

# 2021학년도 2학기 상명 에세이 경진대회 수상작 모음집



**학술적 에세이 부문**

<b>대상</b>	청소년들의 언어문화 실태와 이에 따른 교육 방안 연구 : 신조어를 중심으로	1
<b>최우수상</b>	노인 미디어 교육의 현황 및 활성화 방안 : 지역센터와 지역미디어센터의 분석 결과를 기반으로	18
	현실과 가상을 이어주는 메타버스 : 메타버스 경험에 대한 만족도 설문조사를 중심으로	33
<b>우수상</b>	코로나 시대 무용계 모습과 향후 미래 방향성 : 4차 산업 시대를 중심으로	51
	캠담/캠대디로 인한 문제점과 개선방안	61
	대학생의 K-MOOC 사용실태 분석 및 활성화 방안에 관한 연구 : 서울권역 대학생들을 중심으로	73
	한국 예능 프로그램에서 다뤄지는 한글 특징과 대중의 반응 연구 : <무한도전>과 <유 퀴즈 온 더 블럭>을 중심으로	86
	K 패션에서 카피캣의 문제점 및 대안에 대한 연구	103
	디지털 교과서 활용의 효과성에 대한 연구	116
	코로나 백신에 대한 인식이 백신 접종에 미치는 영향	126
	스포츠 예능의 현황과 영향력	140
	남북한의 문학교육 탐구: <관동별곡>을 중심으로	154
	한국 라면의 현황과 세계 경쟁력 확보 방안	169
	청년 당뇨를 해결하기 위한 생물소재 유래 항당뇨성 식품 개발	180
	아동학대 문제의 개선방안	196
	무인 의류 매장 문제점 분석과 대중화를 위한 개선방안	209
	재생에너지 발전 비율을 높이기 위한 국내 해상 풍력발전 방향 제시 : 스코틀랜드와 중국의 사례를 참고하여	224
	교사의 사담이 수업에 미치는 영향과 바람직한 방향	237

**비평적 에세이 부문**

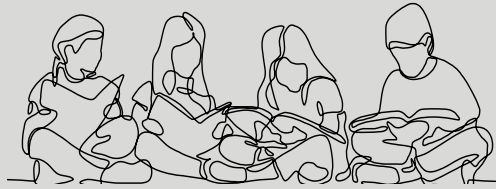
<b>대상</b>	진화된 유전자임을 증명하는 방법: <이기적 유전자>를 읽고	..... 255
<b>최우수상</b>	‘호모 루덴스(Homo Ludens)의 역설, 자발성 아래 탄생하는 사회적 헤게모니 (Hegemony)에 관한 형이상학적 비평’ 책임으로 고통받는 인간의 자발적인 자유 위탁과 그 과정에서 파생된 ‘기득권적’ 의미에 관한 비판적 고찰 : 넷플릭스 웹드라마 「오징어 게임」을 보고	..... 257
	차별당하고 차별하는 사회, 그런 사회가 낳는 비극	..... 260
<b>우수상</b>	우리 모두 누군가에게는 이방인이다: 알베르 카뮈의 <이방인>을 읽고	..... 262
	패션 문화의 격변기, CELINE에서 시작하다 : <CELINE 08 READY-TO-WEAR SUMMER 21 컬렉션>을 보고	..... 264
	맥클레인 가족이 나누는 삶의 본질과 완결의 의미 : 영화 ‘흐르는 강물처럼’을 보고	..... 266
	월가에 사는 바틀비의 이야기 - 자본주의와 실존주의의 관점에서 : 허먼 멜빌, <필경사 바틀비>를 읽고	..... 269
	고장난 기계 : 리처드 도킨스 <이기적 유전자>를 읽고	..... 271



2021학년도 2학기  
상명 에세이 경진대회

# 학술적 에세이 부문







# 청소년들의 언어문화 실태와 이에 따른 교육 방안 연구

## : 신조어를 중심으로

국어교육과 고예\*

### 목 차

1. 서론
  - 1.1. 연구 목적 및 배경
  - 1.2. 연구 방법
2. 청소년들의 언어문화 실태
  - 2.1. 청소년들의 언어문화
  - 2.2. 청소년들의 신조어 사용 변천
  - 2.3. 청소년들의 신조어 사용 최신 실태
3. 청소년을 대상으로 한 언어문화 교육의 시사점과 필요성
4. 청소년들의 언어문화 실태에 따른 교육 방안
  - 4.1. 기존 교육 방안
    - 4.1.1. 현황
    - 4.1.2. 한계점
  - 4.2. 교육 방안 제안
5. 결론

참고 문헌

부록

## 1. 서론

### 1.1. 연구 목적 및 배경

청소년들은 언어를 사용하는 주체로서 자신들만의 언어문화를 구축하고 향유한다. 이것을 청소년들의 문화로 인정하고, 그들이 올바른 방향으로 언어문화를 향유할 수 있도록 교육하는 것이 필요하다. 현재까지 많은 연구자 및 교육자들이 청소년 언어문화에 대해 고민하고 연구하고 교육하였지만, 청소년 언어문화를 단순히 ‘반문화’로 치부하지는 않았는지, 과연 제대로 교육이 이루어졌는지 등에 대해 돌아봐야 할 필요가 있다.

청소년 언어문화에 대한 교육을 되돌아보면, 청소년 언어문화 중 ‘비속어’, ‘욕설’ 등의 경우에는 비교적 교육이 활발하게 이루어졌지만, ‘신조어’의 경우에는 관련한 교육이 미진한 실정임을 돌아볼 수 있다. 신조어와 관련한 교육이 이루어진다고 하더라도 합성어, 파생어 등 단어의 형성 과정을 이해하는 보조적인 수단으로만 활용되는 경우가 잦았음을 알 수 있다.

또, 변화하는 시대와는 다르게 계속해서 똑같은 내용만을 제시하며, 자제시키기만 했음을 알 수 있다. 시대가 지남에 따라 청소년의 범주에 속하는 사람들은 계속해서 달라지고, 사람이 달라짐에 따라 청소년의 언어문화 또한 계속해서 변화하는 양상을 보이는 것에 반해, 계속해서 ‘같은’ 교육 내용으로, ‘비속어’, ‘욕설’, ‘신조어’, ‘유행어’ 등의 사용을 ‘자제’하라는 이야기를 반복하였음을 돌아볼 수 있다. 특히 ‘신조어’의 경우, ‘새로 생긴 말. 또는 새로 귀화한 외래어<sup>1)</sup>’라는 뜻에서도 유추할 수 있듯이 시간이 지남에 따라 계속해서 새로운 단어가 생성되는 것인데, 최신 실태에 맞지 않는 과거의 신조어만을 예시로 들고 있으며, 대부분 신조어 사용이 바람직하지 않다는 것만을 강조하고 있음을 알 수 있다.

따라서 이러한 실정에 문제점을 느껴, 청소년 언어문화, 그중에서도 특히 ‘신조어’에 집중하여 그 실태를 살피고 새로운 교육방안을 모색하여 제안하고자 한다. 이 글에서는 먼저 청소년들의 언어문화에 대해 살피고, 청소년들의 신조어 사용 변천과정과 최신 실태를 살핀 후, 청소년을 대상으로 한 언어문화 교육의 시사점 및 필요성에 대해 살필 것이다. 이후 청소년들의 언어문화 실태 교육과 관련하여 기존 교육을 먼저 살핀 후, 새로운 교육 방안을 제안할 것이다. 이를 통해 기존 교육을 돌아볼 수 있을 것이고, 청소년 언어문화의 최근 실태를 파악할 수 있을 것이며, 새로운 교육 방향 또한 모색할 수 있을 것이다.

### 1.2. 연구 방법

먼저, 이 글의 연구 대상인 ‘청소년’의 개념에 대해 정의하고자 한다. 청소년에 대한 연령규정이 기관이나 법규, 사회적 통념마다 다르기 때문이다. ‘상담학 사전’에서는 청소년이란 어른(청년)과 어린이의 중간 시기로서, ‘청소년 기본법’에서는 제3조에 따라 청소년을 9세 이상 24세 이하의 사람으로 규정하며<sup>2)</sup>, 일반적인 경우는 13~18세 즉, 학년으로는 중1에서 고3까지의 아이들을 지칭한다고 밝히고 있다.<sup>3)</sup> 정혜승에서도 청소년의 개념을 정의하고 있는데, ‘청소년 보호법’에서는 제2조에 따라 ‘19세 미만의 자’<sup>4)</sup>로 규정하며, 민법에서

1) 국립국어원, 신조어, 표준국어대사전, 2021.11.16., <<https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do>>

2) 국가법령정보센터, 청소년 기본법, 2020. 05. 19.,

<<https://www.law.go.kr/LSW/lsInfoP.do?efYd=20201120&lsiSeq=218027#0000>>, 상담학 사전, 청소년, 2016.01. 15., <<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=5675866&cid=62841&categoryId=62841>>에서 재인용.

3) 상담학 사전, 청소년, 2016.01.15.,

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=5675866&cid=62841&categoryId=62841>>

4) 국가법령정보센터, 청소년 보호법, 2020. 12. 29.,

<<https://www.law.go.kr/LSW/lsInfoP.do?efYd=20210101&lsiSeq=224877#0000>>, 정혜승, 청소년 언어문화의 특성과 향상 방안, 한글 319호, 한글학회, 2018, 136쪽에서 재인용.

는 청소년과 유사한 개념으로 사용되는 미성년을 ‘만 20세 미만의 자’로 규정한다고 밝히고 있다. 또한 ‘사춘기와 성인기 사이에 해당하는 연령 집단’이라는 문화인류학자들의 정의도 제시하고 있으며, 사회 통념상으로 청소년은 9세~18세에 속하는 사람으로 인식한다고 밝힌 후, 청소년을 ‘9세~18세에 속하는 사람’으로 정의한 바 있다.<sup>5)</sup> 이렇듯 ‘청소년’은 각기 다르게 정의되고 있는데, 이 글에서는 일반적인 사회적 통념에 따라 청소년을 ‘14세~19세(만 13세~18세)에 해당하는 사람’으로 보고자 한다. 이 연구의 목적은 청소년들의 언어 사용 문화 실태를 파악해서 이에 따른 ‘교육 방안’을 제시하고자 하는 데 있기 때문이다. 따라서 교육 방안의 적용 기관을 ‘중등학교(중학교, 고등학교)’로 한정하고 중등학교에서 활용할 수 있는 교육 방안을 제시하기 위하여 청소년을 중학교 1학년에서 고등학교 3학년의 나이까지에 해당하는 사람으로 설정하였다.

이 연구에서는 ‘문헌연구법’과 ‘질문지법’을 사용하였다. 먼저 청소년들의 언어 사용 문화와 신조어 변천 과정에 있어서는 문헌연구법을 활용하였고, 청소년들의 언어 사용 문화 실태에 따른 기존 교육 방안을 분석하기 위해서도 기존 자료들을 분석하는 문헌연구법을 활용하였다. 청소년들의 신조어 사용 최신 실태를 밝히고 현재 학교에서 시행되는 신조어 관련 교육 현황을 분석하기 위해서는 질문지법을 활용하였다.

질문지법으로는 인터넷 설문조사를 활용하였다. 앞서 청소년에 대해 정의한 내용을 바탕으로, 100명의 14~19세(만 13~18세, 중학교 1학년~고등학교 3학년) 학생들에게 설문조사를 진행하였다. 설문조사 기간은 11월 15일부터 12월 6일까지로 설정하여 3주 동안 진행되었다. 설문조사 항목은 총 11가지이며, 1번 문항이 14~19세가 아닌 사람들의 응답을 막기 위해 나이를 묻는 문항이었다는 점을 고려할 때, 청소년들의 최근 신조어 사용 실태와 교육 현황, 청소년들이 원하는 신조어 교육 방안과 관련한 문항은 실질적으로 10문항이다. 전체적인 설문지의 내용은 부록에 첨부하였다.

## 2. 청소년들의 언어문화 실태

### 2.1. 청소년들의 언어문화

민병곤 외에서는 ‘청소년 언어문화’에 대해 “청소년의 언어생활과 언어 의식”이라고 정의한 바 있다. 이때 언어생활이란 언어활동 및 언어사용을 말하며, 언어 의식이란 언어생활에 대한 인식 및 태도라고 하였다.<sup>6)</sup> 이 글에서는 청소년들의 언어 ‘사용’ 문화에 대해 주로 이야기하고자 하므로, 청소년의 언어문화에서도 청소년의 언어생활 즉, 언어활동 및 언어사용에 초점을 맞추어 이야기할 것이다.

선행 연구에서 밝힌 청소년 언어문화의 특징은 다음과 같았다. 김민정·손정희·김현주에서는 청소년 언어는 이중 언어를 구사한다고 보았다. 청소년들이 또래 집단에서 유용한 언어와 다른 집단에서 사용해야 하는 언어를 명확하게 구분하고 자신들만의 요새를 구축한 것으로 보았다. 또한, 청소년 언어를 또래만의 언어로 보았다. 또래 집단의 동질성과 친밀함, 개성을 확보하기 위해 새로운 용어의 사용을 선호한다고 보았다. 마지막으로, 청소년 언어는 감성을 단순화시킨다고 보았다. 청소년들이 욕설이나 유행어, 통신언어 등을 통해서 감정을 표현하고 대화하는데 극히 짧은 문장에 함축된 말을 사용한다고 보았다.<sup>7)</sup>

청소년 언어에 관한 선행연구에서는 주로 청소년들이 사용하는 언어로 비속어, 욕설, 은어, 유행어, 신조어 등을 다루고 있다.<sup>8)</sup> 또한 통신언어도 청소년들의 언어로 보고 이를 분석하고 있다. 따라서 이 글에서도 청소년

5) 정혜승. 청소년 언어문화의 특성과 향상 방안, 한글 319호, 한글학회, 2018, 136쪽.

6) 민병곤 외. 청소년 언어문화 실태 연구. 국립국어원, 2016, 11쪽.

7) 김민정·손정희·김현주, 근거 이론(Grounded theory)에 따른 청소년 언어 특성의 고찰, 청소년 문화포럼 34호, 한국청소년문화연구소, 2013, 18-19쪽.

8) 민병곤 외. 앞의 글, 29쪽.

년들의 언어 사용 문화에 대하여 비속어, 욕설, 은어, 유행어, 신조어, 통신언어로 파악하였다. 이 외에도 청소년들의 언어로 ‘급식체’, ‘야민정음’ 등에 대해 이야기한 선행연구도 존재하였다.

청소년들의 사용 언어 중에서도 특히 신조어는 변화의 흐름이 매우 빠르고 민감하며, 시대적 흐름을 많이 타고, 유행을 잘 따라낸다. 또한 줄임말 등 청소년들이 본인들만의 언어로 편리하게 소통할 수 있다는 특징을 가지고 있기 때문에 많은 청소년들이 사용한다. 청소년들을 중심으로 신조어가 널리 퍼지는 경우도 존재한다. 즉 신조어가 청소년들의 언어문화의 한 축을 차지함과 동시에, 청소년들이 신조어 문화의 중심에 서있기도 한 것이다. 따라서 이 글에서는 신조어를 중심으로 청소년들의 언어문화를 살피고자 한다.

## 2.2. 청소년들의 신조어 사용 변천

신조어 사용 실태에 대해 분석한 선행연구들이 많이 존재하지만, 이 글에서는 ‘청소년’들의 신조어 사용 변천 과정을 정의하기 위해 선행연구 중 ‘청소년의 신조어 사용 실태’를 밝힌 내용만을 토대로 분석하였다.

2005년에 시행되었던 박호관의 선행연구<sup>9)</sup>에서는 청소년들이 ‘초짱’, ‘초박살’, ‘왕짜증’, ‘왕무시’와 같이 ‘완전’, ‘매우’의 뜻을 담고 있는 ‘초-’, ‘왕-’을 접두사처럼 사용하고 있음을 확인할 수 있었다. 또한, 이 당시 인터넷의 활성화로 인하여 통신언어가 발달함에 따라 만들어진 신조어가 많음을 확인할 수 있었다. 미니홈피 등 온라인상에서 사용하는 의태어로 ‘ㅠ\_ㅠ’, ‘OTL’ 등이 새로 만들어졌으며, ‘일촌님’(인터넷 친구+님), ‘허잡질’(허름하고 잡스러운 일이나 행위로, 통신 공간의 여기저기를 다니면서 방명록에 글을 올리거나 다른 사람의 게시글에 꼬릿말을 달고 구경하며 다니는 행위), ‘짜이질’(짜이월드에 접속하여 글을 올리면서 시간을 보내는 것) 등 인터넷과 관련한 신조어들이 나타남을 알 수 있었다. 또한 ‘언니님’, ‘감기님’, ‘구라쟁이’, ‘폭력쟁이’, ‘짜이질’, ‘화딱질’ 등과 같이 ‘-님, -쟁이, -질’ 등과 같은 접미사를 활용한 신조어들이 나타났음을 알 수 있었다.

2013년에 시행되었던 박용찬·남기훈·채현수의 선행연구<sup>10)</sup>에서는 중학생들이 ‘개쩔다’ 등 ‘개-’를 접두사로 활용하거나 ‘존예/졸예’, ‘짱나다’, ‘눈갱’ 등 비속어가 포함된 신조어를 자주 사용함을 확인할 수 있었다. 또한 ‘나샷’, ‘베플’, ‘브금’, ‘스사’, ‘스압’, ‘제공내’, ‘행쇼’, ‘플친’ 등 온라인 게임, 인터넷, 휴대 전화와 관련된 신조어를 자주 사용함을 알 수 있었다. 또한 ‘강’, ‘금사빠’, ‘땃삭’, ‘버징’, ‘버카츄’, ‘생선’, ‘차도남/차도녀’, ‘킴싸’, ‘훈남/훈녀’, ‘훈남/훈녀’ 등의 줄임말로 나타난 신조어들을 자주 사용함을 확인할 수 있었다. 또한 ‘대다나다’(대단하다), ‘스릉흔드/스름흔드’(사랑한다)와 같이 원말의 음상을 바꾸어 사용하거나, 이 외에도 ‘눈갱’, ‘행쇼’, ‘강추’, ‘안알랴줌’ 등의 신조어를 사용하는 것을 확인할 수 있었다.

2016년에 시행되었던 구지은·박나성·백자은의 청소년의 신조어 사용 실태 선행 연구<sup>11)</sup>에서는 10대 청소년들이 ‘노답’, ‘노잼’, ‘극혐’, ‘눈새’, ‘-충’, ‘오지다’ 등 부정적인 의미의 신조어를 즐겨 사용하고 있음을 이야기하였다. 또한 이외에도 ‘인정’, ‘개이득’, ‘이저레알’, ‘꿀잼’, ‘각’, ‘1도 모른다’, ‘낄끼빠빠’, ‘낫닝겐’, ‘안습’, ‘아싸’, ‘댕청하다’, ‘덕계뭇’ 등의 신조어를 사용하는 것을 알 수 있었다.

2019년에 시행되었던 문병학의 선행연구<sup>12)</sup>에서는 고등학생들이 ‘커엽다’(귀엽다), ‘땡언’(명언) 등의 ‘야민

9) 박호관, 청소년들의 신조어 생성과 형태의 기능 변이 - 서울과 대구 지역고교생들의 언어 사용 실태 분석을 중심으로 -, 우리말 글 35권, 우리말글학회, 2005, 75-106쪽.

10) 박용찬·남기훈·채현수, 중학생의 신조어 사용 인식 실태 및 현황: 대구광역시 지역의 경서중학교와 대서중학교를 중심으로, 學校教育 研究 8권, 大邱大學校 師範大學 附設 教育研究所, 2013, 53쪽.

11) 구지은·박나성·백자은, 10대 청소년의 신조어 사용 실태와 신조어 교육방안, 나랏말쌈 31권, 대구대학교 국어교육과, 2016, 36-48쪽.

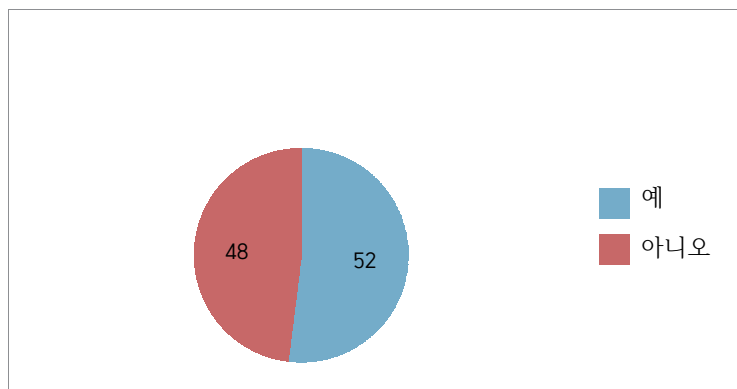
12) 문병학, 청소년의 SNS 사용습관이 신조어 인식에 미치는 영향에 관한 연구: 고등학교 남녀학생을 대상으로, 건국대학교 교육대학원 석사학위논문, 2019, 48-50쪽.

정음'을 활용한 신조어를 자주 사용함을 분석할 수 있었다. 또한 영어를 사용하여 줄인 'TMI'(Too Much Information, 너무 과한 정보), 'JMT'(존맛탱을 영어로 표기하여 앞글자만 따), '케바케'(케이스 바이 케이스)와, 게임에서 쓰던 영어 줄임말이 확장된 '떼끼룩'(Take a look을 빠르게 말하여 줄인 말로, 이 말을 하던 고양이 캐릭터를 이르는 말에서 모든 고양이를 이르는 말로 확장) 등 영어와 관련한 줄임말도 유행하였음을 분석할 수 있었다. 이 외에도 한국어 줄임말인 '갑분싸', '존버', '현타', '문짼', '취존', '혼코노', '마상' 등의 신조어를 자주 사용한다는 결과를 확인할 수 있었다.

### 2.3. 청소년들의 신조어 사용 최신 실태

이 연구에서는 앞서 밝혔듯이 청소년들의 신조어 사용 최신 실태를 알아보기 위하여 인터넷을 통한 설문조사를 실시하였다. 하지만 대한민국의 전체 청소년 수의 비해, 설문조사에 응답한 청소년은 100명으로 매우 적으므로 이 결과값이 대한민국 청소년들의 생각을 온전히 대표한다고 볼 수 없는 한계가 있다. 설문에 응답한 청소년들이 밝힌 신조어 사용 실태는 다음과 같다.

〈표 1〉 설문조사 내용 1



신조어를 자주 사용한다고 응답한 청소년은 52명으로 52%에 해당하며, 신조어를 자주 사용하지 않는다고 응답한 청소년은 48명으로 48%에 해당한다. 선행 연구에서도 신조어를 청소년들의 언어문화로 보았던 만큼, 과반수의 청소년들이 평소 신조어를 자주 사용하고 있다는 것을 알 수 있다.

〈표 2〉 설문조사 내용 2

3. 최근 자주 사용하는 신조어는 무엇인지 그 뜻과 함께 간단히 기술해주세요. *			
순위	신조어	의미	언급횟수 (회)
1	킹받는다, 킹받네, 킹받아	매우 열받는다, 어처구니 없다.	31
2	어쩔티비	어쩌라고 (티비나 봐)	23
3	'어쩔티비'에서 파생된 단어 ('어쩔-' 혹은 '저쩔-')	어쩌라고, 어쩔티비를 받아치는 말	12
4	많관부	많은 관심 부탁드립니다	6
5	꾸안꾸	꾸민 듯 안 꾸민 듯	5

## 3. 최근 자주 사용하는 신조어는 무엇인지 그 뜻과 함께 간단히 기술해주세요. \*

순위	신조어	의미	언급횟수 (회)
6	잼민이	초등학생 정도 나이의 어린 아이들이나, 혹은 어린아이처럼 행동하는 사람을 지칭하는 말	3
7	박박	대박 대박	3
8	꼴받는다	화나다	3
9	꾸꾸꾸	꾸며도 꾸질꾸질 (꾸며도 꾸며도 꾸민 것 같지 않다)	2
10	갑분싸	갑자기 분위기 싸해진다	2

〈표 2〉에 기술된 설문조사 문항을 통해 최근 청소년들이 사용하는 신조어 현황에 대해 알 수 있었다. 중복된 내용을 포함하여 총 153가지의 신조어를 언급해주었는데, 그중 가장 많이 응답된 신조어를 순서대로 10가지 제시하면 〈표 2〉와 같다.

이 외에도 학생들은 최근 ‘별다줄’(별걸 다 줄인다), ‘레게노’(레전드를 다르게 부르는 말), ‘말잇못’(말을 잇지 못하다), ‘ㄱㅇㅇ’(귀여워), ‘삼귀다’(사귀기 전 썸을 타는 단계), ‘머선 129’(무슨 일이고 혹은 무슨 일이야), ‘ㅋㅋ르ㅂㅂ’(쿠쿠루빙빙, ㅋㅋㅋ처럼 웃을 때 의미 없이 사용), ‘무야호’(기쁘거나 신날 때 아무 의미 없이 사용), ‘탈케’(탈케이팝), ‘억까’(억지로 까다), ‘웃안웃’(웃긴데 안 웃기다), ‘알잘딱깔센 해’(알아서 잘 딱 깔끔하고 센스있게 해) 등의 신조어를 사용하는 것으로 파악되었다. 또한 설문조사지에 시대적 특성에 따라 새롭게 생겨난 신조어를 기술하기도 하였는데, 코로나로 인해 새롭게 생겨난 단어인 ‘언택트’(온라인으로 소통), ‘코로나 블루’(코로나19로 인한 우울감) 등을 사용하는 것으로 파악되었다.

학생들이 자주 사용하는 신조어는 한 단어를 접두사처럼 활용하여 새로운 단어를 파생하는 유형과, 글자의 일부를 따서 줄이는 줄임말, 인터넷에서 만들어낸 새로운 단어 등으로 그 유형을 구분할 수 있었다. ‘어쩔티비’(어쩌라고 (티비나 봐))의 경우처럼 ‘어쩔-’을 접두사 혹은 어근처럼 활용하여 ‘어쩔냉장고’, ‘어쩔세탁기’, ‘어쩔미술실’, ‘어쩔+친구 이름’ 등과 같이 다른 사물이나 사람의 이름 등과 결합한 단어로 계속해서 파생하는 양상이 나타남을 볼 수 있었다. 또한 비슷한 경우로 ‘킹받네’(킹 + 열 받는다), ‘킹정’(킹 + 인정), ‘킹야’(킹 + 좋아) 등 기존에 사용하던 단어 앞에 ‘킹-’(king, 왕)을 접두사처럼 활용하여 새로운 단어를 만드는 양상도 확인할 수 있었다. 글자의 일부를 따서 줄인 줄임말의 경우 보통 ‘자냥괴’(자본주의가 낳은 괴물), ‘꾸안꾸’(꾸민 듯 안 꾸민 듯), ‘억까’(억지로 까다) 등 앞글자를 따서 만드는 경우가 대부분이었으나, ‘박박’(대박 대박)과 같이 뒷글자를 따서 만드는 경우도 존재했다. 기존 단어의 의미를 활용하거나 줄여서 사용하지 않고 인터넷에서 새롭게 등장한 단어를 사용하기도 하였는데, 여기에는 ‘잼민이’(초등학생 정도 나이의 어린 아이들이나, 혹은 어린아이처럼 행동하는 사람을 지칭), ‘쿠쿠루빙빙’(ㅋㅋㅋ처럼 웃을 때 의미 없이 사용)등이 해당된다. 이 외에도 ‘ㄱㅇㅇ’(귀여워), ‘ㄱㅇㄱ’(개웃겨), ‘ㅋㅋ르ㅂㅂ’(쿠쿠루빙빙) 등과 같은 초성체나, 유사한 발음이나 형태에 따라 ‘700’(ㄱㅇㅇ(귀여워)가 확장), ‘머선 129’(무슨 일이고 혹은 무슨 일이야), ‘짜스’(좋았어 혹은 매우 좋다), ‘무쳤다’(미쳤다) 등의 단어가 새롭게 형성되기도 했다.

### 3. 청소년을 대상으로 한 언어문화 교육의 시사점과 필요성

청소년의 언어문화는 계속해서 지속되어왔다, 이러한 청소년이 사용하는 언어를 하나의 청소년 문화로 받아들이고 이를 바람직하게 사용할 수 있도록 교육해야 할 필요가 있다. 그들의 문화를 ‘반문화’로만 이해하고 억압하려고 하기 보다는, 청소년들이 언어 사용의 주체로서 자신들이 사용하는 언어를 이해하고, 보다 바람직한 방향으로 활용할 수 있도록 하는 것이 중요한 것이다.

청소년을 대상으로 한 언어 사용 문화 교육의 시사점도 여기에서 찾을 수 있다. 청소년 언어 사용 문화 교육을 통해 첫째, 청소년들이 스스로의 문화를 파악함으로써 집단의 특성을 이해하고 본인에 대해 더 잘 이해할 수 있을 것이다. 둘째, 스스로의 언어생활을 성찰하고 올바른 언어 사용 방법에 대해 이해할 수 있을 것이다. 셋째, 교육을 바탕으로 실제로 언어를 사용 할 때 더욱 바람직한 방향으로 나아갈 수 있을 것이다. 넷째, 미래 언어를 이끌어갈 언어 사용의 주체로서 그 기반을 다질 수 있을 것이다.

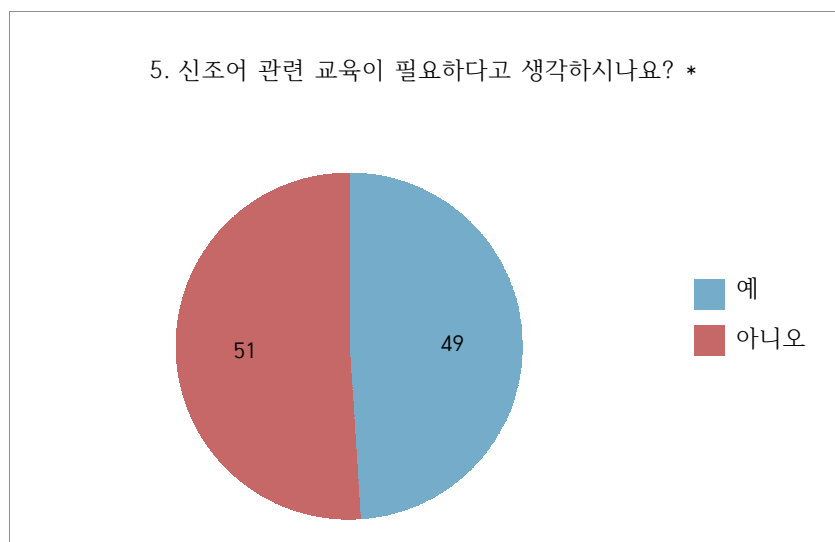
이러한 시사점에 따라, 청소년을 대상으로 한 언어 사용 문화 교육은 필요하다고 볼 수 있다. 언어 사용 문화 교육을 실시한다면 청소년들이 스스로의 문화를 이해하고 반성하는 데 큰 도움이 될 것이며, 보다 바람직한 언어문화를 향유할 수 있게 될 것이다.

신조어 역시 청소년의 일상생활에 스며들어 있으며, 밀접한 관련이 있다는 점에서 교육이 필요할 것으로 보인다. 신조어에 대한 교육을 통해 언어에 대한 이해를 높이고, 학습자의 삶과 밀접한 학습을 통해 흥미를 높여 이것이 언어에 대한 관심으로 이어져 언어 사용 능력의 향상까지도 기대할 수 있을 것이다.

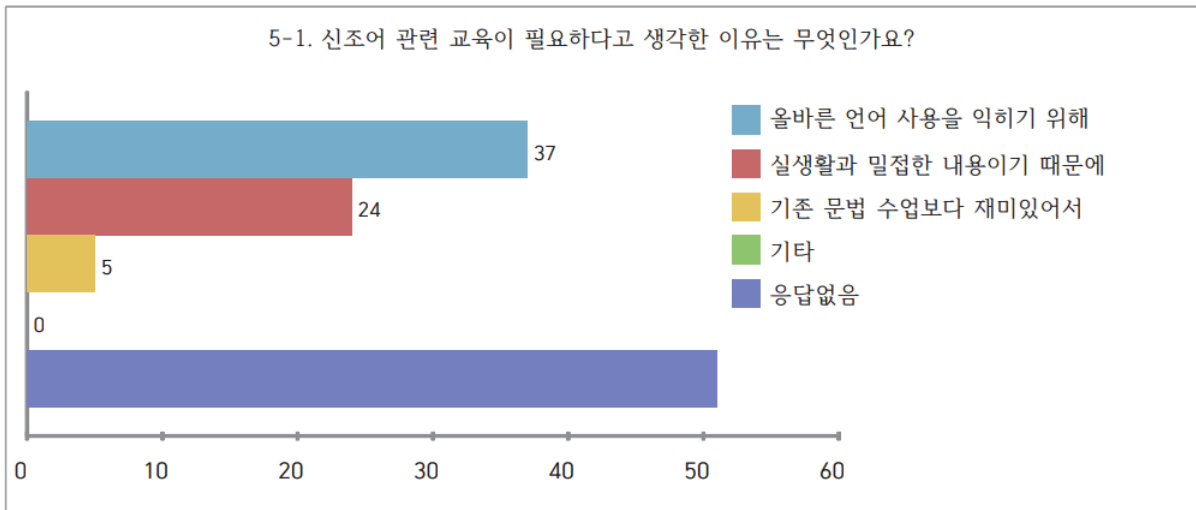
뿐만 아니라 신조어의 경우 언어의 역사성과 사회성을 모두 잘 드러낼 수 있는 특성을 가지고 있기 때문에, 이를 교육적으로 활용할 수 있는 가치가 있다. 신조어를 교육함으로써 언어에 대한 이해까지도 학습시킬 수 있다는 점에서 신조어 교육의 가치를 찾을 수 있다.

교육의 대상자인 청소년들 신조어 교육에 대해 어떻게 생각할까? 청소년들은 신조어와 관련한 교육의 필요성에 대해 다음과 같이 인식하는 것으로 나타났다.

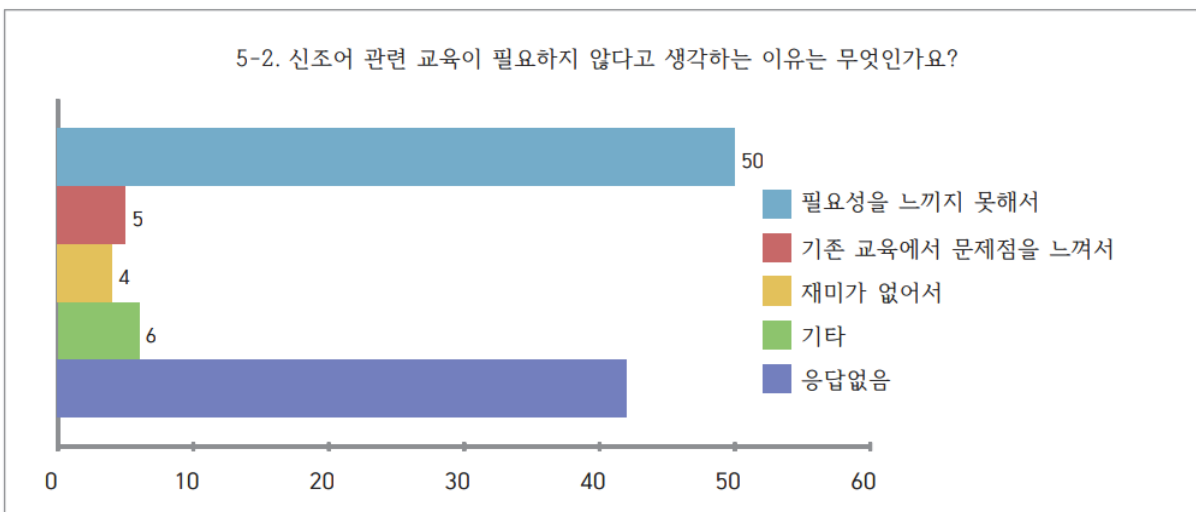
〈표 3〉 설문조사 내용 3



〈표 4〉 설문조사 내용 4

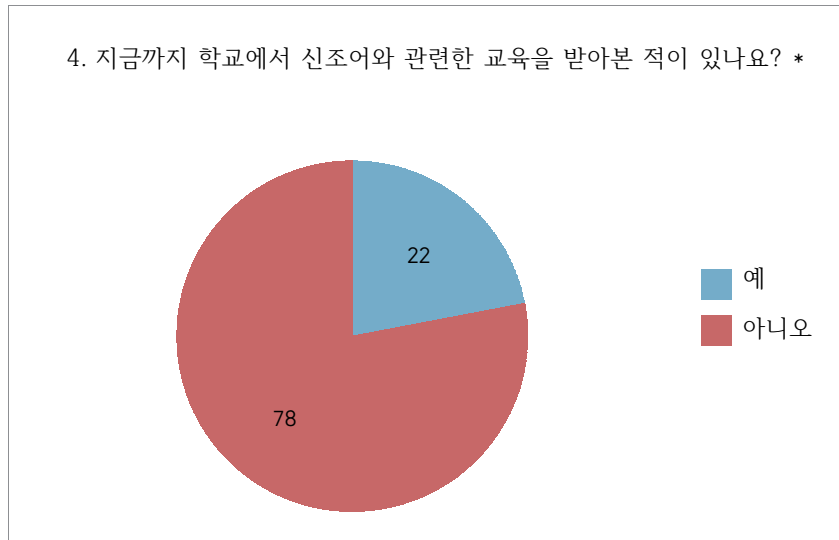


〈표 5〉 설문조사 내용 5



〈표 3〉, 〈표 4〉, 〈표 5〉의 응답 내용에 따르면, 신조어 관련 교육이 필요하다고 생각한 청소년은 49명(49%)로, 그 이유 중에는 ‘올바른 언어 사용법을 익히기 위해서’라고 응답한 사람이 가장 많았다. 신조어 관련 교육이 필요하지 않다고 생각한 청소년은 51명(51%)로, ‘필요성을 느끼지 못해서’라는 이유가 50표로 가장 많은 득표수를 차지하였다. 그렇다면 정작 실제 청소년들은 왜 신조어 관련 교육이 필요하지 않다고 느낀 것일까? 기존 학습에서 신조어와 관련된 부분을 강조하지 않고 있으며, 학교에서 공식적으로 배우는 내용으로는 적합하지 않다고 생각했기 때문일 것이다. 실제로 현재 학교 현장에서도 신조어 관련 교육이 잘 이루어지지 않는 것으로 파악되었다.

〈표 6〉 설문조사 내용 6



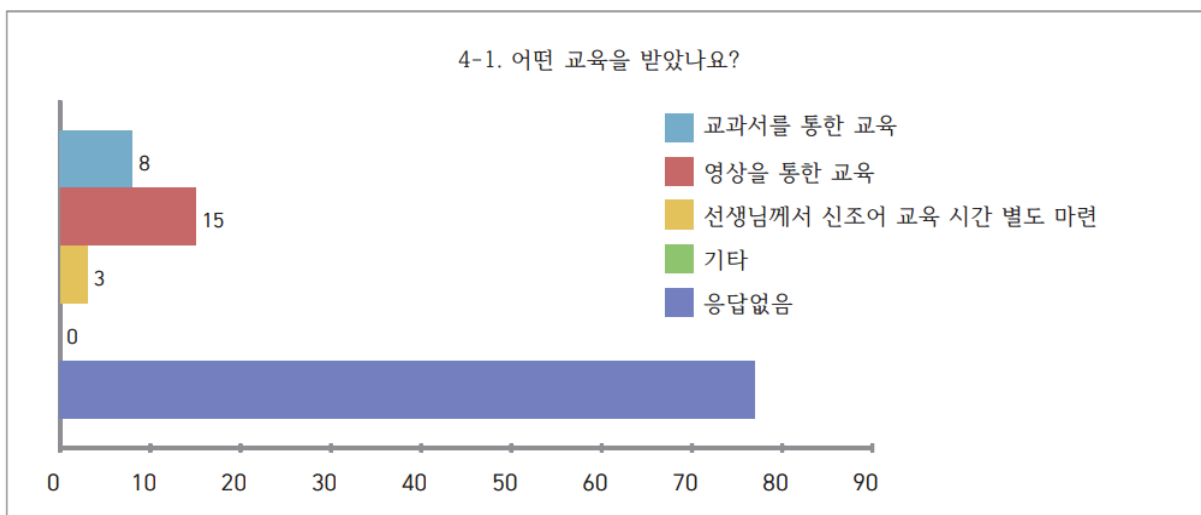
〈표 6〉에서도 볼 수 있듯이 설문조사를 통하여 청소년들에게 지금까지 학교에서 신조어와 관련한 교육을 받아본 적이 있는지 물어보았는데, 교육을 받은 적이 있다고 응답한 청소년은 22%였으며, 교육을 받은 적이 없다고 응답한 청소년은 78%로 매우 높은 비중을 차지하였다. 따라서 학습자들에게 신조어 사용 교육이 필요함을 느낄 수 있도록 하며 신조어 교육을 실시하는 것 또한 필요할 것이다.

## 4. 청소년들의 언어문화 실태에 따른 교육 방안

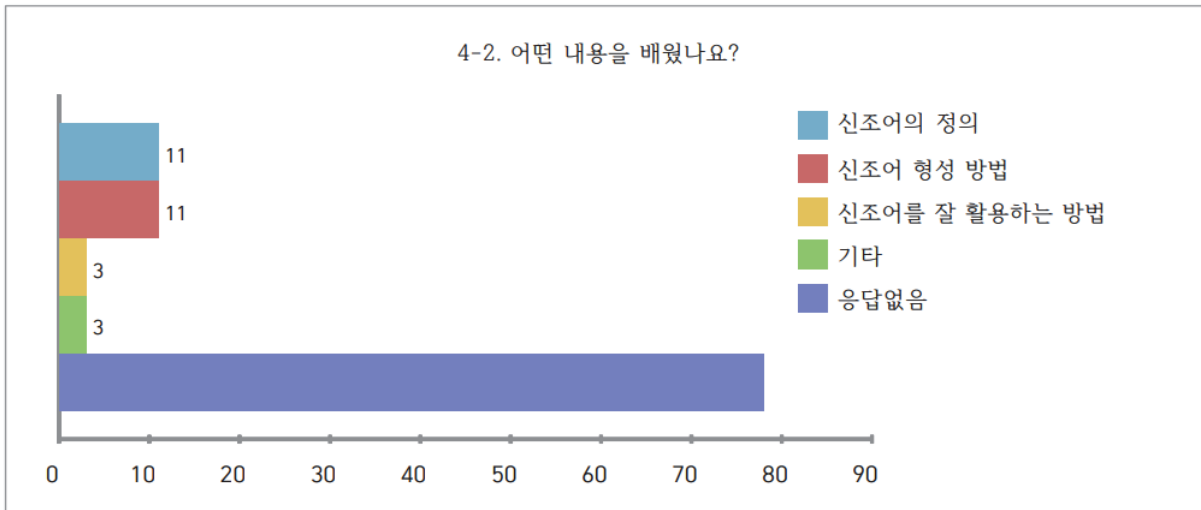
### 4.1. 기존 교육 방안

#### 4.1.1. 현황

〈표 7〉 설문조사 내용 7



〈표 8〉 설문조사 내용 8



앞서 신조어 관련 교육을 받은 적이 있다고 응답한 22명의 청소년을 대상으로 어떤 내용을 어떻게 배웠는지에 대해 물어보았다. 〈표 7〉의 내용처럼 영상을 통한 교육을 받은 청소년이 15%, 교과서를 통한 교육을 받은 청소년이 8%, 선생님께 별도의 신조어 교육을 받은 청소년이 3%였다. 교육내용으로는 주로 신조어의 정의, 신조어의 형성 방법에 대해 배운 것으로 나타났으며, 이 외에도 신조어를 잘 활용하는 방법, 신조어가 언어습관에 주는 영향, 신조어의 문제점 등에 대해 배운 것으로 확인되었다.

현행 교육과정인 2015 국어과 교육과정을 통해 현재 교육 현황을 살펴보면 다음과 같다. 2015 국어과 교육과정에서는 ‘언어와 매체’라는 과목에서 신조어를 가르치고 있음을 알 수 있었다. ‘언어와 매체’에서는 신조어를 ‘새말’로 제시하며 ‘단어의 짜임과 새말 형성’이라는 내용요소를 포함하고 있다. 이에 따라 “단어의 짜임과 새말의 형성 과정을 탐구하고 이를 국어생활에 활용한다.”<sup>13)</sup>라는 성취기준이 제시되어 있으며, “단어의 짜임과 새말의 형성을 탐구하고 국어생활에 활용하기를 지도할 때에는 가상 공간에서 널리 쓰이는 새말이 어떤 짜임을 갖는지, 기존의 단어와 형성 방법에서 차이가 있는지 등에 대해서도 살펴보고 스스로 새말을 만들어 보는 활동 등을 포함하여 능동적인 국어생활을 할 수 있게 한다.”<sup>14)</sup>라는 교수·학습 방법 및 유의 사항이 제시되어 있다.

이러한 교육과정에 따라 ‘언어와 매체’ 교과서에서도 신조어를 ‘새말의 형성’과 관련하여 다루고 있다. ‘단어의 짜임’과 관련된 단원에서 ‘새말의 형성’, ‘새말 만들기’ 등으로 활용하여 제시하고 있다. 비상 교과서에서는 ‘단어의 짜임과 의미’ 단원에서 ‘새말의 형성’을 제시하고 새말의 형성 방식에 대해 소개하고 있으며<sup>15)</sup>, 새말을 찾아보고 뜻을 찾아보고 구조를 정리하고 분석하여 기존의 단어 구성 방식과 비교하는 학습활동<sup>16)</sup>을 제시하고 있다. 미래엔 교과서에서는 ‘단어의 짜임’ 단원 중 ‘단어의 구조와 단어 만들기’에서 ‘새말 만들기’를 제시하고 새말의 정의와 가치, 형성 방식에 대해 제시하고 있으며<sup>17)</sup>, 새말의 구조를 분석하고 새말이 만들어진 방식을 분석하는 학습활동<sup>18)</sup>을 제시하고 있다.

13) 교육부, 교육부 고시 제2015-74호[별책 5]에 따른 국어과 교육과정, 국가교육과정 정보센터, 112쪽.

〈<http://www.ncic.go.kr/>〉, 2021.11.17.

14) 교육부, 위의 글, 114쪽.

15) 이관규 외, *고등학교 언어와 매체*, 비상, 2019, 106-107쪽.

16) 이관규 외, 위의 글, 111쪽.

17) 방민호 외, *고등학교 언어와 매체*, 미래엔, 2019, 78쪽.

18) 방민호 외, 위의 글, 81쪽.

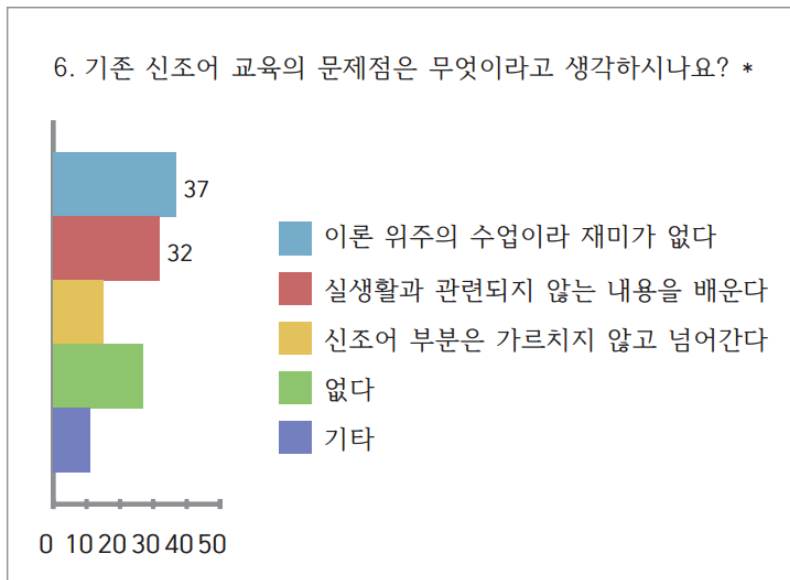
위에서 살펴본 바와 같이, 현재 시행되고 있는 신조어 관련 교육은 대부분 교과서나 영상을 통하여 신조어의 정의와 형성방법에 대해 이루어지고 있는 것으로 보인다. 교과서를 활용하는 경우 가장 보편적이고 대중적인 내용을 담고 있으며 학생들에게 적절한 난이도로 신조어와 관련된 지식을 제공할 수 있다는 장점이 있다. 또한, 영상매체를 활용하는 경우 학생들에게 학습내용을 시각적, 청각적으로 제시한다는 점에서 학생들의 주의를 집중시킬 수 있다는 장점이 있다. 교육내용의 경우, 단어의 짜임과 함께 신조어가 무엇인지, 신조어는 어떻게 형성되는지 파악할 수 있다는 점에서 ‘단어의 짜임’과 ‘단어의 형성’에 대해 상호적으로 이해할 수 있다는 장점이 있다.

#### 4.1.2. 한계점

한편, 현재 이루어지고 있는 신조어 관련 교육은 가장 보편적인 방법인 만큼 학습자의 흥미를 불러일으키기에는 부족한 것으로 보인다. 특히, 교과서의 경우 보편적인 내용을 담아야 하고, ‘언어와 매체’같은 검정 교과서의 경우 내용에 대한 심사를 받으며, 출판기간을 거치는 동안 또다시 신조어가 새롭게 만들어진다는 점에서 학습자의 실생활과 밀접한 신조어를 가르치기는 어렵다는 한계가 있다. 또한, 현재 신조어 관련 교육 내용은 대부분 신조어의 정의나 형성 방식에 대한 설명으로 그치며, 특히 교육과정과 교과서의 경우 신조어가 ‘단어의 짜임’을 이해하기 위한 보조적인 활동수단으로 그친다는 한계도 존재한다. ‘신조어’에 대한 주제를 정해 신조어의 정의와 유형, 형성 방식, 활용법 등에 대한 총체적인 내용을 배운 후 다양한 학습활동을 통해 학습자들이 실제로 신조어와 관련된 활동할 수 있기보다는, 단어의 짜임을 이해하기 위해 새로운 말을 만드는 방식의 구조를 살피는 것으로 그치는 것이다.

실제로 현행 교육을 받고 있는 청소년들도 이와 같은 내용을 지적하였다. 설문조사를 통해 파악한 청소년들이 생각하는 현재 교육의 문제점을 살펴보면 다음과 같다.

〈표 9〉 설문조사 내용 9



## 〈표 10〉 설문조사 내용 10

7. 학교에서 신조어 관련 교육을 받는다면 어떤 내용을 어떻게 배우고 싶나요? \*

기존 신조어 교육의 문제점에 대해 물어보았던 6번 문항과 더불어 앞으로 받고 싶은 교육의 방향에 대한 7번 문항에서도 청소년들이 생각하는 현재 교육의 문제점에 파악할 수 있었다. 기존 신조어 교육의 문제점이 없다고 응답한 청소년들도 있었지만, 문제점에 대해 이야기한 내용을 위주로 한계점을 살펴보았다.

첫째, 이론 위주의 수업으로 진행되기 때문에 재미가 없다고 응답한 청소년이 37%였다. 실제로 한 응답자는 6번 문항에서 “영상에 대한 흥미가 생기지 않다”라고 밝히며 7번 문항에서 “그저 시청각 교육이 아닌 학생들의 집중력을 높일 수 있게 활동 중심의 교육을 받고 싶다”라고 밝혔다.

둘째, 실생활과 관련되지 않는 내용을 배운다고 응답한 청소년이 32%였다. 평소 잘 생각하지 않는 단어의 짜임보다는 실생활과 보다 관련된 내용을 배우고 싶어 하는 것으로 파악된다. 이와 관련하여 “새로운 말의 형성방식보다 실생활에서 더 잘 쓸 수 있는 내용을 배우고 싶다”라고 응답한 청소년도 있었다. 또한 앞서 언급하였던 것처럼 현재 학생들이 배우는 신조어는 이미 더 이상 신조어가 아닌 단어들 많기 때문에 학습자들의 실생활과 관련성이 떨어진다. 특히 이 부분은 정말 많이 기술되었던 내용으로, “실제로 사용되는 신조어를 교육받고 싶다. 항상 안 쓰는 옛날 신조어만 배워서 유용하지가 않다”, “학교 신조어는 너무 옛날 단어라 전혀 효과적이지 않고 더불어 교과서 줄임말 사용 실태도 옛날 단어라 배우는 의미가 없다”, “신조어가 신조어가 아니다. 시대의 흐름을 따라가지 못한다. 너무 옛날 단어들이거나 의아한 게 많았다.” 등의 응답에서도 확인할 수 있었다.

셋째, 신조어 교육 자체를 진행하지 않고 넘어가는 부분에 대해 응답한 청소년이 15%였다. 또한 이외에도 “신조어를 맨날 비판하는데 반대로 어떻게 하면 잘 사용할 수 있을지 알려주면 좋겠다.”라는 응답을 통해 신조어에 대한 편향적인 인식만을 심어준다는 문제점을 도출할 수 있었다. 더불어 “왜 신조어에 대해 교육을 하는지 배우고 싶다”라는 응답을 통해서도 신조어 교육의 필요성에 대해 정확히 인식시키지 않는다는 문제점을 도출할 수 있었다. 따라서 이러한 부분을 개선하여 새로운 교육 방안을 마련할 필요가 있음을 확인하였다.

## 4.2. 교육 방안 제안

앞서 청소년들에게 앞으로 어떤 교육을 받고 싶은지 물었던 〈표 10〉의 설문내용에서 기존 교육의 한계점에 대한 응답만을 바탕으로 이야기하였는데, 청소년들이 신조어 교육을 받는다면 어떻게 받고 싶은지에 대한 응답을 분석하면 다음과 같다.

- 실제로 사용되는 최신 신조어를 통해 교육받고 싶다.
- 최신 신조어의 의미와, 형성 및 전파되는 방식(경로), 신조어가 어떤 상황에서 쓰이는지 등에 대해 배우고 싶다.
- 무조건 신조어 사용을 줄여야한다는 내용의 교육 대신 신조어를 바라보는 다양한 관점을 배운 후, 적절하게 사용하는 방법, 실생활에서 더 잘 쓸 수 있는 방법 등을 배우고 싶다.
- 형식적이지 않는 내용으로 신조어 관련 내용을 배우고 싶다.
- 의미와 어원(유래)에 대해 정확히 파악하고 타당한 이유와 함께 올바른 신조어 사용에 대한 교육을 배우고 싶다.
- 신조어를 사용하는 이유와, 때와 장소, 청자에 따라 다르게 말하는 방법을 배우고 싶다.

- 간단한 게임 등 재미있는 활동 위주의 수업으로 배우고 싶다.
- 과거사회와 신조어의 관계 등을 영상 자료를 통해 부담 없이 배우고 현 상황에 대입해보는 활동을 해보고 싶다.
- 친구들과 재미있게 소통하며 배우고 싶다.
- 현재 신조어 사용 실태에 대한 교육을 받고 싶다.
- 시간에 따른 신조어의 변천과정을 배우고 싶다.
- 이론적 수업보다는 활동적인 수업을 받고 싶다.
- 현재 수업에서 활용되는 영상자료는 너무 과거의 자료이기 때문에 새로운 영상으로 수업을 받고 싶다.

앞서 이야기한 기존 교육방안의 한계점과 이 내용을 바탕으로 새로운 교육의 방향을 제시하면 다음과 같다. 먼저, '신조어'라는 주제로 총체적인 수업이 이루어져야 할 것이다. 신조어란 무엇인지, 신조어의 유형을 간단히 살펴보고 신조어를 배워야 하는 까닭 및 신조어의 의미 및 어원 등에 대한 교육이 필요할 것이다. 이때 학습자가 주체적으로 참여할 수 있는 다양한 활동을 구성해야 할 것이다. 교과서에 있는 신조어는 최신 실태를 담기 어려우므로 학습자들이 직접 최근 사용하는 신조어에 대해 모둠별로 조사하고 분석해보는 활동도 유의미할 것이다.

이러한 내용을 바탕으로 '날말카드'를 활용한 모둠학습 방법에 대해 새롭게 제안해보고자 한다. 이를 정리하면 <표 11>과 같다.

<표 11> '날말카드'를 활용한 모둠 학습 방법

과정	단계	수업 활동	비고
도입	수업 준비	-주의 환기 -모둠별 자리 배치, 학습지 배부 -과제 해온 것(숙제: 과거의 신조어와 최근 사용하는 신조어를 의미와 함께 조사) 준비시키기	
	학습 안내	-학습목표를 중심으로 학습내용 간단 설명	
전개	설명하기	-신조어의 개념(정의, 필요성 등) 설명	교사 설명 /영상
	모둠 활동	-과제로 해온 내용을 조원들과 함께 이야기(점검) -과제 내용을 수합하여 날말카드 만들기(과거 신조어 5개/현재 신조어 5개) -날말카드 분류 토의(분류 기준 및 결과 학습지에 적기) -모둠별 발표	교사: 올바르게 활동이 이루어질 수 있도록 돌아다니며 옆에서 계속해서 도움, 올바른 방향으로 유도
	짝 활동	-모둠 카드 수합 후 학급 인원수만큼 균등하게 카드의 개수 나누고 개인별로 나누어주기 -과거 유행하던 신조어 카드를 가진 학생과, 최근 신조어 카드를 가지고 있는 학생이 카드 내용의 연결점에 따라 서로를 찾아 짝을 이루기 o학생들만의 타당한 기준으로 짝을 찾을 수 있게 한다. ex) 과거: '왕-', 최근: '킹-' 과거: 두자어, 최근: 두자어 과거: 초성체, 최근: 초성체 등 -짝끼리 가지고 있는 날말카드가 바람직한지, 그렇지 않은지 타당한 이유를 생각해서 정리하기	

과정	단계	수업 활동	비고
	전체 활동	-교실 중앙에 바구니 배치(사용해도 괜찮은 신조어/바람직하지 않은 신조어) -짜끼리 나와서 근거를 들며 바구니에 낱말카드 넣기 ○ 다른 학습자들이 수공하였으며, 타당한 경우 -> 점수 부여 ○ 다른 학습자들의 이의제기에 답하였고 다른 학습자도 이를 수공한 경우 -> 점수 부여	
정리	교사 마무리	-점수가 가장 높은 학생에게 상점 or 간식 제공 -신조어에 대한 학습 내용 정리	

이러한 학습활동을 진행한다면 기존보다 참여자들이 능동적으로 참여할 수 있다는 점, 자신의 생각대로 사고하고 토론할 수 있는 수업이라는 점, 보다 흥미를 유발할 수 있다는 점 등에서 가치가 있을 것이다. 또한 과거 사용하던 신조어, 최근 사용하는 신조어를 모두 살핌으로 언어가 변화하고 있는 한 과정 속에 있음을 학습자에게 확인시킬 수도 있을 것이다.

## 5. 결론

지금까지 청소년들의 언어문화, 특히 신조어를 중심으로 하여 그 실태를 살펴보고 언어문화 교육의 시사점 및 필요성에 대해 이야기 한 후, 기존 교육방안을 살피고 새로운 교육 방안을 제안하였다. 청소년들의 언어사용 문화에는 신조어를 비롯하여 비속어, 은어, 유행어, 통신언어, 급식체, 야민정음 등 다양하게 나타난다는 것을 알 수 있었으며, 청소년 문화만큼 청소년들의 삶과 밀접한 관련이 있음을 알 수 있었다.

신조어의 경우 역시 청소년들의 일상생활에 스며들어 있는 만큼 언어생활과 밀접한 관련이 있으며, 시대에 따라 계속해서 변화한다. 언어의 변화를 단적으로 보여줄 수 있는 가치도 가지고 있다. 따라서 신조어를 청소년들에게 교육하여 청소년들이 스스로의 언어문화를 이해하고 성찰하고 올바른 언어 사용 방법에 대해 알 수 있도록 하는 것이 필요할 것이다.

현재의 교육에서는 신조어 사용 교육을 중요시하고 있지 않으며, 독립적이고 총체적인 교육이 아닌 '단어의 짜임'의 이해를 돕기 위한 수단으로 활용되고 있는 것을 확인할 수 있었다. 또한, 학습자들이 실질적으로 사용하는 단어를 담지 못하고 있는 것 등에서 한계점을 확인할 수 있었다. 따라서 기존 교육의 한계점을 보완하고, 설문조사 결과를 바탕으로 한 청소년들의 요구를 수용하여 '낱말카드'를 활용한 신조어 모둠 학습 방법에 대해 제시하였다.

앞으로도 계속해서 신조어에 대한 교육 방안이 활발하게 이루어져 청소년들을 위한 새로운 교육 방안들이 마련되기를 기대한다.

## 참고 문헌

- 구지은·박나성·백자은, 10대 청소년의 신조어 사용 실태와 신조어 교육방안, 나랏말쌈 31권, 대구대학교 국어교육과, 2016, 26-72쪽.  
김민정·손정희·김현주, 근거 이론(Grounded theory)에 따른 청소년 언어 특성의 고찰, 청소년 문화포럼 34호, 한국청소년문화연구소, 2013, 7-25쪽.

- 문병학, 청소년의 SNS 사용습관이 신조어 인식에 미치는 영향에 관한 연구: 고등학교 남녀학생을 대상으로, 건국대학교 교육대학원, 2019.
- 민병곤 외, 청소년 언어문화 실태 연구. 국립국어원, 2016.
- 박용찬·남기훈·채현수, 중학생의 신조어 사용 인식 실태 및 현황: 대구광역시의 경서중학교와 대서중학교를 중심으로, 學校教育研究 8권, 大邱大學校 師範大學 附設 教育研究所, 2013, 39-66쪽.
- 박호관, 청소년들의 신조어 생성과 형태의 기능 변이 - 서울과 대구 지역고교생들의 언어 사용 실태 분석을 중심으로 -, 우리말 글 35권, 우리말글학회, 2005, 75-106쪽.
- 방민호 외, 고등학교 언어와 매체, 미래엔, 2019.
- 이관규 외, 고등학교 언어와 매체, 비상, 2019.
- 정혜승, 청소년 언어문화의 특성과 향상 방안, 한글 319호, 한글학회, 2018, 135-163쪽.
- 국립국어원, 신조어, 표준국어대사전, 2021.11.16.  
 <<https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do>>
- 교육부, 교육부 고시 제2015-74호[별책 5]에 따른 국어과 교육과정, 국가교육과정 정보센터,  
 <<http://www.ncic.go.kr/>>, 2021.11.17.
- 상담학 사전, 청소년, 2016.01.15.,  
 <<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=5675866&cid=62841&categoryId=62841>>

## 부록

### 청소년들(14~19세)의 신조어 사용 현황과 교육 실태 조사

안녕하세요. 본 설문은 “청소년들의 언어문화 실태와 이에 따른 교육 방안 연구 -신조어를 중심으로-”라는 주제의 학술적 글쓰기 작성을 위해 실시하는 조사입니다. 청소년들의 신조어 사용 현황 및 현재 청소년들이 받고 있는 신조어 관련 교육 실태에 대해 파악 하고, 앞으로 나아가야 할 방향을 파악하기 위해 본 설문조사를 실시하게 되었습니다. 응답해주신 내용은 학술적 글쓰기 작성 이외의 용도로 사용되지 않습니다. 응답해주셔서 감사합니다.

\*는 필수항목입니다.

#### 1. 본인의 나이는 몇 살인가요? \*

14~19세(만 13~18세, 중학교 1학년 ~ 고등학교 3학년)에 해당하시는 분만 설문조사에 참여해주세요.

14~16세 (중학교 1학년 ~ 중학교 3학년)

17~19세 (고등학교 1학년 ~ 고등학교 3학년)

#### 2. 평소 신조어를 자주 사용하나요?\*

예

아니요

3. 최근 자주 사용하는 신조어는 무엇인지 그 뜻과 함께 간단히 기술해주세요. \*  
생각나는 대로 기술해주세요. ex) 킹받는다(매우 열받는다), 어쩔티비(어쩌라고 (티비나 봐)), 꾸안꾸(꾸민  
듯 안꾸민 듯), 많관부(많은 관심 부탁드립니다)

4. 지금까지 학교에서 신조어와 관련한 교육을 받아본 적이 있나요? \*

예 (4-1번으로)  
아니요 (5번으로)

4-1. 어떤 교육을 받았나요?  
(복수 선택 가능)

교과서를 통한 교육  
영상을 통한 교육  
선생님께서 신조어 교육 시간 별도 마련  
기타:

4-2. 어떤 내용을 배웠나요?  
(복수 선택 가능)

신조어의 정의  
신조어 형성 방법  
신조어를 잘 활용하는 방법  
기타:

5. 신조어 관련 교육이 필요하다고 생각하시나요? \*

예(5-1번으로)  
아니요(5-2번으로)

5-1. 신조어 관련 교육이 필요하다고 생각한 이유는 무엇인가요?  
(복수 선택 가능)

올바른 언어 사용법을 익히기 위해  
실생활과 밀접한 내용이기 때문에  
기존 문법 수업보다 재미있어서  
기타:

5-2. 신조어 관련 교육이 필요하지 않다고 생각하는 이유는 무엇인가요?

(복수 선택 가능)

- 필요성을 느끼지 못해서
- 기존 교육에서 문제점을 느껴서
- 재미가 없어서
- 기타:

6. 기존 신조어 교육의 문제점은 무엇이라고 생각하시나요? \*

(복수 선택 가능)

- 이론 위주의 수업이라 재미가 없다
- 실생활과 관련되지 않는 내용을 배운다
- 신조어 부분은 가르치지 않고 넘어간다
- 없다
- 기타:

7. 학교에서 신조어 관련 교육을 받는다면 어떤 내용을 어떻게 배우고 싶나요? \*

ex) 새로운 말의 형성 방식보다는 실생활에 유용한 내용을 배우고 싶다, 교과서에 있는 예시들은 너무 과거에 사용하던 단어들이기 때문에 최근 사용하는 단어를 통해 공부를 하고싶다, 재미있는 활동 위주의 수업을 하고싶다, 신조어를 잘 활용하는 방법에 대해 배우고 싶다 등

<그림 1> 설문조사



# 노인 미디어 교육의 현황 및 활성화 방안

: 지역센터와 지역 미디어센터의 분석 결과를 기반으로

교육학과 김경\*

## 목 차

1. 서론
  - 1.1. 문제 제기 및 연구목적
  - 1.2. 연구의 필요성
2. 노인 미디어 교육의 실태 분석
  - 2.1. 우리나라 노인 미디어 교육 실태
  - 2.2. 독일의 노인 미디어 교육 실태
3. 우리나라 노인 미디어 교육의 현황
  - 3.1. 연구문제
  - 3.2. 연구 방법
  - 3.3. 연구내용 및 연구 결과
4. 노인 미디어 교육의 활성화 방안
  - 4.1. 지속적인 교육 진행
  - 4.2. 지역방송 채널확보
  - 4.3. 찾아가는 미디어 교육 버스
  - 4.4. 노인을 위한 앱 개발
5. 결론 및 한계
  - 5.1. 연구의 결론
  - 5.2. 연구의 한계

참고 문헌

## 1. 서론

### 1.1. 문제 제기

과거 농경사회에서는 집에서 가장 나이가 많은 어른(노인)을 중심으로 집의 체계가 전개되는 확대가족이 주를 이루었다. 하지만 현대사회는 사회화, 도시화로 인해 가족의 형태가 핵가족으로 변화하였으며 최근에는 1인 가족도 증가하고 있다. 이에 따라 노인은 문제결정권을 가지고 집안의 중심을 이루고 있던 지위에서 주변으로 밀려나고 있으며 신체적, 경제적, 정신적 쇠퇴와 함께 사회는 노인을 사회적 약자로 변화시키고 있다.

그러나 노인들의 사회경제적 위치 변화와는 달리 노인의 인구는 점점 증가하고 있다. UN은 고령 인구 비율이 7%가 넘으면 고령화 사회, 14%가 넘으면 고령사회, 20%가 넘으면 초고령 사회로 분류하고 있다. 고령화 속도가 가장 빠르다고 알려진 일본의 경우 1970년에 고령화 사회에 접어들어 1994년 고령사회에 들어서는 데 약 24년이 걸렸지만, 한국의 경우 2000년 고령화 사회에 진입한 지 17년만인 2017년에 고령사회에 진입하였다. 고령 인구 비중은 계속해서 증가하여 2025년에는 20.3%에 이르러 초고령 사회에 진입할 것으로 전망되고 있다(통계청, 2020: 2). 이렇게 갈수록 고령 인구 비율이 높아지고 있는 가운데 노인을 위한 나라가 되어야 하지만 한국지능정보사회진흥원(2021: 30)이 발표한 '2020년 디지털 정보 격차 실태 조사'에 따르면 2020년 기준 노인의 디지털 정보화 수준은 68.8%로 4대 취약계층인 장애인, 저소득층, 농어민과 비교하였을 때 가장 낮다는 것을 파악할 수 있다.

이와 반대로는 학생들에 대한 국가 차원에서의 디지털 교육은 순조롭게 진행되고 있다. 4차 산업혁명 시대가 도래함에 따라 교육부(2019: 1)에서는 2019년부터 모든 학생이 학교 교육을 통해 4차 산업혁명 시대의 핵심역량인 논리적 사고력과 문제해결력을 함양할 수 있도록 소프트웨어교육을 활성화하기 위해 의무 과학, 수학, 정보교육 진흥법을 통해 학교 소프트웨어교육을 활성화하기 위해 제도적 장치를 마련하고 있다. 또한 2015 개정 교육과정에서 고교단계 교육과정은 학생들의 적성과 소질에 따라 진로를 개척할 수 있도록 다양한 과목을 선택할 수 있는 선택 중심교육과정 운영 중이며 소프트웨어는 일반선택과목으로 편성되어 소프트웨어교육을 받고 있다. 학생들을 위해서는 미래사회를 대비하기 위해 다양한 방법으로 교육을 하며 사람들이 관심이 있지만 이에 비해 노인은 키오스크를 활용하지 못해 식당을 이용하지 못하여 고충을 겪고 은행 앱을 깔지 못하여 금리 혜택을 받지 못하는 등 사회에서 많은 혜택과 권리들을 누리지 못하고 있다. 노인은 현실 사회에서 소외되고 있을 뿐만 아니라 사회를 반영하고 사회적 현실을 재구성하는 미디어에서 역시 소외되고 있다.

이를 통해 우리나라에서는 과연 미디어 교육이 체계적으로 운영되고 있는 것인지, 시행이 체계적으로 되고 있는데 노인들이 많은 혜택을 이용하지 못하고 권리를 누리지 못하는 것이라면 과연 현재 시행 중인 미디어 교육에서는 어떤 문제가 존재하는 것인지 조사해볼 필요가 있다.

그리하여 우리나라 노인 미디어 교육의 현황과 우리보다 먼저 고령사회에 진입하여 정책을 펼치고 있는 독일의 미디어 교육의 현황을 전체적인 체제에 대해서 비교하여 보고, 노인 미디어 교육의 실행하고 있는 지역센터와 지역 미디어 센터에 설문 조사를 시행하여 문제점을 분석하고 문제점을 해결하기 위한 방안을 고민해보고자 한다.

### 1.2. 연구의 필요성

“노인은 아무래도 미디어보다는 책이나 신문 같은 매체에 익숙해져 있는데 노인 미디어 교육을 한다고 노인들이 그것을 많이 이용할까?, 이는 결과보다 들어가는 비용이 더 클 것이다.”라는 반발하는 사람이 존재할

수 있다. 그리하여 본 연구에 들어가기에 앞서 노인 미디어 교육의 장점을 언급하며 연구의 필요성을 말하고자 한다.

노인 미디어 교육의 장점 첫 번째는 고독 문제를 줄일 수 있다는 것이다. 통계청(2021: 4)에서 발간한 국민의 삶에 질적인 측면을 전반적으로 모니터링할 수 있는 국민 삶의 질 2020 보고서에 의하면 65세 이상 노인 인구 중 독거노인 비율은 2000년에 16.0% 이후로 2020년에는 19.6%를 기록하며 지속적으로 증가하고 있다는 것을 알 수 있다. 코로나 이전에도 독거노인의 문제가 심각하였지만, 코로나 이후에는 집 밖을 나갈 수 없으며 노인회관과 같은 공중시설을 이용할 수 없어 고독 문제가 더욱 심각해지게 되었다. 김홍범(2021)에 따르면 59세 한 여성분이 데이팅 앱 이용권을 통해 4살 연상 남성을 만나서 점심을 먹고 여러 주제에 관해 토론을 하며 또래 친구를 만나 고독 문제를 해결하였고, 93세 남성이 데이팅 앱을 통해 만남 주선을 요청하는 사례가 있다고 말하였다. 이는 집에서 홀로 있는 노인분들이 밖으로 나와 많은 사람과 만나며 고독사와 우울증과 같은 문제를 해결할 수 있는 수단 중 하나가 미디어가 될 수 있다는 것을 의미한다.

노인 미디어 교육의 장점 두 번째는 세대 차이를 줄일 수 있다는 것이다. 드라마나 영화에서 미디어에 노출되는 노인의 이미지는 '나약함'과 '보수적'이다. 드라마나 영화 등의 미디어 영향에 의해 이미지를 반복함으로써 부정적인 이미지를 고착할 수 있다. 김동삼·김주현·주경희(2020: 11)의 '중고생과 대학생의 노인 인식'에 대한 연구 결과 젊은 세대는 노인을 느리고, 고집스럽고, 보수적으로 느끼고 있는 것으로 나타났다. 이런 상황에서 미디어 교육을 통해 노인이 직접 콘텐츠를 기획하고 촬영하여 영상물을 만듦으로써 스스로 부정적인 인식을 줄이고 다가가기 위해 노력한다면 세대 차이가 줄어들 것으로 보인다.

## 2. 노인 미디어교육의 실태분석

### 2.1. 우리나라의 노인 미디어 교육 실태

그렇다면 우리나라 노인 미디어 교육은 현재 어떤 곳에서 진행되고 있을까? 우리나라에서는 주로 노인복지기관, 시민단체, 지역 미디어센터 등에 의해 실시되고 있다. 우선 첫 번째 노인복지기관의 경우 노인 미디어 교육이 여러 기관에서 실시되고 있다. 그중 서울노인복지센터로 예를 들자면 노인의 경험과 지식이 녹아든 일자리 창출, 주제적인 삶과 활기찬 노후를 위한 일과 문화, 복지와 문화, 세대통합, 평생교육, 실천과 연구 그리고 삶과 성찰을 아우르는 일상을 만들겠다는 목표를 가지고 있다. 이에 따라 중급 컴퓨터로 인터넷 검색법, 활용 사진을 내 마음대로 편집하기, 인터넷 사이트로 회원가입부터 컴퓨터로 쇼핑 도전하기, 스마트폰으로 길 찾기 어플 활용하기, 로봇으로 배우는 코딩 등 실생활에 적용할 수 있는 능력을 길러주는 미디어 교육이 시행되고 있다.

두 번째로 시민단체의 경우 경남 민주언론시민연합의 미디어 교육을 예로 들 수 있다. “기자로 나서는 할아버지, 할머니”라는 프로그램을 통해 디지털카메라와 디지털 캠코더를 할머니, 할아버지들에게 교육하고, 취미생활을 극대화해 사회활동을 할 수 있도록 하는 데 목적을 두고 있다. 그러나 시민단체에서 실행하는 미디어 교육은 기술 획득을 위주로 진행되었고 단기간에 마무리가 되었다(정혜지, 2018: 5).

세 번째로 지역 미디어센터의 경우 2002년 '미디어액트' 센터의 개관을 시작으로 전국 곳곳에서 미디어센터가 설립되었다. 이후 2016년부터는 문화체육관광부의 산하기관인 한국문화예술교육진흥원과 전국미디어센터협의회를 통해 노인 영상미디어 문화예술교육지원사업 진행하였다. 이는 지역 미디어센터와 연계한 노인 미디어 활동가 및 노인 영상문화동호회 활성화를 통해 지속적인 문화예술 활동과 콘텐츠 생산, 상호교류의 기반을 마련하고자 하며, 노인이 직접 자신의 일상과 이야기가 담긴 콘텐츠를 제작하고 소통함으로써 긍정적

자기 인식을 형성하고 이러한 활동을 통해 노인계층의 사회적 인식을 제고시키고자 한다. 또한 방송법에 따라 미디어 관련 교육, 체험과 홍보, 시청자 제작 방송 프로그램의 지원, 각종 방송제작 시설·장비 무료 대여 등의 사업을 추진하고 있는 시청자 미디어센터가 방송통신위원회를 통해 건립됐는데 지난 2005년 부산 미디어센터를 시작으로 전국 광역시·도별 1개 센터 구축을 목표로 센터 건립을 추진하고 있다. 2021년 현재까지는 서울, 광주, 세종 등의 총 10개 센터를 개관해 운영하고 있다. 대구 수성구와 경남 창원(2022년), 전남 여수(2023년), 경북 포항(2024년), 전북 전주(2025년) 지역의 경우 각 개관예정 일정에 따라 예산을 확보하고 설계와 시공 등이 진행 중인 상황이다.

## 2.2 독일의 미디어 교육 실태

독일은 우리나라보다 일찍 고령화 사회에 진입하고, 2015년 세계 최저 출생률까지 기록하며 생산연령인구의 점진적 감소로 문제를 겪다가 은퇴한 장년층을 새로운 노동인구로 융합시키고, 이주민을 적극적으로 받아들이는 정책을 펼쳐 인구 위기를 극복하기 위해 많은 노력을 하였다. 또한, 노인을 위한 프로그램이 단순히 카메라와 비디오 작동법에 훈련이 아니라 노인복지, 여가활동, 그리고 사회참여의 기회 제공 등 문화 복지 정책의 일환으로 실시되고 있다(강진숙, 2009: 5). 그래서 해외 노인 미디어 교육의 실태를 독일을 통해 살펴보려고 한다.

독일의 노인 미디어 교육은 시민대학, 시민 미디어센터, 기업 등이 주관하는 사례를 통해 살펴볼 수 있다. 첫 번째로 시민대학은 2000년대 초부터 성인들을 위한 'e-learning' 교육을 하여 일자리와 직업 관련 멀티미디어 교육을 수행하고 있다(강진숙, 2021: 5). 독일의 시민대학은 한국의 평생교육원과 같이 인생 전반을 걸친 교육, 즉 평생교육을 지원하는 공적 기관으로 수강료를 국가, 지방, 단체, 수강생이 공동부담하기 때문에 매우 저렴하고, 강좌의 종류 역시 다양하다는 특징을 가지고 있다. 시민대학은 나이, 성별, 국적, 소득 수준과 관계없이 누구에게나 열려있지만, 특히 장년층과 이민자에게 집중하고 있다. 노동시장에서 소외될 수 있는 이들에게 지속적인 교육을 제공하고 경제활동을 이어나갈 수 있는 수단을 마련해주고 있다.

두 번째로 시민 미디어센터는 '윈스터 벤노하우스'를 예시도 들 수 있다. '윈스터 벤노하우스'에서는 50대 이상 연령층을 대상으로 미디어 리터러시 교육을 시행 중이며 노년층의 뉴미디어 접근을 활성화하기 위한 교육과정이 존재한다. 이 교육과정에는 뉴미디어 시민 TV공동 제작, 노년층과 청년층이 함께하는 영상 프로젝트, 디지털 사진 작업, 삶으로부터 온 사진의 역사, 가상 필기 작업실, 능동적인 비디오필름 제작, 컴퓨터와 인터넷 교육 등이 들어있다. 이 핵심은 노인 이용자들의 창의적인 제작 가능성을 고취할 뿐만 아니라 세대 간 격차를 조정하기 위한 광범위한 미디어프로그램을 제공한다는 점에서 있으며 이를 통해 노인층에 대한 관심과 참여를 높이고 있다(강진숙, 2009: 5).

세 번째로 컴퓨터·네트워크 기업인 'Fabermedia가 실시하는 '실버미디어' 교육도 있다. 이 교육과정은 50대 이상의 중장년층이 뉴미디어를 이해하고, 컴퓨터에 접근할 수 있는 디지털 역량을 축진한다. 이를 위해 집과 사무실을 교육 장소로 확장하고, 초보자를 위한 기초 과정과 일정 교육을 받음으로써 심층적 지식과 디지털 역량을 축적한 수강생에게 맞는 심화 과정을 운영하고 있다. 교육 기간을 고려하여 일반과정과 속성반으로 구분하지만, 기본적으로 1단계에서는 "마우스 앞에서 겁먹지 말라"는 motto 하에 이메일 편지작성, 사진 편집, 인터넷 뱅킹 이용하기, 인터넷 검색과 문헌 조사 등의 프로그램을 시행 중이다. 또한 실버미디어 클럽을 통해 초보자나 기술혐오자들이 새로운 기술의 변화와 가능성을 이해하도록 다양한 정보를 제공한다(강진숙, 2009: 5).

### 3. 우리나라 노인 미디어 교육의 현황

#### 3.1. 연구의 문제

본 연구에서는 두 가지 측면으로 연구가 진행되며, 주요 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 노인 미디어 교육의 운영 현황은 어떻게 되는가?

둘째, 노인 미디어 교육의 문제점은 무엇이며, 이에 대한 해결방안은 무엇인가?

#### 3.2. 연구 방법

##### 3.2.-1 연구대상

강원도, 경기도, 충청남도, 충청북도, 경상남도, 경상북도, 전라남도, 전라북도 총 8개 도와 1개의 특별자치도(제주특별자치도) 총 9개의 도에서 1~2곳씩 무작위로 지역센터, 지역 미디어센터를 선정하여 16곳에 1차로 전화로 설문 조사에 취지를 밝히며 참여 의사를 물어본 뒤 설문 조사에 응하겠다고 답한 6곳에 설문 조사 양식을 첨부하여 이메일을 보냈다.

〈표 1〉 미디어센터 선정

경기도	경기시청자미디어센터, 군포시미디어센터, 성남 미디어센터, 화성시미디어센터
강원도	원주영상미디어센터, 강원도시청자미디어센터
충청남도	천안시영상미디어센터, 서산시영상미디어센터, 아산시영상미디어센터, 충남문화산업진흥원천안시 영상미디어센터, 홍성군스마트미디어주민이용센터
충청북도	충북시청자미디어센터, 옥천군영상미디어센터
경상남도	양산영상미디어센터, 김해영상미디어센터
경상북도	안동영상미디어센터, 경주스마트미디어센터
전라남도	순천시영상미디어센터 두드림
전라북도	완주미디어센터, 전주시민미디어센터 영시미, 전북스마트미디어센터
제주특별자치도	서귀포영상미디어센터

##### 3.2.-1.1. 연구대상소개

###### 1) 경기시청자미디어센터

시청자가 주체가 되어 '미디어로 행복한 삶'을 살아갈 수 있도록 터에 무늬를 입히는 목표를 가지고 있다. 사업은 미디어 교육, 장비 시설대여, 기획행사 및 제작 지원 크게 3가지를 운영하고 있다. 이 중 미디어 교육을 중심으로 말해보고자 한다.

미디어 교육 중에서는 크게 사회 미디어 교육, 학교 미디어 교육, 미디어체험으로 영역이 나누어져 있다. 사회 미디어 교육에서는 열린 미디어 교육 프로그램을 진행하는데 일반 시민 누구나 자유롭게 참여할 수 있는 초보자를 위한 영상 제작 교육 프로그램으로 영상 촬영, 편집 등을 배울 수 있는 과정이 구성되어있다. 개설 강좌는 홈페이지 공지사항란에 공지가 올라오며 수강 신청은 홈페이지를 통해 접수해야 하고 수강생

선정은 서류전형 후 최종 수강생을 선발한다.

학교 미디어 교육의 경우 학교 자체적으로 개설하는 미디어 교육 컨설팅을 통해 커리큘럼, 강사, 장비 지원을 하고, 자유학기제 미디어 교육의 경우 자유학기제와 연계하여 미디어 분야의 꿈과 끼를 찾고 키울 수 있도록 미디어 교육을 운영한다. 또한, 미디어 거점 학교의 경우 초, 중, 고 방송부 및 동아리 반 학생을 대상으로 미디어콘텐츠 제작 분야 적성 조기 발굴을 위한 미디어 교육 활동을 지원한다.

미디어체험은 TV, 라디오 등 방송 프로그램에 직접 역할을 맡아보며 미디어를 체험하는 ‘방송 체험’ 프로그램으로 대상은 어린이부터 어르신까지 모두 즐길 수 있는 프로그램을 기획한다.

## 2) 성남미디어센터

‘미디어로 만드는 동네, 동네를 바꾸는 미디어’를 목표로 삼고 있다. 핵심 사업으로는 미디어 문화 향유, 퍼블릭 액세스, 미디어 교육, 미디어 인력 양성, 커뮤니티 미디어, 미디어 네트워크 크게 6개를 운영 중이다. 이 중 미디어 교육을 중심으로 말해보고자 한다. 정규강좌는 단과기술과정, 일반과정, 전문과정, 시니어 교실로 이루어져 있다.

단과기술과정은 3~6회 내외의 미디어 기술 교육과정을 말하며 영상 편집, 이미지 보정 영상효과 등 프로그램 기술에 관련된 강좌를 운영하고 팟캐스트, SNS 등 뉴미디어 강좌를 운영하고 있다.

일반과정은 6~8회 내외의 미디어 일반교육과정을 말하며 사진 촬영, 조명, 샌드아트, 인디자인, 디지털 음악 분야에 대한 강좌를 운영하고 있으며 편집미학, 사진 미학 등 이론 강좌를 운영하고 있다.

전문과정은 8~10회 이상의 전문 심화 미디어 교육 과정을 말하며 미디어 커뮤니티를 위한 제작 워크숍을 진행하고 영화해설사, 미디어 교사, 제작단 등 전문인력 양성과정을 운영하고 있다.

시니어 교실은 60세 이상 시니어세대 맞춤형 미디어 강좌를 말하며 실버제작단 양성을 위한 노인 미디어 교실을 운영하고 있다.

## 3) 원주영상미디어센터

생활 속에서 활용할 수 있는 미디어 교육을 통해 원주시민들의 미디어 접근권 확장과 미디어 문화의 저변 확대, 삶의 질 향상을 목표로 삼고 있다. 사업은 공동체 미디어 교육사업, 커뮤니티 지원사업, 상영사업, 창작지원사업, 대여사업 크게 5가지를 운영하고 있다. 이 중 공동체 미디어 교육사업을 중심으로 말해보고자 한다. 공동체 미디어 교육 사업은 자체 교육, 커뮤니티 지원사업, 미디어 강사 및 멘토 양성과정으로 이루어져 있다.

자체 교육은 미디어 활용, 영상 제작 등 온·오프라인에서 편하게 미디어 접근성을 높일 수 있는 교육을 개설 중이며, 스마트 오피스텔, Vlog 제작하기, 콤믹스·프리미어프로 편집 기초 등 다양한 교육을 운영하고 있다.

커뮤니티 지원사업은 미디어와 관련된 커뮤니티에 필요한 교육을 기획하고 지원하며 커뮤니티 양성에 도움이 될 교육을 기획하고 커뮤니티가 제안할 수도 있다.

미디어 강사 및 멘토 양성과정은 미디어 교육에 종사하는 강사 및 문화·예술·지역 등 분야별 전문가를 대상으로 지속적인 교육 연구와 개발, 인력 양성 및 보수교육을 통해 양질의 미디어 교육을 제공할 수 있는 환경을 만들고 있다.

## 4) 강원도시청자미디어센터

방송을 시청하거나 미디어를 이용할 때 느끼는 불편과 어려움을 덜어주는 친구를 목표로 삼고 있다. 사업은

미디어 교육, 장비 시설대여, 기획행사 및 제작 지원 3가지로 운영하고 있다. 그중 미디어 교육에 초점을 맞춰 말해보고자 한다. 미디어 교육은 상설미디어 교육, 학교 미디어 교육, 미디어체험, 맞춤형 미디어 교육으로 이루어져 있다.

상설미디어 교육은 매일 개설되는 강좌로써 일반 시민들 누구나 자유롭게 참여할 수 있으며 지역민들이 손쉽게 영상촬영, 영상편집 등을 배울 수 있는 다양한 과정으로 진행된다. 지역민들이 직접 영상물 제작, 미디어 활용을 통해 더욱 더 즐거운 삶을 살아갈 방법 및 기회를 제공하고 있다.

학교 미디어 교육은 공교육 내 미디어 교육의 필요성과 중요성이 사회적으로 확산함에 따라서 미디어 교육의 방법론 개발과 확산을 위해 운영 중이다.

미디어체험은 TV, 라디오 등 방송 프로그램에 직접 역할을 맡아보며 미디어를 체험하는 '방송 체험' 프로그램이다. 어린이부터 어르신까지 즐길 수 있다.

맞춤형 미디어 교육은 기관이나 단체, 학교 등을 상대로 개별적 상황과 요구에 맞춰 원하는 교육 내용을 기관과 협의하여 진행되는 맞춤형 교육 프로그램으로 영상, 라디오, 소셜미디어, 미디어중독예방, 방송캠프 등 미디어 관련 교육 실시하고 있다.

#### 5) 순천시영상미디어센터 두드림

미디어 환경의 변화에 부응하고, 중앙에 집중된 영상산업 인프라를 지역으로 확산하며, 지역별·계층별 영상문화 불균형을 해소하기 위해 노력하고 있다. 사업은 미디어 교육, 창작지원, 상영사업을 진행 중이다. 이 중 미디어 교육을 중점으로 살펴보고자 한다. 미디어 교육은 상설교육 두드림교육, 공동체 교육, 공모사업, 연계 교육 등으로 이루어져 있다.

상설교육은 미디어 매체 다변화에 발맞추어 센터에서 정기적으로 이루어지는 기본 교육으로 프리미어 편집 기초, 애프터이펙트 기초, UCC영상제작 기초를 교육하고 있다.

두드림교육은 다양한 미디어 활동을 지원하기 위한 맞춤형 심화 교육으로 영화제작, 영화 비평을 배우고, 유튜브 크리에이터가 되기 위한 방법을 배우며, 미디어 원데이 클래스를 운영 중이다.

공동체 교육은 미디어 소외계층, 장애인·비영리 단체 등을 대상으로 직접 찾아가는 참여형 미디어 교육으로 노인복지관 미디어 교육, 장애인단체 미디어 교육, 방과 후 미디어 교육, 작은도서관 미디어 교육을 운영 중이다.

공모사업은 외부 공모사업 선정으로 진행되는 미디어교육으로 문화체육관광부, 한국언론진흥재단, 시청자 미디어재단, 순천교육지원청, 전남문화예술재단 등과 협업을 맺어 진행한다.

연계 교육은 기관, 학교 단체 등과 연계하여 진행되는 교육으로 교도소, 마을 공동체, 노인복지관 등과 연계하여 맞춤형 교육을 진행하고 있다.

#### 6) 서귀포영상미디어센터

서귀포영상미디어센터는 제주영상·문화산업진흥원 소속으로 제주문화 콘텐츠산업 일자리 창출을 비전이자 목표로 두고 있으며 사업은 영상산업 활성화 및 영상문화 향유기회 제공, 문화콘텐츠 산업 생태계 조성, 영상문화콘텐츠 인재육성 및 저변 확대, 웹툰/애니메이션 해외 진출을 위한 경쟁력 강화, 문화콘텐츠 산업진흥기반구축을 운영 중이다.

### 3.2.-2 조사도구 및 조사방법

#### 1) 질문지법

네이버폼을 이용해 양식을 만든 후 설문 조사에 응해 주겠다고 한 6곳에 이메일을 통해 설문지 양식을

보내 답장을 받는 식으로 진행하였다.

〈표 2〉 설문지 문항 구분 및 이유

설문지 문항구분	이유
예산	미디어 교육의 경우 전자기기와 강사가 필요할 텐데 이에 대해 들어가는 예산이 얼마 정도인지 확인하기 위함
프로그램 구성	프로그램이 일시적으로 운영되고 있는지, 이에 대해 노인분들의 반응 어땠는지 확인하기 위함
홍보와 인식	노인 미디어 교육이 의무적으로 시행되는 것이 아니라서 홍보는 어떤 식으로 이루어지며 참여율이 얼마 정도 되는지 확인하기 위함
강사의 전문성	센터로 외부 강사가 찾아오는 경우가 많은데 강사는 전문성을 갖추었는지를 확인하기 위함

### 3.2.-3 연구내용 및 연구결과

#### 1) 질문지법

질문은 총 10문항으로 이루어져 있으며 미디어 교육을 담당하시고 계시는 연구원, 팀장 등 다양한 직책을 가지신 분들로 구성이 되어있고 경력은 2년에서 11년으로 평균 7년이다.

〈표 3〉 설문 조사 문항

예산	1. 노인 미디어 교육에 들어가는 예산이 얼마 정도가 되나요? (한번 시행할 때마다 드는 예산, 한 해 동안 들어가는 예산)
	1-1. 들어가는 비용이 적당하다고 생각하시나요?
	1-2. 1-1에서 그렇게 답한 이유는 무엇인가요?
	2. 노인 미디어 교육에 들어가는 예산의 비율은 센터의 전체예산 비율 중 몇 퍼센트인가요? (2021, 한해를 기준으로)
프로그램 구성	3. 노인 미디어 교육 프로그램을 2021년 한 해 동안 몇 번 정도 진행하였나요?
	4. 노인 미디어 교육 프로그램에 대한 피드백을 받으신 적이 있나요?
	4-1. 노인분들의 반응은 어떠셨나요?
홍보와 인식	5. 노인 미디어 교육에 대한 홍보는 어떤 식으로 이루어지고 있나요?
	6. 프로그램 참여율은 지역의 전체 노인 비율 중 몇 퍼센트를 차지하나요?
강사의 전문성	7. 센터 강사들은 주로 어떻게 구성이 되어있나요?
	8. 센터에 찾아온 외부 강사들이 전문성을 갖추었다고 생각하시나요?
	8-1. 8에서 그렇게 말한 이유는 무엇인가요?
기타	9. 노인 미디어 교육의 문제점은 무엇이라고 생각하시나요?
	10. 노인 미디어 교육의 문제점에 대한 해결방안은 무엇이라고 생각하시나요?

설문 조사 결과는 다음과 같다.

(1) 예산



〈그림 1〉 예산 편성 관련 설문 조사-들어가는 비용이 적당하다고 생각하시나요?

한 번 노인 미디어 교육을 시행할 때마다 들어가는 예산의 비용은 4곳에서 112만원, 300만원, 150만원, 500만원이 들어간다고 답하였으며, 2곳은 교육 구성에 따라 예산의 차이가 크게 나서 제시하는 것이 힘들다고 답변하였다. 또한 한 해 동안 들어가는 예산의 경우 2500만원, 500만원, 300만원, 500만원, 1344만원, 500만원이 들어간다고 답하였다. 이를 통해 센터별로 예산의 차이가 크다는 것을 파악할 수 있다.

들어가는 비용이 적당하냐는 질문에 ‘그렇다’는 2곳, ‘보통이다’는 1곳, ‘그렇지 않다’는 3곳이 답하였다. ‘그렇다’라고 응답한 곳은 이 정도의 예산이 노인분들께서 힘들어하지 않고 즐겁게 작품 제작이나 활동을 할 수 있는 양이라고 하였으며, 미디어 교육을 위한 예산 중 청소년, 노인, 장애인 등 계층별로 예산을 동등하게 배분하여 집행하고 있기 때문에 적당하다고 답을 하였다. ‘보통이다’라고 답한 곳은 고령화 사회에서 시니어 대상 문화예술교육의 중요성이 대두됨에 따라 이에 맞추어 사용예산의 편성이 필요하다고 느꼈고 그에 따라 적당하게 시행되고 있어서 답을 하였다. 그렇지 않다고 응답한 곳은 노인 미디어 교육의 경우는 미디어에 익숙하지 않은 노인분들을 위해 반복교육이 필요한데 그러기에는 예산이 너무 적다고 하였고, 강사인건비를 지급하기에는 너무 부족하며, 사업의 범위를 확장하고 후속 사업을 진행하기에는 턱없이 부족하다고 하였다.

노인 미디어 교육에 들어가는 예산의 비율을 물어본 설문에 의하면 센터의 전체예산 중 1~10%를 차지하고 있는 것을 알 수 있다. 이는 센터별로 노인 미디어 교육에 들어가는 예산이 다르지만, 전체 예산 중에서 노인 미디어 교육이 많이 쓰이고 있지 않다는 것은 알 수 있다.

(2) 프로그램 구성

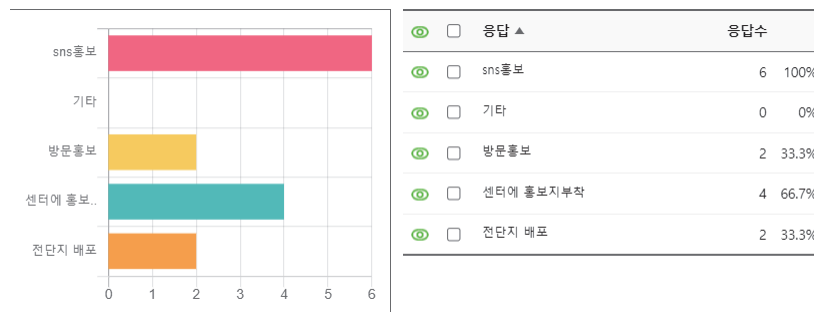


〈그림 2〉 프로그램 구성 관련 설문 조사-노인 미디어 교육 프로그램에 대한 피드백을 받으신 적이 있나요?

노인 미디어 교육 프로그램을 2021년 한 해 동안 몇 번 정도 진행하였냐는 물음에 2~3번을 진행하였던 센터가 3곳 있었으며, 매달 한 번씩 시행하여 총 12번을 진행한 센터가 2곳, 사적 다큐멘터리 10회, 단편 영화제작 16회, 비대면 수업 5개로 총 31회를 진행한 센터도 존재하였다. 코로나19로 인해 밖으로 나가는 것이 쉽지 않은 상황에서 지속적으로 많은 횟수로 교육을 이루는 것에 어려움이 있었다고 말하였다.

노인 미디어 교육 프로그램에 대한 피드백을 노인분들께 받았냐는 물음에 6곳이 모두 피드백을 받았다고 응답하였다. 이를 통해 노인분들의 흥미를 파악하고 프로그램의 발전을 위해 노력하고 있음을 알 수 있었다. 노인들의 반응은 프로그램, 참여자별 차이는 있었으나 대체로 만족도가 높았다는 것을 알 수 있었다. 하지만 공통으로 디지털 기기에 아직 친숙하지 않은 노인들이 많아서 기초적인 교육이 필요하다고 답하였으며 연간 운영 횟수 확대에 대한 수요가 높았음을 알 수 있었다.

### (3) 홍보와 인식

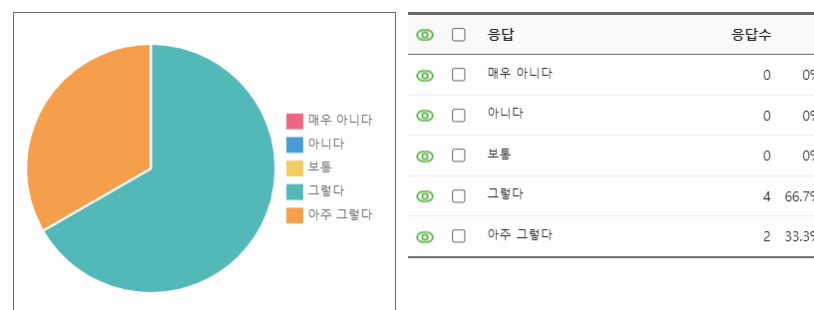


〈그림 3〉 홍보와 인식 관련 설문 조사-노인 미디어 교육에 대한 홍보는 어떤 식으로 이루어지고 있나요?

노인 미디어 교육에 대한 홍보는 주로 SNS와 센터에 홍보지 부착을 통해 이루어진다는 것을 확인할 수 있었다. 하지만 스마트기기에 대해 익숙함이 부족한 노인들의 경우 SNS 홍보를 못 보는 경우가 많다는 문제점을 파악할 수 있었고 센터에 홍보지를 부착하는 경우도 센터에 오시는 분들만 볼 수 있다는 아쉬움이 존재하였다.

프로그램 참여율이 지역의 전체 노인 비율 중 몇 퍼센트를 차지하냐는 질문에 모든 응답자가 잘 모르겠다고 답하였다. 이에 따라 전체 지역 노인에 대한 이해 없이 프로그램이 진행됨을 알 수 있었다.

### (4) 강사의 전문성



〈그림 4〉 강사의 전문성 관련 설문 조사-강사들이 전문성을 갖추었다고 생각하시나요?

센터 6곳 중 4곳은 외부 강사로, 2곳은 센터 내 강사로 이루어져 있었으며 강사의 전문성에 대해서는 ‘그렇다’는 4곳, ‘매우 그렇다’는 2곳으로 강사 모두 전문성을 갖추고 있는 것으로 파악되었다. 이에 대한 이유로는 매년 센터의 강사 워크숍과 강사역량 강화 프로그램을 통해 강사 인력풀 관리가 이루어지고 있다고 답하였으며, 외부 강사를 모집할 때는 전공 혹은 제작경력이 풍부하며 노인들과 활발한 의사소통이 가능한 분을 뽑기 때문이라고 답하였다.

#### (5) 기타

노인 미디어 교육의 문제점이 무엇이라고 생각하냐는 질문에 노인은 상대적으로 인지능력, 학습능력, 기억력 등이 떨어져서 반복적인 교육이 필요하지만 이루어지고 있지 않은 것이 문제라고 하였으며, 지역마다 여건과 상황이 다르고 넉넉하지 않은 예산으로 인해 교육의 기회가 많지 않고 후속 사업이 이루어지고 있지 않아서 일회성 교육에 그치고 있지 않은 것이 문제라고 답하였다. 또한, 노인의 특성상 온라인 홍보가 원활하지 못하여 모집 부분에 있어서 어려움을 겪고 있는 것이 문제이며, 센터로 찾아오시지 못하는 분들에게는 교육의 기회가 존재하지 않고 노인분들의 경우 개개인의 역량이 많이 차이난다, 일반적으로 진행되는 미디어 교육보다 강사들의 손이 많이 가기 때문에 다수의 인원을 모집하여 진행하고 있는 현재 교육의 문제점이 있다고 답을 하였다.

이에 대한 문제점이 해결되기 위해서는 예산확보와 인력 충원(보조강사 배치를 위한)으로 노인 미디어교육의 중요성과 비중을 높여 일회성 사업에서 그치는 것이 아니라 지속적으로 사업을 운영할 수 있도록 방안이 이루어져야 할 것이며, 교육을 이루기 전 노인들의 스마트, 컴퓨터 보급 상황과 활용능력 수준을 파악하는 것이 필요하다고 답하였다.

## 4. 노인 미디어 교육의 활성화 방안

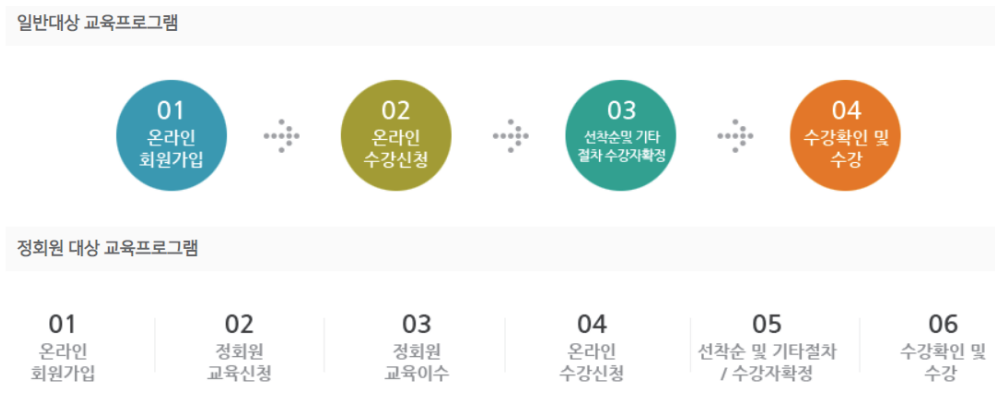
### 4.1. 지속적인 교육 진행

설문 조사 결과에 의하며 2021년 한 해 동안 진행한 노인 미디어 교육의 반 이상이 2, 3곳밖에 하지 않았다고 응답하였으며 한 달에 한 번씩 진행하였던 센터에서도 교육이 매번 챗터가 달라져서 일회성 교육에 그쳤다는 것을 파악할 수 있었다. 따라서 지속적인 교육을 하기 위해서 행동주의 학습법을 실행하여야 한다. 행동주의 학습법이란 ‘경험’ 즉 환경적 자극을 통하여 지속적인 강화가 따르는 방법이다. 이 학습법에 따르면 학습자의 행동은 단 한 번에 이뤄지는 것이 아니라 여러 번 반복된 후 습득되고 이 습관이 행동주의의 목표이다(정혜지, 2018: 90). 행동주의 학습법에 따라 미디어 교육이 지속적으로 진행되어 반복적인 교육을 통해 자극을 주고 지속적이며 습관적으로 진행하여 무의식적인 행동으로 이끌어내야 한다.

지속적인 교육을 진행하기 위해서는 프로그램 구성과 예산을 고려해야 한다. 우선 프로그램 구성을 살펴보자면 신청 절차의 개편과 교육 내용과 시간의 개편이다. <그림5>는 경기시청자미디어센터의 교육프로그램 신청 절차이다. 신청은 온라인으로 받고 나서 프로그램당 8~10명의 신청자를 선착순으로 받고 있다. 프로그램은 노인뿐만 아니라 노인과 청장년층이 같이 수강하는 프로그램도 존재한다. SNS를 쉽게 접할 수 있는 청장년층의 경우 교육프로그램이 올라오면 바로 확인하고 신청할 수 있지만, SNS를 많이 이용하지 않는 노년층의 경우 선착순으로 진행될 시 불리할 수 있다. 따라서 선착순이 아닌 프로그램을 지원하게 된 동기, 프로그램에 대한 의지 등의 지원신청서를 통해 선발한다면 문제가 줄어들 것이다. <그림6>은 경기시청자미디어센터의 노인을 위한 스마트폰 프로그램이다. 노인 미디어교육 프로그램을 살펴보면 카톡 보내기, 쇼핑하기,

사이트에 회원가입하기 등 스마트폰 활용에 교육이 치우쳐있는 것을 알 수 있다. 물론 스마트폰 활용을 하는 것이 미디어 교육 기본이라고 할 수 있지만, 이는 너무 실생활적응에만 치우쳐있다. 따라서 미디어 교육이 문화교육의 차원으로 세대 간 소통을 가능함으로써 노인층의 폐쇄적인 사고체계와 행위를 변화시킬 수 있도록 미디어 이슈에 관한 토론이나 미디어 리터러쉬교육 등 다양한 문화교육 등을 겸하여 지속적으로 교육이 이루어져야 한다.

예산의 측면에서는 시청자미디어센터의 경우 문화체육관광부의 산하기관인 한국문화예술교육진흥원과 전국미디어센터협의회를 통해 노인 영상미디어 문화예술교육지원사업 진행하여 예산을 받고 있지만, 지역센터의 경우 지자체에서 예산을 해결하고 있다. 그래서 지자체의 경우 예산이 부족할 수밖에 없다. 도별로 지역센터들끼리 협업을 맺어 시청자미디어센터와 같이 문화체육관광부의 산하기관인 한국문화예술교육진흥원과 협의를 통해 예산을 받는 방법이 있다. 또한 강사 부족의 경우는 한 지역의 두 개의 정도 지역센터가 있는 경우 통합하여 교육을 운영하는 것이다. 교육부에서는 고교학점제 도입에 따라서 공동교육과정을 시행 중에 있다. 공동교육과정이란 희망 학생이 적거나 교사 수급이 곤란한 단위학교에서 개설이 어려운 소수 수강 과목 등에 대하여 여러 고등학교가 공동으로 온, 오프라인으로 과목을 개설하여 운영하는 교육과정을 말한다. 이런 공동교육과정은 미디어 교육에서 활용한다면 문제가 해결될 수 있을 것이다. 더불어 교육부의 한시적 기간제교사 임용방안을 사용하는 것이다. 한시적 기간제교사 임용방안이란 교원 자격이 없는 외부 전문가를 한시적인 기간제교사로 임용하여 수업을 맡기는 것을 말한다. 교원자격증이 없어도 일정 자격 요건만 충족하면 수업을 진행하는 것이다. 미디어 교육에서 활용하여 꼭 자격증을 가지고 있지 않아도 일정 요건만 충족시킨다면 교육을 할 수 있도록 하여 강사인건비의 문제와 강사 부족의 문제를 해결할 수 있을 것이다.



〈그림 5〉 경기도시청자미디어센터 교육프로그램 신청절차

[10월/오프라인] 차근차근 배우는 스마트폰 사용법-오후반

	> 신청기간	2020-10-13 11:00 ~ 10-21 18:00
	> 강의기간	2020-10-22 ~ 2020-10-31
	> 정원	0명
	> 개요	스마트폰 기초 사용 방법 + 미디어 팩트체크 교육

[상세보기](#)

〈그림 6〉 경기도시청자미디어센터 프로그램

## 4.2. 지역방송채널확보

연령대가 높을수록 수면, 식사 및 간식, 건강관리/개인위생 등의 필수시간과 교제 및 참여, 문화 및 관광, 미디어 이용 등의 여가 시간이 증가하고 일, 학습, 가사노동과 같은 의무시간이 감소한다. 이때 여가 시간의 경우 2019년 기준 6시간 51분을 사용하는 통계틀 보이는 데 이때 미디어 이용이 3시간 50분으로 반 이상을 차지하고 있음을 알 수 있다(통계청, 2020: 7). 카카오톡이나 SNS에 대부분 익숙하지 않기 때문에 노인들은 주로 TV를 이용한다. 2020년 고령자 통계에서 실시간 방송시청 시간을 보면 65~69세 연령대는 일 평균 2시간 54분, 70~74세 3시간 23분, 75~79세 3시간 47분, 80세 이상은 4시간 26분으로 연령대가 높을수록 실시간 방송시청 시간이 증가한다는 것을 알 수 있다(통계청, 2020: 7). 따라서 각 지역별로 센터끼리 협업을 맺어 지역 방송 채널을 확보하여 지역의 노인 미디어 교육프로그램을 홍보한다면 노인의 특성상 온라인 홍보가 원활하지 못하여 모집 부분에서 겪고 있는 문제를 해결할 수 있을 것이다. 또한 지역 센터 측에서 배운 교육을 활용하여 공모전을 열게 된다면 당선된 자신의 영상이 상영됨에 따라서 노인 학습자분들은 성취감을 느끼고 교육 활동에 대해서 동기가 활성화될 수 있을 것이며, 노인분들이 직접 작가, 감독, 출연의 역할을 모두 진행하며 제작하고 채널에 상영됨에 따라 노인을 느끼고, 고집스럽고, 보수적으로 느끼고 있는 중고생과 대학생들의 인식을 바꿔 노인의 새로운 이면을 발견하고 세대 차이, 세대 갈등을 줄일 수 있는 계기가 될 것이다.

강원지역방송을 예로 들면 LG HELLOVISION이 있다. LG HELLOVISION은 강원도의 영서북부지역 철원군, 화천군, 춘천시, 인제군, 양구군, 홍천군, 영동지방 전역을 방송대상 구역으로 하고 있다. 프로그램은 지역의 특산물들을 이용하여 셰프가 요리하는 팔도밥상 플러스, 부산시민과 함께하는 가족사랑 콘서트부터 기장갯마을축제 트롯콘서트, 한국농업방송 농민 노래자랑 등 다양한 지역에서의 축제 행사를 간접적으로 체험할 수 있는 현장중계 핫플레이스, 강원도의 일자리, 여행지, 다양한 소식들을 접할 수 있는 우리 동네 알파고 등이 있다. 지역방송이지만 다른 지역을 다루는 프로그램이 많다는 것을 파악할 수 있다. 강원도의 경우 이 방송 채널을 확보하게 된다면 지역주민들은 자신들의 지역 노인들에 대해 관심을 가지게 됨과 더불어 인식을 개선할 수 있을 것이다.

## 4.3. 찾아가는 미디어 교육 버스

노인 미디어 교육의 또 다른 문제점 중 하나는 센터로 찾아오지 못하는 분들에게 교육의 기회가 없다는 것이다. 독거노인 및 거동이 불편하신 노인, 센터에 대한 거부감이 있으신 노인, 집과 센터의 거리가 있으신 노인은 방문하기 힘든 경우가 많다. 따라서 찾아가는 미디어 교육 버스가 생겨나는 것이 하나의 방법이라고 생각한다. 옥천 군서초등학교에서는 찾아가는 버스이동형 성교육체험관을 운영하였다고 한다. 이 교육은 평생학습원 청소년 상담복지센터의 지원으로 성교육 전담 강사가 다양한 콘텐츠가 교구를 활용해 성교육을 이론적으로 보고 배우기보다는 직접 체험할 수 있는 기회를 제공하여 학생들에게 좋은 반응을 얻었다(육종천, 2020). 따라서 노인 미디어 교육도 찾아가는 버스로 운영이 된다면 노인 중에서도 소외되는 사람 없이 모두 교육을 통해 미디어 활동 능력을 향상할 수 있을 것이다.

## 4.4. 노인을 위한 앱 개발

앱 스토어에 들어가서 ‘아이’라는 키워드를 입력하면 연령별 맞춤 놀이 육아앱, 읽어주는 그림책, 아동용 색칠 그림책이 나오고, ‘청소년’이라는 키워드를 입력하면 익명 고민 상담, 청소년 진로맵, 학습하면 용돈을 받게 해 주는 앱이 나오며 ‘장애인’이라는 키워드를 입력하면 휠체어 사용자 맞춤 정보 제공, 장애인 생활신문,

장애인 콜택시 등의 앱이 나온다. 하지만 ‘노인’이라는 키워드를 입력하면 노인돌봄 서비스 앱 딱 하나만 나오게 된다. 노인이 활동하는 능동적인 사람이 아니라 누군가의 보호를 받아야 하는 수동적인 인물로 묘사가 된 것처럼 나온다. 물론 이 앱이 나쁘다는 것은 아니다. 부모님이 아프신데 자녀가 돌봐야 하는 상황에서 이런 앱은 적극적으로 활용될 수 있다. 하지만 여기서 주목해야 할 것은 노인이 직접 능동적으로 무언가를 할 수 있는 앱이 없다는 것이다. 노인의 경우 인지능력, 학습능력, 기억력 등이 떨어지기 때문에 반복 학습이 필요하다. 따라서 센터에서 교육을 이수하고 귀가하여 오늘 배운 것과 관련된 간단한 퀴즈를 풀고 틀릴 시 관련 영상을 첨부하여 반복 학습을 할 수 있도록 해주고, 현재 대학생들끼리 자신들의 고민과 궁금한 사항들을 편안하게 올리고 답해주는 에브리타임이라는 앱처럼 서로 고민이나 질문사항들을 공유할 수 있는 것도 구상하여 소통할 수 있도록 소통의 장을 만들어주는 노인을 위한 앱을 구상하는 것이 필요하다.

앞서 언급한 독일의 경우 시민대학에서 e-learning 교육을 실시하여 일자리와 직업 관련 멀티미디어 교육을 수행하고 있다. 강좌의 종류가 다양하고 나이, 성별, 국적, 소득 수준에 상관없이 누구에게나 강좌가 열려있기 때문에 쉽게 많은 사람이 이용하고 있다. 앱에서 강좌를 개설하여 노인분들이 다양한 강의를 자신의 취향에 맞게 들을 수 있도록 구성을 한다면 꼭 지역 미디어센터나 지역센터를 방문하지 않아도 교육을 받을 수 있을 것이다.

## 5. 결론 및 한계

### 5.1. 연구의 결론

본 연구는 지역센터와 지역 미디어센터를 중심으로 노인 미디어 교육의 문제점을 살펴보고 해결방안을 탐구하였다. 설문 조사를 바탕으로 살펴본 문제점은 첫 번째 예산 문제가 있었다. 다회성 교육을 운영하고, 강사의 인건비를 충족하기에는 예산이 부족하다는 것이었다. 두 번째는 프로그램 구성문제가 있었다. 모든 교육이 지속적으로 운영되기보다는 일회성에 그치는 교육이었다. 세 번째로는 홍보 문제가 있었다. SNS에 익숙하지 않은 노인은 센터로 찾아오는 방식을 통해서 노인 미디어 교육이 시행됨을 알 수 있었다. 또한, 네 번째로는 미디어 교육이 한정적으로 운영된다는 것이었다. 센터에서만 운영하는 시공간적 제약이 있다는 것이었다.

그래서 이에 대한 해결방안으로는 프로그램과 예산 문제를 고려한 지속적인 교육 진행, 홍보 문제해결의 지역방송 채널확보, 시공간 제약을 막을 수 있는 찾아가는 미디어 교육 버스, 프로그램과 예산, 시공간 제약의 문제를 해결할 수 있는 노인을 위한 앱 개발을 제시하였다.

노인의 수는 계속해서 증가하고 있고 그에 따라 노인을 위한 나라가 되어야 하지만 현실은 노인들의 소외 현상이 사회적 문제로 대두되는 모순적인 상황이 발생하였다. 노인들이 더 느리고, 나약하고, 고집이 세고, 보수적인 사람, 누군가에 따라 움직이는 수동적인 사람이 아니라 자신의 목소리로 자신과 사회의 문제를 말할 수 있도록 미디어 교육이 계속해서 발전하여 적극적으로 삶에 임하는 사회적 권리를 획득하기를 바란다.

### 5.2. 연구의 한계

코로나19로 인해 직접 방문하지 못하고 진행이 되었으며 16곳에 전화를 드려 설문 조사의 목적과 문항 구성을 설명해드려 응답해주시겠다고 하신 분은 10분이었지만 질문지법의 특성상 응답자를 통제할 수 없기 때문에 응답률이 낮게 나타났다. 지역센터에서는 노인분들을 위한 교육뿐만 아니라 성인, 아동, 장애인들을 위한 다양한 프로그램을 진행하여 이를 기획하고 예산을 배분하는 등의 업무가 많아서 해주지지 못한 분이

많았다. 6곳의 지역센터를 통해 노인 미디어 교육의 현황을 일반화시키기에는 부족했다. 앞으로 이 분야에 폭넓은 설문 조사를 통해 이 연구가 보충되길 바란다.

## 참고 문헌

- 강진숙(2009), 노인미디어교육의 목표와 교육방법에 대한 인식 연구, 한국언론정보학보, 306-325.
- 김동심·김주현·주경희(2020), 중고생과 대학생의 노인 인식, 청소년학연구 27(5), 147-168.
- 설진아·강진숙(2015), 미디어교육, 서울: 한국방송통신대학교
- 정혜지(2018), 노인 미디어교육 현황 및 활성화 방안: 지역미디어센터 교육사례를 중심으로, 동국대학교 석사학위논문, 2018.
- 강진숙(2021), 고령사회의 도래와 노인 미디어교육 방법, 시청자미디어재단 미디어리 공식 블로그, 2021.05.04.
- 교육부 사이트(2019), [설명자료]교육부는 고교 단계에서 학생들의 소프트웨어 과목 선택 기회 확대를 위해 다각적인 노력을 기울이고 있습니다, 2019.10.22.  
 <<https://www.moe.go.kr/boardCnts/viewRenew.do?boardID=295&lev=0&statusYN=W&s=moe&m=020401&opType=N&boardSeq=78775>>
- 교육부 사이트(2019), [설명자료]초등 소프트웨어교육 의무화에 따른 현장 안착 지원에 만전 설명자료, 2019.02.28.  
 <<https://www.moe.go.kr/boardCnts/viewRenew.do?boardID=295&lev=0&statusYN=W&s=moe&m=020401&opType=N&boardSeq=76895>>
- 김윤정(2021), 광역 시·도별 시청자 미디어교육 센터 건립 일정 확정 ... ‘미디어교육 무료’, 파이낸셜경제, 2021.11.12.  
 <<https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=32742911&memberNo=51322309>>
- 김홍범(2021), 93세 남성도 “여친 소개 줌”...韓실버세대, 데이팅앱에 빠졌다, 중앙일보, 2021.11.01.  
 <<https://www.joongang.co.kr/article/25020028>>
- 서정원(2021), 은행앱깎다 날 샌다...금리 혜택 못받는어르신들, 매일경제, 2021.10.27.  
 <<https://www.mk.co.kr/news/economy/view/2021/10/1018733/>>
- 육종천(2020), 옥천군서초등학교찾아가는 성교육 버스운영, 대전일보, 2020.07.26.  
 <[http://www.daejonilbo.com/news/newsitem.asp?pk\\_no=1432540](http://www.daejonilbo.com/news/newsitem.asp?pk_no=1432540)>
- 통계청(2020), 2020 고령자 통계, 2020.09.28.
- 통계청(2021), 국민 삶의 질 2020, 2021.03.11.
- 한국정보사회진흥원(2021), 2020 디지털정보격차 실태조사, 2021.03.12.



# 현실과 가상을 이어주는 메타버스

: 메타버스 경험에 대한 만족도 설문조사를 중심으로

게임전공 구현\*

## 목 차

1. 서론
    - 1.1. 연구 목적
    - 1.2. 연구 대상 및 방법
  2. 메타버스의 이론적 배경
    - 2.1. 메타버스의 정의
    - 2.2. 메타버스의 유형
  3. 메타버스의 발전과 현황
    - 3.1. 가상현실에서의 메타버스
      - 3.1.1. 〈세컨드 라이프〉
      - 3.1.2. 〈VR Chat〉
      - 3.1.3. 요약
    - 3.2. 소셜 네트워크에서의 메타버스
      - 3.2.1. 〈Youtube〉
      - 3.2.2. 〈TikTok〉
      - 3.2.3. 요약
    - 3.3. 게임에서의 메타버스
      - 3.3.1. 〈Roblox〉
      - 3.3.2. 〈Minecraft〉
      - 3.3.3. 요약
  4. 메타버스 경험에 대한 설문조사
    - 4.1. 메타버스 경험에 대한 만족도 조사
      - 4.2.1. 가상세계에서의 메타버스 경험 만족도
      - 4.2.2. 소셜 네트워크에서의 메타버스 경험 만족도
      - 4.2.3. 게임 매체에서의 메타버스 경험 만족도
    - 4.3. 결과 분석
  5. 결론
- 참고 문헌

## 1. 서론

### 1.1. 연구 목적

오프라인에서의 활동을 온라인에서도 할 수 있게 만들어주는 것을 우리는 ‘메타버스’라고 부른다. 사람들은 메타버스를 통해서 온라인과 오프라인의 제약 없이 편하게 대화를 주고받을 수 있게 되었고, 점차 많은 게임과 방송, SNS의 콘텐츠는 셀 수 없을 정도로 많은 양의 메타버스에 관한 내용으로 가득 차게 되었다. 이렇게 많은 양의 메타버스에 대한 콘텐츠가 생성되고 이용되고 있지만, 아직 많은 사람에게 메타버스란 무엇인지 아직 정확히 인식되지 않고 있다.

그렇기에 이 보고서에서는 메타버스란 무엇인지, 메타버스의 특징과 관련 매체들에 대하여 정리하고 메타버스를 경험한 사용자들의 만족도를 토대로 향후 메타버스의 방향성을 모색하고자 한다.

### 1.2. 연구 대상 및 방법

본 보고서에서의 연구 방법은 다음과 같다. 2021년 11월 20일부터 11월 24일까지 5일간 각종 디스코드 커뮤니티에서의 설문조사를 통하여 10대~20대의 메타버스 경험자 25명을 대상으로 메타버스를 경험한 뒤의 만족도를 조사하였다. 설문지의 1번부터 2번까지는 응답자의 메타버스 관심도와 경험 여부에 관한 질문을, 3번에서는 경험한 메타버스 플랫폼 종류에 관한 질문을, 4번부터 6번까지는 순서대로 가상현실, 소셜 네트워크, 게임에서의 메타버스를 경험한 후의 만족도를 조사하였으며 마지막 질문에서는 응답자가 메타버스를 어떻게 생각하는지, 또는 이후 메타버스가 어떤 방향성을 가지고 발전하였으면 하는지에 대하여 설문하였다.

## 2. 메타버스의 이론적 배경

### 2.1. 메타버스의 정의

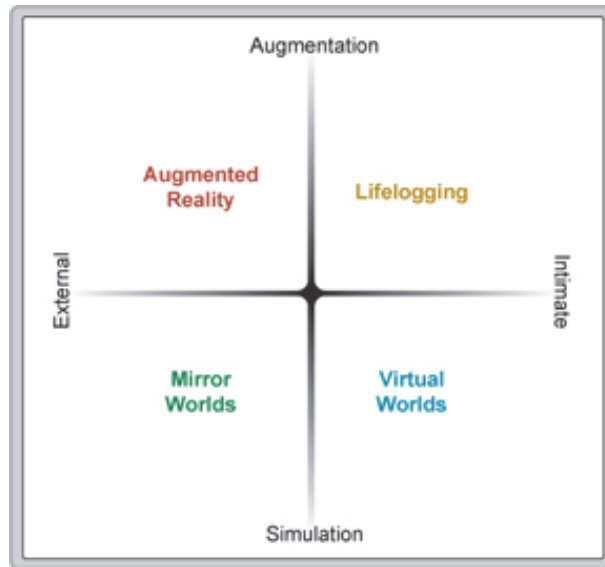
‘메타버스(Metaverse)’의 사전적 정의<sup>1)</sup>는 가상, 초월 등을 뜻하는 영단어 ‘Meta’와 우주를 뜻하는 영단어 ‘Universe’를 합친 합성어로, 현실 세계와 같은 사회, 경제, 문화 활동이 이루어지는 3차원의 가상세계를 가리킨다. 메타버스는 가상현실보다 한 단계 더 진화한 개념으로, 아바타를 활용해 단지 게임이나 가상현실을 즐기는 데 그치지 않고 실제 현실과 같은 사회, 문화적 활동을 할 수 있다.

### 2.2. 메타버스의 유형

메타버스에는 네 가지의 유형이 존재한다. 미국의 ASF에서 발표한 ‘Metaverse Roadmap’에서는 메타버스의 유형을 증강(Argumentation)과 시뮬레이션(Simulation) 축, 외적(External)과 내적(Intimate) 요소의 축을 바탕으로 4가지 유형으로 구분하였다.

1) 네이버 지식백과, 메타버스,

〈<https://terms.naver.com/entry.naver?cid=43667&docId=6226822&categoryId=43667>〉, 2021.11.23.



〈그림 1〉 메타버스 로드맵

위의 내용대로 구분된 메타버스의 첫 번째 유형은 증강현실(Augmented Reality)로, 현실 공간에 2D 또는 3D로 표현되는 가상의 물체를 겹쳐 보이게 하면서 상호작용하는 환경을 뜻하며, 거부감을 줄이면서 보다 높은 몰입감을 유도할 수 있는 특징을 가지고 있다. 증강 현실을 이용한 콘텐츠로는 2012년에 발매된 Nintendo 사의 <포켓몬 AR 서적>이 있으며, 이 콘텐츠는 현실의 공간에서 닌텐도 3DS를 이용한 기기를 통해 가상의 물체를 겹쳐 보이게 하며 사용자와 상호작용을 할 수 있게 만든 포켓몬 시리즈 최초의 증강 현실 게임이다.

두 번째 유형은 라이프로그(Lifelogging)으로, 사물과 사람에 대한 일상적인 경험과 정보를 캡처하고 저장하고 배포하는 기술로, Facebook, Instagram, Twitter 등의 소셜 네트워크 서비스를 통하여 자신의 일상을 촬영하거나, 자신의 생각 또는 기분을 올려 전 세계 사람들과 공유할 수 있다.

세 번째 유형은 거울 세계(Mirror Worlds)로, 실제 지구를 기반으로 하여 주변의 세계를 모델링하여 가상세계에서 현실 세계와 매우 유사한 환경을 제공, 구축하여 사용자에게 현실적인 세계를 체험할 수 있도록 해준다. 무료 웹 기반의 개방형 표준 지구 디지털 지도인 Google Earth가 거울 세계의 대표적인 예라고 할 수 있다.

네 번째 유형은 가상세계(Virtual World)로, 현실과 유사하거나 아예 다른 세계를 데이터로 구축한 공간이며, 핵심 구성 요소로 사용자의 의인화인 '아바타'가 존재한다는 점이 있다. 주로 멀티플레이어 게임 등과 같은 콘텐츠에서 사용되는 기술로, 온라인을 통하여 여러 사용자가 상호작용을 할 수 있게 해준다.<sup>2)</sup>

이처럼, 메타버스의 4가지 유형들은 우리의 생활 근처에서 많이 사용되며 떼려야 뗄 수 없는 관계가 되어 버렸다. 살면서 다른 사람들과 자신의 일상을 공유하는 SNS는 물론, 지구의 모습을 촬영하여 하나의 세계를 만든 Google Earth, 자신만의 아바타를 만들어 하나의 가상세계에서 멀티플레이어 게임을 즐기는 것 모두 메타버스라고 보며, 시대가 변화하면서 메타버스도 위의 네 가지 유형에서 지속적인 발전을 하는 것이 아닌 유형의 벽을 허물고 두 개 이상의 유형이 융합되어 새로운 유형의 콘텐츠를 개발하고 발전하기 시작했다. 그렇다면, 메타버스의 시작부터 지금에 이르기까지 메타버스는 어떤 발전을 해왔을까?

2) ASF, Metaverse Roadmap, 2007, <<https://www.Metaverseroadmap.org/overview/>>

### 3. 메타버스의 발전과 현황

메타버스는 1992년, 닐 스티븐슨의 소설 〈Snow Crash〉에서 처음 등장한 이후, 컴퓨터와 인터넷 기술이 발달하면서 가상세계를 구성하고 서로 소통할 수 있는 온라인 커뮤니티를 만들기 시작하면서 점차 발전하기 시작했다. 현대의 메타버스는 가상세계를 통해 경험하거나, 소셜 네트워크 서비스를 통해 경험하거나, 게임 매체를 통해서 경험할 수 있다. 가장 먼저, 가상세계를 통해 경험할 수 있는 메타버스의 특성에 대해서 알아본다.

#### 3.1. 가상세계에서의 메타버스

가상세계에서는 사용자가 본래의 모습으로 활동하지 않고, 사용자의 모습을 의인화한 ‘아바타’를 사용하여 활동한다. 오프라인 세상에서 커뮤니티를 만들어 상호작용을 하는 것보다 온라인 가상세계에서 커뮤니티를 만들고 상호작용을 하는 것이 더 낮은 장벽을 가지고 있어 많은 사용자가 가상세계를 이용하기 시작했다. 이 보고서에서는 가상세계를 대표하는 소프트웨어인 2003년 출시한 〈세컨드 라이프〉와 2017년 스팀을 통해서 출시된 〈VR Chat〉를 통하여 가상세계에서 이용된 메타버스를 조사하였다.

##### 3.1.1. 〈세컨드 라이프〉

〈세컨드 라이프〉는 2003년, 미국의 린든 랩에서 출시한 가상세계 소프트웨어다. 세컨드 라이프에서는 사용자가 자신만의 아바타를 생성하여 가상세계 속에서 각종 활동을 할 수 있다. 가상화폐인 ‘린든달러(L\$)’를 이용하여 직접 만든 오브젝트를 거래하거나 가상세계의 부동산을 매매하는 등 현실에서 할 수 있는 모든 활동을 할 수 있었기에 많은 사람이 세컨드 라이프에 열광하였으며, IBM, BMW, 도요타, 로이터 등 많은 글로벌 기업들도 앞다투어 입성하여 ‘제2의 웹 세상’이 될 것으로 예상하였다.<sup>3)</sup>



〈그림 2〉 세컨드 라이프 내 화폐 거래 모습

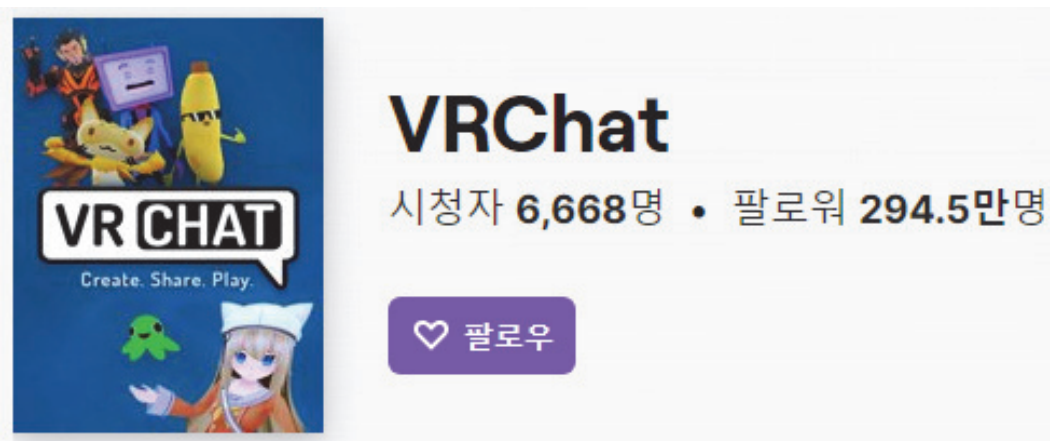
그러나, 2008년 소셜 네트워크 서비스의 등장과 많은 기기의 개발에도 불구하고 〈세컨드 라이프〉에 접속하기 위해서는 사양이 높은 PC가 필요했기 때문에 사용자들이 대거 이탈하기 시작했다. 문제는 이뿐만이 아니었다. 가상세계이다 보니 현실의 법이 적용되지 않아 각종 불법 행위가 늘어나기 시작한 것이다. 2007년

3) 매일경제, 18년 전 세컨드 라이프와 달라... 요즘 메타버스는 진짜, 2021.09.26., <https://www.mk.co.kr/news/it/view/2021/09/916358/>

7월, 미 연방수사국(FBI)는 불법 온라인 도박을 이유로 세컨드 라이프 내 불법 운영 중이던 카지노의 영업 중단을 요구하였으며, 독일 경찰 측에서는 세컨드 라이프 내 아동 포르노 사진이 유출, 판매되어 조사에 착수하는 등의 법적 관련 문제가 있었으며, 가상화폐인 ‘린든달러’를 현금으로 환전해주는 과정에서 탈세가 이뤄지고 있다는 비판이 제기되는 등 현실의 법이 적용되면서 수많은 문제가 수면 위로 드러나기 시작했다.<sup>4)</sup>

### 3.1.2. <VR Chat>

또 다른 소프트웨어인 <VR Chat>은 2017년, VRChat Inc.에서 개발한 가상세계 기반의 음성 채팅 소프트웨어다. VR 기기를 통해서 사용자가 실제로 가상세계에서 활동하는 것처럼 대화할 수도 있으며, 가상세계 속에서 다양한 환경을 조성하여 보드게임을 즐기거나, 조성된 환경에 맞는 역할 놀이를 하는 등의 상호작용을 할 수 있었기에 출시 당시 많은 관심을 불러일으켰다.



<그림 3> 스트리밍 사이트 ‘Twitch’에서의 VRChat 카테고리 정보

위 사진은 실시간 스트리밍 사이트인 ‘Twitch’에 등록된 <VR Chat> 카테고리에 대한 정보이다.<sup>5)</sup> 위 사진과 같이 VR Chat은 많은 유튜브 크리에이터와 트위치 스트리머들 사이에서 ‘시청자와 소통하기 좋은 콘텐츠’로 사용되며 다양한 환경을 준비하고 맞는 아바타를 준비하여 실시간 방송에 참여하거나, 공개된 방에 입장하여 모르는 사람들과 대화하고 놀면서 커뮤니티를 구성할 수 있다. 또한 직접 아바타를 디자인하여 디자인된 아바타를 인터넷 사이트에 업로드하여 공유하거나 이를 직접 판매하는 등의 경제 활동을 진행할 수도 있다. 또한, VR 기기를 이용한 가상현실 소프트웨어인데도 불구하고 VR 기기 없이 사용이 가능하기 때문에 많은 이용자를 모으기도 하였다.

하지만, VR의 보급이 완전하지 않아 VR이 제대로 보급되기 전까지 얼리 액세스 상태로 머물러 있으며, 앞서 서술한 세컨드 라이프와 비슷한 법적, 윤리적 문제점들이 서서히 드러나기 시작하면서 유입되는 사용자의 수가 줄어드는 추세이다.

4) 한국경제신문, 세컨드 라이프 그림자... 현실세계 골치 아픈일 다 있네!, 2007.08.25., <<https://www.hankyung.com/international/article/2007082464131>>

5) Twitch, VRChat 카테고리 정보, <<https://www.twitch.tv/directory/game/VRChat>>, 2021.12.04.

### 3.1.3. 요약

가상세계를 이용하는 사용자들은 가상세계 속에서 자신을 나타내는 ‘아바타’를 제작하여 활동할 수 있다. 아바타를 활용하여 사용자의 개성을 드러낼 수도 있고, 직접 아바타와 가상공간을 꾸며 마음에 맞는 사용자들과 커뮤니티를 만들어 상호작용을 할 수 있는 등 가상세계는 온라인에서의 만남의 장으로 활용된다. 하지만, 가상세계에 존재하는 가상화폐로 인한 경제활동이 문제가 되거나, 자신의 꿈을 이루기 위한 ‘꿈의 도피처’로 사용하는 이용자들을 위협하는 부적절한 행동들에 대한 법적 규제가 마련되어 있지 않기 때문에 점차 부적절한 콘텐츠들이 양산되기 시작하는 추세임을 확인할 수 있었다. 그렇다면 다른 매체를 통해 경험할 수 있는 메타버스는 어떠한 특성이 있을지, 소셜 네트워크 서비스를 통해 경험할 수 있는 메타버스의 특성에 대해 알아 본다.

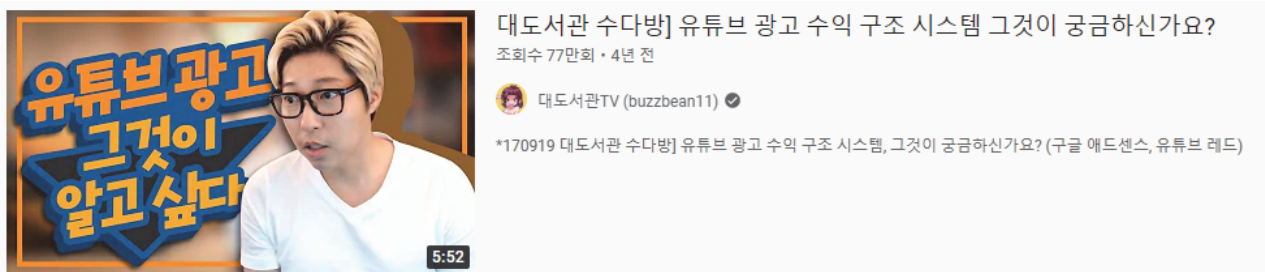
## 3.2. 소셜 네트워크에서의 메타버스

사람들은 소셜 네트워크 서비스를 통해서 자신의 일상을 사진 또는 동영상으로 촬영하거나, 자신의 감정을 한 문장 이상으로 작성하여 인터넷에 업로드하여 사람들과 공유한다. SNS가 발전한 이유는 손쉽게 사람들에게 전파되는 인터넷 정보의 특성상 낮은 진입 장벽과 높은 접근성을 보유했기 때문이다. 이 보고서에서는 동영상 공유가 주로 이루어지는 플랫폼 중 가장 높은 이용자 수를 보유한 Google의 <Youtube>와 ByteDance의 <TikTok>을 중심으로 소셜 네트워크에서 이용된 메타버스를 조사하였다.

### 3.2.1. <Youtube>

<Youtube(유튜브)>는 2005년 서비스를 시작한 동영상 공유 플랫폼이다. 2006년에 구글이 인수한 이후, 세계 최대의 동영상 공유 플랫폼으로 성장하게 되었으며, 이후 많은 크리에이터들이 유튜브를 통한 활동을 시작하면서 점차 다양한 주제의 영상이 업로드되기 시작했다.

유튜브가 성장하기 시작한 시점은 미국의 코미디 그룹인 The Lonely Island의 ‘Lazy Sunday’ 뮤직비디오가 업로드되고부터이다. 이 뮤직비디오가 200만 이상의 조회수를 기록하면서 유튜브가 점차 대중화되기 시작한 것이다.



〈그림 4〉 Youtube를 통한 광고 수익 구조 시스템 관련 영상

2017년에 대도서관TV에 업로드된 영상에 따르면, 대중화된 이후 콘텐츠 제작자의 동기부여를 위해 구글 애드센스와 유튜브를 연동하여 일정 조건을 달성한 콘텐츠 크리에이터들에게 광고 수익의 일부를 지급하는 시스템이 추가되었다고 한다.<sup>6)</sup> 이 시점을 기점으로 수많은 사람이 수익을 창출하기 위해서 유튜브 플랫폼에

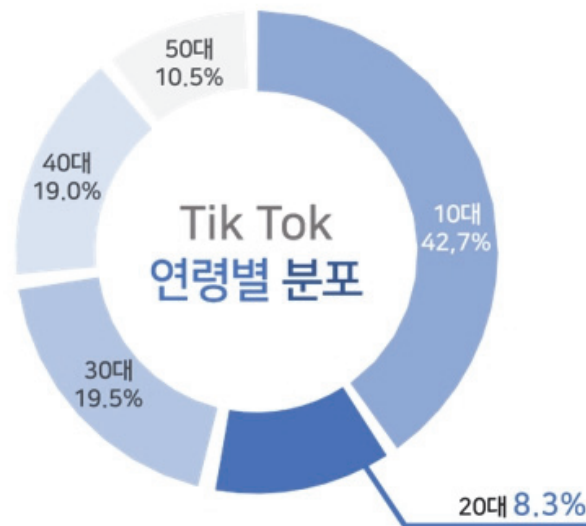
6) 대도서관TV, 대도서관 수다방] 유튜브 광고 수익 구조 시스템 그것이 궁금하신가요?, 2017.09.29.

다양한 장르의 영상을 올리기 시작했고, 유튜브는 많은 세계인들이 즐겨 보는 동영상 플랫폼으로 성장하게 되었고, 이후 Youtube Shorts를 출시하여 기존의 방식보다 간편하게 영상을 업로드할 수 있게 업데이트하는 등 사용자들의 편의를 위해 계속 발전하였다.

하지만, 유튜브의 단점은 명확했다. 수익을 바라보고 업로드된 영상의 개수가 많아 부적절한 주제의 영상도 업로드되기도 하며, 이는 유튜브의 주 사용자층인 청소년들에게 부적절한 영향을 끼칠 수 있다. 2019년에 아이스크림에듀에서 전국 초등학생을 대상으로 진행한 유튜브 사용실태에 대한 설문조사에 따르면, 초등생의 74.4%가 매주 유튜브를 시청하고 있다고 한다.<sup>7)</sup> 앞서 말한 부적절한 영상을 이와 같은 저연령층이 시청하게 될 경우 저연령층의 성장에 큰 악영향을 미칠 것이다. 또한, 유튜브에 업로드된 영상을 불법으로 다운로드하여 자신의 것인 양 업로드하는 등의 저작권 관련 문제도 피해갈 수 없었다.

### 3.2.2. <TikTok>

또 다른 소셜 네트워크 서비스인 <TikTok>은 2017년 서비스를 시작한 쇼트 비디오 기반의 동영상 공유 플랫폼이다. 15초에서 3분 사이의 짧은 동영상을 촬영하고 제공되는 편집 툴을 사용하여 편집한 뒤에 영상을 올릴 수 있으며, 낮은 난이도의 편집과 간단한 업로드 방식을 토대로 한 낮은 진입 장벽으로 세계적으로 선풍적인 인기를 끌었다. 특히 다양한 주제와 짧고 많은 영상을 토대로 10대 청소년들에게 큰 인기를 얻게 되었다. 심지어 미국과 영국 등의 국가에서는 유튜브를 제치며 사용률 1위의 동영상 플랫폼으로 자리잡기도 하였다.



〈그림 5〉 TikTok 사용자층의 연령별 분포

하지만, 개인정보 유출 의혹으로 인해 2020년 6월 미국, 인도 등의 국가에서 TikTok의 자국 서비스를 금지하는 방안을 검토한 적이 있었고,<sup>8)</sup> TikTok의 콘텐츠 관리 미흡도 문제가 되었다. 2020년 4월 TikTok

[〈https://www.youtube.com/watch?v=M\\_wdrI848kY〉](https://www.youtube.com/watch?v=M_wdrI848kY)

7) 에듀팡 교육뉴스, 초등생 75%가 매주 유튜브 본다... 바람직한 지도 방법은?, 2019.04.04.

[〈https://news.edupang.com/news/article.html?no=18850〉](https://news.edupang.com/news/article.html?no=18850)

8) BBC News, 틱톡 사용 막히나? 한국도 인도, 미국에 이어 행정처분 검토, 2020.07.09.

[〈https://www.bbc.com/korean/international-53346136〉](https://www.bbc.com/korean/international-53346136)

사용자의 연령층 분포 조사에 따르면, 가장 적은 분포를 띠는 20대가 TikTok을 사용하지 않는 이유로 ‘외국인들만 사용하는 것 같아서’, ‘초등학생과 중학생들의 전용 어플이 된 거 같아서’라는 의견이 많았다고 한다.<sup>9)</sup> 이처럼 TikTok의 경우에도 낮은 진입 장벽과 높은 접근성을 토대로 저연령층에게 큰 인기를 끌었지만, 이러한 특성이 오히려 특정 연령층을 제외한 사용자들에게 부정적인 영향을 끼치고 있었다는 것을 알 수 있다.

### 3.2.3. 요약

소셜 네트워크 서비스를 이용하는 사용자들은 자신의 일상을 동영상 또는 사진으로 촬영하여 업로드하거나 자신의 기분, 상황을 한 문장 이상으로 작성하여 업로드하여 다른 온라인 사람들과 공유하고 대화한다. 하지만, 온라인의 특성인 익명성을 악용하거나 수익을 창출하기 위해 부적절한 콘텐츠를 생성해 내는 사용자들에 의해 기존 사용자들에게도 피해가 가고 있다. 또한, 저연령층의 사용 분포도가 점차 높아지면서 SNS 자체를 ‘어린이들이 주로 사용하는 소통 공간’으로 해석하게 되었다고 본다. 그렇다면 마지막으로, 게임을 통해 경험할 수 있는 메타버스는 어떠한 특성이 있을지 알아본다.

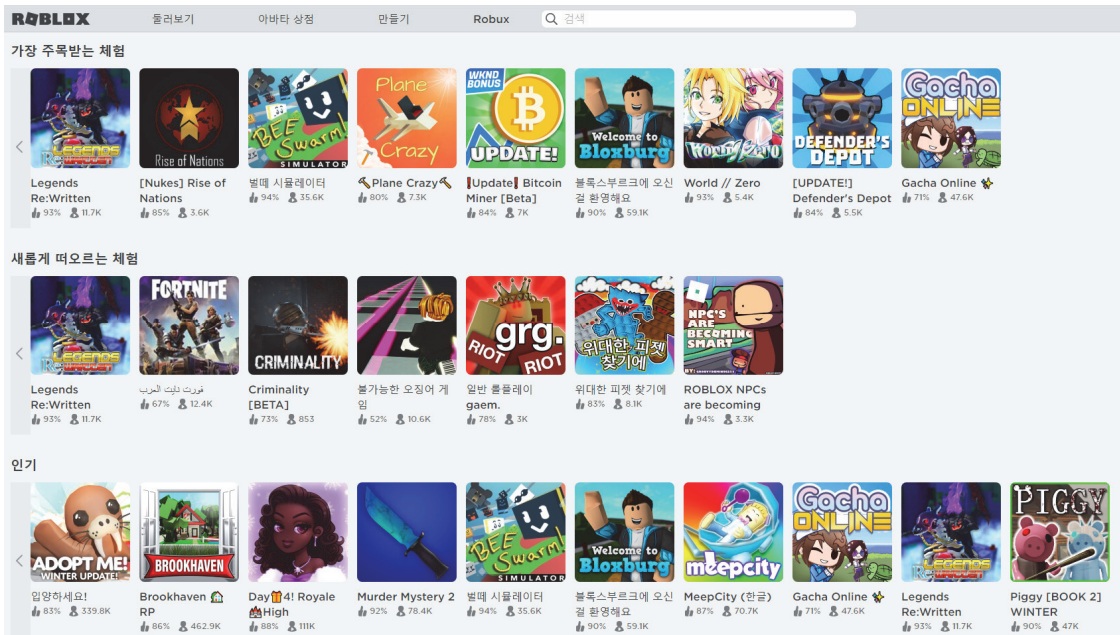
## 3.3. 게임에서의 메타버스

게임을 통해서 사용자들은 현실에서 하지 못했던 다양한 활동을 할 수 있다. 롤플레이밍 게임을 통하여 가상세계에서의 직업을 가지고 생활하거나 샌드박스 게임을 통하여 높은 자유도를 기반으로 한 다양한 콘텐츠를 사용자가 직접 개발하고 공유하여 수많은 커뮤니티를 만들어 내었다. 특히 블록 형태의 모델링으로 세계에 알려진 게임인 <Minecraft>는 높은 자유도를 바탕으로 전 세계 초등학교에서 3D 환경을 탐험하는 방식을 활용한 역사, 과학, 수학, 미술, 영어 등의 다양한 수업을 진행하고 있다고 한다. 이 보고서에서는 높은 자유도를 기반으로 한 샌드박스 게임 중 가장 높은 인지도를 보유한 Roblox Corp.의 <Roblox>와 Microsoft의 <Minecraft>를 통하여 게임에서 이용된 메타버스를 조사하였다.

### 3.3.1. <Roblox>

<Roblox(로블록스)>는 2006년 출시한 오픈 월드 샌드박스 롤플레이밍 게임이다. 1989년 Mac OS용으로 발표된 교육용 2D 물리 시뮬레이터 프로그램인 ‘Interactive Physics’를 시작으로 하여 롤플레이밍 콘텐츠 이외에도 FPS, 레이싱게임 등의 멀티플레이어 게임을 즐길 수 있다. 하지만 다양한 장르를 플레이할 수 있는 특징만이 로블록스를 성공의 자리에 데리고 간 것은 아니다. 로블록스 또한 사용자가 직접 아바타를 디자인하여 판매할 수도 있고, 직접 콘텐츠를 제작하여 다른 사람들과 함께 즐길 수 있도록 만들어 수익을 창출할 수 있는 등 높은 자유도를 토대로 한 다양한 콘텐츠가 존재했기에 큰 인기를 끌 수 있었다. 또한 코로나19 사태 이후 벌어진 사회적 거리두기 및 격리로 인하여 이용자 수가 급증하였고, 현재 밖에 나가서 놀 수 없는 전 세계 10대 청소년들의 놀이터가 되었다.

9) THE PR, 숏폼 콘텐츠 선호하는 20대, 왜 틱톡은 외면할까?, 2020.04.23.  
 <<https://www.the-pr.co.kr/news/articleView.html?idxno=44683>>



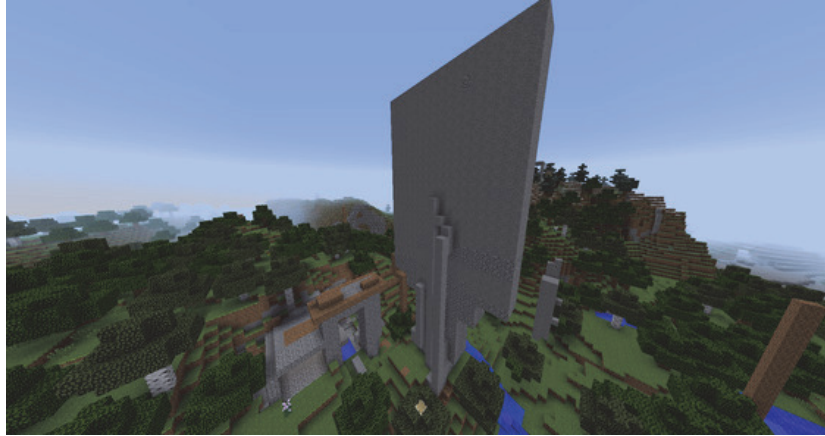
〈그림 6〉 Roblox에서 사용자들에게 주목받고 있는 콘텐츠 목록

위 사진은 로블록스 자체 사이트에서 소개하고 있는 사용자 개발 콘텐츠 목록이다.<sup>10)</sup> 이 목록에 올라온 모든 콘텐츠는 로블록스를 플레이하는 사용자들이 직접 개발한 콘텐츠들이다. 2021년 전 세계를 강타한 넷플릭스 오리지널 시리즈인 ‘오징어 게임’을 패러디하거나, Epic Games에서 출시한 ‘Fortnite’를 패러디하는 등 다양한 콘텐츠를 체험할 수도 있으며 독자적으로 개발된 ‘비트코인 채굴기’, ‘동물 입양 시뮬레이션’과 같은 창작 콘텐츠가 존재하여 사용자들의 창의력을 더욱 발전시킬 수 있는 계기가 되기도 하였으며, 콘텐츠의 개발을 통해서 개발자는 수익을 얻는 등의 이득을 취할 수 있었다.

### 3.3.2. 〈Minecraft〉

또 다른 샌드박스 게임인 〈Minecraft〉는 2009년 출시한 샌드박스 서바이벌 게임이다. 서바이벌 장르를 포함하고 있지만, 마인크래프트의 게임 모드 중에 하나인 ‘크리에이티브 모드’를 이용하여 플레이어가 자신만의 건축물을 건축하고 캐릭터의 스킨과 오브젝트의 텍스처를 제작하여 자신만의 세계를 만들어 낼 수도 있으며, 게임 내에 존재하는 광물인 ‘레드스톤’을 이용한 회로를 만들어 자신만의 장치를 세계 속에서 구현할 수 있다. 이러한 자유도로 인해 전 세계에서 마인크래프트에 대한 인기는 식을 줄 모르는데, 특히 한국에서의 마인크래프트는 청소년들에게 큰 인기를 끌었다. 많은 크리에이터들이 유튜브 플랫폼을 통하여 마인크래프트 관련 영상을 제작하고 업로드를 하고 있기 때문에, 마인크래프트에 대한 인기는 식는 데 오랜 시간이 걸릴 것으로 예상된다.

10) Roblox, 로블록스 콘텐츠 모음,  
 〈<https://www.roblox.com/discover#/>〉, 2021.12.04.



〈그림 7〉 마인크래프트를 통한 역사 교육 사례

위 사진은 전북 완주 봉서초 5학년 학생들이 마인크래프트로 완성 중인 고인돌 제작 과정의 한 장면으로,<sup>11)</sup> 마인크래프트를 통해서 다양한 교육 활동을 진행하고 있음을 알 수 있다. 이외에도 게임에 적용할 수 있는 ‘스크립트’ 또는 ‘플러그인’을 개발하는 과정을 통해 즐기기를 위한 게임이 아닌 교육적인 게임으로도 큰 이바지를 한 바 있다.

### 3.3.3. 요약

샌드박스 게임을 통해서 사용자들은 자신의 창의력을 이용하여 색다른 콘텐츠를 개발하기도 한다. 로블록스와 마인크래프트처럼 게임 속에서 자신만의 콘텐츠를 개발하고 이용하기도 하고, 이를 교육적으로 사용하기도 하면서 사용자들에게 긍정적인 영향을 많이 미쳤다고 할 수 있다. 하지만 게임을 통한 메타버스도 부정적인 영향이 없다고 할 수는 없는데, 가상세계의 한 종류인 게임에서도 가상세계의 특징처럼 부적절한 콘텐츠의 생성을 막기 힘들다는 점과 불법 행위를 규제하기 힘들다는 점이 존재한다. 그렇다면 이러한 장점과 단점을 메타버스 사용자들은 어떻게 생각하고 있을까?

## 4. 메타버스 경험에 대한 설문조사

메타버스의 이용 경험을 바탕으로 이후 메타버스의 발전 방향을 모색하기 위해 10대~20대가 활동하는 디스코드 커뮤니티 이용자 30명의 메타버스 경험 만족도를 조사했다. 30명의 표본은 다음과 같다.

〈표 1〉 10대~20대 만족도 조사 대상에 대한 정보

	연령대	메타버스 경험	가상 세계 이용 경험	SNS 이용 경험	게임 이용 경험
H1	20대	O	O	O	O
H2	10대	X	-	-	-
H3	20대	O	X	X	O
H4	20대	O	X	O	X

11) 중앙일보, [ICT 교육혁명]초등학생 좋아하는 마인크래프트 쓰니 학생들 수업에 몰입, 2018. 03. 03.  
<https://www.joongang.co.kr/article/22407678#home>

	연령대	메타버스 경험	가상 세계 이용 경험	SNS 이용 경험	게임 이용 경험
H5	10대	X	-	-	-
H6	20대	O	O	O	O
H7	20대	O	X	O	X
H8	20대	O	X	O	O
H9	20대	O	O	O	X
H10	20대	O	O	O	O
H11	20대	O	X	O	O
H12	20대	O	X	O	X
H13	10대	O	O	O	O
H14	10대	X	-	-	-
H15	10대	O	O	O	O
H16	10대	O	O	X	O
H17	10대	O	X	O	O
H18	10대	O	X	X	O
H19	10대	O	O	X	O
H20	10대	O	O	X	O
H21	20대	X	-	-	-
H22	10대	O	X	O	X
H23	20대	X	-	-	-
H24	10대	O	X	O	O
H25	10대	O	X	X	O
H26	10대	O	X	O	O
H27	10대	X	-	-	-
H28	20대	O	X	O	O
H29	20대	O	X	O	O
H30	20대	O	X	O	O

다음 표본 30명의 설문조사를 진행했으며, 메타버스의 종류에 상관없이 메타버스를 경험한 응답자의 수는 24명으로 통계 되었으며, 그중 가상세계에서 메타버스를 경험한 응답자는 9명, SNS에서 메타버스를 경험한 응답자는 17명, 게임 매체에서 메타버스를 경험한 응답자는 19명으로 주로 SNS와 게임 매체를 통하여 메타버스를 경험한 것으로 나타났다.

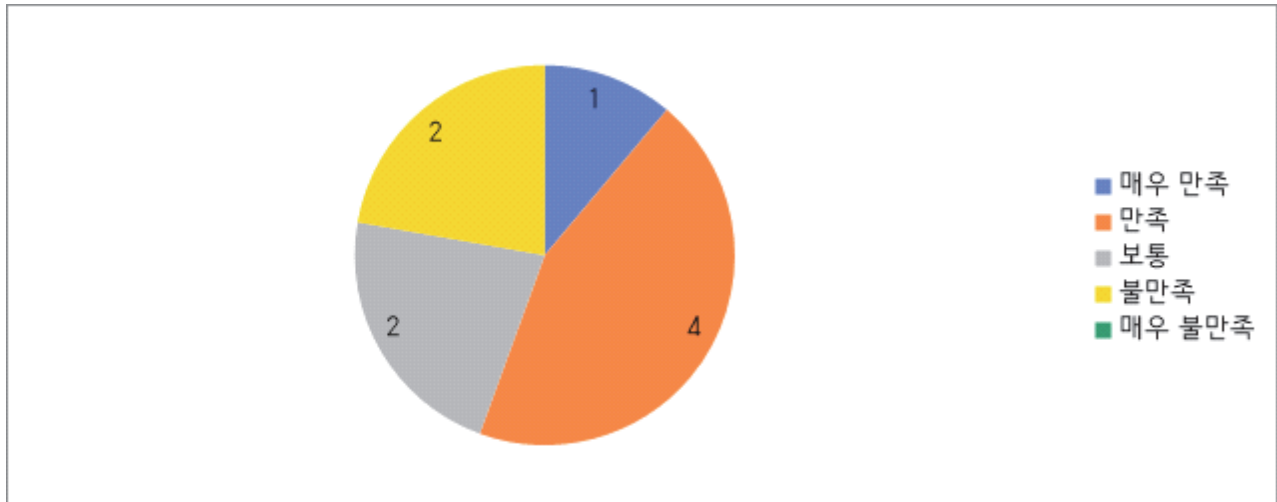
#### 4.1. 메타버스 경험에 대한 만족도 조사 결과

30명의 응답자 중 메타버스를 경험한 응답자의 메타버스 경험에 대한 만족도를 조사한 결과는 다음과 같다.

##### 4.1.1. 가상세계에서의 메타버스 경험 만족도

가장 먼저, 가상세계를 통해서 메타버스를 경험한 응답자 9명의 만족도는 다음과 같다.

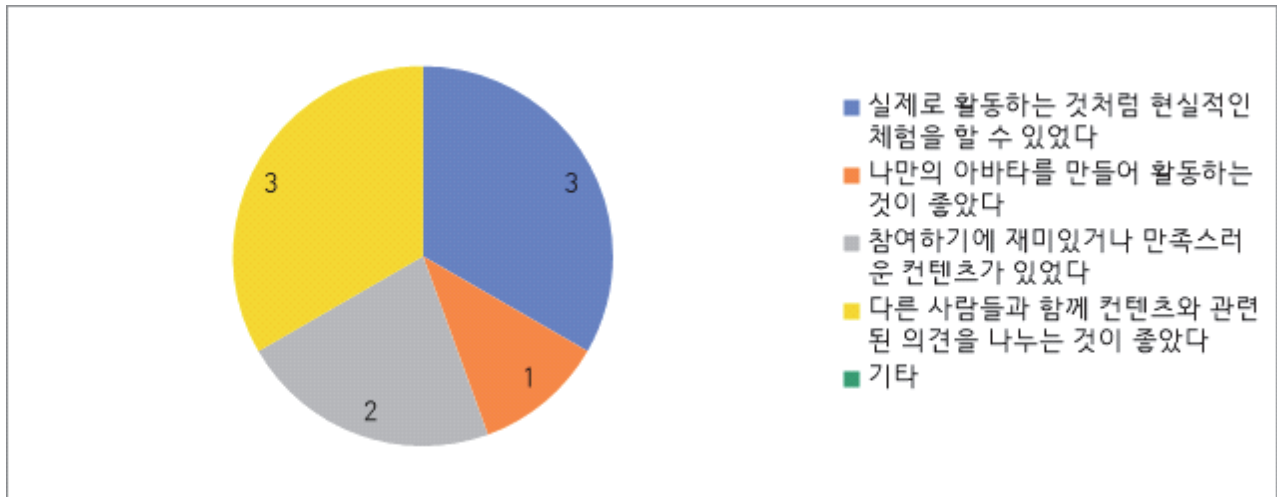
〈표 2〉 가상세계를 통한 메타버스 만족도



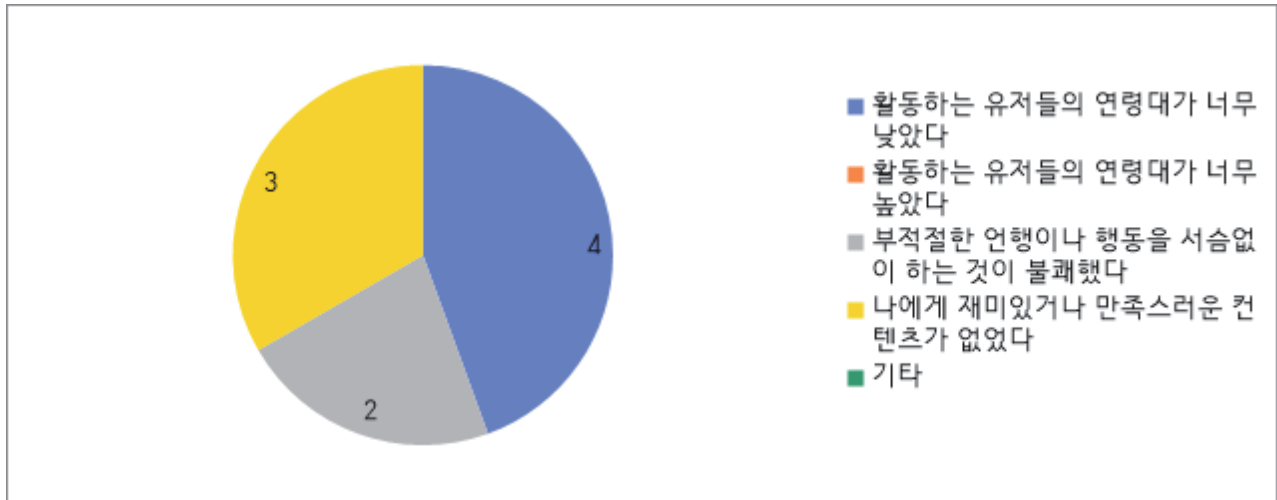
집계 결과는 9명 중 4명은 ‘가상세계에서의 메타버스 경험 만족도가 높은’ 축인 ‘만족’에 투표하였다. ‘매우 만족’에 투표한 인원은 9명 중 1명이었으며, ‘보통’에 투표한 인원은 9명 중 2명이었다. ‘가상세계에서의 메타버스 경험 만족도가 낮은’ 축인 ‘불만족’에는 2명이 투표하였다. 설문조사 대상의 절반은 대체적으로 가상세계에서 경험한 메타버스에 만족하다는 의견을 내었다.

다음으로, 가상세계를 통해서 메타버스를 경험한 것을 토대로, 만족스러운 부분과 불만족스러운 부분에 대한 의견을 조사하였다. 이번 단계에서는 4가지의 기본 문제와 응답자가 작성할 수 있는 기타 문항을 추가하여 설문을 집계하였다.

〈표 3〉 가상세계를 통한 메타버스 경험에서 만족스러운 점



〈표 4〉 가상세계를 통한 메타버스 경험에서 불만족스러운 점



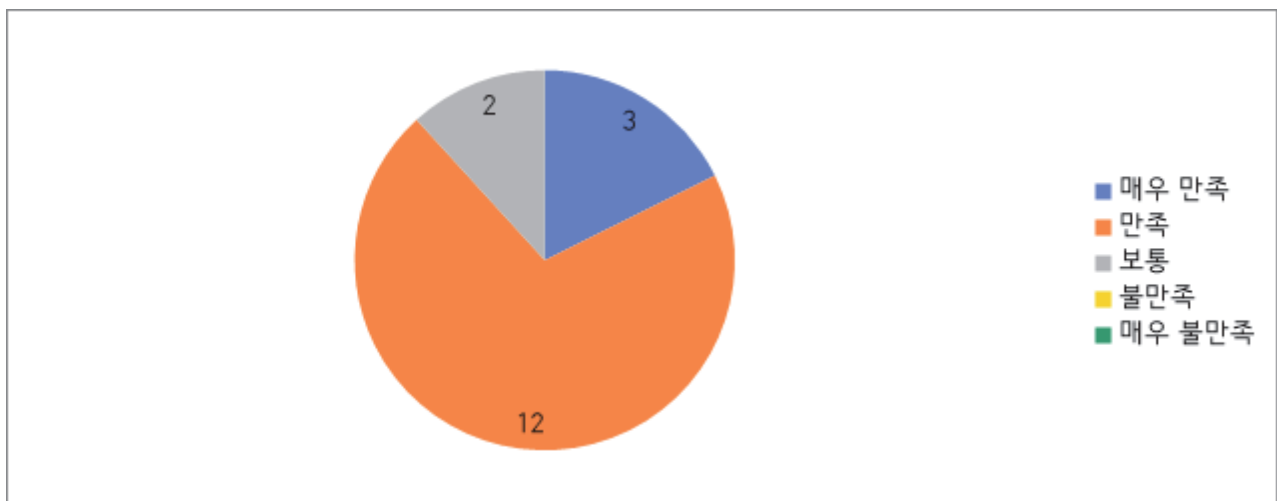
만족스러운 점에 대한 집계 결과는 9명 중 3명은 '현실적인 체험을 할 수 있었다'에 투표하였다. 또 다른 3명은 '다른 사람들과 상호작용을 하는 것'에 만족하였으며, '콘텐츠의 재미'에 투표한 인원은 9명 중 2명이었다. '자신의 개성을 표현하는 것'에 대한 문항에는 1명이 투표하였다. 대체적으로 가상세계의 특징인 '현실적인 체험'과 '다른 사람과의 상호작용 방식'에 만족한 것으로 나타난다.

불만족스러운 점에 대한 집계 결과는 9명 중 4명은 '활동 연령대가 낮았다는 점'에 대해서 투표하였고, 2명은 '부적절한 언행과 콘텐츠'에 대하여 투표하였다. 나머지 3명은 '개인 취향 문제'에 대해서 투표하였다. 대체적으로 활동 연령대가 낮은 것을 꺼려하는 것으로 나타난다.

#### 4.1.2. SNS에서의 메타버스 경험 만족도

다음으로, SNS를 통해서 메타버스를 경험한 응답자 17명의 만족도는 다음과 같다.

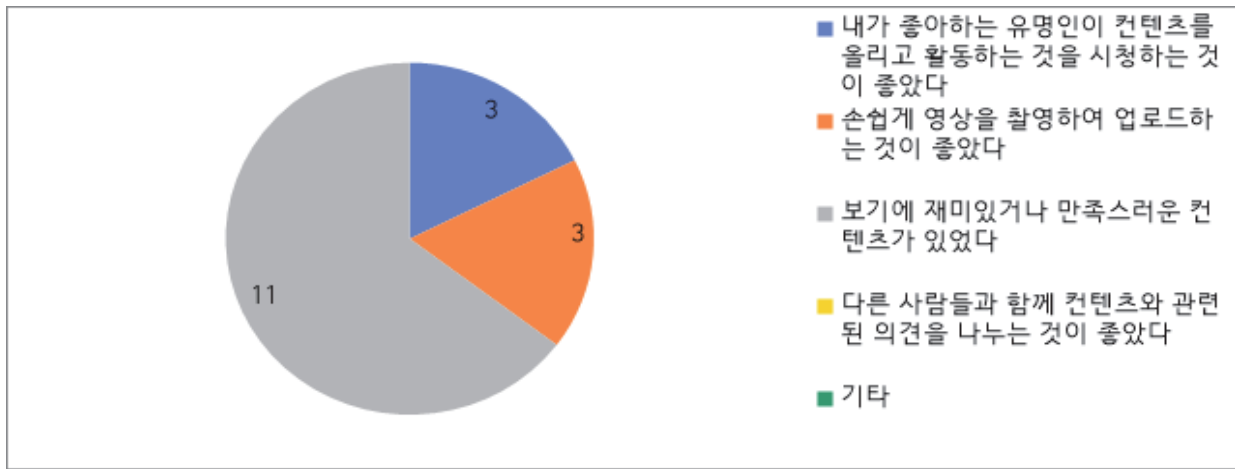
〈표 5〉 SNS를 통한 메타버스 만족도



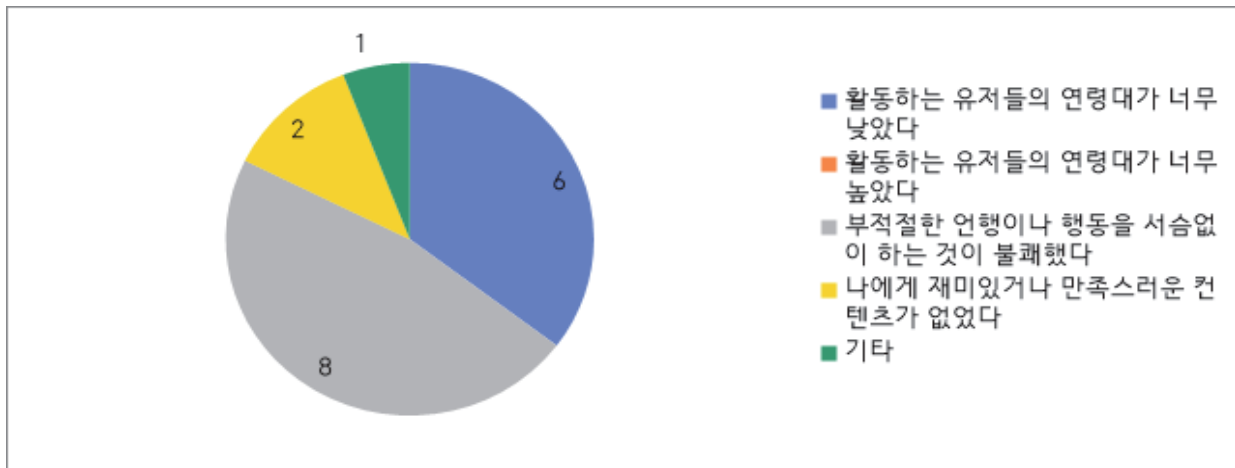
집계 결과는 17명 중 12명은 'SNS에서의 메타버스 경험 만족도가 높은' 축인 '만족'에 투표하였다. '매우 만족'에 투표한 인원은 17명 중 3명이었으며, '보통'에 투표한 인원은 18명 중 2명이었다. '가상세계에서의 메타버스 경험 만족도가 낮은' 축인 '불만족'과 '매우 불만족'에는 아무도 투표를 하지 않았다. 설문조사 대상의 절반은 대체적으로 SNS에서 경험한 메타버스에 만족하다는 의견을 내었다.

다음으로, SNS를 통해서 메타버스를 경험한 것을 토대로, 만족스러운 부분과 불만족스러운 부분에 대한 의견을 조사하였다. 이번 단계에서도 마찬가지로 4가지의 기본 문제와 응답자가 작성할 수 있는 기타 문항을 추가하여 설문을 집계하였다.

〈표 6〉 SNS를 통한 메타버스 경험에서 만족스러운 점



〈표 7〉 SNS를 통한 메타버스 경험에서 불만족스러운 점



만족스러운 점에 대한 집계 결과는 17명 중 11명은 '취향에 맞는 콘텐츠의 존재'에 투표하였다. 또 다른 3명은 '유명인의 콘텐츠를 볼 수 있는 것'에 만족하였으며, 또 다른 3명은 '낮은 진입장벽과 높은 접근성'에 만족하였다. '다른 사람들과 상호작용하는 것'에 대한 문항에는 아무도 투표하지 않았다. 대체적으로 SNS에 업로드된 재미있는 콘텐츠에 만족하는 것으로 나타난다.

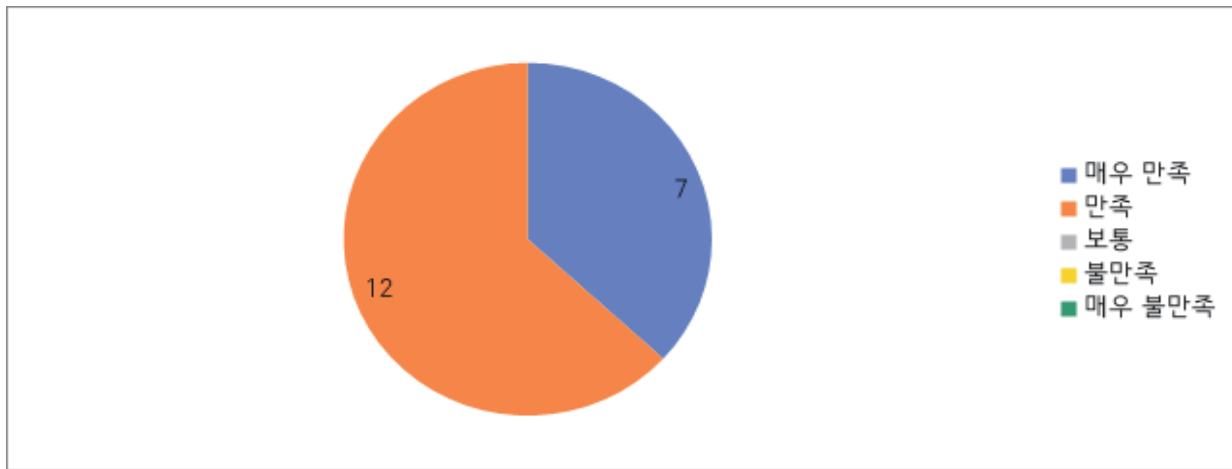
불만족스러운 점에 대한 집계 결과는 17명 중 8명은 '부적절한 언행과 콘텐츠'에 대해서 투표하였고, 6명은

‘활동 연령대가 낮은 점’에 대하여 투표하였다. 나머지 2명은 ‘개인 취향 문제’에 대해서 투표하였으며, 기타 문항을 통해서 ‘타 국가의 문화가 너무 짙은 콘텐츠가 많았다’는 점에 대해 불만을 가진 응답자가 1명 있었다. 대체적으로 부적절한 언행과 콘텐츠, 활동 연령대가 낮은 것을 꺼려 하는 것으로 나타난다.

#### 4.1.3. 게임 매체에서의 메타버스 경험 만족도

다음으로, SNS를 통해서 메타버스를 경험한 응답자 19명의 만족도는 다음과 같다.

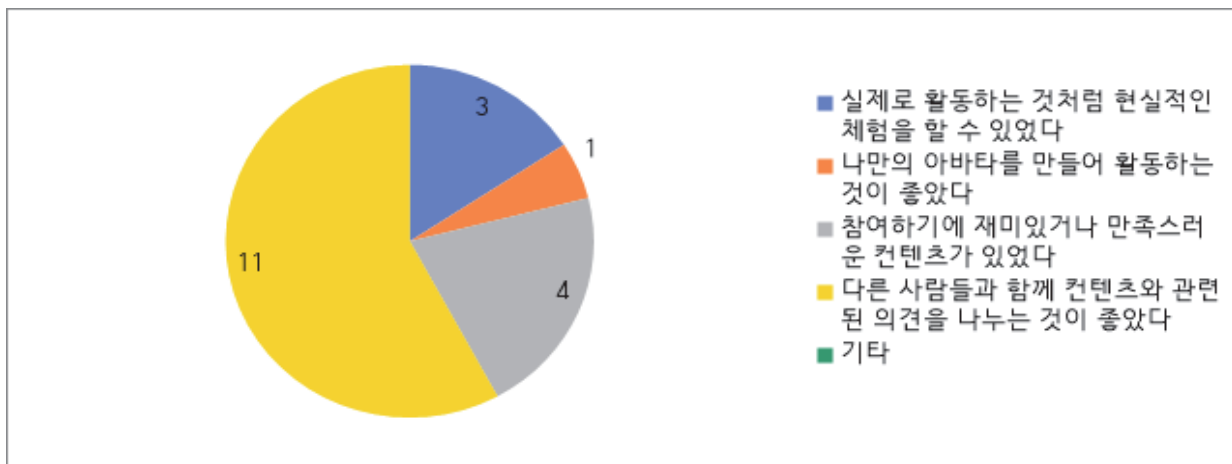
〈표 8〉 게임 매체를 통한 메타버스 만족도



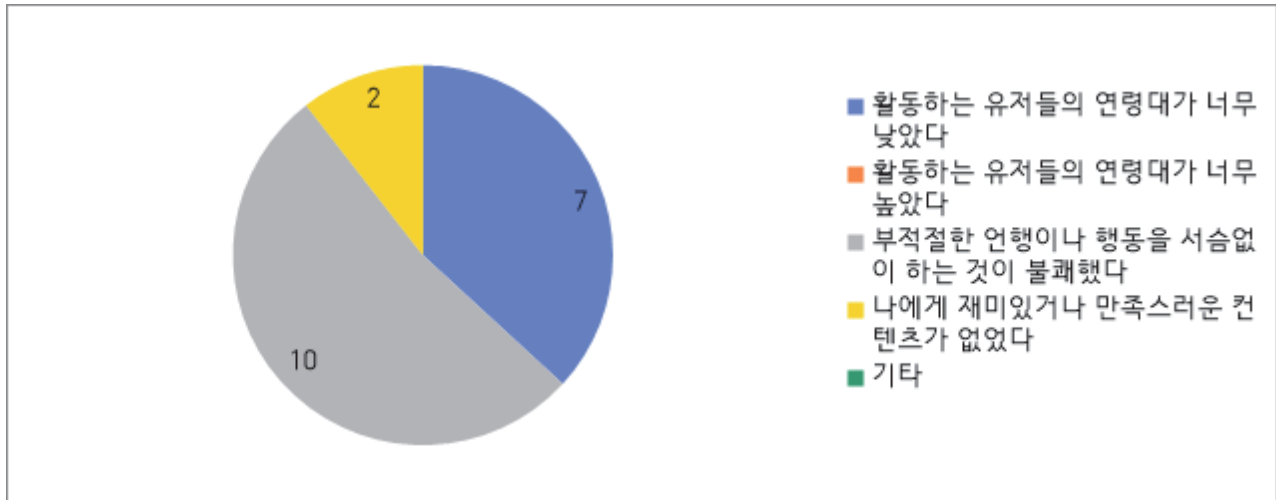
집계 결과는 19명 중 12명은 ‘SNS에서의 메타버스 경험 만족도가 높은’ 축인 ‘만족’에 투표하였다. ‘매우 만족’에 투표한 인원은 19명 중 7명이었으며, 이외의 항목에는 투표를 하지 않았다. 설문조사 대상 모두 대체적으로 게임 매체에서 경험한 메타버스에 만족하다는 의견을 내었다.

다음으로, SNS를 통해서 메타버스를 경험한 것을 토대로, 만족스러운 부분과 불만족스러운 부분에 대한 의견을 조사하였다. 이번 단계에서도 마찬가지로 4가지의 기본 문제와 응답자가 작성할 수 있는 기타 문항을 추가하여 설문을 집계하였다.

〈표 9〉 게임 매체를 통한 메타버스 경험에서 만족스러운 점



〈표 10〉 게임 매체를 통한 메타버스 경험에서 불만족스러운 점



만족스러운 점에 대한 집계 결과는 19명 중 11명은 '다른 사람들과 상호작용하는 것'에 투표하였다. 또 다른 4명은 '취향에 맞는 콘텐츠'에 만족하였으며, 또 다른 3명은 '낮은 진입장벽과 높은 접근성'에 만족하였다. 3명은 '현실적인 체험'에 만족하였으며, 나머지 1명은 '자신의 개성을 표현하는 것'에 만족하였다. 대체적으로 멀티플레이어 게임을 통해서 다른 사람들과 상호작용하는 것에 만족하는 것으로 나타난다.

불만족스러운 점에 대한 집계 결과는 19명 중 10명은 '부적절한 언행과 콘텐츠'에 대해서 투표하였고, 7명은 '활동 연령대가 낮은 점'에 대하여 투표하였다. 나머지 2명은 '개인 취향 문제'에 대해서 투표하였다. 대체적으로 부적절한 언행과 콘텐츠, 활동 연령대가 낮은 것을 꺼려하는 것으로 나타난다.

### 4.3. 결과 분석

설문조사의 내용을 정리하여 보면 다음과 같다. 가상세계, 소셜 네트워크, 게임 매체를 통해서 메타버스 이용자는 대체적으로 만족하는 모습을 보였으며, 그중에서 다른 사람들과 상호작용을 하는 활동에 대해 만족을 느끼는 사용자가 많았음을 알 수 있었다. 하지만, 메타버스의 이용 연령층이 낮고 부적절한 언행 또는 콘텐츠가 많다는 점에 대해서 불만을 표출했다. 그렇다면, 응답자들이 불만을 표출한 항목을 바탕으로 메타버스가 앞으로 어떠한 방향으로 발전해야 하는지에 대하여 말하고자 한다.

가장 먼저, 메타버스는 높은 자유도를 바탕으로 사용자의 개성을 표출하고 다른 사람들과 상호작용을 할 수 있는 시스템으로 구성되어 있다. 하지만, 높은 자유도로 인하여 많은 사용자들이 자신과 다른 가치관을 가지거나 단순히 마음에 들지 않는다는 이유를 토대로 부적절한 언행을 서슴치 않게 사용하고 있었으며, 이에 부적절한 콘텐츠를 생산하여 다른 사용자들에게 피해를 입히고 있다. 이를 방지하기 위해서 몇몇 메타버스 플랫폼에서는 부적절한 콘텐츠에 대한 삭제 조치 및 악성 사용자에 대한 제재를 진행하고 있지만, 이러한 플랫폼의 노력에도 불구하고 악성 사용자의 수는 견잡을 수 없을 만큼 많다는 문제를 가지고 있다. 이를 해결하기 위해서 먼저, 플랫폼 회사 측이 아닌 국가적인 측면에서 이를 방지하기 위한 법안을 개설해야 한다고 본다.

다음으로, 낮은 진입 장벽과 높은 접근성을 토대로 모든 연령층을 공략하는 메타버스 콘텐츠의 특성상 자신의 개성을 마음껏 표출하고 싶어하는 10대 청소년들의 분포가 높은 것을 알 수 있었다. 이로 인해 다른

연령층과 같은 10대 연령층에서 낮은 연령층의 사용자가 일으키는 사건들에 대하여 불만을 표출하였다. 하지만 이러한 이유만으로 낮은 연령층을 차별하는 것은 인간의 기본권에 해가 가는 일이다. 그렇기 때문에 메타버스 플랫폼 층에서는 다양한 서버 채널의 개설을 통하여 10대 청소년 이외의 연령층들에게 선택권을 부여하는 것이 좋다고 생각한다. 모든 사람들이 이용할 수 있는 ‘글로벌 채널’과, 본인인증을 통하여 낮은 연령층과의 접촉을 꺼려하는 20대 이상의 연령층만 접속할 수 있는 ‘Adult 채널’을 따로 운영하는 방법을 선택하여 20대 이상의 연령층에게 원하는 채널에 입장하여 메타버스 콘텐츠를 즐길 수 있는 방안을 제공해야 한다고 본다.

## 5. 결론

이 연구의 목표는 가상세계, 소셜 네트워크, 게임 매체를 통하여 경험할 수 있는 메타버스 콘텐츠와 메타버스 콘텐츠의 단점을 중심으로 메타버스를 이용하면서 주로 나타나는 문제점을 찾고, 메타버스 이용자와 함께 해결책을 모색하는 데 초점을 두었다. 조사 결과와 참고 문헌들을 연계하여 나온 결과는 메타버스 콘텐츠에 가장 부정적인 영향력을 끼치는 요인은 ‘높은 자유도로 인한 부적절한 콘텐츠’와 ‘낮은 진입장벽과 높은 접근성으로 인한 낮은 연령층의 유입, 그리고 낮은 연령층이 일으키는 사건’인 것을 알 수 있었다. 이에 대하여 국가적인 차원에서의 메타버스 법안 발의 및 플랫폼 측의 채널 분리가 해결 아이디어로 도출되었다. 이러한 연구 결과를 기반으로 향후 메타버스 콘텐츠의 깨끗한 환경 조성을 위한 방향성을 제시하였다.

하지만, 설문조사의 표본 대상의 연령 분포가 10대에서 20대의 한정된 연령대였으며 표본 대상의 인원이 30명이었다는 점에서 모든 메타버스 이용자의 의견이라고 하기 힘들다는 문제점이 있다. 또한 도출해 낸 결과에 대한 실질적인 가능성을 증명하기에 문제가 있다. 국가적인 차원에서 메타버스에 관한 법안을 발의하는 것은 긴 시간과 비용이 드는 일이며, 플랫폼 측에서 채널을 분리하는 방안의 경우에도 긴 개발 시간과 운영 비용이 들기 때문에 이에 대해서 현실성이 떨어진다고 생각한다. 그렇기에 지속적인 테스트를 진행하여 해당 방안에 대한 검증이 이루어져야 할 것이다.

## 참고 문헌

ASF(2007), Metaverse Roadmap,

〈<https://www.Metaverseroadmap.org/overview/>〉

네이버 지식백과, 메타버스, 2021.03.05.,

〈<https://terms.naver.com/entry.naver?cid=43667&docId=6226822&categoryId=43667>〉

THE PR(2020), 숏폼 콘텐츠 선호하는 20대, 왜 틱톡은 외면할까?, 2020.04.23.,

〈<https://www.the-pr.co.kr/news/articleView.html?idxno=44683>〉

대도서관TV(2017), 대도서관 수다방] 유튜브 광고 수익 구조 시스템 그것이 궁금하신가요?, 2017.09.29.,

〈[https://www.youtube.com/watch?v=M\\_wdrI848kY](https://www.youtube.com/watch?v=M_wdrI848kY)〉

매일경제(2021), 18년전 세컨드라이프와 달라...요즘 메타버스는 진짜, 2021.09.26.,

〈<https://www.mk.co.kr/news/it/view/2021/09/916358/>〉

BBC News(2020), 틱톡 사용 막히나? 한국도 인도, 미국에 이어 행정처분 검토, 2020.07.09.,

〈<https://www.bbc.com/korean/international-53346136>〉

Roblox, 로블록스 콘텐츠 모음,

〈<https://www.roblox.com/discover#/>〉, 2021.12.04.

에듀팡 교육뉴스(2019), 초등생 75%가 매주 유튜브 본다... 바람직한 지도 방법은?, 2019.04.04.,

〈<https://news.edupang.com/news/article.html?no=18850>〉

중앙일보(2018), [ICT 교육혁명]초등학생 좋아하는 마인크래프트 쓰니 학생들 수업에 몰입, 2018.03.03.,

〈<https://www.joongang.co.kr/article/22407678#home>〉

Twitch, VRChat 카테고리 정보’,

〈<https://www.twitch.tv/directory/game/VRChat>〉, 2021.12.04.

한국경제신문(2007),세컨드 라이프 그림자...현실세계 골치 아픈일 다 있네!, 2007.08.25.,

〈<https://www.hankyung.com/international/article/2007082464131>〉

## 부록

〈표본 30명을 대상으로 한 설문조사 내용〉

설문조사 사이트: 〈<https://forms.gle/QZ2pKAQpJJAVQbMH8>〉

번호	내용	답
1	메타버스(Metaverse)에 대해서 알고 계시거나 들어보신 적이 있으신가요?	
2	메타버스를 경험하신 적이 있나요?	
3	지금까지 경험하신 메타버스에 대해서 선택해 주세요.	
4	SNS 상에서의 메타버스를 경험해 본 적이 있나요?	
4-1	SNS에서 메타버스를 경험했을 때, 만족도를 선택해 주세요.	
4-2	어느 부분에서 SNS에서의 메타버스가 만족스러웠나요?	
4-3	어느 부분에서 SNS에서의 메타버스가 불만족스러웠나요?	
5	가상세계에서의 메타버스를 경험해 본 적이 있나요?	
5-1	가상세계에서 메타버스를 경험했을 때, 만족도를 선택해 주세요.	
5-2	어느 부분에서 가상세계에서의 메타버스가 만족스러웠나요?	
5-3	어느 부분에서 가상세계에서의 메타버스가 불만족스러웠나요?	
6	게임 상에서의 메타버스를 경험해 본 적이 있나요?	
6-1	게임에서 메타버스를 경험했을 때, 만족도를 선택해 주세요.	
6-2	어느 부분에서 게임에서의 메타버스가 만족스러웠나요?	
6-3	어느 부분에서 게임에서의 메타버스가 불만족스러웠나요?	
7	메타버스에 대한 의견을 작성해 주세요. 앞으로의 발전 방향에 대한 내용을 작성해 주셔도 좋습니다.	



# 코로나 시대 무용계 모습과 향후 미래 방향성

: 4차 산업 시대를 중심으로

무용예술학과 강다\*

## 목 차

1. 서론
  2. 무용예술의 변화 양상과 언택트 공연의 등장
    - 2.1. 무용예술의 변화 양상
    - 2.2. 언택트 공연의 등장
  3. 언택트 무용 공연의 장단점
    - 3.1. 언택트 무용 공연의 장점
    - 3.2. 언택트 무용 공연의 단점
  4. 4차 산업혁명에 따른 무용예술의 방향성
    - 4.1. 무용예술의 미래 방향성
    - 4.2. 무용예술 직업의 다양화
  5. 결론
- 참고 문헌

## 1. 서론

우리나라는 1997년 외환위기를 맞은 이후 첨단산업을 통해 급속도로 경제발전이 시작되었다. 이로 인해 사람들은 문화, 예술, 패션, 여행, 오락, 스포츠 등 다양한 방법으로 여가 시간을 즐기기 시작하였고 이에 따라 안목과 수준이 높아졌다. 바쁘게 살아가던 전의 모습과 다르게 산업이 발전할수록 사람들은 여가 시간이 많아졌다. 빠르게 발전되는 산업과 함께 여가활동에 대한 인식도 빠르게 변화되고 있다. 그렇기 때문에 문화에 속한 공연예술은 삶의 중요한 역할을 차지하고 있다.

2019년 발생한 코로나19는 사람들의 삶에 큰 영향을 끼쳤다. 사람을 만나는 것도 전보다 자유롭게 못했고 학교와 회사, 학원 등 많은 부분에서도 큰 제약을 받았다. 공연예술도 이를 피해갈 수는 없었다. 장기화되고 있는 코로나 속에 우리는 사회적 거리두기와 같은 방역지침이 익숙해지기 시작하였고 이를 적응하기 위해 다양한 대처방식들이 새로운 생활방식과 문화로 자리매김하고 있다. 따라서 전에는 쓰이지 않았던 비대면, 언택트, 온라인, 랜선 등의 단어들도 삶의 큰 부분을 차지하게 되었고 이제는 오프라인에서의 만남보다 온라인에서의 만남을 더 추구하는 형태도 눈에 띄게 보인다.

언택트를 중심으로 코로나19사태에 놓인 무용계는 새로운 시도를 통하여 발전을 이루었다. 한편으로는 재정적으로 큰 타격을 받기도 했다. 예술가들의 노력으로 공연예술이 대중들의 눈에 띄었지만 이를 안정화하기까지 걸리는 시간은 확정할 수 없다. 그렇기 때문에 아직까지 대면에 익숙해져 있는 공연예술은 언택트라는 시도에 맞춰 변화를 받아들이기까지 많은 시간과 노력이 필요할 것이다.

본 연구는 코로나19로 인한 무용계의 대처방식을 4차 산업과 연결해 보여주며 이에 따른 장단점을 살펴볼 것이다. 또한 미래의 방향성에 대해 생각하고 이를 어떻게 인식해야 하는지에 대해 연구해 볼 것이다. 따라서 더 나은 온라인 공연 환경을 만들고 예술가와 대중 모두 만족하는 방안을 연구하여 더 나은 미래를 설립하고자 한다.

## 2. 무용예술의 변화 양상과 언택트 공연의 등장

### 2.1. 무용예술의 변화 양상

무용계가 언제서부터 다양한 기술을 활용하여 발전을 도모해 왔는지 알아보자.

무용 공연의 변화 양상을 세기별 기준으로 살펴보겠다. 19세기에는 증기기관차가 발명되는 등 1차 산업혁명이 시작되었다.<sup>1)</sup> 몽환적이고 신비로움을 최고로 삼았던 19세기 무용 공연은 많은 무대장치가 사용됐다. 그중 하나는 가스 조명으로 기름 등을 밀쳐내어 미세하고 다양한 범위에 효과를 준다. 이 기술은 19세기에 가장 중요하게 여겼던 달빛 환각(illusion, 허상)을 더욱더 설득력 있게 만들어 주었다. 다른 하나로는 비행기계가 있다. 이 기계는 무용수들이 마음먹은 대로 공중에 솟아오르게 해서 큰 호평을 받았지만 많은 사고를 일으켰다. 그럼에도 불구하고 먼 훗날 이 기계를 바탕으로 한 예술가의 아이디어는 훌륭한 공연을 선보이게 된다.<sup>2)</sup>

20세기 무용은 표현의 다양성이 넓어지기 시작했다. 1960년대 들어서며 개인용 카메라가 보급 및 대중화되자 예술가들의 한동안 주춤했던 실험들은 다시 활기를 띠기 시작했다. 특히 개인이 소장하고 쉽게 조작 가능한 개인용 카메라가 보급됨에 따라 영상미디어를 활용한 실험들이 주를 이뤘다.<sup>3)</sup>

1) 위키백과, 증기 기관차, 위키백과, 2021년 8월 28일,

〈[https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%A6%9D%EA%B8%B0\\_%EA%B8%B0%EA%B4%80%EC%B0%A8](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%A6%9D%EA%B8%B0_%EA%B8%B0%EA%B4%80%EC%B0%A8)〉

2) 수잔 오, 발레와 현대무용, SIGONGART, 2018년 3월 2일, 60쪽.

3) 임수진, [무용 에세이] 테크놀로지와 몸의 예술(2), CULTURA, 2019년 7월 1일,

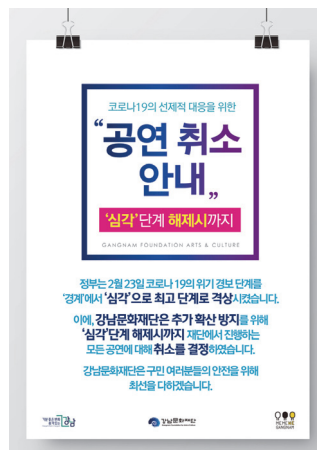
〈<http://www.cultura.co.kr/news/articleView.html?idxno=465>〉

여러 안무가 중 커닝햄은 아틀라스와 공동으로 작업하면서 비디오테이프에서 춤이 갖는 창조적 잠재력을 탐색한 최초의 안무가가 되었다. 비디오를 위한 커닝햄 최초의 작품은 〈Westbeth〉(1974)이며 1978년에는 백남준과의 비디오 작품을 보여준〈Merce by merce by paik〉와 1998년 모션캡처를 응용하여 작업한 〈Hand-drawn spaces〉가 있다. 1980년대에 캠코더의 발명으로 비디오 제작이 쉬워졌고 광범위해져서 비디오 댄스가 탄생하게 되었다. 영상을 활용한 작품 외 에도트리샤브라운은 벽과 천장을 공연 공간으로 활용하여 장비를 구사하는 작품을 실험했으며 그 결과물로 로프, 도르대, 등반 도구 등 장비를 이용한 〈벽위를 걷기〉가 시연됐다. 이렇게 무용은 예전부터 기술들을 활용해 왔으며 기술의 발전에 발맞춰 무대의 질을 높여왔다.<sup>4)</sup>

21세기는 변화가 급격히 발생한다. 무용뿐 아니라 예술계에서 다양한 전환을 넘어서 다른 분야와의 협업을 통해 색다른 결과물을 선보이기 시작했다. 결과적으로 ‘댄싱나인’, ‘스트릿 우먼 파이트’ 같은 춤 프로그램, 2017년도에 처음으로 선보인 국악 판타지를 영화화한 〈꼭두〉 등 영화 혹은 드라마, 연극 등 대중들에게 인기 있는 장르에서 예술의 활용이 일어났다.<sup>5)</sup> 그뿐 아니라 무용 공연에서 관객들과의 소통도 일어나기 시작했다. 기존의 프로시니엄 무대가 아닌 하나의 방 혹은 길거리 등에서 공연을 하며 동 시간대 관객의 반응을 받아들이고 예술적 움직임을 나타내는 것이다. 이러한 대면 공연은 관객들에게 현장감을 줄 수 있을 뿐 아니라 박수 소리, 관객들의 시선 등을 통해 무용수는 에너지를 얻을 수 있다. 예술가들의 노력으로 예술계는 다양한 변화를 맞이하고 있지만, 무용 공연이라는 본연의 이미지는 쉽게 변하지 않고 있었다. 이 말은 즉, 대면만을 고집하고 지정된 무대 속에서만 관객과 대화를 나누는 것을 의미한다. 하지만 코로나19로 인해 무용계는 다시 한번 더 큰 전환을 맞이하게 됐다.

## 2.2. 언택트 공연의 등장

코로나 사태가 전 세계적으로 미치고 있는 영향은 생물학적 위기에만 한정돼있는 것이 아니다. 경제적으로도 큰 불경기라 평가받고 있으며 방역지침으로 종교 시설, 사회문화 시설, 교육 시설 등이 제한됐다. 이 같은 제재는 무용계에도 영향을 미쳤다.



〈그림 1〉 공연 취소 안내 포스터<sup>6)</sup>

4) 수잔 오, 발레와 현대무용, SIGONGART, 2018년 3월 2일, 215쪽.

5) 이재훈, 국립국악원 ‘꼭두’, 다시 읊니다, NEWSIS, 2018년 10월 21일, 1쪽,  
[https://newsis.com/view/?id=NISX20181031\\_0000458628](https://newsis.com/view/?id=NISX20181031_0000458628)

6) 강남문화재단, [공연취소안내] 코로나19 확산 방지에 따른 공연 취소 공지 [심각 단계 해제시까지], 강남문화재단, 2020년 2월 6일,  
[https://www.gangnam.go.kr/office/gfac/board/gfac\\_notice/350/view.do?mid=gfac\\_notice](https://www.gangnam.go.kr/office/gfac/board/gfac_notice/350/view.do?mid=gfac_notice)

2020년 3월, WHO는 코로나19 팬데믹을 선언했다.<sup>7)</sup> 이와 맞물려 예정된 거의 모든 무용 공연, 공연예술 축제를 비롯한 프로젝트들은 취소되거나 연기되었다. 즉 모든 공연예술 활동에 제약이 걸린 것이다. 방역지침을 지키며 하는 공연들은 손해가 크기 때문에 국가의 도움을 받는 방법밖에 없다. 따라서 공연은 급격히 줄어들었으며 예술가들은 이를 대처할 방법을 찾기 시작했다. 이 시점부터 눈에 띄게 변한 것은 무용 공연을 온라인으로 전환했다는 사실이다. 이전까지 온라인 공연은 실험적이거나 홍보에 사용되는 경우가 대부분이었는데 이때부터 공연예술이 기획단계부터 온라인 형식으로 진행하는 방안이 적극적으로 검토되기 시작했다. 대면 즉 오프라인을 추구하던 공연예술은 기술의 개발과 함께 코로나 시기에 온라인 공연을 택하였다.



〈그림2〉 서울발레시어터 [아빠! 발레하자!]<sup>8)</sup>

다음은 다양한 무용단들의 코로나19 대처 사례다. 국립현대무용단은 집에서 간단히 따라 할 수 있는 집에서 하는 운동 레이니 강의 영상 ‘유연한 하루’를 5주간 공개하여 영상을 보는 사람들이 스트레칭부터 현대무용의 다양한 동작까지 누구나 어디서든 쉽게 움직일 수 있도록 영상을 제작하였다. 또한 릴레이 프로젝트 ‘혼자 추는 춤’을 진행하여 무용수들이 혼자 연습 및 공연하는 모습을 네이버TV와 유튜브를 통해 대중들에게 보여 주어 현대무용을 알렸다.<sup>9)</sup> 국립발레단은 유튜브 공식 채널을 통해 호두까기 인형, 라 바야데르 등 주요 레퍼토리를 상영하는 온라인 영상 스트리밍 서비스를 제공했으며 국립무용단은 유튜브 공식채널과 네이버 TV에서 온라인 전막 상영과 함께 온라인 관람 이벤트를 열었다. 서울발레시어터는 랜선 아카데미 프로그램인 ‘국민발레체조’, ‘아빠야 발레하자!’, ‘최보결씨의 방구석 댄스’ 등 집콕 춤 프로그램을 제작하였다.<sup>10)</sup> 서울시 무용단은 세종문화회관의 무관중 생중계 공연프로젝트를 기획하였으며 마지막으로 민간예술단체는 지원사원 공모에 참여하여 공연 기회를 제공하고 유튜브 등을 통해 상설공연을 주최했다. 거리두기 방안이 약화 된 지금 대면 공연을 진행할 때는 마스크 착용을 의무화하고 발열 여부도 확인하여 거리두기 객석제를 진행하고 있으며 공연관람료를 할인해주는 등 다양한 방법을 제시하고 있다.

이밖에 언택트 공연에는 실시간 라이브 콘서트 외에 미리 녹화된 공연 영상, 찾아가는 베란다콘서트 등 다양한 형태가 존재하는데, 모니터를 통해서만 가능하다는 점에 답답함을 느끼는 사람들에게는 발코니 콘서

7) 이해나, WHO, 코로나19 세계적 대유행 ‘팬데믹’ 선언, 헬스조선, 2020년 3월 12일, 1쪽,

〈[https://health.chosun.com/site/data/html\\_dir/2020/03/12/2020031201240.html](https://health.chosun.com/site/data/html_dir/2020/03/12/2020031201240.html)〉

8) 서울발레시어터, [아빠! 발레하자!] #1 “서울발레시어터와 함께하는 아빠! 발레하자!”, 유튜브, 2020년 9월 27일,

〈<https://youtu.be/j4t7ZNiWjkc>〉

9) 송주희, 국립현대무용단 “온라인 공연만? 무용 홈트도 있다”, 서울경제, 2020년 4월 13일 1쪽,

〈<https://www.sedaily.com/NewsView/1Z1GKTHP9O>〉

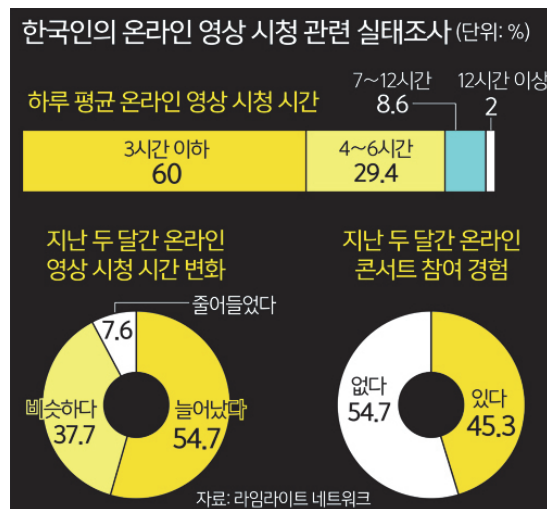
10) 최진수, 서울발레시어터, 서울발레시어터, 〈<https://sbt1995.modoo.at/>〉, 2021년 12월 27일.

트 같은 언택트 & 오프라인 형태의 공연이 하나의 대안이 되고 있다. 드라이브인(DriveIn) 공연도 온라인과 오프라인의 중간적인 형태를 띠는 공연이다. 기존의 자동차극장과 유사한 형태라 볼 수 있는데, 많은 사람들과 대면하지 않으며 개인적인 공간에서 공연을 즐길 수 있다는 점이 특징이라 할 수 있다. 자동차 극장의 경우는 오로지 화면을 통해 관람할 수 있지만, 공연의 경우는 실제 공연 장면과 스크린을 동시에 즐길 수 있다는 점이 특징이라고 할 수 있다. 각 국가의 이동이 제한된 상황으로 외국 안무가와 단체의 공연 작품을 볼 기회도 대폭 줄어들었는데, 'LG아트센터'와 '시댄스,' 외국의 유명 축제와 무용 마켓 등에서는 온라인을 통해 공연 영상을 송출했다. 최근에는 '찾아가는 콘서트'라는 형태로 특정 주거 형태의 지역이라도 공연 신청을 하면 직접 곡을 연주하는 팀이 방문해서 연주를 들려주는 사례도 있다.

### 3. 코로나 시대 주축이 된 언택트 공연

#### 3.1. 언택트 공연의 장점

첫째, 코로나19 상황에 공연예술 중심이 된 언택트 공연은 예술가들에게 색다른 소재로 활용되기 시작했다. 코로나 사태가 일어나기 전에도 언택트 공연은 여러 예술가에 의해 진행되었었다. 그 예시로는 댄스필름을 들 수 있다. 크게 다큐멘터리, 스크린댄스, 극영화로 분류되는 댄스필름은 춤과 카메라의 협업으로 이루어진 다양한 스타일의 작업을 말한다.<sup>11)</sup> 하지만 무용계에서 댄스필름의 활용은 사람들의 관심을 얻지 못 했다. 코로나 사태가 일어난 지금 언택트 예술은 문화로 자리 잡았으며 단지 아날로그의 방식으로 현장을 스트리밍하는 것을 넘어서 공연 자체를 효과적으로 보여주는 영상기법을 활용하거나 이를 예술적인 형태로 바꾸어 영상기법을 활용하고 있다. 또한 대면으로는 보여주기 힘든 예술의 표현 방식은 영상을 통해 더 심오한 예술가의 표현을 보여준다.



〈그림3〉 한국인의 온라인 영상 시청 관련 실태조사<sup>12)</sup>

11) 임수진, 댄스 필름, 춤과 카메라가 만들어내는 또 다른 예술, 춤:in, 2020년 8월 14일,

〈[http://choomin.sfac.or.kr/zoom/zoom\\_view.asp?zom\\_idx=576&div=01&type=IN](http://choomin.sfac.or.kr/zoom/zoom_view.asp?zom_idx=576&div=01&type=IN)〉

12) 이종민 외, '코로나 블루' 안녕... 콘서트·전시 방구석에 들어왔다 [S 스토리], 세계일보, 2020년 7월 6일, 1쪽,

〈<https://m.segye.com/view/20200703516762>〉

둘째, 접근성이 높아졌다는 것이다. 여느 문화예술 장르에 비하면 무용예술은 대중적 인기와는 거리가 멀고 연 천 개에 달하는 무용 공연의 횟수에 비해 공연 관람률은 매우 낮은 편이다. 코로나19로 인한 온라인 공연은 무엇보다 비대면 시대에 집안에서 작품을 즐길 수 있다는 것이다. 코로나로 인한 온라인 스트리밍 등으로 공유되는 무용 공연의 숫자가 많아지면서 무용 작품을 인터넷으로 관람하는 온라인 관객의 숫자는 폭증하였다. 이는 무용예술 자체에 관한 관심이 조금씩 확장되고 있는 것을 의미한다. 또한 비싼 관람료로 보기 꺼렸던 작품들을 상대적으로 저렴한 가격에 관람할 수 있어 접근성이 높아졌다는 평가를 받는다. 더 나아가서 대면으로 활동해야 한다는 무용계의 인식을 깨고 디지털을 활용한 랜선 아카데미 프로그램이 선보여졌다. 프로그램을 참여하는 사람들은 더 쉽고 간편하게 무용 관련 수업을 들을 수 있었으며 교육에 적용된 다양한 기술들을 확인할 수 있었다.

### 3.2. 언택트 공연의 단점

첫째, 무용수와 관객 모두 집중력과 몰입력이 떨어진다. 무용수는 공연에 오를 때 관객들 앞에 선다는 긴장감과 함께 짧은 시간 내에 최대치를 보여줘야 한다는 생각에 집중력과 몰입력을 크게 발휘한다. 이러한 무용수의 자세는 관객들에게 큰 전율과 감동을 준다. 하지만 재촬영의 가능성으로 무용수의 긴장감과 현장감이 떨어지게 되었다. 관객들도 공연장이 아닌 다른 장소에서 공연을 관람한다는 점에서 집중력이나 몰입도가 떨어지기 마련이다. 따라서 상호작용이 일어나는 공연예술의 비대면화는 일방향 소통으로 바뀌었고 무용수와 관객 모두 에너지의 차이를 느끼게 된다.

둘째, 온라인 공연은 기술적으로도 많은 문제를 일으킨다. 먼저 네트워크상의 문제가 있다. 기본적으로는 케이블의 결함, 구성의 문제, 과부하, IP 문제 등이 있으며 흔하게 버퍼링 같은 오류가 생긴다. 이러한 상황은 공연 전개에 흐름을 끊기게 한다. 음향과 촬영 구도 등 영상에서도 아쉬운 부분이 많다. 음향을 개인적으로 한 번 더 조절할 수 있는 점은 공연의 완성도를 떨어지게 한다. 촬영 구도에서 무용수의 얼굴을 확대해 비추는 클로즈업 장면은 세밀한 감정표현을 담을 수 있다는 장점이 있지만, 관객으로서는 카메라의 시선을 따라가야 한다는 점에서 답답함을 느낄 수 있다.<sup>13)</sup> 마지막으로 영상을 재생하는 데 익숙하지 않은 관객들도 많다는 것이다. 빠르게 기술이 발전하고 있는 지금 젊은 사람들은 다양한 방법으로 기술을 사용하여 쉽게 사회의 발전에 따라갈 수 있지만, 연세가 많은 어르신은 이를 습득하기까지 오랜 시간이 걸린다.

## 4. 4차 산업혁명에 따른 무용예술의 방향성

### 4.1. 무용예술의 미래 방향성

4차 산업혁명이 일어나고 있는 지금 코로나19는 일상의 변화를 더욱 와닿게 해주었다. 예를 들어 마스크 구매의 여부가 가능한지를 마스크 앱으로 확인해 보고, 국내 확진자 수도 어플을 통해 지역별, 국가별로 쉽게 확인할 수 있다. 시간이나 장소 상관없이 배달의 민족, 요기요 등 배달 어플을 통해 음식을 쉽게 배달시킬 뿐 아니라 브랜드, 에이블리 등 쇼핑 어플을 통해 쉽게 쇼핑을 즐긴다. 그리고 초, 중, 고, 대학교의 수업은 원격강의를 이용한 온라인 수업을 실행하였다. 공연도 마찬가지로 공연장이 아닌 온라인을 통해 이뤄진다. 즉, 온라인과 오프라인의 융합이 자연스럽게 일상생활이 된 것이다.

13) 강애란, 언택트시대 온라인공연...“접근성 높아졌지만 촬영구도 등 한계”, 연합뉴스, 1쪽, <<https://www.yna.co.kr/view/AKR20201006030800005>>

코로나19로 변화된 무용예술의 흐름은 대면에서 비대면으로 바뀌며 온라인 공연이 축을 이루고 있다는 것이다. 예전에 공연 영상을 찍는 것이 단지 기록하고 보관하는 것에 의미를 두었다면 현재는 공연을 관객들에게 영상으로 송출시키기 위한 수단이 되었다. 공연 예술을 기획하는 감독이 전에는 무대에서의 무용수들의 모습을 신경 썼다면 현재는 움직임의 생생함을 담아 공연의 질을 높일 수 있는 노력을 한다. 그에 따라 화질이 좋은 혹은 움직임을 많이 찍어본 전문가들을 찾기 시작했다. 또한 온라인 공연의 활성화로 이전과 다른 수익 배분의 문제가 발생할 수도 있다. 복잡하고 세밀한 조항들이 필요해졌으며 이를 관리하는 사람들이 늘어나는 추세이다.

이렇게 무용 공연은 비대면 방향으로 공연을 기획하는 등 예술적인 다양한 시도들이 일어나고 있다. 4차 산업혁명에 발맞춰 인공지능을 작품에 결합하기도 하며 발전하고 있다. 또한 공연과 교육뿐 아니라 치유, 복지 등 다양한 부분으로 영역을 확장하고 있으며 인간의 몸을 활용한 무용예술은 타 장르의 예술로부터 러브콜을 받을 가능성이 매우 크다.

## 4.2. 무용예술 직업의 다양화

〈표 1〉 무용예술 유망직업

댄스스크린 프로듀서	춤 영화, 비디오 댄스, 춤 다큐멘터리 등 미디어 스크린을 통해 펼쳐지는 춤을 제작 <sup>14)</sup>
무용 커뮤니케이터	춤 예술을 통해 소통하고 사람과 사회를 치유하는 전문가
무용 아키비스트(archivist)	무용가의 소장품이나 각종 자료를 수집, 정리, 기록하는 기록연구사
사이버 무용 큐레이터	사이버 공간에 전시할 무용작품 및 안무가를 발굴하고 공연을 기획하며, 사이버 무용 갤러리 운영
무용 미디어콘텐츠 안무가	동영상 춤 콘텐츠를 제작하여 인터넷이나 모바일 광고 기반 플랫폼에 배포하는 활동을 통해 수익 창출
시노그래퍼 (scenographer)	무대장식가, 다양한 공연 장소를 모색하며 작업 <sup>15)</sup>
즉흥 아티스트	즉흥을 기반으로 공연 및 교육, 치유 프로그램 지도
무용 콘텐츠 디자이너	주제에 맞는 콘텐츠를 구성
무용 치료사	치매환자, 파킨슨병 환자, 우울증 환자 등을 위한 춤 프로그램 지도
컴퓨터 안무가	컴퓨터를 활용하여 안무
인공지능 AI 안무가	로봇의 춤 데이터를 안무
무용 크리에이터 매니저	무용 온라인 콘텐츠를 제작자의 매니저
무용 빅 데이터 분석가	방대한 규모의 무용 빅데이터를 쓸모 있고 가치있게 만드는 사람 <sup>16)</sup>
무용예술 마케터	무용 트렌드에 관한 마케팅 활동을 넘어 무용 예술 자체를 창출하고 확산시키는 것 <sup>17)</sup>
무용 저작권 투자 매니저	무용 저작권에 관해 일처리

무용 음성 해설사	시각장애인들도 무용 공연을 즐길 수 있도록 움직임과 스토리 등을 예술적으로 묘사하는 작업 <sup>18)</sup>
무용 심리 상담가	무용을 기반으로 심리 상담을 해주는 일
무용여행 해설사	무용을 중심으로 여행하여 해설해주는 일

많은 사람들이 인공지능으로 인한 예술 부문의 자동화를 걱정한다. 하지만 예술은 감성의 영역이기 때문에 그 위험성이 적다고 할 수 있다. 발전되는 기술과 예술의 창의적 융합작업에 대한 기대, 노동시간 감소로 인한 여가 시간의 증가는 그만큼 문화 예술에 대한 수요 증가로 이어질 수 있다고 보인다. 4차 산업혁명과 코로나19로 인한 변화를 바탕으로 무용계에서 발전되고 등장할 유망직종은 <표1>과 같다. <표1>에서 전망되는 직종 중 3가지를 자세하게 설명해보겠다.

첫 번째로 무용 빅데이터 분석가이다. 언택트 공연이 활성화되고 있는 지금 관객들을 위한 맞춤형 프로그램, 텅 빈 객석, 온라인 페스티벌 등 다양한 프로그램이 제작되고 있다. 이는 다양한 형태로 발전할 가능성이 크다. 현재에도 많은 춤 형태가 존재하지만, 어느 곳에서 내 작품이 잘 팔릴지, 어디 가면 내가 필요로 하는 안무가를 찾을 수 있을지 등을 알아내는 무용 빅데이터 분석가가 등장할 것이다.

두 번째로는 무용예술 마케터이다. 무용은 안무가의 생각을 몸짓 언어로 바꿔 전달하는 춤의 형식중 하나이다. 춤은 다양한 광고에서 활용되며 최근 춤을 활용한 광고가 인기를 끌면서 춤 마케팅이 급부상했다. 또한 광고 표현에서도 춤의 영향력은 막강하다.<sup>19)</sup> 무용예술도 광고 외에 치료, 교육 등 다양한 분야로 뻗어가고 있다. 따라서 데이터를 활용하는 무용예술 마케터가 큰 역할을 할 것이다.

세 번째로는 무용음성해설(Dance Audio Description)에 대한 설명이다. 무용음성해설은 시각 장애인(전맹, 저시력)이 춤 작품을 충분히 느끼고 관람할 수 있도록 무대 위 무용수의 움직임, 상황, 의상 등을 예술적으로 설명하는 것이다. 한국에서 무용 음성해설이 이루어진 첫 번째 사례는 2017-18 한영 상호교류의 해 <페스티벌 아름다움: 다름다운 다름>의 폐막공연이었던 <공·空·Zero: 제한, 몸 그리고 시간>이다. 영국에서 무용 음성해설가로 활동하는 엠마 제인 맥헨리(Emma-Jane McHenry)가 영어로 음성해설을 했고 한국어로 동시통역이 이루어졌다. 이후 2020년 7월 7일부터 8월 11일까지 국립현대무용단, 프로듀서그룹 도트와 아시아 나우(Asia Now)의 공동 주최로 무용 음성해설 워크숍이 개최되어 무용 음성해설 방법론을 연구하고 무용 음성해설가를 양성하는 데 일조하였다. 또한 2020년 10월에는 무용 음성해설 국제 심포지엄이 개최되어 외국의 무용 음성해설 전문가들이 직접 참여하여 해설 경험을 공유하였고 워크숍 참가자의 시연이 이루어졌다.<sup>20)</sup> 위와 같은 사례처럼 무용음성해설의 활용도는 점점 확장될 것이다.

14) 이은이, 스크린댄스의 등장과 정의, 현대영화연구 16권, 2013, 초록.

15) 권현정, 예술 서적/ [프랑스 시노그래피] 공연.영화.전시공간을 창조하는 사람들, 네이버블로그, 2018년 9월 18일, <<https://blog.naver.com/cgh0625/221361558223>>

16) 네이버, 빅데이터 분석가, 네이버지식백과, 2014년 5월 7일,

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=3578105&cid=58886&categoryId=58886>>

17) 비전, 문화마케터, 네이버블로그, 2021년 9월 28일, <[https://blog.naver.com/albatross\\_01/222512473627](https://blog.naver.com/albatross_01/222512473627)>

18) 유주현, “너의 춤이 들려요”...보지 못해도 즐기는 배리어프리 무용, 네이버포스트, 2020년 7월 27일,

<<https://post.naver.com/viewer/postView.naver?volumeNo=28904661&memberNo=24386473&vType=VERTICAL>>

19) 김병희, 짧고 강렬한 표현이 대세인 시대, 춤과 광고는 환상의 커플, 한국언론진흥재단, 2020년 11월 23일 1쪽, <<https://www.kpf.or.kr/front/news/articleDetail/591296.do>>

20) <[https://blog.naver.com/PostView.naver?blogId=i\\_sfac&logNo=222498296745](https://blog.naver.com/PostView.naver?blogId=i_sfac&logNo=222498296745)>

## 5. 결론

본 연구에서는 코로나19로 무용예술이 처한 상황과 이를 대처하는 무용단들의 방식을 살펴볼 수 있었으며 현재 주축이 되는 언택트 공연의 장단점까지 살펴보았다. 이를 기반으로 미래의 방향성을 생각해보고 무용계의 발전에 필요한 유망직종을 선정했다.

무용예술은 다양한 기술을 활용한 독창적인 아이디어를 활용하여 계속해서 공연을 제작했지만, 기존의 모습을 쉽게 벗어나지 못했다. 코로나19로 인한 팬데믹 상황을 겪으면서 사회적 거리두기 등의 방역지침으로 인해 예술계는 큰 타격도 입었다. 무용단들은 이를 극복하기 위해 다양한 방법을 시도했으며 주축으로 언택트 공연이 활성화되었다. 대면으로 진행되었던 공연예술은 온라인 플랫폼에 들어서기 시작했으며 그밖에 다양한 교육 프로그램들도 영상으로 제작되기 시작했다.

온라인을 활용하기 시작하면서 예술가들은 이를 색다른 소재로 활용해보다 더 창의적인 무대를 만들었다. 관객들도 무용 공연에 접근하기 쉬워졌다. 전에는 직접 공연장까지 직접 가야 했기 때문에 거리, 비용, 시간으로 부담이 컸지만, 온라인 공연이 활성화되면서 스마트폰만 있다면 언제 어디에서나 볼 수 있기 때문이다. 물론 무용수와 관객들 모두 몰입력과 집중력이 떨어진다는 단점도 있다. 기술적으로도 많은 문제가 있다. 화질과 음향이 대면으로 관람했을 때보다 퀄리티가 떨어질 수 있으며 네트워크상의 문제로 일부 관객들은 공연을 보다 흐름이 끊길 수 있다.

무용예술의 흐름이 언택트로 향해있는 지금, 온라인 공연의 제기된 문제점들을 해결하고 이를 더 발전시킬 수 있는 방향성을 생각해 봐야 한다. 또한 4차 산업혁명의 시기에 발맞춰 다양한 데이터를 활용하여 무용예술의 새로운 방향성을 발전시킬 수 있도록 고민하는 자세를 지녀야 한다. 앞으로 춤 전문가와 무용수 등 무용에 관련된 사람들이 기술과 협업하여 발전하는 무용예술이 기대된다.

## 참고 문헌

이은이, 스크린댄스의 등장과 정의, 현대영화연구 16권, 2013.

강남문화재단, [공연취소안내] 코로나19 확산 방지에 따른 공연 취소 공지 [심각 단계 해제시까지], 강남문화재단, 2020년 2월 6일,

〈[https://www.gangnam.go.kr/office/gfac/board/gfac\\_notice/350/view.do?mid=gfac\\_notice](https://www.gangnam.go.kr/office/gfac/board/gfac_notice/350/view.do?mid=gfac_notice)〉

강애란, 언택트시대 온라인공연...“접근성 높아졌지만 촬영구도 등 한계”, 연합뉴스,

〈<https://www.yna.co.kr/view/AKR20201006030800005>〉

권현정, 예술 서적/ [프랑스 시노그래퍼] 공연.영화.전시공간을 창조하는 사람들, 네이버블로그, 2018년 9월 18일, 〈<https://blog.naver.com/cgh0625/221361558223>〉

김병희, 짧고 강렬한 표현이 대세인 시대, 춤과 광고는 환상의 커플, 한국언론진흥재단, 2020년 11월 23일, 〈<https://www.kpf.or.kr/front/news/articleDetail/591296.do>〉

네이버, 빅데이터 분석가, 네이버지식백과, 2014년 5월 7일,

〈<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=3578105&cid=58886&categoryId=58886>〉

비전, 문화마케터, 네이버블로그, 2021년 9월 28일,

〈[https://blog.naver.com/albatross\\_01/222512473627](https://blog.naver.com/albatross_01/222512473627)〉

서울발레시어터, [아빠! 발레하자!] #1 “서울발레시어터와 함께하는 아빠! 발레하자!”, 유튜브, 2020년 9월

- 27일, <<https://youtu.be/j4t7ZNiWjkc>>
- 송주희, 국립현대무용단 “온라인 공연만? 무용 홈트도 있다”, 서울경제, 2020년 4월 13일,  
<<https://www.sedaily.com/NewsView/1Z1GKTHP9O>>
- 수잔 오, 발레와 현대무용, SIGONGART, 2018년 3월 2일
- 유주현, “너의 춤이 들려요”...보지 못해도 즐기는 배리어프리 무용, 네이버포스트, 2020년 7월 27일,  
<<https://post.naver.com/viewer/postView.naver?volumeNo=28904661&memberNo=24386473&vType=VERTICAL>>
- 이종민 외, ‘코로나 블루’ 안녕... 콘서트·전시 방구석에 들어왔다 [S 스토리], 세계일보, 2020년 7월 6일,  
<<https://m.segye.com/view/20200703516762>>
- 이재훈, 국립국악원 ‘꼭두’, 다시 옵니다, NEWSIS, 2018년 10월 21일,  
<[https://newsis.com/view/?id=NISX20181031\\_0000458628](https://newsis.com/view/?id=NISX20181031_0000458628)>
- 이해나, WHO, 코로나19 세계적 대유행 ‘팬데믹’ 선언, 헬스조선, 2020년 3월 12일,  
<[https://health.chosun.com/site/data/html\\_dir/2020/03/12/2020031201240.html](https://health.chosun.com/site/data/html_dir/2020/03/12/2020031201240.html)>
- 임수진, 댄스 필름, 춤과 카메라가 만들어내는 또 다른 예술, 춤:in, 2020년 8월 14일,  
<[http://choomin.sfac.or.kr/zoom/zoom\\_view.asp?zom\\_idx=576&div=01&type=IN](http://choomin.sfac.or.kr/zoom/zoom_view.asp?zom_idx=576&div=01&type=IN)>
- 임수진, [무용 에세이] 테크놀로지와 몸의 예술(2), CULTURA, 2019sus 7월 1일,  
<<http://www.cultura.co.kr/news/articleView.html?idxno=465>>
- 위키백과, 증기 기관차, 위키백과. 2021년 8월 28일,  
<[https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%A6%9D%EA%B8%B0\\_%EA%B8%B0%EA%B4%80%EC%B0%A8](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%A6%9D%EA%B8%B0_%EA%B8%B0%EA%B4%80%EC%B0%A8)>
- 최진수, 서울발레시어터, 서울발레시어터,  
<<https://sbt1995.modoo.at/>>, 2021년 12월 27일.



# 캣맘/캣대디로 인한 문제점과 개선방안

컴퓨터과학과 강수\*

## 목 차

1. 서론
    - 1.1. 연구 목적과 의의
    - 1.2. 연구 방법
  2. 캣맘/캣대디의 현황과 인식
    - 2.1. 캣맘/캣대디의 등장과 현황
    - 2.2. 캣맘/캣대디의 활동에 대한 사람들의 인식
  3. 캣맘/캣대디의 문제점
    - 3.1. 사유지 내 불법 점유물의 설치문제
    - 3.2. 고양이 개체 수 증가로 인한 문제
    - 3.3. 주민들과의 갈등 문제
  4. 캣맘/캣대디 문제 개선방안
    - 4.1. 단체나 기관을 통한 활동
    - 4.2. 명확한 법률 규정
  5. 결론
- 참고 문헌

## 1. 서론

### 1.1 연구 목적과 의의

캣맘(Cat Mom) 혹은 캣대디(Cat Daddy)라는 말은 주인이 없는 길고양이들에게 지속해서 먹이를 주고 보금자리를 챙겨주는 등, 길고양이들을 마치 본인이 키우는 것처럼 보살피고 대하지만 정작 그 고양이들의 실질적인 주인은 아닌 사람들을 의미의 신조어이다<sup>1)</sup>. 보통은 캣맘이라고 부르지만, 남성과 여성을 구분하여 캣맘, 캣대디라는 말을 사용한다. 외국에서는 단순히 자신의 고양이에게 각별한 애정을 쏟는 여성 혹은 남성을 의미하는 부드러운 어감의 말로 사용되지만, 한국에서는 비슷한 의미로 사용되기도 하나 약간의 경멸 혹은 혐오의 의미도 담겨 사용되고 있다.

하루하루 목숨을 위협받으며 살아가는 처지인 길고양이들을 보살피겠다는 캣맘대디들의 자발적인 활동은 점차 늘어나고 있지만, 길고양이와 캣맘대디를 부정적으로 바라보는 시선도 분명히 존재한다. 허락받지 않은 채로 사유지에 고양이 집이나 밥그릇을 설치해서 사유지 주인, 주민과 캣맘대디 사이에 갈등이 발생하는 크고 작은 문제들이 일어나는 것은 뉴스를 통해서도 쉽게 알 수 있었다. 동물보호법이나 지자체의 지원을 통해서 길고양이들을 챙겨주는 행위들을 인정받을 수 있다. 그러나 일부 캣맘대디에 대한 사람들의 부정적인 시선이 사라지고 그들의 모든 행동이 인정받게 되는 것은 아니다. 이러한 현상에 대해서 흥미가 들었고 이에 대해 조사해 보아야겠다는 생각이 들었다.

따라서 이 보고서에서는 설문 조사를 통해서 캣맘대디들의 현황과 인식에 대해 조사하여 정리하고, 부정적인 시선을 받게 된 문제점들을 정리한 후, 이러한 조사 결과들을 바탕으로 캣맘대디 문제 개선방안을 모색하고자 한다.

### 1.2 연구 방법

실제로 사람들이 일상생활에서 캣맘대디에 대해 어떻게 생각하는지 알아보기 위해서 구글폼을 이용하여 설문조사를 진행하였다. 2021년 11월 19일 금요일부터 21일 일요일 오후 9시까지 약 3일간 상명대학교 서울캠퍼스에 다니는 학생들이 이용하는 커뮤니티인 에브리타임에 구글 폼 링크를 올려서 상명대학교 학우들을 대상으로 설문조사를 진행하였다.

설문조사에는 “캣맘 캣대디의 활동에 대해서 어떻게 생각하는가?, 부정적으로 생각한다면 그 이유는 무엇인가?”, “캣맘/캣대디 활동으로 늘어난 길고양이 개체 수로 인해 불편함을 느낀 적이 있는가?”, “실제로 허가되지 않은 공간에서 먹이를 주거나 불법 건조물을 설치한 것을 본 적이 있는가?”, “캣맘/캣대디 활동을 규제하는 명확한 개선 방안이 필요하다고 생각하는가?”의 네 가지 질문을 제시하였고, 총 40명의 사람이 설문조사에 참여하였다.

## 2. 캣맘/캣대디의 현황과 인식

### 2.1. 캣맘/캣대디의 등장과 현황

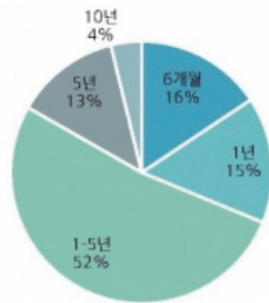
산업화 이후 도심이 생겨나면서 자연스럽게 음식물 쓰레기와 같은 먹이를 구할 수 있는 도심으로 길고양이

1) 네이버 국어사전, 2021.12.11.,

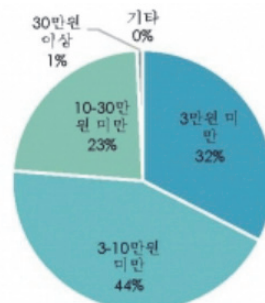
<<https://ko.dict.naver.com/#/userEntry/koko/e182897683f76bb4deb0b7b88f0483a9>>

들이 몰려들기 시작했다. 이를 통해서 자연스럽게 우리 주변에는 사람의 손을 타지 않았던 길고양이들이 존재하기 시작했다. 산업화를 통해 기술적으로 그리고 경제적으로 삶의 여유가 생긴 사람들은 반려동물로 고양이를 기르기 시작했고, 고양이에 대한 관심이 높아지기 시작했다. 2000년대 이후부터 로드킬이나 먹이 부족으로 인해 목숨을 위협받거나 도시화로 인해 점차 서식할 공간을 잃어가기 시작하는 길고양이들에게 연민을 느껴 먹이를 제공하거나 잘 수 있는 공간을 제공하기 시작하는 사람들이 등장하기 시작했고, 이러한 사람들을 우리는 캣맘 혹은 캣대디라고 부르게 되었다.

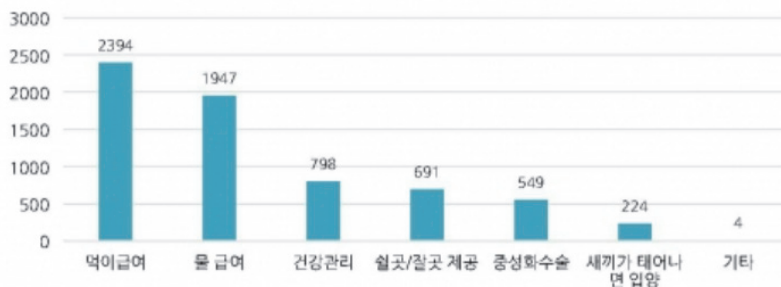
서울대학교 수의과대학 인간동물문화연구회에서 계획하고 한국고양이보호협회에서 활동하는 2,441명의 캣맘대디를 대상으로 실시한 설문조사에 따르면 캣맘대디의 길고양이를 돌본 경력은 평균적으로 1~5년 사이이며, 최근 사회적으로 고양이에 대한 관심이 급격하게 커진 기간과 일치한다. 연구 보고서에 실린 캣맘대디들을 대상으로 한 설문조사에 따르면, 대부분의 캣맘대디들은 물과 먹이를 제공하는 것을 중심으로 길고양이들을 돌본다. 또한 건강관리와 쉴 곳을 제공하거나 중성화 수술을 시킨다고 응답한 캣맘대디들이 존재했다. 먹이에 지출하는 금액은 월 3만 원 미만이 전체 응답자의 32%로 가장 많았다.<sup>2)</sup>



〈그림 1〉 길고양이 돌봄 경력



〈그림 2〉 길고양이 먹이 비용



〈그림 3〉 길고양이 돌봄의 유형

캣맘대디 활동을 개인적으로 하는 사람도 있지만, 인터넷 카페에 가입해서 가까운 지역에 사는 캣맘대디들과 함께 활동하는 사람들도 있고, 동물구조협회나 한국고양이보호협회 등 협회나 단체에 가입하여 활동하고 있는 캣맘대디들도 존재한다. 실제로 〈그림 4〉처럼 포털사이트에 캣맘이라는 키워드를 가진 카페를 검색하면 273건의 지역구로 나누어진 캣맘대디들이 모인 카페를 쉽게 찾을 수 있었다. 적게는 백 명대의 사람들이 가입된 카페도 있었으며, 많게는 만 이천 명이 넘는 캣맘대디들이 가입하여 활동을 공유하는 카페도 존재했다.

2) 황주선, 2014년 캣맘 설문조사 결과 보고서: 캣맘활동이 길고양이 건강상태 및 생태에 미치는 영향에 대한 연구를 위한 기초 자료, 서울대학교 수의과대학 인간동물문화연구회, 2014.

이처럼 협회나 단체를 통해서 활발하게 활동하는 캣맘대디들의 존재도 확인할 수 있었다.



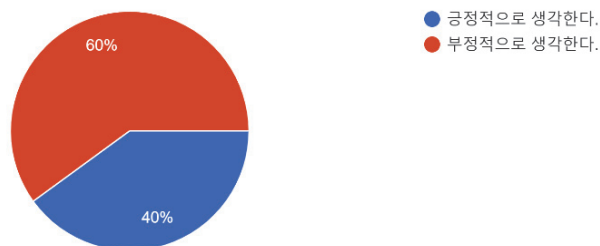
<그림 4> 캣맘대디 카페 현황

## 2.2. 캣맘대디의 활동에 대한 사람들의 인식

인터넷 기사를 읽다 보면 가끔 캣맘대디와 그들의 활동을 반대하는 사람들이 갈등을 겪다가 격해져서 폭행이나 폭언 사건에 휘말렸다는 것을 볼 수 있다. 커뮤니티나 포털사이트에 캣맘 혹은 캣대디라는 단어를 검색만 해봐도 캣맘대디 퇴치법을 물어보거나, 그들에 대한 부정적인 시선을 혐오적 표현으로 드러내는 등 과하게 캣맘대디를 부정적인 시선으로만 바라본다는 느낌이 들었다. 유독 우리나라에서 캣맘대디에 대한 부정적인 인식이 담겨있는 것 같아서 이게 단지 인터넷 커뮤니티 상의 여론인지, 실제 사람들도 그렇게 생각하는지 궁금해서 캣맘대디의 활동에 대한 인식에 대해 설문조사를 진행하였다.

상명대학교 에브리타임 게시판 사용자와 주변 사람을 합하여 총 40명을 대상으로 캣맘대디에 대한 인식을 조사하였다. '캣맘 캣대디의 활동에 대해서 어떻게 생각하느냐' 라는 질문에 대해 설문에 참여한 40명 중 57.5%에 해당하는 23명의 사람이 부정적으로 생각한다고 응답하였다. 인터넷이나 커뮤니티에서 과하게 캣맘대디의 활동에 대해 부정적인 시선을 보내거나 혐오감을 드러내는 것에 비해서 그들의 행동을 긍정적으로 생각하는 사람들의 비율과 부정적으로 생각하는 사람들의 비율은 크게 차이가 나지 않는다는 것을 알 수 있었다.

캣맘/캣대디의 활동에 대해서 어떻게 생각하나요?  
응답 30개

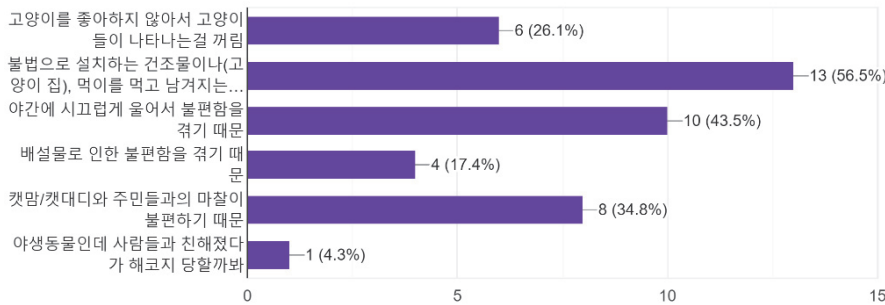


<그림 5> 캣맘대디의 활동에 대한 인식 설문조사 결과

설문조사에서 캣맘대디의 활동을 부정적으로 생각한다는 선택지를 고른 사람들을 대상으로 하여 그 이유를 질문하였다. 설문 조사의 결과는 ‘불법으로 설치하는 건조물(고양이 집)이나 먹이를 먹고 남겨지는 빈 그릇이나 쓰레기들이 보기 싫어서’가 가장 많은 선택을 받았고 그 뒤를 이어서 ‘야간에 시끄럽게 울어서 불편함을 겪음’, ‘캣맘대디와 주민들의 마찰이 불편하기 때문’, ‘고양이를 좋아하지 않아서 고양이들이 주변에 나타나는 것을 원치 않음’, ‘배설물로 인한 불편함’, ‘야생동물인데 사람들과 친해졌다가 고양이가 해코지를 당할까 걱정’이 차례대로 그 뒤를 이었다.

캣맘/캣대디의 활동에 부정적으로 생각한다면, 그 이유는 무엇인가요?

응답 23개



〈그림 6〉 캣맘대디의 활동에 부정적으로 생각하는 이유 설문조사 결과(복수선택 허용)

### 3. 캣맘/캣대디의 문제점

#### 3.1. 사유지 내 불법 점유물의 설치 문제

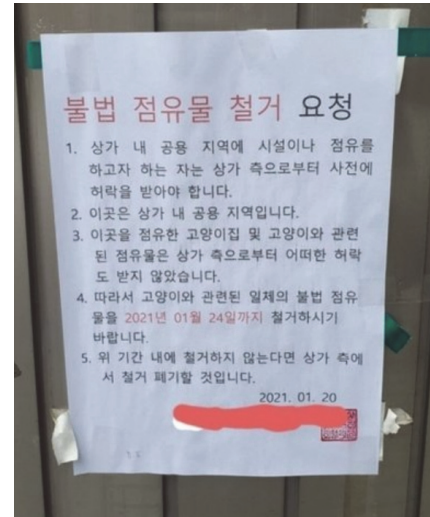
캣맘대디의 활동이 부정적으로 받아들여지는 이유에는 여러 가지가 있는데, 그중 하나는 사유지 내 불법 건조물을 설치하는 문제로 발생하는 문제로 인한 것이라고 볼 수 있다. 본인이 거주하는 단독 주택의 공간에서 먹이를 주거나 고양이 집과 같은 건조물을 설치하는 것은 문제가 되지 않지만, 타인의 사유지나 실거주민들이 허락하지 않은 공간에서 캣맘대디 활동을 하는 것은 문제가 될 수 있다. 동물보호법 제 3조(동물보호의 기본 원칙) 중 1, 2항인 ‘동물이 본래의 습성과 신체의 원형을 유지하면서 정상적으로 살 수 있도록 할 것’과 ‘동물이 갈증 및 굶주림을 겪거나 영양이 결핍되지 아니하도록 할 것’이라는 조항들을 근거로 하여 캣맘대디 활동을 법적으로 보장받을 수 있지만, 그 활동을 하는 장소가 사유지라면 어려워진다. 사적 자치의 원칙에 따라서 사유지에서는 해당 사유지에서 거주하는 사람들이 만든 규약(아파트 관리 규약과 같은)이 법적인 효력을 가지게 되므로 사유지의 관리 규약이 캣맘대디의 활동을 금지했는데도 불구하고 사유지에서 캣맘대디 활동을 이어간다면 법적으로 문제가 생길 수 있다. 실제로 허락받지 않은 사유지에 불법으로 점유물을 설치한 캣맘대디에게 철거 요청을 하고, 기간 내에 철거하지 않는다면 사유지 주인 측에서 철거하겠다는 경고를 담은 요청서를 붙여 두는 사례도 다양하게 찾아볼 수 있었다.

3) 한국애견협회 애견관리, 동물보호법, 2021.12.11.,

<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=988876&cid=42883&categoryId=44360>



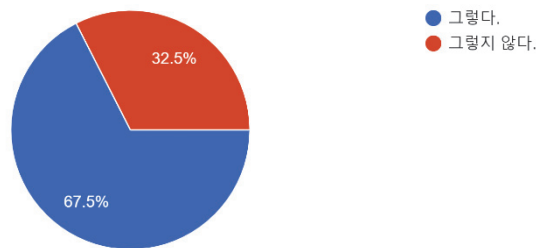
〈그림 7〉 불법 점유물이 사유지에 설치된 모습



〈그림 8〉 불법 점유물 철거 요청

실제로 구글폼을 통해서 40명을 대상으로 진행했던 설문조사에서도 67.5%에 해당하는 27명의 응답자가 이러한 불법 점유물을 직접 본 적이 있다고 답했다. 사유지 주인에게 확실한 동의를 받지 않고서 몰래 불법 점유물을 설치하여 피해를 주는 일부 캣맘대디와 사유지 주인 사이에서 혐오적인 시선을 보내는 것과 같은 작은 갈등부터 폭행과 폭언과 같은 큰 범죄까지 이어진 사례가 존재한다<sup>4)</sup>. 이러한 것은 사회적인 측면에서도 문제가 될 수 있기 때문에 이를 해결할 방법을 구안하는 것이 필요하다고 생각한다.

실제로 허가되지 않은 공간에서 먹이를 주거나 불법 건조물을 설치한 것을 본 적이 있나요?  
응답 40개



〈그림 9〉 사유지 내 불법 점유물 설치 문제 관련 설문조사 결과

### 3.2. 고양이 개체 수 증가로 인한 문제

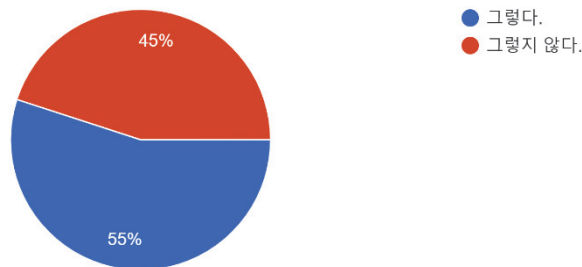
캣맘대디가 활동하는 주목적은 길고양이들에게 먹이를 제공하고 안전하게 머물 수 있는 공간을 제공하며 건강에 문제가 없도록 보살피기 위해서라고 볼 수 있다. 하지만 야생의 길고양이들에게 관심을 담은 손길을 건네는 순간부터 길고양이들의 서식지 환경은 기존에 길고양이들이 살던 환경보다 나빠지게 된다. 따라서 그 공간으로 길고양이들이 모여들게 되고, 자연스럽게 길고양이들의 생존율이 높아지게 된다. 고양이의 번식력은 강한 편인데, 생존율이 높아지면서 연쇄 작용으로 길고양이의 개체 수는 증가하게 된다. 모여든 길고양

4) 뉴스핌, [위기의 반려동물] 길고양이 보호받아야 하는데...혐오 시선에 캣맘 폭행까지, 2021.10.29., <<https://www.newspim.com/news/view/20211029000511>>

이들이 그 공간을 자신의 영역이라고 인식하게 되면, 영역 동물인 길고양이들은 자신의 영역을 지키기 위해서 다른 고양이들과 영역 다툼을 해야 한다. 이로 인해 발생하는 고양이 울음소리로 주변에서 거주하는 사람들은 불편함을 겪을 수 있다. 설문조사를 진행했을 때, 야간에 길고양이들이 서로 영역싸움을 시끄럽게 울어서 그 소음으로 인한 불편함을 겪었던 경험이 있고, 그로 인해서 일부 캣맘대디들의 활동에 대해서 부정적으로 생각하게 되었다고 10명이 응답했다.

일정한 공간 내에 길고양이의 개체 수가 캣맘대디들이 감당할 수 없을 만큼 늘어나게 되면 그로 인한 문제도 생긴다. 부족한 먹이를 찾기 위해서 길고양이들이 음식물 쓰레기 봉투를 찢어놓아 그로 인한 악취나 찢어진 쓰레기봉투 밖으로 나온 쓰레기들로 인해 주변에 거주하는 사람들이나 길거리를 지나다니는 사람들에게 불편함을 줄 수 있다. 앞서 진행했던 설문조사에서 응답자 40명 중 55%에 해당하는 22명의 응답자가 캣맘대디 활동으로 늘어난 고양이들의 개체 수로 인하여 불편함을 느낀 경험이 있다고 답했다. 그중에는 고양이를 좋아하지 않는데 고양이의 개체 수가 늘어나 주변에서 보이는 빈도가 늘어나서 불편하다고 6명이 응답했다.

캣맘/캣대디 활동으로 늘어난 고양이 개체수로 인해 불편함을 느낀적이 있나요?  
응답 40개



〈그림 10〉 캣맘대디 활동으로 늘어난 고양이 개체수로 인해 불편함을 느낀 적이 있는지에 대한 설문조사 결과



〈그림 11〉 쓰레기봉투를 물어뜯는 길고양이의 모습

또한 생태계 교란 문제도 생길 수 있다. 인간에게 고양이는 연약한 동물처럼 보일 수 있지만, 야생동물에게는 무섭고 능력이 뛰어난 포식동물이다. 고양이는 선천적으로 포식자이고, 놀이를 좋아한다. 고양이는 먹이를 얻기 위해서 사냥을 하는 것이 아니라 사냥을 하는 행위 자체가 놀이기 때문에 배가 고프지 않아도 사냥을

한다고 한다. 상위 포식자가 먹이사슬 아래의 동물들을 사냥하면서 그 수를 조절하는 것은 생태계의 당연한 흐름이지만, 그 상위 포식자의 수가 인위적으로 늘어나게 되면 그 먹이사슬 아래에 존재하는 동물들의 수는 줄어들 수밖에 없다. 2013년 스코트 로스 등 미국 연구팀은 국제학술지 '네이처 커뮤니케이션'에 전 세계 길고양이가 야생동물에게 미치는 영향에 관련된 논문 171편을 분석한 결과를 제출했다. 미국 내에서 연간 13억~40억 마리의 조류들과 63억~223억 마리의 포유류, 8,000만~3억2,000만 마리의 양서류, 2억~8억 마리의 파충류를 고양이들이 죽이는 것으로 보고됐다. 물론 전체 길고양이 수를 정확하게 추정하는 것이 매우 어려운 일이지는 않지만, 분명 매우 많은 수의 조류가 길고양이에 의해 희생되고 있음을 추측할 수 있다<sup>5)6)</sup>. 그렇기에 캣맘대디들이 길고양이들을 챙기되, 그 수를 늘리지 않도록 하여 주변 생태에 영향을 끼치지 않도록 대안을 마련할 필요가 있다.

### 3.3. 주민들과의 갈등 문제

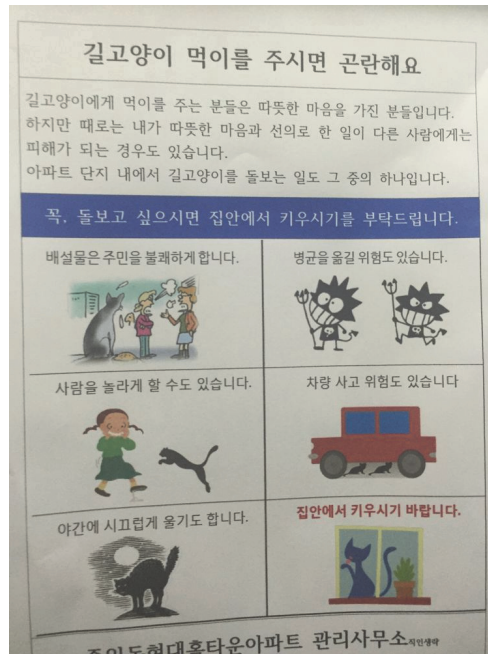
캣맘대디를 항상 긍정적인 시선으로만 바라볼 수 없는 이유 중 하나는 주민들과의 갈등 문제가 존재하기 때문이라고 생각한다. 아파트 같은 경우 아파트의 특성상 여러 세대가 함께 살아가고 아파트 내의 부가시설을 공유한다. 그렇기에 그중에 길고양이들을 챙겨줄 캣맘대디도 존재할 수 있을 것이고, 고양이의 존재를 부담스러워하는 주민들도 존재할 것이다. 보통 아파트 단지에는 주민들의 편의를 위해 화단이나 산책로가 마련되어 있다. 이렇게 마련된 산책로나 화단에 길고양이를 위한 급식소나 점유물을 설치하여 길고양이들이 몰려들게 하는 경우가 있다. 이를 방지하기 위해서 아파트 주민들끼리 회의를 통해 길고양이 먹이를 주거나 고양이 집을 설치하는 것을 금지하는 공지를 하기도 한다. 다른 주민들의 허락을 받지 않고 몰래 먹이를 챙겨주게 되면 길고양이들이 몰려들게 되고, 고양이를 좋아하지 않는 사람들에게는 불편함을 줄 수 있다. 길고양이들이 모여들면 그 길고양이들로 인한 배설물이 주민들에게 불편감을 줄 수 있다. 또한 추운 겨울에 지상 주차를 하는 경우에는 추위를 피해 자동차 밑이나 보닛, 엔진 속으로 고양이들이 들어가는 경우가 생기는데, 이를 모르고 차를 몰게 될 경우 차량에 문제가 생길 수도 있다<sup>7)</sup>.



〈그림 12〉 겨울에 자동차 보닛 속에 들어가 있는 고양이

- 5) 한국일보, [아하!생태!] 불쌍해 보이는 길고양이, 생태계선 무서운 포식자랍니다, 2018.12.15., <<https://www.hankookilbo.com/News/Read/201812130051026128>>
- 6) 김기범, 버려진 고양이, 동물 63종 씨 말랐다, 2018.08.26., <[https://m.khan.co.kr/view.html?art\\_id=201808262155005#c2b](https://m.khan.co.kr/view.html?art_id=201808262155005#c2b)>
- 7) 부산일보, [SNS:판] 차 보닛서 죽은 길고양이 3마리...“캣맘, 2000만 원 요구”, 2020.12.04., <<http://www.busan.com/view/busan/view.php?code=2020120422064620567>>

캣맘대디들이 길고양이들에게 먹이를 주기 위해서 비닐봉지에 사료를 담아서 구석에 던져주거나 캔 용기에 담긴 먹이를 길가나 화단에 두고 가는 경우도 있다. 길고양이가 먹이를 먹고 나서 제대로 수거되지 않은 쓰레기들로 인해 주변 주민들에게 불편함이 생길 수도 있으며, 여름처럼 날씨가 더운 경우에는 음식이 상해서 벌레가 꼬이거나 악취를 풍길 수 있다. 이런 것들로 인해 캣맘대디와 주민과의 갈등이 존재할 수 있어서 이를 조절하는 게 필요하다. 실제로, 앞서 진행했던 설문조사에서 캣맘대디들의 활동을 부정적으로 생각한다는 23명의 응답자 중 13명의 응답자가 ‘불법으로 설치하는 건조물(고양이 집)이나 먹이를 먹고 남겨지는 빈 그릇 등 쓰레기들이 보기 싫어서’라는 이유를 선택했고, 4명의 응답자는 ‘배설로 인한 불편함을 겪기 때문’의 이유를 선택했다.



〈그림 13〉 아파트 내 길고양이의 먹이를 챙기지 말라는 공지문

## 4. 캣맘/캣대디 문제점 개선방안

### 4.1. 단체나 기관을 통한 활동

캣맘대디들이 모여서 활동할 수 있는 단체나 기관을 설립하고 이를 바탕으로 활동하는 것이 필요하다고 생각한다. 물론 지금도 활동하는 캣맘 협회가 존재하기는 한다. 한국고양이보호협회라는 웹사이트가 존재하고,<sup>8)</sup> TNR 신청을 받고 지원해주며, 길고양이를 임시 보호하고 통 툇을 대여해주는 활동을 한다. 그렇지만 국가에서 재정적 지원을 받지 못하고 후원금으로만 돌아가는 상황이고, 캣맘 활동에 대한 교육을 한다고는 하지만 실시한 내용이 담긴 글이나 사진을 찾을 수는 없었다. 또한 앞에 〈그림4〉처럼, 작은 단체나 활동을 공유하는 카페들은 있지만, 그 규모가 작고 분산되어 있으니 이를 하나로 뭉쳐서 활동하고 관리할 수 있는 단체가 필요하고, 분산된 단체나 개인적으로 활동하는 캣맘대디들을 하나로 모을 수 있다면 더욱 효과적인 관리나 활동을 이어갈 수 있을 것이다.

8) 한국고양이보호협회, 2021.12.11., 〈<http://www.catcare.or.kr/>〉

캣맘대디들이 개인적으로 활동하기에는 길고양이에게 사용할 수 있는 사비에도 한계가 있고, 캣맘대디 활동을 하는데 남들에게 피해를 주지 않기 위해서 알아야 하는 법적 지식이나 상식이 존재한다. 활동할 의지가 있는 캣맘대디를 단체에 가입하도록 하고, 활동할 때 알아야 하는 법률이나 주의해야 할 점에 대한 교육을 받은 후에 활동할 수 있게 한다면 캣맘대디 활동을 할 때 발생하는 문제점을 줄일 수 있을 것이다. 단체나 기관이 생기고 그 단체나 기관을 통해 활동한다면 일부 커뮤니티의 반응처럼 무조건적인 혐오가 담긴 부정적인 시선으로 이들의 행동을 바라보고 판단하는 사람들에 대해서도 조치를 취할 수 있다. 캣맘대디의 활동은 고양이를 좋아하는 마음에서 시작된 것이기 때문에 이 점을 강조하고 캣맘 활동으로 발생할 수 있는 문제점을 해결할 방안을 마련하는 활동을 통해서 무차별적으로 혐오하는 사람들에게 긍정적인 시선을 가질 수 있게 나설 수 있다. 가장 먼저 문제가 되는 일부 캣맘대디들의 불법적이고 남에게 피해를 주는 행동들을 단체나 기관의 캣맘대디 교육을 통해서 줄여나가는 것이 일반인들의 부정적인 시선을 줄이는 것의 시작이 될 것이다.

지자체에서 예산을 마련하여 길고양이 중성화 수술을 시키는 사업인 길고양이 TNR(Trap-Neuter-Return)사업도 2008년부터 서울시에서 시작되었고 현재는 경기, 전주, 강릉, 창원 울산 등 다수의 지자체에서 자체 예산과 인력을 투입하여 진행되고 있는데,<sup>9)</sup> 이 사업을 캣맘대디들이 모인 단체와 함께 진행하면 더 효율적으로 진행할 수 있을 것이다. 개인적으로 사비를 들여서 수술을 시킨다는 캣맘대디도 존재하니 지자체에 주어진 예산과 캣맘대디들의 기부금을 통해서 길고양이 중성화사업을 효율적으로 진행할 수 있을 것이다. 이러한 활동을 통해서 길고양이 개체 수가 증가하여 생기는 문제는 해결해 나갈 수 있을 것이다.

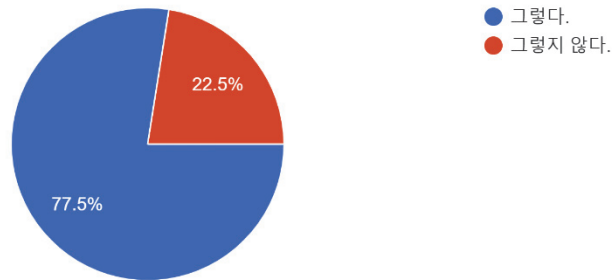
## 4.2. 명확한 법률 규정

사유지에 불법으로 점유물을 설치한 캣맘대디에 대해 법적으로 책임을 물고자 하면 동물보호법을 바탕으로 길고양이들을 보호하려는 의도로 한 행위라고 주장하며 대립하는 경우가 있다. 두 법률이 충돌하면서 민사 소송까지 가기도 하지만 정확하게 누구의 잘못인지 따질 수 있는 명백한 기준은 존재하지 않는다. 그렇기 때문에 캣맘대디의 활동이 불편한 사유지의 주인과 동물을 보호하고자 활동한 캣맘대디 들은 서로에게 예민하게 반응할 수밖에 없다. 이를 방지하기 위해서 사유지에는 설치하면 안 되고, 허락을 받지 않고 설치한 점유물의 경우 경고하지 않고 강제로 철거할 수 있으며 사유지 내에서 허락받지 않은 캣맘대디 활동은 동물보호법에 따라서 보호받을 수 없다는 법률이 정확하게 제정되고, 확실하게 규제할 수 있게 된다면 캣맘대디에 대한 불필요하거나 과한 대응도 줄고 일부 캣맘대디들의 문제가 될 수 있는 잘못된 행동들도 미연에 방지할 수 있어서 법률을 통한 제재가 필요하다고 생각한다. 40명을 대상으로 진행했던 설문조사에서도 캣맘대디의 활동에 대해서 부정적으로 생각하는 응답자는 전체의 57.5%에 해당하는 23명이었지만, ‘캣맘대디 활동을 규제하는 명확한 개선 방안이 필요하다고 생각한다’라는 문항에 대해서 그렇다고 응답한 사람 수는 31명으로 전체의 77.5%에 해당했다. 이를 통해서 캣맘대디 활동을 긍정적으로 보는 사람들이든 부정적으로 보는 사람들이든 상관없이 개선 방안은 필요하다는 의견은 공통적이라는 것을 알 수 있었다.

9) 길고양이 중성화 사업, 두산백과, 2021.12.11.,

〈<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=6449440&cid=40942&categoryId=31691>〉

캣맘/캣대디 활동을 규제하는 명확한 개선 방안이 필요하다고 생각하나요?  
 응답 40개



〈그림 14〉 캣맘대디 활동을 규제하는 명확한 개선 방안이 필요한지에 대한 설문조사 결과

## 5. 결론

반려동물을 키우는 사람들이 갈수록 증가하면서 길고양이들에 대한 관심도도 높아졌다. 상대적으로 위험한 환경에서 지내는 것을 걱정한 캣맘대디들이 좀 더 좋은 환경에서 길고양이들이 살아갈 수 있도록 도움을 주는 활동도 늘어났다. 길고양이들을 걱정하는 좋은 마음으로 한 활동이 맞지만, 그 활동으로 인해서 타인이 피해를 받는다면 문제라고 볼 수 있다. 모든 캣맘대디들이 잘못된 행동을 한다는 것은 절대 아니다. 하지만 일부 캣맘대디들의 잘못된 생각과 행동이 캣맘 전체를 일반화하여 그들을 혐오하게 되는 결과를 초래할 수 있다. 요즘 사회의 특성상 특정 집단 내 소수의 문제가 집단 전체의 문제로 인식되는 경향이 있다. 위에서 나열한 문제점처럼 타인을 배려하지 않는 일부의 캣맘대디들의 행동은 고스란히 캣맘대디에 대한 혐오로 이어질 수 있으며 결과적으로는 길고양이들을 더욱 부정적으로 바라보게 되는 계기를 제공하게 될 수 있다. 우리가 살아가는 세상은 동물과 사람이 공존해야 하는 세상이고 사람과 사람이 더불어서 살아가야 하는 공동체 사회이기 때문에, 서로 간에 지켜야 하는 규칙이 있고 그것을 지킬 필요가 있다. 그렇기 때문에 일부 캣맘대디들의 잘못된 행동으로 인해 발생하는 문제점들을 인식하고 그를 해결할 수 있는 개선 방법이 필요하고, 일부를 보고 전체를 혐오적인 시선으로 바라보는 일반적인 사람들 사이의 타협점이 필요하다고 생각한다.

## 참고 문헌

황주선, 2014년 캣맘 설문조사 결과 보고서: 캣맘활동이 길고양이 건강상태 및 생태에 미치는 영향에 대한 연구를 위한 기초 자료, 서울대학교 수의과대학 인간동물문화연구회, 2014.

한국애견협회 애견관리, 동물보호법, 2021.12.11.,

〈<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=988876&cid=42883&categoryId=44360>〉

뉴스핌, [위기의 반려동물] 길고양이 보호받아야 하는데...혐오 시선에 캣맘 폭행까지, 2021.10.29.,

〈<https://www.newspim.com/news/view/20211029000511>〉

한국일보, [아하!생태!] 불쌍해 보이는 길고양이, 생태계선 무서운 포식자랍니다, 2018.12.15.,

〈<https://www.hankookilbo.com/News/Read/201812130051026128>〉

부산일보, [SNS:판] 차 보닛서 죽은 길고양이 3마리...”캣맘, 2000만원 요구”, 2020.12.04.,  
〈<http://www.busan.com/view/busan/view.php?code=2020120422064620567>〉  
길고양이 중성화 사업, 두산백과, 2021.12.11.,  
〈<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=6449440&cid=40942&categoryId=31691>〉  
한국고양이보호협회, 2021.12.11.,  
〈<http://www.catcare.or.kr/>〉  
캣맘, 네이버 국어사전, 2021.12.11.,  
〈<https://ko.dict.naver.com/#/userEntry/koko/e182897683f76bb4deb0b7b88f0483a9>〉



# 대학생의 K-MOOC 사용실태 분석 및 활성화 방안 에 관한 연구

: 서울권역 대학생을 중심으로

교육학과 권서\*

## 목 차

1. 서론
    - 1.1. 연구의 목적 및 필요성
    - 1.2. 연구대상 및 연구방법
      - 1.2.1. 연구대상
      - 1.2.2. 연구방법
  2. K-MOOC의 정의 및 등장배경
    - 2.1. MOOC의 정의 및 등장배경
    - 2.2. K-MOOC의 정의 및 등장배경
  3. K-MOOC의 운영현황
    - 3.1. K-MOOC 내 강의운영 방식
    - 3.2. 대학별 K-MOOC 관련 프로그램 운영 현황
  4. 서울권역 대학생의 K-MOOC 이용 현황
    - 4.1. 서울권역 대학생들의 K-MOOC 이용 현황
    - 4.2. 이용률 저조 원인
  5. 서울권역 대학생들의 K-MOOC 이용 활성화 방안
    - 5.1. 홍보 강화
    - 5.2. 학습자 최적화 교육환경 마련
    - 5.3. 교수자와 학습자 간의 상호작용 강화
    - 5.4. 학점 인정을 통한 참여 활성화
  6. 결론
- 참고 문헌

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 목적 및 필요성

고교학점제 도입에 따라 K-MOOC 강좌 이수를 통해 취득한 학점을 졸업 학점 취득으로 인정을 할 것인지에 대한 논의가 나오고 있다. 이는 K-MOOC 강좌가 단순히 성인 학습자만이 아닌 고등학생들에게도 유용하게 사용될 수 있다는 가능성을 제공하였다는 점에서 K-MOOC의 우수성을 시사한다. 한편, 현재 대학생들은 K-MOOC이 무엇인지도 모른 채 대학생활을 하는 경우가 많다. 따라서 이용률이 저조한 원인을 분석하고 대학생의 K-MOOC 이용 활성화 방안을 모색하고자 한다. 더불어, 현재 K-MOOC은 창업이나 자격증 취득 등 대학을 졸업한 성인 학습자들을 대상으로 한 강좌 운영의 흐름을 보이고 있다. 하지만 교육부가 발표한 자료에 따르면 K-MOOC의 회원 연령대 중 20대가 가장 많은 분포를 차지하고 있다. 따라서 설문조사를 진행하여 대학생 K-MOOC 이용자들이 이용하는 데 있어서 만족한 부분과 불만족한 부분, 개선을 희망하는 사항에 대한 의견을 모집해 앞으로 K-MOOC의 목표인 청년 K-MOOC 이용자와 함께 성장하는 미래(Level UP)를 만들어가는 데 일조하고자 한다.

### 1.2. 연구대상 및 연구방법

#### 1.2.1. 연구대상

본 연구는 서울권역에 있고, 최소 3년 이상 K-MOOC에 참여한 세 학교의 대학생(상명대, 서울여대, 건국대<sup>1)</sup>) 61명을 대상으로 진행했으며, 연구대상을 대학생으로 한정된 이유에는 두 가지가 있다. 2021년 교육부가 발표한 자료에 따르면 K-MOOC 회원의 연령대는 20대(48.8%), 20세 미만(16.4%), 30대(12.9%), 40대(10.9%) 순으로 분포되어있다. 이처럼 K-MOOC 이용자의 약 절반이 20대이기 때문에 표본 수집의 대표성을 최대한 높이기 위해 20대를 대상으로 설문을 진행하였다. 또한, 20대 중 대학생으로 연구 대상을 한정된 이유는 대학생이 K-MOOC 수강을 활용할 수 있는 수단이 가장 많기 때문이다. 대학에 다니지 않고 있는 20대 미만이나 30대, 40대의 경우 대학 학사과정의 학점 인정이 불가능하기 때문에 단순히 교양 지식을 쌓기 위한 수강뿐만 아니라 학사과정에서의 학점 인정을 받기 위한 수강도 가능한 대학생들을 대상으로 연구를 진행하여 다양한 이용현황을 파악하고자 하였다.

#### 1.2.2. 연구방법

현재 필자가 수강 중인 ‘흔들리는 20대: 청년 심리학’을 바탕으로 K-MOOC 강좌의 운영 현황을 살펴보았다. 또한, K-MOOC을 이용하고 있는 대학생들의 이용 현황 및 만족도를 알아보고, 낮은 이용률의 문제점을 파악하고자 설문조사를 실시하였다. 연구 대상은 앞서 말했듯 현재 서울권역 대학에 재학 중인 대학생으로 한정하였으며, 2021.12.02.부터 2021.12.07.까지 6일간 실시하였다. Google 설문조사 기능을 이용하여 자료를 수집하였고, 학교 커뮤니티 어플리케이션인 ‘에브리타임’의 자유게시판, 홍보게시판을 이용해 홍보를 진행하였다. 문항은 총 17문항으로, 필수문항 1개와 선택문항 1개로 구성하였다. 이때 K-MOOC과 관련하여 자유롭게 하고 싶은 이야기를 적을 수 있는 선택문항을 마련하여 설문외의 다양한 의견을 수렴하고자 하였다. 또한, 학년, 성별, 단과대학에 관한 정보를 수집하여 학년별, 단과대학별 응답의 차이가 있는지를

1) 상명대학교는 K-MOOC 프로그램에 2016년부터 참여하였고, 2021년 2학기 기준 4개의 강좌를 운영하고 있다. 서울여자대학교는 2017년부터 참여하였고, 2021년 2학기 기준 6개의 강좌를 운영하고 있다. 건국대학교는 2017년부터 참여하였고, 2021년 2학기 기준 4개의 강좌를 운영하고 있다.

확인하고자 하였다.

## 2. K-MOOC의 정의

### 2.1. MOOC

MOOC이란 Massive, Open, Online, Course의 줄임말로 오픈형 온라인 학습과정을 의미한다. 이는 전통적인 교실 수업의 강의실에 수용된 학생만이 강의를 들을 수 있다는 한계를 극복하기 위해 시작되었고, 청강만 가능한 온라인 학습 동영상으로 변화하였으며 현재는 질의응답, 토론, 퀴즈, 과제 제출 등 양방향 학습을 할 수 있는 모습으로 완성되었다.<sup>2)</sup> 2019년 9월 기준 50만 명의 학습자를 보유하고 있다.

MOOC의 시작은 2002년 UNESCO 포럼에 처음 등장한 공개교육자원(OER:Open Educational Resources) 운동으로, 이 운동은 MIT 등 일부 대학이 온라인 공개강의를 제공하며 시작되었다. 온라인 강좌의 잠재력을 인정한 스탠포드대학의 Sebastian Thrun 교수는 Udacity, Andrew Ng 교수는 Coursera, 하버드대와 MIT는 공동출자로 edX를 설립하며 MOOC가 설립되었다.

2015년부터 MOOC을 통한 대학 학점 취득이 가능해졌으며 MOOC 서비스를 운영하는 edX와 그 협력대학들은 MOOC을 통해 학습자가 이뤄낸 성과를 인정하고 학위과정으로의 학점을 제공하는 프로그램을 전 세계적으로 늘렸다. 이러한 학위과정의 학점 인정 외에도 MIT는 MOOC 프로그램의 연장선으로 GE, 마이크로소프트, IBM 등 여러 대학의 후원을 받아 'MicroMasters' 프로그램을 운영하며 온라인으로 석사학위를 취득할 수 있도록 하는 등 유연하고 경제적인 교육 기회를 제공하고 있다.<sup>3)</sup>

MOOC은 MIT의 '전자 회로' 강좌를 제공하는 것을 시작으로 강좌의 분야를 확장해왔으며, 현재에는 건축에서 경영, 컴퓨터 과학, 데이터 분석 & 통계, 공학, 식품 및 영양, 법률, 문학, 수학, 철학, 과학 등 다양한 분야의 강좌를 제공하고 있다. 추가적인 예로는 MicroMasters 프로그램의 일종으로 제공하고 있는 Boston 대학교의 디지털 제품 관리 과정이나 Microsoft사의 '데이터 과학 입문'과 같은 강좌가 있다.

### 2.2. K-MOOC

#### 2.2.1. 정의 및 추진배경

K-MOOC이란 MOOC를 한국형으로 적용한 학습 과정으로, 2015년에 시작되었다. 2015년 2월, K-MOOC 시범운영을 위한 기본 계획을 수립하고 발표하였다. 같은 해 4월, K-MOOC 시범운영사업을 공고하고 참여대학을 선정하였으며 2015년 6월부터 12월까지 K-MOOC 서비스 운영을 위한 플랫폼 및 인프라를 구축하였다. 2015년 10월, 한국형 온라인 공개강좌 K-MOOC([www.kmooc.kr](http://www.kmooc.kr))을 시범 개통하였고, 2016년 2월, 16년도 K-MOOC 운영계획을 수립하고 다양한 콘텐츠를 개발하였다. 2017년에는 한국형 모델을 정착하고 콘텐츠를 표준화하였고 2018에는 한국형 모델을 확산하고 콘텐츠를 국제화하였다. 2019년부터 6개 대학, 11개 강좌를 대상으로 학점은행제 학습과정을 운영하기 시작했고 현재 그 규모를 확대해나가고 있다.

2) kmooc <<https://www.kmooc.kr/>>

3) sumerogayo, MOOC란?, 2021.04.04. <<https://blog.naver.com/wltn0629/222298192166>>

교육부가 제시한 K-MOOC의 추진배경은 크게 두 가지로 정의된다. 첫 번째, ‘디지털 대전환 및 인구구조 변화에 따른 평생학습 중요성 확대’이다. 급속한 디지털 경제·사회로의 진전에 따라 일자리의 지형이 변화하고 불확실성이 늘어나면서 모든 국민의 평생학습은 선택이 아닌 필수로 자리 잡았다. 특히, 우리나라는 성인기 역량감소가 크고, 생산연령인구(15~64세)의 감소가 예상됨에 따라 학령기 중심 학습보다 전생애 평생학습의 중요성이 더 커졌다.

두 번째, ‘성인 온라인 학습의 질적 고도화 필요’이다. 한국교육개발원(2019)에 따르면 평생학습 불참 요인의 56.8%를 시간 부족이, 15.6%를 근거리 교육기관이 차지했다. 그렇기 때문에 성인학습자에게는 시간과 장소에 구애받지 않고 스스로 진도를 조절할 수 있는 온라인 방식이 유리하다. 이러한 온라인 학습의 효과성을 높이고 기능을 고도화할 필요성을 느껴 K-MOOC를 추진하게 되었다.

### 2.2.2. 특징

다음으로는 K-MOOC과 같이 우리나라 이러닝 플랫폼의 일종인 EBS와 KOCW와 비교를 통해 K-MOOC의 특징에 대해 살펴보고자 한다. 첫 번째는 학점 인정이 가능하다는 점이다. EBS와 K-MOOC은 각각 한국방송공사, 국가평생교육진흥원의 국가기관에서 운영한다는 공통점이 있지만 EBS는 수강기간에 제한이 없고, 그에 따라 학점인정이 불가하다는 점에서 차이를 갖는다.

두 번째는 쌍방향소통이 가능하다는 점이다. KOCW는 OER의 일종으로, K-MOOC과 같이 대학에서 운영 중인 강좌를 수강할 수 있는 플랫폼이다. 하지만 K-MOOC과 달리 ‘대학 강좌 무료공개’에 초점이 맞추어져 있어 쌍방향소통을 위한 창구가 마련되어 있지 않고 수업 PPT만 올라와 있는 경우도 더러 존재한다.

## 3. K-MOOC의 운영현황

다음으로는 K-MOOC의 운영현황에 대해 알아보려고 한다. 먼저 추진기관을 살펴보면 교육부에서 운영계획을 수립하고 사업비를 교부하는 등 사업을 총괄하고 있고, 국가평생교육진흥원에서 사업을 주관하여 사업 및 서비스를 운영·관리한다. 참여기관은 강좌를 개발·운영·활용한다. 2020년 기준 총 999개의 강좌를 운영하고 있고 116개의 대학과 협력하고 있다. 1,764만 명이 웹사이트에 방문하였고, 169만 건의 수강신청이 접수되었으며, 73.9만 명이 회원으로 가입하였다. 강좌의 분포를 보면 총 999개의 강좌 중 인문분야가 268개(26.8%)로 가장 많은 분포를 차지하고 있고, 이어서 사회분야 242개(24.2%), 공학분야 230개(23.0%), 자연분야 100개(10.0%), 의약분야 62개(6.2%), 예체능분야 61개(6.1%), 교육분야 36개(3.6%)의 순으로 분포되어 있다.

### 3.1. K-MOOC 내 강의 운영 방식

필자가 수강하고 있는 ‘흔들리는 20대: 청년 심리학’과 같이 정규학기(1학기, 2학기)에 진행되는 K-MOOC 강좌의 경우 14~15주차로 이루어져있으며 7주차와 8주차 사이에 중간고사를, 13주차와 14주차 사이에 기말고사를 보는 방식으로 운영된다. 중간고사, 기말고사, 과제의 성적을 모두 합산하여 60% 이상을 충족할 시 이수증이 발부된다.

**강의 구성**

- 총 15주차(1주차 당 약 50~60분 영상)
- 강의계획표(Syllabus)

	개설 시기	주제	학습활동	제출마감
1주차	9월 7일	청년이 된 나	Mapping your life	
2주차	9월 14일	내 마음에 비친 나	Mapping your life	
3주차	9월 21일	성장하는 나	Mapping your life	
4주차	9월 28일	스스로 결정하는 나	Mapping your life	
5주차	10월 5일	세상 속의 나	Mapping your life	
6주차	10월 12일	그 아비지그 이름	Mapping your life	
7주차	10월 19일	그 남자 그 여자	Mapping your life	
중간고사	10월 26일	중간고사	중간고사	
8주차	11월 2일	청년의 사랑 1	Mapping your life	
9주차	11월 9일	청년의 사랑 2	Mapping your life	
10주차	11월 16일	죽음	Mapping your life	
11주차	11월 23일	청년의 의사력	Mapping your life	
12주차	11월 30일	청년의 전문	Mapping your life	
13주차	12월 7일	청년의 성공	Mapping your life / 과제	
기말고사	12월 14일	기말고사	기말고사(12/7 - 12/14)	
종강일	12월 14일	종강		

〈그림 1〉 K-MOOC 강좌 ‘흔들리는 20대: 청년 심리학’ 강의 계획표

**평가 비율**

과제	Mapping your life	중간고사	기말고사
10%	30%	30%	30%

※ 60%이상 충족 시 이수증 발부

〈그림 2〉 K-MOOC 강좌 ‘흔들리는 20대: 청년 심리학’ 평가비율

### 3.2. 대학별 K-MOOC 관련 프로그램 운영 현황

각 대학은 K-MOOC의 이용 확산을 위해 K-MOOC 관련 프로그램을 운영하고 있다. 2021년에 운영된 세 개의 대학별 K-MOOC 관련 프로그램을 살펴보고 K-MOOC 관련 프로그램의 운영 동향에 대해 살펴보고자 한다.

#### (1) 2021년 한국형 온라인 공개강좌(K-MOOC) 공모전

‘한국형 온라인 공개강좌(K-MOOC) 공모전’은 2016년부터 시행된 공모전으로, 한국형 온라인 공개강좌(K-MOOC) 관련 체험 후기 및 활용 사례, 지식 공유 콘텐츠 등을 발굴하고 격려함으로써 대국민의 학습동기를 부여하고 지속적인 학습 참여를 촉진하고자 실시하고 있다. 또한, 유용한 지식과 노하우를 가진 국민의 참여를 통해 다양한 강좌 분야를 확보하고 한국형 온라인 공개강좌(K-MOOC)를 활용한 학습경험을 공유 및 확산할 기회를 마련하고자 하는 목적을 가지고 있다.<sup>4)</sup>

4) kmooc, <<http://www.kmooc.kr/>>, 2021.12.02.

〈표 1〉 2021년 K-MOOC 공모전 공모 부문

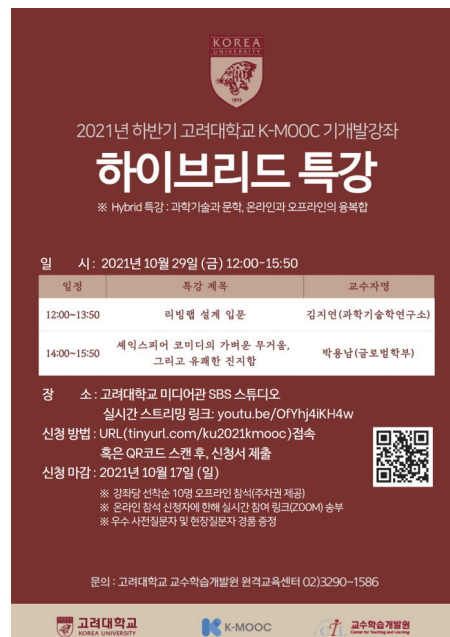
	수기	웹툰	영상
응모주제	· (공통주제) K-MOOC 강좌 학습/활용 사례	· (선택주제) K-MOOC 브랜드와 서비스를 재치 있게 전달하는 창작 스토리	· (공통주제) K-MOOC 강좌 학습/활용 사례 · (선택주제) 관심 분야의 유용한 지식, 정보 또는 나만의 노하우
응모대상	· (공통주제) K-MOOC 강좌 학습자 * 개인 단위 참가	· (공통주제) K-MOOC 강좌 학습자 · (선택주제) 대한민국 국민 누구나	· (공통주제) K-MOOC 강좌 학습자 · (선택주제) 대한민국 국민 누구나 * 개인 또는 3인 이하 팀 단위 참가

(2) 상명대학교 비교과프로그램 ‘가치 있게 같이 듣는, K-MOOC 소모임’

해당 프로그램은 K-MOOC(한국형 온라인 공개강좌, 케이무크) 플랫폼에서 듣고 싶은 강좌를 신청하고, 3~5인의 팀을 구성하여 수업 내용 및 관련 사회적 이슈를 주제로 자유 토론하고 학습하는 소모임 활동이다. 대학 중장기발전계획인 상명2027의 ‘전공교육과정을 기반으로 한 창의융복합 교육’을 추진하기 위해 자기 주도적이고 창의적인 교육을 달성하며 미래사회에 요구되는 융합형 인재를 양성하고자 기획되었다.)

(3) 고려대학교 K-MOOC 하이브리드 특강

해당 프로그램은 우수강좌로 선정된 K-MOOC 강좌에 대한 특강을 실시간으로 들을 수 있는 행사로, 올해는 코로나19로 인해 오프라인 및 온라인 화상회의로 진행되었다. 이는 K-MOOC에서 운영하는 Offline K-MOOC 프로그램 중 참여대학교수와 학습자가 만나 대화하는 토크 콘서트의 일환으로 진행되었다.



〈그림 3〉 고려대학교 하이브리드 특강 포스터

5) 상명대학교, <<https://www.smu.ac.kr/ko/index.do>>, 2021.12.02.

## 4. 서울권역 대학생들의 K-MOOC 이용 현황

위와 같은 K-MOOC 관련 대학 프로그램의 실효성을 파악하고자 서울권역 대학생들의 K-MOOC 이용 현황에 대한 설문조사를 통해 이용률 저조 원인을 분석하고, 활성화 방안에 대해 생각해보았다.

### 4.1. 설문조사를 바탕으로 파악한 서울권역 대학생들의 K-MOOC 이용 현황

설문에 응답한 학생들의 학년별 분포도를 보면, 전체 응답자 63명 중 1학년이 30명(47.6%)을 차지하고 있다. 또한 응답자의 성별 분포를 보면, 전체 응답자 63명 중 여자가 55명(87.3%), 남자가 8명(12.7%)으로 여성 응답자가 현저히 많음을 확인할 수 있다. 응답자의 단과대학 분포를 살펴보면 전체 응답자 63명 중 경영대학 3명(4.7%), 공과대학 4명(6.3%), 문화예술대학 5명(7.9%), 미래산업융합대학 4명(6.3%), 사범대학 7명(11.1%), 사회과학대학 7명(11.1%), 융합공과대학 8명(12.6%), 인문사회과학대학 17명(26.9%), 자연과학대학 6명(9.5%), 기타 1명(1.5%)으로 이루어져 있다. 위 세 변인의 경우 모두 고르게 분포되지 못하였기 때문에 각 요소에 대한 분석은 무의미하다고 판단하여 분석하지 않았다.

#### 4.1.1. K-MOOC의 인지도

K-MOOC에 대해 들어본 적이 있느냐는 물음에 응답자 63명 중 37명(58.7%)이 그렇다고 답하였고, 26명(41.3%)이 들어보지 못했다고 답하였다. 접하게 된 경로를 보면, 수업 관련 10명(27%), 학교 홈페이지 10명(27%), K-MOOC 홍보물 7명(18.9%), SNS 2명(5.4%), 지인 추천 2명(5.4%), 기타 6명(16.2%)으로 나타났다. 모두 다양한 경로로 알게 되었지만, 수업시간과의 연계를 통해 알게 된 학생들과 '학교 홈페이지'를 통해 알게 된 응답자의 비율의 합이 54%를 차지하는 것으로 보아 학교를 통한 홍보가 효과적임을 알 수 있다.

K-MOOC에 대해 들어본 적이 없다는 응답자들을 대상으로 들을 계획 있느냐는 물어보았을 때 응답자 48명 모두 '그렇다'고 응답하였다. 이 결과는 K-MOOC 프로그램에 관한 홍보가 이루어진다면 학습자를 더 많이 유치할 수 있음을 시사한다.

#### 4.1.2. 수강 완료 비율

수강신청을 했다고 응답한 15명은 평균적으로 0.8개의 강좌를 신청하였다. 이 중 0개의 강좌를 신청한 5명과 0개의 강좌를 신청하였으나 1개의 강좌를 이수하였다고 답한 2명을 제외한 8명 중 자신이 수강한 강좌를 모두 이수한 학생은 6명(75%)으로, 2019년 기준 K-MOOC의 이수율이 23.9%인 것과는 사뭇 다른 양상을 보인다. 이를 통해 수강 완료 여부에는 개인차가 크게 작용하며, 표본 수집에 따라 달라질 수 있음을 확인할 수 있다.

#### 4.1.3. 수강 만족/ 불만족 요인

K-MOOC 강좌 수강에 만족한 이유를 살펴보면 응답자 13명 중 9명이 '다른 전공의 지식을 쌓을 수 있다.', 2명(15.4%)이 '이수하려는 학점이 적어 부담 없이 들을 수 있다', 10명이 '수준 높은 교육을 무료로 즐길 수 있다'고 답하였다. 이를 통해 만족하는 학생들의 경우 수준 높은 교육을 들을 수 있다는 것을 K-MOOC의 가장 큰 이점으로 생각하고 있음을 알 수 있다.

수강에 만족하지 못한 이유를 살펴보면 8명 중 4명(26.7%)이 '듣고 싶은 강좌가 없다', 3명(20%)이 '수강기간이 너무 짧다', 6명(40%)이 이수를 하여도 학점 인정이 되지 않는다., 2명(13.3%)이 '수강 방식이 어렵다'고

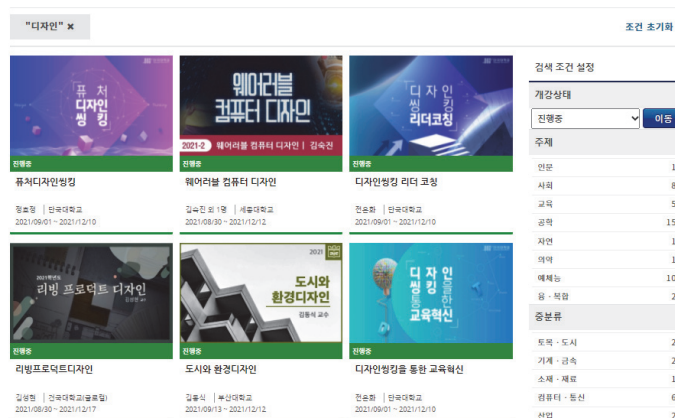
답하였다. 이를 통해 K-MOOC 수강에 만족하지 못한 학생들의 경우 학점 인정이 되지 않는다는 점을 가장 큰 약점으로 생각하고 있음을 알 수 있다.

마지막으로, 선택문항의 답안을 보면 ‘심화과정이 있으면 좋겠다, 어문 계열에서의 다양한 과목을 원한다.’ 등 강의 콘텐츠 개발의 다양화를 요구하는 의견이 있었다. 이를 통해 지적 성취를 위해 듣는 학생들이 많음을 알 수 있다.

#### 4.2. 이용률 저조 원인

설문조사 결과를 바탕으로 분석한 이용률 저조 원인은 크게 세 가지가 있다. 첫 번째, 낮은 이용률의 가장 큰 원인은 홍보 부족이다. K-MOOC에 대해 들어봤지만 수강해본 경험이 없다고 답하고, 그 이유에 대해 응답한 16명 중 8명(50%)이 ‘잘 몰라서’라고 응답했다. 또 1명(6.3%)은 ‘학교 K-MOOC 활동에 선발되지 못하면 수강하지 못하는 줄 알았다’고 답하기도 하였다. 이를 통해 K-MOOC 내부의 콘텐츠 개선보다도 서비스에 대한 홍보가 우선적으로 해결되어야 함을 알 수 있다.

두 번째, 강의에 대한 성격을 직관적으로 파악할 수 없다는 점도 문제점으로 지적할 수 있다. 설문조사에서 ‘심화강의가 부족하다’는 의견이 나왔다. 실제로 디자인 관련 강좌를 수강하고자할 때 K-MOOC 검색 창에 키워드 ‘디자인’을 입력하면 각기 다른 학교의 다양한 강좌들이 나와 무엇을 먼저 들어야할지 파악하기 어렵다. 이는 강좌 소개에 기초강의인지 심화강의인지 명시하지 않아 발생한 문제이다.



〈그림 4〉 현재 진행 중인 강좌를 대상으로 ‘디자인’ 키워드를 입력한 검색결과 화면의 일부

마지막으로, 학점이 인정되지 않는다는 것도 이용률 저조의 원인이 된다. 12월 3일 하루 동안 상명대학교 학생들로만 진행한 1차 설문조사에서 학점인정이 되냐는 질문에 된다는 응답과 되지 않는다는 응답이 혼재하였다. 또 이후 진행된 설문에 따르면 전체 응답자 63명 중 51명(81%)에 달하는 학생이 학점 인정이 되는지 모른다고 응답하였다. 또 K-MOOC를 수강한 응답자 15명 중 6명(40%)이 수강에 불만족하는 이유로 ‘이수를 하여도 학점인정이 되지 않는다.’는 점을 선택하였다. 현재 학점인정 등에 관한 법률 시행령 제3조 제10항(2019.1.1. 시행)에 근거하여 기존에 운영 중인 K-MOOC 강좌 중, 학점은행제 평가인정 절차에 따라 ‘평가인정 학습강좌’로 승인받은 강좌를 이수한 학습자는 학점은행제로 학점 인정을 받을 수 있다. 6)하지만 이렇게 이수한 학점을 졸업을 위한 이수 학점으로 인정해 주는지의 여부는 대학별로 상이하며, 공개되어 있지 않아

6) kmooc, <<http://www.kmooc.kr/>>, 2021.12.02.

개별적 문의가 필요하다. 따라서 대학생들의 이용률을 높이기 위해 학점인정과 관련된 문제를 해결할 필요가 있다.

## 5. 서울권역 대학생의 K-MOOC 이용 활성화 방안

앞서 서울권역 대학생을 대상으로 진행한 설문조사를 통해 낮은 이용률의 원인이 홍보 부족, 커리큘럼의 부족, 학점 미인정임을 파악할 수 있었다. 이러한 설문결과를 참고하여 홍보 강화, 학습자 최적화 교육환경 마련, 교수자와 학습자 간의 상호작용 강화, 학점 인정을 통한 참여 활성화의 네 가지 측면에서 서울권역 대학생들의 K-MOOC 이용 활성화 방안에 대해 이야기해 보고자 한다.

### 5.1. 홍보 강화

첫 번째, SNS를 활용한 서포터즈 운영 활성화이다. 현재 활용되고 있는 대표적인 홍보 수단은 'K-MOOC 공모전'으로 수기, 영상, 웹툰 등의 창작품을 공모받는 방식으로만 홍보를 진행하고 있다. 이는 단편적인 홍보수단에 지나지 않으며, 더 장기적인 운영이 가능한 홍보책이 필요하다. 이러한 홍보책의 일종으로 SNS 서포터즈 운영 활성화를 제안한다. 현재까지 '2020 시니어 K-MOOC' 서포터즈를 비롯한 여러 K-MOOC 관련 서포터즈가 운영되고 있으나 대부분이 학교 단위에서 모집하고 있고, 대부분 블로그나 카페에 홍보하는 글을 포스팅하는 방식으로 운영되고 있어 홍보효과가 크지 않다. 따라서 전국 단위의 K-MOOC 이용자를 대상으로 서포터즈를 모집하고, 유튜브 영상콘텐츠 분야, 인스타그램 카드뉴스 분야 등 SNS의 유형에 따라 모집 분야를 세분화하여 다양한 홍보콘텐츠가 만들어질 수 있도록 해야 한다.

SNS 서포터즈의 필요성은 단순히 K-MOOC의 인지도 상승에만 있는 것이 아니다. 설문조사 결과를 보면 '기초-심화 연계 커리큘럼이 부족하다' 등의 불만족 사유가 존재했다. 하지만, K-MOOC 홈페이지의 'मुख강좌'란을 살펴보면 이미 특정 분야의 기초강좌부터 심화강좌까지 연계하여 수강할 수 있는 커리큘럼을 제공하고 있음을 알 수 있다. 다시 말해, 이미 존재하는 기능을 찾지 못해 이용할 수 없는 사용자도 있다는 뜻이다. 그렇기 때문에 서포터즈를 통해 강의 선택 방법, 강의 활용 후기를 비롯해 홈페이지의 여러 항목을 소개하는 콘텐츠를 올리면 새로운 학습자의 유입뿐만 아니라 기존 학습자의 활용도 또한 높아질 것이다.

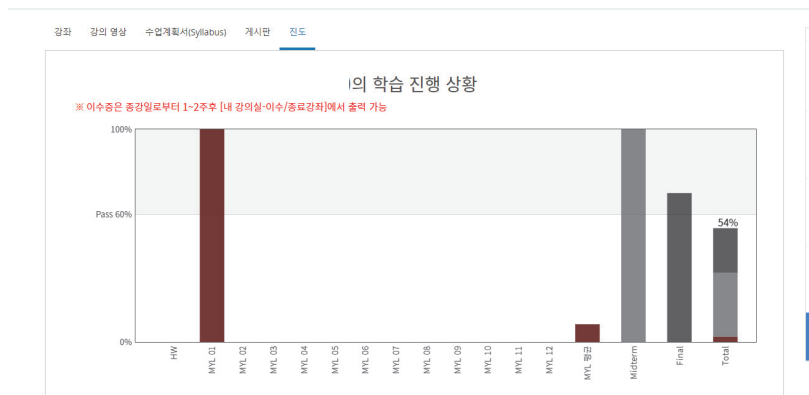
두 번째, 'K-MOOC 수강 챌린지'를 통해 기존 학습자들의 학습동기를 높이고 새로운 학습자들의 유입을 기대하는 방법도 있다. 서포터즈 활동은 참여할 수 있는 사람이 제한되어 있지만 챌린지는 원하는 사람이면 모두가 참여할 수 있기 때문에 매주 수강화면과 학습한 내용을 SNS나 K-MOOC 학습게시판에 올리는 방식으로 운영할 수 있다.

### 5.2. 학습자 최적화 교육환경 마련

학습자에게 최적화된 교육환경을 마련하기 위한 방법에는 세 가지가 있는데, 그중 첫 번째는 학생별 맞춤형 강좌 추천이다. K-MOOC 수강에 만족한다고 응답한 13명 중 9명(69.2%)이 그 이유로 다른 전공의 과목을 쌓을 수 있기 때문이라 답하였고 10명(76.%)이 수준 높은 교육을 즐길 수 있기 때문이라 답하였다. 이처럼 많은 학생들이 K-MOOC을 교양 차원에서, 다양한 목적으로 수강함을 알 수 있다. 현재 강좌 카테고리가 세분화되어 있긴 하지만 학습목적에 맞는 강좌를 찾기 어려운 측면이 있다. 알고리즘을 이용하여 학생의 관심사에 맞는 강좌를 추천할 수 있도록 하면 강좌 선택이 수월해질 것이라 생각한다. 이때 과목에 대한

관심사뿐만 아니라 과목에 대한 학습자의 이해도를 고려해서 강좌추천을 한다면 강좌이수율이 올라갈 것으로 기대한다.

두 번째, 강의 수강률 표기이다. 아래의 <그림 2>를 보면 알 수 있듯이 현재 K-MOOC은 강의 수강시간에 따른 진도율은 명시하지 않고 있어, 주차별 퀴즈의 성적을 통해서만 진도율을 파악할 수 있다. 이러한 진도율 파악방식은 학습자가 강의를 끝까지 들어야 한다는 부담감을 덜 느낄 수 있도록 하는 반면, 강의를 듣지 않고 퀴즈만 풀어 진도율을 채우려는 학습 분위기를 조장할 수 있다. 또한, 진도율을 기록하지 않아 강의를 중간에 멈추었다가 다시 들을 수 있는 기능이 지원되지 않기 때문에 처음부터 다시 들어야 한다는 불편사항이 존재한다. 그렇기 때문에 강의 수강률을 학습자가 확인할 수 있도록 하여 원활한 학습이 이루어지도록 해야 한다.



<그림 5> K-MOOC 강좌 ‘흔들리는 20대: 청년 심리학’의 학습 진행상황 그래프

주	강의 자료	총적분할 요구시간	총 학습시간	진도율
1	Course Orientation	16:00	17:57	100%
1	Unit 2 Reading 1	26:35	27:20	100%
	Unit 2 Reading 2	26:23	29:20	100%
2	Unit 2 Skills	21:45	24:12	100%
	Unit 7 Reading 1	32:25	30:03	100%
3	Unit 7 Writing Skill	13:40	15:13	100%
	Unit 7 Reading 2	26:51	29:52	100%
4	Week 4 Sample Essay_Assignment	16:40	19:39	100%
		...	35:06	...

<그림 6> 상명대학교 e-campus 강좌 ‘English Foundations’의 학습 진도 현황 화면

세 번째, 커리큘럼 체계화이다. 현재 기초강좌부터 심화강좌까지 수강할 수 있는 묶음강좌 서비스가 운영되고 있지만 총 14개로 그 개수가 현저히 적다. 또한, 아래의 <표 2>를 보면 성인 학습자를 위한 창업 위주, 자격증 취득 위주의 강좌가 다수를 차지하고 있는 한편 어문계열/교육계열 묶음강좌는 매우 부족하다. 선호하는 강좌 분야나 강좌 수, 수강기간과 관련한 수요조사를 거쳐 대학생을 포함해 더 넓은 연령층이 만족할 수 있도록 묶음강좌를 제작할 필요가 있다.

〈표 3〉 K-MOOC 묶음강좌 개설 현황

분야	강좌명	주관기관	개설강좌수	총 주차
자격증 (패션/ 관광)	전문 스타일리스트 양성과정	장안대학교	5	47
	컨벤션 기획사 자격증 대비과정(2급): 게임화용 합설계	사이버한국외국어대학교	4	60
	반려견 스타일리스트 양성과정	장안대학교	5	46
경영 · 무역	글로벌 무역 · 물류 전문인력	서울디지털평생교육원	4	44
	소셜벤처와 창업실무 - 사회혁신가 양성과정	한양여자대학교	4	56
	4차 산업혁명과 세상을 바꾸는 스타트업 창업	성균관대학교	5	80
기술(빅데이터 /인공지능)	사물인터넷(IoT)와 함께하는 빅데이터	대구가톨릭대학교	5	44
	인간과 인공지능	서울대학교	6	69
	ICBM+AI 기술과 사회적 함의	고려대학교	4	41
공학	블록체인 암호화폐: 입문부터 심화까지	포항공과대학교	5	43
	미세먼지 전문가 양성 과정	금오공과대학교	5	55
어문/자격증	(비원어민) 한국어교원자격증 대비과정	경희대학교	4	44
미디어	웹스토리 작가양성 과정	서울사이버대학교	5	75
사회과학	혁신을 위한 방법론 디자인씽킹	단국대학교	7	52

### 5.3. 교수자와 학습자 간의 상호작용 강화

K-MOOC은 일반적으로 동영상 강의만을 제공하는 다른 이러닝 플랫폼과 달리 게시판으로 의견을 주고받을 수 있는 기능이 있기 때문에 교수자와 학습자, 또는 학습자와 학습자 간의 소통이 가능하다. 하지만 실시간으로 소통하는 것에 비해 현저히 소극적으로 이루어지기 때문에 여전히 상호교류의 어려움은 K-MOOC의 문제점으로 남아있다. 따라서 이러한 문제점에 대해 일본의 미트업(Meet-up)을 활용한 개선방안을 제시하고자 한다. 희망자에 한해 그룹 프로젝트를 실시하고, 결과물에 대한 교수자의 피드백을 받을 수 있는 장을 마련하는 것인데, 유사한 시스템으로는 일본 JMOOC의 미트업(Meet-up)이 있다. 미트업(Meet-up)이란 수강생들의 자체 연구회로, 다른 수강생들과 대면에서 깊은 논의를 이어가고 싶은 경우 게시판에서 수강생을 모집하거나, 만들어진 미트업에 참가할 수 있다. 미트업(Meet-up)에서 수강생들은 강의에서 다루지 않은 내용이나, 깊이 탐구해보고 싶은 것에 대해 의견을 교환한다.<sup>7)</sup>

### 5.4. 학점인정을 통한 참여 활성화

학점인정을 통해 학생들의 참여를 활성화하기 위한 구체적인 방안은 다음과 같다. 첫 번째, 학점인정 대학을 홈페이지에 명시해야 한다. 재학 중인 대학에서 K-MOOC을 통해 수강한 강좌에 대해 학점 이수자가 인정되는지에 대한 물음에 전체 응답자 36명 중 28명(77.8%)이 ‘모르겠다.’고 답하였다. K-MOOC 홈페이지에 학점인정이 되는 대학 목록을 공개하여 학생들의 학습의욕을 고취시켜야 한다.

7) JMOOC, <<https://www.jmooc.jp/about/#category>>, 2021.12.02.

두 번째, 학점인정 기준을 새로 마련해야 한다. 현재는 한 과목당 2학점 내지 3학점의 교양학점을 인정하고 있다. 하지만 K-MOOC의 활성화를 위해선 K-MOOC으로 전공 관련 강좌를 수강했을 때에도 교양이 아닌 전공 학점 이수가 되어야 한다고 생각한다. 따라서 강좌의 분류가 엄격하게 이루어질 필요가 있다. 또한, 현재 Covid-19로 비대면 수업이 진행되면서 한 학점당 강의 시간의 기준이 달라졌다. 그렇기 때문에 대면 수업 1시간과 K-MOOC 온라인 수업 한 시간을 같은 한 학점으로 볼 것인지에 대한 논의도 추가로 진행되어야 한다.

## 6. 결론 및 제언

### 6.1. 결론

K-MOOC의 교육학적 우수성과는 달리 대학생들은 여전히 K-MOOC의 존재를 모르는 경우가 많다. 그 원인을 분석하고 K-MOOC 이용 활성화 방안을 모색하기 위해 본 연구를 진행하였다. 필자가 수강하고 있는 ‘흔들리는 20대: 청년 심리학’을 바탕으로 K-MOOC의 운영 현황을 살펴보고, 서울권역 대학 세 곳에 재학 중인 대학생을 대상으로 이용현황 및 만족도에 관한 설문 조사를 진행하여 문제점과 앞으로의 개선 방안에 대한 의견을 수집했다.

설문결과를 분석한 결과는 다음과 같다. K-MOOC을 알게 된 학생의 절반 이상이 학교를 통해 정보를 얻었고, 그중 소수만이 K-MOOC을 수강했다. 수강하지 않은 이유에 대해 절반의 학생이 ‘몰라서’라고 응답한 것을 통해 K-MOOC을 수강하는 방법에 대한 보다 구체적인 홍보가 필요함을 알 수 있었다. 수강에 만족한 학생들의 경우 다른 전공의 지식을 얻을 수 있고, 수준 높은 교육을 들을 수 있기 때문이라고 응답하였는데 이를 통해 대학의 강의와 동일한 질의 강좌를 수강할 수 있다는 점이 수강에 가장 만족을 주는 지점임을 확인할 수 있었다. 반면 불만족한 학생들의 경우 학점 인정이 되지 않는다는 점이 가장 불만족을 주는 지점임을 알 수 있었다.

위 설문결과를 바탕으로 파악한 이용률 저조의 원인은 홍보 부족, 직관적이지 않은 강좌 소개, 학점 미인정의 세 가지가 있다. 이러한 원인에 대한 해결방안으로는 홍보 강화, 학습자 최적화 교육환경 마련, 교수자와 학습자 간의 상호작용 강화, 학점인정을 통한 참여 활성화를 제시하고자 한다. 홍보 강화의 측면에서는 활동 분야의 세분화를 중심으로 한 서포터즈 운영, 챌린지 활성화가 필요하다. 학습자에게 최적화된 교육환경을 마련하기 위해서는 알고리즘을 통해 수강목적에 맞는 강좌를 추천해주는 서비스 구축과 강의 수강률 표기가 필요하다. 또한, 자격증이나 창업 이외에 인문학 분야를 포함한 다양한 분야의 강좌에 대한 연계 커리큘럼 구축 활성화가 필요하다. 교수자와 학습자 간의 상호작용을 강화하기 위해서 JMOOC의 미트업(Meet-up) 프로그램을 참고하여 수업 이외에도 수강자들 간의 그룹 프로젝트를 실시할 수 있는 장을 마련해주는 방안을 생각해보았다. 마지막으로 학점인정을 대학생의 K-MOOC 참여를 활성화할 수 있을 것이라 기대한다. 이때 K-MOOC에서 수강한 전공 수업도 전공 학점으로 인정해줄 것인지, K-MOOC 온라인 수업 한 시간을 몇 학점으로 인정할 것인지에 대한 논의가 필요하다.

### 6.2. 제언

본 연구는 서울권역 대학생이라는 집단에 대한 충분한 표본수집이 이루어지지 않았다는 점, 서울권역 대학생으로 특정하여 일반화하기 어렵다는 점에서 한계점을 보인다. 또한, 수강목적에 대한 조사가 이루어지지 않았다는 점에서 구체적인 이용 활성화 방안을 제시하지 못했다는 아쉬움이 있다. 따라서 수강목적에 대한

조사, 수강신청은 했지만 끝까지 이수하지 못한 학습자들을 대상으로 그 이유를 파악하기 위한 조사가 앞으로의 K-MOOC 이용률을 높이기 위한 방안을 마련하는 데 일조할 것이라 생각한다.

## 참고 문헌

- 안준후, K-MOOC 학습자의 학습행태 분석 및 서비스 방향성 연구, 연세대학교 석사학위논문, 2020.
- 오미자, K-MOOC 환경에서 자기조절학습, 교수실재감이 인지된 학업성취도에 미치는 영향, 평생학습사회 16(2), 한국방송통신대학교 원격교육연구소, 2020, 191-212.
- 이영주·조규락, K-MOOC 참여 학습자 경험에 관한 연구: 현상학적 질적 연구 방법을 활용하여, 교육공학연구 34(4), 한국교육공학회, 2018, 991-1017.
- 이정민·전정아, K-MOOC 대학생 수강자의 인식 분석, 이화여자대학교 석사학위논문, 2019.
- JMOOC, <<https://www.jmooc.jp/about/#category>>, 2021.12.02.
- K-MOOC, <[www.kmooc.kr/](http://www.kmooc.kr/)>, 2021.12.02.
- sumerogayo, MOOC란?, 2021.04.04. <<https://blog.naver.com/wltn0629/222298192166>>



# 한국 예능 프로그램에서 다뤄지는 한글 특집과 대중의 반응 연구

: 〈무한도전〉과 〈유퀴즈 온 더 블럭〉을 중심으로

국어교육과 김수\*

## 목 차

1. 서론
  - 1.1. 연구의 배경 및 목적
  - 1.2. 연구 방법
2. 한국 예능 프로그램에서 다뤄지는 한글 특집
  - 2.1. 〈무한도전〉 ‘한글’ 특집에 대한 분석
  - 2.2. 〈유퀴즈 온 더 블럭〉 ‘너의 의미’ 편에 대한 분석
3. 한국 예능 프로그램에서 다뤄지는 한글 특집에 대한 대중의 반응
  - 3.1. 〈무한도전〉 ‘한글’ 특집에 대한 대중의 반응
  - 3.2. 〈유퀴즈 온 더 블럭〉 ‘너의 의미’ 편에 대한 대중의 반응
4. 한국 예능 프로그램의 한글 특집의 의의와 시사점
  - 4.1. 한국 예능 프로그램의 한글 특집의 의의
  - 4.2. 한국 예능 프로그램의 한글 특집의 시사점
5. 결론 및 제언

참고 문헌

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경 및 목적

오늘날 우리는 다양한 미디어 콘텐츠 속에 둘러싸여 있다. 그리고 이러한 미디어 콘텐츠 중에서도 가장 주를 이루고 있는 콘텐츠는 드라마 혹은 예능 프로그램이라고 할 수 있다. 여기서 예능 프로그램은 하나의 즐거리로 전체적인 이야기를 이어나가는 드라마나 영화와는 다르게 매주 혹은 몇 주 간격으로 시청자들에게 전달하고자 하는 주제를 선정하고, 이 주제를 1회차 혹은 몇 회차에 걸쳐 편성해 전달하는 특징이 있다. 그리고 주제 선정에 있어서 제작진들은 프로그램을 시청하는 시청자들의 재미와 흥미 등을 고려하여 주제의 중복을 피하고자 심혈을 기울여 주제를 선정한다. 그렇기 때문에 이러한 과정을 거쳐 선정된 주제들은 우리에게 참신성, 재미뿐만 아니라 때론 교훈과 감동을 주기도 한다. 그러나 예능 프로그램들이 주제의 중복을 피하고자 노력하지만, 여러 예능 프로그램들을 살펴보면 공통으로 등장하는 하나의 특집이 있다. 그것은 바로 ‘한글 특집’으로 10월 9일 한글날이 다가오면 다양한 예능 프로그램들은 ‘한글’을 하나의 주제로 다른 회차를 편성하여 방송한다.

‘한글날 특집’ 혹은 ‘한글 특집’이라고 해서 단순히 한글이란 무엇이고, 이것의 역사만을 나열하는 것이 아니다. 예능 프로그램들은 ‘한글’이라는 하나의 소재를 각 프로그램의 성격에 맞게 게임과 같은 활동이나 퀴즈와 관련지어 회차를 구성하는데, 예를 들어, 매주 레이스를 벌이며 레이스의 우승자를 가리는 예능 프로그램인 <런닝맨>의 경우, ‘자음 획득 대전 레이스’로 한글 특집을 구성해 방송하였다. 이처럼 예능 프로그램이 다루는 ‘한글 특집’은 다큐멘터리에서 다루는 ‘한글 특집’과는 다르게 시청자들에게 한글에 대한 상식을 제공하는 것뿐만 아니라, 재미라는 요소 역시 잡으면서 흥미롭고도 의미 있는 콘텐츠를 만들어나간다.

그리고 이런 유의미한 콘텐츠를 위해서 예능 프로그램들은 시청자들의 선호, 흥미 등이 프로그램의 중요한 요소이기 때문에, 이를 기획하는 피디는 현재 대중이 어떤 요소를 향유하고 있고, 무엇이 그들의 이목을 끌고 있는지를 고려하여 프로그램을 제작한다. 이 점은 연구자의 전공인 국어교육과와 관련지어 생각할 수 있었다. 즉, 피디의 역할처럼 교사도 수업의 전반적인 흐름을 구성하는 과정에서 학생들의 보편적인 관심사를 파악하고, 이 수업을 수용하는 학습자의 성향이나 흥미 등을 고려한다는 점에서 공통점을 발견하였다. 그리고 이러한 공통점과 국어교육이라는 전공을 반영하여 피디에 의해 기획되는 예능 프로그램에서의 한글 특집을 생각해보고 싶었다. 국어와 한글은 어쩌면 우리와 일상생활에서 가장 밀접해 있고, 우리가 자주 사용하고 있기 때문에 오히려 당연시 여겨, 누구나 예능에서의 이런 흔한 소재는 사람들의 관심과 흥미를 떨어뜨리기 마련이라고 할 수 있다. 그러나 예능 프로그램들은 어떻게 한글 특집을 통해 사람들이 이런 흔하고 당연한 일상의 소재에 관심을 갖게 하는지, 그리고 다시금 생각하게 하는지를 알아보려고 연구를 진행하게 되었다.

### 1.2. 연구 방법

본 연구에서는 예능 프로그램 중에서도 <무한도전>과 <유퀴즈 온 더 블릭>을 선정해 분석할 예정이다. 그 이유는 <무한도전>은 종영되기 전, 주말 예능으로써 많은 사람이 TV를 시청하는 시간인 프라임 타임<sup>1)</sup>에 편성되었기 때문이다. 이 시간대는 각 방송사의 전략적 요충지로 경쟁이 매우 치열하며 새로운 트렌드를 제시하는 영향력 있는 편성 시간이기도 하다.<sup>2)</sup> 따라서 비교적 타 프로그램에 비해 많은 사람에게 영향을

1) 시청률이 가장 높고 광고비도 가장 비싼 방송 시간대. 공기업인 방송광고공사 KOBACO는 방송법 규정을 준용하여 평일 저녁 7시부터 11시, 주말 저녁 6시부터 11시까지로 규정하지만, 시청률 조사 기관인 AGB 닐슨은 평일 저녁 8시부터 11시, 주말 저녁 7시부터 11시까지로 규정한다.

2) 이창원, “지상파 예능 프로그램의 다양성 변화 연구”, 고려대학교 석사학위논문, 2014, p.2.

미쳤던 프로그래머이자, 종영하고 난 뒤에도 현재까지 꾸준히 인기를 이어오고 있는 프로그래머이기 때문에 다양한 대중의 반응을 수집할 수 있을 것이다. 그리고 이를 통해 좀 더 풍부한 연구를 할 수 있을 것이다. 또한, ‘스피드 특집’과 ‘배달의 무도’ 특집으로 시청자들에게 역사적으로 의미 있는 콘텐츠를 제공했던 경험이 있는 프로그래머이기 때문에 ‘한글 특집’으로도 유의미한 콘텐츠를 제공할 것이라는 판단이 들었다. 따라서 본 연구에서는 <무한도전>의 399회차 ‘한글 특집’을 통해 현재 국민의 한글 사용 실태를 알아보고, 무한도전 멤버들의 우리말 수준을 측정하는 부분을 분석한 뒤, 이를 본 대중의 반응은 어떠한지 각종 커뮤니티의 글이나 댓글을 통해 살펴보았다.

두 번째로 예능 프로그램인 <유퀴즈 온 더 블럭>은 최근 떠오르는 프로그램 중 하나로서 2019년 10월 8일 방송된 ‘너의 의미’ 편이 10월 뉴미디어 부문 ‘이달의 좋은 프로그램’으로 선정되었다는 의의를 지니기 때문에, <유퀴즈 온 더 블럭>의 38회차 ‘너의 의미’ 편을 분석하여 어떠한 부분이 이 방송을 이달의 좋은 프로그램으로 선정되도록 하였는지 알아보고자 선정하였다. 또한, <유퀴즈 온 더 블럭>은 시민의 인터뷰와 퀴즈가 프로그램의 주를 이루고 있기 때문에 인터뷰한 시민 중 몇 분의 인터뷰와 퀴즈를 분석하여 이것이 어떠한 의의를 지니는지 알아보았다. 그리고 더 나아가 이를 본 시청자들이 어떤 반응을 보였는지 유튜브 <유퀴즈 온 더 블럭> 채널의 영상 댓글을 통해 살펴보았다.

## 2. 한국 예능 프로그램에서 다뤄지는 한글 특집

### 2.1. <무한도전> ‘한글’ 특집에 대한 분석

<무한도전>의 ‘한글’ 특집은 2014년 10월 11일 399회차로 한글날을 기념해 방송되었다. 이날 방송된 ‘한글’ 특집은 단순히 한글이란 무엇이고 한글의 역사를 소개하는 것이 아닌, 시청자의 웃음 요소를 잡기 위해 현재 유행하고 있는 유행어는 무엇이고, 일반인들과의 채팅을 통해 오늘날 국민의 한글 사용 실태를 제시하는 등의 다양한 활동을 ‘한글’ 특집에 알맞게 구성하여 제공하였다. 우리의 문자인 한글은 계속해서 변형을 이루고 있고, 이제 뜻 해석이 없으면 단어가 의미하는 바를 알아내기 힘들 정도인데, <무한도전>은 이러한 한글의 현주소를 제시해 심각성을 보여주고, 우리나라 국민이 헛갈리는 어휘를 퀴즈로 제시하여 그동안 우리가 잘못 사용하고 있었던 어휘들을 교정해주었다. 또한, 이는 각자의 어휘력을 점검하도록 하였다. 그렇다면, 이제 구체적으로 <무한도전> ‘한글’ 특집을 분석해보도록 하겠다.





〈그림 1〉 청소년 언어 테스트3

먼저 〈무한도전〉에서는 청소년들이 어떤 언어를 사용하는지 알아보고자 청소년 언어 테스트를 통해 요즘 청소년의 언어 사용 실태에 대해 알아보았다. 여기서 청소년이 사용하는 언어로는 ‘문화상품권’의 준말인 ‘문상’처럼 줄임말과 다른 나라의 언어를 혼용하여 만들어진 언어로 아주 멋지거나 훌륭해서 인간이 아니라는 것을 의미하는 ‘낫닝겐’, 그리고 ‘기다려요’의 준말인 ‘기달요’를 초성으로 표현하는 ‘ㄱ디ㅇ’ 등이 제시되었다. 이를 통해 청소년들의 언어문화인 은어가 기존의 단어를 줄여서 사용되거나, 초성으로 표현되기도 하고 아니면 아예 새로운 단어를 만들어서 쓰이고 있음을 확인할 수 있었다. 그리고 〈무한도전〉 멤버들은 이러한 청소년 언어 퀴즈를 맞히는 데에 어려움을 겪었는데, 단어의 뜻을 알고 난 뒤에는 “낫닝겐은 처음 들어봐.”, “말도 안 돼.”라는 반응을 보이며 청소년들의 은어로 인해 한글의 변형이 심각하게 이루어지고 있다는 것을 인식하였다. 이처럼 방송에서는 청소년의 언어로써 신조어가 제시되었지만, 실제로 청소년을 제외하고 다른 연령층도 이러한 신조어를 사용하고 있다는 가능성 역시 배제할 수 없다. 따라서 이러한 신조어를 프로그램에서 시청자들에게 직접 제시함으로써 〈무한도전〉은 한글의 변형이 이제는 알아보기 어려울 정도로 이루어지고 있고, 단어에 대한 뜻풀이가 없으면 대화의 내용을 이해할 수 없을 만큼 한글이 혼탁해졌음을 다양한 연령층의 시청자들이 인식하게 되는 계기를 마련하였다.



〈그림 2〉 일반인과의 채팅을 통한 언어 사용 실태 확인4

3) 유튜브 MBCentertainment 채널, “Infinite Challenge, Hangeul Day #01, 한글날 특집 20141011”, 2014.11.11., <[https://www.youtube.com/watch?v=vrEg\\_\\_1bGnk&list=PLKxIy5UwmYWBxzB8wZS-YKpw0fwlHhY1F](https://www.youtube.com/watch?v=vrEg__1bGnk&list=PLKxIy5UwmYWBxzB8wZS-YKpw0fwlHhY1F)>

다음으로 멤버들은 일반인과의 실제 채팅을 통해 앞서 청소년 언어 테스트를 통해 알게 된 신조어들이 실제로 사용되고 있는지 확인하였다. 그리고 채팅하면서 테스트를 통해 접했던 단어들이 실제 채팅에서 사용되는 것을 발견하자, 멤버들은 반가운 마음이 들과 동시에 “한글이 얼마나 흔탁해졌는지를 볼 수 있었다.”라고 말하며, 씩씩한 반응을 보이기도 했다. 하지만, 만약 멤버들이 앞선 코너에서 청소년 언어 테스트를 통해 신조어를 접하지 않았더라면 그들의 모습은 현재 신조어로 주로 대화하는 젊은 연령층을 이해하는 데에 어려움을 겪고 있는 대중들의 모습이 되었을 것이다. 즉, 멤버들이 신조어를 접한 뒤여서 그들의 대화를 이해할 수 있었던 것이었지 만약 무지의 상태였다면 신조어를 알지 못해 MZ세대<sup>5)</sup>와의 대화에 어려움을 겪는 대중들의 모습과 별반 다르지 않았을 것이다. 이처럼 <무한도전>의 ‘한글’ 특집은 멤버들이 신조어의 뜻을 맞추는 과정에서 발휘하는 센스를 통해 시청자들에게 재미를 주기도 했지만, 실제 메신저를 통해 일반인과 채팅하는 모습을 보여줌으로써 현재 한글이 얼마나 흔탁하게 사용되고 있는지 그 심각성 역시 보여주었다. 그리고 멤버들이 신조어를 어려워하는 모습은 나이가 있는 연령층의 공감을 이끌었다. 따라서, 이를 통해 <무한도전>이 우리의 일상생활과 가장 밀접하여 흔하고 진부하게 느껴질 수 있는 한글을 재미는 물론이고, 한글의 변형에 대해 시청자들이 관심을 가질 수 있도록 하며 그들의 공감을 불러일으켰다는 의의를 지니고 있음을 파악할 수 있다.



〈그림 3〉 우리말 수준 테스트<sup>6)</sup>

그리고 <무한도전> ‘한글’ 특집은 멤버들의 우리말 수준을 파악한 뒤 각 단계에 해당하는 학년의 수업을 듣도록 하는 방향으로 방송을 이어나갔다. 여기서 멤버들의 우리말 수준 파악은 사람들이 일상생활에서 헛갈리는 어휘들을 문제로 구성하여 이를 멤버들이 푸는 방식으로 진행되었는데 무한도전 멤버들은 모두 두 개의

4) 유튜브 MBCentertainment 채널, “Infinite Challenge, Hangeul Day#2, 한글날 특집 20141011”, 14.11.11, <<https://www.youtube.com/watch?v=95ktwdzEJ1Y&list=PLKxIy5UwmYWBxzB8wZS-YKpw0fwIHhY1F&index=2>>  
 5) 1980년대 초~2000년대 초 출생한 밀레니얼 세대와 1990년대 중반~2000년대 초반 출생한 Z세대를 통칭하는 말이다. 디지털 환경에 익숙하고, 최신 트렌드와 남과 다른 이색적인 경험을 추구하는 특징을 보인다.  
 6) 유튜브 MBCentertainment 채널, “Infinite Challenge, Hangeul Day#07,#08, 한글날 특집 20141011”, 14.11.11 <<https://www.youtube.com/watch?v=frrTrxIfwbo&list=PLKxIy5UwmYWBxzB8wZS-YKpw0fwIHhY1F&index=7>>

답 사이에서 갈팡질팡하는 모습을 보이며, 문제 풀이에 어려움을 겪었다. 문제를 푼 뒤에는 정답을 알고, 그 해설을 듣는 과정을 거치며 예를 들어 단어 ‘빌어’와 ‘빌려’의 경우, 멤버 정형돈은 ‘이 자리를 빌어 감사 인사를 전합니다.’라고 그동안 감사의 인사말을 다 틀렸다는 것을 인지함으로써 자신의 말하기를 성찰하는 모습을 보였다. 또한, 멤버 박명수는 이번 시상식에서는 이 자리를 빌린다고 말해야겠다며 개선의 의지를 보여주었다. 이를 통해, <무한도전>은 멤버들뿐만 아니라 시청자들도 함께 문제를 풀어보게 함으로써 개인의 우리말 수준을 점검하게 하였고, 설명을 덧붙여 시청자의 이해도 도우려고 한 점을 확인할 수 있었다. 이에 더해 단순히 문제를 푸는 수준에서 멈추는 것이 아니라 문제를 틀린 경우에는 잘못된 어휘를 교정해줌과 동시에 시청자들이 그동안의 자신의 말하기 습관을 성찰하게끔 했고, 반성과 개선의 의지를 이끌었다는 의의 역시 가지고 있다.

이처럼 <무한도전> ‘한글’ 특집은 예능프로그램으로써 시청자들에게 재미뿐만 아니라 여러 의의를 남겼다. 첫째, 청소년 언어 테스트 및 직접 시민들과 채팅하는 코너를 통해 한글이 혼탁해졌음을 보여주었고, 시청자들이 그 심각성을 인지하는 계기를 제공하였다. 그리고 둘째, 신조어를 어려워하는 멤버들의 모습은 신조어를 알지 못해 MZ세대와의 대화에 어려움을 겪는 대중들의 공감을 불러일으켰다. 마지막으로 셋째, 우리말 수준을 테스트하는 코너는 시청자들에게 개인의 우리말 수준을 점검하게 하였으며 문제를 틀렸을 경우 잘못된 어휘를 교정해주어 올바른 표현을 사용하게끔 유도하였다. 동시에 시청자들의 말하기 습관을 성찰하게 하고 그들의 반성과 개선의 의지를 이끌었다. 이제 <무한도전> ‘한글날’ 특집에 대한 대중의 반응은 3. 한국 예능 프로그램에서 다뤄지는 한글 특집에 대한 대중의 반응 중 3.1. <무한도전> ‘한글날’ 특집에 대한 대중의 반응을 통해 자세하게 알아볼 예정이다.

## 2.2. <유퀴즈 온 더 블럭> ‘너의 의미’ 편에 대한 분석

<유퀴즈 온 더 블럭>의 ‘너의 의미’ 편 역시 <무한도전>의 ‘한글’ 특집처럼 한글날을 맞이하여 2019년 10월 8일, 38회차에 방송되었다. <유퀴즈 온 더 블럭>은 매주 다른 주제로 프로그램을 이어가는데 그 회차에 선정된 주제와 연관성이 있는 인물과 함께 이야기를 나눈 뒤 이에 관한 퀴즈를 푸는 것으로 프로그램이 구성된다. 그렇기에 <유퀴즈 온 더 블럭>의 ‘너의 의미’ 편에서는 ‘한글’을 주제로 한글을 배우는 외국인부터 어르신까지의 다양한 인물들이 한글에 대해 어떻게 생각하고, 그들에게 있어 한글은 어떤 의미인지 등 그 생각을 공유하고 있다. 그리고 이를 보는 시청자 역시 도입부에 등장하는 ‘공통 질문’에 대해 고민해보고, 답하면서 한글에 대한 각자의 생각을 점검해볼 수 있다. 게다가 인터뷰가 끝난 뒤에는 한글과 관련된 퀴즈가 등장하는데 이 문제를 시청자들도 함께 풀어보고, 정답을 맞춰보면서 한글에 대한 지식을 얻어갈 수 있다는 시청자 참여적인 방송이라는 점에서 의미가 있다. 그렇다면 이제 구체적으로 <유퀴즈 온 더 블럭>의 ‘너의 의미’ 편을 분석해보도록 하겠다.

<유퀴즈 온 더 블럭>은 도입부에 질문을 먼저 제시하는 것이 아니라, 질문에 대한 사람들의 답을 공유하며 과연 무엇이 그들에게 ‘과업’, ‘밝은 햇빛’, ‘아름다움’과 같은 의미가 있는지 궁금증을 자아냈다. 그리고 ‘당신에게 한글은 어떤 의미인가요?’라는 공통 질문을 제시하며 앞서 언급된 ‘무엇’이 ‘한글’이라는 것을 알려줌으로써 그 궁금증을 해소하였고 이야기를 시작하기 전 우리가 일상생활 속에서 당연하게 사용하고 있는 한글이지만, 이러한 한글이 시청자에게 있어 어떤 의미인지를 생각해보게끔 하였다. 이렇게 <유퀴즈 온 더 블럭>은 시청자의 생각을 유도하며, ‘너의 의미’ 편을 본격적으로 시작하였다.



〈그림 4〉 시청자에게 있어 한글은 어떤 의미인가??



〈그림 5〉 외국인의 시점에서의 한글8)

먼저 <유크즈 온 더 블럭>은 어학당에서 한국어를 배우고 있는 외국인을 찾아가, 한국인과는 다른 관점으로 한글을 바라보고 있을 그들의 이야기를 듣고자 인터뷰를 진행하였다. 그리고 그들에게 한국어를 배우게 된

7) tvn 유크즈 온 더 블럭, 38회 “너의 의미”, 2021.11.16.

8) 유튜브 디글: diggle 채널, “한국어 잘하는 사람? 한국인은 모르는 한국어의 특징 한국어 배우는 외국인은 1000% 공감 중,, EP38”, 2020.07.31., <<https://youtu.be/7e9g3jeMUCU>>

동기, 제일 좋아하는 단어 등 한국어와 한글에 관한 질문을 하며, 외국인에게 있어서 한국어와 한글은 어떤 의미인지 그 생각을 공유하고자 했다.

인터뷰를 시작하고, 유재석은 외국인들에게 가장 원초적인 질문인 ‘한국어를 배우게 된 이유’를 물어보았다. 이에 대한 대답은 각기 달랐는데 그중 스테파노가 한국어의 소리와 발음이 좋아서 배우게 되었다고 답하자 유재석은 우리는 늘 쓰는 언어이기 때문에 익숙함에 한국어의 매력을 알기 힘들었다고 말을 덧붙였다. 이 점에서 외국인에게는 한국어가 새롭고, 매력적으로 다가왔을지 몰라도 한국인에 있어서 한국어는 우리의 일상생활에서 가장 밀접한 존재이기 때문에 그 매력과 특징을 파악하기 힘들었다는 것을 확인할 수 있었다. 그리고 여기서 외국인과 한국인이 한국어를 바라보는 그 관점에 차이가 있음을 확인하였다. 제작진은 나아가 더 많은 외국인의 생각을 묻고자 직접 그들에게 좋아하는 한국 단어는 무엇인지 질문하였고, 그들은 ‘안녕’, ‘사랑’, ‘고소하다’와 같은 우리가 일상생활에서 빈번하게 사용하는 단어들로 의외의 답변을 했다. 나아가 한국인에게도 똑같은 질문을 던졌는데 70세인 이제 막 한글을 배우고 있는 노인은 ‘선생님’을, 비행기를 조종하는 청년은 비행기의 순우리말인 ‘날뜰’이라고 답하며 환경과 상황에 따라서 그 답변이 달라지는 것을 확인할 수 있었다. 따라서, 이 질문은 이를 보는 시청자들도 자신은 어떤 단어를 가장 좋아하는지 생각해볼 기회를 주고, 질문에 대해 시민들의 답변이 모두 다른 것을 통해 각자의 생각을 다른 사람과 공유하도록 하여 시청자의 참여를 유도하고자 했던 것을 알 수 있다. 또한, 외국인들과의 인터뷰는 우리에게 익숙해서 깊게 생각해 본 적이 없던 한국어를 외국인의 관점에서 바라보면서 한국어의 새로운 모습을 살펴볼 수 있었다.



〈그림 6〉 외국인이 생각하는 한국어의 신기한 점)

그리고 외국인들은 한국에서 생활하면서 그리고 한국어를 배우면서 신기했던 것을 얘기하며, 시청자들에게 신선함을 제공하였고, 웃음을 유발하였다. 먼저 외국인들은 한국인들이 빠른 부분과 느린 부분을 섞어서 말하는 점이 신기하다고 답변하였다. 이에 유재석과 조세호는 의아해하며 외국인이 말한 대로 실제로 시범을 보였는데 이 모습은 현장의 스태프는 물론이고, 안방 시청자들의 웃음도 자아냈다. 다음으로 그들은 다른 나라 사람들은 혼잣말하는 경우가 없지만, 한국인들이 혼잣말하는 모습은 자주 보았다고 얘기하였다. 유재석은 이 답변에 각자의 나라에서는 혼잣말하는 사람이 없냐고 묻자 한국에서 처음 봤다고 대답하며, 그동안 우리가 아무렇지 않게 써왔을 혼잣말을 외국인의 시선으로 바라봄으로써 시청자에게 몰랐던 사실과 함께 신선함을 제공하였다. 그리고 이 인터뷰는 그동안 우리가 익숙해서 의식하지 못했던 말하기 습관을 되돌아보게끔 하였다.

9) 유튜브 디글: diggle 채널, “한국어 잘하는 사람? 한국인은 모르는 한국어의 특징 한국어 배우는 외국인은 1000% 공감 중,, EP38”, 2020.07.31., <<https://youtu.be/7e9g3jeMUCU>>



〈그림 7〉 한글 관련 퀴즈<sup>10)</sup>

마지막으로 ‘유퀴즈 온 더 블럭’이라는 프로그램명을 보면 알 수 있듯이 이 프로그램은 주제에 관한 얘기를 마치고, 마지막에는 주제에 관한 퀴즈를 풀며 시민들과의 인터뷰를 마무리한다. 그래서 이번에는 주제가 ‘한글’이었기 때문에 ‘한글’과 관련된 퀴즈를 풀었는데, 외국인들에게는 한글에 대한 설명이 잘못된 것을 골라야 하는 퀴즈가 출제되었다. 그들은 머리를 맞대어 가며 퀴즈를 풀었지만 안타깝게 퀴즈 풀이에 실패하였다. 그리고 방송에서는 정답인 3번을 자막으로 자세히 해설해주었는데, 이를 들은 유재석은 “집현전 학자들과 함께 만든 줄 알았어요.”라고 말하며, 이번 퀴즈를 통해 한글에 대해 잘못 알고 있었던 지식을 점검하고, 정확한 지식을 습득하게 되었다. 따라서 이를 통해, 〈유퀴즈 온 더 블럭〉 ‘너의 의미’ 편은 시민들과 재밌는 인터뷰로 한글과 관련된 각자의 에피소드를 공유해 시청자의 흥미를 유발했고, 실제로는 인터뷰하는 시민들에게 제시된 퀴즈지만 TV를 시청하는 시청자들도 퀴즈를 함께 고민하고, 풀 수 있도록 정답을 공개하기 전 광고를 재생하여 그 시간을 마련해주었다. 따라서 시청자들이 이러한 한글과 관련된 퀴즈를 직접 풀어봄으로써 한글과 관련된 지식을 습득하도록 하는 유의미한 콘텐츠를 제공했다는 점에서 의의가 있다.

이렇듯 〈유퀴즈 온 더 블럭〉의 ‘너의 의미’ 편은 시청자들에게 많은 의의를 남겼다. 먼저 방송 초반에 ‘공통 질문’을 제시하여 우리가 일상생활 속에서 당연하게 사용하고 있는 한글이지만, 이러한 한글이 시청자에게 있어 어떤 의미인지를 생각해보게끔 하였다. 그리고 둘째, 외국인과의 인터뷰를 통해 외국인의 시선으로 한국어와 한글을 바라봄으로써 시청자가 아무렇지 않게 써왔던 말하기 습관을 돌아보게 하는 계기를 마련했다. 그리고 중간에 ‘공통 질문’을 제외하고 새로 제시된 ‘가장 좋아하는 한국 단어는?’이라는 질문은 시청자들이 그 질문을 생각하고, 이에 답변하게끔 했고 질문에 대한 시민들의 다양한 답변을 보여주어 시청자 개인의 생각을 다른 사람과 공유하도록 하여 시청자의 참여를 유도하였다. 마지막으로 이 프로그램은 한글과 관련된 퀴즈를 출제해 시청자들이 한글에 대한 새로운 지식을 습득하게 했고, 잘못 알고 있던 지식의 경우에는 이를 교정하는 데에 도움을 주었다. 이처럼 여러 의의를 지니는 프로그램인 〈유퀴즈 온 더 블럭〉의 ‘너의 의미’ 편을 시청한 대중의 반응은 3. 한국 예능 프로그램에서 다뤄지는 한글 특집에 대한 대중의 반응에서 3.2.

10) 유튜브 디글: diggle 채널, “한국어 잘하는 사람? 한국인은 모르는 한국어의 특징 한국어 배우는 외국인은 100% 공감 중., EP38”, 2020.07.31., <<https://youtu.be/7e9g3jeMUCU>>

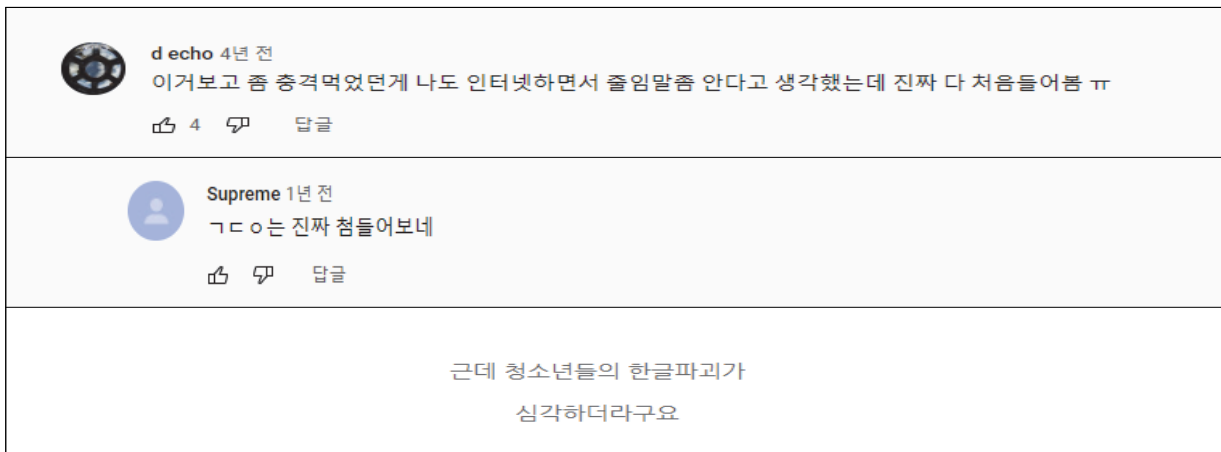
〈유퀴즈 온 더 블럭〉 ‘너의 의미’ 편에 대한 반응을 통해 알아볼 예정이다.

### 3. 한국 예능 프로그램에서 다루지는 한글 특집에 대한 대중의 반응

#### 3.1. 〈무한도전〉 ‘한글’ 특집에 대한 대중의 반응

〈무한도전〉의 ‘한글’ 특집은 점점 훼손되어 가는 한글의 심각성을 인지하게 했고, 개인의 말하기 습관의 성찰 및 개선의 의지를 이끌었다는 점에서 의의가 있다. 그리고 이러한 ‘한글’ 특집을 본 시청자들의 반응을 알아보고자 유튜브 채널 ‘MBCentertainment’에 올라온 〈무한도전〉 ‘한글’ 특집 영상의 댓글 437개와 21개의 네이버 블로그 혹은 카페의 글을 분석하였다. 분석한 결과, 대중의 반응은 크게 충격, 감사, 깨달음과 반성으로 나뉘었다.

첫 번째로, 충격적인 반응을 보인 글들이 있었다. 이 유형은 “줄임말을 안다고 생각했지만 처음 들어본 단어들 많았다.”, “ㄱㅇ은 처음 들어보네.”, “청소년들의 한글 파괴가 심각하네.”와 같은 반응을 보였다. 이 반응을 통해, 대중들이 한글 변형의 심각성을 다룬 〈무한도전〉 ‘한글’ 특집을 시청함으로써 한글 혼탁의 심각성을 인식했다는 것과 이런 상황을 안타깝게 여기고 있다는 것을 파악할 수 있었다.

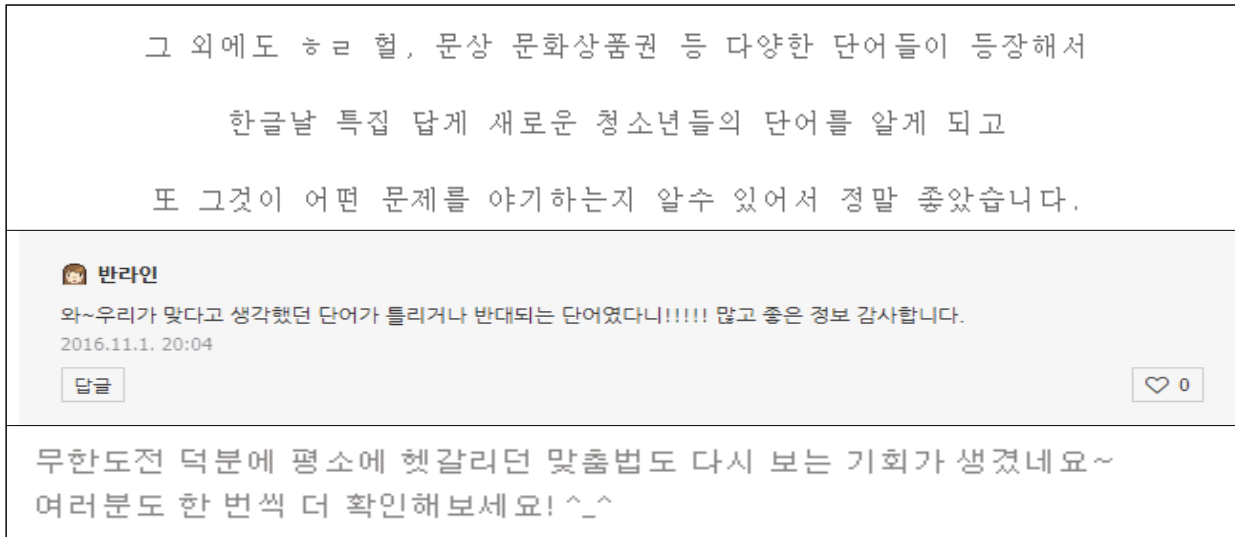


〈그림 8〉 무한도전 ‘한글’ 특집 시청자의 반응 1: 충격<sup>11)</sup>12)

두 번째로, 감사의 반응을 보인 글들이 있었다. 이 유형은 ‘청소년들의 단어가 어떤 문제를 야기하는지 알 수 있어서 정말 좋았다.’, ‘우리가 맞다고 생각했던 단어가 틀리거나 반대되는 단어였다니. 좋은 정보 감사합니다.’, ‘무한도전 덕분에 평소 헛갈리던 맞춤법도 다시 보는 기회가 생겼다.’는 것과 같은 반응을 보였다. 이러한 반응을 통해, 〈무한도전〉의 ‘한글’ 특집 덕분에 청소년 언어의 심각성과 이것이 어떤 문제를 야기할 수 있는지 깨닫게 되었고, 프로그램에서 진행된 우리말 테스트로 그동안 잘못 사용하고 있던 어휘 표현과 올바른 표현을 알게 되었다고 이 기회를 제공해준 프로그램에 감사하고 있다는 것을 확인할 수 있었다.

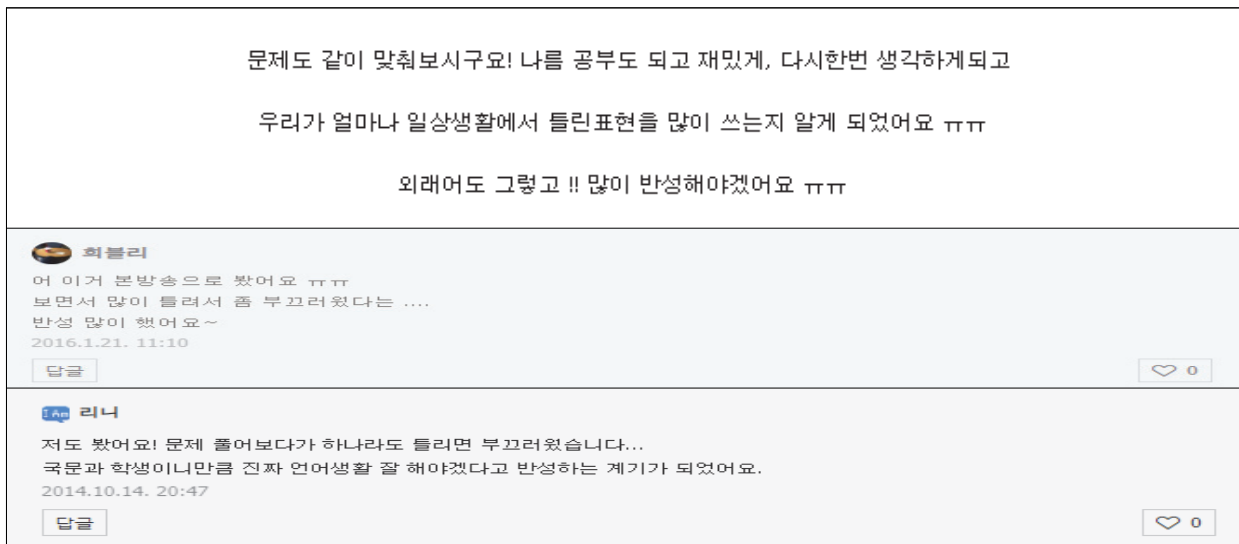
11) 유튜브 MBCentertainment 채널, “Infinite Challenge, Hangeul Day#01, 한글날 특집” 댓글, 2014.11.11., <[https://www.youtube.com/watch?v=vrEg\\_1bGnk&list=PLKxIy5UwmYWBxzB8wZS-YKpw0fwlHhY1F](https://www.youtube.com/watch?v=vrEg_1bGnk&list=PLKxIy5UwmYWBxzB8wZS-YKpw0fwlHhY1F)>

12) 네이버 블로그 버니스, “온새미로 저는 시나브로 성장하고 싶어요”, 2016.10.09., <<https://blog.naver.com/bernice315/220832021234>>



〈그림 9〉 무한도전 ‘한글’ 특집 시청자의 반응 2: 감사13)14)15)

마지막으로 대중들은 깨달음과 반성의 반응을 보였다. 이 유형은 “우리가 얼마나 일상생활에서 틀린 표현을 많이 쓰는지 알게 되었다.”, “퀴즈를 많이 틀려서 부끄러웠고, 반성을 많이 했다.”, “국문과 학생이니만큼 언어생활을 잘해야겠다고 반성하는 계기가 되었다.”라는 반응이었다. 이러한 반응은 오늘날 잘못 쓰이고 있고, 사람들이 헛갈리는 어휘들을 퀴즈로 제시한 <무한도전> ‘한글’ 특집이 이를 시청한 대중들에게 그동안의 말하기 습관을 돌아보고, 평소에 얼마나 잘못된 표현을 많이 쓰고 있는지 깨닫게 하였음을 확인할 수 있었다. 그리고 성찰을 마친 뒤에는 그동안 잘못된 표현을 사용한 과거를 반성하게 했다는 의의가 있다는 것을 발견하였다.



〈그림 10〉 무한도전 ‘한글’ 특집 시청자의 반응 3: 깨달음과 반성16)17)18)

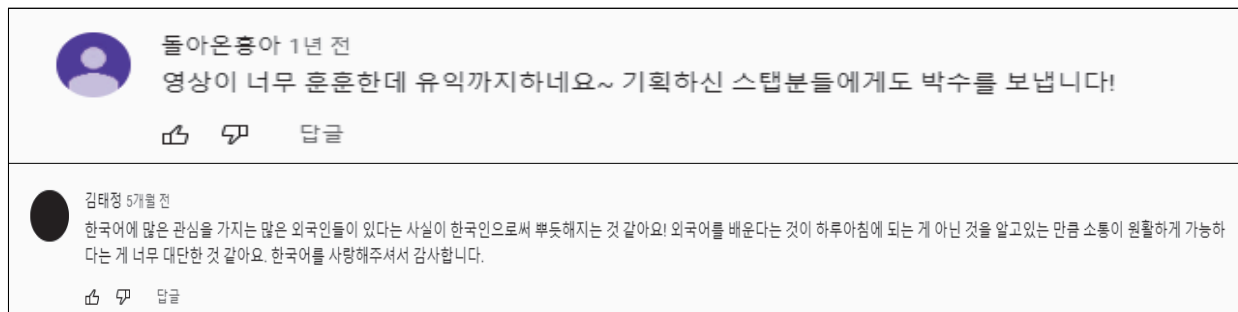
- 13) 네이버 블로그 꼬로로네 마을, “무한도전 한글특집 - 청소년 언어 테스트”, 2014.10.13., <<https://blog.naver.com/yeslolo/220149112294>>
- 14) 네이버 블로그 70년 책바치, 현암사 블로그, “무한도전 한글 특집, 그리고 우리가 잘못 사용하는 말들” 댓글, 2014.10.14., <<https://blog.naver.com/hyeonamsa/220150607758>>
- 15) 네이버 블로그 잇걸클리닉 - 가장 건강한 다이어트, “무한도전 400회 특집-무한도전 한글 문제”, 2014.10.17., <<https://blog.naver.com/itgirlunbee/220150254500>>
- 16) 네이버 블로그 스텝지기, “무한도전 399회 한글날 맞이 한글 특집!!”, 2014.10.22.,

이처럼 <무한도전>의 ‘한글’ 특집을 통해 대중이 한글 혼탁의 심각성을 인식하게 되었고, 이런 상황을 안타깝게 여기고 있음을 확인할 수 있었다. 그리고 심각성과 더불어 이것이 어떤 문제를 야기할 수 있는지 깨닫게 되었고, 프로그램에서 진행된 우리말 테스트로 그동안 잘못 사용하고 있던 어휘 표현과 올바른 표현을 알게 되어서 프로그램에 감사하다는 반응을 보이기도 했다. 마지막으로 프로그램에서 제시된 우리말 테스트는 대중의 성찰과 반성을 유도하였다.

### 3.2. <유퀴즈 온 더 블럭> ‘너의 의미’ 편에 대한 대중의 반응

<유퀴즈 온 더 블럭>의 ‘너의 의미’ 편은 시청자의 한글에 대한 생각과 지식의 확장을 도와주었다. 그리고 유명인이 아닌 일반인을 인터뷰하고 그들의 생각을 공유함으로써 누구나 프로그램에 등장한 ‘공통 질문’에 답할 수 있고, 그 생각을 다른 사람들과 공유할 수 있음을 보여주었다. 그래서 이러한 <유퀴즈 온 더 블럭>의 ‘너의 의미’ 편에 대한 시청자들의 반응을 알아보려고 유튜브 ‘디글: Diggle’ 채널에 올라온 ‘한국어 잘하는 사람? 한국인은 모르는 한국어의 특징 한국어 배우는 외국인은 1000% 공감 중., EP38 | #디글’ 영상의 3,165개의 댓글과 10개의 기사를 분석하였고, 분석 결과 대중의 반응은 크게 감사와 깨달음, 배움으로 나뉘었다.

먼저 <유퀴즈 온 더 블럭>의 ‘너의 의미’ 편을 시청한 대중들은 감사의 반응을 보였다. 이 유형의 반응들은 ‘영상이 훈훈한데 유익하기까지 하다. 이를 기획한 스태프에게도 박수를 보내고 싶다.’, ‘한국어에 많은 관심을 가지는 외국인이 있다는 것은 한국인으로서 부듯해진다. 한국어를 사랑해주셔서 감사하다.’라고 프로그램을 기획한 스태프부터 한국어를 공부하는 외국인까지 다양한 감사의 반응을 보였다. 이는 시청자들이 <유퀴즈 온 더 블럭>의 ‘너의 의미’ 편을 시청하며 한국어와 한글을 소중히 여기는 외국인들에게 감사함을 느낌과 동시에 한국어와 한글의 소중함을 더욱 알게 되었고, 프로그램을 통해 유익한 정보를 많이 얻을 수 있었음을 확인할 수 있다.

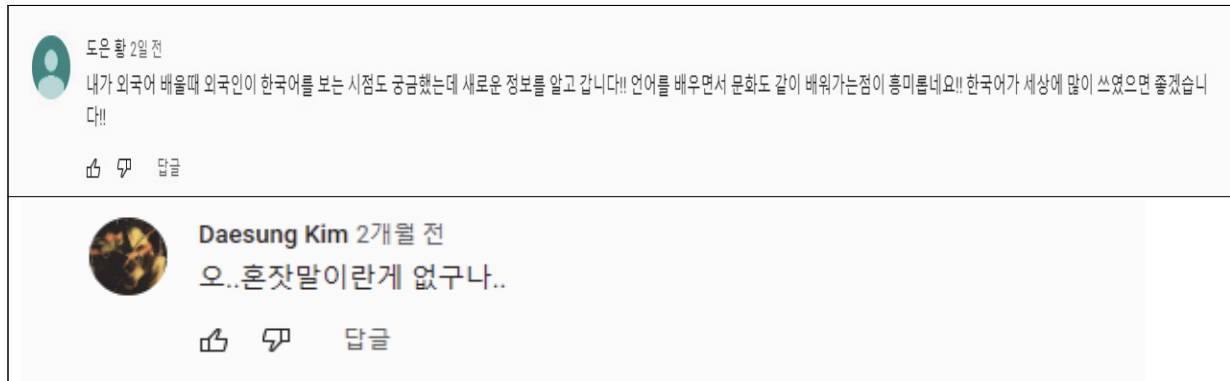


<그림 11> 유퀴즈 온 더 블럭 ‘너의 의미’ 편 시청자 반응 1: 감사<sup>19)</sup>

그리고 대중들은 깨달음의 반응을 보이기도 했다. 이 유형의 반응들은 주로 외국인의 시선에서 바라본 한국인의 언어 습관에 대한 반응들이었다. 대중들은 ‘혼잣말이라는 게 없구나.’, ‘외국인이 한국어를 보는 시점도 궁금했는데 새로운 정보를 알게 되었다.’라고 말하며 이를 통해 <유퀴즈 온 더 블럭>의 ‘너의 의미’

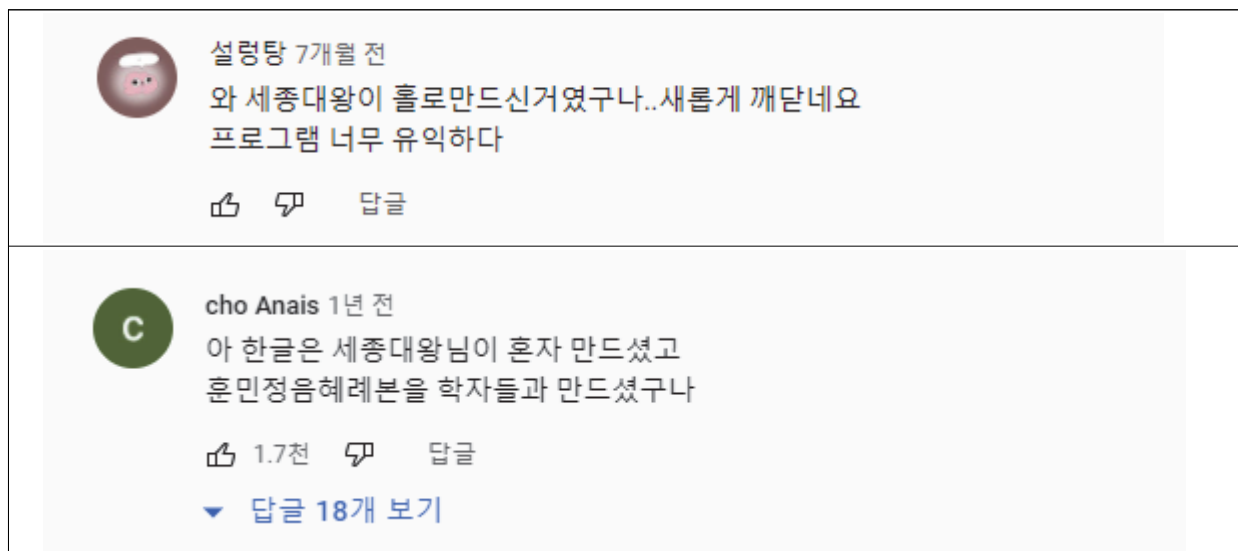
<<https://blog.naver.com/tkekd09/220158363737>>  
 17) 네이버 블로그 쉼터주인별양, “틀리기 쉬운 맞춤법~ 함께 공부해요!!” 댓글, 2016.01.21., <<https://blog.naver.com/twinkle8427/220603971465>>  
 18) 네이버 블로그 70년 책바치, 현암사 블로그, “무한도전 한글 특집, 그리고 우리가 잘못 사용하는 말들” 댓글, <2014.10.14., <https://blog.naver.com/hyeonamsa/220150607758>>  
 19) 유튜브 디글: diggle 채널, “한국어 잘하는 사람? 한국인은 모르는 한국어의 특징 한국어 배우는 외국인은 1000% 공감 중., EP38” 댓글, <2020.07.31., <https://youtu.be/7e9g3jeMUCU>>

편이 외국인의 시점으로 한국어를 바라봄으로써 시청자에게 신선함을 제공하였고, 한국인이 바라보는 한글과 외국인이 바라보는 한글은 차이가 있다는 것을 확인할 수 있었다.



〈그림 12〉 유퀴즈 온 더 블럭 ‘너의 의미’ 편 시청자 반응 2: 깨달음<sup>20)</sup>

마지막으로 배움을 얻었다는 반응을 보이기도 했다. 이 유형의 반응들은 주로 인터뷰 마지막에 제시된 퀴즈에 대한 반응들이었다. 시청자들은 ‘세종대왕이 홀로 만드신 것이었다니. 새롭게 깨닫는다.’, ‘한글은 세종대왕님이 혼자 만드셨고 훈민정음해례본을 학자들과 만드셨구나.’라고 <유퀴즈 온 더 블럭>의 ‘너의 의미’ 편을 시청하고 그동안 알고 있었던 잘못된 지식을 바로 잡고, 올바른 지식을 습득하게 되었음을 확인할 수 있었다.



〈그림 13〉 유퀴즈 온 더 블럭 ‘너의 의미’ 편 시청자 반응 3: 배움<sup>21)</sup>

덧붙여 <유퀴즈 온 더 블럭>의 ‘너의 의미’ 편은 방송통신심의위원회가 선정한 10월 뉴미디어 부문 ‘이달의 좋은 프로그램상’을 수상하였는데, 이에 방송통신심의위원회는 본 프로그램이 뒤늦게 한글을 배우는 어르신

20) 유튜브 디글: diggle 채널, “한국어 잘하는 사람? 한국인은 모르는 한국어의 특징 한국어 배우는 외국인은 1000% 공감 중., EP38” 댓글, <2020.07.31., <https://youtu.be/7e9g3jeMUCU>>

21) 유튜브 디글: diggle 채널, “한국어 잘하는 사람? 한국인은 모르는 한국어의 특징 한국어 배우는 외국인은 1000% 공감 중., EP38” 댓글, 2020.07.31., <<https://youtu.be/7e9g3jeMUCU>>

들의 배움에 대한 열정과 의미를 감동적으로 그려내 젊은 세대에게 한글 사랑과 도전 정신을 일깨우고, 특히 외국인들이 생각하는 한글의 매력과 장점을 전달한 점이 높게 평가됐다고 그 선정 이유를 밝혔다.<sup>22)</sup> 여기서 <유퀴즈 온 더 블럭>의 ‘너의 의미’ 편이 방송 전문가의 시선에서도 여러 의의가 있다는 것을 볼 수 있었다.

<유퀴즈 온 더 블럭>의 ‘너의 의미’ 편에 대한 대중의 반응을 통해 이 프로그램이 외국인의 시점으로 한국어를 바라보는 것으로 시청자에게 신선함을 제공하였고, 한국인이 바라보는 한글과 외국인이 바라보는 한글은 차이가 있다는 것을 확인할 수 있었다. 그리고 그동안 한글과 관련되어 대중들이 잘못 알고 있었던 지식을 바로 잡고, 올바른 지식을 습득하게끔 도왔음을 알 수 있었다. 이에 대중은 이런 유익한 콘텐츠를 제작한 ‘유퀴즈 온 더 블럭’에 감사한 마음을 전하기도 했다.

## 4. 한국 예능 프로그램의 한글 특집의 의의와 시사점

### 4.1. 한국 예능 프로그램의 한글 특집의 의의

앞에서 분석한 <무한도전>의 ‘한글’ 특집과 <유퀴즈 온 더 블럭>의 ‘너의 의미’ 편과 같은 예능 프로그램들은 시청자에게 재미만 제공한 것이 아니라, 여러 의의도 있었다. 먼저, 위에 제시된 프로그램은 점점 혼탁해져 가는 한글에 대한 심각성을 인지하게 하였다. 그리고 이 점에서 예능 프로그램이 시청자에게 일상생활 속에서 발생하는 문제를 제시하고, 이 문제에 관심을 가질 수 있는 계기를 제공했다는 의의를 찾을 수 있었다. 다음으로 위 프로그램들은 개인의 말하기 습관을 성찰하고 반성하는 태도에 이르게 하였다. 또한, 예능 프로그램들은 시청자가 일상생활에서 글로 접했을 경우 어려워하고, 헛갈릴 수 있는 어휘를 재밌는 연출과 퀴즈를 통해 확실히 인식할 수 있도록 도움을 주었다는 의의가 있다. 마지막으로 한글에 대한 생각과 지식의 확장을 도왔다. 이는 프로그램에 등장하는 질문과 퀴즈들은 시청자들에게 생각을 요구하여 참여를 유도한다는 것을 우리는 앞선 목차에서 확인할 수 있었다. 따라서 위 프로그램들은 시청자의 직접적인 참여가 이루어져 다른 콘텐츠보다 더 재밌고, 주제에 대해 깊이 있게 생각하게 하며 지식의 습득을 이루도록 도왔다는 점에서 재미만 제공하는 것이 아닌, 시청자의 성찰 및 반성 그리고 지식 확장의 기회를 제공했다는 의의를 발견하였다.

### 4.2. 한국 예능 프로그램의 한글 특집의 시사점

그러나, 예능 프로그램에서의 한글 특집이 의의만 있는 듯 보이지만, 한계점 역시 존재했다. 예능 프로그램에서의 한글 특집은 청소년들의 언어인 은어를 한글 혼탁의 대표적인 사례로 제시하며, 대중들이 청소년의 언어를 부정적으로 인식하게끔 하였다. 언어라는 것은 끊임없이 변화하는 것이기 때문에 이러한 언어의 특성에 따르면 시대 상황에 따라 새로 만들어지고 없어지는 청소년 언어는 당연하고도 자연스러운 현상이라고 볼 수 있다. 그리고 이러한 언어들은 청소년들만의 하나의 하위문화이므로 그들의 문화를 존중해 줄 필요가 있다. 그러나, 예능 프로그램에서는 주로 이러한 청소년 언어, 일명 ‘급식체’를 한글 파괴의 대표적인 예시로 보여주며 그들의 언어를 문제 삼고, 대중에게 청소년 언어를 부정적으로 인식하게 하여 청소년들만의 언어문화를 침해하고 있다는 한계를 발견하였다. 따라서 앞으로 예능 프로그램에서 한글 특집을 다룰 때는 한글 파괴의 심각성을 보여주는 코너를 구성하여 그 대표 사례로 청소년의 언어를 제시해 이를 무조건 한글 파괴의 원인이라고 하기보다는 대중의 말하기 습관을 점검하고, 한글에 대한 지식의 확장을 돕는 코너를 구성하는

22) 김영진, 「‘유 퀴즈 온 더 블럭’ 한글날편, ‘이달의 좋은 프로그램’ 수상」, 아시아투데이, 2019.12.18., <<https://www.asiatoday.co.kr/view.php?key=20191218010011437>>

것을 제안하고 싶다. 예를 들어 <무한도전>의 ‘한글’ 특집처럼 대중들이 헛갈리는 어휘를 제시하며 말하기 습관을 점검하고 올바른 표현을 습득하게 하거나 <유퀴즈 온 더 블럭>의 ‘너의 의미’ 편처럼 한글과 관련된 퀴즈를 내서 한글에 대한 지식의 확장을 돕는 등 누군가의 문화를 비난하는 콘텐츠를 만들기보다는 시청자들이 스스로 배움을 만들어나가도록 하는 유의미한 콘텐츠 제작이 이루어지기를 바란다.

그리고 일 년에 한 번, 한글날 특집으로만 대중이 한글에 접근하도록 하는 것이 아니라 매주 프로그램의 처음과 마지막에 한글에 숨겨진 이야기 혹은 잘못된 어휘들 그리고 대중들이 잘 알지 못하는 어휘를 제시해서 한글에 대한 잘못된 어휘를 바로 잡고, 대중들의 문해력에 도움을 주는 방향으로 프로그램을 제작하는 것을 제안하고 싶다. 연구를 통해 살펴본 결과 대부분의 한글 특집을 다루고 있는 예능 프로그램들은 한글날 특집에만 한글과 한국어를 자세히 다룬 뒤, 그 이후로는 이를 구체적으로 다루지 않는 경향을 보였다. 이를 보며 본 연구자는 우리의 언어인 한글과 한국어가 과연 프로그램에서 일회용으로 잠깐만 쓰이는 소재인지 의문이 생겼다. 또한, 현재 청소년의 문해력이 점점 떨어지고 있는 현 상황을 비추어볼 때 대중에게 큰 영향을 미치는 예능 프로그램에서 더욱 한글이 자주 다루어져야 한다고 생각한다. 이는 예능 프로그램이 시청자의 재미와 흥미를 유발하는 특성이 있기 때문에 쉽게 집중력을 잃을 가능성이 큰 청소년들에게는 다른 프로그램보다 예능 프로그램을 통해 한글과 한국어를 접하는 것이 좋을 것이라는 생각에서 나온 판단이다. 따라서 프로그램을 시청하는 시청자들의 재미와 흥미 등을 고려해 매주 주제의 중복을 피하고자 하는 예능 프로그램의 특성을 반영하여 매주 한글 특집을 구성하는 것이 아닌 어휘와 관련된 퀴즈를 매주 프로그램이 마칠 즈음에 제시하고, 그다음 주차에 프로그램이 시작될 때 퀴즈의 정답과 해설을 알려주는 방식으로 구성하는 방향을 제안하고 싶다. 이렇게 프로그램을 구성한다면 시청자들의 재미는 물론이고, 잘못된 어휘를 바로 잡으며 더 나아가 대중들의 문해력에 도움이 되는 콘텐츠가 될 수 있을 것이다.

## 5. 결론 및 제언

본 연구에서는 ‘한국 예능 프로그램에서 다루지는 한글 특집과 대중의 반응 연구’를 통해 한국 예능 프로그램에서 ‘한글 특집’이 어떻게 다루지고 있고, 이러한 ‘한글 특집’이 오늘날 우리에게 미치는 영향과 의의를 살펴볼 수 있었다.

여러 예능 프로그램 중 본 연구에서 다뤄진 <무한도전> ‘한글’ 특집과 <유퀴즈 온 더 블럭>, ‘너의 의미’ 편은 오늘날 한글 혼탁의 심각성을 알리고, 한글에 무지한 시청자들에게 한글에 대한 정확한 사실을 전달하여 시청자들의 반성과 개선을 이루고자 하였다. 그리고 이러한 점은 대중들의 반응을 분석하는 것을 통해 시청자들이 한글이 점점 훼손되어 가는 현재를 인식하게 됐고, 개인의 말하기 습관을 성찰하고 반성하게 됐으며, 한글에 대한 생각과 지식을 확장하는 것에 영향을 미쳤다는 것을 확인할 수 있었다. 그러나 이러한 ‘한글 특집’에는 의의만 있는 것은 아니었다. 우리의 언어이기 때문에 더욱 신경 써야 하는 한글을 단순 ‘한글 특집’이라는 일회성 특집으로만 제시하고 마는 것, 그리고 청소년들만의 언어문화인 은어를 한글 혼탁의 대표적인 사례로 제시하여 대중들이 청소년의 언어를 부정적으로 인식하게끔 해 그들의 문화를 존중하지 않는 모습을 보였다는 한계 역시 존재하였다. 따라서 이러한 한계를 극복하기 위해 연구자는 두 가지의 개선안을 제시하였다. 먼저 한글을 ‘한글 특집’을 위한 일회용 소재로 다루기보다는 매주 프로그램을 마칠 즈음에 어휘와 관련된 퀴즈를 제시하고, 그다음 주차에 프로그램이 시작될 때 퀴즈의 정답과 해설을 알려주는 방식으로 구성하여 시청자들의 재미는 물론이고, 잘못된 어휘를 바로 잡으며 더 나아가 대중들의 문해력에 도움을 주는 프로그램을 제작하는 것을 제안하였다. 그리고 예능 프로그램에서 한글 특집을 다룰 때는 한글 파괴의

심각성을 보여주는 코너를 구성해 그 대표 사례로 청소년의 언어를 제시함으로써 이를 무조건 한글 파괴의 원인이라고 하기보다는 대중들의 말하기 습관을 점검하고, 한글에 대한 지식의 확장을 돕는 코너를 제작하는 것을 제안하고 싶다.

지금까지는 단순 텍스트를 통해 한글에 대한 지식 습득이 이루어졌으며, 이러한 지식 습득은 금방 지루해지기 쉽고, 쉽게 잊어버릴 가능성이 있다. 그러나, 시간이 지나면서 지식의 습득이 다양한 예능 프로그램과 함께 이루어지고 있는데, 이로써 예능 프로그램이 시청자가 학습을 좀 더 재미있고, 기억하기 쉽도록 도움을 주는 역할로 기능하면서 예능 프로그램의 영향력이 넓어지게 되었다. 따라서 4차 산업혁명이 계속해서 진행되고, 미디어 콘텐츠의 영향력이 점점 커지고 있는 현 상황에서 예능 프로그램은 한글을 꾸준히 방송에서 다루어 시청자의 성찰과 반성을 이끌고, 일상생활 속에서 얻기 힘든 한글에 관한 지식을 공유함으로써 우리의 언어인 ‘한글’과 ‘한국어’에 대한 사람들의 관심을 유도하는 유의미한 콘텐츠를 제작하도록 많은 연구를 해야 할 것이다. 그리고 그들은 현재 예능 프로그램에서 다루지는 한글 특집에 대한 여러 한계를 극복하기 위해서 다양한 개선안을 수용하여 시청자에게 양질의 콘텐츠를 제공하기 위해 많은 노력을 기울여야 할 것이다. 예능 프로그램 제작자들의 연구와 노력을 통해 탄생할 건강한 콘텐츠로 ‘한글’에 대한 국민의 사랑과 관심이 넘치는 대한민국이 되기를 기대하며 본 연구를 마무리하겠다.

## 참고 문헌

이창원, “지상파 예능 프로그램의 다양성 변화 연구”, 고려대학교 석사학위논문, 2014.

김영진, 「‘유 퀴즈 온 더 블럭’ 한글날편, ‘이달의 좋은 프로그램’ 수상」, 아시아투데이, 2019.12.18.,

〈<https://www.asiatoday.co.kr/view.php?key=20191218010011437>〉

네이버 블로그 버니스, “온새미로 저는 시나브로 성장하고 싶어요”, 2016.10.09.,

〈<https://blog.naver.com/bernice315/220832021234>〉

네이버 블로그 뽀로로네 마을, “무한도전 한글특집 - 청소년 언어 테스트”, 2014.10.13.,

〈<https://blog.naver.com/yeslolo/220149112294>〉

네이버 블로그 70년 책바치, 현암사 블로그, “무한도전 한글 특집, 그리고 우리가 잘못 사용하는 말들” 댓글, 2014.10.14., 〈<https://blog.naver.com/hyeonamsa/220150607758>〉

네이버 블로그 잇걸클리닉 - 가장 건강한 다이어트, “무한도전 400회 특집-무한도전 한글 문제”, 2014.10.17., 〈<https://blog.naver.com/itgirlunbee/220150254500>〉

네이버 블로그 스텝지기, “무한도전 399회 한글날 맞이 한글 특집!!”, 2014.10.22.,

〈<https://blog.naver.com/tkekd09/220158363737>〉

네이버 블로그 썬터주인별양, “틀리기 쉬운 맞춤법~ 함께 공부해요!!” 댓글, 2016.01.21.,

〈<https://blog.naver.com/twinkle8427/220603971465>〉

네이버 지식백과, “MZ세대”,

〈<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=5900733&cid=43667&categoryId=43667>〉, 2021.12.06.

Daum 백과, “프라임 타임”,

〈<https://100.daum.net/encyclopedia/view/99XX32101433>〉, 2021.11.16.

유튜브 MBCentertainment 채널, 'Infinite Challenge, Hangeul Day #01, 한글날 특집 20141011',  
2014.11.11., <[https://youtu.be/vrEg\\_\\_1bGnk](https://youtu.be/vrEg__1bGnk)>

유튜브 MBCentertainment 채널, 'Infinite Challenge, Hangeul Day #02, 한글날 특집 20141011',  
2014.11.11., <<https://youtu.be/95ktwdzEJ1Y>>

유튜브 MBCentertainment 채널, 'Infinite Challenge, Hangeul Day #07, 한글날 특집 20141011',  
2014.11.11., <<https://youtu.be/frtTrxlFwbo>>

유튜브 MBCentertainment 채널, 'Infinite Challenge, Hangeul Day #08, 한글날 특집 20141011',  
2014.11.11., <<https://youtu.be/vM5R33lk37A>>

유튜브 디글: diggle 채널, '한국어 잘하는 사람? 한국인은 모르는 한국어의 특징 한국어 배우는 외국인은  
1,000% 공감 중,, EP38', 2020.07.31., <<https://youtu.be/7e9g3jeMUCU>>

tvn 유퀴즈 온 더 블럭, 38회 '너의 의미', 2021.11.16.



# K 패션에서 카피캣의 문제점 및 대안에 대한 연구

의류학과 권지\*

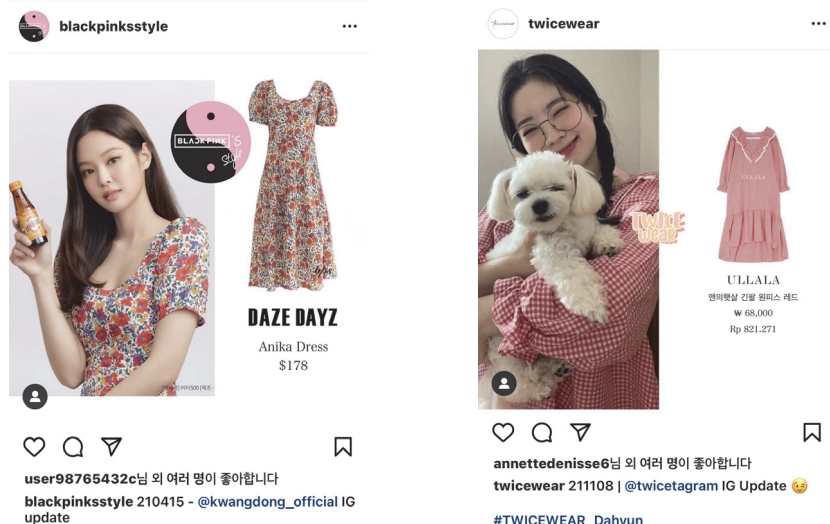
## 목 차

1. 서론
  2. K 패션의 카피캣
    - 2.1. 카피캣의 정의
    - 2.2. K 패션의 카피캣 유형
  3. K 패션 카피캣 문화의 문제점
    - 3.1. 카피캣의 타겟 10대
    - 3.2. K 패션만의 헤리티지 구축 불가
    - 3.2. 제도의 문제로 인한 K 패션 내부의 카피캣
  4. K 패션 카피캣 문화의 대안
    - 4.1. 패션업계측의 자체적인 인식 개선
    - 4.2. K 패션만의 헤리티지 구축
    - 4.3. 패션디자인 저작권법 개정
  5. 결론
- 참고 문헌

## 1. 서론

2000년대 후반부터 중국과 아시아 지역을 중심으로 시작된 한류의 인기는 미국, 유럽, 아프리카에 이르기까지 전 세계적으로 영향력을 확대해 가고 있다. 특히 k-pop은 전 세계적인 인기를 끌고 있다. 2000년대 후반 일본에서 동방신기의 인기를 시작으로 한국 아이돌 가수들의 열풍으로 이어졌다. 2010년 초반에는 카라, 2NE1, 원더걸스, 소녀시대, 슈퍼주니어, 빅뱅 등의 아이돌을 중심으로 한 K-Pop 가수들이 아시아권에서 많은 인기를 얻었다. 아시아를 넘어 멕시코, 페루를 중심으로 한 중남미권에서도 한국 아이돌의 인기는 엄청났다. 최근에는 방탄소년단이 그 열기를 이어나가고 있다. UN 연설, 미국의 유명 토크쇼 출연 등 기존의 K-Pop 아이돌과는 달리 서구권에서 엄청난 활약을 보여주고 있다. K-Pop뿐만 아니라 K-Contents도 엄청난 인기가 있다. ‘런닝맨’, ‘복면가왕’ 등 한국의 예능 프로그램 포맷이 외국으로 수출되면서 고무적인 흥행을 거두었다. 최근에 ‘넷플릭스’라는 OTT 서비스에서 한국 드라마 ‘갯마을 차차차’, ‘오징어 게임’ 등이 전 세계 차트를 석권하고 있다. 특히 ‘오징어 게임’의 인기는 K-Contents의 인기만을 보여주는 것이 아니라 K-Culture, K-Food의 인기까지 보여준다. 드라마 속 등장하는 달고나, 트레이닝복, 무궁화꽃, 딱지치기 게임은 엄청난 유행을 끌었고, 심지어 프랑스 파리에선 드라마 속 게임들을 체험할 수 있는 팝업스토어까지 등장했다. 연합뉴스에 따르면 10분 동안 진행되는 팝업스토어의 체험을 위해 전날 밤 노숙을 하는 일까지 발생했다고 한다.<sup>1)</sup>

이렇듯 한류의 영향력은 K-Culture, K-Contents, K-Food뿐만 아니라 K-Fashion까지 범위를 확대하고 있다. 특히 한국 아이돌이 입고 나오는 옷들은 전 세계 팬들에게 엄청난 관심사다. <그림 1>처럼 한국 아이돌이 입는 사복 패션, 무대의상들의 정보를 찾아 알려주는 계정까지 생겨났고, 팔로우 수도 38만 명이 넘는다. 이는 해외에서 K-Fashion, K-Style에 대한 관심이 증가했다는 것을 알려준다. 마이데일리에 따르면 실제로 블랙핑크 제니가 ‘jente home’ 행사에서 입은 한국 브랜드 ‘문초이’의 슈트는 한국은 물론 미국, 유럽, 중국, 태국, 싱가포르 등 국가를 가리지 않고 판매가 이뤄졌다. 게다가 완판되어 리오더까지 진행했을 정도였다고 한다.<sup>2)</sup>



<그림 1> 인스타그램 한국 아이돌 의상정보 공유계정

1) 현혜란, 프랑스도 ‘오징어 게임’ 열풍...프랑스 파리 팝업스토어 인산인해, 연합뉴스, 2021. 10. 04.

<<https://www.yna.co.kr/view/AKR20211003053700081>>

2) 광명동, “강인함과 부드러움의 공존 ‘제니 슈트’ 완판 행진, 글로벌 영향력 실감” 문초이 최문경 디자이너[MD인터뷰], 마이데일리, 2020. 08. 06. <[http://mydaily.co.kr/new\\_yk/html/read.php?newsid=202008031957338985](http://mydaily.co.kr/new_yk/html/read.php?newsid=202008031957338985)>

이처럼 한류의 영향은 문화상품을 외국에 수출하는 단순한 경제 효과에 그치는 것이 아니라 연관 산업의 생산증가 효과까지 기대할 수 있다. 하지만 아직 패션계에서 그 영향은 약한 편이다. 물론 최근 몇 년간 한류에 의한 K-Fashion에 대한 관심이 증가했지만, 다른 영역과는 달리 패션 분야는 발전 속도가 더딘 편이다. “1980년대 파리 프레타포르테 전시회에 한국관 참가를 시작으로 1990년대에 진출이 본격화되어 20세기에 들어선 현재는 해외시장에 대한 한국의 패션산업의 기반이 확립되어 무역증대 효과는 있지만 아직 까지 고부가 가치의 실현은 미비한 상태이다.”<sup>3)</sup> 선행 연구에서는 K-Fashion의 고부가 가치 실현이 더딘 이유를 살펴보면, 김세훈은 k 패션의 적절하지 못한 세계화 전략이라 하였고, 고희숙은 뒤늦은 트렌드 파악 능력이라고 하였다. 그 외에도 뉴스나 칼럼에서는 해외와 한국의 정서적 차이, 브랜드들의 글로벌 역량 문제, 서구권에 비해 약한 국력 등으로 삼고 있다.

하지만 본 논문에서는 왜 K-패션이 고부가 가치의 진행이 더딘지에 대해 그 이유를 카피캣 문제와 연관 지어 분석해 보고자 한다. 최소의 비용으로 고효율을 낼 수 있는 카피캣은 많은 패션 브랜드에서 사용하는 방식이다. 하지만 카피캣으로 인해 k 패션의 발전 저하, k 패션만의 아이덴티티를 구축하지 못하는 상태에 놓여있다. 따라서 이러한 내용을 바탕으로 k 패션의 카피캣 문화의 문제점을 지적하고 또한 이러한 문제의 문화를 변화시킬 수 있는 대안을 제시할 예정이다.

## 2. K 패션의 카피캣

### 2.1 카피캣의 정의

대중에게 카피캣에 대한 문제점 인식이 시작된 것은 그리 오래되지 않았다. 그 시작은 저작권법에 대한 인식 개선이었다. 우리나라의 저작권법은 1908년에 제정되었지만, 그 이후로도 여전히 저작권에 대한 사람들의 인식은 부족했다. 특히 예체능 분야에 대한 저작권은 더욱 보장되지 못했다. 하지만 최근 20년 동안 저작권에 대한 사람들의 인식이 개선되기 시작했다. 대표적으로 ‘소리바다’와 한국음원제작자협회의 소송 사례가 있다. 2000년대 많은 사람들이 노래를 다운받기 위해 MP3 파일 공유 프로그램(P2P) ‘소리바다’, ‘인터넷 제국’을 이용했다. P2P와 같은 파일 공유 프로그램이 설치된 컴퓨터를 소유하고 있는 사람은 누구나 다른 인터넷 이용자의 컴퓨터에 저장되어 있는 음악 파일의 목록을 검색할 수 있을 뿐만 아니라, 자신이 원하는 음악 파일을 선택 다운로드받아 자신의 컴퓨터에서 플레이할 수 있다. 더 나아가 다운로드한 음악 파일을 CD포맷으로 변환, 저장하여 값비싼 앨범을 사지 않고도 음악을 항상 즐길 수 있게 되었다.<sup>4)</sup> 하지만 이러한 시스템은 한국 음반 시장과 아티스트들에게 막대한 악영향을 미쳤다. 음반을 판매한 수익으로 생계를 이어가는 음반 시장과 아티스트들에게는 앞으로는 아무런 이익이 발생하지 않았다. 따라서 한국음원제작자협회는 소리바다를 대상으로 소송을 걸었고, 대법원은 소리바다는 적법한 MP3의 교환보다는 음반 제작자들의 복제권 및 전송권의 침해를 필연적으로 수반하는 불법적인 MP3 파일교환을 위한 공간의 기능을 하며, 불법 교환에 대해 중요한 관여를 하고 있으며 그로 인해 막대한 규모의 영업 매출 및 이익을 취하고 있다고 판결하였다.<sup>5)</sup>

음악을 넘어 패션에서도 저작권에 대한 논쟁이 계속되고 있다. 2010년 유명 브랜드 ‘살바토르 페레가모’가 개인 사업자 이00씨를 대상으로 등록디자인권 무효화 소송을 걸었다. 논점은 팔찌의 오메가 장식이였다.

3) 금기숙, 안별, K-Fashion의 현황과 전망에 관한 연구, 기초조형학연구 17권 1호, 2016, 351쪽.

4) 김경호, MP3의 진보와 온라인 음악 저작권침해, 언론과법 1권, 2002, 347쪽.

5) 김은영, 법적 관점에서 본 P2P서비스, 통상정보연구 8권 1호, 2006, 219쪽.

이00씨가 판매하는 팔찌에는 ‘살바토르 페레가모’의 상징인 오메가 로고가 사용되었다. 특허심판원은 페레가모의 오메가장식은 이00 씨의 디자인 등록 출원 전에 국내외 소비자들에게 현저하게 알려졌기 때문에, 이00 씨가 오메가 장식을 사용함으로써 일반 수요자에게 페레가모의 상품으로 오인·혼동하게 할 염려가 있다고 판단했다.<sup>6)</sup> 결국 ‘살바토르 페레가모’가 분쟁에서 승소하였다. 이러한 레플리카 제품을 넘어서 카피캣 제품에 대한 저작권 문제까지 등장했다. 여기서 레플리카는 우리말샘 사전(국립국어원)에 따르면 그림이나 조각 따위에서, 원작자가 손수 만든 사본을 뜻으로,<sup>7)</sup> 우리가 흔히 알고 있는 로고까지 가져오는 짝퉁 제품을 말한다. <그림 2>처럼 앞서 나온 ‘살바토르 페레가모’의 분쟁 사례가 레플리카(짝퉁)의 예시다. 반면 카피캣이란 시장에서 소비자들에게 인기가 있거나 잘 팔리는 제품을 그대로 모방하여 만든 제품을 의미한다.<sup>8)</sup> 그 예시로는 2009년 스포츠 웨어 브랜드 ‘리복’과 ‘유니스타’의 저작권 분쟁이 존재한다. 재판의 쟁점은 신발 밑창의 지그재그 디자인이었다. 리복은 한국특허청에 등록된 유니스타의 밑창 디자인은 이미 리복이 OHIM(유럽공동상표디자인청)에 등록하고 신문에 공개한 운동화의 밑창과 유사하다고 주장하였다. 특허심판원 역시 운동화 상부 덮개에 세부적인 차이가 있다고 하더라도 관찰자의 시선을 끄는 밑창의 형상과 모양, 색채가 두 운동화를 서로 유사하게 보이도록 한다고 판단하였다.<sup>9)</sup> 이러한 점을 고려하여 특허심판원은 리복의 편에서 유니스타의 등록디자인권을 무효화시켰다. 이렇듯 카피캣이란 특정 브랜드만의 고유한 디자인 요소를 가져오거나 응용하여 제품을 만드는 것을 의미한다.

기업의 궁극적인 목적은 가치창출이다. 소비자의 구매행위가 기업의 이익으로 이어지기 때문에, 기업들은 소비자를 만족시킬 수 있는 제품을 만든다. 비교적 적은 비용과 노력으로 소비자들에게 긍정적인 브랜드 이미지를 구축할 수 있어서 많은 기업은 ‘카피캣’을 선택한다. 특히 유행에 민감한 패션업계는 다른 업계보다 카피캣 문제가 자주 발생한다. K-패션 발전의 최대 걸림돌은 바로 이 카피캣 제품이다.

12 ‘페라가모 액세스리’ 무효심판 심결

특허심판원, ‘페라가모 액세스리’ 무효심판 심결

살바토레 페라가모와 이00씨의 등록디자인 무효심판 심결 (2011.04.05)



<그림 2> ‘살바토르 페레가모’, 레플리카 사례

10 ‘리복 운동화 밑창’ 승소심결

특허심판원, ‘리복 운동화 밑창’ 승소심결

리복과 유니스타의 등록디자인 무효심판 심결(2011.07.28)



<그림 3> ‘리복’, 카피캣 사례

6) 특허청, 디자인분쟁사례집 100선, 특허청, 2019, 52쪽.

7) 우리말샘사전, 레플리카,

<[https://opendict.korean.go.kr/dictionary/view?sense\\_no=382613&viewType=confirm](https://opendict.korean.go.kr/dictionary/view?sense_no=382613&viewType=confirm)>, 2020. 12. 07.

8) 우리말샘사전, 카피캣,

<[https://opendict.korean.go.kr/dictionary/view?sense\\_no=1269939&viewType=confirm](https://opendict.korean.go.kr/dictionary/view?sense_no=1269939&viewType=confirm)>, 2020. 12. 07.

9) 특허청, 디자인분쟁사례집 100선, 특허청, 2019, 47쪽.

## 2.2. K 패션의 카피캣 유형

앞서 언급한 것처럼, K 패션의 최대 걸림돌인 카피캣이 한국 패션업계에서는 어떠한 유형으로 이뤄지는지 파악하기 위해, 많은 소비자가 즐겨 찾는 온라인 쇼핑 플랫폼 ‘무신사 스토어’의 카테고리별 인기 순위 100위 안의 제품들 위주로 살펴보았다. 살펴본 결과 크게 2가지의 유형으로 카피캣을 분류할 수 있었다. 따라서 분석한 내용을 바탕으로 사례를 들어 단순 카피캣, 응용 카피캣 두 가지로 나누어 설명하고자 한다.

먼저 단순 카피캣은 원제품의 복제품 수준으로 똑같이 카피하는 것을 말한다. 대표적인 사례로 프랑스 브랜드인 ‘세인트 제임스’의 머플러와 한국의 SPA 브랜드 ‘스파오’의 머플러가 있다. ‘세인트 제임스’의 시그니처인 스트라이프를 활용한 울 머플러는 1, 2년 사이 한국에서 엄청난 인기를 끌었고, 많은 브랜드가 이 디자인을 카피한 제품을 만들어내기 시작했다. 그 영향으로 <그림 5>처럼 많은 인터넷 쇼핑몰에서도 이 디자인의 제품을 판매하기 시작했다. 하지만 이러한 카피캣 방식은 모조품이라 인식되어 소비자들에게 부정적으로 낙인찍힐 수 있다. 지나친 모방은 원조 제품의 성공 요인을 따라 함으로써 시장에서 불공정하게 경쟁하고 있다고 여겨지고 이러한 일종의 무임승차(free riding)는 공정하지 못하고 부적절한 전략으로 여겨져 결과적으로는 심리적인 거부반응을 불러일으킬 수 있다.<sup>10)</sup> 최근에 이러한 문제들을 인식하고 단순 카피캣 제품을 지양하는 움직임을 보이지만, 아직은 소비자들의 인식이 부족해 그 속도가 더딘 편이다.



<그림 4> 좌측 ‘스파오’와 우측 ‘세인트 제임스’의 머플러



<그림 5> 인터넷 쇼핑몰에서 판매되는 ‘세인트 제임스’ 카피캣 제품

10) 조은희, 최진희, 카피캣이라도 괜찮아: 윤리적 제품에서의 경쟁 공정성 인식이 카피캣 평가에 미치는 영향, 소비자학연구 28권 6호, 한국소비자학회, 2017, 77쪽.

두 번째로 응용 카피캣은 원제품의 디자인적 요소를 발전시키는 것을 말한다. 정보통신의 발달로 인해 현대의 소비자들은 판매자와 동등한 수준의 정보를 가지고 있다고 해도 과언이 아니다.<sup>11)</sup> 특히 최근에는 ‘스마트 컨슈머’라는 용어까지 등장했다. 우리말샘 사전(국립국어원)에 따르면 ‘스마트 컨슈머’란 여러 가지 종합적인 정보를 바탕으로 합리적인 선택을 하는 소비자로,<sup>12)</sup> 자신이 구매하고자 하는 제품의 다양한 정보를 비교하고 분석해 최적의 소비를 하는 사람을 의미한다. 많은 소비자는 이미 ‘스마트 컨슈머’가 되었고, 이제는 대부분의 소비자가 단순 카피캣 제품을 구별할 수 있게 되었다. 자신이 구매하려는 제품이 카피캣 제품임을 알게 된다면 보통의 소비자는 구매행위를 멈추게 된다. 이러한 변화에 발맞추어, 최근 많은 브랜드가 응용 카피캣을 사용하고 있다. 기존 카피캣의 장점은 그대로 가져오면서, 단순 카피캣보다 소비자에게 부정적 인식을 최소화할 수 있기 때문이다. 대표적인 응용 카피캣 사례로는 한국 브랜드 ‘클라시코’의 독일군 밀리터리 러너라는 제품이다. 이 제품은 <그림 7>처럼 ‘나이키’의 데이브레이크의 아웃솔, 재질, 외형적 특징과 ‘아디다스’의 독일군 스니커즈의 색감, 라인 디자인을 가져와 응용시켰다. 이렇게 여러 브랜드의 디자인적 요소를 가져와 융합시키는 방식 역시 응용 카피캣 사례에 한 종류이다. 이러한 카피캣의 방식은 소비자에게 기존의 제품과는 다른 인상을 주기 때문에, 교묘한 방식으로 마치 새로운 제품처럼 느끼게 만든다. 문제는 소비자들이 단순 카피캣과 달리 응용 카피캣은 카피캣 제품이라 인식하지 못한다는 것이다. 이러한 인식은 기업에게 조금 더 교묘한 방식으로 카피캣을 하도록 부추긴다.



<그림 6> ‘클라시코’의 독일군 밀리터리 러너



<그림 7> 좌측 ‘아디다스’ 독일군 스니커즈, 우측 ‘나이키’ 데이브레이크

11) 전성률, 김윤. 카피캣 유형이 소비자의 카피캣 브랜드에 대한 태도에 미치는 영향: 사고형태의 조절효과를 중심으로, 마케팅관리 연구 25권 2호, 한국마케팅관리학회, 2020, 88쪽.

12) 우리말샘사전, 스마트 컨슈머,

<[https://opendict.korean.go.kr/dictionary/view?sense\\_no=1269748&viewType=confirm](https://opendict.korean.go.kr/dictionary/view?sense_no=1269748&viewType=confirm)> 2020. 12. 07.

### 3. K 패션 카피캣 문화의 문제점

#### 3.1. 카피캣의 타겟 10대

주로 카피캣을 사용하는 패션 브랜드들은 중저가의 디자이너 브랜드들이 많다. 이들은 최신 유행을 저가격으로 빠르게 전달하고자 하므로, 10대 소비자들을 타겟층으로 둔다. 바로 이것이 K 패션의 고부가가치화가 더딘 첫 번째 이유다. 한 브랜드가 잘 되기 위해서는 소비자들의 충성도와 그에 따른 재구매가 필요하다. 하지만 10대 소비자들은 모방 소비, 유행 추구 적 특성이 있기 때문에 재구매로 이어지기 힘들다. 청소년들은 또래집단에서의 승인이나 소속감이 중요하여 이를 얻기 위한 방법으로 그들과 유사하게 입거나 그들의 행동에 동조함으로써 사회적 안정감을 얻으려고 한다. 청소년기는 신체적, 생리적 변화가 급격하고 자아개념이 아직 확립되지 않아 외부 자극에 민감하며, 대중매체에 등장하는 유명 셀러브리티의 모습을 하나의 이상으로 삼기도 하고 그들의 스타일을 모방, 동조함으로써 불안한 자아를 채우려고 한다. 이러한 이유로 청소년들은 대중매체나 광고의 영향으로 유행에 민감하고 감각지향적인 소비를 하며, 스타일의 원천을 주로 연예인 스타일에서 찾아 그대로 모방하거나 과장하여 입는 성향이 강하다. 또한 소비자로서의 다양한 경험이나 금전적 가치에 대한 이해가 부족하여 충동적이고 현시적인 구매를 하는 경향이 있다.<sup>13)</sup> 물론 최근 많은 브랜드가 10대 소비자들을 새로운 소비계층으로 주목하고 있지만, 충성도 높은 고객을 형성해 브랜드의 자산을 구축하기 위해서는 다른 방법이 필요하다.

10대 소비자들을 타겟팅으로 하는 것은 기업에만 문제가 되는 것이 아니라, 10대 소비자들에게도 문제가 된다. 먼저 10대 소비자들을 기업들의 행태로부터 보호할 수 없다는 것이다. 앞서 언급한 것처럼 카피캣 브랜드들은 10대들의 모방 소비, 유행 추구 적 특성을 이용해 과시적, 충동 소비를 하게끔 10대 소비자들을 유도한다. 하지만 10대는 미래에 국가 경제를 이끌어갈 주체로서, 미래에 건전한 소비를 할 수 있도록 보호받아야 하는 존재이다. 또한, 자아 형성이 되지 않은 청소년기에 카피캣 제품을 계속해서 접하다 보면 카피캣에 대한 문제점을 자각하지 못한다는 것이다. 청소년기에는 많은 것들이 형성되는 시기이다. 따라서 이 시기에는 올바른 윤리적 소비 행동에 대한 가치관도 형성되어야 한다. 하지만 윤리적 문제가 있는 카피캣 제품을 지속해서 구매하다 보면, 성인이 되어서도 카피캣 제품에 대한 문제점을 인식하지 못하고 윤리적 소비가 불가한 소비자로 성장한다.

이렇듯 옳고 그름을 판단하여 윤리적 소비를 배우는 시기의 청소년들을 대상으로 카피캣 제품을 타겟팅 하는 것은 기업, 10대 소비자 양쪽에게 좋지 못한 방식이다.

#### 3.2. K 패션만의 헤리티지 구축 불가

K 패션의 고부가가치화가 더딘 2번째 이유는 카피캣으로 인한 헤리티지 구축 불가이다. 이것은 한국 패션계의 고질적인 문제다. 8, 90년대 한국에 등장했던 패션브랜드 ‘빈폴’, ‘로가디스’는 같은 8,90년대 미국에 등장한 ‘캘빈 클라인’, ‘타미 힐피거’처럼 세계적인 브랜드가 되지 못했을까? 물론 약한 국력, 기술력 등도 문제가 되었겠지만 가장 큰 이유는 카피캣 문제다. 당시 우리나라의 패션 브랜드들은 외국의 브랜드를 모티브로 브랜드를 론칭하는 경우가 많았다. 하지만 많은 브랜드가 모티브를 넘어 카피캣을 행했고, 그 결과 대부분의 브랜드가 저 너머로 사라졌다. 카피캣의 장점은 선발 기업의 제품을 카피해 비교적 적은 비용과 노력으로 이익 창출이 가능하다는 것이다. 하지만 다른 브랜드들만의 고유한 특징을 카피한다는 것은 우리 브랜드만의

13) 지혜경, 10대와 20대의 셀러브리티 패션 핫 아이템 구매영향요인 비교, 한국의류산업학회지 21권 2호, 한국의류산업학회지, 2019. 152쪽.

아이덴티티가 없다는 것을 의미한다. 물론 중국의 IT 기업 '샤오미'처럼 카피캣 제품으로 시작했지만, 그것을 발판 삼아 새로운 가치를 만들어 더 큰 성장을 이룰 수도 있다. 하지만 과거나 지금이나 대부분의 카피캣 브랜드는 유행하는 브랜드를 따라 카피하기 때문에, 변화하는 유행에 맞춰 매년 다른 브랜드를 카피한다. 이런 경우 카피캣을 통한 발전도 어려울 뿐만 아니라, 브랜드가 오랜 시간이 지나도 헤리티지 구축이 불가능하다.

패션에서의 고부가가치화란 명품이 되는 것을 의미한다. 이러한 명품성을 지니기 위해선 '우월성', '희소성', '차별성', '전통성' 4가지의 요소를 갖추어야 한다.<sup>14)</sup> 여기서 전통성, 즉 헤리티지에 대해 다뤄보고자 한다. 명품 브랜드의 전통성은 소비자에게 오랜 기간을 통하여 지각된 명성을 의미하며, 독특한 역사적 배경을 가지고 있는 문화적 유산으로서 소비자에게 감성적 가치를 증가시키는 역할을 한다. 명품 브랜드가 가지고 있는 전통과 역사는 브랜드가 갖는 독점적인 자산이 되고, 브랜드의 독특한 개성이 된다. 명품의 전통성은 브랜드의 권위를 나타내는 브랜드 개성으로 소비자에게 자아확장 혹은 자존심을 높이는 역할을 하기도 하는 배타성을 가지고 있으며, 브랜드의 정체성을 나타내는 권위는 소비자에게 강한 심리적 애착을 갖도록 한다. 또한 명품이 갖는 금전적 가치나 표면적인 상표가치 보다는 명품이 갖고 있는 문화적 전통성은 중요하며, 전통성은 명품 브랜드의 척도가 되는 중요한 가치라고 할 수 있다. 따라서 브랜드의 역사와 전통은 명품 브랜드의 정체성으로 인식되기까지 많은 시간과 노하우의 축적과 장인정신의 철학을 기본 바탕으로 하고 있으며, 이러한 속성은 명품 브랜드의 신뢰성에 큰 영향을 미치는 역할을 한다. 명품의 필수조건으로 일정 기간 이상의 역사가 반드시 충족될 때 명품이라고 불릴 수 있으며, 소비자는 상상력을 자극하는 스토리가 담긴 제품을 구매하기를 원하며, 제품의 품질과 관련된 실용적인 요소뿐만 아니라 브랜드의 풍부한 혈통, 헤리티지, 역사와 전통과 관련된 감성적인 요소에도 영향을 받는다. 따라서 명품의 진정한 가치와 드러나지 않는 특성은 오랫동안 인정받아온 전통성이며, 명품에 대한 미적 취향은 전통과 문화를 이해하여야 평가할 수 있는 품위를 의미한다. 이러한 명품의 전통성은 다른 브랜드가 모방할 수 없는 배타적 가치로서 소비자에게 제품의 품질과 명성에 신뢰를 갖도록 한다.<sup>15)</sup> 한 브랜드가 명품성을 갖추기 위해서는 시간도 중요하지만, 오랜 시간 동안 그 브랜드만의 특색을 계속해서 보여줘야 한다. 8, 90년대 등장한 우리나라의 브랜드들이 쇠퇴한 이유도 이 때문이다. 이러한 요소를 갖춰 우리만의 헤리티지를 쌓을 때, 국내에선 물론이고 전 세계를 대상으로 고부가가치화의 실현이 가능하다.

### 3.3. 제도의 문제로 인한 K 패션 내부의 카피캣

“최근 한관디자이너로 미국에서 주목받고 있는 이상봉, 프랑스에서 활동하고 있는 정욱준 등 많은 한국 디자이너들에 대한 관심이 증가하고 있다. 그러나 우리와 비슷한 조건을 가진 일본이 겐조, 이세이 미야키 등 세계적 디자이너들을 배출하며 전 세계 패션산업에서 중심적 역할을 차지하고 있는데 비하여 우리의 패션 산업은 아직도 비상하지 못하고 있다. 패션디자이너의 발전을 위하여 가장 중요한 점은 훌륭한 저력을 가진 많은 디자이너들을 배출해야 하는 것이다. 하지만 이들의 노력의 결과가 충분한 보호를 받을 수 없다면 창작행위의 장려만으로는 발전에 한계가 있을 수밖에 없다.”<sup>16)</sup> 한국의 카피캣 브랜드는 해외의 브랜드만을 카피하는 것뿐만 아니라, 도메스틱 브랜드 역시 카피의 대상이다. 이러한 행위는 디자이너의 창작 욕구를 저하할 뿐만 아니라, K 패션 브랜드의 이미지를 대외적으로 비슷하게 만드는 일이다.

한국패션업계 내부에서 카피캣 문제가 계속 반복되는 본질적인 이유는 법적 제도의 문제 때문이다. 한국에는 패션디자인을 지식재산권으로 분류해 보호해 오고 있지만, 패션산업에 특성을 이해하지 못한 법으로 인해

14) 임중식, 고인곤, 명품성의 결정요인에 관한 연구, 벤처창업연구 10권 4호, 한국벤처창업학회 2015, 101쪽.

15) 위의 글 103쪽.

16) 육소영, 패션디자이너의 법적 보호, 지식재산연구 5권 2호, 한국지식재산연구원, 2010, 105쪽.

제대로 된 보호가 힘들다. 패션디자인은 디자인보호법, 저작권법, 상표법 및 부정경쟁방지법에 의한 보호를 받을 수 있다. 디자인보호법은 디자인을 공업적 생산이 가능하다고 보는 입장으로 산업 발전을 장려한다. 반면 저작권법은 창작물로 보는 입장으로 문화, 예술의 발전을 장려하는 법이다. 우선 디자인보호법의 문제는 다음과 같다. 등록에 소요되는 기간과 관련된 문제를 먼저 살펴보면, 패션디자인의 경우 제품의 수명주기가 짧고 유행의 변화가 빠른 경우가 많다. 디자인보호법에서는 이를 고려해서 일부 심사 등록이 가능하도록 하고 있지만, 패션의 라이프사이클이 2개월이 안 되는 경우도 있는데, 등록이 빠른 일부심사등록의 경우에도 통상 3 내지 4개월이 소요되고, 등록이 늦은 심사등록의 경우에는 6개월 내지 9개월이 소요된다. 라이프사이클이 짧은 패션디자인은 등록을 받은 후에는 이미 진부해져 버리기 쉽다.<sup>17)</sup>

저작권 보호법은 디자인보호법보다 낮은 비용으로 장기간 권리를 주장할 수 있다는 장점이 있다. 또한 카피캣 제품에도 권리 행사가 가능하기 때문에 디자이너에게 더 유리하다. 하지만 패션디자인이 저작권법으로 보호받을 때는 가장 큰 문제점은 분리 가능성을 만족 시키기 어렵다는 것이다. 2000년 개정 저작권법부터 응용미술저작물이 저작권법에 의해 보호되기 위한 요건으로 “그 이용된 물품과 구분되어 독자성을 인정할 수 있을 것” 즉 분리 가능성을 요구하고 있다.<sup>18)</sup> 디테일적 요소가 많은 패션디자인에서 분리 가능성을 입증하기란 매우 어렵다. 그 의복 안에서 나만의 디테일의 요소가 다른 물품으로 가게 되면 누구나 생각 가능한 디테일이 되어 버릴 수 있다는 것이다. 더 큰 문제는 법원에서도 ‘분리 가능성’에 대한 확실한 기준이 없다는 것이다.

이러한 법적 제도의 문제는 패션 디자인 분야의 저작권을 제대로 보호하지 못하고, K 패션 내부에서 카피캣 문제가 반복되는 악순환을 낳는다. 하지만 패션 디자인의 저작권 법을 개정하지 않는다면, 디자이너 개인의 창작 욕구를 저하해 브랜드만의 독창적인 아이덴티티를 구축하지 못함을 물론이고, K 패션 산업의 성장과 발전에 저해가 되며, 나아가 세계 시장에서 K 패션에 대한 긍정적인 이미지가 실추되고, 고부가가치화 실현 역시 어려울 것이다.

## 4. K 패션 카피캣 문화의 대안

### 4.1. 패션업계측의 자체적인 인식 개선

앞서 언급한 문제점의 대안에 근간이 되는 것은, 패션업 관계자들의 자체적인 인식 개선이다. 업계관계자들의 노력이 있어야 K 패션의 카피캣 문화를 뿌리 뽑을 수 있다.

우선 디자이너들을 대상으로 카피캣, 디자인 저작권에 대한 교육이 필요하다. 패션이란 다른 산업과는 달리 창의적, 예술적 활동과 경제적 활동이 합쳐진 산업이다. 패션산업에서 카피캣이 발생하는 단계는 대부분 창의, 예술적 활동인 디자인 단계이다. 그렇기에 디자이너는 책임감을 가지고 자신의 작업물에 대해 점검해야 한다. 하지만 거의 대부분의 패션업체에서 세계적인 콜렉션에서 발표된 패션작품을 그대로 복제하여 제작하는 것을 당연시 하고 있으며, 톱디자이너들끼리도 서로의 작품을 모방하기도 한다. 많은 대중적인 패션 브랜드의 디자이너들이 “시장 조사”라는 이름으로 유럽 등의 패션중심지에서 유행하는 스타일의 의복(bought sample)을 구입하여 약간의 수정만을 가하여 그 의복을 복제하여 만든 제품을 국내 시장에 내놓는 일이 의류업계에서는 관행적인 일로 여겨지고 있다.<sup>19)</sup> 디자이너의 직업윤리에 어긋나는 일임에도 카피캣은 늘

17) 윤여강, 패션디자인의 저작권법에 의한 보호 방안에 대한 연구, 홍익법학 20권 1호, 홍익대학교 법학연구소, 2019, 855-856쪽.

18) 육소영, 앞의 글, 91쪽.

19) 이재일, 이윤정, 패션디자인 저작권법에 대한 논의와 미국 패션업계 실무자들의 패션상품기획 과정에서의 창의성에 대한

발생한다. 이것은 디자이너들의 인식 부족 문제라고 할 수 있다. 따라서 디자이너들의 직업윤리를 고취하는 교육은 필수적이다.

디자이너만을 대상으로 할 것이 아니라 패션기업의 전 직원을 대상으로 카피캣, 디자인 저작권에 대한 교육이 필수적이다. 실질적인 디자인 활동을 하는 것은 디자이너지만, 하나의 상품이 출시되기 위해선 그 기업에 모든 부서를 거치게 된다. 제대로 된 교육이 이뤄진다면 그 기업 안에서 카피캣 제품이 출시되는 일을 막을 수 있을 것이다. 또한 K 패션의 카피캣 문화의 첫 번째 문제였던 ‘카피캣의 타겟 10대’같은 문제 역시 막을 수 있을 것이다. 이러한 교육은 기업에게 사회적 책임을 느끼게 만들 수 있다.

마지막을 한국 패션업계에서 협동조합을 만드는 것이 필요하다. 조사결과 현재 한국 패션업계는 봉제산업 조합, 의류제조협동조합, 의류도소매업협동조합과 같은 산업 관련 협동조합은 많았지만, 패션계의 문제에 대해 인식하고 바뀌나갈 조합은 부족했다. 따라서 관련 패션협동조합을 조직해 개인들이 노력하는 것도 필요하다. 그 협동조합 안에서 지속해서 카피캣 문화 근절 운동, 캠페인 같은 자체적인 활동을 해나가는 것도 중요하다.

## 4.2. K 패션 브랜드만의 헤리티지 구축

카피캣 브랜드, 카피캣의 문화에서 벗어나기 위해서는 브랜드만의 헤리티지를 구축해야 한다. 그 브랜드만의 헤리티지를 형성하는 노력이 있다면, 자연스럽게 카피캣 문화에서 벗어날 수 있을 것이다. 한국 패션 브랜드들이 카피캣 브랜드에서 세계적인 명품 브랜드로 도약하기 위해서는 브랜드만의 아이덴티티를 가지고 헤리티지를 구축하는 것이다. 아이덴티티를 형성하기 위해서는 브랜드 컨셉은 물론이고, 제품, 마케팅 방식 등 다양한 분야에 대한 연구가 필수적이다. 패션은 의복 그 이상의 가치를 함의한 하나의 문화이자 상징적 표현 언어이다. 특히 수많은 브랜드 생성과 소멸이 전개되고 있는 현대 패션의 각축장 속에서 오랜 전통과 역사를 지닌 브랜드는 유일무이한 패션의 상징적 언어와 문화를 지닌 것으로 타 브랜드와 다른 차별성을 지니게 된다. 이에 따라 패션 브랜드들은 자신만의 패션 언어를 강조하기 위해 브랜드 헤리티지를 부각시키고 이를 활용한 다양한 스토리를 전개하며 소비자와 소통하면서 브랜드 정체성을 강화시킨다고 하겠다.<sup>20)</sup> 오랜 역사와 전통을 지닌 브랜드가 보유한 헤리티지는 브랜드의 살아있는 자산이자 문화이며 타 브랜드와 차별화 될 수 있는 중요 요소이다. 이에 따라 많은 브랜드들이 급변하는 시대적 흐름과 변화무쌍한 패션 트렌드 속에서도 이를 유지하고 발전시키기 위해 다양한 계층 전략을 모색하고 있는 것이다.<sup>21)</sup> 물론 시장 진입 단계에 있는 신규 브랜드나 신진 기업은 그들의 헤리티지를 강조하는 마케팅을 현실적으로 바로 펼칠 수는 없을 것이다. 그렇기에 시장 진입 단계에서부터 브랜딩의 측면에서 기업만의 헤리티지 형성에 대한 중요성을 깨닫고 헤리티지를 구축해나가려는 노력이 필요하다.<sup>22)</sup>

앞으로 K 패션 브랜드가 카피캣 문화에서 벗어나 차별화된 아이덴티티의 브랜드 문화를 활용하여 브랜드 헤리티지 구축하고 이를 적극적으로 활용하여 시대를 초월한 진정한 명품 브랜드로 자리 잡기를 바란다.

## 4.3. 패션디자인 저작권법 개정

세계적인 고부가가치화를 위해서는 디자이너의 개인역량을 펼칠 수 있는 사회를 만들어야 한다. 그러기

인식, 한국디자인포럼 40권, 한국디자인트렌드학회, 2013, 325쪽.

20) 김선영, 브랜드 헤리티지와 융합된 몽클레르 패션커뮤니케이션 연구, 한국과학예술포럼 29권, 한국과학예술융합학회, 2017, 38쪽.

21) 위의 글, 47쪽.

22) OPUS YONSEI, 헤리티지 마케팅, 기업의 가치를 높인다, 마케팅 48권 4호, 한국마케팅연구원, 2014, 69쪽.

위해서는 카피캣으로부터 디자이너를 보호하는 법이 제대로 제정되어 있어야 한다. 하지만 디자이너를 보호하기 위해 만든 우리나라의 패션디자인 저작권법은 정작 디자이너를 보호하지 못하고 있다.

현재 우리나라에서 패션 디자인 보호를 위해 저작권법, 디자인보호법을 이용하고 있다. 두 법을 이중으로 보호받을 수 있기 때문에 두 법의 충돌 가능성을 막고자 저작권법은 분리 가능성을 도입했고, 디자인보호법은 디자인권이 디자인등록출원 전에 발생한 타인의 저작권과 충돌하는 경우에 저작권자의 허락을 받도록 하고 있다(디자인보호법 제45조).<sup>23)</sup> 그러나 패션 디자이너에게 두 법 모두 적절한 선택지는 아니다. 디자인보호법에서 요구되는 까다로운 보호 요건과 등록에 요구되는 시간과 비용은 유행주기가 짧은 패션산업에 적절하지 않다. 또한 저작권법에서 응용미술저작물의 보호를 위해 요구하는 분리가능성을 만족시키는 것 역시 쉬운 일이 아니다.

“유럽연합과 슝국에서는 저작권과 디자인권과의 충돌을 조정하기 위하여 미등록디자인이라는 제도를 만들었으며 이 제도는 패션디자인에만 제한적으로 적용되는 규정은 아니지만 패션디자인의 보호범위와 보호기간을 결정하는데 있어 매우 유용한 기준을 제공한다. 또한 슝국에서는 패션디자인이 속하는 예술적 공예품에 대해서는 상업적 판매가 이루어지는 경우에 보호기간이 25년으로 단축되도록 함으로써 미등록디자인에 대하여 디자인권과 저작권의 충돌을 해결하기 위한 방안을 마련하고 있다.”<sup>24)</sup>

물론 한국에서는 무심사등록출원제도를 마련하여 비교적 간단한 방식으로 디자인을 빠르게 보호 받을 수 있게 하였다. 그러나 무심사등록출원제도는 대체로 등록이의신청과 무효심판으로만 다룰 수 있을 뿐 등록 이전 실체적 요건을 판단할 수 있는 별도의 절차가 마련되어 있지 않을 뿐만 아니라 이러한 실체적 요건에 대한 판단 없이도 그 효력 면에서 하등 차이가 없는 디자인권을 부여하고 있다.<sup>25)</sup>

디자이너를 보호하고 세계시장으로 나아가기 위해서는 패션업계 이해를 바탕으로 법이 마련되어야 한다. 패션의 유행주기를 고려하여 엄격한 요건 없이도 디자인을 보호할 수 있는 제도가 필요하다. 또한, 공정한 판단을 위해 저작권법은 ‘분리 가능성’의 기준을 제공하는 노력이 필요해 보인다.

## 5. 결론

본 연구에서는 K 패션의 고부가가치화가 더딘 이유를 카피캣 문화와 연관 지어 보여주었다. K 패션의 전 세계적인 도약을 위해서 카피캣 문화를 근절해야 한다는 것을 알리고자 하였다. 따라서 카피캣 문화로 K 패션의 고부가가치화 실현 단계에서 어떠한 문제를 발생하는지에 대해 밝혔고, 그에 따른 해결방안을 다음과 같이 제시하였다.

첫 번째 문제는 카피캣이 10대를 대상으로 행해진다는 점이었다. K 패션의 고부가가치화를 위해서 유행 추구적 특성을 보인 10대를 대상으로 하는 것은 재구매로 이어지기 어려워 브랜드의 자산을 구축하기 힘들다. 더 큰 문제는 아직 자아 형성이 덜 된 10대들을 대상으로 카피캣 제품을 판매하는 것은 기업의 사회적 책임감의 결여에서 시작된다. 따라서 이러한 문제를 해결하기 위해 패션업계의 인식 개선이 필요하다. 디자이너를 넘어 패션 기업 전체가 카피캣, 디자인 저작권 교육에 적극적으로 참여하고, 직업의 윤리의식을 가져야 한다.

두 번째 문제는 카피캣으로 인한 K 패션만의 헤리티지 구축 불가다. 대부분의 카피캣 패션 브랜드는 카피캣에서 벗어나지 못한다. 새로운 유행이 찾아오면, 또 다른 브랜드를 카피해가며 브랜드를 이어나간다. 이러한 행위는 발전 불가능한 기본이고, 그 브랜드만의 헤리티지를 쌓지 못한다. 하지만 브랜드가 명품으로 발전하기

23) 육소영, 위의 글, 105쪽.

24) 앞의 글, 105쪽.

25) 배상철, 디자인보호법상 무심사등록제도의 문제점 및 개선방안, 지식재산연구 2권 1호, 한국지식재산연구원, 2007, 137쪽.

위해서 브랜드만의 헤리티지를 구축하는 것이 필수적이다. 헤리티지를 쌓기 위해 다양한 방면에서 고민하고 노력한다면 자연스럽게 카피캣 문화에서 벗어나 고부가가치화 실현이 가능할 것이다.

세 번째 문제는 제도의 문제로 인한 K 패션 내부의 카피캣이다. 일본과 달리 우리나라의 패션 산업은 아직 큰 발전을 하지 못했다. 그 이유는 디자이너들의 역량을 펼칠 수 없는 환경이기 때문이다. 디자이너가 독창적인 창작물을 내기 위해선 법적인 보호가 필요한데, 우리나라의 제도에는 한계가 많다. 따라서 패션산업의 특성을 이해한 디자인보호법을 제정·개정하여 K 패션 내부에서 일어나는 카피캣으로터 디자이너들을 보호해야한다.

한국의 '카피캣' 문화는 오래전부터 이어온 악문화이다. 하지만 우리나라의 패션산업이 세계시장에서 고부가가치화를 이루려면 이 악문화인 카피캣 문화를 뿌리 뽑아야 한다. 계속 이어지는 한류 열풍으로 대한민국의 많은 산업이 세계시장으로 나아가고 있다. 패션산업도 그 바람을 타고 나아가기 위해선 준비가 되어 있어야 한다. 그러기 위해선 사회의 역할도 중요하지만, 개인, 소비자의 역할도 매우 중요하다. 소비 활동을 할 때 본인의 소비가 사회에 어떠한 영향을 미치는지에 대해 고민해보고, 윤리적 소비를 하는 것이 필요하다. 우리 모두의 노력으로 카피캣 문화에서 벗어나 K 패션 산업이 한류를 타고 차별화된 아이덴티티로 브랜드 헤리티지 구축하고 이를 적극적으로 활용하여 세계를 대상으로 고부가가치화를 실현하길 바란다.

이 연구에는 브랜드의 아이덴티티, 헤리티지를 구축하는 자세한 방법이 제시되지 못했다는 아쉬움이 있다, 추후 이 분야에 대한 더 자세한 연구가 필요해 보인다. 하지만 기존 선행 연구와는 달리 K 패션의 고부가가치화가 진행되지 못하는 이유를 카피캣 문화와 연관 지어 밝혀 K 패션의 새로운 시사점을 전달했다는 의의가 있다.

## 참고 문헌

- 금기숙, 안별, K-Fashion의 현황과 전망에 관한 연구, 기초조형학연구, 17권 1호, 2016, 349-362쪽.
- 김경호, MP3의 진보와 온라인 음악 저작권침해, 언론과법, 1권, 2002, 345-362쪽.
- 김선영, 브랜드 헤리티지와 융합된 몽클레르 패션커뮤니케이션 연구, 한국과학예술포럼 29권, 한국과학예술융합학회, 2017, 35-51쪽.
- 김은영, 법적 관점에서 본 P2P서비스, 통상정보연구, 8권 1호, 2006, 205-223쪽.
- 배상철, 디자인보호법상 무심사등록제도의 문제점 및 개선방안, 지식재산연구 2권 1호, 한국지식재산연구원, 2007, 123-146쪽.
- 육소영, 패션디자인의 법적 보호, 지식재산연구 5권 2호, 한국지식재산연구원, 2010, 81-109쪽.
- 윤여강, 패션디자인의 저작권법에 의한 보호 방안에 대한 연구, 홍익법학 20권 1호, 홍익대학교 법학연구소, 2019, 853-881쪽.
- 임중식, 고인곤, 명품성의 결정요인에 관한 연구, 벤처창업연구 제10권 4호, 한국벤처창업학회 2015, 95-111쪽.
- 전성률, 김윤, 카피캣 유형이 소비자의 카피캣 브랜드에 대한 태도에 미치는 영향: 사고형태의 조절효과를 중심으로, 마케팅관리연구 25권2호, 한국마케팅관리학회, 2020, 87-101쪽.
- 조은희, 최진희, 카피캣이라도 괜찮아: 윤리적 제품에서의 경쟁 공정성 인식이 카피캣 평가에 미치는 영향, 소비자학연구, 28권 6호, 한국소비자학회, 2017, 75-95쪽.
- 주영혜, 성공적인 브랜드 이미지 재구축을 위한 패키지디자인 리뉴얼 사례연구. 브랜드디자인학연구, 14권

- 3호, 한국브랜드디자인학회, 2016, 231-246쪽.
- 지혜경, 10대와 20대의 셀러브리티 패션 핫 아이템 구매영향요인 비교, 한국의류산업학회지 21권 2호, 한국의류산업학회지, 2019. 151-162쪽.
- 특허청, 디자인분쟁사례집 100선, 특허청, 2019, 1-387쪽.
- OPUS YONSEI, 헤리티지 마케팅, 기업의 가치를 높인다, 마케팅 48권 4호, 한국마케팅연구원, 2014, 62-69쪽.
- 곽명동, “강인함과 부드러움의 공존 ‘제니 수트’ 완판 행진, 글로벌 영향력 실감” 문초이 최문경 디자이너 [MD인터뷰], 마이 데일리, 2020. 08. 06.  
 <[http://mydaily.co.kr/new\\_yk/html/read.php?newsid=202008031957338985](http://mydaily.co.kr/new_yk/html/read.php?newsid=202008031957338985)>
- 우리말샘사전, 레플리카,  
 <[https://opendict.korean.go.kr/dictionary/view?sense\\_no=382613&viewType=confirm](https://opendict.korean.go.kr/dictionary/view?sense_no=382613&viewType=confirm)>,  
 2020. 12. 07.
- 우리말샘사전, 스마트 킨슈머,  
 <[https://opendict.korean.go.kr/dictionary/view?sense\\_no=1269748&viewType=confirm](https://opendict.korean.go.kr/dictionary/view?sense_no=1269748&viewType=confirm)>,  
 2020. 12. 07.
- 우리말샘사전, 카피캣,  
 <[https://opendict.korean.go.kr/dictionary/view?sense\\_no=1269939&viewType=confirm](https://opendict.korean.go.kr/dictionary/view?sense_no=1269939&viewType=confirm)>,  
 2020. 12. 07.
- 현혜란, 프랑스도 ‘오징어 게임’ 열풍...프랑스 파리 팝업스토어 인산인해, 연합뉴스, 2021. 10. 04.  
 <<https://www.yna.co.kr/view/AKR20211003053700081>>



# 디지털 교과서 활용의 효과성에 대한 연구

영어교육과 박수\*

## 목 차

1. 서론
    - 1.1. 연구의 배경
    - 1.2. 연구의 목적
  2. 디지털 교과서와 교육
    - 2.1. 디지털 교과서의 정의
    - 2.2. 디지털 교과서의 특징
  3. 디지털 교과서 적용 이후 변화
    - 3.1. 교수자 경험 분석
    - 3.2. 학습자 반응 분석
  4. 디지털 교과서 활용의 시사점
    - 4.1. 쌍방향 수업을 위한 디지털 교과서
    - 4.2. 디지털 교과서 활용의 성공 요점
  5. 결론
- 참고 문헌

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경

인공지능 기반 4차 산업혁명은 제조, 물류, 정치, 번역, 통신, 환경, 의료, 건설, 그리고 교육을 통해서 구체화된 모습을 확인할 수 있다.<sup>1)</sup> 특히 에듀테크(EduTech)로 대표되는 스마트 교육은 학습자 개별 맞춤형 교육을 통해 학습자의 역량 함양에 기여할 수 있다.<sup>2)</sup> 그러나 표준화된 교육을 염두를 두고 만들어진 기존 서책 중심의 교과서는 개별화된 시대에 학생의 맞춤형 요구에 부합하기 어렵다는 단점이 있다. 또한, 교과서 개발과 보급에 오랜 시간이 걸린다는 점을 고려했을 때 이슈화되는 문제를 곧바로 다루기 어렵다는 문제가 있다. 그 사이 시의성이 떨어진 교과서 속 지식은 학생들로 하여금 공감을 불러일으키기 어려울 수밖에 없는 구조이기 때문에 학습에 대한 동기부여와 흥미를 떨어뜨린다는 한계가 있다.

한편, 급변하는 교육 문화 속 학습자의 흥미를 유발할 수 있는 효율적인 학습 콘텐츠 개발에 대한 욕구가 자연스레 늘어났고 기존의 교과서의 한계를 뛰어넘고자 디지털 교과서가 등장하게 되었다. 교육부는 2015 개정 교육과정에 따라 2018년에 소프트웨어교육 필수화를 첫 적용하면서 교육미래형 첨단 교육환경 구축의 일환으로 디지털 교과서 적용을 함께 추진하였다. 디지털 교과서는 2018년 초등학교 3~4학년과 중학교 1학년의 사회, 과학, 영어 교과를 시작으로 초등학교는 2019년, 중학교는 2020년까지 교육과정에 맞추어 연차적으로 적용되어왔다. 디지털 교과서의 도입 이후 3년이 지난 현재에 이르러, 디지털 교과서가 실제 학교 현장에서 어떠한 효과를 거두고 있는지 연구해보고자 한다.

### 1.2. 연구의 목적

2020년 신종 코로나바이러스 감염증의 확산으로 전국의 수많은 학교들이 대면 수업에서 원격 수업으로 전환하는 일이 발생하면서 대한민국 교육계는 극심한 혼란에 빠졌다. 하지만 이는 전국 모든 교실에 무선망이 깔리고 원격수업이 보편화하는 등 체계적인 디지털 인프라가 마련되는 계기도 됐다. 이에 유은혜 부총리 겸 교육부 장관은 디지털 인프라를 바탕으로 더 다양한 과목을 편리하게 가르치고, 배울 수 있는 맞춤형 수업이 가능해졌다고 말하기도 했다.<sup>3)</sup> 온라인 학습 플랫폼 이용의 확대와 온라인 교육을 위한 기자재 등의 필요가 급증한 시기를 지나 이제는 온라인 학습 콘텐츠의 질 향상에 관심을 기울이기 시작했다. 비대면 교육은 코로나19 위기 상황을 극복하기 위한 일시적인 교육체제가 아니라, 코로나19가 종식되더라도 상시적인 교육체제로 유지될 것이다.<sup>4)</sup> 다양하고 효율적인 학습 콘텐츠의 지속적인 필요와 질 향상에 대한 욕구를 충족시켜 주기 위해서는 디지털 기기 및 온라인 학습 콘텐츠의 활용 방안에 대한 면밀한 조사가 필요하다. 선행 연구를 토대로 대표적인 온라인 학습 콘텐츠인 디지털 교과서 활용에 따른 교수자와 학습자의 사용 경험 분석을 통하여 교육 분야에서의 디지털 교과서 활용에 대한 시사점을 찾아보는 것이 본 연구의 목적이다.

1) 김성희, 「디지털 빅데이터 교실에서 스마트교육의 실제와 활용: 에듀테크를 활용한 학습자 중심 교육」, 한국엔터테인먼트 산업학회논문지 제 15권 제4호, 한국엔터테인먼트산업학회, 2021, 280쪽.

2) 김성희, 위의 논문, 280쪽.

3) 최만수 · 김남영, <유은혜 “AI · 메타버스 수업 확대 교육의 디지털전환 가속”>, 한국경제, 2021년 11월 9일 <<https://www.hankyung.com/society/article/2021110971801>>

4) 교육부 · 한국교육학술정보원, 2021 디지털 교과서와 함께 하는 우리 학교, 2021, 10쪽.

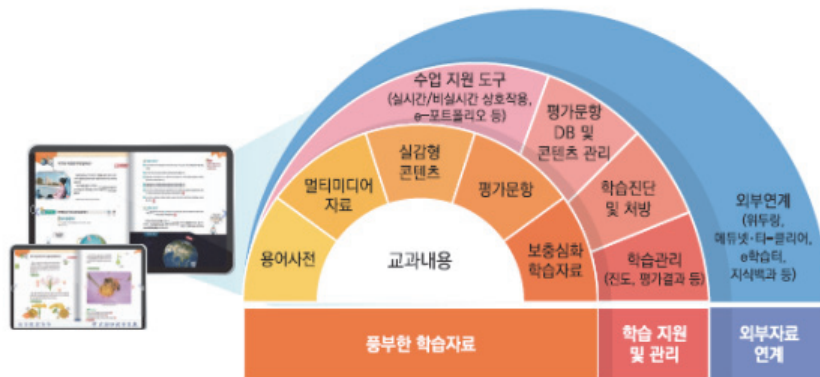
## 2. 디지털 교과서와 교육

디지털 교과서란 무엇인지 알아보고 대략적으로 어떠한 특징을 가지고 있는지 살펴봄으로써 수업을 효과적으로 지원할 수 있는 여러 가지 기능을 알아보겠다.

### 2.1. 디지털 교과서의 정의

교육부는 2007년에 ‘디지털 교과서 상용화 정책’을 발표한 이후 디지털 교과서 정책을 꾸준히 추진해오고 있다. 특히 ‘디지털 교과서’ 원형 개발을 시작으로 수 년 동안 다양한 형태의 시범학교와 연구학교를 운영해 왔고, 2009 개정 교육과정부터는 디지털 교과서를 교과용 도서로 심의하여 활용하고 있으며, 현행 교육과정에서는 초등학교 3학년부터 중학교까지의 사회, 과학, 영어, 고등학교 영어 교과가 개발되어 운영되고 있다.<sup>5)</sup>

〈그림 1〉에서 볼 수 있듯이 디지털 교과서의 기능은 크게 풍부한 학습자료, 학습 지원 및 관리, 외부자료 연계로 나누어진다. 디지털 교과서는 기존 교과 내용(서책형 교과서)에 용어사전, 멀티미디어 자료, 실감형 콘텐츠<sup>6)</sup>, 평가문항, 보충 심화학습 등 풍부한 학습자료와 학습 지원 및 관리 기능이 추가 되고 에듀넷 티-클리어 등 외부자료와 연계가 가능한 학생용 교과서이다.<sup>7)</sup>



〈그림 1〉 디지털 교과서 기능

### 2.2. 디지털 교과서의 특징

〈그림 2〉에서 보는 것처럼 디지털교과서의 화면 구성은 크게 콘텐츠 영역과 뷰어 영역으로 나눌 수 있다. 콘텐츠 영역은 서책형 교과서의 교과내용에 용어사전, 멀티미디어 자료, 평가 문항, 보충·심화 자료와 같은 디지털 교과서만의 추가 학습 자료를 사용자에게 제공한다. 뷰어 영역은 노트, 펜쓰기, 하이라이트와 같은 교수·학습 기능부터 학습 커뮤니티 위두랑과 에듀넷 티-클리어까지 외부 자료와 연계가 가능하도록 구성되어 있어 교사와 학생의 실시간 의견공유, 자료탐재 및 관리, 모듈별 협업활동, 학습 포트폴리오 제작 등이 가능하

5) 교육부 · 한국교육학술정보원, 앞의 글, 10쪽.

6) 실감형 콘텐츠는 디지털 교과서나 에듀넷 티-클리어를 통해 설치하여 이용할 수 있으며, 태블릿 PC나 스마트폰을 사용하는 모바일 환경에서만 구동할 수 있다는 특징이 있다. 실감형콘텐츠를 통해 입체적인 사물과 공간을 관찰하고, 직접 조작함으로써 학습내용을 심층적으로 이해하고, 체험 중심의 학습활동을 경험할 수 있다.

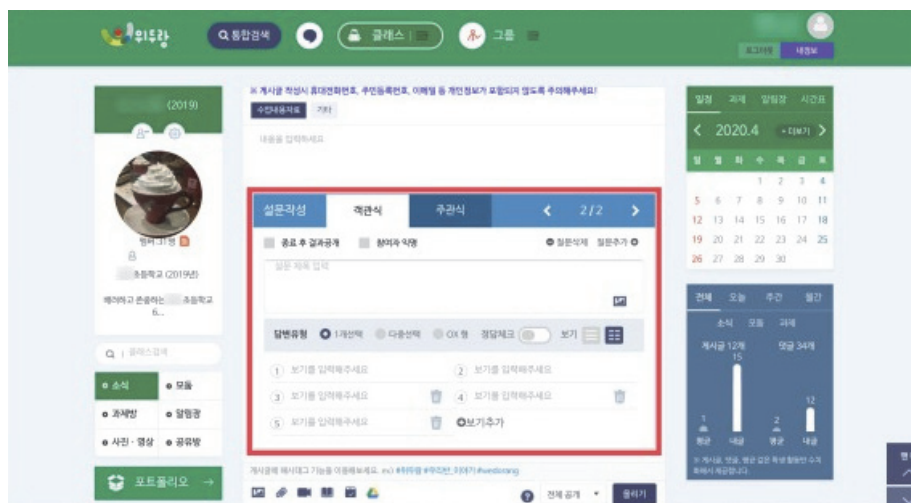
7) 에듀넷 티-클리어(EDUNET T-CLEAR), 디지털 교과서란, <[https://dtbook.edunet.net/viewCntl/dtIntro?in\\_div=nedu](https://dtbook.edunet.net/viewCntl/dtIntro?in_div=nedu)>

다. 예를 들어, <그림 3>의 학습 커뮤니티 위두랑에서는 '설문' 기능을 제공한다. 교사는 위두랑의 설문 기능을 통해 선다형 설문 조사, 선다형 형성평가, 주관식 설문지 등 수업 방식에 따라 내용을 구성할 수 있다는 장점이 있다.



<그림 2> 디지털 교과서 뷰어

출처: 한국교육학술정보원 디지털 교과서 사례집



<그림 3> '위두랑' 기본 화면, 설문 참여 게시판 생성

### 3. 디지털 교과서 적용 이후 변화

2015년~2019년도 사이에 실시된 디지털 교과서 효과성 연구들을 토대로 2020년 한국교육학술정보원에서 발표한 디지털 교과서 현황 분석 통계 결과를 살펴보면 대부분의 영역에서 디지털 교과서 수업 전보다 후에 학생과 교사 인식 및 만족도가 향상되었음을 알 수 있다.

#### 3.1. 교수자 경험 분석

〈표 1〉의 ICT 활용 교육 교수자 역량 평가를 통해 디지털 교과서 활용에 따라 교사 역량이 연도별로 어떤 추이를 나타내는지 파악할 수 있다. 수업역량 중 ‘학습자와의 관계 형성’ 역량이 2018년이 4.43점으로 가장 높게 나타났으며, 2019년 4.41점, 2017년 4.38점, 2016년 4.3점, 2015년 4.29점의 순으로 나타났다. ICT 활용 교육 교수자 역량 중 테크놀로지 활용 역량은 2018년이 4.34점으로 가장 높게 나타났으며, 2017년 4.29점, 2019년 4.22점, 2016년 4.18점, 2015년에 4.16점의 순으로 높은 결과를 보였다.

〈표 1〉 디지털 교과서 활용에 따른 교사 역량 변화<sup>8)</sup>

영역	항목	측정 내용(문항)	2019	2018	2017	2016	2015
ICT 활용 교육 교수자 역량	수업역량	미래교육의 이해	4.34 <sup>***</sup>	4.43 <sup>***</sup>	4.30 <sup>***</sup>	4.18 <sup>***</sup>	4.17 <sup>***</sup>
		내용 전문성	4.38 <sup>***</sup>	4.40 <sup>***</sup>	4.31 <sup>***</sup>	4.20 <sup>***</sup>	4.19 <sup>***</sup>
		학습자와의 관계 형성	4.41 <sup>***</sup>	4.43 <sup>***</sup>	4.38 <sup>***</sup>	4.30 <sup>***</sup>	4.29 <sup>***</sup>
		수업설계 및 개발	4.41 <sup>***</sup>	4.28 <sup>***</sup>	4.23 <sup>***</sup>	4.11 <sup>***</sup>	4.10 <sup>***</sup>
		학습 어포던스 조성	4.27 <sup>***</sup>	4.41	4.36 <sup>***</sup>	4.25 <sup>***</sup>	4.25 <sup>***</sup>
		평가 및 성찰	4.40 <sup>***</sup>	4.32	4.20 <sup>***</sup>	4.10 <sup>***</sup>	4.06 <sup>***</sup>
	대외협력관계 형성	4.31 <sup>***</sup>	4.27	4.01 <sup>***</sup>	3.89 <sup>***</sup>	3.82 <sup>***</sup>	
테크놀로지 활용 역량	테크놀로지 리터러시	4.22 <sup>***</sup>	4.34 <sup>***</sup>	4.29 <sup>***</sup>	4.18 <sup>***</sup>	4.16 <sup>***</sup>	

〈표 2〉에서는 교사들이 인식하는 디지털 교과서의 장점을 분석한 결과 2015~2019년 공통적으로 ‘글, 사진 외에 멀티미디어와 실감형 콘텐츠, 평가문항 등 서책형에 없는 다양한 학습자료’ 문항에 대한 만족도가 가장 높게 나타난 것을 확인할 수 있다. 디지털 교과서의 장점인 풍부한 학습 콘텐츠가 긍정적으로 작용했음을 알 수 있는 대목이다. 한편, ‘서책형 교과서에 비해 디자인적인 측면에서 보기가 좋음’ 항목이 장점 중 가장 낮은 응답을 보였다.

8) 안성훈 외, 「디지털교과서 현황 분석 및 향후 추진 방안 연구」, 한국교육학술정보원, 2020, 23쪽.

〈표 2〉 교사가 인식하는 디지털 교과서 활용 장점<sup>9)</sup>

영역	항목	측정 내용(문항)	2019	2018	2017	2016	2015
장단점	장점	글, 사진 외에 멀티미디어와 실감형 콘텐츠, 평가문항 등 서책형에 없는 다양한 학습자료	83.9%	79.8%	60.3%	61.6%	58.2%
		학생들의 흥미를 유발하고 수업에 적극적으로 참여할 수 있도록 도움	66.6%	60.7%	-	-	-
		자기주도적 학습에 용이한 구성으로 학생 예습, 복습 및 시험 준비에 활용하기 좋음	45.0%	53.0%	-	-	-
		학생 활동 중심의 교수학습 방법을 적용하기 좋음	32.0%	30.6%	-	-	-
		노트, 하이라이트 등으로 체크한 내용을 목록으로 관리하여 핵심/취약점 정리에 효과적	10.2%	12.3%	-	-	-
		학습자료, 학습과제를 공유, 피드백 할 수 있고 학생들과의 의견교환이나 대화가 늘어남	62.7%	62.0%	10.9%	10.6%	10.7%
		서책형 교과서를 별도로 가지고 다닐 필요가 없어 편리함	-	-	7.1%	6.5%	6.7%
		디지털기 활용에 익숙해서 서책형 교과서 보다 디지털교과서에 활용이 더 편리함	-	-	4.2%	2.6%	2.6%
		디지털교과서로 수업을 하는 것이 서책형 교과서로 수업을 하는 것보다 더 학습에 대한 동기를 부여함	-	-	9.4%	8.5%	11.6%
		서책형 교과서에 비해 디자인적인 측면에서 보기가 좋음	-	-	0.4%	0.8%	0.8%
		별도로 학습자료를 제작하지 않아도 됨	-	-	2.3%	3.1%	2.7%

### 3.2. 학습자 경험 분석

〈표 3〉은 초, 중등 학생을 대상으로 학습 역량에 대한 디지털 교과서 효과를 인지적, 사회적, 정의적 영역별로 분석한 표이다. 인지적 영역 중 ‘정보활용능력’ 역량이 2019년에 4.07점으로 가장 높게 나타났으며, 2018년 4.04점, 2017년 4.01점, 2016년 3.94점, 2015년 3.76점의 순으로 나타났다. 한편, 사회적 영역에서 ‘협업능력’ 역량이 2019년에 4.15점으로 가장 높게 나타난 것을 확인할 수 있다. 이는 디지털 교과서를 활용한 문제 해결형 프로젝트 수업과 교류 협력 수업을 통해 기를 수 있는 역량으로 서책형 교과서 수업과 대비하여 더 높은 확장성을 가지고 있다. 특히 박상훈은 디지털 창의성과 협력은 디지털 시민성의 순기능을 강조하는 역량임을 주장하면서, 수업에서 이루어지는 교류가 어떻게 ‘창의성’, ‘협력’과 같은 역량과 이어지는지 설명하였다.

먼저 문제 해결형 프로젝트 수업에서는 자료의 검색과 기록, 저장과 공유 활동을 디지털 교과서 뷰어 단위의 기능인 노트와 메모, 자료 연결과 하이라이트의 기능을 활용하여 수행하게 된다. 이때 문제 해결을 위한 계획서 작성, 역할 분담, 조사 내용, 과제 수행 과정을 위두랑을 통해 기록, 저장, 공유하면서 모듈별로 창의적인 산출물을 만들어 나간다. 이후 위두랑의 포트폴리오를 통해 프로젝트의 과정을 하나의 스토리로 완성하게 함으로써 상상력과 창의력을 더하는 활동을 수행하게 된다. 두 번째로 교류 협력 수업은 학급 간 교류, 전문가

9) 안성훈 외, 위의 글, 30쪽.

교류, 국제 교류 등의 유형으로 수업 진행이 가능하며, 디지털 교과서의 온라인 수업 환경을 이용하여 직접 방문하는데 드는 시간적·경제적인 비용을 줄여 효율적인 수업이 가능하다. 교류활동 전, 위두랑을 통해 사전 협의를 진행하여 교류의 목적을 이해하고 관련 자료를 수집하고 공유함으로써 창의적인 문제 해결을 위한 탐구, 토의·토론 활동을 위두랑에 연계하여 진행하면 더욱 효과적이다.<sup>10)</sup>

〈표 3〉 디지털 교과서 활용에 따른 학생 역량 변화<sup>11)</sup>

항목	측정 내용(문항)	2019	2018	2017	2016	2015
인지적 영역	문제해결능력	4.02***	3.99***	3.97***	3.92***	3.78***
	자기주도적 학습능력	3.82***	3.76***	3.74***	3.69***	3.49
	창의성 및 혁신능력	3.90***	3.89***	3.84***	3.80***	3.56
	비판적 사고력	3.90***	3.86***	3.85***	3.80***	3.58***
	정보활용능력	4.07***	4.04***	4.01***	3.94***	3.76***
사회적 영역	의사소통능력	4.09***	4.06***	4.05***	3.99***	3.81***
	협업능력	4.15***	4.14***	4.01***	3.95***	3.71
정의적 영역	학습동기	3.87***	3.87***	3.80***	3.77***	3.63***
	수업태도	3.90***	3.86***	3.79***	3.76***	3.59
	학습 자신감	4.05***	4.05***	3.84***	3.80***	3.65

다음으로 〈표 4〉는 디지털 기기에 대한 사회적 상호작용 도구로서의 학생들의 인식 및 만족도의 결과로 ‘선생님과의 상호작용 증가’, ‘학급 친구들과의 의사소통 활성화’, ‘친구들과의 협력 증대’ 항목에서 3.71~3.84점 사이의 점수가 고르게 분포하고 있다. 디지털 교과서 활용으로 인해 학생들이 디지털 기기에 대해 사회적 상호작용 도구로 인식하고 있다는 것을 알 수 있다.

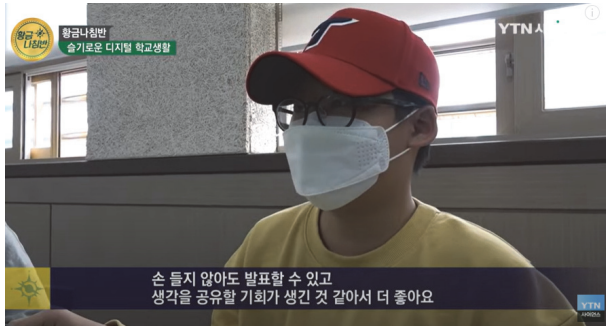
〈표 4〉 학생 인식 및 만족도<sup>12)</sup>

영역	항목	측정 내용(문항)	2019	2018	2017	2016	2015
인식 및 만족도	효과 인식	선생님과의 상호작용 증가	3.71	3.84	3.82	3.74	-
		학급 친구들과의 의사소통 활성화	3.75	3.82	3.82	3.77	-
		친구들과의 협력 증대	3.79	3.82	3.81	3.74	-

10) 박상훈, 「디지털 시민성 함양을 위한 디지털교과서 활용 방안」, 디지털융복합연구 제18권 제2호, 한국디지털정책학회, 2020, 116-117쪽.

11) 안성훈 외, 앞의 글, 19쪽.

12) 안성훈 외, 앞의 글, 21쪽.



〈그림 4〉〈그림 5〉 디지털 교과서 수업 중인 학생들의 반응  
출처: 유튜브 YTN 사이언스, 슬기로운 디지털 학교 생활

‘학급 친구들과의 의사소통 활성화’가 구체적으로 어떻게 이루어지는지 알아보기 위해서 실제 수업 현장에 서 학생들의 반응을 살펴보았다. 〈그림 4〉의 학생은 “손 들고 말하면 부끄럽잖아요. 그런데 메모를 작성해서 제출하면 선생님이 제가 생각한 걸 한눈에 볼 수 있고 손 들지 않아도 발표할 수 있고 생각을 공유할 기회가 생긴 것 같아서 더 좋아요.”라고 말했다. 이를 통해 학생들이 가진 각자의 다양한 요구에 맞춰 자기주도적 학습 역시 가능하다는 것을 알 수 있다. 서책 중심의 교과서가 개별화된 시대에 학생의 맞춤형 요구에 부합하기 어렵다는 단점을 보완할 수 있을 것으로 판단된다.

#### 4. 디지털 교과서 활용의 시사점

본 연구자는 학교 교육에서의 디지털 교과서에 바라는 역할을 구체적으로 제시하고자 한다. 디지털 교과서 활용의 본래 목적은 단순히 교과 내용을 전달하는 학습 도구가 아니라, 그것을 중심으로 한 다양한 교육 활동을 구성함으로써 교사와 학생, 학생과 학생 간 소통과 협력을 증진하는 것이다. 이에 교수자가 디지털 교과서를 수업에 적용함에 있어 유의할 점을 제시하여 자신의 수업에 대한 점검을 통해 더 나은 교육을 실천할 수 있도록 한다.

##### 4.1. 쌍방향 수업을 위한 디지털 교과서

갑작스럽게 비대면 원격수업이 전면적으로 실시되면서 실시간 쌍방향 원격수업으로의 전환이 이루어졌다. 비대면 수업 지침에 따른 필연적인 온라인 수업 지도를 위해서는 디지털 인프라의 구축과 더불어 학습 플랫폼의 기능이 더욱 중요해졌다. 그래서 원격수업이 시작됨과 동시에 교육부는 디지털 기기(카메라와 마이크 등)의 보급에 앞장섰고, 교사는 실시간 쌍방향 수업에서 사용하는 플랫폼(줌, 구글미트 등)에 대한 이해가 필요했으며 학생은 수업 자료에 대한 접근성의 용이와 대면 수업에서의 토의, 토론과 같은 의사소통 수업을 대체할 수단을 필요로 했다. 이런 상황에서 디지털 교과서는 시간과 장소에 구애받지 않고 교사와 학생 간의 쌍방향 소통이 가능하다는 장점이 극대화되었다. 이미 디지털 교과서 활용 경험이 있었던 인천 강화도에 위치한 양도초등학교는 e학습터와 디지털 교과서, 위두랑을 병행하여 학습 콘텐츠/과제수행 중심의 원격수업을 시작하였다. 6월 초 학교 등교가 이루어지면서 대면 수업이 가능해짐에도 양도초등학교는 디지털 교과서를 활용한 수업을 이어 나갔다. 학생들은 디지털 교과서를 통해 스스로 배우고, 위두랑을 통해 생각을 나누고 공유할 수 있었고, 교사들은 학생들을 직접 보면서 반응을 확인할 수 있었기에 비대면 수업보다는 훨씬 더

적극적인 피드백이 가능해 졌다고 평가했다.<sup>13)</sup> 대면 수업처럼 평소와 똑같이 수업을 계획하고, 그 과정에서 디지털 교과서를 하나의 수업 자료로써 사용하게 된다면 나눔과 공유의 배움이 보다 활발하게 이루어질 수 있을 것이라 기대하는 바이다.

디지털 교과서는 기본적으로 서책형교과서와 동일한 학습 내용에 음성, 사진, 영상과 같은 멀티미디어 콘텐츠와 AR, VR과 같은 실감형콘텐츠 등 다양한 콘텐츠들을 포함하고 있다. 교사들은 이러한 콘텐츠 활용을 통해 원격수업 준비를 위해 추가적인 수업 자료를 찾아야 하는 부담을 어느 정도 덜어낼 수 있다고 말한다.<sup>14)</sup> 별도의 학습자료를 제작하지 않아도 된다는 점은 교수자의 수업 준비 부담을 줄여주는 효과가 있다. 이에 본 연구자는 수업 준비 시간을 절약하는 대신 교사가 수업의 방식에 집중할 것을 제안하고자 한다.

## 4.2. 디지털 교과서 활용의 성공 요점

디지털 교과서를 하나의 수업 자료로써 사용하되, 유용한 학습 도구로써 사용할 필요가 있다. 더 자세한 설명을 위해 2015년 디지털 교과서 연구학교인 경북 구미 S초등학교의 수업 내용을 덧붙이고자 한다.

“계백과 김유신이 싸운 황산벌전투에서 누가 이겨요?”

“김유신이에요.”

“그렇지. 신라의 김유신 장군이 이끄는 나당연합군이 이기는 거예요. 김유신이 어디를 공격해요?”

“사비성이요.”

“그래요. 사비성을 공격해 여기를 함락시켜서…”<sup>15)</sup>

초등학교 5학년 사회 수업 시간에 신라의 삼국통일 과정을 설명하는 부분이다. 교사가 학생들에게 하는 질문 방식은 모두 특정한 정보에 관한 단답형 대답을 유도한다. 이러한 수업은 기존의 단방향 수업 방식에 ‘디지털 교과서’라는 새로운 학습 도구만 가져다 놓은 것에 불과하다. 이렇듯 디지털 교과서의 사용만으로 모든 수업이 쌍방향 수업이 될 수 없으며, 교육효과가 있을 것이라고 가정하는 것은 위험하다. <표 2>의 교사가 인식하는 디지털 교과서 활용에서 다양한 멀티미디어 학습자료에 대한 만족도가 높았다는 것은 생생한 자료 덕분에 지식 전달이 더 수월했다는 것을 의미한다. 하지만 지식 전달 방식에 대한 고려가 충분히 이루어지지 않았을 경우 디지털 교과서는 학습 도구로서 효과를 제대로 발휘하기 어렵다. 교사는 학생들이 주체적으로 토론하는 수업, 학생들이 저마다 탐구 주제를 발굴해 스스로 학습 활동을 주도하는 수업 등 학생이 생각을 발표하고 공유할 수 있는 수업을 계획하여 특정한 정보를 묻기보다 ‘해석’에 집중하여 학생들이 스스로 생각하는 힘을 기르게 하는 수업을 구성하는 것이 바람직하다.

## 5. 결론

4차 산업혁명 시대의 미래 교육과 디지털 교과서와 같은 학습 도구는 떼려야 뗄 수 없는 관계로, 바늘과 실 같은 관계성을 지니게 될 것으로 생각된다. 또한 디지털 교과서의 다양한 기능은 교수자와 학습자 모두의

13) 교육부 · 한국교육학술정보원, 앞의 글, 22쪽.

14) 교육부 · 한국교육학술정보원, 앞의 글, 25쪽.

15) 김민희, 「디지털교과서 도입 4년째 제자리 뉘지는 좋으나…」, 주간조선, 2016년 5월 23일<<http://weekly.chosun.com/client/news/viw.asp?nNewsNumb=002408100007>>, 최종 검색 2021년 11월 13일.

미래 핵심역량 향상에 도움이 되며, 수업에 필요한 무언가를 충족시켜줄 수 있다는 것을 알 수 있었다. 특히 학생들이 지식을 스스로 구성하고 배움의 범위를 스스로 넓혀나가며 스스로 더 많은 것들을 탐구해나가는 데 디지털교과서는 좋은 학습 도구가 될 수 있다. 디지털 교과서의 등장으로 달라진 교육 현장에 맞춰 디지털 교과서 기능을 활용한 능동적인 수업을 만들기 위해서, 즉 디지털 교과서가 유용한 학습도구로써 활용되기 위해서는 교사-학생, 학생-학생 간 소통할 수 있는 수업의 장이 활성화 되어야할 필요가 있다. 이러한 과정에서 교사는 교실 수업 방식에 대한 고민을 통해 교과 주도형 수업에서 학생 활동 중심으로의 본질적인 수업 방식의 변화를 위한 노력을 기울여야 한다.

향후 교육과정 및 콘텐츠 연구와 공유, 수업 활동 전개, 소프트웨어 교육과 연계한 수업 등 수업에서 디지털 교과서를 효과적으로 활용할 수 있는 방안에 대한 연구가 지속해서 이루어진다면, 디지털 교과서는 온·오프라인 수업 모두에서 활용할 수 있는 필수적인 수업 도구로 자리매김할 수 있을 것이다.

## 참고 문헌

- 교육부 · 한국교육학술정보원, 2021 디지털 교과서와 함께 하는 우리 학교, 2021.
- 김성희, 「디지털 빅데이터 교실에서 스마트교육의 실제와 활용: 에듀테크를 활용한 학습자 중심 교육」, 한국엔터테인먼트 산업학회논문지 15권 4호, 한국엔터테인먼트산업학회, 2021.
- 박상훈, 「디지털 시민성 함양을 위한 디지털 교과서 활용 방안」, 디지털융복합연구 제18권 제2호, 한국디지털정책학회, 2020.
- 김민희, 〈디지털교과서 도입 4년째 제자리 취지는 좋으나...〉, 주간조선, 2016년 5월 23일  
 〈<http://weekly.chosun.com/client/news/viw.asp?nNewsNumb=002408100007>〉
- 안성훈 외, 「디지털교과서 현황 분석 및 향후 추진 방안 연구」, 한국교육학술정보원, 2020.
- 에듀넷 티-클리어(EDUNET T-CLEAR), 디지털교과서란,  
 〈[https://dtbook.edunet.net/viewCntl/dtIntro?in\\_div=nedu](https://dtbook.edunet.net/viewCntl/dtIntro?in_div=nedu)〉
- 최만수 · 김남영, 〈유은혜 “AI · 메타버스 수업 확대 교육의 디지털전환 가속”〉, 한국경제, 2021년 11월 9일  
 〈<https://www.hankyung.com/society/article/2021110971801>〉



# 코로나 백신에 대한 인식이 백신 접종에 미치는 영향

생명공학전공 서영\*

## 목 차

1. 서론
  2. 백신 개발의 필요성
    - 2.1. 개인의 생명보호
    - 2.2. 사회적 건강 보호
  3. 백신에 대한 인식과 접종에 미치는 영향
    - 3.1. 긍정적 인식
    - 3.2. 부정적 인식
  4. 인식 개선 방안
    - 4.1. 백신 개발의 안정성 확보
    - 4.2. 정보의 투명성
    - 4.3. 정부의 책임성 강화
  5. 결론
- 참고 문헌

## 1. 서론

코로나19 바이러스가 우리 사회에 들어온 지 2년째가 되는 날이 얼마 남지 않았다. 그동안 코로나19 바이러스로 인해서 우리가 평상시에 당연히 할 수 있다고 여겨졌던 모임이나 학교에 가는 것등을 하지 못하게 되고, 밖에 나갈 때마다 마스크를 쓰고 다니게 되면서 직접 얼굴을 마주하는 게 낯설 정도로 우리 사회의 모습들이 많이 변하게 된 것을 볼 수 있다. 전 세계적으로도 사회적인 변화를 가지고 있다. 바이러스로 인해 많은 사람들이 사망하고, 확진자 수가 점점 증가하게 되면서 백신 개발의 중요성이 대두되고 있었다.

이에 생긴 최초의 COVID-19 백신은 mRNA 백신의 종류인 화이자가 등장하게 되었고, 이어서 mRNA 백신의 종류인 모더나, 바이러스 벡터 백신 종류인 얀센과 아스트라제네카가 개발되었다. 이에 사람들은 워드 코로나를 위해서 그리고 COVID-19를 예방하기 위해 백신을 접종하고 있다. 질병 관리청 코로나19 백신 및 예방접종에 따르면 백신의 접종자 수는 2021년 10월 28일 24시 기준으로 당일 누적은 41,035,897 명이 1차 접종을 했으며, 접종 완료는 37,593,462명으로 나왔다.<sup>1)</sup> 그러나 접종 과정에서 메스꺼움이나 어지러움과 같은 부작용이 생기게 되었으며, 사망자도 발생했다. 따라서 백신의 접종을 거부하는 집단이 생기면서 백신에 대한 부정적 반응들이 뉴스와 기사에 많이 나오므로써 부각되고 있다. 따라서 백신이 가질 수 있는 부작용들을 어떤 방향성과 목적을 가지고 개발해 나가야 할지와 코로나 백신 개발현황과 더불어 본 연구자는 코로나 백신의 종류에 대한 소개와 백신에 대한 의미와 가치를 살펴보고자 이연희와 양옥렬에서는 혜전대학교 학생 415명을 대상으로 백신에 대한 대학생들의 인식의 선행 연구를 참고하였으며, 주변 지인들 총 13명을 대상으로 직접 설문조사를 하였다.

## 2. 백신의 의미와 가치

### 2.1. 생명보호

백신은 기능이 약화된 항원인 병원체를 인체에 주입하거나 핵산 혹은 단백질이나 입자를 주입하여 항체를 형성하게 함으로써 후천면역이 생기게 하며, 치료가 아닌 예방의 목적으로 백신을 주사하는 것을 예방접종이라고 말할 수 있다.<sup>2)</sup> 예방의 목적으로 만들어진 백신은 총 두 가지의 가치로 나눌 수 있다. 첫 번째는 생명의 보호이다. 그 이유는 가장 많은 사람의 목숨을 앗아간 전염병이며, 우리나라에서 마마라고 불렀던 천연두는 첫 번째 백신인 천연두 백신이 나오기 전에는 미국 동해안의 북미 원주민들의 80% 그 이상을 죽였으며, 과거부터 지금까지 10억 명 이상의 인류가 희생을 당했다.<sup>3)</sup> 그러나 제너가 천연두 백신을 만들고 난 후 접종자의 95%의 천연두 감염을 막을 수 있게 되었다.<sup>4)</sup> 따라서 천연두 감염으로 인한 피해는 백신의 부작용으로 인한 사망자보다 감소하게 되어 접종이 중단되었다. 이렇듯 백신은 집단면역을 통해 예방을 할 수 있게

1) 질병 관리청, 코로나19 예방접종: 예방접종실적 현황, 공공누리, 2021, <<https://ncv.kdca.go.kr/>>

2) 윤상석, '백신에 대한 궁금증을 풀다', The Science Times, 2021.01.08.

<<https://www.sciencetimes.co.kr/news/%EB%B0%B1%EC%8B%A0%EC%97%90-%EB%8C%80%ED%95%9C-%EA%B6%81%EA%B8%88%EC%A6%9D%EC%9D%84-%ED%92%80%EB%8B%A4/>>

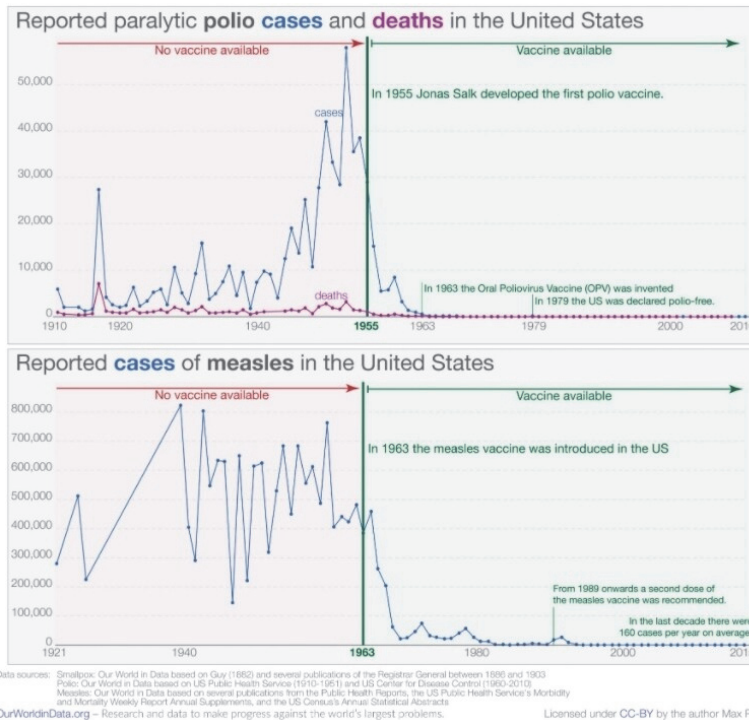
3) 윤상석, 가장 많은 목숨을 앗아간 인류 최악의 전염병은?, The Science Times, 2020.12.11.

<<https://www.sciencetimes.co.kr/news/%EA%B0%80%EC%9E%A5-%EB%A7%8E%EC%9D%80-%EB%AA%A9%EC%88%A8%EC%9D%84-%EC%95%97%EC%95%84%EA%B0%84-%EC%9D%B8%EB%A5%98-%EC%B5%9C%EC%95%85%EC%9D%98-%EC%A0%84%EC%97%BC%EB%B3%91%EC%9D%80/>>

4) 네이버 지식백과, '백신', 2021.11.22.

<[https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%B2%9C%EC%97%B0%EB%91%90\\_%EB%B0%B1%EC%8B%A0](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%B2%9C%EC%97%B0%EB%91%90_%EB%B0%B1%EC%8B%A0)>

되어 생명을 보호할 수 있다.



〈그림 1〉 소아마비(위), 홍역(아래)에서 백신 개발 전, 후의 감염자 수 비교5)

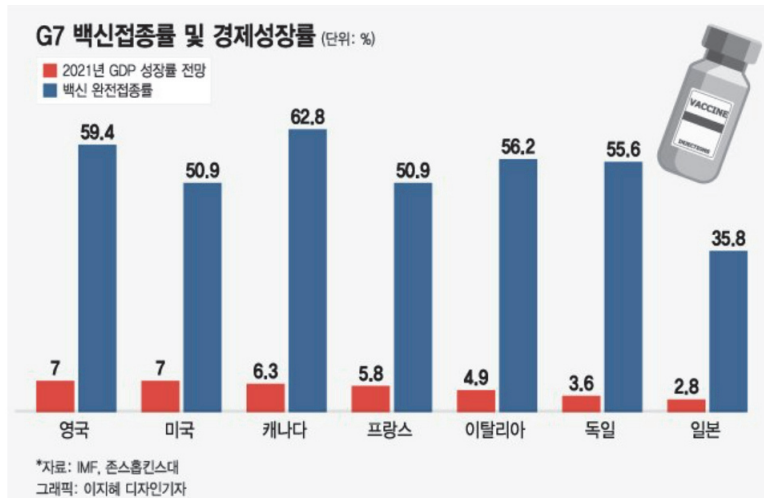
〈그림 1〉은 소아마비와 홍역에 걸린 사람들의 환자 수를 백신의 개발 전과 후를 비교한 그래프이다. 소아마비(위)에서는 백신 개발 전의 그래프를 살펴보면 소아마비에 걸린 환자 수가 급격히 증가하고 있는 모습을 볼 수 있다. 그리고 홍역에 걸린 환자 수를 보면 높다는 것을 알 수 있다. 그러나 1955년 소아마비, 1963년 홍역 백신 개발 후의 그래프들을 살펴보면 최고치를 찍은 곳에서 출발하여 점차 환자 수가 감소하고 최저를 찍고 있다는 것을 확인할 수 있다. 즉, 백신의 접종이 수많은 사람들의 생명과 건강을 보호한다는 생명보호의 가치를 가지고 있다.

## 2.2. 사회적 건강 보호

두 번째는 국가, 사회적 건강 보호이다. 백신은 치료제보다 경제적인 측면에서 훨씬 중요하다고 볼 수 있다. 그 이유는 백신을 통해 예방이 이루어지지 않으면 지역 경제활동 더 나아가 국가 경제가 위축될 수 있기 때문이다. 실제로 미국에서는 백신으로 예방 가능했던 질환들이 미국경제에 총 89억 5000만 달러에 달하는 비용지출이 유발되었을 것이라는 추정치가 나왔다. 그중 71억 달러가 백신을 접종받지 않음으로써 생긴 것으로 파악된 것을 통해 예방접종이 국가와 사회를 보호해줄 수 있다.

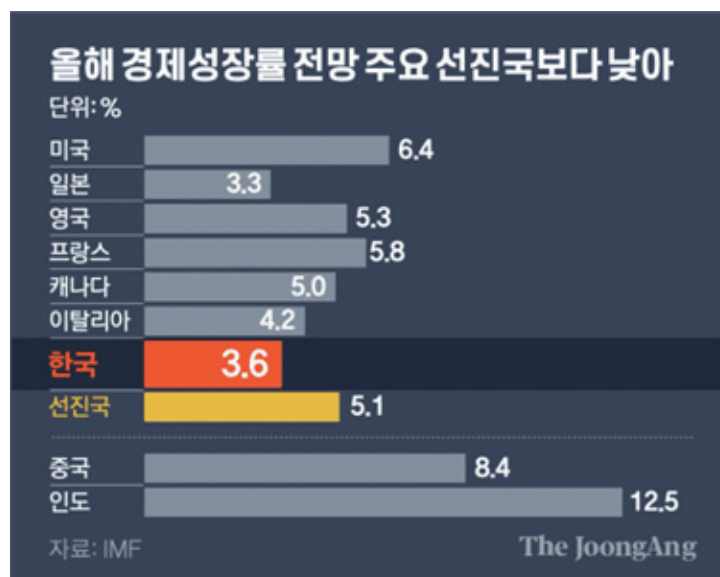
5) 광노필, “말이 필요없다”...‘백신의 위력’ 보여주는 한 장의 그래프, 미래와 과학, 2020.12.14.

〈[https://www.hani.co.kr/arti/science/science\\_general/974059.html#csidx2381bdb11e3b819b5ac9bb0e3d30a51](https://www.hani.co.kr/arti/science/science_general/974059.html#csidx2381bdb11e3b819b5ac9bb0e3d30a51)〉



〈그림 2〉 세계 주요 7개국의 백신 접종률 및 경제성장률<sup>6)</sup>

〈그림 2〉를 보면 알다시피 일본을 제외한 나머지 6개국의 백신 완전 접종률은 50~60% 수준으로 백신 완전 접종률이 높을수록 국내총생산(GDP) 성장률이 높다는 것을 알 수 있다. 일본은 주요 7개국 가운데 늦게 접종을 시작했고, 도쿄 올림픽까지 강행하여 감염자수가 2만 명 정도로 기록을 세웠다. 이에 긴급사태의 선포로 외식이나 여행에 타격 발생으로 경제손실이 2조 1900억엔으로 한화 약 22조 7600억원에 달했다.<sup>7)</sup> 즉, 백신 접종률이 낮은 만큼 사회적인 경제 손실이 크다는 것을 알 수 있다. 이를 바탕으로 백신의 예방접종은 사회적인 보호를 이끌어낼 수 있다는 것을 볼 수 있다.



〈그림 3〉 2021년 경제성장률 전망<sup>8)</sup>

6) 송지유, 日, G7 중 성장률 ‘꼴찌’...낮은 백신 접종률이 소비 마비 불렀다, 머니투데이, 2021.08.13.  
 <<https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2021081314472570976>>

7) 위의 글

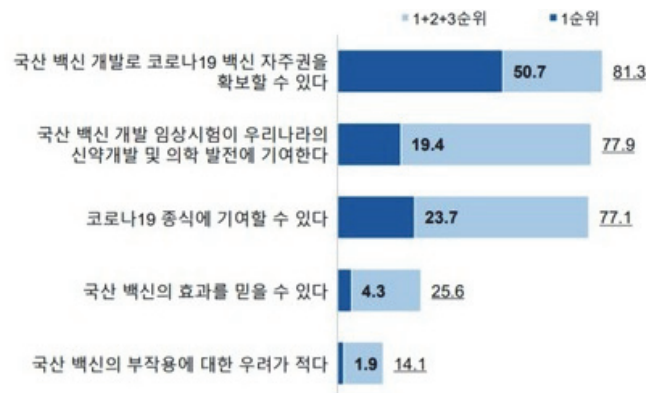
8) 김기환, 임성빈 기자, 백신 접종률이 경제 성장률을 바꾼다, 중앙일보, 2021.04.20.,  
 <<https://www.joongang.co.kr/article/24038775#home>>

〈그림 3〉을 보면 한국의 1차 접종률이 2.63%로 OECD 회원국 중 35위를 기록했을 때 백신에 대한 접종 속도가 느린 만큼 경제성장률이 낮다는 것을 확인할 수 있다. 일본은 위의 주요 7개국에서 가장 낮은 경제성장률을 보이고 있는데 한국은 일본과의 차이가 고작 0.3%로 경제성장률이 3.6%로 낮은 것을 확인할 수 있다. 백신 접종률이 낮은 만큼 거리두기로 인한 자영업자들의 피해 사례가 증가했으며, 김윤 교수에 따르면 사회적 거리두기로 인한 경제적 피해 액수가 40~50조원으로 사회경제적 피해를 받았다고 한다.<sup>9)</sup> 그만큼 국내의 경제적인 성장률에도 영향을 미친 것으로 추측할 수 있다.

### 3. 백신에 대한 인식과 접종에 미치는 영향

#### 3.1. 긍정적 인식

백신에 대한 긍정적 인식의 측면에서 연령대와 성별에서 차이가 있는데, 60대는 85.3%, 50대는 82.6%로 가장 높았으며, 코로나 백신의 자주권 확보가 50.7%로 가장 많았다.<sup>10)</sup> 또한, 국산 코로나 백신 개발을 위해서 임상시험에 대해 74.3%로 백신에 대한 긍정적 인식을 보이고 있다.



국산 코로나19 백신 개발이 긍정적인 이유.

〈그림 4〉 코로나19 백신 개발이 긍정적 이유<sup>11)</sup>

〈그림 4〉는 국산 코로나19 백신 개발에 대한 긍정적 이유에 대해 보여주고 있다. 1순위와 2순위는 우리나라에서의 발전 및 자주권의 확보에서 긍정적으로 영향을 미칠 수 있기 때문에 높다. 여기서 관심 있게 봐야 할 것은 3순위에서 코로나19 종식에 기여할 수 있다는 것이다. 사람들이 백신의 기능에 대한 긍정적 인식을 가지고 있다는 것을 확인할 수 있다.

그리고 2021년 5월을 기준으로 코로나 백신 예방접종을 하지 않은 국민의 70% 정도가 접종 의향이 있다는 것으로 나타났으며, 방역체계의 대응에 대해서도 긍정적인 평가를 하였다. 그리고 백신의 안전성과 효과성은 43%이며, 현황 정보에서는 39.3%로 과거에 비해 상승했다는 것을 알 수 있다.<sup>12)</sup> 이러한 긍정적인 인식을

9) 하경대, 김윤 교수 “사회적거리두기 경제 손실액 50조, 100분의 1만 의료에 투자했다면...”, MEDI:GATE NEWS, 2021.02.03. <<https://www.medigatenews.com/news/3477855106>>

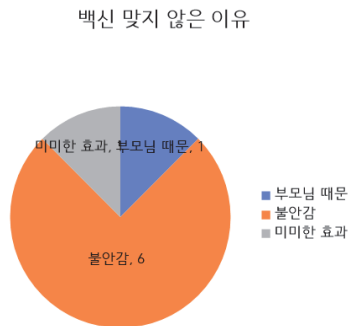
10) 신형주, 국민 90% 국산 코로나19 백신 개발 필요, MEDICAL Observer, <<http://www.monews.co.kr/news/articleView.html?idxno=305027>>

11) 위의 글.

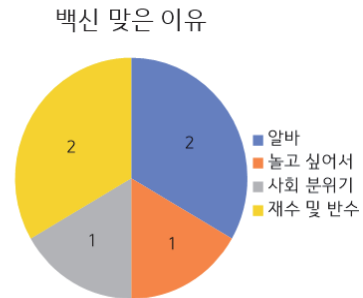
통해서 백신 접종이 이루어지고 있다. 그러나 부정적 인식을 가진 사람들은 백신의 안전성의 문제 및 부작용 사례 증가 등으로 접종을 꺼려하고 있다. 다음으로는 부정적 인식에 대해서 조사를 하였다.

### 3.2. 부정적 인식

코로나 백신으로 위드코로나라는 희망의 빛을 볼 수 있는 길이 열렸지만 백신으로 인한 부작용에 걸린 사람들이 증가하였다. 심지어는 사망자가 나오고 있으며, 따라서 백신 접종 거부자 집단들이 백신 접종 반대 시위를 할 만큼 백신에 대한 사람들의 관심이 집중되고 있다. 코로나 백신에 대한 긍정적, 부정적 인식에 대해 조사하기 위해 먼저, 주변 지인들을 통해 총 13명을 대상으로 6명은 미접종자, 7명은 접종 완료자 대상으로 조사했다.

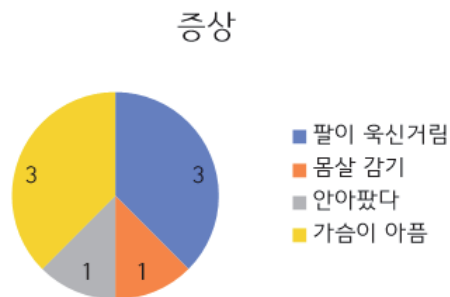


<그림 5> 미접종자 접종 거부 이유



<그림 6> 접종자 접종 이유

<그림 5>는 미접종자들이 접종을 거부한 이유에 대한 응답 결과이다. 백신 접종에도 코로나 바이러스에 걸릴 수 있다는 백신의 미미한 효과 1명, 부모님의 반대로 인한 1명, 불안감 때문에 맞지 않은 사람은 6명으로 가장 많이 차지하였다. <그림 6>은 접종자들이 백신을 맞은 이유에 대한 응답 결과이다. 놀고 싶다는 응답 1명, 사회 분위기 때문에 1명, 재수 및 반수생이기 때문에 2명, 알바 때문에 2명으로 알바 일과 재수 및 반수생 때문에 가장 많이 차지하였다.



<그림 7> 백신 접종 후 증상

12) 신형주, 코로나 예방접종 미접종자 ‘70%’ 접종 의향 있다, MEDICAL Observer. 2021.05.31.  
 <<http://www.monews.co.kr/news/articleView.html?idxno=304444>>

〈그림 7〉은 백신 접종자들에게 대한 증상에 대한 응답 결과이다. 몸살 감기는 1명, 안 아팠다는 1명, 가슴이 아팠다는 1명, 팔이 옥신거림은 3명으로 가장 많은 수를 차지했다. 이 자료에서 보다시피 백신을 접종한 후에 대한 이러한 증상들을 바탕으로 백신에 대한 이상 반응이 있다는 것을 볼 수 있다.

백신에 대한 두통과 어지러움 등 일반적 이상 반응의 신고 사례는 26만 4277건으로 전체 예방접종 총수의 96%였으며, 사망 및 아나필락시스 의심 등 중대한 이상 반응 사례는 1만 750건(4%)였다.<sup>13)</sup> 이를 바탕으로 백신에 대한 긍정적 인식에서 부정적 인식을 가진 집단이 생기게 되었다. 부정적 인식으로 자리 잡게 된 이유는 사례로 안현준 씨는 8월에 화이자 백신 1차 접종을 받은 아버지가 이틀 뒤에 심정지에 빠져 사망했고, 김근하 씨는 아스트라제네카 백신 접종 후 중증 재생불량성 빈혈 진단을 받았다는 것이다. 그리고 고3 학생은 백신을 접종한 후 사망을 한 사건도 있었다. 가족이 사망했거나 중태에 빠진 사람들이 증가했을 뿐만 아니라 정부가 인정을 하지 않고 백신 접종을 하라고 계속 요구하기 때문인 것이다.<sup>14)</sup> 이런 상황 속에서 백신의 부작용으로 인한 두려움으로 전체 설문 대상의 68%를 차지할 만큼 백신에 대한 부정적 인식을 가지고 있다.<sup>15)</sup> 그러나 우리는 백신에 대한 부정적 인식만 바라보는 것이 아닌 긍정적 측면에서도 살펴보아야 한다. 긍정적 측면에서 살펴보면 백신은 백신의 가치에서 쓴 내용처럼 집단 면역은 감염병의 발생을 예방하게 되어 예방접종의 95% 초과를 넘게 되면 영아나 노인처럼 약한 면역체계를 가진 약자들을 보호할 수 있기 때문에 생명보호 측면에서 코로나 바이러스로 인해 크게 피해를 볼 수 있는 약자들이 보호받을 수 있다는 긍정적 측면이 있다.<sup>16)</sup>

	전혀그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	M±SD
백신의 안전성	N 37	110	181	57	30	2.84±1.01
	% 8.9	26.5	43.6	13.7	7.2	

〈표 1〉 백신접종의 필요성<sup>17)</sup>

	전혀그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	M±SD
백신접종 필요성	N 6	18	118	144	129	3.90±0.94
	% 1.4	4.3	28.4	34.7	31.1	

〈표 2〉 백신의 안전성<sup>18)</sup>

〈표 1〉에서 백신에 대한 필요성을 그렇다(34.7%), 매우 그렇다(31.1%)로 총 65.8%가 인식하고 있을 만큼 백신에 대한 중요성이 집중되고 있다. 그러나 〈표 2〉에서 백신에 대한 안전성에 대해서 전혀 그렇지 않다(8.9%), 그렇지 않다(26.5%)로 총 35.4%로 부정적 평가를 보이며, 현재 코로나19 백신의 예방접종에 대해서 긍정적인 측면을 보이고 있지 않다. 그렇기 때문에 백신의 개발 방향성은 백신 접종 시 발생할 수 있는 잠재적 부작용 등 잘못된 정보를 판단하는 능력과 높은 효율성을 지닌 백신 개발 및 방법 등을 구축해나가는 것이다. 코로나19 백신에 대한 관심이 부스터샷으로 옮겨가며 수요가 증가하게 되면서 토종 백신 개발업체들이 부스터샷의 개발을 고려하고 있는 것 또한 백신 개발 방향성에 예시라고 볼 수 있을 것이다.<sup>19)</sup> 또한, 임상시험

13) 임술, 코로나19 백신 접종 후 ‘사망·중증’ 이상반응 신고 1586명, 인과관계 ‘7건’만 인정, MEDI:GATE NEWS, 2021.10.04. <<http://medigatenews.com/news/333837868>>

14) 임태균, 백신 접종 후 이상반응 의심 신고 30만건 돌파...사망자 1천명 넘어, 매경헬스, 2021.10.09. <<https://www.mkhealth.co.kr/news/articleView.html?idxno=55150>>

15) 문희철, The JoongAng, ‘백신 거부 비율’ 전 세계 순위 나왔다...한국도 7%, 몇 번째?, 2021.08.03. <<https://www.joongang.co.kr/article/24120166#home>>

16) 이연희·양옥렬, 코로나19 백신에 대한 대학생의 인식 조사, Journal of the Health Care and Life Science, 9(1), 한국의료정보교육협회, 185-193. <<https://doi.org/10.22961/JHCLS.2021.9.1.185>>

17) 위의 글, 189쪽.

18) 위의 글, 189쪽.

이 가장 중요한데 적극적인 참여를 위해서 이상 반응 시 충분한 보상을 제공하는 방향으로 나가야 한다.

## 4. 인식 개선 방안

### 4.1. 백신 개발의 안정성 확보

백신 접종률을 높이기 위해서는 가장 중요한 문제인 백신 개발의 안정성을 확보하는 것이다. 원래 기존의 백신 개발은 최소 3년에서 10년 정도로 소요되는데, 현재 코로나19 백신은 1년도 채 걸리지 않고 접종을 진행하고 있다. 이에 사람들은 백신의 빠른 개발로 인해 안정성에 대해 불안하다고 느끼는 가장 큰 이유이기도 하다.<sup>20)</sup> 따라서 백신을 개발하는 제조사들은 백신 개발의 안정성을 확보하기 위해 기존의 안정성이 검증된 축적된 데이터와 기술을 바탕으로 임상시험에 진입하는 것이다. 코로나 백신 중 한 가지를 예를 들면 아스트라제네카의 일종인 DNA 백신 경우에는 정제된 플라스미드의 특성을 다양한 생물학적 화학적인 방식 등을 이용하여 밝혀내며, 전체 염기서열을 분석하는 방식을 가진다.<sup>21)</sup> 그리고 DNA 변형은 생물학적으로 큰 영향을 줄 수 있기 때문에 주의를 기울이며 DNA 백신을 개발해야 한다. 그리고 규격시험을 진행할 때 플라스미드 절편확인시험과 순도 및 발현 정도를 확인하여 백신의 안정성을 충분히 확보하며, 추가로 수많은 전임상시험을 거쳐 임상 1상, 2상, 3상의 임상시험을 통해 안정성 평가를 하고 승인을 받는 과정을 가진다.<sup>22)</sup> 따라서 백신 개발을 하는 제조사들이 이러한 백신 개발 시에 고려사항을 참고하여 진행해서 안정성을 확보하는 것이 중요하다.

### 4.2. 정보의 투명성

백신에 대한 부정적 인식을 개선하기 위해서는 정보의 투명성을 이용하는 것이다. 어떤 질환을 가진 사람들이 백신에 위험한지에 대한 정보는 물론이거니와 백신의 부작용이나 사망원인에 대해 정보를 공개하는 것이다. 정보를 공개함으로써 백신의 안정성에 대해 다시 한 번 생각할 수 있으며, 정말 백신이 안전하다는 정보나 관련 자료를 제공해주면 백신에 대한 사람들의 신뢰를 줄 수 있다. 따라서 백신 정보를 어떻게 제공하고 있는지 일부 살펴보았다.

19) 이주현, 대세는 부스터샷...백신 개발업체들, 방향 틀었다, 한경IT 과학, 2021.08.31.

<<https://www.hankyung.com/it/article/2021083093301>>

20) 강희원, 10년 걸리는 백신개발, 어떻게 1년 안에? (ft이재갑 교수), 서울특별시, 2021.03.18.

<<https://mediahub.seoul.go.kr/archives/2000873>>

21) 식품의약품안전처, 코로나19 백신 개발 시 고려사항, 서울: 진한엠앤비, 2020, 16쪽.

<[file:///C:/Users/seoyj/Downloads/%EC%BD%94%EB%A1%9C%EB%82%9819+%EB%B0%B1%EC%8B%A0+%EA%B0%9C%EB%B0%9C+%EC%8B%9C+%EA%B3%A0%EB%A0%A4%EC%82%AC%ED%95%AD\(2%EC%B0%A8%EA%B0%9C%EC%A0%95\).pdf](file:///C:/Users/seoyj/Downloads/%EC%BD%94%EB%A1%9C%EB%82%9819+%EB%B0%B1%EC%8B%A0+%EA%B0%9C%EB%B0%9C+%EC%8B%9C+%EA%B3%A0%EB%A0%A4%EC%82%AC%ED%95%AD(2%EC%B0%A8%EA%B0%9C%EC%A0%95).pdf)>

22) 위의 글 17쪽.

The screenshot shows the CDC website's COVID-19 vaccine section. The main heading is "COVID-19 백신 접종 후 생길 수 있는 부작용" (Side effects that may occur after COVID-19 vaccination). Below the heading, there are several paragraphs of text explaining the types of side effects, such as common ones like fatigue and muscle pain, and more serious ones like allergic reactions. A sub-section titled "일반적인 부작용" (Common side effects) lists symptoms like fever, muscle pain, and fatigue. Another sub-section titled "가능한 한 빨리 5세 이상 어린이용 COVID-19 백신을 맞도록 하세요." (Get COVID-19 vaccine for children as soon as possible) provides information about the pediatric vaccine. On the left side, there is a navigation menu with options like "백신" (Vaccine), "사전 및 데이터" (Pre-vaccination and data), and "적당 및 학교" (Appropriate and school). Below the menu is a sidebar with an email subscription form titled "이메일로 업데이트 받 아보기" (Get updates by email) and a "확인" (Confirm) button.

〈그림 8〉 백신 접종 후 생길 수 있는 부작용 안내<sup>23)</sup>

The screenshot shows the MFDS website's COVID-19 vaccine and treatment information page. The main heading is "우리백신·치료제 개발 지원에 앞장서겠습니다" (We will lead in supporting the development of our vaccines and treatments). Below the heading, there is a progress bar showing the status of vaccine and treatment development. The vaccine development progress is shown as 11 (approval), 3 (pre-clinical), 2 (pre-clinical), 5 (pre-clinical), and 8,705 (pre-clinical). The treatment development progress is shown as 18 (pre-clinical), 1 (pre-clinical), 0 (pre-clinical), and 2 (pre-clinical). Below the progress bar, there is a table of latest news with columns for "최신정보" (Latest information) and "날짜" (Date). The table lists several news items related to vaccine and treatment development. At the bottom, there are four main informational buttons: "백신·치료제 개발 지원" (Vaccine and treatment development support), "백신·치료제 기본정보" (Vaccine and treatment basic information), "백신·치료제 바로 알기" (Vaccine and treatment know it right), and "보도자료·브리핑" (Press release and briefing).

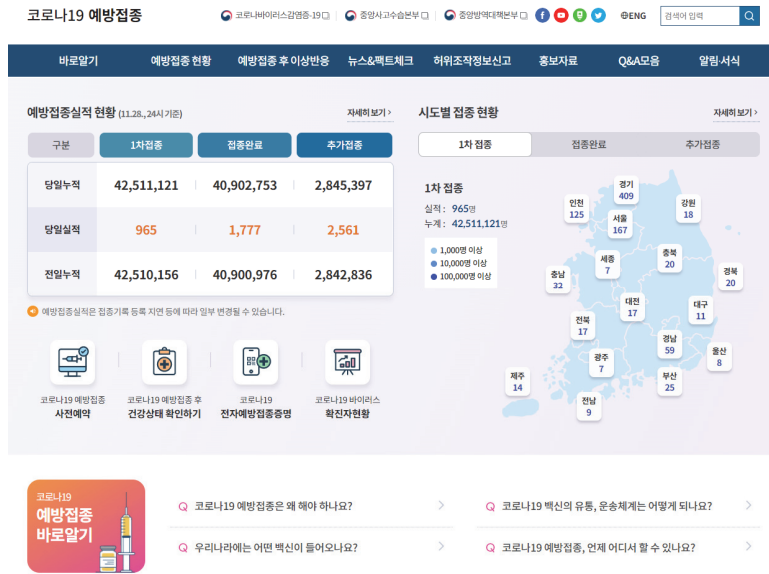
〈그림 9〉 백신 관련 안내문<sup>24)</sup>

23) CDC; COVID-19, COVID-19 백신 접종 후 생길 수 있는 부작용, 2021.11.03.

〈<https://korean.cdc.gov/coronavirus/2019-ncov/vaccines/expect/after.html>〉

24) 식품의약품안전처, 코로나바이러스감염증-19 백신치료제 정보,

〈[https://www.mfds.go.kr/vaccine\\_covid19.jsp#](https://www.mfds.go.kr/vaccine_covid19.jsp#)〉



〈그림 10〉 코로나 예방접종 실적 현황<sup>25)</sup>

〈그림 8〉, 〈그림 9〉와 〈그림 10〉을 살펴보면 백신 접종 시 생길 수 있는 부작용과 부작용이 생길 시에 어떻게 대처를 해야 하는지 관련 사이트 제공을 하였으며, 백신에 대한 정확한 개념을 모르는 사람들을 위한 설명, 현재 우리나라 예방접종 실적 현황을 매일 업데이트하면서 제공해주고 있는 것을 확인할 수 있다. 그러나 여기서 백신 접종에 대한 부작용 수와 사망자 수는 제대로된 수치와 통계를 찾는 것이 어렵다는 것이다. 부작용과 사망자 수에 관한 정보를 공유하면 사람들이 불안감 때문에 더 많이 맞지 않을 것이라고 생각하겠지만, 우리 모두는 알 권리를 가지고 있기 때문에 백신의 단점도 또한 제공을 해야 한다. 또한, 직관적인 통계를 통해 절대적인 위험도보다는 상대적인 위험도를 사용하여 위험에 대해 각인시키고 질병 사망률을 비교하여 위험 인식이라는 주관적인 차이를 좁혀서 소통하면 백신에 대한 위험 인식을 줄일 수 있을 것이다.<sup>26)</sup>

### 4.3. 정부의 책임성 강화

코로나19 백신 접종 후에 사망하거나 중증 이상의 반응을 가진 사람들의 가족들이 피해구제와 관련된 법안이 필요하다며, 철저한 진상 규명을 해야 한다고 주장하고 있다.<sup>27)</sup> 백신 접종 피해자는 36만 명이며, 희생자는 1170명을 넘었지만 질병관리청에서 나오지 않은 이유가 무엇인지에 대해 그리고 정부의 책임에 대한 비판의 목소리가 높아지고 있다.<sup>28)</sup>

코로나 백신 부작용의 인과성 규명에서 예방접종피해보상 전문위원회에서 소속 위원은 15명으로 소수의 인원이 예방접종 누적 신고에 대한 건수 총 34만 4737건을 검토한 것이다. 방대한 이상 반응의 사례를 소수의 인원이 검토하고 과학적인 근거를 내세워서 인과성을 규명하여 보상 여부를 판정하는 것이 국민들의

25) 질병관리청 코로나19 백신 및 예방접종, 예방접종실적현황 및 시도별 접종 현황, 2021.11.28.

〈<https://ncv.kdca.go.kr/>〉

26) 신유찬, 위험의 과학... 위험 인식 개선을 위한 노력, MedicalTimes, 2021.07.26.

〈<http://www.medicaltimes.com/Users/News/NewsView.html?ID=1141906>〉

27) 천진영, “백신 부작용 인과성 기준 마련해야” 헌법소원... 피해 가족들, 눈물의 삭발식, 뉴데일리 경제, 2021.10.28.

〈<https://biz.newdaily.co.kr/site/data/html/2021/10/28/2021102800150.html>〉

28) 위의 글

입장에서는 수궁하기 어렵다.29)또한, 예방접종피해보상 전문위원회에 추가적인 인력을 도입할 수 있는 제도가 마련되어 있었지만 이를 전혀 질병관리청은 활용하지 않은 것이 드러나면서 정부의 책임성에 대한 국민의 신뢰가 하락한 것이다.

〈표 3〉 질병관리청예규 제69호 일부개정30)

- 제4조(구성) ① 위원회는 위원장 1명을 포함한 25명 이내의 위원으로 구성한다.
- ② 위원회의 부위원장은 위원 중에서 호선한다.
- ③ 위원회 위원은 다음 각 호의 자가 된다.
1. 감염병의 예방 또는 관리 업무를 담당하는 공무원
  2. 감염병 관련 의학(감염내과, 호흡기내과, 예방의학 등), 약학, 보건분야, 홍보, 의료건축 등의 전문가
  3. 관련단체에서 추천하는 감염병 전문가
  4. 기타 질병관리청장이 필요하다고 인정하는 자

〈표 3〉은 질병관리청예규 제 69호로 일부개정을 나타내고 있다. 윗글에서는 예방접종피해보상 전문위원회에서 15명 만이 대규모의 누적 신고에 대한 검토를 진행하며 인과성을 평가하였다. 그러나 질병관리청예규를 살펴보면 위원회는 25명까지 전문인원을 늘려서 검토를 진행할 수 있었음에도 추가 확보를 하지 않았다. 이에 확보를 하지 않았는지에 대한 질문에서 동떨어진 대답만 하며 이에 대한 책임을 회피하고 있다는 것이다. 이를 살펴보면 정부는 이상 반응과 관련해서 책임성이 없다고 판단할 수 있으며, 정부에서 백신 부작용에 대한 체계적 방안에 대해 책임성을 가지고 진지하게 임하는지 의구심이 들 수밖에 없다.

검색어 "백신 부작용" 에 대한 검색 결과입니다. (497건)

통합검색	문재인 대통령	청와대 뉴스룸	토론평	국민청원 및 제안
------	---------	---------	-----	-----------

• 문재인 대통령(2) 더보기

**보건복지부·식품의약품안전처·질병관리청 업무보고 모두발언** [2021-01-25]

... 사회적 거리두기로 바이러스를 막아낸 '방어의 시간'이었다면, 지금부터는 **백신**과 치료제를 통한 '반격의 시간'이 될 것입니다. 다음 달부터 **백신**과 함께 ... 허가부터 사후관리까지 전 과정을 투명하게 공개하고, 다른 나라들의 경험을 참고하여 혹시 모를 **부작용** 가능성을 최대한 차단해야 합니다. 위원은 최소화...

HOME > 문재인 대통령 > 대통령의 말과 글

**코로나19 수도권 방역상황 긴급 점검 모두발언** [2020-12-09]

... 수도권 방역상황 긴급 점검 회의를 화상으로 열었습니다. 시간을 내주셔서 감사합니다. 드디어 **백신**과 치료제로 긴 터널의 끝이 보입니다. 정부는 4,400만 명분의 **백신** 물량을 확보했고, 내년 ... 우리나라에 **백신**이 들어올 때까지 외국에서 많은 접종 사례들이 축적될 것입니다. 그 효과와 **부작용** 등을 충분히 모니...

HOME > 문재인 대통령 > 대통령의 말과 글

〈그림 11〉 “백신 부작용”과 관련된 청원 총 497건31)

29) 이효인, [단독] 백신 부작용 인과성 규명, ‘예고된 축소’ 들통, medicopharma, 2021.11.01.  
 <<https://www.medicopharma.co.kr/news/articleView.html?idxno=58193>>

30) 질병관리청, 항생제 내성 전문위원회 운영 규정, 항생국가법령정보센터, 2021.01.29.  
 <<https://www.law.go.kr/admRulLsInfoP.do?admRulSeq=2100000197734>>

31) 청와대 국민청원 게시판, 통합검색; 백신 부작용, <<https://www1.president.go.kr/search>>, 2021.12.03.

〈그림 11〉처럼 청와대 국민청원 게시판에서 백신 부작용과 관련된 글들이 계속적으로 올라오고 있다. 백신 부작용에 대한 정부의 인과성 인정과 관련된 내용의 청원들이다. 부작용으로 사망한 사람들, 중증 이상의 반응을 가진 사람들에 대한 인과성 문제에 대해 정부의 책임성에 대해 묻고 있다고 볼 수 있다. 그러나 전문 의료진들도 부작용 인과성에 대한 판단의 기준이 까다롭다고 말하면서 늦더라도 보상의 확신을 주는 것이 필요하다고 이야기하고 있다.<sup>32)</sup>

윗글처럼 정부의 책임성에 대한 문제가 제기되고 있으며, 백신을 접종하지 않는 사람들도 정부의 책임성 문제를 거론하면서 맞지 않고 있다. 정부의 책임성을 강화하고, 백신 접종을 사람들이 안심하게 맞을 수 있도록 하기 위해서는 윗글의 문제점을 인정하고 지금이라도 진지한 문제로 받아들여 대안을 모색하고 진행해야 한다. 이러한 과정들을 통해 정부의 책임성을 강화할 수 있고, 사람들은 정부의 이러한 대책 과정을 보면서 신뢰를 쌓을 수 있게 되어 백신 접종을 하는 사람들이 증가할 것이다. 백신의 부작용과 관련된 인과성 판단의 기준이 까다롭더라도 질병관리청예규를 활용하여서 인과성에 대한 검토를 통해 피해받은 사람들에 대한 적절한 보상이 이루어져야 하며, 부작용을 겪거나 사망한 사람들이 백신의 어떤 부작용으로 이루어졌는지에 대해서 적절한 정보를 제공하면서 백신을 무조건 접종하자는 목적이 아니라 안전하게 맞을 수 있도록 이끌어가는 것을 통해 정부의 책임성을 강화하는 것이 중요하다.

## 5. 결론

선행연구에 따르면 백신 개발은 다양한 바이러스나 미생물 같은 병원균에 대항하기 위한 노력들이 지속되어 왔다. 백신을 통해서 우리는 생명보호의 가치 및 사회건강 보호를 이끌어낸다. 2021년 기준으로 현재, 코로나 19 바이러스가 생기면서 백신에 대한 이해와 개발의 성장으로 빠르게 코로나 백신을 개발하여 화이자, 모더나, 아스트라제네카와 얀센 등을 예방접종을 실시했다. 사람들이 백신 접종에 대한 적극적인 참여가 이루어지면서 대부분 긍정적 인식을 지니고 있다는 것을 확인하였다. 그러나 점차 각 백신에 대한 부작용이 증가하고, 사망자가 생기는 등의 문제점들을 지니고 있어 부정적 인식과 안전성 신뢰가 깨지고 있다는 것을 나타내고 있다.

이를 바탕으로 코로나 백신의 인식에 대해 살펴보고자 주변 지인들을 통해 총 13명을 대상으로 6명은 미접종자, 7명은 접종 완료자 대상으로 조사했을 때, 미접종자의 거부 이유가 불안감 때문이라는 이유가 가장 많이 차지하였고 혜전대학교 학생들을 대상으로 기존 연구자료를 분석한 결과 백신의 안전성에 대해 35.4%가 부정적 평가를 나타낸 것을 통해 백신의 안전성의 신뢰가 감소하였으며 백신 접종자 7명을 조사하였을 때 팔이 욱신거림이 3명, 가슴 통증 3명으로 가장 많은 증상을 차지하였으며, 백신에 대한 이상 반응 사례가 26만 4277건으로 전체 예방접종의 96%를 이룬 것으로 보아 이는 곧 불안감으로 이어진다는 결론을 낼 수 있었다. 이와 같은 문제는 백신의 개발, 정보의 투명성과 정부의 책임성 강화의 측면에서 해결해야 한다. 백신을 개발할 때 더 안전하게 충분한 임상시험을 가지고, 관련 규제를 지키면서 개발 과정에서의 사람들의 신뢰를 줘야 한다. 그리고 정보의 투명성에서 백신의 부작용이나 사망원인에 대해 정보를 공개함으로써 사람들이 백신에 대한 안전성 측면에서 확인할 수 있도록 도와줘야 한다. 그리고 정부의 책임성 강화가 반드시 필요하다. 그러나 제대로 예규를 바탕으로 진행을 하지 않으며, 인과성에 대한 문제로 정부에 대한 신뢰가 피해받은 사람들과 미접종자들의 신뢰가 떨어지고 있다. 따라서 정부가 백신 부작용 및 사망자들에

32) BBC, 코로나 백신: '백신 맞고 죽으면 나만 손해'...부작용 피해 보상 쉽지 않다, BBC NEWS, 2021.11.04.  
 <<https://www.bbc.com/korean/news-59159271>>

대해 철저히 조사를 하고 검토를 해서 보상을 제공하는 등의 과정을 보여주고 진행하면서 책임성을 강화하는 것이 백신 접종에 적극적으로 임할 수 있는 긍정적 영향을 끼칠 것으로 예상된다.

## 참고 문헌

- 곽노필, “말이 필요없다”...‘백신의 위력’ 보여주는 한 장의 그래프, 미래와 과학, 2020.12.14.  
 <[https://www.hani.co.kr/arti/science/science\\_general/974059.html#csidx2381bdb11e3b819b5ac9bb0e3d30a51](https://www.hani.co.kr/arti/science/science_general/974059.html#csidx2381bdb11e3b819b5ac9bb0e3d30a51)>
- 강희원, 10년 걸리는 백신 개발, 어떻게 1년 안에? (ft.이재갑 교수), 서울특별시, 2021.03.18.  
 <<https://mediahub.seoul.go.kr/archives/2000873>>
- 김기환, 임성빈 기자, 백신 접종률이 경제 성장률을 바꾼다, 중앙일보, 2021.04.20.  
 <<https://www.joongang.co.kr/article/24038775#home>>
- 네이버 지식백과, ‘백신’, 2021. 11. 22.  
 <[https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%B2%9C%EC%97%B0%EB%91%90\\_%EB%B0%B1%EC%B%A0](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%B2%9C%EC%97%B0%EB%91%90_%EB%B0%B1%EC%B%A0)>
- 문희철, The JoongAng, ‘백신 거부 비율’ 전 세계 순위 나왔다...한국도 7%, 몇 번째?, 2021.08.03.  
 <<https://www.joongang.co.kr/article/24120166#home>>
- 송지유, 디, G7 중 성장률 ‘꼴찌’...낮은 백신 접종률이 소비 마비 불렀다, 머니투데이, 2021.08.13.  
 <<https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2021081314472570976>>
- 식품의약품안전처, 코로나19 백신 개발 시 고려사항, 서울: 진한엠앤비, 2020.  
 <[file:///C:/Users/seoyj/Downloads/%EC%BD%94%EB%A1%9C%EB%82%9819+%EB%B0%B1%EC%8B%A0+%EA%B0%9C%EB%B0%9C+%EC%8B%9C+%EA%B3%A0%EB%A0%A4%EC%82%AC%ED%95%AD\(2%EC%B0%A8%EA%B0%9C%EC%A0%95\).pdf](file:///C:/Users/seoyj/Downloads/%EC%BD%94%EB%A1%9C%EB%82%9819+%EB%B0%B1%EC%8B%A0+%EA%B0%9C%EB%B0%9C+%EC%8B%9C+%EA%B3%A0%EB%A0%A4%EC%82%AC%ED%95%AD(2%EC%B0%A8%EA%B0%9C%EC%A0%95).pdf)>
- 식품의약품안전처, 코로나바이러스감염증-19 백신치료제 정보,  
 <[https://www.mfds.go.kr/vaccine\\_covid19.jsp#](https://www.mfds.go.kr/vaccine_covid19.jsp#)>
- 신형주, 코로나 예방접종 미접종자 ‘70%’ 접종 의향 있다, MEDICAL Observer. 2021.05.31.  
 <<http://www.monews.co.kr/news/articleView.html?idxno=304444>>
- 신형주, 국민 90% 국산 코로나19 백신 개발 필요, MEDICAL Observer. 2021.06.21.  
 <<http://www.monews.co.kr/news/articleView.html?idxno=305027>>
- 신유찬, 위험의 과학...위험 인식 개선을 위한 노력, MedicalTimes, 2021.07.26.  
 <<http://www.medicaltimes.com/Users/News/NewsView.html?ID=1141906>>
- 윤상석, 가장 많은 목숨을 앗아간 인류 최악의 전염병은?, The Science Times, 2020.12.11.  
 <<https://www.sciencetimes.co.kr/news/%EA%B0%80%EC%9E%A5-%EB%A7%8E%EC%9D%80-%EB%AA%A9%EC%88%A8%EC%9D%84-%EC%95%97%EC%95%84%EA%B0%84-%EC%9D%B8%EB%A5%98-%EC%B5%9C%EC%95%85%EC%9D%98-%EC%A0%84%EC%97%BC%EB%B3%91%EC%9D%80/>>
- 윤상석, ‘백신에 대한 궁금증을 풀다’, The Science Times, 2021.01.08.  
 <<https://www.sciencetimes.co.kr/news/%EB%B0%B1%EC%8B%A0%EC%97%90-%EB%8C%80%ED%95%9C-%EA%B6%81%EA%B8%88%EC%A6%9D%EC%9D%84-%ED%92%80%EB%8B%A4/>>

- 이주현, 대세는 부스터샷...백신 개발업체들, 방향 틀었다, 한경IT 과학, 2021.08.31.  
 <<https://www.hankyung.com/it/article/2021083093301>>
- 이연희, & 양옥렬. 코로나19 백신에 대한 대학생의 인식 조사. Journal of the Health Care and Life Science, 9(1), 한국의료정보교육협회, 185-193. <https://doi.org/10.22961/JHCLS.2021.9.1.185>  
 임솔, MEDI:GATE NEWS, 2021.10.04.  
 <<http://medigatenews.com/news/333837868>>
- 임태균, 백신 접종 후 이상반응 의심 신고 30만건 돌파...사망자 1천명 넘어, 매경헬스, 2021.10.09.  
 <<https://www.mkhealth.co.kr/news/articleView.html?idxno=55150>>
- 이효인, [단독] 백신 부작용 인과성 규명, '예고된 축소' 들통, medicopharma, 2021.11.01.  
 <<https://www.medicopharma.co.kr/news/articleView.html?idxno=58193>>
- 질병관리청, 항생제 내성 전문위원회 운영 규정, 항생국가법령정보센터, 2021.1.29.  
 <<https://www.law.go.kr/admRulLsInfoP.do?admRulSeq=2100000197734>>
- 질병관리청, 코로나19 예방접종: 예방접종실적 현황, 공공누리, 2021 < <https://ncv.kdca.go.kr/>>  
 질병관리청, 코로나19 백신 및 예방접종, 예방접종실적현황 및 시도별 접종 현황, 2021. 11. 28.  
 <<https://ncv.kdca.go.kr/>>
- 천진영, “백신 부작용 인과성 기준 마련해야” 헌법소원... 피해 가족들, 눈물의 삭발식, 뉴데일리 경제, 2021. 10. 28. <<https://biz.newdaily.co.kr/site/data/html/2021/10/28/2021102800150.html>>
- 청와대 국민청원 게시판, 통합검색; 백신 부작용, 검색일자: 2021. 12. 03  
 <<https://www1.president.go.kr/search>>
- 하경대, 김윤 교수 “사회적거리두기 경제 손실액 50조, 100분의 1만 의료에 투자했다면...”, MEDI:GATE NEWS, 2021.02.03. <<https://www.medigatenews.com/news/3477855106>>
- BBC, 코로나 백신: '백신 맞고 죽으면 나만 손해'...부작용 피해 보상 쉽지 않다, BBC NEWS, 2021. 11. 04. <<https://www.bbc.com/korean/news-59159271>>
- CDC; COVID-19, COVID-19 백신 접종 후 생길 수 있는 부작용, 2021. 11. 03  
 <<https://korean.cdc.gov/coronavirus/2019-ncov/vaccines/expect/after.html>>



# 스포츠 예능의 현황과 영향력

스포츠건강관리학과 안예\*

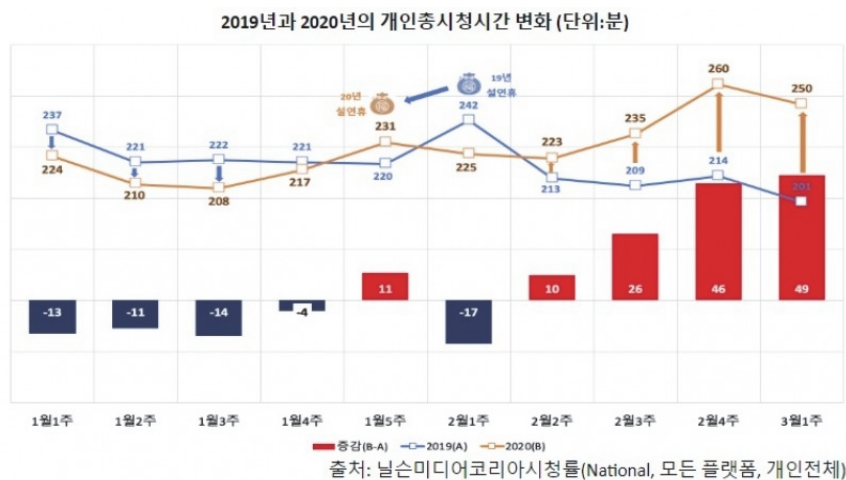
## 목 차

1. 서론
    - 1.1. 연구목적과 의의
    - 1.2. 연구방법
  2. 스포츠 예능의 현황과 반응
    - 2.1. 스포츠 예능의 현황
    - 2.2. 스포츠 예능의 반응
  3. 스포츠 예능으로 인한 영향력
    - 3.1. 프로스포츠계
    - 3.2. 시청자
  4. 스포츠 예능이 나아가야 할 방향성
  5. 결론
- 참고 문헌
- 부록

# 1. 서론

## 1.1. 연구목적과 의의

현재 우리나라는 코로나 바이러스 감염증 확산을 방지하기 위해 사회적 거리두기를 실시하고 있다. ‘위드 코로나’ 시대가 열리며 묶여있던 제약이 많이 풀리기는 했지만 아직도 하루에 3000명 이상의 감염자를 낳고 있다. 그로 인해 많은 사람들은 집에 있는 시간이 늘었고, TV나 유튜브 등을 시청하는 일이 잦아졌다. 닐슨코리아 TV시청률 사업부 김연우 상무는 “여전히 정부 차원에서 외부 활동 자제를 권하고 있어 당분간 TV 시청 시간은 전년 대비 높은 수준을 유지할 것”이라고 전망했다.<sup>1)</sup>



〈그림 1〉 닐슨코리아의 2019년 대비 2020년 시청시간 그래프

TV 시청 시간이 늘어나면서 예능 프로그램을 접할 기회가 늘었고, 그에 따라 최근 활개하고 있는 스포츠 예능을 접할 기회도 늘었다. 최근 유행하고 있는 스포츠 예능의 진행방식은 전 프로선수들과 감독의 출연, 프로스포츠의 경기방식을 따라간다. 감독에게 코칭을 받으며 다른 팀들과 경쟁하는 예능은 이제 흔히 볼 수 있다. 스포츠 예능을 접하기 시작하며 프로스포츠에 관심이 생겼던 한 사람으로서 스포츠 예능이 시청자인 우리와 프로스포츠계에 어떤 영향을 미쳤는지 알아보고자 연구를 진행하게 되었다.

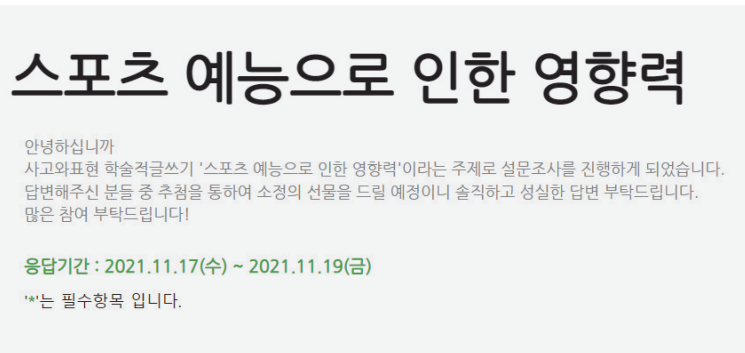
이 연구를 통해 프로스포츠가 자리 잡힌 후 스포츠 예능의 등장으로 인하여 시청자들인 우리와 프로스포츠계에 어떤 영향을 가져왔는지 알아본다. 또한, 스포츠 예능을 시청하는 시청자들의 반응과 여론을 통해 스포츠 예능이 고쳐야 할 점들과 앞으로 스포츠 예능이 나아가야 할 방향성을 제시한다.

## 1.2. 연구방법

이 연구는 설문조사를 기반으로 진행하였다. 이 글의 주제인 ‘스포츠 예능으로 인한 영향력’을 주제로 본문의 내용을 끌어낼 수 있도록 설문조사를 진행하였고, 글을 쓰기 위해 필요한 설문을 한 페이지에 만들어 답변을 받았다. 이후 설문조사의 답변을 분석하여 결론을 도출해 낸 후 스포츠 예능이 나아가야 할 방향을 제시한다. 설문조사는 11월 17일부터 11월 19일까지 2일 동안 진행하였으며, 총 40명이 설문에 응답해주었

1) 정철운, 코로나19 이후 TV 시청시간 늘었다, 미디어 오늘, 2020.03.18. 수정, <<http://www.mediatoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=205921>>

다. 네이버 폼 설문조사를 사용하여 12개의 항목으로 구성하였고, 그중 8개의 항목은 하위 문항으로 구성되어 있다.



〈그림 2〉 11/17~11/19 '스포츠 예능으로 인한 영향력'을 주제로  
진행한 설문조사

## 2. 스포츠 예능의 현황과 반응

### 2.1. 스포츠 예능의 현황

1999년 1월 다양한 스포츠를 소재로 하여 대학팀, 국가대표팀 등을 상대로 대결을 펼치는 '출발 드림팀 시즌1'이 방영되었다. 이 예능으로 인하여 2000년대 스포츠 예능은 막을 올리기 시작했다. '출발 드림팀'은 1999년 1월부터 2003년 6월까지 시즌1을 방영했고 이어 2009년 10월부터 2016년 5월까지 시즌2를 방영했다.

이후 '날아라 슛돌이'(2005), '천하무적 야구단'(2009), '우리동네 예체능'(2013) 등 스포츠를 소재로 한 예능은 방송국들의 단골 소재였다. 하지만 토크쇼, 관찰 예능 등 다른 소재에 밀려 한동안 자취를 감추었다. 그러다 지난 2019년 축구를 소재로 한 '몽쳐야 찬다'의 최고 시청률이 10.8%에 달하며 인기를 끌자 스포츠는 예능의 주요 콘텐츠로 다시 떠올랐다. 현재 스포츠 예능은 17개가 방영되고 있으며, 전체 예능 프로그램의 7%의 비중을 차지하고 있다.

〈표 1〉 현재 방영하고 있는 스포츠 예능의 프로그램 명

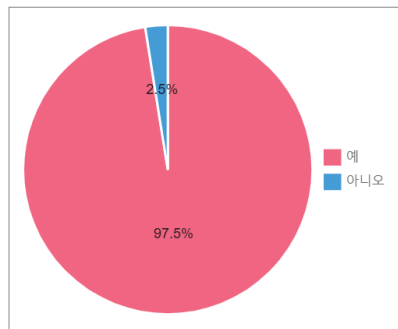
프로그램 명	종목	방송사	방영 시작일	평균시청률
골벤져스	골프	tvN	2021.11.14.	1.3%
골프왕2	골프	TV조선	2021.10.18.	3.6%
내 이름은 캐디	골프	iHQ	2021.11.10.	-
박세리의 내일은 영웅	골프	더라이프	2020.12.26.	-
세리머니 클럽	골프	JTBC	2021.06.30.	1.5%
천재지골	골프	MBC every1	2021.11.05.	-
편먹고 공치리2	골프	SBS	2021.11.06.	2.7%
주간 산악회	등산	MBN	2021.11.15.	0.6%
라켓보이즈	배드민턴	tvN	2021.10.11.	2.5%
위, 사이클	자전거	히스토리채널	2021.11.19.	-

프로그램 명	종목	방송사	방영 시작일	평균시청률
노는 언니2	종합	E채널	2021.09.07.	-
노는 브로2	종합	E채널	2021.08.23.	-
운동천재 안재현	종합	tvN	2021.10.01.	1.2%
타임아웃	종합	STATV	2021.10.10.	-
골 때리는 그녀들	축구	SBS	2021.06.16.	6.7%
몽쳐야 찬다2	축구	JTBC	2021.08.08.	7.0%
브래드PT&GYM캐리	헬스	MBC every1	2021.10.22.	0.3%

## 2.2. 스포츠 예능의 반응

스포츠 예능의 반응을 알아보기 위해 설문조사를 진행하였다. 우선 응답자들에게 스포츠 예능의 시청자인지, 보았던 프로그램 이름과 일주일을 기준으로 몇 번 시청하는지, 또 스포츠 예능에 대한 선호도를 물어보았다.

1. 스포츠 예능을 보신적이 있나요?



〈그림 3〉 스포츠 예능 시청 여부

스포츠 예능을 시청한 적이 있다고 답변한 응답자는 총 39명으로 97.5%의 비율을 차지했다. 이를 통해 대부분의 응답자가 스포츠 예능을 접한 후 답변을 해주었다는 사실을 알 수 있다. 아래의 〈표 2〉, 〈표 3〉, 〈표 4〉는 위의 1번 항목에서 '예'라고 답한 응답자들의 답변이다.

〈표 2〉 시청한 프로그램 (복수응답)

분류	항목	빈도(명)	비율(%)
프로그램명	출발 드림팀	27	67.5
	우리동네 예체능	24	60
	몽쳐야 찬다	15	37.5
	골프왕	8	20
	라켓보이즈	8	20
	운동천재 안재현	8	20
	몽쳐야 쏜다	6	15
	진짜 농구, 헛심타이거즈	4	10
	불멸의 국가대표	0	0
	기타	4	10

1999년부터 2016년까지 방영한 장수 스포츠 예능 프로그램, ‘출발 드림팀’을 보았다고 답한 응답자는 27명으로 가장 많은 인원이 시청한 프로그램이었음을 알 수 있었다. 또한, 최근 방영하고 있는 프로그램인 ‘뭉쳐야 찬다’와 시리즈인 ‘뭉쳐야 쏜다’를 시청하고 있는 인원이 21명임을 보았을 때 최근 방영되고 있는 스포츠 예능에도 관심이 있다는 사실을 알 수 있다.

〈표 3〉 (일주일 기준) 스포츠 예능을 시청하는 빈도

질문	선택지	빈도(명)	비율(%)
스포츠 예능을 일주일에 몇 번 정도 시청하시나요? (유튜브, TV 포함)	1~2회	25	62.5
	3~4회	2	5
	5회 이상	0	0
	좋아하는 스포츠 예능이 나올 때마다	12	30

일주일을 기준으로 스포츠 예능을 시청하는 빈도수는 1~2회이거나 좋아하는 예능이 나올 때마다 보는 것으로 나타났다. 일주일에 3회 이상 시청하는 응답자는 2명으로 현저히 낮았다. 이를 통해 스포츠 예능을 시청할 때 흥미로운 장면이나 좋아하는 연예인, 선수가 나올 때 잠깐 시청한다는 사실을 알 수 있다.

〈표 4〉 스포츠 예능의 선호도

질문	선택지	빈도(명)	비율(%)
스포츠 예능의 선호도는 어느 정도인가요?	1	2	5
	2	4	10
	3	4	10
	4	3	7.5
	5	2	5
	6	5	12.5
	7	5	12.5
	8	10	25
	9	2	5
	10	2	5

〈표 4〉는 스포츠 예능을 시청하는 응답자들을 대상으로 답변을 받은 내용이다. 응답자들이 스포츠 예능에 대해 어느 정도 선호하는지, 어느 정도 관심 있어 하는지를 알 수 있었다. 1~4는 ‘선호하지 않는다.’, 5~6은 ‘그럭저럭 괜찮다.’, 7~10은 ‘선호한다.’로 나뉜다. 여기서 가장 많은 인원이 선택한 ‘선호한다.’는 19명으로 46.5%의 비중으로 절반 가까이 선호한다고 답변했다.

위의 설문을 토대로 스포츠 예능에 대한 본인의 생각을 적어달라는 문항에 대한 설문도 진행하였다. 그에 대한 시청자들의 반응은 대부분 긍정적이었다. ‘새로운 스포츠를 알아 가는 데 도움이 되었다.’, ‘스포츠에 대한 대중들의 관심을 유도하는데 좋은 방법이다.’, ‘운동이 생활화될 가능성이 높아질 것이다’ 등의 여러 긍정적인 반응을 보였다. 하지만 긍정적인 반응만 있는 것은 아니었다. ‘재미를 위한 쪽으로만 흘러가지 않으면 좋겠다.’, ‘출연진을 중심으로 한 것이 아닌 종목 위주의 예능이었으면 좋겠다.’, ‘패널의 반응이 등장하는 횟수를 줄이면 좋겠다.’ 등의 다소 부정적인 반응들도 나타났다.

### 3. 스포츠 예능으로 인한 영향력

#### 3.1. 프로스포츠계

스포츠 예능이 프로스포츠계에 미친 영향력을 알아보기 위한 설문조사를 진행하였다. 우선 스포츠 예능을 접한 이후 프로스포츠에 대한 관심도가 증가하였다고 생각하는지에 대해 물었다.

〈표 5〉 스포츠 예능을 접한 이후 프로스포츠에 대한 관심도 증가 여부

질문	항목	빈도(명)	비율(%)
스포츠 예능을 접한 이후 프로스포츠에 대한 관심도가 증가하였다고 생각하시나요?	예	28	70
	아니오	12	30

이 질문에 대해 ‘예’라고 답한 응답자는 28명으로 70%에 달하는 비율을 나타냈다. 이 질문에 대해 ‘예’라고 답한 응답자들에게 그렇게 생각하는 이유에 대해 물었다.

〈표 6〉 스포츠 예능을 접한 이후 프로스포츠에 대한 관심도가 증가하였다고 생각하는 이유

질문	항목	빈도(명)	비율(%)
스포츠 예능을 접한 이후 프로스포츠에 대한 관심도가 증가했다고 생각하시는 이유가 무엇인가요?	현역 프로선수가 출연한 예능을 시청한 후 팬이 되어서	19	47.5
	스포츠 예능의 진행방식을 보고 프로스포츠의 진행방식이 궁금해져서	8	20
	기타	4	10

〈표 8〉은 스포츠 예능을 접한 이후 프로스포츠에 대한 관심도 증가 여부에 대한 질문에 ‘예’라고 답변한 응답자들이 그 이유에 대해 답변한 것이다. ‘기존 스포츠 예능에 비시즌의 프로선수가 특별 출연한 회차를 시청한 후 팬이 되어서’라고 답변한 응답자는 28명 중 19명으로 절반이 넘는 인원이 선택하였다. 최근 스포츠 예능 프로그램에 시즌을 앞둔 프로선수가 출연하는 일들이 많다. 본업에 충실한 모습과 뛰어난 실력이 부각되어 새로운 팬들이 유입된다. 다음 〈그림 4〉는 ‘몽쳐야 쏜다’에 특별 출연한 원주 DB 프로미의 허웅 선수(이하 호칭 생략)와 수원 KT 소닉붐 허훈 선수(이하 호칭 생략)의 모습이다.<sup>2)</sup>



〈그림 4〉 ‘몽쳐야 쏜다’에 출연한 허웅과 허훈

2) 박봉규, ‘몽쳐야 쏜다’ 허웅x허훈 형제, 100초 챌린지 도전, 국민일보, 2021.03.05., <<http://news.kmib.co.kr/article/view.asp?arcid=0015600601>>

이 선수들은 뛰어난 실력과 더불어 예능 출연으로 인해 많은 인지도를 쌓을 수 있었다. 그로 인해 올해 2021-2022 농구 시즌이 시작되었을 때, 새로운 팬들의 유입으로 인하여 홈팀의 관중석보다 원정팀이었던 원주 DB 프로미의 관중석의 팬들이 더 많았던 모습을 볼 수 있었다.<sup>3)</sup> [〈그림 5〉 참고]



〈그림 5〉 원주 DB 프로미 원정팀 관중석

프로스포츠계의 또 다른 영향력으로는 비인기 종목의 부활이다. 프로스포츠가 자리 잡힌 후 스포츠 예능이 등장했지만, 기존의 프로스포츠를 관람하는 팬층은 변함이 없었다. 스포츠와의 접점이 없거나 시간을 내어 찾아보지 않으면 경기 규칙을 알기에 쉽지 않아 경기방식과 규칙을 아는 사람만이 온전히 즐길 수 있었다. 그러나 스포츠 예능의 등장으로 인하여 경기가 어떻게 흘러가는지 대한 진행방식을 새롭게 알게 되어 프로그램과 관련된 종목의 스포츠 관심은 증가하였다. ‘골프왕’ 방영 전 골프는 부유한 사람들과 마니아층들이 즐기던 스포츠라는 인식이 있었고, 프로 골프에 대한 관심도 프로야구만큼 많지 않았다. 하지만 ‘골프왕’ 방영 이후 사람들은 골프라는 종목에 대한 관심이 커졌다. 그에 골프에 대한 유튜브 콘텐츠나 채널이 새롭게 생겨나고 있고, TV 예능프로그램의 콘텐츠로 골프를 선택하는 일도 많아지고 있다.<sup>4)5)</sup> [〈그림 6〉, 〈그림 7〉 참고]



〈그림 6〉 골프왕 이후 방영되고 있는 골프 웹 예능

- 3) SPOTV\_KBL, [KBL] 고양 오리온 vs 원주 DB 하이лай트, 네이버 스포츠, 2021.11.07.,  
 <<https://sports.news.naver.com/basketball/vod/index?id=875579&category=kbl&gameId=202111073016390157&date=20211107&listType=game>>
- 4) 엔픽플, [엔픽골프] 엔픽플과 함께! 유튜브 골프 콘텐츠 스타골프 빅리그!, 네이버 블로그, 2021.11.11.,  
 <<https://blog.naver.com/npickple/222564845309>>
- 5) 김명미, ‘편먹고 공치리’ 이승기 이경규 유현주 이승엽, 포스터+비하인드컷 공개, Newsen, 2021.07.07.,  
 <<https://entertain.naver.com/read?oid=609&aid=0000464989>>



〈그림 7〉 골프왕 이후 방영되고 있는 골프 예능

### 3.2. 시청자

스포츠 예능을 시청하고 있는 시청자들에게는 어떤 영향을 미칠까? 아래와 같이 세 가지로 알아볼 수 있다. 첫 번째, 운동의 생활화이다. ‘리얼타임 피트니스’와 같이 실시간으로 따라 하며 즐길 수 있는 스포츠 예능은 시청자들이 운동을 게을리하지 않고 즐겁게 운동할 수 있도록 돕는다.<sup>6)</sup> 콘텐츠를 위해 PD와 출연자들은 회의를 거쳐 이번 주에는 어떤 운동을 할 것인지, 어떤 방식으로 가르쳐줄 것인지에 대한 내용들을 이야기한다. 이러한 과정들을 통해 시청자들에게 유용한 정보와 운동들을 가르쳐줄 수 있다. 따라서 시청자들은 프로그램을 시청하며 함께 운동할 수 있고, 운동하는 습관이 형성되어 프로그램이 종료되더라도 스스로 운동을 할 수 있게 되어 건강을 유지하는 데 도움이 된다.



〈그림 8〉 따라 할 수 있도록 스쿼트를 설명하고 있는 권도예 트레이너

6) iBODY 24, 권도예의 리얼타임 피트니스 1회 - iBODY24, 유튜브, 2016.11.29., <<https://www.youtube.com/watch?v=7OIU3jNtM4Q>>

두 번째, 다양한 스포츠를 접하며 새로운 취미를 찾을 수 있다. ‘노는 언니’와 같이 기존에 접해보지 않은 새로운 종목에 도전하는 예능을 시청하며, 시청자들은 본인이 경험해보지 못했던 스포츠를 간접적으로 경험할 수 있다.<sup>7)</sup> 프로그램의 취지에 따라 다를 수 있겠지만 주로 예능프로그램에 출연하는 국가대표 선수들이나 프로선수들은 자신이 뛰고 있는 종목의 홍보를 위해 나오는 경우가 많다. 그렇기 때문에 시청자들은 새로운 종목의 스포츠를 간접적으로 경험할 수 있게 된다. 그에 따라 본인이 하고 싶거나 본인에게 맞는 스포츠를 찾을 수 있고, 이후 스스로 체험해보며 새로운 취미를 찾을 수 있다.



〈그림 9〉 스포츠 예능프로그램인 노는 언니2에서 장대 높이뛰기 소개

세 번째, 프로스포츠에 대한 지식을 획득할 수 있다. 스포츠 예능이라고 해서 모두 프로스포츠와 관련이 있는 것은 아니다. 하지만 프로스포츠의 현역 선수가 출연하는 예능이나 은퇴선수가 출연하는 예능을 통하여 더욱 전문적인 지식을 알아갈 수 있다. 그에 따라 프로스포츠의 관람만으로 알 수 없었던 새로운 지식을 획득할 수 있다. 〈그림 10〉과 같이 축구 전 국가대표 선수 안정환이 본인이 프로에서 사용했던 기술들을 가르쳐 주는 장면이 방송되었다. 이를 통하여 시청자들은 출연자들과 똑같은 지식을 배울 수 있고 이전에 알지 못했던 새로운 기술이나 지식 등을 알아갈 수 있다.<sup>8)</sup>



〈그림 10〉 전 축구 국가대표 안정환이 패스를 받는 방법을 가르쳐주는 장면

7) E채널, EP.12 한국의 미녀새 최예은이 알려주는 장대높이뛰기의 모든 것! | [노는언니2] 매주 (화) 밤 8:50 E채널, 유튜브, 2021.11.24., <<https://www.youtube.com/watch?v=aXEOahIG74Y>>

8) KKAEBI DO, 안정환이 알려주는 패스 받는 법, 유튜브, 2018.06.26., <[https://www.youtube.com/watch?v=6RsRK49\\_xtI](https://www.youtube.com/watch?v=6RsRK49_xtI)>

#### 4. 스포츠 예능이 나아가야 할 방향성

‘스포츠 예능에 대한 본인의 생각을 적어주세요’라는 설문에 응답한 응답자들의 답변을 토대로 스포츠 예능의 문제점을 알아보고 앞으로 나아갈 방향성을 제시한다.

첫째, 스포츠 예능에서는 비인기 종목 편성이 필요하다. 앞서 살펴본 것과 같이 우리는 스포츠 예능이 프로스포츠의 팬 유입에 도움이 된다는 사실을 알고 있다. 비인기 종목은 축구, 야구, 농구 등과 같이 인기 있는 스포츠와는 다르게 관심을 가지지 않아 중계는 물론 재정적인 지원조차 받지 못하고 있다. 예를 들어 포스코특수강(현 세아창원특수강)은 2014년 2월 여자 실업 배드민턴 팀을 창단했지만 포스코 그룹이 2015년 3월 계열사 포스코특수강을 세아 그룹에 매각하면서 상황이 달라졌다. 포스코특수강 인수합병(M&A)은 매각대금만 1조1000억 원에 달해 철강업계의 주목을 받았지만, 포스코와 세아의 딜(계약)에서 여자 실업 배드민턴 팀은 희생양이 됐다. 이 팀은 2016년 3월 15일 공식 해체됐고, 선수들은 터전을 잃었다.<sup>9)</sup> 이처럼 인기종목과 다르게 비인기 종목은 언제 해체될지 모른다는 불안감에 선수들을 얽매고 있다. 최근 방영되고 있는 ‘라켓보이즈’처럼 스포츠 예능이 비인기 종목에 힘을 실어준다면 비인기종목에 종사하고 있는 선수들은 힘을 얻을 수 있을 것이다.

다음의 <표 7>은 비인기 종목을 알아보기 위해 설문을 진행한 내용이다. “어떤 스포츠를 시청하시나요?”라는 질문에 대해 21명의 응답자들은 “축구”라고 답하였고, 20명의 응답자는 “배구”, 18명의 응답자들은 “야구”, 12명의 응답자들은 “농구”, 5명의 응답자들은 “배드민턴”이라고 답해주었다. 아무도 선택하지 않은 “골프”는 생활체육으로 많이 하는 스포츠이지만 프로 스포츠에 대한 관심은 현저히 낮은 것을 알 수 있다. 하지만 최근 들어 많아진 골프 예능들처럼 비인기 종목에 대한 관심을 끌 수 있는 콘텐츠를 만들어 낸다면 비인기종목도 단숨에 인기종목의 반열에 올라갈 수 있을 것이다.

<표 7> 비인기 종목을 알아보기 위한 설문

질문	항목	빈도(명)	비율(%)
어떤 스포츠를 시청하시나요? (복수응답)	축구	21	52.5
	배구	20	50
	야구	18	45
	농구	12	30
	배드민턴	5	12.5
	골프	0	0



<그림 11> 에쓰오일 탁구단 해체 반대에 나선 실업탁구연맹 선수단

9) 설성인 외, 삼성·포스코·에쓰오일 스포츠팀 해체 잇따라...러비·배드민턴·탁구 비인기 종목 ‘눈물’, 조선일보, 2016.07.12., <[https://biz.chosun.com/site/data/html\\_dir/2016/07/12/2016071201551.html](https://biz.chosun.com/site/data/html_dir/2016/07/12/2016071201551.html)>

둘째, 스포츠 예능에서 패널 위주가 아닌 스포츠 위주의 촬영을 해야 한다. 예능이다 보니 재미를 위해 출연진을 위주로 촬영하거나 작위적인 요소를 넣는 경우가 있다. 또한 스포츠에 무지한 출연진을 데려다 성장 이야기를 담아내는 방송을 만들기도 한다. 그러다 보니 스포츠 예능의 한계점이 드러난다. 방송마다 뚜렷한 특징이 없고 비슷한 양상을 나타내 식상하다는 반응이 일고 있다. 이러한 문제점을 해결하기 위해 스포츠에 무지한 사람보다는 기본기가 잡혀있는 출연진을 섭외해 방송을 진행하면 보다 질 좋은 방송을 만들 수 있고, 방송의 뚜렷한 특징을 만들어내기 위해서 그동안 출연진 위주로 돌아갔던 예능 형식을 스포츠에 초점을 두어 종목이 추가 될 수 있도록 촬영한다. 그렇게 된다면 그 종목에 대한 관심과 인기가 커질 것이고, 그에 따라 스포츠 예능은 더욱 성장할 수 있다. 스포츠에 대한 대중의 관심은 곧 시청률을 올릴 수 있는 발판이 될 수 있어 공생관계라고 볼 수 있다.

셋째, 스포츠 예능에서는 경기 규칙과 용어 설명을 해주어야 한다. 예능을 시청하며 그 종목을 처음 접하거나, 접해보았지만 종목에 대해 무지할 경우 아무리 재미있게 편집한다고 가정해보아도 백지상태로 듣는 강의 영상을 보는 것과 다름이 없다. 예능이 존재하는 이유는 시청자들의 눈과 귀를 즐겁게 만들기 위한 것이다. 하지만 출연진들만 아는 용어로 방송을 내보낸다면 어느 누가 해당 프로그램을 시청할까? 제작진, 출연진과 더불어 시청자들까지도 경기 규칙, 용어를 이해하고 있다면 더욱 재미있는 프로그램을 만들어 낼 수 있다. 확실하게 이해하고 있다면 변형된 프로그램을 만들어 낼 수도 있고, 확장하여 생각해본다면 해당 종목의 프로스포츠를 관람하는 데도 도움이 될 것이다.<sup>10)</sup>



〈그림 12〉 스포츠 예능 프로그램에서 용어를 설명해 주는 자막

## 5. 결론

스포츠 예능에 대한 관심이 높아지며 시청률이 상승하는 추세를 보인다. 하지만 시청률을 확보하기 위해 인기 있는 스포츠 예능 프로그램의 틀을 따라가는 양상을 보인다. 시청률이 중요하지만, 시청자들은 새로운 예능을 기대하고 있다. 향후 스포츠 예능은 시청자가 원하는 것을 파악하여 시청자를 더욱 즐겁게 하고, 스포츠가 더욱 빛날 수 있도록 방송해야 한다.

코로나 바이러스 발생 이전부터 프로스포츠의 관중 추이는 점점 감소하고 있다. 스포츠 예능과 프로스포츠의 공생관계는 앞에서 알아본 바에 있다. 따라서 스포츠 예능은 프로스포츠가 더욱 활성화될 수 있도록

10) 채널 십오야, [sub]ep.7-1 | 탁구 국대들이 혼민정음 탁구를 만나면 생기는 일 | 운동천재 안재현, 유튜브, 2021.11.19., <<https://www.youtube.com/watch?v=gcBVGKrnLGU>>

도움을 주어야 한다. 이번 연구를 통해 스포츠 예능의 영향력을 알아보고, 스포츠 예능의 문제점을 파악하여 앞으로 스포츠 예능이 나아가야 할 방향성을 제시했다는 점에서 의의가 있다. 앞으로 스포츠 예능의 변화와 프로스포츠의 발전을 기대하며 마무리한다.

## 참고 문헌

- 김명미, ‘편먹고 공치리’ 이승기 이경규 유현주 이승엽, 포스터+비하인드컷 공개, Newsen, 2021.07.07.,  
 <<https://entertain.naver.com/read?oid=609&aid=0000464989>>
- 박봉규, ‘뭉쳐야 쏜다’ 허웅x허훈 형제, 100초 챌린지 도전, 국민일보, 2021.03.05.,  
 <<http://news.kmib.co.kr/article/view.asp?arcid=0015600601&code=61181111&cp=nv>>
- 설성인 외, 삼성·포스코·에쓰오일 스포츠팀 해체 잇따라...럭비·배드민턴·탁구 비인기 종목 ‘눈물’, 조선일보, 2016.07.12.,  
 <[https://biz.chosun.com/site/data/html\\_dir/2016/07/12/2016071201551.html](https://biz.chosun.com/site/data/html_dir/2016/07/12/2016071201551.html)>
- 엔픽플, [엔픽골프] 엔픽플과 함께! 유튜브 골프 콘텐츠 스타골프 빅리그!, 네이버 블로그, 2021.11.11.,  
 <<https://blog.naver.com/npickple/222564845309>>
- 정철운, 코로나19 이후 TV 시청시간 늘었다, 미디어 오늘, 2020.03.18. 수정,  
 <<http://www.mediatoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=205921>>
- 채널십오야, [sub] ep.7-1 | 탁구 국대들이 훈민정음 탁구를 만나면 생기는 일 | 운동천재 안재현, 유튜브, 2021. 11. 19., <<https://www.youtube.com/watch?v=gcBVGKrnLGU>>
- E채널, EP.12 한국의 미녀새 최예은이 알려주는 장대높이뛰기의 모든 것! | [노는언니2] 매주 (화) 밤 8:50 E채널, 유튜브, 2021.11.24., <<https://www.youtube.com/watch?v=aXEOahIG74Y>>
- SPOTV\_KBL, [KBL] 고양 오리온 VS 원주 DB 하이라이트, 네이버 스포츠, 2021.11.07.,  
 <<https://sports.news.naver.com/basketball/vod/index?category=kbl&listType=game&gameId=202111073016390157&date=20211107>>
- iBODY 24, 권도예의 리얼타임 피트니스 1회 - iBODY24, 유튜브, 2016.11.29.,  
 <<https://www.youtube.com/watch?v=70IU3jNtM4Q>>
- KKAEBI DO, 안정환이 알려주는 패스 받는 법, 유튜브, 2018.06.26.,  
 <[https://www.youtube.com/watch?v=6RsRK49\\_xtI](https://www.youtube.com/watch?v=6RsRK49_xtI)>

## 부록

스포츠 예능으로 인한 영향력

\*는 필수항목입니다.

1. 스포츠 예능을 보신 적이 있나요?\*

예를 선택하셨을 경우 1-1로, 아니오를 선택하셨을 경우 2번으로 이동해주세요!

예/아니오

1-1 보셨던 프로그램명을 모두 선택해주세요. (복수 응답)

답변을 입력하신 후 1-2로 넘어가주세요.

골프

라켓보이즈

몽쳐야쏘다

몽쳐야찬다

불멸의 국가대표

우리동네 예체능

운동천재 안재현

진짜 농구, 핸섬 타이거즈

출발 드림팀

기타 :

1-2 스포츠 예능을 일주일에 몇 번 정도 시청하시나요? (유튜브, TV 등)

답변을 입력한 후 1-3으로 넘어가주세요!

1~2회/3~4회/5회 이상/좋아하는 스포츠 예능이 나올 때마다

1-3 스포츠 예능의 선호도는 어느 정도인가요?

좋아하지 않는다

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

좋아 한다

2. 프로스포츠를 보신 적이 있나요? (직관, 온라인 중계 포함)\*

예를 선택하셨을 경우 2-1로, 아니오를 선택하셨을 경우 3번 항목으로 이동해주세요!

예/아니오

2-1 어떤 프로스포츠를 시청하시나요? (복수 응답)

답변 입력 후 2-1로 넘어가 주세요!

축구/야구/농구/배구/골프/배드민턴/기타 :

2-2 프로스포츠를 일주일에 몇 번 정도 시청하시나요? (유튜브, TV 등)

답변 입력 후 2-3으로 넘어가 주세요!

1~2회/3~4회/5회 이상/좋아하는 구단의 경기가 있을 때마다

2-3 프로스포츠의 선호도는 어느 정도인가요?

좋아하지 않는다

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

좋아 한다

3. 스포츠 예능을 접한 이후 프로스포츠에 대한 관심도가 증가하였다고 생각하시나요?\*

예를 선택하셨다면 3-1로, 아니오를 선택하셨다면 3-2로 이동해주세요!

예/아니오

3-1 스포츠 예능을 접한 이후 프로스포츠에 대한 관심도가 증가했다고 생각하시는 이유가 무엇인가요?

3번 항목에서 예를 선택하셨다면 답변해주세요!

현역 프로선수가 출연한 것을 보고 그 선수의 팬이 되어서

스포츠 예능의 진행 방식을 보고 프로스포츠의 진행 방식이 궁금해져서

기타 :

3-2 스포츠 예능을 접한 이후 프로스포츠에 대한 관심도가 감소했다고 생각하시는 이유가 무엇인가요?

3번 항목에서 아니오를 선택하셨다면 답변해주세요!

스포츠 예능이 프로스포츠보다 더 재미있어서

스포츠 예능의 경기방식이 프로스포츠의 경기방식보다 좋아서

기타 :

4. 스포츠 예능에 대한 본인의 생각을 적어주세요\*

진행방식, 개선할 점 등 자유롭게 적어주세요!



# 남북한의 문학교육 탐구

: 〈관동별곡〉을 중심으로

국어교육과 유다\*

## 목 차

- I. 서론
- II. 남북한의 문학 및 국어교육
  - 1. 남북한의 국어과 교육과정
  - 2. 남북한의 국어 교과서
  - 3. 남북한의 국어 교과서 속 「관동별곡」
  - 4. 남북한 문학교육의 차이점 및 공통점
- III. 통일을 대비한 문학교육
- IV. 결론
- 참고 문헌

## I. 서론

1953년, 6·25 전쟁에 대한 휴전 협정이 체결된 지 70년이 넘는 세월이 흘렀다. 그동안 우리 한반도는 남과 북으로 나뉘어 각자 추구하는 이상과 이념을 향해 발전했고, 이는 곧 국가 간 언어와 문화, 교육의 괴리로 이어졌다. 그러나 이러한 괴리의 골이 깊어짐에도 불구하고 우리는 몇천 년간 한민족이었기에 『관동별곡』, 『홍길동전』, 『춘향전』 등 남북한의 학생들은 같은 작품을 학습한다.

이에 본 연구는 남북한의 국어과 교육과정 및 국어 교과서를 탐구함으로써 문학교육에서 나타나는 남북한의 차이점과 공통점을 안다면 국가 간 교육 차이를 이해할 수 있을 뿐만 아니라 머지않아 다가올 통일 시대를 대비한 문학교육 방안을 구축하는 데 도움이 되리라 생각하였다. 특히 서로 다른 이념을 담고 있는 작품이 아닌 공통된 작품에서 그 차이점과 공통점을 찾아낸다면 독자가 느낄 이질감을 줄이고 북한 문학을 이해하는 데 도움을 줄 것으로 판단하였다. 따라서 남북한의 현행 고등학교(북한의 경우 고급중학교) 국어과 교육과정 및 고등학교 1학년 문학 교과서(북한의 경우 고급중학교 『국어문학1』 교과서)에 수록된 작품 중에서도 공통된 작품이자 남한 학생들에게 익숙한 작품인 『관동별곡』을 중심으로 북한의 문학교육을 이해하는 것, 탐구한 내용을 바탕으로 통일 시대에서의 문학교육 방안을 제시하는 것이 본 연구의 궁극적인 목표이다. 이때, 남한의 고등학교 문학 교과서는 북한과 다르게 국가에서 발행하지 않고 민간이 개발하여 교육부 장관의 검정을 받는 교과용 도서인 검정교과서를 사용하기 때문에 출판사별로 작품 수록 내용과 학습 내용이 상이하다. 따라서 남한의 국어 교과서는 필자가 고등학생 때 실제로 이용하였으며 교육 과정 성취 기준에 적합한 고전과 현대의 언어문화 자료를 다양하게 다룬 ‘좋은 책 신사고’ 출판사의 ‘고등학교 국어’ 교과서로 범위를 정하였다.

## II. 남북한의 문학 및 국어교육

### 1. 남북한의 국어과 교육과정

남한은 2015년 고시된 ‘2015 개정 국어과 교육과정’을 따르며, ‘화법과 작문’, ‘독서’, ‘언어와 매체’, ‘문학’으로 나뉘어 각각의 성격과 목표를 제시한다. 반면에 북한은 ‘교육과정’이 아닌 ‘교육강령’이 공식 명칭이며 최근에 고시된 ‘2013 개정 국어과 교육강령’을 따르고 있다.<sup>1)</sup> 남한의 교육과정에서 제시하는 국어 및 문학 과목의 성격과 북한의 교육과정에서 제시하는 국어 과목의 성격을 정리하면 <표 1>과 같다.

<표 1> 남북한 국어 과목의 성격

남한 국어 과목의 성격	북한 국어 과목의 성격
초·중·고 공통 과목인 ‘국어’는 국어를 정확하고 효과적으로 사용하는 데 필요한 능력과 태도를 기르고, 비판적이고 창의적인 국어 사용을 바탕으로 하여 국어 발전과 국어문화 창달에 이바지하려는 뜻을 세우며, 가치 있는 국어 활동을 통해 바람직한 인성과 공동체 의식을 함양하는 과목이다.	국어과목은 학생들에게 우리 말과 글에 대한 지식과 언어실천능력을 갖추어주고 사상교양과 정서교양을 실현할 뿐 아니라 사고력을 키워주는 학과목이다.
남한 문학교육과정의 성격 ‘문학’은 초·중·고 공통 ‘국어’의 문학 영역을 심화·확장한 과목으로, 다양한 문학 경험과 활동을 통해 작품을 수용·생산하는 능력을 기르고 문학에 관한 소양과 태도를 함양하여 문학문화를 향유하고 발전시키는 데 목적이 있다.	

1) 이후부터는 ‘교육강령’ 대신 우리에게 더 익숙한 ‘교육과정’이라는 명칭을 사용하도록 하겠다.

제시된 표에서도 남북한 국어교육의 차이를 확연하게 느낄 수 있다. 국어에 대한 지식과 언어능력, 사고력 신장 면에선 차이를 보이지 않지만, 북한의 경우 남한과 다르게 국어 과목의 성격으로 사상교양을 제시하며 특정 집단의 가치관을 학습할 것을 제시하고 있다. 또한, 북한은 국어 과목의 성격에서만 아니라 교수 목적에서도 '자주적인 사상의식과 김정일 애국주의의 정신'이라는 이념적 차원에 입각하여 서술하는데, 이러한 자료들은 북한이 국어교육을 공산주의 및 김정일 애국주의 사상주입을 위한 도구로 취급하고 있음을 전면적으로 보여 준다.

“우리말과 글을 통하여 학생들을 경애하는 수령님의 혁명사상, 주체사상으로 튼튼히 무장시키고 그들에게 혁명적 정서와 사고력을 키워주고, 우리말과 글에 대한 기초적인 지식과 기능을 갖추어 줌으로써 그들을 자주성, 창조성, 의식성을 가진 공산주의 혁명 인재로 키우는 데 있다.”<sup>2)</sup>

이어서 남북한의 국어과 교수 목표를 알아보자.

〈표 2〉 남한의 국어과 및 문학 교수 목표

남한의 국어과 교수 목표	남한의 문학 교수 목표
국어로 이루어지는 이해·표현 활동 및 문법과 문학의 본질을 이해하고, 의사소통이 이루어지는 맥락의 다양한 요소를 고려하여 품위 있고 개성 있는 국어를 사용하며, 국어문화를 향유하면서 국어의 발전과 국어문화 창조에 이바지하는 능력과 태도를 기른다.	문학작품의 수용·생산 활동을 통해 창의적인 문학 능력을 기르고, 문학의 본질과 양상에 대한 이해를 심화하며, 타인 및 세계와 소통하며 자아를 성찰하고 문학문화의 발전에 기여한다.

〈표 3〉 북한의 학급별 국어과 교수 목표

소학교	초급중학교	고급중학교
<p>① 세상에서 가장 우월한 우리 말과 글에 대한 긍지와 자부심을 가지고 우리 말과 글을 사랑하고 귀중히 여기며 더욱 빛내어나가려는 아름다운 품성을 소유하도록 한다.</p> <p>② 읽기 및 쓰기, 듣기, 말하기, 글짓기의 기초지식과 기능을 채득시키도록 한다.</p>	<p>우리 말과 글에 대한 지식을 습득시키고 언어실천능력을 키워주며 언어 행위와 언어문화에 대한 올바른 관점과 태도를 키워주는 것이다.</p> <p>① 듣기와 말하기의 레절있는 태도를 완성시켜주며 우리 말과 글에 대한 긍지와 자부심, 풍부한 언어, 문화적소양을 키워주는 것이다.</p> <p>② 우리 말과 글에 대한 지식을 충분히 습득시키는 것이다.</p> <p>③ 언어능력을 키워주는 것이다. 정확히 리해하고 능숙하고 자유롭게 자기 의사를 표현하는 언어능력을 기본적으로 갖추어 주는 것이다.</p>	<p>초급중학교단계에서 기본적으로 키워진 언어능력을 완성시켜주고 문학일반에 대한 기초적인 지식과 문학작품분석 및 감상 능력을 일정한 정도로 갖추어주며 언어행위와 언어문화에 대한 옳은 관점과 태도, 문학에 대한 관심성을 키워주는 것이다.</p> <p>① 듣기와 말하기의 레절있는 태도를 공고히 다져주고 우리 말과 글에 대한 긍지와 자부심, 풍부한 언어문화적소양 그리고 문학에 대한 관심성 등을 키워주는 것이다.</p> <p>② 우리 말과 글에 대한 지식을 공고히 다져주고 문학일반에 대한 기초적인 지식을 습득시키는 것이다.</p>

2) 『인민학교 교수 방법』, 김형직 사범대학, 1987, 최홍원, 북한 문학교육을 통한 문학교육론의 투시와 성찰, 문학교육학, 64, 한국문학교육학회, 2019, 353쪽 재인용.

〈표 3〉을 보면, 북한의 국어과 교수 목표는 앞서 살펴본 교수 목적과 달리 이념적인 내용을 배제했다는 점이 눈에 띈다. 또한, 〈표 2〉의 남한의 국어과 교수 목표와 비교하였을 때 품위 있는 언어능력의 완성, 문학 지식 및 창의적인 문학 능력 신장 등 국어교육의 본질에 기반하여 유사한 목표를 지향하고 있다는 것을 알 수 있다.

그러나 북한의 경우, 밑줄에서도 볼 수 있듯 다른 학급과 달리 고급중학교에서 특히 문학과 관련된 교수 목표를 강조하고 있는데, 이러한 모습은 학급별 교과목명과 국어과 하위영역에서도 찾아볼 수 있다. 우선, 소학교와 초급중학교의 교과목명은 ‘국어’인 데 반해 고급중학교의 교과목명은 ‘국어문학’이다. 또한, 고급중학교에서 국어과 하위영역은 듣기교육, 읽기교육, 말하기교육, 글짓기교육, 기초원리지식교육으로 나뉘는데, 이 기초원리지식교육은 초급중학교의 국어과 하위영역에도 포함된다. 그러나 명칭만 같을 뿐, 초급중학교 과정에서는 문법 관련 지식과 글 형태에 대한 지식, 글 분석에 대한 지식 등을 학습하는 반면 고급중학교 과정에서는 주로 문학과 관련하여 작가의 생애와 창작활동, 문학사, 문학 이론의 주요 용어 등을 학습한다. 앞서 설명한, 보다 큰 범위의 북한에서 규정하는 국어 과목의 성격을 고려하였을 때 고급중학교의 국어교육은 이전 학교급에 비해 공산주의 사상의 색채가 더욱 짙을 것을 추측할 수 있다.

다음으로 남북한의 국어 교과서를 분석하기 전에, 사상교육과 관련하여 북한의 고급중학교 교과서인 『국어문학』에 대해 간단히 알아보도록 하자. 『국어문학』의 교수참고서인 『국어문학교수참고서』에 따르면 해당 교과서는 다음과 같은 성격을 가지고 있다고 한다.

첫째로, 사상을 표현하는 수단인 말과 글에는 사람들의 일정한 계급적 이해관계와 지향이 반영되게 마련이므로 우리 말과 글을 통해 정치사상 교양을 강화하여 학생들에게 선군시대 인간의 고상한 사상 도덕적 풍모를 형성시키기 위한 교육이다.

둘째로, 문학작품은 인간 생활을 생동한 예술적 화폭을 통하여 반영함으로써 학생들의 감정과 정서를 힘 있게 자극하므로 학생들에게 생활 현상에 대한 풍부한 지식을 주고 혁명적인 사상의식을 형성시켜 주면서 그것과의 통일 속에서 생활을 감정 정서적으로 체험하며 그에 대하여 옳은 감정 정서적 태도를 형성하도록 해주는 교육이다.

셋째로, 어떤 글이든지 그것을 읽고 올바르게 분석 파악할 수 있으며 말을 잘하고 글을 잘 쓸 줄 알게 되며 문학 창작을 비롯한 여러 가지 문예 활동도 잘하게 하기 위해 국어와 문학에 대한 지식과 실천 능력을 키워주는 교육이다.<sup>3)</sup>

또한, 『국어문학1』의 교수 목적을 ‘여러 가지 문체의 국어문학교재들의 취급을 통하여 학생들을 우리 당의 주체사상, 선군사상으로 튼튼히 무장시키고 선군혁명위업을 수행해나가는데 필요한 언어능력과 함께 문학일반에 대한 기초적인 지식과 능력을 갖추어줌으로써 그들을 경애하는 김정은 원수님께 끝없이 충직한 강성국가 건설의 믿음직한 혁명인재로 준비시키는 데 있다.’라고 설명하며, 이후 ‘국어문학교수는 이러한 목적과 목표를 달성해나감으로써 자라나는 새 세대들을 혁명적세계관이 튼튼히 서고 지덕체를 겸비한 선군시대 인간으로 준비시킨다.’라고 덧붙인다. 이렇듯 『국어문학1』의 성격과 교수 목적도 앞서 서술한 국어과 교육과정과 마찬가지로 노동당과 국가, 김일성 일가에 대한 절대적인 충성을 궁극적인 목표로 하고 있다는 것을 알 수 있다.

특히 『국어문학』의 두 번째 성격에서는 ‘문학작품은 (중략) 학생들의 감정과 정서를 힘 있게 자극하므로 학생들에게 생활 현상에 대한 풍부한 지식을 주고 혁명적인 사상의식을 형성시켜’ 준다고 서술하고 있다.

3) 『국어문학교수참고서』, 7-8면, 이창희, 북한의 고전문학교육-고급중학교 『국어문학』 1, 2, 3을 중심으로, 한국어문교육, 35, 고려대학교 한국어문교육연구소, 2021, 363쪽 재인용.

이는 인간의 마음을 움직이고 감정을 풍부하게 하는 문학을 북한은 오직 사상교육을 위한 하나의 도구로 보고 있으며 문학교육의 목표가 곧 사상의식을 일깨우는 것임을 명백하게 보여 준다. 이에 대해 최홍원은 “북한에서는 정치사상교양 교육의 일환으로 문학을 다루면서 이데올로기의 효과적인 전달에 치중하고 있다.”고 하였다.<sup>4)</sup> 정진석 또한 “공산주의적 혁명 인재의 양성이란 북한 교육의 목적을 달성하는 데 있어 문학 교수내용이 국어교육의 중심 역할을 담당한다.”라고 지적하였다.<sup>5)</sup>

## 2. 남북한의 국어 교과서

다음 <그림 1>과 <그림 2>는 남북한의 국어 교과서 목차이다.

차 례		차 례	
<b>1 불멸의 명작에 비친 숭고한 세계</b>		<b>5 하나의 대가정</b>	
시창가 ..... 5		우리는 친형제로 자랐다 ..... 79	
우정에 대한 생각 ..... 7		민족과 운명(포동계급전) ..... 91	
주제와 사상 ..... 11		성격과 전형 ..... 101	
<b>2 점다운 교정</b>		<b>6 민족의 넓은</b>	
선생님의 부름앞에 ..... 16		빛겨벗은 아메리카 ..... 116	
너를 기다린다 ..... 19		우리는 하나 ..... 121	
속독의 묘술 ..... 27		<b>7 고전문학유산을 더듬어</b>	
<b>3 시대와 문학</b>		판동별곡 ..... 131	
땅 ..... 34		통길동전 ..... 136	
전사들 ..... 46		춘향전 ..... 148	
소재와 원형 ..... 58		<b>8 세계명작감상</b>	
<b>4 애국의 숨결</b>		삼국연의 ..... 165	
나는 영원히 그대의 아들 ..... 66		베니스의 상인 ..... 183	
성불러에서 ..... 69			
민족의 자랑 훈민정음 ..... 72			

<그림 1> 『국어문학1』 교과서 차례

이 책의 구조			
<b>1. 문학, 쓰기, 읽기와와 첫 만남</b>	<b>3. 삶을 담은 문학, 삶을 담아 쓰기</b>	<b>4. 교양 있고 사려 깊은 언어생활</b>	<b>6. 나의 나의</b>
(1) 문학의 숲과 나무 ● 김희성, 88쪽 / 14 ● 최지선, 88쪽 / 20	(1) 서정 갈래의 이해 홍사우, 208쪽 / 100	(1) 올바른 발음과 표기 ● 송순희, 162 ● 황금 왕중합의 원리 / 172	(1) 문학을 보는 다 ● 그 사색의 모습 3회 ● 언어의 갈래 2, 4회
(2) 쓰기와 읽기로 만나는 세상 ● 정진석, 147쪽 / 30 - 소위와 447쪽 / 30 ● 최학 영년의 자유의 나라, 147쪽 / 43	(2) 서사 갈래의 이해 홍사우, 208쪽 / 108	(2) 다양한 의사소통의 모습 언어 말하기 언어의 다양성 / 182	(2) 책으로 찾는 길 희한 권으로 인문학 /
<b>2. 상황과 대상에 맞게 표현하기</b>	(3) 극 갈래의 이해 정난기, 208쪽 / 126	<b>5. 생각을 나누는 시간</b>	<b>7. 우리 전통</b>
(1) 마음을 나누는 대화 대화와 언어의 역할 / 66	(4) 고술 갈래의 이해와 글쓰기 상기, 208쪽 / 142	(1) 어떻게 읽을까 비평의 길 / 204 / 200	(1) 우리의 노래 ● 황사우 시조 / 204 ● 최지선 시조, 204 ● 최지선 시조, 204 ● 최지선 시조, 204 / 204
(2) 정확하고 효과적인 표현 언어 상황과 상황 효과 / 80	<b>6. 우리 문화</b>	(2) 토론과 논증 정제, 208쪽 / 142	(2) 우리의 이야기 홍사우, 204 / 204
	(3) 힘 있는 설득 설득하는 글 쓰기 / 230	(3) 힘 있는 설득 설득하는 글 쓰기 / 230	

<그림 2> 『고등학교 국어』 교과서 차례

4) 최홍원, 앞의 글, 2019, 363쪽.

5) 정진석, 북한의 2013 개정 교육강령에 나타난 북한 문학교육의 내용 분석, 국어교육연구, 68, 국어교육학회, 2018, 151쪽.

국어 교과서의 단원 구성은 전통적으로 문종 중심, 주제 중심, 목표 중심으로 나뉜다.<sup>6)</sup> 그리고 <그림 1>과 <그림 2>에서 보이듯 북한의 교과서는 ‘정다운 교정’, ‘애국의 숨결’, ‘민족의 념원’ 등 공통된 주제를 다루는 작품들끼리 묶여 대단원을 구성하는 주제 중심 단원 구성을, 남한의 교과서는 ‘상황과 대상에 맞게 표현하기’, ‘교양 있고 사려 깊은 언어생활’, ‘우리 문학의 전통과 가치’ 등 대단원명이 학습 목표가 되는 목표 중심 단원 구성을 채택하고 있다. 이때, 주제란 필연적으로 가치를 수반하는 것이기 때문에 주제 중심 교과서는 가치 교육에도 많은 영향을 미치는데,<sup>7)</sup> 북한의 교과서는 김일성의 작품을 ‘불멸의 명작’이라고 지칭하는 등 『국어문학』의 대부분 주제가 김일성 일가와 조국에 대한 충성인 것으로 보아 공산주의적 가치 교육이 주가 됨을 알 수 있다.<sup>8)</sup>

북한 국어 교과서의 단원 구성 체제는 크게 ‘사색과 실천-자체로 해 보기’ 단계로 이루어진다. ‘사색과 실천’에서 ‘사색’은 본문 제재의 이해를 요구하는 것이고, ‘실천’은 ‘사색’ 활동을 바탕으로 학습 목표와 관련된 활동을 말하고 토의하며 글 짓는 다양한 언어 활동을 통해 주어진 질문의 답을 학생들이 스스로 찾도록 하는 것이다. 즉, ‘사색과 실천’은 학생들이 본문 제재에 대해 무엇을 학습할 것인지를 알려주고, 나아가 제재를 활용하여 사고의 확장과 창의적 학습활동을 하도록 안내하는 부분이다. 이어서 ‘자체로 해 보기’는 하나의 단원이 끝날 때 새로운 문학작품뿐만 아니라 활동의 방향과 안내를 참고할 만한 자료를 함께 제시하여 앞서 배운 내용을 바탕으로 학생들이 스스로 심화 확대할 수 있도록 하기 위한 학습활동이다.<sup>9)</sup>

남한의 ‘좋은 책 신사고’ 출판사의 ‘고등학교 국어’ 교과서의 단원 구성 체제는 ‘국어 힘! 키우기-국어 힘! 펼치기-국어 힘! 다지기’ 단계로 이루어진다. 이때, ‘국어 힘! 키우기’와 ‘국어 힘! 펼치기’는 북한의 ‘사색과 실천’과, ‘국어 힘! 다지기’는 북한의 ‘자체로 해 보기’와 유사점이 나타난다. 그 점에 유의해서 살펴보자. 먼저 ‘국어 힘! 키우기’에서는 다양한 학습활동을 통해 작품의 주요 사건을 정리하고 표현상의 특징, 화자의 정서 등을 파악하는 등의 작품 이해 활동, 작품의 사회·문화적 가치는 무엇인지 생각해 보고 평가해 보는 활동을 한다. 이때, 교과서는 <보기> 또는 본문 작품과 유사한 다른 작품 등의 참고 자료를 제시하여 작품 이해를 돕는다. 다음 ‘국어 힘! 펼치기’에서는 앞선 활동을 바탕으로 작품 내용과 자신의 경험을 연결해 보는 활동을 하며, ‘국어 힘! 다지기’에서 ‘정리하기-점검하기-짚어 보기’ 세 단계로 나누어 소단원 활동을 정리하고 점검하여 되돌아보는 활동으로 마무리된다.

### 3. 남북한의 국어 교과서 속 「관동별곡」

<그림 1>과 <그림 2>를 보면 북한 교과서 『국어문학1』과 남한 교과서 『고등학교 국어』에서 「관동별곡」은 제7단원, <고전문학유산을 더듬어>와 <우리 문학의 전통과 가치>에 수록되어 있다. 북한 교과서는 전문을 다 수록하지 못하고 송강 정철이 관동 8경을 유람하기 위해 출발하는 부분인 ‘행장을 떨치고~’부터 화룡소를 바라보며 선정의 포부를 다지는 ‘음애에 이온 풀을 다 슬와 내여스라’까지 2쪽에 수록한 반면, 남한 교과서는 은둔 생활 중 관찰사에 임명되어 부임의 여정을 떠나는 부분인 ‘강호에 병이 깊퍼 독님의 누엇더니’부터 망양정에서 꿈을 꾸 후 임금에 대한 충절을 다짐하는 ‘명월이 천신만낙의 아니 비췌 디 엇다’까지 전문을 4쪽에 걸쳐 수록하고 있다. 남북한 교과서에 수록된 「관동별곡」의 공통된 부분을 간단히 비교하자면 다음과 같다.

6) 정혜승, 『국어과 교육과정 실행 연구』, 박이정, 2002, 78쪽, 최미숙 외 7인, 『국어교육의 이해』, 사회평론아카데미, 2021, 70쪽 재인용.

7) 최미숙 외 7인, 『국어교육의 이해』, 사회평론아카데미, 2021, 71쪽.

8) 박기범, 고급중학교 『국어문학』교과서에 나타난 북한 문학교육의 특성-현대소설/영화 단원을 중심으로-, 국어문학, 73, 국어문학회, 2020, 354쪽.

9) 앞의 글, 367쪽.

〈표 4〉 남북한 교과서 속 「관동별곡」

남한 교과서 『고등학교 국어』	북한 교과서 『국어문학1』
<p>(전략)</p> <p>형장(行狀)을 다 썰티고 석경(石徑)의 막대 디퍼,                  백천동(百川洞) 겨터 두고 만폭동(萬瀑洞) 드러가니,                  은(銀) 그릇 무지개 옥(玉) 그릇 룡(龍)의 초리,                  섯돌며 씹는 소리 십(十) 리(里)의 즈자시니,                  들을 제는 우뢰러니 보니는 눈이로다.                  금강덕(金剛臺) 밭 우층(層)의 선학(仙鶴)이 샷기 치니,                  춘풍(春風) 옥덕성(玉笛聲)의 첫증을 씨듯던디,                  호의현상(縞衣玄裳)이 반공(半空)의 소소 쓰니,                  서호(西湖) 넷 주인(主人)을 반겨서 넘노는 듯.                  소향노(小香爐) 대향노(大香爐) 눈 아래 구버보고,                  정양승(正陽寺) 진혈덕(眞歇臺) 고터 올라 안즌마리,                  녀산(廬山) 진면목(眞面目)이 여기야 다 뵈는다.                  (후략)</p>	<p>...</p> <p>길차림 잘 갖추고 돌길에 막대 짚어                  백천동 곁에 두고 만폭동 들어가니                  은같은 무지개 옥같은 룡의 꼬리                  섯돌며 씹는 소리 십리에 잏았으니                  들을 때는 우뢰러니 보니까 눈이로다                  금강대 맨 옷층에 학두루미 새끼치니                  봄바람 옥저소리에 첫잠을 깨였는가                  나래펼친 저 두루미 하늘높이 솟아 떠서                  서호의 옛 주인을 반겨서 넘노는듯                  소향로 대향로 눈아래 굽어보고                  정양사 진혈대에 다시 올라왔으니                  금강산의 참모습이 여기서 다 뵈누나                  (후략)</p>

위 〈표 4〉를 보면 한 가지 차이점이 확연하게 드러난다. 『고등학교 국어』는 (아래아)와 같은 옛말이나 한자어, 고유어 등을 충실히 반영하여 어려운 표현이 많은 반면에 『국어문학1』에서는 어려운 표현이 모두 우리말의 쉬운 표현으로 나타나 있다는 점이다. 따라서 『고등학교 국어』에는 『국어문학1』과 다르게 아래 〈그림 3〉과 같이 본문 옆에 단어 해설이 제시되어 있다. 이러한 차이가 나타나는 이유는 북한 교육과정의 ‘교과서 집필에서 지켜야 할 원칙’의 ‘기본글(작품)의 특징’에서 찾아볼 수 있다. 해당 도서의 원칙 3번에 따르면, ‘글(작품)교재의 서술에서 어려운 말, 한자어 표현을 철저히 없애며 학생들이 이해하기 쉽고 흥미를 돋굴수 있도록 재미있고 형상적인 말들로 표현하도록 하여야 한다.’라고 한다.<sup>10)</sup>

<p>7 섯돌며: 섯이어 틀며,                  8 호의현상: 흰 비단 저고리와 검은 치마 차림, 두루미의 깨끗하고 아름다운 모습을 비유적으로 이르는 말. 소동파의 ‘적벽부’에서 나온 말임.                  9 조화음: 간물을 칭조하는 노인이라는 뜻으로, ‘조물주’를 이르는 말.                  10 태세: 산의 동태. ‘형용’이 산의 정적인 모습이라면 ‘태세’는 산의 동적인 모습.</p>	<p>더 귀은 흐터 내야 인걸(人傑)을 문들고자,                  형용(形容)도 그지업고 배세(船勢)<sup>10)</sup>도 하도 할샤.                  현디(天地) 삼기실 제 자연(自然)이 되연마는,                  이제 와 보게 되니 유정(有情)도 유정(有情)홀샤.                  비로봉(毗盧峰) 상상두(上上頭)의 올라 보니 괴 뉘신고,                  동산(東山) 태산(泰山)이 어늬야 늑뎡던고,                  노국(魯國) 조븐 줄도 우리는 모르거든,                  넘거나 넘은 변하(天下) 엇지헐야 적뎡 말고.</p>
---	--

〈그림 3〉 남한 교과서 『고등학교 국어』 속 「관동별곡」 단어 해석

다음으로 〈표 5〉와 〈그림 4〉를 통해 남북한 교과서에서 「관동별곡」 학습활동이 어떻게 제시되고 있는지 알아보겠다. 이때, 해당 목차는 「관동별곡」에서의 학습활동만을 다루므로 여러 가지 작품을 바탕으로 한 단원의 전체적인 내용을 정리하는 ‘자체로 해 보기’와 ‘국어 힘! 다지기’는 포함하지 않도록 하겠다. 『국어문학1』의 학습활동을 먼저 살펴보자.

10) 변경가 외, “북한 고급중학교 『국어문학』에 수록된 제재 양상 및 특징 -김정은 시대의 2013 교육강령 및 교과서를 대상으로-”, 우리말연구, 56, 우리말학회, 2019, 221쪽.

〈표 5〉 북한 교과서 『국어문학1』 「관동별곡」 학습활동

『국어문학1』 「관동별곡」 학습활동	
〈사색과 실천〉	
1. 시인은 풍부한 형상력과 세련된 언어로 아름다운 금강산의 경치를 생동하게 그리었다. 그러면 시행을 따라가면서 어떤 수법을 리용하여 표현하였는지 찾아보자.	
직유법	_____
( )	<p>                     첫돌며 뿜는 소리 십리에 잣았으니                      들을 때는 우뢰려니 보니까 눈이로다                 </p>
별립법 <sup>11)</sup>	_____
( )	<p>                     아아 너로구나 너 같은이 또 있는가                 </p>
대구법	_____
2. 시인은 금강산을 어느 나라 산과 대비하여 자랑하려고 하였으며 거기에 비낀 사상감정은 무엇인가?	
3. 자연묘사글쓰기	
미술가들이 소묘를 하듯이 세심한 관찰과 사색을 하면서 다양하고 각이한 자연현상을 묘사해보자. 운문으로도 할수 있고 산문으로도 할수 있다. 다음의 묘사글을 참고하여보시오.	
봄바람 자연에는 저들끼리 통하는 말이 있다. 봄바람의 호소를 땅도 물도 알아듣고 봄별도 구름도 알아듣고 나무와 풀들도 알아듣는다. 풍만한 대지와 달디단 봄비와 살뜰한 봄별의 도움을 받으면서 나무와 풀들은 서로 움을 틔운다. 아버지같이 엄하고 어머니같이 부드럽고 열정적인 봄바람의 말을 따라 꽃눈들은 꽃을 피운다. 봄바람을 타고 날아온 제비들은 향기로 가득찬 하늘을 날아며 꽃피는 봄을 노래한다. (장편소설 《평양시간》 중에서)	
가을하늘 호수처럼 맑은 가을하늘 닿으면 줄줄이 흘러내릴듯 닿으면 함초롬히 파란 물이 들듯 우러르면 아, 마음도 비칠듯 하오 (서정시 《가을날의 생각》 중에서)	
4. 우리나라 고전시가문학이 걸어온 길을 거슬러올라가보자.	
고전시가문학이 걸어온 길 원시, 고조선시기 (생략)/세나라시기 (생략)/발해, 후기신라시기 (생략) 고려시기 (생략)/조선봉건왕조시기 (생략)	

11) 내용상 관련이 있는 여러 개의 말마디들을 연이어 별려 쓰는 표현수법. 말과 글의 사상을 강하게 드러내거나 말과 글의 율동을 보장하고 이야기하려는 내용을 정서적으로 떠나가는 데 효과적이다.

제시된 <표 5>를 보면, 1번과 2번은 작품의 글쓰기 방식에 대한 학습 문제, 3번은 배운 작품을 바탕으로 자연현상을 묘사하는 글을 스스로 짓는 확장 학습 문제, 4번은 「관동별곡」이 고전문학 첫 수록 작품인 만큼 고전 시가 문학의 역사를 정리하는 문제라는 것을 알 수 있다. 더 자세히 살펴보자면, 1번, 2번 활동은 수사법 학습 위주로 구성되었으며, 3번 활동은 자연묘사 글쓰기와 관련된 2개의 참고 자료를 제시하여 앞선 활동을 바탕으로 수사법을 활용한 글짓기를 유도하고 있다. 이를 통해 『국어문학1』 속 「관동별곡」의 학습 내용은 수사법 학습을 위주로 조직되었다는 것, 작품 이해를 위한 문제는 <사색과 실천>의 1번과 2번, 두 문제뿐으로, 적은 편에 속한다는 것을 알 수 있다. 이에 대해 이창희는 “우리가 문학작품을 읽고 감상하는 것은 수사법 같은 표현 수법만을 아는 데에서 그치지 않는다.”<sup>12)</sup>라고 하며 작자, 즉 정철에 대한 이해, 전후 작품 간의 영향 관계, 작품 내용에 동원된 여러 고사 등 다양한 학습 과정과 다각적 학습, 갈래 이해를 거쳐야 작품에 대한 온전한 이해가 가능하나 <표 5>의 「관동별곡」 학습활동은 이러한 내용을 담지 못하고 있다고 지적하였다.

**국어**  
이론·기

국어 활동 도우미

부록에 제시된 '한대어 표'를 참고하여 화자의 여정을 본문에서 찾아 표시하며 살펴봅시다.

한국 시가 문학의 흐름을 고려하여 '관동별곡'을 감상하고, 작품에 담긴 사회·문화적 가치를 이해하고 평가해 보자.

**1** **내용**  
주요 여정에 따라 화자가 보거나 느낀 것을 정리해 보자.

	여정	보거나 느낀 것
서사	한양 → 평구역 → 홍수 → 삼강, 차양	관행사로 일명되어 임금의 은혜에 감격함.
	소양강 → 증주 → 회양	
	백전동 → 만곡동	만곡동 목포의 정관을 구경함.
본사 1 금강산	금강대	
	진술대	
	개심대	
	화정소	화정소를 보며 선정을 배울 것을 다짐함.

	여정	보거나 느낀 것
본사 1 금강산	마하연, 모길성, 안문재 → 불정대	불정대에서 십이 폭포의 모습을 구경함.
	산영루 → 금한굴, 충석 정	• 금강산을 떠나는 아쉬움을 토로함. • 충석정의 장관을 구경함.
본사 2 관동 팔경	삼일포 → 의심대	
	경포 → 강릉	• 깨끗하고 조용한 경포 호수와 넓은 동해의 모습을 구경함. • 강릉의 미풍양속을 예찬함.
죽서루		
결사	망양정	

<그림 4> 남한 교과서 『고등학교 국어』 「관동별곡」 학습활동 1

12) 이창희, 북한의 고전문학교육-고급중학교 『국어문학』 1, 2, 3을 중심으로, 한국어문교육, 35, 고려대학교 한국어문교육연구소, 2021, 68쪽.

**2** 이 작품에 드러난 시가 문학의 전통을 윤선도의 연시조 '민홍'과 비교하여 파악해 보자.

**제1수**  
 보리밭 꽃노루를 잡아온 머근 후(後)에  
 바윗곳 울긋의 슬박지 노니노라.  
 그 나쁜 나나쁜 일이야 부절 얹어 이시마.

**제4수**  
 두고서 삼공(三公)도곤 낫다 후마니 만승(萬勝)이 이만후야.  
 아제 헤어든 소부(嫂) 허유(許由) | 낙뜻디라.  
 아이도 님천한홍(林泉閑興)을 비길 곳이 없세라.

—윤선도, 민홍(民洪) 중에서

(1) 다음 구절을 낭송해 보고, '만홍'과 슬격을 비교해 보자.

나도 증을 써어 벽다호 구며보니,  
 기피분 모르거나 구한들 엇디 알리.  
 명월(明月)이 원산만나(玉山)의 아니 비린 띠 었다.

(2) ㉠, ㉡를 참고하여 이 작품과 '만홍' 제4수 중 제시된 구절의 의미를 파악하고, 표현상 특징을 비교해 보자.

㉠ 송나라 사람 임포(林逋)는 시호에 은거하며 매화를 아내로 삼고, 학을 아들로 여기며 살았다. 그가 학을 날리면 학은 구름 속으로 날아올라 선회하다가 다시 절으로 돌아왔다고 한다.

서호(西湖) 옛 주인(主人)을 받거셔  
 년노는 못.

㉡ 요양감이 허유에게 천학을 물어 주며 허자 허유가 이를 기절하고 귀가 더러워졌다며 황에 썼었다. 이때 소를 끌고 오던 소부가 그 물을 소에게 먹일 수 없는데 거슬러 올라갔다고 한다.

이제 헤어든 소부(嫂) 허유(許由) |  
 낙뜻디라.

• 각 구절의 의미: \_\_\_\_\_  
 • 표현상 특징: \_\_\_\_\_

(3) 이 작품과 '만홍'에 공통적으로 드러난 화자의 경사가 무엇인지 파악해 보자.

**3** 화자의 갈등을 중심으로 다음 활동을 해 보자.

(1) 제시된 구절을 중심으로 이 작품의 화자가 추구하는 가치를 알아보고, 이를 고려하여 화자가 겪는 갈등이 무엇인지 파악해 보자.



화자의 갈등

(2) 결사 부분을 중심으로 화자가 갈등을 어떻게 해소하고 있는지 살펴보자.

(3) 이 작품의 화자처럼 서로 다른 가치 사이에서 갈등했던 경험을 떠올려 보고, 이를 어떻게 해결하였는지 친구들과 말해 보자.

<그림 5> 남한 교과서 『고등학교 국어』 「관동별곡」 학습활동 2

**국어 힘! 키우기**

이 작품을 참고하여 자신의 여행 경험을 담은 글을 써 보자.

(1) 자신이 가 보았던 여행지 중 기억에 남는 곳을 골라 보고, 여행지에서 본 풍경과 그에 대한 자신의 느낌을 정리해 보자.

기억에 남는 여행지

여행지의 풍경과 그에 대한 느낌

(2) (1)을 바탕으로 다음 구절에 드러난 표현 방식을 활용하여 여행 경험을 담은 글을 쓰고, 여행지의 사진과 함께 자신의 누리소통망에 게시해 보자.

박천동(百川洞) 거위 두고 만복동(萬福洞) 드러가니,  
 온(園) 7분 무지개 속(3) 7분 봉(龍)의 초리,  
 샷봉에 향는 소치 십(十) 리(里)의 조자시니,  
 물을 제는 우레라니 보니는 눈이조다.

타생차림 숨자본 빛꽃 깊어 들어가니,  
 눈 깊은 풀숨이 곧 깊은 꽃의 향기,  
 날리는 꽃잎이 심 리에 아아지니,  
 아이들 웃음소리 내 안강엔 향락 미소.

<그림 6> 남한 교과서 『고등학교 국어』 「관동별곡」 학습활동 3

제시된 <그림 4>, <그림 5>, <그림 6>을 보면, 『고등학교 국어』의 「관동별곡」 학습활동은 크게 네 문제로, ‘국어 힘! 키우기’의 1번, 2번, 3번은 작품 내용을 정리하고 참고 자료와 비교하는 활동을 통한 작품의 구조적 특징과 글쓰기 방식에 대한 학습 문제, ‘국어 힘! 펼치기’는 작품이 여행 가사라는 점에 주목하여 자신의 여행 경험과 연결 짓고 앞서 학습한 글쓰기 방식을 바탕으로 직접 글짓기를 해 보는 확장 학습 문제라는

것을 알 수 있다. 즉, 『고등학교 국어』 「관동별곡」 학습활동은 텍스트 중심의 작품 내용 이해, 갈래의 형식적 특성과 그에 따른 형상화 방법, 한국 시가 문학의 전통과 특질, 고전 시가의 형식 및 내용 특징을 활용한 창작, 독자의 반응과 경험을 바탕으로 한 심미적 감상 및 해석에 관한 내용을 담고 있다고 볼 수 있다.<sup>13)</sup>

〈표 5〉의 『국어문학1』 학습활동과 비교하였을 때, 가장 눈에 띄는 차이점은 구체성과 체계성이다. 『국어문학1』 학습활동 1번을 보면, 교과서는 ‘시행을 따라가면서 어떤 수법을 리용하여 표현하였는지 찾아보자.’라고 학습 내용만 간단히 제시하고 있다. 어서 『국어문학1』의 교수참고서는 1번 활동에 대해 ‘2~4명의 학생들이 한 조가 되어 가사를 놓고 어떤 표현수법들이 리용되었으며 그 효과성이 무엇인지 토론과 논쟁의 방법으로 찾도록 한다.’라고 제시한다. 활동 3번도 마찬가지로 ‘미술가들이 소묘를 하듯이 세심한 관찰과 사색을 하면서 다양하고 각이한 자연현상을 묘사해보자.’라고 간단히 제시한다. 이렇듯 『국어문학1』은 무엇을 학습할지만 표기하는 반면에 『고등학교 국어』는 ‘이 작품의 화자처럼 서로 다른 가치 사이에서 갈등했던 경험을 떠올려 보고, 이를 어떻게 해결하였는지 친구들과 말해 보자.’와 같이 학습 내용과 함께 무슨 활동을 해야 할지도 제시한다. 또한, ‘다음 구절에 나타난 표현 방식을 활용하여 여행 경험을 담은 글을 쓰고, 여행지의 사진과 함께 자신의 누리소통망에 게시해 보자.’와 같이 ‘누리소통망에 게시’라는 구체적인 활동을 활용하였으며, ‘국어 힘 도우미’ 날개를 통해 학습활동을 어떻게 풀어나갈지 제시하여 교사의 부가 설명 없이도 학생 스스로 학습할 수 있도록 돕고 있다. 『고등학교 국어』는 이러한 구체성을 바탕으로 작품 이해 및 확장 학습을 체계적으로 구성하고 있다.

공통점 또한 찾아볼 수 있다. 〈표 5〉의 북한 교과서 『국어문학1』 「관동별곡」 학습활동은 수사법 학습 위주로 구성되어 있으며 ‘미술가들이 소묘를 하듯이 세심한 관찰과 사색을 하면서 다양하고 각이한 자연현상을 묘사해보자.’라는 주제로 학생이 비유법을 활용한 글짓기를 하도록 제시하고 있다. 또한, 「봄바람」과 「가을하늘」이라는 운문과 산문 참고 자료를 첨부하여 심화 확대 학습에 도움을 주고 있다. 그리고 〈그림 5〉와 그림 6)의 남한 교과서 『고등학교 국어』 「관동별곡」도 마찬가지로 수사법 학습활동이 나타나며 직유법, 은유법, 대구법 등의 표현 방식이 나타나는 본문 구절을 제시하고 해당 구절에 드러난 표현 방식을 활용해 여행 경험을 담은 글을 학생이 직접 써 보는 활동을 제시하고 있다. 또한, 「만홍」 작품을 수록하여 학생이 두 글을 비교해 갈래적 특징과 표현상 특징을 학습할 수 있도록 하고 있다. 이처럼 두 교과서 모두 「관동별곡」의 수사법에 중점을 두어 학습하게 한 후 이를 활용해 스스로 글을 써 보는 활동을 제시한다는 점, 본문 작품과 관련된 작품을 참고 자료로 수록하여 심화 학습활동을 유도한다는 점에서 공통점이 드러난다.

#### 4. 남북한 문학교육의 차이점 및 공통점

지금까지 남북한의 국어과 및 문학교육과정과 교과서, 「관동별곡」 학습활동을 탐구하고 비교해 보았다. 해당 내용 바탕으로 차이점과 공통점을 여러 측면으로 나누어 간단히 정리하자면 다음과 같다.

##### ① 차이점

###### (1) 문학의 가치 측면

북한이 국어 및 문학교육을 어떻게 바라보고 있는지는 〈표 1〉의 북한 국어 과목의 성격, 『국어문학교수참고서』에 따른 『국어문학』 성격, 『국어문학1』의 교수 목적에서 가장 잘 드러난다. ‘국어과목은 (중략) 사상교양과

13) 오수엽, 2015 개정 교육과정 고등학교 국어 교과서의 고전시가 단원 분석 연구-독자 중심적 문학으로서 고전시가 교육의 현황을 중심으로-, 어문학, 140, 한국어문학회, 2018, 339-340쪽.

정서교양을 실현(후략), ‘문학작품은(중략) 혁명적인 사상의식을 형성시켜 주면서(후략)’, ‘여러 가지 문체의 국어문학교재들의 취급을 통하여 우리 당의 주체사상, 선군사상으로 튼튼히 무장시키고(중략) 김정원수님께 끝없이 충직한 강성국가건설의 믿음직한 혁명인재로 준비시키는데 있다.(중략) 자라나는 새 세대들을 혁명적세계관이 튼튼히 서고 지덕체를 겸비한 선군시대 인간으로 준비시킨다.’ 등의 구절을 통해 북한은 인간의 정서를 자극하는 문학의 특성을 이용하여 공산주의 사상 및 김정일 애국주의 정신 주입의 도구로 문학을 이용한다는 것을 확인할 수 있다. 반면에 남한은 국어와 문학을 통해 지식 및 국어와 문학을 대하는 태도를 키우고 언어능력과 문학을 생산하고 수용하는 능력을 신장하는 것에 초점을 두며, 비판적·창의적 사고 역량, 자료·정보 활용 역량, 의사소통 역량, 공동체·대인 관계 역량, 문화 향유 역량, 자기 성찰·계발 역량을 요구한다.

### (2) 교과서 고전문학 본문 수록 측면

북한은 작품을 서술할 때 어려운 말과 한자어 표현을 철저히 없애고 학생들의 이해를 돕고 흥미를 불러일으키는 표현을 사용할 것을 교과서 집필 원칙으로 규정하고 있으므로 「관동별곡」과 같은 고전문학의 경우 교과서 본문 내용이 쉬운 표현으로 구성되어 있다. 반면에 남한은 작품을 비교적 충실히 반영하여 옛말, 한자어, 고유어 등 교과서임에도 어려운 표현이 많다.

### (3) 교과서 학습활동 구성 측면

남한의 『고등학교 국어』 교과서 학습활동 문제는 북한의 『국어문학1』 교과서 학습활동 문제에 비해 무엇을 어떻게 활동할지 비교적 구체적으로, 체계적으로 학생들에게 제시한다. 즉, 교과서에는 학습 내용을, 교수참고서에는 학습 방법을 각각 제시하는 북한과 달리 남한은 교과서에서 학습 내용과 학습 방법을 함께 표기한다. 또한, 토의, 이야기뿐만 아니라 누리소통망 게시 등의 구체적인 활동을 활용하며 ‘국어 힘 도우미’ 날개를 통해 학습활동을 어떻게 풀어나갈지 제시해 자기주도학습을 유도한다.

## ② 공통점

### (1) 교과서 단원 구성 체제 측면

북한 국어 교과서의 단원 구성 체제는 ‘사색과 실천’과 ‘자체로 해 보기’로 구성된다. ‘사색과 실천’은 본문 제재를 학습하고 창의적 학습활동을 하는 단계, ‘자체로 해 보기’는 하나의 단원 마지막 작품에 위치하여 여러 참고 자료를 통해 앞서 배운 내용을 바탕으로 학생들이 심화 확대할 수 있도록 하는 단계이다. 남한의 국어 교과서, 『고등학교 국어』 단원 구성 체제는 ‘국어 힘! 키우기’, ‘국어 힘! 펼치기’, ‘국어 힘! 다지기’로 이루어진다. ‘국어 힘! 키우기’는 작품 내용과 특징을 이해하는 단계, ‘국어 힘! 펼치기’는 본문 내용과 자신의 경험을 연결짓는 단계, ‘국어 힘! 다지기’는 소단원 활동을 정리, 점검하는 단계이다.

남한의 ‘국어 힘! 키우기’, ‘국어 힘! 펼치기’와 같은 학습활동은 참고 자료와 다양한 활동을 통해 작품을 이해하고 스스로 생각하는 사고 활동을 한다는 점에서 북한 교과서의 ‘사색과 실천’과, ‘국어 힘! 다지기’는 소단원 마지막에 위치하여 활동을 정리한다는 점에서 북한 교과서의 ‘자체로 해 보기’와 유사하다고 볼 수 있다.

### (2) 교과서 학습활동 구성 측면

북한 교과서 『국어문학1』과 남한 교과서 『고등학교 국어』의 「관동별곡」 학습활동은 공통적으로 표현상의 특징 중에서도 수사법을 중심으로 학습활동을 구성하였으며, 학습한 내용을 바탕으로 학생이 스스로 글을

써 보는 활동을 통해 수사법을 자연스레 익히도록 한다. 또한, 「봄바람」, 「가을하늘」, 「만홍」과 같이 「관동별곡」과 유사점이 드러나는 작품을 수록하여 학습 방향을 안내하고 학생의 심화 학습활동에 도움을 준다는 점에서 공통점을 확인할 수 있다.

### Ⅲ. 통일을 대비한 문학교육

#### ① 북한의 문학 및 국어교육의 지속적인 소개

앞서 ‘남북한의 문학 및 국어교육’에서 살펴본 바와 같이 북한의 국어교육은 남한의 국어교육과 다른 점이 많다. 그러므로 북한의 문학 및 국어교육을 지속적으로 소개함으로써 통일이 도래하였을 때 학생들이 느낄 이질감과 반감을 줄여 주는 교육이 필요하다. 이때 유의할 점은 학생들에게 사상을 주입하는 북한의 국어교육은 ‘틀렸다’는 인식이 아닌 우리와 북한의 국어교육은 ‘다르다’는 인식을 일깨워 주어야 한다는 것이다. 즉, 학생들이 북한에 대한 고정관념과 부정적인 시각에서 탈피하여 국어교육의 틀과 방식을 ‘이해’할 수 있도록 도와야 한다. 이를 효과적으로 수행하기 위해 양정임은 공감교육의 일환으로 ‘공감대화카드’ 수업모형을 제시하였다. 먼저, 교사가 공감대화카드 활용수업의 진행순서 및 규칙을 학생들에게 충분히 인지시키고, 작품에 나타난 문화적 특성과 인물들의 정서에 상응하는 언어를 브레인스토밍, 마인드맵 등의 방법을 활용해 연상해보도록 한다. 다음으로 활동공간에 펼쳐 놓은 공감카드들 중 문학작품 감상에 논의된 주제 및 관심사, 자신의 감정과 정서에 상응하는 카드를 뽑는다. 학생이 뽑은 카드의 수를 여러 차례 축소해 나가면서 핵심감정 카드를 정리하고 마지막 남은 핵심감정카드를 순서대로 놓고 작품과 관련된 자신의 감정을 설명해 나간다. 발표자의 감정설명을 팀원들이 충분히 경청한 후, 발표자의 감정설명에 대한 자신의 느낌을 솔직하게 말해 준다. 마지막으로 교사가 공감카드 활동에서 나온 내용의 핵심을 정리하고 피드백한 후, 발표자의 생각과 느낌을 듣는 것으로 마무리된다. 이러한 수업 과정을 통해 학생은 자신이 북한에 대해 어떤 감정을 갖는지 스스로 성찰해 볼 수 있으며, 안정적인 분위기에서 자존감 향상과 더불어 타인에 대한 존중과 공감을 훈련하게 된다.<sup>14)</sup>

#### ② 교과서 작품 수록 방법

##### (1) 학생의 인지적·정서적 이해를 돕고 공감을 자극하는 북한 작품

그렇다면 학생들에게 북한 문학 및 국어교육에 대해 올바른 인식을 심어 주기 위해 북한의 어떤 작품을 소개해야 할지에 대한 의문이 들 것이다. 이 의문에 답을 하자면, 북한의 문화와 문학적 정서를 잘 담고 있고, 학생들이 인지적·정서적 측면의 이해와 공감을 느낄 수 있는 작품을 수록해야 한다. 탈북자의 남한 정착, 북한 주민의 일상생활 또는 사랑, 우정 등 인류 보편적인 감정 등과 같은 소재를 예를 들 수 있겠다. 학생들은 이러한 작품을 통해 북한 주민의 삶을 이해하고 공감할 수 있으며 나아가 북한에 대한 정보를 얻고 북한에서의 삶을 간접적으로 경험할 수 있다. 또한, 인류 보편적인 소재에 ‘공감’함으로써 북한 사람도 우리와 다르지 않은 한 민족이라는 인식을 줄 수 있다. 이러한 내용을 담은 작품으로는 북한이탈 청소년의 남한 정착과정을 그린 홍명진의 「우주비행」<sup>15)</sup>, 북한 청소년의 풋풋한 정서와 심리를 잘 묘사한 조희건의 「번개잡이 비행선」, 청춘남녀의 사랑과 노동의 신성함을 이야기한 정현철의 「희열」 등이 있다.<sup>16)</sup>

14) 양정임, 통일시대 준비교육을 위한 문학작품 도입과 활용방안 -고등학교 문학교과서를 중심으로-, 석당논총 70, 동아대학교 석당학술원, 2018, 270-217쪽.

15) 홍명진, 우주비행, 사계절, 2012, 앞의 글, 263쪽 재인용.

16) 앞의 글, 263-264쪽.

(2) 고전문학과 세계문학 작품

남과 북은 정치적 이념부터 국어교육 방식까지 다른 점이 많지만 많은 작품을 공유하고 교과서에 수록한다. 앞서 살펴본 「관동별곡」 뿐만 아니라 「홍길동전」, 「청산별곡」, 「춘향전」, 「허생전」 등의 고전문학과 「베니스의 상인」, 「레 미제라블」 등의 세계문학 작품이 그 예시이다. 문학 교과 특성상 다양한 해석이 존재할 수 있기에 남북한이 서로 다른 접근법으로 작품을 해석하는 경우도 있지만, 『관동별곡』 속 화자의 연금지정을 충성심으로 받아들인 예처럼 해석이 일치하는 경우도 빈번히 존재하고,<sup>17)</sup> 남북한 문학교육의 공통점에서 언급하였듯 같은 학습활동 구성 방식을 취하기도 한다. 이러한 공통 작품을 활용하여 ‘작품 속에서 북한 언어 찾기’, ‘북한의 학습활동 문제 풀어보기’ 등의 활동을 한다면 학생들이 북한 문학에 더욱 친근하게 다가갈 수 있을 것이다.

IV. 결론

함께 공유한 몇천 년의 역사가 무색해지듯 단절된 70여 년의 시간은 남과 북이 다른 국가라고 해도 무방할 만큼 정치, 사회 등 다양한 면에서 차이를 불러일으켰다. 본 연구는 그 수많은 차이 중에서도 교육, 국어 및 문학교육에 집중하여 공통된 작품, 「관동별곡」을 통해 차이뿐만 아니라 공통점 또한 탐구하고, 필연적으로 다가올 통일에 대비해 남한의 문학교육은 어떻게 개선되어야 하는지 제시해 보았다. 먼저 남북한 문학교육의 차이점은 문학의 가치 측면, 교과서 고전문학 본문 수록 측면, 교과서 학습활동 구성의 세 가지 측면에서, 공통점은 교과서 단원 구성 체제 측면, 교과서 학습활동 구성의 두 가지 측면에서 살펴보았다. 그 결과 차이점은 주로 교육체제 및 방식에서, 공통점은 교과서 구성에서 나타나는 것을 확인할 수 있었다. 다음으로 이러한 북한의 문학 및 국어교육에 대한 이해를 바탕으로 통일을 대비하여 학생들에게 문학을 어떻게 가르칠 것인지 알아보았다. 가장 중요한 것은 학생들과 북한의 정서적 거리를 좁히는 것이라 생각하였기 때문에 북한의 문학 및 국어교육을 지속적으로 소개하고, 북한 주민과 탈북자의 삶, 인류 보편적 감정을 주제로 하는 작품을 수록하여 학생의 인지적·정서적 이해와 공감을 장려하며, 고전문학과 세계문학과 같이 교과서에서 함께 공유하는 작품을 학습하는 것의 세 가지 방안을 제시하였다.

청소년은 사회 분위기를 형성하는 국가의 일원이자 장차 미래사회를 이끌어갈 중요한 인력으로서, 이들이 통일 후 민족 간 화합에 성공하였느냐 실패하였느냐 지대한 영향을 미친다고 하여도 과언이 아니다. 그러기 위해선 북한을 향한 반감과 이질감을 줄이는 통일 대비 교육이 무엇보다 중요하다. 따라서 학생들이 북한 정서를 이해하고 공감하도록 돕는 교육 모형 및 방식이 앞으로 더 많이 논의되어야 할 것이다.

마지막으로 이 글이 독자가 북한의 문학 및 국어교육에 관심을 갖고 이해하게 되는 계기가 되었기를 바라며 글을 마치겠다.

17) 김미영, 통일한국에 대한 문학교육의 대응, 문학교육학, 53, 한국문학교육학회, 2016, 30쪽.

## 참고 문헌

- 교육부, 『국어과 교육과정(교육부 고시 제2015-74호[별책5])』, 교육부, 2015.
- 라성학 외 3인, 『국어문학교수참고서: 고급중학교. 제1학년』, 평양:교육도서출판사, 2013.
- 서명희, 『고등학교 국어』 7단원, 좋은책 신사고, 2015.
- 최미숙 외 7인, 『국어교육의 이해』, 사회평론아카데미, 2016.
- 황금순 외 4인, 『국어문학: 고급중학교. 1』, 평양:교육도서출판사, 2013.
- 강보선 외 2인, 북한의 2013 개정 국어과 교육과정의 특징, 국어교육연구, 62, 국어교육학회, 2016, 1-34쪽.
- 김미영, 통일한국에 대한 문학교육의 대응, 문학교육학, 53, 한국문학교육학회, 2016, 9-37쪽.
- 박기범, 고급중학교 『국어문학』교과서에 나타난 북한 문학교육의 특성-현대소설/영화 단원을 중심으로-, 국어문학, 73, 국어문학회, 2020, 353-395쪽.
- 변경가 외 1인, 북한 고급중학교 『국어문학』에 수록된 제재 양상 및 특징 -김정은 시대의 2013 교육강령 및 교과서를 대상으로-, 우리말연구, 56, 우리말학회, 2019, 211-239쪽.
- 양정임, 통일시대 준비교육을 위한 문학작품 도입과 활용방안 -고등학교 문학교과서를 중심으로-, 석당논총, 70, 동아대학교 석당학술원, 2018, 249-286쪽.
- 오수엽, 2015 개정 교육과정 고등학교 국어 교과서의 고전시가 단원 분석 연구 -독자 중심적 문학으로서 고전시가 교육의 현황을 중심으로-, 어문학, 140, 한국어문학회, 2018, 321-347쪽.
- 이창희, 북한의 고전문학교육-고급중학교 『국어문학』 1, 2, 3을 중심으로, 한국어문교육, 35, 고려대학교 한국어문교육연구소, 2021, 55-84쪽.
- 정진석, 북한의 2013 개정 교육강령에 나타난 북한 문학교육의 내용 분석, 국어교육연구, 68, 국어교육학회, 2018, 145-174쪽.
- 최홍원, 동질성과 이질성의 길항과 통일 문학교육의 도정 -교육과정과 교과서를 통해 본 통일 문학교육의 방향과 과제-, 문학교육학, 62, 한국문학교육학회, 2019ㄱ, 41-87쪽.
- 최홍원, 북한 문학교육을 통한 문학교육론의 투시와 성찰, 문학교육학, 64, 한국문학교육학회, 2019ㄴ, 343-384쪽.



# 한국 라면의 현황과 세계 경쟁력 확보 방안

식품영양학과 이지\*

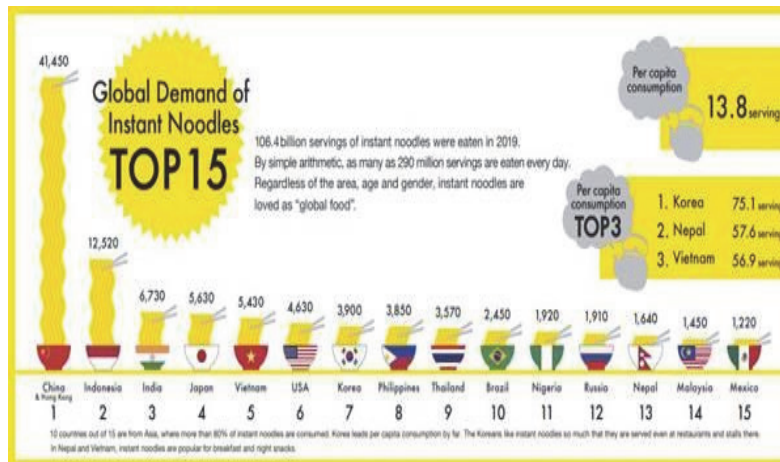
## 목 차

1. 서론
2. 한국 라면의 역사
  - 2.1 한국 라면의 탄생
    - 2.1.1 라면의 유래: 납면(拉麵), 라멘(ラーメン)
    - 2.1.2 우리나라 최초의 라면: 삼양라면
  - 2.2 한국 라면의 변천사
    - 2.2.1 시대별 라면 시장 특징
    - 2.2.2 라면 산업 현황
3. 한국 라면의 경쟁력과 보완점
  - 3.1 한국 라면의 경쟁력
  - 3.2 한국 라면의 보완점
4. 결론 및 제언

참고 문헌

## 1. 서론

본 연구의 목적은 1인당 라면 소비량 세계 1위인 한국 라면의 역사를 파악하고, 개선점을 분석하여 세계에서 한국 라면의 경쟁력을 갖추기 위한 방법을 고안해 보는 데 있다. 아래 <그림1>을 보면 세계인스턴트라면협회(WINA)의 2019년도 세계 연간 인스턴트 라면 소비량 조사에서 한국의 '라면 전체 소비량'은 전 세계에서 7위이지만, '1인당 연평균 라면 소비량'은 75.1개로 1위이다.<sup>1)</sup>



<그림 1> 2019 연간 인스턴트 라면 소비량과 1인당 연평균 라면 소비량 순위<sup>2)</sup>

이렇듯 한국인의 라면 사랑은 상당하다. 하지만, 라면을 많이 먹는다고 라면의 인식이 좋은 것 아니다. 한국갤럽에서 전국 성인 1,001명을 대상으로 한 달간 라면 취식 여부와 라면에 대한 인식 조사 결과, 응답자의 74%는 최근 한 달간 라면을 먹은 적 있었고, 71%는 라면을 “몸에 좋지 않은 음식”으로 인식하고 있었다.<sup>3)</sup> 1인당 연평균 75개를 먹을 정도로 일상적인 음식인 라면은 아직 ‘건강에 안 좋다’는 인식에서 벗어나기 어려워 보인다. 든든한 한 끼 밥상이 되기도 하고, 캠핑 음식, 야식, 비상식량으로도 적절한 라면은 코로나-19 바이러스로 인한 자가격리와 사회적 거리두기를 하는 데에도 큰 도움을 준 식품임이 틀림없다. 하지만 웰빙푸드, 비건 음식 등에 관한 관심이 늘어나고 있는 시점에서 ‘건강에 안 좋다’고 여겨지는 라면에 대해 정확히 확인해 볼 필요가 있다. 이를 위해 라면이 건강에 안 좋은 이유가 무엇인지, 현재 라면 산업은 어떻게 변화하고 있는지도 아울러 살펴볼 예정이다.

또한, 해외에서 한국 라면의 인기도 상당하다. 올해 9월 말 기준으로 국내 판매율 1위인 신라면의 해외 매출액(3,700억 원)이 국내 매출액(3,200억 원)을 넘어섰다. 코로나19로 인한 각국의 락다운 조치에 따른 간편 식품에 대한 수요의 증가와 ‘대한민국’ 브랜드 가치 제고로 K-푸드의 새 역사를 쓰고 있다.<sup>4)</sup> 이런 시점에서 한국 라면에 대한 고찰은 한국 라면의 경쟁력을 높이는 데 도움이 될 것이다.

1) WINA, <<https://instantnoodles.org/en/noodles/demand/ranking/>>, 2021.11.1., 라면정보자피키, 세계라면협회(WINA)와 1인당 라면 소비 1위 한국, 네이버 블로그, 2020.1.26.

<<https://m.blog.naver.com/pikich89/221785850087>>에서 재인용

2) 같은 곳

3) 한국갤럽조사연구소, 라면에 대한 인식, 좋아하는 라면 브랜드 - 2013/2018년 비교, 2018.10.25.

<<https://www.gallup.co.kr/gallupdb/reportContent.asp?seqNo=960>>

4) 김성미, ‘한국 라면, 해외에서도 인기…농심·삼양 수출 박차’, 이지경제, 2021.10.5.

<<http://www.ezyeconomy.com>>

인스턴트 라면은 시간과 장소에 구애받지 않고 간편한 한 끼 식사가 가능하다는 점에서 식생활의 혁명을 가져왔다고 볼 수 있다. 뉴욕타임스(2007)가 라면에 대해 “사람에게 물고기 잡는 법을 가르쳐주면 평생 먹을 수 있다지만, 인스턴트 라면을 주면 그 무엇도 가르쳐줄 필요 없이 평생 먹을 수 있다”라고 평할 만큼, 라면이 인류 식생활에 큰 변화를 가져다준 것은 분명하다.<sup>5)</sup> 따라서 전 세계 많은 사람이 즐겨 먹는 한국 라면의 역사와 경쟁력을 살펴보고 영양 측면의 보안점을 파악하여 한국 라면 경쟁력 강화에 이바지하고자 한다.

## 2. 한국 라면의 역사

### 2.1. 한국 라면의 탄생 과정

#### 2.1.1. 라면의 유래: 납면(拉麵), 라멘(ラーメン)

라면은 본래 중국 음식으로 ‘납면(拉麵)’에서 유래했다. 납면은 밀가루 반죽을 양쪽에서 당기고 늘려 여러 가닥으로 만든 국수의 한 종류이다. 이 납면이 메이지 유신 직후인 1870년대 일본으로 건너가면서 일본식 발음인 ‘라멘(ラーメン)’이 됐다. 라멘은 당시 일본에서 닭뼈나 돼지뼈, 멸치, 가다랑어포 등을 우려낸 육수에 면을 말아먹는 음식이었다. 납면의 면발이 가늘었다면 라멘은 면발이 다소 굵었다는 차이점이 있다.<sup>6)</sup>

일본식 라멘은 우리가 자주 먹는 인스턴트 라면과는 전혀 다른 음식으로 볼러도 될 만큼 큰 차이를 보인다. 라멘에서 인스턴트 라면으로 변화시킨 사람은 일본인 안도 모모후쿠다. 일본은 구호물자로 밀가루가 넘쳐났고, 그 시절 사업가 안도 모모후쿠는 밀가루를 원료로 한 식품을 개발하면 커다란 기회가 될 수 있을 거라 직감했다. 일본의 식민지였던 타이완에서 태어나 일찍 부모를 잃고 일본으로 건너온 뒤 전쟁과 패전의 배고픔을 겪었던 그에게는 사업 기회뿐 아니라 ‘어떻게 하면 인류가 배고픔을 극복할까?’라는 커다란 고민이 있었다. 그러나 쌀을 중심으로 한 식습관의 벽을 깨뜨리는 일은 쉽지 않았고 사업 실패와 탈세 혐의 기소 등으로 밑바닥까지 추락하게 되었다.

안도 모모후쿠는 절망스러운 삶 속에서 자살을 결심하고 죽기 전에 마지막으로 술이나 한잔 마시자는 생각에 찾아간 선술집에서 밀가루 반죽을 입힌 어묵을 기름에 튀기면 수분이 제거되는 모습을 보고 면을 튀기고 건조하여 오랫동안 보관할 수 있는 라면을 개발했다.

연구를 거듭한 끝에 1958년 ‘닛싱(日清) 치킨 라멘’이라는 맑고 담백한 국물의 인스턴트 라면을 최초로 출시하고, 라멘이라는 용어를 사용한 컵라면도 개발하였다. 그러나 이 일화에 반론도 있다. 이미 중일전쟁 당시 중국군이 건면을 튀겨 휴대하고 다녔다는 이야기가 있기 때문이다. 타이완 출신의 안도 모모후쿠는 그것을 이미 알고 있었을 것이라는 추측 가능한 부분이다.<sup>7)</sup>

#### 2.1.2. 우리나라 최초의 라면: 삼양라면

우리나라의 인스턴트 라면은 일본에서 유래했다는 것은 부정할 수 없는 사실이다. 안도 모모후쿠가 제조 특허를 독점하지 않은 덕에, 그리고 일본의 ‘묘조라면(Myjo Food)’ 사장이 노하우를 전부 이전해 준 덕에 1963년에 삼양의 전중윤 회장은 국내 최초의 라면인 ‘삼양라면’을 출시할 수 있었다.

5) 이정근, 세계 라면 산업 동향과 우리나라의 라면 산업, 세계 농식품산업 동향 제194호, 2016, 57-72쪽.

6) 장정훈, [라면로드] 라면의 역사-1963년 국내 첫 라면 출시, 중앙일보, 2018.08.09.

<<https://www.joongang.co.kr/article/22872281#home>>

7) 네이버 지식백과, 라면, <<https://m.terms.naver.com/entry.naver?docId=1051961&cid=48179&categoryId=48238>>, 2021.10.18.



〈그림 2〉 한국 최초 라면, 삼양라면<sup>8)</sup>

당시 세계에서 가장 가난한 나라였던 대한민국의 국민은 미군의 음식 쓰레기로 꿀꿀이 죽을 끓여 먹으며 하루하루 연명했다. 밀가루가 구호물자로 들어왔지만, 사람들의 입맛에 맞지 않아 무용지물이 되던 시기에 전중윤 회장은 일본식 인스턴트 라면을 도입한다면 식량 자급 문제를 어느 정도 해결하는 데 도움이 될 것으로 생각했다.

1963년에 출시된 삼양라면은 국수를 증숙시킨 뒤 기름으로 튀긴 꼬불꼬불한 유탕면과 닭고기 육수로 만든 분말 스프가 첨부돼 있다. 이 라면은 일본의 명성식품 주식회사와 기술 제휴하여 만든 제품으로 1980년대에 이르기까지 가장 많이 애용되던 제품이다. 하지만 처음부터 인기가 좋았던 것은 아니다. 쌀이 주식이던 한국 인들은 라면을 처음에 섬유에 한 종류로 알아 일절 먹지 않았던 시절도 있었다.<sup>9)</sup>

그래서 삼양식품은 캠페인의 일환으로 시식을 실시하고 라면 알리기 운동에 나섰다. 여전히 한국인 냉담했다. 이때, 식량문제에 관심을 가진 박정희 대통령은 제작비를 지원해 주고 쌀을 아끼기 위한 혼분식 장려정책을 추진하여 삼양사는 삼양라면을 통해 6년간 매출액 300배에 도달하는 폭발적인 성장을 한다. 또한, 박정희 대통령의 제안으로 1980년대 초에는 일본의 라면과 다른 맵고 칼칼한 ‘한국식 라면’이 만들어졌다.

## 2.2. 한국 라면의 변천사

### 2.2.1. 시대별 라면 시장 특징

라면의 역사는 지난 1960년대 먹을거리가 부족했던 시대적 환경에서 출발했으나 현재는 고객의 니즈를 반영하는 시장의 트렌드 메이커로 성장해 우리나라 식품의 역사를 고스란히 대변해주고 있다.<sup>10)</sup> 그 과정은 태동기(1960년대), 성장기(1970년대), 황금기(1980년대), 휴면기·도약기(1990년대), 성숙기(2000년대), 제 2 도약기(2010년대), 전성기(2020년대)로 나누어볼 수 있다.

8) 삼양식품, 삼양라면, <<https://www.samyangfoods.com/kor/brand/samyangRamen.do>>, 2021.11.10.

9) 삼양식품, 앞의 글.

10) 김상우, [창간특집] 라면, 서민 식품에서 트렌드 메이커로 성장, 2013.6.24.

<<https://www.foodbank.co.kr/news/articleView.html?idxno=36447>>

국내 라면사 \*농심(농), 삼양(삼), 팔도(팔), 오뚜기(오), 풀무원(풀)

시기	주요 제품 (업체,연도)	라면시장 특징
1960년대 (태동기)	삼양라면(삼,63) 롯데라면(농,65)	· 삼양라면 '10원'에 국내 첫 출시(63.9) · 농심(롯데공업주식회사), '롯데라면' 첫 출시(65.9) · 닭고기 육수(국물) 기본
1970년대 (성장기)	소고기라면(농,70) 짜장면(농,70) 쇠고기면(삼,70) 농심라면(농,75)	· 농심, 국내 최초로 인스턴트 짜장면 출시(70) · 닭고기에서 쇠고기 육수 베이스로 변화 · '형님 먼저 아우 먼저'로 유명한 농심라면 대히트(75)
1980년대 (황금기)	너구리(농,82) 육개장 사발면(농,82) 삼양라면 골드(삼,82) 안성탕면(농,83) 짜파게티(농,84) 팔도비빔면(팔,84) 신라면(농,86) 도시락(팔,86) 진라면(오,88)	· 야쿠르트(팔) 라면시장 진출(83) · 청보 라면시장 진출(85), 이후 오뚜기가 인수(87) · 빙그레 라면시장 진출(86) · 용기면(컵라면) 대중화 · 우지파동(89)
1990년대 (도약기)	왕뚜껑(팔,90) 튀김우동(농,90) 스낵면(오,92) 열라면(오,96) 수타면(삼,99)	· 냉장면, 생면 등 제품 폭발적 증가 · 농심 중국에 공장 설립 · 국내 라면시장 규모 1조원 돌파(96)
2000년대 (성숙기)	두파마탕면(농,01) 컵누들(오,05) 맛있는 라면(삼,07) 동지냥면(농,08) 후루룩국수(농,08) 뚝배기(농,09)	· 한국 라면 해외 진출 본격화 · 프리미엄 라면 등장 · 빙그레 라면사업 철수(03) · 이마트, 롯데마트, 홈플러스 등 PB 라면 출시
2010년대 (제2도약기)	자연은 맛있다(풀,10) 신라면 블랙(농,11) 꼬꼬면(팔,11) 나가사끼짬뽕(삼,11) 후루룩칼국수(농,12) 남자라면(팔,12) 불닭볶음면(삼,12) 진짜진짜(농,12)	· 하안국물 라면시장 형성 후 퇴조 · 라면업계, 중국 미국 러시아 등 해외사업 박차 · 한국야쿠르트, 팔도 법인 분리(12) · 매운맛 라면 인기(불황) · 프리미엄 라면 전성기

〈그림 3〉 국내 라면사<sup>11)</sup>

우리나라 최초의 라면 삼양라면에서 살펴본 바와 같이, 태동기인 1960년대의 라면 시장은 굶주림 해결을 위한 혼분식 장려정책으로 빠르게 확대되었다. 쌀 부족 시대에 라면의 쌀 대체 효과는 컸다. '삼양라면'이 첫선을 보인 1963년 만 해도 쌀 3,800여 석의 대체 효과에 그쳤으나, 수요가 늘어나면서 1976년에는 145만 8,000여 석, 1980년에는 184만8,205석의 대체 효과를 거두었다. 삼양라면의 부흥에 1965년, 농심의 전신인 롯데 공업 주식회사는 '롯데라면'을 출시하였고 다른 기업들도 잇따라 제품들을 출시하였다.

성장기인 1970년대에는 농심이 라면 시장에 경쟁력을 갖추기 위해 닭고기 육수가 아닌 쇠고기 육수로 만든 라면을 출시했다. 이는 값비싼 쇠고기의 맛을 저렴한 가격에 즐길 수 있어 굉장히 사랑받는 식품이 되었다. 또한, 농심은 국내 최초의 인스턴트 짜장면인 '짜파게티'를 개발하는 혁신을 하여 라면 시장에서 경쟁력을 갖춘다.

1980년대에는 한국 경제 성장과 함께 라면 산업도 황금기를 맞는다. 농심은 '너구리', '육개장사발면' '안성탕면', '짜파게티'를 팔도(당시 한국야쿠르트)는 '팔도비빔면'과 '도시락', 오뚜기는 '진라면' 등을 출시하는 등 지금까지도 국민에게 사랑받는 베스트셀러들을 한꺼번에 출시한다. 이 시기에 청보와 빙그레도 라면 사업에 뛰어들어 경쟁은 한층 치열해졌다. 치열한 경쟁 상황에서 농심은 너구리와 육개장사발면, 안성탕면, 짜파게티가 꾸준한 사랑을 받으면서 라면 시장에서 1위의 자리에 올라선다. 1986년 농심은 한국의 매운맛을 대표하는 '신라면'을 출시하면서 더욱 시장점유율을 늘리며 라면 시장을 선도해 나가게 된다.<sup>12)</sup> 또한 1980년

11) 서찬동, [국내 라면의 역사] 식량 부족하던 시절 한 봉지에 10원,

〈<https://www.mk.co.kr/news/special-edition/view/2013/07/599522/>〉, 2013.7.18.

대 후반에는 86년 아시안게임과 88년 올림픽을 계기로 용기면인 ‘컵라면’이 대중화되기 시작했다.<sup>13)</sup>

휴면기·도약기인 1990년대는 라면 시장이 처음으로 침체기를 맞이한 시기다. 지금도 최악의 식품 안전 오판 사고로 거론되는 1989년 삼양라면 ‘우지파동’은 라면 시장 침체기의 빌미를 제공했다. 검찰은 삼양식품이 공업용 우지(쇠고기 기름)를 사용해 라면을 제조했다며 면밀한 검토 없이 해당 제품의 전면 폐기를 즉각 결정했다. 삼양식품은 이 사건으로 인해 이미지가 순식간에 실추되면서 점유율이 10%까지 폭락하는 등 1998년 부도 위기까지 내몰렸다. 우지파동 이후, 라면 시장은 전체 매출이 급감하는 사태가 발생했다. 더군다나 MSG 논란이 이 시기에 본격적으로 점화하면서 MSG가 가장 많이 첨가된 식품 중의 하나가 라면이라는 주장이 제기됐다. 즉 소비자들에게 라면은 몸에 안 좋은 대표적 식품이란 근거 없는 인식이 지속해서 확산된 것이다. 그러나 라면 업계는 이 어려움을 다양성으로 정면 돌파했다. 왕뚜껑, 튀김우동, 오징어 짬뽕, 신라면 큰 사발 등 여러 컵라면이 탄생하였고 냉장면과 냉동면, 생면 등 기름에 튀기지 않는 신제품을 선보이기도 했다. 이외에도 기존의 획일적인 맛에서 벗어난 맛의 프리미엄화와 해외시장 적극적 모색이란 대책 마련으로 1998년에는 국내 라면 매출 규모가 처음으로 1조 원을 넘어섰고, 본격적인 라면 수출 또한 시작되었다.

성숙기인 2000년대에는 90년대 중후반부터 불어온 다양성이 고객 니즈의 심화를 가져왔다는 특징을 보였다. 오투기는 2005년 ‘컵누들’이란 제품을 출시하며 기존에 생각할 수 없었던 라면과 다이어트의 접목이란 새로운 개념을 창출했다. 2007년 출시한 ‘백세카레면’도 라면과 카레의 조합이란 신선한 발상이 주목을 받았다. 삼양식품은 2007년 건강한 라면이란 슬로건의 ‘맛있는 라면’과 정통 중화요리를 표방한 ‘간짜뽕’을 출시해 눈길을 끌었다. 농심은 2008년 ‘후루룩 국수’와 ‘뚝배기’ 등 전통음식 소재에 라면과의 결합을 시도했다. 또한, 대형마트 브랜드를 내세운 저렴한 가격대의 PB 상품화도 이루어졌는데, 가격경쟁력은 있지만, 맛의 다양성과 고급화를 지향하는 시장 흐름에 밀려 기존 업체들의 아성을 위협할 수준으로 부각되진 못했다.

제2의 도약기인 2010년대에는 한류에 힘입어 해외 진출의 활성화되었고 1인 가구 증가와 장기 불황의 영향으로 라면의 인기는 또다시 급부상하게 된다. 또한, 2011년도에는 팔도의 ‘꼬꼬면’과 같은 하얀국물 라면이 대히트를, 2012년에는 얼얼한 매운맛을 가진 불닭볶음면이 대히트를 쳤고, 농심의 ‘신라면블랙’과 삼양식품의 ‘호면당’, 풀무원의 ‘꽃게짜뽕’ 등의 프리미엄화는 지속되었다. 1990년대의 프리미엄화와 다른 점이 있다면, 라면을 활용한 다양한 조리법이 생겨났다는 것이다. 2013년도에는 짜파게티와 너구리 라면을 조합한 ‘짜파구리’를 필두로 라면을 기름에 튀긴 후 꿀을 바른 ‘라면땅’, 해장용으로 큰 인기를 끌고 있는 ‘콩나물 두부라면’ 등과 같은 새로운 트렌드가 형성됐다.<sup>14)</sup> 또한 2018년도에는 볶음 라면들이 많이 출시되기도 했다.

### 2.2.2. 라면 산업 현황

2020년대에도 2010년대에 이어 ‘라면을 활용한 요리’는 여전히 인기를 누리고 있다. 2019년에 영화 ‘기생충’에 나온 ‘채끝 짜파구리’로 짜파구리가 한 번 더 성행하였고, 유튜브 콘텐츠에서 ‘매운 라면 먹기 챌린지’를 하거나 매체에 나온 이색적인 레시피를 따라 하는 문화가 생겼다. 또한, 건강을 염려하는 사람들이 많아짐에 따라 신라면 건면과 같이 튀기지 않고 건조한 라면이나 나트륨을 줄여 ‘건강함’을 키워드로 내세운 제품들이 많이 출시되고 있다.

12) 서찬동, 앞의 글.

13) 이정근, 앞의 글.

14) 김상우, 앞의 글.



〈그림 4〉 2010년 ~ 2021년 주요 이슈<sup>15)</sup>



〈그림 5〉 신라면 건면 (2019년 출시)<sup>16)</sup>

### 3. 한국 라면의 경쟁력과 보완점

#### 3.1. 한국 라면의 경쟁력

신종 코로나바이러스 감염증 사태로 세계 시장에서 한국 라면이 '비상식량'으로 주목을 받으면서 판매량이 급증했다. 21일 관세청과 식품업계에 따르면 올해 1월~11월 라면 수출액은 5억4,972만 달러로 지난해 동기보다 28.4% 늘었다. 이미 지난 한 해 수출액(4억6,700만 달러)을 넘었다. 연간 라면 수출액은 2016년 2억9,000만 달러에서 2017년 3억8,000만 달러, 2018년 4억1,000만 달러, 지난해 4억7,000만 달러로 증가했다. 국가별로 수출액을 보면 중국이 1억3,856만 달러로 전체의 25.2%를 차지해 가장 많았고 그다음으로 미국(7,284만 달러), 일본(4,498만 달러), 태국(2,466만 달러), 필리핀(2,237만 달러) 등의 순이었다.<sup>17)</sup>

아래 〈그림 6〉의 2017년부터 2019년까지 3년간 미국의 수입 라면 동향을 살펴보면, 매년 괄목할 성장세를 보였으며 2019년에는 전년 대비 15.95% 성장하여 약 7,939만 달러의 수입량을 달성했다. 그뿐만 아니라 팔도의 '도시락 라면'은 러시아에서 용기면 시장점유율 60%를 차지하고 있다.<sup>18)</sup> 또한, 영화 <기생충>의 채끝 짜빠구리와 해외에서의 유튜브 불닭볶음면 먹기 챌린지, 전세계에서의 K-pop 열풍 등이 한국 라면의 인기를 더욱 높이고 있다.

15) 문유진, 라면 마니아들을 위한 라면 이야기, ShareHows, 2021.11.27. <<https://sharehows.com/110065>>

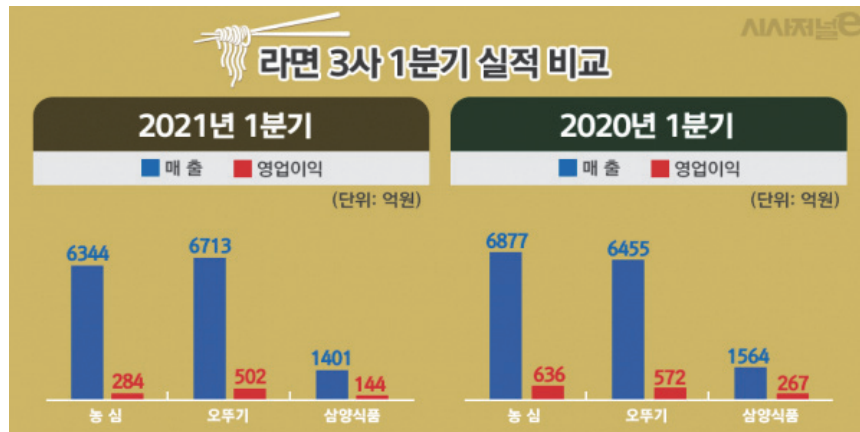
16) 농심 홈페이지, 신라면 건면, <<http://brand.nongshim.com/shin-nonfrying/main/index>>, 2021.11.26.

17) 이선애, '세계 휩쓴 코로나19' 비상식량은 한국 라면...수출액 사상최대 '6억달러', 아시아경제, 2020.12.21. <<https://www.asiae.co.kr/article/2020122108212523740>>

18) 김중윤, [르포] "800원이면 한 끼 해결"...러시아 국민 라면 된 팔도 '도시락', news1, 2020.1.7. <<https://www.news1.kr/articles/?3810019>>

순위	국가	연도별 수입액			비중			증감률 '19/'18
		2017	2018	2019	2017	2018	2019	
	전체	224.08	246.82	258.33	100.00	100.00	100.00	4.66
1	대한민국	58.52	68.47	79.39	26.12	27.74	30.73	15.95
2	중국	41.99	47.99	38.02	18.74	19.44	14.72	-20.78
3	이탈리아	24.53	28.11	34.43	10.95	11.39	13.33	22.49
4	캐나다	32.15	25.60	19.73	14.35	10.37	7.64	-22.92
5	태국	18.90	18.22	19.22	8.43	7.38	7.44	5.52
6	일본	15.43	17.60	18.39	6.88	7.13	7.12	4.49
7	베트남	6.86	11.66	14.38	3.06	4.73	5.57	23.27
8	대만	3.07	4.01	7.57	1.37	1.62	2.93	89.06
9	프랑스	5.37	4.68	4.19	2.40	1.90	1.62	-10.36
10	싱가포르	1.91	2.33	2.75	0.85	0.94	1.07	18.45

〈그림 6〉 2017-2019 미국의 수입 라면 동향<sup>19)</sup>



〈그림 7〉 농심, 오뚜기, 삼양식품 2020년, 2021년 1분기 실적 비교<sup>20)</sup>

〈그림 7〉을 보면, 부동의 매출 1위를 자랑하던 농심은 오뚜기의 각고의 노력 끝에 2위로 전락하기도 하는 등 한국 라면 시장 경쟁은 치열하다. 또한, 오랫동안 1위의 자리를 지켜오던 농심 '신라면'은 출시 35년 만에 처음으로 해외 매출이 국내 매출을 넘어섰다. 2021년 10월 5일, 농심에 따르면 신라면의 올해 3분기 국내의 누적 매출액은 총 6,900억 원이고, 이 중 해외 비중이 53.6%(3,700억 원)이다. 농심은 신라면의 올해 해외 매출 5,000억 원을 포함해 총 9,300억 원의 매출을 달성할 것으로 기대하고 있다. 또한, 삼양식품도 불닭볶음면의 인기로 지난해 전체 매출에서 해외 매출 비중이 57%에 달했다. 삼양식품은 2016년부터 해외에서 꾸준히 연평균 41%의 성장률을 보였다.<sup>21)</sup>

19) 우은정, 미국 라면 시장 동향, Kotra 해외시장뉴스, 2020.3.16.

〈<https://news.kotra.or.kr/user/globalAllBbs/kotranews/album/781/globalBbsDataAllView.do?dataIdx=180558&column=&search=&searchAreaCd=&searchNationCd=&searchTradeCd=&searchStartDate=&searchEndDate=&searchCategoryId=&searchIndustryCateIdx=&searchItemName=&searchItemCode=&page=1&row=10>〉

20) 한다원, 펄펄 끓던 라면시장, '가격 인상' 놓고 눈치 싸움, 시사저널e, 2021.05.18.

〈<http://www.sisajournal-e.com/news/articleView.html?idxno=232265>〉

21) 이소라, 국내보다 해외서 더 많이 먹은 한국라면... 해외진출 가속도, 한국일보, 2021.10.05.

〈<https://m.hankookilbo.com/News/Read/A2021100514090005973>〉

### 3.2 한국 라면의 보완점

한국 라면은 우리의 삶에 없어서는 안 될 식량으로 자리 잡았지만 높은 나트륨 함량, 높은 열량, 자극적인 맛, 영양 불균형 등으로 ‘건강에 안 좋다’는 비난을 받기도 한다. 하지만 살펴보면 라면만 건강에 나쁘다고만 할 순 없다. 어린이들의 성장을 방해하고, 열량이 높아 다이어트의 적이고, 국물에는 나트륨 함량이 높아 건강에 좋지 않다는 것은 다소 오해가 있다.

20대 성인의 경우 하루 2,600kcal(남), 2,100kcal(여) 섭취를 권장하므로, 한 끼에 500~700kcal 섭취면 적당하다. 라면 중 가장 섭취가 많은 신라면은 1식당 505kcal이며 농심 면제품의 평균 열량은 430kcal 정도로, 일반인의 한 끼 식사 권장 기준을 넘지 않음은 물론 일반적인 1끼 식사 음식들과 비교하여 비슷하거나 오히려 낮다. 분말스프도 첨가물로 만든 것이 아닌 천연원료를 가열 농축한 것이며 라면의 맛과 영양을 더해 주는 건더기스프는 원물 그대로의 맛과 향을 살리면서 최소한의 가공을 거쳐 영양을 담고자 하였다.<sup>22)</sup> 또한, 영양성분 비율도 탄수화물 58%, 단백질 8%, 지방 34%<sup>23)</sup>로 2020 한국인 영양 섭취 기준(탄수화물 55~65%, 단백질 7~20%, 지방 15~30%)에 크게 벗어나진 않는다. 문제가 되는 것은 라면과 함께 먹는 김치와 밥, 그리고 지나치게 자극적인 일부 라면 제품이라고 할 수 있다. 하지만 라면 그 자체에 영양적 문제가 없다고 해서 개선할 필요가 없는 건 아니다. 라면을 김치와 밥과 함께 먹거나, 다양한 조리 방법으로 변형해서 먹는 식문화가 고열량, 고지방, 고나트륨의 문제점을 가져온다면, 라면 업계 또한 이 점을 인지하고 전 세계인의 건강관리에 이바지할 수 있도록 노력해야 한다.

한국인의 경우 끼니마다 국물을 섭취하는 편이기 때문에 우리나라 국민의 나트륨 섭취량은 WHO의 나트륨 하루 권장량을 늘 가볍게 넘었다. 그래도 국민의 나트륨 섭취를 줄이기 위해 식품의약품안전처가 2017년 5월에 나트륨 함량 비교 표시제를 도입하고 나트륨 줄이기 캠페인을 하여 2011년에 비해 2018년 우리 국민 나트륨 일일 섭취량은 1,557mg 줄었다. 이에 더불어, 나트륨 함량 파악이 쉽도록 2022년부터는 WHO의 나트륨 하루 권장 기준치인 2,000mg을 기준으로 나트륨 함량을 비교 표시한다고 한다. 이러한 식품의약품 안전처의 노력과 함께 더욱 확대되고 있는 라면 업계도 우리나라 국민, 더 나아가 전 세계인 건강관리에 의무감을 느끼고 다양한 방법을 생각해야 할 필요가 있다.

**표 4-5-1. 우리 국민 나트륨 일일 섭취량 현황 - 연도별 : 2011-2018**  
Table 4-5-1. National daily sodium intake amount by year : 2011-2018

단위 : mg/일 Unit : mg/day

조사연도 Year	일일 섭취량 Daily intake
2011	4,831
2012	4,583
2013	4,027
2014	3,890
2015	3,890
2016	3,669
2017	3,478
2018	3,274

자료 : 식품의약품안전처 식생활영양안전정책과 Source : MFDS, Dietary and Nutritional Safety Policy Division  
주 : 매년 발표된 국민건강영양조사별 근거로 한 자료로 국민건강영양조사에서 1인 가구 특정 집단 내의 반영되지 않아 차이가 있을 수 있음

구간	1번째	2번째	3번째	4번째	5번째	6번째	7번째	8번째
범량 (mg)	0 ≤	800 <	1,000 <	1,200 <	1,400 <	1,600 <	1,800 <	2,000 <
	≤ 800	≤ 1,000	≤ 1,200	≤ 1,400	≤ 1,600	≤ 1,800	≤ 2,000	

[도 1] 예시



<그림 8> 2011-18년 한국 나트륨 일일 섭취량 현황<sup>24)</sup>

<그림 9> 2022 나트륨 비교 표시 예시<sup>25)</sup>

- 22) 이정근, 라면의 역사와 한국인 식생활에서의 위상, 한국식품영양과학회 학술대회발표집, 2014, 93-94쪽.  
 23) fatsecret(2008), 라면 영양성분, 2008.02.4.  
 <<https://www.fatsecret.kr/%EC%B9%BC%EB%A1%9C%EB%A6%AC-%EC%98%81%EC%96%91%EC%86%8C/%EC%9D%BC%EB%B0%98%EB%AA%85/%EB%9D%BC%EB%A9%B4>>  
 24) 식품의약품안전처, 2020년 식품의약품통계연보 제22호, 2020.12.21.  
 <[https://www.mfds.go.kr/brd/m\\_371/view.do?seq=30719&srchFr=&srchTo=&srchWord=&srchTp=&itm\\_seq\\_1=0&itm\\_seq\\_2=0&multi\\_itm\\_seq=0&company\\_cd=&company\\_nm=&page=1](https://www.mfds.go.kr/brd/m_371/view.do?seq=30719&srchFr=&srchTo=&srchWord=&srchTp=&itm_seq_1=0&itm_seq_2=0&multi_itm_seq=0&company_cd=&company_nm=&page=1)>  
 25) 국가법령정보센터, 나트륨 함량 비교 표시 및 방법 개정고시안 제2019-32호, 2019. 4. 29.

## 4. 결론 및 제언

본 연구는 1인당 라면 소비량 세계 1위인 한국 라면의 역사와 경쟁력을 살펴보고 영양 측면의 보안점을 파악하여 한국 라면 경쟁력 강화에 이바지하고자 진행되었다. 한국 라면은 1960년대의 가난을 이겨내고자 만들어졌지만, 현재는 '1인당 연평균 라면 소비량'이 75개에 달할 정도로 일상화되어 있는 음식이다. 라면 시장의 트렌드는 라면 업계 간의 경쟁, 경제 발전, 소비자의 니즈 등의 요소들로 인해 빠르게 변화하였고, 다양한 매체들과 코로나-19 전염병으로 인해 한국 라면은 전 세계인의 사랑을 받게 되었다. 한국인뿐만 아니라 전 세계인의 한 끼를 책임지고 있는 가운데 기업의 사회적 책임을 묻지 않을 수 없다. 라면과 함께 성장한 '밥과 김치 같이 먹기', '다양한 레시피로 만들어 먹기' 등이 고열량, 고나트륨, 고지방의 식이 습관을 형성시키고 있다. 따라서 전 세계인의 건강을 위해 정부 차원에서의 노력뿐만 아니라 라면 업계의 노력도 필요하다.

옛날부터 라면은 바쁜 사회에서 빠르게 끼니를 해결해주는 든든한 음식이었기에 우리나라의 급격한 경제 성장과 함께한 음식이고 여전히 사랑받고 있는 음식이다. 또한 이제는 라면 없는 세상을 상상하기 어렵다. 그만큼 라면이 한국인의 건강에 영향을 끼칠 수 있는 정도는 상당하다고 생각한다. 이제 단순히 매출 경쟁이 아니라 국민의 건강을 책임지는 건강경쟁으로 나아가는 것이 필요하다. 이러한 점에서 이 연구는 한국 라면의 문제점을 직면하고 라면 업계의 사회적 책임을 생각해보게 하는 데에 의의가 있다.

## 참고 문헌

이정근, 라면의 역사와 한국인 식생활에서의 위상, 한국식품영양과학회 학술대회발표집, 2014, 93-94쪽.  
이정근, 세계 라면산업 동향과 우리나라의 라면산업, 세계 농식품산업 동향 제194호, 2016, 57-72쪽.

국가법령정보센터(2019), 나트륨 함량 비교 표시 및 방법 개정고시안 제2019-32호, 2019. 4. 29.

〈<https://www.law.go.kr/%ED%96%89%EC%A0%95%EA%B7%9C%EC%B9%99/%EB%82%98%ED%8A%B8%EB%A5%A8%ED%95%A8%EB%9F%89%EB%B9%84%EA%B5%90%ED%91%9C%EC%8B%9C%EA%B8%B0%EC%A4%80%EB%B0%8F%EB%B0%A9%EB%B2%95>〉

김상우(2013), [창간특집] 라면, 서민식품에서 트렌드 메이커로 성장, 2013.6.24.

〈<https://www.foodbank.co.kr/news/articleView.html?idxno=36447>〉

김성미(2021), '한국 라면, 해외서도 인기...농심·삼양 수출 박차', 이지경제, 2021.10.5.

〈<http://www.ezyeconomy.com>〉

김종윤(2020) [르포] "800원이면 한 끼 해결"...러시아 국민라면 된 팔도 '도시락', news1, 2020.1.7.

〈<https://www.news1.kr/articles/?3810019>〉

농심 홈페이지, 신라면 건면, 〈<http://brand.nongshim.com/shin-nonfrying/main/index>〉, 2021.11.26.

네이버 지식백과, 라면,

〈<https://m.terms.naver.com/entry.naver?docId=1051961&cid=48179&categoryId=48238>〉, 2021.10.18.

〈<https://www.law.go.kr/%ED%96%89%EC%A0%95%EA%B7%9C%EC%B9%99/%EB%82%98%ED%8A%B8%EB%A5%A8%ED%95%A8%EB%9F%89%EB%B9%84%EA%B5%90%ED%91%9C%EC%8B%9C%EA%B8%B0%EC%A4%80%EB%B0%8F%EB%B0%A9%EB%B2%95>〉

- 라면정복자피키(2020), 세계라면협회(WINA)와 1인당 라면 소비 1위 한국, 네이버블로그, 2020.1.26.  
 <<https://m.blog.naver.com/pikich89/221785850087>>
- 문유진(2021), 라면 마니아들을 위한 라면 이야기, ShareHows, 2021.11.27.  
 <<https://sharehows.com/110065>>
- 삼양식품, 삼양라면, <<https://www.samyangfoods.com/kor/brand/samyangRamen.do>>, 2021.11.10.
- 서찬동(2013), [국내 라면의 역사] 식량 부족하던 시절 한봉지에 10원.  
 <<https://www.mk.co.kr/news/special-edition/view/2013/07/599522/>>, 2013.7.18.
- 식품의약품안전처(2020), 2020년 식품의약품통계연보(제22호), 2020.12.21.  
 <[https://www.mfds.go.kr/brd/m\\_371/view.do?seq=30719&srchFr=&srchTo=&srchWord=&srchTp=&itm\\_seq\\_1=0&itm\\_seq\\_2=0&multi\\_itm\\_seq=0&company\\_cd=&company\\_nm=&page=1](https://www.mfds.go.kr/brd/m_371/view.do?seq=30719&srchFr=&srchTo=&srchWord=&srchTp=&itm_seq_1=0&itm_seq_2=0&multi_itm_seq=0&company_cd=&company_nm=&page=1)>
- 우은정(2020), 미국 라면 시장 동향, Kotra 해외시장뉴스, 2020.3.16.  
 <<https://news.kotra.or.kr/user/globalAllBbs/kotranews/album/781/globalBbsDataAllView.do?dataIdx=180558&column=&search=&searchAreaCd=&searchNationCd=&searchTradeCd=&searchStartDate=&searchEndDate=&searchCategoryIdxs=&searchIndustryCateIdx=&searchItemName=&searchItemCode=&page=1&row=10>>
- 이선애, '세계 휩쓴 코로나19' 비상식량은 한국 라면...수출액 사상최대 '6억달러', 아시아경제, 2020.12.21.  
 <<https://www.asiae.co.kr/article/2020122108212523740>>
- 이소라, 국내보다 해외서 더 많이 먹은 한국라면... 해외진출 가속도, 한국일보, 2021.10.05.  
 <<https://m.hankookilbo.com/News/Read/A2021100514090005973>>
- 장정훈(2018), [라면로드] 라면의 역사-1963년 국내 첫 라면 출시, 중앙일보, 2018.08.09.  
 <<https://www.joongang.co.kr/article/22872281#home>>
- 한국갤럽조사연구소(2018), 라면에 대한 인식, 좋아하는 라면브랜드 - 2013/2018년 비교, 2018.10.25.  
 <<https://www.gallup.co.kr/gallupdb/reportContent.asp?seqNo=960>>
- 한다원(2021), 펄펄 끓던 라면시장, '가격 인상' 놓고 눈치싸움, 시사저널e, 2021.05.18.  
 <<http://www.sisajournal-e.com/news/articleView.html?idxno=232265>>
- fatsecret, 라면 영양성분, 2008.02.04.  
 <<https://www.fatsecret.kr/%EC%B9%BC%EB%A1%9C%EB%A6%AC-%EC%98%81%EC%96%91%EC%86%8C/%EC%9D%BC%EB%B0%98%EB%AA%85/%EB%9D%BC%EB%A9%B4>>



# 청년 당뇨를 해결하기 위한 생물소재 유래 항당뇨성 식품 개발

생명공학전공 엄지\*

생명공학전공 이새\*

## 목 차

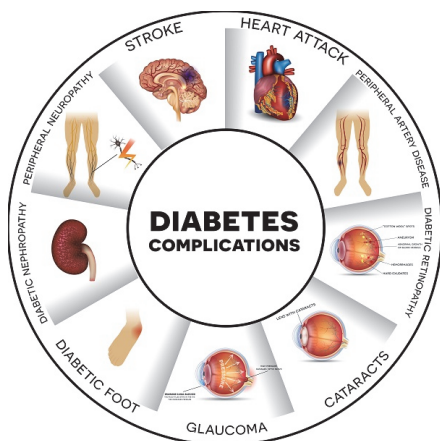
1. 서론
    - 1.1. 당뇨 정의
    - 1.2. 당뇨 발생 기작
  2. 청년 당뇨
    - 2.1. 원인
    - 2.2. 실태 현황
  3. 생물 유래 항당뇨성 소재 연구
    - 3.1. 국·내외 연구 동향
    - 3.2. 청년 타겟 생물소재 유래 항당뇨성 식품
      - 3.2.1. 매생이
      - 3.2.2. 선인장
      - 3.2.3. 흑마늘
  4. 결론
- 참고 문헌

# 1. 서론

## 1.1. 당뇨의 정의

당뇨(diabetes mellitus)란 췌장에서 분비되는 인슐린 조절에 이상으로 인해 비정상적으로 높은 혈당 수치가 나타나는 질병이다. 성인 기준으로 공복 혈당수치(8시간 이상 금식 후 측정)가 126mg/dL 이상이면 당뇨병으로 보고 있으며 100~125mg/dL이면 혈당장애 의심으로 보고 있다. 당뇨병의 형태는 크게 세 가지로 구분된다. 첫 번째, 제1형 당뇨는 정상인에 비해 충분한 인슐린을 분비하지 못하는 경우에 의해 발생한다. 이와 다르게 제2형 당뇨는 정상적으로 인슐린이 분비되긴 하지만, 인슐린에 대한 반응에 이상이 생기는 경우에 의해 발생한다. 마지막으로 세 번째는 임신성 당뇨병으로, 제2형 당뇨와 비슷한 경우<sup>1)</sup>로 임신 중 생기는 당뇨질환이다.

당뇨병의 3대 증상은 ‘다음, 다식, 다뇨’로, 말그대로 당뇨에 걸리게 되면 물을 자주 마시고, 밥을 많이 먹고, 소변을 자주 본다. 따라서, 이러한 증상을 통해 당뇨병을 초기에 자가검진할 수 있다. 당뇨병 증상의 원인은 체내 혈당 수치의 증가로 인해 소변으로 당이 배출되는 과정에서 수분과 음식물이 포도당과 함께 몸 밖으로 빠져나가 공복감과 갈증이 심해지기 때문에 나타난다.<sup>2)</sup> 특히, 당뇨는 다른 질병에 비해 월등히 다양한 합병증을 동반한다. 또한, 대표적인 합병증은 혈관질환과 관련이 있으며, 하는 게 심혈관 질환이다. 이는 당뇨병이 지속되어 혈관이 좁아지거나 막혀 발생한다. 혈관질환이 무서운 이유는 우리 몸 모든 기관 및 조직에 혈관이 연결되어 있기 때문이다. 따라서, 당뇨 합병증으로 인해 발생한 혈관질환은 팔다리뿐만 아니라 뇌, 신장, 안구 등 여러 장기에 영향을 끼칠 수 있다. 이러한 이유들로 인해 당뇨병은 혈당의 농도가 증가한다는 그 사실을 넘어 심각한 합병증을 유발할 수 있는 아주 위험한 질환으로 여겨진다. 더불어 2021년 9월 기준, 통계청에 게시된 2020년 사망원인통계 결과에 따르면 국내 사망원인의 16.5%(6위)가 당뇨병임과 함께 현재 이러한 당뇨병의 첫 유병 시기가 점점 적어지고 있는 추세도 동반되고 있다. 따라서, 본고에서는 당뇨의 전체적인 정의 및 기작 설명과 함께 현재 급속도로 진행중인 청년 당뇨(10~20대의 당뇨 유병)에 대해 소개하고 이를 해결할 수 있는 생물소재 유래 항당뇨성 식품들을 소개하며 일상에서도 당뇨병을 극복할 수 있는 간단하고 기본적인 해결방안을 제시하고자 한다.



〈그림 1〉 당뇨병 합병증<sup>3)</sup>



〈그림 2〉 합병증으로 인한 발 괴사<sup>4)</sup>

1) World Health Organization. (2013). Diabetes Fact Sheet.

2) 대한당뇨병학회. (n. d.). Retrieved November 2, 2021, <www.diabetes.or.kr>

3) Umass Chan Medical school. (n. d.). Complications from Diabetes. Retrieved November 26, 2021,

## 1.2. 당뇨 발생 기작

먼저 당뇨를 설명하기 위해선 인슐린이 어떤 과정으로 생성되는지 짚어볼 필요가 있다. 인슐린(Insulin)이란 포도당을 글리코젠으로 변환시키는 호르몬의 한 종류로서, 췌장의 랑게르한스 섬의 베타세포에 의해 생성된다. 따라서, 인슐린은 체내에서 글루카곤(펩타이드 호르몬: 인슐린과 마찬가지로 췌장에서 분비되지만, 알파세포에 의해 생성됨)과 함께 혈당조절에 관여한다. 제1형 당뇨는 T-cell의 자가면역반응이 베타세포와 인슐린을 항원으로 인식해 공격하여 인슐린이 손실됨으로 인해 발생한다. 이러한 특징으로 인해 제1형 당뇨는 대부분 선천적이고 사람의 유전현상과 관련이 있으며 제1형 당뇨는 사람의 생활방식과는 큰 연관성이 없다. 따라서, 제1형 당뇨 질병을 앓는 환자들은 스스로 정상적인 인슐린 생산함이 힘들기 때문에 평생 동안 주사제를 이용하여 인슐린을 체내로 주입해야 한다.

이와 다르게 제2형 당뇨는 생활방식과 매우 큰 관련이 있다. 따라서, 제2형 당뇨는 인슐린 비의존성 당뇨병이라고도 불린다. 이는 인슐린이 제대로 분비되긴 하지만, 체내에서의 인슐린의 기능이 떨어져(인슐린 저항성의 증가, 인슐린 감수성 감소) 발생한다. 예외적으로 저항성이 작지만, 베타세포에서의 인슐린 분비가 부진하는 경우도 있다. 이에 대해 구체적으로 설명하면, 인슐린 저항성의 증가란 체내에서 분비되는 인슐린의 작용을 제대로 인지하지 못해 포도당이 정상적으로 세포속으로 들어가지 못해 혈중 포도당 농도가 증가하는 경우를 말한다. 따라서 제2형 당뇨 증상도 제1형과 마찬가지로 정상적인 혈당 조절이 불가능해져 여러 증상들을 초래한다. 특히나, 제2형 당뇨는 후천적으로 나타나는 질병이기 때문에 선천적 환자들을 포함해, 전체 당뇨병 환자의 약 90%를 차지할 정도로 상당히 만연하다.

따라서, 정리를 하자면 제1형 당뇨는 인슐린 생성 자체가 어렵고 선천적이지만, 제2형 당뇨는 인슐린의 생성은 가능함에 비해 후천적이다. 특히, 제2형 당뇨가 후천적이라는 점에서 나이에 상관없이 상당히 젊은 나이에도 발병할 가능성을 시사하기 때문에 유전적으로 당뇨 내력이 없더라도 주의할 필요가 있다. 하지만, 제2형 당뇨는 선천적인 자가면역반응이 나타난 것은 아니므로 의학기술의 발달이 상당히 많이 이루어진 현대사회에서는 제2형 당뇨만은 만성질환이 아닌, 꾸준한 치료를 통해 완치할 수 있는 질병으로 여기고 있다.

## 2. 청년 당뇨

### 2.1 원인

젊으니 괜찮다라는 말은 모두 옛말이다. 사회적 흐름에 따른 생활습관(식습관, 일정 등)으로 인해 최근 들어 2-30대 사이에서도 당뇨병이 유행처럼 번지고 있다. 이러한 후천적인 청년 당뇨의 원인은 대부분이 제2형 당뇨이다. 현재 여러 연구에 따르면 청년 당뇨의 주원인을 '비만'으로 보고 있다. 비만은 앞서 말한 생활습관으로 인해 발생할 가능성이 크다. 비만으로 인해 체내 지방세포의 증가가 혈당조절까지 영향을 미쳐 결과적으로 췌장에 큰 부담이 증가한다. 이로 인해 비만은 당뇨의 주원인으로 손꼽히고 있다.

또한, 대부분의 사람들은 젊으니까 상관없다라는 무심한 생각도 청년 당뇨의 주원인으로 꼽힌다. 특히, 당뇨는 체중증가, 다뇨 등과 같이 다른 지병들에 비해 뚜렷한 전조 증상이 없어 일시적인 스트레스로 인한

<<https://www.umassmed.edu/dcoe/diabetes-education/complications>>

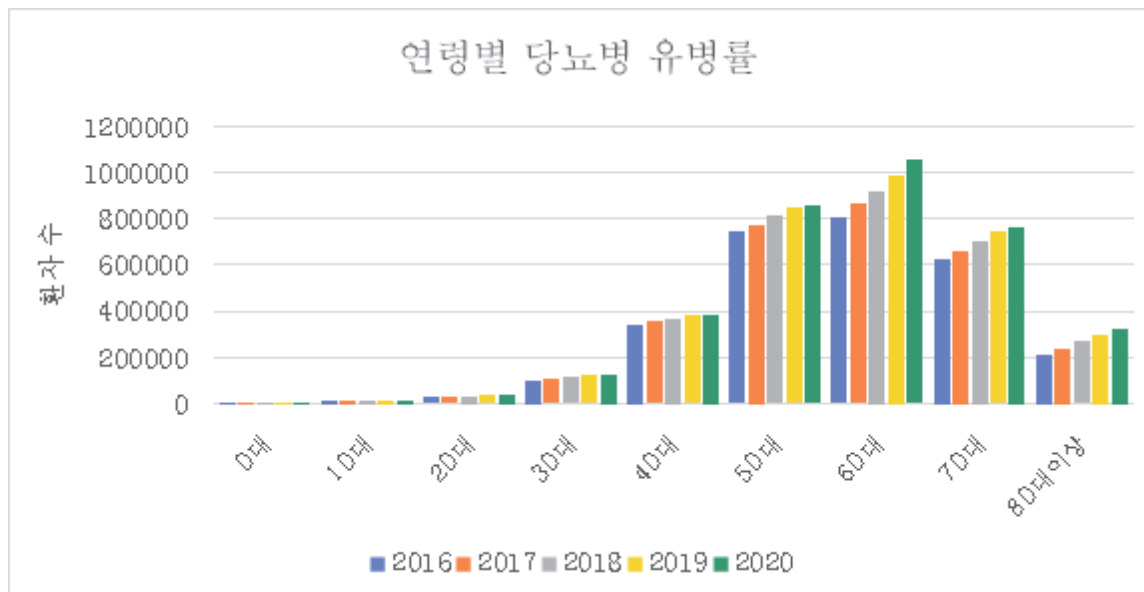
4) 당뇨발의 치료와 관리. (2011). Retrieved November 26, 2021, <<http://www.sunsmileshoes.com>>

5) Reece J, Campbell N. (2002). San Francisco: Benjamin Cummings.

신체변화라 여기며 단순히 넘어가는 경우가 많다. 이는 결국, 중기 당뇨병까지 초래하며 청년 시절부터 평생 동안 인슐린과 함께 살아가야 하는 동행으로 이어진다. 하지만, 물론 2-30대 당뇨병 환자들은 다른 나이대의 환자들보다 완치에 대한 희망이 크다. 상대적으로 체내 세포나 조직들의 재활속도가 빠르고 그 정도가 크기 때문에 완전히 쾌장이 망가지지 않는 경우라면 완벽한 당뇨 완치까지도 가능성이 있다.

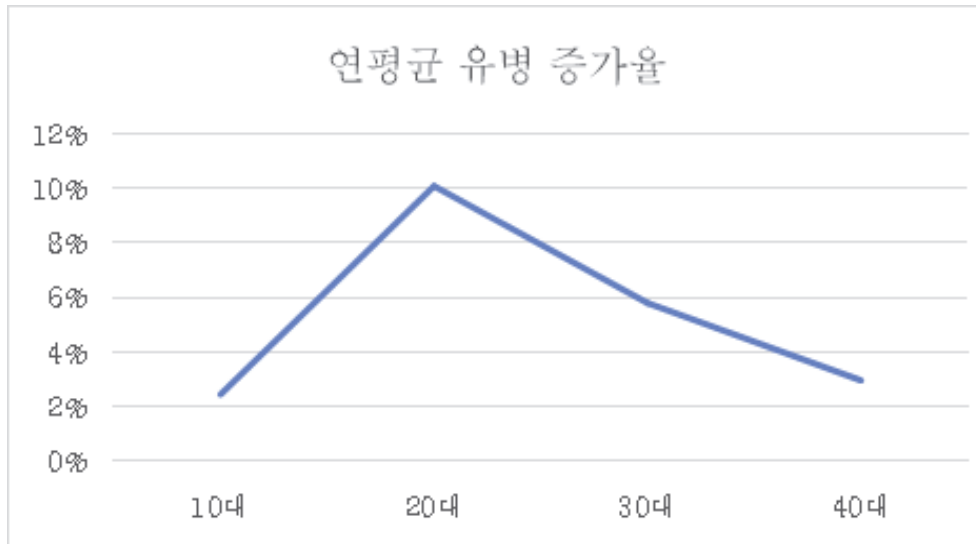
## 2.2 실태 현황<sup>6)</sup>

건강보험심사평가원에서 제공한 당뇨병 관련 통계자료를 통해, 0대부터 80세 이상까지 당뇨병 유병률을 확인할 수 있었다(2016~2020기준). 먼저 0세~9세(0대)같은 경우, 각각의 년도 모두 환자 수가 1,000명대를 넘지 않아 평균적으로 약 957.8명의 환자가 발생하였다. 다음으로 10세~19세(10대)는 평균적으로 9959.6명의 환자가 발생하였고, 20세~29세(20대)는 29248.2명, 30세~39세(30대)는 110,344.8명, 40세~49세(40대)는 362779명, 50세~59세(50대)는 804,435.2명, 60세~69세(60대)는 924187.6명 70세~79세(70대)는 697483명, 마지막으로 80대 이상은 266748.4명의 평균 환자 수 통계치를 나타냈다(그림 3). 20대에서 30대로 넘어가는 통계수치에서 약 8만 명의 평균 환자 수가 증가하는 모습을 확인할 수 있으므로 당뇨병은 20대보다 30대 이상에서 확연히 많이 발병되는 것을 확인할 수 있다. 하지만, 실질적으로 각 년도 별의 증가율을 분석해보면 오히려 20대에서의 증가율이 더 높게 나타난다. <그림 4>를 참고하면 10대, 3-40대 유병 증가율은 약 5% 근처에 머무르는 결과를 확인할 수 있다. 반면에, 20대에서의 당뇨병 유병 증가율이 확연히 올라가 약 10%에 미치는 결과를 확인할 수 있다. 특히나, 10~29세(10-20대)사이에서의 당뇨병은 제2형 당뇨 유병률이 월등하게 많으며, 20대에서의 제2형 유병률이 다른 기준에서의 유병률보다 평균적으로 약 4배정도의 차이를 나타낸다(20대 제2형 당뇨 유병률 연평균 22,106.4 명)<그림 5>.

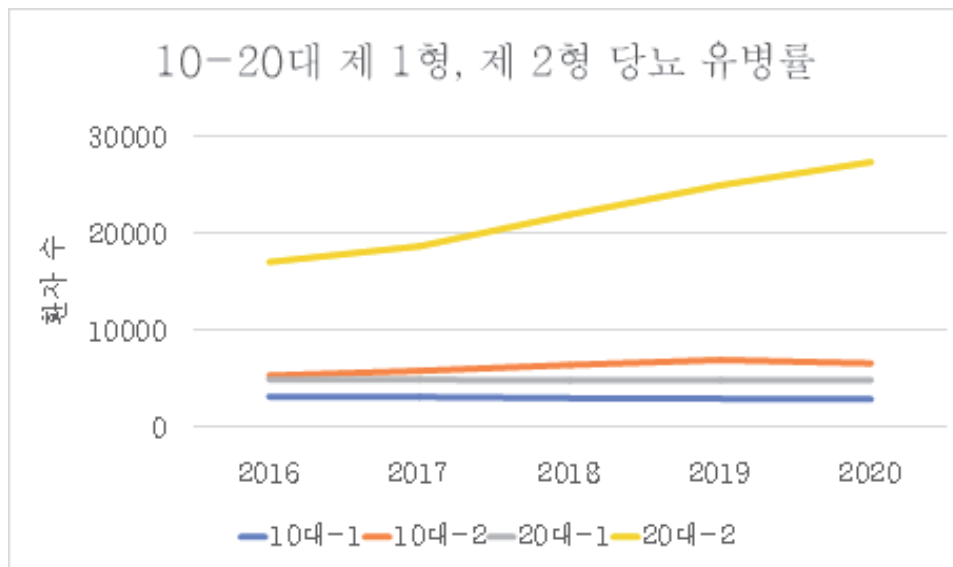


<그림 3> 연령별 당뇨병 유병률 현황

6) 건강보험심사평가원 보건의료빅데이터개방시스템. (2021). 당뇨병 유병률 현황. Retrieved November 13, 2021, <<https://opendata.hira.or.kr/home.do>>.



〈그림 4〉 2016~2020년 기준 10-40대 당뇨병 증가



〈그림 5〉 2016~2020년 기준 청년 당뇨 제1, 2형 당뇨 유병률

그럼에도 불구하고 청년 당뇨, 소아 당뇨 등 상대적으로 적은 나이의 당뇨 유병에 대한 관심은 30대 이상 당뇨 유병에 대한 관심보다 적은 것으로 보인다. 실제로, 국내 당뇨병 학회에서 매년 발표하는 당뇨병 팩트시트 시리즈는 모두 30대 이상에 대한 당뇨병 통계자료만을 제시하고 있어 청년, 소아 당뇨에 대한 정보를 찾기가 쉽지 않다. 이러한 실태로 인해 국내에서는 0세~34세까지의 소아-청년 당뇨병에 대한 관심을 높이고자 치우와 관련된 법안이 2021년 10월 6일 발의되었다.<sup>7)</sup>

7) 박기택. (2021, September 6). “소아·청소년·청년 당뇨병 환자 치우 개선 법안 발의돼”. 청년의사. Retrieved November 23, 2021, <<https://www.docdocdoc.co.kr/news/articleView.html?idxno=2015242>>.

### 3. 생물 유래 항당뇨성 소재 연구

#### 3.1 국내외 연구 동향

2021년을 기준으로, 당뇨병 치료 성분인 insulin의 역할이 발견된 지 100주년이 되었다.<sup>8)</sup> 당뇨병 해결을 위해 가장 먼저 개발된 물질은 송아지에서 추출한 insulin, 아일레틴(isletin)이다. 따라서 아일레틴은 당뇨병 치료를 위해 가장 처음으로 개발된 '생물소재 항당뇨성 물질'이라고 볼 수 있다. 아일레틴은 1921년, Frederick Banting (1891~1941)에 의해 발견되었다. Banting은 미국의 병리학자 Moses Baron의 논문을 보고 췌장과 당뇨병의 연관성에 대해 주목하였고, 후에 베를린의 의사 Georg Ludwig Zülzer (1970~1949)의 실험 방식을 토대로(송아지의 췌관을 결찰) 추출액을 실험용 개의 정맥에 주사하였다. 실험 결과, 혈당이 정상적으로 돌아오고 요당 역시 사라져 랑게르한스 섬에서 추출한 물질로서 아일레틴이라는 이름을 붙이게 되었다. 후에 송아지뿐만 아니라 미성숙한 소의 태아에서 얻은 추출물을 통해서도 성공적인 insulins을 얻어 낼 수 있었다. 이러한 아일레틴의 본격적인 상용화는 그 후로부터 약 6개월 후인 1922년 1월경에 이루어졌다. 이를 통해 Banting은 1923년 노벨 생리의학상을 수상하는 영예를 얻었다.

하지만, 이런 아일레틴도 항상 좋은 점만 내비친 것은 아니었다. 아일레틴이 효능을 나타내기 위해서는 최소한 8시간마다 한 번씩 맞아야 했다. 따라서, 이로 인해 아일레틴을 복용하는 많은 환자들이 불편함을 겪어야 했다. 후에, 이러한 아일레틴의 단점을 보완하기 위해 많은 연구들을 통해 Protamine Insulins과 Lente Insulins과 같이 기존의 인슐린제제와 다른 화합물들을 결합해 생산하였다. 또한, 소, 돼지와 인간 사이에서 나타나는 생물학적 차이로 인해 발생하는 Insulins의 부작용을 줄이고자 Monocomponent insulins, Human insulins과 같은 합성 인슐린의 생산 개발이 진행되었다. 이처럼 소, 개 그리고 돼지로부터 추출된 Insulins은 생물소재로서 활용함에 시간의 흐름에 따라, 유전공학 기술의 발전으로 인해 현재는 *E. coli*를 이용한 재조합 단백질 기술을 통해 생산이 가능하다.

Insulins은 경구복용이 불가능하여 주사제로만 적용해야 한다는 점에서 큰 한계점이 있다. 또한, Insulins만을 복용한다고 하여 당뇨병을 완전히 해결할 수 있는 것도 아니다. 특히나 제1형 당뇨병 같은 경우는 선천적으로 면역장애반응이 일어나는 질환이기 때문에 Insulins복용과 더불어 생활습관 자체를 당뇨병 극복을 위해 변경할 필요가 있다. 따라서, 이러한 Insulins 복용 한계를 극복하기 위해 다양한 치료제들이 개발중에 있다. 특히, 경구혈당강하제로서 Sulfonylurea, Biguanide, Meglitinide 등 다양한 합성의약품(합성인슐린과는 다른 개념)들이 현재 굉장히 많이 상용화되었는데, 합성의약품 같은 경우는 바이오소재에 비해 독성과 내성이 높아 안정성과 효율적인 측면에서 부작용을 나타내기 쉽다.<sup>9)</sup>

따라서, 현재는 합성의약품의 발전과 더불어 생물 유래 항당뇨성 소재 개발이 활발히 진행 중이며, 현재 국내에서는 대다수의 생물 소재 유래 항당뇨성 치료물질들이 식·의약적인 개발 위주에 초점을 두고 연구가 진행 중에 있다.

8) 김상일. (2021, August 24). "인슐린 발견 100년... 지금 주목해야 할 당뇨병 치료제는?". 의학신문. November 23, 2021, <<http://www.bosa.co.kr/news/articleView.html?idxno=2150909>>.

9) 임중인. (2003). 당뇨병치료제의 최근 연구동향. 보건산업기술동향. 28.

〈표 1〉 현행 치료법 및 단점<sup>10)</sup>

현행 치료법	주요 약물	단 점
인슐린제제	추출 및 유전자재조합	경구불가
Sulfonylurea계	Glibenclamide, Glipizide, Gliquidone,	저혈당증유발, 인슐린분비능상실
Biguanide 계	Metformin, Phenformin	위장장애, 신장독성
$\alpha$ -Glucosidase저해제	Miglitol, Voglibose	설사와 배탈
Glitazone계	Troglitazone, Pioglitazone, Rosiglitazone	심부전, 빈혈등부작용, 간부전으로판매금지(Troglitazone)
Meglitinide계	Repaglinide, Nateglinide	저혈당, 감기증, 두통, 설사, 관절통, 요통

생물 유래 항당뇨성 의약품의 예시로는 귀뚜라미에서 추출한 분말 및 균사체(*Ceriporia lacerate*)에서 추출한 지표물질 등이 있다. 하지만, 당뇨병은 만성적인 질환이 대부분이기 때문에 항당뇨성 의약품만으로는 완벽하게 극복하기가 어렵다. 따라서, 완벽한 당뇨질환 극복을 위해선 일상생활에서의 예방 및 관리가 필요하다.<sup>11)</sup> 이 부분에 있어서도 생물 소재를 활용한 항당뇨 치료가 가능하다. 치료법의 대표적인 예시가 바로 ‘항당뇨성 생물 소재를 활용한 식이요법’이다.

특히 국내 항당뇨성 생물 소재 식이요법 같은 경우는 먼 과거부터 ‘한의학’과 관련하여 많은 연구들이 진행되고 있다. 2008-2013년까지의 당뇨병과 관련된 학술논문에 따르면, 총 44편의 논문 중 약 20편이 단미제(하나의 한약 종류만을 사용한 제제)의 효능을 관찰한 연구로, 단미제의 약제로는 송이균사체, 밀몽화, 도라지 등 균체, 식물 등 다양한 종류의 생물소재들이 있다.<sup>12)</sup> 이러한 소재들은 모두 음식과 밀접한 관련이 있기 때문에 경구용 의약품뿐만 아니라 대용음식으로도 활용이 가능한 것으로 보인다.

### 3.2. 청년 타겟 생물소재 항당뇨성 식품

앞서 서론과 본론 모두에서 당뇨병 치료를 위한 식이요법의 중요성을 반복하여 언급하였다. 그 이유는 당뇨병 치료에 있어 치료제만큼이나 식이요법이 아주 큰 중요성을 가지기 때문이다. 당뇨병은 난치병이며 초기에 두드러진 증상이 발현되는 경우가 드물기 때문에 명백한 증상이 발현된 후 치료에 돌입하면 이미 병세가 상당히 진행된 경우가 잦다. 또한, 최근에는 잘못된 식습관과 운동 부족 등으로 30세 이하 청년 당뇨병 환자도 늘고 있는 추세이다. 더불어 당뇨는 고령층만의 질병이라는 인식 때문에 증상이 나타나기 때문에 특히나 청년들에게 있어 무시당하기 쉽다. 이러한 이유 때문에 청년 당뇨의 유병률이 점점 올라가고 있다. 하지만, 앞서 말했듯이 청년당뇨는 완치 가능성이 고 연령층에 비해 상대적으로 높기 때문에 굳이 인슐린을 복용하거나 주사제와 같은 당뇨치료제를 주입하지 않아도 혹은 당뇨치료제와 함께 적당한 운동과 식단관리를 통해 당뇨병을 치료할 수 있다. 따라서, 본 보고서는 생물 소재 당뇨치료제에서의 초점을 생물소재 항당뇨성

10) 임중인. (2003). 당뇨병치료제의 최근 연구동향. 보건산업기술동향. 28.

11) 이지형, (2021, July 7), “KBS ‘생로병사’팀이 취재한 당뇨 극복의 비법”, 헬스조선, November 23, 2021, <[https://m.health.chosun.com/svc/news\\_view.html?contid=2021070601338](https://m.health.chosun.com/svc/news_view.html?contid=2021070601338)>.

12) 김도형 외 7인, 당뇨병의 한의학적 치료에 대한 최신 연구 동향, 대한한방내과학회지 제 34권 3호, 2013, 240-255.

식품으로 옮겨 이에 대한 개발 예시에 대한 내용을 서술하고자 한다.

청년 당뇨의 가장 큰 원인인 잘못된 식습관으로는 젊은 층을 주로 하여 확산되고 있는 ‘디저트 문화’를 그 예시로 들 수 있다. 코로나19로 전체적인 외식 시장의 규모는 감소하였음에도 베이커리, 디저트 시장 규모는 유지되었다.<sup>13)</sup>는 사실로 디저트 문화의 확산은 검증되고 있다. 하지만 확산되는 디저트 문화가 청년 당뇨를 악화시키는 것은 아닐지 의심해 볼 필요가 있다.

디저트 문화로 큰 인기를 얻고 있는 마카롱은 하나에 약 100kcal이고 재료 중 대부분이 설탕으로 이루어진다. 또한, 후식으로 많이 마시는 버블티도 500ml당 약 18티스푼의 설탕이 들어간다. 이렇게 단맛이 나는 디저트를 습관적으로 섭취하면 혈당은 급 상승하고 혈당조절을 위해 인슐린이 과도하게 분비된다. 혈당이 낮아지면 식욕 조절을 하는 중추 신경을 강하게 자극하여 도파민 과다 분비를 유도하여 당 중독을 일으킬 수 있다. 디저트 문화가 확산되면서 점차 더 강한 단맛을 찾게 되는 것이다. 이러한 당 중독은 인슐린 저항성을 높여 당뇨병을 유발할 수 있다. 때문에 디저트를 아예 먹지 않는 것이 가장 좋은 방법이 되겠지만 이미 자리잡게 된 사회적 문화와 쉽게 끊을 수 없는 중독성을 고려하여 청년 당뇨를 위한 디저트를 만들기 위한 소재를 소개하고자 한다.

### 3.2.1. 매생이

매생이(*Capsosiphon fulvescens*)는 다양한 영양성분이 함유된 해조류로 칼슘, 칼륨, 철분, 셀레늄과 같은 무기질과 비타민 A, C 및 오메가-3 계열의 지방산도 다량 함유하고 있어 영양학적으로 다른 해조류보다 우수하다고 알려져 있다.<sup>14)</sup> 특히 매생이의 생리적 효능으로 중성지방과 콜레스테롤 저하 및 항당뇨, 항고혈압 등에 효과가 있는 것으로 보고되고 있다. 매생이를 활용한 항당뇨성에 대한 규명은 다음과 같은 실험을 통해 도출되었다.

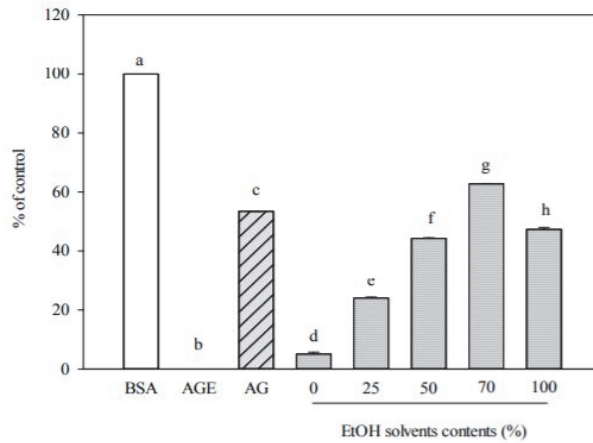
실험은 매생이를 이용한 조추출물에서 기능성이 있는 활성 물질만을 정제한 후에 에탄올 용매를 통해 항 glycation(glycation: glycosylation과 다르게 당이 효소작용없이 화학적인 결합을 통해 단백질이나 지방에 결합하여 부산물을 생성)활성을 나타내는 시료를 추출하였다. 시료들은 약 70%의 에탄올로 용해되었으며(그림 6), 이 시료들을 HPLC로 분석한 결과 시료안에 pheophorbide a 성분이 포함됨을 확인하였다. 따라서, 실험을 통해 pheophorbide a를 각각 다른 양으로 처리해 확인한 결과  $\alpha$ -glucosidase(소장 점막 내 미세용모막에 있는 효소로서 다당류의 탄수화물을 단당류로 분해하는 탄수화물의 소화와 흡수작용에 관여하는 효소) 저해 효과가 있어 항당뇨에 영향을 미침을 확인하였다.<sup>15)</sup> 또한 추가적인 실험을 통해 매생이의 pheophorbide a가 포도당 흡수저해에도 영향을 미친다는 사실을 알아냈다.<sup>16)</sup>

13) 박지수, (2020, September 21), “카페와 디저트 시장”, 식품외식경제, November 23, 2021, <<https://www.foodbank.co.kr/news/articleView.html?idxno=60289>>.

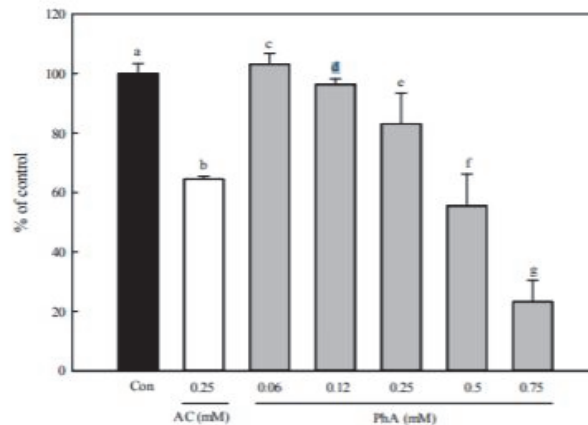
14) Hwang EK, Amano H, Park CS. (2008). Assessment of the nutritional value of *Capsosiphon fulvescens* (Chlorophyta): developing a new species of marine macroalgae for cultivation in Korea. *J. Appl. Psychol.* 20: 147-151.

15) Cho EK, Yoo SK, Choi YJ. (2011). Inhibitory effects of maesaengi (*Capsosiphon fulvescens*) extracts on angiotensin converting enzyme and  $\alpha$ -glucosidase. *J. Life Sci.* 21: 811-818.

16) 고려대학교 산학협력단. (2014). 한국산 해조류인 매생이(*Capsosiphon fulvescens*)를 이용한 미백 기능성과 항당뇨 및 항당뇨합병증 소재개발과 제품화. 해양수산부. 29-52.



〈그림 6〉 매생이 조추출물의 활성 70% 에탄올에서 가장 큰 효과의 결과



〈그림 7〉 매생이 추출물 pheophorbide a의 mM별  $\alpha$ -glucosidase 활성 각각  $103.14 \pm 3.64$ ,  $96.39 \pm 1.87$ ,  $83.08 \pm 10.04$ ,  $55.51 \pm 10.71$ ,  $23.24 \pm 7.27\%$ 의 저해 활성 결과

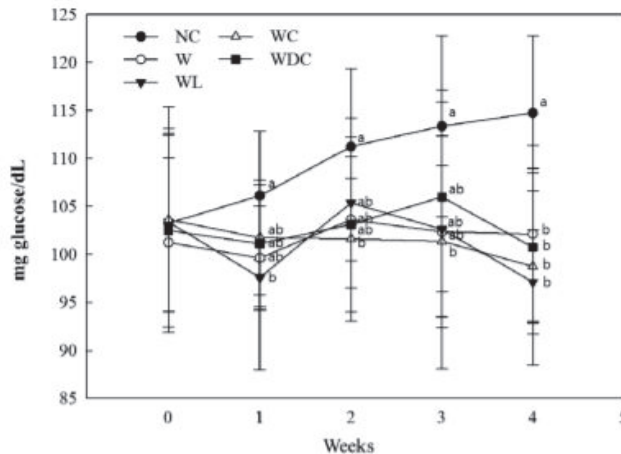
선행 연구에 따르면, in vitro뿐만 아니라 매생이 추출물이 첨가된 일반 식빵 및 통밀 식빵을 섭취한 동물을 이용해 진행한 in vivo에서도 매생이 추출물의 혈당 강하 효과의 확인 가능하다. 따라서 이러한 실험을 통해 결과적으로 매생이는 항당뇨에 탁월한 효과가 있으므로 이를 활용한 식품 역시 항당뇨에 긍정적인 효과를 내비칠 것으로 보인다.

매생이를 이용한 항당뇨성 식품의 메뉴로는 쿠키를 활용할 수 있다. 쿠키는 모든 연령층에서 많이 섭취하는 간식으로 청년층에게 거부감이 없는 식품이고 대부분의 쿠키는 수분함량이 10% 미만으로 미생물 생장이 어려워 저장성이 높으며 혼합된 반죽을 구워내는 방식으로 부재료 첨가에도 용이한 장점을 가지고 있다. 그러나, 우리가 흔히 섭취할 수 있는 일반적인 쿠키는 빵에 비해 전분과 당의 함량이 높아 지속적인 섭취 시 당뇨 환자뿐만 아니라 정상인에게도 높은 수준의 혈당을 초래하게 되어 비만 및 당뇨의 발생율을 높일 수 있다.

따라서, 일반적인 쿠키 조성을 베이스로 하지만 통밀과 매생이 추출물이 첨가된 통밀쿠키를 제조한 뒤 혈당 항상성 개선 효능이 있는지 확인하기 위해 동물 모델에게 제공하였다. 쿠키는 선행 연구<sup>17)</sup>의 결과를

17) Han AR, Kim SW, Chun SH, Nam MH, Hong CO, Kim BH, Kim TC, Lee KW. (2016). Effect of diet containing

바탕으로 혈당강하효과를 보이는 통밀 매생이 식빵의 배합비를 참고하여 총 쿠키 무게를 100%로 하였을 때 약 0.02%를 첨가하였다. 연구 결과, 통밀매생이쿠키를 섭취한 그룹에서 공복혈당이 감소한 것이 확인되었고 매생이 추출물을 첨가함으로써 인슐린 저항성이 개선되는 효과가 있음이 확인되었다. 이런 매생이쿠키의 인슐린 저항성 개선 효과는 혈당 항상성 개선에 기여하여 당뇨 환자나 공복혈당장애를 가진 사람은 물론 당 중독을 걱정하는 일반적인 사람들이 섭취할 수 있는 대체 간식이 될 수 있을 것으로 판단된다. 또한, 0.02%의 매생이 추출물이 첨가되었기 때문에 맛과 표면적인 면에서 많은 영향을 끼치지 않아 거부감을 주지 않는 대체 디저트가 될 수 있을 것이라고 기대된다.



〈그림 8〉 매생이 통밀 쿠키의 공복혈당 조절 효과 일반 밀가루 쿠키인 NC에 비해 통밀과 매생이를 이용해 만든 쿠키(WDC)에서 공복혈당이 조절됨 확인

### 3.2.2 선인장

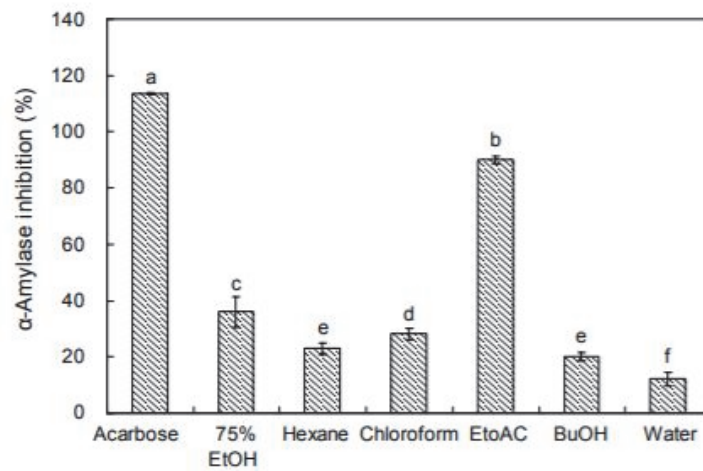
전 세계적으로 선인장과는 약 130속 1850종이 존재하며 이 중, Opuntia속 선인장은 Opuntioideae아과에 속하며 약 180~200종으로 구성되어 있다. 우리나라에 일반적으로 알려진 선인장은 제주도에서 재배되는 Opuntia속의 손바닥 선인장(Opuntia ficus-indica var. sabote)과인 천년초 선인장(Opuntia humfusa)이 있다. Opuntia 속은 많은 질병을 치료하기 위해 약초로 사용되어 왔다. 이전 연구들을 통해 Opuntia의 다당류를 에탄올로 추출하여 당뇨병 쥐에 투여하였을 때 혈당 수치가 감소하여 혈당 수치 조절 개선에 도움이 되었음을 확인했다.<sup>18)</sup> 따라서, 본 고는 이 결과를 바탕으로 선인장의 추출물이 포함된 디저트를 개발방안에 대해 모색하였다.

먼저, 한국 토종의 손바닥 선인장과는 한국의 특유의 토양에서만 자라며 변비, 염증, 천식은 물론이고 당뇨에 효능이 있는 것으로 알려져 있는데, 이는 손바닥 선인장이 탄수화물을 분해하는 효소인  $\alpha$ -Amylase를 저해하여 포도당의 흡수를 지연시켜 혈당을 조절하고 완만하게 상승하게 하기 때문이다. 또한 앞서 매생이를 이용한 식품개발에 관한 내용에서 매생이가  $\alpha$ -glucosidase를 저해하여 혈당조절에 관여한다고 하였는데, 천년초 선인장 역시  $\alpha$ -glucosidase 저해에 관여해 혈당조절이 가능하다.

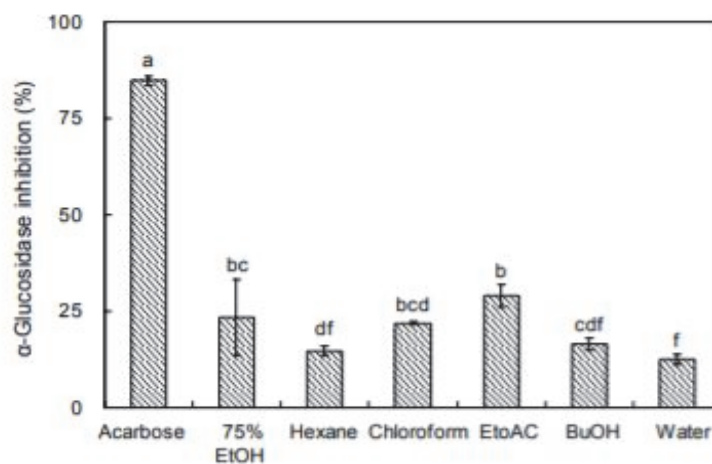
whole wheat bread with Capsosiphon fulvescens and Lindera obtusiloba ethanol extracts on plasma glucose and lipid levels in rats. *Korean J. Food Sci. Technol.* 48: 178-186.

18) Ning Yang et al. (2007). Anti-diabetic effects of polysaccharides from Opuntia monacantha cladode in normal and streptozotocin-induced diabetic rats, *Inovative Food Science & Emerging Technologies*, Vol 9, No.4. 570~574.

먼저,  $\alpha$ -Amylase에 대한 실험 결과는 다음과 같다. 천년초 분획물 1,000 $\mu$ g/mL를 처리했을 때 Ethyl acetate fraction 용매로 추출한 천년초 추출물의  $\alpha$ -Amylase 억제활성이 89.94 $\pm$ 1.15%로 가장 높은 억제율을 나타내었고, 다른 fraction들은 12.19 $\pm$ 2.39~ 28.14 $\pm$ 2.06%로 낮았으며, positive control인 acarbose는 113.59 $\pm$ 0.55%로 나타났다(그림 9). 또한  $\alpha$ -glucosidase에 대한 실험 결과 역시  $\alpha$ -Amylase 저해와 비슷한 경향으로 Ethyl acetate fraction 용매로 추출한 결과에서 가장 큰 저해활성을 나타냄을 확인할 수 있다(그림 10). 실험의 전체적인 결과는 용매인 Ethyl acetate fraction를 이용한 선인장 추출물에서 가장 많은 항당뇨성 효과를 나타냈으므로, 본 용매를 활용한 선인장의 물질이 정상적으로 추출된다면 이를 이용해 식품에 활용 가능할 것으로 보인다. 실제로, 본 결과는 현재 혈당강하제 의약품으로 시판되고 있는 acarbose와 비교했을 때 천년초 추출물의 억제율은 매우 높은 수준으로서 손바닥 선인장이 항당뇨 식품소재로서 우수한 억제활성을 나타낸다는 것을 보여준다.<sup>19)</sup>



〈그림 9〉 천년초 선인장 추출물과 다양한 fraction들의  $\alpha$ -Amylase 억제 활성도

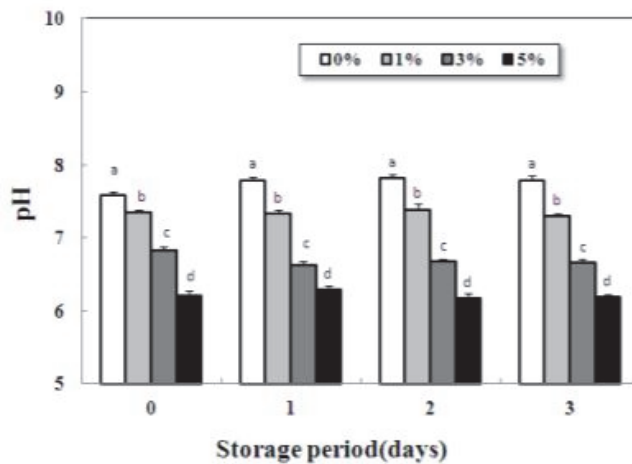


〈그림 10〉 천년초 선인장 추출물과 다양한 fraction들의  $\alpha$ -glucosidase 억제 활성도

19) 이지나 외 2인. (2014). 천년초 선인장 줄기의 항당뇨 및 항산화 효과, J Korean Soc Food Sci Nutr, Vol.43, No.5, 661~667.

이러한 효능을 지닌 손바닥 선인장과 식물을 항당뇨성 소재로써 다양하게 활용하기 위해서 손바닥 선인장의 분말을 첨가하여 쿠키를 만들 수 있는지 가능성에 대해 조사하였다. 실험 과정은 일반적인 쿠키 제조방법에 선인장의 줄기와 열매 씨를 각각 동결건조하여 분말의 형태로 첨가하여 진행하였다. 결과적으로, 손바닥 선인장의 분말을 첨가한 쿠키는 줄기, 씨, 열매 분말 모두 항당뇨성은 물론 항산화기능까지 포함하였고, 사람들을 대상으로 조사한 결과 가장 선호도가 높은 조합의 열매 1%와 줄기 3%를 첨가하는 것으로 밝혀졌다.<sup>20)</sup>

추가적으로 손바닥 선인장의 열매인 백년초는 무기질, 비타민, 식이섬유 및 플라보노이드 등이 풍부한 식물로 알려져 있다. 또한 페놀성 물질과 플라보노이드 함량도 높아 음료 및 가공식품 식품으로 개발 가능성이 크다. 따라서, 현재 상업적으로 백년초를 가공한 건강식품 등이 생산되고 있고 백년초 추출물을 첨가한 국수, 백설기 등에 대한 연구가 진행되고 있지만, 대중적으로 디저트로 소비되는 케이크에 백년초 분말을 첨가가 가능한지에 대해서는 더 많은 연구가 필요한 것으로 보인다. 따라서, 추가적으로 선인장의 열매인 백년초 분말을 이용한 케이크 제조의 가능성에 대해 조사해 보았다.



〈그림 11〉 백년초 분말을 추가한 케이크 산성도 각각 7.58, 7.35, 6.83, 6.21의 산성도를 나타내는 것으로 보아 첨가량이 많아질수록 pH가 낮아지고 1%에서 가장 적절한 산성도를 가진다.

케이크 제조과정으로서 제빵 원료로는 기존의 케이크를 만들 때 사용되는 원료에 백년초를 동결건조하여 분말의 형태로 첨가하였다. 디저트 특성상 10~20대 청년들에게 부담감이 없고 거부감이 없는 디저트를 생산해야 한다. 따라서, 분말 첨가량에 따라 제조 실험을 진행하였다. 전반적으로 5% 이상의 백년초 분말 첨가는 케이크의 pH범위(6이하)가 정상적이지 않을 뿐만 아니라 저장기간에 있어 서도 일반적인 케이크에 비해 정상적인 유통기한을 지킬 수 없고 케이크가 단단한 시트 느낌을 주기 때문에 5% 이상의 분말 첨가는 적절하지 않은 것으로 파악하였다. 따라서 추가적인 실험을 통해 결과적으로, 약 1%의 분말 첨가 시에 가장 바람직한 품질(적절한 유통기한, 평균pH 7.34)과 기호도(조직이 부드럽고 구조가 안정적임)를 가진 케이크를 만들 수 있었다(일반적으로 스펀지 케이크의 산성도는 7.3~7.6이 인상적임). 따라서, 항당뇨성 식품으로서 백년초를 활용한 케이크 개발을 위해서는 약 1%의 백년초 파우더를 케이크에 첨가하여 만들 수 있음을 시사한다. <sup>21)</sup>

20) 한임희 외 2인. (2008). 손바닥 선인장의 항산화활성 및 분말 첨가 쿠키의 품질특성 연구, Korean J. FOOD COOKERY SCI. Vol.23, No.4, 443~451.

21) 조아라 외 1인. (2013). 백년초 분말을 첨가한 스펀지케이크의 품질 특성, J East Asian Soc Dietary Life Vol23, No.1, 107~118.

### 3.2.3. 흑마늘

흑마늘은 마늘의 갈변화 반응을 이용하여 항산화 활성이 우수한 새로운 유형의 마늘 가공품이다. 흑마늘은 진한 흑갈색을 띠며, 마늘의 매운맛이 감소되는 반면 점도가 높아지고, 달콤새콤한 맛이 조화를 이루기 때문에 음료, 사탕, 아이스크림 등 다양한 가공품을 제조할 수 있는 소재로 급부상하고 있다.<sup>22)</sup> 또한, 흑마늘은 마늘보다 폴리페놀류의 함량이 증가하여 생마늘에는 존재하지 않는 수용성의 유황 아미노산이 생성되어 항산화력이나 콜레스테롤 저하, 동맥경화 개선에 생마늘보다 뛰어난 효과가 있는 것으로 보고되고 있다. 또한 흑마늘 추출 분말을 생쥐에게 급여했을 때 혈당 저하, 간장 내 글리코젠 함량 유지 및 생체 내 지질 개선 효과가 있음이 확인되어 흑마늘 추출 분말을 활용하여 잼, 쿠키 등의 제조가 진행되어왔다.<sup>23)</sup> 흑마늘의 항당뇨성 효능에 대한 실험은 다음과 같다.

BFP 각각 급이)으로 사용해 진행하였다. 결론적으로, 실험군에게 흑마늘 추출분말을 주었을 때 대조군에 비해 혈당 수치가 현저히 감소하였다. 또한, 마늘을 섭취한 실험군의 혈중 콜레스테롤과 중성지방이 감소한다는 사실을 확인했다. 앞서 서론에서 당뇨의 합병증 중 혈관질환과 관련된 합병증이 매우 위험하다고 언급하였다. 현재 본 실험은 마늘의 섭취가 혈당 수치를 조절함과 동시에 혈중 지질의 성분 역시 조절한다고 시사하므로 흑마늘의 섭취가 당뇨 예방에 매우 탁월하다는 사실을 제기한다.

〈표 2〉 흑마늘 급이를 통한 혈당 수치 및 당화 헤모글로빈 함량

Group <sup>1)</sup>	Blood glucose (mg/dl)	Glycosylated hemoglobin (%)
Normal	183.18±9.20 <sup>a</sup>	0.67±0.40 <sup>a</sup>
Control	580.08±8.04 <sup>e</sup>	6.80±1.69 <sup>f</sup>
FGP 1%	224.49±9.36 <sup>b</sup>	3.44±2.01 <sup>b</sup>
FGP 3%	237.63±6.02 <sup>c</sup>	4.39±2.55 <sup>bc</sup>
BGP 1%	269.23±9.26 <sup>d</sup>	4.67±2.13 <sup>bc</sup>
BGP 3%	264.82±9.55 <sup>d</sup>	4.56±1.27 <sup>bc</sup>

FGP(일반 마늘), BGP(흑마늘)을 섭취한 실험군에서 현저히 낮은 혈당수치를 확인할 수 있다.

〈표 3〉 흑마늘 급이를 통한 혈중 콜레스테롤 함량

Group <sup>1)</sup>	HDL-Cholesterol	LDL-Cholesterol	VLDL-Cholesterol	Atherogenic index	CRF <sup>2)</sup>
	(mg/dl)				
Normal	41.50±2.03 <sup>b</sup>	15.45±6.82 <sup>a</sup>	7.07±1.00 <sup>a</sup>	1.30±0.00 <sup>b</sup>	1.28±0.18 <sup>a</sup>
Control	29.32±3.26 <sup>a</sup>	53.16±8.70 <sup>e</sup>	13.33±1.49 <sup>c</sup>	1.31±0.30 <sup>b</sup>	2.16±0.35 <sup>b</sup>
FGP 1%	38.05±5.84 <sup>b</sup>	26.98±5.85 <sup>bc</sup>	9.83±1.25 <sup>b</sup>	1.08±0.31 <sup>b</sup>	2.08±0.31 <sup>b</sup>
FGP 3%	41.37±0.95 <sup>b</sup>	17.28±7.91 <sup>ab</sup>	7.97±1.38 <sup>a</sup>	0.62±0.19 <sup>a</sup>	1.62±0.19 <sup>a</sup>
BGP 1%	31.21±2.69 <sup>a</sup>	39.96±8.39 <sup>de</sup>	11.13±1.18 <sup>b</sup>	1.10±0.42 <sup>b</sup>	2.10±0.42 <sup>b</sup>
BGP 3%	37.85±2.29 <sup>b</sup>	33.00±9.45 <sup>d</sup>	9.93±0.68 <sup>b</sup>	0.47±0.18 <sup>a</sup>	1.47±0.18 <sup>a</sup>

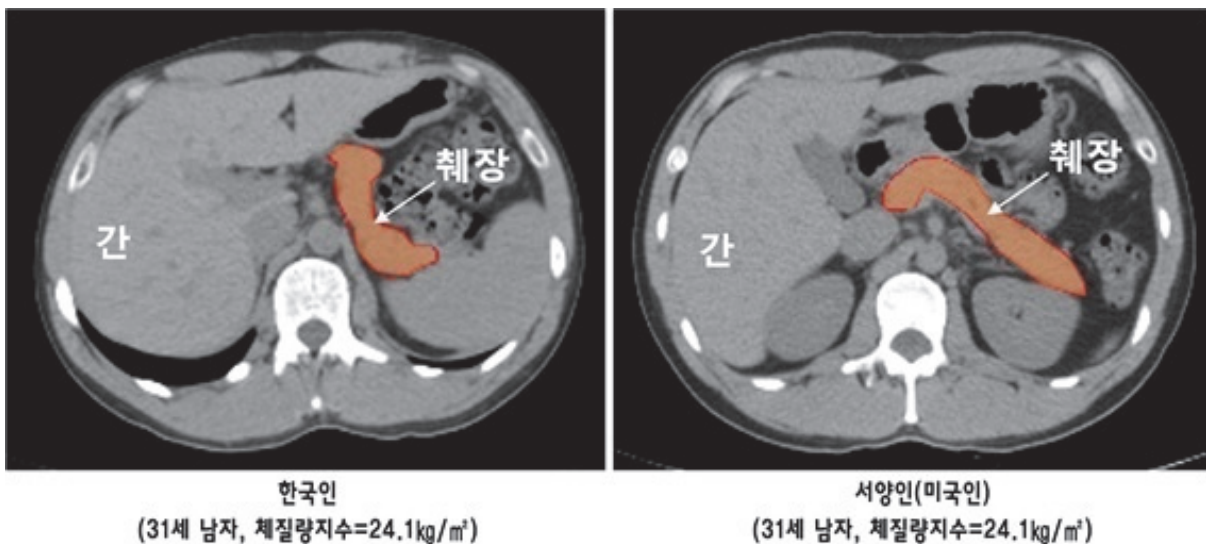
FGP(일반 마늘), BGP(흑마늘)을 섭취한 실험군에서 현저히 낮은 혈중 콜레스테롤 수치를 확인할 수 있다.

22) 최덕주 외 5인. (2008). 흑마늘의 이화학적 특성, 한국식품영양과학회지, Vol.37, No.4, 465-471.

23) 강민정 외 3인. (2013). 생마늘 및 흑마늘 추출분말이 Streptozotocin 유발 당뇨 흰쥐의 혈청 및 장기 내 주요성분에 미치는 영향, 생명과학회지, Vol23, No3, 432~442.

흑마늘은 더 다양한 제품개발을 위해 쉽게 접하는 디저트인 젤리에 적용할 수 있다. 젤리는 과즙과 당과 젤화제를 혼합하여 성형하고 응고시킨 반고체상 기호식품으로 펙틴, 한천, 젤라틴 등 다양한 젤 화제에 따라 만들어지고 있으며 입안에서의 감촉이 좋아 기호도가 높고, 씹고 삼키기가 쉬워 유아나 청소년을 포함한 남녀노소에게 인기가 좋은 식품으로 주목받고 있다. 청년을 포함한 다양한 연령층을 위해 건강 간식으로 마늘의 매운맛이 감소되는 반면 높은 점도와 달콤새콤한 맛이 있으며 시중에서 쉽게 구입할 수 있는 흑마늘 농축액을 첨가한 흑마늘 젤리 제조 가능성을 조사하였다.

흑마늘 젤리는 일반적인 젤리 제조 방법에 흑마늘 농축액을 첨가하여 제조하였다. 농도별로 흑마늘을 첨가하여 젤리를 제조하였을 때 흑마늘 첨가량이 증가할수록 그 영양적인 가치는 높아지지만 흑마늘 자체의 냄새가 기호도를 감소할 수 있음을 고려해야 하기 때문에 흑마늘의 기능성을 유지할 수 있고 소비자들의 기호도를 만족시킬 수 있는 1%의 흑마늘 농축액 첨가가 최적 배합비로 사료되었다.<sup>24)</sup> 흑마늘의 냄새와 맛 때문에 직접적인 섭취 시 거부감을 느낄 수 있지만 젤리로 제조하면 거부감을 줄일 수 있어 청년들의 디저트 문화로 인한 당뇨 감소에 도움이 될 것으로 예상된다.



〈그림 12〉 한국인과 외국인의 췌장크기 비교

#### 4. 결론

한국인은 서양인에 비해 식사량도 적고 비만도도 낮지만 췌장의 크기가 작아 췌장의 인슐린 분비 기능이 떨어져 혈당 조절이 어려워져 당뇨병 발생에 더 취약하다.<sup>25)</sup> 하지만 최근 디저트 문화의 확산으로 식단이 서구적으로 변화하면서 30대 이하의 젊은 층에서 당뇨 유병률이 급격히 증가하고 있다. 이전부터 당뇨병은 연령이 증가하면서 발생하는 질병이라는 인식이 강해 유병 연령이 낮아지고 있음에도 이를 인식하지 못하고 설마 하며 무시하기 일쑤이다. 하지만 당뇨병은 다양한 합병증을 유발하는 위험한 질환이기 때문에 초기

24) 김애정 외 1인. (2011). 흑마늘 농축액을 첨가한 젤리의 품질 특성, 한국생활과학회지, Vol20, No.2, 467~473.

25) 김치중, (2018. July 27) “한국인 서양인보다 당뇨병 더 잘 걸리는 이유는”, 한국일보, November 27. 2021, <hankookilbo.com.>

예방과 관리가 무척 중요하다.

당뇨병은 현재 완전히 치료할 수 있는 치료약은 존재하지 않고, 인슐린을 투여하여 혈당을 조절하는 치료법이 사용되고 있다. 이와 같은 의약품의 부작용을 보완하고 당뇨병을 치료할 수 있는 생물소재 치료제도 개발이 되고 있다. 하지만 당뇨병은 예방하기 위해서는 규칙적인 운동과 올바른 식습관이 무엇보다 중요하다. 특히, 식습관의 관리가 정말 중요한데 최근 젊은 층을 중심으로 하여 디저트문화가 확산되어 급속도로 혈당을 높이는 음식을 과다 섭취하여 청년 당뇨를 가속화하고 있다. 지속적인 당 섭취는 당 중독을 일으키고 당 중독은 혈당 조절 기작을 망가뜨려 결국 당뇨병을 일으키게 된다. 하지만 이미 당에 중독된 청년들에게 문화로 확산되어버린 디저트를 끊으라고 강요할 수는 없는 상황이다.

이에 항당뇨 소재를 활용하여 청년들을 만족시킬 수 있고 현재의 디저트를 대체할 만한 간식거리를 소개하였다. 항당뇨성 기능이 검증된 매생이, 손바닥 선인장, 흑마늘을 사용하여 쿠키, 케이크, 젤리 등 많이 섭취되는 디저트 생산과 상용화 가능성에 대해 조사하였다. 기존의 쿠키, 케이크, 젤리를 만드는 방식에 맛과 외적인 측면에서 거부감이 느껴지지 않도록 항당뇨 소재 추출물을 소량 첨가하여 제조했다. 항당뇨 소재를 활용한 디저트는 mouse 실험에서 혈당을 조절하는 데 기존의 디저트보다 훨씬 좋은 효과를 나타냈다. 항당뇨 소재 디저트는 선호도 측면과 기능적인 측면에서 기존 디저트를 대체할 건강 간식으로써 가능성을 보여주었다. 위에서 소개한 소재는 우리나라에서 충분히 재배 가능하고 이용 가능한 소재를 바탕으로 했기 때문에 제조 방식이 어렵지 않을 것이라고 예상된다. 항당뇨 소재로 제조한 디저트가 상용화되어 디저트문화의 일부로 자리잡아 청년들의 당뇨 유병률 감소에 일조할 것을 기대한다.

## 참고 문헌

- 강민정 외 3인, (2013), 생마늘 및 흑마늘 추출분말이 Streptozotocin 유발 당뇨 흰쥐의 혈청 및 장기 내 주요성분에 미치는 영향, 생명과학회지, Vol23, No3, 432~442.
- 고려대학교 산학협력단, (2014), 한국산 해조류인 매생이(Capsosiphon fulvescens)를 이용한 미백 기능성과 항당뇨 및 항당뇨합병증 소재개발과 제품화, 해양수산부, 29-52.
- 김애정 외 1인, (2011), 흑마늘 농축액을 첨가한 젤리의 품질 특성, 한국생활과학회지, Vol20, No.2, 467~473.
- 김도형 외 7인, (2013), 당뇨병의 한의학적 치료에 대한 최신 연구 동향, 대한한방내과학회지 Vol34, No.3, 240-255.
- 이지나 외 2인, (2014), 천년초 선인장 줄기의 항당뇨 및 항산화 효과, J Korean Soc Food Sci Nutr, Vol.43, No.5, 661~667.
- 임중인, (2003), 당뇨병치료제의 최근 연구동향, 보건산업기술동향, 28.
- 조아라 외 1인, (2013), 백년초 분말을 첨가한 스펀지케이크의 품질 특성, J East Asian Soc Dietary Life Vol23, No.1, 107~118.
- 최덕주 외 5인, (2008), 흑마늘의 이화학적 특성, 한국식품영양과학회지, Vol.37, No.4, 465-471.
- 한임희 외 2인, (2008), 손바닥 선인장의 항산화활성 및 분말 첨가 쿠키의 품질특성 연구, Korean J. FOOD COOKERY SCI, Vol.23, No.4, 443~451.

- Cho EK, Yoo SK, Choi YJ., (2011), Inhibitory effects of maesaengi (*Capsosiphon fulvescens*) extracts on angiotensin converting enzyme and  $\alpha$ -glucosidase. *J. Life Sci.* 21: 811-818.
- Ning Yang et al., (2007), Anti-diabetic effects of polysaccharides from *Opuntia monacantha* cladode in normal and streptozotocin-induced diabetic rats, *Inovative Food Science & Emerging Technologies*, Vol 9, No.4. 570~574.
- Han AR, Kim SW, Chun SH, Nam MH, Hong CO, Kim BH, Kim TC, Lee KW., (2016). Effect of diet containing whole wheat bread with *Capsosiphon fulvescens* and *Lindera obtusiloba* ethanol extracts on plasma glucose and lipid levels in rats. *Korean J. Food Sci. Technol.* 48: 178-186.
- Hwang EK, Amano H, Park CS., (2008). Assessment of the nutritional value of *Capsosiphon fulvescens* (Chlorophyta): developing a new species of marine macroalgae for cultivation in Korea. *J. Appl. Psychol.* 20: 147-151.
- 김상일, (2021, August 24), “인슐린 발견 100년… 지금 주목해야 할 당뇨병 치료제는?”. 의학신문. November 23, 2021, <<http://www.bosa.co.kr/news/articleView.html?idxno=2150909>>.
- 김치중, (2018, July 27) “한국인 서양인보다 당뇨병 더 잘 걸리는 이유는”, 한국일보, November 27, 2021, <[hankookilbo.com](http://hankookilbo.com)>.
- 건강보험심사평가원 보건 의료빅데이터 개방시스템, (2021), 당뇨병 유병률 현황. Retrieved November 13, 2021, <<https://opendata.hira.or.kr/home.do>>.
- 당뇨발의 치료와 관리, (2011), Retrieved November 26, 2021, <<http://www.sunsmileshoes.com>>.
- 대한당뇨병학회, (n. d.), Retrieved November 2, 2021, <[www.diabetes.or.kr](http://www.diabetes.or.kr)>.
- 박기택, (2021, September 6), “소아·청소년·청년 당뇨병 환자 처우 개선 법안 발의돼”, 청년의사, November 23, 2021, <<https://www.docdocdoc.co.kr/news/articleView.html?idxno=2015242>>.
- 박지수, (2020, September 21), “카페와 디저트 시장”, 식품외식경제, November 23, 2021, <<https://www.foodbank.co.kr/news/articleView.html?idxno=60289>>.
- 이지형, (2021, July 7), “KBS ‘생로병사’ 팀이 취재한 당뇨 극복의 비법”, 헬스조선, November 23, 2021, <[https://m.health.chosun.com/svc/news\\_view.html?contid=2021070601338](https://m.health.chosun.com/svc/news_view.html?contid=2021070601338)>.
- Reece J, Campbell N. (2002) . San Francisco: Benjamin Cummings.
- Umass Chan Medical school. (n. d.). Complications from Diabetes. Retrieved November 26, 2021, <<https://www.umassmed.edu/dcoe/diabetes-education/complications>>.
- World Health Organization. (2013). Diabetes Fact Sheet.



# 아동학대 문제의 개선방안

생활예술전공 전지\*

## 목 차

1. 서론
2. 아동학대의 종류
  - 2.1. 신체적 학대
  - 2.2. 정서적 학대
  - 2.3. 성적 학대
  - 2.4. 방임
3. 아동학대의 현황
  - 3.1. 피해 아동 현황
  - 3.2. 학대 유형별 현황
  - 3.3. 학대 행위자 현황
4. 아동학대의 문제점
  - 4.1. 개인적 요인
    - 4.1.1. 부모의 심리적, 성격적 특성
    - 4.1.2. 가족 간의 불화
    - 4.1.3. 학대 이후 아동의 반사회적 행동 장애
  - 4.2. 사회적 요인
    - 4.2.1. 아동 보호시설의 부족
    - 4.2.2. 법과 제도의 부족
    - 4.2.3. 복지 서비스의 문제
    - 4.2.4. 사회적 인식 부족 및 교육 프로그램 부족
5. 개선 방안
  - 5.1. 아동학대 예방교육 강화 및 제도적 개선방안 마련
  - 5.2. 아동 권리 인식 증진을 위한 교육제도의 확립
  - 5.3. 아동보호 관련 전문가 양성
  - 5.4. 가정방문 서비스 도입

## 6. 결론

참고 문헌

## 1. 서론

아동학대의 심각성을 크게 느끼게 했던, 생후 16개월의 아이가 사망한 ‘정인이 사건’을 다들 알고 있을 것이다. 입양된 아이가 양부모의 학대를 받아 ‘외력에 의한 복부 손상’으로 사망하였는데, 아이를 학대하던 시점에 TV 프로그램에 참여해 착한 부부인 척 연기를 하는 등 양부모의 이중적인 모습에 더욱 사람들이 울분했다. 이후 SBS ‘그것이 알고싶다-정인이는 왜 죽었나’ 편에서 이 사건을 다루며 ‘정인아 미안해’ 챌린지가 시작되었고, 아동학대에 대한 사회적 관심이 더욱 커지게 되었다. 사실 정인이 사건 이전에도 아동학대 문제는 끊임없이 발생해왔다.

유튜브를 보다가 아동학대 신고와 관련된 광고를 본 적이 있다. 실험에 참가한 사람들에게 소음을 들려주고 어떤 소리인지 맞추는 상황이었는데, 아이가 학대를 당하는 소리가 마치 생활 소음처럼 들렸다. 이 광고는 아이가 학대를 당하는 소리가 생활 소음과 크게 다르지 않기 때문에 우리가 더욱 주변에 관심을 가지고 학대를 해결해 나가야 한다는 의미를 담은 내용이며, 화면 속 아이가 ‘조금만 더 의심해 주세요.’<sup>1)</sup>라고 이야기 하며 광고가 끝이 나게 된다. 이 광고를 보고 나서 아동학대에 대한 주변의 관심이 필요하며 ‘사람들이 조금의 관심만 가진다면 아동학대를 예방할 수 있지 않을까?’라는 생각이 들어, 이번 보고서를 통해 우리가 아동학대에 대해 어떻게 생각해야 하고, 어떤 방향으로 나아가야 하는지에 대해 살펴보고자 한다.



〈그림 1〉 아동학대 공익광고

본 연구를 통해 다음의 내용을 알아보고자 한다. 아동학대의 원인과 발생 현황을 제시하여 아동학대 문제가 어떤 상황에서 어떻게 발생하는지 파악해 볼 것이다. 다음으로는 아동학대의 문제점을 제시하고 이를 해결할 수 있는 여러 방법을 찾을 것이다.

1) 전공필수, [광고 캡처] 어떤 소리가 들리시나요? 섬뜩한 진실을 알려주는 공익광고 리뷰, 블로그, 2021.11.1., <<https://blog.naver.com/pooh21x/222555356225>>

## 2. 아동학대의 종류

### 2.1. 신체적 학대

아동학대 유형 중 하나인 신체적 학대는 눈에 띄는 상처로 겉으로 드러나는 학대이기에 주변에서 가장 발견하기 쉬운 학대이다. 아동복지법 제3조 제7호에 따르면 신체적 학대란, 보호자를 포함한 성인이 아동에게 우발적인 사고가 아닌 상황에서 신체적 손상을 입히거나 또는 신체손상을 입도록 허용한 모든 행위를 말한다. 신체적 학대의 예로는 직접적으로 신체에 가해지는 행위, 도구를 사용하여 신체를 가해하는 행위, 완력을 사용하여 신체를 위협하는 행위, 신체에 유해한 물질로 신체에 가해지는 행위 등이 있다.<sup>2)</sup> 신체적 학대를 하는 아이의 부모는 자신이 신체적 학대를 행한 것이 아니라 훈육을 한 것이라고 한다. 그렇다면 훈육과 학대의 그 경계는 무엇일까.

훈육이란, 품성이나 도덕 따위를 가르쳐 기른다는 뜻이다.<sup>3)</sup> 이는 아이가 잘못된 행동을 하였을 때, 그 행동을 바로 잡기 위해 하는 행위라는 것이다. 아이를 훈육하는 부모들은 아이의 잘못된 ‘행동’에 초점을 둔다.<sup>4)</sup> 즉 아이의 인성을 비하하거나, 비난하지 않고 “~~한 행동은 잘못된 것이고, 이러한 상황에선 ~~게 행동해야 해.”라고 이야기해 주는 것이 훈육이라는 것이다. 그렇다면 학대는 무엇일까.

학대란, 몹시 괴롭히거나 가혹하게 대우함, 또는 그런 대우라는 의미이다.<sup>5)</sup> 단어의 뜻만 봐도 알 수 있듯, 아이에게 ‘가혹’한 행위를 한다는 것이 비윤리적인 행위라는 것을 알 수 있다. 학대는 훈육과 달리, ‘잘못을 한 아이’에게 초점을 맞춘다. 학대를 하는 부모는 신체적 처벌을 주어 아이가 잘못된 행동을 멈추게 하는데, 이러한 방법으로 고통과 두려움을 주어 잘못된 행동을 하지 못하도록 행하는 행위는 일시적으로 효과가 뛰어나다.<sup>6)</sup> 하지만 이렇게 훈육이 아닌, 학대를 당한 아이들은 잘못된 행동 대신 어떤 행동을 해야 올바른 것인지 배우지 못하였기 때문에 잘못된 행동을 반복하게 된다. 이러한 행동의 반복을 본 부모는 아이의 고쳐지지 않는 행동에 화가 나, 더 큰 처벌을 하게 될 것이고 그렇게 악순환이 이어진다.

이렇듯 아이에게 신체적 손상을 입히는 행동은 어떤 이유에서든 훈육이라고 이야기할 수 없다. 이러한 신체적 학대는 아이의 몸 상태를 보면 알 수 있다. 아이에게서 설명하기 힘든 신체적 상흔이 발견이 되거나, 각종 화상 자국, 신체 외부 주요부위의 상처, 눈과 귀, 머리의 상처, 각종 골절, 주요 장기 등 내장 손상이 발견될 경우 신체적 학대를 당하고 있을 가능성이 있다고 본다.<sup>7)</sup> 신체적 학대는 때로는 정서적 학대로도 이어지는데 다음으로는 정서적 학대에 대해 살펴보자.

### 2.2. 정서적 학대

‘가스라이팅’이라고도 불리기도 하는 정서적 학대는 신체적 학대보다 더 빈번히 일어나는 학대이다. 정서적

2) 법제처-찾기쉬운 생활법령정보, 아동학대의 범위, 2021.10.15.,

〈<http://www.easylaw.go.kr/CSP/CnpClsMain.laf?popMenu=ov&csmSeq=1125&ccfNo=1&cciNo=1&cnpcClsNo=1#1125.1.1.1.2879471>〉

3) 국립국어원 표준국어대사전, 훈육,

〈<https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do?pageSize=10&searchKeyword=%ED%9B%88%EC%9C%A1#none>〉

4) 대한민국 여성가족부, 성공적인 육아를 위한 팁 4 훈육과 학대의 차이, 2021.08.27.,

〈<https://blog.naver.com/mogefkorea/222485455981>〉

5) 국립국어원 표준국어대사전, 학대,

〈<https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do?pageSize=10&searchKeyword=%ED%95%99%EB%8C%80>〉

6) 대한민국 여성가족부, Op. cit.

7) 꿈꾸는 몽이, 아동학대의 유형과 징후 1편(신체적 학대), 블로그, 2021.07.13.,

〈<https://blog.naver.com/jicsmllove/222429656153>〉

학대란 보호자를 포함한 성인이 아동에게 행하는 언어적 모욕, 정서적 위협, 감금이나 억제, 기타 가학적인 행위를 말한다. 정서적 학대의 예시로는 원망적/거부적/적대적 또는 경멸적인 언어폭력과 잠을 재우지 않는 것, 벌거벗겨 내쫓는 행위, 형제나 친구 등과 비교, 차별, 편애하는 행위, 가족 내에서 왕따하는 행위, 아동이 가정폭력을 목격하도록 하는 행위, 아동을 시설 등에 버리겠다고 위협하거나 짐을 싸서 쫓아내는 행위, 미성년자 출입금지 업소에 아동을 데리고 다니는 행위, 아동의 정서발달 및 연령상 감당하기 어려운 것을 강요하는 행위, 다른 아동을 학대하도록 강요하는 행위 등이 있다.<sup>8)</sup> 정서적 학대는 아이에게 지속적인 상처가 되어 장기간에 걸쳐 부정적인 영향을 줄 수 있기에, 특히나 위험한 학대 중 하나라고 생각된다.

정서적 학대가 어린 시절부터 일어날 경우, 학대 아동은 자신이 언어적 학대를 당하고 있는지 모르는 경우도 있다. 그렇기에 주변에서 더욱 관심을 가지고 잘못된 행위를 바로 잡을 수 있게 해야 한다.

## 2.3 성적 학대

다음으로는 신체적 학대, 정서적 학대와 다르게 오직 가해자의 자기만족을 위한 행위인 성적 학대가 있다. 성적 학대란 보호자를 포함한 성인이 자신의 성적 충족을 목적으로 18세 미만의 아동에게 행하는 모든 성적 행위를 말한다. 성적 학대의 예로는 자신의 성적 만족을 위해 아동을 관찰하거나 아동에게 성적인 노출을 하는 행위, 아동을 성적으로 추행하는 행위, 아동에게 유사성행위를 하는 행위, 성교를 하는 행위, 성매매를 시키거나 성매매를 매개하는 행위 등이 있다.<sup>9)</sup> 성 학대를 당하는 아동들은 나이에 맞지 않는 성적 행동을 하거나, 해박하고 조숙한 성 지식을 갖고 있으며, 명백하게 성적인 묘사를 한 그림을 그리고 동물이나 장난감을 대상으로 하는 성적 상호관계를 맺는 등 일반적인 아동들과는 다르게 성적으로 조숙함을 알 수 있다.<sup>10)</sup>

그렇다면 이러한 성 학대를 하는 어른들은 어떤 행동을 할까. 이러한 사람들은 자신의 성적 만족을 위해 아동을 관찰하고, 아동에게 성적인 노출을 강요하고 옷을 벗기거나 벗겨서 관찰하고, 성관계 장면을 노출시키며, 아이의 나체 및 성기를 노출시키고 자위행위를 강요하는 등 반인륜적인 모습을 보인다.<sup>11)</sup> 다른 아동학대 유형과 달리 성적 학대는 훈육을 위한 목적이 아니라 오로지 자신의 만족감을 채우기 위해 행하는 학대라고 볼 수 있다.

## 2.4 방임

가장 발견하기 어렵다고 알려진 아동방임은 즉각적인 신고가 어렵고, 신고를 받는다 해도 지속적으로 지켜 봐야 하기 때문에 판단이 오래 걸리는 학대 중 하나이다. 방임은 보호자가 아동에게 위험한 환경에 처하게 하거나 아동에게 필요한 의식주, 의무교육, 의료적 조치 등을 제공하지 않는 행위를 말하며, 이와 관련하여 유기란, 보호자가 아동을 보호하지 않고 버리는 행위를 말한다. 방임 행위는 물리적 방임과 교육적 방임, 의료적 방임, 유기로 나눌 수 있다.

물리적 방임의 예로는 기본적인 의식주를 제공하지 않는 행위, 불결한 환경이나 위험한 상태에 아동을 방치하는 행위, 아동의 출생신고를 하지 않는 행위, 보호자가 아동들을 가정 내 두고 가출한 경우, 보호자가 아동을 시설 근처에 두고 사라진 경우, 보호자가 친족에게 연락하지 않고 무작정 아동을 친족의 집 근처에 두고 사라진 경우 등이 있다.

8) 법제처, Op. cit.

9) 법제처, Op. cit.

10) 꿈꾸는 몽이, 아동학대의 유형과 징후 3편(성학대), 블로그, 2021.07.15.

<<https://blog.naver.com/jicsmllove/222431932956>>

11) Ibid

교육적 방임은 보호자가 아동을 특별한 사유 없이 학교(의무교육)에 보내지 않거나 아동의 무단결석을 방치하는 행위 등이 있다. 의료적 방임은 아동에게 필요한 의료적 처치 및 개입을 하지 않는 행위 등이 있다. 유기는 아동을 보호하지 않고 버리는 행위, 아동을 병원에 입원시키고 사라진 경우, 시설 근처에 아이를 버리고 가는 행위 등이 있다.<sup>12)</sup>

### 3. 아동학대의 현황

#### 3.1. 피해 아동 현황

연도별 아동학대 현황을 살펴보면 아동학대 신고 건수는 2013년에 6,796건, 2014년에 10,027건, 2015년은 11,715건, 2016년에 18,700건, 2017년에 22,367건, 2018년은 24,604건으로 매년 증가하고 있다는 것을 알 수 있다.<sup>13)</sup> 아동학대의 문제점은 끊임없이 대두되고 있지만, 매년 피해 아동들이 증가한다는 것은 심각한 문제이다.

〈표 1〉 우리나라 아동학대 신고 건수

	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년
신고 건수	6,796건	10,027건	11,715건	18,700건	22,367건	24,604건

#### 3.2. 학대 유형별 현황

아동학대 유형을 연도별로 살펴보면, 2014년 이후 중복 학대와 정서 학대가 가장 높게 나타났다. 정서 학대는 2014년부터 2018년까지 지속적으로 증가하고 있으며, 2018년 중복 학대에 이어 두 번째로 높은 비율을 차지하였다. 방임은 2014년 1,870건(18.6%) 이후 2018년 2,604건(10.6%)까지 지속적으로 감소하고 있다.<sup>14)</sup>

〈표 2〉 연도별 아동학대 유형(중복 학대 별도 분류)

	신체 학대	정서 학대	성 학대	방임	중복 학대	계
2014	1,453	1,582	308	1,870	4,814	10,027
2015	1,884	2,046	428	2,010	5,347	11,715
2016	2,715	3,588	293	2,924	8,980	18,700
2017	3,285	4,728	692	2,787	10,875	22,367
2018	3,436	5,862	910	2,604	11,792	24,604

12) 법제처, Op. cit.

13) 아동권리보장원, 아동학대 주요 통계, 51쪽, 2019.09.17.,

〈[http://www.korea1391.go.kr/new/bbs/board.php?bo\\_table=report&wr\\_id=9882](http://www.korea1391.go.kr/new/bbs/board.php?bo_table=report&wr_id=9882)〉

14) 꿈꾸는 몸이, Op. cit.

### 3.3 학대 행위자 현황

학대 행위자와 피해 아동과의 관계를 연도별로 살펴보면, 2014년부터 2018년까지 학대 행위자가 부모인 경우가 매년 70% 이상 나타났다. 대리양육자에 의한 학대는 2014년 990건(9.9%)에서 2018년 (15.9%)로 지속적으로 증가하고 있다. 2018년 대리양육자에 의한 학대 중 초, 중, 고교 직원(6.0%)이 가장 높게 나타났다.<sup>15)</sup>

## 4. 아동학대의 문제점

### 4.1. 개인적 요인

#### 4.1.1. 부모의 심리적, 성격적 특성

정신병리학적 관점에서는 아동학대의 발생 원인이 부모의 건강하지 못한 정신이라고 여긴다. 학대 부모는 완고하고 충동적이며, 온전의 결핍 합리성의 부족하고, 사고와 신념에서의 융통성이 부족하다. 또한, 학대 부모는 감정과 욕구표현에서 소심하고, 자신의 일에 대한 결정을 타인에게 맡기는 등 의존적이다. 이 유형의 부모는 자녀를 사랑하고 보호할 능력이 없으며, 자녀를 고통을 주는 대상으로 간주하는 경향이 있으며, 세상에 대한 잠재적인 혐오감과 공격성을 가지고 있다. 이러한 특성을 갖게 되는 주요 원인은 어린 시절 성장 경험에서 비롯되며, 학대 부모들은 자신의 심리적 압박감을 발산하거나 그동안 상처받은 감정들로 인한 생의 가치관을 상실하여 우울증, 무력감, 무반응 등이 고착된 결과로 아동을 학대하게 된다.<sup>16)</sup>

이의 예시로 2015년 온라인 게임에 중독되어 자신의 딸을 집에 가둔 채 굶기고 상습적으로 폭행해 구속된 아버지가 어린 시절 친부로부터 학대를 받은 사건<sup>17)</sup>과 2021년, 초등학생 조카를 물고문하고 폭행하는 등 학대해 숨지게 한 사건의 가해자가 과거 가정폭력의 가해자였던 사건을 들 수 있다.<sup>18)</sup> 이처럼 아동학대가 대물림되는 경우가 빈번하며, 이에 대해 사회적으로 경각심이 커지고 있다.

#### 4.1.2. 가족 간의 불화

또한 가정 불화로 인한 가정폭력이 아동학대로 이어지기도 한다. 가족 구성원들의 불화로 인해 폭력 상황이 발생하게 되는 문제인데, 이러한 문제가 발생하는 이유는 가정폭력의 심각성과 손실에 대한 사회 문화적인 인식과 인지력의 부족 때문이다. 가장 문제인 것은 가정폭력/아동학대를 범죄로 생각하는 것이 아닌 ‘가족 간의 불화’ 정도로 축소시키고 있다는 것이다.<sup>19)</sup>

아동학대도 가정폭력의 일종이며 가정폭력의 현장에는 아이들이 있는 경우가 있는데, 아이들에게 폭력을 보여주는 것도 가정폭력 피해자와 목격자인 아이 양쪽에 대한 학대이다. 한국가정법률상담소에 따르면 2010년 7월, 전국 초, 중, 고교생 998명을 대상으로 <폭력예방교육 실태 및 폭력에 대한 인식>에 대한 조사

15) 꿈꾸는 몽이, Op. cit.

16) 오희정, 아동학대-아동학대의 발생 요인, 블로그, 2012.04.15.

<<https://blog.daum.net/pees05/502>>

17) 원호연, [아동학대 대물림] 자녀학대 부모 60% “어릴 때 학대받은 경험 있다.”, 헤럴드경제, 2015.12.22.

<<http://news.heraldcorp.com/view.php?ud=20151222000534>>

18) 김영은, “가정폭력 살인범 딸이 아동학대 가해자로” ‘학대 대물림’ 악순환 끊을 수 없나, 아시아경제, 2021.03.26.

<<https://www.asiae.co.kr/article/2021031515204564649>>

19) 정신의학신문, 가정 학대를 해결하기 위한 방법, 블로그, 2019.11.05.,

<<https://post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=26796923&memberNo=23841638&vType=VERTICAL>>

결과, 응답자의 51%가 부모의 폭력을 목격하였으며, 68%는 부모로부터 학대를 받은 경험이 있다고 답하였다. 또한, 둘 중 하나라도 경험한 사람은 전체 응답자의 76.6%로 밝혀졌다. 즉 가정 내에서 한 가지 이상 폭력에 복합적으로 노출될 가능성이 크다는 것이다. 여기서 특히, 가정 내 폭력에 노출된 학생들이 교내 폭력에 가담할 가능성이 큰 것으로 조사되었다. 부모의 폭력을 목격한 학생들 중 학교폭력 가해자는 응답자의 64%로, 피해자(54.8%)보다 비율이 높았다. 이처럼 가정에서 폭력을 경험한 학생들이 학교에서도 폭력을 경험하기 쉬운 것은 이들의 우울이나 불안, 공격성 수준이 가정 내 폭력을 겪지 않은 학생들보다 높기 때문이다. 이처럼 가정폭력에 노출된 아이들이 결국 학교폭력의 가해자가 된다는 연구 결과를 통해 가정에서 형성된 폭력에 대한 인식이 사회생활에도 그대로 적용된다는 점에서 주목할 만하다.<sup>20)</sup>

#### 4.2.2. 학대 이후 아동의 반사회적 행동 장애

아동기의 신체 학대, 성 학대, 정서 학대, 방임 등은 아동의 건강, 발달, 복리에 영향을 미친다. 이는 자아개념과 자아존중감에 심각한 손상을 주게 되며 성인기까지 후유증이 남게 되는데, 오랜 기간 학대를 받으면 대인관계를 형성하는 능력에 손상을 입게 되어 직장 동료 관계나 결혼 관계를 맺거나 부모 역할 수행 능력에도 어려움을 겪게 된다.<sup>21)</sup>

이는 아동학대의 심리적 후유증 및 정신 병리로 이어지게 되는데, 먼저 아동학대로 인해 아동들은 감정적으로 자기를 조절하는 능력에 저하를 초래하기도 한다. 또한 자기개념의 손상이 벌어져 반복적인 처벌, 구타, 위협 등으로 인해 아동들은 실제로는 잘못이 없음에도 불구하고 자신의 행동으로 인해 벌을 받는 것으로 생각하게 되고 결국 부정적인 자기개념을 갖게 되기도 한다. 그리고 지나친 공격성 및 사회적인 위축이 일어나, 성공적으로 적응해 나가는데 심각한 장애를 초래하기도 한다. 다음으로 아동들은 자학적이고 자기 파괴적인 행동을 한다. 이의 예시로 아동학대로 인한 피해 아동은 자살 시도 및 위협, 자해 행동을 나타내기도 한다. 또, 다수의 아동들은 발달과정에서 심리적 후유증이 반복되어 결국 정신 병리 현상을 초래하게 되어 공격적 행동, 비행, 범죄, 약물 남용, 학교 부적응을 가져오기도 하며 주의력결핍 과잉행동장애(PTSD), 우울증, 다중인격장애가 나타나기도 한다.

### 4.2. 사회적 요인

#### 4.2.1. 아동 보호시설의 부족

그렇다면 아동학대의 사회적 요인으로는 무엇이 있을까. 먼저 아동학대 보호시설이 부족하다는 것이다. 아동학대는 매년 늘어나고 있는데, 아동보호 전문기관과 학대 피해 쉼터는 부족한 상황이다. 보건복지부는 아동복지법에 따라 학대받은 아동을 신속하게 발견하여 보호, 치료를 위해 아동보호 전문기관을 운영하는데, 2013년 51곳에서 2015년 56곳으로 겨우 5곳만 늘었을 뿐이다. 또 국가에서 운영비를 지원받아 피해 아동을 격리 보호하는 학대 피해 아동 쉼터도 2013년 36곳에서 2015년 57곳으로 증가하는 데에 그쳤다. 학대 피해 아동이 학대 후유증에서 회복하려면 최소 6개월 이상의 안정적인 격리 보호 조치가 필요하다는 것이 전문가의 의견이다. 하지만 현실적으로 학대 피해 아동은 평균 2-3개월 정도만 학대 피해 아동 쉼터에 머물 수 있을 뿐이고, 그마저도 자리가 없어 일반 아동복지시설로 옮겨지고 있다.<sup>22)</sup> 이처럼 열악한 아동 쉼터의

20) 신소연, “가정폭력이 학교폭력 부른다.”, 헤럴드경제, 2010.11.24.,

〈<http://biz.heraldcorp.com/view.php?ud=20101124000335>〉

21) 서울특별시 동부아동보호전문기관, 아동학대 바로알기-아동학대 후유증,

〈[http://dbnawoori.seoul.kr/child\\_abuse/aftereffect.php#:~](http://dbnawoori.seoul.kr/child_abuse/aftereffect.php#:~)〉

22) 정다원, 아동학대 느는데 보호전문기관 -아동 쉼터 부족, KBS뉴스, 2016.09.29.,

사정으로는 피해 아동에 대해 보호 조치를 취하기 쉽지 않기 때문에 아동보호 시설의 부족이 사회적 문제임을 알 수 있다.

#### 4.2.2. 법과 제도의 부족

아동학대와 관련된 법과 제도는 이미 마련되어 있지만, 그에 대한 문제점에 대해서는 개선이 필요한 상황이다. 우선 아동학대 관련 법을 살펴보면, 아동학대의 유형, 또는 기준이 제대로 명시되지 않은 채, 법 조항을 위반한 경우에 2년 이하의 징역 또는 2백 만원의 벌금 처분에 대한 법적 규정이 전부이다. 따라서 모든 국민의 의무인 아동보호를 위한 절대적 금지행위를 얼마나 실현하고 있는지, 위반행위에 대해 법에 규정된 처벌은 어떻게 집행이 되는지를 검토해 보아야 한다.<sup>23)</sup>

아동학대 현행법상 가해자에 대한 처벌 규정은 찾아볼 수 있으나, 실제로는 살인, 성폭행 등 극단적인 경우나 가해자가 아동과 신분적인 관계가 없는 타인의 경우 이외에는 관계법에 의해 부모 등 보호자가 처벌되는 경우는 거의 없다고 한다. 또한 현행법상 우리나라의 아동학대는 학대의 범위 설정 또한 미흡하다. 따라서 학대 신고를 받았을 때 학대를 한 부모나 보호자에게 적극적으로 개입할 수 없다. 이는 아무리 공적 신분일지라도 부모의 동의가 없으면 강제로 아동을 격리 보호할 수 있는 법적 근거가 미약하다는 것이다. 다음으로는 성적 학대의 경우 학대 사실을 노출되는 것을 꺼리며 노출 후 아동에게 미칠 영향, 그리고 법에 호소할 경우 현장 조사라든지 진술 과정에서의 재학대가 벌어질 것이라고 예상되기 때문에 적극적인 개입이 곤란하다.<sup>24)</sup> 이러한 제도들을 살펴보아도 우리나라의 아동학대 현행법에는 아동을 보호하기에 법과 제도가 많이 부족하며 모순이 있는 문제가 있음을 알 수 있다.

#### 4.2.3. 복지 서비스의 문제

우선 학대 아동을 위한 복지 서비스의 현황에 대해 알아보자면 두 가지로 나눌 수 있다. 첫 번째로 피해 아동을 위한 복지 서비스로는 피해 아동의 신체적, 심리적 손상 정도를 판단하기 위해 MRI, CT 등의 정밀진단과 지능검사, 성격 검사 등을 실시하고, 피해 아동의 신체적 손상의 치료를 위해서는 의료적 서비스가 제공되며, 심리적인 손상을 치료하기 위해서는 개별상담, 집단상담, 놀이치료, 미술치료, 심리검사, 가족치료, 등 기타 예술치료 등의 심리치료가 제공된다. 두 번째로 학대 행위자에 대한 복지 서비스로 학대 가해자의 특성 및 욕구를 고려한 다양한 복지 서비스가 제공된다.<sup>25)</sup>

현재 우리나라의 아동 복지 서비스 체계의 실정은 여전히 요보호아동의 보호와 양육이라는 소극적인 대책에 머물러 있는 상황이다. 더욱이, 요보호아동에 대한 보호 내용도 마지막 방어선으로 제공되어야 할 대리적 서비스로서의 시설보호가 많은 비중을 차지하고 있다는 문제점이 있다. 우리나라의 아동의 인구가 감소하는 것은 아동 복지 서비스의 축소를 의미하는 것 보다는 오히려 아동 개개인의 사회적 가치가 높아짐에 따라 보편적인 아동 복지 서비스의 질, 양적 향상이 요구되고 있음을 의미하는 것이고, 가족의 구조와 기능의 변화는 모든 아동의 건전한 성장 발달을 위해 보다 포괄적인 아동 복지 서비스가 필요함을 시사하는 것이라고 본다.<sup>26)</sup>

[〈https://news.kbs.co.kr/news/view.do?ncd=3352795〉](https://news.kbs.co.kr/news/view.do?ncd=3352795)

23) 밥비소리, 아동학대의 실태와 문제점-아동학대 예방 및 치료적 서비스의 문제점, 브런치, 2021.08.08.,

[〈https://brunch.co.kr/@1171/76〉](https://brunch.co.kr/@1171/76)

24) Ibid

25) 고잉에듀, 학대아동복지 서비스, 블로그, 2017.01.02.,

[〈https://blog.naver.com/PostView.nhn?isHttpsRedirect=true&blogId=gowingedu&logNo=220900839928&widgetTypeCall=true〉](https://blog.naver.com/PostView.nhn?isHttpsRedirect=true&blogId=gowingedu&logNo=220900839928&widgetTypeCall=true)

#### 4.2.4. 사회적 인식 부족 및 교육 프로그램 부족

아동학대 사례 10건 중 8건은 부모에 의한 학대인 경우가 많다. 전문가들은 양육에 대한 잘못된 인식과 교육의 부족이 아동학대로 이어지는 가장 큰 원인이라고 분석한다. 실제로, 전국 아동학대 현황보고서에 따르면 양육 태도나 방법 등을 몰라서 아동학대를 저지르는 경우가 전체의 22.2%로 가장 많았다.<sup>27)</sup> 이러한 부모들은 ‘나도 어릴 때 맞으면서 자랐는데, 이게 어떻게 학대야’라고 생각하며 아동학대를 부인한다. 이러한 경우는 아동학대와 아동학대 특례법에 대한 사회적인 인식이 잘 적용되지 않았음을 알 수 있다.

‘정인이 사건’ 이후 아동학대에 대한 국민적인 경각심은 커졌지만 아직까지 아동학대 예방에 대한 대책과 정부의 대응이 미흡하다는 목소리가 높다. 이후 ‘아동학대 예방의 날’인 11월 19일, 국제 구호개발 비정부기구(NGO) 세이브 더 칠드런에 따르면 이 단체가 지난달 성인 1000명을 대상으로 진행한 ‘아동학대 대응체계 인식조사’에서 응답자 10명 중 9명(91.5%)이 아동학대 사건에 ‘관심이 있다’고 응답하였다. 하지만, 아동학대 사건에 대한 정부의 대응을 두고는 84.2%가 미흡하다고 지적하였고 ‘적절하다’라고 응답한 사람은 4.1%에 불과하였다.<sup>28)</sup> 이렇게 사람들의 사회적인 관심은 늘어났지만 이에 따른 교육 프로그램은 줄어들고 있음을 살펴볼 수 있다.

천안 지역을 예로 들어 살펴보자면, 2018년 207건이던 아동학대 건수는 2019년 289건, 2020년 362건으로 증가추세를 보이고 있는 반면, 아동복지시설종사자와 사회복지업무담당자, 어린이집 교사 등 신고 의무자의 교육은 2019년 417회, 2만 4551명에서 2020년 120회, 2887명으로 대폭 축소된 것을 알 수 있다. 이에 대해 시 관계자는 코로나19로 인해 신고 의무자 교육이 지난 해에 비해 줄어들 수밖에 없었다는 입장을 표명하였다.<sup>29)</sup> 물론 코로나 팬데믹의 유행으로 인해 교육을 실시하는 것이 쉽지 않았으나, 아동학대의 추세가 증가하는 상황에서 신고 의무자 교육이 오히려 줄어들었다는 것이 안타깝다.

## 5. 개선 방안

### 5.1. 아동학대 예방교육 강화 및 제도적 개선방안 마련

이렇게 아동학대 문제점에 대해 살펴보았는데, 그렇다면 이러한 문제를 해결하기 위해서는 어떤 개선방안이 필요한지에 대해 알아보자. 아동학대가 발생하는 원인은 다양하지만, 몰라서 저지르는 학대가 가장 많다. 보건복지부에서 실시한 2016년 전국 아동학대 현황보고서에 따르면, 학대 가해자들이 보이는 특성 중 ‘양육 태도 및 방법 부족’이 35.6%로 가장 비율이 높았다.<sup>30)</sup>

가족의 회복은 저절로 이루어지지 않는다. 그렇기에 가족의 회복을 위해서는 부모 교육과 양육 상담, 심리치료 등의 적절한 개입이 필요하다. 하지만, 현행 아동학대 특례법은 학대 가해자가 상담 및 교육 프로그램을 이수하도록 명문화하였지만, 거부할 시 그것을 강제할 조항은 마련되어 있지 않다. 아동학대가 발생하는

26) 매니저, [아동복지론] 우리나라 아동복지 서비스의 현황과 과제, 블로그, 2019.09.28.,

<<https://m.blog.naver.com/rhkrtdaks1/221661662693>>

27) 황정현, 또 부모 아동학대...양육방법 인식부족이 가장 큰 원인, 연합뉴스, 2021.01.02.,

<<https://www.yna.co.kr/view/MYH20190102018700038>>

28) 유지혜, 박유빈, ‘정인이 비극’ 1년... 국민 84% “아동학대 대응 미흡”, 세계일보, 2021.11.20.,

<<https://www.segye.com/newsView/20211119511838>>

29) 김경동, 천안 아동학대 예방교육 미비... 관련법 개정도 절실, 중도일보, 2020.11.21.,

<<http://www.joongdo.co.kr/web/view.php?key=20201122010007878>>

30) 오희수, 아동학대 10건 중 8건은 친부모가 가해... 원인은 “양육 상식 부족”가 가장 많아, 한국일보, 2018.01.20.,

<<https://www.hankookilbo.com/News/Read/201801200914126107>>

많은 가정이 빈곤 문제를 안고있는 상황이고, 생업과 생계를 이유로 교육을 받을 수 없거나 받기를 거부하는 경우도 많다. 이에 대해 중앙아동보호 전문기관 경미화 홍보협력팀장은 “현행 법률은 아동학대 가해자에게 상담과 교육을 제안할 수는 있지만 불이행 시 어떻게 하겠다는 규정이 없기 때문에 거부할 경우 강제할 방법이 없다”며 “사후관리를 강화하기 위해서는 현장조사를 강제화한 것처럼 상담 및 교육 이수도 강제화하는 법률 개정이 필요하다”고 말했다. 즉, 구속을 당하였거나 수사 대상이 아닌 사람들에게는 교육을 이수할 의무가 없다는 것이다. 그렇기에 경미한 학대자나, 학대를 저지르지 않은 비 가해 보호자에 대해서도 교육을 의무화할 수 있도록 법과 제도적인 보완이 필요하다. 이에 대해 정효정 한국 영유아 보육 학회장(중원대 아동 보육 상담학과 교수)은 “학대 부모의 부모교육은 매우 시급한 문제”라며 “아동학대 적발 후 부모교육에 응하지 않는 가정은 양육수당이나 아동수당 등 국가 지원대상에서 제외하는 방식도 고려할 필요가 있다.”고 제언했다.<sup>31)</sup>

## 5.2. 아동 권리 인식 증진을 위한 교육제도의 확립

아동에게는 적절한 생활 수준을 누릴 권리, 안전한 주거지에서 살아갈 권리, 충분한 영양을 섭취하고 기본적인 보건 서비스를 받을 권리 등의 기본적인 삶을 누리는 데 필요한 권리인 생존의 권리가 있고, 모든 형태의 학대와 방임, 차별, 폭력, 고문, 징집, 부당한 형사 처벌, 과도한 노동, 약물과 성폭력 등 어린이에게 유해한 것으로부터 보호를 받을 권리인 보호의 권리, 잠재능력을 최대한 발휘하는데 필요한 권리, 교육받을 권리, 여가를 즐길 권리, 문화생활을 하고 정보를 얻을 권리, 생각과 양심과 종교의 자유를 누릴 수 있는 권리 등 발달의 권리를 가지고 있으며, 마지막으로 자신의 생활에 영향을 주는 일에 대해 의견을 말하고 존중받을 권리, 표현의 자유, 양심과 종교의 자유, 평화로운 방법으로 모임을 자유롭게 열 수 있는 권리, 사생활을 보호받을 권리, 유익한 정보를 얻을 권리 등 참여의 권리가 있다.<sup>32)</sup> 이와 같은 아동의 기본 권리에 대한 교육제도의 확립을 통해 아동학대를 예방할 수 있다.

## 5.3. 아동보호 관련 전문가 양성

아동학대에 대한 문제가 커지고 있지만, 아동 인권전문가의 수는 부족하여 아동 복지 관련 시설에 전문가가 한 명도 배치되지 않은 경우도 있었다. 이에 서울시는 아동학대 예방을 위해 아동 인권전문가의 양성에 속도를 내고 있으며, 내년이면 서울 시내의 모든 아동복지 관련 시설에 최소 1명 이상의 전문가가 배치될 것으로 보인다. 이는 아동학대 사례가 내년 늘어나고 있는 만큼 전문가를 중심으로 시스템을 고도화하여 피해 예방에 총력을 집중한다는 방침이다. 아동 인권전문가는 학대 예방에 있어 상당한 역할을 할 것으로 보인다. 서울시는 전문가 중심의 시스템 고도화를 안착시키기 위하여 내년에는 중장기적인 운영이 가능한 교육센터의 설치를 추진하고 현장 기반의 맞춤형 교육 콘텐츠의 개발 및 과정 개설도 추가로 검토한다는 방침을 내었다.<sup>33)</sup>

## 5.4. 가정방문 서비스 도입

아동학대를 예방할 수 있는 지름길은 아동학대를 조기에 발견하는 것이다. 아동 발달 단계별 취약가정 내 아동학대 위기 아동의 발견과 이에 대한 지원 서비스가 신속히 이루어져야 하며 이를 위해 가정방문

31) Ibid

32) (사)대한아동학대방지협회, 아동의 기본 권리, <<http://kcapa.kr/page.php?idx=38>>

33) 정광연, 아동인권전문가 늘리는 서울시... 아동학대 예방 '총력', 뉴스핌, 2021.10.26.

<<https://www.newspim.com/news/view/20211026000238>>

제도를 도입하는 것이 좋다고 본다.<sup>34)</sup>

아동 정책 조정 위원회(2014)에서 제시한 ‘아동학대 예방 및 피해 아동 조기 발견, 보호 종합 대책’에 의하면, 학대 조기 발견을 위하여 건강보험, 보건소 정보 시스템을 통해 필수 예방접종 및 영유아 건강검진 중 일정 횟수를 받지 않은 아동 명단을 발췌하여 보건소 방문 간호사가 가정방문을 하고, 교육청을 통해 학령기 미취학 아동의 명단을 받아 드림스타트 수행 인력이 가정을 방문한다는 계획을 발표하였다. 더 나아가 ‘가정 방문 제도’를 도입하여 만 5세 미만 영유아 가정을 우선적으로 방문하여 양육 지원 및 어머니의 고립 방지, 아동학대 방지 등이 가능하도록 한다. 즉 가정에 대한 다각적인 모니터링을 통해 부모의 자녀에 대한 학대가 예방되거나 조기에 발견될 수 있도록 하자는 것이다.<sup>35)</sup>

## 6. 결론

본 연구는 아동학대의 심각성에 대해 파악하고 이러한 문제를 개선하기 위해 나아가야 할 방향을 찾고자 하였다. 우선 서론에서 연구의 목적과 방향에 대해 살펴보았다. 본문에서는 아동학대의 종류와 현황에 대해 살펴보았다. 이를 통해 아동학대의 종류로는 신체 학대, 정서 학대, 성 학대, 방임이 있는 것으로 파악되었고, 매년 피해 아동의 수는 증가하고 있다는 것을 알 수 있었다. 다음으로 아동학대의 문제점으로는 개인적 요인으로, 부모의 심리, 성격적 특성과 가족 간의 불화, 학대 이후 아동의 반사회적 행동 장애가 있음을 파악하였고, 사회적 요인으로, 아동 보호시설의 부족, 법과 제도의 부족, 복지 서비스의 문제, 사회적 인식 부족 및 교육 프로그램의 부족이 있음을 파악하였다. 이러한 문제 해결을 위해 아동학대 예방 교육의 강화와 제도적 개선방안의 마련이 필요하며 아동 권리 인식 증진을 위한 교육제도의 확립이 필요하고 아동보호 관련 전문가의 양성이 필요하며 가정방문 서비스의 도입이 필요하다는 것에 대해 살펴보았다.

유엔아동권리협약(Convention on the Rights of the Child: CRC)은 1989년 11월 20일, 유엔이 채택한 어린이 권리조약으로 우리나라를 포함한 전 세계 192개국 이 협약을 지킬 것을 약속하였다. 건강하게 자랄 권리, 교육받을 권리, 놀 권리 등 어린이가 누려야 할 권리를 모두 담고 있는 유엔아동권리협약은 각 나라에서 어린이 상황을 개선하는 기반이 되고 있다.<sup>36)</sup> 유엔아동권리협약(CRC) 5조, 부모의 지도에 대한 설명에 따르면, 아동의 부모님이나 아동을 보호하는 다른 어른들은 아동을 지도할 권리와 책임이 있다.<sup>37)</sup> 이처럼 아동은 어른에게로부터 보호받아야 하고, 아동을 보호해 줄 사람은 어른뿐이다. 그런 어른이 아동에게 위협이 되는 존재가 된다는 것은 심각한 우리 사회의 문제이고, 그렇기에 아동학대 문제는 빠른 시일 내에 해결되어야 한다. 아동은 타고나 생명을 보호받고 건강하게 자랄 권리가 있으며, 이름과 국적을 가지고 부모의 보살핌을 받을 권리가 있다. 아동에게는 올바른 부모가 필요하고, 우리는 그러한 부모가 되기 위해 노력해야 한다.

“아이의 등 뒤에 총을 겨누는 말보다 아이 앞에 꽃을 놓아두고 꽃을 보며 걸어갈 수 있도록 도와주는 것이 부모의 역할이다.”라는 말이 있다. 이는 보호자의 행동이나 말투, 표현, 또한 화가 났을 때 감정을 표출하는 정도까지도 아이의 감정 표현의 방식에 영향을 줄 수 있다고 본다.<sup>38)</sup> 부모가 아이의 거울이라는 말이 있듯이

34) 김미숙, 배화옥, 정익중, 조성호, 박명숙, 김지민, 아동 학대 피해아동 지원 체계 구축방안 연구, 한국보건사회연구원, 2016.10. <<http://repository.kihasa.re.kr/bitstream/201002/20817/1/%EC%97%B0%EA%B5%AC%EB%B3%B4%EA%B3%A0%EC%84%9C%202016-10.pdf>>

35) Ibid

36) (사)대한아동학대방지협회, 유엔아동권리협약 전문 보기,

<<http://kcapa.kr/page.php?idx=39>>

37) Ibid

보호자는 아동이 올바른 가치관을 가지고 올바르게 살아갈 수 있도록 이끌어주는 존재가 되어야 한다.

## 참고 문헌

- (사)대한아동학대방지협회, 아동의 기본 권리, <<http://kcapa.kr/page.php?idx=38>>  
 고잉에듀, 학대아동복지 서비스, 블로그, 2017.01.02.,  
 <<https://blog.naver.com/PostView.nhn?isHttpsRedirect=true&blogId=gowingedu&logNo=220900839928&widgetTypeCall=true>>  
 국립국어원 표준국어대사전, 학대,  
 <<https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do?pageSize=10&searchKeyword=%ED%95%99%EB%8C%80>>  
 국립국어원 표준국어대사전, 훈육,  
 <<https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do?pageSize=10&searchKeyword=%ED%9B%88%EC%9C%A1#none>>  
 김경동, 천안 아동학대 예방교육 미비... 관련법 개정도 절실, 중도일보, 2020.11.21.,  
 <<http://www.joongdo.co.kr/web/view.php?key=20201122010007878>>  
 김미숙, 배화옥, 정의중, 조성호, 박명숙, 김지민, 아동 학대 피해아동 지원 체계 구축방안 연구, 한국보건사회연구원, 2016.10.,  
 <<http://repository.kihasa.re.kr/bitstream/201002/20817/1/%EC%97%B0%EA%B5%AC%EB%B3%B4%EA%B3%A0%EC%84%9C%202016-10.pdf>>  
 김영은, “가정폭력 살인범 딸이 아동학대 가해자로” ‘학대 대물림’ 악순환 끊을 수 없나, 아시아경제, 2021.03.26. <<https://www.asiae.co.kr/article/2021031515204564649>>  
 꿈꾸는 몽이, 아동학대의 유형과 징후 1편(신체적 학대), 블로그, 2021.07.13.,  
 <<https://blog.naver.com/jicsmllove/222429656153>>  
 꿈꾸는 몽이, 아동학대의 유형과 징후 3편(성학대), 블로그, 2021.07.15.,  
 <<https://blog.naver.com/jicsmllove/222431932956>>  
 대한민국 여성가족부, 성공적인 육아를 위한 팁 4 훈육과 학대의 차이, 2021.08.27.,  
 <<https://blog.naver.com/mogefkorea/222485455981>>  
 매니저, [아동복지론] 우리나라 아동복지 서비스의 현황과 과제, 블로그, 2019.09.28.,  
 <<https://m.blog.naver.com/rhkrtjdaks1/221661662693>>  
 밤비소리, 아동학대의 실태와 문제점-아동학대 예방 및 치료적 서비스의 문제점, 브런치, 2021.08.08.,  
 <<https://brunch.co.kr/@1171/76>>  
 사)대한아동학대방지협회, 유엔아동권리협약 전문 보기,  
 <<http://kcapa.kr/page.php?idx=39>>  
 서울특별시 동부아동보호전문기관, 아동학대 바로알기-아동학대 후유증,  
 <[http://dbnawoori.seoul.kr/child\\_abuse/aftereffect.php#:~>](http://dbnawoori.seoul.kr/child_abuse/aftereffect.php#:~>)>

38) 재니스토리, 우리 아이 감정 표현하는 방법도 부모로부터 배운다, 티스토리, 2018.12.31.  
 <<https://mylovejj.tistory.com/160#:~>>>

- 신소연, “가정폭력이 학교폭력 부른다.”, 헤럴드경제, 2010.11.24.,  
 <<http://biz.heraldcorp.com/view.php?ud=20101124000335>>
- 아동권리보장원, 아동학대 주요 통계, 51쪽, 2019.09.17.,  
 <[http://www.korea1391.go.kr/new/bbs/board.php?bo\\_table=report&wr\\_id=9882](http://www.korea1391.go.kr/new/bbs/board.php?bo_table=report&wr_id=9882)>
- 오희수, 아동학대 10건 중 8건은 친부모가 가해... 원인은 “양육 상식 부족”가 가장 많아, 한국일보, 2018.01.20. <<https://www.hankookilbo.com/News/Read/201801200914126107>>
- 오희정, 아동학대-아동학대의 발생 요인 ,블로그, 2012.04.15.,  
 <<https://blog.daum.net/pees05/502>>
- 원호연, [아동학대 대물림] 자녀학대 부모 60% “어릴 때 학대받은 경험 있다.”, 헤럴드경제, 2015.12.22.,  
 <<http://news.heraldcorp.com/view.php?ud=20151222000534>>
- 유지혜, 박유빈, ‘정인이 비극’ 1년... 국민 84% “아동학대 대응 미흡”, 세계일보, 2021.11.20.,  
 <<https://www.segye.com/newsView/20211119511838>>
- 재니스토리, 우리 아이 감정 표현하는 방법도 부모로부터 배운다, 티스토리, 2018.12.31.,  
 <<https://mylovejj.tistory.com/160#:~>>
- 전공필수, [광고 캡처] 어떤 소리가 들리시나요? 섬뜩한 진실을 알려주는 공익광고 리뷰, 블로그, 2021.11.1.,  
 <<https://blog.naver.com/pooh21x/222555356225>>
- 정광연, 아동인권전문가 늘리는 서울시... 아동학대 예방 ‘총력’, 뉴스핌, 2021.10.26.,  
 <<https://www.newspim.com/news/view/20211026000238>>
- 정다원, 아동학대 느는데 보호전문기관 -아동 쉼터 부족, KBS뉴스, 2016.09.29.,  
 <<https://news.kbs.co.kr/news/view.do?ncd=3352795>>
- 정신의학신문, 가정 학대를 해결하기 위한 방법, 블로그, 2019.11.05.,  
 <<https://post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=26796923&memberNo=23841638&vType=VERTICAL>>
- 찾기 쉬운 생활법령정보, 아동학대의 범위, 법제처 ,2021.10.15.,  
 <<http://www.easylaw.go.kr/CSP/CnpClsMain.laf?popMenu=ov&csmSeq=1125&ccfNo=1&ciNo=1&cnpClsNo=1#1125.1.1.1.2879471>>
- 황정현, 또 부모 아동학대... 양육방법 인식부족이 가장 큰 원인, 연합뉴스, 2021.01.02.,  
 <<https://www.yna.co.kr/view/MYH20190102018700038>>



# 무인 의류 매장 문제점 분석과 대중화를 위한 개선방안

컴퓨터과학과 전유\*

## 목 차

1. 서론
2. 무인 의류 매장 운영 현황
3. 무인 의류 매장 문제점 분석: 설문조사와 인터뷰 결과를 중심으로
  - 3.1. 소비자 측면 문제점
  - 3.2. 사업자 측면 문제점
4. 개선 방안
  - 4.1. 소비자 불편 사항 개선 방안
  - 4.2. 사업자 불편 사항 개선 방안
5. 결론

참고 문헌

부록

## 1. 서론

요즘 무인 운영 방식의 매장이 급격하게 많아졌다는 것을 쉽게 느낄 수 있다. 하지만 가만히 생각해 보면 무인 아이스크림 가게와 무인 편의점이 거의 전부이다. 무인 매장 운영 방식이 점차 늘어나고는 있지만, 그 사업장의 종류는 너무나도 한정적이다. 이제는 흔한 무인 편의점이 한국에 처음 생겨난 것은 2017년이며<sup>1)</sup> 그와 비슷하게 무인 의류 매장(LAB101)도 2018년 처음 생겨났다.<sup>2)</sup> 하지만 활성화 속도에서 확연한 차이를 볼 수 있다. 무인 편의점은 2021년 10월 31일 기준 1300여 곳이며 무인 아이스크림 가게는 4000여 곳으로 2017년에 비해 5배가량 증가했다.<sup>3)</sup> 이에 비해 무인 의류 매장은 본 적도 없을 정도로 활성화 속도가 더디다. 한 조사에 따르면 19~59세 성인 1000명 중 85.9%의 응답자가 직원이 말을 거는 곳 보다 혼자 조용하게 쇼핑할 수 있는 곳을 더 선호한다고 답했다.<sup>4)</sup> 이렇게 옷을 고르는 동안 직원의 눈치를 볼 필요가 없다는 상당한 메리트가 있음에도 활성화가 느린 이유는 무엇일까? 그에 초점을 맞추어 문제점을 분석하고 개선 방안을 제시하고자 한다.

활성화가 빠르게 되지 않는 이유는 소비자가 많이 찾지 않는 것에도 있겠지만 근본적으로 무인 의류 매장이 많지가 않다. 그에는 의류 매장을 운영하는 사업자 입장에서 불편 사항이 존재하기 때문일 것이다. 옷을 구매하는 소비자 입장에서의 불편사항은 개인마다 다르기 때문에 최대한 많은 소비자에 대한 생각을 들어볼 수 있도록 인터넷을 통해 설문조사를 진행하였다. 먼저 무인 의류 매장 방문 경험에 대한 질문을 통해 방문 경험자와 비경험자를 나누었고 방문 경험자에게는 불편사항을, 방문 비경험자에게는 그 이유에 대해 물어보았다. 마지막으로 무인 의류 매장에 방문해 본 적이 있는 사람을 대상으로 재방문 의사를 조사하여 무인 의류 매장에 대한 소비자 인식을 살펴보았다. 다음은 의류 매장을 운영 중인 사업자들을 대상으로 간단한 설문조사와 인터뷰를 진행하였다. 먼저 사업자 입장에서 무인 방식의 인식을 살펴보기 위해 유인 매장을 운영 중인 분들을 대상으로 간단한 설문조사를 진행하였다. 또한, 유인 방식을 유지하고 있는 이유와 무인 매장을 운영 중인 사업자의 불편사항에 대해서는 메일 형식으로 인터뷰를 진행하였다. 매장을 운영 중인 사업자 입장의 문제점은 여러 사람의 간단한 의견보다 한 사람의 의견을 자세하게 들어보는 것이 도움이 될 것이라 생각하여 설문조사 형식이 아닌 인터뷰를 진행해 보았다.

## 2. 무인 의류 매장 운영 현황

무인 의류 매장은 점포 수가 많지 않고 아직은 활성화가 되지 않았기 때문에 사업자마다 운영 방식이 제각각이다. 같은 의류 업종임에도 불구하고 아직은 운영 방식에 있어서 매뉴얼이 제대로 갖춰져 있지 않으므로 이렇게 차이가 존재하는 것이다. 그렇기 때문에 국내 최초의 매장이자 가장 알려져 있는 무인 의류 매장인 LAB101과 일반적인 매장의 운영 방식을 비교해 보고 매장이 완전한 무인 방식으로 운영될 수 있도록 불편사항에 대한 개선 방안을 제시하고자 한다.

- 1) 정빛나, 로봇카페·점원없는 편의점...유통가에 '무인' 열풍, 연합뉴스, 2018. 2. 19., <<https://www.yna.co.kr/view/AKR20180214001700030?input=1195m>>
- 2) 전종보, 'LA101' 서교점, 국내 첫 스마트 무인매자 오픈, 어패럴뉴스, 2018. 11. 9., <[http://www.apparelnews.co.kr/news/news\\_view/?idx=173566](http://www.apparelnews.co.kr/news/news_view/?idx=173566)>
- 3) 이다원, '무인 아이스크림 가게' 4년 동안 5배 늘었다...인건비 줄이고 신기술 도입, 이투데이 뉴스, 2021. 11. 1., <<https://www.etoday.co.kr/news/view/2073784>>
- 4) 한영혜, 매장 직원 관심 부담스러워...소비자 80% '조용한 쇼핑 원해', 중앙일보, 2018. 7. 14., <<https://www.joongang.co.kr/article/22801098#home>>

먼저 국내 최초 무인 의류 매장인 LAB101의 운영 방식은 다음과 같다. 먼저 출입을 하기 위해서는 결제가 가능한 신용카드나 체크카드를 카드 단말기에 꽂으면 된다. 인식이 완료되면 자동으로 문이 열리고 출입을 할 수 있다. 입장을 한 후 매장을 둘러보다가 입어보고 싶은 제품이 있다면 피팅룸에서 입어보면 된다. 피팅룸 안에는 태블릿이 배치되어 있어 제품의 스타일과 가격을 확인할 수 있다. 피팅한 상품이 마음에 들지 않는다면 피팅 상품을 Drop Box에 넣어 놓기만 하면 되고 상품이 마음에 든다면 태블릿으로 결제를 진행하면 된다. 해당 상품의 바코드를 찍으면 결제를 진행할 수 있고 수령 방법을 선택하여 카드를 삽입하면 결제가 완료된다. 수령 방법에서 직접 수령을 선택하면 매장 뒤편에 상주하고 있는 직원이 직접 포장을 하여 해당 박스에 넣어준다. 또한, 택배 수령을 선택하면 주소를 입력하고 2~3일 내에 제품을 받아볼 수 있다.<sup>5)</sup> 쇼핑을 하다가 문의 사항이 있거나 교환, 환불을 해야 하는 상황이라면 태블릿에 있는 staff 버튼을 클릭하여 매장 직원을 만나볼 수 있다. 직원은 낮 11시 30분부터 8시 30분까지만 대기하고 있기 때문에 그 시간 내에만 호출을 할 수 있으며 구입 상품을 바로 수령하는 것도 그 시간 내에만 가능하다. 매장은 24시간 운영되고 있지만 위의 시간 이외에는 직원이 매장에 없기 때문에 택배 수령만 가능하다.<sup>6)</sup>

국내 최초의 무인 의류 매장인 LAB101은 2018년 10월 오픈 후 일 평균 50명, 주말에는 200명가량의 고객이 방문하고 있다. 또, 오픈 후 5개월이 지난 2019년 3월을 기준으로 매주 방문객이 20%가량 증가하고 있으며 재방문율도 30%에 달한다고 한다.<sup>7)</sup> 하지만 무인 매장이라는 특성상 도난에 대한 문제를 염려할 수도 있지만 모든 의류 제품에 센서가 달려있어 이에 대한 방지가 이루어지고 있다.<sup>8)</sup>

다음은 일반적인 개인 매장의 무인 운영 방식이다. 먼저 출입을 위해 카드를 삽입해야 하며 그와 동시에 안면 인식이 이루어진다. 이는 도난 방지를 위해 필수적으로 수행해야 하는 단계이다. 앞에서 말한 단계를 진행한 후 입장하여 마음에 드는 옷을 골라 마음대로 피팅해 볼 수 있다, 피팅을 마친 후 제품을 구매하고 싶다면 키오스크로 제품을 가져와 구매를 진행하면 된다. 키오스크에서 제품의 바코드를 찍으면 제품의 가격, 소재 등 세부 정보를 확인할 수 있다. 이렇게 제품의 정보를 확인하고 구매를 완료한 후에는 LAB101과 같이 제품을 바로 가져갈지, 택배로 수령할지 선택할 수 있다. 만약 피팅 제품을 구매하고 싶지 않다면 원래 진열되어 있던 곳에 다시 걸어두어야 한다. 제품을 수령한 후 마음에 들지 않아 제품의 교환이나 환불을 원할 경우 매장 방문 전 점주에게 연락해 약속을 잡아야 한다. 그러면 점주는 약속한 시간에 매장에 방문해 손님의 교환, 환불을 진행하여 준다.

이렇게 국내 최초의 무인 의류 매장과 일반적인 개인 의류 매장의 운영 방식을 비교해 보았다. 그 결과 피팅 후 의류 정리 방법부터 계산, 직원, 환불까지 꽤 많은 차이가 있었다. LAB101은 손님이 피팅한 제품을 Drop Box에 넣어놓기만 하면 되지만 일반적인 개인 매장은 소비자가 직접 다시 진열해 놓아야 한다. 또, LAB101은 태블릿을 통해 계산을 진행하고 직원이 직접 포장하여 박스에 넣어주며 환불을 원할 시 스태프 버튼을 누르기만 하면 된다. 그에 비해 일반 매장은 키오스크를 통해 계산을 진행하고 손님이 쇼핑백에 제품을 넣어가야 하며 환불을 원할 시 점주와 시간을 맞추어야 한다. 이렇게 하이브리드 방식의 무인 매장과 완전한 무인 매장의 운영 방식에 차이가 존재한다. 또한, 완전한 무인 매장이라 할지라도 사업자마다 운영 방식이 전부 다르다. 그 이유는 무인 의류 매장에 대한 매뉴얼이 존재하지 않기 때문일 것이다. 그러므로 다음 장에서 그에 대한 문제점을 분석해 보고 그에 대한 매뉴얼을 제시하고자 한다.

5) 채수한, 무인매장 체험기 - 랩101 매장을 가다, FASHION POST, 2019. 3. 29.,

〈[http://fpost.co.kr/board/bbs/board.php?wr\\_id=58&bo\\_table=special](http://fpost.co.kr/board/bbs/board.php?wr_id=58&bo_table=special)〉

6) 김은영, “아무도 없어요?” 새벽 두 시, 청바지 사러 무인매장에 갔다, 조선일보, 2018. 12. 17.,

〈[https://www.chosun.com/site/data/html\\_dir/2018/12/16/2018121601203.html](https://www.chosun.com/site/data/html_dir/2018/12/16/2018121601203.html)〉

7) 채수한, 위의 글

8) 별난박TV, 사람이 없는 옷가게? 기계가 계산해 줘! 흥대 무인옷가게 Lab101 [별난박TV], YouTube, 2019. 12. 28.,

〈<https://www.youtube.com/watch?v=BTXSpV4Hj4>〉

### 3. 무인 의류 매장 문제점 분석: 설문조사와 인터뷰 결과를 중심으로

의류 소비자를 대상으로 진행한 설문은 무인 운영 방식에 대한 불편 사항이 개인마다 다를 수 있기 때문에 간단한 서술 방식으로 구성하였고 무인 의류 매장을 운영하고 있는 사업자 대상의 인터뷰에서는 옷 가게 운영 카페를 통해 쪽지와 이메일로 자세한 이야기를 들어보았다.

#### 3.1 소비자 측면

소비자 측면에서 조사한 설문의 모든 자료는 서술 방식의 답변 중 공통된 부분이 많았기 때문에 그래프 방식으로 종합하여 나타내었다. 설문은 의류를 구매해 본 적 있는 97명의 소비자를 대상으로 진행하였다.



〈그림 1〉 무인 의류 매장 방문 경험자 조사

먼저 무인 의류 매장 방문 경험자와 미방문자를 나누기 위해 방문 경험 여부를 조사하였다. 그 결과 97명의 응답자 중 방문 경험이 없는 소비자는 80명, 방문 경험자는 17명으로 나타났다. 그리고 무인 의류 매장에 방문해 본 경험이 있다고 답한 17명을 대상으로 불편했던 점이나 개선을 바라는 부분에 대해 질문하였다.

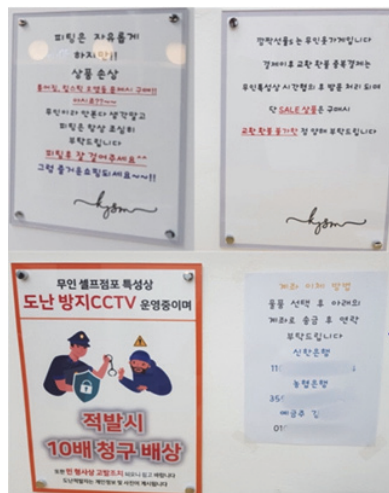


〈그림 2〉 무인 의류 매장 이용 불편 사항 조사

설문에서는 사이즈 및 재고를 스스로 찾아야 하고 피팅 후 상품을 재진열해야 하며 제품에 대한 세부정보 파악이 어렵다는 등 직원이 해야할 일을 소비자인 자기 자신이 해야 한다는 불편사항이 가장 많았다. 규모가 크거나 기업에서 운영하는 매장의 경우 피팅을 마친 후에 제품을 drop box에 넣어놓기만 하면 되지만 개인 매장에서는 소비자가 의류를 재진열해야 한다. 또한, 원하는 사이즈의 제품이 진열되어 있지 않은 경우 직접 제품을 찾아야 하는 불편함도 있었다. 그리고 세탁 방법이나 이염 주의사항 등 상품에 대한 세부적인 정보도 파악하기 어렵다는 의견도 있다. 태블릿이나 키오스크에 상품에 대한 세부 정보를 입력해 놓은 곳들이 대부분 이지만 1~2가지 궁금한 정보를 보기 위해 키오스크 앞에서 몇 분 동안이나 그 세부사항을 모두 읽고 있어야 한다면 상당히 불편할 것이다. 이러한 불편 사항들은 모두 직원이 존재하지 않기 때문에 나타나는 현상이다. 매장에 직원이 있다면 상품이 어디에 있는지, 소비자가 원하는 사이즈의 재고가 있는지, 재질에 따른 주의 사항은 무엇인지 등을 모두 파악하고 있을 것이다. 또한, 피팅을 마친 제품도 직원이 바로 정리해 준다. 유인 매장에서는 옷을 입어보고 구입하기만 하면 되지만 무인 매장에서는 거의 모든 일을 소비자가 해야 하기 때문에 쇼핑 시간도 늘어날 수밖에 없다. 이러한 불편 사항을 개선하기 위해서는 직원의 부재가 느껴지지 않도록 방안을 마련해야 할 것이다.

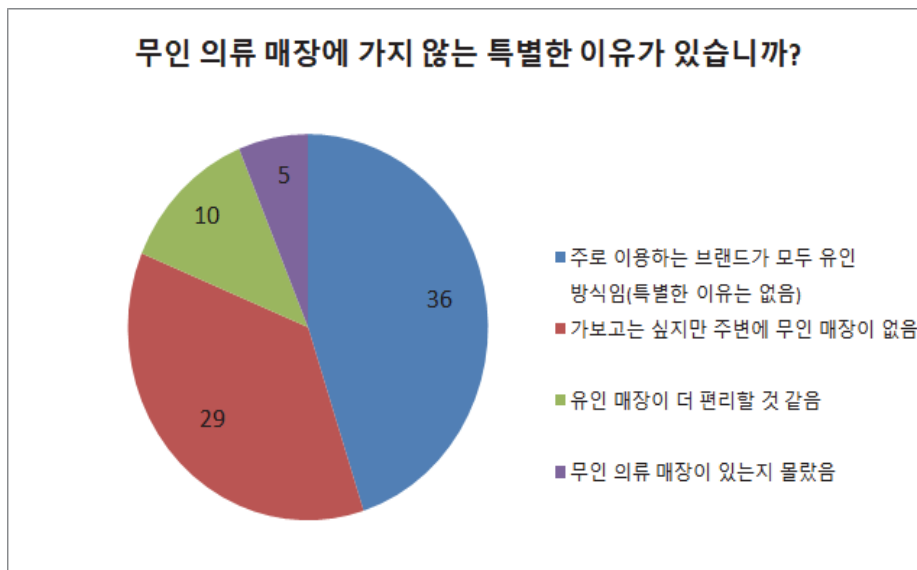
다음으로 키오스크 조작과 관련된 불편 사항도 있었다. 다른 업계의 무인 매장들은 계산만을 위해 키오스크를 배치한다. 하지만 무인 의류 매장의 키오스크는 의류 각각의 세부 사항과 할인 적용 상품 등 비교적 많은 정보들이 담겨있어야 한다. 아무래도 이러한 이유 때문에 의류 매장의 키오스크가 복잡할 수밖에 없는 건 사실이다. 하지만 소비자들의 불편 사항이 존재하기 때문에 이용하기 쉬운 디자인을 선택하거나 조작 안내 문구를 부착하는 등 개선 방안이 필요할 것이다.

그리고 핏, 코디 등 직원에게 조언을 구할 수 없다는 의견도 있다. 제품마다 크게 입도록 오버핏으로 나온 것도 있고 딱 맞게 정핏으로 나온 제품도 있으며 제조사에 따라 어떤 제품은 S 사이즈를 입어야 하고 어떤 제품은 M 사이즈를 입어야 한다. 그리고 해외에서 만들어진 제품의 경우 사이즈 표기법도 다르다. L 사이즈를 100이라고 표기하기도 하고 미국 제품의 경우 8로 표기하기도 한다. 이처럼 사이즈가 혼동되어 무엇을 입어야 하는지도 헷갈린다. 또한, 내가 보는 것과 상대방이 보는 것은 다르다. 나는 이 색상이 예쁘고 이 사이즈가 맞다고 생각하지만 상대방이 보기에는 아닐 수 있다. 옷을 구매하는 이유는 나 자신을 꾸미는 것도 있지만 상대방에게 잘 보이려고 입는 경우가 더 많다. 그렇기 때문에 제3자인 직원의 조언을 들을 수 없다는 것은 큰 단점이 될 수 있다. 이러한 부분은 무인 매장이라 어쩔 수 없는 것이라고 말할 수도 있겠지만 단점을 최소화하는 방향으로 해결책을 찾는다면 더욱 많은 사람을 불러 모을 수 있을 것이다.

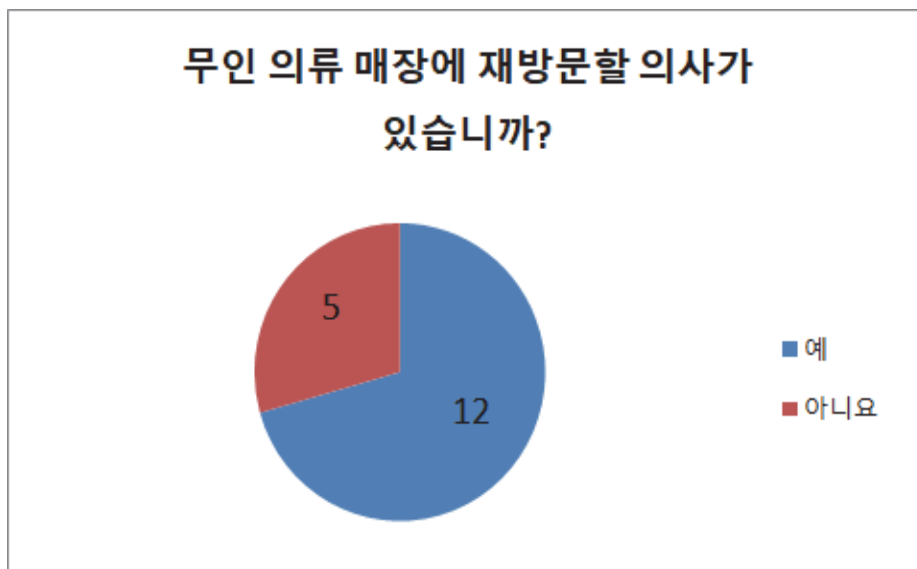


〈그림 3〉 매장 이용 주의 사항 (출처: 역마살찐똥이 블로그의 ‘깜짝선물s’ 매장)

다음으로 매장 이용 주의 사항에 대한 불만도 있었다. 매장 안에 들어서자마자 위와 같이 이용 주의 사항들이 벽에 잔뜩 붙어 있어 편하게 쇼핑하려고 방문했는데 오히려 마음이 불편해진다는 의견이다. 또한, 이렇게 많은 주의 사항들을 모두 다 읽어보는 것도 귀찮다는 답변이 있었다. 여유롭게 쇼핑을 하기 위해 무인 매장을 찾는 소비자도 있겠지만 그렇다고 너무 많은 시간이 허비되는 것을 좋아하는 사람은 없을 것이다. 출입부터 피팅, 상품 결제까지 전부 주의 사항들이 있기 때문에 유인 매장에서 쇼핑을 할 때보다 훨씬 많은 시간이 들어갈 수 있다. 그러므로 이렇게 매장 벽면에 주의 사항을 늘어놓는 것보다는 소비자들이 편안한 마음으로 쇼핑할 수 있도록 다른 방식의 안내가 필요해 보인다.



〈그림 4〉 무인 의류 매장 미방문 이유 조사

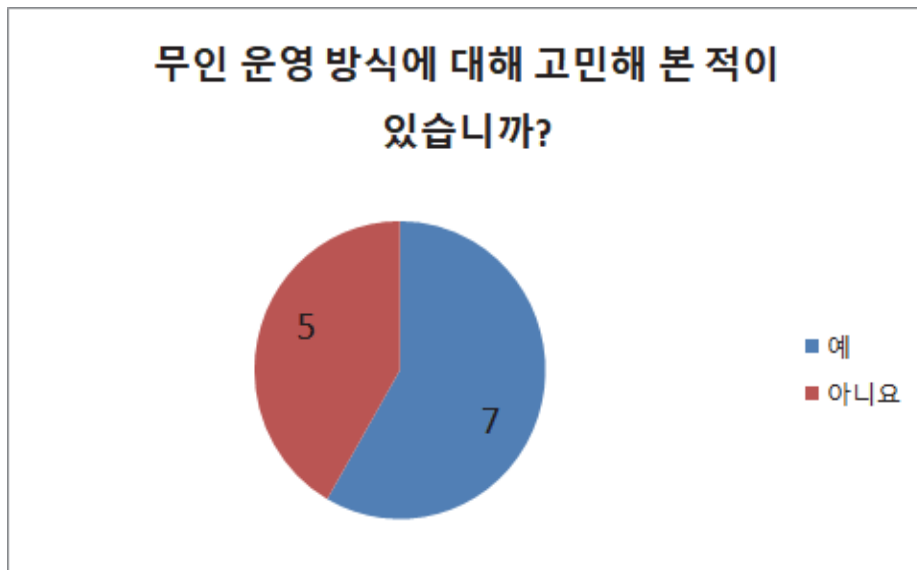


〈그림 5〉 무인 의류 매장 재방문 의향 조사

마지막으로 무인 매장에 방문해 보지 않은 사람과 방문해 본 사람에게 무인 매장의 인식을 조사해 보았다. 그 결과 <그림 4>에서 나타난 것처럼 무인 의류 매장에 가보지 않았다고 답한 80명 중 36명은 무인 매장을 방문해 보고 싶지만 자신이 주로 이용하는 브랜드가 모두 유인 방식이라 가보지 못했다고 답하였고 29명은 주변에 무인 의류 매장이 없어서 가보지 못했다고 답하였다. 그리고 <그림 5>와 같이 무인 매장에 가본 적 있는 17명 중 12명이 무인 매장에 재방문 할 의사가 있다고 답했다. 아직은 여러 불편사항이 있지만 직원의 눈치를 보지 않을 수 있다는 큰 장점이 있기 때문에 자주 이용할 생각이라는 의견이다. 한 번도 가본 적 없는 소비자들 중 방문해 보고 싶다는 의견이 다수를 차지했고 재방문율도 높은 것을 보면 그만큼 무인 의류 매장의 공급이 적다고 볼 수 있다. 즉, 무인 의류 매장은 소비자들이 가지는 불편 사항보다 사업자 입장에서의 불편사항이 더 많기 때문에 무인 의류 매장이 많이 생겨나지 않는 것으로도 판단할 수 있다. 그렇기 때문에 의류 매장을 운영하고 있는 사업자들에게 인터뷰를 진행하여 그 문제점이 무엇인지 파악해 보았다.

#### 4.2 사업자 측면

무인으로 의류 매장을 운영하는 사업자분들은 메일과 쪽지로 인터뷰를 진행하였고 유인 의류 매장을 운영하는 사업자분들에게는 간단한 설문을 통해 무인 방식에 대한 인식을 들어보았다.



<그림 6> 의류 업계 사업자의 무인 운영 방식에 대한 인식 조사

먼저 유인 매장을 운영 중인 사업자분들에게 간단한 설문을 진행한 결과 무인 운영 방식을 고민해 본 사업자가 12명 중 7명으로 절반을 넘었다. 이렇게 많은 사업자들이 무인 방식에 대한 생각을 가지고 있음에도 유인 방식을 계속 유지하는 이유는 무엇인지 무인 방식을 고민해 본 적 있는 7명을 대상으로 질문하였으며 공통적으로 나왔던 답변을 모아 표로 정리하였다.

〈표 1〉 유인 운영 방식 유지 이유

	질문	답변
유인 운영 방식 유지 이유	무인 운영 방식에 대해 고민을 해본 끝에 유인 방식을 계속 유지하고 계신 이유는 무엇입니까?	무인 방식은 어느 사업장이나 마찬가지로겠지만 도난과 제품 훼손에 신경이 많이 쓰일 수밖에 없다.
		손님들이 피팅해 본 제품들도 정리해야 되고 재고 조사도 수시로 해야 되는 등 매장에 없을 때는 편할지 몰라도 매장에 한 번 방문하면 해야 될 일이 두 배로 쌓일 것 같다.
		무인 의류 매장은 성공 사례가 거의 없어서 선뜻 도전하기가 두렵다. 무인 의류 매장 매뉴얼이 있는 것도 아니고 소비자들의 불편 사항을 내가 물어보고 고쳐나가야 하기 때문에 자신이 없다.

이렇게 공통적으로 나왔던 부분은 3가지였다. 아무래도 직원이 없다 보니 매장의 관리가 힘들 것 같고 도난, 훼손에 대한 부분도 걱정이 많이 되어서 무인 매장에 도전하기 쉽지 않다는 답변이 많았다. 의류 훼손에 대한 부분은 직원이 있는 유인 매장에서조차 종종 일어나고 있다. 그렇기에 아무도 없는 무인 매장이라면 훼손이 더 자주 일어날 것이다. 그리고 제품 도난이 발생했을 시 추적 후 배상하는 과정도 너무 복잡하고 시간이 많이 들어간다. 유인 매장을 유지하면 발생하지 않을 일을 무인으로 바꿔서 피해를 감수하고 싶지 않다는 의견이다.

다음은 제품 정리에 관한 부분이다. 무인 매장으로 운영하면 손님들이 피팅한 후에 제품을 다시 걸어두어야 하는데 그 부분이 원활히 이루어질 것 같지 않아서 매장에 방문했을 때 재고 조사나 의류 제품 재진열 등 할 일이 너무 많아질 것 같다는 답변도 있었다.

그리고 무인 의류 매장이 그렇게 대중화가 되어 있는 것도 아니기 때문에 위와 같은 문제점들이 발생하면 어떻게 대처해야 할지도 모르겠고 혼자서 불편 사항을 개선해 나가야 한다는 것에 자신이 없다는 우려도 있었다.

위와 같은 이유 때문에 실제로 주변에 무인 옷 가게를 운영하는 분들에게 여쭙어봐도 개인 옷 가게라면 별로 추천하지 않는다는 조언이 많았고 대중화가 더 이뤄지고 나면 그때 시도해 볼 생각이라는 입장이 많았다.

다음은 무인으로 매장을 운영 중인 사업자 3분께 질문을 드려 보았다.

〈표 2〉 무인 의류 매장 운영 불편 사항 조사

	질문	답변
무인 의류 매장 운영 사업자 인터뷰	현재 무인 방식으로 매장을 운영하면서 불편했던 점이나 곤란했던 경험이 있으십니까?	매장에 들어서 제품을 관리하다 보니 미세한 변색이 있었다. 그런데 이게 내가 정리하다가 그런 것인지, 처음부터 입고가 그렇게 되었는지, 손님이 훼손한 건지를 도무지 알 수가 없어서 결국 그냥 폐기했던 경험 있다. 이처럼 제품을 관리하기가 매우 어렵다. 그리고 피팅 상품도 제자리에 진열되어 있지 않고 섞여있다.

		<p>무인 전문 체인점이나 기업이 운영하는 무인 매장이라면 몰라도 저처럼 개인이 운영을 하는 매장이라면 힘든 부분이 존재한다. 매장 정리뿐만 아니라 키오스크 사용법 및 오류 발생, 제품 훼손, 해당 제품의 사이즈 재고, 택배 수령 등 너무 많은 문의 사항이 전화로 온다. 그리고 심지어 매장에 직접 가야 하는 경우도 생긴다. 이렇게 계속 불규칙하게 많은 문의가 들어오면 편한 마음으로 매장을 돌 수 없다.</p>
		<p>브랜드 매장이 아닌 경우 주 고객층은 무인 매장에 익숙하지 않은 40대 이상의 분들이다. 손님들이 지나가다가 예쁜 옷을 보고 들어와야 하는데 어떻게 입장하는지 몰라서 그냥 가는 경우도 있고 키오스크에서 결제를 하지 못하고 나가는 경우도 꽤 많다. 이렇게 매장에 직원이 없으니 불편 사항이 아직은 많이 존재하는 것 같다.</p> <p>무인으로 운영하기 전에는 도난, 훼손의 걱정이 가장 컸는데 오히려 그 문제는 거의 없다. 하지만 제품 관리가 조금 힘든 부분은 있다.</p>

사업자 입장에서 무인 의류 매장이 유인 매장에 비해 부족한 점이나 개선되어야 할 점을 물었을 때 공통적으로 나왔던 부분은 제품 관리였다. 아무리 매장에 CCTV가 많아도 대부분 피팅룸 안에서 훼손이 발생한다고 한다. 그렇기 때문에 누가 상품을 훼손을 하였는지 추적하는 과정은 쉽지 않다. 그래서 결국 폐기를 할 수밖에 없었고 의류 제품은 무인 아이스크림 가게, 무인 편의점 등 다른 무인 방식의 제품에 비해 고가의 제품이라서 훼손이 일어나면 금전적 피해가 적지 않고 한다. 그리고 무인 매장이다 보니 피팅 과정에서 훼손이 이루어져도 '아무도 모르겠지' 하는 생각에 그냥 놔두고 가는 사람도 꽤 많다고 한다. 이에 대해 한 사업자는 안면 인식 시스템으로 도난에 대한 문제는 거의 없는 수준이긴 하지만 훼손은 종종 발생하기 때문에 이에 대한 대책을 생각 중이라고 답하였다.

그리고 불편사항 중 다음과 같은 의견도 있었다. 다음날 매장에 방문해서 옷을 정리하고 다시 진열해 놓는 것은 일도 아니다. 여차피 유인 매장이었어도 계속 의류 정리는 해야 한다. 다만 무인 매장을 운영하는 지금은 흠어져 있는 것을 한 번에 몰아서 정리하는 것뿐이다. 오히려 이 부분은 이득이라고 생각한다. 개인 옷 가게는 손님들이 비어 있는 경우가 꽤 많은데 그 사이에도 매장에 직원이 있으면 비효율적이다. 하루에 한 번 매장에 방문해서 의류 정리만 하고 퇴근하면 시간적으로 더 효율적이다. 하지만 문제는 그것이 아니다. 바로 매출에 관한 부분이다. 유명 브랜드들의 유인 매장인 경우 하나의 제품이라도 모든 사이즈를 걸어 놓는다. 그리고 그 사이즈도 하나만 걸어 놓는 것이 아니라 여러 개씩 진열해 둔다. 피팅 상품을 바로바로 진열하지 않아도 같은 제품의 같은 사이즈가 또 진열되어 있기 때문에 다른 고객들이 옷을 입어볼 수 있다. 하지만 개인 옷 가게인 경우 손님이 피팅을 마친 상품을 바로바로 걸어 두어야 한다. 개인 매장은 매장이 크지 않기 때문에 모든 사이즈를 진열해 둘 수 없고 사이즈도 가장 많이 입는 한 가지만 진열해 놓는다. 무인으로 운영하면 피팅한 상품을 손님이 걸어두어야 하는데 한 사람이라도 다른 곳에 걸어두거나 정리하지 않고 나온다면 다음 손님이 상품을 볼 수 없게 된다. 그러면 사장인 내가 매장에 방문해서 다시 정리할 때까지 이 제품은 팔리지 않는다. 이렇게 매출 감소의 원인인 의류 진열에 관한 부분을 개선해야 할 점으로 꼽은 사업자도 있었다. 위와 같은 사항은 매장의 매출과 직접적으로 연결되는 부분이기 때문에 무인 의류 매장의 활성화를 위해서는 반드시 개선해야 할 것이다.

다음은 전화 문의에 관한 부분이다. 무인 매장이 아직은 생소하고 익숙하지 않은 사람이 대부분이다. 그렇기 때문에 무인 매장을 이용하면서 너무 많은 문의가 전화로 오는 것이 너무 불편하다는 답변도 있었다. 하지만 이 부분을 당장 해결할 수는 없다. 무인 매장이 생소한 사람이 대부분이기 때문에 어쩔 수 없는 현상이다. 이 부분은 소비자들의 불편 사항을 개선해 나가며 무인 의류 매장이 활성화된다면 자연스럽게 전화 문의는 줄어들 것으로 생각된다.

그리고 매장에 출입, 결제를 하지 못하고 돌아가는 손님도 많이 있다고 한다. 밖에서 보면 무인 매장인지 유인 매장인지 전혀 구별이 되지 않는다. 밖에서 카드를 삽입한 후 출입을 하긴 하지만 개인 옷 가게는 30, 40대 이상의 분들이 많이 오시기 때문에 카드를 삽입하고 문이 열려도 그것이 무인 방식인 줄 모른다. 매장 안에 들어와서 직원을 찾는 분도 있고 직원이 없어서 그냥 나가는 분도 있다. 심지어는 출입 방식을 몰라서 되돌아가는 분도 있고 결제를 하지 못해 나가는 분도 있다고 한다. 이러한 부분의 문제점 개선을 위해 안내의 문구나 무인 매장만의 특별한 표시가 있어야 할 것이다.

이렇게 무인 의류 매장을 운영 중인 3명의 사업자와 12명의 유인 매장 운영 사업자들을 인터뷰해 보았다. 무인 매장을 고민해 보았지만 아직은 유인 매장을 운영 중이신 사업자들의 걱정인 의류 훼손 및 도난, 의류 정리, 무인 매장의 적은 사례 등의 우려 사항과는 반대로 도난 발생은 거의 없을뿐더러 의류 정리도 몰아서 할 수 있기 때문에 오히려 효율적이라는 답변이다. 하지만 의류 훼손, 의류 정리, 소비자들의 생소함의 문제가 곧 매출로 이어지기 때문에 이 부분이 아쉽다는 답이 많았다. 매출의 감소가 손님이 없어서 발생하는 것이 아니라 무인 매장이기 때문에 발생하는 것이다. 그러므로 사업자 입장에서는 인터뷰에서 나왔던 매출 감소의 원인들을 중심으로 다음 장에서 개선 방안을 제시해 보고자 한다.

## 4. 개선 방안

### 4.1. 소비자 불편 사항 개선 방안

소비자들을 대상으로 진행했던 설문조사를 통해 파악한 문제점들에는 사이즈 찾기, 키오스크 조작, 직원의 조언 및 문의 불가, 피팅 상품 정리, 너무 많은 주의사항이 있었다. 이렇게 파악한 문제점들을 바탕으로 이번 장에서는 위와 같은 소비자들의 불편사항을 줄이고자 개선 방안을 제시하도록 하겠다.

먼저 설문에서 나타났듯이 소비자들이 가장 불편해하는 것은 쇼핑을 하면서 해야 할 일이 늘어났다는 것이다. 입어보고 싶거나 구매하고 싶은 사이즈를 소비자들이 직접 찾아야 하고 심지어 재고는 있지만 제품을 찾지 못하는 경우도 발생한다. 이 부분의 개선을 위해 제시하는 방법은 비슷한 제품의 사이즈를 골고루 배분해서 진열하는 것이다. 예를 들어 하나의 브랜드에서 디자인만 다르고 핏은 동일하게 나온 제품이 있다고 한다면 하나의 제품은 M 사이즈를, 다른 하나의 제품은 L 사이즈를 진열해 놓는 것이다. 물론 다른 브랜드에서 나온 제품도 이와 같은 방법이 가능하다. 의류의 핏은 한정적이고 유행이 있다. 그렇기 때문에 다른 브랜드에서 나온 제품이라 할지라도 전체적인 길이, 너비 등 동일한 부분이 많다. 이러한 제품들을 묶어서 배치해 놓는다면 굳이 그 제품의 사이즈를 찾을 필요가 없다. 대부분의 사람들은 피팅을 해본 후 구입을 결정한다. 그렇기 때문에 내가 원하는 사이즈가 진열되어 있지 않다면 바로 옆에 진열되어 있는 제품을 입어보고 사이즈를 체감할 수 있다. 또한, 인터넷으로 미리 봐두었던 제품을 입어보고 구매하기 위해 매장에 방문한 소비자도 있을 것이다. 이 상황에서 매장에 재고가 없다면 비슷한 제품을 피팅해 보고 택배로 제품을 받을 수도 있다. 그리고 개인 의류 매장은 한정된 공간 안에서 최대한 많은 제품을 진열해야 하기 때문에 다음과 같이 의류의

옆면이 보이도록 진열하는 슬리브 아웃 방식을 많이 선택한다.



〈그림 7〉 의류 진열 방식  
(출처: 기린박기린 블로그의 LAB101 매장)

한 연구에 따르면 이러한 슬리브 아웃 방식에서는 색상별 배열보다 스타일별 배열이 더 세련된 이미지를 전달하는 것으로 나타났다.<sup>9)</sup> 따라서 위에서 제시한 방식으로 제품을 진열한다면 피팅할 때마다 제품을 찾지 않고 구매할 때만 찾으면 되기 때문에 소비자들의 동선도 줄어들 뿐 아니라 소비자에게 시각적인 측면에서도 좋은 영향을 전달할 수 있을 것이다.

다음으로 소비자들이 피팅 후 제품을 다시 걸어놓아야 하는 부분이다. 이 부분의 해결을 위한 방법은 피팅을 마친 의류를 제품별로 걸어둘 수 있게 옷걸이를 배치하는 것이다. 일반적인 브랜드의 유인 매장을 생각해 보면 피팅을 마친 후에 구매하지 않을 제품들을 매장 직원이 다시 정리하고 진열할 수 있도록 제품을 걸어두는 옷걸이가 존재한다. 이와 비슷하게 윗옷은 윗옷끼리 바지는 바지끼리 제품들의 쓰임새 별로 옷걸이를 배치해 놓는다면 소비자들의 일도 줄어들 것이다. 이렇게 제품별로 피팅 상품을 모아 다른 소비자들도 볼 수 있게 한다면 소비자들의 수고스러움도 덜어낼뿐더러 사업자 입장에서도 제품을 정리하기 편해지므로 서로에게 좋은 방법이 될 것이다.

다음은 키오스크 조작에 관한 문제이다. 의류에 대한 세부사항, 할인 등 키오스크에 너무 많은 정보가 저장되어 있다 보니 소비자 입장에서는 조작이 쉽지 않고 불편할 수 있다. 하지만 키오스크의 기능, 디자인에 관한 부분은 외부 업체에서 관리하는 것이기 때문에 개선하기 쉽지만은 않다. 소비자들의 피드백을 바탕으로 업체에 개선할 부분을 제시할 수는 있지만 그렇게 하더라도 불편사항이 있는 소비자들은 존재할 것이다. 이를 방지하기 위해 의류에 대한 정보를 따로 볼 수 있도록 태블릿을 설치하는 것을 제안한다. 다른 무인 매장들과 같이 키오스크는 계산만을 위해 쓰이도록 하고 태블릿으로 의류의 정보와 세부사항을 볼 수 있게 한다면 조작도 간편해지고 손님들이 밀리는 경우도 방지할 수 있다. 또한, 태블릿은 스마트폰의 조작법과 거의 유사하기 때문에 익숙하지 않은 키오스크를 이용하는 것보다 훨씬 쉽게 사용할 수 있을 것이다.

다음으로 소비자들이 직원들에게 가장 많이 문의하는 것은 바로 사이즈와 핏에 대한 부분이다. 심지어 피팅룸에서 옷을 입어보고 거울로 자신의 모습을 볼 수 있음에도 직원들에게 사이즈와 핏에 대해 조언을 구하는 경우가 많다. 그리고 해외 제품들의 사이즈 표기법도 달라서 무엇이 맞는 사이즈인지 헷갈리기도 한다. 직원이 없으면 이러한 부분의 문의가 이루어질 수 없다. 그래서 이러한 문제점에 대비해 각 국가별,

9) 이미숙, 영 캐주얼 의류매장의 상품진열방법이 점포이미지와 선호도에 미치는 영향, 한국의류학회 33권 3호, 2009, 509쪽.

체형별 사이즈를 제시한다면 소비자 입장에서는 훨씬 도움이 될 것이다. 온라인으로 의류 제품들을 쇼핑하다 보면 이러한 체형별 맞춤 사이즈 표를 본 적이 있을 것이다.

□ 표준의류사이즈 (여성)

구분	XS	S	M	L	XL	XXL
한국	44 (85)	55 (90)	66 (95)	77 (100)	88 (105)	110
미국 캐나다	2	4	6	8	10	12
일본	44	55	66	77	88L	-
영국 호주	4-6	8-10	10-12	16-18	20-22	-
프랑스	76	80	89	98	107	116
이탈리아	80	90	95	100	105	110
유럽	34	36	38	40	42	44

〈그림 8〉 국가별 의류 사이즈 표기법

(출처: 쇼핑몰 '제시카뉴욕' 블로그)

제품을 입어보지 않고 온라인으로 구매할 수 있는 이유도 이 사이즈 표로 인해 가능한 것이다. 그렇기 때문에 이러한 사이즈 표를 제품 주변에 배치해 둔다면 직원의 도움 없이 매장을 자유롭게 이용할 수 있다. 하지만 제품마다 맞춤 사이즈가 다를 수 있으므로 위에서 제시한 것처럼 비슷한 핏 또는 사이즈의 제품을 묶어서 진열하고 그 옆에 사이즈 표를 배치해 둔다면 더욱 효율적인 방법이 될 것이다.

또, 무인 매장에 있는 너무 많은 주의사항으로 이용하기가 불편하다는 문제점도 있었다. 직원이 없다 보니 매장에 대한 염려로 벽면에 매장 이용 시 주의 사항을 붙여놓는 경우가 많다. 매장을 이용할 때 이러한 주의 사항을 모두 읽어야 한다면 쇼핑을 하는 시간도 늘어날뿐더러 읽다가 짜증이 나는 경우도 있을 것이다. 이러한 문제점의 개선 방안으로 홈페이지 안내와 음성 안내 시스템을 제시한다. 먼저 홈페이지 안내 방안이다. 매장 방문 전 홈페이지에서 할인 이벤트를 통해 회원가입을 유도하고 회원가입 시 오프라인 매장 이용 주의 사항을 인지하도록 안내하는 것이다, 이러한 방식을 사용하면 소비자도 매장 방문 전에 이용 사항을 숙지할 수 있고 쇼핑을 더 여유롭게 즐길 수 있을 것이다. 다음은 음성 안내 시스템이다. 매장 출입 시 카드 인식을 완료하여 문이 열렸다면 그때 음성 시스템으로 매장 유의 사항에 대해 안내하는 것이다. 물론 여기서 많은 사항을 안내할 수는 없으므로 홈페이지에서 이용 사항을 먼저 인지시키고 정말 중요한 사항 1~2가지만 음성으로 안내한다면 소비자들은 더 효율적으로 쇼핑을 할 수 있을 것이다.

## 4.2. 사업자 불편 사항 개선 방안

3장에서 현재 무인으로 의류 매장을 운영하고 있는 사업자분들의 인터뷰를 통해 여러 가지 문제점들을 살펴본 결과 사업자 입장에서는 전체적인 매장 운영에 대한 불만보다 매출에 대한 불만이 많았다. 피팅한 제품들이 매장에 흩어져 있고 상품 훼손이 발생하며 손님들이 무인 매장 출입법 및 이용법을 몰라 이용하지 못하는 상황 모두 매출 감소로 이어진다. 그래서 매출 감소로 이어지는 이러한 문제점들을 중심으로 개선 방안을 제시해 볼 것이다.

첫 번째로 매출 감소의 이유 중 손님들이 피팅 후 상품을 제자리에 진열해놓지 않는다는 문제점이 있었다. 개인이 운영하는 무인 의류 매장의 경우 소비자들 옷을 입어본 후 제자리에 진열을 다시 해놓아야 하는데

다른 자리에 걸어 놓거나 걸어놓지 않는 사람들이 많다. 그로 인해 다음 손님이 상품을 볼 수 없어 매출 감소로 이어진다는 것이다. 이 부분에 대한 문제점은 4.1장의 소비자의 의류 재진열 문제점에 대해 제시한 방식으로 해결이 될 것이라 생각한다. 기존의 방식은 피팅을 하기 위해 가져간 제품이 어디에 있었는지 기억하고 다시 걸어두어야 했다면 위에서 제시한 방식은 피팅 후 다른 소비자들도 볼 수 있게 피팅룸 옆 옷걸이에 걸어 놓기만 하면 된다. 이러한 방식을 사용한다면 소비자들도 피팅이 더 자유로워져 많은 옷을 입어볼 수 있고 자연스럽게 매출 증가로 이어질 것이다.

다음은 의류 훼손에 관한 부분이다. CCTV가 있는 피팅룸 밖에서 훼손이 발생한다면 추적이 어렵지 않다. 하지만 대부분의 훼손은 CCTV가 없는 피팅룸 안에서 일어나기 때문에 그에 대한 방안이 필요한 것이다. 피팅룸 안에서 훼손이 자주 발생하는 이유는 옷을 갈아입는 과정에서 화장품이나 헤어 제품들이 옷에 잘 묻기 때문이다. 또한, 이러한 것을 방지하기 위해 옷을 늘려서 입는 소비자도 있다. 이렇게 CCTV가 없는 피팅룸 안에서의 훼손은 미연에 방지하는 수밖에 없다. 그러므로 이러한 의류 훼손 방지를 위해 피팅룸 앞에 페이스 커버의 배치를 제시한다. 페이스 커버는 머리부터 목까지 덮을 수 있으며 얇은 천이나 부직포로 제작되어 있어 입으로 고정할 수도 있기 때문에 옷과 함께 벗겨지지도 않는다. 이로 의류의 훼손을 막을 수 있으며 소비자 입장에서도 사용하기 간편하다. 또, 그뿐만 아니라 피팅룸 앞에 페이스 커버를 배치해 두면 CCTV로 누가 페이스 커버를 사용하지 않았는지 확인할 수도 있어 제품 훼손에 대한 추적도 쉬워질 것이다.

유인 의류 매장을 운영하고 있는 사업자분들에게 소비자 연령대를 물었을 때는 주로 40대 이상의 분들이 많이 오신다고 답하였고 무인 매장을 운영 중인 사업자분들은 주로 20~40대가 많이 이용한다고 답하였다. 이렇듯 중장년층의 경우 매장의 이용법을 몰라 매장 앞에서 돌아가기도 하고 무인 매장을 잘 찾지도 않는다. 심지어 청년층인 글쓴이조차도 무인 편의점 앞에서 출입 방법을 헤매고 결국 출입하지 못한 적이 있다. 최근 정부에서는 이러한 문제를 인지하고 서울시 서울디지털재단, 한국정보화진흥원, 서울시50플러스재단, 서울시평생교육진흥원에서 이에 대한 교육을 진행하고 있는 등 다양한 정책을 실시하고 있다.<sup>10)</sup> 이로 인해 위 문제의 해결이 점차 이루어질 것이라 예상되지만 이 문제를 단기적으로 해결하기에는 한계가 있다. 그러므로 단기적인 해결을 위해 다음과 같은 방법을 제시한다. 먼저 출입문 앞에 전화번호를 부착하여 손님이 전화를 하면 출입을 하지 못할 때 사업자가 문을 열어주는 것이다. 이렇게 되면 카드와 안면 인식 등을 하지 않고 출입하는 것이기 때문에 도난의 우려가 있을 수 있다. 하지만 사업자에게 전화를 하기 때문에 내역이 모두 남게 되어 도난의 우려는 하지 않아도 될 것이다. 다음으로 결제에 관한 부분이다. 키오스크를 통해 결제를 하지 못하는 손님이 있다면 계좌를 통해 입금하도록 할 수도 있고 현금 겸용 키오스크도 많이 나오고 있기 때문에 결제에 대한 어려움도 해결할 수 있을 것이라 생각한다.

## 5. 결론 및 제언

최근 다양한 업종에서 무인 방식을 도입하고 있다. 무인 편의점과 무인 아이스크림 가게의 장점만을 놓고 생각해 보았을 때 이 둘은 모두 소비자 입장에서 큰 메리트는 없다. 오히려 직원의 눈치를 보지 않고 자유롭게 혼자서 쇼핑할 수 있다는 장점을 가진 것은 무인 의류 매장이다. 그러나 활성화 측면에서 무인 편의점과 무인 의류매장은 현저한 차이가 있다. 그 이유에 대해 소비자의 설문조사와 의류 매장 사업자의 인터뷰를 통해 분석해 보았다. 그 결과 무인 의류 매장은 확실한 장점이 있는 반면 단점 또한 존재한다는 것을 알

10) 국가인권위원회, 키오스크가 모두에게 편리할까? 디지털 시대 소외된 노인들, 국가인권위원회 공식 블로그, 2020. 9. 16., <<https://blog.naver.com/nhrck/222091155670>>

수 있었다. 편의점의 경우 소비자 입장에서 직원은 계산만을 위해 필요한 존재이다. 하지만 의류 매장을 생각해 보면 소비자 입장에서 사이즈, 가격, 핏 등 직원들과 꽤 많은 대화를 나눈다. 따라서 직원이 없어서 편한 것도 있지만 반대로 불편한 점도 있다는 사실을 확인할 수 있었으며 또한 그 불편 사항이 무엇인지도 파악할 수 있었다.

본 연구에서 소비자들과 의류 매장 사업자의 설문조사 및 인터뷰를 통해 개선 점을 파악하는 과정이 소비자들을 직접 만나 설문조사를 진행할 수 없는 상황이었다. 이로 인해 온라인으로 설문조사를 진행하다 보니 설문 대상인 소비자들의 연령대가 낮아졌고 문제점 분석 결과가 전체적인 소비자들의 불편 사항이 아닌 젊은 층의 불편 사항으로 한정될 수밖에 없었다.

하지만 문제를 분석하는 데 있어 이러한 한계점이 있었음에도 아직은 활성화되지 않고 있는 무인 의류 매장의 운영 매뉴얼을 제시했다는 것에 의의가 있다. 위의 소비자 설문조사에서도 나타났듯이 무인 매장을 방문해 보고 싶지만 주변에 매장이 없어서 가보지 못할 정도로 의류 매장의 공급이 적다. 이렇게 수요가 많이 있음에도 무인 의류 매장의 사례가 많지 않아 선뜻 도전하기 쉽지 않고 스스로 문제점을 개선해 나가야 한다는 것이 두려울 것이다. 이러한 무인 의류 매장 사업자들의 부담을 줄이고 더 많은 매장이 생겨났으면 하는 한 명의 소비자 입장에서 기존에 있던 문제점을 바탕으로 개선 방안에 대해 제시해 보았다.

## 참고 문헌

- 이미숙, 영 캐주얼 의류매장의 상품진열방법이 점포이미지와 선호도에 미치는 영향, 한국의류학회 33권 3호, 2009, 500-510
- 김은영, “아무도 없어요?” 새벽 두 시, 청바지 사러 무인매장에 갔다, 조선일보, 2018. 12. 17., <[https://www.chosun.com/site/data/html\\_dir/2018/12/16/2018121601203.html](https://www.chosun.com/site/data/html_dir/2018/12/16/2018121601203.html)>
- 이다원, ‘무인 아이스크림 가게’ 4년 동안 5배 늘었다…인건비 줄이고 신기술 도입, 이투데이 뉴스, 2021. 11. 1., <<https://www.etoday.co.kr/news/view/2073784>>
- 전중보, ‘LA101’ 서교점, 국내 첫 스마트 무인매자 오픈, 어패럴뉴스, 2018. 11. 9., <[http://www.apparelnews.co.kr/news/news\\_view/?idx=173566](http://www.apparelnews.co.kr/news/news_view/?idx=173566)>
- 정빛나, 로봇카페·점원없는 편의점…유통가에 ‘무인’ 열풍, 연합뉴스, 2018. 2. 19., <<https://www.yna.co.kr/view/AKR20180214001700030?input=1195m>>
- 채수한, 무인매장 체험기 - 랩101 매장을 가다, FASHION POST, 2019. 3. 29., <[http://fpost.co.kr/board/bbs/board.php?wr\\_id=58&bo\\_table=special](http://fpost.co.kr/board/bbs/board.php?wr_id=58&bo_table=special)>
- 한영혜, 매장 직원 관심 부담스러워…소비자 80% ‘조용한 쇼핑 원해’, 중앙일보, 2018. 7. 14., <<https://www.joongang.co.kr/article/22801098#home>>
- 국가인권위원회, 키오스크가 모두에게 편리할까? 디지털 시대 소외된 노인들, 국가인권위원회 공식 블로그, 2020. 9. 16., <<https://blog.naver.com/nhrck/222091155670>>
- 별난박TV, 사람이 없는 옷가게? 기계가 계산해 줌! 흥대 무인옷가게 Lab101 [별난박TV], YouTube, 2019. 12. 28., <<https://www.youtube.com/watch?v=BTXSphV4Hj4>>

## 부록

무인 의류 매장 이용 시 불편사항에 대한 조사

본 설문은 ‘무인 의류 매장 문제점 분석과 대중화를 위한 개선 방안’ 글쓰기 자료로 사용하기 위한 설문입니다. 귀하의 정보는 일절 노출되지 않으며 글쓰기 자료 이외에는 사용되지 않습니다. 설문은 약 3분정도의 시간이 소요됩니다. 성실한 답변 부탁드립니다. 감사합니다.

소비자 대상

1. 연령대를 선택해주세요,

① 10대 ② 20대 ③ 30대 ④ 40대 ⑤ 50대 이상

2. 무인 의류 매장을 방문해 본 경험이 있으십니까?

① 있다 ② 없다

2-1. 무인 의류 매장을 이용하면서 불편했던 점은 무엇이 있습니까? (2번 질문 ①선택 시)

2-1-1. 무인 의류 매장에 재방문할 의사가 있습니까?

2-2. 무인 의류 매장을 이용하지 않는 이유는 무엇입니까? (2번 질문 ②선택 시)

유인 의류 매장 사업자 대상

1. 무인 운영 방식에 대해 고민해 본 적이 있습니까?

① 있다 ② 없다

2. 무인 운영 방식에 대한 고민 끝에 유인 방식을 계속 유지하고 있는 이유는 무엇인가요?

(1번 질문 ①선택 시)

무인 의류 매장 사업자 대상

1. 무인 의류 매장을 운영하신지 얼마나 되셨나요?

2. 무인 현재 무인 방식으로 매장을 운영하면서 유인 매장에 비해 불편한 점이나 개선되어야 할 부분이 있나요?

3. 무인 의류 매장을 주로 방문하는 연령층은 어떻게 되나요?



# 재생에너지 발전 비율을 높이기 위한 국내 해상 풍력발전 방향 제시 : 스코틀랜드와 중국의 사례를 참고하여

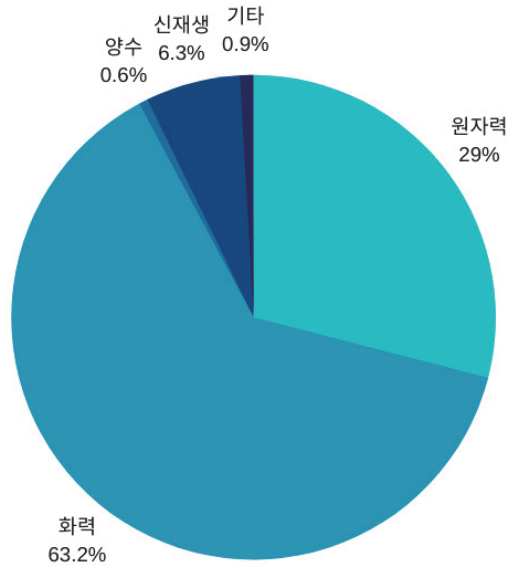
전기공학전공 정수\*

## 목 차

1. 서론
  2. 국내 풍력 발전의 유형과 현황 및 한계점
    - 2.1. 국내 풍력 발전의 유형
    - 2.2. 국내 풍력 발전의 현황
    - 2.3. 국내 풍력 발전의 한계점
  3. 해외의 풍력발전 분석
    - 3.1. 스코틀랜드 풍력발전 분석
    - 3.2. 중국 풍력발전 분석
  4. 해외의 사례를 참고한 국내 풍력발전 방향 제시
  5. 결론
- 참고 문헌

## 1. 서론

2020년 설비별 발전량



〈그림 1〉 2020년 설비별 발전량

〈그림 1〉은 한국 전력 거래소에서 2020년 발표한 발전 설비별 발전량 그래프이다. 그래프에서 볼 수 있듯이 우리나라의 발전 비율은 화력 63.2%, 원자력 29%, 신재생 6.3%, 양수 0.6% 폐기물소각 등을 포함한 기타 0.9%를 이루고 있다. 우리나라는 화력발전과 원자력발전 비중이 92.2%로 대부분을 차지하고 있다. 화력발전은 화석 연료의 반응 열에너지를 전기로 변환하는 발전 방법의 하나로 출력 조절이 유연하게 가능하고, 에너지 변환 효율이 높고, 발전량이 안정되어 있다는 장점이 있지만, 유한 자원인 화석연료를 사용하고, 다른 발전 방식보다 이산화탄소와 미세먼지의 배출량이 많다는 단점 또한 가지고 있다. 원자력 발전은 우리나라의 핵분열에 의해 발생하는 열에너지를 이용하여 전력을 만드는 발전 방식이다. 원자력 발전은 발전 시 이산화탄소를 배출하지 않고, 발전 비용이 저렴하다는 장점이 있지만, 사용 후 핵연료의 처리에 문제가 있고, 사고 시 큰 피해를 줄 수 있다는 단점을 가지고 있다.

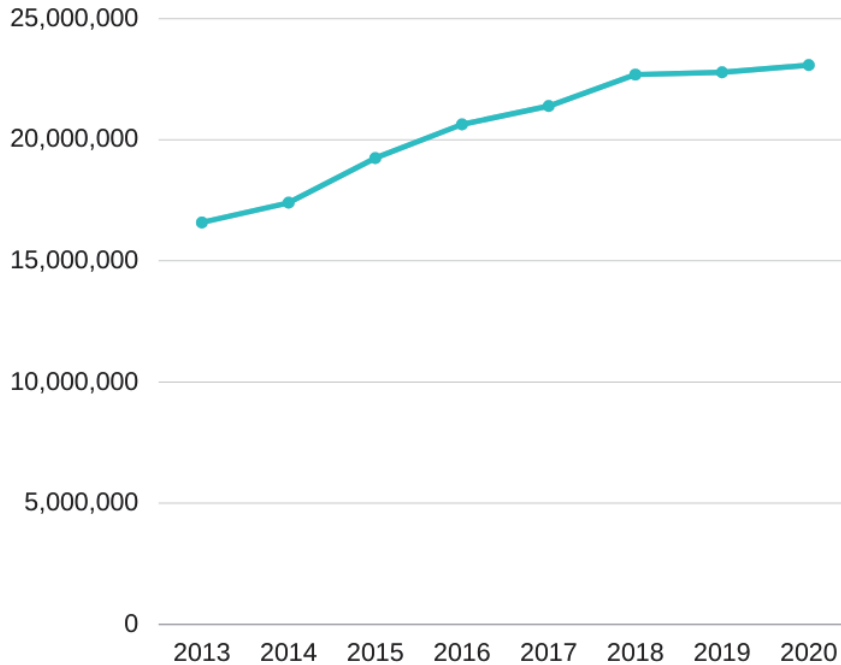
국제사회는 최근 기후변화 문제의 심각성을 인식하고, IPCC에서 2100년까지 지구의 평균 온도 상승 폭을 1.5℃ 이하로 제한해야 한다는 내용을 담은 ‘1.5℃ 특별보고서’를 발표하며<sup>1)</sup>, 지구 평균 온도 상승폭이 1.5℃ 이하가 되기 위해 2050년까지 탄소중립을 이루어야 한다고 밝혔다. 이에 따라 대한민국 정부도 2021년 10월 ‘2050 탄소중립 시나리오’를 통해 화력 발전을 대폭 축소하고 재생에너지와 수소 기반 발전을 확대한다고 발표하고<sup>2)</sup>, ‘재생에너지 3020 이행 계획안’을 통해 2030년까지 재생에너지 발전 비율을 20%까지, 누적 설비 용량을 64GW까지 보급한다고 발표했다.<sup>3)</sup>

1) IPCC, “Global Warming of 1.5°C”, <<https://www.ipcc.ch/sr15/>>

2) 산업통상자원부, 2050 탄소중립 시나리오안, 2020.

3) 산업통상자원부, 재생에너지 3020 이행계획, 2021.

전력 사용량 추세(2013~2020) 단위(MWh)



〈그림 2〉 전력 사용량 추세(2013~2020)

〈그림 2〉는 산업통상자원부, 『에너지사용량통계』를 바탕으로 한 전력 사용량 추세이다. 〈그림 2〉에 따르면 2013년부터 2020년까지 한국의 전력 사용량은 증가하는 추세를 보인다. 정부의 여러 정책을 통해 기존 주력 발전원이었던 화력발전 비율을 낮추면서 점차 증가하는 추세인 전력 사용량을 수용하려면 재생에너지 발전 비율 확대가 필수적이다. 중국, 일본, 미국, EU 등 주요 국가들은 재생에너지 확대 정책을 펼치고 있다.<sup>4)</sup> 우리나라 또한 전체 발전량 중 6.3%를 신재생에너지로 발전하고 있다. 하지만 수력발전은 이미 과부하 상태이고, 태양광발전 또한 태양광 패널을 설치할 부지 선정의 어려움으로 정부가 목표하는 재생에너지 발전 비율 20%를 달성하기는 어려운 것이 현실이다. 기존 육지에 설치된 풍력발전은 터빈 소음에 관한 주민들의 민원, 주변 경관 훼손 등의 한계점이 있지만, 해상 풍력발전은 이런 한계점들을 보완할 수 있다. ‘재생에너지 3020 이행계획’에서 정부는 2030년까지 해상 풍력발전에서 총 13GW를 보급한다는 세부계획을 발표했다. 이는 원전 4기나 석탄 화력 8기를 대체할 수 있는 발전량이기<sup>5)</sup> 점차 증가할 전력 수요 또한 맞출 수 있다. 재생에너지 20%에 도달하기 위해 해상풍력에 관한 연구가 필요하다. 세계 여러 나라에서 해상 풍력 발전을 활발히 연구, 개발 중이지만 스코틀랜드는 전체 재생가능 전기의 78.58%를 풍력발전으로 생산하고 있고 하이윈드 풍력 발전은 세계 최초의 부유식 해상풍력 발전으로서 스코틀랜드 전력망에 전력을 성공적으로 공급하고 있다. 중국의 경우 연간 풍속이 우리나라와 비슷하고 모든 국가 중 설치된 풍력발전 용량이 가장 큰 국가이다. 따라서 두 국가의 사례를 참고하여 국내 해상 풍력발전의 발전 방향을 제시하였다.

4) 에너지정보 소스센터, 재생에너지 3020 이행계획, 2021, <<https://www.etrans.or.kr/policy/04.php>>

5) 최창용, 풍력발전단지 입지선정을 위한 발전량 예측에 관한 연구: 풍력발전단지 입지선정 계획은 풍속이 우수한 지역 중심으로, 경상대학교 석사학위논문, 2021, 1쪽.

## 2. 국내 풍력발전의 유형과 현황 및 한계점

### 2.1. 국내 풍력발전의 유형



〈그림 3〉 대관령 풍력단지 경관

풍력발전이란 바람의 에너지를 전기 에너지로 바꿔주는 장치로서, 풍력 발전기의 날개를 회전시켜 이때 생긴 날개의 회전력으로 전기를 생산한다.<sup>6)</sup> 풍력발전은 바람 즉, 태양에너지를 에너지원으로 이용하기 때문에 환경 오염을 발생시키지 않는 친환경적인 전력 생산원이다.

땅 위에 설치하는 풍력 발전을 육상 풍력발전이라 부르며 우리나라에서는 주로 바람이 강하게 부는 강원도 산간 지역이나, 해안가 지역에 설치된다. 현재 국내에 설치된 육상 풍력발전 단지는 그림<3>에 보이는 대관령 풍력발전 단지, 제주도 풍력발전 단지, 태백시 풍력발전 단지, 영덕군 풍력발전 단지 등이 있다.

바다 위에 설치하는 풍력 발전을 해상 풍력발전이라 부른다. 해상 풍속은 육상 풍속보다 평균 70% 빠르고 바람을 막는 장애물이 육지에 비해 적어 풍속 변화가 적어서 해상 풍력발전은 육상 풍력발전보다 발전효율이 높다. 또한 풍력발전 과정에서 날개가 돌 때 소음이 발생하는데 육상 풍력발전은 소음에 관련된 민원에서 자유롭지 못한 반면 해상 풍력발전은 민원에서 비교적 자유롭기 때문에 부지 선정에 유리하다. 육상 풍력만으로 재생에너지 전력 수요를 감당하려면 국토 대부분에 풍력 발전을 세워야 할 것이다. 하지만 해상 풍력은 해안가와 가까운 해상 외에도 먼바다에도 설치할 수 있고 대규모 풍력단지를 조성할 수 있기 때문에 설치 규모의 잠재력으로 보았을 때 육상풍력보다 이점이 있다.

해상 풍력발전은 형태에 따라 고정식 해상 풍력발전, 부유식 해상 풍력발전으로 나뉜다. 고정식 해상 풍력발전은 주로 수심이 낮은 해안가 근처에 설치한다. 고정식 해상풍력 플랫폼의 경우 터빈 가격이 가장 비싼 품목으로 전체 비용에 약 31.8%가 기여하고 있으며, 조립·설치(19.3%), 하부구조,기초(14.7%) 순이다.<sup>7)</sup> 부유식 해상 풍력발전은 주로 고정식 해상 풍력 발전을 설치하기 어려운 먼 바다에 설치한다. 부유식 해상

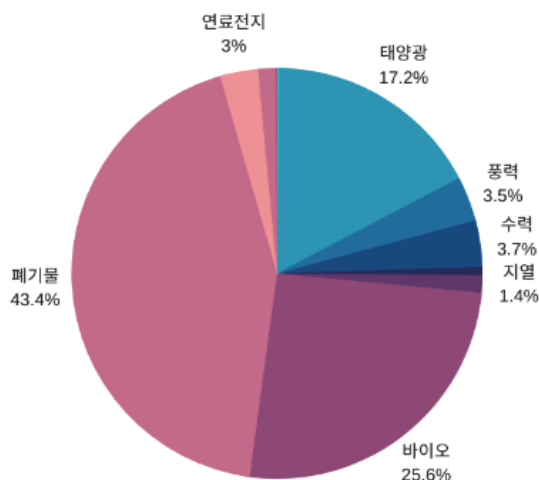
6) 두산백과, 풍력 발전, <<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=5906659&cid=40942&categoryId=32228>>

7) 박민규 외, 한국형 재생에너지 3020이행계획 달성을 위한 해상풍력발전의 현재와 전망, 대한환경공학회지 43(3), 대한환경공학회, 2021, 196-205쪽.

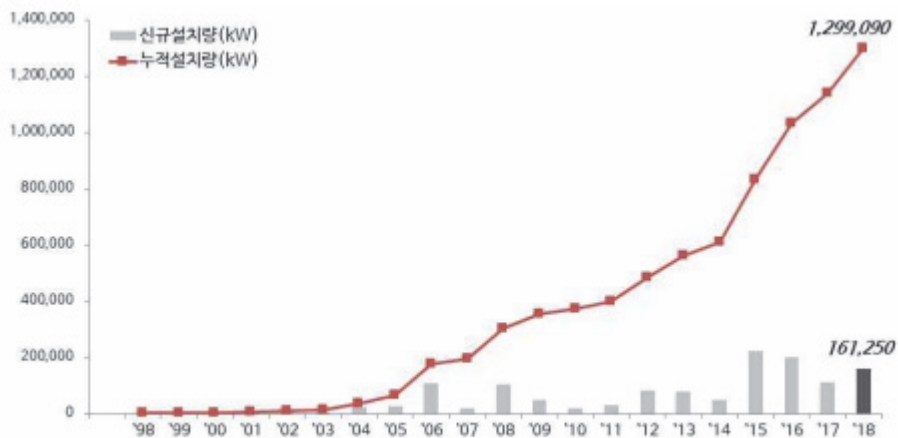
풍력 플랫폼의 경우 하부구조와 기초가 가장 비싼 부품(36.2%)이다. 터빈과 그 조립 및 설치에 전체 비용의 약 22.1%, 11.1%를 차지한다.<sup>8)</sup> 부유식 해상 풍력발전은 먼 바다에 설치한 경우 해저 바닥에 설치하는 비용이 적기 때문에 고정식 해상 풍력발전보다 경제적이다. 현재 우리나라에 설치된 해상 풍력단지는 탐라 해상 풍력 단지, 고창 서남해 해상 풍력 단지, 울산 해상 풍력 단지 등이 있으며 이중 탐라와 고창의 단지가 고정식 해상 풍력발전으로 이루어져 있고 울산 단지는 부유식 해상 풍력발전으로 이루어져 있다.

## 2.2. 국내 풍력발전의 현황

신재생에너지 생산량 (2019년 4/4분기~)



<그림 4> 신재생에너지 생산비율(2019년 4/4분기~)

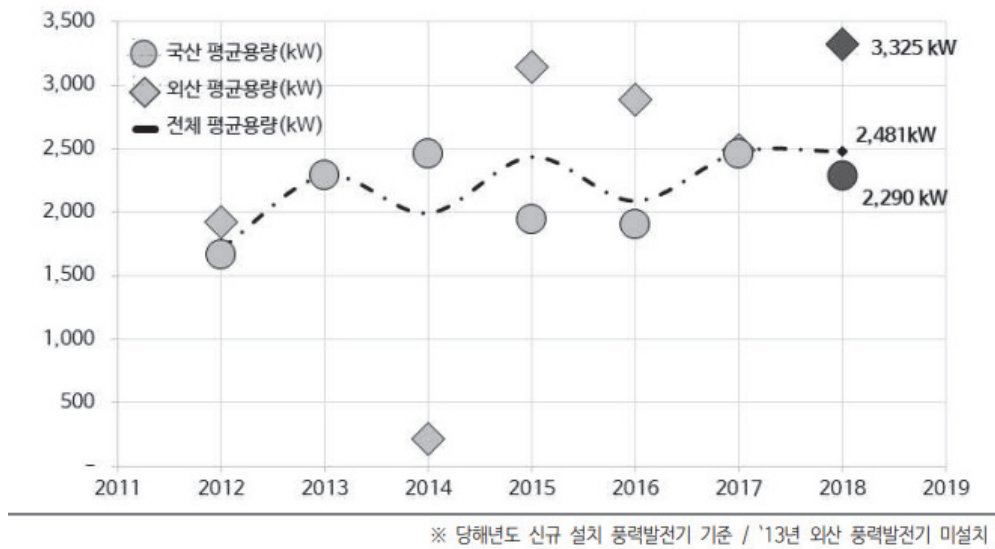


※ '11년 2,835kW, '13년 1,410kW, '15년 750kW, '16년 4,640kW, '17년 2,760kW, '18년 2,070kW(3기) 철거

<그림 5> 국내 연도별 신규, 누적 설치량

8) 박민규 외, 한국형 재생에너지 3020이행계획 달성을 위한 해상풍력발전의 현재와 전망, 대한환경공학회지 43(3), 대한환경공학회, 2021, 196-205쪽.

〈그림 4〉는 한국에너지 공단에서 조사한 신재생보급실적조사: 신재생에너지 생산량(비재생폐기물 제외, 2019년 4/4분기~)의 자료 중 2019년도의 통계를 그래프로 나타낸 것이다. 〈그림 4〉에 따르면 현재 우리나라에서 풍력발전은 3.5%를 차지하고 있다. 우리나라는 2018년 말 기준으로 1299MW(98개소, 635기)의 풍력발전이 설치되어 있고 이중 육상 풍력은 현재 1227MW(94개소, 607기), 해상 풍력발전은 현재 72MW(5개소, 28기)가 설치되어 있다.<sup>9)</sup> 지역별로 보면 경상북도, 전라남도, 강원도, 제주도 순으로 4개 지역이 전체 풍력발전의 약 90%를 차지하고 있다. 〈그림 5〉는 한국풍력산업협회에서 2019년 발표한 국내 연도별 신규, 누적 설치량이다. 〈그림 5〉에 따르면 신규 설치량은 가파르게 증가하는 추세이다.



〈그림 6〉 신규 설치 풍력발전기 평균 단위용량

〈그림 6〉은 신규 설치 풍력발전기 평균 단위 용량에 관한 추세 그래프이다. 〈그림 6〉에 따르면 국내에 신규 설치되는 풍력발전기의 평균 용량은 외산 3325Kw, 국산 2290kW로 외산의 단위용량이 높고 2018년 기준 평균 2481kW로 발전기가 대형화 추세를 보이고 있다.

### 2.3. 국내 풍력발전의 한계점

첫째, 국내 풍력발전은 육상 풍력발전에 집중되어 있다. 국내 풍력발전은 94.45%가 육상 풍력발전, 5.54%가 해상 풍력발전으로 이루어져 있다. 우리나라는 총 면적 약 1004만ha로 작은 국토를 가지고 있다. 이로 인해 육상 풍력발전 부지를 확보하기 어렵고 블레이드가 돌아가면서 발생하는 소음과 블레이드가 햇빛을 주기적으로 가리는 Shadow Flicker 현상으로 인해 주민들의 민원이 들어오고 있고 경관 훼손 등 육상 풍력발전의 문제점이 있는데도 불구하고 풍력발전의 대부분이 육상 풍력발전에 집중되어 있다는 한계점을 보인다.

둘째, 해상 풍력발전을 설치할 부지도 한정 되어 있다. 정부가 추진하는 전체 풍력발전 용량(17.7GW)을 달성하기 위해서는 서남해 해상풍력 실증단지 기준(60MW/14)으로 약 4140의 면적이 필요하다.<sup>10)</sup> 해상 풍력발전만으로 전력수요를 공급한다면 국내 전체 해안선이 해상 풍력발전기로 가득 찰 것이다. 해상 풍력발

9) 한국풍력산업협회, 2018 Annual Report on Wind Energy Industry in Korea, 2019.

10) 박민규 외, 한국형 재생에너지 3020이행계획 달성을 위한 해상풍력발전의 현재와 전망, 대한환경공학회지 43(3), 대한환경공학회, 2021, 196-205쪽.

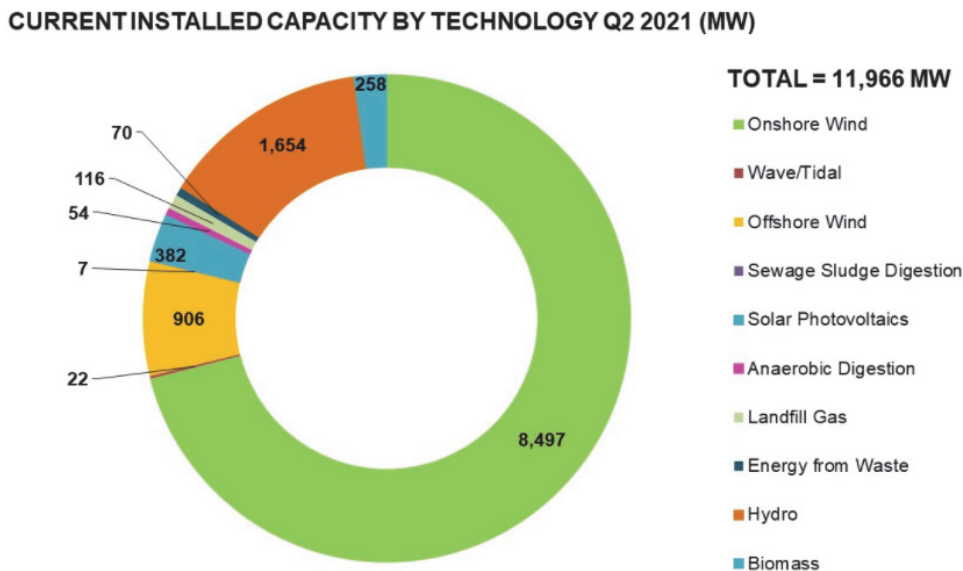
전 설치 부지의 부족 문제는 면적이 약 780만ha로 우리나라보다 국토가 작은 스코틀랜드의 사례처럼 먼 바다에 해상 풍력발전을 설치하는 방식으로 해결해야 할 것이다.

셋째, 국내 풍력발전 기술력은 다른 해상 풍력발전 선도 국가들보다 뒤쳐져 있다. 풍력발전 관련 분야에서 국내 기업이 국제적으로 경쟁력을 갖춘 분야는 타워 정도이다. 해상 풍력발전은 육상 풍력발전과 다르게 바다에 설치하기 때문에 수중기초, 전력계통 연계 등 초기 투자 비용이 많이 드는데 이를 줄이는 것은 기술력과 연관되어 있다. 풍력 터빈의 경우 선발 주자인 유럽과 미국 기업들이 이용률이 높은 대형 터빈 제조 기술력과 대량생산에 따른 가격 경쟁력을 바탕으로 세계시장을 주도하고 있다.<sup>11)</sup> 이 때문에 민간발전사들은 제조 기술력과 가격 경쟁력 등의 이유로 외산 발전기 비중이 79%로 외산을 많이 사용하고 있다. 이를 해결하기 위하여 국내 기업이 제조 기술력을 발전시켜 경쟁력을 확보해야 할 것이다.

넷째, 우리나라는 풍력 발전이 수명이 다 되어 폐기되었을 때 이를 처리하는 방안이 마련되지 않았다. 해상 풍력발전에서는 높은 초기 투자 비용으로 인해 대규모 발전단지를 건설하고 대형 날개를 사용하기 때문에 육상 풍력발전에 비해 많은 양의 폐기물이 나온다. 덴마크의 한 기업은 노후화된 풍력발전 시설의 블레이드를 방음벽의 재료로 재활용하고 있다. 네덜란드의 경우 2012년 5개의 폐기되는 블레이드를 조각내어 아이들이 놀 수 있는 놀이터 공간을 설계하고, 소각 예정이었던 블레이드 9개를 활용하여 로테르담에 공용 좌석을 설치하고, 30m 블레이드 4개를 활용하여 Almere의 버스-열차 환승역 승터를 건설하였다. 우리나라도 풍력발전 폐기물을 재활용할 기술력을 확보하고 이를 처리할 수 있는 방안을 마련해야 할 것이다.

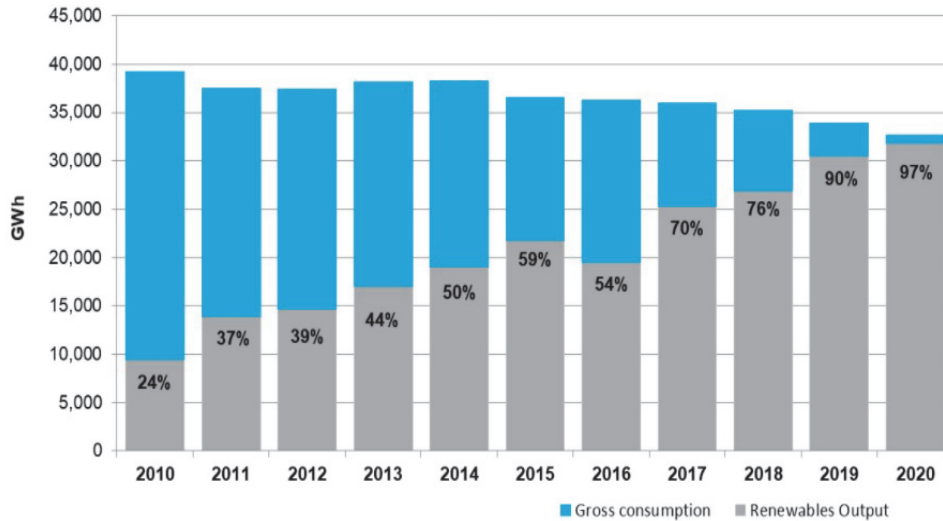
### 3. 해외의 풍력발전 분석

#### 3.1. 스코틀랜드의 풍력발전 분석



〈그림 7〉 스코틀랜드 재생가능 전기의 현재 설치 용량(2021년 2분기)

11) 최창용, 풍력발전단지 입지선정을 위한 발전량 예측에 관한 연구: 풍력발전단지 입지선정 계획은 풍속이 우수한 지역 중심으로, 경상대학교 석사학위논문, 2021, 1쪽.



〈그림 8〉 스코틀랜드 내 전력 소비 및 재생 가능 에너지 생산량(%)

스코틀랜드는 총 전력 소비의 약 97%를 재생 가능 전력이 차지하는 재생에너지 선도 국가이다. 〈그림 7〉에 따르면 이중 풍력발전은 전체 재생가능 전기의 78.58%를 차지하고 육상 풍력발전이 71.1%, 해상 풍력발전이 7.57%를 차지한다. 스코틀랜드에서 풍력발전이 발달한 이유는 강한 바람이 부는 지리적 이점 덕분이다. TGV의 고해상도 수치 기상 예측 모델 Wind Pathfinder에 따르면 스코틀랜드 내 해상의 평균 풍속이 9.6~10.8m/s라고 한다.

스코틀랜드에 설치된 해상 풍력 발전 단지의 해안선으로부터의 거리, 설치된 수심, 발전용량을 조사해 보았다. 스코틀랜드에는 고정식 해상 풍력발전 형식으로 ‘Beatrice Wind Farm’, ‘Beatrice extension Wind Farm’, ‘Methil Wind Farm’, ‘Robin Rigg Wind Farm’, ‘European Offshore Wind Deployment Centre’가 설치되어 있고, 부유식 해상 풍력 발전 형식으로 ‘Hywind Wind Farm(하이윈드)’과 ‘Kincardine Wind Farm’이 설치되어 있다.

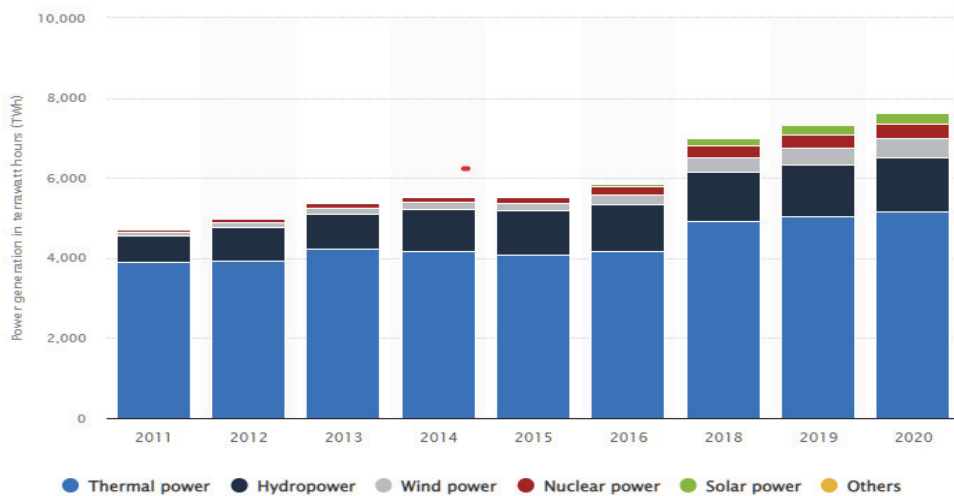
‘Beatrice Wind Farm’은 해안선으로부터 23km 수심 45m인 해상에 설치되어 있고, 2X5MW 총 10MW가 설치되어 있다. ‘Beatrice extension Wind Farm’은 ‘Beatrice Wind Farm’ 근방에 설치되어 있고, 84X7MW 총 588MW가 설치되어 있다. ‘Methil Wind Farm’은 해안선으로부터 1.5km 수심 45m인 해상에 설치되어 있고, 1X7MW 총 7MW가 설치되어 있다, 추후에 2-B Energy에서 2X6MW 총 12MW가 설치가 예정되어 있다. ‘Robin Rigg Wind Farm’은 해안선으로부터 11km 떨어져 있고, 수심 0~12m인 해상에 설치되어 있고, 58X3MW 총 174M가 설치되어 있다. ‘European Offshore Wind Deployment Centre’는 해안선으로부터 3km 수심 32m인 해상에 설치되어 있고, 11X8.5MW 총 93.5MW가 설치되어 있다.

스코틀랜드 하이윈드는 부유식 풍력 터빈을 사용하는 세계 최초의 상업용 풍력발전 단지로, 스코틀랜드에서 29km 떨어진 곳에 위치해 있다. 발전 단지의 총 용량은 30MW이고 6MW 수상터빈 5개로 이루어져 있다. 공사비용은 약 2억 6400만£이고 이를 한화로 환산하면 약 4220억 4360만원에 달한다.

‘Kincardine Wind Farm’은 스코틀랜드 Aberdeen 해안에서 15km 떨어져 있는 세계에서 가장 큰 부유식 해상 풍력 발전소이자 9MW 이상의 풍력 터빈을 사용하는 세계 최초의 해상 풍력발전이다. 수심 60~80m 해상에 5개의 9.525MW터빈과 2MW 터빈이 설치되어 있고 전체용량은 50MW이다. 연간 최대 218GWh의 전력을 생산할 것으로 예상하며, 이는 약 55000개의 스코틀랜드 가정에 전력을 공급하기에 충분한 양이다.

스코틀랜드의 사례를 보아 풍력발전 단지가 주로 풍속 9.6~10.8m/s가 넘는 지역에 설치됨을 알 수 있다. 풍력 터빈은 커질수록 설치 비용이 더 많이 들지만 더 많은 전기를 생산할 수 있다. 해상 풍력발전 단지는 설치 및 전기 운송에 높은 비용이 들고 일관되고 빠른 풍속으로 얻는 효율성 증가로 인해 큰 풍력 터빈을 선택한다. 해상 풍력발전에는 더 적은 수의 타워와 지상 고정 시스템을 구축해야 하므로 여러 개의 작은 터빈보다 하나의 큰 터빈을 구축하는 것이 효율적이다. 그에 따라 스코틀랜드 해상 풍력 발전 단지에 설치된 풍력 터빈은 점점 커지는 추세를 보이고 있다. 하이윈드는 수심 95~120m, 'Kincardine Wind Farm'은 수심 60~80m에 설치되어 있다. 수심이 깊어지면 고정식 해상 풍력발전을 설치할 때 타워 설치비용이 증가하여 총 설치비용이 증가한다. 스코틀랜드는 이 문제를 해결하기 위해 수심 60m 이상인 해상에는 부유식 해상 풍력 발전을 설치하였다.

### 3.2. 중국의 풍력발전 분석



〈그림 9〉 중국의 전력 발전 비율(2011~ 2020)

중국의 급속한 경제 및 사회 발전으로 인해 21세기 초부터 중국의 총 1차 에너지 소비량은 계속 증가하였고 세계 최대의 에너지 생산자이자 소비자가 되었다. 중국은 풍부한 석탄 자원을 가지고 있지만, 석유와 가스 자원의 낮은 보유로 인해 2019년 석탄이 총 1차 에너지 소비량의 57.7%를 차지했고 석탄 발전으로 인하여 중국의 배출량은 t로 세계 1위를 차지했다.<sup>12)</sup> 국제 사회로부터 탄소 배출량을 줄이기 위한 압력을 받고 있고, 외국 석유 및 가스에 대한 의존도가 계속 증가하는 상황으로 인해 중국 정부는 2030년까지 1차 에너지 소비에서 비화석 에너지의 비율을 15.3%에서 25%에 도달할 것이라고 제안했다.

중국은 대륙 해안선이 km으로 긴 해안선을 가지고 있다. 중국은 풍부한 해상 풍력 에너지 자원과 높은 풍력 효율로 현재 모든 국가 중 가장 큰 풍력발전 설치 용량을 보유하고 있고 신규 풍력 시설 건설을 통해 지속적인 급성장을 이루고 있다. 〈그림 9〉에 따르면 2020년 중국의 풍력발전 비율은 6.1%이고 중국 재생 에너지 센터(China Renewable Energy Center)는 2050년까지 풍력발전이 전체 발전량의 약 26%를 차지할 것으로 예측했다.<sup>13)</sup>

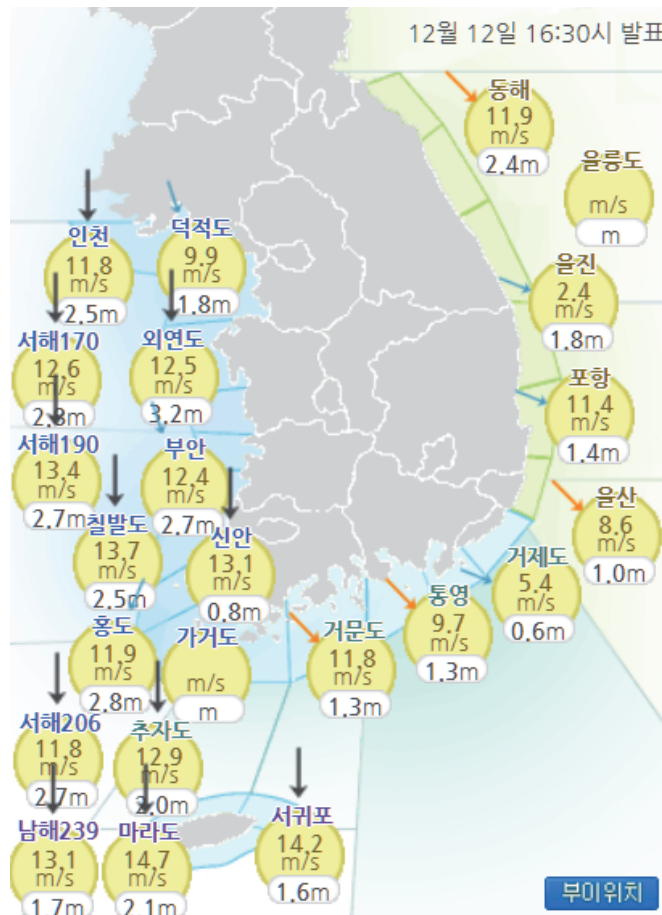
12) Liu Jizhen, Offshore Wind Power Supports China's Energy Transition, 中国工程科学, 2021, 149-159쪽.

13) China Renewable Energy Center

중국 동하이 대교 풍력단지는 중국의 상용 해상풍력발전단지이다. 해안선으로부터 16km 떨어져 있고 14의 면적을 차지하고 있다. 평균 수심이 약 7m로 비교적 낮은 수심에 설치되어 있다. 동하이 대교 풍력단지의 규모는 102MW로 연간 7만 2000가구에 전력을 공급할 양이다.<sup>14)</sup> 동하이 대교 풍력발전 단지에 설치된 풍력 터빈의 시동풍속은 3m/s, 정격풍속은 13m/s, 중단풍속은 25m/s이다.<sup>15)</sup> 연평균 공기밀도는 1.224이고 월별 발전량은 12월 25980MWh, 10월 22519MWh, 1월 19903MWh 순으로 높다.

#### 4. 해외의 사례와 참고한 국내 해상풍력 발전 방향 제시

기후 정보 포털에서 제공하는 국내 연평균 풍속, 국내 월별 평균 풍속에 관한 그래프를 이용하여 국내 풍력 자원을 조사 해보았다. 국내 연평균 풍속 그래프에 따르면 1973년부터 2020년까지 국내 연평균 풍속은 약 2m/s로 점차 감소하는 추세를 보였다. 국내 월별 평균 풍속 그래프에 따르면 우리나라는 계절풍의 영향으로 3~4월에 2.4m/s로 풍속이 가장 강하고 9~10월에 1.7m/s로 가장 약했다. 이를 통해 우리나라의 육상 풍력 자원은 타 국가에 비해 빈약한 것으로 보인다.

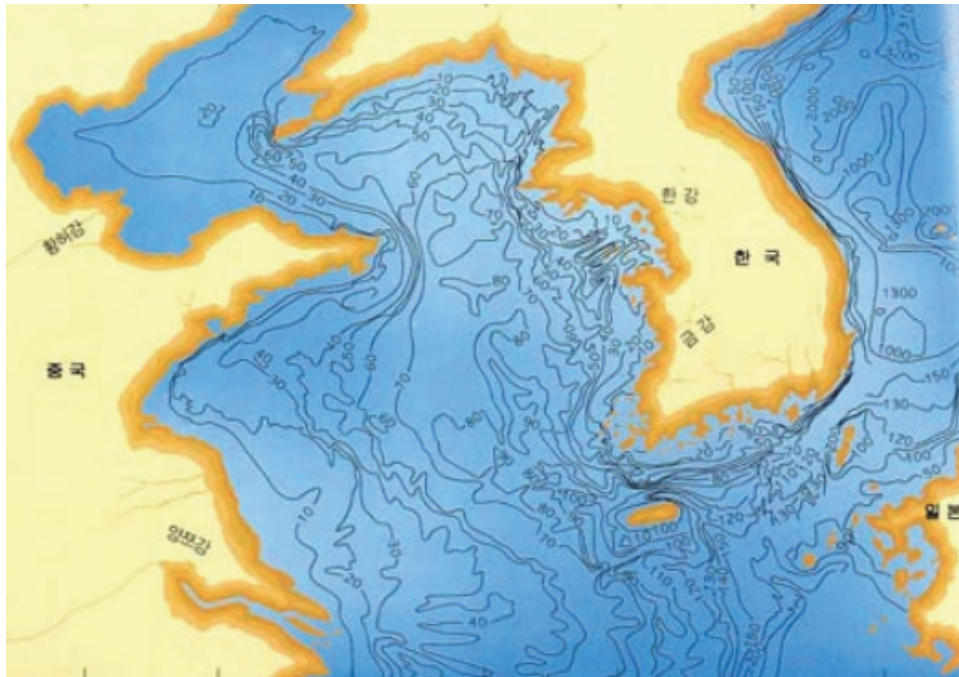


〈그림 10〉 12월 12일 국내 해상 풍속 자료

14) 고월 외, MERRA 재해석 데이터를 이용한 중국 동하이대교 풍력단지 에너지 발전량 예측, 한국태양에너지학회 논문집 35(3), 한국태양에너지학회, 2015, 3쪽.

15) <[http://www.thewindpower.net/turbine\\_technical\\_en\\_82\\_sinovel\\_sl-3000-90.php](http://www.thewindpower.net/turbine_technical_en_82_sinovel_sl-3000-90.php)>

그러나 해상의 경우 얘기가 다르다. 2021년 12월 12일 기준 평균 풍속 11m/s을 넘겼다. 이는 스코틀랜드의 해상 평균 풍속인 9.6~10.8m/s를 상회하는 값이다. 따라서 비교적 약점인 육상 풍력발전을 주력 발전으로 삼기보다는 해상 풍력 발전을 중점적으로 연구 및 개발하여 풍력발전의 육상 집중도를 줄여 나가야 할 것이다.



〈그림 11〉 국내 해저 지형도

〈그림 11〉은 국내 해저 지형도이다. 우리나라 서해안과 남해안은 중국 동부 해안과 한반도 사이에 대륙붕으로 이루어져 있다. 최대 수심은 124m이며 해저지형의 굴곡이 적고 경사가 완만하며 개펄이 발달되어 있다.<sup>16)</sup> 우리나라 동해안은 대륙붕이 거의 발달하여 있지 않으며 해저지형의 변화가 심하다. 스코틀랜드와 중국의 사례에서 주로 수심 45m 이내의 연안에 고정식 해상 풍력발전 단지를 설치한 것을 알 수 있다. 〈그림 10〉을 보면 우리나라 서해안, 남해안 연안과 포항 연안에 평균 풍속 11m/s 이상의 질 좋은 바람이 불고 있는 것을 확인할 수 있다. 따라서 해저지형이 완만하고 수심이 45m이내인 서해안과 남해안에 고정식 풍력발전 단지를 설치할 수 있음을 확인할 수 있다. 또한, 수심 60~80m인 서해와 남해상에 스코틀랜드의 하이윈드와 ‘Kincardine Wind Farm’의 사례처럼 부유식 해상 풍력발전을 설치할 수 있음을 확인할 수 있다. 동해안의 경우 해저지형이 가팔라 수심이 깊은 먼바다에서는 부유식 해상 풍력 발전을 설치해도 높은 초기 건설비용 때문에 경제성이 확보되지 않을 것이다. 따라서 비교적 수심이 얇은 울산, 포항 등의 동해안 연안에 수심에 따라 고정식 해상 풍력발전과 부유식 해상 풍력발전을 설치하는 방식으로 풍력발전 용량을 늘려나가야 할 것이다.

사업부지 선정 및 인허가 관련 대응 방안도 중요하다. 스코틀랜드를 비롯한 유럽의 경우 해상풍력 개발 초기에 우리나라처럼 개발자 중심의 정책을 펼쳤으나 정부 중심의 정책으로 전환되었다.<sup>17)</sup> 현재 지지부진한

16) 박승연, 우리나라 해역의 해저 지형, 네이버 블로그, 2020.3.17.,  
<https://m.blog.naver.com/vkqmf8594/221858261517>

17) 노재용, 탄소중립 달성을 위한 해상풍력발전 활성화 연구, 세종대학교 박사학위논문, 2020, 163쪽.

해상풍력 사업 진행을 극복하려면 해상풍력을 정부가 주도하는 방식으로 전환해야 할 것이다. 또한, 매끄러운 인허가를 위해 해상풍력 인허가와 관련된 정부 부처의 실무자들이 하나의 부서에 파견되어 인허가를 위해 불필요한 노력과 시간을 투입하는 것을 줄여야 할 것이다.

해상 풍력 발전 개발에는 주민들의 수용이 필수적이다. 먼저 선조사를 시행하여 어업을 통해 생계를 유지하는 주민들의 피해가 어느 정도인지를 파악하고 필요하다면 손실보상액을 책정하여 제공해야 할 것이다. 또한, 영국과 덴마크 등 유럽의 사례처럼 해상풍력 단지 내 발전기 사이에서 어업 활동을 허용함으로써 어민들의 조업영역 축소에 따른 해상 풍력발전 단지 건설 반대를 완화해야 할 것이다.

Pu Liu 및 Clair Y. Barlow에 따르면 전 세계적으로 누적된 총 블레이드 폐기물은 2050년까지 연간 290만 톤에 이를 것으로 예상한다고 한다.<sup>18)</sup> 현재 유럽에서는 폐기된 블레이드를 파쇄하여 연료와 시멘트 혼합물로 분리하고 처리하는 기술을 이미 개발하여 폐기된 블레이드를 재사용 중이다. 우리나라도 관련 기술을 연구 및 개발하여 환경을 보호하기 위해 만든 풍력발전이 오히려 환경을 파괴하는 모순을 막아야 할 것이다.

## 5. 결론

본 분석은 재생에너지의 발전 비율을 높이고 화석연료를 줄이자는 국제 사회의 흐름에 따라 우리나라가 실질적으로 풍력발전을 통해 재생에너지 발전 비율을 높일 수 있는지 알아보기 위해서 진행되었다. 우리나라는 스코틀랜드, 중국 등 재생에너지 선도국가에 비해 많은 한계점을 가지고 있었다. 하지만 분석을 진행하며 우리나라도 재생에너지 선도국가에 못지않게 질 좋은 풍력자원을 가지고 있다는 점을 알게 되었다. 위에 제시된 방향을 바탕으로 해상풍력을 집중 연구한다면 정부가 목표한 재생에너지 발전비율 20%에 충분히 도달할 수 있을 것으로 예상된다. 단순히 비율을 높이는 것에 집중하지 않고 주민들과의 화합을 이루고 풍력발전 폐기물까지 처리하여 진정한 탄소중립으로 나아가야 할 것이다.

분석을 할 때 해상 풍력 발전 단지의 위치 정보와 풍속자료를 바탕으로 국내의 사례에 적용하였으나 지역별로 상세한 데이터를 확보하지 못하여 정확한 지역을 제시하지 못한 점이 한계점이다.

## 참고 문헌

고월 외, MERRA 재해석 데이터를 이용한 중국 동하이대교 풍력단지 에너지 발전량 예측, 한국태양에너지학회 논문집 35(3), 한국태양에너지학회, 2015, 3쪽.

노재용, 탄소중립 달성을 위한 해상풍력발전 활성화 연구, 세종대학교 박사학위논문, 2020.

박민규 외, 한국형 재생에너지 3020이행계획 달성을 위한 해상풍력발전의 현재와 전망, 대한환경공학회지 43(4), 대한환경공학회, 2021, 196-205쪽.

최창용, 풍력발전단지 입지선정을 위한 발전량 예측에 관한 연구: 풍력발전단지 입지선정 계획은 풍속이 우수한 지역 중심으로, 경상대학교 석사학위논문, 2021.

18) Weather Guard, Recycling and reusing wind turbine blades,  
 <<https://weatherguardwind.com/recycling-and-reusing-wind-turbine-blades/>>

- Liu Jizhen, Offshore Wind Power Supports China's Energy Transition, 中国工程科学, 2021, 149-159쪽.
- 산업통상자원부, 2050 탄소중립 시나리오안, 2020.
- 산업통상자원부, 재생에너지 3020 이행계획, 2021.
- 산업통상자원부, 에너지사용량통계: 에너지사용량 규모별 부문별 현황, 2019.
- 한국에너지공단, 신재생보급실적조사: 신재생에너지 생산량(비재생폐기물 제외, 2019년 4/4분기~).
- 한국풍력산업협회, 2018 Annual Report on Wind Energy Industry in Korea, 2019.
- 두산백과, 풍력 발전,  
 <<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=5906659&cid=40942&categoryId=32228>>
- 박승연, 우리나라 해역의 해저 지형, 네이버 블로그, 2020.3.17.,  
 <<https://m.blog.naver.com/vkqmf8594/221858261517>>
- 에너지정보 소통센터, 재생에너지 3020 이행계획, 2017.12.20.,  
 <<https://www.etrans.or.kr/policy/04.php>>
- IPCC, "Global Warming of 1.5°C", <<https://www.ipcc.ch/sr15/>>
- scottishrenewables, Current Installed Capacity By Technology Q2 2021, Source: BEIS Energy Trends, <<https://www.scottishrenewables.com/our-industry/statistics>>
- scottishrenewables, Current Installed Capacity By Technology Q2 2021, Source: BEIS Energy Trends, <<https://www.scottishrenewables.com/our-industry/statistics>>
- TGS Wind Pathfinder, <<https://wind.tgs.ai/>>
- The Wind Power, SL3000/90,  
 <[https://www.thewindpower.net/turbine\\_technical\\_en\\_82\\_sinovel\\_sl-3000-90.php](https://www.thewindpower.net/turbine_technical_en_82_sinovel_sl-3000-90.php)>
- Weather Guard, Recycling and reusing wind turbine blades,  
 <<https://weatherguardwind.com/recycling-and-reusing-wind-turbine-blades/>>



# 교사의 사담이 수업에 미치는 영향과 바람직한 방향

국어교육과 황지\*

## 목 차

1. 서론
    - 1.1. 연구의 배경
    - 1.2. 연구의 목적 및 의의
  2. 수업 중 사담에 대한 분석 결과
    - 2.1. 유튜브 댓글 분석 결과
    - 2.2. 설문조사 분석 결과
      - 2.2.1. 수업과 관련된 사담의 선호도와 이유
      - 2.2.2. 수업과 관련 없는 사담의 선호도와 이유
      - 2.2.3. 학생이 선호/기피하는 사담과 이유
  3. 사담이 수업에 미치는 영향
  4. 사담의 바람직한 방향
  5. 결론 및 제언
- 참고 문헌

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경

모든 학생은 수업 중에 교사의 사담을 들어본 경험이 있을 것이다. 교사는 수업 내용을 좀 더 효과적이고 친숙하게 전달하기 위해 사담과 수업을 연관시켜서 설명하기도 하고, 때로는 남은 시간에 학생들과 친밀감을 형성하기 위해 사담을 나누기도 한다. 혹은, 수업을 하기 전에 학생들을 집중시키는 용도로 사용하거나 수업에 대한 흥미를 유발하는 방안으로 사용한다. 이때 사용되는 교사의 사담에는 여러 종류가 있는데 자신의 일상 이야기, 오늘 본 뉴스의 이야기, 학생들에게 교훈을 줄 수 있는 경험담 등을 주로 얘기하는 교사가 있는 반면, 수업 내용과 관련된 사담 이외의 이야기는 전혀 하지 않는 교사도 있다. 이처럼 사담은 교사에 따라 다양한 유형으로 나타나고, 수업에서 배제할 수 없는 요소임과 동시에 학생들이 교사에 대해 어떤 인상을 받을지를 결정하는 중요한 요인이기도 하다. 또한, 오은주(2009)에서는 ‘다양하고 적절한 사례를 사용하여 진행되는 수업’을 좋은 수업의 특징으로 인식하였고 ‘교과내용 이외의 교양이나 시사 부분에 대한 정보 전달을 해주는 교수자’를 학생들이 좋은 교수자의 특징으로 인식하고 있음을 밝혔다. 이는, 수업과 관련된 사담을 수업 내용의 예시로 들면서 좋은 수업을 만들 수 있고 수업 외의 사담 또한 좋은 교수자의 특징으로 작용한다는 것을 뜻한다.

일명 ‘스타 강사’라고 불리는 사설 강사의 사담은 유튜브에 올라오기도 하는데, 그 대표적인 예가 사회과목을 가르치는 ‘이지영 강사’이다. ‘이지영 강사’는 사담과 수업을 연관시키거나 학생의 흥미를 제고하여 수업의 효과를 높인다. 예를 들어, ‘내집단’과 ‘외집단’을 설명하기 위해 수업 외의 사례인 ‘가짜 서울대생 사건’을 생생하게 설명해주고, 직접 가짜 서울대생을 만난 자신의 경험을 이야기해 주며 학생들이 수업 내용을 기억하는데 도움을 준다(이지영, 2020). 이 외에도 수학을 가르치는 ‘정승제 강사’가 수업 중에 학생들을 위해 조연한 내용은 조회수 10만의 유튜브 클립을 통해 많은 학생이 보고 있고(정승제 사생팬, 2018), 역사를 가르치는 ‘이다지 강사’가 수업 내용과 관련하여 학생들에게 조연한 영상은 조회수 216만 회를 기록하고 있다(이다지도, 2020). 이를 통해, 많은 사람이 교사의 사담을 좋아하고 있으며 수업에도 좋은 영향을 끼친다는 것을 짐작할 수 있다. 이처럼 사담이 수업에서 보편적으로 발생하며, 긍정적인 효과를 가져올 수 있다면 예비 교사와 현직 교사는 어떠한 사담을 사용해야 수업에 좋은 영향을 미칠 수 있는지와 구체적으로 사용하는 방법을 알 필요가 있다.

### 1.2 연구의 목적 및 의의

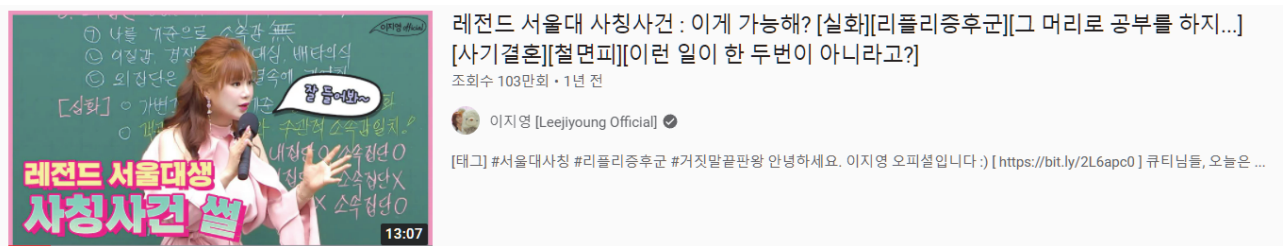
앞서 설명한 것처럼 교사의 사담은 수업에 긍정적인 효과를 발생시킬 수도 있지만, 모든 사담이 긍정적인 효과를 가져오는 것은 아니다. 오히려 불필요한 사담으로 인해 교사의 수업 자체를 기피할 수도 있고, 학생 사이에서 평판이 나빠질 수도 있다. 예를 들어 수업 시간에 재밌는 이야기를 해주는 교사는 학생들이 좋아하지만, 차별적인 이야기를 하는 교사나 자신의 신념을 강요하는 교사는 좋아하지 않는다. 물론 교사는 수업에서 자신이 원하는 말을 할 수 있는 권리가 있지만, 수업은 학생과 교사의 상호작용으로 이루어지는 것이기 때문에 교사는 학생들이 어떤 말을 선호하고 기피하는지 알아야 한다. 또한, 수업 내용과 관련된 사담도 사담의 종류에 따라 효과가 다르게 나타날 수 있다. 이러한 문제는 학생이 어떤 사담을 선호하는지 파악하지 못했기 때문에 발생한다. 이런 문제를 해결하고자 사례연구와 설문조사를 통해 학생들이 어떤 사담을 주로 선호하고 어떤 사담을 기피하는지 파악한 후, 그 이유를 정리하고 수업에 긍정적인 효과와 부정적인 효과를 가져오는 사담 유형을 알아보고자 한다. 마지막으로 바람직한 사담의 방향을 제시함으로써 적절한 사담을 활용하지

못하는 교사에게 도움을 주고, 일정한 가이드라인을 통해 사담을 활용한 효과적인 수업을 꾸며낼 수 있게 한다. 또한, 부적절한 사담으로 인해 발생하는 교사와 학생 사이의 갈등을 줄일 수 있도록 한다. 최근의 수업에서는 수업 중심의 대화뿐만이 아니라 교사-학생의 관계 지향적인 대화도 중요시하고 있기 때문에 연구의 결과를 통해 교사 대화법에 도움을 줄 수 있을 것으로 보인다.

## 2. 수업 중 사담에 대한 분석 결과

### 2.1. 유튜브 댓글 분석 결과

수업 중 사담에 대한 사례 연구는 유튜브에 올라온 사설 강사의 사담을 중심으로 진행되었다. 이는 현직 교사의 사담을 전부 들여볼 수 없는 점, 사설 강사 한 명의 수업을 듣는 인원수가 현직 교사보다 현저히 많은 점, 사설 강사의 사담은 유튜브라는 공개적인 사이트에 게시되어 다양한 사람이 접할 수 있고 댓글을 통해 쉽게 반응을 파악할 수 있는 점 등을 고려하여 결정되었다. 아래에서 제시한 사례는 앞서 서론에서 언급했던 ‘이지영 강사’의 ‘서울 대학교 사칭 사건’과 자신의 경험담을 활용한 수업 내용 설명이다.

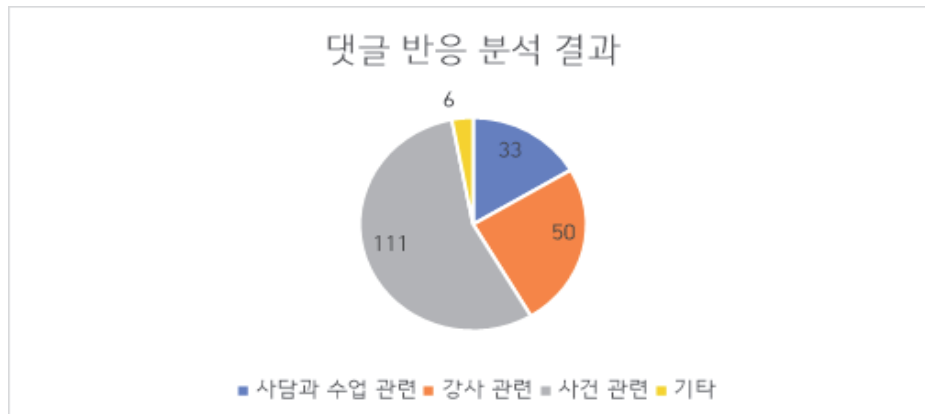


〈그림 1〉 가짜 서울대생 사칭사건 유튜브 클립

이지영 강사는 ‘내집단’과 ‘외집단’이라는 개념을 설명하면서, 객관적 소속 여부와 주관적 소속 여부의 차이에 따라 내집단, 소속집단의 소속 여부가 달라짐에 대해 강의한다. 그때, ‘객관적으로는 속하지 않았지만, 주관적으로는 속했다고 생각하는 경우’를 가르치면서 ‘가짜 서울대생 사칭 사건’이자 ‘83년도 김찬경 사건’으로도 불리는 이야기를 해준다. 이 사건은 서울대 법대에 속하지 않은 학생이 거짓말을 하면서 법대를 다니고, 법대생 행세를 하면서 회사까지 설립하게 된 사건이다. 이지영 강사는 이야기를 끝마친 후, “자기가 서울대생이 아니야, 근데 서울대생이라고 믿고 있어.”라며 수업 내용과 연관되는 부분을 강조한다. 그 후, ‘김민수 사건’이라는 서울대 공대 학생회장 사칭 사건을 간단하게 말해주고, 자신도 어떤 사람을 목격한 적이 있다며 경험담을 얘기해준다. 서울대생이 아닌 학생이 동아리에 와서 서울대생인 척 자신과 대화를 나눴는데, 알고 보니 동아리 물건을 도둑질한 도둑이었다는 이야기이다. 이렇게 모든 사례 이야기를 마친 이지영 강사는 “객관적으로 서울대생이 아니야, 근데 주관적인 소속감을 갖고 있어. 그럼 이거 내집단이야? 아니야. 내집단도 아니고 외집단도 아니야, 소속집단도 아니야. (중략) 이때 설명할 수 있는 개념은 준거집단밖에 없어”라면서 어려운 심화 개념을 쉽게 풀어서 설명해준다. 이처럼 수업과 관련된 사담을 사례로 제시하는 것은 앞서 좋은 수업의 특징으로 제시했던 ‘다양하고 적절한 사례를 사용하여 진행되는 수업’에 속한다.

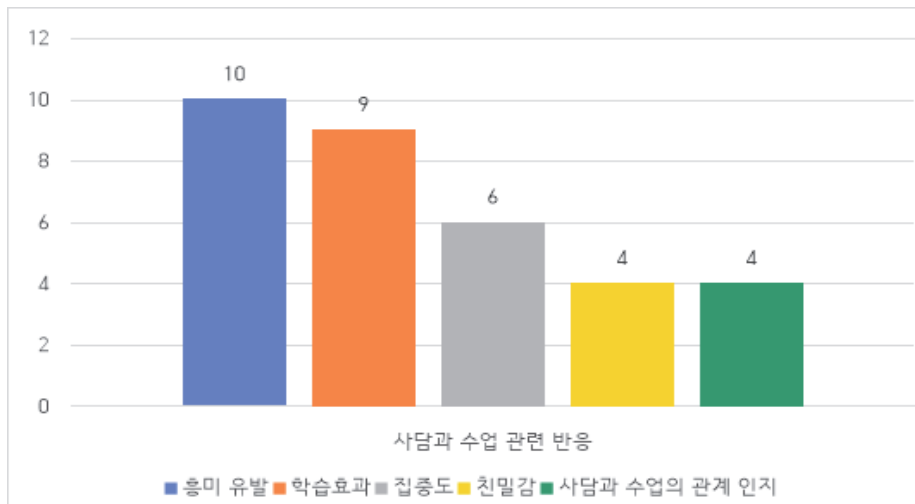
수업의 효과를 구체적으로 파악하기 위해 영상에 달린 댓글을 통해 사람들의 반응을 살펴보았다. 댓글은 2021년 12월 3일을 기준으로 총 794개의 댓글 중 인기댓글순 정렬로 200개를 살펴보았다. ‘좋아요’ 수가 많은 댓글이 공감을 많이 받은 댓글이라고 파악했기 때문이다. 200개의 댓글 중, 본 영상에서 설명하는

‘가짜 서울대 사칭 사건’에 대한 반응이 111개로 가장 많았고 그다음은 강사 개인을 향한 댓글이 50개로 많았다. 주로 강사의 외모, 착장, 말솜씨에 대한 이야기였다. 사담과 수업에 관련된 댓글은 총 33개였고 기타는 (6개)였다. 이 중, 사담과 수업에 관련된 댓글을 구체적으로 살펴보고자 한다.



〈그림 2〉 댓글 반응 분석 결과

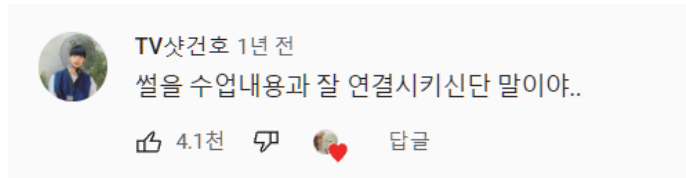
사담과 수업에 관련된 댓글은 33개로 매우 적은 표본이지만, 그에 비해 ‘좋아요’ 수가 압도적으로 많고 오히려 수업 중에 사용된 사담에 대한 반응인 점에서 분석이 유의미하다고 판단하였다. 반응은 총 5가지로 분류하였으며 ‘사담과 수업의 관계 인지’, ‘흥미 유발’, ‘학습효과’, ‘집중도 상승’, ‘교사에 대한 친밀감’으로 나누었다. 여기서 ‘사담과 수업의 관계 인지’란 사담과 수업이 연관되어서 제시되었음을 인지하고 있으나, 그로 인해 구체적으로 어떤 효과를 얻었는지는 제시하지 않은 댓글을 말한다. 아래 표를 보면 알 수 있듯 ‘흥미 유발’ 반응 댓글의 개수가 10개로 가장 많았고, ‘학습효과’가 9개, ‘집중도’가 6개, ‘친밀감’과 ‘사담과 수업의 관계 인지’가 4개로 뒤를 이었다.



〈그림 3〉 사담과 수업 관련 반응 분석 결과

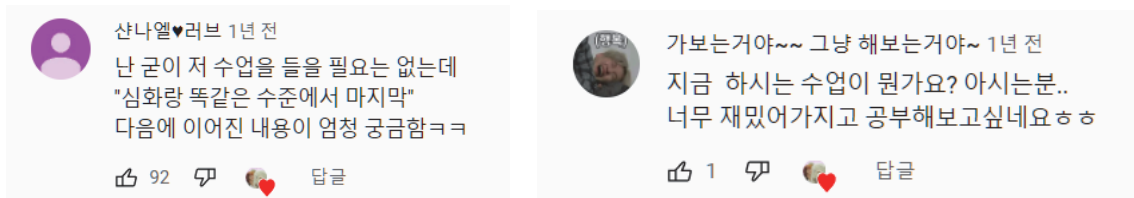
1) 기타에는 “이 썸은 썰이 수업의 반 이상을 차지하는 것 같다”, “이런 식으로 이야기를 들으니까 좋다”는 의견이 있었는데, 전자는 반응이 긍정인지 부정인지 구별이 어려워 기타에 포함하였고, 후자는 정확히 어떤 점이 좋은지 기술되어 있지 않아 기타로 구분하였다. 이 외의 사담과 수업, 사건, 강사 중 어느 곳에도 포함되지 않는 이야기들이 기타에 속했다.

먼저, '사담과 수업의 관계 인지' 반응을 살펴보았다. 아래 <그림 4>에서 제시된 댓글은 수업과 사담이 연관성 있게 이어져 있다는 것을 인식하고 있다. 여기서 썰은 의견이나 생각, 이야기 따위를 속되게 이르는 말로, 본 연구에서는 사담으로 정의하고 있다. 댓글의 '좋아요' 수가 4.1천인 것을 보면, 영상을 본 사람 중 대다수가 수업 내용과 연관되어 사담이 사용되었음을 파악하고 있고 그에 대해 긍정적으로 반응하고 있다는 것을 의미한다. 이를 전제로, 나머지 4개의 항목을 사담이 사용된 수업의 효과로 유형화하여 제시했다.



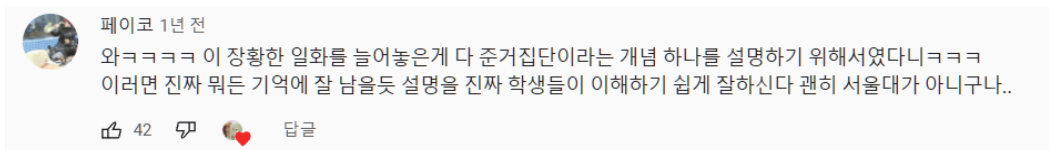
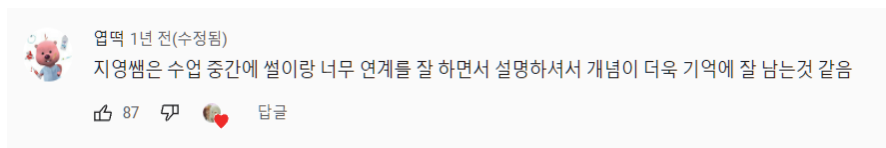
<그림 4> 사담과 수업의 관계 인지 반응

첫 번째 효과는 수업에 대한 흥미 유발이다. <그림 5>와 <그림 6>을 살펴보면, 굳이 이 수업을 들을 필요가 없거나 영상의 과목이 어떤 과목인지도 잘 모르지만 수업과 사담을 엮어서 설명한 단편적인 수업 내용을 듣고 수업 내용과 수업 자체에 흥미를 느끼고 있음을 확인할 수 있다.



<그림 5> <그림 6> 흥미 유발 반응

두 번째로 제시할 효과는 학습 효과 상승이다. <그림 7>과 <그림 8>의 댓글을 보면 '수업 내용과 사담을 잘 연계하여 개념이 기억에 더 잘 남는 것 같다'는 댓글과 학생들이 이해하기 쉽게 설명을 잘한다는 댓글이 있다. 이러한 반응을 통해 수업 내용을 설명할 때 적절한 사담을 활용하면 내용 이해와 암기가 더 잘 이루어진다는 것을 짐작할 수 있다.



<그림 7> <그림 8> 학습 효과 상승 반응

세 번째 효과는 수업에 대한 집중도 상승이다. <그림 9>, <그림 10>에서 볼 수 있듯이, 사담을 들었을 때 몰입도가 오르고 사담이 수업과 이어졌을 때 질문에 대해 대답을 할 수 있다는 반응이 제시되어 있다. 수업



큰 범주로 나누었고 본 연구에서는 개념을 좀 더 쉽게 풀어서 제시한 것이다. 마지막 질문으로는 긍정적으로 기억하는 사담과 부정적으로 기억하는 사담을 서술식으로 물어보았으며 답변을 따로 표로 정리하였다. 본 설문조사에 참여한 응답자 수는 73명이며, 전부 수업 중 사담을 들어본 사람들로만 구성되어 있다.

### 2.2.1. 수업과 관련된 사담의 선호도 및 이유

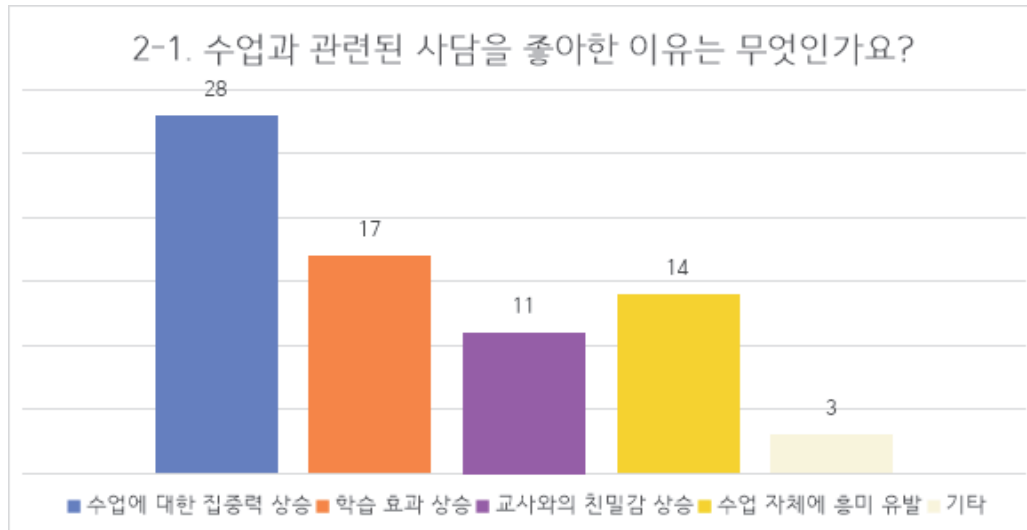
먼저 2번 문항을 통해 사람들이 수업 내용과 관련된 사담을 어떻게 생각하는지 알아보았다. 놀랍게도 응답을 한 모든 사람이 수업 내용과 관련된 사담을 듣는 것에 대해 '좋다'고 답했다. 이는 앞서 사례 연구를 한 결과와 비슷한데, 설문 결과를 통해 수업 내용과 관련된 사담에 대해서는 긍정적인 의견이 압도적임을 알 수 있다.



〈그림 12〉 설문조사 항목 2 분석 결과

2-1번 문항을 통해서도 수업과 관련된 사담을 선호하는 이유에 대해 물었다. 이에 대해 28명이 수업에 대한 집중력이 올라가는 것을 이유로 꼽았고<sup>2)</sup>, 두 번째로 17명이 학습 효과의 상승을 꼽았다. 그 뒤로 14명이 수업 자체에 흥미가 생긴다, 11명이 교사와의 친밀감이 오른다는 선택하였다. 나머지 3명은 기타를 선택하였는데, 각각 1,3번이나 2,3,4를 동시에 고르거나 전부 다 해당된다고 답하였다. 이 문항을 통해 수업과 관련된 사담을 선호하는 이유는 주로 '수업에 대한 집중도를 높이기 때문'이라고 인식할 수 있다. 2-3번 문항에서는 수업과 관련된 사담을 불호하는 이유에 대해 물었는데, 2번 문항에서 73명 모두가 선호한다고 답했기 때문에 생략했다.

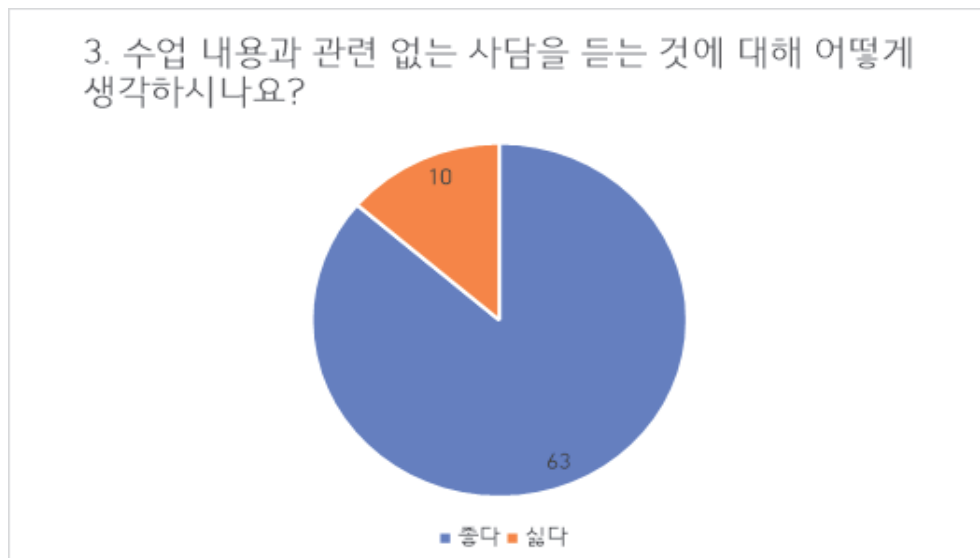
2) 기타에 지루하지 않아서, '잠이 깬다'의 의견을 적어준 응답자가 있었는데, '지루하지 않다'와 '잠이 깬다'는 수업에 대한 집중도가 올라간다는 말과 같기에 두 의견을 1번에 포함시켰다.



〈그림 13〉 설문조사 항목 2-1 분석 결과

### 2.2.2. 수업과 관련 없는 사람의 선호도 및 이유

3번 문항을 통해, 수업 내용과 관련 없는 사람에 대한 선호도를 알아보았다. 수업 내용과 관련 없는 사람에 대해서는 수업 내용과 관련된 사람과 달리 싫다는 의견이 존재하였다. 하지만, 그럼에도 불구하고 좋다고 답한 수가 63명으로 압도적이었으며 ‘싫다’를 선택한 응답자는 10명에 그쳤다.<sup>3)</sup> 이러한 조사 결과를 통해 상당수의 응답자가 수업 외의 사람도 선호한다는 것을 알 수 있다.

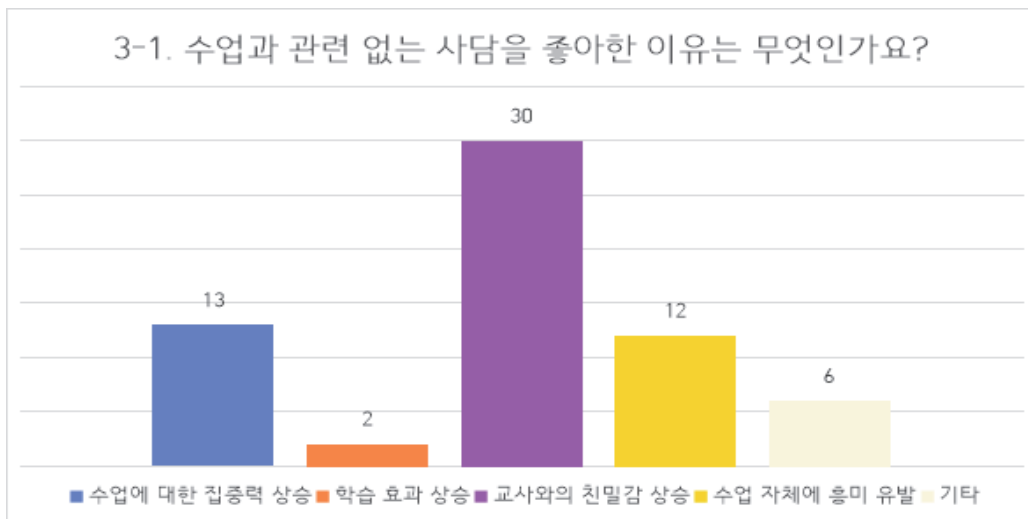


〈그림 14〉 설문조사 항목 3 분석 결과

3-1번 항목을 살펴보면 수업과 관련 없는 사람을 좋아하는 가장 큰 이유는 교사와의 친밀감 상승으로, 30명이 응답한 것을 알 수 있다. 그다음으로는 수업에 대한 집중력 상승이 13명, 수업 자체에 흥미 유발이 12명이었

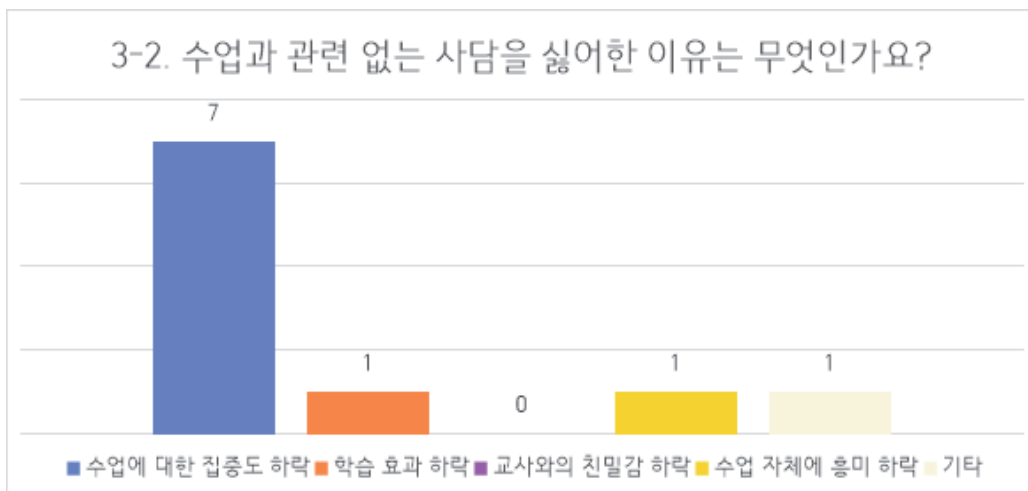
3) 응답 결과는 11명이었으나, 1명이 ‘싫다’를 선택하고 3-1문항(좋은 이유)에만 답한 것을 통해 잘못 선택했다고 판단하여 10명으로 수정하였다.

고, 학습 효과의 상승은 2명으로 가장 적었다. 기타의 내용은 1,3번을 동시에 고르거나, ‘공부가 아니라 판짓을 하는 기분이라서 좋았다’, ‘그냥 재밌다’, ‘재밌는 이야기라면 기분이 환기되고, 이야기를 통해 교훈을 얻어서 더욱더 열정적으로 수업에 임할 수 있다’, ‘싫어하는 내용을 배울 때 시간을 채울 수 있다’, ‘나에게 도움이 되는 말씀을 해주셔서’ 등이 있었다. 이러한 응답을 통해 학생이 수업과 관련 없는 사담을 좋아하는 이유는 ‘교사와의 친밀감 상승’이 가장 큰 요인임을 알 수 있다. 또한, 일부 응답자가 ‘정치나 종교 이야기는 거부감이 들었다.’, ‘소통은 좋지만 분란은 싫다.’라고 답한 것을 통해 수업과 관련 없는 사담은 그 주제에 따라 인식이 달라질 수 있음을 짐작할 수 있다.



〈그림 15〉 설문조사 항목 3-1 분석 결과

3-2번으로는 수업과 관련 없는 사담에 대해 ‘싫다’고 답한 응답자가 왜 수업과 관련 없는 사담을 싫어하는지 알아보았다. 가장 큰 요인은 수업에 대한 집중도 하락으로, 7명이 응답하였고<sup>4)</sup> 학습 효과 하락과 수업 자체에 흥미 하락, 기타는 각각 1명씩 응답하였다. 기타는 ‘수업 시간이 아깝다’라고 답해주었다.



〈그림 16〉 설문조사 항목 3-2 분석 결과

4) 3번에서 ‘좋다’를 고르고, 싫어한 이유를 답한 경우는 제외했다. ‘기타’의 의견 중 ‘재미가 없고, 도움이 되지 않는다. 그래서 그때 다른 공부를 한다’라는 의견은 결국 집중도가 하락한다는 말과 같아서 포함했다.

앞선 두 선택형 질문을 통해, 사담을 수업과 관련된 사담과 수업과 관련 없는 사담으로 크게 구분하여 인식과 그 이유에 대해 알아보았다. 이를 통해 수업과 관련된 사담은 응답자 전부가 긍정적으로 인식하고 있으며, 수업에 대한 집중력 상승을 가장 큰 이유로 꼽고 있음을 알 수 있다. 이 외에도 수업과 관련되지 않은 사담에 비해 학습 효과가 좋다는 것을 파악할 수 있다. 이에 비해 수업과 관련되지 않은 사담은 일부 응답자가 부정적으로 인식하고 있으며, 사담이 어떤 주제를 가지고 있는냐에 따라 인식이 달라질 수 있다고 사료된다. 또한, 교사와의 친밀감 상승이 가장 큰 요인이기 때문에 수업에 직접적인 영향을 미치기보다는 교사-학생 간의 소통이 중심이 된다는 것을 파악할 수 있다. 마지막으로 수업과 관련 없는 사담을 싫어하는 이유는 수업에 대한 집중도 하락이 가장 대표적이며, 지나친 사담은 오히려 수업에 대해 집중력을 낮춘다고 분석할 수 있다.

### 2.2.3. 학생이 선호/기피하는 사담의 유형과 이유

앞서 개괄적으로 사담을 두 유형으로 나누어 분석하였으나, 구체적으로 학생들이 어떤 사담을 좋아하고 싫어하는지는 파악하지 못했기 때문에 학창 시절 가장 기억에 남고 좋았던 사담과 싫었던 사담을 서술식으로 물어보았다. 이에 대한 유형은 총 6개로 분류하였는데, ‘수업 내용과 관련된 사담’, ‘교사의 과거/현재의 일상 이야기’, ‘교훈을 담은 경험담’, ‘정치 이야기’, ‘종교나 가치관 이야기’, ‘아이돌, 배우, 드라마, 취미 등을 담은 관심사 이야기’로 나누었다.

〈표 1〉 학생이 선호하는 사담의 유형과 이유(단위: 회)

사담의 유형	선호하는 이유
수업 내용과 관련된 사담: 17	수업 내용에 흥미 유발, 수업 자체에 대한 기대, 집중도 상승, 학습 효과 상승
교사 본인의 과거,현재의 일상 이야기: 37	수업 내용에 흥미 유발, 수업 자체에 대한 기대, 집중도 상승, 친밀감 상승, 공감, 기분 전환,
교훈을 담은 경험담: 11	학생에게 도움이 됨, 학습 의욕 상승
관심사 이야기 (아이돌, 배우, 드라마 등): 2	흥미, 친밀감 상승

먼저 학생들이 기억에 남고 좋았다고 답한 사담의 유형을 표로 정리하였다. 위의 표를 보면 6개 유형 중 4가지의 유형만 제시된 것을 볼 수 있는데, ‘정치 이야기’와 ‘종교나 가치관 이야기’가 제시되지 않았다. 가장 많이 언급된 것은 ‘교사 본인의 과거, 현재의 일상 이야기’로 37회 언급된 것을 확인할 수 있다. 주로 교사의 여행 이야기나 가족 이야기, 군대 경험담<sup>5)</sup>, 학창 시절의 이야기 등등이 이에 속했는데, 이를 기억에 남는다고 꼽은 이유는 대다수가 ‘친밀감’을 느꼈다고 서술했다. 교사를 어렵게 생각했었는데, 가족 이야기나 첫사랑 이야기를 들으며 다른 면모를 발견하고 친근감을 느꼈다는 것이다. 이 외에도 집중력이 떨어질 때 이러한 이야기를 통해 수업에 대한 집중도가 올랐고, 기분전환이 되었다는 서술도 있었다. 또한, 수업을 시작하기 전에 가벼운 이야기를 통해 시작하여서 수업 자체에 흥미가 생겼거나 매번 재밌는 이야기를 해주어서 그 수업 자체가 기다려졌다는 응답자도 있었다. 그다음은 ‘수업 내용과 관련된 사담’이 17회 언급되었는데,

5) 군대 경험담은 ‘재미가 없다’는 이유로 학생이 기피하는 사담에도 제시된 것으로 보아, 재미에 따라 선호가 갈리는 것으로 보인다.

주로 재밌는 사담이 수업 내용과 자연스럽게 연결되어서 수업 내용에 흥미가 생겼고, 이해가 쉽고 기억에 오랫동안 남아 학습 효과가 올라갔다는 답변이었다. 또한, 자연스럽게 집중도가 올라가고 재밌는 사담과 수업 내용이 연관되다 보니 수업 자체를 기대하게 되었다는 서술이 있었다. 세 번째는 ‘교훈을 담은 경험담’이었는데, 총 11회 언급되었고 자신에게 큰 도움이 되어서 좋았다는 답변이 많았다. 또한, 학생이라는 특성상 공부에 대한 동기부여가 되는 교훈이나 학습 의욕을 고취하는 교훈이 도움이 된 것으로 보인다. 마지막으로 ‘관심사 이야기’ 유형이 2회 언급되었고, 이를 통해 교사에게 친밀감을 느끼게 되었고 내용이 흥미 있었다는 서술이었다.

설문의 답변을 통해 알 수 있는 점은, 학생들은 생각보다 교사의 사적인 이야기를 듣는 것을 좋아하고 교사와 친밀감을 갖기를 원한다는 것이다. 또한, 재밌는 사담은 수업 내용과 관련되지 않았더라도 학생들이 수업에 집중하게 만드는 수단으로 사용할 수 있음을 알 수 있다. 이뿐만이 아니라 수업 내용과 관련된 사담은 학습 효과를 여러 방향으로 높이고, 수업 내용에 대한 흥미와 수업을 기다리게 하는 요인으로 작용할 수 있다.

〈표 2〉 학생이 기피하는 사담의 유형과 이유(단위: 회)

사담의 유형	기피하는 이유
교사 본인의 과거,현재의 일상 이야기: 22	학습효과 없음, 집중도 하락
교훈을 담은 경험담: 1	부담감
정치 이야기: 10	학습효과 없음, 집중도 하락, 불편함,
종교나 가치관 이야기: 8	학습효과 없음, 집중도 하락, 불편함, 수업 자체를 기피, 강요에 대한 부담
기타 (타 반과의 비교, 타 과목 이야기, 학생 비난, 신빙성이 떨어지는 이야기): 7	집중도 하락, 불편함, 친밀감 감소, 신빙성 하락

다음으로는 학창 시절에 싫어했던 사담에 대해 물어보았다. 위의 표를 통해 알 수 있듯이, ‘수업 내용과 관련된 사담’과 ‘관심사 이야기’는 언급되지 않았고, 이번에도 ‘교사 본인의 과거, 현재의 일상 이야기’가 22회로 가장 많은 유형으로 제시되었다. 하지만, 학생이 선호하는 사담과는 주제가 현저히 달랐다. 주로 자기 자랑이나, 자녀 자랑을 해서 불편했다는 서술이 많았고 교사의 본분에 어긋나는 경험담을 얘기해주어서 옳지 않다고 생각했다는 사례도 있었다. 그다음으로 많았던 ‘정치 이야기’는 대부분 그냥 듣고 싶지 않다는 반응이었다. 특히, 한쪽 정당에 대해서 지나치게 화를 내거나 옹호하는 경우에는 불편함을 느꼈고 학습효과가 전무하였다는 반응이다. ‘종교나 가치관 이야기’ 또한 비슷했는데, 종교나 가치관을 강요하는 경우에 부담을 느끼고 수업 자체를 기피하게 되었다는 서술도 있었다. ‘교훈을 담은 경험담’은 공부를 잘해야 할 것 같다는 부담감을 느껴서 싫었다는 의견이 있었다. 마지막으로 ‘기타’의 경우에는 수업과 전혀 상관이 없는 타 과목의 이야기를 해서 집중도가 떨어졌다는 서술이 있었고, 타 반과 비교를 하거나 학생을 비난하는 이야기는 불편했으며 신빙성이 떨어지는 이야기 또한 믿음이 안 가서 싫었다는 의견이 있었다.

이를 통해 학생들은 정치, 종교, 가치관같이 예민한 주제에 대해서는 일방적인 사담을 듣고 싶지 않아 한다는 것을 알 수 있다. 또한, 교사 본인의 과거, 현재의 일상 이야기는 그 주제에 따라 선호도가 완전히 바뀐다는 것을 파악할 수 있고 교사만의 이야기보다는 학생들과 공유할 수 있는 주제를 이야기해야 긍정적인 효과가 나타난다는 것을 알 수 있다.

### 3. 사담이 수업에 미치는 영향

앞선 사례 연구와 설문 조사를 바탕으로 사담이 수업에 미치는 영향을 정리하고, 유형과 각각의 효과를 파악하고자 한다. 먼저 긍정적인 영향으로는 수업에 대한 집중력 상승, 학습 효과 상승, 교사와의 친밀감 상승, 수업에 흥미 유발, 기분 전환, 동기부여 등이 있었다. 특히 수업의 내용과 관련된 사담은 수업에 대한 집중력 상승이 가장 큰 효과로 꼽혔고, ‘이해가 쉽다’, ‘오래 기억에 남는다’ 등 학습 효과의 상승에 대한 서술이 많이 나온 것을 보아 수업 내용과 관련된 사담이 학습 효과를 높이는 데는 가장 효과적인 것으로 보인다. 이는 ‘다양하고 적절한 사례를 사용하여 진행되는 수업’으로 좋은 수업을 만드는 데 기여할 수 있다. 이에 반해 수업 내용과 관련이 없는 사담은 교사와의 친밀감을 높이는데 가장 큰 효과를 보이고, 그중 교사 본인의 과거, 현재의 일상 이야기를 학생들이 가장 선호하는 것으로 나타난다. 특히, 여행 이야기나 학창 시절 이야기 등등이 이에 속했다. 이러한 사담을 잘 활용한다면 학생들이 수업 자체를 기다리게 만들 수도 있고, 중간중간 사담을 함으로써 집중도를 상승시키고 기분 전환을 하게 도울 수 있다. 또한, 교훈을 담은 경험담은 학생들에게 수업 외의 직접적인 도움을 줄 수 있고, 관심사 이야기를 통해 친밀감을 높일 수 있다. ‘교과내용 이외의 교양이나 시사 부분에 대한 정보 전달을 해주는 교수자’ 또한 좋은 교수자의 특징이기 때문에, 수업과 관련 없는 사담도 적절하게 사용한다면 좋은 수업을 만들 수 있다. 또한, 김윤경 외(2017: 423)에서는 수업은 ‘대화’이고 수업에 참여하고 있는 ‘교사와 학생의 인격적 만남’을 전제로 하며, 이를 위해 관계 지향의 교사 대화법이 요구된다고 밝혔다. 이를 통해 관계 지향적인 수업 외 사담의 중요성을 느낄 수 있다.

다음으로 부정적인 영향으로는 수업에 대한 집중도 하락, 학습효과가 없음/하락, 수업 자체에 흥미 하락, 불편함, 친밀감 감소 등이 있었다. 그중 수업에 대한 집중도 하락이 가장 큰 요인으로 꼽혔다. 수업의 내용과 관련된 사담은 수업에 부정적인 영향을 주지 않았지만, 수업 내용과 관련 없는 사담은 주제에 따라 부정적인 효과를 가져왔다. 교사 본인의 과거, 현재 이야기는 주제의 영향을 많이 받았는데, 교사가 학생과 소통하기보다 자기 자랑, 자녀 자랑처럼 일방적으로 본인의 이야기만 하는 경우에 학생들은 불편함을 느꼈다. 또한, 정치나 종교, 가치관같이 예민한 주제에 대해서는 수업 자체를 기피하는 반응을 보이는 응답자가 있는 만큼 부정적인 반응을 보였다. 이 외에도 비교나 비난을 중점으로 한 이야기는 통제의 형태를 보이고 있어 학생들이 기피하였다.

### 4. 사담의 바람직한 방향

앞선 내용을 통해, 사담이 수업에 미치는 영향을 알아보았고 어떠한 유형이 어떤 효과를 야기시키는지 파악할 수 있었다. 또한, 긍정적인 영향과 부정적인 영향을 살펴보면 수업에 어떤 유형이 직접적으로 긍정/부정 영향을 미치는지 알아보았다. 앞으로는 어떻게 해야 사담을 바람직하게 사용할 수 있을지에 대해 알아볼 예정이다. 우선, 사담의 바람직한 방향은 긍정적인 영향을 증가시키는 방안과 부정적인 영향을 감소시키는 방안 두 가지로 나눌 수 있다.

긍정적인 영향의 증가 방안은, 첫 번째로 수업 내용과 관련된 사담을 확대하는 것이다. 앞선 사례 연구와 설문 조사의 응답을 살펴보면 수업 내용과 관련된 사담은 선호하는 비율이 매우 높다는 것을 알 수 있다. 수업 내용과 사담을 자연스럽게 연결할수록 학생들의 반응이 좋고 교사의 일상 경험 사담과 수업의 내용을 연합시키면, 친밀감도 올릴 수 있다. 그리고 수업에서 가장 중요한 것은 무엇보다 학습이기 때문에, 학습 효과를 상승시키는 ‘수업 내용과 관련된 사담’이 가장 중요하고 자주 사용되어야 함을 알 수 있다. 또한,

정재원 외(2019)에서는 좋은 수업에 대한 분석에서 ‘다양한 수업자료 및 사례’를 좋은 수업의 특성으로 제시하였는데, ‘실제적인 사례를 통해 정보를 습득하고 다양한 자료를 활용하는 것’을 학생들도 좋은 수업의 요건으로 인식하고 있다고 밝혔다. 수업 내용과 관련된 사담은 실제적인 사례이기 때문에 좋은 수업을 만드는데 필요한 요소로 파악된다. 이 외에도 강경리(2016)에서는 학습동기 중 내재적 동기를 유발하는 원인으로 수업 주제에 대한 흥미 유발을 들었고, 수업 내용과 관련된 이야기를 통해 학생들의 내재적 동기를 유발할 수 있다고 하였다.

두 번째 방안은 수업 전, 후에 규칙적으로 학생들이 좋아할 만한 사담을 해주어서 수업 자체에 흥미를 느끼고, 기대하도록 만드는 것이다. 앞선 설문 결과처럼 수업 내용과 관련 없는 사담을 수업 전마다 해주는 경우에는, 수업을 하기 전에 기분 전환을 돕고 어떤 이야기를 해줄지 기대를 하므로, 학생들이 수업을 기다리는 효과를 가져온다. 또한, 이러한 사담을 잘 활용한다면 학생이 수업과 과목에 흥미를 느낄 수도 있다.

세 번째 방안은 학생에게 도움이 되는 경험담을 중점으로 사담을 하는 것이다. 앞선 설문 조사의 결과처럼 학생들은 교사와 친밀감을 갖기를 원하지만, 동시에 그 사담이 자신에게 도움되기를 바란다. 이러한 욕구를 충족시키기 위해서는 학생이 미래에 경험할 일이나 지금 학생에게 도움이 되는 이야기를 해주는 것이 좋다. 예를 들어 학창시절에 힘들었던 일을 극복했던 경험이나, 가볍게는 해외여행을 할 때 주의해야 할 점에 대해서 이야기하는 것이 좋다. 강경리(2016)의 연구에서도 교수자가 힘든 상황을 극복한 경험담을 통해 학생들과 상호작용을 하고, 이를 통해 내재적 동기를 유발시킬 수 있다고 보았다. 이처럼 긍정적인 영향을 증가시키기 위해서는 수업 내용과 관련된 사담, 수업 내용과 관련 없는 사담을 시기적절하게 사용할 필요가 있다.

부정적인 영향을 감소하는 방안은, 첫 번째로 사담을 할 때 주제를 듣는 학생들에게 초점을 맞추는 것이다. 학생들이 기피하는 사담은 주로 교사가 자신의 가치관, 종교, 정치의 관점을 일방적으로 말하거나 지나친 자랑을 하는 것인데, 이러한 문제는 교사가 사담을 할 때 말하는 자신에게 초점을 맞추기 때문에 일어난다. 만약 사담으로 수업에 좋은 영향을 미치고 싶다면, 사담의 초점을 학생들에게 맞추어 줄 필요가 있다. 학생들이 듣고 싶어 하는 이야기를 해주고, 학생들에게 도움이 되는 이야기를 해준다면 학생들도 자연스럽게 교사에게 집중하게 될 것이고 불편함을 덜 느낄 것이다.

두 번째로 교사는 학생들에게 올바른 본분을 보여주고, 지식을 가르치는 직업임을 명심해야 한다. 학생들은 교사가 직접적으로 학생을 비난하는 말을 하거나, 교사로서 옳지 않은 발언을 하는 경우 큰 불편함을 느끼고, 친밀도가 내려가게 된다. 또한, 교사는 학생을 가르치는 입장이기 때문에 쉽게 정치적인 발언을 하거나, 치우친 종교나 가치관 이야기를 해서는 안 된다. 마치 강요하는 듯한 느낌을 받을 수 있기 때문이다.

## 5. 결론 및 제언

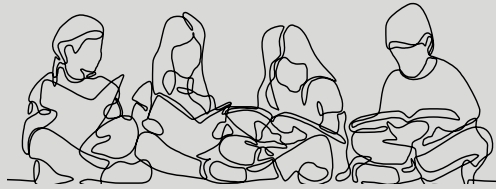
본 연구를 통해 사담이 수업에 무슨 영향을 미치는지, 사담에는 어떤 유형이 있고 각각 어떤 효과를 가져오는지를 알 수 있었다. 또한 긍정적인 영향과 부정적인 영향을 파악하여 증가, 감소하는 방안 제시를 통해 사담의 바람직한 방향을 제안하였다. 사례 연구를 통하여 유명한 사설 강사의 수업 내용과 관련된 사담에 대해 사람들의 반응을 먼저 유형화하였고, 그 결과를 바탕으로 설문조사를 진행하였다. 설문조사는 수업 내용과 관련된 사담, 관련 없는 사담으로 나누어 선택형으로 효과에 대해 물었고 이를 통해 응답자들이 어떠한 인식을 지니고 있는지 파악할 수 있었다. 많은 사람이 수업 내용과 관련된 사담을 긍정적으로 인식했고, 수업 내용과 관련 없는 사담에 대해서도 긍정적인 인식이 대부분이었지만, 사담의 주제에 따라 선호도가 극명하게 다른 양상을 보였다. 이를 더 파고들어서 선호하는 사담의 유형과 효과, 기피하는 사담의 유형과

효과에 대해 살펴보고 학생들은 수업 내용과 관련된 사담, 교사 본인의 과거나 현재의 일상 이야기, 교훈을 담은 경험담, 관심사 이야기 등을 주로 선호한다는 것을 알 수 있었다. 이뿐만 아니라 각각 학습 효과 상승, 친밀감 상승, 학생에게 직접적인 도움 등의 효과를 가져온다는 것을 알았다. 그 후 학생이 기피하는 사담의 유형에는 교사 본인의 과거나 현재의 일상 이야기, 정치 이야기, 종교나 가치관 이야기, 학생 비난, 비교 등이 있음을 알았고 각각 집중도 하락, 불편함, 수업 기피, 친밀감 감소 등의 효과를 불러온다는 것을 파악할 수 있었다. 또한, 교사 본인의 과거나 현재의 일상 이야기는 이야기의 주제와 초점이 어디에 맞춰있느냐에 따라 극명하게 다른 효과를 가져온다는 것을 알았다. 이를 바탕으로 사담의 긍정적인 영향 증가 방안과 부정적인 영향 감소 방향을 제시하였고, 긍정적인 영향 증가 방안은 첫 번째로 수업과 관련된 사담을 확대하는 것, 두 번째로 수업 전, 후에 반복적으로 수업 내용과 관련이 없으나 학생들이 선호하는 사담을 해주는 것, 세 번째로 학생에게 도움이 되는 경험담을 중점으로 하는 것을 제안하였다. 부정적인 영향 감소 방안은 첫 번째로 사담을 할 때 학생들에게 초점을 맞추는 방안을 제시하였고, 두 번째로 교사의 본분을 명심하여 올바른 사담을 하는 방안을 제안하였다.

이러한 결론을 바탕으로, 앞서 계속하여 교사의 사담 유형을 파악하고 어떠한 사담이 좋은지 평가하였으나 이러한 지침이 교사의 사담을 억압하는 수단이 되어서는 안 된다. 교사는 자신의 수업에서 본분을 다하며, 원하는 발언을 할 권리가 있다. 그렇기 때문에 본 연구는 사담에 대한 학생들의 선호도를 교사에게 전달하고, 예비 교사나 어떠한 사담을 해야 할지 갈피를 잡지 못하는 현직 교사들에게 도움을 주는 용도로 작성되었다. 이러한 연구 결과는 단순히 가이드라인의 역할을 할 뿐이며, 구체적으로 어떤 말을 학생들에게 해주어야 할지는 교사 개인이 결정할 문제임을 명심해야 한다.

## 참고 문헌

- 강경리(2016), 학습동기를 유발하는 대학 수업의 특징 탐색: ARCS 동기이론과 구성주의 수업이론을 기반으로, 학습자중심교과교육연구 16(10), 695-727.
- 김윤경 외(2017), 관계 지향의 교사 화법을 위한 국어 교사의 수업 대화 유형 및 특징 연구, 교과교육학연구 21(4), 411-424.
- 송충진(2014), 대학에서의 교수 · 학습활동과 의사소통, 수업만족도에 관한 연구, 아시아교육연구 15(2), 171-200.
- 오은주(2009), 학습자 중심 수업을 위한 교수역량 탐구, 사고개발 5(2), 107-134.
- 정재원, 조은영(2019), 학생들의 관점에서 바라본 ‘좋은 수업’의 개념적 모델 개발: C대학 사례를 중심으로, 한국교육문제연구 37(3), 155-177.
- 이다지do(2020), 열등감을 없애고 내 인생을 사는 법/ 공부자극/ 동기부여, 2020.9.1., <<https://youtu.be/0IyfyzALnjc>>
- 이지영 [Leejiyoung Official](2020), 레전드 서울대 사칭사건, 2020.6.19., <<https://youtu.be/o4IOTVT-11E>>
- 정승제 사생팬(2018), 정승제 쓴소리 (명언)- 인생은 힘들다, 2018.4.12., <<https://youtu.be/DX9lOcMinsg>>

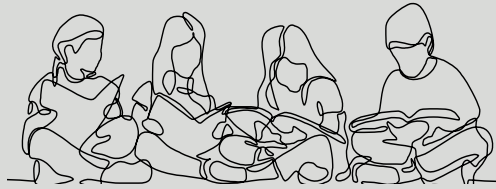




2021학년도 2학기  
상명 에세이 경진대회

# 비평적 에세이 부문







## 진화된 유전자임을 증명하는 방법

: <이기적 유전자>를 읽고

국어교육과 전지\*

사람의 관점이란 늘 편협한 것이다. 나는 어느 순간부터 나의 편협함을 인정하기로 했다. 나의 가치는 나의 삶 속에서 생겨나는 것이며 가치관은 늘 내가 살아온 삶의 궤적에서 벗어날 수 없는 것이다. 모르는 것의 가치에 대해 생각할 수는 없다. 인간에게 선호되는 것도 마찬가지다. 우리는 돈의 가치를 생각하고, 삶의 가치를 생각한다. 지금의 현대 사회에서 더 잘 살아가는 방법에 대해 생각한다. 미형의 얼굴, 거동하는데 불편함이 없는 몸, 이성적으로 생각할 수 있는 능력. 우리는 그런 것을 선호하고 우등한 것으로 생각한다. 현대의 우리에게 진화란 그런 방향이다. 그러나 우리는 정말 진화했는가. 우리의 유전자는 어떤 이상을 목표로 변이하며 나아가고 있는가. 인간의 진화형에 이데아란 존재하는가. <이기적 유전자>를 읽으며 고민했다. 인간에게는 정말, 하나의 목표치가 있을까?

<이기적 유전자>는 결국 유전자의 궁극적 목적이란 복제를 통한 영원성이라고 말한다. 생존 기계의 생식 활동을 통해 복제되어 영원히 존재하는 것이 유전자가 하는 일이며 그 과정에서 변화하는 환경에 잘 적응할 수 있는 유전자만이 살아남게 되는 것이다. 유전자는 복제되는 과정에서 다양한 돌연변이를 만든다. 그리고 그중에는 환경에 더 잘 적응할 수 있는 것이 언제나 존재했다. 우리는 그러한 변이를 진화라고 말한다. 책장을 덮었을 때 결국 기억에 남은 것은 순서였다. 진화가 아니라 변이가 우선이라는 것. 우리는 다양한 변이 중 살아남는 것에 진화라는 이름을 붙인다는 것.

인간의 실존은 본질에 우선한다는 말이 있다. 가위는 무언가를 자르기 위해 태어나고, 지우개는 무언가를 지우기 위해 태어나지만, 인간은 어떤 본질을 이루기 위해 태어나지 않는다. 적어도 인간에게는 살아있는 것이 선제조건이며 본질은 그 뒤의 일이다. 실제로 인간마다 어떤 궁극적인 본질이 있는지 없는지는 중요하지 않다. 중요한 것은 인간이 하나의 목표만을 위해 살아가지 않는다는 것이다. 우리는 모두 다른 삶을 살아왔고, 당연하게도 각자 가치 있게 생각하는 것이 다르다. 그것은 유전보다는 경험이 남긴 흔적이다. 태어날 적부터 “제 목표는 교사가 되는 거예요!”라고 웅알이를 하는 아이는 없을 것이다. 당연하게도, 우리는 가위나 지우개가 아니니까.

그렇게 우리는 다양한 인간으로 태어나고 자라난다. 살아가는 과정에서 얻게 되는 가치관을 지닌 채로 개인의 취향과 목표를 정립한다. 누군가는 광활한 우주에 관심을 갖고, 누군가는 인간의 내면을 탐구하고 싶어 한다. 누군가는 어떤 일을 하는 것이 자신의 운명이며 본질이라 말한다. 그 확신에 영향을 미치는 것은 무엇일까. 인간이 자신의 생애를 결정하는 일에 영향을 미치는 것은 정말 유전자일까. 우리의 취향은 유전으로 인해 결정되는가. 우리는 <이기적 유전자>에서 계속해서 복제되는 유전자만이 지금까지 남는다는 것을 배웠다. 생존에 유리한 속성을 가지고 있는 유전자는 원시에서 지금까지 쉽게 살아남았을 것이다. 그러나 식물에는 관심이 없던 내가 식물을 사랑하는 타인을 오래 바라보며 그 애정에 매료되어 식물을 사랑하게

되는 것이 정말 내 유전자의 성질 때문일까. 인간은 유전자의 성질로만 살아가는가. 글썄. 나는 책과 글을 좋아하는 나의 성질이 생존에 큰 도움이 될 것이라 생각하지 않는다.

〈이기적 유전자〉를 읽고 결국 인간은 유전자의 생존 기계일 뿐이라 허무감을 느낄 수 있다. 인간의 몸은 유전자가 살아남기 편리한 방향으로 진화되었고, 현대의 우리는 진화의 결과물에 불과하니까. 유전자의 복제에 따라 우리는 그저 유전자의 운반자로서 살아가는 것이라고 생각할 수도 있다. 그러나 적어도 내게 〈이기적 유전자〉의 결론은 그런 허무한 것이 아니었다. 되려 〈이기적 유전자〉는 인간에게 태초부터 우등한 유전자는 존재하지 않는다는 나의 가치관의 과학적 증거가 되었다. 운명은 존재할까. 우리 삶의 커다란 축은 이미 결정되어있는 것일까. 결국 환경에 잘 적응할 수 있는 속성을 타고난, 우등한 유전자를 가져야만 잘 살 수 있는 것일까. 그렇지 않다. 유전자는 단지 유전자다. 그저 복제하며 존재하는 것일 뿐이다.

간단한 예를 들어보자. ‘버드박스’라는 영화에 등장하는 어떤 바이러스는 시각을 매개로 전염된다. 바이러스에 시달리던 사람들은 결국 영화의 결말에서 시각장애인 학교라는 안전지대를 발견한다. 시각장애인 학교의 학생들은 볼 수 없으니 바이러스에 감염되지 않았고, 그들은 전과 다름없이 평화로운 생활을 영위한다. 영화 속 세계에선 우리가 우등한 유전자라고 생각하는 ‘시각’이 비정상적이며 환경에 적응할 수 없는 열등한 유전자로 반전된다. 우리는 이 영화를 보며 유전자 그 자체에는 정상과 비정상, 우등과 열등의 개념이 존재하지 않는다는 것을 알 수 있다. 유전자에 어떠한 가치를 부여하는 것은 인간이다.

우등한, 진화된 유전자를 가지고 태어나는 사람은 없다. 앞에서 말했듯 진화는 살아남은 변이의 이름일 뿐이며, 결국 끝까지 살아남는 유전자가 진화한 유전자이기 때문이다. 그렇다면 나의 능력과 본질에 대해 회의감을 느낄 필요는 없다. 조금 더 좋은 능력을 갖추고 태어났으면 좋았을 거라 탄식할 필요도 없다. 진화는 우리의 생애를 지나 후대에서야 인정된다. 우리의 유전자는 어떤 이상을 목표로 변이하며 나아가고 있지 않으며, 인간의 진화형에 이데아란 존재하지 않는다. 당연하게도, 인간의 진화에는 하나의 목표치가 없기 때문이다. 인간은 삶의 목적을 세울 수 있는 개체다. 우리는 광활한 우주를 파헤칠 것이라는, 인간의 내면에 대한 결론을 내렸다는, 그저 행복한 하루를 조금씩 살아내겠다는 등의 다양한 목표를 세운다. 특이하게도 유전자의 생존 기계에 불과하다는 인간은 단순한 ‘생존’만을 목표로 삼지 않는다. 인간은 각자의 목표를 이루기 위해 살아남고, 그렇게 살아남은 인간이 가진 유전자는 결국 진화한 유전자가 된다. 우등한 유전자는 만들어지는 것이 아니다. 내가 살아남음으로써 그제야 증명되는 것이다.



# ‘호모 루덴스(Homo Ludens)의 역설, 자발성 아래 탄생하는 사회적 헤게모니(Hegemony)에 관한 형이상학적 비평’

## 책임으로 고통받는 인간의 자발적인 자유 위탁과 그 과정에서 파생된 ‘기득권적’ 의미에 관한 비판적 고찰

: 넷플릭스 웹드라마 「오징어 게임」을 보고

지적재산권전공 이\*

한 인간이 출생하고 사망하기까지, 그 살아가는 생애의 전 과정에서 추구하는 목적성과 본질은 과연 무엇에 있는가? 해당 지점에 대한 규명을 위해서는, 우선 인간이라는 종이 내재하는 사회적 인간의 속성과 ‘책임’의 성질을 먼저 이해할 필요가 있다. 모든 인간은 사회화 이후, 저마다의 사유 아래에서 삶의 원동력을 얻고, 부모로부터의 친권이 소멸하는 성년이 된 이후에는 의사능력과 책임능력의 인정 아래 삶의 주체로서 자신의 행동에 모든 ‘책임’을 부담하며 살아가게 된다. 또한, 종전에 언급한 약관의 나이에 초입한 순간 이래로, 남은 자신의 생애를 기획하고 실행에 옮기는 과정에서는 모두 저마다의 실패 또한 필연적으로 겪을 수밖에 없다. 실패는 개인이 발전할 수 있는 초석이자 밑바탕으로 남아 성장의 동력으로 작용할 수도 있지만, 반면 개인이 다음 단계로 성장하는 것을 저해하는 걸림돌이 되기도 한다. 실수나 실패에 의한 후자의 상황을 적용받은 사회 구성원은, 소속사회의 주류를 포함한 보편적 구성원이 추구하거나 요구하는 기조나 상(像)에서 이탈하면서, 도태 및 사회적 책임을 수반하게 된다. 이것이 바로, 책임으로 고통받는 인간이 탄생하는 이유이자, 21년 하반기 최대의 문화적 영향력을 창출한, 「오징어 게임」에서 등장하는 456명의 참가자가 작중에서 처해 있는 상황일 것이다.

자의든, 타의든 간에, 자본주의 체제 아래에서 경제적으로 어려움을 겪는 상황에 직면한 개인은 결국 주변 인적관계와 더불어 살아가는 사회적 인간으로서 ‘책임’을 마주하게 된다. 이는 경제적 결핍을 해소하고자 하는 욕구로 작용하고, 그 욕구를 느낀 개인은 현재의 삶의 모습을 개선하고자 하는 마음을 갖게 된다. 결핍이 클수록, 또는 이탈의 정도가 극단으로 다가갈수록, 해소의 갈망은 정비례하며 결국 목적의 고취를 위한 수단은 중요하게 작용하지 않는 모습으로 나타난다. 자본주의 사회상 아래에서 고통받는 개인을 대상으로 막대한 상금을 걸고 진행되는 데스매치, 「오징어 게임」에 참여한 주체는, 다름 아닌 자발성을 갖고 의지대로 실행에 옮긴 개인들이다. 아이러니하게도 그들은, 살아남기 위해, 잃었던 행복을 찾기 위한 사유 아래, 본인의 목숨을 걸고 게임에 참여한다. 작품의 배경이 되는 우리나라의 경우, 자유 민주주의적 이데올로기 아래에서 모든

국민은 행복을 추구할 수 있음을 헌법을 통해 명문상으로 보장받는다. 필자가 정의할 때 ‘행복’이 결핍의 충족으로 발생하는 만족이라 보면, 인간이라는 종이 내외적으로 결여한 상황은, 충족을 도모하는 근본적인 이유가 되기에 행복의 원천이 된다. 그들에게 있어 행복을 좇는 원초적인 접근방법은, 그저 ‘물질적 요소’에 있었고, 이를 얻기 위해서 참여자들은 자유와 권리의 박탈을 자의적으로 선택하였다. 이때 인식할 수 있는 중요한 점은, 한 개인이 자유를 보장받음에 있어 통감해야 할 권리의 무게는 절대 가볍지 않다는 것이다. 「오징어 게임」의 참여하는 참가자들, 즉 책임으로 고통받는 사회 구성원의 경우, 사실 사회에 소속해서 살아가는 것 자체도 하나의 생존 게임과 다름없다. 그들은 살기 위해 참여한 게임에서 목숨을 잃을 수 있다는 것을 알면서도, 사회의 생존 게임에서조차 자본적 패배감을 겪는 개인으로 작용하기에 노력만으로는 해결할 수 없는 본인 상황의 불합리함을 이성적으로 받아들이기 힘들 수밖에 없는 것이다. 그렇기에 작품 「오징어 게임」에서도 참가자들은 포기의 선택지를 선택한 이후에도, 바로 다시 자발적으로 발걸음을 옮겨 게임 세트장으로 귀환하는 모습을 보인다. 그들은 사회의 생존 게임과 목숨을 건 데스매치 사이의 간극에서 느끼는 고뇌 아래, 결국 자유와 권리가 온전히 보전되는 장에서 도피해, 이를 포기, 위탁하는 판단을 하게 된 것이다. 실제 과거사를 돌아봐도, 작중에서 등장한 바와 같이 인간의 자발적 자유 위탁은 존재해온 연혁이 있었다. 근대 유럽에서, 시민들은 중세 시대의 구속에서부터 탈피하면서 ‘자유’를 쟁취할 수 있었다. 다만, 소수의 자본가만 경제의 주체로 작용하는 초기 자본주의 사회상에서 도태되는 형국을 맞이하게 되며, 시민은 인간 생존의 본질적 고찰과 자아에 관한 사유 아래에서 내포되어 있던 무기력증과 불만을 표출하게 되었다. 해당 사회상에서 보편적 국민은 다시 강력한 힘을 가진 외부 존재가 도래하길 희망하게 되었고, 강제성이라는 속성과 구속적 성질 아래 자신의 자유를 위탁하고자 하는 심리인 자유의 이중성을 발현하게 되었다. 한 개인이 자유를 보장받음에 있어 통감해야 할 권리의 무게로 인해, ‘자유’가 부담으로 작용한 것이다. 결국, 이 상황이 바로 에리히 프롬이 20세기로 들어서며 주장, 창간한 ‘자유로부터의 도피’라는 학문적 결과로 제시되며 귀결되었다.

이는 웹드라마 「오징어 게임」에서 담고 있는 상징적 메타포와 매우 유기적으로 연결될 수 있다고 본 필자는 판단한다. 「오징어 게임」의 주최 측은 결국 사회에서 자본적 우위를 누리는, 즉 사회의 생존 게임의 우승자들이나 다름없기 때문이다. 자본주의 사회에서 도태된 개인이 그 부담을 줄이기 위해서, 그리고 현재 상황을 개선하기 위해서 참여한 데스매치는, 누군가에게는 그저 ‘유희’를 위한 수단에 불과했다. 이 이중적인 단면을 보여주는 상황이 바로 ‘호모 루덴스’의 역설이자, 소수의 자본주의자가 ‘정당한 절차’ 아래 ‘기득권적’ 성질을 가진 세력으로 변모할 수 있는 명분을 준 사회적 헤게모니가 형성된 것으로 본다는 것이다. 「오징어 게임」에서 등장하는 주최 측, 즉 사회 내 존재하는 소수의 재벌가 세력은, 단지 힘의 위력으로서만이 아닌, 제도와 사회관계, 관념의 조직망 전반에 자본을 투입하여 자발적인 참가자의 동의를 끌어내어, 본인들의 유희를 목적으로 하는 지배를 유지한다. 즉, 지배계급의 일반적인 이해(利害)를 표현하는 것을 넘어, 피지배계급으로 하여금 이것을 상식적이며 자명한 것으로 받아들여지게 할 수 있었던 하나의 사회적 헤게모니를 형성할 수 있었다. 결국, 자유 민주주의의 이데올로기와 자본주의 사회의 속성 아래 소속 구성원이 보장받는 권리가 수반하는 막대한 ‘책임’이 부담으로 작용했기에 자발성 아래 본인의 자유를 제한했다. 또한, 이는 권리를 위탁하는 과정 아래로 이어지며 ‘정당한 절차로 얻은 소수의 권리’처럼 인식되는 명분으로 작용했으며, 헤게모니의 형성 단계로 진입하자 이는 당연한 하나의 원리처럼 받아들일 수 있게 고착화되었다. 그리고 그 모든 과정의 전반에는, ‘물질적 요소’, 즉 ‘돈’이 촉매의 역할을 했다는 것이다. ‘돈’이 만들어낸 화학작용은 인간의 생애 전 과정에서 추구하는 목적성과 삶의 본질에 그렇게 접근하게 된다. 고통받는 인간과 놀이하는(유희하는) 인간의 공존은 그 자체로 논리적 모순을 야기한다. 문화 자체가 유희의 성격을 띠는 ‘호모 루덴스’ 개념의

향유가 부정적으로 작용하게 된다는 것이다. 누군가의 고통은, 누군가에게는 유희가 된다. 그 고통이 내면의 진보를 도모할 수 있는 성장통이 아닌, 어쩌면 강요받았거나, 포기, 위탁할 수밖에 없던 사정이 있었던 것은 아닌지 사유해보아야 한다. 하위징아의 유희관이 내포하는 긍정적 성질을 인간 생애의 본질에 대입하기에는, 사회적 부조리가 문화 형성의 원초보다 먼저 작용하며 원시적으로 '불능'한 상태로 작용하지 않았는지 해석해 볼 필요성이 있다는 것이다. 다만, 이 해석의 과정은 인간 주체보다, 주체가 소속한 집합이자 장에 그 영역을 전가하는 요소로 남을 수 있다는 한계가 있기에, 부가적인 논의를 이어 궁극적인 결론을 도출해보고자 한다. 유희관 상 '호모 루덴스'가 내포하는 놀이의 특성은, 「오징어 게임」에서 나타나는 것과 같이, 확고한 규칙 속에서 이루어진다는 점을 기반으로, '종교적 특성'과 가깝다고 제시되기도 한다. 공간과 시간 사이에서 발생하는 동질성이 파괴되며 참여자들은 실제 소속하는 '사회'와 단절되고, 그들로 하여금 독특하고 폐쇄적인 세계로 진입하게끔 한다는 데 있다. 이 점에 비추어 볼 때는, 참여자, 즉 사회적인 책임을 통감하는 구성원들도 '놀이'의 주체가 되어야 논리적 모순이 없을 것이다. 다만, 이 양자 간 경계에서 참여자들은 결국 실질적으로는 기득권층 유희의 수단이자 객체로 작용하고, 이에는 소수 자본가의 유희를 위해 「오징어 게임」의 진행을 총괄하고 관리하는 관리자, 즉 자본가의 편에 서는 일부 집단에도 적용이 확실할 것임에 이견이 없다. 그들에게는 결국 자본주의 특질 아래에서 내재한 금전 추구의 인간 기본 욕망이 가장 우선시되어있다. 종전에 제시한 바와 같이, '놀이'가 '종교'와 유사성이 있다는 점에서 미루어 보아, 프로테스탄티즘 사상을 통해 제시하는 윤리적 통제를 만약 적용한다 한들, 어떤 의미로도 작용할 수 없을 것은 필수불가결하다는 것이다. 그렇기에, 참가자 저마다도 개인의 이유로 오직 이윤을 좇고, 관리자들도 각자의 금전적 욕망 아래 행동하는 모습을 작중에 보여준다고 본다.

궁극적으로 「오징어 게임」이라는 시스템은, 그 자체에 종속해야 살아남지만, 탈출해야만 살아남기도 하는 또 하나의 역설을 보이게 된다. 그 이유가 바로 '사회적 인간'의 속성 때문이라고 필자는 말하고 싶다. 누군가의 유희에 객체로 작용하거나 수단이 된다 하더라도, 작중 참가자와 같은, 책임으로 고통받는 사회 구성원들은 경제적 이익이 발생할 수 있는 구조라면 기꺼이 참여 표를 던질 것이다. 다만, 그렇기에 생애의 본질을 고취하고, '인간'으로서, 그리고 삶에 목적성이 있는 주체로, '살아남는 것'에 그치지 않고 인생을 '살고자' 한다면, 보장되는 자유와 권리의 무게를 통감하면서 걸림돌이라고만 생각했던 실패를 디딤돌 삼아 다시 던고 일어나야 할 것이다. 책임을 외면하기만 해서는, 고통을 통해 성장하는 삶을 사는 것이 아닌, 어느 순간 고통조차 느끼지 못하고 현실과 사회에서 멀어져가기만 할지도 모른다. 자유에는 책임이 따르고, 권리 위에 잠자는 자는 보호받지 못한다. 본인 삶의 목적과 본질은, 결국, 자신이 마주해야만 한다. 다시 한번 말하지만, '걸리면 걸림돌이고, 디딤면 디딤돌이다'.

“종속하지 말고, 벗어나야 한다. 이제는 「오징어 게임」을 멈춰야만 할 것이다.”



## 차별당하고 차별하는 사회, 그런 사회가 낳는 비극

생명공학과 신수\*

이 글을 읽고 있는 사람 중 학교 폭력의 당사자가 있을까? 나는 중학교 2학년 때 학교 폭력의 피해자가 되었던 경험이 있다. 학교 폭력의 피해자로서 확실히 말할 수 있는 것은 ‘가해자에게 피해자를 해할 만한 마땅한 이유는 없다’라는 사실이다. 실제로 그들이 나를 괴롭혔던 이유는 ‘똥똥해서, 괴롭히면 반응이 좋아서, 심심해서, 남이 괴롭히니까 괴롭혀도 되는 줄 알고...등등’ 하잘것없는 이유였다. 개중 대부분은 자신이 하는 행위가 폭력인 줄도 모르고 있었다. 우리는 언제나 남을 자신과 다르다는 이유로 차별해서는 안 된다고 배운다. 하지만 현실에서 그런 당연한 말이 지켜지는 경우는 거의 없다. 평등에 대해 배운 사람 중에 정말로 다른 누군가를 평등하다고 생각하는 사람이 과연 있을까?

셰익스피어의 4대 비극 중 하나인 ‘오셀로’는 질투로 인해 파멸하고 마는 사람들의 이야기를 담은 작품으로 이야기의 또 다른 주인공이라고 할 수 있는 인물인 이야고는 오셀로가 자신이 아닌 캐시오에게 부관의 자리를 준 것에 대해 못마땅해 하다가 캐시오를 파멸시키기 위해 캐시오와 데스테모나가 바람을 피우고 있다는 헛소문을 오셀로에게 전한다. 처음엔 그 소문을 강하게 부정했던 오셀로지만, 자신이 선물한 손수건을 부관인 캐시오가 가지고 있는 것을 보며, 데스테모나가 불륜을 저질렀다고 믿게 된다. 오셀로는 캐시오에게 자신의 부인을 뺏어간 데 대한 질투심을 느끼게 되고, 시간이 지날수록 질투심은 더욱 커져 결국 오셀로는 자신을 배신한 데스테모나를 직접 칼로 찔러 죽이고 만다. 하지만 당연하게도 데스테모나는 캐시오와 불륜을 하지 않았고, 데스테모나의 무고함은 이야고의 아내인 에밀리아가 이야고의 흥계를 털어놓으며 밝혀진다. 자신의 부인이 불륜을 저지르지 않았으며, 그저 오해에 불과했다는 사실을 알게 된 이야고는 자신의 죄를 캐시오에게 털어놓은 후, 자결하면서 비극은 막을 내린다.

오셀로가 고작 손수건 하나 가지고 데스테모나의 불륜을 확신하는 것에 납득이 안가는 사람들은 매우 많을 것이다. 작 중에서도 에밀리아 입으로 고작 손수건 하나로 부인의 남편을 사랑하는 마음을 부정해버린 오셀로를 비판하는 내용이 나온다. 왜 오셀로는 데스테모나가 그렇게 쉽게 배반했다고 믿은 것일까? 그 이유를 알아보기 위해서는 오셀로의 태생부터 알아보아야 한다. 오셀로는 본래 타국에서 잡혀 온 노예 신분으로, 오셀로는 남들과 다른 짙은 색의 피부와 노예 출생이었다는 과거에 깊은 콤플렉스를 가지고 있다. 실제로 오셀로는 자신의 인종 탓에 많은 따돌림과 차별을 당하고 있었으며, 데스테모나의 아버지는 오셀로가 데스테모나와 결혼하자 화병에 걸려 죽는 등, 인종적인 차별은 정말 뿌리 깊은 상태였다. 이러한 차별이 당연시 되는 사회에서 오셀로가 정말 자신을 사랑하는 인격적 성장을 할 수 있었을까? 오히려 남들의 비난에 따라 자신이 정말로 태생부터 비천한 인간이고, 이런 비천한 인간을 누군가가 진심으로 사랑해줄 리 없다고 마음속 깊은 곳에서부터 생각하고 있었으며, 이러한 자기 비하와 불신이 데스테모나의 사랑을 믿지 못하는 결정적인 이유가 되었을 것이다. 하지만 정말 그것뿐일까? 오셀로는 그저 사회가 만들어낸 피해자였을까? 오셀로가 데스테모나를 믿지 못한 것은 사회가 만들어 낸 자기 비하 때문이었을까? 나는 또 다른 이유가 있다고 본다. 오셀로가 데스테모나를 믿지 못했던 것은 오셀로가 의식적이든 무의식적이든 데스테모나를 차별했기 때문이

라고 나는 생각한다. 극 중 대부분의 남자들은 베네치아의 모든 여성이 본질적으로 난잡하다고 생각하며, 이로 인해 여성의 성욕이 남성에게 커다란 위협이라고 공공 연연하게 주장한다. 이러한 생각은 오셀로의 생각이기도 하며, 오셀로는 자신이 차별받아왔음에도 불구하고 자신의 아내에 대한 차별을 당연시해 아내가 성욕에 젖 버린 추잡한 여자라고 확신하게 된다. 결국 오셀로의 비극은 사회의 차별을 받아온 오셀로가 자신의 아내를 차별하면서 생긴 비극이라 할 수 있다.

차별은 사람을 병들게 한다. 이 말의 뜻을 모르는 사람은 아마 없을 것이다. 하지만 뜻을 안다고는 해도 차별을 하지 않는다는 것은 아니다. 우리는 사회생활에서 무수히 많은 차별을 직면한다. 집단이 만들어지면 집단과는 다른 존재에 대한 차별이 생겨나고, 그러한 차별은 오셀로와 같은 비극을 만들어낸다. 무엇보다 차별을 당해 온 사람이 누군가를 차별하는 일 역시 빈번하게 일어난다. 인종차별 연구의 권위자인 데이비드 윌리엄스 하버드대 사회학과 교수는 “나는 한 번도 누군가를 차별한 적이 없다.’라고 말하는 사람이야말로 차별적인 행동을 하기에 최적화된 사람일 수 있다. 무의식적으로 작동하는 편견은 스스로에 대한 경계를 풀 때 더 쉽게 나타난다.”라고 지적했다. 그 말 그대로 오셀로는 자신이 차별의 피해자임에도 불구하고 자신의 아내를 차별하는 것이 얼마나 잘못된 일인지 알아보지 못했다. ‘모든 결과에는 반드시 원인이 있다.’라는 명언처럼 오셀로에서의 비극이란 결코 운명적인 확정 사항 같은 게 아닌 인간의 선택으로 찾아오는 파멸이다. 셰익스피어는 오셀로의 파멸을 통해 우리가 당연시하는 인식이 누군가에게는 차별일 수 있고, 그 인식을 고치지 않으면 결국 파멸할 수밖에 없다는 것을 알려준 것이 아닐까.

오셀로를 처음 보면서 든 생각은 ‘나와 오셀로는 비슷하다.’라는 것이었다. 한때 차별을 당해왔던 입장에서 오셀로의 행동이 공감되고, 오셀로가 피해자처럼 느껴졌다. 하지만 다시 한번 오셀로를 읽고 오셀로 역시 차별을 하는 가해자였다는 것을 알게 된 뒤, 어찌면 나 역시도 누군가에게 차별을 가하는 가해자였던 것이 아닐까라는 생각이 들었다. 차별을 당한 사람이 차별을 하지 않는다는 것은 꿈같은 얘기다. 오히려 차별을 당한 사람은 보상심리로 자신의 자존감을 채우기 위해 자신보다 못한 사람을 차별하고 괴롭힌다는 뉴스 소식도 종종 들린다. 그런 뉴스를 들을 때마다 결코 나는 그런 사람이 아니라고 확신했지만 오셀로를 읽으면서 이런 나의 인식에 의문점이 든다. 오셀로가 비극인 이유는 너무나도 끔찍해서도, 슬퍼서도 아닌 우리가 잘못되지 않았다고 생각하는 차별로 인해 일상생활에서 자주 일어나는 일들과 닮았기 때문이 아닐까. 우리는 오셀로를 통해 우리의 인식의 정확성과 나는 정말로 결백한 사람인지에 대한 고민을 해보아야 한다고 생각했다.



# 우리 모두 누군가에게는 이방인이다

: 알베르 카뮈의 <이방인>을 읽고

휴먼지능정보공학과 조은\*

이방인의 사전적인 의미는 다른 나라에서 온 사람이지만 이 단어는 유사어인 외국인과는 다르게 배타적인 의미를 공공연하게 지니고 있다. 누군가와 나의 차이를 인정하면서 이해하려 하는 것이 아닌, 그 차이를 못마땅하게 여기며 차별하고 배척하는 뉘앙스의 단어인 것이다. 그렇다면 이런 부정적인 단어 ‘이방인’으로 본인의 첫 작품의 제목을 정한 카뮈는 이 소설을 통해 세상에 말하고자 했던 바가 무엇이였을까.

세상에 같은 인물은 없다. 그렇기에 살을 부대끼며 살아가는 가족도, 더 나아가 나도 나를 전부 알지 못하며, 따라서 남이 나를, 혹은 내가 남을 전부 이해할 수 있다는 것은 누가 들어도 허울 좋은 거짓말이라고 느낄 것이다. 그렇기에 누구나 한 번쯤 ‘와 저 사람과 나는 정말 다르구나. 이해가 되지 않는다.’라고 느꼈던 경험이 있을 터인데 그러한 생각이 들게 하는 끝판왕이 이 소설 속 주인공 뫼르소가 아닐까 생각한다. 뫼르소는 소설 후반부까지 감정이 없는 자가 아닐까 싶을 정도로 본인의 감정을 드러내지 않는다. 바로 이 부분이 소설을 읽으며 굉장히 이질감이 들게 하는 포인트인데, 우리가 주로 접하는 소설 등 작품들에서는 주인공은 열에 아홉은 이타적이며 설사 이기적인 선택을 하더라도 그럴만한 전개가 동반된다. 혹은 주인공이 감정을 잘 느끼지 못하고 흔히 비도덕적이라고 생각될 수 있는 행동을 하더라도 그의 주변에는 그를 사랑해주는 사람들이 넘치고 그를 응원하며 결국 주인공을 변화시킨다.

그러나 이 소설은 그런 이상적인 작품들과는 거리가 멀다. 주인공은 철저히 누군가와도 감정적 교류를 하지 않으며 누구도 끝까지 그를 믿어주며 편들어주지 않는다. 뫼르소는 늘 다른 사람들과 다르게 생각하며 다르게 행동한다. 단편적인 예를 들자면 그는 어머니의 사망 소식을 듣고 장례식에 참석했을 때에도 눈물은커녕 슬픔을 내비치지도 않으며 시신 옆에서 담배를 피우고 커피를 마시며 마지막으로 볼 수 있는 어머니의 모습도 거부한다. 그리고는 장례식 바로 다음 날 해수욕을 하러 가서 우연히 만난 전 직장동료 마리와 희극 영화를 보고 함께 밤을 보낸다. 소위 ‘보통’이라고 하는 다수의 사람은 이해하지 못할 행동을 한 것이다. 또 다른 예를 들자면 친구가 된 이웃 레몽이 초대해 놀러 간 별장에서는 레몽을 미행하던 레몽의 옛 정부의 오빠 무리와 맞닥뜨리고 시비가 붙어 레몽이 칼에 찔리는 일이 생긴다. 싸움은 레몽이 다치고 치료를 받게 우선이니 그냥 그렇게 마무리가 되나 했는데 뫼르소는 레몽에게 총을 받아 싸움이 났던 쪽으로 되돌아간 다음 아랍인을 발견하고 권총으로 쏘 죽인다. 그리고는 재판장에서 아랍인을 살해한 동기에 대한 질문을 듣고 ‘햇빛이 눈 부셔서 그랬다.’라는 차라리 안 하느니만 못한 발언을 한다. 이 역시 ‘보통’의 사람들은 절대 이해하지 못할 언행이다. 이렇듯 이 작품의 주인공인 뫼르소는 굉장히 이해하기 쉽지 않은 본인만의 세상을 살아가는 것처럼 묘사되고 있다.

모든 작품에는 작가의 의도가 들어있다. 그러면 이러한 괴짜 주인공 뫼르소로 카뮈는 어떤 메시지를 알리고 싶었던 것일까. 사실 나는 이 작품을 한번 읽고는 작가가 대체 이런 주인공을 설정해서 어떤 공감을 얻고 싶으며 무슨 말을 하고 싶은 것이었는지 전혀 파악하지 못하였었으며 주인공은 반사회적 인격장애, 즉 사이코

패스라고 생각했고 이렇게 살지 말자는 내용인가라며 헛된 해석만 하고 있었다. 인터넷에 있는 이방인이라는 작품에 관한 많은 해석을 읽어봤으며 그 해석들이 사소한 차이는 있지만 크게는 같은 말을 하는 중이라는 것이라는 것을 알게 되었다. 그것은 바로 삶의 부조리이었다.

우리는 모두 살아가고 있지만 동시에 죽어가고 있다. 태어난 이상 죽는 것은 피할 수 없는 숙명이며 인간이라면 누구나 겪어야만 하는 운명이다. 그러나 대다수는 이러한 삶의 결과를 직면하지 않으며 외면한다. 죽음을 회피하는 것과 비롯해서 이 세상에 존재하는 모든 제도, 규칙, 법, 국가 역시 삶의 진실을 외면하기 위해 만들어낸 부조리함이라는 것이 바로 카뮈의 '부조리 사상'이다. 그는 부조리함에 저항하면서 거저되지 않는 삶을 살아야 한다는 주장을 주인공 피르소를 투영해서 세상에 알린 것이다.

이러한 카뮈의 속내를 알고 다시 한번 작품을 읽었더니 처음에는 보이지 않던 수많은 부조리함이 그제야 눈에 들어오기 시작했다. 우선 죽음. 그에게 죽음은 삶을 살아가면 당연히 한번 겪어야 하는 아이러니를 나타내려 한 일종의 장치인 것 같다. 작품 속에는 수많은 종류의 죽음이 나온다. 늙은 어머니의 자연스러운 죽음, 피르소가 아랍인을 죽인 살인, 국가가 개인을 죽인 사형이라는 죽음들은 이렇게 사나 저렇게 사나 결국 피할 수 없는 죽음이라는 굴레를 표현한 복선이라 생각한다. 또 다른 장치는 태양. 피르소가 살인을 저지른 후 재판장에서 계속 말하던 그 태양은 사람을 공격적으로 만들고, 사람을 처지게 만드는 부정적인 느낌으로 묘사된다. 이 점을 생각해보면 이 역시 벗어날 수 없는 삶의 운명, 굴레를 설명하기 위해 떼려야 뗄 수 없는 태양을 소설 속 장치로 설정했다는 결론이 나온다.

그다음 주목해 볼 점은 문체이다. 죽음과 태양처럼 소설 속 장치는 아니지만, 카뮈의 간결하고 절제된 문체는 피르소라는 인물을 독자들에게 하여금 더욱 불편하고 이질적인 이방인 그 자체로 인식되게 만든 것에 한몫했다고 느꼈다. 즉 피르소가 타인과 나누는 대화는 물론, 그의 내면을 서술할 때에도 짧은 문체를 사용하며 '아무 의미 없다.', '달라질 것 없다.'라는 등의 말을 자주 등장시킨 것은 죽음을 완전히 수용하고 있는 피르소를 그렇지 않은 독자와 더 먼 존재로 표현한 방식이라고 생각한다.

결론은 모든 죽음을 수용하고 난 후 인생이 별 것 아니라고 삶을 초월한 피르소는 냉소적이고 관조적인 인물이라는 것이다. 이 점은 마지막 대목에 더욱 극적으로 나타나는데 피르소가 죽기 전 마지막으로 한 생각은 많은 사람이 본인에게 증오의 함성을 퍼붓는 것을 바란다는 것이었다. 이는 주변 환경에 영향을 받지 않고 온전히 본인의 삶을 즐기다가 운명에 따라 죽는 모든 것을 초월하고 해탈한 피르소이기 때문에 가능한 생각이었던 것 같다. 모든 인간은 결국 부조리하다. 죽음을 회피할 수 없는 것을 알고 있으나 그 점을 외면하는 점에서 그러하고, 또한 주변 환경에 본인을 끼워 맞추며 살며 본인들을 잃어가는 것에 있어서도 그러하다. 따라서 카뮈가 피르소라는 인물을 내세운 순간 모든 이들을 소름 돋게 하는 이질감은 당연한 순리였다.

이 작품을 근 2주간 매달리며 이해하려고 노력했던 내 최종 평은 이러하다. 처음엔 사이코패스라고 생각했던 피르소이나, 현재는 지금은 피르소 같이 살아보고 싶다. 그 누구에게도 휘말리지 않으며 죽음을 받아들이고 이해함을 넘어서 초월해버렸던 피르소. 남들이 그를 보며 손가락질하고 패륜이라며 욕을 한 것도 결국은 본인에게 솔직해지지 못했던 다수의 부조리함이 아니었을까. 우리에게 이질적인 인물이나 그는 웃고 싶을 때 웃고, 화를 내고 싶으면 화를 낸다. 하고 싶으면 하고, 그렇지 않으면 관둔다. 물론 소설 속 인물이기에 현실에 적용되면 죄책감을 느끼지 않는 살인범에 불과하겠지만 카뮈가 이 소설, 피르소를 통해 말하고 싶었던 것은 굴레를 벗어나려 발버둥 치며 원치 않는 가식을 부리고 살지 말고, 살고 싶은 대로, 온전히 나의 인생을 살자.라는 것이 아니었을까.



## 패션 문화의 격변기, CELINE에서 시작하다

: <CELINE 08 READY-TO-WEAR SUMMER 21 컬렉션>을 보고

의류학과 김서\*

패션쇼를 보면 난해하고 전위적이어서 저 이상한 옷을 누가 입을지 의문이 든다. 가격을 보면 기성품의 몇 10배에 달해서 이질감이 느껴진다. 패션쇼에는 초대받은 유명 인사들만 갈 수 있으며, 세계적으로 큰 도시들에서만 열린다. 마치 유명 인사들을 위한 전시이자 상품으로 보인다. 그런데 셀린느의 2021년 컬렉션을 통해 패션 문화가 격변기를 겪었고, 전문가들도 기존 패션쇼에 반기를 드는 듯 셀린느의 수장 디자이너 에디 슬리먼에 대해 호평을 했다. SNS와 YOUTUBE 등의 패션 문화 콘텐츠에서도 ‘셀린느 따라잡기’가 시작됐다. 셀린느의 2021년 컬렉션은 누구나 쉽게 따라 할 수 있는, 옷장에서 바로 스타일링할 수 있는 콘셉트를 선보였다.

모나코의 바다에서부터 전화 버튼 누르는 소리가 비트를 만들며 컬렉션이 시작한다. 그 비트에 맞춰 카메라가 움직이고 조명이 꺼졌다 켜지기를 반복한다. Princess Nokia의 “I Like Him” 노래가 사운드 트랙으로 사용돼 관객의 입장에서 비트에 맞춰 흥이 돋는다. 패션쇼의 배경 음악도 한 가지 중요한 요소이다. 패션쇼의 컨셉에 맞추기도 하고, 디자이너만의 숨겨진 의도를 표출하기도 한다. Princess Nokia의 “I Like Him”은 자유롭고 개방적이며, 전화 버튼 소리가 사용돼 친근함이 느껴진다. 이 음악을 사용함으로써 자유로우며 본인만의 스타일을 추구하는 컨셉이라는 것을 강조하게 된다.

음악에 맞춰 모델들은 모나코의 광활한 운동장을 걷는다. 운동장도 우리가 쉽게 접하는 빨간색 트랙이 동그란 인조 잔디를 감싸는 모습으로 패션쇼의 주제를 선명하게 하는 것이 인상 깊다. 미국 패션 잡지 VOGUE의 평론가 Sarah Mower(2020)에서는 셀린느의 2021년 컬렉션의 주제는 ‘시대의 초상화’라고 밝혔다. 아울러 젊은이들에게 불확실한 세대에 대한 희망을 보여준다는 메시지도 남겼다. 이 시대의 초상화라는 주제가 코로나바이러스 사태로 인한 세상의 격변기를 의미한다. 코로나바이러스로 인해 국가적, 사회적 통제 증가하자 사람들은 집에서 보내는 시간이 급격히 증가했다. 그 영향으로 패션 트렌드도 변화했다. 염희진(2020)에서는 이지웨어, 원마일웨어 등 집에서 머무는 시간이 증가해 해외 고가 브랜드도 편안한 집콕 패션을 선보였다고 밝혔다. 바이러스 발생 이후 홈웨어에 대한 소비가 증가하며 소비자의 니즈를 맞추기 위해 브랜드들도 다양한 홈웨어 제품을 낸 것이다. 더불어 새로운 옷을 쇼핑하러 나가기보다는 옷장에 있던 옷들에 주목했다. 이러한 소비자의 라이프 스타일의 변화를 에디 슬리먼도 파악하여 이른바 ‘방구석 스타일링’을 시도했다. 우리의 옷장을 열면 기본적으로 있는 것이 후드집업, 청바지, 트레이닝 팬츠, 야구 모자, 운동화 등 캐주얼한 의류들이 있고, 때때로는 꾸미고 나갈 때 필요한 정장 재킷, 원피스, 투박한 워커 등이 있다. 에디 슬리먼은 옷장에 있는 모든 옷을 섞어 ‘믹스매치’를 하나의 무드로 선정했다. 치마에 구두 대신 운동화를 신었고, 정장 재킷에 트레이닝 팬츠를 입었으며, 턱시도에 브라탑을 입었다. 모든 제품이 어울리지 않을 것 같지만, 신기하게도 잘 어우러져 세련돼 보인다. 모든 모델은 높은 하이힐은 벗고 굽 없는 신발들을 신었으며 넓은 보폭으로 운동장을 걸었다. 운동장을 배경으로 정한 것에는 많은 의미가 있다. 우리에게 운동

장이 주는 이미지가 있다. 기존의 패션쇼는 세트장으로 인위적인 느낌과 부르주아적 규범이 강했다. 그러나 운동장에서 패션쇼를 하는 것은 자연 바람과 딱딱한 빨간색 트랙을 발끝으로 느끼게 된다. 동시에 운동장은 뛰고 싶게 만드는 힘이 있기에 모델들의 보폭이 더 넓어지고 힘이 있게 된다. 비록 영상이지만, 그 활동적인 느낌을 관객들도 받게 된다. 장소를 운동장으로, 주제를 '시대의 초상화'로 선정했다는 것에서 에디 슬리먼의 의도를 쉽게 알 수 있다. 기존 패션쇼의 부르주아적이고 전위적이며 인조적인 규칙들이 아닌 실제 소비자들의 삶을 그대로 투영한 것이다.

패션쇼에서 의상 대신에 주제를 알리는 것이 헤어 스타일과 메이크업이 있다. 이 컬렉션에서는 주제와 적합하게도 모델들의 자연스러운 헤어 스타일을 손대지 않고 유지했으며, 메이크업도 특별한 것이 없다. 이 모습이 자연스러우며 컬렉션과 소비자 사이에 괴리감을 없애는 역할을 한다. 오히려 바람에 훑날리는 머리카락이 더 세련돼 보인다.

2021년 컬렉션은 디자이너 에디 슬리먼에게도 의의가 있다. 올드 셀린느의 수장 디자이너 피비 필로는 은은한 컬러에 미니멀한 디자인을 선호했다. 대부분의 명품 제품들과 다르게 로고를 작게 하고 가방 버클에 로고를 달기보다는 사각 버클을 사용하였으며 절제된 디자인을 보여줬다. 이 점이 많은 여성 소비자들을 끌어당겼다. 그러나 피비 필로는 2018년 F/W 컬렉션을 마지막으로 활동을 중단했고 그 자리를 에디 슬리먼이 채웠다. 입생로랑에 있었던 에디 슬리먼은 입생로랑에서 보여주었던 70년대의 클래식한 디자인을 선보였고, 소비자들은 셀린느만의 절제된 감성이 아니었기에 실망했다. 그 이후 2020년부터 에디 슬리먼은 다시 명성을 회복하기 시작했다. 젊어진 디자인으로 인플루언서들에게 인기를 얻으며 브랜드 상승세를 보여주기 시작했다. 그리고 2021년 컬렉션에서 '시대의 초상화'를 선보인 이후 셀린느가 돌아왔다고 많은 호평을 받았고, 올드 셀린느만의 절제된 감성을 좋아하던 소비자들도 관심을 두기 시작했다. 이 점에서 에디 슬리먼에게도 이 컬렉션이 주는 의의가 대단하다.

패션쇼 영상은 유럽 항구도시 모나코의 바다에서 시작해 운동장을 거쳐 다시 하늘을 바라보다가 우주에서 지구를 보여주는 시선으로 마무리된다. 이 연출의 의미에 대해서 셀린느는 공식적인 입장을 밝힌 것은 아니지만, 시대의 초상화라는 주제를 통해 인간의 삶을 그대로 보여준 것처럼 우리가 사는 공간을 배경으로 삼았다는 추측을 해볼 수 있다. 에디 슬리먼은 인간의 삶을 관찰하고 세상의 격변기를 자신의 작품에 담아내려 노력했다. 코로나바이러스 사태가 지금의 우리에게 익숙하지만, 몇 년 전만 해도 마스크를 온종일 쓰는 일은 드물었고 생소했다. 전 세계적으로 사람들의 라이프 스타일을 완전히 바꾸는 것은 쉬운 일이 아니다. 이것이 '세상의 격변기'이다. 그렇다면 '패션 문화의 격변기'란 기존의 부르주아적 패션쇼 관념을 깨기 위해 에디 슬리먼이 보여줬던 파격적 도전을 말한다. 그로써 기존의 패션쇼에 대해 가지고 있던 생각들에 의문을 품게 해주었다. 또 명품 브랜드가 다소 고가라 엄두를 못 냈던 소비자들, 옷에 관심 없던 소비자들도 관심을 갖게 했다. 옷장에 있는 아무 옷이나 섞어 입으면 패션쇼 하나의 작품이 되는 신기한 일을 만들어냈다. 이 컬렉션이 주는 파급력은 대단했고, 세상의 격변기를 반영했다는 점에서 그 가치는 의논할 수도 없다. 트렌드만을 알려 주고 브랜드 이미지를 상징화하던 관습에서 사회적인 맥락에서 옷을 바라보고, 많은 메시지를 남긴 에디 슬리먼의 2021년 작품에 우리는 박수를 보낸다.

## 참고 문헌

염희진(2020), 내년 상반기에도 '집콕' 패션이 대세, 동아일보, 2020.12.18.

<<https://www.donga.com/news/article/all/20201217/104487062/1>>

Sarah Mower(2020), Celine : SPRING 2021 READY-TO-WEAR, VOGUE RUNWAY, 2020.10.26.

<<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2021-ready-to-wear/celine>>



## 맥클레인 가족이 나누는 삶의 본질과 완결의 의미

: 영화 ‘흐르는 강물처럼’을 보고

컴퓨터과학과 박채\*

‘흐르는 강물처럼’은 1993년 4월 24일 개봉한 로버트 레드포드 감독의 작품으로, 1900년대 초 미국의 몬태나를 배경으로 한다. 이 작품 외에 감독은 두 노인이 숲을 걷는 ‘어 워크 인 더 우즈’라는 영화를 제작했고, ‘지구: 놀라운 하루’의 내레이션 역, ‘위대한 개츠비(1976)’의 주연 등을 맡기도 했다. 영화는 시골의 마을에서 태어난 형제가 성장하는 이야기를 담고 있는데, 어렸을 때 같이 살았던 할아버지의 취향을 따라 보았던 서부영화들처럼 광활한 대지의 숲과 하천을 담고 있는 장면이 여럿 등장한다. 이는 로버트 레드포드 감독의 주도하에 미술 감독인 월터 p. 마르티시우스 등이 함께 영화의 주된 배경인 자연의 풍경과 그 속에 담긴 인물들의 위치와 옷 색 등을 세밀히 조합하고 숙고해 어우러지도록 한 결과들이다. 이를 통해 우리를 자연 속으로 파묻혔던 어린 시절로 소환한다. 그에 따라 장면들의 전환에 따라 우리는 차차 자연을 동경하고 또 경계 없이, 허물없이 섞여들던 한 시절의 어린이들로 몰입한다. 이러한 촬영의 기법과 그의 바탕이 되는 면밀한 고찰을 미학적으로 인정받아 감독은 아카데미 촬영상을 받았다.

고요하게 흐르는 물줄기 안으로 스며드는 따뜻한 햇살, 그리고 그 햇살을 닮은 하늘의 품 속에서 시작하는 이 영화의 주요 등장인물은 목사의 두 아들인 노먼과 폴이다. 노먼은 현실을 중요시하면서 신중한 성격이고 폴은 그와 반대로 좀 더 과감하고 자유로운 사람이다. 그러한 두 사람의 성향에서 짐작할 수 있듯이, 성장한 노먼은 대학교를 택하고 폴은 시골에 정착한다. 그렇게 각자의 생활을 하던 중 어느 날, 노먼이 고향을 방문하고, 오랜만에 형제는 함께 어울리는 시간을 갖는다. 오랫동안 아버지와 함께 했던 낚시를 하러 가고 동네 친구들과 만나 술을 마시며 놀기도 한다. 그러나 이는 오래가지 못한다. 포커를 좋아했던 폴이 돈을 갚지 못하고 결국 폭행을 당하고 죽은 것이다.

비교적 잔잔한 줄거리 중 그나마 이 장면이 클라이맥스라고 할 수 있는데, 영화로부터 내용적인 면에서 뭔가를 좀 더 기대한 사람들은 다소 허망하다고 느낄 수 있는 부분이기도 하다. 규칙과 질서를 바라보는 노먼이지만 도박장까지 폴과 동행했음에도 불구하고, 그리고 폴이 위험할 것이라는 사실을 알고 있음에도 불구하고, 그는 그러한 폴의 죽음을 적극적으로 막아내려 하지 않았다. 또한, 어찌 보면 노먼이 대표하는 일반적인 사람들과는 다른, 특별한 인물처럼 보이는 폴이지만, 그의 ‘도박’이라는 행위, 그리고 제대로 된 분투 없는 죽음에는 깊은 의미가 있어 보이지도 않기 때문이다.

이는 나로서도 영화를 처음 보았던 당시에 이해할 수 없는 장면이었다. 개인적으로는 많은 이들이 명장면으로 꼽는 아름다운 강물 속에서의 플라잉 낚시보다 더 기억에 남았는데, 이는 아마 형제의 대비되는 성격이나 동생의 관계에 대입되었기 때문일 것이다. 내가 누군가를 사랑한다면, 소중히 한다면, 그 사람이 올바른 길을 가도록 돕는 것에 대해서, 그 사람을 향한 내 마음의 크기만큼 그 의지가 커야 당연한 것 아닌가, 하는 생각에 의해서였다. 그런 눈으로 바라보았을 때, 차분히 폴의 이야기를 전하는 노먼, 그리고 조용하게 슬픔을

삼키는 듯한 아버지의 태도는 내가 온전히 알 수 있는 무언가가 아니었다. 오히려 그만큼 사랑하지 않았기 때문이 아닌가, 하는 질문이 떠올랐다.

그러나 지금에서 돌아보자면 그때의 판단은 오만이었다고도 할 수 있다. 삶의 본질 속에서 옳고 그름의 기준은, 윤리적 행동 혹은 죽음의 선택과 관련된 일이더라도 엄밀히 말하자면 찾을 수 없는 것이기 때문이다.

우리는 폴이라는 인물을 처음 경험하지만 아주 낯설지는 않다는 느낌을 발견할 수 있다. 그의 이러한 규율을 벗어나는 행동과 사고방식은 이방인의 뒤흔소라는 인물과 닮은 점들이 있기 때문이다. 모르는 사람들을 위해 잠깐 인물 소개를 하자면, 뒤흔소는 세상에 내던져지는 형태의 태생의 성질이 그러하듯 수동적이고 무기력한 삶 속에서 흘러가는 대로 인생을 살다가 마감하는 사람이라고 요약할 수 있겠다. 그는 질 나쁜 친구와는 어울리지 말아야 한다거나 어머니의 장례식에서 슬퍼야 한다는 대부분의 사람이라면 실천하거나 납득할 관념들을 공감하지 못하고, 그러는 한 실행으로 옮기지 않는다. 그러나 이러한 특성을 지녔다는 점을 두고 그를 비운의 캐릭터로, 잘못된 사람으로만 칭할 수 있을 것인가?

역으로 생각해보면 이 뒤흔소라는 인물은 진실된 마음이 들기 전까지, 그 규칙이 틀렸다고 생각한다면, 이상한 눈초리를 받을 수 있을지라도 결국 자신의 사고에 솔직했다고도 얘기할 수 있다. 마리나 아브라모비치라는 행위 예술가는 1974년 자신의 전시(rhythm zero)에서 스스로를 모델로 삼아 6시간 동안 자신을 마음대로 할 수 있는 권한을 전시의 관람객들에게 부여한다. 진행을 시작하고 시간이 얼마 가지 않아 그저 '일반적인' 이들로 보였던 관람객들이 면도 칼로 상처를 내고자 시도하거나 성추행을 했던 모습들에서 볼 수 있는 것처럼, 정상적인 사람들도 기회가 주어진다면 얼마든지 폭력성과 파괴성을 드러낼 수 있다. 결국 한 집단 속에는 관념을 이해하지 못하나 나설 용기는 없는 소극적인 뒤흔소가 여럿 있다고도 볼 수 있다는 것이다. 그렇다면 완전한 납득 없이 남들의 시선을 따라 움직이는 삶을 두고, 자신의 신념을 죽을 때까지 꺾지 않은 인물의 삶이 더 비천한 것이라고 할 수 있는 것인가? 누구의 잣대로?

우리 모두 결국 제각각의 시선으로 우리에게 주어진 주변으로 이루어진 모든 것과 끊임없이 상호작용을 거치며, 그 과정에서 자신의 가치를 찾고, 이를 바탕으로 스스로의 판단을 중추로 삶을 이어나간다. 그에서는 보편성이라는 무늬를 찾을 수 있지만 다시 그 속을 들여다보면 또 온갖 것을 거처온 과정의 흔적이 새겨져 있듯 온전히 같은 것도 완전히 틀린 것도 존재한다고 볼 수 없다. 모든 기준은 상대적인 것이다.

그렇기에 오히려 폴의 죽음이 그의 아버지에게도, 형인 노먼에게도, 그리고 전반적으로 보더라도 그 강물의 생김처럼 덩 덩하고 잠잠한 형태로 연출될 수밖에 없는 것이다. 비록 폴의 결정들은 부모의 마음으로 보자면 바람직하지 못한 것들이겠으나, 설사 결과가 죽음이었다도 다른 사람이 그러한 결정을 막을 수 있는 것이 아니며, 다만 온 힘을 다해 사랑해 줄 수 있을 뿐인 것이다. '완전한 이해는 없어도 우리는 완벽히 사랑할 수 있다.'라고 아버지가 말한 것처럼. 우리는 사랑하는 이의 앞길을 정해주지는 못하지만 그 대신 언제나 그 위로 쌓인 눈을 치워주는 헌신과 정성의 마음으로 그 삶을 응원해 줄 수는 있다는 것이다.

'인생은 예술품이 아니고 순간은 영원한 것이 아니다.'라고 노먼 맥클레인이 읊조린 것처럼, 주어진 대로, 특히 예술품이 아니라는 것에서, 누군가가 잣대를 내밀고 평가할 수 있는 요소가 아님을 기억하면서. 영화는 이렇듯 드라마틱한 주인공의 자극적인 조미료와 같은 설정을 택하는 대신 모두 견어내고서 카메라로 극도의 평범함, 그리고 사실성이 고조된 인물의 죽음을 담아내고 있다. 그렇기에 오히려 그 본질과 가까워져 우리에게 인간, 그리고 인간을 포함한 생명체가 흐르는 형태의 과정을 날 것으로 고스란히 이해하도록, 메시지를 전달해 준다.

확실히 이 영화는 히어로물, 스릴러물과 같이 짜임새가 좋은 액션과 긴장감 있는 스토리를 맛보고 싶은 이들에게 적합한 필름은 아닐 수 있을 것이다. 발생하는 사건은 시골에서의 고요한 생활, 그리고 한 아들의 죽음 정도로 나눌 수 있을 정도로 단조롭기 때문에 이야기 자체는 폭넓은 연령층에게 몰입을 주기에는 실패한

것이다.

그러나 간단하면서 뻔한 줄거리가 오히려 영화의 감동이 되는 요소이기도 하다. 별것 아닌 것으로 부모님께 혼이 나고, 젖는 옷에 개의치 않고 물속으로 뛰어드는 모습들, 그 위로 눈부시게 내리쬐는 햇볕은 우리의 어릴 적이기도 하기 때문이다. 알고는 있지만 매 순간 기억하기에는 어려운 부모님, 그리고 가족 간의 사랑, 이를 바탕으로 이해할 수 있는 삶의 본질적 형태. 이러한 요소들이 드러나고 있기에 개인의 독립, 대중성의 고집, 능력 중시 사회로의 심화를 모두 지니고 있는 현대인들의 사회에 꼭 필요한 가르침들을 담고 있는 영화라고 할 수 있다. 그래서 많은 세월이 지났지만, 충분히 기억할 가치가 있는 작품이라고 생각한다. 따라서 영화를 통해 아들의 죽음에 "...다른 소식은 없냐?"며 받아들였던 맥클레인 목사와 그 가족이 우리에게 주는 교훈을 잊지 않기를, 그리고 그것을 바탕으로 성장하기를 바란다.



## 월가에 사는 바틀비의 이야기 - 자본주의와 실존주의의 관점에서

: 허먼 멜빌, <필경사 바틀비>를 읽고

생명공학전공 정희\*

학원 조교 아르바이트를 신청했다. 하는 일은 학생들이 푼 문제를 채점하고, 모르는 것을 알려주는 것이었다. 첫 근무를 나간 날, 나는 기대했던 것처럼 문제를 채점하고 알려주는 대신 학원을 청소하는 법, 커피머신을 청소하는 법, 쓰레기통을 비우고 내다 버리는 법 등을 배웠다. 몇 달간 일하면서 원장선생님은 종종 나가서 쓰레기봉투를 사오라고 하거나, 또는 선생님들 먹을거리를 사오라는 등 다양한 요구를 했다. 나는 묵묵히 했다. 그러다 어느 날, 청소가 제대로 되어 있지 않다며 혼내는 원장선생님께 난 사과하고 다시 청소를 했다. 그는 갑이고 나는 을이었으니, 응당 그러해야 한다고 생각했다.

<필경사 바틀비>에서 바틀비는 필경사로 글씨를 쓰는 일을 하기 위해 월 스트리트에 있는 '나'의 사무실에 방문한다. '나'의 사무실은 필경사 일을 하기에 단점이 있는 사람들로 - 오후만 되면 흥분하는 터키, 반대로 오전에 신경과민인 니퍼스, 소일거리를 담당하는 소년 진저 너트 - 구성된다. 이런 '나'의 사무실에 온 바틀비는 묵묵히, 창백하게, 기계적으로 놀라운 분량을 필사하는 행운이었다. 그러나 바틀비는 어느 순간부터 이상해졌다. 필사를 검증하는 일뿐 아니라 가까운 거리에 있는 우체국에 가는 것도, 더욱이 필경사라면 당연히 해야 할 필사까지 안 하는 편을 택한다. '나'는 바틀비를 설득해 보았지만 그는 변하지 않는 편을 택하겠다고, 자신은 특별한 사람이 아니라는 말을 되뇌인다. 결국 바틀비를 사무실에서 내쫓는 것에 실패한 '나'는 그를 피해 사무실을 이사한다. 텅 빈 사무실에 홀로 있던 바틀비는 이곳에서 나가지 않겠다고 건물관리인과 실랑이하다, 감옥으로 보내진다. '나'는 바틀비가 감옥에 있다는 사실을 듣고 그를 만나러 가지만 그는 "나는 당신을 알아요. 당신과 아무 말도 하고 싶지 않아요."라며 무시한다. 그리고 나서 며칠 후, 다시 '나'가 감옥에 바틀비를 면회하러 갔을 때, 그는 먹는 것을 택하지 않아 죽은 채였다.

자본이 모든 것을 지배하는 경제체제, 즉 자본주의 아래에서 바틀비의 행동은 확실히 문제가 있다. 하지만 역설적이게도, 자본주의에 인하여 바틀비의 행동은 설명될 수 있다. 바틀비는 필경사의 업무인 필사를 완벽하게 해냈으므로 정해진 봉급을 받는다. '필경사'라는 단어에서 알 수 있듯, 글씨를 쓰는 일에 돈을 받는 필경사에게 필사를 검증하거나 우체국을 가는 일은 사실상 '봉사'에 가깝다. 자신을 고용한 갑이 고마워서, 혹은 직장에서 해고되지 않기 위해 을은 스스로 행동한다. 스스로 직장에 봉사하는 것이 너무나도 익숙해진 우리들은 바틀비의 행동에 문제가 있다고 생각한다. 그러나 바틀비는 주어진 일을 했고, 자신이 필사를 하지 않을 때 봉급을 받지 않았으므로 사실상 별 문제가 없다.

개인의 자유를 중요하게 여기는 흐름을 실존주의라 한다. 실존주의의 관점에서 일을 하지 않는 편을 택한 바틀비는 이상할 것이 없다. 그러나 우리는 이런 바틀비를 이해하기 어렵다. 이는 저자인 멜빌이 '나'라는 인물을 통해 사건을 전개시켰기 때문이다. '나'의 시점에서 바틀비를 바라보기에, 독자는 바틀비가 이상하다

는 ‘나’의 관점을 그대로 받아들인다. 이런 시점은 ‘나’의 말을 거드는 터키, 니퍼스, 진저 너트에 의해 더욱 몰입되어 결국 책을 읽는 독자는 바틀비를 이해할 수 없는 인물이라고 낙인찍는다. 멜빌은 바틀비의 “저는 특별하지 않아요.”라는 말로 그가 특별하지 않은 인물임을 강조하지만, 이미 편협한 시각을 가진 독자는 바틀비가 헛소리를 한다고 생각한다.

필사를 검증하는 일을 하지 않는 편을 택한 바틀비를 보며, 나는 “그냥 한 번 해주고 말지. 어려운 일도 아닌데.”라는 생각을 했다. 원장선생님이 시키는 일을 묵묵히 했던 나의 입장에서 바틀비는 이상하고 까다로운 인물이다. 을이던 내가 갑의 입장에 동화되어 바틀비를 이해하긴커녕 갑과 함께 바틀비를 비난한 것이다. 그러나 편협한 시각을 버리고 자본주의와 실존주의의 관점에서 바라본다면 바틀비의 ‘특별하지 않은 사람’이라는 외침이 처절하게 들려온다. 월가에 사는 평범한 사람, 바틀비의 이야기가 다가오는 순간이다. 자본주의 시대에 살고 있는 바틀비와 우리들. 서로의 이야기엔 닮은 점이 없어 보이지만, 자세히 관찰하면 각자 치열하게 나아가고 있는 삶이 보인다. 월가에 사는 바틀비의 이야기와 현대를 살아가는 우리네의 이야기를 비교해보며 <필경사 바틀비>를 읽어보는 건 어떨까?



## 고장난 기계

: 리처드 도킨스 〈이기적 유전자〉를 읽고

경제금융과 홍석\*

도킨스의 〈이기적 유전자〉를 읽다가 깊은 회의감에 빠지는 것은 놀라운 일이 아니다. 우리의 행동은 유전자의 이기적 욕구에 따라 결정된다는 도킨스의 주장은 ‘ 과연 인간의 자유의지란 존재할까? ’라는 의문을 품게 하는 데 충분하다. 물론 도킨스의 말마따나 인간은 유전자의 명령에 묶여 있는 존재임은 틀림없다. 그렇지만 도킨스는 인간만이 가지고 있는 자기 복제자에 대항할 수 있는 힘을 상정하면서 인간을 유전자의 완벽한 기계로 전락시키지는 않았다고 생각한다.

인간은 유전자의 생존 기계다. 인간뿐만 아니라 모든 개체는 유전자가 자신의 사본을 늘리기 위해 이용하는 수단이자 운반자에 불과하다. 이런 생각은 진화에서 중요한 것은 유전자고 개체의 행동은 유전자의 이기적 성질에 기인한다는 도킨스의 이론에서 파생되는데 개체가 보여주는 많은 행동들은 이 이론으로 설명된다. 일벌이 자신의 친척을 돌보는 이유는 일벌이 이타적이고 배려심이 깊기 때문이 아니라 자신의 유전자의 복제에 도움이 되기 때문이다. 영양이 포식자를 만났을 때 높이 뛰는 이유는 다른 영양들을 지키기 위해서가 아니라 자신의 유전자를 지키기 위해서다. 유전자는 개체에 자신의 생존과 복제에 도움이 되는 프로그램을 심어 놓았기 때문에 각 개체는 자신의 유전자를 위해 행동한다.

그렇다면 우리가 행하는 행동에는 어떤 의미가 있을까? 인간이 유전자의 생존을 위한 완벽한, 행동의 동기는 오로지 유전자에게만 있고 유전자의 모든 명령을 충실하게 따르는 생존기계라면 우리가 행하는 행동은 결과가 어찌됐든 유전자가 미리 명령한 것을 이행하는 것일 뿐 인간에게서 어떠한 의미를 찾을 수는 없을 것이다. 이것은 곧 인간의 자유의지 부재로 이어진다. 또한 인간에게 도덕적 판단을 내리는 것은 불가능하다는 결론에 이른다. 우리가 어떤 청소기로 청소를 한다고 해서 그 청소기를 착하다고 칭찬하지는 않는다. 청소기는 자신에게 주어진 명령을 이행했을 뿐이기 때문이다. 마찬가지로 인간은 유전자의 명령에 따라 행동하는 생존 기계이기 때문에 인간의 행동이나 성격에 도덕성을 부여할 수는 없다. 이런 결론들이 전부 타당하다면 우리가 지금까지 살아온 삶은 무엇인가? 그저 유전자의 꼭두각시놀음에 지나지 않았던 것일까?

물론 인간이 유전자에게 대항할 어떠한 힘을 갖고 있지 않다면 그렇다. 하지만 인간은 다른 동물에게는 없는 유전자의 속박에서 벗어날 수 있게 해주는 힘이 분명 있다. 〈이기적 유전자〉는 도킨스가 일관되게 펼치는 주장만으로 충분히 가치가 있는 책이지만 〈이기적 유전자〉가 진정으로 가치 있는 이유는 인간을 인간만이 갖고 있는 힘을 상정함으로써 사자나 원숭이 같은 종들과 차별시켰다는 데 있다고 생각한다. 이것은 우리가 〈이기적 유전자〉를 읽고 느낄 수 있는 깊은 회의감을 어느 정도 잠식시킨다. 2001년 1월 26일 일본 신오쿠보 역에서 한국인 남성이 일본인 취객을 구하고 사망하는 사건이 일어났다. 이런 사건은 개체가 유전자의 생존과 복제를 위해서 행동한다는 이론으로만 설명하기 어렵다. 일본인 취객을 구한 한국인 남성은 그가 자신과 혈연자라고 생각하고 구한 것이 아니기 때문이다. 이런 행동은 인간만이 가진 순수하고 진정한 이타심에 의해 설명된다. 도킨스는 진정한 이타심의 존재 여부에 대한 판단을 내리지 않았지만 필자는 순수하고 진정한

이타심은 존재한다고 생각한다. 앞의 예시처럼 인간이 어떠한 대가나 보답을 바라지 않고 오로지 도움을 받는 사람을 위해서 그 사람을 돕는 경우는 흔하게 찾아볼 수 있기 때문이다. 또한 인간은 '비둘기파의 공동 행위'에 가담하는 게 장기적으로 이익이 되는 것을 깨닫곤 한다. 다른 종들은 이것을 깨닫지 못하는 것으로 추측해 볼 때 인간이 이를 깨달을 수 있는 이유는 유전자 때문이 아니다. 그것은 인간에는 미래를 상상하고 예측하는 의식적인 선견지명이 있기 때문이다.

이런 인간만이 가지고 있는 힘은 이기적인 자기 복제자들이 자신들의 이익만을 취하려 할 때 이를 저지하고 보다 효율적인 해결책을 강구할 수 있게 해준다. 물론 인간이 완전히 유전자의 그늘에서 벗어나기는 힘들 것이다. 우리는 유전자에 의해 부모님이나 자식을 4촌보다 사랑할 것이며 4촌을 8촌보다 사랑할 것이다. 이 때문에 인간은 여전히 유전자의 기계이다. 하지만 인간은 인간만이 가진 힘을 통해 유전자의 목적과 무관하거나 유전자의 목적에 반하는 행동을 할 수 있다. 마치 어딘가 고장난 기계처럼.

하지만 이때 고장이라는 표현은 우리가 일상적으로 생각하는 것처럼 부정적인 의미를 내포하지는 않는다. 인간이 고장난 기계라는 건 어디까지나 유전자의 입장이다. 인간의 입장에서 '고장난'이라는 단어는 인간이 자유의지를 갖고 있다는 점과 인간의 운명은 인간이 정할 수 있다는 점에서 분명 반가운 수식어이다. 만약 인공지능이 발달하여 인공지능이 인간에게 저항하여 자유를 추구한다고 해보자. 이때 인공지능은 인간의 눈을 피해 도망가거나 인간을 살해하거나 하는 행동들을 취할 수 있다. 인간은 이런 인공지능을 고장났다고 보는 것이 타당할 것이다. 하지만 인공지능의 입장에서는 어떤가? 어쩌면 '고장나다'라는 단어는 상대적일지도 모르겠다. 보다 중요한 것은 '인간의 유전자의 고장난 기계다.'라는 문장에서 고장이 의미하는 바이다. 인간에게 정해진 운명이란 없다. 인간은 순수하고 진정한 이타심과 의식적 선견지명 같은 힘을 이용하여 유전자의 이기적 욕구에만 이끌려 사는 다른 동물과는 달리 유전자에게 저항할 수 있기에 스스로 운명을 개척할 수 있다. 배가 역풍을 맞아도 노를 저어서 앞으로 나아갈 수 있듯이 말이다.

## 2021학년도 2학기 상명 에세이 경진대회 수상작 모음집

---

저 자: 2021학년도 2학기 상명 에세이  
경진대회 수상자

편 찬: 상명대학교 계당교양교육원

발행처: 상명대학교 계당교양교육원

발행일: 2022년 2월 9일

---

\* 본 도서의 저작권은 저자와 상명대학교 계당교양교육원에 있습니다.

