도의 붉은 입술, 미도의 여러 의상, 오대수와 미도가 사랑을 나누는 공간, 오대수와 이우진이 대립할 때의 의상 등 영화를 감상하면서 붉은 계열의 색깔이 자주 활용되는 것을 발견할 수 있었고, 여기서 활용된 빨간색은 모두 같은 의미로 사용되지는 않았다는 것을 유추할 수 있다.

먼저 미도와 오대수가 처음 만나는 장소인 일식집에서 미도는 아주 강렬한 빨간색 립스틱을 바른 모습으로 오대수와 만났다. 미도의 붉은 입술은 ‘유혹’의 의미를 담고 있다. 빨간 입술이 ‘유혹’을 상징하는 이유는 “누구라도 처음 보는 이에게는 경계심을 품게 되지만 자주 보는 이에게는 친밀감을 느끼듯이, 우리의 잠재의식은 자주 보아온 붉은색에 친근감을 느끼도록 작용한다. 요컨대 붉은색은 눈에 익은 친숙한 원색이기에 사람들의 관심을”¹⁾ 끌기 때문이다. 물론 이우진이 사전에 미도와 오대수를 각각

1) 박영수, 『색채의 상징, 색채의 심리』(e-book), 살림, 2003, 76쪽.

최면을 시도해서 서로에게 끌리도록 유도했지만 미도의 붉은 입술이 오대수를 처음 만났을 때 오대수에게 여성으로서 다가가고 싶은 내면을 보여주고, 오대수의 관심을 끌도록 유혹하여 두 인물이 연결되는 데에 영향을 미친 것이다.²⁾

감독은 일정한 색을 일정하게 계속 반복해서 보여주며 색깔이 의미하는 것을 강조한다. 연장선으로 오대수와 미도가 사랑을 나누는 공간에서는 이불, 벽지, 의자가 강렬한 빨간색으로 이루어져 있다. 여기서 붉은 계열의 색은 성(性)호르몬을 활성화하고 사람의 마음을 흥분을 시키기 때문에, 단순한 유혹의 의미를 넘어서 ‘정열적인 사랑’과 ‘애정’을 의미한다.³⁾ 같은 맥락으로 미도와 오대수가 처음 만난 날, 미도가 오대수를 집에 데려온 후 입고 있던 의상도 빨간색이다. 이것은 이후에 둘이 사랑에 빠지는 것을 암시하는 것을 보여준다. 이외에도 영화의 마지막 장면에서 오대수가 새하얀 설원 위에 있을 때 찾아온 미도가 착용한 모자, 외투, 장갑이 모두 빨간색으로, 인물들 간의 사랑을 계속해서 표현하고 있다.



<그림 1>⁴⁾

영화는 오대수의 죄로 인해 이우진이 복수를 하는 내용으로 전개된다. 오대수가 이우진에 반기를 들 때 피를 자주 보이는데, 여기서는 두 가지의 의미를 살펴볼 수 있다. 오대수와 이우진은 대립 관계로 “오대수는 피와 증오를 대변하는 빨간색과 힘과 죽음의 검은색 의상을 통해 복수의 감정을 위협스러운 폭력과 잔혹성의 색조로 표현”⁵⁾하고 있고, 이우진 또한 복수를 위해 “오대수를 만나며 입는 점퍼 안에는 빨간색 셔츠를”⁶⁾입은 모습을 통해 검은색과 함께 활용된 빨간색은 ‘복수’를 상징한다는 것을 알 수 있다. 또한 오대수가 자신이 갇힌 건물을 찾아가서 일대 다수로 싸우는 장면에서 피는 ‘투쟁’을 상징한다. 과거 인간이 사냥하며 짐승 혹은 인간이 피를 흘리는 모습을 봤을 때 인간은 빨간색에서 생명의 힘을 느끼는 동시에 생존경쟁 사회에서 살아남기 위한 투쟁 정신을 깨달았기 때문이다.⁷⁾

2) 김태미, 최인려, 「영화의 의상과 분장에 나타난 색채와 상징성에 관한 연구 - 박찬욱의 복수극<올드보이>, <친절한 금자씨>, <박쥐>를 중심으로 -」, 『한국의상디자인학회지』14(1), 한국의상디자인학회, 2012, 156쪽.

3) 박영수, 앞의 책, 67쪽.

4) <올드보이> 화면 캡처. 빨간색 의상을 입은 미도가 설원 위에 있는 오대수를 찾아온 장면.

5) 위의 논문, 156쪽.

6) 위의 논문.

7) 위의 책, 77쪽.

2.2. 보라색이 상징하는 의미

보라색은 극 초반부터 후반까지 종종 등장한다. 보라색의 소품이 나온 것은 머릿속에 각인이 되어있는데 이 이유는 보라색만 쓰이지 않고, 독특하고 화려한 무늬가 보라색 바탕에 활용되었기 때문이다. 영화 도입부에 오대수가 납치되는 장면에서 화려한 무늬를 가진 보라색 우산이 클로즈업된다. 이후 영화 중반과 후반에 등장하는 소품을 계속해서 클로즈업하는데, 우산을 비롯해 보라색 바탕에 무늬가 있는 소품은 이수아의 생활기록부 안에 든 편지 봉투, 철웅의 손목이 담겨있던 상자, 미도와 오대수 사진으로 구성된 앨범이 있는 상자, 손수건 등이다. 이 소품들은 모두 이우진이 오대수를 자신의 계획에 따르게 하는 소품이기 때문에, 이우진이 상황을 ‘통제’하는 것을 상징한다.



보라색을 사용하는 사람의 성격은 “지도자적 역할에 만족을 느껴 위엄과 품위를 지키며”⁸⁾ 살려고 하고, 또한 아랫사람을 통제하려고 한다.⁹⁾ 실제로 이우진은 중후반부부터 깔끔한 올백 머리에 정장 차림으로 등장하고, 이우진의 펜트하우스 역시 매우 깔끔한 상태이다. 영화 후반부에 피가 묻었을 때 바로 손을 물에 씻고, 보라색 손수건으로 물기를 닦는다. 이 장면에서

<그림 2>¹⁰⁾

이우진이 깔끔한 성격이고, 위엄과 품위를 지키려는 점을 보여준다. 그래서 보라색은 ‘위엄’과 ‘품위’를 상징하기도 한다. 여기서 이우진이 완벽주의적인 성격을 유추할 수 있다. 15년 동안 오대수를 복수하기 위해 계획을 매우 세세하게 세워 미도와 오대수를 끊임없이 지켜보고, 결국 자신의 의도대로 미도와 오대수를 만나게 하면서 완벽하게 계획을 성공시킨 것은 그가 완벽하게 해내는 성격이라는 것을 증명한다. 이우진은 너무나 여유로운 태도로 오대수를 자극하고 자신의 계획대로 움직이게 조종하는데, 계속해서 품위를 지키는 이우진의 심리를 보라색으로 설명할 수 있다.

단순히 보라색을 사용하지 않고 보라색에 화려한 검은색 무늬가 있는 소품을 사용했다. 이는 보라색이 활용된 소품의 공통적인 특성인데, 무늬로 인해 보라색의 바탕이

8) 김태미, 최인려, 앞의 논문, 73쪽.

9) 박영수, 앞의 책, 74쪽.

10) <올드보이> 화면 캡처. 이우진이 오대수에게 오대수의 가족 앨범이 들어있는 보라색 상자를 보여주는 장면.

분열되는 것은 이우진의 “혼란스럽고 분열된 심리 상태를 상징”¹¹⁾한다. 15년간의 복수를 시작하는 시점에서 등장한 우산과 복수의 후반부에 등장하는 손수건을 통해, 이우진이 항상 여유롭고 당당하게 말하지만, 사실은 평정하지 못한 상태를 계속해서 보여준다. 또한, 오대수와 미도가 최면에 걸릴 때 보라색 필터가 사용되었다. 이는 최면에 따라 두 인물의 심리가 울곧지 않고 바뀐다는 것을 의미하고, 극 후반부에 오대수가 미도와 사랑의 사랑을 위해 최면을 다시 하면서 몬스터 오대수와 그렇지 않은 오대수로 나뉘었다. 몬스터 오대수가 등장하는 장면 역시 오대수의 얼굴에 보라색 조명을 비추고, 보라색 배경을 사용하여 분열된 심리 상태를 아주 상징적으로 보여줬다.

마지막으로 보라색은 ‘집착’을 상징하기도 한다. 영국에서는 “W.H. 퍼킨이 세계 최초의 합성염료인 보라색 ‘아닐린(aniline)’을 발견”¹²⁾했는데, 이것은 대량생산이 될 수 있는 인조염료였으나 지배자들이 성스러움을 나타내기 위해 사용하면서, 대중들에게 보라색 사용 전파가 더뎠다.¹³⁾ 여기서 권력자들의 집착을 볼 수 있는데, 극 중에서도 이우진은 이수아의 죽음에 대한 복수에 집착하는 것을 볼 수 있다. 보라색 소품을 활용하여 오대수에게 복수할 때 사용하는 보라색 소품들은 이우진의 집착 심리를 보여준다.

2.3. 흰색이 상징하는 의미

흰색이 사용된 의상이나 소품은 <올드보이>에서 꾸준히 등장한다. 여기서 흰색 역시 한 가지 이상의 상징성을 가지고 있다. 영화 초반부에 오대수는 미도에게 하얀색 천사 날개를 선물하려다가 이우진에 납치를 당한다. 그리고 영화 후반부에서 오대수가 이우진에게 복수하려 갈 때, 미도를 자신이 갇혔던 방에 기다리게 했는데 이때 미도는 오대수가 전달하지 못했던 하얀색 천사 날개를 가방에서 꺼내서 이것을 직접 착용하고, 가만히 앉아서 오대수를 기다린다. 여기서 천사 날개의 흰색은 ‘기다림, 희망’의 의미를 나타낸다는 점을 알 수 있다.

또한 천사 날개의 흰색은 ‘순수, 순결’을 상징하기도 한다. 고대 로마에서 장래에 높은 관직에 오를 사람이 토가 칸디다(Toga Candida)를 착용했는데, 이것은 흰색의 천을 몸에 둘러 입는 옷이다.¹⁴⁾ 여기서 토가 칸디다는 “‘정치적 지조와 순결’을 의미했다. 고대 로마에서 시민의 마음을 대변하는 후보자들은 권력과 금력을 탐하지 않고, 속임수, 비굴, 변절이 없는 정치적 지조와 순결을 약속하는 상징적 복색으로 순백색의 토가를 입음으로써 정신적으로 때 묻지 않음을 드러냈던”¹⁵⁾ 사실과 같이, 흰색이 때 묻지 않은 뜻을 담고 있는 순수, 순결을 뜻하는 것을 뒷받침한다.

11) 방혜련, 임희경, 「영화 ‘올드보이’의 캐릭터 분석에 관한 연구」, 『미용예술경영연구』5(3), 한국미용예술경영학회, 2011, 61쪽.

12) 박영수, 앞의 책, 88쪽.

13) 위의 책.

14) 위의 책, 85쪽.

15) 위의 책.

극 중에서 흰색은 ‘용서’를 상징하기도 한다. 이진우는 극 중반까지 오대수와 만나며 점퍼 안에 붉은 계열의 셔츠를 입고 있었는데, 몸을 씻고 흰색 셔츠로 갈아입는 장면이 등장한다. “이는 근친상간의 죄를 함께 짓고 혼자 살며 느껴온 이수아에 대한 죄의식을 죽음으로 속죄받고 구원”¹⁶⁾을 얻고자 한다. 붉은 계열의 셔츠를 입었을 때는 오대수를 향한 ‘복수’의 감정이 보였다면, 영화 초반부터 평정하지 못하고 혼란스러운 심정을 계속 표현한 이우진은 자신의 잘못을 언급하지는 않았었는데, 결국 극 후반에서 본인의 죄를 누나 이수아에게 속죄하는 것을 볼 수 있다. 옷을 갈아입고 나서 옷장이 자동으로 닫히는데 천장에서 4개의 흰색 옷장이 모여면서 ‘더하기 기호’의 모양을 볼 수 있다. 이는 이우진이 이수아에게 속죄하는 마음을 더하는 것을 보여준다.



<그림 3>¹⁷⁾

영화 마지막 장면에서 오대수는 최면 이후에 설원 위에서 깨어난다. 이전 장면에서 오대수는 이우진의 펜트하우스에서 미도가 자신의 딸이라는 것을 알고 괴로워하는 모습을 볼 수 있는데, 미도가 딸이라는 것을 잊고 다시 사랑하기 위해 설원 위에서 최면을 시도한다. 여기서 새하얀 눈은 오대수가 미도에게 용서를 구하는 의미를 지닌다.

3. 결론

본 연구는 영화를 그저 배우들의 연기에 대한 감상으로 끝내는 것이 아니고, <올드 보이>에서 사용한 색채의 상징성을 연구하여 감독의 연출 의도를 알아보고, 새로운 맥락에서 영화를 다시 해석해보고자 하였다. <올드 보이>에서 사용된 색채 중 자주 사용된 빨간색, 보라색, 흰색을 다뤘다. 빨간색은 미도의 붉은 입술이나 의상을 통해

16) 김태미, 최인려, 앞의 논문, 156쪽.

17) <올드 보이> 화면 캡처. 오대수가 미도가 딸이라는 것을 알고, 미도와 계속 사랑하기 위해 기억을 지우는 최면을 시도한 뒤에 설원 위에서 깨어난 장면.

‘유혹’, ‘정열적인 사랑’, ‘애정’을 상징하고, 이우진과 오대수가 붉은 계열의 셔츠를 입었을 때는 ‘복수’, 오대수의 피는 ‘투쟁’을 상징한다. 보라색은 이우진과 관련한 소품들에 사용이 되었는데, 여기서 보라색은 이우진의 상황 ‘통제’와 ‘위엄, 품위를 지키는 태도’, ‘집착’, 오대수의 ‘분열된 심리’ 등을 의미한다. 흰색은 하얀색 천사 날개를 통해 오대수를 향한 미도의 ‘기다림’, ‘희망’과 ‘순수, 순결’의 특징을 상징하고, 이수아에 대한 이우진의 ‘속죄’와 미도에게 오대수가 ‘용서’를 구하는 것을 상징한다.

연구를 하기 전에 <올드보이>를 감상했을 때는 단순히 복수의 의미가 없다는 결론을 내리는 것에 그쳤다. 15년 동안 이우진이 오대수를 감금하며 복수했지만, 엘리베이터를 내리기도 전에 통쾌함과 시원함을 느끼지 못하고 허무함을 느끼며 결국 자살하기 때문이다. 그러나 연구를 통해 색채의 상징성, 의미를 알아보며 감독이 영화의 흐름을 암시하는 부분이 있다는 점을 알게 됐고, 긴 대사보다 색채 이미지를 활용해 전달하고자 하는 바를 함축적으로 묘사하고 있는 것을 알아가며 영화 해석의 즐거움과 재미를 느끼게 되었다. 본 연구는 색을 구분하는 색상에 따라 구분하여 진행했지만, 색은 명도와 채도에 따라 상징하는 의미가 달라지기도 하는데, 이는 본 연구의 한계이다. 결과적으로 같은 색이지만 색채의 상징이 다양한 이유 역시 이 문제에 해당한다. 이번 보고서 작성의 경험을 기반으로 다음 보고서 작성 때는 연구 방법과 연구대상을 더 세세하게 나눠서 연구하여 이 보고서의 한계점이 발생하지 않도록 보완할 것이다.

4. 참고문헌

김태미, 최인려, 「영화의 의상과 분장에 나타난 색채와 상징성에 관한 연구 - 박찬욱의 복수극<올드보이>, <친절한 금자씨>, <박쥐>를 중심으로 -」, 『한국의상디자인학회지』14(1), 한국의상디자인학회, 2012, 151-160쪽.

박영수, 『색채의 상징, 색채의 심리』(e-book), 살림, 2003.

방혜련, 임희경, 「영화 ‘올드보이’의 캐릭터 분석에 관한 연구」, 『미용예술경영연구』5(3), 한국미용예술경영학회, 2011, 52-63쪽.

1학기 우수상

15. 국방로봇 전력화에 관한 한국의 현실과 대책

국방로봇 전력화에 관한 한국의 현실과 대책

목차

1. 서론

2. 국방로봇의 필요성 및 목적

- (1) 저출산으로 인한 군 복무 인원 감소
- (2) 전쟁양상의 변화
- (3) 국방로봇의 효과 및 목적
- (4) 현재 한국의 국방로봇 상황

3. 우리나라 국방로봇의 현실과 문제점

- (1) 국방로봇 경쟁력 떨어지는 한국
- (2) 전문가의 부재
- (3) 무기체계의 변화

4. 국방로봇의 발전 방안

- (1) 기술적 분야
- (2) 정책적 분야
- (3) 윤리 및 제도적 분야
- (4) 그 외의 방안

5. 결론

6. 참고문헌

1. 서론

현재 인구 고령화에 따른 입대 가능 인구의 감소, 전장에서의 인명 존중과 사망자 증가, 현대전쟁에서 나타난 전투효과 등은, 미국을 중심으로 세계 주요 선진국들로 하여금 적극적인 국방로봇 개발 및 전력화에 박차를 가하게 하고 있다.

국방로봇이란 인간을 대신하거나 보조하며, 군사작전을 수행하는 지능형로봇을 말한다.¹⁾ 한국군은 2007년, 국방과학연구소에서 국방로봇에 대한 개념적 정립을 실시한 이후, 국방로봇에 대한 관심이 높아진 가운데 군단급 무인항공기를 포함한 폭발물 처리 로봇, 견마로봇, 초견로봇과 같은 다양한 군용로봇들을 개발하고 있으며 전력화하기 위한 노력을 하고 있다.²⁾

그러나, 한국군의 경우는 미국, 러시아, 중국 등 다른 주요국들과는 달리 군내의 국방로봇을 전담하는 조직이 없는 상태에서 국방로봇을 종합적으로 개발하기 위한 로드맵 등이 작성되어 있지 않다. 아울러, 각 군 본부 및 합참에 전문가가 없는 현실은 국방로봇과 관련한 계획 및 예산의 집행을 미흡하게 하고 있다. 이러한 현실은 언제 전쟁이 일어날지 모르는 분단국가인 한국의 현실에 부합하지 않으며 침략의 목적이 아니더라도 나라를 지키기 위한 방어목적에서 군용로봇은 필요하다.

따라서, 본 보고서는 국방로봇의 필요 및 목적에 대해 알아보고 현재 우리나라 국방로봇의 현실과 문제점을 짚은 후 그에 대한 해결책을 각 분야에 따라 제시하는 것을 목적으로 한다.

2. 국방로봇의 필요성 및 목적

(1) 저출산으로 인한 군 복무 인원 감소

현재 전 세계적으로 저출산이 잔행되고 있다. 한국에 지난해 태어난 남아는 약 15만5000명으로 출산율은 매해 기록을 갈아치우고 있고 최근 출산율은 0.84명 압도적 꼴찌이다. 통계청에 따르면 현재 우리나라의 현재 군 복무 인원은 30만, 2030년에는 26만, 2034년 이후에는 18만 명 이하로 급감한다. 이렇게 되면 저출산으로 20년 뒤 군 복무 인원은 현 수준의 절반 이하로 줄어들게 되는 것이다.³⁾

그러나 기술은 정반대로 시간이 지날수록 발전하고 있고 세계 각국에서는 저출산으로 인한 인구 부족을 대비하기 위해 다양한 무인체계개발 및 실용화를 위한 경쟁을 진행 중이며, 이에 대한 배경은 과학기술의 발전으로부터 기인한다는 것을 알 수 있다. 정보통신, 항공우주, 나노기술, 로봇기술 등의 급격한 발전이 진행되고 있으며 이는 장거리화, 정밀화, 정보화, 무인화 등 전쟁 수행개념을 변화시키고 있다.

(2) 전쟁양상의 변화

산업/과학기술의 발전에 따라 과거 농경사회의 창/칼/방패를 무기로 하는 병력집약형 전투에서 산업사회로 발전하면서 기동/타격전, 현대의 정보화사회로 접어들면서 기동/타격보다는 정보력을 중시하는 네트워크중심 정밀타격전으로 전쟁 수행방식이 변화하고 있다. 인간적 요소를 중시하는 전쟁 수행개념의 발전, 무인로봇과 유인체계의 상호보완적 활동으로 전투효과 상승을 기대하는 미래에는

1) 위키백과, 「군용로봇」

(https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B5%B0%EC%82%AC%EC%9A%A9_%EB%A1%9C%EB%B4%87)

2) 박용한 「군사용 로봇 개발 오늘과 내일」 『중앙일보』 2016.11.11

(<https://news.joins.com/article/20731435>)

3) 박세준 「급격한 인구 감소에 '예비군 재입대' 말까지 나왔다」 『donga.com』 2020-03-07

(<https://www.donga.com/news/Politics/article/all/20200307/100052307/1>)

로봇이 중요한 신무기체계로써 새로운 전쟁의 변화를 주도할 것으로 예상된다.

(3) 국방로봇의 효과 및 목적

국방로봇은 전장에서 아군의 인명 손실을 감소시키며, 전투효과를 극대화하는 역할을 수행할 것이다. 이에 국방 선진국들은 자국의 과학기술을 바탕으로 국방로봇 구현에 집중하고 있다. 국방로봇으로 인해 병력의 손실이 최소화되고 군의 능력이 배가되는 등 국방로봇의 실효성은 아프가니스탄전, 이라크전 등 현대전을 통해 증명되고 있다.⁴⁾

로봇이 전장에서 빅뱅을 일으킬 수 있는 무기체계 중 하나라는 것에 동의하지 않을 사람은 없을 것이다. 미래의 전장에서는 인간 보다 더 빠르고, 더 정확하고, 더 분석적인 로봇이 중심이 될 것이다. 전투 중 로봇이 발휘하는 성능의 정도에 따라 수 많은 데이터들의 수치가 달라질 것이며, 데이터에 의한 계산 결과는 미래의 전략 및 전술 프로그램에 영향을 미칠 것이다. 결국, 수초 또는 수분 만에 해당 전투의 전운은 명백해지는 것이다. 이렇듯 미래의 전장을 대비하기 위해 국방로봇의 획득은 절실하다고 볼 수 있다.

(4) 현재 한국의 국방로봇 상황

우리 군은 국방로봇과 관련된 다수의 요구들이 지금까지 국방 연구 및 개발 단계에 머무르고 있다. 이러한 사실은 국방로봇이 연구 및 개발에서 획득과 운용으로 유기적으로 연계되고 있지 않다는 것을 보여주고 있는 것이다. 이는 로봇의 특성을 이해하지 못하고 있으며, 과거의 제도 안에서 미래의 기술을 구현하려고 노력하고 있기 때문이다.

3. 한국 국방로봇의 현실과 문제점

(1) 국방로봇 경쟁력 떨어지는 한국

미국은 2018년까지 238억 8320만 달러를 국방로봇 개발에 투자할 계획으로, 탈론(Talon) 등과 같은 전투로봇, 아이볼(EyeBall) 등의 감시정찰 로봇, 텍스트론(Extron) 등의 무인 수상함, X-47B 등의 무인전투기 등을 적극적으로 개발 전력화하고 있다.⁵⁾ 유럽의 경우 영국은 블랙호넷(Black Hornet)이라는 초소형 감시정찰 로봇을 개발, 아프가니스탄전에서 운용 중에 있으며 프랑스는 스파이더봇(SpiderBot) 등의 정찰용 초소형 로봇, K-Ster 등의 무인 잠수정, nEuron 등과 같은 무인 전투기 등을 개발하고 있다.⁶⁾ 러시아는 2014년 11월, 국방부 대변인을 통하여 2025년까지 국방전력의 30%를 국방로봇으로 대체할 계획을 발표한 가운데 우란6(Uran) 등과 같은 무인지뢰제거 로봇, 플랫폼르마 등과 같은 전투로봇 등을 개발하고 있다.⁷⁾

그러나 우리 군은 군용 무인항공기를 제외하고 현재 운용하고 있는 로봇은 극히 소량이다. 때문에 국방로봇에 대한 수요를 제기하고 결정하는 의사결정자들은 군에서 로봇을 직접 다루어 보았거나 로봇전문가의 교육 또는 훈련을 받은 적이 없는 경우가 다수이다. 부족한 경험으로 인해 우리 군은 해외에서 개발한 로봇의 많은 부분을 벤치마킹 할 수밖에 없다. ⁸⁾

4) 김윤희 「인간중심 작업기반국방로봇 개념 설계디자인 방법론 연구」, 광운대학교 박사학위 청구논문, 2017.

5) 진태석 「미국 국방로봇의 최신동향 DARPA중심으로」 『주간기술동향 통권』 1312 호 2007.9

6) 차도완, 김정태, 이종구 「합동성에 기반한 국방로봇 발전방안에 관한 연구」 『한국방위산업회지』 제24권 제2호 2017.6

7) 김도중 「군사용 지상로봇 기술개발 현황」 『한국정보기술학회지』 제17권 제1호 2019.6

8) 김관용 「전투원 생존성 높이는 '국방로봇'...軍 8개 사업 본격화」 『이데일리』 2020-12-01

(<https://www.edaily.co.kr/news/read?newsId=02361606625970968&mediaCodeNo=257>)

그러나 해외에서 개발한 국방로봇은 해당 국가의 환경과 해당 군의 문화와 특성에 맞춰 개발되었기 때문에 실제 우리 군의 상황에서 운용이 묘연한 국방로봇이 다수이다.

(2) 전문가의 부재

로봇을 실제 운용할 경우, 가시적인 기능 및 성능 사이에서 발생할 수 있는 차이를 로봇전문가가 아닌 비 경험자는 미리 예측하거나 인지하기 어렵다. 때문에, 비 경험자에 의한 로봇 소요제기는 공허할 수밖에 없다. 4차 산업혁명은 주요 산업부분에서 새로운 패러다임을 일으키는 동인이 되고 있다. 로봇은 인공지능, 빅 데이터, 사물인터넷 등 4차 산업혁명의요인들의 주요 플랫폼이 될 것이다. 따라서 4차 산업혁명의 요인들에 따른 로봇체계는 각각의 부대 또는 운용자 특성에 맞는 저마다 다른 형상의 국방로봇을 개발하여 동일한 임무를 수행해 나갈 수 있다. 그러므로 운용자별로 새로운 개념으로 맞춤형 국방로봇을 획득하는 것도 가능할 것이다.⁹⁾

(3) 무기체계의 변화

한편 국방선진국의 무기체계를 모방 및 개발하여도 큰 문제없이 운용할 수 있었던 1970년대의 소요제도는 현재까지 큰 변화 없이 계속 유지되고 있다. 표준화된 소수의 품종을 더 많이, 더 싸게 만들어서 생산하는 대량생산의 패러다임 하에서 구축된 현재의 제도에서 새로운 개념의 정립이 필요한 국방로봇을 모방개발의 형태로 획득하는 것은 쉽지 않다.

서로 다른 운용제대의 환경에 적응하고 그 환경에서 병사의 생명과 신체를 보호하기 위해 최적화된 국방로봇을 획득하기 위해서는 과거와 다른 새로운 패러다임의 적용이 필요하다.

현 제도에서는 동일한 무기체계는 동일한 성능이 발휘되도록 설계된다. 동일한 무기체계는 사용하는 운용제대의 환경과 운용자의 상황 등 가변적인 상황에서도 동일한 성능을 발휘한다. 그러나 로봇은 사용자의 상황에 따라 각기 다른 성능이 표출될 수밖에 없다. 로봇은 사용자가 최고의 능력을 발휘할 수 있도록 지원하는 체계이기 때문이다.

따라서 새로운 패러다임에서는 무기체계의 역량 보다 인간의 능력이 중심이 되는 국방로봇의 개념을 디자인하기 위한 과정이 필요하며 이러한 과정을 반영할 수 있는 방법론에 대한 연구가 필요하다.

4. 국방로봇의 발전 방안

(1) 기술적 분야

첫째, 상호운용성 및 모듈성이다. 국방예산의 효율적 집행이 요구되는 상황 속에서, 육군, 해군, 공군이 합동 6대 전장 기능을 위하여 하나의 플랫폼을 바탕으로 상호운용 할 수 있도록 해야 하며, 모듈러 타입의 기술적 설계를 바탕으로 요구되는 다양한 임무와 상이한 전장환경 속에서 국방로봇이 운용될 수 있도록 해야 한다. 이뿐만 아니라, 유지에서부터 정비에 이르기까지 하나의 통합된 시스템에서 이루어질 수 있도록 해야 한다. ¹⁰⁾

둘째, 각 군별 수행되는 전장환경을 고려하여 형상, 내구성, 통신 등 각 군별 국방로봇에 요구되는 기술의 수준을 분석하고 통합하며 표준화된 규격, 사용자 매뉴얼 등을 제작하여 함께 사용할 수 있도록 기술을 표준화하고 규격화함으로써 전장기능이 구현될 수 있도록 해야 할 것이다.

9) 신상호 「국방로봇산업의 발전을 위한 산업로봇기술 적용 가능성 분석」, 광운대학교 석사학위 청구논문 2014

10) 엄홍섭 「국방로봇 신속 전력화를 위한 운용개념 수립 방법론 및 획득체계 개선방향」 『한국로봇학회』 2018.3

셋째, 제한없는 통신 시스템의 구축이다. 국방로봇이 운용되는 지역은 다양한 전장환경에서 운용될 뿐만 아니라, 개인 서비스용 로봇과는 다르게, 넓은 지역에서 운용되기에 국방로봇의 임무를 수행하기 위해서는 제한없는 통신 시스템이 구축되어야 한다. 또, 정보공유, 협조된 임무수행 등 국방로봇을 이용한 각 군의 합동작전 및 운용을 위해 각 군의 표준화된 통신 시스템이 통합되어 구현되어야 한다.

(2) 정책적 분야

첫째, 군(軍) 중심의 국방로봇 로드맵 작성이다. 군(軍) 중심의 국방로봇 로드맵은 현재의 기술 수준과 미래에 대한 비전을 바탕으로 국방로봇의 개발 방향을 종합적이고 체계적으로 제시할 수 있다. 아울러, 각 군의 중복되는 소요를 조정 및 통합함으로써, 국방로봇과 관련한 계획 및 국방예산의 효율적인 집행을 가능하게 할 것이다. 한편, 연구자 그룹 또한, 국방로봇 로드맵을 하여 군(軍)이 무엇을 원하는지 정확히 파악함으로써 군이 원하는 국방로봇을 체계적으로 개발해 나갈 수 있을 것이다.

둘째, 합동 및 전장기능을 고려한 작전형태별 국방로봇 운용교리 개발이다. 교리라 함은 어떻게 싸워야 하는가(How to fight)를 제시하는 것으로 작전형태별 국방로봇 운용교리를 통해 국방로봇의 소요를 적극적으로 도출 및 발굴할 수 있을 것이고, 이는 결국 국방로봇의 발전으로 이어질 것이다.

셋째, 다양한 기술적 분야에 대한 현상공모, ACTD 제도 등을 통해 민간우수 기술을 적극 발굴 및 활용하는 것이다. 현재, 로봇과 관련한 기술은 민간분야에서 선도하고 있는 가운데 군(軍)에서 요구하는 국방로봇에 즉각 적용한 기술이 존재하는 것은 사실이다. 또한, 각 군에서 즉각 적용 가능한 기술이 지상, 해양, 공중 등에서 구현되고 있지만 인식되지 못하는 상황도 발생한다. 한 개의 국방로봇을 전력화하기까지 장시간이 소요되는 현재의 전력소요기획체계에 있어서 정책적 뒷받침을 통한 국방로봇에 대한 다양한 기술적 분야의 현상 공모, ACTD 제도 등은 획기적인 국방로봇의 전력화를 단시간 내에 가능하게 할 것이며 합동성의 영역을 확장 시킬 수 있을 것이다.¹¹⁾ 이 예로 미국의 DARPA Robotics Challenge(DRC)를 들 수 있다. 2011년 후쿠시마 원전사태 이후 원자력에 노출되어도 무방한 로봇을 사고현장에 투입하여 정확한 사태를 파악하고 작업에 투입하고자 하였으나 휴머노이드 로봇의 강국이라고 자랑하던 일본의 아시모와 같은 로봇을 투입할 수 없었다. 사고현장이 지진으로 무너져 내려 길이 험하고 많은 난관을 헤치고 현장에 들어가기에는 당시 로봇 기술이 너무나 부족했다. 이러한 사태를 겪고나서 DARPA가 휴머노이드 로봇을 만드는 전세계 모든 로봇공학자에게 재난로봇경연대회 프로젝트를 내 놓고 총 상금 몇백억원의 어마어마한 상금을 내걸었는데 이것이 DARPA Robotics Challenge(DRC)이다.

넷째, 과감한 연구개발에 대한 투자 및 책임 있는 관리이다. 국방로봇은 첨단 미래 산업으로 비록, 현재에는 기술 성숙도가 높지 않고, 그 발전 속도가 기대에 미치지 않더라도 과감한 투자를 실시함으로써 연구자들이 마음껏 연구할 수 있는 여건을 보장해야 할 것이며 연구의 범위를 지상, 해양, 공중 등으로 확장할 수 있도록 해야 할 것이다. 아울러, 국방로봇은 개발에서부터 전력화까지 장시간이 요구됨에 따라, 책임 있는 관리를 통하여 연구자 그룹의 연구 매너리즘 및 부정부패 등을 방지해야 할 것이다.¹²⁾

다섯째, 국방부 및 합참 내 국방로봇전담조직의 편성이다. 국방부 및 합참 내 국방로봇 전담 조직의 부재는, 첨단 미래 산업으로 평가받는 국방로봇에 있어, 앞서 제시한 합동성에 기반한 국방로봇 로드맵 작성, 합동 및 전장기능을 고려한 작전형태별 국방로봇 운용교리 개발, 책임있는 과제관리등을 수행하는데 제한을 줄 수밖에 없다. 따라서, 합동전투발전체계를 통한 국방부와 합참의 전력소요 기획의 역할 가운데, 국방부 및 합참 내 국방로봇 전담조직 편성은 국방로봇 발전을 위한 선결조건

11) 정승원 「[미래전과 국방기술 ④] 신개념기술시범(ACTD) 성과 있으려면 합참과 소요군의 역량 강화 위한 전문조직 있어야」 『news2day』 2020.05.07
(<https://www.news2day.co.kr/151567>)

12) 변현수 「국방로봇의 성공적 도입을 위한 제언」 『한국정보기술학회지』 17권 2019.6

으로 제안할 수 있다.¹³⁾

(3) 윤리 및 제도적 분야

첫째, 국방로봇 윤리 및 법적 문제 관련, 국제정세 파악하는 것이다. 전투로봇 등과 같은 국방로봇의 운용을 통한 전투원, 비전투원의 살상 문제는 최근 국제적인 관심이 높아지고 있다. 그런 가운데, UN산하의 비정부 단체 등을 중심으로 이러한 전투 국방로봇의 개발 및 운용을 제한하기 위한 움직임이 국제사회에서 활발히 이루어지고 있다. 아직은 국제적으로 영향력이 미미하여 각국의 국방로봇 개발 및 운용에 큰 영향을 미치지 못하는 것은 사실이다. 그러나 우리가 군용로봇을 제한하기 위한 움직임이 있다고 우리가 군용로봇의 개발하지 않으면 안 되는 것도 아니다. 군용로봇을 제한하는 상황이 언제까지 이어질지 아무도 모르고 군용로봇의 개발을 안 한다는 것은 매우 큰 국방력의 감소를 불러올 수 있기 때문이다. 우리가 지금부터 미래까지 이러한 국제정서를 정확히 파악하지 못하고, 우리 입장에 부합한 역할을 하지 못한다면, 우리의 국방로봇 개발 및 운용이 제한될 것이다. 따라서, 각 군별 운용되는 환경과 국제적 흐름에 대해 통합적인 대응이 요망되며 각 군의 입장을 종합하고 대응해야 할 것이다.

둘째, 국방로봇 선진국으로의 지위보장이다. 현재, 핵무기 선진국을 제외한 다른 국가들은 핵무기의 개발 및 보유가 제한되고 있으며 국제사회에서는 국제법규 및 조약 등으로 이를 뒷받침하고 있다. 입대가능 인구의 감소, 국방개혁을 통한 작전 범위의 확대, 인명 존중에 대한 시대적 요구 및 전투 효과 극대화 등 국방로봇의 필연성이 요구되는 대한민국에 있어서 국방로봇 개발 및 운용의 제약은 핵무기의 사례에서 보듯이, 결국 국력의 강화를 제한하고 국제외교 현장에서 불안정한 지위를 가져올 것이다. 따라서, 앞서 제안한 적극적 국제정서 파악 및 역할을 바탕으로 국방로봇 선진국으로의 지위를 보장받도록 해야 할 것이다.¹⁴⁾

(4) 그 외의 방안

국방로봇의 개발과 운용은 현재진행형이고, 인간이 머지않은 미래에 겪을, 막을 수 없는 전투의 한 형태이다. 그 이후는 로봇군인의 등장이다. 다행히 아직까지는 세계 어떤 곳에서도 로봇군인의 개발은 이루어지지 않고 있다. 기반 기술이 로봇군인을 개발하기에 충분하지 못한 이유가 가장 크지만, 만약 개발 계획이라도 알려진다면 그 비난의 강도를 이기기도 쉽지 않기 때문이다. 그런데도 긴장의 끈을 놓지 않으면 안 되는 이유는 로봇군인의 출현 가능성이 엄연히 존재하기 때문이다.

군용로봇의 무인전투시스템은 전쟁의 수단일 뿐 최종적인 전쟁의 승리를 가져다주지는 못한다. 전장에서 승리하기 위해서는 군인들이 직접 전쟁지역을 점령하고, 그 지역 사람들을 실질적으로 통제할 수 있어야 한다. 만약 이를 충족시키지 못하면 그 지역을 포기하고 철수하는 수밖에 없다. 그렇기에 점령을 당한 쪽에서도 전세를 다시 역전하기 위해 각종 게릴라전으로 대응한다. 게릴라전은 장기적이고 정황을 예측하기 어렵다. 때문에, 군인들의 인명피해가 많이 발생한다. 게다가 게릴라전이 무차별 테러로 진화하면 민간인의 희생도 발생한다. 이러한 게릴라전과 테러는 로봇군인개발의 개발하기 위한 명분이 된다. 이미 무인 폭격기 등을 이용해 효과를 본 경험이 있는 당사국은 아군의 희생을 최소화하기 위해 로봇군인의 개발에 대한 유혹을 쉽사리 떨칠 수 없다. 따라서 군용로봇의 다음 순서는 로봇군인일 가능성이 높다.¹⁵⁾

로봇군인은 지금까지의 군용로봇과는 또 다른 차원의 예기이지만 우리의 미래일 수도 있다. 군용로

13) 정승원 「미래전과 국방기술 ④」 신개념기술시범(ACTD) 성과 있으려면 합참과 소요군의 역량 강화 위한 전문조직 있어야」 『news2day』 2020.05.07 (<https://www.news2day.co.kr/151567>)

14) 데니스홍 「데니스 홍, 상상을 현실로 만드는 법」 『인플루엔셜』

15) 한재권 「로봇박사한재권이 말하는 로봇정신」 『월간로봇』

봇은 앞선 문제처럼 기술적 문제도 있고 윤리적 문제들과 충돌 할 가능성도 높다. 그러나 상식이라는 것은 생각보다 아무렇지도 않게 파괴될 수 있다. 마치 적이라는 이유 하나만으로 만들어진 원자폭탄처럼 말이다. 그러나 현재 원자폭탄의 수는 군사력 그 자체를 의미하기도 한다. 이처럼 군용로봇은 원자폭탄을 대체할 수도 있으면서 원자폭탄과 다르게 그 점령지역의 환경을 해치지 않는다는 차이점이 있다.

로봇군인은 군용로봇 다음일 수 있다. 미래의 로봇군인을 막기 위한 로봇군인의 제작을 위해 우리는 군용로봇의 개발을 가속화 해야 한다.

5. 결론

최근 로봇기술의 급격한 발전으로 인해 각국의 군대에서는 국방력 강화 차원에서 국방 로봇의 개발에 열을 올리고 있다. 더불어 로봇관련 핵심기술 선점이 미래 기술경쟁력의 열쇠임은 전 세계적으로 공감대가 확산되어 있으며, 동 분야의 신기술개발, 기술혁신을 통하여 무기체계기능의 자동화, 자율화를 구현하고 있다.

한국군의 경우에도 저출산 여파로 인한 병력자원 감소와 여전한 안보 위협 등의 이유로 국방 로봇 개발에 적극적으로 동참하는 중이다. 그러나 국방 로봇은 이전의 무기체계와 같은 방식의 소요제기와 채택과는 다른 운용방식이 요구된다. 기존 무기체계는 도구로서의 역할에 그치는 경우가 많은 반면 로봇 무기는 보다 인간화된 무기체계이기 때문이다.

국방로봇에 대한 관심이 증가하는 이유 중 하나는 다소 역설적이게도 생명을 지키기 위해서이다. 주지하다시피 전쟁은 상대방의 목숨을 더 많이 빼앗기 위해 진행되는 것이다. 만일 국방로봇 기술이 고도로 발달 된다면 병사들은 전투에 전념하되, 위험한 전장 지역에 인간 병사 투입을 줄여 사람과 사람 간에 싸우는 전쟁에서 각자가 조종하는 로봇끼리 싸우는 전쟁으로도 변화할 수 있다. 실제로 미래의 전쟁에서는 로봇의 역할이 증가할 것이라는 점에 대해 많은 전문가와 현장의 사람들이 동의하고 있다. 주의할 사항은 인간의 역할은 전쟁에서 사라지는 것이 아님을 인식할 필요가 있다. 또한, 로봇은 첨단 기술의 산물인 만큼 민간 기술과 국가 차원의 지원이 절대적으로 필요한 부분이기도 하다.

국방로봇을 전력화하기 위해서는 민과 군, 어느 한 분야에만 치우친 전문가가 아닌 학문과 업계, 군을 융합하고, 미래를 구상하고 조정 통제할 수 있는 통합형 전문가 집단을 중심으로 한국적 안보 환경에 적합한 국방로봇 개발이 필요하다.

6. 참고문헌

1. 단행본

데니스홍 「데니스 홍, 상상을 현실로 만드는 법」 『인플루엔셜』
한재권 「로봇박사한재권이 말하는 로봇정신」 『월간로봇』

2. 학위 논문

신상호 「국방로봇산업의 발전을 위한 산업로봇기술 적용 가능성 분석」, 광운대학교 석사학위 청구 논문, 2014
김윤희 「인간중심 작업기반국방로봇 개념 설계디자인 방법론 연구」, 광운대학교 박사학위청구논문, 2017.

3. 학술지 논문

차도완, 김정태, 이종구 「합동성에 기반한 국방로봇 발전방안에 관한 연구」 『한국방위산업회지』 제24권 제2호 2017.6
변현수 「국방로봇의 성공적 도입을 위한 제언」 『한국정보기술학회지』 17권 2019.6
엄홍섭 「국방로봇 신속 전력화를 위한 운용개념 수립 방법론 및 획득체계 개선방향」 『한국로봇학회』 2018.3
진태석 「미국 국방로봇의 최신동향 DARPA중심으로」 『주간기술동향 통권』 1312 호 2007.9
김도종 「군사용 지상로봇 기술개발 현황」 『한국정보기술학회지』 제17권 제1호2019.06

4. 기타

김관용 「전투원 생존성 높이는 '국방로봇'...軍 8개 사업 본격화」 『이데일리』 2020-12-01
(<https://www.edaily.co.kr/news/read?newsId=02361606625970968&mediaCodeNo=257>)
박용한 「군사용 로봇 개발 오늘과 내일」 『중앙일보』 2016.11.11
(<https://news.joins.com/article/20731435>)
박세준 「급격한 인구 감소에 '예비군 재입대' 말까지 나왔다」 『donga.com』 2020-03-07
(<https://www.donga.com/news/Politics/article/all/20200307/100052307/1>)
정승원 「[미래전과 국방기술 ④] 신개념기술시범(ACTD) 성과 있으려면 합참과 소요군의 역량 강화 위한 전문조직 있어야」 『news2day』 2020.05.07
(<https://www.news2day.co.kr/151567>)
위키백과, 「군용로봇」
(https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B5%B0%EC%82%AC%EC%9A%A9_%EB%A1%9C%EB%B4%87)

2 학 기



2학기 대상

**인터랙티브 디자인을 활용한
장애인의 사회적 접근성 확대 방안**
- 시각장애인을 위한 멀티미디어
프로그램을 중심으로 -

인터랙티브 디자인을 활용한
장애인의 사회적 접근성 확대 방안

- 시각장애인을 위한 멀티미디어 프로그램을 중심으로 -

차례

1. 서론

2. 시각장애인이 겪는 불편

3. 시각장애인을 위한 인터랙티브 디자인

3.1. 인터랙티브 디자인의 개념과 종류

3.2. 인터랙티브 디자인의 동향

4. 시각장애인의 문화 접근성 확대 방안

4.1. 점자책 인터랙션

4.2. 3차원 입체음향 형상화

4.3. 오감 연출 기술의 확장

5. 결론

참고문헌

1. 서론

현대사회는 4차 산업혁명 시대로 접어들며 디지털을 활용한 기술이 발전되었고 이에 따라 사람들의 생활 수준은 과거부터 지금까지 꾸준히 향상되어왔다. 이 중 여가와 문화생활은 삶에서 빠질 수 없는 필수적인 활동이다. 하지만 비장애인보다 장애인의 문화·여가활동 비율은 여전히 낮다. 장애인의 참여율과 만족도가 낮은 이유는 기업과 사회·국가적 차원에서 장애인이 이용할 수 있는 접근성이 취약하며 여러 문제의 장벽들이 해결되지 않고 있기 때문이다. 이런 상황 속 모든 사람의 활동 목적을 보장할 방향으로 나아가기 위해 '인터랙티브 디자인'이 제시됐다. 사람과 사람의 관계에서 더 나아가 사람과 사물, 공간을 다루는 환경에서 사용자가 주체가 되어 모두가 소통과 경험을 할 수 있게끔 제시하는 것이 바로 인터랙티브 디자인이다. 좋은 인터랙티브 디자인을 사용하면 획기적인 메시지를 효과적으로 사회에 전달하고 사용자의 목적 달성 과정에서 느낄 수 있는 모든 종합적인 만족도를 도모할 수 있다. 여러 디자인이 모여 하나가 되어가는 융복합 디자인을 실현할 수 있는 인터랙티브의 모든 문화적 역할은 더 나은 사회적 방향을 제시한다.

본 보고서는 현대적 소통 방식의 핵심에 속하는 인터랙티브 미디어 아트로 사용자의 참여를 유도하는 상호작용에서 더 나아가 시각장애인을 위한 멀티미디어 프로그램의 확대 방안을 탐구한다. 탐구 의의는 이 논점에서부터 시작된다. 인터랙션 기술과 인터랙티브 디자인의 개념, 적용된 사례를 시각장애인의 문화·여가활동에 접근 시켜 침체하여 있는 장애인의 문화 사회적 접근 확대 방안의 미래 가능성에 대해 살펴보고자 한다.

2. 시각장애인이 겪는 불편

2020년을 기준으로 국내에 등록된 장애인은 약 260만 명으로 추정된다. 이 중 시각장애인은 약 10%의 비율을 차지하고 있다. 통계청에 따르면 2021년 등록 시각장애인의 경우 252,957명인 것으로 나타났다.¹⁾ 시각장애는 시력이 완전히 상실되었거나 혹은 시력이 매우 낮아 사회생활을 할 수 없을 정도의 어려운 상태를 의미한다.²⁾ 시각장애는 신체적 활동의 제약이 크기 때문에 문화생활 참여 비율 또한 가장 낮다. 시각장애인은 화면해설과 관련된 기술이 존재하지 않는다면 문화를 즐길 수 없다. 상대적으로 시각장애인은 다른 장애 유형보다 문화 예술 분야의 물리적 접근성과 이동성이 현저하게 떨어지기 때문에 각종 사회활동, 취미 생활에 있어서 심각한 제한을 받고 있다.³⁾

시각장애인의 신체적 한계를 고려하지 않고 외면하는 상황이 지속된다면 장애인은 비장애인에 비해 사회적으로 권리를 보장받지 못하고 고립될 위험성이 높다. 이는 장애인들이 자신의 삶을 영위할 수 없게끔 사회적으로 제한하고 있는 상황을 의미한다. 시각장애인의 여가 활동 만족도를 분석했을 때, 대부분이 만족스럽지 않다고 답했다. 만족스럽게 감상할 수 없던 주된 이유는 '이용 시설의 불편함'이었다. 예를 들어 시각장애인은 영화관에서 소리가 제공되는

1) 통계청 국가통계포털, 등록장애인, 2021.11.01 03:37 인출, <<https://kosis.kr/search/search.do>>

2) 홍대림·조준동, 시각장애인을 위한 미술작품 음성해설문 제작 방법 연구, 예술인문사회 융합 멀티미디어 논문지 제9권 제12호, 인문사회과학기술융합학회, 2019, 1306쪽.

3) 이보영·최효진·한창근, 시각장애인의 집밖 활동 시 불편정도와 차별경험이 삶의 만족도에 미치는 영향: 문화 여가생활 만족도를 매개로, 시각장애연구 제35권 제4호, 한국시각장애교육재활학회, 2019, 51쪽.

해설 없이 영화 감상을 할 수 없다. 이는 가정에서도 마찬가지다. 이로 인해 장애인들의 문화 및 여가활동은 여전히 제한적인 것을 알 수 있다.



<그림 1> 시각장애인을 위한 촉각자료에 근거한 문화⁴⁾ <그림 2> 시각장애인의 예술작품 감상을 돕기 위한 컬러 정보 전달 인터페이스 컨셉⁵⁾

시각장애인의 신체적 한계를 반영한 화면해설 같은 문화생활을 보장할 방법을 제공하라는 법원의 판결이 내려졌지만, 영화관 측은 비장애인 관객들에게 미치는 방해와 비용 부담 등의 이유로 불복하고 있다. 장애인이 문화를 누릴 수 있는 소리 해설 버전도 1년에 29편, 전체 개봉 영화의 1.5%에 불과하고, 영화 상영 시간마저 불규칙해 장애인들이 직접 시간과 장소를 확인해야만 겨우 영화를 볼 수 있는 상황이다.⁶⁾ 장애의 특성에서 발생하는 다양한 어려움은 장소의 이동뿐만 아니라 여가 생활을 할 수 있는 장소 내에서도 다양한 안전사고의 위험이 있기 때문에 장애인의 내재적인 두려움이 해소되고 있지 않다.⁷⁾ 장애인의 문화 접근성을 높이기 위해 여러 노력이 이어지고 있지만, 여전히 문화 그 자체를 받아들이고 즐길 수 있는 여건은 마련되어 있지 않다. 장애인의 사회활동 부분에서 복지관은 가장 큰 비중을 차지함에도 시설의 인원을 축소하고 제한하는 등 장애인들의 특수한 상황은 고려하지 않고 있어 장애인들은 불편함을 겪고 있다. 이와 같은 방치로 장애인을 위한 복지관 운영은 마비되었고 문화 교육의 지원 시스템도 활성화되지 않았다.

문화생활은 인간의 삶에도 긍정적인 영향을 주기 때문에 장애인의 여가생활 또한 당연하게 보장해야 하며, 이에 관한 구체적인 대책을 제시해야 한다. 가장 큰 문제로 시각장애인이 문화생활 중 신체활동을 하는 경우, 사회적 편견으로부터 느끼는 시선이 당사자의 내재적 심리에 영향을 미치게 되어 이는 곧 장애인의 문화생활을 침해하는 요소로 작용한다. 비장애인들에게 장애인의 문화 참여와 같은 사회 참여도 증가 노력은 중요한 문제가 아니라고 여겨지기 때문에 장애인들의 활동을 외면하는 경향이 이어지고 있다. 이것은 사회에서 장애인들이 느끼는 차별의 일부분이며 이러한 부정적인 경향이 장애인들의 문화생활 참여에도 한계를 조성한다는 것을 알

4) 임동현, 무너지지 않는 '장애인 문화 향유'의 높은 벽, 시사주간, 2019.12.26,

<<https://www.sisaweekly.com/news/articleView.html?idxno=30289>>

5) 김경식, 시각장애인 예술작품 감상 돕는 'Blind-touch', 에이블뉴스, 2019.10.11,

<<https://www.ablenews.co.kr/News/Include/NewsContentInc.aspx?CategoryCode=0006&NewsCode=000620190930090449323258>>

6) 임동현, 무너지지 않는 '장애인 문화 향유'의 높은 벽, 시사주간, 2019.12.26,

<<https://www.sisaweekly.com/news/articleView.html?idxno=30289>>

7) 정민교·김지태·김태준, 시각장애인의 여가제약과 여가동기가 여가만족에 미치는 영향, 한국특수체육학회지 제 22권 제3호, 한국특수체육학회, 2014, 30쪽.

수 있다. 따라서 이를 해결하기 위해서는 장애인을 바라보는 시선에서 차별을 내포하고 있는 사회적인 경향을 역설적으로 접근해 내재적인 제약의 비중을 줄일 수 있는 정보 제공, 교육, 다양한 기업과 국가적 지원체계에 잇따른 접근방식이 체계적으로 지원되어야 한다. 이를 실천한다면 시각장애인뿐만 아니라 모든 장애인의 여가 만족도를 증가할 수 있을 것이다.⁸⁾

개선의 관점에서 바라본 시각장애인을 위한 국가의 복지 활동은 장애로 제한받지 않고 이들이 비장애인들과 차별화되지 않도록 편의시설을 설치하고 이동수단을 개선하는 등의 노력을 시행하고 있다. <그림 1>과 <그림 2>와 같이 시각장애인은 일반적으로 청각과 촉각을 이용해 시각을 제외한 감각기관으로 정보를 판단하고 있다. 그렇기 때문에 사회적으로 화면을 통해 정보를 알려주는 정보 법이 아닌, 음성이나 진동을 통해 사물을 안내할 방법이 마련되어야 한다.

3. 시각장애인을 위한 인터랙티브 디자인

3.1. 인터랙티브 디자인의 개념과 종류

인터랙티브(Interactive)는 ‘쌍방향 상호 활동적인’라는 의미로서 궁극적인 기능은 상호작용이며 주어진 환경과 행동 관계에 따라 소통하고 체험하는 매개의 역할을 한다.⁹⁾ 인간이 느낄 수 있는 다양한 감각을 사용해 공간을 물리적으로 변화 시켜 인지하는 과정에서 오감을 확장하고 형태를 새롭게 재구성하여 영향력을 발휘한다. 인터랙티브 디자인은 사용자와의 소통을 통해 참여를 유도하는 기능을 지니고 있다. 즉, 인간이 물체 또는 공간과 상호작용을 하게 되면 사용자는 물체와 공간의 일부로 이루어지게 되는 것이다. 이처럼 상호작용과 매개체를 이용해 ‘인터페이스 커뮤니케이션’의 상위 개념으로 발전한 것이 인터랙티브 디자인이다.¹⁰⁾ 인터랙티브 디자인과 같은 개념인 ‘사용자 중심 디자인’은 사용자를 디자인 과정의 중심으로 두어 개인을 위한, 더 나아가 ‘사회를 위한 디자인’을 실현한다.

오늘날 가장 빈번하게 적용되는 대표적인 디자인 철학 역시 사용자 중심의 인터랙티브 디자인이다. 인터랙티브 디자인과 함께 사용되는 ‘디지털 기술’은 예술과 사람 간의 경계를 넘나든다. 이와 같은 인터랙티브 디자인은 사용자와 상호작용이 따로 분리되어 작용하지 않고 양쪽으로 영향을 주는 매개체의 역할을 하고 있다.

따라서 인터랙티브 디자인의 특성은 디지털 시대 속 사용자가 언제나 필요한 정보를 얻을 수 있는 것을 의미한다. 인터랙티브 디자인 요소의 종류는 경험, 감성, 개별화, 촉각성, 협조성에 비롯한 빛, 소리, 동작, 오브제, 스크린, 영역의 경계가 어우러져 공간의 구분이 가능한 표피로 구성된다.¹¹⁾ 인터랙티브 디자인은 사용자에게 ‘경험’을 부여할 수 있어야 하

8) 정민교·김지태·김태준, 시각장애인의 여가제약과 여가동기가 여가만족에 미치는 영향, 한국특수체육학회지 제 22권 제3호, 한국특수체육학회, 2014, 31쪽.

9) 이영애·김주연·이지윤, 어린이 박물관의 체험공간에서 인터랙티브 디자인이 적용된 공간디자인에 대한 연구 - 국내 어린이박물관 사례를 중심으로 -, 한국공간디자인학회 논문집 제16권 제5호, 한국공간디자인학회, 2021, 313쪽.

10) 김해영, 인터랙티브 디자인을 적용한 식음공간 연출방법에 관한 연구, 한국실내디자인학회 학술대회논문집 제19권 제1호, 한국실내디자인학회, 2016, 81쪽.

11) 이영애·김주연·이지윤, 어린이 박물관의 체험공간에서 인터랙티브 디자인이 적용된 공간디자인에 대한 연구 - 국내 어린이박물관 사례를 중심으로 -, 한국공간디자인학회 논문집 제16권 제5호, 한국공간디자인학회, 2021, 314쪽.

며 이와 관련한 개개인의 체험을 향유할 수 있게 돕는 기능적 측면이 인터랙티브 디자인의 '경험적 기능'이다. 또한 사용자가 자신의 가치를 완전하게 인정받고 있다는 사실을 일깨워 줘야 하며 지식 못지않게 중시해야 하는 것이 인터랙티브의 '감성적 기능'이라고 할 수 있다. 개개인에 맞춰 차별화된 기술을 제작하는 것 또한 인터랙티브 디자인의 몫이다. 가치를 소비하는 사용자들을 위해 접촉하는 방식 또한 개별화된다면 사용자가 만족하게 되는 것이다. 사용자의 반응에 근거해 현상적인 것을 구체적으로 제시할수록 인터랙티브의 효과는 증가하게 되며 이를 '촉각의 형태'로 나타낼 수 있다. 이 방식은 과거의 방식을 띄는 기존과 차별화될 수 있는 기능을 함께 제시하고 있다. 마지막으로 사용자의 인지적, 심리적 만족 요인을 파악하여 관심과 투자로 이어질 수 있게끔 다양하게 반영하는 '협조성의 기능'이 있다. 이처럼 인터랙티브 디자인은 사용자와 제품, 사용자와 가상세계, 사용자와 공간 간에 이루어지는 모든 종류를 내포하고 있다.

이와 같은 인터랙티브 디자인은 기존의 생산자나 송신자 중심에서 사용자 중심의 디자인으로 변화해가는 과정 자체가 더 나은 사회 변화의 가능성을 지니고 있음을 알 수 있다. 인터랙티브 디자인의 소통 방식은 이전의 사용자가 수동적인 행동을 했다면, 이후 능동적 주체로 변화하였음을 의미한다. 디지털 공간에서는 사용자와 공간의 시간적 개념을 초월하기 때문에 사용자들의 결정에 의해 모든 요소가 결정되고 완성된다. 인터랙티브 디자인의 발전을 위해서는 개별화와 협조성이 필요하다. 이러한 요인들이 충족될 때 사용자, 즉 소비자의 감각적인 만족을 끌어낼 수 있는 것이다.

3-2. 인터랙티브 디자인의 동향

시각장애를 포함한 모든 장애 인구의 지속적인 증가 추세는 과학의 발전과 급속한 경제 성장을 기반으로 장애인을 위한 복지 수요의 다양화를 끌어내고 있다. 이는 생활의 전반적인 수준이 높아짐에 따라 장애인의 여가생활 증가 및 문화 활동에 대한 욕구가 새롭게 대두되는 현상에 기초한 것이다.¹²⁾ 4차 산업혁명에서 대두되는 인터랙티브 멀티미디어 콘텐츠는 시각장애인의 문화, 교육, 예술 생활과 밀접한 관련성으로 이들의 문화 접근성을 확대하는 역할에 기여하고 있다. 인터랙티브는 인쇄, 영상 부문에서 새로운 접근 방식이 요구됨에 따라 사용자의 궁극적인 니즈를 만족하기 위해 목표를 정하여 나아가고 있다. 수익성을 창출할 수 있는 마케팅 방법에 속하는 인터랙티브 프로모션뿐만 아니라 '인터랙티브 미디어 아트'에 주목할 필요성이 있다. 인터랙티브 미디어 아트는 지속 가능한 가치를 약자의 접근성으로 자연스럽게 확산하는 디자인의 자체를 뜻하며, 비장애인에게도 장애인에 대한 긍정적인 가치를 확립시켜주는 역할을 수행한다. 따라서 인터랙티브 디자인의 사용자는 자신이 원하는 정보를 선택할 수 있고 새로운 의미를 능동적으로 만들어낼 수 있는 것이다. 특히 인터랙티브 디자인은 모두가 사용할 수 있는 공공시설물에 적용되어 사용자와 함께 목적과 공간을 연결해주는 매개체로서 고유한 관계를 조형화 할 수 있는 도구로 사용된다. 또한 사회 변화를 통해 공공성의 의미가 새로운 공공성의 주체로 개념이 확장되며 구체적 결과의 공공성 구현 과정이 중시되고 있는 것이 곧 참여의 개념으로 나타나고 있다.¹³⁾

12) 이보영·최효진·한창근, 시각장애인의 집밖 활동 시 불편정도와 차별경험이 삶의 만족도에 미치는 영향: 문화여가생활 만족도를 매개로, 시각장애연구 제35권 제4호, 한국시각장애교육재활학회, 2019, 50쪽.

13) 김경선·이상진, 디지털미디어 기반의 공공시설물 개념 및 디자인 제안 - 벤치 적용을 중심으로 -, 기초조형

이처럼 인터랙티브 디자인은 기존의 감상하는 차원에서 더 나아가 체험의 형태로 발전되어 사용자에게 선보이고 있다. 인터랙티브 미디어의 작동은 사용자의 감각 행위를 상호작용하는 ‘추상의 체험’이라고 표현한다. 이는 작품과 사용자 간의 순간적인 관계성의 핵심을 담아 표현하는 인터랙티브 디자인을 나타낸 문장이다. 인터랙티브 미디어는 컴퓨터와 디지털시스템, 전자 프로그래밍, 센서 테크놀로지 등이 적용되어 시각과 청각 및 촉각과 같은 다양한 방식으로 표현될 수 있다.¹⁴⁾ 즉, 사용자와 기술이 서로 관계를 맺는 것이며 현재의 기술 수준으로 실제적인 것에 예술이 발휘되며 적극적 활동을 할 수 있는 ‘인터랙터’의 전환으로 감상하는 관객이 진정한 정동을 느낄 수 있다.¹⁵⁾

기술 매체와 결합한 인터랙티브 뉴미디어 아트는 과거의 문화 감상 방면에서 더 나아가 강력한 차별성을 제시하며 시각장애인을 위한 복지관 시설 증가와 같은 사회·국가적 차원의 지원과 더불어 다양한 정보를 내포하는 기술적 지원을 통해 장애인 문화 감상의 교육 역할을 수행하고 있다.

장애인의 접근성 향상을 고려한 콘텐츠를 수행하기 위해서는 가장 먼저 사용자와 상호 신뢰 관계를 쌓을 수 있는 라포(Rapport) 형성 과정이 이루어져야 한다. 이는 장애인들이 익숙하지 않은 디자인이나 기기를 마주했을 때, 당황하지 않고 직접 콘텐츠를 수행하며 성취감을 느낄 수 있게끔 조성하는 과정이다. 이를 시행하기 위해 현대의 인터랙티브 미디어 아트는 장애인이 제공된 콘텐츠에 끝까지 참여할 수 있도록 지도하는 역할을 함께 수행하고 있다. 또한 콘텐츠로 사용하고 있는 장애인, 즉 사용자의 상황에 따라 적절한 피드백을 주고 더 나아가 다른 콘텐츠로 변경할 수 있도록 하는 도움을 함께 기반하고 있다.¹⁶⁾

이 모든 것을 총합한 인터랙티브 디자인은 모든 사용자에게 똑같은 의미를 부여하는 방식이 아닌 개별적인 상호작용에 따라 각자의 개인적인 해석을 도출해내는 기능을 포함하고 있다. 이처럼 인터랙티브 디자인의 교육 방향성을 통해 장애인의 접근성 확대를 위한 다양한 센서 제작과 콘텐츠를 사용하는 장애인의 실시간 상태를 미디어 콘텐츠와 접목하여 안전하게 보호하고 그들의 문화 감수성을 자체적으로 향유할 수 있다.

4. 시각장애인의 문화 접근성 확대 방안

4.1. 점자책 인터랙션

일반적인 디스플레이의 전달 방식은 시각적인 효과로만 구성되어 사용자에게 한 방향 정보를 전달한다면, 시각장애인의 신체적 한계의 개선책으로 만들어진 점자 디스플레이는 촉각 매개체를 통해 정보를 전달한다. 예를 들어, 웹 페이지 내 텍스트를 전달하기 위해 점자 디스플레이는 정보를 점자로 변환하고 이를 사용자가 촉각으로 인식할 수 있도록 물리적

학연구 제12권 제2호, 한국기초조형학회, 2011, 47쪽.

14) 김일석, 인터랙티브 미디어 스페이스에서 인터랙션 모듈구조의 해석에 관한 연구, 조형미디어학 제24권 제3호, 한국일러스트아트학회, 2021, 119쪽.

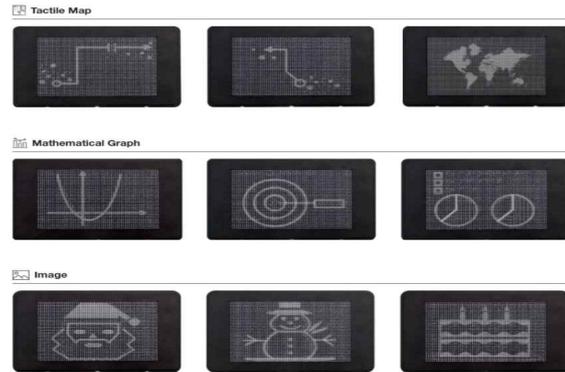
15) 홍영신·서정민·김현석, ‘인터랙티브 미디어 아트’로서의 비디오 게임 고찰, DESIGN WORKS Vol.3 No.1, 한국디자인학회, 2020, 3쪽.

16) 성은진 외, 발달장애인을 위한 센서 기반 인터랙티브 콘텐츠 개발 및 적용가능성 탐색, 한국HCI학회 학술대회, 2021, 518쪽.

피드백을 제공하는 것이다.¹⁷⁾ 시각장애인을 위한 ‘전자책 인터랙션 기술’의 사례로 주식회사 ‘닷’의 점자책 솔루션이 있다. ‘닷’은 손끝의 촉각으로 읽는 점자 스마트 워치(닷 워치)로부터 점자를 활용하기 시작했다. 그 이후, 장애인의 교육 측면 보장의 관점에서 책 전체의 모든 문장을 읽을 수 있는 닷 미니를 개발해내며 본격적으로 장애인들도 함께 즐길 수 있는 스마트 미디어 장치의 문을 열었다.



<그림 3> 주식회사 ‘닷’의 점자 번역 소프트웨어¹⁸⁾



<그림 4> 주식회사 ‘닷’의 촉각 디스플레이¹⁹⁾

기존 시중에 판매되고 있는 전자 번역기는 존재하지만, 소수만 사용할 수 있다는 단점이 내포돼 있다. 번역기의 정확도 또한 점자 자체가 복합적이며 이해하기 복잡하다는 특성 때문에 사용도가 높지 않아 결과적으로 시각장애인이 정보를 읽는 것에 많은 어려움이 존재한다는 것을 알 수 있다. 이는 다수의 축약형으로 인해 제시되는 문맥에 따라 결과가 달라지고 서로 영향을 미친다. 이처럼 점자 번역은 큰 노력과 복잡한 체계 탓에 가격의 한계 또한 존재한다. 그렇기 때문에 출판사 또한 점자책 출판만으로는 수익을 내기 어려워 많은 양의 출판을 하기 어려운 현실이고, 다량 생산을 하지 않기 때문에 소수의 사람만 사용할 수 있는 악순환이 반복되었다. 이와 같은 현상으로 점자 번역기는 높은 가격에 판매됐고, 이는 곧 시각장애인이 디지털 변화의 산물인 전자기기의 혜택을 누리지 못하는 높은 장벽이 된다. 따라서 시각장애인들이 교육받거나 문화생활을 즐길 수 있는 유일한 수단인 점자의 정보나 자료들은 계속 제한된 것을 의미한다.

하지만 주식회사 ‘닷’은 <그림 3>과 <그림 4>와 같이 훈련 가능한 알고리즘을 개발해 검증된 번역물로 이루어진 60만 문장을 훈련 알고리즘에 입력하여 점자의 정확성과 점자 번역 엔진의 학습도를 높였다. ‘닷(DOT)’에서 세계 최초로 개발한 시각장애인을 위한 스마트 워치인 ‘닷 워치’는 총 4개의 셀(6개의 핀)으로 구성된 디스플레이를 통해 시간과 메모, 타인과 주고받을 수 있는 메시지, 전화 기록과 같은 정보를 습득할 수 있다.

이는 기술이 사회안전망이 되어주는 또 하나의 가능성을 야기한 것이며, 기술 고도화에 집중해 실시간으로 상영되는 영상매체마저 시각장애인이 동시에 습득할 수 있도록 기술로써 사회적 문제를 해결한다. 이는 전 세계의 정보 접근성에 시각장애인이 가까이 다가갈 수 있는 중요한 수단이자 하나의 매개체며 장애인을 위한 인터랙티브 기술이 점자의 형상화를 통해 발전되어 문화 접근성을 높이는 가능성을 나타내고 있다.

17) 이하나 외, ReVibe+: 단일 셀 기반 반응적 점자 디스플레이 시스템, 한국정보과학회 2019 한국컴퓨터종합 학술대회 논문집, 한국정보과학회, 2019, 1620쪽.

18) 주식회사 닷, 2021.11.01, <https://www.dotincorp.com/kr/page/22_03>

19) 주식회사 닷, 2021.11.01, <https://www.dotincorp.com/kr/page/22_03>

4-2. 3차원 입체음향 형상화

현대 사회는 ‘문화의 시대’라고 정의할 수 있지만, 시각장애인은 오직 청각과 촉각으로만 정보를 전달받을 수 있어 기술이 접목된 수단과 대책이 존재하지 않는다면 문화 체험에 제약이 존재할 수밖에 없다. 청각의 기능은 형태를 보거나 만지는 것과 다르게 실질적이지 않고 ‘보이지 않는 대상’으로부터 시작되고 있다. 소리는 귀로 지각 가능한 물체의 본성이며 청각으로 인지하는 소리는 지상의 물리적인 자극이 깊은 곳까지 침투하고 있지만 궁극적으로 인식하는 것은 차원을 넘은 매체다. 청각은 몸의 감각 중 가장 먼저 파동을 몸으로 받아들이고 청각을 통해 사용자와 매체는 서로의 소리를 들으며 관계를 형성해 나갈 수 있다.²⁰⁾

특히 시각장애인의 대부분은 앞을 볼 수 없기 때문에 문화전시 공간에 정보를 청각과 촉각의 기능으로 대체하는 대안이 마련되어있지 않다면 전시 공간을 감상할 수 없는 상황에 처하게 된다. 이와 같은 신체적 특성과 관련된 인터랙티브 디자인 요소를 접목하지 않은 기존의 전시 방식은 관람자와 작품 사이 보이지 않는 벽이 존재했기 때문에 미술관에서 시각장애인을 찾는 것은 흔치 않은 일이었다. 따라서 대다수의 시각장애인은 외부 공간에서 외면당해 직접적으로 작품을 접한 경험 없이 일생을 보냈다.

이와 같은 문제를 개선하기 위해 인터랙티브 디자인을 기반으로 사회적 관심과 장애인 복지 수요의 다양화를 끌어내고 있다.²¹⁾ 특히 인터랙티브 디자인 요소를 접목한 디지털 매체의 등장은 시각장애인이 관람하는 작품의 대상을 2차원에서 3차원으로 확장해 감상이 아닌 체험으로 구성했다. 최근에는 시각장애인뿐만 아니라 모든 장애인의 접근성 보장을 위해 전시의 디스플레이와 점자 브로슈어를 배치하는 노력을 기울이고 있다. 이 중 가장 주목할 것은 기존 ‘작품’의 형태와 인식 변화다.

인터랙티브 미디어 아트를 청각과 촉각의 기능으로 극대화한 작품의 사례로 손이 눈이 되고, 귀가 눈이 되는 김해민의 <dot. a scene = sin θ at the sea _ tactual [si:gak] series #2 점입가경 點入佳境. 점으로 시작된 빛나는 바다> 작품이 있다.



<그림 5> 김해민 작품 <점으로 시작된 빛나는 바다>²²⁾

20) 손진석·양지현·김규정, 사운드에 반응하는 시청각적인 인터랙티브 아트에 관한 연구, 만화애니메이션연구 통권 제35호, 한국만화애니메이션학회, 2014, 333쪽.

21) 이보영·최효진·한창근, 시각장애인의 집박 활동 시 불편정도와 차별경험이 삶의 만족도에 미치는 영향: 문화여가생활 만족도를 매개로, 시각장애연구 제35권 제4호, 한국시각장애교육재활학회, 2019, 50쪽.

22) 엘리스 온, 2008.07.30, <<https://aliceon.tistory.com/810>>

<그림 5>의 작품은 전시된 소리를 손으로 문지르면 귀에는 파도 소리가 들리고, 다른 소리를 만지면 또 다른 파도의 소리가 나와 장애를 지닌 사용자도 작품의 온전한 감상이 가능한 촉각, 청각, 시각이 결합한 작품의 형태로 제시하고 있다.

두 번째 사례로 David A. Parker의 <Heartbeat Carillon 심박편종> 작품은 심장 박동을 유리종의 울림으로 듣고 떠올려 직접적으로 체험할 수 있는 형태를 조형물로 표현하고 있다. 센서를 두 손으로 잡게 되면 자신의 심장 박동 신호가 유리종으로 전달되어 소리로 나타난다.



<그림 6> David A. Parker 작품 <Heartbeat Carillon 심박편종>²³⁾

여러 사람과 함께 작동시키면 각자의 심장 박동이 다른 템포로 나타나 화음이 구현됨을 확인할 수 있다. <그림 6>의 작품은 장애인과 비장애인의 경계를 넘어 우리는 모두 피가 흐르고 있고 심장이 뛰고 있는 하나의 인격체 그 자체라는 메시지를 담고 있다. 이는 곧 장애인을 향한 차별과 구별이 존재하지 않는 세상, 동등하게 울려 퍼져나가는 유리종의 소리를 통해 비장애인에게도 경각심을 줄 수 있는 인터랙티브 미디어 아트의 새로운 형태로 표현하는 것이다.

가장 큰 비중을 차지하는 시각이 아닌 이와 같은 청각과 촉각 감각을 확장한 문화 콘텐츠는 인터랙티브 미디어 아트 영역뿐만 아니라 미술계에서도 새로운 화두로 떠오르고 있다. 최근의 작품이 설치된 전시관엔 의도적으로 배경 조명을 설치하지 않아 비장애인과 장애인의 시야를 모두 동일하게 설정하고 있다. 한 치 앞이 보이지 않는 어둠 속 기존의 보이는 것에 의존했던 시각 중심의 미술에서 더 나아가 인터랙티브의 특징인 상호작용 기능을 추가한 소리, 움직임에 초점을 맞춘 미디어아트는 획기적이라고 할 수 있다.

이는 새로운 감각을 형상화하여 ‘발견’이라는 주제로 장애를 다루고 있는 전시의 형태이며 미디어 아트를 활용한 감각의 새로운 재발견으로 장애에 대한 편견과 경계 허물기를 시도하고 있다. 또한 동시에 장애인에게도 새로운 문화 체험의 스펙트럼을 선사하여 문화 접근성을 높였다. 장애인은 문화 감상을 할 수 없을 것이라는 선입견으로 노력하지 않고 장애인을 외면했던 과거에서 나아가 현대 인터랙티브 미디어 요소를 접목하여 청각에 집중해 장애인도 접근 가능한 작품들로 시각장애인은 미술관에 방문해 작품을 감상할 수 있게 되었다. 이는 장애인들에게 효율적인 문화 감상 배경을 제시하는 것뿐만 아니라 비장애인에게도 창의적 감각을 사용해 장애를 느껴 전시에 집중할 수 있는 요소를 삽입해 미디어 아트와 장애의 만남을 필연적으로 구성하여 공감을 불러일으킨 것이다. 이와 같은 감상이 가능한 작품이 있다는 것 자체가 장애인들에게 긍정적인 변화이며 온몸으로 경험할 수 있는 작품은 그들에게 꼭 필요한 요소다.

4-3. 오감 연출 기술의 확장

23) 앨리스 온, 2008.07.30, <<https://aliceon.tistory.com/810>>

여가와 문화생활의 중요성이 커지며 문화를 구성하는 사람들은 새로운 표현 매체를 연구하기 시작했다. 장애인의 인구가 증가함에 따라 더 이상 차별받는 존재로 취급하는 것이 아닌, 권리를 보장해야 함에 마땅한 존재로 인식되며 과학의 발전과 함께 하이 테크놀로지를 사용한 미디어아트 형태가 나타났다. 이는 인터랙션 기술의 일부이자 과학과 예술의 만남을 뜻하며 장애인의 문화 향유를 보장할 수 있는 수단 형태로 표현된다. 또한 인터랙티브 디지털 기술은 기본적인 공간구조에 따라 빛과 소리가 중요한 요인이 되어 기억, 시간, 감성 등 다양한 형태로 사용자와 관계를 맺는다. 공간의 물리적인 특성을 기반으로 오감을 활용해 사용자에게 의해 반응을 도출하는 것이다.

하나의 감각기관은 또 다른 감각기관과 불가분의 관계를 맺고 있으며, 모든 감각기관은 전체적인 조화 속에서 하나의 구성체를 이루고 있다.²⁴⁾ 최근 시각장애인이 느낀 기존 문화 예술 전시 공간의 편의시설, 이동 동선, 관람 시설의 불편함에서 시작하여 온전한 작품을 감상할 방안으로 오감을 활용한 인터랙티브 디자인 기술 공간이 제시되고 있다.

기존의 터치 방식인 디스플레이는 시각장애인들이 사용하기에 어느 위치를 눌러야 하는지, 어떤 버튼의 방식인지 알 수 없어 촉각과 청각만으로는 정확한 정보를 전달받을 수 없었다. 또한 저시력 시각장애인의 경우 실내 동선을 설명할 수 있는 시스템의 조명마저 너무 어두워 방향을 잡는 과정에서 어려움을 겪었다. 또한 시각장애인의 보조 역할을 해줄 안내인은 상시 지원되기까지 현실적인 어려움이 존재하기 때문에 사람의 한계를 보완하기 위한 기술적인 지원은 필수적으로 마련되어야 했다. 이와 같은 이동 동선의 복잡성, 시각장애인에게 위험한 요소들로 구성된 관람 시설로 인해 대부분의 시각장애인은 독립적으로 문화 관람을 하는 데 부담을 느껴 자연스럽게 문화 감상을 포기하는 현상으로 이어졌다.

이를 개선할 수 있는 첫 번째 방법으로 스마트 폰을 사용한 길 안내 시스템이 있다. 이를 활성화하기 위해 국가적으로 시각장애인을 위한 스마트 폰 앱 개발, 위치 인식 음성 안내 시스템, 디지털 점자 지도, 시각장애인 안내 기술의 표준화와 동일화가 시행되고 있다. 장소마다 인식할 수 있는 스티커를 부착하여 시각장애인은 스마트 폰을 활용해 전시 공간 뿐만 아니라 개방된 공간에서도 용이하게 사용할 수 있다.²⁵⁾ 하지만 이러한 기술들이 개발되어도 다른 장소에서 같은 내용을 가진 매체가 서로 호환이 되지 않는다면 사용이 어렵다. 이는 기술의 통일성이 강조되어야 하는 이유다. 더 나아가 시각장애인이 문화 공간에서 체험자가 되어 접근할 수 있는 촉각 콘텐츠 기술이 실생활에서 사용된 사례가 있다.



<그림 7> 이동형 실감체험관 「이어지교」의 사용 모습²⁶⁾ <그림 8> 이동형 실감체험관 「이어지교」의 외관²⁷⁾

24) 양지현, 인터랙티브 미디어아트에서 비언어적커뮤니케이션에 관한 연구. 숭실대학교 석사학위논문, 2012, 6쪽.

25) 육주혜 외, 시각장애인의 문화예술전시공간 내 이동 접근성 요구 분석. 재활복지공학회는문지 제15권 제2호, 한국재활복지공학회, 2021, 13쪽.

<그림 7>과 <그림 8>의 이동형 실감 체험관 「이어지교」는 문화유산들을 실감 나게 체험할 수 있는 3면 영상, VR로 체험할 수 있는 실감 콘텐츠, 인터랙티브 공연, 강연과 같은 시스템적 전시 요소와 더불어 시각장애인을 위한 점자 촉각 콘텐츠로 문화 전시를 체험할 수 있는 이동형 실감 체험관이다. 이는 문화 소외 계층인 시각장애인들의 불편함을 고찰해 인터랙티브 디자인 기술과 함께 발전시킨 대표적인 촉각 콘텐츠다. 눈으로 볼 수 없어 실감 나는 문화 감상을 하지 못했던 과거에 비해 다양한 역사적 작품들을 점자와 목자 촉각 콘텐츠로 변환하고 음성 설명을 추가로 도입해 시각장애인뿐만 아니라 모든 장애가 지니고 있는 신체적 결함을 기술로 보완하여 이들이 느끼는 디지털 격차를 해소했다.²⁶⁾ 이는 한국 시각장애인연합회의 전문가와 협의를 통해 구성해 제작한 국가적 해결방안이며, 국내 최초로 시각장애인이 문화를 즐길 수 있는 토대를 마련한 ‘영상 연계 촉각 콘텐츠’에 속한다. 장애인과 비장애인이 동시에 콘텐츠를 받을 수 있으며 문화유산 향유의 환경 조성에 이바지할 수 있다. 이와 같은 오감 영상 콘텐츠는 영상과 연계해 이미지화된 점자가 영상으로 표출되는 서비스로 ‘영상 연계 디지털 촉각 콘텐츠’라고도 불린다. 이와 같은 국가적 노력은 고령자나 장애인들도 살기 좋은 사회를 만들기 위해 물리적·제도적 장벽을 허무는 배리어프리(Barrier-free)에 포함된다.²⁹⁾

비장애인과 장애인이 문화의 장에서 차별 없이 함께 교류할 방안에 인터랙티브 미디어아트는 필수적인 매개체다. 인터랙티브 미디어는 상호작용을 기반으로 가상공간의 인터페이스에서 사용자가 다양한 감각을 이용해 능동적으로 커뮤니케이션 활동에 참여한다.³⁰⁾ 공간에서의 인터랙티브 디자인은 사용자의 시각, 감각을 자극하며, 시각, 청각, 촉각과 같은 다양한 공감각과 기술적인 커뮤니케이션을 통해 표출한다.

과거의 장애인을 배제한 문화 환경은 관객들이 작품과 거리를 두고 제작됐지만, 총체적인 감각 반응을 일으킬 수 있는 인터랙티브 미디어 아트를 통해 촉각, 시각, 청각의 감각기관에서 정보를 받아들일 수 있게 되었다. 이로 인해 비장애인과 장애인 구분 없이 소통할 무한한 가능성으로 모든 감각을 활용해 장애인도 문화를 직접 경험할 수 있다. 인터랙티브 미디어 아트에서 장애를 주제로 제작되는 작품들의 수가 많아짐과 동시에 장애인을 향한 비장애인들의 기존 인식 자체가 긍정적으로 변화할 것이며, 이로 인해 장애인들의 문화 접근성 또한 높아질 수 있을 것이다.

5. 결론

오늘날 기술의 발전은 사회의 문화 전반의 변화를 이끌어가고 있다. 특히 상호작용이 가

26) 도란도란 수원 e야기(수원시청), 우리 문화유산을 VR·AR로 실감 있게 즐기자! 이동형 실감체험관 「이어지교」를 장안공원에서 만나보세요~, 네이버 수원 시청 공식 블로그, 2021.10.12, <<https://m.blog.naver.com/suwonloves/222529534239>>

27) 윤주은, 이동형 실감체험관 '이어지교' 세계유산축전 수원화성서 최초 공개, e수원뉴스, 2021.10.06, <https://news.suwon.go.kr/_Ext/news/viewPrint.php?reqIdx=202110061027333384>

28) 윤주은, 이동형 실감체험관 '이어지교' 세계유산축전 수원화성서 최초 공개, e수원뉴스, 2021.10.06, <https://news.suwon.go.kr/_Ext/news/viewPrint.php?reqIdx=202110061027333384>

29) 김혜원·이지은, 시각장애인을 위한 배리어프리영화의 국내 제작현황 및 표현양식 연구 - 한국 다큐멘터리 영화 <달팽이의 별>을 중심으로, 영상문화콘텐츠연구 통권 제6집, 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원, 2013, 106쪽.

30) 유남규·김성훈, 인터랙티브 영상의 상호작용성이 관객경험에 미치는 영향, 한국디자인문화학회지 제26권 제2호, 한국디자인문화학회, 2020, 366쪽.

능한 인터랙티브 미디어 디자인에 초점을 맞춰 물리적 거리와 시간의 방해를 넘어 모두가 연결된 시대가 다가오고 있다. 하지만 시각장애인을 포함한 모든 장애인은 문화, 교육 등의 사회적인 측면에서 여러 제약이 존재한다. 그뿐만 아니라 시각장애인 활동에 대한 복지 또한 부족하다. 사회, 문화적 측면에서 시각장애인의 안전과 보행을 보장하기 위해 이용 시설의 불편함이 상대적으로 크다는 약점을 고려하여 환경 인프라를 구축해야 한다.

첫 번째, 문화적 참여 제약을 해결하기 위해서는 장애인을 바라보는 차별적인 사회적 시선을 배제할 수 있는 정보, 교육, 다양한 기업과 국가적 지원체계가 필요하다. 이에 장애인들의 특수한 상황이 고려되고 이들의 문화 생활권 보존을 위해 다양한 미디어 콘텐츠가 기획되고 있으며, 비장애인들과의 거리가 좁혀질 수 있는 선한 영향을 내포하고 있다. 인터랙티브 디자인은 여러 공간 요소를 확장해 시각장애인의 니즈를 맞추고, 상호작용 할 수 있다.

두 번째, 문화 예술의 분야에서는 접근성과 이동성이 현저히 떨어지기 때문에 참여에 제한이 존재해 이를 개선할 대안으로 인터랙션 기술을 활용하여 스마트 폰을 이용한 음성, 진동 등 다양한 방식으로 그들을 지원하는 방안이 마련되고 있다. 스마트 폰 앱 개발, 위치 인식 음성 안내 시스템, 디지털 점자 지도, 시각장애인 안내 기술의 표준화와 동일화가 국가적으로 지원되고 시행된다면 시각장애인들도 문화적 제한을 해소하며 문화를 즐기고 향유할 수 있다.

세 번째, 시각장애인의 언어인 점자는 사용의 어려움, 불편함으로 점자 번역기의 사용률이 높지 않기 때문에 인터랙티브 디자인을 접목한 IT 기기의 지원과 3차원 입체 음향 시스템 구축, 오감을 활용한 촉각 콘텐츠와 같은 문화 기술성을 통해 접근성을 높여 기업의 기술, 발전 등에 따라 시각장애인의 문화생활 향유가 증가할 수 있다. 우리는 모두 시각장애인이 문화생활에 흥미를 느낄 수 있게끔 지속적으로 인식하고 개선해야 하는 것을 잊지 말아야 한다. 다양한 감각을 사용하는 미디어 아트와 접목한 인터랙티브 디자인을 활용한다면 장애인도 문화를 직접 경험할 수 있다는 미래를 점칠 수 있을 것이다.

참고문헌

[학술논문]

- 김경선·이상진, 디지털미디어 기반의 공공시설물 개념 및 디자인 제안 - 벤치 적용을 중심으로 -, 기초조형학연구 제12권 2호, 한국기초조형학회, 2011, 47-60쪽.
- 김일석, 인터랙티브 미디어 스페이스에서 인터랙션 모듈구조의 해석에 관한 연구, 조형미디어학 제24권 제3호, 한국일러스트아트학회, 2021, 117-125쪽.
- 김해영, 인터랙티브 디자인을 적용한 식음공간 연출방법에 관한 연구, 한국실내디자인학회 학술대회논문집 제19권 제1호, 한국실내디자인학회, 2016, 79-86쪽.
- 김혜원·이지은, 시각장애인을 위한 배리어프리영화의 국내 제작현황 및 표현양식 연구 - 한국 다큐멘터리 영화 <달팽이의 별>을 중심으로, 영상문화콘텐츠연구 통권 제6집, 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원, 2013, 105-136쪽.
- 성은진 외, 발달장애인을 위한 센서 기반 인터랙티브 콘텐츠 개발 및 적용가능성 탐색. 한국HCI학회 학술대회, 2021, 518-523쪽.
- 손진석·양지현·김규정, 사운드에 반응하는 시청각적인 인터랙티브 아트에 관한 연구, 만화애니메이션연구 통권 제35호, 한국만화애니메이션학회, 2014, 329-346쪽.
- 유남규·김성훈, 인터랙티브 영상의 상호작용성이 관객경험에 미치는 영향. 한국디자인문화학회지 제26권 제2호, 한국디자인문화학회, 2020, 368-369쪽.
- 육주혜 외, 시각장애인의 문화예술전시공간 내 이동 접근성 요구 분석. 재활복지공학회논문지 제15권 제2호, 한국재활복지공학회, 2021, 88-102쪽.
- 이보영·최효진·한창근, 시각장애인의 집밖 활동 시 불편 정도와 차별경험이 삶의 만족도에 미치는 영향: 문화여가생활 만족도를 매개로, 시각장애연구 제35권 제4호, 한국시각장애교육재활학회, 2019, 49-74쪽.
- 이영애·김주연·이지윤, 어린이 박물관의 체험공간에서 인터랙티브 디자인이 적용된 공간디자인에 대한 연구 - 국내 어린이박물관 사례를 중심으로 -, 한국공간디자인학회 논문집 제16권 제5호, 한국공간디자인학회, 2021, 309-318쪽.
- 이하나 외, ReVibe+: 단일 셀 기반 반응적 점자 디스플레이 시스템, 한국정보과학회 2019 한국컴퓨터종합학술대회 논문집, 한국정보과학회, 2019, 1620-1622쪽.
- 정민교·김지태·김태준, 시각장애인의 여가제약과 여가동기가 여가만족에 미치는 영향, 한국특수체육학회지 제22권 제3호, 한국특수체육학회, 2014, 29-42쪽.
- 홍영신·서정민·김현석, '인터랙티브 미디어 아트'로서의 비디오 게임 고찰, DESIGN WORKS Vol.3 No.1, 한국디자인학회, 2020, 2-11쪽.
- 홍태림·조준동, 시각장애인을 위한 미술작품 음성해설문 제작 방법 연구, 예술인문사회 융합 멀티미디어 논문지 제9권 제12호, 인문사회과학기술융합학회, 2019, 1305-1320쪽.

[학위논문]

- 양지현. 인터랙티브 미디어아트에서 비언어적커뮤니케이션에 관한 연구. 숭실대학교 석사학위논문, 2012, 38-39쪽.

김경식, 시각장애인 예술작품 감상 돕는 'Blind-touch', 에이블뉴스, 2019.10.11,

<https://www.ablenews.co.kr/News/Include/NewsContentInc.aspx?CategoryCode=0006&NewsCode=000620190930090449323258>

도란도란 수원 e야기(수원시청), 우리 문화유산을 VR·AR로 실감 있게 즐기자! 이동형 실감체험관 '이어지교'를 장안공원에서 만나보세요~, 네이버 수원 시청 공식 블로그, 2021.10.12,

<https://m.blog.naver.com/suwonloves/222529534239>

임동현, 무너지지 않는 '장애인 문화 향유'의 높은 벽, 시사주간, 2019.12.26,

<https://www.sisaweekly.com/news/articleView.html?idxno=30289>

윤주은, 이동형 실감체험관 '이어지교' 세계유산축전 수원화성서 최초 공개, e수원뉴스, 2021.10.06,

https://news.suwon.go.kr/_Ext/news/viewPrint.php?reqIdx=202110061027333384

앨리스 온, 2008.07.30, <<https://aliceon.tistory.com/810>>

주식회사 닷, 2021.11.01, <https://www.dotincorp.com/kr/page/22_03>

통계청 국가통계포털, 등록장애인, 2021.11.01 03:37 인출, <<https://kosis.kr/search/search.do>>

2학기 최우수상

1. 대기업 친환경 마케팅의
문제점과 해결 방안
- 대기업 커피숍의
그린워싱을 중심으로-

대기업의 친환경 마케팅의 문제점과 해결방안

-대기업 커피숍의 그린워싱을 중심으로-

차례

1. 서론
2. 커피숍의 트렌드와 현황
 - 2.1. 디자인에 치중된 커피숍들
 - 2.2. 환경에 대한 인식과 친환경 상품의 유통
3. 대기업의 그린워싱에 대한 문제점
 - 3.1. 친환경의 본질적 의미 상실
 - 3.2. 대기업의 친환경 마케팅 시장 독점
 - 3.3. 그린워싱에 대한 소비자의 태도
4. 해결방안
 - 4.1. 모니터링 및 민원시스템 운영
 - 4.2. 커피 전문점의 텀블러 공유 활성화 서비스
 - 4.3. 개인 커피숍만의 친환경·비건 마케팅
5. 결론

참고문헌

1. 서론

현대 사회는 네트워크 기술이 발전하면서 문화 소비의 영향력이 커지고, 소셜 미디어(SNS)를 통한 정보 공유의 활성화가 이루어졌다. 정보를 공유하는 속도가 빨라짐에 따라 기업은 다양한 마케팅 방안을 등장시켰고, 소비자들은 다양한 마케팅을 누릴 수 있게 되었다. 커피숍에서 나타난 마케팅들 또한 다양했는데, 단순히 인테리어에만 초점을 두는 것이 아닌 미술품을 전시하거나 스토리텔링 기법을 가진 공간을 디자인하는 등의 공간 마케팅을 시작하였다. 공간 마케팅 이외에도 환경에 대한 인식 증가, 친환경 마케팅 문화의 정보 공유를 기반으로 다양한 친환경 상품들을 제시하는 그린 마케팅이 활성화되었다.

대기업 프랜차이즈 커피숍들의 친환경 제품 증가로 소비자들은 무분별하게 친환경 제품을 받아들였고, 이와 비례하여 친환경 취지에서 벗어나 이익만을 생각한 대기업의 그린워싱 사례들이 많아졌다. 그린워싱이 벌어지고 있는 것을 소비자들이 모르는 사례도, 소비자가 그린워싱에 관한 지식이 없는 상황에서 대기업이 친환경 마케팅 시장을 독점한 사례들도 문제가 되었다. 이 보고서는 그린워싱 문제의 심각성을 야기하며, 현재 대형 커피숍들의 그린워싱 사태를 알아보고 문제점과 해결방안을 살펴보고자 한다.

2. 커피숍의 트렌드와 현황

소셜 미디어(SNS)의 영향력이 방대해지고, 그로 인해 현대인들의 공간디자인에 대한 접근이 쉬워졌다. 우리나라의 여러 요식업 사업체들은 현대인들의 높아진 디자인 의식에, 효과적인 공간 마케팅을 통해 소비자들의 디자인에 관한 관심을 충족시키려 하고 있다.

전주원과 김지은은 현대인들이 기능만을 소비하는 것보다 문화를 소비하며 그 속에서 가치를 찾아내고자 한다고 하였다. 즉 더 이상 소비의 주요인이 효율성이 아니게 된 것이다.

이러한 공간 마케팅의 유행은 커피 전문점에서 크게 일어났으며, 커피 전문점으로 퍼진 유행은 공간 마케팅을 효과적으로 펼치기 위해 감성 디자인을 활용한 지역별 커피숍들이 상당수 생겨나게 했다. 여기서 여러 커피 전문점을 찾아다니며 본인의 취향과 감성에 맞는 문화적 소비를 하기 위한 '카페 투어'라는 신조어가 만들어졌다. '카페 투어'가 만들어지는 문화적 흐름에 따라 대형 커피 전문점에서도 자사의 브랜드 정체성을 확고히 하고, 매출을 증대시키기 위한 공간 마케팅을 활용하기 시작했고 이를 통해 다양한 이익 창출의 효과를 가졌다.¹⁾

2.1 디자인에 치중된 커피숍들

스토리텔링 기법을 통해 공간디자인을 구성하고 있는 맥심이나 스타벅스와 같은 대형 프랜차이즈 커피 전문점들뿐만 아니라, 개인 커피숍들의 공간디자인 활성화 사례도 늘어나고 있다.

고성애 외는 공간디자인에 집중된 개인 커피숍의 사례로 성수동의 개인 커피숍들을 제시했다. 성수동의 임대료가 저렴한 공장 지대는 커피숍 업자들의 이목을 집중시킬 만큼 넓은 공간을 가지고 있었고, 그곳에 예술인들이 하나둘씩 모여 커피숍과 문화공간을 형성하였다. 현재 성수동은 대림창고의 넓은 창고를 적극적으로 활용한 갤러리형 콘셉트 커피숍을 운영하고 있으며, 점차 유명세를 더해 한국의 브루클린이라고 불리고 있다. 또한, 커피숍의 내부 공간 활용을 적극적으로 하여 조형물 설치와 국내 신진 작가들의 미술품을 전시를 겸하고 있기도 하다.²⁾

이외에도 고성애 외는 익선동의 카페 '에일당'이 마당에 긴 테이블을 배치하여 공간을 공유하는

1) 전주원·김지은, 공간 마케팅 측면에서 바라본 커피 전문점의 공간디자인 연구 - 스타벅스를 중심으로 -, 한국공간디자인학회 논문집 15권 7호, 한국공간디자인 학회, 2020, 474쪽.

2) 고성애·김면, 개인 커피숍의 콘셉트 차별화 사례 연구 익선동 성수동 연남동을 중심으로, 기초조형학연구 제19권 제5호, 한국기초조형학회, 2018, 23쪽.

느낌을 주며 자개장, 고가구 등을 소품을 활용하여 익선동 한옥마을의 고유 분위기를 살린 디자인을 가지고 있다 하였다.³⁾ 위의 사례를 통해 현재 우리나라의 커피숍들이 공간디자인이라는 요소에 큰 초점을 두고 영위되고 있으며, 소비자들의 감성 소비에 대한 욕구를 충족시키기 위해 발전하고 있음을 알 수 있다.

2.3 환경에 대한 인식과 친환경 상품에 대한 유통

공간 마케팅 이외에도, 커피숍에서 사용하는 제품들에 대한 소비자들의 관심이 커짐에 따라, 커피숍에서 친환경 제품들이 등장하기 시작했다.

이에 대해 오만호 외는 커피숍에서 나타난 친환경 요소들에 관해 설명하며, 환경오염에 대한 심각성이 전 세계적으로 강조되면서 사람들의 환경의식이 높아지고 친환경 서비스와 제품에 대한 소비자의 갈망을 충족시키기 위해 친환경 마케팅 활동에 힘쓰는 기업들이 증가하였다고 했다. 이를 증명하기 위해 오만호 외는 자이 일치성 이론을 기반으로 커피 브랜드 스타벅스의 친환경 이미지, 감정적 애착과의 관계에서 지각된 소비자 효율성의 조절 효과를 검증하고자 하였다. 한국과 중국의 대학생들을 대상으로 분석을 진행한 결과, 한국과 중국 학생들 모두에게 친환경 마케팅 활동이 커피숍의 친환경 이미지에 긍정적인 효과를 미치는 것으로 나타났으며, 소비자의 친환경 이미지에 관한 지각수준은 커피숍 브랜드에 대한 감정적 애착에 유의한 영향을 끼치는 것으로 나타났다.⁴⁾

이런 영향들을 대변하듯 현재 국내의 대형 프랜차이즈 커피숍들은 다양한 친환경 MD들을 쏟아내고 있다. 2021년 7월 기준 국내에서 커피 전문점 브랜드 평판 1위를 달성한 스타벅스는 '리유저블 컵'이라는 대표적 친환경 상품을 제시했다. 국내 커피 브랜드 엔제리너스는 그린 캠페인의 일환으로 친환경 패션 브랜드와 손을 잡고 친환경 굿즈 데이백 자체제작을 진행했다. 친환경 캠페인은 상품에만 한정되지 않으며, 21년 1월 22일에는 투썸 플레이스가 신촌에 친환경을 콘셉트로 인테리어한 지점을 열었다. 실내 바닥과 테라스 벽을, 친환경 코르크 알갱이를 활용한 마감재를 사용하여 친환경을 주로 인테리어 된 매장이었다.⁵⁾

이처럼 대기업 커피숍들의 친환경 마케팅 요소들은 점차 다양해지고 있으나, 친환경 표시 규제를 정확히 지키지 않고 마케팅을 진행한다면 이는 정당한 그린 마케팅이라 칭할 수 없다. 대기업 커피 전문점들의 앞다퉀 친환경 마케팅으로 따라오는 문제점들에 대해 알아보고 그에 대한 방안을 모색해보자.

3. 대기업 그린워싱의 문제점

3.1 친환경의 본질적 의미 상실

이정임은 우리나라의 친환경 제도들에 대해 다루며 “우리나라는 1992년부터 ‘환경표지 제도’를 시행하여 사무기기, 가전제품, 생활용품 등의 환경친화적인 제품을 생산, 소비할 수 있도록 환경정보를 제공하고 있으며, 환경마크 제품의 국내시장 규모는 2014년 37조 원으로 2001년 1.5조 원 대비 약 22배 증가하였다. 친환경 제품에 대한 인식이 증가하면서 이른바 ‘친환경으로 위장된 상품’인 그린워싱의 문제가 대두되고 있다.”라고 했다.⁶⁾

3) 고성애·김면, 개인 커피숍의 콘셉트 차별화 사례 연구 익선동 성수동 연남동을 중심으로, 기초조형학연구 제19권 제5호, 한국기초조형학회, 2018, 22쪽.

4) 오만호·유소이·진대건, 커피숍 친환경 마케팅 활동이 고객 충성도에 미치는 영향, 한국지역사회 생활과학회 학술대회 자료집, 한국지역사회 생활과학회, 2018, 58쪽.

5) 곽은영, [친환경 매장 방문기] 투썸플레이스 신촌 연세로점... 친환경 매장의 딜레마, 환경 경제 신문 그린포스트 코리아, 2021. 2. 10. <<http://www.greenpostkorea.co.kr/news/articleView.html?idxno=126159>>

또한, 이정임은 위의 개념을 뒷받침하여 그린워싱(Green-washing)이란 Green과 White Washing의 합성어로, 상품의 친환경 이미지를 강조시켜 상품의 환경적 속성이나 효능을 허위로 과장하는 행위를 이른다 고 하였다. 과장을 통해 경제적 이익을 취득하는 일 또한 그린워싱에 해당하며, 제품의 환경성을 ‘친환경’, ‘녹색’ 관련 표시를 이용해 광고하여 소비자들의 녹색구매를 방해하고 친환경 마케팅 시장을 왜곡시킬 수 있는 것이다.⁷⁾

구분	내용	해당사례
상충효과 감추기	상품의 친환경적인 몇 개의 속성에만 초점을 맞추고 다른 속성이 미치는 전체적인 환경여파 숨기기	제직환경이 환경에 미치는 영향을 고려하지 않는 재활용 종이
증거 불충분	증거가 불충분한 환경 주장	뒷받침하는 정보나 제3자의 인증도 없이 ‘All Natural’이라고 주장하는 삼푸
애매모호한 주장	문구가 정확히 무슨 의미인지를 알 수 없을 정도로 광범위한 용어 사용	무독성 Non-toxic이라는 문구가 무슨 뜻인지 알 수 없는 세제
관련성 없는 주장	사실이긴 하지만 관련성 없는 것을 연결시켜 왜곡	용기가 재활용된다는 표시를 하면서 앞에 ‘Green’이라는 용어를 사용해 마치 페인트 내용물이 Green인 것으로 연결시키는 페인트
거짓말	취득하지 못하거나 인증되지 않은 인증마크 도용	
유해상품 정당화	친환경적인 요소는 있지만 환경에 해로운 상품에 적용돼 상품의 본질적인 측면을 덮어버림	유기농 담배, 녹색 해충약
부적절한 인증라벨	인증서와 비슷한 이미지를 부착해 공인된 상품처럼 위장	‘No BPA(유해물질 없음)’ 인증마크를 흉내 내 위장

<그림 1>과 같이 상품의 친환경적 소수의 속성에만 초점을 맞추고 다른 속성이 미치는 전체적인 환경의 여파는 숨기는 일이 대다수 일어나고 있다. 이처럼 점차 우리나라는 친환경 상품시장에서 친환경의 본질적 의미를 상실하고 마케팅 분야에만 초점을 두고 있는 것으로 보인다.

<그림 1 : 그린워싱이 저지르는 7가지 죄악들 >

3.2 대기업의 친환경 마케팅 시장 독점

위에서 언급했듯 친환경 제품과 서비스에 대한 소비자들의 요구증가로 기업들의 그린 마케팅이 늘어나기 시작했다. 유문용 외는 그린워싱 사례가 일어나지 않을 경우의 그린마케팅을, 환경 문제를 개선시키는 데에 있어서 마케팅 활동을 통해 기업의 사회적 책임을 이해함과 사람들의 소비 욕구 충족을 동시에 만족시킬 수 있는 신선한 경영전략이라고 하였다.⁸⁾

이외에도 유문용 외는 관련 연구 결과를 통하여 “Leonidou et al.(2013)은 그린 믹스로 구성된 그린마케팅 활동과 제품의 시장성과 및 자산수익률과의 관계를 검토한 결과, 그린 제품과 그린 유통이 제품의 시장성과에 유의한 영향을 미치며, 그린 가격과 그린 촉진이 자산수익률에 유의한 영향을 미친다는 사실을 확인하였다.”고 하였다.⁹⁾ 즉, 이는 그린 마케팅 자체가 기업의 경영전략으로 개념이 구체화 되어 있으며, 기업이 그린 마케팅 활동을 이어가는 이유가 자산수익률과 연결된다는 사실을 알 수 있다. 큰 수익률을 가져올 수 있는 그린 마케팅은 기업에게 좋은 사업 아이템이며, 이것은 브랜드 충성도를 가지고 있는 기업이 그린 마케팅 시장을 독점할 수 있다는 사실과도 연결된다.

유문용 외는 브랜드 마케팅에 대해 조사해온 Aaker의 말을 빌려, 소비자가 일부 브랜드에 대해 끊임없는 애착을 두고 구매를 수행할 때 브랜드에 대한 충성도가 발생하고, 그것이 마케팅의 중심개념인 브랜드 충성도라고 하였다. 충성도가 높은 고객들은 브랜드에 대한 긍정적인 커뮤니케이션뿐만 아니라, 경쟁사의 마케팅 시도나 잠재적 상표 변환을 일으킬 수 있는 상황에도 구입처를 경쟁 브랜드로 전환하지 않고 특정 브랜드에 집중할 것이다.¹⁰⁾

6) 이정임, 친환경 위장제품(그린워싱)의 현황과 과제, 이슈&진단 2016. 제245호, 경기연구원, 2016, 1쪽.

7) 이정임, 친환경 위장제품(그린워싱)의 현황과 과제, 이슈&진단 2016. 제245호, 경기연구원, 2016, 3쪽.

8) 유문용·장형유·전수성, 그린마케팅 믹스와 브랜드 글로벌성이 브랜드 신뢰와 충성도에 미치는 영향, 지역 산업연구 제44권 제1호, 경남대학교 산업경영연구소, 2021, 306쪽.

9) 유문용·장형유·전수성, 그린마케팅 믹스와 브랜드 글로벌성이 브랜드 신뢰와 충성도에 미치는 영향, 지역 산업연구 제44권 제1호, 경남대학교 산업경영연구소, 2021, 308쪽.

특정 브랜드에 대한 충성도로 인해 다른 브랜드의 상품이나 소식에 귀를 기울이지 않는 행동이 대기업의 그린마케팅에 대한 소비자의 맹목적 관심과 연관될 때 문제가 발생한다.

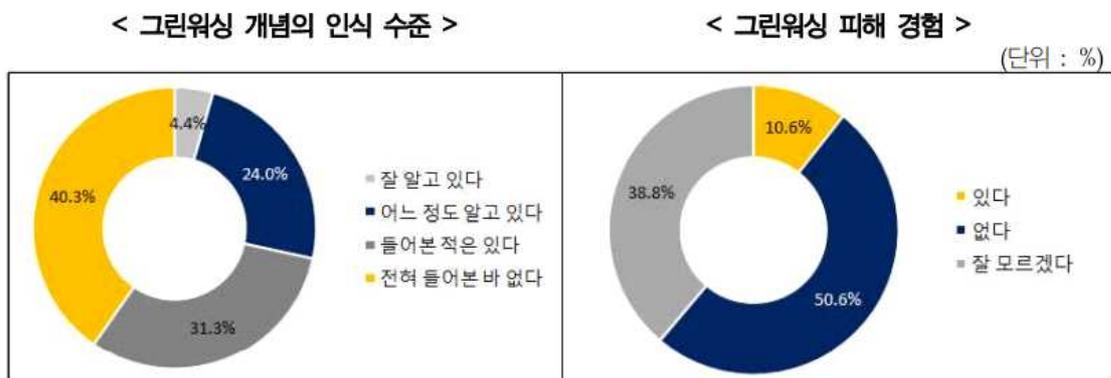
이 예시로 MBN 뉴스에 제시된 환경운동연합의 말을 들 수 있다. 환경운동연합은 스타벅스 행사 이후 논평을 내 “리유저블 컵의 재질은 대부분 ‘폴리프로필렌(PP)’으로 일회용 포장재와 배달 용기로 사용하는 일반 플라스틱”이라며 “스타벅스는 플라스틱을 줄이기 위해 또 다른 플라스틱 쓰레기를 양산하는 모순된 행태를 보인다”라고 비판하였다.

그러나 스타벅스의 리유저블 컵은 ‘글로벌 스타벅스 50주년’을 기념해 일회용 컵 대신 ‘리유저블 컵’에 음료를 제공하는 행사에서 굳건한 인기를 실감시켰다. 이날 행사로 인해 일부 스타벅스 매장은 문이 열리자마자 카운터로 뛰어가는 ‘오픈런’ 광경이 연출되기도 하였다. 여기에 사이렌 오더(비대면 주문)까지 폭발하면서 한때 앱 접속이 차질을 빚을 정도였다. 한 누리꾼은 “사이렌 오더로 음료를 주문했더니 222번째 메뉴로 준비 중이라는 메시지를 받았다. 주문하고 나서 1시간 20분 만에 화이트 모카를 마실 수 있었다” 전했다.¹¹⁾ ‘리유저블 컵’ 행사는 그야말로 폭발적인 반응을 이끌어낸 것이다. 이에 반해 현재 개인 커피숍들도 친환경 제품을 이용한 그린 마케팅을 진행하고 있으나, 개인 커피숍이라는 점을 감안하여도 프랜차이즈 커피숍에 비해 현저히 저조한 매출을 가지고 있다.

예를 들어 진주에 있는 개인 카페 ‘썰스티 펭귄’에서는 옥수수 전분에서 추출한 주성분으로 만든 아이스 컵부터, 종이 빨대, 포크, 케이크 박스 까지 이용되는 도구들 대부분을 친환경 제품만 사용하고 있다. 스낵다큐멘터리 인터뷰에서 카페 사장은 친환경 제품들을 구매하는 데 일반 제품을 구매할 때 보다 4~5배의 금액이 더 들어간다고 밝혔다. 그러나 제품들에 많은 지분을 하고 있는 것에 반해 큰 매출은 저조한 편이고, 친환경 제품의 사용과 그린 마케팅 진행 사실 또한 제대로 주목받지 못하고 있는 실정이다.¹²⁾

3.3 그린워싱에 대한 소비자의 태도

그린 마케팅이 인기를 끄는 것에 비해, 소비자들의 친환경에 대한 이해도는 부족했다. 이정임은 현대인들 사이에서 “상품을 구입할 때 친환경 인증마크가 있는지 고려하는 경우는 ‘항상 고려’ 9.2%, ‘어느 정도 고려’ 38.9%로 답했으며, ‘고려하지 않음’도 22.9%로 비교적 높게 나타났을 정도로 현재 사람들의 환경에 대한 관심도는 높은 편에 속했다.”고 하였다.¹³⁾



<그림 2 : 그린워싱에 대한 인지도>

10) 유문용·장형유·전수성, 그린마케팅 믹스와 브랜드 글로벌성이 브랜드 신뢰와 충성도에 미치는 영향, 지역 산업연구 제44권 제1호, 경남대학교 산업경영연구소, 2021, 312쪽.

11) 이은진, 스타벅스 ‘리유저블 컵’ 행사에 환경단체는 ‘못 마땅’, 2021.8.10. <<https://www.mbn.co.kr/news/society/4607561>>

12) 서부 경남 TV, 노 플라스틱! 친환경 제품 사용하는 카페 [스낵다큐 03] <<https://youtube.com/watch?v=vu93kA8gPHc&feature=share>>, 2021. 11. 12.

13) 이정임, 친환경 위장제품(그린워싱)의 현황과 과제, 이슈&진단 2016. 제245호, 경기 연구원, 2016, 9쪽.

그러나 위의 그래프와 같이 환경 관련 허위·과장 표시·광고인 그린워싱을 알고 있다고 응답한 사람은 59.7%이며 ‘전혀 들어본 바 없다’라는 40.3%로 높은 수준을 나타내었다. 게다가 그린워싱의 피해를 본 경험에 ‘없다’ 0.6%, ‘잘 모르겠다’ 38.8%, ‘있다’ 10.6% 순으로 나타나 그린워싱에 대한 인지도는 떨어지는 것으로 판단되었다.¹⁴⁾ 이를 통해 소비자들의 그린 마케팅 관심도는 높은 편이지만, 그린워싱에 대한 인지도가 현저히 낮은 것으로 나타나 그린워싱 문제에 대한 구체적 대책이 필요함을 보였다.

4. 해결방안

4.1 모니터링 및 민원시스템 운영

현재 국내에서 판매되고 있는 친환경 상품 중 대다수는 그린워싱이 이루어지고 있다. 이에 관련한 연구로 이정임은 “한국소비자원이 2010년 녹색상품구매 선택정보 적정화 연구에서 녹색 관련 표시 실태를 조사한 결과, 조사대상 상품 621개 중 50.2%가 표시 부적절(허위·과장 표현 44.7%, 중요정보 누락 5.5%)로 조사되었다.”고 하였다.¹⁵⁾ 녹색상품 즉, 그린 마케팅을 통한 친환경 상품 중 절반 가까이가 부적절한 표시 방법을 사용하고 있었다는 뜻이다. 그린워싱으로 친환경 상품에 대한 소비자의 신뢰가 떨어지기 전, 이를 방지하기 위한 민원시스템의 운영이 필요하다.

이정임은 현재 가장 문제가 되는 상황을 설명하며 “한국소비자원의 2012년 조사에 따르면, 허위·과장 표현을 하거나 중요정보를 누락한 친환경 위장제품은 46.4%로 그린워싱 방지를 위한 지속적인 관리가 필요하고, 제품 환경성 표시·광고 행위에 대한 판단지침에 따라 부당한 표시·광고 행위를 한 자는 2년 이하의 징역 또는 2천만 원 이하의 벌금을 물리고 있으나 시행 초기 단계로 행정조치는 미흡한 상황이다.”라고 하였다. 이어 이정임은 식음료 제품, 생활용품 등에 대한 관리 강화 및 주기적인 모니터링 체계를 구축할 필요가 있으며 체계적인 관리를 위해 그린워싱 관련 신고 및 환불, 보상 등 민원기관의 지정이 이루어져 상시 감시체계를 구축해야 할 필요가 있다고 하였다.¹⁶⁾

이는 대형 프랜차이즈 커피 전문점들의 친환경 상품 그린워싱 문제를 해결할 대안이 되어 줄 것이며, 현대인들이 서로를 그린워싱의 위험에서 벗어나게 하도록 도울 수 있다.

4.2 커피 전문점의 텀블러 공유 활성화 서비스

박가영 외는 친환경 운동의 일환으로 일회용품 줄이기 운동에 사람들이 많은 관심을 보이며, 2018년 5월 1일부터 우리나라는 일회용 컵 제공 금지를 실시하고 있으나 매장 밖에서는 여전히 일회용 컵 사용이 가능하여 사람들의 플라스틱 사용은 줄어들지 않았고 일회용품 사용의 규제에 현실적인 한계가 있다고 하였다.¹⁷⁾

환경문제가 대두된 이후 다양한 친환경 정책들이 등장하고 있는데, 그중 현재 시행되고 있는 텀블러 사용 정책부터 한계를 가지고 있으며, 이용에 어려움을 겪고 있음을 알 수 있다. 이에 텀블러 사용을 활성화시키고, 현대인들의 텀블러 공유를 원활히 만들기 위해, 정책 시행 방향 제시가 필요했다. 커피 전문점 텀블러 공유 서비스 활성화 방안을 연구한 논문에 따르면 텀블러의 활성화 방안을 세 가지로 정리했는데,

14) 이정임, 친환경 위장제품(그린워싱)의 현황과 과제, 이슈&진단 2016. 제245호, 경기연구원, 2016, 10쪽.

15) 이정임, 친환경 위장제품(그린워싱)의 현황과 과제, 이슈&진단 2016. 제245호, 경기연구원, 2016, 4쪽.

16) 이정임, 친환경 위장제품(그린워싱)의 현황과 과제, 이슈&진단 2016. 제245호, 경기연구원, 2016, 13쪽.

17) 박가영·김승인, 커피 전문점 텀블러 공유 서비스 활성화 방안 연구, 디지털 융복합연구 제18권 제1호, 한국디지털정책학회, 2020, 266쪽.

“첫째, 국내에서 제휴 카페 확인, 음료 주문, 포인트 적립, 대여 및 반납을 애플리케이션을 통해 서비스를 이용하면 사용자와 제공자 간의 적절한 피드백이 가능하다.

둘째, 반납 시 제휴된 모든 카페에서 반납이 이루어지며 키오스크 이용으로 24시간 반납이 가능하여 접근성을 높일 수 있다.

셋째, 충분한 세척이 이루어진 텀블러를 일회용 컵의 가격과 비교하여 합리적인 가격으로 카페 매장에 제공하여 텀블러 이용 시 발생하는 불편함을 최소화하며 동시에 텀블러 공유 서비스를 이용하는 사용자에게 적절한 혜택을 제공하면 이러한 서비스가 더욱 활성화될 수 있다.”고 하였다.¹⁸⁾

4.3 개인 커피숍만의 친환경·비건 마케팅

위의 대기업의 친환경 마케팅 시장 독점에서 언급했듯, 개인 커피숍의 그린마케팅 운영이 프랜차이즈 커피숍의 마케팅 운영에 비해 현실적으로 어려운 실정이다. 개인 커피숍이 친환경 마케팅 시장에서 살아남고 경쟁력을 가지기 위해서는 차별화된 마케팅 전략이 필요하다. 그렇기에 친환경 마케팅 영역에서 대기업의 프랜차이즈들이 시도해보지 않은 분야를 선점하는 것은 필수적이다.

11월 10일부터 삼성동 코엑스에서 올해로 20주년을 맞은 ‘서울 카페 쇼’가 진행되었다. 친환경 인기의 열기를 증명하듯, 올해 카페 쇼는 친환경 용기·패키지 브랜드 ‘네오포레’와 함께 진행하고 있다. 방문객들에게 친환경 시음 컵을 제공하고, 출입증의 커버 또한 비닐에서 종이 소재로 대체되었다. 현장에 방문한 방문객들에게는 친환경 시음 컵을 배포하고, 기존 비닐 소재 커버와 함께 제공되던 출입증은 종이 소재로 대체했다. 출입증 목걸이는 마스크 스트랩으로 재사용할 수 있다. 현장에 방문한 업계 관계자들은 2018년부터 지난 3일까지 공고되었던 환경부 ‘일회용 컵 규제’로 인해 친환경에 관한 관심이 높아졌다고 입을 모았다.¹⁹⁾

이를 바탕으로 개인 커피숍들의 그린마케팅은 서울 카페 쇼에서 제시되었던 친환경 상품과 같은 차별화된 친환경 제품에 집중해야 한다. 즉, 프랜차이즈 커피숍들에서는 제시하지 않은 친환경 제품을 사용할 필요가 있다는 말과 같다.

첫째, 다마요 팩 Inc의 제품과 같은 감성 디자인이 이루어진 친환경 포장 용기를 사용하여, 소비자들의 감성을 자극시켜야 한다. 단순히 친환경 용기들을 사용하는 데서 그치는 것이 아니라 올바른 친환경 마케팅으로 가게가 운영되고 있음을 보여줄 수 있는 인테리어가 함께 유지되는 것 또한 필요하다.

두 번째, 최근 인기를 끌고 있는 비건 디저트들을 친환경 용기와 함께 사용해야 한다. 올해 카페 쇼의 방문한 커피 업계 담당자들은 친환경 제품뿐만 아니라 개인 건강과 동물보호의 관련이 깊은 비건도 카페업계의 큰 파장을 일으키고 있다고 하였다. 비건 디저트와 함께 감성 디자인의 친환경 포장 용기를 사용해, 신선한 친환경 커피숍이라는 개인 커피숍만의 차별화 전략을 제공해야 할 필요가 있다.

5. 결론

앞서 보았듯, 문화를 소비하는 사람들이 늘어남에 따라 커피숍의 공간 구성과 그곳에서 사용하는 제품들에 관한 관심이 나날이 높아지고 있다. 친환경 제품에 관한 관심과 함께 일상생활에

18) 박가영·김승인, 커피 전문점 텀블러 공유 서비스 활성화 방안 연구, 디지털 융복합연구 제18권 제1호, 한국디지털정책학회, 2020, 270쪽.

19) 임현지, '2021 서울 카페 쇼' 키워드는 친환경·비건·비대면, 스포츠 한국, 2021. 11. 12.

<https://sports.hankooki.com/lpage/economy/202111/sp2021112091438136980.htm?s_ref=nv>

서 친환경 제품을 접하기가 쉬워지고, 이를 따라 허위·과장 광고로 그린 마케팅을 악용하는 그린워싱의 사례도 증가하고 있다. 이것을 원인으로 친환경이 점차 본질적 의미를 상실하고, 친환경 마케팅 시장을 대기업이 독점하며, 소비자들이 아무런 의심 없이 그린워싱 사례를 받아들이는 문제점이 발생하기도 하였다.

이러한 문제들을 해결하기 위해선 첫 번째, 식음료 제품에 대한 관리 강화 및 주기적인 모니터링 체계를 구축할 필요가 있으며, 그린워싱 관련 신고 및 환불, 보상 등을 관리하는 민원기관의 지정이 이루어져 상시 감시할 수 있는 체계적 관리체계를 구축해야 한다.

두 번째, 커피 전문점의 텀블러 사용을 활성화해야 한다. 국내에서 제휴 카페 확인, 음료 주문, 포인트 적립, 대여 및 반납을 애플리케이션을 통해 서비스를 이용하면 사용자와 제공자 간의 적절한 피드백과 쉬운 텀블러 사용이 가능하다. 또한, 텀블러 공유 서비스를 이용하는 사용자에게 적절한 혜택을 제공하여 위의 서비스를 더욱 활성화시켜야 한다.

마지막으로 감성 디자인의 친환경 포장 용기와 비건 디저트를 결합해 개인 커피숍만의 차별화된 친환경 마케팅 전략을 가져야 한다.

참고문헌

고성애, 김면, 개인 커피숍의 콘셉트 차별화 사례 연구 -익선동 성수동 연남동을 중심으로 -, 기초조형학연구 제19권 제5호, 한국기초조형학회, 2018, 17-30쪽.

박가영, 김승인, 커피 전문점 텀블러 공유 서비스 활성화 방안 연구, 디지털 융복합연구 제18권 제1호, 한국디지털정책학회, 2020, 265-270쪽.

오만호, 유소이, 진대건, 커피숍 친환경 마케팅 활동이 고객 충성도에 미치는 영향, 한국지역사회 생활과학회 학술대회 자료집, 한국 지역사회 생활과학회, 2018, 58쪽.

유문용, 장형유, 전수성, 그린마케팅 믹스와 브랜드 글로벌 성이 브랜드 신뢰와 충성도에 미치는 영향, 지역 산업연구 제44권 제1호, 경남대학교 산업경영연구소, 2021, 303 - 335쪽.

이정임, 친환경 위장제품(그린워싱)의 현황과 과제, 이슈&진단 2016. 제245호, 경기연구원, 2016, 1-19쪽.

전주원, 김지은, 공간마케팅 측면에서 바라본 커피 전문점의 공간 디자인 연구 -스타벅스를 중심으로-, 한국공간디자인학회 논문집 15권 7호, 한국공간디자인학회, 2020, 469-482쪽.

곽은영, [친환경 매장 방문기] 투썸플레이스 신촌 연세로점... 친환경 매장의 딜레마, 환경경제 신문 그린포스트 코리아, 2021. 2. 10.

<<http://www.greenpostkorea.co.kr/news/articleView.html?idxno=126159>>

서부 경남 TV, 노 플라스틱! 친환경 제품 사용하는 카페 [스낵다큐 03]

<<https://youtube.com/watch?v=vu93kA8gPHc&feature=share>>, 2021. 11. 12

이은진, 스타벅스 '리유저블 컵' 행사에 환경단체는 '못 마땅', MBN뉴스, 2021년 8월 10일

<<https://www.mbn.co.kr/news/society/4607561>>

임현지, '2021 서울 카페쇼' 키워드는 친환경·비건·비대면, 스포츠 한국, 2021년 11월 12일

<https://sports.hankooki.com/lpage/economy/202111/sp20211112091438136980.htm?s_ref=nv>

2학기 최우수상

2. 메타버스를 활용한 플랫폼의 문제점과 해결 방안

메타버스를 활용한 플랫폼의 문제점과 해결 방안

차례

1. 서론

2. 메타버스의 개념과 활용 현황

3. 메타버스의 문제점
 - 3-1. 기술의 한계로 인한 사용자의 몰입 방해
 - 3-2. 콘텐츠 부족으로 인한 사용자의 흥미 감소
 - 3-3. 가상세계 중독

4. 해결방안
 - 4-1. VR기기 및 가상세계 구현기술의 발전
 - 4-2. 메타버스 전용 콘텐츠 및 보조 기술의 발전
 - 4-3. 가상세계 내 상담 센터 개설

5. 결론

참고문헌

1. 서론

메타버스가 앞으로 미래사회를 주도할 기술로 자리잡으며 많은 분야에서 메타버스를 적용하고 관련 기술과 콘텐츠를 개발하고 있다. 특히 게임이나 커뮤니티 플랫폼 시장의 경우 이미 로블록스나 제페토와 같은 메타버스 대표 플랫폼들이 시장을 주도하며 큰 성장을 이뤄내고 있다. 대표 플랫폼들은 아바타를 통한 가상세계 내 활동, 가상 화폐 경제 시스템 등 메타버스의 가장 중요한 요소들을 성공적으로 도입하고 사용자 중심으로 운영하며 수많은 소비자들을 끌어들이었다. 이 보고서에선 현재 메타버스 플랫폼 및 가상세계의 문제점을 분석하여 문제점을 찾고 해결 방안을 모색해보고자 한다. 메타버스 플랫폼과 가상세계가 앞으로도 광범위하게 상용화 되기 위해선 무엇보다도 사용자의 몰입감을 높이고 다양한 콘텐츠를 개발하는 과정이 필수적이다. 몰입감 개선과 콘텐츠 부족 문제와 함께 과도한 가상세계 몰입으로 인한 중독문제도 메타버스의 가장 큰 문제 중 하나로 손꼽힌다. 따라서 이 보고서에서 메타버스의 몰입도를 보완할 방안과 동시에 중독문제의 해결방안을 제시한다.

2. 메타버스의 개념과 활용 현황

메타버스는 ‘초월’을 의미하는 ‘meta’와 ‘세계’를 의미하는 ‘universe’의 합성어로 현실 세계가 3D기반의 가상세계로 확장되고 그 안에서 사용자가 경제 활동을 비롯한 모든 일상생활을 영위할 수 있는 세계를 의미한다.¹⁾

코로나 19 확산 이후 사회적 거리두기로 인한 언택트 시대가 도래하며 메타버스의 필요성이 급속도로 증가했다. 그에 따라 관련 산업이 성장하고 메타버스를 활용한 콘텐츠가 주목받고 있다. 메타버스의 마케팅 이용 사례를 분석한 칼럼지에서 칼럼니스트 오수연은 주소비층인 MZ세대가 새로운 경험을 중시하고 트렌드에 민감한 성향을 보이는 만큼 메타버스를 활용한 마케팅은 더욱 활발해지고 있다고 분석했다.

메타버스의 주요 활용 사례 중 하나는 브랜드 홍보이다. 많은 기업들이 자사 상품과 브랜드를 메타버스 플랫폼을 통해 소비자가 직접 참여할 수 있는 체험 형태로 제공하여 홍보 효과를 극대화 한다. 아바타를 만들고 가상의 공간에서 현실처럼 활동할 수 있는 메타버스 플랫폼 ‘제페토’는 이러한 홍보의 수단으로 자주 활용된다. 걸그룹 블랙핑크는 블랙핑크 제페토 아바타를 공개하고 버츄얼 팬사인회를 진행하기도 했다. 현대는 자사의 쏘나타 N라인을 제페토 내에 구현하여 사용자들이 아바타를 이용해 시승해볼 수 있게 하고 영상과 이미지 제작에도 이용 할 수 있게 하여 또 다른 콘텐츠로 재생산되도록 함으로써 홍보 효과를 극대화했다. 이와 비슷한 케이스로 구찌 또한 제페토 내에 매장 공간을 제작해 사용자들의 아바타가 구찌 제품을 착용해 볼 수 있도록 하고 사용자들을 통해 다양한 콘텐츠가 양산될 수 있도록 했다.

사회적 거리두기가 계속 되며 진행이 어려워진 행사나 관광도 메타버스 플랫폼을 통해 진행되었다. 순천향 대학교는 신입생들을 위해 가상세계 아바타 입학식을 진행했다. SK텔레콤의 점프 VR플랫폼에서 마련한 가상공간에서 학생들은 자신만의 아바타를 만들고 학과 점퍼를 착용한 채 입학식에 참여 할 수 있었다.²⁾ 건국대학교도 교내 공간을 모두 재현한 가상세계에서 예술제

1) 고선영, 정한균, 김종인, 신용태, 메타버스의 개념과 발전 방향, 정보처리학회지 제 28권 제 1호, 한국정보처리학회, 2021, 7쪽.

2) 오수연, 또 하나의 세상 메타버스, 마케팅 633호 한국마케팅 연구원, 2021, 59쪽.

Kon-Tact를 개최하여 학생들이 자유롭게 축제를 즐길 수 있도록 했다.³⁾ 한국 관광 공사는 제페토에 한강 공원을 재현하여 하루 만에 전세계 방문인 27만명을 기록했고 관광데이터 유통 기업 트레볼루션은 롯데월드와 석촌호수와 유사한 가상공간을 제작해 관광을 즐기거나 맵 곳곳에 숨겨진 할인쿠폰을 찾을 수 있는 체험 콘텐츠를 제공했다.⁴⁾

게임은 메타버스가 가장 활발히 적용되고 있는 분야로, 이미 예전부터 많은 게임이 메타버스를 게임 내 콘텐츠에 활용해왔다. 대표적인 게임이 로블록스이다. 사용자가 직접 게임과 캐릭터, 아이템을 만들어 판매할 수 있고 판매로 얻은 수익을 현실의 돈으로 환전받을 수 있다는 점이 강력한 무기가 되어 메타버스 대표 게임으로 주목받게 되었다. 마인크래프트는 사용자가 생존을 위해 적극적으로 자원을 찾고 도구를 만들거나 건물을 지어야 하는 게임이다. 높은 자유도가 주어지는 샌드박스 형태의 마인크래프트는 사용자가 다양한 활동을 주도적으로 하게 함으로써 다양한 콘텐츠를 만들어 내며 메타버스 플랫폼으로 자리잡았다. 동물의 숲은 마인크래프트와 비슷한 유형의 게임으로 자신만의 섬에서 주어진 환경을 탐색하거나 다양한 콘텐츠를 즐길 수 있다. 다른 사용자의 섬에 방문하는 등의 소통도 가능하다.

메타버스를 대표하는 게임으로 주목받는 로블록스는 미국의 회사 로블록스 코퍼레이션이 2006년에 런칭한 게임이다. 주 이용 연령층이 14살 미만의 아동이고 그래픽과 게임 내 콘텐츠가 단순하고 유아적이어서 크게 주목받지 못했지만 메타버스가 대두되기 시작하며 월간 활성 이용자 1억 5000만명, 하루 평균 이용자는 4200만명을 기록하고 있다. 로블록스가 메타버스 대표 플랫폼으로 급성장하게 된 요인은 게임 내에 구축된 크리에이터 이코노미 시스템 즉 수익창출 모델과 사용자들에게 제공되는 높은 자유도이다.

로블록스는 사용자들이 직접 게임이나 아이템을 제작할 수 있는 툴을 제공한다. 사용자는 자유롭게 콘텐츠를 만들어 낼 뿐만 아니라 다른 사용자에게 판매를 하기도 한다. 이때 로벅스(Robux)라는 게임 내 가상화폐가 사용된다. 사용자들은 다른 사용자가 만든 게임에 입장할 때, 게임을 쉽게 진행하기 위한 아이템을 구매할 때, 아바타를 꾸미기 위한 아이템을 구매할 때마다 일정량의 로벅스를 지불하게 된다. 지불된 로벅스의 일정 부분은 콘텐츠를 제작한 사용자 즉, 개발자에게 돌아가게 되는데, 일정량의 로벅스가 모이면페이팔을 통해 현금으로 인출할 수 있다. 10로벅스 당 약 0.12\$ 달러이다. 이처럼 게임 내 가상화폐를 현실의 자산으로 소유할 수 있는 수익 모델은 메타버스의 가장 큰 특징 중 하나이다. 로블록스 코퍼레이션에 따르면 2020년 10만 달러 이상 수익을 올린 크리에이터가 300명이 넘는다고 한다. 로블록스에서 구찌 디지털 에디션 핸드백이 4115달러(약 472만 원)에 판매된 사례도 있다. 현실의 가격보다 800달러 더 비싸게 팔려 로블록스의 가치를 입증했다.⁵⁾

샌드박스 와 오픈월드 는 메타버스의 가장 중요한 특징이다. 게임의 형식 중 하나인 오픈월드는 유저가 자유롭게 탐험할 수 있는 거대한 공간을 제공하는 형식이다. 샌드박스는 게임 내 요소들을 마치 모래처럼 유저들이 자유롭게 변형하고 사용할 수 있는 게임 형식을 말한다. 로블록스 또한 오픈월드와 샌드박스 형식으로 운영되며 사용자에게 높은 자유도와 넓은 활동공간을 제공한다. 이를 통해 사용자들은 정해진 루트대로 행동해야 하는 일반적인 게임과 다르게 현실 처럼 자신의 의지대로 행동하며 자체적으로 콘텐츠와 이벤트를 생성할 수 있다. 로블록스와 동일하게

3) 오수연, 또 하나의 세상 메타버스, 마케팅 633호 한국마케팅 연구원, 2021, 60쪽.

4) 오수연, 또 하나의 세상 메타버스, 마케팅 633호 한국마케팅 연구원, 2021, 60쪽.

5) 이종림, 로블록스에서 구찌 디지털 핸드백 4115달러에 팔렸다, 주간동아, 2021-08-16 <<https://weekly.donga.com/List/3/01/11/2852662/1>>

오픈월드와 샌드박스 형식을 가진 또 다른 메타버스 대표 플랫폼인 마인크래프트는 지구의 7배에 달하는 36억km² 크기의 게임 월드를 제공한다. 사용자는 다양한 지형과 기후를 설정할 수 있고 월드 내의 수많은 자원들을 가공하고 변형하여 도구를 만들고 건축을 할 수 있다.

3. 문제점

3-1. 기기와 기술의 한계로 인한 몰입의 한계

메타버스 플랫폼은 급속도로 성장한 반면, 가상세계를 출력하여 사용자에게 전달하는 기기들은 모바일과 pc모니터, 콘솔 정도로 극히 한정적이다. 대부분의 사용자가 가상 공간에 둘러싸이지 못하고 모니터의 화면을 통해서만 즐기고, 사용자가 다른 유저를 실제 모습이 아닌 캐릭터나 사진 이미지 정도로만 접하고 있는 것이다.⁶⁾ 이러한 문제는 이미 사용되고 있는 ‘헤드 마운티드 디스플레이(Head Mounted Display; HMD)’ 등의 가상 현실 체험 장비의 확산으로 해결할 수 있지만, 보편화가 되려면 많은 문제점이 해결되어야 한다. 장비 성능의 고도화뿐만 아니라 소형화·경량화·VR 멀미 등 해결되어야 할 많은 문제가 있다. 경여선 등은 영상의 끊김, 영상의 흔들림, 영상 속 사물의 형태 왜곡 등 vr기기의 기술 부족 문제로 인해 어지러움, 두통, 멀미등의 부작용이 유발된다고 보았다.⁷⁾ 따라서 많은 사람들이 거부감 없이 일상적으로 사용할 수 있도록 기술보완이 필요하다. 현실감을 충분히 제공할 수 없는 점도 문제다. 가상세계라는 현실과 감각적으로 분리된 공간에서 사용자의 신체와 동화된 감각을 제공하기 위해 사용자의 상태를 가상공간 내에 실시간으로 반영하는 기술이 필요하다. 메타버스 가상공간의 가장 큰 목적은 사용자 간 소통과 활동이기 때문에 서로의 모습을 자연스럽게 받아들일 수 있어야 하기 때문이다. 사용자의 사진 이미지나 이를 이용한 홀로그램만으로는 사용자를 가상공간 내에 완벽히 구현할 수 없다. 유저의 현재 모습을 촬영하고 이를 가상 공간에 실시간으로 전송할 수 있어야 하는데, 현재로서는 HMD로 얼굴이 가려져 있는 부자연스러운 모습을 촬영하게 된다.⁸⁾ 따라서 사용자가 장시간 착용해도 불편함이 없고 현실감을 충족시켜 몰입을 깨지 않는 방향으로 발전이 필요하다.

3-2. 콘텐츠 부족으로 인한 사용자의 흥미 감소

위정현 중앙대 경영학과 교수는 “메타버스는 과거부터 존재했던 가상세계 관련 산업을 한데 모아놓은 ‘비빔밥’ 같은 개념인데, 최근 새로운 별천지인 양 취급되는 경향이 있다”라며 “가상세계 산업의 기존 약점을 문제의식 없이 반복하는 결과로 이어질 수 있어 위험한 현상”이라고 지적했다.⁹⁾ 대표적인 약점으로 ‘콘텐츠 부족’이 꼽힌다. 가상세계를 구현할 신기술들은 지속해서 발전했지만, 이에 발맞춰 소비자들을 끌어들이 매력적인 콘텐츠가 없었다는 것이다. 산업연구원 박지혜 연구원은 “메타버스 플랫폼은 이용자들이 직접 콘텐츠를 생산해 제공·소비하며 생태계를 확장해 나가는 구조”라며 “따라서 다양한 콘텐츠 확보를 위해서는 다수의 이용자가 필요하다”라고 설명했다.¹⁰⁾ 이를 위해선 이용자들이 프로그래밍 언어에 대한 전문 지식이 없어

6) 김현호, ‘미래의 인터넷’ 메타버스가 넘어야 할 기술 허들 두 개, 중앙일보, 2021.06.09. <<https://www.joongang.co.kr/article/24073461#home>>

7) 경여선, 이창민, 김승환, 김성륜, 몰입형 VR 기기가 유발하는 생리학적 부작용 분석, 한국통신학회 학술대회논문집, 한국통신학회, 2020, 447쪽.

8) 김현호, ‘미래의 인터넷’ 메타버스가 넘어야 할 기술 허들 두 개, 중앙일보, 2021.06.09. <<https://www.joongang.co.kr/article/24073461#home>>

9) 노우리, [메타버스 열풍] 20년 만에 돌아온 '메타버스 전성시대', 이투데이, 2021-06-17, <<https://www.etoday.co.kr/news/view/2036480>>

도 쉽게 콘텐츠를 제작할 수 있도록 돕는 도구가 플랫폼 내에 갖춰져 있어야 한다. 탄탄한 기초 콘텐츠를 통해 일차적으로 이용자들을 끌어모으고, 이들이 새로운 콘텐츠를 만들 수 있는 환경을 조성해 후속 유입을 유도하는 선순환 구조를 확립해야 한다. ‘포트나이트’와 ‘로블록스’ 등의 게임이 이러한 구조를 잘 확립한 플랫폼으로 평가받는다. 높은 자유도를 추구하며 사용자의 자발적인 콘텐츠 생산을 유도하는 플랫폼이 많아졌다. 위정현은 “과거 가상세계 서비스는 일정 규모의 경제활동 및 사용자 유입을 이뤄내지 못해 서비스가 종료됐는데 지금의 메타버스 서비스도 같은 문제점을 안고 있다”고 지적했다. 따라서 현재 메타버스 콘텐츠는 제한적이며 사용자의 자유로운 콘텐츠 생산에도 한계가 있으므로 고차원적인 콘텐츠의 개발이 필요하다.¹¹⁾

3-3. 가상세계 중독 문제

가상세계에 몰입하여 활동하는 메타버스의 특성상 일반적인 게임 콘텐츠보다 훨씬 강한 중독성을 가진다. 메타버스의 강력한 중독성에 대한 우려는 “메타페인”이라는 신조어를 만들어 낼 정도로 크다. 특히 13세 미만 아동들의 경우, 성인에 비해 콘텐츠로부터 더 큰 자극과 자기효능감을 얻게되므로 중독 가능성이 훨씬 높다. 이는 로블록스와 제페토와 같은 메타버스 플랫폼에 저연령층 사용자가 많은 이유이기도 하다. 코로나로 인해 지속되는 비대면 상황도 중독 문제를 심화시킨다. 사람들은 타인들과 직접적으로 행동, 정서적 유대감 등을 쌓을 기회를 얻지 못해 위축과 좌절, 외로움, 우울 등에 노출되기 쉬워진다. ¹²⁾따라서 이러한 요소들로부터 벗어나기 위한 목적으로 게임에 몰두하게 되고 이러한 구조는 중독으로 이어지기 쉽다.¹³⁾ 메타버스의 경우 일반적인 게임과 달리 현실과 유사한 자유로운 행동이 가능하고 아바타와 경제 활동을 통해 자아를 투영하기 훨씬 쉽기 때문에 중독문제에 더욱 취약하다. 게임 내에서 형성되는 사회적 네트워크로 인해 현실에서의 사회적 관계를 등한시 하게 되는 경향도 현실의 대인관계를 약화시키며 중독의 위험성을 증가시킨다. 사용자가 가상세계를 현실에서 분리할수록 게임에 중독될 가능성이 높아지는 것이다.¹⁴⁾ 사람들은 개인이 통제할 수 없는 어려운 삶의 환경을 벗어날 수 없다고 느낄 때 무력감으로부터 도피하고자 하며, 그러한 수단으로써 가상세계를 이용할 수도 있다.¹⁵⁾ 따라서 중독의 주요 원인인 다양한 상황적 요인으로 인한 자기효능감 하락과 우울 등의 문제로부터 사용자를 보호할 수 있는 체계가 필요하다.

4. 해결방안

4-1. VR기기 및 가상세계 구현기술의 발전

최근 머리 전체에 헬멧처럼 착용하는 HMD(head mounted display)형식 VR기기가 가져오는 멀미등의 부작용과 불편한 착용감등의 단점이 VR기기 보편화 실패 요인으로 파악되며 착용이

10) 노우리, [메타버스 열풍] 20년 만에 돌아온 '메타버스 전성시대', 이투데이, 2021-06-17, <<https://www.etoday.co.kr/news/view/2036480>>

11) 노우리, [메타버스 열풍] 20년 만에 돌아온 '메타버스 전성시대', 이투데이, 2021-06-17, <<https://www.etoday.co.kr/news/view/2036480>>

12) 이재경, 이래혁, 학교 밖 청소년이 인식하는 지역사회 무질서가 게임중독에 미치는 영향: 우울과 충동성의 이중매개효과를 중심으로, 보건과 복지 제23권 제1호, 한국보건복지학회, 2021, 108쪽.

13) 이재경, 이래혁, 학교 밖 청소년이 인식하는 지역사회 무질서가 게임중독에 미치는 영향: 우울과 충동성의 이중매개효과를 중심으로, 보건과 복지 제23권 제1호, 한국보건복지학회, 2021, 108쪽.

14) 이재경, 이래혁, 학교 밖 청소년이 인식하는 지역사회 무질서가 게임중독에 미치는 영향: 우울과 충동성의 이중매개효과를 중심으로, 보건과 복지 제23권 제1호, 한국보건복지학회, 2021, 109쪽.

15) 이재경, 이래혁, 학교 밖 청소년이 인식하는 지역사회 무질서가 게임중독에 미치는 영향: 우울과 충동성의 이중매개효과를 중심으로, 보건과 복지 제23권 제1호, 한국보건복지학회, 2021, 109쪽.

쉽고 부작용이 덜한 안경(glass)형태의 VR기기의 발전이 필요해졌다. 가장 대표적인 예로 주목 받고 있는 것은 마이크로소프트사의 홀로렌즈이다. 그러나 홀로렌즈 처럼 실제 주변 환경에 대한 고려 없이 가상 물체를 현실 공간에 띄우는 기존의 증강 현실 기술은 종종 현실 세계에 대한 이질감을 느끼게 한다.¹⁶⁾ 이는 현실 세계의 주변 환경과 상관없이 가상 물체에 별도의 조명 효과가 적용되기 때문이다. 또한, 비교적 낮은 성능의 프로세서가 탑재된 홀로렌즈 상에서는 고급 렌더링 기법을 적용하기 힘들다는 단점도 있다.¹⁷⁾ 따라서 이러한 문제를 해결하기 위해 홀로렌즈 기술에 대한 연구가 지속적으로 이루어지고 있다. VR기기를 통해 현실과 겹쳐져 보여지는 오브젝트가 현실과 동떨어져 보인다는 문제를 해결하기 위한 연구가 대표적이다. 연구를 통해 개발된 기술로 실시간 환경 맵핑 기법이 있다. 이 기술은 VR기기를 통해 가상의 오브젝트가 보여질 환경, 즉 사용자가 현재 바라보고 있는 지점을 360도 캡처하여 이미지를 생성하고 해당 이미지를 오브젝트에 반사효과로 적용하는 것이다.¹⁸⁾ 이러한 기법이 적용된 오브젝트는 현실공간과 유사한 밝기, 질감 등의 속성을 갖게 되어 사용자로 하여금 더욱 현실감을 느낄 수 있도록 한다.

또한 차세대 OLED 기술인 'OLEDoS (OLED on Silicon)'가 VR/AR 디스플레이에 가장 최적화된 디스플레이로 개발되고 있다.¹⁹⁾ OLEDoS는 직접 빛을 내기 때문에 별도의 광학시스템을 갖출 필요가 없어 디스플레이의 소형화 및 경량·박형화가 가능하며, 소비전력도 낮출 수 있어 많은 기업들이 적극적으로 기술개발에 나서고 있다.²⁰⁾ 또한 메타버스의 효과적인 구현을 위해서는 디스플레이 기술 개발뿐만 아니라 데이터 처리 및 전송 과정의 지연 현상인 레이턴시(Latency) 문제에 대한 해결도 필요하다.²¹⁾

4-2. 메타버스 전용 콘텐츠 및 보조 기술의 발전

김윤정은 메타버스는 공간과 정보의 형태에 따른 여러 유형들이 현실 세계와 가상의 세계를 점차 효율적으로 혼합하여 사용자가 효율적이고 편리하게 사용할 수 있는 방향으로 나아가야 한다고 말했다.²²⁾ 메타버스 콘텐츠 유형의 융합화는 기존의 게임 콘텐츠 중심의 메타버스와 생활형 메타버스가 서로의 경계를 허물고 영역을 확장시켜감으로써 다양한 산업분야에 접목시킬 가능성이 커지므로 앞으로 더욱 각광받을 수 있을 것이다. 게임 콘텐츠가 게임뿐만이 아니라, 가상의 공간 안에서 타인과의 효과적인 소통을 위한 라이프로그 영역으로, 코로나 상황으로 물리적으로 접근하기 힘든 현실의 장소를 모방하여 거울세계로 사용자 경험이 확장되는 방향으로 나아가야 한다.²³⁾ 뿐만 아니라 버추얼 콘서트, 버추얼 토크쇼, 버추얼 게임 등 메타버스 안

16) 서용, 안재풍, 주예슬, 이재석, 박상훈, 임인성, 범용 홀로렌즈 기기상에서의 몰입감 증대를 위한 실시간 환경 맵핑 기법, 한국정보과학회 2018 한국소프트웨어종합학술대회 논문집, 한국정보과학회, 2018, 1223쪽.

17) 서용, 안재풍, 주예슬, 이재석, 박상훈, 임인성, 범용 홀로렌즈 기기상에서의 몰입감 증대를 위한 실시간 환경 맵핑 기법, 한국정보과학회 2018 한국소프트웨어종합학술대회 논문집, 한국정보과학회, 2018, 1223쪽.

18) 서용, 안재풍, 주예슬, 이재석, 박상훈, 임인성, 범용 홀로렌즈 기기상에서의 몰입감 증대를 위한 실시간 환경 맵핑 기법, 한국정보과학회 2018 한국소프트웨어종합학술대회 논문집, 한국정보과학회, 2018, 1224~1225쪽.

19) 한림원의 목소리 제 92호 메타버스의 구현과 긍정적 활용을 위한 극복과제와 해결방안은 무엇인가?, 한국과학기술한림원, 2021, 4쪽.

20) 한림원의 목소리 제 92호 메타버스의 구현과 긍정적 활용을 위한 극복과제와 해결방안은 무엇인가?, 한국과학기술한림원, 2021, 4쪽.

21) 한림원의 목소리 제 92호 메타버스의 구현과 긍정적 활용을 위한 극복과제와 해결방안은 무엇인가?, 한국과학기술한림원, 2021, 4쪽.

22) 김윤정, 게임과 비게임 메타버스 콘텐츠에서 나타나는 유형의 융합화에 관한 연구, 한국애니메이션 학회, 2021, 80쪽.

23) 김윤정, 게임과 비게임 메타버스 콘텐츠에서 나타나는 유형의 융합화에 관한 연구, 한국애니메이션 학회,

에서만 참여하며 즐길 수 있는 전용 콘텐츠가 제작되어야 한다. 메타버스가 콘텐츠 소비 플랫폼으로 진화하기 위해선 다양한 기술들이 필요하다. 페이스 캡처, 모션 캡처, 퍼포먼스 캡처 등의 기술과 인공지능 기술이 결합된 ‘디지털 휴먼(Digital Human)’이 대표적이다. 이는 사람을 현실감있게 구현해 내어 더 많은 콘텐츠의 생산을 가능하게 한다. 또한 메타버스 콘텐츠의 저작권 보호와 신원 증명을 위해 블록체인 기술이 적용된 ‘NFT(Non-Fungible Token:대체불가토큰)’와 ‘DID(Decentralized Identity)도 필요하다. 이는 콘텐츠 창작의 영역을 열어주고 가상 세계에서 창작되고 소비되어질 콘텐츠의 새로운 형식과 내용의 발전을 가능하게 한다. 가상현실의 콘텐츠를 현실의 일부로 받아들이고 이를 적극적으로 활용하는 태도가 필요하다.²⁴⁾

4-3. 가상세계 내 상담 센터 개설

메타버스 가상공간에선 자신의 또 다른 자아를 투영한 아바타를 통해 사람들과 소통하고 콘텐츠를 통해 관심과 공감을 받으며 현실의 자아와 분리된 자아를 형성하고 그를 통해 충족감과 자기효능감을 얻는다. 이는 사용자로 하여금 만족과 즐거움을 가져다주기도 하지만 중독의 원인이 되기도 한다. 특히 현실 도피를 목적으로 가상세계에 몰입하는 경우 그 위험성이 더욱 크다. 따라서 현실과 가상세계 내 자아의 균형을 유지하는 것이 중요하다. 그러기 위해선 가상세계 내의 문제를 가상의 일로 한정하지 않고 현실과 연결하여 해결하려는 인식이 필요하다. 따라서 현실의 상담 센터 및 사용자 모니터링 시스템과 연동되는 가상 세계 내 중독 방지 상담 센터가 필요하다. 현실 보다 접근성이 뛰어나고 개별 사용자에게 대한 정보 관리와 즉각적인 처치가 용이한 가상세계 상담 센터는 효율적이며 실질적인 중독 예방을 가능하게 한다.

5. 결론

현재의 메타버스 플랫폼은 사용자 경험의 질을 높이기 위한 몰입감 향상이 필요한 반면, 그와 비례하게 가상현실 중독 문제가 증가하는 양면적인 문제를 가지고 있다. 가상현실 기기의 기술 문제로 인한 몰입감 하락, 콘텐츠 부족 문제로 인한 사용자의 흥미 감소 문제를 해결함과 동시에 몰입감 향상에 따르는 중독문제도 함께 해결해야만 한다. 이러한 문제를 해결하기 위해선 첫 번째로 몰입감을 향상시키기 위해 각종 부작용을 일으키고 장기간 착용이 어려운 기존의 HMD(head mounted display)형식 VR기기를 글래스(glass) 형식 기기로 보완 및 발전시켜 나가야 한다. 또한 가상세계 구현을 위해 가상과 현실의 오브젝트를 양쪽 세계에서 어색함 없이 투영하기 위한 기술의 발전도 필요하다. 두 번째로, 콘텐츠 부족 문제를 해결하기 위해선 메타버스 안에서만 참여하며 즐길 수 있는 전용 콘텐츠가 제작되어야 하고 디지털 휴먼(Digital Human), NFT(Non-Fungible Token:대체불가토큰), DID(Decentralized Identity) 등 메타버스 내 콘텐츠를 보호할 수 있는 관련 기술의 발전이 필요하다. 마지막으로 가상세계 중독 문제의 해결을 위해선 메타버스 가상세계와 현실세계가 연동된 상담 센터와 사용자의 상태를 모니터링 할 수 있는 프로그램을 구성하고 사용자가 두 세계 사이에서 자아를 유지할 수 있도록 도와야

2021, 91쪽.

24) 고찬수, [미래 미디어 이야기] 메타버스와 콘텐츠 산업의 미래, 모비인사이드, 2021-07-01, <<https://www.mobiinside.co.kr/2021/07/01/metaverse-contents/>>

한다.

참고문헌

고선영, 정한균, 김종인, 신용태, 메타버스의 개념과 발전 방향, 정보처리학회지 제 28권 제 1호, 한국정보처리학회, 2021, 7-26쪽.

김윤정, 게임과 비게임 메타버스 콘텐츠에서 나타나는 유형의 융합화에 관한 연구, 애니메이션 연구 제17권 3호, 한국애니메이션 학회, 2021, 80-91쪽.

경여선, 이창민, 김승환, 김성륜, 몰입형 VR 기기가 유발하는 생리학적 부작용 분석, 한국통신학회 학술대회논문집, 한국통신학회, 2020, 447-448쪽.

서웅, 안재풍, 주예슬, 이재석, 박상훈, 임인성, 범용 홀로렌즈 기기상에서의 몰입감 증대를 위한 실시간 환경 맵핑 기법, 한국정보과학회 2018 한국소프트웨어종합학술대회 논문집, 한국정보과학회, 2018, 1223-1225쪽.

이재경, 이래혁, 학교 밖 청소년이 인식하는 지역사회 무질서가 게임중독에 미치는 영향: 우울과 충동성의 이중매개효과를 중심으로, 보건과 복지 제23권 제1호, 한국보건복지학회, 2021, 107-132쪽.

오수연, 또 하나의 세상 메타버스, 마케팅 633호 한국마케팅 연구원, 2021. 51-60쪽.

한국과학기술한림원, 메타버스의 구현과 긍정적 활용을 위한 극복과제와 해결방안은 무엇인가?, 한림원의 목소리 제 92호, 한국과학기술한림원, 2021, 1-6쪽.

고찬수, [미래 미디어 이야기] 메타버스와 콘텐츠 산업의 미래, 모비인사이드, 2021-07-01, <<https://www.mobiinside.co.kr/2021/07/01/metaverse-contents/>>.

김현호, '미래의 인터넷' 메타버스가 넘어야 할 기술 허들 두 개, 중앙일보, 2021.06.09. <<https://www.joongang.co.kr/article/24073461#home>>

노우리, [메타버스 열풍] 20년 만에 돌아온 '메타버스 전성시대', 이투데이, 2021-06-17, <<https://www.etoday.co.kr/news/view/2036480>>.

이종림, 로블록스에서 구찌 디지털 핸드백 4115달러에 팔렸다, 주간동아, 2021-08-16 <<https://weekly.donga.com/List/3/01/11/2852662/1>>

2학기 우수상

- 1. 엘리트체육의 문제점과 해결 방안**
- 폭력과 괴롭힘 문제를 중심으로 -

엘리트체육의 문제점과 해결 방안

- 폭력과 괴롭힘 문제를 중심으로 -

차례

1. 서론
 2. 엘리트 체육이란
 3. 문제점
 - 3.1. 폭력 사실을 묵인
 - 3.2. 국가 이미지 훼손
 - 3.3. 스포츠의 긍정요소를 훼손
 4. 해결방안
 - 4.1. 평가제도 도입
 - 4.2. 처벌수위 강화
 - 4.3. 예방교육
 5. 결론
- 참고문헌

1. 서론

우리나라는 외신에서도 인정한 스포츠 최강 국가이다. 우리나라는 엘리트 체육뿐만 아니라 생활체육의 참여도도 높은 국가로서 스포츠는 발달하였다. 양궁, 펜싱, 유도, 태권도, 쇼트트랙, 스피드스케이팅 등 많은 경기에서 입상을 하고 N 연패라는 명예를 갖고 있는 국가로서 세계적으로 널리 대한민국이라는 이름을 알렸다¹⁾. 대개 대중들은 선수들이 메달을 취득하고 성공한 기쁜 모습만 매체로 보게 되면서 숨겨진 스포츠 세계의 부정적인 면들은 볼 수 없다. 우리나라 체육계는 지도자, 선배에 대한 위계질서가 뚜렷한 특징을 갖는다. 함께 훈련을 하고 성장하는 과정 속에서 폭력에 쉽게 노출되고 있으며 엘리트 체육계의 폭력, 성폭력 사건은 점차 증가하고 있다. ²⁾

최근 여러 뉴스에서 확인해 볼 수 있듯이 스포츠 폭력 사건은 다양한 이유와 유형으로 발생한다. 스포츠에서 폭력이 발생하는 가장 큰 이유는 선수간의 '경쟁'이 있기 때문이다. 이강우, 이제승은 타인과의 경쟁을 동일한 목적이든 그렇지 않은 목적이든 간에 서로 앞서기 위한 다툼이라고 하였다. ³⁾

일반인이 생각하는 체육대학의 이미지는 가장 먼저 '군기 센 곳'. '다나까 써야 하는 곳', '선·후배 간의 계층이 있는 곳'이라고 떠올린다. 작년과 올해 두 번에 체육학과를 입학하면서 2번의 학과 규율을 보면서 두 학교 모두 다나까 사용, 명확한 공사 구분, 주도, 인사 등에서 타과에 비해 엄격한 규율을 두고 있다는 것을 확인할 수 있었다. 이러한 예시를 바탕으로 스포츠 세계 속에서 폭력이 근절되지 못하는 이유는 복종과 위계질서만 강조하는 문화가 체육계 전반에 뿌리박혀 있기 때문이다. 또한 말도 채찍을 맞으며 성장하는 것과 같이 인간도 채찍이 있어야 성장한다는 생각으로 인하여 스포츠 폭력은 쉽게 접어들지 못하는 것이다.

사람들은 폭력이 이루어지면 안 된다고 생각하지만 쉽게 실천하지 못한다. 엘리트 스포츠계에서 발생하는 폭력 사건이 더 이상 진행되지 않도록 스포츠계에서는 큰 힘을 쏟아야 한다. 엘리트 체육계란 무엇이며 왜 폭력이 발생하고 어떻게 근절될 수 있는지 알아보려고 한다.

2. 엘리트 체육이란?

엘리트 체육이란 사회에서 우수한 사람으로 인정되거나, 사회적으로 지도적인 위치에서 역할을 다하고 있는 선수의 사람⁴⁾과 신체의 발달을 촉진하여 운동 능력을 높임

1) 뉴스종합 (2021-02-16), "올림픽 10위, 신체 `언어폭력 만연" [외신반응], <http://mbiz.heraldcorp.com/view.php?>

2) 2020년 국가이미지 조사 보고서, 문화체육관광부 해외문화홍보원.

3) 이강우, 이제승, 스포츠폭력과 승리 욕망의 탄생 : Rene Girard의 욕망론을 통해서, 한국체육학회지, 제58권 제 5호, 2019, 12쪽.

과 동시에 건강한 생활을 영위하는 태도를 함양하는 것을 목적으로 하는 교육적인 행위⁵⁾로 두 단어가 합쳐진 언어이다. 다시 말해, 재능이 있는 정례를 차출하여 초중고대 과정에서 전문적인 체육 지도자에게 집중적이고 체계적인 교육을 받도록 하는 행위를 뜻한다. 엘리트 체육계가 발전함에 따라 대중들은 스포츠에 관심을 갖기 시작하였고 엘리트 체육의 능력이 향상하며 각종 국제 대회에서 수상을 통해 대한민국이라는 나라는 널리 알릴 수 있기 때문이다. 즉, 엘리트 체육은 수상이라는 목적만 갖고 있는 것이 아닌 국가의 발전과 국가를 알리는 목적을 갖는다. 송준서는 엘리트 체육은 국가의 우상화하기 위한 핵심 요소로 사용되고 생활체육에 비해 우수한 성적을 거두는 선수가 나올 가능성이 크며 우수한 성적으로 인기를 얻는 엘리트 선수들의 등장은 국민을 통합하고 애국심을 고취시키는 좋은 수단이라고 평가하였다.⁶⁾

하지만 현재 우리나라의 엘리트 체육계의 목적은 점차 변질되어가고 있다. 변질될 수밖에 없는 이유 중 가장 큰 이유는 선수들의 '외재적 목적' 때문이다. 엘리트 스포츠는 선수가 입상하였을 때 선수의 명예, 국가의 명예, 감독·코치의 명예, 보상 등이 따라온다. 대한민국은 자본주의 국가로서 국제 대회인 올림픽에서 메달을 취득하였을 시, 금메달 6천 300만 원, 은메달 3천 500만 원, 동메달 2천 500만 원을 포상금으로 책정하고 있다. 또한 남성의 경우 군 면제가 보장되어 있다.⁷⁾ 이처럼 선수들은 국가의 위상, 개인의 목표 달성이라는 내재적인 목적보다는 외재적인 목적을 두고 경기에 임한다. 높은 수준의 포상금을 얻기 위해서는 다른 계층의 스포츠 보다 더 높은 수준의 경쟁력과 능력을 요구하고 경기를 위해 혹독한 훈련을 한다.

선수들은 자신의 포상을 위해 후배 선수들에게 패배를 요구하거나 폭력을 가하는 경우가 발생한다. 구타, 성추행, 가혹행위의 신체적 폭력, 욕설, 협박, 비하 발언 등의 언어적 폭력, 집단 따돌림과 같은 사회적인 폭력이 현재 엘리트 체육계에서 발생하고 있다. 가장 크게 발생하고 있는 폭력 유형은 언어적 폭력으로 34% 해당되며 폭력의 가해자로는 지도자 57% 선배 선수 40%의 비율을 갖는다.⁸⁾

3. 문제점

선수 폭력은 지속되고 문제가 되고 있음에도 불구하고 쉽게 근절되지 못하고 있다. 우선 가장 큰 이유는 우리나라의 체육계열은 뚜렷하고 명확한 위계질서를 갖고 있고 이러한 위계질서는 꾸준히 되 물려오고 있다. 지도자는 매를 들고 가르치며 군대보다 더한 계급의 차이로 절대적인 복종을 강요한다 하지만 선수들은 절대적인 복종에 반박할 수 없다. 엘리트 체육계의 폭력을 근절하기 위해 노력해야 하는 대한 체육회마

4) 엘리트, 에이스 월드 국어사전, 삼성서관, 2009

5) 체육, 에이스 월드 국어사전, 삼성서관, 2009

6) 송준서, 생활체육과 엘리트 체육, 조화 필요, 청소년 신문, 2021-07-23, <https://www.gdream.com/news/articleView.html?idxno=609109>

7) 안세훈, [도쿄올림픽] '역' 소리나를 올림픽 메달리스트... 부와 명예 '동시에', 스포츠, 2021-07-29, <https://www.namdonews.com/news/articleView.html?idxno=654587>

8) 2020년 프로스포츠 성폭력 실태조사, (사) 한국프로스포츠협회, 2020, 1-157쪽.

저도 선수들은 ‘선수촌 내·외 생활과 훈련 중 지도자의 지시와 명령에 복종’ 해야 한다는 조항을 명시하고 있다. 이런 조항으로 인하여 선수들은 부당하고 적절하지 못한 지시 또는 명령이라고 하더라도 쉽게 반박하지 못하고 수긍할 수밖에 없는 것이다. 또한, 우리나라는 심각한 승리 지상주의로 1등만 기억하는 세상이라고 입을 모은다. 선수들과 지도자는 1등으로 성장하기 위해 폭력을 가하며 지도하며 폭력이 있어야 성적이 오른다는 생각을 갖는다. 즉, 지도자와 선수 모두 폭행을 정당화한다는 것이 큰 문제이다. 박성주는 의도나 목적을 기준으로 ‘정당한’ 폭력과 ‘부당한’ 폭력으로 구분하기 모호한 경우가 스포츠에는 많이 존재한다고 하였다.⁹⁾ 이러한 예시로 태권도 겨루기, 이종격투기를 예시로 활용할 수 있다. 두 경기 모두 두 명의 선수가 서로에게 타격을 가하며 승리를 결정짓는 경기이다. 여기서의 정당한 폭력은 서로의 승리를 위해 정해진 부위에 힘을 가하는 것이라면 부당한 폭력은 급소를 치는 경우이다. 이처럼 상대에게 신체적으로 상해를 일으킬 의도가 있다면 정당하지 않은 폭력이 된다. 하지만 고의성을 보이는지 아닌지는 말하기 어렵다. 만약, 고의성을 갖고 다른 선수에게 상해를 입히면 이것은 폭력에 해당된다. 이상철은 스포츠계 폭력은 ‘성적주의 엘리트 체육 문화’가 만든 참극이다. ‘괴물’을 만든 건 오랜 전통처럼 이어온 ‘악습’때문이라고 지적하였다.¹⁰⁾ 스포츠는 선수 간의 폭력 세습으로 인하여 피해자가 가해자로 전락되는 경우, 피해 선수 또는 가해 선수가 대한민국의 국적을 포기하고 타국의 선수가 되는 경우가 발생한다. 이미 이런 대처를 하지 못한 것은 우리나라 스포츠계의 손해로 돌아온다. 우리나라의 스포츠 폭력 대처는 매우 소극적이고, 폭력 사실 인지 후에도 묵인하는 이해관계자의 이중적 인식이 존재하기 때문에 쉽게 종결되지 않는 것이다.

3.1 경기출전권으로 인해 폭력 사실을 묵인

우리나라는 개인의 인권을 보장하고 행복할 권리를 갖는 국가이다. 하지만 스포츠의 인권침해에 해당하는 차별이 발생하는 상황은 곳곳에서 발생하고 있다. 선수들은 경기에 출전하기 위해 많은 시간을 지도자와 동료 선수들과 함께 보낸다. 훈련 중 선수와 지도자 사이에서의 폭력은 단기적인 성과를 위해 발생한다. 앞서 우리나라는 뚜렷한 위계질서가 존재하며 지도자는 선수의 실력 향상을 위해 폭력을 가한다. 하지만 선수들은 이러한 폭력에 대해 크게 입을 열지 못한다. 대한 체육회에서 공고하고 있는 지침도 있으나 무엇보다 지도자와의 관계 때문이다. 지도자는 선수에 대한 진로, 경기 참여, 학습 등 생활의 전반적인 영역에서 권력을 갖고 있는 존재이기에 선수들이 신고를 쉽사리 할 수 없다. 높은 기량을 지녔고 개인 또는 팀에서 우승에 기여할 수 있음에도 코치·감독의 시선이 벗어나면 경기에 출전할 수 없게 된다.

9) 박성주, 종합격투기의 윤리적 평가에 관한 비판적 고찰, 한국체육학회지, 제 60권 제 2호, 2021, 217쪽.

10) 이상철, 잘하면 다 용서, 실력이 곧 서열 ...‘행복한 스포츠’망친다, 스포츠, 2021-02-17, <https://moneys.mt.co.kr/news/mwView.php?no=2021021706298057457>

우리나라 헌법 10조에는 “모든 국민은 인간으로서의 존엄과 가치를 가지며, 행복을 추구할 권리는 가진다. 국가는 개인이 가지는 불가침의 기본적 인권을 확인하고 이를 보장할 의무를 지닌다.”라고 명시하고 있으며 인간의 건강권, 행복추구권과 밀접한 관련이 있다. 그러나 선수들은 폭력에 대한 사실을 묵인하면서부터 인간의 인권을 보장할 수 없게 된다. 스포츠는 복지를 실현하기 위한 수단으로 활용되지만 폭력으로 인해 행복하다고 느끼지 못한다면 인권을 침해하고 받고 있는 것이다. 김현수는 스포츠의 부작용을 해소하고 정산의 범주로 이끌어내는 시도는 이미 구시대적 스포츠 인권의 목표가 되고 있는 상황이며 이에 스포츠 인권은 한 단계 더 도약해야 하는 시기를 맞이했다고 판단하였다.¹¹⁾

3.2 국가 이미지 훼손

세계의 인터넷이 활성화되고 이슈화가 쉬운 오늘날 한 사건이 발생하면 전 세계적으로 널리 퍼진다. 현재 국가대표 선수들의 폭행 사실이 밝혀지면서 세계적으로 대한민국이라는 나라를 알리게 되었다. 널리 우리나라를 알리는 것을 좋은 일이지만 선수 폭행, 왕따, 욕설, 모독 등과 관련한 국가 소식은 국가 이미지를 훼손하는 일이다. 해외에서는 우리나라의 문화, 경제, 외교, 사회, 안보 등 다양한 분야에서 대한민국을 접한다. 문화체육관광부 2020 국가 이미지 조사 자료에 따르면 우리나라 스포츠 분야를 접하는 비율은 평균 유럽 34.75%, 중동 46.2%, 아프리카 42.8% 아시아 43.8%, 아메리카 41.2%로 전 ¹²⁾세계적으로 우리나라의 스포츠계에 관심을 갖고 있다는 것을 확인해 볼 수 있다. 한국에 대한 정보 접촉은 온라인, 방송, 신문지 잡지 등 매체를 통해 많은 정보를 얻고 있으며 그중에서도 온라인이 68%를 차지한다. 따라서 어느 국가에서나 우리나라의 뉴스를 쉽게 접할 수 있게 된 것이다. 외국인이 갖고 있는 한국인의 호감도는 (5점 만점) 3.91의 점수를 갖고 있으며 전체적으로 국가 이미지 또한 외국인들에게 78% 긍정 평가를 받았다. 또한 크게 보았을 때 우리나라의 스포츠는 발전 가능성이 가장 높은 나라라고 평가받았으나 특정 국가 (중국, 일본, 독일, 영국 등)에서는 상대적으로 낮은 수치의 긍정 평가를 받았다.¹³⁾ 이를 근거할 수 있는 자료로 영국에서 작성한 우리나라 배구 쌍둥이 선수의 기사를 활용할 수 있다. 영국의 ‘데일리 메일’은 한국을 하계 · 동계 올림픽 10위안에 드는 스포츠 강국이지만, 신체 · 언어적 폭력이 만연하다고 지적하였다. 또한 프랑스 통신사인 AFP는 ‘한국 스포츠계에는 코치들의 폭력이 만연하다.’, ‘경쟁이 치열한 한국에서 스포츠 코치들은 선수들의 경력에 엄청난 영향력을 행사한다.’, ‘선수들에 대한 코치들의 신체적, 언어적 폭력이 만연한 것으로 알려져 있다.’라고 매체에 보도되었다.

민구식과 이완영은 스포츠 이벤트는 개최지역의 인지도를 높이고 이미지를 제고하

11) 김현수, 스포츠는 인권인가?, 한국체육철학회지, 제 26권 제 1호, 2018, 30쪽.

12) 2020 국가 이미지 조사, 문화체육관광부, 2020.

13) 2020 국가 이미지 조사, 문화체육관광부, 2020.

는 주요한 수단이라고 하였다.¹⁴⁾ 2018 동계 올림픽이 우리나라에서 개최된 만큼 많은 선수들이 우리나라의 문화에 많은 관심을 갖고 참여하게 되면서 우리 국가에 대한 관심도와 이미지가 상승하였다. 우리나라는 다양한 K-문화로 많은 나라에서 큰 관심과 사랑을 받는다. 하지만 스포츠계의 폭력이 지속적으로 발생함에 따라 스포츠의 숨겨진 면들이 드러나기 시작했고 이렇게 우리나라의 악랄한 스포츠계 폭행이 세계적으로 이슈화되면서 우리나라의 스포츠 이미지는 하락하고 있다.

3.3 지나친 승리욕구로 인해 스포츠의 긍정요소를 훼손

우리나라의 대표 스포츠인 태권도는 ‘몸과 마음을 단련하여 강인한 정신력과 용기를 길러 약한 자를 돕고 훌륭한 사람이 되기 위해 태권도를 배운다.’라는 목적을 지닌다. 스포츠는 인성교육을 하는 동시에 스포츠 자체의 운동과 경기력을 통해 인간의 건강을 증진시키고 스포츠 종목마다 내재된 규칙 준수, 존중, 자기 절제 등의 특징과 원칙을 통해 인간을 도덕적·사회적으로 성장하게 인성을 길러준다. 이러한 덕목들은 도덕적·사회적으로 인성 발달에 도움을 준다.

스포츠는 예의를 배우는 활동이며 동시에 경쟁 활동이다. 경쟁이 되기 위해서는 선수들은 공격성을 갖는다. 공격성을 갖는다고 해서 무조건 부정적인 것은 아니다. 적절한 공격성은 인간의 근원적 본능 중 하나이며 자신의 의견을 피력하는데 쓰인다. 하지만 경쟁 경기에서 승리를 하기 위해서는 상대 선수를 이기고 올라가야 한다. 스포츠는 매 상황마다 규칙이 적용이 되고 공평한 조건에서 공정한 경쟁을 하는 페어플레이 정신을 갖고 경기에 임해야 한다. 지나친 승리 욕구는 스포츠의 긍정적인 면들이 과열적 공격성으로 변질되어 반칙을 불러일으키게 되고 이러한 반칙은 형식적, 비형식적으로 규칙을 위반, 고의로 충돌, 구타, 폭행을 불러일으킨다. ¹⁵⁾이정학은 사실상 스포츠에서 나타나는 보다 완벽하고 뛰어난 수행의 결과들은 주어진 규칙과 제한된 틀 속에서 정당하게 스포츠 행위가 이루어졌을 때, 정정당당한 경쟁을 통해 승리를 획득했을 때 그 가치가 인정되는 것이라고 하였다. ¹⁶⁾

4. 해결방안

스포츠 폭력 사건은 갑작스럽게 일이 커진 것이 아닌 지속적으로 폭행이 있었지만 선수가 묵인하고 경기 결과에 가려져 그동안 알지 못했던 것이다. 선수와 지도자 간의 스포츠 폭력이 계속 진행되어왔던 것은 1988년 서울 올림픽 개막 5일 전에 도입된 국가대표 훈련 관리 지침 때문이었다. 이 지침에는 선수가 지도자가 하는 모든 지

14) 민두식, 이완영, 국제스포츠 이벤트의 이벤트 품질과 관람객의 개최지역 이미지, 국가 이미지, 행동 의도 간 구조적 관계, 한국 스포츠 정책과학원, 체육과학연구 30권 제1호, 2019, 100쪽.

15) 생활스포츠 지도자2급, EBS, 2020. 339쪽.

16) 이정학, 스포츠에서 경쟁의 이중적 가치에 대한 이해, 한국체육철학회지, 제 27권 제 2호, 2019.10-11쪽.

시, 명령에 무조건 복종해야 한다는 내용이 담겨 있다. 이런 지침에 이기지 못하는 선수들은 선수촌을 이탈하는 사건도 발생하였다. SBS스포츠부 선임기자인 권종오 기자는 지도자에게 복종해야 한다는 것은 한마디로 체육인 세계에서 법으로 존재하며 가장 큰 법인 헌법의 요소를 지니고 있는 것이며 내리 폭행은 잘못된 인식이라고 지적하였다. 17)

국가대표 훈련 지침이 공포되고 여러 차례 지도자 사이 폭행, 동료 사이 폭행이 있었지만 지침서는 크게 변화하지 않았다. 그러나 지도자, 동료에게 심한 구타, 왕따, 협박을 받은 근대 3종 최숙현 선수의 사건이 발생하고 난 후에 국가대표의 규정은 32년 만에 변화하였다. 2020년 8월 명령 복종이라는 조항을 삭제하였으며 ‘국가대표 선수의 합숙훈련에 대한 생활지도와 인권 및 안전보호’라는 내용이 추가되어 선수의 인권과 안전이 강조되었다. 국가대표 지침서의 변화뿐 만 아니라 최숙현 법이 제정되어 (성) 폭력 등 폭력 지도자의 자격정지 기간은 1년에서 5년으로 확대하였고 지도자의 (성) 폭력 등 스포츠의 비리를 알게 된 경우 스포츠 윤리센터에 신고해야 하는 의무 규정이 신설되었다. 또한, 인권침해의 우려가 있는 지점에 CCTV 설치를 할 수 있게 하였으며 문화체육관광부에서는 매년 스포츠 비리에 대한 실태조사를 실시·발표 하도록 하였다. 18)

현재 국민체육진흥공단에서는 체육 지도자가 폭력을 가하거나 체육지도자 직무수행 중 부정이나 비위사실이 있는 경우 등 해당 사건에 대해 지도자 자격을 정지 또는 취소시키고 있다. 문화체육관광부에서 정한 규율을 어겼을 시 바로 정지 처분과 함께 징역 및 집행유예를 선고한다. 점차 체육계에서는 폭력에 대한 징계의 정도를 강화하고 있으며 더 이상 피해자가 발생하지 않도록 노력 해야한다.

4.1 평가제도 도입

지속적으로 발생되어오는 스포츠 폭력의 피해자 선수들은 46% 아무런 행동을 못함, 20% 괜찮은 척 웃거나 그냥 넘어감, 14% 얼굴을 찡그리는 등 소심하게 불편을 표시한다고 한다. 19) 즉 80%의 선수들이 무기력하게 대응하고 있다는 것이다. 무기력하게 대응하는 이유는 선수들이 사회에 알리지 못하는 것은 알려지는 것이 두렵기 때문이다. 선수들의 아픔을 알고자 대한 체육회에서는 평가 제도를 도입하여야 한다. 김현수는 실태조사는 조사 자체로도 예방효과를 기대할 수 있고 정책의 현장 적용과 평가를 통해 새로운 정책을 모색할 수 있는 과정으로서 매우 중요하다고 하였다. 20) 일부 개정안에 따라 문화체육부 장관이 매년 체육계 인권침해 및 스포츠 비리에 대한

17) 권종오, 가혹행위에 극단적 선택... 체육계 폭력, 왜 반복되나, SBS 주영진의 뉴스브리핑, 2020, <https://youtu.be/UOYOZ6Pc124>

18) 최숙현법, 네이버지식백과사전, 시사상식사전, <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=6036667&cid=43667&categoryId=43667>

19) 국가인권위원회, '실업팀 선수 인권실태조사' 보도자료, 2019

20) 김현수, 학생선수 스포츠 인권 정책 분석과 개선방향 : (성)폭력 피해 구제와 보호를 중심으로, 한국체육철학회지, 제 28권 제 3호, 2020, 81쪽.

실태조사를 실시·발표하도록 정례화되었고 조사 결과의 객관성 확보를 위해서 독립성이 확보된 기관에 그 권한을 받아 적절히 시행해야 한다고 하였다.²¹⁾ 평가 제도는 인권을 침해받는 선수에게 건네는 손길로 선수들은 동료, 지도자를 평가하는 것이다. 평가 제도를 통하여 선수의 상황과 심리를 확인하는 것이다. 생활체육 프로그램에서 매달 설문지를 통하여 프로그램 진행력, 동료들은 어떤지 평가하는 것과 같이 이런 제도가 더욱 발전되고 성장해야 선수들이 묵인하지 않고 개인의 고충을 편히 이야기할 수 있는 방법이 된다. 또한 스포츠 윤리센터는 쉽게 말을 하지 못하는 선수들을 위해 실명, 가명, 제3자 명의로 체육계의 부정함을 신고하고 상담할 수 있는 제도를 널리 전파함으로써 스포츠의 일터를 안전하고 깨끗하게 할 수 있도록 노력하고 있다.²²⁾ 국가에서는 국가를 대표하는 선수가 훈련하기 적합한 환경에서 훈련을 할 수 있도록 지속적으로 힘을 주어야 한다.

4.2 처벌수위 강화

그동안 스포츠 속에 폭력은 모두 가볍게 여겨지고 피해 선수들의 입장은 충분히 고려하지 않은 채 그냥 묻어두는 방식으로 진행되었다. 하지만 선수의 죽음으로 인하여 체육계는 흔들렸고 점차 수위를 강화하는 제도를 마련하고 있다. 최속현 선수가 사망을 하고 난 후, 새로 정해진 법안은 재발 방지를 위한 시책 및 피해자 보호, 성적 중심주의 문화 개선을 위한 내용 등을 더욱 상세히 담고 있으며 지도자의 자격정지가 1년이었다면 5년으로 확장되어 처벌의 강도가 높아졌다.²³⁾

일정 시간이 지나면 처벌은 끝나고 강하지 않은 처벌 수위로 인하여 우리나라의 스포츠 폭력은 지속적으로 재발되고 있는 것이다. 국회 입법조사처에 따르면 폭력을 하였을 경우 경미하다고 판단될 때 1년 이상 3년 미만의 출정 정지 또는 자격 정지를 하고 있다. 또한 강간, 및 성폭력을 가했을 경우 영구 제명이 되며, 성추행 성희롱의 경우 경미하였을 때 1년 미만의 자격정지, 경미한 경우 1년 이상 4년 미만 자격정지, 중대한 경우 5년 이상의 자격정지를 부여하고 있다.²⁴⁾ 하지만 이 처벌의 수위는 마땅하지 않다. 당해보지 못한 경우 감히 피해의 정도를 경미하다고 판단할 수는 없기 때문이다. 따라서 정도에 따라가 아닌 유무의 차이로 판단하여 더욱 더 엄격하고 엄중한 처벌이 생겨나야 한다.

지도자뿐만 아니라 선수끼리 폭력은 발생한다. 교육부와 문화체육관광부는 학교폭력의 이력을 확인하는 서약을 받고 거짓으로 작성한 경우 서약서에 근거해 제재할 수

21) 국민체육진흥법, 국가법령정보센터, <https://www.law.go.kr/%EB%B2%95%EB%A0%B9/%EA%B5%AD%EB%AF%BC%EC%B2%B4%EC%9C%A1%EC%A7%84%ED%9D%A5%EB%B2%95>

22) 스포츠윤리센터, 상담신고, <https://www.k-sec.or.kr/front/counsel/info01.do>

23) 최속현법, 네이버지식집과사전, 시사상식사전, <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=6036667&cid=43667&categoryId=43667>

24) 체육계 (성) 폭력 등 인권침해 근절을 위한 법률 개정과 향후 과제, 국회 입법조사처, 제1811호 이슈와 논점, 1-4쪽.

있는 방안을 시행할 예정이다. 그뿐만 아니라 학생부와 폭력의 기록을 모두 확인할 수 있도록 하고 있으며 학교폭력이 드러났을 경우 구체적인 근거를 가지고 제재할 수 있도록 프로스포츠 단체, 대한 체육회 회원 종목단체 등의 제재 규정을 종합적으로 점검하고 정비함으로써, 더 이상 스포츠계에 폭력이 발생하지 않도록 노력하고 있다.

4.3 예방교육

겉모습만 보고서는 지도자의 경력과 징계 유무 판단할 수 없다. 2021년 6월 9일부터 국민체육진흥법 제 18조의 13 제4항에 따라 체육지도자 채용 시 징계 이력 확인이 의무화되었다.²⁵⁾ 선수들은 징계를 받았던 지도자로부터 안전과 인권을 지키게 되었으며 이러한 이력으로 인하여 지도자들은 폭력과 멀어질 것이다. 이처럼 사고가 발생하기 전에 이전에 예방할 수 있는 제도를 도입하여 스포츠계가 더 이상 긍정적인 면들을 훼손하지 않도록 해야 한다.

이뿐만 아니라 스포츠 인권교육을 의무 교육 더욱 확대하는 것이다. 대한 체육회 스포츠 인권센터는 스포츠 폭력 및 성폭력에 대한 상담, 신고, 예방교육, 가이드라인, 관련 정보 등의 원스톱 서비스를 전문가를 통해 제공하는 역할을 한다. ²⁷⁾ 선수 편과 지도자 편으로 구성하여 매 상황별 어떤 부분이 인권 침해가 되었는지 어떻게 대처해야 하는지 설명하고 있다.. 대부분의 사람들은 폭행을 당했어도 어떻게 대처해야 하는지 몰라 쉽게 넘기지만 스포츠 폭력 예방 교육을 통해 더 이상 스포츠 세계에서 이러한 이들이 발생하지 않도록 해야 한다.

모든 체육인들에게 폭력 예방교육을 진행함으로써 폭력을 하였을 시, 발생하는 도덕적 문제점, 스포츠 정신 위반, 징계, 영구 제명 등과 같은 처벌 요소를 더욱 강화하였음을 알리고 근절되어야 함을 반드시 교육 내용에 포함시켜 체육계에서 더 이상의 폭력이 발생하지 않도록 간격을 단축시켜 교육을 시행한다. 현재 상반기 하반기 2번에 걸쳐 의무적으로 진행이 되고 있으나 한 달에 한 번씩 의무적으로 모든 교육을 수강하도록 개편하여 스포츠 폭력의 심각성을 널리 알리고 더 이상 폭력이 없는 사회를 만들도록 노력해야 한다. 더하여 스포츠 폭력은 누구나 쉽게 신고할 수 있으며 상담 소라는 장소가 있다는 것을 교육하며 근절에 힘써야 한다. 한남대학교 산학협력단에 따르면 전체적으로 스포츠 예방 교육에 대한 교육 내용이 교육의 목적에 적합하게 구성되었고(91.9%) 교육에 대한 만족도도 높은 편이다. 교육 후 94.6% 폭력예방 교육의 필요하다고 답변하였고 교육을 받고 난 후 인식에 변화가 생겼다고 답하였다.

25) 장원준, 학교폭력 선수, 앞으로 스포츠계에 얼씬도 못한다., 대학저널, 2021-02-24, <http://www.dhnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=137247>

26) 국민체육진흥법, 국가법령정보센터, <https://www.law.go.kr/%EB%B2%95%EB%A0%B9/%EA%B5%AD%EB%AF%BC%EC%B2%B4%EC%9C%A1%EC%A7%84%ED%9D%A5%EB%B2%95>

27) 스포츠폭력 및 성폭력 예방을 위한 안내 -선수용-, 스포츠 인권센터, 대한 체육회, 2020, 28-29쪽,

(85.7%)²⁸⁾

인간은 살아오면서 고충을 느낀다. 내향적, 외향적인 사람 할 것 없이 본인 스스로가 버틸 수 없는 지경까지 온다면 스포츠 심리 상담을 통해 자신의 마음을 풀어보아야 한다. 누군가에게 나의 사정을 말한다는 것을 매우 어려운 일이다. 하지만 스포츠 폭력으로 인해 고통스럽고 살아가고자 하는 원동력이 상실되었을 때마저도 자신이 묵인하고 해결 방안을 찾아나가지 않으면 스포츠의 폭력은 절대 근절될 수 없음을 명심해야 한다.

5. 결론

체육계의 첫 발걸음은 건강 유지(42.9%), 여가선용(21.8%)로 ... 등으로 처음에는 체육이 즐거워서 시작한다. 하지만 점차 실력이 향상되고 기록이 좋아짐에 따라 경기에 출전하고 체육인의 길을 걸어 나간다. 체육은 지나친 위계질서와 복종이라는 틀에 아직도 벗어나지 못하고 있다. 소위 말해 군기라는 제도 하에서 독립되지 못한 것이다. 체육계에는 체육계만의 사상이 존재한다. ‘맞아야 기록이 잘 나온다.’, ‘하늘 같은 선배’, ‘나 때는 맞으면서 운동했어.’ 등과 같은 말들이 전해 내려오면서 다른 폭력 유형에 비해 스포츠 폭력은 심한 문제도 대두되고 근절될 수 없는 것이다. 대한민국은 민주주의의 국가인데 체육계의 사람들은 점점 자신의 인권을 침해받고 있으며 지나친 경쟁 승리 지상주의로 인해 이는 묵인, 이미지 훼손, 스포츠의 긍정 요소 등과 같은 문제를 초래한다. 현재 생활스포츠, 엘리트 스포츠 모두 스포츠 폭력이 발생한다. 함께 하는 집단생활을 하며 지도자와 선수, 선수와 선수끼리의 충돌이 발생할 수 있으나 그것이 폭력으로 변질되어서는 안 된다. 현재 대한민국 국가대표 선수들은 과거에도 현재에도 앞으로의 미래에도 스포츠 폭력으로 인한 스트레스와 고통은 쉽게 없어지지 않을 것이라고 예상한다. 그럼에도 불구하고 대한 체육회, 체육인, 국민들은 더 이상의 스포츠 폭력이 발생하지 않도록 관심을 갖고 피해자들이 쉽게 말을 할 수 있도록 환경을 조성해 주어야 한다.

대한민국은 1988년 국가대표 지침서가 발행되고 나서도 지나친 폭력 사건이 있었음에도 이 복종이라는 조항은 32년 동안 변화하지 않았다. 대한민국의 스포츠 사회는 어떤 선수가 극단적인 선택을 해야 조항을 변경하기 시작한다. 만약 이전부터 스포츠계의 폭력을 심하게 다루고 있고 적적할 조치를 취했다면 이런 일은 절대 발생하지 않았을 것이다. 앞으로 대한 체육회에서는 선수 보호를 위해 상세히 검토할 필요가 있으며 폭력을 가했을 시 엄중한 벌과 징계를 내리도록 고안해야 한다. 폭행하는 가해자들은 피해자를 자신의 스트레스 해소 대상이라고 생각해서는 절대 안 되며 모두가 함께 만들어가고 함께하는 스포츠 사회를 만들 수 있도록 충분한 예방교육을 진행해야 한다.

28) 이창훈, 유성연, 윤우석, 안계원 정송이, 박서영, 2018년 스포츠(성)폭력 실태조사, 326쪽.

[참고문헌]

2019 체육백서, 문화체육관광부, 2020.

2020년 국가이미지 조사 보고서, 문화체육관광부 해외문화홍보원,

2020년 프로스포츠 성폭력 실태조사, (사) 한국프로스포츠협회, 2020, 1-157쪽.

국가인권위원회, '실업팀 선수 인권실태조사' 보도자료, 2019

국민체육진흥법, 국가법령정보센터,

<https://www.law.go.kr/%EB%B2%95%EB%A0%B9/%EA%B5%AD%EB%AF%BC%EC%B2%B4%EC%9C%A1%EC%A7%84%ED%9D%A5%EB%B2%95>

김현수, 스포츠는 인권인가?, 한국체육철학회지, 제 26권 제 1호, 2018, 19-34쪽.

김현수, 학생선수 스포츠 인권 정책 분석과 개선방향 : (성)폭력 피해 구제와 보호를 중심으로, 한국체육철학회지, 제 28권 제 3호, 2020, 67-83쪽.

문화체육관광부 성희롱 성폭력 및 2차 피해 예방 지침 전문, 문화체육 관광부, 2021, 1-20쪽.

민두식, 이완영, 국제스포츠이벤트의 이벤트품질과 관람객의 개최지역 이미지, 국가이미지, 행동의도 간 구조적 관계, 한국스포츠정책과학원, 체육과학연구 30권 제1호, 2019, 90-104쪽.

박성주, 종합격투기의 윤리적 평가에 관한 비판적 고찰, 한국체육학회지, 제 60권 제 2호, 2021, 215-225쪽.

생활스포츠지도자2급, EBS, 2020. 339쪽.

스포츠윤리센터, 상담신고, <https://www.k-sec.or.kr/front/counsel/info01.do>

스포츠폭력 및 성폭력 예방을 위한 안내 -선수용-, 스포츠인권센터, 대한체육회, 2020, 28-29쪽,

양운경(강남대), 임태희(용인대), 스포츠 폭력으로 발생한 선수 간 갈등 해소 프로그램 적용 사례 : 해결 중심 상담 기반 자기주장훈련을 중심으로, 체육과학 연구, 제 30권 제 2호, 2019, 423-440쪽.

엘리트, 에이스 월드 국어사전, 삼성서관, 2009

이강우, 이제승, 스포츠폭력과 승리 욕망의 탄생 : Rene Girard의 욕망론을 통해서, 한국체육학회지, 제58권 제 5호, 2019, 11-20쪽.

이정학, 스포츠에서 경쟁의 이중적 가치에 대한 이해, 한국체육철학회지, 제 27권 제 2호, 2019, 7-17쪽.

이창훈, 유성연, 윤우석, 안계원 정송이, 박서영, 2018년 스포츠(성)폭력 실태조사, 1-464쪽.

체육계 (성)폭력 등 인권침해 근절을 위한 법률개정과 향후과제, 국회 입법조사처, 제 1811호 이슈와 논점, 1-4쪽.

체육, 에이스 월드 국어사전, 삼성서관, 2009

최숙현법, 네이버지식백과사전, 시사상식사전,

<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=6036667&cid=43667&categoryId=43667>

학생선수 인권의 현주소 인권실태 전수조사와 (성)폭력 판례 분석 결과 발표 및 토론회, 국가인권위원회, 2019, 1-205쪽.

고신뉴스 KNC (2021-03-05), 학교`스포츠 폭력, 피해자는 오랫동안 상처에서 벗어나지 못해, 이슈,

<http://www.kosinnews.com/news/articleView.html?idxno=20539>
2020.

권종오, 가혹행위에 극단적 선택... 체육계 폭력, 왜 반복되나, SBS 주영진의 뉴스브리핑, 2020, <https://youtu.be/UOYOZ6Pc124>

김양희(2021-02-17), 감출 수 없는 비밀은 없다... 스포츠 폭력, 괴물은 누구일까?, 스포츠 야구 MLB, <https://www.hani.co.kr/arti/sports/baseball/983362.html>

뉴스종합 (2021-02-16), "올림픽 10위, 신체 `언어폭력 만연" [외신반응], <http://mbiz.heraldcorp.com/view.php?ud=20210216000202>

송준서, 생활체육과 엘리트 체육, 조화 필요, 청소년 신문, 2021-07-23, <https://www.gjdream.com/news/articleView.html?idxno=609109>

안세훈, [도쿄올림픽] '억' 소리나를 올림픽 메달리스트... 부와 명예 '동시에', 스포츠, 2021-07-29

<https://www.namdonews.com/news/articleView.html?idxno=654587>

이상철, 잘하면 다 용서, 실력이 곧 서열 ...'행복한 스포츠'망친다, 스포츠, 2021-02-17,

<https://moneys.mt.co.kr/news/mwView.php?no=2021021706298057457>

장원주, 학교폭력 선수, 앞으로 스포츠계에 얼씬도 못한다., 대학저널, 2021-02-24, <http://www.dhnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=137247>

중앙일보(2021-02-16), 학교 `스포츠 폭력은 반인권 범죄다. opinion 사설, <https://www.joongang.co.kr/article/23992559#home>

2학기 우수상 우수상

2. 시각디자인을 위한
인터랙티브 디자인
- 문화예술 프로그램을 중심으로 -

시각장애인을 위한 인터랙티브 디자인

- 문화예술 프로그램을 중심으로 -

차례

1. 서론

2. 시각장애인이 겪는 불편함

2-1. 시각장애인의 신체적/심리적 특성에 비롯된 제약적인 범위

2-2. 시각장애인의 문화생활 참여 한계

3. 시각장애인을 위한 인터랙티브 디자인

3-1. 인터랙티브 디자인의 개념과 종류

3-2. 청각을 이용한 콘텐츠

3-3. 후각을 이용한 콘텐츠

3-4. 촉각을 이용한 콘텐츠

4. 결론 및 시사점

참고문헌

1. 서론

오늘날 정보화 시대에 들어서면서 IT산업에 관한 관심이 증가하고 있다. IT 기술의 발전은 전 세계의 국가경쟁력과 산업발전에 크게 영향을 끼쳤다. 우리나라에서 역시 빠른 속도로 정보 통신 시스템이 발전하면서 현대인에게 필수적으로 필요한 기술로써 생활 전반에 작용하고 있다. 박종현은 “향후 20년은 우리나라의 국운을 결정하고 지속적 발전을 위한 중요한 시기가 되며 변화와 혁신의 시기로 전망되고, IT는 더 핵심적 임무를 수행할 것”¹⁾이라고 하며 앞으로 IT 기술이 더욱 중요해질 것임을 알렸다. 이 IT 기술 중 인터랙티브 프로그램은 컴퓨터는 물론이고 문화예술 같은 그 이외의 분야에서도 사랑받고 있다. 이 인터랙티브 디자인은 더욱 편리하고 신기한 아이디어들을 통해 사회적으로 제약이 많이 받은 장애인들을 위해 개발되기도 하는데, 이는 기술이 발전하는 만큼 사회적 약자들이 겪는 차별과 문제점을 보완하기 위해 노력해야하기 때문이다. 고재현은 “볼 수 있는 능력은 우리의 일상생활에서 가장 큰 역할을 하는 감각으로 인식되고 있는데, 보통 사람이 감각기관을 통해서 획득하는 정보의 80% 이상이 시각을 통해서 얻어진다고 한다.”²⁾라고 하였다. 장애인은 사회적 약자로 모두 사회적 접근에 취약하지만, 디자인이 시각적인 부분인 만큼 이 활동에 더욱 접근하기 힘든 시각장애인을 대상으로 설정해, 시각장애인들이 생활 속 겪은 불편함과 이를 해결하기 위해 개발된 인터랙티브 디자인에 대해 알아보고자 한다.

2. 시각장애인이 겪는 불편함

2.1. 시각장애인의 신체적/심리적 특성에 비롯된 제약적인 범위

장애인은 사회적 약자로 모든 장애인이 사회적 접근에 취약하지만, 디자인이 시각적인 부분인 만큼 이 활동에 더욱 접근하기 힘든 시각장애인을 대상으로 비장애인들은 쉽게 생각하지 못하는, 시각 장애인들의 대부분이 겪는 크고 작은 신체적/심리적 불편함이 있다. 먼저, 눈이 보이지 않기 때문에 간접적으로 비장애인과 비교해 평형, 감각, 민첩성, 정밀성 등의 운동 발달이 지연되는 데에 영향을 미친다. 특히 장애아일 경우에는 걷거나 중심을 잡는 행동을 더욱 어려워해 신체를 흔들거나 눈을 찌르는 등의 행동을 보이기도 하여 더 각별한 주의가 필요하다.³⁾ 손에 닿는 공간 안에서만 정확하게 주변을 인식할 수 있으므로 처음 오거나 새롭게 바뀐 공간에 적응하기까지 소극적인 행동을 보이게 된다. 중도시각장애인들이 겪는 심리적 스트레스는 더욱 심각하다. 시력이 저하되면서 자연스럽게 해왔던 일들을 그렇게 못 하게 되자 느껴지는 무력감에 능력이 상실되었다고 생각하거나 자신의 처지를 비참하게 느끼기도 한다. 이런 심리적 위축으로 적극적으로 도움을 요청하지 못하는 상황 때문에 시간적, 심리적 여유까지 잃는 경우가 많다.⁴⁾

이러한 신체적/심리적 특성들 때문에 시각장애인들은 다양한 상황에서 수준 높은 정보를 얻지 못하고 있다. 인간이 살아가면서 아주 중요하게 작용하는 교육 분야에서도 비장애인들과 같은 대우를 받지 못한다. 시각장애인과 그 보호자들은 현재의 맹학교에서 실행하고 있는 2015 특수교육 과정에 대해 불만족 한다고 언급했으며 이런 교육과정으로는 시각장애인들에게 적절한 도움을 줄 수 없다고 불만을 털어놓았다.⁵⁾

1) 박종현, 미래사회 변화 전망과 it 산업의 기여방향, 전자통신동향분석 2, 한국전자통신연구원, 2010, 152쪽.

2) 성종상, 눈에 보이는 것과 보이지 않는 것, Lafent, 2017년 8월 8일. <https://www.lafent.com/mbweb/news/view.html?news_id=119831>

3) 현은령, 임한빛, 김정현, 시각장애아의 미술 감상교육관련 국내 선행연구 동향 분석, 한국디자인문화학회, 2020, 605쪽.

4) 조가람, 김준식, 김연수, 유형근, 조인환, 마대중, 김운형, 홍인환, 중도 시각장애인의 신체활동 참여 소외현상 탐색, 한국스포츠정책과학원, 2020, 119쪽.

5) 김미선, 박중휘, 시각장애인 경력 특수교사의 교육 경험과 인식 : 교육 현황과 개선 요구를 중심으로, 한국특

2.2. 시각장애인의 문화생활 참여 한계

2008년 장애인 차별 금지 및 인권 구제 등에 관한 법률 제정 등 노력이 있었지만 아무래도 특히 시각 예술계에서 시각장애인의 참여도는 저조했다. 워처럼 생활하는 데에 필요한 기본적인 권리도 만족스럽게 누리지 못하는 상황에서 시각장애인의 문화예술계 참여는 더욱 소극적일 수밖에 없었던 것이다. 흥태림 외는 참여 기회가 적은 것은 물론이고 대부분의 전시 시설과 프로그램들은 시각장애인에게 친절하지 않았으며 간혹 시각장애인이 소외되지 않을만한 작품 전시를 제작해도 지속성이나 실효성이 없는 것이라고 각 인터뷰에 답변하였다.⁶⁾

도서관에서도 서적을 이용하기에 어려움이 있다. 국립장애인도서관의 정기에 관장은 시각장애인을 위한 전용 서적 제작 비율과 보급 현황에 관한 질문에 “현재 대체 자료 제작 비율은 일반 출판물의 10~13%까지 올라갔어요. 그런데 시각장애인을 위한 대체자로 전환 비율은 1%밖에 안 돼요. 시각장애인은 10권 중에서 1권만 볼 수 있다는 말이에요. 혹자는 전자 출판물(e-book)은 보이스 기능이 되니까, 접근이 용이하지 않느냐고 하는데 이것도 오해입니다. 저희 쪽에 요청하는 자료는 대부분 어려운 서적이예요. 그래프나 사진 등 음성으로 해석하기 난해한 것들이 많죠. 특히 전자 출판물은 페이지 넘김 기능이나 표준 요건을 반영하지 않은 것이 많아서 저희가 다시 손 볼 때가 많아요. 전환 과정에서는 비용이 또 발생하고요.”⁷⁾ 라고 답하며 어려움을 토로했다.

이는 장애인들의 문화 활동에 대한 욕구가 크지 않아서가 아닌, 지금까지의 문화 참여 기회가 비장애인들의 중심으로 운영되어왔기 때문이다. 김철진은 장애인 문화 복지에 따른 네 가지 내용을 정리하며 “정상화의 실현으로 장애인만을 특별 보호하는 사회가 아니라, 장애인도 비장애인과 마찬가지로 일반적인 생활환경 속에서 일상생활을 영위하는 것으로 장애인도 비장애인처럼 문화생활에 대한 욕구가 있고, 또 그 욕구는 충족되어야 한다.”⁸⁾ 라고 말했다. 그렇다면 시각 장애인들의 문화 생활의 기회를 증가시키기 위해 할 수 있는 일은 무엇일까.

3. 시각 장애인을 위한 인터랙티브 디자인

3.1. 인터랙티브 디자인의 개념과 필요성

인터랙션이란 ‘Inter(상호)’와 ‘Action(동작, 작동)’의 합성어로 두 물체 사이에서 벌어지는 상호 교환적인 의미이며, 정보의 교환을 넘어 물건이나 서비스의 교환 등도 인터랙션이라고 할 수 있다.⁹⁾ 즉 인터랙티브 디자인은 사용자와 프로그램이 서로 이야기를 주고받는 식으로 사용할 수 있게 만든 디자인이다. 이 때문에 인터랙티브 디자인은 기존 대부분의 디자인처럼 시각적인 요소에만 의존하지 않으며 시각, 청각, 후각, 촉각 등 다양한 개념을 활용한다. 댄 세퍼가 정리한 ‘더 나은 사용자 경험을 위한 인터랙션 디자인’에서 정리한 디자인 요소인 움직임, 공간, 시간, 외관, 질감, 소리로도 나누어 설명할 수 있다.

육주혜 외는 시각 장애인을 대상으로 박물관의 전시 예술품 접근 및 설명과 기술 지원에 대한 요구를 알아보기 위해 연구하였는데 문제점 해결에 대한 결론 중에는 “문화예술품 관람에 있어 흥미가 유발되고 실질적인 몰입형 체험이 이루어지기 때문에 다양한 감각을 통해 문화 예술품에 접근할

수교육학회, 2019, 151쪽.

6) 흥태림, 조준동, 시각장애인을 위한 전시예술품 비시각 정보전달 인터페이스 개발 및 문화 향유권 권리확대를 위한 당사자 관점 연구의 가능성 및 개선방향 연구, 2019, 291쪽.

7) 박지원, “장애인도서관의 새로운 한 획을 긋다!”, 소셜포커스, 2020년 6월 3일. <
<https://www.socialfocus.co.kr/news/articleView.html?idxno=7729> >

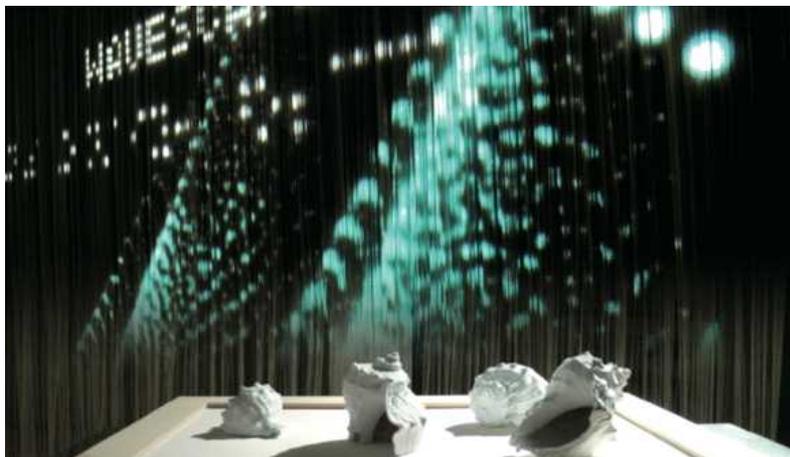
8) 김철진, 장애인의 문화생활 활성화 방안, 광신논단 29권 0호, 광신대학교 출판부, 2019, 257쪽.

9) 강태임, 전시 디자인의 인터랙티브 커뮤니케이션 유형 분석, 2014, 403쪽.

수 있는 종합적인 지원 제공 방안에 대한 필요성을 제기한 것이다.”¹⁰⁾라고 하였다. 최동연 외 역시 시각의 대체 감각으로 청각, 촉각 등 다양한 복합 감각적 접근을 강조하며 기술적 접근에 이를 접목하여 시각장애인들의 학습과 경험의 영역을 넓혀가는 연구가 추가적으로 필요하다고 하였다.¹¹⁾ 이러한 필요성으로 인해 인터랙티브 디자인은 시각 장애인의 문화생활에 필수적인 요소가 되었다.

3.2. 청각을 이용한 콘텐츠

종이책의 사용이 줄어들고 전자책이 늘어나고 있는 오늘 날, 음성 서비스도 더욱 발전하고 있다. EPUB은 IDPF에서 제정한 전자 출판물 포맷이며 북미에서는 대부분의 전자책 단말기가 이 포맷을 지원하고 있을 정도로 수요가 높다. 인식의 용이성, 운용의 용이성, 이해의 용이성, 견고성의 접근성 기준을 원칙으로 구성되어 있다. 이 포맷은 전자책뿐만 아니라 내비게이션 등의 사용도 지원하고 있다.¹²⁾ DAISY는 1988년 스웨덴 국립 녹음 전자 도서관에서 개발한 녹음도서 포맷을 시초로 도서 내용을 낭독한 파일을 디지털 녹음 도서로 기타 정보와 함께 적용한다. 장, 절 페이지의 검색이 가능하므로 시각장애인도 원하는 부분을 바로 찾아 읽을 수 있다는 것이 가장 큰 장점으로 통한다.¹³⁾ 이 외에도 애플의 iBooks, 구글의 PlayBook 등의 스크린 리더 소프트웨어도 다양하게 개발되고 있다. 이 전자책 음성 서비스는 시각장애인 뿐만 아니라 비장애인들 역시 여러 방향으로 이용되고 있다.



<그림 1: 점입가경, 점으로 시작된 빛나는 바다>¹⁴⁾



<그림 2: 심박편종>¹⁵⁾

전자예술 국제전 <thisAbility Vs. Disability>는 ‘오감 예술’ 전시, ‘감각’전시라고 불리는 만큼 꽤나 시간이 지난 전시임에도 인상적인 작품을 많이 남겼다. 김해민의 <점입가경, 점으로 시작된 빛나는 바다>라는 작품은 여러 개의 작은 소리 껍데기들을 만지면 각각 다른 바다의 소리가 흘러나온다. 이 작품은 바다의 모습 역시 스크린으로 보여주는데 이는 시각장애인들에게는 소리의 촉감과 바다의 소리를, 청각장애인들에게는 소리의 촉감과 바다의 모습을 보여주어 전시를 관람하는 모두에게 바다를 느끼게 만든다.¹⁶⁾

10) 육주혜, 박세진, 김하영, 문채린, 하종수, 시각장애인의 전시 문화예술품 관람 접근성 요구 분석, 특수교육 재활과학연구 60권 2호, 대구대학교 특수교육재활과학연구소, 2021, 127쪽.

11) 최동연, 김민정, 시각장애인을 위한 보조공학에 적용된 대체 감각 연구 동향, 한국장애인고용공단 고용개발원, 2015, 29쪽.

12) 신희숙, 길연희, 유초롱, 김희권, 이지수, 지형근, 장애인 접근성 전자책의 인터랙션 기술 동향, 2016, 118쪽.

13) 신희숙, 길연희, 유초롱, 김희권, 이지수, 지형근, 장애인 접근성 전자책의 인터랙션 기술 동향, 2016, 119쪽.

14) 김희경, 눈만으로는 다 볼 수 없는 전시 (thisAbility Vs. Disability)전 리뷰, 한국문화예술진흥원, 2008, 181쪽.

15) 김희경, 눈만으로는 다 볼 수 없는 전시 (thisAbility Vs. Disability)전 리뷰, 한국문화예술진흥원, 2008, 184쪽.

16) 김희경, 눈만으로는 다 볼 수 없는 전시 (thisAbility Vs. Disability)전 리뷰, 한국문화예술진흥원, 2008,

데이비드 A. 파커의 <심박편종>은 의자 손잡이에 센서를 달아 여러 명의 심장 박동을 인식한 뒤 그에 따른 각각의 종소리로 전환시켜 그들만의 유일한 음악을 만들어낸다. 장애인과 비장애인 상관 없이 인간의 원초적인 조건인 심장박동으로 관객에게 인간 존재에 대해 상기시킨다.¹⁷⁾

3.3. 후각을 이용한 콘텐츠

2020년, 문화체육관광부가 주관한 <마음의 눈-전시를 만지다>라는 기획전이 개최되었다. 그 중 작품 <감각의 정원>은 한 쪽 공간 벽 가득히 풀과 꽃 조화가 가득하다. 박명권의 “미술관은 시각에 술만 다룬다”는 편견에서 벗어나 후각, 청각, 촉각을 자극하는 전시 구성으로 눈으로 볼 수 있는 능력이 약한 시각장애인도 즐겁게 관람할 수 있는 오감형 전시다.”¹⁸⁾라는 말에 맞게 벽을 만지며 후각적 체험과 동시에 포토 존으로 활용되었다.

2016년, 반 고흐 미술관에서는 <Feeling Van Gogh(반 고흐 느끼기)>라는 촉각 전시 투어 프로그램이 진행되었다. 특히 <아를의 침실>을 구현한 공간에서는 원작의 배경이었던 남프랑스의 감성을 더욱 끌어올리기 위해 남프랑스의 라벤더 향을 맡을 수 있다.¹⁹⁾ 이는 실제로 작품 안에 들어와 있는 듯한 느낌을 줄 것이며 시각장애인 뿐만 아니라 모두가 즐길 수 있는 작품이 되었다.

3.4. 촉각을 이용한 콘텐츠



<그림 3: 이동형 실감체험관 '이어지교' - 촉각패드>²⁰⁾

2021년 10월 2일 ~ 10일까지 수원 장안공원에서 이동형 실감체험관 '이어지교'를 선보였다. '이어지교'에서는 국내 최초로 시각장애인을 위한 촉각 콘텐츠를 제작하였다. 이는 한국시각장애인연합회의 전문가와 협의하여 윤동주, 김소월의 작품을 점자, 목자 촉각 콘텐츠와 음성 설명을 함께 넣어 시각장애인의 디지털 격차를 해소하려고 노력했다.²¹⁾ 글자 모양을 만지며 시를 점자로 읽기도 하고, 시화를 만지면서 시각장애인에게는 시각을 촉각으로 그림 등을 보여주며, 비장애인에게는 장애

181쪽.

17) 김희경, 눈만으로는 다 볼 수 없는 전시 (thisAbility Vs. Disability)전 리뷰, 한국문화예술진흥원, 2008, 183쪽.

18) 박명권, 사천 리미술관, '마음의 눈 전시를 만지다' 기획전, 경남도민신문, 2020년 7월 30일. < <http://www.gndomin.com/news/articleView.html?idxno=249229> >

19) Nexonhands, 시각장애인을 위한 미술전시회 '반 고흐 느끼기', Nexonhands 공식 사이트, 2016년 2월 23일. < <https://nixonhands.tistory.com/716> >

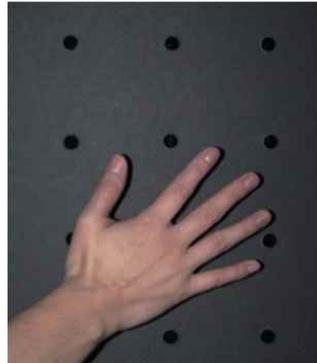
20) 서인환, 장안공원에서 문화유산체험관 운영...촉각체험 선보여, 에이블 뉴스, 2021년 10월 6일. < <https://www.ablenews.co.kr/News/Include/NewsContentInc.aspx?CategoryCode=0006&NewsCode=000620211006145608354988> >

21) 도란도란 수원 e이야기(수원시청), 우리 문화유산을 VR·AR로 실감 있게 즐기자! 이동형 실감체험관 「이어지교」를 장안공원에서 만나보세요~, 네이버 수원 시청 공식 블로그, 2021.10.12. < <https://m.blog.naver.com/suwonloves/222529534239> >

인에 대한 인식 개선과 새로운 가치를 발견할 수 있게 도와주는 의미까지 담아내었다.²²⁾ 이외에도 '이어지교'에서 이어지는 강연과 공연에 인터랙티브 기술을 활용해 춤 동작, 악기 연주, 목소리에 반응하는 화면을 제공했다.²³⁾



<그림 4: trace of time>²⁴⁾



<그림 5: 경계의 재정립 No.3>²⁵⁾

<trace of time>는 숫자를 나타내는 점자를 형상화한 작품이다. 이 작품을 구성하는 시스템은 점자를 인식한 뒤 LCD에 인식된 점자를 숫자로 표현하고 시계에 디스플레이하는 부분으로 나눠 사용자가 점자 인식 장치를 터치하게 되면 LED로 현재 사용자가 나타내고 있는 점자가 나타나게 된다.²⁶⁾

드미트리 스트라코프스키의 <경계의 재정립 No.3>은 위의 <thisAbility Vs. Disability> 전시에 나오는 작품이다. 작은 구멍들이 일렬로 뚫려있는 벽에서는 바람이 나오는데, 이는 30초 정도가 지나면 바람의 방향이 바뀌고 관람자들은 계속 변화하는 바람의 모양을 느끼게 된다. '바람으로 그린 그림'을 손으로 직접 느끼며 간단한 도형을 볼 수 있게 만든 작품이다.²⁷⁾

2017년, 진화랑 아트 갤러리에서는 <그림 없는 전시회>가 개최되었다. 이 전시회는 시각장애인의 점자책을 보고 '상상을 통해 그림은 본다'는 아이디어로 시작한 이 전시의 1부에서는 시각장애인의 입장에서 바라본 세상을 표현한 글과 점자를, 2부에서는 세계적으로 유명한 명화를 촉각으로 느낄 수 있도록 재해석된 작품들이 전시되었다.²⁸⁾ 시각장애인과 비장애인이 서로 공감하며 교감하는 기회가 되어 성공적으로 마무리되었다.

5. 결론 및 시사점

정보화 사회로 접어들면서 우리의 삶은 더욱 편리하고 윤택해지고 있다. 기존보다 정보를 훨씬

22) 서인환, 장안공원서 문화유산체험관 운영...촉각체험 선보여, 에이블 뉴스, 2021년 10월 6일. <<https://www.ablenews.co.kr/News/Include/NewsContentInc.aspx?CategoryCode=0006&NewsCode=000620211006145608354988>>

23) 도란도란 수원 e이야기(수원시청), 우리 문화유산을 VR·AR로 실감 있게 즐기자! 이동형 실감체험관 「이어지교」를 장안공원에서 만나보세요~, 네이버 수원 시청 공식 블로그, 2021.10.12.

< <https://m.blog.naver.com/suwonloves/222529534239> >

24) 양지현, 정재식, 김규정, 인터랙티브 미디어아트를 통한 장애인의 문화 접근권 확대 가능성에 대한 연구 - 점자의 형상화 작품 <trace of time>을 중심으로-, 한국영상미디어협회 예술과미디어학회, 2013, 140쪽.

25) 김희경, 눈만으로는 다 볼 수 없는 전시 (thisAbility Vs. Disability)전 리뷰, 한국문화예술진흥원, 2008, 182쪽.

26) 양지현, 정재식, 김규정, 인터랙티브 미디어아트를 통한 장애인의 문화접근권 확대 가능성에 대한 연구 - 점자의 형상화 작품 <trace of time>을 중심으로-, 한국영상미디어협회 예술과미디어학회, 2013, 140쪽.

27) 김희경, 눈만으로는 다 볼 수 없는 전시 (thisAbility Vs. Disability)전 리뷰, 한국문화예술진흥원, 2008, 182쪽.

28) 김정은, 실로암시각장복, 이색전시 '그림없는 전시회' 개최, 한국장애인뉴스, 2017년 9월 7일. <<http://www.hkdnews.kr/news/articleView.html?idxno=14197>>

쉽고 빠르게 전달받을 수 있으며 자신의 재능과 개성을 더 많은 사람에게 마음껏 드러낼 수 있게 변화했다. 다양한 분야에도 접목해 더 다양한 예술작품, 물건 등을 사용할 수 있게 되었다.

그럼에도 장애가 있는 사람들은 낮은 사회적 접근성 때문에 비장애인이 사용하는 데에 비해 한참 적은 만족도로 생활하고 있다. 오히려 정보 격차가 커져 전보다 더 상황이 악화된 부분도 있다. 정보화를 통해 발전시킨 기술로 정보화에 취약한 계층을 도와야 한다. 시각적인 이미지가 주였던 디자인을 경험하지 못했던 시각장애인을 위해 청각, 후각, 촉각 등으로 새로운 작품을 볼 수 있게, 시각장애인도 비장애인과 최대한 비슷한 수준의 정보를 얻을 수 있어야 한다. 그것이 정보화 사회가 이룰 수 있는 최선이 아닐까 생각한다.

사회 구성원 모두가 모든 것을 평등하게 누릴 수 있는 이상적인 세상에 한 발짝 더 다가가기 위해 사회적 약자들을 더 배려하고 지원해주는 활동이 현재보다 더욱 많이 이루어져야 할 것이다. 보고서에서 다른 시각장애인을 포함한 모든 약자를 보호하기 위해 더욱 관심을 가지고 노력해야 한다.

참고문헌

- 강태임, 전시 디자인의 인터랙티브 커뮤니케이션 유형 분석, Journal of Korea Design Knowledge [디자인지식저널] Vol.32, 한국디자인지식학회, 2014, 399-409쪽.
- 김미선, 박중휘, 시각장애인 경력 특수교사의 교육 경험과 인식 : 교육 현황과 개선 요구를 중심으로, 한국특수교육학회 2019년도 춘계 학술대회, 한국특수교육학회, 2019, 145-159쪽.
- 김철진, 장애인의 문화생활 활성화 방안, 광신논단 29권 0호, 광신대학교 출판부, 2019, 251-174쪽.
- 김희경, 눈만으로는 다 볼 수 없는 전시 (thisAbility Vs. Disability)전 리뷰, 계간 문화예술 2008년 9월호, 한국문화예술진흥원, 2008, 180-189쪽.
- 박종현, 미래사회 변화 전망과 it 산업의 기여방향, 전자통신동향분석 2, 한국전자통신연구원, 2010, 152-162쪽.
- 신희숙, 길연희, 유초롱, 김희권, 이지수, 지형근, 장애인 접근성 전자책의 인터랙션 기술 동향, 전자통신동향분석 31권 6호, 한국전자통신연구원, 2016, 116-126쪽.
- 양지현, 정재식, 김규정, 인터랙티브 미디어아트를 통한 장애인의 문화접근권 확대 가능성에 대한 연구 -점자의 형상화 작품 <trace of time>을 중심으로-, 예술과 미디어 12권 3호, 한국영상미디어협회 예술과미디어학회, 2013, 129-146쪽.
- 육주혜, 박세진, 김하영, 문채린, 하중수, 시각장애인의 전시 문화예술품 관람 접근성 요구 분석, 특수교육재활과학연구 60권 2호, 대구대학교 특수교육재활과학연구소, 2021, 111-131쪽.
- 조가람, 김준식, 김연수, 유형근, 조인환, 마대중, 김운형, 홍인환, 중도 시각장애인의 신체활동 참여 소외현상 탐색, 체육과학연구 31권1호, 한국스포츠정책과학원, 2020, 115-127쪽.
- 최동연, 김민정, 시각장애인을 위한 보조공학에 적용된 대체 감각 연구 동향, 장애와 고용 제 25권 제4호, 한국장애인고용공단 고용개발원, 2015, 5-34쪽.
- 현은령, 임한빛, 김정현, 시각장애아의 미술 감상교육관련 국내 선행연구 동향 분석, 한국디자인문화학회지 26권 2호, 한국디자인문화학회, 2020, 603-613쪽.
- 홍태림, 조준동, 시각장애인을 위한 전시예술품 비시각 정보전달 인터페이스 개발 및 문화 향유권 권리확대를 위한 당사자 관점 연구의 가능성 및 개선방향 연구, 2019 한국디자인학회 봄 국제학술대회 논문집, 한국디자인학회, 2019, 288-293쪽.
- 김정은, 실로암시각장복, 이색전시 ‘그림없는 전시회’ 개최, 한국장애인뉴스, 2017년 9월 7일. < <http://www.hkdnews.kr/news/articleView.html?idxno=14197> >
- 도란도란 수원 e야기(수원시청), 우리 문화유산을 VR · AR로 실감 있게 즐기자! 이동형 실감체험관「이 어지교」를 장안공원에서 만나보세요~, 네이버 수원 시청 공식 블로그, 2021.10.12. < <https://m.blog.naver.com/suwonloves/222529534239> >
- 박명권, 사천 리미술관, ‘마음의 눈 전시를 만지다’ 기획展, 경남도민신문, 2020년 7월 30일. < <http://www.gndomin.com/news/articleView.html?idxno=249229> >
- 박지원, “장애인도서관의 새로운 한 획을 긋다!”, 소셜포커스, 2020년 6월 3일. < <https://www.socialfocus.co.kr/news/articleView.html?idxno=7729> >

서인환, 장안공원서 문화유산체험관 운영...촉각체험 선보여, 에이블 뉴스, 2021년 10월 6일. <
<https://www.ablenews.co.kr/News/Include/NewsContentInc.aspx?CategoryCode=0006&NewsCode=000620211006145608354988> >

성종상, 눈에 보이는 것과 보이지 않는 것, Lafent, 2017년 8월 8일. <
https://www.lafent.com/mbweb/news/view.html?news_id=119831 >

Nexonhands, 시각장애인을 위한 미술전시회 '반 고흐 느끼기', Nexonhands 공식 사이트, 2016년 2월 23일. < <https://nexonhands.tistory.com/716> >

2학기 우수상 우수상

3. 메타버스 플랫폼의 문제점과 해결방안

메타버스 플랫폼의 문제점과 해결방안

차례

1. 서론
2. 메타버스란
3. 메타버스 플랫폼의 문제점
 - 3.1. 포르노
 - 3.2. 중독 현상
 - 3.3. VR 기기 시스템
4. 해결방안
 - 4.1. 적절한 규제 시도
 - 4.2. 몰입감 완화
 - 4.3. 시스템의 기능적 해결
5. 결론

참고문헌

1. 서론

2019년 초유의 사태가 발생하였다. 전 세계적으로 코로나바이러스가 확산하였고 우리의 일상 생활은 많이 변화했다. 마스크 의무화, 비대면 수업 등 예전과 비교하면 많이 달라졌다. 그리고 ‘메타버스’라는 단어가 급부상되면서 ‘줌’이나 ‘원격교육’과 같이 비대면이라는 단어가 익숙해지고 있다. 이제는 밖으로 나가지 않아도 집에서 온라인으로 만남이 가능하다. 심지어 몇몇 아이들 그룹은 장기간의 코로나로 인해 대면으로 할 수 없는 콘서트나 팬들과의 소통을 메타버스로 진행하고 있다. 이런 익숙하면서도 낯선 경험들이 우리의 일상을 바꾸어 놓았고 많은 사람들이 메타버스에 관심이 높아졌다.

메타버스가 주목을 받고 다양한 플랫폼들이 생기면서 온라인 교육이 쉽고 편리해졌다. 그리고 자신을 대변하는 또 다른 나인 ‘아바타’를 가상에 둬으로써, 현실과 가상의 경계를 허물어 가상 세계에서의 아바타와 상호작용하여 소속감과 유대감을 느낄 수 있다는 효과가 있다. 또한, 경제 활동이 가능해 가치를 창출할 수 있는 효과가 있다. 이 보고서는 이러한 메타버스의 플랫폼들에 대해 간단히 살펴보고 발생할 수 있는 문제점과 이로 인한 해결방안을 알아보고자 한다.

2. 메타버스란

메타버스는 가상과 초월 등을 뜻하는 영어단어의 메타(Meta)와 우주를 의미하는 유니버스(Universe)의 합성어로, 오수연에 따르면, 자신이 가상의 아바타를 활용하여 온라인 게임이나 가상현실(VR)을 즐기는 데 단지 그치지 않고, 지금 현실 세계와 같은 이런 사회 경제나 문화적 활동이 이뤄지는 3차원의 가상세계를 뜻하는 말로 정의된다.¹⁾ 메타버스는 기존에 있었던 가상 현실과 증강현실이라는 용어보다 더 확장된 개념을 뜻하며 자신의 또 다른 대역인 아바타를 통해서 가상의 온라인 친구들을 만나며 문화, 소비 활동이나 대화, 소통을 가상공간에서 상호작용을 한다. 이런 메타버스의 유래는 1992년에 닐 스티븐슨이라는 사람의 소설인 “스노우 크래쉬”에서 처음으로 등장한 단어로 시작되었다.

이러한 메타버스는 2000년대 초반에 구글 어스, 세컨드 라이프 등이 등장하게 되면서 사람들이 3D에 관한 관심이 높아지고 있고 사회, 문화적 경제 활동이 가상세계에 가능하게 되고 특히 요즘은 코로나19 팬데믹에 따른 비대면 가속화의 추세로 인하여 메타버스가 점점 떠오르고 있는 추세이다. 한상열은 “미래학자인 로저 제임스 해밀턴은 2024년에 우리는 현재의 2D 인터넷 세상보다 3D 가상세계에서 더 많은 시간을 보낼 것으로 예측하였다.”라고 말했다.²⁾

국내 메타버스의 대표적인 사례는 첫 번째, 네이버Z의 제페토가 있다. 얼굴인식을 통하여 나만의 3차원의 아바타를 생성하고 이 아바타를 가지고 다양한 가상공간을 즐길 수 있다. 제페토 내에서 기본적으로 아바타를 꾸밀 수 있는 아이템과 함께 3차원 공간의 오브젝트를 사전에 미리 구현해 이용자가 프리셋을 사용할 수 있게 한다.³⁾ 두 번째, 로블록스가 있다. 로블록스는 2006년에 출시되어 이용자가 직접 게임을 프로그래밍해서 다른 유저가 만든 게임을 즐기는 온

1) 오수연, 또 하나의 세상, 메타버스, 마케팅 제55권 제10호, 한국마케팅 연구원, 2021, 51쪽.

2) 한상열, 메타버스 플랫폼 현황과 전망, future Horizon: 2021 제49호, 과학기술정책연구원, 소프트웨어정책 연구소, 2021, 22쪽.

3) 김정민, 국내외 메타버스 플랫폼과 콘텐츠 비즈니스 동향, 한국방송통신전파진흥원 제45호, 2021, 34쪽.

라인 게임 플랫폼이다. 세 번째, 게더타운은 사용자가 가상공간에서 서로 만나서 대화 또는 업무를 하는 온라인 메타버스이다.

3. 메타버스 플랫폼의 문제점

3.1. 포르노

이렇게 여러 가지 메타버스 플랫폼들과 추세에도 이런 긍정적인 전망뿐만 아니라 문제점 또한 가지고 있다. 요즈음 메타버스 시대라고 해도 될 만큼 인공지능이 발달함에 따라 그에 따른 포르노 문제가 발생할 수 있다는 문제점이 있다.

최근에 디지털 성범죄로 인하여 특정 인물의 얼굴 등을 인공지능 기술로 영상에 음란물을 합성하고 유포하여 사회적 이슈가 된 바가 있었다. 이것을 딥페이크라고 불린다. 만일 딥페이크 기술을 악용하여 포르노가 제작될 경우 성범죄 등 성과 관련된 폭력적인 행위들이 단지 가상에서 이루어진다는 이유만으로 정당화될 수 있으며, 그런 가상공간에서의 사용자의 행위로 인해서 현실에서의 성범죄 결과가 발생할 가능성도 우선은 배제할 수가 없다.⁴⁾ 또한, 경우에 따라서는 결과의 발생이 애초에는 불가하지만, 위험성이 있는 경우에 처벌하는 범죄인 불능미수로 볼 수도 있고 혹은 애초에 가상현실에서의 행위이기 때문에 범죄행위의 위험성조차 없는 경우로 보아 불가벌적 불능범으로 판단할 수 있다.⁵⁾

이러한 성범죄가 일어나는 것들은 사이버가 주는 공간의 형식에서 주로 나타난다. 특히 익명성이 주는 요소가 있는데 김한균은 사이버공간의 익명성으로 인하여 비교적 쉽게 범죄를 자행하는 측면과 또한 이러한 범죄의 결과물을 전시하는 사이버공간을 개설하여 영리 목적을 취하는 범죄와 결합하는 측면이 있다고 했다.⁶⁾ 포르노의 이런 문제점은 당한 피해자에게 정신적인 충격을 줄 뿐만 아니라 건강에 피해를 주는 등 심각한 문제를 준다.

3.2. 중독 현상

몇 년 전 우리나라 국민들에게 한창 유행했던 ‘포켓몬고’는 국내뿐만이 아니라 세계적으로도 유행했었던 게임이었다. 그러나 2017년 8월, 일본에서는 한 여성이 포켓몬고 게임을 하다가 차를 몰고 가던 운전사 차량에 치여서 숨지는 안타까운 사고가 있었다. 포켓몬고는 위치기반의 모바일 게임을 말한다. 예를 들어, 사용자가 핸드폰으로 걸어 다니면서 화면 속에 나오는 포켓몬들을 몬스터볼로 잡는 것이다. 이런 가상, 증강현실의 게임의 지나친 몰입으로 인하여 부정적인 영향을 미치는 대표적인 사례라고 볼 수 있다. 이렇게 우리는 이런 가상현실의 과몰입으로 현실과 가상을 혼동하여 심하게는 폭력이나 혹은 살인 등과 같은 불법적인 행위들을 저지르게 되는 예시를 주변에서 볼 수 있다.

아무래도 메타버스가 다른 영상이나 게임 콘텐츠에 비하여 몰입감이 심하게 높은 만큼 사회적 문제로 발전할 수가 있다. 이러한 과몰입의 원인은 메타버스라는 매체의 속성과 이를 통해

4) 구태언, 가상현실 시대의 법적, 윤리적 쟁점, 과학기술정책연구원 future Horizon: summer 2016 제29호, 2016, 27쪽.

5) 구태언, 가상현실 시대의 법적, 윤리적 쟁점, 과학기술정책연구원 future Horizon: summer 2016 제29호, 2016, 27쪽.

6) 김한균, 사이버 성범죄, 디지털 성범죄 실태와 형사정책, 이화젠더법학 제9권 제3호, 이화여자대학교 젠더법학 연구소, 2017, 31쪽.

강화하는 인간의 본능적인 욕구로 볼 수 있다.⁷⁾ 소셜가상현실에서 어떠한 사용자의 행동을 통해 환경이 변화했을 때, 그런 변화를 지각한 다른 유저는 나와 다른 존재가 같이 있다는 공존감과 현실감을 더욱 크게 느끼게 된다고 한다.⁸⁾ 또한, 가상의 공간에서 캐릭터나 아바타를 만들어 자신의 정체성을 느끼고 경험하는 것이 인간에게 중독적일 정도로 강한 몰입을 유도한다. 한 마디로 말해서 이런 가상 공간은 사람들에게 자신이 원하고 바꿀 수 있는 이상적인 정체성을 제공할 수 있는 공간이 강한 몰입을 넘어 중독을 가져오는 주요 부분이다. 특히 메타버스, 즉 가상현실 속의 몰입은 그 공간에 빠져있어 가상과 현실이 분간이 안되는 그런 실재감을 주는 기능이 몰입감의 요소이다.

이러한 중독은 많은 문제를 야기할 수 있다. 이미 이 메타버스 플랫폼들이 자신의 생활 중 일부분을 차지하고 있으며, 어떠한 목적을 위한 것이 아닌 가상공간에서 즐기는 그 자체가 하나의 습관이기 때문에 가상공간에 대한 통제력을 상실하고 자신의 의지대로 제어하기 힘들다. 또한, 현실의 나는 누추하고 가진 것도 없지만 가상으로 들어가게 되면서 자신은 이미 완벽한 아바타이기 때문에 현실로 돌아올 때 자신감도 없어질 뿐만 아니라 자신의 일상생활이 황폐화해질 수 있고 정체성 장애가 올 수 있다는 심각한 문제가 있다.

3.3. VR 기기 시스템

메타버스 플랫폼의 문제점은 일으키는 원인이 다양하지만, 그중에서도 제기될 수 있는 문제점이 있다. 그것은 바로 VR 기기에서 발생하는 어지러움, 멀미 현상이다. 실제로 VR 게임을 평소에 즐기는 게이머들은 일반적으로 HMD의 착용을 하고 디스플레이를 통해서 빠르게 회전하거나 혹은 이동하는 시각적인 자극을 전달받으며, 일반적인 멀미와는 다르게 이를 통해서 사이버 멀미가 발생할 수 있다는 주장이 있다.⁹⁾ 그리고 가상현실 VR 기기의 경험으로부터 나오는 공간 실재감은 높은 가상현실의 멀미 정도와 유사관계가 있다는 연구가 나타났다.¹⁰⁾

이는 디스플레이 기능이 VR 기기의 멀미나 어지러움과 연관이 높다는 의미이다. 디스플레이의 주사율은 그 기기의 장치가 초당으로 주사하는 이미지 수를 뜻하는데 이런 수치가 점점 높아질수록 화면에 나오는 끊김이 적고 더 부드러운 동작으로 인해 사실감이 높아져서 게임 유저의 실재감, 현존 감 등이 높아진다고 한다.¹¹⁾ 하지만, 반면에 프레임의 수치가 낮으면 화면의 끊김이 잦고 동작들이 부드럽지 않아서 멀미가 발생할 수 있다. 이처럼 디스플레이 주사율이나 콘텐츠의 점점 빠른 오브젝트나 모션의 이동 패턴이 자신의 피부 온도와 인지능력 변화에 미치는 영향을 각각 조사해서 콘텐츠 오브젝트, 모션의 구성이 복잡하고 갑작스러운 패턴 변화가 존재할 경우에 멀미나 어지러움이 유발되는 문제가 생길 수 있다.¹²⁾ 따라서 무심코 VR 기기를 장시간 이용하여 가상 속 화면에서 나올 경우 어지러움이 생기고 심하게는 두통이나 방향감각의

7) 김현규, 김하균, 게임 과몰입 원인의 결정 요인(게임특성, 심리적특성, 환경특성)에 관한 연구, 예술인문사회 융합 멀티미디어 논문지 제 8권 제 2호, 인문사회과학기술융합학회, 2018, 321쪽.

8) 김우상, 나건, 몰입형 가상현실의 아바타 디자인 특성에 관한 연구-소셜네트워크기반의 가상현실 콘텐츠를 중심으로, 한국디자인문화학회지 제 24권 제 1호, 한국디자인문화학회, 2018, 93쪽.

9) 공전영, 정의준, 가상현실 환경에서 사이버 멀미에 영향을 미치는 요인연구: VR게임을 중심으로, 한국산학기술학회논문지 제22권 제10호, 한국산학기술학회, 2021, 59쪽.

10) 공전영, 정의준, 가상현실 환경에서 사이버 멀미에 영향을 미치는 요인연구: VR게임을 중심으로, 한국산학기술학회논문지 제22권 제10호, 한국산학기술학회, 2021, 59쪽.

11) 공전영, 정의준, 가상현실 환경에서 사이버 멀미에 영향을 미치는 요인연구: VR게임을 중심으로, 한국산학기술학회논문지 제22권 제10호, 한국산학기술학회, 2021, 60쪽.

12) 문성철, 황민철, 박상인, 이동원, 김홍익, 가상현실 미디어 기술 동향과 VR 멀미 저감 방안, 방송공학회 논문지 제23권 제6호, 한국방송·미디어공학회, 2018, 805쪽.

상실, 구토 등을 하는 등 건강에도 악화될 수 있는 문제로 이어질 수가 있다.

4. 해결방안

4.1. 적절한 규제의 시도

현대의 과학기술이 발전하면서 가상현실의 시대가 다가오게 되고 음란물의 접촉과 유통이 더욱더 용이해짐에 따라 포르노에 대한 규제가 한 층 더 요구되고 있다. 앞으로의 가상현실은 기술발전으로 인해 더 현실감이나 실재감과 같은 느낌을 많이 줄 것이다. 만약 이러한 적절한 선제의 조치가 이루어지지 않으면 가상현실 기술로 인하여 형법이나 성폭력처벌법 및 청소년성보호법 등 관련한 법률 입법 취지가 훼손될 수 있다.¹³⁾ 미래의 기술의 규모는 더 커지고 있고 아직까지는 이런 가상현실 포르노 규제의 적절한 논의가 되고 있지 않아 한마디로 사회적인 맥락을 반영해서 논의를 마련해야 한다는 것이다.

하지만 이러한 논란에도 불구하고 이와 관련하여 국내의 규제는 아직까지는 활발하지 못하고 미흡한 상황이다. 예를 들어서 특히 형사처벌의 적절성, 가능성 문제에서는 처벌을 주장하는 측에서는 포르노가 현실에서의 성범죄로도 이어질 가능성이 매우 크고 또한 피해자가 받는 정신적인 고통이 심각한 이유를 들고 있지만 반대 측에서는 가상현실은 단지 가상일 뿐이라며 현실에서 불가능한 것을 가능하게 해준다는 것이 그 의의라고 주장한다.¹⁴⁾ 또한, 실제 연예인들 중에서는 성폭력을 실제로 당하는 듯한 모욕감이나 우울증, 분노 등과 같은 심적인 고통과 신체적 안전에 대한 불안감, 공포심에 시달려 정신과를 가는 등 이런 심각성에 비해서 전문 인력 부족, 법규의 미비로 피해 구제가 제대로 잘 이루어지지 않은 것이 현실이다.

그렇기 때문에 앞으로도 지켜보아야 할 문제이고 일어나서는 안 될 일이지만 지금으로서는 가상현실 규제에 대하여 다양한 분야로 다각화된 윤리적이거나 법적인 담론을 펼쳐야 할 필요성이 있다. 즉, 새로운 법률을 심사숙고하지 않고 무작정 도입하기보다는 법률은 현 상황을 지켜보되, 앞서가지 않는다는 원칙을 지키면서 지금 가상현실 시대에 올바르게 적합한 법 규제를 마련해야 한다.¹⁵⁾

4.2. 몰입감의 완화

위에서 이야기한 것과 같이 메타버스는 물리적인 시공간을 초월해 멀티미디어의 다각화된 영상 콘텐츠, 모션 등이 실재감 같은 느낌을 주는 요소가 지극히 많기 때문에 메타버스 플랫폼들이 개발됨에 따라 가상세계를 지금 현실의 일부분처럼 인식하고 이제는 MZ세대들까지도 확산되고 있다. 특히 청소년들은 성인에 비해 메타버스와 같은 신기술을 받아들이는 속도가 빠른 편이다. 또한 청소년들은 이런 기술 등에 의해 지속적으로 노출되고 일반게임과는 다르게 메타버스는 현실과 가상을 구분하는 이성적인 판단을 마비시킬 수 있어서 메타버스가 우리 일상에 파고들기 전에 시급한 대책이 필요하다.

13) 엄장진, 가상현실 내 성범죄적 행위의 처벌 가능성 및 개선방향 연구, 법제 2018권 3호, 법제처, 2018, 164쪽.

14) 엄장진, 가상현실 내 성범죄적 행위의 처벌 가능성 및 개선방향 연구, 법제 2018권 3호, 법제처, 2018, 166쪽.

15) 구태연, 가상현실 시대의 법적, 윤리적 쟁점, 과학기술정책연구원 future Horizon: summer 2016 제29호, 2016, 27쪽.

그렇기에 몰입감의 요소를 완화하는 정책을 부여할 필요가 있다. 이른바 ‘강제적 섯다운제’ 있다. 강제적 섯다운제는 16세 미만으로 하는 모든 청소년들을 대상으로 오전 0시부터 오후 6시까지 인터넷게임을 금지하는 「청소년보호법」에 근거해서 2011년부터 시행해온 정책이었다.¹⁶⁾ 하지만 강제적 섯다운제는 청소년들이 이런 사이버 게임에 과몰입되는 원인이 매우 복잡할 뿐 아니라 이런 부분을 처방하지도 않은 채 단순히 이용을 일방적으로 차단하고 기본권에 어긋난다는 문제점이 있다.¹⁷⁾ 그래서 이른바 섯다운제를 하는 방안이 있다. 청소년의 인권보장과 보호의 관점으로 가상현실 중독 및 게임중독 예방을 위한 실효성 있는 규제로 섯다운제를 규정하는 것이 이용 시간을 줄이는 데 효율적일 것이라고 말한다.¹⁸⁾ 이를 통해서 통제하기 어려운 청소년들에게는 섯다운제로 어느 정도 가상현실의 몰입감에서 완화할 수 있는 기반을 제공하고 정부도 앞으로의 메타버스 플랫폼의 시대를 대비해 정책을 시행해야 한다.

4.3. 시스템의 기능적인 해결

현실과 가상을 뛰어넘는 메타버스가 도입되는 추세로 접어들기 시작하면서 VR 장치의 어지러움, 멀미 현상을 배제할 수가 없게 되었다. 이처럼 미래의 VR은 더 큰 가능성을 가지고 올 기술이지만, 3차원의 환경을 재현한 HMD 기술 등을 사용하려는 상황에서 사용자들이 겪게 될 사이버 멀미 현상은 매우 심각하다.¹⁹⁾ 멀미가 일어나는 요인으로는 대표적으로 이용자의 움직임과 시각, 감각 정보로 인한 차이로 발생할 수 있다. 사용자들은 HMD 기술의 시각적인 정보를 많이 얻게 되며 반응을 하게 된다. 그러므로, HMD 기술을 통하여 시각적인 피드백뿐만 아니라 그 시각 정보까지 일치하는 촉각을 동시에 제공해서 사용자가 느껴지는 현실과의 감각 불일치를 감소시킴으로써 어지러움을 최소한으로 줄여나가는 방식으로 개선해 나갈 필요가 있다.²⁰⁾

이처럼 촉각이나 후각 청각 등의 불일치가 일어나기 때문에 어지러움이 생길 수 있어 이 외에도 감각 시스템의 해상도를 높이거나 시야각을 제어하는 등의 조치를 마련해 멀미를 개선하는 방안을 마련해야 한다.

5. 결론

현재 코로나19라는 팬데믹이 지속되고 있고 돌연변이까지 확산되고 있는 추세이다. 이에 따라 비대면으로 지속되는 일이 많을 것이다. 지금 이 시국에 메타버스는 미래에도 앞으로도 더욱 더 기술이 발달함에 따라 우리의 일상생활이 될 것이다. 또한 메타버스는 가상의 아바타를 만들어서 그 가상 속의 인물들과 소통하고 대화하며 또 하나의 내가 된 것 같은 기분을 느끼며 자기 삶의 질이 향상될 것이다. 황경호는 메타버스는 편의성, 상호작용 방식이나 화면에 공간

16) 김병관, 4차 산업혁명 시대의 강제적 섯다운제의 의미, KISO 저널 제33호, 한국인터넷자율정책기구, 2018, 39쪽.

17) 김병관, 4차 산업혁명 시대의 강제적 섯다운제의 의미, KISO 저널 제33호, 한국인터넷자율정책기구, 2018, 39쪽.

18) 이지훈, 온라인 게임 규제 정책이 게임 산업에 미치는 영향에 관한 연구, 한국엔터테인먼트산업학회 논문지 제12권 제4호, 한국엔터테인먼트산업학회, 2018, 368쪽.

19) 임도전, 이예원, 조예솔, 류태동, 한다성, Interactive Wind System을 이용한 VR 사이버 멀미 개선 연구, 컴퓨터그래픽스학회논문지 제27권 제3호, 한국컴퓨터그래픽스학회, 2021, 44쪽.

20) 임도전, 이예원, 조예솔, 류태동, 한다성, Interactive Wind System을 이용한 VR 사이버 멀미 개선 연구, 컴퓨터그래픽스학회논문지 제27권 제3호, 한국컴퓨터그래픽스학회, 2021, 44쪽.

확장성의 측면과 기술적인 측면, 경제적인 측면 등의 세 가지 측면에서 특히 혁명적인 변화를 가져올 것으로 전망했다.²¹⁾

하지만 메타버스 시대가 점점 다가오면서 그 문제점들이 드러났다. 인공지능 기술로 인하여 포르노가 제작되면 성범죄 등과 같은 폭력적이고 혐오적인 표현들이 가상에서 이루어진다는 사실로 정당화될 수 있고 또 어떤 경우는 처벌이 되지 않을 수도 있어 당하는 피해자들의 정신적 피해가 크다. 그리고 가상현실에 과몰입하면 중독 현상이 일어나 일상생활이 황폐해질 수 있다. 부가적으로는 VR 기능의 멀미, 어지러움이 생길 수 있는 문제가 발생한다.

이런 문제점들의 해결방안은 다음과 같다. 첫 번째, 다각화된 윤리적 법적인 담론을 펼쳐 현 가상현실 시대에 적절한 법 규제를 도입해야 한다. 아직까지 우리나라 법규가 미비하여 피해가 발생하지 않도록 기준을 제시해야 한다.

두 번째, 선택적 섯다운제를 시도하여 통제를 제어하기 힘든 청소년들에게 어느 정도 몰입감을 완화해야 한다. 이는 문화체육관광부와 여성가족부에서 제기된 바로 장시간 중독에 대한 조치를 취해야 한다.

메타버스의 본래 의미인 가상과 현실을 상호작용하여 일상과 경제 활동을 안전하게 공유하고 이러한 단점을 보완하여 더 좋은 기능으로 건강하게 이용하는 메타버스 세상이 될 수 있도록 지속해서 노력해야 한다.

참고문헌

공전영, 정의준, 가상현실 환경에서 사이버 멀미에 영향을 미치는 요인연구: VR게임을 중심으로, 한국산학기술학회, 한국산학기술학회논문지 제22권 제10호, 2021, 58-65쪽.

구태언, 가상현실 시대의 법적·윤리적 쟁점, 과학기술정책연구원, future Horizon: summer 2016 제 29호, 2016, 24-27쪽.

김병관, 4차 산업혁명 시대의 강제적 섯다운제의 의미, KISO 저널 제33호, 한국인터넷자율정책기구, 2018, 38-41쪽.

김우상, 나건, 몰입형 가상현실의 아바타 디자인 특성에 관한 연구-소셜네트워크기반의 가상현실 콘텐츠를 중심으로, 한국디자인문화학회지 제24권 제1호, 한국디자인문화학회, 2018, 91-104쪽.

김정민, 국내외 메타버스 플랫폼과 콘텐츠 비즈니스 동향, 한국방송통신전파진흥원, 2021, 32-42쪽.

김한균, 사이버성범죄·디지털성범죄 실태와 형사정책, 이화젠더법학 제9권 제3호, 이화여자대학교 젠더법학연구소, 2017, 27-57쪽.

김현규, 김하균, 게임 과몰입 원인의 결정요인(게임특성, 심리적특성, 환경특성)에 관한 연구, 예술인문사회융합 멀티미디어 논문지 제8권 제2호, 인문사회과학기술융합학회, 2018, 319-329쪽.

문성철, 황민철, 박상인, 이동원, 김홍익, 가상현실 미디어기술 동향과 VR멀미저감 방안, 방송공학회논문지 제23권 제6호, 한국방송·미디어공학회, 2018, 800-812쪽.

엄장진, 가상현실 내 성범죄적 행위의 처벌 가능성 및 개선방향 연구, 법제 2018권 3호, 법제

21) 황경호, 미디어 산업의 새로운 변화 가능성, 매타버스, 미디어 이슈 & 트렌드 45호, 한국방송통신전파진흥원, 2021, 7쪽.

처, 2018, 163-187쪽.

오수연, 또 하나의 세상, 메타버스, 마케팅 2021 제55권 제 10호, 한국마케팅 연구원, 2021, 51-60쪽.

이지훈, 온라인 게임 규제 정책이 게임 산업에 미치는 영향에 관한 연구, 한국엔터테인먼트산업학회 논문지 제12권 제 4호, 한국엔터테인먼트산업학회, 2018, 363-371쪽.

임도전, 이예원, 조예솔, 류태동, 한다성, Interactive Wind System을 이용한 VR사이버 멀미 개선 연구, 컴퓨터그래픽스학회논문지 제27권 제3호, 한국컴퓨터그래픽스학회, 2021, 43-53쪽.

한상열, 메타버스 플랫폼 현황과 전망, future Horizon: 2021 제49호, 과학기술정책 연구원, 2021, 19-24쪽.

황경호, 미디어 산업의 새로운 변화 가능성, 메타버스, 한국방송통신전파진흥원, 2021, 6-15쪽.

2학기 우수상

**4. 커피숍의 친환경 마케팅과
친환경 소비에 관한 문제점과 해결방안**

커피숍의 친환경 마케팅과 친환경 소비에 관한
문제점과 해결방안

<차례>

1. 서론

2. 커피숍 트렌드와 소비 현황

2.1. 하이브리드 매장의 등장

2.2. 소비자들의 친환경에 대한 관심 증가

3. 커피숍의 환경 문제

3.1. 그린워싱 문제

3.2. 텀블러의 과소비 현상

3.3. 캡슐커피 사용 이후 처리

4. 해결방안

4.1. 그린워싱에 대한 규제와 제도 도입

4.2. 텀블러 공유 서비스에 대한 적극적인 지원

4.3. 캡슐 회수 프로그램 활성화

5. 결론

6. 참고 문헌

1. 서론

최근 들어 ‘제로 웨이스트’와 같이 많은 사람들이 친환경에 관심을 기울이고 있으며 특히 MZ세대 중심으로 친환경 열풍이 돌고 있다. 실제로 성장관리 앱 ‘그로우’에서 MZ세대를 대상으로 ESG활동(environmental, social and governance) 중 관심 분야가 무엇인지 설문 조사했을 때, 64.7%가 환경을 꼽았다고 밝혔다.¹⁾ 이러한 추세에 따라 친환경과 관련된 제품이나 가게들의 숫자가 빠른 기세로 늘고 있지만 그에 비해 친환경 관련 제도나 규제는 이러한 많은 친환경 제품들과 가게들을 관리할 수 있는 정도의 수준에 못 미친다. 그로 인해서 일어나는 그린워싱과 같은 다양한 환경 문제에 대한 대처가 아직까지 제대로 해결되지 않고 있다. 황인경은 “현재 소비자에게 잘못된 친환경 정보를 제공해 이윤을 추구하는 그린워싱 상품이 시장에 상당수 존재하나 이에 대한 인식과 교육은 미지한 편이다.”라고 말한다.²⁾ 오래전부터 그린워싱과 잘못된 친환경 정보에 대한 말들은 많았고 아직까지도 그에 대한 제대로 된 해결 방안이 나오지 않고 있다.

최근 들어 커피숍의 환경문제 또한 심각하다. 커피숍 그린워싱 피해 사례를 비롯한 많은 친환경 문제가 기하급수적으로 늘고 있지만 그린워싱에 대한 규제나 재활용에 대한 해결방안에 있어서 예전과 다를 바 없는 현실에 답답하기만 하다. 그래서 커피숍 친환경 마케팅과 그로 인해 동반되는 환경문제, 그리고 커피숍과 관련된 다양한 환경 문제들을 다루고 이에 대한 해결방안을 알아보려고 한다.

2. 커피숍 트렌드와 소비 현황

2.1. 하이브리드 매장의 등장

한 커피숍에서 한 발자국만 걸어도 또 다른 커피숍이 자리하고 있는 커피숍 과잉시대에 소비자들은 무엇을 보고 커피숍을 선택할까? 소비자들이 선택하는 기준이 바로 커피숍들의 경쟁 요소가 된다. 현재 소비 시장은 4차 산업 혁명의 등장으로 기술이 급속도로 발달하게 되고 그에 따라 시장의 흐름도 빠르게 흘러가고 있다. 그러한 시장 속에서 소비자들은 기존과는 다른 서비스나 제품 그리고 새로운 경험을 원한다. 이로 인해 기존의 커피숍과 같이 커피를 즐기고 수다를 떠는 공간이 아닌 커피와 음식 이외의 다른 분야의 제품을 판매하거나 체험적인 서비스를 제공하는 공간으로 하이브리드 매장이 떠오르고 있는 추세이다. 이러한 추세가 계속되면서 커피숍의 경쟁 요소는 더이상 커피의 맛이 아닌 소비자들의 관심 분야와 트렌드에 맞춰진 제품과 서

1) 김희윤, ‘미닝아웃’ 주도...MZ세대 79% “나는 가치 소비자”, 아시아경제, 2021년 7월 29일, <<https://www.asiae.co.kr/article/2021072911035097081>>

2) 황인경, 환경 핵심역량 함양을 위한 그린워싱(Green washing) 교육 방안, 석사학위논문, 서울교육대학교 교육전문대학원, 2018, 3쪽.

비스가 되어버렸다. 카페는 이제 단순한 수다 공간이 아닌 쇼핑하고 문화생활을 즐기고, 색다른 체험을 맛볼 수 있는 하나의 식문화 공간이 되어버렸다.³⁾

2.2. 소비자들의 친환경에 대한 관심 증가

이미 환경오염에 대한 심각성이 부각되고 환경에 대한 사람들의 관심이 높아지고 있는 가운데 전 세계적으로 코로나 바이러스 감염증-19(코로나19)가 2년 가까이 계속 되면서 소비생활의 변화와 함께 환경에 대한 위기의식이 더욱 커져가고 있다.⁴⁾ 코로나 19로 비대면 소비가 증가함에 따라 온라인 쇼핑 및 배달음식 포장재 등 쓰레기가 급증하고 이에 따라 제2의 쓰레기 대란을 우려하는 상황까지 나타났다.⁵⁾ <표1>를 보

구분	코로나이후			코로나이전			Paired t-test	
	M	(SD)	n	M	(SD)	n		
환경의식	환경문제의 심각성	13.38	(0.08)	443	13.01	(0.08)	443	4.96***
	환경보호책임	12.57	(0.09)	443	11.96	(0.10)	443	10.05***
	친환경생활의 편익	8.34	(0.06)	443	8.12	(0.06)	443	7.25***
	친환경생활의 중요성	15.80	(0.13)	443	14.93	(0.13)	443	11.90***
친환경 소비행동	구매행동	11.36	(0.10)	443	10.85	(0.10)	443	10.60***
	사용행동	20.13	(0.16)	443	19.61	(0.16)	443	9.67***
	처분행동	11.53	(0.10)	443	11.26	(0.10)	443	5.70***

* $p<0.05$, ** $p<0.01$, *** $p<0.001$.

<표 1. 코로나19 이전과 이후 환경의식과 친환경소비행동의 차이>

면 환경문제의 심각성에 대한 환경의식이 13.01에서 13.38로 늘었고, 친환경 소비 행동인 구매 행동 또한 10.85에서 11.36으로 늘었다. 이를 통해 소비자들의 대부분이 코로나19 이전보다 더 많이 환경문제를 인식하고, 환경보전에 관심을 기울이며 친환경 소비 행동을 더 많이 하는 것을 알 수 있다.⁶⁾

그에 따라 외식업체들의 친환경적 활동에 대한 소비자들의 관심도 높아질 수밖에 없다. 소비자들이 환경에 대한 관심이 많아진 만큼 가게들 또한 친환경 제품을 사용한다던가 친환경 서비스를 제공하는 등 친환경적인 활동과 마케팅에 전념하는 곳이 많아지고 있다. 그리고 이러한 외식업체들의 친환경적인 활동과 마케팅은 가게에 대한 소비자의 태도와 소비 활동에 긍정적인 영향을 준다.⁷⁾

- 3) 김수연, 윤지현, 하이브리드 카페에서 친환경 패션 제품의 판매가 소비자가 인식하는 매장이미지 및 음식의 구매의도에 미치는 영향, 한국식생활문화학회지 34권 6호, 한국식생활문화학회, 2019, 739~740쪽.
- 4) 정주원, 조소연, 코로나19전후 환경의식과 친환경 소비행동 간의 관계에서 환경보호비용지불의사의 상호작용효과, 환경교육 34권 2호, 한국환경교육학회, 2021, 211쪽.
- 5) 이소라, 코로나 19로 인한 일회용 포장재의 소비와 포스트 코로나 시대의 쓰레기 저감 전략, 한국환경정책학회 학술대회논문집, 한국환경정책학회, 2020, 29쪽.
- 6) 정주원, 조소연, 코로나19전후 환경의식과 친환경 소비행동 간의 관계에서 환경보호비용지불의사의 상호작용효과, 환경교육34권 2호, 한국환경교육학회, 2021, 215쪽.

3. 커피숍의 환경 문제

3.1 그린워싱 문제

먼저 그린 워싱이란, 실제로는 친환경적이지 않음에도 마치 그런 것처럼 홍보하는 ‘위장환경주의’를 일컫는 말이다. 그린워싱 7가지 유형에는 1. 상충효과 감추기, 2. 증거 불충분, 3. 애매모호한 주장, 4. 관련성 없는 주장, 5. 거짓말, 6. 유해 상품 정당화, 7. 부적절한 인증 라벨이 있다.⁸⁾ 앞서 말한 것처럼 소비자들의 환경의식이 높아지고 친환경에 관한 관심이 많아지면서 커피숍에서도 적극적으로 친환경적인 활동을 하고 홍보를 한다. 하지만 정말로 환경을 생각하는 마음보다는 이윤이 목적이다 보니 그린워싱의 사례가 빈번하다. 이번에 스타벅스 리유저블 컵 대란 또한 그린워싱이 아니냐는 논란이 불거지고 있다. 전문가들은 현재 다회용 컵 마케팅이 과소비를 부추겨 오히려 환경보호를 방해하는 것은 아닌지 점검해야 한다고 지적한다. 환경운동연합 활동가 백나운은 다회용 컵 판촉 행사가 친환경 전문가들에게 그린워싱으로 오해받을 수밖에 없는 이유로 친환경 다회용기라면 알루미늄이나 종이로 만들어도 될 텐데 계속 플라스틱으로 만들어진 다회용기를 판매하고 있다고 말한다.⁹⁾

환경을 생각한다면 일회용 빨대를 플라스틱 빨대에서 종이 빨대로 바꾼 것도 실제로 환경보호의 효과가 있는지 의문이다. 일회용 종이 빨대가 환경적이라고 하는 것은 플라스틱보다 재활용에 유리하다는 것과 환경에 노출되었을 때 플라스틱보다 분해가 잘 된다는 것이다. 하지만 빨대의 크기가 작기 때문에 분리배출이 제대로 이루어지지 않는다면 별다른 차이가 없다. 오히려 종이니까 괜찮다는 생각을 소비자들에게 심어 주어 일회용품의 본질을 왜곡하기 쉽다.¹⁰⁾

또한 우리나라는 아직 그린 워싱에 대한 인식이나 정보들이 많이 부족하다. 소비자들의 자세 또한 매우 수동적이다. 허민영, 황미진은 “친환경 제품, 에너지, 서비스 등에서 소비자 문제에 대한 사후적 관리·대응 부문이 소홀하고, 녹색소비 촉진에 대한 소비자들의 참여나 인식이 저조한 면”을 보이고 있다며 “환경 이슈를 고려한 소비생활환경 변화에 대한 소비자 관심은 높아지지만 여전히 소비 인식 및 실천적 행동 변화가 미흡”하다고 한다.¹¹⁾ 그렇기 때문에 소비자들은 친환경 제품을 살 때, 친환경

7) 김수연, 윤지현, 하이브리드 카페에서 친환경 패션제품의 판매가 소비자가 인식하는 매장이미지 및 음식의 구매의도에 미치는 영향, 한국식생활문화학회지 34권 6호, 한국식생활문화학회, 2019, 740쪽.

8) 한국소비자원 스마트컨슈머, [환경 지식사전]그린워싱, 2021년 10월 4일, <<https://www.kca.go.kr/smartconsumer/sub.do?menukey=7101&mode=view&no=1003191192>>

9) 이정원, 하나만 쓰라는 텀블러를 수백개 수집...친환경 마케팅의 아이러니, 한국일보, 2021년 9월 23일, <<https://www.hankookilbo.com/News/Read/A2021092212430000569>>

10) 서울환경연합, 일회용 종이 빨대는 환경적인가요? | 도와줘요 쓰레기 박사, 유튜브, 2019년 9월 26일, <<https://www.youtube.com/watch?v=YfyyLxavUag>>

11) 허민영, 황미진, 소비자정책과 친환경정책 연계 강화 방안 연구, 정책연구보고서, 한국소비자원, 2020, 7~8쪽.

라벨이나 친환경 제품인지 확인하지만 정작 부착된 라벨과 마크가 정식으로 인증된 것인지에는 관심 없다.

3.2. 텀블러의 과소비 현상

텀블러·종이컵·플라스틱컵 온실가스 배출량 [gCO2-eq/ea]

	제조 전 단계(원료)	사용 단계	폐기 단계	종합
텀블러	645	1	25	671
플라스틱컵	49	-	3	52
종이컵	26	-	2	28

* 텀블러 사용 단계는 세척 시 투입되는 물의 양 적용하여 온실가스 배출량 산정

* 각 컵의 종류와 크기에 따라 결과가 상이할 수 있음

자료 기후변화행동연구소 인포그래픽 권세라

KBS

<그림 1: 온실가스 배출량의 비교>

현재 우리나라는 2018년 5월 1일부터 실내 커피 전문점 내에서 일회용 컵 제공을 금지하고 있다. 그와 더불어 여러 커피숍에서 텀블러 할인 혜택을 내세우면서 텀블러의 인기가 점점 많아지고 있다. 하지만 환경을 지키기 위해 텀블러 정책을 내세운 목적과 달리 오히려 필요 이상의 텀블러를 구매하면서 역효과를 내고 있다. 플라스틱 텀블러는 최소 50회 이상, 스테인리스 텀블러는 220회 이상 사용해야 의미가 있다는 캐나다의 환경단체 'CIRAIG'의 말처럼 텀블러를 비롯한 다회용 컵은 하나만 구매해 오랫동안 사용해야 실질적인 친환경 효과를 거둘 수 있다.¹²⁾ 여성신문에서 2021년 9월 27일부터 10월 4일동안 최근 3년 이내에 텀블러 사용 경험이 있는 2060 여성들을 대상으로 온라인조사를 한 결과, 1인당 평균 6개 이상의 텀블러를 가지고 있었고, 월 평균 텀블러 사용 횟수는 6.5회, 텀블러 1개당 평균 45.8회 재사용하는 데 그쳤다고 한다.¹³⁾ 이는 환경손익분기점인 50회도 채 되지 않는 횟수로 사실상 텀블러 사용으로

12) 이정원, 하나만 쓰라는 텀블러를 수백개 수집... 친환경 마케팅의 아이러니, 한국일보, 2021년 9월 23일, <<https://www.hankookilbo.com/News/Read/A2021092212430000569>>

13) 이세아, 텀블러 220번 써야 일회용컵보다 나운데...재사용률 20% 그쳐, 여성신문, 2021년 10월 24일.

인한 환경적인 이익은 없다. 오히려 50회도 쓰지 않은 텀블러들이 넘쳐나면서 생기는 문제가 더 크다. <그림1>을 보면 텀블러를 제조하기 위해서 645g의 온실가스가 배출되고, 사용 후 폐기되는 과정에서 23g의 온실가스가 배출된다. 즉, 텀블러 하나를 제조하고 폐기하면서 생기는 온실가스의 총배출량은 671g으로 종이컵 생산과정과 폐기 단계에서 생기는 온실가스 총배출량의 24배, 일회용 플라스틱 컵의 13배나 달한다. 이처럼 환경을 위해 텀블러를 구매했지만 이러한 행위가 오히려 환경보호에 역효과가 나는 현상을 ‘리바운드 효과’라고 한다.

3.3. 캡슐커피 사용 이후 처리

(단위: 명, %)

일반쓰레기로 캡슐을 배출하는 이유	응답
캡슐의 재활용 가능여부를 잘 몰라서	87(42.0)
여러 재질이 혼합돼 분리배출이 어려워서	76(36.7)
분리배출이 귀찮아서	39(18.8)
기타	5(2.4)
계	207(100)

<표2: 캡슐을 일반쓰레기로 배출하는 이유>

출처: 한국소비자원

커피에 대한 소비자들의 관심이 늘어남과 동시에 코로나19로 인해 외부활동이 제한되면서 집에서 자신만의 커피숍을 차리고 커피를 즐기는 사람들이 점점 많아지고 있다. 일명 ‘홈카페’라 불리는 이 현상은 전기밥솥과 같이 각 가정마다 커피머신 하나쯤은 있어야 한다는 인식을 심겨주었다. 회사나 가정집은 물론 심지어 대학생들 자취방에도 하나쯤 있는 것을 볼 수 있을 것이다. 실제로 시장조사기관 GfK에 따르면 2020년 기준으로 1~2월 커피머신의 누적 매출은 약 210억원, 수량은 약 19만대로 2019년 겨울철에 비해 매출은 4%, 수량은 8%나 증가한 것으로 집계됐다.¹⁴⁾

집에서 원두를 관리하고 일일이 원두를 갈아 탬퍼로 누르는 일이 여간 쉬운 일이 아니기 때문에 대부분의 소비자들은 캡슐형 커피머신을 사용한다. 이마트에 따르면 2020년 기준으로 캡슐 커피와 원두 커피 매출 비중은 67:33으로 캡슐 커피의 비중이 훨씬 높다.¹⁵⁾ 캡슐형 커피머신은 갓 분쇄된 원두가 진공 포장되어 캡슐로 나오기 때문에 원두보다 유통기한이 길고 오래 보관하여도 커피의 맛이 일정하다. 게다가 다른 과정없이 커피머신 안에 캡슐을 끼워 넣기만 하면 되기 때문에 아주 편리하다. 최근 1년 이내 캡슐 커피를 사용했던 이용자 500명 중 307명(61.4%)이 캡슐커피를 이용하

<http://www.womennews.co.kr/news/articleView.html?idxno=216861&replyAll=&reply_sc_order_by=1>

14) GfK(Growth from Knowledge), 국내 커피머신 온라인 판매 비중 역대 최고 76%, 2020년 4월 29일, <<https://www.gfk.com/ko/insights/korea-market-insight-coffeemachine-2020>>

15) 이동은, 홈카페족 사로잡는 ‘캡슐커피’, 식품외식경제, 2021년 3월 11일,

<<https://www.foodbank.co.kr/news/articleView.html?idxno=61131>>

는 가장 큰 이유로 편리하게 커피를 추출할 수 있는 것을 꼽았다. 하지만 캡슐커피를 사용한 뒤 남은 캡슐용기의 분리배출이 제대로 이루어지지 않고 있다. 물론 이용자 500명 중 42%가 분리 배출한다고 응답했지만, 41%는 일반 쓰레기로 배출한다고 응답한 만큼 재활용되지 않고 버려지는 캡슐 용기의 비율이 적지 않다는 것을 알 수 있다. 16) <표2>를 보면 일반 쓰레기로 배출하는 이유로 제일 많은 비율을 차지한 것은 ‘캡슐의 재활용 가능 여부를 잘 모르는 것(42%)’과 ‘여러 재질이 혼합돼 분리배출이 어려운 것(36.7%)’이다. 게다가 분리 배출하려고 해도 가정에서 나오는 캡슐 용기는 소량으로 배출되기 때문에 재활용되기가 쉽지 않다.

4. 해결 방안

4.1. 그린워싱에 대한 규제와 제도 도입

녹색 제품의 구매를 촉진하기 위해서는 그린워싱에 대한 규제와 규제 기준이 필요하다. 또한 환경과 건강에 관심이 많은 소비자들을 위해 환경성 표시나 광고같이 소비자가 녹색상품을 선택할 때 필요한 정보를 원활하게 알 수 있게 하는 제도적·정책적인 지원이 필요하다.17)

하지만 우리나라의 경우 아직 ESG의 환경요소(E) 관련 정보 공시가 의무화되어 있지 않기 때문에 자율적으로 공시되고 있고, 서로 다른 방법으로 공시함에 따라 환경요소(E) 정보 공시기준의 일관성이 떨어진다. 그렇기 때문에 환경요소(E) 정보 공시 항목에 대해 구체적인 기준을 세울 필요가 있다.18) 환경보호에 대해 주관하는 환경부에서 환경요소 관련 공시 정보를 검증하도록 하는 시스템을 구축해야 한다.19) 기업이나 개인이 친환경 관련 제품을 등록할 때, 그린워싱 7가지 유형을 기준으로 삼아 이 7가지에 해당하는지 상세히 점검할 필요가 있다는 것이다. 그리고 적발된 제품들은 환경부 사이트 내에 그린워싱 관련 항목을 만들어 그린워싱에 대한 사례와 자세한 설명을 볼 수 있게 한다. 이를 통해 제품을 생산하는 기업들과 개인들에게는 경각심을, 소비자들에게는 그린워싱에 대해 좀 더 예리하게 반응할 수 있도록 도와주고 그와 더불어 그린워싱에 위반되거나 의심되는 제품에 관해 신고받을 수 있는 플랫폼을 열어 더욱 능동적인 소비자가 될 수 있도록 도와주어야 한다.

동시에 소비자의 환경의식도 향상되어야 한다. 그러기 위해서는 환경에 대한 접근성과 교육이 중요하다. 현재 우리나라에서 그린워싱 혹은 친환경 위장 제품에 관한

16) 한국소비자원, 캡슐커피 소비자문제 조사, 조사보고서, 한국소비자원, 2021, 10쪽.

17) 황인경, 환경 핵심역량 함양을 위한 그린워싱(Green washing) 교육 방안, 석사학위논문, 서울교육대학교 교육전문대학원, 2018, 22쪽.

18) 김경하, 김용현, ESG의 환경요소(E) 관련 제도적 개선방안 - 정보 공시기준 및 세법 규정을 중심으로, 환경법과 정책 27권, 강원대하곡 비교법학연구소, 2021, 83쪽.

19) 김경하, 김용현, ESG의 환경요소(E) 관련 제도적 개선방안 - 정보 공시기준 및 세법 규정을 중심으로, 환경법과 정책 27권, 강원대하곡 비교법학연구소, 2021, 56쪽.

정보를 찾는 것은 쉽지 않다. 환경부의 ‘녹색 제품 정보 시스템(www.greenproduct.go.kr)’, ‘녹색 장터(www.ugilove.com)’ 및 공정거래위원회의 ‘스마트컨슈머사이트(www.smartconsumer.go.kr)’와 ‘한국소비자원 홈페이지(www.kca.go.kr)’ 등 살펴 보았지만 ‘녹색 제품 정보 시스템’ 외에는 그린 워싱에 관한 내용을 찾아보기 힘들다. 이를 보고 김대희는 국내에서 그린 워싱 관련 정보와 교육이 부족하다고 하였다.²⁰⁾ 학교에서 친환경과 관련된 교육을 하고 있다 해도 미비하거나 그린 워싱에 대한 교육은 제대로 이루어지지 않고 있다. 그린 워싱에 대한 사전적 정의뿐 아니라 그린 워싱 제품의 사례와 그에 관한 설명을 통해 소비자들의 주도적 사고를 키워야 한다. 즉, 수업 중 제품 및 광고 속의 그린 워싱 여부를 기준에 따라 비판적으로 사고하여 정보의 진위와 과장 여부를 판단하는 활동을 통해 이를 실제 생활의 소비에 적용시키기 위한 그린 워싱 교육이 필요하다는 것이다.²¹⁾

당장에 실현 가능한 공공캠페인을 실행하는 것도 소비자들의 환경의식을 높여주는 좋은 방법이다. ‘5R 운동’이라는 공공캠페인을 실행하는 것이다. ‘5R 운동’은 세계적인 제로 웨이스트 실천가 비 존슨이 제안하는 제로 웨이스트 방법으로 ‘Refuse(필요하지 않은 것은 거절하기)’, ‘Reduce(필요하며 거절할 수 없는 것은 줄이기)’, ‘Reuse(소비하면서 거절하거나 줄일 수 없는 것은 재사용하기)’, ‘Recycle(거절하거나 줄이거나 재사용할 수 없는 것은 재활용하기)’, ‘Rot(나머지는 썩히기)’이다. 이러한 행동 요령과 같이 구체적이고 상세한 정보가 제시된 경우는 높은 광고 효과를 거둘 수 있다.²²⁾

4.2. 텀블러 공유 서비스에 대한 적극적인 지원

하나만 있어도 되는 텀블러를 여러 개 구매하는 이유는 디자인 때문이다. 그럼 여러 가지 텀블러를 구매하지 않아도 사용할 수 있다면 낭비되는 텀블러의 수를 줄일 수 있을 것이다. 카페 ‘보틀팩토리’에서는 음료 테이크아웃 시 회원가입만 하면 손님들에게 텀블러를 빌려주고 나중에 돌려받는 ‘보틀클럽’을 운영중이다. ‘보틀클럽’은 카페 내에 구비된 400여 개의 각각 다른 텀블러 중 하나를 대여해준다. 하지만 제휴된 카페가 따로 없어 ‘보틀팩토리’에서만 가능하다.²³⁾ ‘보틀클럽’의 시스템을 전국 어느 카페에서나 접할 수 있다면 분명 많은 사람들이 텀블러 공유 서비스에 관심을 가지게 될 것이고 텀블러의 순기능을 잘 이용할 수 있다. 물론 개인 위생에 예민한 사람들도 있을 것이다. 그런 고객들에게는 개인 텀블러 보관 서비스를 통해 많은 사람들이 번

20) 김대희, 그린 워싱에 대한 환경정보 제공이 시민의 친환경 상품에 대한 신뢰성과 구매 의사에 미치는 영향, 환경교육 30권 4호, 한국환경교육학회, 2017, 380~382쪽.

21) 황인경, 환경 핵심역량 함양을 위한 그린워싱(Green washing)교육 방안, 석사학위논문, 서울교육대학교 교육전문대학원 환경·지속가능발전교육전공, 2018, 7쪽.

22) 유신양, 안홍민, 인스타그램 공익광고 효과 연구: 메시지 유형과 시간적 거리감의 관계를 중심으로, 사회과학연구 27권 4호, 동국대학교 사회과학연구원, 2020, 52쪽.

23) 박가영, 김승인, 커피 전문점 텀블러 공유 서비스 활성화 방안 연구, 디지털융복합연구 18권 1호, 한국디지털정책학회, 2020, 267~268쪽.

거롭게 생각하는 세척 서비스를 제공한다면 위생에 예민한 손님들뿐만 아니라 관리하기 어려워 텀블러 사용에 시도하지 못했던 손님들까지 기대할 수 있다. 이 시스템이 보편화 되기 위해 개인이 진행하기에는 자금과 사회적 제도가 많이 부족하다. 박가영, 김승인은 “국내 텀블러 공유 서비스가 활성화되기 위해서는 카페 매장의 적극적인 참여와 이용자의 관심이 필요하며, 체계적인 시스템 도입을 위한 적절한 환경 마련이 필수적이다”고 하였다.²⁴⁾ 프랜차이즈 카페끼리 텀블러 공유 서비스를 시행한다면, 텀블러 공유 플랫폼을 만들고 플랫폼에 가입된 카페나 소비자에게 혜택을 주는 등 정부와 환경단체, 그리고 기업의 적극적인 참여가 필요하다.

4.3. 캡슐 회수 프로그램 활성화

먼저 캡슐용기가 제대로 분리배출되기 위해서는 소비자들에게 캡슐용기가 재활용 가능한 용기라는 인식을 확실하게 심겨주어야 한다. 대부분 서로 다른 재질과 결합되어 있을 경우 재활용하기가 쉽지 않다. 따라서 리드(뚜껑 부분)와 캡슐용기를 같은 재질로 제작한다면 재활용하기 훨씬 수월한데 캡슐용기는 단단해야 하고 리드는 뜯기 쉬워야 하기 때문에 알맞은 방법은 아니다.

그렇다면 캡슐커피 브랜드에서 직접 캡슐용기를 회수하여 재활용하는 ‘캡슐 회수 프로그램’을 시행하는 방법이 있다. 현재 국내 유통되는 커피캡슐 21개 중 3개의 상품만 캡슐 회수 프로그램을 시행 중이고 나머지 상품들은 시행하지 않고 있다. 이미 해외에서는 캡슐 회수 프로그램을 글로벌 재활용 컨설팅 업체와 협업한다고 한다.²⁵⁾ 현재 캡슐 수거 프로그램을 실시하지 않는 브랜드에서 캡슐 수거 프로그램을 실시한다면 브랜드를 바꿔 사용할 의향이 있는가에 대해 조사한 결과에서도 조사대상 500명 중 292명(58.4%)이 다른 브랜드로 교체할 의향이 있다고 밝혔기 때문에 우리나라에서도 충분히 커피캡슐 브랜드들이 다른 업체와 협업하여 캡슐 회수 프로그램을 시도해 볼 가치가 있다.²⁶⁾

현재 친환경에 대한 많은 관심으로 국내에 제로 웨이스트 샵과 친환경 유통 업체들이 점점 많아지고 있다. 전국적으로 다량으로 발생하는 캡슐커피용기를 처리하기에는 개인 제로웨이스트 샵보다는 규모가 큰 친환경 유통 업체들과 협업을 하는 것이 바람직하다. 다만 제로웨이스트 샵에서 진행하고 있는 회수 프로그램을 벤치마킹하여 캡슐 회수 프로그램을 구축해야 한다. 실제 천안에 있는 제로 웨이스트 샵 ‘푸른별상점’에서는 고객들이 가지고 오는 아이스팩을 모아 새마을회에 전달한다. 이러한 회수 프로그램을 참고하여 대규모 친환경 유통 업체에서 관리하는 ‘자연드림’이나 ‘초록매장’ 같은 매장과 협업해 캡슐 회수 프로그램을 시행한다면 기업은 직접 수거할 필요가 없고 소비자들은 번거롭게 분리 배출할 필요 없이 집 근처 매장에 가져다주기만 하면

24) 박가영, 김승인, 커피 전문점 텀블러 공유 서비스 활성화 방안 연구, 디지털융복합연구 18권 1호, 한국디지털정책학회, 2020, 270쪽.

25) 한국소비자원, 캡슐커피 소비자문제 조사, 조사보고서, 한국소비자원, 2021, 20쪽.

26) 한국소비자원, 캡슐커피 소비자문제 조사, 조사보고서, 한국소비자원, 2021, 15~16쪽.

되기 때문에 소비자들이 재활용하기에 훨씬 간편하고 쉽다.

5. 결론

코로나19로 인한 문제와 더불어 환경 문제의 심각성에 대한 우려는 날이 갈수록 깊어지고 있다. 시민들의 환경의식이 높아지고 환경보호 및 친환경 소비 행동에 대한 요구 또한 깊어지고 있지만 인식하는 만큼 실천이 따라주지 않고 있어서 여전히 문제가 많다.²⁷⁾ 환경에 대한 의식은 많으나 능동적인 소비자로서의 행동이 부족하기 때문에 특히나 친환경을 악용하는 그린워싱의 사례가 점점 늘고 있다. 우리는 이러한 커피숍과 관련된 친환경 문제들을 알아보았다.

친환경적이라며 플라스틱으로 만들어진 다회용기를 판매하거나 실제로 분리배출이 제대로 이루어지지 않음에도 불구하고 ‘일회용 종이 빨대를 사용하는 친환경적인 커피숍’이라는 이미지로 친환경 마케팅을 하는 그린워싱 사례도 있었고 텀블러에 대해 제대로 된 정보의 부족과 잘못된 친환경 마케팅으로 인해 생긴 텀블러 과소비 현상이 있었다. 이에 대한 해결방안으로 환경부에서는 환경요소 관련 공시 정보를 검증하도록 하는 시스템을 구축해야 한다. 그린워싱 7가지 유형을 기준으로 친환경 관련 제품들을 점검하고 그린워싱으로 적발된 제품들에 대해서 모두가 볼 수 있도록 자세한 설명과 함께 정보를 제공하는 것이다. 그와 동시에 소비자들의 환경의식 향상을 위해 교과 과정 내에 그린워싱에 대한 교육을 도입하고 그린워싱 관련 사이트를 활성화해야 하는 것 또한 필요하다. 그리고 기존에 있던 텀블러 공유 서비스를 소비자들이 접근하기 쉽도록 보완된다면 텀블러의 효과를 극대화할 수 있다. 그 외에도 ‘홈카페’로 인해 캡슐커피머신을 사용하는 사람들이 많아지면서 캡슐커피를 사용하고 남은 캡슐용기 처리에 관해서 분리배출이 잘 되지 않는 문제들이 생겨났다. 그래서 우리는 캡슐 회수해가는 프로그램을 접하기 쉬운 업체 즉, 국내 대형 친환경 유통 업체와 협업 시스템을 구축해 보다 더 많은 커피캡슐 브랜드들이 캡슐을 회수해 갈 수 있도록 해결방안을 제시한다.

많은 소비자들이 관심을 가지고 그만큼 현재 많은 사랑을 받고 있는 커피숍에서 친환경에 대한 적극적인 노력을 보인다면 지구에 끼치는 영향으로서도, 소비자들에게 미치는 영향으로서도 긍정적인 효과를 볼 수 있을 것이다. 현재 우리가 겪고 있는 쓰레기 대란 같은 넘쳐나는 쓰레기 문제와 궁극적인 환경 문제에 대한 해결에 한 발자국 더 나아갈 수 있을 것이다.

6. 참고문헌

김경하, 김용현, ESG의 환경요소(E) 관련 제도적 개선방안 - 정보 공시기준 및 세법

27) 소현진, 친환경 소비 행동의 결정요인에 관한 연구 : 환경의식, 지각된 소비자 효율성과 개인적 규범의 관계를 중심으로, 광고연구 129호, 한국광고홍보학회, 2021, 216쪽.

- 규정을 중심으로, 환경법과 정책 27권, 강원대학교 비교법학연구소, 2021, 55~91쪽.
- 김대희, 그린 워싱에 대한 환경정보 제공이 시민의 친환경 상품에 대한 신뢰성과 구매 의사에 미치는 영향, 환경교육 30권 4호, 한국환경교육학회, 2017, 378~393쪽.
- 김수연, 윤지현, 하이브리드 카페에서 친환경 패션제품의 판매가 소비자가 인식하는 매장이미지 및 음식의 구매의도에 미치는 영향, 한국식생활문화학회지 34권 6호, 한국식생활문화학회, 2019, 739~747쪽.
- 박가영, 김승인, 커피 전문점 텀블러 공유 서비스 활성화 방안 연구, 디지털융복합연구 18권 1호, 한국디지털정책학회, 2020, 265~270쪽.
- 소현진, 친환경 소비 행동의 결정요인에 관한 연구 : 환경의식, 지각된 소비자 효율성과 개인적 규범의 관계를 중심으로, 광고연구 129호, 한국광고홍보학회, 2021, 196~223쪽.
- 유신양, 안홍민, 인스타그램 공익광고 효과 연구: 메시지 유형과 시간적 거리감의 관계를 중심으로, 사회과학연구 27권 4호, 동국대학교 사회과학연구원, 2020, 37~60쪽.
- 이소라, 코로나 19로 인한 일회용 포장재의 소비와 포스트 코로나 시대의 쓰레기 저감 전략, 한국환경정책학회 학술대회논문집, 한국환경정책학회, 2020, 29~30쪽.
- 정주원, 조소연, 코로나19전후 환경의식과 친환경 소비행동 간의 관계에서 환경보호비용지불의사의 상호작용효과, 환경교육 34권 2호, 한국환경교육학회, 2021, 210~227쪽.
- 한국소비자원, 캡슐커피 소비자문제 조사, 조사보고서, 한국소비자원, 2021, 1~36쪽.
- 허민영, 황미진, 소비자정책과 친환경정책 연계 강화 방안 연구, 정책연구보고서, 한국소비자원, 2020, 1~261쪽.
- 황인경, 환경 핵심역량 함양을 위한 그린워싱(Green washing)교육 방안, 석사학위논문, 서울교육대학교 교육전문대학원 환경·지속가능발전교육전공, 2018.
- 김희윤, ‘미닝아웃’ 주도...MZ세대 79% “나는 가치 소비자”, 아시아경제, 2021년 7월 29일, <<https://www.asiae.co.kr/article/2021072911035097081>>
- 서울환경연합, 일회용 종이 빨대는 환경적인가요? | 도와줘요 쓰레기 박사, 유튜브, 2019년 9월 26일, <<https://www.youtube.com/watch?v=YfyyLxavUag>>
- 이동은, 홈카페족 사로잡는 ‘캡슐커피’, 식품외식경제, 2021년 3월 11일, <<https://www.foodbank.co.kr/news/articleView.html?idxno=61131>>

이세아, 텀블러 220번 써야 일회용컵보다 나은데...재사용률 20% 그쳐, 여성신문,
2021년 10월 24일,
<http://www.womennews.co.kr/news/articleView.html?idxno=216861&replyAll=&reply_sc_order_by=I>

이정원, 하나만 쓰라는 텀블러를 수백개 수집...친환경 마케팅의 아이러니, 한국일보,
2021년 9월 23일,
<<https://www.hankookilbo.com/News/Read/A2021092212430000569>>

한국소비자원 스마트컨슈머, [환경 지식사전]그린워싱, 2021년 10월 4일,
<<https://www.kca.go.kr/smartconsumer/sub.do?menukey=7101&mode=view&no=1003191192>>

GfK(Growth from Knowledge), 국내 커피머신 온라인 판매 비중 역대 최고 76%,
2020년 4월 29일,
<<https://www.gfk.com/ko/insights/korea-market-insight-coffeemachine-2020>>

2학기 우수상

5. 미세먼지의 피해와 저감 방안
- 도시 숲 개선책을 중심으로 -

미세먼지의 피해와 저감 방안

-도시 숲 개선책을 중심으로-

차례

1. 서론
 2. 미세먼지란
 3. 미세먼지가 유발하는 피해
 - 3.1 육체적 피해
 - 3.2 정신적 피해
 - 3.3 경제적 피해
 4. 해결 방안
 - 4.1 공원녹지 개선
 - 4.2 가로녹지 개선
 - 4.3 바람길 숲 조성
 5. 결론
- 참고문헌

1. 서론

뉴스에 날씨 예보를 보면 다음 날 미세먼지에 대한 예보를 볼 수 있고 만약 미세먼지가 심하면 예보의 첫 번째 순서로 나오는 경우도 많다. 코로나(COVID-19)가 발병해 마스크 착용이 의무가 되기 전에도 사실상 사계절 내내 미세먼지 때문에, 마스크를 자체적으로 쓰는 경우가 많았다. 그리고 미세먼지는 우리에게 신체적, 정신적 피해뿐만 아니라 경제적 피해를 주는 등, 시민들에게 다방면으로 피해를 준다. 게다가 미세먼지는 녹지가 적은 지역에서 더 높은 농도를 보여줬는데¹⁾ 국민 대부분이 도시에 거주하고 대부분 도시가 녹지가 적어 도시환경이 좋지 않아 이런 상태가 상황을 악화시키고 있다. 결론적으로 미세먼지는 현재 우리나라 국민 대다수에게 부정적 영향을 주는 큰 문제이며 해결책이 필요하다는 것에 동의하지만 정확히 어떤 문제를 유발하며 어떻게 저감 해야 할지 고찰해본 사람은 많지 않다. 따라서 현 보고서는 문제점을 알아보고 저감 방법을 도시환경과 연계해 알아보고자 한다.

2. 미세먼지란

미세 먼지(Particulate Matter; PM)란 대기 중에 떠다니는 눈에 보이지 않는 작은 먼지를 말하며, 10 μm (마이크로미터)보다 작으면 미세먼지, 2.5 μm 보다 작으면 초미세먼지라고 부른다. 그리고 아황산가스, 질소 산화물, 납, 이산화 질소, 일산화탄소 등을 포함하는 대기 오염 물질이다. 미세먼지는 화력발전소, 자동차 매연, 소각장, 공장지대에서 나오는 매연 같은 거대 요인부터 요리 같은 작은 활동으로 생기는 작은 원인 그리고 모래바람 같은 자연적인 원인이 있다. 또한 국내 발생 요인 말고도 해외에서 생긴 미세먼지가 바람을 타고 국내로 유입되는 경우도 많다. 우리나라 미세먼지 농도는 1990년에 이미 OECD(경제협력개발기구) 평균치보다 높았으며 꾸준히 미세먼지를 줄이려고 노력하고 있음에도 불구하고 2019년 기준 우리나라 미세먼지 농도는 27.4 $\mu\text{g}/\text{m}^3$ 로 OECD 평균인 13.9 $\mu\text{g}/\text{m}^3$ 와 비교해 2배에 근접하는 수치며 핀란드의 5.6 $\mu\text{g}/\text{m}^3$ 와 비교하면 4배 정도 우리나라 미세먼지 농도가 짙다.

3. 미세먼지가 유발하는 피해

3.1 육체적 피해

미세먼지의 구성 요소인 탄소 성분, 이온 성분, 금속 성분은 인체에 심각한 피해를 주며 세계보건기구(WHO)에서는 미세먼지를 발암물질로 2013년에 지정하였다. 미세먼지가 지속해서 인체에 노출되면 천식과 심폐질환을 유발할 수 있고 미세먼지 농도가 10 $\mu\text{g}/\text{m}^3$ 정도 증가하면 심폐질환, 폐암으로 인한 사망률이 각각 6%, 8% 높아진다. 또한 최근 지속해서 미세먼지 농도가 높지만, 당일에 농도가 낮은 경우, 당일에 미세먼지가 높은 것보다 알레르기비염에 대한 외래이용률이 높게 나타났다.²⁾ 그리고 김진수 등이 진행한 연구에 따르면

1) 최태영, 강다인, 차재규, 서울시 월별 미세먼지 농도와 주변 토지피복의 관계 분석, 환경영향평가28권 6호, 한국영향평가학회, 2019, 577.

2) 박주현, 박영용, 이은주, 이광수, 지역별 미세먼지 농도의 알레르기비염 외래이용에 대한 영향 분석, 보건행정학회지30권 1호, 한국보건행정학회, 2020, 59.

농도가 높은 환경에서 유산소 운동을 할 시 나이에 따라 어느 정도 차이가 있었지만, 혈압, 동맥압, 이완기 혈압 그리고 동맥경직도를 상승시켜 심혈관계 질환을 악화시키는 결과가 나왔다.³⁾ 건강을 위해 하는 운동이 오히려 악영향을 주는 것이다. 때문에 평소에 미세먼지에 대한 걱정이 많은 사람들은 야외활동을 줄인다고 조사되었다.⁴⁾ 게다가 미세먼지는 피부에도 영향을 주는데 미세먼지에 노출된 시간이 24시간일 경우 피부의 세포 생존율이 70%로 낮아지며 48시간의 경우 50%까지 낮아진다.⁵⁾ 특히 미세먼지는 노인, 소아, 임산부 같은 취약자들에게 특히 심각하다. 소아의 경우 대체로 코 대신 입으로 호흡해 미세먼지가 걸러지는 비율이 낮고 야외활동이 성인보다 많아서 미세먼지에 노출되는 시간도 성인에 비해 높다. 그리고 어른과 비교해 아이는 폐와 면역 체계가 미숙해 천식 같은 호흡기 질환에 쉽게 걸리고 한 번 걸리면 신체에 대한 손상이 심하게 나타나고 오래간다. 한마디로 소아는 미세먼지에 노출되는 시간은 많지만 입은 피해는 더 크다는 것이다. 임산부가 미세먼지에 노출될 경우, 출산한 아이가 천식에 걸릴 확률이 증가하며 미세먼지 농도가 50 $\mu\text{g}/\text{m}^3$ 를 넘을 경우 조산의 위험이 증가하는 것으로 조사되었다.⁶⁾ 노인의 경우 미세먼지 농도가 높을수록 심혈관계 질환으로 인한 사망률이 유의미하게 높아지는 것으로 나타났다.⁷⁾

3.2 정신적 피해

미세먼지는 신체적 피해뿐 아니라 정신적으로도 여러 가지 피해를 주는데 미세먼지가 많은 날은 대체로 대기 중 먼지 때문에 갈색으로 흐린 경우가 많다. 이런 흐린 하늘은 사람의 기분을 우울하게 만든다. 그리고 이런 대기 중 미세먼지가 눈에 보이는 지역에 사는 사람들은 자신이 거주하는 거주지에 대해 미세먼지 때문에 불만족하는 것으로 나타났다.⁸⁾ 자신이 사는 곳에 불만이 있으면 그에 따른 정신적 스트레스가 자연스럽게 오르며 정신적 피해를 주는 것이다.⁹⁾ 그리고 현대경제연구원 설문 결과 우리나라 국민 10명 중 1명은 미세먼지로 발생하는 스트레스가 미세먼지 피해 중 가장 심각한 피해라고 답변했다. 더욱이 정신적 피해는 아직 성장기에 있는 아동이나 정신적으로 많이 약해져 있는 노인에게 더 뚜렷하게 나타나는데 우석진 외가 양육시설 아동, 홈 그룹 아동, 가정위탁 아동 총 494명을 대상으로 한 설문 결과 미세먼지 양이 많을수록 자기효능감이 낮아지고 우울, 불안이 커지는 것으로 나타났다.¹⁰⁾ 미세먼지가 아동의 심리에 부정적인 영향을 주는 것이다. 또한 노인의 경우 미세먼지가 후각망을 통해 뇌로 이동하거나 비강상세포로 침투해 염증을 일으켜 뇌에

3) 김진수, 황문현, 초미세먼지 환경에서의 일회성 유산소 운동이 동맥경직도에 미치는 영향, 운동과학30권 2호, 한국운동생리학회, 2021, 260.

4) 엄영숙, 오형나, 미세먼지 건강위험과 회피행동: 야외여가활동수요 감소를 사례로, 경제학연구67권 2호, 한국경제학회, 2019, 60.

5) 안은주, 김정희, 미세먼지 PM10이 피부각질형성세포와 피부섬유아세포에 미치는 세포생존율 분석, 한국미용학회지25권 4호, 한국미용학회, 2019, 825.

6) 유수인, 김주희, 신혜숙, 강대용, 고위험임신의 위험 요인과 미세먼지와와의 연관성, 한국모자보건학회지25권 1호, 한국모자보건학회지, 2021, 52.

7) 배현주, 이승민, 정다운, 오규림, 김시진, 이종태, 인체위해 저감방안 마련을 위한 미세먼지 구성성분별 건강영향 평가, 환경포럼240권 0호, 한국환경정책평가연구원, 2020, 10.

8) 이동성, 김병석, 문태훈, 대기오염요인이 주거만족도에 미치는 영향, 환경정책27권 2호, 한국환경정책평가연구원, 2019, 184.

9) 민지원, 미세먼지에 대한 국민 인식 조사 - 미세먼지로 인한 경제적 비용 연간 4조 원으로 추정, 한국경제주평833권 0호, 현대경제연구원, 2019, 3.

10) 우석진, 강현아, 노충래, 전종철, 이상정, 정익중, 미세먼지가 가정외보호 아동의 심리정서 발달에 미치는 효과, 사회보장연구35권 3호, 한국사회보장협회, 2019, 141.

손상을 주거나 폐로 이동한 미세먼지가 염증을 일으키고 이 염증이 사이토카인(Cytokine)을 분비해 신경계에 영향을 줘, 노인들의 우울증을 유발하거나 정신질환이 있을 경우 증상을 심화시킨다.¹¹⁾

3.3 경제적 피해

미세먼지는 사람에게 직접적으로 피해를 줄 뿐만 아니라 경제적으로도 부정적 영향을 준다. 서울시의 경우 2017년 기준 미세먼지 관리를 위해 1.6천억 원을 투자했다. 그리고 만약 미세먼지 주의보를 발령하면 하루당 약 1.5천억원의 손해가 발생한다. 우리나라는 주의보를 평균 25일정도 발령하기 때문에 연간 4조 230억원의 손실이 발생하며 이는 우리나라 연간 GDP(국내 총생산)의 0.2%를 차지한다.¹²⁾ 그리고 국민 10명 중 7명은 미세먼지 때문에 생산에 제약이 생긴다고 응답했으며 농, 임, 어업에 종사하는 사람과 건설 노동자 같은 실외 근무자가 체감하는 정도가 더 큰 것으로 나타났다.¹³⁾ 일반 가정은 호흡 계통 질환의 발생이 증가해 진료비용이 증가했으며 1,224명을 대상으로 한 설문 결과 전체의 44%가 미세먼지 때문에 공기청정기를 사용했으며 46% 정도가 미세먼지 때문에 마스크를 사용한 경험이 있다고 답하였다. 공기청정기와 마스크에 관한 지출을 계산한 결과 월 평균 공기청정기는 약 42,000원, 마스크는 약 2만원 정도의 지속적 지출이 발생하는 것으로 나왔다.¹⁴⁾ 그리고 국민의 절반 이상은 미세먼지를 해결하기 위해 비용을 낼 의사가 있으며 나이가 적을수록 소득이 높을수록 더 높은 금액을 내겠다는 반응을 보였으며 매 월 5000원에서 1만 원까지 지출할 의사를 보였다.¹⁵⁾ 서울 시민들의 경우 가구당 연평균 15만 원 정도를 미세먼지를 해결하기 위해 지출할 용의가 있으며 실제로 내 미세먼지를 줄이면 산업피해의 감소로 약 160억 원을 절감할 수 있다는 계산이 나왔다.¹⁶⁾ 반대로 생각한다면 미세먼지 때문에 160억 원의 피해를 보고 있으며 미세먼지를 위해 지출할 비용보다 미세먼지로 인해 발생하는 비용이 더 큰 것을 의미한다. 게다가 미세먼지는 관광 사업에도 피해를 주는데 서울의 주요 관광지를 대상으로 계절 변수, 강수량, 소비자물가지수, 1인당 여행 소비 비용, 실업자 수를 통제변수로 한 조사 결과 미세먼지가 높을수록 실외 관광지의 이용객이 줄어드는 결과가 나왔으며¹⁷⁾ 제주도 동부의 관광지를 대상으로 한 연구 조사에서도 미세먼지로 인한 관광객 감소가 강수량이나 상대습도 등 다른 요소보다 큰 폭으로 나타난 것으로 조사되었다.¹⁸⁾ 명승지 같은 관광지가 지역 경제에 큰 부분을 차지하는 곳은 미세먼지 농도가

11) 박종, 조경희, 류소연, 한미아, 최성우, 신민호, 초미세먼지와 노인 우울증의 관련성, 보건정보통계학회지 46권 2호, 한국보건정보통계학회, 2021, 168.

12) 민지원, 미세먼지에 대한 국민 인식 조사 - 미세먼지로 인한 경제적 비용 연간 4조 원으로 추정, 한국경제 주평833권 0호, 현대경제연구원, 2019, 9.

13) 민지원, 미세먼지에 대한 국민 인식 조사 - 미세먼지로 인한 경제적 비용 연간 4조 원으로 추정, 한국경제 주평833권 0호, 현대경제연구원, 2019, 8.

14) 엄영숙, 김진옥, 안소은, 미세먼지 건강위험 감소에 대한 지불의사 측정: 마스크 착용과 공기청정기 사용에 따른 회피비용을 중심으로, 자원·환경경제연구28권 3호, 한국환경경제학회·한국자원경제학회, 2019, 369.

15) 민지원, 미세먼지에 대한 국민 인식 조사 - 미세먼지로 인한 경제적 비용 연간 4조 원으로 추정, 한국경제 주평833권 0호, 현대경제연구원, 2019, 6.

16) 황인창, 손원익, 서울시 미세먼지 관리 정책의 사회경제적 편익: 지불용의액 중심으로, 한국정책학회 춘계학술발표논문집2019권 0호, 한국정책학회, 2019, 18.

17) 김상혁, 대기오염이 실내·외 도시관광지 수요에 미치는 영향: 초미세먼지를 중심으로, 이벤트컨벤션연구42권 0호, 한국이벤트컨벤션학회, 2021, 134.

18) 강봉조, 홍성화, 미세먼지(PM)와 기상요인이 실내외 관광지 방문객 유치에 미치는 영향, 이벤트컨벤션연구 33권 0호, 한국이벤트컨벤션학회, 2019, 191.

높아지면 관광객 감소로 이어지고 이는 경제에 큰 타격으로 이어지고 곧 지역 침체로 이어질 것이다.

4. 해결 방안

4.1 공원녹지 개선

도시 숲은 국민의 보건, 휴양, 정서적 안정감 등을 위해 만들고 관리하는 산림 및 수목으로 우리가 주변에 쉽게 볼 수 있는 대표적인 도시 숲 중 하나가 바로 공원이다. 공원은 정서적 안정감을 주고 야외활동 공간을 제공하며 도시 생태계를 유지하는 역할뿐 아니라 도시의 미세먼지를 줄여주는 효과도 가지고 있다. 대구광역시 수성구를 대상으로 한 연구 결과 공원 입구와 공원 중심의 미세먼지가 주변과 비교해 15% 감소했으며 특히 초미세먼지는 18%의 감소율로 일반 미세먼지보다 높은 감소율을 보였으며 미세먼지가 다른 지역으로 퍼지지 못하도록 차단하는 효과를 보였다.¹⁹⁾ 하지만 최근 10년 동안 우리나라의 도시공원의 숫자는 지속해서 줄어들고 있다. 도로교통부 조사 결과 2012년에 도시공원 숫자는 1,020개였지만 2020년에는 699개로 300개가 넘는 공원이 사라진 것을 알 수 있다. 그리고 현재 우리나라에는 만들어진 지 오래된 공원이 85%를 넘어 개선이 필요하다.²⁰⁾ 도시의 대기질을 조사해 대기가 안 좋은 곳을 선발해 우선적으로 공원을 조성해야 같은 공원을 만들더라도 큰 효과를 볼 수 있다. 또한 국토부와 환경부 등 관련 부처가 서로 협력하고 통합적인 지휘체계를 만들고 관련 법규를 제정해야 조성 및 관리 계획에 차질이나 마찰이 생기지 않고 진행할 수 있을 것이다. 또한 현재 우리나라에 만들어진 공원 관련 법들은 공원의 분류가 너무 오래되고 공원의 접근성이 불평등하게 나타나 개선이 필요하다. 미국의 포츠머스는 공원별 직선거리뿐만 아니라 장애물과 소수집단에 대한 서비스 형평성까지 고려하여 공원을 조성하고 있으며 뉴욕의 경우는 이동 거리를 10분을 기준으로 계산해서 공원을 조성해 지역 간의 형평성을 맞추고 있다. 그리고 중국이나 영국은 우리가 포함하지 않은 녹지도 포함해 분류를 나누고 관리하고 있다.²¹⁾ 우리도 해외의 사례를 참고해 법을 현재 상황에 맞게 개선해야 한다. 공원을 조성할 때나 리모델링을 할 때, 단순한 녹지 구조와 인공 포장 줄이고 환경에 맞지 않는 식재를 없애고 지역 환경에 맞는 식물을 심어야 한다. 그리고 공원 관리를 위해 예산을 확충하고 지출을 줄이기 위해 시민들의 기부활동을 장려하는 활동을 하거나 민간투자를 늘려 민간자금의 유입을 늘려야 하며 사유지에 공원을 조성할 경우, 재산세와 상속세를 줄여주는 특혜를 줘, 민간 공원 조성을 독려해야 한다. 마지막으로 지속적인 공원의 관리를 위해 그린 인프라를 구축하고 관련 기술에 대한 개발 지원을 늘려야 한다. 런던의 경우 스마트 그린스페이스 공모전을 통해 공원에 대한 관리 프로그램을 운용한 적이 있으며, 런던의 녹지공간의 정보를 제공하는 앱을 개발해 제공해 공원의 운영, 관리를 편하게 해주고 있다.²²⁾

19) 구민아, 도시근린공원 미세먼지(PM)저감과 공간차폐율과의 관계 - 대구광역시 수성구 근린공원을 중심으로 -, 한국조경학회지47권 6호, 한국조경학회, 2019, 76.

20) 최희선, 안소은, 이후승, 송슬기, 이길상, 도시의 지속가능성을 위한 공원녹지 정책의 재정립 방안, 기본연구보고서2019권 0호, 한국환경정책평가연구원, 2019, 163.

21) 최희선, 안소은, 이후승, 송슬기, 이길상, 도시의 지속가능성을 위한 공원녹지 정책의 재정립 방안, 기본연구보고서2019권 0호, 한국환경정책평가연구원, 2019, 139.

22) 최희선, 안소은, 이후승, 송슬기, 이길상, 도시의 지속가능성을 위한 공원녹지 정책의 재정립 방안, 기본연구

4.2 가로녹지 개선

도시 숲에서 공원 말고 보기 쉬운 다른 예시는 가로녹지(가로수)이다. 가로수는 도시에 가장 넓게 퍼져 있는 종류의 도시 숲이고 미세먼지를 줄이는 데 큰 역할을 한다. 나무 한 그루만 보면 그렇게 큰 효과를 보기 힘들다고 생각할 수 있지만 1년에 37.5g의 미세먼지를 줄여주는 효과를 보여주며 이는 에스프레소 한 잔과 같은 무게다. 또한 47그루가 있으면 경차 한 대가 연간 배출하는 미세먼지를 저감 시킬 수 있다. 우리가 지금보다 많은 가로수를 심는다면 미세먼지를 줄이는 데 큰 도움이 될 것이다. 가로수를 심을 때, 몇 가지 고려 사항이 있다. 첫 번째는 어떤 식물을 심는가에 따라 효율이 달라지는 것이며 때문에 수목을 심을 때, 이를 고려해야 한다. 부산대학교에서 부산을 대상으로 가로수를 심지 않은 지역(A), 가로수와 낮은 관목을 심은 지역(B) 그리고 가로수와 높은 관목을 심은 지역(C)을 분류해 미세먼지의 평균 농도를 조사한 결과, A 지역은 차도에서 발생한 미세먼지가 그대로 보도로 들어오고 축적돼 보도의 미세먼지가 차도와 비교해 높은 농도를 보였으나, B 지역은 차도와 보도의 농도가 비슷하거나 보도가 약간 낮았으며 C 지역은 B 지역과 비교해 확실히 보도의 미세먼지 농도가 낮아지는 결과를 보였다.²³⁾ 다음으로는 가로수는 흡착 기능뿐 아니라 미세먼지가 외부로 퍼지는 것을 막아주는 기능도 있다. 미세먼지가 다른 지역으로 이동하는 가장 큰 원인 중 하나인 바람을 막거나 방향을 바꾸게 하거나 가두는 역할을 가로수가 할 수 있다. 홍석환 등이 밀양시를 대상으로 한 조사 결과 고층 건물과 가로녹지가 벽을 만들어 도로의 미세먼지를 가두었고 가로수가 도로 주변의 대기를 안정시켜 미세먼지의 확산을 막았다는 결론을 얻었다.²⁴⁾ 따라서 가로수를 새로 심을 때는 주거 구역과 공업, 사무구역 사이에 집중적으로 심어 주거 구역에 미세먼지가 확산하지 못하도록 해야 하고 건물과 수목의 배치가 바람을 막아 미세먼지가 쌓이지 않도록 해야 한다. 마지막으로, 미세먼지 저감을 위해, 수목 선정에 신경 써야 한다. 식생과 미세먼지 저감 효율 관계에 영향을 주는 요소는 잎 면적, 잎 표면 거칠기, 수고, 성장 속도, 잎의 복잡성, 잎의 가장자리 형태, 수피의 형태가 있으며 특히 잎은 털의 유무, 광택의 정도, 왁스층, 수지성, 굴곡의 정도, 기공의 크기가 큰 영향을 준다.²⁵⁾ 권선주 외가 충북대학교에 심어진 수종들을 대상으로 진행한 조사에서 잎에 흠이 있고 털을 가진 철쭉이 잎 표면이 매끈한 식물보다 미세먼지 흡수율이 높았고 왁스층이 두꺼운 주목과 회양목의 효율이 높게 나왔으며 잎이 좁고 선형인 침엽수가 넓은 잎을 가진 식물보다 미세먼지를 많이 줄이는 결과가 나타났다.²⁶⁾ 그리고 국립산림과학원 등에서 가시나무, 왕벚나무 등 남부지방 주요 조경수를 대상으로 미세먼지 흡착률을 조사한 결과 계절마다 식생의 효율이 달라졌기 때문에 미세먼지 농도가 높은 겨울과 봄에 효율이 높은 수종을 우선으로 고려해야 한다고 주장했다.²⁷⁾ 따라

구보고서2019권 0호, 한국환경정책평가연구원, 2019, 182.

23) 홍석환, 안미연, 가로녹지별 보행환경 내 미세먼지 농도 비교" 한국조경학회 학술발표논문집2019권 1호, 한국조경학회, 2019, 65.

24) 홍석환, 텐안팅, 안로사, 가로녹지 및 건물 높이가 미세먼지 농도에 미치는 영향, 한국환경생태학회지34권 5호, 한국환경생태학회, 2020, 481.

25) 조동길, 도시 미세먼지 저감 식재를 위한 수종 선정 기준의 우선순위 도출" 한국환경생태학회지33권 4호, 한국환경생태학회, 2019, 477.

26) 권선주, 차승주, 이주경, 박진희, 가로수 수종별 잎의 미세먼지 축적량 및 금속 원소 함량 평가, Journal of Applied Biological Chemistry63권 2호, 한국응용생명화학학회, 2020, 167.

27) 진연주, 윤준혁, 최명석, 성창현, 한국 남부지역 가로수종 잎 미세구조와 미세먼지 흡착량의 계절 변화: 가시나무, 종가시나무, 참가시나무, 동백나무, 왕벚나무 중심으로, 한국산림과학회지(구 한국임학회지)110권 2호, 한국산림과학회, 2021, 138.

서 미세먼지 저감을 위한 가로수를 식재 수종을 선정할 때는 지역에 알맞은 식물인가 뿐 아니라 잎의 여러 가지 요소 등을 고려하고 계절에 따른 차이도 고려해야 한다.

4.3 미세먼지 차단 숲 조성

미세먼지 차단 숲은 가로수와 공원에서 나무가 보여준 미세먼지 흡착 효과와 바람을 차단하거나 다른 방향으로 유도하는 성질을 이용해 공업지대나 상업지대에서 발생한 미세먼지가 주거 구역으로 확산하는 것을 차단하거나 자연 산림에서 발생하는 바람을 도심으로 유입을 유도해 미세먼지를 도시 밖으로 내보내는 인공 숲을 조성하는 것을 의미한다. 대표적인 미세먼지 차단 숲으로는 완충 숲, 저감 숲, 바람길 숲이 있다. 먼저, 완충 숲은 미세먼지가 발생하는 곳과 사람들이 사는 지역 사이에 인공적인 숲을 만들어 미세먼지의 확산을 막는 숲이다. 숲 내부에 공기의 이동을 최소로 줄여 미세먼지가 숲을 통과하지 못하도록 하며 미세먼지 발생지역에 가깝게 조성한다. 2018년 산림과학원이 측정한 자료에 따르면 숲을 조성하기 전과 비교해 주거지의 미세먼지 농도가 26%에서 27% 정도 줄어든 것으로 나타났다.²⁸⁾ 저감 숲의 경우, 완충 숲과 반대되는 특징을 가진 숲이다. 숲이 가진 미세먼지 저감 능력을 활용하기 위해 조성된 숲이며 완충 숲이 바람의 이동이 거의 없는 것과는 반대로 내부의 바람을 적절히 유지하고 줄기와 잎 등이 서로 겹치지 않고 적절한 거리를 유지해 최대한 공기와의 접촉률을 높여 저감 효과를 최대치로 하는 숲이다. 완충 숲은 미세먼지를 줄여주는 효과와 더불어 근처 주민들에게 산책 등의 여가 장소로 쓰일 수 있다. 마지막으로 바람길 숲은 자연 산림에서 생성된 찬 공기를 도시 내부로 유도해 확산할 수 있도록 도와주는 숲이다. 바람길 숲은 생성 숲, 연결 숲, 확산 숲으로 나눌 수 있다. 생성 숲은 신선한 바람을 만들어 내는 숲으로 자연 산림에 해당하고 연결 숲은 바람을 확산 숲으로 연결해 주는 녹지를 말하며 보통 가로수가 이 역할을 한다. 확산 숲은 옮겨진 공기가 도시 곳곳으로 이동하도록 해주는 녹지로 보통 공원이 이에 해당한다. 바람길 숲을 조성하기 위해서는 먼저 지역에서 미세먼지가 심각한 지역을 조사한다. 그리고 지역에서 찬 공기가 생성되는 자연 산림을 조사해 찬 공기의 특성을 분석하며 이때 밤, 낮의 차이를 염두에 두어야 한다. 그리고 경북대학교 조사팀이 대구광역시 회랑로를 대상으로 분석한 결과, 연결 숲에 수목이 많을수록 저감 효과가 증가하지만 너무 많으면 풍속에 영향을 줄 수 있으므로 이를 고려해 심어야 한다고 설명했다.²⁹⁾ 다음으로 연결 숲, 확산 숲, 생성 숲의 상태를 점검해 취약 지점을 파악하고 보완한다. 그리고 바람길 숲은 조성한 뒤에도 위성 화면과 현지 조사 등을 이용한 지속적인 관리가 필요하다.

5. 결론

미세먼지는 시간이 지나면 지날수록 점점 심각한 문제로 떠오르고 있고 언젠가부터 우리는 미세먼지가 나쁨인 상태를 평범한 상황으로 인식하는 단계까지 왔다. 하지만 미세먼지가

28) 박찬열, 도시숲 미세먼지 저감 효과와 증진방안, 한국정책학회 추계학술발표 논문집2020권 0호, 한국정책학회, 2020, 16.

29) 백준범, 엄정희, 손정민, 성욱제, 김주은, 민진규, 폭염과 미세먼지를 고려한 도시 바람길숲의 연결숲 조성 방안 - 대구광역시 화랑로를 대상으로 -, 한국조경학회 학술발표논문집2020권 2호, 한국조경학회, 2020, 14.

가지고 있는 탄소, 이온, 금속 성분들은 천석 같은 호흡기 질환을 유발하고 조산과 사망률에 안 좋은 영향을 줄 뿐만 아니라 우울증 같은 정신적인 피해를 준다. 게다가 이런 문제를 해결하기 위해 매년 큰 액수가 예산으로 쓰이고 미세먼지로 경제적 활동이 줄어들어 큰 경제적 손실을 보고 있다. 그래서 미세먼지 저감은 필수적인 해결 사항이고 이 글에서는 그중에 도시환경과 연계해 도시의 미세먼지 문제를 완화할 방법 알아보았다. 첫째, 현재 공원들을 재정비하고 새로 조성하면 미세먼지를 저감과 차단 효과를 줄 수 있으며 새로 조성할 때는 접근성을 고려하고 민간 자본의 유입을 장려해 예산을 지출할 부분을 줄여야 한다. 둘째, 도시의 가로수들을 추가로 심으면 도시 전체의 미세먼지를 줄 수 있으며 가로수를 식재할 때는 식물의 적합성, 저감 능력 그리고 계절에 따른 효율성의 변화를 고려해야 한다. 마지막으로 미세먼지를 줄이기 위해 미세먼지가 발생지에서 주거 구역으로 확산을 막아주는 차단 숲, 나무끼리 적절한 거리를 유지해 최적의 저감 효율을 보여주는 저감 숲 그리고 자연 산림에서 생성된 찬 공기를 도시로 유입해주는 바람길 숲을 조성해 도시의 미세먼지를 줄일 수 있도록 노력해야 한다.

참고문헌

- 김상혁, 대기오염이 실내·외 도시관광지 수요에 미치는 영향: 초미세먼지를 중심으로, 이벤트컨벤션연구42권0호, 한국이벤트컨벤션학회, 2021, 119-136쪽.
- 김신우, 이동근, 배채영, 가로녹지 유형이 보행공간의 초미세먼지에 미치는 영향 분석 - 미기후 시뮬레이션을 활용하여 -, 한국환경복원기술학회지 (환경복원기술)24권4호, 한국환경복원기술학회, 2021, 61-75쪽.
- 김진수, 황문현, 초미세먼지 환경에서의 일회성 유산소 운동이 동맥경직도에 미치는 영향, 운동과학30권2호, 한국운동생리학회, 2021, 257-263쪽.
- 강봉조, 홍성화, 미세먼지(PM)와 기상요인이 실내외 관광지 방문객 유치에 미치는 영향, 이벤트컨벤션연구33권0호, 한국이벤트컨벤션학회, 2019, 175-194쪽.
- 구민아, 도시근린공원 미세먼지(PM)저감과 공간차폐율과의 관계 - 대구광역시 수성구 근린공원을 중심으로 -, 한국조경학회지47권6호, 한국조경학회, 2019, 67-77쪽.
- 권선주, 차승주, 이주경, 박진희, 가로수 수종별 잎의 미세먼지 축적량 및 금속 원소 함량 평가, Journal of Applied Biological Chemistry63권2호, 한국응용생명화학학회, 2020, 161-168쪽.
- 민지원, 미세먼지에 대한 국민 인식 조사 - 미세먼지로 인한 경제적 비용 연간 4조 원으로 추정, 한국경제주평833권0호, 현대경제연구원, 2019, 1-16쪽.
- 박주현, 박영용, 이은주, 이광수. "지역별 미세먼지 농도의 알레르기비염 외래이용에 대한 영향 분석" 보건행정학회지30권1호, 한국보건행정학회, 2020, 50-61쪽.
- 박찬열, 도시숲 미세먼지 저감 효과와 증진방안, 한국정책학회 추계학술발표논문집2020권0호, 한국정책학회, 2020, 13-31쪽.
- 배현주, 이승민, 정다운, 오규림, 김시진, 이종태, 인체위해 저감방안 마련을 위한 미세먼지 구성성분별 건강영향 평가, 환경포럼240권0호, 한국환경정책평가연구원, 2020, 1-19쪽.
- 백준범, 엄정희, 손정민, 성욱제, 김주은, 민진규, 폭염과 미세먼지를 고려한 도시 바람길숲의 연결숲 조성 방안 - 대구광역시 화랑로를 대상으로 -, 한국조경학회 학술발표논문집 2020권2호, 한국조경학회, 2020, 13-14쪽.
- 신예은, 박진실, 김수연, 이상우, 안경진, 미세먼지 배출원과 취약계층 분포추정을 통한미세먼지저감 녹지입지 선정연구 -서울시 성동구를 대상으로-, 한국환경복원기술학회지 (환경복원기술)24권1호, 한국환경복원기술학회, 2021, 53-68쪽.
- 손정민, 엄정희, 성욱제, 백준범, 김주은, 오정학, 도시 여건 분석을 통한 바람길숲 조성방향 제시 - 평택시를 사례로 -, 한국지리정보학회지23권4호, 한국지리정보학회, 2020, 101-119쪽.
- 손정민, 엄정희, 백준범, 성욱제, 김주은, 김장한, 최상태, 손인설. "도시 환경 개선을 위한 바람길숲 조성 계획 연구 - 구미시를 대상으로 -" 한국환경생태학회 학술발표논문집 2020권1호, 한국환경생태학회, 2020, 19-20쪽.
- 안은주, 김정희, 미세먼지 PM10이 피부각질형성세포와 피부섬유아세포에 미치는 세포생존을 분석, 한국미용학회지25권4호, 한국미용학회, 2019, 822-826쪽.
- 안로사, 홍석환, 도로변 도시공원 내 공간유형에 따른 초미세먼지 분포 특성, 한국환경생태학회 학술발표논문집2021권1호, 한국환경생태학회, 2021, 41-41쪽.

이동성, 김병석, 문태훈, 대기오염요인이 주거만족도에 미치는 영향, 환경정책27권2호, 한국 환경정책평가연구원,2019, 169-187쪽.

이상호, 대기오염 증가에 따른 사망위험과 경제적 비용 추정, 인문사회 2111권4호, (사)아시아문화학술원, 2020, 2217-2232쪽.

이석환, 미세먼지 저감을 위한 산림 정책의 방향, 한국정책학회 춘계학술발표논문집2019권 0호, 한국정책학회, 2019, 1-13쪽.

우석진, 강현아, 노충래, 전종설, 이상정, 정익중, 미세먼지가 가정외보호 아동의 심리정서 발달에 미치는 효과, 사회보장연구35권3호, 한국사회보장학회, 2019, 129-151쪽.

엄영숙, 김진옥, 안소은, 미세먼지 건강위험 감소에 대한 지불의사 측정: 마스크 착용과 공기청정기 사용에 따른 회피비용을 중심으로, 자원·환경경제연구28권3호, 한국환경경제학회·한국자원경제학회, 2019, 355-383쪽.

엄정희, 전주지역의 바람길 특성 분석 및 활용 방안, 한국환경생태학회지33권3호, 한국환경생태학회, 2019, 366-374쪽.

엄영숙, 오형나, 미세먼지 건강위험과 회피행동: 야외여가활동수요 감소를 사례로, 경제학연구67권2호, 한국경제학회, 2019, 39-70쪽.

유수인, 김주희, 신혜숙, 강대용, 고위험임신의 위험 요인과 미세먼지와의 연관성, 한국모자보건학회지25권1호, 한국모자보건학회, 2021, 48-54쪽.

양원호, 기후변화에 따른 대기오염물질 농도 변화 및 미세먼지 노출에 의한 건강 영향, 보건복지포럼269권0호, 한국보건사회연구원, 2019, 20-31쪽.

진연주, 윤준혁, 최명석, 성장현, 한국 남부지역 가로수종 및 미세구조와 미세먼지 흡착량의 계절 변화: 가시나무, 종가시나무, 참가시나무, 동백나무, 왕벚나무 중심으로, 한국산림과학회지(구 한국임학회지)110권2호, 한국산림과학회, 2021, 129-140쪽.

정대영, 최윤의, 전진형, 미세먼지 저감 도시숲 조성을 위한 가용공간의 중요도 분석 - AHP 기법을 이용하여 -, 한국조경학회지47권6호, 한국조경학회, 2019, 103-114쪽.

조동길, 도시 미세먼지 저감 식재를 위한 수종 선정 기준의 우선순위 도출 한국환경생태학회지33권4호, 한국환경생태학회, 2019, 472-480쪽.

최태영, 강다인, 차재규, 서울시 월별 미세먼지 농도와 주변 토지피복의 관계 분석, 환경영향평가28권6호, 한국환경영향평가학회, 2019, 568-579쪽.

최희선, 안소은, 이후승, 송슬기, 이길상, 도시의 지속가능성을 위한 공원녹지 정책의 재정립 방안, 기본연구보고서2019권0호, 한국환경정책평가연구원, 2019, 1-258쪽.

하은희, "미세먼지와 임신결과" 한국모자보건학회 학술대회 연제집2019권1호, 한국모자보건학회, 2019, 30-45쪽.

학회자료, 손정민, 엄정희, 성욱제, 백준범, 김주은, 민진규, 김두운, 황애경, 김병호, 박주현, 도시 대기환경 개선을 위한 바람길숲 조성 계획 : 세종시를 사례로, 한국조경학회 학술발표논문집2020권2호, 한국조경학회, 2020, 62-62쪽.

홍석환, 안미연, 가로녹지별 보행환경 내 미세먼지 농도 비교, 한국조경학회 학술발표논문집2019권1호, 한국조경학회, 2019, 65-66쪽.

홍석환, 텐완팅, 안로사, 가로녹지 및 건물 높이가 미세먼지 농도에 미치는 영향, 한국환경생태학회지34권5호, 한국환경생태학회, 2020, 466-482쪽.

황인창, 손원익, 서울시 미세먼지 관리 정책의 사회경제적 편익: 지불용의액 중심으로, 한국

정책학회 춘계학술발표논문집2019권0호, 한국정책학회, 2019, 9-26쪽.

황윤하, 김성원, 초미세먼지와 소아천식, Allergy asthma & respiratory disease7권3호,
대한천식알레르기학회 ,2019, 116-121쪽.

2학기 우수상 우수상

6. 미세먼지로 인한 질환과 해결방안

미세먼지로 인한 질환과 해결방안

목차

1. 서론
2. 국내 미세먼지 현황
3. 미세먼지 정의 및 원인
4. 미세먼지로 인한 질환
 - 4.1. 호흡기 질환
 - 4.2. 심혈관 질환
5. 미세먼지 해결방안
 - 5.1. 미세먼지 국제협력 실효성 강화
 - 5.2. 생활 미세먼지 개선
6. 결론
7. 참고문헌

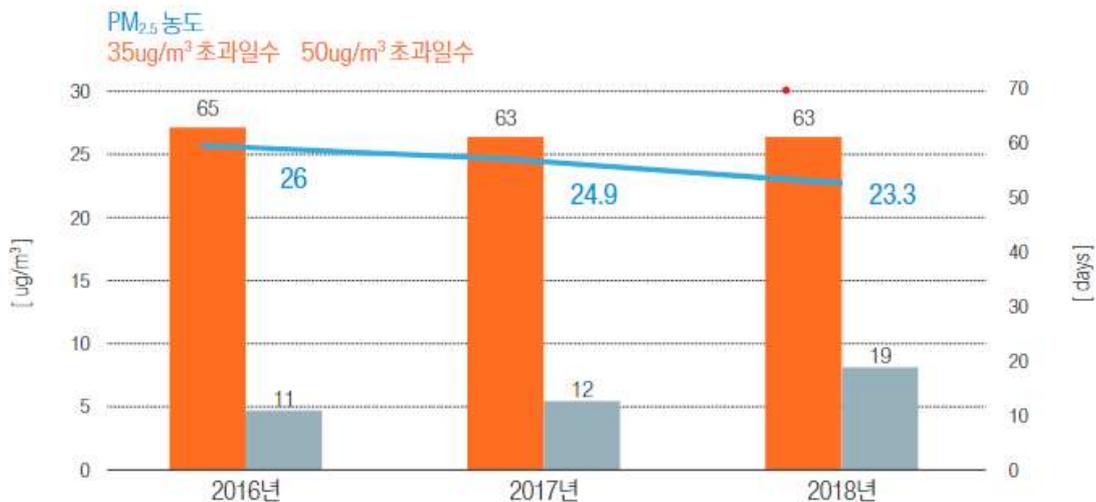
1. 서론

현대 사회는 인공지능의 발달, 4차 산업혁명 등 내세울 것이 많지만, 내면에는 미세먼지로 인한 문제점이 내포되어 있다. 기술과 사회가 발달하면서 사람들의 다양한 활동으로 미세먼지가 발생하며 인간, 생물의 건강을 위협하고 생존과 활동에 장애를 일으키는 현상이 나타나고 있다.

대부분의 국민은 미세먼지에 대한 관심이 매우 높다고 생각한다. 외부 활동을 하기 전, 외부로 나가기 전 앱을 통해 미세먼지 수치를 확인하거나 미세먼지 수치가 높은 날에는 마스크를 쓰거나 외부 활동을 삼가는 등 조심스럽게 행동하기도 한다. 한 때, 미세먼지 수치가 너무 높아 환경적인 문제가 되었을 때 미세먼지 수치를 확인할 수 있도록 다양한 앱이 만들어지기도 하였으며, 에어코리아와 같이 미세먼지 수치를 국제적, 국내적으로 비교할 수 있도록 사이트를 만들기도 하였다. 이처럼 미세먼지는 지속적으로 영향력이 커지게 될 것이며 그로 인해 미세먼지의 주목력도 증가할 것이다.

미세먼지 개선을 위해 일회용품 사용을 줄이거나 에너지 효율이 높은 상품을 사용하는 등 다방면으로 노력하고 있지만, 전반적으로 개선되고 있지 않다고 생각한다. 국민이 미세먼지 문제에 대한 관심은 높지만, 정확한 미세먼지에 대한 인식과 지식이 부족하여 개선의 한계가 있다고 생각한다. 따라서, 미세먼지로 인한 주요 질환을 중심으로 미세먼지의 심각성을 드러내고, 미세먼지를 해결할 수 있는 방안에 대해 살펴보고자 한다.

2. 국내 미세먼지 현황



<그림 1> 2016~2018년 국내 연평균 PM2.5 농도와 고농도 일수¹⁾

<그림 1>은 2016~2018년의 국내 연평균 초미세먼지 농도 변화와 고농도 발생일을 나타낸 표이다. 연평균 초미세먼지 농도는 3년 중 2017년의 미세먼지 농도가 가장 높았다. 초미세먼지 예보 등급 ‘나쁨’ 수준의 수치인 35 μ g/m³를 넘는 일수는 1년 중 60일 이상으로

1) 김순태, 국내 초미세먼지 발생 원인과 개선 노력, 전기저널 521호, 대한전기협회, 2020, 31~32쪽.

나타난다. 특히 연평균 농도는 2017년에 가장 높았고, 초미세먼지 수치가 50 $\mu\text{g}/\text{m}^3$ 를 넘는 일수는 2018년에 19일로 가장 빈번했다. 지속적으로 초미세먼지 농도는 높은 수준에 머물게 될 것이고, 고농도 발생일도 빈번하게 증가할 것이다. 이렇게 장기 농도와 단기 농도 발생의 모순은 초미세먼지 관리에 관심을 갖고 비판적인 인식을 가져야 한다는 것을 느끼게 해준다.²⁾

3. 미세먼지 정의 및 원인

미세먼지는 입자의 직경에 따라 구분하는데, 10 μm 이하의 일반 미세먼지(PM₁₀)와 2.5 μm 이하의 초미세먼지(PM_{2.5})로 나눌 수 있다. 미세먼지는 공기 중 고체, 액체 상태의 입자의 혼합물로 배출되며 화학반응 또는 자연적으로 생성된다. 특히, 사업장 연소, 자동차 연료 연소, 생물성 연소 과정 등 특정 배출원으로부터 직접 발생하기도 한다.³⁾

미세먼지는 다양한 종류의 성분들이 포함되어 있지만 먼지 부유물, 흙먼지, 곰팡이 포자, 식물 단편 및 여러 금속 산화물들이 주성분이다. 또한, 최초로 발생된 곳으로부터 약 10km 정도 이동이 가능한 것으로 알려져 있다. 미세먼지에 장기간 노출될 경우 천식, 만성 폐쇄성 폐 질환, 폐암 등 호흡기 질환을 증가시킬 수 있다.⁴⁾

초미세먼지의 경우 상당량이 황산화물(SO_x), 질소산화물(NO_x), 암모니아(NH₃), 휘발성 유기화학물의 전구물질이 대기 중의 특정 조건에서 반응하여 2차 생성된다. 자연적으로 존재하는 입자로서 광물 입자(황사), 소금 입자, 생물성 입자(꽃가루, 미생물) 등이 있다. 초미세먼지는 황산염, 질산염, 암모늄, 수소이온, 방향족 탄화수소, 카드뮴, 구리, 아연 등이 주성분이다. 또한, 최초로 발생된 곳으로부터 최대 1,000km까지 이동할 수 있는 것으로 알려져 있다. 초미세먼지는 호흡기관을 관통하여 혈류를 통해 다른 조직으로 이동할 수 있어 장기간 노출 시 호흡기 질환뿐만 아니라 심혈관 질환을 증가시킬 수 있는 위험성을 보유하고 있다고 알려져 있다.⁵⁾

4. 미세먼지로 인한 질환

4.1. 호흡기 질환

미세먼지로 인해 가장 취약한 부분은 호흡계이며 호흡계의 질병을 호흡기 질환이다. 특히 건조한 봄이나 가을처럼 환절기에는 외부환경으로부터 호흡계는 쉽게 노출되기 때문에 큰 영향을 받는다. 미세먼지의 지속적인 노출은 호흡 감소, 가슴 통증, 기침, 폐 기능 저하 등을 유발할 수 있다. 실질적으로 단위 면적당 미세먼지의 농도가 일정량을 넘어 증가하였을 경우 폐 기능이 3~6% 감소할 수 있다는 연구 보고도 있다.⁶⁾

2) 김순태, 국내 초미세먼지 발생 원인과 개선 노력, 전기저널 521호, 대한전기협회, 2020, 31~32쪽.
3) 최종규, 최인순, 조광근, 이승호, 미세먼지의 질병에 미치는 유해성. 생명과학회지 30권 2호, 한국생명과학회, 2020, 191쪽.
4) 최종규, 최인순, 조광근, 이승호, 미세먼지의 질병에 미치는 유해성. 생명과학회지 30권 2호, 한국생명과학회, 2020, 191쪽.
5) 최종규, 최인순, 조광근, 이승호, 미세먼지의 질병에 미치는 유해성. 생명과학회지 30권 2호, 한국생명과학회, 2020, 191~192쪽.
6) 최종규, 최인순, 조광근, 이승호, 미세먼지의 질병에 미치는 유해성. 생명과학회지 30권 2호, 한국생명과학회, 2020, 193쪽.

감기는 가장 대표적인 호흡기 질환으로 알려져 있으며, 호흡 과정에서 바이러스를 포함한 이물질이 호흡계로 들어와 염증이 생기는 것이다. 보통 리노 바이러스가 원인이 되지만 다른 원인이 되는 바이러스로는 코로나 바이러스, 사람 파라인플루엔자 바이러스, 아데노 바이러스, 장 바이러스 등이 있다. 감기는 종류에 따라 약간씩 증상이 다르지만, 보통 기침, 재채기, 발열, 콧물 등이 일반적이다. 감기를 예방하는 가장 좋은 방법은 감기 환자와의 접촉을 피하는 것이며 손은 식사 전이나 외출 후 깨끗이 씻는 방법이 좋다. 흔한 감기는 다양한 바이러스로 인한 것이며, 이들은 번식하면서 빠른 속도로 변이하여 끊임없이 그 계통을 바꾸기 때문에 효과적인 면역은 거의 불가능하다. 또한, 감기는 다른 질병과 달리 비교적 가벼운 증상을 띄기 때문에 심하지 않으면 굳이 약을 쓰지 않고 치유가 가능하다. 휴식과 따뜻한 물의 섭취로 충분한 치료법이 될 수 있고, 충분한 휴식을 취하였음에도 증상이 호전되지 않는 경우에는 주의가 필요하다. 지금까지 감기를 치료하는 검증된 항바이러스제는 없는 것으로 알려져 있다.⁷⁾

폐렴은 현재 국내 사망 원인 3위를 차지하고 있는 중요한 질환으로 인구 10만 명당 사망률은 지속적으로 증가하였고, 특히 70대 이상과 80대 이상의 고 연령층에서 중요한 사망원인이다. 폐렴이란, 허파에 염증이 생긴 상태로 세균, 바이러스, 곰팡이, 기생충 등 다양한 원인에 의해 발병할 수 있다. 이 중 가장 흔한 원인으로서는 세균성과 바이러스성이 있다. 폐렴사슬알균은 가장 흔한 원인균이며 급성폐렴을 일으킨다. 갑자기 40도 전후의 고열이 발생하며, 고열로 인한 심한 오한과 두통, 구토와 경련, 기침과 가래, 불면증 등의 증상이 일어난다. 대개 고열이 일주일 정도 지속되다가 급격히 평열 가까이 떨어지는데, 체력이 약한 사람, 심장이 좋지 못한 사람은 고열을 이겨내지 못하고 사망하는 경우가 많다. 폐렴 방치는 합병증으로 이어지며 미생물이 폐를 넘어서 혈액에 들어가면 무서운 패혈증이 된다. 또한, 폐에 생긴 구멍으로 공기가 새는 기흉, 고름 주머니가 생기는 폐농양도 조심해야 할 필요가 있다. 따라서 폐렴을 예방하기 위해서는 폐렴의 취약한 소아와 고 연령층 노인, 면역력 감소 및 동반질환을 가진 환자군에게 폐렴구균 23가 다당 백신 접종을 하면 침습성 질환을 60~70% 예방하는 효과가 있다고 보고하였다. 폐렴의 치료는 원인에 따라 달라지지만 대부분의 염증을 감소하기 위하여 코르티코스테로이드 제제를 투여하고 자극 물질을 제거한다.⁸⁾

4.2. 심혈관계 질환

초미세먼지는 직경이 작기 때문에 세포 안으로 들어가 혈관까지 침범하여 다른 조직으로 이동될 수 있다. 이러한 과정에서 초미세먼지는 심혈관계 기능 저하와 심혈관 질환으로 인한 사망률의 연관성이 있다고 알려졌다. 초미세먼지가 혈중 내에 다량으로 유입되었을 때 몸 안의 단백질이 문제가 생기며 문제가 생긴 단백질이 혈관벽 침착으로 인해 동맥경화증이 나타날 수 있다. 뇌혈관의 벽에 여러 물질이 모여 쌓이게 되며 혈액순환을 하지 못해 혈관을 막게 되면 뇌경색이 될 수 있고, 혈관이 막혀 터진 경우 뇌졸중이 나타날 수

7) 김양호 외, 감염미생물과 간호, 현문사, 2020, 258쪽.

8) 김양호 외, 감염미생물과 간호, 현문사, 2020, 258쪽.

있다. 또한, 초미세먼지의 과도한 노출은 심장근육에 혈류를 공급하는 동맥의 혈관과도 관련이 있다. 이렇게 혈관은 전신에 분포하고 모두 연결되어 있기 때문에 심혈관계 질환은 위험한 질환 중 하나이다.⁹⁾ 심혈관계 질환의 주원인은 초미세먼지이기 때문에 초미세먼지가 우리 몸으로 들어오는 것을 막는 것이 우선 필요하다. 초미세먼지 농도가 높은 날에는 외부 활동을 자제하는 것이 바람직하며, 외부 활동을 자제하기 어려운 상황일 때에는 보건용 마스크를 착용하여 황사와 미세먼지를 걸러낼 수 있도록 해야 한다. 외출 후에는 손 씻기와 같이 스스로의 위생 관리에도 관심을 갖고 실천해야 한다.

5. 미세먼지 해결방안

5.1. 미세먼지 국제협력 실효성 강화

도시는 개별 국가의 대기오염물질 배출원과 흡수원 등 여러 특성을 공유하고 있어 국제 협력을 구상하고 진행하기에 유리하다. 또한 도시는 국가에 비해 조금은 자유로울 수 있다는 장점도 있다. 물론 국가마다 개별 도시로부터 제한하는 정도가 달라 도시 간 협력에서 강제적 제도를 계획하고 실행하는 것은 한계가 있다. 그러나 환경문제와 같은 영역은 관심이 점차 높아지고 있고, 도시 간 미세먼지 국제협력은 점점 실현될 가능성이 증가하고 있을 것으로 기대된다.¹⁰⁾

대부분의 대기오염물질이 중국에서 배출되고 있지만, 현재 중국에서 강한 규제를 바탕으로 배출량이 감소하고 있으며 장기적으로도 중국의 배출량이 줄어들 가능성이 높다. 중국의 지역별 배출량 현황과 전망을 봤을 때, 중국 지자체는 지역 간 공동 대응의 필요성을 인식하고 있으며, 국제협력을 통해 오염물질 배출량을 줄이고 싶은 생각이 있음을 알 수 있다. 따라서, 도시 간 협력의 가능성이 열려 있다고 본다.¹¹⁾

국제협력을 위해서는 우선 협력체계의 구조와 내용을 강화한 국제 다자협력 플랫폼을 구축해야 한다. 대기오염으로 인한 시민의 건강개선과 같은 공동의 목표를 설정하고, 그에 따른 관리 지표와 목표 지표, 협력 원칙 등을 계획해야 한다. 그 후 목표와 원칙에 따른 중점 협력 사업을 구체화하여 실천해야 한다. 공동의 목표를 정하고 감축량을 할당하며 불이행을 가하는 단순 협력은 지양해야 하며 협력 당사자 모두가 실질적인 혜택을 누릴 수 있도록 해야 하는 것이 중요하다. 예를 들어, 베이징과 서울의 경우, 자동차와 건물에서 발생하는 대기오염물질 감축사업, 상하이와 인천은 선박 부문의 배출량 감축사업, 그리고 허베이성과 경기도는 산업과 발전 부문 배출량 감축사업을 공동 수행해야 한다.¹²⁾

9) 최종규, 최인순, 조광근, 이승호, 미세먼지의 질병에 미치는 유해성. 생명과학회지 30권 2호, 한국생명과학회, 2020, 196쪽.

10) 황인창, 백종락, 중국 사례로 살펴본 서울시 미세먼지 국제협력 강화방안, 정책리포트 314호, 서울연구원, 2020, 3쪽.

11) 황인창, 백종락, 중국 사례로 살펴본 서울시 미세먼지 국제협력 강화방안, 정책리포트 314호, 서울연구원, 2020, 3쪽.

12) 황인창, 백종락, 중국 사례로 살펴본 서울시 미세먼지 국제협력 강화방안, 정책리포트 314호, 서울연구원, 2020, 20~21쪽.

5.2. 생활 미세먼지 개선

현재 우리나라는 미세먼지를 감소시키는 것을 목표로 관리에 있어서 매우 적극적인 자세로 임하고 있다. 2019년부터는 미세먼지 저감 및 관리에 관한 특별법도 시행되었고 다양한 대책들이 마련되고 있다. 입법적으로는 환경부, 교육부, 행정안전부, 산업통상자원부 및 해양수산부 등이 나누어 세부적인 영역을 담당하고 있다. 특히, 재난 및 안전 관리 기본법에서는 미세먼지 문제를 사회적 재난으로 생각하고 미세먼지로 인한 국민의 건강 보호를 중요한 문제라고 밝히고 있다. 그러나 미세먼지 대응 법률과 대응책이 대부분 사업장, 자동차 및 항만 부문에 집중되어 있고 생활 미세먼지에 대한 관심은 미흡하며 대응책은 부족한 상황이다.¹³⁾

생활 미세먼지를 주로 배출하는 시설은 직화구이 음식점을 예로 들 수 있다. 국민의 건강 보호를 위해 지속적인 관리가 필요할 것이다. 적어도 직화구이 음식점은 법령상 생활 미세먼지 배출시설로 분류하여 조건을 갖추고 영업하도록 하는 것이 타당하다. 국가의 미세먼지 대책은 체계적으로 수립해야 한다는 측면에서 미세먼지 대응뿐만 아니라 직화구이로 인하여 발생하는 생활 미세먼지의 피해와 영향도 검토될 필요가 있다. 따라서 직화구이로부터 발생하는 생활 미세먼지가 국민건강의 미치는 피해를 정확하게 파악하고 예방할 수 있는 방안을 미리 마련할 필요성이 있다. 또한, 직화구이에 사용되는 고체 연료들도 생활 미세먼지를 유발하는 하나의 원인이 될 수 있다. 가장 중요한 것은 생활 미세먼지를 배출하는 시설의 적절하고 꾸준한 관리이다. 영업장에 맞는 환기설비를 갖추도록 지정하여 검토하고 환기설비 가동에 대한 감시가 이루어질 필요가 있다. 환기설비를 갖추지 않은 영업장에 대하여는 벌금이나 과태료를 부과하여 실효성을 높일 필요성도 있다.¹⁴⁾

6. 결론

우리나라의 미세먼지 농도는 높은 수준에 머물게 될 것이고, 고농도 발생일도 빈번하게 증가할 것이다. 미세먼지(PM₁₀)와 초미세먼지(PM_{2.5})는 직경에 따라 분류되며 인체의 부정적인 영향을 끼쳤고 호흡기 질환, 심혈관계 질환의 원인이었다. 특히, 호흡계는 외부환경에 쉽게 노출되어 있어서 큰 영향을 받았다. 심혈관계 같은 경우에는 모든 혈관이 서로 영향을 주고받으며 연결되어 있기 때문에 뇌, 심장에 분지 되는 혈관까지 영향을 미쳤다. 이렇게 인체의 부정적인 영향을 미치는 미세먼지를 줄이기 위한 해결방안을 살펴보았다. 도시만의 특징을 이용하여 도시 간 국제협력체계의 구조와 내용을 강화한 국제 다자협력 플랫폼을 구축하고 공동의 목표를 위한 공동사업을 추진하는 것이다. 참여하는 모든 협력 당사자가 실질적인 혜택을 누리며 최대한 지식과 장비를 활용하는 것이 중요하다고 했다. 또한, 일상생활에서 놓칠 수 있는 생활 미세먼지의 집중하였다. 미세먼지를 포함한 대기오염물질 감소를 위한 정책, 방안들은 많지만, 생활 미세먼지를 향한 방안은 부족한 상황이다. 흔히 생활 미세먼지를 배출하는 직화구이 음식점을 예시로 들어 유해한 물질의 실정

13) 함태성, 정성진, 생활미세먼지 배출원으로서의 직화구이 음식점 관리에 대한 법적 쟁점과 개선방안 연구, 환경법과 정책 24권, 강원대학교 비교법학연구소, 2020, 107~108쪽.

14) 함태성, 정성진, 생활미세먼지 배출원으로서의 직화구이 음식점 관리에 대한 법적 쟁점과 개선방안 연구, 환경법과 정책 24권, 강원대학교 비교법학연구소, 2020, 112~115쪽.

을 파악하고 그에 맞는 정책방안을 생각해야 한다. 미세먼지에 대한 적절한 지식을 기반으로 미세먼지의 수치를 줄이기 위해서 노력을 지속적으로 해야 하며 미세먼지 수치 감소를 목표로 실천해야 할 것이다.

참고문헌

김순태, 국내 초미세먼지 발생 원인과 개선 노력, 전기저널 521호, 대한전기협회, 2020, 31~37쪽.

김양호 외, 감염미생물과 간호, 현문사, 2020, 258쪽.

최종규, 최인순, 조광근, 이승호, 미세먼지의 질병에 미치는 유해성. 생명과학회지 30권 2호, 한국생명과학회, 2020, 191~201쪽.

함태성, 정성진, 생활미세먼지 배출원으로서의 직화구이 음식점 관리에 대한 법적 쟁점과 개선방안 연구, 환경법과 정책 24권, 강원대학교 비교법학연구소, 2020, 95~125쪽.

황인창, 백종락, 중국 사례로 살펴본 서울시 미세먼지 국제협력 강화방안, 정책리포트 314호, 서울연구원, 2020, 1~24쪽.

2학기 우수상 우수상

7. 국내 영화 등급분류 기준의 문제점과 해결 방안

국내 영화 등급분류 기준의 문제점과 해결 방안

차례

1. 서론
2. 국내 영화 등급분류 기준 현황
 - 2.1. 영상물등급위원회
 - 2.2. 영화 등급분류 기준
3. 국내 영화 등급분류 기준의 문제점
 - 3.1 등급분류 기준의 명확성 문제
 - 3.2 제한상영가 등급
4. 해결 방안
 - 4.1. 민간자율등급제로의 전환
 - 4.2. 제한상영가 등급을 대안하는 등급의 신설
5. 결론

참고문헌

1. 서론

영화는 문학, 연극, 음악 등 각종 매체가 종합된 예술로, 영화 제작자에게 있어서 자신의 의사를 관객에게 전달하는 많은 표현수단 중 하나이다. 영화의 제작과 상영을 중심으로 발생하는 다양한 법률문제 중에서 영화 심의에 대한 논란은 언제나 주된 관심사가 되었다. 특히 표현의 자유와 그 제한을 둘러싸고 벌어지는 논란들의 중심은 항상 영화 심의제도였다. 영화심의제도를 규정한 법률에는 헌법재판을 걸쳐 합헌성을 심판받는 절차가 뒤따라왔다. 표현의 자유에 대한 보장과 사전검열금지의 문제, 표현의 제한 문제 등에 관한 논쟁은 영화를 중심으로 전개되는데, 그 이유는 영화가 대중에게 인기 있는 매체이고 접근성이 좋기 때문이다. 청소년의 정신에 위해를 가할 수 있는 요소를 선별한 후 연령에 따른 관람 등급을 부과해서 그들을 보호하기 위해 영상물등급위원회가 설립된 것이다. 그러나 한편으로 영등위는 예술창작의 자유를 청소년 보호라는 취지 아래 침해해서는 안 된다. 그렇기 때문에 영등위는 국가에서 위임받은 권리를 균형 감각을 발휘하여 실행해야 하고, 예술의 자유와 위해 요소로부터 청소년을 보호할 책임을 동시에 져야 한다고 말한다.

아래에서는 영상물등급위원회와 그 등급분류 기준을 확인하고 국내 영화 등급분류 기준의 문제점과 개선 방안을 검토한다.

2. 국내 영화 등급분류 기준 현황

2.1 영상물등급위원회

영상물등급위원회(映像物等級委員會, Korea Media Rating Board, 이하 영등위)는 대한민국의 등급 위원회이며 문화체육관광부 산하 기타공공기관에 속해있다. 1966년 1월 “한국예술문화윤리위원회”라는 이름으로 창립되었으며, 1999년 6월에 이르면서 현재의 이름으로 변경되었다. 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률 제4장 제71조에서 영화 및 비디오물과 그 광고·선전물(이하 “영상물등”이라 한다)의 윤리성 및 공공성을 확보하고 청소년을 보호하기 위하여 영상물등급위원회를 둔다고 나와 있다. 제72조(직무)에서 영등위는 다음 각 호의 사항을 심의·의결한다.

- ①영상물등의 등급분류 및 내용정보, 청소년 유해성 확인에 관한 사항
- ②영상물등의 제작·유통 또는 시청제공의 실태조사 및 관리에 관한 사항
- ③영상물등급위원회 규정의 제정·개정 및 폐지에 관한 사항
- ④위원 또는 그 배우자나 배우자이었던 자와 공동권리자 또는 공동의무자의 관계에 있는 자가 신청한 위원의 기피신청에 관한 사항
- ⑤영상물등의 등급분류의 객관성 확보를 위한 조사, 연구, 국제협력 및 교육홍보에 관한 사항
- ⑥그 밖에 이 법 또는 다른 법령에 의하여 영상물등급위원회의 업무 또는 권한으로 규정되거나 위탁받은 사항¹⁾

제73조(구성)에서 영상물등급위원회는 위원장 및 부위원장 각 1인을 포함한 9인 이내의 위원으로 구성한다. 위원은 문화예술·영상물등·청소년·법률·교육·언론 분야 또는 비영리민간단체 등에서 종사하고 전문성과 경험이 있는 자 중에서 「대한민국예술원법」에 의한 대한민국예술회장의 추천에 의하여 문화체육관광부장관이 위촉한다. 위원회의 구성에 있어 위원장 및 부위원장 호선제, 위원 임기제, 직무 상 독립과 신분보장 법률 명문화 등 법적, 제도적 장치를 통해 등급 분류 업무를 자율적, 독립적으로 수

1)법제처, 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률, 제4장 영상물등급위원회 제72조, 2021

행하는 “독립적 민간기구”임을 명시하고 있다.²⁾

2.2 영화 등급분류 기준

이 기준은 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률(이하 영비법)」 제29조, 제 50조 및 동법 시행령 제10조의 2, 제23조의 2와 「음악산업진흥에 관한 법률」 제17조 규정에 의한 영화 및 비디오물(음악영상물과 음악영상파일을 포함한다)의 등급 분류에 필요한 세부 기준을 정함을 목적으로 한다. 영상물등급위원회의 영화 및 비디오물 등급분류 기준 제4조(원칙)에서 이를 적용한다. 제 4조 등급분류에서 윤리성과 공공성을 확보하여야 하며, 영상물의 창작성과 자율성을 최대한 존중하여야 한다. 청소년의 정서함양과 인격형성을 지향해야 하며, 건전한 영상 문화를 조성하는데 이바지하여야 하며 인류 보편적 가치와 성, 인종, 국가 및 문화의 다양성을 존중하여야 한다. 또한 사회적 통념과 시대의 흐름을 종합적으로 고려해서 해야 한다. 전체적인 맥락과 상황, 영상의 구성 및 음향 전달방식, 작품 전체에서 특정 표현이 차지하는 비중 등을 감안하되, 개별 장면의 지속, 강조, 반복, 확대 등이 미치는 영향력을 종합적으로 고려해서 해야 한다. 마지막으로 일관성과 형평성이 유지되도록 해야 한다고 명시되어 있다. ³⁾

제5조(고려사항)은 등급을 분류함에 있어 다음 각 호의 세부요소들을 종합적으로 고려하여야 한다.

1. 주제: 해당 연령층의 정서와 가치관, 인격형성 등에 끼칠 영향 또는 그 이해와 수용정도
2. 선정성: 성적 행위의 표현 정도
3. 폭력성: 신체 부위, 도구 등을 이용한 물리적 폭력과 성폭력, 이로 인해 발생한 상해, 유혈, 신체훼손, 고통 등의 빈도와 표현정도
4. 대사: 욕설, 비속어 저속어 등의 빈도와 표현 정도
5. 공포: 긴장감과 불안감, 그 자극과 위협으로 인한 정신적 충격 유발정도
6. 약물: 소재나 수단으로 다루어진 약물 등의 표현 정도
7. 모방위험: 살인, 마약, 자살, 학교 폭력, 따돌림, 청소년 비행과 무기류 사용, 범죄기술 등에 대한 모방심리를 고무, 자극하는 정도⁴⁾

제6조(관람등급)에서 영화의 상영등급은 다음 각 호와 같이 분류한다.

1. 전체관람가 : 모든 연령에 해당하는 자가 관람할 수 있는 영화
2. 12세 이상 관람가 : 12세 이상의 자가 관람할 수 있는 영화(다만, 당해 영화를 관람할 수 있는 연령에 도달하지 아니한 자가 부모 등 보호자를 동반하여 관람하는 경우 관람가)
3. 15세 이상 관람가 : 15세 이상의 자가 관람할 수 있는 영화(다만, 당해 영화를 관람할 수 있는 연령에 도달하지 아니한 자가 부모 등 보호자를 동반하여 관람하는 경우 관람가)
4. 청소년 관람불가 : 청소년은 관람할 수 없는 영화(단, 「초·중등교육법」 제2조의 규정에 따른 고등학교에 재학 중인 학생은 관람불가)
5. 제한상영가 : 선정성·폭력성·사회적 행위 등의 표현이 과도하여 인간의 보편적 존엄, 사회적 가치, 선량한 풍속 또는 국민정서를 현저하게 해할 우려가 있어 상영 및 광고·선전에 있어 일정한 제한이 필요한 영화(단, 「초·중등교육법」 제2조의 규정에 따른 고등학교에 재학 중인 학생은 관람불가)⁵⁾

법제처에서 명시한 등급분류제는 영화업자가 제작 또는 수입한 영화(예고편 및 광고영화 포함)에 대

2)법제처, 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률, 제4장 영상물등급위원회 제73조, 2021

3)영상물등급위원회, 영화 및 비디오물 등급분류 기준, 제1장 제4조, 2020

4)영상물등급위원회, 영화 및 비디오물 등급분류 기준, 제1장 제5조, 2020

5)영상물등급위원회, 영화 및 비디오물 등급분류 기준, 제1장 제6조, 2020

하여 그 상영 전까지 영상물등급위원회로부터 상영등급을 분류 받아야 하는 제도를 말한다. 따라서 법 제처는 누구든지 상영등급을 분류 받지 않은 영화를 상영해서는 안 되며, 분류 받은 상영등급을 변조하거나 상영등급을 분류 받은 영화의 내용을 변경하여 영화를 상영해서도 안 된다. 그러나 대가를 받지 않고 특정한 장소에서 청소년이 포함되지 않는 특정인에 한하여 상영하는 소형영화·단편영화, 영화진흥위원회가 추천하는 영화제에서 상영하는 영화, 문화체육관광부 장관이 등급분류가 필요하지 않다고 인정하는 영화(국제적 문화교류의 목적으로 상영하는 영화 등)의 경우는 등급분류제의 적용을 받지 않는다고 말한다.⁶⁾

3. 국내 영화 등급분류 기준의 문제점

3.1. 등급분류기준의 명확성 문제

우리나라의 영화사전심의제도는 등급분류제의 형태를 취하고 있는데, 등급분류제의 목적은 크게 2가지로 나눌 수 있다. 첫 번째로 미국 등급분류제도가 취하는 목적인 부모에게 그 영화를 자신의 자녀가 볼 영화인지 아닌지 선택하게 하는 사전정보제공(advance information)의 기능이다. 황창근은 이 목적은 부모가 영화 관람에 있어서 자녀들 보호차원에서 등급분류가 존재하기 때문에, 자녀가 없는 성인이나 일반 성인들에 대한 등급분류의 목적은 없는 것으로 된다고 말한다.⁷⁾ 두 번째로 영화의 상영으로 인한 실정법위반의 가능성을 사전규제를 통하여 미리 예방하자는 취지이다. 우현용은 영화는 한 번 상영되면 그 미치는 파급효과가 아주 크기 때문에 사후적인 통제는 별다른 실익이 없으므로 사전에 상영으로 발생하는 법적인 문제점에 대하여 사전조정의 기능을 함이 필요하다고 말한다.⁸⁾ 헌법재판소도 “영화는 시청각을 표현수단으로 하는 영상매체의 특수성으로 말미암아 일단 상영되고 나면 그 자극이나 충격이 매우 강하게 그리고 직접 전달되어 영향력이 클 뿐만 아니라, 그 파급효과가 광범위하게 이루어 질 수 있게 되었고, 일단 소비자에게 보급되고 난 뒤에는 이를 효율적으로 규제할 방법마저 없다. 그러므로 영화를 상영 또는 보급하기 이전에 심사·규제해야 할 필요가 있음은 물론, 특히 청소년이 음란, 폭력 등 영화에 접근하는 것을 미리 막아야 할 필요성 역시 매우 크다. 심의기관에서 허가 절차를 통하여 영화의 상영 여부를 종국적으로 결정할 수 있도록 하는 것은 검열에 해당하나, 예컨대, 영화의 상영으로 인한 실정법위반의 가능성을 사전에 막고, 청소년 등에 대한 상영이 부적절한 경우 이를 유통단계에서 효과적으로 관리할 수 있도록 미리 등급을 심사하는 것은 사전검열이 아니다.”⁹⁾ 라고 판시한 바 있다.

제한된 범위 내에서 영화가 시장에 유통되기 전에 정보제공이나 청소년 지도를 목적으로 등급분류제를 실시하는 것은 헌법적으로 정당하다. 그러나 사전으로 이루어지는 등급분류제에 있어 헌법 제21조 제2항의 사전검열 금지의 원칙에 어긋나지 않도록 표현의 자유를 침해하지 않도록 하는 것은 중요한 문제이다. 또한 영등급의 분류기준이 세부적으로 되어도 분류심사 자체가 위원회 구성원들의 주관적 가치관 등의 영향을 받을 수밖에 없기 때문에 우현용에서는 그 한계가 명확하다고 말한다.¹⁰⁾ 제한상영가 등급으로 분류기준을 정함에 있어 주제, 대상, 언어, 폭력, 신체노출, 성적행위, 범죄 행위묘사 등 수많은 요소와 그 묘사 정도를 고려하여야 한다. 그러나 명확하게 법률에 판단기준을 만드는 것은

6)법제처, 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률, 제29조 상영등급분류 제1항, 3항, 6항, 2021

7)황창근, 영화등급분류제도의 개선방향-제한상영가 등급을 중심으로-, 세계헌법학회 한국학회, 세계헌법연구 14권 3호, 2008, 498쪽

8)우현용, 한국 영화등급분류제도의 규제적 특징 연구, 현대영화연구 제10권 제3호, 한양대학교 현대영화연구소, 2014, 31쪽

9)헌법재판소 전원재판부, 93헌가13,91 헌바10 (병합) 결정, 1996

10)우현용, 한국 영화등급분류제도의 규제적 특징 연구, 현대영화연구 제10권 제3호, 한양대학교 현대영화연구소, 2014, 45쪽

불가능하다. 그러므로 법률에는 등급분류의 고려요소와 기준을 명시하고 구체적인 사항은 영상물등급위원회의 등급규정에 위임하는 등 더 구체적이고 명확히 규정할 필요는 분명히 존재한다.

3.2. 제한상영가 등급

국회는 2002년 1월 26일 영화의 상영등급분류의 방법 및 내용 등에 관한 영화진흥법 관련 규정을 개정하였다. 개정법에서는 등급분류보류제도를 폐지하는 대신 '제한상영가' 등급을 신설하여 모든 영화에 등급을 분류하도록 하고, 제한상영가 등급을 받은 영화는 제한상영관에서만 상영할 수 있도록 규정하고 있다. 광고, 선전의 제한을 받고 비디오물 등의 2차 제품으로의 제작, 유통을 금지하며 홍보 역시 제한상영관 내에서만 가능하다.¹¹⁾ 하지만 제한상영관은 현재 한 곳도 운영되고 있지 않다. 2002년 제도가 도입된 이래 6개의 제한상영관이 개관했지만 수익성의 문제로 모두 폐업하거나 일반 상영관으로 전환되었다. 제한 상영관이 없는 이러한 상황 속에서 제한상영가 판정은 작품이 관객에게 상영될 수 있는 기회조차 원천 차단하는 것이다.

4. 해결 방안

4.1. 민간자율등급제로의 전환

완전자율등급제를 시행하는 미국의 경우, 미국영화협회(MPAA), 미국극장주협회(NATO) 및 미국 국제영화 수입 및 배포자협회에 의해 1961년 11월 1일부터 출범한 자율적인 영화 심의기구인 등급 분류관리국(CARA)이 영화 심의를 담당하고 있다. 이 심의기구의 구성원이 되기 위해서는 자녀를 두고 있으며, 지적으로 성숙하고, 평균적인 미국의 부모의 입장에 서서 자녀들의 영화 관함에 대한 결정을 돕고 적절한 등급을 정할 수 있는 능력을 갖추어야 한다. 이 기구는 정부로부터 인사와 예산 편성 권한이 독립되어 있다. 심사위원을 배출할 수 있는 단체가 위에 언급한 세 개 기관은 아니지만 그들의 감독 하에 심사위원을 배출하기 때문에 등급분류관리국은 산업적 이익을 반영할 수밖에 없다. 등급 심의에 드는 모든 비용을 개별 영화 심사비나 회원사들의 후원금으로 자체 충당하기 때문에 메이저 영화사를 전적으로 무시하는 것은 서대정은 불가능하다고 말한다.¹²⁾ 또한 우리 영화계는 미국과는 전혀 다른 산업적 배경을 가지고 있기 때문에 실패할 것이라는 우려가 있지만, 자율 심의기구 설립의 본 목적인 영화 제작에 관여하는 산업주체가 자체적으로 심의기준을 마련하고 이를 집행하는 것이기 때문에 제대로 시행만 한다면 가장 이상적일 것이라 말한다.¹³⁾

또한 영화진흥위원회는 2007년부터 독립영화전용관과 예술영화전용관을 지원하고 있다. 기업에서 운영하는 예술영화전용관까지 포함하면 대안적 스크린은 30여개 정도로 파악되고 있다. 이러한 인프라를 현행제도의 개선에 적극 활용할 필요가 있다. 임창재에서는 이 극장들에 자율등급제를 허용할 수도 있고, 극장 간의 협력 혹은 영화진흥위원회와의 공조를 통해 해당 극장에서 상영하는 청소년관람불가 이상의 작품에 대해 별도의 심의기구를 두고 운용하는 것도 가능하다고 말했다. 이미 예술영화인정신청이나 독립인정신청을 받은 작품들이 해당 심사위원들의 숙고에 의한 것인 바, 등급분류 면제의 범위를 이러한 영화들로 확대하는 것도 검토될 수 있을 것이라고 말한다.¹⁴⁾

11)법제처, 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률, 제43조 제한상영가 영화의 상영 및 유통 제한, 2021

12)서대정, 최근 국내 영화등급심의 행정의 문제와 영화계의 비판, 영화평론 27호, 한국영화평론가협회, 2015, 171-172쪽

13)서대정, 최근 국내 영화등급심의 행정의 문제와 영화계의 비판, 영화평론 27호, 한국영화평론가협회, 2015, 172쪽

14)임창재, 제한상영가 폐지와 민간자율등급제를 위한 제언, 영화평론 27호, 한국영화평론가협회, 2015, 195-196쪽

4.2. 제한상영가 등급을 대안하는 등급의 신설

현재 제한상영가 등급에 대해서 여러 가지 문제가 제기되지만 현실적으로 가장 중요한 문제점은 제한상영가 등급 영화를 상영할 '제한상영관'이 존재하지 않는다는 점이다. 그렇기에 제한상영가 등급은 사실상 상영금지영화가 된 것이기 때문에 이는 헌법상 사전검열금지의 원칙을 침해하는 것이라는 비판이 있다. 황창근은 제한상영가 등급을 대안하는 등급을 어떤 이름으로 정의하고 그 등급의 구체적인 내용을 어떻게 형성할 것인지 하는 문제가 핵심이 되는 것이라고 말한다.¹⁵⁾

영화등급분류의 형식이 '전체관람가, 12세 이상 관람가, 15세 이상 관람가, 청소년 관람불가' 등으로 연령을 기준으로 한 등급이 분류되어 있는 것을 기본으로, 최한준은 이와 같은 연령등급 외의 등급이라는 의미에서 '등급 외 등급'으로 새로 형성하는 것이 타당하다고 말한다.¹⁶⁾ 이것의 등급분류기준은 현재의 제한상영가 등급과 동일하지만 제한상영가의 의미가 '상영'을 제한한다는 쪽에 기울어져 있다면 '등급 외 등급'의 의미는 '관람'을 특정한 계층으로 제한한다는 쪽에 기울어져 있다고 보는 것이다.

또한, 위에서 제기된 제한상영가의 개선하여야 할 내용에는 다음과 같은 사항이 포함되어야 한다. 그동안 계속 문제가 제기된 제한상영관제도를 폐지하여 일반 상영관에서도 상영이 가능하도록 개방할 필요가 있고, 영업의 자유에 대한 침해 문제로 논란을 빚어온 광고·선전의 제한이나 비디오물 등 타매체로의 제작이 금지되고 있는 점을 개선하여야 한다. 무조건적인 전면금지보다는 더 구체적이고 현실적인 방안이 필요하다고 본다.

5. 결론

예술의 표현 방법과 매체는 다양하다. 직접적인 표현을 하는 공연예술도 있고 간접표현을 하는 문학 예술도 있다. 표현매체도 무궁무진하다. 그 매체 따라 독자나 시청자, 관객에게 두는 인상은 다를 수밖에 없다. 그렇기 때문에 심의 규정이 아무리 세분화되어도, 그 표현방법과 매체가 다른 작품을 동일한 선상에서 판단할 수는 없기 때문에 여전히 영화등급제의 제한상영가 등급과 관련한 검열 논란이 계속되고 있다. 등급제로 인한 표현의 자유 침해를 최소화하기 위해서는 일단 영등위의 자율성이 확보되어야 하며, 후에 정부의 관할을 벗어나 충분한 법적, 사회적 기반이 마련되어야 한다. 또한 나아가 표현의 자유와 청소년 보호의 문제에 대한 토론과 연구가 지속적으로 이루어진다면 바람직 할 것이다.

15)황창근, 영화등급분류제도의 개선방향-제한상영가 등급을 중심으로-, 세계헌법학회 한국학회, 세계헌법연구 14권 3호, 2008, 521쪽

16)최한준, 현행 우리나라 영화사전심의제도의 법적 고찰 -현행 등급분류제의 문제점 및 그 개선방안을 포함하여-, 경영법률 제25권 제4호, 한국경영법률학회, 2015, 499쪽.

참고문헌

- 법제처 국가법령정보센터, 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률 제4장 영상물등급위원회 제71조, 72조, 73조, 2020년 10월 6일, <<https://www.law.go.kr/LSW/lsSc.do?menuId=1&dt=20201211&query=>>.
- 서대정, 최근 국내 영화등급심의 행정의 문제와 영화계의 비판, 영화평론 27호, 한국영화평론가협회, 2015, 163-174쪽.
- 영상물등급위원회, 영화 및 비디오물 등급분류 기준 제2장 영화 등급분류 기준, 2021년 1월 6일, <<https://www.kmr.or.kr/kor/CMS/Contents/Contents.do?mCode=MN093>>.
- 우현용, 한국 영화등급분류제도의 규제적 특징 연구, 현대영화연구 제10권 제3호, 한양대학교 현대영화연구소, 2014, 31-54쪽
- 이재명, 상영등급분류제도의 헌법적 검토, 중앙법학 제21집 제4호(통권 제74호), 중앙법학회, 2019.
- 임창재, 제한상영가 폐지와 민간자율등급제를 위한 제언, 영화평론 27호, 한국영화평론가협회, 2015, 193-196쪽.
- 최한준, 현행 우리나라 영화사전심의제도의 법적 고찰 -현행 등급분류제의 문제점 및 그 개선방안을 포함하여-, 경영법률 제25권 제4호, 한국경영법률학회, 2015, 479-507쪽.
- 헌법재판소 전원재판부, 93헌가13,91 헌바10 (병합) 결정, 1996.
- 황창근, 영화등급분류제도의 개선방향-제한상영가 등급을 중심으로-, 세계헌법학회 한국학회, 세계헌법연구 14권 3호, 2008, 495-526쪽.
- British Board of Film Classification (BBFC), <<https://www.bbfc.co.uk/>>, 2021, 12, 5.
- The classification&ratings admonostration (CARA), <<http://www.filmratings.com>>, 2021, 12, 5.

2학기 우수상

**8. 코로나바이러스감염증-19의
바이러스 특징과 진단 및 치료 방안**

코로나바이러스감염증-19의 바이러스 특징과 진단 및 치료방안

차례

1. 서론
 2. 코로나19의 이해
 - (1) 원인(바이러스)&변이 바이러스
 - (2) 전파경로
 - (3) 임상 양상
 3. 코로나19 진단
 - (1) 분자진단법
 - (2) 영상의학적 검사
 - (3) 면역혈청학적 진단법
 4. 코로나19 예방 및 치료방안
 - (1) 예방
 - (2) 백신
 - (3) 치료제
 5. 결론
- 참고문헌

1. 서론

2019년 12월 중국 후베이성 우한시에서 바이러스성 폐렴 양상의 원인 미상 폐렴이 무리 지어 발생하기 시작했다. 2020년 1월 7일에 중국 질병예방통제센터는 이 폐렴 환자들로부터 이전에 알려지지 않은 새로운 코로나바이러스를 검출하였고, 1월 11일에 새로운 코로나바이러스의 유전 정보를 전세계에 공개하였다. 세계보건기구(WHO)는 이에 의한 질병을 2019년에 발생된 코로나바이러스가 일으키는 질병을 뜻하는 코로나바이러스감염증-19(coronavirus disease 2019, COVID-19)로 명명하였다. 우한에서 발생한 원인 미상 폐렴의 원인이 새로운 코로나바이러스로 확인된 후 3개월도 되지 않아 약 114국으로 감염이 확산되었다. 2020년 2월 COVID-19가 국내에도 정착하여 2년째 지속되는 팬데믹 상황 속 주변 지인들도 코로나 바이러스에 감염되는 것을 보고 새로운 코로나바이러스의 원인과 특징, 전파경로를 파악함으로써 코로나바이러스감염증을 예방하고, 임상적 특성과 치료법을 파악하여 자신의 감염 사실을 파악하고 빠르고 효과적으로 치유할 수 있을 것이라 기대하며 SARS-CoV-2의 특징과 변이의 종류 및 특성, 그리고 전파 양상 및 COVID-19 (=SARS-CoV-2)의 임상 증상을 고찰하고 예방법, 백신, 그리고 치료제에 대하여 간략하게 소개하고자 한다.

2. 코로나19의 이해

(1) 원인(바이러스)과 그의 특징

코로나바이러스 감염증-19의 원인은 코로나바이러스는 외피에 싸여 있는 포지티브 센스 단일 가닥(positive-sense single-stranded) RNA 바이러스로 크기는 80-220nm이다. 외피에 20nm의 왕관 모양과 같은 돌기(spikes)가 있어 전자현미경 사진에서 태양의 코로나처럼 보이기 때문에 코로나바이러스로 명명되었다. 코로나바이러스는 현재까지 알려진 RNA바이러스군 중 가장 큰 유전체를 가지고 있다.¹⁾ 코로나바이러스는 사람의 폐에 있는 안지오텐신 전환 효소 2(ACE2) 수용체에 붙어서 세포 내 감염이 시작되게 된다. SARS-CoV-2의 표면에 있는 S단백질은 숙주세포의 수용체와 결합하는 중요한 역할을 하는데 SARS-CoV-2의 S단백질은 SARS-CoV의 S 단백질보다 인간 세포의 ACE2에 10~20배 더 잘 결합하는 것으로 알려졌다. 이는 SARS-CoV-2가 사람들 사이에서 더 빠르고 광범위하게 전파되는 현상을 어느 정도 설명할 수 있다.²⁾

계통적으로 코로나바이러스는 알파, 베타, 감마 및 델타의 4개의 속으로 나뉜다. 인체 감염을 일으키는 사람 코로나바이러스와 포유동물에게 감염을 일으키는 코로나바이러스는 알파 또는 베타 코로나바이러스에 속한다. 2019년 12월에 중국 우한의 폐렴 환자들에서 분리된 바이러스는 전체 유전체 염기서열 분석 결과 베타 코로나바이러스에 속하고 SARS-CoV와 구별되는 새로운 코로나바이러스로 밝혀졌다. 이 바이러스의 염기서열은 SARS-CoV와 MERS-CoV의 염기서열과 각각 79.0%, 51.8% 일치하였으며, 박쥐의 SARS-like coronavirus와는 약 87.6-89% 일치하여 가장 유사하다. 세계보건기구는 사람에서 발견된 새로운 감염병 원인체 명명 지침에 따라 코로나바이러스와 이에 의한 질환을 뜻하는 coronavirus disease 2019(COVID-19)으로 명명하였다.³⁾

1) 박수은, 코로나바이러스감염증-19의 바이러스(SARS-CoV-2)의 특징, 전파 및 임상 양상, Pediatric infection and vaccine: PIV 27권 1호, 대한소아감염학회, 2020, 3-4쪽.

2) 유정래; 허상택, 코로나바이러스감염증-19의 임상적 특징, 의생명과학 17권 2호, 제주대의과학연구소, 2020, 34쪽.

3) 박수은, 코로나바이러스감염증-19의 바이러스(SARS-CoV-2)의 특징, 전파 및 임상 양상, Pediatric infection and vaccine: PIV 27권 1호, 대한소아감염학회, 2020, 3-4쪽.

바이러스는 돌연변이를 통해 지속적으로 변화하며 때때로 이러한 돌연변이 결과 새로운 변이가 발생한다. 과학자들은 모든 변이를 모니터링하지만 특정 변이는 관찰 변이, 관심 변이, 우려 변이, 고위험 변이로 분류한다. 현재 2021년 12월 9일까지 지정된 관심 변이, 고위험 변이는 없으며 관찰 변이에는 알파, 베타, 감마, 엡실론, 에타, 이오타, 카파, 제타, 뮤가 지정되었다. 다음으로, 우려 변이는 더 강력한 전파력, 더 심각한 질병, 이전 감염이나 백신 접종으로 생성된 항체 중화반응의 현저한 감소, 치료법이나 백신의 효과 감소, 진단 검출 실패 등에 대한 증거가 나타난 변이다. 우려 변이는 관심 변이의 특성에 더해 진단, 치료, 백신에 대한 영향을 미친다는 증거, 감염성 증가의 증거, 질병 중증도 증가의 증거를 특성으로 갖는다. 이에는 델타와 오미크론이 제시된다. 델타 바이러스는 인도에서 최초 확인된 것으로 강한 전파력과 백신 접종 후 혈청에 의한 중화 감소, 그리고 일부 단일클론항체 치료에 민감하지 않은 것을 속성으로 지니고 있다. 다음으로 오미크론 변이 바이러스는 남아프리카에서 최초 확인되었다. 이 역시 강력한 전파력 가능성을 속성으로 지니고 있으며, 일부 EUA단일클론항체 치료에 의한 중화 효과 감소 가능성과 백신 접종 후 혈청에 의한 주와 효과 감소 가능성을 지니고 있다.⁴⁾

SARS-CoV-2의 병원소는 박쥐일 것으로 추정되지만 중간 숙주는 현재까지 밝혀지지 않았다. SARS-CoV와 MERS-CoV의 병원소는 박쥐이고 SARS-CoV의 중간 숙주로 흰코사향고양이 등이 추정되며, MERS-CoV의 중간 숙주는 단봉낙타로 알려져 있다. 코로나 바이러스의 돌기 단백질은 숙주 및 조직 친화성을 결정하며 수용체 결합 단백을 통해 숙주 세포막과 결합하여 세포 내로 침투한다.⁵⁾

(2) 전파경로

COVID-19의 전파 경로는 SARS-CoV와 MERS-CoV와 동일할 것으로 추정되며, 호흡기 분비물 또는 비말이 주요 전파 경로이다. 바이러스가 포함된 호흡기 분비물이 스테인리스 철판 혹은 플라스틱 등과 같은 물체 표면에 묻어 수 시간 동안 생존할 수 있기 때문에 이런 표면을 통한 간접 전파도 가능할 것으로 보인다. 공기 전파는 현재까지 보고되지 않아 주요 전파 경로로 여겨지지 않는다. ⁶⁾ 하지만 COVID-19 감염이 비말과 접촉 만에 의한 감염인지, 에어로졸도 감염을 야기하는 기작인지 아직도 많은 논란이 있다. 비말(飛沫)은 표준 국어대사전에 의하면, “날아 흩어지거나 튀어 오르는 물방울”로 정의되어 있다. 그리고 그 크기에 대한 언급은 없다. 하지만 WHO(2020)에서는 직경 5~10 μ m보다 큰 것을 비말로 정의하고, 직경이 5 μ m 보다 작거나 같은 것을 비말 핵 또는 aerosol로 정의 하고 있다.

Tang et al. (2006) 연구에 의하면 한 번 재채기를 하면 약 40,000개의 0.5~12 μ m의 입자가 발생한다고 보고하였다. 10 μ m입자의 경우 재채기로 도달할 수 있는 거리는 약 3cm이다. 그러나 이러한 작은 비말 입자는 공기 중에 오래 부유할 수 있으며 주의 공기의 흐름을 타고 멀리 이동할 수 있다. 100 μ m 입자(비말)인 경우 재채기에 의해 도달할 수 있는 거리는 약 3m 이상 된다. 마스크를 착용하지 않은 감염자가 있으면 감염자로부터 최소한 3m 이상 거리를 유지해야 하며, 100 μ m보다 큰 비말이 재채기시 발생하면 더 먼 거리를 날아갈 수 있다. 비말 또는 에어로졸, 모두 타액에서 기인하는 것으로 말을 하거나 노래를 부르는 경우 자연스럽게 타액 입자들이

4) 미국 질병통제예방센터, 국립 예방 접종 및 호흡기 질환 센터(NCIRD), 바이러스성 질병 부서

5) 박수은, 코로나바이러스감염증-19의 바이러스(SARS-CoV-2)의 특징, 전파 및 임상 양상, Pediatric infection and vaccine: PIV 27권 1호, 대한소아감염학회, 2020, 3-4쪽.

6) 박수은, 코로나바이러스감염증-19의 바이러스(SARS-CoV-2)의 특징, 전파 및 임상 양상, Pediatric infection and vaccine: PIV 27권 1호, 대한소아감염학회, 2020, 4쪽.

발생되고, 이들 입자는 공기의 흐름을 타고 움직일 수 있다. 이번 COVID-19는 무증상이면서 바이러스를 전파시키는 특징이 있으므로 항상 주의가 필요하다. 이는 지금과 같은 상황이 끝나기 전까지 모든 사람들이 마스크를 정확히 착용함으로써 예방을 할 수 있고, 특히 식사나 음식물 섭취 시는 마스크 착용이 불가능하므로 이때는 가능하면 말을 하지 않는 것이 좋다. 특히, 공기 중에 있는 먼지 및 미생물 입자를 일정부분 제거할 수 있는 방법 중 하나로 공기청정기를 사용하는 것이 좋을 것 같다고 예상된다.⁷⁾

(3) 임상 양상

COVID-19 잠복기의 중앙값은 5.1일이며, 2-14일로 알려져 있다. 가족 내에서 발생한 사례를 분석하였을 때 노출 후 3-7일 경에 열과 호흡기 증상이 발생하였다. 열, 마른 기침, 피로감이 주요 증상이며, 코막힘, 콧물, 인후통, 근육통 등은 비교적 드물게 발생할 수 있다. 발병 초기에 드물지만 두근거림, 설사, 두통과 같은 호흡기와 무관한 증상이 먼저 나타나기도 하며 병의 초기에 열이 없는 경우도 있었다. COVID-19는 무증상 감염부터 폐렴 및 사망까지 일으킨다. 하지만 확진 당시에는 아무 증상이 없었던 감염자의 대부분에서 이후에 증상이 발생하였기 때문에 실제 무증상 감염의 비율이 어느 정도인지는 명확하지 않다.

2020년 2월 20일까지 중국의 국가보고시스템(National Reporting System)에 보고된 확진 환자의 약 80%는 폐렴이 발생하지 않았거나 경증 및 중등도 폐렴이었고 약 14%가 중증 폐렴이었으며 약 6%는 호흡 부전, 쇼크, 다발성 장기부전과 같은 위중한 상태였다. 심한 폐렴 또는 사망의 위험요인으로 알려진 것은 60세 이상의 나이와 고혈압, 당뇨, 심혈관계 질환, 만성 폐질환 및 암과 같은 기저 질환이다. 혈액 검사에서 백혈구 감소, 림프구 감소와 C-반응 단백질의 경한 상승이 관찰된다. 심한 폐렴이 발생하면 백혈구 증가, 중성구 증가, 크레아틴 키나아제 증가 등이 나타난다. 흉부 컴퓨터 단층촬영에서 양쪽 폐에 젓빛유리혼탁소견, 간질 침윤, 또는 다발 부분 경화 소견 등이 관찰되었다. 우한의 한 병원에서 COVID-19 폐렴의 특징을 중증도에 따라 분석한 결과 심한 폐렴이 있었던 경우 증상 시작부터 호흡곤란이 발생하기까지 기간은 5일이었고 급성호흡곤란증후군으로 진행까지 기간은 8일이었다. 사망한 예에서 발병 후 7일 이후부터 총 백혈구 수의 증가가 나타났고 중성구 비율이 증가하였으며 림프구의 수가 감소하였다.⁸⁾

3. 코로나19 진단

(1) 분자진단법

COVID-19를 진단하는 방법은 SARS-CoV-2의 유전자를 이용한 분자 진단법이다. 바이러스 검사는 대부분 분자진단법인 핵산검사법을 사용하며, PCR, RT-pCR, Multiplex PCR, PCR-RFLP등이 있다. 이 방법들이 공통적으로 포함하고 있는 단계는 PCR 단계로서, DNA 증폭을 위해 DNA이중가닥에 열을 가하여 단일 가닥으로 분리한 후 온도를 낮추어 단일 가닥에 primer를 결합시킨다. 결합된 primer에서부터 DNA중합효소가 주형에 상보적인 새로운 단일 가닥을 합성하게 된다. 이 과정을 여러 번 수행하여 획득한 증폭된 DNA 즉, PCR 산물을 분석하는 것이다.⁹⁾ 민감도와 특이도 둘 다 95% 이상이고 증상 발현 초기에 사용할 수 있고 무증상

7) 안강호, 에어로졸, 비말, 그리고 코로나 바이러스(COVID-19), 한국 입자에어로졸학회지 16권 3호, 한국입자 에어로졸학회, 2020, 61-63쪽.

8) 박수은, 코로나바이러스감염증-19의 바이러스(SARS-CoV-2)의 특징, 전파 및 임상 양상, Pediatric infection and vaccine: PIV 27권 1호, 대한소아감염학회, 2020, 6쪽.

9) 김종식; 강나경; 박선미; 이은주; 정경태, SARS-CoV-2의 진단기술, Journal of Life Science 2020 30권 8호, 733쪽.

감염 시에도 진단이 가능하고 종료 시기에도 사용할 수 있어서 격리 기준을 정할 때도 사용한다. 검사 비용은 일반적으로 고가이지만 WHO 및 CDC에서 권장하고 있어서 현재 전 세계 모든 국가에서 적용하고 있는 진단 방법이다.

다양한 진단 방법이 대두되고 있으나 대표적인 방법으로 reverse transcriptase-polymerase chain reactions(RT-PCR)을 이용한 분자생물학적 분석법으로 두 가지 유전자를 이용하는 두 단계 진단법을 많이 이용하고 있다. 이를 통한 COVID-19의 조기 검출은 환자 검체에 충분한 양의 바이러스 genome의 존재 여부와, 민감도에 따라 결정되기 때문에 바이러스의 작은 역가에서도 검출할 수 있는 최적화 선별방법이 필요하다.¹⁰⁾ 하나의 유전자를 선별검사 후 다른 유전자를 확진 검사로 이용하는데 국내는 WHO와 한국 CDC의 지침에 따라 E유전자를 선별검사로 확인하고 *orf1b* 유전자의 *RdRp* 부분의 유전자 확인을 확진검사로 이용하고 있다. 일부에서는 3가지 이상의 유전자를 이용하는 방법을 이용하는데 이런 경우에는 모든 유전자에서 양성을 보일 때 확진으로 진단한다.¹¹⁾

(2) 영상의학적 검사

단순 흉부 촬영에서 초기에는 정상적으로 보일 수 있으나 병이 진행됨에 따라 양측 폐에 특히 하엽에 조영 증가 음영이 보일 수 있고, 단순 흉부 컴퓨터 단층 촬영에서 질병 초기에 병변의 발견도 가능하며 여러 부위를 침범하는 간유리 경결 음영을 보일 수 있다. 하지만 질병 초기에는 단순 흉부 컴퓨터 단층 촬영이 외부와 격리가 가능한 병원시설, 인력 증원, 간이 음압 텐트를 이용한 환자 운송 등을 적용해야하기 때문에 영상촬영이 쉽지 않은 상황이다.¹²⁾

(3) 면역혈청학적 진단법

면역혈청학적인 검사법은 면역반응에 기반을 두고 혈액, 객담과 같은 인체로부터 얻어지는 검체에서 항원 또는 항체를 검출하는 것이다. 핵산도 넓은 의미에 항원에 포함될 수 있으나 단백질 항원을 표적으로 검사하는 것이 일반적으로 면역혈청학적인 검사에 포함되며, 핵산검사법과 달리 항원을 추출하기 위한 전처리 단계가 거의 없이 인체검체를 바로 사용할 수 있는 장점이 있다. 표적분자가 항원 또는 항체이냐에 따라 검사장비 또는 검사키트를 개발하는 전략이 다르며, 그에 따른 결과의 해석 활용도도 달라지게 된다. 항원이 표적분자일 경우 대표적인 검사방법은 따로 있다.¹³⁾

4. 코로나19예방 및 치료방안

(1) 예방(preventions)

질병의 확산에 대항하기 위하여 충분하지는 않겠지만 정기적으로 손을 자주 씻고, 외출시에는 항상 마스크를 착용하며, 알코올 성분을 70% 이상 함유한 손세정제로 손을 닦아야 한다. 그 외 2m 이상의 사회적 거리(social distancing)를 유지하며, 외국의 여행을 제한하고 봉쇄하는 것

10) 김은중; 이동섭, 코로나바이러스: 사스, 메르스 그리고 코비드-19, 대한임상검사과학회지 52권 4호, 대한임상검사과학회, 2020, 305쪽.

11) 유정래; 허상택, 코로나바이러스감염증-19의 임상적 특징, 의생명과학 17권 2호, 제주대의과학연구소, 2020, 36쪽.

12) 유정래; 허상택, 코로나바이러스감염증-19의 임상적 특징, 의생명과학 17권 2호, 제주대의과학연구소, 2020, 36쪽.

13) 김종식; 강나경; 박선미; 이은주; 정경태, SARS-CoV-2의 진단기술, Journal of Life Science 2020 30권 8호, 735쪽.

등이다. 5 μ m크기 비말 속의 코로나바이러스는 공기 중에 오래 생존하며 머무를 수 있고, 1m 정도 거리를 통해서는 다른 사람에게 전염될 수 있다.¹⁴⁾ 또한 비말전파 바이러스로 비말주의(droplet precaution)를 해야한다. 다른 사람들과의 간격을 1~2m 이상 거리를 유지하고 폐쇄된 공간에서는 간격 유지와 주기적인 환기가 중요하다. 비말 및 접촉 주의는 오염된 표면이나 물품과의 접촉을 통한 직·간접 전파를 방지한다.¹⁵⁾

(2) 백신

대부분의 코로나19백신은 코로나바이러스의 단백질을 이용해 면역반응을 유도하는 것이다. 코로나바이러스의 스파이크 단백질을 이물질로 인식하여 오래 지속되는 면역 세포와 항체를 생성하는 것이 백신의 원리이다. 현재 개발된 코로나19백신의 종류는 크게 4개로 나눌 수 있다. 첫째로 바이러스백터 백신인 아스트라제네카와 안센이 있다. 이는 항원 유전자를 인체에 무해한 바이러스 주형에 넣어 접종하는 방식이다. 다음으로 mRNA백신이 있다. 이에 우리가 가장 잘 알고 있는 화이자와 모더나가 해당한다. 항원유전자를 RNA형태로 접종하는 방식이다. 이 밖에도 불활화 백신에 시노팜, 시노백이 있고 재조합 백신으로 노바백스가 있지만 우리나라에서는 아스트라제네카, 안센, 화이자, 모더나 네가지만 접종 중이다. 불활화 백신은 불활화 시킨 바이러스를 접종하는 것을 말하며, 재조합 백신은 유전자 재조합 기술로 제조한 항원단백질을 접종하는 것을 말한다. 예방접종 후 의도치 않은 증상이 발생할 수 있는데 이를 예방접종 후 이상반응이라고 한다. 그에 따른 원인은 백신 고유의 구성물질에 의한 이상반응, 백신 결함에 의한 반응, 예방접종 오류, 예방접종 관련 불안감에 의한 반응, 우연한 반응 등이 있다. 이상반응은 근육통, 발열, 두통, 오한, 메스꺼움, 어지러움 등이 주로 나타나며 드물게 심한 국소이상반응이 나타나기도 한다. 아나필락시스 반응은 전신에 나타나는 심한 과민반응으로 매우 드물게 발생한다. 하지만 치명적일 수 있고 사전 예측이 가능하지 않아 매우 위험하다. 갑작스럽게 증상이 나타나고 급속히 진행되며 기도/호흡/순환 문제를 야기한다. 또한 피부 또는 점막변화(가려움증, 홍조, 두드러기, 혈관부종)를 유발할 수 있다. 이상반응 대처방법으로는 접종 후 반드시 15~30분 정도 이상반응을 관찰하고 접종 후 발열, 통증이 있으면 해열진통제를 복용하는 것이 있다. 39°C 이상의 고열과 24시간 이상 지속되는 발열, 일상생활에 지장을 초래하는 알레르기 반응(두드러기, 발진) 등의 증상이 있다면 의사의 진료가 필요하다.¹⁶⁾

(3) 치료제

① 항바이러스제

렌데스비어(Remdesvir) 약물은 코로나바이러스의 *RdRp* 유전자 억제 효과를 가지고 있어서 현재 COVID-19 치료 약물로 임상시험 중이다. Remdesvir는 nucleotide analog prodrug이다. 이 약물은 에볼라 치료에 사용되었으나 효과는 아직 제한적이다. 이 약물은 조직배양에서 SARS-CoV, MERS-CoV를 포함한 인체 코로나바이러스 복제를 억제하는 효과를 보였고 동물 실험에서 효과를 입증하였다. 현재 미국, 한국, 중국 등에서 이 약물에 대한 3상 임상연구가 진행 중이다. 2003년 SARS 때 칼레트라(Lopinavir/ritonavir)를 사용하여 30% 사망률을 2.5%까

14) 김은중; 이동섭, 코로나바이러스: 사스, 메르스 그리고 코비드-19, 대한임상감사과학회지 52권 4호, 대한임상감사과학회, 2020, 304쪽.

15) 유정래; 허상택, 코로나바이러스감염증-19의 임상적 특징, 의생명과학 17권 2호, 제주대의과학연구소, 2020, 38쪽.

16) 한복순, 코로나19 백신의 안전 접종, 대한건설보건학회 제7회 전기 학술대회, 대한건설보건학회, 2021, 45-57쪽.

지 감소시키는 효과를 보였다. 그래서 이번 COVID-19 치료에 경험적으로 많은 중증의 환자에 시도 되어왔다. Cao B. 등의 연구에 따르면 199명의 성인 환자를 대상으로 한 칼레트라 치료군과 대조군의 무작위 통제 비교 연구에서 임상 증상의 호전, 바이러스 감소, 사망률에 의미 있는 차이를 보이지 않았으나, 급성 호흡곤란 증후군과 중환자실의 재원 기간을 단축시킬 수 있었다.¹⁷⁾

② 스테로이드(corticosteroid)

많은 새로운 질환에서 특히 빠르게 악화되는 질병이면서 적절한 치료제가 없을 때 많은 임상에서 사용되어지고 있다. 스테로이드는 여전히 논쟁이 많은 약제이고 많은 연구도 진행중이다. 현재까지 바이러스 복제의 장기화 가능성 때문에 가능한 피해야 하는 약물로 고려되고 있다. 중국에서 보고한 환자의 치료에서도 스테로이드가 효과가 없다고 보고하였다. 하지만 다른 후향적 연구에서 COVID-19 환자의 급성호흡부전 상태에서 스테로이드 치료가 사망률 감소를 가져왔다는 보고가 있다. 이에 CDC에서는 스테로이드 치료는 특별한 사항(예, 만성폐쇄성 폐질환의 급성악화, 패혈성 쇼크 등)이 아니면 일반적으로 피하는 것을 권고하고 있다.¹⁸⁾

③ 항말라리아 약물(chloroquine and hydroxychloroquine)

실험실적 연구에서 이 약제에 의해 SARS-CoV-2의 성장을 억제한다는 보고가 있었다. 또한 이 약물의 치료군에서 대조군에 비해 폐렴의 악화를 억제하고 폐 영상 소견을 개선하며 바이러스 음전을 촉진하며 질병의 경과를 단축시키는 데 있어 우수하다고 보고하였다. 하지만 생체에서 사용 시 효과가 아직 입증되지 않았고 약물의 효과와 부정맥 등의 부작용을 고려할 때 여전히 치료 약물로 선택하기에는 논쟁이 있다.¹⁹⁾

5. 결론

COVID-19는 RNA바이러스의 원인으로 주로 비말전파에 의해 감염된다. COVID-19의 잠복기는 2-14일로 열, 마른 기침, 피로감으로 임상적 특징이 나타난다. 또한, 코막힘, 콧물, 인후통, 근육통 등은 비교적 드물게 발생할 수 있다. 코로나를 진단하는 방법으로는 대표적으로 분자진단법, 영상의학적 검사, 면역혈청학적 진단법 세가지가 있다. 이 중 분자진단법이 가장 대중적이다. 코로나19를 예방하기 위한 방법으로는 정기적으로 손을 씻고 마스크를 잘 착용하고, 손세정제로도 손을 잘 닦아야한다. 또한 비말 및 접촉 주의를 통해 코로나19를 예방할 수 있다. 현재 알려지고 한국에서 상용화되고 있는 COVID-19의 백신은 바이러스백터 백신인 안센과 아스트라제네카, mRNA백신인 화이자와 모더나가 있다. 예방접종 후 이상 반응이 나타나기도 하는데, 이는 접종 후 15-30분간 지켜보고 지속적인 열이나 고열 발생 시 의사의 진찰을 받음으로써 대처할 수 있다. 코로나 바이러스의 치료제는 대표적으로 항바이러스제, 스테로이드, 항말라리아 약물이 있다. 코로나 바이러스의 치료제는 아직까지 개발되지 않았다고 알고 있었는데 의학적으로 이를 살펴본 결과 많은 도움과 상용화가 되지 않았을 뿐 많은 치료제가 개발은 되어 있음을 확인할 수 있었고, 이를 통해 코로나바이러스 감염증을 치료할 수 있을 것이라고 기대한

17) 유정래; 허상택, 코로나바이러스감염증-19의 임상적 특징, 의생명과학 17권 2호, 제주대의과학연구소, 2020, 37쪽.

18) 유정래; 허상택, 코로나바이러스감염증-19의 임상적 특징, 의생명과학 17권 2호, 제주대의과학연구소, 2020, 37쪽.

19) 유정래; 허상택, 코로나바이러스감염증-19의 임상적 특징, 의생명과학 17권 2호, 제주대의과학연구소, 2020, 37쪽.

다.

참고문헌

김은중; 이동섭, 코로나바이러스: 사스, 메르스 그리고 코비드-19, 대한임상검사과학회지 52권, 4호, 대한임상검사과학회, 2020, 297-309쪽.

김종식; 강나경; 박선미; 이은주; 정경태, SARS-CoV-2의 진단기술, 30권 8호, 통권 244호, 한국생명과학회, 2020, 731-741쪽.

박수은, 코로나바이러스감염증-19의 바이러스(SARS-CoV-2)특징, 전파 및 임상 양상, Pediatric infection and vaccine: PIV 27권 1호, 대한소아감염학회, 2020, 1-10쪽.

안강호, 에어로졸, 비말, 그리고 코로나 바이러스(COVID-19), 한국입자에어로졸학회지 16권 3호, 한국입자에어로졸학회, 2020, 61-63쪽.

유정래·허상택, 코로나바이러스감염증-19의 임상적 특징, 의생명과학 17권 2호, 제주대의과학연구소, 2020, 33-40쪽.

한복순, 코로나19 백신의 안전 접종, 대한건설보건학회 제7회 전기 학술대회, 대한건설보건학회, 2021, 45-57쪽.

Centers for Disease Control and Prevention, 국립 예방 접종 및 호흡기 질환 센터(NCIRD), 바이러스성 질병 부서

2학기 우수상

9. 인종차별 사례와 개선 방안 분석
- 영화 <컬러풀 웨딩즈>를 중심으로 -

인종차별 사례와 개선 방안 분석
- 영화<컬러풀 웨딩즈>를 중심으로-

<목차>

1. 서론

2. 인종차별 사례 분석

2.1. 영화 속 인종차별 사례

2.2. 해외의 인종차별 사례

2.3. 한국 다문화 사회의 인종차별 사례

3. 개선 방안 분석

3.1. 영화 속 인종차별 개선 방안

3.2. 현대 사회의 인종차별 개선 방안

3.2.1 제도적 차원

3.2.2 개인적 차원

4. 결론

참고문헌

1. 서론.

인종(Race)이란 일반적으로 동일한 신체적 특성과 특징적인 문화적, 사회적 유사성을 가진 사람들의 집단을 의미한다. 이러한 인종을 일부 사회에서 차별하고, 혐오하는 현상이 일어나는데 이것은 인종주의에서 기반한 것이다. 인종주의 (racism)은 생물학적 특징에 따라 민족 간의 불평등한 억압을 합리화 하는 사고방식 또는 욕망을 일컫는다. 인종주의는 지난 500여 년간 유럽지역 국가들이 전 세계적으로 식민지를 확대해가면서 다른 대륙의 거주민들을 지배하고 착취하는 이념적인 도구로서 역할을 해왔다. 1)또한 과거뿐만 아니라 현재까지도 인종주의를 바탕으로 한 “인종차별”이 끊임없이 일어나고 있다. 이러한 인종차별은 주로 다양한 인종이 모인 다문화 사회에서 나타는 경향이 강한데, 대표적인 다문화 국가 중 하나는 프랑스가 있다.

우리가 프랑스 하면 바로 ‘다문화’를 떠올릴 수 있을 정도로 프랑스는 매우 다양한 인종의 사람들을 받아들이고 있다. 프랑스의 이민자들은 그들의 2세대까지 포함해 프랑스의 전체 인구 중 총 19%를 차지하고 있다. 5명 중의 1명은 이민자라는 것이다. 이것은 결코 적은 수치가 아니며, 그만큼 다문화 사회가 프랑스에 녹아들어 있음을 잘 나타낸다. 그런데 프랑스의 모든 이민자들이 완벽하게 프랑스 사회에 스며들었다고는 이야기할 수 없다. 그들에게는 “차별”이라는 거대한 문제가 있기 때문이다. 이민자들은 다양한 인종들로 이루어져 있어 프랑스인들과 종교적, 인종적인 차이가 나타나는데, 그것은 곧 차별의 대상이 되기 쉽다. 최근 프랑스는 이러한 차별 문제로 골머리를 앓고 있다. 미래에 이민자에 대한 차별과 혐오를 없애고 모두 통합할 수 있는 사회를 만드는 것이 프랑스의 주요 문제가 될 것이다. 이러한 프랑스의 이민자에 대한 차별은 미디어로도 잘 드러나는데, “컬러풀 웨딩즈”라는 영화가 대표적이다. 이 영화는 어느 가족에게 일어나는 인종차별 문제를 담고 있다. 이 작품은 프랑스 내에서 1200만 명의 관객을 유치해 프랑스 영화 흥행 순위 6위에 오를 정도로 큰 인기를 끌었다. 그만큼 프랑스 내 인종차별에 대해 공감을 느끼는 이들이 많다는 것을 의미하기도 한다.

한편 인종차별은 프랑스에서만 일어나는 것이 아니다. 인종차별은 한국은 물론 전 세계에서 현재까지도 꾸준히 일어나고 있다. 피부색, 언어와 같은 차이로 많은 사람들이 사회에 쉽게 합류하지 못하며 지속적으로 혐오 어린 시선을 받고 있다. 과거부터 꾸준히 이어져 온 인종차별의 굴레를 끊기 위해서는 어떤 방법이 필요할까?

이번 보고서에서는 영화 “컬러풀 웨딩즈”속 인종차별 사례를 분석해보고 이뿐만 아니라 미디어에서 벗어나 현실의 인종차별 사례를 해외와 국내로 나누어 탐구하고, 이러한 인종차별에 대한 대안 방법을 탐구해보고자 한다.

2. 인종차별 사례 분석

2.1. 영화 속 인종차별 사례

영화 “컬러풀 웨딩즈”는 프랑스의 보수주의 사상을 지닌 기독교 신자 베르뇌이 클로드 집안의 이야기를 풀어나간다. 클로드 부부는 자신의 네 딸들이 독실한 가톨릭 신자이면서 프랑스 사람인 남성과 결혼하길 원했으나, 딸들은 프랑스인이 아닌 이민자이자 비 가톨릭교 남성들과 결혼한다. 첫째 딸은 유대인, 둘째는 아랍인, 셋째는 중국인과 결혼하게 된다. 세 딸이 모두 이민자에게 시집을 간 상황에서 그들에게 남은 유일한 희망은 막내 ‘로라’였다. 그녀만큼은 부부의 희망을 이뤄주길 바랐지만

1) 오희순, 한국에서의 인종차별에 대한 법적규제에 관한 연구, 2015, 10쪽

로라마저도 결혼상대로 흑인 남성 샤를을 데려와 그들을 배신한다. 설상가상으로 샤를의 아버지도 둘의 결혼을 반대하면서 결혼식을 할 수 없을 정도로 상황이 악화되나 클로드와 샤를의 부친이 서로 오해를 풀게 되면서 로라의 결혼이 성사된다.

이 영화 속에서 인종 갈등의 양상을 분석해보자. 영화 속 인종 갈등은 클로드와 샤를 아버지 그리고 첫째, 둘째 셋째 사위들 위주로 이뤄진다. 먼저 보수적인 클로드 부부는 영화 초반부와 중반부에서 자신들과 다른 이민자들의 문화를 이해하지 못하는 모습을 보인다. 클로드는 영화 속에서 세 사위에 대한 인종차별적인 발언을 서슴지 않는다. 아기를 위한 유태인의 고유의 문화인 ‘할레’ 행사를 이해하지 못하고 굉장히 야만적으로 보는 등 혐오스러워 하는 모습을 잘 보여준다.. 이러한 모습은 식구가 다 함께 모여 식사를 하는 자리에서도 잘 드러난다. 당사자들이 있는 자리에서 유태인과 아시아, 아랍인에 대한 인종차별적인 발언으로 인해 결국 아랍인 사위로부터 ‘인종차별주의자’라는 이야기를 듣는다. 그는 자신이 인종차별주의자가 아님을 강조하지만 보수적인 그의 사상에서 우러나온 편견 섞인 발언은 그를 인종차별주의자로 보기 다분하다. 그의 부인 마리도 예외는 아니다. 클로드 만큼 인종차별적인 발언을 하거나 사위들의 문화에 대해 어색함을 내색하지는 않았으나, 그녀도 역시 이민자 사위들을 이해하지 못하고 있었으며 이것이 그녀의 우울증으로 표출된다. 그들이 이러한 그들의 태도는 후에 로라의 결혼 소동에서 둘의 갈등으로 번져 결혼이 무산될 만큼의 심각한 분위기를 만드는 데 한몫 하게 된다.

다음은 클로드 부부의 세 사위이다. 그들은 각각 유태인, 아랍인, 중국인으로 각자 전혀 다른 문화권에서 자라왔다. 이들은 서로의 문화를 이해하는 것을 어려워한다. 오히려 서로를 비아냥대기만 한다. 상대가 자신의 문화를 비난하면 그에 대해 똑같이 상대의 문화를 비난하며 인종갈등의 굴레가 지속된다. 또한 로라의 결혼을 막으려는 장면에서 그들이 내뱉는 흑인에 대한 성희롱이 섞인 인종차별적 발언이 굉장히 인상적이다. 이렇게 비관적인 이들의 행동들은 주먹다짐까지 가는 상황을 만들며 그들의 사이를 악화시키는 원인이 된다.

마지막 인물은 코트 디부아르 출신인 로라의 남자친구 샤를의 아버지다. 그는 클로드와 마찬가지로 권위적이며 보수적인 인물로, 프랑스로부터 식민 지배를 당했다는 역사적인 이유로 프랑스를 굉장히 싫어한다. 이에 대한 영향으로 백인들에 대한 부정적인 생각을 가지고 있다. 때문에 아들 샤를이 프랑스인이자 백인 여자인 로라와 결혼하는 것을 탐탁지 않아하며, 클로드 부부 앞에서 백인과 관련된 인종차별적인 발언을 서슴지 않는다. 때문에 작 중에서 클로드와 크게 대립하는 모습을 보여준다.

2.2. 해외의 인종차별 사례

영화 속에 등장하는 것과 같은 인종차별은 단순히 영화, 더 나아가 프랑스에서만 일어나는 것이 아니라 전 세계적으로 일어나고 있다. 현실의 인종차별 사례를 국내외로 구분하여 살펴보자.

먼저 해외의 인종차별 사례를 살펴보겠다. 인종차별하면 가장 보편적으로 떠오르는 흑인과 아시아인으로 두 개의 틀을 나누어 살펴보겠다. 최근 일어났던 가장 큰 인종차별 사건은 “조지 플로이드 사건(George Floyd)”이다. 이 사건은 2020년 5월 25일 미국 미네소타주에서 일어난 사건으로, 흑인 조지 플로이드가 4명의 경찰에 의해 체포되던 과정에서 과잉진압으로 인해 사망한 사건이다. 경찰이 약 8분여 동안 무릎으로 그의 목을 압박하여 질식사 사망하였는데, 당시 과잉진압이 담긴 영상이 sns등지를 타고 퍼져 세계 각국에서 ‘Black Live Matter’라는 구호와 함께 인종차별 반대 운동이 일어났다.²⁾ 프랑스 파리에서도 이와 비슷한 흑인 인종차별 사건이 일어났다. “트레오페 사건”은 파리 근교에서 일어난 사건으로, 24세 말리게의 흑인 청년이 경찰의 과잉진압으로 사망한 사건이다. 이 사건으로 프랑스 전역에서 반(反) 경찰폭력 시위가 일어났다.³⁾ 위의 두 사건은 모두 흑인 인종차

2) 이화정, 최윤선 “프랑스 미디어의 인종차별 사건 보도 프레임 분석”, 프랑스 학회, 2021, 63쪽

별과 관련된 사건으로, 인종차별 문제 중에서도 가장 빈번하게 일어나고 있는 인종차별 현상이라고 볼 수 있다.

다음 “아시아인”에 대한 인종차별 사례를 살펴보도록 하겠다. 서구권에서 아시아인들은 어떤 존재일까? 특히 서양인들이 바라보는 동양인에 대한 편견 어린 관점들은 서구권의 미디어에서 잘 드러나는 편인데, 미디어 중에서도 영화 속 동양인의 이미지를 살펴보자. 주로 영화 속에서 서양인은 긍정적이고 경제력을 갖춘 지배층 등으로 묘사되는 경우가 많지만, 반면 동양인은 범죄자와 같이 부정적이고 우스꽝스러운 인물로 나온다.⁴⁾ 이렇게 서구권에서 제작되는 미디어에서는 서양인은 우월하게, 동양인은 열등한 존재로 바라보는 오리엔탈리즘(Orientalism)적인 요소들이 많이 존재함을 알 수 있다. 최근에는 아시아인에 대한 인종차별 현상으로 주목할 것은 중국 우한 시에서 발발한 코로나 19가 범유행성 전염병(pandemic)이 된 이후 서구권에서 이루어지는 동양인 혐오가 더욱 심해지고 있다는 것이다. 특히 미국 사회에서 동양인 혐오는 코로나 19가 유행하기 시작하면서부터 시작되었는데, 그 원인은 트럼프의 발언에서 비롯되었다고 해도 과언이 아니다. 2020년 3월 16일 코로나 19를 처음으로 중국 바이러스(china virus)라고 언급한 바 있다. 그 이후로도 트럼프는 본인의 트위터 계정에 지속적으로 “중국 바이러스”를 거론했으며, 폼페이 전 국무총리도 코로나 19를 “우한 바이러스”로 부르는 것을 선호했다. 세계보건기구(WHO)에서 코로나 바이러스를 “중국 바이러스”로 칭하지 말 것을 권고까지 한 상황에서 이들의 행보는 코로나 19에 대해 중국에게 책임을 묻고 있음과 동시에 지금도 동양인에 대한 혐오가 담겼다고 해도 과언이 아닐 것이다.

이렇게 국가 권력층들의 지속적인 아시아인의 대한 차별적인 발언들은 결국 미국 내 사회에서 아시아인에 대한 편견과 혐오가 더욱 강화되는 결과를 낳았다.⁵⁾ 미국 사법당국에 따르면, 실제로 코로나 19 이후 1년동안 미국 사회 내 아시아계인 에 대한 증오범죄가 195%증가했다고 한다. 또한 ‘Stop AAPI Hate’단체(미국 사회 내 아시아인에 대한 증오범죄에 대응하기 위한 단체)에서 코로나 바이러스를 “중국 바이러스”라고 언급한 이후의 미국 내 아시아인의 인종차별 실태를 조사해보았는데, 2020년 3월 19일부터 2021년 3월 21일까지 6,603건의 인종차별 사례가 일어났다고 발표하며, 이는 전년대비 42.5% 증가한 수치라고 보고한 바 있다. 6천여개의 인종차별 사례 중 인종차별 적 비방이나 혐오표현이 65.2%로 그 비중이 가장 높았으며, 의도적으로 회피하는 경우가 18.1%, 신체적인 가해가 12.6%로 나타났다.⁶⁾ 미국 사회만 아시아인에 대한 차별이 심해진 것이 아니다. 대부분의 서구권 국가들은 중국을 곧 모든 아시아인으로 받아들이는 경향이 강하며, 이로 인해 아시아인들에 대한 혐오감을 표출하고 있다.

심각한 양상으로 두드러지는 동양인에 대한 인종차별은 코로나 19 사태가 끝나거나 이것을 막기 위한 확실하고 강경한 대안이 있기 전까지는 계속 될 것으로 보인다. 이는 흑인에 대한 인종차별도 마찬가지이다.

2.3. 한국 다문화 사회의 인종차별 사례

지금까지 해외에서의 흑인, 동양인 차별 등 다양한 인종차별 사례를 몇 가지 살펴보았다. 이러한 인종차별은 국외뿐만 아니라 국내에서도 빈번하게 일어나는데, 바로 한국의 다문화 사회의 인종차별이 그 예이다.

먼저 다문화 사회란 무엇일까? 다문화 사회는 한 국가의 다른 인종, 민족, 계급 등이 모여 하나의 사회를 이루는 것을 말한다. 대한한국의 다문화 사회는 1990년대 노동력 감소 및 농촌 총각 등의 문제로 외국인 노동자 및 결혼 이주 여성이 유입되면서 시작되었다. 2018년 기준 국내 체류 외국인

3) 위의 글, 63쪽

4) 최정수 “영화에 포현된 동양인 혐오 이미지에 대한 비판적 관점” 2021, 329쪽

5) 배정환, “코로나 시대, 미국에서의 아시아인에 대한 혐오와 증오범죄: 인종주의 담론과 사회 통제에 관한 논의”, 경찰학연구, 2021, 195쪽

6) 위의 글, 196, 197쪽

수는 2,367,607명으로 전체 인구 51,826,059명의 4.5%를 차지함으로써 UN기준에 따르면 한국 사회는 “다문화 국가”에 해당한다고 볼 수 있다.⁷⁾ 당장 길을 지나가면 외국인을 흔하게 볼 수 있듯이 현재 한국사회는 다문화에 고스란히 녹아들어있다는 것을 알 수 있다.

우리는 “한국의 다문화 사회”를 떠올리면서 어떤 생각이 드는가? 아무렇지 않다고 생각할 수도 있지만 곰곰이 느껴보면 우리 마음 속 어디선가 다문화를 생각하면 거부감이 들지는 않는가? 물론 우리와 생김새가 다른 사람들에 대한 이질감이 오는 것은 당연한 일이다. 그러나 이것을 그 대상자들에게 내색한다는 것이 한국 다문화 사회의 인종차별 문제라고 볼 수 있다. 다문화 사회의 구성원들이 한국에서 사회생활을 하면서 겪는 인종차별의 사례를 살펴보자.

최근에는 전 세계에 열풍을 불러일으킨 드라마 “오징어 게임”의 출연한 필리핀 배우 크리스찬 리 가힐이 양배추 세례를 맞은 일이 일어났다.⁸⁾ 그는 오징어게임의 성공으로 고국인 필리핀에서 매우 많은 관심과 찬사를 받고 있지만, 반대로 그를 주목하게 만들어준 무대인 한국에서의 대우는 좋지 못하다. 더 나아가면 “다문화”라는 단어 자체도 한국 사회 속 다른 인종의 사람들을 비하하고 차별하는 단어로서 사용되고 있다. 이미 한국 사회 내에선 “다문화”란 단어를 곧 편견으로 바라보고 있음이 뿌리 깊게 자리 잡혀 있다는 것이 잘 나타난다. 실제로 서울 동대문구 소재 중학교에 다니는 한 학생은 “종례 뒤 선생님이 ‘다문화 남아!’라고 말씀하신 적이 있다”며 “나도 이름이 있는데 ‘다문화’로 부르셨다. 선생님이 내가 마치 잘못을 했다는 듯 말씀하셔서 큰 상처를 받았다”고 한 바가 있다. 이러한 사례 등을 통해 다문화라는 단어 자체가 어떤 의미로 통하고 있는지 확실하게 인지할 수 있다.⁹⁾

3. 개선 방안 분석

앞서 살펴 본 영화 속 인종갈등을 유발하는 인물들과 국내외 인종차별의 사례는 공통점이 존재한다. 바로 편견에 둘러싸인 ‘문화 사대주의’들에 갇혀 다른 이들의 인종과 문화를 존중하는 자세를 보여주지 않는다는 것이다. 모두 자신의 문화만을 중심으로 생각하고 자신들이 가지고 있던 기존의 편견을 기반으로 다른 인종을 무시하고 더 나아가 그들의 존재마저 부정한다. 이렇게 과거부터 현재까지 대물림되는 인종차별을 어떻게 개선할 수 있을지 영화 속 개선 방안과 현실 속 개선방안 두 가지에 대해 분석해보겠다.

3.1. 영화 속 인종차별 개선 방안

먼저 영화 속 인종차별 개선 사례부터 살펴보겠다. 인종차별로 인한 갈등이 해소되는 과정이 드러나는 대표적인 장면은 두 가지로 나뉜다. 첫 번째 장면은 크리스마스 날 모든 식구들이 모여 파티를 즐기는 장면이다. 클로드 부부는 세 사위에게 저녁 식사 시간에 자신이 내뱉은 인종차별적인 발언에 대해 사과한다. 사위들도 클로드의 심정을 이해하며 그의 사과를 받아들인다. 이 때 세 사위가 같이 프랑스의 국가를 부르는 장면과 클로드와 함께 미사를 가는 장면이 연출된다. 이에 대한 클로드의 표정이 신선하다. 이 장면은 그동안 프랑스의 문화만이 옳다고 주장했던 클로드가 서로 다른 세 사위들의 문화를 이해하고 존중하며 가족으로 받아들이기 위해 노력할 것임을 의미한다고 볼 수 있다. 또한 세 사위가 각자 종교 문화, 피부색이 다르지만 그들도 역시 프랑스 문화 속에 스며든 프랑스 사람임을 보여준다.

세 사위들도 각자를 존중하려는 모습을 보여준다. 특히 셋이 함께 눈사람을 만드는 부분에서

7) 김미영, “한국 다문화 정책의 방향성 재고: 다문화수용성과 제노포비아” 2021.9쪽

8) 파이낸셜 뉴스, “오징어게임 필리핀 배우 “韓 인종차별, 양배추로 얼굴 맞았다” (2021.11.02)

9) 한겨레 “‘다문화 남아!’ 여전한 차별…다양성 존중교육 절실해” (2017.2.28)

이러한 경향이 잘 드러난다. 그들이 만든 눈사람은 보통 사람들이 생각하는 중국인, 유대인, 아랍인의 특징을 하나씩 가지고 있다. 서로의 특징이 잘 섞인 눈사람을 통해 그들이 서로의 인종과 문화를 존중해가고 있음을 간접적으로 드러낸다고 볼 수 있다.

두 번째 장면은 샤를의 아버지와 클로드가 낚시터와 식당에서 대화하는 장면이다. 이 부분에서 둘의 갈등이 해소되는 과정을 지켜볼 수 있다. 서로 함께 술을 마시면서 대화를 나누며 유대감을 쌓는다. 비록 유치장에 끌려가는 수모를 겪지만 그 과정에서 둘은 그동안 가지고 있던 편견을 풀고 서로를 인정한다.

다만 이러한 해소 과정이 담긴 장면은 그 과정이 미약하게 연출되어 인물간의 감정과 생각이 변화하는 것이 그게 두드러지지 않는다. 하지만 이 장면들의 핵심이 “대화”와 “이해”, 그리고 “존중”이라는 것은 확실하게 와 닿을 수 있다. 따라서 이들이 인종 갈등을 해소할 수 있었던 이유는 “서로와의 차이를 받아들이고 그것을 존중하는 자세를 가졌기 때문”임을 알 수 있다.

3.2. 현대 사회의 인종차별 개선 방안

영화 속 개선 방안을 살펴보았으니 이제 현실의 현대 사회에서 빈번하게 일어나는 인종차별 개선 방안 에 대해 살펴보도록 하자. 개선방안은 크게 두 가지로 나눌 수 있는데, 한 가지는 제도적 차원이고, 다른 하나는 개인적 차원이다. 이 두 가지 개선방안을 사례를 살펴보며 탐구해보도록 하겠다.

3.2.1. 제도적 차원

인종차별이 해소되지 않는 원인은 그에 상응하는 제대로 된 제도적인 방안이 없기 때문인 점도 있다. 대표적으로 한국의 제도가 그러하다. 서구 국가들 중 캐나다와 호주는 1960년대부터 자신들의 새로운 내셔널 아이덴티티를 기초로 다문화주의의 원리를 채용하여 백인과 그 외의 인종의 통합을 목표로 한 바 있다. 프랑스와 영국의 경우 이민자들을 주류사회로 동화시키는 것을 다문화 정책의 목표로 한 바 있다.¹⁰⁾ 이렇게 서구권의 국가들은 다문화 사회 일원 모두를 하나의 사회로 “통합”시키는 것에 초점이 맞추어져 있다. 반면 한국의 다문화 정책은 어떨까? 국내 다문화 정책의 가장 기본 골조를 이루는 법령은 2007년 시행된 “제한외국인 처우 기본법”과 2008년 시행된 “다문화가족지원법”이다. 여기서 말하는 다문화 가족은 주로 베트남, 필리핀과 같은 동남아시아 국가 및 중국 출신 여성의 국제결혼으로 이루어져 있다. 한국의 다문화 정책은 결혼이주여성 및 그 자녀들에게 치우쳐있고 지원대상의 소득이나 자산 등 그 수준과 상관없이 다문화 가족을 무조건 지원하는 성격을 지니고 있다. 이로 인해 다문화 정책이 사회적 역차별 논란을 불러일으켰다. 다문화 사회를 보호하기 제도가 오히려 이들에 대한 편견을 낳는 장치가 되어버린 것이다.

이렇게 어느 한쪽 집단에 치우친 다문화 정책은 외국인 범죄자가 증가함에 따라, 주로 정책의 수혜자라고 인식되는 특정 외국인 집안에 대한 혐오를 부추기는데 영향을 미쳤다. 이와 더불어 미디어에서 보여주는 빈곤국 출신의 이주민들이 주로 약자, 사회 부 적응자, 지원대상자 등으로 인식되면서 범죄자라는 이미지와 함께 더욱 부정적인 시선을 받게 된다. 대표적으로 이슬람 무장 테러집단 IS의 등장 및 이와 비슷한 이슬람 종교 관련 테러인 2015년 발생한 파리 테러사건은 한국 사회 내 다문화에 대한 부정적인 인식을 더욱 확산시키는 계기가 되었다.¹¹⁾ 이렇게 한국 대부분의 다문화 정책의 문제점은 정책의 보호를 받을 수 있는 대상이 결혼이주 여성과 외국인 노동자로만 한정지음과 동시에 다문화 사회의 일원들을 포용하며 통합하려는 것 보다 이들을 무조건적으로 “약하고 보호받아야하며 경제적인 지원이 필요한 존재”로 보는 것이 정책에서 뚜렷하게 드러난다는 점이다. 앞서 소개한 정책으로 인한 역차별과 다문화 사회의 혐오 증가 문제를 해결하기 위해서는 다문화 사회를 한쪽으로부터 편향하여 무조건적인 지원을 해주는 것이 아니라 다문화 사회의 구성원들을 구분 짓지 말고 진정으로 그들을 사회의 구성원으로 수용하면서 안

10) 김미영 “한국 다문화 정책의 방향성 재고: 다문화수용성과 제도포비아” 2021, 5쪽

11) 위의 글, 6,7쪽

정적으로 정착하여 내국인과 똑같은 삶을 영위할 수 있는 제도를 만들어야 함이 시급할 것이다. 그들이 “다문화”의 구성원이라는 것은 맞지만 지나치게 “다문화”라는 틀 안에 가둬서는 안된다. 즉, 차이는 인정하면서 차별은 하지 않는 형태의 제도를 만드는 것이 바람직할 것이다. 또한 내국인들도 다문화 사회의 일원들에 대해 편견과 오해를 풀 수 있도록 내국인들의 인식도 고려하여 지속적인 다문화 수용성을 높여 주는 교육을 하계끔 정책을 만드는 것도 다문화 사회 속 차별을 없앨 수 있는 하나의 방법이 될 것이다. 이는 한국뿐만 아니라 다문화 사회를 이루고 있는 모든 국가들에게 필요한 정책이 될 것이다.

3.2.2. 개인적 차원

인종차별에 대해 제도적인 개선 방안뿐만 아니라 개인적인 차원에서의 개선 방안도 꼭 필요하다. 제도가 있다고 하더라도 그 제도에 따르겠다는 개인의 의지 없다면 제도가 의도한 대로 이루어지지 않아 무의미해질 수 있기 때문이다. 개인적인 차원에서의 개선방안은 <컬러풀 웨딩즈> 속 인물들이 보여준 개선방안과 크게 다르지 않다. 본인의 편견을 고치기 위해 노력하는 방법이 최선의 개선방법일 것이다. 영화 속 인물들처럼 그동안 무의식적으로라도 내가 지니고 있던 다문화 구성원들에 대한 편견과 인종차별적인 생각에 대해 반성하고 성찰해보면서 자신과 다른 피부색과 문화를 가지고 있는 사람이더라도 그들을 존중하고 나와는 다름을 받아들이는 자세를 갖는 것이 중요하다. 또한 이러한 사고를 바탕으로 우리 주변에 끊임없이 일어나고 있는 인종차별 문제에 항상 많은 관심을 기울이고 이것을 개선하기 위해 개인이 할 수 있는 것이 무엇이 있을지 고민해보는 시간을 갖아야 할 필요도 있다. 이렇게 고민을 바탕으로 직접 인종차별 해결을 위해 캠페인 또는 지속적인 후원을 실천해보는 것도 개인적인 차원에서의 개선방안이라고 할 수 있다. 인종차별은 오래 전부터 전해 내려온 악습의 대물림이므로 빠른 시간 안에 인종차별을 없애려고 하는 것은 매우 힘든 일이다. 하지만 이런 이유로 인종차별에 관심조차 주지 않는다면 이러한 악습은 먼 미래 까지 이어져 영원히 우리 사회에 잔존하고 있을 것이다. 과거에는 당시의 배경과, 사상 등 다양한 이유로 사람들의 인종차별적 사상을 바꾸기 힘들었을 수도 있지만 현재는 다르다. 우리는 모두 스스로를 성찰해보고 더 나은 방안을 찾을 수 있을 정도로 정신적인 성장을 거듭해왔다. 따라서 시간이 오래 걸릴지라도 노력한다면 분명히 완화되는 모습을 볼 수 있을 것이다. 인종차별이 점차 완화되는 사회가 갖춰진다면 영화 속 말을 인용해 우유와 커피가 잘 어우러지는 음료인 “카푸치노”처럼 “통합”과 “화합”을 이루는 청렴한 사회가 될 것이라고 기대해 볼 수 있을 것이다.

4. 결론

지금까지 영화 <컬러풀 웨딩즈>의 인종차별 사례와 현대의 국내외 인종차별 사례를 살펴보면, 영화 속 인종차별 개선 방안과 현실의 인종차별 개선 방안을 제도적, 개인적 차원으로 나누어 살펴보았다. 영화 <컬러풀 웨딩즈>는 프랑스 내 다문화 사회 인종차별을 다룬 영화로 인물들을 중심으로 인종차별적인 발언과 행위를 관찰할 수 있으며 이들이 스스로 외국인에 대한 편견을 해소하며 갈등을 해결하는 과정까지 지켜볼 수 있다. 영화 뿐만 아니라 현재까지도 전 세계적으로 인종차별은 빈번하게 일어나고 있는 추세이며, 최근에는 코로나 19로 아시아인에 대한 인종차별적인 양상들이 두드러지고 있는 편이다. 또한 한국의 다문화 사회 속 인종차별도 그들을 구분하며 다문화 사회에 대해 혐오적인 사고들이 폭행과 폭언을 통해 표출되고 있다.

이러한 인종차별을 개선하기 위해서는 제도적인 측면과 개인적인 측면 두 가지로 나누어 볼 필요가 있다. 제도적인 측면은 그들을 지나치게 구분하고 무조건적으로 약자라고 바라보는 편견을 바탕으로 정책을 만드는 것 보다는 그들의 차이를 이해하고 진심으로 사회에서 안정적으로 살아갈 수 있도록 하는 정책을 마련하는 것이 중요하며, 내국인들도 이들을 이해할 수 있도록 지속적인 교육을 받을 수 있도록 하는 정책이 필요하다. 개인적인 측면에서는 자신과 다른 인종들을 이해하고 다름을 받아들일 수 있는 자세를 갖고 이를 스스로 실천해보는 태도가 중요하다. 개인적인 측면과 제도적인 측면 이 조화를 이루어 인종차별을 완화할 수 있는 해결책을 찾는다면 각자의 차이를 존중하고 모두가 평등한 사회를 만들 수 있을 것이

라고 기대한다.

참고문헌

김미영 “한국 다문화 정책의 방향성 재고: 다문화수용성과 제노포비아”, 다문화콘텐츠연구, 2021, 5~9쪽

배정환, “코로나 시대, 미국에서의 아시아인에 대한 혐오와 증오범죄: 인종주의 담론과 사회 통제에 관한 논의”, 경찰학연구, 2021, 195~197쪽

오희순, 한국에서의 인종차별에 대한 법적규제에 관한 연구, 2015, 법학박사학위논문, 10쪽

이화정, 최윤선 “프랑스 미디어의 인종차별 사건 보도 프레임 분석”, 중앙대학교 박사과정, 2021, 63쪽

최정수 “영화에 포현된 동양인 혐오 이미지에 대한 비판적 관점” 2021, 329쪽

파이낸셜 뉴스 ,오징어게임 필리핀 배우 "韓 인종차별, 양배추로 얼굴 맞았다" (검색일자 2021.11.25)<https://www.fnnews.com/news/202111020659480106>

한겨레 “‘다문화 남아!’ 여전히 차별…다양성 존중교육 절실해” (검색일자 2021.11.25)
<https://www.hani.co.kr/arti/society/schooling/784475.html>

2학기 우수상

10. 미술저작권 침해 실태와 개선 방안

미술저작권 침해 실태와 개선 방안

차례

1. 서론
 2. 미술저작권 침해 실태
 3. 미술저작권 개선방안
 4. 결론
- 참고문헌

1. 서론

미술저작권은 “미술작품에 부여하는 권리를 말하며 구체적으로는 ‘미술작품을 복제·배포·방송·전시 등의 방법으로 이용할 배타적 권리’를 의미한다.”¹⁾ 이러한 미술저작권의 침해 사례들은 우리 주위에서 자주 접할 수 있다. 올해 보도자료에서 다뤄지며 논란이 됐던 한 여배우의 경매 그림 저작권 침해 문제²⁾ 또한 흔히 일어나는 저작권 침해 사례 중 하나라고 볼 수 있다. 따라서 이 보고서는 미술저작권 침해의 실태를 토대로 국내의 미술저작권 침해 사례들의 원인을 알아보고 개선방안을 고찰해 보고자 한다.

2. 미술저작권 침해 실태

미디어가 발전하며 저작권을 생각하는 사람들의 시선과 생각들이 크게 변화하고 있다. 그에 따라 저작권을 가지고 있는 저작물들을 요즘 우리 생활 곳곳에서 쉽게 접할 수 있다. 우리 주변에서 흔히 볼 수 있는 애니메이션의 캐릭터와 그를 이용해 만든 상품들부터 시작해 어디를 가나 쉽게 듣고 부를 수 있는 노래들, 각각 회사들의 로고, 영화의 포스터 등은 하나하나 모두 누군가는 그에 대해 저작권을 소유하고 있을 저작물들이다. 저작권에 대해 관심이 없고 무지해 자신의 창작물에 대한 권리가 제대

1) 정민영(2020). [정민영의 미술이야기] 미술출판과 미술저작권 문제. 대한토목학회지 68(11). 74.

2) 동아일보 2021. 6. 3. 이유비 측 “경매 그림 저작권 침해 인지못해...죄송하다”.

로 보장받지 못했던 과거와는 달리 요즘은 저작권에 대한 사람들의 관심이 높아지고 있다. 이에 따라 이제는 자신의 창작물을 지키기 위해서 누군가 시키지 않더라도 자발적으로 자신의 창작물의 저작권을 등록하는 사람들이 많아지고 있다. 한국저작권위원회에 등록된 저작권 등록 건수는 2019년 기준 47,063건으로 전년대비 2,144건 즉 4.8%나 증가했다. 이중 미술 저작권의 저작권 등록 건수는 그중 34.3%로 전체 저작권 등록 건수의 1/3가량이나 차지하고 있는 것을 알 수 있다.³⁾

이러한 사회적 상황을 고려했을 때, 저작권을 대하는 사람들의 자세는 달라지고 있음이 분명해 보이지만 그것이 미술저작권 침해를 막아주지는 못하는 듯 보인다. 저작권을 지켜야 한다는 인식이 저작권에 대한 관심을 따라가지 못하는 것이다. 사람들의 상상 이상으로 우리 주변에서는 손쉽게 저작권 침해 문제가 발생한다. 자신도 모르는 사이 남의 저작권을 침해하고 있는가 하면, 저작권 침해 임을 알고 있음에도 그저 귀찮음이나 자신이 아닌 다른 이들도 하니 괜찮겠지라는 안일한 마음으로 옳지 않은 행동을 취하는 것이다. 2020년 한국저작권위원회에서 발표한 2019년 기준 불법 복제물의 이용량은 온라인, 오프라인을 통틀어 1,466,942건이다. 합법저작물 이용량이 5,199,588건인 것을 고려하면 많은 저작권 침해 문제 중 불법복제물의 이용률만을 고려했음에도 22.0%나 되는 것이다. 당연히 미술저작권 침해의 문제 또한 마찬가지로 심각하다. 흔히 알고 있는 영화의 불법복제물 이용량은 53,952건이다. 합법적 저작물 이용량이 72,004건인 것을 고려하면 불법복제물 이용률만이 42.8%나 되는 것이다.⁴⁾ 이는 전체 저작물의 불법복제물 이용률에 비해 훨씬 높은 비율을 가지고 있으며 거의 절반에 가까운 영화들이 저작권 침해를 당하며 불법복제물로 이용된다는 것이다.

저작권을 침해하였다고 판단하는 경우는 크게 두 가지로 나눌 수 있다. 저작권자와 저작물을 사용하는 사람 사이에 아무런 합의 없이 저작물을 사용한 경우와, 합의가 있었지만 저작권자가 허락한 범위를 넘어서 사용한 경우이다.⁵⁾ 그렇다면 이를 포함한 구체적인 미술 저작권 침해 사례로는 무엇이 있는 것일까. 첫 번째 미술 저작권 침해 사례로는 네이버 웹툰 애플리케이션 사건이 있다. 네이버 웹툰 애플리케이션을 사용하다 보면 WIPI나 3G 통신이 되는 곳 어디에서나 내가 원하는 웹툰을 다운로드해 일정 기간 보관할 수 있는 서비스가 진행되고 있다. 이때 이 다운로드해지는 작품들이 무료로 서비스되어 일시적으로 작품이 복제되는 행위는 회사 입장에서는 그저 하나의 서비스일지 모르지만 작가들의 입장에서는 단순 스트리밍이나 서비스가 아닌 소장하는 행위로서 콘텐츠 별 부과금 원칙에 위배되는 행위이다. 즉, 작가들의 저작권을 침해하는 행위인 것이다. 결국 이 사건으로 그 회사는 작가들에게 크게 비판을 받았다.⁶⁾ 두 번째는 토끼 캐릭터 사건이다, 이 사건은 상표권자가 아닌 이가 상표권자가 등록한 상품과 동일·유사한 얼굴의 인형을 판매함으로써 상표권자와 상품화 계약 관

3) 한국저작권위원회(2020). 저작권 통계. 제 9권 통권 제 10호. 22.

4) 한국저작권위원회(2020). 저작권 통계. 제 9권 통권 제 10호. 170.

5) 신아람(2015). 작가가 알아야 하는 법 (6) 저작침해 저작권 침해란?. 미술세계. 미술세계. 162.

6) 김하영, 윤기현(2011). 만화콘텐츠의 2차적 디지털 저작권 침해사례 연구. 한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집 9(1). 한국콘텐츠학회. 110.

계에 있는 자의 국내 판매 인형과 그를 혼동되게 한 사건이다. 이 사건은 현재 저작권 침해뿐만 아니라 다른 기타 법을 어긴 사례로써 남아있다.⁷⁾

저작권은 일반적으로 저작자가 자신의 저작물에 대한 인격적·정신적 이익 또는 무형의 관념적 이익을 보호하는 권리인 저작인격권과 경제적 권리로서, 복제권, 공연권, 공중송신권 등의 권리들을 가지는 저작재산권으로 구분된다.⁸⁾ 한마디로 위 두 사례의 피해자들은 저작권 침해 문제로 인해 자신의 정신적·경제적 이익 모두에 피해를 받았다는 것을 알 수 있다. 여기서 우리가 간과하지 말아야 할 점은 이런 사례들이 어쩌다 한 번 나오는 것이 아니라는 점이다. 우리의 주변에는 우리가 모르는 수많은 저작권 침해 문제들이 현재에도 계속해서 일어나고 있다. 이는 문제들이 일어나면 일어날수록 피해자들과 그 피해 규모 또한 계속해서 증가하고 있다는 뜻이다. 따라서 우리는 우리 사회에서 현재에도 끊임없이 반복적으로 일어나고 있는 저작권 침해 문제에 대해 경각심을 가지고 이를 해결하기 위한 방안을 모색해 봐야 한다.

3. 미술저작권 개선방안

미술저작권 침해 문제를 개선하기 위해서는 가장 먼저 왜 이런 문제들이 발생하게 됐는지에 대해 그 원인을 생각해 볼 필요가 있다. 앞서 살펴본 사례들을 통해서도 저작권 침해 문제들의 원인을 찾을 수 있다. 먼저 첫 번째 사례를 살펴봤을 때 얻을 수 있는 원인은 사람들이 저작권에 대해 알아야 할 필수적 정보를 알지 못한다는 점이다. 네이버 웹툰 애플리케이션은 많은 사람들이 사용하는 애플리케이션이다. 하지만 다수의 사람들이 이용하는 애플리케이션에서 저작권 침해 문제가 일어났음에도 사람들은 자신이 이용하는 애플리케이션에서 저작권 침해 문제가 일어났다는 사실조차 인지하지 못했다. 이는 그 무엇보다도 미술저작권이라는 개념에 대한 인식과 정보가 부족하다는 것이다.

미술저작권에 대한 정보가 부족하여 생기는 문제는 그뿐만이 아니다. 정보 부족의 문제는 이미 자신의 저작물을 소유하고 있음에도 생기는 경우도 많다. 흔히 미술저작물에서 그런 경우가 자주 발생한다. 작가가 다른 작가의 작품을 모티브로 삼거나 표현을 모방한 경우 등 즉, 다른 작가의 작품을 차용한 작품이 저작권법에 위반인지에 관하여 논쟁이 발생하는 것이다. 다른 작가의 작품을 차용하여 만들 때는“그 저작물이 저작권법의 보호를 받는 저작물인지에 대한 확신”⁹⁾이 필요하다. 보통 저작권법상 사후 저작권 인정 기간은 70년이다. 따라서 보호기간이 끝난 작품은 자유로이 이용할 수 있다. 그 외에도 단순 아이디어의 모방이라거나 창작성이 없는 모방은 저작권 침해로 인정하지 않는다. 만약에 위와 같이 표현의 모방 같은 경우 그 표현의 창작성이 인정된 경우에만 그것이 저작권 침해 사례로서 인정이 되는 것이다. 하지만 작가임에도 또 자신 또한 자신의 저작물을 가지고 있는 저작권자임에도 불구하고 이러한 기본

7) 조경숙(2016). 캐릭터 도안의 창작성 판단 기준 - 저작권침해소송 판례를 중심으로. 복식 66(5). 한국복식학회. 41.

8) 정민영(2020). [정민영의 미술이야기] 미술출판과 미술저작권 문제. 대한토목학회지 68(11). 75.

9) 편집부(2016). [작가가 알아야 하는 법] 저작권 침해 -작품 활동의 저작권 침해. 미술세계. 미술세계. 160.

적인 미술 저작권에 관한 정보를 알지 못하고 저작권 침해를 하는 사례들이 생기는 것이다.

두 번째 사례를 통해 알 수 있는 원인은 바로 저작권 침해라는 범죄 행위에 대해서 이것이 심각한 범죄 행위라는 자각이 부족하다는 점이다. 상표권자가 등록한 상품과 동일·유사한 얼굴의 인형을 판매했다는 것은 직접적이든 간접적이든 상표권자의 저작물을 봤기 때문에 행할 수 있는 일이다. 즉, 상표권자의 저작물임을 알고 있었지만 자신의 이익을 위해 저작권 침해 행위를 했다는 것이다. 만약 이때 저작권 침해 행위라는 범죄 행위에 대한 심각성 알고 있었다면 아마 그 사건은 발생하지 않았을 수도 있다.

그렇다면 결과적으로 미술저작권 침해 문제를 개선하기 위한 방안으로는 무엇이 있을지 생각해 봐야 한다. 먼저 미술저작권에 대한 정보를 알지 못해 일어나게 되는 저작권 침해 문제를 개선하기 위해서는 그 무엇보다 저작권에 대한 정보를 제공해 줘야 한다. 그들은 스스로도 모르는 사이에 저작권 침해라는 범죄를 저지르게 된 것이다. 즉, 이는 정보의 부족으로 생긴 문제이기 때문에 저작권에 대한 필수적인 정보를 알게 되는 것만으로도 충분히 많은 저작권 침해 문제를 막을 수 있을 것이다.

저작권 침해라는 범죄 행위에 대해서 이것이 심각한 범죄 행위라는 자각이 부족한 경우 또한 마찬가지이다. 이들은 저작권 침해에 대한 기본적인 정보가 모두 있는 이들이기 때문에 범죄 행위라는 심각성만을 일깨워주면 된다. 이를 이루기 위해서는 저작권 침해 문제가 발생했을 때 저작권자가 입게 되는 피해를 설명해줘야 한다. 또, 저작권 침해를 했을 경우 그에 대해 저작권 침해자가 받게 될 처벌을 알려줘야 한다. 왜냐하면 상대방이 받을 피해 뿐 아니라 자신에게 가해지는 처벌을 알게 되었을 때 더 직접적으로 범죄의 심각성에 대해 깨달을 수 있기 때문이다.

마지막으로 가장 중요한 개선 방안은 미술저작권법 자체에 대해 지속적인 관심을 가지고 살피는 것이다. 미술저작권에 대해 궁금한 것이 생겼을 때 그에 대한 가장 정확한 정보를 담고 있는 것도 미술저작권 침해에 대한 처벌의 경중을 담고 있는 것도 모두 미술저작권법이다. 즉, 위의 문제들 모두 미술저작권법을 아는 것만으로도 대다수의 문제들이 해결되는 것이다. 따라서 미술저작권법에 대한 조그마한 관심이라도 꾸준히 가지기 시작한다면 이는 확연히 미술저작권 침해 사례를 줄여 미술저작권뿐 아니라 전체 저작권 침해를 해결하고 개선해 나가는 것에 큰 도움이 될 것이다.

저작권은 저작자가 자신의 창작물에 대해 가지게 되는 권리이다. 언젠든 저작권 등록을 했다면 그에 대해 저작권이 보장되어야 마땅하다. 하지만 점점 늘어가는 저작권 침해 문제들로 인해 그것이 보장되는 것이 점점 힘들어졌다. 그에 따라 아무 잘못 없는 저작자들이 자신의 저작인격권과 저작재산권 모두를 보장받지 못하고 피해를 받게 됐다. 저작권 침해 현상이 발생함에 따라 저작자가 자신의 창작물에 대해 당연히 받아야 할 타당한 제 몫의 인격적·경제적 대가를 받지 못하게 만들었기 때문이다. 이는 일어나서는 안 되는 일이다. 따라서 우리들은 저작권 침해 문제들에 관심을 가지고 개선해 나가기 위해 끊임없이 노력하며 저작자가 자신의 저작물에 대한 타당한 권리

를 누릴 수 있도록 보호해 줘야 한다.

4. 결론

이 보고서는 지금까지의 국내 미술저작권 침해 실태와 그에 따른 미술저작권 침해 문제의 원인과 개선방안에 대해 살펴보았다. 정리한 내용은 다음과 같다. 첫째, 미술저작권 침해 문제는 우리들의 상상 이상으로 자주 우리의 주변에서 일어나고 있다. 둘째, 이 문제들이 일어나는 주된 원인은 미술저작권에 대한 사람들의 정보의 부족과 저작권 침해에 대한 심각성의 결여이다. 마지막으로 이 문제들을 개선하기 위해서는 늘 미술저작권법에 대해 관심을 가지고 그것을 살펴야 한다는 것이다. 저작권 침해는 우리 주변에서 쉽게 일어나는 만큼 그 피해자 또한 특정할 수 없다. 나도 모르는 사이 내가 저작권 침해 문제의 피해자가 될 수 있다는 것이다. 이를 방지하기 위해서는 그런 일이 발생하기 전에 먼저 저작권 침해 문제에 대한 경각심을 가지고 더 이상 이러한 문제가 일어나지 않게 만들기 위해 우리 모두 노력해야 한다.

참고문헌

- 기나현, 심창구. 청소년의 인터넷 저작권 침해 유형 및 효율적 개선방안에 관한 연구. 한국컴퓨터교육학회 학술발표대회논문집 17(2). 한국컴퓨터교육학회. 2013, 21~25쪽
- 김하영, 윤기현. 만화콘텐츠의 2차적 디지털 저작권 침해사례 연구. 한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집 9(1). 한국콘텐츠학회. 2011, 109~110쪽
- 동아일보. 2021. 6. 3. 이유비 측 “경매 그림 저작권 침해 인지못해...죄송하다”.
- 신아람. 작가가 알아야 하는 법 (6) 저작침해 저작권 침해란?. 미술세계. 미술세계. 2015, 162~163쪽
- 우지숙, 심은희, 최정민. 저작권 침해로 신고 및 고소된 인터넷 이용자들의 의식과 행동 의도에 관한 연구. 한국방송학보 22(2). 한국방송협회. 2008, 123~168쪽
- 이성식. 대학생의 인터넷 저작권침해행위에 있어 중화의 작용과 이론들의 검증. 한국사회학 46(5). 한국사회학회. 2012, 211~232쪽
- 정민영. [정민영의 미술이야기] 미술출판과 미술저작권 문제. 대한토목학회지 68(11). 2020, 74~79쪽.
- 조경숙. 순수 응용미술저작물의 저작권법상 보호. 아시아민족조형학보 13. 아시아민족조형학회. 2014, 53~64쪽
- 조경숙. 캐릭터 도안의 창작성 판단 기준 - 저작권침해소송 판례를 중심으로. 복식 66(5). 한국복식학회. 2016, 33~48쪽
- 편집부. [작가가 알아야 하는 법] 저작권 침해 -작품 활동의 저작권 침해. 미술세계. 미술세계. 2016, 160~161쪽
- 한국저작권위원회. 저작권 통계. 제 9권 통권 제 10호. 2020, 1~238쪽

2학기 우수상 우수상

11. 비대면 수업의 개선 방향

비대면 수업의 개선 방향

차례

1. 서론
 2. 코로나 19로 인한 비대면 수업의 확대
 3. 비대면 수업의 문제점
 - 3.1. 참여도 감소
 - 3.2. 교육 불평등
 - 3.3. 부정행위 증가
 4. 해결방안
 - 4.1. 실시간 수업
 - 4.2. 배움을 중요시
 - 4.3. 새로운 형태의 시험
 5. 결론
- 참고문헌

1. 서론

갑작스러운 코로나 사태로 인해 온라인 시대가 생각보다 더 빨리 다가왔고 교육 또한 온라인으로 모습이 바뀌었다. 제대로 된 준비없이 온라인 교육이 시행되어 여러 부작용들이 나타났다. 더 나은 교육 환경을 위해 비대면 수업의 문제점이 무엇이고 그 문제점들을 어떻게 개선하면 좋을지 조사해보았다. 참여도 감소, 교육 불평등, 부정행위 증가와 같은 문제점들을 찾을 수 있었고 이 문제들은 교육방식을 온라인 강의와 대면 강의를 동일시하여 나타난 문제들이었다. 단순히 대면 강의를 온라인 형태로 바꾼다고 생각하는 대신 온라인 강의만을 위한 새로운 형태의 수업을 만들어낼 필요가 있다.

2. 코로나 19로 인한 비대면 수업의 확대

여러 학교내에서 비대면과 녹화 강의방식을 진행하고 있는 것을 알 수 있다. 최정민(2021: 102)에서는 서울의 K대학교는 444개의 강좌중에서 13개(3%)는 대면수업으로, 나머지 431개(97%)는 비대면 수업으로 바뀌었다는 것을 볼 수 있다. 또한 비대면 수업은 409개(95%)가 녹화식 수업으로 진행된 것을 알 수 있다. 수업 방식이 비대면으로 특히 녹화강의로 바뀌게 되면서 학생들이 많은 불만을 가지고 있는 것으로 나타났는데 윤진현(2021: 11)에서 한 연구를 통해 학생들이 비대면 수업에 가지고 있는 불만을 알아본 결과 늘어난 학습량, 부족한 상호작용, 낯설음, 온라인 기기 활용 능력 부족, 그리고 부실한 수업 내용 등 여러 이유가 있음을 알 수 있다. 이처럼 다들 온라인 수업이 낯설어서 생기는 문제들을 제외하면 서로 간의 상호작용이 부족하다는 점, 학습량이 늘어났다는 점이 있다. 상호작용의 부족함이 나타나는 곳은 학생이 도움을 받고 싶을 때 교수와의 의사소통이 힘든 녹화 강의를 대부분이다. 녹화 강의의 문제점을 알아 보아야 한다. 그리고 학생들이 학습량이 늘어났다고 느끼는 것은 과제를 기반으로 수업이 진행되다 보니 그런 반응이 나왔다고 볼 수 있다. 즉 기억에 남는 교육 활동이 아닌 반복적인 과제로 학생들이 지친 것이다. 이 때문에 학생들이 귀찮아하여 참여도가 줄고 학습성취도가 낮아져 버리는 경우가 생겨버린다. 이를 보완하기 위해서는 새로운 유형의 학습활동을 만들어야 한다.

3. 비대면 수업의 문제점

3.1. 참여도 감소

온라인 교육이 시행되면서 생긴 문제들 중 하나는 학생들의 참여도가 떨어졌다는 것이다.

학생들에게 수업이 일이 아니라 스스로 배우기 위해 하는 것이라는 인상을 주어야 하는데 과제 기반 수업은 마감일 안에 해치워야 하는 일이라는 인상을 준다. 김순미, 이윤미(2021: 4)에서는 원격수업은 가르치는 사람의 역량보다는 학생들의 집중도, 참여도의 영향을 더 많이 받는다고 하면서 발달 과정의 학생들에게 스스로 집중하며, 자기 규율에 따른 실천을 기대하는 것은 한계가 있다고 말했다. 즉 학생들이 아무런 관리나 감독없이 모든 과제를 스스로 해내기를 바라는 것은 무리라고 본 것이다. 교육은 학생들을 가르치는 것이 목표인데 학생의 참여도가 떨어진다는 것은 교육의 이유 자체가 없어져 버린다는 것이다. 학생들은 듣지도 않는데 교수만 수업을 진행하여 교사, 학생 모두의 시간을 허비하기보다 학생들이 수업에 적극적으로 참여할 수 있게 유도하는 수업환경을 만들어 나가야 한다. 단순한 과제가 아니라 성장하기 위해 필요한 학습이라는 것을 느끼게 해주어야 한다.

3.2. 교육 불평등

코로나와 온라인 교육으로 악화된 요인들 중 하나는 교육의 불평등이다. 학교라는 같은 장소에서 다같이 교육을 받았으나 온라인 교육은 다 다른 환경에서 교육을 받게 된다. 도움을 제대로 받을 수 없는 가정환경의 학생들에게 불평등이 많이 나타날 수 밖에 없다. 구본창(2021: 11)에서는 교육부가 교사를 대상으로 한 조사에 따르면 10명 중 8명이 원격수업 이후 학습격차가 심해졌다고 답했다. 전국교직원노동조합의 조사에서도 4,010명의 교사들 중 61.8%가 온라인 수업의 문제점을 학습격차라고 말했다. 상위권과 중위권의 성적을 가진 학생들이 줄어듦과 하위권의 성적을 가진 학생들이 늘어나 문제가 되고 있는 것이다. 온라인 상태에서는 학생이 스스로 도움을 요청하지 않는 이상 교수가 제대로 도움을 주기가 어려운 상황이다. 낮은 성적과 같은 이유로 포기해버린 학생들을 학교에서 도울 수 있는 방법이 있어야 한다. 한 학급의 학생들의 수를 줄여서 학습격차를 해소하자는 의견도 있지만 이 또한 결국 일시적인 해결방안이다. 교육 불평등을 줄이기 위해서는 하위권의 학생들이 제대로 배워보겠다는 의지를 가지게 해주는 것이 제일 중요하다.

3.3. 부정행위 증가

비대면 교육의 또 다른 문제점은 부정행위이다. 기존의 대면 수업의 시험형식은 교수가 학생들을 현장에서 감독하고 예기치 못한 일이 발생하면 쉽게 도움을 줄 수 있었던 반면에 온라인 시험은 그런 부분에서 많이 어렵고 이에 따라 부정행위가 발생할 확률이 더 많다. 각 학교내에서도 부정행위를 막기 위해 여러 방법을 시도하고 있는데 다니엘 오 편(2021: 62)에서 나온 방법들로는 시험을 보는 동안에 감독자가 학생의 얼굴, 손을 확인할 수 있게 하고 더 나아가 학생들의 핸드폰에 있는 카메라를 통해 시험을 보는 화면과 책상을 보이도록 하는 방법이 있다. 또한 제한 시간을 두기도 하였으며 발표와 같은 평가는 카메라만을 보도록 하는 방법과 학생들이 다른 학생들과 함께 공평한 시험을 보는데 책임감을 가질 수 있도록 서명까지 하기도 하였다. 여러 가지 방법들이 있으나 이러한 방안들은 일시적 해결방법들에 불과하다. 다른 사람이 함께 같은 공간에 있는 것을 확인하기도 어렵고 부정행위를 다짐한 학생들은 또 다른 방법으로 부정행위를 하기 마련이다. 그렇기에 부정행위 자체가 어려운 형식의 평가를 더욱더 많이 도입해야 한다. 온라인 강의가 대면 수업과 같은 것이라고 생각을 해서는 안되고 평가 방식들 또한 온라인 강의에 맞게 새롭게 바뀌어야 한다.

4. 비대면 수업의 문제점에 대한 해결방안

4.1. 실시간 수업

학생들에게 수업내내 동기부여를 주어서 참여를 유도해야 한다. 다니엘 오 편(2021: 63)에서는 불안감이 큰 학생들이 원격수업을 더 선호했으며 원격수업을 부정적으로 본 학생들은 집중력이 떨어져 수업 내용을 기억하기가 더 어려웠고 집에서의 공부는 정신을 산만하게 하는 경향이 있었기 때문이라고 했다. 결국 학생들은 집에서 편안함을 느끼기에 온라인 교육을 선호하나 오히려 편안함이 산만함을 낳게 되어 교육에 악영향을 주고 있는 것이다. 이 점을 보완하기 위해서 녹화된 강의보다는 쌍방향 실시간 강의를 이루어져야 한다. 최정민(2021: 113)에서는 연구 사례를 통해 녹화 강의의 문제점으로는 피드백 부족, 집중도 감소, 과제제출의 어려움 등이 있었다고 한다. 편안함도 중요하지만 자신이 무언가를 배우고 있을 때는 감시하고 있는 눈이 필요하기 마련이다. 누군가가 지켜본다는 긴장감이 줄어들리게 되면 학생들은 무언가 배우려는 의

지마져 없어져 버릴 것이다. 그렇기에 학습을 받을 때면 오로지 학습에만 집중할 수 있도록 계속해서 자신의 생각을 발표하고 서로 이야기하는 시간을 만드는 것도 필요하다. 물론 실시간 온라인 강의에도 녹화 강의와 마찬가지로 어려운 점이 있다. 바로 상호작용의 어려움이다. 교수가 수업을 위해 말하고 있으면 소음 때문에 다른 학생들이 질문이나 발언을 하기가 어려워진다. 그렇기에 학생들이 자신의 생각을 표현할 기회가 적다는 점이다. 이를 개선시킬 수 있는 방법으로 유수연(2021: 100)은 ‘다수 대 다수 상호작용’을 제시하면서 교수와 학생들의 상호작용을 벗어나 학생들끼리 함께 자신들의 의견을 나누고 이야기할 수 있는 공간을 만들어 준다면 자기 스스로 생각을 정리하여 이해되고 그 내용이 쉬워져 학습효과까지 개선될 수 있다. 기존 대면 수업은 현장에서 이루어졌기에 참여를 유도하는 것이 쉬었다지만 비대면은 그런 점이 어렵고 녹화강의는 학생들이 하려는 의지를 복돋아 줄 요소가 전혀 없다. 동일시하여 예전과 비슷하게 진행하기 보다 새로운 활동들을 시도해볼 필요가 있다.

4.2. 배움을 중요시

교육이 비대면으로 바뀌면서 학생들이 교육 격차가 심화 되었다는 것은 사실이다. 옆에서 제대로 도움을 주던 선생님과 교수가 없다 보니 하위권 학생들이 늘게 되었다. 이런 학생들에게 단순히 경제적인 지원을 한다던가 프로그램을 통해 돕는다는 것은 문제가 있다. 교육복지우선지원사업의 추진의 어려움의 예를 들면서 김민선, 손병덕(2021: 444)에서는 학업 성취도가 낮은 학생들의 학습을 지원하고 온라인 프로그램으로의 진행하는 데에는 여러 학생들의 상황을 고려해서 지원하기에는 협조와 소통의 어려움이 있었다고 말한다. 이런 접근방식은 잘못되었다. 공부 못해서가 아니라 하려는 의지가 없는 학생들이 대부분이고 낮은 성적에 대한 박탈감과 귀찮음을 느끼면서 포기하는 경우가 많다. 단순한 피드백 시간 또는 경제적 지원이 아니라 학습의 중요성을 깨우칠 수 있게 해주는 교육 형태로 바꾸는 것이 우선이다. 단순히 외우게 해서 기억력이 좋은 학생들이 좋은 성적을 가지게 하는 교육 형태에서 학생이 무언가 배우려고 어떤 노력과 활동을 했으며 그 배운점을 가지고 어떻게 활용하였는지를 수업 활동의 핵심내용으로 바꾸어야 한다. 학생들이 자기주도적으로 실질적인 활동들을 하고 스스로 배운 것이 어떻게 자기 자신에게 얼마나 도움이 되었는지를 보여줌으로써 학생들을 복돋아 줄 수 있어야 한다. 매 수업이 생각보다 더 중요하다는 사실을 깨닫게 해준다면 학생들은 시간 낭비라고 여겨는 대신 제대로 하려는 의지도 높을 것이다.

4.3. 토론과 협업 활동 관련 시험을 늘리기

다니엘 오 편(2021: 64)에서는 부정행위를 방지하는 것도 중요하지만 부정행위에 덜 취약한 새로운 평가방식에 대해 이야기가 더 많이 이루어져야 한다고 했다. 또한 온라인 강의 평가에 대한 교사 교육을 통해 원격교육에 대한 계속된 지원이 이루어져야 한다고 말했다. 즉 기존의 시험을 고집하기보다 온라인 교육에 최적화된 새로운 평가가 이루어져야 한다는 것을 말하고 있다. 학생들의 기억력만을 요구하면서 부정행위가 쉬운 시험보다는 개인의 능력을 요구하는 평가방식이 필요하다. 정해진 날에 중간고사와 같이 하나의 중요한 시험을 보기보다 여러 번 평가를 해야 한다. 만약 수업날 마다 배운 내용을 그 자리에서 다른 사람들과 토론을 하면 서로 오고간 내용들을 평가한다면 나중에 공부해도 된다는 생각 대신에 그날 수업에 더 집중할 것이며 말하는 능력도 향상될 것이다. 우리나라에서 특히 남 앞에서 말을 하는 것을 꺼려하는 학생들이 많기에 화법을 기르면서도 배운 내용을 정리할 수 있는 토론 및 협업활동의

비중을 늘여야 한다. 이런 방식을 도입하게 된다면 교수뿐만 아니라 학생들까지 수업을 세심하게 준비해야 한다는 것이 사실이다. 자신의 발화능력과 당시에 얼마나 집중했느냐에 따라 평가가 진행되기에 부정행위도 없어질 것이며 학생들 모두가 수업에 집중하도록 유도할 수 있는 방법이다. 학생들은 시험점수에 부담을 가지기 보다 자신이 배운 내용에 대해 더 고민할 것이고 단순한 기억력 테스트와 같은 형식의 중간고사, 기말고사를 통해 배우는 것보다 기억이 더 오래 남을 것이다.

5. 결론

앞서 계속해서 말해온 것처럼 온라인 강의를 개선하기 위해서는 예전의 대면 수업하고 같은 수업, 시험방식을 대체하여 서로 이야기하고 협력하는 수업활동을 주로 하고 자신이 배운 것을 활용하는 활동들을 평가하여서 부정행위가 불가능한 효과적인 평가방식으로 만들어야 한다. 집중력을 떨어뜨리는 녹화 강의 대신에 함께 상호작용이 가능한 실시간 온라인 강의량을 늘이고 학생들이 함께 토론할 수 있는 추가적인 학습 온라인 공간을 만들어 학생들의 참여도를 늘여야 한다. 공간적인 제약이 없어질 온라인 미래에는 온라인 교육은 교육의 미래가 될 것이고 지금의 모습보다 훨씬 더 많이 바뀌어 있어야 할 것이다.

참고문헌

- 구본창(2021), [교육격차] 기존의 우리 사회 학력 양극화 현상 코로나 이후 더욱 심해져 사회 문제, 부산발전포럼 189권, 부산연구원, 7-14쪽.
- 김민선, 손병덕(2021), 코로나19(COVID-19)시대 비대면 교육복지우선지원사업의 방향성 모색, 청소년학연구 28권 4호, 한국청소년학회, 411-445쪽.
- 김순미, 이윤미(2021), 한 초등학교 학생, 학부모, 교사의 원격수업 경험 및 인식 연구, 초등교육연구 34권 1호, 한국초등교육학회, 1-28쪽.
- 다니엘 오 편(2021), 코로나 19와 한국어 원격 수업, 국제학술발표논문집, 국제한국어교육학회, 60-64쪽.
- 유수연(2021), Zoom을 이용한 온라인 수업의 상호작용 연구, 독어학 43권, 한국독어학회, 93-116쪽.
- 윤진현(2021), COVID-19 대응에 따른 비대면 수업에 대한 대학생 인식유형 연구: Q 방법론 적용, 신라대학교 석사학위 논문.
- 최정민(2021) 비대면 녹화식 수업의 개선안 및 실천 보고: 2020년도 2학기 교양 일본어 수업을 대상으로, 일본어교육연구 55권, 한국일본어교육학회, 101-115쪽.

2학기 우수상

12. 외주제작시장과 근로환경 개선방안

- 국내 드라마제작구조를 중심으로 -

외주제작시장과 근로환경 개선방안

-국내 드라마제작구조를 중심으로-

목차

I. 서론

II. 외주제작사의 성장과 국내 드라마 제작구조

1. 외주제작 산업의 성장에 따른 불공정 관행
2. 드라마 제작비 증가로 인한 임금 미지급

III. 근로환경개선을 위한 제도적 지원체계 마련

1. 표준계약서 사용 의무화
2. 최저임금 가이드라인 도입

IV. 결론

참고문헌

I. 서론

한국의 드라마 제작시장은 인력고용의 문제와 외주제작, 비정규직의 고용과 해고의 방식 그리고 시청률 중심의 편성과 제작방식 문제 등 열악한 드라마 제작환경을 보여준다. 그리고 이러한 드라마제작시스템 내부의 문제들을 보여주는 사건이 있는데 바로 tvN 드라마 ‘혼술남녀’와 ‘화유기’ 사건 사고이다. 2017년 tvN 드라마 ‘혼술남녀’의 이한빛 PD가 드라마 종영 다음 날 스스로 세상을 등지는 일이 발생했다.¹ 제작 기간 55일 동안 이한빛 PD가 쉼 없이 일하는 이틀에 불과했다. 촬영기간 동안 휴대전화 발신통화 건수는 1,547건에 이르렀는데, 대부분 업무와 관련된 것으로 추정되었다.

이러한 안타까운 사건은 한국사회에 근로기준법과 노동관계법 등이 엄연히 존재하지만 방송제작 현장의 노동자들은 법과 제도의 보호를 전혀 받지 못하고 있다는 것을 보여준다. 방송제작 과정에서 발생하는 과도한 업무와 스트레스를 이겨내지 못하는 제작 스태프의 사례는 이미 언론을 통해 많이 알려져 왔다. 드라마 ‘혼술남녀’ PD의 사망뿐 아니라 드라마 ‘화유기’ 세트장에서 미술 스태프가 3미터 높이에서 추락해 하반신마비 부상을 입는 사고처럼 방송드라마 제작현장에서는 끊임없이 사건 사고가 발생하고 있다.² 따라서 필자는 방송산업 노동환경의 근본적인 해결방안을 모색하기 위해 드라마 제작구조의 문제와 이를 해결할 수 있는 방안을 제시하고자 한다.

제2장에서는 외주제작사 성장에 따른 드라마 제작 시장의 열악한 노동환경의 문제점에 대해 논의하고자 한다.

제3장에서는 방송사와 외주제작사간의 불공정관행을 바탕으로 근로환경개선을 위한 제도적지원 체계를 소개한다.

제4장에서는 1,2,3장의 내용을 정리하고 필자의 개인적 견해를 정리하여 본다.

¹ 한겨레 2017.04.18일자, "청년 삶 위로한 '혼술남녀'...제작 환경은 '악몽'이었다"
https://www.hani.co.kr/arti/society/society_general/791292.html

² 조선일보 2017.12.28일자, "화유기 추락사고 스태프 친형 '사고 당시 안정장치 없었다...'하반신 마비 판정"
https://www.chosun.com/site/data/html_dir/2017/12/28/2017122802486.html

II. 외주제작사의 성장과 국내 드라마 제작구조

1. 외주제작 산업의 성장에 따른 불공정 관행

국내의 외주제작 산업은 1991년에 시행된 “외주제작의무편성비율정책”을 실시한 이후 크게 성장하였다. 아래의 <표 1>과 같이 2018년 방송영상 산업백서에 따르면 방송영상독립제작사 사업체 수는 2009년 393개에서 2017년 631개로 늘었고 매출 또한 2009년 7,961억원에서 2017년 1조 5,314억원으로 질적, 양적 성장을 이뤘다고 할 수 있다.³ 하지만 이러한 외주제작산업의 성장은 양적 성장에 치우친 면이 있으며, 양적 성장 이면에는 방송사업자와 독립제작사 간 불공정 거래 관행의 문제가 자리잡고 있다. 지상파 방송사를 통해 방영된 드라마 중 외주제작사가 만든 ‘태양의 후예’는 방송콘텐츠가 성공적으로 해외에 진출한 사례이다. 하지만 그 성장 이면에는 제작비 문제, 저작권 수익 배분문제, 과도한 노동시간, 인권침해 등 불공정 관행이 자리잡고 있고 질적 차원의 성장까지는 이어지지 못했다는 것을 알 수 있다.

연도	사업체 수(개)	매출액(백만원)
2009년	393	796,175
2010년	475	737,092
2011년	628	895,769
2012년	516	984,070
2013년	503	906,230
2014년	496	1,051,715
2015년	532	1,143,498
2016년	554	1,428,813
2017년	631	1,531,422

<표1: 방송영상독립제작사 주요 현황>

³ 한국콘텐츠진흥원(2018), “2018 방송영상 산업백서”, p.81

이후 2011년 종합편성채널의 출범이 외주제작의 영향을 크게 미쳤다. 초반에는 지상파와 케이블 채널 사이에서 시청자들의 관심을 받지 못했지만, 꾸준한 투자와 콘텐츠 제작으로 안정적인 시청률을 얻게 되었다. 한국콘텐츠진흥원에 따르면 국내 방송영상콘텐츠 시장 중 종합편성채널이 두드러진 한 해로 2016년을 평가했는데, 종합편성채널에서 방영된 드라마, 예능 등의 시청률이 기존 지상파 3사를 위협할 정도로 성장했다. 즉 방송영상콘텐츠 시장이 확대됨으로써 외주제작시장이 성장했다는 평가가 있다.

이러한 성장 추세를 긍정적으로만 볼 수 없는 이유는 여전히 내부 산업구조가 취약하기 때문이다. 방송사는 독립제작사가 인기 배우와 작가가 참여한 드라마를 편성하기를 원하기 때문에 제작사는 간접광고의 확대와 내부 인건비 절감을 통해서라도 스타 배우와 작가를 섭외한다. 이러한 과정은 낮은 인건비와 강도 높은 장시간 노동을 의미한다. 또한 저작권 수익 배분 문제도 논의되는데 국내 외주제작 콘텐츠는 표면적으로 방송사와 외주제작사의 공동창작 형태이지만 실제 대부분은 방송사에 저작권이 귀속된다. 이러한 거래가 불합리하다는 것을 알지만 방송 편성권 확보를 위해 거래조건을 수용한다.

2. 드라마 제작비 증가로 인한 임금 미지급

드라마 외주제작 시장이 크게 성장하면서 드라마 제작비도 크게 늘어났다. 특히 KBS의 외주제작 드라마 제작비를 살펴보면, ‘엄마가 뽀뽀했다’(98억원)와 ‘며느리 전성시대’(44억원)를 제작한 삼화네트웍스가 총 142억원의 제작비를 사용했다. 또한 ‘돌아온 뚝배기’(31억원)와 ‘태양의 여자’(24억원)를 제작한 팬엔터테인먼트는 총 5편을 만들기 위해 93억원을, 올리브나인은 ‘캐도 홍길동’(34억원), 마왕’(24억원) 등 4편 제작으로 78억원을 사용했다. ⁴이러한 흐름은 중국내에서의 한류 열풍효과까지 가세하면서, 유명 배우, 작가, 연출가가 함께 참여하는 대형드라마 제작까지 이어졌다. 국내외에서 큰 인기를 끈 드라마로 2016년 방송된 ‘태양의 후예’는 총 제작비가 130

⁴ 뉴스엔미디어, 2009.10.10일자, "KBS, 지난 3년간 드라마 외주제작비 688억원"

https://www.newsen.com/news_view.php?uid=200910101713131001

한국콘텐츠진흥원(2009), "드라마제작&유통의 현재와 진흥방향", pp.16-18참조

억으로 알려졌다.

드라마 제작비가 급격히 증가하면서 투자한 만큼 수익률을 얻은 제작사도 있지만, 무리한 드라마 제작비 투자로 현장 인력에 대한 임금 미지급사태를 가져오기도 했다. 한국방송연기자 노동조합에서 발표한 결과에 따르면, KBS ‘감격시대’(레이엔도, 2014년 1월~4월 방송)에서 2억 300만원, ‘국수의 신’(베르디미디어, 2016년 4월~6월 방송)에서 2억 5,000만원의 임금 미지급이 발생했다. SBS의 경우 ‘더 뮤지컬’(필름북, 2011년 9월~12월 방송)에서 2억 8000만원, ‘신의’(신의문화산업전문회사, 2012년 8월~10월 방송)에서 6억 4,000만원의 출연료가 미지급 되었다. MBC 드라마넷의 경우 ‘태양의 도시’(이로크리에이션, 2015년 1월-4월 방송)에서 2억원의 미지급금이 발생했다.⁵

미지급이 발생한 드라마는 모두 외주제작사에서 만들어졌다. 드라마 출연 연기자의 출연료 미지급 사례가 매년 언론을 통해 언급되지만, 드라마 현장 스태프들의 임금체불 사태도 함께 고민해야 할 문제이다. 무리한 드라마 제작비 투자가 제작현장에 참여한 출연자, 제작 스태프 모두에게 영향을 미친다는 것을 위의 사례를 통해서 알 수 있다.

Ⅲ. 근로환경개선을 위한 제도적 지원체계 마련

방송제작 스태프 노동시장의 가장 큰 문제는 저임금과 고용불안이다. 이러한 비정규직 스태프와 프리랜서의 권익을 보호하기 위해 표준계약서 사용을 의무화하고 최저임금 가이드라인을 작성하는 제도적방안이 필요하다.

1. 표준계약서 사용 의무화

제작 스태프의 표준계약서에 포함되어야 할 것은 현재 제작사와 제작 스태프와 고용 관계에서 문제가 되는 부분을 되도록 명확히 하는 것이다. 하지만 우리의 실정상, 아직 제작 스태프의 권익

⁵ 한국방송연기자노동조합 <http://kbau.co.kr/>

을 보호할 제도적인 지원과 장치가 부재한 상황에서 표준계약서를 따르지 않는 계약방식이 빈번하게 일어나고 있다. 이후 2018년 2월 1일 과학기술정보통신부는 외주제작 시장의 불공정 거래 관행 개선을 위해 방송프로그램 제작지원 사업 수행지침을 개정, 시행한다고 발표했다.⁶ 수행지침 개정은 방송사-제작사간 불공정 계약 방지, 적정 수준의 제작비 지급, 제작 지원 조건, 제작환경 개선 등을 포함하는 4가지 방향으로 마련됐다.

먼저 제작지원 사업 수행 시 스태프 관련 표준계약서 사용을 의무화하고, 정부 제작지원의 취지에 반하는 방송사-제작사간 불공정한 이면계약(제작사에 대한 제작비 부당 감액, 저작권 포기 강요 등)을 금지한다. 이를 위반할 경우 지원금 환수, 2년간 사업 참여 제한의 제재조항을 신설했다. 하지만 국내 제작 스태프의 경우에는 그동안 많은 논란이 되어왔던, 기획 준비과정의 계약기간을 포함하여 근무시간과 초과근무 수당 지급, 임금 혹은 대금지급방법에 대한 명확한 기준이 제시되어야 할 것이다.

2. 최저임금 가이드라인 도입

최저임금은 제작 스태프가 직업 활동을 통해 생활을 유지할 수 있도록 해주는 기본 적인 보호 장치다. 할리우드나 영국의 미디어관련 노동조합은 사업자단체가 맺는 협정에서 최저임금수준에 대한 협약을 주기적으로 맺고 있으며, 매년 물가상승이나 외부환경 변화를 고려하여 인상률을 조정하고 있다. 국내에서도 작가의 원고료, 제작 스태프의 급여, 배우의 출연료 등에 대한 기준 단가가 존재하지만, 이것은 실제 지급 시 기준이 되는 것이라기 보다는 대부분 제작비 산정을 위한 목적을 갖고 있다.

최근 국외내에서 인기를 끌었던 tvN “남자친구”에서 최저임금법을 위반해 제작 스태프들이 최소한의 임금도 못 받는 사태가 발생했다.⁷ 방송 제작 스태프의 최저 임금은 프로그램의 종류와 스태프 직무에 따라서 세분화하는 것이 필요하다. 따라서 현재 세분화되어 있지 않은 스태프의

⁶ 아주경제,2018.02.01일자,“정부 방송제작지원 사업 내 외주 불공정 거래소지 없앤다”

<https://www.korea.kr/news/pressReleaseView.do?newsId=156252064>

⁷ YTN,2019.07.17일자,“방송스태프지부, 최저임금 반도 안 되더라”

https://www.ytn.co.kr/_ln/0103_201907171933362385

직무구분이 행해져야 된다. 또한 경력 상승에 따른 급여상승이 합리적으로 조정되어야 할 것이다.

IV. 결론

한국의 방송콘텐츠 제작 시장은 ‘한류’산업의 흥행과 맞물리면서 높은 수익을 가져오는 브랜드 사업으로 인식되지만, 드라마 제작환경은 아직 개선의 여지가 많다. 1991년 이후 현재까지 시행된 지상파 방송의 외주제작 프로그램 의무편성과 2011년 종합편성채널의 출범은 지상파 방송의 수직적 통합의 약화와 독립제작사의 양적인 성장을 가져왔다고 할 수 있다. 하지만 그 화려한 성장 이면에는 제작비 문제, 저작권과 수익의 배분, 과도한 노동시간, 인권침해 등 질적 차원의 성장까지는 이어지지 못한 문제점이 있다. 드라마 외주제작 시장이 크게 성장하면서 드라마 제작비도 기하급수적으로 늘어났다. 투자한 만큼 수익률을 얻은 제작사도 있지만, 무리한 드라마 제작비 투자로 인해 현장 인력에 대한 임금 미지급사태를 가져왔다.

이처럼 드라마 제작환경에 있어 임금체불, 제작현장에서의 인명사고, 장시간 노동으로 인한 노동착취, 표준계약서를 따르지 않는 계약방식 등의 문제를 해결하기 위해서 표준계약서의 사용을 의무화하고 최저임금가이드 라인을 도입하여 근로환경을 개선해야한다. 제작지원 사업 수행 시 기획 준비과정의 계약기간을 포함하여 근무시간과 초과근무 수당 지급, 임금 혹은 대금지급방법에 대한 명확한 기준이 드러난 표준계약서 사용을 의무화해야 한다. 그리고 프로그램의 종류와 스태프의 직무에 따라서 최저임금을 세분화하는 것이 필요할 것이다.

결국 이러한 제도적 지원 체계가 실효성을 발휘하기 위해서는 방송사와 외주제작사가 고용주로서의 제작현장의 문제를 책임지고 관리하려는 노력이 함께 이루어져야 한다. 국내 정부 기관은 오래 전부터 표준계약서 도입, 합리적인 저작권 분배 등을 위해 노력하고 있지만, 법으로 강제되지 않다 보니 효과를 거의 보지 못하고 있는 실정이다. 정부 기관이 제시하는 대책이 실현가능한 법 제도화까지는 아직 시간이 필요해 보인다.

참고문헌

- 황유선·심홍진·김청희(2018), "외주제작 가이드라인 제정 등 외주정책 개선을 위한 연구" 서울: 정
보통신정책연구원, 63호
- 문화체육관광부(2013), "방송 제작스태프 표준근로계약서(안)", 서울: 문화체육관광부
- 한국콘텐츠진흥원(2018), "2018 방송영상 산업백서", p.81
- 박정인·박민제(2014), "방송스태프 계약의 불공정성에 관한 연구", 법학논총, 34호, p.341-374
- 황유선·심홍진·김청희(2018), "외주제작 가이드라인 제정 등 외주정책 개선을 위한 연구" 서울: 정
보통신정책연구원, 63호
- 김병선·김건용(2011), "지상파 방송 프로그램 제작 스태프 고용 구조의 변화에 관한 연구", 언론과
학연구, 11호, p.6-68
- 황금비(2017), "청년 삶 위로한 '혼술남녀'... 제작 환경은 '악몽'이었다", "한겨레"(4월18일)
- 디지털이슈팀 기자(2017), "화유기 추락사고 스태프 친형 '사고 당시 안정장치 없었다...' 하반신 마
비 판정", "조선일보"(12월28일)
- 정두리(2018), "정부, 방송제작지원 사업 내 외주 불공정 거래소지 없앤다", "아주경제"(2월1일)
- 이동형(2019), "방송스태프지부, 최저임금 반도 안 되더라", "YTN"(7월17일)
- 운현진(2009), "KBS, 지난 3년간 드라마 외주제작비 688억원", "뉴스엔미디어"(10월10일)

2학기 우수상 우수상

13. 만화 지문에 사용된 언어적 특성 연구

만화지문에 사용된 언어적 특성 연구

1. 서론
 2. 본론
 - 2.1. 만화 언어 공통적 특징
 - 2.2. 아동 대상 만화 - < 파리에서 보물찾기 >
 - 2.3. 청소년 대상 만화 - < 소녀의 세계 >
 - 2.4. 외국인 대상 만화 - < 남남 한식이야기 >
 3. 결론
- 참고문헌

1. 서론

현재 사회에서 언어는 책에 나타나는 것 만으로 그치지 않고, 만화, 방송과 같이 이미지와 영상과 함께 보인다. 방송은 광고, 예능, 드라마 등으로 나뉘져 언어학적으로 접근한 사례가 많으나, 만화는 애니메이션과 함께 언어학적 접근보다 이미지로 접근한 연구가 많다. 만화는 대화가 나타나지 않거나 나타나는 식으로, 크게 언어에 구애 받지 않고 이야기를 진행할 수 있는 매체기 때문에 이미지, 연출 등으로 접근하는 연구로 진행됐음을 짐작할 수 있다. 박동근(2008)은 “지금까지 만화 텍스트는 국어학 연구의 주요 쟁점이 아니었다. 만화는 메시지 전달에서 ‘언어’보다 ‘그림’이 중심이 된다는 생각과 점잖지 않은 장르라는 인식이 있었다. 또한 비규범적인 언어의 빈번한 노출은 만화를 국어학의 연구 대상에서 배제한 중요한 원인이었을 것”이라고 말했다.¹⁾

만화는 어려운 내용을 쉽게 전달할 수 있다는 점에서 아동, 청소년, 외국인 외에도 청장년 층까지 접근성이 좋다. ‘만화로 볼 수 있는 ~시리즈’, ‘WHY?’ 만화책, 국가에서 정책을 설명하는 만화, 각 인터넷 커뮤니티에서 생산해내는 만화 등 향유하는 층에 따라 만화에서 나타나는 특징이 각각 다르게 나타난다. 작가에 따라 언어(텍스트)에 의존하는 경우와 이미지에 의존하는 경우, 또는 이 둘이 혼재하면서 쓰이기도 한다.

만화의 정의는 ‘이야기 따위를 간결하고 익살스럽게 그린 그림. 대화를 삽입하여 나타낸다.’고 네이버 국어사전에서 살펴볼 수 있다. 만화는 인물화인 캐리커처, 한 장면으로만 구성된 카툰, 네 컷 이상이 연결되어 하나의 이야기를 이루는 만화를 코믹스로 나눌 수 있다.

본 연구에서는 매체를 접하는 타겟층을 아동, 청소년, 외국인으로 잡은 만화, 그 중에서 코믹스를 중심으로 각 만화에서 드러나는 특징을 비교해보도록 하겠다.

2. 본론

2.1. 만화 언어 공통적 특징

1) 박동근, 「한국어 만화 텍스트의 흥내말 사용 양상」, p.2, 『겨레어문학』41, 겨레어문학회, 2008.

만화는 말풍선 안의 텍스트로 말을 표현하며, 의성어나 감탄사, 중얼거림과 같이 혼잣말 같은 경우는 말풍선 없이 나타나기도 한다.

만화의 언어는 정형화된 구어 형식으로 희곡이나 시나리오의 대사와 비슷한 성격을 갖는다. 실제 대화에서는 말실수가 많이 일어나고 ‘어, 에’ 등 주저하는 말이 많이 쓰이지만, 정형화된 구어인 희곡과 시나리오 그리고 만화의 언어에서는 일반적으로 그러한 것들이 배제된다. 만화의 언어는 다양한 글자로 “보는” 말이다. 큰 소리는 큰 글자로, 강한 어조는 굵은 글자로, 그리고 공포의 느낌은 흔들리는 듯한 자형으로 표현한다.²⁾

시나리오와 만화는 먼저 텍스트가 쓰이고, 구어체를 가진다는 점과 맞춤법을 따르는 것, 대화, 독백, 해설 및 지문 등 여러 형태가 나타난다는 점에서 유사하다. 그러나 시나리오와 만화 내 언어의 차이점을 비교해보자면, 시나리오는 대사 및 인물들의 행동도 괄호 내로 처리해서 보여주고, 만화에선 효과음³⁾으로 장면을 설명한다. 시나리오는 배우들이 소리 내서 읽기 위한, 배우들을 위한 텍스트지만, 만화는 독자를 위한 읽히는 텍스트를 가지므로 둘의 구어체 정도에도 차이가 난다. 시나리오는 문장 부호의 남용이 거의 드러나지 않지만, 만화는 과장을 위해 과도하게 문장 부호를 집어 넣는 경우도 있다. 말줄임표를 넘어선 개수의 온점, 느낌표와 물음표의 과도한 섞임, 물결 표시와 세미콜론을 이용하여 인물의 감정을 보다 확실하게 전달한다.

또한 자음 또는 모음만 표시하여 완전한 단어 꼴을 갖추지 않은 대사, 욕을 순화하기 위한 ‘영어+한국어’ 형태도 보이곤 한다. 맞춤법 같은 경우, 만화 언어도 맞춤법을 지키지만, 향유하는 층에 따라 맞춤법을 고의로 틀리는 경우를 발견할 수 있다.

이외에도 시나리오나 희곡에서 생각과 대사가 동시에 진행될 수 없지만, 만화에서는 생각과 대사가 동시에 나타날 수 있어, 이를 활용하면 문장의 활용도가 높아질 수 있다. 생각과 대사는 같은 인물이 할 수도, 서로 다른 인물 간에 이루어 질 수도 있다. 또한 대사와 생각, 대사와 속마음 등 대사와 대사를 제외한 여러 합으로 나타난다.

만화 언어는 말투로 인물이 누구인지 알 수 있는 것, 문장 부호의 과도한 사용, 기타 부호 사용 등의 구조적인 면과, 화자의 목소리 크기 및 심정을 알 수 있는 폰트와 같이 시각적인 면으로 구성되어 의미를 형성한다.

향유층을 아동, 청소년, 외국인으로 뽑고, 그들을 위한 만화 내 언어는 어떻게 구성되어 있는지 분석하고 비교해보도록 하겠다. 각 만화 1개를 골랐으며, 출판 만화 또는 출판 된 만화로 한정해 최근 권을 비교해보도록 하겠다.

아동 대상 - < 보물찾기 파리편 >

청소년 대상 - < 소녀의 세계 9권>

외국인 대상 - < 남남 한식 이야기 3권>

2) 강범모, 『언어학개론』, 한국문화사, 2010, p.344

3) 의성어와 의태어, 감탄사 등 주로 말풍선 밖에서 드러나는 소리를 묘사하는 소리를 효과음으로 지칭했다.

2.2. 아동 대상 만화 - < 보물찾기 파리편 >

아동 대상으로 한 만화는 크게 두 가지로 나눌 수 있다. 전문적이고 어려운 지식을 어린이가 봐도 쉽게 이해할 수 있을 정도의 입문용 만화, 아이들에게 주제를 정하고 다양한 지식을 알려 주는 학습 만화가 있다. 본고에서는 후자인 학습 만화를 골랐다.

‘어, 음, 뭐’와 같이 군말이 들어가지만 전체적인 문장 구성은 구어체보다 문어체에 가깝다. 주술 관계가 명확하게 나타나고, 한 문장 길이가 짧지 않기 때문이다. 한 말풍선 안에 두 개의 문장이 들어가는 경우가 잦아 읽을 때 독자가 받아들이는 정보량이 많은 것도 이유를 들 수 있다. 또한, 반점을 사용하는 대사가 많았다. 아동 만화임을 고려할 때, 캐릭터 대사의 휴지 및 캐릭터의 심정을 드러내는 요소로 활용되고 있음을 짐작할 수 있다. “유모 집이 이 근처라서 가끔 놀러 왔었는데, 카트린느 님과도 같이 오게 되어 기뻐요!”, “뭐야, 집사!”와 같은 문장은 문장 중 휴지로, “아, 아닌가?”, “그, 그래?”, “서, 설마 이건 보물지도…?”와 같은 대사에서 캐릭터가 말을 더듬는 부분으로 캐릭터의 심정이 어떤지 예측할 수 있다.

과장된 말투나 발음을 드러내는 대사는 없었다. ‘영어+한국어’나 자음 또는 모음의 복수 사용은 대사에도, 효과음에도 나타나지 않았다. 만화 배경 상 프랑스로 나타낼 수 있는 인사말에도 각주를 추가하여 뜻을 설명하고, 발음을 한글로 나타냈다.

띄어쓰기를 규칙적으로 지키고 있다. 웹툰 형식 말풍선에서는 의미를 기준으로 대사를 편집하지만, 이 만화에서는 띄어쓰기 중심으로 대사를 편집한 것을 알 수 있다.



“혹시 제 보물이
마음에 안
드셨다거나…….”

“혹시 제 보물이
마음에
안 드셨다거나……”

<자료 1> 아동만화 대사를 웹툰 대사로 편집할 경우

위의 특징에도 불구하고 문장 중간 중간 들어간 물결표시, 캐릭터의 감정을 강조하는 느낌표의 3개 이상 사용, ♥의 삽입과 같은 요소들은 문어체에 가까운 느낌에도 불구하고 캐릭터의 성격이나 말투를 짐작할 수 있는 장치로 작용하고 있다.

속마음, 생각, 소리를 지를 때 모두 각각 다른 폰트가 사용되어서 말풍선의 사소한 변화로도 인물의 속마음인지, 생각인지, 소리내서 말하는 것 인지를 확인할 수 있었다. 생각과 대사가 동시에 나타나는 칸이 큰 비중을 차지하지는 않았지만 간간히 볼 수 있었다. 대사는 얼굴이 제대로 나온 인물 사이에서만 나왔으며, 엑스트라와 주연 사이의 대화와 주연 간의 대화는 9:1 정도의 비율로 나타났다. 또한 대화는 주인공과 친구, 가족(동생), 악당, 친구의 인연 관계에 있는 사람들 간에서 주로 이루어졌다.

2.3. 청소년 대상 만화 - < 소녀의 세계 9권 >

만화는 출판물에서 인터넷으로 매체가 공존하게 되었다. 현재 고료를 받으며 작가로 활동하고 있는 사람들 외에도 개인의 취미 및 정보 공유 등의 이유로 웹툰은 활발하게 생산과 제공이 많은 상태이다. 청소년들이 인터넷을 활발하게 사용하면서, 웹툰은 청소년층을 겨냥한 작

품을 내놓고 있다. 본고에서는 10대가 많이 보는 만화 중 한 개인 < 소녀의 세계 >를 선정하였다.

한 말풍선 안에 2개 이상의 문장이 들어간다. 다만 아래 기술할 내용으로 인해 구어체라는 느낌이 강하게 나타난다.

반점 사용이 나타나지 않으며, “배꼽 빠질 뻔.,” “내 세상 밝은 청력으로 다 들었으니까.”와 같이 뒤의 서술어가 생략된 상태로 문장이 끝난다. “이제와서 남자친구한테 들키기 싫다고 너 하는 행동들이.” 에서 볼 수 있듯이 SOV의 배치가 자유롭게 나타나기도 한다. “ㅋㅋㅋㅋ”, “ㅇㅇ”와 같이 SNS에서 쉽게 나타나는 자음만 쓰는 유형도 나타났다.

‘영어+한국어’ 형태가 나타나기도 한다. 욕을 순환하기 위해 사용하거나 상호명을 가리기 위해 사용했다. 욕을 순환할 때는 ‘새ggi’와 같이 발음을 영어로 나타내는 경우와, “잠버릇 완전 dog야..”처럼 뜻이 같은 영어로 아예 치환하는 경우도 보였다. 한국어로만 욕을 쓸 때는 쓰레기를 쓸애기로 쓰는 방법도 볼 수 있었다. 이외에도 너무 심한 말을 하거나 소리로 형용할 수 없을 경우는 ○, △, □ 등의 기호를 사용하거나 모자이크를 하고 (험한말) 이라는 단어를 써 어떤 상황인지 감을 잡을 수 있도록 안내했다.

상호명은 a어팟, 스티븐 x스, 동물 농jang 등 발음을 영어로 옮겨쓰거나, 발음의 초성을 쓰거나, ‘x’를 사용해 모자이크 용도로 사용하는 다양한 활용 방법을 보였다.

나레이션, 대사, 혼잣말에서 다른 폰트가 쓰였다. 소리 지르는 경우는 다른 글씨체를 쓰진 않았지만 평소 대화 때 쓰는 폰트에서 글씨를 키운 채로 사용하였다. 생각과 대사가 동시에 나오는 칸은 1~2칸 밖에 안 나올 정도로 자주 나오지는 않았다. 그러나 엑스트라와 주연 간의 대사는 아동 만화와 비교했을 때 훨씬 늘었고, 나오는 인간관계도 보다 넓어졌다. 친구, 친구의 가족, 지인, 지인의 가족, 가족(부모와 형제, 사촌), 선생님 등 다양한 인물이 나와 인물이 그들을 대하는 태도에 따라 입체성이 느껴진다.

2.4. 외국인 대상 만화 - < 남남 한식이야기 >

K-드라마, KPOP, 게임, 영화 등 여러 분야에서 한국을 접한 외국인들이 한국 문화에 관심을 갖게 되었다. 최근에 화제였던 넷플릭스 드라마인 킹덤은 조선시대를 배경으로, 극 중에 나오는 것으로 호평을 받은 적이 있다. 이렇듯 문화콘텐츠는 우리 문화를 보여주고, 공유할 수 있다는 점에서 큰 장점을 갖고 있다. 현재 우리 전통문화를 홍보하는 경로는 유튜브, 책, 웹사이트 등 여러 개가 있지만 만화를 빼놓을 순 없을 것이다. 외국인들을 대상으로 한 한국어와 한국 문화를 알리기 위해 세종학당은 만화, 애니메이션과 같이 가볍게 볼 수 있는 콘텐츠를 만들었다. 그 중에서 < 남남 한식이야기 >를 뽑아 비교를 해보겠다.

‘~요.’로 끝나는 문장으로 대다수가 진행되어서 정돈된 구어체라는 느낌이 강하다. ‘팔딱팔딱’과 같이 의태어가 들어가 있어 일상 대화보다는 시나리오 대사 같은 느낌이 든다.

여기서도 문장이 제대로 완결되지 않거나, 서술어가 생략되어 나오는 대사가 포함되어 있다. “막 닭이 통째로 들어가있고!”, “막 두루치기는 두부 하나가 통으로 막!” ‘막’이라는 군말을 넣어 실제 일상 대화 같은 느낌을 주기도 한다.

맞춤법은 지키나 문법이 어색한 문장도 보인다. “별로 가고 싶은데 못 가고 그런 거 아니라고!”라는 문장에서, ‘별로’ 라는 단어는 ‘그런거 아니라고!’ 라는 부정의 의미를 지닌 서술어와 연결이 된다. 다만 ‘가고 싶은데 못 가고’ 에서도 부정이 나타나기 때문에 어색하게 보일 수 있을 것이라 생각한다. 캐릭터 성격이나 처한 상황에 따라 저런 말이 나올 수도 있지만, 단순

히 모양만 보면 일본어 번역체로 보인다.

발음을 대사로 활용한 예가 많다. 발음을 함축하여 ‘우리’를 ‘울’로 나타내거나, “응.”이 아닌 “응.”으로 원순모음화가 일어난다. 소리 나는 대로만 적어서 대사를 적기도 한다. “이어 마 이어! (이거 맛있다!)”, “아 머오 마애. (다 먹고 말해.)”와 같이 웅얼 거리는 소리를 적고, 괄호로 따로 대사를 처리하여 독자가 뜻을 알아볼 수 있게 끄 배열했다. ”이에에쓰아아아!“와 같이 발음을 늘어서 과장하는 모습도 볼 수 있었다.

‘영어+한국어’의 조합은 ‘D맨’이라는 한 단어에서만 볼 수 있었으며, 그 외에는 보이지 않았다. 소리치는 장면을 제외하면 폰트는 거의 크기와 종류가 단일하게 사용되었다. 앞의 만화들보다 말줄임표가 자주 쓰이고, 말풍선과 대사의 비율이 1대1로 구성 되었다.

얼굴이 드러나지 않는 엑스트라와 대화를 간단하게 나누기도 했다. 만화 내 인간관계가 친구, 가족(외가), 형제, 선생님, 선생님의 지인과 같이 다양하게 나타난다. 다만 주인공의 대사가 대화하는 인물에 따라 달라지지 않기 때문에, 주인공과의 관계를 짚고 가지 않는 이상 파악하기가 어렵고 캐릭터의 입체성은 청소년 대상 만화보다 납작하게 보인다. 그렇지만 만화를 읽길 바라는 대상이 외국인임을 생각하면, 말투가 일정한 것이 캐릭터의 기본적인 성격과 일반적으로 자주 쓰이는 ‘-요’ 높임법의 활용 방법을 파악하기에 적절할 수 있다.

3. 결론

만화 언어는 시나리오와 같이 정형화된 구어를 구사한다는 공통점이 있으며, 현실 구어체보다 말투가 과장되는 경향이 있긴 하지만 맞춤법에 정리되면서 정돈된 느낌을 준다. 위의 만화들의 특징들을 모아 정리하자면 다음과 같다.

대상	아동	청소년	외국인
문어체	◎	△	◎
독백과 같은 형태 다양	○	◎	△
문장부호의 잦은 사용	○	△	X
영어+한국어	X	◎	X
자음 또는 모음만 사용	X	◎	X
기호 사용	△	◎	X
폰트 사용의 다양화	◎	○	△
인간관계 넓음	△	◎	○
엑스트라 대사 빈도	○	◎	△
말풍선 동시 사용	○	△	△

<표 1> 독자 나이 별 만화 특징 비교 정리

만화 텍스트는 향유하는 층에 따라 보기 편하게 쉽게 편집된다는 특징을 가진다. 띄어쓰기부터 문장부호, 영어와 같이 외국어 활용 등 여러 특징은 특히 청소년을 대상으로 한 만화에서 두드러지게 나타난 걸 <표 1>로 확인할 수 있다. 그 반면에 외국인을 대상으로 한 만화에서는 보이지 않으며, 아동 만화에서는 어느 정도 수용하는 모습을 가진다.

다만 위의 결과가 모든 아동, 청소년, 외국인 대상 만화에 적용되는 모습은 아니다. 먼저, 위의 규칙이 각 작품을 그린 작가에 한해서만 적용될 수 있다. 작가마다 만화 대사 및 연출이 다르기 때문에 위의 사례들로 일반화 하기에는 어렵다. 대사는 작가가 독자층 고려 및 만화 캐릭터 나이대 별 대화, 작품의 분위기 등 여러 요소를 생각해 지어내므로, 이 만화를 그렸을 때 보였던 특징이 다른 만화에서는 보이지 않을 수도 있다.

둘째, 선정한 만화의 결과물은 출판물이지만, 처음 만화가 나온 매체가 다르다는 것도 이유를 들 수 있다. 만화는 pc를 기반으로 한 것이냐, 출판을 기준으로 한 것이냐에 따라 달라진다. 선별한 아동만화는 출판만화로, 청소년 만화는 인터넷 만화, 웹툰을 기반으로 진행된다. <남남 한식이야기>는 pc에서 볼 수 있으나 컷 배분을 보았을 때 출판을 고려한 것으로 파악할 수 있다. 출판을 고려한 경우는 <표 1>에서 볼 수 있듯이 대사가 문어체 경향이 강해지고, 고려하지 않았던 경우는 구어체 경향이 강해진다. 물론 웹툰의 향유자들이 한국어를 모국어로 가진 청소년들임을 감안할 때, 그들이 편하게 볼 수 있고, 다소 변형을 해도 알아들을 수 있는 사회문화적인 배경을 이미 습득했기 때문이라고도 볼 수 있다.

만화는 언어를 사용하는 문화콘텐츠 중 하나이다. 책을 읽으며 우리가 간접 경험을 겪을 수 있듯이, 만화는 향유하는 세대들의 유행, 대화, 의상, 가치관 등을 알 수 있다는 점에서 연구할 가치가 있다. 또한 새로운 단어들은 일상, 인터넷에서만 오는 것이 아니라 만화에서 비롯되는 경우가 있다. 대인배라는 단어가 그 예시인데, 본래 '소인배'의 반댓말은 '군자'인데, 김성모 작가가 대사로 '대인배'를 '소인배'의 반댓말로 쓰게 되고, 그게 퍼져나가면서 낯설지 않은 표현이 되었다. 이처럼 언어 활동의 장이 인터넷으로 인해 넓어지게 된 지금, 언어적 표현이 달라지고 있음을 인지하고, 만화에서 드러나는 언어를 주의하고 연구해야 할 필요가 있다.

참고문헌

- 박동근. 한국어 만화 텍스트의 흥내말 사용 양상. 『겨레어문학』41. 겨레어문학회. 2008, 33-58쪽.
- 이원석. 만화에서 이미지가 주는 언어적 커뮤니케이션. 『한국콘텐츠학회논문지』11. 한국콘텐츠학회. 2011, 83-91쪽.
- 최지영. 만화 생각층위 요소의 기능과 실현 양상. 『독일언어문학』62. 한국독일언어문학회. 2013, 1-19쪽.

책

- 강범모. 언어학개론. 한국문화사, 2010.

2학기 우수상 우수상

- 14. ESG 경영이 기업에 미치는 영향**
- 국내 기업의 ESG 실천 사례
분석을 중심으로-

ESG 경영이 기업에 미치는 영향

-국내 기업의 ESG 실천 사례 분석을 중심으로

목차

1. 서론
2. 본론
 - 2.1. 국내 기업의 ESG실천 사례
 - 2.2. 투자방향(지속가능투자)
3. 결론
4. 참고문헌

1. 서론

이전까지 기업은 생산원가와 매출 등 최대한의 이익을 추구하는 이익구조에 중점을 두었다면 현재는 이 밖의 기업을 둘러싼 수많은 이해관계자의 가치를 고려하는 경영에 관심을 두고 있다. 지속가능경영을 위해 노력하는 중인 것이다. 이는 ESG 경영이라고 한다. ESG 경영이란 과거 기업의 경영활동에서 나타난 환경문제, 사회문제 등의 외부효과와 불투명한 지배구조로 인한 대리인 문제를 기업 스스로 내재화한 것으로 기업의 목적을 경제적 가치와 사회적 가치의 공동 제고로 설정하고 이해관계자의 효용 증대를 목표로 인적, 물적 자원을 효율적으로 배분하는 것을 뜻한다.ⁱ 기업윤리에서 사회적 책임으로, 더 나아가 환경(Environment), 사회(Social), 지배구조(Governance)를 고려하여 기업이 수익을 내는 과정이 얼마나 투명하게 이루어지는지 비재무적 요소를 보여준다. 지구온난화, 미세먼지, 이상기후 등 환경문제의 심각성이 두드러지면서 ESG의 관심이 집중되었고 세계 최대 자산운용사인 블랙록의 회장이 투자기업의 CEO들에게 지속가능성을 투자의 최우선순위로 삼으며 매출액의 25% 이상을 석탄 발전을 통해 얻는 기업은 투자 포트폴리오에서 제외하겠다는 서한을 보내 전 세계적으로 ESG 경영의 중요성이 두드러졌다.ⁱⁱ ESG는 비재무적 요소이지만 기업이 살아남기 위한 필수요소가 되었다. 재무 가치에 더불어 비재무적 가치도 중요시하는 시대가 온 것이다. 이에 본 보고서는 국내 기업들의 ESG 실천 사례를 분석하는 것을 중심으로 투자자의 투자 방향과 연관 지어 ESG 경영이 기업에 미치는 영향을 알아보고자 한다.

2.1. 국내 기업의 ESG실천 사례

첫 번째 사례는 현대자동차이다. 환경 부문에서 지난 1990년 현대차가 쏘나타 기반의 '전기자동차 1호'를 개발한 것을 시작으로 2009년 세계 최초 LPI 하이브리드 모델 아반떼 LPI&포르테 LPI를 양산했다. 지난 2015년에는 전기차(EV), 하이브리드차(HEV), 플러그인 하이브리드 차(PHEV), 수소전기차(FCEV) 양산 체제를 구축했다. 전기차 전용 플랫폼인 E-GMP 기반의 전기차와 파생 전기차를 포함해 2025년까지 연간 56만대를 판매한다는 계획이다. 또한 2030년부터는 유럽, 중국, 미국 등 핵심시장에서 단계적으로 전기차로의 라인업 변경을 추진하며, 인도, 러시아, 브라질 등 신흥국에도 점진적으로 전기차 보급을 확대할 예정이다. 현재 전기차 시대를 맞아 새롭게 직면하는 폐배터리에 대한 대책도 마련하고 있다. 정밀 진단검사를 통해 잔존차기가 70~80% 수준일 경우 에너지 저장 장치(ESS)로 재사용할 수 있도록 폐배터리 기반 ESS 사업을 추진하고 있다.

i 김광민, 이현상 (2021). ESG 등급이 신용등급, 부채비용 그리고 기업가치에 미치는 영향. 한국산업경제학회 정기학술발표대회 초록집, 12

ii 김신영, 김은정, “한국 100대 기업중 82곳의 ‘큰손’… 1경월 굴리는 미국 회사는”, 조선일보, 2021년 8월 26일

사회 부문에서 협력사와 상생협력을 추구한다. 그룹 계열사들은 매년 설·추석 전 협력사들의 자금난 해소를 위해 납품 대금을 선지급해왔다. ⁱⁱⁱ지역사회 교통안전을 위해서는 키즈 오토파크'를 설립하여 어린이의 눈높이에 맞춘 프로그램을 제공하고 있다. 사단법인 안전생활실천시민연합, (주)마노와 함께 어린이 통학 차량을 대상으로 안전 편의 기능을 지원하고 교통안전교육을 실시하고 있다. 2018년까지는 안전 편의 기능이 장착된 새로운 통학 차량을 어린이 교육, 보육기관에 기증하는 형태로 진행했으며, 2019년부터는 어린이 교육, 보육기관들이 현재 운영하고 있는 차량을 대상으로 안전 편의 기능 장착해주는 형태로 프로그램을 변경 및 시행하고 있다. 또한 이동 약자의 더 나은 모빌리티 환경 조성 및 서비스 제공을 위해 사회적기업 (주)이지무브를 설립하여 지원하고 있다. ^{iv}

지배구조 부문에서는 현대차는 2019년 2월, 같은 해 12월에 이어 지난해 12월까지 세 차례에 걸쳐 'CEO 인베스터 데이'를 진행했다. 기업의 중장기 미래 전략과 수익성 목표, 투자 계획 등을 주요 투자자에게 투명하고 적극적으로 설명하는 자리다. 이 밖에 지배구조 헌장 개정, 거버넌스 관련 자문기관과의 협의 등 적극적인 ESG 개선 활동도 진행하고 있다. 전자투표제 도입을 통한 주주 의결권 강화, 두 차례에 걸친 자사주 매입을 통한 주주 만족도 제고에도 나섰다. 현대차그룹 전 상장 계열사가 도입한 전자투표제도는 대표적인 '주주 친화 경영'으로 꼽힌다.^v 2021년 3월에는 기존 투명 경영위원회를 지속가능경영 위원회로 확대 개편하였다. 지속가능경영 위원회는 기존 4인에서 역할 확대를 고려하여 사외이사 전원(6인)과 안정적 운영을 위해 사내이사 1인을 포함한 총 7인으로 구성했다. 위원회는 지속가능경영의 실천 및 내부거래 투명성, 윤리경영과 ESG 경영 추진, 주주권익의 보호를 목적으로 이사회 전에 개최되고 있으며, 이사회의 투명성 강화와 주주들의 권익 확대를 위한 다양한 활동을 하고 있다.^{vi}

현대자동차는 전기, 수소 기술력으로 환경에 피해를 주지 않는 개발, 자원 사용의 순환 구조 구축, 지역사회와 협력사와의 상생, 주주의 권익 보호, 기업 균형 유지를 위해 이사회를 구성하여 운영하는 방식으로 지속가능경영을 실천하며 기업가치 향상에 노력하고 있다.

두 번째 사례는 삼성전자이다. 환경 부문에서 제품과 서비스를 통해 세계가 직면한 문제를 해결하고 지속 가능한 세상을 만들기 위한 활동을 추진 중이다. IM 부문(IT, MOBILE 담당)은 중고 갤럭시 스마트폰에 새로운 가치를 부여해 다른 용도로 활용할 수 있도록 재탄생시키는 '갤럭시 업사이클링(Galaxy Upcycling)', CE 부문(소비자 가전 담당)은 가전제품 패키지를 활용해 생활 소품을 만들 수 있도록 하는 '에코 패키지(Eco Package)'를 통해 소비자와 함께 자원순환에 동참하였다. DS 부문(반도체 부품 담당) 화성 사업장은 '물 사용량 저감 사업장'으로 인증 받았고, 국내외 모든 반도체 공장이 '폐기물 매립 제로' 사업장으로 인증 받았다. 재생에너지 사용도 확대되고 있다. 삼성전자는 수원 사업장과 기흥사업장에 각각 1.9MW, 1.5MW 규모의 태양광 발전 설비를 설치하고, 올해 처음 시행된 한국전력 녹색 프리미엄제에 참여하며 재생에너지 사용을 늘리고 있다. 이외에도 기후변화 위기에 선제적으로 대응하기 위해 석탄 채굴·발전 관련 투자를 중단하는 '탈석탄 금융'을 선언했다.

ⁱⁱⁱ 문일요, "[ESG 리포트] 현대차그룹, 친환경 드라이브에 동반성장까지...ESG 힘신는다", 조선일보, 2021년 11월 12일

^{iv} 지속가능성 보고서-사회, 현대자동차홈페이지

^v 문일요, "[ESG 리포트] 현대차그룹, 친환경 드라이브에 동반성장까지...ESG 힘신는다", 조선일보, 2021년 11월 12일

^{vi} 지속가능성 보고서-지배구조, 현대자동차홈페이지

이어 'ESG 경영 추진 전략'도 마련해 신재생에너지, 용수 정화 사업 등 친환경 관련 투자를 늘리고 있다.vii

사회 부문에서는 청소년 교육 및 장학 지원, 소외계층 의료 및 보육 지원 등 지역사회와의 상생을 도모하는 사회공헌 활동을 진행 중이다. 아울러 협력사 상생 경영의 일환으로 협력사의 ESG 실천을 이끌어내기 위해 지난해 4월 도입한 협력사 행동규범, 국내 중소기업과의 기술협력을 통한 원부자재 국산화에도 나서고 있다. 2021년 3월에 큰 폭의 임금 인상을 통해 직원 만족도를 제고시키고 있으며, 국내 사업장 기준으로 11.1만 명을 고용, 남녀 비중은 각각 74%, 26%, 평균 근속연수는 12.5년으로 국내 기업 평균 대비 높은 수준을 유지하고 있다. 지속적으로 평택 사업장에 반도체 공장을 신축하면서 직접 고용과 협력사들의 일감 확대 및 고용 증가에도 이바지하고 있으며, 여기에 향후 3년간 청년 일자리 7만 개 창출을 통해 사회에도 큰 공헌을 할 것으로 예상된다.

지배구조 부문에서는 지배구조의 투명성을 위해 외부 독립기관인 준법 감시 위원회를 운영 하고 있다. 외부 준법 감시 위원회, 내부 컴플라이언스 조직가동으로 이중 견제 장치를 두고 있다. 운영의 독립성 제고를 위해 2021년 7월 거버넌스위원회를 전일 사외 이사로 구성하였다.viii 이 거버넌스위원회를 이사회와 역할과 책임 강화를 위해 지속가능경영위원회로 개편하여 독립성을 더욱 강화하고자 하였다. 이 위원회는 기존 거버넌스위원회가 수행해 온 기업의 사회적 책임 이행과 주주가치 제고 등의 역할에 더해 ESG와 관련된 지속가능경영 분야에 대해서도 논의한다. 전일 사외이사인 것은 전과 같다.

삼성전자는 친환경 투자에 비중을 높이고 사업별로 일상에서 지속 가능한 가치를 실현하기 위해 소비자와 함께 실천할 수 있는 프로그램을 진행했다. 지역사회와 상생을 위한 사회공헌활동, 일자리 창출에 기여를 하고 있다. 또한 독립성과 투명성, 자율성, 다양성을 강조하여 이사회를 지속가능경영 위원회로 개편하여 ESG 경영 구축에 집중하고 있는 것을 알 수 있다.

세 번째 사례는 SK-SK텔레콤이다. 환경 부문에서 SK그룹은 2030년 기준 전 세계 탄소 감축 목표량 210억t의 1%가량인 2억t을 줄인다는 목표를 세웠다. 이를 달성하기 위해 SK 계열사 CEO들은 우선 기존 사업 분야에서 공정 효율을 개선하고, 재생에너지를 구매하는 등의 방식으로 5,000만t을 감축해 나가고 있다. 재생에너지에 투자도 늘리고 있다. 전기차 배터리, 수소 등 친환경 신사업에 100조 원 이상을 투자하고, 협력사 지원을 비롯한 밸류 체인을 관리해 나머지 1억5,000만t 이상을 추가로 감축해 나갈 계획이다. SK는 국내 최초 그룹 단위로 지난해 RE100(신재생 에너지로 전력 100% 조달)에 가입했다. 여기에 지난 6월에는 글로벌 탄소중립 목표 시점인 2050년보다 앞서 온실가스 순 배출 제로를 달성하자는 '넷제로'를 선언했다. SK그룹 중 SK텔레콤은 국내 통신사 최초로 탄소 배출권을 인정하기도 했다. 2050년까지 전력량의 100%를 재생에너지로 전환하겠다고 추진 중이며 통신 기술을 활용해 전력량 및 온실가스를 감축하고 있다.

사회 부문에서는 SK그룹이 자영업자와 결식 우려 계층을 지원하기 위해 진행한 '한 끼 나눔 온(溫)택트 프로젝트'를 진행했다. 온택트 프로젝트는 영세 식당들에 도시락을 주문해

vii 문일요, "[ESG 리포트] '지배구조 리스크' 삼성, 독립된 ESG위원회로 투명성 강화", 조선일보, 2021년 11월 15일

viii 노근창, 박창호, "삼성전자(005930) ESG 총평 : 환경과 사회에서는 업계 최고 수준, 지배구조 부문도 준법 위가동을 통해 개선 중", MK증권, 2021년 09월 30일

매출 신장을 돕고, 이 도시락을 식사가 어려운 취약계층에게 제공하는 상생 프로젝트다. 올 연말까지 총 62만5천 끼의 도시락을 취약계층에 제공할 예정이라고 한다. SK텔레콤은 중증 장애인 출퇴근 지원, 청각장애인 운전 택시 서비스, T맵 운행 데이터를 기반으로 안전 운전자에게 보험료를 할인해주는 등 지원하고 있다. 또한 인공지능을 활용하여 ‘누구 케어콜’, ‘인공지능 돌봄’ 등 AI를 기반으로 사회 안전망 서비스를 제공한다. 소상공인 지원도 하고 있다. 11번가의 영세 셀러 판로지원 및 수수료 감면, SK스토아에서 소상공인 사회적 기업 발굴 및 지원, T딜로 친환경, 동물 복지 인증제품 확보 및 지원, 원스토어에서 중소기업 개발사들의 상생을 위한 플랫폼 수수료 감면 등 사회적 가치 창출을 지속하고 있다.

지배구조 부문에서는 그룹 내 최고 협의 조정기구인 SK수펙스추구협의회 17개 계열사 중 상장된 10개 사 이사회 의사의 사외이사 비중을 60%로 두었다. 이 중 7개 사는 사외이사가 이사회 의장을 맡고 있다. SK그룹 각 계열사의 이사회는 앞으로 총수 등 경영진을 감시하거나 견제하는 수준을 넘어 CEO 후보 추천 등 선임 단계부터 평가·보상까지 관여하게 할 계획으로 투명성 확보를 우선으로 하고 있다.^{ix}

SK-SK텔레콤은 국내외로 친환경 신사업에 투자하는 규모를 키우고 RE100에 가입하여 탄소발자국 제로를 달성하기 위해 의지를 보이고 있다. 사회적 가치 창출이 계열사 경영의 핵심인 만큼 자영업자와 결식 우려 계층 모두에게 도움이 될만한 한 끼 나눔 온택트 프로젝트를 진행하며, AI로 취약계층에 맞는 이동, 돌봄 서비스를 제공하여 삶의 질 개선과 양극화를 완화하고 있다. 또한 지배구조 부문에서 투명성 확보를 최우선으로 이사회 중심 경영을 하고 있다.

2.2. 투자방향(지속가능투자)

올해 들어 ESG에 대해 관심이 세계적으로 커졌다. 코로나19 여파로 사람과 물자의 이동이 감소하자, 이산화탄소 배출량이 줄면서 공기가 깨끗해졌기 때문이다. 마음만 먹으면 지구온난화도 늦출 수 있다는 깨달음을 얻은 것이다. 연초 세계 최대의 자산운용사 블랙록이 ‘지속 가능성’을 투자기준으로 삼겠다고 선언한 점도 ESG로 투자 방향이 치우치게 된 원인으로 볼 수 있다. 투자자는 ‘착한기업’을 돕겠다는 게 아니라, ESG를 잘하는 기업이 위기에 강해서 투자 기대가 높기 때문이다. 뱅크오브아메리카에 따르면 2005~2015년 파산한 S&P500 기업 17곳 중 15곳이 직전 5년간 ESG 등급이 하위권이었다. ESG만 봐도 투자 수익률을 예측할 수 있다는 뜻이다.

ESG를 고려하지 않은 기업의 결과는 미국 석유회사 엑손모빌을 예로 들 수 있다. 엑손모빌은 주주들의 탄소 감축 요구를 무시했다. 주주들은 지분을 팔기 시작했고 80달러 대의 주가는 30달러 대로 급락했다. 엑손모빌은 지난 8월 다우존스30 산업평균지수에서 92년 만에 퇴출당했다. 다음 예시는 디즈니이다. 디즈니의 영화 ‘물란’은 인권 문제를 외면했다가 흥행에 실패했다. 영화 끝에 ‘촬영지 신장 위구르의 중국 공안에 감사한다’라는 자막을 넣은 게 원인이었다. 위구르는 중국의 소수민족 탄압이 가장 심각한 곳이다. 거대시장인 중국

^{ix} 강명윤, “[ESG 리포트] SK, ESG등급 전 부문 ‘A+’…사회적가치 창출 늘린다”, 조선일보. 2021년 11월 15일

의 눈치만 본다는 비판 속에 소비자들의 불매 운동이 일어났다. x

블랙록의 서한과 더불어 우리나라의 기관투자자인 국민연금도 마찬가지로 ESG 요소를 고려하여 투자하겠다고 선언했으며 2022년까지 운영 기금의 50%를 ESG 기반에 투자하겠다는 목표를 드러내었다. 이를 통해 현재 투자의 중요한 의사 결정점은 ESG임을 알 수 있다. 2020년 3월 코로나19로 인해 주식 시장이 폭락했고 여기서 빠르게 반등한 기업은 지속 가능경영을 하는 기업임을 이미 확인했다. 이에 투자자들도 지속 가능 투자, 윤리적 투자, 사회책임투자를 하고자 한다. 재무적 성과에 지속가능경영을 하는 착한기업에 투자를 하겠다는 뜻이다. 여기서 환경보호를 잘하는 기업에 투자한다는 것은 아니라는 점을 알아야 한다. 위의 ESG를 고려하지 않은 예시 중 디즈니의 ‘물란’을 보면 인권 문제도 고려한다는 것을 확인할 수 있다. 환경보호는 기본으로 인권, 인종 차별, 성차별, 임직원 대우 등 사내 문제와 사회와 상생하는 기업인지, 지배구조는 투명하고 독립적으로 운영되고 있는지 ESG 요소를 종합적으로 평가하여 투자한다. 경영 이념이 무엇인지 기업 활동의 방법과 과정은 옳은지 이에따라 결과는 좋은지를 따져보며 수많은 이해관계자를 함께 고려하여 가치 창출을 중요시 한다.

이는 곧 기업가치 제고로 이어진다고 기대해 볼 수 있다. 투자 방향이 지속 가능 투자로 향해 있는 만큼 ESG 경영을 하는 기업은 투자자들의 투자 자금을 받아 자금 조달이 쉬워진다. 자금으로 기업들이 기술을 개발하고, 다시 재투자하여 성장할 수 있다. 이익은 주주들의 이익으로 이어지고 선순환이 된다. 이를 통해 ESG를 정의한다면 기업가치에 직접적, 간접적으로 큰 영향을 주는 비재무적 지표라고 할 수 있다. 비재무적 요소이지만 재무적 요소와도 밀접하게 관련을 맺고 있기 때문이다. 재무적 요소와 비재무적 요소를 함께 갖춘다면 기업은 향후 크게 성장할 것이고 그에 따라 가치도 올라갈 것이다.

3. 결론

투자자들은 친환경적이며 환경보호에 앞장서는지, 인권 문제, 임직원 등 이해관계자들을 고려하는지, 주주 친화적으로 경영하는지, 운영은 투명하게 이루어지는지를 고려하여 투자하고자 한다. 그에 따라 ESG 경영을 잘하는 기업은 자금조달이 쉬워지고 재무적인 부분에서 경영이 원활하게 이루어진다. 곧 기업이 성장하여 가치가 제고되고 그에 따라 주주의 부의 가치도 증대된다. 이러한 선순환을 통해 ESG는 비재무적 요소이지만 재무적 요소와도 밀접한 관련이 있음을 알 수 있었다. ESG 경영을 실천하고 있는 기업들의 공통점은 탄소 저감, 재생에너지 사용, 투자, 사회와 상생, 투명한 경영을 위해 노력한다는 점을 확인했다. 앞으로 이 기업들이 얼마나 더 성장할지 궁금하다. 하지만 ESG 경영의 성과는 단기적으로 확인할 수 있는 것이 아니기 때문에 장기적으로 지켜보며 지속 가능 경영에 꾸준한 관심을 가져 볼 필요가 있다.

x 김명대, “ESG 잘하는 ‘착한 기업’ 선택 아닌 ‘생존’ 조건”, 연합뉴스 동북아센터 월간 마이더스, 2020년 11월 호

4. 참고문헌

- 오상희, 이승태 (2019). ESG 평가요소와 기업가치의 관계에 관한 연구. 전산회계연구, 17(2), 205-223
- 강원, 정무권 (2020). ESG 활동의 효과와 기업의 재무적 특성. 한국증권학회지, 49(5), 681-707.
- 이정기, 이재혁 (2020). “지속가능경영” 연구의 현황 및 발전방향: ESG 평가지표를 중심으로. 전략경영연구, 23(2), 65-92.
- 김연성 (2021). ESG경영 시대 CS경영의 새로운 접근. 한국경영학회 융합학술대회, 691-703.
- 김광민, 이현상 (2021). ESG 등급이 신용등급, 부채비용 그리고 기업가치에 미치는 영향. 한국산업경제학회 정기학술발표대회 초록집, 11-19. ESG
- 김영대, “ESG 잘하는 ‘착한 기업’ 선택 아닌 ‘생존’ 조건”, 연합뉴스 동북아센터 월간 마이더스, 2020년 11월호
- 김신영,김은정, “한국 100대 기업중 82곳의 ‘큰손’… 1경원 굴리는 미국 회사는”, 조선일보, 2021년 8월 26일
- 노근창,박창호, “삼성전자(005930) ESG 총평 : 환경과 사회에서는 업계 최고 수준, 지배구조 부문도 준법위가동을 통해 개선 중”, MK증권, 2021년 09월 30일
- 문일요, “[ESG 리포트] 현대차그룹, 친환경 드라이브에 동반성장까지…ESG 힘신는다”, 조선일보, 2021년 11월 12일
- 문일요, “[ESG 리포트] ‘지배구조 리스크’ 삼성, 독립된 ESG위원회로 투명성 강화”, 조선일보, 2021년 11월 15일
- 강명윤, “[ESG 리포트] SK, ESG등급 전 부문 ‘A+’…사회적가치 창출 늘린다”, 조선일보. 2021년 11월 15일
- 지속가능성 보고서-사회, 현대자동차홈페이지(2021.11검색)
- 지속가능성 보고서-지배구조, 현대자동차홈페이지(2021.11검색)

2학기 우수상 우수상

15. 국내 구독형 OTT 산업의 현황과 발전 방안

국내 구독형 OTT 산업의 현황과 발전 방안

차례

1. 서론

2. 국내 구독형 OTT 현황

3. 국내 OTT의 문제점

3.1 OTT 경쟁 심화에 따른 콘텐츠 부족

3.2 불편한 인터페이스

3.3 비 이용자에 비해 적은 구독자 수

3.4 무료 서비스에 대한 높은 선호도

4. 발전 방안

4.1 시대에 맞는 인터페이스 변화

4.2 질 높은 콘텐츠 개발

4.3 국내 OTT만의 고유한 특징을 가진

서비스로의 발전

5. 결론

참고문헌

1. 서론

OTT(Over the top)는 인터넷을 이용한 영화, TV 프로그램 등 콘텐츠 제공 서비스로, 이미 예전부터 대한민국뿐만 아니라 세계 각국 사람들이 이용하고 있는 서비스이다. 권혜미(2015)에서는 대부분의 OTT 서비스들이 2000년대 후반에 등장했다고 나와 있다. 나날이 성장하던 와중에 전 세계에 코로나19라는 바이러스가 온 세상에 퍼지면서 국내 극장, 지상파는 침체기를 겪고, 그 사이를 비집고 엄청난 흥행과 관심도를 얻은 OTT가 방송, 영화 산업을 모두 위협하는 존재가 되었다. 전이슬(2020)을 보면 국내 OTT 시장이 연마다 나날이 성장하고 있고 2020년에는 7,800억의 매출액을 달성했다고 나와 있다.

OTT의 종류는 굉장히 다양한데, 특히 그중에서, 구독형 OTT의 등장은 소비자가 집 밖으로 나가기 어려운 상황 속에서 뛰어난 품질의 콘텐츠를 인터넷으로 간편하게 볼 수 있게 하여 소비자의 엄청난 관심을 불러들였다. 그러나 ‘웨이브’, ‘티빙’ 등 국내 구독형 OTT 서비스는 대규모 자본을 투자하는 세계적인 OTT 서비스인 넷플릭스(Netflix) 앞에서는 영 맥을 못 추고 있다. 이 와중에 또 다른 외국 OTT 서비스인 디즈니 플러스(Disney+)와 애플 TV+가 2021년 하반기에 대한민국에서 서비스를 시작한다고 하니 국내의 OTT 시장의 경쟁은 더욱 심해질 것이고 국내 OTT 서비스들의 입지는 더욱 좁아질지도 모른다. 이런 생각이 들어서 넷플릭스와 같이 VOD 서비스뿐만 아니라 독점 콘텐츠를 보유하고 직접 투자·제작·배급까지 하는 국내 구독형 OTT는 무엇이 있는지, 어떤 상황인지, 무슨 문제점들이 존재하는지, 어떤 방법으로 변화하여 경쟁할 것인지에 대해 웨이브, 티빙, 왓챠를 중심으로 글을 써보려고 한다.

2. 국내 구독형 OTT 현황

	웨이브	티빙	왓챠
이용권(원)	7,900~13,900	7,900~13,900	7,900, 12,900
주요 제휴사	FLO, Bugs, KB 국민은행	여러 CJ 계열 방송사	HBO
통신사 관여	SKT	×	×
특징	공중파 3사 관여	연간 이용권, 모기업 (CJ ENM)	해외 독점 콘텐츠 다량 보유

<표 1: 국내 대표 OTT 서비스 현황>

<표 1>은 세계의 OTT 서비스에서 확인한 결과이다. PMG 지식엔진연구소(2019)에 따르면, 웨이브(Wavve)는 지상파 3사 콘텐츠 연합 플랫폼 ‘폭(POOQ)’과 SK텔레콤의 ‘옥수수(oksusu)’를 결합한 통합 온라인 동영상 서비스(OTT) 플랫폼으로, 2019년 9월 18일 공식 출시되었다. 지상파 3사의 예능, 드라마 등 방송 프로그램이 VOD로 보유 중이다. 그리고 MBC에서 방영한 <SF8>, <콘대 인턴>, KBS에서 방영한 <희수> 등 제작 및 투자에도 참여하며 시장에서 자리를 넓혀가고 있다. 현재 SK텔레콤이 관여하고 있기에 SKT 이용자들은 요금제 혜택으로 장기간 무료 웨이브 이용권을 받기도 한다. 이용료는 베이식 7,900원부터 프리미엄 13,900원이 있다. 그

뿐만 아니라 음악 스트리밍 서비스인 FLO와 Bugs와의 제휴를 통한 이용료와 KB 나라사랑카드로 15% 할인을 받을 수 있는 이용권도 제공하고 있다.

왓챠(WATCHA)는 2016년 1월에 공식 출시한 OTT 서비스이다. 왓챠는 원래 최혜선·김승인(2020:426)에 따르면, 넷플릭스와는 다르게 자체 콘텐츠 제작에 초점을 맞추기보다는 다량의 콘텐츠와 해외 독점 제휴를 맺은 콘텐츠(왓챠 Exclusive)를 제공하면서 국내에서는 보기 힘든 콘텐츠들로 소비자들을 유도했다. 특히 <체르노빌>, <웨스트 월드> 등 미국 유명 케이블 방송사인 HBO와 독점 제휴를 맺은 콘텐츠가 많다. 이용료는 베이식 7,900원과 프리미엄 12,900원이 있다. 시간이 흐름에 따라 이제훈, 박정민, 최희서, 손석구, 이 네 배우가 직접 연출에 참여하는 단편 옴니버스식 영화 <언프레임드> 등 왓챠도 자체 콘텐츠 사업에 뛰어들며 OTT 시장 경쟁에 힘을 쏟고 있다. 왓챠는 다른 국내 OTT 서비스 중에서 제일 처음으로 사용자의 취향을 분석해 맞춤 콘텐츠를 추천하는 서비스도 개발하여 이용자들이 사용 중이다.

티빙(TVING)은 2010년 5월 CJ헬로비전에서 출시되었다. 초기에는 CJ 계열 방송사 프로그램 실시간 TV나 VOD를 제공하는 서비스였는데, 시대에 맞춰 2020년 10월 OTT 서비스를 제공하는 회사로 변모하였다. 무료였던 실시간 TV를 유료 서비스로 전환하였고, VOD 서비스를 포함하여 독점 콘텐츠와 자체 콘텐츠를 제공한다. 이용료는 베이식 7,900원에서 프리미엄 13,900원이다. 두 OTT와 다르게 티빙은 프리미엄과 스탠다드(Standard) 이용권에 할인을 추가한 연간 이용권도 제공하고 있다. 자체 콘텐츠를 제작하는 OTT 서비스들이 늘어감에 따라서 티빙이 투자하는 자체 콘텐츠 수가 증가하고 있다. 이준익 감독, 연상호 감독 등 영화감독이 참여하여 이용자와 비 이용자 모두의 관심을 끌면서 경쟁력을 강화하고 있다.

이 세 OTT 서비스가 발전하기 위해 위 같은 노력을 해왔지만, 소비 휘발성이 강한 시각적 콘텐츠 산업에서 경쟁력을 유지하며 생존하기에는 힘이 드는 것은 사실이다. 거기에 장점만 있는 것이 아니라, 화질, 콘텐츠, OTT 인터페이스 등 다소 아쉬운 점이 있다는 평을 받고 있다.

3. 문제점

3.1 OTT 경쟁 심화로 인한 콘텐츠 부족

앞서 서론에서도 말했지만, 현재 OTT 산업은 여러 OTT 서비스의 존재로 인해 포화 상태이다. 국내 OTT 서비스뿐만 아니라 넷플릭스 같은 해외의 거대 OTT 서비스들도 이 시장의 참여로 경쟁이 더욱 거세지고 있다. 이런 이유로 소비자들은 자신이 결제하고 싶은 OTT 서비스를 선택할 수 있는 상황이 도래했다. 이런 상황 속에서 예비 이용자들을 끌어들이는 요소는 물론 인터페이스와 화질이 OTT의 중요한 요소이지만, 그것보다 더 중요한 것은 콘텐츠이다. 최혜선·김승인(2020: 429)에서는, OTT 서비스의 향상에 관한 연구를 진행한 결과, 인터페이스보다는 개인의 취향에 따른 콘텐츠가 OTT 서비스를 고르는 주요한 요소라고 하였다. 얼마나 대중적인 콘텐츠가 많냐에 따라 이용자 수가 갈릴 것이다.

외국 구독형 OTT 서비스는 자체 콘텐츠를 제작할 때 국내 구독형 OTT 서비스보다 심의나 규제가 자유롭다. 그렇다 보니 연출자가 생각한 구상과 거의 가깝게 결과물로 나타낼 수 있다. 이 점도 국내 OTT보다는 외국 OTT에서 제작하는 이유 중 하나가 되고, 시청자들이 이런 점에서 기존 한국 드라마나 영화에서는 보지 못했던 것이라 느낄 수가 있다.

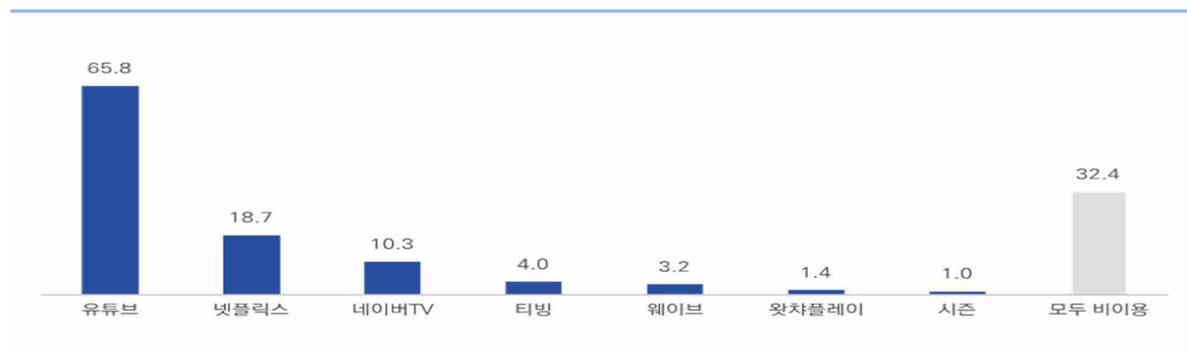
넷플릭스는 작품성 있는 자체 콘텐츠를 만들어 엄청난 수의 이용자를 유치시켰고, 국내 출시가 얼마 남지 않은 디즈니 플러스는 세계적으로 인기가 많은 마블 시리즈나 스타워즈 시리즈를 오직 디즈니 플러스에서만 볼 수 있게 하여 디즈니만의 콘텐츠 장벽을 쌓았다. 이렇게 콘텐츠

싸움이 주가 될 OTT 시장에서 한 수 접고 시작하는 국내 OTT는 대중적인 콘텐츠가 부족하다. 예를 들어서 마블 시리즈(MARVEL Cinematic Universe)의 대표 주자 <아이언맨> 시리즈를 세계의 OTT에서 확인해 본 결과, 보려고 하면 왓차는 존재하지 않고 웨이브와 티빙은 존재하지만, 개별 구매이다. 즉, 유료 결제에 또 유료 결제에 따른 추가 비용을 발생시킨다.

3.2 불편한 인터페이스

인터페이스 또한 단점이 많다. 넷플릭스를 예로 들면, 포스터가 아닌 직접 제작한 콘텐츠 카드를 배치하여 사람들의 이목을 끌게 했다. 최혜선·김승인(2020: 430)은 구독자의 시청 결정에 가장 큰 영향을 주는 요소를 넷플릭스가 제공하는 포스터 형식의 아트워크로 보았다. 이와 달리 웨이브는 서비스가 복잡해 보인다는 의견이 많았고, 콘텐츠가 많은 왓차의 경우, 콘텐츠 카테고리의 분류 방식과 그 카테고리 안의 콘텐츠 배열을 재구성하면 좋겠다는 평들이 있었다.

3.3 비 이용자 수에 비해 적은 이용자(구독자) 수



* 본 항목은 중복응답 항목으로 합계가 100을 넘을 수 있음

<그림 1: OTT 서비스별 이용 경험> KOBACO 방송 통신 광고 통계 시스템(2021:79)

<그림 1>을 보면 무료 OTT인 유튜브를 제외하고 비 이용자 수가 다른 구독형 OTT 구독자, 혹은 이용자보다 훨씬 많다는 것을 알 수 있다. 유튜브가 월등히 높고 그다음으로 넷플릭스, 네이버 TV, 티빙, 웨이브 순이다. 또한 구독형 OTT는 현재 비 이용자 수(32.4%)가 훨씬 더 많은 점도 알 수 있다. 이러한 문제점은 국내 OTT뿐만 아니라 해외 OTT의 문제점이기도 하다. 이 외에도 또 다른 문제점이 존재한다.

3.4 무료 서비스에 대한 높은 선호도

연령대	1순위	2순위	3순위	4순위
13-19세	유튜브 81.5%	넷플릭스 26.4%	네이버TV 14.2%	티빙 5.1%
20대	유튜브 86.1%	넷플릭스 43.6%	네이버TV 18.8%	티빙 9.4%
30대	유튜브 83.1%	넷플릭스 35.1%	네이버TV 15.5%	티빙 6.8%
40대	유튜브 75.4%	넷플릭스 18.3%	네이버TV 10.7%	티빙 4.0%
50대	유튜브 65.4%	네이버TV 8.0%	넷플릭스 6.9%	티빙 1.6%
60대	유튜브 45.6%	네이버TV 3.8%	넷플릭스 1.6%	티빙 0.7%
70대 이상	유튜브 13.5%	네이버TV 0.8%	넷플릭스 0.1%	티빙 0.1%

* 본 항목은 중복응답 항목으로 합계가 100을 넘을 수 있음

<그림 2: OTT 서비스별 이용 경험: 연령별 상위 4개>
KOBACO 방송 통신 광고 통계 시스템(2021:80)

3.3과 <그림 1>과 같이, <그림 2>가 보여주는 이 문제점도 주로 다른 구독형 OTT에서 나타나는 문제점이다. 어린이부터 70대 어르신까지 모두 OTT 서비스 이용 1위가 유튜브이다. 물론 유튜브(유튜브 프리미엄과 별개)와 네이버 TV는 구독형 OTT와는 다른 OTT이지만, 무료와 편리함으로 뭉친 두 개의 OTT가 있기에 구독형 OTT는 발전하기 힘들다는 의견이 나올 수 있다. 그리고 사람들이 OTT에 올라오는 공짜로, 무료로 볼 수 있는 불법 사이트들이 존재하기에 유료 결제를 꺼리는 경향도 없지 않다.

4. 발전 방안

4.1 시대에 맞는 인터페이스 변화

인터페이스는 이용자에게 편리함을 줄 수 있도록 바꿔 나가야 한다. 처음부터 완벽한 인터페이스는 없다. 시대에 맞게, 취향에 맞게 조정해 나가야 한다. 박연진·신현문(2021: 69)은 OTT 서비스를 이용하는 매체 중 스마트폰이 96%로 1순위 매체라고 했다. 손안에서 모든 것을 할 수 있는 모바일 시대에 맞게 인터페이스를 변화하고 있는 OTT 서비스 중에 예로 넷플릭스가 있다. 넷플릭스는 작품의 공식 포스터를 사용하지 않고 작품의 제목과 그 작품의 인물을 강조한 카드를 제작하여 공식 포스터 대신 게시해서 이용자들의 이목을 끌고 있다. 또한, 소비자 취향을 파악한 큐레이션을 통해 무작위 재생을 만들어 소비자의 콘텐츠 선택 시간을 줄이는 등 다양한 시도를 하고 있다. 왓차는 콘텐츠 카드 사용을 적극적으로 받아들여 이용하고 있고 티빙은 일부 콘텐츠에서 이를 이용하고 있다.

4.2 질 높은 콘텐츠 개발

비 이용자를 이용자로 바꿀 방법은 간단하게 본다면 <오징어 게임>과 같은 엄청난 자본을 투자해서 전 세계적인 환호를 받을 만한 콘텐츠의 등장이다. 그렇게 된다면, 쉽지만은 않으나 비 이용자들도 관심이 쏠리기 시작하고 구독형 OTT에 발을 들일 확률이 높다. 그러나 이러한 방법은 더욱이 고위험 고수익이기에 선뜻 실행하기 쉽지 않다. 비교적 적은 투자로 질 높은 콘텐츠를 만드는 것이 좋은 전략이 될 수 있다. 티빙 오리지널 드라마 ‘술꾼 도시 여자들’이 그 예이다. 정가영(2021)에 따르면 ‘술꾼 도시 여자들’ 7, 8화 공개 후에 티빙 유료 가입 기여 수치가 5, 6화 공개한 주 대비 3배 이상 늘었다고 한다.

또한, 지속적인 콘텐츠 개발은 비 이용자뿐만 아니라 다른 OTT 서비스를 구독 중인 이용자들도 유입시킬 수 있다. OTT별로 독점 콘텐츠와 자체 콘텐츠가 존재하기 때문에 복수로 구독하는 이용자가 있다. 컨슈머인사이트(2021)에 따르면, 국내 OTT 이용자들은 2019년에는 1인당 평균 1.3개의 서비스를 이용했고 2020년에는 평균 1.5개로 증가했다고 했다. OTT 서비스가 독점하는 콘텐츠 수가 늘어남에 따라 꼭 하나의 OTT만 이용하라는 법은 없기에 하나의 OTT에 만족하지 않고 여러 서비스를 이용하는 사람들이 증가하는 추세이다. 국내 OTT만의 콘텐츠로 이들을 유도하는 것도 하나의 방법이 될 수 있다.

4.3 국내 OTT만의 고유한 특징을 가진 서비스로의 발전

유튜브나 네이버 TV 등 무료 OTT의 존재로 인해 구독형 OTT의 이용이 저조한 것을 해결하기 위해서는 콘텐츠 제작의 선택과 집중을 해야 한다. 예를 들어, 각 OTT 서비스들이 어떤 연령대로 목표로 하느냐에 따라 달라진다면 이용률이 저조한 60~70대를 목표로 삼을 것인지, 이

용률이 비교적 높은 20~40대를 목표로 삼을 것인지 선택하고 그것에 집중해야 한다. 문어발식 경영보다는 국내 OTT의 장점을 극대화하여 특색 있는 OTT로 발전해야 한다. 인기 있는 콘텐츠를 다량 보유한 넷플릭스는 대항마라고 생각하면 안 된다. LGU+는 넷플릭스와 제휴를 맺고 쓸쓸한 재미를 봤다. 경쟁 끝에 시장에서 살아남는 게 중요할 수도 있지만, 경영 전략에 따라 협력을 통해 공존하면서 OTT 시장을 완전한 시장으로 만드는 데 보조하는 것 또한 방법이 될 수 있다.

국내 구독형 플랫폼이 그만의 특징을 가질 수 있는 또 다른 방법 중 한 가지는 바로 한국 콘텐츠 IP(Intellectual Property, 지적 재산권) 확보다. IP를 가진 콘텐츠가 부가 시장을 창출할 수도 있고, 다른 콘텐츠로 변형될 수도 있기에 IP는 OTT 시장에서 굉장히 쓸쓸하게 이용할 수 있다. 국내 OTT 중 웨이브는 공중파 3사가 협력 관계를 맺고 있어서 3사의 많은 콘텐츠를 유통하는 역할을 한다. 또한 넷플릭스가 이를 잘 파악하고 사용하는데, 전 세계적으로 흥행한 <오징어 게임>, <지옥> 모두 넷플릭스가 IP를 보유하고 있다. 이용설·김공숙(2020: 160)은 세계에서 경쟁력 있는 한국 콘텐츠 IP를 보유해서 그 콘텐츠를 공급하고 타 콘텐츠를 생산하는 건 아무래도 글로벌 OTT보다는 국내 OTT가 편하다고 밝혔다. 이렇기에 국내 OTT 간, 혹은 국내 OTT와 해외 OTT가 콘텐츠 IP를 활용해 서로의 중개인이 되는 방향도 고려해볼 수 있다. 실제로 금준경(2020)을 보면, 이태현 웨이브 대표는 티빙과 왓챗과 콘텐츠 투자 협력 등 다양한 방법으로 협력 관계를 맺을 수 있을 것을 전망하고 있다고 하였다.

5. 결론

지금까지 국내 구독형 OTT의 현황, 문제점과 그에 대한 해결 방안을 알아보았다. 세상에는 구독형 OTT를 포함하여 다양한 OTT 서비스들이 존재한다. 그래서 소비자들은 선택의 폭이 늘어나 즐거운 고민을 하겠지만, 국내 OTT 서비스들은 해외 OTT 서비스의 막강한 영향력으로 인해 OTT 시장에서 영향력이 줄어들고 있어 고민 중이다. 그 고민의 과정에서 불편한 인터페이스, 콘텐츠 부족 등의 문제점도 발견되기도 했다. 그런 문제점들을 고쳐나가야 한다. 시대에 맞는 인터페이스로 계속해서 이용자들과의 소통을 통해 수정해야 한다. 그리고 OTT 시장에서 제일 중요한 것은 콘텐츠이다. 콘텐츠가 어떤 것인가, 어떤 평가를 받았는가, 이런 점들이 소비자들의 이목을 집중시키고 그 OTT에 발을 들이게 한다. 해외 OTT 서비스들이 좋은, 대중적이고 흥행한 콘텐츠들을 다량 보유하고 있다고 해서 토종 OTT 서비스들은 해외 OTT 서비스의 길을 따라가면 안 된다. 물론 좋은 콘텐츠를 개발해서 흥행시키면 좋겠지만, 그 길은 험난한 길이 될 것이기 때문이다. 이전의 콘텐츠를 찾아서 그 콘텐츠의 콘텐츠 IP를 확보하거나 좋은 콘텐츠를 계속해서 투자하고 제작하여 산업에 이바지하되, 대한민국 OTT만의 고유한 장점을 극대화하여 소비자들의 취향을 저격해야 한다.

참고문헌

권혜미(2015), OTT-인터넷을 통해 볼 수 있는 TV, 네이버 지식백과(용어로 보는 IT), 2015.03.26.

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=3579352&cid=59088&categoryId=59096>>

김준경(2020.6.28.), 웨이브·티빙·왓챠플레이 통합 ‘폭탄’ 발언 진의는, 미디어 오늘,

<<http://www.mediatoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=207803>>

박연진·신현문(2021), 국내 소비자 ott 동영상 서비스 이용행태 분석: 한국 미디어 패널 조사 자료 분석을 중심으로, 한국통신학회 학술대회 논문집, 한국통신학회, 68-69쪽

이용설·김공숙(2020), 글로벌 OTT 플랫폼 경쟁력 강화를 위한 콘텐츠 IP 전략: 게임 플랫폼 사례와 비교를 중심으로, 글로벌문화콘텐츠 제 43호, 글로벌문화콘텐츠학회, 145-164쪽

전이슬(2020), 급변하는 국내 OTT 시장 동향, 소프트웨어정책연구소연구소(SPRI), 2020.03.13.,

<https://spri.kr/posts/view/22907?code=industry_trend>

정가영(2021.11.28.), 이선빈·정은지·한선화 ‘술도녀’, 시즌2 향해 “적시자!”, 스포츠월드,

<<http://www.sportsworldi.com/newsView/20211128505669>>

최혜선·김승인(2020), 국내외 OTT 서비스의 사용자 경험 연구 - 넷플릭스와 왓챠, 웨이브를 중심으로-, 디지털융복합연구 제 18권 제 4호, 한국디지털정책학회, 425-431쪽

컨슈머인사이트(2021.01.08.), 국민 절반 유료 OTT 봤고, 그중 절반 넷플릭스 봤다,

<https://www.consumerinsight.co.kr/voc_view.aspx?no=3147&id=ins02_list&PageNo=1&schFlag=0>

Kobaco 방송통신광고통계시스템(2021), 2020년 시청점유율 기초조사 보고서(전체),

2021.11.15.

<https://www.kobaco.co.kr/site/adstat/board/broadreport_watch_report/238?cp=1&sortOrder=BA_REGDATE&sortDirection=DESC&bcId=broadreport_watch_report&baNotice=false&baCommSelec=false&baOpenDay=true&baUse=true>

PMG 지식엔진연구소(2019), 웨이브, 네이버 지식백과(시사상식사전), 2019.10.23.

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=5843928&cid=43667&categoryId=43667>>



상명대학교 계당교양교육원

SANGMYUNG UNIVERSITY GYEDANG COLLEGE OF GENERAL EDUCATION