



2023-1 상명 에세이경진대회

2023학년도 제1학기

상명 에세이경진대회 수상작 모음집

2023

2023년 1학기 학술적 에세이 경진대회 심사평

2023년 1학기 상명에세이 경진대회는 이전 어느 대회보다 많은 인원이 참여하였습니다. 학술적 에세이 경우, 치열한 예선을 거쳐 본선 2차 심사에서는 총 96편 글의 심사를 진행하였고, 심사위원들 간의 심도 있는 논의와 협의를 통해 독창성, 논증성, 구체성, 윤리성 등을 고려하여 수상작(대상1편, 최우수상 2편, 우수상 15편)을 선정하였습니다.

대회에 지원한 많은 글에서 현재 우리 사회가 직면한 다양한 문제들이 잘 표현되었습니다. 주장에 대한 근거를 논리적으로 제시하여 설득력 있게 풀어가고자 하는 부분도 인상적이었습니다. 새로운 글의 주제와 참신한 연구 방법들은 독자에게 저자의 깊은 고민과 진지한 태도를 느끼게 하였습니다.

오늘날 인공지능을 비롯한 첨단 과학 기술이 발달한 시대입니다. 이런 사회에서 인간이 더욱 성장하고 발전하기 위해서는 사고력, 분석력, 창의력이 필요하고 이를 토대로 표현력, 소통력도 키워야 합니다. 이번 상명에세이 경진대회가, 우리의 글을 쓰는 노력과 수고가 이러한 내적 성장과 외적 발전을 이루는 데 밑바탕이 되고 더욱 성장하는 데 도움을 되었을 것이라고 생각합니다.

마지막으로 이 대회에 참여한 모든 학생들의 노력과 수고에 아낌없는 박수와 칭찬을 보냅니다. 이 대회를 통해 사고력과 표현력이 더욱 성장하는 상명인이 되기를 바라겠습니다.

2023년 1학기 비평적 에세이 경진대회 심사평

2023학년도 1학기 비평적 에세이 경진대회에도 많은 학생들이 작품을 출품해 주었습니다. 서평, 영화평, 드라마평, 웹툰평, 미술평, 음악평 등 이전보다 다양한 분야의 콘텐츠로 관심의 폭이 넓어졌다는 것을 알 수 있었습니다. 또한 자유 참가 작품의 증가가 두드러졌다는 점에서 고무적이었습니다. 상명 에세이 경진대회는 교과연계와 자유 참가의 두 가지 방법으로 참여할 수 있는데, 자발적으로 참여하는 학생들이 늘고 있다는 것은 매우 긍정적이라고 생각합니다.

심사는 1차, 2차로 진행했으며, 2차 심사 대상으로 58개의 작품이 선정되었습니다. 이 58편의 비평적 에세이는 각각의 장점과 단점이 매우 뚜렷해서 우열을 가리지 쉽지 않았지만 아래와 같은 심사 기준을 엄격히 적용하여 최종 수상자를 선정했습니다.

- 기준 1) 글의 구성이 적절한가?
- 기준 2) 비평의 기준이 있는가?
- 기준 3) 비평의 근거를 잘 제시하였는가?
- 기준 4) 창의적으로 표현하였는가?
- 기준 5) 어법에 맞게 썼는가?

대상으로 선정한 작품은 ‘침묵의 연구-존케이지의 4분 33초를 듣고-’입니다. 연주자와 관객, 필자 자신의 시각으로 나누어 음악을 분석한 창의적이고 매력적인 글이었습니다. 비평 대상에 대한 깊이 있는 이해를 바탕으로 참신한 구성과 표현도 돋보였습니다.

‘다음’, 그 철저한 외면의 단어-영화 <다음소희>를 보고-’와 ‘우리는 어디로 나아가야 하는가?-칼 세이건 <코스모스>를 읽고’ 두 편은 최우수상으로 선정했습니다. 첫 번째 비평문은 영화 『다음소희』를 통해 청소년 노동 시장의 부조리와 사회 구조의 모순에 대한 문제의식을 설득력 있고 논리 정연하게 표현했습니다. 두 번째 비평문은 1980년대에 쓰인 『코스모스』가 2023년 현재를 살아가는 우리에게 던지는 다양한 메시지를 객관적으로 분석한 점이 우수했습니다.

우수상으로는 1개의 영화평과 4개의 서평을 선정했습니다. 영화 <Paris, Texas>에 대한 비평문 ‘Florence, Venice, 그리고 Paris’는 인간 소외와 소속에 대한 문제를 영화의 형식, 색채 등을 통해 분석했습니다. 줄거리를 소개하는 데만 머무른 영화평이 상당수였던 것과 달리 영화를 창조적으로 이해하고 매체의 특징, 화법을 기반으로 비평문을 작성했다는 점에서 좋은 평가를 받았습니다. 4편의 서평 중, ‘무엇을 위해 눈물 흘리나’와 ‘다름은 무엇을 잉태하는가’는 『변신』에 대한 비평문이었습니다. ‘무엇을 위해 눈물 흘리나’는 등장인물들의 삶에 대한 정서적 ‘공감’을 키워드로 하여 작품을 흥미롭게 분석하고 있습니다. 이와 달리 ‘다름은 무엇을 잉태하는가’는 벌레가 된 그레고르와 그 가족들의 삶에서 ‘다름’과 ‘혐오’를 분석해 내고 그것을 우리 사회와 연

결하는 창의성을 보여주었습니다. 마지막 한 편, '진정한 삶으로의 길은 양극성의 인지에서 시작된다'는 『데미안』에 대한 서평입니다. '양극성'이라는 주제를 통해 싱클레어와 데미안의 성장을 분석하고, 삶의 과정이 중요하다는 결론을 이끌어 냈다는 점에서 매우 인상적인 비평문이었습니다.

수상한 학생들에게 축하의 인사를 보냅니다. 다만, 이번 비평적 에세이 심사에서 전체적으로 아쉬웠던 것은 '작품에 대한 깊이 있는 분석', '통일성과 완결성을 갖춘 구성', '창의적이고 적절한 표현'이 미흡하다는 것이었습니다. 비평 작품에 대한 충분한 이해를 바탕으로 자신만의 시선으로 깊이 있게 분석하는 것이 비평문 쓰기의 시작입니다. 또한 비평문의 주제에 따라 도입에서 마무리까지 통일성 있게 완결된 구조로 글을 써야 하며 적절한 어휘와 창의적인 표현을 활용하는 것도 연습이 필요합니다.

수상작에 선정되지는 못했지만 비평적 에세이 경진 대회에 참여해 준 학생들에게도 감사와 격려를 보냅니다. 앞으로도 비평문 쓰기를 통해 '나'와 '우리', '사회'에 대한 통찰의 시간을 지속적으로 가지길 바랍니다.

<학술적 에세이>

1. (대상) VR(가상현실)을 사용한 교육의 전망	1
2. (최우수상) 공공도서관에서의 시각장애인을 위한 독서 서비스 개선 방안	13
3. (최우수상) 개인 SNS 캐릭터 사업의 셀프 브랜딩과 상품 판매의 성공 요인 분석	26
4. (우수상) 상명대 1인 가구 대학생들의 주거 실태와 주거 복지 향상 방안	42
5. (우수상) 프로아나 원인 파악과 해결방안 탐구	54
6. (우수상) 대한민국 공교육의 개선 방안	70
7. (우수상) 테셀레이션을 활용한 미래 수학 수업 지도안 제작	82
8. (우수상) 코로나19 이후 한국 영화 시장의 쇠퇴와 해결방안	105
9. (우수상) 한국 전통 공예 산업의 문제점과 발전 방안	120
10. (우수상) 인터넷 밈의 올바른 이용에 관한 연구	136
11. (우수상) 멀티미디어 콘텐츠를 활용한 독서 의욕 고취 방안 연구	150
12. (우수상) 대학교 홍보 영상의 개선 방안 연구	167
13. (우수상) 업무 중 산업 재해 발생 시 해결방안	181
14. (우수상) 홍제천 일대 생태조사를 통한 하천 생태계 보호 방안 제시	191
15. (우수상) 이혼을 소재로 한 프로그램이 사회에 미치는 영향	205
16. (우수상) 사회초년생 실리적 개념 부족과 해결방안 연구	220
17. (우수상) 장애인 이동권 보장을 위한 특별교통수단 정책 분석	239
18. (우수상) 공공장소에서의 콘텐츠 촬영에 대한 문제점과 가이드라인 연구	255

<비평적 에세이>

1. (대상) 침묵의 연주	271
2. (최우수상) ‘다음’, 그 철저한 외면의 단어	274
3. (최우수상) 우리는 어디로 나아가야 하는가?	276
4. (우수상) Florence, Venice, 그리고 Paris	278
5. (우수상) 진정한 삶으로의 길은 양극성의 인지에서 시작된다	281
6. (우수상) 진화는 미래를 보지 못한다	283
7. (우수상) 무엇을 위해 눈물 흘리나	286
8. (우수상) ‘다름’은 무엇을 잉태하는가	288

VR(가상현실)을 사용한 교육의 전망 :
가상환경에서의 학생의 집중도와 만족도를 중심으로

지능IOT융합전공 신윤*

목차

1. 서론

1.1 연구 배경 및 목적

1.2 연구 방법

2. VR 기술을 이용한 교육 현황과 배경 연관성

2.1 VR 기술의 정의

2.2 VR 기술을 이용한 교육의 등장 배경

2.3 VR 을 이용한 교육의 현황

2.3.1 시뮬레이션과 몰입형 체험 교육

2.3.2 VR 기반 비대면 수업

2.3.3 요약

3. VR 환경에서의 학생 집중도와 학습 만족도 분석

3.1 VR 가상 교실 환경에서 강의 시청 집중도와 만족도 분석

3.1.1 실험 개요

3.1.2 설문조사 결과

3.2 VR 가상 환경에서 몰입형 체험 활동 집중도와 만족도 분석

3.2.1 실험 개요

3.2.2 설문조사 결과

3.3 실험 공통 질문 및 분석

4. 실험 결과에 따른 VR 기술을 사용한 교육의 발전 방안

5. 결론

참고문헌

1. 서론

1.1 연구 배경 및 목적

최근 코로나19로 인해 3년동안 대부분의 대면 활동들이 마비되었다. 그 틈을 타 많은 비대면 기술들이 빛을 보기 시작했다. 재택근무, 원격 학습 등 다양한 분야의 필요를 충족하기 위해 기술의 발전이 가속화되었고, 그중 많은 빛을 본 기술은 메타버스 기술이다. “메타버스”란 가상 현실(Virtual Reality, VR)과 증강 현실(Augmented Reality, AR) 등의 기술을 이용하여 구축된 가상 세계와 융합 세계이다. 이는 실제 세계와 유사한 물리적 공간이 구현되어 있는데, 사용자들은 가상 형태로 해당 공간에 접속하여 상호작용할 수 있다.¹⁾ 최근 ‘메타버스’라는 단어는 거의 모든 분야에서 사용되고 있고, 그 메타버스 기술 중 많은 관심을 받고 있는 기술은 VR을 사용한 교육이다. 코로나 19 이후 학생과 교사 모두 원격 수업에 대한 불만들이 많이 생겼고, 이 불만들을 해결하기 위해 더욱 빨리 발전하고 있는 기술이 바로 VR을 사용한 교육이다. VR을 사용한 교육이란 VR, 즉 가상현실을 사용하여 가상세계에서 원격으로 학습할 수 있게 해주는 기술이다. 이 기술은 학생들의 집중력과 학습 만족도를 높여주고, 교육 경험을 더욱 풍부하게 해줄 수 있다고 알려지고 있다. 또한 원격 수업의 경험도 상승시켜줄 수 있다고 알려지고 있다. 본 연구는 VR이 무엇인지, VR을 사용한 교육의 의의와 현황을 파악하고, VR 가상현실 공간에서의 학습이 현재 상황에서 어느 정도로 실현 가능한지 파악하고자 한다. 또한 VR 교육을 사용하는 학생들의 집중력과 학습 만족도를 중심으로 두가지 실험을 실시하여 VR을 사용한 교육의 발전 방안을 제시하고자 한다.

1.2 연구 방법

본 연구의 연구 방법은 다음과 같다. 먼저 VR의 개념과 교육과의 연관성, 그리고 현재 사용되고 있는 VR 융합 교육에 대해 문헌 조사하였다. 또한 가상현실 교육의 실현가능성을 파악하기 위해 4명의 상명대학교 대학생을 상대로 2가지의 실험을 진행하였다. 첫 번째 실험은 VR 공간에서의 학생들의 집중력과 만족도를 파악하기 위해 실험 대상들에게 가상 교실에서 강의를 보여준 후 설문조사를 진행하였다. 두 번째 실험은 가상공간에서 실험 대상들이 몰입형 체험 교육 활동에 참여한 후 첫 실험과 같은 방법으로 설문조사를 실시하였다.

2. VR 기술과 교육의 연관성

2.1 VR 기술의 정의

VR(Virtual Reality), 또는 가상현실이란 사용자를 컴퓨터 시뮬레이션된 환경으로 인공적으로 전환하여 현실적으로 느껴지는 체험을 제공하는 기술이다. VR은 일반적으로 VR 헤드셋이라고 불리는 안경 형태의 장치를 통해 구현된다. VR 헤드셋은 사용자의 눈 앞에 1개에서 2개의 디스플레이를 제공하며, 센서와 컨트롤러를 통해 사용자의 동작과 위치를 감지한다. 유저는 VR 헤드셋을 착용하고 주변 환경에서 완전히 분리되어 가상 세계에 몰입할 수 있다. VR 기술은 가상 현실 게임, 교육, 훈련, 시뮬레이션 등 다양한 분야에서 사용되고 있다. 이를 통해 유저는 실제로 존재하지 않는 환경에서 자유롭게 움직이고 상호작용할 수 있으며, 실제로 경험하기 어려운 상황을 안전하게 체험하거나 학습할 수 있다.²⁾

1) Meta, 메타버스란?, <<https://about.meta.com/ko/what-is-the-metaverse/>>, 2023.05.13

2) 위비스, [모두를 위한 IT용어] 가상현실(VR), 증강현실(AR), 혼합현실(MR) 개념의 차이점, 2023.05.18,

<<https://wibeers.com/entry/모두를-위한-IT용어-가상현실VR-증강현실AR-혼합현실MR-개념과-차이점>>

대표적인 VR을 구현하기 위한 헤드셋으로 전 페이스북(Facebook)이었던 ‘메타 (Meta)’사의 ‘오쿨러스/메타(Oculus)’ 라인의 헤드셋과 HTC사의 ‘바이브’ 라인의 헤드셋이 있다. 이 두가지 이외에도 ‘플레이스테이션 VR (PlayStation VR)’, ‘밸브 인덱스 (Valve Index)’ 등 다양한 헤드셋이 존재하지만 대표 두가지가 가장 다용도로 사용 될 수 있는 헤드셋이다. 이후 진행한 실험 두가지 모두 현재 가장 많이 사용되고 유저 리뷰가 좋은 ‘Meta Quest 2’로 진행 하였다.



<그림 1> Meta Quest 2 헤드셋

2.2 VR 기술을 이용한 교육의 등장 배경

VR 기술과 교육의 접목은 다양한 장점과 의미를 가지고 있다. VR은 사용자를 현실적이고 몰입적인 가상 세계에서 더욱 흥미롭고 기억에 남는 학습 경험을 제공한다. 이 경험은 학생들의 참여도와 집중력을 높여 주고, 학습 동기를 높여준다. 평소에 학생들은 긴 강의를 들으면 집중력이나 학습동기가 떨어지지만, VR은 다소 밋밋했던 수업에 체험활동 같은 특별한 경험을 첨가하여 학생들의 학습 능력과 집중력을 향상시킬 수 있다. 또한 VR은 실제로 위험하거나 비용이 많이 드는 실험과 활동을 시뮬레이션을 통해 쉽게 실현 할 수 있다. 의학, 공학, 자동차 운전 등 다양한 분야에서 학생들은 시뮬레이션을 통해 실제 상황처럼 실험하고 실습할 수 있다. 이를 통해 학생들은 실전 경험을 쌓을 수 있으며, 실험적인 학습과 문제 해결 능력을 높일 수 있다.³⁾

VR을 사용한 교육의 또 다른 장점 중 하나는 비대면 수업을 몰입도 있게 진행 할 수 있다는 것이다. 코로나19로 인해 많은 수업과 강의들은 비대면으로 진행되었고, 그 과정에서 다양한 문제들이 발생하였다. 비대면 수업에 주로 ‘줌 (Zoom)’, ‘웹 엑스 (Webex)’, ‘구글 미트 (Google Meet)’와 같은 화상통화 프로그램 과 학교 자체에서 운영하는 녹화영상강의로 진행되었다. 하지만 이러한 비대면 수업은 몰입도가 떨어지고 주변 환경에 학습에 방해될 만한 요소가 많기 때문에 더욱 집중하기 어렵다. 이러한 문제점을 보완할 수 있는 방법이 VR을 사용한 몰입형 교육이다. VR을 사용한 몰입형 교육은 비대면 수업을 할 때 방해가 될 만한 요소들을 줄여주고 가상 교실/강의실이나 체험 현장 같은 집중 할 수 있는 환경으로 공간을 만들어 준다. 이러한 수업 방식은 교사와 학생 모두 만족시킬 수 있는 방법이다.

3) 옥승철, [교육과 메타버스] ©메타버스가 실현할 교육의 다섯 가지 장점은?, 2022.12.20.

<<https://www.edpl.co.kr/news/articleView.html?idxno=7875#:~:text=첫째%2C%20몰입형%20체험%20교육,학습효>>

과가%20극대화된다>

2.3 VR을 이용한 교육의 현황

2.3.1 시뮬레이션과 몰입형 체험 교육

VR을 사용한 교육이 가장 많이 상용화되고 있는 분야는 시뮬레이션과 몰입형 체험 교육이다. 물리적인 한계로 인해 구현이 어려웠던 실험, 체험 등을 가상현실을 통해 실현할 수 있기 때문에 더 많은 관심을 받고 있다. 이를 사용한 실제 사례로는 롯데건설이 시행한 VR 체험 안전교육이 있다. 롯데건설은 2019년, 공사 현장에서 발생하는 사고에 대한 경각심과 안전의식을 강화하기 위해 VR을 사용한 가상현실 교육을 실시하였다.



<그림 2> 롯데건설 VR 체험 안전교육

위 사진은 롯데건설의 VR 체험 안전교육을 실시 하고 있는 직원의 모습이다. 교육 프로그램은 비계 추락, 감전, 협착, 화재 등의 사고 순간을 실제로 체험하는 시간으로 구성되었으며, 실제 사고 사례를 기반으로 설계되었다. 또한 위험 요인을 제거하는 훈련과 장비 안정성 체험도 함께 제공되었다.⁴⁾ 이와 같이, VR 교육은 다양한 기업들의 안전교육과 고가 실험들에 사용되고 있고 다양한 몰입형 체험 교육의 형태로 개발되고 있다.

2.3.2 VR 기반 비대면 수업

최근 VR이 많은 발전을 이루고 있는 분야는 VR 비대면 교육이다. 코로나19로 인해 학생들은 비대면으로 수업을 야 되는 상황에 놓이게 되었다. 코로나19와 같은 문제가 미래에 다시 발생한다면 일반적인 비대면 수업보다 더 좋은 해결책이 있어야 한다. VR 기반 비대면 수업은 아직 개발 초기 단계이지만 다양한 프로그램들과 플랫폼이 세상에 나오고 있다. 그 중 최근 많은 관심을 받는 플랫폼은 CLASSV(클래스브이)이다. CLASSV는 한국에서 개발 되고 있는 VR, XR 교육 플랫폼이다. 교사와 학생은 CLASSV를 통해 VR 기술을 사용하여 메타버스에서 수업을 진행할 수 있다.

4) 민경진, 롯데건설, 임직원 대상 VR 체험 안전교육 실시, 2019.07.05.,



<그림 3> CLASSV(클래스브이) VR 수업

<그림 3>은 CLASSV 플랫폼에서 구현 할 수 있는 VR 수업의 모습이다.⁵⁾ 교사는 PC를 통해 학생을 초대하고 관리할 수 있으며, 학생은 PC, 모바일, VR 기기를 통해 수업에 참여할 수 있다. CLASSV에서는 칠판 판서, PDF 필기, 유튜브 및 동영상, VR 콘텐츠 등을 활용하여 수업을 진행할 수 있다. CLASSV의 가장 핵심 기술인 VR 기술은 학생들이 원격으로 수업을 진행해도 몰입도 있고 집중할 수 있는 학습 환경을 만들어준다.⁶⁾ CLASSV와 같은 VR 교육 플랫폼은 VR을 사용한 비대면 교육의 잠재력과 미래 실용화 가능성을 더욱 강력하게 보여주고 있다.

2.3.3 요약

VR 교육 기술은 매일같이 발전하고 있고, 더욱 많이 상용화 되는 과정을 현재 거치고 있다. 하지만 VR을 사용한 기술은 아직 완벽하진 않다. 기기의 제약, 네트워크 보안 문제 등등 단점들과 불편한 부분도 물론 존재한다. VR을 사용한 교육은 이론적으로 충분한 혁신을 이룰 수 있는 기술이지만, 실제로 현재 학교를 다니고 있는 학생들에게 이 기술은 정말 도움이 될 수 있을까? 그들은 교육에 VR을 사용하는 것에 대해 어떻게 생각할까?

3. VR 환경에서의 학생 집중도와 학습 만족도 분석

VR 환경에서 학생들의 집중도와 학습 만족도를 알아보기 위해 4명의 상명대학교 공과대학 대학생을 대상으로 실험을 수행한 후 설문조사를 통해 학생들의 경험과 만족도를 조사했다. 실험은 두가지 환경에서 진행하였는데, 첫 번째 실험은 VR 가상 교실 환경에서, 두 번째 실험은 VR 실험실에서 진행하였다. 사용된 VR기기는 Meta Quest 2 헤드셋이다.

5) 이견한, VR 기반 비대면 교육 플랫폼 '클래스브이' 론칭, 2020.05.11., <https://www.epnc.co.kr/news/articleView.html?idxno=96178>

6) 클래스브이, 클래스브이 소개, <<https://classv.school/intro>>, 2023.05.20.

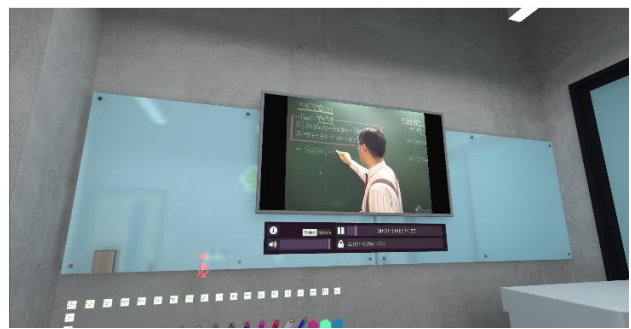
3.1 VR 가상 교실 환경에서 강의 시청 집중도와 만족도 분석

3.1.1 실험 개요

첫 번째 실험은 학생들이 VR 가상 교실 환경에서 강의를 시청하는 동안 집중력과 만족도를 분석하는 실험이다. 이를 위해 VRChat 에서 가상 교실을 만들고 실험 대상들이 강의를 시청한 후 설문 조사를 실시했다. VRChat 이란 가상 세계에서 다른 사용자와 상호 작용할 수 있는 가상 현실 소셜 네트워크이다. VRChat 에는 다양한 기능이 있는데 그 중 자유롭게 월드를 생성하고 다른 사람들과 함께 월드를 사용할 수 있다는 부분 때문에 실험에 사용하게 되었다.



<그림 4> 실험 1에 사용된 VRChat 가상 교실

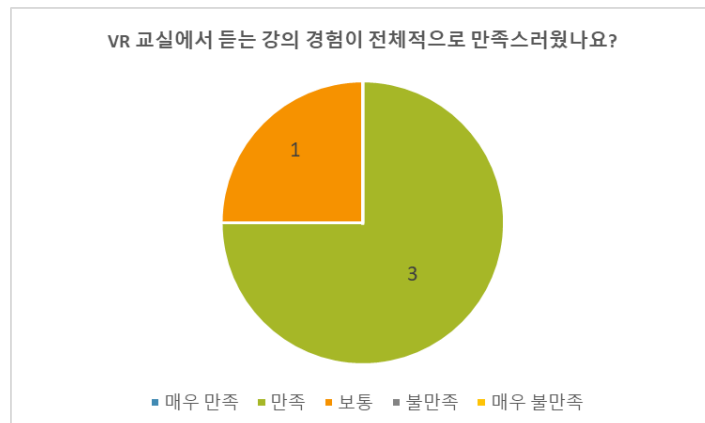


<그림 5> VR 가상 교실 학생의 시점

첫 번째 실험은 <그림 4>과 <그림 5>에 나와있는 가상 교실에서 진행되었다. 실험 대상들은 15 분짜리 미적분 부분적분에 대한 강의를 듣고 설문조사에 참여하였다.

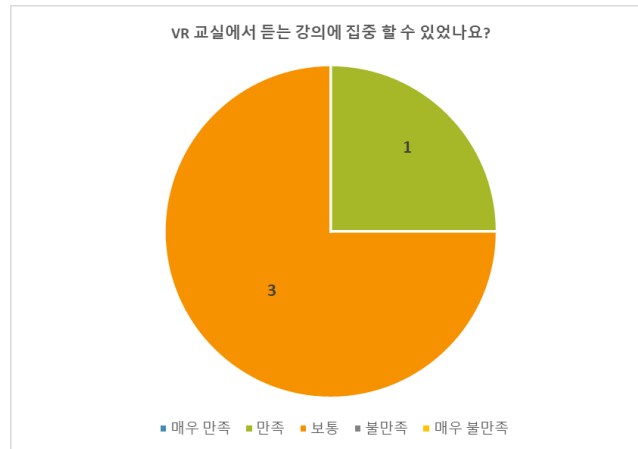
3.1.2 설문조사 결과

첫 번째 실험 이후 4 명의 실험 대상들을 상대로 설문조사를 진행하였다. 조사한 모든 자료는 그래프 형식으로 종합하여 나타내었다. 가장 먼저, VR 교실에서 강의를 시청한 응답자 4 명의 경험 만족도는 다음과 같다.



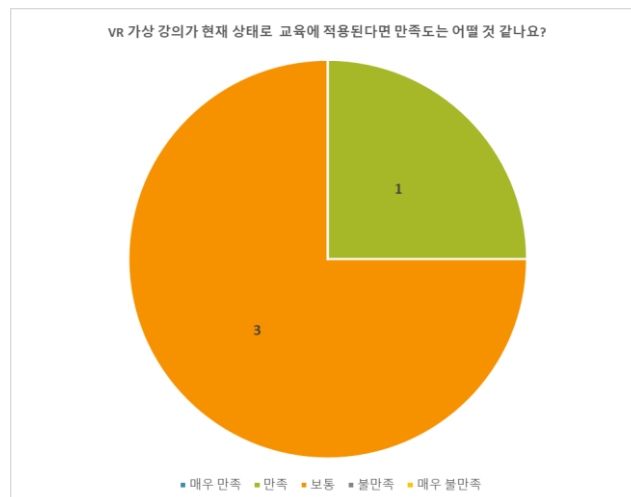
<그림 6> VR 교실에서 시청한 강의 경험 만족도 조사

경험 만족도에 대한 집계 결과는 4 명 중 3 명은 VR 교실에서 들은 강의 경험에 대해 ‘만족’을 선택하였고, 나머지 1 명은 ‘보통’을 선택하였다. 강의 시청 경험에 대해 ‘불만족’과 ‘매우 불만족’을 선택한 인원은 아무도 없었다. 대부분의 설문조사 대상들은 VR 교실에서 진행한 실험 경험에 대해 만족했다는 것으로 나타난다.



<그림 7> VR 교실에서 시청한 강의 집중도 조사

다음으로 VR 교실에서 강의를 시청할 때의 실험 대상들의 집중도를 조사했다. 집중도의 대한 집계 결과는 4 명 중 1 명은 ‘만족’을 선택하였고, 나머지 3 명은 ‘보통’을 선택하였다. 강의 시청 시 집중도에 대해 ‘불만족’과 ‘매우 불만족’을 선택한 인원은 아무도 없었다. 실험 대상들은 대체적으로 강의 시청을 할 때 집중하기 쉽지도 않고 어렵지도 않다는 의견을 내었다.



<그림 9> VR 가상 강의를 교육에 적용한다면 만족도 조사

마지막으로 VR 가상 강의를 현재 상태로 교육에 적용한다면 만족도는 어떨지에 대해 조사했다. 집계된 조사 결과는 4 명 중 1 명이 ‘만족’을 선택하였고, 나머지 3 명은 ‘보통’을 선택하였다. 실험 대상들은 ‘만족’을 대부분 선택한 ‘경험 만족도’ 조사와 달리 ‘보통’을 더 많이 선택하였다.

3.2 VR 가상 환경에서 몰입형 체험 활동 집중도와 만족도 분석

3.2.1 실험 개요

두 번째로 진행한 실험은 VR 가상 환경에서 몰입형 체험 활동을 하는 동안 학생의 집중력과 만족도를 분석하는 실험이다. 이 실험은 “한국과학창의재단”의 “2050 년 지구를 구하라” VR 과학실험 실감교육 콘텐츠를 사용하여 진행하였다⁷⁾. 이 콘텐츠는 멸종된 지구에서 살아남기 위해 자원 분석, 농업, 에너지 등 각 분야의 8 가지 과학 실험으로 이루어져 있다.

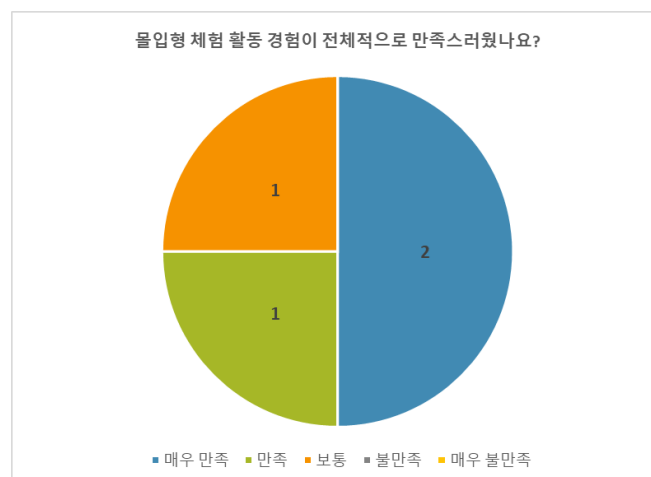


<그림 10> 불꽃 반응 실험 학생 시점

두 번째 실험에선 실험 대상들이 8 가지 실험 중 “불꽃 반응 실험”을 실시한 후 설문조사에 참여하였다. 불꽃 반응 실험은

3.2.2 설문조사 결과

두 번째 실험도 첫 번째 실험과 같이 실험 후 4 명의 실험 대상들을 상대로 설문조사를 진행하였다. 조사한 모든 자료 또한 실험 1 과 같은 그래프 형식으로 종합하여 나타내었다. 가장 먼저, VR 몰입형 체험 활동에 참여한 실험 대상 4 명의 경험 만족도는 다음과 같다.

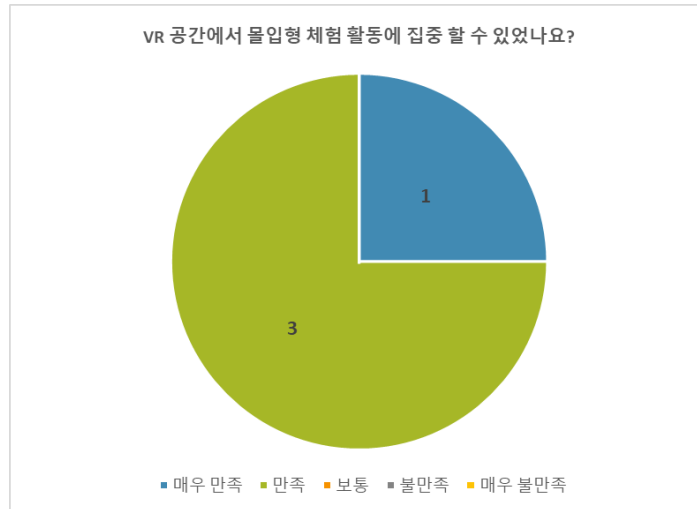


<그림 11> 몰입형 체험 활동 만족도 조사

7) 한국과학창의재단, 2050년 지구를 구하라 유저 가이드, 2023.05.21.

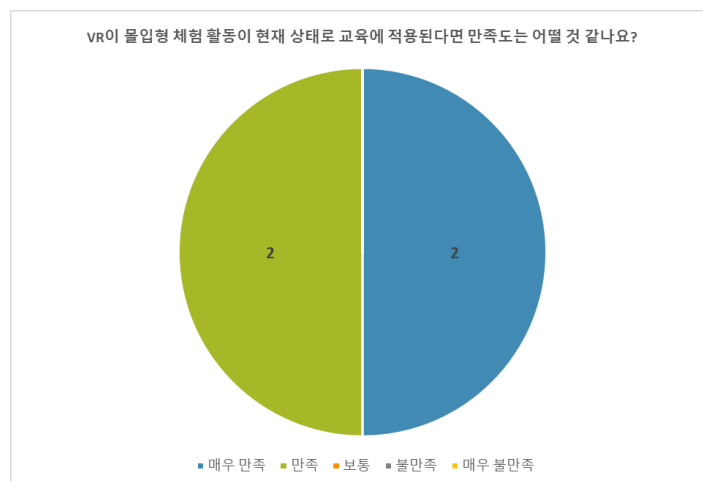
<https://www.scienceall.com/ARVR/userGuide/userGuide_VR_saveEarth.pdf>

몰입형 체험 활동 경험 만족도에 대한 집계 결과는 4명 중 2명은 VR 교실에서 들은 강의 경험에 대해 '매우 만족'을 선택하였고, 1명은 '만족', 그리고 나머지 1명은 '보통'을 선택하였다. 몰입형 체험 활동 경험에 대해 '불만족'과 '매우 불만족'을 선택한 인원은 아무도 없었다. 설문조사 대상들은 대체적으로 몰입형 체험 활동 실험 경험에 대해 만족한 것으로 나타난다.



<그림 12> 몰입형 체험 활동 집중도 조사

다음으로 VR 공간에서 몰입형 체험 활동을 수행할 때의 실험 대상들의 집중도를 조사했다. 집중도의 대한 집계 결과는 4명 중 1명은 '매우 만족'을 선택하였고, 나머지 3명은 '만족'을 선택하였다. 체험 활동 시 집중도에 대해 '불만족'과 '매우 불만족'을 선택한 인원은 없었다. 실험 대상 4명 모두 VR 공간에서 몰입형 체험 활동에 집중하기 쉬웠다는 의견을 내었다.

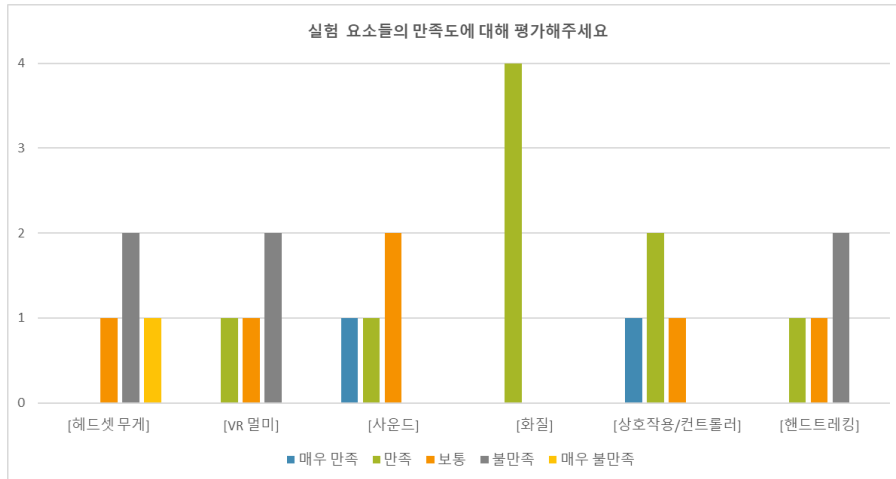


<그림 13> VR 몰입형 체험 활동을 교육에 적용한다면 만족도 조사

마지막으로 VR 몰입형 체험 활동을 현재 상태로 교육에 적용한다면 만족도는 어떨지에 대해 조사했다. 집계된 조사 결과는 실험 대상 중 4명 중 2명이 '매우 만족'을 선택하였고, 나머지 2명은 '만족'을 선택하였다. 실험 대상들은 모두 몰입형 체험 활동을 현재 교육에 적용시키는 것에 대해 만족 이상의 반응을 보였다.

3.3 공통 질문 및 분석

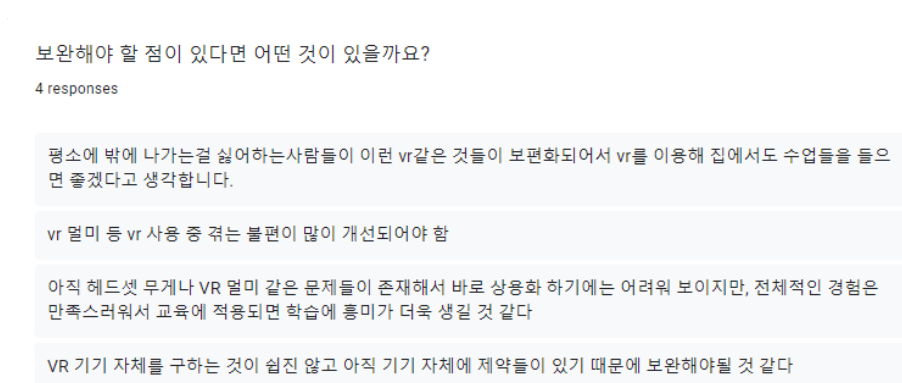
두가지 실험의 공통 요소들과 전체적인 의견을 조사하기 위해 설문조사에 공통 질문을 추가하였다. 조사 자료는 실험 1 과 실험 2 의 설문조사와 동일하게 표를 사용하여 나타내었고, 일부 질문은 단답형 질문으로 출제되었으므로 실험 대상들의 직접적인 답 또한 포함하였다. 가장 먼저, 두 실험의 공통 요소들에 대한 만족도 조사 결과는 다음과 같다.



<그림 14> 두가지 실험 공통 요소들의 만족도 조사

첫 번째로, VR 헤드셋 무게에 대한 집계 결과는 4 명 중 1 명은 ‘보통’, 2 명은 ‘불만족’, 그리고 나머지 1 명은 ‘매우 불만족’을 선택하였다. VR 멀미에 대한 집계 결과는 4 명 중 1 명이 ‘만족’, 1 명이 ‘보통’, 그리고 2 명이 ‘불만족’을 선택하였다. 다음으로 가상 교실에서 강의 사운드에 대한 집계 결과는 실험 대상 중 1 명이 ‘매우 만족’, 1 명이 ‘만족’, 그리고 나머지 2 명이 ‘보통’을 선택하였다. 다음으로 VR 헤드셋의 화면 화질에 대한 집계 결과는 4 명 모두 ‘만족’을 선택하였다. 가상 교실과의 상호작용과 컨트롤러에 대한 집계 결과는 4 명 중 1 명이 ‘매우 만족’, 2 명이 ‘만족’, 그리고 1 명이 ‘보통’을 선택하였다. 마지막으로 센서로 손을 인식하여 컨트롤러 대신 사용할 수 있는 핸드 트레킹 기술에 대한 집계 결과는 4 명중 1 명은 ‘만족’, 1 명은 ‘보통’, 그리고 나머지 2 명은 ‘불만족’을 선택하였다.

실험 요소들에 대한 만족도 조사를 분석한 결과, 실험 대상들은 헤드셋 무게와 헤드셋 멀미, 그리고 핸드 트레킹 기술에 대해 만족하지 못한 것으로 나타난다. 반대로 사운드, 화질, 그리고 상호작용과 컨트롤러에 대해서는 대체적으로 만족한 것으로 나타난다.



<그림 15> 두가지 실험을 통한 VR 교육의 보완할 점 조사

마지막으로, 두가지 실험 경험을 통해 VR 교육의 보완할 점에 대해 조사했다. 실험 대상 중 3명은 VR 헤드셋의 무게, VR 멀미 등 VR을 사용할 때 겪는 불편과 헤드셋 자체의 단점들을 보완해야 된다고 응답하였다. 실험 대상 중 2명은 VR이 아직 보편화 되어있지 않고 구하기 어렵기 때문에 더 보편화 되어야 한다고 답변하였다.

4. 실험 결과에 따른 VR 기술을 사용한 교육의 발전 방안

앞선 두가지 실험과 학생들의 VR 경험을 토대로 VR을 사용한 교육의 장점과 학생들이 어떤 부분에 만족하는지 알아보았다. 또한 VR을 통한 교육의 기술적인 단점을 파악하였고, 이를 통해 보완점과 발전 방안을 찾을 수 있었다. VR을 사용한 교육의 발전 방안은 기술적인 방안, VR의 보편화 방안, 그리고 콘텐츠 다양화 방안으로 나눌 수 있다.

첫 번째 방안은 기술적인 방안이다. 앞선 설문조사를 분석한 결과, 실험 대상들은 VR의 기술적인 문제에 대해 불편함을 느꼈다. 설문조사 결과를 통해 무거운 헤드셋 무게로 인해 오랜 착용을 하기 어렵고, 가상환경으로 인한 VR 멀미도 유발된다고 분석했다. 또한 핸드 트래킹 같은 기술은 아직 발전 단계에 있기 때문에 사용하기 어렵고 분석했다. 이러한 기술적인 문제들을 보완하기 위해 더욱 가볍고, VR 멀미를 방지하는 기술 등이 탑재되어 있는 VR 기기가 개발 되는 것이 가장 중요한 발전 방안이다.

두 번째 방안은 VR을 더욱 더 보편화 시키는 것이다. 설문조사 결과, 실험 대상들은 VR 기기가 너무 비싸거나 구하기 어렵다는 단점을 제시했다. 지금 현재 상황에는 VR 헤드셋의 가격이나 구매처 부족 등으로 인해 VR 기기를 구하기 어렵지만, 시간이 지날수록 헤드셋의 단가도 내려가면서 더욱 많은 사람들이 헤드셋을 구할 수 있을 것이다. 최근 애플의 “애플 비전 프로”나 메타의 “메타 퀘스트 3” 등 새로운 VR 헤드셋이 더욱 많이 출시 되고 있다. 다양한 회사들이 VR 시장으로 뛰어들면서 가상현실의 보편화와 기술 발전이 더욱 빨리 일어날 것이다. IDC(International Data Corporation)에서 실시한 전 세계 부문별 VR 헤드셋 출하량 예측 결과에서 출하량은 2020년 500만 달러에서 2024 2500만 달러 정도로 성장할 것으로 예상했다⁸⁾. 또한 교육용 가성비 VR 헤드셋도 출시되고 있다. 모바일 핸드폰을 통해 VR 체험을 할 수 있는 “Google Cardboard”이나, 교육 전용 VR 헤드셋인 “ClassVR”등이 출시되면서 VR을 사용한 교육의 앞길이 더욱 밝아졌다. 이와 같이 VR의 보편화는 지금도 일어나고 있으며, 학생들이 VR 기기를 구하기 더욱 쉬워지면 VR을 사용한 교육이 더욱 수월하게 이루어질 것이다.

마지막으로, VR기술을 사용한 교육의 세 번째 발전 방안은 VR 교육 콘텐츠를 늘리는 방안이다. 물론 앞서 제시한 CLASSVR 같은 VR 교육 플랫폼이나, VR 안전교육 등 교육을 위한 가상현실 콘텐츠가 존재하지만, 현재 VR 교육의 현실은 매우 제한적이다. 대부분의 개발되고 있는 VR 콘텐츠는 게임이나 엔터테인먼트에 초점을 맞추고 있다. 교육용 VR 콘텐츠는 그 수가 많지 않고, 대부분 영어로 제작되고 있어서 한국어를 사용하는 학생들이 이용하기 어렵다. 또한 VR 교육 콘텐츠는 학생이 직접 구하거나 설치하기 어렵고, 특히 어린 나이의 학생들이 조작하기 어려운 프로그램이 많다. 그러므로 더욱 다양한 VR 교육 콘텐츠를 늘려야 하고, 전세계 학생들이 사용하기 더욱 쉽게 개발되어야 한다.

8) 이지현, 비대면 시대가 주목하는 가상현실(VR) 산업, 2020.10.22,

<https://dream.kotra.or.kr/kotranews/cms/news/actionKotraBoardDetail.do?SITE_NO=3&MENU_ID=180&CONTENTS_NO=1&bbsGbn=243&bbsSn=243&pNttSn=185366>

5. 결론

이 연구의 목표는 VR의 정의, VR을 사용한 교육의 의의와 현황에 대해 알아본 후, 두가지 실험을 통해 VR을 사용한 교육의 발전 방안을 제시하는 데에 초점을 두었다. 두가지 실험과 조사 결과를 통해 가상교실에서 시청하는 강의와 VR 몰입형 체험 활동이 높은 잠재력을 지닌 콘텐츠라는 것을 알 수 있지만, VR기기의 기술적인 문제점과 현재 VR의 보편화가 부족하다는 것 또한 알 수 있었다. 이에 대하여 기술적인 방안으로 학생들이 사용하기 편하고 오랜 시간동안 착용해도 부담이 없는 헤드셋을 개발하는 방안을 제시하였다. 또한 VR을 보편화 시키고 VR 교육 콘텐츠의 수를 늘려 학생들이 더욱 쉽게 VR 교육을 접할 수 있는 방안 제시하였다.

하지만, 이 두가지 실험과 설문조사의 표본이 4명이었다는 점과, 연령대 또한 대학생이라는 작은 범위로 조사되었기 때문에, 모든 학생의 의견이라고 결론 지을 수 없다. 또한 두가지 콘텐츠만을 사용하여 이루어진 연구이기 때문에 모든 교육 VR 콘텐츠에 적용할 수 있는 결과는 아니다. VR 교육은 우리 미래에 중요한 기술이고, 더욱 많은 발전을 통해 우리의 교육 방법을 바꿀 것이라고 생각한다. 하지만 VR이 교육에 바로 적용되기에는 아직 부족한 부분이 많다. 그러므로 추후에 더 많은 연구를 통해 우리 사회와 전 세계적으로 VR을 사용한 교육이 상용화 되기를 기대하며 본 연구를 마치겠다.

참고 문헌

Meta, 메타버스란?,

<<https://about.meta.com/ko/what-is-the-metaverse/>>, 2023.05.13

민경진, 롯데건설, 임직원 대상 VR 체험 안전교육 실시, 2019.07.05.,

<<https://www.hankyung.com/realestate/article/201907053987i>>

옥승철, [교육과 메타버스] ③메타버스가 실현할 교육의 다섯 가지 장점은?, 2022.12.20.

<<https://www.edpl.co.kr/news/articleView.html?idxno=7875#:~:text=첫째%2C%20몰입형%20>

위비스, [모두를 위한 IT용어] 가상현실(VR), 증강현실(AR), 혼합현실(MR) 개념의 차이점, 2023.05.18,

<<https://wibe.es.com/entry/모두를-위한-IT용어-가상현실VR-증강현실AR-혼합현실MR-개념과-차이점>>

체험%20교육,학습효과가%20극대화된다

이건한, VR 기반 비대면 교육 플랫폼 '클래스브이' 론칭, 2020.05.11.,

<<https://www.epnc.co.kr/news/articleView.html?idxno=96178>>

이지현, 비대면 시대가 주목하는 가상현실(VR) 산업, 2020.10.22,

<https://dream.kotra.or.kr/kotranews/cms/news/actionKotraBoardDetail.do?SITE_NO=3&MENU_ID=180&CONTENTS_NO=1&bbsGbn=243&bbsSn=243&pNttSn=185366>

클래스브이, 클래스브이 소개,

<<https://classv.school/intro>>, 2023.05.20.

한국과학창의재단, 2050년 지구를 구하라 유저 가이드, 2023.05.21.

<https://www.scienceall.com/ARVR/userGuide/userGuide_VR_saveEarth.pdf>

공공도서관에서의 시각장애인을 위한 독서 서비스 개선 방안

문헌정보학과 정재*

목차
1. 서론
1.1. 연구의 목적 및 필요성
2. 시각장애인을 위한 독서 서비스의 종류
2.1. 대체 자료의 종류
2.2. 독서 보조기기의 종류
3. 공공도서관에서의 시각장애인을 위한 독서 서비스의 문제점
3.1. 공공도서관 내의 독서 보조기기의 보급 부족
3.2. 공공도서관 직원 대상 장애인 서비스 교육 부족
3.3. 공공도서관 내의 대체 자료 제작과 자원봉사자 부족
4. 공공도서관에서의 시각장애인을 위한 독서 서비스의 개선 방안
4.1. 독서 보조기기 보급을 위한 예산 확보 방안
4.2. 시각장애인 독서 서비스 교육 실시 방안
4.3. 자원봉사자의 대체 자료 제작 방안
5. 결론
참고 문헌

1. 서론

1.1 연구의 목적 및 필요성

지식정보사회에서 살아가고 있는 우리는 방대한 양의 정보를 주변에서 쉽게 찾아볼 수 있다. 정보통신과 관련된 다양한 기술과 기기의 발전으로 이러한 정보에 대한 접근을 우리는 보다 쉽게 할 수 있게 되었다. 다만 모두가 정보에 대한 접근이 쉬운 것은 아닌데, 정보 접근에 남들보다 어려움을 겪는 정보 취약 계층인 장애인이 이 상황에 해당한다. 장애인복지법 제22조(정보와의 접근) 제5항 “국가와 지방자치단체는 시각장애인과 시청각장애인(시각 및 청각 기능이 손상된 장애인을 말한다. 이하 같다)이 정보에 쉽게 접근하고 의사소통을 원활하게 할 수 있도록 점자도서, 음성도서, 점자정보단말기 및 무지 점자단말기 등 의사소통 보조기구를 개발·보급하고, 시청각장애인을 위한 의사소통 지원 전문인력을 양성·파견하기 위하여 노력하여야 한다.”¹⁾ 제6항 “국가와 지방자치단체는 장애인의 특성을 고려하여 정보통신망 및 정보통신기기의 접근·이용에 필요한 지원 및 도구의 개발·보급 등 필요한 시책을 강구하여야 한다.”²⁾에 근거하여 정보 접근과 이용에서 장애인이 소외되지 않도록 국가적인 노력이 필요하다. 정보 전달 기관의 대표적인 예이자 공공의 목적으로 설립된 공공도서관도 해당 의무에서 큰 역할을 해야 한다고 본다. 도서관법 제32조

1) 국가법령정보센터, <<https://www.law.go.kr/LSW/lsInfoP.do?efYd=20221222&lsiSeq=238111#0000>>, 2023.5.11.

2) 위 사이트.

장애인복지법,

(공공도서관의 업무)에서 볼 수 있듯 공공도서관의 역할은 공중의 정보 이용, 문화 활동, 평생학습 등의 기능을 발휘할 수 있도록 하는 것이다.³⁾ 사회의 대부분의 사람들을 의미하는 공중에서 장애인 또한 결코 빠져서는 안 되는 존재이다. 또한, 도서관법 제6조(지식정보 격차 해소 지원)에서의 "국가 및 지방자치단체는 지식정보 취약계층의 지식정보 접근권 보장 및 지식정보 격차 해소를 위하여 도서관이 추진하는 사업에 필요한 재원의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다."⁴⁾, "국가 및 지방자치단체는 지식정보 취약계층이 도서관 자료를 이용하는 경우 「저작권법」 제31조 제5항에 따라 저작 재산권자에게 지급하여야 하는 보상금에 대하여 예산의 범위에서 그 전부 또는 일부를 보조할 수 있다."⁵⁾, "국가 및 지방자치단체는 장애인의 도서관 시설과 서비스 이용에 필요한 「장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」에 따른 정당한 편의 제공을 위한 비용의 전부 또는 일부를 보조할 수 있다."⁶⁾ 에 근거하여 정보격차를 줄이고 장애인에게도 평등하게 정보를 전달할 수 있도록 노력해야 한다.

독서에서 가장 필요하다고 생각할 수 있는 감각은 시각일 것이다. 이런 시각에 조금 어려움이 있는 사람들은 무엇보다 가장 독서관을 침해받기 쉽다. 우리나라에서 법으로 규정하고 있는 시각 장애의 정의는 장애인의 복지를 목적으로 규정하고 있는 장애인복지법에서 찾아볼 수 있다. 장애인복지법 시행 규칙상 시각 장애인은 나쁜 눈의 시력(한국식 시력표에 따라 측정된 교정시력을 말한다. 이하 같다)이 0.02 이하인 사람, 좋은 눈의 시력이 0.2 이하인 사람, 두 눈의 시야가 각각 주 시점에서 10도 이하로 남은 사람, 두 눈의 시야 2분의 1 이상을 잃은 사람을 의미한다.⁷⁾ 독서와 가장 가깝다고 할 수 있는 감각과 떨어진 사람들에게 누구보다 공공도서관에서의 독서 서비스가 필요할 것이다. 그렇기에 먼저 시각 장애인을 위한 독서 서비스에 대해 알아보고 공공도서관에서 이가 얼마나 적용되었는지, 또한 어떻게 개선해 나갈 수 있는지 알아보고자 한다.

2. 시각장애인을 위한 독서 서비스의 종류

2.1 대체 자료의 종류

대체 자료는 크게 점자 자료, 녹음자료, 장애인접근 디지털자료, 영상자료, 기타 자료 등으로 구별한다.

점자 자료에서 점자는 시각장애이용 문자. 지면에 돌기한 점을 일정한 방식으로 조합하여 손가락으로 만져서 시각장애인이 스스로 읽고 쓸 수 있도록 만든 것을 말한다.⁸⁾ 또한 전자 점자 자료는 전자점자도서, 전자점자악보 등으로 시각장애인이 점자 정보단말기의 점자 디스플레이를 통해 손끝으로 읽을 수 있도록 제작된 디지털 대체 포맷을 말한다.⁹⁾

녹음자료에서 녹음 도서는 일반 문자를 볼 수 없는 시각장애인이거나 책장을 넘기기 어려운 신체장애인 및 침대에서 일어나기 어려운 사람 등 독서 장애인을 위해 낭독자(성우 또는 TTS프로그램)가 자료를 낭독하여 레코드나 테이프, CD, MP3 등에 녹음한 도서를 말하는데, 활자로 되어 있는 일반도서와 달리 낭독자가 녹음하여 제작하는 대체 자료의 한 형태이다.¹⁰⁾

3) 국가법령정보센터, 도서관법, <<https://www.law.go.kr/LSW/lsInfoP.do?efYd=20221208&lsiSeq=237331#piuk:76326907>>, 2023.5.11.
 4) 위 사이트.
 5) 국가법령정보센터, 앞 사이트.
 6) 위 사이트.
 7) 한국시각장애인연합회, 시각장애인의 이해, <<http://www.kbuwel.or.kr/Blind/What>>, 2023.5.10.
 8) (저자 미상), 국어국문학자료사전, 서울: 한국사전연구사, 1998, 네이버 지식백과, 점자, <<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=696450&cid=60533&categoryId=60533>>, 2023.5.25.에서 재인용.
 9) 국립장애인도서관, 이용안내>자료이용방법, <<https://nld.go.kr/ableFront/material/daisyUseWay.jsp>>, 2023.5.11.
 10) 한국민족대백과, 녹음도서, 한국화중양연구원, <<http://encykorea.aks.ac.kr/>>, 2023.05.25., 네이버 지식백과, 녹음도서, <<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=2459007&cid=46615&categoryId=46615>>, 2023.5.25.에서 재인용.

장애인접근 디지털자료에서 데이지(DAISY: Digital Accessible Information System) 자료는 시각장애 인이나 독서 장애인을 위한 국제 디지털 문서 포맷으로 디지털 시대에 정보 접근에 장애를 가진 노인이나 시각장애인을 위해 개발되어 점자도서관에서 디지털 음성 도서(DTB: Digital Talking Book)를 제작하는 데 사용된다.¹¹⁾ ‘EPUB’은 ‘electronic publication’의 줄임말로, 국제 디지털출판 포럼에서 제정한 전자책의 기술 표준이다. 2007년 9월에 전 세계 공식 표준이 된 이후 많은 전자책 업체가 이 EPUB 포맷을 채택해 e북 콘텐츠를 생산하고 있다. 북미의 경우 아마존의 킨들을 제외한 대부분의 전자책 단말기가 이 EPUB을 지원하며, 국내 전자책 업체들도 대부분 EPUB을 지원한다.¹²⁾

영상자료에서 화면해설 영상자료는 소리 없이 화면으로만 표현되는 배경, 사람의 행동, 몸짓, 의상, 그래픽 등을 시각장애인들이 이해할 수 있도록 말로 풀이한 해설을 삽입하여 제작한 영상자료를 말한다.¹³⁾

이외에도 다음과 같이 다양한 이름의 대체 자료들이 존재한다.

<표 1> 대체 자료의 종류

점자자료	녹음자료	장애인접근 디지털자료	영상자료	기타자료
점자도서	카세트테이프 녹음도서	DAISY	화면해설영상자료	촉각도서
점자악보	CD-ROM 녹음도서	EPUB	한국수어영상도서	큰글자도서
전자점자도서	MP3 녹음도서	Text-PDF	자막영상자료	읽기쉬운도서
전자점자악보	텍스트변환 mp3도서			보이스아이북
점자라벨도서				투웨이북
목점자혼용도서				
음성점자자료 (보이스브레일)				

2.2 독서 보조기기의 종류

정보통신보조기기 사이트에서 찾아볼 수 있는 2023년도 보급제품 중 종류별 독서 보조기기의 대표적인 예는 다음과 같다.



<그림 1> 플로워리더, <그림 2> 클로버 10 HD, <그림 3> 센스리더 더 넥스트¹⁴⁾

<그림 1>은 화면 확대 S/W인 플로워리더는 고급 기능의 화면 확대가 가능한 AI 기반 독서 확대 소프

11) 한국정보통신기술협회, 용어사전>데이지, 정보통신용어사전, <http://word.tta.or.kr/dictionary/dictionaryView.do?word_seq=041061-3>, 2023.5.30.
 12) 용어로 보는 IT, EPUB, IT 동아 <<http://it.donga.com>>, 2023.5.25., 네이버 지식백과, EPUB, <<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=3571521&cid=59088&categoryId=59096>>, 2023.5.25.에서 재인용.
 13) 국립장애인도서관, 앞 사이트.
 14) 그림 출처: 정보통신보조기기, 보급사업>보급품목, <<https://www.at4u.or.kr/F01000000000/F01030000000.asp?UpCode=AL>>, 2023.5.11.

트웨어이다. <그림 2>는 독서확대기인 클로버 10 HD는 최초의 10인치 휴대용 독서확대기로서 확대한 화면을 Joystick으로 좌우상하를 움직여서 볼 수 있는 장점이 있다. <그림 3>은 화면 낭독 S/W인 센스리더 더 넥스트는 컴퓨터 모니터에 표시되는 정보를 음성 출력과 점자 디스플레이로 출력해 주는 화면 읽기 프로그램이다.¹⁵⁾



<그림 4> 책마루3, <그림 5> 한소네6, <그림 6> 큐브레일¹⁶⁾

<그림 4>는 데이지 플레이어인 책마루3는 시각장애인의 정보습득을 위한 휴대용 음성독서기로 다양한 데이지 콘텐츠, PC 문서 파일을 내장된 음성 합성 엔진으로 읽을 수 있고 오디오 플레이어와 녹음기능을 제공하는 데이지 플레이어인 기존 책마루 기능에 스마트 커넥트 기능을 더해 시각장애인에게 최적화된 올인원 멀티 플레이어이다. 키패드를 이용한 파일, 폴더 관리, 데이지 플레이어로서 시각장애인에게 최적화된 독서환경 제공은 물론 책마루로 스마트폰 제어, 조작, 문자 발송까지 가능한 스마트 데이지 플레이어이다. <그림 5>는 점자 정보단말기인 한소네6는 소리(TTS)와 촉각(점자셀)을 이용하여 워드프로세서, 독서기, 인터넷, 녹음, 이메일 등 다양한 응용프로그램 활용 및 안드로이드 10 운영체제를 통해 수많은 어플리케이션 사용이 가능하며 심플한 디자인과 휴대성으로 최고의 접근성을 제공하는 점자 정보단말기이다. <그림 6>은 점자 디스플레이인 큐브레일은 pc와 스마트기기를 연결하여 스크린리더로 출력되는 내용을 점자로 확인하고, 하이브리드 키보드(35개의 쿼티방식 기능키와 9개의 퍼킨스 키보드)로 데이터 입력과 제어가 가능한 점자 디스플레이이다.¹⁷⁾



<그림 7> 식스닷, <그림 8> 올캠 마이리더 SE, <그림9> 소리안썬더¹⁸⁾

<그림 7>은 점자 출력기인 식스닷(점자 라벨 메이커)은 일체형 점자 라벨 메이커로 컴퓨터나 다른 기기에 연결할 필요 없이 식스닷 제품 독립적으로 오래도록 선명하고 또렷한 고품질 점자 라벨 스티커를 출력할 수 있는 단말기이다. <그림 8>은 광학문자판독기인 올캠 마이리더 SE는 기존 책이나 서류 등의 인쇄물 뿐 아니라 전단지, 명함, 간판 등의 일상생활 속의 인쇄물에 대한 접근성 용이하게 만들고 인공지능 AI를 활용하여 추가적인 편의 기능(얼굴 인식, 색상 인식 등)으로 사용자의 편의성을 증가한 인쇄 문자를 광 문자 인식으로 읽어낸 광학문자판독기이다. <그림 9> 또한 광학문자판독기이다. 소리안썬더(Sorian Thunder)는 배터리가 탑재된 문서인식(OCR) 단말기이다. 윈도우 OS를 설치 프로그램 방식으로 구성한 시각장애인의 편리한 접근성 확보하고 인터넷 검색 기능 및 스크린리더 사용 기능과 녹음기능 및 모든 타입(MP3 & MP4)의 멀티미디어 파일 재생 기능을 지녔다.¹⁹⁾

15) 위 사이트.
 16) 그림 출처: 위 사이트.
 17) 위 사이트.
 18) 그림 출처: 위 사이트.
 19) 위 사이트.

3. 공공도서관에서의 시각장애인을 위한 독서 서비스의 문제점

3.1 공공도서관 내의 독서 보조기기의 보급 부족

국립장애인도서관이 227개 공공도서관을 대상으로 조사한 결과, 독서 보조기기를 보유한 공공도서관은 113곳으로 40.8%에 그치는 것을 확인하였는데 이를 통해 공공도서관에선 독서 보조기기가 부족한 상황임을 알 수 있다.²⁰⁾

(단위: 개관, 개)

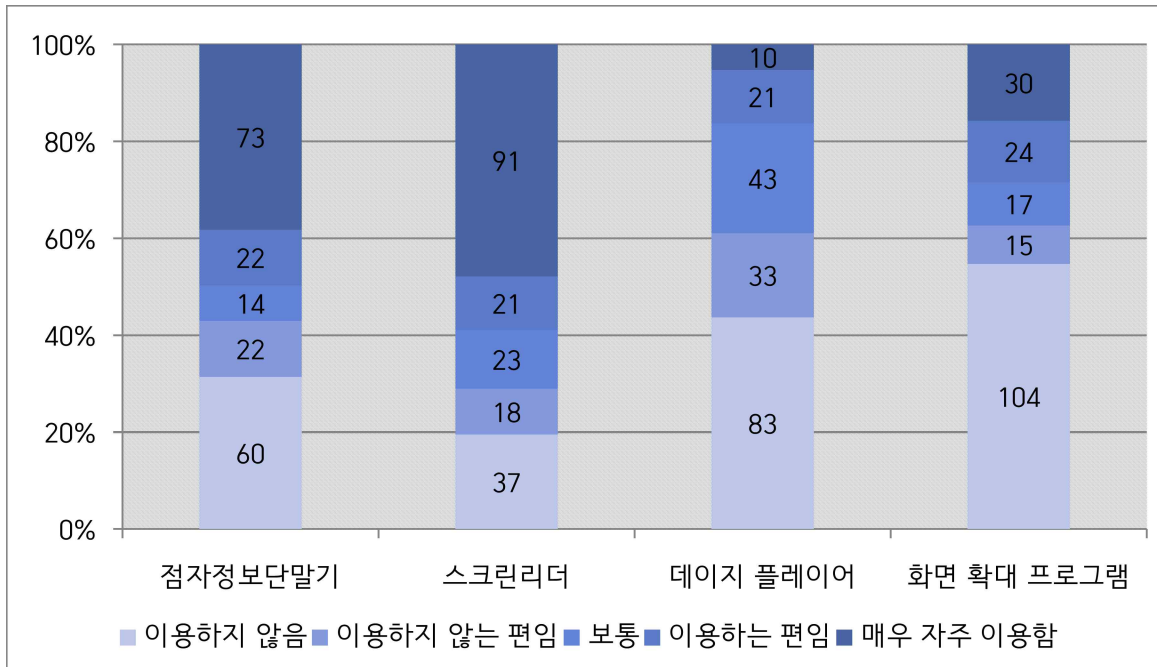
구분	국립도서관			공공도서관			시각장애인 도서관			청각장애인 도서관			특수학교			
	응답 기관	평균 (개)	합계 (개)	응답 기관	평균 (개)	합계 (개)	응답 기관	평균 (개)	합계 (개)	응답 기관	평균 (개)	합계 (개)	응답 기관	평균 (개)	합계 (개)	
전체	4개관			914개관			33개관			3개관			105개관			
시각장애	화면낭독 S/W	4	9.3	37	161	1.2	191	22	2.3	50	-	-	-	2	3.5	7
	탁상용 확대독서기	4	5.3	21	396	1.2	462	30	7.3	220	-	-	-	12	4.8	58
	휴대용 독서확대기	3	5.3	16	163	1.9	309	18	1.6	29	-	-	-	3	4.0	12
	점자정보 단말기	4	9.0	36	64	1.1	73	23	2.7	63	-	-	-	1	45.0	45
	점자프린터	3	3.3	10	62	1.2	76	18	1.4	26	-	-	-	4	2.0	8
	화면확대 S/W	3	11.0	33	167	1.2	208	11	1.5	17	-	-	-	1	40.0	40
	문서인식 S/W 및 H/W	3	6.7	20	39	1.5	57	16	1.9	30	-	-	-	1	10.0	10
	데이지 플레이어	2	16.5	33	59	1.8	109	7	4.3	30	-	-	-	2	13.0	26
	바코드 리더기	2	6.0	12	13	1.5	19	12	1.8	21	-	-	-	11	1.0	11
	확대경	2	9.5	19	137	2.0	276	10	3.3	33	-	-	-	0	-	-
점역 S/W	2	6.0	12	7	2.1	15	27	3.9	104	-	-	-	3	2.0	6	

<그림 10> 독서 보조기기 보유 현황표²¹⁾

다음으로 공공도서관에서의 독서 보조기기의 보유 현황을 알아보자. 국립장애인도서관에서 조사한 장애인 독서 보조기기 보유 현황 <그림 10>을 통해 확인해보면 공공도서관에서 시각장애를 대상으로 한 독서 보조기기는 한 도서관당 보유한 개수가 평균적으로 1.2개에 그친다는 걸 확인할 수 있다. 보유 개수 순으로 확인하자면 탁상용 확대 독서기(396개 관, 총 462개), 휴대용 독서확대기(163개 관, 총 309개), 확대경(137개 관, 총 276개), 화면 확대 S/W(167개 관, 208개), 화면낭독 S/W(161개 관, 191개), 데이지 플레이어(59개 관, 총 109개), 점자프린터(62개 관, 총 76개), 점자정보 단말기(64개 관, 총 73개), 문서인식 S/W 및 H/W(39개 관, 총 57개), 바코드 리더기(13개 관, 총 19개), 점역 S/W(7개 관 15개) 순으로 보유 개수가 많다. 도서 혹은 화면을 확대하는 용도로 쓰이는 독서 보조기기가 많은 공공도서관에서 가장 많은 보유율을 보인다.

20) 김석, “공공도서관 절반 장애인좌석 없어…독서보조기기 설치 40.8%”, KBS NEWS, 2023.4.18., <<https://news.kbs.co.kr/news/view.do?ncd=7654224>>

21) 그림 출처: (주)유니온리서치, 2019년 도서관 장애인서비스 현황조사, 서울: 국립중앙도서관 국립장애인도서관, 2019, 50쪽.



<그래프 1> 시각장애인 독서 보조기기 이용 정도²²⁾

<그래프 1>에서 볼 수 있듯 공공도서관에서 보유하고 있는 공공도서관이 보유하고 있는 독서 보조기기 중 큰 비중을 차지하고 있는 화면 확대 프로그램 관련 종류는 실제 시각장애인을 대상으로 한 설문조사에서 이용한다는 의견(이용하는 편임: 12.5%+매우 자주 이용함: 15.6%)이 28.1%, 이용하지 않는다는 의견(이용하지 않음: 54.2%+이용하지 않는 편임: 7.8%)이 62%로 이용하지 않는다는 의견이 이용한다는 의견의 약 2배 이상의 비율을 차지하고 있다. 반면 공공도서관에서 도서 혹은 화면 확대 관련 독서 보조기기 다음으로 많이 보유하고 있는 스크린리더(화면낭독 프로그램)는 이용한다는 의견이 58.3%로 수요층이 50%를 넘는다는 걸 확인할 수 있다.

도서 혹은 화면 확대 관련 독서 보조기기와 함께 시각장애인의 수요에 맞춰 화면 낭독 프로그램, 점자 관련 독서 보조기기 등 다양한 종류의 독서 보조기기의 공급이 필요한 상황이라는 것도 알 수 있다.

3.2 공공도서관 직원 대상 장애인 서비스 교육 부족

공공도서관에서 직원 대상 국립장애인도서관의 장애인 서비스 관련 교육을 진행하고 있다는 사실을 알고 있느냐는 물음에 914개 관 중 707개 관이 알고 있다는 응답을 하며 응답이 77.4%로 매우 높게 나타나는 반면에 교육 실시에 대해 알고 있다고 응답한 707개 관 중 116개 관만이 해당 교육에 참여한 경험이 있다는 응답을 하며 응답이 16.4%로 매우 낮게 나타났다.²³⁾ 장애인 서비스 관련 교육이 진행되는 사실은 인지하고 있지만 정작 참여한 도서관과 직원은 매우 적다는 것이다.

공공도서관에서 직원을 대상으로 도서관 자체 교육에 대한 경험이 있느냐는 물음에 914개 관 중 839개 관이 경험이 없다(교육을 실시하지 않았다)는 응답을 내며 응답이 91.8%로 매우 높게 나타났다. 반면, 공공도서관에서 직원 대상 도서관 자체 교육이 장애인 서비스 개선에 도움이 되었다는 응답이 도서관 자체 교육을 실시한 75개 관 중 53개 관으로 나타나 70.7%(도움 됨: 46.7%+매우 도움 됨: 24.0%)로 매우 높게 나타났다.²⁴⁾ 도서관 자체에서 진행하는 장애인 서비스 관련 교육은 해당 도서관의 장애인 서비스 개선과 관련성이 크며 매우 좋은 영향을 끼친다는 걸 확인할 수 있다. 이러한 부분을 토대로 보아 91.8%라는 아주 높은 비율의 공공도서관들이 도서관 자체 장애인 서비스 관련 교육을 진행하지 않는다는 점에서 자관

22) 그래프 자료 출처: 황신애, 시각장애인의 대체자료 이용 활성화 방안 연구: 독서보조기기를 중심으로, 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문, 2020, 52쪽.

23) ㈜유니온리서치, 앞의 글, 75-76쪽.

24) 위의 글, 78-80쪽.

의 장애인 서비스 개선을 위해 직원 교육을 하는 노력을 보이지 않는다는 점이 아쉬운 점으로 꼽을 수 있을 것으로 확인된다.

장애인 서비스 중에서도 독서 보조기기에 관해 들어본 경험이 있거나 파악하고 있는 공공도서관 담당자는 30.2%, 독서 보조기기에 관한 교육을 받은 장애인 서비스 담당자는 14.4%에 불과했다는 기사 또한 존재한다.²⁵⁾

한 논문에서 알아본 설문에서 독서 보조기기 사용 시 문제점에 대해 시각장애인들에게 질문을 했을 때 시각장애인들의 응답은 다음과 같다.

〈표 22〉 독서보조기기 사용 시 문제점

구분	N(%)
사후관리가 제대로 이루어지지 않거나 절차가 매우 복잡하다.	63(32.8)
사용법이 어렵고 사용이 능숙하지 못하다.	38(19.8)
기능이나 성능이 부적절하다.	29(15.1)
기기 이외의 부가적인 장치가 필요하다.	21(10.9)
기타	25(13.0)
무응답	16(8.3)
전체	192(100.0)

<그림 11> 시각장애인 독서 보조기기 사용 시 문제점²⁶⁾

응답 중 ‘사용법이 어렵고 사용이 능숙하지 못하다’(19.8%)는 의견이 두 번째로 높은 비중을 차지하고 있는데 이를 통해 시각장애인을 대상으로 한 독서 보조기기에 관한 교육이 필요하다는 것을 알 수 있다. 다만, 위에서 언급한 듯 독서 보조기기에 대한 지식이 있거나 교육을 받은 공공도서관, 장애인 서비스 담당자는 적은 것으로 파악된다. 이런 상태에선 공공도서관에서 시각장애인이 독서 보조기기에 대해 도움을 청해도 그에 따른 도움을 도서관 관계자가 주지 못할 수 있으며, 시각장애인에서 독서 보조기기에 대한 교육을 공공도서관에서 진행하는 것이 어려워질 수 있다는 점을 파악할 수 있다.

3.3. 공공도서관 내의 대체 자료 제작과 자원봉사자 부족

한 논문에서 알아본 독서 보조기기의 활용 정도에 대한 설문에서 독서 보조기기를 활용하지 않는다는 부정적인 응답이 전체의 71.9%로 나타났다. 부정적인 의견을 제시한 응답자들은 “독서 보조기기도 문제지만 이용할 자료 부족이 더 큰 문제라서 보유하고 있는 독서 보조기기를 이용하지 않게 된다.”는 의견을 이유로 제시하기도 하였다.²⁷⁾ 이처럼 자료 부족에 대응할 수 있는 대체 자료의 마련이 시급한 상황임을 알 수 있다.

25) 김석, 앞의 기사.

26) 그림 출처: 황신애, 앞의 논문, 60쪽

27) 위의 논문, 59쪽.

(단위: 개관, 종, 권(점))

구분	국립도서관			공공도서관			시각장애인 도서관			청각장애인 도서관			특수학교				
	응답 기관	평균	합계	응답 기관	평균	합계	응답 기관	평균	합계	응답 기관	평균	합계	응답 기관	평균	합계		
	4개관			914개관			33개관			3개관			105개관				
누계	구입	종	2	1,994.5	3,989	612	838.5	513,162	9	3,870.1	34,831	1	9.0	9	23	227.2	5,225
		권(점)	2	3,309.5	6,619	624	991.6	618,754	9	6,844.4	61,600	1	9.0	9	28	713.3	19,971
	기증	종	1	11,940.0	11,940	409	175.4	71,757	18	930.1	16,742	3	137.3	412	24	195.8	4,698
		권(점)	2	15,882.5	31,765	412	213.0	87,771	18	1,831.1	32,959	3	323.3	970	29	799.5	23,185
	자체제작	종	1	783.0	783	12	1,203.9	14,447	24	7,962.2	191,092	2	28.5	57	2	152.5	305
		권(점)	2	19,867.5	39,735	12	3,041.0	36,492	24	13,819.3	331,663	2	28.5	57	3	391.7	1,175
총소장	종	2	8,356.0	16,712	717	867.7	622,146	27	9,539.1	257,557	3	159.3	478	35	351.0	12,286	
	권(점)	3	26,039.7	78,119	732	1,105.5	809,235	27	17,429.7	470,603	3	219.3	658	48	1,226.0	58,846	

<그림 12> 대체 자료 수집 현황²⁸⁾

<그림 12>는 공공도서관에서의 대체 자료 수집 방법에 대한 현황을 알려준다. <그림 12>를 보면 공공도서관은 대체 자료를 주로 구입으로 수집하는 것을 알아볼 수 있다. 대체 자료의 수를 늘리기 위해 공공도서관에서 자체 제작을 통해 대체 자료를 수집한다면 제작에 도움을 줄 자원봉사자가 필요하다.

다만, 장애인 이용자 대상 자원봉사자의 유무에 대한 질문에 공공도서관 914개 관 중 871개 관이 장애인 이용자 자원봉사자가 없다는 응답을 내며 응답이 95.3%로 매우 높게 나타났다. 장애인 이용자 대상 자원봉사자가 있다고 응답한 공공도서관 42개 관에서 활동하는 자원봉사자의 수는 평균 20.3명이며, 42개 관 중 39개 관이 응답한 평균 자원봉사 활동 횟수는 186.8회로 나타났다. 공공도서관에서 자원봉사자의 활동 분야는 다음과 같다.

28) 그림 출처: ㈜유니온리서치, 앞의 글, 45쪽.

(단위: 개관, %)

구분	국립도서관		공공도서관		시각장애인 도서관		청각장애인 도서관	
	응답기관	비율(%)	응답기관	비율(%)	응답기관	비율(%)	응답기관	비율(%)
전체	3개관		43개관		25개관		2개관	
자료대출 서비스 (방문대출, 우편대출, 택배서비스 등)	-	-	13	30.2	4	16.0	1	50.0
자료제작 서비스 (점역, 교정, 녹음, 자막 등)	1	33.3	6	14.0	15	60.0	-	-
정보이용 서비스 (대면상담, 정보검색 지원, 보조기기 이용지원 등)	2	66.7	11	25.6	2	8.0	1	50.0
의사소통 서비스 (대필, 통역, 의사소통 지원 등)	-	-	2	4.7	-	-	-	-
독서·문화 프로그램 운영지원 (아동/청소년의 기초학습지도, 취미교실 강사지원 등)	-	-	4	9.3	1	4.0	-	-
기타	-	-	7	16.3	3	12.0	-	-

<그림 13> 자원봉사자 주 활동 분야²⁹⁾

공공도서관에서의 자원봉사자의 주 활동 분야는 자료 대출 서비스(30.2%), 다음으로 정보 이용 서비스(25.6%), 자료 제작 서비스(14.0%) 등으로 나타났다.

공공도서관 내에서의 대체 자료의 제작을 통해 시각장애인을 위한 독서 서비스의 대책을 마련하기엔 자체 제작을 위해 필요한 인력인 공공도서관 내의 자원봉사자의 수는 현재 턱없이 부족하고 공공도서관 내에선 대체 자료의 수집을 구입 등 다른 쪽으로 더 많이 진행하고 있다는 점을 알 수 있다.

4. 공공도서관에서의 시각장애인을 위한 독서 서비스의 개선 방안

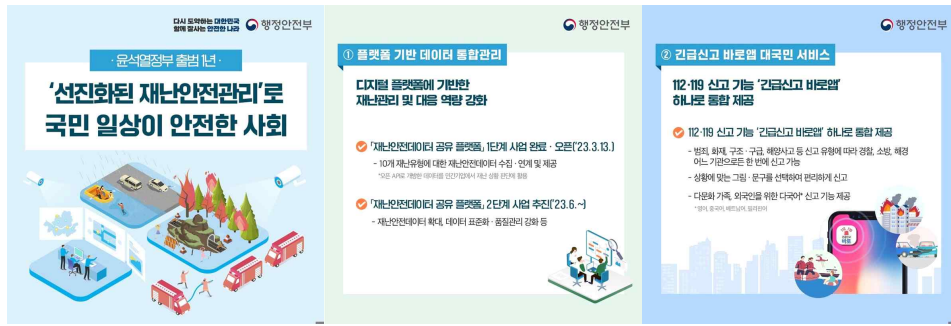
4.1 독서 보조기기 보급을 위한 예산 확보 방안

공공도서관에서 독서 보조기기 구입 또는 유지나 대체 자료 구입 혹은 제작 등 시각장애인을 위한 독서 서비스를 마련하기 위해선 1순위로 필요한 것은 예산 확대이다. 예산 확대를 위해선 보다 많은 사람들이 시각장애인을 위한 독서 서비스의 필요성을 알 필요가 있다. 필요성을 알리기 위한 홍보 방법은 다음과 같다.

첫째, 공공도서관 내의 행사를 통해 필요성을 홍보하는 것이다. 도서관에는 9월 독서의 달 행사, 4월 책의 날 행사, 북 트레일러 행사, 북 큐레이션 행사 등 다양한 형태의 행사가 존재한다. 예를 들어 공공도서관 내에 있는 시각장애인, 정보격차, 장애인 도서관 서비스 등의 키워드를 지닌 도서를 ‘이달의 책’ 등의 추천 시스템이나 독서토론의 책으로 선정해 이용자가 보다 자연스럽게 해당 주제의 책에 다가갈 수 있도록 하는 것이다. 또 공공도서관 담당자가 직접 주제를 정해 이용자와 해당 주제를 연결해 줄 수 있게 하는 북 큐레이션 행사에선 주제를 시각장애인, 독서 서비스 등으로 잡아 참여하는 이용자에게 책을 소개해

29) 그림 출처: 위의 글, 74쪽.

줄 수도 있다. 이렇듯 공공도서관 내의 행사를 통해 자관 이용자들에게 필요성을 홍보할 수 있다.



<그림 14>, <그림 15>, <그림 16> 카드 뉴스 예시³⁰⁾

둘째, 공공도서관에서의 시각장애인을 위한 독서 서비스의 필요성을 담은 카드 뉴스를 홈페이지, SNS 등을 통해 투고하는 것이다. 카드 뉴스는 주요 이슈나 뉴스를 이미지와 간략한 텍스트로 재구성해 보여주는 새로운 개념의 뉴스 포맷이다.³¹⁾ 2014년경부터 국내 SNS상에 등장해 쉽게 볼 수 있는 콘텐츠 마케팅 중 하나가 되었다.³²⁾ 순차적으로 넘겨볼 수 있어 모바일 및 SNS 환경에서 일반 기사 뉴스보다 가독성 및 전파력이 높고 확산성이 뛰어난 것으로 평가받고 있다.³³⁾ 또한 소셜 마케팅 테크핀인 Kinetic Social은 카드 뉴스를 통한 웹사이트 트래픽이 기존 광고 대비 10배의 효과가 있다는 조사 결과를 발표하기도 했다.³⁴⁾ 이처럼 엄청난 광고 효과를 지닌 카드 뉴스를 통해 홍보한다면 도서관 이용자 외에도 많은 사람이 해당 주제에 대해 관심을 가질 수 있게 될 것이다.

4.2 시각장애인 독서 서비스에 대한 교육 실시 방안

시각장애인을 대상으로 하는 독서 서비스를 제대로 행하기 위해, 개선하기 위해선 먼저 직원들의 지식을 향상해야 한다. 교육에 대한 방식은 다음과 같다.



<그림 17> 대전 맹학교TV 유튜브 동영상 캡처본³⁵⁾

30) 그림 출처: 안전기획과, '신진화된 재난안전관리'로 국민 일상이 안전한 사회, 행정안전부, 2023.5.23., <https://www.mois.go.kr/frt/bbs/type002/commonSelectBoardArticle.do?bbsId=BBSMSTR_00000000205&ntId=100518>

31) PR용어사전, 카드뉴스, 한국PR기업협회, <<http://www.kprca.or.kr>>, 2023.5.30., 네이버 지식백과, 카드뉴스, <<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=6211358&cid=42266&categoryId=67997>>, 2023.5.30.에서 재인용.

32) 하혜민, 콘텐츠 마케팅의 핵심 주자, '카드뉴스', 소비자 평가, 2017.10.17., <<http://www.iconsumer.or.kr/news/articleView.html?idxno=4335>>

33) PR용어사전, 네이버 지식백과, 앞의 사이트.

34) 하혜민, 앞의 기사.

35) 그림 출처: 대전맹학교TV, 시각장애 점자정보단말기 한소네6 4강) 데이지로 독서왕이 됩시다, 유튜브, 2022.4.12., <<https://www.youtube.com/watch?v=3JwTXZ4PvKo>>

첫째, 공공도서관 직원을 대상으로 하는 온라인 교육을 실시한다. <그림 17>은 대전 맹학교에서 유튜브를 통해 올린 독서 보조기기의 사용 방법에 관한 영상의 한 장면이다. 상세하게 독서 보조기기에 대한 내용을 영상을 통해 설명하고 있다. 코로나19를 지나오면서 온라인 교육에 대한 관심도도 나날이 늘어가고 있는 상황에 그와 관련된 기술들도 점차 발전해 왔다. 시간적, 공간적 제약 없이 교육을 수강할 수 있는 온라인 교육이라면 공공도서관 직원들 또한 이수하기 편리해질 것이다. 자관이 보유하고 있는 독서 보조기를 통해 교육을 이수하면서 실습하며 실제 시각장애인들의 질문에 제대로 답변할 수 있도록 직원들의 노력하는 자세가 필요할 것이다.

둘째, 문헌정보학과에서의 장애인 독서 서비스 교육이다. 공공도서관의 사서가 되기 위해선 문헌정보학 혹은 도서관학을 전공해서 2급 정사서 자격을 취득하거나 전문대학교 등에서 준사서 자격증을 취득해야 한다. 아직 주제 전문 사서를 양성하지 않는 우리나라 교육체제에서 사서를 가장 많이 배출하는 학과는 단언컨대 문헌정보학과이다. 학생인 시절에 실습과 병행한 장애인 독서 서비스에 대한 지식을 가지고 졸업한다면 실제 현장에서 근무할 때 교육을 받지 않은 직원들보다 훨씬 적응하기 쉬울 것이며 상황에 대처하기 적합한 자세를 가질 수 있게 될 것이다.

4.3 자원봉사자의 대체 자료 제작 방안

공공도서관에서 시각장애인을 위한 독서 서비스를 진행하기 위해선 인력이 필요하다. 따라서 공공도서관 내의 자원봉사자를 모집하는 홍보와 정부, 지자체 자체에서 진행하는 공공도서관 대상의 자원봉사자에 대한 모집 등의 지원이 필요하다.

자원봉사자들로 대체 자료를 제작하는 프로젝트는 IT로 열린 도서관의 나누는 책읽기 프로젝트가 있다. 이것은 시각장애인을 위한 대체 자료를 만드는 클라우드소싱 방식의 온라인 서비스이다.³⁶⁾ 해당 프로젝트의 활동 순서는 다음과 같다.

활동소개

1. 시각장애인 이용자는 읽고 싶은 책을 사서 스캔한 다음 별도의 앱을 통해 편집을 요청합니다.
2. 운영자는 신청받은 책의 이미지를 최신 문자 인식 소프트웨어를 이용해 최대한 정확한 텍스트로 변환한 후 '나누는 책읽기 프로젝트'에 등록합니다.
3. 자원봉사자 여러분은 각자 관심 있는 책을 골라 화면에 표시된 원본 이미지를 보면서 문자 인식결과를 페이지 단위로 수정합니다.
4. 책 편집이 시작되면 신청한 시각장애인 이용자에게 알림이 전달되고,
5. 편집이 완료된 페이지는 즉시 온라인에서 읽어볼 수 있게 제공됩니다. 물론 신청자 뿐만 아니라 다른 시각장애인 이용자들도 읽을 수 있습니다.
6. 이렇게 이어 만들기 방식으로 완성된 책은 운영자의 손을 거쳐 도서관 목록에 추가됩니다.³⁷⁾

이것과 연계하여 공공도서관에서도 이러한 프로젝트를 선보이는 것이다. IT로 열린 도서관의 나누는 책읽기 프로젝트처럼 시각장애인이 스스로 읽고 싶은 책을 구입하여 하는 대신 공공도서관 내의 장서를 통해 대체 자료 서비스 신청을 받고 자원봉사자들을 통해 텍스트 파일, 녹음 파일 등을 만들어 저작권을 지키기 위해 공공도서관 내에서만 자관의 컴퓨터 등의 디지털 기기와 독서 보조기기를 통해 만들어진 파일을 실행할 수 있도록 한다면 자원봉사자의 활동 중 2번째로 비율이 높았던 정보 이용 서비스의 1대1 대면 낭독 등에서의 자원봉사자의 부담이 덜어지고 동시에 시각장애인분들은 한번 만들어진 자료를 통해 속도 조절 및 여러 번 재생 등이 가능해져 보다 편하게 책에 다가갈 수 있게 된다. 또한 공공도서관끼리의 상호 대차 서비스를 통해 만들어진 대체 자료를 공유할 수도 있다.

36) IT로점자도서관, 나누는 책읽기 프로젝트 사업소개, 유튜브, 2020.5.18., <<https://www.youtube.com/watch?v=UPfj-K195ik&t=326s>>

37) 나누는 책 읽기 프로젝트, 이용안내>활동소개, <<https://books.itlo.org/atd>>, 2023.5.11.

5. 결론

공공도서관에서 시각장애인을 위한 독서 서비스가 왜 필요한지, 그것의 종류는 어떤 것이 있는지 알아보고 공공도서관에서의 시각장애인을 위한 독서 서비스의 문제점을 보고 그것의 개선 방안까지 생각해 보았다. 수요에 미치지 못하고 있는 대체 자료들과 개인이 내는 비용을 줄였다고 해도 대체로 높은 가격층을 형성된 독서 보조기기 등 시각장애인이 독서에 집중할 수 있도록 하는 요소는 아직 너무나 부족한 형편이다. 공공도서관은 누구나 무료로 자유롭게 이용할 수 있는 도서관으로서 가치를 얻는다. 정보가 쏟아져 나오는 지금은 도서관이 정보 서비스 기관으로서 누구나 공평하게 정보를 누릴 수 있도록 정보 취약 계층에게 직접적인 도움을 주며 보다 공평한 정보 시대를 마주할 때이다. 홍보의 방식으로 해당 분야에 대한 공공도서관 내부, 외부 이용자의 관심을 높이고, 교육을 통해 보다 양질의 서비스를 제공할 수 있도록 노력하며, 필요로 하는 도서의 대체 자료 제작으로 더 많고 다양한 책을 공공도서관에서 접할 수 있도록 하는 등 독서 서비스의 문제점을 개선해 나가며 시각장애인의 정보 이용을 위한 공공도서관의 이용률을 높이는 결과를 보여주길 바란다. 나아가 시각장애인에게 있는 정보에 대한 벽이 조금이라도 허물어지기를 희망하며 많은 사람이 해당 분야에 관해 관심을 두고 함께 고민하며 노력하는 자세를 갖는 변화를 기대한다.

참고 문헌

국가법령정보센터(2023), 도서관법,

<<https://www.law.go.kr/LSW/lsInfoP.do?efYd=20221208&lsiSeq=237331#pjuk:76326907>>, 2023.5.11.

국가법령정보센터(2023), 장애인복지법,

<<https://www.law.go.kr/LSW/lsInfoP.do?efYd=20221222&lsiSeq=238111#0000>>, 2023.5.11.

국립장애인도서관(2023), 이용안내>자료이용방법,

<<https://nld.go.kr/ableFront/material/daisyUseWay.jsp>>, 2023.5.11.

김석(2023), “공공도서관 절반 장애인좌석 없어…독서보조기기 설치 40.8%”, KBS NEWS, 2023.4.18.,

<<https://news.kbs.co.kr/news/view.do?ncd=7654224>>

나누는 책 읽기 프로젝트(2023), 이용안내>활동소개, <<https://books.itlo.org/atd>>, 2023.5.11.

네이버 지식백과(2023), 녹음도서,

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=2459007&cid=46615&categoryId=46615>>, 2023.5.25.

네이버 지식백과(2023), 점자,

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=696450&cid=60533&categoryId=60533>>, 2023.5.25.

네이버 지식백과(2023), EPUB,

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=3571521&cid=59088&categoryId=59096>>, 2023.5.25.

네이버 지식백과(2023), 카드뉴스,

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=6211358&cid=42266&categoryId=67997>>, 2023.5.30.

대전맹학교TV(2022), 시각장애 점자정보단말기 한소네6 4강) 데이지로 독서왕이 됩시다, 유튜브,

2022.4.12., <<https://www.youtube.com/watch?v=3JwtXZ4PvKo>>

안전기획과(2023), '선진화된 재난안전관리'로 국민 일상이 안전한 사회, 행전안전부, 2023.5.23.,

<

https://www.mois.go.kr/frt/bbs/type002/commonSelectBoardArticle.do?bbsId=BBSMSTR_00000000205&nttId=100518>

(주)유니온리서치(2019), 2019년 도서관 장애인서비스 현황조사, 서울: 국립중앙도서관 국립장애인도서관.
정보통신보조기기(2023), 보급사업>보급품목,

<<https://www.at4u.or.kr/F01000000000/F01030000000.asp?UpCode=AL>>, 2023.5.11.

하혜민(2017), 콘텐츠 마케팅의 핵심 주자, '카드뉴스', 소비자 평가, 2017.10.17.,

<<http://www.iconsumer.or.kr/news/articleView.html?idxno=4335>>

한국시각장애인연합회(2023), 시각장애인의 이해, <<http://www.kbuwel.or.kr/Blind/What>>, 2023.5.10.

한국정보통신기술협회(2023), 용어사전>페이지, 정보통신용어사전,

<http://word.tta.or.kr/dictionary/dictionaryView.do?word_seq=041061-3>, 2023.5.30.

황신애(2020), 시각장애인의 대체자료 이용 활성화 방안 연구: 독서보조기기를 중심으로, 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.

IT로점자도서관(2020), 나누는 책임기 프로젝트 사업소개, 유튜브, 2020.5.18.,

<<https://www.youtube.com/watch?v=UPfj-K195ik&t=326s>>

개인 SNS 캐릭터 사업의 셀프브랜딩과 상품 판매의 성공 요인 분석 : 인스타그램의 인기 캐릭터 작가들을 중심으로

애니메이션전공 박소*

목차	
1. 서론	
1.1. 연구의 배경 및 목적	
1.2. 연구의 범위 및 방법	
2. 인스타그램 캐릭터 셀프브랜딩의 종류	
2.1. 캐릭터 짤 콘텐츠	
2.1.1. 최고심	
2.1.2. 부드라미	
2.2. 인스타툰 콘텐츠	
2.2.1. 송 스튜디오 : 오둥이	
2.2.2. 난 : 툰툰팅클	
3. 브랜딩 이미지와 상품 판매 전략	
3.1. 개인 캐릭터의 상품 출시 및 판매 전략	
3.1.1. 최고심: 다이어리북, 블로그 스티커	
3.1.2. 부드라미: 인형	
3.2. 기업의 광고 상품 판매 전략	
3.2.1. 최고심: 신한카드	
3.2.2. 누누씨: 무신사	
4. 개인 SNS 캐릭터 사업의 셀프브랜딩과 상품 판매의 성공 요인	
4.1. 설문조사 결과	
4.2. 실제 사례에 속한 성공 요인	
4.2.1. 캐릭터의 귀여운 외양 요인	
4.2.2. 세계관과 스토리텔링 요인	
4.2.3. 캐릭터 자체에 대한 선호 요인	
5. 결론 및 시사점	
5.1. 결론	
5.2. 시사점	
참고 문헌	

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 목적

인스타그램(Instagram)은 젊은 층을 위주로 성행하는 트렌드의 집합체이며 전 세대가 사용하는 세계적인 SNS 어플리케이션이다. 최근에는 ‘인스타그램머블(Instagrammable)’이라는 신조어가 급부상하면서 인스타그램의 화제성을 대변해주고 있다. ‘인스타그램머블’은 ‘인스타그램에 올릴 만한’이라는 뜻으로, SNS를 통한 과시를 즐기는 젊은이들의 소비문화와 이를 노리는 기업의 최신 마케팅 트렌드를 보여준다.

인스타그램머블한 마케팅 수단으로서 인스타그램을 주요 플랫폼으로 삼고 활동하는 캐릭터 작가들과 협업하는 것이 대세로 떠오르고 있다. 귀엽고 사랑스러운 캐릭터는 남녀노소에게 거부감을 불러일으키지 않고 친근하게 접근할 수 있는 최적의 매개체이기에 캐릭터를 전면적으로 내세우는 마케팅 전략이 유행하는 추세이다. 이를 활용해 캐릭터 작가는 단행본 출간이나 각종 상품을 출시함으로써 작품 속 캐릭터를 활용한 사업 구조를 형성하고, 기업은 충성도 높은 캐릭터 팬덤의 상품 구매 수익을 확보하기 위해 인기 캐릭터 작가와 계약하여 마케팅을 진행한다. 높은 화제성과 충성도를 겸비한 메이저급 작가일수록 기업의 매출에 막대한 이익을 가져다주기에 그들은 많은 광고 제의와 광고 단가를 받고 단기간에 회사원의 급여를 훌쩍 뛰어넘는 돈을 벌 수 있다. 프리랜서이기에 정기적인 일감이 없어서 수입이 불안정하다는 위험성이 존재하지만, 하이리스크 하이리턴을 선망하는 SNS 캐릭터 작가 지망생들은 꾸준히 나타나 내일의 인기 작가를 향해 발돋움하는 중이다.

이처럼 프리랜서 작가 고유의 특성인 ‘성과만큼 돈을 버는 시스템’을 긍정적으로 바라보고 인스타그램 캐릭터 작가의 길에 뛰어드는 아마추어 작가들이 점점 많아지고 있으나, 인지도 상승을 이루어내서 자신이 원하던 경제적 목표를 달성하는 이는 극히 소수이다.

따라서 본 연구에서는 상상과는 다른 현실에 좌절하는 SNS 캐릭터 작가 지망생들에게 정면교사의 기회를 제공하고, 성장의 발판을 공유하기 위해 성공한 인스타그램 작가들의 셀프브랜딩 콘텐츠, 상품 판매 전략을 알아볼 것이다. 그들이 팔로워를 늘린 방법, 대중의 뇌리에 각인된 과정 등 실제 사례를 통해 개인 SNS 캐릭터 사업 셀프브랜딩의 성공 요인을 밝혀내고자 한다.

1.2. 연구의 범위 및 방법

모바일인덱스의 조사에 따르면 대한민국 인구의 81%가 2022년 9월에 총 13억 8,057만 3,200시간 동안 유튜브를 사용하는 데 시간을 보냈다고 한다. 유튜브를 제외하면 SNS 어플리케이션 중, 인스타그램이 가장 사용 많은 시간을 기록했다고 한다.¹⁾ 그 통계 수치만큼 개인 캐릭터 작가들의 작품 전시 및 거래 활동이 활성화된 플랫폼이므로 SNS의 범위를 인스타그램으로 좁혔다.

캐릭터 작가 계정의 여러 부분에서 평균치를 고려했을 때, 2023년 6월 11일 현재 기준 팔로워 수 10,000명 이상, 최근 5개 콘텐츠의 평균 ‘좋아요’ 수 2,000개 이상, 최근 2개 광고 콘텐츠의 ‘좋아요’ 수 2,000개 이상의 반응이 있는 캐릭터 작가들이어야 평균 이상의 상위권 작가들이라고 할 수 있다. 현재 인스타그램 캐릭터 작가 중에서 제일 많은 기업 콜라보레이션 상품을 출시해 가장 인지도가 높은 ‘최고심’ 작가를 시작으로 위의 기준에 부합하는 유명 캐릭터 작가 ‘부드라미’, ‘오둥이’, ‘난’, ‘누누씨’의 다양한 셀프 브랜딩 방법과 상품 판매 전략, 성공요인에 초점을 맞추어 조사한다.

<표1> 유명 캐릭터 작가의 기준

	‘최고심’	‘부드라미’	‘오둥이’	‘난’	‘누누씨’
팔로워 수	31.8만 명	2만 명	6.4만 명	15만 명	13.9만 명
최근 5개 콘텐츠의 평균	11,730개	2,911개	3,480개	16,023개	7,282개

1) 최원희, 2022년 9월 ‘유튜브’ 사용자 4183만, 대한민국 81% 사용, 플래텀, 2022.10.12, <<https://platum.kr/archives/194239>>

‘좋아요’ 수					
최근 2개 광고 콘텐츠의 ‘좋아요’ 수	7,671개	3,200개	2,652개	5,225개	4,806개

개인이 창작한 캐릭터 작품을 인터넷상에 전시하여 많은 팔로워를 확보하고 자신의 인지도를 상품 판매와 연계하여 사업적 시스템을 만드는 것은 SNS에서 효율적으로 가능한 일이다. SNS는 창작자가 소비자와 자유롭게 소통하며 즉각적으로 반응을 인식할 수 있고, 서로 공감대를 형성하게 만들어 소비자가 캐릭터에 대한 긍정적인 시각을 갖도록 할 수 있는 특징이 있다. 인스타그램의 경우는 ‘좋아요’ 수, 댓글 수, 댓글의 여론 및 분위기로 콘텐츠의 성공 여부와 영향력을 확인할 수 있으며, 창작자가 팔로워의 댓글에 답글을 달아 소비자에게 유대감과 친밀감을 느끼게 할 수 있다. 콘텐츠의 성공과 고객 관리는 충성도 높은 고객을 확보하는 것, 즉 캐릭터 작가의 수익과 직결되기에 콘텐츠에 대한 대중의 반응 또한 연구범위에 추가할 예정이다.

본 연구에서는 상품 판매율, 상품 순위, 매체 전파력, 구매자 수 등 성공한 개인 SNS 캐릭터 사업의 구체적인 정보를 담은 관련 기사들과 연관성이 높은 마케팅 학술지들을 조사할 것이기 때문에 ‘문헌연구법’을 활용하고자 한다. 또한 인스타그램 캐릭터 계정의 성공 요인에 관해서는 실사용자들의 진솔한 반응을 파악해야 할 필요가 있기에 ‘질문지법’을 통한 설문조사 결과를 바탕으로 실제 사례에 속한 성공 요인들을 찾아내서 이에 중점을 두고 분석하고자 한다.

설문조사는 네이버 폼으로 12개의 문항을 만들어 온라인에서 실시하였으며, 카카오톡, 트위터, 인스타그램, 상명대학교 에브리타임에 공유 및 홍보한 결과 2023년 5월 28일(일)부터 2023년 6월 10일(토)까지 14일간 총 40명이 응답하였다. 1~6번은 인스타그램 캐릭터 감상 선호도, 셀프브랜딩 콘텐츠 선호도와 그 이유, 호감 가는 캐릭터나 작가의 여부와 그 이유와 같은 항목들로 구성하여 캐릭터 셀프브랜딩 콘텐츠의 선호도와 그 요인에 관해 설문했고, 7~10번은 인스타그램 캐릭터 상품 구매 여부와 그 이유, 캐릭터와 기업 콜라보레이션 상품 구매 여부와 그 이유와 같은 항목들로 구성하여 캐릭터 상품 구매 요인에 관해 설문했다.

2. 인스타그램 캐릭터 셀프 브랜딩의 종류

2.1. 캐릭터 짤 콘텐츠

캐릭터 작가들은 주로 ‘캐릭터 짤 배포’와 ‘인스타툰 업로드’를 통해 자신의 캐릭터를 홍보하고 브랜딩 이미지를 구축하면서 팔로워를 모으고, 그 팔로워를 기반으로 다양한 캐릭터 상품 수익을 내며 개인 캐릭터 사업을 확장해간다. ‘짤’은 ‘짤림 방지용 사진’에서 유래된 인터넷 용어이며, 현재는 인터넷상의 사진들을 통칭하는 말로 쓰이고 있다. 캐릭터 작가들이 캐릭터가 귀여운 포즈를 하거나 말을 하는 ‘캐릭터 짤’을 SNS의 프로필 사진, 배경 화면으로 사용할 수 있도록 배포하면, 팔로워들은 인스타그램의 스토리 공유하기 기능을 통해 자신의 스토리에 게시하거나 본인의 카카오톡 프로필 사진으로 사용해 ‘캐릭터 짤’이 전파된다.

2.1.1. ‘최고심’

‘최고심’은 캐릭터 짤 콘텐츠의 대표 주자로서, 2023년 6월 11일 현재 팔로워는 31.8만 명에 달하며 최근 노플라스틱선데이, 코렐, 신한카드, 스파오 등 여러 기업과 협업하여 최고심 캐릭터 상품을 출시하였다. 노플라스틱선데이와 협업한 최고심 친환경 키링, 코렐과 협업한 최고심 플레이트, 신한카드와 협업한 신한

카드 핏 최고심 에디션, 스파오와 협업한 잠옷 등이 있다. 또한 오프라인 팝업스토어도 서울, 부산 전국 각지에서 열리며 뜨거운 인기를 끌고 있다.



<그림 2> 노플라스틱선데이 최고심 친환경 키링



<그림 4> 신한카드 핏 최고심 에디션

최고심 캐릭터 짤의 특징은 어린아이가 파스텔로 그린 듯한 울퉁불퉁한 선, 명암 없는 단순한 채색과 밝은 색채, 작은 소품과 말풍선으로 빈틈없이 채워진 화면 구성, 캐릭터들의 뽀뽀하고 당당한 대사인데, 이러한 점들은 마치 어린아이의 순수함과 귀여움을 떠올리게 하고 캐릭터의 단순하고 둥글둥글한 외형과 합쳐져 귀여움의 시너지가 폭발하게 된다.



<그림 2> 중요공지 짤



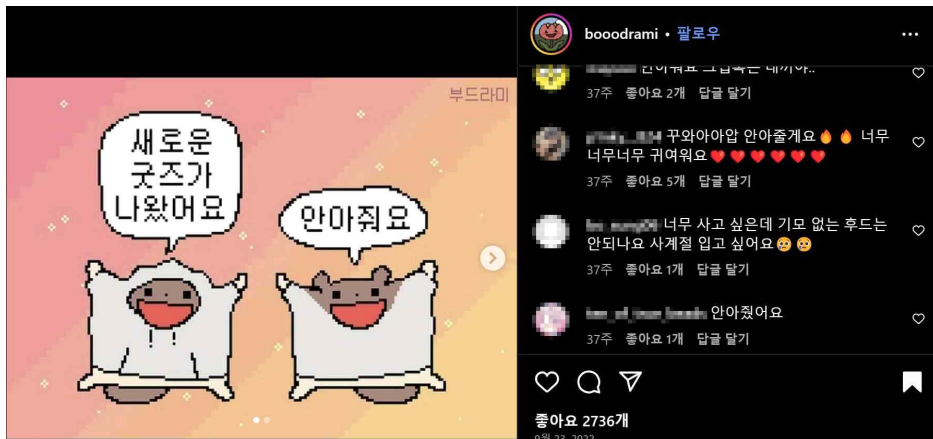
<그림 4> 안되겠는데요 짤

2.1.1. ‘부드라미’

‘부드라미’는 2023년 6월 11일 현재 2만 팔로워를 보유한 캐릭터 짤 작가이다. 다양한 바다 동물, 육서 동물, 곤충 등을 도트 기법으로 표현하여 한정된 종류의 동물을 펜으로 그린 것과 같은 다른 캐릭터 그림들과는 차별점이 있다. 부드라미 작가는 뛰어난 애니메이션 제작 실력을 갖추고 있어서 퀄리티 높은 캐릭

터 영상을 1분 이내 짧은 영상 콘텐츠를 이르는 인스타그램 ‘릴스’와 유튜브 ‘쇼츠’에 업로드한다. 2023년 6월 11일 현재 유튜브에 올린 캐릭터 애니메이션 영상의 최고 조회수는 89만회, 평균 조회수는 33만회일 정도로 높은 조회수를 유지하지만, 인스타그램 팔로워는 다른 작가들보다 낮은 편에 속하기에 릴스의 평균 조회수는 4만회 정도로 유튜브 조회수보다 현저히 낮은 수치를 보여준다.

부드라미 작가가 지은 캐릭터들의 이름은 ‘안아줘요’, ‘화났어요’, ‘좋아해요’, ‘이상해요’ 등이 있다. 부드라미 작가의 캐릭터 중에선 ‘앨랜래’와 같은 의성어도 있고 동사와 상대 높임 보조사 ‘요’가 결합한 해요체 형태의 이름이 많다. 동사의 의미는 캐릭터가 하는 말, 자세, 상황과 일치한다. ‘안아줘요’ 캐릭터의 경우, 양팔을 벌린 자세로 ‘안아줘요’라고 말하며 날아오는 하늘다람쥐 캐릭터이다. 해요체를 통해 어린 동물이 존댓말로 말하는 듯한 느낌을 주어 보호 본능을 자극하고 작가만의 특징 말투로 인식되게 하여 게시글의 반응도 ‘안아줄게요!’, ‘꼭 살거예요’ 등 캐릭터에게 해요체로 대답하는 듯한 댓글이 주를 이룬다.



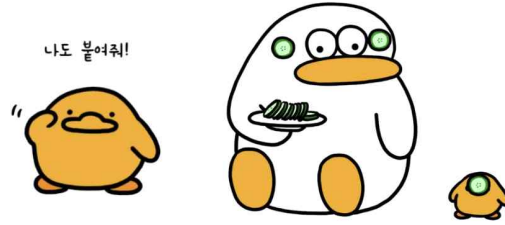
<그림 4> ‘안아줘요’ 짤, 댓글 반응

2.2. 인스타툰 콘텐츠

‘인스타툰’은 인스타그램과 카툰(Cartoon)을 합성한 단어이다. 캐릭터 작가들은 인스타툰을 통해 캐릭터 간의 상호작용을 스토리텔링하고, 인스타툰 게시글마다 옴니버스식으로 캐릭터의 일관된 성격이나 가치관을 담아서 하나의 캐릭터 세계관을 창조해낸다. 이는 캐릭터 작가의 팔로워들에게 깊은 몰입감을 제공하며 재미와 감동을 선사한다.

2.2.1. ‘송 스튜디오’

송 스튜디오는 2023년 6월 11일 현재 6.4만 팔로워를 보유한 긍정 오리 ‘오둥이’와 그의 두더지 친구 ‘삐둥이’를 창작했으며, 카카오톡 이모티콘 작가로 먼저 데뷔해 오둥이 작가로 이름을 알린 후 인스타그램 활동을 시작했다. 오둥이와 삐둥이가 함께 생활하며 일상 속에서 일어나는 다양한 에피소드를 담은 인스타툰을 연재한다. 또한 2022 카툰 이모티콘 top 8위에 들었을 정도로 메이저 작가이다. 꾸준한 창작 활동으로 오둥이 이모티콘 시리즈는 13편까지 출시되었으며, 카카오톡 이모티콘 특유의 뛰어난 보급성 덕분에 많은 팬층을 보유하게 되었다. 오둥이의 외양은 속을 알 수 없는 멍한 눈빛과 표정을 하고 있지만, 의외로 다양한 감정을 표현하고 친구 삐둥이를 다정하게 잘 챙겨주는 성격이 반전 매력으로 작용해 인기를 얻은 캐릭터이다. 반면 삐둥이는 활발하고 천방지축인 면이 있어 오둥이에게 의존하고 도움을 받는 캐릭터로, 매 에피소드가 삐둥이가 장난을 치면 오둥이가 챙겨주는 식의 전개로 흘러간다.



<그림 7> 인스타그램 '오이' 편 일부

2.2.2. '난'

난 작가는 틴틴팅클 인스타그램을 연재하는 작가이다. 틴틴팅클은 기본적으로 여러 고양이 캐릭터들이 등장하는 만화이며 단짝 친구인 두 주인공 틴틴, 퉁클을 중심으로 이야기가 진행된다. 틴틴팅클 세계관은 등장인물이 많고 그들의 설정과 관계가 명확하게 정립되어 있어, 에피소드 형식이지만 그들의 가족, 친구 등 다양한 고양이 캐릭터들이 등장할 때 자연스럽게 그들의 감정선과 행위의 이유를 이해할 수 있다. “틴틴이와 퉁클이의 학교생활 에피소드에서는 단짝 친구인 그들의 우정을 확인할 수 있어서 마음이 따뜻해지는 경험을 할 수 있다”라는 댓글을 볼 수 있다.



<그림 8> 인스타그램 '잘하는 것' 편 일부

3. 브랜딩 이미지와 상품 판매 유형

3.1. 개인 캐릭터의 상품 출시 및 판매 전략

인스타그램 캐릭터 작가들은 최고심 작가의 신한카드 핏 최고심 에디션, 스파오 잠옷처럼 기업과 연계하여 캐릭터 상품을 출시하는 경우도 많지만, 기업과의 협업 제의가 항상 들어오는 것은 아니기 때문에 항상 개인적으로 자신의 캐릭터 상품을 출시하여 온라인 사이트에서 판매하는 것이 일반적이다. 사이트는 개인 작가가 소규모 온라인 쇼핑몰을 운영할 수 있는 네이버 스마트 스토어, 마플샵 등이 주로 사용되며, 작가 자신의 인스타그램 프로필에 사이트 링크를 게시해둔다.

개인 캐릭터의 상품 출시에는 어떠한 종류가 있는지를 인기 작가 최고심, 부드라미의 대표적인 개인 출시 상품을 살펴보고, 그들은 어떠한 판매 전략을 취해 그 상품의 홍보 전파력을 높여 판매율에 영향을 주었는

지 분석해보고자 한다.

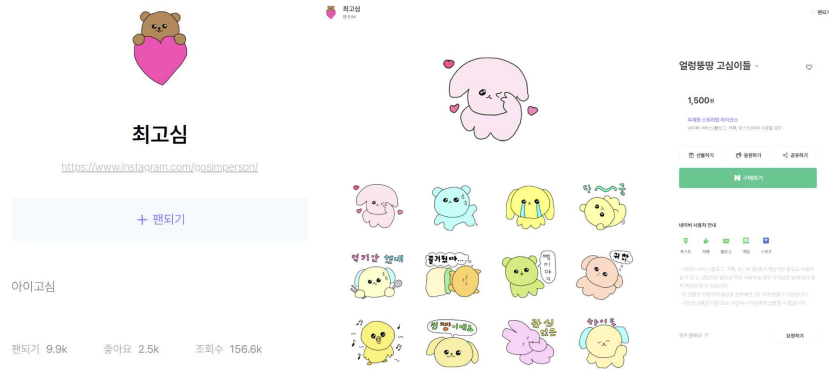
3.1.1. '최고심'

개인 상품의 성공적인 판매는 작가가 쌓아놓은 캐릭터와 그림의 성격, 이미지, 레이아웃 등 그가 꾸준히 설계해온 탄탄한 셀프브랜딩에서 시작된다. 최고심은 중독성 있는 그림과 당당하고 뽀뽀한 멘트로 인스타그램 개설 1년 만에 17만 팔로워들을 사로잡아 Z세대를 대표하는 작가로 자리매김했기에 개인적으로 판매하는 상품의 인기가 상당하다. 그 중 Q&A형 다이어리북 '도치의 요모조모 내 맘 탐구일지'는 정가 22,000원으로 저렴하지 않은 값에 판매하는데도 최고심 작가에 대한 충성도가 높은 팬들이 구매 후 리뷰를 남긴 것을 확인할 수 있다. 온라인 서점 사이트 YES24의 도서 리뷰를 살펴보면 '생각보다 내구도가 좋진 않아 보여서 조심조심 읽었습니다. 최고심 작가님을 너무 좋아해서 그래도 만족해요! 최고심 작가님을 좋아한다면 충분히 소장 가치 있는 것 같습니다.', '최고심을 좋아한다면 꼭 사야합니다...' 등 최고심 작가에 대한 애정으로 구매한 팬들이 많다는 것을 확인할 수 있다. 이처럼 작가 개인의 호감은 수익에도 큰 영향을 준다. 설득의 심리학 법칙 중, '호감의 법칙'에는 호감을 느끼게 하는 데 세 가지 조건이 있다. 닮은 사람, 칭찬을 해주는 사람, 익숙한 사람이다. 최고심의 캐릭터들은 주로 '나 귀엽잖아'라며 뽀뽀하고 당당한 대사를 하여 나 자신의 모습과 닮지 않았다고 생각할 수 있지만, 이러한 당당한 모습은 인간의 이상향이기 때문에 '닮고 싶어 한다'라고 생각되어 호감을 불러일으킬 수 있다. 그리고 최고심의 캐릭터는 시청자들에게 '너도 귀여워'라는 식의 나 자신을 포함한 모두가 행복해지는 말을 해주어, 칭찬을 해주는 사람에도 적합하다. 또한 자주 접하게 되는 SNS 작가의 특성상 익숙한 사람이라는 조건에는 자동으로 부합하게 된다.



<그림 9> 최고심 다이어리북 '도치의 요모조모 내 맘 탐구일지' 리뷰

인스타그램 상의 인기를 기반으로 하여 대한민국 대표 포털사이트인 네이버의 블로그를 겨냥해 OGQ 마켓에서 블로그 스티커 '얼렁뚱땅 고심이들' 외 2종의 이모티콘 스티커를 출시하였는데, 2023년 6월 11일 현재 OGQ 마켓 상의 조회수가 156,600회, 팬 9,900명에 달하는 수치로 흥행하여 수많은 네이버 블로그에서 심심치 않게 볼 수 있다. 한 플랫폼에서 굳건하게 지지 기반을 다져놔야 다른 플랫폼으로의 진출이 수월함을 확인할 수 있다.



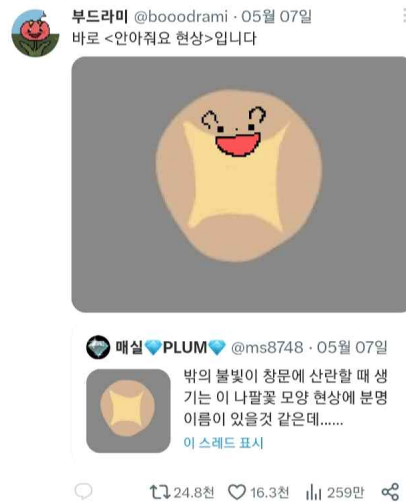
<그림 10> 네이버 블로그 스티커 '열렁똥똥 고심어들'

3.1.2. '부드라미'

부드라미의 시그니처 캐릭터 짤 '안아줘요'는 인형 출시 전과 후, 인형 판매에 대한 뜨거운 성원을 받았다. 기본 '안아줘요' 인형의 화제성이 높아, '안아줘요'의 동물인 하늘다람쥐의 먹이 도토리를 활용한 인형 '도토리 달린 안아줘요' 인형을 출시했고, 최근에는 안아주지 않아서 어깨가 축 처진 채 울먹이는 하늘다람쥐 인형인 '제발 안아줘요' 인형을 출시했다. 고마워하는 햄스터 '정말 고마워요' 인형, 불이 발그레한 우파루파 '좋아해요' 인형, 혀를 내밀고 있는 도마뱀 '앨랭래' 인형도 인형 판매가 되긴 했지만, '안아줘요' 인형처럼 여러 차수로 예약판매를 받고 소품과 자세를 응용한 다른 인형들을 출시하는 사례는 없었다. 인스타그램에서 주로 활동하는 작가들은 보통 애니메이션과 서브컬처를 선호하는 이용자가 많은 트위터에서도 계정을 만들어 활동하는데, 최고심, 누누씨, 햄강이, 부드라미 작가 등이 있다. 부드라미 작가는 지난 2023년 5월 7일 트위터 상에서 3600회 이상의 RT 공유 수를 기록하던 게시글, 빛 산란 현상에 관한 질문 글의 그림 위에 '안아줘요'를 그려 '안아줘요 현상'이라는 답변을 하여 24,500에 달하는 RT를 받았으며, '아주 귀여운 현상입니다', '이런 유머 너무 사랑함'이라는 긍정적인 호응이 주를 이루었다. 이렇듯이 활발한 소통은 더욱 편안한 캐릭터 의견 공유의 장을 만들고, 작가를 호감형 이미지로 만들어준다.



<그림 11> '제발 안아줘요' 인형



<그림 12> 부드라미 트위터 중 '안아줘요 현상' 게시글

여러 캐릭터 중 특히 인기가 많은 '안아줘요'는 팬이 직접 팬게임을 만들고, 애니메이션을 만드는 등 2차 창작 활동도 활발하게 이루어지고 있다. 이처럼 한방이라고 할 수 있을 정도로 파급효과가 강력하고 아이

덴티티가 확고한 '안아줘요'라는 캐릭터를 중심으로 대중들의 관심이 모이고, 캐릭터의 인지도가 높아진다. '안아줘요', '앨랜래' 등 다른 캐릭터들보다는 인기 1순위의 캐릭터에 집중하여 전체 시장 공략을 위한 마케팅 노력의 분산을 지양하고, 인기 상품의 팬층을 표적화하는 핀셋 마케팅 전략을 확인할 수 있다.



<그림 13> '안아줘요' 팬 애니메이션



<그림 14> '안아줘요' 팬 게임

3.2. 기업의 광고 상품 판매전략

과열된 경쟁시장 속 상품을 하나라도 더 판매하려는 기업들은 인스타그램의 캐릭터 작가들에게 광고 인스타툰 제작을 맡기고, 캐릭터 콜라보레이션 이벤트를 진행하는 등의 사업적인 거래를 제안하여 인스타그램 캐릭터 시장의 팬덤을 집중적으로 공략해 많은 수익을 올린다. 평소 대중이 좋아하는 캐릭터를 매개로 하여 소비자와의 커뮤니케이션을 통해 자연스럽게 다가갈 때 심어지는 호감과 친근감을 통해 신뢰를 얻는 전략이다. 이러한 기업과의 협업은 일회성일지라도 많은 단가의 광고비를 받기에 캐릭터 작가들의 가장 큰 수입원이기도 하다.

3.2.1. '최고심'

최고심은 지난 2022년 11월 28일 신한카드와 협업하여 '신한카드 핏 최고심 에디션' 카드를 출시해 인스타그램에 홍보 캐릭터 짤 콘텐츠를 올렸다. 최고심의 아기자기한 캐릭터가 들어간 카드를 보여주며 뒷장에서 고심카드만의 혜택과 카드 이벤트를 설명하는 방식으로 홍보를 진행했다. 일상 영역 혜택은 5회 이용 시마다 마이신한포인트 제공, 플렉스 영역 혜택은 4개 영역 이용 시 이용 금액에 대해 10% 기본적립을 해주는 서비스였다. 혜택에 관해서는 신한카드사가 주는 장점이 컸고, 별도의 카드 이벤트에서는 최고심이라는 캐릭터 브랜드가 주는 장점이 컸다. 고심카드 발급 후 15만원 이상 사용한 선착순 500명에게 한정판 최고심X인스타크 미니2 카메라를 증정하는 이벤트, 신한카드 핏을 보유한 전 고객 대상 신한 PLAY 결제 1회 이상 진행 시 추첨하여 3만원 상당 최고심 랜덤 굿즈를 증정하는 이벤트를 진행하여 최고심의 팬이라면 조건을 충족시켜 이벤트 리워드를 받고 싶게끔 만드는 심리를 자극한 것이다. 이러한 기업 콜라보레이션의 홍보 전략은 기업이 크게 관여하기 때문에 작가 개인의 전략이라고만 할 수 없지만 대형 기업 협업의 참고 자료로서 삼기 위해 정리해본다면, 기업에서 주는 경제적, 실질적인 혜택과 작가가 주는 감정적 혜택이 공존하는 전략을 택했다고 할 수 있다.



<그림 15, 그림 16> 최고심 신한카드 콜라보레이션 홍보 캐릭터 짝

3.2.2. '누누씨'

누누씨는 2023년 6월 11일 현재 14.1만 팔로워를 보유한 작가이다. 누누씨는 그림판으로 그린 3D 캐릭터의 귀여운 외양에 상반되는 직설적이고 재치있는 입담으로 MZ세대를 사로잡았다. 지난 2023년 3월 31일 2-30대가 많이 사용하는 스트리트 패션 플랫폼 '무신사'와 콜라보레이션을 진행하여 젊은 세대를 겨냥한 '소중한 엉덩이 트렁크'와 '악.깡.버 티셔츠'를 출시해 시너지를 냈다. 뜨거운 관심과 인기에 2시간 이내에 빠르게 완판되었고, 재입고 요청이 많아 4월 28일에 리오더를 공지했다고 한다. 보통 기업에서 들어오는 콜라보레이션 제안을 역으로 누누씨가 기업에 제안하는 재치있는 카카오톡 내용의 캐릭터 짝로 홍보 게시글을 시작하여 이목을 끈다. 그리고 상품 디자인에서는 누누씨 캐릭터 특유의 초롱초롱한 눈망울, 3D 그림, 거침없는 대사를 볼 수 있다. 특히 트렁크의 색감이 매우 밝고 채도가 높으며 말풍선, 글자, 캐릭터가 그려져 있어 일반적인 트렁크 디자인과는 거리가 먼 다소 난해한 디자인이라고 생각할 수 있지만, 오히려 그 특이점이 이점으로 작용하여 친구를 놀리기 위해 선물해주고 싶다는 등의 뜨거운 댓글 반응을 불러일으켰다. 파격적인 디자인으로 친구에게 선물해주고 싶게 만드는 전략 외에도 기업의 역할인 신규 가입 회원 대상 할인 이벤트를 본문 글에서 홍보하여 기업 협업 상품의 판매를 이끄는 전략들을 활용하고 있다.



<그림 17, 그림 18> 누누씨 무신사 콜라보레이션 홍보 캐릭터 짝

4. 개인 SNS 캐릭터 사업의 셀프브랜딩과 상품 판매의 성공 요인

위에서 인스타그램 캐릭터 인기 작가들의 셀프브랜딩 종류와 방법, 특징을 살펴보았고, 그에 따른 상품 판매 전략도 분석해보았다. 이러한 분석을 통해 알 수 있는 유명 작가들의 성공 요인은 셀프브랜딩 면에서는 호감의 법칙 적용, 소통, 핀셋 마케팅이라고 할 수 있고, 상품 판매 면에서는 기업과 작가가 주는 혜택의 공존, 파격적인 디자인을 통한 보급력 강화라고 할 수 있다. 실제 시장 소비자들의 진솔한 의견을 분석하고자 설문조사 결과를 하나씩 분석해 보겠다.

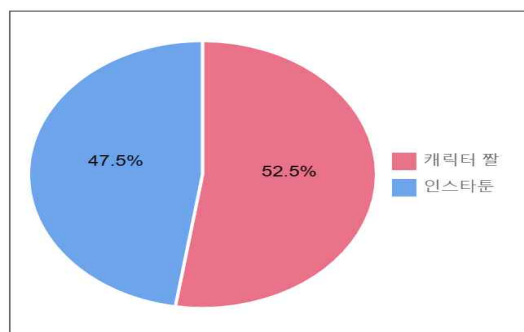
4.1. 설문조사 결과

개인 SNS 캐릭터 사업의 셀프브랜딩과 상품 판매의 성공 요인에 관한 대중들의 인식을 알아보기 위해서 5월 28일부터 6월 10일까지 2주간 40명에게 설문조사를 실시하였다. 본 설문조사는 1~6번은 인스타그램 캐릭터 감상 선호도, 셀프브랜딩 콘텐츠 선호도와 그 이유, 호감 가는 캐릭터나 작가의 여부와 그 이유와 같은 항목들로 구성하여 캐릭터 셀프브랜딩 콘텐츠의 선호와 그 요인에 관해 설문했고, 7~10번은 인스타그램 캐릭터 상품 구매 여부와 그 이유, 캐릭터와 기업 콜라보레이션 상품 구매 여부와 그 이유와 같은 항목들로 구성하여 캐릭터 상품 구매 요인에 관해 설문했다. 이제 설문조사 응답 결과를 살펴보자.



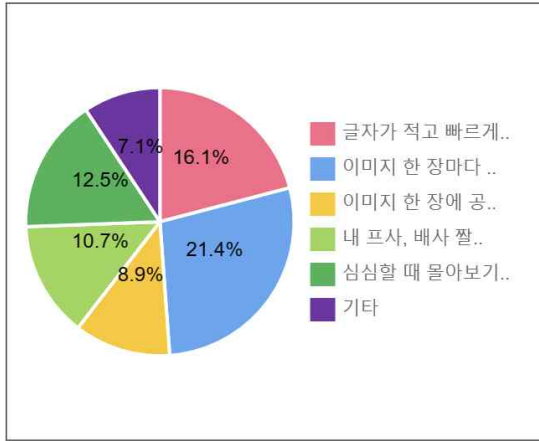
<그림 19> 문항 1

첫 번째 문항은 '인스타그램의 캐릭터 짤 또는 인스타툰 보는 것을 좋아하시나요?'라는 문항이다. 결과는 매우 그렇다는 15%, 그렇다는 42.5%로 절반 이상이 넘는 57.5%의 사람들이 인스타그램 캐릭터 짤 또는 인스타툰 감상에 대해 긍정적으로 바라보고 있는 것을 알 수 있다. 반대로 그렇지 않다는 12.5%, 매우 그렇지 않다는 5%로 낮은 수치를 나타내는 것을 볼 수 있다.

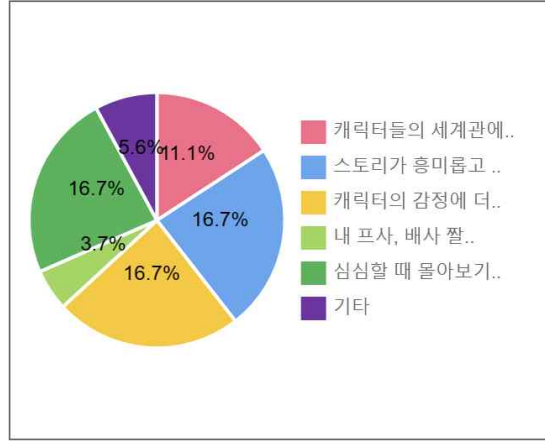


<그림 20> 문항 2

두 번째 문항은 '인스타그램의 캐릭터 짤과 인스타툰 중에 어떤 콘텐츠를 더 선호하시나요?'라는 문항이다. '캐릭터 짤'이라고 대답한 사람은 52.5%, '인스타툰'이라고 대답한 사람은 47.5%인 것을 볼 수 있다. 셀프브랜딩 콘텐츠의 종류인 캐릭터 짤과 인스타툰의 선호도는 5%로 근소한 차이를 보여주고 있다.

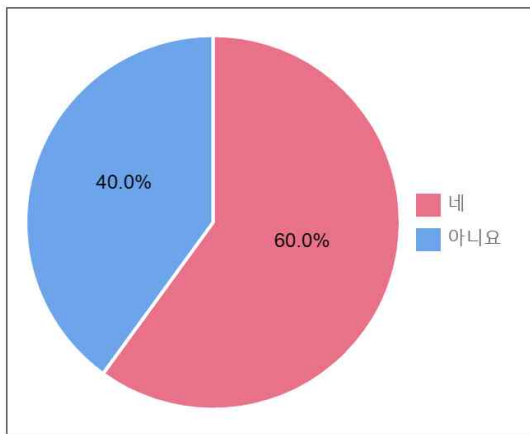


<그림 21> 문항 3

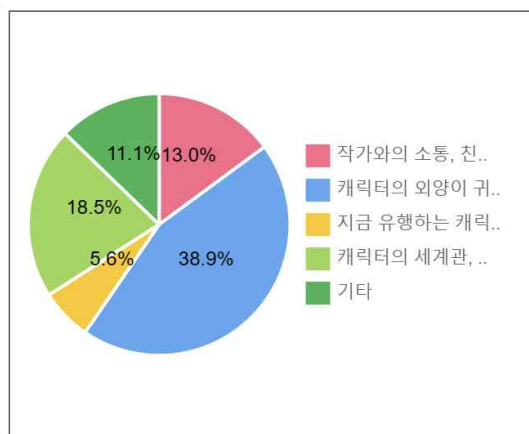


<그림 22> 문항 4

세 번째 문항은 '캐릭터 짤을 선택하셨다면, 캐릭터 짤을 더 선호하는 이유는 무엇인가요?'라는 문항이며, 네 번째 문항은 '인스타툰을 선택하셨다면, 인스타툰을 더 선호하는 이유는 무엇인가요?'라는 문항이다. 두 번째 문항에서 근소한 차이로 나뉘는 소비자들의 콘텐츠 취향에 가깝게 접근하고자 선호 이유를 질문했다. 판매는 곧 설득이며, 설득의 심리학을 사용한다면 소비의 원인을 다양하게 작용하게 할 수 있기에 복수 응답을 가능하게 했다. 캐릭터 짤의 경우, 첫 번째 이유는 '이미지 한 장에 공감 요소들이 다 담겨있어서'가 21.4%였고, 두 번째 이유는 '글자가 적고 빠르게 보고 넘길 수 있어서'가 16.1%였다. 인스타툰의 경우, '스토리가 흥미롭고 재미있어서', '캐릭터의 감정에 더 공감이 잘 되어서', '심심할 때 몰아보기 좋아서'가 각각 16.7%로 공동 1위의 이유인 것으로 나타났다.



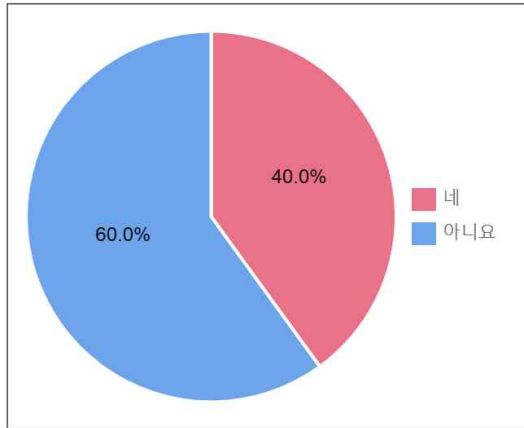
<그림 23> 문항 5



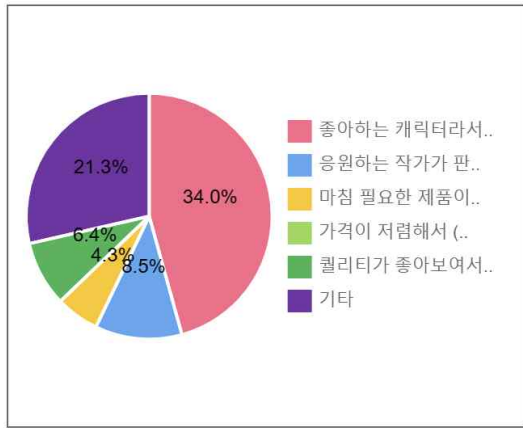
<그림 24> 문항 6

다섯 번째 문항은 '인스타그램의 캐릭터 짤 또는 인스타툰 중, 특별히 좋아하는 캐릭터(또는 작가)가 있나요?'라는 문항이다. 60%가 '네'라고 대답하여 과반수의 수치를 보여주고 있다. 이를 통해 참여자의 절반 이상이 인스타그램 캐릭터나 캐릭터 작가를 좋아한다는 것을 알 수 있다. 레드오션이 되어가는 인스타그램 캐릭터 시장 속에서 특정 캐릭터나 특정 캐릭터 작가를 좋아하게 된 이유는 무엇일까? 그것을 알기 위하

여 6번째 문항을 '그 캐릭터(또는 캐릭터 작가)를 좋아하는 이유가 무엇인가요?'라는 질문으로 구성했다. 캐릭터와 작가의 선호 이유 중 제일 큰 비중을 차지한 것은 '캐릭터의 외양이 귀엽고 취향에 맞아서'로 38.9%에 달하는 수치였다. 그 다음으로는 '캐릭터의 세계관, 스토리가 기억에 남아서'가 18.5%, '작가와의 소통, 친밀감이 느껴져서'가 13%의 수치를 나타냈다. 이를 통해 특정 캐릭터 선호의 이유는 '캐릭터의 귀여운 외양', '세계관과 스토리텔링'이고, 특정 작가 선호의 이유는 '창작자와 소비자 간의 소통, 친밀감'인 것을 알 수 있다.

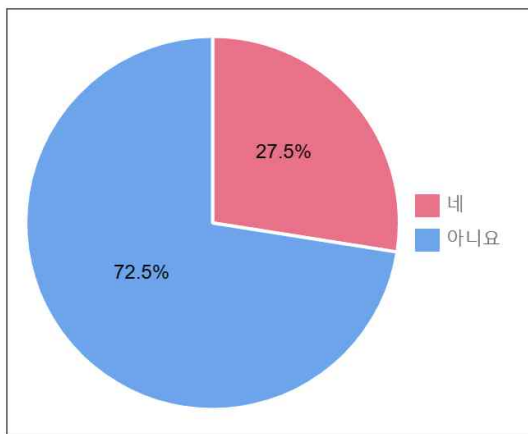


<그림 25> 문항 7

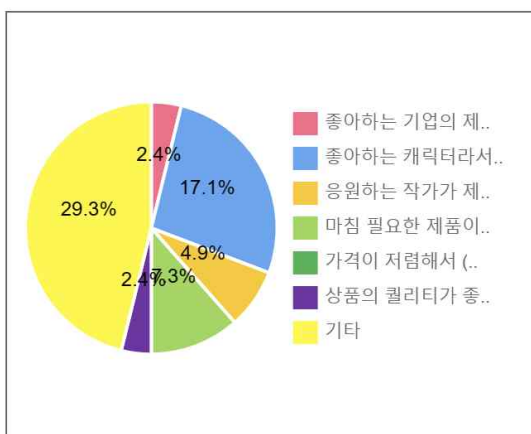


<그림 26> 문항 8

이제부터는 작가로서의 선호, 인지도에 관한 사항을 넘어 작가 개인의 수익에까지 연관된 질문으로, 일곱 번째 문항은 '온, 오프라인에서 인스타그램 캐릭터 상품을 구매하신 적 있으신가요?'라는 문항이다. 40%가 '네', 60%가 '아니요'를 답해 인스타그램 캐릭터 상품을 구매하지 않은 이가 더 많은 것을 알 수 있다. 과반수의 이들이 팬심이 소비까지 이어지지 않았는데, 소비까지 이어진 깊은 팬들은 어떤 이유에서 캐릭터 상품을 구매하게 된 것일까? 그 이유를 다음 문항에서 설문하기 위해 여덟 번째 문항은 '그 상품을 구매한 이유는 무엇인가요?'라는 문항으로 구성했다. 34%에 달하는 이들이 '좋아하는 캐릭터라서'라고 답하여 '캐릭터 자체에 대한 선호'가 가장 큰 이유임을 알 수 있고, 21.3%는 '기타'로 각자 다른 의견을 서술형으로 제시했다. 8.5%는 '응원하는 작가가 판매하는 상품이라서'라는 이유로 '작가에 대한 팬심'도 3 번째 이유인 것을 나타내고 있다.



<그림 17> 문항 9



<그림 18> 문항 10

아홉 번째 문항은 '인스타그램 캐릭터와 기업이 콜라보레이션 한 상품을 구매하신 적 있나요?'이다. 개

인 판매 열 번째 문항은 '그 상품을 구매하신 이유는 무엇인가요?'라는 문항으로, 29.3%가 '기타'를 선택해 각자 다른 의견을 서술형으로 답하였다. 17.1%가 '좋아하는 캐릭터라서'를 선택하여 기타를 제외했을 때 1순위의 이유는 '캐릭터 자체에 대한 선호'임을 알 수 있다. 그리고 7.3%가 '마침 필요한 제품이어서'를 선택해 2순위의 이유는 '필요에 의한 구매'임을 알 수 있다.

4.2. 실제 사례에 속한 성공 요인

설문조사 결과, 캐릭터에 대한 선호 이유는 '캐릭터의 귀여운 외양', '세계관과 스토리텔링'이고, 특정 작가 선호의 이유는 '창작자와 소비자 간의 소통, 친밀감'이었다. 개인 캐릭터 상품 구매 이유는 '캐릭터 자체에 대한 선호', '작가에 대한 팬심'이었다. 기업 콜라보레이션 상품 구매 이유는 '캐릭터 자체에 대한 선호', '필요에 의한 구매'였다.

캐릭터에 대한 선호 요인에서 비중이 제일 큰 두 요인 '캐릭터의 귀여운 외양', '세계관과 스토리텔링'을 중점적으로 살펴보면 이를 실제 사례에 속해있는 성공 요인과 연관시켜 분석해보고자 한다. 또한 수익과 직결되는 상품 구매 요인에 대해서는 '캐릭터 자체에 대한 선호'가 각각 압도적인 수치로 공동 1위를 하고 있으므로, '캐릭터 자체에 대한 선호'를 중점적으로 살펴보고자 한다.

4.2.1. 캐릭터의 귀여운 외양 요인

본 보고서에서 살펴본 최고심, 누누씨, 오둥이, 툰툰팅클, 부드러운미 캐릭터의 외양적인 공통점인 모두 다 동물이라는 것이다. 특히 토끼, 곰, 강아지, 고양이 등 인간 친화적인 육서 동물이 많다. 어릴 적 모습을 유지하는 유형성숙의 방식으로 진화를 해 온 인간이 귀여움을 느끼는 조건은 신생아의 외양과 비슷하는데, 이들의 특징은 눈이 크고 초롱초롱하게 묘사되어 있다는 점, 키가 작아 비율이 2등신이라는 점이다. 실제로 최고심, 누누씨, 오둥이, 툰툰팅클, 부드러운미 모두 다 눈이 크거나 초롱초롱하고, 비율이 2등신이라는 공통점을 가지고 있다. 이러한 기본적인 점만 지켜서 캐릭터의 외양을 디자인한다면, 대중들이 원하는 귀여운 외양에 부합할 수 있을 것이다.

4.2.2. 세계관과 스토리텔링 요인

세계관과 스토리텔링이 탄탄하고 매력적인 요소로 크게 작용하는 대표적인 작가로는 '툰툰팅클' 세계관을 연재하는 '난' 작가를 소개할 수 있다. 단짝 친구 툰툰과 툰클을 중심으로 진행되는 세계관에 그들의 친구 설기, 임자, 명물, 콩물 등이 등장하며 그들의 우애를 보여준다. 소심하고 생각이 많은 성격인 툰툰이와 반대로 덜렁대고 활발한 성격인 툰클이의 대조되는 성격 때문에 다툰 적도 있지만, 서로 이해하고 풀어나가는 모습에 감동과 훈훈함을 느끼는 독자들의 반응이 주를 이루었다. 그리고 주변인물들의 가정 형편 에피소드도 드러나는 중인데, 특히 아버지에게 가정 폭력에 가까운 폭언을 듣는 콩물이의 집안 사정에 많은 독자들이 연민을 느끼고, 그의 아버지 캐릭터에게는 강렬한 분노를 표출한다. 이렇듯이 친구 관계, 가족 관계에 대한 깊이 있는 내용을 다루어 세계관에 대한 몰입을 극대화한다. 또한 시대적 배경도 독자들에게 공감대를 형성하는 요소인데, 작가가 90년대생이다보니 콜팝, 얼음땀, 스킨자수 등 Z세대가 향수를 느낄만한 소품과 스토리가 많이 등장하여 만화를 보고나서 추억에 젖고 간다는 반응도 많은 편이다.

4.2.3. 캐릭터 자체에 대한 선호 요인

한방을 터트려 많은 이들에게 호감을 얻은 부드러운미 작가의 캐릭터 '안아줘요'의 사례, 인스타툰 작가로

데뷔하기 전부터 카카오톡 이모티콘 작가로 꾸준히 활동하며 캐릭터의 얼굴을 알린 송 스튜디오 작가의 '오둥이'의 사례는 비즈니스의 고전 도서인 '설득의 심리학'에 등장하는 '호감의 법칙' 중에서 '익숙한 대상의 선호'에 해당한다. 많은 이들에게 익숙해지기 위해선 강력히 전파될 한방이 필요하거나, 꾸준한 창작 활동이 필요하다는 의미이다. 그리고 스토리텔링에서도 강점이 있었던 난 작가의 '틴틴팅클' 세계관에서는 등장인물들의 학교생활 에피소드로 독자에게 학창 시절의 추억을 불러일으키며, 공통된 경험에 대해 공감하게 되는데, 이는 사소한 공통점에도 호감을 갖게 되는 '호감의 법칙' 중 '닮은 사람의 선호'에 해당한다. 최고심은 '웃는 사람이 승자', '건강이 최고심', '세상에 단 하나뿐인 날 아껴줘' 등 긍정적인 에너지를 내뿜는 대사가 특징적인데, 이는 누군가가 나를 긍정적으로 평가해주고 좋아해 줄 때 호감을 느끼는 '칭찬해주는 사람의 선호'에 해당한다. 또한 최고심은 오랜 활동과 다수의 기업 콜라보레이션으로 '익숙한 대상의 선호'에도 해당하며, 독자들의 공감을 부르는 캐릭터 짤을 업로드하기에 '닮은 사람의 선호'에도 해당한다. 이처럼 호감의 법칙에 최적화된 최고심은 인스타그램 캐릭터 작가 중 제일 많은 팔로워 수를 자랑하고 있다.

5. 결론 및 시사점

5.1. 결론

본 연구에서는 개인 SNS 캐릭터 사업의 셀프브랜딩과 상품 판매의 성공 요인을 분석하기 위해서 인스타그램의 인기 캐릭터 작가들의 성공 요인을 기존 마케팅 이론을 토대로 분석하고, 설문조사를 실시하여 실제 대중이 느끼는 성공의 요인을 조사하였다. 기존 마케팅 이론인 호감의 법칙, 활발한 소통, 핀셋 마케팅의 실제 사례를 '최고심', '부드러미'의 개인 상품 판매 전략을 통하여 확인하였다. 또한 기업 콜라보레이션 상품 판매 전략으로는 기업과 작가가 주는 혜택의 공존, 파격적인 디자인을 통한 보급력 강화를 분석해 낼 수 있었다. 설문조사에서는 캐릭터 셀프브랜딩의 성공 요인 중 캐릭터의 귀여운 외양 요인이 38.9%, 세계관과 스토리텔링 요인이 18.5%라는 유의미한 통계를 얻었다. 또한 개인 상품 판매와 기업 콜라보레이션 상품 판매의 성공 요인은 '캐릭터 자체에 대한 선호 요인'으로서 각각 34%, 17.1%에 달한다는 통계를 얻어 비즈니스 고전 '설득의 심리학' 중 '호감의 법칙'과 연관시켜 자체적인 선호도를 성장시킬 수 있다는 분석 결과를 도출해냈다.

5.2. 시사점

서론에서 언급한 내용처럼, 개인 SNS를 홀로 운영하며 1만 팔로워 이상을 거느린 유명 작가로 성장하는 길은 험난하기에 도전하는 이에 비해서 성공하는 이는 드물다. 예상과 다른 반응에 실망하고 좌절할 때도 있을 것이고, 오랫동안 정체된 성장세에 포기하고 싶어질 때도 있을 것이다. 그러한 고초를 겪으며 방향성을 찾아 헤매는 캐릭터 작가 지망생들에게 이 보고서가 성공을 향한 이정표로 다가갈 수 있을 것이다. 이 성공 요인들을 기본으로 보고 실천해나간다면 그들의 성장 과정을 비슷하게 느낄 수 있을 것이며, 그 과정에서 작가는 스토리텔링과 그림, 크게는 셀프브랜딩과 상품 판매 전략을 연구하며 했던 고생과 노력은 헛되지 않고 빛을 발할 것이다. 실제 사례에 속한 성공 요인들, 특히 캐릭터의 귀여운 외양, 세계관과 스토리텔링은 결국 소비자들의 마음을 울려서 심적인 거리를 좁히는 다양한 방법 중의 일부분이며, 통계적으로 가장 효과가 좋은 방법들이다. 그 중, 캐릭터 자체에 대한 선호는 한 가지 요소로만 결정되는 부분이 아니며 운과 상황도 개입될 수도 있는 종합적인 부분이다. 그렇기에 캐릭터 작가로서의 성공을 위한다면 본 보고서에 서술된 셀프브랜딩과 상품 판매의 성공 요인들을 기본 바탕으로 두면서, 작가 개인적으로도 소비자의 심리, 즉 경제학과 심리학을 포괄하는 마케팅 이론에 관한 자발적이고 꾸준한 공부가 필요할 것이다.

참고 문헌

매일경제, 인스타그램머블, 네이버 지식백과, 2018.10.14,

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=5672924&cid=43659&categoryId=43659>>

류유희, SNS 브랜드웹툰의 특성에 관한 연구 : 인스타그램 브랜드웹툰을 중심으로,
한국만화애니메이션학회, 2020.,

<<https://eds-p-ebSCOhost-com.libproxy.smu.ac.kr/eds/detail/detail?vid=1&sid=e694819c-b228-42f5-9f74-ec511c20f9e0%40redis&bdata=Jmxhbmc9a28mc2l0ZT1lZHMtbGl2ZQ%3d%3d#AN=edspia.NO DE09369745&db=edspia>>

최민지, 인스타툰, 정동하는 진정성의 일상

Instatoon, the Daily Life of Affective Authenticity, 대중서사학회, 2022.,

<<https://eds-p-ebSCOhost-com.libproxy.smu.ac.kr/eds/detail/detail?vid=2&sid=e694819c-b228-42f5-9f74-ec511c20f9e0%40redis&bdata=Jmxhbmc9a28mc2l0ZT1lZHMtbGl2ZQ%3d%3d#AN=edskci.ART I.10059591&db=edskci>>

대중문화사전, 짤방, 현실문화연구, 2009.08.31., 네이버 지식백과

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=371264&cid=50293&categoryId=50293>>

시사상식사전, 핀셋 마케팅, 네이버 지식백과, 2021.05.28.,

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=931182&cid=43667&categoryId=43667>>

임연철, 예술경제, 커뮤니케이션박스, 2013.01.25., 네이버 지식백과

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1691460&cid=42266&categoryId=42274>>

정진섭, 지피지기면 백전백승!! 소비자의 심리를 활용해라!, 소비자 평가, 2018.07.04.,

<<http://www.iconsumer.or.kr/news/articleView.html?idxno=7343>>

상명대학교 1인가구 대학생들의 주거 실태와 주거복지 향상 방안

공간환경학부 김*

목차
1. 서론
1.1. 연구 배경 및 목적
1.2. 연구 방법
2. 상명대학교 1인가구 대학생들의 주거 실태와 인식
2.1. 적절한 주거의 구성요소를 기준으로 본 주거 실태
2.2 주거권과 주거 복지에 대한 인식
3. 상명대학교 1인가구 대학생들의 주거복지 향상 방안
3.1. 주거 서비스 및 접근가능성 측면
3.2. 점유안정성 및 거주적합성 측면
3.3. 주거지불가능성 측면
4. 결론 및 제언
참고문헌
부록

1. 서론

1.1 연구 배경 및 목적

현재 독립성과 개성이 중시되고 자유로운 생활이 점점 더 보장되고 있는 대한민국에서 가족구성의 다양성이 증가함에 따라 1인가구 수가 폭발적으로 증가하고 있다. 이에 따라 어린 나이에 대학교 생활을 위한 목적으로 홀로 생활하는 대학생 1인가구의 수 또한 증가하고 있다. 이들은 혼자 사는 것이 처음이거나 아직 익숙하지 않은 상황에서 원룸형태의 방을 구하여 학교 인근에서 자취하는 경우가 많다. 그러나 이러한 경우 그들의 주거환경은 주거복지적으로 적합하지 않은 경우가 많다. 2022년 3월 7일 국무조정실이 발표한 ‘2022년 청년 삶 실태조사’에 따르면 청년 1인가구의 비율은 22.6%로이며 그 중 52.7%의 청년들이 상대적으로 금전적으로 취약한 월세 주택에 거주하는 것으로 나타났다.¹ 이러한 상황은 대학생들은 학업에 바쁘고, 학생으로서의 경제력이 제한적이기 때문에 복지가 고려되지 않는 저렴한 집을 찾는 것을 우선으로 하기 때문에 발생한다. 결국 많은 1인가구 대학생들이 주거환경에서 불편함을 느끼고, 학업에 집중하지 못하게 되는 경우도 생긴다. 더욱이 상명대학교는 위치적으로 인근에 인프라가 노후한 곳이 많고, 커뮤니티를 공유하며 생활할 수 있는 일명 ‘대학생 자취촌’이 없어서 상명대학교 학생들이 홀로 생활할 때에 여러 부분에서 어려움을 겪는 경우가 많다. 따라서 이 연구는 상명대학교 1인가구들의 주거실태를 조사하고, 주거환경에서 불편함을 느끼는 요인들을 항목에 따라 나누어 파악하여

¹ 신민호, 첫 청년 삶 실태조사...1인 가구 절반 월세, 코노미뉴스, 2023.03.07, <http://www.1conomynews.co.kr/news/articleView.html?idxno=22934>

상명대학교 학생들의 주거환경 개선에 기여할 수 있는 방안을 모색하는 것을 목적으로 한다.

1.2 연구방법

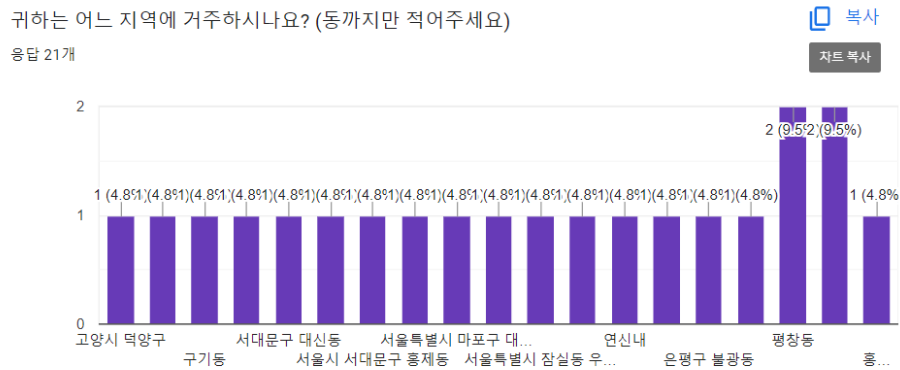
본 연구에서는 현재 상명대학교에 재학중이고 1인가구이거나 1인가구였던적이 있는 대학생들을 대상으로 질문지를 통해 주거실태조사를 진행한다. 또한 이들을 성별, 1인가구로서의 거주기간, 거주동네 등으로 분류하여 조사한다. 조사항목은 적절한 주거의 구성요소를 중심으로 그들의 주거실태, 주거만족도 그리고 주거복지에 대한 인식이다. 구글폼 또는 대면을 통해 설문조사와 인터뷰를 진행하며 진행한 설문조사 문항은 부록으로 제시한다. 그 외에 청년을 대상으로 하는 다양한 주거복지내용과 이에 따른 대학생 주거복지향상 실태는 관련된 논문과 보도되는 기사나 미디어를 활용하여 자료를 수집하려 한다.

2. 상명대학교 1인가구 대학생들의 주거 실태와 인식

2.1. 적절한 주거의 구성요소를 기준으로 본 주거 실태

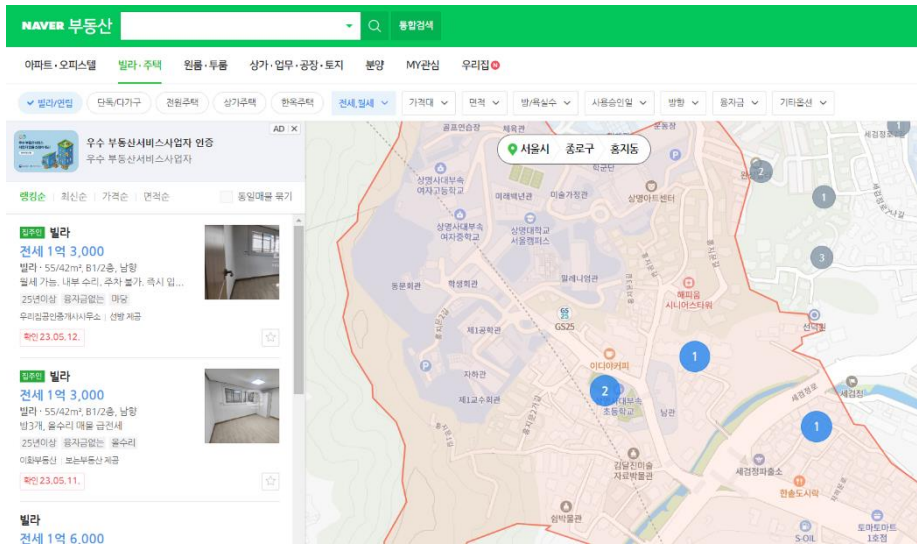
먼저, 상명대학교 1인가구 대학생들이 주거실태를 알아보기 위해 21명을 상대로 설문조사와 인터뷰를 진행하였다. 설문조사 결과, 대부분 학교 인근인 서대문구와 은평구에 사는 학생들이 가장 많았다. 또한 인터뷰 결과, 학교는 종로구에 있으나 학교 바로 앞은 근처 인프라가 많이 노후하고 부족하여 주거 서비스 및 접근가능성을 고려하여 버스로 30분 이내인 서대문구와 은평구 일대에 살게 되었다는 공통적인 의견을 내었다.

<표 1> 설문조사내용

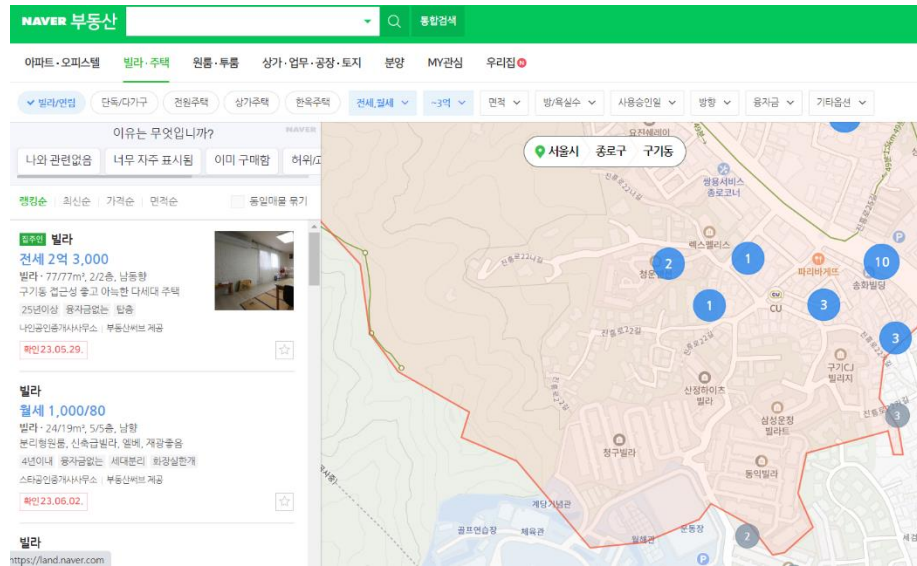


실제로, 학교 정문과 후문 앞인 홍지동, 구기동 일대를 살펴보면, 1인가구 대학생들에게 필요한 평균 7평대의 원룸 매물이 20개 미만으로 매우 적으며 그마저도 대학생들에게는 접근이 어려운 전세 매물이 대부분인 것을 확인할 수 있다. 또한 홍지동과 구기동 일대는 편의점이나 마트, 병원 등의 기본적인 생활에 필요한 인프라도 많이 갖추어지지 않은 상황이다.

<사진 1> 상명대학교 정문 앞 홍지동 대학생 원룸 매물



<사진 2> 상명대학교 후문 앞 구기동 대학생 원룸 매물



<사진 3> 상명대학교 인근 마트 및 편의점 위치

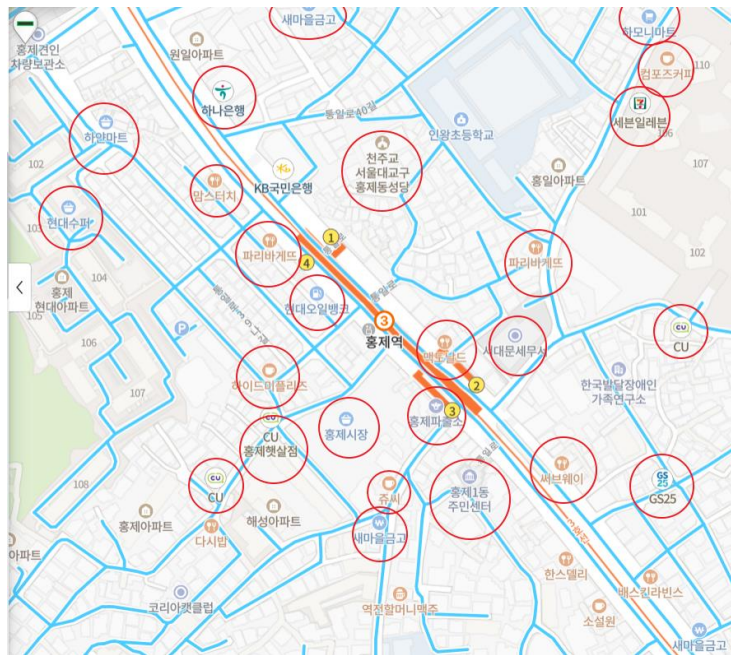


<사진 4> 상명대학교 인근 병원위치



그러나 학생들이 가장 많이 거주하는 지역은 3호선 라인인 홍제역부터 연신내역 일대를 보면, 학교 앞보다는 시장, 마트, 영화관, 대형 프랜차이즈, 빨래방 등 생활에 필요한 인프라가 잘 마련되어 있음을 확인할 수 있다.

<사진 5> 학교와 가장 가까운 역인 홍제역 인근 인프라



<사진 6>홍제역부터 연신내역까지 마트 위치

<사진 7>홍제역부터 연신내역까지 병원 위치

상명대학교 1인가구 대학생 설문응답자들 61.9%는 점유 안정성 및 거주적합성 측면에서 집 내부 컨디션에 불만족하고 있었다. 설문조사 결과 평형이 작고 가구들의 오래 되었다는 의견들이 많았으며, 인터뷰에서는 더 큰 평형과 신축의 집을 희망하였으나 거주를 희망하는 지역에는 신축의 건물들이 많이 없었으며 큰 평형의 집은 금전적으로 부담이었다는 의견을 내었다.

<표2>설문조사 내용



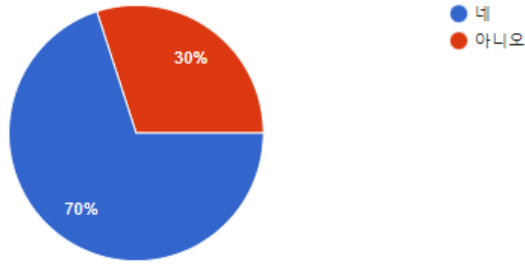
또한 30%의 학생들이 살고 있는 지역이 주거하기에 안전하지 않다는 설문조사 의견을 내었는데, 인터뷰 결과 모두 여성이었으며 동네의 골목길이 많고 밤에는 가로등이 잘 켜지지 않아 무섭다고 응답했다. 서대문구, 은평구를 중심으로 상명대 학생들이 많이 거주하는 지역을 조사한 결과 현재 구청에서 진행중이거나, 3년 이내에 재개발 구역이었던 곳이 10군데 이상이었으며, 특히 홍제역을 지나 3호선 라인을 따라 나오는 불광, 연신내 등 은평구 일대에 많았다. 재개발단지에는 노후화된 건물, 좁은 골목길이 많으며 청결상태가 불량하고 가로등의 수가 적어 대학생들 특히 20대 여성들의 주거정성을 위협하는 요인이 된다.

<표3> 설문조사 내용

살고있는 지역이 주거하기에 안전하다고 느끼시나요?

복사

응답 20개



주택재개발
- 재개발사업개요
- 재개발 추진절차

녹번동 재개발구역현황

녹번 1-1구역 재개발사업, 녹번1-2구역 재개발사업, 녹번1-3구역 재개발사업

바로가기

대조동 재개발구역현황

대조1구역 재개발사업

바로가기

불광동 재개발구역현황

불광동 재개발구역현황

불광2구역 재개발사업

바로가기

불광3구역 재개발사업

바로가기

불광4구역 재개발사업

바로가기

불광5구역 재개발사업

바로가기

불광6구역 재개발사업

바로가기

불광7구역 재개발사업

바로가기

불광8구역 재개발사업

바로가기

<사진8>은평구청 홈페이지 주택재개발 구역 현황

<사진9> 서대문구청 홈페이지 주택재개발 구역 현황

또한, 상명대학교 1인가구 대학생들 대부분이 월세, 관리비, 생활비 등의 주거비 및 생활비용에 부담을 느끼고 있었다. 특히 월세에 부담을 느끼는 학생들이 많았는데, 인터뷰 결과 부모님이 도와주지 않으면 본인이 학업을 병행하며 아르바이트 등의 단기수입만으로는 생활비와 월세를 둘 다 감당하기는 어려워서 부모님이 월세를 지원해준다고 하는 학생들도 있었다. 학교 인근 평균 7평 정도의 원룸의



서대문구
SEODAEMUN-GU

종합민원

행정정보

구민참여

구청소식

우리서대문

분야별정보

☰

도시관리

뉴타운/축진지구

재개발

· 재개발사업

· 주거환경개선사업

재건축

가로주택정비사업

도시계획

공동주택

☞ 분야별정보 > 도시관리 > 재개발 > 재개발사업

재개발사업

검색창

전체 7개, 1 / 1page

10건

제목

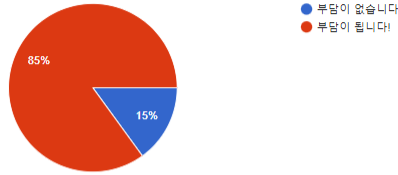
검색

번호	제목	작성자	등록일	조회수	첨부
7	연희동 28번지 일대 주택재개발사업 추진을 위한 동의서 번호부여 요청 구역 공개	신동개발과	2023.06.02	13	2
6	홍제동 267-1번지 일대 주택재개발사업 추진을 위한 동의서 번호부여 요청 구역 공개	신동개발과	2023.05.30	58	2
5	정비사업아카데미 수강 신청 안내	주거정책과	2023.01.19	780	1
4	홍제동 360번지 일대 도심공공주택복합사업 주민설명회 개최 안내	도시재정비과	2021.07.05	1199	1

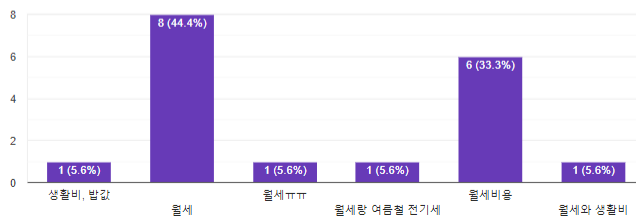
시세는 월세 기준 약 40~70만원 정도로 학업을 병행하며 충당하기에는 부담이 되는 금액이라는 결론을 낼 수 있다.

<표4> 설문조사 내용

월세, 관리비, 생활비 등의 주거 및 생활 비용에 대한 부담은 없으신가요?? 복사
 응답 20개



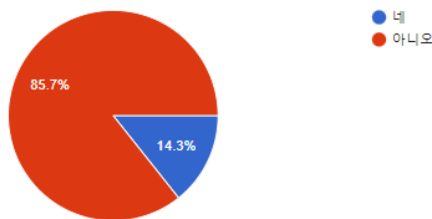
부담이 된다면 주거비용 중 어느 부분이 가장 부담인가요? (EX. 월세비용, 여름철 전기세, 관리비) 복사
 응답 18개



지역내 커뮤니티 활동에 관하여 조사한 결과, 설문조사 참여자의 85.7%는 지역 내의 커뮤니티에 참여하지 않는다고 응답하였으며, 참여하고 있는 학생들은 소규모 러닝클럽, 동네 텃밭이용, 문화센터 등을 SNS등을 통해 접하게 되어 참여하고 있다고 응답하였다. 참여하지 않는 학생들을 인터뷰한 결과, 대학생살이 바빠서 참여하지 않는다는 의견이 가장 많았으며 그 다음은 어디서 하는지 몰라서 참여하지 않는다는 의견과 함께 참여의사를 밝혔다. 실제로 상명대학교 1인가구 대학생들을 대상으로 커뮤니티를 만든다면 참여할 의사가 있는 학생들이 76.2%인것으로 보아, 많은 상명대학교 1인가구 학생들이 커뮤니티에 긍정적인 생각을 가지고 있음을 알 수 있다. 또한, 커뮤니티가 운영된다면 주말 운동이나 시험기간 스터디 모임, 1인가구들의 흔한 고민인 식료품이나 생활용품 공동구매 및 공유가 많았으며, 등하교를 같이 할 수 있는 카풀이나 택시비 공유 등을 희망한다고 하였다.

<표5> 설문조사 내용

지역 내에 청년 커뮤니티나 동네 커뮤니티에 참여하는 것이 있으신가요? 복사
 응답 21개



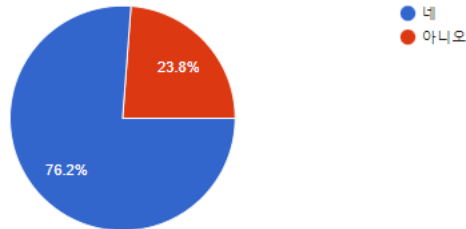
참여중인 커뮤니티가 있다면 어느 커뮤니티인가요?
 응답 37개

- 소규모 러닝 클럽
- 블광동 텃밭
- 문화센터

<표6> 설문조사 내용

상명대학교 1인가구 대학생들을 상대로 진행하는 커뮤니티가 있다면 참여하실 의향이 있으신가요?

응답 21개



참여 의향이 있으시다면 어떤 프로그램에 참여하고 싶으신가요? 자유로운 의견 환영입니다! (EX. 옥상에 모여 고기를 구워먹고 싶어요, 남은 식재료가 있다면 나눌 수 있는 공유 냉장고, 주말마다 동네 뒷산 등산 모임, 주민센터 모여서 같이 프로그램 듣기 등등)

응답 12개

카풀

다같이 모여서 배드민턴치고싶어요!!

생활용품(ex. 물 락스 등등) 공동구매

주말마다 동네 뒷산 모임 너무너무 좋은 것 같아요!! 아니면 운동할 수 있는 프로그램이면 좋을 것 같아요!

옥상에 모여 고기를 구워먹고 싶어요!! 같이 배달시키고 배달비 반띵!!

배달음식을 같이 시켜서 배달비용을 절감하고 싶습니다!!

택시비 공유...ㅎ

공구

밤에 같이 공부하기

2.2. 주거권과 주거 복지에 대한 인식

최근, 정책적으로 청년들을 주거취약계층으로 인식함에 따라 국가, 지자체, LH(또는 지방공사)가 주택 도시기금 등을 지원받아 청년들을 대상으로 많은 지원을 하고 있다.² 주택지원으로서 공공분양이나 공공 임대주택, 주거금융지원으로서 월세나 전세금 지원, 보증금 지원 등 청년이라는 이유만으로 주거권에 관한 걱정 없이 주거 복지적인 혜택을 누릴 수 있는 요즘이다. 또한 서울시에서는 서울1인가구 포털이라는 사이트를 통해 1인가구들을 상대로 소모임, 행사, 심리상담, 이사비 지원, 의료서비스 등 활발한 서비스를 운영중이다.³ 그러나 실제로 도움으로 주거복지혜택을 받고 있는 청년들은 정도로 아주 저조하다. 실제로 상명대학교 1인가구 설문조사 응답자들 66.7% 또한 1인가구 청년들을 대상으로 진행하는 여러 지원에 대해 잘 모르거나 지원해본 적이 없다고 응답하였다. 이러한 이유에는 지원대상이 안 될 것 같

² 찾기 쉬운 생활 법령 정보,

<https://easylaw.go.kr/CSP/CnpClsMain.laf?popMenu=ov&csmSeq=1704&ccfNo=2&cciNo=2&cnpClsNo=1>

³ 싱글빙글 서울 서울1인가구포털, <https://1in.seoul.go.kr/front/user/main.do>

아서 지원을 하지 않았거나, 이런 지원이 있다는 것을 몰랐기 때문이라는 응답이 대부분이었다. 그 외의 지원을 하였으나 지원조건을 충족하지 못하여 탈락하였다는 응답자도 있었다. 설문조사를 통해 상명대학교 1인 가구 대학생들 또한 인간의 기본적 권리가 되는 주거권에 대한 인식과 주거복지적 혜택에 대한 인식이 낮다는 것을 알 수 있었다.

3. 상명대학교 1인가구 대학생들의 주거복지 향상 방안

3.1. 주거 서비스 및 접근가능성 측면

위 설문조사를 바탕으로 주거서비스 및 접근가능성 측면에서의 주거복지 향상방안을 몇 가지 제안한다. 첫 번째, 대학과 학교 인근 주택 소유주와의 협력을 통한 합리적인 주거 비용의 조정을 통해 학교와의 접근가능성을 높이는 방법이다. 주거 비용은 대학생들에게 가장 중요한 고려 요소이다. 그러므로 대학은 1인가구 대학생들의 주거복지적 차원에서 대학 근처의 주택 시장을 조사하여 합리적인 가격대의 주거 공간을 제공하는 것이 필요하다. 학교 근처의 주택 소유주와 학교와의 협상을 통해 학생들에게 저렴한 가격으로 주거 시설을 제공하는 학교 내 주거 프로그램을 만드는 등의 방법을 제안한다.

두번째, 학교 내에 상명대학교 1인가구 커뮤니티를 만드는 것이다. '에브리타임' 이라는 학교 커뮤니티 어플을 통해 커뮤니티를 홍보하고, 카카오톡 오픈채팅을 이용해 특방을 개설하여 같은 지역에 사는 상명대학교 1인가구 학생들의 소통창구를 만든다. 그들은 동네의 다양한 정보를 공유하고 필요한 물품이나 서비스를 공유할 수 있게 될 것이다.

3.2. 점유안정성 및 거주적합성 측면

20대에 홀로 거주하는 1인가구 대학생들에게 점유안정성 및 거주적합성은 주거 복지적인 측면에서 중요한 요인이다. 특히 앞서 설명했다시피 재개발 단지가 많고 노후화된 동네가 많은 상명대학교 인근에 거주하는 학생들에게는 더욱 중요한 요인이 된다. 이에 대한 해결방안으로 안전 및 보안 강화를 위해 주택 단지나 집 앞에 CCTV 설치, 출입통제 시스템 도입 등을 통해 주거 환경의 안정성을 높일 수 있다. 대학 내 주거지원 부서나 학교 경찰과의 긴밀한 협력을 통해 학교내 복지차원에서도 학생들의 안전을 보장할 수 있을 것이며, 상명대학교 1인가구 대학생들을 상대로 학생 주거 협동조합 등을 만들어 학생들이 자치적으로 참여하여 점유안정성을 높이는 방법을 모색할 수 있다. 그 외의 방법으로 앞서 설명했던 상명대학교 1인가구 SNS커뮤니티를 통해 서울시에서 운영되는 의 여성안심 귀갓길 시스템 등을 홍보하여 학생들의 점유안정성을 높이는 방법도 있다.

3.3. 주거지불가능성 측면

설문조사 결과, 많은 상명대학교 학생들이 주거비용에 부담을 느끼고 있으나 지원방법을 모르거나 지원 대상이 안 될 것이라고 생각하여 나라에서 지원하는 다양한 복지서비스를 지원받지 않고 있다는 사실을 알 수 있었다. 그러나 대학생의 신분으로 그들의 신용, 혹은 부양인구의 신용을 고려하지 않고도 충분히 보증금을 지원해주는 청년버팀목전세 등 다양한 지원서비스가 존재한다. 결국 대학생들의 주거지불가능성을 높이기 위한 방법은 학생들이 주거지불가능성이 없어도 주거비용을 지원받을 수 있는 방법을 알려주는 것이 주거지불가능성을 높이는 방법이라는 생각이 들었다. 이 또한 학생들의 SNS커뮤니티 활동을 통해 그들의 주거비용지원방법을 적극 홍보하는 방법이나 학교 내에서 자치적으로 주거장학금을 만드는 등의 방법으로 주거지불가능성을 높이는 것을 제안한다.

4. 결론 및 제언

본 연구에서는 상명대학교 1인가구 대학생들의 주거실태를 파악하고 이에 대한 주거복지적 해결방안을 모색하였다. 다양성이 중요해지는 현대사회에 움직임 속에, 1인가구가 급증하고 그에 따라 대학생 1인가구수 또한 급증하며, 상명대학교 1인가구 대학생들의 주거복지적 향상도 점점 중요해지고 있다. 반면, 서대문구, 은평구 종로구 등 학교 근처 인프라는 갈수록 노후해질 것이며 그에 따른 해결방법은 상명대

학교 1인가구 대학생들의 주거복지적인 니즈에 비해 느린 속도로 모색 될 것이다. 결국, 우리에게 중요한 것은 학교 복지적으로, 혹은 학생들이 자치적으로 주거복지적 해결방안을 모색하는 방법이라는 조심스러운 제언을 남긴다.

참고 문헌

신민호, 첫 청년 삶 실태조사...1인 가구 절반 월세, 코노미뉴스, 2023.03.07,

<http://www.1conomynews.co.kr/news/articleView.html?idxno=22934>

찾기 쉬운 생활 법령 정보,

<https://easylaw.go.kr/CSP/CnpClsMain.laf?popMenu=ov&csmSeq=1704&ccfNo=2&cciNo=2&cnpClsNo=1>

¹쌍글빙글 서울 서울1인가구포털, <https://1in.seoul.go.kr/front/user/main.do>

부록

<사진10> 설문조사지

상명대학교 1인가구 대학생 주거실태 및 주거복지 인식조사

안녕하세요 상명대학교 1인가구 대학생 주거실태 및 주거복지 인식 정도를 조사 하는 공간환경학부 김인입니다. 설문 참여 감사합니다!

귀하의 학년은?

1학년

2학년

3학년

4학년

귀하는 어느 지역에 거주하시나요? (동까지만 적어주세요)

단답형 텍스트

등하교는 주로 어떤 방법으로 하시나요? (복수로 선택 가능합니다)

버스

지하철

자가용

등하교 시간은 어느 정도 인가요?

30분 미만

30분 이상~1시간 미만

1시간 이상~1시간 반 미만

1시간 반 이상~2시간 미만

2시간 이상

월세, 관리비, 생활비 등의 주거 및 생활 비용에 대한 부담은 없으신가요??

부담이 없습니다

부담이 됩니다

1인가구 청년들을 대상으로 진행하는 월세&전세금 지원, 보증금 지원, 대학생 생활비 지원 등에 대해 알고 계시거나 지원해보셨나요?

- 네
- 아니오

지원해보셨거나 알고 계셨다면 어떠한 것인가요?

단답형 텍스트
.....

지원해보지 않으셨다면 어떤 이유인가요? (EX. 잘 몰라서, 지원대상이 안될 것 같아서, 지원이 필요 없어서)

장문형 텍스트
.....

집 내부 컨디션은 만족하시나요?

- 만족스럽습니다
- 불만족스럽습니다

내부 컨디션에 불만족하신다면 어느 부분이 가장 불만족스러우신가요?(EX. 평형이 작아요, 빌트인 가구가 없어요, 오래되서 청결도가 떨어져요...)

장문형 텍스트
.....

학교 생활 외에 여가생활을 하기에 주변 인프라는 잘 갖추어져 있다고 생각이 드시나요?

- 네
- 아니오

불만족하신다면 어느부분이 부족한가요? (EX. 마트가 멀어서 장보기 불편해요, 영화를 보고싶는데 영화관이 없어요, 지하철역이 멀어서 멀리 놀러가기 힘들어요)

장문형 텍스트
.....

살고있는 지역이 주거하기에 안전하다고 느끼시나요?

- 네
- 아니오

거주지 내에 가깝게 지내는 친구가 있으신가요?

- 네
- 아니오

지역 내에 청년 커뮤니티나 동네 커뮤니티에 참여하는 것이 있으신가요?

- 네
- 아니오

참여중인 커뮤니티가 있다면 어느 커뮤니티인가요?

단답형 텍스트
.....

상명대학교 1인가구 대학생들을 상대로 진행하는 커뮤니티가 있다면 참여하실 의향이 있으신가요?

- 네
- 아니오

참여 의향이 있으시다면 어떤 프로그램에 참여하고 싶으신가요? 자유로운 의견 환영입니다! (EX. 옥상에 모여 고기를 구워먹고 싶어요, 남은 식재료가 있다면 나눌 수 있는 공유 냉장고, 주말마다 동네 뒷산 등산 모임, 주민센터 모여서 같이 프로그램 듣기 등등)

장문형 텍스트

프로아나 원인 파악과 해결방안 탐구

교육학과 안서*

목차	
1. 서론	
2. 프로아나 등장 및 심화 원인	
2.1. SNS로 인한 외모 지상 주의 심화와 모방 심리	
2.2 SNS를 통한 프로아나 커뮤니티의 등장	
3. 프로아나 현황 및 인식	
3.1. 프로아나 사례	
3.2 프로아나 현황 조사	
3.3 프로아나 인식	
3.3.1 성인의 프로아나 인식 현황	
3.3.2 청소년의 프로아나 인식 현황	
4. 프로아나 현상의 문제점	
4.1. 신체적 측면	
4.2. 정신적 측면	
5. 해결 방안	
5.1. 교육적인 측면에서의 해결 방안	
5.2. 가정 내 해결 방안	
5.3. 국가적 해결 방안	
6. 결론	
참고문헌	

1. 서론

프로아나는 찬성(pro-)와, 거식증의 (anorexia)를 합친 합성어 ‘프로아노렉시아’의 줄임말이다. 거식증에 찬성한다는 뜻으로, 거식을 그들의 생활의 방식으로 이해하고 실천하는 사람들¹을 지칭한다.

극도로 마른 몸을 선망하고, 아름답다고 여기는 프로아나는 주로 온라인 내에서 집단을 형성한다. 이러한 집단을 형성하는 연령층은 대체로 10대에서 20대이다. 프로아나 커뮤니티 내에서는 마른 몸을 지니기 위한 방법들로 식욕 억제제 복용, 먹토(먹고 토하기), 먹뱃(먹고 뱃기), 씹뱃(음식을 씹고 뱃기), 무쫄(무식하게 쫄쫄굽기)를 함께 실천한다. 또한 쉽게 구토하는 방법, 들키지 않고 식사를 굵는 방법들을 공유하거나 판매하기도 한다.

이러한 프로아나가 온라인을 통해 급격하게 확산되고, 커뮤니티 내 청소년들의 참여가 많아졌다. 프로아나 관련 국내 빅데이터 조사에서는 청소년 키워드가 최상위 그룹에 등장하기도² 하였다. 교복프아 (교

¹ 류지현, 조윤희, 원용진, 프로아나(proana) 몸 정치성의 교란*1, 미디어,젠더&문화 제36권 제4호, 한국여성커뮤니케이션학회, 2021, 7쪽.

² 입하진, 임유하, 심주연, 빅데이터에 나타난 ‘프로아나’에 대한 동향분석:국내 포털 및 소셜 미디어를 중심으로, 상

복을 입는 나이대, 즉 중학생과 고등학생의 나이의 프로아나를 뜻함) 라는 용어가 프로아나 커뮤니티에서 사용될 정도이다. 청소년기는 균형 있는 영양소 섭취, 규칙적인 식사가 매우 필수적인 성장기이다. 청소년들 사이에서 유행처럼 번지는 프로아나를 해결하기 위한 해결방안이 필요하다고 생각하여 연구를 진행하게 되었다.

우선 이 보고서에서는 프로아나가 촉발된 원인을 파악하고, 프로아나 활동이 신체적, 정신적 측면에서 청소년에게 어떠한 영향을 가져올 수 있는지에 대해 분석하고자 한다. 또한 프로아나에 대한 대중들의 인식 조사를 실시하였다. 실제 사례를 조사하고, SNS에서 #프로아나 해시태그를 사용하며 프로아나 계정을 운영하는 사용자와 심층 면접을 시도하여 해결책을 교육학의 관점, 가정 내에서의 관점, 사회적 정책의 측면에서 모색하고자 하였다.

2. 프로아나 등장 및 원인

2.1. SNS로 인한 외모 지상 주의 심화와 모방 심리

외모지상주의란 “외모가 개인 간의 우열과 성패를 가름하기 때문에 사회적으로 유용한 수단이라고 생각하여 외모에 지나치게 집착하는 현상”을 뜻한다.³ 사람들은 사회의 ‘아름다움’에 본인을 맞추기 위해서 본인에 대한 기준을 엄격히 하고, 이를 달성하기 위한 성형, 다이어트 등의 수단을 사용한다. 인터넷 사용을 증가시킨 1인 미디어에서는 본인의 사진을 올릴 때 ‘포샵’을 흔하게 사용한다. 포샵을 하는 행위는 일상적으로 변하였고, 이는 청소년들이 인터넷 속 자신의 모습에 예민하게 반응하고 외모에 민감해 진다는 것을 드러낸다.⁴ 이후에도 꾸준히 외모 지상주의는 다양한 방식으로 사회에 존재하였다.

미디어에서 아름답고 예쁜 모습의 아이들은 대체로 마른 몸을 가지고 있다. 대중매체에서 청소년의 기호에 맞게 아이돌을 만들었고, 자연스럽게 청소년들은 아이돌에 열광하게 되었다.⁵ 미디어를 통한 연예인의 몸매를 모방하고자 하는 청소년 아이들의 비율 또한 증가하였다.⁶ 더욱 집적적인 연관성으로는 프로아나 관련 국내 빅데이터 조사에서 등장한 토픽 -2에서는 ‘사진’, ‘방송’의 키워드가 등장하기도 하였다.⁷

모 걸그룹 멤버는 본인의 체중을 인스타그램에 공개했다. 34kg인 몸무게를 인증하며 살 빼는 방법으로 ‘안 먹기’라는 내용을 함께 게시했다. 이후 해당 멤버는 “어린 친구들이 이런 걸 따라한다고 들어서 깜짝 놀랐네요 (중략) 나도 건강해지기 프로젝트 할게!”라는 내용의 인스타그램 스토리를 업로드하였다. 이처럼 청소년들은 자신이 이상화한 ‘아이돌’의 마른 몸매를 모방하고자 한다. 이러한 미디어 속 외모지상주의와 모방 심리가 지나치게 마른 몸을 이상화하고 닮아가고자 하는 ‘프로아나’를 만들었다. 극단적인 마른 몸매에 대한 선망이 커뮤니티 내에서 퍼지면서, 신체에 부담이 가는 수단을 통해 마른 몸을 만들고자 하는 행위가 강해지고 있다.

2.2. SNS를 통한 프로아나 커뮤니티의 등장

인스타그램, 트위터, 페이스북 등의 소셜 네트워크 서비스(SNS)를 이용하는 청소년도 증가하고 있다. SNS는 직접 만나지 않더라도 친밀한 대화, 일상 공유가 가능하다. 이에 따라 각자 동일 관심사나 목표를 가진 이들이 커뮤니티를 만들기 매우 수월해졌다. 트위터나 인스타그램에서는 ‘해시태그’를 사용하여, 특정 해시태그를 사용하는 사용자들이 접촉할 수 있다. SNS 해시태그를 사용하여 마른 몸매에 대한 선망을 가진 이들이 커뮤니티를 만들고, 그 중에서도 극단적인 마른 몸매를 선망하는 비정상적인 다이어트 방법을 긍정하는 이들이 다시 커뮤니티를 만들 수 있었다.

프로아나 커뮤니티는 SNS를 통해서 시작되었다. 트친소(트위터 친구 소개의 준말)는 커뮤니티 내에서 다른 사용자와의 소통을 위해서 사용되는 해시태그 중 하나이다. ‘#프로아나_트친소’, ‘#프아_트친소’ 등의 해시태그를 사용하여 본인과 함께 프로아나 활동을 할 사람들을 모집한다. 몸무게를 달성할 때까지 프로아나 활동을 하자는 내용들로 이루어져 있다. 마른 몸매의 사진을 공유하기도 한다. 또한 공개적으로

담학연구 제22권 제4호 (통권124호), 한국상담학회, 65쪽.

³ JINMENG, 유튜브 속 인플루언서의 영상이 외모지상주의에 미치는 영향 : 크리에이터 유형과 미디어 유형의 비교를 중심으로, 서강대학교 대학원 석사 학위논문, 2018, 48쪽.

⁴ 민지현, 미디어 이용이 청소년의 외모지상주의와 신체변형욕구에 미치는 영향 : 텔레비전 오락프로그램과 1인 미디어를 중심으로, 청소년문화포럼 제19권, 한국청소년문화연구소, 2008, 48쪽.

⁵ 임양준, 연예인 아이돌 스타에 대한 청소년의 미디어 관여 연구*: 국내 중·고등학생의 자아 존중감이 아이돌 스타의 이상화에 미치는 영향을 중심으로, 커뮤니케이션학 연구 제24권 제2호, 한국커뮤니케이션학회, 158쪽.

⁶ 신상아, 중학생의 성별에 따른 아이돌 이상화, 외모인식, 다이어트 행동, 영양교육 필요성 인식에 대한 연구, 중앙대학교 교육 대학원 석사 학위논문, 2020, 55쪽.

⁷ 임하진, 임유하, 심주연, 앞의 글, 61쪽.

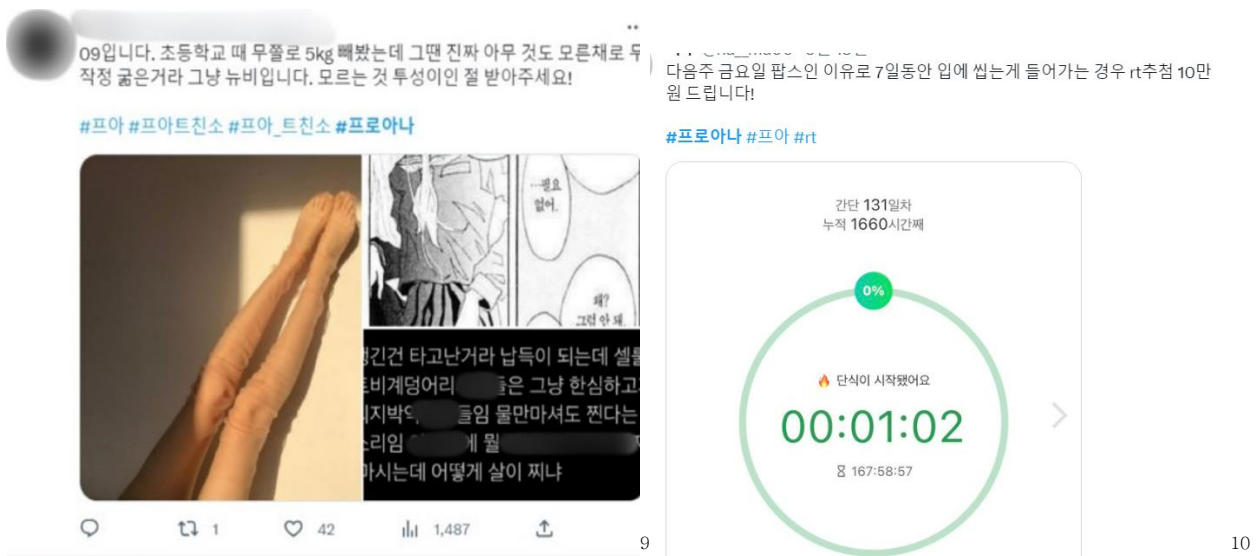
SNS에서 마른 몸을 가지기 위한 방법을 공유한다. 누구나 글을 작성할 수 있고, 유료화 할 수 있는 플랫폼 중 하나인 포스타입에서 ‘프로아나’ 키워드를 검색하면 433개의 검색 결과를 확인할 수 있다. 누구나 찾아볼 수 있는 공개된 미디어에서 프로아나가 되는 방법을 검색할 수 있다는 것을 보여준다.

또한 프로아나 커뮤니티 내에서의 결속력은 매우 강하게 나타난다. 앞서 언급했듯이 함께 목표 몸무게를 달성하고자 하는 친구를 찾는 게시글을 올린다. 일정 기간 동안 음식을 섭취하는 경우 다른 프로아나 계정 사용자에게 선물을 증정하는 이벤트 형식의 게시글을 올리기도 한다. 프로아나들은 커뮤니티 내에서 ‘정체성’을 공유하고, 본인과 같은 행동을 하는 이들과의 지속적인 교류로 비정상적인 행동을 정당화할 수 있게 된다.⁸ 프로아나는 본인과 같은 목표를 가지고 있고, 타인은 부정하는 섭식 활동을 함께 할 수 있는 친구를 온라인에서 찾는다. 그렇게 이론 커뮤니티 내에서 제한된 소통, 비정상적 섭식 활동의 긍정, 극단적으로 마른 몸을 선망하는 대화를 통하여 프로아나 현상이 심화되었다고 볼 수 있다.

3. 프로아나 현황 및 인식

3.1. 프로아나 사례

프로아나 사례는 트위터에서 #프로아나 해시태그를 통하여 수집되었다.



<그림 1>, 프로아나 실제 사례 1

<그림 2>프로아나 실제 사례 2

트위터에서 해시태그를 사용하면 쉽게 프로아나 커뮤니티를 들여다 볼 수 있다. 2009년생의 사용자가 프로아나 용어를 사용하고, 함께 프로아나 활동을 할 친구를 찾고 있다. (그림1참조) 프로아나 용어인 ‘무쫄’은 ‘무식하게 쫄쫄 굶기’의 준말이다. 초절식-물, 아메리카노, 0kcal의 음료수를 제외한 다른 음식들을 섭취하지 않는 것-과 동일한 맥락으로 이해되기도 한다.

프로아나 커뮤니티 내에서 단식을 일정 시간 동안 하기 위한 이벤트도 진행한다. 필수 영양소 없이 오직 살을 빼기 위한 수단으로 식단을 극단적으로 조절한다. 72시간, 48시간처럼 하루에서 이틀 정도 음식을 아예 섭취하지 않는 것을 목표로 하고, 그 목표를 이루지 못 할 시 프로아나 커뮤니티 내에 있는 사람들에게 금전적인 보상을 하는 이벤트를 여는 것이다. (그림 2참조)

프로아나 커뮤니티 내에서 식욕 억제제 판매는 매우 흔하게 찾아볼 수 있다. 식욕 억제제 구매와 판매 또한 흔하게 있는 일이다.(그림3 참조) 식욕 억제제는 쉽게 체중을 감소시키는 효과를 가진다. 하지만 식욕 억제제는 중독 증세를 가지고 있고, 마약류로 지정되어 있기에 청소년의 섭취는 각종 부작용을 가져올 수 있다.

11
 8, 11
 9
 10
 11

대한 동향분석:국내 포털 및 소셜 미디어를 중심으로, 상
 twitter.com/home>, 2023.05.02.
 witter.com/home>, 2023.05.15.
 /twitter.com/home>, 2023.05.02.

3. <그림3>, 프로아나 실제 사례 3

연구팀은 프로아나에 대한 구체적인 사례를 수집하기 위해 트위터에서 #프로아나 해시태그를 통하여 프로아나 활동을 하는 사용자와 인터뷰를 진행하였다. 인터뷰는 2023년 5월 2일 진행되었다. 이는 프로아나 커뮤니티 내에서 공유하는 이야기, 프로아나를 시작하게 된 계기, 프로아나에 대한 당사자의 인식에 대해 알아보고자 진행되었다. 여기서 수집한 정보는 효과적인 청소년 프로아나 치료법을 구성하는데 도움을 주었다.

다음은 인터뷰를 진행하기 전과 인터뷰 이후 A양에게 고지한 내용이다.

안녕하세요! 저희는 상명대학교 교육학과 연구팀입니다. 저희는 프로아나에 대한 인식과 현황 조사를 진행하고자 연구를 위한 인터뷰어를 모집하고 있습니다. 인터뷰는 많지 않은 몇 개의 질문들로 구성되어 있습니다. 인터뷰는 트위터 디엠을 통해 1:1로 진행되며 익명보장, 비밀 보장을 약속 드립니다. 인터뷰에 응해주신다면 회신 부탁드립니다.

인터뷰에 응해주셔서 정말 감사합니다! 이후 인터뷰 내용은 익명 처리하여(ex. 트위터를 통해 인터뷰가 진행됨. 인터뷰 대상- 19살 A양, 또는 학생) 연구 자료에 인터뷰 내용이 사용될 수 있음을 안내드립니다. 단, 인터뷰의 첫 번째 질문이었던 ‘나이’의 부분은 사용될 수 있음을 안내드립니다

트위터에서 만난 인터뷰 대상자를 편의상 A양으로 칭하고 앞으로 기술하겠다. 아래 심층 면접 결과는 질문한 순서대로 기술되었다.

A양은 나이와 프로아나를 알게 된 계기를 아래와 같이 밝혔다.
(질문 원문: 0. 나이가 어떻게 되시나요?(원치 않으실 시, 10대, 20대로 말씀해주세요!) 1. 프로아나에 대해서 알게 된 계기는 무엇인가요?)

나이는 19 (05년생)이고 알게 된 계기는 트위터에서 우울계 하다가 프로아나 트윗을 접해서 알게 되었어요(A양)

여기서 ‘우울계’는 우울증, 정신병등의 키워드를 함께 사용하며 우울한 증상을 공유하는 커뮤니티이다. 실제로 빅데이터 연구를 통해, 프로아나와 관련된 상위 200개 키워드 중 대부분이 ‘힘듦’, ‘죄책감’, ‘걱정’, ‘우울’등 정신적인 부분과 관련된 부분이다.¹² 이를 통해서 프로아나와 정신적인 스트레스와 직관적으로 연결되었다는 것을 파악할 수 있었다.

A양은 프로아나 커뮤니티 내에서 어떠한 이야기를 나누는지, 원하는 몸매를 만들기 위한 정보는 어떤 것이 있는지에 대한 질문에 다음과 같이 대답하였다.

(질문 원문: 프로아나 커뮤니티 내에서는 어떠한 이야기를 나누는지(개인 대 개인), 원하는 몸매를 만들기 위한 정보는 어떤 것이 있는지 구체적으로 이야기해주실 수 있나요?)

서로 굶으라고 말하고 다니죠 운동하라고 자극사진 공유하고. 삼푸먹은썰이나 재밌는 트윗도 공유해요. 원하는 몸매를 만들기 위해 굶기, 먹고 토하기, 운동하기 이 세 개 만 주 구 장 창 하 죠 (A 양)

프로아나 커뮤니티 내에서 함께 마른 몸을 만들기 위한 동료들 모은다. “일명 ‘프로아나 트친(트위터 친구)’ 구인 게시물도 하루에만 수십 건이 올라온다. 프로아나족은 체중을 감량하기 전 글을 통해 자신의 심경과 몸 상태를 밝히는데, 체중을 감량하며 서로 동기부여가 돼줄 상대를 찾는다...”¹³를 살펴보면 알 수 있다. 서로 굶으라고 권유하고, 본인이 단식을 약속한 기간 내에 음식을 먹으면 타인에게 선물을 하는 등의 방식이다. 또한 쉽게 토하는 방법, 음식을 씹고 뱉는 방법을 공유하기도 한다.

프로아나에 대해 어떻게 생각하느냐, 어떻게 시작하게 되었느냐는 질문에 A양은 이렇게 밝혔다.
(질문 원문: ‘프로아나’에 대해 어떤 생각을 가지고 있으신가요? (긍정적/부정적으로 나누지 않아도 됩니다.))

계기는 더 사랑받고싶어서인것 같아요. 내가 나를 사랑하기 위해서, 사람들에게 격

¹² 임하진, 임유하, 심주연, 앞의 글, 57쪽.

¹³ 임하진, 임유하, 심주연, 위의 글, 63쪽.

정과 관심을 받고 싶어서. 프로아나를 하면 필연적으로 우울증이 함께 오고, 식이 장애에 걸리게 되어 결국 정상인 사람들의 이해를 못 받는 상황이 돼요. 점점 고립 되게 돼요. 식사도 같이 못하고 먹고 토하는건 이상한 행동으로 비칠 테니. 그러나 프로아나가 더 이상 늘어나지 않았으면 좋겠어요. 전 표면상 프로아나지만 그냥 저를 식이장애 환자로 생각하고 있거든요 (A양)

이러한 대답에서 프로아나 당사자들이 겪는 우울감과 고립감에 대하여 이해할 수 있었다. 프로아나를 시작했던 계기는 '사랑받고 싶어서'였다고 이야기하였는데, 마른 몸이 본인을 사랑할 수 있는 조건임을 알 수 있었다. 날씬한 몸에 더 높은 가치를 부여하고¹⁴ 날씬한 몸을 가진 자신을 사랑하고 싶다는 것이다. 뒤집어 해석하자면, 날씬하지 않은 본인을 사랑할 수 없었다는 것이다. 프로아나는 정신적 건강에도 부정적인 영향을 끼친다. 타인에게 사랑받고자 하는 마음으로 시작하여 마른 몸을 선망하다가, 타인에게 익숙하지 못한 행동을 하며 소외감을 느끼게 된다.

A양은 프로아나 활동을 통해 유발되는 식이 장애, 우울감에 대해 정확한 인식을 갖고 있었다. 프로아나가 증가하지 않았으면 좋겠다는 뜻을 내비칠 정도로 프로아나의 심각성을 잘 알고 있었다.

이후 프로아나 활동을 통해 자신의 신체적인 변화를 묻는 질문에서는 이렇게 밝혔다. (질문 원문: 프로아나 활동을 하면서 현재 자신의 몸 상태에 대한 생각은 어떤가요? (건강적인 측면, 만족하는 부분 어느 측면에서든 상관 없습니다. 자유롭게 대답해주세요.))

프로아나 하면서 살은 많이 뺐지만.. 운동도 많이 해서 신체적으로 건강해졌지만 위량 식도 다 고장났고요 정신적으로도 피폐해지고 가족이랑도 사이 나빠졌어요 그리고 굶어서 빠니 갑자기 다시 찌는 몸이 됐어요 (A양)

A양은 신체적인 건강 문제 역시 정확하게 파악하고 있었다. 운동을 하면서 근육이 생기거나, 체력이 좋아지는 등의 부수적인 효과는 있었을 것이다. 다만, 음식을 섭취한 후 구토를 반복하기 때문에 위와 식도가 고장났다는 본인의 신체 상황을 밝혔다. 또한 요요 현상을 겪었다고 밝혔다. 역시나 정신적인 부분, 대인 관계의 어려움 또한 밝혔다.

프로아나 활동을 하면서 어떠한 행동을 했는지에 대한 질문에 A양은 본인의 경험을 나열했다. (질문 원문: 혹시 프로아나 활동을 하는 동안 시도해보신 활동들을 이야기해주실 수 있을까요?)

2주동안 물만마시기 운동(조깅, 홈트), 스트레칭 푸룬딕위터로 장비우기, 돌코락스, 마그밀 남용 디에타민 과다복용 식욕억제위해 담배피우기 먹고 토하기 먹는양 줄이기 초절식 등 (A양)

2주 동안 물만 마시는 단식, 운동, 스트레칭은 프로아나 커뮤니티 내에서 흔한 살 빼는 법이다. 또한 푸룬 딕위터는 배변활동을 돕는 음료수이다.¹⁵ 또한 돌코락스는 변비약의 종류 중 하나로, 역시나 배변 활동을 돕는다. 배변 활동을 과하게 함으로써 체중 감소의 효과를 보는 것이다. 마그밀 역시 마찬가지로 변비약의 종류 중 하나이다. 변비약을 이용한 다이어트는 '극단적인 다이어트'로 지목된다.¹⁶

디에타민은 BMI 지수 27 이상, 적절한 체중 감량 요법이 사용되지 않는 경우에만 처방 가능한 식욕 억제제이다. 그러나 디에타민은 프로아나 커뮤니티 내에서도 흔하게 판매와 구매가 이루어진다. <그림3>에서 판매되던 약 역시 디에타민이다.

마지막으로 프로아나를 중단하고자 하는 의지, 중단하기 위한 외부적 노력을 물어보는 질문에는 A양이 이렇게 답했다.

(질문 원문: 프로아나를 그만두고 싶다는 생각을 하신 적 있나요? 그만두고 싶다는 생각을 하셨다면, 프로아나를 그만두기 위해서(또는 늘어나지 않도록 하기 위해서) 어떤 노력이 필요할지 이야기 부탁드립니다. (치료, 사회, 가정, 개인, 학교 모두 상관없 자유롭게 말씀해주세요))

항상하죠 강박만 벗어날수있담 얼마나 좋을까요 근데 마르고는싶으니 참 일단 식이 장애 상담센터랑 정신병원 다니고 있고요 그게 젤 큰거 같아요 가족과의 관계개선도 중요하구요 (A양)

'마른 몸'을 원하는 강박에서 벗어나고자 하는 의지는 있으나, 궁극적으로 이겨내지는 못하는 자신의 모습을 안타깝게 바라보는 인식이 드러났다. 필요한 외부적 도움에서는 치료적 목적의 식이 장애 상담 센터와 정신 병원을 꼽았다. 또한 긍정적인 가족 간의 대인 관계가 정신적 스트레스에 도움이 될 것이

¹⁴ 임하진, 임유하, 심주연, 위의 글, 66쪽.

¹⁵ 김동우, 테일러 팜스, 이너뷰티 음료 '푸룬 딕위터 콤포차' 올리브영 론칭, 머니S. 2022. 04. 29, <https://m.moneys.co.kr/article.html?no=2022042917234034058&code=w1603&MRN&ref=>

¹⁶ 김정은. 한국 사회 '건강한 다이어트' 담론의 형성과 개인화된 위기 관리, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2022, 논문개요 5쪽.

라는 의견을 밝혔다.

3.3 프로아나 인식

이에 따라 청소년의 프로아나 활동에 따른 대중들의 인식을 조사해보고자 했다. 연구팀은 프로아나를 해결하기 위한 방법을 찾기 위한 두 번째 연구를 진행하였다. 청소년과 성인으로 연령을 나누어 진행하였다.

각 문항은 이와 같다.

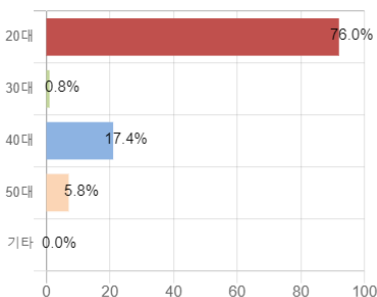
- ① 귀하의 연령대는 어떻게 되시나요?
- ② 프로아나에 대해 들어보신 적 있나요?
 ② -1.) 프로아나를 알게 된 경로는? (②의 질문에 긍정답변인 경우)
- ③ 프로아나는 "프로아노렉시아(pro-anorexia)'의 준말로 거식증을 찬성하는 사람들 그리고 그들의 생활방식을 아우르는 신조어" 입니다. 프로아나의 원인은 무엇이라고 생각하시나요?
- ④ 이러한 프로아나가 청소년에게 가져오는 문제점 중에서 가장 심각한 것은 무엇이라고 생각하시나요?
- ⑤ 어떤 해결방안이 가장 효과적이라고 생각하시나요?

대중들의 프로아나 인식 조사를 실시하여, 대중들이 중요성을 둔 프로아나의 문제점과, 대중들이 생각하는 효과적인 프로아나 해결방법을 파악하고자 했다. 또한 이를 앞선 심층 면접과 함께 접목하여 프로아나 해결법을 탐구하고자 했다.

2023년 4월 6일부터 4월 22일까지 수집된 표본을 기준으로 한다.

3.3.1 성인의 프로아나 인식 현황

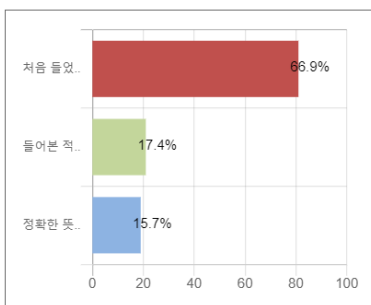
응답 표본은 121 개이다.



<그림4>, 성인대상 프로아나 인식 조사 1

프로아나에 대한 인식 조사에서 응답 대상자 연령층은 20대가 76%, 40대가 17.4%, 50대가 5.8%, 03대가 0.8%로 20대가 가장 많은 비율을 차지하였다. (그림 4참조)

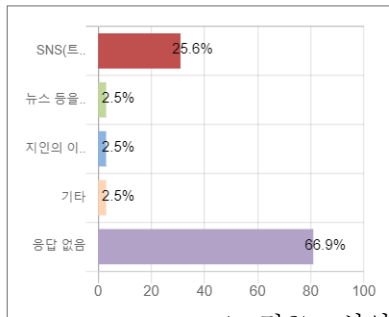
2. 프로아나에 대해 들어보신 적 있나요?



숨기기 취소	정렬 초기화	조합	차트 편집	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
응답			응답수	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	처음 들었음	81 66.9%
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	들어본 적 있음	21 17.4%
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	정확한 뜻을 알고 있음(타인에게 설명이 가능함)	19 15.7%

<그림5>, 성인대상 프로아나 인식 조사 2번

2-1) 프로아나를 알게 된 경로는?



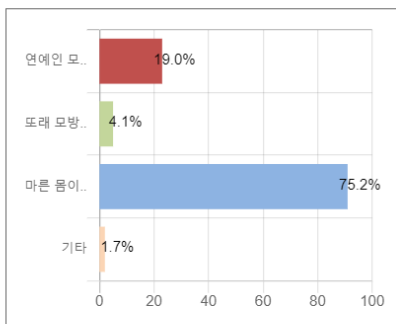
숨기기 취소		정렬 초기화		조합		차트 편집	
<input checked="" type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	응답		응답수			
<input checked="" type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	SNS(트위터, 인스타그램, 페이스북)		31		25.6%	
<input checked="" type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	뉴스 등을 통한 언론 보도		3		2.5%	
<input checked="" type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	지인의 이야기		3		2.5%	
<input checked="" type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	기타		3		2.5%	
<input checked="" type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	응답 없음		81		66.9%	

<그림6>, 성인대상 프로아나 인식 조사 2-1번

또한 프로아나에 대해 알지 못하는 응답 대상자(처음 들었음 문항에 대답한 대상자)는 66.9%였다. ‘들어본 적 있음’ 문항에 대답한 대상자는 17.4%, 정확한 뜻을 알고 타인에게 설명이 가능하다고 대답한 응답자는 15.7%였다. 이 문항을 통하여 성인 응답자의 과반수 이상이 ‘프로아나’라는 단어에 대해서 알고 있지 못하며, 제대로 파악하지 못하고 들어봤다는 비율이 17.4%였다는 것을 파악할 수 있었다. (그림5 참조)

이에 따른 추가 문항 2-1 문항은 2번 문항에서 ‘들어본 적 있음’, ‘정확한 뜻을 알고 있음(타인에게 설명이 가능함)’으로 응답한 대상자에 한하여 설문이 진행되었다. 121명 중 25.6%가 SNS에서 ‘프로아나’를 접하게 되었다고 응답했다. 이후 지인의 이야기가 2.5%, 뉴스 등을 통한 언론 보도가 2.5%였다. 이후 66.9%는 2번 문항에서 프로아나를 알지 못한다고 응답한 대상자이다. 이를 통해서 프로아나와 관련된 이야기를 SNS에서 가장 쉽게 접할 수 있다는 것을 파악할 수 있었다. (그림6 참조)

3. 프로아나는 “프로아노렉시아(pro-anorexia)의 준말로 거식증을 찬성하는 사람들 그리고 그들의 생활방식을 아우르는 신조어”입니다. 프로아나의 원인은 무엇이라고 생각하시나요?

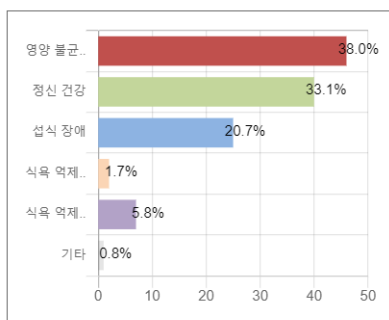


숨기기 취소		정렬 초기화		조합		차트 편집	
<input checked="" type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	응답		응답수			
<input checked="" type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	연예인 모방 심리		23		19%	
<input checked="" type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	또래 모방 심리		5		4.1%	
<input checked="" type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	마른 몸이 미의 기준인 사회 풍조		91		75.2%	
<input checked="" type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	기타		2		1.7%	

<그림7>, 성인 대상 프로아나 인식 조사 3번

프로아나가 생겨난 원인으로는 75.2%가 마른 몸이 미의 기준인 사회 풍조를 꼽았고, 연예인 모방 심리가 19%, 또래 모방 심리가 4.1%였다. 이를 통하여 대중들은 마른 몸이 미의 기준인 사회 풍조를 가장 주된 원인으로 꼽고 있다는 것을 확인할 수 있었다. (그림 7 참조)

4. 이러한 프로아나가 청소년에게 가져오는 문제점 중에서 가장 심각한 것은 무엇이라고 생각하시나요?

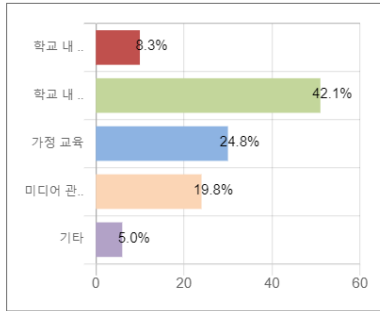


숨기기 취소		정렬 초기화		조합		차트 편집	
<input checked="" type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	응답		응답수			
<input checked="" type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	영양 불균형		46		38%	
<input checked="" type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	정신 건강		40		33.1%	
<input checked="" type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	섭식 장애		25		20.7%	
<input checked="" type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	식욕 억제 불법 구매		2		1.7%	
<input checked="" type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	식욕 억제 중독 중세		7		5.8%	
<input checked="" type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	기타		1		0.8%	

<그림8> 성인 대상 프로아나 인식 조사 4번

또한 청소년에게 프로아나가 끼치는 심각한 문제점인 부분에서는 영양 불균형이 46%, 정신 건강이 40%였다. 섭식 장애는 25%, 식욕 억제제 중독 증세 5.8%, 식욕 억제제 불법 구매 1.7%, 였다.(그림 8 참조)

5. 어떤 해결방안이 가장 효과적이라고 생각하시나요?



응답	응답수
<input checked="" type="radio"/> 학교 내 미디어 사용 교육	10 8.3%
<input checked="" type="radio"/> 학교 내 자아존중감 교육	51 42.1%
<input checked="" type="radio"/> 가정 교육	30 24.8%
<input checked="" type="radio"/> 미디어 관련 법 제정	24 19.8%
<input checked="" type="radio"/> 기타	6 5%

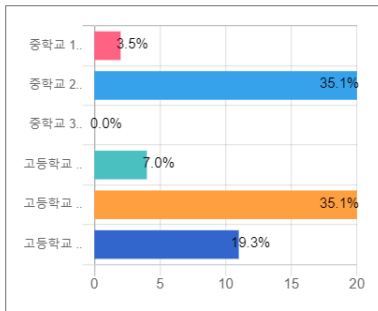
<그림9> 성인 대상 프로아나 인식 조사 5번

5 번의 답안에서는 학교 내 자아존중감 교육이 42.1%, 가정 교육이 24.8%, 미디어 관련 법 제정이 19.8%, 학교 내 미디어 사용 교육이 8.3% 순이었다. 공교육 내에서 학생들에게 자아 존중감 교육이 반드시 필요하다는 설문조사 결과를 얻을 수 있었다. (그림 9 참조) 이에 연구팀은 공교육 내에서 시행할 수 있는 자아 존중감 교육 모델의 필요성을 인식하여 해결 방안을 설계하였다.

3.3.2 청소년의 프로아나 인식 현황

중학교 1 학년부터 고등학교 3 학년 청소년을 대상으로 프로아나 인식 현황 조사를 실시하였다. 표본은 총 57 개를 수집하였다.

1. 귀하의 연령대는 어떻게 되시나요?

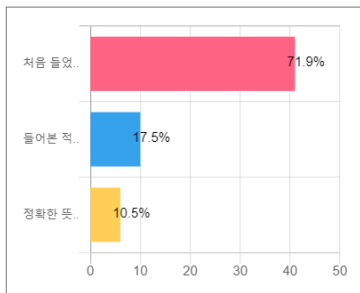


응답	응답수
<input checked="" type="radio"/> 중학교 1학년	2 3.5%
<input checked="" type="radio"/> 중학교 2학년	20 35.1%
<input checked="" type="radio"/> 중학교 3학년	0 0%
<input checked="" type="radio"/> 고등학교 1학년	4 7%
<input checked="" type="radio"/> 고등학교 2학년	20 35.1%
<input checked="" type="radio"/> 고등학교 3학년	11 19.3%

<그림10> 청소년 대상 프로아나 인식조사 1번

청소년 응답자의 연령대는 중학교 2 학년 35.1%, 고등학교 2 학년이 35.1%, 고등학교 3 학년이 19.3%, 고등학교 1 학년이 7%, 중학교 1 학년이 3.5%였다. (그림 10 참조)

2. 프로아나에 대해 들어보신 적 있나요?

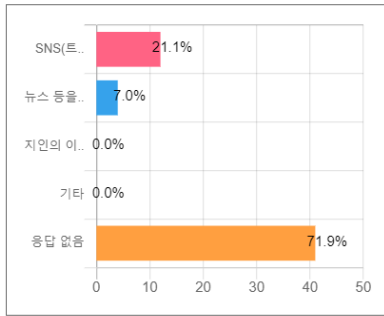


응답	응답수
<input checked="" type="radio"/> 처음 들었음	41 71.9%
<input checked="" type="radio"/> 들어본 적 있음	10 17.5%
<input checked="" type="radio"/> 정확한 뜻을 알고 있음(타인에게 설명이 가능함)	6 10.5%

<그림11> 청소년 대상 프로아나 인식조사 2번

프로아나에 대해 처음 들어 본 비율이 71.9%, 들어본 적 있는 응답자가 17.5%, 정확한 뜻을 알고 있다고 응답한 대상자가 10.5% 였다. (그림 11 참조)

2-1) 프로아나를 알게 된 경로는?

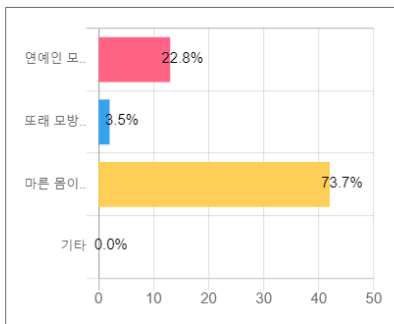


숨기기 취소		정렬 초기화		조합		차트 편집	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	응답		응답수			
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	SNS(트위터, 인스타그램, 페이스북)		12		21.1%	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	뉴스 등을 통한 언론 보도		4		7%	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	지인의 이야기		0		0%	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	기타		0		0%	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	응답 없음		41		71.9%	

<그림12>청소년 대상 프로아나 인식조사 2-1번

앞선 2 번 문항에서 ‘들어본 적 있음’, ‘정확한 뜻을 알고 있음(타인에게 설명이 가능함)’으로 응답한 대상자만을 대상으로 2-1 번 문항을 조사하였다. 대상자 16 명 중 12 명이 SNS 에서 프로아나를 알게 되었다고 응답하였고, 뉴스 등을 통한 언론 보도를 통해서 알게 된 대상자가 4 명이였다. 역시나 이 문항을 통하여 프로아나에 대한 내용을 SNS 에서 접한 이들이 많았음을 알게 되었다.(그림 12 참조)

3. 프로아나는 “프로아노렉시아(pro-anorexia)의 준말로 거식증을 찬성하는 사람들 그리고 그들의 생활방식을 아우르는 신조어”입니다. 프로아나의 원인은 무엇이라고 생각하시나요?

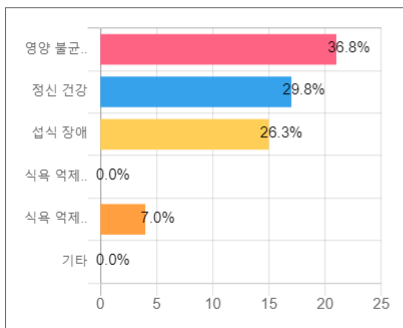


숨기기 취소		정렬 초기화		조합		차트 편집	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	응답		응답수			
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	연예인 모방 심리		13		22.8%	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	또래 모방 심리		2		3.5%	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	다른 몸이 미의 기준인 사회 풍조		42		73.7%	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	기타		0		0%	

<그림13>청소년 대상 프로아나 인식조사 3번

3 번 문항에서는 73.7%가 다른 몸이 미의 기준인 사회 풍조가 프로아나를 만들어낸 원인이라고 뽑았다. 성인과 동일하게, 사회 풍조가 프로아나를 만들어낸 원인이라고 꼽은 것이다.. 또한 22.8%가 연예인 모방 심리, 3.5%가 또래 모방 심리라고 답했다. (그림 13 참조)

4. 이러한 프로아나가 청소년에게 가져오는 문제점 중에서 가장 심각한 것은 무엇이라고 생각하시나요?

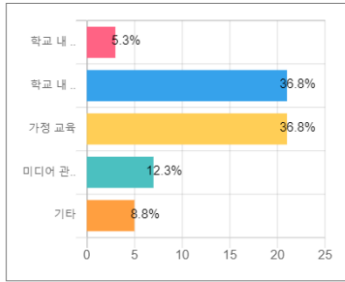


숨기기 취소		정렬 초기화		조합		차트 편집	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	응답		응답수			
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	영양 불균형		21		36.8%	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	정신 건강		17		29.8%	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	섭식 장애		15		26.3%	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	식욕 억제제 불법 구매		0		0%	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	식욕 억제제 중독 증세		4		7%	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	기타		0		0%	

<그림14>청소년 대상 프로아나 인식조사 4번

4 번 문항에서는 프로아나가 청소년에게 끼치는 가장 심각한 부분으로는 36.8%가 영양 불균형, 29.8%가 정신 건강, 26.3%가 섭식 장애, 7%가 식욕 억제제 중독 증세라고 응답하였다. 전체 표본 중 정신 건강이 심각하다고 응답한 대상자의 비율을 성인 인식 조사와 비교하였을 때, 성인 인식 조사보다(33.1%) 낮은 비율(29.8%)임을 확인할 수 있었다. 반면 섭식 장애의 경우 청소년이(26.3%) 성인(20.7%)보다 높게 심각하다고 응답하였다.

5. 어떤 해결방안이 가장 효과적이라고 생각하시나요?



숨기기 취소		정렬 초기화		조합		차트 편집	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	응답		응답수			
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	학교 내 미디어 사용 교육		3		5.3%	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	학교 내 자아존중감 교육		21		36.8%	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	가정 교육		21		36.8%	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	미디어 관련 법 제정		7		12.3%	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	기타		5		8.8%	

<그림15> 청소년 대상 프로아나 인식조사 5번

5 번 문항에서는 청소년의 36.8%가 학교 내 자아존중감 교육, 36.8%가 가정 교육을 가장 효과적일 것이라고 응답하였다. 12.3%가 미디어 관련 법 제정, 5.3%가 학교 내 미디어 사용 교육이라고 응답하였다. 또한 앞서 성인의 5 번 문항 응답과 비교하였을 때, 청소년은 가정 교육을 성인보다 프로아나를 해결하기 위한 효과적인 방법으로 꼽았다.

4. 프로아나 현상의 원인 및 문제점

4.1. 신체적 측면

극도로 마른 몸을 선망하는 프로아나의 대표적인 활동으로는 앞서 심층 면접에서 확인했듯이 음식 섭취한 후 토하는 방법이 있다.

프아, 식량 불법

최신) 초보도 안들키고 5분 컷 토하는 방법

가족들, 친구들에게 들키지 않는 최고의 방법

2023.04.23 조회 329 댓글 0

↑

안녕 예뵤아 오랜만이야.

그동안 내가 생활방식이 많이 바뀌어서, 어쩔 수 없이 토를 몰라올래 할 수 밖에 없는 상황이 왔어.ㅋㅋ (몸매가 생관거트*) 아무튼 너와는 보통 가족들이랑 많이들 살텐데 오늘 소개할 방법은 내가 집에서도 안들키고 많이 써먹었던 방식이라 유용할 거야.

아 그리고 사실 나도 그동안은 고치려고 많이 노력을 해봤는데, 마음처럼 안되더라 ㅋㅋㅋ 예 휴.

그래서 오늘은 정말 A부터 Z까지 이렇게만 따라하면 아무한테도 들키지 않고 토 5분컷-정소까지 하는 방법 가지고 왔어 (토할 때 소리도 안나고, 도구도 2000원짜리아)

17

서로 아프지 않게 여러 번 토하는 방법, 들키지 않고 토하는 방법을 커뮤니티 내에서 공유하고, 해당 내용들은 유류한해서 작성하기도 하다. 그림 16은 글 작성 플랫폼에서 프로아나를 검색하였을 때 나오는 게시물이 <그림16> 프로아나의 신체적 문제 들키지 않는 법, 토할 때 필요한 도구 등을 공유한다. 그러나, 여러 번의 구토 증상은 탈수 현상을 일으킨다. 또한 저칼륨 혈증을 동반한 대사성 알칼리혈증이 올 수도 있다. 앞서 심층 면접에서 A양이 “위랑 식도 다 고장났고요” 라고 언급했듯이, 연속된 구토는 위와 식도를 해친다. 구토를 심하게 할 경우 침샘이 부을 수 있고, 치아의 부식의 생성 등의 부작용이 생기기도 한다.¹⁸

프로아나는 거식증을 옹호하면서 거식증의 태도를 의도적으로 흉내낸다. 자연스럽게 섭식 장애를 가지게 되는데, 거식증은 저체온, 저혈압, 무월경(여성의 경우), 탈수 등이 매우 흔하게 동반하게 된다. 마찬가지로 식욕 억제제의 과다 복용을 통한 신체적 부작용도 예로 들 수 있다. 원칙적으로 식욕 억제제는 체중 감량이 나타나지 않을 경우 4주 이후 복용을 중지해야 한다. 환자와 의사가 모두 만족하는 체중 감량이 있을 경우 4주 이상 복용이 가능하기는 하지만, 심각한 심장병, 의존성, 흥분 상태 등의 부작용이 나타날 수 있다. 또한 3개월 이상의 식욕 억제제 섭취는 폐동맥 고혈압의 가능성을 23배 증가시킬 수 있다. 식욕 억제제는 중추신경을 흥분시키는 작용을 가진다.¹⁹

이로 인한 부작용으로는 성분에 따라, 펜터민, 펜디메트라진, 디에틸프로피온, 마진돌은 빠른 맥박, 혈압상승, 가슴 통증 등이 있을 수 있다. 로카세린 성분의 경우 두통, 어지러움, 피로, 구역, 구갈, 변비 등이 부작용으로 나타난다.²⁰ 식욕 억제제는 성인을 대상으로만 허가 되어 있으나,²¹ 프로아나 커뮤니티 내에서의 청소년은 식욕 억제제를 구하기 쉽다. 2005년생이었던 A양 역시 심층 면접에서 “디에타민 과다 복용”을 해보았다고 밝혔다. <그림3> 처럼 프로아나 커뮤니티 내에서 식욕 억제제 구매 및 판매글을 공개적으로 SNS에 게시하기도 한다.

4.2. 정신적 측면

프로아나 활동을 지속하다 보면 자연스럽게 우울감이 따라온다.

임하진, 임유하, 신주연은 프로아나와 우울감에 대한 연관성을 이렇게 밝혔다.

위드클라우드에 나타난 ‘힘듦’, ‘죄책감’, ‘우울’, ‘걱정’, ‘스트레스’와 같은 심리적 어려움에 관한 키워드는 프로아나식 다이어트를 지속하는 것에 따르는 고통, 음식 섭취에 대한 죄책감 및 자기 신체상과 이상적 신체상의 괴리감에서 오는 우울함, 프로아나식 라이프 스타일이 시작되기 이전에 개인이 경험하는 우울감, 불안과 같은

¹⁷ 프로아나, 포스타입, < <https://www.postype.com/> >, 2023.05.15.

¹⁸ 국가정신건강포털, 거식증, 2021. 12. 22, < <https://www.mentalhealth.go.kr/portal/disease/diseaseDetail.do?dissId=73> >.

¹⁹ 식품의약품안전처, 식욕억제제 안전복용 가이드, 2018. 01. 05, < https://www.mfds.go.kr/brd/m_227/view.do?seq=31102 >.

²⁰ 위의 글.

²¹ 위의 글.

심리적 어려움과 관련됨을 고려해 볼 수 있다.²²

자신이 원하는 신체와 자신의 실제 신체의 차이의 괴리감을 느끼거나, 심리적 고통이 프로아나 활동을 유도하기도 한다. 프로아나와 관련된 블로그에서는 자살, 우울의 분위기를 풍기고 있다는 특징을 보인다²³. 심층면접을 진행한 A양 역시 프로아나를 알게 된 계기가 ‘우울계를 운영하다’라고 밝혔다. 우울감을 공유하는 커뮤니티와 다른 몸을 선망하는 프로아나 커뮤니티가 상당히 연관이 깊다는 것을 확인할 수 있다. A양의 “프로아나를 하면 필연적으로 우울증이 함께 오고”라는 말을 통하여 프로아나 활동을 실천할 때 우울감을 동반하는 경우도 있음을 알 수 있다.

프로아나 커뮤니티 뿐만 아니라 프로아나 이후 겪게 되는 거식증-섭식장애-또한 우울감을 함께 동반한다. 거식증의 원인으로 꼽히는 것은 완벽주의, 자기-훈육, 위험-회피, 자기-비판의 성격이다²⁴. 낮은 충동성, 우울, 불안, 강박 성향 또한 거식증 발병 전 흔히 선행하는 특징으로 꼽힌다.

또한 식욕 억제제 복용은 신체적 측면뿐만 아니라 정신적 측면의 문제점까지 동반하곤 한다. 펜터민, 플리메트라진, 디에틸프로피온, 마진돌 성분의 식욕 억제제를 장기간 복용하다 중단할 경우 피로, 우울증, 수면 뇌파에 영향을 줄 수 있다. 만성 중독 증상의 경우 정신 분열병의 정신 이상이 나타날 수 있다. 위 성분의 식욕 억제제를 과량으로 복용할 경우 불안, 심리적 불안 상태, 혼란, 환각상태가 나타날 수 있다.²⁵

김선미는 식욕억제제 복용 여성의 다이어트 경험에 대한 현상학적 연구를 통한 결과를 이렇게 밝혔다.

참여자들은 약물을 복용하면서 일시적으로 기분이 좋아지거나 힘이 나는 경험을 하는 반면에 잠을 자기 못하고 신경이 예민해지고 날카로워져 가족이나 주변인들에 게 짜증을 부리고 평소보다 예민해져서 공격적이 되기도 하는데, 이로 인해 그들에 게 미안한 마음을 갖게 되거나 주변사람 만나는 것을 피하기도 한다²⁶

이처럼 프로아나 활동을 통해서도 정신적 측면에서 우울감과 부정적 심리를 가질 수 있다. 또한 식욕 억제제의 부작용으로 정신적문제가 생길 가능성이 농후하다.

5. 해결 방안

5.1. 교육적인 측면에서의 해결 방안

기술.가정 교과에서는 청소년의 안전한 식문화와 관련된 내용을 다루고 있다. 청소년기에 균형잡힌 식사에 대한 중요성을 강조하고 있으며, 영양소에 따른 이론적 지식 또한 전달한다. 필수 영양소인 탄수화물, 비타민, 무기질, 지방, 단백질에 대한 이론적 지식을 교과서에서 다룬다. 청소년의 식생활 문제에 대하여 다루고 있는 단원도 존재한다.

아래 내용은 비상교육 중학교 기술 가정1 교과서에서 ‘청소년의 식생활 문제’에 대한 부분을 직접 인용한 것이다.

청소년은 바쁜 학업과 대중 매체의 영향, 외모에 대한 관심 등으로 바르지 못한 식생활을 하는 경우가 많다. 특히 결식이나 과식, 편식, 즉석식품 선호, 무리한 다이어트 등과 같은 생활 양식은 청소년에게 영양불균형을 초래하고, 그 결과 비만과 저체중, 빈혈, 섭식 장애와 같은 문제가 발생할 수 있다²⁷

위 내용을 구체적으로 심화하여, 건강한 체중 조절 방식과 건강한 영양소 섭취 방법에 대한 교육을 설계하였다. 운동과 필수 영양소를 섭취하는 체중 조절이 필수적인 이유에 대해 교육하는 시간을 필수적으로 포함해야 한다. 극단적인 다이어트를 이행할 경우 생길 수 있는 부작용에 따른 교육 시간이 배치되어야 한다. 단, 교육 시간을 가질 때에 교사가 프로아나 활동에 적대적인 어휘를 사용하지 않고, 교육을 듣는 학생들의 다양성을 기반하여 학생들을 이해하는 태도를 기반하여야 한다.

프로아나를 극복하기 위해서는 심층면접에서 A양이 언급했듯 치료적인 해결법이 중요하다. 프로아나

²² 임하진, 임유하, 심주연, 앞의 글, 67쪽.

²³ 위의 글, 67쪽.

²⁴ 국가정신건강포털, 앞의 글.

²⁵ 식품의약품안전처, 앞의 글.

²⁶ 김선미, 식욕억제제 복용 여성의 다이어트 경험에 대한 현상학적 연구, 전남대학교 대학원 박사학위 논문, 2018, 53쪽.

²⁷ 중학교 기술 가정1 교과서, 비상교육, 2018,

< http://dn.vivasam.com/2022_ebook/MS/mid_gigal/index.html >, 48쪽.

문제 해결을 위한 6 단계로 이루어진 상담 치료 및 교육 프로그램을 설계하였다.

- ① 국내 중학교, 고등학교를 대상으로 청소년의 신체 만족도 조사, 신체 검사를 시행한다.

1차 조사지 예시

1. 이름, 나이를 기입하십시오.
2. 나는 다이어트를 해 본 적 있다. (예/ 아니오) 2-1. 다이어트를 시도하는 동안 해보았던 방법을 적으시오.
3. 나는 마른 몸이 아름답다고 생각한다. (예/ 아니오)
4. 나는 나의 현재 신체에 대해서 얼마나 만족하는가? (1점- 매우 불만족, 2점- 불만족, 3점-만족, 4점- 매우 만족)
4-1. 내가 신체에 불만족하는 이유는 무엇인가? (1점 또는 2점으로 응답했을 경우) ① 눈으로 보았을 때 만족스럽지 않음 ② 체중이 만족스럽지 않음 ③ 기타

- ② ①번의 조사를 기반으로
 - 1) 다이어트를 시도했던 방법이 정상적인 방법이 아닌 경우(식욕 억제제 복용 등)
 - 2) 현재 신체에 대한 만족도 척도가 낮은 경우 (1점, 2점 척도에 존재)
 - 3) 신체 검사 결과가 정상 범주에서 벗어난 경우
의 학생들에게 상담 치료 프로그램을 진행한다.
- ③ 상담과 관계없는 이들에게 철저한 익명을 보장하며 전문 상담가의 상담 치료와 자아 존중감 교육을 진행한다.
- ④ 주 1회에서 2회 학생의 몸 상태를 꾸준히 확인하고, 정상 범주로 신체가 돌아올 때까지 식단, 운동 지도도 병행한다. 또한 전문 분야의 교사(보건 교사, 가정 과목의 교사)의 규칙적인 식습관, 균형적인 영양소 섭취에 대한 교육을 진행한다.
- ⑤ 정상 범주로 학생의 신체가 돌아온 경우 최종 심층 상담을 통하여 학생의 심리 상태를 파악하고, 긍정적인 자아 존중감이 파악되면 아래 <표2>의 조사지를 실시한다.

2차 조사지 예시

1. 이름, 나이를 기입하십시오.
2. 내가 지금까지 해왔던 다이어트 방법의 문제점은 무엇인가?
3. 나는 나를 사랑하는가? (1점- 나를 싫어한다, 2점- 아무런 생각이 들지 않는다, 3점- 나를 좋아한다, 4점 -나를 사랑한다)
4. 나는 나의 현재 신체에 대해서 얼마나 만족하는가? (1점- 매우 불만족, 2점- 불만족, 3점-만족, 4점- 매우 만족)
4-1. 내가 신체에 불만족하는 이유는 무엇인가? (1점 또는 2점으로 응답했을 경우) ① 눈으로 보았을 때 만족스럽지 않음 ② 체중이 만족스럽지 않음 ③ 기타
4-2. 내가 신체에 만족하는 이유는 무엇인가? (3점 또는 4점으로 응답했을 경우) 답변 기입:

- ⑥ 조사지의 결과가
 - (1) 3번 문항에서 3점 또는 4점으로 응답한 경우
 - (2) 4번 문항에서 3점 또는 4점으로 응답한 경우
 (1),(2)의 조건을 동시에 충족했을 경우, 한 달 간의 마무리 상담을 진행하고, 이후에도 담당 교사 또는 학부모의 개인적인 관찰을 지속한다.

이러한 상담 및 치료 프로그램은 ‘치료’차원에서 접근하되, 프로아나 활동에 대한 무차별적 비난이 아니라 해당 학생들을 이해하고자 하는 마음가짐으로 접근해야 한다. 또한 상담자와 내담자의 라포 형성이 매우 중요할 것이다. 친밀한 관계 내에서 함께 하는 마음으로 심리 치료와 신체적인 치료를 병행해 나가야 하기 때문이다. 신체적인 부분에서도 체중 증가가 두려운 일이 아님을 천천히 수정해 나가야 한다. 본인의 몸을 긍정적으로 바라볼 수 있도록 하는 자아 존중감 상승이 기반이 되어야 한다. 임하진, 임유하, 신주연은 프로아나 문제 해결을 위한 필요 요소를 이렇게 밝혔다.

자아상의 변화가 심한 시기에 있는 청소년의 ‘프로아나 되기’에는 개인 내적, 가족

환경적, 사회적 요인을 함께 고려해야 하기에, 상담 장면에서는 이들에게 영향을 미치고 있는 다양한 배경을 이해하며 좌절된 자율성과 자기 통제감의 욕구를 충족, 회복할 수 있도록 지지하는 것이 필요할 것이다.²⁸

5.2. 가정 내 해결 방안

청소년이 보통 생활을 함께 하는 가정 내에서는 학생들의 식습 장애에 대한 꾸준한 관심이 필요하다. 앞서 진행한 인식 조사에서는 성인의 24.8%, 청소년의 36.8%가 가정 교육이 효과적인 프로아나 해결법이라고 꼽았을 정도로, 청소년의 프로아나 풍조를 해결하기 위한 방법으로 가정 교육은 매우 중요한 부분을 차지하고 있다. 심층 면접을 진행하였던 A 양은 “가족과의 관계개선도 중요하구요”라고 프로아나 해결 방법을 위한 방법으로 가정 내 대인 관계를 꼽았다.

청소년은 가정 환경 내에서 식습관을 학습하고, 가정 구성원들과 식사를 함께 한다. 이 때에 프로아나 활동을 위해서 식사를 극도로 거부하거나, 식사 한 후 양육자 몰래 구토를 하기도 한다. 타인 모르게 구토하는 방법은 이미 프로아나 내에서 공유되고 있다.(그림 16 참조) A 양이 말하듯, 프로아나 활동을 하는 것은 정상적인 식습관을 가진 이들에게 비정상적으로 보여지기 쉽다. 그렇기 때문에 청소년들은 프로아나에 대한 긍정적인 여론을 갖는 프로아나 커뮤니티 내에 집착하고, 안정감을 지닐 수 있다. 프로아나 활동을 하며 동반되는 심리적 문제를 공유하고, 커뮤니티 내에서 이를 공감한다. 이러한 온라인 커뮤니티 내에서 결속력을 다지며 프로아나 활동을 부정적으로 바라보는 외부인에게 적대적인 모습을 보이기도 한다.²⁹ 이러한 모습을 해결하기 위해 오프라인 관계의 첫 번째에 존재한다고 볼 수 있는 가족 구성원들의 관계 개선이 필수적일 것이다.

청소년의 섭식 장애와 가정 환경은 매우 밀접한 관계가 있다. 식사를 함께하는 주양육자의 태도가 중요하다. 식사에 대한 과도한 제한은 하지 않고, 영양소 균형이 맞는 식사를 할 수 있도록 하는 적극적 태도가 중요할 것이다. 또한 생활을 함께 할 때 청소년의 신체 변화를 면밀하게 관찰해야 한다. 특히 거식증의 증상인 체중과 체형에 대한 지나친 압박, 식사량 대비 과도한 운동, 체중 증가에 따른 극도의 두려움, 저체중에 대한 심각성 인식의 결여, 음식을 집안에 숨김, 음식과 관련된 부적절한 행동 등이 있는지 관찰해야 한다.³⁰

임하진, 임유하, 신주연은 2021년 “상담 장면에서 가족 구성원들의 프로아나 문화와 집단 심리에 대한 이해가 선행될 수 있도록 정보를 제공하는 것이 필요하고, 신체 불만족, 낮은 자아존중감, 가족 내 역동 등의 심리사회적 요인과 함께 소셜 미디어를 포함한 다양한 인터넷 매체에서의 활동에도 주의를 기울여 확인할 필요가 있다.”³¹라고 밝히며 프로아나 문제 해결을 위한 가족 내 해결 방안을 구체적으로 드러낸 바 있다.

5.3. 국가적 해결 방안

앞선 청소년과 성인을 대상으로 한 프로아나 인식 조사에서 청소년의 73.7%, 성인의 75.2%가 ‘마른 몸이 미의 기준인 사회적 풍조’가 프로아나를 만들어낸 원인으로 뽑았다. 이러한 미의 기준이 마른 몸으로 고정된 한국의 사회적 풍조를 해결하기 위해서는 대중의 인식과 사회적 이미지를 바꾸기 위한 미디어 관련 정책이 필요할 것이다. 또한 거식증이 단순히 비난받아야 하는 섭식 장애가 아니라, 치료가 필요한 질병임을 인식하고 치료를 위한 적극적인 국가적 지원이 필요할 것이다.

해외에서는 프로아나, 거식증, 마른 몸과 외모지상주의의 문제점에 대해 비교적 국내보다 관심이 많으며, 선제적으로 운영되는 정책도 다수 존재한다. 이 단락에서는 해외에서 선제적으로 진행되고 있는 정책을 예시로 들며 정책의 필요성을 제시하고자 한다.

인제대학교 서울백병원 김율리 정신건강의학과 교수는 인터뷰³²에서 “영국, 호주, 프랑스 등 해외 국가에서는 10대, 20대 젊은 여성들의 건강에 대한 지원이 중요하다고 생각해 아낌없이 지원한다”고 밝혔다. 프랑스에서는 2015년 마른 몸을 위한 보정이 광고물에 들어갈 경우, 이를 반드시 고지해야 한다는 법을 제정하였다.³³ 또한 프랑스에서는 거식증을 부추기거나, 프로아나를 홍보하는 웹사이트를 운영하면 처벌을 받는 법 조항이 존재한다. 이스라엘, 스페인, 이탈리아, 프랑스에서는 체질량 지수가 일정 기준

²⁸ 임하진, 임유하, 신주연, 앞의 글, 66쪽.

²⁹ 임하진, 임유하, 신주연, 앞의 글, 68쪽.

³⁰ 국가정신건강포털, 앞의 글.

³¹ 임하진, 임유하, 신주연, 앞의 글, 68쪽.

³² 홍세희, [인터뷰]"거식증, 가십거리 치부하기엔 너무 무서운 질환", 뉴시스, 2020. 12. 27, <https://newsis.com/view/?id=NISX20201214_0001269711&cID=13101&pID=13100>.

³³ 국가정신건강포털, 앞의 글.

미달인 사람을 모델은 고용을 금지하는 법안을 제시하기도 했다³⁴. 미디어와 매체에서 드러나는 미의 기준에 많은 영향을 받는 것을 고려하여, 미국의 케티이미지는 사진작가들이 모델의 신체를 변경할 수 없도록 제한하고 있다.³⁵

이를 통해 국가적인 정책이 국내에도 필요함을 알 수 있다. 앞선 설문조사에서도 청소년의 12.3%, 성인의 19.48%가 미디어 법 제정이 프로아나를 해결하는 데 효과적일 것이라고 응답하였다. 다만 국내에서 일차원적으로 ‘프로아나’라는 어휘 자체를 막게 된다면 프로아나에 대한 대체 용어가 생겨나고, 이에 따른 혼란이 생길 수 있다.³⁶ 이에 따라 국가적으로 정확한 영양소, 건강한 식단의 중요성을 알리는 ‘건강’과 관련된 미디어 매체를 생산하는 것이 중요하다. 비영리 기관과 연계를 맺어 청소년과 청소년 주양육자를 대상으로 하는 캠페인 진행 또한 효과를 기대해 볼 수 있다.

마지막으로, 한국에서는 거식증 치료가 보험 적용이 되지 않는다. 인제대학교 서울백병원 김율리 정신건강의학과 교수³⁷는 거식증 치료를 위한 국가적 지원에 대한 질문에 이렇게 답했다.

거식증 치료는 보험이 안된다. 비급여이기 때문에 비용이 부담돼 병원에 오기 어려워 하는 사람도 있다. 거식증의 예방과 초기 치료, 만성화 된 심각한 환자들까지 어떠한 단계에서도 지원을 받지 못하고 있다. 제 때 적절한 치료를 받지 못하고 만성화 될 경우에는 더 많은 의료 비용과 사회적 비용이 들어간다. 국가에서도 청소년과 젊은 여성들의 건강을 잠식하고 있는 이 병의 조기발견과 치료에 대한 지원이 국가의 미래를 위해 중요하다는 점을 인식할 필요가 있다.³⁸

거식증이 치료가 필요한 심각한 질병이라는 것을 국가적 차원에서 인식하고, 치료를 위한 적극적인 지원의 필요성이 강조된다.

6. 결론

청소년기에는 정상적인 식습관을 가지고 균형잡힌 영양소를 섭취함으로써 바람직한 신체적 발달이 필요하다. 또한 긍정적인 자아존중감, 나를 사랑하는 태도, 왜곡되지 않은 시선으로 본인을 바라보는 태도가 청소년에게는 필수적이다. 프로아나는 이러한 정상적인 청소년의 신체적 발달을 방해하는 요인이다. 프로아나는 국내 청소년의 건강 문제를 위해서 반드시 집중해야 할 문제이다. 미디어를 통한 모방 심리에서 도출된 극단적인 마른 몸 선망은 단순한 ‘다이어트’로 치부되어서는 안 된다.

연구를 통하여 청소년 프로아나 사용자와의 심층 면접을 통하여 치료적 목적의 접근, 대인 관계의 회복이 프로아나 문제 해결을 위해 중요하다는 결과를 도출해낼 수 있었다. 또한 프로아나 인식조사를 통하여 청소년과 성인의 인식을 각각 조사하고 미디어 관련 정책, 공교육 내의 자아존중감 교육이 매우 중요함을 파악하였다.

이러한 연구 결과를 바탕으로 상담 프로그램을 개발하였다. 프로그램은 신체만족도 조사 → 조사 결과를 토대로 상담 치료 실행(익명 보장 필수) → 식단 조정, 운동 지도를 상담 치료와 병행 → 긍정적인 변화가 있을 경우 신체만족도 조사 재실행 → 결과 확인 후 지속적인 관찰의 순서를 따른다. 이는 치료의 관점에서 접근한다. 전국 중고등학교를 대상으로 한 전문 상담가와, 식습관과 영양소 분야의 전문 교사의 분야가 필요할 것이다. 또한 전국 학생들을 대상으로 한 기술 가정 램프 내 영양소 교육이 필요함을 강조하였다. 가정 내 관계 회복에 대해서는 주양육자의 태도에 대하여 파악하였다. 또한 프로아나와 섭식장애에 대해 적극적으로 대응한 해외 사례를 기반으로 국내 정책 수립을 촉구하였다. 청소년과 부모를 대상으로 한 캠페인, 국가적인 정책 수립이 필수적이다.

이 보고서에서는 대중 인식 조사에서 표본이 부족하였다는 한계를 지닌다. 다만 이 보고서는 프로아나의 실제 사례를 직접 수집하고, 대중 인식 조사, 심층 면접을 시도하여 해결법을 도출하였다는 데에서 목적을 달성하였다. 또한 교육적인 측면에서 접근하여 국내 학교에서 실시 가능한 프로그램을 설계하여 본인의 전공(교육학)과 청소년의 문제를 해결해보고자 하였다.

보고서를 통하여 청소년의 섭식 장애와 마른 몸 선망을 해결할 수 있는 프로그램이 실제로 시행되기를 기대한다. 또한 청소년 프로아나의 심각성을 파악하고, 국가적인 지원의 필요성을 인식하는 데 도움이 되기를 바란다.

³⁴ 디딤 PM, 프로아나의 사회문제와 해결 방안, 경기도공익활동지원센터, 2022.06.27.

https://ggongik.or.kr/page/archive/archiveinfo_detail.php?board_idx=2336.

³⁵ 국가정신건강포털, 앞의 글.

³⁶ 임하진, 임유하, 신주연, 앞의 글, 67쪽.

³⁷ 홍세희, 앞의 글.

³⁸ 홍세희, 앞의 글.

참고 문헌

국가정신건강포털, 거식증, 2021. 12. 22,

<<https://www.mentalhealth.go.kr/portal/disease/diseaseDetail.do?dissId=73>>.

김동우, 테일러 팜스, 이너뷰티 음료 '푸룬 디워터 콤부차' 올리브영 론칭, 머니S. 2022. 04. 29, <https://m.moneys.co.kr/article.html?no=2022042917234034058&code=w1603&MRN&ref=>.

김선미, 식욕억제제 복용 여성의 다이어트 경험에 대한 현상학적 연구, 전남대학교 대학원 박사학위 논문, 2018.

김정은. 한국 사회 '건강한 다이어트' 담론의 형성과 개인화된 위기 관리, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2022.

디딤 PM, 프로아나의 사회문제와 해결 방안, 경기도공익활동지원센터, 2022.06.27. https://gggongik.or.kr/page/archive/archiveinfo_detail.php?board_idx=2336.

류지현, 조윤희, 원용진, 프로아나(proana) 몸 정치성의 교란*1, 미디어,젠더&문화 제36권 제4호, 한국여성커뮤니케이션학회, 2021, 7쪽.

민지현, 미디어 이용이 청소년의 외모지상주의와 신체변형욕구에 미치는 영향 : 텔레비전 오락프로그램과 1인 미디어를 중심으로, 청소년문화포럼 제19권, 한국청소년문화연구소, 2008, 48쪽.

식품의약품안전처, 식욕억제제 안전복용 가이드, 2018. 01. 05, <https://www.mfds.go.kr/brd/m_227/view.do?seq=31102>.

신상아, 중학생의 성별에 따른 아이돌 우상화, 외모인식, 다이어트 행동, 영양교육 필요성 인식에 대한 연구, 중앙대학교 교육 대학원 석사 학위논문, 2020.

임양준, 연예인 아이돌 스타에 대한 청소년의 미디어 관여 연구*: 국내 중·고등학생의 자아 존중감이 아이돌 스타의 우상화에 미치는 영향을 중심으로, 커뮤니케이션학 연구 제24권 제2호, 한국커뮤니케이션학회, 158쪽.

임하진, 임유하, 심주연, 빅데이터에 나타난 '프로아나'에 대한 동향분석:국내 포털 및 소셜 미디어를 중심으로, 상담학연구 제22권 제4호 (통권124호), 한국상담학회, 57쪽, 61쪽, 63쪽, 65쪽, 66-68쪽.

중학교 기술 가정1 교과서, 비상교육, 2018, <http://dn.vivasam.com/2022_ebook/MS/mid_giga1/index.html>.

프로아나(#프로아나 해시태그 사용), 트위터, <<https://twitter.com/home>>.

프로아나, 포스타입, <<https://www.postype.com/>>, 2023.05.15

홍세희, [인터뷰]"거식증, 가십거리 치부하기엔 너무 무서운 질환", 뉴시스, 2020. 12. 27, <https://newsis.com/view/?id=NISX20201214_0001269711&cID=13101&pID=13100>.

JINMENG, 유튜브 속 인플루언서의 영상이 외모지상주의에 미치는 영향 : 크리에이터 유형과 미디어 유형의 비교를 중심으로, 서강대학교 대학원 석사 학위논문, 2018.

대한민국 공교육의 개선 방안 : 학교 환경 개선 방안 연구

수학교육과 김진*

목차	
1. 서론	
1.1. 연구 동기와 목적	
1.2. 연구 방법	
2. 학교 환경	
2.1. 국내 고등학교의 학교 환경	
2.2. 국내 신설 고등학교의 학교 환경	
2.3. 국외 고등학교의 학교 환경	
3. 학교 환경의 비교	
3.1. 건물 시설 및 구조	
3.2. 건물 이외 환경	
4. 학교 환경의 개선 방안	
4.1. 건물 시설 및 구조	
4.2. 건물 이외 환경	
5. 결론	
참고 문헌	

1. 서론

1.1. 연구 동기와 목적

대한민국의 교육은 건국 이래 계속 변화하고 있다. 시대가 변함에 따라 함께 변화해 나가고 있다. 이의 근거는 교육과정의 변화에서 찾아볼 수 있다. 4차 교육과정과 2015 개정 교육과정의 고등학교 교육 목표는 각각 다음과 같다.

- 1) 강인한 체력 풍부한 정서 굳센 의지를 길러 건전한 심신을 가지게 한다. (중략)
- 8) 민주주의의 우월성과 정의 사회 구현에 대한 확고한 신념을 가지며 봉사과 협동 정신으로 공동생활에 참여하고 사회 성원으로서의 역할을 수행하게 한다.
- 9) 우리의 민족 문화를 창조적으로 계승하며 국가 발전에 참여하고 국가 수호와 평화 통일의 의지를 가지게 한다.¹⁾

1) 교육부, 4차 고등학교 교육과정, 1981, 3쪽

- 1) 성숙한 자아의식과 바른 품성을 갖추고, 자신의 진로에 맞는 지식과 기능을 익히며 평생 학습의 기본 능력을 기른다.
- 2) 다양한 분야의 지식과 경험을 융합하여 창의적으로 문제를 해결하고, 새로운 상황에 능동적으로 대처하는 능력을 기른다.
- 3) 인문·사회·과학기술 소양과 다양한 문화에 대한 이해를 바탕으로 새로운 문화 창출에 기여할 수 있는 자질과 태도를 기른다.
- 4) 국가 공동체에 대한 책임감을 바탕으로 배려와 나눔을 실천하며 세계와 소통하는 민주 시민으로서의 자질과 태도를 기른다.²⁾

앞의 교육 목표들에서 볼 수 있듯이, 대한민국의 교육은 보편성과 표준성을 강조하던 교육에서 자율성과 창의성을 강조하는 교육으로 변화하였다. 하지만 이렇게 교육과정이 변화하는 동안 그 교육을 받는 장소인 학교는 같이 변화하지 못했다. 그렇기에 기존에 지어진 국내 고등학교와 최근에 지어진 국내 신설 고등학교, 국외 고등학교를 선정 조사하여 현재 대한민국 공교육 환경의 개선방안을 알아보고자 한다.

1.2. 연구 방법

기존에 지어진 국내 고등학교는 앞에서 언급한 4차 교육과정 시행 이전에 개교된 학교로, 최근에 지어진 국내 신설 고등학교는 15 개정 교육과정 시행 이후에 개교된 학교로, 국외 고등학교는 자유 교육으로 널리 알려진 덴마크의 고등학교를 선정한다. 그리고 각 학교의 홈페이지 및 학교 알리미와 같은 학교 정보 제공 사이트와 각종 매체 등을 통해 기본 정보, 학생 및 교원 현황, 교내 시설 및 구조를 조사하고 이를 비교한다. 이후 고등학교를 졸업한 대학생들을 상대로 어떠한 환경에서 고교 생활을 했는지, 또 그에 대한 만족도 등을 조사한다. 이 과정을 통해 얻은 결과를 근거로 대한민국 공교육의 개선방안을 연구한다.

2. 학교 환경

2.1. 국내 고등학교의 학교 환경

기존의 국내 고등학교로 선정해 연구한 학교는 1936년 3월 24일에 개교한 수원여자고등학교이다. 수원여자고등학교는 공립단설일반고등학교로, 관할 교육청은 경기도교육청이며 경기도 수원시 팔달구 고등로 59번길 72에 위치해 있다. 수원여자고등학교의 학생 및 교원 현황은 아래 표와 같다.³⁾

<표 1> 수원여자고등학교 학생 및 교원 현황

학생 수	여 838명	교원 1인당 학생 수	12.1명
교원 수	남 23명 / 여 59명	학급당 학생 수	24.6명
학급 수	34학급		

2) 교육부, 2015 개정 교육과정 총론 해설 - 고등학교 -, 2015, 40쪽

3) 수원여자고등학교, 학교 알리미, <https://www.schoolinfo.go.kr/ei/ss/Pneiss_b01_s0.do>, 2023. 5. 3.

수원여자고등학교엔 일반 교실 이외에 시청각실, 음악실, 생활과학실, 과학실, 준비실, 수학교과교실, 물리실, 지구과학실, 방송고 학생회실, 영어교과교실, 이동 수업실, 멀티미디어실, 역사관, 매점, 공감마루, 미술실, 보건실, 체육관, 교무실, 수석교사실, 수리과학부, 방송고 교무실, 협의회실, 시설관리실, 휴게실, 발간실, 행정실, 교장실, 교감실, 도서관, 진로진학상담부, Wee-class, 식당, 동꽃뜨락, 청포도 예지관(기숙사), 테니스장, 골프 연습장, 평화의 소녀상이 존재한다. 도서관이 한 건물로 따로 존재한다는 것이 특징이다.



<그림 1> 외관 및 운동장



<그림 2> 도서관

2.2. 국내 신설 고등학교의 학교 환경

최근에 지어진 국내 신설 고등학교로 선정해 연구한 학교는 2020년 3월 1일에 개교한 남양주다산고등학교이다. 남양주다산고등학교도 공립단설일반고등학교로, 관할 교육청은 경기도교육청이며 경기도 남양주시 다산중앙로146번길 50에 위치해 있다. 남양주다산고등학교의 학생 및 교원 현황은 아래 표와 같다.⁶⁾

<표 2> 남양주다산고등학교 학생 및 교원 현황

학생 수	남 431명 / 여 361명	교원 1인당 학생 수	12.4명
교원 수	남 32명 / 여 44명	학급당 학생 수	24명
학급 수	33학급		

남양주다산고등학교엔 일반 교실 이외에 Wee-class, 탁구장, 시청각실, 보건실, 코로나 격리실, 교장실, 교감실, 급식실, 물리지구실, 화학생명실, 도서관, 미술실, 컴퓨터, 쉼터, 다목적실, 댄스연습실, 미술실, 음악실, 풋살장, 농구장, 운동장, 산책로, 텃밭, 강당, 세미나실, 자습실, 도서관, 토론 공간, 프로젝트 학습실, 소규모 학습실, 목공실, 방송실, 중앙공원이 존재한다. 자유 공간이 많다는 것이 특징이다.

4) 광고산연꽃, 수원여자고등학교, 네이버 블로그, 2009. 3. 9. <<https://blog.naver.com/jkc7575/50043886682>>

5) 수원여자고등학교 학생회, 수원여자고등학교 2022 신입생 학교 소개 영상, YouTube, 2022. 2. 23. <<https://youtu.be/w18moEU1K40>>

6) 남양주다산고등학교, 학교 알리미, <https://www.schoolinfo.go.kr/ei/ss/Pneiss_b01_s0.do>, 2023. 5. 3.



<그림 3> 외관 및 운동장



<그림 4> 시청각실

7)

2.3. 국외 고등학교의 학교 환경

국외 고등학교로 선정해 연구한 학교는 1879년에 개교한 덴마크의 Frederiksberg Gymnasium이다. 개교는 1879년이지만 현재의 건물은 2004년부터 사용하고 있다. Falkoner Pl. 2, 2000 Frederiksberg, 덴마크에 위치해 있다. Frederiksberg Gymnasium의 학생 및 교원 현황은 아래 표와 같다.⁸⁾

<표 3> Frederiksberg Gymnasium 학생 및 교원 현황

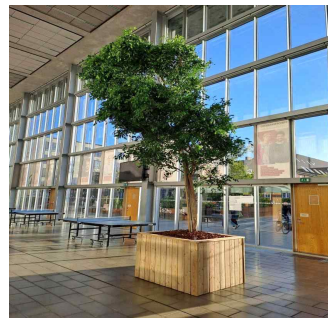
학생 수	650명	교원 1인당 학생 수	8.5명
교원 수	76명	학급당 학생 수	21.7명
학급 수	30학급		

9)

Frederiksberg Gymnasium엔 일반적인 교실이 거의 존재하지 않으며 다양한 모습과 형태의 강의실, 심리상담소, 강연실, 체육관, 소극장, 무대관리실, 스테디룸, 사물함, 휴게공간, 내부정원, 카페, 탁구장, 강당, 미술전시관, 기숙사, 중앙 로비 등이 존재한다. 중앙 로비에 통유리 창이 존재한다는 것이 특징이다.



<그림 5> 외관



<그림 6> 로비 통유리 창

11)

7) 김민기, 공간 혁신과 고교학점제 선도학교…미래형 교육과정 운영하는 남양주다산고, 경기신문, 2021. 8. 10. <<https://www.kgnews.co.kr>>

8) Frederiksberg Gymnasium, Homepage, <<https://frberg-gym.dk/>>, 2023. 5. 3.

9) Frederiksberg Gymnasium, LinkedIn, <<https://www.linkedin.com/company/frederiksberg-gymnasium/about/>>, 2023. 5. 14.

10) Wikipedia, Frederiksberg Gymnasium, <https://da.wikipedia.org/wiki/Frederiksberg_Gymnasium> 2023.

3. 학교 환경의 비교

3.1. 건물 시설 및 구조의 비교

각 세 학교는 건물 시설 및 구조에서 많은 차이점들이 존재했다. 교내 시설 부분에서 비교했을 때, 수원여자고등학교는 다양한 교과교실들과 같이 주로 학습 관련 공간들이 많았고, 남양주다산고등학교는 학습 공간 이외에도 중앙 공원 등 학생들이 추가로 자유롭게 이용 가능한 휴게 공간들이 존재했다. 이에 비해 Frederiksberg Gymnasium은 따로 일반 교실과 특별실이라는 구분이나 개념 없이 대부분이 다양한 강의실 간의 이동 수업으로 진행되며 시설들을 자유롭게 이용할 수 있다. 교실 환경을 중심으로 더 비교해보겠다. 수원여자고등학교의 교실의 특징은 어느 교실을 가도 똑같은 형태와 구조를 가지고 있다는 것이다. <그림 7> 속 9장의 사진은 모두 다른 교실의 사진이다. 그러나 TV의 위치, 칠판의 위치, 내부 인테리어 요소 등이 모두 동일하다. 또 <그림 7>, <그림 8>을 통해 수원여자고등학교의 교실은 보통의 교실처럼 모든 책상들이 교실을 향해있는 한 방향 교실임을 확인할 수 있다. 이외에도 여러 특별실들이 존재하나 거의 사용되지는 않는다. 남양주다산고등학교의 교실 또한 수원여자고등학교처럼 모든 교실이 똑같은 형태와 구조를 가지고 있다. 일반 교실 이외에도 다양한 특별실들이 존재한다. 이들 모두 한 방향 교실이다. Frederiksberg Gymnasium은 2.3.에서 언급했듯이 일반 교실이 존재하지 않고 다양한 강의실들이 존재한다. <그림 11>처럼 학생들이 함께 활동을 하거나 토론을 진행할 수 있는 양방향 교실, <그림 12>처럼 학생 간의 소통이 편리한 형태의 교실, <그림 13>처럼 수업의 집중도를 높일 수 있는 ‘C’자 형태의 교실 등 교실마다 다양한 형태와 구조를 가지고 있다.



<그림 7> 수원여자고등학교 일반 교실 앞



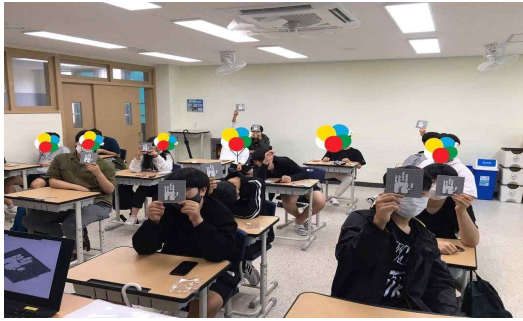
<그림 8> 수원여자고등학교 일반 교실 뒤

5. 30.

11) Frederiksberg Gymnasium, Facebook, 2023. 5. 9.
 <<https://www.facebook.com/photo/?fbid=1254197675384959&set=pcb.1254198275384899>>

12) 샬로미, 수원여고 마약중독예방강의, 네이버 블로그, 2023. 5. 25.
 <<https://blog.naver.com/onlyyou1004/223111070910>>

13) 수원여고영상제작동아리, [2021학년도 수원여자고등학교 홍보영상]-DUMDI DUMDI, YouTube, 2020. 11. 27.
 <<https://youtu.be/qE9XwQH6cP0>>



14)

<그림 9> 남양주다산고등학교 일반 교실 1



15)

<그림 10> 남양주다산고등학교 일반 교실 2



16)

<그림 11> F.G. 교실 1



17)

<그림 12> F.G. 교실 2



18)

<그림 13> F.G. 교실 3

교내 구조 부분에서 비교했을 때는 다음과 같다. 수원여자고등학교는 <그림 14>, <그림 15>을 통해 복도가 굉장히 좁고, 반복적인 것을 확인할 수 있다. 특히 <그림 14>를 통해 복도에 3명 정도가 섰을 때 찬다는 것을 알 수 있다. 남양주다산고등학교는 <그림 16>, <그림 17>을 통해 복도가 넓으며 큰 창문이 있고 휴식 공간이 있는 중앙 복도 또한 존재한다는 것을 확인할 수 있다. 남양주다산고등학교의 복도는 특히 넓은데, <그림 16>을 통해 8명 정도까지 지나가도 좁게 느껴지지 않을 너비임을 파악할 수 있다. Frederiksberg Gymnasium은 앞 두 학교와 다르게 정해진 복도나 구조 없이 개방적으로 구성되어 있으며 층수도 높지 않다. 기본 현관은 넓으며, 로비에서 계단과 다른 층이 한 눈에 보여 답답하지 않고 공간이 더 넓어 보인다.

14) @jerky_factory_, Instagram, 2020. 8. 14. <<https://www.instagram.com/p/CD3yzuQJtd0/>>

15) 현대아이파크부동산, 남양주 다산고등학교 공사완료, 2020년 3월개교, 네이버 블로그, 2020. 3. 5. <<https://blog.naver.com/kdooley/221839005858>>

16) Gymnasieskolen Redaktion, Hverdag: Frederiksberg Gymnasium, gymnasieskolen, 2019. 11. 4. <<https://gymnasieskolen.dk/articles/hverdag-frederiksberg-gymnasium>>

17) @frederiksborggymnasium, Instagram, 2018. 9. 6. <<https://www.instagram.com/p/BnW9l2cnnRw/>>

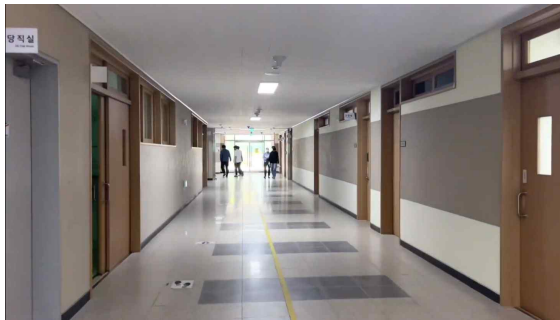
18) @frederiksborggymnasium, Instagram, 2019. 2. 27. <<https://www.instagram.com/p/BuYDUHmg1U6/>>



<그림 14> 수원여자고등학교 복도 1



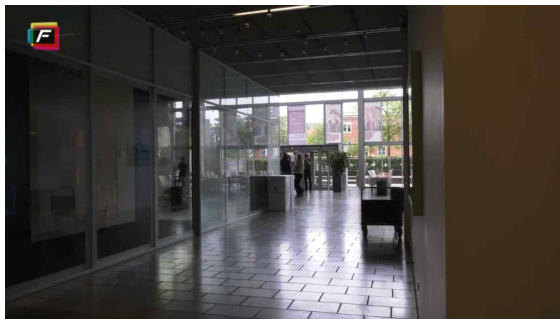
<그림 15> 수원여자고등학교 복도 2



<그림 16> 남양주다산고등학교 복도 1



<그림 17> 남양주다산고등학교 복도 2



<그림 18> Frederiksberg Gymnasium 현관



<그림 19> Frederiksberg Gymnasium 로비

3.2. 건물 이외 환경의 비교

세 학교 모두 전반적인 학생 수, 교원 수, 학급 수, 교원 1인당 학생 수, 학급당 학생 수가 크게 다르지 않았다. 그러나 수치에선 드러나지 않는 차이점이 존재한다. 모든 대한민국의 학교가 그렇듯, 수원여자고

19) 수원여고영상제작동아리, [2021학년도 수원여자고등학교 홍보영상]-DUMDI DUMDI, YouTube, 2020. 11. 27. <<https://youtu.be/qE9XwQH6cP0>>

20) 수원여자고등학교 학생회, 수원여자고등학교 2023 신입생 학교 소개 영상, YouTube, 2023. 2. 15. <<https://youtu.be/WWnKuHWvk3o>>

21) Dasan high, 명문고의 차이점 ㅋㅋ, Youtube, 2022. 7. 8. <<https://youtu.be/xntDKTEZH1U>>

22) Frederiksberg Lokal TV, Frederiksberg Gymnasium, YouTube, 2020. 9. 23. <<https://youtu.be/e7lD6lhaAEk>>

등학교와 남양주다산고등학교는 각 학급당 1명의 담임교사만이 배정되어있다. 그러나 Frederiksberg Gymnasium은 독특하게도 각 학급당 2명의 담임교사가 배정되어있다. 평균적으로 수원여자고등학교와 남양주다산고등학교에선 한 명의 담임교사에게 배정되는 학생이 약 24명 정도이지만 Frederiksberg Gymnasium에선 1명의 담임교사에게 배정되는 학생이 약 11명 정도인 것이다.

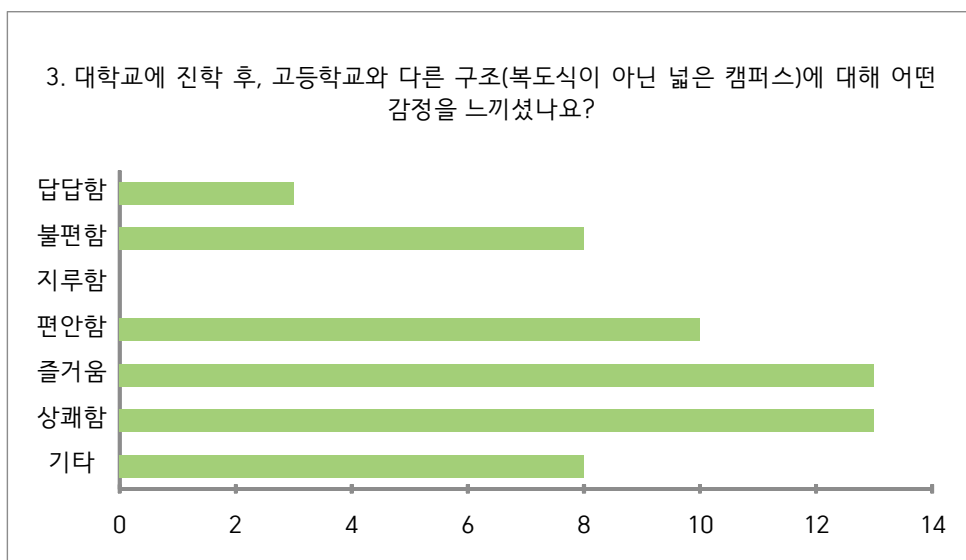
4. 학교 환경의 개선 방안

4.1. 건물 시설 및 구조의 개선 방안

3.1.장에서 비교한 학교 건물 시설 및 구조의 개선 방안을 알아보기 위해 실제 학생들의 의견을 조사했다. 고등학교를 졸업한 대학생 37명을 상대로 어떠한 환경에서 고교 생활을 했는지, 또 그에 대한 만족도는 어떠한지 등을 묻는 객관식 형태의 설문조사를 진행했다. 설문조사의 질문과 그 결과는 다음 표 및 그래프와 같다.

<표 4> 설문조사 결과 (표)

번호	질문	응답	응답수	비율
1	졸업한 고등학교의 구조가 어떠셨나요?	반복되는 복도식 구조	33	73.3
		대학교와 같은 캠퍼스형 구조	3	6.7
		넓은 중앙 복도가 있는 구조	8	17.8
		기타	1	2.2
2	졸업한 고등학교의 시설이 어떠셨나요?	다양한 특별실 보유 (자주 사용함. 일주일에 3번 이상)	11	22.9
		다양한 특별실 보유 (자주 사용 안 함)	17	35.4
		일반적인 한방향 수업 용도의 강의실 (교실)	20	41.7
		기타	0	0



설문조사 결과를 통해 대부분의 학생들이 반복되는 복도식 구조의 학교에서 학창시절을 보냈고, 대부분 교실의 형태는 일반적인 한 방향 수업 용도의 교실이며 다양한 특별실을 보유하고 있어도 활용도가 높지 않았음을 알 수 있다. 1번과 2번 질문에 대한 각각의 감정을 묻는 소질문도 존재했는데, 1번 질문에서 반복되는 복도식 구조의 학교를 답한 33명 중 26명이, 2번 질문에서 일반적인 교실을 답한 20명 중 16명이, 특별실을 자주 사용하지 않았다고 답한 17명 중 12명이 부정적인 감정을 느꼈다고 답했다. 이를 통해 수 원여자고등학교에서 볼 수 있었던 기존 국내 고등학교의 구조와 시설이 학생들에게 긍정적인 영향을 미치지 않는다는 것을 확인할 수 있다.

앞의 설문조사를 통해 확인할 수 있는 학생들의 의견이 단지 의견에 국한되지 않음을 신경건축학으로 설명할 수 있다. 신경건축학이란, ‘신경과학(neuroscience)’과 ‘건축학(architecture)’을 합친 단어로, 어떤 건축물이나 공간을 마주할 때 인간의 뇌가 어떻게 반응하는지 분석하는 학문이다.²³⁾ 범상규 교수는 넓은 구조가 신경심리학에서 기억력을 저하하며, 복도식 구조가 기억력 향상에 매우 부적합하고, 넓은 공간은 엔도르핀과 관련된 신경세포가 활성화 되어 행복을 느끼게 한다고 말한다.²⁴⁾ 이를 통해 반복되는 복도식 구조가 학생들에게 결코 좋은 영향을 미치지 못함을 알 수 있다. 따라서 이가 남양주다산고등학교나 Frederiksberg Gymnasium와 같이 넓은 복도, 다양하고 자유로운 구조로 개선되어야함을 제안한다. 또 다양한 공간, 즉 다양한 환경의 강의실들을 접하는 Frederiksberg Gymnasium의 교육환경이 변화되는 교육에 걸맞은 학교 구조인 것을 알 수 있다. 그렇기에 다양한 특별실들을 활발히 이용하고 각 교실들의 구조를 조금씩 다르게 하는 것이 중요하다. 특히 신경건축학에 따르면 건축 구조나 풍경 구조에서 사람들의 신경에 변화가 생긴다고 한다. 1984년 환경심리학자인 ‘로저 울리히’는 자연풍경이 내다보일 때 환자들이 더 빨리 회복되고 마음을 진정시켜준다는 사실을 과학적 측정을 통해 입증해냈다. Frederiksberg Gymnasium은 건물의 한 면이 유리로 되어있으며, 남양주다산고등학교에선 통유리까지는 아니어도 창문의 크기가 비교적 크다. 이 요소 또한 학생들에게 더욱 좋은 교육환경을 제공한다.

4.2. 건물 이외 환경의 개선 방안

현재 대한민국의 학생 수는 점점 감소하고 있다. 그러나 학급당 학생 수 및 교사 1인당 학생 수를 따져 보면 여전히 경제협력개발기구(OECD) 국가 중 하위권에 속하며, 과밀학급의 수는 크게 줄지 않고 있다.²⁵⁾ 교사 1명이 담당하는 학생이 적을수록 한 명 한 명에게 집중하기 훨씬 쉬워진다. 물리적인 학생 수 차이는 학업의 질적 차이를 만들어낸다. 이는 수업의 질, 학생들과 소통의 깊이 등과 연결된다. 다음은 한겨레에서 한 교사와 진행된 인터뷰를 바탕으로 작성된 기사이다.

이 교사는 수업 질 향상의 조건으로 “인원수, 물리적 시간, 학생들의 참여도와 의지” 세 가지를 꼽는다. 국어를 가르치는 이 교사는 “가장 좋은 국어 수업은 많이 읽고, 많이 쓰는 것이다. 그러려면 교사가 피드백하고 아이들이 고쳐 쓰는 과정이 필요한데, 수업 외에도 시간이 많이 들어가는 작업”이라고 말한다. 관리하는 학생 수가 적고 시간적 여유가 있으니 더 꼼꼼하게 피드백하는 게 가능하다는 것이

23) 한화건설 공식 블로그, [더 플레이스] ‘공간의 비밀’을 연구하다! 신경건축학, 2016. 1. 11. <<http://blog.hwenc.co.kr/68>>

24) 범상규, 치유가 빨라지는 병실은 따로 있다. 공간 정보 Vol 19 - 공간의 심리학, 2019. 4. 25. <<http://webzine.lxsiri.org/wp/2018/07/%ea%b3%b5%ea%b0%84%ec%9d%98-%ec%8b%ac%eb%a6%ac%ed%95%99-2/index.html>>

25) 이후연, 교원수 줄이자는 정부…교육계는 “과밀학급 여전, 더 늘려야 교육이 산다”, 중앙일보, 2021. 12. 07.

다.

이전에는 못 해본 수업 방식도 시도할 수 있었다. 작품을 읽고 비평하는 합평 수업을 할 때 모든 학생이 동그랗게 둘러앉아서 진행해도 교사나 학생 모두 버겁지 않다. 이 교사는 “환경이 뒷받침되니까, 같은 아이라도 실력이 더 빠르게 향상될 수밖에 없다”고 말한다.²⁶⁾

교사가 각 학생에게 더 신경을 쓸 수 있으니 각 학생에 맞는 교육이 이루어지게 된다. 이 교사는 영재교육원의 교사인데, 맡은 학급의 학생 수는 16명이다. “영재교육원의 학급당 학생 수는 20인 이하로 한다.”는 영재교육진흥법 시행령(제32조 7항)을 통해 생겨난 결과다. 영재교육원 같은 특수 교육기관뿐만 아니라 일반적인 공교육이 이루어지는 학교들에서 또한 학급당 학생 수를 줄여나가는 것이 변화되는 교육에 맞는 개선방안이다.

5. 결론

대한민국의 공교육이 이루어지는 장소인 학교는 공교육에 있어 너무나 막대한 비중을 차지하고 있다. 따라서 대한민국의 교육이 창의성과 자율성을 강조하는 방향으로 변화되고 있는 것에 맞춰 학교 환경이 변화해야하는 것은 당연한 이치이다. 이를 위해 기존의 반복적인 복도식 구조에서 넓은 중앙 복도 구조, 다양하고 자유로운 구조로, 기존의 일반적인 한 방향 교실에서 다양한 구조와 모습의 교실로 학교 환경이 변화되어야한다고 제안한다. 또 교사가 각 학생 한 명 한 명에게 집중할 수 있도록 학급당 학생 수, 교사 1인당 학생 수를 줄일 것을 제안한다.

지금 지어진 학교를 모두 새로 지어야한다고 주장하는 것은 아니다. 앞에서 언급했듯이 잘 사용되지 않던 특별실들을 적극적으로 활용하고, 교실의 구조를 바꾸는 것을 통해 충분히 지금의 문제들을 개선할 수 있다. 적어도 앞으로 지어질 학교들은 변화된 교육에 맞게 건물 구조 및 시설을 갖춘다면 더욱 효과적인 공교육이 이루어질 것이다. 이전보다 더 넓은 세상에서 살아갈 학생들이 학교 환경의 개선을 통해 자신의 꿈을 펼쳐나가는 데에 큰 도움을 받기를 바란다.

26) 신소윤, 학급당 학생 수 16명 vs. 32명의 차이, 한겨레, 2021. 11. 28.

참고 문헌

- 광고산연꽃, 수원여자고등학교, 네이버 블로그, 2009. 3. 9.
<<https://blog.naver.com/jkc7575/50043886682>>
- 교육부, 4차 고등학교 교육과정, 1981, 3쪽
- 교육부, 2015 개정 교육과정 총론 해설 - 고등학교 -, 2015, 40쪽
- 김민기, 공간 혁신과 고교학점제 선도학교...미래형 교육과정 운영하는 남양주다산고, 경기신문, 2021. 8. 10. <<https://www.kgnews.co.kr>>
- 남양주다산고등학교, 학교 알리미, <https://www.schoolinfo.go.kr/ei/ss/Pneiss_b01_s0.do>, 2023. 5. 3.
- 범상규, 치유가 빨라지는 병실은 따로 있다, 공간 정보 Vol 19 - 공간의 심리학, 2019.
- 살로미, 수원여고 마약중독예방강의, 네이버 블로그, 2023. 5. 25.
<<https://blog.naver.com/onlyyou1004/223111070910>>
- 수원여고영상제작동아리, [2021학년도 수원여자고등학교 홍보영상]-DUMDI DUMDI, YouTube, 2020. 11. 27. <<https://youtu.be/qE9XwQH6cP0>>
- 수원여자고등학교, 학교 알리미, <https://www.schoolinfo.go.kr/ei/ss/Pneiss_b01_s0.do>, 2023. 5. 3.
- 수원여자고등학교 학생회, 수원여자고등학교 2023 신입생 학교 소개 영상, YouTube, 2023. 2. 15.
<<https://youtu.be/WWnKuHWvk3o>>
- 신소윤, 학급당 학생 수 16명 vs. 32명의 차이, 한겨레, 2021. 11. 28.
- 이후연, 교원수 줄이자는 정부...교육계는 "과밀학급 여전, 더 늘려야 교육이 산다", 중앙일보, 2021. 12. 07.
- 한화건설 공식 블로그, [더 플레이스] '공간의 비밀'을 연구하다! 신경건축학, 2016. 1. 11.
<<http://blog.hwenc.co.kr/68>>
- 현대아이파크부동산, 남양주 다산고등학교 공사완료, 2020년 3월개교, 네이버 블로그, 2020. 3. 5.
<<https://blog.naver.com/kdooley/221839005858>>
- Dasan high, 명문고의 차이점 ㅋㅋ, Youtube, 2022. 7. 8. <<https://youtu.be/xntDKTEZH1U>>
- Frederiksberg Gymnasium, Facebook, 2023. 5. 9.
<<https://www.facebook.com/photo/?fbid=1254197675384959&set=pcb.1254198275384899>>
- Frederiksberg Gymnasium, Homepage, <<https://frberg-gym.dk/>>, 2023. 5. 3.
- @frederiksberggymnasium, Instagram, 2018. 9. 6.
<<https://www.instagram.com/p/BnW9l2cnnRw/>>
- @frederiksberggymnasium, Instagram, 2019. 2. 27.
<<https://www.instagram.com/p/BuYDUHmg1U6/>>
- Frederiksberg Gymnasium, Linkedn,
<<https://www.linkedin.com/company/frederiksberg-gymnasium/about/>>, 2023. 5. 14.
- Frederiksberg Lokal TV, Frederiksberg Gymnasium, YouTube, 2020. 9. 23.
<<https://youtu.be/e7lD6lhaAEk>>
- Gymnasieskolen Redaktion, Hverdag: Frederiksberg Gymnasium, gymnasieskolen, 2019. 11. 4.
<<https://gymnasieskolen.dk/articles/hverdag-frederiksberg-gymnasium>>
- @jerky_factory_, Instagram, 2020. 8. 14. <<https://www.instagram.com/p/CD3yzuQJtd0/>>
- Wikipedia, Frederiksberg Gymnasium, <https://da.wikipedia.org/wiki/Frederiksberg_Gymnasium>

2023. 5. 30.

테셀레이션을 활용한 미래수학수업지도안 제작

수학교육과 홍도*

목차

1. 서론
 2. 이론적 배경
 - 2.1. 한국 수학교육의 현황
 - 2.2. 테셀레이션의 정의
 - 2.3. 테셀레이션에 담긴 수학적 개념
 3. 수학교육에서 테셀레이션의 적용
 - 3.1. 테셀레이션의 수학교육적 의의
 - 3.2. 2022 개정 수학과 교육과정에서 테셀레이션의 적용
 4. 테셀레이션을 활용한 미래수학수업지도안
 5. 결론
- 참고 문헌
부록

1. 서론

한국 학생들은 수학 성취도는 높지만 수학 흥미도가 낮다는 특징이 있다. 수학 시간은 공식 암기와 문제 풀이 위주로 구성되어왔고, 그로 인해 수학 시간에 흥미를 느끼지 못하는 학생들이 증가했다. 기존의 딱딱한 강의식 수업에서 벗어난다면 학생들의 수학 흥미도를 높일 수 있을 것이다. 다양한 활동을 통해 수학적 성질을 추론해내는 것은 미래 수학교육 현장에 필요한 필수적인 요소이다. 본 연구에서는 기존의 강의식 수업에서 벗어난 수학 시간을 만들고자 하며, 테셀레이션을 활용하여 만들 것이다. 테셀레이션을 도입하고자 하는 이유는 학생들이 테셀레이션을 통해 수학의 아름다움을 느낄 수 있을 것이고 테셀레이션을 통해 수학적 개념을 도출할 수 있을 것이라고 예측했기 때문이다. 따라서 본 연구에서는 앞으로 도입될 2022 개정 수학과 교육과정에서 테셀레이션 도입이 가능한 단원을 선별하고, 교육부가 제시한 성취기준을 만족시키는 미래수학수업지도안을 설계할 것이다. 그리고 설계한 미래수학수업지도안을 수학교육 현장에 도입했을 때 어떤 교육적 효과가 있는지 알아보하고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1. 한국 수학교육의 현황

본 연구에서는 ‘미래수학수업’을 ‘학생들의 수학 흥미도를 높이는 수업’으로 정의하고자 한다. 한국은 학생들의 ‘수학 성취도’가 높지만 ‘수학 흥미도’는 낮은 아이러니한 나라이다. 본 연구에서는 이러한 문제점

을 인식하고, 테셀레이션을 활용한 미래수학수업을 도입하여 학생들의 수학 흥미도를 높이는 데에 목적이 있다.

한국 학생들은 ‘수학 성취도’가 높고 ‘수학 흥미도’는 낮다. 이 사실은 ‘수학·과학 성취도 추이변화 국제 비교 연구(TIMSS)’를 통해 확인할 수 있다. ‘국제 교육성취도 평가 협회(IAEEA)’는 2020년 12월 8일 10:00(중앙유럽 표준시각)에 ‘TIMSS 2019’ 결과를 공식 발표하였다. TIMSS 2019 연구는 초등학교 4학년·중학교 2학년 학생들의 수학·과학 성취도를 국제적으로 비교하고, 수학·과학 성취도와 교육 맥락변인 사이의 관계를 파악하기 위해 4년 주기로 시행되는 국제비교 연구이다.¹⁾

<표1> TIMSS 2019 초등학교 4학년·중학교 2학년 수학 성취도 상위국 순위²⁾

초4			중2		
순위	국가	평균	순위	국가	평균
1	싱가포르	625	1	싱가포르	616
2	홍콩	602	2	대만	612
3	대한민국	600	3	대한민국	607
4	대만	599	4	일본	594
5	일본	593	5	홍콩	578
6	러시아 연방	567	6	러시아 연방	543
7	북아일랜드	566	7	아일랜드	524
8	영국	556	8	리투아니아	520
9	아일랜드	548	9	이스라엘	519
10	라트비아	546	10	호주	517
11	노르웨이(5학년)	543	10	헝가리	517
12	리투아니아	542	12	미국	515
13	오스트리아	539	12	영국	515
14	네덜란드	538	14	핀란드	509
15	미국	535	15	노르웨이(9학년)	503

* 성취도 점수는 평균 500, 표준편차 100인 척도점수임.

TIMSS 2019 연구에서 우리나라 초등학교 4학년 학생의 성취도는 58개국 중에서 수학 3위를 기록하였고, 중학교 2학년 학생의 성취도는 39개국 중에서 수학 3위를 기록하였다. 즉, 우리나라의 초등학교 4학년과 중학교 2학년 학생들의 수학 성취도는 상위 수준임을 알 수 있다.

<표2> TIMSS 2019 초등학교 4학년 수학에 대한 태도³⁾

과목	교과에 대한 자신감				교과 학습에 대한 흥미				
	학생 비율(%)			평균§	학생 비율(%)			평균§	
	매우 자신 있음	자신 있음	자신 없음		매우 좋아함	좋아함	좋아하지 않음		
수	우리나라	15	449	36	9.2	22	38	40	8.9
학	국제평균	32	44	23		45	35	20	

§ : 자신감, 흥미 점수는 평균 10, 표준편차 2인 척도점수임.

1) 교육부, 수학·과학 성취도 추이변화 국제비교 연구 2019 결과 발표, 교육부 보도자료(2022. 2. 8), 2022, 1쪽.
 2) 교육부, 위의 글, 2쪽, 7쪽.
 3) 교육부, 위의 글, 7쪽.

TIMSS 2019 연구에서 우리나라 초등학교 4학년 학생의 수학에 대한 태도(자신감, 흥미)는 낮게 나타났다. 수학에서 자신감이 있는 학생은 64%, 흥미가 있는 학생은 60%로 나타났으나, 모두 국제 평균에 비해 낮았다.

<표3> TIMSS 2019 중학교 2학년 수학에 대한 태도⁴⁾

과목	교과에 대한 자신감				교과 학습에 대한 흥미				교과에 대한 가치 인식				
	학생 비율(%)			평균§	학생 비율(%)			평균§	학생 비율(%)			평균§	
	매우 자신 있음	자신 있음	자신 없음		매우 좋아함	좋아함	좋아하지 않음		매우 가치 있음	가치 있음	가치 없음		
수학	우리나라	8	38	54	9.5	8	32	61	9.0	14	56	30	8.5
	국제평균	15	42	44		20	39	41		37	47	16	

§ : 자신감, 흥미, 가치인식 점수는 평균 10, 표준편차 2인 척도점수임.

TIMSS 2019 연구에서 우리나라 중학교 2학년 학생의 수학에 대한 태도(자신감, 흥미, 가치인식)는 낮게 나타났다. 수학에서 자신감이 있는 학생은 46%, 흥미가 있는 학생은 40%, 가치있다고 생각하는 학생은 70%로 나타났으나, 모두 국제 평균에 비해 낮았다.

종합하자면, TIMSS 2019 연구를 통해 우리나라 초등학교 4학년과 중학교 2학년 학생의 수학 성취도는 3위로 우수하지만 수학에 자신감이 있는 초등학교 4학년 학생은 64%, 흥미가 있는 초등학교 4학년 학생은 60%로 국제 평균에 비해 낮다는 사실을 확인할 수 있다. 또한, 수학에 자신감이 있는 중학교 2학년 학생은 46%, 흥미가 있는 중학교 2학년 학생은 40%, 가치있다고 생각하는 중학교 2학년 학생은 70%로 국제 평균에 비해 낮다는 사실을 확인할 수 있다.

2.2. 테셀레이션의 정의

‘2.1. 한국 수학교육의 현황’을 통해 우리나라 학생들이 수학 성취도는 높지만, 수학 흥미도는 낮다는 사실을 알 수 있었다. 본 연구에서는 현재 강의식 수학 수업이 성취도를 높이고 흥미도를 낮춘다고 보았고, 이 문제를 해결할 수 있는 새로운 형태의 미래수학수업을 설계하고자 한다. 테셀레이션을 활용한 체험형 수업을 그 해답으로 제시하였으며, 테셀레이션을 도입한 이유는 다음과 같다. 하나, 테셀레이션을 통해 학생들이 수학의 아름다운 면모를 느낄 수 있다. 둘, 테셀레이션을 통해 학생들이 직접 수학적 개념을 추론할 수 있다. 본 절에서는 미래수학수업에 활용될 ‘테셀레이션’이 무엇인지 그 정의에 대해 알아보겠다.

테셀레이션(Tessellation)의 정의는 연구자에 따라 그 표현을 달리하고 있다. 본 연구에서는 테셀레이션을 2차원이나 3차원 공간을 빈틈없이, 포개어지지 않게 덮는 패턴이라도 정의하고, 별도의 설명이 없는 한 2차원의 테셀레이션을 지칭하는 것으로 한다.⁵⁾

테셀레이션을 활용하여 그림을 그린 대표적인 예술가로는 에셔(Esher)가 있다. 수많은 테셀레이션 작품을 남긴 에셔는 테셀레이션을 규칙적인 평면분할(또는 공간분할)이라고 정의하고, 단일한 주제를 끝없이 반복해서 겹치지도 않고 빈틈도 남기지 않으면서 평면을 덮는 것이라고 하였다.⁶⁾

2.3. 테셀레이션에 담긴 수학적 개념

‘2.2. 테셀레이션의 정의’에서 테셀레이션의 정의는 연구자마다 다르지만 본 연구에서는 테셀레이션을

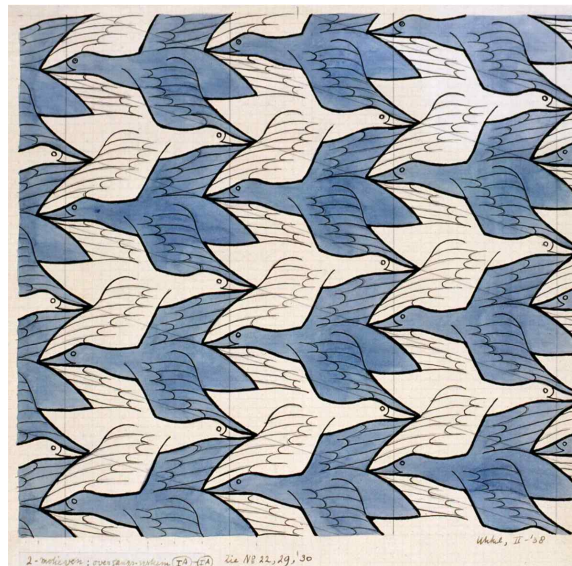
4) 교육부, 앞의 글, 12쪽.

5) 조미영, 테셀레이션을 활용한 창의성의 탐색, 인천대학교 교육대학원, 2014, 8쪽.

6) 조미영, 위의 글, 7-8쪽.

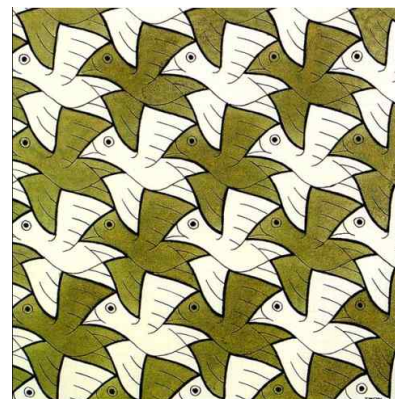
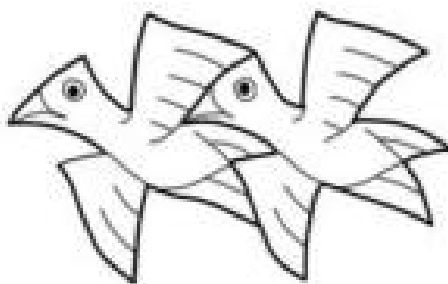
공간을 빈틈없이, 포개어지지 않게 덮는 패턴이라고 정의하였다. 우리는 테셀레이션을 통해 예술적 아름다움과 수학적 아름다움을 동시에 얻을 수 있다. 테셀레이션에는 ‘합동변환’이라는 수학적 개념이 담겨 있기 때문이다. 테셀레이션을 활용한 미래수학수업에서는 테셀레이션을 통해 학생들이 수학적 개념을 추론할 수 있다고 언급한 바 있다. 이 때의 수학적 개념이 바로 ‘합동변환’이다. 본 절에서는 학생들이 궁극적으로 테셀레이션을 활용한 미래수학수업에서 추론해야하는 ‘테셀레이션에 담긴 수학적 개념’에 대해 알아보겠다.

평면도형의 각 점이 그 평면 위에서 정확히 그것의 상(image) 위의 한 점과 짝을 이루고, 동시에 그 상의 각 점이 정확히 원래 도형의 한 점과 짝을 이룬다면 그 대응을 ‘변환’이라고 부른다. 확대나 축소, 꼬임이 없이 크기와 모양을 보존하는 변환을 ‘합동변환’이라고 한다.⁷⁾ 합동변환은 ‘평행이동(옮기기)’, ‘반사(뒤집기)’, ‘회전(돌리기)’, ‘미끄러짐 반사(뒤집어 옮기기)’로 구성되어 있다.



<그림1> 테셀레이션을 활용한 에셔의 작품⁸⁾

‘평행이동(옮기기)’은 그 도형을 이루고 있는 모든 점이 일정한 방향으로 일정한 거리만큼 이동하는 것을 말한다. 평행이동한 도형은 원래 도형과 상하좌우의 방향이 변하지 않는다.



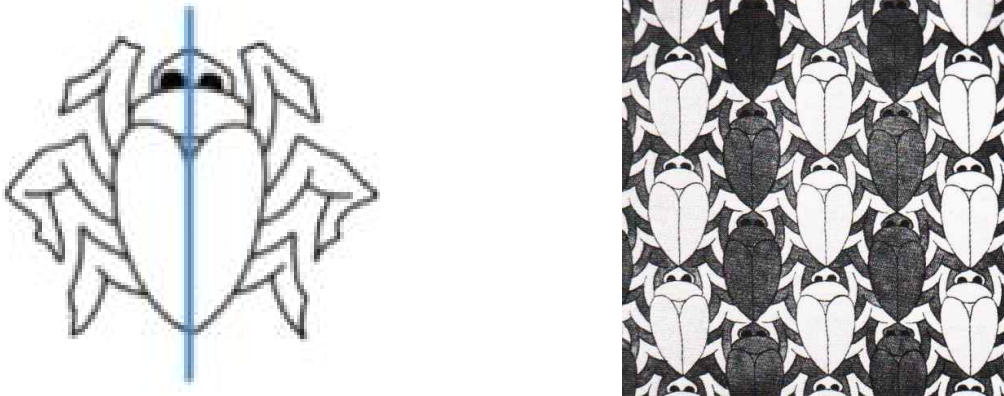
<그림2> 에셔의 작품에 표현된 평행이동(옮기기)⁹⁾

7) 김정숙, 수학 교수-학습에서 테셀레이션 활용방안, 영남대학교, 18쪽.

8) jrkimceo님의블로그, 기괴한 상상력, M.C.에셔의 가상현실 미술, 네이버블로그, 2016.03.03., <<https://m.blog.naver.com/jrkimceo/220644045541>>

9) 이수민, 중등미술에서 테셀레이션을 활용한 디자인 수업모형, 충북대학교, 2019, 9쪽.

‘반사(뒤집기)’는 평면 위의 한 직선을 축으로 뒤집어 새로운 위치로 이동하는 것을 말한다. 이때의 축을 ‘대칭축’이라고 부르며, 대칭축 위에 있는 점은 반사 시 이동하지 않는다. 대칭축을 따라 그 평면에 수직으로 거울을 놓았을 때, 본래 도형과 반사 후 도형의 상은 일치한다.



<그림3> 에서의 작품에 표현된 반사(뒤집기)¹⁰⁾

‘회전(돌리기)’은 그 평면 위의 고정된 한 점에 대해 도형을 이루는 모든 점을 일정한 각도만큼 회전하여 이동하는 것을 말한다. 이때 고정된 한 점을 ‘회전의 중심’이라고 부르며, 회전의 중심은 이동하지 않는다.



<그림4> 에서의 작품에 표현된 회전(돌리기)¹¹⁾

‘미끄러짐 반사(뒤집어 옮기기)’는 앞서 소개한 ‘평행이동’과 ‘반사’를 결합한 개념이다. 즉, 대칭축에 대하여 도형을 뒤집은 후, 대칭축에 평행한 직선을 따라 도형을 옮긴 것이다. 이는 반사한 후 평행이동을 한 것인데, 평행이동한 후 반사를 하더라도 그 결과는 동일하다.

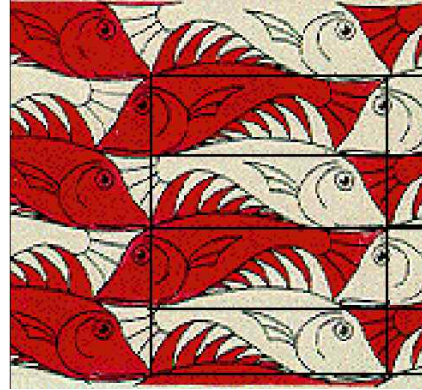
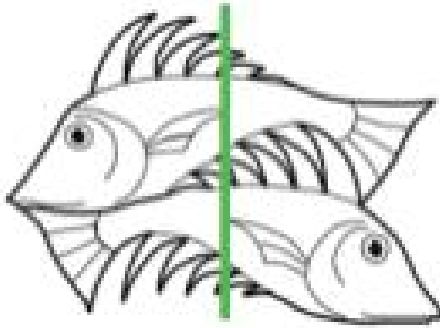
3. 수학교육에서 테셀레이션의 적용

3.1. 테셀레이션의 수학교육적 의의

10) 이수민, 앞의 글, 9쪽.

11) 이수민, 앞의 글, 9쪽.

12) 이수민, 앞의 글, 9쪽.



<그림5> 에셔의 작품에 표현된 미끄러짐반사(뒤집어 옮기기)¹²⁾

여러 번 설명했듯, 테셀레이션을 미래수학교육현장에 도입하려는 이유는 테셀레이션이 수학교육적으로 의미가 있기 때문이다. 본 절에서는 ‘테셀레이션의 수학교육적 의의’ 두 가지를 자세히 알아봄으로써, 테셀레이션을 미래수학수업에 도입하려는 이유를 구체화하겠다.

테셀레이션의 수학교육적 의의 첫 번째, 테셀레이션을 통해 수학의 아름다움을 느낄 수 있다. 수학은 예술, 타일의 양식, 실생활 속 작품에서 발견되는데, 테셀레이션은 양식, 대칭성, 공간감각으로의 탐구심을 증진시키며 학생들에게 수학의 아름다움을 열린 눈으로 이식하게 한다. 학생들은 수학 내에서 자신의 예술적 창의성과 공간감각을 개발하고 발달시키기 위해 격려될 필요가 있으며, 학생들은 자신이 직접 만든 테셀레이션을 통해, 오래 전부터 많은 사람들을 매료시킨 수학의 양상을 발견할 수 있다고 한다.¹³⁾

테셀레이션의 수학교육적 의의 두 번째, 테셀레이션을 통해 수학적 개념을 배울 수 있다. 테셀레이션이 하나의 예술 장르로 자리 잡으면서, 어떠한 도형을 가지고서라도 테셀레이션으로 표현할 수 있게 되었다. 또한 현대의 테셀레이션은 동일한 도형의 단순 반복이 아니라 심화된 수학적 개념을 이용하여 제작되고 있다. 이러한 테셀레이션에서는 ‘평행이동, 반사, 회전, 미끄러짐 반사’라는 수학적 개념을 확인할 수 있다. 많은 테셀레이션 연구자들은 테셀레이션의 수학적 가치를 주장하며, 현장 교사들이 직접 아이들을 교수-학습해 봄으로써 실질적인 학습 효과에 관한 연구 결과를 발표하여 테셀레이션의 수학 교육적 가치에 대한 신뢰성을 높여주고 있다.¹⁴⁾

3.2. 2022 개정 수학과 교육과정에서 테셀레이션의 적용

교육부는 2022년 12월, ‘2022 개정 교육과정’ 총론을 발표하였다. 2022 개정 교육과정은 2024년 초1~2 적용을 시작으로 2025년 초3~4·중1·고1 적용과 2026년 초5~6·중2·고2 적용을 거쳐, 2027년에는 초·중·고 전 학년에 적용된다.¹⁵⁾

‘서론’에서 언급했듯, 본 연구는 앞으로 도입될 2022 개정 수학과 교육과정에서 테셀레이션 도입이 가능한 단원을 선별하고, 교육부가 제시한 성취기준을 만족하도록 미래수학수업 지도안을 설계할 것이다. 이러한 이유로 2022 개정 수학과 교육과정에서 테셀레이션이 도입 가능한 단원을 선별해보았다. 초등학교 3~4학년 과정에서는 [4수03-04], 중학교 1~3학년 과정에서는 [9수03-05], 고등학교 공통과목 과정에서는 [10기수2-01-06], [10기수2-01-07]이 해당한다. 본 절에서는 테셀레이션을 2022 개정 수학과 교육과정에 적용해볼 것이다.

13) 홍윤진, 중등수학에 기초한 테셀레이션 연구, 한남대학교, 2006, 27-29쪽.

14) 홍윤진, 27-29쪽.

15) 이상준, 2022 개정 교육과정, 2024년부터 이렇게 적용됩니다, 조선에듀, 2023.02.22., <https://edu.chosun.com/site/data/html_dir/2023/02/22/2023022201928.html>

[초등학교 3~4학년]

(3) 도형과 측정

② 평면도형의 이동

[4수03-04] 구체물이나 평면도형의 밀기, 뒤집기, 돌리기 활동을 통하여 그 변화를 이해한다.

(가) 성취기준 해설

- [4수03-04] 실생활에서 평면도형의 이동을 활용한 사례를 찾아서 이동에 따른 변화를 추론하고 위치나 방향이 어떻게 변화했는지 설명하게 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 평면도형의 이동을 활용하여 모양의 변화나 무늬를 설명하게 할 때 설명 방법이 다양할 수 있음에 유의하여 다른 친구들의 설명을 비판적으로 검토하게 한다.
- 평면도형의 이동, 원 그리기 등을 이용하여 여러 가지 모양이나 무늬 만들기 활동을 통해 수학의 아름다움을 느끼게 할 수 있다.

초등학교 4학년 수학과 교육과정 중 [4수03-04] 단원의 성취기준 해설을 보면, '실생활에서 평면도형의 이동을 활용한 사례를 찾아서 이동에 따른 변화를 추론하고 위치나 방향이 어떻게 변화했는지 설명하게 한다.'라는 문장이 있다. 테셀레이션은 타일, 벽지 등 실생활에서 쉽게 찾아볼 수 있으며, 테셀레이션이라는 실생활 예시를 통해 학생들은 이동에 따른 변화를 추론하고 위치나 방향이 어떻게 변화했는지 학습할 수 있을 것이다. 또한 성취기준 적용 시 고려 사항에 유의하여, 평면도형의 이동을 활용하여 모양의 변화나 무늬를 설명하는 수업을 설계하고 친구들의 설명을 비판적으로 검토하도록 지도하는 수업을 만들 것이다. 테셀레이션을 활용하여 '평면도형의 이동' 단원을 학습한다면 학생들이 수학의 아름다움 역시 느낄 수 있을 것이다.

[중학교 1~3학년]

(3) 도형과 측정

③ 평면도형의 성질

[9수03-05] 다각형의 성질을 이해하고 설명할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [9수03-05] 삼각형의 내각과 외각의 크기, 다각형의 내각과 외각의 크기의 합, 다각형의 대각선의 개수를 구하는 과정을 탐구하여 다각형의 성질을 추측하고 일반화할 수 있게 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 다양한 교구나 공학 도구를 이용하여 도형을 그리거나 만들어 보는 활동을 통해 도형의 성질을 추론하고 토론할 수 있게 한다.
- 도형의 성질을 이해하고 정당화하는 방법은 관찰이나 실험을 통한 확인, 사례나 근거 제시를 통한 설명, 유사성에 근거한 추론, 증명 등이 있으며, 이를 학생 수준에 맞게 활용할 수 있다.
- 도형의 성질을 정당화하는 다양한 방법을 통해 체계적으로 사고하고 타인을 논리적으로 설득하는

16) 교육부, 수학과 교육과정, 교육부고시 제2022-33호 [별책 8], 서울: 저자, 2022, 20-22쪽.

17) 교육부, 위의 글, 38-40쪽.

태도를 갖게 한다.

중학교 2학년 수학과 교육과정 중 [9수03-05] 단원의 성취기준 해설을 보면, ‘삼각형의 내각과 외각의 크기, 다각형의 내각과 외각의 크기의 합, 다각형의 대각선의 개수를 구하는 과정을 탐구하여 다각형의 성질을 추측하고 일반화할 수 있게 한다.’라는 문장이 있다. 테셀레이션 교구를 통하여 다각형의 성질을 추측하고 일반화할 수 있도록 수업을 설계할 것이다. 테셀레이션을 통해 체계적으로 사고하고 타인을 논리적으로 설득하는 시간도 가질 것이다.

<표6> 고등학교 공통과목 수학과 교육과정 중 일부¹⁸⁾

[기본수학1]

(1) 도형의 방정식

[10기수2-01-06] 평행이동을 이해하고, 실생활과 연결할 수 있다.

[10기수2-01-07] 원점, x 축, y 축, 직선 $y=x$ 에 대한 대칭이동을 이해하고, 실생활과 연결할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- 없음

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 도형의 이동을 실생활에 적용해 보는 활동을 통해 그 유용성을 인식하게 한다.

고등학교 1학년 수학과 교육과정 중 [10기수2-01-06]과 [10기수2-01-07]을 보면, 교육부가 ‘실생활 연결’에 초점을 두고 교육할 것을 강조하고 있다. 따라서 평행이동과 대칭이동을 실생활, 즉 테셀레이션에 적용하는 활동을 통해 도형의 이동을 이해하고 그 유용성을 인식하도록 하는 수업을 설계할 것이다.

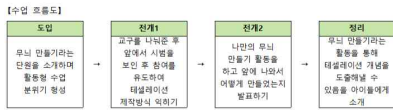
4. 미래 수학교육에서 테셀레이션

4.1. 테셀레이션을 활용한 미래수학수업지도안

‘3.2. 2022 개정 수학과 교육과정에서 테셀레이션의 적용’을 통해 테셀레이션을 2022 개정 수학과 교육과정 중 어떤 단원에 도입할 수 있는지와 어떻게 도입할 수 있는지 알아보았다. 이를 바탕으로 하여 테셀레이션을 활용한 미래수학수업지도안 4개를 제작하였다. 초등학교 4학년 미래수학수업지도안 1개, 중학교 2학년 미래수학수업지도안 1개, 고등학교 1학년 미래수학수업지도안 2개를 제작하였으며, 초등학교 4학년 미래수학수업지도안은 장소연, 중학교 2학년 미래수학수업지도안은 박미소·이은규, 고등학교 1학년 미래수학수업지도안은 원하영·홍도현이 제작하였다.

18) 교육부, 앞의 글, 84쪽.

주제(핵심)	2. 무늬 만들기	
대상 연도	초등학교 4학년 20명	총 소요시간 80분(40+40)
활동 목표	여러 가지 도형을 뒤집고 붙여서 무늬를 만들어 테셀레이션의 개념을 이해할 수 있는가 사적으로 할 수 있는가 확인한다.	
준비자료	교사: 색종이 가위 풀 학습지 스티커 간지 학생: 유틸리티 칼	
유의점	가위를 사용하여 색종이를 자를 때 사고가 일어나지 않도록 안전에 유의한다.	



【세부 내용】

단계	학습과정	프로그램 활동	시간(분)	자료 및 유의점
도입	흥미 유발	1. 테셀레이션을 활용한 그림을 보여주고 수업을 시작할 때 시각적 흥미를 주고 주변에서 이런 그림을 본 적이 있는지 질문하여 집중을 유도하고 있던 나뭇가지 2. 우리도 이렇게 멋진 무늬를 함께 만들어보려고 하면서 수업 시작 및 흥미 유발	5	역사의 저명한 아름다운 그림이 아닌 단순 평면도형으로 제작된 테셀레이션을 보여줄 것
	프로그램 시작 준비	준비한 색종이, 가위, 풀, 학습지를 나눈 뒤 가위 사용에 주의 주기	2	
전개 1	시범	1. 미리 구상해 온 테셀레이션을 아이들에게 보여주면서 무늬를 만들고 뒤집어 붙여 무늬 만들기 활동이 왜인지 목적 친구들이 친절한 따라올 수 있도록 점 2. 완성본을 보여주며 학생들도 만들 수 있다고 중점 설명함으로써 의지를 심어줌	15	큰 색종이를 이용하여 만든 아이들이 볼 수 있게 함.

<그림6> 초등학교 4학년 대상, 테셀레이션을 활용한 미래수학수업지도안 (장소연 제작)

2022 개정 수학과 교육과정을 바탕으로 ‘초등학교 4학년 대상, 테셀레이션을 활용한 미래수학수업지도안’을 제작하였다. ‘도입’의 ‘동기유발’ 단계를 통해 실생활에서 평면도형의 이동을 활용한 사례인 ‘테셀레이션’으로 이동에 따른 변화를 추론하고 위치나 방향이 어떻게 변화했는지 의견을 나누는 시간을 설계하였다. ‘전개2’의 ‘나만의 무늬 만들기 단계’를 통해 수학의 아름다움을 느끼게 수업을 설계하였으며, ‘발표하기’ 단계를 통해 평면도형의 이동을 활용하여 모양의 변화나 무늬를 설명할 때 설명 방법이 다양할 수 있음에 유의하여 다른 친구들의 설명을 비판적으로 검토하는 수업을 설계하였다.

주제(핵심)	테셀레이션을 중학교 교육과정의 적용	
대상 연도	20명	총 소요시간 90분(45+45)
활동 목표	도형의 성질을 이해한다. 테셀레이션을 제작함으로써 도형의 성질을 이해하는 것을 돕는다.	
준비자료	교사: 종이(A4), 셀피스, PPT자료, 매체자료, 사탕, 초코파이 학생: 색종이, 유틸리티 칼, 테셀레이션PC	
유의점	직도의 활동 단계를 도형의 성질 단계를 이용하여 자신만의 테셀레이션을 만들도록 한다.	



【세부 내용】

단계	학습과정	프로그램 활동	시간(분)	자료 및 유의점
도입	흥미 유발	학생들에게 ‘테셀레이션’이라는 ‘도어’를 보여줌으로써 학생들의 흥미를 유발시키고, 예술과 수학의 연관성을 함께 설명함으로써 수학의 유용성을 설명함. 이에 수업의 직접적인 주제인 도형의 성질과 예술적 표현과의 연관성을 학생들에게 발표의 기회를 주어 학생들의 호기심을 자극할 수 있는 시간을 가지게 함. 그리고 성질 중심으로 학생들의 의견을 수렴하고, 수업의 진행인 진화 학습유형을 예술적 표현과 연관해 학생들에게 설명함.	5	테셀레이션, 1943년 에셔, 도어판
	학습 목표 설명	테셀레이션에서 활용 수 있는 활동 찾기 테셀레이션에 있는 도형 꼭대기 도형의 성질 이해하기 도형의 성질을 이용하여 테셀레이션 제작하기 본인이 테셀레이션을 도형의 성질을 활용하여 표현하기	7	
전개 1	도형의 성질 설명	간단한 테셀레이션을 보여주면서 학생들에게 도형의 성질을 이해시킨다. Q. 저 테셀레이션에는 어떤 성질이 있나요? A. 저 테셀레이션에는 정사각형, 정육각형이다. 2. 내각의 크기의 합이 360°이다.	15	직접 제작

Q. 왜 다른 다각형은 되지 않나요?
A. 다른 다각형들은 내각의 크기의 합이 360°가 되지 않는다.

1. 다각형
(1) 다각형: 여러 개의 선분으로 둘러싸인 평면도형.
=> 선분의 개수에 따라 삼각형, 사각형, 오각형, ... n각형이라 함.
(2) 내각: 다각형에서 이루는 두 변으로 이루어진 각
(3) 외각: 다각형의 각 꼭짓점에서 한 변과 그 변에 이접하는 다른 변의 연장선을 이루는 각
PLUS, 다각형의 한 내각에 대한 외각은 각각 2개씩 있고, 두 외각은 합쳐지므로 크기가 같음

2. 정다각형
모든 변의 길이가 같고 모든 내각의 크기가 같은 다각형
=> 변의 개수에 따라 정삼각형, 정사각형, 정오각형, ... 할 수 있음이 함.
PLUS, 변의 길이가 같아도 내각의 크기가 다른 정다각형이 아니다(마름모)

3. 대각선
(1) 대각선: 다각형에서 이루지 않는 두 꼭짓점을 이은 선분
(2) 대각선의 개수
- n각형의 한 꼭짓점에서 그릴 수 있는 대각선의 개수: $(n-3) \times n$
- n각형의 대각선의 총 개수: $n(n-3)/2$

4. 삼각형의 내각의 크기의 합
삼각형의 세 내각의 크기의 합은 180°이다.

5. 삼각형의 외각의 크기
삼각형의 한 외각의 크기는 그와 이웃하지 않는 두 내각의 크기의 합과 같다.

6. 다각형의 내각의 크기의 합
(1) n각형의 한 꼭짓점에서 대각선을 그어 만들어지는 삼각형의 개수: $(n-2) \times n$
(2) n각형의 내각의 크기의 합: $180^\circ \times (n-2)$

7. 다각형의 외각의 크기의 합
다각형의 외각의 크기의 합은 항상 360°이다.
테셀레이션을 그리기에 앞서 자신 단원용 ‘직도’ 및 ‘합동’ 내용을 복습한다.

직도: 눈금 없는 자와 컴퍼스만을 사용하여 도형을 그리는 것

2	나만의 무늬 만들기 활동	나만의 준비물을 토대로 학습지 전체 색종이를 자르고 뒤집고 붙여서 나만의 무늬 만들기 활동을 할 수 있도록 시간을 부여하기	20	주변을 둘러다니며 잘 관찰하고 눈치는 학생이 있는지 확인하고 발견했을 경우 앞에서 할 수 있도록 도와줌
	발표하기	1. 한 명이 차례대로 교차 앞으로 나와서 자신이 만든 무늬를 보여준 후 어떤 형태로 만든지 발표하기 2. 가장 잘한 것 같은 무늬에 여러 명이 붙이기 활동을 함으로써 친구 발표에 경쟁할 수 있도록 함.	10	스티커 배부 후 발표하고 1명에게 칭찬하기
정리	테셀레이션의 개념 소개	테셀레이션이라는 용어를 소개하고 우리가 지금까지 한 무늬 만들기 활동과 테셀레이션의 유사성을 보이며 테셀레이션을 쉽게 이해할 수 있는 시간이었음을 알리고 수업 종료	10	
	수업 마무리	나만의 준비물을 정리하고 남은 색종이는 쓰레기통에 버리고 교차한 후 주변 환경 정리시키기	3	다음 수업에 지장이 가지 않도록 뒤처리할 수 할 수 있게 주의 주기

<그림7> 중학교 2학년 대상, 테셀레이션을 활용한 미래수학수업지도안 (박미소·이은규 제작)

2022 개정 수학과 교육과정을 바탕으로 ‘중학교 2학년 대상, 테셀레이션을 활용한 미래수학수업지도안’을 제작하였다. ‘전개1’의 ‘도형의 성질 설명’ 단계에서 ‘내각의 크기의 합이 360°’라는 도형의 성질을 정당화하는 방법을 테셀레이션 관찰을 통해 확인하는 수업을 설계하였다. ‘전개2’의 ‘직접 독창적인 테셀레이션 제작’ 단계를

공학 도구를 이용하여 테셀레이션을 만들어보는 활동을 통해 도형의 성질을 추론할 수 있게 수업을 설계하였다. '정리'의 '본인이 제작한 테셀레이션 설명' 단계에서 도형의 성질을 추론한 것을 토론할 수 있도록 수업을 설계하였다.

단형	도형의 이동 - 평행이동, 대칭이동		
주제	테셀레이션을 활용한 도형의 이동 수업		
대상 연령	고등학교 1학년 20명	총 소요시간	50분
활용 목표	<ul style="list-style-type: none"> 테셀레이션의 개념을 설명하고 수학과 미술 분야의 융합을 구체적으로 받아들일 수 있도록 유도하기 테셀레이션을 시각적 이미지와 수학적 개념의 결합에서의 이해를 돕는 것이 아닌, 본인의 테셀레이션 작품을 만들어보며 해당 수업이 더 가까이 다가갈 수 있도록 지도하기 		
준비자료	교사	PPT(테셀레이션 이미지 자료로 주를 이룰 것), 학습지 등	
유역점	학생	블리우, 가넷, 패드(또는 컴퓨터실 활용)	
유역점	컴퓨터를 활용한 수업이 진행되는 만큼 잘 따라오지 못하는 학생들을 성질 수 있도록 준비 지도 원주에 올 것		



단계	학습과정	프로그램 활동	시간 (분)	자료 및 유의점
도입	흥미 유발 및 학습 목표 설명	▶ 본과목으로 수업에 들어가기 전 테셀레이션에 대해서 알고 있는지 질문함을 통해 학생들의 주의를 끌기 그리고 수업에 집중할 수 있도록 유도함. ▶ 테셀레이션과 수학의 결합을 생각해 보아볼 것	2'	테셀레이션에 대해 평소 학생들의 질문을 수 있도록 하며 다양한 시각적 자료를 준비함
	테셀레이션 설명	▶ 테셀레이션 정의 설명 ▶ 테셀레이션 예시 설명 ▶ 시각적 자료 활용	5'	
전개 1	테셀레이션과 수학	▶ 테셀레이션 개념을 접한 뒤 학생들이 수학과 미술의 융합이 있는지 물어 테셀레이션을 소개할 수 있도록 함 ▶ 학생들 수업 참여도와 관련하여 답변이 없을 수 있으므로 padlet에 자신의 의견을 공유하도록 함 (형외 부분에서 다시 다룰 예정)	2'	본과목인 수학 개념 설명 이전에 학생들의 수업 참여도를 높여 수업이 더 가까이 다가갈 수 있도록 함

▶ 도형의 이동에 대한 개념 설명 (테셀레이션과 연결 시킬 것)

[1] 평행이동의 정의
한 도형을 모양과 크기를 바꾸지 않고 평행 방향으로 일정한 거리만큼 옮기는 것을 평행이동이라고 한다.

[2] 점의 평행이동
(1) 점의 평행이동
좌표평면 위의 점 P(x, y)를 a만큼 평행으로 a만큼, b만큼 평행으로 b만큼 평행이동한 점 P'(x', y')의 좌표는 P'(x+a, y+b)이다.

[3] 도형의 평행이동
방정식 f(x, y)=0이 나타내는 도형을 a만큼 평행으로 a만큼, b만큼 평행으로 b만큼 평행이동한 도형의 방정식은 f(x-a, y-b)=0이다.

[4] 대칭이동
도형을 한 축에 대해 대칭이동한 도형으로 이동하는 것을 대칭이동이라 한다.

[5] 대칭이동
(1) x축에 대한 대칭이동: (x, y) → (x, -y)
(2) y축에 대한 대칭이동: (x, y) → (-x, y)
(3) 원점에 대한 대칭이동: (x, y) → (-x, -y)
(4) 직선 y=a에 대한 대칭이동: (x, y) → (x, 2a-y)
(5) 직선 y=-a에 대한 대칭이동: (x, y) → (x, -2a-y)

[6] 대칭이동
(1) x축에 대한 대칭이동: (x, y) → (x, -y)
(2) y축에 대한 대칭이동: (x, y) → (-x, y)
(3) 원점에 대한 대칭이동: (x, y) → (-x, -y)
(4) 직선 y=a에 대한 대칭이동: (x, y) → (x, 2a-y)
(5) 직선 y=-a에 대한 대칭이동: (x, y) → (x, -2a-y)

[7] 대칭이동
(1) x축에 대한 대칭이동: (x, y) → (x, -y)
(2) y축에 대한 대칭이동: (x, y) → (-x, y)
(3) 원점에 대한 대칭이동: (x, y) → (-x, -y)
(4) 직선 y=a에 대한 대칭이동: (x, y) → (x, 2a-y)
(5) 직선 y=-a에 대한 대칭이동: (x, y) → (x, -2a-y)

단계	학습과정	프로그램 활동	유역점
정리	본인이 제작한 테셀레이션 설명	▶ 수업 초점에 본인이 작성한 테셀레이션과 수학의 연관성과 프로그램에 사용된 도구와 학생들의 반응을 물어보며 본인의 생각이 맞는지 확인 할 수 있도록 지도 ▶ 테셀레이션과 수학이 많은 연관이 있음을 재확인 하고 도형의 이동에 대해서 학습내용을 상기시켜주기	3' 5' 15'
마무리			3'

<그림8> 고등학교 1학년 대상, 테셀레이션을 활용한 첫 번째 미래수학수업지도안 (원하영 제작)

2022 개정 수학과 교육과정을 바탕으로 '고등학교 1학년 대상, 테셀레이션을 활용한 첫 번째 미래수학수업지도안'을 제작하였다. '전개1'의 '테셀레이션과 수학' 단계에서 평행이동과 대칭이동을 이해하고, 실생활인 테셀레이션을 연결할 수 있도록 설계하였다. 이처럼 도형의 이동(평행이동과 대칭이동)을 실생활에 적용해보는 활동을 통해 그 유용성을 인식하도록 하였다. 또한 고등학교 성취기준에는 나와 있지 않지만, 중학교 성취기준을 참조하여 공학적 도구인 'Tess'를 활용하여 도형의 이동을 학습할 수 있도록 하였다.

단형	도형의 이동 (평행이동, 대칭이동)		
주제	테셀레이션을 활용한 도형의 이동 수업		
대상 연령	고등학교 1학년 20명	총 소요시간	50분
활용 목표	<ol style="list-style-type: none"> 테셀레이션의 개념을 이해할 수 있다. 도형의 평행이동과 대칭이동의 수학적 개념을 이해할 수 있다. 도형의 이동의 개념을 이해하고 테셀레이션의 작품을 만들 수 있다. 친구들의 테셀레이션 작품을 통해 어떤 수학적 개념을 사용했는지 이해할 수 있다. 		
준비자료	교사	도형지, 블, 가넷, 테이, 색연필, 수업 PPT, 자료 사진 등	
유역점	학생	블리우, 가넷	
유역점	학생들이 평행이동과 대칭이동 개념을 테셀레이션 작업에 활용할 수 있도록 지도한다. 테셀레이션 작품을 얼마나 예쁘게 만들었는지는 어떤 수학적 원리를 담았는가에 초점을 맞추어 지도한다.		



단계 (시간)	학습과정	프로그램 활동	유역점
도입 (5m)	흥미 유발	○ 인사 및 열려 환영 ○ 학생들에게 보드블록 및 테이에서의 테셀레이션을 제시한다. ○ 학생들에게 자신의 테셀레이션 작품 자랑을 권한다. ○ 학생들에게 보드블록, 테이, 예시의 작품에서 볼 수 있는 중첩원과 차이점을 대외어 설명한다.	학생들에게 질문할 질문 대상을 알려주는 것은 바람직하지 않다. 교사가 원하는 답이 나오지 않는다.
도입 (5m)	학습 목표 설명	○ 보드블록, 테이, 예시의 작품이 테셀레이션의 예시를 소개한다. ○ 테셀레이션이 수학적 원리를 어떻게 설명한다. ○ 수업시간에 배울 도형의 이동 개념을 적용하여 조별 테셀레이션 작품을 만드는 활동을 할 것임을 소개한다.	나오지 않았을 경우에는 교사가 소개하는 것이 바람직하다.

▶ 도형의 이동에 대한 개념 설명 (테셀레이션과 연결 시킬 것)

[1] 평행이동의 정의
한 도형을 모양과 크기를 바꾸지 않고 평행 방향으로 일정한 거리만큼 옮기는 것을 평행이동이라고 한다.

[2] 점의 평행이동
(1) 점의 평행이동
좌표평면 위의 점 P(x, y)를 a만큼 평행으로 a만큼, b만큼 평행으로 b만큼 평행이동한 점 P'(x', y')의 좌표는 P'(x+a, y+b)이다.

[3] 도형의 평행이동
방정식 f(x, y)=0이 나타내는 도형을 a만큼 평행으로 a만큼, b만큼 평행으로 b만큼 평행이동한 도형의 방정식은 f(x-a, y-b)=0이다.

[4] 대칭이동
도형을 한 축에 대해 대칭이동한 도형으로 이동하는 것을 대칭이동이라 한다.

[5] 대칭이동
(1) x축에 대한 대칭이동: (x, y) → (x, -y)
(2) y축에 대한 대칭이동: (x, y) → (-x, y)
(3) 원점에 대한 대칭이동: (x, y) → (-x, -y)
(4) 직선 y=a에 대한 대칭이동: (x, y) → (x, 2a-y)
(5) 직선 y=-a에 대한 대칭이동: (x, y) → (x, -2a-y)

단계 (시간)	학습과정	프로그램 활동	유역점
전개1 (15m)	조별 테셀레이션 작업 제작	▶ 학생들 조가 수업에서 제시한 여러 가지 테셀레이션 예시를 참고하여 조별 테셀레이션 작품을 어떻게 구성할 것인지 논의를 한다. ▶ 테셀레이션의 기본 개념을 바탕으로 할 것이지 조별로 논의를 한다. ▶ 학생들이 교실을 돌아다니는 교사와 소통하며 테셀레이션 작품을 구성해보는 시간을 충분히 제공한다. ▶ 학생들이 수업 중 팀 내 역할 분담을 통해 주어진 시간 안에 조별 테셀레이션 작품을 만들 수 있도록 지도한다. ▶ 학생들이 만든 테셀레이션 작품이 어떤 수학적 개념을 바탕으로 제작되었는지 조별 발표를 준비하게 한다. ▶ 교사는 조별활동이 끝난 조가 두 번째 활동을 할 수 있도록 지도한다.	테셀레이션 작품을 어떻게 만드는 것이냐는 어떤 수학적 개념을 활용해서 제작했는지 학생들이 인사하여 작품을 만들도록 지도한다.
정리 (10m)	조별 테셀레이션 작품 발표	▶ 제작한 테셀레이션 작품을 친구들에게 소개 및 발표하는 시간을 갖는다. ▶ 교사는 테셀레이션 작품을 만들 때 어떤 수학적 개념을 활용했는지 학생에게 질문한다. ▶ 조별 두 번째 활동을 한 후, 수업을 마친다.	학생들이 다른 조의 발표를 관찰할 수 있도록 지도한다.

<그림9> 고등학교 1학년 대상, 테셀레이션을 활용한 두 번째 미래수학수업지도안 (홍도현 제작)

2022 개정 수학과 교육과정을 바탕으로 '고등학교 1학년 대상, 테셀레이션을 활용한 두 번째 미래수학수업지도안'을 제작하였다. '전개1'의 '도형의 이동 개념 이해' 단계에서 평행이동과 대칭이동을 이해하고, 실생활인 테셀레이션을 연결할 수 있도록 설계하였다. 이처럼 도형의 이동을 실생활에 적용해보는 활동을 통해 그 유용성을 인식하도록 하였다. 또한 고등학교 성취기준에는 나와 있지 않지만, 중학교 성취기준을 참조하여 교구를 활용하

여 도형의 이동을 학습할 수 있도록 하였다.

5. 결론

TIMSS 2019 연구에 따르면 우리나라 초등학교 4학년 학생과 중학교 2학년 학생의 수학 성취도는 58개국 중 3위로 상위수준이지만, 수학에 대한 태도는 국제평균에 비해 낮다고 한다. 본 연구에서는 이와 같은 문제 상황을 인식하여 테셀레이션을 활용한 미래수학수업을 만들고자 하였다. 수학교육에 테셀레이션을 도입한 이유는 테셀레이션이 수학교육적 의미를 가지고 있기 때문이다. 테셀레이션을 통해 수학을 학습한다면 학생들은 수학의 아름다움을 느낄 수 있으며, 테셀레이션으로부터 수학적 개념을 도출해낼 수 있다. 앞으로 도입될 2022 개정 수학과 교육과정에서 [4수03-03], [9수03-05], [10기수2-01-06], [10기수2-01-07] 단원이 테셀레이션과 관련이 있음을 확인하였다. 각 단원의 ‘성취기준 해설’과 ‘성취기준 적용 시 고려사항’을 토대로 테셀레이션을 교육과정에 어떻게 적용할 것인지 알아보고 ‘테셀레이션을 활용한 미래수학수업지도안’을 초등학교 4학년 대상으로 1개, 중학교 2학년 대상으로 1개, 고등학교 1학년 대상으로 2개 제작하였다. 미래수학수업지도안을 교육현장에 도입할만한 가치가 있는지 알아보기 위하여 ‘상명대학교 사범대학 1학년 학생’을 대상으로 피드백을 받았다. 피드백을 통해 ‘테셀레이션을 활용한 수업은 수학과 미술을 연관지어 학습하기에 학생들이 확장된 사고를 할 수 있도록 한다’, ‘평행이동과 회전이동이라는 어려운 수학적 개념을 테셀레이션을 활용해 쉽게 이해할 수 있다’라는 결론을 얻을 수 있었다. ‘초등학교 4학년 대상, 테셀레이션을 활용한 미래수학수업지도안’에서는 초등학생이 ‘테셀레이션’이라는 용어 대신 ‘무늬 만들기’라는 용어를 사용한 것은 좋았지만, 테셀레이션 예시가 너무 복잡했다는 지적을 받았다. 미래수학수업지도안을 개선하여 미래수학교육현장에 도입한다면, 학생들이 수학을 기존보다 재미있고 지루하지 않게 학습할 수 있을 것으로 기대한다.

참고 문헌

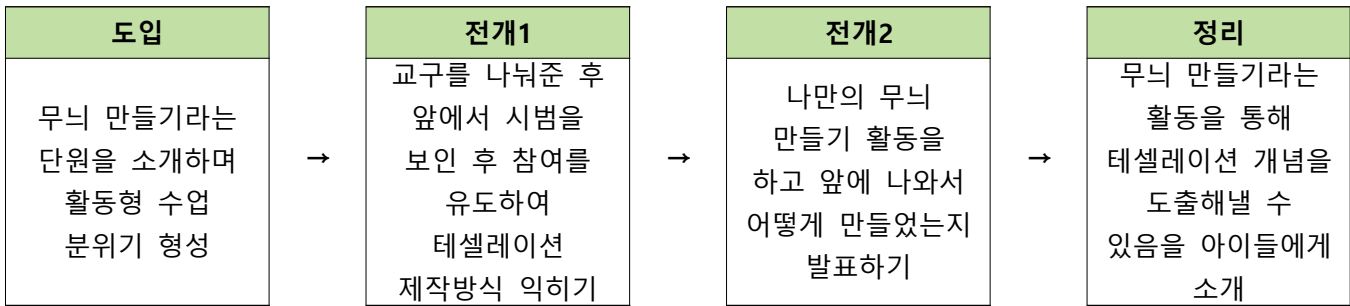
- jrkimceo님의블로그, 기괴한 상상력, M.C.에셔의 가상현실 미술, 네이버블로그, 2016.03.03., <<https://m.blog.naver.com/jrkimceo/220644045541>>
- 교육부, 수학·과학 성취도 추이변화 국제비교 연구 2019 결과 발표, 교육부 보도자료(2022. 2. 8), 2022, 1-12쪽.
- 교육부, 수학과 교육과정, 교육부고시 제2022-33호 [별책 8], 서울: 저자, 2022, 20-84쪽.
- 김정숙, 수학 교수-학습에서 테셀레이션 활용방안, 영남대학교, 18쪽.
- 이상준, 2022 개정 교육과정, 2024년부터 이렇게 적용됩니다, 조선에듀, 2023.02.22. <https://edu.chosun.com/site/data/html_dir/2023/02/22/2023022201928.html>
- 이수민, 중등미술에서 테셀레이션을 활용한 디자인 수업모형, 충북대학교, 2019, 9쪽.
- 조미영, 테셀레이션을 활용한 창의성의 탐색, 인천대학교 교육대학원, 2014, 7-8쪽.
- 홍운진, 중등수학에 기초한 테셀레이션 연구, 한남대학교, 2006, 27-29쪽.

부록

부록1. 초등학교 4학년 대상, 테셀레이션을 활용한 미래수학수업지도안 (장소연 제작)

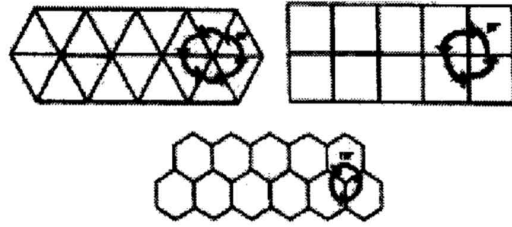
주제(제목)	2. 무늬 만들기		
대상 인원	초등학생 4학년 20명	총 소요시간	80분(40+40)
활동목표	여러 가지 도형을 뒤집고 붙여서 무늬를 만들며 테셀레이션의 개념을 이론이 아닌 시각적으로 쉽게 익힌다.		
준비자료	교사	색종이 가위 풀 학습지 스티커 간식	
	학생	필기구	
유의점	가위를 사용하여 색종이를 자를 때 사고가 일어나지 않도록 안전에 유의한다.		

【수업 흐름도】

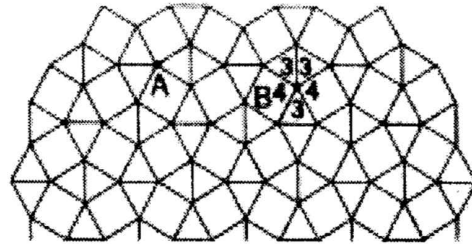


【세부 내용】

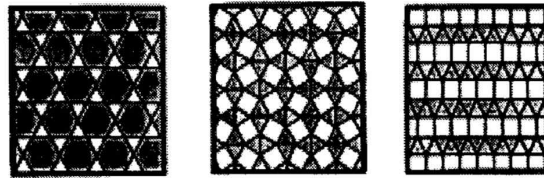
단계	학습과정	프로그램 활동	시간 (분)	자료 및 유의점
도입	동기 유발	1. 테셀레이션을 활용한 그림을 보여주며 수업을 시작해 시각적 끌림을 주고 주변에서 이런 그림을 본 적이 있는지 질문하며 궁금증 유발하고 의견 나누기 2. 우리도 저렇게 멋진 무늬를 함께 만들어보자고 하면서 수업 시작 및 흥미 유발	5	에셔의 작품처럼 어려운 그림이 아닌 단순 평면도형으로 제작된 테셀레이션을 보여줄 것
	프로그램 시작 전 준비	준비한 색종이, 가위, 풀, 학습지를 나눠준 뒤 가위 사용에 주의 주기	2	
전개 1	시범	1. 미리 구상해 온 테셀레이션을 아이들에게 보여주면서 같이 만들자고 하고 아직 무늬 만들기 활동 이해하지 못한 친구들이 천천히 따라올 수 있도록 함 2. 완성본을 보여주며 학생들도 만들 수 있다고 응원 해줌으로서 의지를 심어줌	15	큰 색종이를 이용하여 모든 아이들이 볼 수 있게 함.



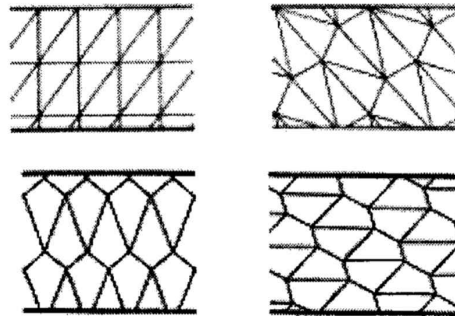
<그림 II-1> 정다각형 테셀레이션



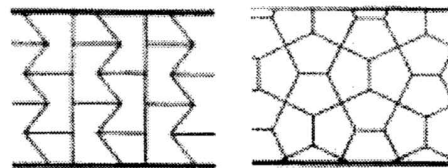
<그림 II-2> 준정다각형 테셀레이션



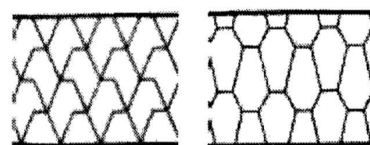
<그림 II-3> 반정다각형 테셀레이션



<그림 II-4> 일반 다각형 테셀레이션



<그림 II-5> 오각형 테셀레이션

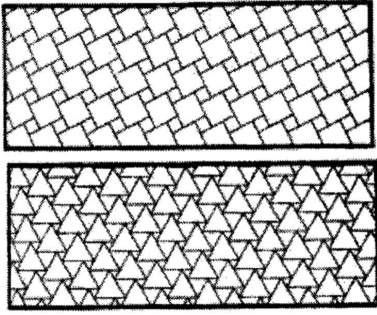


<그림 II-6> 육각형 테셀레이션

무늬
만들 수
있는 방법
소개

위와 같은 사진을 보여주며 다각형의 성질을 소개하
면서 이런 그림이 만들어질 수 있는 이유를 이해시키
기

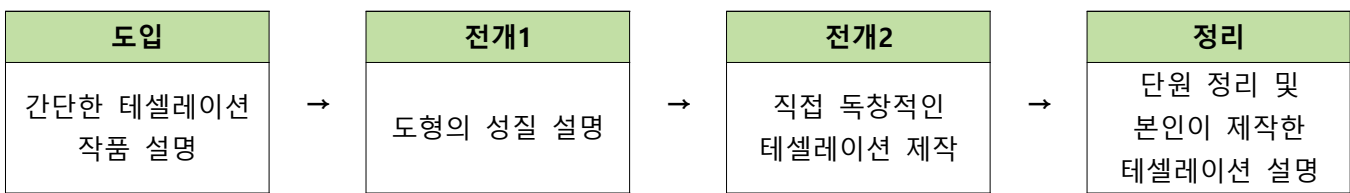
15 사진을 보여주고
나만의 무늬
만들기 활동할 때
참고할 수 있도록
화면을 띄워놓음

			 <p><그림 11-7> 변과변이 일치하지 않는 테셀레이션</p>		
2	나만의 무늬 만들기 활동	나눠준 준비물을 토대로 학습지 칸에 색종이를 자르고 뒤집고 회전시켜서 나만의 무늬 만들기 활동을 할 수 있도록 시간을 부여하기	20	주변을 돌아다니며 잘 따라오지 못하는 학생이 있는지 확인하고 발견했을 경우 옆에서 할 수 있도록 도와줌	
	발표하기	1. 한 명씩 차례대로 교탁 앞으로 나와서 자신이 만든 무늬를 보여준 후 어떤 원리로 만든건지 발표하기 2. 가장 잘한 것 같은 무늬에 스티커 붙이기 활동을 함으로서 친구 발표에 경청할 수 있도록 함.	10	스티커 배부 후 투표하고 1등에게 상품주기	
정리	테셀레이션의 개념 소개	테셀레이션이라는 용어를 소개하고 우리가 지금까지 한 무늬 만들기 활동과 테셀레이션의 유사성을 보인 후 테셀레이션을 쉽게 이해할 수 있는 시간이었음을 알리고 수업 종료	10		
	수업 마무리	나눠준 준비물을 걷고 자르고 남은 색종이는 쓰레기통에 버리라고 공지한 후 주변 환경 정리시키기	3	다음 수업에 지장이 가지 않도록 뒤처리를 잘 할 수 있게 주의 주기	


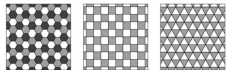
부록2. 중학교 2학년 대상, 테셀레이션을 활용한 미래수학수업지도안 (박미소·이은규 제작)

주제(제목)	테셀레이션을 중학교 교육과정에 적용		
대상 인원	20명	총 소요시간	90분(45+45)
활동목표	도형의 성질을 이해한다. 테셀레이션을 제작함으로써 도형의 성질을 이해하는 것을 돕는다.		
준비자료	교사	종이(A4), 컴퍼스, PPT자료, 매체자료, 사탕, 초코파이	
	학생	색연필, 필기구, 태블릿PC	
유의점	'작도와 합동'단원과 '도형의 성질'단원을 이용하여 자신만의 독창적인 테셀레이션을 만들도록 한다.		

【수업 흐름도】



【세부 내용】

단계	학습과정	프로그램 활동	시간 (분)	자료 및 유의점
도입	동기 유발	학생들에게 예술작품인 에셔의 '도마뱀'을 보여줌으로써 학생들의 흥미를 유발시키고, 예술과 수학의 연관성을 짧게 설명함으로써 수학의 유용성을 설명함. 이제 수업의 직접적인 주제인 도형의 성질과 예술작품하그의 연관성을 학생들한테 발표의 기회를 주어 학생들의 의견의 공유할 수 있는 시간을 가지게 만들. 그리고, 선생님께서 학생들의 의견을 수용하고, 수업의 진행인 진짜 학습목표를 예술작품과 연관해 학생들에게 알려줌.	3	 에셔, 도마뱀, 1943
	학습목표 설정	테셀레이션에서 찾을 수 있는 합동 찾기 테셀레이션에 있는 도형 작도하기 도형의 성질 이해하기 도형의 성질을 이용하여 테셀레이션 제작하기 본인의 테셀레이션을 도형의 성질을 활용하여 표현하기	7	
전개 1	도형의 성질 설명	간단한 테셀레이션을 보여주면서 학생들에게 도형의 성질을 이해시킨다. Q. 저 테셀레이션에는 어떤 성질이 있나요? A. 1. 정삼각형, 정사각형, 정육각형이다. 2. 내각의 크기의 합이 360°이다.		 (직접 제작)

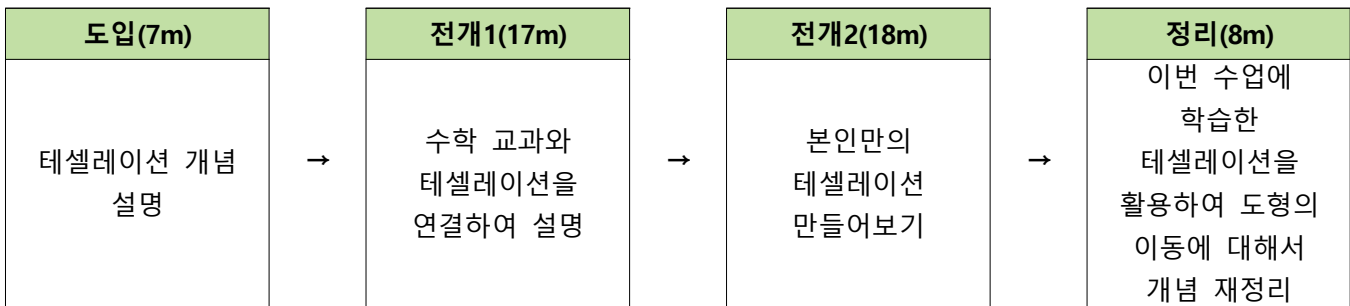
		<p>Q. 왜 다른 다각형은 되지 않나요? A. 다른 다각형들은 내각의 크기의 합이 360°가 되지 않는다.</p> <p>1. 다각형 (1) 다각형 : 여러 개의 선분으로 둘러싸인 평면도형. => 선분의 개수에 따라 삼각형, 사각형, 오각형, ... , n각형이라 한다. (2) 내각 : 다각형에서 이웃하는 두 변으로 이루어진 각 (3) 외각 : 다각형의 각 꼭짓점에서 한 변과 그 변에 이웃하는 다른 변의 연장선을 이루는 각 PLUS. 다각형의 한 내각에 대한 외각은 각각 2개씩 있고, 두 외각은 맞꼭지각이므로 그 크기가 같다.</p> <p>2. 정다각형 모든 변의 길이가 같고 모든 내각의 크기가 같은 다각형 => 변의 개수에 따라 정삼각형, 정사각형, 정오각형, ... , 정 n각형이라 한다. PLUS. 변의 길이가 같아도 내각의 크기가 다르면 정다각형이 아니다.(=마름모)</p> <p>3. 대각선 (1) 대각선 : 다각형에서 이웃하지 않는 두 꼭짓점을 이은 선분 (2) 대각선의 개수 - n각형의 한 꼭짓점에서 그을 수 있는 대각선의 개수 : $(n - 3)$ 개 - n각형의 대각선의 총 개수 : $n(n - 3)/2$</p> <p>4. 삼각형의 내각의 크기의 합 삼각형의 세 내각의 크기의 합은 180° 이다.</p> <p>5. 삼각형의 외각의 크기 삼각형의 한 외각의 크기는 그와 이웃하지 않는 두 내각의 크기의 합과 같다.</p> <p>6. 다각형의 내각의 크기의 합 (1) n각형의 한 꼭짓점에서 대각선을 그어 만들어지는 삼각형의 개수 : $(n - 2)$개 (2) n각형의 내각의 크기의 합 : $180^\circ \times (n - 2)$</p> <p>7. 다각형의 외각의 크기의 합 다각형의 외각의 크기의 합은 항상 360°이다.</p>	
2	작도와 도형의 성질	<p>테셀레이션을 그리기에 앞서 지난 단원인 '작도와 합동' 내용을 복습한다.</p> <p>작도 : 눈금 없는 자와 컴퍼스만을 사용하여 도형을 그리는 것.</p>	

		<p>이때 자는 두 점을 이어 선분을 그리거나 주어진 선분을 연장하는 데 사용하고, 컴퍼스는 원을 그리거나 주어진 선분의 길이를 재어 다른 곳으로 옮기는 데 사용한다.</p> <p>삼각형의 합동 조건</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 대응하는 세 변의 길이가 각각 같을 때 2. 대응하는 두 변의 길이가 각각 같고, 그 끼인 각의 크기가 같을 때 3. 대응하는 한 변의 길이가 같고, 그 양 끝 각의 크기가 각각 같을 때 	
	직접 독창적인 테셀레이션 제작	<p>학생들에게 테셀레이션 중에서 각의 합이 360°가 되는 작품과 전자기기를 활용하여 자신이 직접 다양한 테셀레이션의 작품을 관람하게 함.</p> <p>각의 합이 360°가 되지 않는 작품에 관해서도 그리게 해서 학생들의 독창성과 창의성을 키움.</p> <p>이러한 작품들에는 어떤 수학적 원리가 사용되었는지에 관해서 알려줌으로써 수학에 대한 흥미를 이끌게 도와줌.</p>	<p>https://youtu.be/CtVln9oVdKM 영상을 참고하여 테셀레이션 제작하기</p>
정리	본인이 제작한 테셀레이션 설명	<p>자신이 테셀레이션을 제작함에 있어서 어떤 점을 고려했는지에 관해서 발표시키고, 또한 왜 그러한 색을 활용했는지에 관한 설명을 할 수 있도록 지도함.</p> <p>또한, 자신이 제작한 테셀레이션이 이번 학습시간에 배운 내용의 어떤 부분을 활용해 제작했는지 관한 논리적인 수학적 내용도 설명하도록 함.</p> <p>이에 관해 발표한 학생들에게는 보상으로 사탕이나 초코파이 등을 제공함으로써 학생들의 도전욕구를 올림.</p>	
	단원 정리	<p>오늘 학습한 내용 중 학생들이 흥미와 호기심을 가질 수 있도록 테셀레이션을 활용한 예술작품을 보여줌으로써 학생들이 수업의 참여도를 높임.</p> <p>전 시간에 학습한 '작도와 합동' 단원도 복습함으로써 계통성을 보완하고, 이를 직접 활용해서 자신만의 예술 작품을 만들어 독창성뿐만 아니라 창의성도 키우는데 도움을 줌.</p> <p>테셀레이션에 왜 도형의 성질이 사용이 되었는지를 설명해주고, 학생들이 자신이 학습한 내용을 최대한으로 발휘하게 하고자 자신만의 테셀레이션의 제작하게 함.</p>	

부록3. 고등학교 1학년 대상, 테셀레이션을 활용한 첫 번째 미래수학수업지도안 (원하영 제작)

단원	도형의 방정식 - 평면좌표, 도형의 이동		
제목	도형의 이동과 테셀레이션		
대상 인원	고등학교 1학년 학생 20명	총 소요시간	50분
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 테셀레이션의 개념을 설명하고 수학과 미술 분야의 융합을 고무적으로 받아들일 수 있도록 지도하기 · 테셀레이션을 시각적 이미지와 수학적 개념의 결합에서의 이해로 끝나는 것이 아닌, 본인의 테셀레이션 작품을 만들어보며 해당 수업이 더 기억에 남을 수 있도록 지도하기 		
준비자료	교사	PPT(테셀레이션 이미지 자료로 주를 이룰 것), 학습지 등	
	학생	필기구, 개별 pc(또는 컴퓨터실 활용)	
유의점	컴퓨터를 활용한 수업이 진행되는 만큼 잘 따라오지 못하는 학생들을 챙길 수 있도록 순회 지도 염두해 둘 것		

【수업 흐름도】



【세부 내용】

단계	학습과정	프로그램 활동	시간 (분)	자료 및 유의점
도입	동기 유발 및 학습목표 설정	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 본격적으로 수업에 들어가기 전 테셀레이션에 대해서 알고 있는지 질문함을 통해 학생들의 주의를 환기 시키고 수업에 집중할 수 있도록 유도함. ▶ 테셀레이션과 수학을 함께 알아볼 것이라는 것 설명 	2'	테셀레이션에 대해 생소한 학생들이 많을 수 있으므로 다양한 시각적 자료로 흥미 유발
	테셀레이션 설명	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 테셀레이션 정의 설명 ▶ 테셀레이션 예시 설명 * 시각적 자료 활용 	5'	
전개 1	테셀레이션과 수학	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 테셀레이션 개념을 접한 뒤 학생들에게 수학과 어떤 연관성이 있을지 질문 ▶ 학생들 수업 참여도와 관련하여 답변이 없을 수 있으므로 padlet에 자신의 의견을 공유하도록 함 (정리 부분에서 다시 다룰 예정) 	2'	본격적인 수학 개념 설명 이전에 학생들의 수업 참여도를 높여 내용이해가 수월하도록 함

▶도형의 이동에 대한 개념설명

(테셀레이션과 연결 시킬 것)

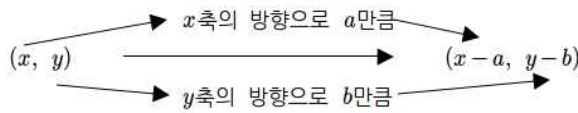
[01] 평행이동의 정의

한 도형을 모양과 크기를 바꾸지 않고 일정한 방향으로 일정한 거리만큼 옮기는 것을 평행이동이라고 한다.

[02] 점과 도형의 평행이동

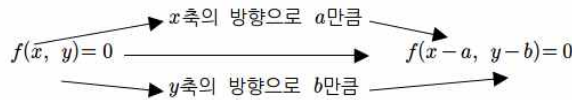
(1) 점의 평행이동

좌표평면 위의 점 $P(x, y)$ 를 x 축의 방향으로 a 만큼, y 축의 방향으로 b 만큼 평행이동한 점 P' 의 좌표는 $P'(x+a, y+b)$ 이다.



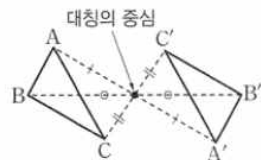
(2) 도형의 평행이동

방정식 $f(x, y)=0$ 이 나타내는 도형을 x 축의 방향으로 a 만큼, y 축의 방향으로 b 만큼 평행이동한 도형의 방정식은 $f(x-a, y-b)=0$ 이다.

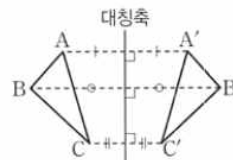


[03] 대칭이동

도형을 한 직선 또는 한 점에 대하여 대칭인 도형으로 이동하는 것을 대칭이동이라 한다.



[점에 대한 대칭이동]



[직선에 대한 대칭이동]

[04] 점의 대칭이동

(1) x 축에 대한 대칭이동 : $(x, y) \rightarrow (x, -y)$

(2) y 축에 대한 대칭이동 : $(x, y) \rightarrow (-x, y)$

(3) 원점에 대한 대칭이동 : $(x, y) \rightarrow (-x, -y)$

(4) 직선 $y=x$ 에 대한 대칭이동

: $(x, y) \rightarrow (y, x)$

(5) 직선 $y=-x$ 에 대한 대칭이동

: $(x, y) \rightarrow (-y, -x)$

[05] 도형의 대칭이동

(1) x 축에 대한 대칭이동

: $f(x, y)=0 \rightarrow f(x, -y)=0$

(2) y 축에 대한 대칭이동

수학과
교육과정에 따른
지도 유의할 것
[10수학02-08]
평행이동의
의미를 이해한다.
[10수학02-09]
원점, x 축, y 축,
직선 $y=x$ 에
대한 대칭이동의
의미를 이해한다.
또한 교수·학습
방법 및 유의
사항에 따라
지도할 것
*좌표축의
평행이동은
다루지 않는다.
*도형의 이동을
다양한 상황에
적용해 보는
활동을 통해 그
유용성과 가치를
인식하게 할 수
있다.

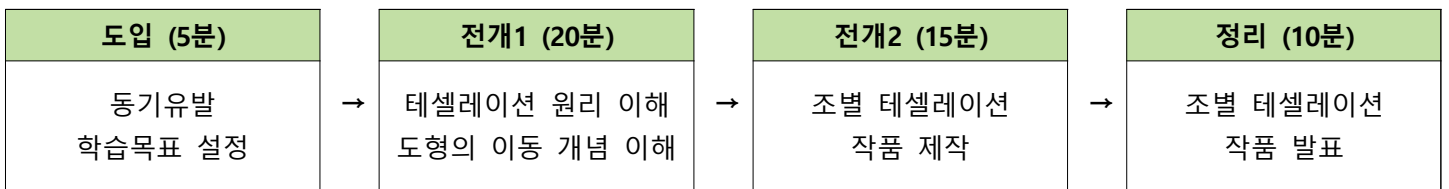
15'

		$f(x, y)=0 \rightarrow f(-x, y)=0$ (3) 원점에 대한 대칭이동 $f(x, y)=0 \rightarrow f(-x, -y)=0$ (4) 직선 $y=x$ 에 대한 대칭이동 $f(x, y)=0 \rightarrow f(y, x)=0$ (5) 직선 $y=-x$ 에 대한 대칭이동 $f(x, y)=0 \rightarrow f(-y, -x)=0$		
2	Tess 프로그램 사용법 안내	▶ Tess 프로그램에 접속하는 법을 화면 공유하여 보여줌 ▶ Tess 프로그램 활용시 필요한 도구들에 대해 설명해 주고 실제 간단한 예시를 보여줌	3'	순회 지도 진행하여 프로그램 사용에 어려움 겪는 학생들 도와 줄 것
	개별 활동	▶ 각자 Tess 프로그램을 활용하여 본인만의 테셀레이션 작품을 만든 뒤 padlet 프로그램에 업로드 하여 다른 학생들과 공유함	15'	
정리	개별 활동 내용 공유	▶ 테셀레이션 작품을 가장 잘 만들었다고 생각되는 학생 선정(온라인 투표 기능 사용) 및 본인이 사용한 수학 개념 발표	5'	시간 상 모든 학생들이 본인들의 생각을 공유할 수 없기에 우수 작품 선정
	마무리	▶ 수업 초입에 본인이 작성해 본 테셀레이션과 수학의 연관성과 프로그램을 사용해 보고 다른 학생들의 발표를 들어보며 본인의 생각이 맞는지 확인할 수 있도록 지도 ▶ 테셀레이션과 수학이 많은 연관이 있음을 재설명하고 도형의 이동에 대해서 학습했음을 상기시키며 마무리	3'	테셀레이션에 대해 수학과 연결하여 기억할 수 있도록 도움

부록4. 고등학교 1학년 대상, 테셀레이션을 활용한 두 번째 미래수학수업지도안 (홍도현 제작)

단원	도형의 이동 (평행이동, 대칭이동)		
주제	테셀레이션을 활용한 도형의 이동 수업		
대상 인원	고등학교 1학년생 20명	총 소요시간	50분
활동목표	1. 테셀레이션의 제작 원리를 이해할 수 있다. 2. 도형의 평행이동과 대칭이동의 수학적 개념을 이해할 수 있다. 3. 도형의 이동의 개념을 인식하고 테셀레이션 작품을 만들 수 있다. 4. 친구들의 테셀레이션 작품을 통해 어떤 수학적 개념을 사용했는지 이해할 수 있다.		
준비자료	교사	도화지, 풀, 가위, 테이프, 색연필, 수업 PPT, 자료 사진 등	
	학생	필기구 등	
유의점	학생들이 평행이동과 대칭이동 개념을 테셀레이션 작품에 적용할 수 있도록 지도한다. 테셀레이션 작품을 얼마나 예쁘게 만들었는가보다는 어떤 수학적 원리를 담아냈는가에 초점을 맞추어 지도한다.		

【수업 흐름도】



【세부 내용】

단계 (시간)	학습과정	프로그램 활동	유의점
도입 (5분)	동기 유발	<ul style="list-style-type: none"> ○ 인사 및 출석 확인 ○ 학생들에게 보도블럭 및 타일에서의 테셀레이션을 제시한다. ○ 학생들에게 예시의 테셀레이션 작품 사진을 제시한다. ○ 학생들에게 보도블럭, 타일, 예시의 작품에서 볼 수 있는 공통점과 차이점에 대하여 질문한다. 	학생들에게 질문할 때 특정 대답을 강요하는 것은 바람직하지 않다. 교사가 원하는 답이 학생으로부터 나오지 않았을 경우에는 교사가 소개하는 것이 바람직하다.
	학습목표 설정	<ul style="list-style-type: none"> ○ 보도블럭, 타일, 예시의 작품이 테셀레이션의 예임을 소개한다. ○ 테셀레이션이 수학과 무슨 관련이 있을지 질문한다. ○ 수업시간에 배울 도형의 이동 개념을 적용하여 조별 테셀레이션 작품을 만드는 활동을 할 것임을 소개한다. 	

단계 (시간)	학습과정	프로그램 활동	유의점
전개1 (20분)	테셀레이션의 원리 이해	<ul style="list-style-type: none"> ○ 테셀레이션의 제작 원리에 대해 설명한다. -원리1 : 평행이동 (옮기기) -원리2 : 반사 (대칭, 뒤집기) -원리3 : 회전 (돌리기) -원리4 : 미끄러짐 반사 (뒤집어 옮기기) 	원리4는 원리1과 원리2를 결합한 개념임을 알려준다.
	도형의 이동 개념 이해	<ul style="list-style-type: none"> ○ 도형의 이동의 수학적 개념에 대해 설명한다. ○ 테셀레이션의 제작 원리와 도형의 이동의 수학적 개념을 연결하여 설명한다. -개념1. 점의 평행이동 좌표평면 위의 점 $P(x, y)$를 x축의 방향으로 a만큼, y축의 방향으로 b만큼 평행이동한 점 P'은 $P'(x+a, y+b)$이다. -개념2. 도형의 평행이동 좌표평면 위에서 방정식 $f(x, y) = 0$이 나타내는 도형을 x축의 방향으로 a만큼, y축의 방향으로 b만큼 평행이동한 도형의 방정식은 $f(x-a, y-b) = 0$이다. -개념3. 점의 대칭이동 점 $P(x, y)$를 <ul style="list-style-type: none"> (1) x축에 대하여 대칭이동한 점의 좌표는 $(x, -y)$ (2) y축에 대하여 대칭이동한 점의 좌표는 $(-x, y)$ (3) 원점에 대하여 대칭이동한 점의 좌표는 $(-x, -y)$ (4) 직선 $y = x$에 대하여 대칭이동한 점의 좌표는 (y, x) -개념4. 도형의 대칭이동 방정식 $f(x, y) = 0$이 나타내는 도형을 <ul style="list-style-type: none"> (1) x축에 대하여 대칭이동한 도형의 방정식은 $f(x, -y) = 0$ (2) y축에 대하여 대칭이동한 도형의 방정식은 $f(-x, y) = 0$ (3) 원점에 대하여 대칭이동한 도형의 방정식은 $f(-x, -y) = 0$ (4) 직선 $y = x$에 대하여 대칭이동한 도형의 방정식은 $f(y, x) = 0$ 	<p>원리1은 개념1과 개념2에 적용된다.</p> <p>원리2는 개념3과 개념4에 적용된다.</p> <p>원리3과 원리4는 은 회전이동 개념에 적용되나, 회전이동은 교육과정에서 제외되었음을 학생에게 알려준다.</p> <p>회전이동은 교육과정 외이므로 회전이동의 수학적 개념을 설명하기 보다는 회전이동을 테셀레이션 제작에 어떻게 활용할 수 있는지에 초점을 맞추어 설명한다.</p>

단계 (시간)	학습과정	프로그램 활동	유의점
전개2 (15분)	조별 테셀레이션 작품 제작	<ul style="list-style-type: none"> ○ 학생들은 교사가 수업에서 제시한 여러 가지 테셀레이션 예시를 참고하여 조별 테셀레이션 작품을 어떻게 구성할 것인지 논의한다. ○ 테셀레이션의 기본 패턴을 무엇으로 할 것인지 조별로 논의한다. ○ 학생들이 교실을 돌아다니는 교사와 소통하며 테셀레이션 작품을 수정 보완하는 시간을 갖도록 지도한다. ○ 학생들이 조원 내 역할 분담을 통해 주어진 시간 안에 조별 테셀레이션 작품을 만들 수 있도록 지도한다. ○ 학생들이 만든 테셀레이션 작품이 어떤 수학적 개념을 바탕으로 제작되었는지 다른 조에게 발표할 준비시간을 갖는다. ○ 교사는 조별활동이 빨리 끝난 조가 주변정돈을 할 수 있도록 지도한다. 	테셀레이션 작품을 예쁘게 만드는 것보다는 어떤 수학적 개념을 활용해서 제작했는지 학생들이 인식하며 작품을 만들도록 지도한다.
정리 (10분)	조별 테셀레이션 작품 발표	<ul style="list-style-type: none"> ○ 제작한 테셀레이션 작품을 친구들에게 소개 및 발표하는 시간을 갖는다. ○ 교사는 테셀레이션 작품을 만들 때 어떤 수학적 개념을 활용했는지 학생에게 질문한다. ○ 최종 주변 정돈을 한 후, 수업을 마친다. 	학생들이 다른 조의 발표를 경청할 수 있도록 지도한다.

코로나19 이후 한국 영화 시장의 쇠퇴와 해결방안

컴퓨터과학과 채예*

목차

1. 서론
 2. 코로나19 이후의 영화 시장 쇠퇴
 - 2.1. 관객 수 급감
 - 2.2. OTT 서비스와의 경쟁 구도
 3. 한국 영화 시장에 대한 소비자의 인식 분석
 - 3.1. 설문조사 설계
 - 3.2. 조사 결과 분석
 - 3.3. 시사점
 4. 현재 한국 영화 시장의 문제점
 - 4.1. 급격한 가격 상승
 - 4.2. 영화관 인력 부족
 - 4.3. 경쟁 매체로의 인력 유출
 5. 해결방안
 - 5.1. 적절한 영화 관람료
 - 5.2. 재관람 할인
 - 5.3. OTT 전용 콘텐츠 상영
 6. 결론
- 참고 문헌
부록

1. 서론

코로나19의 영향으로 영화 산업은 큰 타격을 입었다. 같은 영상 매체이지만 활발한 온라인 유통과 OTT 서비스의 부흥에 힘입어 전 세계를 무대로 도약한 한국 드라마와 달리, 영화관을 통한 오프라인 유통이 주가 되는 한국 영화는 코로나19의 규제로 막심한 손해를 볼 수밖에 없었다. 롯데시네마, 메가박스과 함께 영화관 빅3로 불리는 CJ CGV의 경우 코로나19가 한창이던 2021년 영업손실이 2414억 원에 달했다.¹⁾ '비상선언', '공조2: 인터내셔널', '범죄도시2', '헌트' 등 큰 흥행이 예상되었던 작품들은 2020년과 2021년에 개봉이 예정되었으나 코로나19의 여파로 인해 연기되었고, 개봉된 이후에도 '범죄도시2'를 제외하고는 모두 1,000만 관객을 넘지 못해 예상만큼 좋은 결과를 얻지 못했다.

더 큰 문제는 코로나19로 인한 규제가 풀렸지만, 영화 시장은 회복되지 않았다는 것이다. 2019년 64%였던 한국 영화 점유율은 2023년에 오히려 29%로 떨어지는 절망적인 상황이다.²⁾ 2024년 하반기에는 아예

1) 김현우, "티켓값 높다" 아우성...엔데믹에도 못 웃는 영화관, 글로벌경제신문, 2023.03.21.
<<https://www.getnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=620813>>

2) 이태훈, 개봉작 반토막, 점유율 29%... 한국영화 최악의 위기, 조선일보, 2023.04.15.

<https://www.chosun.com/culture-life/movie_review/2023/04/15/WSTAMWE2ZRESPJJDHPHJEWKZQM/>

한국 영화 개봉작이 없을 수도 있다는 우려 속에 한국 영화 위기론이 제기되었다.³⁾ 2019년 세계적으로 주목을 받았던 ‘기생충’으로 부흥할 줄 알았던 한국 영화의 꿈은 사라지고, 이제는 한국 영화의 존망을 논해야 하는 것이 잔인한 현실이다. 이런 한국 영화의 심각한 현실을 극복할 방법에 대해 연구할 필요성이 있다.

따라서 본 연구에서는 코로나19 전과 후로 변화된 소비자들의 영화에 대한 인식을 살펴보고, 소비자들의 여론을 바탕으로 현재 침체 상태인 영화 시장이 회복할 방안을 모색하고자 한다. 소비자들의 의견을 알아보기 위해서는 설문조사 방식이 적절할 것으로 판단해 이에 관련한 설문조사를 진행하고자 한다. 설문조사는 구글 폼을 통해 123명의 연령, 성별 무관 무작위의 사람을 대상으로 하며 2023.05.15부터 2023.05.19까지 총 5일간 실시한다. 설문조사의 자세한 내용은 부록에 제시한다. 이외에 객관적인 숫자로 나타나는 지표들은 뉴스 기사와 통계 자료 등을 참고하였다.

2. 코로나19 이후의 영화 시장 쇠퇴

2.1. 관객 수 급감

영화진흥위원회에서 발표한 ‘2019년 한국 영화산업 결산’에 따르면 코로나19 규제 이전인 2019년 한국의 국민 1인당 영화 관람 횟수는 4.37회로 세계 1위를 달성했다. 세계에서 가장 큰 영화 시장을 가진 미국도 1인당 영화 관람 횟수가 4.0~4.2회를 맴도는 수준이다.⁴⁾ 한국에서도 역대 최대 극장 관객 수를 기록한 해였기에 가능한 일이었다. 2019년 한국 영화시장 전체 규모는 처음으로 6조 원을 넘었고, 흔히 흥행의 기준으로 삼는 관객 수 1000만 명을 넘긴 영화는 ‘극한직업’, ‘어벤져스: 엔드게임’, ‘겨울왕국2’, ‘알라딘’, ‘기생충’으로 무려 5편이나 됐다. 2019년은 한국 영화 시장의 이례적인 성장을 보여준 해였기에 2020년에도 꾸준히 좋은 성적을 보여줄 수 있을 것으로 기대되었다. 그러나 코로나19라는 변수가 생기면서 시장의 상황은 완전히 악화되었다. 2020년의 국민 1인당 영화 관람 횟수는 1.15회에 그쳤다. 이어 2021년에는 1.17회로 소폭 증가하였고, 코로나19 규제가 완화된 2022년은 2.19회로 전년 대비 1.9배 늘어났다. 그러나 2배가량 늘어난 관람 횟수도 아직 2019년의 절반에도 미치지 못하며 2020년, 2021년에는 2년 연속 천만 영화를 한 편도 내놓지 못했다. 2년 연속 천만 영화가 나오지 못한 건 2010년, 2011년 이후 9년 만이다. 2020년의 최고 흥행작이었던 ‘남산의 부장들’마저 4,750,345명의 관객을 동원하는데 그쳤다. 2022년에는 ‘범죄도시2’와 ‘아바타: 물의 길’ 총 2편의 천만 영화가 나왔지만, 이미 한국 영화 시장은 천만 관객은커녕 손익분기점을 넘기기도 어려운 상황이 되었다.

연도	한국				
	개봉 편수	상영 편수	매출액	관객수	점유율
2018	661	1096	912,749,393,308	110,150,773	50.9%
2019	697	1127	970,793,814,451	115,622,065	51.0%
2020	782	1142	350,412,045,790	40,462,381	68.0%
2021	817	1212	173,423,572,192	18,220,323	30.1%
2022	772	1193	630,980,305,869	62,792,715	55.7%
2023	189	362	102,401,994,071	9,917,900	27.3%

3) 강푸른, “내년 하반기 개봉작 없을 수도”...고개 든 ‘한국영화 위기론’, KBS, 2023.03.21.
<https://news.kbs.co.kr/news/view.do?ncd=7631130>

4) 이문원, [문화칼럼] 1인당 영화관람 횟수 세계 1위 한국은 영화광들의 나라다?, 자유기업원, 2020.06.02.
https://www.cfe.org/20200602_22791

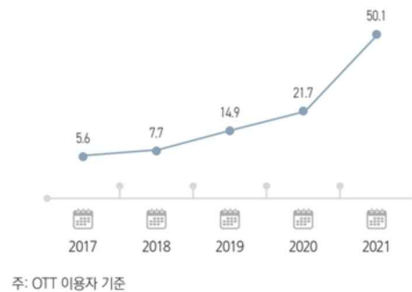
<그림 1> 연도별 총 관객 수 및 매출액

<그림 1>은 영화진흥위원회에서 발표한 연도별 총 관객 수 및 매출액 표이다. 코로나19 규제 이전인 2019년의 관객 수는 총 115,622,065명이었으며 2023년 5월 기준 총 관객 수는 2019년 기준 91.42% 감소한 9,917,900명이다. 2023년이 아직 절반도 지나지 않은 것을 감안하여 2022년과 비교해도 45.69% 감소한 62,792,715명의 관객 수를 기록하며 2019년에 비해 약 50% 수준의 관객 수를 보여준다. <그림 1>에서 눈여겨볼 또 다른 부분은 점유율이다. 2004년부터 2019년까지 우리나라는 50% 안팎의 점유율을 유지하며 높은 자국 영화 점유율을 보여줬다. 그러나 2021년에는 점유율이 30.1%, 2023년에는 27.3%까지 떨어졌고 이렇게 점유율이 40% 미만으로 떨어진 것은 처음이었다. 우리나라 영화 산업은 전체 수익에서 극장이 차지하는 비율이 약 80%일 정도로 극장 의존도가 높은 국가이다.⁵⁾ 극장 외의 대체제가 사실상 전무한 상태이기 때문에 코로나19로 인해 관객들의 발길이 끊기자, 영화의 제작이 위축되고, 낮아진 점유율로 돌아오며 현재 한국 영화 시장은 완전한 침체기를 겪고 있다.

2.2. OTT 서비스와의 경쟁 구도

코로나19로 인해 영화관이 침체기를 겪는 동안 OTT 서비스는 반대로 성장세를 보였다. 넷플릭스에서 전 세계 시청 시간 1위를 달성한 <오징어게임> 외에도 4등과 5등에는 <지금 우리 학교는>과 <더 글로리>가 나란히 안착했다. 세 작품의 공통점은 모두 팬데믹 기간에 공개된 한국 드라마이고 세계적인 인기를 끌고 있다는 것이다. 모두 대단한 작품인 것도 맞지만 이 작품들이 이렇게까지 큰 흥행을 할 수 있었던 건 팬데믹으로 인한 외출 규제의 영향이 크다. 영화 시장에는 큰 타격을 준 코로나19가 OTT 시장에는 큰 기회로 찾아온 것이다.

[그림 2] OTT 이용자의 유료 이용률 (단위: %)



<그림 2> 미디어오늘 OTT 이용자의 유료 이용률

<그림 2>는 미디어오늘에서 제작한 OTT 이용자의 유료 이용률 변화를 나타낸 표다. 소비자 63.3%는 코로나19 이후 OTT에 대한 관심이 늘었다고 답하였으며,⁶⁾ 유료 이용자 수도 2019년 14.9%에서 2021년 50.1%로 약 3배인 35.2%p 증가했다. 이전에도 성행하고 있던 OTT 서비스지만, 코로나19를 기점으로 더 많은 사람의 관심을 끌게 되고, 소비자들에게 확산되었다. 기존에도 IPTV가 존재했지만, 통신사 단위로 움직이는 IPTV와 달리 OTT는 인터넷 기반이기 때문에 더 다양한 콘텐츠가 등록되어 있다. IPTV는 한국 방송이 중심이지만, OTT에는 해외 영화, 드라마, 예능까지 말 그대로 없는 게 없다. 기존에는 영화를 보려면 매번 결제해야 했으나 OTT는 정기 구독제이기 때문에 한 달에 한 번 결제한 돈으로 영화를 수십 개도 볼 수 있다. 가장 큰 특징은 AI가 개인 맞춤 영상을 추천해 준다는 점이다. 집이 주는 아늑함과 AI가 추천해주는 맞춤 영상에 익숙해진 사람들은 영화는 영화관에서 봐야 한다는 인식이 깨지게 되었다. 이렇게 OTT

5) 나원정, 왜 유독 더덜까, 영화계 코로나 회복률 10개국 중 9위, 중앙일보, 2022.04.18.

<<https://www.joongang.co.kr/article/25064370#home>>

6) 씨네플레이, 극장에 대한 미련을 버려야하나?, 씨네플레이, 2020.09.03.

<https://m.blog.naver.com/cine_play/222079340924>

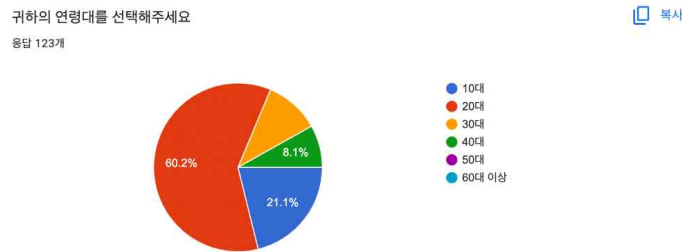
는 영화를 볼 수 있는 또 다른 선택지로서 영화관의 경쟁 상대로 자리매김했다.

3. 한국 영화 시장에 대한 소비자의 인식 분석

3.1. 설문조사 설계

코로나19로 인해 변화된 소비자들의 한국 영화에 대한 인식을 정확히 알아보기 위해서는 설문조사가 필요하다. 해당 설문지는 인터넷을 통해 배포하였으며 2023.05.15부터 2023.05.19까지 5일간 총 123명이 참여하였다. 설문은 의견의 편향을 확인하기 위해 피설문자의 연령대를 물어보는 질문 1개와 코로나19 이후 변화된 영화 소비 습관에 관한 질문 4개, 후에 서술할 해결 방안에 대한 소비자의 호응 정도를 파악하기 위한 질문 5개까지 총 10개의 객관식 문항으로 구성하였다.

3.2. 조사 결과 분석



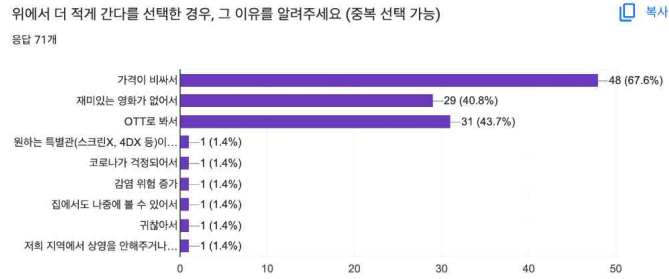
<그림 3> 피설문자 연령대 조사

해당 설문에 참여한 피설문자의 비율은 10대 21.1%(26명), 20대 60.2%(74명), 30대 10.6%(13명), 40대 8.1%(10명)으로 구성되었다.



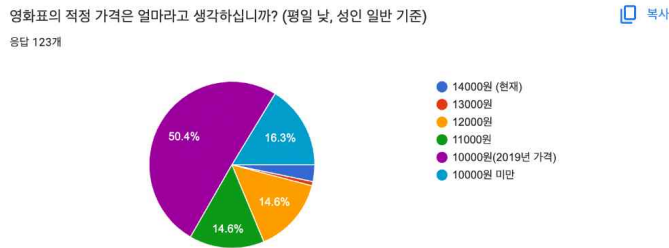
<그림 4> 코로나19 이후 영화관 방문 횟수 변화

코로나19로 인한 규제 전에 비해 영화관에 가는 횟수가 줄었다고 답한 사람은 53.7%(66명), 더 많이 간다고 답한 사람은 13%(16명), 비슷하게 간다고 답한 사람은 33.3%(41명)이다.



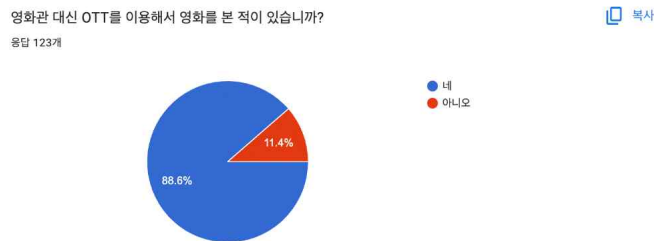
<그림 5> 영화관 방문 횟수 감소 이유

<그림 4>의 설문 결과 ‘더 적게 간다’고 답한 사람들에게 영화관 방문 횟수가 감소한 이유를 물어봤을 때, 67.6%(48명)가 ‘가격이 비싸서’라고 대답했고, ‘OTT로 봐서’ 41.7%(31명), ‘재미있는 영화가 없어서’ 40.8%(29명)가 차례대로 뒤를 이었다. 코로나 감염 위험을 걱정하는 사람은 2.8%(2명), 그 외에는 ‘원하는 특별관(스크린X, 4DX 등)이 없어서’, ‘집에서 볼 수 있어서’, ‘영화관에 가기 귀찮아서’, ‘살고 있는 지역에서 상영하지 않거나 특전을 주지 않아서’라고 답했고 각각 1.4%(1명)를 차지했다.



<그림 6> 소비자가 생각하는 적절한 영화표 가격

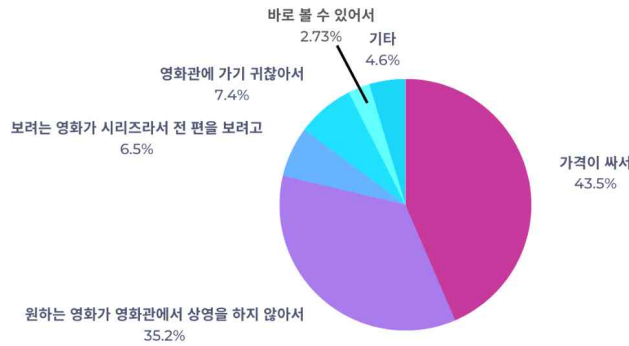
평일 낮, 성일 일반관을 기준으로 했을 때 적절한 영화표의 값을 묻은 설문에는 코로나19 이전 2019년의 가격이었던 10,000원이 적절하다고 답한 사람이 50.4%(62명)로 가장 많았다. 그 뒤로는 11,000원과 12,000원이 동일하게 14.6%(18명)를 차지했고, 13,000원은 0.8%(1명), 현재 가격인 14,000원이 적절하다고 답한 사람은 3.3%(4명)다. 마지막으로 10,000원 미만이 적절하다고 답한 사람은 16.3%(20명)다.



<그림 7> OTT를 통한 영화 시청 유무

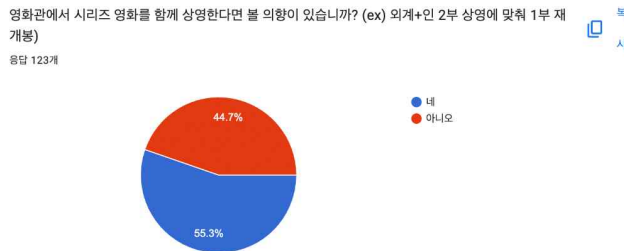
OTT 서비스를 통해 영화를 본 경험이 있느냐는 물음에 ‘네’라고 답한 사람은 88.6%(109명)로 과반수를 차지했고, ‘아니요’라고 답한 사람은 11.4%(14명)다.

위에서 네를 선택한 경우, 영화관 대신 OTT를 선택한 이유는 무엇입니까?



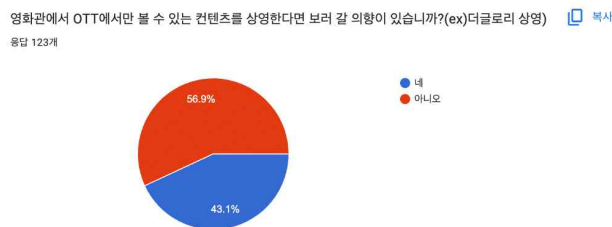
<그림 8> OTT로 영화를 보는 이유

<그림 7>의 설문 결과 ‘네’라고 답한 사람들에게 영화관 대신 OTT로 영화를 보는 이유에 관해 묻는 말에는 ‘가격이 싸서’ 43.5%(42명)라고 답한 사람이 가장 많았고, ‘원하는 영화가 영화관에서 상영하지 않아서’ 35.2%(38명)이 두 번째로 높 비율을 차지했다. 그 외에는 ‘영화관에 가기 귀찮아서’ 7.4%(8명), ‘보려는 영화가 시리즈라서 전 편을 보려고’ 6.5%(7명), ‘기타’ 4.6%(5명), ‘바로 볼 수 있어서’ 2.73%(3명)가 차례대로 뒤를 이었다. 기타 의견에는 ‘여러 번 보려고’, ‘코로나가 걱정되어서’, ‘전부’, ‘월정액에 가입한 김에’, ‘종류가 다양해서’가 있었다.



<그림 9> 시리즈 영화 재상영 시 관람 의향 조사

시리즈로 구성된 영화의 후속작 상영 시, 전작을 재상영할 경우 관람 의향이 있는지 묻는 말에는 ‘네’라고 답한 사람이 55.3%(63명)를 차지했고, ‘아니요’는 44.7%(55명)을 차지했다.

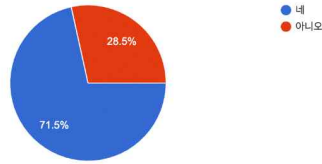


<그림 10> OTT에서만 볼 수 있는 작품 상영 시 관람 의향 조사

OTT에서만 볼 수 있고, 극장에서는 상영하지 않는 작품을 극장에서 상영할 경우 관람 의향이 있는지 묻는 말에는 ‘네’가 43.1%(53명), ‘아니요’가 56.9%(70명)를 차지했다.

영화 재관람시 할인 이벤트를 실시한다면 영화관에서 영화를 볼 의향이 있습니까?(ex) 첫 관람 시 원가, 한 달 이내 영수증 지참 후 재방문시 할인가)
 응답 123개

복사

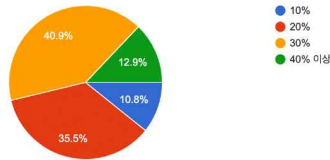


<그림 11> 재관람 할인 시 관람 의향 조사

영화 재관람 시 할인이 발생한다면 영화를 볼 의향이 있는지 묻는 말에는 ‘네’가 71.5%(88명), ‘아니요’가 28.5%(35명)를 차지했다.

위에서 네를 선택한 경우, 할인은 어느정도가 적절하다고 생각합니까?
 응답 93개

복사



<그림 12> 소비자가 선호하는 재관람 할인 폭

<그림 11>의 설문 결과 ‘네’를 선택한 사람들에게 선호하는 재관람 할인 폭을 물었을 때, ‘30%’라고 답한 사람이 40.8%(38명)로 가장 많았고, ‘20%’가 35.5%(33명), ‘40% 이상’ 12.9%(12명), ‘10%’ 10.8%(10명)가 차례대로 뒤를 이었다.

3.3. 시사점

설문조사 결과 피설문자의 연령대는 10대와 20대가 80% 이상을 차지했고, 그 중 특히 20대의 비율이 전체에서 절반 이상을 차지했다. 이는 설문조사가 인터넷을 통해 진행된 영향으로 파악된다. 코로나19로 인한 규제 이후 전보다 영화관에 가는 횟수가 줄었다는 답변이 50% 이상인 것을 통해 영화 시장이 많이 위축되었다는 것을 확인할 수 있었다. 영화관에 가지 않는 이유는 ‘가격이 비싸서’, ‘OTT로 봐서’, ‘재미있는 영화가 없어서’가 과반수를 차지했다. 가격이 비싼 것이 영화관에 가지 않는 이유로 가장 많이 답변이 이루어졌고, 영화표의 적정 가격으로 50.4%가 2019년의 가격이었던 10,000원을 꼽은 것을 고려했을 때, 14,000원이라는 현재의 영화표 가격과 사람들이 생각하는 영화표의 가격 사이 괴리감이 크다는 걸 알 수 있었다.

또한 OTT로 보면 되기 때문에 영화관에 가지 않는다는 답변이 영화관에 가지 않는 이유 중 두 번째로 높은 비율을 차지했고, OTT를 통해 영화를 본 경험이 있다고 대답한 사람이 90%에 달한다는 점을 통해 코로나19 팬데믹 기간 동안 OTT 서비스가 소비자들에게 영화관을 대신할 수 있는 또 다른 선택지로서 확실하게 자리 잡았다는 걸 알 수 있었다. OTT로 영화를 보는 이유는 다양했으나 영화관에 가지 않는 이유와 반대로 가격이 싸기 때문이라는 답변이 가장 많았다.

코로나19의 감염 위험 때문에 영화관을 가지 않는다고 답한 사람이 거의 없었으므로, 현재 관객 수 감소 현상은 코로나19의 위협보다는 비싼 영화관 보다 값싼 OTT를 보는 쪽으로 소비자들의 소비 습관이 변화했기 때문이라고 파악된다. 영화관을 잘 가지 않는 이유로 예상한 가격과 재미 문제를 해결하기 위한 방안으로 각각 영화 재관람 할인과 OTT에서만 볼 수 있는 작품을 영화관에서 상영하는 것을 고안했다. 또,

OTT로 영화를 보는 주된 요인으로 시리즈 영화가 있을 것으로 예상해 해결 방안으로 시리즈 영화를 재상영하는 것을 고안했다. 그러나 예상 외로 시리즈 영화를 보기 위해 OTT를 이용하는 사람은 6.5%로 적었고, 재상영에 대한 반응 또한 55.3%로 기대보다 낮은 호응을 보였다. OTT에서만 볼 수 있는 작품을 영화관에서 상영하는 경우도 좋다는 의견이 절반을 넘기지 못했다. 하지만 재관람 할인은 71.5%의 많은 긍정적인 반응을 얻었고, 할인 폭은 30%가 적당하다는 의견이 가장 많았다. 현재 영화표 값인 14000원에서 30%를 할인하면 9800원이 나오고, 영화표의 적정 가격으로 10000원을 꼽았던 설문 결과와 비슷한 값을 보인다. 이를 통해 사람들이 영화관을 가지 않는 이유는 다양하지만 그중에서 영화표의 값이 비싸다는 것이 가장 큰 걸림돌이 된다는 걸 파악할 수 있었다.

4. 현재 한국 영화 시장의 문제점

4.1. 급격한 가격 상승

<그림 5>의 답변에서 알 수 있듯이, 현재 소비자들이 영화관 방문을 꺼리게 된 대표적인 이유는 '비싼 가격'이다. 2019년 평일 낮 성인의 일반 영화표 값은 10,000원이었으나 코로나19로 인해 영업 손실이 커지자 불가피하게 영화표 가격을 올렸다. 2020년에는 전년대비 20% 상승해 12,000원, 2021년에는 약 8.33% 상승해 13,000원, 2022년에는 약 7.69% 상승해 14,000원이 됐다. 2023년에는 인상이 되지 않아 현재의 영화표 값은 14,000원으로 2019년과 비교해 40% 상승했다. 2019년 이전에는 2014년 9,000원에서 2019년 10,000원으로 5년 동안 약 11.11% 인상한 것을 생각하면 3년간 40%의 상승률은 매우 가파르다. 통계청이 발표한 2019년 대비 2022년의 소비자 물가 상승률이 8.2%인데 영화표 값은 40%가 올랐으니 영화가 아닌 다른 시장들과 비교해 봐도 매우 급격한 상승폭이다.⁷⁾ 게다가 소비자들은 코로나19로 인해 2019년 이후 영화관 소비가 줄었고, 규제가 풀린 2022년부터 다시 영화관을 찾는 발걸음이 늘어났기 때문에 아무리 영화표 값이 1년에 10% 안팎으로 상승했다 해도 소비자는 표 값이 40% 상승했다고 체감하게 된다. 실제로 <그림 6>의 설문조사 결과 소비자들이 가장 많이 답변한 적절한 영화표 값은 10,000원 이하였고, 소비자들은 아직 2019년의 가격에 익숙한 상태라는 걸 확인할 수 있었다. 이렇듯 소비자들이 생각하는 적정가와 현재 영화표 값 사이에 괴리감이 크기 때문에 관객 수는 줄어들었고 이는 영화 시장의 쇠퇴라는 결과로 이어졌다.

4.2. 영화관 인력 부족

영화관이 처음부터 영화표 값을 인상한 건 아니다. 영화관들은 먼저 인력을 줄이고, 수익이 나지 않는 지점들은 과감히 정리했다. 우리나라의 대표적인 영화관인 CJ CGV, 롯데시네마, 메가박스 3사는 코로나19 이전과 비교했을 때 54%의 직원이 감축됐다.⁸⁾ 2020년에는 81곳의 영화관이 폐업했는데 직전 해인 2019년 폐업한 영화관 수인 43곳보다 88.4% 증가했으며, 금융위기 이후 12년 만에 가장 많은 수치다.⁹⁾

여기서 문제가 되는 부분은 인원 감축이다. 영화표 값은 올랐는데 직원 수는 오히려 줄어 서비스의 질은 떨어진 것이다. 입구에서 영화표를 검사하던 직원은 사라졌고, 영화가 끝나 돌아가는 통로에도 안내해주는 직원이 없다. 이제 매표소에도 직원이 없어 고객이 직접 키오스크로 표를 구매해야 하고 매점 주문도 키오스크로 해야 한다. 키오스크가 선택이 아닌 필수가 되어버리면서 디지털 약자들은 보고 싶은 영화 한 편을 보기도 어려운 상황이 되었다. 직원에게 매표를 부탁해도 키오스크에서 매표하라는 말만 돌아올 뿐이다. 결국 이런 상황에서 디지털 약자들이 영화를 보려면 키오스크 사용법을 배우거나 다른 고객에게 양해를

7) 이혁기, 그런데 영화관 티켓값은 언제 내릴 건가요? [SCOOP 질문], 더스쿠프, 2023.03.18.

<<https://www.thescoop.co.kr/news/articleView.html?idxno=57171>>

8) 정영현, [2021국감]극장 3사 직원 54%감축...20대 직격탄 맞아, 서울경제, 2021.10.01.

<<https://www.sedaily.com/NewsView/22SKKYD771>>

9) 이서영, 코로나19로 영화관 폐업, 금융위기 이후 최다, 서울파이낸스, 2021.01.26.

<<https://www.seoulfn.com/news/articleView.html?idxno=408862>>

구해 도움을 받아야 한다. 키오스크의 도입은 편리해보 이지만 사실 소비자에게 그동안 기업에서 해왔던 노동을 전가하는 것이다. 약자는 소외되고, 소비자가 영화를 보기 위해 필요한 노동은 늘었는데 오히려 영화표 값은 올랐다. 그렇다고 직원들의 노동이 줄어든 것도 아니다. 직원 수는 줄어들었지만, 규제가 풀리면서 손님들은 늘어나고 있기 때문이다. 한 CGV 직원은 인터넷 커뮤니티에 “코로나 이전에는 직원이 6~7명 있었고 미소지기(CGV 아르바이트)들도 최소한 20~50명 있었으나 지금은 직원 3명씩 3교대 근무를 하고 있다.”라고 익명 커뮤니티에 어려움을 호소하는 글을 남겼다. 가장 심각한 문제는 영화관에서 사고가 발생해도 안내해 줄 인력이 부족하다는 것이다. 원주의 한 영화관에서 화재경보가 울려 관객들은 급히 대피했지만, 관객들이 대피하는 동안 그들을 통솔하는 직원은 없었다.¹⁰⁾ 영화관에서는 영화관만의 경험을 느낄 수 있는 특별관을 더욱 많이 만들어 프리미엄 상영관을 만들겠다고 주장하지만, 프리미엄 서비스를 제공할 수 있는 인력이 부족한 것이 현실이다.¹¹⁾

4.3. 경쟁 매체로의 인력 유출

<그림 4>의 설문 결과를 통해 관객들이 영화관을 잘 찾지 않는 이유 중 하나는 재미있는 영화가 없기 때문이라는 걸 알 수 있다. 영화를 보기 전부터 재미없다고 말한다는 건 다시 말해 내용이 뻔하다는 의미다. 한국 영화는 늘 같은 기승전결 구조로 되어 있다는 불만은 몇 년 전부터 꾸준히 제기되어 왔다. 초반에는 웃기다 후반에는 눈물을 쏟 빼놓는 신파 영화가 대표적인 사례다. 일명 흥행 공식에 맞춰져 제작된 영화들도 마찬가지다. 막대한 자본을 투자한 블록버스터 영화, 흥행 보증수표로 불리는 배우의 출연, 범죄 스릴러 장르 등 흥행 공식에 맞춰 제작되었지만, 팬데믹 기간에 개봉된 영화들은 대부분 빛을 보지 못했다. 영화표 값이 급격하게 오르자, 사람들이 확실하게 재미있는 영화를 골라보려는 경향이 커지면서 평소 불만이 많았던 뻔한 구조의 한국 영화는 선택받지 못한 결과다.

그렇다면 정말 우리는 틀에 박힌 영화밖에 만들지 못하는 걸까? 팬데믹 기간 동안 넷플릭스에서 1위를 하며 전 세계적으로 큰 인기를 얻은 '오징어게임'은 '수상한 그녀', '남한산성'을 제작한 황동혁 감독의 작품이다. '오징어게임'은 황 감독이 2008년부터 영화로 제작하고자 각본을 썼으나 낯설고 난해하다는 이유로 제작자를 구하지 못했고 결국 넷플릭스에서 드라마로 제작하게 되었다.¹²⁾ 영화 제작자들은 흥행이 보장된 안전한 영화를 제작하길 원하며 영화 시나리오 작가들이 감독들처럼 이름을 알리기 쉽지 않다는 점을 생각하면 황 감독처럼 참신한 소재로 작성되어 제작되지 못한 시나리오만은 '오징어게임'만이 다가 아닐 것이다. 이렇게 원래의 형식을 깬 영화들에는 투자가 되지 않으니, 관객들을 만족시킬 재미있는 영화를 만들지 못하고 외면받는 현상이 반복되는 것이다. 특히 최근에는 영화관에서 상영하는 영화가 손익분기점을 넘기는 경우가 적어 OTT로 인력이 유출되는 경우가 많다. 앞서 말한 '오징어게임'도 그 예시 중 하나이고, '수리남'은 원래 영화로 제작되려 했으나 드라마로 바뀌어 넷플릭스에서 공개됐다. 영화의 예시로는 극장에서 개봉하려 했으나 넷플릭스에서 공개된 '승리호'도 있다. 최근에는 한국 영화를 대표하는 배우들이 드라마를 찍기도 한다. 영화배우가 드라마를 찍는 일은 흔하지만, 이 경우는 다르다. 설경구는 28년 만에, 송강호는 처음 드라마에 출연하게 되자 영화계에선 “설경구와 송강호까지 간다면 이젠 다 갔다는 의미”라는 말까지 나오고 있다.¹³⁾ 영화 산업에 종사하던 많은 사람이 감독, 배우 할 것 없이 OTT와 드라마로 발길을 돌리게 된다는 건 그만큼 한국 영화 시장이 매우 안 좋은 상황이라는 걸 보여준다.

10) [자막뉴스] 코로나로 직원 줄어든 영화관.. 안전도 위협?, 유튜브 비디오, 0:02, 2023.02.07.
<<https://www.youtube.com/watch?v=MR4WQC5MU9E>>

11) 임지선, 집에서 OTT? “아니, 우린 프리미엄 상영관으로 간다”, 경향신문, 2023.01.04.
<<https://m.khan.co.kr/culture/culture-general/article/202301041628001#c2b>>

12) 장우정, [인터뷰] ‘오징어게임’ 황동혁 감독 “10년간 아무도 투자하지 않던 작품, 넷플릭스만 알아봤다”, 조선일보, 2021.10.03.
<<https://biz.chosun.com/it-science/ict/2021/10/03/JEJVOOYU7NEFHD4VN3F7CJWXD4/>>

13) 김은, 넷플릭스의 3조원 투자 ‘잔치상’ 받아든 영화계 걱정 앞서는 까닭, 일요신문, 2023.04.25.
<https://m.ilyo.co.kr/?ac=article_view&entry_id=450988>

5. 해결방안

5.1. 적절한 영화 관람료

가장 시급한 문제는 소비자들이 기억하는 영화표 값과 현재의 영화표 값 사이의 괴리를 줄이는 것이다. 코로나 19로 인해 줄어든 관객 수에 대한 대응으로 영화진흥위원회에서 진행한 ‘극장에서 다시, 봄’ 캠페인은 매우 성공적이었다. 해당 캠페인은 2020년 6월 1일부터 3주간 매주 월요일 오전 10시에 1인당 2장씩 영화 6,000원 할인 쿠폰을 발급해 소비자들이 영화를 6,000원에 볼 수 있도록 도왔다.

- 출처: 영화진흥위원회 통합전산망 (<http://www.kobis.or.kr>)

▶ 검색조건 [조회기간 : 2022-06-01~2022-06-30]

요일	한국					외국					전체			
	개봉편수	상영편수	매출액	관객수	점유율	개봉편수	상영편수	매출액	관객수	점유율	개봉편수	상영편수	매출액	관객수
월요일	7	71	10,003,807,440	988,268	59.4%	12	99	6,825,477,170	676,488	40.6%	19	170	16,829,284,610	1,664,756
화요일	5	75	6,211,387,410	634,031	68.9%	4	97	2,910,652,910	286,317	31.1%	9	172	9,122,040,320	920,348
수요일	20	75	15,025,601,940	1,552,188	51.5%	30	133	14,428,607,200	1,463,271	48.5%	50	208	29,454,209,140	3,015,459
목요일	35	109	9,633,447,830	990,981	65.6%	30	136	5,268,289,470	520,308	34.4%	65	245	14,901,737,300	1,511,289
금요일	17	84	11,056,495,850	1,072,411	67.8%	7	105	5,369,665,390	508,720	32.2%	24	189	16,426,161,240	1,581,131
토요일	3	65	22,371,423,860	2,118,820	61.2%	4	111	14,223,534,650	1,344,654	38.8%	7	176	36,594,958,510	3,463,474
일요일	0	60	20,921,948,950	1,992,943	60.0%	3	101	13,919,071,240	1,326,112	40.0%	3	161	34,841,020,190	3,319,055
합계	87	539	95,224,113,280	9,349,642	60.4%	90	782	62,945,298,030	6,125,870	39.6%	177	1,321	158,169,411,310	15,475,512

<그림 13> 총 관객 수 및 매출액(요일별)

- 출처: 영화진흥위원회 통합전산망 (<http://www.kobis.or.kr>)

▶ 검색조건 [조회기간 : 2022]

년월	한국					외국					전체			
	개봉편수	상영편수	매출액	관객수	점유율	개봉편수	상영편수	매출액	관객수	점유율	개봉편수	상영편수	매출액	관객수
2022-01	65	144	22,038,947,010	2,274,717	39.8%	89	225	33,562,548,910	3,443,325	60.2%	154	369	55,601,495,920	5,718,042
2022-02	47	110	12,744,376,230	1,377,463	42.1%	70	220	18,203,974,930	1,894,960	57.9%	117	330	30,948,351,160	3,272,423
2022-03	57	131	7,867,397,260	846,247	30.2%	105	244	19,145,934,426	1,953,443	69.8%	162	375	27,013,331,686	2,799,690
2022-04	79	165	8,377,298,710	876,930	28.1%	78	245	22,043,579,850	2,243,214	71.9%	157	410	30,420,878,560	3,120,144
2022-05	76	176	79,339,521,110	7,735,086	53.1%	99	242	71,416,348,050	6,825,573	46.9%	175	418	150,755,869,160	14,560,659
2022-06	87	200	95,224,113,280	9,349,642	60.4%	90	262	62,945,298,030	6,125,870	39.6%	177	462	158,169,411,310	15,475,512
2022-07	68	168	65,977,706,376	6,357,425	39.0%	72	239	104,473,573,011	9,933,818	61.0%	140	407	170,451,279,387	16,291,243
2022-08	60	164	123,376,977,426	12,143,049	81.2%	80	222	28,924,760,359	2,813,785	18.8%	140	386	152,301,737,785	14,956,834
2022-09	68	195	91,709,095,309	8,987,768	91.1%	68	245	10,168,567,899	872,798	8.9%	136	440	101,877,663,208	9,860,566
2022-10	62	197	37,718,830,381	3,941,727	63.6%	62	243	23,855,069,213	2,259,508	36.4%	124	440	61,573,899,594	6,201,235
2022-11	61	211	33,577,758,845	3,474,586	54.5%	99	272	29,876,015,659	2,902,389	45.5%	160	483	63,453,774,504	6,376,975
2022-12	42	192	53,028,283,932	5,428,075	38.3%	90	265	104,617,508,194	8,743,696	61.7%	132	457	157,645,792,126	14,171,771
합계	772	2,053	630,980,305,869	62,792,715	55.7%	1,002	2,924	529,233,178,531	50,012,379	44.3%	1,774	4,977	1,160,213,484,400	112,805,094

<그림 14> 총 관객 수 및 매출액(월별)

<그림 13>과 <그림 14>는 영화진흥위원회에서 제공하는 요일별, 월별 총 관객 수 및 매출액 표이다. 할인쿠폰을 사용할 수 있는 목, 금, 토, 일 중 주말인 토요일과 일요일에 관객 수가 가장 많았고, 그다음으로는 문화의 날인 수요일의 관객 수가 많았다. 문화의 날은 해당 캠페인과 비슷하게 5,000원에 영화를 관람할 수 있는 특별한 날이다. 캠페인이 진행된 6월은 2022년 1년 중 두 번째로 관객 수가 많은 달이 되었다. 6월 13일에는 하루 관객 수만 20만 명에 달했고 일일 관객 수가 20만을 넘어선 건 지난 2월 23일 이후 111일 만의 기록이다.¹⁴⁾ 한창 코로나19 감염에 대한 우려가 컸을 때도 이 정도 효과를 보였다면 현재 영화표 값 인하의 효과는 더욱 클 것이다. 시행한 설문조사 결과에 따르면 소비자들이 적절하게 생각하는 영화표 값으로 가장 많이 뽑힌 것이 10,000원이었으므로 가격을 인하한다면 1장당 10,000원이 적절하다고 볼 수 있다. 그러나 이는 2019년 가격과 동일하므로 그동안의 물가 상승률과 영화관의 손해를 고려했을 때 10,000원은 부담스러운 가격일 수 있다. 이럴 경우 조조할인 가격을 10,000원으로 설정하거나 영화를 10,000원에 볼 수 있는 쿠폰을 제공해 할인을 받은 가격을 10,000원에 맞춰 소비자가 영화표의 가격을 10,000원에 비슷하게 인식할 수 있도록 하는 것도 하나의 방법이 될 수 있다.

14) 박현주, 영진위가 쓰는 영화 티켓 할인 효과 ‘대박’...“코로나 번지면 어쩌나” 우려도, 중앙일보, 2020.06.15.
<<https://www.joongang.co.kr/article/23802071#home>>

5.2. 재관람 할인

영화표 값 인하는 당장 실행하는 데 어려움이 있는 해결방안이다. 관객들이 영화관에 찾아오는 허들을 낮출 수 있는 대안은 되겠지만 연속적인 소비로 이어질지는 알 수 없다. 그래서 이번에 제안할 해결 방안은 재관람 시 할인을 통해 영화표 가격을 낮춰 소비자의 부담을 줄이고 2차 방문을 장려하고자 한다. 한 공연을 여러 번 반복해서 보는 이른바 'N차 관람' 문화가 자리 잡혀 있는 뮤지컬에서는 이미 재관람 할인을 시행하고 있다. 인터파크에서 공개한 2021년 뮤지컬 예매자 수 약 139만 명 중 2회 이상 관람객은 17만 5,000여 명으로 12.6%를 차지했으며 특히 3회 이상 관람객은 2020년 5만여 명에서 2021년 7만 5,000여 명으로 50% 증가했다.¹⁵⁾ N차 관람 문화가 점점 성장하고 있다는 증거다. 뮤지컬 시장은 소수의 N차 관람 관객들이 1회만 관람하는 관객들보다 많은 수익을 내기 때문에 마케팅의 하나로서 재관람 할인을 내세운다.



<그림 15> 매일경제 5대 영화 N차 관람 1



<그림 16> 매일경제 5대 영화 N차 관람 2

한편 영화 시장에서도 N차 관람 문화는 시작되고 있다. <그림 15>와 <그림 16>은 매일경제에서 제공한 5대 영화 재관람 관객 비율 표다. '헤어질 결심', '탑건:매버릭', '범죄도시2', '아바타:물의 길', '더 퍼스트 슬램덩크'를 2번 이상 본 관객은 모두 전체 관객의 10%를 넘긴다. 10명 중 1명은 같은 영화를 보러 영화관에 다시 가는 셈이다. 특히 '더 퍼스트 슬램덩크'는 3회 이상 본 관객이 6.7%로 다른 영화들보다 훨씬 많았다. 관객들이 영화관에서 볼 영화와 OTT로 볼 영화를 골라보기 시작하면서 같은 영화를 반복해서 보는 습관도 생긴 것이다. <그림 11>의 영화 재관람 할인에 대한 설문 결과는 71.5%가 볼 의향이 있다고 답변하여 긍정적인 반응을 보였다. <그림 12>의 재관람 할인 폭의 대한 답변은 30%와 20%가 가장 많았고, 14,000원에서 해당 할인 폭을 적용하면 소비자들에게 익숙한 가격인 약 10000원이 나온다. 영수증을 지참한 관객이 일정 기간 내에 재방문했을 때 같은 영화를 다시 보면 30%, 다른 영화를 보면 20%로 할인 폭에 차등을 주면 모두 관객의 이상치인 10,000원

15) 정경아, 코로나19 속 뮤지컬 시장 지킨 '뮤덕'...3회 이상 회전문 관객 50% 증가, 경기신문, 2022.03.23.
 <<https://kgnews.co.kr/news/article.html?no=694014>>

과 비슷한 가격이므로 가격에 만족할 수 있을 것이다. 또, N차 관람을 하는 관객과 아닌 관객을 나눠 N차 관람하는 관객도 만족할 수 있고 영화를 한 번 볼 예정이었던 관객도 할인으로 인해 두 번 방문할 수 있게 만드는 효과를 볼 수 있을 것으로 예상된다.

5.3. OTT 전용 콘텐츠 상영

OTT 서비스가 영화관을 대체하고 있는 시대다. 그렇지만 아직 영화관은 OTT를 대체하지 못했다. OTT는 주지 못하는 생생한 소리나 큰 화면처럼 영화관만이 가진 공간적인 장점도 있지만 이것만으로는 관객들을 끌어 모으기엔 부족함이 있다. 영화관의 핵심인 영화가 OTT 서비스에 유통되는 반면, 영화관에는 OTT 서비스의 콘텐츠들이 유통되지 않기 때문에 영화관이라는 공간에 관심이 없는 관객들은 OTT로 유출될 가능성이 높기 때문이다. 이번 해결책은 반대로 OTT만의 콘텐츠를 영화관에서 상영하는 것이다. 현재는 OTT 서비스에서 살아남기 유리한 드라마가 많이 제작되어 영화 시장에 종사하던 인력이 OTT로 넘어가면서 드라마로 전향하는 일이 발생하고 있다. 그렇지만 OTT의 드라마를 영화관으로 옮기면서 영화 버전으로 편집하거나 영화 버전을 새로 제작한다면 OTT 서비스는 단순히 영화관의 경쟁자가 아닌 함께 성장할 수 있는 관계가 될 것이다. <그림 10>의 설문 결과 43.1%가 OTT 전용 콘텐츠의 상영 시 관람 의사가 있다고 밝혔다.

이번엔 드라마가 아닌 영화를 OTT로 보는 경우다. 정기 구독이 필요한 OTT에서는 오랜 시간 동안 소비자를 붙잡을 콘텐츠가 필요하기 때문에 상대적으로 길이가 짧고 단편인 영화는 드라마보다 상품성이 떨어진다. 따라서 OTT 서비스에 등록된 영화라면 자체 제작이 아닌 이미 제작된 영화가 올라갈 것으로 판단했다. 실제로 영화로 제작되려 했던 '오징어게임'과 '수리남'은 넷플릭스의 지원을 받으면서 드라마로 재구성되었고, 똑같이 넷플릭스에 등록된 '승리호'는 이미 영화로서 제작이 다 끝난 상태였기 때문에 영화 그대로 올라가게 되었다. <그림 8>의 설문 결과 OTT로 영화를 보는 이유 중 두 번째가 '원하는 영화가 영화관에서 상영하지 않아서'였다. 이미 제작된 영화가 OTT에 등록되었다는 건 영화관에서 상영이 끝났다는 의미고, 관객들은 상영이 끝난 영화를 다시 보고 싶어 하는 것이다. 그래서 시리즈 작품의 영화가 개봉할 때 전작을 재상영한다면 보고자 하는 관객들이 많을 것으로 예상했다. <그림 9>에서는 해당 설문 결과 관람 의사를 표한 응답자가 55.3% 있었다.

두 경우 모두 예상보다 저조한 반응이 돌아왔지만 약 50% 정도의 긍정적인 반응이 있었다. 해당 해결 방안의 반응이 저조했던 이유는 영화관이 OTT와 같은 콘텐츠를 공유한다면 가격 면에서 OTT가 더 유리하기 때문이라는 판단이 들었다. 다시 말해 두 경우에 긍정적인 반응을 보낸 50%는 OTT보다 더 비싼 값을 지불하더라도 영화관의 공간에서 콘텐츠를 즐기고 싶다는 의사를 표한 것이기 때문에 영화표의 값이 완화된다면 보다 높은 수요를 얻을 수 있을 것으로 예상된다.

6. 결론

2019년 우리나라의 연평균 영화 관람 횟수는 인구 1인당 4.37회로 세계 1위 수준이었다. 이를 통해 알 수 있듯이 우리나라에서 영화는 어린아이부터 노인들까지 남녀노소 누구나 즐길 수 있는 핵심적인 보편적 문화 산업 중 하나다. 코로나19로 인해 국민들의 문화생활은 위축되었고, 규제가 풀린 현재 다시 국민들의 문화생활을 정상화하기 위해서라도 한국 영화 시장에 대한 관심이 꼭 필요한 상황이다. 본 연구에서는 소비자가 생각하는 현재 한국 영화 시장의 문제점들과 이를 바탕으로 해결 방안을 제시하고 이에 대한 소비자들의 반응까지 알아보았다. 따라서 소비자의 수요를 중심으로 현재 한국 영화 시장에 대한 인식을 확인하고 해결 방안을 제시한 데에 의의가 있다. 다만 해결 방안이 소비자 관점에 너무 치중되어 있고, 그중에서도 20대의 의견이 과반수를 차지한다는 한계가 있다. 그러나 실제 설문조사를 통해 소비자의 의견을 확인했기 때문에 추후 새로운 해결 방안 제시의 시발점이 될 수 있다. 영화관이 다시 관객으로 가득 차고, 늘어난 관객 수에 힘입은 감독들이 영화를 제작하고, 한국 영화가 다시 <기생충>의 꿈을 꿀 수 있을 때까지 우리는 소비자들의 변화된 소비 형태에 맞춰 또 다른 해결 방안을 제시하기 위해 꾸준한 관심을 가지고 영화 산업을 바라봐야 한다.

참고 문헌

- 박서연, 코로나19 장기화로 OTT 유료 이용률 50%이상 넘었다, 미디어오늘, 2022.06.12.
<<http://www.mediatoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=304427>>
- 신수현, "나도 요즘 세대로 태어날걸" 영화관에 선 노인의 한마디, 오마이뉴스, 2023.05.21.
<https://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002928649>
- 지금 시키는 그 팝콘, 직원들 수명값아 내 드린겁니다, 블라인드, 2022.05.06.
<<https://www.teamblind.com/kr/post/지금-시키는-그-팝콘-직원들-수명값아-내-드린겁니다-mZvo6ghS>>
- 임수연, [기획]극장 위기론 대두되는 2023년, '흥행 공식'이 깨졌다, 씨네21, 2023.04.07.
<http://m.cine21.com/news/view/?mag_id=102424>
- 김유태, "헤어질 결심에 미친자?" 관객 3%는 한달 동안 한 영화를 '5번' 본다 [N차 관람 리포트], 매일경제, 2023.03.04. <<https://www.mk.co.kr/news/culture/10668151>>
- 류원혜, "영화 티켓값, 매년 1000원씩 뛰었다..."올려도 오겠지' 안 통해", 머니투데이, 2023.05.15.
<<https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2023051509245188184>>
- OSEN, 한국영화는 왜 '핵노잼' 미운털이 박혔나, 조선일보, 2015.06.06.
<https://www.chosun.com/site/data/html_dir/2015/06/06/2015060601062.html>
- 이지영, 말도 안된다했는데...'오징어게임' 10년만에 빛본 슬픈 이유, 중앙일보, 2021.10.01.
<<https://www.joongang.co.kr/article/25011462#home>>
- 배동미, 6천원 할인쿠폰 배포하는 '극장에서 다시, 봄' 캠페인 시작, 씨네21, 2020.06.05.
<http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=95562>
- 이지은, 보고 또 보고...뮤지컬계 '큰손' N차 관람객, YTN, 2018.12.22.
<https://www.ytn.co.kr/_ln/0106_201812220547325540>
- 변희, '종이의 집' 제친 '더 글로리'...넷플릭스의 오묘한 1위 계산법, 머니투데이, 2023.04.08.
<<https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2023040717153581498>>
- 북어, IPTV와 OTT 콘텐츠 큐레이션 차이, 문화콘텐츠/OTT마케팅 스터디, 2020.08.16.
<https://blog.naver.com/be_fluxus/222061838641>
- 드라마 작가와 시나리오 작가의 차이, 유튜브 비디오, 11:01, 2020.01.10.
<<https://youtu.be/PELhkCqhBa4>>
- 극장 요금 내릴 수 있을까? 위기의 한국 영화, 유튜브 비디오, 13:21, 2023.03.26.
<<https://youtu.be/cmJkLhKezZU>>
- 한국 영화를 살리기 위해 세금을 써야 할까?, 유튜브 비디오, 18:34, 2023.04.02.
<<https://youtu.be/J14wC8hiE9U>>
- "더는 버틸 수가 없다..." 2년이 넘어버린 '코시국' 악순환에 무너지는 한국 영화계, 탈출구는 있나?, 유튜브 비디오, 15:34, 2022.02.21. <<https://youtu.be/TNrSsEOervo>>
- 영화 티켓값 왜 안 내릴까?, 유튜브 비디오, 7:16, 2023.04.01.
<<https://youtu.be/oYY4uXooVUI>>
- 영화 티켓 1만 5000원... "팝콘을 참아야 하나" | 뉴스A, 유튜브 비디오, 2:06, 2022.04.29.
<<https://youtu.be/d06cR2IRUMY>>
- 영화진흥위원회 정책사업본부 정책연구팀(2020), [KOFIC 연구 2020-05] 2019년 한국 영화산업 결산(ISBN 978-89-8021-168-5)
- 영화진흥위원회 정책사업본부 정책연구팀(2021), [KOFIC 연구 2021-02] 2020년 한국 영화산업 결산(ISBN 978-89-8021-185-2)
- 영화진흥위원회 정책사업본부 정책연구팀(2022), [KOFIC 연구 2022-02] 2021년 한국 영화산업 결산(ISBN 978-89-8021-209-5)
- 영화진흥위원회 정책사업본부 정책연구팀(2023), [KOFIC 연구 2023-03] 2022년 한국 영화산업 결산

부록

귀하의 연령대를 선택해 주세요.

- 10대
- 20대
- 30대
- 40대
- 50대
- 60대 이상

코로나19로 인한 영화관 규제 전과 비교해서 현재 영화관에 방문하는 횟수의 변화가 있습니까?

- 더 많이 간다
- 더 적게 간다
- 비슷하다, 변화가 없다

위에서 더 적게 간다를 선택한 경우, 그 이유를 알려주세요. (중복 선택 가능)

- 가격이 비싸서
- 재미있는 영화가 없어서
- OTT로 봐서
- 원하는 특별관(스크린X, 4DX 등)이 없어서
- 기타

영화표의 적정 가격은 얼마라고 생각하십니까? (평일 낮, 성인 일반 기준)

- 14,000원(현재)
- 13,000원
- 12,000원
- 11,000원
- 10,000원(2019년 가격)
- 10,000원 미만

영화관 대신 OTT를 이용해서 영화를 본 적이 있습니까?

- 예
- 아니요

위에서 네를 선택한 경우, 영화관 대신 OTT를 선택한 이유는 무엇입니까?

- 가격이 싸서
- 원하는 영화가 영화관에서 상영하지 않아서
- 보려는 영화가 시리즈라서 전 편을 보려고
- 기타

영화관에서 시리즈 영화를 함께 상영한다면 볼 의향이 있습니까? (ex) 외계+인 2부 상영에 맞춰 1부 재개봉)

- 네

아니요

영화관에서 OTT에서만 볼 수 있는 콘텐츠를 상영한다면 보러 갈 의향이 있습니까? (ex) 더 글로리 상영)

네

아니요

영화 재관람 시 할인 이벤트를 실시한다면 영화관에서 영화를 볼 의향이 있습니까? (ex) 첫 관람 시 원가, 한 달 이내 영수증 지참 후 재방문 시 할인가)

네

아니요

위에서 네를 선택한 경우, 할인율은 어느 정도가 적절하다고 생각합니까?

10%

20%

30%

40% 이상

한국 전통공예산업의 문제점과 발전 방안

생활예술전공 권시*

목차

- 1. 서론
 - 1.1. 연구의 배경 및 목적
 - 1.2. 연구 방법
- 2. 한국 전통 공예산업의 현황
 - 2.1. 매출 현황
 - 2.2. 사람들의 인식
- 3. 한국 전통 공예산업의 문제점
 - 3.1. 정책의 문제점
 - 3.2. 관심도 부족
 - 3.2. 소규모 사업체제의 한계와 브랜드화 부족
- 4. 한국 전통 공예산업의 발전 방안
 - 4.1. 정부지원의 확대와 지적재산권 등록 추진
 - 4.2. 소비자의 취향에 맞는 전통공예품 제작
 - 4.3. 적극적인 브랜드화를 통한 상품경쟁력 강화
- 5. 결론 및 전망
- 참고 문헌

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 목적

공예는 문화적 요소가 반영된 기법, 기술, 소재, 문양 등을 바탕으로 기능성과 장식성을 추구하여 수작업(부분적으로 기계적 공정이 가미된 것을 포함)으로 물품을 만드는 일을 말하며 공예 산업은 공예를 이용하여 개발, 창작, 유통, 전시, 소비 활동 등과 관련된 산업을 칭하는 말이다.¹ 예를 들면 도자기 공예, 목공예, 금속 공예 등 여

¹ 공예문화산업 진흥법, 국가법령정보센터, 2023. 5. 18 <<https://www.law.go.kr/LSW/lsInfoP.do?lsiSeq=171102#0000>>

러 가지 재료를 활용하여 우리 주변에서 흔히 볼 수 있는 제품을 만드는 것이 공예이고 공예 산업이란 주위에서 이런 공예 물품을 제조하고 유통, 판매하는 사업체로 공예 상품을 판매하는 소품 가게나 직접 공예품을 제작하는 수업을 운영하고 판매하는 공방이 대표적인 한국의 공예 산업에 해당하는 것이다.

공예를 흔히 일반인들은 장식품으로만 생각하기도 하지만 단순한 장식품으로만 볼 수 없는 가치를 가지고 있다. “많은 창작자는 시대를 초월해 기억할 만한 영감을 발굴하고, 서두르지 않으며 제 손으로 아름다움을 천천히 창조하는 야망을 갖게 됩니다. 지금 시대를 맞아 공예에 대한 관심이 기하급수적으로 증가하는 이유이지요. 공예적인 결과물이 적절한 장소에 놓일 때 우리가 누릴 수 있는 문화는 더욱더 풍요로워집니다.”² 이는 세계적으로 유명한 디자인 재단인 로에베 재단의 회장 실라 로에베가 언급한 말로, 공예는 그저 장식용으로 쓰이는 데 그치는 것이 아닌 기존의 역사와 문화를 이어가고 성장시키는 데 큰 의미가 있다는 의미를 담고 있다.

이처럼 공예는 미적인 가치뿐만이 아닌 미와 기능적인 요소, 역사적인 의미를 모두 가지고 있기에 공예 산업의 발전은 중요하다. 공예는 예술적인 요소를 통해 사람들의 삶에 아름다움과 풍요를 더해주고 예술적인 경험을 선사해준다. 두 번째로 기능적인 요소를 통해 사람들의 일상생활을 더욱 풍요롭고 편리하게 만들어 주기도 하며 세 번째로 역사적인 의미를 담고 있어 국가의 역사와 문화를 반영하고 과거의 지식과 기술을 전승, 보존하는 역사적인 가치를 지니기에 공예 산업의 발전은 국가의 예술 발전과 문화적 발전의 측면에서 매우 중요하다고 여길 수 있다.

하지만 한국의 공예 산업은 식민 지배 이후 제대로 공예 관련 시스템을 체계적으로 구축하지 못해 생산과 유통의 자생적인 시스템을 구축하지 못했고 근대화 과정에서 단절되면서 실생활에서 공예와의 거리가 멀어져 전통과 현대 사이에 단절을 불러일으키는 문제를 가지고 있다. 현재까지도 이러한 문제로 인하여 한국은 다른 국가의 공예산업에 비해 연구와 중요성이 널리 알려지지 못하고 있어 관련 연구와 공예 사업체의 규모, 지원도 부족한 현실이다. 또한 전통공예의 경우 장인들의 대우와 인지도가 낮은 관계로 생계 문제가 대두되고 있으며 현대의 모던하고 깔끔한 디자인과는 다른 화려한 전통적인 문양으로 이루어진 디자인인 경우가 많아 소비자들에게 소외되곤 한다.

그러나 오늘날 전통문화는 국가의 차별화된 중요한 지식, 문화 자산으로 여겨지면서 최근 들어 전 세계적으로 k 문화가 널리 알려지고 대두되어 전통문화의 필요성과 활성화가 부각되고 있고 발전의 필요성이 제기되므로 본 보고서는 이러한 적극적인 전통문화의 발전이 고려되는 현시점에서 착안하여 한국의 여러 가지 공예 품목 중 전통공예라는 주제를 통해 연구를 진행하려 한다.

1.2. 연구방법

본고의 연구방법은 한국 전통공예산업의 문제점 분석을 위해 한국 디자인, 공예 진흥원³에서 발표한 공예산업 실태 조사자료, 전통문화산업 인식조사, 섬유 전통공예에 해당하는 한복산업 실태조사를 통해 매출의 현황과 사람들의 인식을 일반인과 산업체의 측면에서 분석한다. 한국 디자인, 공예 진흥원은 2006년부터~2022년까지 조사자료를 매년 발표하고 있는데 본고에서는 이 자료 중 2021년, 2022년도 자료를 대상으로 한다. 그리고 유튜브의 공예산업과 관련된 영상의 댓글, 전시회 커뮤니티 반응을 통해 사람들의 공예산업 인식을 조사한다. 또한 한국의 공예산업을 분석한 기사와 미디어, 논문을 통해서 현재 공예산업의 현황과 어떤 문제점을 가졌는지 여러 가지 방면에서 연구해 볼 것이다. 그리고 타국과 우리나라 전통공예 사업의 차이점을 분석해 보고 전통공예의 성공적인 수익과 홍보 결과를 거둔 크라우드 펀딩 사례와 공예문화산업 진흥법에 의거하여 2015년부터 2022년까지 매년 시행되고 있는 우수공예품 지정제도의 우수한 공예상품 중에서 전통공예에 해당하거나 전통공예의 기법이 들어간 우수공예품을 위주로 분석하여 전통공예산업의 추후 발전방안을 제시하고자 한다.

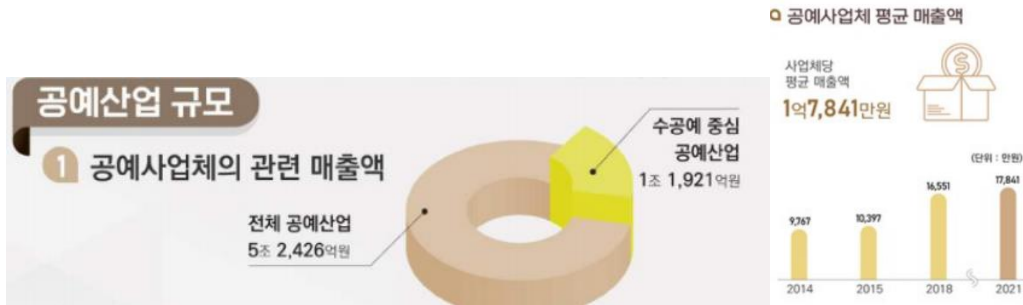
² 전중현, 21세기 창작자에게 왜 공예의 중요성은 커져만 갈까? 허프포스트, 2019. 02. 08 <
<http://www.huffingtonpost.kr/news/articleView.html?idxno=79916>>

³ 한국 공예, 디자인 진흥원 <https://www.kcdf.or.kr/main>

2. 한국 전통 공예산업의 현황

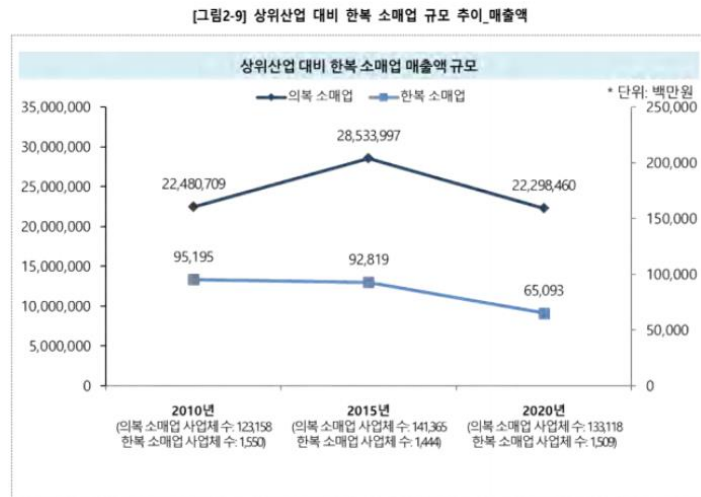
2.1. 매출 현황

전통공예의 경우 매출 현황 조사가 한국의 공예 분야의 하위로 분류 되어있으며 공예산업은 포괄적 성격으로 인해 전통공예의 품목만이 단일하게 조사 결과가 제시되지 않은 문제로 한국 공예, 디자인 문화 진흥원에서 발표한 한국 공예문화산업의 매출 현황 조사와 전통문화 산업의 공예 부문의 조사 보고서를 함께 활용하여 매출 현황을 분석하였다.



<그림1> 한국 공예사업체 총 매출액, 평균 매출액

먼저 <그림 1>의 총매출액과 공예사업체 평균 매출액을 보면, 한국 공예 산업은 2022년 기준 전체 매출 규모가 5조 2000억원으로 집계되며 사업체당 평균 매출액이 1억 7841만원으로 총매출액과 평균 매출액 모두 2018년 매출액 대비 약 1000만원 늘어난 성장세를 보인다. 이는 공예산업이 이전 대비 성장한 것으로 보일 수 있지만 2015년도에서 2018년도의 매출 성장세에 비해 코로나19의 영향으로 이전에 비해 낮은 성장세를 보이는 것으로 볼 수 있다. 공예산업 사업체들은 코로나19로 인한 구체적인 피해로 87.8%가 매출액 감소를 꼽았으며 사업체들의 자금운영 사정이 많이 나빠졌다는 의견이 주력이다.⁴



<그림2>상위 산업 대비 한복 소매업 규모 추이 매출액 그래프

공예산업에서 명확하게 전통공예 중 섬유공예 산업으로 꼽을 수 있는 한복 관련 산업만의 규모 추이를 설명하는 <그림 2>를 보면, 일반 의복 소매업의 매출액은 22조 2984억원이지만 한복 제조업 매출액은 650억원으로 파악되며 큰 차이를 보여준다. 매출액은 2010년부터 2020년까지 지속적으로 줄고 있으며 2015년에서부터 2020년도와의 감소 추이는 한복 소매업이 277억 원 감소하여 대폭 하락하였다.⁵ 한복 사업체의 경우도 코로나19의

⁴ 한국 공예, 디자인 진흥원, 2022 공예산업 실태조사, 2023. 2. 28, 18쪽

⁵ 한국 공예, 디자인 진흥원, 2022 한복산업 실태조사, 2023. 4. 10, 35쪽

사업체 피해 영향이 '심각한 수준 (심각한 편+ 매우 심각함)'이라는 응답이 93.1%로 대다수를 차지하고 있다. 매출액이 감소했다는 응답이 98.2%로 매우 높아 코로나19가 매출액과 관련하여 부정적인 영향을 미친 것으로 판단된다.⁶







<그림3> 전통문화산업 사업체 2022년 평균 매출액, 전통문화산업 부분 2022년 평균 매출액

전통 문화산업 실태조사 기초연구에서 발표된 전통문화산업 자료 결과에서는 <그림 3>을 통해 2022 전통문화 사업체의 평균 매출액으로 보았을 때 공예와 복식이 2억 4천만원, 1억 24만원으로 자른 전통문화산업 사업체의 평균 매출인 8억 7천만원에 비해 낮은 결과를 보이며 식품과 건축 분야에 비해서 확연히 낮은 결과를 보인다. 전통문화산업 부분에서도 한국 전체 공예산업, 한복산업, 전통문화산업 중 공예, 복식 부문을 포함해 매출이 전체적으로 저조하다는 것을 알 수 있다.⁷

2.2. 사람들의 인식

첫 번째로 우리가 흔하게 접할 수 있는 유튜브에서 전통공예를 소개하고 홍보하는 유튜브 영상의 댓글을 통해서 전반적인 인식을 분석해 보았다. 대표적인 전통공예인 나전칠기를 생산하고 유통하여 전통공예산업을 이어가는 장인의 제작 영상 속 댓글을 위주로 조사해 보았다.

-  린드 10개월 전
 우와..... 이게 사람이 만들수 있는건가? 진짜 아름답다는 말로는 형용이 불가능하다.....!!!
 👍 9 🗨️ 답글
-  은숙 김 1년 전
 고맙습니다.이렇게 대대로 기술 전통을 이어 주셔서 감사합니다~❤️
 👍 13 🗨️ 답글
-  달팽이민 10개월 전
 정말 아름답네요. 서울공예박물관에서 보고 찾아보게 되었어요. 명맥이 잘 이어지면 좋겠어요.
 👍 6 🗨️ 답글
-  M Min Hyung Cho 2개월 전(수정됨)
 와... 감탄사가 절로 나오네요...
 천년 갈 수 밖에 없는듯...
 하나 갖고 싶다.....
 👍 2 🗨️ 답글

<그림4>공예 유튜브 영상 긍정적인 반응의 댓글⁸

⁶ 위의 글 46쪽

⁷ 한국 공예, 디자인 진흥원, 2022 전통 문화산업 실태조사 기초연구, 2023. 4. 21, 26쪽

⁸ KBS교양, '대한민국 1%' 왕과 왕비를 위한 단 1%를 위한 공예품 '나전칠기'의 장인' 영상의 댓글, 2021.8.18
<https://www.youtube.com/watch?v=w9VO1-Hjepo>

- 

@aristomenispantazopoulos5041 3일 전
 RESPEKT für seine können.!RESPEKT für seine Geduld kann nicht jeder! RESPEKT für DIESE Kultur! RESPEKT!!!
 👍 👎 답글
- 

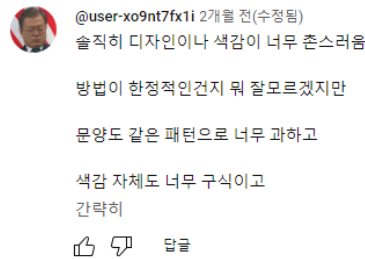
@ofeliamezaleon9010 1개월 전
 JUST AMAZING !!!
 👍 4 👎 답글
 ▼  **답글 1개**
- 

@neilkloppenborg8399 1개월 전
 Absolutely beautiful
 👍 1 👎 답글


9



<그림5> 공예 유튜브 영상 긍정적인 반응의 댓글¹⁰




<그림 4>와 <그림 5>의 댓글을 보면 대다수의 댓글은 모두 대체로 호의적인 반응을 보였으며 한국인뿐만 아닌 외국인들도 한국의 전통공예가 아름답고 우아하며 구매하고 싶다는 반응을 보였다. 그리고 전통공예의 특징인 전승의 중요성을 주목하는 반응을 보였다.



<그림6> 공예 유튜브 영상 부정적인 반응, 개선을 요구하는 반응의 댓글¹¹

- 

@user-1c2hv2xv2b 1년 전
 나전장 문제는. 다음 세대 대를 이어 가지 못한다는 것.
 너무 낡아 빠진 틀에 박힌 그림과 방식이 나전장의 가치를 떨어 트린다.
 정말 좋은 기술인데 나전 장인이 사라지는 것에 너무 아깝고 안타깝다.
 기술이 현대에 맞게 변할 필요가 있다.
 👍 8 👎  답글
- 

@user-hs1ht5em9m 1년 전
 요즘 나전으로 핸드폰 케이스같은거 하면 인기 많을듯
 👍 12 👎  답글
 ▼  **답글 1개**
- 

@wanjink0917 1개월 전
 마케팅만 잘하고 현대적인 가구에 접목시키면 분명유행 돌아옵니다
 👍 1 👎 답글

<그림7> 공예 유튜브 영상 부정적인 반응, 개선을 요구하는 반응의 댓글¹²

⁹ 문화유산채널, ' [K-ASMR]어둠 속에서 빛을 새기는 장인 /나전장(najeonjang)/KOREA' 영상 속 댓글, 2021.10.19

<<https://www.youtube.com/watch?v=hHXjrjUu2Sk>>

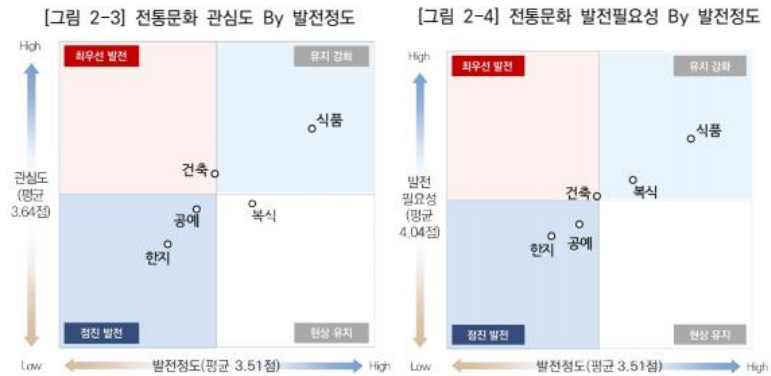
¹⁰ KBS교양, 위의 영상 속 댓글

¹¹KBS교양, 위의 영상 속 댓글

¹² 문화유산채널, 위의 영상 속 댓글

하지만 <그림 7>의 댓글을 보면 일부 부정적인 의견의 댓글과 한국 전통공예의 개선할 점이 필요하다는 의견도 꽤 있었다. 이런 의견들은 대체로 전통공예의 특징인 예스러움이 현대에서는 촌스러움과 틀에 박힌 구식의 조형으로 느껴지기에 실생활에서 사용하기 꺼려진다는 의견이 대다수였으며 이런 의견들은 해당 문제점들을 개선하기 위해 전통공예의 미적인 특징을 담되 현대적인 요소와 생활용품에 접목해 발전해야 할 필요가 있다는 의견을 보이고 있다.

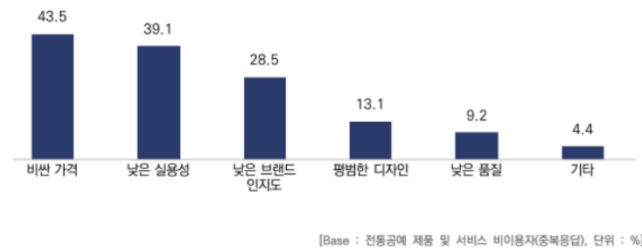
다음으로는 한국공예진흥원의 실태조사 자료를 토대로 2022년에 한국의 전통공예산업에 관한 사람들의 인식을 일반소비자들과 산업종사자 두 가지로 나누어 전통공예의 인식을 분석해 보았다. 일반소비자의 전통공예 인식현황은 전통공예의 관심도, 전통공예 제품 및 서비스를 이용하지 않는 이유와 이용 계획, 전통문화 정책 방향성으로 나누어 분석하였다.



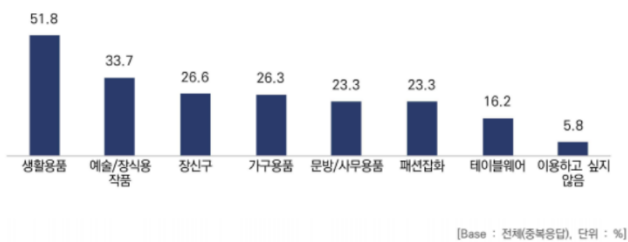
<그림 8> 전통문화의 관심도, 발전 필요성 인식조사 표, 전통공예 비이용 이유 표

<그림 6>의 표를 보면 일반소비자들의 경우 전통산업의 네 가지 산업을 관심도와 발전 필요성을 토대로 인식을 조사하였을 때 전통공예산업의 경우 다른 전통문화 산업에 비해 두 번째로 낮았으며 관심도와 발전 정도 전부 전체적으로 인식을 보였다.¹³

[그림 3-35] 전통공예 제품 및 서비스 비이용 이유



[그림 3-36] 향후 전통공예 관련 제품 및 서비스 이용 계획



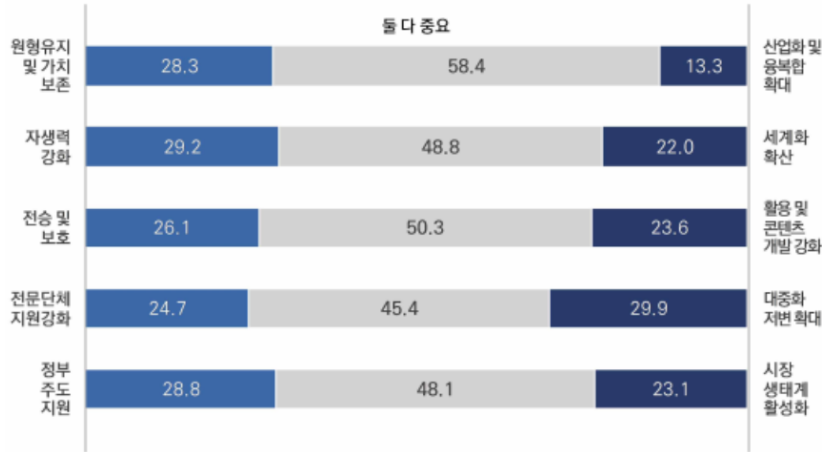
<그림 9> 전통공예 제품 및 서비스 비이용 이유, 이용 계획 조사

<그림 7>의 전통공예 제품 및 서비스 이용을 하지 않는 이유를 보았을 때 일반소비자들은 우선 비싼 가격(43.5%)을 우선으로 꼽았으며 다음으로는 낮은 실용성(39.1%), 낮은 브랜드 인지도(28.5%)가 전통공예의 비이

¹³ 한국 공예, 디자인 진흥원, 앞의 글, 22쪽

용 이유로 조사되었다. <그림 8>의 결과에서는 일반 소비자들의 향후 전통공예 서비스 이용 계획에서 생활용품(51.8%), 예술/장식용 작품(33.7%), 장신구(26.6%) 등 소품과 가구 잡화와 관련해서 이용계획이 있다고 조사되었다.¹⁴

[그림 2-11] 전통문화 정책 방향성



<그림 10>전통문화 정책 방향성 조사

그리고 한국 전통문화 정책 방향성 조사에서는 전반적으로 모든 항목에서 두 가지 방향성이 둘 다 중요하다는 응답이 많았던 가운데 ‘대중화 저변 확대가 더 중요’ (29.9%), ‘원형 유지와 가치 및 보존과 가치보존이 더 중요’ (28.3%), “전승 보호가 더 중요” (26.1%)하다는 응답이 상대적으로 높았다. 전통문화에 대한 이해와 관심도 제고를 위해 필요한 사업으로는 다양한 상품개발(30.2%), 전통문화 활용 콘텐츠 사업 활성화(27.5%), 전통문화 업계 지원(22.7%)이 필요하다는 의견을 내놓았다.¹⁵

다음으로, 산업종사자(사업체)의 전통공예 인식조사는 전통문화산업 중 전통공예의 발전 정도, 발전 필요성, 사업체를 운영하면서 겪은 가장 큰 애로사항의 세 가지 항목으로 전통공예의 인식이 조사되었다.

		사례수	기업지원 서비스 부족	환경/인프라 부족	유관 기업 간 협력 네트워크 부족	전문인력 상실	교통(출퇴근, 출장)이 불편	자금/예산 부족	기타
전체		(509)	47.7	45.0	35.4	31.2	7.3	4.1	12.0
산업분류	전통복식	(128)	39.8	68.8	32.0	28.9	7.0	2.3	9.4
	전통식품	(129)	41.1	46.5	22.5	24.8	10.1	6.2	17.1
	전통건축	(125)	48.0	17.6	44.8	48.8	6.4	5.6	11.2
	전통공예	(127)	62.2	46.5	42.5	22.8	5.5	2.4	10.2

<그림 11>사업체를 운영하면서 겪은 가장 큰 애로사항

사업체를 운영하면서 겪은 가장 큰 애로사항으로 전통문화산업의 종합순위 기준 ‘기업지원 서비스 부족’ (47.7%)이 가장 높았으며 전통공예의 경우 산업분류별로 ‘기업지원 서비스의 부족’ (62.2%)이 제일 높았다. 이에 관해 구체적인 애로사항으로 ‘경기침체/코로나로 인한 내수/매출 부진’ (16.7%)이 가장 높았으며 다음으로 안정적인 전문 인력 수급 필요’(10.8%), ‘정부 지자체의 지원 부족’ (6.7%)순으로 높았다.¹⁶ 다음으로 발전 정도의 경우 산업종사자들의 인식은 여섯 가지 분야 중 2.86점으로 네 번째로 낮은 인식을 보였으며 발전 필요성에서도 동일하게 전통공예 5점 척도 조사 중 4.33으로 타 전통문화산업 분야에 비해 네 번째로 낮은 인식 조사를 보였

¹⁴ 한국 공예, 디자인 진흥원, 앞의 글, 132쪽

¹⁵ 한국 공예, 디자인 진흥원, 앞의 글, 148쪽 전통

¹⁶ 한국 공예, 디자인 진흥원, 앞의 글 220쪽 전통

다.¹⁷

전통공예의 인식 조사 결과를 통해 일반소비자들의 인식 조사를 통합해 보자면 전통공예는 전통공예의 미적 가치와 전통을 전승하는 가치를 담아 전통공예의 특성을 살리되 현대 소비자들의 감각에 맞는 트렌드 한 디자인과 실생활에서 편리하게 사용할 수 있는 생활용품, 예술 장신구를 개발해야 한다는 인식을 가지고 있다.

산업종사자의 인식 조사의 경우 전통공예의 발전 정도와 필요성은 타 전통문화산업에 비해 낮은 결과를 보였으며 정부 정책적인 전통산업 지원이 많이 부족하다는 인식을 가지고 있다.

3. 한국 전통 공예산업의 문제점

3.1. 전통공예산업 정책의 문제점

2023년 현재 한국의 전통산업의 장인들은 정부의 지원이 줄어들고 있어 공방 운영에 어려움을 겪고 있다고 밝혔다. 2021년 기준 무형문화재 전승 단계별 지원금 정책에서는 전통공예 무형문화재 기능보유자는 월 140만원, 전승교육사는 월 60만원의 활동지원비가 지급된다. 하지만 장인들이 직접 수공예로 제작하는 전통공예의 경우 재료와 공방운영, 자재관리에도 큰 지출이 들며 특히 전통 악기를 만드는 공예장인의 경우 재료 하나를 구입하는 데에도 몇 천만원의 지출이 필수적이기에 이와 같은 장인들은 기본적인 생활이 유지되지도 못하는 열악한 상황에 놓여있는 것이 현실이다.¹⁸

정부의 전통공예 산업의 정책은 장인뿐만이 아닌 공예사업체의 조사 결과에서도 정부정책의 지원 필요사항으로 세제 및 조세감면 등의 지원(41.8%)이 제일 높았으며 ‘정책자금 확대와 금리인하’ (28.7%)가 다음으로 높았으며 공예산업 경쟁력 우위 및 취약부분 조사에서도 ‘정부의 정책지원’ (30.9%)가 가장 높게 나타났다.¹⁹

또한 정부의 전통공예산업 정책의 문제점은 정책 자금 지원뿐만이 아닌 공예산업과 관련된 지적재산권의 취득이 제대로 이루어지지 않고 있다는 점도 꼽을 수 있다. 2022년 현재 한국에서는 지식재산 기본법과 무형문화재 보전 및 진흥 법령을 통해서 공예와 관련된 기술과 상품에 지적재산권을 취득할 수 있도록 시행되고 있다. ‘지식재산’이란 인간의 창조적 활동 또는 경험 등에 의하여 창출되거나 발견된 지식, 정보, 기술 등의 무형적인 것이 재산적 가치로서 실현될 수 있는 것을 말하며 법령과 조약에 따라 인정되거나 보호되는 지식재산에 관한 권리를 말한다.²⁰

전통공예의 경우 무형문화유산으로 포함되며 무형문화유산 협약상의 무형문화유산은 문화 일부분으로 인식하는 관행, 식, 기술, 사물 등을 포함하며 세대를 통해 전해 내려오는 무형문화유산은 사람들에게 정체성과 지속성을 제공하는 중요한 유산이기에 다양한 지식재산권의 대상이 될 수 있으며 저작물로서 디자인보호법, 상표법, 부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률에 의하여 보호를 받을 수 있다.²¹ 그러나 2022년도 기준 지적재산권을 등록한 산업종사자와 사업체는 겨우 5.7%뿐이며 96.2%의 사업체는 지적재산권을 취득하지 않았다. 향후 취득 계획에서도 1.4%의 공예 사업체만이 취득계획을 가지고 있었으며 나머지 98.6%의 사업체는 계획이 없음을 밝혔다.²² 지적재산권은 국가적으로 창조적인 작품 활동과 공예품 생산, 제조, 판매를 법적인 권한으로 보장하고

¹⁷ 한국 공예, 디자인 진흥원, 앞의 글 213쪽 전통

¹⁸ 이정현, 陶工 등 전통공예인들이 한국을 떠나려는 까닭, 월간조선, 2019.10.10

<<https://monthly.chosun.com/dient/news/viw.asp?nNewsNumb=20191010005>>

¹⁹ 한국 공예, 디자인 진흥원, 앞의 글, 쪽

²⁰ 지식재산 기본법, 국가법령정보센터, 2023.6.8, < <https://www.law.go.kr/법령/지식재산기본법>>

²¹ 홍두식, 임형진, 이선혁, 무형문화유산과 지식재산권, 국립무형유산원, 2014.12.17, 38쪽

²² 한국 공예, 디자인 진흥원, 앞의 글, 169쪽

보호함으로써 전통공예 산업의 새로운 혁신과 새로운 공예품의 개발에 이바지하여 촉진하는 데 큰 역할을 한다. 또 경제적 가치를 창출함으로써 사업체와 장인의 작품에 소유권과 독점권을 부여해 공예품의 가치를 견고히 하며 경제적인 수입을 보장할 수 있는 제도이다. 하지만 대부분의 전통문화 공예 산업에서는 전통으로 전승되어 오는 특성으로 인해 기법을 사용한 공예품에 대해 지적재산권의 취득이 이루어지기 힘들며 이러한 점이 지적재산권 취득의 까다로움으로 이어져 장인과 사업체들의 취득이 더딘 문제로 전통공예의 발전에 지장을 주고 있다.

3.2. 관심도 부족의 문제

본고 2.2의 사람들의 인식을 분석한 내용을 토대로 문제점을 분석하자면 전통문화산업은 중요하다라는 인식은 있으나 타 전통문화산업에 비해 공예부문은 상대적으로 적은 관심도를 보인다. 전통문화 관련 축제 및 체험 경험의 조사 결과 ‘경험한 적 없다.’(29.3%)의 비율이 높았으며 관심 있는 전통문화 관련 축제에 관해서도 공예는 5번째로 높은 결과(25.5%)를 보여 직접적인 관심으로까지 이어지고 있지 않다는 것을 알 수 있다.²³

3.3. 전승의 단절로 인한 상품경쟁력 부족

2023년도 현재 한국의 전통공예의 경우 타국과 달리 세계적인 브랜드화가 부족한 문제를 가지고 있다. 전통적으로 장인과 공예 관련 사업체들의 사회적 인지도가 낮고 성공한 장인 제품이 드문 현실 속에서 2023년도 무형문화재 가운데 69개의 종목은 한 명이 보유자만이 기술을 이어가고 있는 것이 전통문화 산업의 현실이며 장인들이 사라져 명맥이 끊길 위기에 처하는 무형문화재 종목들이 많다.²⁴ 이러한 기술 전승의 단절과 부족한 유통구조, 열악한 작업환경은 수입 감소와 저임금으로 이어져 기술을 전승하려는 젊은 세대가 부족한 실정하기에 창조적인 계승의 미진이 되어 전통문화산업이 첨단기술과 새로운 트렌드로부터 소외되면서 명품산업의 발전할 기회가 차단되고 있다.²⁵ 해외 명장, 명품 사례 및 시사점을 통한 성공요인으로 끊임없는 신기술의 접목과 디자인 혁신을 통한 세계화를 이뤄냈다는 공통점을 가지고 있다. 첫 번째 예시로 “쌍둥이 칼”로 알려진 독일의 행켈사는 독일을 대표하는 주방 명품을 생산하며 전 세계적으로 인기가 있다. 행켈사의 경우 지속적인 디자인 혁신과 기술 개발로 소비자 요구에 발빠르게 대응을 하였으며 해외시장의 적극적인 공략을 위하여 런던, 파리, 뉴욕 등 수많은 나라에 판매망을 확장하여 광고와 전시시장 개설에 주력시켰으며 고품격의 이미지를 각인시켜 프리미엄 이미지를 고수하고 있다.²⁶ 두번째로 스웨덴의 시계 산업의 경우에도 세계적인 브랜드화를 만들어 낸 성공적인 사례로 볼 수 있다. 16세기 중반 장인산업으로 시작하여, 현재는 생산제품의 95%를 수출하고 있는 세계적인 브랜드산업으로 지역공동체내 네트워크를 통하여 지속적으로 시계 기술을 개발하고 혁신적인 시도를 거듭하며 명장과 프리미엄 이미지를 갖춘 산업으로 발전하였다.²⁷

4. 한국 전통 공예산업의 발전방안

4.1. 정부지원의 확대와 지적재산권 등록 추진

정부 지원 정책과 관련해서는 전통공예를 제작하고 전승하는 장인의 지원과 공예품의 제작, 유통, 판매하는 공예사업체의 지원으로 나누어서 발전방안을 제시한다.

²³ 한국 공예, 디자인 진흥원, 앞의 글, 52~54쪽

²⁴ 정재우, [밀착카메라] 사람이 곧 유산인데...막막한 무형문화재 전승, jtbc 뉴스, 2023.3.2, <https://news.jtbc.co.kr/article/article.aspx?news_id=NB12116719>

²⁵ 이상훈 외, 세대잇기와 명장·명품 산업 육성, 경기개발연구원, 2013.3.13, 5쪽~6쪽

²⁶ 위의 글, 7쪽

²⁷ 위의 글, 10쪽

본고 3.1의 장인들의 생계 문제를 보자면 2021년 기준 한국 전통공예의 무형문화재 지원제도는 특성상 재료의 가격이 많이 들어가는 한국 전통공예의 특성을 파악하고 있지 못하고 있다. 그 때문에 장인들은 재료수급만으로도 지원금이 턱없이 모자라 생계 문제에 영향이 가고 있으며 공예품 제작 말고도 전통공예를 배우는 이수자들의 교육도 최저임금제를 지급하며 진행하고 있기에 장인들은 열악한 환경에 시달리며 공예품을 통한 수입보다도 지역 내 초등학교에 공예 관련 프로그램을 통한 수입을 운영해 살림에 보태고 있다.²⁸ 이러한 문제를 해결하기 위해 지원 제도를 개편하여 공예작업을 위한 공방 관리, 자재관리를 위한 지원금과 재료의 지원금, 전통공예 이수자 교육 지원금을 각각 나누어 지원해 주도록 해야 할 필요성이 있다.

공예 사업체의 측면에서 지원 정책을 바라보자면, 현재 예술계에서 지원되고 있는 분야는 주로 창작자를 지원하는 식의 창업지원, 중견작가 지원과 같이 공급 측면에서만 정책 지원이 이루어지는 모습을 보인다. 하지만 공예산업의 경우 공예품의 제작부터 유통, 홍보의 과정을 사업체 홀로 하는 경우가 크며 장인과 수공예 생산의 비율이 큰 전통공예의 경우 해당 특징에 적용되는 사업체가 대다수이다. 이러한 전통공예 사업체의 측면에서 보자면 공급 측면만의 정책 지원보다 상품이 판매되며 홍보되고 우수한 인력이 공급되기 위해선 유통 측면만의 정책 지원이 필요하다.

<그림-74> 지적재산권 미취득 이유



<그림 12>지적재산권 미취득 이유 표

마지막으로 지식재산권의 측면에서 정책의 해결방안을 보자면, 본고의 3.1의 지식재산권 취득 현황과 향후 취득 계획의 조사 응답 비율에서 '취득하지 않았음'(96.2%)의 비율과 '향후 취득 계획이 없다'(98.6%)의 비율이 압도적으로 높았으며 이에 응답한 사업체의 경우 <그림 12>에서 지적재산권을 취득하지 않은 이유로 취득 및 등록의 중요성(필요성)을 알지 못해서(51.0%)로 가장 높았고 자격요건이 되지 않아서(40.2%)가 다음으로 높았다.²⁹ 이 두 가지 항목이 미취득 이유로 큰 비중을 차지하였다. 이런 조사결과를 보았을 때 정부 차원에서는 공예산업의 지식재산권의 중요성을 사업체에 설명회와 같은 홍보를 통하여 알려야 하고 지적재산권의 자격요건이 되지 않아서 취득하지 못하는 경우 정부 정책을 통해 지식재산권의 전문가와 관련 기업의 도움을 주어 지식재산권 등록의 충족에 도움을 주는 정책을 시행해야 한다. 또한 전통공예의 경우 전승 형태이기 때문에 공예품 제작의 형태가 전승된 원형의 형태를 많이 벗어나지 못하여 창조적인 요소가 부족한 경우 취득이 불가능할 수 있다. 이런 경우 대체 방안을 소개하여 표절과 같은 문제에 휘말리지 않도록 조치할 필요가 있다.

4.1. 현대 소비자들의 취향에 맞는 전통공예품 제작

본고의 2.2의 전통공예에 관한 사람들의 유튜브 댓글 분석 결과와 실태조사를 통한 인식조사의 결과를 통해서 일반소비자들의 경우 완전히 전통적인 기법과 디자인으로만 제작된 전통공예품보다는 전통공예의 특징은 남아

²⁸ 이천열, 한진규, 이을 사람 없고... 얼썬, 신명 잃고... 우리 전통 잊고, 서울신문,

2021.4.26<https://www.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20210427014025&wlog_tag3=naver>

²⁹ 한국 공예, 디자인 진흥원, 앞의 글, 169쪽

있되 대중화되고 실생활에서 사용할 수 있는 생활용품에 접목하거나 현대식 디자인과 어우러지는 예술 장식품 상품 쪽이 제일 큰 구매 의향을 보였으며 비싼 가격과 낮은 실용성이 주된 비이용 이유인 점도 현대 소비자들에게 실용성 있는 제품이 선호된다는 것을 알 수 있다.

현재 한국 공예, 디자인 문화 진흥원에서 추진하고 있는 우수공예품 지정제도는 생활 속에서 안전한 우수공예품을 통하여 쉽게 다가갈 수 있는 생활 공예 문화를 확산시키기 위해 지정되고 있는 사업이며 공예 산업 종사자가 직접 개발하고 제작하여 시장에 유통이 가능한 공예 상품을 대상으로 우수공예품을 지정하고 보급 활성화를 장려하는 제도이다. 해당 제도에 선정된 작품은 생활 속에서 사용이 가능하다는 점을 통해 위에서 분석한 기존 전통공예의 기존 소비자들이 인식하고 있던 전통공예품의 문제점을 보완하고 발전시킬 수 있는 요소를 가지고 있는 공예품으로 볼 수 있다. 우수공예품에 지정된 상품 중 한국 전통공예에 해당하거나 요소가 가미된 제품은 다음과 같다.



<그림 13> 국립 중앙 박물관 소장품 개다리 소반³⁰



<그림 14> 2015 우수공예품 백자 개다리소반³¹

<그림 13>은 국립 중앙 박물관에서 소장하고 있는 개다리 소반 문화재로 적갈색을 띤 거친 나무 재질의 표면과 소반 상판의 목칠공예 문양이 특징적인 일반적인 기존 개다리 소반의 모습을 볼 수 있다. 하지만 2015년 선정된 우수공예품인 <그림 14>의 개다리 소반의 경우 현대적으로 모던한 디자인이 눈에 띄는데 재질을 나무가 아닌

³⁰ 국립중앙박물관, 개다리 소반, <<https://www.museum.go.kr/site/main/relic/search/view?relicId=915>> 2023.6.10

³¹ MJ아트디자인, 백자 개다리 소반, 한국 공예, 디자인 진흥원, 2019.8.6
<<https://kribbon.kr/?menuNo=12&cate=658,727&bbsno=607&boardno=559&siteno=15&act>>

백자로 바꾸어 부드럽고 유려한 곡선의 아름다움을 강조하였으며 기존의 전통적인 나무무늬와 상판 무늬를 없애 더욱 단아하고 깔끔한 현대적인 디자인에 맞춘 공예품이 되었다.



<그림 15>한국 공예, 디자인 진흥원 지정 우수공예품 스피커, 무선충전기^{32,33}

두 번째 예시로 <그림 15>의 스피커의 경우 2020 우수공예품에 지정된 상품이며 자개소반 무선충전기의 경우 2022년도에 지정된 우수공예품이다. 두 가지 상품 모두 스마트폰의 기능을 보조하는 첨단기술인 스피커와 무선충전의 기능의 디자인에 자개 공예를 접목시킨 경우이며, 현대인들이 실생활에서 사용하기 좋은 기능 품과 현대적인 디자인을 갖추어 현대적인 소비자들의 기호에 맞춘 공예품으로 볼 수 있다.

또한 최근 소비자들이 구매 의향이 있는 공예품의 가격 측면과 구매접근방식에 관해서도 알아볼 필요가 있다. 2022년도 기준 공예품 구매 의향의 가격대에 대해 조사하였을 때 대체로 1만원~3만원 가격의 공예품 비율(30.5%)이 제일 높게 나타났으며 3만원~5만원 미만 가격의 공예품 비율(21.8%)이 다음으로 나타났다.³⁴ 가장 최근 구매한 공예품의 구매 경로는 ‘온라인 쇼핑몰(네이버, 텀블벅, 아이디어스 등)’(27.6%)로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘공예품 전문 매장’(22.9%), ‘공예품 및 예술품 관련 전시회, 박람회’(20.1%) 등의 순으로 나타났다.³⁵ 이와 같은 결론을 통해 접근성이 좋은 오프라인 매장과 1~5만원 대의 일상생활 제품용, 장식용의 공예품의 경우 좋은 인기를 끌고 있다.

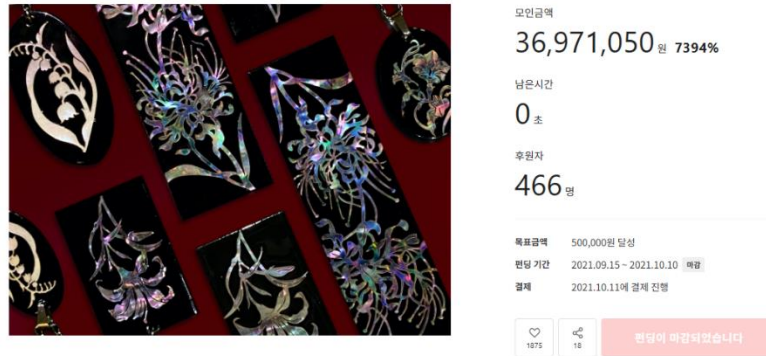
³² 스튜디오 올, 올림스피커 자개시리즈 4종, 한국 공예, 디자인 진흥원 <<https://kribbon.kr/index.html?menuno=12>> 2021.4.6

³³ 쉘랑 코리아, 자개 소반 무선충전기 dalban, 한국 공예, 디자인 진흥원 <<https://kribbon.kr/?menuno=12&cates=707,925&bbsno=909&boardno=559&siteno=15&act=view>> 2022.10.4

³⁴ 한국 공예, 디자인 진흥원, 2022 공예산업 소비자 인식조사, 33쪽, 2023.3.8

³⁵ 위의 글, 20쪽

지속성을 고민한 전통공예. 천연 자개 악세서리 '독화'



<그림 16> 천연 자개 악세서리 '독화'

이와 같은 조사 결과에 해당되어 현대 소비자들의 취향에 맞는 전통공예품의 예시로 자개공예를 악세서리에 접목시킨 천연 자개 악세서리 '독화'라는 클라우드 펀딩 프로젝트를 들 수 있다.³⁶ 해당 프로젝트는 전통의 방식과 아름다움을 지키면서 동시에 현대적인 감성과 실용성을 융합시키는 취지에서 시작한 프로젝트이다. 나전칠기 장인들이 일반 자개 옷장과 같은 상품이 아닌 귀걸이나 목걸이, 키링과 같은 현대 소비자들이 쉽게 사용할 수 있는 악세서리에 접목하였으며 기존의 전통공예는 촌스럽고 과하게 화려하다는 인식을 가지고 있던 기존의 디자인 형식에서 벗어나 현대 소비자들의 취향에 맞는 심플하고 단정한 느낌을 주는 디자인으로 재탄생시켰다. 또한 기존 옷칠 공예의 특성상 옷나무의 수액을 나무에게 발라 만들어 내기에 나무가 쉽게 약해져 시간이 지나면 부서지는 경우가 많지만 이러한 기존 전통공예 기법의 단점을 보완하기 위해 해당 프로젝트에서는 아크릴판이라는 현대의 재료를 사용하였으며 기존 기법의 마감 공정이 아닌 새로운 마감 공정을 통해 기존 전통공예 기법에서 발전시킨 새로운 공예품을 만들어 냈다.

또한 많은 일반 소비자들이 사용하는 온라인 쇼핑몰 클라우드 펀딩 사이트인 텀블벅에서 진행되었으며 가격대도 옷칠공예는 긴 공정기간이 걸리는 특성상 가격대가 매우 높게 형성되지만 해당 프로젝트의 가격대는 하 나당 3만원대에서 5만원대의 가격으로 판매되어 일반 소비자들도 비교적 많이 구매하고 있는 가격대에 판매되었다. 해당 프로젝트는 500,000원의 목표 금액을 걸고 펀딩을 진행하였는데 한 달이라는 기간 내에 목표금액을 훨씬 웃도는 36,971,050원이 모여 큰 성공을 거두었다.

4.3. 적극적인 브랜드화를 통한 상품경쟁력 강화

본고 3.3의 문제점을 보자면 현재 우리나라의 공예산업은 대다수 영세한 축에 속하며 장인이 만드는 상품의 경우에도 수익이 많이 나지 않으며 창조적 계승이 미흡하여 상품경쟁력이 떨어지고 있다. 해당 문제점을 보완하기 위해 제시한 독일과 스위스의 사례처럼 우리나라 공예 산업에서도 지역 마케팅과 홍보를 이용한 적극적인 브랜드화를 펼친 경우로 '온브랜드'의 예시를 들 수 있다.

³⁶ 몸의 표정, 지속성을 고민한 전통공예. 천연 자개 악세서리 '독화', 텀블벅, 2021.9.15

<<https://tumbbug.com/mohmxpado>>



<그림 17> 온 브랜드 상품³⁷

‘온브랜드’은 2008년 전통공예의 현대화를 모토로 시작한 공예산업체로 전통문화를 현대의 멋과 가치로 재해석하여 무형문화재 기능을 보유하고 있는 장인들과 디자이너들이 함께 협업한 상품 개발하고 있다. 그러나 전주의 지역브랜드로 시작한 공예사업체로 지역브랜드라는 특성으로 인해 전주의 판매전시장을 넘어선 전국적인 브랜드 인지도를 획득의 한계를 가지고 있었으나 홈페이지를 통한 온라인마케팅과 국내 외 전시 및 페어 참여 등의 적극적인 프로모션과 매장 확대를 추진했다. 이러한 전시나 페어 참여를 통한 주문판매나 해외 언론 노출 등을 유도하면서 해외시장에서의 성공이 국내에 역 홍보되는 형태로 프리미엄 브랜드로서의 이미지 전략을 펼쳤다.³⁸ 이러한 적극적인 브랜드화를 통해 온브랜드는 전주시민뿐만 아니라 세계적인 관심을 받았으며 2023년 현재까지도 전주 공예품 전시관에서 프로모션 기획전을 진행하고 있으며 새로운 상품을 만들어 내며 승승장구하고 있다.

이러한 공예의 적극적인 브랜드화를 통해 상품경쟁력의 강화는 전통공예 발전에 큰 힘이 될 것이며 본고 3.3의 타국의 세계적인 브랜드화 성공사례와 ‘온브랜드’의 사례를 통해 적극적인 브랜드화는 가치와 인지도 상승을 통하여 제품에 독특한 아이디어와 가치를 부여할 수 있고, 소비자들에게 높은 인지도와 인식을 제공해 전통의 아름다움과 한국의 문화 조상의 지혜를 널리 알릴 좋은 기회로 만들 수 있다. 또한 소셜미디어를 통한 마케팅, 전시회, 이벤트의 추진을 통하여 일반 소비자들에게 전통공예가 기존의 구식 장식품이라는 이미지를 탈피하고 아름다움을 국내와 해외에 알려 한국의 전통공예가 일반적인 공예 제품보다 높은 가치를 가지고 있다는 것을 알려 발전을 기대할 수 있을 것이다.

5. 결론

지금까지 한국의 전통공예의 문제점을 분석해 보고 문제점을 탐구해 보았다. 2022년 기준 현재 우리나라의 전통공예는 관심도와 이용의 인식이 떨어지는 편이며 정부의 정책상 장인들과 공예사업체의 지원 제도도 현재 공예의 특성을 제대로 파악하지 못하고 있다. 마지막으로 우리나라의 공예산업은 타국의 큰 브랜드화를 이룬 공예산업보다 영세한 편에 속한다. 현재 우리나라 공예산업은 떨어지는 관심도를 높이기 위해 창조적인 계승을 해야 하며 기존의 고풍스러운 모습의 공예에서부터 현대적인 디자인과 실용적인 기능을 갖춘 공예를 새롭게 고안해 낼 필요가 있다. 또한 전통공예의 재료적 특성과 유통과정의 특성을 보완한 지원제도, 지식재산권의 취득을 통해 영세한 한국의 전통 공예산업을 더욱 성장하게 만든 후 타국의 고급스러운 명품 이미지화와 같은 세계적인 브랜드화를 통해 공예품의 가치를 더욱 끌어올려 브랜드화 하는 과정이 필요하다.

발전방안을 토대로 성장하게 된다면 한국의 전통공예 산업은 K-pop과 같은 한류의 대표적인 간판으로 성장

³⁷ 김영무, 한국전통문화전당 전주공예품전시관, 온브랜드 프로모션 기획전 개최, 전민일보, 2023.1.3<
<https://www.jeonmin.co.kr/news/articleView.html?idxno=370682>>

³⁸ 김보미, 김보영, 전통공예 상품의 브랜드 개발과 마케팅 전략에 관한 연구, 2013.9.1, 48쪽

할 수 있을 것이며 조상들의 전승 지혜가 담긴 아름다운 전통과 문화가 보존되고 널리 알려져 공예를 통한 경제적 성장뿐만이 아닌 문화적으로도 강한 강국을 만들어 주는 좋은 기회가 될 것이다.

참고 문헌

- 공예문화산업 진흥법, 국가법령정보센터, 2023. 5. 18,
<<https://www.law.go.kr/LSW/lsInfoP.do?lsiSeq=171102#0000>>
- 김보미, 김보영, 전통공예 상품의 브랜드 개발과 마케팅 전략에 관한 연구, 2013. 9. 1, 48쪽
- 김영무, 한국전통문화전당 전주공예품전시관, 온브랜드 프로모션 기획전 개최, 전민일보, 2023. 1. 3
<https://www.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20210427014025&wlog_tag3=naver>
- 이상훈 외, 세대잇기와 명장·명품 산업 육성, 경기개발연구원, 2013.3.13, 5쪽~6쪽
- 이정현, 陶工 등 전통공예인들이 한국을 떠나려는 까닭, 월간조선, 2019.10.10
<<https://monthly.chosun.com/client/news/viw.asp?nNewsNumb=20191010005>>
- 이천열, 한진규, 이을 사람 없고… 얼썬, 신명 잃고… 우리 전통 잇고, 서울신문, 2021. 4. 26
https://www.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20210427014025&wlog_tag3=naver
- 전종현, 21세기 창작자에게 왜 공예의 중요성은 커져만 갈까? 허프포스트, 2019. 02. 08 <
<<http://www.huffingtonpost.kr/news/articleView.html?idxno=79916>>
- 정재우, [밀착카메라] 사람이 곧 유산인데… 막막한 무형문화재 전승, jtbc 뉴스, 2023. 3. 2
<https://news.jtbc.co.kr/article/article.aspx?news_id=NB12116719>
- 지식재산 기본법, 국가법령정보센터, 2023.6.8, < <https://www.law.go.kr/법령/지식재산기본법>>
- 한국 공예, 디자인 진흥원, 2022 공예산업 실태조사, 2023. 2. 28, 18쪽, 169쪽
- 한국 공예, 디자인 진흥원, 2022 공예산업 소비자 인식조사, 2023.3.8, 33쪽
- 한국 공예, 디자인 진흥원, 2022 전통 문화산업 실태조사 기초연구, 2023. 4. 21, 22쪽, 26쪽, 132쪽, 148쪽, 213쪽, 220쪽
- 한국 공예, 디자인 진흥원, 2022 한복산업 실태조사, 2023. 4. 10, 35쪽
- 홍두식, 임형진, 이선혁, 무형문화유산과 지식재산권, 국립무형유산원, 2014.12.17, 38쪽

인터넷 밈(meme)의 올바른 이용에 관한 연구

- '잔망루피' 열풍에 대한 인식 조사를 바탕으로 -

생활예술전공 이유*

목차

1. 서론
 - 1.1. 연구 배경 및 목적
 - 1.2. 연구의 범위 및 방법
2. 인터넷 밈(Internet meme)의 유형
3. '잔망루피' 캐릭터의 탄생과 흥행
 - 3.1. 캐릭터 탄생 배경
 - 3.2. '잔망루피' 캐릭터의 흥행
 - 3.3. '잔망루피' 캐릭터의 의미
4. '잔망루피' 캐릭터에 대한 대중과 기업의 반응 분석
 - 4.1. 긍정적 반응
 - 4.2. 부정적 반응
5. 인터넷 밈(meme) 창작물의 올바른 이용 방안
 - 5.1. 인터넷 플랫폼 규정 단속 현황과 개선 방향성
 - 5.2. 대중들의 플랫폼 이용 인식 개선 방향성
6. 결론 및 시사점
 - 6.1. 결론
 - 6.2. 시사점
6. 참고 문헌

1. 서론

1.1. 연구 배경 및 목적

종이와 인쇄된 글자에 국한되었던 매체의 범위가 온라인이라는 가상공간으로 확장되면서 시간과 물리적 공간의 제약 없이 자신의 생각과 의견을 표현할 수 있는 수단이 되었다. 이제는 많은 사람들이 현실보다 가상의 공간에서 쇼핑, 여가, 교육 등 더욱 다양한 활동들을 즐긴다. 이에 따라 SNS역시 소통과 일상 공유의 수단에서 점차 판매, 광고 등 상업적 목적으로 확장되었다. 현재는 SNS상에 개인 창작물을 제작해 공유하고 수입을 얻어가는 시스템이 생기며 '유튜브(YouTube)', '인스타그램(Instagram)' 등 다양한 플랫폼에서 각자의 개성과 아이디어를 이용해 수익을 낼 수 있다. 하지만 큰 제약과 규칙이 존재하지 않는 온라인 플랫폼의 허점을 이용해 이를 악용하는 이들 역시 늘어나고 있다. 지나친 표현의 자유가 오히려 역효

과를 낳으며 콘텐츠를 이용하는 사람들에게 선정적이고 폭력적인 게시물들이 무분별하게 노출되고 있는 것이다. 문제는 어린이 이용자들이 이러한 콘텐츠들을 접할 경우 더욱 큰 악영향을 받게 된다는 것이다.

황옥경(2004:19)에서는 “텔레비전 시청은 아동의 성격발달, 성역할 인식, 가족에 대한 태도, 또래와의 관계, 심지어 식습관 등에 이르기까지 아동의 전영역의 발달에 영향을 미친다.”¹⁾ 라고 말했다. 아직 객관적 판단력이나 가치관의 성립이 완전히 성립되지 않은 아동의 경우, 자극적인 콘텐츠 시청으로 성인보다 훨씬 큰 영향을 받을 수 있다. 온라인상에서는 다양한 연령층이 모여 공존하는 만큼, 아동이나 청소년 보호를 위한 확실한 제제가 필요한 시점이다. 법적인 시스템 구축뿐만 아니라 플랫폼 이용자와 창작자 역시 자신이 SNS상에 올리는 창작물과 게시물이 윤리적으로 어긋나지는 않는지, 누군가에게 해가 되지는 않는지 꼼꼼하게 검토해보고 고민해야 한다.

최근, 이러한 문제를 명시적으로 보여주는 예로 ‘잔망루피’캐릭터가 있다. ‘잔망루피’의 흥행에 대해 대중들은 양면적 반응을 보인다. ‘잔망루피’는 유아용 애니메이션인 ‘뽀롱뽀롱 뽀로로’에 등장하는 ‘루피’의 사진을 한 누리꾼이 사악한 표정으로 합성하여 올린 것을 시작으로 탄생한 캐릭터이다. 아이들이 보는 만화 속 캐릭터와 거의 유사한 모습을 하고 있음에도 불구하고 온라인상에서 선정적인 내용을 포함한 영상에 등장하거나 캐릭터가 대화 중 부적절한 대사를 하는 등 여러 문제점들이 제기되고 있다. 이러한 사건을 계기로 이번 연구를 통해 창작물의 윤리적 문제와 올바른 사용 방향성을 탐구해 보고자 한다.

1.2. 연구의 범위 및 방법

본 연구에서는 창작의 자율성이라는 명목하에 온라인 사각지대에서 유포되고 있는 부적절한 콘텐츠들의 규제 개선 탐구를 목표로 한다. 이에 대한 대표적 예시를 들어 ‘잔망루피’ 캐릭터의 선정성, 폭력성 문제를 검토해볼 예정이다. 연구를 위해 ‘잔망루피’영상에 달린 유튜브 댓글을 수집하여 대중들의 반응을 살펴보고 올바른 인터넷 밈(meme) 사용 방안을 모색해볼 예정이다. 또한, 대표적 영상 플랫폼 중 하나인 ‘유튜브(YouTube)’에서 공지하고 있는 영상 수위 규제와 아동 보호조치 현황 검토를 통해 온라인상에서 배포되고 있는 콘텐츠들의 윤리적 문제와 규제 강화 방안에 대해 생각해 보고자 한다.

2. 인터넷 밈(Internet meme)의 유형

‘인터넷 밈(Internet meme)’최근 온라인상에서 다양한 형태로 유행하고 있다. 특히 10대 청소년들 사이에서는 ‘릴스(Reels)’나 ‘틱톡(TikTok)’같이 타인이 올린 영상이나 인터넷 밈을 따라하는 챌린지까지 유행하고 있다. 인터넷 밈(Internet meme)에 대한 사전적 정의는 “인터넷에서 이미지, 동영상, 해시태그, 유행어 등의 형태로 급속도로 확산되어 사회 문화의 일부로 자리 잡은 소셜 아이디어, 활동, 트렌드 등을 일컫는 말.”이다. 설명을 덧붙이자면 “귀여운 아기나 동물의 영상에 재밌는 글을 넣거나, 드라마나 영화 등을 패러디하는 등 다른 사람에게 재미를 주기 위한 것이 대부분이지만, 기부를 활성화할 위해 페이스북(Facebook)에서 유행된 아이스 버킷 챌린지(Ice Bucket Challenge)처럼 사회 문화를 전파하기도 한다. 인터넷 밈(Internet meme)은 리처드 도킨스(Richard Dawkins)의 이기적 유전자(The Selfish Gene)(1976) 책에서 제시된 학술 용어인 밈(meme)에서 파생된 말이다. 이 책에서 밈은 인간의 사고와 문화도 마치 유전자처럼 복제되고 전파되는 것이라고 한다.”²⁾ 인터넷상에서 유행하는 이미지, 동영상, 해시태그 등의 형

1) 황옥경. (2004). 대중매체와 아동권리. 아동과 권리, 8(1), 1-19.

2) [네이버 지식백과] 인터넷 밈 [Internet meme] (IT용어사전, 한국정보통신기술협회)

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=5141806&cid=42346&categoryId=42346>>

태를 일컫는 '밈(meme)'은 같은 세대 간의 공감대나 재미를 형성하는 역할을 하기도 한다. 하지만 몇몇 누리꾼들은 그 의미를 모르는 채 무분별하게 사용하거나 부적절한 내용이 유행어처럼 퍼지기도 하면서 문제가 되기도 한다.

본 연구에서 다루고 있는 '잔망루피' 캐릭터 역시 인터넷에서 일종의 '밈(meme)'으로 시작된 캐릭터이다. 귀여운 루피의 원본 사진을 재치 있는 표정으로 합성하는 것이 유행으로 번지며 다양한 사진들이 탄생했다. 누리꾼들 사이에서 유행하던 일명 '루피 짤'을 본 원작 '뽀롱뽀롱 뽀로로'의 제작사인 '아이코닉스'에서도 이를 수용하여 기존의 '루피'의 성인버전 컨셉이라고 볼 수 있는 캐릭터 '잔망루피'를 공식적으로 출시했다.

3. '잔망루피' 캐릭터의 탄생과 흥행



<그림1> 잔망루피 짤(캡처)³⁾



<그림2> 잔망루피 짤⁴⁾

3.1. 캐릭터 탄생 배경

'루피'는 유아용 국산 3D애니메이션이었던 '뽀롱뽀롱 뽀로로'의 등장인물 중 하나이다. '뽀롱뽀롱 뽀로로'는 눈 속 마을에 사는 여러 동물들의 이야기를 그린 유아용 애니메이션으로, 2003년 11월 27일부터 EBS를 통해 처음 방영되기 시작한 순수 국산 3D 애니메이션이다. 개발 당시 아이코닉스(ICONIX)가 기획하고, 오콘(OCN)·SK브로드밴드·한국교육방송공사 등이 제작에 참여했다. 여기에 북한의 삼천리총회사가 뽀로로의 1회 시리즈 52편 중 12편에, 2회 시리즈 52편 중 6편에 제작 참여한 것으로 알려져 있다.⁵⁾ 2000년대 초반에 유아시기를 거친 사람들이라면 누구나 알 정도로 국내에서 가장 유명한 어린이 애니메이션이며, 그 인기가 매우 커 '뽀통령'과 같은 별명이 붙기도 했다.

3) <그림1> 의 출처 : 나무위키, 잔망루피

<

<https://namu.wiki/w/%EB%A3%A8%ED%94%BC%28%EB%BD%80%EB%A1%B1%EB%BD%80%EB%A1%B1%20%EB%BD%80%EB%A1%9C%EB%A1%9C%29>

4) <그림2> 의 출처 : 이니, 룰 덕후위 최준 루피짤 공유, <https://blog.naver.com/dain_100803/222568679390>

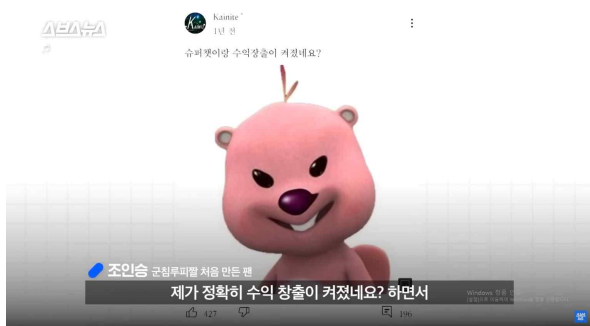
5) [네이버 지식백과] 뽀롱뽀롱 뽀로로 (시사상식사전, pmg 지식엔진연구소)

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=938356&cid=43667&categoryId=43667>>



<그림3> 뽀롱뽀롱 뽀로로 표지 (아이코닉스 공식 홈페이지)⁶⁾

캐릭터 ‘잔망루피’는 평범한 루피를 포토샵으로 합성하여 익살스럽게 나타낸 사진이 SNS상에서 화제가 되며 탄생했다. 2019년 8월 초, 한 중학생이 자신이 포토샵으로 합성한 사악한 표정을 짓고 있는 루피의 사진을 “슈퍼챗이랑 수익 창출이 커졌네요?”라는 글과 함께 커뮤니티에 게시했고, 이것이 화제가 되며 잔망스러운 캐릭터의 표정과 재치 있는 문구가 대중들에게 많은 사랑을 받기 시작했다. 영상의 인터뷰 내용에 따르면 일명 ‘루피 짤’의 최초 제작자는 ‘조인성’이라는 사람이다. ‘PicsArt’라는 핸드폰 포토샵 프로그램을 통해 친구들과 재미로 만들었던 사진이 SNS에 유행처럼 번지기 시작하며 ‘잔망 루피’의 시초가 되었다고 한다.⁷⁾ 대중들이 만들어낸 일종의 ‘밈(meme)’으로 시작되었지만, 이를 본 ‘뽀롱뽀롱 뽀로로’의 공식 판권사인 ‘아이코닉스(ICONIX)’에서도 긍정적인 반응을 보였다. 대중들의 큰 호응에 다양한 콜라보 제품과 공식 SNS 계정까지 등장하게 된 것이다.



<그림4> 잔망루피 짤 유행의 시작⁸⁾



<그림5> 잔망루피짤 변형⁹⁾

3.2. ‘잔망루피’캐릭터의 흥행

6) <그림3>의 출처 : 아이코닉스 공식 사이트 [창작 애니메이션 - 뽀롱뽀롱 뽀로로 6기 \(iconix.co.kr\)](http://www.iconix.co.kr)

7) 스프스뉴스, 유튜브 영상(2021. 5. 23) <<https://youtu.be/XKG3yFwdwbs>>

8) <그림4>의 출처 : 스프스뉴스, 유튜브 영상(2021. 5. 23) <<https://youtu.be/XKG3yFwdwbs>>

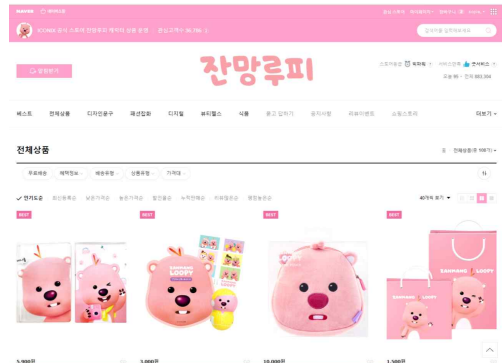
9) <그림5>의 출처 : 스프스뉴스, 유튜브 영상(2020. 7. 25.) <

<https://www.youtube.com/watch?v=bcmXNMabe88&t=3s>>

‘잔망루피’에 대한 대중들의 관심도가 꾸준히 증가하며 2020년 7월 31일, 카카오톡 공식 이모티콘 출시부터 의류, 잡화, 가전제품까지 다양한 기업과의 콜라보로 굿즈가 생산되고 있다. 2021년도부터는 LG트윈스의 마스코트로 선정되어 활동 중이며, 서울, 부산, 대구, 성남(판교)의 백화점에서 현재까지 여러번의 팝업 스토어를 오픈했다.¹⁰⁾ 이에 대한 팬들의 반응 역시 뜨겁다. 본문 작성일시 기준(2023.5.26)으로 공식 SNS계정 팔로워 수 25.1만, 카카오 공식 이모티콘 샵 인기랭킹 상위 10위권 안을 꾸준히 유지하는 등 캐릭터의 인기는 매우 높다.



<그림6> 인기랭킹 6위를 차지하고 있는 ‘잔망루피’ 이모티콘(캡처)¹²⁾



<그림7> 아이코닉스 공식 잔망루피 스토어(캡처)¹¹⁾

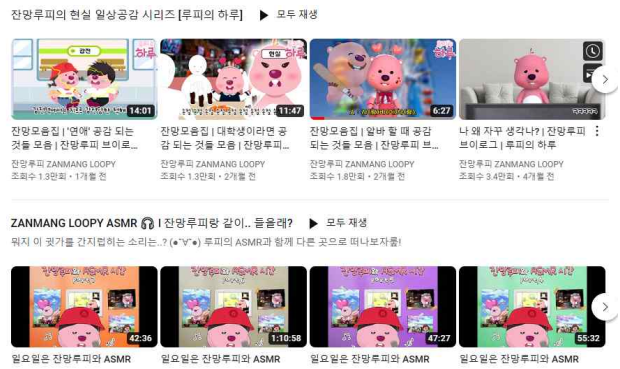
‘뽀롱뽀롱 뽀로로’의 제작사인 ‘아이코닉스’에서도 잔망루피 굿즈 공식 스토어를 만들어 캐릭터 상품을 운영하고 있으며, 공식 SNS계정과 유튜브 채널이 개설되어 기존의 뽀로로 애니메이션과는 별개로 ‘잔망루피’ 개별 캐릭터의 활동이 증가하고 있다.

현재 잔망루피 공식 유튜브 채널에서는 여러 연예인들과의 방송 콘텐츠, 유명 가수 뮤직비디오 패러디, 현실 일상 공감 시리즈 등 최근 유행하고 있는 다양한 콘텐츠들을 제작하고 있다. 본문 작성일(2023.6.9.) 기준 최근 3개월 내의 게시물들 대부분이 조회수 20~70만회를 넘기고 있으며 구독자수는 118명을 기록하고 있다.

10) 나무위키, 잔망루피, <https://namu.wiki/w/%EB%A3%A8%ED%94%BC%28%EB%BD%80%EB%A1%B1%EB%BD%80%EB%A1%B1%20%EB%BD%80%EB%A1%9C%EB%A1%9C%29>

11) <그림7>의 출처 : 아이코닉스 공식 스토어 <https://smartstore.naver.com/zanmangloopy/category/510ecf804bdf4312b6b1c6cd5654f0de?cp=1>

12) <그림6>의 출처 : 카카오 이모티콘 공식 스토어 <<https://e.kakao.com/item/hot>>(2023.5.26.캡처본)



<그림8, 9> 잔망루피 공식 유튜브 채널(캡처)¹³⁾

3.3 ‘잔망루피’캐릭터의 의의

‘잔망루피’캐릭터는 아이들을 대상으로 했던 기존의 ‘루피’에서 대중들의 참여로 만들어진 다양한 인터넷 밈(meme)을 통해 성인 소비자들의 니즈를 겨냥한 컨셉으로 탈바꿈되었다는 점에서 의의를 가진다. 기존의 설정대로라면 아동들을 대상으로 한 상품 생산과 소비에서 그쳤겠지만, 현재는 직장인들의 마음을 대변하는 문구나 익살스러운 표정을 넣어 다양한 연령층을 겨냥하는 굿즈들이 함께 생산되고 있다.

원작 캐릭터를 이용한 일종의 ‘스핀오프’¹⁴⁾라고 볼 수 있는 잔망루피는 2003년부터 방영된 ‘뽀롱뽀롱 뽀로로’를 보고 자란 현재의 20, 30대들의 공감대를 불러일으키는 설정과 MZ세대들 사이에서 유행하는 각종 인터넷 ‘밈(meme)’을 패러디하며 원작에 등장하는 ‘루피’ 못지않은 큰 인기를 끌었다.



<그림10, 11> 다양한 잔망루피 스토어 굿즈(캡처)¹⁵⁾

3. ‘잔망루피’캐릭터에 대한 대중과 기업의 반응 분석

13) <그림8,9>의 출처 : 유튜브 잔망루피 공식 채널 <<https://www.youtube.com/@ZANMANGLOOPY>>

14) 나무위키, 잔망루피.(3.2 설정)인용

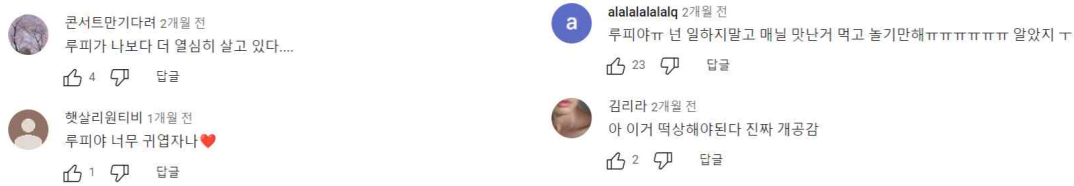
<https://namu.wiki/w/%EB%A3%A8ED%94BC%28EB%BD%80EB%A1%B1EB%BD%80EB%A1%B1%20EB%BD%80EB%A1%9C%EB%A1%9C%29>

15) <그림10,11>의 출처 : 아이코닉스 공식 스토어

<https://smartstore.naver.com/zanmangloopy/category/510ecf804bdf4312b6b1c6cd5654f0de?cp=1>

3.1. 긍정적 반응

기존의 ‘뽀롱뽀롱 뽀로로’에 등장하던 루피와는 다르게 성인들을 타깃으로 한 캐릭터인 만큼 ‘잔망루피’가 모델로 출시된 많은 굿즈들이 20, 30대 소비자들의 뜨거운 관심을 받고 있다. 잔망루피의 공식 유튜브 채널에서 만든 ‘잔망루피의 현실 일상 공감 시리즈[루피의 하루]’역시 “대학생이라면 공감 되는 것들 모음”, “알바 할 때 공감 되는 것들 모음”등의 내용을 다루고 있어 많은 이들의 공감을 불러일으키고 있다.



<그림12,13> ‘잔망루피의 현실 일상 공감 시리즈[루피의 하루]’ 유튜브 영상 댓글(캡처)¹⁶⁾

최근 업로드된 ‘커몬’ 쇼츠 영상은 (2023.6.8.) 1억 뷰를 달성, 아이돌 그룹 ‘더보이즈’와 콜라보한 영상들은 본문 작성일자 기준(2023.6.10.) 36만에서 72만으로 높은 조회수를 기록하고 있다. 트렌드에 걸맞은 다양한 콘텐츠들을 선보이는 ‘잔망루피’채널은 유행에 민감한 10대, 20대 시청자들 사이에서도 큰 인기를 얻고 있다.

잔망루피 캐릭터의 흥행에 많은 기업들 역시 적극적으로 콜라보 상품을 출시하고 있다. 박순찬 (2023.05.16.)기자는 “밥솥 업체 쿠첸은 잔망루피를 새긴 1.5~3.5인용 밥솥 3종을 내놨고, 소니코리아는 15일부터 헤드폰 구매 고객에게 잔망루피 여행가방과 이름표, 스티커 등을 제공하는 이벤트를 시작했다. 삼성전자는 지난해 잔망루피 로봇청소기를 만들어 100대 한정으로 팔았고, 중소기업들도 잔망루피 키보드·마우스 등 각종 기기를 만들고 있다. 어릴 때 뽀로로를 보고 자란 MZ세대(1980년대 초~2000년대 초 출생)가 구매력을 갖춘 핵심 타깃으로 떠오르자, 이들을 공략하기 위해 IT 업계가 일제히 잔망루피를 내세운 것이다. 최근 잔망루피 협업 제품을 내놓은 한 기업 관계자는 “기존 브랜드로는 한계가 있다 보니 캐릭터를 앞세워 MZ세대의 이목을 붙잡고, 더욱 친근한 브랜드로 거듭나려는 것”이라며 “많은 IT 기업이 비슷한 필요성을 느끼고 있는 것 같다”고 했다.¹⁷⁾라는 내용의 기사를 작성했다. 이처럼 어릴적 ‘뽀롱뽀롱 뽀로로’를 보고 자란 지금의 20, 30대 소비자들은 루피의 새로운 ‘부캐’ 탄생에 큰 호응을 보이고 있다. 기업들은 트렌트의 변화에 따라 소비자들의 니즈에 맞는 상품을 출시해 성공적인 마케팅 효과를 보고 있는 것이다.

쿠첸은 올해 캐릭터 마케팅 강화와 신제품 출시로 반등에 속도를 내겠다는 전략을 세웠다. 쿠첸 관계자는 “젊은 층을 중심으로 재미있는 소비 경험을 추구하는 ‘편슈머(fun+consumer)’가 늘어나는 것에 주목했다”며 “흥미로운 스토리로 브랜드 정체성을 강화하고, 젊은 층의 관심과 참여를 유도해 많은 소비자에게 친숙하게 다가갈 것”이라고 말했다.¹⁸⁾ 재미를 뜻하는 단어인 ‘fun’과 소비자 ‘consumer’의 합성어로, 소비에

16) <그림12,13>의 출처 : 유튜브, 잔망루피 공식 채널, “알바할 때 공감 되는 것들 모음”(2023.3.27.)

<<https://youtu.be/nXC88aQkYqg>>

17) 박순찬 기자, MZ세대가 좋아하는 ‘잔망루피’… 밥솥·헤드폰 등에 줄줄이 등장(2023.05.16.)

https://www.chosun.com/economy/tech_it/2023/05/16/YJJG6VJAC5FTXPnLR2325A7Y6U/?utm_source=naver&utm_medium=referral&utm_campaign=naver-news

18) 강경주, “루피가 왜 거기서 나와?”…‘MZ 저격’ 밥솥 회사의 생존 전략(2023.05.10.)

<<https://www.hankyung.com/economy/article/202305104660i>>

있어 재미와 즐거움을 중요한 가치로 두는 소비자를 뜻한다. 주로 MZ세대 사이에서 등장하고 있는 소비 형태다.¹⁹⁾ 잔망루피의 첫 시작은 단순히 누리꾼이 올린 사진 한 장이었음에도 불구하고 이를 공식적인 캐릭터로 제작한 이유 역시 최근 MZ세대 사이에서 ‘편슈머’ 소비가 증가함에 따라 이에 맞는 파급력을 가진 상품을 출시하기 위한 기업들의 마케팅 현상이다. 소비자들 사이에서 큰 인기를 얻은 잔망루피 캐릭터는 기업들의 성공적 전략 사례라고도 볼 수 있다.

3.2. 부정적 반응

잔망루피 유튜브 공식 채널에서는 ‘ASMR’, ‘쇼츠(Shorts)’ 등 인터넷상에서 유행하고 있는 다양한 콘텐츠와 유명 연예인들의 뮤직비디오를 패러디한 영상을 업로드하고 있다. 하지만 이중에는 지나치게 선정적이거나 자극적인 내용을 담은 영상들도 포함되어 있어 이를 본 대중들이 우려를 표하고 있다. 본래 ‘잔망루피’가 아동을 대상으로 한 만화인 ‘뽀롱뽀롱 뽀로로’의 등장인물인 것을 고려했을 때, 해당 영상이 아이들에게 악영향을 미칠 수 있다는 것이다. 일명 ‘부캐’에 해당하는 캐릭터이지만 잔망루피 공식 유튜브 채널에서는 기존의 루피 캐릭터와 별 다를 바 없는 외형과 동일한 성우의 목소리를 사용하고 있다. 제작사 아이코닉스에서조차 현재 ‘잔망루피’ 캐릭터를 공식적으로 내세우고 있지만 기존 캐릭터 루피와의 스토리적, 외형적 차이점을 명확하게 구분하지 않고 있다. 성인들이 보기에 두의 차이점을 구분하기 힘든데, 이러한 컨셉 탄생의 배경을 알지 못하는 아이들은 성인용 캐릭터인 ‘잔망루피’를 보고 혼란을 겪을 수 있는 것이다.



<그림14> 잔망루피 유튜브 공식 채널 영상 썸네일(캡처)²⁰⁾

특히 최근 화제가 되었던 ‘샘 스미스(Sam Smith) - 언홀리(Unholy)’ 뮤직비디오 영상을 잔망루피가 그대로 패러디한 영상이 유튜브 채널에 올라오며 이를 본 대중들의 부정적 반응이 더욱 커지기 시작했다. ‘언홀리’는 결혼한 남성의 불륜과 같은 부적절한 내용의 가사가 포함되어있으며, 해당 곡의 뮤직비디오 역시 선정적이고 자극적인 연출이 다수 등장하기 때문이다. 아이들이 보는 만화의 캐릭터가 선정적 가사가 담긴 곡을 아무런 개사나 순화 없이 그대로 한글 번역하여 패러디한 영상을 공식 채널에 올리는 것에 ‘유튜브(YouTube)’측에서도 아무런 제제가 없다는 것이 더욱 큰 문제이다.

19) 지식백과, 편슈머 <<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=6644187&cid=43659&categoryId=43659>>

20) <그림14>의 출처 : 유튜브 잔망루피 공식 채널 <<https://www.youtube.com/@ZANMANGLOOPY>>

오렌지 4개월 전
 처음엔 귀여웠는데 갈수록 뇌절인거같은 다른건 모르겠고 진짜 이견 아
 닌거같은게 아가들보는 캐릭터로 19금 노래라노... 내가 아는 루피는 좀
 더 건전하고 귀여운 친구였다고 이런 성인노래 춤추는 비버가 아니었다
 고

👍 84 🗨️ 답글

▼ 답글 5개

물꽃 3개월 전(수정됨)
 글 쓰기까지 많이 고민했습니다 다들 재밌어하시고 즐거운 분위기에 안
 좋은 말을 하는 것같아서요 일단 루피라는 캐릭터는 과거의 소비자가
 성인이 되기도 했고 현재에 아동캐릭터에서 벗어나 활발하게 퍼지고 있
 음은 확실합니다 하지만 루피의 본질은 아동애니메이션 캐릭터이고 아
 직도 아이들이 소비하고 있기 때문에 이와같은 영상은 많이 부적절하다
 느끼고 있습니다 물론 루피와 잔망루피의 차이점이 있는 것은 파악하고
 있으나 아이들이 구분하기엔 어려움이 있고 접하기 쉬운 환경에서 빠르
 게 퍼져서 아이들에게 안 좋은 영향을 줄까봐 걱정이 됩니다
 이런 점에서 다음부터는 많은 심사숙고와 이루어지길 바랍니다
 무엇보다 과거의 소비자로서 아이들의 꿈을 풀어준 애니메이션주인공
 인 루피의 모습을 끝까지 지켜주셨으면 좋겠습니다
 저의 글이 부디 전해졌으면 좋겠네요

수국 4개월 전
 잔망도 적당히해야 잔망이지 완전 동심파괴네. 온갖 어린이 굿즈로 다
 나온 캐릭터로 아빠블름해 노래부르면서 치명적인척하는 건 너무 간거
 아닌가요? 실망입니다;;

👍 24 🗨️ 답글

▼ 답글 2개

두동탁 4개월 전(수정됨)
 이럴꺼면 잔망루피 채널 19금 걸고 어른끼리 즐기세요.....아동 캐
 린터로 성인 노래 패러디라니... 애들 보면 어쩔려고

👍 48 🗨️ 답글

▼ 답글 2개

<그림15,16> ‘샘스미스 - 언홀리’ 영상 패러디에 대한 대중들의 반응²¹⁾

위의 두 사진은(그림 참조) 해당 패러디 영상이 아이들에게 미칠 악영향에 대해 우려하는 대중들의 반응이다. 이뿐만 아니라 인터넷 포털 검색창에 ‘루피 짤’을 검색하면 담배를 물고 있거나 칼을 들고 있는 등 지나치게 자극적으로 합성된 사진들이 다수 등장한다. 이 또한 단순한 ‘유머’로 넘길 수도 있겠지만 ‘뽀롱 뽀롱 뽀로로’가 최근 2021년까지도 방영하던 어린이 만화인 점을 고려하면 이를 접한 아이들에게 악영향을 미칠 수 있다.



<그림17,18,19> 부적절한 모습을 한 루피사진²²⁾

황옥경(2004)에서는 “아동들은 대중매체를 통해서 부적합한 정보를 얻을 수도 있고, 공격적인 광고에 노출될 수도 있으며, 심지어 위험하고 낮은 사람과 접촉할 수도 있다. 텔레비전은 상업주의와 폭력, 부정적인 태도를 야기하는 주원인으로 여겨져 왔다. 텔레비전 프로그램은 아동에게 그릇된 가치관을 심어주고, 반사회적 행동을 유도하고, 세계적으로 아동의 심성을 파괴하는 것으로 비난받고 있다.”²³⁾고 말했다. 이처럼 아동들은 스스로 판단할 수 있는 능력과 가치관이 제대로 성립되지 않은 상태이며, 대중매체의 유해성에 쉽게 노출될 수 있다. 또한 ‘잔망루피’는 새로운 캐릭터의 창조가 아닌, 기존 캐릭터를 변형한 형태로

21) <그림15,16>출처 : 유튜브, 잔망루피 공식채널(2023. 2. 2.) Unholy(Zanmang Loopy ver.) Official M/V | 잔망루피 X 샘 스미스(Sam Smith) <<https://www.youtube.com/watch?v=ERbLYiwSXvM>>

22) <그림17,18,19>출처 : 갓삼, 블로그, <<https://blog.naver.com/illbeasuperstar/222109728933>>

23) 황옥경. (2004). 대중매체와 아동권리. 아동과 권리, 8(1), 1-19.

이를 접하는 아이들은 기존의 ‘루피’와 구분되는 컨셉에 대해 정확히 이해할 수 없을 가능성이 높다.

현대사회에서는 유튜브, SNS 등 다양한 플랫폼이 등장하고 스마트폰을 사용하는 연령대가 점점 낮아지기 시작했다. 아동들이 과거 대표적 대중매체였던 텔레비전보다 훨씬 광범위한 미디어 플랫폼을 접할 수 있게 된 것이다. 이에 따라 온라인 창작물 배포에 대해 더욱 엄격한 규제가 필요한 시점이다.

5. 인터넷 밈(meme) 창작물의 올바른 이용 방안

5.1. 인터넷 플랫폼 규정 단속 현황과 개선 방향성

현재 플랫폼을 운영하는 기업 측에서도 업로드 하는 창작물의 수위와 내용 부적절성에 대한 규제를 내놓고 있다. 특히 대표적 예로 인터넷 플랫폼 회사 중 하나인 ‘유튜브(YouTube)’에서는 어린이와 가족을 보호하기 위한 ‘YouTube Kids’를 내놓았다. YouTube Kids는 YouTube를 필터링한 버전이다. 어린이가 자신의 연령에 적합한 환경에서 관심분야를 탐색할 수 있도록 설계되어있으며, YouTube 자동 필터는 동영상의 미리보기 이미지, 제목, 실제 콘텐츠를 비롯한 여러 측면을 검사한다. 예를 들어, 동영상 미리보기 이미지에 부적절한 이미지가 있거나 제목에 욕설이 있거나 콘텐츠가 선정적인 주제인 경우 YouTube Kids에 적합하지 않다고 판단을 내린다. 또한 기본 YouTube 앱에서 어린이에게 부적합한 주제의 콘텐츠가 유행하는 경우 YouTube Kids에 포함되지 않도록 신속하게 자동 필터를 업데이트 조치하는 시스템이다. 현재 필터링기능 뿐만 아니라 자녀보호 환경 맞춤 서비스를 통해 자녀가 시청할 수 있는 콘텐츠를 지정하고 타이머로 기기 사용 시간을 제어하는 기능까지 제공하고 있다.

공식 홈페이지 가이드라인에 따르면 아동용 콘텐츠를 게시하는 크리에이터 역시 아동 온라인 개인 정보 보호법(COPPA) 및 기타 관련 법규를 준수하기 위해 콘텐츠를 ‘아동용’으로 표시하도록 의무화하고 있다. 규제를 어길 시에는 불이익을 받거나 COPPA 및 기타 법규에 의거하여 법적 처분을 받을 수 있다. 하지만 이러한 규제 역시 대상은 ‘아동’ 또는 ‘어린이’로 되어있으며, 명확한 연령대에 대한 명시가 모호하다. 실질적으로 유튜브에 접근하기 더 쉬운 초등학생, 중학생들을 대상으로 하는 규정은 따로 존재하지 않는 상황인 것이다.

아동 보호 콘텐츠 규제 이외에 운영되는 심의규정은 성인용 콘텐츠나 지나치게 선정적인 내용을 포함하고 있는 경우, 해당 영상을 ‘민감한 콘텐츠’로 분류하고 이를 시청을 위해서는 성인인증 절차를 거쳐야 하는 시스템이 있다. 하지만 이러한 가이드라인 위반을 결정하는 것이 인공지능이기 때문에 많은 오류발생 사례가 있으며, 대부분이 영상의 내용 보다는 영상에 드러나는 노출 수위나 시각적 선정성을 위주로 결정한다는 것이 문제점이다. 이 때문에 여전히 유튜브에는 자극적이고 선정적인 내용을 포함한 콘텐츠가 심의 규정의 사각지대에서 존재하고 있다.

실제로 본 연구에서 다루고 있는 잔망루피의 ‘언홀리’패러디 영상 역시 선정적인 가사를 포함하고 있음에도 별다른 심의규제에 걸려있지 않다. 이는 어린이나 초등학생들도 충분히 해당 영상을 접할 가능성이 있다는 뜻이다. 이러한 점들을 보아, ‘아동’에 해당하는 연령대에 대한 기준을 명확히 하고, 대중매체 속 부적절한 내용을 무분별하게 모방할 가능성이 높은 청소년들을 대상으로 하는 새로운 규제도 필요한 시점이다. 또한, 영상 썸네일이나 시각적인 범위 내에서의 규제뿐만 아니라 영상의 내용 부적절성에 대해서도 엄격한 심의 절차가 이루어져야 한다.

5.2. 대중들의 플랫폼 이용 인식 개선 방향성

이전에는 방송사에서 제작한 콘텐츠를 텔레비전을 통해 송출하는 방식으로 대중매체를 제작하는 사람과 수요하는 사람의 구분이 명확했다. 하지만 다양한 플랫폼의 발전으로 개인의 창작물을 SNS상에 자유롭게 게시하거나 1인 방송에서 시청자 채팅에 참여하는 등 대중들 역시 콘텐츠를 수요함과 동시에 제작하는 사람이 되었다. 이러한 현상 속에서 '창작의 자유'가 이전보다 훨씬 넓은 범위에서 허용되고 있으며, 개인의 영향력을 펼칠 수 있는 범위 역시 확대되었다. 하지만 창작의 자율성이 지나치게 보장되며 지나치게 부적절한 내용의 콘텐츠를 제작하는 사람들 역시 늘어나고 있다. 캐릭터 '잔망루피' 역시 처음에는 유머에서 시작되었지만 점차 폭력적이고 수위높은 내용을 담은 사진과 영상까지 온라인상에서 유행하며 문제가 된 것이다. 이는 지나친 창작의 자율성 아래 발생한 인터넷 사각지대라고 볼 수 있다. 개인의 창작 자유는 보장되어야 마땅하지만 자신이 만들어낸 사진 한 장이 누군가에겐 지나치게 폭력적이거나 불쾌하게 느껴질 수 있다는 것 역시 인지하고 있어야 한다.

앞서 다룬 내용대로, 방송통신위원회의 규제 하에 엄격하게 운영되는 공중파 방송과는 다르게 1인 방송 콘텐츠는 해당 플랫폼에서 규정하고 있는 범위 내에서만 통제를 받고 있다. 대중들 역시 공중파 방송보다는 자유로운 분위기의 1인 방송으로 눈길을 돌리며 '유튜브(YouTube)'나 '틱톡(TikTok)'같은 플랫폼이 흥행하게 되었다. 이러한 시청자들의 발길을 끌기 위해 더욱 자극적이고 수위 높은 콘텐츠를 제작해 조회 수와 수익률을 높이려는 크리에이터들이 늘어나고 있다.

콘텐츠 시장의 다양성이 축소되어 지나치게 한 분야에 몰리게 되며 크리에이터들은 수입을 얻기 위해 생존 전략을 펼치는 것이다. 특히 크리에이터 수익 기반이 취약해 상위 5%를 제외한 나머지는 직업으로서 전념하기 어려운 구조다. "아직까지 국내 1인 방송은 수익모델이 뚜렷하지 않다. 처음엔 많은 크리에이터가 자신의 만족이나 재미를 위해 방송을 시작한다. 아이디어가 빛을 발하고 시청자가 모여들지만 딱 거기까지다. 이것만으론 돈을 벌 수 없기 때문에 좋은 아이디어가 있어도 방송을 그만두는 경우가 많다"는 게 최세경 중소기업연구원 연구위원의 진단이다.²⁴⁾ 이러한 현상을 중재하기 위해서는 1인 방송 규제 강화뿐만 아니라 콘텐츠를 수요 하는 대중들 역시 올바른 가치관을 확립해야 한다. 수요가 있어야 공급이 있듯, 크리에이터들이 만들어내는 부적절한 영상을 시청하는 사람들이 늘어날수록 문제점들은 반복될 수밖에 없다.

'잔망루피'채널에서 제작하고 있는 영상들의 대부분은 현재 유행하고 있는 가수나 콘텐츠를 패러디한 것이며, 대체로 조회 수가 좋은 편이다. '언홀리'영상도 원곡이 온라인상에서 큰 화제가 되며 유명 연예인들의 패러디가 이어지자 그 유행에 따라 제작했다고 볼 수 있다. 이 역시 구독자들이 좋아할만한 최신 유행 영상을 만들어 채널의 조회 수를 높이기 위한 수단 중 하나이다. 따라서 대중들은 시청하고 있는 영상이 상업적 목적으로 이용되고 있는 것은 아닌지, 지나친 과시와 자극적인 내용으로 대중들의 환심을 사는 것은 아닌지 판단할 수 있는 능력을 갖춰야 한다.

6. 결론 및 시사점

6.1. 결론

본 연구에서는 캐릭터 '잔망루피'열풍에 대한 대중들의 인식 조사를 통하여 온라인에서 유행하는 인터넷'밈(memem)'이 부적절하게 이용되는 사례와 논쟁점에 대해 알아보았고, 이에 따라 '유튜브(YouTube)'나 '틱톡(TikTok)'같은 플랫폼에서 아동과 청소년들을 보호할 수 있는 구체적인 정책을 강화하는 방안을 마련하였다. 또한, 이를 수요하는 대중들도 올바른 인터넷 문화 형성을 위해 교육과 인식개선이 필요하다는 결론을 도출했다.

SNS와 1인 방송 플랫폼은 지금도 꾸준히 발전하고 있으며, 기존의 공중파 방송에 비해 더욱 다양하고 재미있

24) 서은내 기자, 1인 방송 시장의 문제점과 과제 | 선정성·상업주의...소수 업자만 배불러, 2019.07.28
<<https://www.mk.co.kr/economy/view/2016/67493>>

는 콘텐츠들을 생산하고 있다. 하지만 한편으로는 지나친 자율성과 명확하지 않은 규제 탓에 부적절한 내용의 콘텐츠들이 제작되는 악영향을 낳기도 한다. 최근 10대 청소년과 10대 미만 아동들의 스마트폰 사용량이 늘며 (그림20 참조) SNS나 개인방송 채널의 부적절한 콘텐츠에 노출될 가능성은 점점 높아지고 있다. 이에 따라 SNS가입 연령을 제한하거나 아동 보호 채널을 만드는 등의 대책이 등장하고 있지만 여전히 허점은 존재하며, 10대 청소년 보호에 대한 규제는 더더욱 모호하다.

연구에서 다룬 ‘잔망루피’역시 20대, 30대 성인 소비자들에게 사랑받는 캐릭터였지만, 본래 아동용 캐릭터인 ‘뽀롱뽀롱 뽀로로’의 ‘루피’와 동일한 외형을 하고 있음에도 불구하고 수위 높은 뮤직비디오 패러디나 자극적인 합성사진이 다수 등장했다. 이에 해당 영상이 아이들에게 악영향을 끼칠 것을 우려하는 목소리는 커지고 있다. 부적절한 내용을 담은 영상이 별다른 규제 없이 모든 연령대가 사용하는 온라인상에서 유행한다는 것은 큰 문제이다. 아직 스스로 판단하는 능력이 완전히 형성되지 않은 아이들이 보기에는 루피와 잔망루피의 차이점을 구분할 수 없을뿐더러, 가사의 의미를 알지 못한 채 따라 부르거나 안무를 모방할 가능성이 높기 때문이다.



<그림20> 연령대별 스마트폰 보유율²⁵⁾

온라인상에서의 창작의 자율성은 보장되어야 마땅하지만, 수익을 목적으로 지나치게 자극적인 영상을 제작하는 것은 부정적인 현상이다. 따라서 각 플랫폼에서는 영상의 수위 제한에 대한 구체적인 조항을 만들고, 아동이나 10대 청소년들이 부적절한 내용의 콘텐츠에 노출되지 않도록 보호하는 기술을 만들어야 한다. 또한 지나치게 과열된 조회수와 구독자 수 경쟁을 완화시키기 위한 시스템 역시 구축하여 이러한 문제의 근본적 원인을 해결해야 한다.

6.2. 시사점

빠른 속도로 발전하는 기술과 함께 SNS나 개인방송 채널과 같은 플랫폼은 우리 일상 깊숙한 곳까지 스며들어있다. 매일 아침 눈을 뜨고 잠자리에 들기 전까지 우리는 손 안의 작은 스마트 기기로부터 셀 수 없는 양의 새로운 정보와 창작물을 접하게 된다. 매일 먹는 식사와 운동습관이 개인의 삶 전체를 바꾸듯 매체는 대중들의 생각, 행동, 일상에 교묘하게 스며들어 우리에게 엄청난 영향력을 미치는 존재가 되었다. 하지만 기하급수적으로 성장하는 플랫폼들과 반대로 이에 대한 규제는 여전히 미약한 수준에 머물러 있다.

25) <그림20>의 출처 : 김현주 기자, [일상톡톡 플러스] 요즘 누가 2년마다 폰 바꾸냐고?, 2017.04.15.
 <<https://n.news.naver.com/mnews/article/022/0003164944>>

특히 1인 방송과 같은 개인 사업자가 운영하는 채널들은 해당 기업에서 명시하는 규정 외에는 어떠한 제제도 받지 않고 있으며, 아동과 청소년들은 이러한 위험성에 가장 가까이 노출되어있다. 성장하는 시기의 아동과 청소년들은 이러한 자극적 콘텐츠로부터 보호받을 권리가 있다. 이들이 올바른 가치관을 가지고 성장하기 위해서는 주변 환경의 개선이 필요하기 때문이다. 점점 확대되어가는 인터넷플랫폼 시장에서 명확한 법적 규제가 세워지지 않는다면 앞으로 발생할 문제점은 더욱 심각해질 것이다.

창작의 자율성이 만들어낸 인터넷 사각지대 속에선 여전히 폭력적이고 자극적인 내용의 콘텐츠들이 존재한다. 이러한 콘텐츠들에 지나치게 노출될 경우 사회적 갈등이나 범죄 행위의 문제로도 확장될 수 있다. 따라서 우리는 창작자 또는 이용자로서 올바른 인터넷 문화를 만들기 위한 책임감을 가져야 하며, 전 연령대가 공존하는 가상의 공간에서 서로를 보호하고 배려하는 마음을 지녀야 한다.

참고 문헌

황옥경, (2004). 대중매체와 아동권리. 아동과 권리, 8(1), 1-19.

[네이버 지식백과] 인터넷 밈 [Internet meme] (IT용어사전, 한국정보통신기술협회)

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=5141806&cid=42346&categoryId=42346>>

<그림1>의 출처 : 나무위키, 잔망루피

<https://namu.wiki/w/%EB%A3%A8ED%94%BC%28EB%BD%80EB%A1%B1EB%BD%80EB%A1%B1%20EB%BD%80EB%A1%9C%EB%A1%9C%29>

<그림2>의 출처 : 이니, 룬 덕후위 최준 루피짤 공유, <https://blog.naver.com/dain_100803/222568679390>

[네이버 지식백과] 뽀롱뽀롱 뽀로로 (시사상식사전, pmg 지식엔진연구소)

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=938356&cid=43667&categoryId=43667>>

<그림3>의 출처 : 아이코닉스 공식 사이트 창작 애니메이션 - 뽀롱뽀롱 뽀로로 6기 (iconix.co.kr)

스브스뉴스, 유튜브 영상(2021. 5. 23) <<https://youtu.be/XKG3yFwdwbs>>

<그림4>의 출처 : �브스뉴스, 유튜브 영상(2021. 5. 23) <<https://youtu.be/XKG3yFwdwbs>>

<그림5>의 출처 : �브스뉴스, 유튜브 영상(2020. 7. 25.)

<<https://www.youtube.com/watch?v=bcmXNMabe88&t=3s>>

나무위키, 잔망루피,

<https://namu.wiki/w/%EB%A3%A8ED%94%BC%28EB%BD%80EB%A1%B1EB%BD%80EB%A1%B1%20EB%BD%80EB%A1%9C%EB%A1%9C%29>

<그림7>의 출처 : 아이코닉스 공식 스토어

<https://smartstore.naver.com/zanmangloopy/category/510ecf804bdf4312b6b1c6cd5654f0de?cp=1>

<그림6>의 출처 : 카카오 이모티콘 공식 스토어<<https://e.kakao.com/item/hot>>(2023.5.26.캡처본)

<그림8,9>의 출처 : 유튜브 잔망루피 공식 채널 <<https://www.youtube.com/@ZANMANGLOOPY>>

나무위키, 잔망루피,(3.2 설정)인용

<https://namu.wiki/w/%EB%A3%A8ED%94%BC%28EB%BD%80EB%A1%B1EB%BD%80EB%A1%B1%20EB%BD%80EB%A1%9C%EB%A1%9C%29>

<그림10,11>의 출처 : 아이코닉스 공식 스토어

<https://smartstore.naver.com/zanmangloopy/category/510ecf804bdf4312b6b1c6cd5654f0de?cp=1>

<그림12,13>의 출처 : 유튜브, 잔망루피 공식 채널, “알바할 때 공감 되는 것들 모음”(2023.3.27.)
<<https://youtu.be/nXC88aQkYgg>>

박순찬 기자, MZ세대가 좋아하는 ‘잔망루피’… 밥솥·헤드폰 등에 줄줄이 등장
https://www.chosun.com/economy/tech_it/2023/05/16/YJJG6VJAC5FTXPnLR2325A7Y6U/?utm_source=naver&utm_medium=referral&utm_campaign=naver-news>

강경주, "루피가 왜 거기서 나와?"…'MZ 저격' 밥솥 회사의 생존 전략
<<https://www.hankyung.com/economy/article/202305104660i>>

지식백과, 편슈머 <<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=6644187&cid=43659&categoryId=43659>>

<그림14>의 출처 : 유튜브 잔망루피 공식 채널 <<https://www.youtube.com/@ZANMANGLOOPY>>

<그림15,16>출처 : 유튜브, 잔망루피 공식채널(2023. 2. 2.) Unholy(Zanmang Loopy ver.) Official M/V | 잔망루피 X 샘 스미스(Sam Smith) <<https://www.youtube.com/watch?v=ERbLYiwSXvM>>

<그림17,18,19>출처 : 갓삼, 블로그, <<https://blog.naver.com/illbeasuperstar/222109728933>>

서은내 기자, 1인 방송 시장의 문제점과 과제 | 선정성·상업주의…소수 업자만 배불러, 2019.07.28
<<https://www.mk.co.kr/economy/view/2016/67493>>

<그림20>의 출처 : 김현주 기자, [일상톡톡 플러스] 요즘 누가 2년마다 폰 바꾸냐고?, 2017.04.15.
<<https://n.news.naver.com/mnews/article/022/0003164944>>

멀티미디어 콘텐츠를 활용한 독서 의욕 고취 방안 연구 : 유튜브 채널 <너 진짜 똑똑하다>를 기반으로

융합경영학과 이선*

목차	
1. 서론	
1.1. 연구 배경 및 목적	
1.2. 연구 범위 및 방법	
2. 독서의 중요성 및 독서 인구 현황	
2.1. 독서의 중요성	
2.2. 독서 인구 현황 및 실태	
3. <너 진짜 똑똑하다>의 흥미 유발 요소 분석	
3.1. 중심 소재 및 소개 방식	
3.2. 다양한 콘텐츠 연출의 방식	
4. <너 진짜 똑똑하다>에 대한 대중의 반응	
4.1. 긍정적 반응	
4.2. 부정적 반응	
5. 멀티미디어 콘텐츠를 활용한 독서 의욕 고취 방안	
5.1. 가이드 영상	
5.2. 참여형 콘텐츠	
6. 결론 및 기대효과	
참고 문헌	

1. 서론

1.1. 연구 배경 및 목적

미디어 매체와 인터넷이 발전함에 따라 우리는 매일 스마트폰을 들여다보는 것이 당연시되는 시대에 살고 있다. 특히 팬데믹 이후 실내에 있는 시간이 늘어나면서 유튜브, 넷플릭스 등의 OTT 서비스¹가 급격한 성장을 이루게 되었다. 본인이 원하는 시간에 언제든지 정보를 제공받고 콘텐츠를 소비하며 자유로이 여가를 즐길 수 있다. 이러한 현상은 우리에게 즐거움을 주는 반면에, 독서율 하락의 주요 원인이 된다. 최근 한 달간 책을 읽은 적이 있는가? 평소 멀티미디어 콘텐츠를 즐기는 만큼 매일 책을 읽는 사람은 그리 많지 않다. ‘독서는 마음의 양식’이라는 말을 누구나 한 번쯤 들어보았을 것이다. 책을 읽는 것이 중요하고 꼭 해야

¹ Over the top의 약자로, 개방된 인터넷을 통하여 방송 프로그램, 영화 등 미디어 콘텐츠를 제공하는 서비스.

한다는 것을 알면서도 쉽게 행동으로 옮기지 못한다. 그럼 어떻게 해야 사람들의 독서 의욕을 이끌어 올 수 있을까?

바로 우리가 일상생활에서 숨 쉬듯 접하고 있는 멀티미디어 콘텐츠를 활용해 보는 것이다. 특히 유튜브는 독서 의욕 고취 수단으로 쓰기에 용이한 점들이 있다. 우선 첫 번째로 시각과 청각의 동시 자극이다. 조용한 환경에서 눈으로만 책을 읽는다면 집중력도 떨어지고 지루할 수 있다. 그러나 멀티미디어는 영상 화면과 함께 소리가 포함 되어있다. 시청각 자료를 통한 접근은 일반적인 독서, 즉 시각만을 이용한 방법보다 장기 기억에 더 유리하고 흥미도 역시 높다.² 가장 큰 이유는 두 번째인 접근성과 편의성인데, 넷플릭스, 티빙, 웨이브와 같은 서비스는 소수의 공급자만이 콘텐츠를 제공할 수 있는 권리를 가질 수 있으므로 다소 폐쇄적이다. 이에 반해 유튜브는 누구나 콘텐츠 제작과 공급을 할 수 있으며 자신만의 아이디어를 제한 없이 펼칠 수 있다. 영화나 드라마와 같이 정밀하고 전문적인 것이 아니라 스마트폰으로 짧게 영상을 찍어 올리는 것도 가능하므로 막대한 비용이 필요하지도 않다. 또한 가장 널리 사용되는 동영상 포맷인 avi, mov, mpg로 된 파일을 모두 업로드 할 수 있고, 유튜브에서 자동으로 플래시 포맷으로 변환해 준다. 시청자뿐만 아니라 공급자의 편의까지 맞춰준 것이다.³

이와 같은 장점들을 바탕으로 하여 독서 관련 유튜브 채널들이 생겨나고 있으나, 실제로 채널들에 관한 연구가 부족한 것이 사실이다. 이와 더불어 콘텐츠를 즐기면서도 의무적인 활동이 아닌 자연스럽게 책에 재미를 붙이고 읽을 수는 없는 것인지 생각했다. 앞서 말했던 유튜브 플랫폼의 이점을 바탕으로, 단순 오락의 용도로 쓰이지 않고 독서 의욕을 고취시키는 수단으로써 사용해보고자 한다. 또한 필자뿐만 아니라 다른 이들 역시 독서를 재밌게 했으면 하는 바람에서 연구를 진행하게 되었다.

1.2. 연구 범위 및 방법



<그림 1> '너 진짜 똑똑하다' 채널 로고⁴

본 연구는 유튜브 채널 <너 진짜 똑똑하다>의 흥미 유발 요소와 댓글을 통한 대중의 반응을 분석한다. <너 진짜 똑똑하다>는 책이나 사회심리를 중심 소재로 영상을 제작하는 북튜버⁵로, 기획과 구성이 탄탄해 콘텐츠의 질이 높다. 귀여운 그림체를 바탕으로 도서를 인터넷 문화와 엮어 어렵지 않고 재미있는 분위기를 형성한다. 이 때문에 다른 북튜버들에 비해 압도적인 구독자 수를 보유 중(2023년 05월 16일 기준 구독자 94.9만 명)이다. 또한 깔끔한 컷 편집과 듣기 좋은 발성의 내레이션이 특징이다. 멀티미디어 콘텐츠와 가장 근접해 있는 2030세대가 해당 채널의 주 연령층이기 때문에 연구의 중점으로 선정했다. <너 진짜 똑똑하다>를 운영하는 유튜버 '김송'은 "독서와 다른 콘텐츠(유튜브 등)의 중간을 잇는 다리가 될 수 있겠다

² 문지영, 시청각 자료 중심 방법과 문맥 중심 방법의 아랍어 어휘 학습 비교 연구, 中東研究 제39권 3호, 한국외국어대학교 중동연구소, 2021, 25-27쪽.

³ 네이버 지식백과, 유튜브,

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=3586988&cid=59277&categoryId=59279>>, 2022.5.27.

⁴ 유튜브 채널 너 진짜 똑똑하다, <<https://www.youtube.com/@NJTTOK>>

⁵ 북(book)과 유튜버(youtuber)의 합성어. 즉 책을 다루는 유튜버

고 생각했다.”⁶ 라며 채널 개설 계기를 말했는데, 해당 주제의 연구 배경과 매우 흡사하다. <너 진짜 똑똑하다>는 높은 조회수를 위한 악의적이거나 자극적인 영상은 업로드되지 않는다. 정보 전달 유튜버의 영향을 인지하고 다소 시간이 오래 걸려도 꼼꼼히 교차 검증을 하며 오류나 편견은 모두 배제한다. 이는 영상을 접하는 사람들이 온전히 책에 관한 내용과 생각에만 집중할 수 있다는 소리가 된다. 지식과 역량을 함양하기 위한 독서가 오히려 오류와 오해를 가져다주는 것은 안 되는 일이다.

해당 연구의 중심은 멀티미디어 콘텐츠를 활용하고 있는 유튜브 채널 ‘<너 진짜 똑똑하다>’와 ‘독서’가 중심이므로, 책을 읽는 것이 왜 중요한지 이미 입증된 연구 자료들을 참고할 예정이다. 또한 사람들의 독서 현황과 독서를 하지 않는 이유 역시 함께 살펴볼 것이다. 더 나아가 <너 진짜 똑똑하다>의 영상을 전체적으로 살펴봄, 콘텐츠의 구성과 흥미를 유발하는 요소가 무엇이 있는지, 또 이에 따른 대중들의 반응이 어떠한지 유튜브 댓글을 통해 면밀히 연구하기로 한다.

2. 독서의 중요성 및 독서 인구 현황

2.1. 독서의 중요성

독서는 책을 읽는 행위를 뜻하는 말로, 다양한 방면에서 가치와 이점이 있다. 첫 번째로, 지속적인 독서는 본인의 소득을 올릴 가능성이 높다. 5,280 명의 남성을 대상으로 한 유럽 연구⁷에 따르면, 10권 이상의 책을 자율적으로 읽은 남성이 그렇지 않은 남성보다 21% 더 높은 소득을 얻은 것으로 밝혀졌다. 일정 수준 이상을 넘어가면 소득 상승률이 크게 변동하지 않았다. 그러나 독서하는 것과 하지 않는 것에는 명확한 상관관계가 존재한다는 것을 보여주고 있다. 이는 사회에서 다양한 사람들과 마주하고 소통과 설득이 필요로 할 때, 책을 읽음으로써 쌓아온 역량들이 발휘되는 것으로 볼 수 있다. 두 번째로, 독서하는 사람이 더 오래 산다는 점이다. 미국 예일대학교(Yale University)의 한 연구⁸는 3,635명의 퇴직자들을 대상으로 하여 실험을 진행했다. 그 결과 7일에 최소 1시간만 책을 읽어도 그렇지 않은 사람들보다 향후 12년 동안 사망할 확률이 17% 더 낮다는 것을 발견했다. 그리고 3시간 이상의 독서는 그보다 6% 증가한 23%의 수치를 보여주었다. 이 연구에서 주목할 점은 해당 실험 대상자들의 성별과 부, 인종, 결혼 상태 등의 다양한 요소들을 고려했다는 점이다. 바꿔 말하면, 본인이 어떤 상황에 놓여있든지 상관없이 그저 독서 하나만으로 수명이 늘어났다는 것을 알 수 있다는 것이다. 마지막으로 책을 읽는 사람이 더 매력적으로 보일 수 있다는 점이다. 영국의 데이팅 앱인 ‘My Bae’의 통계⁹에서는 앱의 전체 사용자 중 11%가 독서와 관련된 태그가 있는 사람을 원했다는 것이다. 또한 인기 있는 100개의 태그 중 19개가 책을 읽는 것과 연관이 있었고, 그 중 6개¹⁰는 25위 안에 들었다. 독서가 자기 계발을 하거나 지적인 모습 등의 긍정적인 이미지 형성에 도움을 주기 때문이라고 생각한다. 앞서 말한 3가지 이외에도 건강 면에서 알츠하이머병을 예방하거나 대화 능력과 어휘력 향상 등 선행연구를 바탕으로 한 다양한 이점들이 존재한다.

디지털 시대에서는 일일이 사전을 뒤져보며 찾아보지 않아도 보다 간편하게 정보를 습득할 수 있게 되었다. 속도와 효율성의 향상은 필지언정, 그 깊이는 점점 얕아지고 있다. 더 이상 깊이 생각하지 않고, 오래

⁶ 유튜브 채널 너 진짜 똑똑하다, "너진똑, 당신이 몰랐던 8가지 사실", 2022.7.11.,

<https://youtu.be/_9a2fqmao_Y>

⁷ Giorgio Brunello, Guglielmo Weber, Christoph T. Weiss, Books are Forever: Early Life Conditions, Education and Lifetime Earnings in Europe, The Economic Journal, 2017, Pages 271-296.

⁸ Avni Bavishi, Martin D. Slade, Becca R. Levy, A chapter a day: Association of book reading with longevity, 2016, Pages 44-48.

⁹ K.W. Colyard, Reading Makes You More Attractive To Other People, Bustle, 2016.6.18.,

<<https://www.bustle.com/articles/167540-does-reading-make-you-more-attractive-to-other-people-this-dating-app-says-bookworms-do-better>>

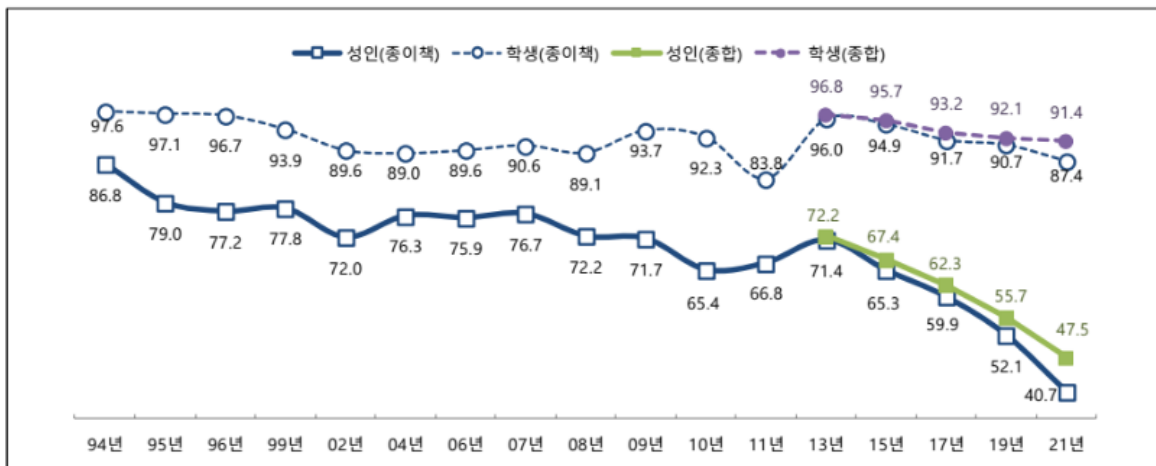
¹⁰ 위의 글, #Reading(No.7), #Books(No.9), #GameOfThronesBooks(No. 16), #Fiction(No. 17),

#Fantasy/SciFiBooks(No. 21), #Non-Fiction(No. 24).

집중하지 못하며, 스스로 사고하지 않는다. 독서를 통해 사색의 시간을 갖고, 그 가치를 아는 사람이 될 수 있도록 노력해야 한다. 그러나 오직 본인의 호기심과 흥미를 기반으로 책을 접해야만 독서하는 습관을 들일 수 있을 것이다.

2.2. 독서 인구 현황 및 실태

해당 세부 주제에서는 대부분 문화체육관광부의 발간물¹¹을 참고로 한다. 자료의 실태 조사 기간은 1년(2020.09-2021.08)이며, <너 진짜 똑똑하다>의 주 연령층인 20대, 30대가 포함된 성인을 위주로 보기로 한다. 먼저 독서율에 관한 내용이다.



<표 1> ‘독서율’ 변화 추이(성인, 학생 비교)¹²

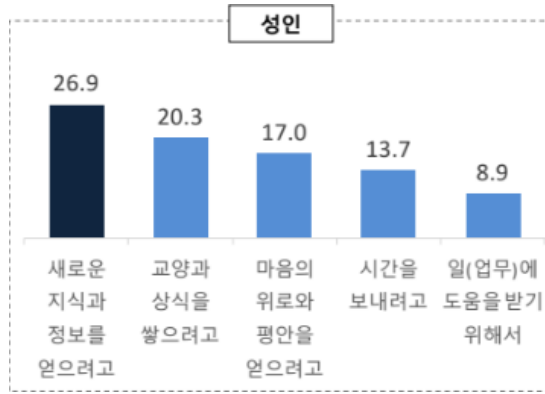
<표 1>은 지난 1년 동안 종이책, 전자책, 또는 오디오 북을 한 권 이상 읽거나 들은 독서인구비율을 나타내고 있다. 성인과 학생 모두 2011년 이전까지는 변화가 크지 않으며 그 비중이 반수가 넘는다. 그러나 2013년부터 성인의 독서율은 급격하게 하락하는 추세를 보이고 심지어 2021년에는 50% 아래로 떨어지기까지 한다. 이는 스마트폰의 본격적인 도입으로 다른 콘텐츠를 이용하는 등의 또 다른 독서 방해 요인이 발생했기 때문이다. 특히 2019년에서 2021년까지 2년 사이에 독서율이 8.2%나 하락했는데, 그 이유는 2020년 초부터 발생한 코로나19의 영향으로 코로나 우울감을 해소하기 위한 영상매체 및 스마트폰 이용 증가 등이 중요한 배경인 것으로 분석된다. 지난 2년간 동영상 콘텐츠 시청의 비율은 10% 늘었으며, 그중 OTT의 이용률 역시 23.6%나 증가했다.¹³ 그럼에도 불구하고 학생들의 독서율이 크게 변화하지 않는 것은 교내 독서 활동이나 교육으로 인한 영향이 크다.

¹¹ 문화체육관광부, 2021년 국민 독서실태 조사, 2022.5.30.

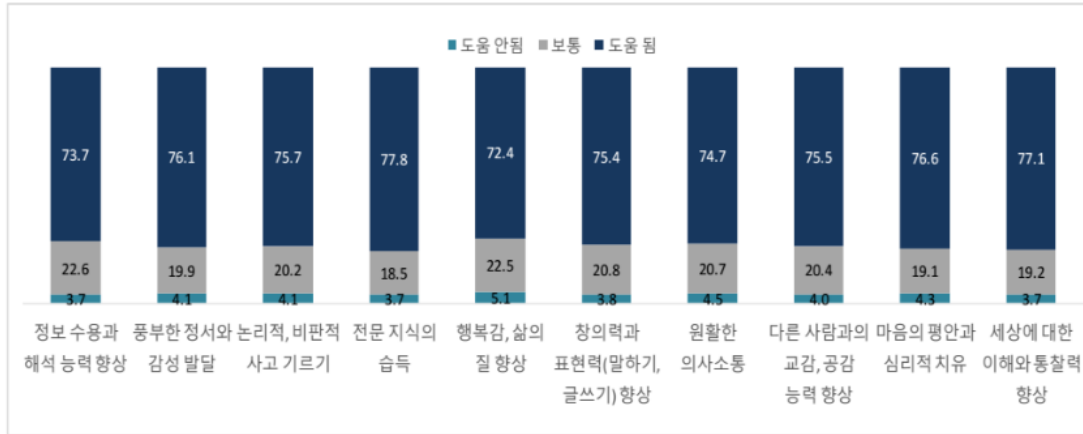
<http://www.mcst.go.kr/kor/s_policy/research/researchView.jsp?kid=22052616110234650>

¹² 위의 글, 12쪽.

¹³ 위의 글, 73쪽.



<표 2> 독서 목적 상위권 항목(성인)¹⁴



<표 3> 독서의 유용성 정도(성인)¹⁵

<표 3>은 독서를 함으로써 실질적으로 본인이 도움을 받은 것 같은지에 대해 설문한 자료이다. 성인 10명 중 7명은 대부분 항목에 ‘도움이 된다’라고 답했다. 이와 반대로 ‘도움이 되지 않는다’라고 답한 사람은 1명도 되지 않는다. 앞서 제시한 <표 2>에서 사람들이 책을 읽는 목적은 새로운 지식과 정보 습득, 교양과 지식의 함양 등 과반수가 역량 강화와 관련된 항목이다. 독서의 결과로 그 목적을 이룬 것뿐만 아니라, 정서적인 부분과 대인관계에도 좋은 영향을 미친다는 것을 알 수 있다. 해당 통계의 결과를 바탕으로 독서의 중요성이 한 번 더 강조된다.

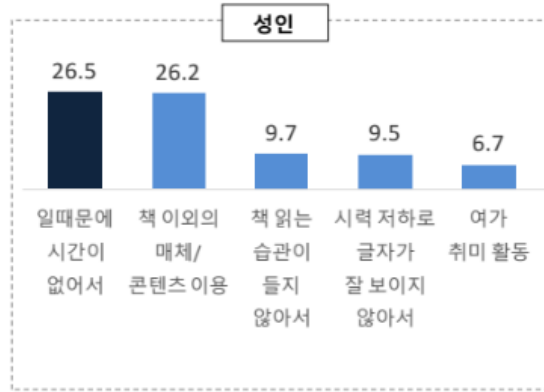


<표 4> 독서 계기(성인)¹⁶

¹⁴ 위의 글, 113쪽.

¹⁵ 위의 글, 119쪽.

¹⁶ 위의 글, 115쪽.



<표 5> 독서 장애 요인(성인)¹⁷

마지막으로 책을 읽게 된 계기를 <표 4>를 통해 살펴보면, ‘스스로 읽고 싶어서’가 45.3%로 가장 많았다. 따라서 자발적인 의지가 독서 활동을 시작하는 데 있어 가장 큰 영향을 가지기 때문에, 책에 대해 자연스럽게 관심을 가질 수 있도록 유도할 수 있는 수단이 더더욱 필요하다. 이 외에도 ‘신문, 방송, 인터넷 책 소개를 보고’의 6.8%, ‘유튜브, SNS를 보고’의 4.6%는 다양한 매체를 통한 쉬운 접근성의 영향일 것이다. 그러나 <표 5>의 통계 결과처럼 OTT 등 멀티미디어 콘텐츠들이 장애 요인으로 크게 작용하고 있다. 이를 해소하기 위해 역으로 이용하려는 발상이 필요하다. 책에 대한 재미 요소가 가미된 콘텐츠를 바탕으로 독서 활동을 한다면 습관적 독서 인구의 증가 역시 노려볼 수 있을 것이다.

3. <너 진짜 똑똑하다>의 흥미 유발 요소 분석

3.1. 중심 소재 및 진행 방식

‘독서에 유튜브 감성을 끼였다’¹⁸라는 채널 설명처럼, 가장 큰 틀이 되는 소재는 책이다. 누구나 한 번쯤 들어보았지만 너무 어렵거나 내용이 방대해 쉽게 손대지 못했던 도서를 위주로 영상을 제작한다. 이를테면 784p의 어마어마한 분량을 가진 제레드 다이아몬드의 ‘총 균 쇠’나, 풍자한 정치 우화 소설인 조지 오웰의 ‘동물농장’과 같은 작품 말이다. 그뿐만 아니라 최근 일어나는 사회 현상이나 심리 관련 콘텐츠를 다루기도 한다. 채널에 업로드된 영상들 중 연구자가 흥미 있게 시청한 2개의 영상을 키워드에 맞게 간단히 소개해 보고자 한다.



<그림 2> ‘노자가 들으면 고혈압으로 쓰러질 단어’ 영상 썸네일¹⁹

¹⁷ 위의 글, 121쪽.

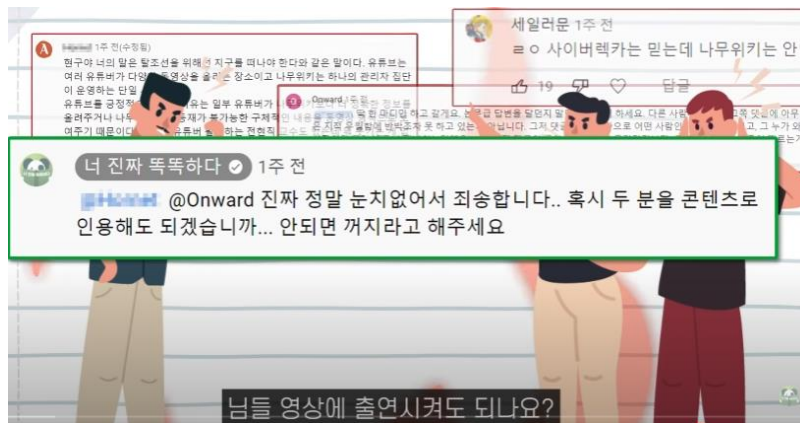
¹⁸ 유튜브 채널 너 진짜 똑똑하다 채널 설명란, <<https://www.youtube.com/@NJTTOK/about>>

¹⁹ 유튜브 채널 너 진짜 똑똑하다, “노자가 들으면 고혈압으로 쓰러질 단어”, 2023.4.7., <<https://youtu.be/fUTzi75Oadw>>

첫 번째로, <그림 2>는 사회현상 부문의 ‘MZ세대’를 다룬 영상이다. ‘MZ세대’란 1980년대 초~2000년대 초에 출생한 사람들을 통칭하는 말로, 최근 사회적으로 풍자나 고정관념으로 인해 좋지 않은 인식이 있는 단어이기도 하다. 해당 채널에서는 노자가 쓴 도가의 대표적인 경전 <도덕경>을 ‘MZ세대’와 엮어 알기 쉽게 설명해 주고 있다. 영상 도입부에서 유튜버 본인은 중국인 출신이며, 예전에 술, 담배를 즐겨 했다고 서술한다. 그러나 이것은 거짓말이며, 말을 들었을 때 가진 위화감을 간직하고 쪽 시청하라 말하며 본론을 시작한다. 소개하려는 책에 대해 호기심을 갖고 몰입할 수 있도록 자연스럽게 유도하기 위해서이다. 이어서 <도덕경>이 무슨 내용인지, 또 노자 철학의 핵심 한 줄을 요약해 준다. ‘불언하고 무위하라.’ 풀어 말하면 말하지 말고 생각하지 말라는 뜻이지만 시청자로서 쉽게 와닿지 않을 것이다. 제작자는 이 철학을 유행어 ‘MZ’로 비유하여 설명해 주고 있다. <도덕경> 제12장의 일부 내용인 ‘오미 영인구상’을 짜장면과 취두부로 예를 들면서 말이다. 두 음식 모두 짜다는 공통점을 가지고 있으나 자세히 재현해 내지 못한다. 이처럼 해당 세대는 전자기기에 익숙하고, 서구 문화를 잘 받아들이며 개인주의 성향이 강하다. 하지만 이 말이 개개인을 특정할 수는 없다고 말한다. 시청자로서는 책을 그저 구구절절 읽기만 하는 것보다 이해하기 쉽고 훨씬 와닿는다. 충분한 설명을 거친 후, 결론에서는 초반부에 말했던 노자의 한 줄 요약을 다시 한번 언급하며 영상을 마무리 짓는다.

“어떤 것이든 함부로 규정(말)하지 않고, 어떤 사람이든 함부로 판단(생각)하지 않고, 이념과 개념은 실제로 담아내지 못하는 망상임을 깨닫고 아무런 복잡한 판단 없이 있는 그대로의 세상을 있는 그대로 바라보고 느끼는 것.”²⁰

책의 내용을 경직된 문어체로 소개하지 아니하고 요약함으로써 인상적인 영상이 되었다. 248p 분량의 책을 14분 남짓 되는 시간에 중요한 내용만 꼽아 알 수 있어 콘텐츠 사용의 유용한 사례가 될 수 있다.



<그림 3> ‘말싸움에서 ‘무조건’이기는 법’ 영상 일부본²¹

두 번째는 올바른 대화법을 다룬 책, 피터 버고지언과 제임스 린지의 <어른의 문답법> 소개 영상이다. <그림 3>에서 알 수 있듯, 해당 콘텐츠는 <너 진짜 똑똑하다>의 또 다른 영상²²에서 논쟁하던 댓글을 가지고 제작했다. 도입부 역시 댓글들의 캡처와 시청자들이 말싸움했던 경험을 토대로 시작한다. 본인이 한 번 쯤 겪어봤을 만한 일을 통해 충분한 관심과 공감을 끌어내고 있다. 이야기의 논제는 나무위키보다 유튜브가 설득력이 있냐는 것으로, 진행 양상을 볼 때 A라는 구독자만이 유튜브가 더 낫다며 주장한다. 다수의 사람은 A가 잘못 생각하고 있다는 것을 인정하길 바라지만 강한 반발로 인해 싸움의 골이 더 깊어지지만

²⁰ 위의 글, 영상 속 내용

²¹ 유튜브 채널 너 진짜 똑똑하다, ”말싸움에서 ‘무조건’이기는 법”, 2021.9.3., <<https://youtu.be/fUTzI75Oadw>>

²² 유튜브 채널 너 진짜 똑똑하다, ”나무위키가 꺼무위키인지 실험해봄”, 2021.8.18., <<https://youtu.be/TMxjB0u6xlI>>

한다. 이에 유튜버는 구독자들의 의견은 모두 맞는 말이며 더구나 ‘두 의견이 다르지 않다’라고 이야기한다. 그 이유는 바로 서로 생각하는 정의가 다르기 때문인데, 자연스럽게 책의 내용을 언급하여 상대방과 효과적으로 대화하는 방법을 제시한다. 또한 중간중간 콘텐츠로 이용된 구독자들이 기분 상하지 않도록 변호하고, 입증된 연구 결과를 예로 들며 결론을 말하기 위한 발판을 마련한다. 더불어 영상을 소개할 때 지속적으로 재생되던 배경음악이 결론에 도달할수록 점점 커진다. 마지막으로 가장 중요한 결론을 말할 때 음악이 정지되면서 메시지를 강조하고 영상은 끝나게 된다. 앞서 소개한 <도덕경>의 영상과 마찬가지로 핵심 요약은 함으로써 시청자들이 지식과 깨달음을 얻을 수 있도록 도와준다.

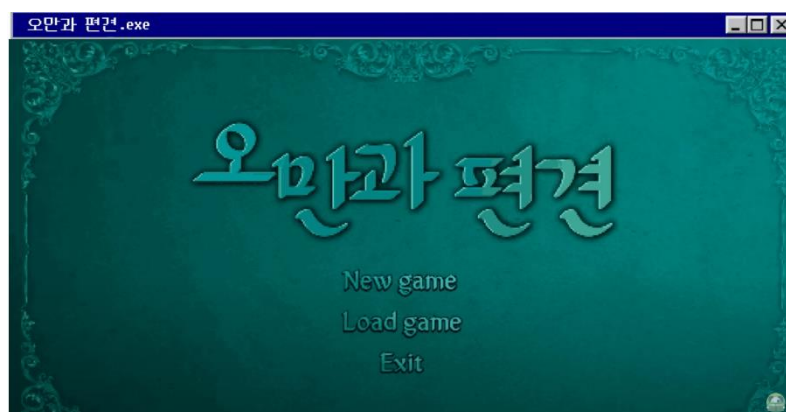
3.2. 다양한 콘텐츠 연출의 방식

<너 진짜 똑똑하다>의 영상들은 기본적으로 익숙한 키워드와 경험을 통한 서론, 주제의 이해를 돕기 위한 설명을 하는 본론을 거쳐 한마디 요약으로 결론을 내린다. 하지만 해당 세부 주제에서는 이와 다르게 더 개성적으로 나타낸 2가지 콘텐츠들을 소개하고자 한다.



<그림 4> [오만과 편견] 게임으로 만들어봄' 영상 썸네일²³

첫 번째로 ‘미소녀 연애 시뮬레이션’ 연출이다. 통칭 ‘미연시’라 불리는 이 단어는 미소녀 캐릭터를 연애 대상으로 하는 연애 시뮬레이션 게임을 총칭하는 장르명이다.²⁴ 주인공의 호감도에 초점을 두어 제시된 선택지를 고르는 방향에 따라 엔딩이 달라지는 특징이 있다. 해당 채널에서는 미연시를 통해 제인 오스틴의 대표작 <오만과 편견>을 소개하고 있다.



<그림 5> ‘오만과 편견’ 게임 오프닝 연출²⁵

²³ 유튜브 채널 너 진짜 똑똑하다, “[오만과 편견]게임으로 만들어봄”, 2023.3.3., <<https://youtu.be/rLQNfVG6VU4>>

²⁴ 네이버 지식백과, 미소녀 연애 시뮬레이션,

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=2028569&cid=42914&categoryId=42916>>, 2023.5.27.

²⁵ 유튜브 채널 너 진짜 똑똑하다, 앞의 글 캡처

영상의 서론은 오늘의 소개할 책이 어떤 것인지, 또 어떻게 읽어줄 것인지 간단하게 설명하고 이후 <그림 5>와 같은 화면이 펼쳐진다. 게임의 첫 시작화면 같은 연출과 동시에 커플로 추정되는 남녀 성우가 “다 깔렸는데?”, “먼저 시작한다”며 시작을 알린다. 영상을 보고 있는 시청자도 함께 게임을 하는 것처럼 느끼게끔 핸드폰으로 통화를 하는 것과 같은 음질로 소리를 설정했다. 화면뿐만 아니라 음향효과에도 신경을 쓴 모습이다.



<그림 6> '오만과 편견' 영상 구성 및 선택지²⁶

이후 책의 주요 인물인 엘리자베스를 게임의 주인공으로 삼아 그녀의 설정 배경을 설명하고 선택지를 제시한다. 인물마다 다른 성우를 구성하고 배경은 흐리게, 캐릭터의 배치까지 바뀌가며 이야기는 이어진다. 중간중간 장면마다 본인이 지금 게임을 플레이하고 있다는 것을 인식시켜 주기 위해 남녀 성우의 목소리가 빠지지 않고 나온다. 남자주인공이 누구일지 함께 고민하고 주인공이 처한 상황에 함께 슬퍼하기도 한다. 이후 게임의 결말을 의미하는 남녀주인공의 재회 삽화와 함께 사족 없이 영상은 끝이 난다. 마지막까지 작품의 몰입도를 유지하고 여운을 남긴다.

미연시로 표현한 <오만과 편견> 소개 영상은 40분 가까이 되는 플레이타임에도 불구하고, 2023. 5. 27. 기준 약 58만 회의 조회수를 기록하고 있다. 책이 주 콘텐츠라고 하지만, 게임 장르를 이용해 작품의 매력을 잘 전달한 결과를 보여주고 있는 지표이다. 캐릭터에 어울리는 성우들은 물론이고 단편적인 영상임에도 본인이 <오만과 편견>이라는 게임을 하는 것과 같은 느낌을 주며 높은 몰입감을 끌어냈다. 이를 통해 시청자들은 고전문학을 지루해하지 않고 '이렇게 재밌는 작품인가?', '한번 읽어볼까?' 하는 호기심과 흥미를 느낄 수 있게 된다.

²⁶ 위의 글 캡처



<그림 7> '겁나 혼란스러운 금단의 꿀잼 소설'영상 썸네일²⁷

두 번째는 '역전 재판'의 패러디이다. '역전 재판'이란 변호사인 주인공이 본인이 수집한 정보를 바탕으로 법정에서 추궁과 증거를 제시하며 싸우는 법정 경연 게임이다. 이 게임으로 소개된 도서는 이언 매규언의 장편소설 <칠드런 액트>로, 백혈병으로 죽어가는 소년 애덤이 종교적 신념을 이유로 수혈을 거부하며 생기는 일을 그린 내용이다.



<그림 8> 유튜브 영상과 실제 게임 비교^{28,29}

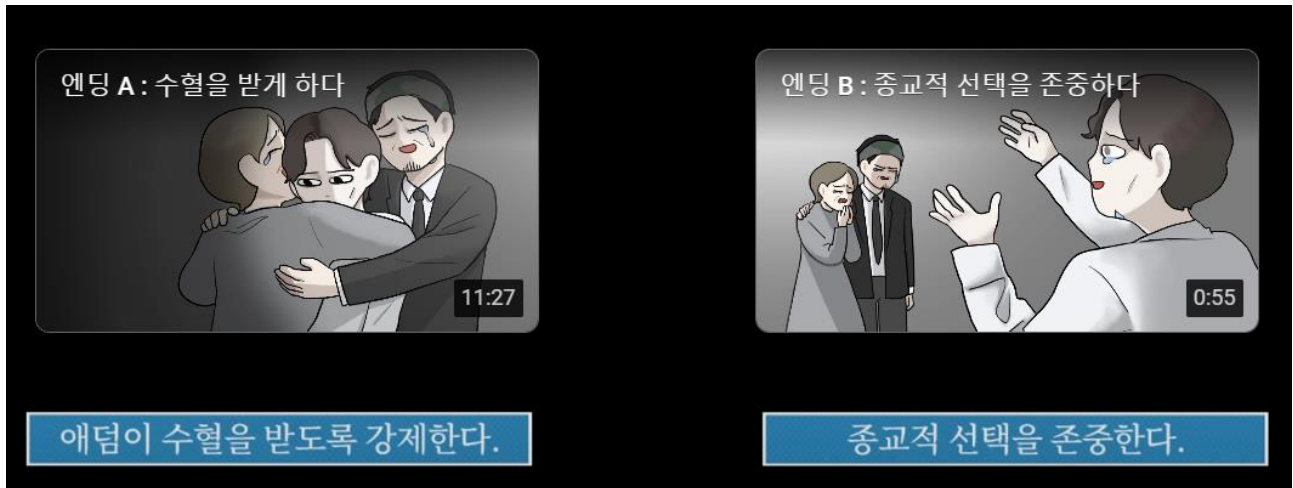
이야기의 서론은 앞서 말한 <오만과 편견>과 동일하게 어떤 도서를 소개할지 간략하게 요약 후 본론으로 도입한다. 법정에서 해당 사건, 즉 책에서 어떤 주제를 다루고 있는지에 대해 먼저 설명하여 시청자가 전체적인 이야기의 맥락을 파악할 수 있게끔 해준다. 애덤의 생명을 지키기 위해 수혈을 꼭 해야 한다는 병원 측과, 성인이 되기까지 3개월도 남지 않은 애덤이 원하지 않으니 그리할 수 없다는 애덤 측의 갑론을박이

²⁷ 유튜브 채널 너 진짜 똑똑하다, “겁나 혼란스러운 금단의 꿀잼 소설”, 2023.4.26., <<https://youtu.be/QLx4VdN7gh8>>

²⁸ 위의 글, 캡처

²⁹ 네이버 블로그 중수 게이머가 되고싶은 초보 게이머 이야기, 역전재판 1, 2 후기, 2021.5.8., <<https://blog.naver.com/dutwkf/222342836922>>

이어진다. <그림 8>을 보면 위쪽 자료는 해당 영상의 연출이고, 아래쪽 자료가 원본이다. 제시한 그림 외에도 패러디했다는 사실을 알 수 있는 장면들이 많다. ‘역전 재판’은 굳이 게임을 플레이해 본 경험이 없어도 “이의 있소!”, “잠깐!” 등 세간에 알려진 유행어들이 많아 시청자들이 보기에 생소하지 않다. 이 영상의 특이점은 선택지에 따라 또 다른 영상으로 넘어간다는 것이다. 양측의 주장을 들은 시청자는 판사가 되어 어떤 판결을 할지 선택하게 된다. 책 내용의 등장인물이 되어보는 것이다.



<그림 9> 시청자에게 주어지는 선택지³⁰

영상의 길이를 보면 알 수 있지만 엔딩 A가 원작의 결말이다. 시청자는 애덤의 행복을 바라고 이 선택지를 골랐을 것이다. 하지만 그는 결국 스스로 목숨을 끊으며 비극적인 결말을 맞이한다. 이후에는 유튜버가 소설이 어떤 메시지를 전하고 있는지 알기 쉽게 전체적으로 설명해 준다.

해당 콘텐츠를 통해 <CHILDREN 액트>를 몰랐던 사람에게는 좋은 작품을 알게 되는 계기를 마련해준다. 또한 원작에는 없는 또 다른 엔딩을 구상하여 시청자들의 생각 폭을 넓혀준다. 그뿐만 아니라 책의 주제와 함께 본인의 견해는 어떤지 생각하게 하고 깊은 깨달음을 갖게 해주기도 한다. 시청자들은 책을 주제로 한 영상에 몰입감과 흥미를 느끼고 스스로 이러한 유익한 활동들을 거치게 된다.

4. <너 진짜 똑똑하다>에 대한 대중의 반응

4.1. 긍정적 반응

유튜브 채널 <너 진짜 똑똑하다>는 <동물농장>, <사피엔스>, <죄와 벌>과 같은 명작 도서 외에 현대 사회의 심리 등을 다루어 현재 159개의 동영상과 업로드되어 있다. 그 중 보편적인 대중들의 반응을 살펴보기 위해 조회수가 높으며 특별한 연출로 나타난 영상들을 위주로 조사하였다.

하해누 1년 전
영상전공 대학생입니다. 느리지도 빠르지도 않은 진행 속도와 보기 좋고 깔끔한 효과, 자잘한 개그코드 덕분에 재미있게 봤습니다. 몇 년 전부터 한번쯤은 읽어보고싶었던 책인데 이렇게 내용을 알게 되네요. 저도 나중에 이런 영상을 만들 수 있게 되면 좋겠습니다. 구독 좋아요 누르고 가용!!

³⁰ 유튜브 채널 너 진짜 똑똑하다, 앞의 글, 캡처

남깘 1년 전

어려운 내용을 마크에 비유해서 이해 쉽게 풀이, 깔끔하고 군더더기 없는 진행과 적당한 길이, 그 모든것을 꿰뚫는 책에 대한 엄청난 통찰력 너진독님 영상은 점점 더 발전만 더해가네요 이번 영상은 정말 역대급이었습니다...!

항상 좋은영상 더좋은 영상으로 찾아 오셔서 감사해요 ㅎㅎ

<그림 10,11> 총균쇠 소개 영상 긍정적 반응1 : 연출³¹

첫 번째는 연출에 대한 칭찬이다. <그림 10,11>은 베스트셀러이자 재레드 다이아몬드의 책 <총 균 쇠>를 마인크래프트로 소개한 영상에 달린 댓글들이다. 책의 내용이 유익하고 재미있다 한들 본인이 직접 접하지 않으면 알 수 없다. 또한 책을 다루고 있는 콘텐츠 창작자의 역량이 부족했다면 시청자들의 반응을 크게 끌어오지 못했을 것이다. 그러나 해당 채널은 도서를 알기 쉽게 설명할 뿐만 아니라 지루하지 않게 개그 요소를 삽입하였다. 또한 몰입을 돕는 그림체와 효과까지 더해져 영상을 보는 이에게 큰 감명을 주었다. 긍정적인 여론에 알맞게 해당 영상은 2023년 6월 11일 기준 조회수 약 180만 회를 돌파했다.

홍석민 6개월 전

이렇게 좋은 작품을 쉽게 설명해주셔서 감사합니다. 저 혼자 파우스트 읽었으면 이해하는데까지 시간이 좀 걸렸을 텐데 덕분에 쉽게 알게됐네요 ㅎㅎ 책 사서 직접 읽어봐야겠습니다!

짱구는웃말려 2개월 전

영상 진짜 퀄리티 높다.. 책 내용도 해석도 너무 좋네..... 어려운 책이지만 한 번쯤 읽어보아야겠다

<그림 12,13> 파우스트 소개 영상 긍정적 반응2 : 동기부여³²

두 번째는 동기부여이다. <그림 12,13>은 세계고전문학인 괴테의 책 <파우스트>를 애니메이션으로 연출한 영상에 달린 댓글들이다. 해당 영상은 2023년 6월 11일 기준 조회수 약 83만 회를 돌파했으며 어려운 책이지만 읽고 싶어졌다는 반응들이 특히 많았다. 책에 대해 알고는 있지만 내용이 많고 이해하기 힘들어 하는 사람들에게 진입 장벽을 허물어 주었다. 또한 읽기 힘든 도서의 내용을 쉽게 설명해 줌으로써 ‘한 번 읽어볼까?’, ‘재밌을 것 같다.’라는 긍정적인 대중들의 반응과 흥미를 끌어냈다.

Burger 10일 전(수정됨)

진짜 이렇게 심오하고 어려운 내용을 이렇게 알기 쉽고 핵심과 괴테의 알리고자하는 메시지까지 요약하는게 정말 대단하신것 같아요!!!!

설우 5개월 전(수정됨)

파우스트 5번 정독하고도 '이게 맞나...?' 싶을정도로 어려운 책이었는데 이렇게 깔끔하고 재밌게, 또 여운 남게 설명해주셔서 정말 감사합니다!! 책 꺼내두고 다시 보러가고 싶어졌네요 ㅎㅎ

³¹ 유튜브 채널 너 진짜 똑똑하다, “[총균쇠] 마인크래프트로 알려드림” 댓글, 2021.9.28, <<https://youtu.be/tTiY55XkTrc>>

³² 유튜브 채널 너 진짜 똑똑하다, “[파우스트] 애니로 만들어봄 ㄷㄷ:” 댓글, 2022.11.25, <https://youtu.be/keIG_kBtwN0>

<그림 13,14> 파우스트 소개 영상 긍정적 반응3: 요약³³

마지막으로 요약에 관한 칭찬들이다. 앞서 설명한 파우스트의 소개 영상에서 보인 또 다른 반응이다. 해당 도서를 정독 한 사람에게는 해당 내용이 어떤 메시지를 내포하고 있는지, 저자가 말하고자 하는 것은 무엇인지에 대해 알려주고 이해하게끔 도와주는 역할을 하기도 한다. 한편으로는 요약과 설명을 해줌으로써 독자가 책에 대해 다시 복습해 보는 시간을 가지기도 하였다.

이처럼 <너 진짜 똑똑하다>의 영상들은 도서에 대한 거부감을 해소하기 위해 귀여운 그림체와 등장인물에 걸맞은 성우를 섭외하여 몰입감을 높였다. 또한 짧은 분량에 책의 내용을 쉽게 설명하고 지루하지 않게끔 개그 요소를 삽입하였다. 이와 더불어 완벽한 요약을 통해 시청자들에게 책을 한 번쯤 읽고 싶게끔 계기를 마련해주었다.

4.2. 부정적 반응

주요 콘텐츠가 도서와 사회 심리이기 때문에 유익하고 쉽게 접근할 수 있어 좋다는 반응들이 주를 이룬다. 그러나 긍정적인 반응만 있는 것은 아니다. 앞서 조사한 것과 같은 방법으로 대중들의 부정적 반응들을 분석하여 크게 2가지 유형으로 나누어 보았다.

아누비anubi 1개월 전 원작여주는 엄청 프라이드가 높은 성격인데 여기서는 그냥 말만 그렇게하고 뒤에서는 똑같은 속물적인 느낌이네요.. 캐릭터해석이 달라진거같아서 아쉽네요
레이 1개월 전(수정됨) 만든다고 수고하셨는데, 조금 아쉬운 부분이 있어요. 다아시가 엘리자베스에게 끌리게 되는 장면...그러니까 서로 티키타카 소소하게 말다툼이나 신경전이 있거든요. 그부분이 정말 재밌는데, 묘사가 덜 된 부분이 아쉬워요.

<그림 15,16> 오만과 편견 소개 영상 부정적 반응1: 생략된 내용, 왜곡³⁴

첫 번째는 책의 내용이 다소 삭제되거나 왜곡되었다는 반응들이다. <그림15, 16>은 제인 오스틴의 <오만과 편견>을 미연시로 소개한 영상의 댓글들이다. 본인이 재미있게 읽은 도서가 창작자가 요약하는 과정에서 그 내용이 왜곡될 수 있다. 원작을 알고 있는 독자 입장으로는 아쉬울 수밖에 없다. 또한 책의 중요한 메시지를 전달하기 위해 책에서 볼 수 있는 소소한 재미들이 삭제되기도 한다.

creamygamesoup 3개월 전 항상 말하지만, 이런거 봤다고 책을 읽었다고 착각하는걸 가장 경계해야합니다.
강유진 2개월 전 요약은 잘하셨지만 책에서만 얻을수 있는 것들이 없음. 영상은 문제 없지만 봐어도 모두알게되는게 아닙니다 총균쇠는 직접읽으셔야해요
○○ 2개월 전(수정됨) 이것만으론 읽은 척 할 수 없어..

³³ 위의 글, 캡처

³⁴ 유튜브 채널 너 진짜 똑똑하다, “[오만과 편견]게임으로 만들어봄”댓글, 2023.3.3, <<https://youtu.be/rLQNfVG6VU4>>

두 번째는 간접적 독서의 문제이다. 멀티미디어 콘텐츠를 통한 도서 소개의 가장 큰 한계점으로, 영상만을 보고 도서의 내용을 다 안다고 할 수 없다. 시청자들 역시 영상만으로는 책의 내용을 모두 알 수 없고 직접 읽어봐야 한다고 강조하고 있다. 또한 쉽게 설명했음에도 이해하기 어려워하는 일부 시청자가 존재한다.

이처럼 책의 생략된 부분과 왜곡으로 인한 부정적인 반응이 있었다. 그리고 영상 시청만으로 끝내는 것이 아닌 소개한 도서를 직접 읽어보고, 스스로 생각해 보는 과정을 거쳐야 한다. 따라서 멀티미디어 콘텐츠는 책을 소개하거나 진입장벽을 허무는 수단은 될 수 있어도, 내용을 다 알고 있다고 확신해서는 안 된다. 채널의 주인인 '김 송' 역시 강조한 내용이기도 하다.

5. 멀티미디어 콘텐츠를 활용한 독서 의욕 고취 방안

5.1. 가이드 영상

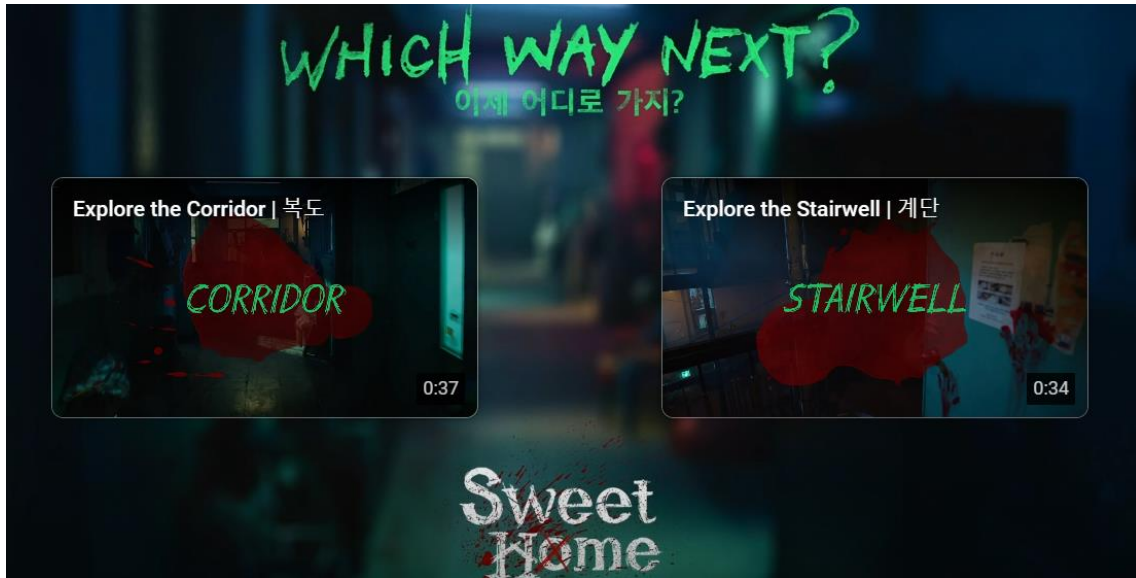
앞서 유튜브 채널 <너 진짜 똑똑하다>를 분석해 보았을 때, 창작자의 영상들은 많은 용량의 도서를 요약해 준다. 또한 내용을 이해하기 쉽고 재미있게 설명해 주는 역할을 한다. 특히 독서 의욕 고취를 위해서는 후자에 주목해야 한다. 유명한 명작도서나 권장 도서들은 필요성을 인지하고 있음에도 어려운 내용 때문에 읽기 꺼려진다.

따라서 첫 번째 방법은 가이드 영상을 제작하여 책을 미리 접할 수 있도록 도움을 주는 방법이 필요하다. 줄로 된 글로 장황하게 책을 설명하는 것이 아닌 멀티미디어의 장점을 살리는 것이다. 생동감 있는 연출과 그림을 사용하고, 이에 걸맞은 성우와 내레이션, 음향효과 등을 활용하는 것이다. 가이드 영상을 제작할 때는 책에 대한 설명뿐만 아니라 대중들이 공감과 재미를 끌어내는 요소가 포함되어야 한다. 단, 소개하는 도서의 완결까지 보여주는 것이 아니라 책이 어떤 내용인지, 전체적인 흐름과 방향성은 어떻게 되는지 정도만 알려주는 선에 그쳐야 한다. MZ세대의 경우 절반 이상이 영상 평균 길이가 짧은 것을 선호한다. 또한 최근에는 특정 세대 외에 전 연령층이 짧은 길이의 영상 콘텐츠를 소비하고 그 비율이 증가하고 있다.³⁶ 그러므로 뮤직비디오의 티저, 영화의 예고편과 같이 핵심 내용만 재미있게 다루어 시청자들이 흥미를 느낄 수 있게끔 해야 한다. 추가로 도서의 완결이 포함된 요약 영상은 해당 콘텐츠만 보고 책은 보지 않는 현상을 방지하기 위해 도서를 읽은 후 접하도록 권장해야 한다. 책의 이해와 타인의 의견을 비교해 보고 생각하는 용도로 사용하는 것이 좋을 것이다.

5.2. 참여형 콘텐츠

³⁵ 유튜브 채널 너 진짜 똑똑하다, “[총균쇠] 마인크래프트로 알려드림” 댓글, 2021.9.28, <<https://youtu.be/tTiY55XkTrc>>

³⁶ 메조미디어, “2022년 숏폼 콘텐츠 마케팅 리포트”, 2022.8.11, <https://www.mezzomedia.co.kr/data/insight_m_file/insight_m_file_1500.pdf>



<그림 20> 드라마 ‘스위트홈’ 티저 영상³⁷

두 번째 방법은 참여형 콘텐츠의 제작이다. 여기서 말하는 ‘참여형 콘텐츠’란 유튜브 영상이 끝날 때쯤 나오는 추천 영상 기능을 활용한 것을 말한다. <너 진짜 똑똑하다>의 <칠드런 액트> 소개 영상에서 사용된 바가 있다. 책의 주인공 애덤이 어떤 상황에 놓여있고, 무슨 선택을 할 것인지는 영상을 보고 있는 시청자가 직접 선택하도록 연출된다. 해당 채널 외에도 웹툰 기반 제작 드라마 ‘스위트홈’에서도 사용된 기법으로, <그림 20>이 그 예이다. 영상 연출 역시 일인칭으로 하여 시청자 본인이 걷고 탐험하는 느낌을 들게 제작했다. 이러한 방식은 완전히 제3자가 관찰하는 것이 아닌 중심 소재에 대해 직접적으로 경험하는 것처럼 느끼게 해 몰입감과 흥미를 더해준다. 또한 본인의 선택지가 실제 책의 내용과 일치하는지 궁금증을 유발하는 역할을 한다. 이에 더불어 자연스럽게 책을 읽을 수 있게끔 유도할 수 있다. 독자는 큰 거부감 없이 책을 접함으로써 온전히 지식과 내용을 습득할 수 있을 것이다.

6. 결론 및 기대효과

본 연구에서는 유튜브 채널 <너 진짜 똑똑하다>를 중심으로 독서 장애 요인의 한 가지인 멀티미디어 콘텐츠가 독서 활동을 고취 방법으로 사용할 수 있는지, 또 대중들의 반응은 어떠한지에 대해 살펴보았다. 또한 독서를 콘텐츠로 다루는 유튜브 채널을 통해 다루는 방법에 따라 대중들에게 많은 관심을 받고 긍정적인 반응을 끌어낼 수 있다는 것을 알게 되었다. <너 진짜 똑똑하다>에서 핵심으로 꼽을 수 있는 ‘재미를 엮은 쉬운 설명’과 ‘다양한 연출’을 바탕으로 가이드 영상과 참여형 콘텐츠 제작이라는 독서 의욕 고취 방안을 도출하기도 했다. 디지털 시대인 요즘, 영상매체는 일상생활에서 떼 놓을 수 없는 것이 되었다. 따라서 멀티미디어 콘텐츠를 바탕으로 대중들에게 쉽게 접근하여 책에 대한 흥미를 충분히 가져올 수 있을 것이다. 또한 본인의 의지로 책을 접한 사람들은 독서를 습관화하여 본인의 역량을 강화하는 기대 효과를 노려볼 수 있다. 연구에서 중심으로 다룬 채널은 어린이들보다는 성인에 초점이 맞추어져 있는 것이 사실이다. 그러나 시간이 지나서는 성인뿐만 아니라 아이들을 위한 멀티미디어 콘텐츠가 창작되어 전 연령층의 독서 습관에 좋은 영향을 줄 수 있을 것이다.

유튜브 채널 <너 진짜 똑똑하다>의 ‘너’는 유튜버가 아닌 영상을 보고 있는 시청자를 말하는 것이다. 이야기꾼인 창작자를 통해 세상의 모든 상식과 지식을 흡수하는 시청자들이 똑똑하다는 뜻을 내포하고 있다. 사람이 발전시킨 글의 좋은 산물인 책을 활용하여 보다 똑똑한 사람이 될 수 있기를 기대해 본다.

³⁷ 유튜브 채널 Netflix Korea 넷플릭스 코리아, “An Interactive Journey | Sweet Home | 스위트홈 | Netflix”, <<https://youtu.be/JJrSdslkmcY>>

참고 문헌

문지영, 시청각 자료 중심 방법과 문맥 중심 방법의 아랍어 어휘 학습 비교 연구, 中東研究 제39권 3호, 한국외국어대학교 중동연구소, 2021, 25-27쪽.

Avni Bavishi, Martin D. Slade, Becca R. Levy, *A chapter a day: Association of book reading with longevity*, 2016, Pages 44-48.

Giorgio Brunello, Guglielmo Weber, Christoph T. Weiss, *Books are Forever: Early Life Conditions, Education and Lifetime Earnings in Europe*, *The Economic Journal*, 2017, Pages 271-296.

참고 웹사이트

네이버 지식백과, 유튜브,

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=3586988&cid=59277&categoryId=59279>>, 2022.5.27.

네이버 지식백과, 미소녀 연애 시뮬레이션,

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=2028569&cid=42914&categoryId=42916>>, 2023.5.27.

네이버 블로그 중수 게이머가 되고싶은 초보 게이머 이야기, 역전재판 1, 2 후기, 2021.5.8.,

<<https://blog.naver.com/dutwkf/222342836922>>

메조미디어, “2022년 스포츠 콘텐츠 마케팅 리포트”, 2022, 5쪽

<https://www.mezzomedia.co.kr/data/insight_m_file/insight_m_file_1500.pdf>

문화체육관광부, 2021년 국민독서실태조사, 2022.5.30.

<http://www.mcst.go.kr/kor/s_policy/research/researchView.jsp?kid=22052616110234650>

유튜브 채널 너 진짜 똑똑하다,

<<https://www.youtube.com/@NJTTOK>>

유튜브 채널 너 진짜 똑똑하다, “[오만과 편견] 게임으로 만들어봄”, 2023.3.3.,

<<https://youtu.be/rLQNfVG6VU4>>

유튜브 채널 너 진짜 똑똑하다, “[총균쇠] 마인크래프트로 알려드림”, 2021.9.28,

<<https://youtu.be/tTiY55XkTrc>>

유튜브 채널 너 진짜 똑똑하다, “[파우스트] 애니로 만들어봄 ㄷㄷ:”, 2022.11.25,

<https://youtu.be/keIG_kBtwN0>

유튜브 채널 너 진짜 똑똑하다, “겁나 혼란스러운 금단의 꿀잼 소설”, 2023.4.26.,

<<https://youtu.be/QLx4VdN7gh8>>

유튜브 채널 너 진짜 똑똑하다, “나무위키가 꺼무위키인지 실험해봄”, 2021.8.18.,

<<https://youtu.be/TMxjB0u6xI>>

유튜브 채널 너 진짜 똑똑하다, “노자가 들으면 고혈압으로 쓰러질 단어”, 2023.4.7.,

<<https://youtu.be/fUTzi75Oadw>>

유튜브 채널 너 진짜 똑똑하다, ”말싸움에서 ‘무조건’이기는 법”, 2021.9.3.,

<<https://youtu.be/fUTzI75Oadw>>

유튜브 채널 Netflix Korea 넷플릭스 코리아, “An Interactive Journey | Sweet Home | 스위트홈 | Netflix”, <<https://youtu.be/JJrSdslkmcY>>

K.W. Colyard, *Reading Makes You More Attractive To Other People*, Bustle, 2016.6.18.,

<<https://www.bustle.com/articles/167540-does-reading-make-you-more-attractive-to-other-people-this-dating-app-says-bookworms-do-better>>

대학교 홍보 영상의 개선 방안 연구 : 유튜브 채널 웹 예능 “전과자” 특성을 기반으로

융합경영학과 홍은*

목차

1. 서론
 - 1.1 연구의 배경 및 목적
 - 1.2 연구의 방법
 2. 상명대학교의 홍보 영상과 영향력 분석
 - 2.1. 상명대학교 홍보 영상 분석
 - 2.2. 대학교 기존 홍보 영상 영향력 설문조사
 3. 유튜브 웹 예능 '전과자' 분석
 - 3.1. 프로그램 소개
 - 3.2. 프로그램 분석
 - 3.2.1. 대학교 및 학과 소개 방법 분석
 - 3.2.2. 인터뷰 형식 분석
 - 3.2.3. 자막 활용 분석
 - 3.2.4. 동아리 소개 방법 분석
 - 3.3. 댓글을 통한 영향 분석
 4. 상명대학교 홍보 영상의 개선 방안
 - 4.1. 영상의 흐름과 자막
 - 4.2. 형식의 변경
 5. 결론
- 참고 문헌

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 목적

대학 진학에 관심 있는 수험생들과 학부모들이 대학에 관한 정보를 제일 쉽게 검색하고 찾아보는 곳이 어디일까? 바로 대학교의 웹사이트일 것이다. 대학의 웹사이트에서는 다양한 정보를 얻을 수 있는데 학과 정보, 입학 절차, 대학교의 모습 등 상세한 내용을 제공한다. 그렇다면 대학의 웹사이트에서 볼 수 있는 대학교 홍보 영상은 어떨까? 대학의 홍보 영상은 학교의 가치, 역사, 장점, 캠퍼스 모습 등을 시각적으로 보여주는 도구로 활용된다. 제대로 구성된 홍보 영상은 잠재적인 예비 학생들에게 해당 학교를 왜 선택해야

하는지 보여주어야 하며 학교에 대한 관심과 참여를 유도해야 한다.

그렇다면 기존 대학교 홍보 영상은 예비 학생들의 관심을 끌어내고 있을까? 해당 영상을 보고 자신이 얻고자 하는 정보를 얻은 학생은 과연 몇 명이나 될까? 기존 대학의 홍보 영상을 살펴보면 영상 처음 부분은 드론을 이용해 촬영한 학교의 모습을 빠르게 보여주며 지나가고 그 다음으로는 마치 맞추기나 한 듯이 학교의 비전과 역사에 대해 내레이션 목소리가 등장하며 설명한다. 그 후엔 총장이 등장하여 학교 미래 발전 방향에 관해 이야기하고, 홍보 모델인 학생들은 전공책을 한 권씩 들고 학교를 거니는 모습을 보여주며 밝은 분위기를 연출한다. 마지막으로 재학생이나 졸업생의 인터뷰를 통해 학교의 장점을 노출하고자 한다. 학교 구분 없이 판에 박은 구조로 흘러가는 기존 홍보 영상은 흥미를 끌지 못하고 지루함을 유발할 수 있다. 흥미를 끌지 못하는 홍보 영상은 본 연구의 분석 대상인 상명대학교 외에도 중앙대학교, 극동대학교, 서울과학기술대학교 등 많은 홍보 영상이 있다. 해당 영상들 또한 많은 개선이 필요하다.

최근 '전과자'라는 유튜브 웹 예능이 인기를 끌고 있다. 이 채널의 소개 방식에 비한다면 대학교 기존 홍보 영상들은 학생들의 흥미를 전혀 유발하지 못한다. 따라서 연구를 통해 대학 홍보 영상에 대해 분석하고 해당 웹 예능의 특성을 기반으로 대학교 홍보 영상의 개선 방안을 도출하여 보고자 한다.

지난 2022년 11월 11일 ootd STUDIO에서 유튜브 웹 예능 '전과자'를 새롭게 런칭하였다. '워크맨'과 '네고왕'을 히트시킨 고동완 PD가 새롭게 런칭한 웹 예능 '전과자'는 범죄자를 의미하는 것이 아닌 '전과하는 남자'를 축약한 의미이다. 해당 채널은 현재 27개의 리뷰 영상이 업로드되어 있으며 약 69만 명의 구독자 수를 보유하고 있다. (2023년 6월 10일 기준) '전과자'는 그동안 보지 못했던 새로운 방식으로 다양한 학교와 학과를 리뷰하는데 해당 예능처럼 대학교 홍보 영상 또한 패러다임의 전환이 필요하다고 할 수 있다. 이 연구를 통해서 유튜브 웹 예능 '전과자'의 특성에 대해 세세히 분석해 보고 이를 통해 가져온 영향은 어떤 것이 있는지, 대학교 홍보 영상의 개선 방안은 무엇이 있을지 알아보려 한다.

1.2. 연구의 방법

본 연구는 2가지의 연구 방법을 활용하였다. 2.1. 장에서는 웹 예능 '전과자' 분석에 앞서 상명대학교 홍보 영상을 채택하여 분석한다. 또한, 2.2. 장에서는 대학교 홍보 영상의 영향력에 대해 분석하고자 설문지법을 채택하였다.

상명대학교 홍보 영상을 통해 영상 구성에 대해 알아보고 학생들의 흥미를 유발한 부분이 있었는가를 분석하고자 한다. 상명대학교 홍보 영상은 2021년 제작된 홍보 영상이 마지막으로, '2021 상명대학교 홍보영상: 종합편'을 대상으로 분석한다.

영향력에 대한 설문조사는 온라인 양식 제작 도구를 이용하여 설문지 제작 후 링크 공유를 통해 설문조사를 실시하였다. 설문지는 2023년 5월 26일부터 5월 28일까지 약 3일간 진행하였고 총 64명이 참여하였다. 첫 번째 문항 내용으로는 대학교 홍보 영상을 시청한 적이 있는지에 대해 질문하였다. 이를 먼저 질문한 이유는 대학교 홍보 영상에 대해 관심을 가지고 시청한 학생들이 있는가를 알아보기 위함이었다. 다음으로는, 영상을 보고 도움 된 것이 있었는지, 어떤 점이 도움 되었는지, 어떤 점이 도움 되지 않았는지 알아보았다. 이를 통해 기존 대학교 홍보 영상에서 개선할 부분들을 찾고자 하였다. 추가로 '전과자'에 대한 설문을 진행하였다. '전과자'를 시청한 학생 중 어떤 점이 인상 깊게 남았는지 설문을 진행하였고 다양한 의견을 얻기 위해 중복 선택이 가능하도록 하였다. 마지막으로, 다른 질문과 다르게 대학 홍보 영상에 대한 생각을 자유롭게 서술할 수 있도록 질문을 만들었다. 서술형 답변을 통해 객관식 형태의 답변에 있어 한계가 있었던 부분을 개선하고 다양한 의견을 들을 수 있었다. 설문 결과는 2.2.장에서 나타낼 예정이다.

'전과자'를 분석하는 데는 영상의 구성 및 댓글 등을 중점적으로 분석하고자 한다. '전과자'는 유튜브에 게시되는 영상으로 웹 예능의 특성을 나타내고 있다. 웹 예능은 시청자들의 반응을 영상 댓글로 확인할 수 있으며 제작진들 또한 댓글을 통해 시청자들의 의견을 수렴한다. 영상 댓글을 분석하여 '전과자'가 미치는 영향과 특성에 대해 알아보고 연구 취지에 맞는 결론을 도출할 예정이다.

2. 상명대학교의 홍보 영상과 영향력 분석

2.1. 상명대학교 홍보 영상 분석

가장 최근 업로드된 홍보 영상인 '상명대학교 2021 홍보 영상 : 종합편'을 분석하고자 한다. 홍보 영상은 학교 홈페이지 및 유튜브를 통해 확인할 수 있다.¹



<그림 1>, <그림 2> 상명대학교 2021 홍보 영상 종합편
(출처: 1분 40초 캡처)

영상 시작은 총장이 등장하여 학교의 미래 비전은 학교의 미래 비전에 대한 내용을 말하며 “창의력과 리더십을 발휘하여 자신의 꿈을 실현하고 사회적 책임을 실천하는 감동을 주는 혁신형 인재 양성”을 언급하는

데 모든 대학교 웹사이트에 접속하면 항상 적혀있는 미래 비전 내용을 <그림 2>와 같이 설명한 것이다. 잠재적인 예비 학생들이 정말로 궁금해하는 내용이 맞을까? 영상 도입부에서부터 학생들을 매료시키기에 적절한 내용일까?



<그림 3>, <그림 4> 상명대학교 2021 홍보 영상 종합편
(출처 : 1분 56초, 2분 59초 캡처)

다음으로는 교수가 등장하여 <그림 3>, <그림 4>와 같이 학교의 발전 목표에 대해 언급하는데 전문성과 신뢰성을 강조하기 위해 공식적이고 전문적인 이미지로 앉아 이에 관해 설명하는 모습을 볼 수 있다. 총장과 교수가 등장하여 학교의 강점과 학문적 목표를 설명하는 것은 틀에 박힌 구조가 아닐 수 없다. 그 후로는 시각적인 요소를 강조하는 모습을 찾아낼 수 있었다. 홍보 모델 학생들이 책 한 권씩을 들고 등장하며 마치 웹드라마²와 같은 학교 생활 모습을 보여주는데 예비 학생들에게 열정과 동기부여를 주기 위해 긍정적이고 밝은 모습을 노출하려 하고 있다. 또한, 편안하고 유익한 환경임을 강조하기 위해 대학 시설물이 등장한다. 도서관, 연구실, 라운지 등 다양한 시설물을 노출하는데 학생들이 삼삼오오 모여 앉아 회의하거나 열정적으로 수업에 임하는 모습이 나오는 건 당연한 설정이다.

¹ 상명대학교 홍보 영상 <https://youtu.be/Plqz01dak_Y>

² 인터넷을 통하여 방송 하는 드라마. 대체로 길이가 짧다. (출처 : 네이버 어학사전)



<그림 5>, <그림 6> 상명대학교 2021 홍보 영상 종합편
(출처 : 4분 47초, 5분 17초 캡처)

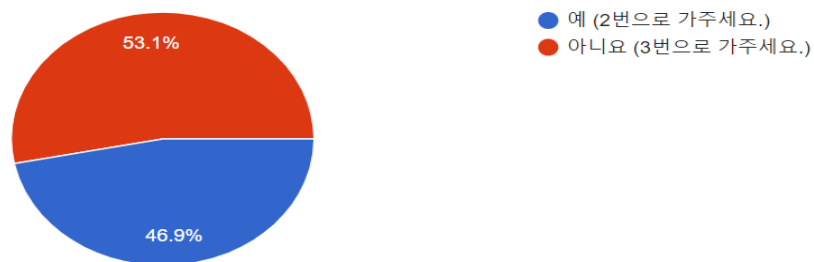
이후로는 홍보 모델 학생이 학우들과 함께 등장하여 학교 곳곳을 누비는 모습을 보여줌과 동시에 자기 경험을 이야기함으로써 예비 학생들이 학교에 입학하고 난 후의 모습을 기대할 수 있도록 영상을 담아내고 있다. 동영상 형식의 홍보 영상은 시각적인 매체로서 대중적으로 접근이 가능하기 때문에 시각적인 요소와 오디오 요소가 결합하여 시너지 효과를 내야 한다. 하지만 <그림 1> ~ <그림 6>에서 보이는 모습은 눈에 띄는 자막 하나 없이 딱딱한 고딕체로 흘러나오는 자막과 내레이션 형식으로 설명하는 목소리이다. 틀에 박힌 구조로 흘러가는 상명대학교의 홍보 영상은 학생들의 흥미를 끌어내기에는 역부족한 모습이다.

2.2. 대학교 기존 홍보 영상 영향력 설문조사

대학교 기존 홍보 영상의 영향력을 조사하고자 구글 폼을 통해 설문조사를 실시하였다. '나는 대학교 홍보 영상을 시청한 적이 있다'라는 질문에 '아니요' 53.1%, '예' 46.9%로 홍보 영상을 시청한 적이 없다는 의견이 높았다.

1. 나는 대학교 홍보 영상을 시청한 적이 있다.

응답 64개



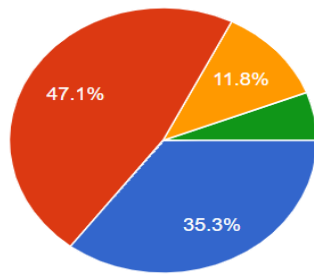
<그림 7> 1번 설문조사 항목

'대학교 홍보 영상을 시청한 적이 없다면 그 이유는 무엇인가요?'라는 질문에는 '관심이 없었다.' 47.1%, '있는지도 몰랐다.' 35.3%, '얼른만한 정보가 없어 별로 도움이 될 거 같지 않았다.' 11.8%, 그 외 '재미가 없을 거 같았다.'는 의견이 있었다. 이를 통해 학생들은 애초에 대학의 홍보 영상에는 관심을 가지지 않고 있다는 사실을 확인할 수 있었다.

3. 대학 홍보 영상을 시청한 적이 없다면 그 이유는 무엇인가요?

복사

응답 34개



- 있는지도 몰랐다.
- 관심이 없었다.
- 엄肰만한 정보가 없어 별로 도움이 될 거 같지 않았다.
- 재미가 없을 거 같았다.

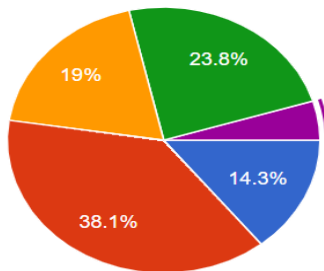
<그림 8> 3번 설문조사 항목

'대학교 홍보 영상을 보고 어떤 것이 도움 됐나요?'의 질문과 '대학교 홍보 영상이 도움 되지 않았다면 그 이유는 무엇인가요?'라는 질문의 결과는 다음과 같다. 도움 된 것을 묻는 질문에 '학교 모습을 볼 수 있어 좋았다'의 항목이 38.1%로 가장 높았고, 도움 되지 않았던 이유를 묻는 질문에는 '큰 흥미나 재미가 느껴지지 않아 다시 보고 싶지 않았다'의 항목에 31.6%의 학생들이 투표하여 가장 높은 결과를 나타냈다. 학생들은 미래 비전이나 목표가 아닌 자신이 직접 경험하게 될 수도 있는 학교의 모습을 먼저 확인할 수 있는 것에 가장 큰 흥미를 느끼고 있었고 반대로 흥미가 느껴지지 않는 홍보 영상은 다시 시청하고 싶지 않았다는 의견을 도출할 수 있었다.

4. 대학 홍보 영상을 보고 어떤 것이 도움 됐나요?

복사

응답 21개



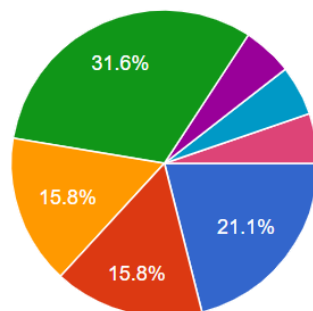
- 궁금했던 정보를 얻었다.
- 학교 모습을 볼 수 있어 좋았다.
- 학교 분위기나 수업 분위기를 미리 느낄 수 있어 좋았다.
- 학교의 가치나 장점을 알게 되었다.
- 모름

<그림 9> 4번 설문조사 항목

5. 대학 홍보 영상이 도움 되지 않았다면 그 이유는 무엇인가요?

복사

응답 19개



- 영상이 지루해 끝까지 본 적도 없다.
- 학생들에게 도움 되지 않는 내용이 더 많은 거 같다. (불필요한 내용이 많음)
- 과장된 내용이 많은 거 같다.
- 큰 흥미나 재미가 느껴지지 않아 다시 보고 싶지 않았다.
- 모름
- 이미 다 알고 있어서
- 잘 모르겠다

<그림 10> 5번 설문조사 항목

다음으로는 '대학교 홍보 영상에 대한 생각을 자유롭게 서술해 주세요.'의 질문을 필수 항목으로 정하여 총 64개의 다양한 의견을 들을 수 있었다. 64개의 답변 중 대학 홍보 영상이 '유용하다'는 의견은 극소수였으며, 그 외 대부분의 의견은 개선이 필요하다고 답하였다.

학교 홍보영상은 학교 부대시설을 자랑식으로 보여주는 느낌이 강하다. 학생들에게 도움이되는 정보나 꿀팁들을 전달해주는 게 좋을 것 같다.
재학생보다는 대학을 가야하는 고등학생들에게 더 도움이 되는 영상이 필요할 것 같다
재밌지 않으면 아예 보지 않으니까 재미가 있으면 좋겠다
신입생들에게 대학교 뽕을 주입시키기 좋다
전과자 같은 느낌 홍보 영상 좋아요
개선이 필요하
본적이 없다.

<그림 11> 주관식 질문에 대한 답변

홍보느낌이 나면 안보게되는고같음
개선이필요하다
학생들의 실생활, 수업듣는 모습 및 분위기, 학교내부(기숙사 등) 꼼꼼히 보여주면 좋을 것 같습니다
수요없는 공급이 되지 않게 수요자들의 니즈와 특징을 반영한 제작이 필요할 것 같다.
너무 예쁘게 보여준다
생각보다 관심있게 보지 않았다
너무 과장하지 않았으면 좋겠다
굳이 유튜브가 아니어도 정보를 얻을 수 있는 다른 플랫폼들이 많기 때문에 영상을 찾아보지 않습니다. 홍보영상에 학교에 대한 이미지와 흥미를 끌만한 요소가 들어가 있다면 타이포그래피로 만든 짧은 숏폼영상은 볼 것 같아요.

<그림 12> 주관식 질문에 대한 답변

조금 지루한 느낌이라 좀 색다른 방향이 필요할 것 같다
콘텐츠 니즈에 맞춰 형식적이고 고리타분한 느낌에서 벗어나질 못한다.
더 재밌는 홍보 영상으로 만든다면 사람들이 더욱 관심을 가지고 볼 것 같다
실제 각 과 학생들의 브이로그 형식이 더 도움이 될듯
영상을 찍고 활용을 잘 못하는것 같다
개선하면 좋겠다
과별로 세분화해서 만들어주면 도움이 될것같다
눈에 확 띄게 만드느게 좋은 거 같다

<그림 13> 주관식 질문에 대한 답변

<그림 11> ~ <그림 13>은 학생들이 생각하는 '대학교 홍보 영상에 대한 생각' 중 일부이다. 답변을 살펴보면 대부분 학생들이 개선이 필요하다는 의견에 답하였고 '지루한 느낌을 개선하고 색다른 방향이 필요하

다.', '재밌으면 좋겠다.', '학생들에게 도움이 되는 정보나 꿀팁을 전달해주면 좋겠다'의 의견과 비슷한 답변이 대부분 차지하였다. 눈에 띄는 답변은 '브이로그'³⁾, '숏폼'⁴⁾, '전과자'와 같은 형식으로 제작한다면 더욱 흥미를 끌 수 있을거 같다는 답변이었다. 학생들은 정적으로 흘러가는 영상에는 관심이 없다. 관심을 끌고 계속해서 찾아볼 수 있도록 만들기 위해선 학생들이 많이 찾아보고 익숙한 유튜브 영상의 형식으로 제작된 영상이 더 큰 흥미를 유발할 수 있을 것이다. 다음으로는 유튜브 웹 예능 '전과자'를 분석해 보려 한다.

3. 유튜브 웹 예능 '전과자' 분석

3.1. 프로그램 소개

2022년 11월 11일 ootd STUDIO에서 새롭게 런칭한 웹 예능 '전과자'는 아이돌 그룹 비투비의 멤버 '이창섭'이 메인 MC 역할로 등장한다. '전과하는 남자'의 의미로 이창섭이 매화마다 새로운 대학교의 학과를 직접 방문하여 수업을 듣고 학생들과 식사하며 마치 대학생과 같은 하루를 보낸다. 대학교 웹사이트에 업로드 되어 있는 한정된 정보가 아닌 실제 생활을 보여주어 실제로 도움이 되는 정보를 제공한다. '전과자'는 업로드 영상 모두 100~300만 이상의 조회수를 기록하면서 빠른 속도로 꾸준히 구독자 수가 증가하고 있다.' 틀에 박힌 구조로 흘러가는 홍보 영상이 아닌 웹 예능 형식으로서 다양한 학교의 학과를 마치 간접 체험한 것 같은 느낌을 주어 대학과 전공 선택에 고민하는 예비 학생들에게도 유용한 정보를 제공한다.

3.2. 프로그램 분석

3.2.1. 영상 흐름 및 학과 소개 방법 분석

'전과자'의 영상 시작은 등교하는 모습부터 보여주며 시작한다. 진정한 대학 생활은 등교부터 시작된다. MC 이창섭이 해당 학과의 과 점퍼를 입고 지하철역 입구에서부터 학교를 걸어 올라가거나 학생들과 함께 버스를 타고 이동하는 모습을 보여준다. 또, 학교 정문부터 걸어가는 모습은 실제 재학생들이 등교하는 것과 같은 모습을 보여주어 공감을 끌어내기도 한다.



<그림 14>, <그림 15> 등교길 모습

(출처 : 전과자 ep6. 2분 54초 캡처, ep16. 2분 33초 캡처)

³⁾ 브이로그는 '비디오(video)'와 '블로그(blog)'의 합성어로, 자신의 일상을 동영상으로 촬영한 영상 콘텐츠를 말한다. (출처 : 네이버 어학사전)

⁴⁾ 짧은 영상으로 이루어진 콘텐츠. (출처 : 네이버 어학사전)

그 다음으로는 학교에 도착하여 일일 등록금을 수납하러 학장을 만나게 된다. 교수님과 대화하며 리뷰할 학과에 관한 설명을 듣고 오늘 들을 수업은 어떤 과목인지, 무엇을 배우는 수업인지에 대한 내용을 언급한다. 실제 학장 또는 교수와 나누는 대화는 형식적이지 않고 케미⁵가 좋은 모습을 보여준다. 리뷰할 학과에 대해서는 영상 초반 약 10초의 넘지 않는 분량으로 편집된 내용을 보여준다. 학교의 전망, 학과의 전망 등 학교 웹사이트에 나오는 내용은 일절 소개하지 않고 만약 '미디어커뮤니케이션학과'일 경우 “탁월한 커뮤니케이션을 바탕으로 종합 커뮤니케이터가 될 수 있는”이라는 문장만 보여주며 화면을 전환한다. 자칫 지루해질 수도 있을 법한 내용을 과감히 생략했다.



<그림 16> 학과 소개
(출처 : 전과자 ep21. 1분 30초 캡처)

그 후로는 수업에 참여하여 재학생들과 함께 수업을 듣는다. 예비 학생들은 어디서도 보지 못한 대학교의 실제 수업 모습을 간접 체험할 수 있는 것이다. 학생들이 가장 궁금해하는 모습 아닐까? 수업은 '이론 수업-점심시간-실습수업'의 구조로 구성되어 있어 해당 학과의 이론 수업과 실습 수업 모두를 영상으로 확인할 수 있다. MC 이창섭은 진지한 모습으로 수업에 임하며 교수의 칭찬을 듣기도 하지만 영어로만 진행되는 수업, 전문적인 용어가 난무한 수업 등에서 힘들어하는 모습을 보여주며 실제 학생들이 겪는 어려움을 보여주기도 한다. 학교의 좋은 부분을 과장해서 보여주는 모습은 현실적인 것을 좋아하는 요즘 세대에겐 공감을 끌어내기 힘들다. 실제 수업 모습을 보여주는 것은 예비 학생들이 학교와 학과를 선택하는 데 많은 도움이 될 것이다.



<그림 17> 수업 모습

⁵ 사람들 사이의 조화나 주고받는 호흡을 이르는 말. (출처 : 네이버 어학사전)

3.2.2. 인터뷰 형식 분석

학생들과의 인터뷰 형식을 분석해 보려 한다. '전과자'의 인터뷰 형식은 자연스럽게 이루어진다. 인터뷰를 떠올리면 마이크를 들고 “학교의 분위기는 어떤가요?”, “수업은 만족하시나요?” 와 같은 질문이 이어져야 할 것 같지만 '전과자'는 다르다. 등교하며 만나는 학생들에게 MC 이창섭이 먼저 다가가 인터뷰가 가능한지 묻고 자연스럽게 학생이 재학 중인 과와 학교생활에 대해 질문한다. “뭐 배워요?”, “나중에 무슨 일 하는 거예요?”라는 식의 직접적인 질문을 함으로써 꾸며지지 않은 실제 학생들의 의견을 들을 수 있다.

과 동기 친구들과 점심시간에 점심을 먹으며 학교생활에 대한 질문을 한다. “학식은 어때요?”, “어느 과가 잘생겼어요?” 등의 질문을 하며 인터넷에 올라와 있는 한정된 정보 외에도 실제 재학생들에게서만 얻을 수 있는 정보 또한 알게 된다. 과장되지 않고 자연스럽게 흘러가는 인터뷰의 모습은 예비 학생들에게 신뢰를 줄 수 있다. '전과자' ep22 편에서 학교의 학생이 “학식에 3주 내내 돈가스...”라는 말을 하며 웃픈⁶ 일화를 말을 했다. 얼마 지나지 않아 해당 대학교는 위 내용을 인정하고 학식을 개편했다는 소식을 전했다.⁷ 이러한 영향은 재학들의 의견을 수렴하고 실행한 좋은 예이다. 실제 재학생의 의견을 자유롭게 들었기 때문에 개선된 사항일 것이다.



<그림 18> 학생들의 의견
(출처 : 전과자 ep22. 11분 5초 캡처)

3.2.2. 자막 활용 분석

자막은 시각적인 도구로 활용되는 만큼 영상물에선 중요하지 않을 수 없다. '전과자'에서는 자막을 어떻게 활용하고 있는지 분석하려 한다. '전과자'는 학과 리뷰를 하며 유익한 정보를 제공하기도 하지만 웹 예능의 형식이라는 틀에 맞춰 웃음을 유발하는 자막을 적절히 사용하고 있다. 수업의 모습을 보여주다가도 “풀강은 입학처에 문의하세요”라는 자막을 진지하게 삽입해 두어 웃음을 유발하는 포인트가 된다. 또, 재학

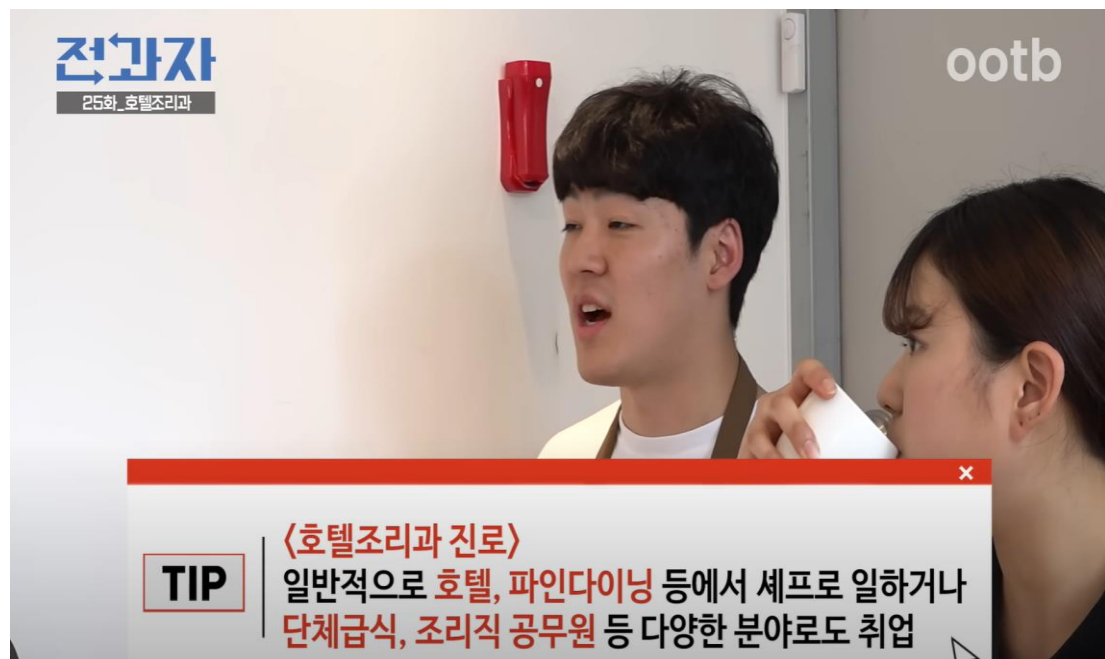
⁶ '웃기면서 슬프다'는 뜻으로, 표면적으로는 웃기지만 실제로 처한 상황이나 처지가 좋지 못하여 슬프다. (출처 : 네이버 어학사전)

⁷ 이수현, 비투비 이창섭, '전과자'로 전한 영향력...학식 메뉴 개선까지, 시사 저널-e, 2023.05.08., <<https://www.topstarnews.net/news/articleView.html?idxno=15333745>>

생들과의 인터뷰에서 얻은 내용이나, 수업 시간에 알게 된 내용을 “TIP”이라는 자막과 함께 보여줌으로써 시청자들의 기억에 상기시키기도 한다. 단순히 영상에 나오는 내용을 고덕체로 보여주는 것이 아닌 정보 제공의 목적과 웹 예능이라는 형식에 맞추어 적절히 활용되는 자막은 시청자들의 흥미를 유발시킨다.



<그림 19> 자막활용 1
(출처 : 전과자 ep25. 11분 00초 캡처)



<그림 20> 자막활용 2
(출처 : 전과자 ep25. 12분 29초 캡처)

3.2.3. 동아리 소개 방식 분석

'전과자'에서는 대학교의 방학을 맞이하여 대학교의 동아리를 리뷰하기도 했다. 대학교 응원단 동아리하면 바로 떠올릴 수 있는 '고려대학교 응원단'에 찾아가 동아리에 가입하고 실제 동아리 부원들과 동아리 활동을 하는 모습을 보여주었다. 동아리는 학교에 입학하기 전까지는 어떤 동아리가 있는지, 어떤 활동을 하

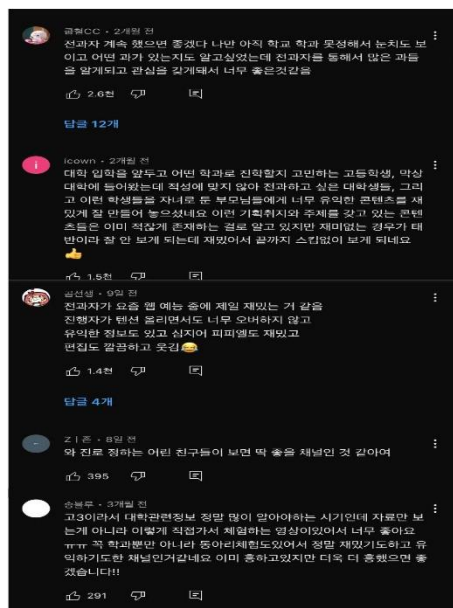
는지 자세히 알기 어렵다. 학교가 방학을 맞이하자 동아리 소개 콘텐츠를 선택한 것은 센스가 돋보이는 행 보였으며 학생들이 궁금해하는 부분을 제대로 간파했다. '전과자'는 학교 수업 모습뿐만 아니라 동아리의 모습 또한 간접적으로 경험할 수 있게 도와주고 있다. 실제 재학생들 또한 어디서도 볼 수 없는 모습을 간 접적으로 체험할 기회이다.



<그림 21> 동아리활동
(출처 : 전과자 ep13. 18분 50초 캡처)

3.2.4. 댓글을 통한 영향 분석

댓글을 통해 '전과자'의 영향력을 살펴보고자 한다. '전과자'는 어디에서도 볼 수 없는 영상으로 대학교와 학과를 리뷰하고 있다. 자유로운 인터뷰 형식, 지루한 부분은 과감하게 버린 선택, 센스있는 자막, 제작진 들의 연출력이 합쳐져 틀에 박힌 구조의 영상이 아닌 흥미를 유발하는 영상이 되었다. 실제 입시생들은 '전 과자'가 도움이 되었을까? '전과자'의 댓글을 살펴보면 “아직 학교, 학과를 못 정해서 눈치 보이고 어떤 과 가 있었는지 알고 싶었는데 전과자를 통해 많은 과를 알게 되었다.”의 내용에 공감하는 좋아요 수가 2,600 개 이상 올려진 모습을 확인할 수 있었고 그 외의 긍정적인 댓글 또한 쉽게 찾을 수 있다.



<그림 22> 전과자 댓글
(출처 : 전과자 댓글 캡처)

4. 상명대학교의 홍보 영상의 개선방안

4.1. 영상의 흐름과 자막

상명대학교 홍보 영상은 전혀 흥미를 유발하지 못하고 있다. 웹 예능 '전과자'를 통해 분석한 내용을 통해 개선 방안을 도출하여 보고자 한다. 상명대학교 홍보영상 종합편을 살펴보면 2021년도 11월 26일에 업로드되었으나 조회수는 약 4천 번 그 외 다른 홍보 영상들은 1천~2천 번 사이의 조회수를 나타내고 있다. 상명대학교의 재학생과 교수의 전체 인원을 생각하여 보면 업로드 날짜부터 최근까지 한 번 이상 조회한 사람이 많지 않다는 것이 현실이다.

먼저, 상명대학교의 홍보 영상은 틀에 박힌 구조로 흘러간다. 총장, 교수, 홍보모델, 시설 등이 등장하며 고딕체의 자막과 내레이션 목소리가 함께 나온다. 학교 미래 비전에 관한 설명이 영상 앞부분에 길게 나오고 있어 학생들은 영상 앞부분부터 지루함을 느낀다. 상명대학교는 홍보 영상은 많은 개선이 필요하고 그 중 하나가 영상의 흐름과 자막이다. 학생들은 자신이 직접 경험한 것을 보는 '브이로그'⁸ 형식의 영상을 선호한다. 실제 수업 모습, 친구들과의 캠퍼스 생활 모습, 동아리 체험 영상 등 실제 학생들이 궁금해하는 것이 무엇이고 보고 싶어 하는 것이 무엇인지 파악하여 영상 흐름 부터 다시 짜임새 있게 바꾸어야 한다. 그 다음으로는 자막이다. 현재 영상의 자막의 경우 눈에 띄는 효과나 색감 하나 없이 마치 뉴스에서 송출되고 있는 듯한 자막이다. 해당 자막은 학생들의 관심을 끌기엔 역부족이다. 생략할 부분은 과감히 생략하여 핵심 내용만 자막에 삽입해야 한다.

4.2. 형식의 변경

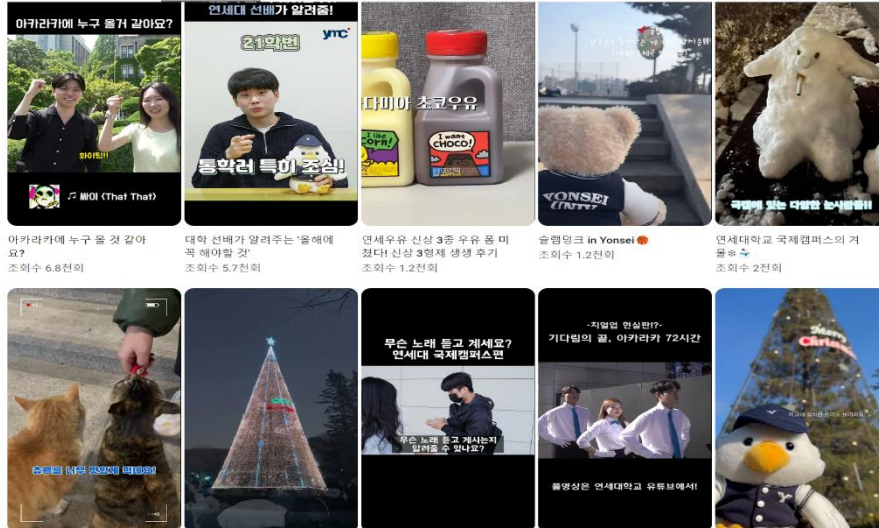
물건을 구매하기 전 리뷰를 찾아보는 것과 같이 잠재적인 예비 학생들은 실제 재학생들의 후기를 가장 궁금해할 것이다. 총장과 교수가 등장하여 마치 짜인 것과 같은 멘트를 말하는 것은 학생들이 궁금해하는 내용이 아니다. '전과자'와 같은 자유로운 인터뷰 형식으로 바꾸어 정보를 전달하도록 해야 하고 틀에 박힌 인터뷰 형식으로 흘러가지 않게 주의해야 한다.

요즘 학생들은 몇 분 안 되는 영상조차 길다고 느껴져 중간중간 건너뛰고 보거나 '유튜브 숏츠'⁹와 '인스타그램 릴스'¹⁰와 같은 기능을 활용한 영상물을 선호한다. 실제 '연세대학교'의 경우 유튜브 채널에 최근 유행하는 내용을 패러디하여 올리거나 '유튜브 숏츠'의 기능을 굉장히 잘 활용하고 있다. 상명대학교의 홍보 영상 또한 해당 기능을 접목해 보면 재학생들이나 잠재적인 예비 학생들에게도 흥미를 유발할 수 있는 플랫폼이 될 것이다.

⁸ 브이로그는 '비디오(video)'와 '블로그(blog)'의 합성어로, 자신의 일상을 동영상으로 촬영한 영상 콘텐츠를 말한다. (출처 : 네이버 어학사전)

⁹ 짧은 영상으로 이루어진 콘텐츠. (출처 : 네이버 어학사전)

¹⁰ 짧은 영상으로 이루어진 콘텐츠. (출처 : 네이버 어학사전)



<그림 23> 연세대학교 유튜브 쏫폼

5. 결론

본 연구에서는 유튜브 웹 예능 '전과자의 특성을 기반으로 상명대학교 홍보 영상의 개선 방안을 도출해 보고자 하였다. 학생들은 7분 21초 가량의 상명대학교 홍보 영상 종합편 또는 이 보다 훨씬 짧은 다른 영상들조차 궁금해 하지 않는다. '전과자'는 기존에 없었던 새로운 형식으로 대학과 학과를 소개한다. 지루하다고만 생각했던 학교와 학과 소개 영상의 틀을 깨고 신선한 형식으로 접근한 '전과자'는 시청자들에게 매 주 웃음과 더불어 유익한 내용을 전달한다. '전과자'는 시청자들이 알고 싶어 하는 것이 무엇인지 그것을 정확하게 알고 그게 맞는 정보를 전달하여 시청자들이 계속해서 찾아오게끔 만든다.

이처럼 대학 홍보 영상에서도 새로운 패러다임의 전환이 필요하고 그것을 받아들이려는 자세가 필요하다. 대학의 홍보 영상은 잠재적인 예비 학생들이 영상을 통해 얻고자 하는 것이 무엇이고, 정말 궁금한 모습은 어떤 것이 있는지 파악하여 제작할 필요가 있다. 유익하게 제작된 영상은 예비 학생들의 관심과 호응을 끌어내기에 충분할 것이다. 홍보 영상이라는 이름에 걸맞게 제대로 된 홍보가 되는 영상이 제작되어야 하고 계속해서 관심을 가지고 흥미를 유발할 수 있도록 끊임없는 연구가 필요하다.

참고 문헌

이수현, 비투비 이창섭, 비투비 이창섭, '전과자'로 전한 영향력...학식 메뉴 개선까지, 시사 저널-e, 2023.05.08., <<https://www.topstarnews.net/news/articleView.html?idxno=15333745>>

참고 사이트

네이버, 어학사전, <<https://dict.naver.com/>>

네이버, 나무위키, <<https://namu.wiki/>>

참고 동영상

유튜브, 한 달만 다녀도 등록금 뽕뽕는 학과 (feat.고기 없는 학식)[삼육대 물리치료학과] | 전과자 ep.6,

<<https://youtu.be/u2BCGcOweTo>>

고대 응원단 가서 '연고전'이라고 말한다면 [고려대 응원단] | 전과자 ep.13,

<<https://youtu.be/zq9oDLusl7Y>>

우리나라 문과 1티어 학과 [연세대 경영학과] | 전과자 ep.16,

<<https://youtu.be/P18SutoOFPE>>

연예인과 일하는 학과 [성균관대 미디어커뮤니케이션학과] | 전과자 ep.21,

<<https://youtu.be/GQSSLIBKeSE>>

남녀성비 1:9인 학과 [연성대 반려동물보건과] | 전과자 ep.22,

<<https://youtu.be/2kv-dxbSefA>>

이연복, 정호영이 교수인 과 [한호전 호텔조리과] | 전과자 ep.25,

<<https://youtu.be/NU5X-txt9uU>>

업무중 산업재해 발생 시 해결 방안 : 대학생 아르바이트를 중심으로

생명공학전공 박하*

목차

1. 서론
 2. 대학생 아르바이트 현황
 3. 대학생 아르바이트의 보험가입
 - 3.1. 4대 보험과 가입 유무
 - 3.2. 사업장의 4대 보험 미가입 원인
 4. 업무 중 산업재해 발생 시 대처법
 - 4.1. 산재보험 적용 범위 인식
 - 4.2. 산재보험 신청 방법
 5. 결론
- 참고 문헌

1. 서론

지난 5월 29일, 아르바이트를 하다가 오븐에 데여 오른쪽 손목 윗부분부터 팔꿈치 아랫부분까지 이어지는 2도 화상을 입었다. 현재까지도 병원에 통원하면서 치료를 하고 있는데, 생각보다 비용이 커서 부담이 되었다. 일터가 4대 보험에 가입되어 있지 않기도 했고, 단순히 내 실수로 인한 피해였기 때문에 사장님께 말씀드리기가 조심스러웠다. 그러나 부모님과 주변인들의 제안으로 결국 말씀드렸는데, 그때 사장님께서 산재보험에 가입되어 있으니 신청하라고 말씀해 주셨다. 그렇게 산재보험을 신청하기 위해 알아보면서 근로자의 산재보험가입여부와는 상관없이 그 보상을 받을 수 있다는 사실을 알게 되었다.

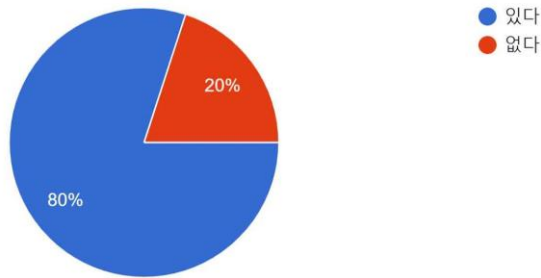
요즘 대학생이 아르바이트를 하는 것은 매우 흔한 일이다. 카페나 음식점, 편의점, 사무보조 등 직종도 다양하다. 그러나 대부분 주에 15시간 근무를 채우지 못해 4대 보험에 가입되지 않은 경우가 수두룩하다. 또한 업무 중에 피해가 발생했을 당시 어떻게 해결하면 좋을지 모르는 경우가 많다. 따라서 필자 같은 대학생 아르바이트생의 산업재해보상보험법에 대한 이해를 돕고 산업재해가 발생했을 경우 어떻게 처리하면 좋을지 알리는 것을 목적으로 본 연구를 진행하게 되었다.

본 연구에서는 먼저 상명대학교 및 타대학교 재학생을 대상으로 설문조사를 진행하고 조사결과를 토대로 대학생 아르바이트생의 아르바이트 현황과 4대보험 가입 유무, 산재보험에 대한 인식을 알아보았다. 또한 근로복지공단, 4대사회보험정보연계센터 등 신뢰 가능한 사이트의 자료를 통해 연구를 진행하고자 한다. 그 후 직접 산재보험을 신청해보는 시뮬레이션을 제시하여 쉬운 이해를 돕고자 한다.

2. 대학생 아르바이트 현황

본 연구를 위해 상명대학교 및 타대학교 재학생을 대상으로 몇가지 질문을 통한 설문조사를 진행하였다. 위 설문조사는 구글 폼 양식을 이용해 2023년 6월 8일부터 2023년 6월 9일까지 총 이틀간 진행하였고 총 30명이 응답하였다. 첫 번째 공통 질문은 “아르바이트를 한 경험이 있나요?”이다. 이 질문을 통해 아르바이트 경험자의 비율을 알아보았다.

아르바이트를 한 경험이 있나요?
응답 30개

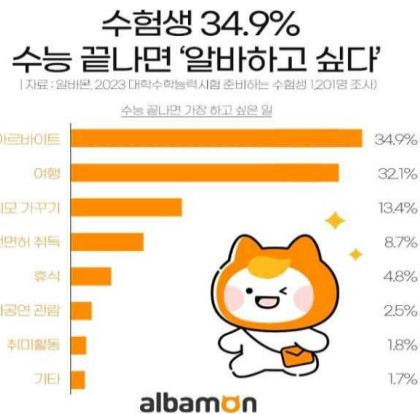


<그림1> 아르바이트 경험 유무

<그림1>을 보면 아르바이트를 한 경험이 있는 대학생은 24명(80%), 경험이 없는 대학생은 6명(20%)이다. 이는 5명 중 4명이 아르바이트 경험이 있다는 것을 의미한다. 위 설문조사의 응답자 수가 다소 적었음에도 불구하고 이는 매우 높은 수치이다.



<그림2> 대학생 새학기 목표



<그림3> 수능 끝나면 가장 하고 싶은 일

<그림2>는 지난 3월 알바몬에서 실시한 조사 결과이다. 알바몬에서는 남녀 대학생 2183명을 대상으로 한 대학생의 새학기 목표를 조사했다. 이에 따르면 1학년부터 4학년 전체 학년에서 “아르바이트를 해서 용돈을 벌 것”이라는 의견이 75%¹⁾로 가장 높은 수치가 나타났다.²⁾ 대학교 1학년은 79.7%, 2학년은 73.5%, 3학년은 72.1%, 4학년은 65.9%가 선택하는 등 편차가 보였으나 모든 학년에서 과반수 이상이 새학기 목표로 아르바이트를 꼽았다. <그림3>은 작년 알바몬에서는 2023 대학수학능력시험을 준비하는 수험생 1201명을 대상으로 수능 끝나면 가장 하고 싶은 일을 조사한 결

1) 복수 응답을 가능한 점을 감안한다

2) 차혜진, 알바몬 조사, 대학생 새학기 목표 1위 ‘알바해서 용돈 벌고 싶어’, 직설, 2023.02.21.

<<https://www.ziksir.com/news/articleView.html?idxno=33975>>

과이다. 이에 따르면 34.9%가 ‘아르바이트’를 꼽은 것을 알 수 있다.³⁾ 심지어 한국핀테크연구원, 여의도아카데미, (사) 서울북앤콘텐츠페어가 약 1000명의 대학생을 대상으로 실시한 2022년 신학기 맞이 대학생 필수앱 조사에 따르면 ‘에브리타임’, ‘인스타페이’, ‘ZOOM’, ‘배달의민족’을 이어 ‘알바몬’이 자리를 차지하게 되었다.⁴⁾ 이처럼 아르바이트를 희망하는 대학생은 매우 많다는 것을 알 수 있다.

3. 대학생 아르바이트생의 보험가입

3.1. 4대 보험과 가입 유무

4대사회보험정보연계센터의 사회보험 정의에 따르면 사회보험제도는 국민에게 발생한 사회적 위험을 보험방식에 의하여 대처함으로써 국민의 건강과 소득을 보장하는 제도이다. 여기서 사회적 위험이란 질병, 장애, 노령, 실업, 사망 등을 의미하는데 이런 사회적 위험은 본인뿐만 아니라 가족에게도 불안을 야기하는 요인이 된다. 따라서 사회보험제도는 사회적 위험을 예상하고 이에 대처하여 국민의 경제생활을 보장하려는 소득보장제도이다.⁵⁾ 사회보험은 4가지로 나뉘어 흔히들 4대 보험이라고 불린다. 4대 사회보험의 종류는 다음과 같다.



<그림4> 4대사회보험정보연계센터

<그림>를 보면 4대 사회보험은 연금보험, 건강보험(또는 질병보험), 고용보험, 산업재해보상보험으로 나뉜다. 첫 번째는 연금보험이다. 연금보험은 혼자서는 대비하기 어려운 생활의 위험을 모든 국민이 사회적으로 대처하는 제도로, 소득이 있을 때 일정액의 보험료를 납부하고 사회적 위험으로 소득이 줄거나 없어졌을 때 연금을 지급해 최소한의 소득을 보장하는 사회보험제도이다. 두 번째는 건강보험이다. 건강보험은 질병이나 부상으로 인해 발생한 고액의 진료비로 가계에 과도한 부담이 되는 것을 방지하기 위해, 국민들이 평소 보험료를 내고 국민건강보험공단이 이를 관리·운영하다가 필요 시 보험급여를 제공하여 국민 상호 간 위험을 분담하고 필요한 의료서비스를 받을 수 있도록 하는 사회보장제도이다. 세 번째는 고용보험이다. 실업급여를 지급하여 실직 시 근로자의 생활안정과 구직 활동을 촉진하고 실업의 예방, 고용의 촉진 및 근로자의 직업능력개발과 향상을 꾀하는 사회보험제도이다. 이때 사업주에게는 고용창출·안정에 필요한 인건비 등을 지원하고 노동자에게는 실업급여·직업훈련, 생활안정 등 재취업을 목적으로 지원한다. 네 번째는 산업재해보상보험, 줄여서 산재보험이다. 산재보험이란 산재근로자와 그 가족의 생활을 보장하기 위하여 국가가 책임지는 의무보험으로 국가가 사업주로부터 소정의 보험료를 징수하여 그 기금으로 사업주를 대신해 보상을 해주는 제

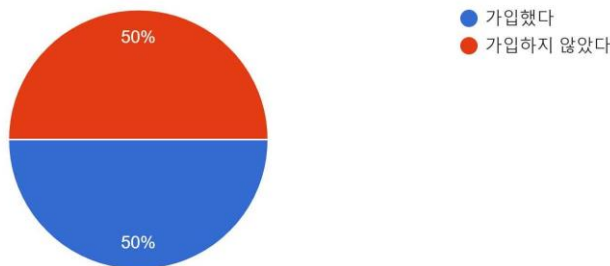
3) 이종욱, 수능 끝나면 하고싶은 일 1위 ‘알바’, 경북일보, 2022.11.14
 <<http://www.kyongbuk.co.kr/news/articleView.html?idxno=2116849>>
 4) 강민주, 대학생 필수앱에 에브리타임, 인스타페이, 배달의민족 등 선정, 2022.02.22.
 <<http://www.4th.kr/news/articleView.html?idxno=2013904>>
 5) 4대사회보험정보연계센터 등 발췌
 <<https://www.4insure.or.kr/ins4/ptl/guid/insu/SocInsuDefLayout.do>>

도이다.⁶⁾

4대 보험을 가입하면 사업장과 근로자는 보험료를 납부하게 된다. 연금보험의 보험료율은 기준월소득에 따라 적용되며 사업장과 근로자가 각각 4.5%의 보험료의 부담한다. 건강보험은 보수월액에 따라 납부하게 된다. 이때 보수의 2023년 기준⁷⁾ 사업장과 근로자가 각각 3.545%의 보험료를 부담한다. 고용보험은 사업장과 근로자가 각각 0.7%씩 부담한다. 산재보험은 사업장의 업종에 따라 요율이 상이하다. 근로자 부담금은 없다. 국가가 사업장에게 소정의 보험료를 징수하여 그 기금으로 지급하기 때문이다.⁸⁾ 사업장에서 아르바이트생을 고용하면 사업주는 아르바이트생의 4대 보험 가입을 맡게 된다. 4대 보험 가입이 모든 사업자와 아르바이트생에게 의무적인 것은 아니다. 4대 보험 각각의 가입 기준은 다르다. 건강보험과 연금보험, 고용보험에서 1개월 소정근로시간이 60시간(주 15시간) 미만인 자는 가입 대상에서 제외된다. 다만 국민연금은 3개월 이상 근로 시 적용되어야 한다. 다만 타 보험과 달리 산재보험은 예외없이 모든 근로자가 의무적으로 가입해야 한다. 근로자가 보험관계가 성립돼 있는 둘 이상의 사업에 동시 고용인 경우 피보험자 자격의 이중 취득을 제한하며 한 사업을 선택해 고용보험 피보험 자격을 취득해야 한다.⁹⁾

그러나 실제로 아르바이트생이 4대 보험에 가입되어 있는 경우는 많지 않다. 직접 실시한 설문조사의 두 번째 질문인 “아르바이트를 했을 당시 4대 보험을 가입했나요?”의 결과를 보면 다음과 같다.

(*1번에 '있다' 체크시) 아르바이트를 했을 당시 4대보험을 가입했나요?(주 15시간 이상 근무 시 4대보험 가입 필수)
응답 24개



<그림5> 4대 보험 가입 유무

첫 번째 질문에서 아르바이트를 한 경험이 있다고 체크한 24명의 응답자 중 12명(50%)는 아르바이트 당시 4대 보험에 가입하지 않았으며 나머지 12명(50%)는 4대 보험에 가입했다. 이는 주에 15시간 이상, 월에 60시간 이상 근무했던 경험이 2명 중 한명 꼴로 있었다는 것을 의미한다. 응답자 수를 고려했을 때 이번 설문결과에 다소 아쉬움이 남아 주변의 대학생 아르바이트생 2명을 섭외해 이와 관련해 인터뷰를 진행해보았다. 인터뷰는 섭외자의 편의에 맞추어 그들의 현재 아르바이트장 주변 카페에서 약 30분가량 진행하였다. 첫 번째 섭외자는 홍○○양(여, 21세)이고, 두 번째 섭외자는 박□□양(여, 20세)이다.

Q1. 여태까지 어떤 업종의 아르바이트를 하셨나요? 현재도 아르바이트를 하고 계신가요?

홍○○양(여, 21세) : 하루만 하는 일일알바로 호텔 서빙 아르바이트도 하고 주점 아르바이트도 해봤어요. 지금은 소규모 프랜차이즈 식당 아르바이트 중입니다.

6) 4대사회보험정보연계센터, 위의 사이트

7) 2022년 당시 각각 3.495%씩 부담했다

8) 연세노무사TV, 4대보험 미가입, 과연 비용 절감일까? 사장님들 손해나기 전에 보세요, 2022.07.27.

<<https://youtu.be/LoB8d8-DAic>>

9) 네이버 지식백과, 2023년 변경된 4대 보험 사항

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=6684603&cid=69440&categoryId=69440>> 2023.6.10

박□□양(여, 20세) : 이전에는 대형 프랜차이즈 카페나 빵집 아르바이트를 했습니다. 일일알바로 결혼식 서빙이나 호텔 서빙도 해봤어요. 지금은 편의점이라 음식점 아르바이트를 하고 있어요.

Q2. 여태까지 한 아르바이트의 4대 보험 가입 유무는 어떻게 되나요?

홍○○양(여, 21세) : 아무래도 일일알바 때는 4대 보험은 안했구요. 지금은 일하는 곳에서는 아르바이트보다는 거의 직원처럼 주 15시간 이상을 일하는 중이라 4대 보험에 가입 중입니다.

박□□양(여, 20세) : 모든 아르바이트에서 4대 보험 가입을 안한 것 같아요. 대부분의 사장님께서 주 15시간을 넘기지 않도록 근무 시간을 짜주시기도 해요. 근무시간이 주에 15시간 이상을 넘겼던 적은 있는데 대타¹⁰⁾로 들어갔던 적이 대부분이라서 그런 경우에는 주휴수당조차도 지급되지 않았어요.

첫 번째 질문은 “여태까지 어떤 업종의 아르바이트를 하셨나요? 현재도 아르바이트를 하고 계신가요?”로 과거와 현재의 아르바이트 경험 유무이다. 이에 홍○○양과 박□□양은 이전에도 아르바이트 경험이 있다고 답했고 현재까지도 아르바이트를 하고 있다는 답변을 내놓았다. 두 번째 질문은 “여태까지 한 아르바이트의 4대 보험 가입 유무는 어떻게 되나요?”였다. 이에 홍○○양은 짧은 단기간 아르바이트 때는 4대 보험에 가입하지 않았지만 주 15시간 이상을 일하는 현재는 4대 보험에 가입되어 있다고 했으나 박□□양은 해본 아르바이트 중에서 4대 보험을 들었던 아르바이트는 없었다고 말했다.

3.2. 사업장 4대 보험 미가입 원인

그렇다면 사업장에서 아르바이트생의 4대 보험을 가입시키지 않는 이유는 무엇일까. 그 이유는 다양하다. 위 인터뷰에서 몇몇 질문을 통해 대학생 아르바이트생이 생각하는 4대 보험과 미가입의 원인에 대해 조사해 보았다.

Q3. 아르바이트를 할 때 4대 보험에 가입되기를 원하시나요?

홍○○양(여, 21세) : 저 같은 경우에는 주에 거의 40시간 넘게 일을 해요. 일하는 곳이 아무래도 식당이기도 하고 워낙 긴 시간동안 일하니까 혹여나 하는 위험 상황에 대비하기 위해서 제가 먼저 사장님께 해달라고 말씀드렸어요. 당장 버는 돈은 줄어들더라도 여차피 나중에 다 환급받을 돈이라고 생각해요. 그런데 저랑 같이 직원처럼 일하시는 다른 분은 4대 보험 가입을 안 하시고 종합소득세를 3.3% 떼어 간다고 하시더라고요. ...만약 제가 짧은 시간 일했다면 그만큼 근무의 난이도가 달라지고 위험성도 낮아질테니 굳이 4대 보험을 하려고 하지 않을 것 같아요.

박□□양(여, 20세) : 4대 보험에 가입하게 되면 보험료가 붙는데, 그 보험료가 생각보다 많이 나와요. 그래서 저처럼 주에 15시간이 안되는 알바를 할 때는 아무래도 가입을 안하는게 제 입장에서는 더 좋아요. 월급을 더 많이 받는 거니까요.

“아르바이트를 할 때 4대 보험에 가입되기를 원하시나요?”라는 네 번째 질문에는 상반된 두 답변이 나왔다. 이는 주 15시간 이상을 근무하나 안하나의 차이에서 나타난 결과로 보인다. 홍○○양은 주에 많은 시간을 근무하기 때문에 적은 시간을 근무하는 타 아르바이트생보다 자신의 근무 난이도나 위험성이 높다고 생각하기 때문에 4대 보험등록을 원했다. 그러나 박□□양은 근무시간이 주에 15시간이 채 되지 않아 적은 수익에 보험료가 붙는 것을 원치 않았다.

10) 어떤 일을 원래 하던 사람을 대신하여 하는 사람을 비유적으로 이르는 말

Q4. 많은 사업장에서 일부러 아르바이트생의 근로시간을 주에 15시간 넘기지 않게 해서 4대 보험을 가입하려 하지 않는다는데, 그 이유는 뭐라고 생각하세요?

홍○○양(여, 21세) : 아무래도 4대 보험을 가입하게 되면 그만큼 보험료를 많이 가져갈 테니까요. 저는 지금 아르바이트 하는 곳에서 4대 보험에 가입하겠다고 했지만, 저와 비슷하게 근무하시는 동료분은 일부러 4대 보험을 하지 않고 프리랜서 계약을 통해서 3.3% 세금을 떼고 있어요.

박□□양(여, 20세) : 4대 보험을 가입하면 보험료가 불기도 하고... 그런데 근무시간이 주에 15시간을 넘기지 않는 건 단지 보험 가입의 문제 때문만은 아닌 것 같아요. 근무시간이 주 15시간을 넘기게 되면 주휴수당을 줘야하거든요. 그래서 많은 사업장에서 아르바이트생을 여러 명 두고 일부러 15시간을 넘기지 않도록 아슬아슬하게 근무 시간표를 짜주는 경우도 많아요. 그리고 주 15시간 이상 근무가 반복적이면 퇴직금도 줘야하니까... 그건 4대 보험만의 문제는 아닌거죠. 하지만 그 모든 이유가 돈 때문 아닐까요?

네 번째 질문, “많은 사업장에서 일부러 아르바이트생의 근로시간을 주에 15시간 근무를 넘기지 않게 해서 4대 보험을 가입하려 하지 않는다는데, 그 이유는 뭐라고 생각하세요?”의 답변은 결과적으로는 사업주의 본인 부담 비용을 최대한 줄이기 위해서라는 의견이 공통이다. 그러나 4대 보험의 이유뿐만 아니라 주휴수당, 퇴직금 등 여러 가지 복합적인 요소 때문에 주에 15시간 근무를 넘기지 않는다는 의견이 있었다. 또한 인터뷰를 하면서 4대 보험을 들어야하는 상황임에도 근로자가 원하지 않아 4대 보험을 신청하지 않는 경우도 있다는 것을 알게 되었다. 그러나 이는 4대보험 가입 의무를 위반한 것이기 때문에 과태료가 부과될 수 있다. 근로자와의 합의하에 가입하지 않더라도 원천징수¹¹⁾에 대한 의무주는 사업주이다. 가입과 신고는 사업주의 의무가 된다.

주 15시간 일하는 근로자에게 4대 보험 가입 대신 3.3% 사업자 소득으로 적용하는 것이 불가능한 것은 아니나 바람직한 것은 아니다.¹²⁾ ‘프리랜서 계약’을 하면 된다. 프리랜서 계약이란 업무의 일부를 맡지만 사용자의 지휘·감독은 받지 않고 일이 있을 때 일을 하고 일을 한만큼 보수를 받는 방식이다. 이러한 고용형태는 근로자로 계약을 체결한 것이 아니기 때문에 근로자와 프리랜서에는 차이가 존재한다. 프리랜서는 근로자와는 달리 노동법 적용이 안되고 사회보험법도 미가입해도 괜찮다. 또한 근로자는 근로소득세가 적용되지만 프리랜서는 사업소득세(3.3%)가 적용된다. 사업주는 이에 혹해 프리랜서 가입을 통해 사업소득세만 징수하는 경우가 현 아르바이트 업계에서는 비일비재하다.

4. 업무 중 산업재해 발생 시 대처법

4.1. 산재보험 적용 범위 인식

산재보험은 모든 근로자에 대해 의무 가입을 규정하고 있다.¹³⁾ 그러나 산재보험에 가입되어 있지 않아도 산재보험 적용 대상 사업장¹⁴⁾이라면 산재 처리가 가능하다. 만약 사업장에서 업무상 재해를 당했을 경우, 업무와 재해 사이에 상당인과관계가 인정된다면 모든 근로자가 산업재해보상 보험급여를 받을 수 있다. 또한 산재보험은 재해근로자가 그 유족에 대한 사용자의 보상 또는 배상책임을 국가가 보험방식을 통해 대신 보상하는 제도이기에 타 사회보험과는 달리 사업주가 보험료 전액을 부담하는 것을 원칙으로 한다.¹⁵⁾ 그러나 산재보험은 4대 보험에 포함되어 있기 때문에 아르바

11) 소득 또는 수입 금액을 지급하는 자(원천징수의무자)가 그 금액을 지급 시 상대방(원천납세의무자)이 내야 할 세금을 미리 징수하여 국가에 납부하는 조세 징수 방법 중 하나이다

12) 알집[알바정보모음집], 4대보험은 세금 많이 떼서 싫다는 알바생, 3.3% 적용해줘도 될까요?, 2021.11.16. <<https://youtu.be/k5nDA83r4hA>>

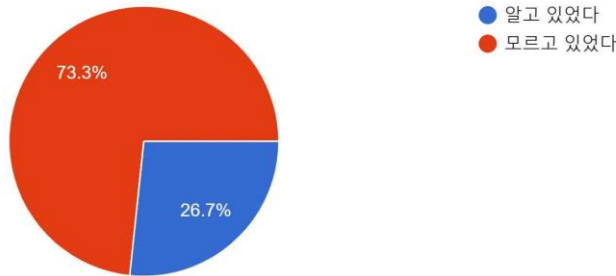
13) 연세노무사TV, 4대보험 미가입! 실제 과태료가 부과될 수 있습니다. 4대보험 가입대상, 불이익 알아보기, 2022.7.20., <https://youtu.be/09LsJS_TyNA>

14) 상시근로자 1인 이상의사업장(5인 미만의 비법인 농업, 임업, 어업, 수렵업을 제외한다)

15) 근로복지공단 <<https://www.comwel.or.kr/comwel/main.jsp>>

이트생들은 산재보험에도 가입되어 있지 않을 것이라고 생각하거나, 본인 부담금이 있을 것이라고 생각한다. 이에 대학생의 산재보험 적용 범위에 대한 인식을 알아보기 위하여 설문조사에서 아르바이트 경험자 24명과 아르바이트 무경험자 6명, 총 30명이 세 번째 질문 “4대 보험에 가입되어 있지 않더라도 산재보험 처리가 가능하다는 사실을 알고 계셨나요?”에 답하였다.

4대 보험에 가입되어 있지 않더라도 산재보험 처리가 가능하다는 사실을 알고 계셨나요?
응답 30개



<그림6> 산재보험 적용 범위 인식

<그림6>을 보면 4대 보험에 가입되어 있지 않더라도 산재보험 처리가 가능하다는 사실을 알고 있었던 대학생은 8명(26.7%), 모르고 있었던 대학생은 22명(73.3%)였다. 5명 중 4~3명은 산재보험 청구가 가능하다는 사실을 모르고 있었던 것이다. 이를 통해 대학생 아르바이트생의 산재보험 적용 범위 인식 수준이 낮다는 것을 알 수 있다.

사고로 인한 업무상 재해의 인정 기준은 다음과 같다. 우선 근로자가 업무상 사고 혹은 업무상 질병으로 부상·질병 또는 장애가 발생하거나 사망 시에 업무상 재해로 본다.¹⁶⁾ 다만 업무와 재해 사이에 상당인과관계¹⁷⁾가 없는 경우에는 업무상 재해로 보지 않고, 위의 업무상 인정기준을 모두 갖춘 경우에도 근로자의 고의·자해행위나 범죄행위 또는 그것이 원인이 되어 발생한 부상·질병·장애 또는 사망은 업무상 재해로 보지 않는다.¹⁸⁾ 근로자는 「산업재해보상보험법」에서 정한 요건에 따라 요양급여, 휴업급여, 장애급여, 간병급여, 유족급여, 상병보상연금, 장례비, 직업재활급여 등의 보험급여를 받게 된다.¹⁹⁾ 아래 <표1>은 산재보험 급여를 종류별로 정리해 놓은 것이다.

<표1> 산재보험 급여의 종류

종류		급여내역
요양급여	근로자가 업무상의 사유로 부상을 당하거나 질병에 걸린 경우 근로자에게 지급해야 하는 급여	진료비, 간병료, 이송료 및 보조기 및 본인이 직접 낸 치료비용 지급
휴업급여	업무상 사유로 부상에 당하거나 질병에 걸린 근로자에게 요양으로 취업하지 못한 기간에 대해 지급하는 급여	일하지 못한 기간 중 평균임금의 70%에 해당하는 보험급여 지급
장애급여	업무상 사유로 부상을 당하거나 질병에 걸려 치유 후에도 신체 등에 장애가 있는 경우 근로자에게 지급하는 급여	수급권자의 선택에 따라 장애급여표에 따른 장애보상연금 또는 장애보상일시금으로 지급

16) 「산업재해보상보험법」 제 37조 제1항 본문 발취

17) 일반적인 경험과 지식에 비추어 그러한 사고가 있으면 그러한 재해가 발생할 것이라고 인정되는 범위에서 인과관계를 인정해야 한다는 것을 의미한다

18) 「산업재해보상보험법」 제 37조 제2항 본문 발취

19) 「산업재해보상보험법」 제 36조 제1항 본문 발취

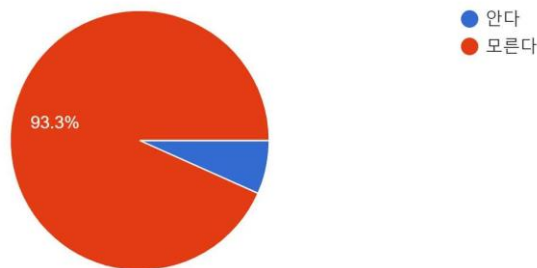
20) 평균임금에 365를 곱하여 얻은 금액(이하 “급여기초연액”이라 한다)

간병급여	요양급여를 받은 사람 중 치유 후 의학적으로 상시 또는 수시로 간병이 필요해 실제로 간병을 받는 사람에게 지급하는 급여	산업재해보상보험법에 따른 간병급여 지급기준에 따라 금액 지급
유족급여	근로자가 업무상의 사유로 사망한 경우 유족에게 지급하는 급여	기본금액 ²⁰⁾ 과 가산금액 ²¹⁾ 을 합한 금액 지급
상병보상연금	요양급여를 받는 근로자가 요양을 시작한지 2년이 지난 날 이후에도 특정 조건에 해당할시 휴업급여 대신 지급되는 급여	상병보상연금표의 중증요양상태등급에 따라 지급
장례비	근로자가 업무 상의 사유로 사망한 경우 지급하는 급여	평균임금의 120일분에 상당하는 금액 지급
직업재활급여	직업훈련 비용 및 직업훈련수당, 직장복귀지원금, 직장적응훈련비 및 재활운동비	장해등급에 해당하는 등 특정 요건을 갖춘 사람에 한해 비용 지급

4.2. 산재보험 신청 방법

그렇다면 실제로 산재보험을 신청하는 방법에 대해 알고 있는 대학생의 비율은 어떻게 될까. 설문조사의 네 번째 질문인 “아르바이트를 하는 도중에 다쳤을 경우, 산재보험 신청을 어떻게 해야하는지 알고 계신가요?”의 결과를 통해 알아보려고 한다.

아르바이트를 하는 도중에 다쳤을 경우, 산재보험 처리를 어떻게 해야하는지 알고 계신가요?
응답 30개



<그림7> 산재보험 신청 방법

조사 결과 산재보험을 신청하는 방법을 모르고 있는 대학생 아르바이트생은 22명(93.3%), 알고 있는 학생의 수는 2명(6.9%)에 불과했다. 답변 선택지를 얼마나 아는지 정도별로 나누지 않았기에 극단적으로 결과가 나온 것을 감안해서 보더라도 산재보험 신청 방법을 모르는 대학생 아르바이트생이 압도적으로 많다. 아마 산재보험을 신청해야 할 만큼 업무 중 피해를 입지 않는 이상 알 기회가 없는 데다 이는 어느정도 맞는 결과일지도 모른다. 그러나 만일을 대비해 산재보험 신청하는 방법에 대해서 이해할 필요가 있다. 이에 이번 연구의 목적인 산업재해가 발생했을 경우 어떻게 처리하면 좋을지 알리는 것을 직접 시뮬레이션을 진행하여 쉬운 이해를 돕고자 하였다.

산재보험의 경우 급여 종류에 따라 신청방법에 차이가 있다. 일반적인 경우에는 근로자가 근로복지공단에 서류를 직접 작성해 접수하지만, 병원 원무과에서 신청하는 경우도 있다. 이번 시뮬레이션에는 가장 흔하고 기본적인 요양급여

21) 급여기초연액의 5%에서 20%에 해당하는 금액

신청으로 한다. 우선 업무중 재해가 발생하면 응급조치 후 병원으로 후송한다. 이때 가는 병원의 산재 지정의료기관 여부를 확인하는 것이 좋다. 요양급여를 받으려면 요양급여신청서에 초진소견서, 재해발생 경위에 대한 보험가입자(사업주)의 확인을 적은 서류를 첨부하여 근로복지공단에 요양급여의 신청을 해야한다. 만일 산재보험 의료기관에서 치료를 받았다면 근로자를 진료한 산재보험 의료기관은 그 근로자의 재해가 업무상 재해로 판단될 시 그 근로자의 동의를 받아 요양급여 신청을 대행할 수 있다.²²⁾

<그림8> 요양급여신청서의 일부분

<그림9> 요양급여신청서의 일부분

우선 근로복지공단에서 요양급여신청서를 다운로드받고 작성한다. 요양급여신청서는 <그림8>, <그림9>의 페이지 외에도 전문소견서 등이 포함되어 있다. 신청서에는 재해자의 인적사항, 소속 사업장, 재해발생 경위 등을 기재하고 신청인(재해인) 날인을 해야한다. 소속 사업장관리번호는 근로복지공단 홈페이지에서 ‘사업장관리번호’ 검색을 통해 확인 가능하다. 신청서 제출 위임관에 날인 시 의료기관이 토달서비스를 통해 접수할 수 있다. 치료를 받았던 병원에 제출해 요양급여신청서 뒷면에 의사소견서를 작성하고, 작성된 신청서는 근로복지공단에 모바일 팩스를 통해 쉽게 전송 가능하다. 요양급여 신청을 받은 공단은 그 사실을 보험가입자에게 알리고, 보험가입자는 10일 이내에 이에 대한 의견을 제출해야한다. 이때 업무상 사유에 의한 재해여부가 명확해지면 7일 이내에 요양승인여부 결정이 통지된다. 구체적인 사실관계 확인이 필요하거나 업무와의 인과관계 확인을 하는 데 처리기간이 지연될 가능성이 존재한다. 만약 요양 불승이 처분을 받았을 경우, 이의가 있을 때 처분이 있음을 안 날부터 90일 이내에 처분지사를 경유하여 공단 산재심사실에 심사청구하거나 관할 행정법원에 행정소송을 제기할 수 있다. 단, 업무상질병판정위원회의 심의를 거쳐 불승인 결정된 경우 심사청구 절차 없이 처분지사를 경유해 고용노동부 산업재해보상보험재심사위원회에 재심사청구하거나 관할 행정법원에 행정소송을 제기할 수 있다.²³⁾ 그러나 요양급여의 경우, 공단이 부담하지 않는 비급여 항목으로 산재환자 본인이 부담해야하는 치료비도 존재한다. 업무상 질병 또는 질병의 치료목적이 아닌 진료 또는 투약, 국민건강보험 기준에 의한 비급여 대상, 상급병실 사용료 차액 등이 이에 포함된다. 예를 들어, 화상 흉터를 치료하기 위해 성형 치료를 진행한다면 이는 치료목적이 아닌 미용목적으로 보기 때문에 비급여 항목으로 분류된다. 이러한 점을 고려하면서 자신이 적용해야하는 급여 종류에 맞춰 공단에 서류를 제출하면 된다.

5. 결론

22) 찾기쉬운생활법령정보, <<https://www.easylaw.go.kr/CSP/Main.laf>>

23) 근로복지공단, 위의 사이트

본인이, 혹은 가까운 지인이나 가족 중 누군가라도 현재도 아르바이트를 하고 있을 수 있다. 최근 아르바이트는 돈을 벌기위한 목적도 분명 존재하지만 사회 경험으로써 필수적인 경험이라고 취급받고 있다. 하지만 아르바이트를 하면서 업무중 재해를 입을 것이라는 생각은 쉽게 하지 않고, 알바를 하는 대부분의 사회초년생이 이러한 것을 원만하게 해결하는데는 꽤 많은 노력을 필요로 한다. 악용하는 사례도 빈번하고, 잘 모르기 때문에 아무런 조치없이 넘어가는 경우도 있다. 실제로 ‘아르바이트’, ‘산재보험’, ‘4대보험’ 등의 키워드로 검색하면 4대 보험을 적용하지 않은 아르바이트생도 산재보험 처리를 할 수 있느냐는 질문이 가득하다. 산재보험제도는 업무중 재해로 인한 소득상실에 대한 유일한 보장제도이기 때문에 취업자 전체를 포괄하는 것이 필요하다.²⁴⁾ 또한 아르바이트생들의 건강한 아르바이트를 위해 어떤 일이 추진되어야 할까. 무엇보다 중요한 것은 아르바이트를 하면서 업무중 재해가 발생하지 않도록 안전을 최우선으로 하여 일하는 것이다. 그러나, 예고하지 않고 찾아오는 재해가 더 많기 때문에 우리는 만일에 대비해놓아야 한다. 우선 청소년기의 올바른 노동인권교육과 기본적인 보험교육을 필수적으로 실시해 사회초년생이 올바른 보험 기본 개념을 익히는 것이 필요하다. 하지만 무엇보다도 아르바이트를 하는 본인이 안일하지 않고 관심을 것이 가장 중요한 것으로 보인다.

참고 문헌

- 차혜진, 알바몬 조사, 대학생 새학기 목표 1위 ‘알바해서 용돈 벌고 싶어’, 직설, 2023.02.21.
<<https://www.ziksir.com/news/articleView.html?idxno=33975>>
- 이종욱, 수능 끝나면 하고싶은 일 1위 ‘알바’, 경북일보, 2022.11.14
<<http://www.kyongbuk.co.kr/news/articleView.html?idxno=2116849>>
- 강민주, 대학생 필수앱에 에브리타임, 인스타페이, 배달의민족 등 선정, 2022.02.22.
<<http://www.4th.kr/news/articleView.html?idxno=2013904>>
- 4대사회보험정보연계센터
<<https://www.4insure.or.kr/ins4/ptl/guid/insu/SocInsuDefLayout.do>>
- 알집[알바정보모음집], 4대보험은 세금 많이 떼서 싫다는 알바생, 3.3% 적용해줘도 될까요?, 2021.11.16.
<<https://youtu.be/k5nDA83r4hA>>
- 연세노무사TV, 4대보험 미가입, 과연 비용 절감일까? 사장님들 손해나기 전에 보세요, 2022.07.27.
<<https://youtu.be/LoB8d8-DAic>>
- 네이버 지식백과, 2023년 변경된 4대 보험 사항
<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=6684603&cid=69440&categoryId=69440>> 2023.6.10
- 연세노무사TV, 4대보험 미가입! 실제 과태료가 부과될 수 있습니다. 4대보험 가입대상, 불이익 알아보기, 2022.7.20., <https://youtu.be/09LsJS_TyNA>
- 「산업재해보상보험법」 본문 부분 발췌
근로복지공단 <<https://www.comwel.or.kr/comwel/main.jsp>>
- 찾기쉬운생활법령정보, <<https://www.easylaw.go.kr/CSP/Main.laf>>
- 박찬임. (2023). 취약계층 재해보장 증진을 위한 산재보험제도 개선방안. 노동리뷰, 22-42.

24) 박찬임. (2023). 취약계층 재해보장 증진을 위한 산재보험제도 개선방안. 노동리뷰, 22-4

홍제천 일대 생태조사를 통한 하천 생태계 보호 방안 제시

생명공학전공 배고*

목차	
1.	서론
2.	홍제천 일대 생태조사
2.1.	동물 현황 조사
2.2.	식물 현황 조사
3.	하천 생태계 분석
3.1.	홍제천 일대 생태교란종 현황
3.2.	하천 생태계 환경 분석
4.	하천 생태계 보호 방안
4.1.	생태교란종 퇴치 방안
4.2.	하천 쓰레기 정화 방안
5.	결론
	참고 문헌

1. 서론

최근 대두되는 중요한 환경 문제 중 하나는 생태계 문제이다. 우리는 이미 오래전부터 생태계 문제의 심각성에 대해 들어왔다. 멸종위기생물이나, 황소 개구리같은 생태교란종 문제부터 쓰레기 투기, 폐수 방류, 무분별한 벌목 그리고 지구온난화로 인한 빙하 위기까지, 아마 이런 환경 문제에 대해 들어보지 않은 사람은 거의 없을 것이다. 앞에서 나열한 다양한 환경 문제들은 모두 다른 원인으로 일어나는 것이지만, 이러한 문제들로 발생하는 결과를 살펴보면 모두 '생태계 파괴'라는 한 주제로 귀결된다.

우리는 환경 문제를 떠올릴 때 서식지를 잃은 북극곰이나, 버려진 쓰레기에 죽어가는 바다거북 등 비교적 희귀한 상황을 떠올린다. 환경 문제를 떠올려 보라고 하였을 때, 집 앞 하천의 오염 문제나 산책로에 아무렇게나 버려진 쓰레기를 먼저 떠올리는 사람은 드물 것이다. 그러나 하천 생태계도 북극곰이나 바다거북 문제 못지않게 중요하다. 또, 하천은 주변에 흔히 존재하고, 하천의 물이 정수처리를 거쳐 식수 등으로 이용되기도 한다는 점에서 생활과 밀접하다. 그러므로 우리는 하천 생태계에 꾸준한 관심을 가지고 생태계 보전을 위해 노력할 필요가 있다.

본 보고서에서는 여러 하천 중 홍제천을 조사 대상 하천으로 선정하였다. 가장 먼저, 우리 생활권에 있는 하천부터 관심을 가지는 것이 중요하기 때문이다. 앞에서 말한 것처럼 북극이나 바다 한복판 등 멀리 있는 곳에서 발생하는 문제도 중요하지만, 우리의 생활에 영향을 끼치고 가까이 있는 것부터 바뀌어나가는 것도 매우 중요하기 때문이다.

또 홍제천은 북한산에서 발원하여 한강으로 흘러 들어가는 하천으로 조사 대상 구역은 홍제천의 상류 부분인데, 만약 상류부터 수질 오염이 발생하고, 생태 환경이 좋지 않다면, 하류 부분, 나아가 한강의 생태계 또한 좋을 기 기대하기 어렵다.¹⁾ 그렇기 때문에 홍제천의 생태계는 보존해야 할 중요한 생태 자원 중 하나이다.

생태계 보전을 위해서는 홍제천의 현재 생태 환경에 대해 아는 것이 중요하다. 이를 위해 생태조사를 진행하였다. 생태계를 조사하는 방법은 여러 가지가 있지만, 육안으로 동식물과 주변 환경을 관찰하는 방법을 선택하였다. 하천의 용존산소량과 같이 정확한 수치로 나타나는 오염도를 측정하는 것이 아니므로 해당 조사 내용만으로 하천의 생태계를 완벽하게 파악하는 것은 불가능하다. 조사하는 것에 제한이 있으므로 '지표생물 찾기', '버려진 쓰레기 찾기', '생태교란종 찾기'를 중점적으로 생각한 후 조사를 진행하였다.

지표생물 찾기에 사용한 자료는 2022년 시행한 환경정책기본법 시행령의 [별표 1] 환경기준(제2조 관련)을 따랐다. 생태교란종 찾기에 사용한 자료는 대한민국 국가 지도집 2, 2020과 네이버 지식백과를 활용하였다.

환경정책기본법 시행령에 따른 수질 등급과 지표 생물종은 다음과 같다.

<Table 1. 수질 등급 기준표2>

등급	상태 (캐릭터)	기 준								
		수소 이온 농도 (pH)	생물 화학적 산소 요구량 (BOD) (mg/L)	화학적 산소 요구량 (COD) (mg/L)	총유기 탄소량 (TOC) (mg/L)	부유 물질량 (SS) (mg/L)	용존 산소 량 (DO) (mg/L)	총인 (total phosphorus) (mg/L)	대장균군 (균수/100mL)	
									총 대장균군	분원성 대장균군
매우 좋음	Ia 	6.5~8.5	1 이하	2 이하	2 이하	25 이하	7.5 이상	0.02 이하	50 이하	10 이하
좋음	Ib 	6.5~8.5	2 이하	4 이하	3 이하	25 이하	5.0 이상	0.04 이하	500 이하	100 이하
약간 좋음	II 	6.5~8.5	3 이하	5 이하	4 이하	25 이하	5.0 이상	0.1 이하	1,000 이하	200 이하
보통	III 	6.5~8.5	5 이하	7 이하	5 이하	25 이하	5.0 이상	0.2 이하	5,000 이하	1,000 이하
약간 나쁨	IV 	6.0~8.5	8 이하	9 이하	6 이하	100 이하	2.0 이상	0.3 이하		
나쁨	V 	6.0~8.5	10 이하	11 이하	8 이하	쓰레기 등이 떠 있지 않을 것	2.0 이상	0.5 이하		
매우 나쁨	VI 		10 초과	11 초과	8 초과		2.0 미만	0.5 초과		

<Table 2. 수질 및 수생태계 상태별 생물학적 특성 이해 표3>

2) 환경정책기본법 시행령 [별표 1] <개정 2022.12.6.>

생물 등급	생물 지표종		서식지 및 생물 특성
	저서생물(底棲生物)	어류	
매우 좋음 ~ 중음	옆새우, 가재, 빨하루살이, 민하루살이, 강도래, 물날도래, 광택날도래, 띠무늬우묵날도래, 바수염날도래	산천어, 금강모치, 열목어, 버들치 등 서식	-물이 매우 맑으며, 유속은 빠른편임. -바닥은 주로 바위와 자갈로 구성됨. -부착 조류(藻類)가 매우 적음.
중음 ~ 보통	다슬기, 넓적거머리, 강하루살이, 동양하루살이, 등줄하루살이, 등딱지하루살이, 물삿갓벌레, 큰줄날도래	쉬리, 갈겨니, 은어, 쏘가리 등 서식	-물이 맑으며, 유속은 약간 빠르거나 보통임. -바닥은 주로 자갈과 모래로 구성됨. -부착 조류가 약간 있음.
보통 ~ 약간 나쁨	물달팽이, 턱거머리, 물벌레, 밀잠자리	피라미, 꼬리, 모래무지, 참붕어 등 서식	-물이 약간 혼탁하며, 유속은 약간 느린 편임. -바닥은 주로 잔자갈과 모래로 구성됨. -부착 조류가 녹색을 띠며 많음.
약간 나쁨 ~ 매우 나쁨	원돌이물달팽이, 실지렁이, 붉은갈따구, 나방파리, 꽃등에	붕어, 잉어, 미꾸라지, 메기 등 서식	-물이 매우 혼탁하며, 유속은 느린 편임. -바닥은 주로 모래와 실트로 구성되며, 대체로 검은색을 띠며. -부착 조류가 갈색 혹은 회색을 띠며 매우 많음.

본 보고서에서는 직접 홍제천 일대를 조사 후 분석해보았다. 아래 표는 조사 환경에 대한 정보이다.

<Table 3. 홍제천 생태조사 환경 표>

항목	내용
조사 시기	6월 초반 (6/1 ~ 6/7)
조사 구간	홍지동 ~ 평창동 구간
조사 시간	오후 2시 ~ 4시
조사 방법	관찰 및 사진 촬영 후 동정

조사 방법에 대해서는 생물 훼손을 최소화하기 위해 채집은 가급적 하지 않았다.

2. 홍제천 일대 생태조사

생태조사 구간은 홍지동~평창동 사이이며, 정확한 구간은 다음과 같다. 지도 오른쪽으로 갈수록 상류이다.



<Fig 1. 홍제천 생태조사 구간 (홍지동~평창동)4>

아래 사진은 조사를 진행한 홍제천의 모습이다. 왼쪽부터 지도에 표시된 3, 2, 1번이다.



<Fig 2. 홍제천의 모습>

4) 네이버 지도, 2023. 06. 10.



<Fig 3. 홍제천에서 관찰할 수 있는 생물 안내>

위 사진은 홍제천에 설치된 안내문으로, 홍제천에서 관찰할 수 있는 생물을 안내하고 있다.













2.1. 동물 현황 조사

이번 생태조사에서 동물은 새 3종, 곤충 5종, 어류 3종을 발견하였다. 그러나 홍제천에 해당 생물 종만 존재하는 것은 아니다. 필자의 관찰 능력에 따라 발견되지 못한 생물 종이 존재할 수 있으며, 관찰 시기, 시간 등의 요인에 의해 아래 표의 일부 생물 종만 관찰할 수 있었다.

<Table 4. 동물 조사표 - 사진 및 설명>

2.2. 식물 현황 조사

<Table 5. 식물 조사표 - 사진>

		조사한 생물		
식물				
	환삼덩굴	애기똥풀	개망초	
				
	서양가시영경귀	참오동나무	돌나물	
				
	이고들빼기	원추리	쭈	
				
	콩다닥냉이	명아주	쇠뜨기	

식물 이름을 찾는 것에 구글 이미지 검색, 식물 검색 애플리케이션 'PictureThis'와 네이버 지식백과를 사용하였다. 식물 역시 동물과 마찬가지로 홍제천의 모든 식물을 조사하진 못하였으며, 조사한 식물도 동정하지 못한 식물이 많다. 특히 수생식물의 경우 산책길 데크와 하천이 떨어져 있는 경우가 많아 식물 채집이 쉽지 않았다. 또한 이끼류의 경우 눈으로 확인한 것만 3종 이상은 되어 보였지만, 물 표면 빛 비침으로 물 속의 식물을 찍기 어려웠다. 채집에 성공한 것도 물 밖으로 꺼내면 이끼가 뭉쳐 알아보기 힘들어 동정이 어려웠다.

홍제천은 콘크리트로 화단 형식의 구조물(Table 5의 명아주 사진 참고.)을 만들어둔 것을 확인할 수 있었고, 원추리를 비롯해 일부러 심어둔 것 같은 식물이 존재했다. 그러나 이것은 기존의 생태계를 그대로 보전하는 것이 아닌 인공적으로 생태계를 조성 하였다는 점에서 좋지 않은 평가를 받기도 한다. 2011년 한국산학기술학회에서 발표한 논문¹⁰⁾에 따르면 홍제천의 하천 자연도 평가가 44점 중 13점을 받아 전체 5개 등급 중 4등급을 차지하였다. 논문에서 함께 평가된 양재천, 학의천과 비교하여 10점 이상 차이 나는 낮은 점수를 획득하였다. 논문의 분류기준에 따르면 4등급은 '인공물이 많고 주변의 자연상태가 심하게 훼손되어 있으며 물이 탁한 편임.'에 해당하는 등급이다.

홍제천 복원을 위해 인위적으로 식물을 심고, 인공적인 구조물을 설치하는 것도 물론 필요하겠지만, 기존의 생태계를 방해할 정도로 인공물을 설치하는 것은 삼갈 필요가 있다.

10) 김지혜, 문현기, 이희원, 도심 생태하천 복원사례 비교분석 -양재천, 학의천, 홍제천의 사례를 중심으로-, 2011년 한국 산학기술학과 춘계 학술발표논문집, 한국산학기술학회, 2011년, 127쪽

3. 하천 생태계 분석

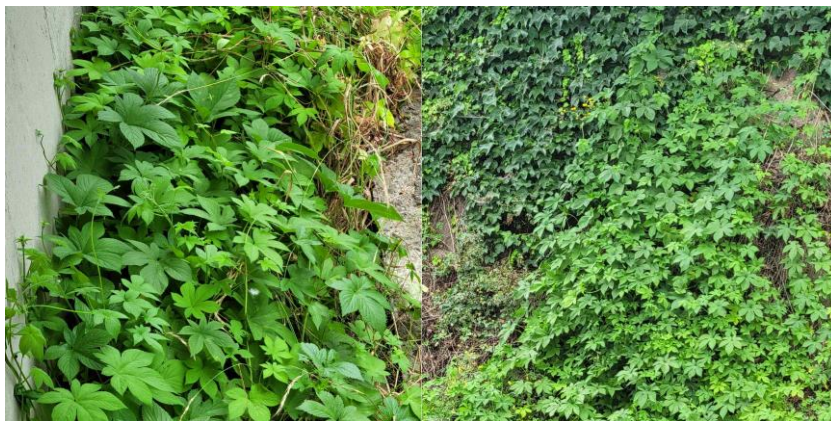
3.1. 홍제천 일대 생물 교란 종 현황

흔히 ‘생태교란종’이라는 말을 들으면 ‘황소개구리’나 ‘뉴트리아’ 같은 생태 교란 동물을 먼저 떠올린다. 그러나 생태교란종 중에는 식물도 있다. 생태 교란 식물의 경우 천적이 없고, 종자가 빨리 퍼져 생태계에 심각한 영향을 끼치는 경우가 많다. 대표적인 생태 교란 식물로는 ‘가시박’, ‘단풍잎돼지풀’, ‘환삼덩굴’ 등이 있다. 그리고 이런 생태 교란 식물을 홍제천에서도 발견할 수 있었다.



<Fig 4. 환삼덩굴>

환삼덩굴은 환경부에서 지정한 대한민국 생태교란종 중 하나로 한해살이 식물이지만 빠른 속도로 자라며, 다른 식물에 감겨 자라면서 다른 식물의 성장을 억제하기 때문에 생태교란종으로 지정되었다. 환삼덩굴은 더욱 퍼지기 전에 빠르게 제거해야 한다. 특히 생태계뿐만 아니라 인간에게도 좋지 않은 영향을 끼치기도 하는데, 꽃이 필 때 다량의 꽃가루가 발생하여 알레르기를 유발한다. 따라서 꽃이 피기 전에 제거하는 것이 좋다.¹¹⁾¹²⁾



<Fig 5. 홍제천 내 환삼덩굴 현황>

11) 위키백과, 환삼덩굴, 2023.05.14.,

<<https://ko.wikipedia.org/w/index.php?title=%ED%99%98%EC%82%BC%EB%8D%A9%EA%B5%B4&oldid=34890089>>

12) 김명주, 꿀벌사냥꾼 등검은말벌, 알레르기 주범 환삼덩굴 적극 퇴치, 환경부, 2019.07.25.

<<https://www.me.go.kr/home/web/board/read.do?menuId=10525&boardMasterId=1&boardCategoryId=39&boardId=1023185>>

3.2. 하천 생태계 환경 분석

평창동~홍지동 일대는 홍제천의 상류 부분으로, 종로구에서 설치한 안내문(Fig 3 참고.)으로 미루어보아 종로구에서는 이 구간을 1급수로 분류하고 있다고 추측할 수 있다. 그러나 실제로 관찰한 홍제천은 1급수로 분류하기에는 무리가 있다. 물론 상류로 갈수록 유속이 빨라지고, 비교적 맑으며 악취가 나지 않는 물을 관찰할 수 있었지만 이 역시 1급수로 분류하기는 어렵다. 관찰 구간이 홍제천의 상류 부분이었음에도 불구하고 하류 방향으로 내려갈수록 하천에서 악취가 발생하고, 유속이 느려지는 것을 확인할 수 있었다.

또, 안내문에서 설명한 1급수 지표생물인 버들치도 관찰하지 못하였는데 이는 관찰자가 미처 발견하지 못한 부분일 가능성도 있지만, 실제로 버들치가 서식하지 않을 가능성이 크다. 게다가 발견된 어종 중 피라미는 수질이 보통~약간 나쁜 곳에서 서식하는 생물로 이를 통해 홍제천의 수질 상태를 짐작할 수 있다. Table 2의 보통~약간 나쁜 수질 서식지 및 생물 특성 설명란을 보면

- 물이 약간 혼탁하며, 유속은 약간 느린 편임.
- 바닥은 주로 잔자갈과 모래로 구성됨.
- 부착 조류가 녹색을 띠며 많음.¹³⁾

라고 설명하고 있는데, 이는 관찰한 홍제천의 상태와 들어맞았다. 따라서 홍제천을 분류하자면 3급수 정도로 분류하여야 할 것이다.

홍제천은 전반적으로 유속이 느리고, 하천을 흐르는 물 자체도 적은 편이다. 이렇게 되면 하천의 부영양화가 진행될 가능성이 커지고, 부유물이 떠오르게 된다. 실제로 아래 사진과 같이 유속이 상대적으로 더 느린 부분은 부유물로 뒤덮여 빛 투과가 어려울 정도였다.



<Fig 6. 홍제천 오염 상태>

홍제천의 유속이 느린 것은 가뭄의 영향이나 하천 내 공사 등이 원인이 된다는 보고가 있다.¹⁴⁾ 최근 5월까지도 하천 내부에 포크레인이 들어가 작업하는 것을 직접 본 적이 있고, 현재까지도 홍제천에서 공사가 진행 중인 것으로 확인된다.

13) 환경정책기본법 시행령 [별표 1] <개정 2022.12.6.>

14) 전다현(2023), [현장] 노천카페 조성했더니 악취가...서울시 '수변감성도시 1호' 홍제천 가보니, 비즈한국, 2023.03.28., <<http://www.bizhankook.com/bk/article/25407>>

비단 유속이 낮은 것만이 문제가 되는 것은 아니다. 홍제천은 산책로가 형성되어 있어 시민들에게 접근성이 높다. 실제로 조사를 진행하는 동안에도 산책하는 시민을 많이 볼 수 있었다. 그러나 접근성이 높은 만큼 쓰레기 무단투기 등으로 인한 하천의 오염이 문제가 된다. 홍제천을 관찰한 결과 역시나 쓰레기를 쉽게 발견할 수 있었다.



<Fig 7. 홍제천에서 발견된 쓰레기 중 일부>

쓰레기 무단투기부터 가뭄, 하천 내 공사까지 다양한 이유로 홍제천의 오염 문제가 심각해지고 있다. 이를 해결하지 않는다면 홍제천은 지속해서 오염 문제를 겪을 수밖에 없으며, 하천 오염은 더욱 심각해질 수밖에 없다.

4. 하천 생태계 보호 방안

4.1. 생태교란종 퇴치 방안

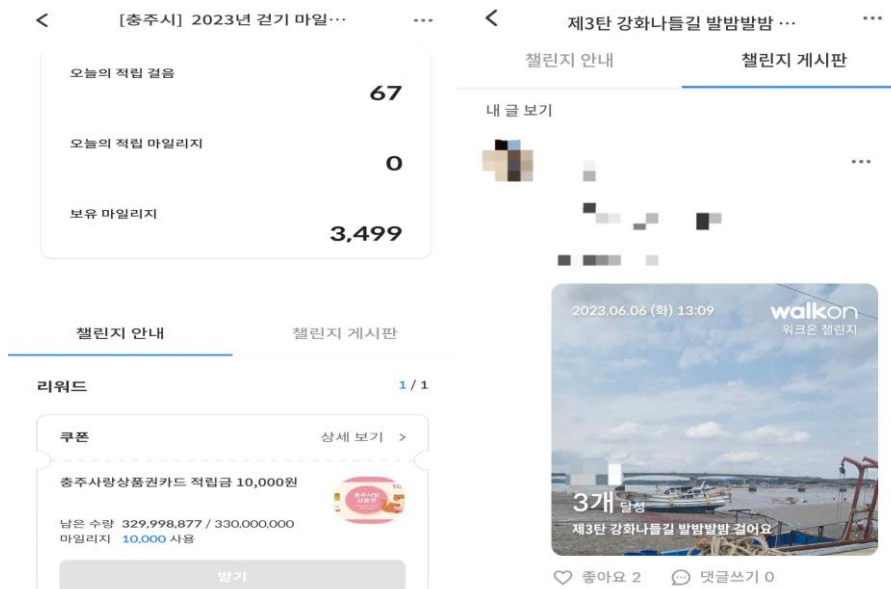
홍제천의 생태계는 보전해야 할 중요한 생태 자원 중 하나이다. 그렇기 때문에 지속적으로 관심을 가지고 정비해야 할 필요가 있다. 이것은 홍제천뿐만 아니라 다른 많은 하천, 강변 등지에도 해당하는 이야기이다.

그러나 하천을 매일같이 조사하는 것이 아니기에 생태 교란 식물을 빠른 시일에 발견하는 것이 어렵다. 또, 발견하였다더라도 인력을 바로 투입하기 힘들어 빠른 퇴치가 어렵다.

이러한 점을 보완하기 위해 다음과 같은 해결책을 생각해 볼 수 있었다.

1. 생태교란종을 발견한 시민의 신고 활성화

산책로가 형성되어 있는 점을 이용하여 시민 민원을 활성화시킨다. 그러나 민원을 넣는 것이 복잡하고, 생태교란종이 시민의 생활에 직접 영향을 미치는 것이 아니기 때문에 신고가 활성화되기가 힘들다. 이 점은 '신고 마일리지' 제도를 도입한다면 일부 해결될 수 있다. 한 예로 시청, 구청 등의 지자체 기관에서 '워크온' 애플리케이션을 통해 '걷기 챌린지'를 시행하여 일정 목표를 달성한 시민들에게 기프트콘이나 지역 상품권을 증정하는 사업이 이미 존재한다. 이와 비슷하게 산책 중 생태교란종 발견 시 사진을 찍어 위치와 함께 신고 시 일정 마일리지를 지급한 후 마일리지를 모아 상품으로 교환할 수 있는 사업이나 챌린지를 마련하면 신고가 활성화될 수 있을 것이다. 또, '걷기 챌린지'를 진행하는 애플리케이션 내 사진을 첨부할 수 있는 게시판을 이용한다면 기존에 산책하던 시민에게도 홍보가 되며, 신고 절차도 간편하게 만들 수 있다.



<Fig @. 걷기 챌린지 실행화면과 사진을 첨부할 수 있는 게시판>

그러나 시민의 신고 활성화를 위해서는 우선 '생태교란종'에 대한 홍보가 필요하다. 현재는 '생태 교란 식물'을 검색하더라도 생태 교란 식물은 어떤 것이 있는지, 어떤 모습, 특성을 갖는지에 대해 명확하게 정리하여 설명해주는 자료가 부족하다. 국립생태원이나 관련 부서에서 이를 명확하게 정리하는 자료를 만들

어야 할 것이다. 그리고 적어도 산책길에 생태교란종에 대한 사진, 간단한 특성을 정리한 표지판을 설치하거나, 챌린지 홍보 시 생태교란종에 대한 정보도 함께 홍보하는 방법을 통해 시민들에게 생태교란종에 대한 정보를 알려주어야 할 것이다.

2. 생태교란종 제거 자원봉사,

하천 정화에 필요한 인원이 부족한 것을 해결하기 위해 자원봉사자 모집을 이용할 수 있다. 이 경우 장기 자원봉사자를 모집한다면 교육에 필요한 시간을 줄일 수 있고, 더욱 체계적으로 작업을 진행할 수 있다. 또한 고등학생의 경우 자신의 분야와 관련된 자원봉사를 원하고, 장기적인 봉사 활동을 하나 정도 구하기를 원한다. 생태교란종 제거 자원봉사의 경우 '환경'이라는 특정한 주제를 가지고 있으며 '장기 자원봉사'라는 점으로 환경 분야를 진로로 삼는 고등학생들이 많은 관심을 가질 것으로 예상된다. 또한 지방의 경우 서울과 달리 봉사 활동을 할 수 있는 곳도 많이 부족하는데, 하천은 전국 각지에 존재한다는 점에서 이를 해결할 수 있다.

필자의 고등학교에서도 화학 선생님께서 가시박 제거 활동을 계획하시고, 인원까지 모집하였지만 결국 여러 가지 문제로 무산이 된 적이 있다. 이러한 문제를 지자체에서 직접 봉사 활동을 계획하여 진행된다면 실천 단계까지 갈 수 있을 것이라 생각한다.

3. 시니어 클럽 일자리 활용

노인분들의 경우 젊은 층에 비해 생태 지식을 잘 알고 있는 경우가 많다. 그러므로 보다 생태 교란 식물을 구분하는 것에 정확도가 높을 것으로 판단된다. 이를 이용하여 시니어 클럽 일자리에 생태교란종을 퇴치하는 작업이 있어도 괜찮을 것 같다. 단 너무 위험한 지형이나 작업하기 버거울 정도로 퍼진 것을 처리하거나 하는 것은 배제한다. 매년 생태교란종 퇴치 작업을 하는 것이 아닌 한 달에 한, 두 번 정도 하천이나 강변을 돌아다니며 생태교란종을 찾거나, 하천 변에 자라기 시작한 생태교란종을 처리하는 활동을 하는 것이다. 이는 산책을 하는 효과도 있고, 어른분들께서 잘 알고 있는 식물 지식을 활용하여 작업하기 때문에, 본인의 지식이 지역사회에 큰 도움이 되고 있다는 뿌듯함을 느낄 수도 있다.

4.2. 하천 쓰레기 정화 방안

1. 하천 정화(쓰레기 수거) 자원봉사

위의 생태교란종 자원봉사와 같은 맥락이지만 하천 정화의 경우 특별한 지식이 필요하지 않으므로 봉사자 연령에 크게 구애받지 않고, 단기적인 자원봉사자를 모으기 쉽다는 장점이 있다.

그러나 하천 정화의 경우 물이 비교적 얇고, 물 밖에서 진행한다고 하더라도 안전 문제를 신경 써야 한다. 그렇기 때문에 적당한 인원수를 모집하고, 관리자 수도 다른 봉사보다 많이 배치하여야 할 것이다.

2. 산책로에 쓰레기통 설치.

하천에 쓰레기를 무단 투기하는 것보다는 쓰레기통을 설치하는 것이 낫다. 하천을 조사하는 동안 쓰레기통을 본 적이 없다. 이는 하천뿐만 아니라 도시 전체에 쓰레기통이 부족한 일이기도 하다. 쓰레기통이 없어서 쓰레기를 잘 보이지 않는 풀숲이나 물속에 버리고 가는 경우가 적지 않다. 이를 해결하기 위해 쓰레기통을 설치하는 것이 좋을 수 있다. 쓰레기통에서 쓰레기를 수거하는 인원이 부족하다면 이는 위의 하천 정화 자원봉사와 연계할 수 있다.

5. 결론

환경 문제의 모든 결론은 결국 '생태계 보전'이다. 당장 우리 근처의 생태계부터 관심을 가지고 복원을 위해 힘쓴다면 그것이 결국은 더 큰 생태계에도 영향을 끼칠 것이다. 그러므로 우리는 우리 근처에 존재하고, 생활과도 밀접한 하천에 관심을 가질 필요가 있다.

도심 속 하천은 잦은 하천 내 공사, 이상 기후로 인한 가뭄, 인공적인 콘크리트 구조물, 쓰레기 투기 등으로 인해 물이 마르고, 부유물로 하천이 오염되고 악취가 발생하는 등 하천 생태계가 제대로 제대로 작동하지 못하는 일이 많다. 또한, 그나마 존재하던 생태계마저 생태교란종에 의해 서식지를 잃어가고 있는 현실이다.

이는 비단 하천만의 문제가 아니다.

하천 생태계가 망가지면 생태계를 구성하던 먹이사슬이 무너지며 극단적으로는 식량난이 찾아올 수 있다.

하천 생태계가 망가지면 강의 생태계에도 문제가 생기고, 바다 생태계에도 문제가 생길 수 있다.

결국은 생태계 파괴를 막지 않으면 우리에게도 악영향을 미치게 될 것이라는 이야기이다.

하천 생태계 파괴를 막기 위해 우리는 이러한 환경 문제에 더욱 관심가지고, 생태계 보전을 위해 노력해야 할 것이다. 먼저 우리가 쓰레기를 무단 투기 하지 않는 것부터 시작해, 하천 생태계를 보전할 수 있는 여러 제도적 뒷받침도 따라야 할 것이다.

생태계 파괴 문제는 하천에 사는 물고기들만의 문제가 아니다. 바로 우리들의 문제다.

우리는 하천을 포함해 여러 생태계, 환경에 귀 기울여 관심을 가지고 해결하기 위해 노력해야 한다.

참고 문헌

- 1) 국립중앙과학관, 우리나라 텃새 ‘청둥오리’, 네이버 지식백과, <<https://terms.naver.com/entry.naver?cid=46681&docId=3386789&categoryId=46681>>, 2023. 06. 10.
- 2) 김명주, 꿀벌사냥꾼 등검은말벌, 알레르기 주범 환삼덩굴 적극 퇴치, 환경부, 2019.07.25. <<https://www.me.go.kr/home/web/board/read.do?menuId=10525&boardMasterId=1&boardCategoryId=39&boardId=1023185>>
- 3) 김지혜, 문현기, 이희원, 도심 생태하천 복원사례 비교분석 -양재천, 학의천, 홍제천의 사례를 중심으로 -, 2011년 한국산학기술학회 춘계 학술발표논문집, 한국산학기술학회, 2011년, 126~129쪽 4) 네이버 지도, 2023. 06. 10.
- 5) 두산백과, 홍제천, 네이버 지식백과, <<https://terms.naver.com/entry.naver?cid=40942&docId=1221411&categoryId=32304>>, 2023. 06. 07.
- 6) 위키백과, 환삼덩굴, 2023.05.14., <<https://ko.wikipedia.org/w/index.php?title=%ED%99%98%EC%82%BC%EB%8D%A9%EA%B5%B4&oldid=34890089>>
- 7) 전다현(2023), [현장] 노천카페 조성했더니 악취가...서울시 ‘수변감성도시 1호’ 홍제천 가보니, 비즈한국, 2023.03.28., <<http://www.bizhankook.com/bk/article/25407>>
- 8) 한국과학기술정보연구원, 생물자원정보-담수어류 ‘돌고기’, 네이버 지식백과, <<https://terms.naver.com/entry.naver?cid=46678&docId=2852172&categoryId=46678>>, 2023.06.10.
- 9) 한국학중앙연구원, 한국향토문화대전 ‘청둥오리’, 네이버 지식백과, <<https://terms.naver.com/entry.naver?cid=59461&docId=6678176&categoryId=70488>>, 2023.06.10.
- 10) 환경정책기본법 시행령 [별표 1] <개정 2022.12.>

이혼을 소재로 한 프로그램이 사회에 미치는 영향

경영학부 김민*

목차	
1. 서론	
2. 이혼을 소재로 한 프로그램의 현황과 등장 배경	
2.1. 이론적 배경	
2.2. 현황	
2.3. 등장 배경	
3. 이혼을 소재로 한 프로그램에 대한 인식 조사 결과	
3.1. 조사 결과	
3.2. 시사점	
4. 결론	
참고 문헌	

1. 서론

최근 이혼에 대한 가치관의 변화, 여성의 지위향상 및 경제력 확보, 이혼의 법적 요인 변화 등의 이유로 이혼율이 증가하고 있다. OECD가 발표한 ‘한눈에 보는 사회 2019’에 따르면 한국 조이혼율(인구 1000명당 이혼율)은 2016년 기준 2.1명으로 1991년 1.1명보다 2배 치솟았으며 OECD 평균인 1.9명을 넘었다.¹⁾ 경제협력개발기구(OECD) 회원국 중에서는 우리나라가 이혼율 9위이고, 아시아에서는 1위다. 인구수를 고려해본다면 우리나라의 이혼율은 심각한 상태이다.

또한 힐링 방송의 시대는 가고 자극적인 방송의 시대가 시작된 만큼 이별한 커플이 한 집에 모여 같이 산다거나, 서로 짝을 바꾸어 데이트를 한다거나, 심지어는 이혼한 부부가 한 집에서 생활하는 모습을 보여주는 등 신박한 소재의 프로그램이 많아졌다. 그 중 이혼을 소재로 한 프로그램은 많은 사람이 돌싱의 가치관이나 모습을 쉽게 접할 수 있게 되어 큰 인기를 끌고 있다.

따라서 본 연구에서는 늘어나는 이혼율과 이혼을 소재로 한 프로그램의 상관관계를 조사하고자 한다. 설문조사와 여러 통계조사를 인용하여 다양한 사람의 의견을 통해 이혼을 소재로 한 프로그램에 대한 인식을 조사하고 이러한 프로그램의 한계점과 보완해야 할 점을 모색한다. 이를 바탕으로 앞으로의 방향성을 제시하여 이혼에 대한 인식을 제고하고 방송의 도달 범위 및 전반적인 영향력을 개선한다는 데 의의가 있다.

2. 이혼을 소재로 한 프로그램의 현황과 등장 배경

2.1. 이론적 배경

1) 허나은, "부부의 위기...韓, 아시아 이혼율 1위 불명예," 데일리굿뉴스, 2021년 5월 20일, <<https://www.goodnews1.com/news/articleView.html?idxno=113233>>

이혼의 종류는 크게 재판상 이혼과 협의이혼으로 나눌 수 있으며 재판상 이혼이 아닌 경우는 전부 협의 이혼이라고 볼 수 있다. 재판상 이혼의 종류는 배우자에게 부정(不貞)한 행위가 있었을 때, 배우자가 악의(惡意)로 다른 일방을 유기(遺棄)한 때, 배우자 또는 그 직계존속(시부모, 장인, 장모 등)으로부터 심히 부당한 대우를 받았을 때, 자기의 직계존속이 배우자로부터 심히 부당한 대우를 받았을 때, 배우자의 생사가 3년 이상 분명하지 않을 때, 그 밖에 혼인을 계속하기 어려운 중대한 사유가 있을 때이다.²⁾

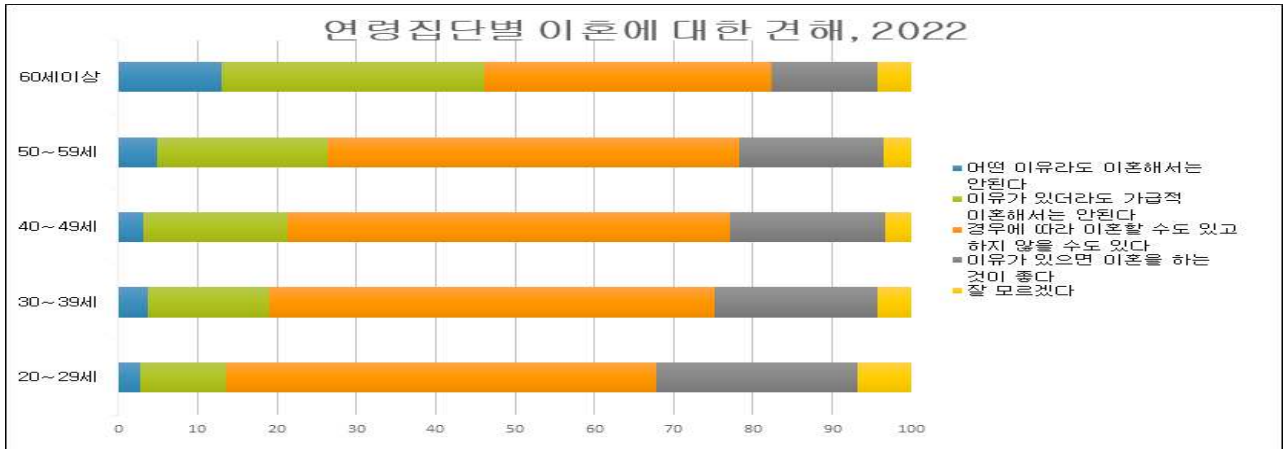


<그림 1> 통계청, 「인구동향조사」, 2022, 이혼건수, 조이혼율

<그림 1>은 2022년 통계청이 발표한 재판상 이혼과 협의이혼을 모두 합친 이혼건수, 조이혼율이다. 1995년 이혼건수는 68,279건으로 79,895건, 91,160건, 116,294건 등 점차 늘어나는 것을 알 수 있고, 현재까지도 늘어난 수치를 꾸준히 유지하고 있다.³⁾ 코로나 19 이후 줄어드는 이혼율에 희소식이라고 생각할 수 있지만 그만큼 줄어든 혼인율을 고려한다면 실질적인 감소의 폭은 크지 않다.

그러나 여기서 집중해야 할 점은 이혼율이 아닌 이혼에 대한 인식이 바뀌고 있다는 사실이다. 이혼남, 이혼녀 하면 눈살을 찌푸리던 과거와 달리 현재는 돌싱이라는 단어로 대체하여 부르는 등 부정적인 이미지가 많이 제거된 것을 알 수 있다. 돌싱들 또한 숨기기보다는 당당히 공개하는 추세이며 사람들도 이를 대수롭지 않게 여기기 시작했다. 여기서 돌싱이란 2004년부터 쓰이기 시작한 말로 사별이나 이혼 따위로 다시 혼자가 된 사람을 뜻하는 ‘돌아온 싱글’의 준말이다.⁴⁾ 독신 남녀가 일정 기간 동안 생활하며 짝을 찾는 SBS 예능 프로그램 ‘짝’에서 처음 사용하여 널리 알려지게 되었다.

2) "찾기쉬운 생활법령 정보", 법제처, 2023년 4월 15일, <https://easylaw.go.kr/CSP/CnpClsMain.laf?csmSeq=233&ccfNo=3&cciNo=1&cnpClsNo=2#copyAddress&search_put=>
3) 통계청, 「인구동향조사」, 2022년, 이혼건수, 조이혼율, <https://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=INH_1B8000F_04&conn_path=I2>
4) 네이버 국어사전, 돌싱, 네이버, <<https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/f6982fd9bfc046baaea7f544f5d2b0fc>>



<그림 2> 통계청, 「사회조사」, 이혼에 대한 견해(13세 이상 인구), 2022

<그림 2>는 2022년 통계청에서 조사한 「사회조사」 기준 연령집단별 이혼에 대한 견해를 나타낸 것이다. 60대 이상에서 ‘어떤 이유라도 이혼해서는 안 된다’는 태도가 13%로 나머지 연령대보다 약 10% 이상 높다는 점을 알 수 있다. 20대에서는 ‘이유가 있으면 이혼을 하는 것이 좋다’는 태도가 25%로 60대 이상의 연령대보다 약 10% 더 많다는 점을 알 수 있다.⁵⁾ 이러한 비율 차이는 이혼에 대한 대중들의 인식이 시대가 변함에 따라 허용적인 방향으로 빠르게 변화하고 있음을 보여준다. 달라진 인식 때문인지 이혼을 소재로 한 프로그램들도 서슴없이 나오고 있다.

2.2. 현황



5) 통계청, 「사회조사」, 2022년, 이혼에 대한 견해(13세 이상 인구), <https://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_1SSFA070R&conn_path=12>

<그림 3> TV CHOSUN 예능 ‘우리 이혼했어요’ 공식 포스터

<그림 3>은 이혼을 소재로 한 프로그램 중 하나인 ‘우리 이혼했어요 시즌1, 2’의 공식 포스터다. 우리 이혼했어요는 이혼한 연예인, 셀럽 부부가 다시 만나 한 집에서 생활하는 모습을 관찰하며, 이혼 후 새로운 관계에 대한 가능성을 제시하는 이혼 리얼리티 프로그램이다.⁶⁾ 2020년 11월에 처음 방영하여 현재는 시즌 2까지 나왔으며 각각 13부작, 12부작으로 구성되어 있다. 시즌1에서는 인기 커플 유튜버였던 유깃잎과 최고기가 출연, 시즌2에서는 연예인 대표 잉꼬부부로 자리매김했던 일라이, 지연수가 출연하여 큰 인기를 끈 바가 있다. 또한 이 프로의 형태가 이혼한 부부가 다시 한 집에서 생활하는 것을 촬영하는 것이니만큼 초반에 논란이 되었으나 높은 시청률이 모든 걸 잠재웠다. 첫 회부터 최고 8.7%를 달성하면서 종편 드라마 시청률 1위를 달성했다.



<그림 4> MBN 예능 ‘돌싱글즈’ 공식 포스터

<그림 4>는 돌싱 남녀의 직진 로맨스를 담은 ‘돌싱글즈 시즌 1, 2, 3, 4’의 공식 포스터다. 돌싱글즈는 국내 최초로 ‘한 번 다녀온’ 매력 돌싱 남녀들의 연애와 동거 생활을 그리는 100% 리얼 연애 관찰물이다.⁷⁾ 2021년 7월부터 시작해 2023년 현재까지 진행 중이며 총 시리즈 4까지 나온 상태다. 작년 7월 11일 첫 방송 이후 꾸준히 시청률 상승세를 타며 인기를 얻다가 시즌 2에서는 출연진들끼리 재혼까지 하면서 이른바 대박을 터트린 프로그램이다. 시즌1, 2를 통해 ‘마라 맛 연애 예능’이라는 신 장르를 구축한 돌싱글즈는 돌싱 남녀들의 솔직한 심리와 ‘극과 극’ 동거 과정을 리얼하면서도 진정성 있게 담아내 시청률과 화제성 모두를 사로잡았다.

6) 우리 이혼했어요 공식 홈페이지, TV CHOSUN, 2022년, <<http://broadcast.tvchosun.com/broadcast/program/2/C202200018.cstv>>

7) 돌싱글즈 공식 홈페이지, MBN, 2022년, <<https://www.mbn.co.kr/vod/programMain/871>>



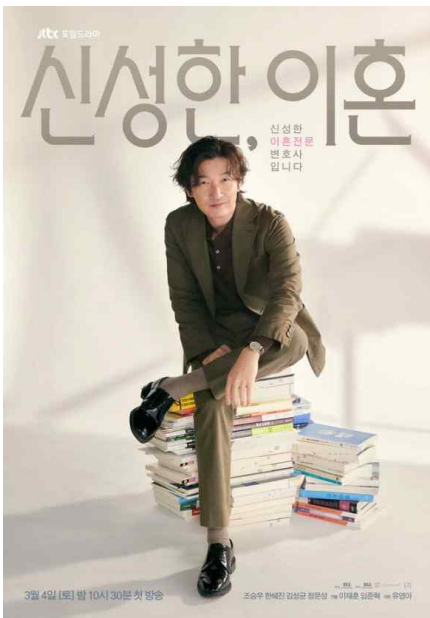
<그림 5> TVING 예능 '결혼과 이혼 사이'



<그림 6> MBC 예능 '오은영 리포트 - 결혼지옥'

<그림 5>는 결혼과 이혼 사이, 선택의 갈림길에 부부들이 '잘 헤어지는 법'을 고민하는 현재진행형 이혼 관찰 리얼리티인 '결혼과 이혼 사이'의 공식 포스터다.⁸⁾ TVING의 대표 작품인 '환승연애 1, 2'가 폭발적인 인기를 끌자 후속작으로 야심차게 내놓은 예능이다.

<그림 6>은 '국민 멘토' 오은영 박사가 부부 솔루션을 제시하는 내용인 '오은영 리포트 - 결혼지옥'의 공식 포스터다. 남보다 못한 사이가 된 부부들의 일상을 관찰하고 그들이 스튜디오에 직접 출연하여 부부 갈등의 고민을 나누는 리얼 토크멘터리이다.⁹⁾



<그림 7> JTBC 드라마 '신성한 이혼'



<그림 8> KBS2 드라마 '부부클리닉 사랑과 전쟁'

예능 이외에도 이혼을 소재로 한 프로그램은 많다. <그림 7>은 이혼을 소재로 한 JTBC의 드라마 '신성한 이혼'이다. 이혼 전문 변호사의 파란만장한 이야기를 그린 작품으로, '이혼'이라는 삶의 험난한 길 한복판에 선 이들의 이야기다.¹⁰⁾ <그림 8>은 다양한 실제 사례를 재구성하여 꾸민 드라마 '부부클리닉 사랑과 전쟁'이다. 부부들의 모든 문제와 실제 사연을 재구성해 드라마로 보여주고 전문가들의 조언을 통해 해결

8) TVING 공식 홈페이지, TVING, 2022년, <https://www.tving.com/contents/P001713521?utm_source=Naver&utm_medium=Organic&utm_campaign=SERP>

9) 오은영 리포트 - 결혼지옥 공식 홈페이지, 네이버, 2022년, <<https://program.naver.com/p/26141194>>

10) JTBC 공식 홈페이지, JTBC, 2023년, <<https://mtv.jtbc.co.kr/trailer/pr10011558/pm10066454>>

방안을 제시해주는 프로그램이다.

2.3. 등장 배경

한동안 ‘먹방’이 휩쓸던 TV가 요즘 연애에 빠졌다. 연애 리얼리티 붐이 가실 줄을 모르고 지상파, 종편, 케이블, OTT를 망라한다. 미혼 남녀가 한 공간에 모여 짝을 찾는 ‘나는 솔로’, ‘솔로지옥’ 같은 전통적 프로그램에서 돌싱이나 헤어진 연인이 나오는 ‘돌싱글즈’와 ‘환승연애’, 동성애자들이 커플 매칭을 하는 ‘남의 연애’ 등 내용과 종류가 다양하다.¹¹⁾ 이러한 다양한 소재는 이전의 포맷 유형을 통해 구체화되었다. 예를 들면 기존에 인기가 있었던 ‘음악’ 소재에서 ‘트로트’가, ‘연애/결혼’ 소재에서 ‘이혼/재혼’ 소재 등이 분화되어 나타난 것이다.¹²⁾

그렇다면 이러한 연애 리얼리티 프로그램, 그 중 이혼을 소재로 한 프로그램의 인기요인은 무엇일까? 바로 추리게임이 결합된 포맷이다. 패널들이 둘러앉아 액자 속 이야기에 대해 이야기를 나누는 추리게임을 통해서 시청자들로 하여금 단순히 출연진들의 모습을 관찰하는 것에서 나아가 직접 러브라인의 방향을 추리하도록 유도하기도 한다. 이로써 시청자들의 관심을 "이것이 현실이나 가짜냐"가 아닌 "관계를 맞출 수 있냐 아니냐"로 이동시켰고 프로그램의 현실성에 대해서도 어느 정도 책임을 덜 수 있었다.¹³⁾

다음으로는 많은 시청자가 이혼을 소재로 한 프로그램을 반면교사로 삼는다. 실제로 이혼을 소재로 한 프로그램 속 출연자들은 다양한 모습을 시청자들에게 노출하곤 한다. 국방을 통해 허기를 달래고, 집방을 통해 자신의 방을 저비용으로 개성 있고 아늑하게 꾸미듯이 사람들은 연애에서의 실패를 두려워하며 연애 상담 프로그램을 시청한다고 볼 수 있다.¹⁴⁾ 현실에서는 보기 힘든 타인의 연애 과정을 통해 시청자는 마음속으로 가지고 있던 연애에 대한 상상을 구체화하고 자신을 그 과정에 투영한다.¹⁵⁾ 이를 바탕으로 시청자들은 자신의 연애 방식을 되돌아보고 점검해볼 수 있는 계기를 갖게 된다.

또한 지나치게 현실적이고 자극적인 콘텐츠도 인기 요인 중 하나이다. 대부분 일반인이 출연하기 때문에 시청자는 더욱 강한 공감과 현실감을 느끼게 된다. 화내고 슬퍼하고 기뻐하는 등의 모습을 모두 적나라하게 보여주어 시청자들의 눈길을 끌었다. 이러한 내용은 쉽게 공론화되고 빠르게 확산되므로 가족, 연인, 친구와 교류하며 프로그램과 관련된 정보를 더 많이 접하게 된다.

3. 이혼을 소재로 한 프로그램에 대한 인식 조사 결과

3.1. 조사 결과

다양한 SNS를 이용하여 ‘이혼을 소재로 한 프로그램에 대한 사회적 인식 조사’라는 주제로 설문조사를 시행하였다. 아래 모든 표는 통계 프로그램인 ‘jamovi’를 이용하여 자료를 분석한 결과이다.

<표 1> 설문 응답자의 인구통계학적 특성 (N=80)

-
- 11) 양성희, “티빙 90%가 봤다…연애 안하는 MZ, 연애에는 '과몰입' 왜”, 중앙일보, 2022년 12월 1일, <<https://www.joongang.co.kr/article/25122154>>
 - 12) 표시영, “매체환경 변화에 따른 국내 예능 프로그램의 포맷전략 및 다양성 변화 : 지상파, 종편, tvN을 중심으로.”, 한국언론학보66.6, 2022년, 125쪽.
 - 13) 박현빈, “[Opinion] N포 세대들이 연애 프로그램에 과몰입하는 이유 [예능]”, 아트인사이트, 2023년 4월, <<https://www.artinsight.co.kr/news/view.php?no=64235>>
 - 14) 이다혜, “청년세대의 리얼리티 TV 프로그램 수용에 관한 연구.” 한양대 석사학위논문, 2016, 7-8쪽.
 - 15) 공유경, 주만화, 정용국, “연애 리얼리티 프로그램 몰입 및 지속시청 의도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구”, 한국콘텐츠학회논문지23.3, 2023년, 510쪽.

	변수	Freq	% of Total
성별	남	35	43.8
	여	45	56.3
연령대	10대	11	13.8
	20대	46	57.5
	30대	11	13.8
	40대	4	5.0
	50대 이상	8	10.0

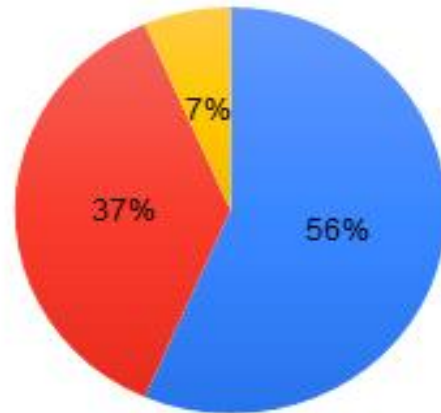
<표 1>을 통해 응답자의 수는 총 80명이었으며 그 중 남자는 35명, 여자는 45명이었다는 점을 알 수 있다. 연령대는 20대>10대=30대>50대 이상>40대 순으로, 20대가 가장 많이 응답하였다.

<표 2> 연령대별 '돌싱'에 대한 인식의 교차 분석 결과 (N=80)

	연령대					
	10대	20대	30대	40대	50대 이상	합계
돌싱에 대한 인식						
긍정	7(63.6%)	29(63.0%)	7(63.6%)	2(50.0%)	1(12.5%)	46(57.5%)
부정	4(36.4%)	17(37.0%)	4(36.4%)	2(50.0%)	7(87.5%)	34(42.5%)
합계	11(100%)	46(100%)	11(100%)	4(100%)	8(100%)	80(100%)

<표 2>는 연령대별 돌싱에 대한 인식을 교차 분석한 결과이다. 10대, 20대, 30대는 돌싱에 대해 긍정적으로 생각하는 사람이 더 많은 반면, 40대와 50대 이상은 돌싱에 대해 부정적으로 생각하는 사람이 더 많다는 것을 확인할 수 있다. 전체적으로 보면 긍정적 인식이 57.5%, 부정적 인식이 42.5%이다. 약 15%의 차이로 돌싱에 대한 긍정적 인식이 더 많음을 알 수 있다.

돌싱을 긍정적으로 생각하는 이유는 무엇입니까?

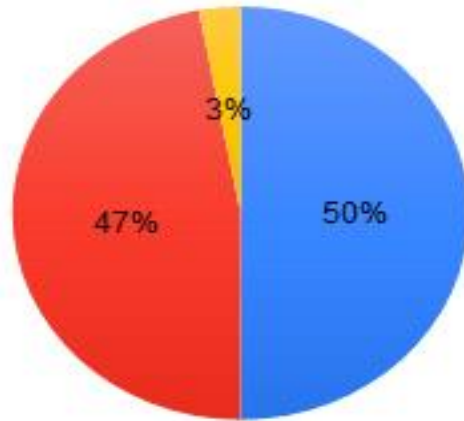


- 본인 혹은 가족을 위해 더 나은 선택을 했다고 생각함
- 깊게 생각해보지 않음
- 기타

<그림 9> 돌싱을 긍정적으로 생각하는 이유를 나타낸 차트 (N=46)

<그림 9>는 앞선 질문에 돌싱을 긍정적으로 인식한다고 응답한 46명에게 그 이유를 묻고 나타낸 차트다. ‘본인 혹은 가족을 위해 더 나은 선택을 했다고 생각함’이 56%, ‘깊게 생각해보지 않음’이 37%, ‘기타’가 7%였다. 기타 의견으로는 ‘살다 보니 안 맞아서 헤어질 수도 있기 때문’, ‘본인 삶에 대해 숙고하고 알맞은 결정을 내렸다고 생각함’, ‘결혼과 이혼은 선택일 뿐임, 자신의 선택에 자신감이 있고 책임을 질 수 있는 사람이라고 생각함’이 있다.

돌싱을 부정적으로 생각하는 이유는 무엇입니까?

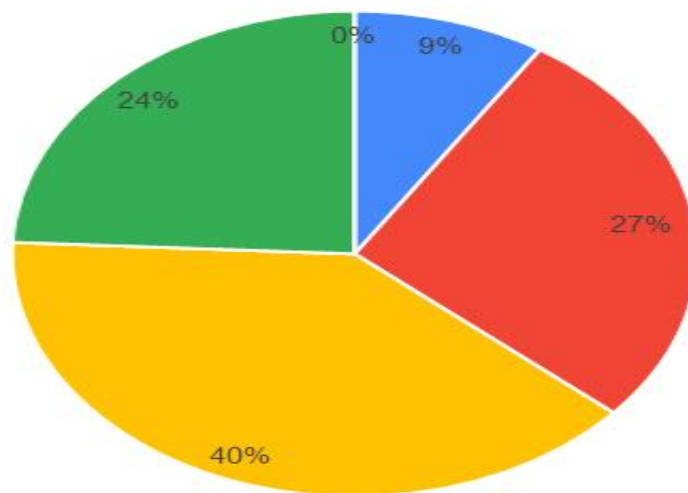


- 그 사람에게 문제(성격, 가치관 등)가 있을 것 같음
- 깊게 생각해보지 않음
- 기타

<그림 10> 돌싱을 부정적으로 생각하는 이유를 나타낸 차트 (N=34)

<그림 10>은 앞선 질문에 돌싱을 부정적으로 인식한다고 응답한 34명에게 그 이유를 묻고 나타낸 차트다. ‘그 사람에게 문제(성격, 가치관 등)가 있을 것 같음’이 50%, ‘깊게 생각해보지 않음’이 47%, ‘기타’가 3%였다. 기타 의견으로는 ‘다른 사람과 결혼까지 했다면 나와 새로 시작하는 건 어렵다고 생각’이 있다.

돌싱 프로그램을 시청한다면 돌싱에 대한 인식이 긍정적으로 바뀔 것 같습니까?



- 매우 그렇지 않다.
- 그렇지 않다.
- 보통이다.
- 그렇다.
- 매우 그렇다.

<그림 11> 돌싱에 대한 인식 차이 변화 여부를 나타낸 차트 (N=33)

<그림 11>은 돌싱 프로그램을 시청하지 않은 사람을 기반으로 물어본 질문이다. 돌싱 프로그램을 시청한다면 돌싱에 대한 인식이 긍정적으로 바뀔 것 같은 지를 물었더니 중의적 답변인 '보통이다'를 제외하면 '매우 그렇지 않다'와 '그렇지 않다'가 많은 것을 확인할 수 있다.



<그림 12> 돌싱에 대한 인식 차이 변화 여부를 나타낸 차트 2 (N=37)

<그림 12>는 돌싱 프로그램을 시청한 사람을 기반으로 물어본 질문이다. 돌싱 프로그램을 시청 후 돌싱에 대한 인식이 긍정적으로 바뀌었는지 물었더니 위와 마찬가지로 중의적 답변인 '보통이다'를 제외하면 '매우 그렇지 않다'와 '그렇지 않다'가 많은 것을 확인할 수 있다.



<그림 13> 돌싱 프로그램을 보면 드는 생각을 나타낸 차트 (N=80)

<그림 13>은 응답자 전원에게 물어본 질문이다. '왜 보는지 모르겠다'가 39%로 가장 많았고, '재밌을 것 같다'가 34%, '지겹다'가 13%. '기타'가 14%를 차지했다. 기타 의견으로는 '시간 때우기 좋다', '일반인 연예 프로그램 양산 시대에 자연스러운 탄생이라고 생각 한다', '똑같은 거 너무 많이 나왔다', '어딘가 모르게 불편했다', '전 사람에 대한 예의가 아닌 것 같다' 등이 있었다.

이 설문조사는 이혼을 소재로 한 프로그램 중에서도 '돌싱'에 초점을 맞추어 진행했다. 모든 의견을 종합해보면 돌싱 프로그램은 재미와 공감을 더하기에는 적합하다. 그러나 그 이상의 가치를 가지지는 않는다. 방송을 통해 이혼에 대한 이미지를 긍정적으로 변화시킨다거나, 이혼율을 줄이는 것은 거의 불가능하다고 볼 수 있다. 때문에 이혼을 소재로 한 프로그램의 현 문제점을 파악하고 보완하여 올바른 방향성을 제시하고자 한다.

3.2. 시사점

이혼을 소재로 한 프로그램의 가장 큰 문제는 '일반인 출연자'라고 할 수 있다. 드라마를 제외하고는 모두 일반인 출연자가 내용을 전개한다. 일반인은 연예인과 달리 준비되지 않았기 때문에 더 진솔할 것으로 여겨져 시청자의 공감대를 넓히고 있다. 일반인의 TV 출연이 늘면서 방송에 의해 만들어지는 셀럽도 등장했다. '특별한 재능은 없지만 미디어의 주목을 받으면서 또는 미디어에 집중적으로 노출되면서 반짝 명성을 누리는 사람'을 기존의 셀럽과 구별해 셀러토이드라고 부른다. 일반인이 셀러토이드가 되면 사생활의 노출에 부딪친다. 신상털이의 대상이 되어 과거 이력과 TV에서 보여주지 않은 현재의 삶이 드러나고 SNS로 빠르게 전파되면서 엄청난 비난의 집중포화에 직면하기도 한다.¹⁶⁾



<그림 14> 비난의 집중포화 현상 예시, 김지혜 개인 인스타그램 화면 캡처

16) 지정순, “[여성의 눈으로 TV 읽기] 일반인 방송 전성시대”, 새가정62, 2015년, 40-41쪽.

<그림 14>는 TVING 예능 ‘결혼과 이혼 사이’에 출연한 김지혜가 올린 인스타그램 게시물이다. 김지혜, 최성욱 부부는 진지하게 이혼을 고민하며 방송에서 결혼 생활의 어려움을 털어놓았는데 특히 남편 최성욱은 경제관념 없는 남편으로 낙인 찍혀 대인기피증이 생길 정도로 많은 악플에 시달렸다. 이로 인해 제주살이 소식을 전하며 남편에게 미안함을 표현했다. 비난집중포화 현상의 대표적인 예시이다.

또 다른 문제점은 정체성이다. 출연자는 처음부터 특정한 출연의도를 갖고 특정한 정체성의 캐릭터로 선정되어 카메라 앞에 선다. 선정된 정체성의 캐릭터로 이야기가 구성되고 촬영되는데 이때 자막, 편집 등 여러 번의 가공을 거쳐 영상이 완성된다. 그 가공에는 ‘재연’이란 이름 아래 재연과 과장 및 조작 사이의 애매한 상황에 놓일 수 있고, 재미를 위한 희화화가 가능하며, 출연자 스스로 분위기에 휩쓸려 말실수나 과한 설정에 빠질 수 있다.¹⁷⁾ 이른바 ‘악마의 편집’이라고 불리는 논란이 출연자의 정체성 문제에 해당된다.



<그림 15> 출연자 정체성 문제 예시, 나는 솔로 공식 유튜브 화면 캡처

<그림 15>는 나는 솔로 돌싱 편에서 논란이 되었던 장면이다. 데이트 장소 선정 실패로 주변 소음 때문에 서로의 목소리는 잘 들리지 않고 정숙은 계속 덤다고 한다. 이에 영수는 손 선풍기를 챙겼냐며 계속 묻고, 똑같은 말을 반복하자 지쳐버린 정숙의 모습이다. 이외에도 영수와 정숙 사이에 논란은 몇 번 더 있었다. 영수는 정숙과의 1:1 데이트 전 날, 요리 담당인 정숙이 자신과 데이트를 나가는 것을 미안해하며, 모두에게 “김치찌개를 끓여 냈다”고 센스를 뽐냈다. 하지만 솔로녀들은 “김치찌개가 아니라 곱창 국물을 모아둔 거였다”고 영수 표 김치찌개의 미스터리를 정숙에게 전했다. 이에 대해 영수는 “내가 베이스만 만들었으니까 끓여 먹으라고 한 것인데 일방적으로 오해를 한 것”이라고 해명했다. 김치찌개 진실공방 후 두 사람의 사이는 급속 냉각됐다. 영수는 제작진과의 인터뷰에서 “(정숙님이) 저를 신경 안 쓰니까 그런 말을 하는 것”이라며 서운함을 드러냈다.¹⁸⁾

17) 위의 글, 42쪽.

18) 조명현, '나는솔로' 10기 영수의 김치찌개 논란? 김치 넣었다, 조선비즈, 2022년 10월 20일, <https://biz.chosun.com/entertainment/enter_general/2022/10/20/54LA5NDYMDTZWBXU6HRYQYSJII/>

나는 솔로 돌싱 편의 논란은 여기서 끝이 아니다. 영식은 옥순의 옆을 지키며 적극적으로 대시했다. 그는 "전형적인 섹시하고 예쁜 스타일"이라고 옥순을 극찬하는가 하면 "그럼 (첫인상 선택 때) 한명 왔었어 아지"라는 옥순에게 "영식이 하나 획득 했네"라고 거침없이 답한 뒤, 옥순의 턱을 톡 치는 '과속 스킨십'과 쓰담거리는 모습으로 모두를 경악시켰다.¹⁹⁾



<그림 16> 나는 솔로 돌싱편 패러디,
 밌고리즘(위의 사진), 쿠팡플레이 Coupang Play(왼쪽 아래 사진), 별놈들(오른쪽 아래 사진)
 유튜브 화면 캡처

이는 출연자 정체성 문제의 대표적 예시라고 할 수 있다. 크게 논란이 되어 유튜브 클립의 폭발적인 조회수는 물론 <그림 16>과 같이 이를 따라한 패러디도 엄청났기 때문이다. 또한 악마의 편집을 당한 출연자가 억울하게 악플에 시달리고 있는 모습도 심심찮게 볼 수 있다.

해당 방송 후, 시청자들은 영수가 김치찌개에 김치를 넣는 장면을 캡처해서 논란을 이어가고 있다. 또한, 시청자들은 출연자의 SNS에 영수의 억울함을 토로하고 있다. 20일 옥순의 인스타그램에 한 네티즌은 "영수님이 김치찌개에 김치 넣었다는 짤 들고 있어요.. 영수님 불쌍"이라는 댓글을 달았고, 옥순은 "영수님 정말 선한 분이세요"라고 답하며 영수와도 여전히 친분을 유지하고 있음을 넌지시 전하기도 했다.²⁰⁾

앞선 문제점들은 많은 아쉬움을 남긴다. 이러한 프로그램은 이데올로기나 담론에 기반한 의미 체계들을 지극히 일상적이고 자연스러운 것으로 재현(naturalization)함으로써 일면 이데올로기와 담론을 재생산하는 매개물로 작동할 수 있지만, 잘 짜여 있지 않은 이야기, 등장인물의 즉흥적 대사와 행동으로 인한 예측이 어려운 서사 구조로 인해 하나의 담론 구성체로 작동하는 데 있어서 여러 제한 요소를 가지고 있는 것으로 볼 수 있다.²¹⁾

19) 장아름, '나는솔로' 10기 돌싱 영식, 옥순에 톡치기+쓰담쓰담 스킨십 '경악', 다음 뉴스1, 2022년 9월 1일, <<https://v.daum.net/v/20220901082159546>>

20) 조명현, 앞의 글.

4. 결론

이혼을 소재로 한 프로그램의 긍정적인 측면은 개인의 문제를 공개적으로 드러냄으로써 다양한 시청자나 전문가의 의견을 통해 해결책을 얻을 수 있다는 점이다. 또한 이혼 상대와 편한 친구로 지내는 등의 새로운 관계를 맺는 것이 가능하다고 메시지를 주는 점, 공감할 수 있는 인물들의 묘사와 그들의 경험을 통해 시청자들과의 강한 감정적 연결을 만들어 준다는 점, 극적인 요소와 유머, 예상치 못한 반전을 포함하여 흥미를 느끼게 해준다는 점, 일반인 출연자에게는 여러 지원을 제공한다는 점 등의 이점이 있다.

다만 갈등을 해소하기 보다는 문제점을 들추고 전시하는 것에만 치중하면 안 된다. 특히 본질적인 문제를 해결하고 싶어서 나온 상담 포맷의 예능 같은 경우는 더더욱 근원이 되는 문제를 해결하려 애써야 한다. 갈등을 해소하는 것보다 싸우는 모습에만 집중적으로 조명해 시청자의 흥미만 유발한다면 출연자는 상당한 타격을 입을 수 있다. 이 때문에 편집과 구성을 통해 적절한 균형을 맞출 필요가 있다.

또한 이혼, 돌싱에 대한 이미지를 제고하려면 너무 적나라한 현실만 보여주기 보다는 여러 지원책을 제시해주어야 한다. 단독 가구에 대한 지원책, 법률적 제도, 서비스 지원, 오래 유지됐던 삶의 갑작스런 변화로 생기는 정신적 문제를 상담해 줄 상담 지원 등 국가가 보조해줄 수 있는 수단을 강구하는 것이 필요하다.

21) 최은경, 김승현, "리얼리티 프로그램의 이데올로기적 현실 구성과 비판적 성찰의 이중성", 한국방송학보24,3, 2010년, 187쪽.

참고 문헌

- 공유경, 주만화, 정용국, "연애 리얼리티 프로그램 몰입 및 지속시청 의도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구", 한국콘텐츠학회논문지23,3, 2023년, 509-522쪽.
- 지정순, "[여성의 눈으로 TV 읽기] 일반인 방송 전성시대", 새가정62, 2015년, 40-44쪽.
- 최은경, 김승현, "리얼리티 프로그램의 이데올로기적 현실 구성과 비판적 성찰의 이중성", 한국방송학보24, 3, 2010년, 175-219쪽.
- 표시영, "매체환경 변화에 따른 국내 예능 프로그램의 포맷전략 및 다양성 변화 : 지상파, 종편, tvN을 중심으로.", 한국언론학보66.6, 2022년, 109-153쪽.
- 이다혜, "청년세대의 리얼리티 TV 프로그램 수용에 관한 연구." 한양대 석사학위논문, 2016.
- 네이버 국어사전, 돌싱, 네이버, <<https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/f6982fd9bfc046baaea7f544f5d2b0fc>>
- 돌싱글즈 공식 홈페이지, MBN, 2022년, <<https://www.mbn.co.kr/vod/programMain/871>>
- 박현빈, "[Opinion] N포 세대들이 연애 프로그램에 과몰입하는 이유 [예능]," 아트인사이트, 2023년 4월 , <<https://www.artinsight.co.kr/news/view.php?no=64235>>
- 법제처, "찾기쉬운 생활법령 정보", 2023년 4월 15일, <https://easylaw.go.kr/CSP/CnpClsMain.laf?cmSeq=233&ccfNo=3&cciNo=1&cnpClsNo=2#copyAddress&search_put=>>
- 양성희, "티빙 90%가 봤다...연애 안하는 MZ, 연애예능 '과몰입' 왜", 중앙일보, 2022년 12월 1일, <<http://www.joongang.co.kr/article/25122154>>
- 오은영 리포트 - 결혼지옥 공식 홈페이지, 네이버, 2022년, <<https://program.naver.com/p/26141194>>
- 우리 이혼했어요 공식 홈페이지, TV CHOSUN, 2022년, <<http://broadcast.tvchosun.com/broadcast/program/2/C202200018.cstv>>
- 장아름, '나는솔로' 10기 돌싱 영식, 옥순에 톡치기+쓰담쓰담 스킨십 '경악', 다음 뉴스1, 2022년 9월 1일, <<https://v.daum.net/v/20220901082159546>>
- 조명현, '나는솔로' 10기 영수의 김치찌개 논란? 김치 넣었다, 조선비즈, 2022년 10월 20일, <https://biz.chosun.com/entertainment/enter_general/2022/10/20/54LA5NDYMDTZWBXU6HRYQYSJII/>>
- 통계청, 「사회조사」, 2022년, 이혼에 대한 견해(13세 이상 인구), <https://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_1SSFA070R&conn_path=I2>
- 통계청, 「인구동향조사」, 2022년, 이혼건수, 조이혼율, <https://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=INH_1B8000F_04&conn_path=I2>
- 허나은, "부부의 위기...韓, 아시아 이혼율 1위 불명예," 데일리굿뉴스 , 2021년 5월 20일, <<https://www.goodnews1.com/news/articleView.html?idxno=113233>>
- JTBC 공식 홈페이지, JTBC, 2023년, <<https://mtv.jtbc.co.kr/trailer/pr10011558/pm10066454>>
- TVING 공식 홈페이지, TVING, 2022년, <https://www.tving.com/contents/P001713521?utm_source=Naver&utm_medium=Organic&utm_campaign=SERP>

사회초년생 실리적 개념 부족과 해결 방안 연구 :실리적 교육 도입을 중심으로

경영학부 김은*

목차

1. 서론
 - 1.1. 연구 배경 및 목적
 - 1.2. 연구 방법
 2. 사회초년생이 사회에서 겪는 어려움의 유형과 이해도 조사 결과
 - 2.1. 경제적 유형
 - 2.1.1. 부동산 사기
 - 2.1.2. 재무 관리의 스트레스
 - 2.2. 법률적 유형
 - 2.2.1. 법의 경각심 부족
 - 2.2.2. 범죄 연루 우려
 - 2.3. 사회 기본 개념에 대한 사회초년생들의 이해도
 - 2.3.1. 설문조사 대상 및 목적
 - 2.3.2. 설문조사 내용
 - 2.3.3. 설문조사 결론
 3. 공교육에서 실리적 교육의 필요성
 - 3.1. 현재 공교육의 문제점
 - 3.1.1. 교육의 목적
 - 3.1.2. 학교 행태에 대한 비판적 시각
 - 3.2. 급진적인 사회의 변화
 - 3.2.1. 기술적 변화
 - 3.2.2. 경제적 변화
 - 3.2.3. 그 외
 4. 실리적 교육 도입 방안
 - 4.1. 제도적 측면
 - 4.1.1. 오리엔테이션 프로그램 도입
 - 4.1.2. 사회초년생의 이해를 돕는 커뮤니티 형성
 - 4.2. 교육적 측면
 5. 결론
- 참고 문헌
부록

1. 서론

1.1 연구 배경 및 목적

미성년자에서 성인이 되어 사회에 발을 내딛는 시기의 사회초년생들은 처음 마주하는 고민과 과제들에 당황하고는 한다. 이러한 사회 기본 개념이 부족할 시 사회초년생이 사회에서 불이익을 당할 가능성이 높다. 최근 사회초년생을 노려 돈을 편취한 사례가 있었다. 문씨는 2020년 5월쯤부터 1년간 금융 거래 경험이 부족한 사회초년생 60여명에게 대출을 받게 해 총 37억여원을 편취한 혐의를 받았다. 지인에게 사회초년생을 소개받아 피해자들에게 "내가 회사 대표인데 투자자금이 필요하다"라며 대출받도록 유도했다.¹⁾ 문씨는 첫 자취를 시작하는 스무 살, 보험상품 선택에 혼란스러워하는 사회초년생, 돈을 모아 처음 적금을 드는 청년 등 경제, 기술, 보험, 법률 등 새로운 개념에 발을 디디면서 혼란스러워하는 사회초년생을 노렸다. 이렇듯 사회초년생은 사기 등의 범죄의 표적이 되고 있다. 이러한 사기 경험과 위험 요소들은 사회초년생의 자책과 부정적 생각을 수반하게 하기도 한다.

그렇다면 이러한 사회 기본 개념은 어디에서 이루어져야 하는가. 우리나라는 중학교까지의 교육과정을 의무교육으로 지정하였고, 고등학교 진학률은 서울특별시 기준 통계를 보아 중학교 졸업자의 99.8%이다.²⁾ 따라서 대부분의 미성년자들은 약 12년이라는 시간 동안 학교에서 교육을 받는다. 또한 그 교육의 본질적 목적은 인간이 삶을 영위하는 데 필요한 모든 행위를 가르치고 배우는 과정이며 수단이라고 정의되어 있다.³⁾ 따라서 교육의 정의에 맞게 실리적 개념에 대한 내용은 미성년자가 성인이 되기 전 좁게는 의무교육 시기인 중학교와 고등학교, 공교육에서 이루어져야 한다.

이 보고서는 이러한 사회초년생의 사회 기본 개념 부족으로 겪는 어려움에 보탬이 되고자 작성된다. 설문 조사를 통해 사회초년생의 실리적 개념에 대한 이해도를 조사하고, 공교육에서의 실리적 교육과정 도입의 필요성을 바탕으로 이를 효과적으로 도입할 방안을 모색하고자 한다.

1.2 연구 방법

본 연구는 사회 기본 개념 부족의 문제로 발생한 사회초년생 피해 사례로 경제적 유형과 법률적 유형으로 나누어 조사하고, 실제 사회초년생의 사회 기본 개념에 대한 이해도를 측정하기 위해 사회초년생을 대상으로 기본적 실리적 개념에 대한 설문조사를 진행한다. 설문조사의 대상이나 참여 기간 등 세부내용은 하단의 2장 3절에서 밝힌다. 설문조사 결론을 바탕으로 실리적 교육과정 도입의 필요성을 교육의 본래 목적과 일치하지 않는 현재 중, 고등학교 교육과정의 문제점, 급속적인 사회 변화에 즉각적인 교육과정 필요를 중심으로 역설하고, 공교육에서의 실리적 교육과정 도입 방안에 대해 제도적, 교육적 측면에서 고안한다.

2. 사회초년생이 사회에서 겪는 어려움

2.1. 사회초년생이 사회에서 겪은 피해 또는 어려움 사례

1) 한병찬, "나 회사 대표데" 사회초년생만 노려 37억 가로챈 20대...도박자금 사용, 뉴스1, 2023.05.23., <https://www.news1.kr/articles/5055285>.

2) 서울특별시교육청, 서울시 고등학교 진학률 통계, 서울 열린데이터 광장, 2023.03.03., <https://data.seoul.go.kr/dataList/10780/C/2/datasetView.do>.

3) 네이버지식백과, 교육, <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=794430&cid=46615&categoryId=46615>.

2.1.1. 부동산 사기

집은 사람이 가장 편하게 휴식할 수 있는 공간이다. 많은 사람들은 내 집 마련을 목표로 하며, 돈을 모으기도 한다. 최근 사회 초년생의 전세 사기 사례가 급증했다. 한 기사에 따르면 전 지역 전세사기 피해자가 급증하고 있으며, 연령별로는, 2030세대가 75%를 차지해 사회초년생들이 주로 피해를 입은 것으로 나타나고 있다.⁴⁾ 전세사기는 전세 제도의 허점을 공략하여 사기죄의 성립 여부조차 논란이 되고 있다. 하지만 이는 사전에 조금 더 침착했다면 예방할 수 있었다. 해당 문제에 대한 이슈가 왕성함에도 불구하고 사회초년생들은 당장의 유혹적인 금액에 판단력을 잃고 계약을 집행한다. 해당 전세사기의 문제는 전세보증보험에 가입했음에도 불구하고 매매가 기준이 아닌 공시가를 기준으로 한 전세보증보험을 적용하여 결론적으로 손해를 입는 구조가 만들어진다. 때문에 건물 공시가가 126% 이내인지 확인하고 시가를 미리 확인해 놓아야 한다. 그러나 사회초년생들은 부동산 관련 이슈에 대한 정보 부족과 안일한 판단으로 이를 예방하지 못했다.

전세 사기의 피해자가 된 사회초년생은 상대적으로 금전적 손실의 여파가 더욱 크다. 사회초년생의 기본 자금은 그리 크지 않다. 따라서 이러한 경제적 사고는 당장의 생활과 환경에 직접적인 영향을 끼친다. 또한 사기에 노출되면서 본래 얻을 수 있는 고용이나 교육의 기회를 놓칠 수 있다. 이는 안정적인 미래를 구축할 기회를 제한하여 부정적 순환을 이룬다.

사회

인천 ‘건축왕’ 전세사기 피해자 또 사망...세달 새 4명

<그림1> 전세 사기에 극단적 선택⁵⁾

이는 부정적 선택으로 이어지기도 한다. 전세 사기의 희생양이 된 사회초년생은 사기 사건에 대한 수치심으로 무력감을 가지며, 심리적으로 지대한 영향을 받는다. 전세 사기를 경험하는 것은 사회적 낙인 및 고립으로 이어지며, 피해자는 판단이나 추가 피해에 대한 두려움 때문에 도움을 구하거나 경험을 공유하는 데 주저한다. 실제 최근 인천 ‘건축왕’ 사건의 피해자가 잇따라 사망하면서 그 심각성이 두드러진다.

2.1.2. 재무 관리의 스트레스

20대는 비고정적인 지출과 안정적이지 않은 수입으로 등록금, 생활비, 학자금 대출, 제한된 수입 등 재정을 독립적으로 관리하기에 스트레스를 겪는 경우가 많다. 20대가 주로 겪는 재무관리의 요인과 스트레스 내용을 표로 정리했다.

4) 조명휘, 대전, 전세사기 피해 전국 두번째...서울 이어, NEWSIS, 2023.05.23., https://newsis.com/view/?id=NISX20230523_0002313818&cID=10807&pID=10800.

5) 지흥구, 인천 ‘건축왕’ 전세사기 피해자 또 사망...세달 새 4명, 매일경제, 2023.05.23., <https://www.mk.co.kr/news/society/10744134>.

스트레스 요인	비고
학자금 대출	<ul style="list-style-type: none"> • 20대 중 고등교육을 희망하지만 경제적 도움이 필요할 때 학자금 대출을 받음. • 다른 재정적 의무와 함께 대출 상환액의 균형을 맞추기는 상당히 부담스러움.
저소득	<ul style="list-style-type: none"> • 사회 초년생은 취직 시 낮은 급여로 시작. • 제한된 소득으로 생활비를 충당하고 저축하며 부채를 상환하는 것은 어려움.
생활비	<ul style="list-style-type: none"> • 주택, 공과금, 교통비 및 일일 비용은 지역마다 다를 수 있음. • 다른 요소를 고려하여 주거 환경에 생활비를 들여야 함.
금융 이해력 부족	<ul style="list-style-type: none"> • 대부분 사회초년생은 개인 금융에 대한 적절한 교육이나 지침을 받지 못함. • 부족한 금융 이해력으로, 효과적 예산을 책정하고, 미래를 계획하기는 매우 어려움.
직업 불안정	<ul style="list-style-type: none"> • 사회 초년생 특성상 안정적인 직업을 갖는 등의 확실성이 없음. • 정리 해고, 제한된 기회 등의 우려는 재정적 스트레스에 기여됨.
라이프스타일의 압력	<ul style="list-style-type: none"> • 특정 라이프 스타일을 유지하는 타인의 기대에 부응해야 한다는 압박감은 스트레스 요소가 됨 • 이는 예상치 못한 비용으로 이어져 재정적 부담과 스트레스가 발생할 수 있음.
긴급 비용	<ul style="list-style-type: none"> • 의료비, 자동차 수리비 등 긴급 상황과 언제든지 발생 가능한 상황에 대처할 수 있어야 함. • 예상치 못한 비용 발생은 재정적 부담을 줌.

<표1> 재무 관리의 스트레스 요소와 내용

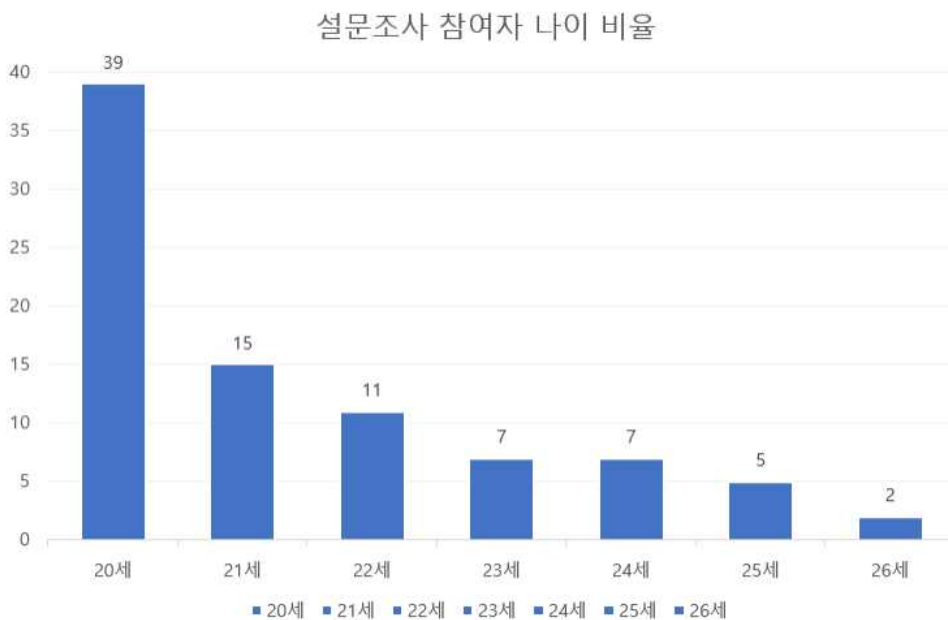
위키트리 기사에 따르면 실업에 빠진 구직자를 상대로 고수익 아르바이트라고 속이며, 보이스피싱의 송금액과 운반책, 수거책으로 활용하는 범죄 형태는 특히 금전적 고민에 취직자리를 갈구하는 사회초년생에게 쉽게 접근할 수 있다.¹⁰⁾ 자신도 모르게 불법 활동이나 사기 행위에 연루될 가능성이 있다.

보이스피싱 범죄는 생활고에 빠진 서민들을 대상으로 이루어지며, 범죄 수법이 매우 비인간적인 만큼 법에서 매우 중대한 범죄로 분류된다. 따라서 범죄 주뿐만 아니라 가담자에게도 징역 5년 등의 무거운 처벌로 엄격히 다룬다. 따라서 이에 연루되었을 때는 가장 먼저 경찰 기관에 자수함으로써 최대한 피해를 줄이는 것이 현명하며, 엄격한 처벌에 대응하기 위해 초기 대응부터 형사전문 변호사와의 조력을 받는 것이 좋다.

2.3. 사회 기본 개념에 대한 사회초년생들의 이해도

2.3.1. 설문조사 대상, 목적 및 세부 내용

본 연구에서 사회초년생은 20대부터 30대 초반까지도 포함되나, 설문조사의 대상 및 범위는 대학교 커뮤니티 특성상 20세부터 26까지의 86명을 대상으로 지정한다. 본 설문조사는 온라인 구글 폼을 활용하여 상명대학교 경영학부 단톡방이나 동아리 단톡방에 배포하였으며, 상명대학교 커뮤니티 에브리타임에 배포하고 회수하여 설문 대상의 폭을 넓히고자 했다. 본 설문조사는 2023년 5월 17일부터 2023년 5월 24일까지 일주일간 실행되었으며, 설문조사의 목적은 본 연구의 주제를 선정하게 된 이유를 뒷받침하고자 “사회초년생들의 사회 기본 개념에 대한 이해도는 낮을 것이다”라는 가설을 세워 증명하고자 했다. 다음은 설문조사에 참여한 참여자 나이의 비율을 나타낸 그래프다.



<그림3> 설문조사 참여자 나이 비율

<그림3>에 따라 설문조사에 참여한 사회초년생은 총 86명(20세-29명, 21세-15명, 22세-11명, 23세-7명, 24세-7명, 25세-5명, 26세-2명)임을 알 수 있다. 설문조사가 주 배포되었던 대학교 커뮤니티의 특성상 20세에서 22세까지의 비율이 상대적으로 높았다.

10) 최학봉, [기고] 어쩌다 보이스피싱 범죄자가 당신이라면?, 위키트리, 2022.8.9., <https://www.wikitree.co.kr/articles/779079>.

2.3.2. 설문조사 내용 구성

본 설문조사는 사회 기본 개념에 대한 이해도를 확인하기 위함으로써 사회 개념에서 가장 기본적으로 사용되는 경제적 개념에 관한 질문으로 구성했으며, 먼저 한 개념에 대한 인지 여부를 묻고, 관련된 퀴즈를 제공하여 정확한 이해도를 파악하고자 했다. 1번은 4대 보험, 2번은 세금(직접세), 3번은 근로기준법에 관한 문제이며, 문제의 세부 내용은 다음과 같다.

<p>1. 우리나라 4대보험에 대해 안다. *</p> <p><input type="radio"/> 정확히 알고 있다.</p> <p><input type="radio"/> 잘 모르겠다.</p>	<p>2. 국민이 직접 내는 세금의 종류에 대해 * 알고 있다.</p> <p><input type="radio"/> 정확히 알고 있다.</p> <p><input type="radio"/> 잘 모르겠다.</p>	<p>3. 근로기준법에 대해 안다. *</p> <p><input type="radio"/> 정확히 알고 있다.</p> <p><input type="radio"/> 잘 모르겠다.</p>
<p>1-1. 4대보험을 모두 골라주세요. (1번에서 1번 선택했을 시)</p> <p><input type="checkbox"/> 국민연금</p> <p><input type="checkbox"/> 건강보험</p> <p><input type="checkbox"/> 고용보험</p> <p><input type="checkbox"/> 화재보험</p> <p><input type="checkbox"/> 산재보험</p> <p><input type="checkbox"/> 손해보험</p>	<p>2-1. 직접세의 종류로 옳지 않을 것을 골라주세요. (2번에서 1번 선택했을 시)</p> <p><input type="radio"/> 소득세</p> <p><input type="radio"/> 부가가치세</p> <p><input type="radio"/> 법인세</p> <p><input type="radio"/> 종합부동산세</p> <p><input type="radio"/> 상속세</p>	<p>3-1. 근로기준법의 설명으로 옳지 않은 것을 골라주세요. (3번에서 1번 선택했을 시)</p> <p><input type="radio"/> 1일의 근로시간은 휴게시간을 제외하고 8시간이 최대이다.</p> <p><input type="radio"/> 주 52시간 근무제이다.</p> <p><input type="radio"/> 근로시간 4시간을 기준으로 30분씩 휴게시간을 제공해야 한다.</p> <p><input type="radio"/> 근로자간 합의로 근로시간을 최대 10시간까지 연장할 수 있다.</p>

<표2> 설문조사 내용 구성

• 우리나라 4대 사회보험

우리나라 4대 사회보험은 업무상의 재해에 대한 산업재해보상보험, 질병과 부상에 대한 건강보험, 노령, 장애, 사망 등에 대한 연금보험, 실업에 대한 고용보험이 있다.¹¹⁾ 사회 보험은 국민이 겪을 수 있는 위험에 대해 국가에서 법을 제정하여 알맞은 도움을 주는 보장 수단으로 근로자라면 인턴이든, 비정규직이든, 정규직이든 필수로 가입해야 하는 사항이다. 만약 이를 성실히 이행하지 않는다면, 이직 시 경력 인정에 어려움을 겪으며, 은행에서 신용을 확인할 수 없으므로 대출에 어려움을 겪을 수 있다. 또한 4대 보험 중 건강보험은 의료비의 부담을 덜어주는 수단으로 이를 내지 않는다면 공단부담금이 사라져 의료비의 대부분을 부담해야 하는 상황이 생긴다. 이와 같은 기본 개념을 빠르게 인지하고 대비해두어야 한다.

• 세금(직접세)

세금은 풍요로운 문명 생활을 누리는 대가로 국민 각자가 나누어 부담하는 공동경비다. 세금의 종류는 중앙정부에 내는 세금인 국세, 지방자치단체에 내는 세금인 지방세로 나뉘며, 직접세는 국세에서 돈을 내야 하는 사람과 실제 내는 사람이 일치하는 경우로 세금 부담자가 직접 내는 세금을 말한다.

11) <https://www.4insure.or.kr/ins4/ptl/child/socl/OurCntySoclInsuLayout.do>.

우리나라 세금의 종류



<그림4> 우리나라 세금의 종류¹²⁾

위의 그림과 같이 직접세에는 소득세, 법인세, 종합부동산세, 상속세, 증여세가 포함되어 있다.¹³⁾ 국민은 납세의 의무가 있으며, 이를 어긴다면 탈세로 범죄 행위에 해당한다. 적어도 사회생활을 시작한다면, 본인

12) 어린이 국세청, 세금의 종류, <https://www.nts.go.kr/kid/cm/cntnts/cntntsView.do?mi=7597&cntntsId=7056>.

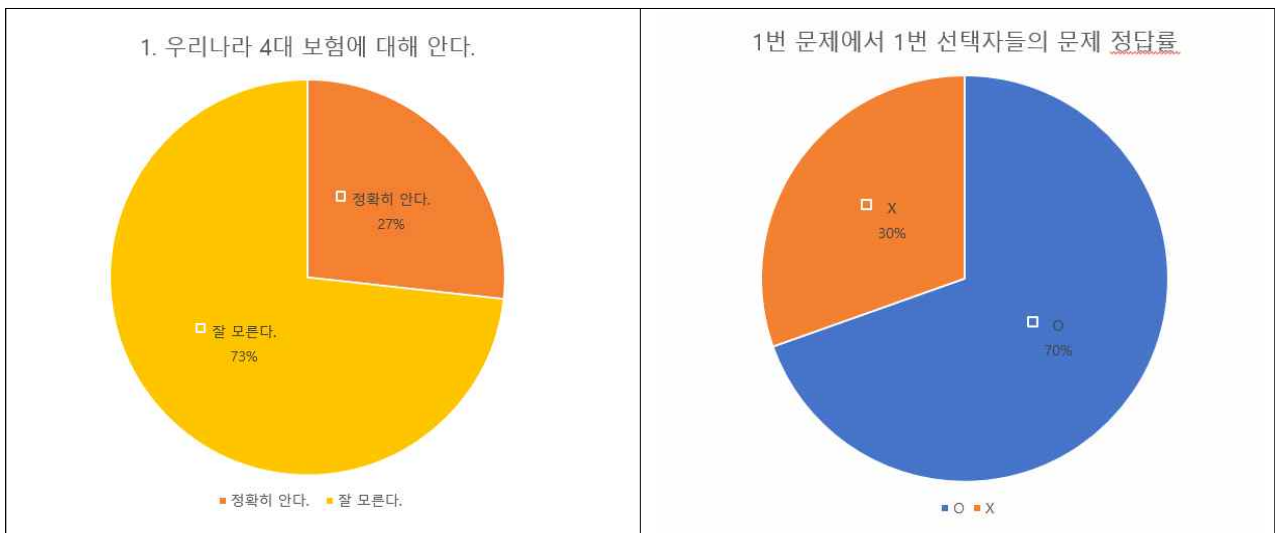
13) 위의 글.

이 내는 세금이 무엇인지 어떤 용도인지는 알고 있어야 한다.

• 근로기준법

근로기준법은 헌법에 따라 근로조건의 기준을 정함으로써 근로자의 기본적 생활을 보장, 향상하며 균형 있는 국민경제의 발전을 꾀하는 것을 목적으로 한다.¹⁴⁾ 근로기준법은 1일 최대 근로시간은 휴게시간을 제외하고 8시간, 주 52시간 근무제, 4시간 근로시간을 기준으로 30분씩 휴게시간 제공 등의 내용을 담고 있다.

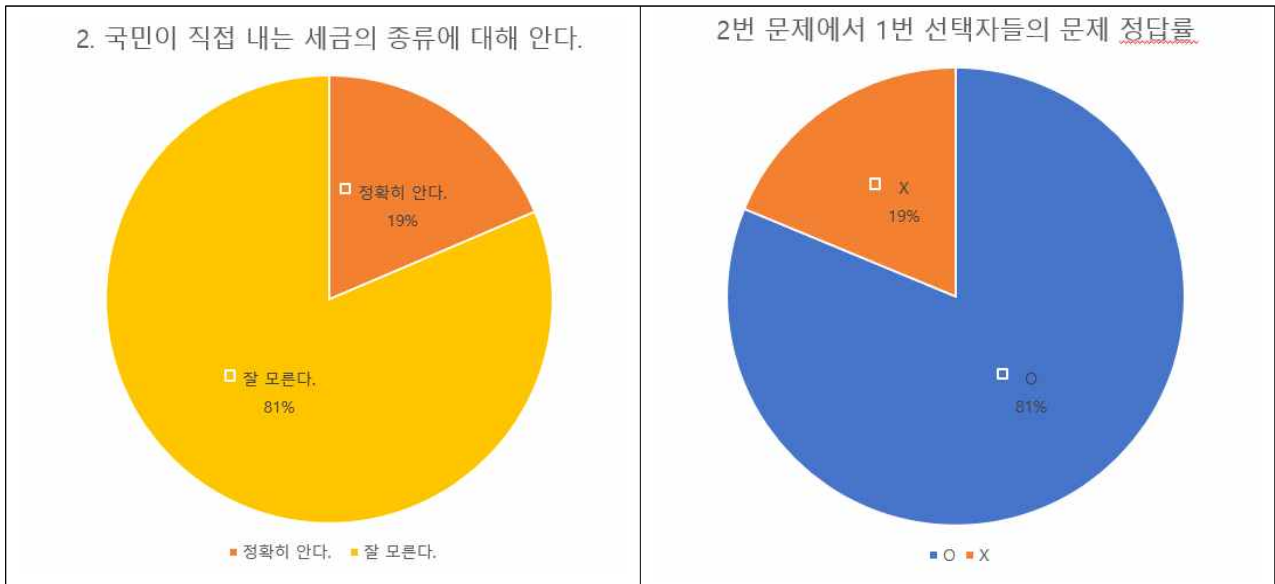
2.3.3. 설문조사 결론



<그림5> 설문조사 내용 1번

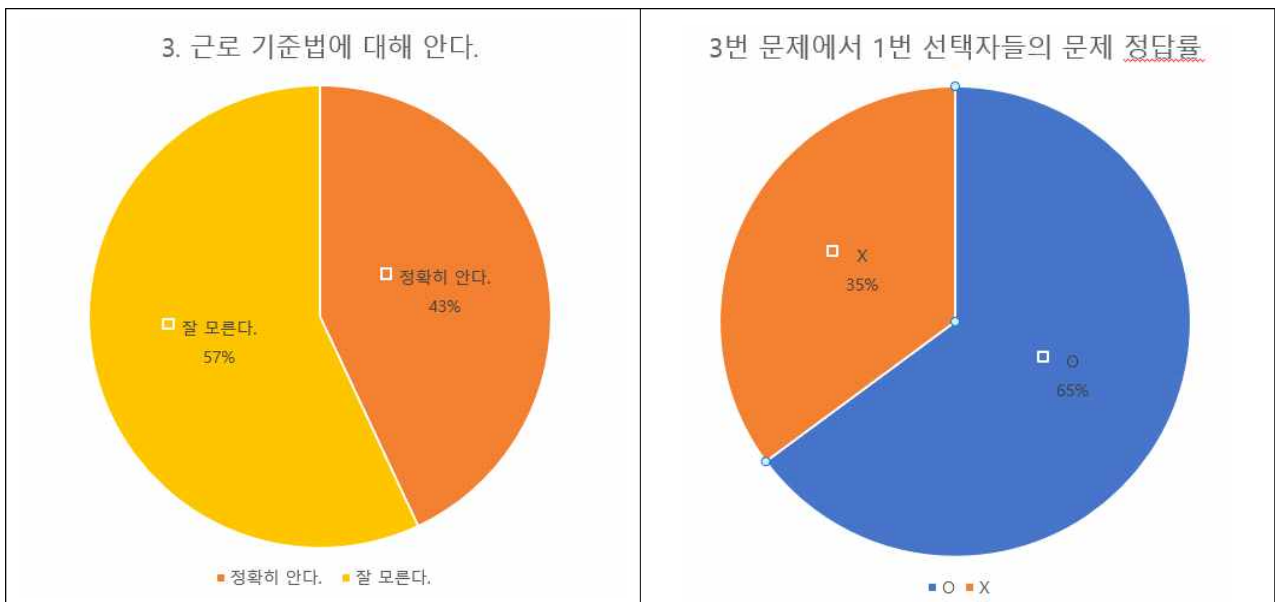
먼저 4대 보험에 대한 이해도에 "정확히 안다"를 선택한 학생은 86명 중 23명으로 27%에 이르렀다. 그 중 확실한 인지 여부를 확인하기 위한 4대 사회보험에 관한 문제를 맞힌 학생은 23명 중 16명으로 30%였으며, 나머지 7명은 정확히 알지 못함을 확인할 수 있다. 결론적으로 4대 사회보험에 대해 정확히 인지하는 학생은 86명 중 16명으로 19% 남짓이다.

14) 국가법령정보센터, 근로기준법, 2012.6.11., <https://www.law.go.kr/lsInfoP.do?lsiSeq=105944#0000>.



<그림6> 설문조사 내용 2번

2번 직접세에 관해 "정확히 안다"라고 응답한 학생은 86명 중 16명으로 19%의 결과를 보여준다. 이 중 직접세에 관한 문제의 정답을 맞힌 학생은 16명 중 13명으로 3명은 "정확히 안다"라고 응답했음에도 직접세의 종류에 대해 정확히 이해하지 못하고 있었다. 결론적으로 86명 중 13명인 15%만이 직접세에 대해 인지하고 있었다.



<그림7> 설문조사 내용 3번

3번 근로기준법에 대한 설문조사에서는 "정확히 안다"라고 응답한 학생이 43%로 비교적 높은 이해도를 보였다. 그런데도 43%, 37명 중 24명은 근로기준법의 내용을 정확히 이해하지 못하고 있었다. 따라서 근로기준법을 정확히 이해한 학생은 86명 중 24명으로 28% 남짓이다.

본 연구자가 설문조사에서 확인한 4대 사회보험, 세금(직접세), 근로기준법의 금융에 관한 기본 개념을 정확히 인지한 학생은 1. 19%, 2. 15%, 3. 28%로 약 80%는 기본 사회 개념에 대한 빈약한 이해도를 보였다. 김시월의 한 논문에서 금융감독원(2017)은 경제성장률이 저하되고 청년실업이 10% 이상을 기록하며 나날이 높아지는 가운데, 사회초년생은 금융시장에서 취약한 위치에 놓인 집단이라고 보고 있는¹⁵⁾ 만큼 설문조사 사전에 세웠던 "사회초년생들의 사회 기본 개념에 대한 이해도는 낮을 것이다."라는 가설이 증명됐다.

3. 공교육에서 실리적 교육의 필요성

3.1. 현재 공교육의 문제점

3.1.1. 교육의 목적

교육의 본질적 목적은 인간이 삶을 영위하는 데 필요한 모든 행위를 가르치고 배우는 과정이며 수단이다. 공교육 제도는 계층의 여하를 막론하고 전 국민이 교육의 혜택을 받게 하려는 것이며, 한센은 미국에서 공교육은 보편성, 평등성, 의무성, 무상성, 전문성 등의 기본 이념을 제시하기도 했다.

이외에도 교육의 궁극적인 목적은 문화적, 철학적, 사회적 관점에 따라 달라질 수 있는 복잡하고 다면적인 개념이다. 하지만 일반적으로 교육이 달성하고자 하는 목적의 중심에는 공통점이 있다. 먼저 교육은 개인의 발전, 성장이나 사회의 적극적인 참여에 필요한 광범위한 지식이나 정보를 제공하고자 하는 목적이 있다. 여기에는 기초 문해력 및 산술 능력뿐만 아니라 다양한 분야에 걸친 주제별 지식이 포함된다. 이를 통해 개인의 능력을 자발적으로 개발시키고 지적, 정서적, 사회적 등 개인의 전체론적 개발을 촉진하는 것을 기대한다. 또한 실용적인 기술, 문제 해결 능력, 창의성, 의사소통 기술, 협업 및 적응력, 비판적 사고, 자기 인식, 윤리적 추론 및 성격 개발을 장려하며, 이를 토대로 학생이 삶과 일을 위한 준비를 돕고자 한다.

Ncic 국가교육과정정보센터의 2022년 교육과정의 성격에 따르면, 교육과정을 통해 추구하는 인간상은 이렇하다.¹⁶⁾

- 인적 성장을 바탕으로 자아정체성을 확립하고 자신의 진로와 삶을 스스로 개척하는 자기주도적인 사람
- 폭넓은 기초 능력을 바탕으로 진취적 발상과 도전을 통해 새로운 가치를 창출하는 창의적인 사람
- 문화적 소양과 다원적 가치에 대한 이해를 바탕으로 인류 문화를 향유하고 발전시키는 교양 있는 사람
- 공동체 의식을 바탕으로 다양성을 이해하고 서로 존중하며 세계와 소통하는 민주시민으로서 배려와 나눔, 협력을 실천하는 더불어 사는 사람

현재 교육과정은 이를 구현하기 위해 교과 교육과 창의적 체험활동을 포함한 학교 교육 전 과정을 통해 자아정체성과 자신감을 가지고 자신의 삶과 진로를 스스로 설계하며 이에 필요한 기초 능력과 자질을 갖추어 자기주도적으로 살아갈 수 있는 자기 관리 역량을 기르고, 문제를 합리적으로 해결하기 위해 다양한 영역의 지식과 정보를 깊이 있게 이해하고 비판적으로 탐구하며 활용할 수 있는 지식정보처리 역량을 키우길 바라며, 폭넓은 기초 지식을 바탕으로 전문 분야의 지식과 경험을 융합적으로 활용하여 새로운 것을 창출할 수 있는 창의적 사고 역량과 인간에 대한 공감적 이해와 문화적 감수성을 가지고 삶의 의미와 가

15) 김시월. (2020). 사회초년생의 대출경험에 따른 금융이해력 차이와 금융교육 필요성 연구. 소비자문제연구, 51(1), 79-106.

16) 국가교육과정정보센터, 교육과정의 성격, <https://ncic.re.kr/mobile.kri.org4.inventoryList.do>.

치를 성찰하는 심미적 감성 역량, 다른 사람의 관점을 존중하며 자기 생각과 감정을 효과적으로 표현하고 상호협력적인 관계에서 공동의 목적을 구현하는 협력적 소통 역량, 국가·세계 공동체의 구성원에게 요구되는 개방적·포용적 가치와 태도로 지속 가능한 인류 공동체 발전에 적극적이고 책임감 있게 참여하는 공동체 역량을 가지게 하려는 목적이 있다. 즉, 자기주도적이며, 문제를 합리적으로 해결할 수 있는 능력이 있고, 창의적 사고와 심미적 감성, 협력적 소통 등의 역량으로 적극적이며 책임감 있는 인재를 만들고자 한다.

3.1.2. 학교 행태에 대한 비판적 시각

위의 항에서 드러낸 교육의 목적은 바람직한 방향으로 이루어지고 있다고 보기 어렵다. 적극적이고 책임감 있는 인재를 목표로 삼고, 교육과정을 개선하고 있지만 대학 입시에 집중된 교육과정 에 대한 비판은 끊이지 않고 있다. 이기명, 유수정은 한 논문에서는 현재 학교가 교육이념을 실종하여 단순히 개개인의 사적인 교육 목적 달성을 위한 기관으로 인식하고 있다는 내용을 담았다.¹⁷⁾ 이처럼 현재 학교의 행태는 학교의 졸업, 대학의 진학에 초점을 맞춰 인간의 삶을 영위하는 교육이라는 교육의 목적을 잃었다. 교육과정의 개선을 지속하고 있지만, 전반적으로 내포되어있는 대학 입시로서의 교육 목적은 개선되지 않고 있다.

2020~2022년 서울에서 고교 학교폭력 심의 많았던 상·하위 5개 자치구 (단위: 개)

		심의건수	고교 수	학교당 심의건수
상위	1 노원구	223	25	8.9
	2 은평구	149	18	8.3
	3 강서구	136	23	5.9
	4 송파구	128	19	6.7
	5 강남구	112	22	5.1
하위	1 광진구	40	9	4.4
	2 금천구	43	6	7.2
	3 영등포구	45	9	5.0
	4 강북구	46	7	6.8
	5 동작구	47	7	6.7

자료: 종로학원

<그림8> 학교 폭력 심의 빈도¹⁸⁾

또한 이러한 행태가 학교 폭력으로 이어지는 경향에 대해 비판이 생기기도 했다. <그림8>과 같이 세계일보 기사에 따르면 학부모의 교육열이 학교 폭력 심의와 처분에 상당한 영향을 끼침을 알 수 있으며, 특목고나 자사고, 또는 일반고 중에서 강남구 H고나 서초구 S고 등 대입 성적이 좋은 학교의 학폭 심의가 많은 편임을 드러냈다.¹⁹⁾

17) 이기명, 유수정, (2010), 교육이념과 학교교육목적 고찰, 한국교육문제연구, 28(2), 35-59.

18) 송민섭, 명문고 많고 교육열 높은 지역서 학교폭력 잦아 [송민섭의 통계로 본 교육], 세계일보, 2023.4.17., <https://www.segye.com/newsView/20230412528363?OutUrl=naver>.

19) 위의 글.

더불어 대학 입시에만 집중된 교육 행태로 인해 자기주도적이고, 협력적 소통에 어려움을 겪는 모습을 풍자하는 유튜브 유희 콘텐츠가 관심을 얻기도 했다. 킷서비스라는 유튜브 채널은 “오늘은 친구 사귀는 법을 배워볼까?”라는 제목의 영상으로 조회 수 138만을 기록했다. 해당 영상은 2032년 미래의 학원 모습을 상상하여, 고등학교 3학년 학생이 의사소통, 사회활동 능력을 기르기 위해 학원에 다니는 모습을 묘사했다. 학원의 컨셉은 입시 준비를 하면서 사회활동에 빈약한 입시생들뿐만 아닌, 취업준비생들을 대상으로 의사소통 능력, 사회적응 능력을 가르치는 학원이었다. 실제로 학원에서는 친구를 처음 사귄 때 주고받는 말 등 매우 기본적인 의사소통을 못 하는 모습을 담아냈다. 심지어는 학생들의 수업이 끝나고 학부모들을 대상으로도 수업을 진행하면서 2032년, 미래의 사회 모습을 풍자하는 듯한 영상이었다.²⁰⁾

교육의 목적에 나아가지 않고 개인에 목적에만 충족되는 행태를 수반하며 사회에서 요구하는 새로운 사회초년생들의 역량은 점차 줄어들고 있다. 교육과정에서만 일치하는 목적이 아닌 사회초년생들이 주도적으로 역량을 키울 수 있는 적극적인 방안이 필요하다.

3.2. 급진적인 사회의 변화

3.2.1. 기술적 변화

대부분의 사회변화는 기술적 기반으로 이루어진다. 기술이 발달함에 따라 사람들의 생활양식과 질이 달라지고 이에 맞는 새로운 삶의 방식이 형성된다. 대한민국은 6·25전쟁 이후부터 1차산업혁명부터 4차 산업혁명까지 끊임없는 기술 발전과 혁신을 진행해왔다. 현재 4차 산업혁명으로서 인공지능, 사물인터넷, 전기자동차, 빅데이터 분석 등을 기반으로 다양한 분야로 발달하고 있다.

그에 대한 종류는 다음과 같다.

- 5G 기술

대한민국은 5G 기술 배포의 최전선 있다. 대한민국은 해당 인프라에 상당한 투자를 했으며, 전 세계적으로 가장 발전된 5G 네트워크 중 하나를 보유하고 있다. 따라서 이를 기반으로 더 빠른 인터넷 속도, 짧은 대기 시간을 가능하게 하고 자율주행차, IoT 장치, 가상 현실과 같은 다양한 응용 프로그램에 더 많은 지원을 가능하게 했다.

- 인공 지능(AI)

모든 국가에서 AI 연구에 힘을 가하는 만큼 우리나라 또한 AI 연구 개발에 적극적으로 투자하고 있다. 정부는 AI 연구센터를 설립했고, 자동화, 데이터 분석, 효율성 향상을 위해 다양한 산업계에서 AI 기술을 도입하고 있으며, AI는 의료, 금융, 제조, 운송 등 다양한 분야에서 활용되고 있다. 최근에는 최신 인공지능 기술인 Chat GPT 열풍이 불며, 새로운 논란이 생기고 체계가 생겨나기 시작했다. 교수신문에 따르면, 한양대는 학생 취업 지원에 GPT 기술을 활용한다는 내용을 알리며, 취업준비생들이 경험을 정리하는 데 도움을 주겠다는 공표했다.²¹⁾

- 스마트 시티

스마트 시티는 더는 상상의 공간이 아니다. 보다 지속 가능하고 효율적인 도시 환경을 만들기 위해 스마트 시티 개발해 왔으며, 스마트 기술은 인프라, 교통 시스템, 에너지 관리 및 공공 서비스에 통합되어 삶의 질을 개선하고 자원 효율성을 높이며 환경 영향을 줄인다.

20) 박진호&정진하, 오늘은 친구 사귀는 법을 배워볼까?, 2022, 킷서비스, 유튜브, <https://www.youtube.com/watch?v=1Sz3PShM7a0&t=23s>.

21) 신다인, 한양대, 학생 취업지원에 GPT 기술 활용한다, 교수신문, 2023.5.31., <http://www.kyosu.net/news/articleView.html?idxno=105473>.

- 블록체인과 암호화폐

현재 우리나라 정부는 금융, 물류, 공공행정 등 다양한 분야에서 블록체인 활용 방안을 모색하고 있다.

- 전기 자동차(EV)

우리나라는 현재 테슬라라는 선두주자를 빠르게 뒤쫓으며, 전기 자동차의 개발 및 채택에 주력하고 있다. 우리나라뿐만 아닌 모든 나라의 기술이 발전하기에 다른 나라에 뒤처지지 않는 것이 가장 중요하다. 현대 자동차는 이에 뒤처지지 않기 위해 전기차 기술에 많은 투자를 진행하며 전기차를 생산하고 있다. 현재 정부 또한 전기자동차 시장의 성장을 장려하기 위해 지원을 아끼지 않고 있으며, 충전 인프라를 확충하고 있다.

- 생명공학 및 의료

생명공학 및 의료 혁신 또한 기술적 변화로 볼 수 있다. 우리나라는 강력한 제약 산업을 보유하고 있으며, 의료 기술, 정밀 의학 및 바이오 의약품의 연구 개발에 적극적으로 참여하고 있다. 사람들은 시간이 지남에 따라 건강이나 웰빙에 대한 관심이 증가하기 시작했고, 따라서 건강기능 식품이나 디지털 헬스케어와 관련된 시장은 호황기를 맞고 있다.

3.2.2. 경제적 변화

경제적인 변화는 기술적 변화에서 많이 발달하기도 한다. 위의 항의 내용에서 블록체인에 관한 내용에 따라 변화한 경제 체제는 경제적 변화 자체로 볼 수도 있으며, 생명공학 및 의료 분야의 기술적 변화는 관련 시장으로 확대되며 소비자의 소비패턴에 영향을 주기도 한다.

또한 현재 진행되고 있는 경제적 변화, 앞으로의 경제적 변화는 학생, 사회초년생들에게 가장 큰 변화로 다가온다. 돈은 사회에서 가장 직접적인 요인이다. 변화에 즉각적으로 반응하며, 그 변화가 가장 가시적으로 나타난다. 따라서 학생들이 처음 돈을 다루게 되는 시기는 점차 짧아지고 있다. 서울경제나 헤럴드경제 기사처럼 금융투자에 관해 초등학생을 대상으로 조기교육을 계획²²⁾하거나, 종로구에서 중, 고등학생 대상 주식, NFT 교육 참가자를 모집²³⁾하는 것을 보아 이제는 경제적 변화가 10대에게도 매우 가까운 이슈거리임을 알 수 있다.

3.2.3. 그 외

경제적, 기술적 변화 외에도 문화적인 세세한 변화들도 사회의 변화를 초래한다. K-pop 음악, 드라마, 영화, 패션 등 한국의 엔터테인먼트 및 문화 상품은 전 세계적으로 상당한 인기를 얻으면서 나라 간 문화 교류가 활발해지고 한류 글로벌 영향력이 매우 높아졌다. 이전에는 존재하지 않았던 인식과 분야를 만들어냈다. 또한 사회규범과 성역할의 변화, 인구 고령화에 직면하여 가족 구조 및 사회적 역학의 변화 등의 새로운 문화들에 직면하며 문화의 환경은 계속해서 바뀌고 있다.

이처럼 기술적, 경제적, 문화적 변화는 새로운 환경을 만들어내고 사회초년생들이 이에 대응할 수 있도록 하는 교육과정이 필요하다.

4. 실리적 교육 도입방안

22) 윤호, '금융투자 조기교육' 나선 서유석 회장...초등학생 대상, 헤럴드 경제, 2023.5.19., <http://news.heraldcorp.com/view.php?ud=20230519000097>.

23) 박경훈, 종로구, 중·고등학생 대상 주식·NFT 교육 참가자 모집, 서울경제, 2022.7.28., <https://www.sedaily.com/NewsView/268P515PKE>.

4.1. 제도적 측면

4.1.1. 오리엔테이션 프로그램 도입

청소년들이 성인이 되기 이전이나 직후에 정부 차원에서 사회초년생을 대상으로 특정 기간 동안 오리엔테이션 프로그램의 실행을 도입한다. 이는 학문적 측면뿐만이 아닌 사회 통합에 중점을 두어 사회초년생을 위해 특별히 고안된 포괄적인 오리엔테이션 프로그램으로 새롭게 받아들이는 사회에서 기본적인 개념에 대한 정보를 제공하고 세부적으로 다른 동료들과 함께 커뮤니티 활동이나 멘토링 프로그램 등을 진행하며 다양한 배경을 가진 학생들 간의 상호작용과 협력을 촉진한다. 멘토링 프로그램은 인생 선배에게 조언을 듣고 경험을 받아 새로운 것에 대한 친숙감을 기를 수 있게 도와주는 효과를 낸다.

이는 워크숍, 세미나, 문화 교류 프로그램, 관계 구축을 통해 소속감을 장려하고 포용, 다양성 및 문화적 역량을 기르며 서로 다른 문화, 배경 및 관점에 대한 인식, 존중 및 이해를 촉진하여 사회에서 사회초년생을 환영하며 반가워하는 환경을 조성할 수 있다. 따라서 상호 의사소통 역량 발달의 기회를 제공한다. 마치 대학교에 입학했을 때 동아리나 학생회가 학교생활의 적응을 촉진하도록 하는 활동들을 예로 들 수 있다. 이는 이후 생활에서도 유사한 성향이나 가치관을 가진 개인과 연결할 수 있는 플랫폼을 제공할 수 있다.

본 연구자가 상명대학교 예비대학에서 겪은 경험을 기반으로 추상적으로 기획한 사회초년생 대상 오리엔테이션 프로그램은 다음과 같다.

- 대학 수능능력 시험 이후 사회에 발을 딛고 있는 사회초년생을 대상으로 1월에서 2월 사이 3박 4일의 OT를 진행
- 여러 지역, 학벌 등의 기준에 기반하지 않고 다양한 특성의 사회초년생을 한 조로 구성하여 미션을 수행
- 사회에 적응한 20대 후반이나 30대 사회인의 지원으로 멘토를 뽑고 각 조에 멘토를 배치해 활동의 도움을 줌
- 사회 기본 개념에 대한 특강을 진행하고 도전 골든벨, 해커톤 등의 프로그램을 진행하며 사회에 대한 이해도를 자연스럽게 익힐 수 있도록 지원

4.1.2. 사회초년생의 이해를 돕는 커뮤니티 형성

사회생활을 시작한 뒤라고 하더라도, 사회 기본 개념에 대한 이해도를 수시로 확인하며 사회초년생들이 올바른 방향으로 나아가고 있는지 점검하고 사회초년생이 이해도의 오류가 있다면 이로 인한 사회적 피해를 사전에 방지할 수 있는 커뮤니티를 형성한다. 현재 사회초년생들이 사회에 대한 정보를 얻는 수단인 인터넷 검색으로, 정확한 정보의 여부와 같은 신뢰성의 문제가 존재한다. 이를 위해 사회초년생과 친근히 접근할 수 있고 신뢰성 있는 플랫폼이나 커뮤니티를 제공하며, 이를 통해 사회초년생들은 우려 사항을 표명하고 피드백을 받아 원활한 사회생활을 할 수 있게 돕는다.

본 연구자가 추상적으로 기획한 커뮤니티의 용도는 다음과 같다.

- 새로운 제도의 도입이나 사회변화에 대한 정확하고 즉각적인 정보 제공
- 새로운 사회변화나 변경된 제도 등의 관련 연수 프로그램 제공
- 상담센터, 다문화 사무실, 다양한 지원 네트워크 등 조언을 구하고, 지원을 제공
- 사회초년생의 어려움 등에 귀를 기울이는 민원센터 구축

4.2. 교육적 측면

사회에 나오기 전 공교육 과정에서 사회에 적응하는 데 필요한 지식, 언어 숙달 및 직업 기술을 갖추게 하는 양질의 교육 및 기술 개발 프로그램에 대한 접근성을 높여야 한다. 현재 중학교 과정은 대부분 공통적인 교육과정을 거치며, 고등학교 교육과정은 1학년은 통합과목으로 같은 교과목을 수행하고 2학년 때부터는 과목을 선택하여 주도적인 학습을 권장하는 구조이다.

사회초년생이 되어 사회에 효과적으로 적응하기 위해서는 이러한 구조에 맞춰 기존에 공통으로 운영되는 교과목의 내용에 사회에 적응하는 데 필요한 실리적 개념을 포함하여 확장하거나, 성교육이나, 학교 폭력 예방교육과 같이 사회에 필요한 실리적 개념 교육을 정기적인 특강의 성격으로 도입해야 한다.

ncic 국가교육과정정보센터에 따르면 중학교 사회과 교육과정은 학생들이 시민으로서 필요한 자질을 갖추도록 설계하였다²⁴⁾고 언급했다. 이의 취지에 맞게 더는 두루뭉술한 경제의 틀, 법률의 틀, 인권의 구조만을 가르칠 것이 아닌, 세금을 내는 방법, 법률이 처리되는 과정, 사회보험의 적용 방식 등 더욱더 세부적이고 실리적인 개념을 가르치고 인지시켜야 한다.

이는 사회 적응 능력을 높이고 그들의 고용 전망을 향상하며 사회에서의 소속감을 키우고 지역 사회와의 긍정적인 상호 작용을 촉진하는 데 효과를 얻을 수 있다.

5. 결론

이 보고서는 사회초년생의 실리적 개념 부족으로 겪는 어려움을 기반으로 하여 사회초년생이 사회에서 유용한 실리적 개념을 이해시키는 방안을 제공하고자 했다.

사회초년생들은 부동산 전세 사기의 표적이 되고 있으며 비고정적인 지출과 안정적이지 않은 수입으로 재무 관리의 스트레스를 겪는 등의 경제적 어려움과 법의 경각심이 부족하여 법의 울타리를 넘거나 자신도 모르게 범죄 행위에 연루되는 법률적 개념 부족의 문제가 있었다. 이에 보험, 세금, 근로기준법의 사회 기본 개념에 대한 설문조사를 진행하였으며, 설문조사에 참여한 사회초년생 중 약 80%가 사회 기본 개념에 대해 빈약한 이해도를 보였다.

이에 공교육에서 실리적 교육과정의 필요성을 느끼고 교육의 목적과 다르게 개인의 목적을 이루는 수단으로 쓰이는 현재 공교육의 비판적 시각과 chat GPT, 인공지능 등의 기술적 변화와 블록체인 NFT와 같은 경기체제의 변화를 포함한 급진적인 사회변화의 대응할 능력의 필요를 근거로 내세웠다.

이러한 실리적 교육과정 필요성에 기반하여 실리적 교육과정 도입의 방안을 사회에 유입될 때 오리엔테이션 프로그램을 시행하고, 사회초년생의 이해를 돕는 커뮤니티를 형성하고자 하는 제도적 측면의 방안과 공교육에서 공통으로 운영되는 교과목에 사회에서 유용한 실리적 개념의 내용을 포함하여 확장하거나 특강의 성격으로 도입하는 교육적 측면의 방안을 제시했다.

참고 문헌

한병찬, "나 회사 대폰데" 사회초년생만 노려 37억 가로챈 20대...도박자금 사용, 뉴스1, 2023.05.23., <https://www.news1.kr/articles/5055285>.

서울특별시교육청, 서울시 고등학교 진학률 통계, 서울 열린데이터 광장, 2023.03.03., <https://data.seoul.go.kr/dataList/10780/C/2/datasetView.do>.

24) 국가교육과정정보센터, 사회과 교육과정 설계의 개요, <https://ncic.re.kr/mobile.kri.org4.inventoryList.do>.

네이버지식백과, 교육, <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=794430&cid=46615&categoryId=46615>.

조명휘, 대전, 전세사기 피해 전국 두번째...서울 이어, NEWSIS, 2023.05.23., https://newsis.com/view/?id=NISX20230523_0002313818&cID=10807&pID=10800.

지흥구, 인천 '건축왕' 전세사기 피해자 또 사망...세달 새 4명, 매일경제, 202305.23., <https://www.mk.co.kr/news/society/10744134>.

김시월 · 이형규, 사회초년생, 대학생의 금융이해력과 신용교육의 필요성, 금융소비자연구, 2018.08.03., 5-38.

한수진, "단기 고액 알바 구해요", 20대 보험사기 급증에... "조사·적발 강화", 경기일보, 2022.11.13., <https://www.kyeonggi.com/article/20221113580072>.

박혜원, '성인용품 가장 밀반입' 마약조직 검거...사회초년생끼리 팔고사고, 헤럴드경제, 2023.05.12., <http://news.heraldcorp.com/view.php?ud=20230512000213>.

최학봉, [기고] 어쩌다 보이스피싱 범죄자가 당신이라면?, 위키트리, 2022.8.9., <https://www.wikitree.co.kr/articles/779079>.

4대사회보험정보연계센터, 사회보장제도, <https://www.4insure.or.kr/ins4/ptl/child/socl/OurCntySoclInsuLayout.do>.

어린이국세청, 세금의 종류, <https://www.nts.go.kr/kid/cm/cntnts/cntntsView.do?mi=7597&cntntsId=7056>.

국가법령정보센터, 근로기준법, 2012.6.11., <https://www.law.go.kr/lsInfoP.do?lsiSeq=105944#0000>.

김시월, 2020, 사회초년생의 대출경험에 따른 금융이해력 차이와 금융교육 필요성 연구, 소비자문제연구, 51(1), 79-106.

국가교육과정정보센터, 교육과정의 성격, <https://ncic.re.kr/mobile.kri.org4.inventoryList.do>.

이기명, 유수정, (2010), 교육이념과 학교교육목적 고찰, 한국교육문제연구, 28(2), 35-59.

송민섭, 명문고 많고 교육열 높은 지역서 학교폭력 잦아 [송민섭의 통계로 본 교육], 세계일보, 2023.4.17., <https://www.segye.com/newsView/20230412528363?OutUrl=naver>.

신다인, 한양대, 학생 취업지원에 GPT 기술 활용한다, 교수신문, 2023.5.31., <http://www.kyosu.net/news/articleView.html?idxno=105473>.

윤호, '금융투자 조기교육' 나선 서유석 회장...초등학생 대상, 헤럴드 경제, 2023.5.19., <http://news.heraldcorp.com/view.php?ud=20230519000097>.

박경훈, 종로구, 중·고등학생 대상 주식·NFT 교육 참가자 모집, 서울경제, 2022.7.28., <https://www.sedaily.com/NewsView/268P515PKE>.

국가교육과정정보센터, 사회과 교육과정 설계의 개요, <https://ncic.re.kr/mobile.kri.org4.inventoryList.do>

김정래, 2016, 미래 사회가 요구하는 21세기 핵심역량과 한국교육: 구글사가 제시하는 미래인재상을 중심으로, [KEDI] 연구보고서.

이혜정, 2017, 미래사회, 어떤 교육으로 만들어갈 것인가.교육비평,(39),369-385.

김유미&강삼모, 2021, 한국의 급격한 자본 흐름에 영향을 미치는 요인 및 시사점, 사회과학연구, 28(2), 120-138.

참고 동영상

박진호&정진하, 오늘은 친구 사귀는 법을 배워볼까?, 2022, 킥서비스, 유튜브, <https://www.youtube.com/watch?v=1Sz3PShM7a0&t=23s>.

부록

실리적 개념에 대한 사회초년생의 이해도 설문조사 문항

* 표시 - 필수 질문

본인의 나이를 골라주세요.*

- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26

1. 우리나라 4대보험에 대해 안다.*

- 정확히 알고 있다.
- 잘 모르겠다.

1-1. 4대보험을 모두 골라주세요. (1번에서 1번 택했을 시)

- 국민연금
- 건강보험
- 고용보험
- 화재보험
- 산재보험
- 손해보험

2. 국민이 직접 내는 세금의 종류에 대해 알고 있다.*

- 정확히 알고 있다.
- 잘 모르겠다.

2-1. 직접세의 종류로 옳지 않을 것을 골라주세요. (2번에서 1번 택했을 시)

- 소득세
- 부가가치세
- 법인세
- 종합부동산세
- 상속세

3. 근로기준법에 대해 안다.*

- 정확히 알고 있다.
- 잘 모르겠다.

3-1. 근로기준법의 설명으로 옳지 않은 것을 골라주세요. (3번에서 1번 택했을 시)

- 1일의 근로시간은 휴게시간을 제외하고 8시간이 최대이다.
- 주 52시간 근무제이다.
- 근로시간 4시간을 기준으로 30분씩 휴게시간을 제공해야 한다.
- 근로자간 합의로 근로시간을 최대 10시간까지로 연장할 수 있다.

장애인 이동권 보장을 위한 특별교통수단 정책 분석 : 서울시를 중심으로

융합경영학과 최지*

목차
1. 서론
1.1. 연구 배경 및 목적
1.2. 연구 방법
2. 장애인 이동권 보장을 위한 서울시 특별교통수단의 운영 현황
2.1. 장애인 이동권의 개념
2.2. 운영 현황
3. 장애인 이동권 보장을 위한 서울시 특별교통수단의 운영에 대한 문제점
3.1. 장애인 이동권 보장을 위한 서울시 특별교통수단의 운영 문제
3.2. 장애인 이동권 정책의 문제
4. 장애인 이동권 보장을 위한 해외 운영 체계 및 정책 분석과 개선방안
4.1. 해외의 장애인 이동권 운영 체계 분석
4.2. 해외의 장애인 이동권 보장을 위한 정책 분석
5. 결론
참고 문헌

1. 서론

1.1. 연구 배경 및 목적

대한민국 헌법 제10조에서 "모든 국민은 인간으로서의 존엄과 가치를 가지며, 행복을 추구할 권리를 가진다."라고 규정하고 있다. 헌법 제11조 제1항에서 "모든 국민은 법 앞에 평등하다. 누구든지 성별·종교 또는 사회적 신분에 의하여 정치적·경제적·사회적·문화적 생활의 모든 영역에 있어서 차별을 받지 아니한다."라고 차별을 금지하는 규정을 두고 어떤 누구도 차별적인 대우를 받지 않게 하는 규정을 두고 있다. 헌법 제34조 제1항에서 "모든 국민은 인간다운 생활을 할 권리를 가진다."라고 규정하며 대한민국 국민으로서 인간다운 삶을 영위할 권리에 대하여 보장하고 있다.

이처럼 대한민국 헌법은 대한민국 국적을 가진 모든 사람이 차별받지 않도록 함을 원칙으로 하며 선천적이든, 후천적이든 원인과 관계없이 장애가 있는 국민도 정치적, 경제적, 사회적, 문화적 생활의 모든 영역에서 차별받지 아니하고 대한민국 국민으로서 모두 동등한 권리를 누릴 수 있다고 규정하고 있다.¹ 그러나 우리나라의 장애인은 인간으로서 누려야 할 권리를 누리지 못하고 살아가는 경우가 대부분이다. 모든 사람은 자신이 원하는 곳으로 이동할 수 있는 권리를 가진다. 하지만, 장애인의 경우 일반인보다 이동에 많은 제약이 있어 이동권이 확보되지 못하여 외출하거나 공공장소에 나오는 것이 불편하고 어렵게 되어있다. 예를 들어, 휠체어를 사용하는 지체 장애인이 출근을 위하여 아침에 대중교통을 이용하여 이동해야 한다면 세 가지 이상의 제약이 발생한다. 우선, 공간적 제약이 발생한다. 휠체어를 사용한다면 휠체어가 들어갈 수

¹ 대한민국헌법 제11조 제1항

있는 공간이 보장되어야 한다. 두 번째로 특수한 시간에 대한 제약이 발생한다. 아침 출근 시간이라면 가장 많은 인파가 몰리는 시간이다. 세 번째로 상황적 제약이 발생한다. 시간적 제약과 중복적으로 인파가 몰리는 시간이라면 많은 인파로 인하여 이동하기 불편한 상황이 생긴다. 이처럼 장애인은 한 번 이동 시에 여러 가지 제약이 변수로 작용한다. 그러므로 장애인이 정치적, 경제적, 사회적, 문화적 생활의 모든 영역에서 자유롭게 살아갈 수 있도록 하려면 위와 같은 영역을 누릴 수 있게 이동권을 확실하게 제공하여 장애인 이동권을 보장해야 할 것이다.

장애인에게 있어서 가장 큰 어려움은 자신이 가지고 있는 장애가 아니라 사회적 편견과 차별로 생기는 사회적 장애이다. 또한, 장애인의 자유로운 이동을 막고 불편하게 하는 물리적 장벽이 더 큰 문제이다. 장애인 이동권 보장과 관련하여 우리나라는 다른 선진국에 비해 늦은 시기인 1997년에 '장애인·노인·임산부 등의 편의증진 보장에 관한 법률'이 제정되었다. 이 법률은 장애인·노인·임산부 등이 일상생활에서 안전하고 편리하게 시설과 설비를 이용하고 정보에 접근할 수 있도록 보장함으로써 이들의 사회활동 참여와 복지 증진을 목적²으로 하며, 교통부문에서 장애인의 이동성을 확보하기 위한 시설 정비가 법적 근거 하에 추진될 수 있는 계기로 마련되었다.

이후 2005년 '교통약자의 이동편의 증진법(교통약자법)'의 제정을 통하여 공공 교통에서의 장애인의 이동권 및 접근성을 확보하기 위한 방안이 법률로 제정되어 시행되었고, 5년마다 '교통약자 이동편의 증진 5개년 계획'을 수립하고 있다. 문제는 3차 계획 동안 단 한 차례도 장애인들이 원하는 목표를 달성하지 못했다는 점이다. 1차 계획 당시 2011년까지 저상버스 31.5%를 도입하겠다고 약속했지만, 실제 보급률은 12%에 그쳤다.³ 2021년까지 계획은 42.1%였지만, 2021년 기준 30.6%의 보급률을 달성하며 지난 16년간 1차 계획조차 달성하지 못하였다.

전국장애인차별철폐연대에서는 저상버스 도입률이 저조한 이유에 대해 "관련 법상 저상버스 의무 조항이 없어 지자체나 운수 사업체의 재량에 맡겨지고 있기 때문"이라며 "장애인 콜택시 등을 일컫는 특별교통수단의 공공 운영에도 여러 법률 사각지대가 있어 지금의 교통약자법은 실효성이 매우 저조하다"고 지적했다.⁴ 장애인들의 기본적인 이동권 보장을 위해서는 특수차량 등이 필요하지만 사회적으로 여건이 어려워 최적의 대안은 대중교통 이용을 일반인처럼 자유롭게 구축하는 것이라 할 것이다.

서울시에서는 장애인의 이동권을 보장하기 위하여 교통 편의시설을 지속해 늘리고 있지만 아직도 미흡한 부분이 많으며 운영상에서도 문제점이 나타나고 있다. 특히 교통 편의시설의 양적인 증대에 비해 질적인 면에서는 효율성과 안전성이 떨어져 실질적으로 장애인이 이용함에 있어서는 제대로 개선되지 않는 불편이 많다는 것은 심각한 문제이다.

본 연구의 목적은 이러한 점을 바탕으로 장애인 이동권 문제에 대한 심각성을 인지하여 심층적이고 다각화된 시선으로 보고 이를 해소하기 위한 정책을 제시하고자 한다. 본문은 서울시를 중심으로 장애인 이동에 편의를 제공하는 특별교통수단인 저상버스, 장애인 콜택시 이용실태를 살펴보고, 해외 사례를 통하여 장애인 이동권 확대를 위한 정책의 문제점과 개선방안을 모색하고자 한다.

1.2. 연구 방법

본 연구는 문헌 연구를 중심으로 장애인 이동권 보장에 관한 단행본, 학술지, 학술논문을 비롯하여 서울시 시설관리공단, 국토교통부, 보건복지부, 서울특별시 장애인복지시설협회 등 각종 기관에서 조사 연구된 통계자료, 간행물 및 내부 자료와 최근 자료를 활용하기 위한 인터넷상의 자료를 토대로 종합적으로 문헌을 연구하고 지역적인 연구범위로는 서울시로 한정하였다. 본 논문의 구체적인 연구 방법과 내용은 다음

² 장애인·노인·임산부 등의 편의증진 보장에 관한 법률 제1조.

³ 지혜진, 거리 나선 장애인들, 왜?...20년째 '이동권' 외쳐도 제자리, 뉴스핌, 2021.12.10, 1쪽, <<https://www.newspim.com/news/view/20211210000773>>

⁴ 지혜진, 거리 나선 장애인들, 왜?...20년째 '이동권' 외쳐도 제자리, 뉴스핌, 2021.12.10, 1쪽, <<https://www.newspim.com/news/view/20211210000773>>

과 같다.

첫째, 서울시의 장애인 이동권의 현황을 살펴본다. 장애인 이동권이 무엇을 의미하는지 파악하고 서울시에서 장애인의 이동에 편의를 제공하기 위해서 운영하는 특별교통수단의 이용현황을 파악하여 특별교통수단의 운영 현황을 살펴본다.

둘째, 서울시에서 운영하는 특별교통수단 운영 및 교통 정책의 문제점을 제시한다. 장애인 이동권에 관하여 연구한 기존의 많은 논문과 관련 기관에서 조사 연구된 자료들을 통하여 장애인들이 이동 시 사용하는 특별교통수단의 이용실태와 운영 현황의 문제점을 살펴본다.

셋째, 장애인 이동권과 관련된 선진국의 운영 체계와 정책을 살펴본다. 선진국의 운영 체계 및 정책과 서울시의 운영 체계 및 정책을 비교하며 서울시 장애인 교통 이동권 확보를 위한 제언을 한다.

2. 장애인 이동권 보장을 위한 서울시 특별교통수단의 운영 현황

2.1. 장애인 이동권의 개념

우리나라의 장애인 관련 제도는 상당히 늦게 제정되었다. 1997년에 와서야 ‘장애인·노인·임산부 등의 편의증진 보장에 관한 법률’이 제정되면서 실질적으로 다루어지기 시작한 이후 사회적인 요구가 점차 커짐에 따라 2005년 ‘교통약자의 이동편의 증진법(교통약자법)’이 제정되면서 장애인의 이동 편의를 증진하기 위한 다양한 노력이 행해지기 시작하였다.

장애인의 사회참여는 지속적으로 증대되고 있으나 이동을 위한 편의 시설과 교통수단 간 체계는 아직도 미흡하여 장애인의 사회활동과 경제활동 참여가 어렵고 사회통합에 어려움으로 작용하는 것은 현실이다. 장애인과 그 가족들은 경제적인 활동을 거의 하지 못하기 때문에 개인 차량을 구매하여 운영하기는 어려운 일이다. 그러므로 장애인들은 외출하기가 힘들며 택시나 버스를 이용 시에도 비용 부담의 문제로 인하여 부득이한 때 외에는 외출을 포기한다. 결국 장애인의 이동권이 확보되지 않은 채로 장애인의 사회적 참여가 어렵게 되고 경제적, 문화적으로까지 포기하게 하는 것이다.

‘교통약자의 이동편의 증진법(교통약자법)’에서 ‘특별교통수단’은 "이동에 심한 불편을 느끼는 교통약자의 이동을 지원하기 위하여 휠체어 탑승 설비 등을 장착한 차량"이라고 규정하고 있으며, 시행 규칙에서는 차량의 종류를 현재 위치에서 목적지까지의 이동을 지원하는 차량과 정기적으로 지정된 노선을 순회 이동하는 차량⁵으로 규정하고 있다. 제16조 제1항에서 "시장이나 군수는 이동에 심한 불편을 느끼는 교통약자의 이동 편의를 위하여 국토교통부령으로 정하는 대수 이상의 특별교통수단을 운행하여야 한다."⁶라고 명시하고 있다.

이러한 특별교통수단은 이동에 장애를 받는 교통약자를 위한 별도의 노선체계와 시설을 갖춘 차량을 말하는데 각 지자체는 협력하여 별도의 교통수단을 운영 및 지원하여야 한다.

본 연구에서는 특별교통수단과 대중교통수단과의 차이점을 <표1>과 같이 정리하였다.

<표 1> 대중교통수단과 특별교통수단과의 차이점⁷

항목	대중교통수단	특별교통수단
이용지	불특정다수	장애인, 고령자 전용
차량	보통차량	특별차량
운영주체	교통사업자	자치단체, 사협, NPO 등
주요재원	운임, 요금 등	세금, 보조금
운전기사	전문가, 2종면허	봉사자, 보통면허

⁵ 교통약자의 이동편의 증진법 시행규칙 제6조 제4항.

⁶ 교통약자의 이동편의 증진법 제16조 제1항.

⁷ 김강희, “교통약자 이동편의 증진방안에 관한 연구”, 한국교육학술정보원, 2011, 26쪽.

예약	불필요	사전예약 필요
----	-----	---------

2.2. 운영 현황

서울시는 장애인 교통 이동권 보장을 위해 '교통약자의 이동편의 증진법'에 의거하여 여러 가지 정책과 계획을 내놓고 있다. 특히 장애인 특별교통수단과 관련하여 2023년 1월부터 노선버스 대·폐차 시 저상버스 도입을 의무화하였으며, 저상 좌석버스 표준모델 도입을 위한 연구개발(R&D)을 추진해 나가고 있다.

특별교통수단 중 저상버스는 차체 바닥이 낮으며 슬로프(경사로)가 설치되어 있어 장애인이 휠체어를 탄 상태에서 자력으로 버스에 타고 내릴 수 있을 뿐 아니라 아기가 타고 있는 유모차나 노약자 등이 불편함 없이 쉽게 탑승할 수 있도록 제작된 버스이다.⁸ 이러한 점 외에도 저상버스 내부에 장애인을 위한 편의시설을 가지고 있다. 평소에는 일반 좌석으로 사용할 수 있으며 휠체어 이용 시 휠체어를 수납할 수 있는 좌석이 따로 마련되어 있으며, 휠체어가 들어간 후 고정할 수 있는 봉과 벨트가 있다. 저상버스의 도입 목적은 장애인, 고령자 등 교통약자의 이동편의 증진을 위해 도입 운행하고 있다.



<그림 1> 저상버스 외, 내부 사진⁹

우리나라에서는 2004년 서울 등 7대 도시에서 처음으로 저상버스를 도입하였으며, 2005년부터 전국으로 확대 지원하였다. 이후 교통약자의 이동편의 증진을 위해 점차 증차 중이며, 2022년 상반기에 325대가 새로 투입되면서 총 4,621대가 운행 중이다. 서울시에서는 지속적인 특별교통수단을 늘리기 위하여 2023년 1월부터 시내·농어촌·마을버스 대폐차시 저상버스로 의무 도입하여 2021년 말 시내버스

⁸ 이재석, “장애인의 이동권과 저상버스의 사회적 구성과정:서울시 사례를 중심으로”, 경북대학교 석사학위논문, 2010, 24쪽.

⁹ 사진 출처: 왼쪽: 기호일보DB, 오른쪽: 서울시 제공

저상버스 도입률 30.6%, 농어촌버스 저상버스 1.4%, 마을버스 저상버스 3.9% 수준인 시내버스 저상버스 도입률을 2026년 62%까지 높이고 농어촌버스 저상버스 도입률을 2026년 42%, 마을버스 저상버스 도입률을 49%까지 적극 보급하기로 하였다.¹⁰ 시내버스 외 마을버스 역시 2020년 8대가 처음 도입된 후 현재 서울시에서 55대의 저상 마을버스가 운행 중이며, 2025년 73개 노선에 235대를 지원할 예정이다.

특별교통수단 중 장애인 콜택시는 장애인이나 노약자 등 상대적 교통약자의 이동 편의를 위해 운행하고 있으며 장애인 등 휠체어에 탄 채 안전하고 편리하게 이동할 수 있도록 만들어진 휠체어 택시이다. 장애인 콜택시는 「교통약자의 이동편의 증진법」 제16조와 「서울시 교통약자의 이동편의 증진에 관한 조례」 제13조, 제14조에 근거하여 이동이 심히 불편한 중증 장애인에게 이동편의를 제공하여 장애인의 사회참여 확대¹¹를 목적으로 특별교통수단으로써 운영함을 그 목적으로 한다. 서울시 시설관리공단에서는 장애인 콜택시를 본격적으로 도입·운행하고 있으며 휠체어를 탄 상태로 택시에 승차할 수 있도록 특수차량으로 개조하여 장애인들의 이용 불편을 최소화하고 있다.

서울시는 장애인의 복지향상을 위해 2003년부터 장애인 콜택시 제도를 운영하고 있다. 장애인 콜택시는 9인승 스타렉스를 휠체어 이용 승객이 편리하게 탑승할 수 있도록 개조한 차량으로 운영하고 있다. 이는 교통약자 중 이동이 불편한 휠체어 장애인 등 중증 장애인이 현재 위치한 곳에서 목적지까지 한 번의 교통수단으로 이동할 수 있는 ‘Door-to-Door 이동권’을 실현한 이동 수단이다.¹²



<그림 2> 서울시 장애인 콜택시 운영사진¹³

장애인 콜택시의 이용대상자는 '교통약자의 이동편의 증진법 시행규칙' 제6조에(특별교통수단의 이용대상자) 등에 근거하여 '교통약자의 이동편의 증진에 관한 조례' 중 「장애인복지법시행규칙」 제28조 제1항에 따른 보행상의 장애인으로서 기존 1~3급에 해당하는 장애인, 제1호 외의 교통약자 중 대중 교통서비스의 이용이 어려운 자와 혼자서 외출 및 이동이 어려운 자, 제1호 및 제2호에 해당하는 교통약자를 동반하는 가족 및 보호자, 그 밖에 특별교통수단이 필요하다고 인정되는 자를 대상으로 운영되고 있다. 서울시계 운영을 원칙으로 하며 서울시 인접 13개의 지역 및 수도권에서 운행할 수 있다. 해당 지역 외 다른 곳에서 수도권 지역으로 장애인 재활목적 시설에서 진료 및 치료차 이동할 때 이동지원센터의 승인을 얻어 이용할 수 있으며 서울시 및 인접 12개의 지역은 이용목적에 제한 없이 이용 가능하다.

이용 방법은 중증장애인들이 이용하고자 하는 시간에 맞추어 콜전화, 문자메시지 또는 인터넷콜센터로

¹⁰ 국토교통부, 26년까지 전국 시내버스 62% 저상버스 도입 추진, 네이버 블로그, 2022.09.28, <<https://blog.naver.com/mltmkr/222886338725>>

¹¹ 서울시시설관리 장애인콜택시운영처 운영팀, 장애인 콜택시란?, 서울시시설공단 장애인콜택시, 2023, <https://www.sisul.or.kr/open_content/calltaxi/introduce/intro.jsp>

¹² 광성열, “서울시 障碍人의 移動權에 관한研究: 障碍人 (特別)交通手段을 中心으로”, 중앙승가대학교, 2014, 54쪽.

¹³ 서울시시설공단 장애인 콜택시 홈페이지 제공.

호출하거나 서울시설공단 장애인콜택시 앱을 사용하여 호출하면 호출한 장애인으로부터 가장 가까운 운전 봉사자에게 연결되어 빠른 시간 내에 안전하고 편리하게 원하는 목적지에 도달할 수 있다.¹⁴ 서울시에서는 장애인 콜택시가 평소 가고 싶은 곳이나 가야 할 곳이 있어도 불편한 몸을 이끌고 외출하기 어려웠던 장애인의 이동권을 확보시켜 사회활동 참여에 크게 이바지할 것으로 보인다. 장애인 콜택시 이용 등에 대한 사항은 서울특별시 시설관리공단의 장애인 콜택시 운영처에 문의하면 자세히 안내받을 수 있다.

이용요금은 '서울시 교통약자의 이용 편의증진에 관한 조례 제16조(특별교통수단 이용요금 및 대수)'에 근거하여 운행되고 있다. 단, 「도시철도법」에 따라 도시철도 요금(거리비례제)의 3배를 초과할 수 없다. 2008년 7월 일반택시 요금 체계에서 대중교통 요금체제로 변경되었으며 2016년 9월 이용요금이 다음 <표 2>와 같이 조정되었다.

<표 2> 서울시 장애인 콜택시 이용요금 (장애인콜택시운영처, 2022:7)¹⁵

기 존(도시철도요금의 1.2배)	조 정
기본요금: 5km까지 1,500원	기본요금: 5km까지 1,500원
추가요금: - 5km초과~10km이하 : 300원/km - 10km초과 : 35원/km	추가요금: - 5km초과~10km이하 : 280원/km - 10km초과 : 70원/km

장애인 콜택시는 2003년 100대의 차량으로 처음 운행되기 시작한 장애인 콜택시는 지속적인 증차를 통하여 2022년 기준 634대의 차량으로 운행되고 있다. 장애인 콜택시는 2021년 기준으로 약 3만 8천 명의 이용자가 총 122만 건/년을 이용, 하루 평균 3,344건의 장애인 이동을 가능하게 한 것으로 나타났다. 장애인 콜택시가 지속적으로 증차 되면서 2019년에는 110만 건 2021년에는 122만 건으로 이용 건수가 늘어났으며 평균 대기시간도 2019년 55분에서 2021년 32분으로 점차 감소하고 있다. 그 결과 장애인 콜택시 이용 만족도 조사 결과에 따라 2019년도 89.2점에서 2020년도 91.1점으로 전년 대비 1.9점이나 향상되며 이용 만족도가 대폭 향상하였다.

<표 3> 서울시 장애인 콜택시 연도별 운영성과 (장애인콜택시운영처, 2022:7)¹⁶

구 분	2019년	2020년	2021년	2022.5월
차량보유	437대	622대	622대	634대
총 탑승건수	1,179,053건	972,189건	1,220,579건	516,266건
운행수입금	2,342백만원	1,902백만원	2,323백만원	964백만원
탑승건수(일평균)	3,230건	2,656건	3,344건	3,419건
평균 대기시간	55분	30분	32분	34분
30분 이내 탑승률	28.9%	65.1%	60.7%	58.3%

*일평균 탑승건수 산정 시 버스 제외

장애인 콜택시 이용자 중 약 40% 내외가 휠체어를 이용하지 않는 장애인이라는 점에 착안하여 2013년 7월 도입한¹⁷ '장애인 전용 개인택시' 제도는 거동이 가능한 휠체어 미 이용 장애인들이 이용 대상이다. 장

¹⁴ 김도훈, 장애인 콜택시, 도봉구청 복지, <<https://www.dobong.go.kr/Contents.asp?code=10003798>>

¹⁵ 장애인콜택시운영처, 장애인콜택시 종합현황철, 서울시: 서울시설공단, 2022.5, 7쪽

¹⁶ 장애인콜택시운영처, 장애인콜택시 종합현황철, 서울시: 서울시설공단, 2022.5, 7쪽

¹⁷ 서울특별시, 장애인 콜택시 대기시간 줄인다, 서울특별시 홈, 2013, <<https://news.seoul.go.kr/traffic/archives/10029>>

애인 전용 개인택시는 2013년 50대로 운영 시작하였고, 2023년 6월 현재 57대로 운영하고 있으며 지속적인 운영성과 분석을 통해 확대 여부를 검토하고 있다.

<표 4> 서울시 장애인 콜택시 휠체어 이용유무(단위:건)¹⁸

계	휠체어 이용건	휠체어 미이용건		
		소계	특장차	개인택시
1,220,579	789,025	431,554	279,968	151,589
100%	64.6%	35.4%	23%	12.4%

서울시는 개인택시를 장애인 전용 콜택시로 활용할 경우, 휠체어 탑승이 가능한 기존의 장애인 콜택시 운영 대비 월 35.4%의 비용을 절약할 수 있어 재원 확보 한계를 극복할 수 있을 뿐만 아니라 교통수단의 다양화를 통한 장애별 맞춤형 서비스 효과와 장애인 콜택시 이용수요에 대한 탑승 분담 효과를 통하여 이용자 대기시간에 대한 단축에도 기여 가능한 것으로 보인다.¹⁹

3. 장애인 이동권의 문제점

3.1. 장애인 이동권 보장을 위한 서울시 특별교통수단의 운영 문제점

서울시 국토교통부에서 2022년 6월 말 기준으로 발표한 '시내 저상버스 운행현황'에 따르면 전체 노선 368개 중 운행 가능 노선은 총 313개이며, 저상버스 운행 가능 노선은 297개인 것으로 나타났다. 향후 16개의 노선에 추가 도입이 필요한 것으로 보인다.

<표 5> 서울 시내 저상버스 운행현황('22.8월말 기준)²⁰

구 분	전체 노선	운행가능노선 (광역, 운행불가 제외)	저상버스
노선수(개)	368	297	297

국토교통부에서 발표한 '2021년 교통약자 이동편의 실태조사' 결과에 따르면 2021년 기준 전국의 시내 저상버스는 총 10,828대(보급률 30.6%)이며, 마을버스의 저상버스는 217대(보급률 3.9%)가 운영 중이다. 시내 저상버스의 지역별 보급률은 서울특별시 59.7%(4,412대), 강원도 39.7%(203대) 순으로 높으며, 충청남도 9.9%(89대), 울산광역시 12.1%(103대) 순으로 낮게 나타났다. 마을 저상버스의 지역별 보급률은 경기도 5.7%(161대)가 가장 높았으며, 부산광역시 외 5개의 시, 2개의 특별자치도, 6개의 도에서 보급되지 않은 것으로 나타났다.

<표 6> 지역별 저상버스 보급현황(단위:대, %)²¹

구분	시내버스		마을버스	
	저상버스	보급률	저상버스	보급률
합계	10,828	30.6	217	3.9

¹⁸ 장애인콜택시운영처, 장애인콜택시 종합현황철, 서울시: 서울시설공단, 2022.5, 8쪽

¹⁹ 서울특별시, 장애인 콜택시 대기시간 줄인다, 서울특별시 홈, 2013, <<https://news.seoul.go.kr/traffic/archives/10029>>

²⁰ 교통안전연구처, 서울특별시 저상버스 운행 노선수 및 운행대수, 서울시: 한국교통안전공단, 2022.08.30, 1쪽.

²¹ 한국교통안전공단, 2021년 교통약자 이동편의 실태조사 연구, 서울시: 국토교통부, 2022.6, 24-25쪽.

서울특별시	4,412	59.7	50	3.2
부산광역시	728	28.9	0	0.0
대구광역시	608	37.5	-	-
인천광역시	580	36.3	0	0.0
광주광역시	297	29.7	0	0.0
대전광역시	339	33.4	0	0.0
울산광역시	103	12.1	0	0.0
세종특별자치도	100	37.3	0	0.0
경기도	2,112	19.2	161	5.7
강원도	203	39.7	0	0.0
충청북도	137	21.5	0	0.0
충청남도	89	9.9	0	0.0
전라북도	187	22.9	0	0.0
전라남도	124	16.8	0	0.0
경상북도	222	17.3	0	0.0
경상남도	439	25.2	6	5.1
제주특별자치도	148	17.8	0	0.0

저상버스 보급률을 통하여 관련 지역 간 큰 편차가 문제점으로 지적된다. 이렇듯 저상버스의 낮은 보급률 및 지역 간 편차로 인하여 장애인 이동의 자유가 보장되지 않는 것은 기본권의 침해일 뿐만 아니라 저상버스의 도입 목적인 장애인, 고령자 등 교통약자의 이동편의 증진 달성에 악영향을 미친다.

또한 장애인이 주로 이용하는 특별교통수단인 장애인 콜택시의 경우 수요와 공급의 불균형 문제가 있다. 서울시 기준 2023년 등록된 장애인 콜택시는 총 721대(장애인 콜택시 661대, 다인승 버스 1대, 서울 장애인 버스 2대, 개인택시 57대)이다. 2019년부터 2021년도의 장애인 콜택시 이용량을 합산하여 평균을 낸 결과, 1년에 약 40건의 이용량을 보인다. 또한, '서울시 장애인콜택시 운행 사항(2021)'에 따르면 시간대별 운행 현황은 출근 시간대인 오전 8시에서 오전 10시 사이 평균 267대가 운행하고, 대기 시간은 40~48분 정도 걸린다. 퇴근 시간대인 오후 5시에서 저녁 7시 사이 평균 262대, 대기 시간은 37~48분으로 집계되었다.²² 2023년 4월 보건복지부에서 보도한 자료에 따르면 2022년도 기준 등록 장애인은 총 265만여 명이며, 이 중 서울특별시 등록 장애인은 총 39만여 명이다. 차량 이용량 대비 등록 장애인 수는 비슷하지만, 시간대별 운행 대수에 차이가 있어 이동 수요가 집중되는 출퇴근 시간대의 경우 전체 차량 대수 대비 절반에 못 미치는 차량만이 운행되고 있다.²³ 이는 수요와 공급의 불균형이 작용한다는 것을 드러내는 현상이다.

3.2. 장애인 이동권 정책의 부족점

특별교통수단을 이용하는 장애인 중 시각장애인의 경우, 저상버스 및 장애인 콜택시의 이용률이 현저히 낮다. 2021년 서울시에서 실시한 '시각장애인버스 이용 실태조사' 보고서에 따르면 이동편의시설 기준적합 설치율이라는 인프라 중심의 정책을 시행 중이다. 전반적인 교통약자 이동편의를 위한 사회기반시설을 조성하는 것에서는 의의가 있지만, 시각장애인의 경우 승하차 시 정확한 정보나 인프라, 서비스가 구축되어 있지 않다는 것이다. 실제로 전체 교통약자의 버스 이용률은 55.1%인 것에 비해 시각장애인의 버스 이용

²² 박지영·백소아, "숫자에 가려진 '장애인 이동권'...94% 승강기 설치하면 뭐합니까", 한겨레, 2022.04.29, 1쪽., <https://www.hani.co.kr/arti/society/society_general/1040890.html>

²³ 박지영·백소아, "숫자에 가려진 '장애인 이동권'...94% 승강기 설치하면 뭐합니까", 한겨레, 2022.04.29, 1쪽., <https://www.hani.co.kr/arti/society/society_general/1040890.html>

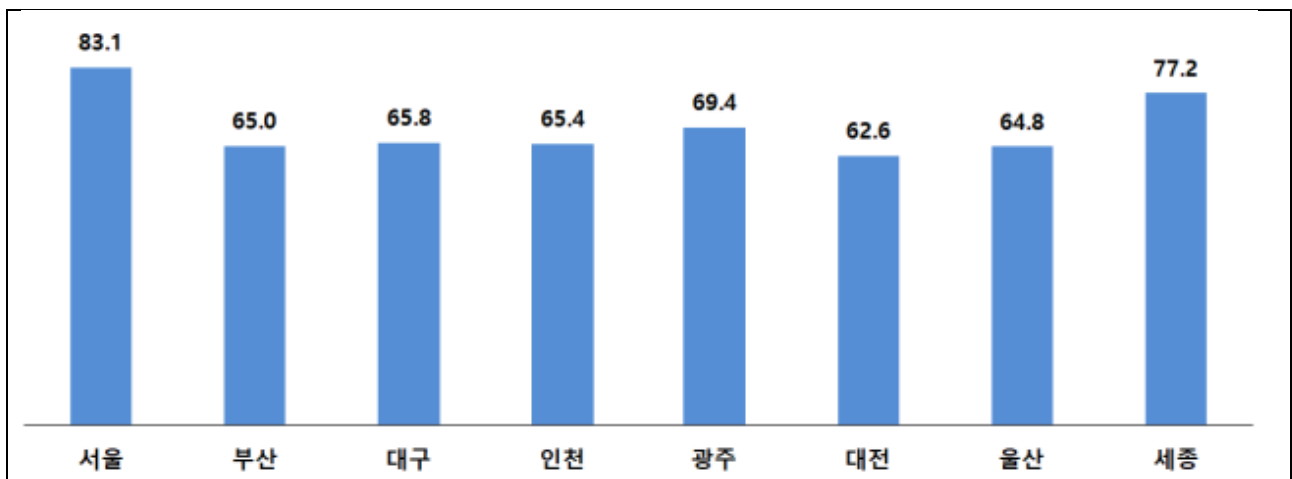
률은 33.7%에 불과하다. 매번 달라지는 승차 위치와 버스가 동시에 도착할 경우 식별할 수 없다는 문제점, 버스 내 카드 단말기 및 하차 벨의 불일치한 위치, 버스 내 잔여 좌석을 찾기 힘들다는 문제를 토대로 시각장애인은 저상버스 외 일반 버스의 이용마저 어려움을 겪고 있다.

장애인 콜택시의 경우에도 시각장애인의 이용량은 현저히 낮다. 서울시설공단에서 발표한 '장애인콜택시 종합현황철'에 따르면 다음 표7과 같다. 지체 장애 중 뇌병변 장애인의 경우 46.1%의 가장 높은 이용량을 보였고, 기타 장애 중 시각장애인의 경우 0.5%의 가장 낮은 이용량을 보였다. 이는 장애 유형을 고려하지 않은 정책과 계획이 시행되었다는 것이다.

<표 7> 서울시 장애유형별 이용 현황(단위:건)²⁴

계	지체장애			기타장애			
	소계	지체	뇌병변	소계	시각	신장	기타
1,220,579	958,011	394,999	563,012	262,568	6,592	65,980	189,996
100%	78.5%	32.4%	46.1%	21.5%	0.5%	5.4%	15.6%

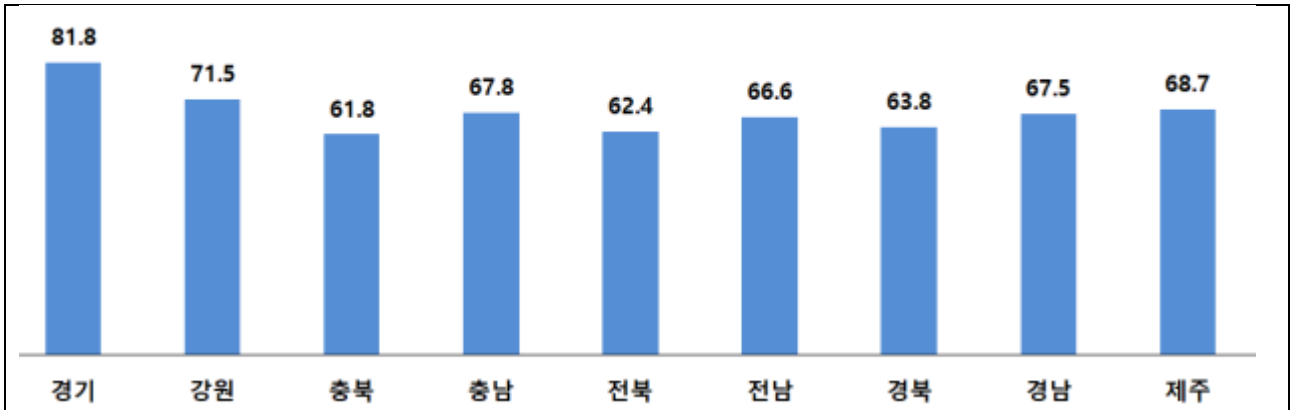
국토교통부 '2021년 교통약자 이동편의 실태조사'에 따르면 8개의 특별·광역시 중 서울특별시는 교통수단 이동편의시설, 접근로 보행환경, 저상버스 보급률, 교통복지 행정 지표의 평가를 받아 가장 높은 교통복지 수준 평가 결과 1위로 선정되었으며, 9개의 도 중 경기도가 교통수단 이동편의시설, 접근로 보행환경, 저상버스 보급률, 교통복지 행정 지표의 평가를 받아 교통복지수준 평가 결과 1위로 선정되었다.



<그림 3> 8개 특별·광역시 교통복지수준 평가결과²⁵

²⁴ 장애인콜택시운영처, 장애인콜택시 종합현황철, 서울시: 서울시설공단, 2022.5, 8쪽

²⁵ 한국교통안전공단, 2021년 교통약자 이동편의 실태조사 연구, 서울시: 국토교통부, 2022.6, 304쪽.



<그림 4> 9개 도 교통복지수준 평가결과²⁶

8개의 특별·광역시와 9개의 도의 특별교통수단 보급률을 확인한 결과, 8개의 특별·광역시에서는 세종특별시가 가장 높았으며, 부산광역시가 가장 낮았다. 9개의 도에서는 경기도가 가장 높았고, 충청북도가 가장 낮은 것으로 확인되었다. 특별교통수단 이용률의 경우, 8개의 특별·광역시에서는 대구광역시가 가장 높았고, 부산광역시가 가장 낮았다. 9개의 도에서는 제주도가 가장 높았고, 경상북도가 가장 낮았다.

<표 8> 8개 특별·광역시 특별교통수단 보급률과 이용률²⁷

구분	특별교통수단 보급률		특별교통수단 이용률	
	환산값	순위	환산값	순위
서울	6.9	3	5.3	5
부산	3.5	8	2.8	8
대구	5.3	5	6.9	1
인천	3.9	7	3.9	7
광주	7.6	2	6.4	2
대전	4.7	6	4.8	6
울산	6.8	4	6.3	3
세종	8.8	1	5.7	4

<표 9> 9개 도 특별교통수단 보급률과 이용률²⁸

구분	특별교통수단 보급률		특별교통수단 이용률	
	환산값	순위	환산값	순위
경기	8.8	1	5.5	2
강원	5.1	5	5.1	5
충북	3.5	9	3.6	8
충남	4.0	7	4.6	6
전북	5.5	4	4.3	7
전남	4.5	6	5.2	4

²⁶ 한국교통안전공단, 2021년 교통약자 이동편의 실태조사 연구, 서울시: 국토교통부, 2022.6, 304쪽.

²⁷ 한국교통안전공단, 2021년 교통약자 이동편의 실태조사 연구, 서울시: 국토교통부, 2022.6, 304쪽.

²⁸ 한국교통안전공단, 2021년 교통약자 이동편의 실태조사 연구, 서울시: 국토교통부, 2022.6, 305쪽.

경북	3.9	8	2.8	9
경남	8.3	2	5.4	3
제주	7.0	3	6.9	1

8개의 특별·광역시와 9개의 도의 전체 특별교통수단 보급률의 환산값을 확인한 결과, 평균 환산값은 약5.4이다. 이 중 세종특별시와 경기도가 가장 높았으며 충청북도가 가장 낮았다. 세종특별시, 경기도와 충청북도의 보급률 환산값 차이는 5.3 정도로 꽤 높은 차이를 보였다. 특별교통수단 이용률의 평균 환산값은 4.6이다. 대구광역시의 이용률이 가장 높았으며, 부산광역시와 경상북도의 이용률이 가장 낮았다. 대구광역시와 부산광역시, 경상북도 이용률 환산값 차이는 4.1 정도로 평균에 못 미치지만, 꽤 높은 차이를 보였다. 이는 지역 간 일정하지 않은 정책으로 인하여 장애인이 지역 간 이동 시 불일정한 운영 방침, 규칙에 따라 혼란스러운 상황을 제기할 수 있다.

4. 장애인 이동권 보장을 위한 해외 운영 체계 및 정책 분석

4.1. 해외의 장애인 이동권 운영 체계 분석

국회도서관에서 발행한 독일연방공화국 기본법(번역본) 제3조 제1항, 제2항, 제3항에 의하면 '모든 인간은 법 앞에 평등하다.', '동등한 권리를 가진다.', '누구라도 장애를 이유로 불이익을 받지 아니한다.'라고 규정하며 장애인들의 이동 및 참여 권리를 보장하고 차별하지 않는 것을 기본 원칙으로 규정한다. 이외에 2002년 독일에서 시행된 베어핏은 장애인 평등권 보장을 위한 법률이며, 이에 근거하여 장애인평등법이 2002년 시행되었다. 해당 법안은 장애인들의 권리와 차별 금지를 목적으로 하며 장애인들의 접근성, 운송수단 이용, 공공시설의 접근성 등 다양한 영역에서 장애인의 권리를 보장하고 있다. 이외에 이동권 보장을 위한 지침에 제정되며 대중교통 수단에는 휠체어 사용자를 위한 출입구, 접근 경로, 운전자 훈련이 요구되며 공공시설의 경우 장애인용 화장실, 경사로, 점자 안내 등의 시설을 의무적으로 갖추어야 한다.

서울특별시와 경기도 같은 인구 밀집 지역 위주에 보급된 우리나라의 저상버스와 달리 독일의 경우 16개의 모든 주에 저상버스가 보급되어 있어 언제든지 이용할 수 있다. 독일의 수도인 베를린의 경우에는 1976년 독일 네오플렌을 최초로 2009년까지 모든 시내버스가 저상버스로 운행되고 있다. 또한, 휠체어 사용자 외에도 시각 및 청각 등 기타 장애가 있는 장애인도 이용할 수 있도록 낮은 바닥, 저상 출입문, 탑승 경사로, 장애인용 좌석, 점자 안내판, 청각 알림 시스템이 마련되어 있다. 일부 저상버스에서는 차체가 인도 쪽으로 기울기 때문에 별도의 경사로, 발판이 없어도 승하차할 수 있으며 정류장에 사람이 있는 경우 무조건 정차하기 때문에 운전사에게 승차 의향을 뚜렷하게 밝힐 수 없는 교통약자라도 버스를 놓치는 경우는 발생하지 않는다.



독일의 사회법전 제12권 제54조 제1항과 제9권 제55조 2항 7호 및 제58조에 의거하여 장애인과 일반인은 어우러져 공동의 삶을 살 수 있도록 보장하고 있다. 이를 통하여 장애인들이 공동의 삶과 문화가 있는 삶을 살아갈 수 있다. 이를 보장하기 위하여 독일의 장애인 콜택시는 병원 혹은 재활시설 방문과 같은 의료 목적뿐만 아니라 출퇴근 및 등하교, 행사, 축제, 장보기, 쇼핑 등과 같이 비의료 목적으로도 이용이 가능하다. 또한, 장애인 콜택시 이용 비용은 이동 목적에 따라 공보험사, 노동청, 지자체에서 비용을 나누어 부담한다. 독일 공보험사 중 하나인 '아오카 헤센(AOK Hessen)'을 예로 들어 보면 '아오카 헤센'에 가입한 중증장애인이 치료 목적으로 특수 차량을 이용할 경우 본인 부담금은 전체 차량 이용비 중 10%로 최소 5 유로에서 최대 10유로 사이의 금액만 지급하면 된다. 마부르크 시의 경우 대중교통을 이용하지 못하는 중증장애인을 위하여 이동지원 서비스를 신청한 사람만 매달 12장의 차량 이용 쿠폰을 지급하고 있다.³⁰ 치료목적 외에 이용할 수 없고 장애인 콜택시 이용료의 부담이 오로지 장애인 몫인 우리나라와 다른 차이를 보인다.

4.2. 해외의 장애인 이동권 보장을 위한 정책 분석

독일에서는 2002년 4월 연방차원에서 '장애인의 동등 취급에 관한 법률(BGG)'이 제정되었으며 16개 주에서 각 의회 의결을 통하여 2005년 바덴뷔르템부르크주를 마지막으로 모든 주에서 장애인 평등법이 제정되었다. 장애인 평등법은 장애인의 동등한 사회 참여와 접근권을 보장하는 것이 국가와 사회의 의무이며, 정부와 지자체가 장애인이 겪는 차별과 어려움을 법과 제도로 제거해야 한다고 말한다. 구체적으로 장애인이 외부의 도움 없이 건축물 등 시설물, 교통수단, 정보 처리체계 등 기타 생활시설에 쉽게 접근하고 이용할 수 있어야 한다고 한다.³¹ 이 법을 근거로 독일은 2013년 여객자동차운수사업법(PBefG)을 개정하면서 거동에 제한이 있거나 모든 유형의 신체 및 감각 장애가 있는 사람들도 대중교통을 이용할 수 있도록 규정했고 이에 따라 2022년 1월 1일부터는 대중교통을 배리어 프리로 만들도록 규정했다. 각 지자체의 교통 당국에 '최대한의 접근성 목표'를 추구하고 의무화하였지만 기술적 또는 경제적인 이유로 의무 기간을 지키지 못할 경우 그 원인을 제대로 밝히게 하였다. 우리나라에서도 배리어 프리를 구현 중이지만, 서울특별시와 경기도에서만 시행되는 것에 반해 독일은 소도시까지 독일 전역에서 시행해야 한다. 향후 지자체에서 지역 교통을 계획할 때는 장애인 대표, 장애인 자문위원회 외에 장애인 협회를 참여하도록 하였다. 2020년 1월 1일부터는 2016년부터 운행되는 신규 버스에 무조건으로 휠체어 사용자를 위한 공간이 2개 이상 설치되어야 하고, 탑승 보조장치인 리프트를 의무적으로 설치하도록 하였다.

²⁹ 최현주·서지혜, '장애인 선진국' 독일을 돌아보다, 충북인뉴스, 2022.10.12, 1쪽, <<http://www.cbnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=204686>>

³⁰ 이주영, '배리어 프리' 장애인 차별 없는 복지국가 독일의 오늘, 프레시안, 1쪽, <<https://www.pressian.com/pages/articles/239273>>

³¹ 손어진, 한국의 1년 장애인 예산, 독일 1개 도시에도 못 미친다, 프레시안, 1쪽, <<https://www.pressian.com/pages/articles/2023040415222425011>>



<그림 6> '장벽의 가시화' 캠페인을 통해 시설물에 남겨진 배리어프리 문양 (출처:BSK e.V.)³²

독일의 장애인 이동권 투쟁으로 계속된 배리어 프리 실현 과정에는 예산상의 어려움으로 인하여 배리어 프리 시설 마련을 미루었지만, 계속되는 요구에 프랑크루트시는 2022년 1월 새로운 배리어 프리 확장을 위해 2,200만 유로(약 296억 원), 프로젝트에 880만 유로(약 118억)를 지원할 것을 승인했다. 전체 장애인 중 절반 이상이 살고 있는 수도 베를린의 경우 2021년 기준 버스, 전철, 트램 차량 모두를 배리어 프리로 갖추고 있으며 추가적인 배리어 프리 확장을 위해 2021년 기준 500만 유로(약 67억 원)를 추가 사용하였다. 독일 16개 주 중 인구가 가장 많은 노르트라인베스트팔렌주의 경우 버스는 96%, 트램은 87%가 배리어 프리로 운행되고 있으며 매년 4,200만 유로(약 563억 원)를 배리어 프리 확장 예산으로 사용하고 있다. 바이에른주의 경우 모든 대중교통 수단 중 94%가 배리어 프리를 갖추고 있고 2020년에만 약 700대의 버스가 배리어 프리로 추가 교체 및 개조되었다.³³독일의 각 지자체에서는 모든 대중교통 시설에 배리어 프리를 확대하고 목표를 수립하고 실행해 가고 있다.

우리나라의 경우 국토교통부에서 발표한 '2023년 예산안 사업설명서'에 명시된 장애인 이동권 예산은 2,245억 6,000만 원이지만, 이 중 84.4%는 저상버스 구매 보조사업에 사용될 예정이며 나머지 10.6%는 국비 지원으로 전환되는 지자체별 교통약자 이동지원센터 운영비로 활용된다. 도입되는 저상버스마저도 시내버스에 한정되어 있으며 비수도권이나 지방 소도시에서 활용되는 마을버스나 농어촌버스의 저상버스, 시외버스에서의 저상버스 도입은 고려하지 않고 있다. 이마저도 제도가 강제적으로 바뀌고 난 후 실현되었다는 점에서 끊임없는 법의 제정이 필요하다.

5. 결론

장애인 이동권은 과거에 비해 많이 발전하였지만, 여전히 해결하기 어려운 문제이다. 장애인 이동권 보장을 대표하는 특별교통수단의 운영 현황과 정책에 대하여 살펴보고 독일 장애인 이동권 운영 현황 및 정책에 대하여 분석하였다. 이에 도출된 결과를 바탕으로 장애인 이동권을 보장하기 위한 정책 개선방안을 다음과 같이 제안한다.

첫째, 장애인 이동권의 실질적 보장이 필요하다. 장애인 이동권 보장의 사각지대를 해소하기 위하여 교통체계의 새로운 시스템 구축이 필요하다. 장애인 이동 관련 전달체계의 지원 강화 및 지역 간 교통체계 통합 시스템 구축이 필요하다. 우리나라는 특별교통수단의 운영 효율을 위하여 지자체마다 이동지원센터를 구축 및 운영 중이다. 이를 이용하여 지역별 운영을 연계하고 교통정보 시스템 등 디지털 기술을 활용하여 지역 간 이동지원센터를 통합적으로 연결하여야 한다. 이를 통해 이동지원 방안은 지역 간 편차를 줄일 수

³² BSK e.V. 홈페이지

³³ 손어진, 한국의 1년 장애인 예산, 독일 1개 도시에도 못 미친다, 프레시안, 1쪽.

<<https://www.pressian.com/pages/articles/2023040415222425011>>

있을 것으로 보이며 장애인의 이동수요와 거리가 증가함에 따라 장애인의 사회참여 기회가 증가할 것이다.

둘째, 저상버스 및 특별교통수단인 장애인 콜택시의 적극적인 도입과 확대를 위한 정책이 전국으로 개선이 필요하다. 현재 우리나라에서 장애인 이동권 보장을 목적으로 시행되고 있는 교통수단은 저상버스와 특별교통수단이다. 모두 공통된 목적을 가지고 있지만, 서울시 위주에서만 운영하며 사용자의 관점에서는 상반된 정책으로 구분할 수 있다. 단기적인 관점에서 특별교통수단의 보급을 확대하면 장애인 이동권이 확실하게 보장될 것으로 보이나 대중적이고 보편적이지 않을뿐더러 특수 차량을 이용하기 때문에 초기 확대 시 예산의 문제가 발생한다. 장기적인 관점에서 바라보아 저상버스의 경우, 일반인과 함께 공존하는 대중교통수단 중 하나이므로 저상버스의 도입을 의무화하여 서울시 외 모든 지역에 시내 저상버스와 마을버스, 농어촌버스, 시외버스 등 모든 버스를 저상버스로 대체하여 운행 가능한 노선에 도입할 수 있도록 하는 개선방안을 모색할 필요가 있다. 또한 장애인 콜택시의 경우 장애인 개인택시를 증차하여 지체 장애, 뇌 병변 외에도 시각 및 청각 등 기타 장애가 있는 장애인이 이용할 수 있도록 장애 유형에 관한 특별교통수단 운영법을 세분화하여 법으로 명시할 필요가 있다. 지역별로 장애인 콜택시를 증차하여 지역 간 이동이 원활하고 수요와 공급의 일치를 이룰 수 있도록 노력해야 한다.

셋째, 배리어 프리의 의무화가 필요하다. 현재 대한민국에서는 서울시와 경기도에서만 배리어 프리를 도입 중이다. 전체 소도시에서 시행 중인 독일과 달리 일부 지역에서만 선보이는 배리어 프리는 장애인 이동권 보장을 늦추는 장애물이다. 현재까지 미비하게 발전하고 있는 장애인 이동권 보장이 이제는 이른 시일 내에 이루어져야 한다. 배리어 프리의 태도와 목적을 통하여 일반인과 함께 살아가는 사회를 만들어야 한다. 그렇게 된다면 기존 일반인 기준의 교통 기반 시설을 장애인과 일반인 모두가 동등한 이용자로 바라보고 접근성을 높여 관련 정책과 제도를 수립하는 데 있어 크게 이바지할 것이다.

대한민국 국적을 가진 장애인은 일반인과 동등하게 정치적·경제적·사회적·문화적 생활의 모든 영역에 있어서 차별받지 않아야 한다. 이것은 인간다운 삶을 영위하는 기본 권리이며, 적극적인 사회 참여의 가능성을 실현하는 사회통합의 발판이다. 이동권은 인간의 고유한 권리이자 평등한 것으로 작동되며 사회통합에 기여할 수 있는 근본적인 수단으로 작용한다. 더 많은 사람이 장애인 이동권에 대하여 꾸준한 관심을 보인다면 어렵게만 느껴지는 문제 해결이 가능할 것이다. 또한 위 방안이 또 다른 차별을 해소하는 데에 기여하거나 새로운 해결책의 시발점이 되어 좀 더 나은 삶을 영위할 수 있다. 그러므로 우리는 이것이 장애인만을 위한 특별혜택을 새롭게 만드는 것이 아닌 더불어 공존하기 위한 기본권을 확보하는 것인 동시에 일반인에게도 더욱 편리한 교통 환경과 접근성을 제공할 수 있는 발판임을 명시해야 한다.

참고 문헌

- 곽성열, "서울시 障碍人의 移動權에 관한研究: 障碍人 (特別)交通手段을 中心으로", 중앙승가대학교, 2014.
- 교통기획관 택시물류과, "서울시, 장애인콜택시 이용 만족도 대폭 향상...차량 증차 후 대기시간"55분→20분대", 서울특별시 교통정보소식, 2021.02.04, <<https://news.seoul.go.kr/traffic/archives/504977>>
- 교통안전연구처, 서울특별시 저상버스 운행 노선수 및 운행대수, 서울: 한국교통안전공단, 2022.
- 교통약자의 이동편의 증진법 시행규칙 제6조 제4항
- 교통약자의 이동편의 증진법 제16조 제1항
- 국토교통부, "26년까지 전국 시내버스 62% 저상버스 도입 추진", 네이버 블로그, 2022.9.28, <<https://blog.naver.com/mltmkr/222886338725>>
- 국토교통부, 제4차 교통약자 이동편의 증진계획(2022~2026): 모든 사람이 차별없이 편리하게 이동할 수 있는 환경조성, 한국: 국토교통부, 2022.
- 김강희, "교통약자 이동편의 증진방안에 관한 연구", 한국교육학술정보원, 2011.
- 김광주·김용태, "교통장애인의 교통위험과 이동권 확보에 관한 정책사례분석", 사회융합연구 4권 3호, 대구 과학대학교 국방안보연구소, 2020.
- 김도훈, "장애인 콜택시", 도봉구청 복지사이트, 2023, <<https://www.dobong.go.kr/Contents.asp?code=10003798>>
- 김정환, "장애인이동권 그 당연함의 조건", 시민과세계 40호, 참여연대, 2022.
- 노호창, "교통약자의 이동권 및 교통편의 증진을 위한 법 개정에 관한 연구", 법학연구 79권, 한국법학회, 2020.
- 대한민국헌법 제11조 제1항
- 두유림, "등록장애인 265만 3,000명(전년대비 8,000명↑), 전체 인구 대비 5.2%", 보건복지부 보도자료, 2023.04.19, <https://www.mohw.go.kr/react/al/sal0301vw.jsp?PAR_MENU_ID=04&MENU_ID=0403&CONT_SEQ=375892>
- 문영임, "교통약자 이동권 보장 관련 법률 분석과 향후 과제 - 장애인 이동권 관련 법제도 분석을 중심으로 -", 사회복지법제연구 13권 2호, 사회복지법제학회, 2022.
- 문영희, "교통약자의 이동권", 社會法研究 48호, 한국사회법학회, 2022.
- 민세리, "자동차의 나라, 독일의 배리어프리 저상버스", 에이블뉴스, 2021.04.09, <<https://www.ablenews.co.kr/news/articleView.html?idxno=93138>>
- 박지영·백소아, "숫자에 가려진 '장애인 이동권'...94% 승강기 설치하면 뭐합니까", 한겨레, 2022.04.29, <https://www.hani.co.kr/arti/society/society_general/1040890.html>
- 보건복지부, 2023년 장애인복지 사업안내, 세종: 보건복지부 장애인정책국, 2023.
- 서울시설관리 장애인콜택시운영처 운영팀, "장애인 콜택시란?", 서울시설공단 홈페이지, 2023, <https://www.sisul.or.kr/open_content/calltaxi/introduce/intro.jsp>
- 서울특별시, "장애인 콜택시 대기시간 줄인다", 서울특별시 홈페이지, 2013, <<https://news.seoul.go.kr/traffic/archives/10029>>
- 손어진, "한국의 1년 장애인 예산, 독일 1개 도시에도 못 미친다", 프레시안, 2023.04.04, <<https://www.pressian.com/pages/articles/2023040415222425011>>
- 양정빈·최윤영, "장애인 이동권의 의미와 이동권 체계 향상을 위한 정책적 논의", 사례관리연구 13권 1호, 한국사례관리학회, 2022.
- 이재석, "장애인의 이동권과 저상버스의 사회적 구성과정:서울시 사례를 중심으로", 경북대학교 석사학위논문, 2010.
- 이정민·박영빈, "장애인 이동권 보장을 위한 LSTM 기반 장애인 콜택시 대기시간 예측 연구", 장애의 재해석, 한국장애인재단, 2022.

이주영, "'배리어 프리' 장애인 차별 없는 복지국가 독일의 오늘", 프레시안, 2019.05.02,
<<https://www.pressian.com/pages/articles/239273>>

장애인콜택시운영처, 장애인콜택시 종합현황철, 서울: 서울시설공단, 2022

장애인·노인·임산부 등의 편의증진 보장에 관한 법률 제1조

지혜진, "거리 나선 장애인들, 왜?...20년째 '이동권' 외쳐도 제자리", 뉴스핌, 2021.12.10,
<<https://www.newspim.com/news/view/20211210000773>>

지혜진, "거리 나선 장애인들, 왜?...20년째 '이동권' 외쳐도 제자리", 뉴스핌, 2021.12.10,
<<https://www.newspim.com/news/view/20211210000773>>

한국교통안전공단, 2021년 교통약자 이동편의 실태조사 연구, 서울: 국토교통부, 2022.

한치영·김금환, "교통복지 관점에서 교통약자 이동권 향상 방안 연구", 한국복지실천학회지 13권 1호, 한국 복지실천학회, 2021.

홍서윤, "[갈 길 먼 장애인이동권⑩] 2023년 이동권 예산의 숨겨진 그림자", 시사위크, 2022.11.25,
<<http://www.sisaweek.com/news/articleView.html?idxno=200963>>

홍선기, "독일 대중교통에 관한 법제연구", 유럽헌법연구 41호, 유럽헌법학회, 2023.

Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland

공공장소에서의 콘텐츠 촬영에 대한 문제점과 가이드라인 연구

조형예술전공 손혜*

목차

- 1. 서론
 - 1.1. 연구 배경 및 목적
 - 1.2. 연구 방법
- 2. 공공장소에서의 콘텐츠 촬영 증가 원인
 - 2.1. 다양한 숏폼의 소개와 발전 및 이용 현황 변화
 - 2.2. 제한된 장소
 - 2.3. 관련 법규, 교육 미비
- 3. 공공장소에서의 콘텐츠 촬영의 문제점
 - 3.1. 초상권 침해
 - 3.2. 통행 방해
 - 3.3. 소음
 - 3.4. 안전상의 문제
 - 3.5 기타
- 4. 공공장소에서의 콘텐츠 촬영에 대한 가이드라인 제안
 - 4.1. 법규
 - 4.2. 교육
 - 4.3. 스튜디오 확대
- 5. 결론
- 참고 문헌

1. 서론

1.1. 연구 배경 및 목적

지난 수년 동안 디지털 콘텐츠의 수요가 급증했다.¹⁾ 유행의 시작이었던 틱톡은 2023년 3월, 미국 내 활성 이용자가 1억 5,000만 명을 기록했다고 밝혔다. 2020년 약 1억 명에서 불과 3년 만에 50% 증가했다. 지난해 1월 에디슨 리서치 조사에 따르면 틱톡은 미국에서 세 번째로 가장 많이 쓰이는 소셜미디어 앱으로 12세 이상의 약 36%가 사용하고 있다. 이후 다양한 숏폼(short-form) 콘텐츠 애플리케이션들이 생겨나고 있다. 이렇게 빠르게 제작할 수 있고 소비가 가능한 숏폼의 인기가 급증하여 사용자들은 다양한 콘텐츠를 소비하고 공유하려는 욕구가 증가했다. 이에 따라 콘텐츠 제작자들은 창의적이고 흥미로운 콘텐츠를

1) 윤다빈, 美 ‘中 틱톡 차단’ 무용지물, 이용자 3년 만에 50% 급증, 동아일보, 2023. 3. 22
<<https://www.donga.com/news/Inter/article/all/20230321/118455777/1>>

생산해야 하는 압력을 받고 다양한 장소에서의 촬영을 시도하게 되었다.

또한 콘텐츠 제작에 대한 진입 장벽이 낮아 일반인들도 콘텐츠를 제작하기 수월하게 되었다. 이처럼 일반인들도 영상을 만들기 시작하면서 제작자가 많아지자 제약이 없는 쉽게 촬영 가능한 공공장소에서의 촬영 또한 증가하였다. 그러나 공공장소에서의 촬영은 몇 가지 제약과 관련된 문제가 있을 수 있으며, 이러한 문제를 해결하기 위한 연구가 필요하다.

따라서 이 연구의 목적은 공공장소에서 콘텐츠를 촬영할 때 발생할 수 있는 문제점을 분석하고, 이를 위한 지침을 개발하는 것이다. 공공장소에서의 촬영은 도시 환경, 역사적인 건물, 자연경관 등 다양한 장소에서 이루어질 수 있다. 이러한 장소에서의 촬영은 독특하고 매력적인 배경을 제공하며, 콘텐츠의 창의성과 흥미를 높일 수 있다. 그러나 공공장소에서의 촬영은 일반적으로 일정한 제약과 규칙을 따라야 한다. 장소의 운영 정책, 인프라 구조, 관련 법규 등을 준수해야 하며, 타인의 프라이버시와 편의를 존중해야 한다. 하지만 이에 대한 제재가 제대로 이루어지지 않고 있고, 사용자들도 법규에 대해 인지하지 못하고 있거나 제대로 된 교육이 이루어지지 않아 대책이 필요한 실정이다.

그래서 이 연구는 공공장소에서의 콘텐츠 촬영을 위한 가이드라인을 개발하고, 촬영에 대한 교육과 정보를 제공하는 등의 자세한 대책 마련의 목적을 지니고 있다. 이 연구를 통해 공공장소에서의 콘텐츠 촬영이 다른 사람들에게 불편을 주지 않는 선에서 효과적으로 수행될 수 있도록 지원하고자 한다. 이를 통해 콘텐츠 제작자들은 고유한 장소와 환경을 활용하여 더 창의적이고 흥미로운 콘텐츠를 생산할 수 있을 것이다. 또한 관광 산업과 문화 증진에도 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대한다.

1.2. 연구 방법

본 연구는 연구주제와 관련된 문헌자료 분석, 온라인 자료 분석, 설문조사 분석을 병행하여 진행하였다.

다양한 숏폼의 발전과 1인 미디어의 성장, 공공장소에서의 촬영과 관련된 법규에 대한 문헌 자료를 찾아보았다. 이후 문헌 자료들을 분석하여 숏폼이 발전한 이유와 시민들의 숏폼 이용 현황 변화에 대한 자세한 수치를 분석하였다. 또한 촬영에 관한 기존의 법규, 윤리적 문제에 관한 법규, 기존의 교육 등에 대한 자료를 찾고, 공공장소에서의 콘텐츠 촬영에 대한 정확한 법규와 교육이 존재하지 않다는 것에 대해 분석하였다.

알고리즘을 통해 많은 사람들에게 보여진 영상 중에서 공공장소에서 촬영한 숏폼 콘텐츠들의 사례를 수집하고 관찰하기 위해 온라인 조사 방법을 진행하였다. 공공장소에서의 콘텐츠 촬영으로 인해 불편함을 겪은 사례를 온라인 자료 분석을 통해 조사하였다. 실제로 틱톡, 쇼츠, 릴스 등을 관찰하며 문제점이 보이는 영상들을 다양하게 시청하고 이들을 취합하고 분석해서 공공장소에서의 촬영으로 인한 문제점을 몇 가지로 추려내었다. 이를 통한 분석을 활용하여 실태를 파악하고자 설문조사를 진행하였다. 설문 문항은 네이버 폼으로 제작하여 주변 인물들 10-30대 70명을 대상으로 연령대, 공공장소에서의 콘텐츠를 촬영한 경험 유무, 경험이 있다면 불편함의 요소는 무엇인지에 대해 파악하였다.

이러한 조사내용을 바탕으로 불편함의 요소를 선정하고, 실질적으로 개선이 가능한 가이드라인을 제시하고자 한다.

2. 공공장소에서의 콘텐츠 촬영 증가 원인

2.1. 다양한 숏폼의 소개와 발전 및 이용 현황 변화

2) 숏폼 콘텐츠는 15초~10분 이내의 '짧은 영상'으로 제작한 콘텐츠를 말하는데 일반적으로는 1분 이내의

2) 한경 경제용어사전, 숏폼 콘텐츠

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=6681628&cid=42107&categoryId=42107>>

짧은 영상이 주류를 이룬다. 이러한 플랫폼은 사용자들이 몇 초에서 몇 분 정도의 짧은 동영상 촬영하고 업로드할 수 있는 기능을 제공한다. 주로 모바일 기기를 통해 앱 형태로 이용되며, 다양한 주제와 스타일의 동영상 콘텐츠를 소비하고 공유할 수 있다. 숏폼은 일반적으로 사용자들이 자신의 콘텐츠를 업로드하고 공유하는 기능을 제공한다. 이를 통해 일반인들도 손쉽게 창작자로서 활동할 수 있으며, 사회적 영향력을 행사할 수 있는 기회를 얻을 수 있다. 또한, 알고리즘을 활용하여 사용자의 관심과 선호도에 맞는 콘텐츠를 추천하고, 소셜 기능을 통해 사용자들 간의 상호작용과 소통을 촉진한다. 이러한 플랫폼은 전 세계적으로 수백만 명 이상의 사용자들이 활동하며, 새로운 콘텐츠 제작 방식과 콘텐츠 소비문화를 형성하고 있다.

<표 1> 방송과 인터넷 개인 방송 규제의 차이³⁾

구분 내용	방 송	인터넷 개인방송
공적 책임 부담 여부	있음	없음
서비스 사업 개시 절차	허가, 승인, 등록	신고
사업자 결격사유 규정	있음	없음
등급분류 의무	있음	없음
방송편성 등의 제한	있음	없음
방송 보존의무(저장의무)	있음	없음
사전심의 강제	적용	적용하지 않음

숏폼을 대표하는 애플리케이션 ‘틱톡’은 15초에서 1분 이내 숏폼 형식의 영상을 제작 및 공유할 수 있는 글로벌 동영상 플랫폼이다. 비교적 적은 노동력을 필요로 하여 참여하는 데에 부담이 적어 빠르게 소비하고 새로운 것에 관심을 갖는 MZ세대에게 새로운 놀이 문화로 활용되고 있다. 잇따라 출시된 인스타그램의 ‘릴스’는 틱톡과 마찬가지로 15초 분량의 짧은 영상을 편집하고 공유할 수 있다. ⁴⁾이 틱톡은 숏폼 동영상을 기록 수단으로 하여 수용자에게 자신을 표현할 수 있는 플랫폼을 제공하고, 유저들이 APP을 통해 언제 어디서나 생활을 기록할 수 있을 뿐만 아니라 생활의 아름다운 순간을 기타 유저와 공유할 수 있는 애플리케이션이다.

이후 생겨난 숏폼 콘텐츠는 Instagram의 ‘Reels’, 유튜브의 ‘Shorts’ 등이 있다. ⁵⁾인스타그램의 ‘릴스’는 한국에서 2021년 2월 2일에 출시되었는데, 미국에서 중국산 어플 틱톡이 폭발적인 인기를 끈 후, 페이스북이 이를 대체하기 위해 출시한 것이다. ⁶⁾유튜브의 ‘쇼츠’ 또한 구글이 틱톡과 경쟁을 위해 내놓은 소셜 네트워크 서비스이다. 유튜브의 하위서비스로 제공되며 최대 1분까지 숏폼 영상을 제작 및 공유할 수 있다.

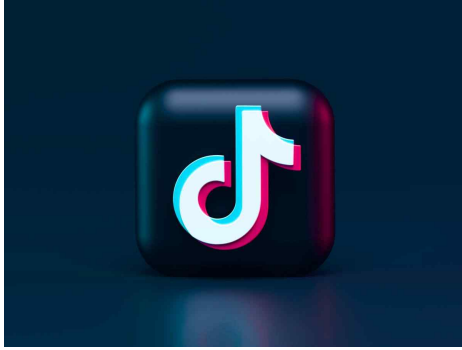
3) 조소영, 인터넷 개인방송에 대한 법적 규제 체계에 관한 고찰, 연세법학회, 2019, 68쪽

4) 왕진량 · 박성호, 콘텐츠를 분석을 통한 중국 숏폼 동영상 APP의 비교 분석 연구 -TikTok과 콰이쇼우를 중심으로-, 한국만화애니메이션학회, 2022. 3, 493쪽

5) 나무위키, 인스타그램 릴스,

<<https://namu.wiki/w/%EC%9D%B8%EC%8A%A4%ED%83%80%EA%B7%B8%EB%9E%A8%20%EB%A6%B4%EC%8A%A4>>

6) 나무위키, youtube shorts, <<https://namu.wiki/w/YouTube%20Shorts>>



<그림 1, 2> 틱톡, 인스타그램 애플리케이션 아이콘 사진 캡처 (언스플래쉬)

이런 숏폼은 최근 몇 년간 급속하게 성장하며 인기를 얻고 있다. 7)틱톡의 모회사인 중국 바이트댄스가 지난해 공개한 자료를 보면, 2018년 1월 기준 틱톡의 전 세계 이용자 수는 5500만 명에 불과했지만 2018년 12월 2억 7100만 명, 2019년 12월 5억 770만 명으로 급증했다. 가장 최근인 지난 7월에는 더욱 가파른 성장세를 타고 이용자 수 7억 명을 돌파했다. 8)유튜브 숏폼 콘텐츠 기능 쇼츠(Shorts)의 월간 활성 이용자 수도 2022년 6월에 15억 명을 돌파하는 등 숏폼 콘텐츠들은 뛰어나게 활성화되고 있다. 9)지난해 일 평균 조회수는 300억 건 수준이다. 또한 2022년 7월 대학 내일 20대 연구소와 데이터 베이직이 공개한 '미디어·콘텐츠·플랫폼' 조사내용을 보면, 밀레니얼 세대(1980년대 초반~1990년대 중반 출생) 숏폼 사용자의 콘텐츠 하루 평균 시청 시간은 평일 75.8분, 주말 96.2분으로 매일 한 시간 이상이었다. 제트(Z) 세대(1990년대 중반~2010년대 초반 출생)의 경우 이보다는 적었지만, 평일 46.9분, 주말 58.7분이었다. 이렇게 많은 사람의 일상에 깃들어 있듯이 숏폼은 엄청난 발전을 거듭어냈다. 인스타그램과 페이스북의 '릴스'의 전 세계 일평균 조회수는 지난해 12월 기준 1,400억 건에 이른다.



<그림 3> 틱톡 다운로드 건수 (센스타워) 자료=센스타워



<그림 4> 숏폼 콘텐츠 이용률 증가 (오픈서베이)

7) 박소령, 中 틱톡, 전세계 이용자 수 10억 명 돌파, 국제경제, 2021.9
 <https://biz.chosun.com/international/international_economy/2021/09/28/EINODH40OFBEJA4SWXGK62GZCI/>
 8) 최다래, 유튜브 쇼츠, 월간 이용자 15억 명 돌파, zdnet Korea, 2022.6.
 <<https://zdnet.co.kr/view/?no=20220616083658>>
 9) 기고, [NIE] 짧아야 통하는 숏폼(short form)의 시대, 전북일보, 2023.4.
 <<https://www.jjan.kr/article/20230425580158>>

숏폼 콘텐츠 인지 및 이용 행태
 [Base: 전체 응답자, N=5000, 단일 응답, %]

- 콘텐츠 게시 경험 있음
- 시청 경험, 콘텐츠 게시 경험 없음
- 인지, 시청 경험 없음
- 비인지



<그림 5> 숏폼 콘텐츠 인지 및 이용 행태 (오픈서베이)

이렇게 숏폼 콘텐츠의 발전은 이용자들의 증가에 기여하였다. 또한 2022년인 작년에 비해 콘텐츠 게시 경험이 또한 증가한 것으로 보아 콘텐츠 제작자들 또한 증가하였다. 이에 따라 공공장소에서 촬영하는 제작자들이 증가하였는데 이의 원인을 파악해본다.

2.2. 제한된 장소

공공장소에서의 콘텐츠 촬영의 원인으로는 제한된 장소가 있다. 공공장소에서의 촬영 증가는 촬영할 수 있는 공간의 제한 때문에 발생하는 현상으로 해석될 수 있다. 사람들은 자신이 원하는 독특하고 다양한 배경을 찾기 위해 공공장소에서의 촬영을 선택하는 경향이 있다.

우선 첫 번째로, 공공장소는 다양한 시각적 요소와 특징적인 배경을 제공한다. 도시의 건물, 거리, 공원, 예술 작품 등은 창작자들에게 차별화된 콘텐츠 제작 기회를 제공한다. 이러한 공공장소는 일상적이지 않은 환경을 제공하여 촬영된 콘텐츠가 독특하고 시각적으로 흥미로운 요소를 가질 수 있다.

두 번째로, 공공장소에서의 촬영은 사람들에게 창의성과 자유로운 표현의 기회를 제공한다. 공공장소에서의 촬영은 창작자들에게 새로운 도전을 유도하며, 상황에 따라 창의적인 아이디어와 해결책을 발견할 수 있는 기회를 제공한다. 이는 촬영자들이 자신의 콘텐츠를 독특하게 만들 수 있는 환경을 조성한다. 또한 금액의 지불이 필요없기 때문에 부담이 없어 자유롭게 촬영할 수 있다. 대부분의 촬영할 수 있는 스튜디오들은 시간 단위에 맞게 금액을 지불하여야 이용이 가능하다. 10)서울특별시에 위치한 스튜디오들을 조사해 본 결과, 1시간 이용 가격이 대략 15,000원~2,000원이다. 숏폼 콘텐츠를 제작하는 제작자들은 연령대가 대체로 낮기 때문에 금액을 지불하는 데에는 부담이 크다. 연령대가 낮지 않더라도 매번 촬영할 때마다 금액을 지불하는 것은 부담이 된다. 하지만 공공장소는 따로 예약이나 금액을 지불할 필요가 없기 때문에 공공장소에서의 촬영이 증가하였을 수 있다.

세 번째로, 공공장소에서의 촬영은 사용자들에게 새로운 콘텐츠 경험을 제공한다. 일반 사용자들은 공공장소에서 촬영된 콘텐츠를 통해 다양한 장소와 문화를 탐험할 수 있다. 이는 콘텐츠 소비자들에게 새로운 시각적 감동과 사회적 연결을 제공하기도 한다. 이런 새로운 콘텐츠 경험들이 공공장소에서의 촬영 활동을 즐기는 트렌드로 이어졌을 수 있다.

따라서, 제한된 촬영 가능한 개인의 공간 부족으로 사람들은 공공장소에서의 촬영을 선택하게 되며, 이는 독특하고 창의적인 콘텐츠 제작의 기회를 제공하고 자유롭게 촬영할 수 있는 장소이기도 한 것이다.

2.3 관련 법규, 교육 미비

10) 네이버 검색, 콘텐츠 촬영 스튜디오

공공장소에서의 촬영이 증가한 원인 중 하나로는 관련 법규의 미비함이라고 할 수 있다. 이는 공공장소에서의 1인 미디어 촬영에 대한 규제나 지침이 부족한 상황을 의미한다.

공공장소에서의 촬영 또한 늘어나고 있지만, 기존의 법규는 주로 상업적인 촬영이나 큰 규모의 촬영을 고려한 것이기 때문에 1인 미디어 촬영에 대한 규제나 지침이 부족한 경우가 있다. 11)유성엽 대안신당 대표는 2019년 콘텐츠 창작 윤리규범 제정을 위한 입법토론회에서 “1인 미디어는 커져만 가는 규모와 파급력과는 달리 현재 법률상 언론의 범주에 포함되지 않고 있고, 기존 언론이 받고 있는 규제로부터 자유로운 상황”이라며 법적 규제의 미비함에 대해서 언급한 바에 있다.

12)우선 유튜브 정책에서는 유튜브 커뮤니티 가이드 원칙이 존재하지만 촬영과 관련된 원칙은 언급되어있지 않다. 민감한 콘텐츠, 폭력적인 콘텐츠 등의 콘텐츠 자체의 내용과 총기류 등의 불법 서비스에 대한 내용만이 존재한다. 유튜브 자체에서 크리에이터들에게 촬영에 대한 규제를 하지 않고 있고, 이에 더불어 관련 교육까지도 별도로 진행하지 않는다.

틱톡 자체 정책도 이와 동일하다. 13)틱톡의 커뮤니티 원칙에는 피해 방지, 시민 의식 촉진 등의 카테고리가 존재한다. 하지만 이는 틱톡 이용자들 서로 간의 피해를 방지하고자 하고 이들 간의 존엄성을 지켜 서로를 존중하자는 취지의 정책이다. 이러한 정책은 공공장소에서의 촬영, 그리고 그 공공장소를 이용하는 시민들과의 관계에 대한 것은 아니고, 촬영에 대한 규제도 아니다.

또한 1인 미디어의 공공장소에서의 촬영은 일반적으로 사전 승인이나 허가 없이 자유롭게 이루어지는 경우가 많다. 공공장소에서의 촬영에 대한 규제가 미비한 경우, 콘텐츠 제작자들은 쉽게 접근 가능한 공공장소에서 촬영을 진행한다. 이로 인해 교육이 부족한 상태에서의 촬영은 촬영자의 자율성과 판단에 따라 이루어지게 되어, 무분별한 촬영이 증가한다. 이런 무분별한 촬영이 증가함으로써 다양한 문제점이 발생할 수 있는 가능성이 증가하여 교육 및 지침의 중요성이 강조된다. 공공장소에서의 촬영에 대한 교육을 통해 콘텐츠 제작자들이 윤리적인 책임을 가지고 공공장소에서의 촬영을 적절하게 수행할 수 있도록 해야한다.

3. 공공장소에서의 콘텐츠 촬영의 문제점

3.1. 초상권 침해

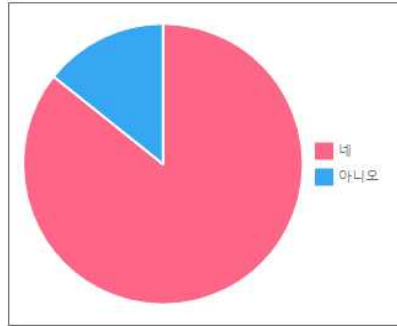
공공장소에서의 촬영에 의해 불편함을 겪은 경험과 요소에 대해 설문조사를 한 결과 통행 방해가 가장 큰 요인이라는 결과가 도출되었다. 이 설문조사는 네이버 폼을 이용하여 제작하였고, 솟품을 자주 시청하는 주변인들 10대-30대 70명을 대상으로 진행되었다.

<그림 6> 설문조사 내용 1

11) 신정원, [기획] 규모 커지며 부작용 낳는 '1인 미디어', 법적 규제 강화될까, 아주경제, 2019. 11., <<https://www.ajunews.com/view/20191118150952314>>

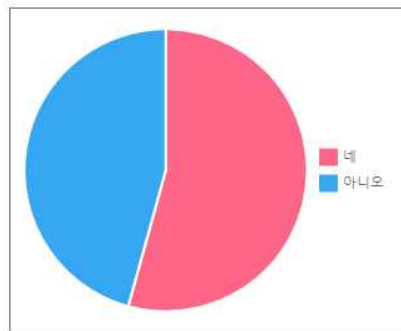
12) YouTube 고객센터, YouTube 정책, <https://support.google.com/youtube/topic/2803176?hl=ko&ref_topic=6151248,3230811,3256124,&sjid=11682863476257335216-AP>

13) TikTok 커뮤니티 원칙, <<https://www.tiktok.com/community-guidelines/ko-kr/community-principles/>>



‘공공장소에서 콘텐츠(틱톡, 릴스, 쇼츠 등)를 촬영하는 것을 보신 적이 있습니까?’라는 질문에 60명(85.7%)이 ‘예’라고 답하였고, 10명(14.3%)이 ‘아니오’라고 답하였다. 이를 통해 공공장소에서 촬영하는 콘텐츠 제작자들이 실제로 증가했다는 점을 알 수 있다.

<그림 7> 설문조사 내용 2



‘공공장소에서 콘텐츠 촬영으로 인해 불편함을 겪으신 경험이 있습니까?’라는 질문에는 38명(54.3%)이 ‘예’라고 답하였고, 32명(45.7%)이 ‘아니오’라고 답하였다. 이는 70명 중 절반 정도의 사람들이 불편함을 겪은 경험이 있다는 점을 알 수 있다. 이는 공공장소에서 콘텐츠 촬영하는 것을 본 경험이 없는 사람 10명을 제외한 60명 중 38명, 즉 과반수 이상이 불편함을 겪은 경험이 있다는 것이다.

공공장소에서의 콘텐츠 촬영은 초상권 침해의 문제를 야기한다. 14) 초상권은 사람이 자신의 초상에 대해 갖는 인격적·재산적 이익이다. 즉, 본인의 얼굴, 기타 사회통념상 특정인임을 식별할 수 있는 신체적 특징에 관하여 함부로 촬영되고 영리적으로 이용되면 안 되는 법적 보장을 말한다. 15) 서울지방법원 1997. 8. 7. 선고 97가합8022 판결에 의하면 초상권은 첫째, 얼굴 기타 사회 통념상 특정인임을 알 수 있는 신체적 특징을 함부로 촬영 또는 작성되지 아니할 권리(촬영·작성 거절권)가 있다. 둘째, 촬영된 사진 또는 작성된 초상이 함부로 공표·복제되지 아니할 권리(공표거절권)가 있다. 마지막으로 셋째, 초상이 함부로 영리목적에 이용되지 아니할 권리(초상영리권)를 포함한다. 슷폼에 개인의 얼굴이 드러난 경우 함부러 촬영됨과 동시에 SNS에 공표되고 이후 그 영상이 공유되어 복제되기도 한다. 이로써 촬영, 작성 거절권과 공표거절권 등을 침해당하는 등의 초상권 침해를 당하는 것이다.

공공장소에서의 촬영은 대다수 주변에 있는 사람들의 얼굴과 이미지를 포함한다. 소수의 콘텐츠 제작자들은 편집을 할 때에 주변인들을 모자이크 처리하여 게시하기도 하는데, 편집을 하는 능력이 좋지 못하거나, 번거로운 일을 감수하기 위해 대부분의 제작자들이 촬영한 영상 그대로 게시하곤 한다. 이 또한 슷폼의 특징인 촬영 직후 간단히 편집하여 올리는 특성 때문에 생기는 문제이기도 하다. 이 때, 촬영자가 주변 사람들의 동의를 구하지 않고 촬영한 경우, 그들의 초상권이 침해된다. 사람들은 자신의 이미지가 공공장

14) 나무위키, 초상권, <<https://namu.wiki/w/%EC%B4%88%EC%83%81%EA%B6%8C>>

15) 서울지방법원 1997. 8. 7. 선고 97가합8022 판결

소에서 촬영되어 다양한 용도로 사용될 수 있다는 불안감을 느낄 수 있다. 16)실제로 유튜브에 '브이로그', '체험후기' 등을 검색하면 수많은 브이로그들이 올라와 있다. 영상을 재생해 보면 얼굴을 가린 채 지나가는 행인이나 본인이 영상에 나오는 줄도 모른 채 지나치는 행인들도 있었다. 이렇게 생활에 깃든 촬영은 초상권 침해의 빈도수를 높인다.

이후 촬영된 영상이나 사진이 인터넷이나 소셜 미디어 플랫폼에 공개되는 경우 초상권 침해의 위험이 더욱 증가할 수 있다. 공공장소에서의 촬영은 자주 사람들이 모여 있는 장소이기 때문에 다수의 사람들이 촬영의 대상이 된다. 이렇게 촬영된 이미지가 무분별하게 인터넷에 유포되는 경우, 개인의 초상권이 침해되고 사생활이 침해된다. 또한 촬영을 할 때에 고의적으로 인파가 많은 곳을 골라 사람들의 시선을 의식하고 사람들 사이에서 촬영하는 것을 의도하기도 한다. 이 때에 주변인들을 모두 모자이크 처리하지 않고 그대로 게시하여 초상권을 쉽게 범하는데 17)광화문 횡단보도에서 촬영한 영상을 예로 볼 수 있다.



<그림 8> 초상권 침해 예시 자료 캡처 (유튜브)

하지만 이에 대해 매년 언급하며 문제를 제기하기에도 어려움이 있고, 오히려 문제를 제기했을 때에 예민한 사람으로 치부되는 등의 문제가 잇따른다. 이에 초상권 침해가 더욱 큰 문제가 되기도 한다. 그렇기에 촬영자는 주변 사람들의 동의를 구하고, 촬영된 이미지를 사용하기 전에 개인의 신원과 사생활을 고려해야 한다. 또한, 촬영된 이미지를 공개할 때는 초상권을 존중하고, 필요한 경우 관련 법규나 동의 절차를 따르는 것이 중요하다. 이를 통해 개인의 초상권을 보호하고 공공장소에서의 촬영 활동을 윤리적으로 수행해야 한다.

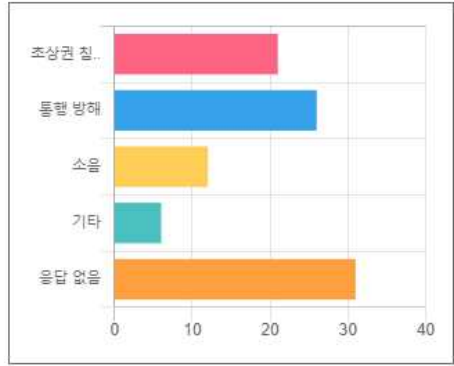
3.2. 통행 방해

공공장소에서 하는 촬영의 문제점으로 통행 방해가 있다. 통행 방해로 인한 문제는 공공장소에서의 촬영 활동으로 인해 일반인들에게 불편함을 줄 수 있다는 점에서 중요성을 가진다. 앞서 조사했던 설문조사에서 가장 높은 비율을 차지한 통행 방해는 실제로 많은 사람들이 겪고 있는 문제점으로 나타난다.

<그림 9> 설문조사 내용 3

16) 윤신원, 때와 장소 가리지 않는 카메라...'브이로그' 향한 불편한 시선, 아시아 경제, 2019. 3.
<<http://view.asiae.co.kr/news/view.htm?idxno=2019031311040596872>>

17) YouTube, 팝핀현준, 광화문 횡단보도를 문워크로 건너봅니다 중간에 만난 학생들의 환호가 짱이네요~, <<https://youtube.com/shorts/RK9sH5nwkY4?feature=share>>



‘불편함을 겪으셨다면 어떤 점에서 불편함을 느꼈습니까?’라는 질문에 순서대로 ‘통행 방해’ 26명(27.1%), ‘초상권 침해’ 21명(21.9%), ‘소음’ 12명(12.5%), ‘기타’ 6명(6.3%)으로 나타났고 응답 없음은 31명(32.3%)으로 나타났다. 이 질문은 복수 응답을 가능하게 하여 설문 참여자들의 불편함에 대한 의견을 자세히 들어보고자 하였다. 기타 답변으로는 ‘특권이라고 생각하는 그들의 잘못된 사상’, ‘보기에 거슬린다’ 등의 답변이 있었다. 가장 높은 불편함의 요인으로 나타난 통행 방해는 다양한 문제를 불러일으킨다.

공공장소에서의 촬영으로 인해 통행로가 혼잡해지면 일반인들은 원활한 이동이 어려워진다. 촬영을 위해 많은 사람들이 모여들고 촬영 장비가 설치되면, 통행로에 자연스럽게 사람들이 모여 혼잡한 상황이 발생한다. 또한 제작자들이 한 공간을 차지함으로써 제한적인 통행로의 일부를 막고, 춤을 추는 등의 활동을 하면 그들의 행동 반경이 넓어져 통행에 더 큰 불편함을 준다. 이로 인해 일반인들은 통행로를 통해 목적지로 이동하는 과정에서 불편함을 경험하게 된다. 특히, 시간이 제한적인 경우나 급한 업무를 처리해야 할 때, 이러한 혼잡한 상황은 사람들에게 스트레스를 주기도 한다.

틱톡에서 유행하는 각종 챌린지들은 대부분 춤을 추는 것인데 제작자들은 공공장소에서 챌린지에 참여하기 위해 통행로를 차지하고 춤을 춘다. 18)예쁜 곳을 배경으로 하여 촬영하기 위해 놀이공원에서 촬영하는 사람들도 많은데 이는 많은 인파 속에서 이루어짐으로 더욱 큰 불편함을 초래한다. 일반인들은 촬영하는 그들을 피해가야 함과 동시에 초상권을 침해당하기도 한다. 이는 타인의 자유를 침해하는 것으로 자유롭게 통행할 수 있는 인간의 기본적인 자유권을 침해하는 것이다.



<그림 10> 통행 방해 예시 자료 캡처 (유튜브)

18) YouTube, 승민승민해, 한림예고가 롯데월드에 가면..?
 <<https://youtube.com/shorts/SyABVTGxXJY?feature=share>>

19) 가장 대표적인 통행 방해의 예로는 제작자들의 촬영을 피하려다 피하는 사람들끼리 부딪히는 상황이 발생한 영상이 있다. 횡단보도 앞 많은 인파가 오가는 곳에서 촬영하는 제작자가 춤을 추고 있고, 시민 두 명이 이를 피하려다 서로 머리를 부딪힌 것이다. 이는 통행의 방해를 행한 것일뿐더러 그들에게 신체적인 피해를 준 것이다.

따라서, 공공장소에서의 촬영 활동이 무분별하게 이루어질 경우, 이는 일반인들에게 통행에 대한 불편함을 야기한다. 이러한 문제를 해결하기 위해서는 촬영 활동의 조절과 협력이 필요하다. 촬영자는 촬영 장소와 시간을 조율하고 촬영 허가를 받고 통행로를 최소한으로 차지하도록 계획해야 하며, 촬영 장비의 배치와 이동에 대한 가이드라인을 제시하여 일반인들의 통행을 원활하게 유지해야 한다. 이를 통해 공공장소에서의 촬영 활동과 일반인들의 편의를 조화롭게 고려하는 환경을 조성해야 할 필요가 있다.

3.3. 소음

공공장소에서의 촬영이 시민들에게 소음과 관련된 피해를 줄 수 있다는 문제점이 있다. 일반적으로 촬영 활동은 대화 소음, 음악 소음 등의 소음을 동반한다. 특히, 공공장소에서의 촬영은 주변의 조용한 환경과 대조적이므로 소음이 더욱 부각된다. 이로 인해 주변 시민들은 불편함을 느끼고, 생활 속에서 소음으로 인한 방해를 받을 수 있다.

소음은 일상 생활에 직간접적인 영향을 미친다. 주요한 소음으로는 대화 소음, 음악 소음 등이 포함된다. 이러한 소음은 주변 환경의 평온함을 해칠 수 있으며, 집중력을 저하시키고 스트레스를 유발할 수 있다. 특히, 공공장소는 사람들이 쉬고 휴식을 취할 수 있는 장소이기 때문에, 촬영으로 인한 높은 소음은 이러한 목적을 방해하고 시민들의 휴식과 안락함에 영향을 줄 수 있다.

또한, 공공장소에서의 촬영으로 인한 소음은 근접한 거주민들을 직접적으로 영향을 줄 수 있다. 촬영 현장 주변에 거주하는 사람들은 촬영 활동으로 인해 일시적 또는 지속적인 소음으로 인해 수면 장애, 집중력 저하, 스트레스 증가 등의 문제를 겪는다. 이는 건강과 품질 좋은 생활을 위협할 수 있는 요인이 된다. 20) 실제로 부천역에서 약 150m 떨어진 피노키오 광장은 인파가 몰리는 곳으로 유명해 수년 전부터 BJ들이 촬영을 진행하던 곳이다. 이에 소음과 개인정보 유출 피해 등을 호소하는 인근 주민과 상인의 민원이 부천시에 쇄도하는 등의 사건이 있었다. 또한 촬영은 시간대에 관계없이 이루어지므로 소음 또한 시간대에 관계없이 발생한다. 촬영 활동이 밤늦은 시간에 진행된다면 주변 거주민들에게 더 큰 불편과 피로감을 줄 수 있다.

따라서, 공공장소에서의 촬영은 시민들에게 소음과 관련된 피해를 줄 수 있다는 점에서 주의가 필요하다. 촬영 활동을 계획하고 실행할 때는 주변 시민들의 편의와 안락을 고려해야 한다. 소음 관리를 위한 적절한 조치를 취하고, 소음 발생 시간과 장소를 최대한 제한하는 등의 방법을 고려하여 시민들의 휴식과 생활에 불필요한 방해를 최소화할 수 있어야 한다.

3.4. 안전상의 문제

우선, 콘텐츠 제작자들의 촬영 현장을 보기 위해 많은 인파가 몰리거나, 기존의 많은 인파가 존재하는 곳에서 촬영하여 그들을 통행 방해로 작은 공간에 더 많은 인파가 모이게 되기도 한다. 인파가 몰리면 혼잡한 상황이 발생할 수 있으며, 인파가 예기치 않은 움직임이나 행동을 취하면 다른 사람들에게 밀침이나 부딪힘 등의 위험이 발생한다. 이는 사람들 사이의 접촉과 충돌, 군중사태 등을 초래할 수 있어 심각한 안전

19) YouTube, 핵심만, 여고생 틱톡 대참사
<<https://youtube.com/shorts/61E3ISUzEkU?feature=share>>

20) 김주리, "도 넘은 1인 미디어" 아프리카 BJ들, 부천역 인근 '촬영금지' 자체 조치, 아시아 경제, 2022. 9.
<<https://view.asiae.co.kr/article/2022090714262230475>>

문제로 이어진다.

촬영하는 곳을 피해 가기 위해 사람들끼리 부딪히는 등의 안전상의 문제가 발생하기도 한다. 촬영 현장이나 그 주변에서 사람들이 촬영 현장을 피해 이동하려고 할 때, 혼잡한 상황이나 인파로 인해 사람들끼리 부딪히는 등의 사고가 발생한다. 특히 인기 있는 관광지나 이벤트 현장에서 촬영이 이루어지는 경우, 많은 사람들이 한정된 공간을 공유해야 하기 때문에 부딪히거나 밀려남으로써 상황이 악화되기도 한다.

또한, 촬영과 관련된 장비를 운반하거나 설정을 조정하기 위해 이동하는 과정에서도 안전상의 문제가 발생하기도 한다. 작업자들이 급한 상황에서 이동하거나 장비를 운반할 때 주변 사람들과의 충돌이나 부딪힘으로 인해 위험 상황이 발생할 수 있다.

21)최근 검찰청 앞에서도 이와 같은 상황이 벌어졌는데 비리 의혹에 연루된 정치인들이 출석할 때마다 수 많은 시민이 몰렸고, 1인용 촬영 장비로 현장을 생중계하는 유튜버들이 뒤엉켜 아수라장이 펼쳐졌다. 이 과정에서 셀카봉, 카메라, 가방 등 소지품에 얼굴을 맞는 등 위험천만한 장면이 이어졌다. 그동안에는 검찰청에 유력인사가 출석할 때는 자발적 질서유지선인 ‘포토라인’이 지켜져 혼란이 덜하였다. 하지만 최근엔 유튜버들이 포토라인을 넘어 피의자에게 접근을 시도하거나, 고성을 지르는 경우가 빈발하는 상황이 이어져 큰 위험을 동반했다.



<그림 11> 인파 속 안전상의 문제 예시 자료 (이데일리)

또, 도로 위에서 촬영하는 등 위험을 동반한 촬영도 행해진다. 도로는 보행자와 차량이 함께 이용하는 공간으로, 촬영을 위해 도로 위에서 작업을 수행하거나 촬영을 진행하는 것은 매우 위험한 행위이다. 이러한 촬영은 교통 안전 규칙을 위반하고, 차량 및 보행자의 통행을 방해하며, 사고 발생 가능성을 대폭 높일 수 있다.

이는 우선, 차량과의 충돌 위험이 크다. 촬영을 위해 도로 위에서 작업하는 경우, 차량의 시야를 가리거나 장애물이 되어 사고를 유발할 수 있다. 또한, 도로 위에서의 촬영은 보행자들의 통행을 방해하고, 예상치 못한 움직임으로 인해 다른 보행자나 운전자에게 위험을 초래한다.

3.5 기타

공공장소에서의 촬영은 영업 방해의 문제를 일으키기도 한다. 촬영을 위해 공공장소를 차지하거나 장비를 설치하고 촬영을 위해 어떤 행동을 하는 등으로 인해 상업 시설들이 영업에 지장을 받을 수 있다. 영업 방해는 다양한 형태로 나타난다. 예를 들어 첫째, 촬영을 위해 많은 사람들이 모이는 경우, 상점이나 카페의 입구나 통로가 막히거나 혼잡해지는 문제가 발생한다. 이로 인해 실제로 상점을 방문하려는 손님들이 출입에 어려움을 겪게 되며, 상점의 매출이 감소되기도 한다.

21) 이배운, 유튜버 ‘핫플’로 검찰청이 뜬다[검찰 왜그래], 이데일리, 2023. 5

<<https://www.edaily.co.kr/news/read?newsId=01256246635613184&mediaCodeNo=257&OutLnkChk=Y>>

둘째, 촬영 작업으로 인해 소음이나 불쾌감을 유발한다. 촬영에 필요한 장비나 작업 과정에서 발생하는 소음은 주변 상업 시설들의 평온한 분위기를 해치고, 고객들에게 불편감을 준다. 이로 인해 상점의 이미지나 평판에도 영향을 미칠 수 있으며, 장기적으로는 고객들의 이탈로 인한 매출 감소로 이어질 수 있다.

22)이의 예로는 지난 5월 온라인 커뮤니티에 ‘유튜버들 마트 와서 피해 좀 안 졌으면’이라는 제목의 글이 있다. A씨는 “장 보는 과정 열심히 영상 담으셨으면 구매까진 아니더라도 카트에 담은 물건들 제자리에 두셔야 하는 것 아니냐”며 “구매한다고 카트에 담은 과정 열심히 촬영하고는 냉동식품들을 제자리 아닌 냉장고에 넣고 가시면 판매가 어렵다”고 토로했다.

따라서, 공공장소에서의 촬영은 주변 상업 시설들의 영업에 영향을 미칠 수 있는 영업 방해의 문제를 야기한다. 이를 해결하기 위해서는 촬영을 수행하는 주체와 공공장소를 관리하는 당사자들이 상호 협력하여 충분한 조정과 조치를 취해야 한다. 촬영 작업 일정과 장소를 사전에 예고하고, 영향을 받을 수 있는 상점들과의 원활한 소통을 통해 영업 방해를 최소화하는 노력이 필요하다.



<그림 12> 마트 사진 캡처 (픽사베이)

또 다른 기타 문제점으로는 선정적인 의상이나 콘텐츠 촬영은 다음과 같은 문제가 있다. 콘텐츠 제작자들은 선정적인 의상이나 콘텐츠를 활용하기도 하는데 이는 공공장소에서의 부적절한 노출을 초래할 수 있다. 이는 다른 사람들에게 불쾌감을 주고, 공공의 안락성과 존중을 침해할 수 있다. 공공장소에서 어린이나 가족들이 관람하는 경우, 부적절한 콘텐츠로 인해 이들에게 부적절한 영향을 미칠 수 있으며, 그들의 건전한 성장에 영향을 줄 수 있고 정신적인 문제를 유발하기도 한다. 23)공공장소는 학교, 대중교통 등 어린이들도 많이 지나다니기 때문에 선정적인 부분에 대해서는 주의가 필요하다.

이러한 문제점을 감안하여 선정적인 의상이나 콘텐츠 촬영에 대해서는 사회적인 책임과 도덕적인 이해를 바탕으로 신중하게 접근해야 한다. 촬영자는 타인의 권리와 존엄성을 존중하고, 공공장소에서의 촬영 활동이 사회적인 문제를 일으키지 않도록 적절한 제약과 규제를 준수해야 한다.

4. 공공장소에서의 콘텐츠 촬영에 대한 가이드라인 제안

4.1. 법규

24)현재 1인 미디어는 현행법에 구체적으로 1인 미디어가 명시돼 있지는 않기에 1인 미디어를 위한 자세

22) 백지연, “유튜버들 제발...촬영 핑계로 마트 고객·직원에게 피해주지 마세요”, 매일경제, 2023. 5. <<https://www.mk.co.kr/news/society/10735764>>

23) 박종현, 도내 공공장소 개인방송 유감, 기호일보, 2018. 11. <<http://www.kihoilbo.co.kr/news/articleView.html?idxno=779419>>

24) 박철민, ‘1인 미디어 시대’ 발전 위해선 무엇이 개선돼야 할까 시사위크, 2020. 9 <<http://www.sisaweek.com/news/articleView.html?idxno=137305>>

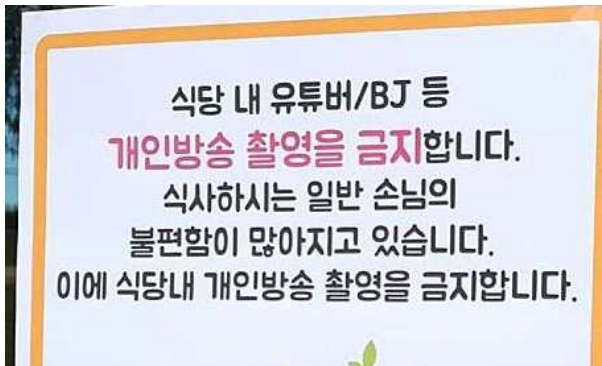
한 규제가 제시되어야 한다.

첫째, 소음 규정이다. 공공장소에서의 촬영 활동은 주변 환경에 소음을 유발할 수 있으므로, 관련 규정을 준수해야 한다. 소음 제한 시간이나 데시벨 제한 등은 지역의 소음 규정에 따라 다를 수 있으며, 촬영 활동 시에는 주변인들의 편안한 환경을 고려해야 한다. 이때 민원이 접수됐을 시에 즉각적으로 벌금을 물거나 처벌이 필요하다. 이전 사례들을 보면 대부분 구두로 설명하고만 상황을 종결하여 법규를 제대로 설정하여 경각심을 심어줄 필요가 있다.

둘째, 영업 허가이다. 일부 공공장소에서의 촬영 활동은 상업적인 목적을 가질 수 있으므로, 해당 장소의 영업 허가 또는 특정 규정을 준수해야 한다. 영업 허가를 받지 않은 상업적 촬영은 불법일 수 있다. 또한 1인 미디어는 누구나 행할 수 있기 때문에 기준이 애매한데, 영업에 영향을 미칠 수 있는 촬영이라면 허가가 필요한 것으로 간주하여 규제해야 한다. 이는 공간 차지, 물품 사용, 소음 발생 등 모든 것을 포함한 영향과 관련하여 미리 허가를 받도록 해야 한다.

셋째, 안전 규정이다. 촬영 활동이 안전을 위협할 수 있는 경우, 관련 안전 규정을 준수해야 한다. 예를 들어, 도로 위에서의 촬영 시에는 교통법규를 준수해야 하며, 공공장소 내에서의 촬영 시에는 화재 안전, 구조물 안전 등을 고려해야 한다.

25) 마지막으로 촬영이 불가한 장소를 정해놓는 규제를 만들 수 있다. 이는 ‘노튜브 존’이라고 불리기도 하는데 노튜브 존은 일반적으로 공공장소에서의 촬영을 규제하고 관리하기 위해 설립된 구역을 의미한다. 이는 촬영 활동이 진행되는 공공장소 내에서 명시적으로 지정된 구역이며, 다른 지역과는 구분되어 있다. 노튜브 존은 개인 방송이 불가하여 공공장소를 이용하는 시민들의 자유권을 보호해준다. 모든 공공장소가 콘텐츠 제작자들의 촬영 장소로 쓰였을 때에 생기는 불편함들로 인해 생긴 존으로 콘텐츠 촬영에 의해 생긴 불편함에서 벗어날 수 있는 공간이다. 이를 잘 활용하면 촬영이 가능한 곳, 불가능한 곳을 제대로 구분하여 불편함을 조금을 줄일 수 있다.



<그림 13> 노튜브 존 캡처 (유수의 이모저모 블로그)

4.2. 교육

공공장소에서의 무분별한 촬영을 개선하기 위해서는 콘텐츠 제작자들을 위한 별도의 교육이 필요하다.

교육 내용은 다음과 같다. 첫째, 촬영을 계획하는 콘텐츠 제작자들은 해당 공공장소의 촬영 허가 절차 및 규정을 숙지해야 한다는 부분이다. 이는 촬영을 위해 필요한 허가서의 신청 절차, 촬영 가능한 시간대, 특정 구역의 제한 사항 등을 이해하는 것을 의미한다.

둘째, 촬영 활동 중에는 주변 환경과 다른 이용자들의 안전을 고려해야 한다는 부분이다. 촬영 중에는 통행로를 막거나 다른 사람들에게 위험을 일으키는 행위를 하지 않도록 주의해야 한다.

셋째, 공공장소에서의 촬영은 주변 환경과 다른 이용자들의 편의를 고려하여 소음을 최소화해야 한다는

25) 최윤재, 말 많고 탈 많은 노튜브 존, 경북매일, 2021. 8.
<<http://www.kbmaeil.com/news/articleView.html?idxno=907476>>

부분이다. 촬영 중에는 큰 소음을 발생시키는 장비나 행동을 피하고, 필요한 경우 소음 제어를 위한 조치를 취해야 한다. 또한 대화 소음, 음악 소음 등 소리를 조절해야 하고 낮은 시각에는 소음이 발생하지 않도록 해야한다.

넷째, 공공장소에서의 촬영은 다른 이용자와의 상호작용을 요구한다. 이에 따라 예의와 존중을 기반으로 다른 사람들과의 충돌이나 불편을 최소화하도록 하는 윤리적 교육이 필요하다. 촬영자 이외에 다른 시민들의 입장에서 생각해보고 기본적인 타인의 자유권을 침해하지 않도록 노력해야 한다. 윤리적인 교육을 실시하면 초상권 침해와 같은 문제점도 줄어들 것이다. 법규에 대해 인지하면 촬영을 할 때나 콘텐츠 제작할 때에 의식적으로 생각하고 고려하게 되고 이에 따라 모자이크 처리를 하는 등 적절한 조치를 스스로 취할 것이다. 이렇게 이는 모든 교육 중 가장 필요하고 기본적인 바탕이 되는 교육이다.

마지막으로 필요한 교육은 환경 보존 관련 교육이다. 공공장소에서의 촬영을 할 때에는 주변 환경을 보존해야 한다. 쓰레기를 버리지 않고 정리하고, 식물이나 동물에게 해를 입히지 않도록 주의해야 한다. 한창 벚꽃 시즌에 벚꽃이 휘날리게 하기 위해 벚꽃 나무를 흔드는 등의 환경을 파괴하며 콘텐츠를 촬영하는 영상이 빈번히 보였다. 이는 환경 보존과 더불어 윤리적인 부분에서 교육이 미비되어 생긴 상황으로 이에 대한 교육의 필요성이 높다.

규제의 가이드라인과 촬영 교육을 함께 제공하여 촬영자들이 공공장소에서의 촬영을 책임 있게 수행할 수 있도록 해야 한다.

4.3. 스튜디오 확대

공공장소에서의 촬영에 대한 가이드라인 중 스튜디오 확대는 다음과 같이 제시될 수 있다. 26)첫째, 공공 스튜디오 시설 제공을 제공한다. 1인 미디어를 위한 창작 공간을 정부에서 제공해주는 것이다. 공공기관이나 지자체는 공공장소 내에 촬영을 위한 스튜디오 시설을 제공할 수 있다. 이러한 스튜디오는 촬영 환경을 제어할 수 있는 공간이며, 촬영자들이 필요한 장비와 조명을 이용할 수 있도록 구성된다.

문화체육관광부는 1인 미디어 창작 시대에 발맞춰 누구나 적극적으로 미디어 문화를 향유할 수 있도록 지역 도서관에 유튜브 생방송이나 동영상 촬영 등 미디어 콘텐츠를 창작할 수 있는 장비를 갖춘 소규모 스튜디오 공간을 조성하고 있다. 올해도 공공도서관에 미디어 창작공간과 실감형 체험관을 만드는 '실감형 창작공간 조성 사업'에 19억원을 지원한다. 현재 17개관을 지원 대상으로 선정했으며, 3월3일까지 지원 대상을 추가로 공모해 3월 말에 최종 선정할 계획이다.이렇게 나라에서 지원해주는 스튜디오 시설이 증가함으로써 공공장소에서의 촬영은 줄어들 것이다. 이에 문화체육관광부 관계자는 "지역주민들이 시간에 구애 받지 않고 가까운 곳에서 공공도서관 서비스를 편리하게 이용하고, 최신 기술을 활용한 다양한 문화콘텐츠를 즐길 수 있도록 짜임새 있게 뒷받침하겠다"고 밝혔다.

둘째, 스튜디오 임대 비용 지원: 스튜디오 확대를 통해 촬영자들에게 보다 안전하고 편리한 촬영 환경을 제공하기 위해 공공기관이나 지자체에서 스튜디오 임대 비용을 지원해주는 것이다. 이는 촬영자들이 공공장소의 스튜디오를 이용하는 데 있어서 경제적 부담을 덜어주고 지원하는 방안이다.

셋째, 스튜디오 시설을 업그레이드하는 방안이 있다. 공공장소 내 스튜디오 시설을 업그레이드하여 촬영자들이 다양한 유형의 콘텐츠를 제작할 수 있는 환경을 조성하는 것이다. 이는 촬영 활동의 다양성과 창의성을 높이는 데 도움을 줄 수 있고 공공장소에서 촬영할 수 있는 스튜디오 공간과 일반 시민들이 사용하는 공간을 분류할 수 있다.

스튜디오 확대는 공공장소에서의 촬영을 제한하고 관리할 수 있는 효과적인 방안 중 하나이다. 이는 촬영자들과 일반 시민들의 불편을 최소화하면서 안전하고 조화로운 공공장소 환경을 조성하는 데 기여한다.

26) 이현경, 1인 미디어 위한 창작 공간, 공공도서관에 생긴다, 뉴스핌, 2023. 2
<<https://www.newspim.com/news/view/20230220000228>>



<그림 14> 스튜디오 사진 캡처 (ITBizNews)

5. 결론

이 연구는 공공장소에서의 콘텐츠 촬영과 관련된 문제점을 다루었으며, 이를 해결하기 위한 가이드라인을 탐구하였다. 분석 결과를 종합해보면, 공공장소에서의 촬영은 다양한 불편과 문제를 야기할 수 있다는 점이 명확히 드러났다.

첫째로, 촬영 활동의 증가는 관련 법규의 미비함과 촬영자들의 교육 부족, 그리고 제한적인 장소 연관이 있다. 관련 법규의 부재는 촬영이 무분별하게 이루어지는 원인 중 하나로 작용하며, 촬영자들의 교육 부족은 촬영 활동의 증가, 그리고 촬영으로 인한 문제점으로 이어질 수 있는 주요 요인이다. 이로 인해 초상권 침해, 통행 방해, 소음 등의 문제가 공공장소에서 촬영으로 인해 증가하는 것을 확인할 수 있었다.

그러나, 이러한 문제들을 해결하기 위한 다양한 방안에 대한 가이드라인을 제시할 수 있다.

첫째, 관련 법규의 강화와 촬영 교육 프로그램의 도입은 촬영 활동을 규제하고 촬영자들에게 책임과 전문성을 강조하는 데 도움이 된다. 관련 법규의 강화는 촬영 활동의 범위와 조건을 명확히 하여 촬영자들이 적법하고 윤리적인 촬영을 실천할 수 있도록 돕는다. 또한, 촬영 교육 프로그램은 촬영자들에게 촬영에 필요한 지식과 예절을 가르쳐 촬영 활동의 질을 향상시키는 데 기여한다.

둘째, 스튜디오 시설의 확대와 지원은 촬영자들에게 안전하고 편리한 환경을 제공하는 데 도움이 될 것이다. 스튜디오 시설의 확대는 촬영자들에게 적합한 공간을 제공하여 공공장소에서의 촬영을 대체할 수 있는 대안을 제시할 수 있다. 또한, 이런 스튜디오를 사용할 때에 예약을 하고 사용하도록 하여 촬영자들의 촬영 일정을 조율하고 인파 혼잡을 방지하도록 한다. 이러한 시설 및 시스템의 확대와 지원은 공공장소에서의 촬영을 제한하고, 촬영자들이 안전하고 효율적으로 콘텐츠를 제작할 수 있는 환경을 조성하는 데 중요한 역할을 할 것이다.

이러한 결론을 통해, 공공장소에서의 촬영 활동에 대한 관리와 규제의 필요성을 강조하고 동시에 일반 시민들의 편의와 안전을 보장하기 위한 전략을 제시하였다. 공공장소는 모든 시민들이 자유롭게 이용할 수 있는 공간이며, 공공의 이익을 위해 존재한다. 따라서, 촬영 활동이 공공장소에서 조화롭게 이루어질 수 있도록 법규 강화, 촬영자 교육, 스튜디오 시설의 확대와 지원 등 다양한 해결 방안을 모색하여 실현해야 한다.

참고문헌

- 기고, [NIE] 짧아야 통하는 숏폼(short form)의 시대, 전북일보, 2023. 4.
<<https://www.jjan.kr/article/20230425580158>>
- 김주리, "도 넘은 1인 미디어" 아프리카 BJ들, 부천역 인근 '촬영금지' 자체 조치, 아시아 경제, 2022. 9.
<<https://view.asiae.co.kr/article/2022090714262230475>>
- 나무위키, 인스타그램 릴스,
<<https://namu.wiki/w/%EC%9D%B8%EC%8A%A4%ED%83%80%EA%B7%B8%EB%9E%A8%20%EB%A6%B4%EC%8A%A4>>
- 나무위키, 초상권, <<https://namu.wiki/w/%EC%B4%88%EC%83%81%EA%B6%8C>>
- 나무위키, youtube shorts, <<https://namu.wiki/w/YouTube%20Shorts>>
- 네이버 검색, 콘텐츠 촬영 스튜디오
- 박소령, 中 틱톡, 전세계 이용자 수 10억명 돌파, 국제경제, 2021. 9
<https://biz.chosun.com/international/international_economy/2021/09/28/EINODH40OFBEJA4SWXGK62GZCI/>
- 박철민, '1인 미디어 시대' 발전 위해선 무엇이 개선돼야 할까 시사위크, 2020. 9
<<http://www.sisaweek.com/news/articleView.html?idxno=137305>>
- 백지연, "유튜버들 제발...촬영 핑계로 마트 고객·직원에게 피해주지 마세요", 매일경제, 2023. 5.
<<https://www.mk.co.kr/news/society/10735764>>
- 서울지방법원 1997. 8. 7. 선고 97가합8022 판결
- 신정원, [기획] 규모 커지며 부작용 낳는 '1인 미디어', 법적 규제 강화될까, 아주경제, 2019. 11.
<<https://www.ajunews.com/view/20191118150952314>>
- 이배운, 유튜버 '핫플'로 검찰청이 뜬다[검찰 왜그래], 이데일리, 2023. 5
<<https://www.edaily.co.kr/news/read?newsId=01256246635613184&mediaCodeNo=257&OutLnkChk=Y>>
- 이현경, 1인 미디어 위한 창작 공간, 공공도서관에 생긴다, 뉴스핌, 2023. 2
<<https://www.newspim.com/news/view/20230220000228>>
- 왕진량 · 박성호, 콘텐츠 분석을 통한 중국 숏폼 동영상 APP의 비교 분석 연구 -TikTok과 콰이쇼우를 중심으로-, 한국만화애니메이션학회, 2022. 3, 493쪽
- 윤다빈, 美 '중틱톡 차단' 무용지물, 이용자 3년만에 50% 급증, 동아일보, 2023. 3. 22
<<https://www.donga.com/news/Inter/article/all/20230321/118455777/1>>
- 윤신원, 때와 장소 가리지 않는 카메라...'브이로거' 향한 불편한 시선, 아시아 경제, 2019. 3.
<<http://view.asiae.co.kr/news/view.htm?idxno=2019031311040596872>>
- 조소영, 인터넷 개인방송에 대한 법적 규제 체계에 관한 고찰, 연세법학회, 2019, 68쪽
- 최다래, 유튜브 쇼츠, 월간 이용자 15억 명 돌파, zdnet korea, 2022. 6.
<<https://zdnet.co.kr/view/?no=20220616083658>>
- 최운재, 말 많고 탈 많은 노튜브 존, 경북매일, 2021. 8.
<<http://www.kbmaeil.com/news/articleView.html?idxno=907476>>
- 한경 경제용어사전, 숏폼 콘텐츠
<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=6681628&cid=42107&categoryId=42107>>
- TikTok 커뮤니티 원칙
<<https://www.tiktok.com/community-guidelines/ko-kr/community-principles/>>
- YouTube 고객센터, YouTube 정책,
<https://support.google.com/youtube/topic/2803176?hl=ko&ref_topic=6151248,3230811,3256124,&sjid=11682863476257335216-AP>
- YouTube, 승민승민해, 한림예고가 롯데월드에서 가면..?
<<https://youtube.com/shorts/SyABVTGxXJY?feature=share>>
- YouTube, 팝핀현준, 광화문 횡단보도를 문워크로 건너봅니다 중간에 만난 학생들의 환호가 짝이네요~,
<<https://youtube.com/shorts/RK9sH5nwkY4?feature=share>>
- YouTube, 핵심만, 여고생 틱톡 대참사
<<https://youtube.com/shorts/61E3ISUzEkU?feature=share>>

침묵의 연주 - 존케이지 4분 33초를 듣고 -

무용예술전공 강다*

1. 나, 존 케이지의 완벽한 공연(존케이지 시점에서의 공연)

나는 오늘도 피아노를 친다. 같은 공간, 같은 시간, 같은 자리, 그곳에 홀로 있는 사람. 나는 존 케이지다. 항상 나를 지치게 하는 반복적인 연습. 넘칠 듯이 많고 많았던 흥미도 점점 바닥을 보이기 시작했다. ‘아... 이 길은 나의 길이 아닌가’라는 생각이 들 때쯤 나는 내가 직접 곡을 만들어 보자는 생각을 하게 되었다. 아놀드 쇤베르크, 나의 스승. 작곡에서 필요한 기본적인 화성과 대위법을 알려주셨다. 그는 최고의 스승이다. 그러하기에 나는 싫었다. “정말 틀에 박힌 분야군....” 나의 스승에게 작곡을 배운 지 얼마 지나지 않았을 때 든 생각이다. 나는 작곡을 하면 새로운 곡을 만드는 것 이외에도 색다른 것을 배울 수 있다고 확신했었다. 하지만 내 생각과는 반대로, 곡 하나를 만드는 것은 정해진 형식만 따라야 하는 딱 막힌 사고의 연속이었다. 하나같이 과거로부터 이어져온 약속과 형식을 지켜야 하고, 그러한 전통만을 강조하는 이론 공부는 나를 옥죄었다.

유전자의 탓인가? 유명한 발명가의 자식인 나는 새로운 생각, 새로운 형식, 새로운 음악, 새로운, 새로운, 새로운... 것에 항상 목말라 있었다. 그래서인가. 연주와 작곡을 배웠던 나는 저절로 도전적인 음향실험을 진행하고 탐구하려는 시도에 몰두하게 되었다. 잠을 자는 순간부터 또다시 잠을 청하는 순간까지 나의 일상은 항상 음악으로 가득 찼다. 시계 소리, 걸음 소리, 바람 소리, 웅성이는 소리, 옷이 스치는 소리, 심장 소리와 같은 아주 작은 미세한 소리까지. 같은 소리를 내는 듯 싶지만, 어느 것 하나는 항상 달랐다. 박자, 음의 높낮이, 동시에 들리는 소리, 소리가 나는 순서 등. 나는 느낄 수 있었다.

곰곰이... 생각했다. 이미 내가 살고 있는 모든 순간을 하나의 곡으로 해석 가능할지도 모른다고. 나는 모든 일반적인 사람들이 자연적인 일상에서 무작위로 발생하는 소리를 ‘음악’이라는 개념을 통해 경험하길 원했다. 그래서 내가 잠을 자는 순간부터 또다시 잠을 청하는 순간까지 듣는 소리의 일부를 연주해 보기로 했다. 제목은 4분 33초, 침묵을 연주하는 노래이다. 1952년 8월 29일 미국 뉴욕 우드스톡에 있는 숲속 매버릭 콘서트홀에서 나의 곡은 울려 퍼졌다. 나는 피아니스트 데이비드 튜더에게 악보와 시계를 전달해 주었고 당부의 한마디를 하였다. 피아노에 손을 올리지 않고 시계를 보면서 악장이 바뀔 때마다 피아노 뚜껑을 열었다가 닫으라고. “끼익.. 쿵.....” 정적 후 들려오는 점점 시끌벅적해지는 관객석. 정말이지 아주 성공적이고 만족스러운 공연이었다.

2. 이게 음악이라고?(관객 시점에서의 공연)

존 케이지. 그의 곡들은 정말 아름다운 선율을 자랑한다. 1952년 그가 이번에 새로운 곡을 발표한다고 한다. 제목은 4분 33초. 제목만으로 날 설레게 한다. 예상해본다면 연주자는 4분 33초를 제시시간 안에 맞출 수 있도록 연습했음이 분명하다. 한편으로 짧으면 짧은 시간인 4분 33초 동안 어떠한 곡을 선보일지 궁금했다.

나는 그의 열렬한 팬이었기에 격식을 갖춘 옷을 입고 매버릭 콘서트홀로 향하였다. 뭐 굳이 1년에 한 번 입을까 말까 한 슈트나 드레스를 입을 정도로 격식을 갖추 필요는 없었지만, 그날만은 한껏 꾸미고 싶었다. 콘서트홀에 갈 준비를 하며 몽실몽실 피어오르는 설레는 마음은 주체할 수가 없을 정도였다. 한껏 들뜬 마음을 억누른 채 공연장을 들어섰고 가장 아름다운 소리를 들을 수 있는 자리에 앉았다. 웅성웅성 객석들의 소란스러운 소리가 줄어들 때쯤 피아니스트 데이비드 튜더가 악보와 초시계를 들고 등장했다. 그를 환호해주는 격렬한 박수 소리와 환호성. 피아니스트는 피아노 의자에 착석한 후 악보와 초시계를 내려놓고 심호흡을 들이켰다.

정적과 함께 피아노 뚜껑이 열렸다. 모두가 숨죽이고 있는 가운데... 아마 30초 정도 흘러갔을 때 피아니스트는 피아노 뚜껑을 닫고 다시 열었다. 1초..5초..10초..30초.. 시간은 계속해서 흐르고 2분 40초라는 시간이 더 흘렀을 때 피아니스트는 움직이기 시작하였다. 쿵... 끼이이익... 피아노 뚜껑을 다시 닫고 여는 소리였다. 객석의 관객들은 피아니스트가 계속해서 예상 밖의 행동을 하니 눈치를 살피기 시작했다. 쿵쿵쿵. 정적을 깨는 기침 소리와 함께 이곳저곳에서 다양한 소리가 들려오기 시작했다. 당황해하는 기색이 너무 잘 드러나는 관객들의 수군거리는 소리, 공연이 진행되고 있는 게 맞나 하며 팜플릿을 계속 만지고 넘겼다는 반복하는 종이 소리, 몸이 불편한지 부시력부시력 뒤척이는 소리 등 객석에서 소란스러운 소리가 반복해서 들려오는 무렵 피아니스트는 다시 한번 더 움직이기 시작했다. 관객들은 이내 조용해지고 피아니스트를 집중해서 바라보았다. 집중한 것이 웃길 정도로 피아니스트는 어이없는 행동을 했다. 객석을 향해 바라보고 뿌듯한 표정으로 꾸벅하면 인사를 한 후 퇴장. 아주 혼란스러웠다. 이곳저곳에서 야유가 터져 나왔다. 이게 곡이라고? 모두가 시끄러운 비난을 퍼부으면 공연은 끝났다.

3. 아무나 생각해 낼 수 없는 침묵의 공연(내가 보는 존케이지의 공연)

‘존 케이지의 4분 33초가 음악이라고 생각하니?’

선뜻 대답하지 못한 나의 머릿속에서는 대립되는 의견으로 가득 찼다. 처음으로 존 케이지의 4분 33초를 접하게 된 것은 유튜브 알고리즘이다. 존 케이지가 작곡가라는 건 알고 있었으니 당연히 음악이 나오겠지라는 생각은 나의 오산이었다. 왜냐하면 아무 소리도 들리지 않았기 때문이다. 그래서 나는 내가 핸드폰 음량을 줄여놓은 줄 알았다. 소리를 키워도 소리가 나지 않길래 다른 영상을 재생하기도 했다. 아니나 다를까 영상 속에 재생되는 무음이 존 케이지의 4분 33초의 노래라고 하니 제일 먼저 느낀 생각이 ‘이게 뭐지’였다.

분명 무대에는 피아노가 배치되어있고 의자에는 피아니스트가 앉아있으며 그 앞에는 악보가 놓여있었다. 공연이니 객석에도 관객들로 가득 차 있었다. 누가 봐도 실수 없는 공연 후에 환호

성이 나올 만한 공연장의 모습 아닌가.

이 무대의 감상평을 살펴보면 보통 2가지로 나뉘는 모습을 볼 수 있다. 하나는 ‘훌륭한 공연이다’, ‘이보다 완벽한 공연은 없다’, ‘예술성이란 이런 것이다’ 등과 같은 극찬의 말. 다른 하나는 ‘이게 무슨 음악이냐’, ‘이건 음악이라 할 수 없다’ 등과 같은 음악으로 인정할 수 없다는 비판의 말이다. 앞에서 말했다시피 나 또한 양측의 생각을 동시에 가지고 있다. 또 양측의 생각을 이해한다. 그래도 굳이 ‘음악이다’ 혹은 ‘아니다’ 중에 단 한 가지만 선택하라고 하면 나는 ‘음악이다’를 선택할 것이다. 왜냐고?

먼저 존 케이지의 4분 33초에는 음악이라고 정의할 수 있는 수많은 요소를 가지고 있다. 악보, 연주자, 이 음악을 듣는 관객 그리고 음악에 가장 필요한 소리. 하지만 어떤 이들은 ‘나도 할 수 있을 거 같은데?’라는 생각이 들기도 할 것이다. 만약 존 케이지의 4분 33초를 보고 영감을 얻어서 똑같은 무음의 연주를 작곡한다면 과연 그것은 음악이라고 할 수 있을까? 나는 존 케이지가 아닌 다른 사람이 시도했다면, 그 본질만 봤을 때 나는 아니대에 손을 들 것이다. 존 케이지는 수많은 고민 끝에 이 곡을 작곡했으며, 그 곡에는 예술성에 대한 가치도 포함되어있다. 한편으로는 일상생활의 소리를 하나의 곡으로 정의한 것으로 볼 수 있다. 그가 예술이라는 생각을 가지고 최초로 시도하여 사람들의 인식을 바꿔게 하였으니 그야말로 진정한 음악이지 않을까?

나는 존 케이지의 4분 33초를 영상으로 접해보고 ‘음악이다, 아니다’가 아닌 느낀 바가 하나 있다. 그것은 나를 포함한 많은 사람이 색다른 시도에 틀에 박힌 생각을 한다는 것이다. 나는 그 이유가 고정관념 때문이라고 생각한다. 고정관념에 대해 생각해본 것은 내가 존 케이지의 4분 33초를 통해 깨달은 부분이기도 하다. 같은 예술로써 내 전공인 무용에 대입해보자면 일상생활 속 움직임이 예술이 된다는 느낌이랄까? 무용에 대해 잘 모르는 사람이라면 일상생활 속 움직임에서 영감을 얻어 색다른 동작을 하는 거니까 존 케이지의 무음의 음악과는 다르다라고 말을 할 수도 있다. 하지만 누가봐도 터벅터벅 걷기, 앉기, 머리 만지기 등 일상의 움직임을 행하는 공연은 실제로 존재한다. 또한, 공연으로 만드는 일상 속 움직임은 많은 관객에게 박수갈채를 받고 있다. 그렇다고 해서 우리가 실생활에서 행동하는 모든 행동에 박수갈채를 주는가? 아니다. 왜냐하면 행하는 의미 자체가 다르기 때문이다. 그리고 그 목적도 다르니까.

이러한 깨달음을 통해 나는 존 케이지의 4분 33초가 고정관념을 벗어나 일상생활의 소음을 음악으로 만든, 그 목적이 충분히 드러나는 ‘예술작품’이라고 확신한다. 그렇기에 대단하고 많은 이들에게 무한한 박수갈채를 받는 것이 이상하지 않다고 생각하며, 글을 쓰는 이 순간에도 박수를 보내고자 한다.

‘다음’, 그 철저한 외면의 단어 - 영화 <다음소희>를 보고 -

경제금융학부 김민*

‘다음소희’는 2023.02.08에 개봉한 정주리 감독의 작품으로 2017년 전주 콜센터 현장실습생 사망 사건을 모티브로 제작됐다. ‘실습생 자살 사건’이라 칭하지 않고 사망 사건이라 칭하는 이유는 이 자살을 단순한 자살로 보기보다 사회 구조적 타살로 생각하기 때문이다. 영화는 좁게는 청소년 노동 시장 구조의 부조리를, 넓게는 그것을 가리고 있는 우리 사회 구조의 이면을 적나라하게 보여준다.

‘흥행’에 중점을 두는 상업영화가 아닌 흥행이라는 요소에서 비교적 자유로울 수 있는 독립영화라는 이유 때문인지, ‘다음소희’의 전개방식은 관객이 눈을 뗄 수 없는 이유 중 하나이다. 이 영화는 크게 실습을 나간 ‘소희’의 시점인 전반부, 사건을 조사하는 형사 ‘유진’의 시점인 후반부로 나눌 수 있다. 수사를 통해 사건을 전개하며 생기는 궁금증을 풀어가는 것과 다르게 먼저 사건 전체를 바로 보여주어 전개방식의 신선함을 느낄 수 있다. 또 이 전개대로라면 후반부 형사의 등장에서 우리의 멍멍한 마음을 풀어줄 거라는 막연한 기대감이 생긴다. 하지만 이 영화의 끝은 후련한 ‘사이다’ 결말이 아닌 찝찝한 아직 남아있는 이야기의 시작점이다. 만약 이 영화의 끝이 ‘권선징악’으로 복수의 쾌감을 주었다면 과정을 곱씹으며 생각하지 않고 해피엔딩이라 결론지어 극장을 나서는 순간 영화와의 연결고리는 끊어질 것이다. 아무것도 해결되지 않은 찝찝한 결말로 관객에게 고민을 안겨주는 방식에 대해 긍정적인 평가를 주고 싶다.

찝찝한 결말처럼 영화 속엔 이해할 수 없는 모순이 가득하다. ‘실습생’이라는 호칭은 본래 ‘배운 이론을 바탕으로 실제로 해보고 익히는 학생’이라는 의미로 학생을 보호하기 위해 사용될 명칭이다. 하지만 현실에선 이익을 위한 근거로만 적용이 된다. 소희가 견디며 한 대가를 실습생이라는 이유로 제대로 주지 않는 것이다. 정말 실습생은 학생과 노동자 어디에 속하는 것일까, 그 어디에도 속할 수 없게 하는 현실이 영화에 잘 표현되고 있다. 고객을 위한 서비스를 제공하는 업무 속 고객의 요구를 막아야 하는 ‘해지 방어’ 업무는 모순 자체이다. 해지상담으로 알고 전화를 걸지만, 기업의 입장에선 이익을 위해 막아야 하는 전화인 것이다. “지 돈 내고 인터넷 깐 사람이 위약금 내고라도 끊어달라는데 뭐 낫다고 스물여덟 번씩이나 뺑뺑이 돌려서 못 끊게 해야되냐고”라는 소희의 말에서 고객들의 짜증도 이해가 가고, 그 짜증을 받아내야 하는 직원들의 심정도 이해가 간다. 영화를 보고 또 보다 보면 모두가 가해자이며 피해자인 불명확한 구조가 존재한다. 영화 속에서 유진이 수사를 하는 과정 속 학교, 회사, 교육청 등의 장소는 모두 실적표를 벽에 붙이고 있으며, 크고 작은 경쟁 속에서 비교당하고 비교하는 것을 볼 수 있다. “막을 수 있었잖아, 근데 왜 가만히 있었어“, “적당히 하십시오. 그래서요 이제 교육부 가시렵니까? 그다음은요” 유진과 장학사의 대화에서 우린 ‘탓’ 속에서 살아가는 사회, ‘무책임’한 사회구조라는 영화의 본

질적인 메시지를 직관적으로 알 수 있다.

영화의 내용은 정말 현실적이다. 그 현실적이라는 요소가 관객의 마음을 움직인 것은 분명하다. 하지만 그것을 담아내기 위해 개연성 부분에서 조금 과하다고 느껴질 부분이 존재한다. 앞서 말한 학교 교사, 교감을 넘어 교육청, 장학사를 찾아가는 부분은 영화의 메시지를 전달하기 위해 투입한 조금은 과한 요소로 느껴진다.. 우리 사회구조의 근본적인 문제를 담기 위해 필수적인 장면이었지만 영화 몰입에 금을 가게 한 요소이기도 했다.

또 영화는 '외면'에 대해 생각하게 만든다. 극 중 소희가 자살기도 후 병원에서 집으로 가는 차 안에서 "일 그만두면 안 될까" 라고 한 처절한 마지막 외침이 있다. 하지만 부모님은 듣지 못하고, 소희가 '들었으면서' 라고 하며 끝나버렸다. 그 장면 속에서 소희의 외침은 아무도 듣지 못한 것이 아니라 아무도 들으려 하지 않았다는 것을 보여준다. 이런 개인의 외면이 모여 부조리를 가리는 사회구조, 즉 사회의 외면이 된다. 그렇게 외면은 소희를 저수지로 등 떠밀었다. 소희가 저수지로 향하기 전 작은 가게에 앉아 고개를 떨군 뒤 본 문틈 사이의 빛은 희망이 아니었다. 영화를 다시 볼 때 그 해는 시간상 지는 해 '석양'이다. 소희는 석양을 보고 어떤 생각을 가졌을까, 저수지에 갔을 때 그 저수지가 석양으로 인해 빛나고 있는 것을 보고 소희는 또 무슨 생각을 가졌을까 이젠 그 누구도 알 수 없는 질문이 생겨버렸다.

우리가 생각하는 '다음'이란 무엇일까, 원래 '나아가겠다.'라는 의미로 사용된 인터넷 포털사이트의 명칭을 예로 대부분 다음이라는 단어처럼 희망적 의미로 인식한다. 하지만 이 영화를 본 뒤 '다음'이라는 단어를 그저 희망을 담기보다는 '이전'을 없애는, 없어진 자리에 채워 넣는 모진 단어로 해석한다. 이 영화에게 감사하다. 우리가 계속 잊어가는 '이전'에 대해 상기시켜 주고 사회구조에 대한 모순을 마음 한 켠이 쓰라릴 정도로 잘 표현했기 때문이다. 이를 표현하기 위한 전개 방식, 모순, 많은 의미를 가질 수 있는 모든 요소가 가치 있었다. 그러나 본론에도 언급했듯 내용적 전개를 위해 필요한 지나친 요소에 대해서는 그 요소가 주는 장단점이 명확하게 드러나기에 아쉬운 부분이라고 평가한다. 끝으로 이 글을 읽는 독자들에게 "나는 지금 내 곁에 있는 소희를 외면하고 있지는 않은가?"라는 질문을 주고 싶다.

우리는 어디로 나아가야 하는가? - 칼 세이건 <코스모스>를 읽고 -

휴먼지능정보공학전공 변성*

칼 세이건의 코스모스를 관통하는 한 마디를 먼저 뽑자면 “우리는 코스모스에서 나왔다. 그리고 코스모스를 알고자 더불어 변화시키고자 태어난 존재이다.”라고 생각한다. 이렇게 생각한 이유는 차차 설명하도록 하겠다. 먼저 코스모스란 무엇일까? 책을 읽으면서 참으로 낯선 단어이면서도 익숙한 단어라고 느꼈다. 어찌면 카오스라는 쪽의 단어가 조금 더 익숙하다. 책에서 설명하기로 코스모스란 “질서, 조화를 이룬 체계로서의 우주”를 의미한다고 말한다. 우리가 익숙한 혼돈, 무질서의 우주를 의미하는 카오스와 대치되는 개념이다. 하지만 이런 복잡한 의미를 생각하기보다는 책에서의 코스모스는 그냥 우주를 의미한다는 정도로 이해하고 책을 읽어도 큰 무리는 없을 것으로 판단된다.

책에서는 인류의 초창기 우주에 관한 생각부터 우주에 관한 이해의 발달 과정, 그리고 현재 우주로의 진출까지 우주에 관한 전반적인 내용을 다루고 있다. 그래서 보는 사람에 따라 우주에 관한 지식을 얻는 과학서적으로 이해할 수도 있다고 보이며, 책 내에 외계생명체의 존재 가능성을 포함하여 칼 세이건의 코스모스와 인류에 관한 관점과 같은 저자 자신의 의견이 많이 서술되어 있어 논설문으로 받아들일 수도 있는 책이라고 생각한다. 읽는 배경 지식이나 관점에 따라 책의 핵심을 다양하게 이해할 수 있는 책이라고 생각하고 실제로 중학교 때 읽었을 때는 지식을 전달하는 과학서적으로 받아들였고 지금 대학생이 되어서는 논설문에 가깝다는 인상을 받았다.

책에서는 다양한 국가들 국기의 거의 절반 정도에 천문학적 상징물이 존재하며 이는 문화권을 초월하여 나타나는 공통적인 현상이라고 말한다. 이를 통해 인류는 공통으로 천문학적인 인식을 공유한다고 할 수 있다. 다만 그 기저에는 우주에 관한 종교적, 관념적 의미가 강하다고 할 수 있다. 그렇다면 언제부터 인류는 우주를 과학적으로 접근했을까 하는 질문에 기원전 6세기 이오니아인에서 시작되었다고 말한다. 이들은 그림자의 길이를 이용하여 피라미드의 높이를 계산할 정도로 실험주의적이었다고 한다. 다만 이후 고대 사회에서 실용적 가치를 알아보는 풍조가 생겨 육체적인 활동이 주가 되는 실험은 곧 노예의 것이 되었고 실험주의적 가치가 쇠퇴하였다고 말한다. 이를 보고 실험보다 무형적인 생각의 가치를 중시하던 우리나라 조선의 역사가 생각나기도 하였으며, AI와 관련하여 조금의 우려가 생기기도 하였다. AI의 단점이 몇 개인가 있지만 그중 하나는 AI의 알고리즘은 알아도 해당 알고리즘이 잘되는 원인을 잘 파악하지 못한다는 것이며, 또 다른 하나는 chat GPT와 같은 AI에 많은 것을 의지하게 된다는 점이다. AI는 실제로 사용하면 chat GPT를 비롯해 그림을 그려주는 AI처럼 정말 창의성을 가지고 있는 것처럼 보인다. 하지만 실제 그 알고리즘을 보면 결국 현재 사람이 만든 것을 기반으로 계산하는 변수의 값을 설정하고 재조합하여 우리에게 보여주는 것에 불과하다. 그런데도 사람들은 과제를 비롯하여 많은 부분에서 벌써 AI에 의존하려는 경향을 보인다. 이에 AI가 더 정교해진다면 고대 이오니아인의 실험적인 사고가 육체적인 활동을 경시하면서부터 쇠퇴하였던 것처럼 사람들이 더는 무엇인가 고민하고 생각하는 것을 그만두고 AI에 모든 것을 물어보며 인류 전반의 생각하고 사고하는 힘이 떨어지고 고민하는 행위 자체를 어리석은 짓처럼 생각하게

될 수 있겠다는 생각이 들었다.

다음으로는 책을 읽을 때는 다양한 관점에서 읽을 수 있다고 중, 고등학교 책에서도 말한다. 그중에서도 책을 쓰는 건 아직은 일반적으로 사람이기에 그 사람이 사는 시대 상황이 많이 투영된다고 생각한다. 그래서 책이 쓰인 시대를 살펴보면 최초 발행일이 1980년으로 세계 2차 대전 이후 1991년까지 지속하였던 냉전 시대에 책이 쓰임을 알 수 있다. 그래서인지 님프보다는 우주로 진출하자는 이야기를 많이 한다. 직접 언급하지는 않아도 우리는 모두 코스모스에서 나온 형제라는 것을 강조하는 것부터 세계를 관통하는 환경 문제에 대한 인식과 인류의 행복에 관한 담론까지 나오는 모든 이야기가 결국 당시 전쟁이 나도 이상하지 않던 살벌한 상황에서 벗어날 수 있게 평화의 메시지와 함께 인류의 시각을 상대 국가와의 전쟁에서 우주 개발로 돌리고자 한다는 느낌을 개인적으로 받았다. 이는 전쟁이 발발한 현재 더 필요한 이야기라고 생각한다. 물론 우주 개발에 경쟁하면서 사람들의 행복과 복지를 위해 사용할 수 있는 돈을 낭비한다고 보는 시각도 존재하지만, 기술의 발전과 같은 진부한 이야기를 제외하고서라도 적어도 경쟁을 서로에게 총칼을 겨누면서 하는 것보다는 낫지 않겠냐는 말을 하고 싶다.

마지막으로 환경에 관한 생각이 인상 깊었다. 1980년대에 UNEP(유엔 환경 계획) 등에서 세계 보전 전략이 나오고 90년대에 생물다양성 협약, 기후변화협약이 체결되는 환경에 대한 사회적 담론이 제기되기 시작했던 시기인 만큼 환경에 관한 이야기가 책의 후반부에 많이 나왔다. 특히 마지막 장은 “누가 우리 지구를 대변해줄까?”이다. 우리는 생명체가 사는 행성이라고는 지구밖에 모른다. 그만큼 지구가 적어도 인류가 현재 도달할 수 있는 범위 내에서는 희소한 행성이라는 점이다. 그런데도 인류는 지구가 아주 흔한 것처럼 소비하고 있다. 이에 결국에는 우리가 외면하는 사이 ‘인류가 살 수 있는’ 지구의 환경은 임계점에 도달하고 있고 몇몇은 이미 넘겼다. 하지만 환경에 관한 담론이 가장 활동적인 현재에도 우리는 각종 이해관계에 의해 여러 중요한 환경문제를 무시하고 있다. 개인적으로 종이 빨대의 경우가 그 예라고 생각하는데 해양을 오염시키는 플라스틱 중 빨대가 차지하는 비율은 매우 낮음에도 더 큰 원인은 무시하고 불편하지 않을 정도의 대체가 가능한 종이 빨대에만 집착하고 있다. 책에서는 말한다. “우리는 종으로서 인류를 사랑해야 하며, 지구에게 충성해야 한다. 아니면, 그 누가 우리의 지구를 대변해 줄 수 있겠는가? 우리의 생존은 우리 자신만이 이룩한 업적이 아니다. 그러므로 오늘을 사는 우리는 인류를 여기에 있게 한 코스모스에게 감사해야 할 것이다”. 그런데 과연 우리는 정말 이렇게 생각하고 있을까 하는 의문이 든다.

책은 1980년에 쓰였고 현재는 2023년이지만 이 책이 전달하는 메시지는 화성 탐사에 관한 인류의 관심이 가장 크고, 기후 변화는 임계점에 도달해가고 있을 정도로 심각하고, 세계 각국이 관련된 전쟁이 발발한 현재 그 어느 때보다도 필요하다고 생각한다. 그렇다. 우리는 망각하고 있을지 모르겠지만 인용하자면 우리는 모두 같은 코스모스의 자손들이고 지구는 우리의 보금자리이자 우리를 길러준 부모는 지구라는 사실을 기억해야만 한다.

Florence, Venice, 그리고 Paris - 영화 <Paris, Texas>를 보고-

경제금융학부 오하*

Florence, Venice, Paris... 당신의 머릿속에는 어떤 장면들이 펼쳐졌는가?
Florence와 Venice는 이미 이탈리아의 피렌체, 베네치아로 우리에게 익숙하고,
Paris 또한 대부분 프랑스의 파리를 떠올렸을 것이다. 머릿속에 떠오르는 화려하고 빛나는 도시들과는 달리 Florence, Venice, Paris는 소박한 미국의 소도시들이기도 하다. 많은 미국의 도시는 18~19세기에 유럽에서 온 이민자들에 의해 설립되었고, 그들은 그들의 고향을 떠올리게 하는 이름들을 택했다. 그렇게 미국에도 Florence, Venice, Paris가 생겨났다. 감독 짐 벤더스의 영화 <Paris, Texas>의 배경이 되는 지역도 프랑스의 파리가 아닌 텍사스의 파리이다. 짐 벤더스가 영화 기획 단계에서 제일 먼저 한 일 또한 미국 지도를 펼쳐놓고, 그 사이에서 유럽 도시의 이름을 찾는 것이었다. 감독은 제목에서부터 오는 이질감, 어딘가에 끼여 비틀어진 것 같은 불편함을 느끼게 하고 싶었던 것 같다. 이처럼 어딘가에 완전히 소속되지 못한 것만 같아 진정한 집에 대해 항상 갈망하고, 해소되지 않는 갈증을 느끼는 현대인들의 모습은 '텍사스의 파리'로 표현이 가능하다. 영화 <Paris, Texas>는 현대 사회에서 인간의 고독과 허무함, 가족의 붕괴와 화합, 그리고 소외와 소속에 대해 다루고 있다. 소속을 갈망하기 이전에 느껴지는 가장 원초적인 감정인 외로움을 찢어질 듯하면서도 부드러운 기타 선율로 표현한 연출도 압권이다. 늘어지지만 아름다운 기타 리프는 주인공들의 상황과 외로움에 더욱 공감하고 몰입할 수 있게 만든다.

한 남자가 황량한 사막과도 같은 길을 걸어가고 있다. 돌이킬 수 없을 것만 같은 상처를 받아서 감정을 잃어버린 것일까 그의 표정에서 감정은 읽을 수 없다. 그저 초점을 잃어 공허한 눈동자, 초체한 옷차림으로 그의 상황을 짐작해 보기만 할 뿐이다. 그는 걷고, 걷고, 또 걷는다. 영화 속에서 트레비스는 총 4번의 길을 걸어간다. 그가 걸은 첫 번째 길은 가정이 무너져 방랑자가 되어야만 했던 길, 두 번째 길은 동생 월터와 함께하며 가족의 손길을 느낄 수 있었던 길, 세 번째 길은 아들 헌터와 함께 아내 제인을 찾아 떠나는 꿈이 담긴 길이다. 네 번째 길은 영화 속에서 명확하게 드러나진 않지만 트레비스가 그의 어머니를 찾아 떠나는 길임을 암시하고 있다. 이는 헌터와 트레비스의 대화로 유추할 수 있다. 헌터는 트레비스와 재회하기 이전에도 종종 트레비스의 영혼을 느꼈다고 말한다. 그리고 트레비스도 무언가가 심장을 관통한 듯한 표정을 지으며 자신의 어머니에 대해 이야기한다. 이 외에도 영화 안에서 어머니의 존재에 대해 계속 강조하지만 왜 굳이 결말을 열어두었을까 궁금증이 들 수도 있을 것 같다. 감독의 여러 의도가 있었겠지만, 짐 벤더스는 트레비스의 여정이 아직 끝나지 않았음을 말하고 싶었던 것이 아닐까. 트레비스를 넘어, 현대인들의 비틀거리는 여정도 계속될 것이라는 걸 암시하며 말이다.

이를 잘 표현하기 위해 영화 <Paris, Texas>는 계속 길을 떠나는 로드무비의 형식으로 진행된

다. 어디론가 계속 향하는 트레비스의 여정은 보는 이로 하여금 각자의 인생을 떠올리게 한다. 우리는 어디서 와 어디로 향하는가 스스로에게 질문을 던지게 만든다. 트레비스는 자신의 고향인 텍사스의 파리를 자신의 정체성이자 근원지로 여기며 자신의 피를 찾아 떠난다. 이렇게 그가 완전한 집 찾아 계속 정처 없이 헤매는 모습은 현대인들이 어딘가에 소속되어 역할과 지위를 얻고 싶어 하는 모습과 매우 유사하다. 감독 짐 벤더스는 현대 사회의 분단과 소속을 가정에 빚대어 표현한 것이다.

영화의 중심 줄거리는 대략 이러하다. 트레비스와 아내 제인은 서로 사랑하는 사이였고, 아들 헨터와 함께 단란한 가정을 꾸렸었다. 하지만 트레비스의 사랑은 집착이 되었고 가족은 뿔뿔이 흩어지게 되었다. 그렇게 아내 제인과 트레비스 모두 망가진 삶을 살아가고, 아들 헨터는 트레비스의 동생 월터의 가정에서 자라게 된다. 그러던 중 월터의 도움으로 트레비스는 헨터와 재회하게 된 것이다. 부자 사이는 처음엔 냉랭했지만, 시간이 지나며 따뜻해졌고 서로 마음을 열게 된다.

문제는 여기서 발생한다. 트레비스는 아내 제인을 찾아 다시 월터의 집을 떠났고, 아들 헨터도 트레비스를 따라가게 된다. 그렇게 월터 부부는 아들 같았던 헨터를 한순간에 잃게 된다. 그 이후 트레비스가 아내 제인과 아들 헨터를 다시 결합시키지만 자신은 다른 곳으로 떠난 것도 마찬가지이다. 이미 돌이킬 수 없을 것만 같은 상황에 직면한다면 절대 다시 이전으로 돌아가지 못한다. 이러한 상황은 극이 제일 고조될 때 정점을 찍는다. 트레비스와 제인이 재회하는 장면이 가장 감정이 고조되는 부분이자 영화의 핵심이다. 이 장면에선 소통의 부재에 대해 말한다. 그들은 재회하게 되지만, 그들의 재회는 어딘가 이상하다. 제인과 트레비스는 둘 사이에 커다란 유리창을 둔 Peep show에서 만나게 된다. 대화는 가능하지만, 서로가 서로에게 닿을 수도, 볼 수도 없다. 그저 목소리로만 소통할 뿐이다. 이 공간의 구조는 그들의 상처는 완전히 치유될 수 없다는 걸 암시한다. 이렇게 영화는 반복적으로 분리의 주제를 다룬다. 완전한 복원과 회복은 존재하지 않는다는 것을 특수한 상황들을 통해 묘사한 것이다.

두꺼운 벽과 같은 유리창 외에도 영화 <Paris, Texas> 내에서 큰 비중을 차지하는 중요한 장치가 있다. 영화를 보다 보면, 뛰어난 색감의 활용을 눈치챌 수 있을 것이다. 극 중에서 붉은색과 파란색이 주는 뚜렷한 대비는 다양하게 해석된다. 극 초반, 트레비스는 빨간색 야구 모자를 폭 눌러쓰고 황폐한 사막을 걷고 있다. 그리고 그는 물을 마시려 파란색 물통을 집어 들지만, 물병은 비어있다. 이를 통해 붉은색은 이상을, 파란색을 현실을 상징한다고 해석할 수 있다. 트레비스와 제인이 처음 Peep show에서 대화를 나눌 때도 마찬가지이다. 제인은 분홍빛 공간에서 붉은색 스웨터를 입고 있지만, 트레비스는 푸른빛의 조명이 비치는 곳에서 파란색 와이셔츠를 입고 있다. 또한 붉은색은 혈연관계를 뜻하기도 한다. 트레비스가 가족을 떠나 계속 방황하는 동안, 그의 곁에는 항상 붉은 색조들이 따라다닌다. 헨터와 트레비스가 제인을 만나기 위해 떠나는 동안, 부자가 빨간색 옷을 입고 있었음을 생각해 본다면 붉은색을 혈연관계의 상징인 피의 색으로 여길 수 있을 것이다. 마지막으로, 빨간색과 파란색은 성조기의 색을 의미한다. 영화 내에서 미국에 대한 묘사가 상당히 자주 나온다. 트레비스의 첫 등장 장면에서도 트레비스가 전형적인 미국인의 옷차림을 하고 있을 정도다. 그의 낡은 옷차림과 주변의 부서진 컨테이너 등을 봤을 때 트레비스를 통해 산산이 조각나버린 아메리칸드림을 표현한 것이다. 이를 고려하면 영화 내 파란

색과 빨간색은 독일인 감독 짐 벤더스가 미국을 보는 시각일 수 있겠다.

이제 다시 텍사스의 파리에 대해 생각해 본다. 제목에서 제일 크게 드러나듯이, 이 영화를 제일 크게 관통하는 주제는 '인간 소외'와 '소속'이다. 소외되었기에 소속을 갈망하고, 갈망하기에 방랑자가 될 수밖에 없으니 말이다. 영화가 끝나고 펼쳐지는 광활한 고속도로에 눈이 멀어 어딘지도 모르는 곳에 이미 심장을 두고 와버렸다. 영화 <Paris, Texas>는 트레비스와 제인처럼 뿌리내리지 못해 고뇌하는 현대인들의 헐어버린 심장이다.

진정한 삶으로의 길은 양극성의 인지에서 시작된다.

- 헤르만 헤세의 “데미안” -

애니메이션전공 박소*

자신이 악의 유혹에 단 한 번도 빠진 적 없는 선한 사람이라고 생각하는 자가 있는가? 누구나 도처에 존재하는 사소하고 큰 갖가지 악의 유혹들에 빠지지 않기 위해 정신을 다잡으려 노력해 본 경험이 있을 것이다. 신이 완벽하게 선한 존재인 천사들을 창조하였으나, 결국 악에 물들어 검게 변한 날개로 추락한 타락 천사 루시퍼가 탄생하고 말았던 것처럼, 세계는 신에 의해 ‘공인된 세계’와 ‘묵살된 악마의 세계’가 함께 존재하여 불완전하다.

다수의 사회와 개개인은 악의 세계를 외면하고 덮어둔 채 자신을 ‘선한 집단’, ‘선한 사람’이라고 믿으며, 공인된 세계의 시민이라고 생각한다. 그러나 악은 어느 곳에서도 필연적으로 존재하며, 악을 보지 않으려 스스로 눈을 가린 채 부정하려 해도 그것과 완전히 분리되어 ‘선’으로 살아갈 수 있는 사람은 단연코 존재하지 않는다.

소설 “데미안”은 주인공 ‘싱클레어’가 자신의 어린 시절을 회상하는 장면으로 시작되어 싱클레어가 여러 인물을 만나며 성장하는 과정을 그린다. 어느 날 학교 수업을 듣고 하교하던 싱클레어에게 데미안이 다가와 같이 이런저런 대화를 나누게 된다. 대화 도중, 데미안이 수업 시간에 들었던 ‘카인의 징표’에 대한 이야기를 꺼낸다. 데미안의 말에 따르면, 카인이 지닌 것은 징표가 아닌 ‘표창’이었다고 한다. 범상치 않은 카인의 용기와 개성을 두려워하는 사람들이 카인 일족에게 하나의 별명과 이야기를 꾸며내 덧붙였다는 것이다. 사람들은 언제나 자기한테 편안하고 옳게 느껴지는 것, 익숙한 것만을 바라지만, 카인이 사람들에게 익숙한 것 이상의 비범함을 지닌 인물이었기에 카인에 대한 거짓 소문을 냈다고 한다. 싱클레어는 이미 잘 알고 있다고 자신했던 지식을 상상하지도 못했던 관점으로 바라보는 데미안의 말을 처음에는 믿을 수 없었으나, 싱클레어가 오랜 세월 인식과 의혹과 같은 비평적 사고를 하게 될 때는 언제나 ‘카인의 증표’가 출발점이 되었다고 한다.

다수가 말하는 정보, 상식이라고 알려진 것들이 본질 그 자체라고 확신하는 것이 과연 옳은 태도일까? 다수의 의견을 따르는 건 쉽고, 진실을 증명하거나 확인하는 건 어렵다. 쉬운 길만을 택한다면 좁은 시야로만 세상을 판단하는 사람이 되고 만다. 우리는 ‘카인의 증표’에 관한 데미안의 시각처럼 각자 자신만의 관점으로 세상을 볼 줄 아는 사람이 되어야 한다. 예컨대 우리 사회가 ‘악행’이라고 인식하는 ‘아프리카 원주민의 식인 풍습’의 목적은 죽은 조상의 육신을 몸에 모시고 혼을 기리기 위함이다. 그러나 실상과는 다른 자극적인 미디어의 왜곡으로 인해 ‘폭력성을 띤 야만적인 풍습’이라는 편견이 만연해졌다. 이처럼 우리는 타인의 생각에 지배되어 진정한 본질은 놓치고 있다. 또한 우리가 사회 현상뿐만 아니라 자기 자신을 향해서도 비판적 사고를 하게 된다면, 카인의 표창을 징표라고 소문낸 사람들처럼 ‘나와 다른 타인’을 두려워하겠는가? 한쪽 눈은 가리고, 한쪽 눈으로만 세상을 보고 있는 것은 아닌지 항상 성찰해야 할 것이다.

싱클레어는 어느덧 청소년으로 자라 방탕한 삶에 빠져 술집의 단골손님이 되었고, 행패를 부리는 무리의 주동자가 되어 부모님의 속을 문드러지게 했다. 싱클레어는 자신의 가치와 가능성을 스스로 저버리고 단기적 쾌락만을 추구하며 자기 자신에게 가장 큰 죄악을 저지르면서도, 잘못을 외면한 채 자기 합리화만 반복했다. 그러한 나날을 보내던 중 우연히 데미안을 만나 함께 술집에 가게 되었다. 싱클레어가 술집을 집처럼 드나드는 생활을 하는 중인 것을 알게 된 데미안이 말했다.

“뭘, 하룻밤쯤은 타오르는 횃불을 켜놓고 진짜 아름다운 도취와 흥분에 빠져보는 것도 괜찮겠지. 그런데 언제나 그런 식으로 잔을 비우는 일이 정말로 잘하는 짓일까? 밤마다 단골집 술상 앞에 앉아있는 파우스트를, 넌 상상할 수 있어?”

데미안은 ‘음주’라는 행위의 긍정적인 면과 부정적인 면을 모두 통찰하면서 음주는 ‘나쁜 것’이라고 단정하지 않고, 확인하지 않았다. 처음에는 취기의 여흥에 공감하면서도 상상력을 동원하게 하는 부드러운 화법을 통해 음주에 중독되는 것이 과연 자신에게 좋은 것인지 싱클레어가 스스로 생각해보기끔 유도했다. 이러한 모습에서 데미안은 양극성의 인지에 대해 부드럽게 일깨워주는 인도자와 같은 인물임을 알 수 있다.

싱클레어가 “그래, 하지만 누구나 파우스트는 아니니까.”라고 대답했다. 절망의 굴레에 빠진 듯한 현실 도피적인 대답을 듣고 데미안이 말했다.

“모든 것을 알고 모든 것을 원하고 모든 것을 우리 자신보다 더 잘 해나가려고 하는 것이 우리 내면에 깃들어 있다는 것을 아는 건 좋은 일이야.”

데미안은 싱클레어를 부정적 사고의 괴로움 속에서 꺼내주기 위해 한 말이었지만, 오히려 싱클레어는 기분이 언짢아지고 화가 났다. 그렇지만 싱클레어의 입 안에 데미안의 말이 계속 맴돌았다는 것은, 싱클레어도 이미 자신의 상태를 어렵듯이 인지하고 있었기 때문일 것이다.

이렇듯이 내면에 존재하는 악을 인지하는 것부터가 쉬운 일이 아니다. 자신의 선뿐만 아니라 악까지 있는 그대로 직면하는 것은, 자신이 구축해 온 가치관이 무너지고 부정당하는 듯한 고통을 동반한다. 우리는 그동안 내면의 악에서 눈을 돌린 채 선만을 바라보며 살아왔지만, 필연적인 양극성에 의해 악은 자신이 무의식적으로 가려둔 내면의 어딘가에서 조용히 존재하고 있다. 나도 모르게 악의 존재를 덮어두어 더욱 인지하기가 어려운 만큼, 상대가 자신의 악한 면을 들추어 선의로의 변화를 유도한다면 오히려 그에게 거센 분노의 감정을 느끼게 된다. 많은 이들이 본능적으로 그 사실을 알고 있어서 내면의 불완전성을 인지하는 것조차 회피하려고 하지만, 고통을 겪더라도 ‘더 나은 나’를 향해 나아가야만 진정한 자기 자신을 깨닫고 성숙한 인간으로 성장할 수 있다. 양극성의 인지에서 시작하여 자신의 악한 면을 인정하고 그것을 극복하기 위해 치열하게 노력하는 인생을 산다면, 성장의 결과가 아닌 과정 자체가 ‘나’라는 존재를 만드는 오솔길이 될 것이다. 그 길은 곧 삶의 의미이자 이정표이다.

싱클레어가 데미안을 수년간 지속해서 떠올리는 것, 데미안이 싱클레어에게 입맞춤을 한 것과 같은 내용 때문에 데미안과 싱클레어의 관계가 동성애적으로 해석되기도 한다. 그러나 인간만이 할 수 있는 회고, 자아 성찰, 이상 추구와 같은 정신적인 사유에 기인하여 인문학적인 관점에서 바라본다면, 데미안은 어린 싱클레어의 ‘성숙해진 미래의 자아’라고 해석할 수 있다. 불량배 크로머에게 괴롭힘당하던 싱클레어를 도와준 것, 카인의 징표 이야기로 비판적 사고의 지평을 넓혀준 것, 악의 유혹으로 괴로워하던 싱클레어에게 아브락사스를 통해 필연적인 양극성을 인지 및 수용시키고 내적 성장을 이끈 것 등. 나약하고 어리석었던 싱클레어에게 강인하게 홀로 설 수 있는 길을 스스로 고안해낼 수 있게끔 도와준 데미안은 싱클레어의 친구이자 인도자, 싱클레어 그 자체이다.

우리는 누구나 방향하고 고뇌하던 옛날의 나에 대한 애심이 있다. 저자 헤르만 헤세는 데미안과 싱클레어의 관계를 통해 치열하게 성장하고자 하는 인간은 삶의 결과가 아닌 그 과정 자체로서 누구나 소중하다는 메시지를 전한다. 헤세의 섬세하고 상징적인 문체는 부드러운 위로와 격려의 메시지에 힘을 싣는다. 데미안이 작품 내에서 전해준 말처럼, 한쪽 눈을 가리던 손을 치우고 양 눈으로 세상의 본질을 직시하여 진정한 나 자신을 찾아가는 여정을 떠나보는 것이 어떨까?

진화는 미래를 보지 못한다

- 리처드 도킨스 <이기적 유전자>를 읽고 -

화공신소재전공 김민*

오늘날 환경 오염에 따른 문제가 심각하다는 것은 누구나 알고 있는 사실이다. 세계 곳곳에서 이상기후가 나타나고 지구의 기온이 상승하며 생태계가 파괴되는 문제들이 발생하고 있다. 이러한 문제가 인간의 욕심에 의한 결과라는 것 또한 누구나 알고 있는 사실이다. 문제가 발생하였고, 그 문제에 대해 모두가 인지하였으며 문제의 원인 또한 모두가 알고 있다. 그러면 상식적으로 이 문제는 금방 해결될 수 있을 것이다. 하지만 환경오염에 따른 문제는 좀처럼 해결되지 않고 더 심각해져만 간다. 환경오염 문제는 수십 년 동안 인류가 떠안고 있는 문제이며, 심지어 그 심각성은 갈수록 커져만 갔다. 미래에는 결국 인류의 존속을 위협할 만큼 중요한 문제가 될 것이다. 아니, 이미 그런 문제가 되었을지도 모른다. 인류는 본인의 이익 추구를 위한 행동이 종국에는 인류의 절멸이라는 결과를 초래하게 될 것임을 알고 있음에도 불구하고 왜 환경 파괴를 멈추지 않는 것일까? 비단 환경오염뿐만 아니라 다른 경우에서도 공동체에게 손해를 끼치면서 본인의 이익을 추구하는 개체들을 쉽게 확인할 수 있다. 이러한 행동은 결국에는 본인의 존속을 위협하게 됨에도 불구하고 이기적인 행동을 멈추지 않는 이유는 무엇일까?

‘인간은 사회적 동물이다’라는 아리스토텔레스의 말을 다들 한 번쯤은 들어본 적 있을 것이다. 인간은 혼자 독립적으로 살아가는 것이 아니라 다른 사람들과 관계를 맺으며 살아가는 존재라는 의미를 갖고 있는 이 문장은 인간은 사회적 존재라는 의미를 갖고 있다. 인간은 가족을 이루고, 친구를 사귀며 사회생활을 하면서 수많은 사람들과 어울려 살아가게 되며 이러한 과정에서 인간은 집단에 속하게 된다. 가족, 회사, 학교 등의 작은 범위의 집단에서부터 크게는 국가, 대륙, 지구에 이르기까지 집단의 종류는 무궁무진하다. 우리는 개인의 의사와는 상관없이 태어난 그 순간부터 죽을 때까지 집단에 속한 채 살아가게 된다. 자신이 속해 있는 집단의 존속이 위험을 받는 상황이라면 집단에 속해 있는 개체 또한 위험에 처해 있는 것이기 때문에 개체의 입장에서 집단의 존속은 무시할 수 없는 중요한 사항이다. 하지만 동시에 집단을 구성하고 있는 각 개체들은 기본적으로 본인의 이득을 극대화하려는 경향 또한 가지고 있으며, 이러한 경향이 집단의 이익을 위한 결정과 충돌하는 경우가 발생하게 된다. 이런 경우에 어떤 쪽을 선택하는 것이 옳은 것인가에 대한 정답은 없다. 집단의 이익을 위해 개인이 일부 손해를 감수하는 결정을 할 경우 장기적인 관점으로 집단이 절멸하는 위기에 처할 확률이 줄어들 것이고, 개인의 이득을 위한 선택을 할 경우 다른 구성원들은 피해를 보겠지만 그 선택을 한 개인은 단기적으로 확실한 이득을 얻을 수 있을 것이다. 집단의 존속 여부는 그 집단의 구성원들의 행동 여하에 달려 있기 때문에 구성원들이 어떤 선택을 하는지가 결국에는 집단의 존속 여부를 결정하게 된다. 집단이 절멸하게 된다면 구성원들 또한 살아남기 힘들기 때문에 집단이 오랫동안 유지되는 것이 구성원들 입장에서도 당연히 바람직한 상황일 것이다. 따라서 구성원들은 개인의 욕망을 억제하고 집단의 이익을 위해

행동하는 것이 결국 자신(자신의 유전자)들이 오래 살아남을 수 있는 선택이기 때문에 모든 집단 구성원들은 집단의 이익을 위해 자신의 개인적 욕망을 억제하며 살아갈 것이다. 하지만 실상은 그렇지 않다는 것을 우리는 수많은 경험을 통해 알고 있다. 인간의 경우만 보더라도 개인의 이익을 위해 다른 사람들에게 피해를 입히는 사람들을 어렵지 않게 찾아볼 수 있다. 슬프게도 말이다.

이러한 현상의 원인에 대해 도킨스는 ‘집단의 절멸은 개체 간에 치고 받는 경쟁에 비해 느린 과정’이기 때문이라고 설명한다. 집단의 관점에서 볼 때 그 집단이 확실하게 쇠퇴해 가고 있는 중이라 할지라도 개체의 수명은 집단의 유지 기간에 비하면 매우 짧은 기간이기 때문에 이기적인 개체는 다른 개체들의 희생을 발판 삼아 집단에 피해를 입히면서 자신의 개체 수를 늘린다. 집단의 입장에서 보면 이는 분명 손해이지만 이기적인 개체의 입장에서는 집단의 절멸은 어차피 자신의 생애에서는 일어나지 않을 너무나 먼 미래이기 때문에 당장의 이익을 위해 이기적인 행동을 하는 것이다. 이러한 행동의 결과로 집단 내에 이기적인 개체 수가 증가하게 되고, 이는 집단의 쇠퇴를 더욱 가속화시키는 결과를 초래할 것이다. 우리는 환경파괴가 인류의 존속에 위협을 가한다는 사실을 알고 있으면서 일회용품을 사용하고, 과소비를 통해 자원을 낭비한다. 또한 국가들은 말로는 화석연료 사용을 줄이자고 협의하지만 자신의 국가의 발전을 위해서 자원 소모량을 늘리면 늘렸지 결코 줄이지 않는다. 결국 이러한 현상의 원인은 아직 인류 절멸의 위기가 피부로 와 닿지 않으며 먼 미래의 이야기라고 인식하기 때문이다.

그렇다면 개체들이 집단에 피해를 입혀 가면서 자신의 이득을 챙기는 행위가 잘못된 행동일까? 그렇지 않을 것이다. 이 또한 유전자가 자신의 존속을 위해 선택한 생존 전략이며, 이에 대해 도덕적인 잣대를 들이대는 것은 바람직하지 않으며 들이댈 수도 없다. 그런 행위 또한 결국 자연의 섭리인 것이다. 인간과 같은 지적 사고를 할 수 없는 미생물, 동물과 같은 생명체들의 집단은 결국 이 자연의 섭리에 따라 집단의 절멸이라는 비극적인 결말을 맞이하게 될 것이다. 그들은 이 섭리에 저항할 수 있는 능력이 없다. 하지만 인간의 경우는 다르다. 인간은 다른 생물들과는 비교도 되지 않는 월등한 지능을 가진 생명체이다. 빠꾸기와 같은 탁란조들이 다른 새의 둥지에 알을 낳아서 원래 있던 알을 제거하고 본인인 육아 혜택을 받는 것에 대하여 우리는 비윤리적이라고 비판하지 않는다. 하지만 인간이 이러한 행동을 한다면 어떻게 될까? 살인죄 및 사기죄로 처벌을 받게 될 것이다. 인간은 이성을 갖는 존재이기에 본능에 의한 행동을 제어할 수 있기 때문이다. 인간은 자신에 대해 인지할 수 있는 고등 생명체이기 때문에 다른 생물들과 같이 오로지 유전자에 의해서만 영향을 받는 것이 아니다. 인간 또한 일종의 동물이기는 하지만 인간과 다른 생물 사이에는 엄청난 차이가 존재한다. 바로 이성이 존재한다는 것이다. 인간은 이성을 통해 자신의 행동을 제어하고 욕망을 억제할 수 있다. 이 점에서 인간은 동물과 확실하게 구분된다.

리처드 도킨스는 이에 대해 다음과 같이 설명한다. ‘우리는 유전자의 기계로 만들어졌고 mim의 기계로서 자라났다. 그러나 우리에게서 우리의 창조자에게 대항할 힘이 있다. 이 지구에서는 우리 인간만이 유일하게 이기적인 자기 복제자의 폭정에 반역할 수 있다.’ 따라서 인간은 다른 생물들처럼 집단이 쇠퇴해 가는 흐름에 따라 결국 절멸에 이르는 것이 아니라 이 흐름을 거스를 힘이 있다. 이제는 인류가 고개를 들어 우리가 어떠한 방향으로 향하고 있는지 확인하고 올바른 방향으로 나아가기 위해 노력해야 할 때이다. 다른 생물들처럼 집단이 절멸을 향해 가고 있음에도 여전히 자신의 이익만을 위해 집단에 피해를 가하는 것은 자기 복제자에 반항할 수 있는 힘을 가진

유일한 존재인 인간으로서 바람직하지 못한 행위이다. 만일 계속해서 자신의 이익만을 위해서 행동한다면 지금에는 먼 미래의 이야기라고 어렵듯이 느껴지던 인류 절멸의 위기가 먼 미래가 아닌 코앞에 닥친 위기가 될 것이다. 인류 절멸의 위기가 피부에 와닿을 정도로 느껴졌을 때는 이미 돌이킬 수 없는 상태이다. 진화는 미래를 보지 못한다고 하지만, 자기 복제자에 대항할 수 있는 유일한 능력을 가진 인간은 미래를 볼 수 있다. 또한 이에 대비할 수 있는 능력 또한 가지고 있다. 따라서 우리는 개인의 욕망을 위한 행위를 조금은 줄이고, 집단의 존속을 위해 노력하는 것이 바람직하다고 생각한다. 인류가 힘을 합쳐 노력한다면 늘 그랬듯이 문제를 해결할 수 있을 것이다.

무엇을 위해 눈물 흘리나 : 프란츠 카프카, <변신>을 읽고

조형예술전공 손현*

우리는 언제나 불행과 가깝게 살아간다. '왜, 어떻게, 무엇을 하다가' 같은 물음에 답할 수 없는 불행이 언제 들이닥칠지 알 수 없다. <변신>은 그런 이유 없는 비극 중 하나다.

왜 사람은 비극에 안타까워하며, 눈물을 흘리는가? 언젠가 내가 겪을 수 있는 일이라서? 하지만 인간은 살아가며 절대 겪을 수 없는, 환상 같은 이야기에 슬픔을 느낀다. 평범하게 살아가던 사람이 갑자기 갑충으로 변하는 일이 가능할까? 있을 수 없는 일이다. 하지만 그럼에도 나는 불행하디 불행할 수밖에 없었던 한 가족의 이야기에 눈물 흘리게 되는 것이다.

그렇기에 착한 동생인 그레타를 동정한다. 그레타는 그의 오빠였을 벌레를 외면하지 못했다. 부모조차 선뜻 나서지 못했던 벌레의 생활을 책임져 주었다. 그 대가로 그레타는 오빠를 잃었고, 평범한 학창생활을 잃었으며, 자신의 꿈마저 잃어버렸다. 한계에 부딪힌 동생이 이제 오빠가 아니게 된 갑충을 저버렸다고 해서, 그 누가 비난할 수 있을까? 잃어버린 것을 찾기 위해 자신을 속박하는 벌레 한 마리를 포기한 그레타는 나쁜 사람인가? 그레타는 행복해지기 위해 비밀상에서 일어난 모든 일을 부정하고, 합리화할 수밖에 없었을 것이다.

그레고르를 외면할 수밖에 없었던 어머니가 안타깝다. 누가 그레고르의 어머니를 깎아내릴 수 있는가? 어머니는 변해버린 자신의 아들을 위해 무언가를 해주려고 노력했다. 공포를 이겨내고 그레고르의 방에 들어가려 했으며, 그레타가 방의 가구를 치워야 한다고 주장했을 때 그레고르가 인간성을 잃는 것을 걱정해주었다. 그레고르의 행동에 놀라 기절했다 일어난 직후에도 그는 제 아들을 죽이려는 남편의 행동을 말리기 위해 달려갔다. 그것은 인간이 아닌 한낱 벌레의 모습이었는 데도 말이다. 어머니는 아들에 대한 사랑과 걱정, 벌레에 대한 공포와 혐오 사이에서 갈등하며 괴로워했을 것이다.

권위적인 그의 아버지를 위해 슬퍼한다. 아버지는 하루하루 그레고르에게 의지해 살아갔으면서도 방에 들어가기 위해 노력하는 아들을 상처 입히고 비난했다. 벌레로 변한 그레고르를 아니꼽게 바라보던 그는 결국 자신의 아들을 죽음으로 몰아갔다. 그레고르를 죽음에 이르게 한 사과를 손에 쥐기 전, 그의 발걸음에 맞춰 방을 돌던 아버지는 무슨 생각을 하고 있었을까? 평온한 일상을 파괴한 그레고르에 대한 원망? 가족을 불행하게 하는 저 갑충에 대한 분노? 무엇이 되었든 그레고르는 이미 죽었고, 나는 자기 손으로 그를 평생 되돌아오지 못하게 만든 불행한 아버지를 동정한다.

그레고르 잠자의 삶을 애탄한다. 그는 왜 불안한 꿈에서 깨어나야 했는가? 그레고르가 '변신'한 이유는 무엇일까? 그건 누구도 알 수 없다. 그는 그저 운이 좋지 않았기에 그 끔찍한 상황에 놓인 것이다. 그레고르는 매일같이 출장을 다녔기에 회사 직원들에게 동료로 인정받지 못했다. 가족 또한 저들을 부양하는 그레고르에게 고마워하지 않았다. 그들에게 그건 당연한 일이었기 때문이다. 그레고르는 회사에게도, 가족에게도 돈을 버는 기계였고, 하나의 이방인이었다. 그렇게 살아오던 그는 '변신'함으로써 타인이 부여해 준 하나의 의미조차 잃어버렸다. 그가 믿었던 여동생은 결국 오빠를 밀어내고 무시했으며, 어머니는 눈을 돌렸고, 아버지는 무섭게도 위협했다.

등에 박혀 쫓아가던 사과가 그를 죽이고 있을 때도 그레고르는 생각했다. 바이올린을 켜는 소리가 아름답다고 느꼈다. 그것은 그레고르에게 남은 마지막 인간성이었지만, 아이러니하게도 그 인간성은 그레고르를 벼랑길로 이끌었다. 그레고르는 인간이었고, 가족을 사랑했다. 다만 벌레의 모습이 되었을 뿐이다. 그렇기에 어둠 속에서 가족을 원망하지 않고 그들의 애정만을 떠올리며 죽어갔을 것이다. 갑작스레 찾아온 불행에 저항할 수 없어 죽어간 그레고르의 죽음에 눈물 흘린다.

만약 그레고르가 갑충으로 변하지 않았더라면, 아예 다른 동물로 변했더라면, 집이 부유했더라면, 가족들이 조금 더 정서적인 교감을 나누는 사이였다면, 이야기를 읽으며 할 수 있는 가정은 많다. 하지만 그 모든 가정이 의미가 없기에 이를 비극이라 부를 것이다. 이미 일어난 일은 변하지 않는다. 그렇지만 우리는 떠올린 만약의 경우 중에서 자신이 할 수 있을 것을 찾을 수 있다. 작가가 적어 넣은 불행이 어떠한 형태로든 현실에 나타나지 않도록 행동할 수 있을 것이다. 비극을 만들어 낼 우연이 조금씩 바뀌게 된다면, 그렇게 이유 없는 불행이 하나라도 사라진다면, 그것이 우리가 읽어낸 그레고르의 삶에 대한 하나의 애도가 될 수 있지 않을까.

‘다름’은 무엇을 잉태하는가

조형예술전공 반윤*

우리는 자신의 것과는 다른 가치관이나 타자를 얼마만큼 수용할 수 있을까? 우리가 타자에 대해 더 많은 정보를 얻게 되면 그만큼 타자에 대해 관용적이게 될까? 타자나 타집단에 대한 혐오는 왜 줄어들지 않을까? 전통사회에서 현대사회로 이행하며 인식할 수 있는 사회의 범위와 도시의 크기는 넓어졌으며 그에 따라 낯선 타자들을 더 많이 마주하게 되었다. 그런데 앞선 질문과 같이, 다양함을 수용하는 능력이 같이 성장했는지를 질문한다면 그렇지 않은 것 같다.

다른 타자 혹은 타자의 다름을 적극적으로 수용하는 것은 굉장히 어려운 일이다. 예를 들면 우리는 사회적, 정치적 이유로 난민을 수용하지 않으며 난민이 아닌 자들은 그들에게 심리적, 물리적 거리를 둔다. 외국인 노동자들은 쉽게 한국 사회에 녹아들지 못하고 그들만의 집단을 구성한다. 여러 세대와 성별은 언제나 하나의 세상에 섞여 살았지만, 오늘날 세대 간 갈등과 성별 갈등은 이상하리만큼 과열되었으며 요즘의 사회문제를 대표할 만한 이슈가 되었다. 다른 세대 간의 대화는 서로 다른 가치관을 통해 변화하는 세상을 이해할 수 있는 창이지만, 갈등과 혐오의 시발이 되곤 한다. 또한 반세기에서 한세기 전 유럽에서는 다른 종이라는 이유로 사람을 대규모로 학살한 적도 있었다. 이렇게 세상엔 나와 다른 대상을 혐오하는 일이 빈번하게 일어난다. 혐오는 이해할 수 없거나 이해하고 싶지 않거나 가까이하고 싶지 않은 타자, 즉 나와 다른 타자 사이에 두는 거리감에서 시작한다. 다름은 혐오를 잉태한다. 모든 다름이 모든 혐오가 되지는 않지만, 모든 혐오의 밑바닥에는 타자의 다른 점에 대한 거부감이 뿌리를 내리고 있다. <변신>에 등장하는 벌레는 다른 타자를 도태하는 인간과 사회에 대한 극단적인 은유다. 벌레는 인간과 매우 다른 신체구조, 걷고 움직이는 방식, 먹이, 외모를 가지고 있기에 다른 타자에게 느끼는 이 질감을 극대화한다. 그러나 우리는 때때로 벌레만큼 이질적이지 않은 어떠한 부분이 다른 타인을 벌레 처럼 여긴다. 즉, 타인의 다름을 벌레처럼 혐오한다.

이와 관련해 그레고르와 그레고르의 가족 둘 다에게 공감을 할 수 있다는 점에 대해서도 고찰할 만한 가치가 있다. 위에서 언급한 난민 수용 문제나 외국인 노동자의 예시를 떠올려본다면 우리는 어렵지 않게 양쪽의 입장 차이를 모두 이해할 수 있다. 벌레가 되어 난처한 그레고르의 입장과 가족을 잃은 것과 마찬가지로 가족의 입장을 모두 헤아릴 수 있는 것처럼, 우리는 나와 다른 타인의 상황과 입장을 이해할 수 있다. 적어도, 이해하려고 노력할 수 있다. 중요한 것은 혐오나 차별은 이해의 범주를 벗어난 감정의 영역에서 일어난다는 점이다. 그저 싫거나 거부감을 느끼는 것이다. 그레고르가 변신한 이후 그의 가족들이 겪은 심경 변화와 그들의 이해관계는, 한 가정을 넘어서 이 세상에 만연한 혐오하는 사람과 또 다른 혐오하는 사람 간의, 혹은 혐오하는 사람과 혐오의 시선을 받는 사람 사이의 이해관계를 대변한다. 앞서 서술했듯, 벌레가 된 그레고르는 낯설거나 이질적인 타자를 혐오하고 결국 도태하는 인간과 사회에 대한 극단적인 은유다.

이렇게 다름이 혐오의 감정을 잉태하고, 혐오는 도태를 가능하다. 그렇다면 도태는 무엇을 잉태할까. 그리고 인간 사회에서 어떠한 대상이 서서히, 그러나 완전히 도태된다는 것은 무엇을 의미할까. 그것은 인간성의 상실이라고 할 수 있다. 도태는 소외감과 고독을 느끼게 하는데, 벌레가 된 그레고르의 가족의 태도는 걱정에서 무관심으로, 놀람에서 혐오로, 부재의 결핍에서 성가심으로 변화하며 점차 관심 밖으로 밀려난다. 누구와도 접촉을 하지 못하고 누구에게도

정서적 위로를 받지 못하는 상황은 그를 엄청난 고독의 방으로 몰아넣었을 것이다. 외로움은 인간을 사회적 동물로 유지시키는 장치로서, 인간은 외로움에서 괴로움을 느끼곤 하기에 여기에서 벗어나려고 노력하고 이런 노력은 인간을 사회적 동물로 유지시킨다. 그렇기에 나는 주인공의 죽음을 고독사로 진단했다. 어떠한 존재와도 인간적인 유대감을 나누지 못한 채 서서히 도태되어간다는 건 천천히 죽어가는 것과 같다.

정리하자면, 다름은 혐오를 가능하게 하고, 혐오는 또 도태를 가능하게 하는 심리상태의 기저가 된다. 도태는 극심한 외로움과 고독을 겪게 하며 인간을 사회적 존재로부터 이탈시킨다. 그리고 고독사까지 일어날 수 있다. 실제적 의미로서나 존재적 의미에서나 인간적 의미에서. 각자가 어떤 존재를 혐오하는 지를, 그다음엔 혐오스러운 무언가를 어떻게 대하는지를 생각해 보면 다름과 외로움이 가진 연결고리를 이해할 수 있을 것이다. 벌레로 변한 한 사람의 이야기 속에는 소외감이 처절하게 녹아 있으며 소외감은 그를 죽음의 강까지 데리고 갔다.