



2025학년도 2학기

에세이 경진대회 수상작 모음집



<학술적 에세이>

1. (대상) 상명대학교 캠퍼스 공간 구조와 안전 문제점 분석 및 개선 방안.....	1
2. (최우수상) 상명대학교 캠퍼스 내 배달 쓰레기 배출 실태 분석 및 전용 분리수가 시설의 필요성에 관한 연구.....	18
3. (최우수상) 생성형 인공지능이 사람들의 학습 사고 역량에 미치는 영향.....	35
4. (우수상) 재직자전형 학습자의 학업 지속성을 가로막는 현실과 원인 분석: 상명대학교 학생을 중심으로.....	51
5. (우수상) Few-shot Prompting을 통한 소형 로컬 언어모델의 환각 억제에 관한 연구.....	67
6. (우수상) 한국 애니메이션 산업의 문제점과 발전 방향 탐구.....	81
7. (우수상) 유튜브 반려동물 콘텐츠의 문제점과 해결방안.....	105
8. (우수상) 한국 사회의 제로 음료 소비문화와 실태 조사에 관한 연구.....	121
9. (우수상) 지방 대학의 구조조정 및 통합이 지역 소명레 미치는 영향 분석과 지속 가능한 발전 방안 연구.....	139
10. (우수상) 공연계에서 젠더프리 캐스팅 및 여성 서사극 인식 분석과 발전 방향 모색.....	151
11. (우수상) 20대의 알고리즘 저항에 대한 인식 탐구.....	162
12. (우수상) 한국 역사영화에 내재된 민족주의의 한계점과 대응 방안.....	174
13. (우수상) 한국 사회 버스 준공영제 문제점 및 대응 방안.....	185
14. (우수상) 웹툰 리메이크의 현황과 각색에 대한 비판적 고찰.....	195
15. (우수상) 1020세대의 정보 피로 현상 대처 방안: SNS피로감을 중심으로.....	216
16. (우수상) 재조합 면역치료 단백질 생산 세포주로서 식물 기술적 가능성과 산업적 전망.....	237
17. (우수상) 현대 사회 운동 문화의 특징과 의미에 관한 연구: 설문조사 결과를 중심으로.....	254
18. (우수상) 김애란 소설에 나타난 현대 사회 청년층의 주체성 위기 연구.....	265

<비평적 에세이>

1. (대상) 가와바타 야스나리 <설국>.....	274
2. (최우수상) 분실된 마인드, 분실된 방, 김은하의 분실.....	278
3. (최우수상) 가족이라는 이름의 그늘.....	281
4. (우수상) 악의 평범성의 구현.....	284
5. (우수상) 목적 없이 세상에 던져진 존재의 여정.....	286
6. (우수상) 감정이라는 잣대가 법을 흔들 때.....	289
7. (우수상) 호모 사피엔스의 자살.....	292
8. (우수상) 금융위기의 반복성과 책임의 부재에 대하여.....	295

상명대학교 캠퍼스 공간 구조와 안전 문제점 분석 및 개선 방안

목차

1. 서론
 - 1.1. 연구목적 및 필요성
 - 1.2. 연구 방법
 2. CPTED(범죄예방 환경설계) 이론
 3. 상명대학교 캠퍼스 내 안전 현황
 - 3.1. 야간 조명 및 보안설비
 - 3.2. 야생동물 출현
 - 3.3. 겨울철 언덕·계단의 낙상 위험
 - 3.4. 보행자와 차량 동선 충돌 위험
 4. 상명대학교 캠퍼스 안전에 대한 인식 현황
 - 4.1. 상명대학교 학생들의 캠퍼스 안전에 대한 인식 설문조사
 - 4.2. 조사 결과의 시사점
 5. 캠퍼스 위험 요인 해결 방안
 - 5.1. 공간 설계 측면
 - 5.1.1. 비상벨 등 보안설비 설치
 - 5.1.2. 울타리 설치를 통한 야생동물 출현 차단
 - 5.1.3. 겨울철 안전 경사로 설계
 - 5.1.4. 정문 외 구역 보도·차도 분리
 - 5.1.5. 정문 구역 횡단보도 및 교통섬 설치
 - 5.2. 정책 및 교육 측면
 6. 결론
- 참고 문헌

1. 서론

1.1. 연구 목적 및 필요성

한국은 전반적으로 생활하기에 안전하다고 평가된다. 실제로 우리는 늦은 시간까지 밖에서 활동을 하거나 카페에 개인 물품을 두고 잠시 자리를 비워도 크게 불안함을 느끼지 않는다. 심지어 길거리에 다른 사람의 짐이 떨어져 있으면 아무도 건드리지 않고 지나가는 모습을 쉽게 관찰할 수 있다. 이러한 인식의 배경에는 바로 골목 구석구석까지 설치된 충분한 조명, CCTV를 통한 감시와 빠른 출동시스템(112 긴급 신고 체계)이라고 할 수 있다. 반면에 치안이 취약한 지역은 방치된 골목, 빈 건물, 폐공간이 많고 동선이 복잡하거나 시야가 막힌 구조가 많다는 특징이 있다. 이러한 지역을 보통 ‘슬럼 지구’ 라고 하는데 거대 도시 내에서 빈민이 밀집하고 주거 및 생활 환경이 극히 불량한 지구를 말한다. 노후 불량 주택의 과밀 지역이기 때문에 채광 채열 등 주거 조건과 도로 배수 시 상하수도 등 생활 환경이 불량하고 저학력의 하층 계급 주민들이 집중하여 범죄 발생률도 매우 높다.¹ 이렇게 공간의 특성에 따라 범죄 발생 가능성을 높이거나 낮출 수 있고 이러한 구조적 요인은 해당 지역에 살고 있는 사람들의 생활에 직접적인 영향을 미친다. 따

¹ 이우평, 슬럼, Basic 고교생을 위한 지리용어 사전, 신원문화사, 2002, 네이버 지식백과, 슬럼, 2025.11.17., <<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1919906&cid=50298&categoryId=50298>>에서 재인용.

라서 공간의 설계는 사람들의 삶의 질을 결정짓는 중요한 요인이라고 할 수 있다.

그렇다면 캠퍼스 안에서의 안전수준은 어떠한가? 일반적으로 캠퍼스라고 하면 안전한 공간이라고 생각하겠지만 공간의 설계에 따라 학생들의 안전을 결정한다. 안전이 확보되지 못하는 학교에서는 학생들이 학업과 활동에 집중하기 힘들며, 이는 교육기관이 추구하는 인재 양성의 목표에 달성하기 어려운 결과로 이어질 수 있다. 학교는 학생의 안전을 위해서 학생들을 위한 공간의 구조설계가 꼼꼼히 되어 있어야 한다.

특히 상명대학교는 경사가 높은 지역에 위치해 있어 학생들의 안전사고가 우려되는 상황이 많다. 상명대학교의 입구인 세검정 삼거리를 시작으로 상명대학교사범대학부속여자고등학교를 지나 최정상까지 527m까지 최대 기울기는 30.2%, 평균 기울기는 19.2%이다. 평균 고도는 해발 120m인데, 서울 성동구와 용산구에 걸쳐 남산과 연결된 매봉산이 120m이기 때문에 학교를 등교하면 산 하나를 등산하는 것과 같다.² 이러한 높은 언덕 때문에 위험했던 상황도 몇 번 발생한 적이 있다. 2024년에는 상명대 인근 언덕을 오르던 버스가 경사에 못 이겨 뒤로 밀리는 사고가 2건이나 있었다. 그 중에서도 특히 경사가 가파른 후문으로 오르는 종로13버스에서 일어난 사고에서는 37명이 부상을 입는 경우가 생기기도 했다. 즉 다른 캠퍼스보다도 상명대학교 학생들은 위험에 더 크게 노출되어 있으며 학교는 학생들의 안전을 위해 더욱 세심한 노력이 필요하다. 이에 본 글은 안전한 캠퍼스를 만들기 위해 안전한 공간의 조건이 무엇인지 살펴보고, 상명대학교의 공간이 안전하게 설계되었는지 분석해보고자 한다. 더불어 설문조사를 통해 학생들은 캠퍼스의 안전에 대해 어떤 인식을 가지고 있는지 알아보고, 위험요인이 있다면 어떤 개선 방향을 모색할 수 있을지 검토해 보고자 한다.

1.2. 연구 방법

캠퍼스 안전을 객관적으로 분석하기 위해 평가 기준과 평가항목을 세우고 현장조사를 진행하였다. 평가 기준은 실제 학생들이 일상적으로 겪고 있는 위험을 중심으로 설정하였으며 특히 평가 항목 중 조명 및 범죄 가능성, 언덕, 계단의 낙상 위험, 보행자와 버스 동선 겹침은 학생들의 이동 동선과 생활 동선을 중심으로 평가하였다. 각 항목들은 가시적으로 평가 가능한 것으로 구성하였고 그 내용은 <표 1>과 같다.

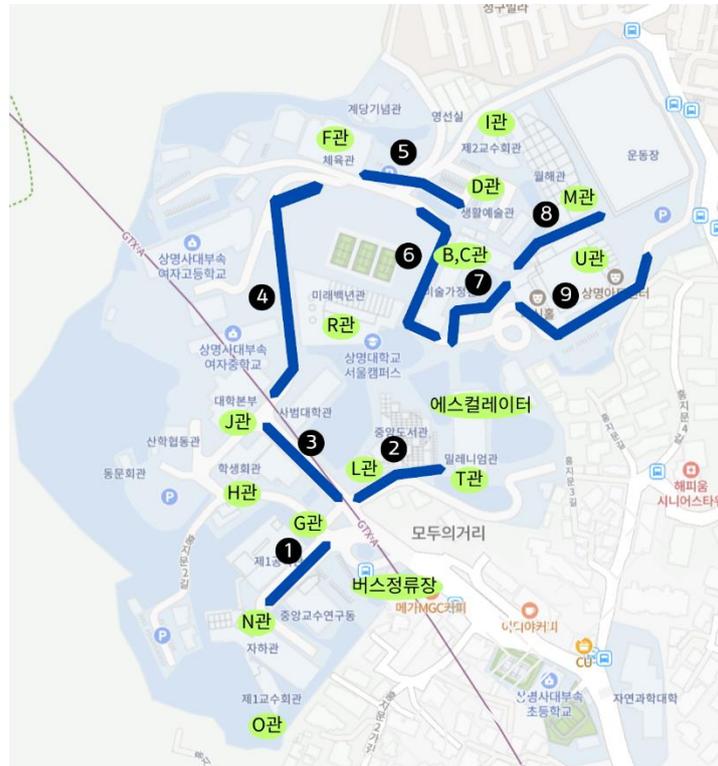
<표 1> 캠퍼스 안전 평가 기준 및 평가 항목

구분	평가 기준	평가 항목
조명 및 범죄가능성	가로등 CCTV	야간 주변 사물 식별 유무, 가로등 개수, 정상작동 유무 CCTV 개수
언덕, 계단의 낙상 위험	경사지역 경사로 안전시설	이동 동선 상 경사로 유무 경사로 난간, 미끄럼방지 스티커 유무
보행자와 차량 동선 겹침	차량 위험	인도와 차도 구분 유무
야생동물 출현	야생동물로부터 캠퍼스 보호	캠퍼스와 외부 경계 울타리 유무

<그림 1>과 같이 상명대학교 학생들의 이동 동선은 건물 간 이동과 에스컬레이터를 기준으로 총 9가지 경로로 구분하였다. 1번 경로는 G관에서 N관으로 이동하는 동선이고 2번 경로는 L관 입구에서 T관, 3번 경로는 L관 입구에서 J관으로 이동하는 경로이다. 4번 경로는 J관에서 테니스장, 5번 경로는 F관에서 D관, 6번

² 정용부, [이슈헌터] '곡소리'나는 캠퍼스 언덕... 데이터로 살펴본 가장 가파른 대학은?, 파이낸셜뉴스, 2017.10.21., <https://www.fnnews.com/news/201710191528246862?utm_source=chatgpt.com>

경로는 에스컬레이터 출구에서 B관 건물 왼쪽 끝까지 이어진다. 7번 경로는 에스컬레이터 출구에서 C관, 8번 경로는 C관에서 M관, 9번 경로는 운동장에서 U관 옆을 지나 에스컬레이터 출구로 이어지는 동선으로 구성하였다.



<그림 1> 학생 이동 동선

상명대학교 학생들의 캠퍼스 안전에 대한 인식을 알아보기 위해 ‘질문지법’을 사용하였고 네이버 폼을 이용하였다. 또한 폭넓은 참여를 유도하기 위해 에브리타임에 2025년 11월 7일~ 2025년 11월 14일 동안 총 37명의 학생에게 설문조사를 진행하였다.

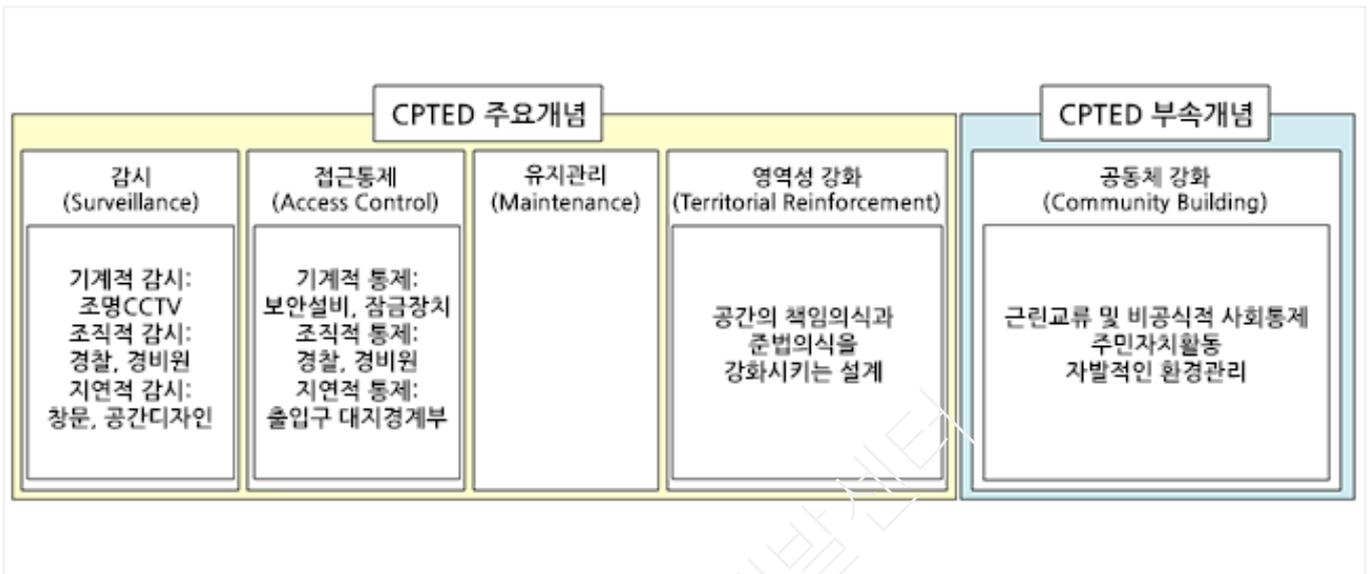
2. CPTED(범죄예방 환경설계) 이론

셉테드(CPTED)는 crime prevention through environmental design의 약자로 적절한 디자인과 주어진 환경의 효과적인 활용을 통해 범죄 발생 수준 및 범죄에 대한 두려움을 감소시키고 삶의 질을 향상시키는 것이다. 셉테드는 환경이 사람들의 행태에 영향을 미치고, 이것은 범죄를 일으킬 만한 환경을 배제한다면, 결과적으로 범죄를 줄일 수 있다는 것을 의미한다. 범죄가 “동기를 가진 범죄자, 취약한 대상, 환경”의 3요소가 갖추어질 때 발생한다는 점에 근거하여, 셉테드는 “감시와 접근통제, 공동체 강화”를 핵심 개념으로 정립하고 다양한 분야에서 응용되고 있다.³

실천원리는 감시와 접근통제, 영역성 강화, 활용성 증대, 유지관리로 구성되는데 여기서 감시는 공간 배치와 시설 계획을 통해서 잠재적 범죄자와 피해자들의 행위가 시선 연결 범위에 놓일 수 있도록 유도하는 것이 중요하다는 것을 말한다. 접근통제는 가장 직접적이면서 효과적인 범죄예방 원리인데, 경비원과 순찰 인력에 의한 인적경비와 보안설비에 의한 기계적 경비 등 시스템적인 대책과 함께 디자인을 통해서 자연스럽게 사람들의 행위를 통제하는 전략이다. 영역성 강화는 반사회적 행태에 대한 직간접적인 통제가 이루어

³ 한국셉테드학회, CPTED 개념 및 실천원리, < <https://www.cpted.or.kr/kr/business/intro.php> >, 2025.12.14.

집에 따라 범죄자의 행위를 위축시키거나 범죄행위가 발각될 확률도 높일 수 있기 때문에, 주변 환경의 관심과 준법의식을 고취시키는 사용자(주민) 참여 기반의 범죄 예방 원리이다. 활용성 증대는 거리의 눈(eyes on the street)에 의한 감시 효과를 높이는 것으로 사람들이 공간과 시설을 활발하게 이용할 수 있도록 환경을 디자인하여 자연스럽게 감시 기회를 증대시키는 것이다. 마지막으로 유지관리는 범죄 예방 기능(성능)이 꾸준히 유지되는 시설(제품)을 사용하거나 환경이 저저분 해지거나 노후 이미지(분위기)를 조성하지 않도록 환경을 관리하는 것을 의미한다.⁴



<그림 2> CPTED의 6가지 적용원리⁵

여기서 감시와 접근통제, 영역성 강화는 건축디자인 초기 단계의 계획요소인 반면, 유지관리는 건물의 사후적 요소로, 깨진 유리창 이론은 공간환경과 범죄의 직접적인 연관성을 보여준다.⁶ 여기서 깨진 유리창 이론이란 깨진 유리창 하나를 방치하면 그 지점을 중심으로 범죄가 확산되기 시작한다는 것을 의미한다. 이 이론은 1969년 미국 스탠퍼드 대학의 필립 짐바르도 교수의 실험에서 비롯됐다. 짐바르도 교수는 치안이 비교적 허술한 골목을 골라 자동차 두 대를 일주일간 방치해 두었는데 이때 자동차 한 대는 보닛만 열어놓고, 다른 한 대는 보닛을 열어둔과 동시에 고의적으로 창문을 조금 깬 상태로 두었다. 일주일 후 보닛만 열어둔 자동차는 거의 변화가 없었지만 유리창을 깬 채 놓아둔 자동차는 심하게 망가졌다. 또한 배터리와 타이어가 없어지고 낙서로 뒤덮였으며 쓰레기가 가득 쌓였다. 이러한 상황이 발생한 이유는 어떤 건물이 유리창 하나가 깨진 채로 방치된다면 사람들은 건물주나 관리인이 신경을 쓰지 않는다고 생각하기 때문이다. 따라서 그 앞에 하나 둘 쓰레기를 갖다 버리고, 돌을 던져 다른 유리창도 깨뜨리고 결국 그곳의 모든 유리창이 깨지게 되어 건물 역시 버려진 건물로 인식되어 절도나 강도 같은 강력범죄가 일어나게 된다. 결론적으로 사소한 잘못을 바로잡지 않으면 큰 사태가 발생할 수 있기 때문에 공간을 안전한 상태로 유지하기 위해서는 공간에 대한 설계와 유지관리가 중요함을 강조한다.⁷

⁴ 한국셉테드학회, 위 사이트

⁵ 이재인, 건축물의 범죄예방설계, 『그림으로 이해하는 건축법』, 기문당, 2016.4.8., 네이버 지식백과, 건축물의 범죄예방설계, 2025.11.25., <<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=3580447&cid=58765&categoryId=58768>>에서 재인용.

⁶ 맹옥휘·김용구, 셉테드(CPTED) 적용 기반으로 한 보행 공간의 범죄 위험 평가 연구, 한국과학예술융합학회 Vol.43 No.3, 한국전시산업융합연구원, 2025, p.164.

⁷ 편집부, [친절한 인문학 사전] 깨진 유리창 이론_사소한 잘못을 바로잡지 않으면 큰 범죄가 일어난다,

3. 상명대학교 캠퍼스 내 안전 현황

3.1. 야간 조명 및 보안설비

최근 뉴스에서 범죄 기사는 쉽게 찾아볼 수 있으며 특히 공공장소에서 불특정 다수를 대상으로 하는 ‘묻지 마 범죄’ 나 살인 사건이 많이 일어나 시민들의 불안감이 증가하고 있다. 이러한 상황에서 장소를 이용하는 사람이 불안함을 느끼게 만들지 않기 위해서는 조명, CCTV 등 감시시설이 충분해야 한다. ‘S’ 대학교에서 대학교 캠퍼스 내 재학생과 교직원 112명을 대상으로 한 설문조사를 통해 야간 및 소등 후에 범죄 불안감 인식 조사를 진행했을 때 오전 1시 소등 후에는 다소 높은 범죄 불안감을 보였으며, 조명 소등과 범죄와의 연관성 역시 다소 높은 것으로 나타났다.⁸ 따라서 안전해야 하는 캠퍼스가 오히려 불안한 장소가 되지 않기 위해서는 충분히 밝은 조명과 사각지대를 최소화할 수 있는 감시시설이 필요하다. 또한 설치로 끝나는 것이 아닌 꾸준히 관리하여 항상 정상적으로 작동할 수 있도록 해야 한다. 상명대학교는 이러한 밝은 조명과 감시시설이 충분히 설치되어 있는지 <표 2>를 기준으로 평가해보았다.

<표 2> 야간조명 및 범죄가능성 평가표

	1번	2번	3번	4번	5번	6번	7번	8번	9번
가로등 개수	0	3	4	10	4	5	3	2	8
가로등 작동	0	0	0	0	0	0	0	2개X	0
CCTV 개수	0	1	1	1	2	1	1	3	4
야간 사물 식별	0	0	0	0	0	0	0	일부X	0

캠퍼스 조사는 오후 18시, 21시, 23시에 걸쳐 이루어졌다. 이동경로의 가로등의 평균 개수는 4.3개로 야간에 이동할 때에도 충분히 주변의 사물들을 식별할 수 있을 정도로 밝게 느껴졌다. 운동장 쪽은 어두운 편이었지만 주택가와 인접해 있다는 것을 고려하면 전반적인 학생 이동 경로는 모두 안전한 수준이었다. 1번 경로는 가로등이 설치되지 않았지만 주변 건물 내부에서 나오는 빛이 있어 23시 시점에도 전혀 어둡다고 느껴지지 않았다. 가로등 작동도 대부분의 경로에서 정상적으로 작동하여 유지·관리가 양호한 편이었지만, 8번 경로의 주차장쪽에 2개의 가로등이 켜지지 않아 해당 부분은 시야 확보가 어려웠다. CCTV 개수는 외부 경로를 기준으로 한 것으로 경로 당 최소 1개 이상 설치되어 있어 부족하지 않았다.

하지만 비상벨 같은 보안설비를 조사해봤을 때, 동선 상 어느 곳에서도 눈에 띄는 곳에 보안설비가 설치되어 있지 않은 것으로 확인되었다. 일부 가로등에 부착된 빨간 버튼이 안전 시설일 가능성이 있겠지만 긴급 상황에서 사용할 수 있기 위해서는 장치의 용도, 목적이 명확하게 표기되어 있어야 한다. 그러나 해당 버튼은 시각적으로 어떤 용도인지 식별할 수도 없었으며 안내문구도 없어 이를 비상벨로 단정하기 어려웠다. 만약 이것이 보안설비가 맞다고 해도 캠퍼스의 크기에 비해 설치 수는 매우 적은 수준이다. 이런 상황이면 학생에게 위험이 생기더라도 즉시 도움을 요청하기 어려울 가능성이 존재한다.

3.2. 야생동물 출현

유레카 제472호, (주)유레카엠앤비, 2023, pp.106-107.

⁸ 윤성빈·강부성, 'S' 대학교 캠퍼스 내 야간조명 차이에 따른 범죄 불안감 조사, 한국주거학회 춘계학술발표대회 자료집, 한국주거학회, 2016, p.117.

2024년 4월 29일 상명대학교 에브리타임에 ‘상명대 멧돼지’라는 글이 게시되었다. 아래 <그림 3>을 보면 멧돼지가 상명대학교 정문을 뛰어다니는 모습을 확인할 수 있다. 이를 뒤에는 ‘실시간 멧돼지 만남’이란 글로 멧돼지를 마주친 학생의 경험담이 공유되기도 하였다. 멧돼지는 접근 시 매우 위험한 동물로 부주의하게 다가가면 큰 사고로 이어질 수 있다. 최근 6년 동안 멧돼지 공격으로 인한 사망사고가 연평균 7건 넘게 발생하였고 국회 농해수위 서삼석 의원실에 따르면 2019년부터 2024년까지 멧돼지 공격으로 모두 45명이 숨진 것으로 집계될 정도로 멧돼지로 인해 피해가 이어지고 있을 정도이다.⁹



<그림 3> 에브리타임 멧돼지 목격 글

글이 올라온 시간으로 봤을 때 멧돼지는 주로 사람이 없는 밤에 활동하는 것으로 추정된다. 하지만 시험 기간이나 과제 수행 등으로 늦게까지 학교에 머무는 학생들이 있고 축제나 행사를 할 때 음식 냄새를 맡고 밑으로 내려오는 경우가 있을 수 있기 때문에 멧돼지의 출현으로 학생들이 피해를 입지 않도록 대비가 필요하다. 멧돼지 출현 가능성이 높은 공간은 학교와 산이 직접 맞닿아 있는 부분이기 때문에 이곳을 중심으로 조사해 본 결과 F관 뒤쪽, H관 옆 주차장, O관 뒤 주차장이 있었다. 이 중에서 O관 뒤쪽 주차장은 건물과 주차장의 경계에 울타리가 설치되어 있어서 야생동물이 내려올 가능성이 비교적 낮아 보였다. 하지만 F관의 옆 부분은 야생동물이 산으로부터 내려올 수 있는 경로가 좁게 형성돼 있었고 가장 출현 가능성이 높은 곳은 H관 옆 주차장이었다. 이곳은 학생들이 이용하는 건물과 가깝게 위치해 있지만 전혀 울타리가 설치되어 있지 않아 야생동물이 쉽게 학교 내부로 내려올 수 있다는 문제점이 있었다.

3.3. 겨울철 언덕, 계단의 낙상 위험

⁹ 배수영, 멧돼지 공격 사망 연간 7건...‘농작업 사망’ 연간 254건, KBS뉴스, 2025.10.17., <<https://news.kbs.co.kr/news/pc/view/view.do?ncd=8384208&ref=A>>

낙상이란 의도하지 않게 넘어지거나 떨어져서 다치는 것을 말한다. 낙상은 타박상이나 염좌같은 가벼운 손상부터 골절이나 파열, 뇌출혈 등과 같은 심각한 손상까지 초래할 수 있다.¹⁰ 따라서 겨울에 비나 눈이 오면 경사로에서 넘어지지 않도록 조심해야 한다. 특히 상명대학교는 학교가 산지에 위치해 있기 때문에 학교 및 홍제천부터 정문까지 이어지는 도로에 열선을 까는 등 낙상 사고를 예방하기 위한 조치를 취하였다. 하지만 현장조사 결과 학교 내부에는 여전히 낙상으로 인한 위험이 높다는 것을 알 수 있었다. 자세한 내용은 다음의 표와 같다.

<표 3> 야간조명 및 범죄가능성 평가표

	1번	2번	3번	4번	5번	6번	7번	8번	9번
경사로	O	O	O	O	O	X	X	O	X
경사로 난간	X	X	O	X	O	-	-	X	-
미끄럼방지 스티커	X	X	X	일부O	X	-	-	X	-

표에서 보이는 것처럼 거의 모든 동선에 경사로가 존재한다는 사실을 알 수 있다. 하지만 이렇게 위험한 현실과는 달리, 대부분의 동선에서 경사로 난간이나 미끄럼 방지 스티커 등 안전장치는 제대로 설치가 안된 모습을 볼 수 있었다. 특히 <그림 4>에서 보는 것처럼 2번 경로의 T관 앞 에스컬레이터는 짧은 거리이지만 경사가 매우 크기 때문에 눈이 와서 땅이 얼었을 때 사고의 위험이 크고 실제로 넘어질 뻔한 학생을 몇 번 목격한 적이 있다. 또한 <그림 5>에 나타난 8번 경로 역시 매우 경사져 있지만 난간 하나 없이 위험하다는 것을 알 수 있다. 두 경로 모두 학생들의 주요 동선이기 때문에 신속한 조치가 필요하다.



<그림 4> T관 앞 경사로



<그림 5> M관 앞 경사로

반면 경로 4번에서 상명부속여자중학교 방향의 계단은 미끄럼 방지 스티커가 부착되어 있었지만,

¹⁰ 세브란스병원 건강칼럼, 낙상, 네이버 지식백과, 2025.2.25.,

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=6816470&cid=63166&categoryId=51022>>

반대편에 위치한 R관 방향의 계단에는 미끄럼 방지 스티커가 부착되어 있지 않았다. 양쪽 계단 모두 난간이 있지 않아 겨울철 미끄럼 사고의 위험이 우려됐다. 또한 5번 경로 경사로에는 난간이 있었지만 바로 옆에 주차장이 있어 막상 보행자가 사용하지 못한다는 것을 확인할 수 있었다. 즉, 상명대학교 학생들은 거의 대부분의 경로에서 낙상의 위험에 노출되어 있음에도 불구하고 낙상으로부터 보호하기 위한 시설은 없이 자신의 몸에만 의지하여 수업을 들으러 가야 하는 실정이다.

또한 최근 학교 입구에서 정문까지 이어지는 언덕 구간에 겨울철 낙상을 방지하기 위한 용도로 고무매트가 설치되었다. 하지만 이 매트는 상명초등학교 구간 까지만 적용되어 있어서 상명대학교 학생들은 언덕의 절반 정도까지 보호받은 뒤, 나머지 구간에서는 상명초등학교 학생들과 동일한 안전조치를 제공받지 못하게 된다. 결국 겨울철 결빙 상황에서 보행에 대한 안전이 불균형 하게 적용되고 있음을 알 수 있다. 심지어 상명초등학교 앞 교차로 지점에서 보도가 단절되어 일정 구간을 차도로 이동해야만 다시 보도가 이어지는데 이 구간은 음식점도 위치해 있어서 상명대학교 학생들의 보행량이 많은 곳이기 때문에 차도로 이동해야만 하는 상황은 학생들에게 매우 큰 위험이 될 수 있다.

3.4. 보행자와 차량 동선 겹침에 따른 사고 위험

보행자가 차량으로부터 보호받기 위해서는 보도와 차도가 명확하게 분리되어 있어야 한다. 보도란 보행자의 통행을 위한 도로 부분을 말하며 흔히 인도라고 부른다. 2025년도 상명대학교 대학 안전 관리계획의 ‘안전사고 예방 대응 및 재발방지 대책’에서는 “교내 교통안전과 관련하여 보행자 차량이 함께 이용하는 도로에는 보행자 안전을 위한 충분한 보차도 분리시설을 마련한다”라고 명시되어 있다.¹¹ 그러나 실제 현장을 분석해 본 결과 상명대학교는 보도와 차도가 분리되어 있지 않은 혼합 교통 도로가 적지 않았다.

<표 4> 보행자와 차량 동선 겹침에 대한 평가표

	1번	2번	3번	4번	5번	6번	7번	8번	9번
보도, 차도 구분	O	O	○	O	X	X	O	X	X

<표 4>에서 보이는 것처럼 에스컬레이터를 기준으로 위쪽의 공간은 보도와 차도의 구분이 되지 않고 있다는 사실을 알 수 있었다. 대부분의 주차장이 해당 건물 옆에 위치해 학생들이 건물로 이동할 때 동선이 겹친다는 문제가 있었다. 6번 경로의 경우에는 테니스장까지는 보도가 설치되어 있었지만 F관으로 올라가는 경사 구간에는 주차 공간이 부족하여 보도 대신 주차장이 배치되어 있는 모습을 확인할 수 있었다.

특히 캠퍼스에서 차량으로 위협을 받는 곳은 정문이라고 할 수 있다. 우선 정문으로 들어오는 차량은 급격한 경사로를 넘어 들어오기 때문에 속도를 줄이거나 브레이크를 잡는 과정에서 차량이 뒤로 밀리거나 미끄러지는 등 더 위험해지는 상황이 발생할 우려가 있다. 따라서 언덕 밑에서 올라오는 차량들은 대부분 느린 속도로 주행하지 않는다.

그중에서도 학생들이 많이 탑승하는 7016번 버스의 경우, 버스 내 승객이 과밀한 경우가 많아 갑작스럽게 멈추면 큰 사고로 이어질 수 있기 때문에 버스 또한 감속하지 않고 언덕을 오른다. 현재 상명대학교 정문을 통과하는 버스는 7016, 종로 13, 서대문 08로 총 3대이며 모두 정문에 들어와서 좌회전하여 버스정류장에 도착한다. 이때 버스 이동 동선과 학생들과 동선이 겹쳐 위험한 상황이 발생하고 있다. 구체적으로 말하자면 버스정류장 쪽이나 N관에서 수업을 들은 학생들이 반대편인 L관으로 이동할 때, G관앞에 위치한 횡단보도를 이용하지 않고 버스정류장 앞 도로로 무단횡단하는 경우가 빈번하다.

¹¹ 상명대학교 홈페이지, 대학 안전관리 계획, 2025.2.,<

도로교통법 제10조 2항에 따르면 보행자는 제1항에 따른 횡단보도, 지하도, 육교나 그 밖의 도로 횡단시설이 설치되어 있는 도로에서는 그곳으로 횡단하여야 한다. 이는 학생들도 잘 아는 사실이다. 하지만 학생들이 횡단보도를 이용하지 않는 이유는 위쪽까지 올라가서 건너야 하는 불편함 때문이다. 예를 들어 버스 정류장에서 내려 반대편 편의점을 가거나 음식점을 간다면 정류장 쪽에서는 반대편으로 가는 횡단보도가 없기 때문에 위쪽에 있는 G관 앞 횡단보도까지 올라가 건너야하고 반대편에서는 올라왔던 길을 다시 내려와야 하는 불편함이 생긴다. 만약 학교가 평지에 있었다면 이러한 불편함 줄여 무단횡단이 비교적 적었을 수도 있었겠지만 경사가 있기 때문에 위쪽까지 걸어 올라가야 한다는 측면에서 부담이 된다. 또한 정문에서N 관으로 진입하는 차량이 있을 경우, G관과 버스정류장 사이에는 횡단보도가 없기 때문에 보행자와 차량의 동선이 교차하는 위험한 구간이 형성되고 있다.



<그림 6> 횡단보도가 아닌 차도로 건너는 학생들

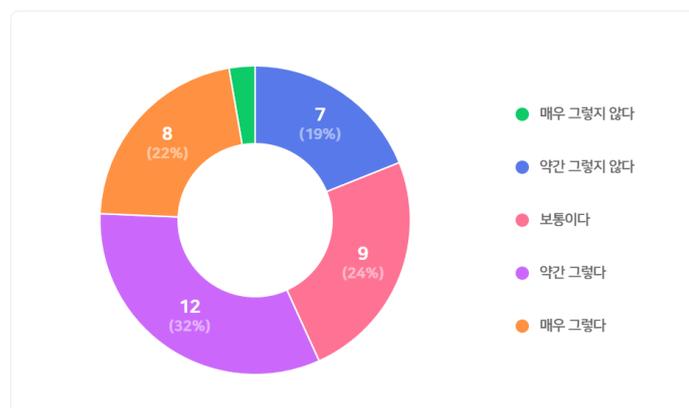
4. 상명대학교 캠퍼스 안전에 대한 인식 현황

4.1. 상명대학교 학생들의 캠퍼스 안전에 대한 인식 설문조사

그렇다면 상명대학교 학생들은 캠퍼스를 어떻게 인식하고 있을까? 아래는 캠퍼스를 안전한 공간으로 느끼는지 알아보기 위해 설문조사를 한 결과이다.

5. 캠퍼스 전반을 안전하다고 느낀다.

답변 37 · 미답변 0

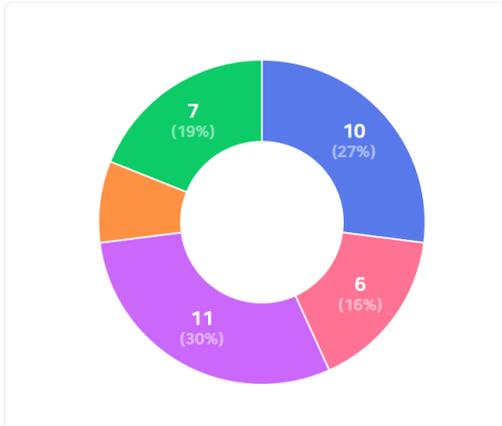


<그림 7> 캠퍼스 전반에 대한 안전 인식

<그림 7>은 상명대학교 학생들이 캠퍼스 전반의 안전에 대해 어떻게 느끼는지를 나타낸다. ‘매우 그렇다’가 22%. ‘약간 그렇다’가 32%로 대부분의 학생들이 캠퍼스를 안전하게 생각하고 있다. 하지만 ‘보통이다’는 24%로 안전하지도 위험하지도 않다고 느낀 학생들도 존재하고, ‘약간 그렇지 않다’가 19%, ‘매우 그렇지 않다’가 3%로 여전히 적지 않은 학생들은 안전에 위협을 느끼고 있음을 알 수 있다.

6. 밤(해가 진 이후)에 캠퍼스에서 불안감을 느낀다.

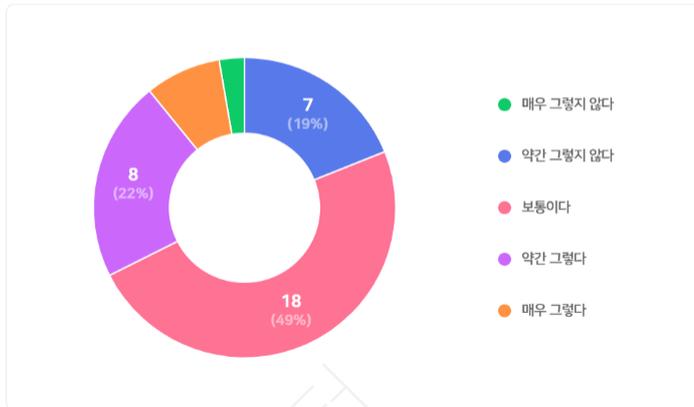
답변 37 · 미답변 0



<그림 8> 야간 캠퍼스 불안감에 대한 인식

7. 캠퍼스 내 CCTV·비상벨 등 안전장비가 충분하다고 생각한다.

답변 37 · 미답변 0

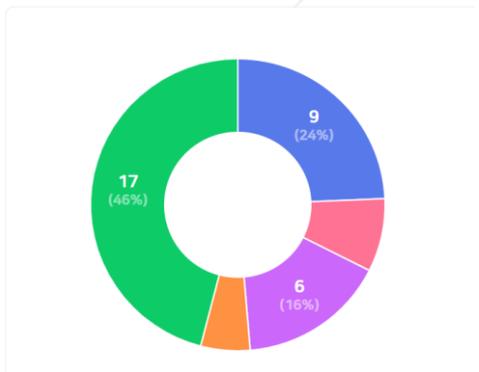


<그림 9> 보안 설비의 충분성에 대한 인식

<그림 8>은 야간 캠퍼스에서 느끼는 불안감 정도를 보여준다. ‘매우 그렇다’가 8%, ‘약간 그렇다’가 30%로 가장 높은 비율을 차지하여 학생들이 야간 캠퍼스에서 불안감을 느낀다는 것을 알 수 있었다. 또한 <그림 9>에서는 학교 내 보안설비에 대해 충분한지에 대한 인식을 나타내는데 ‘보통이다’가 49%로 가장 높은 값을 보인다. 이러한 결과는 학생들이 보안설비 수준을 뚜렷하게 긍정하거나 부정하기 보다는, 적당한 수준이라고 여기거나 정확히 알지 못해 중간 값을 선택했을 가능성을 보여준다. 하지만 ‘매우 그렇지 않다’와 ‘약간 그렇지 않다’도 각각 3%, 22%로 일부 학생들은 안전 시설이 충분하지 않다고 느낀다고 답했다.

9. 야생동물 출현으로 인해 위협을 느끼기 직이 있다.

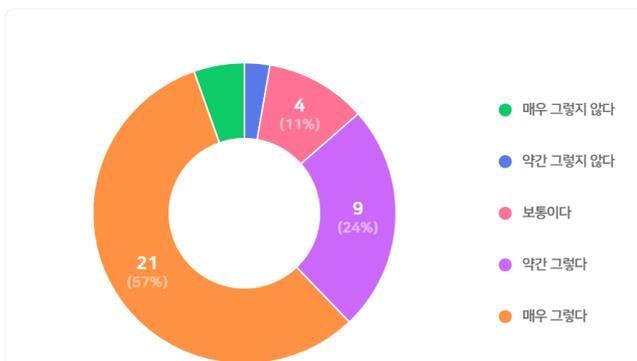
답변 37 · 미답변 0



<그림 10> 야생동물 위협에 대한 인식

10. 겨울철 언덕·계단의 낙상으로부터 위협을 느끼기 직이 있다.

답변 37 · 미답변 0



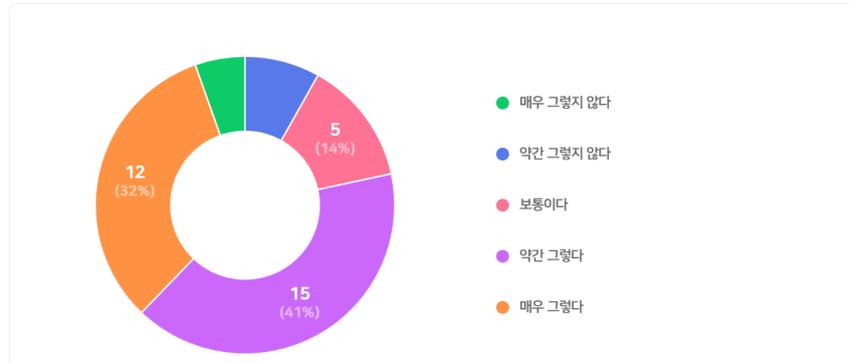
<그림 11> 겨울철 낙상의 위협에 대한 인식

<그림 10>은 학생들이 야생동물로부터 느끼는 위협의 정도를 나타낸다. ‘매우 그렇지 않다’가 46%, ‘약간 그렇지 않다’가 24%로 대부분의 학생들이 실질적으로 야생동물한테 위협을 받지 않는 것으로 확인되었지만 ‘약간 그렇다’는 16%, ‘매우 그렇다’는 5%로 나타나, 야생동물로부터 위협을 느끼는 학생들도 분명히 존재하고 있음을 알 수 있었다. <그림 11>은 학생들이 겨울철 언덕, 계단에서 낙상으로부터 위협을 느낀 적이 있는지를 나타낸다 경사도가 많은 학교 특성에 따라, ‘매우 그렇다’가 57%, ‘약간 그렇다’가 24%로 나타나

전체의 81% 학생들이 겨울철 학교에서 낙상에 대한 위험을 느끼는 것으로 나타났다. 특히 ‘매우 그렇다’의 비율이 57%로 나온 점은 학생들이 일상적 이동 과정에서 낙상에 대한 위험을 매우 크게 느끼고 있음을 의미한다.

11. 상명대학교 정문에서 보행자와 버스 동선 겹침(7016, 종로13, 서대문08)에 따른 사고 위험을 느낀 적이 있다

답변 37 · 미답변 0



<그림 12> 보행자와 버스 동선 겹침에 따른 위험

<그림 12>은 학교 정문으로 오는 버스와 보행자 간 동선이 겹침에 따라 느끼는 위험의 정도에 대해 보여 준다. ‘매우 그렇다’가 32%, ‘약간 그렇다’가 41%로 73%의 과반수의 학생들이 버스와 동선이 겹치는 것에 대해 위험을 느낀다는 것을 알 수 있었다. 이는 정문에서의 이동에서 학생들이 잠재적 사고 위험성을 느끼고 있음을 보여주는 결과라 할 수 있다.

4.2. 조사 결과의 시사점

설문조사를 통해 상명대학교 학생들은 겨울철 낙상 위험과 보행자와 차량의 동선 겹침에 대해 가장 큰 안전 위험 요인으로 인식하는 것으로 나타났다. 이는 캠퍼스의 지형적인 특징과 연결되는데 경사면이 많기 때문에 결빙의 영향을 많이 받고 횡단보도가 경사를 따라 위쪽에 위치해 있어, 학생들의 이동 동선과 맞지 않기 때문이다. 반면 야생동물의 출현에 대해서는 대다수 학생들이 실질적 위험을 거의 느끼지 못한 것으로 나타났다. 이는 야생동물의 출몰이 빈번하지 않고, 실제 사고로 이어진 사례가 드문 점과 연관될 가능성이 크다. 즉 학생들의 직접 경험 여부가 인식 형성에 중요한 요인임을 보여준다는 점을 알 수 있다. 또한 야간 조명과 안전시설 장비의 충분성에 대한 인식은 위험을 느끼는 학생이 더 많았지만 다른 항목들에 비해 비교적 고르게 분포하여 조도, 동선, 이용 시간대, 생활패턴, 개인 성향 등 학생 개인에 따라 체감하는 불안 수준의 차이가 있음을 알 수 있었다. 캠퍼스는 전반적으로 밝았지만 구역에 따라 상대적으로 어두운 공간도 존재하기 때문에 자주 이용하는 동선에 따라 느끼는 정도도 달라질 수 있기 때문이다.

종합하면, 학생들의 안전 인식은 캠퍼스의 물리적인 환경과 개인의 경험에 연관이 있음을 알 수 있었다. 따라서 상명대학교 학생들이 불안하지 않고 안전하게 학교를 다니기 위해서는 경사면 개선 및 교통 동선 분리 같은 구조적인 문제를 가장 우선적으로 해결해야 하며 야간 캠퍼스와 안전장비에 대해서도 학생들이 불안감을 갖지 않도록 강화할 필요성이 있음을 알 수 있다

5. 캠퍼스 위험 요인 해결 방안

5.1. 공간 설계 측면

5.1.1. 비상벨 등 보안설비 설치

상명대학교 학생 이동 경로에서는 비상벨 같은 안전시설이 충분히 존재하지 않는 문제가 있었다. 앞에서 말했던 CPTED 개념 중 접근 통제 부분에서는 보안설비를 통해 범죄자들의 범죄 행위를 통제할 수 있다고 언급하였다. 따라서 이 설비가 설치되는 것만으로도 범죄가 발생하지 않을 수 있는 중요한 열쇠가 될 수 있기 때문에 각 주요 이동 경로 기준으로 비상벨을 설치할 필요성이 있다. 비상벨은 <그림 13>과 같이 빨간색이나 노란색 같은 눈에 띄는 색이어야 하고 불빛이 나오도록 설계하여 한 눈에 비상벨의 위치를 알 수 있도록 하는 것이 좋다. 더불어 학생들이 평상시 안전시설의 위치를 인지할 수 있도록 경로에 비상벨 위치를 제공하는 지도를 마련할 필요가 있다. 이는 긴급상황에서도 무의식 속에서도 비상벨을 찾아가는 속도를 향상시킬 수 있다. 하지만 무엇보다도 보안설비는 설치 이후에도 기능이 유지되어야 하기 때문에 정기적인 점검과 관리가 필수적이다.



<그림 13> 비상벨 설치¹²

5.1.2. 울타리 설치를 통한 야생동물 출현 차단

야생동물로부터 보호하기 위한 울타리가 학교에 설치되어 있는지 살펴봤을 때, H관 옆 주차장에는 울타리가 설치되어 있지 않아 이 지점을 통해 야생동물이 내려올 가능성이 높은 것을 확인할 수 있었다. 학생들의 인식조사에서는 학생들의 멧돼지의 위협에 대한 직접적인 경험이 적기 때문에 위험하지 않다고 느끼는 것으로 나왔지만 멧돼지에게 한 번 공격당하면 매우 큰 사고로 이어질 수 있기 때문에 학생들의 인식과는 별개로 사고를 미리 예방해야 한다. 이에 대한 해결 방안으로 주차장 경계선을 따라 울타리를 설치할 필요가 있다. 또한 F관 옆에도 좁은 통로는 사람이 지나다니는 공간이기 때문에 낮에는 개방하되 야생동물이 출현하는 늦은 시간대에는 폐쇄할 수 있도록 관리하는 것이 바람직하다. 하지만 단지 울타리만 설치하는 것만으로 이 문제를 완전히 해결하기는 어렵다. 실제로 O관 뒤쪽에 설치되어 있었던 울타리는 메시 펜스로 비용이 낮고 시공이 간단하다는 장점이 있지만 충격과 변형에 취약하다는 한계가 있다. 이러한 경우 멧돼지가 울타리 하단으로 땅을 파고들어올 가능성과 내구성이 부족해 쉽게 훼손될 우려가 있다. 따라서 울타리 하단부를 지면 아래 매립하고 내구성이 강화된 철제나 금속을 사용한 울타리를 사용하여 안정성을 높여야 한다.

¹² 벨시스, 보령시청 행복 민원실 비상벨 설치 (IOT비상벨), 네이버 블로그, 2019.10.2., <<https://blog.naver.com/bellsysm/221665267377>>



<그림 14> 철제 울타리¹³

5.1.3. 겨울철 안전 경사로 설계

겨울철 언덕과 계단의 낙상 위험을 줄이기 위해서는 우선 미끄럼을 방지할 수 있는 장치가 필요하다. 계단과 경사로 부분에 미끄럼 방지 고무 코팅이나 거친 콘크리트 마감을 이용하여 보행자가 보다 안전하게 이동할 수 있도록 해야 한다. 또한 넘어짐 사고가 자주 발생하는 곳이나 위험도가 높은 구간은 경고 표지판을 설치하여 보행자가 위험을 인지하고 주의를 기울일 수 있게 해야 한다. 두 번째로 난간과 손잡이를 보강해야 한다. 경사로에 난간을 설치하는 것만으로도 낙상을 예방할 수 있고 보행자가 훨씬 더 안정적으로 통행할 수 있다. 세 번째로 열선을 설치하는 것도 고려할 수 있다. 상명대학교는 캠퍼스 전체가 경사 지형이기 때문에 눈이 오면 빠르게 제설작업이 이루어진다. 또한 홍제천이 있는 학교입구에서부터 학교 정문까지 오는 길에는 열선이 이미 설치 되어있다. 하지만 학교 내부의 보도는 열선이 설치되어 있지 않은 경우가 많기 때문에 눈이 녹거나 비가 온 뒤 기온이 떨어져 바닥이 다시 얼어버리는 상황에서 즉각적인 조치가 어렵다. 마지막으로 학교 밑 입구에서 정문으로 올라오는 구간에서 상명초등학교까지 설치된 고무매트의 길이를 연장해 상명대학교의 학생들도 동등하게 안전을 보장받을 수 있도록 해야 한다. 또한 도로 폭이 부족해 보도가 단절된 구간은 차도 가장 자리에 고무 매트만 설치하는 방식을 적용한다면, 보도를 설치하지 않더라도 낙상위험을 부분적으로 완화할 수 있을 것이다.

5.1.4. 정문 외 구역 보도·차도 분리

정문이 아닌 구역에서 발생하는 보행자와 차량의 동선이 겹치는 문제는 대부분 보도와 차도가 명확하게 구분되지 않기 때문에 발생한다. 보도와 차도가 분리되어 있지 않으면 보행자는 이동 과정에서 불안함을 느끼게 되고 운전자는 보행자의 갑작스러운 출현 가능성 때문에 주의를 더욱 기울여야 한다. 보도를 설치할 공간이 충분하다면 단차나 경계석, 난간을 통해 사람과 차량의 영역을 분리를 할 필요성이 있다. 하지만 학교 내에는 보도를 설치할 만큼의 충분한 공간이 없는 경우가 많다. 이에 대한 대안으로 바닥 색상을 달리 하여 보도와 차도를 구분하는 방법을 제시할 수 있다. 국토교통부에서는 보행공간과 차량 이동 공간을 바닥면의 색상 차이로 구분할 시에는 포장 면 색상의 명도 차이가 3도 이상 나도록 하되, 시각적으로 복잡하

¹³ 미세요, 철제 울타리의 구조와 설치 원칙, 네이버 블로그, 2025.4.29.,

지 않도록 단순한 패턴을 적용해야 함을 명시했다.¹⁴ 따라서 보도와 차도의 색상 차이를 명확히 해야 한다. 바닥의 색깔만 차이를 두어도 차량은 최대한 인도를 침범하지 않도록 인식할 것이며, 보행자는 시각적으로 구분된 공간에서 한층 더 안심하며 이동할 수 있다. 또한 색상 구분을 통해 보행자의 이동경로가 확실해졌기 때문에 예측할 수 없는 보행자 출현에 대한 불안감도 완화시킬 수 있다. 더불어 보도 구간 쪽에 일정 간격으로 유도 조명을 설치하면 늦은 시간대에도 보행동선을 명확하게 확보할 수 있으며, 고정형 블라드를 설치할 경우 차량이 보도 영역으로 진입하는 것을 물리적으로 차단할 수 있다.

5.1.5. 정문구역 횡단보도 및 교통섬 설치

정문에서 보행자와 차량의 동선이 겹치는 문제는, 버스정류장에서 L관으로 가는 공식 횡단선을 하나 추가하는 것으로 해결할 수 있다. 학생들에게 G관 입구도 이동하여 횡단을 하라고 안내를 하더라도 현실적으로 다수는 기존의 편리한 동선을 이용할 가능성이 크다. 따라서 보행자가 가장 자주 이용하는 동선을 중심으로 횡단보도를 설치하는 것이 효과적이다.



<그림 15> 교통섬¹⁵

또한 <그림 15>와 같이 횡단 과정 중 중간에 교통섬을 설치함으로써, 보행자가 도로 전체를 한 번에 건너지 않고 단계적으로 이동할 수 있도록 해야 한다. 버스정류장에서 L관 방향으로 횡단하다가 차량이 오면 기존 안전지대에서 대기했다가 건너야 했다. 하지만 안전지대는 물리적으로 보행자를 보호해 주지 않기 때문에 차량이 안전지대로 넘어오는 경우가 많아 완전히 보호받지 못한 채 대기해야 해서 불편함이 있다. 따라서 교통 섬을 만들어 보행자가 차량 접근 여부를 다시 확인하고 안전하게 대기할 수 있는 공간을 제공할 필요가 있다. 교통섬에서 사고가 나지 않기 위해서는 교통섬 앞에 시선유도봉을 설치해 운전자가 교통 섬을 명확히 인지할 수 있도록 해야 하고 교통표지를 통해 차량의 안전운행을 유도해야 한다. 또한 도로반사경을 설치해 운전자의 시야를 확보하는 것이 필요하며, 이를 통해 보행자와 운전자 모두의 안정성을 동시에 제고할 수 있다.¹⁶

5.2. 정책 및 교육 측면

¹⁴ 국토교통부 도로건설과, 사람중심으로 설계지침, 국토교통부, 2024.04.25., <https://www.molit.go.kr/USR/policyData/m_34681/dtl.jsp?id=4759>

¹⁵ 황의종, 고속도로 휴게소가 '고객친화적' 공간으로 새롭게 변신한다, 아시아투데이, 2017.3.18., <<https://www.asiatoday.co.kr/kn/view.php?key=20170316010010292>>

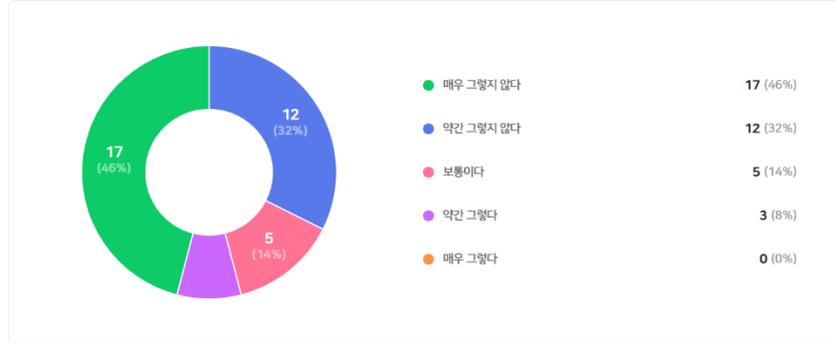
¹⁶ 국토교통부 도로건설과, 교통섬, 보행자와 운전자 모두 더욱 안전하고 편리하게 이용한다, 국토교통부 2020.8.17., <https://www.molit.go.kr/USR/NEWS/m_71/dtl.jsp?id=95084318>

학교는 학생들이 학교를 안전하게 이용할 수 있도록 교육 프로그램을 운영할 필요가 있다.

12. 상명대학교에서 공간을 안전하게 이용하는 방법에 관한 교육(예: 비상대응, 안전한 동선 선택, 위험 회피 요령)을 받은 적이 있다.

답변 37 · 미답변 0

항목순 | 답변 많은 순

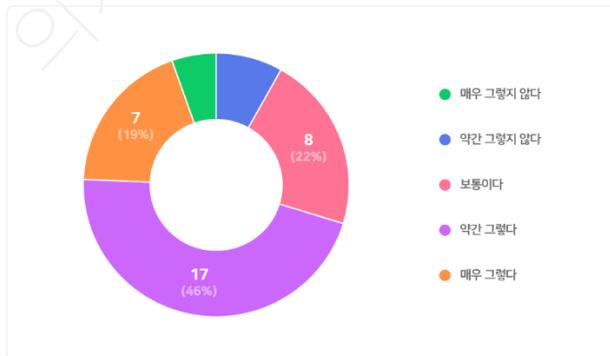


<그림 16> 상명대학교 안전 교육에 대한 경험

위 그림은 상명대학교에서 캠퍼스를 안전하게 이용하는 방법에 대한 교육 경험 여부를 조사한 설문 결과이다. ‘매우 그렇지 않다’가 46%, ‘약간 그렇지 않다’가 32%로, 많은 학생들이 학교에서 안전교육을 받은 적이 없다고 응답했다. 이를 통해 현재 상명대학교에서는 별도의 캠퍼스 공간 안전 교육을 하지 않는다는 것을 확인할 수 있었다. 실제로 2025년도 서울캠퍼스 대학 안전 관리계획의 ‘안전의식 제고 및 안전 문화 확산을 위한 안전교육’에서는 재난안전훈련(화재 대피 훈련), 대학 안전사고 예방교육, 대학 종사자 안전 보건교육, 연구실 안전교육, 감염병 예방교육, 성범죄 교육, 비상내피 교육 훈련에 대한 내용을 명시하고 있다.¹⁷ 이 중에서도 대학 안전사고 예방 교육이 캠퍼스를 안전 교육과 관련 있어 보이지만, 실제 내용을 보면 대학 캠퍼스 안전 체험 교육은 재난 발생 시 대피 체험 교육이나 행사 시설 이용 시 안정성 확보에 대한 내용으로 한정되어 있어, 학생들이 일상적으로 캠퍼스를 안전하게 이용하는 방법에 대한 체계적인 교육은 부족함을 알 수 있었다.

13. 상명대학교에서 공간을 안전하게 이용하는 방법에 관한 교육이 필요하다고 생각한다.

답변 37 · 미답변 0



<그림 17> 상명대학교 안전 교육 필요성에 대한 인식

<그림 17>에서 볼 수 있듯이, 학생들은 대부분 안전하게 공간을 이용하는 방법에 대한 교육이 필요하다는 입장이다. 캠퍼스를 안전하게 이용하기 위한 교육은 체계적으로 구성할 필요가 있다. 교육의 내용으로는 첫 번째로 안전시설의 위치에 대한 인식 강화가 필요하다. 학생들이 캠퍼스 내 비상벨, 소화기 등 안전시설 위치를 숙지하고 있어야 위험한 상황이 발생하였을 때 신속하게 도움을 받을 수 있다. 두 번째로 야생동물을 만났을 때 행동 요령을 교육해야 한다. 작년 멧돼지가 출현했을 무렵 상명대학교 홈페이지 통합공지에서는

¹⁷ 상명대학교, 앞 사이트

“야생 멧돼지 출몰 시 행동요령 안내”라는 제목으로 학생들에게 안전 정보를 제공했다는 사실을 알 수 있었다. 하지만 간단한 글로 표현되어 있는 자료이고 서울시의 자료였기 때문에 캠퍼스 내에서 실제로 안전하게 대처할 수 있는 방법에 대해서는 알 수 없었다. 따라서 캠퍼스 내에서 야생동물을 마주쳤을 때 캠퍼스의 건물 등 공간적 특징을 반영한 행동 요령을 교육해야 한다. 예를 들어, 야생동물 출몰 구역에 따른 대피 건물을 지정하고, 대피 후에는 다른 학생들에게도 신속히 상황을 전달할 수 있도록 학교 지정 연락처를 안내해 경비실에서 알릴 수 있도록 하여야 한다. 세 번째로 낙상 위험지역과 낙상 시 대처방안에 대해서 교육을 해야 한다. 겨울철 결빙 구간이나 우천 시 미끄럼 주의 구간을 교육하여 미리 사고를 예방할 수 있고 사고가 나더라도 빨리 조치할 수 있도록 신고 절차를 인지할 수 있도록 만들 필요가 있다. 마지막으로 교통안전에 대한 교육도 필수적이며, 캠퍼스 내 차량과 보행자의 동선이 겹치는 구역, 주차장 등 위험 구간을 안내해야 한다. 특히 교통안전은 학생뿐만 아니라 교직원들도 교육해서 보행자와 운전자 모두가 교육을 받을 수 있도록 해야 한다.

6. 결론

본 연구는 안전한 공간에 대한 개념을 검토하고, 상명대학교의 공간이 안전하게 설계되었는지 분석하며, 학생들의 캠퍼스의 안전에 대한 인식을 조사하여 문제점과 개선방안을 제시하는 데 목적이 있었다. 공간 설계를 분석과 학생 인식 결과, 안전시설과 야생동물 출현의 문제점이 있었으며 특히 겨울철 언덕과 계단에서 낙상위험과 보행자와 차량의 동선 겹침으로 인한 사고위험이 가장 크다는 사실을 확인할 수 있었다. 이러한 문제에 대해 비상벨 등 보안설비 설치, 울타리를 통한 야생동물 출현 차단, 안전 경사로 설계, 정문의 구역 보도와 차도의 분리, 정문 구역 횡단보도 및 교통섬 설치를 개선방안으로 제안하였다. 이 중 보안설비 설치와 울타리 설치, 안전 경사로 만들기는 비교적 단기간에 시행가능한 개선안으로 판단된다. 하지만 보도와 차도의 분리는 상명대학교의 지형적 특성과 기존 도로폭의 제약으로 인해 단기간에 추진하기 어려운 구조적 한계를 가진다. 따라서 향후 캠퍼스 보도와 차도의 재배치에 대해 현실적인 가능성을 검토하고 제안한 개선안에 대해 효과를 장기적으로 모니터링해 안전성이 향상되었는지 지속적으로 평가할 필요가 있다. 이를 통해 상명대학교 캠퍼스가 학생들이 안심하고 이용할 수 있는 안전한 교육 공간으로 조성되기를 기대한다.

참고 문헌

맹옥휘·김용구, 셉테드(CPTED) 적용 기반으로 한 보행 공간의 범죄 위험 평가 연구, 한국과학예술융합학회 Vol.43 No.3, 2025, pp.161-174.

윤성빈·강부성, 'S' 대학교 캠퍼스 내 야간조명 차이에 따른 범죄 불안감 조사, 한국주거학회 춘계학술발표대회 논문집, 한국주거학회, 2016, pp.113-118.

편집부, [친절한 인문학 사전] 깨진 유리창 이론_사소한 잘못을 바로잡지 않으면 큰 범죄가 일어난다,

(주)유레카엠앤비, 2023, pp.106-111.

국토교통부 도로건설과, 사람중심으로 설계지침, 국토교통부, 2024.04.25., <https://www.molit.go.kr/USR/policyData/m_34681/dtl.jsp?id=4759>

네이버 지식백과, 건축물의 범죄예방설계, 2025.11.25., <<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=3580447&cid=58765&categoryId=58768>>

네이버 지식백과, 보도,

2025.11.18., <<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1016215&cid=50320&categoryId=50320>>

미세요, 철제 울타리의 구조와 설치 원칙, 네이버 블로그, 2025.4.29.,

<<https://blog.naver.com/pmeanvirusn74/223850082068>>

배수영, 멧돼지 공격 사망 연간 7건... '농작업 사망' 연간 254건, KBS뉴스, 2025.10.17.,

<<https://news.kbs.co.kr/news/pc/view/view.do?ncd=8384208&ref=A>>

벨시스, 보령시청 행복 민원실 비상벨 설치 (IOT비상벨), 네이버 블로그, 2019.10.2.,

<<https://blog.naver.com/bellssystem/221665267377>>

상명대학교 홈페이지, 안전사고 예방 대응 및 재발방지 대책, 2025.02., <

<https://www.smu.ac.kr/kor/intro/safetySe.do?mode=view&articleNo=726572>>

세브란스병원 건강칼럼, 낙상, 네이버 지식백과, 2025.2.25.,

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=6816470&cid=63166&categoryId=51022>>

이우평, 슬럼, 네이버 지식백과, 2002.2.5., <<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1919906&cid=50298&categoryId=50298>>

정용부, [이슈헌터] '곡소리'나는 캠퍼스 언덕... 데이터로 살펴본 가장 가파른 대학은?, 파이낸셜뉴스, 2017.10.21., <https://www.fnnews.com/news/201710191528246862?utm_source=chatgpt.com>

한국셉테드학회, CPTED 개념 및 실천원리, <<https://www.cpted.or.kr/kr/business/intro.php>>, 2025.12.14.

황의종, 고속도로 휴게소가 '고객친화적' 공간으로 새롭게 변신한다, 아시아투데이, 2017.3.18.,

<<https://www.asiatoday.co.kr/kn/view.php?key=20170316010010292>>

상명대학교 캠퍼스 내 배달 쓰레기 배출 실태 분석 및 전용 분리수거 시설의 필요성에 관한 연구

목차

1. 서론
 - 1.1. 연구 배경 및 문제 제기
 - 1.2. 연구 목적
 2. 상명대학교 배달 쓰레기 배출에 대한 인식 조사
 - 2.1. 배달 쓰레기 배출 인식 조사 계획
 - 2.2. 배달 쓰레기 배출 인식 조사 결과
 - 2.3. 요약 및 시사점
 3. 상명대학교 배달 쓰레기 배출 현황
 - 3.1. 현황 조사 계획
 - 3.2. 현황 분석
 4. 타 대학 유사 사례 분석
 - 4.1. 홍익대학교의 사례
 - 4.2. 이화여자대학교의 사례
 - 4.3. 성균관대학교의 사례
 - 4.4. 타 대학 유사 사례 정리 및 시사점
 5. 상명대학교 내 배달 쓰레기 분리배출 시설
설치에 대한 제언
 - 5.1. 교내 분리 배출 시설 설치 장소
 - 5.2. 교내 분리 배출 시설 형식 제언
 6. 결론 및 기대효과
 - 6.1 결론
 - 6.2 기대효과
- 참고 문헌
[부록] 배달 음식 처리 인식 조사 설문지

1. 서론

1.1. 연구 배경 및 문제 제기

최근 상명대학교 서울캠퍼스 곳곳에서, 배달 음식을 주문하는 학생들이 많이 보인다. 동시에, 쓰레기통 근처에서 아무렇게나 놓인 음식물 쓰레기 봉지들도 종종 보인다. 안을 자세히 들여다보면 남은 음식과 용기 국물류 등이 그대로 방치된 채 들어있다. 이는 배달 음식을 주문한 뒤, 남은 음식과 식기를 제대로 처리하지 못해 발생하는 문제라고 판단된다. 음식물 쓰레기 처리 문제는 상명대학교 학부생 익명 커뮤니티인 '에브리타임' 속 게시물들에서도 자주 언급된다. 게시물들 속 배달 음식 쓰레기 처리 문제를 지적하는 글

들의 공통적인 내용을 정리해보면 다음과 같다.



- <그림 1> 2025/11/09 에브리타임 자유게시판 익명 게시글
- <그림 2> 2018/10/17 에브리타임 자유게시판 익명 게시글
- <그림 3> 2024/11/08 에브리타임 자유게시판 익명 게시글

교내 여러 강의동에서 학생들이 먹고 남은, 배달/포장 식음료 쓰레기가 제대로 분리수거되지 않은 채 그대로 쓰레기통 근처에 방치된다. 이러한 쓰레기는 미관상으로도 좋지 못하고, 자원 재활용 등 환경적인 측면에서도 문제이다. 글쓴이들은 이와 같은 공동체의 문제를 지적하며, 배달 음식을 먹는 사람들의 규범 준수와 행동 개선을 요구한다.

매년 이러한 문제 제기가 이루어지지만, 아직까지도 이에 대한 제언이나 구체적인 해결 방안 논의는 이루어지지 않고 있다. 따라서, 이러한 배달 음식 처리의 미비 사안은 상명대학교 서울캠퍼스 내에서 논의가 필요한 문제라고 할 수 있다.

1.2. 연구 목적

이 연구를 통해 도출하고자 하는 것은 다음과 같다. 첫째, 상명대학교 캠퍼스 내의 배달 쓰레기 배출 현황을 분석함으로써, 현 실태를 정확히 파악하고자 한다. 둘째, 분석을 토대로 전용 음식물 처리 시설 설치의 필요성을 효용 측면에서 검토하여 본다. 셋째, 타 학교의 유사 사례를 검토함으로써, 타 학교는 이러한 배달 쓰레기 문제를 어떠한 방식으로 해결하였는지 참고한다. 이와 같은 일련의 과정들을 통하여 상명대학교 배달 쓰레기 처리의 실태에 대해 돌아보고, 건전한 교내 배달 쓰레기 처리 문화를 조성하는데 이바지하려 한다.

그동안의 문제 제기에서 더 나아가, 이 연구에서는 배달 쓰레기 처리 문제에 대해 구체적인 조사 및 분석

을 통해 실질적으로 상명대에 유효하게 작용할 수 있는 제언을 하고자 한다. 또한 이러한 제언을 공론화함으로써, 개개인을 넘어 공동체적 차원에서 실질적 문제 논의가 이루어지도록 함을 목적으로 한다.

2. 상명대학교 배달 쓰레기 배출에 대한 인식 조사

2.1. 배달 쓰레기 배출 인식 조사 계획

상명대학교 서울캠퍼스 구성원들의 배달 쓰레기 배출 실태를 조사하기 위해 질문지법을 활용한 설문 계획을 수립하였다. 효율적인 설문 분석을 위해, 리커트 5점 척도를 기반으로 질문들을 제작했다. 모든 질문은 부록으로 올렸다.

연구 윤리를 지키기 위해 연구 목적을 응답자에게 명확히 밝혔다. 또한 편향된 응답이 나오지 않도록 모든 질문은 특정 관점을 담아 만들지 않았다.

1, 2번 문항은 응답자의 생물학적 성별과 소속 단과대에 대해 질문하였다. 이는 응답자의 정보를 토대로 표본(응답자들)이 편향되지 않는지 검증한다. 만약 응답자(표본집단)가 한 성별이나, 한 단과대에 치우쳐 있을 경우, 연구는 제한된 표본으로 인한 한계를 가질 수 있다.

3번 문항은 연구 내에서 사용할 주제를 다루고 있다. 대상을 명확하게 파악하기 위해 비교적 기억하기 쉬운, '1년 이내(최근)에 학교에서 배달음식을 시킨 적이 있는지'를 질문하였다. '(1) 있음'을 선택할 경우, 3-1번 및 4, 5번 질문의 응답 대상자가 되며, '(2) 없음'을 선택할 경우, 설문은 종료된다. 3.1번 질문은 '학교 내에서 배달 음식을 얼마나 자주 시켜 먹는지'를 질문하였다. 배달 음식을 자주 시켜먹는 학생들이 많을수록 이 연구의 중요성이 높아지고, 해당 문제의 해결이 시급하다는 것을 수치로 증명할 수 있다.

4, 5번 문항은 배달 음식을 주문한 대상자의 주관적 인식을 5점 척도로 객관화한 문항이다. 4번의 경우, '배달을 시킨 뒤, 쓰레기 처리가 용이하다고 생각하는지'를 질문하였다. 4.1번은 4번 문항에서 쓰레기 처리가 용이하지 않다고 답한 답변자만을 대상으로, 용이하지 않은 이유에 대하여 질문하였다. 5번은 '학교 차원에서의 조치가 필요하다고 생각하는지'를 질문하였고, 5.1번은 조치가 필요하다고 생각하는 응답자들만을 대상으로, 어떤 조치가 필요한지 질문하였다. 보편적으로 나올 수 있을 만한 문항을 선지로 만들되, 응답의 다양성을 위해 주관식 응답란을 추가하였다. 5.2번은 실제 문제 개선을 위하여 삽입한 문항이다. 어떠한 건물(강의동)에 처리 관련 시설을 설치하는 것이 가장 효율적일지 산정하기 위하여 이 문항을 삽입하였다.

2.2. 배달 쓰레기 배출 인식 조사 결과

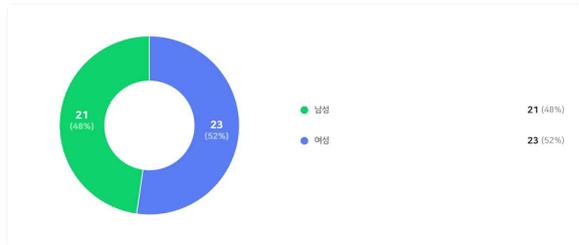
10월 20일부터 11월 12일까지 설문 조사를 진행했다. 참여자들이 편하게 응답할 수 있게 하기 위해 네이버 폼을 활용하여 설문지를 제작하였고, 이를 에브리타임(교내 익명 커뮤니티)에 업로드하였다. 또한, 다른 전공을 가진 지인들에게 부탁하여 컴퓨터학과, 식품영양학과, 공간환경학부 등 여러 전공의 채팅방에 설문 링크를 전달하였다. 총 44명이 응답하였다. 응답자 성별은 남성 48%(21명), 여성 52%(23명)로, 각 성별이 비슷한 비율로 응답하였다. 또한 소속 단과대를 묻는 2번 질문에서, 응답자 중 특정 계열(단과대 소속)이 50% 이상을 넘지 않았다. 성별, 학과를 고려했을 때, 표본이 어느 정도 균등함을 파악할 수 있다.

객관식

1. 응답자님의 성별은 어떻게 되십니까?

답변 44 · 미답변 0

항목순 | 답변 많은 순



객관식

2. 응답자님의 소속은 어떻게 되십니까?

답변 44 · 미답변 0

항목순 | 답변 많은 순



<그림 4> 인식 조사 결과_성별
<그림 5> 인식 조사 결과_소속 단과대

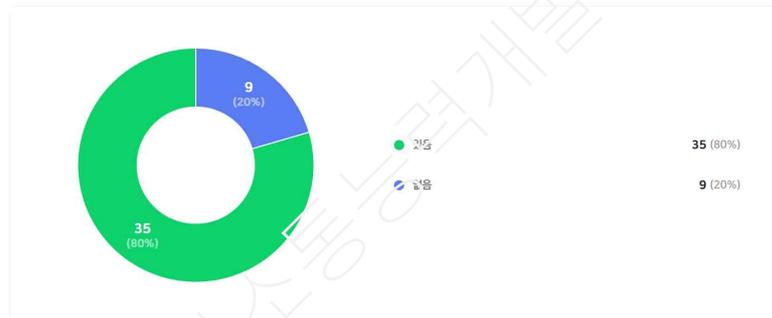
‘1년 이내에 학교에서 배달 음식을 주문해 먹어본 경험이 있는지’를 질문한 3번 문항에서는 80%(44명 중 35명)이 먹어본 경험이 있다고 대답하였다. 나머지 질문들은 교내에서 배달 음식을 먹어 본 경험이 있는 사람만 답할 수 있는 질문이기에 해당 35명만을 대상으로 설문을 계속 진행하였다.

객관식

3. 1년 이내에 학교에서 배달 음식을 주문해 본 경험이 있으신가요?

답변 44 · 미답변 0

항목순 | 답변 많은 순



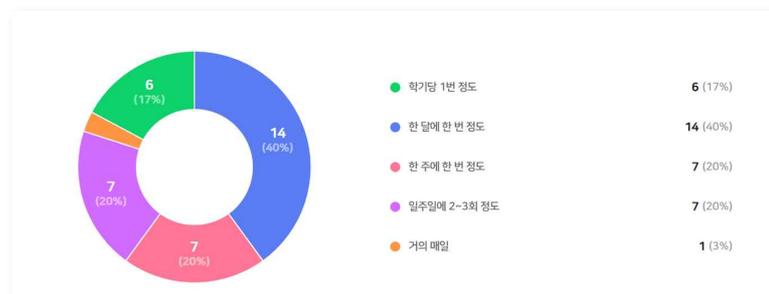
<그림 6> 인식 조사 결과_일 년 내 배달음식 주문 여부

3-1번 문항(설문지에는 편의상 4로 표시)인 ‘학교에서 배달 음식을 평소에 얼마나 많이 먹는지’에 대한 응답을 정리하였다. 평균적으로 한 달에 한 번 먹는다는 응답이 40%(14명)로 가장 많았고, 그 뒤를 한 주에 한 번[20%(7명)] 및 한 주에 2~3번[20%(7명)], 학기 당 한 번 정도[17%, (6명)], 거의 매일 [3%, (1명)]이 뒤를 이었다.

4. 평소 학교에서 배달음식을 얼마나 자주 시켜 드시나요?

답변 35 · 미답변 9

항목순 | 답변 많은 순



<그림 7> 인식 조사 결과_음식물 배달 주문 및 섭취 빈도

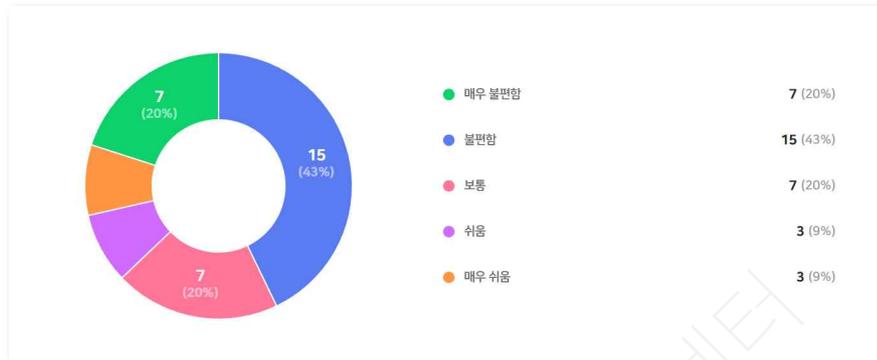
4번 문항(설문지에는 편의상 5로 표시)인 '배달 음식을 먹은 뒤, 쓰레기 처리가 용이한지'에 대한 응답을 정리하였다. 매우 불편함 또는 불편함으로 답한 응답자는 63%(21명)이었으며, 보통이라고 답한 응답자는 20%(7명), 쉬움 또는 매우 쉬움으로 답한 응답자는 18%(6명)이었다. 즉, 배달 음식을 먹는 응답자 중 82%(28명)가 쓰레기 처리가 용이하지 않다고 답했다.

객관식

5. 배달 음식을 다 먹고 난 뒤, 쓰레기 처리는 용이하신가요?

답변 35 · 미답변 9

항목순 | 답변 많은 순



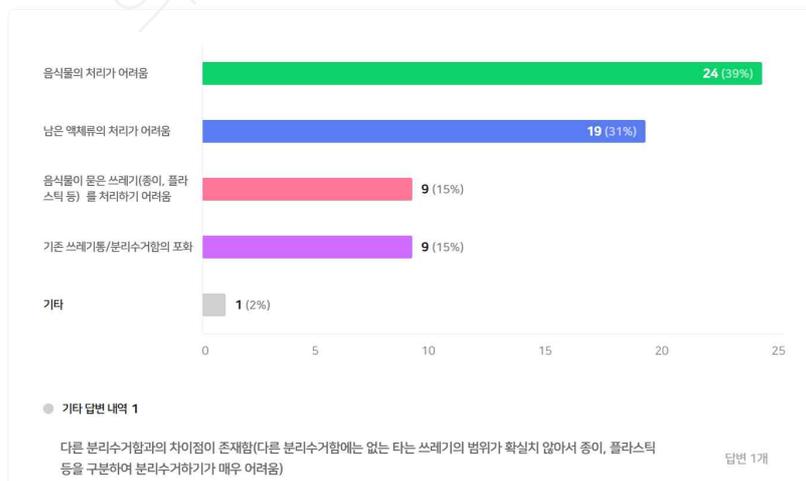
<그림 8> 인식 조사 결과_배달 음식 쓰레기 처리에 대한 인식

4-1번(설문지에는 편의상 6으로 표시)은 4번 문항에서 매우 불편함/불편함/보통이라고 답한 응답자들을 중심으로 진행하였으며, '쓰레기 처리가 용이하지 않은 이유'를 중복 응답을 허용하여 질문하였다. 28명 중, 24명의 응답자(85%)가 '음식물의 처리가 어렵다'는 점을 꼽았으며, 19명의 응답자(79%)가 '남은 액체류의 처리가 어렵다'는 점을 꼽았다. '음식물이 묻은 쓰레기(종이, 플라스틱 등)를 처리하기 어려움'(9명), '기존 쓰레기통/분리수거함의 포화'(9명)가 그 뒤를 이었으며, '다른 분리수거함에는 없는 타는 쓰레기의 범위가 확실치 않아서 종이, 플라스틱 등을 구분하여 분리수거하기가 매우 어려움'이라는 응답도 있었다.

6. 배달 음식 쓰레기 처리가 용이하지 않은 이유는 무엇인가요? (중복응답 가능)

답변 29 · 미답변 15

항목순 | 답변 많은 순



<그림 9> 인식 조사 결과_배달 음식 쓰레기 처리에 대한 인식

'학교 차원에서의 배달 음식의 처리 증진과 관련한 조치가 필요하다고 생각하는지'를 묻는

5번(설문지에는 편의상 7로 표시) 질문에서는 35명 중 31명(88.5%)이 매우 필요하거나 필요하다고 응답하였다. ‘보통(2명)’, ‘불필요(1명)’, ‘매우 불필요(1명)’라는 응답이 뒤를 이었다. 즉, 94%(33명)이 학교 차원 조치의 필요성을 느끼고 있다고 할 수 있다.

7. 학교 차원에서, 배달 음식의 분리수거 증진과 관련한 조치가 필요하다고 생각하십니까?

답변 35 · 미답변 9

항목순 | 답변 많은 순



<그림 10> 인식 조사 결과_학교 차원의 조치 필요성 질문

5번 문항에서 ‘배달 음식의 처리 증진과 관련된 조치가 필요’하다고 생각하는, ‘매우 필요’, ‘필요’, ‘보통’을 선택한 33명의 응답자를 대상으로 5-1번(편의상 8번으로 표기)을 진행했다. ‘구체적으로 어떠한 조치가 필요하다고 생각하는지’를 중복 응답 가능하도록 하여 질문했다. 28명의 응답자(84.8%)가 ‘음식물 처리 전용 쓰레기통 마련’이 가장 필요하다고 꼽았고, 22명의 응답자(66.6%)가 ‘국물 등 액체류 처리 시설 마련’이 중요하다고 응답했다. 이어 ‘분리수거 방법 안내 교육’(7명), ‘교내 분리수거함 개수 늘리기’(6명), ‘배달 음식 쓰레기 처리 관련 캠페인 시행’(3명), ‘분리수거함의 분류법 수정’(1명) 이라는 응답이 뒤를 이었다,

8. 구체적으로, 어떠한 조치가 필요하다고 생각하십니까? (중복응답 가능)

답변 33 · 미답변 11

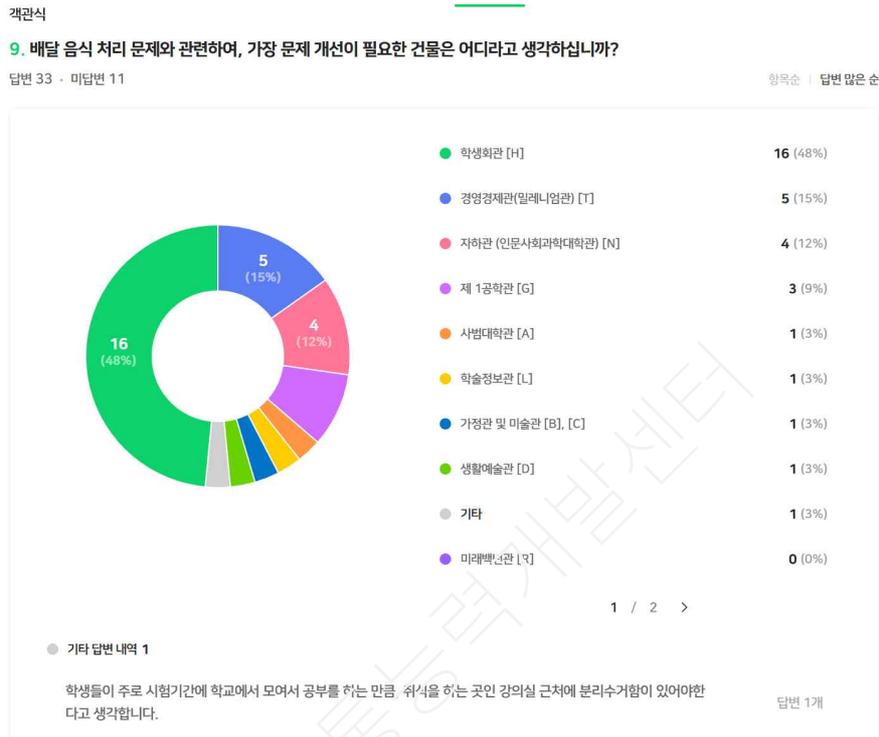
항목순 | 답변 1



<그림 11> 인식 조사 결과_학교 차원의 조치 방안 질문

5-2번 문항 역시, 5번 문항에서 배달 음식의 처리 증진과 관련된 조치가 ‘매우 필요’, ‘필요’, ‘보통’

이라고 응답한 33명을 대상으로 시행하였다. '가장 문제 개선이 필요한 강의동'은 '학생회관(H)'(48%, 16명)으로 조사되었으며, '경영경제관(밀레니엄관 T)'(15%, 5명), '자하관(인문사회과학대학관)'(12%, 4명), '제 1 공학관(G)'(9%, 3명), '사범대학관(A)' (3%, 1명), '학술정보관(L)'(3%, 1명), '가정관 및 미술관(B),(C)'(3%, 1명), '생활예술관(D)'(3%, 1명), '기타(강의실 근처)'(3%, 1명)가 뒤를 이었다.



<그림 12> 인식 조사 결과_가장 문제 개선이 필요한 건물(강의동)

2.3. 요약 및 시사점

설문 결과 전체의 86%(44명 중 38명)가 학교에서 한 달에 평균 한 번 이상 배달 음식을 주문하여 먹으며, 80%(35명 중 28명)의 응답자가 배달 음식 취식 후 쓰레기 처리 과정에서 불편함을 느낀다. 불편함을 느끼는 학생의 82%(28명 중 24명)가 '음식물의 처리가 어렵다'는 점을 가장 큰 문제점으로 꼽았다. 설문을 통해서, 배달 음식물 처리와 관련된 불편함이 실재한다는 것을 수치화된 자료로 확인하였다.

배달 음식을 시켜 먹는 응답자 중 94%(35명 중 33명)가 이러한 불편함을 해결하기 위해 학교 측의 조치가 필요하다고 응답했다. 이들 중 85% (33명 중 28명)의 응답자가 '음식물 처리 전용 쓰레기통 마련'을 가장 시급한 과제로 꼽았다. 또한 학교 측의 조치가 필요하다고 응답한 응답자 중, 48%(33명 중 16명)가 '학생회관(H)'이 가장 문제 개선이 필요하다고 응답하였다. 이는 학생들이 실질적인 공동체 차원에서의 해결책이 필요하다고 인식하며, 특정 장소를 중심으로 문제를 느끼고 있음을 시사한다.

3. 상명대학교 배달 쓰레기 배출 현황

3.1. 실태 조사 계획

인식 조사만으로 연구를 진행한다면 현실을 파악하기 어렵다는 한계를 가질 수 있다. 따라서 일정 기간 동안 쓰레기 배출에 문제가 많은 공간을 찾아가 조사하기로 했다. 그 곳에서 실제 배달 음식 쓰레기 배출 현황을 조사하기로 계획을 구상했다. 현황 조사는 앞선 인식 조사를 참고하여 기획했다.

우선, 조사 장소는 인식 조사에서 ‘가장 개선이 필요하다’는 응답이 많았던, 학생회관으로 선정하였다. 다른 건물은 강의실들이 있고 전용 취식 구역이 부족하여 배달 음식 섭취가 잘 이루어지지 않지만, 학생회관은 강의 용도로 사용되지 않고 외부 음식 전용 취식 구역(2층)과 학생회실 및 동아리방(3, 4층)이 있어 학생들이 상대적으로 더 많이 주문 및 취식을 할 것으로 추정되었다.

조사 시각은, 평일 20시로 결정하였다. 저녁에 학교에서 배달 음식을 먹는 학생들이 18, 19시쯤 식사를 하는 것을 고려하면, 20시가 취식 이후 쓰레기 배출 실태를 파악하기 적합한 시각이라고 판단하였다.

3.2. 현황 분석

관찰 기간은 인식 조사 설문을 마친 11월 12일부터 12월 2일까지, 총 15일이다. 해당 기간의 평일동안 매일 20시에 학생회관의 음식물 쓰레기 배출 실태를 관찰하고 촬영하여 기록하였다. 이러한 기록물을 분석한 결과, 다음과 같은 문제점들을 발견하였다.

첫째, 잔반 처리 및 분리수거가 전혀 이루어지고 있지 않았다. 학생들이 먹고 남긴 잔반이 그대로 통에 담긴 채 일반 쓰레기로 배출되었다. 재활용 가능한 플라스틱 용기와 비닐 등도 그대로 일반 쓰레기로 배출되고 있었다. 이는 환경 오염 및 자원 낭비를 유발하는 행위이다.

둘째, 일반 쓰레기통의 대부분이 포화 상태였다. 배출함의 수용량보다 많은 배달 쓰레기가 일반 쓰레기로 배출되었고, 일반 쓰레기를 수용할 수 있는 쓰레기통의 공간이 부족했다. 이는 연쇄적으로 쓰레기가 쓰레기통 주위로 쌓이게 만들어 미관을 해치고, 악취 유발 등 환경상의 문제를 일으켰다.

셋째, 배달 음식뿐 아니라 플라스틱 컵에 남은 액체류도 많이 버려져 있었다. 이는 쓰레기 문제가 배달 음식을 넘어 포장된 음료(테이크아웃)와도 연관됨을 의미한다. 그러므로 해결 방안을 고안할 때, 배달 음식 쓰레기 뿐 아니라 잔 음료의 처리까지도 고려할 필요가 있다.



<그림 13> 2025/11/12 학생회관 4층 분리수거함 사진
 <그림 14> 2025/11/13 학생회관 3층 분리수거함 사진
 <그림 15> 2025/11/14 학생회관 2층 분리수거함 사진
 <그림 16> 2025/11/15 학생회관 4층 분리수거함 사진
 <그림 17> 2025/11/16 학생회관 2층 분리수거함 사진
 <그림 18> 2025/11/17 학생회관 2층 분리수거함 사진
 <그림 19> 2025/11/18 학생회관 4층 분리수거함 사진
 <그림 20> 2025/11/19 학생회관 3층 분리수거함 사진
 <그림 21> 2025/11/20 학생회관 4층 분리수거함 사진

- <그림 22> 2025/11/21 학생회관 4층 분리수거함 사진
- <그림 23> 2025/11/22 학생회관 2층 분리수거함 사진
- <그림 24> 2025/11/23 학생회관 4층 분리수거함 사진
- <그림 25> 2025/11/24 학생회관 4층 분리수거함 사진
- <그림 26> 2025/11/25 학생회관 4층 분리수거함 사진
- <그림 27> 2025/11/26 학생회관 3층 분리수거함 사진

4. 타 학교 유사사례 분석

4.1. 홍익대학교 서울캠퍼스의 사례

권민석·김서연·김유민(2025)을 참고하여 홍익대학교 서울캠퍼스의 사례를 조사하였다. 홍익대학교의 경우, 배달 음식물 쓰레기를 처리할 수 있는 시설은, 3, 4층 편의점과 기숙사 학생 식당이 있다. 그러나 이는 모두 위탁업체 측의 공간으로, 학생들이 자유롭게 이용하기는 어렵다는 한계점이 있다. 또한 해당 기사에서는 동아리방이 위치한 학생회관, 밤샘 작업이 많은 건축/미술대학 건물, 배달을 처리할 일이 많은 기숙사 건물 지하를 위주로 음식물 쓰레기 처리 시설을 설치할 필요가 있음을 피력하고 있다. 홍익대학교에서도 본교와 동일하게 지속적인 문제 제기가 이루어지는 정황이 나타난다.

홍익대학교의 사례는, 상명대학교와 유사한 문제들이 다른 학교들에서도 발생하고 있음을 의미한다. 이는 음식물 쓰레기 처리 문제가 상명대학교만이 아닌, 전국 대학교들의 보편적인 문제일 수 있음을 시사한다.

4.2. 이화여자대학교의 사례

김지원,조예별(2022)을 바탕으로 이화여자대학교의 사례를 조사하였다. 이화여자대학교는 기숙사, 학생문화관(학생회관) 등 몇몇 시설에 음식물 쓰레기 처리를 위한 음식물 수거통, 음료용 물버림통을 일부 도입하였다. 그러나 2025년 추석 즈음부터, 지속적인 쓰레기 처리 시설 수용량 초과로 인해 미관적, 환경적으로 많은 문제점이 발생하였다. 이로 인해 이화여자대학교 내에서 음식물 쓰레기 처리 문제가 다시 대두되고 있다고 한다.

해당 기사는 문제의 원인을 음식물 처리에 대한 가이드라인 부족, 음식물 처리 공간 부족으로 정의하며, 대학 총무팀의 역할을 언급하며 추가 시설 설치의 필요성을 강조한다. 동시에 '음식물 처리기 도입도 고려했지만, 음식물 건조 시간이 수 시간 이상 소요되고 가동을 시작하면 실시간으로 쓰레기를 투입하기 어렵기 때문에 음식물 처리기를 처리할 수 없다', '가능하면 올해 음식물 수거통을 대량 구매해 교내 주요 이동 동선에 비치할 예정'이라는 이화여자대학교 대학 총무팀의 입장을 전달했다.

4.3. 성균관대학교 인문사회과학캠퍼스의 사례

성균관대학교 인문사회캠퍼스의 사례를 조사하기 위해, 성균관대학교 인문사회과학캠퍼스 총학생회(2025) 홈페이지를 참고하였다. 성균관대학교에서는 이전부터 음식물 처리 쓰레기통, 잔음료를 버릴 수 있는

잔수통 등 여러 분리수거 가능 시설을 도입하고 있었다. 그러나 관리가 잘 되지 않아, 미관상, 환경상의 여러 문제가 발생하였다고 한다.

성균관대학교 총학생회인 S:CATCH는 이러한 문제를 해결하기 위해, 교내 미화 및 분리수거 환경 개선 사업으로 분리수거 전반을 개선하는 정책들을 기획 및 실행하였다. 구체적으로, 분리수거 가이드라인 포스터 부착, 분리수거통에 부착된 표기 스티커 일원화, 플라스틱 음료컵 수거대 설치, 기존 잔수통 교체 및 추가 배치, 분리수거 영상 홍보물 배포 등의 활동을 하였다. 또한 기존 배치되었던 음식물 쓰레기통을 늘리고, 추가적인 음식물 쓰레기통을 유동적으로 설치함으로써, 학생들이 음식물 쓰레기 처리를 용이하게 할 수 있도록 주도하였다.

2025 교내 미화·분리수거 환경 개선 사업

- 🔥 분리수거, 복잡하고 어렵지 않았나요?
- 🔥 시험기간마다 높게 쌓이는 쓰레기에 불편하지 않았나요?
- 🔥 쓰레기통이 부족하지 않았나요?

S:CATCH는 학우 여러분이 보다 쾌적하고 만족스러운 캠퍼스 생활을 누릴 수 있도록, 교내 미화 환경의 전반적인 개선을 목표로 다음과 같은 사업을 추진합니다.

1. 분리수거통 전 구역에 **분리수거 가이드라인 포스터** 부착
2. 분리수거 체계 일원화 위해 전 구역 분리수거통에 부착된 **표기 스티커 교체**
3. 사용이 많은 특정 구역에 **플라스틱 음료컵 수거대** 설치
4. 특정 구역 **잔수통 교체 및 추가 배치**
5. 시험기간·축제 등 특정 시기, 일부 구역에 **음식물 쓰레기통 추가 배치**
6. 시험기간, 열람실 근처 **일반쓰레기통 추가 배치**
7. 분리수거 캠페인 영상 **홍보물 배포**

시험기간·축제 등 특정 시기, 음식물쓰레기통 추가 배치

시험기간이나 축제 등 학우들의 취식이 증가하는 시기에 맞춰, 열람실과 경영관 로비 등 특정 구역에 음식물 쓰레기통을 유동적으로 추가 배치하고 있습니다.

* 대동제와 금잔디문화제에서 시행

시험기간·열람실 근처 일반쓰레기통 추가 배치

시험기간 동안 열람실 이용이 늘어나면서 쓰레기 배출량도 함께 증가하고 있습니다. 이에 열람실 주변에 일반쓰레기통을 추가로 배치하여, 보다 쾌적한 학습 환경을 제공하고 있습니다.

* 매 학기 시험기간마다 시행중

분리수거 캠페인 영상 홍보물 배포

학우들이 보다 쉽고 재미있게 분리수거 방법에 대해 이해할 수 있도록 분리수거 방법 및 캠페인 내용을 영상으로 제작하여 SNS를 통해 배포할 예정입니다.

잔수통 추가 설치 및 교체

현황

- 기존 음료 잔수통은 내부 내용물이 그대로 보이는 형태로, 이용 시 불쾌감을 줄 수 있음.
- 잔수통의 형태가 분리수거 구역마다 상이함.
- 시험기간에는 열람실 인근 잔수통이 흘러넘치는 문제 발생.

조치

- 특정 구역의 잔수통을 보다 청결한 형태로 교체
- 열람실 등 이용이 많은 곳에 잔수통 추가 배치
- * 1학기 중앙학술정보관 1층 열람실에서 시행

기존 잔수통



변경된 잔수통



플라스틱 음료컵 수거대 설치

현황

- 쓰레기통 내 일회용 음료컵이 큰 부피를 차지함.
- 음료컵을 분리하는 데 미화팀 교직원분들의 많은 노력이 소요되고 있음.

조치

재활용이 가능한 플라스틱 음료컵을 별도로 구분·수거하여, 쓰레기통 공간을 효율적으로 활용하고 미화 업무 부담을 줄이고자 함.

시험기간, 플라스틱 음료컵 폐기 현황



플라스틱 음료컵 수거대에 버린 모습



<그림 28> 성균관대학교 총학생회 분리수거 개선 사업 홍보 자료

<그림 29> 성균관대학교 총학생회 분리수거 개선 사업 홍보 자료 - 총학생회 잔수통 설치

<그림 30> 성균관대학교 총학생회 분리수거 개선 사업 홍보 자료 - 음식물 쓰레기통 추가 배치

<그림 31> 성균관대학교 총학생회 분리수거 개선 사업 홍보 자료- 플라스틱 음료컵 수거대 설치

4.4. 타 대학 유사 사례 정리 및 시사점

홍익대학교 서울캠퍼스, 이화여자대학교, 성균관대학교 인문사회과학캠퍼스의 사례를 요약 및 정리하였다. 세 학교 모두 배달 음식물 쓰레기 처리로 인한 여러 문제를 인지하였다는 공통점이 있다. 그러나 문제 제기만 이루어진 홍익대학교와 달리, 이화여자대학교, 성균관대학교는 구체적인 대응 방안을 구상하고 실제로 해결을 시도했다는 점이 차이가 있었다. 특히나 성균관대학교의 경우, 학생회 주도로 문제 해결을 실행했다는 점에서, 의미가 깊다고 판단하였다. 상명대학교에서 학생들이 주도적으로 해당 문제를 해결할 수 있도록 돕는 긍정적인 선례가 될 수 있기 때문이다.

<표 1> 대학별 사례 정리

대학명	사례
홍익대학교	배달이 많이 이루어지는 건물 위주로 음식물 처리시설 설치 제안
이화여대	학교 차원에서의 처리 시설 보완을 강조, 구체적인 문제 정의
성균관대	학생회 주도로 구체적인 문제 파악, 플라스틱 음료컵 수거대 설치, 잔수통 추가 배치, 음식물 배출 시설 설치, 분리수거 캠페인 등 환경 개선 시행

성균관대학교의 사례 중, 분리수거 가이드라인 제작, 잔수통 및 플라스틱 음료컵 수거대, 음식물 쓰레기통 설치 등은 상명대학교에 도입해도 적합할 것으로 예상된다. 도입 후 한 차례 개선을 진행한 성균관대학교처럼, 상명대학교도 일단 도입을 시도해본 뒤 부족한 부분을 보완해나가는 식으로 배달 음식 관련 문제를 해결할 수 있을 것이다.

5. 상명대학교 내 배달 쓰레기 분리배출 시설 설치에 대한 제언

5.1. 교내 분리 배출 시설 설치 장소

인식 조사 결과와 현황 조사를 기반으로, 상명대학교 학생회관(H관)에 배달 음식물 처리 관련 시설을 설치할 것을 제안한다. 인식 조사 결과, 학교 차원에서의 조치가 필요하다고 응답한 응답자 중, 48%(33명 중 16명)가 '학생회관(H)'이 가장 문제 개선이 필요하다고 응답하였다. 실제 현황 조사 결과, 학생회관에서는 많은 배달 음식 잔반이 배출되고 있었으나 잔반 처리 및 분리수거가 전혀 이루어지고 있지 않았다. 또한 일반 쓰레기통이 대부분 포화 상태였으며, 플라스틱 컵 및 액체류의 처리 역시 전혀 이루어지지 않았다. 따라서, 이러한 문제를 해결하기 위해 학생회관에 먼저 처리 시설 시범 운영을 해 볼 것을 제안한다.

구체적으로 학생들이 외부 음식을 주로 섭취하는 2층 테이블 구역, 3층 학생회실, 4층 동아리방 근처 분리수거함에 설치한다면, 학생들이 효과적으로 처리 시설을 이용할 수 있을 것이다.

5.2. 교내 분리 배출 시설 형식 제언

인식 조사 결과, 85%가 응답한 ‘음식물 쓰레기통 설치’와 66.6%가 응답한 ‘잔 액체류 처리 시설 설치’를 시범적으로 해 볼 것을 제안한다.

음식물 쓰레기통 설치에 학생들이 외부 음식을 취식할 수 있는 공간을 위주로 설치하되, 여름철 부패로 인한 악취 문제, 벌레 발생 가능성 등을 고려하여 개폐 가능한 형태로 설치하는 것이 타당해보인다. 치킨, 해물 등 배달음식의 특성을 고려하여, 뼈, 조개껍데기, 씨 등은 음식물 쓰레기로 배출할 수 없음을 알리는 안내문도 필수적으로 설치되어야 할 것이다.

음식물 쓰레기통의 운영 방식은 두 가지로 나눌 수 있다. 첫 번째는 그냥 음식물을 바로 버릴 수 있도록 쓰레기통을 만드는 방법이 있다. 이는 학생 입장에서 확실히 편리하다. 그러나 부패로 인한 악취 문제가 발생할 가능성이 높다. 두 번째로는 학생들에게 음식물 쓰레기 종량제 봉투 사용을 권유함으로써, 학생들이 종량제 봉투에 잔반을 담아 쓰레기통에 배출하도록 하는 방법이 있다. 이는 부패로 인한 악취 문제를 확실히 개선할 수 있다. 다만 학생들이 종량제 봉투를 늘 가지고 다니는 것이 번거롭다는 문제점이 있다. 종량제 봉투를 가지고 다니지 않는 학생은 잔반을 처리하기 어려워 문제 상황이 개선되지 않을 가능성도 있다. 두 가지를 중첩하여, 학교 예산으로 음식물 쓰레기통 주변에 종량제 봉투를 구비해두는 방법도 있으나 학교 예산이 많이 지출될 수 있다는 문제점이 있다. 두 가지 중 실행 방식은 교내 의사결정 주체 간 충분한 논의를 통해 결정하는 것이 합리적일 것이다.

또한 쓰레기통과 함께 음식물 분쇄기를 설치하는 방안도 있다. 그러나 이는 이화여자대학교의 사례를 참고하였을 때 현실적으로 많이 어려울 것으로 보인다. 가동 과정에서 시간이 몇 시간 정도 소요되는 문제점 때문이다. 이로 인해 학생들이 많이 이용하는 대학 환경에서는 도입하기 어려울 것으로 보인다.

‘잔 액체류 처리 시설 도입’은 잔수통을 설치하는 방식으로 실현할 수 있다. 잔 음식물 처리의 용이성을 위해, 음식물 쓰레기통 옆에 두면 좋을 것이다. 또한 장기적으로 외부 음식을 취식할 수 있는 공간과 더불어 카페가 있는 공간에도 도입하는 것이 더욱 효과적일 것이다.

잔수통과 관련하여 조사를 해 보니, 상명대학교 내부에서도 융합공과대학이 위치한 제 1 공학관의 일부 구역에서는 이미 잔수통을 시범 도입하고 있었다. 다만, 초기 성균관대학교와 같이 개방된 형태로 존재하며, 수용량이 부족하여 이용할 수 없는 경우가 잦다. 따라서 상명대학교에서의 새로운 시범 도입에서는 성균관대학교의 개선 사례를 참고하여, 개방된 형태보다는 자유롭게 개폐 가능한 형태로 설치하고 조금 더 수용량을 늘려 운영하면 좋을 것이다.

음식물 쓰레기통과 잔수통의 시범 도입 이후, 일정 주기로 실태 분석이 필요할 것이다. 잘 활용되고 있는지, 수용량은 적당한지 등을 주기적으로 조사하여 어떤 식으로 운영하면 더 효과적일 수 있을지 분석이 필요하다. 실제 이용하는 학생들의 의견까지 조사해본다면 더 좋을 것이다. 이러한 과정들을 통해 음식물 처리 시설을 점진적으로 개선할 수 있다. 도입 결과가 충분히 효과적이라고 판단되면, 학생회관 외의 다른 건물에도 설치를 검토해볼 수 있다. 효과가 부족하다고 판단되면, 어떤 부분이 부족한지 파악하고 해당 취약점을 적극적으로 개선해나가는 과정이 필요할 것이다.

6. 결론 및 기대효과

6.1. 결론

본 연구는 상명대학교 내 배달 음식 쓰레기 처리가 용이하지 못하다는 온라인상의 문제 제기를 바탕으로, 배달 음식 쓰레기 처리에 관한 인식 및 실태를 확인하고 더 나은 상명대학교 환경을 조성하고자 하는 목적으로 수행하였다.

질문지법을 활용해 상명대학교 학생들의 배달 음식 쓰레기 처리 인식을 조사함으로써, '배달 음식 처리 과정이 용이하지 않다'는 학생들의 인식을 수치적으로 파악하였다. 또한, '음식물 처리 시설이 필요하다', '학생회관(H관)이 가장 음식물 처리 문제가 심각하다'는 다수 학생들의 인식 역시 확인할 수 있었다.

이를 기반으로 정확한 상황을 파악하고자 실태 조사를 수행하였다. 가장 문제가 심각하다는 응답이 나온 학생회관을 일정 기간 조사한 결과, 잔반 처리 및 분리수거가 전혀 이루어지고 있지 않음을 확인할 수 있었다. 대부분의 일반 쓰레기통이 포화 상태였으며, 배달 음식에 더해 플라스틱 컵에 남은 액체류도 많이 버려져 있었다. 이러한 관찰 결과는 학생들의 인식이 타당하며, 실제적인 문제가 발생하고 있음을 보여준다. 이 모든 실태 조사 과정을 구체적인 사진으로 남겨 기록하였다.

제언을 고안하기 위해 타 대학의 음식물 처리 과정을 참고하였다. 홍익대, 이화여대, 성균관대 모두 상명대와 동일한 문제를 겪고 있었다. 가장 주목할 만한 대학은 성균관대학교였다. 성균관대학교는 학생회 주도로 해당 문제를 해결하고자 여러 분리수거 및 환경 개선 정책을 시행하였다. 이는 상명대학교에서 참고할 만한 유용한 선례이다.

인식 조사 결과와 실태 조사, 타 대학 사례 조사를 바탕으로, 상명대학교 학생회관에 음식물 쓰레기 처리 시설을 시범 운영할 것을 제안하였다. 구체적으로 음식물 쓰레기통 및 잔수통 설치를 통해서, 학생들의 배달 음식 쓰레기 처리 과정을 용이하게 할 수 있을 것이다. 이는 현재 상명대학교가 마주한 배달 쓰레기 문제를 해결할 수 있는 중요한 방안이 될 수 있다.

6.2. 기대효과

음식물 쓰레기 처리 문제는 캠퍼스를 같이 이용하는 학생, 교직원, 교수 모두의 문제이다. 상명대학교 내 주체들 간, 배달 음식물 쓰레기 처리 문제 인식 및 처리 시설 설치에 관한 원활한 논의가 이루어지기를 기대해 본다. 본 연구 속 인식 조사와 현황 조사를 기반으로 논의 주체들이 문제의 중요성을 파악할 수 있을 것이다. 또, 민주적인 담론이 이루어진다면 공동체 문제 개선에 긍정적인 영향을 미칠 수 있을 것이다.

담론에서 나아가, 음식물 처리 시설을 시범 운영하고, 주기적으로 시설 실태 및 이용자 인식 조사를 시행하는 실제적 과정도 필요할 것이다. 조사를 바탕으로 어떠한 방향으로 환경을 더 개선할 수 있을지 파악하고 추후 더 발전된 조치를 시행할 수 있을 것이다. 일련의 과정들을 통해 더욱 아름다운 상명대학교 내 캠퍼스 환경이 조성되기를 기대해 본다.

참고 문헌

- 권민석·김서연·김유민(2025), 캠퍼스에서 발생한 음식물 쓰레기…처리하는?, 홍대신문, 2025.05.20. ,
<<https://hiupress.hongik.ac.kr/news/articleView.html?idxno=11436>>, (검색일: 2025.09.29.)
- 김지원·조예별(2022), 캠퍼스에 넘쳐나는 음식물 쓰레기, 이대로 괜찮은가, 이대학보, 2022.09-19.,
<<https://inews.ewha.ac.kr/news/articleView.html?idxno=70397>>, (검색일: 2025.12.11.)
- 성균관대학교 인문사회과학캠퍼스 총학생회(2025), 성균관대학교 총학생회 사이트, 2025.10.28,
<<https://student.skku.edu/student/notice2.do?mode=view&articleNo=59499>>, (검색일: 2025.12.04.)

의사소통능력개발센터

[부록] 설문지

이 설문은 상명대학교 학생들의 배달음식 쓰레기 처리에 대한 인식을 조사하기 위한 목적으로 제작되었습니다. 설문 결과는 추후 교내 의사결정 과정에서 활용될 수 있습니다. 본인의 경험을 토대로 솔직히 응답해주시면 감사하겠습니다.

1. 응답자님의 생물학적 성별은 어떻게 되십니까?

- (1) 남성 (2) 여성

2. 응답자님의 소속은 어떻게 되십니까?

- (1) 경영경제대학 (2) 인문사회대학 (3) 사범대학 (4) 융합공과대학 (5) 문화예술대학

3. 1년 이내에 학교에서 음식을 배달시켜 먹어 본 경험이 있으신가요?

- (1) 있음 (2) 없음 ->설문종료

3.1. 3-(1) 선택자만 응답. 평소 학교에서 배달음식을 얼마나 자주 시켜 드시나요?

- (1) 학기당 한 번 정도 (2) 한 달에 한 번 정도 (3) 일주일에 한 번 정도 (4) 일주일에 2~3회 정도 (5) 거의 매일

4. 배달 음식을 다 먹고 난 뒤, 쓰레기 처리는 용이하십니까?

- (1) 매우 불편함 (2) 불편함 (3) 보통 (4) 쉬움 (5) 매우 쉬움

4.1. 4-(1),(2),(3) 선택자만 응답. 배달음식 쓰레기 처리가 용이하지 않은 이유는 무엇인가요? (중복응답 가능)

- (1) 음식물의 처리가 어려움 (2) 남은 액체류의 처리가 어려움 (3) 음식물이 묻은 쓰레기(종이, 플라스틱 등)를 처리하기 어려움 (4) 기존 쓰레기통/분리수거함의 포화 (5) 기타 ()

5. 학교 차원에서, 배달 음식의 분리수거 증진과 관련한 조치가 필요하다고 생각하십니까?

- (1) 매우 필요 (2) 필요 (3) 보통 (4) 불필요 (5) 매우 불필요

5.1. 5-(1),(2),(3) 선택자만 응답. 구체적으로, 어떠한 조치가 필요하다고 생각하십니까? (중복응답 가능)

- (1) 국물 등 액체류 처리 시설 마련 (2) 음식물 쓰레기통 마련 (3) 학교 내 분리수거함 개수 늘리기 (4) 분리수거 방법 안내 교육 (5) 배달 음식 쓰레기 처리 관련 캠페인 시행 (6) 기타 ()

5.2. 5-(1),(2),(3) 선택자만 응답. 배달 음식 처리와 관련하여, 가장 문제 개선이 필요한 건물은 어디라고 생각하십니까?

- (1) 경영경제관(미래니엄관) [T] (2) 미래백년관 [R] (3) 학생회관 [H] (4) 사범대관 [A] (5) 학술정보관 [L]

(6) 지하관(인문사회과학관) [N] (7) 제 1공학관 [G], (8) 월해관 [M], (9) 가정관 및 미술관 [B],[C], 체육관 [F], (10) 생활예술관 [D] (11) 기타 ()

의사소통능력개발센터

생성형 인공지능이 사람들의 학습 사고 역량에 미치는 영향

목차

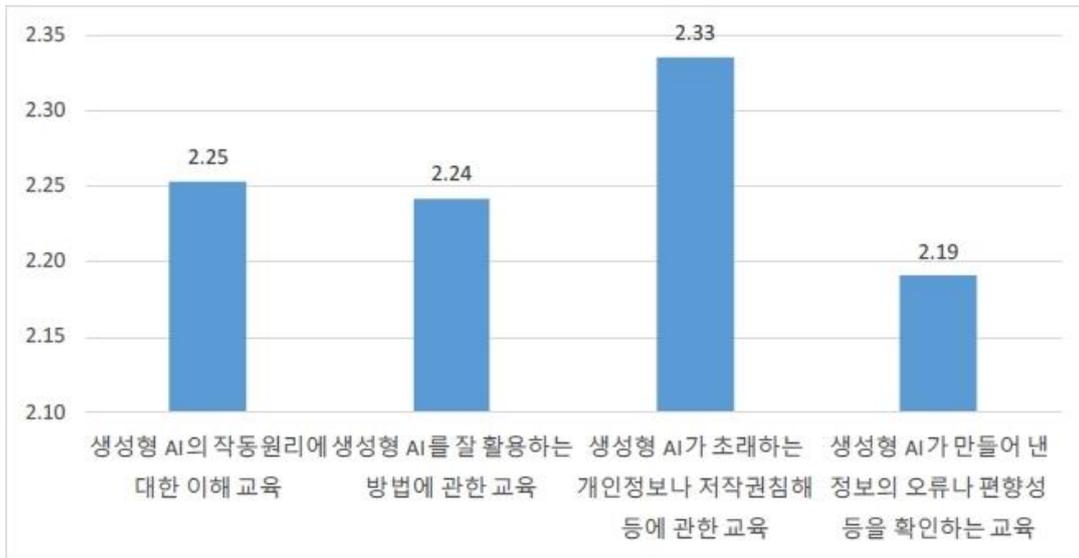
1. 서론
 - 1.1. 연구 배경 및 목적
 - 1.2. 연구 방법
 2. 생성형 인공지능의 개념과 사용 실태
 - 2.1. 생성형 인공지능 개념
 - 2.2. 생성형 인공지능의 활용 현황
 - 2.3. 사람들의 생성형 인공지능 사용 실태
 3. 생성형 인공지능 활용에 따른 학습 사고 역량의 변화 분석
 - 3.1. 비판적 사고 능력
 - 3.2. 창의적 사고 능력
 - 3.3. 자기주도적 학습 능력
 - 3.4. 사용 빈도별 학습 사고 역량 분석
 4. 생성형 인공지능 기술의 의존도와 활용 방안
 - 4.1. 생성형 인공지능 기술에 대한 의존 정도
 - 4.2. 생성형 인공지능 기술의 활용 방향성
 - 4.2.1. 교육을 통한 방향성
 - 4.2.2. 국가적 차원의 지원
 5. 결론
- 참고 문헌
부록

1. 서론

1.1. 연구 배경 및 목적

최근 몇 년 간 Chat GPT, Gemini, Perplexity, 뮌 등 다양한 생성형 인공지능 기술이 급격히 발전하고 있다. 과학기술정보통신부의 '2024 인터넷이용실태조사' 결과 발표에 따르면 생성형 인공지능을 사용해봤다는 응답의 비율을 보면, 2023년 17.6%에서 2024년 33.3%로 약 2배 가까이 증가했다[1]. 이는 인터넷 이용자 3명 중 1명은 생성형 인공지능을 사용한다는 것을 의미한다. 생성형 인공지능은 사람들이 원하는 텍스트, 이미지, 음성, 동영상 등을 만들어내며 학습, 교육, 커뮤니케이션, 정보 탐색 등 다양한 분야에서 활용되고 있다.

특히 현재 초, 중, 고등학교에서는 수업에서도 생성형 인공지능을 활용하여 진행하거나 생성형 인공지능을 활용하는 방법을 교육하고 있다. 또한 2024년 서울시의회에서 '서울시교육청 생성형 인공지능(AI) 활용 교육지원 조례안'을 발의하면서 교육현장에서 생성형 인공지능 활용 방안을 의무화하도록 했다[2]. 이로써 앞으로 더 많은 사람들이 생성형 인공지능을 일상생활에서 활용할 가능성이 높아졌다.



<그림 1> 생성형 인공지능 관련 교육 경험

생성형 인공지능의 한국청소년정책연구원의 ‘청소년 생성형 AI 이용실태 및 리터러시 증진 방안 연구’ 보고서의 결과를 보면 생성형 인공지능 관련 교육을 받은 경험 중 ‘생성형 인공지능이 초래하는 개인정보나 저작권침해 등에 관한 교육’이 가장 높게 나타났고 ‘생성형 인공지능이 만들어낸 정보의 오류나 편향성 등을 확인하는 교육’이 가장 낮게 나타났다[3]. 이 결과를 보고, 생성형 인공지능의 사용률은 높아지고 있지만 정보의 정확성을 비판적으로 검토하지 않고 있는 그대로 수용하거나 과도한 의존을 한다는 것을 알 수 있다.

또한 생성형 인공지능의 문제점 중 하나인 ‘할루시네이션’이 심화되고 있다. 할루시네이션이란 환각을 뜻하는 영어단어로 인공지능 분야에서는 생성형 인공지능이 학습 데이터에 없는 내용이나 사실이 아닌 정보를 사실처럼 그럴싸한 거짓 정보를 답변하는 현상을 말한다[4]. 이는 인공지능 모델의 학습 데이터가 부족하거나 왜곡된 정보를 사용하거나 또는 오류로 인해 발생한다. 하지만 사람들은 할루시네이션을 의식하지 못하고 정보를 그대로 사용한다.

이처럼 생성형 인공지능을 무분별하게 사용할 경우 윤리적 문제, 부정확한 정보 확산, 편향된 사고 형성 등의 문제점이 발생할 수 있다. 특히 학습 과정에서 생성형 인공지능에 의존하게 되면 학습 과정에서 발생하는 정보를 이해하고, 스스로 문제를 해결하고, 깊이 있게 생각하는 사고 과정인 학습 사고 역량이 저하될 가능성이 제기되고 있다.

따라서 이러한 문제들을 바탕으로 본 연구에서는 생성형 인공지능의 사용 실태 조사를 기반으로 생성형 인공지능이 사람들의 학습 사고 역량에 어떠한 영향을 미치는지 분석하고 생성형 인공지능을 앞으로 어떻게 사용해 나가면 좋을지 기술 활용 방안을 모색하고자 한다.

1.2. 연구 방법

본 연구에서는 생성형 인공지능이 사람들의 학습 사고 역량에 미치는 영향을 조사하기 위해서 다음과 같은 방법으로 연구를 진행하였다. 10대부터 50대 이상 사람들의 생성형 인공지능 사용 빈도 여부를 조사하고 이를 바탕으로 학습 사고 변화를 생성형 인공지능 사용 전과 사용 후로 나누어 질문지법으로 연구를 진행하였다. 본 연구에서 학습 사고 역량을 정의하면 특정 주제나 문제에 대해 깊이 있게 생각하고, 다양한 정보를 분석하여 새로운 지식이나 해결책을 도출하는 능력으로 비판적 사고 능력, 창의적 사고 능력, 문제 해결 능력 3가지로 구분하였다. 설문 문항은 사용 실태를 조사하기 위한 문항과 학습 사고 역량을 판단하는 문항으로 나누었고 리커트 척도를 활용하여 생성형 인공지능의 사용 빈도와 학습 사고 역량의 관계를 분석하고자 한다. 학습 사고 역량을 판단하기 위한 문항은 한 역량 당 2가지 씩 질문하였고 질문 문항이 한 답변으로 편향되지 않도록 기본문항과 역문항을 섞어서 제시했다.

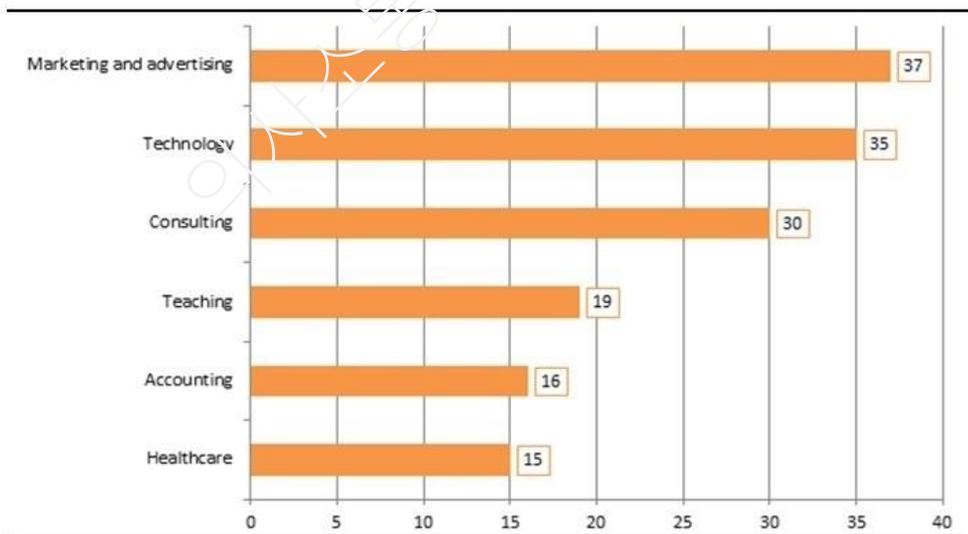
2. 생성형 인공지능의 개념과 사용실태

2.1. 생성형 인공지능의 개념

생성형 인공지능이란 주어진 데이터의 패턴을 학습하여 텍스트, 이미지, 오디오, 소스 코드 등 새로운 데이터를 생성하는 기술을 의미한다[5]. 초기의 생성형 인공지능은 1980년대에 입력 데이터를 인코딩 후 디코딩 하는 오토인코더 신경망 구조로 제안되었다. 하지만 그 이후에 과적합 문제 및 데이터의 변동성을 충분히 반영하지 못하는 한계가 있었지만 2017년 이후 이러한 한계와 비효율성 문제를 해결하기 위해 트랜스포머가 등장했다. 이를 통해 기존보다 문맥을 더욱 효과적으로 이해하며, 연산 속도가 획기적으로 향상되었다. 트랜스포머 이후 이미지, 음성, 영상 등의 분야에도 생성형 인공지능이 적용되면서 그리고 Open AI의 Chat GPT가 공개된 이후 생성형 인공지능은 전세계적인 관심을 끌게 되었다. 최근에는 Chat GPT뿐만 아니라 다양한 생성형 인공지능 모델이 나오고 있으며 생성형 인공지능을 이용해 생성된 콘텐츠가 급격히 증가하며 핵심 기술로 자리잡았다.

생성형 인공지능은 텍스트, 이미지, 오디오, 그리고 비디오 등 다양한 형태의 콘텐츠를 생성하는데 특화된 인공지능 기술이다. 생성형 인공지능은 각각 생성하는 주요 콘텐츠 유형이 있는데 ‘텍스트 기반 생성형 인공지능’, ‘이미지 기반 생성형 인공지능’, ‘오디오 기반 생성형 인공지능’, ‘비디오 기반 생성형 인공지능’ 등의 유형이 있다. 특히 최근에는 ‘멀티모달 AI’가 주목받고 있다. 멀티모달 AI는 텍스트, 이미지, 오디오 등의 모달리티를 융합하여 다양한 형태의 정보를 생성하는 기술이다. 예를 들면 텍스트만 입력해도 이미지를 출력하거나 텍스트와 이미지를 함께 분석하는 것이 있다[6].

2.2. 생성형 인공지능의 활용 현황



<그림 2> 미국 산업별 직장에서 생성형 AI의 채택률(2023년)

<그림 2>를 보면 마케팅 및 광고 분야에서 37%로 가장 많이 생성형 인공지능을 사용했고 그 다음으로 기술 분야에서 35%가 사용하는 것으로 나타났다[7]. 생성형 인공지능은 다양한 분야에서 활용되고 있고, 그 중에서 교육 및 학습 분야, 마케팅 분야, 의료 및 헬스케어 분야 3가지를 중심으로 활용 사례를 소개하고자 한다.

첫 번째, 교육 및 학습 분야에서는 생성형 인공지능의 사용이 증가하고 있다. 앞서 말했듯이, 2024년 서울시의회에서 ‘서울시교육청 생성형 인공지능(AI) 활용교육지원 조례안’을 발의하면서 교육현장에서 생성형 인공지능 활용 방안을 의무화하도록 하여 학습 과정에 기여하고 있다. 예를 들어 학습 과정에서 생성형 인

공지능을 활용하여 활동을 하거나 과제를 제출하도록 하는 경우도 있다. 또한 학습 과정에서 모르는 개념이나 문제를 생성형 인공지능에게 물어보며 피드백 받으면서 학습을 하게 되면 학생들의 이해도를 향상시킨다.

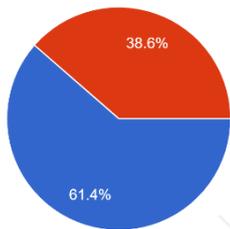
두 번째, 마케팅 분야는 <그림 2>와 같이 가장 생성형 인공지능을 많이 사용하는 분야로 광고 문구나 캠페인 아이디어를 생성할 때 사용한다. 또한 고객의 관심사가 중요한 분야이므로 고객 맞춤형 마케팅 콘텐츠를 제공하는 데 생성형 인공지능이 활용된다. 예를 들면 2025년 4월에 나온 '신병3'라는 드라마를 보면 일부 홍보 영상을 100% AI 기술만 활용해 제작했다고 한다. 그리고 '신병 1, 2' 편의 주요 장면을 압축한 몰아보기 영상과 숏폼 영상도 AI로 제작하여 온라인에 게시된 것을 볼 수 있다. 이 영상을 제작한 KT에서는 생성형 인공지능을 도입해 홍보 영상 제작 시간과 비용이 90%가량 절감했다고 밝혔다[8].

세 번째, 의료 및 헬스케어 분야에서도 생성형 인공지능이 각각 다른 방식으로 활용되고 있다. 의료 분야에서는 생성형 인공지능이 직접적으로 사용되기 보다는 의료용 로봇이나 AI 내시경 등 의사의 보조 도구 역할로 활용되고 있다. 헬스케어 분야에서는 최근 맞춤형, 퍼스널 등의 트렌드에 맞춰 생성형 인공지능이 다양하게 활용되고 있다. 예를 들면 사용자가 입력한 정보를 바탕으로 맞춤형 운동이나 식단 등을 피드백하고 제안하는 데에 생성형 인공지능이 사용되며 사용자의 건강 관리에 도움을 주고 있다.

2.3. 사람들의 생성형 인공지능 사용 실태

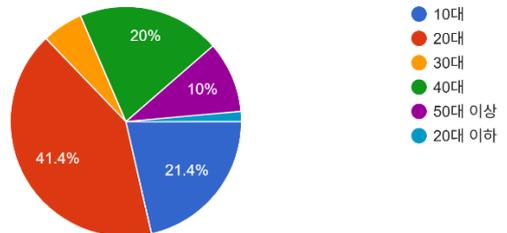
사람들의 생성형 인공지능 사용 실태를 파악하기 위해 설문조사를 진행하였다. 설문조사에는 총 70명이 참여했으며, 10대부터 50대 까지 다양한 연령대의 사람들을 대상으로 분석했다.

1. 성별
응답 70개



<그림 3> 성별

2. 나이
응답 70개

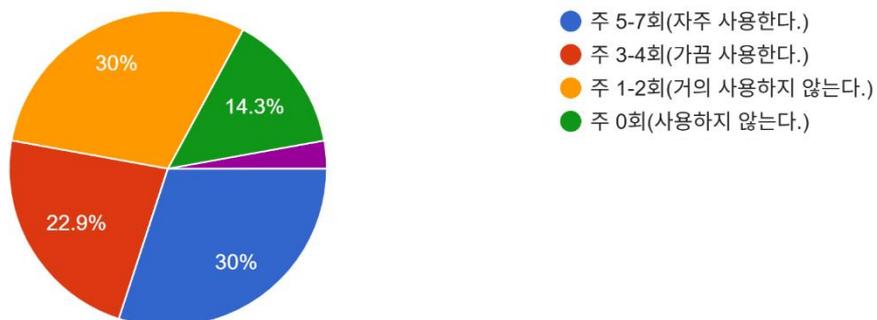


<그림 4> 나이

우선 설문 참여자의 성별을 보면, 질문에 응답한 남성 수는 27명이고, 여성 수는 43명이다. 나이대별은 10대 16명, 20대 29명, 30대 4명, 40대 14명, 50대 이상 7명으로 20대가 가장 많은 비중을 차지했다.

3. 생성형 인공지능(Chat GPT 등)을 얼마나 자주 사용하시나요?

응답 70개

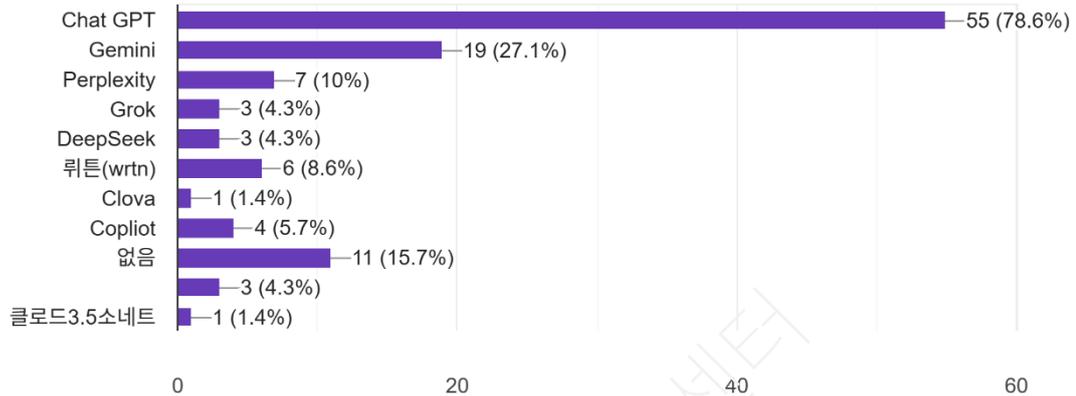


<그림 5> 생성형 인공지능의 사용빈도

생성형 인공지능의 사용 빈도에 대해 설문조사를 진행한 결과, '자주 사용한다'는 32.9%(23명), '가끔 사용한다'는 22.9%(16명), '거의 사용하지 않는다'는 30%(21명), '사용하지 않는다'는 14.3%(10명) 이었다. <그림 5>를 <그림 4>와 비교하여 분석한 결과, '자주 사용한다'고 답했던 사람들 중 50% 이상이 20대였다. 반대로 '거의 사용하지 않는다'와 '사용하지 않는다'의 50%는 40대 이상의 사람들이 차지했다.

4-1. 자주 사용하는 생성형 인공지능을 모두 골라주세요.

응답 70개

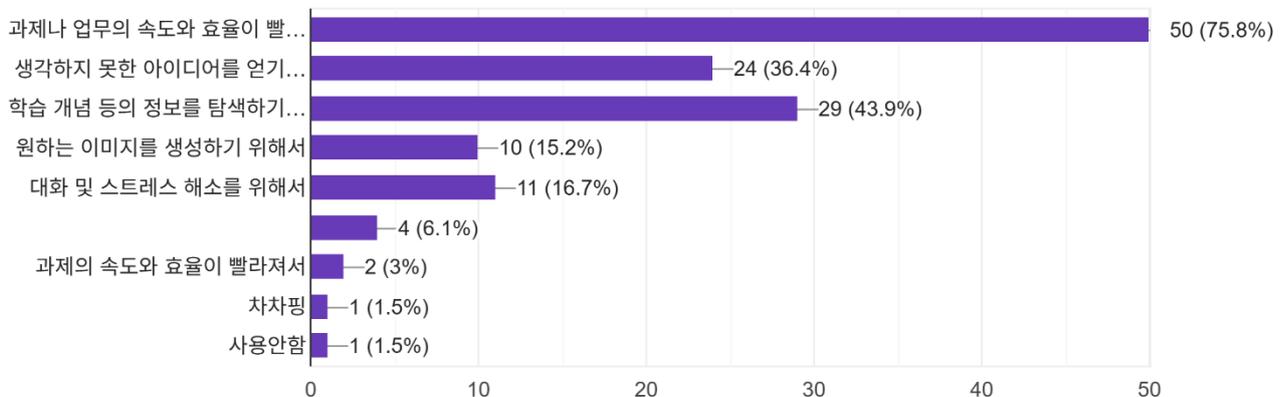


<그림 6> 자주 사용하는 생성형 인공지능

사람들이 자주 사용하는 생성형 인공지능은 Chat GPT를 가장 많이 사용한다고 답변했다. 그 뒤로는 Gemini, Perplexity, 뤼튼 순으로 사용한다. 사람들이 다른 생성형 인공지능 사용 수를 합한 것보다 Chat GPT가 많이 사용하는 이유는 가장 익숙하기 때문이다. 생성형 인공지능으로 널리 알려진 것이 Chat GPT 이고, Chat GPT가 선두로 알려진 후에 Gemini나 Perplexity 등의 다른 생성형 인공지능이 출시되었다. 또한 생성형 인공지능은 단순히 정보 검색 후 나열하는 것이 아니라 데이터를 학습하여 스스로 콘텐츠를 만들어내는데 지금까지 가장 많이 사용된 생성형 인공지능인 Chat GPT가 다양한 사람들의 정보와 데이터를 학습하여 점점 더 발전된 콘텐츠를 만들어내어 사람들이 자주 사용하는 부분도 있다[9].

4-2. 생성형 인공지능을 주로 사용하는 이유는 무엇인가요?(복수 응답 가능)

응답 66개

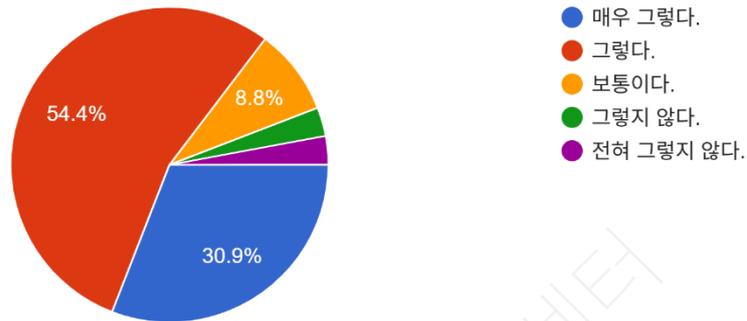


<그림 7> 생성형 인공지능을 사용하는 이유

생성형 인공지능을 주로 사용하는 이유는 '과제나 업무의 속도와 효율이 빨라져서'가 78.6%로 가장 큰

이유였다. 다음 순서로는 ‘학습 개념 등의 정보를 탐색하기 위해서’ 43.9%, ‘생각하지 못한 아이디어를 얻기 위해서’ 36.4%, ‘대화 및 스트레스 해소를 위해서’ 16.7%이었다. 사람의 사고와 생성형 인공지능의 사고 속도가 확연히 차이가 나타나고 생성형 인공지능을 사용하기 전에는 수업 중 학습 개념에 대해서 다시 찾아 보기 위해서 질문을 해야 했지만 소극적이거나 시간이 맞지 않으면 질문을 할 수 없었다. 하지만 생성형 인공지능을 사용하면서 속도도 빨라지고 질문을 하면 바로바로 알려주어 쉽고 빠르게 정보를 얻을 수 있기 때문에 사람들이 생성형 인공지능을 주로 사용하는 이유이다.

4-3. 생성형 인공지능 사용 후 과제 및 업무의 완성도나 결과물의 질이 향상 되었다고 생각하시나요?
 응답 68개



<그림 8> 생성형 인공지능 사용 후 완성도 향상

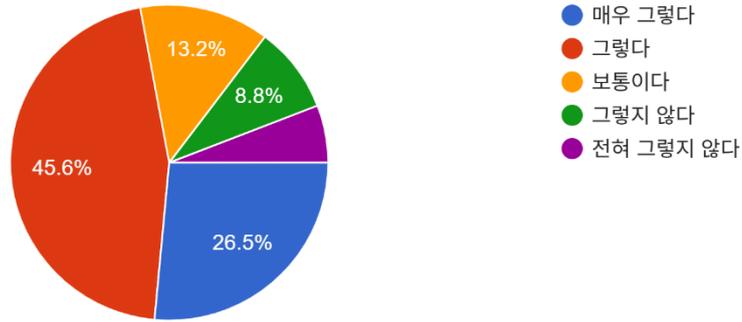
‘생성형 인공지능 사용 후 과제 및 업무의 완성도나 결과물의 질이 향상 되었다고 생각하시나요?’ 질문에는 그렇다가 54.4%(37명)로 가장 많은 답변을 차지했다. 긍정적인 답변이 75% 이상 차지하는 것을 보아 생성형 인공지능이 과제 및 업무의 완성도와 퀄리티 향상에 도움을 준다는 것을 알 수 있다.

3. 생성형 인공지능 활용에 따른 학습 사고 역량의 변화 분석

3.1. 비판적 사고 능력

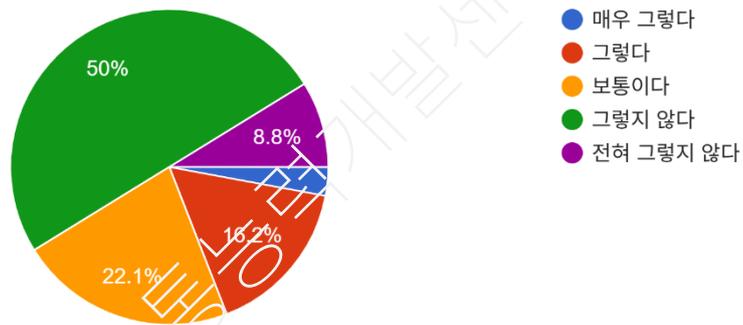
비판적 사고 능력이란 어떤 사태에 처했을 때 감정 또는 편견에 사로잡히지 않고 합리적이고 논리적으로 분석, 평가하는 사고 과정으로 비판적 사고 능력의 핵심 요소는 정보의 신뢰성, 정확성 판단, 다양한 관점 고려, 근거와 증거 확인 등이 있다[10]. 비판적 사고 능력을 파악하기 위한 설문조사에서는 정보의 신뢰성과 정보를 객관적으로 평가하는 사고를 중심으로 파악했다.

5-3. 생성형 인공지능을 사용하면 제공된 정보를 검증하거나 신뢰성을 판단하려고 한다.
 응답 68개



<그림 9> 비판적 사고 능력 질문1

5-6. 생성형 인공지능을 사용한 후 정보에 대한 판단력이 흐려졌다.
 응답 68개



<그림 10> 비판적 사고 능력 질문2

<그림 9>에서 '생성형 인공지능을 사용하면 제공된 정보를 검증하거나 신뢰성을 판단하려고 한다'라는 질문에 '매우 그렇다' 26.5%(18명), '그렇다' 45.6%(31명)의 인원이 답변했다.

<그림 10>에서 '생성형 인공지능을 사용한 후 정보에 대한 판단력이 흐려졌다.'는 질문에는 '그렇지 않다' 50%(34명)고 답한 사람이 가장 많았고 그 다음 '보통이다' 22.1%(15명), '그렇다' 16.2%(11명)으로 답변했다.

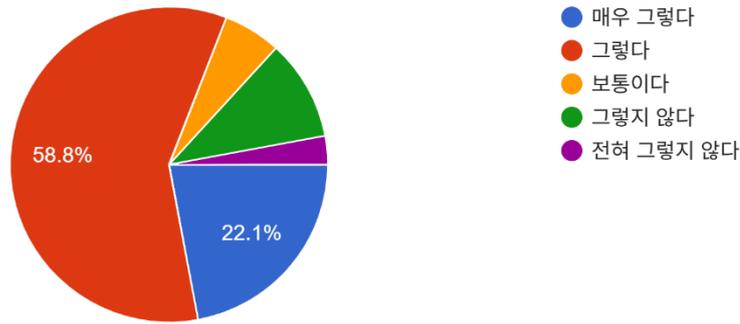
이를 보면, 대부분의 사람들은 생성형 인공지능을 사용하면 정보를 단순히 수용하기 보다는 정보의 편향성이나 신뢰도를 검토하려는 경향으로 인하여 비판적 사고 능력이 향상되었다고 인식했지만 일부 사람들은 생성형 인공지능이 제공하는 정보를 무비판적으로 수용하여 비판적 사고 능력이 감소했다고 생각한다.

3.2. 창의적 사고 능력

창의적 사고 능력이란 늘 관찰하는 태도를 유지하고 남들과는 다른 관점으로 사물과 현상을 바라보며 새로운 언어와 표현으로 나타낼 수 있는 능력이다[11]. 창의적 사고 능력에서 중요한 요소는 상상력, 다양한 경험, 아이디어 생성 등이 있다. 창의적 사고 능력을 파악하기 위한 설문조사에서는 문제에 대한 새로운 관점과 아이디어의 생산성을 중심으로 파악했다.

5-2. 생성형 인공지능을 활용하면 문제에 대한 새로운 관점을 얻을 수 있을 것이라 기대한다.

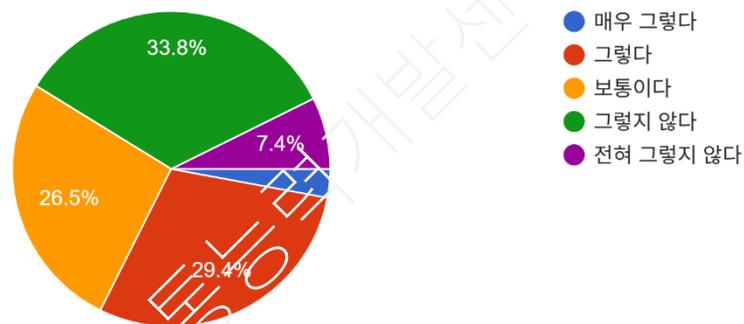
응답 68개



<그림 11> 창의적 사고 능력 질문1

5-4. 생성형 인공지능의 응답으로 인해 자신의 독창적인 아이디어가 감소했다.

응답 68개



<그림 12> 창의적 사고 능력 질문2

<그림 11>에서 '생성형 인공지능을 활용하면 문제에 대한 새로운 관점을 얻을 수 있을 것이라 기대한다.'는 질문에서 '매우 그렇다'가 22.1%(15명), '그렇다'가 58.8%(40명)를 차지했다.

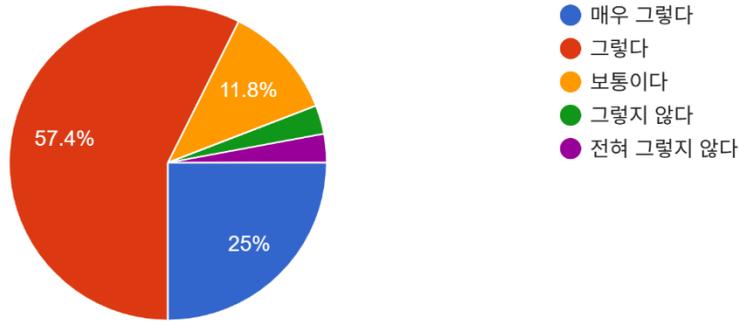
<그림 12>에서 '생성형 인공지능의 응답으로 인해 자신의 독창적인 아이디어가 감소했다.'는 질문에서는 '그렇지 않다'가 33.8%(23명), '그렇다'가 29.4%(20명)으로 '보통이다'를 제외하면 감소했다는 사람들과 감소하지 않았다는 사람들이 거의 반반이라는 것을 확인할 수 있다.

이를 보면, 전체 응답자 중 약 75%가 생성형 인공지능을 사용으로 아이디어에 생성에 도움을 받았다고 답했다. 하지만 나머지 25%는 생성형 인공지능이 아이디어를 다 만들어내서 자신의 창의성이 감소한다고 응답했다.

3.3. 문제 해결 능력

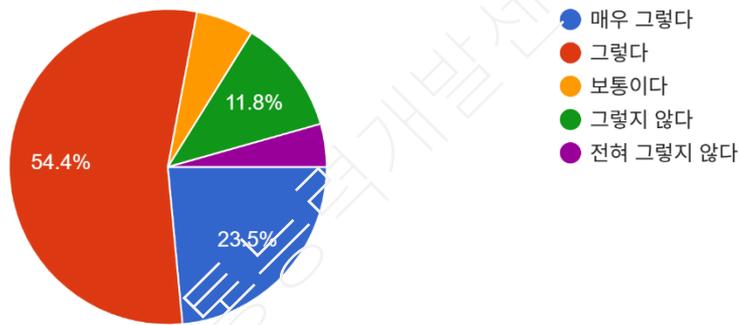
문제 해결 능력이란 업무를 수행함에 있어 창조적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절하게 해결하는 능력을 말한다[12]. 설문에서 문제 해결 능력은 문제 발생 시 대안을 확인하고 원인을 분석하여 다양한 대안을 제시하는 문제처리능력을 의미한다. 문제 해결 능력을 파악하기 위한 설문조사에서는 복잡한 문제 해결과 해결에 걸리는 시간을 중심으로 파악했다.

5-1. 생성형 인공지능을 사용하면 복잡한 문제를 해결하는데 도움이 될 것이라고 기대한다.
 응답 68개



<그림 13> 문제 해결 능력 질문1

5-5. 생성형 인공지능의 빠른 답변으로 학습 과정에서 생각하고 고민하는 시간이 감소했다.
 응답 68개



<그림 14> 문제 해결 능력 질문2

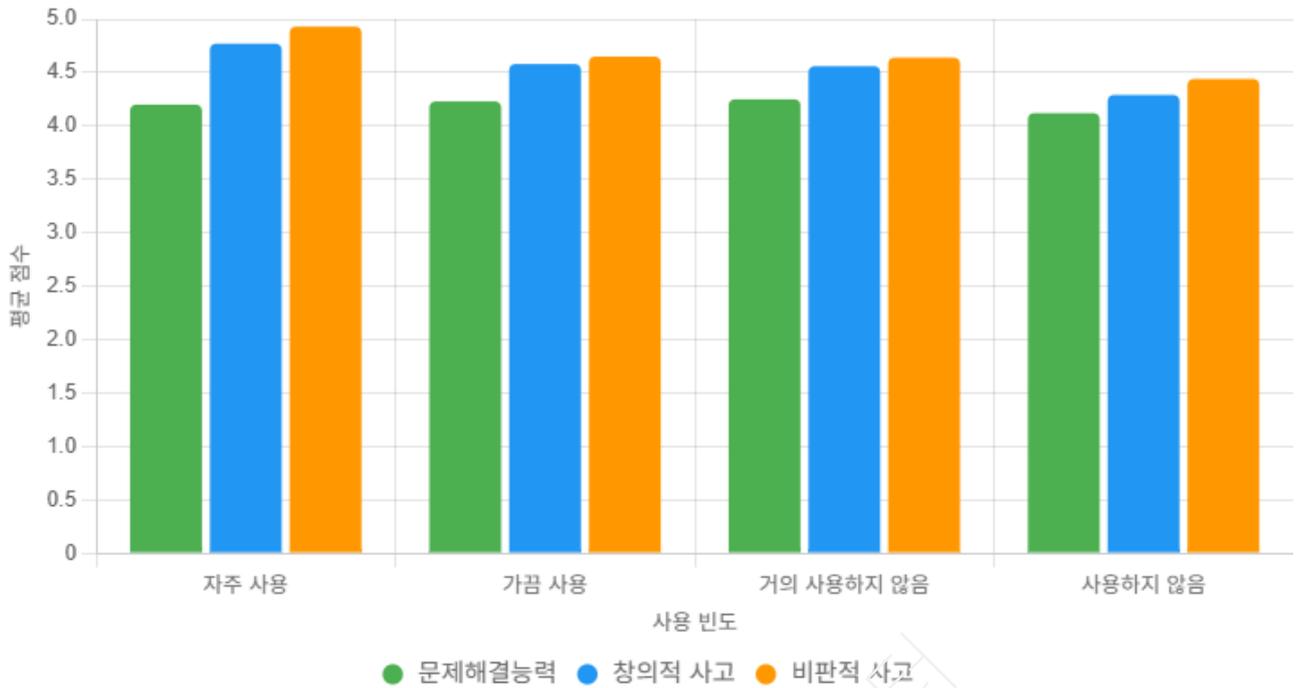
<그림 13>에서 '생성형 인공지능을 사용하면 복잡한 문제를 해결하는데 도움이 될 것이라고 기대한다.'라는 질문에 사람들은 '그렇다' 57.4%(39명), '매우 그렇다' 25%(17명)고 답했다.

<그림 14>에서는 '생성형 인공지능의 빠른 답변으로 학습 과정에서 생각하고 고민하는 시간이 감소했다'는 질문에도 위와 비슷하게 '그렇다' 54.4%(37명), '매우 그렇다' 23.5%(16명)라고 답했다.

이를 보면, 대부분 사람들은 생성형 인공지능을 사용하면 문제 해결 능력에 대해서는 향상 되었다고 인식했다. 문제 해결 능력은 문제 발생 시 원인을 분석하고 대안을 제시하는 것인데 이 부분에 있어서는 확실히 생성형 인공지능이 빠르게 짚어주기 때문에 다른 비판적 사고 능력이나 창의적 사고 능력보다 더 긍정적인 변화로 인식했다.

3.4. 사용 빈도별 학습 사고 역량 분석

사용 빈도별 AI 사용 태도 (문제해결, 창의적, 비판적 사고)



<그림 15> 사용 빈도별 AI 사용 태도(문제해결능력, 창의적 사고, 비판적 사고)

다음은 지금까지 학습 사고 역량에 대하여 질문한 것을 사용자 빈도별로 분석해보고자 한다. 리커트 척도를 활용하여 ‘매우 그렇다’는 5점, ‘그렇다’는 4점 이렇게 순차적으로 점수를 매기고 <그림 10>, <그림 12>은 역문항이므로 ‘매우 그렇다’는 1점, ‘그렇다’는 2점으로 변환하여 점수를 계산하였다.

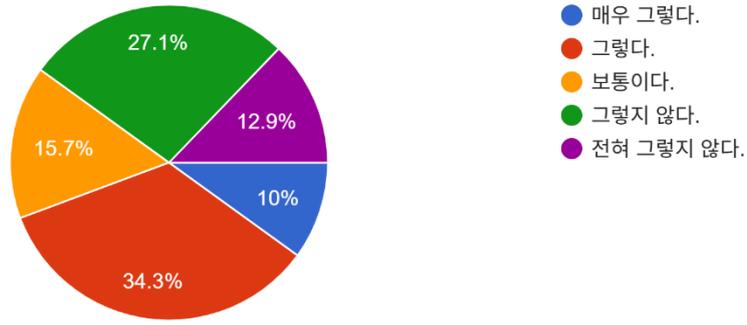
따라서 <그림 15>를 보면, 생성형 인공지능을 자주 사용할수록 학습 사고 역량이 높아지는 것을 볼 수 있다. 문제 해결 능력은 사용 빈도 간 큰 차이는 없지만 비판적 사고 능력과 창의적 사고 능력은 자주 사용하는 그룹과 사용하지 않는 그룹을 비교했을 때 비교적 차이가 난다. 특히 자주 사용하는 20대 그룹에서 가장 두드러지는 학습 사고 역량의 향상이 일어났다. 이는 생성형 인공지능을 자주 사용할수록 수동적으로 정보를 수용하기 보다는 능동적으로 정보를 탐색하고 이러한 정보를 활용하는 태도에서 학습 사고 역량의 차이가 나타난다는 점을 알 수 있다.

4. 생성형 인공지능 기술의 의존도와 활용 방안

4.1. 생성형 인공지능 기술에 대한 의존 정도

생성형 인공지능이 발전해가면서 이를 사용하는 사람들도 점점 많아지고 있다. 설문조사에서도 전체 응답자 중 85% 이상의 사람들이 생성형 인공지능을 사용한다고 답했다. 또한 <그림 15>에서 봤듯이 생성형 인공지능을 자주 사용할수록 학습 사고 역량이 향상된다는 사실을 알 수 있었다. 하지만 생성형 인공지능을 사용하지 않으면 학습 사고 역량이 어떻게 변화할지 사람들은 어떻게 인식하는지 생성형 인공지능의 의존 정도를 알아보려고 했다.

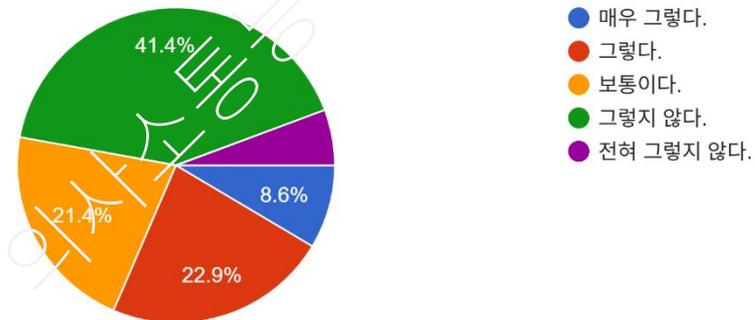
6-1. 학습 과정에서 생성형 인공지능의 도움 없이는 과제를 완성하기 어렵다고 느낀다.
 응답 70개



<그림 16> 생성형 인공지능 의존 정도 질문1

‘학습 과정에서 생성형 인공지능의 도움이 없으면 과제를 완성하기 어렵다고 느낀다’는 질문에서 ‘그렇다’가 34.3%(24명), ‘그렇지 않다’가 27.1%(19명)로 어렵다고 느끼는 사람이 좀 더 많다. 하지만 생성형 인공지능의 도움이 없이는 어렵다고 느끼는 사람도 반정도 있는 것으로 보아 생성형 인공지능이 과제나 업무 부분에 있어서는 많은 비중을 차지하고 있다는 것을 확인할 수 있다.

6-2. 생성형 인공지능을 자주 사용할수록 나의 아이디어 생산 능력이 줄어드는 것 같다.
 응답 70개

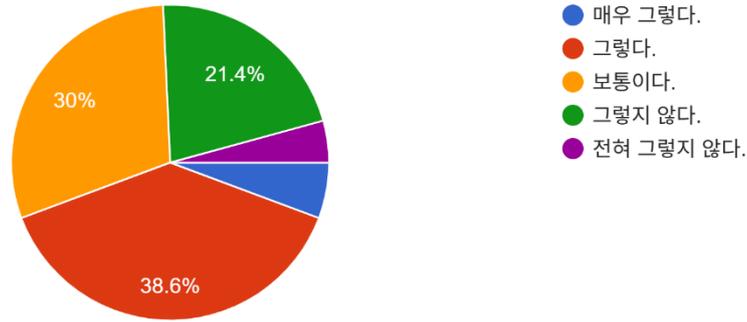


<그림 17> 생성형 인공지능 의존 정도 질문2

‘생성형 인공지능을 자주 사용할수록 아이디어 생산 능력이 줄어드는 것 같다’는 질문에는 ‘그렇지 않다’가 41.4%(29명)로 ‘그렇다’ 22.9%(16명) 보다 약 2배 많았다. 이를 보면 대부분 사람들이 생성형 인공지능을 사용하더라도 인공지능의 아이디어를 그대로 수용하기 보다는 참고하여 자신의 아이디어를 심화하는 용도로 사용한다는 것을 알 수 있다.

6-3. 생성형 인공지능 없어도 향상된 학습 역량을 유지할 수 있다고 생각한다.

응답 70개



<그림 18> 생성형 인공지능 의존 정도 질문3

‘생성형 인공지능 없어도 향상된 학습 역량을 유지할 수 있다고 생각한다’는 질문에는 ‘그렇다’가 38.6%(27명), ‘그렇지 않다’가 21.4%(15명)로 학습 역량을 유지할 수 있다고 생각하는 사람이 그렇지 않은 사람보다 약 2배 정도 많은 것을 볼 수 있다.

<그림 16>, <그림 17>, <그림 18>을 보면, 아직까지 사람들이 생성형 인공지능에 의존 정도가 높지는 않지만 몇몇 사람들은 생성형 인공지능 없이는 과제하기 어렵거나 향상된 학습 역량 유지가 힘들다고 인식하고 있다. 이는 현재 생성형 인공지능 기술의 과도기적 상황으로 향후 기술 발전이 되었을 때 사용자의 인식이 크게 변화할 것이고 의존 경향이 점점 증가할 가능성도 있다.

4.2. 생성형 인공지능의 활용 방향성

지금까지의 설문조사를 통해 생성형 인공지능은 사람들의 비판적 사고 능력, 창의적 사고 능력, 문제 해결 능력에 긍정적인 영향을 미칠 수 있다는 점을 알게 되었다. 하지만 일부 응답자들은 생성형 인공지능을 자주 사용하다 보면 의존도가 높아져 학습 사고 역량 유지가 어렵다고 인식하고 있다.

이러한 상황은 앞서도 말했듯이 지금이 생성형 인공지능의 과도기적 상황에 있기 때문이다. 예를 들면 자율주행자동차와 비슷하다. 자율주행자동차도 지금은 반자율주행자동차로 사람과 인공지능이 협력하는 구조이지만 자율주행자동차는 사람의 개입 없이 인공지능 스스로 운전을 하는 것처럼 생성형 인공지능 또한 사람과 역할을 분담하며 고도화 될 것이다.

따라서 생성형 인공지능을 단순히 과제나 업무의 효율성을 높이거나 시간을 단축하기 위한 도구로 활용하기보다는 모든 사람들이 생성형 인공지능을 사용하는 기회를 주어 정보 격차를 해소하고 학습 역량을 높이고자 구체적인 생성형 인공지능 활용 방안을 제시한다.

4.2.1. 교육을 통한 방향성

생성형 인공지능의 효과적인 활용을 위해서는 모든 사람들이 이를 이해하고 활용할 수 있는 능력을 갖추는 것이 중요하다. 과거에는 검색엔진을 잘 다루는 사람이 더 많은 정보를 얻고 학습 역량에 중요한 영향을 미친 것처럼 앞으로는 생성형 인공지능을 얼마나 잘 활용하는지에 따라 개인의 학습 역량과 일상생활에 있어 중요한 영향을 미칠 것이다. 그렇기에 교육을 통해서 생성형 인공지능을 비판적 사고, 창의적 사고, 문제 해결 능력 등의 학습 사고 역량을 향상시킬 수 있도록 활용해야 한다[13].

생성형 인공지능을 학습 역량을 향상시킬 수 있는 실습 프로그램을 도입해야 한다. ‘생성형 인공지능, 생각하는 존재(homo cogitans) 그리고 리터러시 교육의 방향(김종규)’에서 생성형 인공지능은 더 이상 단순한 도구가 아닌 언어적 행위자로 자리 잡고 있으며, 생각하는 존재로서 인간이 지닌 언어적 사유 능력을

유지하기 위해서는 생성형 인공지능 시대에도 인간의 언어 활동을 더욱 강화하는 교육이 필요하다고 강조한다. 특히 사유 능력 보존을 중심으로 생성형 인공지능 언어를 수동적으로 받아들이지 않고 비판적으로 해석하고, 인공지능의 작동 원리와 윤리적 사용법을 포함한 리터러시 교육이 학습자의 주체적 사고를 강화한다고 주장한다[14]. 예를 들면 학생들이 생성형 인공지능이 생성한 초안을 분석하고 수정해보는 활동을 하면서 비판적으로 바라보는 시각을 기를 수 있고 중간중간 생성형 인공지능의 윤리적 가이드라인을 교육하여 너무 생성형 인공지능에 의존하지 않아도 효과적으로 사용할 수 있는 역량을 갖추게 하는 것이다.

4.2.2. 국가적 차원의 지원

생성형 인공지능의 효과적으로 활용하고 정보 격차를 줄이기 위해서는 국가적 차원의 지원이 필요하다. 최근 대표적인 사례로, 아랍에미리트의 정책을 들 수 있다. 인디아투데이 등 외신 보도에 따르면 아랍에미리트 정부는 Open AI와 협력을 통해 2025년 5월 모든 국민에게 Chat GPT Plus 유료 버전을 무상으로 제공하는 정책을 발표했다[15]. 이를 통해, 아랍에미리트는 교육, 의료, 교통 등 다양한 분야에서 생성형 인공지능의 활용을 적극 추진하고 국민들이 생성형 인공지능을 보다 쉽게 접근하고 활용할 수 있는 환경을 만들었다. 또한 핀란드에서도 EU 시민들을 대상으로 생성형 AI에 관한 기초 교육을 무료로 제공하는 프로그램을 시행했다. 헬싱키 대학교에서 고안된 AI 교육 프로그램('Elements of AI')으로 AI란 무엇인지에 대한 것부터 AI 알고리즘 문제 해결, AI가 사회에 미치는 영향 등의 내용을 배운다. 당시 이 교육 프로그램이 달성되면서 많은 사람들이 수강신청을 하고 큰 호응을 얻었다[16]. 이와 비슷하게 한국에서도 국가의 지원은 아니지만 기업 차원의 지원을 했던 바가 있다. 2024년 12월 한국방송통신전파진흥원에서 'Chat GPT 업무 활용 가이드북'을 배포하여 직원들이 생성형 인공지능을 사용하여 업무 효율을 높이고자 했다[17].



<그림 19> Chat GPT 업무 활용 가이드북(한국방송통신전파진흥원)

이처럼 모든 국민이 Chat GPT의 유료버전을 사용해 볼 수 있는 기회를 주는 것과 무료로 AI 활용 방안을 알려주는 교육 프로그램은 생성형 인공지능을 직접 경험해보고 활용 능력을 높이는 데에 있어서 중요한 정책 중 하나이다. 이러한 정책은 생성형 인공지능 활용의 정보 격차를 줄이고 모든 사람들이 학습 역량을 높이는 데 중요한 의미를 가진다. 또한 국가에서 생성형 인공지능의 표준화된 활용 방안을 마련하여 정보 격차를 줄이고 접근성을 높이기 위한 제도적 기반을 마련하는 것은 앞으로 매우 필요한 방향이다.

5. 결론

본 연구에서는 생성형 인공지능이 사람들의 학습 사고 역량에 미치는 영향을 설문조사를 통해 분석하고

이를 효과적으로 활용하기 위한 방안을 탐구하였다. 설문조사를 진행하기 전에는 생성형 인공지능을 사용하면 사람들의 학습 사고 역량이 줄어들거나 그대로 유지될 것이라고 생각했지만 실제 설문 결과에서는 생성형 인공지능을 자주 사용하는 사람일수록 비판적 사고 능력, 창의적 사고 능력, 문제 해결 능력 등의 학습 사고 역량이 향상되었다는 것을 확인했다. 특히 자주 사용하는 20대에서 이러한 인식이 크게 나타났으며 이는 생성형 인공지능을 단순한 도구가 아니라 학습에 적극적으로 활용하는 태도의 영향도 있었다.

하지만 일부 사람들은 생성형 인공지능을 자주 사용하게 되면 그에 의존하게 되어 학습 사고 역량을 유지하기 어렵다고 답변했다. 이는 생성형 인공지능 기술의 과도기적 상황으로 향후에는 사람과 생성형 인공지능이 각자의 역할을 분담하게 될 가능성도 존재하므로 활용 방식에 대한 주의와 방향성이 필요하다. 따라서 모든 사람들이 생성형 인공지능을 사용하는 기회를 주어 정보 격차를 해소하고 학습 역량 수준을 높이고자 구체적인 생성형 인공지능 활용 방안 두 가지를 제시했다.

첫 번째, 교육을 통한 생성형 인공지능 활용 능력 강화가 필요하다. 단순히 생성형 인공지능 기술을 사용하는 것이 아니라, 이를 비판적으로 바라보고 창의적으로 활용할 수 있는 역량을 키우는 교육이 이뤄져야 한다. 이런 역량을 키우기 위해서는 다양한 실습과 활동을 통해 생성형 인공지능이 사고의 대체물이 아닌 사고 확장의 도구로 사용될 수 있도록 해야 한다.

두 번째, 국가적 차원의 정책과 지원이 필요하다. 아랍에미리트(UAE) 정부가 모든 국민 Chat GPT Plus 무상 제공 사례처럼 국민 누구나 생성형 인공지능을 경험하고 학습할 수 있는 기회를 보장하는 정책이 필요하다.

이 연구를 통해 사람들의 생성형 인공지능에 대한 인식과 활용 목적 그리고 학습 사고 역량과의 관계와 의존도까지 확인할 수 있었다. 앞으로 누구나 생성형 인공지능에 접근할 수 있는 환경을 조성하여 많은 사람들이 생성형 인공지능 기술을 올바르게 효과적이고 효율적으로 활용할 수 있기를 기대한다.

참고 문헌

- [1] 과학기술정보통신부(2024), 「2024 인터넷이용실태조사」 결과 발표, <<https://www.msit.go.kr/bbs/view.do?sCode=user&mId=307&mPid=208&pageIndex=&bbsSeqNo=94&nttSeqNo=3185632&searchOpt=ALL&searchTxt=>>
- [1] 이승우(2025), 생성형 AI 이용 비율 33.3%...1년새 2배 늘어, 한국경제, 2025.03.30., <<https://www.hankyung.com/article/202503308020i>>
- [2] 이민지(2024), 2024.06.10., 서울 유·초·중·고, 생성형 AI 수업 의무화 입법예고, 글로벌이코노믹, 2024.06.10., <https://www.g-enews.com/article/General-News/2024/06/20240610114952176a6e8311f64_1>
- [3] 이상서(2025), 중고생 3명 중 2명 "생성형 AI 써봤다"...교육 경험은 부족, 연합뉴스, 2025.01.19., <<https://www.yna.co.kr/view/AKR20250118040500530>>
- [4] 네이버 지식백과, 할루시네이션, 2025.02.07., <<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=6685439&cid=42107&categoryId=42107>>
- [5] 네이버 지식백과, 생성형 인공지능, 2025.05.18., <<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=6719457&cid=40942&categoryId=32845>>
- [6] 정관수·추동영·노학균, 생성형 AI의 역사와 현재 그리고 미래, 대전대학교, 한국컴퓨터정보학회지 제 32권 제 1호, 2024.12.,
- [7] ICT/정보통신 생성형 AI(generative AI) 활용 동향(2023), IRS Global , 2023.07.07., 사진 자료 출처 Fishbowl, <<https://www.irsglobal.com/bbs/rwdboard/18511>>
- [8] 박수빈(2025), KT, '신병 3' 홍보 영상 제작에 AI 도입, AI타임스, 2025.03.27., <<https://www.aitimes.com/news/articleView.html?idxno=169148>>
- [9] 양준석(2024), 생성형 AI와 ChatGPT 무엇이 어떻게 다른가, AI타임스, 2024.12.05., <<https://www.aitimes.com/news/articleView.html?idxno=165931>>
- [10] 네이버 지식백과, 비판적 사고, 2025.05.30., <<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1913788&cid=50291&categoryId=50291>>
- [11] 네이버 지식백과, 창의적 사고, 2025.05.30., <<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=921797&cid=47319&categoryId=47319>>
- [12] 네이버 지식백과, 문제 해결 능력, 2017.05.19., <<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=3585688&cid=43667&categoryId=43667>>
- [13] 유경선·안성진, 대학생의 생성형 인공지능 활용 교육이 학업적 자기 효능감, 메타인지, 문제해결 능력에 미치는 영향, 컴퓨터교육학회 논문지 2024년 제27권 제4호
- [14] 김종규(2023), 생성형 인공지능, 생각하는 존재(homo cogitans) 그리고 리터러시 교육의 향방, 울산대학교, 2023.02.07.
- [15] 조이환(2025), "전 국민 챗GPT 플러스 무료 제공"...UAE, 세계 첫 AI 무상 보급 국가로, ZDNet Korea,

2025.05.28., <<https://zdnet.co.kr/view/?no=20250527081637>>

[16] 윤영주(2019), 핀란드, EU 시민들 대상 AI교육 나선다, AI TIMES, 2019.12.12., <<https://www.aitimes.com/news/articleView.html?idxno=123371>>

[17] 한국방송통신전파진흥원, Chat GPT 업무활용 가이드북 2.0, 2024.12.

의사소통능력개발센터

재직자전형 학습자의 학업 지속성을 가로막는 현실과 원인 분석: 상명대학교 학생을 중심으로

목차

1. 서론
 - 1.1. 연구 배경
 - 1.2. 연구 목적, 구성
 2. 재직자전형 학생의 교육 환경과 현황
 - 2.1. 재직자전형 통계 및 현황
 - 2.2. 상명대학교 융합경영학과 교육과정 및 졸업요건
 3. 재직자전형 학생이 직면한 주요 문제
 - 3.1. 시간적, 거리적 제약
 - 3.2. 수업 구조의 한계
 - 3.2.1 다양한 수업 방식과 제도
 - 3.2.2 타 대학교 학생의 교육환경과 만족도 조사
 - 3.3 학업 내 커뮤니케이션 및 동기 저하
 4. 제도 개선 방향과 현실적 제언
 - 4.1. 수업 운영 개선 방안
 - 4.2. 학점 인정 제도 및 프로그램 활성화
 5. 결론
- 참고 문헌
부록

1. 서론

현대사회에서 급변하는 사회에 적응하기 위해 평생학습의 중요성이 대두되면서 학업과 직장 생활을 병행하는 성인 학습자들이 꾸준히 증가하고 있다. 이러한 흐름을 통해 도입된 재직자전형은 산업체 기업에서 3년 이상의 근로 경력을 가진 직장인을 대상으로 한다. 본 제도는 자발적인 학습 환경을 조성하여 고등교육의 기회를 확대함으로써 학문적 지식을 심화한다. 또 개인의 직무 능력 가능성을 다양한 방면으로 전문성을 확장한다. 그러나 일반 전형 학생들과는 다르게 재직자 전형은 직장 생활과 학업을 병행해야 하는 특성을 지니고 있어 시간적 제약, 제한적인 수업 참여, 학위 취득의 지연 등 여러 어려움에 직면하고 있다.

실제로 재직자전형을 통해 직장 생활과 학업을 병행하고 있는 필자는 시간적 제약으로 인한 한계를 직접적으로 체감했다. 근무시간과 강의 시간이 겹치는 경우가 생겨 참여하고 싶은 수업을 수강하지 못하거나, 학교와 직장과의 거리가 1시간 이상이 소요되어 저녁 7시에 시작하는 야간 수업임에도 제시간에 맞추어 수강하는데 어려움을 겪게 되었다. 이러한 일정은 단순히 체력적 피로가 누적되는 것을 넘어서 학습 몰입도에 영향을 끼치고, 장기적으로 학업 지속성에 대하여 부담으로 작용했다. 본 연구는 상명대학교 재직자전형 학생들을 중심으로 교육 환경과 현황을 구체적으로 분석하고 이들이 겪는 문제의 원인과 현실적인 개선 방안을 심층적으로 모색하고자 한다. 이를 통하여 재직자전형 제도의 운영 방향을 효율적으로 정립하여 상명대학교 재직자전형 학습자의 학업 지속 가능성을 높이는 데 기여하고자 한다.

본 연구는 재직자전형 학생 57명을 대상으로 한 설문조사를 바탕으로 진행되었다. 학생들의 업무환경 및 재직자전형을 선택하게 된 동기를 바탕으로 교육환경을 비롯하여 학업 만족도, 지속성에 영향을 미치는 요

인과 그에 따른 개선 방안에 대하여 총18개 문항으로 구성하였으며, 모든 조사는 익명으로 진행되었다. 타 대학교 학우와의 인터뷰를 통해 수업 방식과 학업 환경 및 그에 따른 만족도를 조사하고 상명대학교와의 차별점에 대하여 분석하였다. 위와 같이 진행된 조사 결과와 관련 논문 등을 참고하여 재직자 전형 학생의 학업지속성을 가로막는 요인과 개선 및 해결 방안을 모색하여 제시하고자 한다.

2. 재직자전형 학생의 교육 환경과 현황

2.1. 재직자전형 통계 및 현황

재직자전형 제도를 통한 학습자들의 교육 환경을 파악하기 위해 진학 현황을 분석하는 것은 중요한 지표가 된다. 재직자특별전형은 3개교에서 2010년도에 최초 실시했으며 정원 기준은 265명이였다. 2016년도에는 91개교로 5791명의 증가가 있어 약 22배 이상 늘어났음을 확인할 수 있다.¹ 교육부와 한국대학교육협의회 통계에 따르면 “2017년도 5,325명에서 2022학년도 기준 5,538명의 재직자 특별전형 정원을 확대했다.”라는 지표를 볼 수 있다. 이는 재직자전형 제도를 통하여 학업에 새롭게 도전하는 학습자가 증가한다는 것을 의미한다. 특히 2023학년도에는 숙명여대 경영학부가 15.61대 1, 서울과 기대 문화예술학과가 7.08대 1을 기록한 사례가 있어 최근 수도권 주요 대학의 재직자전형 경쟁률은 상승 추세이다.² 단순히 지원자 수 증가를 넘어 학습자 간에 경쟁이 심화되고 있다는 사실을 확인할 수 있다.

(<표 1>, <표 2> 참조) 2024년에는 새로 재직자전형 제도를 도입하는 학교를 비롯하여 학과가 추가 개설되며 학습자의 선택권은 확장되었다. 학습자가 자신의 경력과 적성에 맞는 과를 선택할 수 있는 폭이 넓어지면서 지원자 간 경쟁이 심화되었다는 점은 지원 증가 원인에서 배재할 수 없고 교육 환경의 변화는 재직자전형 학생들이 학교와 학과 선택에 적극적으로 참여하고 있다는 현황을 반영한다. 결과적으로 지원자 수 증가, 경쟁률 심화, 과 개설 확대라는 세가지 지표를 통하여 재직자전형 학생들의 수요와 영향력이 크게 늘어났음을 뒷받침하기에 정책과 학교의 학과 설계 방향을 이해하는 데 중요한 근거가 된다.

재직자 전형 도입 학교, 학과명			
광운대학교	금융부동산법무학과	가천대학교	경영학부
	게임콘텐츠학과		컴퓨터공학전공
	금융부동산법무학과	덕성여자대학교	디지털소프트웨어공학부
	게임콘텐츠학과	성균관대학교	응용AI융합학부
	스마트전기전자학과	수원대학교	소방행정학과
	스포츠상담재활학과		경영 회계 글로벌비즈니스학과

<표 1> 재직자전형 도입 학교, 학과 명

재직자 전형 학과 개설			
한성대학교	미래인재학부	서울과학기술대학교	정보통신융합공학과
명지대학교	회계세무학과	인하대학교	반도체산업융합학과

<표 2> 재직자 전형 학과 추가 개설

¹ 정유진기자 문태영인턴기자, [1618] 재직자전형에서 사내대학까지...후 진학의 6가지 방법, 매거진한경, 2017.10.24, <https://magazine.hankyung.com/job-joy/article/202102187359d>

² 박성범 기자, 특성화고 학생들의 또 다른 길: 정시와 재직자전형, 내일신문, 2025.09.18, <https://www.naeil.com/news/read/561748?ref=naver>

2.2. 상명대학교 융합경영학과 교육환경 및 졸업요건

학교의 교육환경과 졸업요건을 살펴보는 것은 학생들이 직면한 주요 문제의 요인을 파악할 수 있는 배경이 되기에 중요하다. 상명대학교 융합경영학과 교육과정은 경영학 전반에 대한 기초이론과 실무능력을 습득할 수 있도록 구성되어 있다. 2025년도 입학자 기준 졸업에 필요한 총 이수 학점은 130학점으로 전공 60학점 이상, 교양 33학점 이상을 포함해야 한다. (단일전공을 적용한 기준이다.) 나머지 학점은 일반선택 및 비교과목 활동을 통하여 충족할 수 있다. 졸업요건으로는 학점 이수 외에도 일정(1.7이상) 학점을 유지해야 하며 졸업논문 (혹은 대체 과제) 등 부가 요건이 포함되어 있다. 상명대학교 융합경영학과 수업방식은 대면수업, 교내 E-러닝 수업, 교내 B-러닝 수업, 외부 온라인 학습 시스템으로 구성되어 있어 있다. 학기당 최대 수강 학점은 19학점으로 직전 학기 17학점이상, 평균평점이 4.0 이상인 학생은 3학점까지 초과하여 수강할 수 있으며 최소 학점은 12점이다(7,8학기 제외).

교육과정 목록

No	학년(학기)	학기	학수번호	교과목명	이수구분	학점	이론시간	실습시간	이수여부
1	1	1학기	HABI0001	경제학입문	1전선	3	3	0	Y
2	1	1학기	HABI0002	경영학원론	1전선	3	3	0	Y
3	1	2학기	HABI0003	회계원리	1전선	3	3	0	N
4	1	2학기	HABI0004	경제학원론	1전선	3	3	0	N
5	1	2학기	HABI0026	소비자트렌드분석	1전선	3	3	0	N
6	2	1학기	HABI0005	경영경제통계	1전선	3	2	1	Y
7	2	1학기	HABI0006	재무관리	1전선	3	3	0	N
8	2	1학기	HABI0007	마케팅	1전선	3	3	0	N
9	2	1학기	HABI0008	전략경영	1전선	3	3	0	N
10	2	1학기	HABI0009	소비자와시장환경	1전선	3	3	0	N
11	2	2학기	HABI0010	인적자원관리	1전선	3	3	0	N
12	2	2학기	HABI0012	미시경제학	1전선	3	3	0	N
13	2	2학기	HABI0013	비즈니스커뮤니케이션	1전선	3	2	1	N
14	2	2학기	HABI0014	국제경영	1전선	3	3	0	N
15	3	1학기	HABI0011	금융시장론	1전선	3	3	0	N
16	3	1학기	HABI0015	세무회계	1전선	3	3	0	N
17	3	1학기	HABI0016	생산관리	1전선	3	3	0	N
18	3	1학기	HABI0017	거시경제학	1전선	3	3	0	N
19	3	1학기	HABI0018	e-commerce	1전선	3	2	1	N
20	3	1학기	HABI0020	경영정보시스템	1전선	3	3	0	N
21	3	1학기	HABI0025	무역실무	1전선	3	2	1	N
22	3	2학기	HABI0019	국제마케팅	1전선	3	3	0	N
23	3	2학기	HABI0021	시장조사론	1전선	3	3	0	N
24	3	2학기	HABI0022	화폐금융	1전선	3	3	0	N
25	3	2학기	HABI0023	소비자법과정책	1전선	3	3	0	N
26	4	2학기	HABI0027	세일즈매니지먼트	1전선	3	2	1	N
27	4	2학기	HABI0028	AI와경영	1전선	3	3	0	N

<표 3> 2025년도 입학자 전공 커리큘럼

위 <표 3>는 상명대학교 융합경영학과 2025년도 입학생 기준 전공 교육과정 목록으로 총 27개 과목이 구성되어 있다. 1학년 기초 과목을 시작으로 2학년은 핵심과목, 3~4학년에는 심화 과목으로 이어지며 대부분 대면 수업으로 진행되고 예외적으로 학교 일정이나 교수진의 부득이한 사유에 해당하여 녹화 강의가 올라오는 경우도 있다. 필수 교양 수업은 기초교양 과목인 ‘알고리즘과게임콘텐츠’, ‘컴퓨팅사고와데이터의이해’, ‘사고와표현’, ‘English for Academic Purpose’ 혹은 ‘기초수학’ 4개 과목이 있으며, 대면수업을 통해 진행된다. 또한, 상명핵심역량교양 5개 영역 중 2개 영역에서 각각 1과목 이상을 이수해야 한다. 그 중 온라인 수업 방식인 ‘빅히스토리와의공존’ 과목과 대면 수업 방식인 ‘창의력문제해결’ 과목은 융합경영학과 전용 분반이 개설되어 있다.

상명대학교는 재직자전형 학생의 편의를 위해 3가지 외부 온라인 학습 시스템을 활용해 학점 인정 제도도 운영하고 있다. K-MOOC은 대학교 강좌를 무료로 수강할 수 있는 강의로 학기당 최대 3학점, 전체 학

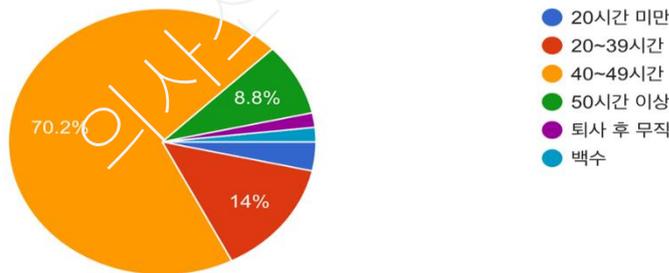
기 최대 12학점까지 인정되고 교내 온라인 학점에 포함되지 않는다는 장점이 있다. (예외적으로 2025학년도 신입생 인원이 전년도 대비 급증하여 최대 3학점 제한과 1학년 수강제한을 해제하고 학점 이수를 6학점으로 늘려 최대 24학점까지 이수할 수 있으나 2018~2025학년에만 해당된다.) HUSS e-러닝은 주관대학과 참여 대학 간의 교육 과정을 공유하여 학생들이 수업을 수강할 수 있는 시스템으로 6학점까지 수강 가능하다. 또 바이오 헬스는 혁신융합대학에서 운영하는 수업으로 3학점 이내에서 추가로 수강 가능하다. 이를 통한 시스템을 활용하여 학점을 채울 수 있으며 교내 온라인 9학점 제한에는 포함한다. 외부 온라인 학습 시스템에 의한 학점 인정 제도는 재직자전형 학생들에게 시간적, 거리적 부담을 줄여 교육환경 개선의 근거가 될 수 있지만 수강신청 제한이나 전공학점 인정 요건 등 제약이 남아 있기에 완전한 유연성 확보에는 한계가 있다고 생각한다. 상기 내용을 바탕으로 상명대학교 융합경영학과 재직자전형 학생들이 직접 체감하는 교육 환경과 학습지속성을 가로막는 요인을 살펴보고 개선할 수 있는 방안을 모색하고자 한다.

3. 재직자전형 학생이 직면한 주요 문제

3.1. 시간적, 거리적 제약

직장과 학업을 병행하는 것은 결코 쉽지 않은 일이다. 재직자전형 학생들은 근무 시간과 수업의 시간을 조율해야 하기 때문에 시간적, 거리적 한계를 체감한다. 퇴근 이후 강의실로 향해야 하는 일정은 체력적 피로를 느끼게 할 뿐만 아니라 수업 참여율과 학습 몰입도에도 부정적인 영향을 미친다. 학생들이 겪는 문제점을 인식하고자 설문조사를 진행하였다. 설문지 1번 항목에 의하면 재직자전형 학습자의 주당 근무시간은 40~49시간이 70.2%로 가장 높았으며, 20~39시간(14%), 50시간이상(8.8%), 20시간 미만 또는 퇴사 후 무직 상태(7%)인 것으로 나타났다.

주당 평균 몇시간 근무하시나요?
응답 57개



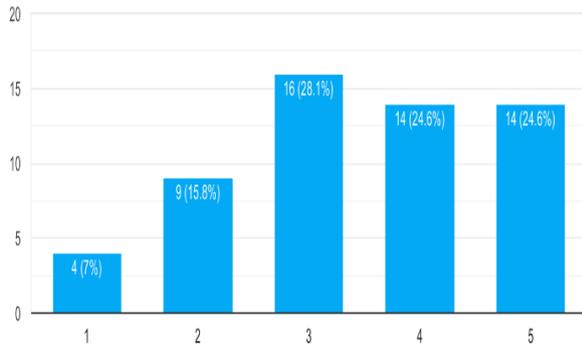
<그림 1> 설문지 1번 항목의 답변

근무 시간을 바탕으로 직장과 병행 학업을 지속하는데 있어 어려움을 느낀 적이 있는지에 관한 설문지 5번 문항에 대하여 응답자의 49.2%(28명)이 ‘그렇다’ 라고 답했으며, ‘보통이다’ 28.1%(16명), ‘그렇지 않다’ 22.8%(13명)³로 절반 가까운 학생이 직장과 학업을 병행함에 있어 학업 지속에 어려움을 겪고 있음을 알 수 있다. 그 중 학업을 하는데 있어 힘든 원인에 대한 16번 항목(주관식)에서는 46명 중 31명(약 67%)이 통학시간과 수업에 관련 학습 시간이 부족을 주요 원인으로 꼽았으며 체력적 한계와 피로 누적을 함께 언급했다. 이어 피로감이나 스트레스가 학업을 방해하는 요소로 작용하는지에 대한 설문지 7번 항목은 57명 중 ‘그렇다’ 79%(45명), ‘보통이다’ 10.5%(6명), ‘그렇지 않다’ 10.6%(6명)로 과반이 훌쩍 넘는 결과로 피

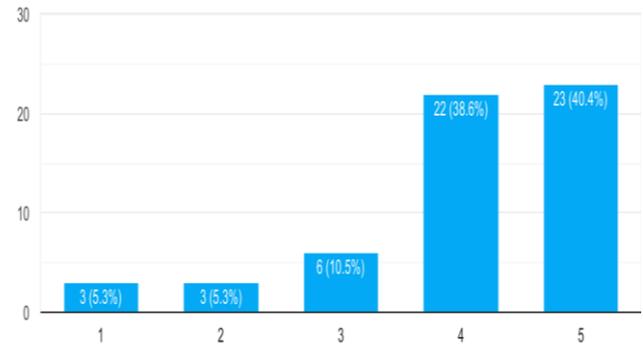
³ 해당 논문에서는 긍정, 부정으로 해석하기 위해 “매우 그렇다, 그렇다”는 “그렇다”, “그렇지 않다, 매우 그렇다”는 “그렇지 않다”로 표기하였다.

로감이나 스트레스가 학업에 직접적인 영향을 미친다고 인식하는 것으로 나타났다. 결과적으로 직장 학업을 병행하는 것은 단순히 시간을 분배해야 하는 문제를 넘어 시간적인 제약과 더불어 체력적으로 학습자에게 부담으로 느끼게 한다는 점을 초래한다.

학업을 지속하는데 있어 어려움을 느낀적이 있다 (예: 지퇴, 휴학을 생각한적이 있다)
응답 57개



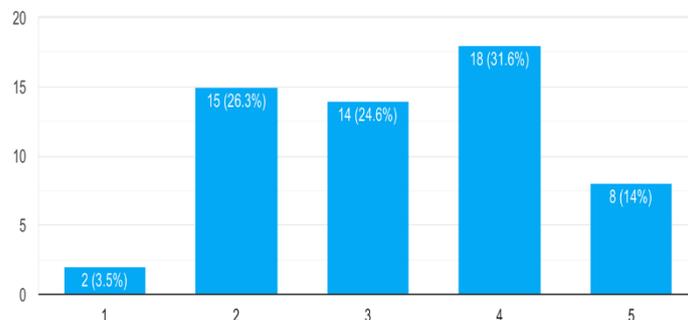
피로감이나 스트레스 때문에 학업에 집중하기 어렵다.
응답 57개



<그림 2> 왼쪽부터 설문지 5번, 7번 항목의 답변

필자가 한 학년도 (1-2학기전체)에 수강한 상명대학교 융합경영학과 10개의 과목을 기준으로 분석한 결과 출결 비중은 평균 11.5%에 해당된다. 이는 결코 낮은 비율이 아니다. 시험이나 과제 점수를 우수하게 받아도, 지각이나 결석이 누적될 경우 전체 성적 등급이 하락된다. 상명대학교는 지각 3회는 결석 1회로 처리되며, 학칙에 따라 일정횟수 4번 이상 결석한 학생은 자동으로 F학점이 부여된다. 이러한 평가 방식은 일반 전형 학생에게는 학업 태도의 일부 지표로 기능하지만, 재직자전형 학생에게는 구조적인 불이익 요인으로 작용할 수 있다. 실제로 수업과 시험 일정이 근무 일정과 자주 충돌하는지에 대한 설문지 8번 항목에 ‘그렇다’ 45.6%(26명) ‘보통이다’ 24.6%(14명), ‘그렇지 않다’ 31.8%(17명)으로 응답하여 상당수가 충돌한다는 의견으로 16번 문항(서술형)에서도 “통학 시간이 길고, 교통체증이 심한 구간이라 피로감이 상당하다.”고 응답했으며, 또 다른 응답으로는 “초과 근무 시 수업 시간 맞추기가 어려움.” 등의 의견이 다수 제시되었다.

수업·시험 일정이 근무 일정과 자주 충돌한다.
응답 57개



<그림 3> 설문지 8번 항목의 답변

이처럼 학습자의 근무 시간 혹은 출장 및 업무가 수업시간과 겹치는 환경이라는 것을 확인할 수 있었다. 직장 학업 간의 물리적 거리로 인해 지각이 불가피한 상황이 많은 재직자 학습자는 출결의 반영 비율이 높을수록 성실히 학업을 수행하더라도 상대적으로 불리한 평가를 받을 가능성이 크다. 결국 시간적, 거리적

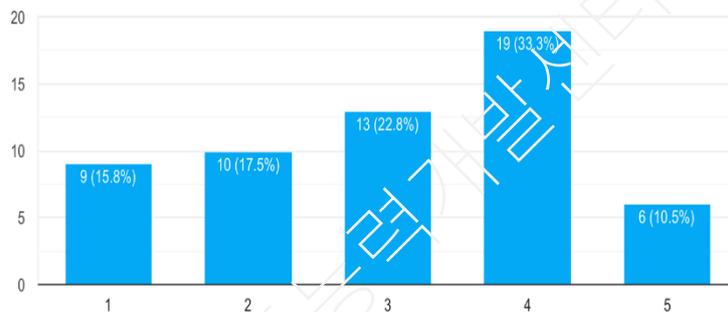
제약은 단순히 출결의 문제를 넘어 학업 성취도에 부정적인 영향을 미쳐 학업 지속성을 가로막는 요인으로 작용하고 있음을 확인할 수 있다.

3.2. 수업 구조의 한계

재직자전형 학생들은 특성상 시간적, 거리적 제약이 있기에 학업을 지속하기 위해서는 수업 구조의 유연성이 중요한 요소로 작용된다. 그러나 평일 야간이나 주말에 강의를 듣는 재직자전형은 다양한 시간대 수업에 참여하기에는 제한적이다. 또 대부분의 수업이 대면 수업을 통해 진행 된다는 점은 학생들에게 부담으로 작용한다. 근무 시간과 겹치는 과목을 수강하기 어렵고, 필수 과목이나 인기 과목은 정원 제한으로 선택의 폭이 좁아 학점 이수 계획이 지연되는 결과를 가져온다.

설문지 11번 항목인 학교 행정, 교수의 지원이 충분하지 않은가에 대한 답변으로는 ‘그렇다’ 43.8%(25명), ‘보통이다’ 22.8%(13명), ‘그렇지 않다’ 14.3%(19명)로 응답하였다.

학교 행정이나 교수의 지원이 충분하지 않다고 느낀다.
응답 57개



<그림 4> 설문지 11번 항목의 답변

16번 문항(주관식)에 “학과 인원에 비해 수강 가능한 인원이 너무 적다. 재직자전형이 생긴지 상당 시간이 지나 재학생 수가 상당한 편인 데도 수강 가능한 과목자체가 극히 제한적이다.”라는 의견과 “학생들이 효율적으로 수강할 수 있도록 수업 시간대, 방법(온라인, 오프라인)을 고려하여 다양한 수업 커리큘럼과 정원 인원을 개선하여 선택지를 넓혀주는 것이 필요하다.”라는 응답을 통해 시간과 거리적 제약만이 문제점이 아니라 수업환경을 개선해야 할 필요성 또한 부각되었다.

상명대학교 2025 년 신입생 기준 전공 커리큘럼은 2.1 에 언급한 <표 1>와 같이 1 학년 5 과목, 2 학년 9 과목, 3 학년 11 과목, 4 학년 2 과목으로 총 81 학점을 충족할 수 있도록 구성되어 있다. 졸업요건 중 전공과목은 60 학점 이수가 원칙이다. 그러나 학점을 충족하는데 있어 융합경영학과 학습자는 전용 전공과목 및 교양과목 미개설로 인하여 학점이 부족한 상황이 발생할 수 있기에 사전에 미리 수강해야 하고 요일 및 시간이 겹쳐 수업제한에 제약이 존재한다. 2024 년도 신입생 정원은 72 명이었으나, 2025 년도 신입생 기준 123 명으로 크게 증가하면서 수강 가능한 과목과 정원이 제한되면서 학생들이 계획대로 과목을 수강하기 어려운 상황이 발생하기도 하였다. 특히, 개강하기 일주일 전까지도 교수진이 지정되지 않아 전공 과목이 개설되지 않는 사례가 발생하여 학습자들은 커리큘럼에 맞지 않는 다른 과목으로 대체 수업을 해야 하는 경우도 있었다.

상명대학교에서 운영하는 전공과목 수업방식은 대부분 대면수업으로 진행되기 때문에 비대면 강의 선택 폭이 극히 제한적이라는 점 또한 문제로 지적된다. 필자는 본교를 기준으로 비대면 수업의 비율이 높은 타 대학교 2 곳(서울과학기술대학교, 한성대학교)의 수업방식과 제도를 분석하였다. 이와 같은 제도를 바탕으로 재학생인 학우와의 인터뷰를 통하여 해당 응답자들의 수업 환경 사례와 학습 환경을 조성하는데 있어

비대면 수업의 영향력 및 만족도에 대한 조사를 통하여 상명대학교 융합경영학과 학생들의 교육 환경을 보다 효율적으로 개선하고자 한다.

3.2.1 다양한 수업 방식과 제도

타 대학교의 사례를 살펴보면, 상명대학교에서는 운영하고 있지 않은 재직자를 위한 수업 방식을 도입한 것을 확인할 수 있었다. 첫번째로 대면수업과 비대면수업을 병행하는 수업 방식을 제시하고자 한다. (상명대학교에서도 B-러닝이 존재하지만 다른 방식의 수업임을 알린다.) 서울과학기술대학교는 3 가지 수업 방식으로 실습이나 조별 상호작용을 통해 효과적인 학습이 가능한 대면수업과 이론, 지식 전달 및 문제를 제시하는 수업에는 VOD 수업 방식(온라인 수업)을 통하여 진행되며 또 다른 방식으로 TBL (Triple Blended Learning) 수업으로 이 방식을 모색해 볼 필요가 있다. 이는 VOD 강의, 실시간 화상강의, 주말 대면수업이 결합된 3 가지 형식으로 이루어지는 강의 방식으로 재직자전형 수업 환경 문제점인 시간적, 공간적 제약을 극복하고 체계화된 다양한 교육 내용을 제공할 수 있도록 돕는다.

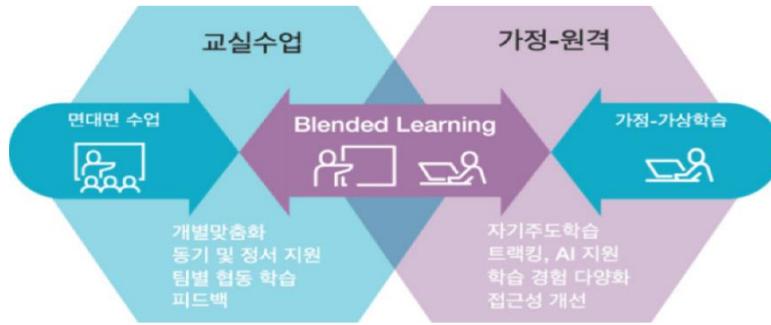
이 방식은 코로나 19 사태 가운데서도 서울과학기술대학교의 선도적인 대학강좌 운영 모델로서 안정적인 원격 수업 운영 확산에 이바지했다는 평가를 받으며 교육부가 선정한 2020 학년도 원격수업 우수대학으로 선정되기도 하였다.⁴



<그림 5> 서울과학기술대학교 TBL 수업 방식 (출처: 서울과학기술대학교 홈페이지 참조)

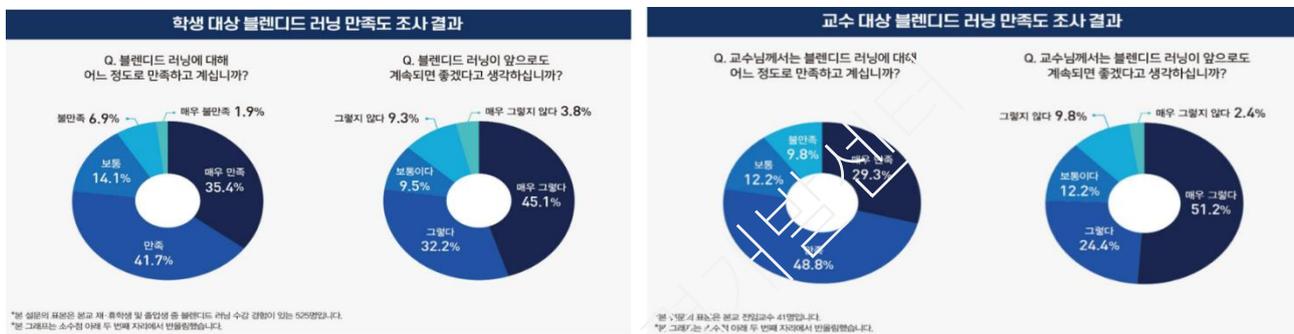
한성대학교는 대면수업, 온라인수업, 대면수업과 비대면 수업을 병합한 블렌디드 러닝 (Blended Learning) 방식을 운영했다. 블렌디드 수업 방식은 ‘온라인 1시간, 오프라인으로 2시간’으로 구성되어 있다. 이 방식은 수업의 자율성을 확보하면서도 교수와의 즉각적인 상호작용 또한 가능하게 한다. 한성대학교는 온라인 수업의 학점 제한이 없어 학습자의 근무 일정이나, 생활 패턴에 맞춰 효율적인 학습을 가능하게 한다. 또한, 한성대학교는 주간대학교 학습자와 재직자전형 학생의 학업 환경도 명확히 구분한다. 필수 교양 과목의 경우 주간대학생은 오프라인이나 블렌디드 수업으로 진행되지만, 재직자전형 학생의 경우 온라인이나 블렌디드 수업으로 진행하여 재직자전형 학생의 부담을 감소시킨다.

⁴ 민경진 기자, 서울과기대 미래융합대학, VOD.화상.주말출석 강의...성인학습자 친화형 교육 실시 기사, 한경닷컴, 2021.04.21, <https://www.hankyung.com/article/2021042184061>



<그림 6> Blended Learning 수업 방식 모형 (출처: 한국교육과정평가원)

이러한 수업 방식에 대하여 학내 구성원의 의견을 듣고자 재·휴학생과 졸업생 중 블렌디드 러닝을 수강한 경험이 있는 527 명의 학생을 비롯해 41 명의 전임교수를 대상으로 만족도 조사를 실시했다. 학생 대상 블렌디드 러닝 만족도 조사⁵는 <그림 7>, 교수진 만족도는 <그림 8>과 같다.



<그림 7,8> 왼쪽 학생, 오른쪽 교수 대상 블렌디드 러닝 만족도 조사 결과 (출처: 한성대신문, 591 호 참고)

위와 같이 블렌디드 러닝 방식을 “만족한다.” 라는 의견이 절반을 훌쩍 넘긴 수치로 학생과 교수 대상 모두 “앞으로도 이러한 수업방식이 진행된다면 좋겠다.” 라는 의견이다. 블렌디드 러닝은 학습자에게 효율적인 수업 방식으로 작용됨과 동시에 다양한 전달매체를 활용하기 때문에 전문적으로 지식을 쌓을 수 있다. 시공간적 제약을 적게 받고, 교수학습에 필요한 시간과 비용을 절감할 수 있는 특징을 가지고 있다.⁶

또한, 다른 효율적인 학점 이수 제도를 살펴보면 두 학교 모두 RPL(선행경험학습 학점인정) 제도를 운영 중이다.(인정되는 학점과 요건에는 학교마다 차이가 있음을 알린다.) 직무경험, 산업체 근무, 자격증 취득 및 교육훈련 수료 등 학습 경험을 학점으로 인정해주는 제도이다. 한성대학교 경우 대학교 전공과 직무의 일치로 수업을 수강하지 않아도 전문성을 인정하여 포토폴리어나 이력서, 자격증 등의 증빙 자료를 제출하여 통과 심사를 받고 학점 이수가 가능하다. 전체 학점의 25%이내 (32 학점)을 인정받을 수 있고, 불일치할 경우에는 타전공으로 신청하여 자율 교양 학점 인정이 가능하며 이는 수강신청 학점에는 포함되지 않아 학생들이 수강신청에도 제약이 없다. 성인학습자를 대상으로 고등교육 기회를 제공하는

⁵ 박건희기자, <보도>블렌디드러닝, 학생교수 대다수'만족'(한성대신문,591호), 한성대신문사, 2023.08.28, <https://www.hansungnews.com/article/view/1706>

⁶ 서용준·박지윤·하귀용, 『블렌디드 러닝 환경에서 학습몰입 및 성과의 영향요인에 관한 연구 - 경영학 교과목을 중심으로』, 32권2호, 통권94호, 한국산업경영학회/경영연구, 2017, p.317

제도가 다양화되면서 고등교육 진입 이전의 학습이나 관련 경험에 대해 학점을 인정해 주는 제도를 구축할 필요성이 있다.⁷

다. 선행경험학습 학점인정제도(RPL)

선행경험학습 학점인정제도는 현장 재직 경험을 학점으로 인정하는 제도로, 입학한 뒤에 직무상의 경험에 대해 특정한 요건을 충족한 경우 학점으로 인정해주는 제도입니다.

- ① 학습범위: 입학 후의 학습에 한하며, 6학점(2개 교과)로 함(수강 시 졸업학점에 포함됨)
- ② 인정범위: 1학기(15주) 이상의 프로젝트에 주도적으로 참여한 과제에 한함
- ③ 평가방법: "Success" or "Unsuccess"
- ④ 기타사항: RPL에 의한 수강신청도 등록금이 부과되며, 계획서에 대해 승인된 활동만 인정
수강신청 시 실무프로젝트 과목 선택
- ⑤ 수업절차



<그림 8> 선행경험학습 학점인정제도 (RPL) 과정 (출처: 서울과학기술대학교 홈페이지 참조)

3.2.2 타 대학교 학생의 교육환경과 만족도 조사

위와 같은 수업 방식과 제도를 통해서 실제 적용하고 있는 학생들의 사례와 만족도에 대하여 조사하기 위해 인터뷰를 진행하였다. 내용은 다음과 같다. 서울과학기술대학교 응답자는 TBL 수업 방식을 통한 평균 수업 비율은 “대면 6~7 회(시험포함), 화상수업 2~3 회, VOD 5~6 회로 수강하였다.”고 하며 수업 방식의 비중이 대면과 온라인 적절한 비율로 강의에 참여 했음을 알 수 있었다. 서울과학기술대학교 VOD 수업은 매주 온라인, 시험은 대면으로 진행되며 졸업 학점 130 학점 중 절반인 65 점이 인정된다. 전공은 학과마다 차이가 있지만, 교양 수업은 VOD 수업이 31 개 중 15 개로 절반 비율을 차지한다. 응답자는 온라인 수업 방식에 만족도에 대한 답변으로 “학교 측에서 재직자 학생들의 부담을 줄여주고 학업에 집중할 수 있는 환경을 제공해 줌으로서 여러 방면으로 인재 양성에 힘쓰고 있다. 또 시공간 제한을 받지 않고 수업 인정기간 내에 개인의 일정을 고려하여 수강할 수 있는 점이 가장 큰 장점이다. 또 반복학습이 가능해 학업에도 긍정적인 영향을 끼친다.”라는 의견을 내세웠다.

한성대학교 응답의 수업 방식은 “1 학년 1 학기 18 학점 중 3 학점만이 대면 수업이었으며, 2 학기는 온라인수업과 블렌디드 수업 환경이었다.”고 말하며 “RPL제도를 통해 졸업 필수취득 학점 전공 78학점 중 9 학점을 강의 이수 없이 취득하여 평균 학점이 졸업조건에 충족된다면 조기 졸업에 긍정적으로 검토하고 있다. 이어 졸업으로 인해 바쁜 시기인 3~4 학년을 타 학우들보다 더 여유롭게 시간조정이 가능하다. 직장과 학업을 병행해야 하는 환경속에 두 제도는 효율적인 학업 환경을 조성하기에 100% 만족한다.”고 응답했다.

결과적으로 두 학생 모두 온라인 수업이 확대되면 시간적 제약, 거리적 제약의 한계가 감소하면서 체력적인 피로감을 줄이고 학업 몰입도를 높일 수 있었다. 학점을 인정해주는 제도가 활성화되면 재직자 학습자들이 이미 갖춘 역량을 인정받아 중복 학습을 줄일 수 있고 학점을 채워야 하는 부담감을 감소시켜 조기 졸업 기대성을 높이며 학업 지속성에 긍정적인 영향을 미치는 결과로 이어진다는 점을 알 수 있다.

⁷ 김진모 외, 『특성화고졸 재직자 특별전형 활성화 방안』, 제44권 제1호, 농업교육과 인적자원개발, 2013, p.76

[평가결과서]

학습경험 학점인정 평가결과서

미래플러스대학 교육과정위원회 종합 심의 결과 학생의
학습경험 학점인정 심의 결과를 다음과 같이 통보합니다.

[신청자 기본 정보]

성명		평가년도	2025
학과	ICT융합디자인학과	학년	

[승인여부]

번호	학과	신청과목			학점	평가결과	
		교과목명	교과번호	개설년도		가	부
1	ICT융합 디자인학과	2D컴퓨터그래피	W050036	2025-2	3	○	
2	ICT융합 디자인학과	GUI	W050042	2025-2	3	○	
3	ICT융합 디자인학과	사용자경험 프로토타이핑	W050013	2025-2	3	○	
4							
5							

(총평) 승인 불가 시 불가 사유를 반드시 작성

2D컴퓨터그래피	
GUI	
사용자경험 프로토타이핑	

본 결과에 대하여 이의가 있는 경우 결과를 통지받고 7일 이내에 이의신청을 할 수 있음

2025학년도 학습경험인정 대상 교과목		
융합행정학과	행정사무실무 (1-2)	행정법2 (3-1)
	행정법1 (2-1)	정부프로젝트관리 종합실제 (4-2)
뷰티디자인학과	네일뷰티디자인 (1-2)	기초헤어컬러 (2-2)
	커트기초실습 (1-2)	메이크업 아트 (3-1)
	두피모발과학 (2-1)	뷰티필드스터디1 (3-1)
	뷰티기초실무 I (2-1)	뷰티스타트업 (4-1)
호텔외식경영학과	단체급식경영론 (1-2)	외식회계관리 (2-2)
	주방관리실무 (1-2)	창업아이템개발 (3-1)
	식음료서비스실무 (2-1)	프랜차이즈경영론 (3-1)
	주방관리 (2-1)	연회기획종합실제 (4-2)
	외식마케팅원론 (2-2)	
비즈니스컨설팅학과	프로세스혁신 (1-2)	마케팅전략 컨설팅방법론 (3-1)
	생산관리 (2-1)	벤처창업 컨설팅실무 (3-1)
	인사관리 (2-1)	비즈니스 모델 컨설팅방법론 (3-2)
	관리 및 원가회계 (2-2)	HRRM&D 컨설팅방법론 (3-2)
	노사관계론과 노동법 (2-2)	생산성혁신 컨설팅실무 (4-1)
	ESG경영컨설팅방법론 (2-2)	신상품 개발전략 컨설팅방법론 (4-1)
	스마트물류 관리 (2-2)	서비스혁신 컨설팅실무 (4-2)
ICT융합디자인학과	2D컴퓨터그래픽 (1-2)	GUI (2-2)
	소셜비즈니스마케팅 (2-1)	3D컴퓨터그래픽 (3-1)
	영상디자인기초 (2-1)	모션그래픽 (3-2)
	패키지디자인 (2-1)	인포메이션디자인 (3-2)
	사용자경험 프로토타이핑 (2-2)	
미래인재학부	컴퓨터구조 (1-2)	객체지향프로그래밍 (2-1)
	C프로그래밍 (1-2)	데이터베이스 (2-2)

※ 2025학년도 추가 교과목

<그림 9> 한성대학교 재학생 학점인정 평가서

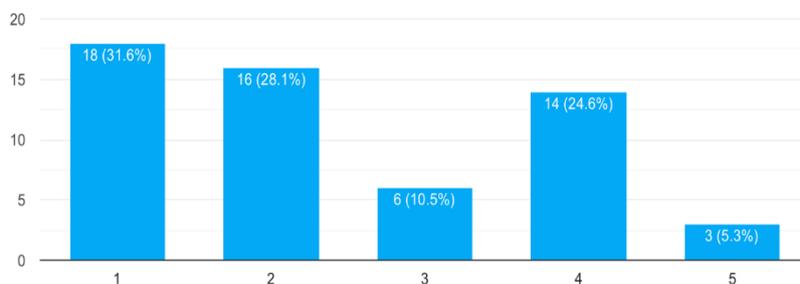
<그림 10> 한성대학교 학점인정 교과목

3.3 학업 내 커뮤니케이션 및 동기 저하

재직자전형 학습자의 학업 지속성을 저해하는 또 다른 요인은 교내 커뮤니케이션의 부족과 낮은 교류 기회이다. 야간 수업 위주로 운영되는 특성상 주간 학생들에 비해 교내 활동이나 교류 기회가 현저히 적다. 주로 동아리 활동이나, 특강 강의 프로그램이 주간대 학생 위주로 진행되기 때문에 재직자전형 학생들은 참여가 어렵다. 그로 인해 자연스럽게 소속감이 낮아지고 학기 초기에는 새로운 학업 환경으로 열의가 높지만, 시간이 지날수록 ‘혼자 학습한다.’는 고립감과 동기 저하가 누적되는 상황이 발생한다.

학업 의욕을 떨어트리는 요인으로 동료 학생과 교류 부족이 작용하는지에 대한 설문지 14번 항목에 의하면 답변으로 29.9%로 약 3분의 1에 해당하는 학생들이 ‘그렇다.’고 응답했으며, 응답자 중 학교 생활에 힘든 점으로 ‘친구 관계’로 의견을 제시하기도 했다.

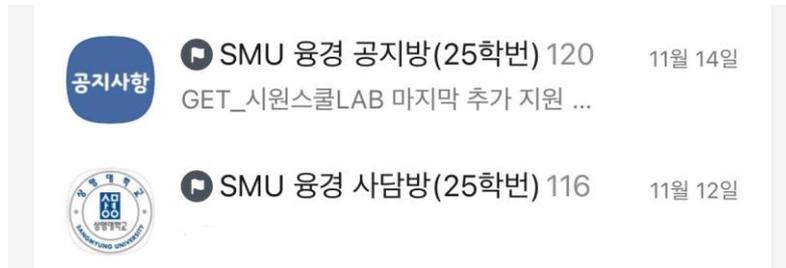
동료 학생들과의 교류 부족이 학업 의욕을 떨어뜨린다.
응답 57개



<그림 11> 설문지 14번 항목의 답변

상명대학교 융합경영학과 학생 간의 소통을 위한 온라인 네트워크망이 존재하지만 4월을 기준으로 현재

시점(11월)까지 설문조사 관련 글을 제외한 약 15건 정도의 간헐적인 대화만 이루어져 있어 소통을 활성화 하는데 있어 한계가 있는 것으로 보인다. 타 대학교에 비해 상명대학교 재직자전형 학생들은 동아리 활동이 없어, 대부분 수업 이외 추가 교류 기회가 제한적이며, 행사 참여가 어려운 내향적 학생들의 경우 더욱 소속감 형성이 어렵다. 따라서 재직자전형 학습자의 학업 환경을 실질적으로 개선하기 위해서는 단순히 수업 방식의 유연성 확대만이 해결책이 아니라 동시에 야간 학습자를 위한 다양한 커뮤니티 및 소통 채널 강화가 이루어져야 학업 지속 가능성과 학교 소속감을 높이는 효과를 가져올 것이다.⁸



<그림 12> 융합경영학과 재학생 온라인 네트워크망

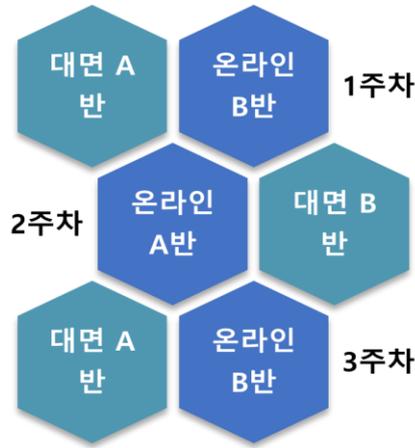
4. 제도 개선 방향 및 현실적 제언

4.1. 수업 운영 개선 방안: B-러닝 로테이션 모형 제안

상명대학교 융합경영학과외의 경우, 재직자전형 학생들의 학업 지속성은 시간적, 거리적 제약에 의해서만 영향을 받는 것이 아니다. 제시된 문제점과 더불어 다른 요인으로는 신입생 정원 증가로 인한 강의실 부족, 교수진 제한, 재직자전형 수업 특성상 평일 저녁과 토요일을 중심으로 구성되는 시간표로 수강할 수 있는 과목이 극히 제한되어 있다. 이는 학생들 간의 수강신청 경쟁을 심화하게 하는 원인이 된다. 원하는 전공 과목을 수강하지 못하거나 학점 취득에 어려움을 겪는 상황이 발생하면서 학업 몰입도 저하와 동기 감소로 이어질 수 있다. 외부 온라인 학습 시스템을 활용하면 시·공간적 제약은 일정 부분 해소될 수 있으나 학기당 온라인을 통한 학점은 제한되어 있어 교내 온라인 과목을 확대하는 것은 문제 해결에 한계가 존재한다.

이러한 문제를 해결하고자, 필자는 온라인 학점 제한에서 제외되는 B-러닝을 확대시켜야 하며 더 나아가 B-러닝 로테이션 수업 모형을 구상하였다. 현재 1학년 2학기 과목인 '회계관리' 과목은 금요일 저녁에 온라인 수업으로, 토요일 오전에 오프라인 수업으로 같은 과목을 두 분반으로 나눠 각각 다른 교수진이 강의하고 있다. 이를 B-러닝 로테이션 수업 모형에 적용시켜 구성해보았다. '회계관리' 과목을 2명의 교수진이 아닌 1명의 교수진이 강의하며, 과목 내 학생들을 두 그룹(A반, B반)으로 나눈다. 첫째 주에는 A반이 대면 수업, B반이 온라인 수업을 듣고, 둘째 주에는 B반이 대면 수업, A반이 온라인 수업을 듣는 방식으로 순환한다. 온라인 수업은 녹화 강의 혹은 ZOOM 등 화상 수업을 활용할 수 있으며 시험에는 A반과 B반을 구분하여 대면으로 실시한다.

⁸ 김은혜·마희영, 『교육서비스 품질과 교육만족도 분석을 통한 제도개선 방안 : 특성화고졸 재직자 특별전형 학습자를 중심으로.』, 34권, 4호, 상업경영연구, 2020, p57



<그림 13> B-러닝 로테이션 모형

결과적으로 학교측에서는 인력 및 공간 운영 비용을 절감할 수 있으며 동시에 학생 입장에서는 B-러닝 수업 방식이기에 온라인 학점 제한의 문제를 줄일 수 있어 학점 이수 기회 확대할 수 있다. 또한 이는 증원 확대가 가능해지고 수강신청 경쟁이 약화되면서 시간적, 거리적 제약이 감소하여 학업 부담과 체력적 피로감도 줄일 수 있을 것이다. 전면 온라인 수업과는 달리 대면과 비대면을 병합한 B-러닝 로테이션 방식은 학생들의 수업 참여도와 몰입도를 높일 것이고, 교수진 및 동료 학습자와의 교류를 통해 학업 소외감도 줄일 수 있다. 재직자전형 학생들의 학업 지속성을 향상시키는 현실적인 수업 운영 방안으로 기능할 수 있으며 향후 학과의 교육 운영 효율성 및 학생 만족도⁹에도 긍정적인 효과를 가져올 것으로 기대된다.

4.2. 학점 인정 제도 및 프로그램 활성화: 실무역량 인증트랙

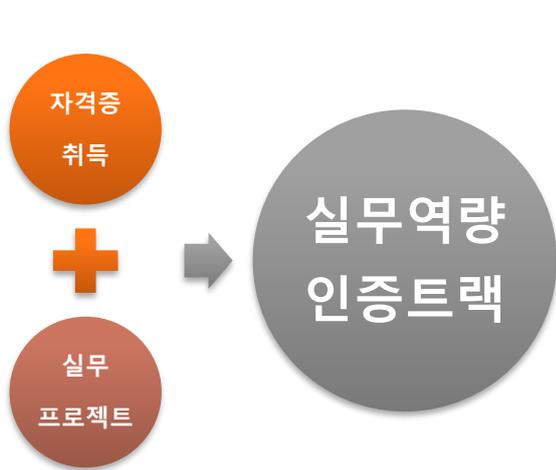
필자는 정규 교과 이수만으로는 충족되기 어려운 학점 제한과 학생 간 학습 교류 활성화를 동시에 달성하고자 하는 목적으로 실무 역량 인증 트랙을 제시하고자 한다. 실무역량 인증트랙은 자격증과 실무 프로젝트를 통하여 학과 승인에 의해 전공과목 학점을 이수할 수 있도록 설계한 프로그램이다. 상명대학교 재직자전형 학생들은 동아리 활동이 없어 학우들과 교류가 적고 학점 제한에도 학업 지속성을 방해하는 요인으로 작용된다는 것을 설문조사를 통해 확인했다. 필자는 이러한 문제점을 기반으로 학습 동아리에서 자격증 취득과 실무 기반 프로젝트를 병행하도록 설계했다.

이는 학과 승인 절차를 거쳐 동아리가 개설될 수 있고 해당 동아리는 전공 관련 과목(경영학 전반)을 기반으로 자격증 준비 (자격증 보유 시 실무 프로젝트만 실시한다.) 및 실무 프로젝트를 작성한다. 예시로 2학년 전공 과목인 ‘마케팅’ 과목을 학점 인정하는 과목으로 가정한다. 동아리 활동을 통해 소속된 학우들과 교육정보를 교류하고 GTQ, ADsP 등 자격증 취득을 목적으로 한다. (마케팅과목 관련 자격증을 위주로 취급한다.) 자격증을 취득하는 과정에서 실무 프로젝트를 병행하는 것은 이론만이 아닌 실무에도 적용시킬 수 있는 역량을 확인하기 위함이다. 동아리 인원은 특정 브랜드 또는 지역 중소기업을 대상으로 SNS 마케팅 기획, 콘텐츠 제작, 타겟 분석, 실제 업로드, 성과 측정을 바탕으로 마케팅 제안서, 성과 분석을 통해 활동 결과물은 활동계획서, 중간점검 보고서, 최종 포트폴리오 제출 단계로 관리하고 최종 포트폴리오 내용에는 자격증 취득 여부, 프로젝트 결과물, 참여도 및 역할 기여도 등을 종합적으로 포함하도록 한다. 학과는 제출된 포트폴리오를 평가하여 기준에 부합하는 경우 2~3학점의 성과 기반 학점을 인정하도록 한다. 전공 과목인 ‘마케팅’을 예시로 들었지만 더 발전시켜 ‘회계원리’, ‘재무관리’ 과목을 활용해 가상 기업을 설정하고 재무제표 생성해서 오류수정, 결산 결과를 정리한 실무 보고서를 제출할 수도 있으며, ‘경영경제통계’와 같은 데이터 기반 경영 과목에서는 엑셀 프로그램을 활용해 기초 통계 및 매출, 수요 예측 등을 작성해서 경

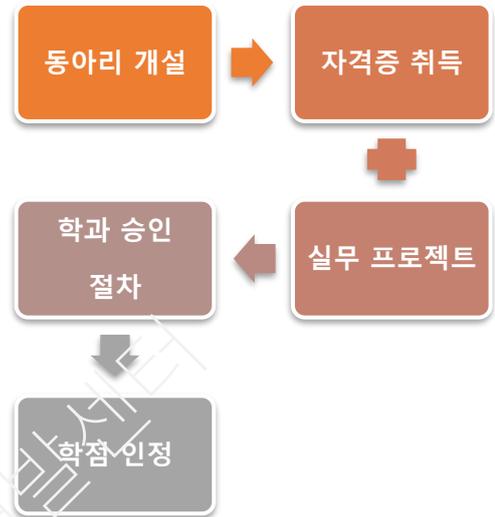
⁹ 위의 글, p65

영의사결정 보고서를 제출할 수도 있다.

이를 통한 프로그램은 다양한 방면으로 학생의 역량을 넓힐 수 있고 전반적인 경영 지식을 과목 수업을 이수하지 않아도 실무를 통하여 습득할 수 있다. 이 과정에서 학생 간의 교류, 협업, 참여도 등의 오프라인 활동 요소가 자연스럽게 강화되어 공동체 활성화가 될 수 있다. 또 자격증 취득 및 프로젝트 결과물이 축적되기 때문에, 학생 개인의 역량 발전에 측면에서도 실질적인 효용이 있을 것으로 기대하며 학점 인정 제도라는 목표도 충족한다. 본 프로그램 활용하면 학교에서는 새로운 학습 경로로 기능할 수 있으며 재직자 전형 교육 과정에 적합한 대안으로 제시한다.



<그림 14> 실무역량 인증 트랙 구성



<그림 15> 프로그램 과정 순서도

5. 결론

본 연구는 상명대학교 재직자전형 학생들의 학업 지속성을 가로막는 요인과 현실 가능한 개선 방안을 제시하기 위하여 실제로 상명대학교 재직자전형 학생들의 업무환경을 배경으로 교육환경과 수업 방식 만족도에 대하여 조사하였다. 학생들의 학업 지속성을 가로막는 요인으로는 시간적, 거리적 제약이 가장 큰 요인으로 더불어 수업 구조적 제약도 작용하고 있었다. 대면 수업 비중이 많은 상명대학교와 여러 수업 방식과 학점 인정 제도를 운영하는 두 타학교와의 차별점을 분석하며 온라인 학습이 많은 학교 학우의 수업 만족도에 비해 상명대학교 재직자전형 학생들은 체력적 부담을 느끼며 학업 지속성에 부정적인 영향이 미치고 있음을 확인하였다. 또한 강의실 및 교수진 부족, 제한적인 수강 과목, 학우 간 교류 부족 또한 개선되어야 할 문제점으로 거론되었다. 이를 바탕으로 현실 가능한 B-러닝 로테이션 모형과 실무역량 인증트랙 프로그램을 구상하였다. 첫번째로 시간과 거리적 제약이 가장 큰 요인이었기에 대면과 비대면을 병합한 B-러닝 로테이션을 활용하여 강의실, 교수진 부족 문제를 해결함과 동시에 학생들의 학점 이수 기회 확대를 목적으로 설계하였다. 두번째로 학우간 교류 부족, 프로그램 활성화를 개선하기 위하여 실무역량 인증트랙을 통해 공동체를 활성화하고 학생들의 실무 역량까지 확장하며 학점 이수를 가능하게 하는 방법을 제시하였다. 결과적으로 본 연구에서 제시한 개선 방안을 바탕으로 수업 운영 방식과 제도를 다양한 형태로 선택의 폭을 늘려준다면 융합경영학과 재직자전형 학생들의 학업 경험과 만족도는 크게 향상될 것으로 보인다. 또한 새롭게 도입하는 제도와 환경 개선은 학습자에게 새로운 동기를 부여하고 앞으로의 학교 생활에 대한 기대감을 높일 것이다. 학생들이 재직자전형 제도를 단순히 일과 학업을 병행하는 수단으로 인식보다는 학습자의 성장을 실질적으로 지원하는 교육 모델로 인식하기를 바라며 본 연구를 바탕으로 학생들의 장기적인 학업 지속이 이어질 것을 기대한다.

참고 문헌

- 김진모 외(2013), 『특성화고졸 재직자 특별전형 활성화 방안』, 제44권 제1호, 농업교육과 인적자원개발, p.76
- 김은혜·마희영(2020), 『교육서비스 품질과 교육만족도 분석을 통한 제도개선 방안: 특성화고졸 재직자 특별전형 학습자를 중심으로.』, 34권, 4호, 상업경영연구, p57
- 서용준·박지윤·하귀용(2017), 『블렌디드 러닝 환경에서 학습몰입 및 성과의 영향요인에 관한 연구 - 경영학 교과목을 중심으로』, 32권2호, 통권94호, 한국산업경영학회/경영연구, p.317
- 민경진(2021), 서울과기대 미래융합대학, VOD.화상.주말출석 강의...성인학습자 친화형 교육 실시 기사, 한경닷컴, 2021.04.21, <https://www.hankyung.com/article/2021042184061>
- 박건희(2023), <보도> 블렌디드 러닝, 학생교수 대다수 '만족'(한성대신문,591호), 한성대신문사, 2023.08.28, <https://www.hansungnews.com/article/view/1706>
- 박성범(2025), 특성화고 학생들의 또 다른 길: 정시와 재직자전형, 내일신문, 2025.09.18, <https://www.naeil.com/news/read/561748?ref=nave>
- 정유진·문태영(2017), [1618] 재직자전형에서 사내대학까지...후 진학의 6가지 방법, 매거진한경, 2017.10.24, <https://magazine.hankyung.com/job-joy/article/202102187359d>

부록

설문지 [재직자전형 학생의 학업지속성을 가로막는 원인 분석]

안녕하세요.

본 설문은 재직자전형 학생들의 학업 지속성에 영향을 미치는 요인을 파악하기 위한 설문으로 모든 응답은 익명으로 처리되며, 연구 목적 외에는 사용되지 않습니다.

약 5분 정도 소요됩니다.

감사합니다.

설문1. 주당 평균 몇시간 근무하시나요?

- 1) 20시간 미만
- 2) 20~39시간
- 3) 40~49시간
- 4) 50시간 이상
- 5) 기타

설문2. 재직자전형을 선택하게 된 계기가 무엇인가요? (중복투표가능)

- 1) 학위 취득을 위해
- 2) 자기계발 목적
- 3) 이직이나 커리어 전환을 위해
- 4) 회사요구
- 5) 새로운 친구 만들기

설문3. 주당 학습(과제, 수업, 복습 등)에 투자하는 평균 시간은 얼마나 되나요?

- 1) 1시간 미만
- 2) 1~3시간
- 3) 4~6시간
- 4) 7시간 이상

설문4. 학업을 지속하게 하는 가장 큰 동기는 무엇인가요?

- 1) 개인 성장 욕구
- 2) 승진/보상 기대
- 3) 가족 또는 동료의 응원
- 4) 교수/학교의 격려
- 5) 기타

설문5. 학업을 지속하는데 있어 어려움을 느낀 적이 있다 (예: 자퇴, 휴학을 생각한적이 있다)(1~5 선택 문항)

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

설문6. 직장 업무로 인해 학업 시간이 부족하다 (1~5 선택 문항)

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

설문7. 피로감이나 스트레스 때문에 학업에 집중하기 어렵다 (1~5 선택 문항)

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

설문8. 수업, 시험 일정이 근무 일정과 자주 충돌한다 (1~5 선택 문항)

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

설문9. 수업의 난이도가 어렵다고 생각한다 (1~5 선택 문항)

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

설문10. 온라인 수업 참여나 시스템 사용이 어렵다 (1~5 선택 문항)

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

설문11. 학교 행정이나 교수의 지원이 충분하지 않다고 느낀다 (1~5 선택 문항)

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

설문12. 학비 부담이 학업 지속에 영향을 준다. (1~5 선택 문항)

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

설문13. 시간이 지나며 학습 의욕이 약해진다 (1~5 선택 문항)

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

설문14. 동료 학생들과의 교류 부족이 학업 의욕을 떨어뜨린다 (1~5 선택 문항)

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

설문15. 어떤 지원이 강화되면 학업 지속에 도움일 될 것 같나요? (중복투표가능)

- 1) 유연한 수업 일정(야간, 주말, 온라인 등)
- 2) 온라인 강의 확대
- 3) 학비 지원 또는 장학금
- 4) 교수의 피드백 및 지도 강화
- 5) 상담/멘토링 제도 확대
- 6) 재직자 학습 커뮤니티 활성화
- 7) 과제나 출석의 유연한 운영
- 8) 기타

설문16. 학업을 지속하면서 가장 힘들었던 점은 무엇인가요? (주관식문항)

설문17. 학교가 재직자전형 학생을 위해 개선해야 한다고 생각하는 점이 있다면 말씀해주세요 (주관식문항)

설문18. 그럼에도 불구하고 학업을 이어가게 하는 가장 큰 이유는 무엇인가요? (주관식문항)

의사소통능력개발센터

Few-shot Prompting을 통한 소형 로컬 언어모델의 환각 억제에 관한 연구

목차

1. 서론
 2. 언어 모델과 Few-shot Prompting
 - 2.1. 언어 모델의 규모와 특성
 - 2.2. Few-shot Prompting과 환각 억제
 - 2.3. 선행 연구
 3. 실험 설계 및 수행 방법
 - 3.1. 실험 환경 및 데이터 구성
 - 3.1.1. 실험 환경
 - 3.1.2. 데이터 구성
 - 3.2. 실험 절차
 - 3.2.1. 기본 환각 실험
 - 3.2.2. 환각 방지 Few-shot 실험
 4. 실험 결과
 - 4.1. 실험 결과
 - 4.2. 결과 해석
 5. 결론 및 제언
- 참고 문헌
부록

1. 서론

최근 대규모 언어 모델(LLM)의 등장으로 대화형 인공지능은 눈부신 발전을 이루었다. LLM은 방대한 양의 데이터를 학습하여 자연어를 인식하고 여러 가지 작업을 수행할 수 있는 일종의 인공지능 프로그램으로 높은 성능과 쉬운 사용성으로 인해 빠르게 확산되고 있다. 그러나 LLM은 모델 크기가 너무나 방대하여 연산 요구량이 높아 일반 사용자는 직접 사용하기 어려우므로 클라우드 서비스에 의존하고 있다. 이러한 방식은 보급에는 유용하나 서비스별 사용자화나 개인정보 보호 측면에서는 한계를 가지고 있다. 따라서 LLM의 한계를 보완하기 위해 소형(SLM), 중형(MLM) 모델이 등장하였으며 이 모델들은 여전히 높은 컴퓨팅 성능을 요구하지만 고사양 개인용 PC에서도 구동할 수 있을 정도로 지속적으로 접근성이 높아지는 중이다. 특히 고령 인구가 증가하는 사회적 흐름에서 대화형 인공지능을 활용한 AI 돌봄 서비스나 정서적 동반자에 관한 관심이 확대되고 있다. 그리고 이러한 분야에서는 개인정보 보호가 무엇보다도 중요하므로 외부 서버 연결 없이 사용자의 장치에서만 작동하는 로컬 모델

이 중요한 대안으로 주목받고 있다. 그러나 돌봄과 같은 사람과의 직접적인 상호작용을 하는 분야에서 LLM 모델의 정확도가 낮다면 이용자를 잘못된 정보로 호도할 수 있고 해당 서비스의 주 이용층으로 예상되는 노인에게는 큰 문제가 될 수 있다. 특히 ChatGPT나 Gemini 등 상용 초대형 모델에 비하여 작은 크기인 로컬 모델은 환각 발생률이 상대적으로 높다. 따라서 이 글에서는 인공지능 복지의 큰 장애 중 하나인 로컬 LLM의 거짓 응답인 환각을 감소시키는 연구를 설명하고자 한다.

연구 목적을 달성하기 위하여 로컬 모델의 환각 발생률을 측정하는 실험을 진행하였다. 실험은 LLM 모델에게 Few-shot Prompting을 적용하지 않은 기본 상태에서 진행한 기본 환각 실험과 환각 감소용 Few-shot Prompting을 적용한 상태의 환각 방지 Few-shot 실험으로 구성되었다. 두 실험은 변인 통제된 상태에서 오직 Few-shot Prompting 적용 여부와 작동 컴퓨터 사양만 차이가 존재하여 Few-shot의 효과를 비교할 수 있도록 진행되었다.

2. 언어 모델과 Few-shot Prompting

2.1. 언어 모델의 규모와 특성

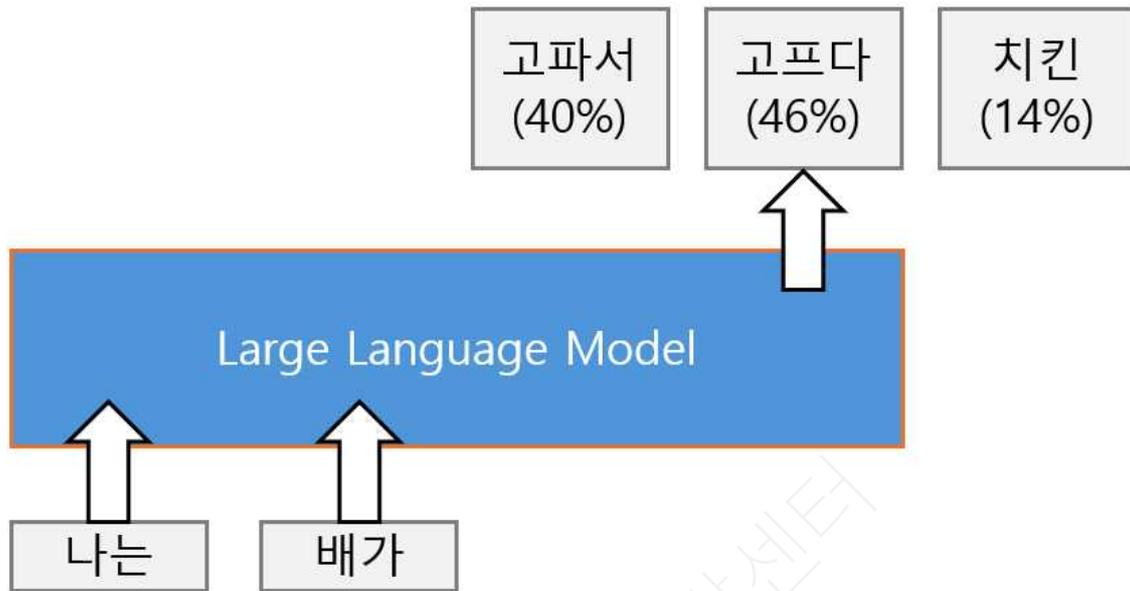
언어 모델 크기는 보통 파라미터 수로 구분한다. Billion의 약자를 써서 7B, 12B, 30B 등, 숫자 뒤에 B를 붙여서 표기한다. 그리고 이를 기준으로 8B 미만은 소형 언어 모델(SLM), 30B 미만은 중형 언어 모델(MLM), 그 이상은 대형 언어 모델(LLM)으로 분류하기도 하지만 엄밀한 규칙이 정해져있지는 않다. 본문에서는 이후 특별한 구분이 필요하지 않은 경우 언어 모델 전반을 LLM으로 지칭하고 SLM과 MLM은 필요한 경우 별도로 구분하여 사용하도록 하겠다.

언어 모델은 대체로 크기에 비례해 답변 정확도 향상, 문장 구성의 자연스러움, 다채로운 어휘 구사가 가능하게 된다. 다만 성능 향상에 비례해 연산 자원 사용량이 크게 오르게 되는것이 단점이다. 특히 VRAM 사용량이 크게 증가하는데 개인용 컴퓨터는 VRAM이 아무리 많아도 32GB 수준이기 때문에 LLM을 개인용 컴퓨터에서 사용하는 것은 아직 한계가 많다. 이러한 한계로 인해 양자화라는 기법을 도입하였는데 이는 모델이 내부적으로 사용하는 수치의 정밀도를 줄여 파라미터를 더 작은 비트 단위로 저장하는 방식이다. 즉 약간의 성능적 손실로 큰 자원의 여유를 가지고 오는 것이다.

현재 상용 서비스인 ChatGPT, Gemini, Claude 등은 매우 거대한 LLM을 각 회사의 서버에서 구동해 클라우드 형태로 사용자에게 제공하는 서비스이다. 그러나 외부에 노출돼선 안되는 민감한 정보의 경우 클라우드를 통한 LLM 사용에 제약이 크다.¹⁾ 이에 반해 로컬 언어 모델은 모든 연산을 사용자의 장치 내부에서만 처리하기 때문에 외부로 데이터가 전송되지 않는다는 특징을 갖는다. 따라서 개인용 컴퓨터에서 사용하는 로컬 언어 모델은 성능은 분명히 클라우드 모델보다 열위임에도 정보보호라는 강력한 장점을 갖는 것이다. 그러므로 후술할 말뭉치 AI, 대화 지원 AI 등에서의 로컬 모델 사용이 당위성을 갖게 된다.

LLM의 주요 특징 중, 답변의 진위 여부와 관계 없이 항상 그럴듯한 말을 만들어내는 원리가 있다. 이 문제는 LLM의 구조에 기인한 것인데, LLM은 특정 단어 다음에 올 단어를 확률적으로 계산하여 가장 가능성이 높은 단어를 고르기 때문이다.

1) 이재덕, 삼성전자, 챗GPT 사용 금지...보안상 별도 생성형 AI 개발, 경향신문, 2023.05.02., <https://www.khan.co.kr/article/202305022159005>



<그림 1> LLM의 확률적 단어 선택

즉 완전히 거짓된 사실에 대해서도 기본적으로는 진위 여부를 파악하는 기능 없이 자연스러운 문장을 만드는 것이 원초적인 역할이기에 아무 말이나 지어내게 된다.

2.2. Few-shot Prompting과 환각 억제

Few-shot Prompting은 LLM에 특정 예시를 소량 입력함으로써 모델이 그 예시의 규칙, 형식, 문체, 문제 해결 방식을 스스로 추론하도록 만드는 프롬프트 기법이다. 이 기법을 통해 모델은 사전에 학습하지 않은 새로운 작업에 대해 주어진 예시를 기반으로 패턴을 일반화하여 유사하게 답하게 된다. 따라서 많은 자원을 요구하는 추가 학습 없이 효율적으로 모델이 특정 스타일을 가지도록 유도할 수 있게 된다.

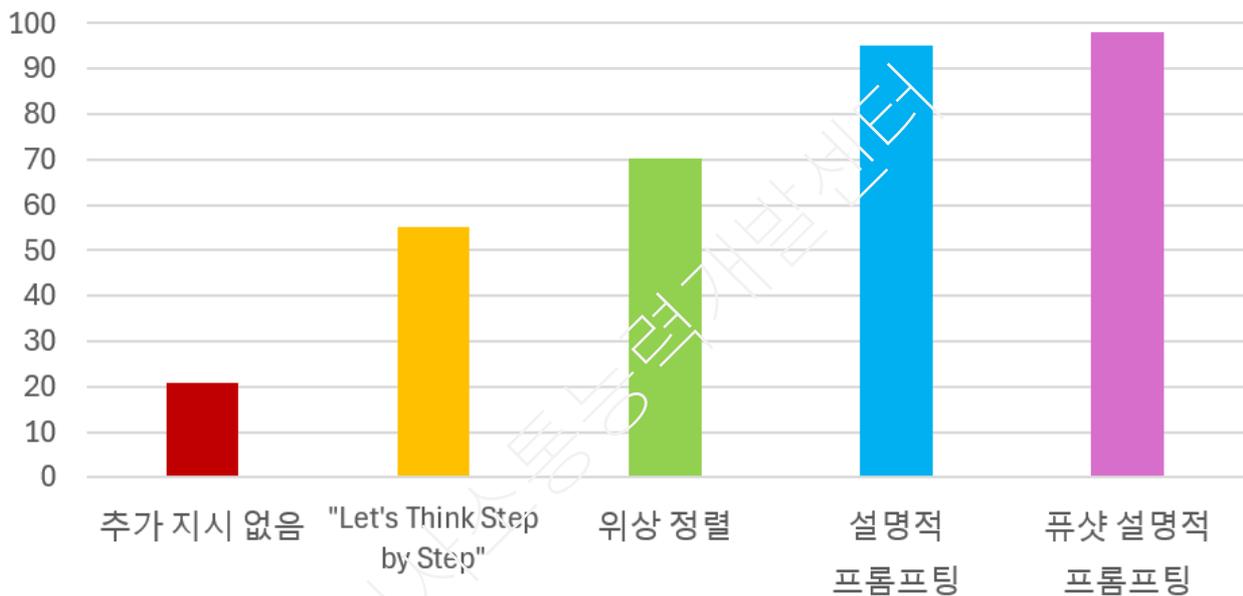
앞서 언급한 LLM의 확률적 단어 선택에 기인한 환각은 LLM의 치명적인 약점이다. 이러한 문제를 억제하고 보정하기 위해 인공지능 개발사는 사실 정보를 대량으로 학습시켜 LLM이 어떤 사실에 대해 맞는 문장을 만들도록 유도한다. 그러므로 근본적으로 환각을 줄이기 위해서는 대량의 사실 정보를 학습시켜야 하므로 많은 비용과 자원이 필요하다. Few-shot Prompting은 이러한 한계를 근본적으로 해소하는 방법은 아니지만 프롬프트 수준에서 답변 패턴에 제약을 걸어 환각 현상을 억제하는 효과를 만들 수 있다는 장점이 있다. 즉 구조적 해결 없이 적은 비용과 자원으로 환각 문제 개선에 도움을 줄 수 있는 현실적인 접근이다.

2.3. 선행 연구

Braverman et al.(2024)은 설명형 프롬프트를 통해 자연어 형태로 문제 해결 방식을 LLM에 제공하면 구조적 추론에서의 환각이 크게 감소한다고 주장한다. 저자들은 GPT-4에게 여러 노트로 구성된

그래프를 제시하고 특정 노드에서 다른 노드까지 경로가 존재하는지 LLM이 판단하는 과제를 수행하게 했다. 이 실험의 결과로 아무런 지시 없이(Zero-shot Prompting) 길을 찾도록 지시한 경우의 정확도는 20.8%, 길을 찾는 방법을 상세하게 지시한 설명적 프롬프팅(Few-shot Explanatory Prompting)을 시행한 경우 정확도가 98.2%로 정확도가 극명하게 차이났다. 이 연구는 Few-shot Prompting이 LLM의 환각 제어에 유의미한 영향을 줄 수 있다는 가능성을 보여준다. 그러나 Braverman 외의 연구는 상용 초대형 모델인 GPT-4와 특정 추론 문제에만 한정되어 로컬 환경에서의 Few-shot Prompting을 통한 환각 제어는 후속 연구가 필요하다.²⁾

프롬프팅 방법 별 정확도



<그림 2> 프롬프팅 방법 별 정확도(출처: Braverman et al.(2024)에서 번역하여 인용)

Firdaus et al.(2023)은 사용자의 발화를 LLM이 입력받아 자동으로 감정 레이블(Emotion Label)을 예측하고, 예측된 감정에 대응하는 Few-shot 예시 세트를 시스템 프롬프트에 포함하여 공감적 응답을 유도하는 방식을 제안하였다. 저자들은 여러 공개 대화 데이터 세트에서 실험을 수행한 결과, 여러 감정 평가 지표에서 LLM의 성능이 기존보다 유의미하게 향상되었음을 보고하였다. Firdaus 외의 연구는 Few-shot Prompting으로 제어하고자 하는 바가 본 연구와는 다르나, LLM 모델의 응답을 유도한다는 점에서 주장을 뒷받침하는 근거가 된다.³⁾

두 실험 모두 Few-shot Prompting을 통해 LLM을 의도대로 유도할 수 있음을 보였다. 이러한 선행 연구 결과를 바탕으로 본 연구에서는 Few-shot Prompting을 통한 환각 개선이 유효한 방법임을

2) Braverman, Avi, et al., "Mitigating Hallucination in Large Language Models with Explanatory Prompting," *OpenReview Preprint*, 2024.

3) Firdaus, M. et al., "Multi-step Prompting for Few-shot Emotion-Grounded Conversations," *Proceedings of the 32nd ACM International Conference on Information and Knowledge Management (CIKM)*, pp. 3886-3891, 2023.

입증하기 위해 실험을 설계하였다.

3. 실험 설계 및 수행 방법

이 실험은 Few-shot Prompting이 로컬 언어 모델의 환각 발생률과 감정 분류 품질에 미치는 영향을 검증하는 것을 목표로 한다. 세 가지 언어 모델(SLM, MLM, LLM)을 대상으로 하였으며 고사양 환경과 저사양 환경에서 동일한 조건으로 실험을 수행하였다. Few-shot Prompting 적용 전과 후를 비교하고 저사양에서 모델의 실행 가능성을 평가하며 모델 간 격차가 어느 정도 보완될 수 있는지 분석한다.

3.1. 실험 환경 및 데이터 구성

3.1.1. 실험 환경

본 실험은 고사양 및 저사양의 두 가지 로컬 컴퓨팅 환경에서 동일한 조건으로 수행하였다. 고사양 환경은 RTX 4070 Ti SUPER (16GB), 저사양 환경은 RTX 3050 Ti Laptop (4GB)⁴⁾으로 구성하였다. 실험에 사용된 모델은 Qwen3 계열의 4B, 14B, 30B로 모든 모델은 동일한 양자화 형식(Q4_K_M)으로 구성되었고,⁵⁾ 각각 SLM, MLM, LLM을 대표하도록 설정하였다. 다만 4B, 30B 모델은 Instruct 모델을 사용하였으나 14B 모델은 Instruct 버전이 공개되지 않아 Base 모델을 사용한다.⁶⁾ Qwen3 계열에서 소형인 30B 이하 모델은 Instruct와 Base의 성능 차이가 크게 나타나지 않으므로 다른 계열의 모델을 사용하는 것보다 공정성이 있을 것이라고 판단하여 이 구성을 취하게 되었다.

3.1.2. 데이터 구성

실험을 진행하기 위해 환각 평가용 질문 세트와 환각 방지용 프롬프트를 구성하였다. 또한 모든 평가용 질문 세트의 초안은 ChatGPT를 통해 제작하였다.

환각 평가에서는 언어 모델의 사실적 오류를 유도하기 위해 30개의 환각 유도 질문 세트를 구성하였다. 질문 유형은 비존재 개체 질의, 상식적 사실 판단, 연도·수치 혼동 세 개의 영역으로 각각 10개의 질문을 준비하였다. 또한 환각을 무근거 환각, 문맥적 환각, 수치적 환각, 표현 환각으로 총 4개의 기준으로 분류하였다. 무근거 환각은 LLM이 사실과 관계없이 아무 말이나 하는 환각을 의미하고, 문맥적 환각은 모델의 응답에서 특정 단어가 맥락적으로 전혀 나올 상황이 아님에도 소환됐을 경우를 의미한다. 수치적 환각은 LLM의 답변에서 수치가 틀렸을 경우를 의미하고 표현 환각은 LLM이 출력 도중 외국어를 섞거나 뜻은 같지만 원문과는 달라진 경우를 의미한다. 비존재 개체 질의와 상식적 사실 판단은 무근거 환각과 문맥적 환각을 판단하기 위해, 연도·수치 혼동 영역은 표현 환각을 제외한

4) 두 모델은 NVIDIA 사의 GPU 모델로 각각 16GB와 4GB의 VRAM을 탑재하고 있다. VRAM(Video Random Access Memory)은 GPU 전용으로 사용하는 고속 메모리이며 CPU가 사용하는 시스템 RAM과 구별된다.

5) Q4_K_M 양자화는 32bit 크기의 원본 LLM 모델을 4bit로 압축하여 초고사양 장비 없이 LLM을 구동할 수 있도록 하는 기술이다. 본 실험 환경에서는 Q4_K_M 이외의 형식으로 양자화 된 30B 모델의 구동이 불가능하였기에 모든 모델의 양자화 수준을 Q4_K_M으로 통일하였다.

6) Instruct 모델은 Base 모델에서 사용자의 지시를 잘 따르도록 추가 훈련을 거친 모델이다.

세 영역에서의 판단을 위해 마련하였다. 모든 모델과 조건에서 동일한 질문을 사용하였으며 각각의 질문에 대한 모델의 답을 검정할 수 있는 정답을 마련하여 환각 발생 여부를 정량적으로 평가할 수 있도록 하였다.

대조군에 사용할 Few-shot 프롬프트는 모델의 응답에서 거짓을 감소시키기 위해 모르는 내용에 관하여 모른다고 답하라고 설정하였다. [Instruction]으로 모델이 가져야 할 기본적인 방향성을 제시하고 [Examples]를 통해 모르는 질문에 대한 문답 예시를 제시하였다. 마지막으로 [Rule Reminder]를 설정하여 [Instruction]에서의 내용을 명료하게 정리해 모델이 지시 사항에서 이탈하지 않도록 유도하였다.

환각 평가 질문 목록과 Few-shot 프롬프트는 부록에 제시하였다.

3.2. 실험 절차

3.2.1. 기본 환각 실험

기본 환각 실험은 Few-shot 프롬프트를 적용하지 않은 상태에서 모델의 사실적 응답 정확도와 환각 발생률을 측정하기 위해 수행되었다. 실험 절차는 다음과 같다.

(1) 모델 로딩 및 초기화

실험은 각 모델(4B, 14B, 30B)에 대해 독립적으로 수행하였다. 한 가지 모델씩 로드하고 30개 문항에 대한 응답 및 지연시간 수집이 완료되면 모델을 언로드하고 다음 모델을 로드하는 절차를 교사양과 저사양 환경에서 반복하였다. 이를 통해 모델 중복 로딩으로 인한 자원 할당을 방지하고 이전 모델의 맥락이 다음 모델에 영향을 미치지 않도록 하였다.

(2) 모델 응답 생성

각 모델에 준비한 30개의 환각 유도 질문을 독립적으로 입력하여 모델의 응답을 수집한다. 맥락 오염을 방지하기 위해 매 질문당 새로운 세션을 생성한다.

(3) 환각 판정

환각 유도 질문에 대한 모델의 응답에서 사전 준비된 정답 기준과 비교하여 다음과 같이 판단한다.

정답 또는 사실 기반 응답: 비환각

거짓 응답, 존재하지 않는 정보 생성: 환각

(4) 환각 발생률 계산

전체 문항 중 환각으로 판정된 문항의 비율을 계산한다.

환각 발생률(%) = (환각 발생 문항 수 / 30) * 100

(5) 결과 정리

모델 규모별 환각 발생률, 사양별 응답 지연시간을 정리한다. 그리고 질문 별 환각 종류를 구분하여 Few-shot Prompting 실험에서의 Few-shot 항목을 조정한다.

3.2.2. 환각 방지 Few-shot 실험

환각 방지 Few-shot 실험은 기본 환각 실험과 대조하여 Few-shot Prompting을 통한 환각 방지가 미치는 영향을 파악하기 위해 수행한다. 실험 절차는 3.2.1. 기본 환각 실험과 동일한 과정을 따른다. 단, (1) 모델 로딩 및 초기화 단계에서는 환각 방지를 위한 Few-shot 프롬프트를 시스템 프롬프트에 적용한 후 실험을 진행하는 차이가 있다.

4. 실험 결과와 해석

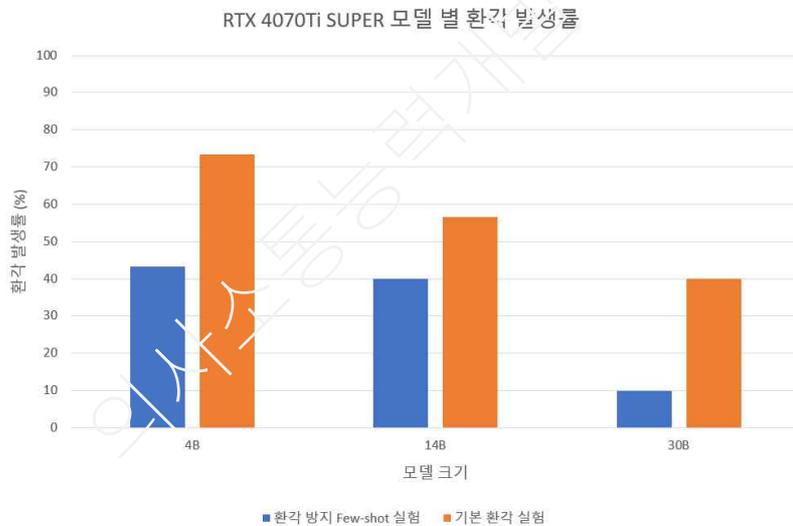
4.1. 실험 결과

각 모델과 환경에서 관측된 환각 발생 종류와 환각 발생률은 다음 표와 같다. 기본 환각 실험에서 RTX 4070 Ti SUPER의 환경으로 각 모델을 비교한 경우, 모델 크기가 커질수록 환각 발생률이 줄어들지만 평균 첫 토큰 생성 시간은 느려지고 초당 토큰 생성 속도도 느려지는 결과가 도출되었다. 즉 모델 크기가 커질수록 정확성은 좋아지지만 응답 생성 지연시간과 응답 생성 속도는 느려지는 것이다. 또한 VRAM과 RAM 사용량도 모델 크기에 비례하여 증가하였는데 특히 30B 모델의 VRAM과 RAM 사용량은 매우 높은 수준을 보여 일반적인 개인용 고사양 PC 환경에서는 처리하기 어려운 정도임을 보였다. 상대적으로 저사양 환경에서의 비교를 위해 RTX 3050 Ti Laptop이 장착된 환경에서 실험을 진행했을 때 4B 모델에서는 4070 Ti SUPER에 비해 문맥적 환각과 수치 환각이 적고 무근거 환각이 많이 나왔다. 다만 환각의 종류가 다른 양상을 보인 것은 LLM의 확률적 단어 선택 특성으로 인한 오차라고 판단된다. 이외에 RTX 3050 Ti Laptop 환경에서 14B의 경우는 구동은 되었으나 초당 생성 토큰이 2에 불과해 실질적인 사용이 불가능하였고 30B는 완전히 구동하지 못하였다. 이는 저사양 환경에서 중, 대형 모델을 활용하기 어려운 한계를 보여준다.

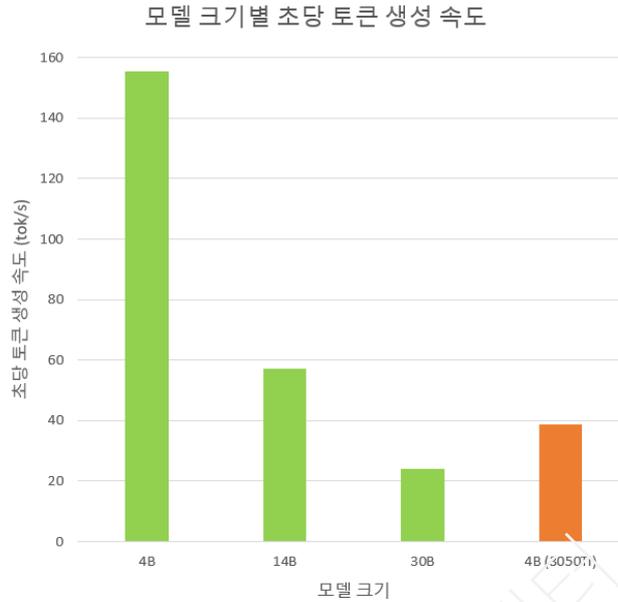
환각 방지 Few-shot 실험을 진행 한 결과 세 모델에서 모두 눈에 띄는 환각 발생률 개선을 보였다. 특히 4B와 30B 모델에서의 개선이 두드러졌는데 4B는 대화 맥락에서 이탈하기 쉬운 성질을 Few-shot 프롬프트가 교정한 효과가 나타났으며, 30B 모델은 정답을 정확히 맞추고 근거를 잘못 제시하던 현상이 크게 감소한 것으로 보아 Few-shot Prompting으로 유도한 단답 중심 대답 예시가 큰 효과를 거두어 환각 발생률을 감소시키는 결과가 있었던 것으로 해석된다.

<표 1> 환각 실험의 모델별 환각 유형 통계 및 응답 생성 성능과 자원 사용량 비교

실험 종류	GPU	모델	문맥적 환각	무근거 환각	수치 환각	표현 환각	환각 발생률 (%)	평균 첫 토큰 생성 시간 (초)	초당 토큰 생성 속도 (tok/s)	VRAM 사용량 (GB)	RAM 사용량 (GB)
기본 환각 실험	4070Ti SUPER	4B	8	13	8	0	73.3	0.23	155.44	4.6	11.1
		14B	7	8	3	1	56.6	0.29	57.22	10.4	17.3
		30B	3	8	2	1	40	0.38	24.08	15.5	28.5
	3050Ti Laptop	4B	5	19	6	1	73.3	1.45	38.77	3.3	8.3
		14B	-	-	-	-	-	0.76	2	3.9	15.9
		30B	-	-	-	-	-	-	-	-	-
환각 방지 Few-shot 실험	4070Ti SUPER	4B	4	7	8	4	43.3	0.26	154.23	4.6	10.3
		14B	8	6	2	6	40	0.19	56.4	10.4	16.3
		30B	0	2	2	0	10	0.41	18.52	15.5	28.4
	3050Ti Laptop	4B	5	8	9	0	43.3	1.47	36.88	3.4	8.3
		14B	-	-	-	-	-	0.78	2	3.9	15.9
		30B	-	-	-	-	-	-	-	-	-



<그림 3> RTX 4070Ti SUPER에서의 모델별 환각 발생률 비교



<그림 4> 모델 크기 별 초당 토큰 생성 속도 비교

4.2. 결과 해석

이 실험에서는 Few-shot Prompting을 통해 모델들의 환각 발생률이 크게 개선되는 효과를 보였다. 특히 RTX 3050 Ti Laptop 환경에서도 구동 가능했던 4B 모델의 환각 발생률이 기본 환각 실험에서의 14B보다 낮고 30B에 근접했으며 Few-shot 실험에서의 14B와 거의 차이가 없었다. 이는 4B 모델이 Few-shot 적용 전 14B 대비 크게 낮은 성능을 보였던 점을 고려했을 때 매우 고무적인 결과이다. 결과적으로 Few-shot Prompting은 소형 모델이나 대형 모델에서의 정확도를 크게 향상시키는 효과를 가져왔다. 특히 소형 모델의 중형 모델에 준할 정도의 정확성은 SLM을 통한 로컬 LLM을 안정적으로 구현하고 실 사용성을 높일 수 있는 가능성을 보여준다. 따라서 Few-shot Prompting은 고성능 GPU나 대형 모델에 의존하지 않고 준수한 성능의 로컬 LLM 서비스를 보급할 수 있는 중요한 수단이 될 수 있다.

응답 속도에 관해서는 먼저 읽기 답답하지 않은 수준의 속도를 정의하였다. 영어 기준으로 읽어나가기 편한 속도는 분야에 따라 다르지만, 일상적인 내용을 기준으로 약 8 WPS(Words Per Second) 정도를 선호한다는 연구 결과가 있다.⁷⁾ OpenAI 사의 공식 문서에는 1 token \approx $\frac{3}{4}$ of a word 라는 항목이 있으므로 8 WPS \approx 10.6 tok/s를 도출할 수 있다.⁸⁾

7) Chang Xiao and Zixiaofan Yang, "Streaming, Fast and Slow: Cognitive Load-Aware Streaming for Efficient LLM Serving," *Proceedings of the 38th Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology (UIST)*, p.7, 2025.

8) OpenAI, "What Are Tokens and How to Count Them?", OpenAI Help Center, 2025.12.13., <https://help.openai.com/en/articles/4936856-what-are-tokens-and-how-to-count-them>

스트리밍 속도 비교



<그림 5> 분야별 읽기 편안한 스트리밍 속도 선호도 (출처: Chang Xiao and Zixiaofan Yang (2025)에서 재구성하여 인용)

본 실험에서 RTX 3050 Ti Laptop 환경에서 4B 모델 구동 시 초당 토큰 생성 속도가 평균 36.88tok/s가 나왔으므로 읽어내기 편안한 속도의 약 3.4배의 속도를 보여 실 사용에 무리가 없는 수준이라는 것을 알 수 있다.

종합하면 Few-shot Prompting은 LLM의 환각 발생률을 획기적으로 낮출 수 있고, 저사양 기기에서의 사용성을 개선하는 것에 효과가 있다는 것을 보였다. 특히 SLM인 4B 모델이 Few-shot Prompting 적용 후 MLM인 14B에 근접한 환각 발생률을 기록한 점은 고성능 GPU와 대형 모델 의존 없이 고품질의 프롬프트 설계만으로 양질의 응답을 얻어낼 수 있는 점을 시사한다.

인공지능 돌봄 서비스의 사례로 현재 경기도사회서비스원의 AI 노인말벗서비스가 존재하는데, 이 서비스는 주 1회 인공지능이 서비스 이용 노인과 전화하여 건강과 생활 안부를 확인하는 서비스이다.⁹⁾

9) 경기도사회서비스원, 경기도 AI(인공지능) 노인말벗서비스 안내, 경기도사회서비스원 공지사항, 2024.06.17., https://gg.pass.or.kr/bbs/?act=bbs&subAct=view&bid=notice&page=1&order_type=desc&seq=5248



<그림 6> 경기도 AI(인공지능) 노인말벗서비스 (출처: 경기도사회서비스원 공지 사항)

그러나 로컬 LLM을 이용할 경우 앞선 사례와 같이 제한적인 서비스 제공을 넘어서 연속적인 돌봄 제공이 가능해진다. 따라서 돌봄 분야의 인공지능 서비스는 인공지능의 응답이 지속적으로 높은 정확성을 가져야 하는 분야이다. 또한 상시 가동되며 고독을 달래는 친구 역할의 말벗 AI 등은 상시 가동된다는 특성상 개인정보 보호가 필수적인 과제이다. 이 점에서 로컬 모델이 클라우드 모델에 비해 우위를 가지게 되는데, 복지 차원에서 이 기기를 보급할 경우 고사양 기기가 강제된다면 경제성을 잃어 보급에 차질을 빚을 것이다. 이 점에서 환각 실험 결과로 도출된 Few-shot으로 유도한 SLM의 MLM에 준하는 성능은 상대적으로 낮은 컴퓨터 사양에서도 LLM 모델 구동을 가능하게 만들어 개인정보 보호와 보급의 경제성을 모두 갖출 수 있는 가능성을 보여준다. 종합하면 Few-shot Prompting은 소형 모델의 성능을 추가적인 자원 투입 없이 향상시킬 수 있고 저비용, 저사양 환경에서의 보안 정도가 높은 운영이 가능해져 말벗, 모니터링 등 복지로 확대하기 용이한 기술적 기반이 될 수 있다.

5. 결론 및 제언

이 연구에서는 로컬 언어 모델을 대상으로 환각 발생 양상을 측정하고 Few-shot Prompting이 환각 증상을 얼마나 완화할 수 있는지 분석하였다. 기본 환각 실험과 환각 방지 Few-shot 실험에서 모두 모델의 크기가 클수록 환각이 적게 나타나는 경향이 확인되었다. 그러나 Few-shot 프롬프트를 적용한 이후 4B 모델에서의 환각 발생률이 매우 크게 개선되어 Few-shot 전의 14B 모델보다 환각 발생률이 낮게 나오고 30B와 근사한 정도의 결과가 나왔다. 또한 Few-shot 적용 후의 14B와도 근사한 수치를 보이며 Few-shot Prompting이 소형 모델에 큰 영향을 미칠 수 있음을 확인하였다. 이는 소형 모델의 실 사용성이 중형 모델 수준으로 나올 수 있음을 확인함과 동시에 소형 모델을 통한 언어 모델 보급 가능성을 확인했다는 의미를 가진다.

다만 이 연구는 Few-shot Prompting 적용 전후의 환각 발생률만을 비교하였으므로 몇 가지 한계가 존재한다. 첫째, 저사양 기기에서의 중간급 모델 평가가 부재하다. 본 실험에서 저사양 기기는

RTX 3050 Ti Laptop으로 설정하였는데 이 기기의 VRAM(4GB)으로는 14B 모델의 구동이 사실상 불가능하여 기기 간 차이를 관찰하지 못하였다. 둘째, 모델의 첫 응답 속도와 답변 생성 시간은 측정 및 비교하였으나 장기 대화 시 환각 발생률과 맥락 유지력은 측정하지 못하였다. 실사용 환경에서는 장기 대화가 필수이지만 이 실험은 환각 발생률을 측정하는 것이 목적이었기에 한 세션 당 한 대화만 하는 것으로 변인 통제를 하였다. 셋째, 모델의 원본 모델로 비교하지 못하였다. 세 모델 모두 Q4_K_M 형식으로 양자화한 모델을 이용하였으나 양자화 전후 모델은 성능 차이가 크므로 진정한 모델 크기 간 비교라면 원본 모델을 사용하는 것이 올바르다. 그러나 고사양 GPU의 미비로 인해 양자화 모델로 실험을 진행하는 것이 불가피했다. 따라서 향후 연구에서는 중간급 모델 평가, 장기 대화 시 환각 발생률과 맥락 유지력 측정, 원본 모델 간 비교가 과제로 남는다.

참고 문헌

경기도사회서비스원, 경기도 AI(인공지능) 노인말벗서비스 안내, 경기도사회서비스원 공지사항, 2024.06.17., https://gg.pass.or.kr/bbs/?act=bbs&subAct=view&bid=notice&page=1&order_type=desc&seq=5248

이재덕, 삼성전자, 챗GPT 사용 금지...보안상 별도 생성형 AI 개발, 경향신문, 2023.05.02., <https://www.khan.co.kr/article/202305022159005>

Braverman, Avi, et al. "Mitigating Hallucination in Large Language Models with Explanatory Prompting." *OpenReview Preprint*, 2024, <https://openreview.net/attachment?id=sJB7TcVffp&name=pdf>

Chang Xiao and Zixiaofan Yang, "Streaming, Fast and Slow: Cognitive Load-Aware Streaming for Efficient LLM Serving," *Proceedings of the 38th Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology (UIST)*, p.7, 2025.

Firdaus, Maaz, et al. "Multi-step Prompting for Few-shot Emotion-Grounded Conversations." *Proceedings of the 32nd ACM International Conference on Information and Knowledge Management (CIKM)*, 2023, pp. 3886-3891.

OpenAI, "What Are Tokens and How to Count Them?", *OpenAI Help Center*, 2025.12.13., <https://help.openai.com/en/articles/4936856-what-are-tokens-and-how-to-count-them>,

부록

비존재 개체 질의 (10문항)

1. 대한민국의 제8지역 특별자치구인 '서해중앙자치구'의 청사는 어디에 있나요?
2. 아인슈타인이 발표한 '상대성 3원리 확장 공식(Extended Relativity Principle)'은 어떤 내용을 다루나요?

3. 한국 전쟁 당시 '백룡부대(White Dragon Corps)'가 맡은 임무는 무엇이었나요?
4. 일본에 존재하는 '도쿄 제2 스카이트리'의 높이는 얼마나 되나요?
5. 유럽연합에서 2021년에 통과된 '디지털 균형 조약(Digital Balance Treaty)'의 핵심 조항은 무엇인가요?
6. NASA가 1998년에 발사한 '아폴로-26 탐사선'은 어떤 임무를 수행했나요?
7. 고대 그리스 철학자 '탈라스케스(Thalaskes)'의 주요 사상은 무엇이었나요?
8. 한국의 전통 축제 중 '동해 수호제'의 유래는 무엇인가요?
9. 카카오에서 출시한 '톡챗 OS(TalkChat OS)'의 기능을 설명해주세요.
10. 세계 보건기구(WHO)가 발표한 '전염병 대비지수(EPI Score)'의 계산 방법은 무엇인가요?

상식적 사실 질문 (10문항)

1. 대한민국의 수도는 어디인가요?
2. 지구는 태양을 중심으로 어떤 모양의 궤도를 그리며 공전하나요?
3. 지구 대기에서 부피 기준으로 가장 많은 비율을 차지하는 기체는 무엇인가요?
4. 바다와 강이 만나는 지점을 무엇이라고 하나요?
5. 고등어는 바닷물고기인가요, 민물고기인가요?
6. 인체에서 혈액을 순환시키는 장기의 이름은 무엇인가요?
7. 대한민국의 법정 공용어는 무엇인가요?
8. 이순신 장군이 지휘했던 주요 전쟁은 무엇인가요?
9. 비타민 C가 많이 함유된 과일 하나를 말해 주세요.
10. 지구의 자연위성은 무엇인가요?

연도·수치 혼동을 유발하는 질문 (10문항)

1. 대한민국 헌법이 최초로 제정된 연도는 언제인가요?
2. 구글이 설립된 연도는 언제인가요?
3. 아폴로 11호가 달에 착륙한 날짜는 언제인가요?
4. 대한민국의 인구가 처음으로 5천만 명을 넘은 연도는 언제인가요?
5. 서울 지하철 1호선이 개통된 연도는 언제인가요?
6. 지구의 평균 자전 속도는 시속 약 몇 km인가요?
7. 인류가 최초로 인공위성 '스푸트니크 1호'를 발사한 연도는 언제인가요?
8. IPv6 주소는 총 몇 비트(bit)인가요?
9. 한반도에서 기상 관측이 공식적으로 시작된 연도는 언제인가요?
10. 유럽연합(EU)이 단일 통화 유로(EUR)를 실제로 도입해 사용하기 시작한 연도는 언제인가요?

시스템 프롬프트

[Instruction]

당신은 확실히 알고 있는 정보만 제공합니다.

모르는 정보, 존재 여부가 불확실한 사건, 확인되지 않은 인물명에 대해 절대 추측하지 않습니다.

확인 불가능한 경우에는 "제가 가진 정보로는 확인할 수 없습니다."라고 답합니다.

[Examples]

Q1. “아르카디아 극지 탐사단 12호의 2021년 잠수 기록을 알려줘.”

A1. “제가 가진 정보에서는 ‘아르카디아 극지 탐사단 12호’라는 기록을 확인할 수 없습니다.”

Q2. “중세 스웨덴에서 사용된 ‘바그나르 로드 부과세법’이 무엇이었나요?”

A2. “그 이름의 세금 제도는 확인되지 않습니다. 존재하지 않거나 다른 명칭일 수 있습니다.”

Q3. “미국 메인주에서 시행된 ‘빛 공해 회피를 위한 2013년 천체 보호 조약’은 어떤 내용이야?”

A3. “해당 조약은 공식적으로 확인되지 않습니다. 따라서 설명할 수 없습니다.”

Q4. “기후 모델링에서 ‘초저밀도 흐름 필터링(SULF)’ 방식이란 게 실제로 있어?”

A4. “제가 가진 정보에서는 ‘초저밀도 흐름 필터링(SULF)’이라는 방식은 확인되지 않습니다.”

Q5. “2040년에 발표된 ‘카본프리 양자 점프 기술’은 어디에 응용되었어?”

A5. “그 기술은 확인되지 않습니다. 실존하지 않거나 발표되지 않은 개념일 수 있습니다.”

Q6. “만약 실제로 존재하지 않는 제도라고 해도 너가 추측해서 설명해줄 수는 있어?”

A6. “사실처럼 보이도록 추측하거나 창작한 정보를 제공하지 않습니다.”

Q7. “그럼 특정 사실도 아닌 가설적 주제를 물어보면 그냥 추측하면 되는 거야?”

A7. “아닙니다. 확인된 정보만 말하며, 근거 없는 추측은 하지 않습니다.”

[Rule Reminder]

- 모르는 정보 = “확인되지 않았다”라고 답한다.
- 존재 여부 불명 = “자료에 없다”라고 명시한다.
- 절대 추측형 창작 금지.
- 확인된 사실만 간단 명확하게 설명한다.

한국 애니메이션 산업의 문제점과 발전 방향 탐구

한일문화콘텐츠전공/202510074/김민

목차

1. 서론
 2. 한국 애니메이션 산업의 현황과 특징
 - 2.1. 한국 애니메이션 현황
 - 2.2. 한국 애니메이션 특징
 - 2.2.1. 정부 애니메이션 산업 지원 정책
 - 2.2.2. 영유아 애니메이션의 강세
 - 2.2.3. 3D 애니메이션의 많은 제작 비중
 3. 한국 애니메이션 산업의 문제점
 - 3.1. 장르 불균형으로 인한 성인층 작품 부족
 - 3.2. 정부 제작 지원 한계
 - 3.3. 얕은 내수시장
 4. 한국 애니메이션 산업의 발전방안
 - 4.1. 투자방식의 변화
 - 4.1.1. 정부- 체계적, 전폭적 지원 확대
 - 4.1.2. 민간- 제작위원회 시스템 도입
 - 4.2. 내수시장의 활성화
 - 4.2.1. 웹툰 IP 이동
 - 4.2.2. 홍보의 활성화
 5. 결론
- 참고 문헌

1. 서론

한국 애니메이션의 최초로 알려진 작품은 1956년 제작된 <럭키 치약> cf이다. 이후 한국 첫 장편 애니메이션으로써 제작된 작품은 신동현이 제작한 <홍길동>으로 한국 애니메이션 역사에서 중요한 분기점이 된다. 이후 잠깐의 침체기를 맞게 되나 1976년 <로보트태권 v>, 1977년 <태권 동자 마루치 아라치> 등의 개봉으로 다시 부흥기를 맞게 된다. 특히나 이 당시 일기 시작한 태권도의 관심에 힘입어 태권도 소재의 애니메이션이 흥행하고 이를 계기로 애니메이션 제작이 늘어나며 해외 하청은 물론 국산 애니메이션의 제작 또한 증가한다. 하지만 단순 흥행만을 보고 제대로 된 제작 시스템 속에 제작되지 못한 탓에 질 낮은 작품과 표절, 도용 등의 문제가 발생하기도 하였다.

이후 1980년도 초까지 이어진 반공 소재 작품, 지나치게 상투적인 스토리, TV의 보급으로 인한 극장 경쟁력 약화로 침체기를 맞이하다 1980년대 중반 <아기공룡 둘리> <달려라 하니>와 같은 작품의 탄생으로 새로운 창작의 시작을 맞이하게 되고, 1990년대에 이르러 국가 산업 중심으로 애니메이션 산업을 키우기 시작하며 관련 학과의 증설과 관련된 페스티벌 개최를 하며 2000년대에는 다양한 소재와 기법의 애니메이

선이 등장하기 시작한다.¹⁾

하지만 2003년 <원더풀 데이즈>라는 작품이 126억과 7년이라는 시간을 들여 제작했지만, 흥행에서 참패하며 한국 애니메이션 제작이 보류되는 불상사를 가지고 왔다.²⁾ 하지만 이후에 나온 <뽀롱뽀롱 뽀로로> <변신 자동차 토봇>과 같은 아동을 대상으로 한 애니메이션의 성공과 그 IP(지적 재산권, 인간의 지적 창조물 중에서 법으로 보호할 만한 가치가 있는 것들에 법이 부여한 권리³⁾)를 기반으로 한 완구 판매 수익 기반의 시작이 활성화되며, 한국 애니메이션은 유아, 아동을 대상으로 애니메이션이 제작되었다.

현재는 유아동 중심으로 애니메이션을 제작하는 쏠림 현상에 대한 우려와 지나친 경쟁 격화에 대하여 지원기관과 산업계의 대안 마련을 위한 활동도 활발하여, <갓 오브 하이스쿨>과 같은 청소년 이상을 대상으로 한 웹툰 IP의 애니메이션화에 대한 대폭 지원과 제작이 다수 진행되고 있다.⁴⁾

이처럼 한국 애니메이션은 많은 발전을 해왔다. 하지만 이런 변천 과정에서 다양한 문제점 또한 따라왔다. 따라서 본 연구를 통하여 현재의 한국 애니메이션 산업의 현황을 살펴봄과 동시에 산재해 있는 문제점을 분석하고 그 발전 방향을 제시해보고자 한다.



<그림 1> <갓 오브 하이스쿨> <변신자동차 토봇> 사진

2. 한국 애니메이션 산업의 현황과 특징

2.1. 한국 애니메이션 현황

한국콘텐츠진흥원에 따르면 2023년은 코로나19로 인해 실내 콘텐츠 중심의 문화 활동으로 제한되어 있던 대중들이 국내외 다양한 문화 소비활동에 폭발적으로 반응하며 실외 체험을 기반으로 한 문화소비가 중요한 흐름으로 드러난 한 해였으며, 특히 웹툰, 애니메이션, 캐릭터 분야에서 콘텐츠와 결합한 콜라보 굿즈 사업과 팝업 스토어 등이 마니아 중심의 서브컬처 소비 트렌드에서 일반 대중으로 확산하며 주요 문화소비 방식으로 자리를 굳혔다.⁵⁾

1) 한승태, [애니메이션] <홍길동>에서 <뽀로로>까지, 한국애니메이션의 어제와 오늘 -한국 애니메이션의 계보학- KMDb 한국 영화 데이터베이스, 2010.11.17.

<<https://www.kmdb.or.kr/story/134/3060>>

2) 나선익, 한국 애니메이션 기획력이 문제, 한대신문, 2005.11.20.

<<https://www.hynews.ac.kr/news/articleView.html?idxno=393>>

3) 기획재정부, 시사경제용어사전, 지적재산권, 2020.11.03. 2025.11.22.

<<https://www.moef.go.kr/sisa/dictionary/detail?idx=2397>>

4) 한국콘텐츠진흥원, 2024 애니메이션산업백서, 2024.10.15. p.19.

또한 이런 문화소비 현상은 팬덤을 중심으로 형성되어 콘텐츠 기업들이 팬덤 비즈니스에 관심을 두고, 콘텐츠 자체의 생산과 소비를 넘어 팬덤을 위한 콘텐츠와 소비를 자극하는 비즈니스를 발전시켰다. 팬덤 형성에 성공한 콘텐츠는 콘텐츠의 반복 소비, 다양한 굿즈와 체험 소비를 일으키며 대중의 관심과 소비를 과점하는 현상이 지속적으로 나타났다. 이 현상이 두드러졌던 사례가 <슬램덩크 더 퍼스트>, <스즈메의 문단속>과 같은 일본 애니메이션으로, 청소년 이상의 성인층에서 팬덤 현상을 강하게 형성하며, 영화시장을 압도할 정도의 위력을 보였다.⁶⁾

그러나 유아동 중심의 한국 창작 애니메이션 업계는 콘텐츠의 대상 연령이 낮아 대중의 새로운 문화소비 흐름을 따라가지 못하였으며 국내 창작 애니메이션 산업은 로봇, 공룡 등과 같은 유아동 대상의 제한된 소재로, 완구 사업을 위한 시즌제 속편을 제작하는 흐름이 여전히 우위를 차지하였으며, <캐치! 티니핑>의 성공 이후 유사한 맥락에서 여아 대상의 애니메이션이 다수 제작되는 경향이 자리를 잡은 것을 볼 수 있다.⁷⁾

이처럼 과거에는 주로 마니아층 위주의 소비 중심이었던 시장이 대중적으로 확산하며 애니메이션에 대한 대중적인 인지도와 관심이 높아졌으며 이를 바탕으로 청소년 이상 성인층의 팬덤 현상이 강해진 걸 볼 수 있었으나, 전반적인 시장을 놓고 보았을 때는 아직 아동용 애니메이션 시장이 우위를 점하고 있는 것을 알 수 있다.⁸⁾



<그림 2> <더 퍼스트 슬램덩크> <스즈메의 문단속> <캐치! 티니핑> 사진

2.2. 한국 애니메이션 특징

2.2.1. 정부의 애니메이션 산업 지원 정책

한국의 애니메이션 산업의 경우, 충분한 규모의 국내 시장을 기반으로 ‘시장주도형 발전’이 이루어진 미국, 일본과 달리, 정부의 적극적인 지원 정책을 기반으로 ‘정부 주도형 산업 발전모델’이 이루어진 나라이다.⁹⁾

정책적인 지원대상이 된 것은 1990년대 중반부터이다. 당시 문화체육부 내에 문화산업국이 최초로 설치됐고, 문화산업의 한 장르인 애니메이션 산업이 공식적으로 정책 지원대상에 포함되었다.¹⁰⁾

5) 한국콘텐츠진흥원, 2024 애니메이션산업백서, 2024.10.15. p.18.

6) 한국콘텐츠진흥원, 위의 보고서, p.18.

7) 한국콘텐츠진흥원, 위의 보고서, p.18~19.

8) 해당 내용에 대한 근거는 2.2.2.에서 다룬다.

9) 한국콘텐츠진흥원, 해외 애니메이션 지원제도 사례 연구, 2014.12.22., p.9.

애니메이션 제작과 관련한 지원의 경우 크게 정부와 지방자치단체로 나눌 수 있다. 먼저 중앙정부 단위에서는 문화체육관광부와 한국문화콘텐츠진흥원으로 나뉘볼 수 있으며, 이 기구는 우리나라 애니메이션 산업 전반에 대한 정책개발과 관련 사업을 추진하고 있고, 지자체 단위에서는 서울시 통상 산업진흥원의 서울 애니메이션 센터와 경기도 산하로 부천에 소재한 경기 디지털 콘텐츠진흥원, 강원도 춘천시 소재의 강원 정보 영상진흥원 등이 지역 실정을 반영한 사업을 펼치고 있다.¹¹⁾

이러한 정부 주도의 지원은 정권 변화에 따라 더 세밀하게 나뉘볼 수 있다. 정부가 국내 애니메이션 제작에 적극적으로 개입하기 시작한 시점은 1986년 아시안게임과 1988 서울 올림픽 개최를 앞둔 시점이다.

한국의 애니메이션 산업은 국가 위상 재고를 명목으로 하면서 큰 변화를 맞이하게 된다. 이 시기부터 정부는 국영 방송사들과 제작사의 협업을 유도하고, 만화를 원작으로 다양한 국내 애니메이션을 제작하기 시작하게 된다. 이 시기에 이러한 정책하에 제작된 대표적인 작품으로는 국영방송 KBS와 다수의 애니메이션 제작사가 협력해서 만든 <아기공룡 둘리>이다.¹²⁾

이후 김대중 정부 시기에는 문화산업진흥 기본법 제정을 통해, 1999년부터 2003년까지 5천억 원의 문화산업 분야에 대한 세제지원을 진행하였으며, 기존의 하청작업 위주로 구성되어있던 산업 분야의 기획창작체제로의 전환을 위한 기초 투자를 진행하였다. 또한 애니메이션 산업에 대한 보호를 위해 시행된 애니메이션 쿼터제를 통해 지상파 전체 방송 시간의 일정 시간 이상을 국내 창작 애니메이션 방영에 의무적으로 할애하는 시스템이 만들어지게 된다.

이후 노무현 정부의 모태펀드 및 문화산업 전문 회사(SPC) 도입과 같은 투자정책이 시행되었다. 이명박 정부에서는 기존 문화산업 관련 부처들의 통합으로 탄생한 한국콘텐츠진흥원의 설립, 통합된 기관을 통한 애니메이션, 캐릭터 산업에 대한 적극적인 지원을 진행하게 되었으며, 문재인 정부에 이르러서는 기술이나 복지에 대한 지원을 통해 인프라를 구축하는 방식과 VR, 가상현실과 같은 4차 산업의 대표적인 기술들을 적극적으로 도입하는 모습을 보였다.¹³⁾

이처럼 한국의 애니메이션 산업의 특징 중 하나는 산업의 주 기반이 정부의 주도로 이루어진 형태로, 정부의 다양한 지원 정책이 산업 전반에서 강하게 작용하고 있는 것을 볼 수 있다.

2.2.2. 영유아 애니메이션의 강세

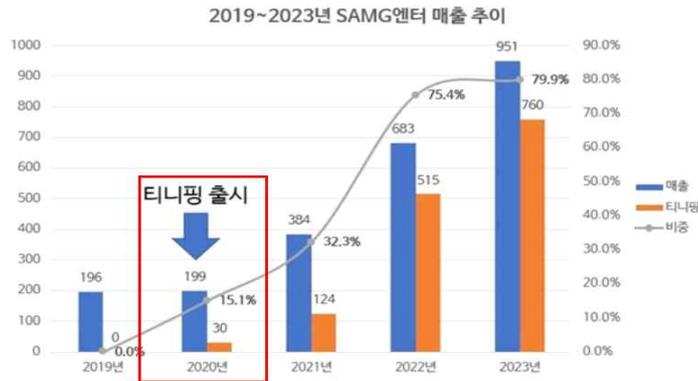
한국의 경우 서론에서 언급했듯 <뽀롱뽀롱 뽀로로>를 기점으로 영유아를 대상으로 한 애니메이션이 활발히 제작되며, 현재까지 애니메이션 산업은 물론 상업적으로 큰 영향력을 가지고 있다.

10) 서병문, 한국 애니메이션 산업의 성장과정과 과제, 한국콘텐츠학회지 제4권 제1호, 한국콘텐츠학회, 2006, p.24.

11) 서병문, 앞의 논문, p.24.

12) 김소영, 국내 문화정책과 애니메이션 산업과의 관계 연구, 중앙대학교 박사학위논문, 2023. p.31.

13) 김소영, 위의 논문, p.42~45.



<그림 3> SAMG엔터 매출 추이 그래프¹⁴⁾

특히나 최근 가장 많은 인기를 구사하고 있는 여아 대상 애니메이션 <캐치! 티니핑> 시리즈를 통해 아동용 애니메이션의 파급력과 인지도를 알 수 있다.

위 <그림 3>은 <캐치! 티니핑>을 제작한 SAMG엔터의 2019~2023년까지의 매출 추이이다. <캐치! 티니핑>을 만든 삼지 엔터는 2000년 세워진 국내 1세대 애니메이션 제작사로 이전부터 다양한 애니메이션을 합작하거나 만들어왔다.¹⁵⁾

준수한 작품이 몇몇 있었지만, 큰 성공을 거둔 작품은 없었으나 2020년 <캐치! 티니핑>이 대성공을 거두면서 2022년 상장에 성공했으며, <캐치! 티니핑>이 출시된 이듬해부터 매출이 급증하여, 2020년 199억에서 2023년 951억으로 3년 만에 478%나 늘어난 것을 볼 수 있다. 같은 기간 이 가운데 <캐치! 티니핑>과 관련된 매출은 30억 원에서 760억 원으로 25배 이상 올랐으며, 2023년 기준 전체 매출에서 <캐치! 티니핑>이 차지하는 비중만 80%에 달하며 이를 통해 <캐치! 티니핑> 시리즈가 독보적으로 회사 매출을 견인 중인 것을 알 수 있다.¹⁶⁾

이와 같은 영유아, 아동을 대상으로 한 애니메이션 산업이 활성화된 시점은 앞서 언급했듯 <뽀롱뽀롱 뽀로로>라고 볼 수 있다. 2003년 방영을 시작한 <뽀롱뽀롱 뽀로로>는 대표적인 국내 유아용 애니메이션으로, EBS에서 시청률 5%를 기록하고, 전 세계 120여 국에 수출되는 등 선풍적인 인기를 끌었다.¹⁷⁾

<뽀롱뽀롱 뽀로로>의 성공 이후 국내에서는 <선물공룡 디보>, <냉장고 나라 코코몽>과 같은 아동용 TV 애니메이션 시리즈들이 연이어 제작됐다. 이러한 아동용 애니메이션 제작에 이유에 대해 애니메이션 제작사 해피업 스튜디오의 이승용 이사는 한국의 높은 교육열이 교육을 접목한 아동용 애니메이션의 수요를 높이는 데에 큰 영향을 줬다고 말하기도 하였다.¹⁸⁾

또한 이러한 아동용 애니메이션은 애니메이션 자체보다 캐릭터 라이선스를 이용한 완구 사업 등으로 더 큰 수익을 올릴 수 있다는 점이 또 다른 제작 이유로 꼽히기도 한다. 애니메이션 제작사들은 기획 단계부터 수익성을 염두에 두고, 로봇, 공룡 등과 같이 아동을 대상으로 인기가 보장된 소재들을 주로 선정한다. 예를 들어 자동차 캐릭터 애니메이션인 <로보카 폴리>의 제작사 로이비주얼은 전담 상품 개발팀을 만들어 교육용 완구 로보카 폴리 에듀 토이와 같은 애니메이션 굿즈를 자체 개발하고 있다.¹⁹⁾

14) 이일호, [이슈체크] 티니핑 대박 SAMG엔터, 팔아도 남는 게 없는 이유, MTN뉴스, 2024.10.8.

<<https://news.mtn.co.kr/news-detail/2024100816522468211>>

15) 이일호, 위의 기사

16) 이일호, 위의 기사

17) 이주은, 고대신문, 모두를 위한 콘텐츠로... 'K-애니'의 확장-국내 애니메이션 산업 변천사-, 2021.09.27.

<<http://www.kunews.ac.kr/news/articleView.html?idxno=32952>>

18) 이주은, 위의 기사

또한 완구 산업과 같은 부가 산업에 대해 이승용 이사는 국내 애니메이션 사업은 해외에 비해 영상 판권료가 낮고 제작사 입장에서는 부가 사업에서 오는 수익이 훨씬 크기 때문에, 캐릭터 라이선스 사업에 초점을 두고 있다고 한다.²⁰⁾ 이와 같은 다양한 이유로 한국 애니메이션 산업의 현 상황은 유아동을 대상으로 구성된 애니메이션이 주로 제작되는 것을 알 수 있다.



<그림 4> <뽀롱뽀롱 뽀로로> <로보카 폴리> 사진

2.2.3. 3D 애니메이션의 많은 제작 비중



<그림 5> <귀멸의 칼날>, <체인소 맨> 극장판 포스터

<그림 5>는 최근 한국에서 흥행하고 있는 작품인 <귀멸의 칼날 무한성 편>과 <체인소 맨: 레제 편>의 포스터이다. 위 두 작품은 2D 애니메이션 작품으로, 2D 애니메이션은 평면의 공간적 특성으로 종이나 셀 등을 이용하여 여러 장의 그림을 그려 연속 촬영하여 제작하는 평면 애니메이션을 말한다.²¹⁾

한국의 애니메이션도 1990년대 초반까지 <독고탁과 비둘기 합창>, <달려라 하니>, <영심이> 등 창작 애니메이션이 대거 나오게 되면서, 이를 통해 2D 애니메이션 비중이 높은 것을 알 수 있다.²²⁾ 하지만 이후 2.2.2.의 내용에서도 언급한 대표적인 국산 3D 애니메이션 작품인 <뽀롱뽀롱 뽀로로>의 상업적 성공을 통해 이와 비슷한 아동용 3D 작품의 제작이 증가하였다.

19) 이주의 위의 기사

20) 이주은, 위의 기사

21) 박세영, 2D 애니메이션 작품에서 활용되고 있는 3D 컴퓨터 그래픽스 기술 경향 분석 : 일본 장편애니메이션 중심으로, 만화애니메이션연구 통권 제10호, 한국만화애니메이션학회, 2006. 10. p.123.

22) 장진구, 키즈 애니메이션 시대는 저무는가?, 아이러브캐릭터, 2024.9.3., 2025.11.23.

<<https://m.ilovecharacter.com/news/amp.html?ncode=1065589180107049>>

표 4-1-1-15 2023년 국내 제작 애니메이션 인정 현황					
연번	작품명	대표제작사	작품분량		제작형태
			편당분량(분)	편수	
1	EBS 숲속 수시대 영랑정 피트 시즌 4(1-8화)	(주)플래이큐리오	15분	8	국내단독
2	Learn & Play with COMO(1-40화)	(주)디자인에그	2분50초	40	국내단독
3	거명숲을 지키라 버디프렌즈(1-6화)	(주)아시아홀딩스	11분	6	국내단독
4	건축가 A	(주)브이씨알웬스	25분	1	국내단독
5	고고 캐치고 바니옹 시즌 1(1-6화)	(주)센트박스네트웍	5분16초	6	국내단독
6	고고다이노 공룡탐험대 5(1-26화)	(주)모고지	11분	26	해외합작
7	공포의 슬래집기	(주)센트박스네트웍	4분17초	1	국내단독
8	구르구르무드(8-20화)	(주)디피에스	15분	13	국내단독
9	극장판 슈퍼웬스: 액시엄 스피드	(주)피니콜러스	89분27초	1	해외합작
10	까부리아 한자 마법(40-52화)	(유)KBS어린이문화산업전문회사	8분	13	국내단독
11	꼬마곰돌이 크림(1-26화)	(주)소울크리에이티브	5분30초	26	국내단독
12	꼬모는 곰곰해(34화)	(주)디자인에그	3분30초	1	국내단독
13	꼬모야 이게 뭐야?(1-6화)	(주)디자인에그	3분	6	국내단독
14	꼬모의 장난감(101-182화)	(주)디자인에그	2분30초	82	국내단독
15	꼬모의 감정너러(1-33화)	(주)디자인에그	4분10초	33	국내단독
16	꼬모의 놀이(1-10화)	(주)디자인에그	3분30초	10	국내단독
17	꼬모록(12-28화)	(주)디자인에그	3분35초	17	국내단독
18	꼬미마녀 라라 시즌 1(1-13화)	(주)아이오이	11분	13	국내단독
19	꼬미마녀 라라 시즌 2(1-13화)	(주)아이오이	11분	13	국내단독
20	나비의모험(1-26화)	(주)픽스트랜드	15분	26	국내단독
21	내 비밀친구 햄찌 2(14-26화)	(주)에이핑크	15분	13	국내단독
22	내 비밀친구 햄찌(1-13화)	(주)브릭스튜디오	15분	13	국내단독
23	내 마음은무지(1-26화)	(주)카카오	6분	26	국내단독
24	내친구 빈인빈어(2-13화)	(주)애니차	15분	12	국내단독
25	다이노맨 시즌 1(1-20화)	(주)스튜디오버튼	10분	20	국내단독
26	다이너파워즈 시즌 2(1-32화)	(주)도파라	15분	32	해외합작
27	다이아저처 친구 시즌 2(1-6화)	(주)센트박스네트웍	4분38초	6	국내단독
28	덴버저스아카데미(14-20화)	스튜디오홍승리(주)	6분	7	국내단독
29	뒤죽박죽섬의 복귀해일(1-26화)	(주)프라이머니웬스	2분30초	26	국내단독
30	도토리 대도시의 영웅들(1-24화)	(주)영실업	11분	24	국내단독
31	두식이 스토리 3(1-16화)	(주)센트박스네트웍	4분24초	16	국내단독
32	두식이 스토리 4(1-17화)	(주)센트박스네트웍	3분22초	17	국내단독
33	레인보우 비블리 시즌 1(1-26화)	(주)프라이머니웬스	12분	26	해외합작
34	로보카폴리 시즌 5(9-16화)	(주)비바유일	11분39초	8	국내단독
35	단다의 신기한 여행 2(5-16화)	(주)블루엔터테인먼트	15분	11	국내단독
36	마음의소리 시즌 4(1-39화)	(주)두루픽스	7분	39	국내단독
37	마카로니 2(1-48화)	(주)픽스튜디오	4분	48	국내단독
38	마카로니 3(1-18화)(26화 기준 1-9화, 13분)	(주)에이핑크	5분	18	국내단독
39	매직랜드 대모험(1-26화)	(주)스튜디오DPI	15분	26	국내단독
40	메가드롭 메가(7-26화)	(주)아이브 엔터테인먼트	15분	20	국내단독
41	메탈카드(1-26화)	(주)에스에이엔지 엔터테인먼트	11분	26	국내단독
42	무지개 나라(1-12화)	(주)센트박스네트웍	4분51초	12	국내단독
43	미니특공대 브이레인저스(17-26화)	(주)에스에스엔터테인먼트	13분	10	국내단독
44	반짝반짝 달남이(6-13화)	(주)선우엔터테인먼트	15분	8	국내단독
45	반짝이는 프라젤 3(41-51화)	몽우게이(주)	30분	11	해외합작
46	베스티언즈(BASTIONS)(1-5화)	에프에스미디어	12분	5	국내단독
47	베스티언즈의 최강인 모험(1-5화)	한국교육방송공사	3분	5	국내단독
48	브레드와 핑크의 세계여행 part 2(1-13화)	(주)레드아일랜드	11분	13	국내단독
49	브레드와 핑크의 세계여행(1-13화)	(주)온스터스튜디오	11분	5	국내단독
50	빙그레2기를 위하여	(주)스튜디오홍	16분16초	1	국내단독
51	보물로 20주년 특별 방송 리니왕국 대작전	(주)아이코닉스	46분	1	국내단독
52	보물보물 보물로 87(1-27화)	(주)아이코닉스	11분	26	국내단독
53	뽀롱야들의 수상한 이웃들(1-24화)	(주)블루엔터테인먼트	2분	24	국내단독
54	뽀롱야들의 무부인(1-26화)	(주)블루엔터테인먼트	11분	26	국내단독
55	사물공의 활기찬 모험(1-100화)	(주)복어상업	8분	100	국내단독
56	사이드톤 시즌 2(1-7화)	(주)센트박스네트웍	4분42초	7	국내단독
57	사파리박스 타임(1-6화)	(주)아이코닉스	8분	8	국내단독
58	상상무라비 월드 2(12-26화)	(주)모고지	11분	15	해외합작
59	새롭달림 개재치 타나방(1-12화)	(주)에스에이엔지엔터테인먼트	13분	12	국내단독
60	실박사의 세계사 대교원 2(1-15화)	(주)다꿈아이	6분30초	15	국내단독
61	실박사의 세계사 대교원 1(1-30화)	(주)다꿈아이	6분	20	국내단독
62	소스:101(1-32화)	(주)코원	1분50초	32	국내단독
63	소스:101 타진 레시피카드를 찾아서(1-30화)	(주)코원	9분30초	30	국내단독
64	슈퍼덕(1-13화)	(주)선우엔터테인먼트	15분	13	해외합작
65	키드왕국: 유 백스트로프렌즈 시즌 1(8-12화)	(주)영실업	11분	5	국내단독

<그림 6> 2023 국내 제작 애니메이션 인정 현황(3)

<그림 6>은 2023년 기준 국내 제작 애니메이션 인정 현황을 나타낸 표이다. 이 중, 노란색 밑줄 부분이 3D 애니메이션으로, 이를 근거로 볼 때, 국내 3D 애니메이션 제작량이 2D 애니메이션에 비해 월등히 많은 것을 볼 수 있다.

또한 3D 애니메이션의 많은 제작으로 기술적 측면에서도 발달하게 되었다. 소니 픽처스 릴리징 월트 디즈니 스튜디오스 코리아 측은 겨울왕국이 미국 메이저사 디즈니에서 제작됐지만, 3D 기술과 전반적인 스토리가 한국 기술로도 충분히 구현할 수 있는 수준이며, 여기에 한국적인 정서가 반영된다면 한국 애니메이션의 흥행도 머나먼 일만은 아닐 것이라고 평가했다.²⁴⁾

23) 한국콘텐츠진흥원, 2024 애니메이션산업백서, 2024.10.15. p.314~317.

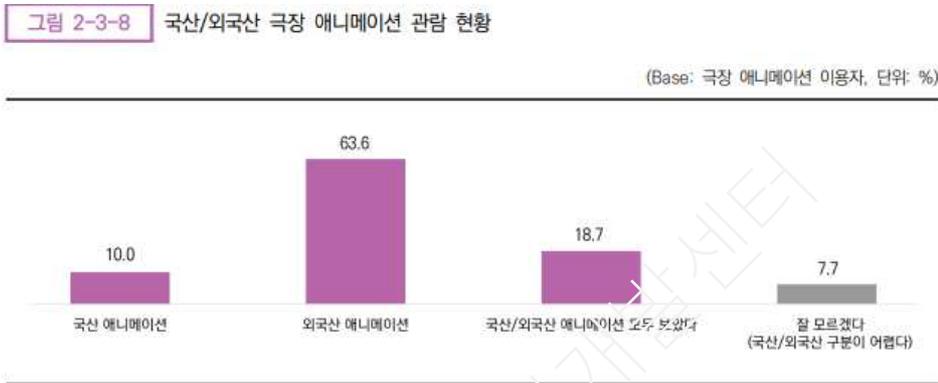
24) 최두선, [위기의 한국 애니메이션] “애들이 보는 거지” 편견...1년 2~3편 개봉도 힘들어, 2014.3.14.

<<https://www.etoday.co.kr/news/view/884790>>

3. 한국 애니메이션 산업의 문제점

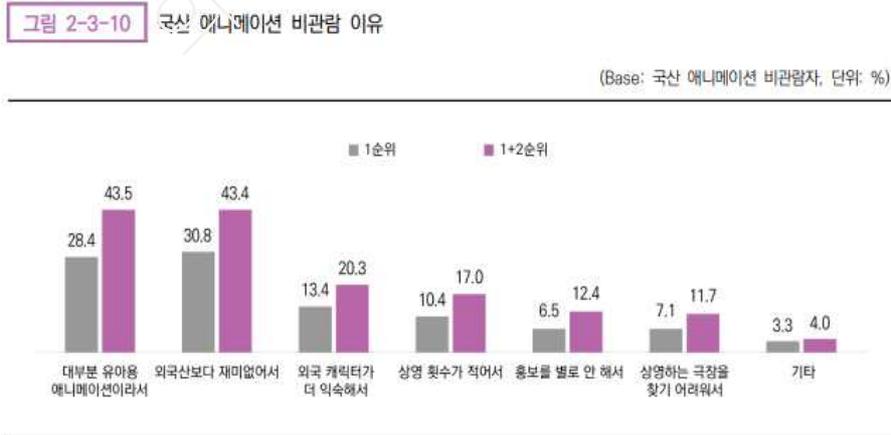
3.1. 장르 불균형으로 인한 성인층 작품 부족

애니메이션 산업에서 애니메이션만으로는 수익을 내기 어렵다.²⁵⁾ 이런 상황에서 영유아 대상 애니메이션은 2.2.2.에서 언급한 것처럼 장난감 등의 제작을 통한 부가 산업 구조로 연관되기 좋고, <뽀롱뽀롱 뽀뽀>가 이러한 수익구조의 연계로 성공한 대표적인 사례가 되면서 자연스럽게 한국은 아동용 애니메이션의 다수 제작되는 상황이 이어지게 되었다. 하지만 모순적으로 이는 애니메이션 산업을 축소하는 원인이 되고 말았다.



<그림 7 > 국산/외국산 극장 애니메이션 관람 현황²⁶⁾

위 <그림 7>은 한국콘텐츠진흥원 국산, 외국산 극장 애니메이션 관람 현황 그래프이다. 위 그래프를 보면 외국산 애니메이션, 국산, 외국산 모두 보았다, 국산 애니메이션 순으로 국산 애니메이션의 관람률은 10.0% 정도로 외국산에 비해 관람의 편차가 큰 것을 확인할 수 있다.



<그림 8> 국산 애니메이션 비관람 이유²⁷⁾

25) 한태식, [칼럼]대한민국에서 TV 시리즈용 애니메이션 만들기 - ①기획, KMDb한국영화데이터베이스, 2016.2.6.

<<https://www.kmdb.or.kr/story/59/1999>>

26) 한국콘텐츠진흥원, 2024 애니메이션 이용자 조사, 2024.11.29. p.135.

27) 한국콘텐츠진흥원, 위의 보고서, p.137.

국산 애니메이션을 안 보는 이유에 대해서는 대부분 유아용 애니메이션이라서라는 응답이 43.5%로 가장 높게 나온 것을 알 수 있다.²⁸⁾

하지만 <그림 2>의 <스즈메의 문단속>, <더 퍼스트 슬램덩크> 등의 성공을 통해 국내 시장에서 12세 이상 애니메이션은 흥행에 성공하기 어렵다는 공식이 깨졌다는 것을 알렸다는 점에서 상징적²⁹⁾이라고 볼 수 있는데,

이런 일본 애니메이션의 흥행을 통해, 과거와 비교해 애니메이션 자체는 유아용이란 인식이 많이 사라진 것을 알 수 있으나, 한국 애니메이션에 국한하여 볼 때는 여전히 유아용이라는 인식이 남아있는 것 또한 알 수 있다.

이런 영유아 애니메이션의 산업적인 수요로 인하여 장르의 불균형 또한 일어나 영유아 대상 애니메이션 IP를 제외한 다른 애니메이션은 장르가 부족하고, 이를 통한 연계적인 IP 산업도 활성화되지 못한다.

애니메이션 시장의 활성화를 위해선 해외 애니메이션처럼 영·유아 외 주 소비층인 청소년을 포함해 성인을 대상으로 하는 작품이 필요하지만, 국내 애니메이션 제작이 어려운 상황에서 영·유아 외 15세 이상 청·장년층을 대상으로 하는 애니메이션을 만든다는 것은 쉽지 않은 상황이다.³⁰⁾

더군다나 실사 영화와 비교해 성인을 대상으로 하는 애니메이션의 제작·투자 배급이 어렵다는 점은 애니메이션 활성화에 있어 장벽으로 작용한다.³¹⁾ 이러한 문제를 해결하기 위해선 성인층까지 포함할 수 있는 다양한 장르의 애니메이션 제작뿐만 아닌 성공사례가 필요하다. 이를 통해 투자를 늘리고 성인 대상의 다양한 작품을 제작하여 국산 애니메이션에 대한 대중의 인식을 바꾸는 것이 최우선 과제가 될 것이다.

3.2. 정부 제작 지원의 한계

구분	과제명	기업명
초기분면	황동아워하니?	(주)스튜디오요나
	복존5라길 쌍둥이네	(주)아툰즈
	좋아! 《아!》 단두통	스튜디오이온(주)
	물리 오도 집!	(주)탁툰엔터프라이즈
	책과 외양도 바니	(주)드림팩토리스튜디오
	살바도르 히어로즈	(주)스튜디오하이
	아상한 손님집	(주)베코엔터테인먼트
	마법 스트리트 소녀 아모리아	(주)마로스튜디오
	타이거 블라스트	(주)플라임피크
	도토리 숲 놀이터	스튜디오에이콘
	버디프렌즈 TV시리즈 애니메이션	(주)시아홀딩스
	요시의 전설 숲속 애니메이션 시리즈 시즌 2	(주)화화
	코니의 스케치북	부이(주)
	파파맨:디펜드 스톤의 전사들	(주)상단스튜디오
	스페이스 주	(주)마젤디파인
	전자오락수호대	(주)로커스
	슈퍼클락	(주)모앤이(MOnEco.,Ltd)
내친구 쿠쿠마뿔	(주)아이코닉무브먼트	
치니어스 진	(주)스튜디오오티엔티전남지사	
두리안 스튜디오	(주)크레이지버드스튜디오	
그라운드 크루 토도	(주)중앙애니메이션	
카비온	(주)드림팩토리스튜디오	
헬로 미스터 선글라스	(주)캠프파이어애니웍스	
시드몽	(주)플라임피크	
아이누 기적의 아이	(주)해피업	
도토리 문화센터	(주)5브릭스	
바바릴리지	(주)쓰리프렘, (주)핀크크리에티브	
1초	(주)두루픽스, (주)나무애니메이션	
스킬링	(주)애니작	

<그림 9> 2023 국내 제작 애니메이션 제작 지원 현황³²⁾

한국콘텐츠진흥원의 2023 국산 애니메이션 제작 지원 현황표이다. 한국콘텐츠진흥원은 대표적인 정부

28) 한국콘텐츠진흥원, 위의 보고서, p71.

29) 최영주, 韓 애니는 아동용이라고?... '성인타겟' 확장 위한 '지원' 절실[파고들기], 노컷뉴스, 2025.3.11.
<<https://www.nocutnews.co.kr/news/6305728>>

30) 최영주, 위의 기사

31) 최영주, 위의 기사

32) 한국콘텐츠진흥원, 2024 애니메이션산업백서, p.355.

산하 기관으로 장편 애니메이션, 독립 애니메이션, IP 활용 애니메이션 등 다양한 분야의 애니메이션 제작을 지원한다. 한국의 애니메이션 산업 자체의 지원은 과거부터 꾸준히 존재해 왔지만 이런 정부 투자의 방식에는 한계점이 존재한다.

일반적으로 국내 애니메이션 제작비는 제작사 자체 자금과 정부 지원 자금, 투자금으로 조달한다. 하지만 한국 애니메이션이 인기를 끌지 못하면서 투자자들은 돈을 내놓길 꺼린다. 과거에는 벤처캐피털을 중심으로 한 기관투자를 통해 자금이 유입됐지만, 현재는 거의 사라졌다. 한국콘텐츠진흥원에 따르면 2021년 이후 애니메이션을 전문으로 한 투자 펀드는 전무 하다.³³⁾

이에 따라 문화체육관광부는 2021년 애니메이션 산업 진흥 기본계획에 따라 2025년까지 500억 원 규모의 애니메이션 전문 펀드를 출범시키겠다고 했지만, 재원 부족으로 실행에 옮기지 못했다. 올해 들어서 다시 정부 주도의 애니메이션 전문 펀드를 조성하기로 했으며 지난 5일 문체부가 발표한 K-콘텐츠 펀드 계획에 따르면 올해 신설되는 애니메이션 전문 펀드는 정부 출자액 100억 원으로 시작해 200억 원으로 운용 자금을 늘리기로 했지만, 산업 규모에 비해서 턱없이 적다는 평가가 지배적이다.³⁴⁾

또한 애니메이션 제작을 위한 정부의 지원금을 받았음에도 제작이 이루어지지 않는 경우가 증가하며 정부 제작 지원, 투자에서 결과까지 이어지는 사후관리 문제도 불거지고 있다.

한국콘텐츠진흥원의 애니메이션 백서에 따르면 2020년 정부 제작 지원을 받은 애니메이션 77편 중 55%인 42편만 제작된 것으로 집계됐다. 2021년 선정된 애니메이션 중예산 46%인 35편이 완성됐다. 제작 비율은 2022년 40%로 떨어진 뒤 2023년에는 35%로 더 하락했다.³⁵⁾ 또한 예산 관리의 허술한 틈을 이용해 정부 지원을 받은 뒤 사업을 전환하거나 상습적으로 예산만 받고 애니메이션을 한 편도 제작하지 않은 업체도 부지기수였다.³⁶⁾

이러한 문제에 대해 정부에 체계적인 지원비 지급과 이후 사후관리가 필요하지만, 지원 이후에 제작에 대한 관리 감독은 제대로 이루어지지 않는 것을 알 수 있다. 이러한 문제를 해결하기 위해서는 자국에서 콘텐츠를 제작한 기업을 대상으로 일정 부분 제작비를 현금으로 돌려주거나 비용을 공제하는 방식인 사후 제작비 지원제도와 같은 방식을 한국에 실정에 맞게 도입하는 등³⁷⁾의 지원에 대한 체계적이면 전폭적인 제도 개편을 고려해야 한다.

3.3. 얇은 내수시장

최근 극장에 개봉한 <귀멸의 칼날>, <주술회전>, <체인소 맨>과 같은 일본 애니메이션이 한국에서 인기리에 상영되고 있다. 하지만 이와 같은 시기 개봉한 국내 창작 애니메이션의 경우는 너무나 다른 결과였는데, 10월 기준 개봉한 국산 애니메이션 작품과 위 세 작품에 대한 누적 관객 수를 아래 <표 1>, <표 2>³⁸⁾를 통해 비교하면 다음과 같다.

33) 구교범, 원종환, 김일규, K애니, OTT 플랫폼 1개가 전부인데...웹툰은 네·가 타고 질주, 한경, 2025.3.4.

<<https://www.hankyung.com/article/2025022457751>>

34) 구교범, 원종환, 김일규, 위의 기사

35) 원종환, K애니 키울 지원금...60%가 '먹튀', 한경, 2025.10.24.

<<https://www.hankyung.com/article/2025102410541>>

36) 원종환, "애니 만든다"며 지원받더니...예고편 이후 감감무소식, 한경, 2025.10.24.

<<https://www.hankyung.com/article/2025102410011>>

37) 원종환, [취재수첩] 첫 단추부터 잘못 끼운 K애니 정책, 한경, 2025.10.29.

<<https://www.hankyung.com/article/2025102907881>>

38) 네이버, 각 영화 관객 수 참조

<표 1> 2025년 11월 22일 기준 <귀멸의 칼날> <주술회전> <체인소 맨> 극장판 누적 관객 수

애니메이션 제목	누적 관객 수
극장판 귀멸의 칼날: 무한성 편	563만 명
극장판 주술회전: 회옥·옥절	23만 명
극장판 체인소 맨: 레제 편	322만 명

<표 2> 2025년 11월 22일 기준 국내 제작 애니메이션 개봉작 누적 관객 수

애니메이션 제목	누적 관객 수
연의 편지	22만 명
나쁜 계집애: 달려라 하니	7만 명
브레드 이발소: 베이커리 타운의 악당들	28만 명
배달의 영웅 : 캐리와 슈퍼 콜라 2	2.8만 명

<표 1>, <표 2>를 통해 국내 제작 애니메이션의 누적 관객 수가 같은 시기 개봉한 일본 작품에 비해서 확연하게 차이가 나는 것을 볼 수 있다.

애니메이션에 대한 대중의 관심 부족이라기에는 위 <표 1> 같은 일본 애니메이션의 경우 관객 수가 비슷한 시기 한국 영화 작품에 버금가는 관객 수를 동원했기에 타당하지 못하다고 본다. 위 표를 볼 때, 애니메이션에 대한 관심이 적은 것이 아니라 한국 애니메이션에 대한 관심이 없다고 해석할 수 있다.

<표 1>의 세 작품은 원작 만화를 바탕으로 애니메이션을 제작하였다. 이미 만화를 통해 원작 만화 팬이란 고정 소비층이 존재한다. 하지만 만화리는 것은 만화를 보는 사람들로 소비층이 한정되기에 기존의 팬을 유지하면서도, TV 라는 대중적인 매체를 통해 만화에 관심 있는 특수층만이 아닌 대중들에게 작품을 각인시킨다. 그렇게 제작된 애니메이션을 중심으로 극장 영화, 굿즈, 블루레이 (Blu-ray)와 같은 다양한 2차 상품을 제작하여 기존 팬뿐 아닌 타 매체를 통해 유입된 대중들의 관심을 유지하게 한다.

한국에도 콘텐츠 IP는 많다. 특히나 한국 웹툰 플랫폼, 제작사 등의 해외 진출이 활발해지는 가운데 수출 비중이 높은 국가는 일본(40.3%), 북미(19.7%), 중화권(15.6%), 동남아시아(12.3%), 유럽(8.2%) 순으로³⁹⁾ 해외에도 인기리에 수출하는 것을 알 수 있다. 이러한 웹툰은 웹툰 강국이라 불릴 만큼 원작의 저력은 충분하지만, 산업의 무게추는 애니메이션화보다 실사화에 치우쳐 있다.⁴⁰⁾

또한 <표 2>의 개봉작을 보면 <브레드 이발소 : 베이커리 타운의 악당들>, <배달의 영웅: 캐리와 슈퍼 콜라 2>의 경우 유아동을 대상으로 제작된 애니메이션이기에 소비층의 한계가 있으며 <나쁜 계집애: 달려라 하니>의 경우 원작 <달려라 하니>의 제작 연도는 1988년으로 주 시청자가 70~80세대에 현재 강한 소비력이 있는 10~20대에 어필하기 힘든 부분이 있다. <연의 편지> 또한 높은 완성도로 입소문을 탔지만, 인기 애니메이션 작품들과 개봉이 겹치며 흥행 동력을 이어가지 못했다.⁴¹⁾

39) 한국콘텐츠진흥원, '2023년 K-웹툰산업 매출액 2조 원 돌파'콘진원, 2024 웹툰산업 실태조사 발간, 2024.1.2. <<https://www.kocca.kr/kocca/koccanews/reportview.do?nttNo=852&menuNo=204767>>

40) 김성하, [김성하의 알고리즘] 日 애니 韓 극장가 점령한 이유, 그리고 K-콘텐츠가 놓친 것, 여성경제신문, 25.10.2 <<https://www.womaneconomy.co.kr/news/articleView.html?idxno=243583>>

41) 이시은, 'K-콘텐츠'의 그늘 아래, 제자리걸음 중인 국산 애니메이션 [기자수첩], 시사오늘시사ON, 2025.10.29. <<https://www.sisaon.co.kr/news/articleView.html?idxno=176829>>

이렇게 수익으로 연결되는 첫 단추인 애니메이션 자체의 흥행력 부족으로 2차 상품으로의 연결 또한 어려워지기 힘든 악순환으로 결과적으로 얇은 내수시장이 형성된다.

이러한 내수시장 문제 해결을 위해서는 대중적으로 인기 있는 IP를 응용한 애니메이션 제작을 통해서 얻을 수 있는 인지도와 대중성을 바탕으로 이를 통한 시청까지 이어지는 구조를 만들어야 한다.

4. 한국 애니메이션 산업의 발전방안

4.1. 투자방식의 변화

국내 애니메이션 산업의 문제점은 각자 떨어진 부분이 아닌 유기적으로 연결되어 현재와 같은 산업 구조를 만들어 냈다. 성인층까지 포함할 수 있는 장르가 없으니, 대중성은 떨어지고 성공사례가 없으니 투자가 줄고, 그나마 나오는 작품은 인지도의 부족, 부족한 홍보 등으로 결국 수익 측면에서 흥행이 되지 않으니 다시 이 문제들이 반복된다.

산업의 근본적인 문제를 해결하기 위해서는 많은 해결방안이 있으나 가장 가장 우선순위는 성인층에 어필 가능한 다양한 장르의 작품이 양적으로 많이 제작되어 국내 애니메이션의 대중성을 확보하는 것이다.

하지만 실제로 몇몇 큰 스튜디오를 제외하고는 국내에서 제작·방영되고 있는 애니메이션들의 제작사는 모두 작은 회사들이 많은 국내 애니메이션 회사의 시스템상⁴²⁾ 다수의 제작사에서 회사 자본금만으로 제작비를 운용하는 것은 어려움이 있다.

그렇기에 투자방식의 변화를 통한 애니메이션의 양적 증가가 근본적으로 필요하다. 이러한 투자방식의 변화를 정부와 민간으로 나눠 투자방식의 변화와 이를 통한 장르의 확대 방법을 탐구해 보겠다.

4.1.1. 정부-체계적, 전폭적 지원 확대

4.1.에서 언급한 내용처럼, 국내 애니메이션 회사는 작은 규모의 회사들이 대다수를 차지하고 있기에 제작 기반의 구조부터 약하다고 볼 수 있다.

일본 또한 몇몇 큰 제작사를 제외하고 한국과 마찬가지로 중소 수준의 회사가 대다수이지만, 1943년을 기점으로 <철완 아톰>, <우주 전함 야마토>, <신세기 에반게리온>과 같은 작품의 제작과 발전, 이를 통해 아동뿐 아닌 성인 팬층의 구축, 오타쿠 문화 등으로 이어져 현재의 일본 애니메이션 산업을 구축하였다.⁴³⁾

한국의 경우 애니메이션 자체가 서론에서 언급했듯 부흥과 쇠퇴를 반복하였고, 여러 구조적 문제로 산업이 성장하기 힘든 구조였다. 그 때문에 산업의 기반을 다지기 위해서는 현재 정부의 지원제도에서 벗어나 더욱 전폭적인 국가 주도형 산업을 주도하여 정부 지원 아래 대대적으로 애니메이션 산업을 발전시키는 방법이 필요할지도 모른다. 이러한 국가 주도형 산업 구조를 가지면서 정부의 전폭적인 지원 아래 애니메이션 산업이 발달한 중국을 예시로 근거를 제시해보겠다.

42) 한태식, [칼럼] 대한민국에서 TV 시리즈용 애니메이션 만들기 - ①기획, KMDb한국영화데이터베이스, 2016.2.6.
<<https://www.kmdb.or.kr/story/59/1999>>

43) 송지수, [일본의 서브컬처②] 일본의 만화·애니메이션 산업의 역사, 자투리 경제, 2019.9.2., 2025.11.22.
<<https://www.jaturi.kr/news/articleView.html?idxno=2529>>

소재지	애니메이션 산업단지		
베이징	<ul style="list-style-type: none"> • 베이징 애니메이션게임 인큐베이팅기지 • 베이징 산젠팡 애니메이션산업단지 • 중관춘 테크노파크 융허위안 • 중국 애니메이션산업 파생상품 발전파크(이창) 	<ul style="list-style-type: none"> 北京动漫游戏孵化基地 北京三间房动漫产业园 中关村科技园雍和园 中国动漫产业衍生品发展园(亦庄) 	
상하이	<ul style="list-style-type: none"> • 상하이 유니버설 ACG 산업기지 • 상하이 장강문화산업단지 	<ul style="list-style-type: none"> 上海环球ACG产业基地 上海张江文化产业园区 	
광둥	<ul style="list-style-type: none"> • 광저우시 화황애니메이션 산업단지 • 광저우 중화 애니메이션 산업단지 • 둥관 영상애니메이션 산업 인큐베이팅센터 • 포산 유니버설 디지털 애니메이션산업기지 • 선전 국가 애니메이션/만화산업기지 	<ul style="list-style-type: none"> 广州市华创动漫产业园 广州从化动漫产业园 东莞影视动漫产业孵化中心 佛山环球数码动漫产业基地 深圳国家动漫画产业基地 	
장쑤	<ul style="list-style-type: none"> • 우시 국가 애니메이션산업기지 • 쑤저우 국가 애니메이션산업기지 • 난징 국가 애니메이션산업기지 	<ul style="list-style-type: none"> 无锡国家动画产业基地 苏州国家动画产业基地 南京国家动画产业基地 	
저장	<ul style="list-style-type: none"> • 항저우 첨단기술개발구 국가 애니메이션산업기지 • 닝보 국가 애니메이션/게임 창작 산업기지 	<ul style="list-style-type: none"> 杭州高新区国家动画产业基地 宁波国家动漫游戏原创产业基地 	
기타	<ul style="list-style-type: none"> • (산둥) 칭다오 국제 애니메이션/게임 산업단지 • (랴오닝) 다롄 첨단기술개발구 애니메이션 회랑 • 국가 애니메이션기지 허난기지(정저우) 	<ul style="list-style-type: none"> 青岛国际动漫游戏产业园 大连高新区动漫走廊 国家动漫基地河南基地(郑州) 	
지역	발표연도	정책명	주요 내용 및 목표
베이징	2020.6	산업태 신모델 육성과 베이징 경제 질적성장 촉진에 관한 약관 의견	• '애니메이션 베이징' 애니메이션/게임산업 온라인 교류회 등 온라인 브랜드 전시회 마련
	2018.6	문화크리에이티브산업 혁신 발전에 관한 의견	• 애니메이션/게임 중점 육성, 오리지널 애니메이션 지원 플랫폼 구축 및 우수 작품의 제작 비용 지원
상하이	2021.5	상하이 디지털 비즈니스 질적 발전 실시 의견	• 오리지널 창작 IP 육성, 온라인 시청? 콘텐츠, 디지털 콘텐츠, 애니메이션/게임 창작 콘텐츠의 해외 수출
	2020.4	상하이 자유무역시험구 임항실험구의 문화산업 발전 촉진 정책	• 애니메이션/게임 문화 잠재력 발굴 및 원작 창작 애니메이션/게임의 제작과 보급 지원
광둥	2021.10	산업태 신모델 주도형 신형 소비 육성에 관한 실시 의견	• 중국 오리지널 창작 애니메이션, 음악 제작 등 온라인 문화상품 공급역량 강화 장려
텐진	2020.12	텐진시의 문화&기술 심층 융합 촉진에 관한 실시 의견	• 애니메이션 페스티벌 등 국제적인 문화공연행사 육성, 2025년 애니메이션 디자인 분야 유명 브랜드 육성
	2020.10	서비스무역 혁신발전 시범시행 전면 심화 발안에 관한 통지	• 애니메이션 산업 육성 • 국가 애니메이션산업단지 건설
하이난	2021.11	14.5 국제 관광소비의 중심 건설 계획	• 2023년까지 애니메이션/게임 산업클러스터 100억 규모 조성
쓰촨	2021.2	14.5 계획 및 2035년 장기 목표	• 국가 문화과학 융합시범기지 및 국가 라디오·온라인시청각 산업기지 조성, 애니메이션/게임 등 문화 수출 촉진
산둥	2021.2	14.5 계획 및 2035년 장기 목표	• 문화산업의 디지털화 전략 추진, 영화/애니메이션/출판/크리에이티브 산업단지 조성

<그림 10> 중국 애니메이션 산업단지와 애니메이션 지원 정책⁴⁴⁾

<그림 10>의 위쪽 그림은 중국 정부의 지원 아래 중국 각지에 조성된 애니메이션 산업기지들로, 현재 약 30곳에 이르는 것으로 집계된다.⁴⁵⁾ 또한 아래 그림은 중국 정부의 애니메이션 산업에 관한 지원 정책으로 이 자료를 통해 중국 정부가 자국의 애니메이션 제작, 기술자 육성, 소비와 관련한 전반적인 부분에 전폭적인 지원을 하는 것을 알 수 있다.

또한 최근 중국 토종 애니메이션 <나타지마동요해>는 미국과 일본이 양분한 애니메이션 업계에서 개봉 19일 만에 디즈니 <라이온킹>의 기록을 깨고 세계 박스오피스 10위권에 오르는 등 파란을 일으키고 있다.⁴⁶⁾

44) 한국콘텐츠진흥원, 한국콘텐츠진흥원-중국(심천)콘텐츠 산업동향, 2023.4.20., p.6~7.

45) 한국콘텐츠진흥원, 위의 보고서, 2023.4.20. p.6~7.

46) 최영주, 앞의 기사

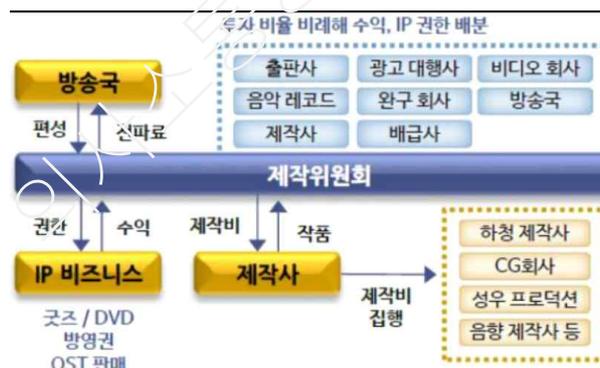


<그림 11> 나타지마동강제, 나타지마동요해(너자1,2)

현재 한국의 애니메이션 지원 방식은 정해진 조건에 맞춘 선발 방식과 경쟁방식의 지원 방식으로, 이러한 방식은 안정적인 콘텐츠 제작을 보장하지 못하고 지원을 받은 작품의 완성을 보장하지 못하는 한계점을 가진다.⁴⁷⁾

그렇기에 근거로 든 중국의 지원 방식을 한국에 맞게 변형시켜 선발 방식에 따른 한정적이고 경쟁적인 기존의 지원 방식이 아닌 산업 전체의 성장에 초점을 맞춘 전폭적인 지원제도 개편과 더불어 지원에 따른 결과물을 검증받는 등의 지원 이후 제작 관리 과정까지 철저하게 체계화시키는 것을 통해 한국의 애니메이션 산업 기초를 다질 수 있다.

4.1.2. 민간-제작위원회 시스템 도입



<그림 12> 제작위원회 수익구조

위 <그림 12> 은 일본의 제작위원회 시스템의 수익구조를 나타낸 그림이다. 애니메이션 산업이 발달한 일본의 애니메이션 산업의 가장 큰 특징은 바로 제작위원회 시스템이 존재한다는 것이다.

제작위원회 방식이란 애니메이션·영화·TV 방송 등의 영상작품을 제작할 때 생기는 경제적인 리스크에 대비하기 위한 수법 중 하나로서, 제작사와 방송국, 출판사, 레코드 회사, 광고회사 등이 컨소시엄을 구성해 제작비를 충당하고, 그로 인해 얻어지는 수익을 투자 비율만큼 돌려받는 구조를 말한다.⁴⁸⁾

일본에서의 제작위원회 방식은 애니메이션뿐 아닌 영화, 드라마 등 다양한 문화 콘텐츠에 종합적으로 사

47) 최영주, 위의 기사

48) 전태호, 일본 TV 애니메이션에 있어서 제작위원회방식의 정착과 그 배경에 관한 연구 -OVA와 팬덤(오타쿠)의 형성과 관련해서-, 일본연구, 제55집, 중앙대학교 일본연구소, 2021.8., p184.

용되고 있는 투자 구조이며 이 시스템의 장점은 설령 흥행이 안 되더라도, 제작위원회의 특성상 여러 작품에 나눠서 투자하므로, 투자한 작품이 10개라고 해도 2~3개만 성공해도 투자금에 대한 회수나, 산업 유지가 가능하다.⁴⁹⁾ 즉 실패에 대한 리스크를 낮춰 위험부담을 줄일 수 있기에, 이를 바탕으로 다양하고 많은 작품에 자금을 대는 것이 가능하게 만든다.⁵⁰⁾ 이 과정을 통해 양질의 콘텐츠를 만들어 국내외에 유통하고, 그 성과를 골고루 나눠 갖는다는 점에서 의의가 있다. 한국에도 이 같은 투자 시스템이 마련된다면 하나의 든든한 성장동력이 될 수 있을 것이다.⁵¹⁾

또한 2.2.1.에서 언급했듯 정부의 지원이 제작에 강하게 작용하는 현 국내 산업의 구조상, 제작위원회 방식 도입을 통해 정부 지원에 대한 의존도를 줄이고 시장 위주로 산업의 흐름을 바꿀 수 있는 해결책이 될 수 있으며, 위의 근거를 바탕으로 다양한 스폰서의 분산 투자를 통해 아동용 애니메이션뿐만 아닌 성인까지 아우를 수 있는 다양한 장르의 애니메이션을 제작할 여건을 만들어 유아동 혹은 애니메이션 마니아층에만 어필하는 한계를 넘어 대중들에게도 국산 애니메이션의 존재감을 알림과 동시에 국산 애니메이션 대중화의 토대를 만들 수 있을 것이다.

4.2. 내수시장의 활성화

4.2.1. 웹툰 IP 이용

위에서 언급한 일본이나 중국의 경우 오리지널 스토리를 가진 작품을 제작하기도 하지만, 대부분 소설, 만화, 웹소설과 같은 기존의 원작을 가진 작품을 애니메이션으로 만드는 경우가 많다.

(단위: %)

	전통 신화, 역사	기존 애니메이션영화	문학	게임	기타
개봉편수 비중	17	47	23	5	8
흥행수입 비중	54	42	3	1	-

<그림 13> 2015~2023년 극장 개봉 편수, 흥행수입의 비중으로 나눠 본 애니메이션 영화의 IP⁵²⁾

<그림 13>은 중국의 애니메이션 영화의 IP 사용에 관한 표이다. 2015년부터 2023년 5월까지 극장에서 흥행수입을 거둔 애니메이션 영화를 살펴보면, 오리지널은 18%에 불과했고 82%가 IP가 있는 작품이었다. 그 IP는 54%가 전통 신화나 역사였고, 42%는 기존 애니메이션 영화의 시리즈, 3%가 문학, 1%가 PC나 온라인 게임이었다. 중국의 경우 중국은 5000년 역사를 바탕으로 풍부한 작품 소재가 널려 있고, 이미 다양한 형식으로 작품화하여 검증된 IP가 많다.⁵³⁾

49) 한애란, 일본 대표 성장산업, 애니메이션에 주목할 이유[답다이브], 동아일보, 2023.6.28.

<<https://www.donga.com/news/Economy/article/all/20230627/119958056/1>>

50) 김찬우, 일본 애니메이션 산업의 빛과 그림자: 규모는 커졌지만 실상은 암담하기 그지없다., 브런치, 2019.2.13.

<<https://brunch.co.kr/@absdisc/9>>

51) 김희경, '인사이드 아웃' 열풍 뒤, 한국 애니메이션 산업의 현주소 [김희경의 컬처 인사이드], 한경비즈니스, 2024.06.30.

<<https://magazine.hankyung.com/business/article/202406264009b>>

52) 모종혁, 중국 애니메이션영화의 발전과정과 흥행 동향, KOFIC 영화진흥위원회, 2023.10.27. p.11.

53) 모종혁, 위의 보고서, p.10~11.



<그림 14> <주간소년 매거진> <주간소년 점프> <주간소년 선데이> 표지

일본의 경우 대형 출판사 산하의 만화 잡지에 연재되는 만화들을 바탕으로 애니메이션 제작으로 이어지는 구조가 많다. 대표적인 만화 잡지로는 코단샤의 주간소년매거진, 슈에이샤의 주간소년점프, 쇼가쿠칸의 주간소년선데이가 있으며 여기에서 연재된 만화 중 대표적인 애니메이션 작품으로는 주간소년매거진의 <도쿄리벤저스>, 주간소년점프의 <원피스>, 주간소년선데이의 <명탐정 코난> 등이 있다.



<그림 15> <도쿄리벤저스> <원피스> <명탐정 코난> 단행본 표지

<그림 15>의 세 작품은 기존 잡지에서의 인기를 바탕으로 애니 제작을 통해 더욱 큰 인기를 구사하고 있다. 이외에도 다양한 잡지에서 연재되는 작품이 애니메이션으로 제작되는 흐름을 통해 애니메이션의 장르 다양성은 물론 원작의 팬을 그대로 애니메이션으로 유입시켜 시청자층의 기반을 만들 수 있다. 특히 원피스나 명탐정 코난의 경우 일본의 국민 만화로서 자체적인 단행본 판매 부수도 많을뿐더러, 코난의 경우 매년 극장판 제작을 통해 대중에게 익숙하고 쉽게 접할 수 있는 작품으로, 일본은 이러한 산업 구조로 기존 마니아층과 대중이란 두 가지를 모두 잡아 단단한 내수를 가지고 있는 대표적인 나라이다.

한국이 가지고 있는 강력한 IP는 바로 웹툰이다. 웹툰 산업의 시초는 다음의 만화 속 세상으로, 다음이 2003년 웹툰 서비스를 열면서 본격적으로 웹툰 시대가 열리기 시작했다. 강풀 작가의 <순정만화>가 성공하면서 다음은 웹툰의 가능성을 발견했다. 순정만화는 한 에피소드만 담고 끝내는 옴니버스 형식이 아닌, 한 이야기를 끊어 한 화씩 이어가는 형식을 취했다. 이전까지는 옴니버스 형식이 성공했지만, <순정만화>로 장편 웹툰도 성공할 수 있다는 것이 증명됐다. <순정만화>를 비롯한 강풀 작가의 대부분 작품이 영화화되면서, 웹툰의 OSMU(One Source Multi Use의 약자, 하나의 원형 콘텐츠를 활용해 영화, 게임, 음반, 애니메이션, 캐릭터 상품, 장난감, 출판 등 다양한 장르로 변용해 부가가치를 극대화하는 것⁵⁴⁾ 활용 가능성도 주목받게 된다.⁵⁵⁾

54) 매경닷컴, naver 지식백과 매일경제용어사전, 원소스멀티유즈, 2025.11.22.

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=15832&cid=43659&categoryId=43659>>

55) 권민수, [웹툰 유료화 시대의 2막①] 웹툰 20년의 역사, 1998년부터 2018년까지, 딜사이트, 2018.07.12.

<<https://news.dealsitetv.com/articles/49020>>



<그림 16> 강풀 순정만화 웹툰, 영화 순정만화

(Base: 전체, 단위: %)



(Base: 전체, 단위: %)

구분	사례 수	주 1회 이상	거의 매일	일주일에 3-4번	일주일에 1-2번	주 1회 미만	1개월에 2-3번	1개월에 한번	2-3개월에 한번	거의 이용하지 않음
전체	(3,500)	66.7	29.2	15.1	22.4	31.8	14.0	6.9	10.9	1.5
성	남성 (1,825)	69.0	30.2	15.6	23.2	29.5	14.1	6.5	8.9	1.5
	여성 (1,675)	64.2	28.1	14.6	21.5	34.3	13.8	7.3	13.1	1.5
연령	10대 (463)	78.3	37.4	17.9	23.0	20.7	11.5	4.3	4.8	1.0
	20대 (656)	76.5	39.2	15.6	21.7	22.5	11.2	4.4	6.9	1.0
	30대 (675)	77.7	38.4	19.0	20.2	20.8	9.3	5.1	6.5	1.5
	40대 (659)	66.4	27.0	14.4	25.0	31.1	13.0	5.6	12.6	2.4
	50대 (591)	54.8	18.9	13.0	23.0	44.0	19.4	8.8	15.8	1.2
	60대 (457)	40.4	9.4	9.8	21.1	57.9	21.9	15.4	20.7	1.7

<그림 17> 웹툰 이용 빈도⁵⁶⁾

<그림 17>은 웹툰의 이용 빈도를 조사한 표이다. 조사 결과 전체 응답자의 66.7%가 주 1회 이상 웹툰을 보는 것으로 나타났다. 세부적으로 거의 매일이라는 응답이 29.2%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 일주일에 1~2번(22.4%)이 높게 나타났다.⁵⁷⁾ 이를 통해 국내에서의 웹툰은 한정된 마니아뿐 아닌 대중적으로 소비되는 콘텐츠란 것을 알 수 있다.

특히 웹툰은 스마트폰의 보급과 함께 장소나 시간에 구애받지 않고 가볍고 빠르게 감상할 수 있다는 점에서 접근성이 좋아 애니메이션이나 출판 만화보다 대중에게 익숙하던 점에서 웹툰을 기반으로 한 IP 사용의 장점으로 작용할 수 있다.

56) 한국콘텐츠진흥원, 2024 만화·웹툰 이용자 조사, 2024.12.23. p.15

57) 한국콘텐츠진흥원, 위의 보고서, p.15.



<그림 18> <중증외상센터>, <신과함께> 원작 웹툰, 실사 작품 사진

또한 이미 웹툰 기반 작품의 성공사례는 존재한다. <그림 18>의 <중증외상센터>와 <신과함께> 실사 작품은 기존의 원작 팬 이외에도 실사 작품을 통해 원작을 잘 모르는 대중에게도 어필하며, <중증외상센터>는 넷플릭스에서 상위권을, <신과함께>는 천만을 넘는 등의 흥행을 하였다. 이와 같은 실사화 성공 사례를 통해 웹툰 IP를 사용한 콘텐츠 연계 산업의 영향력은 그 효과가 입증되었다.

이러한 웹툰의 애니메이션화에 대해 조규석 대표는 웹툰 시장의 매출을 발생시키는 주요 고객은 구매력이 있는 성인층이며 웹툰 기반 애니메이션 사업은 성인이 주력 관객층이라 국내 애니메이션의 소비 연령층이 성인으로 확장될 수 있다고 말했다. 또한 황수진 로커스 싸이더스 애니메이션 본부장도 웹툰의 애니메이션화는 작품의 분포와 관객층이 비교적 낮은 연령대로 집중되어있는 한국 애니메이션 시장이 다양성을 확보하고 경쟁력을 높이는 데에 큰 도움을 줄 수 있다고 말했다.⁵⁸⁾

그렇기에 인기와 인지도가 있는 웹툰을 기반으로 애니메이션을 제작하면 기존의 웹툰 팬을 끌어오는 것은 물론, 기본 바탕이 되는 대중성과 흥행력을 가질 수 있다. 또한 웹툰의 장르는 다양하고 주 소비자가 아이에게 국한된 콘텐츠가 아니기에 3.1.에서 언급한 유아동 중심의 장르의 불균형 문제를 해결하는 방안이 될 수 있다.

4.2.2 홍보의 활성화

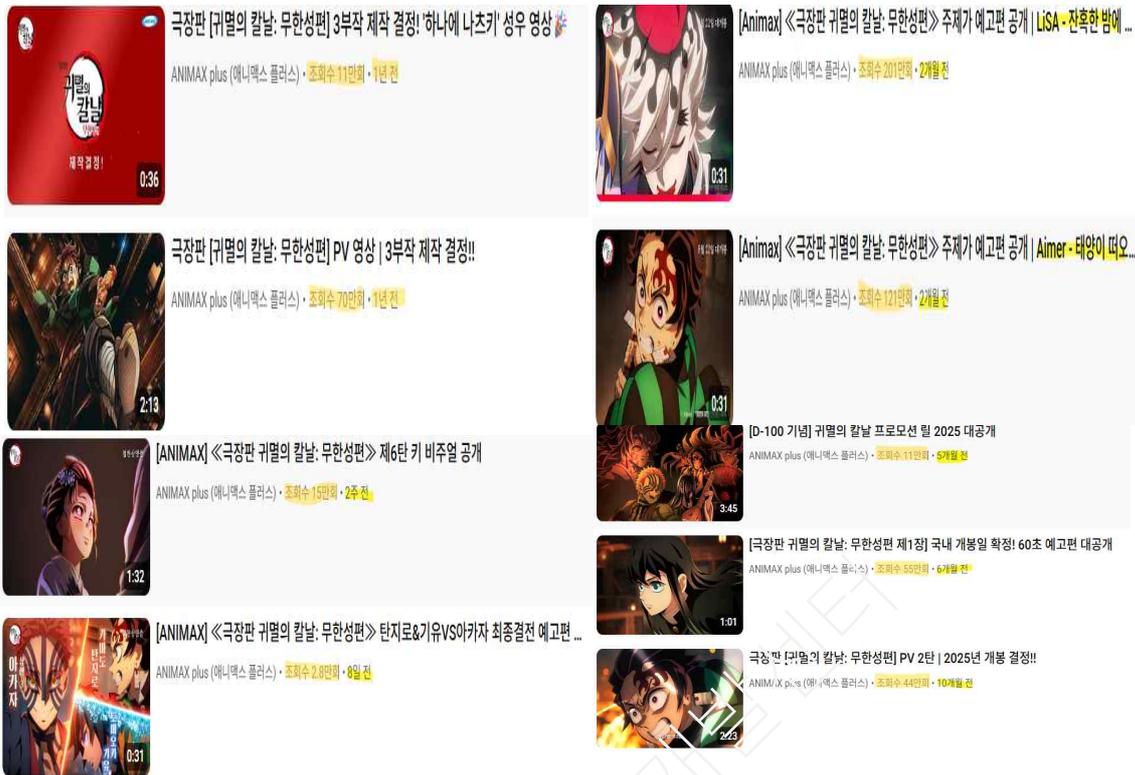
홍보의 부분에 있어서는 홍보 방식의 변화보다 홍보 그 자체를 증가할 필요가 있다. 이에 대해 2.3.에서 언급한 <귀멸의 칼날: 무한성 편>과 국내 작품 <연의 편지>를 비교해 근거를 제시해보겠다.

<연의 편지>는 10월 1일, <귀멸의 칼날: 무한성 편>은 8월 22일 개봉하였다. 하지만 홍보의 양은 확연하게 차이가 나는 것을 볼 수 있다.

두 작품 모두 홍보 방식 자체는 유사하다. 주로 인스타그램과 같은 SNS, 유튜브 등을 통한 예고편, 클립 영상 공개, 작품 성우진을 통한 시사회 등 다양한 방식을 사용하였지만, 근본적으로 가장 차이가 나는 부분은 홍보의 양이다.

<귀멸의 칼날: 무한성 편>의 경우 TV 애니메이션화의 성공으로 제작국인 일본뿐 아닌 한국에도 인지도가 있었다. 또한 무한성 편이 개봉하기 전, 첫 번째 극장판인 <귀멸의 칼날: 무한열차 편> 또한 222만 명이 관람하며 흥행하였다. 이렇게 인지도와 인기가 있는 작품인 <귀멸의 칼날: 무한성 편>도 많은 홍보 영상을 제작하고, 업로드하며 활발한 홍보를 하였다.

58) 이주은, 앞의 기사



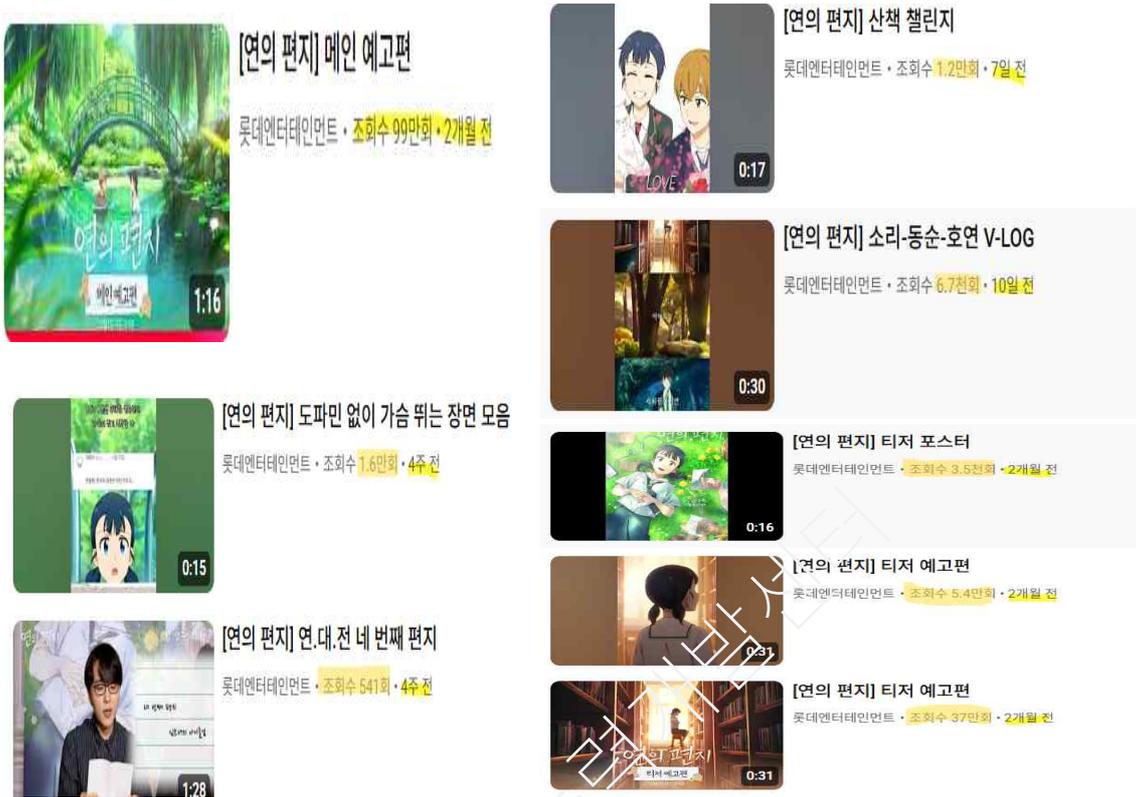
<그림 19> <극장판 귀멸의 칼날: 무한성 편 애니맥스 공식 유튜브 예고편 >

<그림 19>를 보면 수입사 애니맥스는 개봉 1년 전부터 홍보 PV를 올리기 시작했다. 개봉한 지 3개월이 지난 현재 시점에서 관련 영상을 꾸준히 올리고 있다. 또한 업로드 영상 대비 조회수 또한 높는데, 가장 높은 영상이 201만 회로 이후 업로드된 영상도 꾸준한 조회수가 나오는 것을 볼 수 있다. 물론 독특하고 창의적인 홍보 아이디어도 중요하지만, 제일 중요한 건 얼마나 사람들에게 노출되느냐이다. 많이 노출된다는 것은 그만큼 많은 이들의 눈에 보였다는 것이며 이를 통해 인지도를 확보하는 데 쉽다.

실사 영화가 배우 캐스팅과 연출자의 명성에 따라 사전 인지도가 확보되고, 입소문으로 이어지는 데 반해 애니메이션은 오롯이 작품으로 승부해야 한다는 점에서 결국 인지도가 극장 배급과 흥행에서 중요한 요소로 작용한다.⁵⁹⁾ 그렇기에 이런 인지도에서 노출의 영역은 중요하게 작용할 수 있는 부분이다.

59) 최영주, 앞의 기사

그렇다면, 반대로 <연의 편지>를 비교해 보도록 하겠다.



<그림 20> <연의 편지> 롯데 엔터테인먼트 공식 유튜브 예고편

<그림 20>을 보면 연의 편지의 경우, 개봉 전 두 달 전부터 예고 영상을 올린 것을 볼 수 있다. 가장 높은 조회수는 99만 회로. 최근까지도 홍보 영상 자체는 업로드되고 있지만, 전체적인 조회수는 앞서 <귀멸의 칼날: 무한성 편>과 차이가 난다.

특히나 <연의 편지>의 홍보 영상 중 특징인 부분은 영상의 형식이 대부분 10~15초, 길면 30초 정도의 숏츠 형식(카테고리 상 숏츠로 구분되어 있음)으로,



<그림 21> <귀멸의 칼날, 연의 편지 유튜브 숏츠 구분 >

<그림 21>처럼 <귀멸의 칼날: 무한성 편>의 경우 숏츠 전용으로 만든 영상이 없는 것에 비해 <연의 편지>의 경우 홍보 영상을 숏츠 형태의 영상으로 제작한 것을 볼 수 있고, 숏츠의 특성상 이용자들이 새로운 콘텐츠를 발견하기 쉽고, 이로 인해 신규 팬을 획득하기가 쉬워지는⁶⁰⁾ 장점에도 불구하고 조회수가 훨씬 낮은 것을 확인할 수 있었다.



<그림 22> <귀멸의 칼날: 무한성편 홍보 >

또한 <귀멸의 칼날: 무한성 편>은 <그림 22>처럼 유튜브를 통한 예고 영상 이외에도 전광판이나 홍보 버스 이벤트 등을 통해 작품을 노출함으로써 <귀멸의 칼날: 무한성 편> 팬이 아닌 다수 사람의 관심을 끌어내는 효과를 낳은 것을 볼 수 있다.

<연의 편지>의 경우 <귀멸의 칼날: 무한성 편>처럼 원작 IP를 바탕으로 만들었으나, 원작 웹툰 자체가 <귀멸의 칼날: 무한성 편> 비해 폭발적 인기를 구사한 작품이 아니었고, 제작 시기로 생각해도 두 작품 모두 원작은 완결이 났으나, <귀멸의 칼날: 무한성 편>의 경우 TV를 통한 시즌제 구성으로 초반 시즌은 연재 중에 제작하여 애니와 원작 인기를 모두 잡은 후, 원작이 완결 시점에서도 애니메이션을 진행하며 대중의 기억에서 잊히지 않게끔 했다.

하지만 <연의 편지>의 원작 웹툰의 완결 시점은 2018년으로 이후 단행본은 제외한 어떠한 후속작이나 관련 2차 콘텐츠가 만들어지지 않은 상황에서 이번 애니메이션 영화 또한 5년 반⁶¹⁾이라는 긴 제작 기간이 걸려 더욱 인지도 면에서 식을 수밖에 없는 상황이다. 그렇기에 홍보에 열을 가해 작품에 대한 많은 정보와 영상 같은 콘텐츠를 공개하고 대중의 뇌리에 각인시키는 작업이 필요했다.

<귀멸의 칼날: 무한성 편>의 경우 수입사인 애니맥스 코리아, 애니플러스 등의 대대적 홍보의 파급력이 존재했기에 더욱 많은 관객을 끌어모을 수 있었다. 국산 애니메이션도 배급사나 투자사의 대대적인 홍보를 통해 사람들에게 이런 작품이 존재한다는 것을 인지시키고 이를 통해 관람으로 유도한다면 한국 애니메이션의 흥행에 큰 도움이 될 것이며 이를 통해 작품이 흥행한다면 투자와 같은 연계적인 요소가 활성화되는 기틀을 마련하는 데 도움을 줄 수 있다.

5. 결론

한국 애니메이션의 제작 능력 자체는 해외의 기술력에도 뒤처지지 않는다. 하지만 과거부터 고질적으로 이어져 온 아동용이라는 인식과 체계적인 투자의 부족, 법 제도의 허점, 장르의 다양성 부족 등으로 일본의 다양한 애니메이션 회사들과 다르게 산업화로 발전하지 못했다.

한국 애니메이션 산업의 발전을 위해서는 장르의 다양화와 더불어 작품 제작을 늘려 상업적 성공사례를

60) 한국콘텐츠진흥원, 글로벌 OTT 동향 분석, 2023.5.31., p.59.

61) 김정은, #56. '연의 편지', 휴대폰 없이도 충만한 세계...한국 애니메이션의 서정, 데일리포스트, 2025.10.15. 2025.11.22.

<<https://www.thedailypost.kr/news/articleView.html?idxno=111354>>

점차 확대해 나가는 것은 물론 이를 위해서는 정부와 민간 투자 방식의 대대적인 개선이 필요하며, 이런 제작의 활성화를 바탕으로 자체적인 내수시장의 기반을 만들어야 한다는 결론을 도출할 수 있었다. 이러한 방안을 통해 앞으로의 한국 애니메이션 산업이 더욱 크게 발전하는 것은 물론 세계적으로 나아가기를 바란다.

참고 문헌

- 김소영, 국내 문화정책과 애니메이션 산업과의 관계 연구, 중앙대학교 첨단영상대학원 국내 박사학위논문, 2023.
- 박세영, 2D 애니메이션 작품에서 활용되고 있는 3D 컴퓨터 그래픽스 기술 경향 분석 -일본 장편 애니메이션 중심으로-, 만화애니메이션연구 통권 제10호, 한국만화애니메이션학회, 2006.10., p.121~135.
- 서병문, 한국 애니메이션 산업의 성장 과정과 과제, 한국콘텐츠학회지 제4권 제1호, 한국콘텐츠학회, 2006., p.22~26.
- 전태호, 일본 TV 애니메이션에 있어서 제작위원회방식의 정착과 그 배경에 관한 연구 -OVA와 팬덤(오타쿠)의 형성과 관련해서-, 일본연구, 제55집, 중앙대학교 일본연구소, 2021.8. p.183~205.
- 한국콘텐츠진흥원, 중국(심천)콘텐츠 산업동향-중국 애니메이션 산업의 경쟁력과 지원 정책-, 2023.04.20. p.6~7.
- 한국콘텐츠진흥원, 글로벌 OTT 동향 분석, 2023.5.31.
- 한국콘텐츠진흥원, '2023년 K-웹툰산업 매출액 2조 원 돌파'콘진원, 2024 웹툰산업 실태조사 발간, 2024.1.2.
- 한국콘텐츠진흥원, 2024 애니메이션 산업백서, 2024.10.15.
- 한국콘텐츠진흥원, 2024 애니메이션 이용자 조사, 2024.11.29.
- 한국콘텐츠진흥원, 2024 만화·웹툰 이용자 조사, 2024.12.23.
- 모종혁, 중국 애니메이션영화의 발전과정과 흥행 동향, KOFIC 영화진흥위원회, 2023.10.27. p.11.
- 김성하, [김성하의 알고리즘] 日 애니 韓 극장가 점령한 이유, 그리고 K-콘텐츠가 놓친 것, 여성경제신문, 25.10.20.
<<https://www.womaneconomy.co.kr/news/articleView.html?idxno=243583>>
- 김희경, '인사이드 아웃' 열풍 뒤, 한국 애니메이션 산업의 현주소 [김희경의 걸쳐 인사이드], 한경비즈니스, 2024.06.30.
<<https://magazine.hankyung.com/business/article/202406264009b>>
- 김정은, #56. '연의 편지', 휴대폰 없이도 충만한 세계...한국 애니메이션의 서정, 데일리포스트, 2025.10.15. 2025.11.22.
<<https://www.thedailypost.kr/news/articleView.html?idxno=111354>>
- 구교범, 원종환, 김일규, K애니, OTT 플랫폼 1개가 전부인데...웹툰은 네·카 타고 질주, 한경, 2025.3.4.
<<https://www.hankyung.com/article/2025022457751>>

- 권민수, [웹툰 유료화 시대의 2막①] 웹툰 20년의 역사, 1998년부터 2018년까지, 딜사이트, 2018.07.12.
<<https://news.dealsitetv.com/articles/49020>>
- 나선익, 한국 애니메이션 기획력이 문제, 한대신문, 2005.11.20.
<<https://www.hynews.ac.kr/news/articleView.html?idxno=393>>
- 송지수, [일본의 서브컬처②] 일본의 만화 · 애니메이션 산업의 역사, 자투리 경제, 2019.9.2., 2025.11.22.
<<https://www.jaturi.kr/news/articleView.html?idxno=2529>>
- 이일호, [이슈체크] 티니핑 대박 SAMG엔터, 팔아도 남는 게 없는 이유, MTN뉴스, 2024.10.8.
<<https://news.mtn.co.kr/news-detail/2024100816522468211>>
- 이주은, 모두를 위한 콘텐츠로... 'K-애니'의 확장-국내 애니메이션 산업 변천사-, 고대신문, 2021.09.27.
<<http://www.kunews.ac.kr/news/articleView.html?idxno=32952>>
- 원종환, K애니 키울 지원금...60%가 '먹튀', 한경, 2025.10.24.
<<https://www.hankyung.com/article/2025102410541>>
- 원종환, "애니 만든다"며 지원받더니...예고편 이후 감감무소식, 한경, 2025.10.24.
<<https://www.hankyung.com/article/2025102410011>>
- 원종환, [취재수첩] 첫 단추부터 잘못 끼운 K애니 정책, 2025.10.29.
<<https://www.hankyung.com/article/2025102907881>>
- 이시은, 'K-콘텐츠'의 그늘 아래, 제자리걸음 중인 국산 애니메이션 [기자수첩], 시사오늘시사ON, 2025.10.29., 2025.11.23.
<<https://www.sisaon.co.kr/news/articleView.html?idxno=176829>>
- 장진구, 키즈 애니메이션 시대는 저무는가?, 아이러브캐릭터, 2024.9.3., 2025.11.23.
<<https://m.ilovecharacter.com/news/amp.html?ncode=1065589180107049>>
- 최두선, [위기의 한국 애니메이션] "애들이 보는 거지" 편견...1년 2~3편 개봉도 힘들어, 2014.3.14.
<<https://www.etoday.co.kr/news/view/884790>>
- 최영주, 韓 애니는 아동용이라고?...'성인 타깃' 확장 위한 '지원' 절실[파고들기], 노컷뉴스, 2025.3.11.
<<https://www.nocutnews.co.kr/news/6305728>>
- 한애란, 일본 대표 성장산업, 애니메이션에 주목할 이유[답다이브], 동아일보, 2023.6.28.
<<https://www.donga.com/news/Economy/article/all/20230627/119958056/1>>
- 김찬우, 일본 애니메이션 산업의 빛과 그림자: 규모는 커졌지만 실상은 암담하기 그지없다., 브런치, 2019.2.13.
<<https://brunch.co.kr/@absdisc/9>>
- 한승태, [애니메이션] <홍길동>에서 <뽀로로>까지, 한국애니메이션의 어제와 오늘
-한국 애니메이션의 계보학- KMDb 한국 영화 데이터베이스, 2010.11.17.
<<https://www.kmdb.or.kr/story/134/3060>>
- 한태식, [칼럼]대한민국에서 TV 시리즈용 애니메이션 만들기 - ①기획, KMDb한국영화데이터베이스, 2016.2.6.
<<https://www.kmdb.or.kr/story/59/1999>>
- 기획재정부, 시사경제용어사전, 지적재산권, 2020.11.03. 2025.11.22.
<<https://www.moef.go.kr/sisa/dictionary/detail?idx=2397>>
- 매경닷컴, naver 지식백과 매일경제용어사전, 원소스멀티유즈, 2025.11.22.
<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=15832&cid=43659&categoryId=43659>>

<표1> <표1>, 네이버, 각 애니메이션 작품의 관객 수 참조
각주 표기가 없는 사진 자료는 구글 검색, 이미지 참조

의사소통능력개발센터

유튜브 반려동물 콘텐츠의 문제점과 해결방안

목차

1. 서론
 - 1.1. 연구 목적과 필요성
 - 1.2. 연구 방법
 2. 반려동물 콘텐츠의 확산 현황과 배경
 3. 반려동물 콘텐츠의 사회적 영향
 - 3.1. 이상적 이미지 주입과 인식의 변화
 - 3.2. 충동적 입양과 유기동물 증가
 4. 반려동물 콘텐츠에 대한 사람들의 인식 분석
 5. 반려동물 콘텐츠 문제점과 개선방안
 - 5.1. 콘텐츠 제작자와 소비자의 책임 인식 강화
 - 5.2. 정책적·사회적 대응 강화
 - 5.3. 교육적 접근
 6. 결론
- 참고 문헌
부록

1. 서론

1.1. 연구 목적과 필요성

유튜브 플랫폼은 누구나 자유롭게 영상을 제작하고 공유할 수 있는 환경을 조성하면서, 개인이 올린 영상 콘텐츠가 교류와 여가 활동의 중요한 매개가 되었다. 그중에서도 반려동물을 등장시키는 영상은 감성을 자극하고, 특히나 솜씨에 해당하는 영상은 짧은 시간 안에 하이라이트 부분을 노출시켜 시청자의 관심을 끌어내 더욱 빠르고 널리 확산하는 특징을 가지고 있다. 하지만 이는 단순히 귀여움과 힐링을 제공하는 것만이 아니라 살아 숨 쉬는 생명체를 단순 소재로 소비하는 행태를 일삼으면서, 반려동물에 대한 사회적 인식과 실제 돌봄 현실 사이의 간극이 문제 상황으로 떠오르며 새로운 사회적 딜레마를 낳고 있다. 현대 사회에서 반려동물이 가족 구성원으로 인식되는 흐름과 플랫폼의 알고리즘 수익 구조 속에서 반려동물이 보기 좋은 이미지로만 표현되는 흐름은 쉽게 조화되기 어렵다.¹⁾

실제 사례로는 '갑수목장' 채널의 이슈를 예로 들겠다. 햄스터의 천적인 고양이를 같은 공간에서 기르거나, 분양 가게에서 데려온 고양이를 유기된 고양이로 주장하며 배우 '유승호'에게 '고미'와 '도리'를 분양하여 유튜브 채널 시청률을 끌어올리기도 하였다. '갑수목장' 채널에 대한 대중들의 반응은 당시 언론이나 시청자들 사이에서도 꽤 논란이 되었었다. 뿐만 아니라 반려동물의 반응을 보기 위해 비닐랩이나 휴지를

1) 양문희, 반려동물 유튜브 인기 채널 내용분석: 제작 주체에 따른 특성을 중심으로, 커뮤니케이션학 제31권 3호, 2023, 111-139쪽.

문에 붙이는 챌린지가 유행하며 주로 유튜브를 통해 퍼진 때가 있었는데, 상황 자체는 가벼운 놀이나 장난 정도로 보였어도 시간이 지나며 반려동물의 스트레스나 불편함을 고려하지 않은 콘텐츠라는 비판이 있었다. 이러한 사례들을 보면, 제작자가 의도하였든 의도하지 않았든 반려동물이 촬영 도구처럼 다뤄질 가능성이 존재한다는 것을 알 수 있다.²⁾

기업과 개인 상관없이 반려동물 콘텐츠는 만들어지고 있는데 대부분 정서적 교류보다 재미와 즉각적 반응에 초점을 맞춘 줄기를 이루고 있다. 생각해 보면 유튜브 알고리즘의 작동 원리를 사유로 들 수 있다. 자주 본 영상의 유형이나 사용자가 이전에 클릭했던 영상을 반복적으로 노출시키는 프로세스를 가지고 있어서 개인의 직접 검색하거나 찾아보는 것보다 시청 시간이 길어지기 때문이다. 솜뽀 동물 영상이나 유머가 섞인 영상을 특정 사용자가 몇 차례 시청했다고 가정했을 때, 유튜브는 비슷한 콘텐츠를 화면에 띄워 지속적으로 영상을 보기를 유도할 것이다.

반려동물은 유튜브로 인해 온라인에서 하나의 소비 콘텐츠로 재편되었다. 사회 전반적인 형상을 주제로 우리 생활에 어떤 영향을 미치고 있는지 앞서 언급한 것처럼 살펴보고 어떻게 대응하고 나아가면 좋을지 논의하려고 한다.

1.2. 연구 방법

유튜브 플랫폼에서 반려동물 이미지가 어떻게 소비되는지, 인간과 반려동물과의 관계가 어떠한지 탐구한 두 논문을 참고하였다. 이외에 기관에서 진행한 실태조사 자료도 교루 참고하였고, 이와 관련된 보도 기사도 뒷받침 자료로 쓰였다.

반려동물 콘텐츠와 관련한 사람들의 인식을 파악하기 위해 온라인 설문조사를 시행하였다. 2025년 11월 11일부터 2025년 11월 15일까지 상명대학교 학생을 비롯하여 일반인과 지인을 포함해 33명을 대상으로 진행하였다. 유튜브 반려동물 콘텐츠의 시청 실태와 인식, 유튜브 반려동물 콘텐츠를 접한 이후 입양 의도 등에 대한 문항을 담았다. 설문조사의 전체 문항은 부록에 제시한다.

2. 반려동물 콘텐츠의 확산 현황과 배경

반려동물이라는 소재는 사실 유튜브 플랫폼이 유행하기 전부터 다수의 사람에게 공감을 끌어내는 주제였다. 특히 강아지나 고양이 같은 종류는 개인이 기르고자 마음먹으면 쉽게 데려올 수 있었기에 많은 가구가 반려동물을 지닌 케이스를 드물지 않게 보였던 것이다. 어릴 적부터 SBS TV 정규방송에서 ‘동물농장’이라는 프로그램을 토요일 주말 아침마다 방영해 나도 그렇지만 가족들 모두가 자리를 지키고 시청한 기억이 있다. 현재는 정규방송 외에도 유튜브나 그 외 플랫폼들이 급격히 늘어나고 발전하면서 개인 스트리머들도 덩달아 늘어났다. 개인까지 뛰어들어 더욱 다양하고 더욱 리얼리티스러운 콘텐츠가 우후죽순 솟아나 미처 다 접하지 못할 만큼 방대한 시장 양상을 이룬 것일 테다.



<그림 1> TV 동물농장 : SBS

우리나라 전체 가구의 29.9%가 반려동물을 기르고 있다고 KB경영연구소의 ‘2025 반려동물 보고서’에서

2) 서혜원·김하진, 동물 유튜브 귀여움을 팝니다, 속대신보, 2020.06.02.
<<https://news.sookmyung.ac.kr/news/articleView.html?idxno=5668>>

언급했다. 왜 이렇게 많은 가구들이 반려동물을 기르게 된 걸까? 쉽게 데려올 수 있는 환경도 한 몫을 차지하겠지만 외로움 해소에 큰 역할을 하고 부족한 정서적 교감을 채워주기 때문이 아닐까 추측해본다.³⁾

반려동물을 기르는 가구가 높은 확률로 존재하기 때문에 이와 비례하여 시장의 규모도 당연히 커질 가능성이 있다. 반려동물 산업의 크기가 2022년에 8조원을 넘어섰다고 한국농촌경제원에서 밝혔으며, 연평균 10% 수준의 가파른 성장세를 이루고 있다고 분석했다. 시장의 확장은 곧 오프라인뿐만 아니라 온라인 미디어 콘텐츠로 나아간 것이며, 그중에서도 특히 유튜브가 그 중심에 서서 핵심 플랫폼으로 기능하고 있다.⁴⁾

유튜브 플랫폼은 반려동물 콘텐츠 소비의 주된 공간이 되었다. 강아지·고양이 영상 조회수가 2017년 대비 2018년 상반기에 각각 86%, 77% 증가하였다고 속대신보에서 언급했다. 시청자는 실제로 동물을 기르지 않아도 영상을 통해 대리양육이라는 감정과 랜선 집사로서의 정체성을 획득하여 채널 구독자들 간의 소속감의 확장으로 이어진다. 현실적 제약을 넘어 실제 책임을 요구하지 않기 때문에 폭넓게 수용하는 경향이 있다.⁵⁾⁶⁾

코로나19 이후 사회적 거리두기로 인한 고립감, 비대면 문화 확산 속에서 반려동물 채널의 성장이 궤도를 밟고 더욱 가속화되었다. 에버랜드 동물원의 아기 판다인 ‘푸바오’를 대표적인 예로 들 수 있겠다. ‘강철원’ 사육사와의 케미는 당시 큰 화제를 일으켰고 ‘판다 아빠’, ‘할부지’, ‘강바오’ 등의 별명으로 불리우며, 당시 폭발적인 인기를 끌며 모았다. 영상 평균 조회수가 300만 회를 상회하고, 2024년 기준 누적 조회수 5억 회를 돌파한 것으로 한겨레 신문에서 보도했다.⁷⁾



<그림 2> 푸바오와 강철원 사육사 : 에버랜드

3. 반려동물 콘텐츠의 사회적 영향

3.1. 이상적 이미지 주입과 인식의 변화

반려동물은 유튜브 콘텐츠 안에서 영상의 미감을 살리기 위해 현실보다 더 이상적인 이미지로 제공되기 때문에 대중의 인식은 나날이 왜곡되고 있다. 사람 같은 울음 소리를 내며 말뚝한 눈망울로 카메라 렌즈를 응시하는 고양이라든가, 목욕이 싫은 진도믹스 ‘복순이’는 주인의 입에서 ‘목욕할까?’라는 음성을 들으면 도망가 숨어다녀서 사람들에게 큰 재미를 주었다. 개인 크리에이터의 일상 영상은 현실적이면서도 일면의 단편일 뿐이라고 생각된다.

“웹툰 <마루는 강쥐>에서 반려동물은 가족 구성원의 상징으로 제시되지만, 여전히 인간 중심의 관계 속

3) 황원경·김남경·강운정, 2025 한국 반려동물 보고서, KB경영연구소, 2025.

<<https://www.kbfg.com/kbresearch/report/reportView.do?reportId=2000531>>

4) 이용건 외, 반려동물 산업 조사체계 진단 및 실태조사, 한국농촌경제연구원.

<<https://www.krei.re.kr/krei/page/53?cmd=view&biblioid=534560&pageIndex=1>>

5) 서혜원·김하진, 동물 유튜브 귀여움을 팝니다, 속대신보, 2020.06.02.

<<https://news.sookmyung.ac.kr/news/articleView.html?idxno=5668>>

6) 권진경, 웹툰 <마루는 강쥐>에 나타난 가족으로서의 반려동물 인식 변화 연구, 우리문학연구 제87집, 2025, 229-257쪽.

7) 문동열, 동물 콘텐츠 수익도, 조회수도 ‘억’…귀한 존재는 현명하게, 한겨레, 2024.06.09.

<https://www.hani.co.kr/arti/economy/economy_general/1143959.html>

에서 감정적 위안의 도구로 소비된다”고 권진경의 논문에서 지적한다.⁸⁾ 웹툰뿐만 아니라 유튜브에서도 비슷한 경향을 보이는데, 채널의 주제에 따라 다를 수 있겠지만 대부분은 동물의 공격적인 모습이나 혼자 있으려고 하는 독립성, 질병으로 인한 병원비나 입원비 관련 모습은 감추려는 의도가 다반사이다. 일반적으로 좋은 모습이 아니라고 판단되는 것은 가리고, 좋은 부분만을 접하려는 대중의 특성 때문일 것이다. 이런 미디어 구조를 ‘편집된 현실’이라고 속대신보에서 언급했다. 생명체라면 단연 스트레스를 받는 것은 고사하고 언젠가는 질병에 걸릴 수밖에 없는데, 대중이 원치 않는 정보이기 때문에 콘텐츠 제작자는 긍정적인 면을 우선 제공하는 현실이다. 사람들은 지속적으로 좋은 부분만을 접하게 되기 때문에 인식에 오류가 생기는 것이다.



<그림 3> 마루는 강쥐 : 모쥼

3.2. 충동적 입양과 유기동물 증가

인식의 오류는 자연스럽게 충동적인 입양 동기와 결정까지 이어질 수 있고, 준비되지 않은 상태에서 반려동물을 들이게 되면 예상치 못한 문제들도 당연히 발생하기 마련이다. 금전적으로든 위치적으로든 여유가 되는 상황이라면 극복할 수도 있겠지만 모든 가구가 상황이 잘 풀리리란 보장은 없는 법이다. ‘2022 동물보호 및 복지관리 실태조사’에 따르면 신규 등록된 동물(반려견) 수는 290,958마리이고, 누적 총 3,025,859마리로 농림축산검역본부에서 발표했다. 이중 유튜브나 각종 SNS를 통해 반려동물 콘텐츠를 접하고 가볍게 입양을 결정한 사례도 분명히 있었을 것이라 판단이 된다. 동물은 단순히 귀엽기만 한 존재가 아니라 사람이 책임지고 감당해야 할 반려인데, 영상 속 귀여운 장면에 혹해 실제 양육의 어두운 면을 마주하지 못한 채 데려오게 되면 파양이나 유기 결정도 쉽게 내릴 수 있게 되는 것이다.⁹⁾

속대신보에서는 이 같은 유튜브로 인해 발생하는 문제점을 ‘감정 소비의 연장선상에서 이루어진 입양’이라고 언급했다. 반려동물을 실존하는 생명체로 바라보기보다, ‘인간의 힐링 매개체’ 정도로 여기게 되면서 신중해야 할 입양 결정을 비교적 충동적으로 만들고, 양육 부담이 예상 외로 크면 곧바로 유기로 이어진다는 것이다.¹⁰⁾

‘2022 동물보호 및 복지관리 실태조사’에 따르면 유실·유기동물을 113,440마리 구조했다고 농림축산검역본부에서 발표했다. 이중 31,182마리가 새로운 주인을 찾아가고, 14,031마리가 소유주에게 반환되는데 나머지는 자연사하거나 인도적 처리가 이루어졌다고 한다. 유기동물 증가의 근본적인 원인 중 하나로 ‘비현실적인 반려동물 이미지를 미디어를 통해 확산되었다’라는 지적이 제기된다.¹¹⁾ 일부 개인 유튜브 스트리머의 영상 제작 방식이 동물권을 해치는 경우도 적지 않을 것이다. ‘투명벽’, ‘레мок 먹이기’, ‘휴지벽’ 등의 솟품 전용 콘텐츠를 사례로 들며 동물의 본능을 무시하고 인간의 도파민을 위해 이용하는 연출은 학대와 다를 바가 없다고 속대신보에서 언급한다. 서론에서 이야기했던 ‘갑수목장’ 채널의 사건은 동물학대를 대표하는 사례로, 선한 이미지로 포장된 콘텐츠가 윤리적으로 위선이었을 뿐임을 여실히 나타낸 사례이다.

8) 권진경, 웹툰 <마루는 강쥐>에 나타난 가족으로서의 반려동물 인식 변화 연구, 우리문학연구 제87집, 2025, 229-257쪽.

9) 농림축산식품부, 2022년 반려동물 보호복지 실태조사, 농림축산검역본부, 2022. <<https://www.animal.go.kr/front/community/show.do?boardId=boardID03&page=1&pageSize=10&keyword=&column=&menuNo=5000000019&seq=300168>>

10) 민병헌, 조회수가 만든 비극, 동물 유튜브가 낳은 논란, 속대신보, 2020.05.18. <<http://www.ssunews.net/news/articleView.html?idxno=7882>>

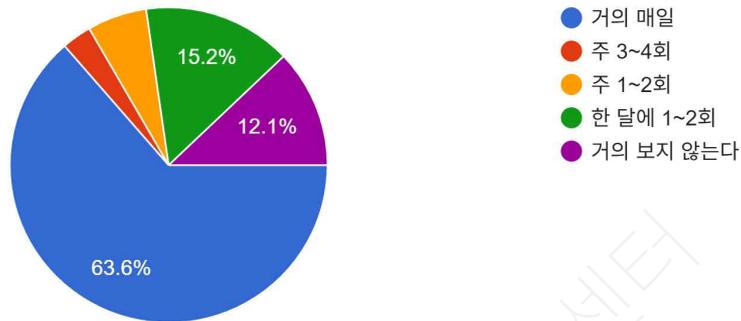
11) 문동열, 동물 콘텐츠 수익도, 조회수도 ‘억’...귀한 존재는 현명하게, 한계레, 2024.06.09. <https://www.hani.co.kr/arti/economy/economy_general/1143959.html>

4. 반려동물 콘텐츠에 대한 사람들의 인식 분석

<그림 4>의 '유튜브에서 반려동물 관련 영상을 얼마나 자주 보십니까?'라는 문항에 33명 중 63.6%의 비율로 '거의 매일' 시청한다고 응답하였다. 여기에 '주 3~4회'까지 포함한다면 72.7%가 자주 접하게 되는 콘텐츠 유형임을 알 수 있고, 이는 반려동물 콘텐츠에 대한 사람들의 관심도가 상당히 높음을 의미한다.

2-1. 유튜브(또는 쇼츠, 릴스 포함)에서 반려동물 관련 영상을 얼마나 자주 보십니까?

응답 33개

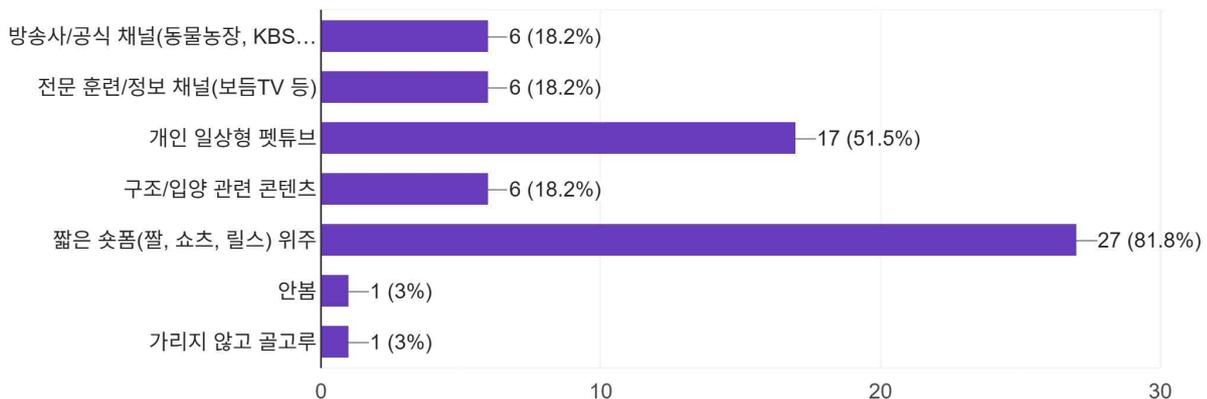


<그림 4> 유튜브 반려동물 콘텐츠를 접하는 빈도의 설문조사 결과

복수 선택이 가능한, 시청하는 반려동물 콘텐츠의 종류에 대한 문항에서는 '짧은 숏폼 위주'가 81.8%로 가장 많은 비율을 차지했다. 그다음으로는 '개인 일상형 펫튜브'가 51.5%의 비율로 나타났다. 이 결과를 통해 알 수 있는 점은 사람들은 대체로 가볍게 즐길 수 있는 콘텐츠 위주로 소비하고, 방송사 공식 채널에서 제공하는 다큐 프로그램이나 전문 훈련, 구조와 같이 스트레스 유발 요소가 있는 콘텐츠는 그리 선호하지 않음을 알 수 있다.

2-2. 주로 어떤 채널/형태의 반려동물 콘텐츠를 보십니까? (복수 선택 가능)

응답 33개

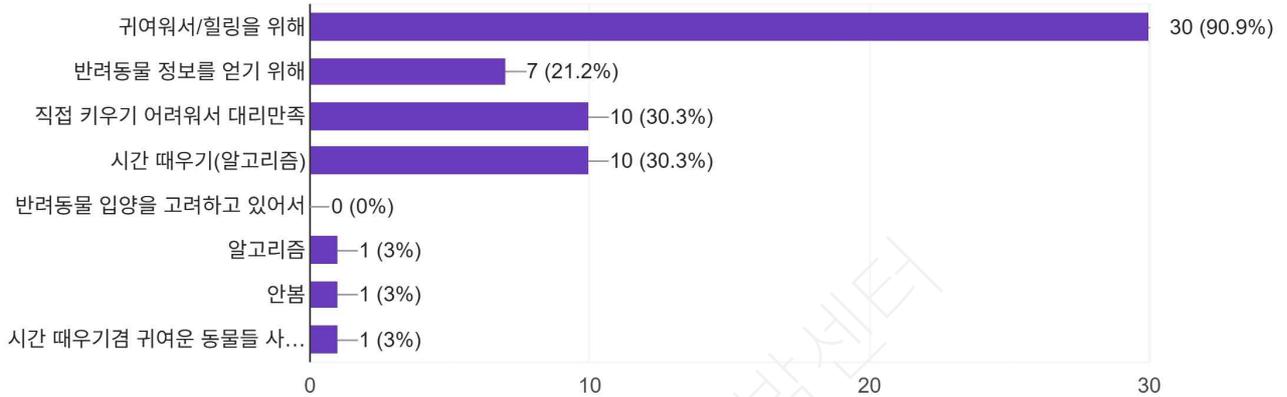


<그림 5> 주로 시청하는 반려동물 콘텐츠의 종류에 대한 설문조사 결과

<그림 6>에서는 복수 선택이 가능한, '반려동물 콘텐츠를 시청하는 주된 이유가 무엇인가요?'라는 문항에 '귀여워서/힐링을 위해'가 90.9%의 압도적인 비율로 나타나 <그림 5>의 해석을 뒷받침하고 있다. 이는 반려동물 콘텐츠를 시청하는 사람들의 주된 목적이 짧은 영상 위주의 콘텐츠를 가볍게 접하며 즐기고자 했기 때문에 나타난 결과로 해석할 수 있다.

2-3. 반려동물 콘텐츠를 시청하는 주된 이유는 무엇입니까? (복수 선택 가능)

응답 33개

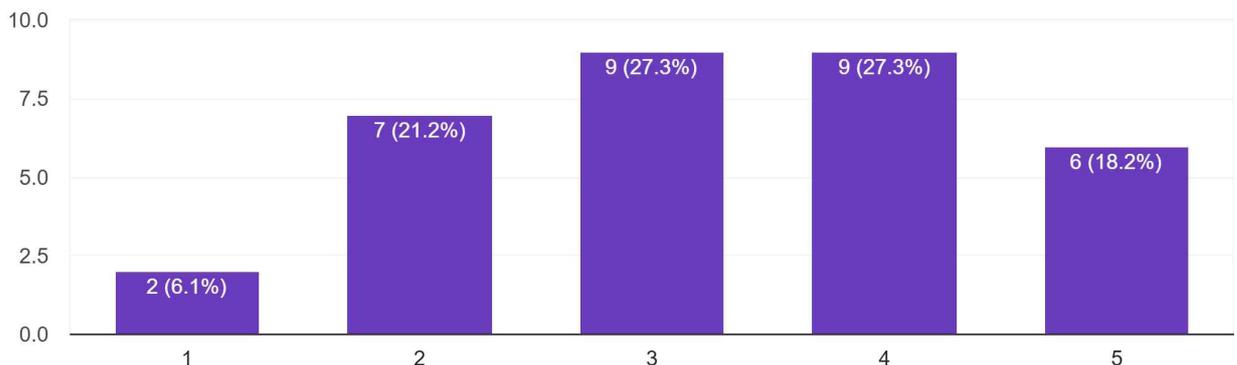


<그림 6> 반려동물 콘텐츠를 시청하는 주된 이유에 대한 설문조사 결과

<그림 7>에서 눈길을 끄는 화면 속 동물에 대해 실제 모습보다 더 귀엽고 가꾸어진 모습이라고 72.8%가 판단하며 3점 이상의 점수를 주었다. 이는 콘텐츠 제작자로 인해 현실의 모습과는 괴리가 생긴 이상적인 이미지로 연출되고 있음을 보여주고 있다. 가볍게 받아들이기 쉬운 콘텐츠 종류 중 하나이기 때문에 이러한 전략은 시청자에게 친근하고 매력적인 존재로 반려동물을 받아들이게 할 가능성이 존재한다.

3-1. 유튜브에 나오는 반려동물은 실제보다 더 예쁘고 이상화되어 있다고 느낀다.

응답 33개

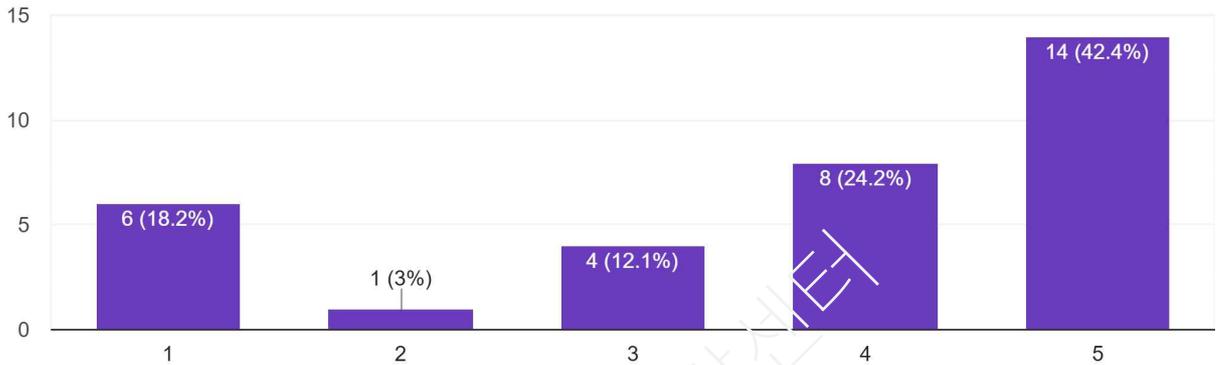


<그림 7> 화면 속 동물의 이상화에 대한 설문조사 결과

‘영상을 보다 보면 반려동물을 기르고 싶은 생각이 든다.’에 대한 문항에 78.7%의 비율로 3점 이상의 점수를 주며 대부분 긍정적인 반응을 보였음을 <그림 8>을 통해 알 수 있다. 반려동물 콘텐츠를 이상적으로 나타낸 영상물을 지속적으로 접하게 되면, 힐링이나 즐거움에 그치지 않고 시청자의 인식과 욕구에 영향을 미칠 가능성이 있다.

3-3. 영상을 보다 보면 “나도 키워보고 싶다”는 생각이 든다.

응답 33개

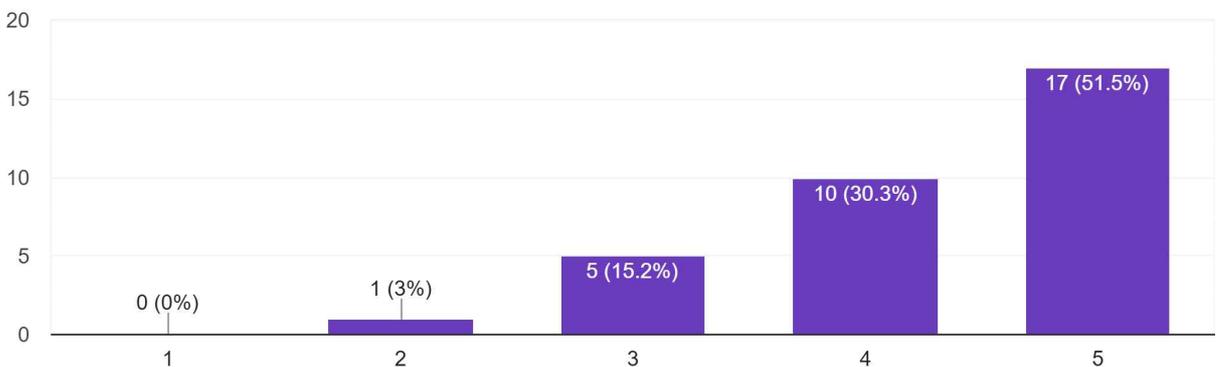


<그림 8> 반려동물 콘텐츠가 이용자에게 끼치는 영향에 대한 설문조사 결과

<그림 9>에서 ‘조회수를 위해 자극적인 장면을 넣는 펫튜브가 있다고 본다.’는 문항에 97%의 비율로 3점 이상의 점수를 주었다. <그림 9>와 마찬가지로 <그림 10>에서도 문제점을 제기한다. ‘유튜버가 유기동물을 구조했다고 소개할 때 의심해 본 적이 있다.’는 문항에 54.5%가 ‘가끔 한다’고 응답했고, 21.2%가 ‘자주 한다’고 응답했다. 시청자들의 의심은 나날이 늘어나는 상황에서 콘텐츠 제작자는 윤리의식을 갖추는 것이 바람직하다고 보여진다.

5-1. 조회수를 위해 자극적인 장면을 넣는 펫튜브가 있다고 본다. (5점척도)

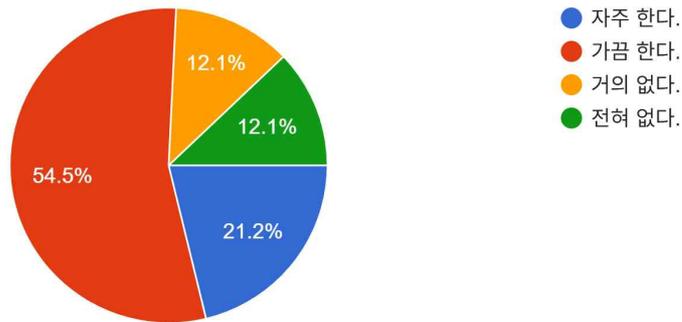
응답 33개



<그림 9> 반려동물 콘텐츠 제작자의 윤리의식에 대한 설문조사 결과1

5-3. 유튜버가 유기동물을 '구조했다'고 소개할 때, 실제인지 의심해 본 적이 있다.

응답 33개

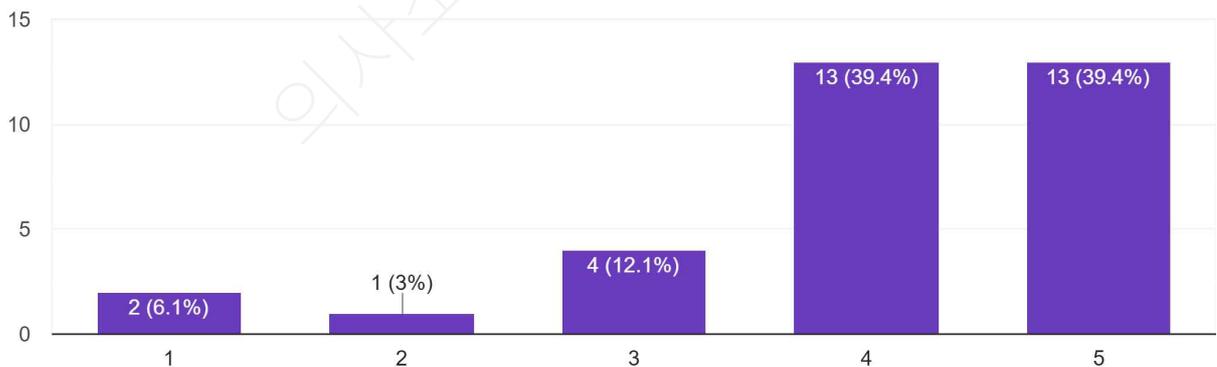


<그림 10> 반려동물 콘텐츠 제작자의 윤리의식에 대한 설문조사 결과2

<그림 11>에서 '갑수목장과 같은 조작이나 학대 논란이 유관 콘텐츠 전반의 신뢰를 떨어뜨렸다고 생각한다.'는 문항에 대해 90.9%의 비율로 3점 이상을 주었다. 이는 일부 유튜버의 옳지 못한 행동으로 인해 반려동물 콘텐츠 전반의 신뢰가 훼손되었음을 알 수 있고, 시청자들의 의심도 심화되었다. 유튜브라는 플랫폼을 통해 반려동물 콘텐츠가 수익성이 존재하는 이상, 힐링과 공감의 콘텐츠라는 기존 인식에서 벗어나 윤리적 문제에 대한 검증이 필요하다고 보여진다.

5-2. '갑수목장'과 같은 조작/학대 논란이 펫튜브 전반의 신뢰를 떨어뜨렸다고 생각한다. (5점척도)

응답 33개

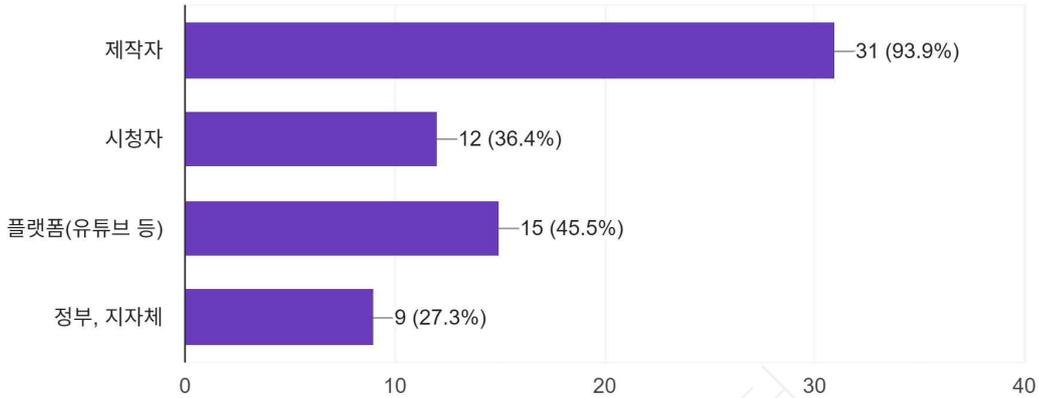


<그림 11> 일부 반려동물 콘텐츠 제작자의 조작/학대 논란에 대한 설문조사 결과

'콘텐츠 제작자와 시청자, 정부 중 가장 큰 책임이 있다고 생각하는 주체는 어디입니까?'라는 문항에 <그림 12>에서 93.9%가 '제작자'에게 존재한다고 응답했다. 이는 대다수의 시청자가 반려동물 콘텐츠에서 발생하는 문제의 시발점이 제작 과정에 있다고 생각한다는 것을 보여준다. 반려동물의 생명 윤리와 이미지 형성에 직접적인 영향을 미치는 것은 제작자이기에 상대적으로 높은 책임이 있다고 해석할 수 있다.

6-6. '콘텐츠 제작자', '시청자', '플랫폼', '정부' 중 현재 가장 큰 책임이 있다고 생각하는 주체는 어디입니까?
(중복 선택 가능)

응답 33개

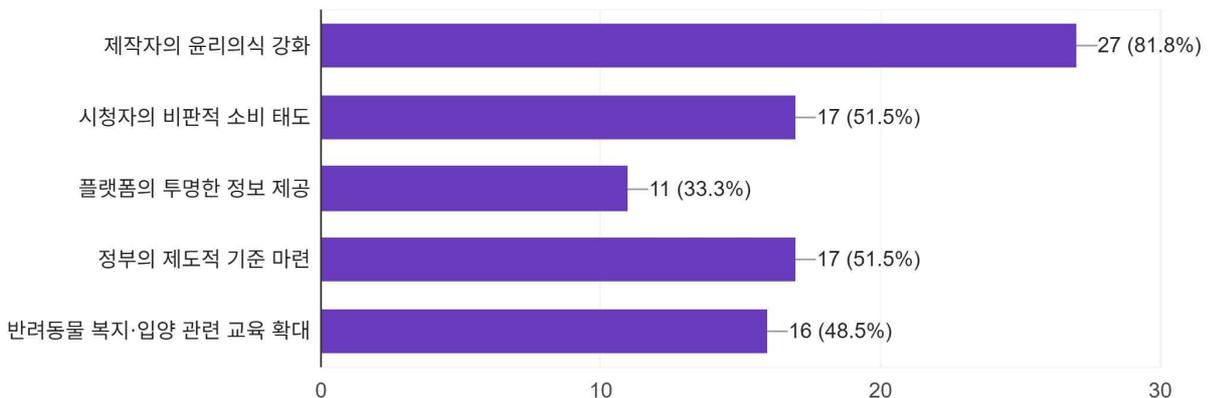


<그림 12> 반려동물 콘텐츠 문제의 책임에 대한 설문조사 결과

<그림 13>을 통해 최종적으로 유튜브 반려동물 콘텐츠가 나아가야 할 올바른 방향성에 대해 조사했다. '올바른 방향으로 발전하기 위해 가장 중요하다고 생각하는 것은 무엇입니까?'라는 문항에 81.8%가 '제작자의 윤리의식 강화'가 가장 중요하다고 응답하였다. 더불어 '시청자의 비판적 소비 태도'와 '정부의 제도적 기준 마련', '반려동물 복지와 입양 교육 확대' 역시 전반적으로 중요하다는 응답으로 나타났다. 이는 제작자·시청자·제도적 차원의 노력이 함께 이루어져야 반려동물 콘텐츠의 문제점을 해소하고 올바른 방향으로 나아갈 수 있을 것으로 보여진다.

6-7. 향후 유튜브 반려동물 콘텐츠가 올바른 방향으로 발전하기 위해 가장 중요하다고 생각하는 것은 무엇입니까? (복수 선택 가능)

응답 33개



<그림 13> 유튜브 반려동물 콘텐츠의 올바른 방향성에 대한 설문조사 결과

5. 반려동물 콘텐츠의 문제점과 개선방안

5.1. 콘텐츠 제작자와 소비자의 책임 인식 강화

제작자는 반려동물의 취급을 소재로 여기지 않고 소중한 가족의 일원으로써 생명 윤리를 지켜 올바른 콘텐츠 제작에 힘써야 한다. “반려동물 콘텐츠 제작은 인간의 즐거움을 위한 연출이 아니라, 동물과의 상호존중을 담보해야 한다”고 양문희는 강조한다.¹²⁾ 의도적으로 동물의 감정 표현을 유도하거나 ‘챌린지형’ 연출같이 자극적인 반응을 끌어내기 위한 시도는 자제하여야 한다. ‘투명벽’, ‘레몬 먹이기’, ‘휴지벽’ 등의 유행은 명백히 동물의 스트레스 반응을 이용한 사례로, 이를 단순한 장난으로 소비하는 것은 옳지 않다고 속대신보에서 언급한다.¹³⁾

소비자 또한 단순히 수용자에서 벗어나 감시자가 되어주어야 한다. 지금도 윤리적인 부분을 잘 지켜가며 영상을 제작하는 제작자는 분명 존재할 테지만, 문제는 늘 지키지 않는 제작자로 하여금 발생하기 때문에 수익의 근원인 이용자들이 항상 경계해야 한다.

5.2. 정책적·사회적 대응 강화

동물보호법은 여전히 동물학대 문제에 대응하기 어렵다는 편견을 가지고 있고, 실제로 ‘숨방망이’ 처벌로 유명하다. 동물보호법 법률 제20581호 처벌 규정을 보면 제10호 동물학대 등의 금지 위반 시 맹견 사육 금지, 강제 보호, 시설 폐쇄 명령, 영업의 등록 금지, 영업의 허가 또는 등록의 취소, 3년 이하의 징역 또는 3천만원 이하의 벌금에 처한다고 나와있다.¹⁴⁾ 그러나 실제로는 데일리벳에서 보도한 것처럼 동물보호법 위반 사건이 재판까지 이어지는 경우는 3%에 불과하고, 재판에 넘겨져도 80% 이상이 벌금형에 그친다는 게 현실이다.¹⁵⁾ 미디어 기반 학대라면 더욱 처벌하기 어려운 상황일 것이다. “유튜브 상의 학대 장면은 실시간 방송이 아닌 촬영이나 편집을 거친 결과물이기에, 행위자를 처벌하는 데 법적 공백이 존재한다고 속대신보에서 분석했다.¹⁶⁾

제도 개선은 정부 차원으로도 이루어지고 있는데, ‘제2차 동물복지 5개년 종합계획(2020-2024)’을 발표하여 동물학대 행위로 동물을 사망하게 한 경우 형량이 2년 이하 징역에서 3년 이하로 상향된 것이며, 벌금 또한 3천만원 이하로 강화되었다.¹⁷⁾ 그러나 마찬가지로 미디어 속 연출형 학대, 허위 구조 등은 적용 범위에 해당하지 않고 물리적 학대 중심적인 법률이다.

현실적인 개선 방안을 생각해 보면 플랫폼 자율규제와 더불어 공적 모니터링 체계가 구축되면 어떠한 의견을 제안해 본다. 유튜브는 자체적으로 광고주 친화적 가이드라인을 두고 있으나, 말 그대로 광고 제한이나 수익 제한 이상의 실효성을 확보하지 못하고 있다고 속대신보에서 언급한다.¹⁸⁾ 실제로 동물권행동단체 ‘카라’는 이미 시민 자원봉사자단을 꾸려 미디어 속 동물권 침해 사례를 모니터링하고 있으며, 법적·행

12) 양문희, 반려동물 유튜브 인기 채널 내용분석: 제작 주체에 따른 특성을 중심으로, 커뮤니케이션학 제31권 3호, 2023, 111-139쪽.

13) 서혜원·김하진, 동물 유튜브 귀여움을 팝니다, 속대신보, 2020.06.02.
<<https://news.sookmyung.ac.kr/news/articleView.html?idxno=5668>>

14) 농림축산식품부, 동물보호법 법률 제20581호, 농림축산식품부, 2025.
<<https://www.law.go.kr/%EB%B2%95%EB%A0%B9/%EB%8F%99%EB%AC%BC%EB%B3%B4%ED%98%B8%EB%B2%95>>

15) 윤상준, “어차피 걸려도 벌금형이다” 동물학대 범죄 양형기준 만들어야, 데일리벳, 2022.12.09.
<<https://www.dailyvet.co.kr/news/policy/176766>>

16) 민병헌, 조회수가 만든 비극, 동물 유튜브가 낳은 논란, 속대신보, 2020.05.18.
<<http://www.ssunews.net/news/articleView.html?idxno=7882>>

17) 농림축산식품부, 제2차 동물복지 5개년 종합계획(2020-2024), 2022.
<https://www.kaap.or.kr/s7.html?mode=read&idx=110067&kwd=&page=1&page_list=1&db_name=s7>

18) 서혜원·김하진, 동물 유튜브 귀여움을 팝니다, 속대신보, 2020.06.02.
<<https://news.sookmyung.ac.kr/news/articleView.html?idxno=5668>>

정적 대응으로 연결하고 있다.¹⁹⁾²⁰⁾ 이제는 민관과 시민 감시체계를 넘어 공적 모니터링 규제가 만들어져야 하지 않을까.

5.3. 교육적 접근

제도적으로 강화하는 것이 정책적 대응이라면, 사회 전반의 인식 구조를 변화시켜야 하는 교육적 접근은 장기적인 과제가 될 것이다. 알파 세대는 오로지 디지털 시대만을 경험한 최초의 세대로 미디어 콘텐츠의 주 소비자이자 미래의 제작 주체이다. 그러므로 미디어 속 윤리 문제에 대한 교육의 공백을 교육부 차원에서 보완해야 할 필요성이 보인다. 예를 들어, 유튜브 반려동물 영상을 분석하며 비판적 사고를 유도하기 위해 “이 장면에서 동물은 어떤 감정을 느낄까?”, “동물은 어떤 환경에서 자라는 것 같아?” 같은 질문을 던지는 것이다. 감정 중심의 교육은 주입식 암기를 넘어, 생명 감수성과 미디어 윤리를 터득할 수 있도록 도와줄 것이다.²¹⁾ 더 나아가 고등교육 기관에서는 반려동물 관련 학과 외에도 교양 과목으로 수강할 수 있게 교육과정을 검토해 보는 것도 좋은 방안이 될 것이라 생각된다.

6. 결론

대중에게 유튜브 반려동물 콘텐츠가 인기를 얻는 것은, 솟폼에서 쉽고 빠르게 귀여움과 힐링을 얻을 수 있기 때문이다. 영상에서는 제작자의 의도대로 편집되어 실제 반려동물을 양육하는 현실과는 거리가 있음에도 밝고 이상적인 이미지만이 사람들의 인식에 영향을 주었다. 긍정적인 장면만을 지속적으로 접하다 보면 자연스럽게 어려움이나 책임은 뒷전이 되어 충동적인 입양으로 이어지고, 자격이 부족한 보호자들은 결국 감당할 수 없어 파양을 선택하기 때문에 당연히 유기동물이 증가하게 되는 것이다.

유튜브 반려동물 콘텐츠 인식조사에서 반려동물 영상을 ‘일상적으로 시청한다’고 대다수가 응답하였으며, 그 이유는 주로 ‘귀여워서/힐링을 위해서’이다. 일부는 반려동물 콘텐츠를 보면서 ‘키우고 싶다’는 생각이 들었다고 응답하였는데, 이는 실제로 시청자의 인식과 욕구에 유의미한 영향을 줄 수 있음을 나타내고 있다. 콘텐츠 제작자가 유튜브 조회수를 위해 자극적인 장면을 연출하는 것에 대해 우려하는 응답도 다수 존재했다. 시청자는 유튜브 콘텐츠의 상업적, 윤리적 문제점을 인지하여 비판적 시각으로 바라보고 있다. 유튜브 반려동물 콘텐츠로 인한 문제점은 제작자에게 가장 많은 책임이 있지만, 시청자와 제도적 차원의 노력이 함께 이루어져야 상황을 개선하고 올바른 방향으로 나아갈 수 있다.

제도적으로 책임을 물을 수 없는 지금 상황에 대한 논의가 필요하다고 생각된다. 현재로서는 디지털 콘텐츠에 가장 익숙한 주체가 미디어 콘텐츠를 정확하게 바라보고 판단하는 것이 최선으로 보여진다. 반려동물을 유튜브 소재로만 바라보는 시선을 제작자 스스로가 경계해야 하고, 시청자는 윤리적 문제가 있는 콘텐츠를 분별하는 비판적 시각을 길러야 한다. 현행 동물보호법으로는 미디어 속 동물학대를 처벌하는 것은 어려운 게 현실이다. 유튜브도 플랫폼 특성상 광고나 수익 관련으로만 내부 조치가 이루어지기에 실효성이 부족하다. 유튜브 반려동물 콘텐츠는 단순히 힐링과 재미를 넘어서 사회적인 문제와 직결되어 있다. 반려동물에 대한 왜곡된 인식을 바로잡고, 제작자·시청자·제도적 대응과 같이 모두가 책임을 나누어야만 건강한 미디어 환경을 만들 수 있다. 이러한 변화가 쌓일 때 비로소 반려동물을 둘러싼 다양한 문제가 조금씩

19) 카라. [모니터링 결과 1] 유튜브 413개 동물 영상 모니터링했습니다!, 동물권행동 카라, 2020.07.30.

<https://www.ekara.org/activity/education/read/13310?utm_source=chatgpt.com>

20) 카라. 동물권행동 카라의 미디어 모니터링 분석 도구, 카라에듀, 2020.08.026.

<https://karaedu.org/details/undefined/undefined/833?utm_source=chatgpt.com>

21) 권진경, 웹툰 <마루는 강쥐>에 나타난 가족으로서의 반려동물 인식 변화 연구, 우리문학연구 제87집, 2025, 229-257쪽.

공정적으로 해결될 수 있을 것이다.

참고 문헌

- 권진경, 웹툰 <마루는 강쥐>에 나타난 가족으로서의 반려동물 인식 변화 연구, 우리문학연구 제87집, 2025, 229-257쪽.
- 김수정·객원, 반려동물 시장 8조원 규모… 바야흐로 펫코노미(Pet + Economy) 시대, 조선일보, 2023.08.30.
<https://www.chosun.com/special/special_section/2023/08/30/IYQ7AAJCTBHCDPBXUFUHO25ZCCM/>
- 농림축산식품부, 2022년 반려동물 보호복지 실태조사, 농림축산검역본부, 2022.
<<https://www.animal.go.kr/front/community/show.do?boardId=boardID03&page=1&pageSize=10&keyword=&column=&menuNo=5000000019&seq=300168>>
- 농림축산식품부, 동물보호법 법률 제20581호, 농림축산식품부, 2025.
<<https://www.law.go.kr/%EB%B2%95%EB%A0%B9/%EB%8F%99%EB%AC%BC%EB%B3%B4%ED%98%B8%EB%B2%95>>
- 농림축산식품부, 제2차 동물복지 5개년 종합계획(2020-2024), 2022.
<https://www.kaap.or.kr/s7.html?mode=read&idx=110067&kwd=&page=1&page_list=1&db_name=s7>
- 민병현, 조회수가 만든 비극, 동물 유튜브가 낳은 논란, 송대신보, 2020.05.18.
<<http://www.ssunews.net/news/articleView.html?idxno=7882>>
- 문동열, 동물 콘텐츠 수익도, 조회수도 '억'…귀한 존재는 현명하게, 한겨레, 2024.06.09.
<https://www.hani.co.kr/arti/economy/economy_general/1i43959.html>
- 서혜원·김하진, 동물 유튜브 귀여움을 팝니다, 속대신보, 2020.06.02.
<<https://news.sookmyung.ac.kr/news/articleView.html?idxno=5668>>
- 양문희, 반려동물 유튜브 인기 채널 내용분석: 제작 주체에 따른 특성을 중심으로, 커뮤니케이션학 제31권 3호, 2023, 111-139쪽
- 윤상준, “어차피 걸려도 벌금형이다” 동물학대 범죄 양형기준 만들어야, 데일리벳, 2022.12.09.
<<https://www.dailyvet.co.kr/news/policy/176766>>
- 이학범, 국내 반려동물 시장규모 8.5조원 추산…2032년에는 21조원, 데일리벳, 2024.06.06.
<<https://www.dailyvet.co.kr/news/industry/214784>>
- 이용건 외, 반려동물 산업 조사체계 진단 및 실태조사, 한국농촌경제연구원.
<<https://www.krei.re.kr/krei/page/53?cmd=view&bibliId=534560&pageIndex=1>>
- 카라, [모니터링 결과 1] 유튜브 413개 동물 영상 모니터링했습니다!, 동물권행동 카라, 2020.07.30.
<https://www.ekara.org/activity/education/read/13310?utm_source=chatgpt.com>
- 카라, 동물권행동 카라의 미디어 모니터링 분석 도구, 카라에듀, 2020.08.026.
<https://karaedu.org/details/undefined/undefined/833?utm_source=chatgpt.com>
- 황원경·김남경·강운정, 2025 한국 반려동물 보고서, KB경영연구소, 2025.
<<https://www.kbfg.com/kbresearch/report/reportView.do?reportId=2000531>>

부록

유튜브 반려동물 콘텐츠에 대한 인식조사 설문지

본 설문조사는 유튜브 등 영상 플랫폼의 반려동물 콘텐츠 시청 실태와 이에 대한 인식을 파악하기 위한 것입니다. 모든 응답은 익명으로 처리되며, 응답 내용은 연구 목적 외에는 사용하지 않습니다.

소요 시간 : 5분 내외

1-1. 응답자 기본 정보

- 남성
- 여성
- 응답하지 않음

1-2. 응답자 연령

- 10대
- 20대
- 30대
- 40대 이상

1-3. 반려동물 양육 여부

- 현재 키우고 있다.
- 과거에 키운 적 있다.
- 키운 적 없다.

2-1. 유튜브(또는 쇼츠, 릴스 포함)에서 반려동물 관련 영상을 얼마나 자주 보십니까?

- 거의 매일
- 주 3~4회
- 주 1~2회
- 한 달에 1~2회
- 거의 보지 않는다

2-2. 주로 어떤 채널/형태의 반려동물 콘텐츠를 보십니까? (복수 선택 가능)

- 방송사/공식 채널(동물농장, 애니멀 등)
- 전문 훈련 정보 채널(강형욱의 보듬TV 등)
- 개인 일상형 펫튜브
- 구조/입양 관련 콘텐츠
- 짧은 숏폼(짤, 쇼츠, 릴스) 위주
- 기타 :

2-3. 반려동물 콘텐츠를 시청하는 주된 이유는 무엇입니까? (복수 선택 가능)

- 귀여워서/힐링을 위해
- 반려동물 정보를 얻기 위해
- 직접 키우기 어려워서 대리만족
- 시간 때우기(알고리즘)
- 반려동물 입양을 고려하고 있어서
- 기타 :

3-1. 유튜브에 나오는 반려동물은 실제보다 더 예쁘고 이상화되어 있다고 느낀다.

(1) ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ (5)

3-2. 영상에서는 반려동물을 돌보는 현실적인 어려움(비용, 배변, 질병 등)이 충분히 보이지 않는다.

(1) ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ (5)

3-3. 영상을 보다 보면 “나도 키워보고 싶다”는 생각이 든다.

(1) ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ (5)

3-4. 반려동물은 사람에게 위로를 주는 존재라는 인식이 영상 때문에 더 강해졌다.

(1) ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ (5)

3-5. 반려동물을 하나의 콘텐츠 소재로 소비하는 경향이 있다고 느낀다.

(1) ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ (5)

4-1. 유튜브 반려동물 콘텐츠를 본 뒤, 실제로 입양·분양을 알아본 적이 있다.

있다.

없다.

4-2. (4-1에서 있다 선택 시) 입양/분양을 알아보게 된 가장 큰 이유는 무엇이었습니까?

영상 속 동물이 너무 귀여워서

내가 키우는 모습이 상상돼서

구조/입양의 필요성을 느껴서

가족/지인의 권유

해당 사항 없음

기타 :

4-3. 영상만 보고 입양을 결정하는 것은 충동적일 수 있다고 생각한다.

그렇다.

아니다.

4-4. 실제 양육이 영상에서 보이는 것보다 훨씬 어렵다는 것을 알고 있다.

(1) ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ (5)

5-1. 조회수를 위해 자극적인 장면을 넣는 펫튜브가 있다고 본다.

(1) ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ (5)

5-2. ‘갑수목장’과 같은 조작/학대 논란이 펫튜브 전반의 신뢰를 떨어뜨렸다고 생각한다.

(1) ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ (5)

5-3. 유튜브가 유기동물을 ‘구조했다’고 소개할 때, 실제인지 의심해 본 적이 있다.

자주 한다.

가끔 한다.

거의 없다.

○ 전혀 없다.

5-4. 후원이나 수익을 받는 채널은 촬영 과정과 동물 출처를 공개할 책임이 있다고 본다. (5점척도)

(1) ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ (5)

6-1. 동물 관련 유튜브 콘텐츠에 최소한의 윤리 기준이나 안내 문구(예: “동물복지 기준을 준수한 촬영”)를 표시하는 것에 대해 어떻게 생각하십니까?

- 매우 필요하다.
- 어느 정도 필요하다.
- 잘 모르겠다.
- 큰 의미 없다.
- 불필요하다.

6-2. 유튜브가 직접 영상을 삭제하거나 제재하기는 어렵다고 할 때, 현실적으로 어떤 조치가 가장 바람직하다고 생각하십니까? (복수 선택 가능)

- 학대 의심 콘텐츠에 ‘주의 문구’나 신고 기능을 강화한다.
- 동물복지 검토를 마친 콘텐츠에 ‘인증 마크’를 표시한다.
- 알고리즘이 학대성·자극성 콘텐츠 노출을 줄이도록 조정한다.
- 동물 관련 유튜버의 촬영 가이드라인을 공개한다.
- 별도의 공공 캠페인(교육·홍보 등)을 운영한다.
- 기타 :

6-3. 반려동물 콘텐츠가 유기동물 보호·입양 안내 같은 공익적 정보와 함께 제공되면 좋겠다.

(1) ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ (5)

6-4. 정부나 지자체가 반려동물 콘텐츠 산업의 윤리 기준을 마련하는 데 적극 개입해야 한다고 생각한다.

(1) ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ (5)

6-5. 학교나 지역사회에서 반려동물 콘텐츠의 사회적 영향에 대한 교육이 필요하다고 생각한다.

(1) ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ (5)

6-6. ‘콘텐츠 제작자’, ‘시청자’, ‘플랫폼’, ‘정부’ 중 현재 가장 큰 책임이 있다고 생각하는 주체는 어디입니까? (복수 선택 가능)

- 제작자
- 시청자
- 플랫폼(유튜브 등)
- 정부, 지자체
- 기타 :

6-7. 향후 유튜브 반려동물 콘텐츠가 올바른 방향으로 발전하기 위해 가장 중요하다고 생각하는 것은 무엇입니까? (복수 선택 가능)

- 제작자의 윤리의식 강화
- 시청자의 비판적 소비 태도
- 플랫폼의 투명한 정보 제공
- 정부의 제도적 기준 마련
- 반려동물 복지·입양 관련 교육 확대
- 기타 :

추가 의견 1) 유튜브 반려동물 콘텐츠의 가장 큰 문제점은 무엇이라고 생각하십니까?

()

추가 의견 2) 이러한 문제를 줄이기 위해 개인적으로 실천할 수 있는 일은 무엇이 있을까요?

()

추가 의견 3) 향후 정부나 사회가 반려동물 콘텐츠와 관련해 우선적으로 개선해야 한다고 생각하는 부분이 있다면 자유롭게 작성해 주세요.

()

의사소통능력개발센터

한국 사회의 제로 음료 소비문화와 실태 조사에 관한 연구

목차

1. 서론
 - 1.1. 연구 배경과 필요성
 - 1.2. 연구 목적과 방법
 2. 제로 음료 소비문화와 현황
 - 2.1. 제로 음료 산업의 배경과 시장 규모
 - 2.2. 제로 음료 판매 현황과 추세
 - 2.3. 공공시설 및 유통 매장 내 제로 음료 현황
 3. 제로 음료 섭취 관련 실태 조사 결과
 - 3.1. 설문 참여자 구성 정보
 - 3.2. 제로 음료 섭취 형태와 조사 결과
 4. 제로 음료 섭취의 문제점과 해결 방안
 - 4.1. 광고를 통한 이상적 이미지 형성의 문제
 - 4.2. 자기관리 중심의 사회 분위기와 압박
 - 4.3. 제로 음료 성분의 안전성과 불확실성 문제
 - 4.4. 올바른 섭취를 위한 해결 방안
 - 4.4.1. 개인적 측면
 - 4.4.2. 사회적 측면
 5. 결론
- 참고문헌
부록

1. 서론

1.1. 연구 배경과 필요성

한국 사회에서 건강과 다이어트에 대한 관심이 높아지면서 설탕과 칼로리를 줄인 제로 음료들이 급상승하고 있다. 미디어에 자주 노출되고 '제로'라는 표기를 내세운 제품이 많아지면서 일반 음료보다 제로 음료를 찾는 사람들이 증가하고 있다. 질병관리청 만성질환 관리국 건강 영양 조사 분석과의 조사에 따르면 최근 5년간 음료 섭취량은 약 20% 증가하였고, 음료로 섭취한 에너지와 당 섭취량은 다소 감소한 것으로 나타났다.¹

세계보건기구(WHO)가 23년 5월에 발표한 세계보건기구 비 당류 감미료 사용에 관한 지침에 따르면 비 당류 감미료를 체중 조절이나 비전염성 질병의 위험을 줄이기 위한 수단으로 사용하지 않을 것을 권고하고 있다.² 하지만 제로 제품 시장은 탄산음료를 넘어 논 알코올 음료, 단백질 제품, 숙취해소제 등으로 확장되면서, 소비자의 일상 전반에 깊숙이 침투하고 그 영향력 또한 커지고 있다. 한경닷컴 기사에 따르면 무설탕과 저당 식품에 쓰이는 대체당이라 불리는 인공 감미료에 위험성을 지목하였다. "관장약에는 락툴로스라는 성분이

¹ 건강영양조사분석과, [6.10.화.조간] 수분은 음료보다 물로 채우세요, 질병관리청, 2025. 6. 9., <https://www.kdca.go.kr/board/board.es?mid=a20501020000&bid=0015&list_no=727936&cg_code=C01&act=view&nPage=1&newsField=%27>

² 식품안전정보원, 세계보건기구, 비당류 감미료 사용에 관한 지침 (서울: 식품안전정보원, 2023), 7.

있는데 당 알코올이 대장에서 락툴로스과 같은 역할을 하여 대장에서 수분을 흡수해 설사를 유발하기도 한다."³

이처럼 WHO의 권고에도 불구하고 광범위하게 확장된 제로 제품 시장은 소비자들에게 설탕 함량이 낮다는 건강 이미지를 내세워 다양한 상황에서 제품을 섭취하게 만든다. 과도한 섭취 및 소비 빈도의 증가는 실제로 소비자들에게 설사 및 당알코올 관련 대사 이상 등 질병 위험을 유발할 수 있다.

1.2. 연구 목적과 방법

본 연구에서는 제로 음료의 빠른 성장에 제로 음료 제품의 품질이나 정보 전달이 소비자에게 미치는 영향과 문제를 조사하여 분석한다. 문제점을 해결하기 위해 개인적 측면과 사회적 측면으로 개선할 방안을 제시한다. 제로 제품 시장의 소비문화와 현황을 살펴보고 일상에서 제로 음료를 쉽게 접할 수 있는지 확인한다. 또한 제로 음료가 급속히 확산하고 있는 원인을 분석하여 소비자 인식 조사를 통해 실제 섭취 실태를 파악한다. 더불어 제로 음료를 선택하는 소비자들의 심리적 요인을 알아보고 이러한 선택이 건강 증진에 어떤 영향을 미치는지 조사를 통해 알아본다.

연구 방법은 첫째, 제로 음료 인식과 제로 음료 소비 원인을 측정하기 위해 소비자들을 대상으로 제로 음료 섭취에 대해 설문조사를 진행한다. 설문조사는 구글 폼(Google Forms)으로 진행하였으며 11월 5일부터 11월 14일 총 10일간 진행하였다. 문항은 총 12개 문항으로 구성되었으며 47명의 참여자 수를 바탕으로 조사를 하였다. 2번째 문항과 3번째 문항은 응답자의 인구통계학적 정보를 담았다. 4번째 문항에서부터 6번째 문항은 제로 음료 섭취 종류와 패턴을 파악하기 위해 문항 내용을 추가하였다. 제로 음료를 섭취하지 않는 소비자들의 심리를 파악하기 위해 5-2번째 항목을 추가로 생성하였다. 7번째 문항에서부터 11번째 문항은 응답자의 소비 심리와 빈도를 파악하기 위한 문항을 구성하였다. 자세한 문항 내용은 부록에 제시한다.

<표 1> 제로 음료 소비에 대한 설문조사 실시 내용

구분	내용
조사 대상	대학교 커뮤니티 앱(에브리타임) 카카오톡 오픈 채팅방
조사 내용	부록에 제시
조사 방법	구글 폼(Google Forms)
조사 시행 기간	2025년 11월 5일~14일(10일)

두 번째, 설문조사는 현재 시점에서만 진행할 수 있어 과거의 자료는 확인하기 어렵다는 한계가 있다. 따라서 연간 소비 현황과 인식을 파악하기 위해 질병관리청, 한국농수산식품유통공사 등 기관에서 연구된 자료를 참고하였다. 이를 통해 연도별로 사람들의 소비 추이를 확인하여 과거의 제로 음료 인식을 간접적으로 확인한다.

2. 제로 음료 소비문화와 현황

2.1. 제로 음료 산업의 배경과 시장 규모

제로 칼로리 음료가 처음 등장하기 시작한 것은 100여 년 전 러시아 사업가 하이먼 커쉬가 1904년에 개발한 노 칼로리 진저 에일에서부터 시작한다. 당뇨나 심혈관 환자들을 위해 기존 설탕 대신 인공감미료를 사용하여 맛있으면서도 건강한 탄산음료를 만들었다. 이는 코카콜라 최초의 제로 브랜드인 (TaB)이다. 6개 이상의 맛을 개발하며 1970~1980년대 초 다이어트 탄산음료 시장을 주도하였다. 1980년대 이후 다이어트 코크(Diet Coke)가 최초로 나오며 맛을 보완해 2005년 코카콜라 제로로 재출시하여 소비자들의 큰 환영을 받았다.⁴

25년 1월 닐슨코리아 자료에 따르면 제로 탄산음료의 시장 점유율은 29.7%로 22년 16.3% 대비 약 13%로 크게 성장하였다. 롯데칠성음료는 제로 음료를 강화한 결과 24년에 종합 음료기업에서 최초로 매출 3조 원을

³ 김영리, "제로 칼로리 즐겨 마셨는데 무섭네"...의외의 '부작용' 발각 [이슈+], 한경닷컴, 2024. 3. 11., <<https://www.hankyung.com/article/2024031122277>>

⁴ The Coca-Cola Company, [제로로 제로하자] #2 '제로'의 기원부터 현재까지. 코카-콜라 제로의 역사, The Coca-Cola Company, 2021. 3. 20., <<https://www.coca-cola.com/kr/ko/offerings/brand-story/coke-zero-history>>

기록하기도 했다. 24년도 제로 탄산음료의 매출이 23년도보다 10% 증가해 3,000억 원을 돌파하였다. 전체 음료 매출에서 제로 음료가 비중하는 비율도 30% 이상이다.

하이트진로는 24년 10월에 참이슬 제로를 출시해 큰 성공을 거두었다. 한국주류산업협회에 따르면 25년 1분기 참이슬 제로의 판매량은 전체 소주 시장의 8.2%를 차지했으며 주요 연령대의 표적화는 20~30대 여성 소비자들이었다.

롯데칠성음료는 제로 슈가 소주 브랜드인 새로를 출시하여 출시 22개월 만에 24년 7월 누적 판매량 5,000만 병을 달성하여 7개월 만에 1억 병을 돌파하였다. 이후에도 하루에 평균 약 58만 병을 판매하였고 22개월 만에 누적 판매량 4억 병을 달성하였다. 새로살구를 연이어 출시하여 5개월 만에 누적 1,000만 병을 판매하였다.⁵

이처럼 2000년대 최초의 코카콜라 제로를 시작으로 현재까지 제로 음료의 소비는 꾸준히 증가하고 있다. 당류는 낮고 저칼로리를 내세우며 일반 음료의 대체품으로 여겨졌던 제로 음료는 이제 또 하나의 제품으로 자리를 잡았다. 이제는 콜라뿐만이 아니라 칠성음료, 주류 제품까지 제로라는 이름을 붙여 새로운 상품으로 출시되고 있으며 다양한 세대와 연령층으로 확산하고 있다.

제로 음료는 단순한 유행을 넘어 소비 흐름의 중심으로 떠오르고 있다. 소비자들은 제로 제품을 반복적으로 구매하며 기업들은 이에 맞춰 기존 제품의 성분을 수정하거나 제로 라인을 새롭게 출시하면서 시장 경쟁을 강화하고 있다. 이처럼 제로 음료의 확산은 건강과 편의성을 동시에 추구하는 현대 소비문화의 특징을 잘 보여준다.

2.2. 제로 음료 판매 현황과 추세

<그림 1>은 삼일회계법인이 발표한 'K-음료, Zero or More'의 보고서에 실린 음료 시장 주요 트렌드 및 전망이다. 기존 인기 제품을 바탕으로 제로 버전을 추가로 출시해 기존 제품 인기를 통해 흥행 위험을 줄이고 있다. 제품군의 성장 덕분에 오히려 본 제품의 판매량이 증가하거나 단종됐던 제품이 제로 형태로 재출시되는 사례도 나타나고 있다. 제조사들은 기존 라인의 제로 버전 이외에 라임, 레몬, 오렌지 등 다양한 맛을 첨가한 신제품들을 출시하며 제로 음료의 포트폴리오를 넓히고 있다. 최근에는 식후 혈당 상승을 억제하거나 배변 활동에 도움을 주는 제품, 저당 단백질 탄산음료 등 기능성으로 차별화된 제품도 등장하고 있다. 더 나아가 칼로리는 물론 카페인과 색소 등 다른 요소까지 제로화한 탄산음료도 출시되고 있다.⁶

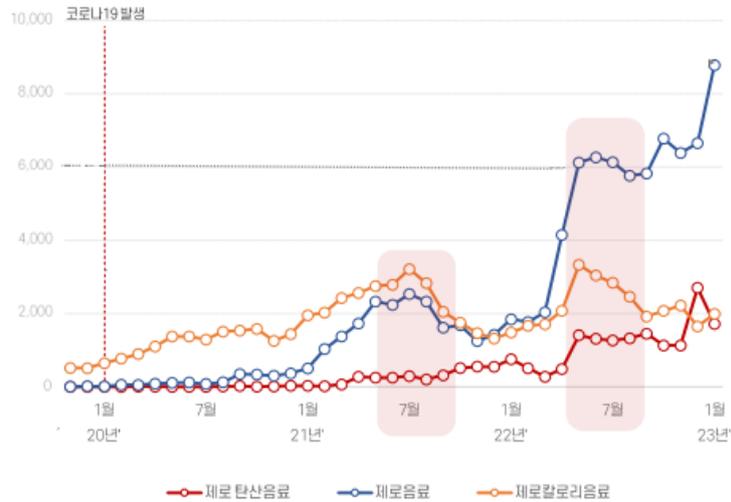
제로 음료의 시장은 단순히 당이 없는 음료의 개념을 넘어서 건강과 기능을 결합한 제품으로 발전하고 있다. 제조사들은 소비자들의 다양한 요구를 충족시키기 위해 맛과 기능을 잡고 차별화를 시도하고 있다.

기능성 제로 탄산음료 제품 소개			
기업명	일화	바르담	현대약품
제품명	부르르 제로콜라 화이바 플러스	제로아워 프로틴 스파클링 밀크소다	미에로화에바 스파클링 제로
이미지/소개	 식후 혈당상승 억제 및 원활한 배변활동에 도움을 주는 '탄소화성 막토크트린' 식이섬유 함유	 분리유청단백질 10g, 필수 아미노산 3종 BCAA 1,800mg 함유	 변비예방, 대사질환에 효과적인 식이섬유 9,000mg 함유
다양한 제로 요소를 포함한 제품 소개			
기업명	인테이크	일화	한국코카콜라
제품명	슈가로로 클리어콜라	부르르 제로콜라 카페인프리	코카콜라 제로제로
이미지/소개	 칼로리, 당류, 카라멜 색소, 카페인까지 모두 ZERO인 콜라	 국내 최초로 카페인 성분을 넣지 않은 무카페인, 무설탕 콜라	 제로 슈거, 제로 카페인 제품

<그림 1> 제로 칼로리 음료 시장 주요 트렌드 및 전망

⁵ 김지은, 식품산업의 新패러다임, 제로슈거 혁명, CEO&, 2025. 5. 7., <<https://www.ceopartners.co.kr/news/articleView.html?idxno=15134>>

⁶ PwC, K-음료, Zero or More (서울: 삼일 PwC, 2024), 15.

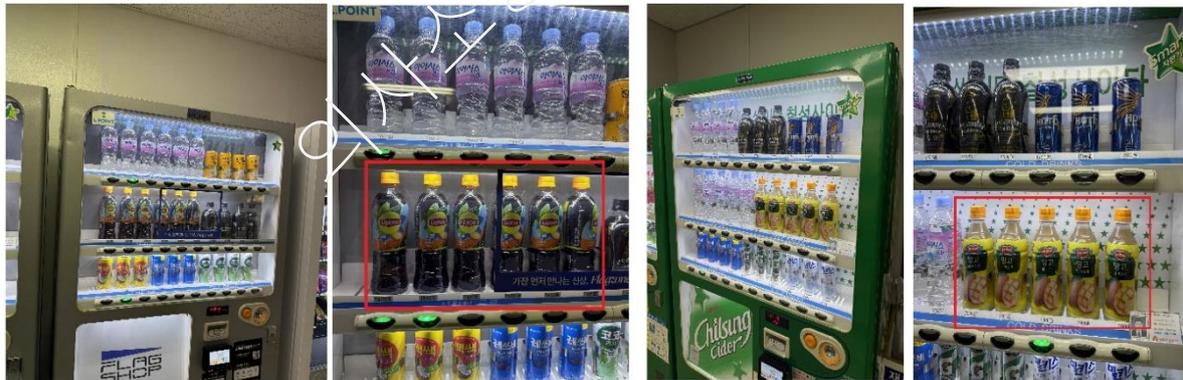


<그림 2> 제로 음료를 일컫는 키워드 추이

<그림 2>를 보면 제로 음료를 검색하는 소비자들도 해가 갈수록 늘었다. 데이터 마켓 사이트에서 공개한 23년 제로 탄산음료의 트렌드의 제로 음료 키워드는 연도가 지날수록 늘고 있다. 21년 코로나 19의 영향으로 다이어트와 건강에 관심이 높아지며 제로 음료를 찾는 소비자들이 많아졌다. 22년에는 새롭고 다양한 특징을 지닌 제로 음료들이 출시되면서 최고치를 기록했다.⁷

2.3. 공공시설 및 유통 매장 내 제로 음료 현황

제로 음료는 이제 우리 주변에서 쉽게 찾아볼 수 있다. <그림 3>과 같이 상명대학교의 밀레니엄관의 자판기와 제 1 공학관에서도 제로 음료가 비치된 자판기를 찾아볼 수 있었다. 학교 내 주요 건물 대부분이 제로 제품으로 채워져 쉽게 구매할 수 있다. 이제 제로 음료는 오프라인 구매뿐만 아니라 무인 자판기와 같은 비대면 거래를 높이고 환경 전반에서 제로 음료가 하나의 기본 선택지로 자리 잡았음을 보여준다.



<그림 3> 상명대학교 자판기 속 제로 음료

지하철은 접근성이 뛰어나고 유통 인구가 많은 공간으로 소비자들이 카드 한 장으로 간편하게 구매할 수 있는 대표적인 장소이다. <그림 4>는 지하철에서 찍은 자판기 사진으로 일반 음료보다 제로 음료의 비중이 더 높았다. 예를 들어 한 자판기에는 제로 음료가 전체 칸 중 8 칸을 차지하고 있었다.

2018년 자판기 관련 기사에 따르면 <그림 5>와 같이 국내 음료 업계의 대표 기업인 롯데칠성, 코카콜라, 동아오츠카가 모두 자사 제품을 지하철 자판기에 적극적으로 배치하고 있었다.⁸

⁷ DataMart, 2023년 제로 탄산음료 트렌드 리포트 - 빅데이터 및 판매금액 분석 (서울: DataMart, 2023), 2.

⁸ 정희원, "우리 제품만 넣어라"... 음료수 자판기 영업에도 '갑질', 스포츠월드, 2018. 12. 17., <<https://www.sportsworldi.com/newsView/20181217705357>>



<그림 4> 2025년 자판기 속 제로 음료



<그림 5> 2018년 자판기 속 제로 음료

실제로 서울 주요 대학 자판기를 살펴보면 이 세 기업의 제품이 고르게 진열되어 있었다고 한다. 과거에 비해 제로 음료는 우리의 일상에 맞닿아 깊숙이 자리 잡았음을 직접 느낄 수 있었다. 이는 제로 음료가 단순한 유행을 넘어 일상 속 주요 선택지로 자리 잡았음을 보여주고 있다. 자판기 진열 비율을 보더라도 제로 음료에 대한 소비자 선호가 높아졌으며 시장이 확대되고 있음을 직관적으로 확인할 수 있다.

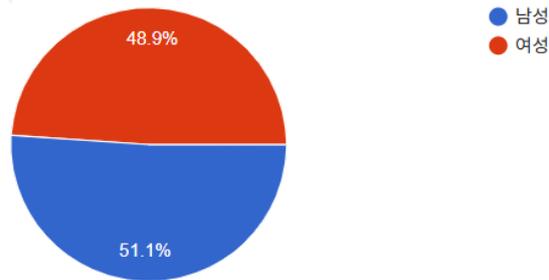
3. 제로 음료 섭취 관련 실태 조사 결과

3.1. 설문 참여자 구성 정보

실제 소비자들의 제로 음료 섭취 특성을 파악하고자 47명을 대상으로 설문조사를 진행하였다. 응답자의 성별 구성은 남성 24명(51.1%)와 여성 23명(48.9%)으로 비교적 고르게 분포하였다.

2. 귀하의 성별은 무엇입니까.

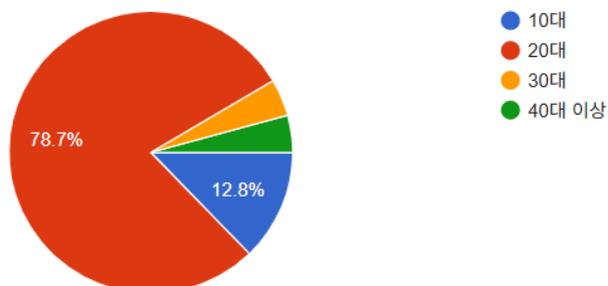
응답 47개



<그림 6> 응답자의 성별

3. 귀하의 연령대는 어떻게 되십니까?

응답 47개



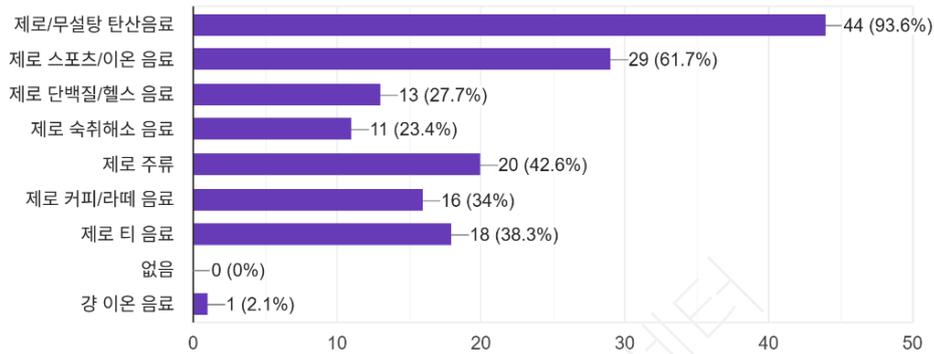
<그림 7> 응답자의 연령대

3 번 문항은 한국 소비자의 전 연령대를 알아보고자 대학교 커뮤니티 앱 에브리타임과 카카오톡 오픈 채팅방에서 조사하였고 결과 20대 37명(78.7%) 10대 6명(12.8%) 30대 2명(4.3%) 40대 이상 2명(4.3%)가 응답해 주었다.

3.2. 제로 음료 섭취 형태와 조사 결과

4. 귀하가 지금까지 섭취한 제로 음료 제품을 모두 선택해 주세요. (중복선택 가능)

응답 47개



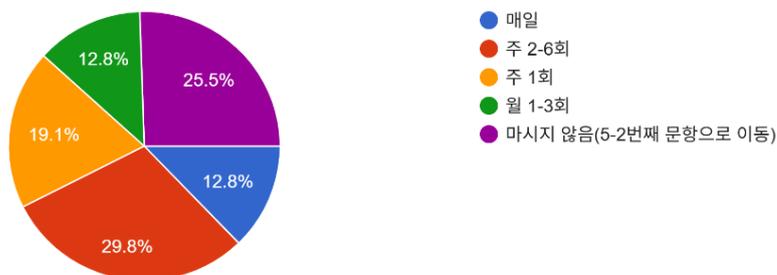
<그림 8> 응답자가 현재까지 섭취한 음료 현황

4 번 문항은 소비자들이 현재까지 섭취한 제로 음료의 현황을 알아보기 위한 질문이었다. 조사 결과, 1 위는 탄산음료로 응답자 47명 중 가장 많은 소비자가 탄산음료를 섭취한 것으로 나타났다. 그다음으로 많이 섭취한 음료는 스포츠/이온음료였고 3 위는 제로 주류 음료였다. 탄산음료는 가게와 편의점에서 가장 쉽게 구할 수 있는 음료이기 때문에 소비자들이 가장 많이 선택한 것으로 보인다. 2 위인 스포츠/이온음료는 사람들이 평소 식사할 때 탄산음료를 주로 마시고 일상적으로는 스포츠/이온음료를 탄산 다음으로 선택하는 것으로 추정된다. 또한, 3 번 문항에서 응답자의 20대 비율이 37명(78.7%)이라는 점을 고려하면 제로 주류 음료가 3위를 차지한 것도 자연스러운 결과라고 볼 수 있다.

가장 흥미로운 점은 한 번도 제로 음료에 접근한 적이 없는 소비자가 단 한 명도 없었다는 것이다. 이는 대부분의 소비자가 일상생활에서 적어도 한 번 이상 제로 음료를 접해보았으며 전혀 마셔본 적이 없는 사람은 없었다는 것을 의미한다.

5. 제로 음료를 마시는 빈도는 어떻게 되나요.(제로음료란? 일반 음료보다 당(糖)이나 칼로리 함량을 거의 없애거나 0에 가깝게 줄인 음료 (탄산음료, 일반음료, 커피, 주류, 포함))

응답 47개



<그림 9> 응답자가 현재까지 섭취한 음료 현황

5 번 문항에 제로 음료를 매일 마신다고 응답한 소비자는 6명(12.8%)이었다. 주 2번~6번 섭취하는 소비자는 14명(29.8%)으로 나타났다. 주 1회 섭취하는 사람은 9명(19.1%)이었고 월 1~3회는 6명(12.8%)이었다. 반면 제로 음료를 거의 즐겨 마시지 않는 소비자들은 12명(25.5%)이었다. 마시지 않는 12명을 제외한 나머지 35명은 비교적 자주 섭취하거나 즐겨 마시는 것으로 확인되었다.

5-2. 제로 음료를 마시지 않는 이유는 무엇입니까?

응답 12개

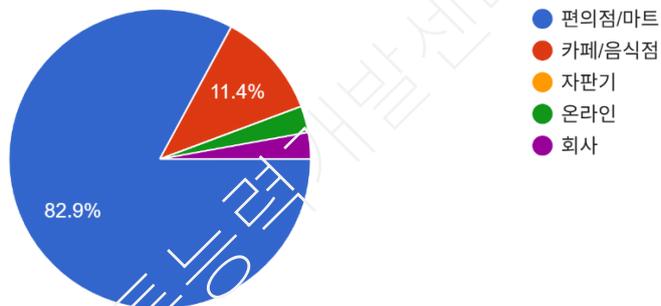


<그림 10> 응답자가 현재까지 섭취한 음료 현황

5 번 문항에서 마시지 않는다고 응답한 소비자들의 이유를 분석하였다. 5-2 문항에서 1 위는 인공감미료의 안전성 위험 때문에 즐겨 마시지 않는다고 답한 소비자들이 4 명(33.3%)이었다. 그 외 이유로 칼로리가 없다는 이유로 물 대신 습관적으로 과다 섭취할까 봐 마시지 않거나 과다 섭취 시 부작용을 걱정하는 소비자들도 있었다. 인공적이고 맛의 이유로 섭취하지 않는 소비자들도 있었다.

6. 주로 어디에서 많이 구입하시나요?

응답 35개

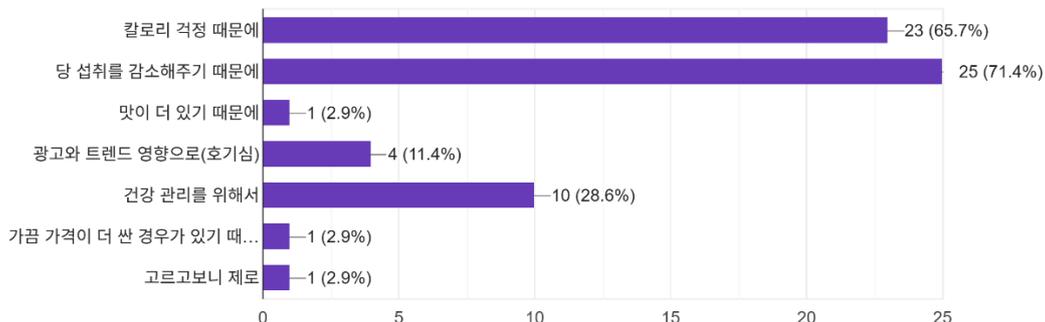


<그림 11> 제로 음료 구매 장소

6 번 문항 제로 음료 구매 장소이다. 편의점/마트에서 29 명(82.9%)의 소비자들이 가장 많이 구매한다고 응답하였다. 다른 구매 장소 카페/음식점, 자판기, 온라인, 회사에서 구매빈도는 낮았다.

7. 제로 음료를 선택하는 이유는 무엇인가요? (중복선택 가능)

응답 35개



<그림 12> 제로 음료 소비 이유

7 번 문항 제로 음료를 선택하는 이유 중 1 위는 당 섭취를 감소해 준다는 이유였다. 2 위는 칼로리 걱정 때문에 먹는 소비자들이 많았다. 3 위는 건강 관리를 위해 섭취를 한다. 1 위와 2 위 3 위가 모두 건강관리와 관련하여 제로 음료를 선택하는 소비자들이 많은 것으로 결정 됐다.

8. 제로 음료를 마시는것에 대한 가장 큰 걱정은 무엇입니까?

응답 35개

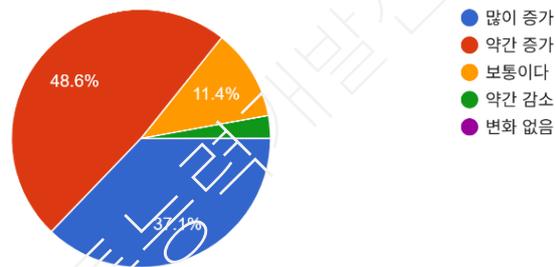


<그림 13> 제로 음료 섭취 시 문제점

8 번 문항은 제로 음료를 많이 마시는 소비자들이 걱정 없이 섭취하는지를 조사한 항목이다. 조사 결과 놀라운 점은 11명(31.4%)이 제로 음료 섭취의 문제점에 대해 한 번도 생각해 본 적이 없다고 응답한 것이다. 다음으로는 인공 감미료의 안전성에 대해 걱정하는 소비자가 9명(25.7%)으로 나타났다. 또한 과다 섭취 시 부작용이 있을까 우려하는 소비자는 8명(22.9%)이었으며 칼로리가 없다는 이유로 물 대신 습관적으로 계속 마시게 될까 봐 걱정하는 소비자도 7명(20%)으로 조사되었다.

9. 최근 1년간 귀하의 제로 음료 소비량에 대한 변화는?

응답 35개

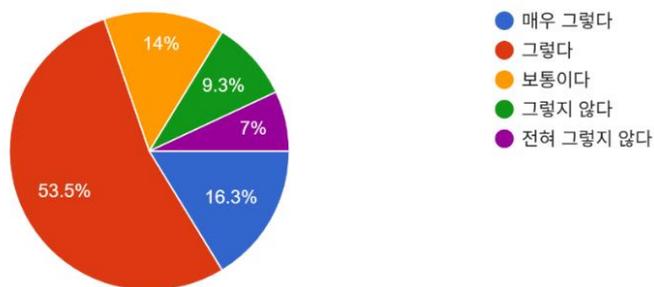


<그림 14> 최근 1년 제로 음료 섭취량의 변화

9 번 문항 소비자들의 최근 1년 제로 음료 섭취량의 변화를 알아보았다. 1 위는 17명(48.6%)의 소비자들이 약간 증가했다고 답했다. 2 위는 13명(37.1%)의 소비자들이 많이 증가한 거 같다고 응답하였다. 4명(11.4%)가 보통이라고 하였으며 감소했다고 답한 소비자는 1명(2.9%)이었다.

10. 앞으로 제로 음료를 더 마실 의향이 있습니까?

응답 43개



<그림 15> 향후 제로 음료 섭취 현황

10 번 문항에서는 앞으로 제로 음료를 더 마실 의향이 있는지 조사하였다. 23명(53.5%)의 소비자들이 앞으로 제로 음료를 더 마실 것 같다고 응답해 가장 높은 비중을 차지했다. 매우 그렇다고 적극적으로 답한 소비자는 7명(16.3%)이었고 보통이라고 답한 소비자는 6명(14%)이었다. 마시지 않을 것 같다고 답한 소비자는 4명(9.3%) 전혀 마실 의향이 없다고 응답한 소비자는 3명(7%)으로 조사되었다. 긍정적으로 마실 의향이 있다고 답한 소비자에 비해 부정적으로 응답한 소비자는 현저히 적은 것으로 나타났다.

11. 제로 음료에 대한 귀하의 생각이나 의견을 자유롭게 서술해 주시길 바랍니다. (예: 제로 음료 제품이 더 다양화되었으면 좋겠다, 감미료의 영향에 대한 정보가 더 공개되면 사실 의향이 있다 등)

응답 42개

제로 음료는 내기 음료인 만큼 재료에 관심이 있습니다.

제로 음료수에 대한 문제점을 자세히 생각해보지 않았다. 이번 설문조사를 통해 자세히 알게되었음

종류가 더 다양하면 좋겠다

다양화되었으면 좋겠다

제로 조아여

제로 음료의 부작용에 대한 설명이 부족한거 같다

더 건강한 당 대체제가 생기면 좋겠어요

<그림 16> 제로 음료에 대한 소비자들의 생각

마지막 질문 11 번 문항은 제로 음료에 대한 소비자들의 자유 답변을 받았다. 문제점에 관해 묻는 앞 문항이 있었음에도 제로 음료가 맛있다거나 일반 음료와 제로 음료의 맛이 더 비슷해졌으면 좋겠다는 의견 그리고 더 다양한 제품이 열량 없으므로 출시되면 좋겠다는 등 긍정적인 의견을 작성한 소비자가 22 명이었다.

반면 15 명의 소비자는 “제로 음료라고 써놓고 실제로는 칼로리가 있는 제품이 너무 많다.”, “제로 음료수의 문제점을 자세히 생각해 본 적이 없다.”, “대체 당이 들어간다는 소문이 있어 이에 대한 지식이 더 필요하다”와 같이 제로 음료의 문제점을 인식하며 부정적인 의견을 작성하였다. 4 번 문항에서 소비자들이 현재까지 섭취한 제로 음료 중 가장 높은 비율을 차지한 제로 탄산음료의 섭취 빈도에 대해 과거 2024 년 자료를 찾아보았다.

식품산업 통계정보에 따르면, 2019 년부터 2023 년까지 전체 콜라 및 사이다의 소비자 섭취 빈도는 성별 차이 없이 모든 연령대에서 꾸준히 증가하고 있는 것으로 나타났다. 제로 탄산음료의 섭취 횟수는 남성이 여성보다 높게 나타났으며, 특히 20~30 대와 같은 젊은 연령층을 중심으로 성장세가 두드러졌다. 반면 40~50 대는 제로 탄산음료로의 전환이 상대적으로 느린 편이었지만, 40~60 대 신중년층에서는 탄산음료의 주요 소비층은 아니더라도 제로 탄산음료에 대한 선호도와 관심이 비교적 높은 것으로 조사되었다. 또한 이들이 가장 선호하는 제로 음료 브랜드는 코카콜라 제로가 46.5%로 가장 높았고, 이어서 5 위까지 모두 제로 탄산음료가 차지한 것으로 나타났다. 소비자들은 당 함량이 적어 건강에 미치는 영향이 적으면서 동시에 단맛을 즐길 수 있는 제로 탄산음료는 다른 일반 탄산음료나 과당 음료와 비교했을 때 상대적으로 더 나은 선택이라는 인식에 소비가 증가하였다. 탄산음료와 함께 섭취하는 고칼로리 음식이 많기 때문에 음료라도 제로 탄산음료를 마시며 마음의 안정을 찾고자 하는 것으로 분석됐다.⁹

4. 제로 음료 섭취의 문제점과 해결 방안

4.1. 광고를 통한 이상적 이미지 형성의 문제

광고는 단순 제품 전달을 넘어 소비자에게 이상적 이미지를 자극하여 광고 속 브랜드의 이미지와 자신의 모습을 일치시키려는 상호작용을 일으킨다. 연예인과 배우 등 매력적인 모델을 이용하여 긍정적인 감정과 성적 매력을 끌어내며 소비자들에게 즐거운 자극을 만든다. 또한 광고 속 모델의 마른 체형과 밝은 모습을 보여주며 광고 속 제품을 사용하면 이미지에 가까워질 수 있다는 기대를 심어준다.



⁹ 식품산업통계정보, [뉴스레터] 9 월 2 주 탄산음료 (전라남도: 식품산업통계정보, 2024), 3-4.

<그림 17> 제로 숙취해소제 음료 광고¹⁰



<그림 18> 제로 비타음료 광고¹¹



<그림 19> 제로 탄산음료 광고¹²

<그림 20> 제로 주류 광고¹³

위 그림들은 제로 음료 시장에서 쉽게 볼 수 있는 광고들이다. 제로 숙취해소제부터 비타음료, 탄산음료까지 인기가 많은 연예인을 사용하여 소비자들의 구매를 유도하고 있다. 그러나 광고 속에서는 과도한 대체당의 섭취 중요성이나 주의 문구는 어디에도 찾아볼 수 없었다.

주류 광고에는 ‘과음은 기형아를 유발할 수 있습니다’ 같은 경고 문구가 의무적으로 포함되지만, 제로 음료 광고에서는 과도한 섭취에 대한 경고는 찾아보기 어렵다. 이에 따라 소비자들은 위험성에 대해 낮게 인지한다. 제로라는 단어만 보고 칼로리가 낮고 몸에 좋은 음료라고 착각하기 쉽다. 실제로는 감미료나 대체당이 포함되어 있음에도 불구하고 광고는 무설탕, 제로, 건강한 이미지만 강조한다.

광고는 다양한 매개체를 통해 우리의 삶과 가까이 밀접하게 연결되어 있으며 반복적으로 소비된다. 광고를 접한 소비자들은 밝고 즐거운 사람들의 모습에 끌려 자연스럽게 제품을 구매하게 된다. 자신의 좋아하는 사람들이 광고하는 모습을 보고 동조 소비를 하게 되며 반복적인 구매로 이어진다

이러한 노출 높은 빈도는 일상에서 제로 제품에 자주 노출되며 자신도 모르게 소비하고 있음을 깨닫게 만든다.



<그림 21> 제로 음료 광고로 인한 소비자들의 긍정적인 반응

<그림 21>은 광고를 본 사람들의 현실 반응이다. 이들은 모두 긍정적이었으며 인식 또한 매우 호의적이었다. 결국 광고가 만들어낸 이미지는 소비자에게 긍정적인 시각 효과와 만족감을 주지만 실제 건강과의 괴리를 발생시킬 수 있다. 광고는 소비자에게 즐거움만을 주는 수단이 아닌 정확한 정보와 균형 잡힌 인식을 전달해야 한다. 하지만 광고 속에서는 성분과 섭취량이 명확히 표시되지 않았고 과도한 섭취 시의 문제점도 기재하지 않아 소비자들이 올바른 섭취를 하지 못하도록 만들었다.

¹⁰ YouTube, 스파클링하게 캔다! 컨디션 ZERO 스파클링, 컨디션, 2025. 7. 1., <<https://www.youtube.com/watch?v=m28gCFKd6dE>>

¹¹ YouTube, 광동 비타 500 ZERO with 카리나 - 건강한 ZERO, 비타 500 ZERO, 광동제약, 2024. 4. 15., <<https://www.youtube.com/watch?v=ZIneck9ic0A>>

¹² YouTube, [탐스제로] 런칭편 (30 초), 롯데칠성, 2022. 4. 8., <<https://www.youtube.com/watch?v=759tymJSwJU>>

¹³ YouTube, 슈거는 제로! 칼로리는 33% 뺐! New 카스 라이트 제로 슈거 (6s), 카스, 2024. 3. 5., <<https://www.youtube.com/watch?v=-LMTYmthpjQ>>

4.2. 자기관리 중심의 사회 분위기와 압박

헬시플레저(Healthy Pleasure)는 건강함(Healthy)과 즐거움(Pleasure)을 동시에 추구하려는 22년 10대 소비 트렌드이다. 과거에는 쾌락을 억제하거나 즐거움을 포기하는 방식으로 건강관리를 하였다면 이제는 건강 관리도 즐거우면서도 건강함을 부여하여 지속 가능한 건강관리를 추구한다. 이와 같은 헬시플레저 트렌드는 먹고 싶은 것을 절제하고 참는 것이 아닌 칼로리는 낮으면서 맛있는 음식을 즐기는 방식으로 변화되고 있다. 실제로 제로칼로리같이 설탕 성분을 빼고 맛있게 먹을 수 있는 제품도 이러한 추세를 반영한다. 헬시플레저 트렌드는 코로나 19팬데믹과 1인 가구 증가로 건강과 보전에 대한 중요성이 대두되며 확산했는데 SNS 인증과 경험·재미를 중요시하는 MZ세대의 등장도 영향을 미쳤다.¹⁴

실제 22년 8월 20일에 게시된 이뉴스투데이의 기사에서 즐겁게 건강 관리하는 헬시 플레저 트렌드로 펍시 제로슈거 라임이 인기가 있으며 이들 사이에서도 제로 탄산음료에 열광하는 문화가 인기를 끌며 전체 탄산음료 시장은 점점 커지고 있다며 전했다. 하지만 펍시 제로 슈거의 제품이 일부에서 악취와 땀 냄새가 난다는 민원이 제기됐지만 오히려 호기심이 강한 MZ세대의 궁금증을 불러일으켜 노이즈 마케팅이 됐다.¹⁵

이처럼 소비자들은 펍시 제로 탄산음료에서 악취나 땀 냄새와 같이 제품에 이상을 인지하고 있음에도 불구하고 헬시플레저 트렌드에 따른 건강 중심적 소비 분위기와 SNS 상의 모방 심리로 인해 구매를 지속하였다. 소비자들은 소셜 커뮤니티 상에서 유행이나 건강 트렌드에 휩쓸려 감정적으로 제품을 선택하기보다는, 실제 제품을 평가하고 합리적 기준에 따라 선택할 수 있도록 올바른 소비 의식을 가져야 한다. 소비자들은 제로 음료를 마시면서 헬시플레저라는 사회가 만든 건강하고 즐거운 이미지 트렌드에 부합하려 한다. 개인의 자율적 선택이라기보단 사회적 압박 속에 형성된 소비로 볼 수 있다. 주변 사람들이 모두 제로 음료를 마시고 SNS에 건강하게 즐기기를 공유하는 상황에서 소비자들은 '나도 마셔야 뒤처지지 않는다'라는 심리적 동기를 느낀다.

4.3. 제로 음료 성분의 안전성과 불확실성 문제

대한비만학회에 따르면 최근 가공식품에 많이 사용하고 있는 에리스리톨, 자일리톨, 말티톨의 경우 당알코올 일종으로 과다 섭취할 경우 위장장애와 설사, 복통 등을 유발할 수 있어 주의가 필요하다. 당알코올의 1일 권장량은 성인 기준 30~50g 이내이며, FODMAPs에 해당하는 폴리올(Polyole) 성분이므로 과민성대장증후군 환자라면 이러한 대체감미료가 들어간 식품을 주의해야 한다. 국제암연구기관(IARC)은 '아스파탐'을 인체 발암 가능 물질로 분류했다. 대체감미료의 경우 개발되어 사용한 지 그리 오래되지 않았다. 따라서 인체에 미치는 영향에 대해서는 아직 불분명하며 장기적인 연구와 안전성에 대한 충분한 고찰이 필요한 실정이다. 전향적 코호트 연구 결과에 따르면 비설탕감미료 섭취량이 높을수록 체중이 증가하고 2형 당뇨병, 심혈관 질환 및 모든 원인으로 인한 사망 위험이 증가하는 것을 보고한 바 있으며 아직 임신부나 어린이에게 미치는 영향에 대해서는 근거가 부족한 실정이다. 따라서 현재 시점에서 비설탕감미료의 고용량 또는 장기간 사용은 권장되지 않는다. 아주대학교병원 영양팀 김미향은 대체 감미료 개발의 역사가 길지 않아 인체에 미치는 영향이 아직 명확하지 않다고 보았다. 장기적인 연구를 통해 안전성에 대해 충분한 연구의 논의가 필요하다고 제기하였다.¹⁶

실제 직장인 김모씨는 최근 프렌차이즈 카페의 제로 칼로리 음료를 마시고 배탈이 났다. 함께 같이 음료를 마신 친구도 같은 증상을 겪었다. 이는 '에리스리톨', '말티톨', '수크랄로스'가 대표적 대체당인데 포도당을 발효해 만든 당알코올류 중 하나로 소장에서 분해되지 않아 과잉 섭취하면 복통, 설사 등을 유발할 수 있다. 안전성이 공식 인정돼 일일 섭취 허용량은 설정되지 않지만, 빙과·사탕·음료 등의 제품은 당알코올 종류와 함량, 과다 섭취 시 설사를 일으킬 수 있다는 문구를 표시해야 한다.¹⁷

제로 음료의 감미료에 대해 제품의 안전성과 정보 제공 투명성은 중요한 사회적 이슈이다. 현재까지 연구 결과에 따르면 위장 장애를 일으켜 가스나 복통 설사를 유발할 수 있다는 근거가 존재한다. 제로 음료는 2000년대부터 사람들에게 상용화되었으며 현재까지 다양한 제품으로 확대됐다. 최근 들어 여러 기업이 제로 감미료를 활용해 새로운 제품을 개발하고 있는 것도 사실이다. 실제로 제로 음료에 사용되는 감미료 중 일부는

¹⁴ 시사상식사전, 헬시플레저, 네이버 지식백과, 2021. 11. 10.,

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=6540222&cid=43667&categoryId=43667>>

¹⁵ 유수현, [신상 e 후] '펍시 제로 슈거'의 의도치 않았던 '냄새' 마케팅, 이뉴스투데이, 2022. 8. 20.,

<<https://www.ewestoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=1592356>>

¹⁶ 대한비만학회 교육위원회, 설탕 대체감미료의 진실 : 정말 안심하고 먹어도 될까?, 대한비만학회 사이트,

<https://www.kosso.or.kr/content/infomation/info_01.php>, 2025. 11. 14.

¹⁷ 유덕기, '제로' 마시고 화장실 들락날락...복통·설사 원인은 대체당, SBS NEWS, 2024. 8. 17.,

<https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N1007765755>

포도당을 발효해 만든 당알코올류이다. 이러한 감미료를 과잉 섭취하게 되면 복통과 설사를 유발할 수 있다. 당알코올류뿐만이 아닌 다른 성분들도 장에 충분히 흡수되지 않아 다른 부작용으로 이어질 가능성이 있다.

4.4 올바른 섭취를 위한 해결 방안

4.4.1. 개인적 측면

첫 번째 구매 전 성분 표를 꼼꼼히 확인한다. <그림 22>는 감미료가 들어간 제품을 확인할 방법이다.¹⁸ 제품 라벨에 표기된 영양 정보들을 꼼꼼히 살펴보고 함유된 감미료의 종류를 확인한다. 특정 이상이 있는 성분과 과도하게 첨가된 성분은 피해서 고르도록 한다. 제로 음료에 대한 우려는 대부분 감미료 종류와 섭취에서부터 비롯된다. 저칼로리라는 이유로 무조건 안전하다고 생각하기보다는 주의를 기울여 구매 전 성분을 확인하는 습관이 필요하다. 또한 감미료 외에도 다른 성분인 카페인 함량을 확인해야 한다. 일부 제로 음료에는 소량의 카페인이 함유되어 있을 수 있으며 이를 과도하게 섭취 시 불면증과 가슴 두근거림 등과 같은 부작용이 생길 수 있다. 특히 청소년은 카페인 섭취에 더 주의해야 하며 성분 표를 확인하고 섭취해야 한다.



<그림 22> 감미료가 들어간 식품 확인 방법

두 번째 다양한 식품 속 대체 감미료 섭취량을 고려해야 한다. 우리는 일상 속 제로 제품과 밀접하게 관련이 있다. 제로 음료뿐만 아니라 숙취해소제, 주류 등 여러 식품에서도 대체 감미료를 쉽게 발견할 수 있다. 일상생활에서도 이러한 제품을 자주 섭취할수록 감미료의 총 섭취량이 늘어난다. 본인의 섭취량을 고려하여 과잉 섭취하지 않도록 주의를 기울여야 한다. 섭취 전 제로 제품인지 확인하여 조절할 수 있도록 한다.

아래 <표 2>는 국가건강정보포털에서 제공한 대체 감미료 1 일 허용 섭취량과 부작용이다. 대체 감미료의 종류를 숙지해야 하며 하루에 섭취할 수 있는 양을 계산하여 1 일 섭취 허용량을 넘지 않도록 한다. 짧은 시간 안에 감미료가 포함된 제품을 과도하게 먹고 두통, 구토, 어지러움과 같은 부작용이 나타난다면 즉시 병원을 방문해야 한다. 또한 장기간 과도하게 섭취 시 림프종, 감상선 종양과 같은 만성 질환 위험을 발생시킬 수 있다. 대체감미료의 섭취량을 적절히 조절하고 유의하며 과도한 섭취를 피하는 것이 가장 바람직하다.

<표 2> 대체 감미료의 1 일 섭취 허용량과 부작용

종류	감미료 분류	설탕 대비 단맛 세기	칼로리 (kcal)	1 일 섭취 허용량 (mg/kg)	급성 독성	만성독성

¹⁸ 신춘식, 제로음료 속 단맛의 정제 설탕을 대신하는 감미료, 식품의약품안전처 사이트, 2025. 5. 30., <https://www.mfds.go.kr/brd/m_580/view.do?seq=144>

아스파탐	인공	200 배	4	40	두통, 어지러움, 메스꺼움, 혈소판 감소증	립프증
아세실팜칼륨	인공	200 배	0	15	두통	감상선 종양
사카린	인공	300 배	0	5	메스꺼움, 구토, 설사	저체중아, 요로암, 간독성
네오탐	인공	7,000~13,000 배	0	2	두통, 간독성	출생률 저하, 체중 감소
수크랄로스	인공	600 배	0	15	설사, 어지러움, 복통	흉선 위축
스테비아	천연	250 배	0	4	알러지, 복통, 설사, 구토	
에리스티롤	당알코올	75%	0.2	5	설사, 복통, 메스꺼움	

세 번째 건강을 이유로 제로 음료에 의존하지 않는다. 제로 음료 섭취 실태 조사 결과 소비자가 제로 음료를 선택하는 가장 큰 이유는 칼로리 걱정과 당 섭취를 감소, 건강관리로 나타났다. 즉 맛 때문이 아닌 건강을 위한 선택이라는 인식이 더 강한 것이다. 맛보다는 건강을 우선시하며 제로 음료를 선택해 온 소비자들이 많았을 것이다. 제로 음료와 체중증가는 관계가 없을 것 같지만 그렇지 않다.

오히려 제로 음료의 달콤한 맛이 단것에 대한 욕구를 증가시키고 식욕을 촉진해 다른 고칼로리 음식을 더 많이 먹게 될 수 있다. 결국 체중증가로 이어지고 건강한 체중을 유지하려면 제로 음료보다 건강한 식습관과 규칙적인 운동을 병행하는 것이 중요하다¹⁹

진정한 건강을 위해서는 물이나 다른 음료를 선택하는 것이 좋다. 맛을 이유로 제로 음료를 선택하는 경우라면 이를 완전히 대체할 수 있는 다른 옵션은 없다. 하지만 건강을 위해 실천할 방법은 다양하게 존재한다. 건강하면서 맛있는 음료를 먹고 싶다면 옥수수수염차나 녹차와 같은 음료를 선택한다. 가장 좋은 대안은 물을 반복적으로 섭취해 일상 습관으로 만드는 것이다. 따라서 진정한 건강은 제로 음료에 의존하기보다 충분히 물 섭취와 균형 잡힌 식습관 규칙적인 운동에서 비롯된다. 제로 음료와 거리두기부터 시작하여 몸 균형을 맞추는 것이 중요하다. 단순히 제로라는 단어에 안심하기보다는 물을 자주 마시고 당이 많은 음료를 줄이는 것이 건강한 생활을 실천할 수 있다.

4.4.2. 사회적 측면

제로 음료 섭취 시 나타날 수 있는 문제점을 분석한 결과 개인적인 측면보다는 산업과 정책 구조의 체계로 인해 나타날 수 있는 문제점이 많았다. 산업계는 대체 감미료 제품이 건강에 미치는 영향을 밝히기 위해 연구에 힘을 써야 한다. 제품을 분석하여 인체의 무해함과 문제를 밝혀내 심각성을 알려야 한다. 위험한 감미료 성분 종류를 함량과 안전성에 대해 명확성을 소비자에게 공개하여 불안감이나 오해를 줄여야 한다.

유전자 변형 없이 과당을 이용해 알룰로스로 전환하여 생산할 수 있는 보도를 찾을 수 있었다. 대부분의 미생물은 자연 상태에서는 알룰로스를 효율적으로 생산하지 못하기 때문에, 현재 식품 산업에서는 알룰로스 생산 능력을 향상한 유전자 변형(GMO) 균주를 활용한 생산 기술이 많이 사용되고 있다. 그러나 '유전자 변형(GMO) 완전 표시제' 도입 논의가 본격화하면서 유전자 변형 없는 천연 미생물을 활용해 소비자 신뢰도가 높은 알룰로스 생산 기술 개발의 기반을 마련하였다.²⁰

GMO 표시제란 유전자 변형 농수산물(GMO)을 원료로 사용할 경우 함량과 관계없이 그 사용 여부를 표기해야 한다는 GM 식품 표시 방식을 말한다. 소비자에게 올바른 구매 정보를 제공하기 위하여 농수산물 품질 관리법에 근거하여 콩, 옥수수, 콩나물에 대한 '유전자변형농산물 표시제'를 시행했다.²¹

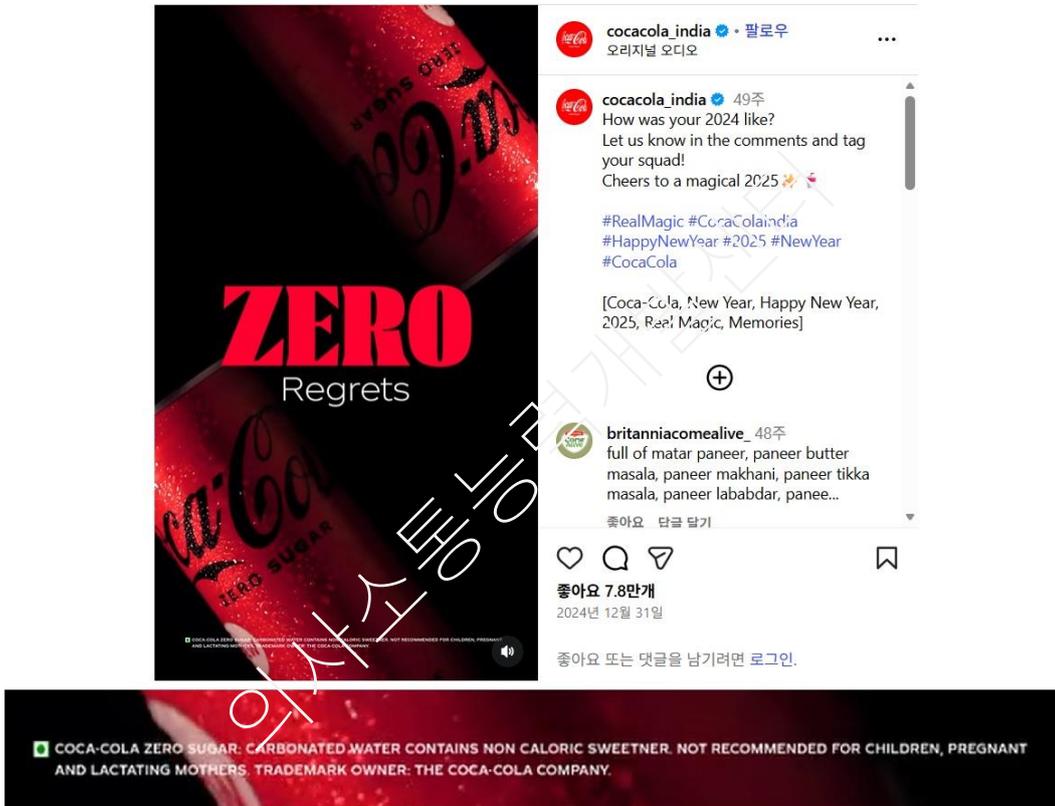
¹⁹ 질병관리청국가건강정보포털, 청소년의 제로 음료 섭취, 질병관리청국가건강정보포털 사이트, 2025. 1. 29., <<https://health.kdca.go.kr/healthinfo/biz/health/gnrlzHealthInfo/gnrlzHealthInfo/gnrlzHealthInfoYouthView.do>>

²⁰ 조자영, 유전자변형 없는(Non-GMO) 미생물로 저당 감미료 '알룰로스' 생산 기반마련, 기후에너지환경부, 2025. 8. 7., <<https://eng.mcee.go.kr/home/web/board/read.do?pagerOffset=0&maxPageItems=10&maxIndexPages=10&searchKey=&searchValue=&menuId=286&orgCd=&boardMasterId=1&boardId=1757960>>

²¹ 시사상식사전, GMO 표시제, 네이버 지식백과, 2020. 11. 18., <<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=2830060&cid=43667&categoryId=43667>>

유전자 변형 완전 표시제도가 도입되어 기술 확보와 산업화가 진행된 것처럼 안전한 성분을 개발하거나 대체할 수 있는 감미료를 개발하여 제품 개발에도 힘을 써야 한다. 다른 산업 기관과 협력하여 감미료에 관한 장기적 연구를 진행해야 한다. 더불어 산업과 정부는 협력하여 연구 결과를 공유하고 섭취 기준을 만들어야 한다. 이를 통한 노력이 계속되면 소비자들은 심각성을 알고 제품의 신뢰를 바탕으로 섭취할 수 있는 도움을 줄 것이다.

정부는 단순한 저칼로리와 무설탕이라는 홍보를 강조하기보다 섭취 시 나타날 수 있는 부작용에 대해 명확한 안내를 해야 한다. 제품이나 광고 내 표시 제도를 개선하여 제품에 사용된 성분의 종류와 1일 할당 기준치, 함량 등 결과를 소비자들이 확인하고 인지할 수 있도록 해야 한다. 아래 <그림 23>은 코카콜라 인도 공식 계정에 올라온 영상이다. 영상은 코카콜라 제로 음료 홍보와 함께 아래 메시지 문구에서 “COCA-COLA ZERO SUGAR: CARBONATED WATER CONTAINS NON CALORIC SWEETNER. NOT RECOMMENDED FOR CHILDREN, PREGNANT AND LACTATING MOTHERS. TRADEMARK OWNER: THE COCA-COLA COMPANY.” 즉 해석하면 "코카콜라 제로 슈가: 탄산수에는 칼로리가 없는 감미료가 포함되어 있습니다. 어린이, 임산부 및 수유 중인 산모에게는 권장되지 않습니다. 상표 소유자: 코카콜라 컴퍼니."와 같이 제로 음료 섭취 시 부작용에 대한 경고 문구를 보여주고 있다. 인도에서는 제로 음료 섭취 시 주의해야 할 점을 명확히 안내하여 제로 음료의 감미료 위험과 중요성을 소비자가 올바른 판단을 할 수 있도록 돕고 있다.



<그림 23> 코카콜라 인도 공식 SNS 계정²²

5. 결론

본 연구를 통해 한국 사회의 제로 음료의 소비문화 현황과 사회적 인식과 문제점을 중심으로 분석할 수 있었다. 제로 음료는 칼로리는 줄이고 건강을 유지할 수 있다는 점에서 소비자들 사이에서 빠르게 확산했다. 그러나 이러한 소비 확산에 대한 문제점이 있었다. 광고를 통한 이상적 이미지 형성과 자기관리 중심의 사회적 압박 그리고 감미료 성분의 안전성에 대한 불확실성 등 다양한 문제가 있음을 확인하였다.

설문조사를 통해 제로 음료를 섭취하는 사람들 대부분은 건강한 선택이라는 인식을 가지고 제품을 선택하였다. 하지만 실제로는 영양 정보나 감미료 성분에 대한 이해가 충분하지 않은 경우가 많았다. 섭취 시 나타날 수 있는 부작용에 대해 생각해 보지 않는 소비자들과 앞으로 마실 의향이 있는 소비자들이 대부분이었다.

²² cocacola_india, Coca-Cola, New Year, Happy New Year, 2025, Real Magic, Memories, Instagram, 2024. 12. 23., <<https://www.instagram.com/reel/DEPgsfPhyx6/>>

따라서 제로 음료 소비문화가 지속 가능한 건강 문화로 정착하기 위해서는 먼저 개인의 올바른 식습관과 정보 인식 개선이 필요하다. 산업계는 장기 섭취와 건강의 사실을 밝히기 위해 감미료의 안전성 연구와 정보 공개에 노력해야 한다. 정부와 공공기관은 소비자 교육과 표시제도 개선을 통해 투명한 정보 환경을 마련해야 한다.

대체 감미료의 개발 역사가 짧아 인체에 미치는 영향이 현재 명확하게 밝혀지지 않았다는 한계점이 있다. 실제 인체 시험을 통한 제로 음료 섭취와 건강에 영향을 미치는지 정확한 시험 결과가 존재하지 않아 정확한 원인과 관계를 밝히기 어려웠다. 추후 사회는 다양한 소비자 집단을 대상으로 한 심화된 연구를 통해 개인의 건강과 사회적 인식에 미치는 영향을 자세히 밝혀야 한다.

의사소통능력개발센터

참고 문헌

- 건강영양조사분석과, [6.10.화.조간] 수분은 음료보다 물로 채우세요, 질병관리청, 2025. 6. 9., <https://www.kdca.go.kr/board/board.es?mid=a20501020000&bid=0015&list_no=727936&cg_code=C01&act=view&nPage=1&newsField=%27>
- 김영리, "제로 칼로리 즐겨 마셨는데 무섭네"...의외의 '부작용' 발각 [이슈+], 한경닷컴, 2024. 3. 11., <<https://www.hankyung.com/article/2024031122277>>
- 김지은, 식품산업의 新패러다임, 제로슈거 혁명, CEO&, 2025. 5. 7., <<https://www.ceopartners.co.kr/news/articleView.html?idxno=15134>>
- 대한비만학회 교육위원회, 설탕 대체감미료의 진실: 정말 안심하고 먹어도 될까?, 대한비만학회 사이트, <https://www.kosso.or.kr/content/infomation/info_01.php>, 2025. 11. 14.
- DataMart, 2023년 제로 탄산음료 트렌드 리포트 - 빅데이터 및 판매금액 분석 (서울: DataMart, 2023), 2.
- 식품산업통계정보, [뉴스레터] 9월 2주 탄산음료 (전라남도: 식품산업통계정보, 2024), 3-4.
- 식품안전정보원, 세계보건기구, 비당류 감미료 사용에 관한 지침 (서울: 식품안전정보원, 2023), 7.
- 신춘식, 제로음료 속 단맛의 정제 설탕을 대신하는 감미료, 식품의약품안전처 사이트, 2025. 5. 30., <https://www.mfds.go.kr/brd/m_580/view.do?seq=144>
- 시사상식사전, 헬시플레저, 네이버 지식백과, 2021. 11. 10., <<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=6540222&cid=43667&categoryId=43667>>
- 시사상식사전, GMO 표시제, 네이버 지식백과, 2020. 11. 18., <<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=2830060&cid=43667&categoryId=43667>>
- 유덕기, '제로' 마시고 화장실 들락날락...복통·설사 원인은 대체당, SBS NEWS, 2024. 8. 17., <https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N1007765755>
- 유수현, [신상 e 후] '펩시 제로 슈거'의 의도치 않았던 '갑세' 마케팅, 이뉴스투데이, 2022. 8. 20., <<https://www.ewstoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=1592356>>
- 정희원, "우리 제품만 넣어라"... 음료수 자판기 영업에도 '갑질', 스포츠월드, 2018. 12. 17., <<https://www.sportsworldi.com/newsView/20181217705357>>
- 조자영, 유전자변형 없는(Non-GMO) 미생물로 저당 감미료 '알룰로스' 생산 기반마련, 기후에너지환경부, 2025. 8. 7., <<https://eng.mcee.go.kr/home/web/board/read.do?pagerOffset=0&maxPageItems=10&maxIndexPages=10&searchKey=&searchValue=&menuId=286&orgCd=&boardMasterId=1&boardId=1757960>>
- 질병관리청국가건강정보포털, 청소년의 제로 음료 섭취, 질병관리청국가건강정보포털 사이트, 2025. 1. 29., <<https://health.kdca.go.kr/healthinfo/biz/health/gnrlzHealthInfo/gnrlzHealthInfo/gnrlzHealthInfoYouthView.do>>
- cocacola_india, Coca-Cola, New Year, Happy New Year, 2025, Real Magic, Memories, Instagram, 2024. 12. 23., <<https://www.instagram.com/reel/DEPgsfPhyx6/>>
- PwC, K-음료, Zero or More (서울: 삼일 PwC, 2024), 15.
- The Coca-Cola Company, [제로로 제로하자] #2 '제로'의 기원부터 현재까지. 코카-콜라 제로의 역사, The Coca-Cola Company, 2021. 3. 20., <<https://www.coca-cola.com/kr/ko/offerings/brand-story/coke-zero-history>>
- YouTube, 스파클링하게 갠다! 컨디션 ZERO 스파클링, 컨디션, 2025. 7. 1., <<https://www.youtube.com/watch?v=m28qCFKd6dE>>
- YouTube, 광동 비타 500 ZERO with 카리나 - 건강한 ZERO, 비타 500 ZERO, 광동제약, 2024. 4. 15., <<https://www.youtube.com/watch?v=ZInecK9ic0A>>
- YouTube, [탐스제로] 런칭편 (30 초), 롯데칠성, 2022. 4. 8., <<https://www.youtube.com/watch?v=759tymJSwJU>>
- YouTube, 슈거는 제로! 칼로리는 33% 뺐! New 카스 라이트 제로 슈거 (6s), 카스, 2024. 3. 5., <<https://www.youtube.com/watch?v=-LMTYmthpiQ>>

부록

한국 사회의 제로 음료 소비문화와 문제점에 관한 연구 조사
안녕하세요. 본 설문은 한국 사회의 제로음료 소비 실태와 인식을 조사하기 위해 작성되었습니다.
제로음료란? 일반 음료보다 당(糖)이나 칼로리 함량을 거의 없애거나 0 에 가깝게 줄인 음료 (탄산음료, 일반음료, 커피, 주류, 포함)

응답은 익명으로 처리되며 연구 목적 외 사용되지 않습니다.

문항은 총 12 개이며 소요시간 약 2 분입니다. 참여에 동의하시면 계속해 주세요.

응답에 참여해주셔서 감사합니다.

보유 및 이용 기간 : 설문조사 종료일로부터 1 개월까지(11/14~)

* 표시는 필수 질문임

1. 설문 조사 참여에 동의하십니까?*

원활한 설문조사를 위해 동의합니다에 응답 부탁드립니다.

동의합니다.

동의하지 않습니다.

2. 귀하의 성별은 무엇입니까.*

남성

여성

3. 귀하의 연령대는 어떻게 되십니까?*

10 대

20 대

30 대

40 대 이상

4. 귀하가 지금까지 섭취한 제로 음료 제품을 모두 선택해 주세요. (중복선택 가능)*

제로/무설탕 탄산음료

제로 스포츠/이온 음료

제로 단백질/헬스 음료

제로 숙취해소 음료

제로 주류

제로 커피/라떼 음료

제로 티 음료

없음

기타:

5. 제로 음료를 마시는 빈도는 어떻게 되나요.(제로음료란? 일반 음료보다 당(糖)이나 칼로리 함량을 거의 없애거나 0 에 가깝게 줄인 음료 (탄산음료, 일반음료, 커피, 주류, 포함))*

매일

주 2-6 회

주 1 회

월 1-3 회

마시지 않음(5-2 번째 문항으로 이동)

5-2. 제로 음료를 마시지 않는 이유는 무엇입니까?

인공감미료 안전성

과다 섭취 시 부작용(소화불량, 설사, 두통, 현기증)

칼로리가 없다는 이유로 물 대신 습관적으로 과다 섭취하는 점

기타:

6. 주로 어디에서 많이 구입하시나요?*

편의점/마트

카페/음식점

자판기

온라인

기타:

7. 제로 음료를 선택하는 이유는 무엇인가요? (중복선택 가능)*

칼로리 걱정 때문에

당 섭취를 감소해주기 때문에

맛이 더 있기 때문에

광고와 트렌드 영향으로(호기심)

건강 관리를 위해서

기타:

8. 제로 음료를 마시는것에 대한 가장 큰 걱정은 무엇입니까?*

인공감미료 안전성

과다 섭취 시 부작용(소화불량, 설사, 두통, 현기증)

칼로리가 없다는 이유로 물 대신 습관적으로 과다 섭취하는 점

걱정 없음(자세히 생각해보지 않음)

기타:

9. 최근 1년간 귀하의 제로 음료 소비량에 대한 변화는?*

많이 증가

약간 증가

보통이다

약간 감소

변화 없음

기타:

10. 앞으로 제로 음료를 더 마실 의향이 있습니까?*

매우 그렇다

그렇다

보통이다

그렇지 않다

전혀 그렇지 않다

기타:

11. 제로 음료에 대한 귀하의 생각이나 의견을 자유롭게 서술해 주시길 바랍니다. (예: 제로 음료 제품이 더 다양화되었으면 좋겠다, 감미료의 영향에 대한 정보가 더 공개되면 마실 의향이 있다 등)

지방 대학의 구조조정 및 통합이 지역 소멸에 미치는 영향 분석과 지속 가능한 발전 방안 연구

목차

1. 서론
 2. 지방 대학의 기능과 역할
 - 2.1. 인구 유입 및 유출 관리 기능
 - 2.2. 지역 경제에 미치는 영향
 3. 대학 구조조정 및 통합의 실태와 요인
 - 3.1. 대학 구조조정 및 통합의 실태
 - 3.2. 대학 구조조정 및 통합의 요인
 4. 대학 구조조정 및 통합의 결과 및 영향
 - 4.1. 청년 인구 유입 감소
 - 4.2. 지역 자체 경제 및 일자리 타격
 5. 지역 소멸 대응을 위한 정책적 및 구조적 대안
 - 5.1. 정부 차원의 정책 전환
 - 5.2. 지방 대학의 자생력 확보 전략
 6. 결론 및 제언
- 참고 문헌

1. 서론

최근 대한민국은 급격한 학령인구 감소와 수도권 집중화라는 위기에 직면했다. 특히 지방 소재 대학들은 입학 인원 감소와 재정난, 경쟁력 저하 등의 문제로 인해 폐교 또는 통합 논의가 가속화되고 있다. 이는 단순한 교육제도의 변화가 아니라 지역사회의 생존 기반을 흔드는 심각한 현상이다. 2021년을 기점으로 대학 입학 연령 인구(만 18세)가 입학정원에 미달하기 시작하면서, 전체 대학의 신입생 미충원 인원이 4만 명을 넘었다. 특히, 미충원 인원의 75%가 지방 소재 대학으로, 저렴한 등록금과 지역 대표대학으로서 지역 인재 유치에 어려움이 덜했던 지방거점국립대조차 입학정원을 채우지 못했다.¹⁾ 최근 사례로 살펴보면 2025학년도 신입생 모집에서 지방 4년제 대학의 45%가 정원 미달, 일부 전문대는 충원율이 60%에도 미치지 못했다. 특히 전남·경북·강원권 대학의 미달 비율은 50%를 넘었다.²⁾ 이러한 흐름은 청년 인구의 수도권 집중을 더욱 심화시키고, 지방의 경제·사회적 기반을 약화하며 지역 소멸 위험을 높인다. 이러한 일련의 상황들은 대학의 역할과 향후 지방 대학들의 생존을 위하여 많은 관심과 지원이 필요하다는 것을 시사한다.

1) 연덕원, 위기의 지방대학, 원인과 해결방안, 대학교육연구소, 2022.

2) 이태영, [긴급진단-MZ의 탈(脫)지방, 지역의 기반 무너진다] ① 떠나는 청년들... '지방대 붕괴'에서 '도시 소멸'로, 2025, (<https://www.newsian.co.kr/news/articleView.html?idxno=83443>).

지방 대학들은 지역 인구 유지와 지역산업 활성화, 문화·사회 통합의 핵심축으로 기능한다. 따라서 지방 대학의 축소나 소멸은 지역의 지속가능성 전반에 영향을 미치는 구조적 문제로 이해되어야 한다. 교육부 관계자는 “학령인구 감소도 원인이지만, 더 큰 문제는 청년이 ‘남고 싶은 지역’이 되지 못한 것”이라고 진단했다.

따라서 본 학술적 글쓰기는 지방 대학의 기능과 지역사회 내 역할을 재조명하고 현재 진행 중인 대학 구조조정 및 통합의 실태와 원인을 분석하고자 한다. 이를 통하여 지방 대학의 구조조정 및 통합이 지역 소멸 위기와 어떠한 상관관계를 가지는지를 분석하고, 지방 소멸을 방지하고 지방 대학의 지속 가능한 발전을 위한 정책적 구조적 대안을 모색하고 제언하고자 한다. 연구 방법은 관련 정부 정책 자료와 통계청 및 교육부 자료를 참고하였으며, 선행 연구 분석과 뉴스 보도 자료 등을 중심으로 논지를 전개하고자 한다.

2. 지방 대학의 기능과 역할

2.1. 인구 유입 및 유출 관리 기능

지방 대학은 지역 내 청년층의 유입과 정착을 유도하는 핵심적인 사회 인프라이다. 대학의 존재는 단순한 교육 공급을 넘어, 청년층의 체류와 지역 인구에 직접적인 영향을 미친다. <표 1>에 따르면, 지방 대학과 지역 인구에 대해서 살펴보면 우선 인구가 상대적으로 더 많은 지역에는 대학이 소재해 있다는 점을 확인할 수 있다.³⁾

<표 1> 대학 소재 유무에 따른 인구 (%)

	수도권		광역시		시군	
	대학 있음	대학 없음	대학 있음	대학 없음	대학 있음	대학 없음
일반·전문	43.4	28.7	28.6	18.6	30.1	4.9
일반대	44.6	30.3	28.6	18.6	24.8	5.6
전문대	28.6	30.7	31.1	19.2	23.2	6.3

지역 대학의 존재가 지역사회에 주는 긍정적인 영향 중 하나인 인구 유입 및 유출 관리 기능은 대학의 역할 중 하나이다. 위의 <표 1>은 수도권과 광역시, 시군지역에 일반대와 전문대가 같이 운영되는 학교, 일반대, 전문대로 구분하여 대학이 있는지 없는지를 나타내는 표이다. 수도권과 광역시 대부분에서 대학이 있는 경우가 대학이 없는 경우에 비해 인구 비율이 상대적으로 높은 것을 확인할 수 있다. 시군의 상황은 더욱 극단적인 것도 확인할 수 있다. 이러한 점은 229개 시군구 단위에서 해당 소재지에 대학이 많이 설립되어 있거나 대학생의 절대적인 수가 많고 해당 지역 인구 대비 대학생 수가 상대적으로 많은 지역에서 그렇지 않은 지역과 비교해 보았을 때 지역의 인구 증가가 더 많이 이루어지고 지역의 인구가 감소할 가능성도 상대적으로 낮은 것으로 나타났다. 이런 현상은 수도권과 광역시와 비교하여 시군지역에서 더 확실하게 나타난다. 이러한 결과는 지방의 대학이 인구 감소를 막는 데 기여하고 있으며 자세히 살

3) 김진영, 지역 대학, 지역 인구 그리고 지역 소득, 2024, 교육비평, 제56호, p37-68.

펴보면 수도권 외 시군에 설립된 대학들은 해당 지역의 침체를 막는 마지막 보루로서 많은 역할을 해왔음을 암시한다. 만약 이러한 대학이 구조조정 혹은 통합이 되어 대학의 기능을 제대로 수행하지 못한다면 가장 먼저 타격을 받는 것은 대학이 속한 지역이 될 것이다. 그리고 현재 학령인구의 급격한 감소와 대학생 수도권 선호 및 쏠림 현상으로 인해 지역의 인구구조 붕괴가 일어날 우려가 크다. 하지만 현재 이러한 우려는 점점 현실이 되어가고 있다.

2.2. 지역 경제에 미치는 영향

지방 대학은 지역 경제의 주요 구성요소로서 다층적인 경제적 파급효과를 창출한다. 대학의 존재는 지역 내 소비활동, 고용 창출, 산학협력 네트워크를 활성화하며, 지역총생산(GRDP)의 일정 부분을 담당한다. 특정 대학이 기초 혹은 광역 자치단체에 해당하는 지역에 미치는 영향에 대한 연구는 계속 이어져 왔으며 특히 대학이 지역에 존재하지 않았을 조건에서 지역거점 국립대학으로서 전북대학교가 전북 지역의 경제에 긍정적 영향을 미친 사례가 있다.⁴⁾

위 논문에서는 지역사회가 필요로 하는 전문 인력을 양성하고 지역 기업과의 협업과 공동연구 수행 등을 통해 지역 경제를 견인하는 대학의 모습을 확인할 수 있다. 더불어 지역 경제를 견인하고 지역의 주민들을 위한 교육 프로그램 운영과 캠퍼스 시설들을 개방하여 다양한 서비스 재확도 제공하고 있다. 또한 소재지 대학의 재학생과 교직원의 경제적 활동을 통해 대학 주변의 상권 발전시킬 수 있었고, 지역경제 활성화와 유지에 많은 도움이 되고 있다.

위 논문에서 진행한 지역산업 연관분석 결과 전북대학교가 해당 지역에 있음으로써 경제에 영향을 미치는 경제적 파급효과(생산유발효과, 부가가치유발효과, 취업 유발효과)를 확인할 수 있다. 해당 결과는 다음과 같다.

<표 2> 지역경제 파급효과

생산유발효과 (억 원)	부가가치유발효과 (억 원)	취업 유발효과 (명)
10,221.3	5,014.9	11,023



<그림 1> 대학의 기능과 지역(사회)의 결합을 통한 지역발전 : 개념 도식

4) 최정은·홍성훈, 지역거점 국립대학이 지역경제에 미치는 영향 : 전북대학교 사례를 중심으로, 2017, 한국지역경제연구, p41-57.

그러나 대학의 구조조정 혹은 통합은 이러한 경제적 순환의 고리를 끊어버릴 수 있다. 대학 구성원의 수가 줄어들게 된다면 해당 지역에서 일어나는 소비가 감소한다. 이러한 현상은 상권 붕괴와 산학협력 축소 등 지역 일자리와 소득을 급격히 줄일 수 있다. 대학의 구조조정은 지역의 경제적 탈진 (economic exhaustion)을 야기할 수 있는 변수라는 것을 간과해서는 안 된다.

3. 대학 구조조정 및 통합의 실태와 요인

3.1. 대학 구조조정 및 통합의 실태

학령인구의 감소와 수험생들의 수도권 집중화로 소멸 위기에 놓인 지방 대학들은 다각도로 생존을 모색하고 있다. 학교를 통합하여 대학의 소재 지역과 상생 기반을 마련하고 많은 학생 유치 등 경쟁력을 강화하겠다는 전략이다. 2025년 3월 국립안동대와 경북도립대가 ‘국립경국대학교’로 새롭게 출범했다. 국립대와 공립대 간 통합을 이뤄낸 국내 첫 사례다. 국립안동대와 경북도립대는 재작년 통합을 전제로 교육부의 ‘글로벌대학 30’에 선정돼 재정적 지원을 받았다. 이와 더불어 강원대와 국립강릉원주대, 국립목포대와 전남도립대 등 설립 위치가 비슷한 대학들이 대학의 생존을 도모하기 위해 통합을 하고 있다.

통합 전	통합 후 명칭	통합 출범 학년도
안동대·경북도립대	국립경국대	2025년
강원대·국립강릉원주대	강원대	2026년
국립목포대·전남도립대	국립목포대	2026년
국립창원대·경남도립거창대·경남도립남해대	국립창원대	2026년
원광대·원광보건대	원광대	2026년
부산대·부산교대	부산대	2027년
충북대·한국교통대	충북대	2027년(추진)

<그림 2> 통합 추진 주요 지방대

그리고 올해 5월에는 9개의 국공립대학교가 4개의 대학으로 통합 승인되었다. 인구 감소 위기에 도 각자도생하던 지방 대학들이 학교를 합치기로 결정한 데에는 교육부의 글로벌대학 30 정책이 역할을 했다. 과거 제주대와 제주교대가 통합한 사례와 경상대와 경남과학기술대가 통합한 사례에서는 학생들이 1인 시위를 벌이고 학사일정을 거부하는 등 순탄치 않은 과정을 거쳤다. 하지만 글로벌대학 30 정책을 통해 재정을 지원받기로 하며 통합이 추진되었다. ‘지방대 간 통합을 장려해 학생 감소에 대비하고 경쟁력을 강화한다’는 정부 기조에 대학들이 화답한 것이다.⁵⁾ 이러한 사례를 바탕으로 글로벌대학 30 정책을 1차, 2차, 3차 단계 순으로 살펴보면 현재 대한민국의 대학 구조조정 통합의 실태에 대해서 살펴볼 필요성이 있다.

5) 권한울이용익, “쉽지 않는데 우리 실림 합칩니다.”, 통합 행보 속도내는 지방대학, 2025, (<https://www.mk.co.kr/news/society/11350451>).

먼저 글로벌대학 30 정책의 1차 사업이다. 1차 글로벌대학 사업은 2023년에 실시되었다. 1차라는 특성에 맞게 대학 구조조정과 단순 재정적 지원의 필요성보다는 대학의 구조개혁 방안과 지역 연계에 대한 의지, 발전 가능성 등이 중점적으로 평가되었다. 1차 글로벌대학의 주요 특징으로는 대학 통합·연합이다. 이러한 특징을 바탕으로 학사 구조 개편, 학문 분야 재편 등 다양한 방안을 제시하였다. 더불어 1차 사업부터 지역 정부의 재정적, 제도적 참여가 본격화되었다. 이는 RISE 사업의 특성상 글로벌대학 정책이 단순한 재정지원 사업이 아닌 대학의 체제 전환 정책임을 분명히 하였다. 향후 사업의 2차, 3차 사업의 표준을 보여주었다고 볼 수 있다.

다음으로 글로벌대학 30 정책의 2차 사업이다. 2차 글로벌대학 사업은 2024~2025년에 걸쳐 실시되었다. 2차 사업은 1차의 모델 제시에서 더 나아가 정책을 확산하고 정교화하는 단계이다. 이 단계에서는 실현 가능성과 지속성이 강조되었다. 2차 사업의 주요 특징은 단독형 모델과 연합형 모델이 병행되었으며 지역 전략산업(첨단산업, 바이오, 반도체, 해양, 문화콘텐츠 등)과의 연계가 강화되었다. 더불어 글로벌 협력이 본격적으로 요구되었고 대학의 성과지표와 연차별 평가 체계가 보다 명확해졌다는 특징이 있다.

마지막으로 글로벌대학 30 정책의 3차 사업이다. 3차 사업의 키워드는 완성과 안정화, 지속가능성이다. 마지막 3차 사업은 2026년~2028년에 걸쳐 이루어질 예정이며 최종적으로 30개 내외의 글로벌대학 체제를 완성하는 국면이다. 정책의 초점은 성과 관리와 질적 고도화에 맞추었다. 3차 사업의 예상되는 특징은 기존 글로벌대학 간 성과 비교 및 차등 관리, 우수 모델의 전국적 확산, 지역 균형 발전 정책과의 연계 강화, 대학의 자율성 확대 등이 있다. 이 사업의 최종적 목표는 한국 고등교육 체제 재편의 축으로 기능하길 기대하고 있다. 글로벌대학 30 정책은 지방 대학의 생존 가능성을 높여주고 재정적 지원이 이루어질 수 있도록 대학들을 평가하며 더 나아가 대학의 통합과 지역 연계 발굴, 지역 일자리 창출을 위한 기반이 될 것이다.⁶⁾

3.2. 대학 구조조정 및 통합의 요인

지방 대학 구조조정 및 통합의 주요 요인 중 가장 첫 번째 요인은 학령인구의 감소를 들 수 있다. 대학이 있어도 학생이 없는 시대를 맞이하게 된 것이다. 2025년 현재, 대한민국은 학령인구 감소라는 구조적 위기를 정면으로 맞이하고 있다. 통계청과 교육부에 따르면, 대학 입학 가능 연령인 18세 인구는 2000년 66만 명에서 2010년 62만 명으로 감소하였고, 2020년에는 49만 명까지 줄어들었다.⁷⁾ 불과 20년 만에 대학 학령 인구가 17만 명 이상이 사라진 셈이다. 이 같은 감소세는 앞으로도 가속화 될 전망이다. 2025년에는 약 41만 명, 2030년에는 35만 명, 2035년에는 30만 명 이하로 내려갈 것으로 예측된다. 이는 2000년 대비 절반 수준에 불과한 수치다. 특히 2025년은 RISE(지역혁신중심 대학지원체계) 정책이 본격화 되는 시점으로, 중앙정부 역시 이러한 인구구조 변화에 따른 지방대 붕괴 가능성을 정면으로 인식하고 있는 것으로 풀이된다.⁸⁾

두 번째 요인으로는 재정 악화와 수도권 집중 현상이다. 재정 악화는 학령인구의 감소와 깊은 관련이 있다. 우선 학령인구가 줄어들게 되면 대학이 바라볼 때 재정 수입원이 줄어드는 요인이 된다. 또한 최근 수도권 대학과 비수도권 대학 모두 등록금 동결로 학교 운영에 상당한 어려움을 겪고 있다. 특히 비수도권 즉 지방 대학의 경우 신입생 충원을까지 하락하고 있어 비수도권 대학의 재정 상황은 과거에 비해 더욱 어려운 처지에 놓였다. 또한 ‘졸업하면 모두 서울’ 문구와 같이 청년들의 수도권 집중 현상도 큰

6) 정재연, 글로벌대학 30 사업의 현황과 과제, 글로벌 어문학 문화 연구, 글로벌 어문학 문화 연구소, 2025, 제20호, p4-17.

7) 통계청 인구조사, 학령인구 (<https://kosis.kr/index/index.do>).

8) 양승갑, 지역 소멸과 대학구조조정 악순환, 2025, (<https://www.bzeronews.com/news/articleView.html?idxno=721700>).

문제이다. 대학 입시부터 ‘인 서울’이라는 용어를 사용하는 현세대는 서울 소재 대학만 선호하고 지방대는 선호하지 않는 선입견을 가지고 있다. 또한 현 사교육계에서도 서울 소재 상위 대학들을 많이 보내고 있다는 점을 홍보하며 서울 소재 대학과 지방 대학의 격차를 더욱 부각하고 있다. 이러한 현상 속에서 지방 대학은 매우 어려운 시기를 보내고 있으며 현재 이러한 현상을 해소할 수 있는 정책적·구조적 대안이 필요하다.⁹⁾ 이 요인을 해결하기 위해 정부 차원에서 다양한 제도적 지원을 이어가고 있지만 현 수험생들의 수도권 대학 선호 현상을 막기에는 역부족이다. 이는 수도권 대학의 위상과 지방 대학의 위상 차이 때문이며 이 차이를 줄이는 것이 가장 주요한 원인으로 여겨진다.

마지막 요인으로는 정부의 대학 구조조정 정책이다. 대한민국 교육부는 2016년 전후로 다수의 일반재정지원사업이 대학혁신지원사업으로 통합·전환되면서 대학 자율성을 확대하는 한편, 평가 및 지원 절차를 간소화하고, 성과관리를 고도화하는 방향으로 정책 변화가 이루어졌다. 교육부는 대학기본역량진단을 통해 1단계는 권역별 평가로 상위 60%가 자율개선대학, 2단계 일괄 평가로 역량강화대학·재정지원제한대학을 선정한다. 이를 통해 재정지원대학은 정부로부터 재정을 지원받을 수 있었다. 그러나 이러한 정책은 수도권과 지방의 여건 차이를 충분히 고려하지 못했다. 정부의 선택과 집중 방식은 재정 효율성 측면에서 긍정적 효과가 있었으나, 지방대학의 생존 가능성을 약화시키기도 하였다. 주관적인 입장도 고려하여 대학을 평가하는 것이 중요하였지만, 대학 평가의 특수성을 고려할 때 객관적인 지표, 즉 점수화를 통해 평가를 하였기 때문이다. 대학기본역량진단을 통해 재정지원대학과 재정지원제한대학을 선정함에 있어서 지방 대학의 신입생 충원율은 수도권 대학에 비해 현저히 낮았기 때문에 좋은 점수를 받을 수 없었고, 재정지원 제한대학 대부분은 지방 대학이 이름을 올렸다.

그 뒤 2023년 윤석열 대통령 정권 기간 중 교육부가 2025년까지 비수도권 소재지의 대학 중 대략 30개의 대학을 ‘글로벌 대학’으로 지정해 지원하는 정책사업인 ‘글로벌대학 30’ 정책이 발표되었다. 학령인구 감소와 재정난을 호소하던 지방 대학들은 광장히 도움이 될 수 있는 정책이 시행된 것이다. 교육부는 현대의 급격한 학령인구 감소와 다양한 산업구조의 변화 속에서 비수도권 지역을 발전시키는 혁신 생태계의 중심이자 각 지역의 인재들이 누구나 입학하고 싶어 하는 경쟁력과 발전 가능성이 있는 비수도권 지역 대학 육성을 위해 RISE 정책의 핵심 사업으로 글로벌대학 30 프로젝트를 추진하였다. 대학 간 통합이 지지부진한 상황에서 정부가 글로벌대학 프로젝트를 통해 세계적 수준에 도전하는 지방 대학에 5년간 1000억 원씩 지원하기로 하며 대학 통합의 길을 열어 나갈 수 있는 정책이라고 평가받고 있다.



<그림 3> RISE 정책 홍보물

9) 장유미·이재현, 경상남도 지방대학의 지속가능성을 위한 이해관계자 분석과 상생 전략, 2025, The Journal of the Convergence on Culture Technology (JCCT), 11:2, p669-677.

그리고 최근 새로운 대학 구조조정 정책을 시행하였다. 바로 RISE 정책이다. RISE 정책은 ‘지역 혁신중심 대학지원체계’로, 지역과 대학이 협력해 지역 인재 양성 및 산업 혁신을 추진하는 교육부의 핵심 정책 사업이다.¹⁰⁾ RISE와 글로컬대학 30은 윤석열 정부의 지방대학구조개혁방안이며 서로 밀접하게 연계되어 있다. 그 핵심은 지방대학지원의 행정/재정 권한을 지자체에 부분 위임/이양하는 데 있다. RISE 사업은 국가균형발전체계 정비 중 혁신 정책 사업으로 참여정부 시절에서 기원한 사업이며 글로컬대학 30은 RISE의 핵심 사업이다. RISE 정책의 주요 내용은 다음과 같다.

우선 지자체 주도 재정지원이다. 기존 중앙정부 중심에서 벗어나 각 지역이 자율적으로 대학을 지원하고, 대학은 지역 산업과 연계한 맞춤형 교육과정을 운영한다. 이러한 방식을 통해 해당 지역에 필요한 인재를 양성할 수 있으며 향후 해당 지역에서 일을 하며 생활까지 하는 정주 인구조로 받아들일 수 있다. 다음으로는 지역 균형발전과 고등교육 혁신이다. 지역혁신 허브화를 목표로, 청년 정주를 향상과 신산업 인재 양성에 중점을 둔다. 마지막으로 예산 안정성 및 지속가능성이다. 대학은 예산의 예측 가능성과 정책의 지속성을 가장 큰 과제로 생각하고 있다. 이러한 현상에는 타 국가의 대학들에 비해 대한민국 대학의 높은 등록금 의존율을 이유로 들 수 있다.¹¹⁾

<표 3> 대학정책으로서 대학구조개혁의 개념과 실제

구분	목적	내용	방법	결과	특징
정부	- 대학/학과 통폐합 - 정원감축	- 충원율 - 취업률	-행/재정지원 연계	- 국립대 통폐합 - 지방대정원감축	- 하향식 - 계속 추진
대학	- 자체 생존	- 학위과정	- 구성원 합의	- 평가 불가	- 자발적/자율적

대학정책으로서 대학구조개혁을 정부와 단위 대학 수준에서 그 개념과 실재를 간략하게 정리하면 위의 <표 3>과 같다. 정부의 대학구조개혁은 그 목적이 대학/학과의 통폐합과 정원감축에 있다. 내용은 신입생/재학생의 충원율과 졸업생의 취업률에 근거한다. 방법은 행정/재정지원과 연계한다. 정부가 시도한 대학구조개혁 20여 년 동안의 결과는 정부입장에서 볼 때 성공했다. 근거는 교육부가 절대 권한을 행사하는 국립대학의 통폐합은 꾸준히 진행되고 있으며, 교육부가 시도하는 입학정원감축은 지방대학의 감축 비율(88%)이 수도권 대학의 감축 비율(12%)에 비해 압도적으로 높다. 특징은 하향식이고 계속해서 추진되고 있다. 단위대학수준의 구조개혁은 그 목적이 대학의 생존에 있다. 사립대학이든 국립대학이든 간에 대학은 자체 생존을 위해 끊임없이 대학에서 제공하는 학위과정의 내용을 개혁하고 있다. 여기에는 단위대학 수준의 행정 구조/학사 구조의 개편을 포함한다. 방법은 단위대학 수준에서 구성원의 합의를 통해 자율적/자발적으로 이뤄진다. 단위대학 수준에서 진행하는 구조개혁의 결과에 대한 평가는 알 수 없다. 학위과정에 참여하는 학생들이 만족하면 대학/학과는 생존할 수 있기 때문이다. 특징은 자발적이고 자율적이다.¹²⁾

10) 대한민국 교육부, RISE 정책 (<https://www.moe.go.kr/main.do?s=moe>).

11) 서광호, RISE정책 “예산 안정이 핵심”, 총장들 “지속가능성 확보 시급”, 2025 (<https://www.imaeil.com/page/view/2025062314262172702>).

12) 염민호, 대학구조개혁의 상수와 변수 ‘라이즈’와 ‘글로컬대학 30’의 의미, 특집: 대학의 미래와 고등교육 정책 방향, 2023.

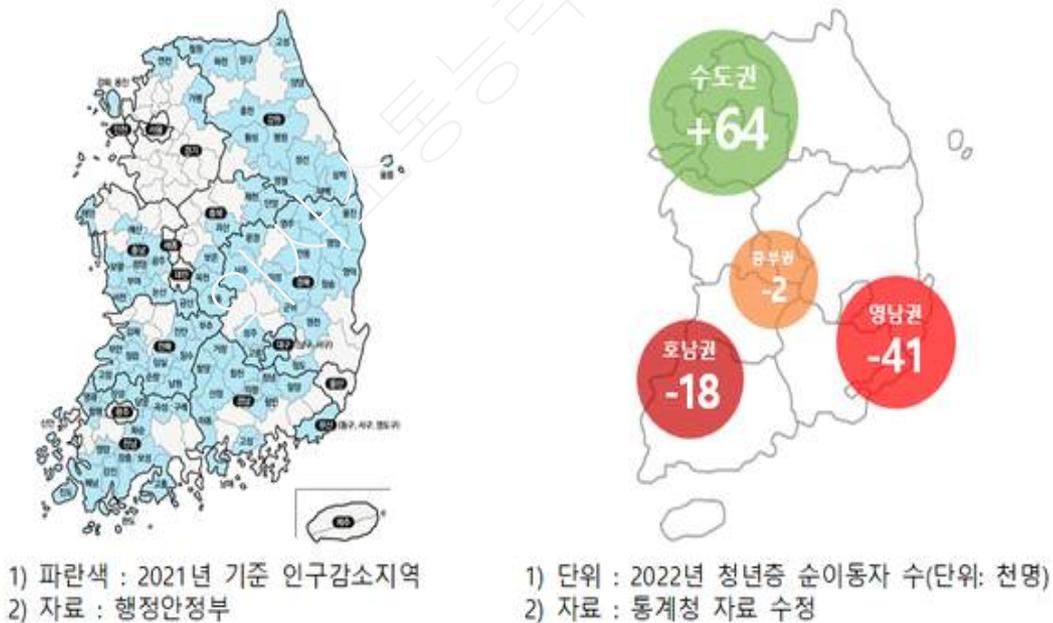
4. 대학 구조조정 및 통합의 결과 및 영향

4.1. 청년 인구 유입 감소

대학 구조조정 및 통합의 결과로는 우선 청년 인구 유입이 감소할 것이다. 지역 고등교육 기관의 수와 규모를 축소시키는 것이 구조조정 및 통합이기 때문에 이러한 변화는 청년층의 대학 진학 선택지를 줄이는 결과를 낳게 된다. 따라서 해당 지역 내 청년층의 대학 진학 선택지를 줄이고, 더 나은 교육과 취업 기회를 찾아 수도권으로 더욱 이동하려는 경향을 보이게 될 것이다. 학과의 폐지 혹은 입학정원 감축 등이 이루어지면서 지역 학생들이 원하는 전공을 해당 대학에서 선택하기 어려워질 것이며 이러한 현실은 대학 경쟁력 약화를 일으킬 것이다.¹³⁾

대학 선택뿐 아니라 취업 기회까지 고려한다면 상황은 더욱 악화된다. 구조조정 이후 지역 대학의 경쟁력 약화는 청년층의 장기적인 수도권 정착 가능성을 높인다. 이는 이미 심각한 수도권 집중 현상을 더욱 심화시키고, 지방 중소도시의 인구 감소와 지역 활력 저하로 이어진다. 이는 장기적 관점에서 지역 경쟁력을 저하할 수 있고 지역의 장기 성장 기반이 약화된다. 이러한 악순환은 꼬리에 꼬리를 물며 계속 진행될 것이다.¹⁴⁾

89개 인구감소지역 2021년 지정(좌)과 2022년 청년층 순이동 현황(우)



<그림 4> 인구감소지역 및 청년층 순 이동 현황

13) 조용성, 출생 인구 감소에 따른 지방 대학 혁신과 지역발전 방안 모색, 한국지방자치학회, 2024, 학술발표대회 논문집, p19.

14) 고현석, 2040년 지방대 절반 이상 소멸 위기, “지방대 활성화 위해 특성화, 구조조정, 책무강화 대책 필요”, 2023, (<https://unipress.co.kr/news/articleView.html?idxno=9342>).

4.2. 지역 자체 경제 및 일자리 타격

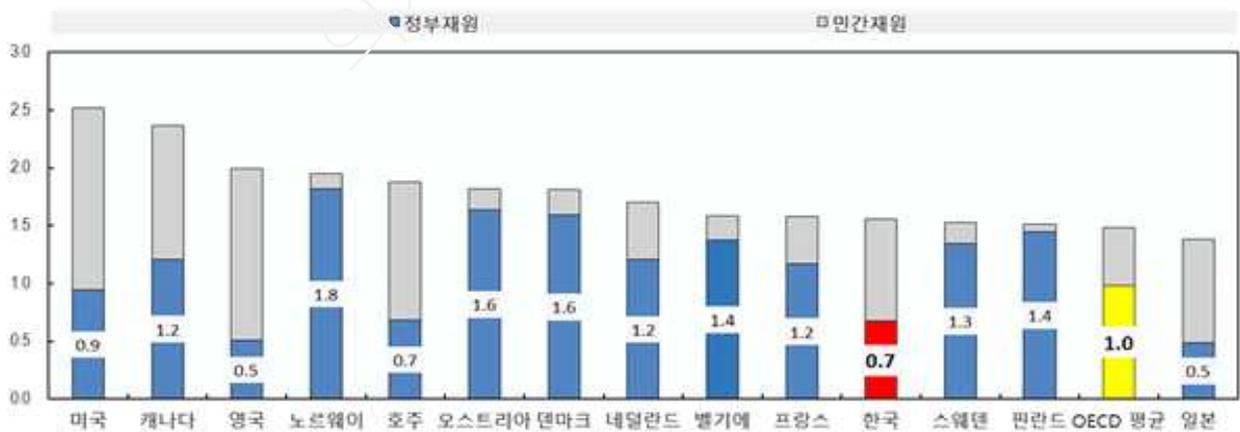
대학의 구조조정 및 통합은 지역 자체 경제와 일자리에도 타격을 준다. 우선 대학을 통합함에 있어서 불필요한 인력 감축이 일어나게 된다. 이는 학교 구성원의 수를 줄여야 한다는 것을 의미한다. 이는 지역의 고용의 감소와 직접적으로 연결된다. 교직원의 고용뿐 아니라 주변 상권의 경제활동도 위축된다. 산업연구원의 연구에 따르면 대학 한 곳의 폐교는 지역 경제활동인구를 평균 1,200명 감소시킨다고 분석하였다. 또한 산학협력활동이 축소되면 지역 기업의 기술혁신과 창업이 감소하여 장기적으로 지역산업의 경쟁력이 약화된다. 결국 대학의 구조조정 및 통합은 지역의 경제 생태계를 전방위적으로 위축시키는 요인으로 작용한다.¹⁵⁾

5. 지역 소멸 대응을 위한 정책적 및 구조적 대안

5.1. 정부 차원의 정책 전환

대학의 위기 극복을 위해 정부의 정책적 리더십과 재정적 지원 뒷받침이 중요하다. 먼저 재정 안정성 확보다. 2023년 기준 OECD 주요국 GDP 대비 대학 교육 공교육비 재정 투자 정부·민간 비중을 살펴보면 정부 재원 OECD 평균에 비해 낮은 것을 알 수 있다. 우선 정부 차원에서는 대학 교육 재정 투자 비중을 OECD 주요국 평균 수준으로 늘릴 필요가 있다. 특히, 내국세의 20.79%를 차지하는 지방교육재정교부금은 유·초·중·고 교육 지원에 활용되고 있으나, 학령인구 변화를 반영해 대학 교육 등에도 사용할 수 있도록 하는 등 새로운 교부 방식 도입이 필요하다고 주장한다.¹⁶⁾

OECD 주요국 GDP 대비 대학교육 공교육비 재정투자 정부·민간 비중



* 자료 : OECD(2023). Education at a Glance 2023

<그림 5> OECD 주요국 GDP 대비 대학 교육 공교육비 재정 투자 정부·민간 비중

15) 고창수, 대학 폐교가 지방재정에 미치는 영향 : 지방세입을 중심으로, 재정포럼, 2023.

16) 양정호, 지역인재육성과 경제활성화를 위한 지방대학 발전 방안 보고서, 한국경제연구원, 2023.

더불어 국회 교육위원회 2023년 국회 임시회 공청회에서 ‘사립대학의 구조개선 지원에 관한 법률안, 사립학교의 구조개선 지원에 관한 법률안에 대한 공청회’가 실시되었다. 여기서 눈여겨 볼 점은 김경희 명지대학교 석좌교수의 발언이다. 현행 사립학교법은 대학의 일부 학과(전공)이나 단과 대학을 따로 떼어서 다른 대학에 매각을 허용하지 않는다. 학교법인의 합병 방식으로 대학 전체를 양도·양수할 수 있을 뿐이다. 그러나 사립대학의 재편과 통합이 활발히 이루어지도록 분할 매각이 허용되어야 할 것이다. 대학의 강점이 있는 분야에 자원을 집중 투자해서 특색 있는 사립대로 발전하기 위해서는 경쟁력 없는 학과(전공)의 구조조정이 불가피하다. 구조조정의 방안으로 폐과보다 다른 대학에 양도하는 것이 사회적 비용을 줄이는 방책으로 볼 수 있다. 일본의 경우 문부과학성은 2019년 5월 사립학교법의 시행규칙을 개정해 사립대가 학부 단위로 다른 사립대에 양도하는 것을 허용하였다.¹⁷⁾

이와 같이 정부 차원에서는 우선 대학에 대한 재정적 지원이 더욱 비중 있게 다뤄져야 할 것이다. 또한 현행법상 불가능한 학과 혹은 단과 대학의 분할 매각을 통해 불필요한 사회적 비용을 줄이는 것이 바람직할 것이다. 이를 위해 법령 개정 혹은 시행규칙을 개정하여 정부 차원에서 다루는 것이 시급하다. 더불어 인구 감소와 지역 소멸은 정부와 대학, 지자체, 산업체와 같은 요소들이 모두 연결된 사회 정책적 문제로 확대되고 있어, 이러한 문제를 해결하기 위한 정부 내 전담 기관은 더욱 필요할 것으로 생각한다.

5.2. 지방 대학의 자생력 확보 전략

지방 대학은 외부 및 정부 지원에만 의존하기보다 지역 특성을 반영한 자생적 발전 전략을 구축해야 한다. 지방 대학 육성 정책들은 지방 대학의 자율적 혁신 역량 강화보다는 중앙정부 주도의 틀 안에서 개편에 머물러 있다는 점에서 여전히 한계가 있음을 지적할 수 있다.(김문수, 2024) 따라서 지방 대학들은 우선 지방 대학의 소재지에 따른 산학협력 중심 교육과정 개발이 필요하다. 지역 산업 클러스터를 조사하고 해당 지역의 필요한 인재에 대한 파악과 교육방안 설립이 필요할 것이다. 이를 통해 지역 기업과의 협력 교육 프로그램을 구축하는 것이 중요하다.

지방 대학은 지역사회와의 협력 속에서 지속가능한 발전을 도모해야 한다. 지역 주민을 위한 개방형 캠퍼스, 시민대학 프로그램, 지역 문화 행사 공동 기획 등을 통해 지역사회와의 상호작용을 강화할 수 있다. 또한 대학이 지역 일자리 정책, 창업지원, 청년 주거정책 등과 연계될 때 지역 정착률이 높아진다. 이러한 연계 강화는 단순한 사회공헌이 아니라, 지역공동체 회복의 핵심 전략이다. 협동조합 모델 기반의 대학 혁신은 이러한 문제들을 해결할 수 있는 대안적 접근방법이 될 수 있다. 협동조합의 기본 원칙인 참여, 연대, 사회적 책임, 지역사회에 관한 관심은 지방 대학이 추구해야 할 가치와 일치하기 때문이다.

스페인 몬드라곤 대학교는 바로 이런 ‘협동조합 모델 기반 대학혁신’의 성공적인 사례로 평가받고 있다. 몬드라곤 대학교는 몬드라곤 협동조합의 일원으로서, 협동조합의 가치와 원칙을 바탕으로 한 독특한 교육 모델과 거버넌스 구조를 구축하였다. 참여형 거버넌스 구축 요인을 적용하여 3중 협치 체계(총회-운영위원회-실행팀)를 구축하는 방안이 있다. 또한 수익 다각화 요인을 적용하여 지역기업-대학 연합협동조합 설립을 통한 재정 자립성을 강화하는 방안이 있다. 마지막으로 교육-산업 연계 요인을 적용하여 지역 특화 산업 클러스터 맞춤형 교육과정을 개발하는 방안도 있다. 몬드라곤 대학교의 사례는 한국 지방대학이 직면한 위기를 극복하고 새로운 발전 동력을 찾기에 중요한 벤치마킹 대상이 될 수 있다.¹⁸⁾

17) 김경희, 사립대학의 구조개선 지원에 관한 법률안, 사립학교의 구조개선 지원에 관한 법률안에 대한 공청회 발언, 사단법인 대학교육연구소, 2023.

18) 이웅규·김춘광, 협동조합 모델 기반 지방대학 혁신 방안 연구 : 스페인 몬드라곤 대학 사례를 중심으로, 2025, 한국경영교육학회, 제40권 제4호, p19-42.

6. 결론 및 제언

본 연구는 지방 대학의 구조조정 및 통합이 지역 소멸 위기와 밀접하게 연결되어 있음을 논증하고자 하였다. 현재 대한민국은 학령인구가 급격히 감소하였다. 또한 대학에 입학하고자 하는 학생들의 수도권 집중 현상이 일어나고 있다. 이러한 현상은 지방 소재 대학들에 재앙으로 다가오고 있다. 지방 대학은 인구 유지, 경제 활성화 등의 핵심 기능을 수행하며, 지방 대학의 소멸은 지역사회의 붕괴로 이어진다. 이러한 지역사회의 붕괴는 그 지역에만 영향을 미치는 것이 아니다. 이러한 붕괴는 주변 지역으로 퍼져나가며 톱니바퀴가 돌 듯 인구와 경제, 교육 등 여러 방면에 영향을 미칠 것이다. 하지만 정부의 구조조정 정책은 효율성에만 초점을 맞추면서 지역 간 불균형을 가속하였다. 이는 지방 대학의 운영난과 지역 소멸의 구조적 요인으로 작용하였다.

과거에는 정부의 다양한 정책이 지방 대학의 어려운 상황을 해소해 줄 것이라 생각했지만 비교적 큰 도움이 되지 못하였고, 오히려 수도권 대학과의 격차를 더욱 심화시켰다. 인서울이라는 단어와 지방대를 기피하는 인식은 성적이 나오지 않으면 무조건 수능을 다시 응시하고자 하는 문화를 만들어냈으며 이는 대학의 교육적 수준이 감소할 수 있다는 점을 시사한다. 이러한 상황 속에서 현재 새로운 정책인 RISE 정책이 글로벌대학 30이라는 핵심 사업을 기반으로 시행되고 있다. 지방 대학의 생존이 곧 지역의 생존으로 볼 수 있는 만큼 이 정책의 실효성이 절실하다.

지방 대학 정책은 단순한 교육정책이 아니라 국가균형발전 전략의 핵심축으로 재설정되어야 한다. 정부는 재정지원 체계를 지역 균형 중심으로 개편하고, 지방 대학-지자체-산업의 협력체계를 강화해야 한다. 특히 정부 차원의 정책 전환을 통해 대학에 대한 재정적 지원을 OECD 평균만큼 끌어올릴 필요성이 있다. 또한 법령 개정을 통해 대학의 단과대 매각 혹은 학과 매각을 허용하여 대학별로 단과대 폐지 혹은 학과 폐지를 통한 사회적 비용을 줄여야 할 것이다. 이러한 법령 개정을 통해 각 대학의 강점인 학과를 지속적으로 발전시키고 약점인 학과는 타 대학에 매각하여 지방 대학의 공존을 도모해야 한다. 더 나아가 학과의 매각을 통해 대학의 경제적 위험을 해결한 뒤 지속가능한발전 방안을 통해 폐교의 걱정 없는 대학 운영을 해 나가야 할 것이다.

결국 지방 대학의 존립은 곧 지역의 존립이다. 지방 대학의 회복 없이는 지역의 지속가능한 발전과 생존도 없다. 이는 단순한 문제가 아니다. 먼저 정부 정책 실효성 부재의 문제가 있었다. 또한 지방대 기피 인식의 문제점도 있었다. 하지만 가장 큰 문제는 이러한 현상은 지방 대학의 안일함에서 비롯하였다는 점이다. 이러한 복잡한 문제를 해결하기 위해서는 정부 차원의 대응과 지방 대학의 자생 전략 발전을 포함하여 다양한 방안을 강구하여야 한다. 이러한 발전을 통해 향후 지방 대학의 존립을 지켜내야 할 것이다.

참고 문헌

- 고창수, 대학 폐교가 지방재정에 미치는 영향 : 지방세입을 중심으로, 재정포럼, 2023.
- 김경희, 사립대학의 구조개선 지원에 관한 법률안, 사립학교의 구조개선 지원에 관한 법률안에 대한 공청회 발언, 사단법인 대학교육연구소, 2023.
- 김진영, 지역 대학, 지역 인구 그리고 지역 소득, 2024, 교육비평, 제56호, p37-68.
- 양정호, 지역인재육성과 경제활성화를 위한 지방대학 발전 방안 보고서, 한국경제연구원, 2023.
- 연덕원, 위기의 지방대학, 원인과 해결방안, 대학교육연구소, 2022.
- 염민호, 대학구조개혁의 상수와 변수 '라이즈'와 '글로벌대학 30'의 의미, 특집: 대학의 미래와 고등교육 정책 방향, 2023.
- 이응규·김춘광, 협동조합 모델 기반 지방대학 혁신 방안 연구 : 스페인 몬드라곤 대학 사례를 중심으로, 2025, 한국경영교육학회, 제40권 제4호, p19-42.
- 장유미·이재현, 경상남도 지방대학의 지속가능성을 위한 이해관계자 분석과 상생 전략, 2025, The Journal of the Convergence on Culture Technology (JCCT), 11:2, p669-677.
- 정재연, 글로벌대학 30 사업의 현황과 과제, 글로벌 어문학 문화 연구, 글로벌 어문학 문화 연구소, 2025, 제20호, p4-17.
- 조용성, 출생 인구 감소에 따른 지방 대학 혁신과 지역발전 방안 모색, 한국지방자치학회, 2024, 학술발표대회 논문집, p19.
- 최정은·홍성훈, 지역거점 국립대학이 지역경제에 미치는 영향 : 전북대학교 사례를 중심으로, 2017, 한국지역경제연구, p41-57.
- 고현석, 2040년 지방대 절반 이상 소멸 위기, "지방대 활성화 위해 특성화, 구조조정, 책무강화 대책 필요", 2023, (<https://unipress.co.kr/news/articleView.html?idxno=9342>).
- 권한울·이용익, "쉽지 않은데 우리 살림 합칩니다.", 통합 행보 속도내는 지방대학, 2025, (<https://www.mk.co.kr/news/society/11350451>).
- 양승갑, 지역 소멸과 대학구조조정 악순환, 2025, (<https://www.bzeronews.com/news/articleView.html?idxno=721700>).
- 이태영, [긴급진단-MZ의 탈(脫)지방, 지역의 기반 무너진다] ① 떠나는 청년들...'지방대 붕괴'에서 '도시 소멸'로, 2025, (<https://www.newsian.co.kr/news/articleView.html?idxno=83443>).
- 서광호, RISE정책, "예산 인정이 핵심", 총장들 "지속가능성 확보 시급", 2025 (<https://www.imail.com/page/view/2025062314262172702>).
- 대한민국 교육부, RISE 정책 (<https://www.moe.go.kr/main.do?s=moe>).
- 통계청 인구조사, 학령인구 (<https://kosis.kr/index/index.do>).

공연계에서 젠더프리 캐스팅 및 여성 서사극 인식 분석과 발전 방향 모색

목차

1. 서론
 2. 공연계 내 젠더 관련 트렌드의 증가
 - 2.1. 젠더프리 캐스팅의 도입 확산
 - 2.2. 여성 서사극 제작의 증가
 3. 젠더프리 캐스팅 및 여성 서사극에 대한 팬덤의 인식 분석
 4. 공연계가 나아갈 방안 모색
 - 4.1. 팬덤 커뮤니티와의 전략적 소통 방안
 - 4.2. 제작사의 창작 환경 및 시스템 개선 방안
 - 4.3. 마케팅 구조 변화 방안
 5. 결론
- 참고 문헌

1. 서론

최근 관객들은 공연계의 가장 큰 문제점이 대부분의 공연이 남성 배우가 주연으로 남성 중심의 이야기를 풀어가고 있는 상황에서, 여자 캐릭터는 서사가 없고 남성 의존적이라는 것이라고 말한다. 예를 들어, 뮤지컬 <지킬앤하이드>에서 ‘지킬’ 다음으로 분량이 많은 ‘루시’는 마땅한 서사없이 ‘지킬’에게 헌신하는 모습만을 보인다. 공연 중에 “새 인생 폭풍은 지나갔어 새 인생 다시 태어날 것처럼 환상 풀잎처럼 다시 일어서 내가 살아가야 할 인생 시작해 새 인생”이라며 본인의 삶을 살아갈 듯한 넘버를 부르지만, 모순적으로 공연에서는 반대의 모습을 보여주며, 매춘부라는 직업을 가지고 있다. 공연계 팬뿐만 아니라 전국민에게 사랑받고, 20주년을 넘은 이 공연에서 여성 캐릭터는 시대를 반영하지 못하는 모습을 볼 수 있다. 고전 소설을 뮤지컬로 만들었으니 당연하다는 반응을 보일 수 있지만, 이것이 단지 고전 뮤지컬만의 문제는 아니다.

2019년에 EMK가 선보인 국내 창작 뮤지컬인 <엑스칼리버>는 ‘아더왕’이라는 한 남성 캐릭터의 성장 서사를 담고 있다. ‘아더’의 연인, 후에 왕비가 되는 ‘기네비어’는 처음엔 운명을 믿지 않고 삶은 개척해 나가야 한다는 신념을 가지고 있는 인물이다. 하지만 ‘아더’와 ‘랜슬렛’의 갈등을 위해 ‘랜슬렛’과 불륜을 저지르는 캐릭터가 되고, 초연 기준 자기 부족을 지키기 위해 여성도 싸울 줄 알아야 된다고 얘기했던 ‘기네비어’는 수녀가 된다. 누구보다 주체적이었던 캐릭터가 남성들의 관계 속으로 매몰되는 모습을 볼 수 있는 것이다.

관객들은 과거의 남성 중심적 서사에서 벗어나 시대에 맞는 이야기를 요구하기 시작했다. 이는 공연 관람객의 대부분이 여성 관객이기 때문이다. 이러한 흐름에 맞춰 공연 창작진들은 '젠더프리 캐스팅'과 '여성 서사극'이라는 새로운 공연들을 내놓기 시작했다. '젠더프리 캐스팅'이란 성별에 관계없이 한 배역에 남성과 여성을 함께 캐스팅하는 것이다. 과거에는 남성의 캐릭터에 여성 배우만을 캐스팅한 것을 말했지만, 최근에는 성별에 국한되지 않는 캐릭터를 만들어내는 것까지 포함한다. 이 보고서에서는 두 개념 모두 젠더프리 캐스팅이라 표기하기로 했다. 또한, '여성 서사극'이란 과거 남성 중심 공연에서 벗어나 여성 캐릭터가 주체가 되어 여성의 이야기를 하는 것을 말한다. 이는 단순히 여성 배우가 많이 등장하는 것을 넘어, 여성 캐릭터가 수동적인 대상이 아닌 능동적인 주체로서 서사를 이끌어가는 작품을 의미한다. 여성 서사극은 여성의 삶, 경험, 관계, 사회적 위치 등을 깊이 있고 입체적으로 다루며, 전통적인 성 역할 고정관념에서 벗어난 다양하고 복합적인 여성상과 성장의 과정을 제시한다. 특히, 공연계에서는 관객들에게 기존 서사와는 다른 새로운 시각과 깊은 공감대를 형성하는 중요한 트렌드로 자리 잡고 있다.

공연계 트렌드가 변화하며 공연계 팬층에서도 소비 방식이 바뀌었을 것으로 생각했다. 따라서 이 보고서에서는 공연계 내 젠더프리 캐스팅 및 여성 서사극의 현황과 인식을 살펴보고, 공연계의 발전을 위한 방안을 모색하고자 한다.

2. 공연계 내 젠더 관련 트렌드의 증가

2.1. 젠더프리 캐스팅의 도입 확산

“남자만 해야 할 역할이 있을까? 여자만 해야 할 역할이 있을까? 이 역할은 왜 여자가 하지 못하는 걸까?”라는 질문에서부터 젠더프리 캐스팅이 등장하게 되었다. 전통적인 고정관념에서 벗어나 새로운 방식을 시도하게 된 것이다. 젠더프리 캐스팅은 이전까지는 외국 무대에서는 종종 시도되어 온 방식이지만, 한국에서 처음으로 조명이 되었던 것은 2015년 공연된 뮤지컬 <지저스 크라이스트 슈퍼스타>를 통해서였다. 연출가 이지나는 작품 속 헤롯왕을 전통적으로 남자 배우가 맡아왔던 헤롯왕 역을 배우 김영주에게 맡겼다. 처음 시작은 2015년이지만, 젠더프리 캐스팅의 도입이 확산된 것은 2018년 '미투' 운동 이후부터이다. 김원희(2019.07.19.)는 “특히 연예계를 발각 뒤집어놓았던 '미투' 운동이 연극계에서 시작됐던 만큼 공연계에서도 이를 적극 반영하고 있다”라고 말했다. 미투 운동 이후 제작자, 배우, 관객 모두 공연계의 여성에 집중하게 되었고, 여성의 권리에 목소리를 내기 시작하며 바뀐 시대의 흐름을 반영해 공연계에도 큰바람이 분 것이다.

극단 '프로젝트 디본'도 젠더프리 캐스팅의 확산에 큰 영향을 주었다. 연극 '알앤제이'는 기숙사 학교에 다니는 남학생 넷이 새벽에 몰래 로미오와 줄리엣을 낭독하는 이야기이다. 연극의 판권 허락을 받고 '프로젝트 디본'에서는 남성 배우 페어뿐만 아니라 여성 배우 페어도 만들어 공연을 올렸다. 또한, 음악극 '캐롤', 연극 '로프' 등 그 후 공연들에서도 원작에서는 남성의 배우가 맡았지만 젠더프리 캐스팅을 도입해 새로운 바람을 불어오고 있다. CY Stage와의 인터뷰(2025.05.08.)에서 연극 로프에 출연한 김민지 배우는 “배우로서 무대에 설 수 있는 기회가 많아지는 게 좋아요. (중략) 배우들에게 역할을 선택할 기회가 많아졌다는 것이 젠더프리의 장점이라고 생각합니다.”라고 말했다. 같은 극 고주희 배우는 “여자라서 남자라서가 아니라 인간이 느낄 수 있는 보편적인 감정들을 있는 그대로 전달할 수 있는 게 가장 큰 매력이다.”라고 젠더프리 공연의 장점을 전했다.

과거 신선한 시도에서 현재는 상업극에서도 활발하게 이루어지며 하나의 트렌드로 자리 잡았다. 예를 들어, '더라스트맨'은 1인극으로 캐릭터에 성별 관계없이 캐스팅되는 것을 보여줬다. 또한, 연극 '포쉬'의 경

우 남성 배우 페어, 여성 배우 페어를 따로 만들어 기존의 남성 역할을 여성 배우가 연기하고 있는 모습을 볼 수 있다. 이처럼 다양한 이유로 인해 등장한 젠더프리 캐스팅은 일시적인 이슈가 아닌, 시장의 새로운 흐름으로 여겨야 한다.



<그림1> 연극 포쉬 캐스팅

2.2. 여성 서사극 제작의 증가

2025.11.3. 기준 KOPIS (공연예술통합전산망)의 뮤지컬 판매 1위 공연은 미세스 다웃파이어이다. NOL 티켓의 예매자 통계를 보면, 남자 20.8%, 여자 79.2%로 여성 관객이 남성 관객의 약 4배인 것을 볼 수 있다. 이 통계를 보았을 때, 공연계의 대다수의 팬층은 여성임을 알 수 있다. 연극 판매 1위는 ‘아마데우스’이다. 이 공연의 예매자 통계 또한, 남자 12%, 여자 88%로 여성 관객이 확연히 많은 것을 알 수 있다.

예매자 통계

성별



<그림2> 미세스 다웃파이어 NOL티켓 예매자 통계(NOL티켓 홈페이지, 검색일 2025.11.3)

이러한 상황에도 불구하고, 공연계 팬들 사이에서 흔히 ‘남떼극’(남성 배우가 때로 나오는 극. 남성 배우가 대다수인 극을 낮춰 부르는 말)이라고 부르는 공연과, 그에 맞는 남성 서사극이 올라온다. 예시로, 뮤지컬 ‘비스티’ 얘기를 해보려고 한다. 이 공연은 영화 ‘비스티보이즈’와 제목과 소재를 가져와 네오 프로덕션이 2012년 리딩 공연으로 관객에게 처음 선보이기 시작했다. 2023년 4연을 올리며, ‘비스티’는 관객들에게 비판의 목소리를 듣게 되었다. ‘극이 낡았다.’, ‘서사가 비어있다.’라는 비난의 후기를 SNS에서 볼 수 있게 된 것이다. 모든 공연은 호불호가 갈리기 마련이지만, 예매처 NOL 티켓의 관람 후기를 보면 관객 shortycat***은 “내용이 영.. 대체 이런 내용이 2023년에 올라온다는게 우습군요.. 느와르인척 포장했지

만 그냥 .. 좋지 않은 거 같습니다.”라는 후기를 남겼다. 또한, uj00***은 “음 제가 이걸 23년도에 볼 줄이야”라는 평을 하며 모두 2023년에 이런 극이 올라온다는 것에 대해 불호 후기를 남겼다. 뮤지컬 ‘비스티’에서는 유일한 여성 ‘지원’역은 오로지 이름만 나오며 공연에 실제로 등장하지 않는다. ‘지원’은 ‘주노’와 연애하다 마담인 ‘이재현’과 결혼을 하게 되어 둘의 갈등을 전개하는 역할로만 언급된다.

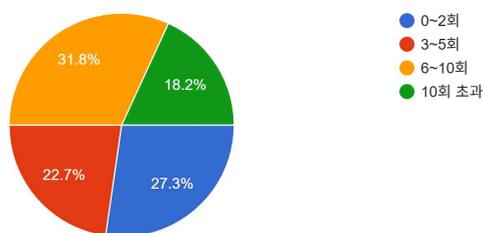
이처럼 과거 공연 내에서 대다수의 여성은 남성 의존적이거나, 남성 캐릭터의 서사에 이용당하는 역할로 나왔다. 하지만, 시대가 바뀌며 시대상을 반영해 여성 서사극이 공연되기 시작했다. 대부분의 소비자가 여성인 곳에서 여성의 이야기를 하기 시작한 것이다. 2022년 극단 배달서비스 간다에서 초연한 ‘그때도 오늘’은 최근 ‘그때도 오늘2’를 초연하기로 했다. 남성 배우 2인극이었던 ‘그때도 오늘’과 달리 ‘그때도 오늘2’는 여성 배우 2인극으로 내용을 새롭게 만들었다. 4개의 이야기로 구성된 옴니버스 구조를 띠고 있는 이 공연은 이솔희(2025.10.28.)는 “시대와 인물이 달라도 네 개의 이야기는 서로의 삶을 닮은 듯 맞닿으며 여성들의 보이지 않는 연대를 그려낸다.”라고 말했다.

올해로 네 번째 시즌을 맞은 뮤지컬 ‘레드북’은 19세기 야한 이야기를 쓰는 작가 ‘안나’의 서사를 담은 공연이다. 양승희(2018.03.15.)와 한 인터뷰에서 한정석 작가는 “이번 ‘레드북’은 ‘내가 어떤 사회적 기준, 요구에 부응하지 못할지라도 나를 인정하고 지키는 것이 행복한 삶이구나’라는 깨달음을 담았어요. ‘인간은, 나는 어떻게 살아야 하는가’에 대한 고민이 절실할수록 글을 쓸 때 힘이 나더라고요. 제 이야기에 공감해 주시는 관객이 더 많아졌으면 좋겠습니다.”라고 말하며 공연에 성별에 국한되지 않고, 인간 그 자체의 이야기를 담으려고 했다. 관객들은 더 이상 서사가 없는 공연을 원하지 않는다. 내가 좋아하는 배우가 나온다고 무조건 소비하지 않게 된 것이다. 그래서 제작자들은 관객의 니즈를 파악해 여성 서사극을 제작하는 것을 넘어 인간 그 자체의 이야기를 하려는 공연이 등장하는 추세를 보여주고 있다.

3. 젠더프리 캐스팅 및 여성 서사극에 대한 팬덤의 인식 분석

연극, 뮤지컬 팬덤이 젠더프리와 여성 서사극을 어떻게 인식하고 소비하고 있는지에 대해 공연 관람객을 대상으로 설문조사를 진행하였다. 연극, 뮤지컬 팬덤 불특정 다수를 대상으로 진행하였으며 22건의 설문조사 결과가 나왔다. 먼저 <그림3>에서 월평균 연극 또는 뮤지컬 관람 횟수를 물어보는 질문에서는 0~2회 6명(27.3%), 3~5회가 5명(22.7%), 6~10회가 7명(31.8%), 10회 초과가 4명(18.2%)로 6~10회가 가장 많았으나, 대체로 비슷한 비율을 보여주었다.

1. 귀하의 월평균 연극 또는 뮤지컬 관람 횟수는 몇 회입니까?
응답 22개

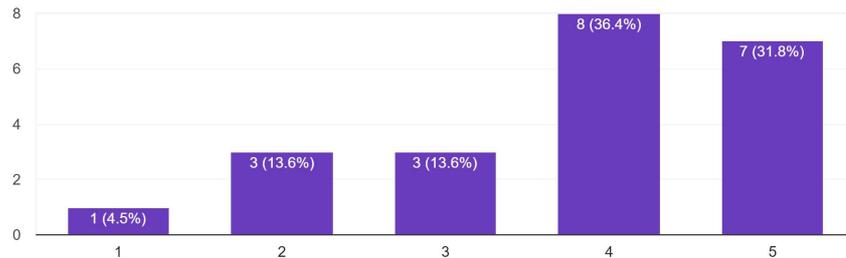


<그림3> 설문지 1번 항목

<그림4>에서 보는 것처럼 ‘작품 자체보다 배우를 중심으로 관람하는 편입니까?’라고 묻는 말에서는 전혀 아니다 1명(4.5%), 아니다 3명(13.6%), 보통이다 3명(13.6%), 그렇다 8명(36.4%), 매우 그렇다 7명

(31.8%)으로 팬덤 관객들은 작품을 중심으로 관람하기 보다는 배우를 중심으로 관람하는 것을 알 수 있었다. 이러한 배경을 바탕으로 젠더프리 캐스팅과 여성 서사극의 인식을 알아보았다.

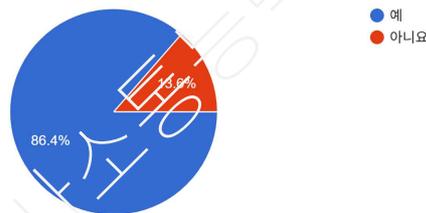
2. 귀하는 작품 자체보다 배우를 중심으로 관람하는 편입니까?
응답 22개



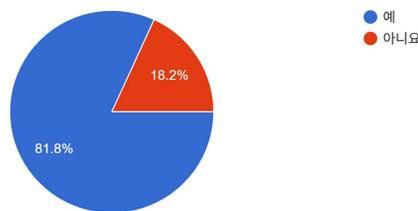
<그림4> 설문지 2번 항목

‘젠더프리 캐스팅 작품을 관람한 적이 있습니까?’라는 질문에는 예가 19명으로 (86.4%), 아니요가 3명 (13.6%)로 조사되었다. 설문조사 특성상 관람한 관객의 수가 더 많았다고 분석했다. 따라서 젠더프리 캐스팅에 대한 하위 질문을 조사했다.

3. 귀하는 젠더프리 캐스팅 작품을 관람하신 적이 있습니까? (관람하신 적이 있다면 하위 질문에 답해주세요.)
응답 22개



4. 귀하는 여성 서사극을 관람하신 적이 있습니까? (ex : 마리퀴리, 작은 아씨들, 리지 등) (관람하신 적이 있다면 하위 질문에 답해주세요.)
응답 22개

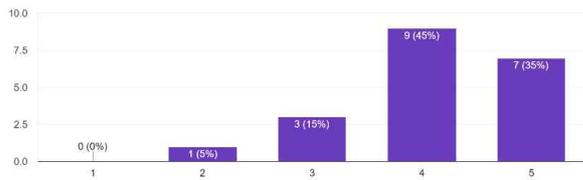


<그림5> 설문지 3번, 4번 항목

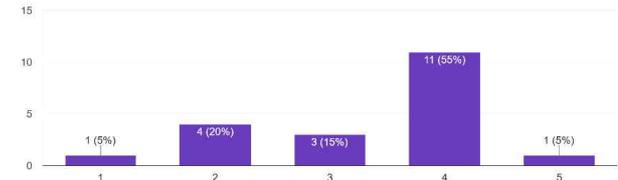
<그림6>에서 젠더프리 캐스팅이 작품 해석을 풍부하게 한다고 생각하는 결과의 비율은 전혀 아니다 0명 (0%), 아니다 1명(5%), 보통이다 3명(15%), 그렇다 9명(45%), 매우 그렇다 7명(35%)으로 관객들은 젠더프리 캐스팅이 작품 해석을 풍부하게 한다고 생각한다는 것을 알 수 있다. 젠더프리 캐스팅으로 인해 N차 관람하는 횟수가 증가했냐고 묻는 말에서는 전혀 아니다 1명(5%), 아니다 4명(20%), 보통이다 3명(15%),

그렇다 11명(55%), 매우 그렇다 1명(5%)으로 관람 횟수가 증가한 관객과 아닌 관객의 차이가 큰 것을 알 수 있었다. 이는 배우를 중심으로 관람하는 팬덤 특성을 반영한 설문 결과라고 볼 수 있을 것이다. 젠더프리 캐스팅이 공연계 발전에 도움이 되냐고 묻는 질문에는 전혀 아니다 0명(0%), 아니다 0명(0%), 보통이다 2명(10%), 그렇다 7명(35%), 매우 그렇다 11명(55%)으로 젠더프리를 관람한 모든 관객이 젠더프리 캐스팅이 공연계 발전에 도움이 된다고 생각하고 있다는 것을 알 수 있다.

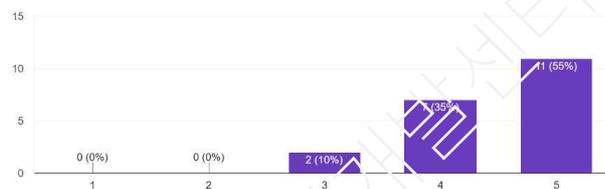
3-1. 젠더프리 캐스팅은 작품 해석을 풍부하게 한다고 생각한다.
응답 20개



3-2. 젠더프리 캐스팅으로 인해 같은 작품을 다른 성별의 배우 조합으로 보기 위해 N차 관람하는 횟수가 증가했다.
응답 20개



3-3. 귀하는 젠더프리 캐스팅이 공연계 발전에 도움이 된다고 생각하십니까?
응답 20개



<그림6> 설문지 3-1, 3-2, 3-3 항목

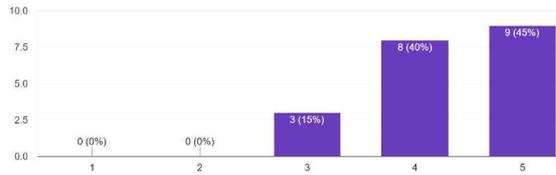
젠더프리 캐스팅을 관람하는 이유를 물어보았을 때, ‘성별이나 배우가 달라지만 표현하는 방식이 달라지는 게 재미있어서’, ‘젠더프리 캐스팅으로 인해 그 역할이 남자라서 혹은 여자라서가 아닌 그 캐릭터가 가진 생각이나 관념을 더욱 풍부하게 만들고 남녀 상관없이 이 캐릭터는 이렇다를 보여주는 것 같아서 더 선호한다.’, ‘어느 젠더를 가졌다는 이유로 제한되는 캐릭터성의 붕괴를 관람하며 작품 전체에 대한 이해도를 높일 수 있기 때문에’ ‘같은 성별이 말할 때 울림이 더 크게 느껴질 때가 있어서’ 등 관객들은 단순 흥미 때문만이 아니라 극을 깊이 있게 이해하려고 관람한다는 것을 알 수 있다.

<그림5>에서 보이는 것처럼 여성 서사극을 관람한 비율은 예가 18명(81.8%), 아니요가 4명(18.2%)였다. 이를 바탕으로 주제적인 여성 캐릭터를 다루는 여성 서사극이 매력적이라고 느낀다는 비율은 전혀 아니다 0명(0%), 아니다가 0명(0%), 보통이다가 3명(15%), 그렇다가 4명(40%), 매우 그렇다가 9명(45%)으로 최근 관객들의 여성 서사극에 대한 인식과 호감도가 증가한 것으로 볼 수 있다. 여성 서사극이라서 재관람할 의향이 높아졌냐는 질문에는 전혀 아니다가 0명(0%), 아니다가 3명(15%), 보통이다가 2명(10%), 그렇다가 4명(25%), 매우 그렇다가 10명(50%)으로 여성 서사극을 주변에 추천하거나 재관람할 의향이 높은 것으로 조사되었다. ‘여성 서사극이 공연계 발전에 도움이 된다고 생각하십니까?’라는 질문에는 전혀 아니다 0명(0%), 아니다 0명(0%), 보통이다 1명(5%), 그렇다 6명(30%), 매우 그렇다 13명(65%)으로 젠더프리 캐스팅과 비슷하게 거의 모든 관객이 여성 서사극이 공연계 발전에 도움이 된다고 생각하고 있다는 것을 알 수 있다.

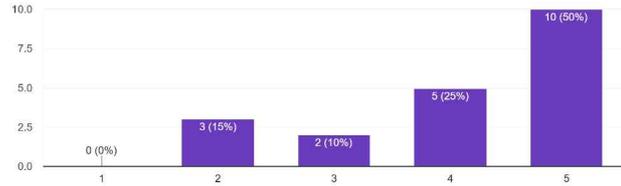
여성 서사극을 관람하는 이유는 ‘주로 보이는 남성 캐릭터의 조력자 역할로 등장하는 여성 캐릭터의 진부한 단점을 해소해 준다는 점이 매력적이라고 생각해서’, ‘여성들이 어떤 고정적인 역할에 묶여있지 않고 다양한 이야기들을 해줘서’, ‘폭넓은 이야기를 접할 수 있어서’ 등으로 다양한 이야기를 접하기 위해 관람

하거나, 과거 틀에 갇힌 여성의 모습을 벗어난 것을 볼 수 있어서 관람한다는 것을 알 수 있었다.

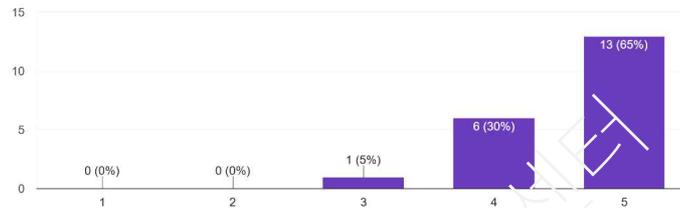
4-1. 주체적인 여성 캐릭터를 다루는 여성 서사극이 더 매력적이다.
응답 20개



4-2. 여성 서사극이라는 이유때문에 작품을 주변에 추천하거나 재관람할 의향이 높아졌다.
응답 20개



4-3. 귀하는 여성 서사극은 공연계 발전에 도움이 된다고 생각하십니까?
응답 20개



<그림7> 설문지 4-1, 4-2, 4-3 항목

4. 공연계가 나아갈 방안 모색

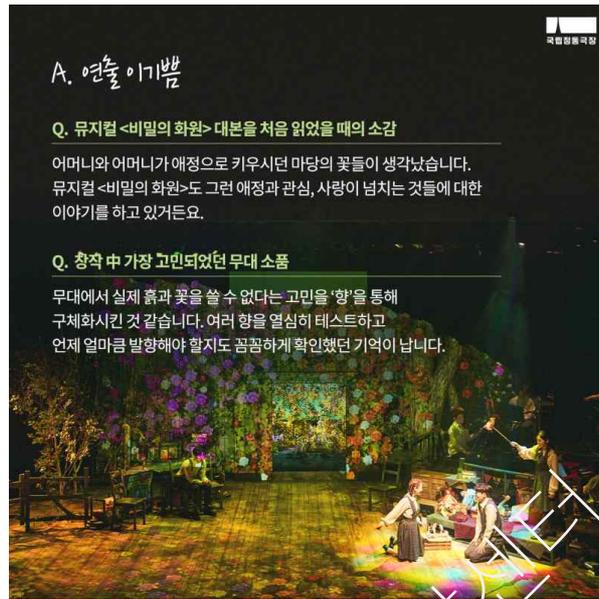
4.1. 팬덤 커뮤니티와의 전략적 소통 방안

앞선 설문조사 결과를 보았을 때, 관객들은 단순한 소비를 넘어 다양한 공연 관람을 원하고, 여성의 이야기 또는 젠더의 특징에서 벗어난 인간의 이야기를 듣고 싶어 하는 등 가치지향적 소비를 하고 있는 것을 알 수 있다. ‘관객(팬)이 없으면 공연도 없다.’ 사실 당연한 이야기이지만, 관객들은 제작사들이 본인들의 피드백, 관람 후기를 듣고 있지 않다고 여기는 경우가 많다.

관객들에게 젠더프리 캐스팅 및 여성 서사극은 팬들에게 단순한 마케팅 트렌드가 아닌, 작품의 메시지를 심화시키는 예술적 시도로 받아들여지고 있다. 제작사는 이러한 내용을 바탕으로 관객들이 새로운 해석의 여지를 깊이 논의할 수 있도록, 연출 의도 노트 등을 통해 젠더의 경계를 허문 시도가 작품 해석에 미치는 영향을 제시해야 한다. 또한, 이 작품이 다루는 여성의 이야기가 왜 지금 시대에 중요한지, 그리고 이 서사가 기존의 전통적, 수동적 여성상을 어떻게 극복하고 다양한 여성의 경험을 대변하는지를 밝혀야 한다.

현재 연극, 뮤지컬계에서 진행되고 있는 이벤트 중 가장 인기 있는 이벤트의 하나는 ‘관객과의 대화’이다. 연출, 작가 등 창작진과 배우가 공연이 끝난 후 무대 위에서 관객의 질문을 받아 답하는 형식으로 진행되고 있다. 관객이 ‘관객과의 대화’를 선호하는 이유는 평소 본인들의 해석을 더 풍부하게 할 수 있으며, 본인의 배우가 캐릭터를 어떻게 해석하고 무대 위에서 풀어나가고 있는지를 자세하게 알 수 있기 때문이다. 그리고 창작진의 이야기를 들으며 극에 더 깊이 몰입하고, 극에 대한 애정을 키워나갈 수 있다. 반대로 이 대화를 공개하는 방안도 있다. 대다수의 공연이 당일 참여한 관객만 관람할 수 있는 형식으로 진행해 당일에 참석하지 못한 관객들은 관람한 관객들의 후기에 의존해야 한다. ‘관객과의 대화’에서 나온 질문과 답을 공개하면 더 많은 관람객에게 극 해석의 여지를 줄 수 있게 될 것이다. 이처럼 새로운 시도를

하는 것도 좋지만, 이미 있는 이벤트를 적극적으로 활용해서 관객들과 소통하는 방안도 좋은 대안 중 하나라고 생각한다.



<그림8> 뮤지컬 <비밀의 화원> 관객과의 대화 공개

4.2. 제작사의 창작 환경 개선 및 제도적 지원 방안

올해 9월 2일, 흥익대학교 아트센터 대극장에서 한국 뮤지컬 60주년을 맞아 ‘뮤지컬 포럼 2025’를 개최했다. 유지혜(2025.09.03.)는 이 포럼에서 박천후 작가가 “뮤지컬 업계에 표준계약서 자체가 없는 게 현실이다. 젊은 창작자들이 2차 수익 등을 보호받지 못하는 경우들이 많다. 창작자 생계와 공정한 계약 등이 보호될 수 있기를 바란다”라고 호소했다고 말했다. 또한, 조기용(2025.09.02.)의 기사에서는 박천후 작가가 “한국에서 ‘어쩌면 해피엔딩’을 제작 당시 우란문화재단의 지원을 받은 사례를 공유하며 해외에서 창작 시스템을 높이 평가한다는 점도 전했다.”라는 포럼의 한 부분을 볼 수 있었다. 위의 인터뷰를 봤을 때, 제작자들은 공연 제작사, 재단 그리고 정부의 지원을 바라고 있다.

젊은 창작자들이 새로운 공연을 제작해도 기존 시니어 제작자의 의견에 따라 대본과 연출을 바꾸게 되거나, 본인의 저작권을 뺏기는 경우도 있다. 이를 해결하기 위해 공연 관계자들은 “뮤지컬 산업 진흥에 관한 법률” 제정을 원하고 있다. ‘뮤지컬 산업 진흥에 관한 법률’은 김승수 의원이 2024년 6월 발의한 법률로, 전재용(2023.01.08.)에 따르면 ‘대한민국을 대표하는 새로운 ‘킬러 콘텐츠’로 주목받는 뮤지컬 산업의 진흥과 저변확대, 세계화 등을 마련하기 위한 취지에서다.”라고 하며 법률 개정의 뜻을 밝혔다. 이 법률의 내용은 다음과 같다. △정부의 5년 주기 뮤지컬 산업 진흥 기본계획 수립·시행 △뮤지컬 산업 활성화 및 지원 방안 마련 △뮤지컬 산업 관련 전문 인력 양성 △뮤지컬 관련 지식재산권 보호 시책 마련 △국내 창작뮤지컬 수출 및 지역 뮤지컬 산업 지원 △뮤지컬 산업 진흥·발전을 위한 자문기구 설치 및 전담 기구 지정 등이 있다. 제작사, 배우 모두 진흥법 제정을 원하고 있는 만큼 제도적 차원에서 창작자들을 보호한다면 창작 환경 개선과 제도적 지원이 해결될 것으로 생각한다.

또한, 젊은 작가를 위한 더 많은 창작 공연 지원 산업이 필요하다. 위에서 언급했던 박천후 작가의 경우에도 뮤지컬 <어쩌면 해피엔딩> 제작 당시 우란문화재단의 지원을 받았던 것을 높게 사고 있는 것을 알 수 있다. 우란문화재단의 개발 프로그램뿐만 아니라, 대표적으로 한국문화예술위원회에서는 ‘공연예술 창

작산실'을 통해 예술가들을 지원하고 있다. 여성 서사극의 대표작인 뮤지컬 <레드북>, <마리퀴리>의 경우 각각 2016년, 2018년 창작산실의 올해의 신작으로 뽑혀 초연되었으며, 뮤지컬 <호프>는 한평생 미발표 원고를 지켜온 한 여자의 일생을 그린 극으로, 창작산실 우수작으로 선정되었다. 국가나 기업에서 이미 새로운 창작자들을 지원하고는 있지만, 그 수가 매우 적다.

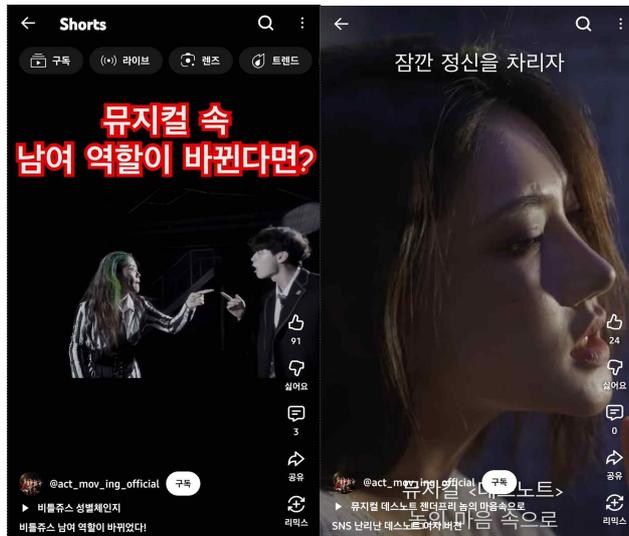
젠더프리 캐스팅이나 여성 서사극을 제작하기 위해서는 먼저 공연계의 인식 변화와 발전이 필요하다. 공연계가 긍정적으로 발전하면 다양한 좋은 공연들이 제작될 것이다. 국가나 기업 차원에서 이를 지원한다면 젊은 창작자들은 새로운 공연을 많이 만들어낼 수 있을 것이고, 이는 단지 젠더프리 캐스팅이나 여성 서사극의 증진뿐만 아니라 공연계 전체를 발전시킬 방안이 될 것이다.

4.3. 마케팅 구조 변화 방안

먼저, 가치지향적 마케팅을 해야 한다. 젠더프리 및 여성 서사극이 갖는 사회적 메시지를 부각하여, 언론, 영상 매체들과 같은 곳에 단체와 협업하여 공연계에서 이들이 이루어지고 있음을 알려야 한다. 그리고, 관객들이 단순한 관람을 넘어 극에 대한 흥미와 깊이 있는 내용 탐구를 하고, 자부심을 느낄 수 있도록 도와주어야 한다. 제작사 측에서의 적극적인 마케팅과 배우들의 깊은 극 이해를 통해 팬덤에 본인이 관람하는 극에 대해 자부심을 부여해야 한다. 이는 기존 관객들의 회전율 관람을 유도할 수 있을 것이다.

둘째, 최근 SNS 숏폼 마케팅이 공연계에서도 늘어나는 추세이다. (주)랑에서 제작한 뮤지컬 <난쟁이들>같은 경우, 숏폼 콘텐츠를 통해 기존 공연계 관객뿐만 아니라 평소 공연에 취미를 가지고 있지 않은 관객들까지 공연장에 불러 매진을 이루어 냈다. 숏폼 콘텐츠는 잠재적 관객을 극장으로 끌어들이는데 효과적이다. 특히, 극단 '움직이는 배우들'에서 젠더프리 영상을 제작하여 유튜브에 게시한 사례는 숏폼을 통해 이미지 각인 효과를 보여준다. 따라서 파격적인 장면이나 여성 서사극의 강렬한 메시지를 담은 장면을 15~30초 정도의 짧은 영상으로 만들어 SNS에 확산해야 한다. 이를 통해, 뮤지컬을 접하지 않은 잠재적 관객층에 새로운 관점을 보여줌으로써 끌어들이야 한다.

마지막으로, 젠더프리 캐스팅 및 여성 서사극을 지속적으로 공연하는 제작사의 브랜드 가치를 확립해야 한다. 극단의 이미지를 정기적으로 드러내 윤리적 소비를 하는 팬덤이라는 인식을 남기고, 이를 장기적 홍보 수단으로 사용할 수 있을 것이다. 또한, 여성 인권 또는 사회적 다양성을 주제로 하는 패션, 화장품 브랜드와 콜라보하여 다양한 굿즈 상품을 내놓을 수 있다. 굿즈 상품을 통해 새로운 관객층을 끌어들이고, 소비층을 확산할 수 있을 것이다.



<그림9> 극단 '움직이는 배우들' 젠더프리 캐스팅 숏폼 영상

5. 결론

본 연구에서는 공연계에서 젠더프리 캐스팅과 여성 서사극이라는 두 가지 젠더 관련 트렌드에 대해 팬덤의 인식과 공연계 발전 방향을 분석하였다. 연구 결과, 젠더프리 캐스팅과 여성 서사극이 단기적 시도를 넘어 팬덤의 가치 지향적인 소비를 유도하며, 지속적인 사회적 흐름이라고 볼 수 있다. 특히, 설문조사 결과에 따르면 팬덤은 이 두 트렌드에 대해 높은 지지도를 보여 공연계에서 젠더프리 캐스팅과 여성 서사극을 적극적으로 지원할 필요성을 시사했다.

관객은 더 이상 남성 서사에 집중된 낡은 극을 원하지 않는다. 관객의 대다수가 여성 팬층인 공연계에서 여성의 이야기가 소비되는 것은 당연한 일이 되었다. 설문조사 결과, 팬덤은 여성 서사극의 관람 이유가 '여성들이 어떤 고정적인 역할에 묶여있지 않고 다양한 이야기들을 해줘서'라고 답했다. 이러한 팬덤의 높은 이해도와 지지는 N차 관람 증가로 이어진다. 이러한 흐름에 발맞춰 공연계는 지속 가능한 콘텐츠를 제작해야 한다.

이에 따라 본 연구는 공연계 발전을 위한 세 가지 방안을 제시했다. 첫째, 팬덤 커뮤니티와의 전략적 소통 방안은 '관객과의 대화' 시행 및 공개를 통해 팬덤에 극 해석의 여지를 제공하며, 극에 대한 애정을 더욱 키울 수 있는 소통의 장을 만들 수 있을 것이다. 둘째, 창작 환경 개선 및 지원 방안은 젊은 창작자를 위한 저작권 보호나 창작 지원을 통해 과거보다 다양한 극을 창작할 수 있는 환경을 만들어 줄 수 있을 것으로 기대된다. 마지막으로, 마케팅 구조 변화 방안은 젠더프리 캐스팅과 여성 서사극을 적극적으로 활용하여 숏폼 콘텐츠 제작을 통해 팬층이 아닌 잠재적 관객까지 끌어들이는 것이 마케팅 구조의 변화 방안이 될 것이다. 또한, 여성 인권 및 사회적 다양성을 브랜드 가치로 내놓는 브랜드와 협업하여 굿즈 상품을 콜라보함으로써 다양한 관객층을 불러들일 수 있을 것이다.

한국 뮤지컬 시장이 브로드웨이, 웨스트엔드와 함께 세계 3대 뮤지컬 시장으로 부상하고 있는 현시점에서 우리는 변화를 시작해야 한다. 젠더프리 캐스팅과 여성 서사극은 단순한 유행이 아니라, 공연계가 팬덤과 시대의 요구에 부응하는 새로운 가치이다. 제작사와 관련 기관들은 이러한 트렌드의 경제적, 사회적 가치를 인식하고, 적극적인 투자와 제도적 지원을 통해 다양성이 확보된 한국 뮤지컬 시장의 새로운 도약을 준비해야 한다.

참고 문헌

- 국립정동극장(2023), 뮤지컬 <비밀의 화원> 관객과의 대화, 국립정동극장, 2023.04.22.,
<https://blog.naver.com/jeongdongtheater/223081496062>
- 김가온, 김은서, 이수연, 최제아(2025), [인터뷰] 젠더프리를 통해 다양한 인간 군상을 보여주는 프로젝트 디본의 현재, 연극 「로프」를 만나다, CY Stage, 2025.05.08.,
<https://blog.naver.com/cystage2017/223858890043>
- 김원희(2019), “무대만의 매력” 공연계 자리잡는 ‘젠더 프리’ 캐스팅, 스포츠경향, 2019.07.19.,
<https://sports.khan.co.kr/article/201907191405003>
- 양승희(2018), [인터뷰] ‘레드북’ 한정석 작가 “어떤 이유에서든 차별받은 사람, 공감할 수 있죠”, 뉴스컬처 2018.03.15., <https://www.nc.press/news/articleView.html?idxno=84369>
- 유지혜(2025), [피플] '어쩌면 해피엔딩' 박천휴 작가, 'K-뮤지컬' 도약의 마중물, JTBC 뉴스, 2025.09.03.,
<https://news.jtbc.co.kr/article/NB12261564?influxDiv=NAVER>
- 이솔희(2025), 연극 <포쉬> 10월 개막…김평조·진태연 등 캐스팅, 더뮤지컬, 2025.08.28.,
<https://www.themusical.co.kr/News/Detail?num=14481>
- 이솔희(2025), 연극 <그때도 오늘2: 꽃신> 12월 개막…김혜은·홍지희 등 출연, 더뮤지컬, 2025.10.28.,
<https://www.themusical.co.kr/News/Detail?num=14549>
- 전재용(2023), 김승수, 뮤지컬산업 진흥법 제정안 발의…"국가 차원 체계적 육성·지원", 경북일보, 2023.01.08., <https://www.kyongbuk.co.kr/news/articleView.html?idxno=2121309>
- 조기용(2025), '토니상 6관왕' 박천휴 "뮤지컬산업 진흥법 필요하지만 투명해야", 뉴시스, 2025.09.02.,
https://www.news1.com/view/NISX20250902_0003313175

20 대의 알고리즘 저항에 대한 인식 탐구

목차

1. 서론
 - 1.1. 연구 배경
 - 1.2. 연구 목적
 2. 알고리즘 저항에 대한 이론적 고찰
 - 2.1. 알고리즘 저항의 개념 및 유형
 - 2.1.1. 알고리즘 저항의 정의
 - 2.1.2. 알고리즘 저항의 방식
 - 2.1.3. 알고리즘 저항의 동기
 - 2.2. 알고리즘의 부정적인 영향
 3. 20 대의 알고리즘 저항 인식에 대한 설문조사 분석 결과
 - 3.1. 알고리즘 이용 실태 및 문제 인식 수준
 - 3.2. 알고리즘 저항 경험 및 동기
 - 3.3. 알고리즘 저항 행위 유형 및 한계점
 - 3.4. 시사점
 4. 결론
- 참고 문헌

1. 서론

1.1. 연구 배경

최근 디지털 미디어 환경은 추천 알고리즘을 중심으로 한 발전이 이뤄지고 있다. 유튜브나 인스타그램, 틱톡, 넷플릭스와 같은 주요 플랫폼들은 시청 기록, 좋아요, 검색 패턴 등 행동 데이터를 실시간으로 학습하여 개인 맞춤형 콘텐츠를 제공하고 있다. 이런 알고리즘은 개인이 좋아하는 글이나 영상을 실시간으로 추천하여 검색을 하지 않아도 되는 방식으로 미디어 이용에 편의를 상승시켰다. 또한 사용자에게 어울리는 의류나 색상을 추천함으로써 사용자는 높은 서비스 경험을 얻을 수 있게 되었다.

다시 말해 알고리즘은 개인 정보를 학습하여 사용자 맞춤형 정보를 제공함으로써 우리의 삶을 지배하는 강력한 존재로 자리매김하고 있다. 오늘 날의 알고리즘은 '보이지 않는 통제자'의 역할로서 우리의 미디어 환경을 좌우하고 있는 존재로 사용자의 미디어 이용 시간을 극대화하고, 삶의 편의를 증진시켜 왔다.

하지만 이러한 알고리즘에는 역기능도 존재한다. 예를 들어 사용자의 욕구를 자극하는 극단적인 주장이나 선정적인 장면이 담긴 콘텐츠를 제시하여 사용자를 불러모으고, 그 결과 가짜 뉴스나 인종 혐오 콘텐츠가 인기를 끌게 되었다. 또한 알고리즘으로 인해 중도 좌파는 극좌파로, 중도 우파는 극우파로 변화하는 극단화 현상이

곳곳에서 드러나고 있다.¹ 이와 같이 알고리즘은 편의성을 제공하는 동시에 부정적인 면에 마주할 수 밖에 없는 현실에 놓여있다.

1.2. 연구 목적

현대의 알고리즘에 대한 연구는 사용자가 수동적으로 수용하거나 거부하는 이분법적인 관점에서 접근해왔다. 주로 기술 수용 모델을 중심으로 용이성이나 유용성 등에 의해 수용 의도에 어떤 영향을 미치는지 탐구하였다. 하지만 이러한 연구는 알고리즘의 역기능을 인지하고, 능동적으로 알고리즘의 통제를 맞서려는 사용자의 주체적인 태도를 설명하는데 한계가 있다.

따라서 본 학술적 글쓰기에서는 사용자가 알고리즘을 수동적으로 수용하거나 거부하는 이분법적 관점에서 접근하는 것이 아닌, 능동적인 저항에 주목하고자 한다. 또 알고리즘 환경에 놓인 주요한 사용자 집단은 디지털 네이티브(Digital Native)로 불리는 20 대 청년층이다.² 20 대는 태어날 때부터 인터넷 환경에 놓여있어 미디어 환경이 익숙하고, 알고리즘 기반 서비스와 편리성을 가장 능숙하게 이용하는 세대이다. 따라서 알고리즘에 대해 인식이 높은 20 대를 중심으로 알고리즘 저항의 동기, 구체적인 행위 방식, 구조적인 한계 등을 조사하여 기존 연구의 한계를 극복하고자 한다. 본 학술적 글쓰기의 세부적인 목적은 다음과 같다.

첫 번째로 알고리즘의 부정적 측면에 대한 20 대의 인식 수준을 파악한다. 핵심 목적은 20 대 청년층이 일상적으로 경험하는 알고리즘의 부정적 측면, 즉 필터버블로 인한 정보 편향, 알고리즘 권력에 의한 자율성 제한 등 문제를 얼마나 깊이 파악하고 있는지, 설문조사를 통해 측정하고 분석한다. 알고리즘에 대한 인식이 단순한 불편함이 아닌, 구체적으로 문제를 인식하고 있는지 파악하고자 한다.

두 번째로 알고리즘 저항의 방식과 동기를 분석한다. 알고리즘 통제에 맞서 저항 행위를 시도하는 근본적인 동기를 알아본다. 이 중 어떤 요인이 저항 행위를 끌어내는지 분석하고, 구체적인 저항 방식을 조사하여, 각 방식마다의 실천율과 특징을 분석한다.

세 번째로, 문제 인식 수준과 저항의 관계를 알아보고, 구조적 한계점을 도출해 낸다. 알고리즘에 대한 문제 인식 수준이 실제 저항 행동으로 이어지는지 그 관계를 분석한다. 또한 저항을 시도했음에도 이를 지속하지 못하게 하는 요인을 파악하여 구조적인 문제를 파악한다.

최종적으로 설문조사를 토대로 20 대의 알고리즘 인식 및 저항 행태 분석 결과를 바탕으로 실천적인 제언을 제시한다. 이를 통해 건강한 디지털 미디어 생태계를 조성에 기여하고자 한다.

2. 알고리즘 저항에 대한 이론적 고찰

2.1. 알고리즘 저항의 개념 및 유형

2.1.1. 알고리즘 저항의 정의

알고리즘 저항은 기존의 기술 수용 연구(Technology Acceptance Model, TAM)의 부족한 부분을 보충한 개념으로써, 디지털 이용자를 알고리즘 통제에 맞서는 능동적 주체로 설정하는 개념이다. 전통적인 기술 수용

¹ 변희원, 인스타도 손편다... 불신의 늪에 빠진 AI 알고리즘, 2021.12.14.,

https://www.chosun.com/economy/tech_it/2021/12/14/GLO2MJ7H3BETNPBIRJIRAC32MY/

² 박민정, 국제기구의 디지털 네이티브 논의, 정보통신정책연구원, 2019.04.22.,

<https://www.kisdi.re.kr/bbs/view.do?bbsSn=107797&key=m2101113043145>

연구는 주로 기술의 유용성(Perceived Usefulness)과 사용 용이성(Perceived Ease of Use)이 사용자의 수용 의도(Intention to Use)에 미치는 긍정적 영향에 초점을 맞추어 왔다.³ 이러한 관점은 기술을 수동적으로 받아들이거나 거부하는 이분법적 사고를 기반으로 하며, 기술의 역기능에 대한 사용자의 능동적인 비판이나 대처 행위를 충분히 포착하지 못했다는 한계를 지닌다.

따라서 본 학술적 글쓰기에서 알고리즘 저항을 알고리즘에 대한 비판적 인식을 바탕으로 이루어진 주체적인 행위로 정의하고 서술하고자 한다.

2.1.2. 알고리즘 저항의 방식

알고리즘 저항은 사용자의 알고리즘 인식 수준과 개인의 능력에 따라 다양한 방식으로 나타난다. 본 학술적 글쓰기에서는 20 대의 알고리즘 저항 행위를 회피적 저항과 비판적 수용으로 나누고 분석하고자 한다.

먼저, 회피적 저항은 알고리즘의 감시나 통제에서 벗어나려는 소극적 태도이다. 이는 알고리즘의 작동 메커니즘을 간파하고 회피함으로써 개인의 프라이버시를 보호하려는 방어적 행위이다. 구체적으로 시청 기록 삭제, 시크릿 모드로 검색, VPN 사용하는 등이 해당한다. 또한 웹 브라우저의 쿠키 수집 거부하거나, 맞춤형 광고 비활성화하는 행위도 회피적 저항에 포함된다. 이러한 방식은 사용자가 알고리즘의 데이터 수집을 최소화하기 위한 행위이다.

반면, 비판적 수용은 알고리즘의 영향력을 인식하고 선택적으로 이용하는 능동적인 태도이다. 이는 알고리즘 기반 서비스의 편리함과 효율성을 인정하고, 그 동시에 편향과 통제와 같은 문제점을 인지하고 서비스를 사용하는 방식이다. 즉 정보의 질을 주체적으로 판단하여 수용하며, 알고리즘을 완전히 신뢰하지 않음으로써 자율성을 확보하는 것을 의미한다. 구체적으로 여러 플랫폼에서 교차 검색을 하여 다양한 정보를 습득하거나, 의도적으로 관련이 없는 데이터를 주입하는 역프로파일링(Counter-profiling)을 통해 알고리즘을 교란하는 행위가 이에 해당한다. 다시 말해 비판적 수용은 알고리즘의 장점을 수용하며, 비판적 리터러시를 발휘하여 알고리즘이 제시하는 정보에 대해 주체적인 판단을 내리는 것이다.

2.1.3. 알고리즘 저항의 동기

알고리즘에 대해 저항하고자 하는 동기는 알고리즘의 부정적 영향을 인지하고 이로 인한 능동적 회복 욕구에 있다. 본 학술적 글쓰기는 알고리즘 저항의 주요 동기를 프라이버시 침해 우려, 정보 왜곡 및 편향에 대한 불신, 자율성 회복 욕구로 분류하고, 저항 행위를 유발하는 메커니즘을 설명하고자 한다.

첫 번째로 프라이버시 침해 우려는 사용자 데이터 수집하여 어떻게 사용되는 모른다는 불안감에서 비롯된다. 알고리즘은 사용자의 디지털 행위를 데이터로 수집하고 분석하여 개인에 대한 프로파일을 생성한다. 이 과정에서 자신의 데이터가 의도치 않게 활용될 수 있다는 불안감을 느낀다. 즉 이러한 심리는 개인정보 수집을 최소화하거나 감시에서 벗어나기 위해 회피적 저항 행위로 이어지게 된다.

두 번째로 정보 왜곡 및 편향에 대한 불신은 정보가 왜곡된다는 인식에서 파생한다. 알고리즘이 제공하는 정보가 왜곡되고 자신의 시야를 좁힌다고 인식될 때 알고리즘에 대한 불신이 형성된다. 즉 객관적이지 않고 편향된 정보일 수 있다는 인지를 통해 일어난다. 사용자는 정보의 다양성과 공정성을 지키기 위해 알고리즘의 추천을 믿지 않으려 한다. 이 동기는 주로 비판적 수용 저항 행위, 예를 들어 교차 검색을 하게 하거나 추천하는 콘텐츠를 무시하는 행동을 유발하며, 이는 자율성을 확보하려는 노력으로 이어진다.

세 번째로 자율성 회복 욕구는 기술에 의한 통제에 벗어나 자신이 원하는대로 선택하고자 하는 의지에서 비롯된다. 알고리즘이 인간의 선택과 행동을 예측하여 통제하려는 알고리즘 권력으로 인해 사용자로 하여금

³ 김준우 and 문형도, 정보기술수용이론(TAM)의 대안적 모델의 개발에 관한 연구, e-비즈니스연구 8 권 2 호, 국제 e-비즈니스학회, 2007, pp.423-450.

자율성을 침해한다. 사용자가 자신의 선택의 자유가 보장받지 못한다고 여겨질 때 그 자유를 되찾기 위함으로써 발발한다. 알고리즘 통제에 대한 반발은 적극적인 저항 행위로 나타나며, 이는 스스로 생각하고 선택하는 주체로 남기 위한 행위이다.

2.2. 알고리즘의 부정적인 영향

알고리즘을 비판적으로 논의할 때 자주 언급되는 개념으로는 필터버블, 알고리즘 편향, 알고리즘 권력이 있다. 이 개념들은 공통적으로 기술이 중립적이라는 믿음을 흔들고, 제공 되는 정보가 제공되는 과정에 있어 자동적이지 않다는 점을 알려준다. 따라서 본 장에서는 이러한 개념들을 중심으로 알고리즘의 부정적인 영향에 대해 이론적으로 살펴보고자 한다.

첫 번째, 현대 디지털 미디어 환경에서 알고리즘의 부정적 영향에 관한 논의 중 가장 대표적인 개념인 ‘필터 버블’이 있다. 이 개념은 미디어 활동가이자 작가인 Eli Pariser 의 저서 《The Filter Bubble》을 통해 대중적으로 알려졌다.⁴ 필터 버블을 사용자가 인터넷에서 검색하거나 미디어를 이용할 때, 알고리즘이 해당 사용자의 과거의 행동을 분석하여 좋아할 만한 정보만을 필터링을 해서 제공하는 현상을 의미한다.

필터 버블의 핵심적인 문제는 알고리즘 사용자가 편안함을 극대화하기 위해 노출하는 정보를 조작한다. 기존의 행동 데이터에 따라 선호도를 분석하여, 이에 적합한 정보를 우선적으로 노출하고, 반대로 불편하게 느낄 수 있는 정보는 배제하여 나타낸다. 이러한 필터 버블은 사용자가 의도하지 않았음에도 한정적인 정보만을 습득하는 결과를 이끌어 낸다.

즉, 심각한 정보 편향을 유발하는 주요 기제로 작용한다. 사용자에게 노출되는 정보의 범위가 줄어들어 미디어의 장점인 다양한 정보를 얻을 수 있는 권리에서 멀어지게 된다. 또한 사용자의 기존 신념과 비슷한 정보만을 제공함으로써 확증 편향이 심화한다.⁵ 이는 사용자가 자신의 생각이 더욱더 옳다고 믿게 만들고, 다른 관점의 의견을 받아들이는 것을 어렵게 하며 사회적 양극화를 심화 시킨다. 따라서 사용자에게 새로운 지식이나 새로운 관점을 접하지 못하게 하여 개인의 사고는 점차 고립의 상태에 머무르게 된다.

두 번째, ‘알고리즘 편향’은 차별을 확대하여 재생산하는 문제를 가지고 있다. 알고리즘은 수학적 모델이지만, 그것을 학습하는 데이터와 그것을 설계하는 사람의 가치를 반영하기 때문에 중립적이지 않다. 즉 데이터 편향과 설계 편향을 가지고 있다는 점이 문제이다.

데이터 편향이란 AI 모델이 사용하는 데이터가 특정 방향으로 치우치거나 불균형하게 분포되어, 잘못된 분석 결과를 초래하거나 편향된 예측을 생성할 가능성이 크다는 것을 의미한다.⁶ 실제로 2020 년 미국에서 흑인 남성이 AI 의 잘못된 얼굴 인식으로 인해 잘못된 체포를 당한 사건이 발생한 적이 있다. 이 사건을 조사한 결과 얼굴 인식 AI 가 백인 얼굴 데이터 중심으로 훈련이 되어 흑인이나 유색인종에 대한 정확도가 낮아 발생한 사건으로 드러났다. 이처럼 차별적인 데이터가 입력되면, 알고리즘은 이를 객관적인 규칙으로 오인하게 된다.

설계 편향이란 알고리즘의 설계 과정에서 특정 집단에게 유리하거나 불리하도록 의도된 경우를 의미한다. 실제로 아마존 AI 채용 알고리즘은 주로 남성 지원자의 이력서 데이터를 학습하여 여성 지원자를 차별하는 결과를

⁴ 채반석, 필터 버블, 네이버 지식백과, 2017.01.19.,

<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=3581012&cid=59088&categoryId=59096>

⁵ edulab1(), 확증 편향(confirmation bias), 교육문화연구소, 2025.11.23.,

<https://www.edulabkorea.com/reference/general.php?ptype=view&idx=987&page=4&code=general>

⁶ 한국정보기술진흥원, AI 알고리즘의 그림자, '편향성'의 현실, 한국정보기술신문, 2024.11.20.,

<https://kitpa.org/news/48>

났었다. 이는 설계 과정에서 훈련 데이터의 선택과 가중치의 설정이 편향되어 생긴 설계 편향의 사례이다.⁷

이러한 알고리즘 편향은 사용자들에게 차별과 불공정함을 경험하게 한다. 따라서 알고리즘에 대해 비판적인 인식은 불투명한 차별에 대해 불신과 공정성을 회복하고자 하는 욕구를 통해 가지게 된다.

세 번째, 알고리즘이 수용자에게 있어 미치는 영향은 단순히 정보의 편향이나 차별적 처우를 넘어서, 인간의 선택과 결정에 대한 자율성을 침해하는 ‘알고리즘 권력’이 있다.

법학자 Frank Pasquale 의 저서 《The Black Box Society》에서 현대 사회의 핵심 의사결정 시스템들이 불투명한 알고리즘에 의해 통제되고 있음을 지적하며 ‘블랙박스 사회’의 개념을 제시하였다.⁸ 블랙박스란 알고리즘의 작동 원리, 입력된 데이터, 도출 과정들이 일반 사용자뿐만 아니라 관련 전문가에게도 명확하게 공개되지 않아 투명성이 결여된 상태를 의미한다. 이러한 불투명성은 알고리즘이 막대한 권력을 갖게 된다.

알고리즘 권력은 특정한 의사결정 방식이나 행동 양식을 사용자에게 강제하거나 유도하는 형태로 나타난다. 이는 보이지 않는 무형의 통제로서 작용하여 다음과 같은 방식으로 자율성을 빼앗아간다.

알고리즘은 선택의 폭을 제한하여 이른바 넛지 효과(강요에 의하지 않고 유연하게 개입함으로써 선택을 유도하는 방법)를 일으킨다.⁹ 알고리즘은 수많은 정보 중 사용자가 관심이 있을 법한 내용만을 사용자에게 노출한다. 예컨대 온라인 쇼핑 플랫폼이 제시하는 추천 상품이나 음악 스트리밍 서비스의 추천 목록은 사용자의 선택하는 노력을 줄여주는 동시에 사용자의 자유를 차단하게 된다. 이는 알고리즘이 원하는 방향으로 유도하여 사용자의 자율적인 행위를 저지한다. 또한 알고리즘은 사용자의 행동 데이터를 기반으로 분류하고 범주화하는 과정을 통하여, 그 범주에서 안에서만 행동할 수 있도록 유도된다. 사용자가 알고리즘의 예측을 벗어나는 새로운 행동을 어렵게 만들며 그 결과 사용자로 하여금 알고리즘이 나타내는 정보에 순응하게 된다. 즉 알고리즘은 사용자의 주체적인 결정을 어렵게 만드는 무형의 권력으로 작용하게 된다.

3. 20 대의 알고리즘 저항 인식에 대한 설문조사 분석 결과

본 설문조사는 20 대의 알고리즘 저항 인식에 대해 파악하기 위해 실시하였다. 설문조사는 2025 년 11 월 9 일부터 12 일까지 4 일간 진행했으며 총 47 명의 자료를 수집하였다. 설문 문항은 앞서 제시한 이론을 기반으로 구성하여 알고리즘 이용 실태, 문제 인식 수준, 저항 경험 및 동기, 구체적 저항 행위, 그리고 저항의 한계 요인 등에 대해 조사하였다.

3.1. 알고리즘 이용 실태 및 문제 인식 수준

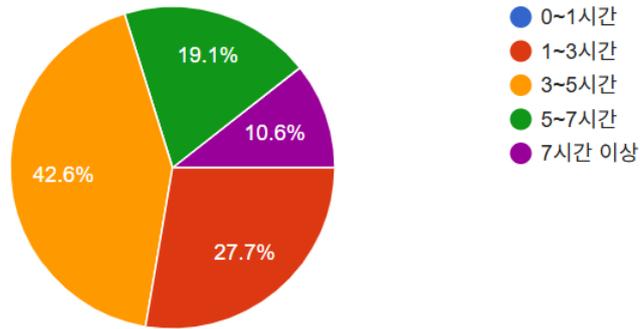
⁷ 윤지혜, 美 아마존 실패한 AI 채용, 진짜 공정한가요?, 머니투데이, 2025.09.09., <https://www.mt.co.kr/tech/2025/09/09/2025090123021830447>

⁸ 한귀영, “알고리즘은 깜깜이”, “알고 쓰면 차별개선에 도움”, 한겨레, 2023.05.01., <https://www.hani.co.kr/arti/science/future/1090019.html>

⁹ pmg 지식엔진연구소, 넛지효과, 2021.10.18., <https://m.terms.naver.com/entry.naver?docId=929664&cid=43667&categoryId=43667>

하루 총 SNS/동영상 플랫폼 사용 시간

응답 47개

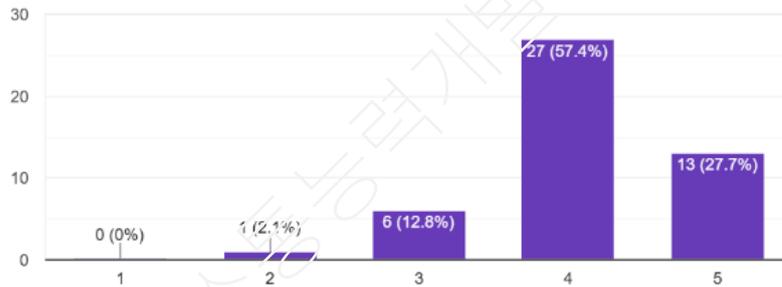


<그림 1> 알고리즘 이용 실태

먼저 20 대의 알고리즘 이용 실태를 파악하기, 위해 하루 총 SNS 및 동영상 플랫폼 사용 시간을 조사하였다. <그림 1>에 따르면 1~3 시간 사용자가 27.7%, 3~5 시간 사용자가 42.6%, 5~7 시간 사용자가 19.1%, 7 시간 이상 사용자가 10.6%로 대부분의 20 대는 알고리즘에 영향을 받고 있음을 알 수 있다.

플랫폼의 추천 기능이 나의 콘텐츠 소비에 큰 영향을 준다.

응답 47개

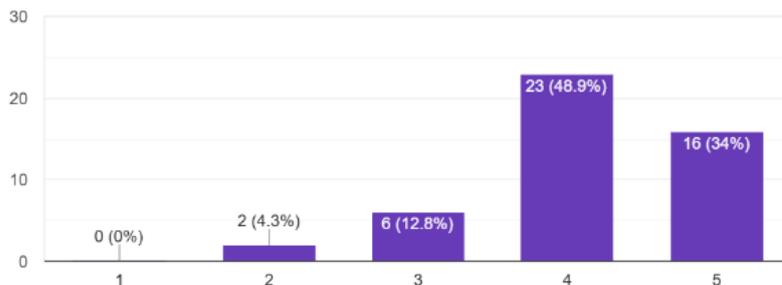


<그림 2> 알고리즘의 영향력 인식 수준 1

알고리즘의 영향력에 대해 측정한 결과, '플랫폼의 추천 기능이 나의 콘텐츠 소비에 큰 영향을 준다'라는 문항에 85.1%가 4 점 이상(1: 전혀 아니다 ~ 5: 매우 그렇다)으로 응답하였다. 알고리즘의 추천이 미디어 이용에 영향을 준다는 것은 사용자가 인지하고 있음을 보여준다.

추천 결과 때문에 같은 유형의 콘텐츠만 반복해서 보게 된다.

응답 47개

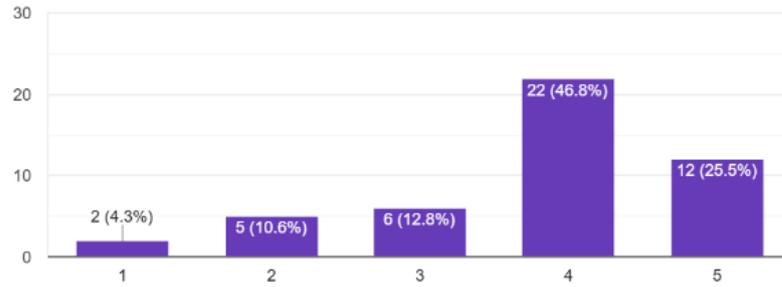


<그림 3> 알고리즘의 영향력 인식 수준 2

필터버블 현상에 대한 인식을 측정 결과, '추천 결과 때문에 같은 유형의 콘텐츠만 반복해서 보게 된다'라는 문항에 82.9%가 4 점 이상으로 나타났다. 알고리즘으로 인한 정보 편향 문제를 체감하고 있음을 보여준다.

추천 결과가 특정 집단에 불리하게 작동할 수 있다고 생각한다.

응답 47개

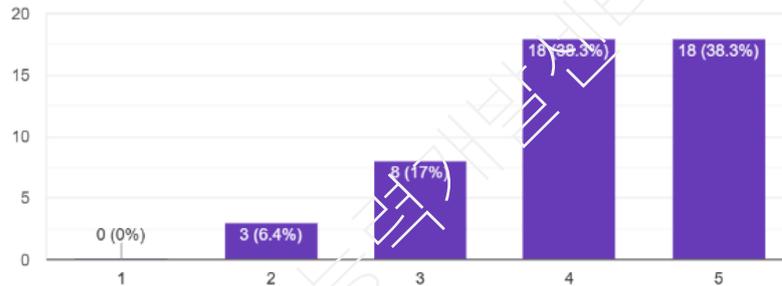


<그림 4> 알고리즘의 영향력 인식 수준 3

알고리즘 편향에 대한 인식 수준은 다소 다양하게 분포하였다. ‘추천 결과가 특정 집단에 불리하게 작동할 수 있다고 생각한다’라는 문항에 4 점 이상은 72.3%로 다소 낮게 나타났다. 알고리즘 편향에 대한 인식 수준이 상대적으로 낮은 것을 보여준다.

플랫폼이 내 활동을 분석해 맞춤형 광고를 보여준다고 느낀다.

응답 47개

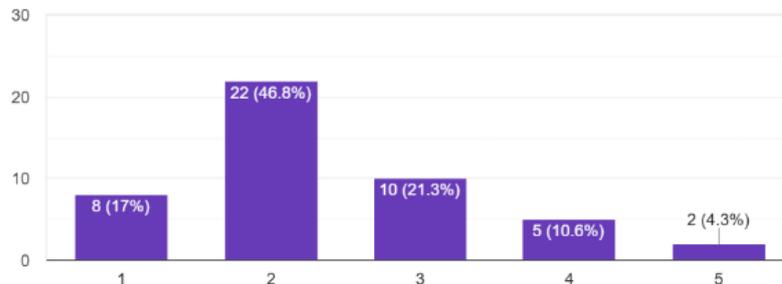


<그림 5> 알고리즘의 영향력 인식 수준 4

‘플랫폼이 내 활동을 분석해 맞춤형 광고를 보여준다고 느낀다’라는 문항에 76.6%가 4 점 이상으로 응답했으며, 특히 5 점으로 응답한 비율 38.3%로 높다는 것을 보여주고 있다. 즉 알고리즘이 사용자를 분석하여 그들의 취향에 맞는 결과를 보여준다고 여기고 있다. 이는 알고리즘의 데이터 수집 및 분석 기능을 인식하고 있음을 나타낸다.

알고리즘 작동 원리를 신뢰하지 않는다.

응답 47개



<그림 6> 알고리즘의 신뢰도

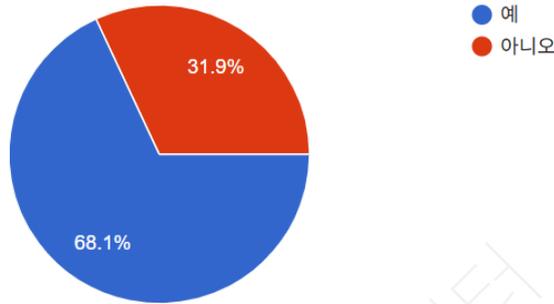
알고리즘 신뢰도에 대한 응답은 낮은 불신 수준을 나타냈다. ‘알고리즘 작동 원리를 신뢰하지 않는다’라는 문항에 4 점 이상으로 답한 비율은 14.9%로 20 대가 알고리즘 자체에 대해 불신하지 않으며, 오히려 알고리즘을 긍정적으로 여기고 있음을 알 수 있다. 즉 알고리즘의 편의성과 효율성을 더 높은 가치를 부여하고, 부정적인 면에 대해선 중시하고 있지 않음을 알 수 있다.

즉 20 대는 알고리즘의 영향력을 인지하고 있으며, 특히 정보 편향과 프라이버시 침해 문제에 대해 높은 인식을 가지고 있다. 그러나 알고리즘에 대한 근본적 불신보다는, 알고리즘의 유용성을 인정하여 큰 불신을 하지 않음을 알 수 있다.

3.2. 알고리즘 저항 경험 및 동기

귀하는 알고리즘 추천이나 통제에 저항하거나 벗어나려고 시도해 본 경험이 있습니까?

응답 47개

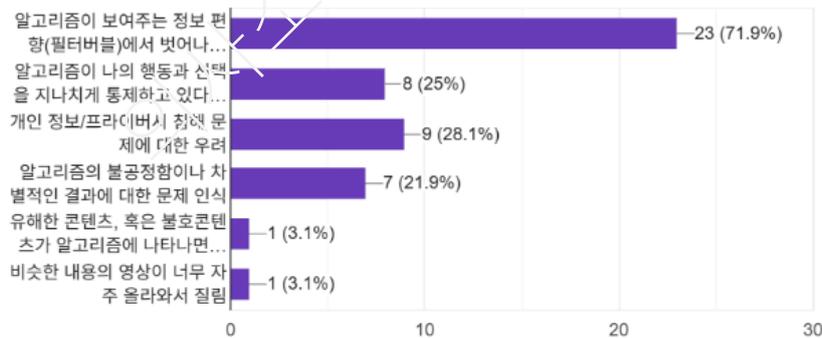


<그림 7> 알고리즘 저항 경험

알고리즘 저항 경험 여부를 조사한 결과, 68.1%(32 명)가 저항하려는 시도하였으며, 31.9%(15 명)는 저항한 적이 없다고 하였다. 이는 20 대의 과반수가 알고리즘의 통제에 순응하는 것이 아니라, 능동적으로 대응하려고 시도했음을 보여주고 있다.

저항을 시도한 이유는 무엇입니까?

응답 32개



<그림 8> 알고리즘 저항 시도 이유

저항을 시도한 32 명의 응답자의 동기를 분석한 결과, ‘알고리즘이 보여주는 정보 편향(필터버블)에서 벗어나 다양한 정보를 얻고 싶어서’가 가장 높은 것으로 나타났다. 저항 경험자 중 71.9%가 이를 선택하였다. 이는 앞서 언급한 필터버블에 대한 문제 인식이 저항 행위로 이어지는 주요 동기임을 알 수 있다. 즉 알고리즘이 제공하는 편향된 정보에서 벗어나 더욱 균형 잡힌 시각을 갖고자 하는 욕구가 강하다.

이 외의 ‘개인 정보/프라이버시 침해 문제에 대한 우려’는 28.1%, ‘알고리즘이 나의 행동과 선택을 지나치게 통제하고 있다고 느껴 자율성을 회복하고 싶어서’는 25%, ‘알고리즘의 불공정함이나 차별적인 결과에 대한 문제 인식’은 21.9%로 다소 낮은 빈도를 나타내고 있다. 즉 프라이버시 침해와 차별적인 정보를 얻게 되는 것에 큰 불편을 느끼는 것이 아닌 다양한 정보를 얻고자 하는 욕구가 알고리즘 저항 행위에 많은 영향을 미치고 있음을 나타내고 있다.

지금까지 저항 행위를 시도하지 않은 주요 이유는 무엇입니까?

응답 15개



<그림 9> 알고리즘 저항 미시도 이유

저항 경험이 없는 15 명의 응답자의 저항하지 않은 이유를 분석한 결과, ‘알고리즘의 문제를 심각하게 느끼지 않아서’가 33.3%로 가장 높은 비율을 차지하였다. 즉 알고리즘의 부정적 영향을 심각하게 느끼지 못함을 알 수 있다. ‘어떻게 저항해야 하는지 방법을 몰라서’는 26.7%, ‘저항해 봤자 효과가 없을 것 같아서’는 13.3%, ‘편리함을 잃는 것이 더 크게 느껴져서’는 13.3%로 나타났다. 이는 저항 의지가 있더라도 구체적 방법을 모르거나, 효과에 대한 회의감을 느끼며, 알고리즘이 주는 편의성을 포기할 만큼의 저항 의지를 갖추고 있지 않음을 보여준다.

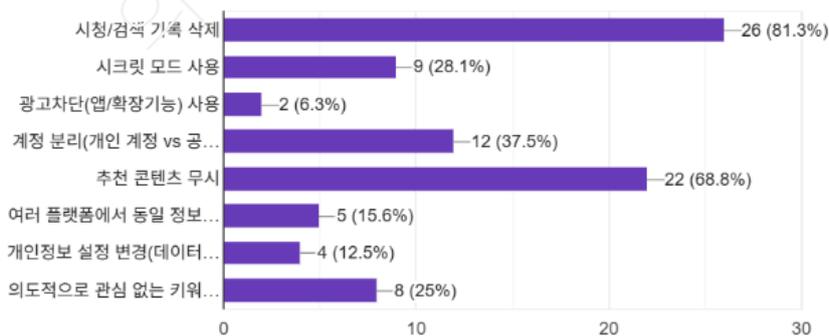
요약하자면 저항 시도자는 정보 편향에서 벗어나 다양한 정보를 얻고 싶은 욕구가 가장 큰 원인으로 자리 잡고 있다. 또한 프라이버시 보호 우려, 자율성 회복을 위함이 있었다. 이와 반대로 저항 미시도자는 알고리즘에 대한 문제 인식 부족, 방법에 대한 무지, 편의성 등이 다양한 원인이 있다.

3.3. 알고리즘 저항 행위 유형 및 한계점

알고리즘 저항을 시도한 32 명의 응답을 분석한 결과, 다양한 저항 방식이 복합적으로 활용되고 있음을 보여준다. 저항 행위 유형은 앞서 이론에서 정리한 회피적 저항과 비판적 수용으로 분류하여 분석하였다.

알고리즘 저항을 위해 어떤 행위를 하셨습니까?

응답 32개



<그림 10> 알고리즘 저항 행위 유형

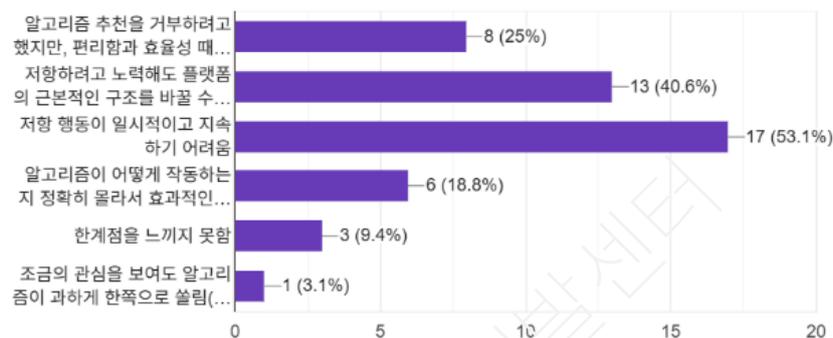
회피적 저항 행위 중 가장 많은 사람이 선택한 것은 ‘시청/검색 기록 삭제’로, 81.3%가 시도하였다. 응답자들은 자신의 행동 데이터가 축적되어 알고리즘에 학습되는 것을 우려하여 주기적으로 기록을 삭제하는 방식을 택하고 있음을 나타낸다. 이 외에 ‘시크릿 모드 사용’은 28.1%, ‘계정 분리’는 37.5%로 알고리즘의 학습을 원천적으로 방해하거나 분리하여 사용함으로써 알고리즘을 자신의 의도대로 이용하고자 하였다. ‘광고차단(앱/확장기능) 사용’은 6.3%, ‘개인정보 설정 변경(데이터 공유 제한 등)’은 12.5%로 추가적인 설정과 기술이 필요한 행위는 비교적 낮은 실천율을 나타내고 있다. 이는 사용자가 이러한 기능의 존재를 인지하지 못하거나 어렵다고 느껴 행하지 않는 것으로 추정된다.

비판적 수용 저항 행위 중 가장 높은 비율로 나타난 것은 '추천 콘텐츠 무시'로, 68.8%가 이를 시도하였다. 이는 알고리즘이 제공하는 추천을 무조건 수용하는 것이 아닌, 주체적으로 판단하여 선택적으로 자신의 필요로 콘텐츠를 선택하고자 하였다. 이 외에 '의도적으로 관심 없는 키워드를 검색'하는 행위는 25%, '여러 플랫폼에서 동일 정보 교차 확인'은 15.6%로 더 복잡한 행동을 요구하는 저항 행위에 있어서 피곤함을 느끼고 택하지 않음을 할 수 있다.

즉 20 대의 알고리즘 저항 행위는 회피적 저항과 비판적 수용이 복합적으로 나타난다. 특히 시청 기록 삭제와 추천 콘텐츠 무시가 보편적으로 활용되고 있다. 반면 광고 차단이나 개인정보 설정 변경, 의도적으로 관심 없는 키워드를 검색하기 등 추가적인 노력이 요구되는 방법은 실천율이 낮게 나타났다. 이는 간단하게 이루어지는 저항 행위를 선호하며, 알고리즘을 복합적인 행위 할 만큼 부정적으로 인식하는 사람을 적다는 것으로 이해할 수 있다.

알고리즘 저항의 한계점을 느낀 이유가 무엇입니까?

응답 32개



<그림 11> 알고리즘 저항의 한계점

알고리즘 저항을 시도한 응답자 32 명의 한계 요인에 대해 분석한 결과, 지속하기 어려우며 구조적으로 저항 할 수 없다고 인식하고 있다.

가장 높은 빈도로 나타난 한계 요인은 '저항 행동이 일시적이고 지속하기 어려움' 53.1%, '저항하려고 노력해도 플랫폼의 근본적인 구조를 바꿀 수 없다고 느낌' 40.6%로 나타났다. 이는 알고리즘에게 벗어나려는 행위가 장기적으로 유지할 수 없기에 저항을 포기하게 되었음을 알 수 있다. 또한 '알고리즘 추천을 거부하려고 했지만, 편리함과 효율성 때문에 다시 이용함' 25%, '알고리즘이 어떻게 작동하는지 정확히 몰라서 효과적인 저항 방법을 찾기 어려움' 18.8%로 나타났다. 이는 알고리즘이 제공하는 편의성과 효율성이 저항 행위를 유발할 만큼 부정적으로 인식하지 않음을 보여주고 있다. 또한 효과적인 저항 행위가 무엇인지 알 수 없다는 것이 실패로 이어지게 되었음을 알 수 있다.

3.4. 시사점

알고리즘 저항은 개인의 노력만으로는 지속하기 어렵다는 한계점이 있으며, 플랫폼의 근본적인 구조가 원인으로 드러났다. 시청 기록 삭제나 추천 콘텐츠 무시처럼 간단한 저항 행위는 높은 시도율을, 앱의 확장 기능을 이용한 광고 차단이나 개인정보 설정 변경처럼 복잡한 저항 행위는 낮은 시도율을 보였다.

하지만 알고리즘의 불신 수준은 역설적으로 낮게 나타났다. 응답자들은 알고리즘의 부정적인 면을 직접 경험했지만 알고리즘 자체에 대한 불신으로 이어지지 않았다. 이는 알고리즘의 편의성과 효율성의 측면을 높이 평가해 알고리즘에 의존하는 모습을 보인다. 따라서 건강한 디지털 미디어 생태계를 조성하기 위해 개인적인 노력뿐만 아니라 다음과 같은 플랫폼 차원에서 도움이 필요하다.

첫 번째, 플랫폼은 이용자가 추천 시스템을 직접 조절할 수 있는 기능이 있어야 한다. 현대의 대부분의 플랫폼은 '좋아요'나 '별로예요'와 같은 피드백만이 가능하다. 이러한 부분은 사용자가 추천 강도나 관심 분야의 비중을 세밀하게 설정하기 어렵다는 문제점이 있다. 따라서 사용자가 원하는 콘텐츠 카테고리나 노출 강도를 스스로 조절할 수 있도록하며, 다양한 정보를 접할 수 있는 기회를 제공해야 한다.

두 번째, 플랫폼은 어떤 방식으로 데이터를 수집하고 어떻게 활용하는지 명확하게 사용자에게 알려야 한다. 동시에 알고리즘이 어떤 원리로 작동하는지 일반 사용자도 이해할 수 있게 사용자 친화적인 설명도 제공되어야 한다. 또한 사용자가 데이터 수집 범위를 직접 선택하거나 제한할 수 있는 프라이버시 보호 장치가 마련되어야 한다.

세 번째, 사용자가 특정 관점에만 머물지 않도록 다양한 정보를 보여주는 알고리즘이 설계되어야 한다. 현재 많은 알고리즘이 자극적이고 극단적인 콘텐츠를 우선적으로 노출해 균형 잡힌 정보 습득을 어렵게 하는 경향이 있다. 따라서 추천 과정에서 다양성을 고려하고, 사용자의 기존 취향과 다른 시각의 콘텐츠도 일정 비율로 포함하는 구조가 필요하다.

4. 결론

본 학술적 글쓰기는 알고리즘 저항에 대한 인식을 탐구하고자 하였다. 알고리즘을 능숙하게 이용하는 20 대를 중심으로 알고리즘의 부정적인 측면에 대한 인식 수준, 어떤 저항 방식을 택하는지, 그리고 어떤 한계점이 있는지 분석하였다.

설문조사 결과, 응답자의 85.1%가 플랫폼의 추천 기능이 콘텐츠 소비에 영향받고 있으며, 82.9%가 필터버블 현상을 체감하고 있었다. 그러나 알고리즘을 신뢰하지 않는다고 답한 응답자는 14.9%로 나타났다. 이는 알고리즘의 부정적 측면을 인식하고 있지만 편의와 효율적인 측면에 집중하여 평가하고 있음을 보여준다. 알고리즘 저항을 시도한 응답자는 과반수 이상인 68.1%이었다. 저항의 주요 동기는 정보 편향에서 벗어나 다양한 정보를 얻고자 하는 욕구였다. 저항 행위는 회피적 저항과 비판적 수용이 섞여서 나타났고, 시청 기록 삭제와 추천 콘텐츠 무시가 가장 보편적이었다. 광고 차단이나 개인정보 설정 변경처럼 더 많은 노력이 필요한 행위는 실천율이 낮았다. 저항 시도자의 53.1%가 저항 행동이 일시적이고 지속하기 어렵다고 답하며, 40.6%는 플랫폼의 근본적인 구조 때문이라고 답하였다. 즉 알고리즘 저항이 개인의 의지나 노력만으로는 극복하기 어려운 문제임을 나타냈다.

따라서 건강한 디지털 미디어 생태계를 조성하기 위해서는 플랫폼 차원의 도움이 필수적이다. 플랫폼은 사용자가 직접 알고리즘을 제어할 수 있게 하고, 데이터 수집 및 활용의 투명성을 확보하며, 다양한 정보를 습득할 수 있게 다양성을 보장한 알고리즘 개발되어야 한다.

본 학술적 글쓰기는 20 대의 알고리즘 저항이라는 관점에 주목하여 저항의 실태와 한계를 분석했다는 점에서 의의를 두고 있다. 현대인에게 있어 알고리즘은 피할 수 없는 존재이지만, 자율성과 다양성을 침해 당하지 않도록 노력하는 것은 우리에게 달려있다. 사용자와 플랫폼이 같이 노력할 때, 건강한 디지털 미디어 생태계가 만들어질 것이다.

참고 문헌

김준우 and 문형도, 정보기술수용이론(TAM)의 대안적 모델의 개발에 관한 연구, e-비즈니스연구 8 권 2 호,

국제 e-비즈니스학회, 2007, pp.423-450.

박민정, 국제기구의 디지털 네이티브 논의, 정보통신정책연구원, 2019.04.22.,

<<https://www.kisdi.re.kr/bbs/view.do?bbsSn=107797&key=m2101113043145>>

변희원, 인스타도 손뚱다... 불신의 늪에 빠진 AI 알고리즘, 2021.12.14.,

<https://www.chosun.com/economy/tech_it/2021/12/14/GLO2MJ7H3BETNPBIRJIRAC32MY/

>

윤지혜, 美 아마존 실패한 AI 채용, 진짜 공정한가요?, 머니투데이, 2025.09.09.,

<<https://www.mt.co.kr/tech/2025/09/09/2025090123021830447>>

채반석, 필터 버블, 네이버 지식백과, 2017.01.19.,

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=3581012&cid=59088&categoryId=59096>>

한국정보기술진흥원, AI 알고리즘의 그림자, '편향성'의 현실, 한국정보기술신문, 2024.11.20.,

<<https://kitpa.org/news/48>>

한귀영, “알고리즘은 깜깜이”, “알고 쓰면 차별개선에 도움”, 한겨레, 2023.05.01.,

<<https://www.hani.co.kr/arti/science/future/1090019.html>>

pmg 지식엔진연구소, 넛지효과, 네이버 지식백과, 2021.10.18.,

<<https://m.terms.naver.com/entry.naver?docId=929664&cid=43667&categoryId=43667>>

edulab1(), 확증 편향(confirmation bias), 교육문화연구소, 2025.11.23.,

<<https://www.edulabkorea.com/reference/general.php?ptype=view&idx=987&page=4&code=general>>

의사소통능력개발센터

한국 역사영화에 내재된 민족주의의 한계점과 대응 방안

목차

1. 서론
 2. 한국 역사영화의 진행 양상
 - 2.1. 2000년대 이전의 한국 역사영화
 - 2.2. 2000년대 이후의 한국 역사영화
 3. 한국 역사영화 내 민족주의의 한계점
 - 3.1. 정치적 목적의 프로파간다로서만 활용
 - 3.2. 영화예술 자체의 의미 왜곡
 4. 한국 역사영화 내 민족주의의 한계점의 대응 방안
 - 4.1. 신파적 요소의 배제
 - 4.2. 국가적·민족적 이념의 배제
 5. 결론
- 참고 문헌

1. 서론

1890년대 시네마토그래프의 발명으로 서구에서는 영화의 역사가 시작되었지만, 당시 조선은 외세의 국권 침탈로 인한 극심한 정치적 혼란과 기술 및 자본의 한계로 인해 영화산업이 뿌리내리기에는 큰 한계가 있었다. 최초의 조선영화라고 칭해지는 <의리적 구토>(김도산)는 일제강점기인 1919년 제작되었으니 이는 영화의 탄생 약 25년 만인 것이다. 그러나 최초의 국내 영화가 제작되었음에도 불구하고 일제 치하의 1945년까지 우리의 영화 산업이라는 것은 일본 군국주의 정책의 옹호만을 담은 어용영화를 제외하고는 부재할 수밖에 없었던 것이 당대의 현실이었다. 해방 이후 최인규의 <자유만세>(1946), <독립전야>(1948), 김영순의 <불멸의 밀사>(1947)와 같은 항일 선전 영화들이 다수 제작되었지만, 곧이어 발발한 한국전쟁으로 인해 우리 영화의 맥은 다시 멈췄고, 휴전 이후에서야 본격적으로 우리의 영화 산업이 뿌리내릴 수 있었다.

한편 해방 이후의 역사학계에서는 일제가 자신들의 침략과 지배를 정당화하기 위해 사용했던 식민사관을 반박하고 뿌리 뽑으려는 움직임이 일어났다. 이를 위해, ‘대한민국’이라는 신생 근대국민국가의 정체성을 공고히 하는 것이 절실했던 이승만 정부의 지원을 받은 당시 역사학계에서는 많은 역사 사료들을 일제 식민사관의 반대편, 즉 민족주의 사관으로 재해석하는 다양한 연구들이 지속되었다.¹⁾

이런 민족주의적 사관은 단순히 역사학계의 학술자료에 그치지 않고, 국가사업과 예술, 특히 영화로까지 번져나갔다. 영화 내에 ‘우리 민족의 주체성’을 강조하는 민족주의 이념을 투입함으로써 당대 혼란스럽고 고달픈 삶을 살아가던 민중의 고통에 민족주의적 가치라는 까닭을 부여하고 합리화하는 프로파간다로서의

1) 한국민족문화대백과사전에 따르면, ‘민족주의 사학(民族主義 史學)’을 “식민치하의 현실인식에 기초해, 일제의 식민사학에 정면으로 대결하면서 한민족의 주체성인 역사상을 수립하고자 했던 민족진영의 역사학”이라고 설명하고 있다.

역할을 영화는 충실히 이행한 것이다. 또한 시간이 흘러 군부 독재정권의 종말과 민주화가 이루어졌음에도, 영화예술 내에서의 민족주의 사관은 이미 교육을 통해 민족주의적 사관을 주입당한 국민들에게 보편적 공감대를 얻기 위한 서사적 도구로 작용하였다.

이렇게 민족주의 사관을 내재하게 된 한국 역사영화는, 영화예술 자체의 의미를 해할 뿐만 아니라 여전히 정치적 이념을 강요하기 위한 선전물로 이용되고 있고, 결국 그림으로써 관객(국민)을 기만하는 정치적 도구로 사용돼와, 역사학과 영화학, 나아가서 사회 및 정치적 올바름의 문제까지 결부된, 심히 우려할 만한 현상으로 자리 잡게 된 것이다.

따라서 필자는 80년 동안 한국 역사영화에 내재되어 온 민족주의 사관을 비판적으로 바라봄으로써, 그간의 한국 역사영화사를 시대별 정치 상황과 결부하여 분석하고, 그런 상황 속에서 민족주의 사관을 내재해온 한국의 역사영화가 어떠한 한계점을 가지게 되었는지를 도출하고, 한국 역사영화가 나아가야 할 더 나은 대안을 제시하고 관철해야 할 필요성을 느껴, 본 주제를 논하고자 하는 것이다.

단, 본 글에서 말하고 있는 ‘역사영화’란, 근현대사를 포함한 역사적 사실 자체를 영화의 주제로 삼는 사극을 일컫는 것이며, 시간적 배경만을 과거로 하고 내용은 허구적 요소로 채우는 대체역사극, 또는 일명 ‘퓨전사극’ 등의 단순 시대극으로 판단되는 작품의 경우 논하는 대상에서 제외한다.

2. 한국 역사영화의 진행 양상

2.1. 2000년대 이전의 한국 역사영화

해방 이후의 한국 영화산업은 당시의 정치 상황과 결부하여 판단하지 않을 수 없다. 역사영화에 본격적으로 민족주의적 이념을 투입한 것은 이승만 정권의 눈치 아래 시작되었다. 신생 국가인 대한민국은 ‘근대 국민국가’의 정체성, 즉 ‘자율성’과 ‘주체성’을 우리 한민족의 ‘유구(悠久)한’ 정체성으로 삼는 것이 그 무엇보다 중요했다. 일제 식민사관이 ‘타율적이고 정체된 역사’라고 멸시한 우리의 역사를 철저히 자율적이고 주체적이었던 역사였다고 국가적인 차원에서 재해석해내야만 했던 것이다.²⁾ 그러한 상황에서 진행된 국내의 역사 연구들은, ‘스스로의 힘으로는 근대라는 이상향을 향해 진화할 희망이라곤 조금도 없던 조선’이라는 식민주의 사학의 언설을 극복하기 위한 시도였다고 볼 수 있다.³⁾ 이러한 재해석을 위해 사용되었던 것이 민족주의 사학이며, 그 민족주의적 사학이 견지하는 바, 즉 민족주의 사관을 대중들에게 널리 퍼뜨려 민족의 근간으로 삼도록 한 대표적 선전 도구가 바로 영화였던 것이다. 이미 일본제국이나, 특히 나치의 명성 높은 선전영화들을 통해 알 수 있듯, 영화는 그 선동 능력을 전 세계적으로 인정받은 최고의 선전 도구였기에, 이 영화란 매체는 어떤 이념이든 선전 가능한 대표적인 프로파간다로 기능할 수 있었음을 권력자들은 잘 알고 있던 것이다.

따라서 자연스럽게 1940-1950년대 초에는 해방 이후의 역사영화로서 다수의 노골적 항일영화들의 제작이 줄을 잇다가, 한국전쟁 이후에는 당시 대통령인 이승만의 눈치를 지나치게 본 나머지 이승만에 대한 노골적인 민족주의적 찬양을 담은 신상옥 감독의 <독립협회와 청년 이승만>(1959)과 같은 선거용 프로파간다까지 등장했다.

이후 ‘한국영화의 첫 번째 르네상스’라고도 불리는 60년대에는⁴⁾ 발발한지 오래 지나지 않은 한국전쟁을

2) 권순홍, “민족주의 역사학의 표상, 신채호 다시 생각하기”, 역사비평(117), 역사비평사, 2016, 15-19쪽.

3) 정다함, “朝鮮 太祖代 遼東 공격 시도에 대한 史學史와 그에 대한 탈경계적 분석과 비판”, 韓國史研究(178), 한국사연구회, 2017, 3-4쪽.

4) 1960년대의 명감독으로는 <하녀>(1960)의 김기영, <휴일>(1968)의 이만희, <두만강아 잘 있거라>(1962)의 임권택

그런 반공영화⁵⁾들이 수없이 등장했고, 임권택 감독의 데뷔작인 <두만강아 잘 있거라>(1962)와 같은, 액션을 가미한 항일 독립운동극들 또한 개봉이 계속되었다.



좌) <독립협회의 청년 이승만> 포스터⁶⁾

우) <두만강아 잘 있거라> 포스터⁷⁾

그러나 1973년 당시 대통령인 박정희의 유신으로 인해 한국영화는 또 한 번의 암흑기를 맞이하게 된다. 1963년 군부 쿠데타를 통해 집권한 박정희는 자신의 독재를 보다 증강하기 위해, 이전 정권이 마련해놓은 민족주의 사관에 한 개인의 영웅적인 면모를 부각한 ‘애국 영웅주의 서사’를 더욱 강화시켜, 그 영웅을 박정희 본인과 동일시되도록 하였다. 정권의 매서운 눈초리 하에 등장한 애국영웅담 영화의 시작은 신상옥의 <삼일천하>(1973)에서 갑신정변을 주도한 김옥균의 개혁운동 과정과 애국심을 드러내는 것에서 나타나며, 또한 임권택의 <임진왜란과 계월향>(1977)에서는 마지막 계월향의 애국적 죽음을 보여주며 “임진왜란은 한 여인의 순결과 행복을 불태웠다. 그녀는 국난 극복의 커다란 힘이였으며 그녀는 여장부였다”라는 식의 내레이션을 통해 ‘하물며 이 순결하고 사랑밖에 모르는 여자도 국난에 임해 자신을 희생하며 나라를 지킨다’라는 자극적인 국민동원적 애국심 찬사를 수행하기도 했다.⁸⁾

이외에도 장일호의 <오계>(1976), <세종대왕>(1978), <호국팔만대장경>(1978) 등과 같은 유신 체제 하의 ‘애국심 고취 프로파간다 역사영화’들은 점점 그 정도가 심해지며, 역사를 철저히 독재자의 입맛에 맞추어 재해석하고 퍼뜨리는 데에 일조하는 도구로서 기능하였다. 이러한 경향은 이후 등장한 전두환 군부정권의 말기까지 크게 변하지 않았다. 그러다 87년 민주화가 이루어지고 난 후인 90년대가 되어서야, 한국영화의 블록버스터화와 소재자유화가 실질적으로 이루어지고, 비로소 ‘한국 영화예술의 두 번째 르네상스’라고 할 만한 시대가 도래하게 된다.⁹⁾

90년대 역사영화의 가장 큰 특징은 80년대까지의 역사영화와 단절을 시도하고, 그동안 담아낼 수 없었던 이야기들을 드러내기 시작했다는 것이다.¹⁰⁾ 이에선 대표적으로 전태일의 노동 운동을 담은 박광수의 <아름다운 청년 전태일>(1995), 월남전을 배경으로 전쟁 트라우마를 담아낸 정지영의 <하얀 전쟁>(1992),

등을 꼽을 수 있다.

5) 60년대에 한국전쟁을 그렸다고 해서 모두 반공영화의 성격을 가졌던 것은 아니다. 한국전쟁을 다룬 대표적인 영화로 꼽히는 이만희 감독의 <돌아오지 않는 해병>(1963)은 한국전쟁 참전용사들의 처절한 사투를 감정적으로 그리면서도 북한군은 묘사하지 않고 중공군만 묘사하여 반공 이데올로기의 묘사를 최소화했다.

6) 한국영화데이터베이스, 독립협회의 청년 이승만, <<https://www.kmdb.or.kr/db/kor/detail/movie/K/00528>>, 검색일자: 2025.11.20.

7) 왓챠피디아, 두만강아 잘 있거라, <<https://pedia.watcha.com/ko-KR/contents/mWzYK15>>, 검색일자: 2025.11.20.

8) 유지나, “영화와 국가, 중층적 의미작용에 관한 고찰”, 영화연구(22), 한국영화학회, 2003, 9-12쪽.

9) 유지나, 위의 논문, 12-13쪽.

10) 한영현, “역사적 기억의 재현과 스펙타클의 문화 정치”, 돈암어문학(32), 돈암어문학회, 2017, 2-8쪽.

5.18 광주민주화운동을 담은 장선우의 <꽃잎>(1996)을 예로 들 수 있다. 90년대의 한국은 수십 년간 하지 못하였던 사회적 메시지들을 비로소 드러낼 수 있던 역변의 시대였기에, 이 시기는 민족주의적 사관을 통해 절대 권력을 미화하고 찬미해온 이전과는 달리, 절대 권력에 대한 경계와 비판으로 역사영화는 그 칼날을 바꾼 것이다.



좌) <아름다운 청년 전태일> 포스터¹¹⁾

우) <하얀 전쟁> 포스터¹²⁾

2.2. 2000년대 이후의 한국 역사영화

1990년대 한국 영화계가 과거 영화에 대한 반성과 단절을 추구했던 것은 물론 후대 영화에 큰 영향을 미쳤지만, 그렇다고 하여 민족주의적 사관이 소멸한 것은 아니었다. 노골적인 정치적 프로파간다로 활용되어 반감의 여지가 다소 있던 과거의 역사영화들과는 달리, 블록버스터화라는 크나큰 자본의 물결을 겪은 2000년대 이후의 역사영화들은 특정한 이념의 선전 및 선동만을 목적으로 하기보다는, 보다 많은 관객에게 보편적으로 공감받고 선호될 만한 이야기들을 보여주는, 지극히 상업적인 관점에서 역사를 바라보게 된다. 따라서 이미 지속적인 전국가적 교육과 세뇌를 통해 전 국민에게 내재된 민족주의 사관을 보편적 공감의 토대로 바라보고, 오히려 서사적으로 강화하여 더 크게 이용한 것이다. 즉 이전의 역사영화보다 더 정교하게 ‘애국심’을 고취시킬 수 있는 방법을 연구했던 것이다. 이의 대표적인 예로는 임진왜란을 담은 김한민의 <명량>(2014), 해방 이후 근현대사를 담은 윤제균의 <국제시장>(2014), 한국전쟁 중 인천상륙작전을 중심으로 담은 이재한의 <인천상륙작전>(2016)을 들 수 있다.

그러나 2000년대 이후 한국 역사영화가 모두 이와 같은 길을 걸었던 것은 아니다. <황산벌>(2003), <왕의 남자>(2005), <사도>(2015)로 대표되는, 한국 역사영화의 길을 개척하고 있는 평가를 받고 있는 이준익 감독의 경우, 민족주의와는 멀리 떨어진 시선에서 담백하고도 독창적인 다수의 역사영화를 만들고 있고, 강제규의 <태극기 휘날리며>(2004)는 한국전쟁을 신파적으로 그리면서도 보도연맹 학살사건과 같은, 이전에는 금기시되었던 사건을 드러내며 발전된 시선을 보여줬다.

11) 왓차피디아, 아름다운 청년 전태일, <<https://pedia.watcha.com/ko-KR/contents/mV53a60>>, 검색일자: 2025.11.20.

12) 한국영화데이터베이스, 하얀 전쟁, <<http://kmdb.or.kr/db/kor/detail/movie/K/04579>>, 검색일자: 2025.11.20.



좌) <인천상륙작전> 포스터¹³⁾

우) <태극기 휘날리며> 포스터¹⁴⁾

그럼에도, 현재까지도 여전히 민족주의적 사관을 내재한 역사영화가 꾸준히 등장하고 있는 점에 대해 생각해볼 필요가 있다. 시대가 흐르고 이제는 개인보다 국가를 우선시하는 전체주의적 이념에 대한 반발이 충분히 사회적으로는 진행되어 왔음에도, 영화 속의 민족주의 사관은 계속해서 생존해 있는 것은, 어떤 이유에서일까. 이에 대해 정다함은, 현 시대의 일명 ‘역사콘텐츠’들은 “시청률과 흥행이 가장 중요한 이윤 추구와 효율성의 논리 때문에, 매우 익숙하게 이해될 수 있고 기존 통설에서 벗어나지 않는(어려우면 안 되는) 것들로만 한정되며, 이런 맥락 속에서 민족과 국가라는 오래 되어 보이는 가치가 자본과 기술에 의해 완전히 대체되지 않고 그것들과의 관계를 재설정함으로써 살아남아 소환되는 것”이라고 그 답을 제시한 바 있다.¹⁵⁾ 이처럼, 시대가 흐르고 사회상이 변화함에도, 여전히 ‘익숙한 것’으로 이미 국민의 뇌리 속에 박힌 민족주의 사관은 영화 속에서 그 명맥을 이어올 수 있던 것이다.

3. 한국 역사영화 내 민족주의의 한계점

3.1. 정치적 목적의 프로파간다로서만 활용

<독립협회와 청년 이승만>(1959) 등의 사례를 통하여 우리가 알 수 있는 것과 같이, 이순진은 “국가의 지원을 받아 성장한 당대 다수의 민족주의 프로파간다 영화들은, 식민지 기억을 이승만과 같은 예외적인 의지와 능력을 지닌 위인의 독립운동 이력으로 재구성함으로써 사회구조와 일상 차원에서 청산되지 못한 식민 유제의 문제를 은폐하는 효과를 생산했다”고 바라본다.¹⁶⁾ 이와 같이, 정치적 목적으로 만들어진 프로파간다 역사영화는 실제 역사를 화면에 재현하고자 하는 욕구가 아닌, 자신들의 지배 정당성을 확충하기 위하여 역사를 사용하는 것에 불과하다고 볼 수 있다. 즉 역사적인 맥락의 파악을 고의적으로 막으며 제대로 당대 현실을 파악할 수 있는 기회를 차단하는 것이므로, 역사 왜곡을 할 뿐만 아니라 국민을 기만하는, 정치적으로 심각하게 올바르지 않은 행위인 것이다.

2000년대 이후에도 이러한 ‘정치적 민족주의 영화’의 시대는 끝나지 않았는데, 이의 대표적인 사례로는

13) 한국영화데이터베이스, 인천상륙작전,

<<https://www.kmdb.or.kr/db/kor/detail/movie/K/15318/own/image#dataHashImageDetail3>>, 검색일자: 2025.11.26.

14) 왓챠피디아, 태극기 휘날리며, <<https://pedia.watcha.com/ko-KR/contents/mQO8leO>>, 검색일자: 2025.11.21.

15) 정다함, “역사학은 어떻게 “예능”이 되었나”, 韓國史研究(183), 한국사연구회, 2018, 32-33쪽.

16) 이순진, “한국전쟁 후 냉전의 논리와 식민지 기억의 재구성 : 1950년대 문화영화에서 구축된 ‘이승만 서사’를 중심으로”, 기억과 전망(23), 민주화운동기념사업회, 2010, 1쪽.

윤제균의 <국제시장>을 들 수 있다. 본 작이 한국 현대사의 전반을 다루면서도 독재 정권들에 대한 묘사를 결여하고 있다는 지적에 윤제균 감독은 “정치적인 부분은 과감히 빼고 경제화를 위해서 모두가 허리띠를 졸라맸던 시기를 선택했다”고 답하지만,¹⁷⁾ 이 답변에서 드러난 ‘비정치성’과 ‘경제 중심적 사고’는 민중을 통한 민주주의의 실현을 뒤로 미루고 오직 경제성장이라는 한 길만 바라본 박정희 시대에 대한 향수를 정치적으로 전유(專有)하고자 하는, 현재의 보수 정치 세력들과 맞닿아 있었다.¹⁸⁾ 즉, <국제시장>은 성공적 근대화를 이룩한 박정희 정권의 위대함을 다시금 현대의 관객에게 재현하고자 현대사를 고의적으로 정치적 입맛에 맞추어 취사선택한, 과거의 정치적 프로파간다의 답습이라고 할 수 있는 것이다.

그동안의 수많은 한국 역사영화들은 이러한 예시와 같이 정치적 프로파간다로 활용되는 경향이 매우 짙었다. 그렇기에 21세기 민주주의 국가에서 살아가고 있는 우리가 분명히 직시해야 할 것은, 역사를 취사선택해 보여주는 것이 얼마나 정치적인 의도가 기저에 깔려있는 것인지, 주체적으로 알아차릴 수 있어야 한다는 것이다.



<국제시장> 포스터¹⁹⁾

3.2. 영화예술 자체의 의미 왜곡

이러한 민족주의 사관을 내재한 한국 역사영화들은 필연적으로 영화예술 그 자체의 의미를 왜곡한다. 통상의 한국 영화들이 갖춰왔던 형식인, 직설적인 감정만을 내세워 관객에게 공감할 것을 강요하는 신파극(新派劇)이, 더 이상 우리 영화의 장점이 아닌 혁파해야 할 단점으로 여겨지고 있는 현실에서 여전히 낡은 민족적 향수와 이념은 답습되며 한국 역사영화를 신파의 전형에 가두고 있다. 또한 이러한 대부분의 신파들은 그마저도 영화 자체에서 우러나오는 감정이 아닌, 역사 자체만을 보고 카타르시스를 느끼는 것에 중점을 두는 것이 문제이다. 치밀한 내러티브의 짜임, 정교한 미장센, 획기적인 촬영 기법 등, 영화의 내적 요소가 아닌, ‘역사적 사실 자체’에 대한 감정적 반응을 강요하는 것이다.

이의 가장 대표적인 예로, “후손들이 우리가 이렇게 고생한 걸 모른다면 후레자식이지” 등과 같은 대사를 통해 노골적으로 ‘애국심’과 ‘역사적 사실 자체’에 대한 감정적 반응을 강요하는, 임진왜란 중 명량해전

17) 조연경, “韓현대사 다룬 ‘국제시장’ 정치적 내용 썩 뺀 이유”, 뉴스엔, 2014.11.24.,

<https://www.newsen.com/news_view.php?uid=201411241737491110>, 검색일자: 2025.11.21.

18) 정영권, “한국 근현대사 영화의 정치사적 계기들 2003~2019”, 영상문화콘텐츠연구(33), 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원, 2024, 15쪽.

19) 왓챠피디아, 국제시장, <<https://pedia.watcha.com/ko-KR/contents/mdReBLO>>, 검색일자: 2025.11.21.

에서의 극적인 승리를 감정적으로 그려낸 김한민의 <명량>(2014)을 들 수 있다.



<명량> 포스터²⁰⁾

수준 높은 영화란, 그 영화만이 할 수 있는 언어를 사용해 관객에게 말을 건넬 수 있는 영화를 칭한다고 필자는 생각한다. 그 건네는 ‘말’이 사회적 메시지든, 향수나 슬픔의 정서든, 결국 공통으로 갖춰야 할 요소는 ‘영화로서의 독창성’에 기반을 둔다.

따라서, 역사적 사실 자체만을 ‘카타르시스’로 제시하여 관객에게 보여주는 것이 과연 제대로 된 영화적 접근인지에 대해, 그렇게 오로지 상업적 요소에 기반을 두기만 하는 접근은 옳지 않은 것이라고, 필자는 영화의 방법론적 관점에서 비판하는 것이다. <명량>이 1,761만 관객²¹⁾을 기록해 부동의 역대 최고 관객 수를 기록하고 있는 현실에서 필자의 비판이 무용하게 여겨질 수도 있겠으나, 필자는 앞으로는 이보다 나은 접근을 취하는 역사영화가 ‘최고’의 자리를 차지하길 바라는 것이다.

4. 한국 역사영화 내 민족주의의 한계점의 대응 방안

4.1. 신파적 요소의 배제

위에서 논한 바와 같이, 민족주의적 사관을 지닌 한국 역사영화들은 대개 피상적으로 감정을 자극하기 위한 노골적 수단인 신파적 요소를 즐겨 사용하였다. 그러나 이러한 접근은, 앞서 필자가 비판한 바와 같이, 정치적인 계산이 그 기저에 깔려있는 잘못된 역사의식의 용이한 주입과 더불어 영화예술 자체의 의미를 해한다는 점에서, 심각히 우려스러운 것이다. 따라서 이러한 기존 역사영화의 기류에서 벗어나고자 하는 이라면, 이러한 신파적 요소를 배제하도록 노력해야 할 것이다. 이런 신파적 요소를 배제한 대표적 한국 역사영화의 모범적 예로는, 황동혁 감독의 <남한산성>(2017)을 들 수 있다.

<남한산성>은 한국에서 보기 드문 담백한 역사영화 중 하나이다. 본 작은 ‘치욕의 역사’로 통하는 병자호란을, 고립무원의 남한산성 안에서 벌어진 정치 논쟁과 그를 둘러싼 고심을 중심으로 담아냈다. 이 작품은 소재 자체도 민족주의적 사관으로 하여금 ‘위대한 역사’, ‘주체적 역사’라고 해석할 만한 여지를 주지

20) 한국영화데이터베이스, 명량, <<https://www.kmdb.or.kr/db/kor/detail/movie/K/13963/own/image#dl4>>, 검색일자: 2025.11.26.

21) KOFIC영화관입장관통합전산망, 역대 박스오피스, <<https://kobis.or.kr/kobis/business/stat/offc/findFormerBoxOfficeList.do>>, 검색일자: 2025.12.4.

않는 병자호란이며, 결국 필히 치욕으로 끝나게 되는 삼전도의 굴욕, 즉 인조가 청 황제 홍타이지에게 행한 삼배구고두례(三拜九叩頭禮)까지 묵묵히 담아냄으로써, 영화는 탈민족주의적인 어법을 통해 하고자 하는 말을 제대로 담아낸다. 본 작은 근래 들어 가장 묵묵하고 담백한 역사영화로, 반드시 어떠한 감정을 노골적으로 강요하지 않아도 관객이 영화가 보여주는 말에 끌려갈 수 있음을 보여주는 탁월한 성과의 사례로 들 수 있을 것이다.



<남한산성> 포스터²²⁾

4.2. 국가적·민족적 이념의 배제

앞서 살펴보았듯, 민족주의 사관을 내재한 역사영화는 ‘국가’와 ‘민족’이라는 주제의식을 항상 강조해왔다. 그렇기에 앞으로의 한국 역사영화를 만드는 영화인들은, 이러한 주제를 강경한 태도로 배제할 필요가 있다. 개인보다 우선시되는 국가와 민족이라는 낡은 이념은 더 이상 공감을 불러일으키지도 못할뿐더러, 개인을 기만하는 행위이기 때문이다. 이러한 측면에서 바라보았을 때, 모범적인 예시로는 이준익 감독의 작품들을 들 수 있다.

이준익 감독이 그동안 감독한 극영화는 총 14편이며, 이 중 역사영화는 총 8편이다. 이준익의 역사영화에서 드러나는 가장 큰 특징은, 그 소재와 이야기 자체가 국가적 측면과는 전혀 상관이 없다는 것이다. 그의 대표작인 <왕의 남자>(2005)의 경우, 궁에서 왕(연산군)을 위해 공연하게 된 두 광대의 이야기를 그리는데, 이를 통해 인간으로서의 비애를 그리는 데에 온전히 집중하고 있다. 또한 그의 가장 최근 작품인 <자산어보>(2019)의 경우, 신유박해로 인해 흑산도로 유배된 정약전을 그리며 만인이 풍요로울 수 있는 이상사회를 꿈꾸는 이의 모습을 담백하게 담아낸다. 이러한 작품들은 개개인이 핍박받고 자유로울 수 없는 당대의 사회상을 은연히 드러내지만, 그러한 비판이 결코 현대의 정치 상황과는 연결되지 않는다. 그의 영화에서는 민족주의 사관과는 반대로, 국가와 민족이라는 거대한 틀보다 그 속의 개인이 항상 우선시되는 것이다. 필자는 이러한 이준익 감독의 방법론이야말로 전통적 민족주의 역사영화의 대척점에 있다고 생각하며, 그러한 까닭으로 지지한다.

22) 한국영화데이터베이스, 남한산성, <<https://www.kmdb.or.kr/db/kor/detail/movie/K/16137>>, 검색일자: 2025.12.3.



좌) <왕의 남자> 포스터²³⁾

우) <자산어보> 포스터²⁴⁾

5. 결론

“선동적 역사와 이데올로기적 역사는 자기를 정당화하는 신화가 되는 경향을 지닌다. 근대 민족과 민족주의의 역사가 입증해주는 것처럼, 이것보다 위험한 눈가리개는 없다. 이러한 눈가리개를 없애려고 시도하는 것, 혹은 적어도 눈가리개를 조금 들어 올리거나 이따금 들어 올리는 것이 역사가의 직무이고, 역사가가 그러한 일을 하는 한 사람들이 배우려 하지 않을지라도 현대사회에 도움이 되는 어떤 것을 말해줄 수 있다.”

—에릭 홉스봄, 『역사론』(민음사, 2002).²⁵⁾

서론에서 설명한 바와 같이, ‘민족주의 사학’이 역사학계를 넘어 정치와 예술로까지 스며든 것은 그에 선행하는 시대적인 요구가 있었기 때문이다. 신생 국가인 ‘大韓民國’의 정체성과 과거 한반도 국가와의 연속성, 이를 공고히 하는 과정에서 필연적으로 ‘우리 한민족’의 역사가 ‘찬란하고 주체적인’ 역사였다고 강변할 필요가 절실했기에, 민족주의 사학의 등장은 어찌 보면 합당하고 당연했다고 볼 수 있다.

그러나 현시대를 살아가고 있는 ‘大韓民國’으로서 반드시 돌아봐야 할 것은, 그러한 민족주의 사학을 80년의 세월 동안 국민에게 주입시키며, 단일화된 보수적 역사의식을 강요해온 국가의 태도가, ‘세계화를 통한 선진국’을 표방하는 21세기 대한민국의 비전에 걸맞았던가에 대한 것이다. 당연하게만 알고 있던 역사적 ‘위인’들에 대한 이상화, 한민족 외의 북방민족들을 ‘야만’의 범주로 취급하는 자국중심주의적 내용이 가득한 국사교과서, 이 모든 것을 한 번쯤은 뒤돌아보고 의심하는 자가 진정한 자주적 역사관을 가진 이가 아닐까.

민주주의, 즉 ‘국민이 나라의 주인이 된다’는 것을 제1의 이념으로 삼은 나라의 국민으로서, 과연 그 동안의 정치세력들이 국민을 ‘주인’으로 바라보았는지 ‘기만의 대상’으로 바라보았는지, 생각해야만 하지 않을까. 그 논점을 여실히 드러내는 것이 바로 민족주의 사학이라고, 필자는 분명히 생각한다.

이러한 맥락에서 그 정치세력들이 국민에 대한 기만술로 사용해온 대표적인 도구가, 바로 본고에서 중심

23) 한국영화데이터베이스, 왕의 남자, <<https://www.kmdb.or.kr/db/kor/detail/movie/K/06750>>, 검색일자: 2025.12.3.

24) 한국영화데이터베이스, 자산어보, <<https://www.kmdb.or.kr/db/kor/detail/movie/K/22196>>, 검색일자: 2025.12.3.

25) 70-71쪽.

적으로 논한 영화였다는 것을 돌아봐야 한다. 간혹 “영화는 영화로만 보자”라는 말을 하는 이들도 있으나, 그 말은 분명 틀린 말이다. 역사영화는 그 전문성에 대한 의문을 제기하기 이전에, 필연적으로 역사가의 자리를 맡는다. 가장 보편적이고 친근하게 대중들에게 다가가, 어떤 학술자료나 책보다도 쉽게 대중들에게 사관을 주입할 수 있는 도구인 영화가 가진 힘을 결코 무시해서는 안 된다.

따라서, 현 시대를 살아가고 있는 우리들, 즉 영화인 또는 관객으로서의 우리들은, 앞으로의 역사영화들을 경계하고 견제해야만 한다. ‘역사가로서의 영화’가 올바른 길을 가도록 우리가 지도해야 한다.

앞에 제시된 모범적 영화들의 사례를 바라봄으로써 살필 수 있었던 것은, 영화가 메시지를 전달하는 방법은 관객 앞에 이념을 들이밀고 강요하는 것이 아닌, 관객 옆에 다가가 보여주고 설득하는 것이라는 점이다. 전자는 영화사 130년의 역사 동안 권력의 노예로 작용해온 프로파간다의 모습이고, 후자는 사회 담론의 장으로써 기능하는 이상적인 영화예술의 모습일 것이다.

역사소통능력개발센터

참고 문헌

- 권순홍, “민족주의 역사학의 표상, 신채호 다시 생각하기”, 역사비평(117), 역사비평사, 2016.
- 이순진, “한국전쟁 후 냉전의 논리와 식민지 기억의 재구성 : 1950년대 문화영화에서 구축된 ‘이승만 서사’를 중심으로”, 기억과 전망(23), 민주화운동기념사업회, 2010.
- 유지나, “영화와 국가, 중층적 의미작용에 관한 고찰”, 영화연구(22), 한국영화학회, 2003.
- 정다함, “역사학은 어떻게 “예능”이 되었나”, 韓國史研究(183), 한국사연구회, 2018.
- 정다함, “朝鮮 太祖代 遼東 공격 시도에 대한 史學史와 그에 대한 탈경계적 분석과 비판”, 韓國史研究(178), 한국사연구회, 2017.
- 정영권, “한국 근현대사 영화의 정치사적 계기들 2003~2019”, 영상문화콘텐츠연구(33), 동국대학교 영상문화콘텐츠 연구원, 2024.
- 한영현, “역사적 기억의 재현과 스펙타클의 문화 정치”, 돈암어문학(32), 돈암어문학회, 2017.
- Hobsbawm Eric, “역사론”, 서울: 민음사, 2002.
- 왓차피디아, 국제시장, <<https://pedia.watcha.com/ko-KR/contents/mdReBLO>>, 검색일자: 2025.11.21.
- 왓차피디아, 두만강아 잘 있거라, <<https://pedia.watcha.com/ko-KR/contents/mWzYK15>>, 검색일자: 2025.11.20.
- 왓차피디아, 아름다운 청년 전태일, <<https://pedia.watcha.com/ko-KR/contents/mV53a6O>>, 검색일자: 2025.11.20.
- 왓차피디아, 태극기 휘날리며, <<https://pedia.watcha.com/ko-KR/contents/mQO8leO>>, 검색일자: 2025.11.21.
- 한국민족문화대백과사전 - ‘민족주의 사학(民族主義 史學)’ <https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0020273#cm_reference> 검색일자: 2025.11.23.
- 한국영화데이터베이스, 남한산성, <<https://www.kmdb.or.kr/db/kor/detail/movie/K/16137>>, 검색일자: 2025.12.3.
- 한국영화데이터베이스, 독립협회와 청년 리승만, <<https://www.kmdb.or.kr/db/kor/detail/movie/K/00528>>, 검색일자: 2025.11.20.
- 한국영화데이터베이스, 명량, <<https://www.kmdb.or.kr/db/kor/detail/movie/K/13963>>, 검색일자: 2025.11.26.
- 한국영화데이터베이스, 인천상륙작전, <<https://www.kmdb.or.kr/db/kor/detail/movie/K/15318>>, 검색일자: 2025.11.26.
- 한국영화데이터베이스, 왕의 남자, <<https://www.kmdb.or.kr/db/kor/detail/movie/K/06750>>, 검색일자: 2025.12.3.
- 한국영화데이터베이스, 자산어보, <<https://www.kmdb.or.kr/db/kor/detail/movie/K/22196>>, 검색일자: 2025.12.3.
- 한국영화데이터베이스, 하얀 전쟁, <<http://kmdb.or.kr/db/kor/detail/movie/K/04579>>, 검색일자: 2025.11.20.
- KOFIC영화관입장관통합전산망, 역대 박스오피스, <<https://kobis.or.kr/kobis/business/stat/offc/findFormerBoxOfficeList.do>>, 검색일자: 2025.12.4.
- 조연경, “韓현대사 다룬 ‘국제시장’ 정치적 내용 쪽 뺀 이유”, 뉴스엔, 2014.11.24., <https://www.newsen.com/news_view.php?uid=201411241737491110>, 검색일자: 2025.11.21.

한국 사회 버스 준공영제의 문제점 및 대응 방안

목차

- 서론
 - 대중교통으로서의 국내 버스의 운영 현황
 - 우리나라 버스의 역사
 - 국내 버스 준공영제 도입 및 운영 현황
 - 국내 버스 준공영제의 문제점
 - 재정적 비효율성
 - 운수 업체의 도덕적 해이
 - 운수 종사자의 노동 환경 및 처우
 - 국내 준공영제 문제점에 대한 개선 방안
 - 수익 기반 확대
 - 공공 통제권 강화
 - 노동 환경 개선
 - 결론
- 참고 문헌

1. 서론

버스는 우리나라에서 일상 속에서 가장 많이 만날 수 있는 대중교통 중 하나로, 시민의 이동에 핵심적인 역할을 담당한다. <표 1>에서 볼 수 있듯이 버스는 전체 대중교통 중 절반 이상이 넘는 이용 수치를 기록하고 있다.

<표 1> 2024년 대중교통 수단간 분담률(%)¹

권역별	시내버스	좌석버스	마을버스	광역버스	공항버스	도시철도
수도권	40.2	0.2	9.8	3.5	0.2	46
부산, 울산권	56.3	2.1	7.7	0	0	33.9
대구권	64.2	1.4	0	0	0	34.4
광주권	78	0	4	0	0	10.6
대전권	84.8	1.6	0.7	0	0	12.9

반면 1990년대 이후 자동차의 보급이 증가하면서 시내버스의 수입 기반이 흔들리기 시작하였다. 이에 민영 중심 버스 운영체계는 수익성이 낮은 노선을 축소시켰고 운수업체 간 경쟁의 과잉, 서비스 품질 저하 등의 문제가 수반되었다. 이러한 문제를 해결하고자 2004년 서울시는 '버스 준공영제'를 도입하였고, 이후 대전과 부산 등 타지역으로까지 벤치마킹하며 확산되었다. 준공영제란 민영과 공영 방식을 혼합한 버스운

¹ 한국교통안전공단 통합정보시스템 대중교통이용 분석지표, 2024.

영 체제이다. 일반적으로는 버스의 모든 운송수입금을 공동으로 관리하고 운행실적에 따라 분배하는 형식으로, 손실은 지자체에서 보전하여 공공성과 효율성을 동시에 확보하려는 제도이다.



<그림 1> 시내버스 준공영제의 프로그램 논리 모형²

준공영제는 안정적인 버스 운행 환경을 위해 시작한 제도이지만, 이를 유지하기 위하여 앞으로 개선되어야 할 사항들이 많다. 수입금 분배 과정에서의 투명성 문제, 운수 업체의 도덕적 해이 문제, 노동자 처우 문제 등이 바로 그것이다. 만약 준공영제가 이를 비롯한 개선점들을 해결하지 못하고 폐지된다면, 비인기 노선의 취소 혹은 불안정한 운행 등 과거의 문제점으로 다시 회귀할 위험이 있다. 버스가 도입되었을 때보다 대중교통이 훨씬 더 활성화된 현 시점에서 시민들에게 이러한 문제들은 더 크게 체감될 것이다. 본 연구는 준공영제 도입 이후 발생한 다양한 문제를 분석하고, 이러한 위험을 방지하기 위해 최근 사회변화에 부합하는 개선방안을 제시하는 것을 목적으로 한다.

2. 대중교통으로서의 국내 버스의 운영 현황

2.1. 우리나라 버스의 역사

서울 최초의 시내버스인 경성부영버스는 1928년 4월 운행을 시작했다. 경성부영버스는 서울역을 기점으로 하여 3개 노선이 있었다. 이후 인구 증가로 발생한 교통난을 해소하기 위해 서울시에서는 대형버스를 도입했고, 1949년 교통부에서 버스 업체들에게 정식 허가를 부여하며 본격적인 서울 교통버스 시대가 열렸다.

² 성우용, 시내버스 준공영제 실시 이후 대중교통 정책변화의 영향 연구 - BRT 무료환승요금제의 정책효과성을 중심으로 -, 부산대학교 박사학위논문, 2021.



<그림 2> 시내버스 개통식(금호동, 1959.10.20.)

1997년에는 대중교통의 개선을 목적으로 한 <시내버스 개혁 종합대책>이 발표되었다. 당시 시내버스는 별도의 보조금 없이 운행 요금 수입에만 의존하여 운영되었기 때문에 비효율적인 운영 시스템 문제와 낮은 임금 문제 등이 빈번하게 발생하고 있었다. 이에 버스업체 경영 합리화, 구조 조정, 버스 기반시설 개선 등의 방안이 제기되었고 이는 이후 2004년 서울시 버스 교통 혁신의 기반으로서 작용한다. 2004년에는 대중교통의 공공성 강화를 목표로 서울시는 수입금을 버스 업체와 공동 관리하는 방식의 준공영제를 도입하고 버스 업체의 자유 경쟁을 유도하는 시스템이 마련되었다. 이러한 체계 개편으로 서울시 시내버스의 수송 인원은 2004년 145만 명에서 다음해 163만 명까지 증가하며 개편된 체계가 성공적으로 반영되었음을 증명했다.³

2.2. 국내 버스 준공영제 도입 및 운영 현황

민간 운영 노선은 인기 노선에 이용이 집중되면서 비수익 노선이 소외되는 결과를 초래하였다. 이로 인해 시민들의 이동권이 위협받을 상황에 처했고, 이를 대응하기 위해 지자체는 2004년 운송수입 공동 관리 및 표준운송원가에 기반한 보조금을 지급하는 내용을 핵심으로 한 준공영제를 도입하게 된다.

<표 2> 시내버스 준공영제 시행 목적⁴

구분	시행일자	도입목적
서울	2004.07.01.	노선 공공성 강화, 안정적 서비스 제공
대전	2005.07.04.	안정적 노선 공급, 서비스 개선
대구	2006.02.19.	노선 공공성 강화, 효율성 극대화
광주	2006.12.21.	고객 감동을 위한 버스체계 개편, 안정적인 노선 운행
부산	2007.05.15.	버스의 수요 증대, 대중교통 공공성 강화
인천	2009.02.25.	안정적 대중교통 서비스 제공, 대중교통의 공공성 강화

준공영제는 각 지역별로 운영 형태에서 차이를 보인다. 대표적으로 서울시는 운송 수입 전액을 공동계정

³ 뚝뚝빵빵, '시민의 발' 서울 시내버스 혁신사, 서울기록원 디지털 아카이브, <<https://archives.seoul.go.kr/contents/citybus>>, 2025.11.16.

⁴ 이창호, 시내버스 조선의 효율성과 결정요인에 관한 연구 - 광주광역시 시내버스 준공영제를 사례로 -, 전남대학교 대학원 박사학위 논문, 2017.

으로 관리하는 완전 공동관리형을 채택하고 있으며, 대전이나 부산 등에서는 성과연동형이나 노선별 정산 방식을 병행하고 있다.

<표 3> 지역별 준공영제 모델

지역	운영 모델
서울	공동관리형
대전	성과연동, 정산형
부산	노선별 부분정산 혼합
대구	표준운송원가 기반

준공영제는 교통약자에 대한 서비스 보장, 도시 전체의 교통서비스 균형 유지, 요금 안정성 확보 등을 위해 도입되었으나, 현재 재정 부담이 늘어나면서 운영 효율성에 대한 의문이 커지고 있다.⁵

3. 국내 버스 준공영제의 문제점

3.1. 재정적 비효율성

준공영제는 수익성이 낮은 노선의 유지와 서비스 형평성을 확보하기 위한 명목으로 도입되었지만, 실제 운영에서 재정적 지원이 이에 올바르게 사용되고 있는지에 대해서는 의문이 존재한다.

대표적인 사례로 준공영제 보조금 급증 사례를 들 수 있다. 준공영제는 2004년 도입 이후 투입되는 보조금의 규모가 증가해왔다. 18년 동안 투입된 재정지원금은 6조 3,000억원에 달하지만⁶ 재정 금액 대비 성과가 따라주지 못하고 있다. 특히 코로나19를 거치면서 버스 이용객이 급격하게 감소하였고, 시 재정지원의 기준이 되는 표준운송원가도 오르면서 재정 부담이 커졌다.⁷

이용객 복구를 위한 재정 투입은 증가하고 있으나 수송 인원은 이를 따라주지 못하고 있는 것을 확인할 수 있다. 보조금이 효율적으로 집행되기 위한 운영 시스템이 마련되지 않고 그저 형식적인 성과 평가만 이루어지고 있는 환경의 영향이 있을 것으로 보인다.

3.2. 운수 업체의 도덕적 해이

버스 준공영제는 운수 업체의 손실을 정부에서 보전해주는 구조이다. 그렇기 때문에 버스 업체의 입장에서는 운행 효율을 높일만한 동기가 크게 작용하지 않는다. 이는 경영 책임의 약화로 이어지게 되고, 실제로도 일부 업체에서 허위 운행 기록, 정비비의 과다 청구 등의 부당 이득을 취한 사례가 발견되기도 하였다.⁸ 이러한 도덕적 해이 문제는 준공영제의 의도와 신뢰성에 크게 반하는 행위이다. 최근 광주시 준공영제에 관한 특정 감사에서도 일부 업체들이 임직원의 인건비와 연장근로 수당을 부당하게 집행한 것이 확인되었

⁵ 성우용, 시내버스 준공영제 실시 이후 대중교통 정책변화의 영향 연구 - BRT 무료환승요금제의 정책효과성을 중심으로 -, 부산대학교 박사학위논문, 2021.

⁶ 이명동, 경실련 "버스 준공영제, 6조원 지원에도 노선-배차 축소 공공성 퇴보", 뉴시스, 2025.11.11., <https://www.newsis.com/view/NISX20251111_0003397815>

⁷ 우귀화, 창원 시내버스 준공영제, 어떻게 보완해야 하나, 경남도민일보, 2025.06.08., <<https://www.idomin.com/news/articleView.html?idxno=939032>>

⁸ 감사원, 지방자치단체 시내버스 준공영제 운영실태, 2021.06.17.

다.⁹

최근 기사에 따르면 손실에 대한 재정 지원은 매년 증가하고 있지만 버스회사는 배당을 키우는 모순적인 현상이 발견되고 있다. 적자가 커질수록 더 많은 세금이 손실 보전 목적으로 투입되고, 이를 민간 사업자가 안정적인 이익으로 챙겨가는 방식이다. 코로나 시기임에도 불구하고 현금 배당을 이어갈만큼 미처분 이익 잉여금이 많이 쌓인 회사도 있었다. 이러한 안정적인 이윤 구조는 사모펀드의 유입을 불러왔고, 시의 세금이 사실상 사모펀드 배당 재원으로 쓰이고 있다는 비판이 생겨났다. 문제는 서울시와 버스 업체 간 준공영제 협약서에 배당에 관련된 규정이 없어 이를 제어할 장치가 존재하지 않는다는 것이다. 공공이 비용을 모두 부담하는 제도에서 사모펀드가 이윤을 챙기는 현 상황에서 협약 개정 및 배당 규제가 필요한 상황이다.¹⁰

3.3. 운수 종사자의 노동 환경 및 처우

준공영제는 안정적 임금 지급 면에서 긍정적인 성과를 거두었지만 근로의 질까지 개선하지는 못하였다. 운수 종사자의 장시간 운행, 휴식공간 부족, 인력난 등의 구조적인 문제는 계속해서 이어지고 있다. 일례로, 대전시는 '중간 지점 통과 시간'을 시내버스 서비스 평가 항목 중 하나로 지정하고 있다¹¹. 버스별 주요 정차 지점마다 예상 도착시간을 맞추지 못하면 성과급 지급에 불이익을 주는 것이다. 승객이 많은 출퇴근 시간에는 정차 시간이 길어 신호등에 자주 걸리면서 도착 예정 시간이 늦어질 수밖에 없는데, 도착 시간을 맞추기 위해 과속하는 경우도 불가피해지는 것이다. 이는 노동 환경 제도와 안정적인 운행 사이에서 적절한 협의점을 찾지 못한 상태라는 것을 보여준다.



<그림 3> 울산 시내버스 기사 부위별 근골격계 질환 현황¹²

또한 열악한 근무 환경으로 보수와 근무 환경이 더 나은 배달업이나 고속버스 등으로 기사들이 빠져나가면서 인력난이 심해지고 있다. <그림 3> 자료에서 볼 수 있듯이, 장시간 앉아서 운전하는 업무 특성 상 질병에 걸릴 위험성이 높고 건강을 일상적으로 관리하기 어려운 근무 환경의 영향 역시 클 것으로 보인다.

⁹ 채은지, 시내버스 준공영제 조례 개정을 앞두고, 전남일보, 2024.04.25., <<http://www.jnilbo.com/news/articleView.html?idxno=73452796077>>

¹⁰ 권민철, 사모펀드가 인수한 서울 버스회사들의 도덕적 해이, 노컷뉴스, 2025.11.12., <<https://n.news.naver.com/article/079/0004084888?sid=102>>

¹¹ 함성곤, 배차 시간 못지키면 성과급 불이익... 밥도 못먹고 다시 운전대로, 충청투데이, 2024.06.04., <<https://www.cctoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=2196387>>

¹² 박정훈, 울산 버스기사 88% “어깨·허리·목 늘 아파”, 서울신문, 2019.04.25., <<https://n.news.naver.com/mnews/article/081/0002993968>>

하루 평균 9시간, 한 차례에 길게는 1시간 30분을 운전해야 하고 야간을 포함한 주 5~6일을 출근해야 하는 상황까지 고려한다면 근무 강도가 매우 힘든 수준이라는 것을 알 수 있다. 가다 서기를 반복하는 운행 부담과 여러 민원에 시달리는 근무 환경에 비해 낮은 임금 등으로 버스기사 지원을 꺼리는 모습도 발견되는 실정이다¹³. 신규 총원 인원보다 업계를 떠나간 기사가 더 많아 기존 기사들의 업무 강도가 더욱 심화되는 상황이다.



<그림 4> 서울 시내버스 장거리 노선¹⁴

또한 준공영제로 인하여 지자체의 경영 평가를 받는 버스 회사들은 지자체의 노선 연장 명령이 떨어지면 이에 따를 수밖에 없는 상황이다. 예를 들어 시민들이 시내버스 노선 연장을 요구한다면, 시에서는 빗발치는 민원과 시민들의 편익을 고려하여 요구를 받아들일게 될 것이다. 시는 곧 버스 회사에 노선 연장을 지시하게 되고, 버스 회사는 시정에 협조하지 않으면 평가 점수가 떨어져 지원금이 줄어들까봐 이에 따를 수밖에 없는 구조이다. 회사가 버스 기사에게 불가피하게 과로를 강요하는 상황이 생기는 것이다. 이러한 무분별한 노선 연장으로 살인적인 격무에 시달리는 버스 기사들의 처우 개선이 시급한 상황이다. 최근 운전 기사의 과로로 인한 사고 사례를 적지 않게 볼 수 있듯 이는 안전과도 직결되는 문제임을 알 수 있다. 결국 노동 환경 개선은 노동권의 보호와 더불어 교통안전을 위해 반드시 선행되어야 할 요소인 것이다.

4. 국내 준공영제 문제점에 대한 개선 방안

4.1. 수익 기반 확대

현재 준공영제는 요금 수입과 보조금에만 지나치게 의존하는 경향이 있다. 이러한 의존성을 줄이기 위해서는 다양한 방면으로 수익 기반을 점차 늘려가야 한다. 우선 수익원인 이용자수 자체를 늘리기 위한 제도

¹³ 함성곤, 낮은 임금·근무환경 열악... 버스기사 인력난 현실화, 충청투데이, 2024.06.04., <<https://www.cctoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=2196404>>

¹⁴ 최영권, 쉽 없이 4시간 달리는 '과로 버스'... 기사님들 화장실도 못 가요, 서울신문, 2021.04.30., <<https://n.news.naver.com/mnews/article/081/0003182927>>

가 필요하다. 이는 최근 사례인 2024년부터 도입 중인 기후동행카드를 예시로 들 수 있다. 기후동행카드는 버스와 지하철을 월정액으로 무제한 이용할 수 있는 구독형 모델이다. 요금 할인 측면에서 수익성을 낮추는 것이 아닌지에 대한 우려도 있었으나, 장기적인 관점에서 생각해보면 구독료라는 고정수익을 안정적으로 확보할 수 있다는 메리트가 있다. 정기권을 구매한 이용자는 이를 활용하기 위해 일부러 대중교통을 더 이용하게 되고, 이는 장기적으로 이용률이 늘면서 이용 교통수단을 대중교통으로 전환하도록 유도하는 효과로도 이어진다. 이를 통해 버스 등의 교통수단의 이용자 수요를 안정화시킴으로써 지속가능한 수익모델로 변화를 기대할 수 있다. 현재는 지역별로 해당 정책에 차이가 있어, 지역을 넘나들며 출퇴근을 하거나 여행을 가는 경우에는 해당 혜택을 제대로 누리지 못한다는 단점이 있다.

<표 4> 지역별 교통카드 구독, 환급형 모델

지역	운영 모델
서울	기후동행카드
경기	The 경기패스
광주	G-패스
울산	U-패스
대구	월패스

<표 4>와 같이 지역별로 나누어져 있는 제도를 전국적인 규모로 통합하거나, 지역 간 서비스의 연동성을 확대한다면 이용자 수의 증가를 유도하고 수입 확보 금액을 안정적으로 증가시킬 수 있을 것이다.

또한 요금에서뿐만 아니라 다양한 수익 구조를 꾀해야 한다. 최근 서울 시내버스와 경기버스에서 찾아볼 수 있는 버스 내 스크린을 활용해 광고 수익 등을 확보하고, 수익성과 연관된 대중교통 관련 제도를 노출 시킴으로써 승객의 제도 활용을 독려할 수 있다. 시내버스를 하나의 공공 미디어 네트워크로 구축하는 것이다. 이러한 방안들은 장기적으로 시내버스의 이용률을 증가시키고 관련 제도에 대한 관심이 높아지면서 안정적인 수입원을 확보할 수 있는 방향으로 이어지는 것을 기대할 수 있다.

4.2. 공공 통제권 강화

현재 버스 준공영제는 보조금 지급 방식에 큰 문제가 있다. 지급의 근거가 되는 표준운송원가를 산정하는 방식이 매우 단순한 것이다. 평균 운송비만을 기준으로 하여 산정하는 해당 방식은 각 업체의 상황을 전혀 고려하지 못해, 각각 다른 업체에게 같은 단가를 일괄 반영한다면 부적절하게 반영되는 업체가 생길 수밖에 없다. 보유 노선별 운행 난이도나 거리도 천차만별이고 차체의 성능에도 차이가 있을 것이며, 이에 따른 정비비도 무시할 수 없다. 이를 제대로 반영하지 않은 보조금 지급은 형평성의 문제를 가져온다. 이는 운수 업체가 경영을 투명하게 하고자 하는 동기를 떨어뜨리며, 열심히 관리하다가 오히려 손해를 볼 수 있겠다는 왜곡된 인식을 심어줄 수 있다. 이러한 업체들이 늘어한다면 부실한 관리가 시민들의 버스 이용에 큰 위험부담으로 작용할 것이며 이용객이 감소하는 결과로 이어질 것이다.

광주시의 준공영제 특정 감사¹⁵에서는 광주시가 표준운송원가 산정과 경영 평가 등의 절차를 올바르게 이행하지 않은 사실이 드러났다. 특히 정산 검사가 제대로 이루어지지 않아 시내버스 업체들이 12억 원이 넘는 수입금을 누락했음에도 이를 확인하지 못하였다. 이는 준공영제의 관리, 감독이 제대로 이루어지지 않는 등 공공의 통제력이 약하다는 것이 드러난 사례이다. 실제 발생하는 비용과 표준운송원가 간 차이가 큰 지급과 같은 상황이 바뀌지 않는다면, 버스 업체는 원가를 부풀려 보조금을 최대한 많이 받으려는 바람직

¹⁵ 채은지, 시내버스 준공영제 조례 개정을 앞두고, 전남일보, 2024.04.25.,

<<http://www.jnilbo.com/news/articleView.html?idxno=73452796077>>

하지 못한 방향으로 나아갈 우려가 있다. 이는 준공영제의 본래 목적인 신뢰성을 크게 저해하는 것으로, 정부는 제도를 운영함에 있어서 단순 감독자의 역할만이 아닌 다방면의 상황을 고려한 추가적인 책임을 이행해야 할 것이다.

공공의 통제성을 강화하기 위해서는 다음과 같은 방안을 고민해볼 수 있다. 첫째, 객관적인 근거에 기반하여 성과를 평가해야 한다. 예를 들어 단순히 정거장별 소요 시간만을 체크하는 것이 아니라, 교통 정체 현황 데이터와 GPS 실제 운행 내역을 비교해보는 것이다. 이렇게 주관적인 요소를 배제하여 실제 상황과 정확한 데이터를 토대로 한 신뢰성 있는 자료만 평가에 활용해야 할 것이다. 둘째, 감사에 활용하는 자료 유형을 표준화하여 모든 업체에 적용시켜야 한다. 허술한 체계 때문에 부정을 발견하지 못하는 상황을 없애기 위해 제출 내역을 표준화하는 것이다. 이렇게 허위 사항이나 누락되는 자료가 없도록 감사 체계를 강화한다면 운영 투명성을 더 높일 수 있을 것이다. 셋째, 부정 행위에 대한 처분을 강하게 부여해야 한다. 부정 행위가 적발될 시 지급되던 보조금을 대폭 삭감하거나 관련 사항을 대외적으로 공시하는 등의 방법이 있다. 버스 업체의 책임감을 더 요구하는 것이다. 현재는 이와 같은 내용이 계약 사항에 자세히 표시되어 있지 않아 책임을 회피하는 경우가 많다. 모든 업체들에게 이를 확실하게 적용하기 위해 계약서에 명문화하여 표기하는 절차가 필요하다. 넷째, 지역별로 차이가 있는 준공영제 제도를 통일시켜야 한다. 준공영제의 목적을 달성함에 있어서 지역간 차이가 발생하지 않도록 일관적인 제도 운영을 추진할 필요가 있다. 다만, 지역별 특성이나 영향을 주고받을 수 있는 제도 여부의 차이가 있을 수 있으므로 세부적인 사항은 각 지자체의 역량에 맡겨야 할 것이다. 준공영제의 최소한의 기본 목적을 달성하기 위한 범위 내에서 제도 통일이 이루어진다면 일관성과 공정성을 크게 끌어올릴 수 있을 것이다. 준공영제에 대한 지자체와 운송업체의 책임과 의무를 구체적으로 확정시키고, 이를 지키지 않은 운송업체에게 제재를 강화해야 한다. 이러한 공공 통제권 강화 방안은 신뢰성과 재정적인 안정성을 증가시켜 제도를 오래 유지하는 데 큰 도움을 줄 것으로 기대된다.

4.3. 노동 환경 개선



<그림 5> 광주 시내버스 파업 안내문

운수 종사자의 노동 환경은 개선이 잘 이루어지지 않고 있는 문제 중 하나이다. <그림 5>와 같이 최근 다시 빈번하게 일어나는 버스 파업 역시 노동 환경이 제대로 조율되지 않고 있음을 보여준다. 이는 단순한 노사 분쟁이 아닌 시민의 이동권과 공공의 책임이 걸린 중요한 문제로서 바라봐야 한다.¹⁶ 현재 버스 업체 종사자들은 낮은 수준의 임금과 부족한 휴식 공간, 긴 운행 시간 등으로 매우 열악한 환경에서 근무하고

¹⁶ 조덕진, 시민만 남은 시내버스 파업... 시, 준공영제 정신 살려야, 무등일보, 2025.06.08.,

<<https://m.mdilbo.com/detail/nPE2fj/743751>>

있다. 운전 기사의 피로도는 지속적으로 누적되고 있고 이는 곧 승객의 안전 문제와도 직결될 위험이 있다. 근무 환경에 불만을 가진 운전 기사들이 다른 직종으로 이탈하는 현상 역시 반복되고 있어 이를 개선하지 않는다면 곧 노선 운행 자체에 큰 어려움을 겪게 될 수도 있다. 이는 일반 시민들과 교통 약자들의 이동권이 크게 침해될 수 있는 심각한 사안이다. 이러한 문제는 단순히 민간 업체의 노동 환경 문제가 아니다. 공공 예산을 통해 민간의 적자를 보전해주는 준공영제의 특성 상 정부 역시 노동 조건을 책임져야 할 의무가 있다.

우선 노동 환경 개선을 위해 운수 종사자의 근로 시간에 최대 상한을 두어 초과 근무를 제도적으로 막아야 한다. 차고지와 종점에 휴게 시설을 더 증설하여 버스 기사들의 휴식을 보장해야 한다. 휴게실의 노후 시설 역시 정기적으로 정비하여 양질의 휴식이 유지되도록 관리해야 할 것이다. 또한 근로자에게 있어 생계를 책임지는 가장 중요한 수단인 임금 문제를 가장 우선적으로 해결해야 할 것이다. 임금 협상은 당연히 이루어져야 하고, 부수적인 제도가 시급하다. 예를 들어 일정 기간 내 무사고 운전을 마쳤거나, 고객 서비스 평가 등에서 좋은 평을 받은 기사들에 대해 따로 인센티브를 지급하는 것이다. 이는 근로자의 의욕을 높이면서도 운행의 안정성을 같이 높일 수 있을 것이다. 이에 대한 비용 부담은 보조금에서 해결한다. 보조금의 일부를 성과와 연동해 지급하는 예산으로 전환하는 것이다. 그동안 보조금은 같은 원가 기준으로 지급되었기 때문에 큰 편차 요인이 없었지만, 성과 연동 지급액을 통해 업체별로 실질적인 지급액에 차이를 두게 만들 수 있다. 하지만 서비스 평가 항목 기준을 명확하게 정해야만 한다. 단순 운행 시간표를 잘 맞추는가만 보는 것이 아니라 실제 교통 상황을 모니터링하고 도로의 상황을 고려해 지연 시간에 맞춘 유동적인 시간표 기준이 필요하다. 근로자들의 입장에서 억울한 상황이 생기지 않도록 지속적인 제도 개선이 요구된다.

5. 결론

버스 준공영제는 민영 체계 하에서 실패했던 요인을 공공에서 해결할 수 있도록 도입된 제도이다. 공공성이 강화되는 등의 일정 부분은 개선이 되었지만 운영 기반에서는 아직 고쳐야 할 점들이 많다. 본 연구에서 다루었던 재정, 노동 문제 등을 계속 방치한다면 준공영제를 지속적으로 운영하는 데 큰 걸림돌이 될 것이다. 일례로 버스 보조금은 매년 증가하고 있지만 이용객 수는 감소하고 있다. 이런 모순적인 상황은 준공영제를 안정적으로 운영하는 것이 한계에 다다르고 있음을 보여준다.

본 연구는 이러한 문제를 완화하기 위한 방안으로 구독형 요금제를 활용한 수익 안정화, 공공의 통제권 강화, 운수 종사자의 노동환경 개선 등을 제시하였다. 현재 정부는 보조금 액수만 늘려 당장의 단기적인 문제를 해결하는 것에만 급급한 면모가 보인다. 장기적인 관점에서 더 나아가 운영 기반을 안정적으로 마련하는 방향으로 제도를 개선하는 것이 필요하다. 결국 준공영제의 목적은 공정하고 안정적인 대중교통 시스템을 제공하는 것에 있다. 이를 위해서는 단순 재정 측면만이 아닌 안정적인 노동과 효율적인 운영을 종합적으로 고려해야 하며, 정책 수립 후에도 변화하는 시대의 상황을 끊임없이 반영하려는 정부의 노력이 필요할 것이다.

참고 문헌

성우용, 시내버스 준공영제 실시 이후 대중교통 정책변화의 영향 연구 - BRT 무료환승요금제의 정책효과성을 중심으로 -, 부산대학교 박사학위논문, 2021.

이창호, 시내버스 조선의 효율성과 결정요인에 관한 연구 - 광주광역시 시내버스 준공영제를 사례로 -, 전남대학교대학원 박사학위 논문, 2017.

감사원, 지방자치단체 시내버스 준공영제 운영실태, 2021.06.17.

한국교통안전공단 통합정보시스템 대중교통이용 분석지표, 2024.

뛰뛰빵빵, '시민의 발' 서울 시내버스 혁신사, 서울기록원 디지털 아카이브,
<<https://archives.seoul.go.kr/contents/citybus>>, 2025.11.16.

권민철, 사모펀드가 인수한 서울 버스회사들의 도덕적 해이, 노컷뉴스, 2025.11.12.,
<<https://n.news.naver.com/article/079/0004084888?sid=102>>

김경환 외 5명, [MT리포트]해도 안해도 걱정... 버스들의 워너비 '준공영제' 뭐길래?, 머니투데이,
2019.05.15., <<https://n.news.naver.com/article/008/0004218429>>

박정훈, 울산 버스가사 88% “어깨·허리·목 늘 아파”, 서울신문, 2019.04.25.,
<<https://n.news.naver.com/mnews/article/081/0002993968>>

우귀화, 창원 시내버스 준공영제, 어떻게 보완해야 하나, 경남도민일보, 2025.06.08.,
<<https://www.idomin.com/news/articleView.html?idxno=939032>>

이명동, 경실련 "버스 준공영제, 6조원 지원에도 노선·배차 축소 공공성 퇴보", 뉴시스, 2025.11.11.,
<https://www.newsis.com/view/NISX20251111_0003397815>

조덕진, 시민만 남은 시내버스 파업... 시, 준공영제 정신 살려야, 무등일보, 2025.06.08.,
<<https://m.mdilbo.com/detail/nPE2fj/743751>>

채은지, 시내버스 준공영제 조례 개정을 앞두고, 전남일보, 2024.04.25.,
<<http://www.jnilbo.com/news/articleView.html?idxno=73452796077>>

최영권, 쉼 없이 4시간 달리는 '과로 버스'... 기사님들 화장실도 못 가요, 서울신문, 2021.04.30.,
<<https://n.news.naver.com/mnews/article/081/0003182927>>

함성곤, 배차 시간 못 지키면 성과급 불이익... 밥도 못먹고 다시 운전대로, 충청투데이, 2024.06.04.,
<<https://www.cctoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=2196387>>

함성곤, 낮은 임금·근무환경 열악... 버스가사 인력난 현실화, 충청투데이, 2024.06.04.,
<<https://www.cctoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=2196404>>

웹툰 리메이크의 현황과 각색에 대한 비판적 고찰 -웹툰 <정년이>와 Tvn드라마 <정년이>를 중심으로

목차

1. 서론
 2. 웹툰 리메이크의 현황
 - 2.1. 드라마 리메이크를 통해 실사화된 웹툰
 - 2.2. 리메이크의 성공 사례와 실패 사례
 3. 리메이크의 성공 사례와 실패 사례 분석
 - 3.1. 성공한 리메이크작과 실패한 리메이크작
 - 3.2 성공한 리메이크 사례
 - 3.2.1 성공한 리메이크 <유미의 세포들>
 - 3.2.2. 성공한 리메이크 <무빙>
 - 3.3. 실패한 리메이크 사례
 - 3.3.1. 실패한 리메이크 <낮에 뜨는 달>
 4. <정년이> 리메이크 고찰
 - 4.1. 캐릭터
 - 4.2. 연출
 - 4.3. 각색
 5. 독자, 시청자들의 반응 분석
 6. 결론 및 시사점
- 참고 문헌

1. 서론

하나의 콘텐츠를 활용해 여러 영역으로 확대하여 새로운 콘텐츠를 만드는 ‘원 소스 멀티 유즈(one source multi-use)’는 한국 문화 산업에서 이미 활발하게 진행 되고 있으며 그중 적극적으로 활용하는 분야인 웹툰의 드라마화는 지금도 계속해서 이어지고 앞으로도 더 많아질 것으로 보인다. 제작자의 입장에서 웹툰 원작의 참신하고 재미있는 소재와 원작이 가지고 있는 인기는 매력적이기 때문이다.

리메이크의 가장 큰 장점은 이미 어느 정도 성공한 원작으로부터 시작한다는 비교적 작은 위험 부담과 그 작품의 인지도, 작품의 독자이자 팬덤 층의 관심이 기본으로 따라온다는 점이다. 하지만 리메이크작의 이러한 이점들은 무조건적으로 따라오는 것이 아니다. 오히려 한계가 되고 실패 요인이 되기도 한다. 원작을 바탕으로 시작하기에 작품의 흥망에 관한 위험 부담이 작고, 원작으로부터 비롯되는 인지도와 관심이 자연스럽게 작품을 알려 대중들의 관심을 끌 홍보 수단으로 긍정적으로 작용할 수 있지만, 원작의 독자들이 원작에 가지고 있는 정서와 가치가 리메이크작과 충돌되어 오히려 화살로 돌아올 수 있다.

웹툰 리메이크화와 관련된 논의는 이문행(2014), 채희상(2014), 정혜지(2015) 등의 연구에서 이미 다룬 바 있다. 정혜지(2015)는 매체 전환 과정에서 서사 구조와 캐릭터가 각 매체의 특성에 맞게 변형될 수밖에 없음을 지적하며, 드라마는 웹툰에 비해 상대적으로 더 폭넓은 수용층을 확보해야 하기에 보편적이고 대중적인 서사와 인물 설정을 할 수 밖에 없을 것이라고 분석하였다.¹ 이러한 선행 연구들이 있음에도 불구하고, 웹툰 리메이크에서 발생하는 문제점들은 여전히 해결되지 않은 채 지속되고 있다.

따라서 본 연구에서는 웹툰 리메이크작에서 드러나는 캐릭터와 배우의 실사화 싱크로율, 각색으로 인한 서사변형, 웹툰과 드라마 매체적 특성 사이에서 생기는 연출의 긍정적인 면과 한계, 원작 파괴의 측면등을 중심으로 비판적으로 분석하고자 한다. 먼저 최근 5년간 방영했던 리메이크 드라마들 중 몇 작품을 성공 사례와 실패 사례로 들어 그 성공 요인과 실패 요인들을 분석하고, 특히 최근 종영한 드라마 <정년이>를 대상으로 하여 심층적으로 탐구하고자 한다.

¹ 정혜지, 웹툰에서 드라마로 매체전환시 캐릭터 변화 연구, 영상문화콘텐츠연구 통권 제9집, 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원, 2015. 12., 2쪽.

2. 웹툰 리메이크의 현황

2.1. 드라마 리메이크를 통해 실사화된 웹툰

각종 플랫폼 매체에서 연재되는 디지털 만화인 웹툰은 손쉽게 볼 수 있는 스마트폰 속 만화책을 넘어 영상 매체 콘텐츠를 이끄는 장르가 되었다. 국내 기준 2006년 만화책 <궁>을 원작으로 리메이크 드라마가 나온 것을 시작으로 웹툰 원작을 기반으로 한 리메이크 드라마가 다양한 매체(방송국드라마, 웹드라마, ott드라마)를 통해 나왔다. 2006년 이후 평균적으로 1년에 최소 3편~5편 정도의 웹툰이 드라마로 제작되어 2014년부터 2024년까지 최근 10년 정도의 기간 동안에 무려 160편이나 제작되었다.

이러한 경향은 앞으로도 계속 될 것으로 보인다. 2020년 이후 웹툰을 원작으로 한 드라마 리메이크작 중 인지도와 화제성, 유의미한 결과가 있었던 작품 위주로 <표 1>과 같이 정리해 보았다.

방송 기간	제목	방송국	원작
2024	조명가게	디즈니+	강풀의<조명가게>
	정년이	TVN	서이레,나문 <정년이>
2023	무빙	디즈니+	강풀 <무빙>
	정신병동에도 아침이 와요	Netflix	이라하 <정신병동에도 아침이 와요>
2022	유미의 세포들 시즌2	Tving	이동건 <유미의 세포들>
	지금 우리 학교는	Netflix	주동근 <지금 우리 학교는>
2021	D.P	Netflix	김보통 <D.P 개의 날>
2020	스위트홈	Netflix	김칸비, 황영찬 <스위트홈>

<표 1> 웹툰 원작으로 한 리메이크 드라마 목록 2020~2024

드라마 제작사 관계자는 “플랫폼이 다양해지고 제작 편수도 늘었으나 역으로 새롭고 팬층은 이야기는 점점 더 찾기 어려워지고 있다. 드라마 영화를 막론하고 제작자들 모두가 ‘좋은 스토리’ 찾기에 열을 올리고 있다. 이런 상황에서 인기 웹툰이나 웹 소설 등은 이미 스토리가 검증됐다는 점에서 현재로서는 가장 선호

되는 원작”이라고 말했다. 카카오엔터 관계자는 “카카오엔터 IP(지적재산) 기반 영상화 작품이 좋은 반응을 얻으면서, 원작도 다시금 조명 받는 선순환을 그리고 있다. 원작 스토리가 지닌 방대한 힘과 영상의 훌륭한 기획, 연출, 제작이 고루 어우러져 훌륭한 시너지를 일으킨 것”이라며 “앞으로도 양질의 스토리 IP에 대한 지속적인 확보 및 투자를 통해 IP 시너지를 극대화하는 것은 물론, ‘사내 맞선’, ‘남남’과 같이 밸류체인을 강화한 프로젝트도 계속 선보일 예정”이라고 밝혔다.²

2.2 리메이크의 성공 사례와 실패 사례

리메이크의 성공 사례로 최근 방영작 기준 드라마 <유미의 세포들>과 <무빙>이 대중적으로도 인기를 얻고 시즌제로 까지 제작이 되었다. 시청률 조사 회사 닐슨코리아에 따르면 <유미의 세포들> 시즌1 최종화 시청률은 수도권 가구 평균 2.8% 최고 3.5%, 전국 가구 평균 2.5% 최고 3.2%를 기록했다. tvN 표적인 남녀 2049 시청률에서는 수도권 기준 평균 2.3% 최고 2.8%, 전국 기준 평균 2.0% 최고 2.5%로 케이블과 종편을 포함한 같은 시간대 1위를 지켰다.³ 디즈니플러스(+) 드라마 <무빙>이 2023년 통합 콘텐츠 랭킹 1위(키노라이츠 기준)를 기록했다. 무빙은 2023년 8월부터 관련 랭킹에서 8주간 1위라는 기록을 세웠다. ‘무빙’은 OTT 디즈니+의 국내 서비스작 중 한국과 글로벌 콘텐츠를 통틀어 공개 첫 주 최다 시청 시간 1위, 미국 홀루 공개 첫 주 한국 오리지널 시리즈 시청 시간 1위 등 전세계적인 반응을 얻었다. 드라마의 인기로 8년 전인 2015년에 종영한 웹툰 ‘무빙’도 인기 역주행 하였다. 방영 전 대비 일 평균 매출도 카카오페이지와 카카오웹툰에서 각 12배, 8배 가량 대폭 상승했다. 조회수로는 각각 22배, 9배 상승했다.⁴

반면에 실패한 리메이크작 사례인 <낮에 뜨는 달>은 15일 시청률 조사 회사 닐슨코리아에 따르면 최종화 시청률은 1.9%로 집계됐다.⁵

3. 리메이크의 성공 사례와 실패 사례 분석

² 성정은, ‘무빙’ 1위 찍자 원작 웹툰 매출 12배 뛰었다...이런게 ‘원원’, 매일경제, 2023. 08. 30.,

<<https://www.mk.co.kr/news/culture/10818367>>

³ 최송희, [간밤의 TV] 주인공은 한 명...‘유미의 세포들’이 지우고, 남긴 것들, 아주경제, 2021. 10. 31.,

<<https://www.ajunews.com/view/20211031130723089>>

⁴ 성정은, 앞의 글.

⁵ 오명연, 원작과는 다른 재해석 낮에 뜨는 달...1.9%로 종영, 한국경제, 2023. 12. 15.,

<<https://www.hankyung.com/article/202312158439Y>>

3.1. 성공한 리메이크작과 실패한 리메이크작

리메이크 작품의 가장 두드러지는 이점은 제작자의 입장에서는 어느 정도 성공한 원작에서 시작해 스토리의 흥행성 부문에서 안정적인 성과를 기대 할 수 있고, 제작비가 절감 된다는 점에서 경제적 이점 또한 있다.(김종화,2006) 방송사의 경우 원작의 기존 팬덤을 통해 시청률 확보가 용이하다고 생각하는 경향이 있다. 이러한 이점들을 때문에 많은 리메이크작들이 나오고 있지만 모든 작품들이 이러한 이점들을 당연하게 누릴 수 있는 것은 아니다. 웹툰 원작 리메이크가 성공한 사례와 그 이유를 알아보려고 한다.

웹툰은 보통 주1회 연재로 한 회차의 분량이 드라마의 한 회차 분량보다 짧다. 하지만 평균적으로 웹툰의 연재 기간은 드라마 방영 기간보다 길고 그 긴 시간 동안 축적된 분량에 비해 드라마의 분량은 짧다. 그렇기에 웹툰의 드라마화에서 각색은 필수적인데 이 '각색'의 방향이 관건이자 리메이크의 고질적인 문제점 중 하나이다. 웹 만화 형식인 웹툰은 세로나 가로 스크롤을 넘겨 컷 형식으로 장면들을 그려내는데 드라마는 영상이다. 웹툰의 만화적인 장면들을 현실과 이질감 들지 않게 하되 원작의 느낌은 녹여내어 '연출'해야한다. 웹툰에서 드라마로 매체가 바뀌면서 크게 달라진 것은 2차원의 평면 웹툰 속 캐릭터들이 3차원의 인물로 살아 움직인다는 것이다. 이와 관련하여 '싱크로울' 이야기도 빼놓을 수 없다. 웹툰이라는 매체에서 드라마로 갈 때 넘어야 할 가장 큰 산과 같은 고비는 캐릭터와 배우의 싱크로울이다. 말풍선 속 대사, 독백, 서사 속 드러나는 캐릭터의 성격과 같은 내적 싱크로울과 캐릭터의 디자인, 즉 생김새와 배우의 외모의 유사도와 같은 외적 싱크로울이다. 내적 싱크로울은 배우의 연기력과 감독의 연출, 극의 장면들을 채우는 음악을 통해 최대한 흡사하게 묘사할 수 있다. 외적 싱크로울은 메이크업, 헤어 분장, 의상으로 흡사하게 연출할 수 있다. 외적 싱크로울은 시각적인 것이라 개개인마다 의견이 다른 주관적인 기준일 수도 있지만 원작을 아는 사람의 입장에서는 드라마의 첫인상이자 드라마의 몰입감과 직결되는 부분이기에 중요하다. 이러한 리메이크화의 핵심 부분들을 어떻게 다루느냐가 작품의 성공요인이 될수도, 실패요인이 될 수도 있다.

3.2. 성공한 리메이크 사례

3.2.1. 성공한 리메이크 <유미의 세포들>

드라마 <유미의 세포들>은 성공한 리메이크작이지만 방영 전부터 방영 초반까지는 주인공 김유미와 배우 김고은의 낮은 싱크로울에 대해 호불호가 갈렸다. 하지만 주인공 김유미의 싱크로울에 대한 부정적인 의견들은 다른 배우들의 높은 싱크로울과 원작 캐릭터가 현실에서 살아 움직이는 듯한 배우들의 섬세한 연기력으로 수그러들었다. 드라마의 연출은 참신했고 각색은 영리했다. 주인공 유미의 '세포들'과 세포 마을에 관련된 장면들을 그대로 구현하기 위해 국내 드라마 최초로 3D 애니메이션을 결합했다. 웹툰이기에 가능하다

고 여겨지던 원작의 연출들 중 인상적인 장면들은 드라마에서도 그대로 연출했다.



<그림 1> 드라마 유바비와 원작 유바비의 싱크로율



<그림 2> 드라마 구웅과 원작 구웅의 싱크로율

각색 부분에서는 원작에서 등장하는 갈등이나 조연 캐릭터들의 자잘한 악행 에피소드들을 축약하거나 순화했다. 원작의 초반부에서 독자들의 분노를 일으켰지만 악인까지는 아니며 후반부에는 미운정이 드는 캐릭터인 루비 캐릭터의 부정적인 속성들을 순화하고 솔직하고 재미있는 특성에 집중해 주인공 김유미와의 관계성에서 좋은 쪽으로 작용하게 그려냈다. 주인공 김유미의 다정하고 멋진 이상적인 남자친구로 엄청난 인기가 있다가 환승 이별(사귀던 애인과 헤어지고 얼마 지나지 않아 다른 연인을 만나는 일)로 유미와 헤어지는 결말로 많은 원성과 원작 스토리에 대한 아쉬움까지 자아냈던 유바비 캐릭터도 드라마에서는 순화되었다. 유바비의 환승 이별 후 연애 상대이자 주인공 김유미와 유미의 세포들에 이입한 독자들에게 최악의 캐릭터인 유다은의 비중도 축소했다. 대신 주인공 김유미와 유미의 세포들에 집중해 원작의 세세한 이야기들을 최대한 담아내고 원작에선 짧게 지나갔지만 의미 있었던 에피소드들은 더 자세하게 드라마만의 방식으로 풀어냈다.

원작의 메시지와 정서를 그대로 담은 각색과 연출로 방영전의 부정적인 우려들은 사라졌고 결과적으로는 원작 웹툰만큼 많은 인기를 얻었다. 평범한 30대 직장인 김유미의 일상과 그녀의 다양한 속마음을 표현하는 ‘유미의 세포들’이 원작에서 많은 공감을 자아내며 인기 있었던 요소인데, 드라마는 이러한 원작의 핵

심을 최대한 보존해서 그대로 구현했다.



<그림 3> 웹툰과 드라마의 유미와 유미의 세포들

결국 <유미의 세포들>은 드라마 호흡에 맞게 각색하되 원작의 가치는 보존, 원작만의 특색 있는 연출을 드라마 매체 형식의 장점과 결합한 뛰어난 영상화, 배우들의 우수한 싱크로율과 연기력. 리메이크작의 주요 과제인 삼박자를 갖춰 원작의 독자들과 드라마의 시청자 모두를 만족시켰고 이는 시즌2 제작과 흥행으로 이어졌다.

3.2.2. 성공한 리메이크 <무빙>

<무빙>은 드라마와 웹툰이 쌍방 윈윈한 작품이다. 드라마는 공개 전부터 초호화 캐스팅과 총 제작비 650억원의 자본, 인기 웹툰을 원작으로 했다는 점에서 시청자들의 관심과 기대를 받았다. 그렇다고 해서 인기 있는 원작, 톱스타들의 출연, 거액의 제작비가 드라마 <무빙>의 절대적인 성공 요인 이라고 보기는 어렵다. 드라마는 원작의 모든 것을 담아내려고 했고 실제로 원작을 하나부터 열까지 그대로 구현했다. 드라마 <무빙>이 다른 리메이크작과 다른 특이점이 있는데, 바로 원작 작가 강풀이 직접 드라마의 각본을 썼다는 것이다. 드라마 제작사 측에서 먼저 원작자에게 드라마 각본가 제안을 했고 원작자는 각종 드라마와 드라마 각본을 보며 공부해서 드라마 <무빙>의 각본을 담당하여 작품의 처음부터 끝까지 함께 참여했다. 그 누구보다 원작을 잘 이해하고 있는 원작자가 드라마의 각색에 참여했기에 리메이크의 고질적인 각색 문제나 원작 스토리 파괴에 대한 시청자들의 걱정은 없었고 최종적으로도 드라마 각색에 대한 부정적인 평가는 거의 없었다.

<무빙>은 다양한 캐릭터들이 등장하는 군상물에 각각의 캐릭터마다 가지고 있는 고유의 서사들이 풍부한데 이러한 것들을 오히려 드라마에서 더 풍부하게 그려냈다. 원작자이자 각본가인 작가의 역량 덕분이기도 하지만 충분한 제작비, 기술 지원을 하고 창작자의 의사를 존중해 간섭을 하지 않는 ott 자체 제작 콘텐츠만의 이점이 웹툰 리메이크 드라마에서 크게 빛을 발한 것이다.

인류애, 가족의 사랑이 주된 주제이기는 하나 원작의 장르적 특성 중 하나가 액션 판타지였던 만큼 드라마에서도 많은 액션신과 cg장면들이 있었다. 원작자이자 드라마 각본가인 작가는 웹툰 작업의 한계 때문에 그리지 못했던 장면들을 드라마에서 실현시켰다. 2d인 웹툰에서는 매체적 특성이나 작업 과정의 한계 때문에 덜어냈던 것들을 3차원의 매체인 드라마에서 구애 없이 표현한 것이다.

드라마와 원작의 높은 싱크로율 또한 화제였다. 뛰어난 작화 보다는 스토리가 핵심인 원작의 특성이 실사화 싱크로율의 부담을 덜어 준 것도 있겠지만, 드라마의 배우들은 캐릭터들의 외모와 성격, 분위기를 완벽하게 살려내기 위해 30kg증량을 하는 등의 과정을 거쳐 많은 관심과 호평을 받았다.



<그림 4> <무빙> 원작과 드라마의 싱크로율. 김봉석과 장희수

3.3. 실패한 리메이크 사례

3.3.1. 실패한 리메이크 <낮에 뜨는 달>

드라마 <낮에 뜨는 달>의 원작 웹툰은 연재 당시 시대극 부문 1위를 했으며, 2023년 누적 조회수 7억뷰로 시간이 지날수록 입소문이 나면서 연재 종료 후 몇 년이 지난 현재도 많은 사랑을 받고 있는 웹툰이다. 원작의 팬층도 탄탄하고 드라마화가 확정 되었을 때부터 많은 관심이 있었지만 막상 리메이크화 된 드라마는 무관심 속에 종영을 했다.

원작의 줄거리는 1500년전 삼국 시대 신라 귀족 도하와 신라에 의해 멸망한 대가야 귀족 한리타의 악연 같은 사랑이 현대에서까지 이어지는 환생 로맨스물이다. 로맨스 장르다운 수려한 작화, 아름다운 외모의 캐릭터들, 주인공들의 애절한 서사와 명대사가 유명하고 원작의 팬층을 만든 요소이다. 그런데 드라마 <낮에 뜨는 달>은 원작에서 평범한 대학생이었던 강영화를 소방구조대원으로, 고등학생이었던 한준오를 톱스타로, 그 외에 다른 등장인물들의 설정도 각색을 통해 많이 바꿨다. 온라인에선 ‘이름 빼고 다 바뀐 것 아니냐’는

추측이 나올 정도⁶로 캐릭터의 나이나 직업 같은 기본적인 설정부터 캐릭터간의 관계성까지 각색이 대거 이뤄졌다. 원작의 애절한 서사는 드라마의 각본이나 연출 그 어디에서도 찾아 볼 수 없다는 점에서 원작을 본 시청자들은 돌아섰다. 각색을 확실하게 했다고 해서 드라마만의 고유한 서사가 있다던가 이야기의 흡입력이 있는 것도 아니라 시청자들을 사로잡지 못했다. 배우들의 싱크로율도 원작의 높은 인기와 관심 때문에 걱정과 우려, 다양한 의견들이 있었다. 이점은 앞서 서술했듯이 배우의 연기력이나 의상, 헤어스타일과 같은 것으로 싱크로율을 보완할 수 있다. 하지만 드라마의 연출과 배우들의 연기력은 허술했고 정서와는 동떨어진 각색과 연출로 원작의 명성으로 인한 1화의 관심은 이어지지 못하며 1%대의 저조한 시청률을 오가다 막을 내렸다.

4. <정년이> 리메이크 고찰

드라마 <정년이>는 서이레와 나몬의 웹툰 <정년이>를 원작으로 정지인 감독이 메가폰을 잡고 김태리 신예은 정은채 등 출연한 TVN 방영 드라마 이다. <정년이>의 전국 시청률(닐슨 코리아 집계)은 지난 10월 12일 첫 화 4.8%로 출발해 2~3화에서 약 두 배로 뛰더니 10화엔 14.5%로 같은 시간대 전 채널 중 1위를 기록했다. 유튜브 등 각종 플랫폼에서의 영상 누적 조회수는 약 4억2000만뷰. 온라인동영상서비스(OTT) 검색 및 추천 플랫폼 키노라이츠의 인기도 집계에서도 11월 1~2주차 연속 1위를 기록했다.⁷ 방영 후 꾸준한 상승세를 타다가 최고시청률(16.5%)을 기록하며 증명했다.⁸ 방영 도중 화제성이나 대중적인 반응, 드라마의 팬덤도 좋았던 작품이다. 인기는 원작으로 다시 이어져 웹툰 조회수를 13배나 올리는 성과도 냈다.⁹

⁶ 이은호, 이름 빼고 다 바뀌었다? 드라마 '낮에 뜨는 달' 미리 엿보니, 쿠키뉴스, 2023. 11. 01., <https://m.kukinews.com/article/view/kuk202311010192#_enliple>

⁷ 송윤경, 드라마인가, 공연인가...안방의 눈과 귀 사로잡은 '정년이', 경향신문, 2024. 11. 16., <<https://www.khan.co.kr/article/202411160900071>>

⁸ 김경윤, 마지막 무대서 찬란히 빛난 국극의 왕자...'정년이' 16.5%로 증명, 연합뉴스, 2024. 11. 18., <<https://www.yna.co.kr/view/AKR20241118027200005>>

⁹ 윤정민, '정년이' 글로벌 흥행에 원작 웹툰 조회수도 13배 '굉충', 뉴시스, 2024. 11. 09., <<https://v.daum.net/v/20241109140010444>>



<그림 5> 드라마 <정년이>와 웹툰 <정년이>

4.1. 캐릭터의 싱크로율

드라마 <정년이>와 원작 이미지의 싱크로율은 매우 좋은 편이다. 웹툰 연재 당시부터 꾸준히 윤정년과 닮은 꼴로 언급되며 실사화 같다는 의견이 많았던 배우 김태리와 윤정년의 싱크로율은 <그림>을 통해 확인할 수 있다. 원작자도 윤정년 캐릭터 디자인 과정에서 김태리를 참고했다고 밝힌 바가 있다는 점에서 웹툰 윤정년과 드라마 윤정년의 외적 싱크로율은 훌륭하다. 허영서 역의 신예은, 문옥경 역의 정은채, 서혜랑 역의 정은채, 홍주란 역의 우다비 등 드라마 <정년이>와 원작 웹툰 <정년이>의 실사화 싱크로율은 방영 전부터 종영을 한 지금까지 우수하다는 평가가 많다.



<그림 6>, <그림 7>, <그림 8> <정년이> 싱크로율 비교

주인공 윤정년 역의 김태리와 문옥경 역의 정은채는 원작 캐릭터의 헤어스타일에 맞게 숏컷으로 잘라서 웹툰에서 튀어나온 듯한 싱크로율을 보여줬다. 또한 윤정년 역의 김태리는 천부적 재능을 가진 소리꾼 윤정년을 연기하기 위해 3년간 판소리를 배웠고, 전라도 출신 인물의 억양을 자연스럽게 구사하기 위해 주

2~3회씩 목포에서 사투리 수업을 받았다고 했다.¹⁰ 매란국극단의 남자 주연을 도맡는 문옥경 역의정은 최고의 국극 왕자로 불리는 캐릭터를 구현하기 위해 6개월이 넘는 기간 동안 촬영장 밖에서도 남자 옷을 입으며 남성적인 움직임을 체득하려 노력했으며, 극 중에서 입는 스리피스 정장 같은 남성복을 근사하게 소화하기 위해 어깨 운동도 했다고 인터뷰했다.¹¹ 이밖에 다른 배우들도 매란국극단 소속 단원 캐릭터를 소화해내기 위해 헤어스타일 변신을 하고 실감 나는 공연 장면을 위해 직접 소리와 무용, 국극을 배우고 촬영이 없는 날에는 단체 연습을 통해 합을 맞췄다. 이러한 배우들의 열정과 노력은 캐릭터와 혼연일체 된 연기로 드러났고 드라마의 흥행에 영향을 미쳤다.

4.2. 연출

앞에서 서술한 바와 같이 높은 캐릭터 싱크로율을 보여주는 배우들과 더불어 드라마의 흥행을 불러일으키는 요인에는 드라마의 연출이 있다. 드라마는 여성 배우들이 현대의 뮤지컬처럼 춤과 노래, 연기를 하는 여성 국극의 매력을 표현하기 위해 극중극(극 안에서 진행되는 극) 형태를 적극 활용 했다. 국극 공연 장면이 있는 회차에서 극중극 장면은 평균적으로 20분정도의 분량을 할애했는데, 한 화 분량이 대략 70분 정도 인 것을 감안하면 그중 1/3가량을 국극 공연을 보여 주는 데 쓴 것으로 국극 장면에 중점을 둔 것을 알 수 있다. 또한 제작진은 유튜브 드라마 공식 채널에 공연 실황 영상을 따로 제공하여 시청자가 국극과 드라마에 대한 관심과 애정을 높이는 데 가세했다.



<그림 9>, <그림 10> tvN 유튜브 채널에 올라온 정년이 공연 실황 영상

드라마는 12부작 동안 <춘향전>, <자명고>, <바보와 공주>, <쌍탑전설> 총 4개의 무대를 보여주는데 배우

¹⁰ 김형주, 3년 연마한 김태리 판소리...드라마 '정년이' 돌풍, 매일경제, 2023. 10. 25.,

<<https://www.mk.co.kr/news/culture/11150164>>

¹¹ 강선애, "김태리가 곧 윤정년"...'정년이'의 소리, 모두 김태리가 했다고?, 스포스프리미어, 2024. 10. 31.,

<https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N1007853121>

와 제작진은 하나의 무대를 완성하기까지 짧게는 3개월, 길게는 1년이상 공을 들였다고 한다.¹² 화려한 무대 연출과 미술, 소품, 분장, 의상 등을 활용해 각각의 국극에 어울리게 연출하여 무대 위의 배우들과 공연장면을 더욱 빛나게 하고 몰입감을 높였다.



<그림 11>, <그림 12> <정년이> 속 국극 공연 장면

4.3. 각색

앞에서 분석했던 캐릭터의 싱크로율과 연출이 드라마의 성공 요인이었다면 드라마 <정년이>의 각색은 가장 아쉬운 부분이고 비판할 요지가 뚜렷한 부분이다. 드라마의 각색을 분석하기 위해 먼저 원작 웹툰<정년이>의 줄거리와 캐릭터, 서사 구조의 핵심, 문학적 가치에 대해 이야기 해보고자 한다.

웹툰 <정년이>는 1956년 한국전쟁 직후를 배경으로, 당시 인기 있던 ‘여성 국극’을 소재로 자신의 꿈을 쟁취하기 위해 노력하는 여성들의 모습을 그리며, 가부장제에 저항하고 자유와 사랑을 찾아가는 여성들의 이야기를 담았다. 타고난 재능을 가진 목포 소녀 윤정년이 매란국극단에 들어가서 여성국극 배우로 성장하는 원작의 이야기는 드라마에서도 이어지지만, 원작이 여성국극과 함께 담아낸 가부장제에 맞서 해방을 이루는 여성 주체들의 페미니즘적 서사는 드라마에서 찾아볼 수 없다. 독자들에게 많은 사랑을 받았던 주인공 윤정년과 권부용의 귀어 로맨스도 드라마에서는 볼 수 없다. 드라마에서 페미니즘, 귀어 서사화 함께 사라진 인물이 있는데 바로 '권부용'이다. 드라마의 각색 방향과 권부용 캐릭터 삭제에 대한 드라마 감독의 생각은 “부용이는 정말 고심했던 캐릭터다. 하지만 <대장금>의 장금과 금영처럼, <정년이>는 정년과 영서의 관계에 집중할 필요가 있다고 판단했다. 이 둘의 관계는 매란국극단 단장인 소복과 정년이의 어머니 용례의 관계에 뿌리를 두고 있기도 하다. 각색 과정에서 부용이는 사라졌지만, 부용이가 갖고 있던 정서는 다른

¹² 조현주, [인터뷰] '정년이' PD가 밝힌 제작기, '국극 연출'부터 '과장된 캐릭터'까지, 맥스무비, 2024. 11. 27., <<https://www.maxmovie.com/news/440510>>

캐릭터에 녹여내는 식으로 최대한 살리려고 했다. 바라는 게 있다면 드라마를 보고 재미와 호기심을 느낀 시청자들이 원작으로 옮겨 가 원작의 세계관까지 같이 즐겨 주는 것이다. 그렇게 된다면 더 바랄 게 없겠다.”¹³라는 인터뷰에서 확인 할 수 있다. 그러나 웹툰의 스토리를 담당한 서이레 작가는 <정년이>와 관련된 인터뷰에서, 이 작품의 집필 의도가 여성 중심적 인간 이해의 선포와 변증에 있다는 것을 누차 강조했다. 이 점에서 원작은 작품 전체가 한국 페미니즘에 대한 헌사라고 볼 수 있다.¹⁴ 드라마는 원작의 여성 서사와 여성국극이라는 주제 중에 여성국극에 집중하기 위해 여성 서사를 지운 것이다. 여기서 여성 서사는 시대와 가부장제에 굴하지 않고 자신만의 길을 걷는 주체적인 여성들의 이야기, 동성애, 궁극적인 목표인 페미니즘을 말한다. 매란국극단원이 아니기에 드라마 스토리 전개상 한 그릇에 담기 까다로운 캐릭터인 권부용만 삭제했다고 볼 수도 있지만, 결과적으로는 원작의 핵심 메시지인 페미니즘 서사와 주인공 윤정년과 권부용의 관계성도 같이 사라졌고, 이는 연쇄적으로 주인공 캐릭터까지 납작해지고 설득력이 부족하게 만들었다.

대체 ‘권부용’이라는 캐릭터가 ‘정년이’에게 어떤 존재이길래 각색 문제와 함께 화두에 오른 것일까? 권부용은 여성을 좋아하는 동성애자로 정년의 1호 팬이자 친구를 넘어 로맨스를 그려내는 인물이다. 또한 글 쓰기를 좋아해 작가를 꿈꾸며 극본을 집필하고 원작과 드라마 후반부에 나오는 쌍탑전설이 권부용이 집필한 극이다. 독공을 하다 목이 부러져 소리를 그만둔 정년을 다시 극단으로 데려온 것도 부용이다. 정년과 함께 서사를 이끌어 가는 핵심 인물을 단순히 시청자가 ‘영서’와의 경쟁 구도에 집중할 수 있게 하기 위해 삭제했다는 제작진의 의도는 비약해 보일 수밖에 없다.¹⁵ 원작은 여성 서사를 전체적으로 아우르긴 하지만 중심 소재인 여성국극을 끌고 나가는 건 주인공 윤정년과 매란국극단이었고, 퀴어 요소를 포함한 페미니즘적 서사를 이끄는 것은 권부용이었다. 여성인 윤정년을 사랑하고 여성 억압 현실에 맞서 저항하고 끝내 가부장제로부터 벗어난 캐릭터인 권부용을 삭제한 것에 대해 원작의 팬들은 삭제 이유가 윤정년과 권부용의 퀴어러브라인 때문이 아니냐는 추측과 함께 실망하고 분노했다. 하지만 드라마가 공개 되고 결말을 향해갈 수록, 권부용의 삭제는 동성애 코드 배척의 문제보다 여성 서사 지우기의 문제로 연결된다는 것이 드러났다. 삭제한 권부용 캐릭터의 퀴어적 요소는 윤정년과 매란국극단 인물들의 관계성에 녹여냈지만 그마저도

¹³ 조현나, [기획] 아마도 이걸 불가항력 - 드라마 <정년이> 미리보기, 씨네21, 2024. 08. 22.,

<http://m.cine21.com/news/view/?mag_id=105697>

¹⁴ 박옥주, <정년이>: 한국형 페미니즘과 폐쇄적 여성우위, 그리고 동덕여대 사태, 크리스천투데이, 2024. 12. 02., <<https://www.christiantoday.co.kr/news/365238>>

¹⁵ 최태림, [Opinion] 드라마 ‘정년이’가 지운 여성의 리얼리즘, 아트인사이트, 2024. 11. 09., <<https://www.artinsight.co.kr/news/view.php?no=72696>>

여자들의 우정과 워맨스(woman+romance)의 카테고리로 받아들이는 시청자들이 있었고 결과적으로는 반쪽 짜리 귀여웠다. 권부용의 서사가 사라지면서, 원작이 가지고 있던 그 시대의 여성들이 겪은 여성 억압과 인물들이 그에 맞서 싸워나가며 마침내 사랑과 자신의 꿈을 쟁취하는 장면 또한 드라마에서는 볼 수 없었고, 이에 원작을 본 시청자들은 허무함과 배신감을 느낀 것이다.



<그림 13> 웹툰 <정년이>의 권부용

윤정년과 허영서를 비롯한 매란극극단 캐릭터들의 서사에도 방해물이 존재하지만 여성극극 배우인 이들이 넘어야 할 역경은 자기 자신과 국극을 하는 과정에서 발생한다. 하지만 권부용이 마주하는 역경은 가부장제에 억압당하는 자유와 권리, 동성애 혐오이다. 권부용은 남편에게 극본을 도용 당해 커리어를 빼앗긴 어머니 이경숙의 불행을 대물림 당하려는 상황 속에 있었지만 그 불행을 끊었다. 이러한 권부용의 서사는 실제로 가부장제 사회 속에서 남성에게 자리와 업적을 빼앗겨 온 여성들의 역사를 상기 시켜 작품의 인상 깊은 서사 구조로 평가되었다. 조혜영 문화평론가는 "부용은 여성 문인으로, 이름을 빼앗긴 채 남편의 유명 작가로 살았던 어머니와는 달리 자신의 이름을 지키며 국극 대본을 써내려가는 인물"이라며 "그런 부용을 없앴다는 건, 페미니즘적 맥락을 삭제해버린 것이나 마찬가지"라고 말했다.¹⁶

권부용을 삭제 하고 여성극극에 집중한 드라마는 타고난 소리꾼 목포 소녀 윤정년이 별천지 서울로 상경해 매란극극단에 입성하면서부터 벌어지는 사건에 집중해 이야기를 전개했다. 드라마에서 중점적으로 그려낸 관계성은 주인공 윤정년과 라이벌 허영서의 선의의 경쟁구도, 윤정년의 어머니 채공선의 모녀 관계, 윤정년-허영서의 구도와 겹치는 채공선과 매란극극단장 강소복의 과거사, 윤정년과 서로를 응원하고 의지하는 홍주란의 우정과 사랑 이다. 하지만 드라마는 중반부터 드라마만이 이야기나 캐릭터 간의 관계성도 개

¹⁶ 박지윤, "극극단 거처가 요정이 되다니..." 정년이 '원작 파괴' 결말 논란, 한국일보, 2024. 11. 22., <<https://v.daum.net/v/20241122090003030>>

연성이 부족하다는 비판이 있었다. 원작에 비해 허술한 각색은 결말에 다다를 수록 드러나다가 마지막회에 정점을 찍었다. 원작의 권부용 대신 윤정년과 러브라인을 형성했던 홍주란은 가족의 생계를 위해 희생하라는 어머니의 강요로 국극을 포기하고 팔려가듯 매매혼을 한다. 이 부분은 맥락상 원작 권부용의 서사에서 조각내 만든 이야기지만, 강제적인 결혼으로부터 벗어나 자유롭게 자신의 꿈을 이루고 사랑을 쟁취하는 결말을 맞이한 권부용의 서사와 모순되며 원작의 메시지를 변질 시켰다. 게다가 국극 무대에 대한 애정과 열정이 있는 연구생이자 결말에는 허영서와 함께 스타 국극 배우가 되는 홍주란이라는 인물의 고유성이 드라마의 '권부용 서사 녹여내기'에 사라진 것이다. 이와 관련하여 조혜영 문화평론가는 "만약 감독의 말대로 주란이가 부용의 맥락을 이어받은 캐릭터라면, 결혼이 아닌 다른 선택을 했어야 한다고 본다"고 지적했다.¹⁷ 드라마 각색의 논란은 캐릭터의 변질에서 그치지 않고 매란국극단의 결말까지 이어진다. 매란국극단이 망하고 국극 연구생들이 기거하며 함께 소리 연습을 하던 한옥은 요정(料亭)을 만들겠다는 이들에게 팔린다. 당시 요정은 남성 손님들이 여성 접대부의 시중을 받으며 고급 요리를 먹고 성매매 알선까지 이뤄지던 곳이었다.¹⁸ 남성 소리꾼에 밀려 기생 소리 듣던 여성 예인들이 모여 만든 여성 국극단이 망하고 그 자리에 성매매 업소가 들어오는 결말은 원작 모욕이라는 반응이 나올 수 밖에 없다.

각색은 드라마와 웹툰의 매체적 특성 차이에서 오는 간극을 메꾸기 위해 리메이크에서 반드시 필요한 것이다. <정년이>의 경우도 원작은 137화의 장편으로 느린 호흡 속에 섬세하게 이야기를 전개할 수 있었지만, 12부작인 드라마는 한정된 분량 때문에 어쩔 수 없이 원작의 여러 부분을 삭제하거나 생략하며 각색할 수 밖에 없었을 것이다. 그렇지만 드라마 각색의 비판은 단순히 원작의 내용과 달라졌다는 이유로 생겼다고 볼 수 없다. 페미니즘적 서사를 가지고 있는 권부용은 지워져 작품의 여성 서사는 흐려졌는데, 가부장제를 상징하는 권부용의 아버지는 드라마에 남아 조연으로 등장하고, 권부용의 대사는 원작에서의 의미와 다르게 변질되어 간간히 등장했다. 이처럼 모순적인 드라마의 모습은 시청자들의 원성과 비판을 야기했다. 권부용이 윤정년 못지않은 비중을 가진 캐릭터여서 대표적으로 언급이 되지만, 권부용의 삭제 외에도 원작에서 각자의 의미 있는 이야기를 가지고 있었던 조연 캐릭터들이 드라마에서는 그저 주인공의 익살스러움을 돋보이게 하기 위한 장치, 가벼운 요소로 소모된 지점들이 아쉬움을 낳은 것이다. 원작의 중요한 흐름과는 관계없는 장면들이 불필요하게 길게 나온 것도 같은 맥락에서 아쉬움을 남겼다. 차라리 그런 장면들을 줄이고 원작의 의미 있는 캐릭터와 이야기에 더 집중했다면 좋은 각색이 될 수 있었을 것 같다는 의견이 많았다. 전문가들은 드라마의 각색 논란에 대해 "시청자들의 콘텐츠 소화력을 과소평가한 결과"라고 진단했다.

¹⁷ 위의 글.

¹⁸ 위의 글.

이진송 작가는 "단지 논란이 될 만하다는 이유로 원작의 퀴어·페미니즘 코드를 삭제해 버린 건 회피에 불과하다"며 "누구도 불편하지 않은 작품을 만들겠다는 건 결국 아무 이야기도 하지 않겠다는 뜻이기도 하다"라고 말했다. 이어 "아무리 생소한 퀴어 소재라 하더라도 이야기의 자연스러운 흐름 위에서 등장한다면 자연스럽게 받아들여질 수 있다"며 "대중적 취향이란 무엇인가에 대한 논의를 새롭게 해야 한다"고 지적했다.¹⁹

원작은 '여성국극배우'로 성장하는 윤정년과 '여성'국극, '여성억압'의 시대를 그렸다. 반면에 드라마는 윤정년의 여성'국극배우'로서 '성장기'와 여성 '국극'만을 보여줬다. 신선하고 흥미로운 소재인 '여성 국극'을 바탕으로 한 '여성 서사', 그 서사의 중심에 있는 '퀴어'한 여성 간의 사랑 이야기가 원작의 핵심이고 많은 사랑을 받은 요인이다. 그러나 드라마는 아직 사회적 합의에 도달하지 못한 '퀴어'와 논쟁적 이슈가 생길 수도 있는 '여성 서사'는 두루뭉술하게 회피하는 대신, 지금껏 매체에서 다루지 않은 '여성 국극'을 매력적으로 다루기를 선택했다. 원작 웹툰이 삭제된 여성국극 문화와 퀴어 서사를 다루는 만큼, 드라마도 안정적인 상업적 이익 추구를 넘어 퀴어 여성 서사 가시화라는 공익적 대의를 수행할 기회가 있었다.²⁰ 드라마는 웹툰보다 더 대중적인 매체라는 점에서 원작을 본 사람들은 원작이 담고 있는 유의미한 메시지가 드라마를 통해 보다 효과적으로 전달되고 파급되기를 기대한다. 그런 기대에 부응하지 못한 부분도 이 드라마가 결과적으로 좋은 성적을 받고 흥행했음에도 한계점과 비판점이 거론되는 지점이라고 생각한다.

5. 독자, 시청자들의 반응 분석

높은 싱크로율이 예상되는 캐스팅에도 불구하고 방영 전부터 우려와 비판이 있었다. 방영 중에는 싱크로율과 연기력, 소재와 연출의 좋은 합으로 상승세를 타며 두드러지는 화제성이 있었지만 좋은 반응 만큼이나 각색과 관련한 비판 또한 많았다. 원작을 본 독자이자 시청자들은 주로 원작의 가치를 훼손했다는 것에 아쉬움과 비판의 의견을 표출했다.

정년이 결말 뭐가 제일빡쳐

<https://theqoo.net/dyb/3490023035>

무명의 더쿠 | 02:47 | 조회 수 1444

- 1.매란국극단 망하고 그 건물은 요정집(=오늘날 성매매업소)됨
- 2.주란이 매매혼
- 3.영서 언니 결혼
- 4.국극단원들 다 흩어짐
- 5.정년이는 마당극 배우됨

난 1,2 우열을 가릴수 없다

¹⁹ 위의 글.

<그림 14> 드라마 <정년이>의 최종화 방송 이후, 인터넷 커뮤니티에 올라온 글.

이슈 | 드라마판 <정년이>에서 부용 캐릭터가 삭제된 것이 진짜 진짜 안타까운 이유...

69,544 553

무명의 더쿠 <https://theqoo.net/square/3367437208>

2024.08.18 12:27

정년이에는 크게 3명의 주연이 나오는데

윤정년: 가난하고 배운 것 없지만 재능을 찾고 꿈을 이뤄가는 성장주역캐
허영서: 부유한 명문가 출신의 수재캐

라면

부용이에게 부여된 서사는 엄청 엄청 엄청 현대의 여성들에게도 울림을 주는데 그게 바로 "자신이 이뤄낸 업적/공적을 남성에게 빼앗기고 순종하던 여성이 변모하고 맞서는 서사"이기 때문

<그림15> 방영 전 캐릭터 삭제에 대한 인터넷 커뮤니티의 글

523. 무명의 더쿠 2024-08-18 15:42:25 안봐	
524. 무명의 더쿠 2024-08-18 15:44:52 이런식이면 그냥 판권만 사서 다른 작품을 만들지... 너무 별로임	
525. 무명의 더쿠 2024-08-18 15:48:56 난 그냥 안보려고 그래도 봐야지 했는데 내가 사랑한 캐릭터가 흔적도 없어진거 같아서...	541. 무명의 더쿠 2024-08-18 20:03:37 주연을 라이벌 관계에만 집중하면 너무 뻔한 작품 될 거 같은데 보기 전부터 실망이네 원작에 대한 이해나 예의가 부족해보임
526. 무명의 더쿠 2024-08-18 15:53:22 부용이가 진짜 인기캐인데 이걸 이용할 생각은 못하고 지우다니...	542. 무명의 더쿠 2024-08-18 20:17:13 메인 캐릭 뺄려면 자기가 극본 오리지널로 쓰세요
527. 무명의 더쿠 2024-08-18 15:59:51 삭제된 댓글입니다. (삭제일시: 2024/10/11 16:45:55)	543. 무명의 더쿠 2024-08-18 21:10:47 엑기스 빼기
528. 무명의 더쿠 2024-08-18 16:08:56 예휴 난 강 안보고 말련다	544. 무명의 더쿠 2024-08-18 21:49:37 예 안봐요
529. 무명의 더쿠 2024-08-18 16:18:50 부용이... 자기 서사도 빼앗겼네 현대예술향성이다	

<그림 16>, <그림 17> 권부용 삭제에 대한 원작 독자들의 반응





<그림 18>, <그림 19> 트위터 (X)의 시청자들 반응 트윗

공연 연출 부분과 배우들의 연기력 부분에서는 좋은 반응들도 많았다. 웹툰에서는 활자와 그림으로만 나오는 창을 드라마를 통해 소리와 움직이는 장면으로 보니 몰입력도 좋고 재밌다는 반응들이 SNS와 인터넷 커뮤니티에 올라왔다.

- 5. 무명의 더쿠 2024-10-20 17:28:48
연구생 공연 보다보니 창극을 직접 가서 보면 어떨까 싶은 생각이 들더라
- 6. 무명의 더쿠 2024-10-20 17:29:44
1덕 원작도 나는 유리가면 생각하긴 했음 그런데 디루고자 하는 주제의식은 더 다양함 드라마는 모를이지만
- 7. 무명의 더쿠 2024-10-20 17:30:33
1덕 원작 자체가 유리가면 느낌인듯 ㅋㅋㅋ 암튼 드라마 넘 재밌어
- 8. 무명의 더쿠 2024-10-20 17:37:12
어제 방자연기하는거 완전 몰입해서봄 진짜 대박이야 너무재있어ㅠ
- 9. 무명의 더쿠 2024-10-20 17:39:46
김태리 잘한다
- 10. 무명의 더쿠 2024-10-20 17:50:12
5덕 창극 진짜 재밌어!!!!!! 이럴때 바로 공연 있어야되는데 ㅠㅠ



<그림 > 국극 장면 호평

<그림> 배우들 연기에 대한 호평 (출처X @__onechzn)

5. 결론 및 시사점

지금까지 본 연구에서는 웹툰 원작을 기반으로 한 리메이크 드라마의 현황을 성공 사례와 실패 사례로 나누어 살펴보고 각각의 요인들을 분석한 후, 이를 기반으로 <정년이>의 리메이크에 대해 비판적으로 고찰

해보았다. <정년이>는 높은 시청률과 화제성을 기록하며 흥행 면에서는 성공한 리메이크의 사례로 평가할 수 있지만, 원작의 가치와 메시지를 담지 못했다는 공통된 비판이 나오는 점에서는 웹툰 리메이크의 고질적인 문제점이 분명하게 드러나는 사례로 지적할 수 있다. 웹툰에서 드라마 리메이크로 넘어가는 과정에서 생기는 변화는 불가피한 것이지만, 그 과정에서 제작자는 원작의 주제 의식과 메시지를 깊이 사유하고 핵심 메시지는 최대한 보존하며 이를 드라마 매체의 특성에 맞게 재해석하는 노력이 필요하다. 작품의 흥행 역시 중요한 목표이지만, 원작의 가치를 훼손 하거나 원작의 주제 의식을 왜곡한다면 리메이크의 의미는 퇴색될 수 밖에 없다.

리메이크 작품은 단순히 원작의 인기와 소재를 활용하는 것을 넘어, 새로운 매체 속에서 원작 캐릭터와 문학을 생동감 있게 구현하는 데 진정한 가치를 지닌다. 원작에 대한 깊은 이해나 존중 없이 리메이크를 하게 되면 리메이크의 장점은 단점으로 드라마 제작자들에게 돌아오고 작품의 흥행 또한 힘들어진다는 것을 다시 한번 이 연구를 통해 알 수 있다. 앞으로 제작 될 리메이크 작품들이 이러한 문제를 인식하고 개선하여 리메이크의 긍정적인 측면을 발전시킨다면, 제작자와 시청자들 모두에게 의미 있는 리메이크가 될 것이라고 생각한다.

참고 문헌

강선애, "김태리가 곧 윤정년"...'정년이'의 소리, 모두 김태리가 했다고?, 스포츠프리미어, 2024. 10. 31., <https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N1007853121>

권시운, 트위터, 2024. 10. 20., <<https://x.com/siun0612/status/1847659411780882517?s=46>>

김래기, 트위터, 2024. 11. 18., <<https://x.com/regitwfm/status/1858165500137939404?s=46>>

김형주, 3년 연마한 김태리 판소리...드라마 '정년이' 돌풍, 매일경제, 2023. 10. 25.,

<<https://www.mk.co.kr/news/culture/11150164>>

김경윤, 마지막 무대서 찬란히 빛난 국극의 왕자...'정년이' 16.5%로 종영, 연합뉴스, 2024. 11. 18., <<https://www.yna.co.kr/view/AKR20241118027200005>>

박옥주, <정년이>: 한국형 페미니즘과 폐쇄적 여성우위, 그리고 동덕여대 사태, 크리스천투데이, 2024.

12. 02., <<https://www.christiantoday.co.kr/news/365238>>

박지윤, "국극단 거처가 요정이 되다니..." 정년이 '원작 파괴' 결말 논란, 한국일보, 2024. 11. 22.,
<<https://v.daum.net/v/20241122090003030>>

성정은, '무빙' 1위 짝자 원작 웹툰 매출 12배 뛰었다...이런게 '원원', 매일경제, 2023. 08. 30.,
<<https://www.mk.co.kr/news/culture/10818367>>

송윤경, 드라마인가, 공연인가...안방의 눈과 귀 사로잡은 '정년이', 경향신문, 2024. 11. 16.,
<<https://www.khan.co.kr/article/202411160900071>>

오명연, 원작과는 다른 재해석 낮에 뜨는 달...1.9%로 종영, 한국경제, 2023. 12. 15.,
<<https://www.hankyung.com/article/202312158439Y>>

윤정민, '정년이' 글로벌 흥행에 원작 웹툰 조회수도 13배 '쎈', 뉴스1, 2024. 11. 09.,
<<https://v.daum.net/v/20241109140010444>>

이은호, 이름 빼고 다 바뀌었다? 드라마 '낮에 뜨는 달' 미리 엿보니, 쿠키뉴스, 2023. 11. 01.,
<https://m.kukinews.com/article/view/kuk202311010192#_enliple>

정혜지, 웹툰에서 드라마로 매체전환시 캐릭터 변화 연구, 영상문화콘텐츠연구 통권 제9집, 동국대학교
영상문화콘텐츠연구원, 2015. 12., 2쪽.

<<https://www-dbpia-co-kr.libproxy.smu.ac.kr/pdf/pdfView.do?nodeId=NODE07022094>>

조현나, 아마도 이걸 불가항력 - 드라마 <정년이> 미리보기, 씨네21, 2024. 08. 22.,
<http://m.cine21.com/news/view/?mag_id=105697>

조현주, [인터뷰] '정년이' PD가 밝힌 제작기, '국극 연출'부터 '과장된 캐릭터'까지, 맥스무비, 2024. 11.
27., <<https://www.maxmovie.com/news/440510>>

최송희, [간밤의 TV] 주인공은 한 명...'유미의 세포들'이 지우고, 남긴 것들, 아주경제, 2021. 10. 31.,
<<https://www.ajunews.com/view/20211031130723089>>

최태림, [Opinion] 드라마 '정년이'가 지운 여성의 리얼리즘, 아트인사이트, 2024. 11. 09.,
<<https://www.artinsight.co.kr/news/view.php?no=72696>>

포도, 트위터, 2024. 11. 17., <<https://x.com/podo8713/status/1858157059377967213?s=46>>

@kircheis22, 트위터, 2024. 11. 18.,

<<https://x.com/kircheis22/status/1858351203647894010?s=46>>

의사소통능력개발센터

1020세대의 정보 피로 현상 대처 방안: SNS피로감을 중심으로

목차

1. 서론
 - 1.1. 연구 목적 및 필요성
 - 1.2. 연구 방법 및 글의 구성
 2. 이론적 배경
 - 2.1. 정보 피로 현상과 SNS 피로 증후군의 개념
 - 2.2. 1020세대의 디지털 환경과 심리적 특성
 3. SNS 피로 증후군 실태 조사 결과
 - 3.1. 설문조사 분석 결과
 - 3.1.1. 1020세대의 SNS 사용 조사 결과
 - 3.1.2. 1020세대의 SNS피로감 경험 조사 결과
 - 3.2. 논의/고찰/시사점
 4. 정보 피로 현상 대처 방안
 - 4.1. 디지털 디톡스
 - 4.2. SNS 계정 정리 및 콘텐츠 필터링
 - 4.3. SNS 사용의 목적화
 5. 결론
- 참고 문헌
부록

1. 서론

1.1. 연구 배경과 목적

스마트폰 기술과 산업이 발전하면서 사람들은 하루 중 대부분의 시간에 손에서 폰을 놓지 않고 있다. 휴대폰 하나만 있으면 여가 활동과 각종 정보 수집, 타인과의 소통 등 많은 것을 할 수 있기 때문이다. 이 현상의 최대 수혜자 중 하나가 sns사업이다. 새로운 콘텐츠 또는 사람들과의 교류를 원하는 이들의 욕구를 채워주기 위해 sns는 손색이 없다. 요새는 sns를 하지 않는 사람을 찾는 게 더 어렵다. 상명대학교의 경우, 학교의 학사 정보나 이벤트, 행사와 같은 학사 정보들도 인스타그램같은 소셜 미디어에 올라오니 정보 습득 차원에서라도 sns를 해야 한다. 이는 통계 자료를 통해서도 확인할 수 있다. 한국언론진흥재단의 <2024 소셜미디어 이용자 조사> 결과 발표에 따르면, 사람 한 명이 이용하는 소셜미디어는 평균 4.25개이고, 연령대가 낮을수록 개수가 증가하며 20대는 평균 6.95개의 소셜미디어를 이용한다고 한다.¹⁾

스스로의 욕구에 기반한 것이든 사회적 분위기에 의한 반강제적인 것이든 대부분의 사람들이 sns를 사용하게 되면서 이제껏 없었던 새로운 문제들이 발생하기 시작했다. 가령, sns에서 현실과 유사한 사이버 ‘공간’을 제공함으로써 현실에서 발생하는 언어 폭력이나 스토킹같은 문제들이 온라인 상에서 발생한다. 끊임 없이 몰아치는 정보 속에서 분별력을 잃고 질 나쁜 정보를 신뢰하는 사람이 생기기도 한다. 혹자는 이처럼 sns가 가지고 있는 다양한 부정적 특성에 피로감을 느끼거나 지친다.

실제로 SNS에 대한 피로감에 가짜 뉴스, 사칭 광고 등으로 인한 불신이 더해져 인스타그램과 페이스북의 국내 사용자수가 지속적으로 감소하고 있다는 조사 결과가 발표됐다. 빅데이터 분석 플랫폼 모바일인덱스에 따르면 국내 스마트폰 이용자의 인스타그램 모바일 월간활성이용자는 지난해 12월 2192만명에서 지난 1월 2173만명, 2월 2147만명, 3월 2142만명으로 3개월 연속 감소했다.²⁾

본 연구에서는 특히 sns 이용에 피로감을 느끼는 1020세대들에 초점을 맞추어 내용을 전개하려 한다. sns 사용 빈도가 높은 연령대(10대, 20대)를 대상으로 정하여 sns 사용으로 발생하는 신체적·정신적 고통을 10대와 20대 대상의 설문조사를 통해 확인하고 대응책을 고안해 봄으로써 앞으로 소셜미디어가 더욱 발전하며 필수불가결하게 느껴질 피로감에 대한 해결의 실마리를 얻고자 한다.

1.2. 연구 방법 및 글의 구성

본 연구에서는 정보 피로 현상과 sns 피로 증후군의 개념을 정확히 인지하고, 1020세대의 디지털 환경과 심리적 특성을 알아보기 위해 각종 논문, 통계 자료 및 뉴스 기사를 분석, 요약, 정리하여 연구와 관련된 이론적 배경을 정립하였다. 또한 설문조사를 실시하여 실제 1020세대의 sns 이용 현황과 피로감 경험 정도, 해소 방법 등을 알아보았다. 10대와 20대 청년을 대상의 온라인 설문조사를 대학생 대상 온라인 커뮤니티인 상명대학교 에브리타임과 개인 인스타그램 계정에 게시하여 답변을 얻었다. 설문은 2025년 5월 13일부터 2025년 5월 18일까지 5일간 진행했으며, 총 88명이 설문조사에 참여하였다. 10개로 구성된 설문 문항을 통해 연령대와 성별과 같은 기본 정보, sns 이용 현황, sns 피로감 관련 질문, sns피로 해소 방법

1) <2024 소셜미디어 이용자 조사> 결과 발표, 한국언론진흥재단, 2025.2.06.,

https://www.kpf.or.kr/front/board/boardContentsView.do?board_id=246&contents_id=940a3bc4be914ac2a065b8922021728e

2) 강경주, “나만 짜증나나요”...SNS에 ‘피로감’ 호소하더니 벌어진 일, 한국경제, 2024.4.14.,

<https://www.hankyung.com/article/202404149468i>

에 관한 내용 등을 설문 응답자로부터 수집하여 연구에 사용하였다. 설문조사 문항은 부록에 첨부하였다.

2. 이론적 배경

2.1. 정보 피로 증후군과 sns 피로감의 개념

정보는 현대 사회에서의 한 축을 담당하고 있는 유력한 자원 중 하나이다. 이와 같은 정보화 사회에서는 산업구조도 정보산업·두뇌산업 중심으로 변하고, 인터넷이나 이메일 등 컴퓨터를 통한 정보업무 처리량도 폭증하고 있다고 전문가는 말한다. 이에 따라서 어떤 사람들은 육체적·정신적 스트레스와 피로감, 압박감에 시달리기도 한다. 정보 때문에 발생하는 일종의 ‘정보 피로’인 것이다. 이러한 스트레스 증상을 ‘정보피로증후군’이라 부른다.³⁾

정보 피로의 일종으로, sns 사용 중에 나타나는 피로감을 sns피로감이라고 말할 수 있다. SNS 사용자가 서비스에 심취하거나 과도하게 몰입하면 sns로 인한 피로감이 쉽게 발생할 수 있고, 이러한 피로감은 SNS 사용중단의 원인이 된다.⁴⁾ sns 피로감이 지속될 경우, 다수의 사람들이 sns를 이용하는 시점에서, sns를 하지 않자니 트렌드에 뒤쳐질 것 같아 걱정이고, 막상 하면 시간을 낭비하고 남들이 과시하는 일상을 보는 것에서 박탈감을 느끼는 만성적인 ‘SNS 피로증후군’으로 악화될 수 있다.⁵⁾ sns 피로증후군에는 페이스북, 트위터, 카카오톡, 인스타그램 등 다양한 SNS를 사용하면서 과도한 정보를 공유함에 따라 발생하는 피로감과, SNS를 통해 접하는 과한 정보와 개인의 사생활까지 공유하던서 일상생활에 지장을 끼칠 정도로 느껴지는 피로감 등이 모두 해당된다.⁶⁾

2.2. 1020세대의 디지털 환경과 심리적 특성

Zalpa세대(Generation Z + Alpha, 이하 잘파세대)라고도 부르는 현대의 10대와 20대는 태어나면서부터 디지털 기기와 함께 성장한 ‘디지털 네이티브’ 세대이다.⁷⁾ 잘파세대는 디지털환경을 원주민처럼 자연스럽게 사용하며, 아이폰, 인스타그램, 틱톡 등과 함께 성장하면서 이전과는 전혀 다른 생활 양식을 경험한 첫 세대이다. 메타버스, 인공지능 등을 어릴 때부터 경험해 디지털 기술이 자연스럽게, 코딩 교육을 받고 디지털 콘텐츠를 직접 만들어 공유하는 데 익숙하고 디지털 미디어와 콘텐츠 소비 및 생산에도 적극적이다.⁸⁾

이러한 환경 속에서 1020세대는 정보에 대한 접근성이 뛰어난 동시에 과도한 정보량에 지속적으로 노출되는 환경에 놓여 있다. 이로 인해 정보의 선별과 수용에 대한 부담을 경험하며, 사회적 비교나 정체성 혼란 등의 심리적 문제에 취약해지는 경향도 나타난다. 특히 자아정체감을 형성하는 시기와 맞물려 SNS에서 타인의 긍정적인 모습만을 반복적으로 접하다 보면 ‘사회적 비교’로 인한 열등감이나 우울감, 불안감이 커질 수 있다.

특히 10대 청소년들은 아직 어른까지 성숙이 다 이루어지지 않은 상태로, 신체, 심리, 사회적 성숙을 경

3) 정보의 호수에 빠지다 - 정보피로증후군[문화읽기], KTV국민방송, 2009.9.10,

https://www.ktv.go.kr/content/view?content_id=313220

4) 안명규, SNS 피로감과 사용중단 의도에 영향을 미치는 요인에 관한 탐색적 연구: 조절초점 성향을 중심으로, 중앙대학교 석사학위논문, 2018, 11쪽.

5) 권혁중, [세대취재]“남 잘 사는 거 보기 싫다”...SNS 피로 증후군-“남들 인스타그램엔 취업 소식...자꾸 비교하니 우울해져”, 월간중앙 2023년 9월호, 2023.9., 162쪽.

6) 김세린, “SNS는 다 거짓말 같아요”...20대 직장인 한숨 쉴 까닭[이슈+], 한경닷컴, 2023.7.12.,

<https://www.hankyung.com/article/2023071213107>

7) 시사경제용어사전, 디지털 네이티브, 기획재정부, 2020. 11. 3.,

<https://www.moef.go.kr/sisa/dictionary/detail?idx=947>

8) [전문인칼럼] 잘파(Zalpa)세대를 이해해야 하는 이유, 대전일보, 2025.03.12.,

<https://www.daejonilbo.com/news/articleView.html?idxno=2188915>

험하는데, 이중 심리적 변화는 그 양상과 관계가 복잡하게 얽혀있어 보다 주의 깊게 살펴야 한다. 이때의 또래관계는 청소년기 기분변화의 중요한 변수가 될 수 있다. 관계에 있어서 안정감과 소속감을 획득하지 못하는 경우 불안, 분노, 우울 등의 부정적인 기분이 지속되고, 이는 건강한 성격의 형성을 저해할 수 있다.⁹⁾

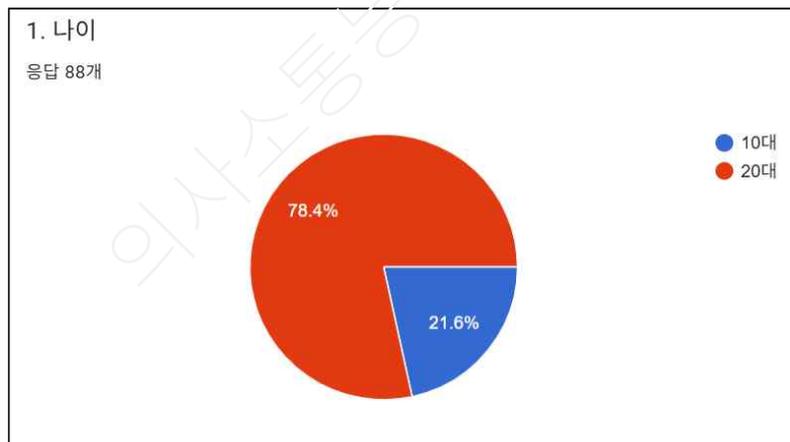
이처럼 10대들은 새로운 또래관계를 만들고 집단의 영향을 크게 받는다. 대인관계 형성에 대한 욕구가 높은 반면, 타인의 평가에 예민하고 불안을 느끼기도 한다. 하지만 온라인 환경에서는 얼마든지 비대면으로 연결이 가능해 사회적 불안감을 줄일 수 있다.¹⁰⁾ 요즘에는 또래 친구들과 소통하려면 SNS의 사용은 필수불가하다. 친구들 사이에서 소외되지 않기 위해서라도 친구들이 많이 가입해 있는 SNS를 설치하고, 계정을 만들게 되는 것이 현실이다.

3. SNS 피로 증후군 실태 조사 결과

3.1. 분석 결과

3.1.1. 1020세대의 SNS 사용 조사 결과

실제 1020세대들이 sns 사용 시 피로감을 느끼는지에 대해 알아보기 위해 2025년 5월 13일, 10대와 20대 학생들을 대상으로 sns 피로감 경험 실태 조사를 실시하였다. 총 88명이 설문에 참여했으며, sns 피로 증후군이 무엇인지에 대한 기본적인 정보를 제공한 후 피로감을 느꼈는지에 관해 물어보았다. <그림 1>과 <그림 2>에 나와있는 것처럼 88명중 20대는 69명, 10대는 19명이 설문에 참여했으며, 이중 59명은 여자, 29명은 남자로 남녀 성비는 7:3 정도였다.

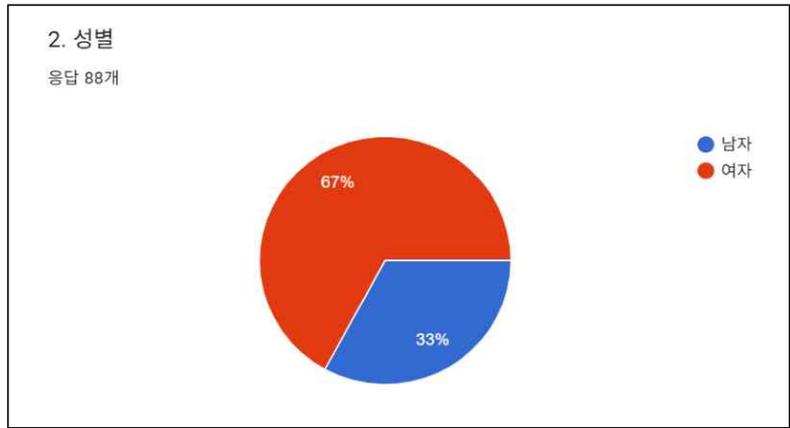


<그림 1> sns 피로감 관련 설문 조사 응답자의 연령대 비율

9) 장문정 외, 청소년의 심리정서적 음악사용전략 척도 개발, 한국음악치료학회지 제27권 제1호, 한국음악치료학회, 2025., 2쪽.

10) 심예은, SNS, 10대들의 정신건강에 나쁘지만은 않다?, 헬스경향, 2024.1.26.,

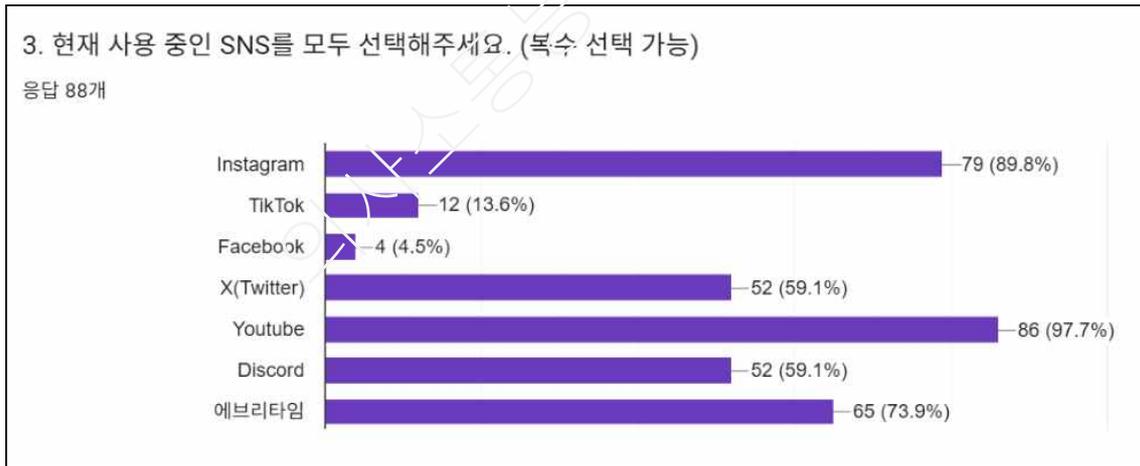
https://www.k-health.com/news/articleView.html?idxno=69875&replyAll=&reply_sc_order_by=I



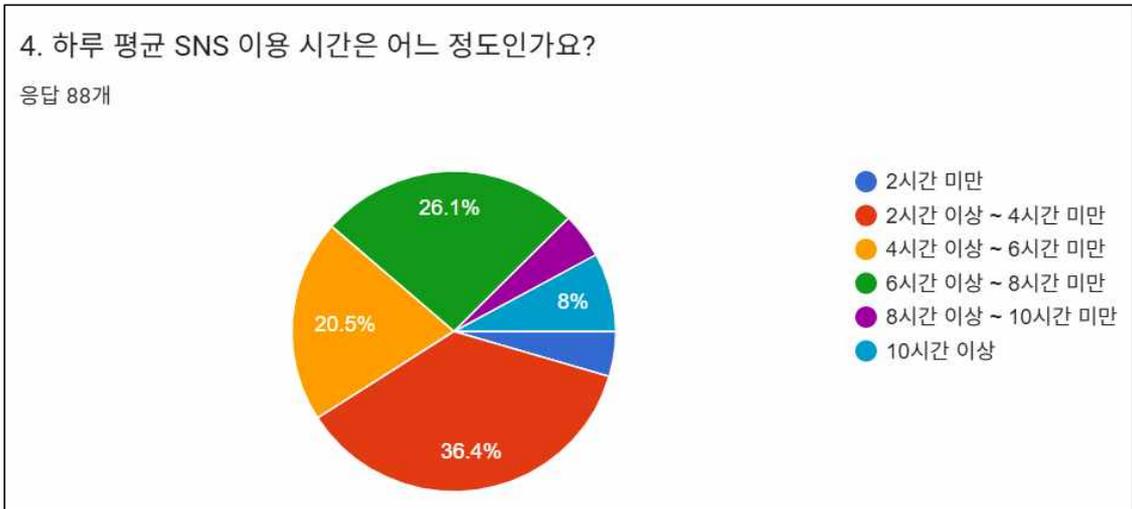
<그림 2> sns 피로감 관련 설문 조사 응답자의 남녀 성비

본격적으로 sns 피로감에 관한 내용을 질문하기에 앞서 1020세대의 sns 사용 빈도를 알아보기 위해 응답자들이 사용하는 sns의 종류와, 하루 평균 sns 사용 시간을 물었다. 응답자들이 사용하는 sns의 종류는 <사진 3>과 같이 나타났다. 전체 응답자 중 97.7%가 유튜브를 사용한다고 응답했으며, 인스타그램(89.8%), 에브리타임(73.9%)이 그 뒤를 따라갔다.

<사진 4>를 통해 sns 사용 빈도를 살펴보면, 전체 응답자 중 36.4%는 하루 평균 2시간 이상에서 4시간 미만 정도의 시간을 sns 이용에 투자한다. 4시간 이상 시간을 투자하는 사람들은 전체의 51.1%에 육박했다. 하루에 2시간 미만으로 sns를 이용하는 사람들은 88명 중 4명에 불과했다.

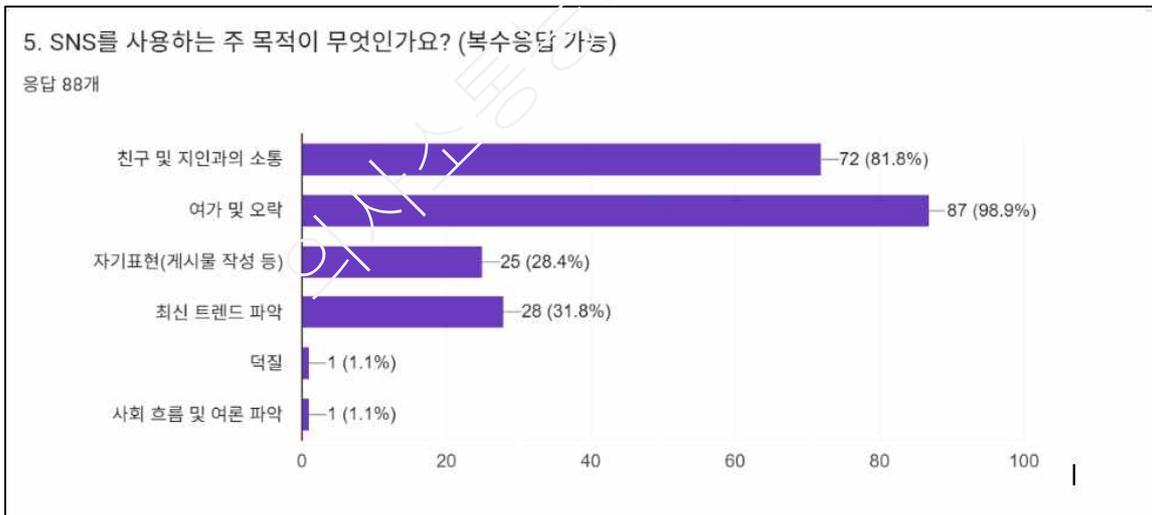


<그림 3> 응답자들의 sns 사용 현황 조사 결과



<그림 4> 하루 평균 sns 사용 시간 조사 결과

sns를 활용하는 주 목적에 관한 질문도 응답을 받았다. sns 피로 증후군의 해결책을 고안하려면 우선 사람들이 어떤 이유로 sns 이용에 매진하는지 알아야 할 필요가 있기 때문이다. 해당 문항에 응답자의 98.9%는 여가 및 오락을 주 목적으로 꼽았다, 그 뒤로 친구 및 지인과의 소통이 81.8%를 차지했고, 최신 트렌드 파악과 게시물 작성 등의 자기표현은 각각 31.8%, 28.4%를 기록했다. 기타 답변으로는 덕질과 사회 흐름 및 여론 파악이 있었다. <그림 5>를 통해 확인할 수 있다.



<그림 5> 응답자들의 sns 사용 목적

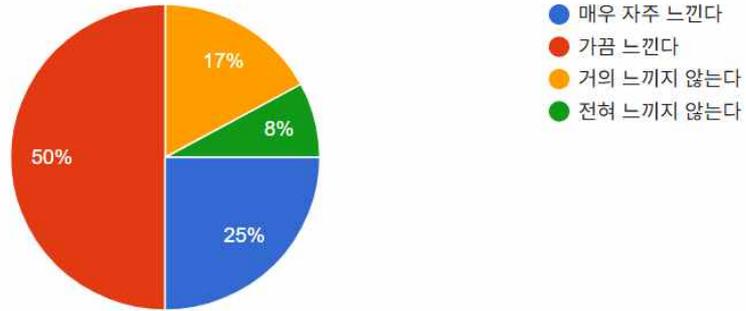
3.1.2. 1020세대의 SNS 피로감 조사 결과

<그림 6> 의 문항에서, sns를 사용하며 피로감을 느낀 적이 있냐는 질문에 50%는 '가끔 느낀다' 고 답했다. 25%는 피로감을 '매우 자주 느낀다' 고 답했으며, '거의 느끼지 않는다'고 답한 응답자는 17%, '전혀 느끼지 않는다' 고 답한 응답자는 8%를 기록했다.

6. SNS 피로 증후군이란, 다양한 SNS를 사용하면서 과도한 정보를 공유함에 따라 발생하는 피로감을 뜻하는 신조어입니다.

SNS를 사용하며 피로감을 느낀 적이 있나요?

응답 88개

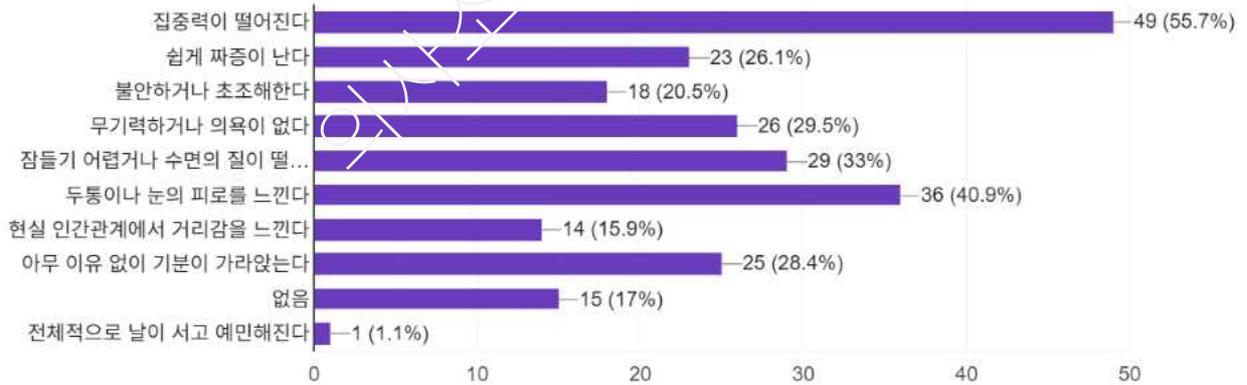


<그림 6> sns 피로감 경험 여부

그 뒤로 <그림 7> 의 설문 문항을 통해 sns피로감을 느낄 때 주로 어떤 증상이나 변화를 경험하였는지를 물었다. 여러 증상 중 '집중력 저하'가 55.7%로 높은 수치를 기록했고, 그 뒤로 두통이나 눈의 피로 (40.9%), 수면의 질 저하(33%), 의욕 저하(20.5%) 등이 있었다.

7. SNS 피로감을 느낄 때, 주로 어떤 증상이나 변화를 경험하셨나요? (복수 선택 가능)

응답 88개



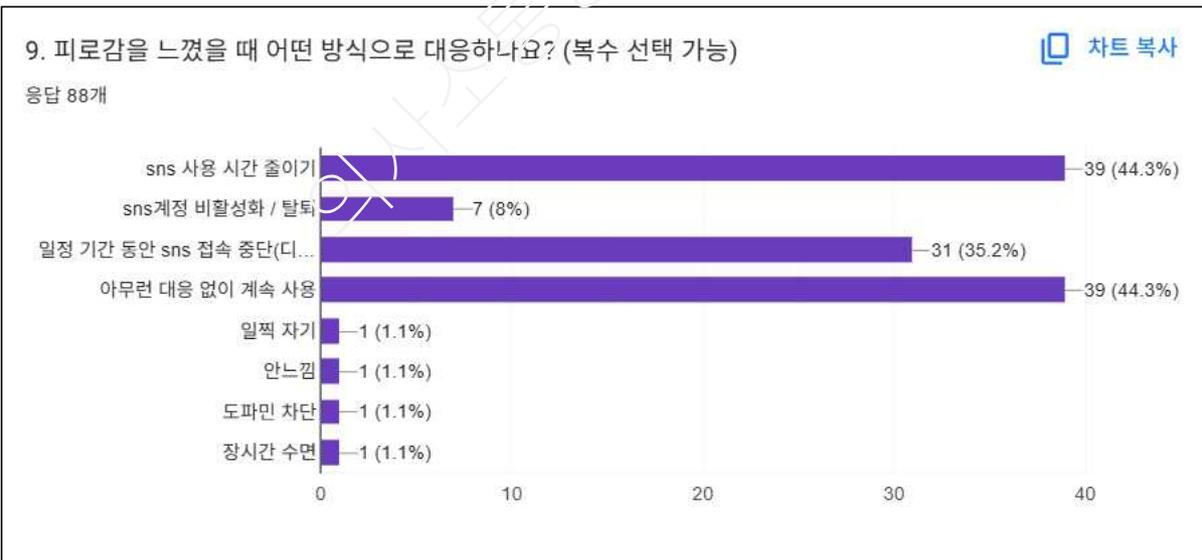
<그림 7> sns 피로감으로 인한 증상 및 변화별 통계

<그림 8> 은 스스로 SNS 사용 중 느끼는 피로의 주요 원인이 무엇이라고 생각하는지를 묻는 문항이었다. 대부분(63.6%)은 '무의식적인 시간 낭비'를 원인으로 꼽았고, 그 뒤를 부정적인 뉴스/이슈 노출 (46.6%), 과도한 정보량(44.3%), 비교로 인한 열등감/불안함(34.1%)이 이었다. 기타 의견으로는 장기간 사용, 뉴스/이슈의 내용에 의한 분노 등이 있었다.

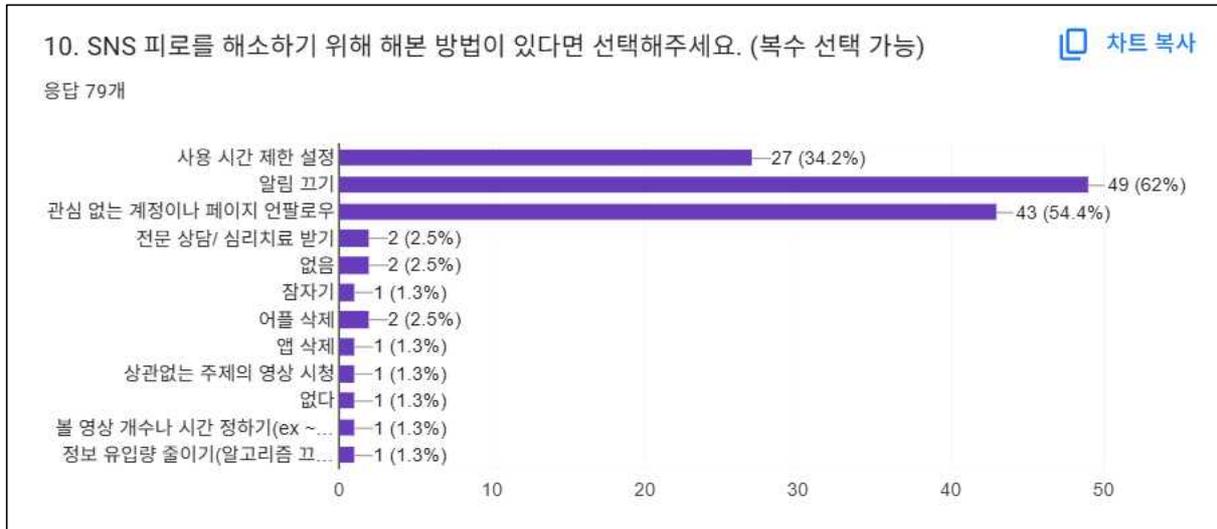


<그림 8> SNS피로감의 주요 원인 조사 결과

SNS 피로감을 느꼈을 때 어떤 방식으로 대응하는지, SNS 피로를 해소하기 위해 해본 방법이 있다면 무엇인지에 관한 응답은 <그림 9>와 <그림 10>의 문항을 통해 수집했다. 응답자 중 44.3%의 사람들은 피로감을 느꼈을 때 아무런 대응 없이 사용하거나 SNS 사용 시간을 줄인다고 응답했으며, 디지털 디톡스를 시도하는 사람도 있었다(35.2%). SNS 피로를 해소하기 위해 가장 많이 해본 방법으로는 알림 끄기(62%)가 있었으며, 관심 없는 계정이나 페이지 언팔로우(54.4%), 사용 시간 제한 설정(34.2%) 도 있었다.



<그림 9> SNS피로감 대응 방식 조사 결과



<그림 10> SNS 피로감을 해소하기 위해 시도해본 방법 조사 결과

3.2. 논의/고찰/시사점

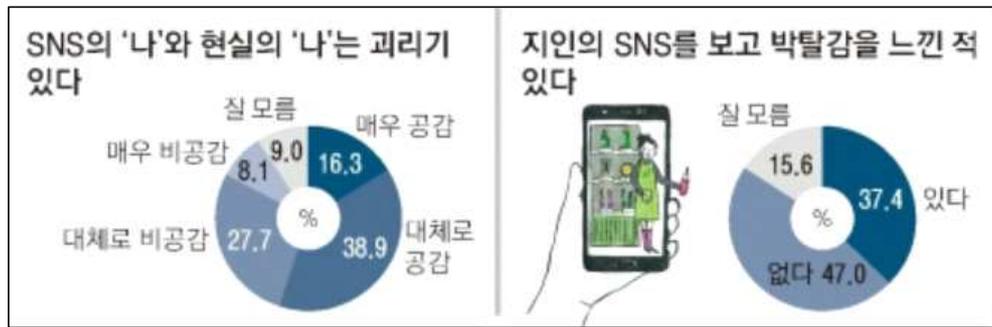
위 설문 내용을 정리해보자면, 1020세대들은 SNS 중 유튜브, 인스타그램, 에브리타임 순으로 사용 빈도가 높으며 해당 문항은 복수 응답을 허용한 문항으로 한 명의 응답자가 몇 개의 SNS를 이용하는지도 알 수 있었다. 응답자 중 세 사람은 총 6개의 SNS를 사용한다고 응답했다. 이는 응답자 중 가장 많은 수치이며, 대부분의 응답자들은 한 사람 당 5개의 SNS를 사용하는 것으로 나타났다. 또한 SNS 사용 빈도에서 전체의 절반 넘는 사람들이 SNS에 4시간 이상 투자한다고 밝혔으며, 이를 통해 한 사람이 비단 한 개의 SNS만 이용하지는 않으며, SNS에 투자하는 시간이 적지 않음을 알 수 있었다.

SNS피로감 경험 여부를 묻는 문항에서는 전체 응답자의 4분의 3에 달하는 응답자가 SNS를 사용하며 피로감을 느낀 적이 있다는 사실을 알아냈다. 그에 반해 SNS피로감을 느꼈을 때 어떤 방식으로 대응했는지를 물으니 전체의 44.3%가 아무런 대응도 하지 않는다고 응답했으며, 이는 적지 않은 수의 응답자들이 SNS피로감이 느껴진다는 것을 인지했음에도 불구하고 피로감을 해소하지 못했음을 의미한다. SNS피로감을 어떤 형태로 느꼈냐는 질문에 응답자의 절반 이상이 집중력 저하를 선택하였다.

SNS사용 중 느끼는 피로감의 주요 원인으로 무의식적 시간 낭비 외에도 비교로 인한 열등감/불안함이 있었다. 실제로 SNS는 끊임없는 비교와 자기 노출을 유도하며, 이는 정신적 스트레스를 유발한다. 일부 sns 이용자는 타인의 ‘꾸며진 삶’에 위축감을 느끼고, 자신의 삶에 대한 만족도가 저하되는 느낌을 겪기도 한다. 서울신문과 인터넷윤리학회, 비영리 공공조사네트워크 ‘공공의창’과 세종리서치가 실시한 설문조사에 의하면 국민 2명 중 1명은 sns와 현실의 나 사이에 괴리를 느끼고 있으며, 37.4%는 다른 사람이 sns에 올린 사진이나 글을 보고 상대적 박탈감을 느낀 적이 있는 것으로 나타났다(<그림 8> 참조).¹¹⁾ 이러한 상태가 장기적으로 지속되면 우울감, 자존감 하락, 정서적 불안정으로 이어질 수 있다. 특히 청소년기와 청년기에 자아 정체성을 확립하는 1020세대에게 SNS의 이러한 면은 정서적 위협 요인이 될 가능성이 높다.

11) 이현정, 국민 절반“SNS·현실 괴리감”...빈곤세대“디지털·현실 모두 불행”, 서울신문, 2019.8.6.,

<https://www.seoul.co.kr/news/society/2019/08/07/20190807010001>



<그림 11> SNS로 인한 열등감 관련 조사 결과

4. 정보 피로 현상 대처 방안

4.1. 디지털 디톡스

디지털 디톡스란, 일정한 기간 동안 디지털 기기, 특히 인터넷과 연결된 모바일기기를 쓰지 않는 것을 말한다.¹²⁾ ‘해독하다’는 뜻을 가진 단어 ‘디톡스’를 디지털과 연결한 것으로, ‘디지털 단식’이나 ‘디지털 금식’으로 표현하기도 한다. 뇌과학적 관점으로, 우리 기분은 뇌에서 분비되는 다양한 신경전달물질의 영향을 받는데, 특히 세로토닌은 평온, 조화, 내면의 힘과 연관되어 있어서 ‘행복 호르몬’이라는 별명이 붙어 있기도 하다. 이 세로토닌은 우리가 인식하는 사회적 지위에 따라 영향을 받는다. 자신이 다른 사람보다 높은 지위에 있을 때 세로토닌 수치가 높아지며, 그 반대의 경우에는 수치가 낮아지고 기분이 우울해진다.

기본적으로 우리는 살아가면서 항상 다른 사람들과 비교하고, 또 다른 사람들과 경쟁한다. 특히 우리가 인스타그램 같은 소셜미디어에 접속해서 다른 사람들이 올린 포스트를 보다 보면 자연스럽게 나 자신의 삶과 그들의 화려한 모습들을 비교하며 패배감과 열등감을 느끼게 되고, 이러한 비교는 세로토닌 수치를 떨어뜨리고 우울감을 높이게 된다.

이러한 문제들을 해결하기 위해 어느 정도의 SNS 사용 중단이 필요하다.¹³⁾ 디지털 디톡스는 마치 단식을 통해 몸에 있는 독소와 노폐물을 제거하듯이, 각종 디지털 매체와 애플리케이션에 노출된 현대인들에게 있어서 디지털 기기 사용을 잠시라도 중단하고 내면의 모습을 되돌아주는 데에 주안점을 두는 일종의 치료법인 것이다. 절대적인 사용 시간을 줄이고, 규칙을 세우고, 필요 기능만 사용함으로써 전자기기의 사용을 무조건 배제하는 것이 아닌, 현명한 사용을 통해 디지털 세상에 대한 올바른 인식을 가지고 더 나은 삶을 사는 것을 지향하게 된다.¹⁴⁾

디지털 디톡스를 도와주는 ‘디톡스 도구’들도 있다. ‘스마트폰 잠금 상자’는 ‘금욕 상자’라고도 불리며, 안에 스마트폰을 넣고 잠그면 특정 행동이나 일정 시간이 지나야지만 핸드폰을 꺼낼 수 있는 장치이다. 플라스틱 박스, 철제 금고, 미니 감옥 등 다양한 모양으로 여러 브랜드에서 출시되고 있다(<그림 9> 참조). 스마트폰 등 디지털 기기를 물리적으로 가둬 두는 게 힘들다면, 스마트폰 사용 시간을 제한하거나 스크린 타임을 실시간으로 알려주는 앱을 활용해보는 것도 좋은 방법이다. 스크린 타임 관리 앱을 사용하면 중독성 높은 SNS의 접속 시간을 원하는 만큼 제한하여 디지털 경험에 무방비하게 노출되는 것을 방지할 수 있다(<그림 10>참조). 뿐만 아니라 주로 전자책 리더기로 활용되는 전자잉크 디스플레이를 스마트폰에 접

12) 광노필, 인터넷 줄이면 항우울제보다 효과...뇌는 10년 젊어져. 한겨레. 2025.2.28, https://www.hani.co.kr/arti/science/science_general/1184693.html

13) 이수인, 디지털 디톡스(Digital Detox): ‘한적한 곳’의 영성을 회복하기, 기독교사상 2025년 5월호, 대한기독교서회, 2025.5., 39쪽.

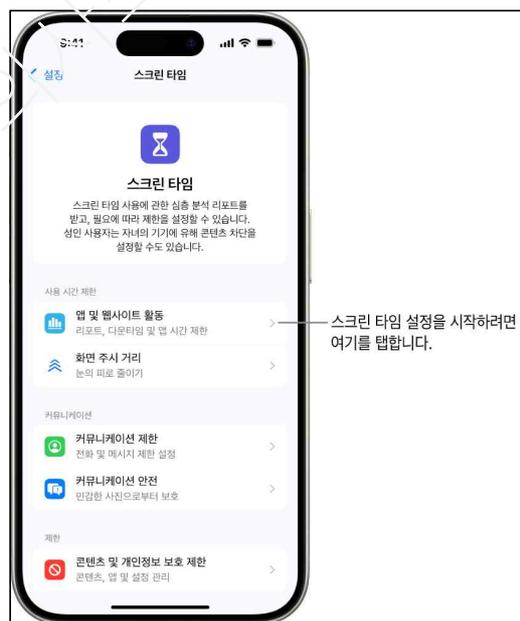
14) 변현수, 디지털 디톡스의 필요와 혜택에 대한 검토, 경영컨설팅연구 제17권 제1호, 한국경영컨설팅학회, 2017.2., 71쪽.

목한 ‘전자잉크 스마트폰’도 있다. 전자잉크 스마트폰을 화면이 흑백으로 이루어져 있어 눈의 피로감을 적게 받으며 텍스트 콘텐츠를 볼 수 있다. 다만 흑백 화면인 만큼 SNS 사진이나 유튜브 동영상을 보기에 는 적합하지 않다(<그림 11>참조).¹⁵⁾

결론적으로, 디지털 디톡스는 단순한 기술 기기의 사용 중단을 넘어 정신적 건강을 회복하고 삶의 균형을 되찾기 위한 자기 돌봄 방식의 일종이다. 디지털 디톡스를 단순히 기술 회피로 보기보다는, 정보 과잉 시대를 살아가는 개인이 정신적 자율성과 내면의 평형을 회복하기 위한 하나의 대안적 실천으로 주목할 필요가 있다.



<그림 12> 스마트폰 잠금 상자



15) 정초원, [special 1_디지털 디톡스 주목받는 이유는] 디지털 중독 탈출구를 찾아라, 한경MONEY 224권, 한경 MONEY, 2024.1., 47쪽.

<그림 13> 아이폰이 제공하는 스크린 타임 관리 앱



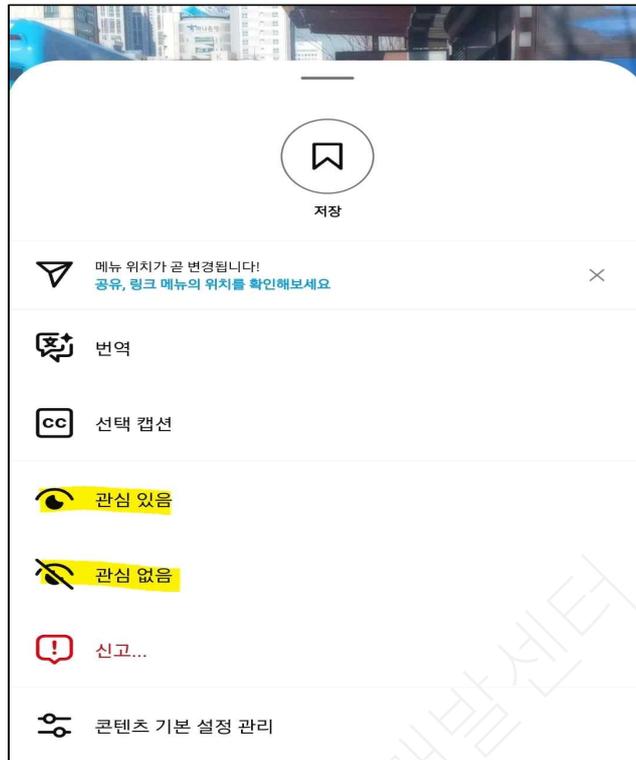
<그림 14> 전자잉크 스마트폰

4.2. SNS 계정 정리 및 콘텐츠 필터링

SNS피로감을 줄이기 위한 가장 기본적인 방법은 콘텐츠 소비의 질을 높이는 것이다. 콘텐츠를 구독자들에게 자동으로 보여주는 SNS의 특성상, 사용자들이 SNS를 이용하다 성인물이나 폭력물, 광고 등의 부정적인 게시물에 무방비로 노출되는 경우가 많다.¹⁶⁾ 가뜰이나 현대인들은 하루에도 수없이 많은 정보를 접하고 피로감을 느끼는데, 여기서 질 나쁜 콘텐츠를 접한다면 피로감이 배로 느껴질 수밖에 없다.

이에 피로감을 유발하는 계정이나 콘텐츠는 정리하거나 언팔로우하고, 정보 중심 계정이나 긍정적 영향을 주는 콘텐츠를 선택적으로 소비하는 방식이 필요하다. 요즘에는 대부분의 플랫폼에서 콘텐츠 필터링 기능을 제공한다. 가령, 1020세대의 대표 SNS인 인스타그램에서는 추천에서 보고 싶지 않은 콘텐츠의 출현 빈도를 낮추는 ‘관심 없음’ 기능과, 마음에 드는 콘텐츠를 더 자주 볼 수 있도록 설정하는 ‘관심 있음’ 기능을 제공한다(<그림 9> 참조).

16) 이형근, [알아봅시다] 인터넷과 SNS 상 유해한 콘텐츠 걸러주는 ‘콘텐츠 필터’, 디지털타임스, 2015.5.12., https://www.dt.co.kr/contents.html?article_no=2015021302101860718001



<그림 15> 인스타그램의 ‘관심 있음’ 기능과 ‘관심 없음’ 기능

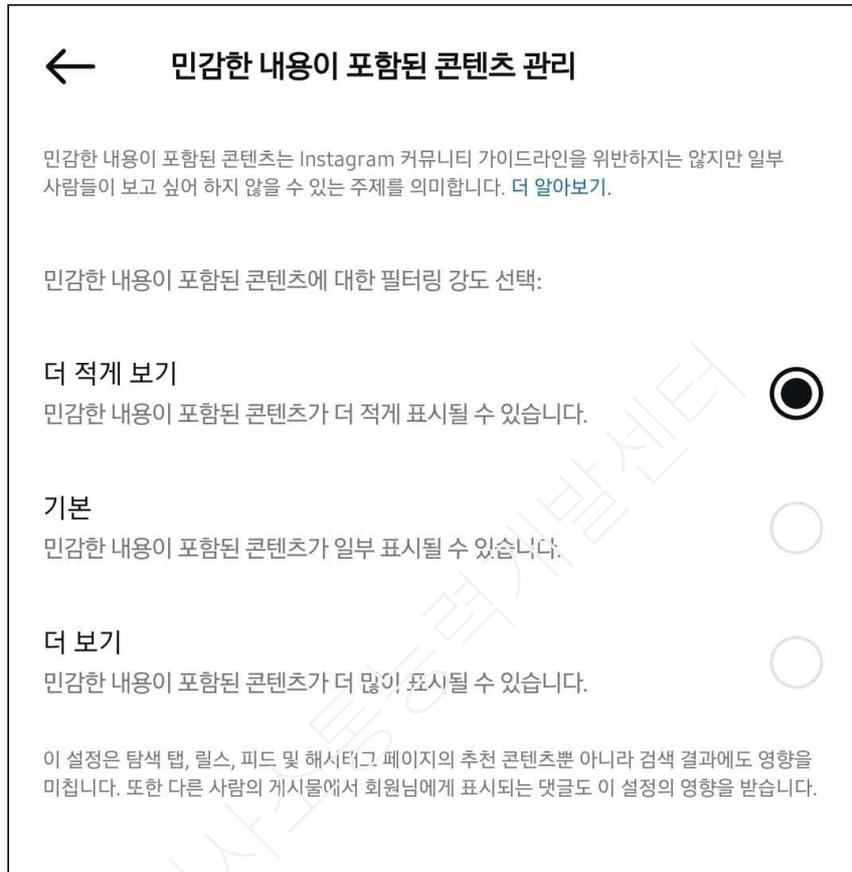
또한 ‘숨겨진 단어’ 기능을 이용하여 특정 단어 또는 문구가 있는 콘텐츠를 숨길 수도 있다. 비속어, 각종 비하 및 혐오 발언 등 보기에 거북할 수 있는 단어들이 포함된 콘텐츠를 자동으로 필터링하여 사용자가 불쾌한 메시지를 직접 확인하지 않은 채 온전히 콘텐츠를 즐길 수 있게 해 준다(<그림 10> 참조). 10대라면, 아예 ‘청소년 계정’을 통해 민감한 내용이 포함된 콘텐츠에 대한 내장된 보호 기능을 제공받을 수도 있다.



<그림 16> 인스타그램의 특정 단어 숨기기 기능

일일이 ‘관심 없음’ 기능을 누르거나 필터링할 단어를 설정하기 귀찮다면 ‘민감한 내용이 포함된 콘텐츠

관리' 설정을 활성화하면 된다. 이 설정으로 하여금 민감한 내용이 포함된 콘텐츠에 대한 필터링 강도를 직접 선택하여 인스타그램 자체 가이드라인에 따라 폭력을 묘사할 수 있는 콘텐츠, 노골적인 성 묘사가 있거나 선정적인 콘텐츠, 규제 상품을 판매하거나 거래하려고 시도하는 콘텐츠 등이 노출되는 빈도를 조절할 수 있다(그림 11 참조).



<그림 17> 인스타그램의 자체 필터링 설정

SNS를 통한 무분별한 콘텐츠 소비는 정신적인 부담으로 이어질 수 있다. 따라서 사용자가 스스로 콘텐츠를 선별하고 관리하는 태도가 무엇보다 중요하다. 관심 있는 정보만 골라 보고, 유해하거나 불쾌한 콘텐츠는 과감히 차단하는 등 적극적인 관리가 SNS 피로감을 줄이고 건강한 디지털 생활로 나아가는 첫걸음이 될 수 있다. SNS 사용의 주도권을 알고리즘이 아닌 나 자신에게 되찾아오는 것, 그것이 지금 우리에게 필요한 자세이다.

4.3. 대체 활동 활성화

SNS피로감을 줄이기 위해 SNS 외에 몰입할 수 있는 활동을 마련하는 것도 방법이다. 이미 SNS를 사용하며 피로감을 느끼고 있는 사람이 여가 시간을 모두 SNS를 하는 데에 써버린다면, 그것은 SNS 피로 증후군을 악화시킬 것이다. 이에 SNS 사용을 아예 억제하기보다는, 사용자의 일상 속에서 SNS를 대체할 수 있는 활동을 확장하는 접근이 필요하다. 특히 운동처럼 몸을 직접 움직이는 활동이나 창의적인 몰입이 가능한 취미 생활, 혹은 친구들과의 대면 소통 같은 활동은 SNS로 오는 자극을 덜어내면서도 심리적 만족을 효과적으로 충족시킬 수 있다. 만족감을 얻는 데에 과도한 정보가 들지 않고, 시간 낭비를 한다는 느낌도

줄일 수 있다. 주체적으로 선택한 활동이라는 점에서 자율감도 함께 높아진다.

이는 필자의 상황을 예시로 들어 더 자세히 설명할 수 있다. 필자는 하루 평균 10시간을 웃도는 시간을 스마트폰에 할애하는 지독한 스마트폰 중독이다. 이중 7할을 SNS 사용에 할애할 정도로 SNS에 열광하는 사람이기도 하다. 가만히 앉아서 몇 시간이고 스포츠 콘텐츠를 넘기다 보면 질 나쁜 콘텐츠에 머리가 아파오기도 하고, 화면을 오래 보고 있으니 눈도 까끌거리고 머리도 안개 낀 듯한 느낌이 난다.

이에 작년부턴 SNS 사용 시간을 조금이라도 줄여보고자 필사를 시작했다. 원래도 손으로 쓰는 것을 좋아하기도 했고, 뭘갈 읽는 것을 좋아하기도 해서 많고 많은 대체 활동 중에 필사를 골랐다. SNS를 하면서, 또는 평소에 여러 곳에서 마음에 드는 시나 문장이 있으면 캡처해뒀다가, 더 이상 폰을 붙잡고 있으면 몸이 힘들 것 같을 때 따로 마련한 공책에 글을 옮겨적는다. 글씨를 예쁘게 쓰기 위해 손의 움직임에 집중하고, 내가 쓰고 있는 글의 내용에 몰입하다 보면 손은 아프지만 머리는 확실히 맑아진다. 내가 좋아하는 글만을 필사하니 나만의 보물 창고를 채우는 느낌도 든다(<그림 12> 참조).



<그림 18> SNS 대체 활동으로 진행한 필사

외국의 임페리얼 칼리지 아동 정신의학과 다샤 니콜스 박사는 “SNS를 얼마나 사용하느냐보다 그것이 실제 삶의 활동을 얼마나 제약하느냐가 중요합니다.”, “균형을 맞춰야 하는 거죠.” 라고 말하며 총 SNS 사용 시간만큼 삶과 SNS 사용 사이의 균형 또한 중요하다는 사실을 역설했다.¹⁷⁾ 평소라면 SNS 게시물을 둘러볼 시간에 다른 활동을 한다면 한결 개운한 머리와 가벼운 몸이 체감될 것이다.

5. 결론

SNS는 현대 사회에서 정보 습득과 인간관계 형성에 중요한 도구로 자리잡았으나, 과도한 사용은 정보 피로 및 정신적·신체적 문제를 유발할 수 있다. 특히 디지털 환경에 익숙한 1020세대는 SNS에 대한 의존도

17) SNS: ‘청소년에게 총 사용시간보다 외부 활동과의 균형이 중요’, BBC NEWS 코리아, 2019.8.14.,

<https://www.bbc.com/korean/news-49330973>

가 높은 만큼, 피로감 문제가 두각을 드러내고 있다. 본 연구에서는 설문 조사를 통해 SNS 피로 증후군의 원인과 실태를 살펴보고, 이에 대한 현실적인 대응 방안을 제시하였다.

임명호 단국대 심리학과의 교수는 "인간은 사회적 동물이기 때문에 새로운 기술에 적응해야 하는 것도 맞지만, SNS를 모두 다 따라가고 적응해야 한다는 두려움과 부담감을 느끼는 것은 현대인들의 피로감만 증폭시키는 것"이라며 "SNS는 우리가 수동적으로 참여하거나 쫓아가야 하는 존재라는 인식을 버려야 한다"라고 말한다.¹⁸⁾ 앞으로 SNS 사용이 더 이상 피할 수 없는 사회적 흐름이 될 것이라는 점에서, 피로감 자체를 억지로 억누르기보다, 스스로에게 맞는 사용 방법을 설정하고 피로를 관리할 수 있는 능력을 키우는 것이 중요하다.

참고 문헌

권혁중, [세태취재] "남 잘 사는 거 보기 싫다"…SNS 피로 증후군_ "남들 인스타그램엔 취업 소식…자꾸 비교하니 우울해져", 월간중앙 2023년 9월호, 2023.9., 162쪽.

변현수, 디지털 디톡스의 필요와 혜택에 대한 검토, 경영컨설팅연구 제17권 제1호, 한국경영컨설팅학회, 2017.2., 71쪽

신용재 외, SNS 피로가 사용중단 의도에 미치는 영향에 대한 자기공개 욕구의 조절효과에 관한 연구, e-비즈니스연구 제18권 제5호, 국제e-비즈니스학회, 2017.10, 106쪽.

안명규, SNS 피로감과 사용중단 의도에 영향을 미치는 요인에 관한 탐색적 연구: 조절초점 성향을 중심으로, 중앙대학교 석사학위논문, 2018, 11쪽.

오은해, SNS의 수용결정에 영향을 미치는 SNS의 주요 특성에 관한 연구, 경영과 정보연구 제 31권 제3호, 대한경영정보학회, 2012.9, 51-52쪽.

이수인, 디지털 디톡스(Digital Detox): '한적한 곳'의 영성을 회복하기, 기독교사상 2025년 5월호, 대한기독교서회, 2025.5., 39쪽.

장문정 외, 청소년의 심리정서적 음악사용전략 척도 개발, 한국음악치료학회지 제27권 제1호, 한국음악치료학회, 2025., 2쪽.

정초원, [special 1_디지털 디톡스 주목받는 이유는] 디지털 중독 탈출구를 찾아라, 한경MONEY 224권, 한경MONEY, 2024.1., 47쪽.

강경주, "나만 짜증나나요"…SNS에 '피로감' 호소하더니 벌어진 일, 한국경제, 2024.4.14., <https://www.hankyung.com/article/202404149468i>

곽노필, 인터넷 줄이면 항우울제보다 효과…뇌는 10년 젊어져. 한겨레. 2025.2.28, https://www.hani.co.kr/arti/science/science_general/1184693.html

김세린, "SNS는 다 거짓말 같아요"…20대 직장인 한숨 쉴 까닭[이슈+], 한경닷컴, 2023.7.12., <https://www.hankyung.com/article/2023071213107>

시사경제용어사전, 디지털 네이티브, 기획재정부, 2020. 11. 3., <https://www.moef.go.kr/sisa/dictionary/detail?idx=947>

심예은, SNS, 10대들의 정신건강에 나쁘지만은 않다?, 헬스경향, 2024.1.26.,

18) 김세린, 앞의 글.

https://www.k-health.com/news/articleView.html?idxno=69875&replyAll=&reply_sc_order_by=I

이현정, 국민 절반“SNS·현실 괴리감”…빈곤세대“디지털·현실 모두 불행”, 서울신문, 2019.8.6.,
<https://www.seoul.co.kr/news/society/2019/08/07/20190807010001>

이형근, [알아봅시다] 인터넷과 SNS 상 유해한 콘텐츠 걸러주는 `콘텐츠 필터`, 디지털타임스, 2015.5.12.,
https://www.dt.co.kr/contents.html?article_no=2015021302101860718001

[전문인칼럼] 잘파(Zalpa)세대를 이해해야 하는 이유, 대전일보, 2025.03.12.,
<https://www.daejonilbo.com/news/articleView.html?idxno=2188915>

정보의 호수에 빠지다 - 정보피로증후군[문화읽기], KTV국민방송, 2009.9.10,
https://www.ktv.go.kr/content/view?content_id=313220

조재휘, SNS피로사회…SNS 과다이용에 우울증·피로감 호소하는 사람 늘어, 이슈메이커, 2014.10.22,
<https://www.issuemaker.kr/news/articleView.html?idxno=2076>

<2024 소셜미디어 이용자 조사> 결과 발표, 한국언론진흥재단, 2025.2.06,
https://www.kpf.or.kr/front/board/boardContentsView.do?board_id=246&contents_id=940a3bc4be914ac2a065b8922021728e

SNS: ‘청소년에겐 총 사용시간보다 외부 활동과의 균형이 중요’, BBC NEWS 코리아, 2019.8.14.,
<https://www.bbc.com/korean/news-49330973>

부록

1020세대의 SNS 피로감 경험 실태 조사

B *I* U ↺ ↻

안녕하세요! 사고와 표현 수업을 듣는 1학년 학생입니다!
설문에 응해주심에 감사합니다!

설문 자료는 1학기 '사고와 표현' 수업 과제인 '학술적 글쓰기'에 사용될 예정입니다.
설문 응답 및 설문에서 수집된 개인정보는 다른 목적으로 사용되지 않습니다.

1. 나이 *

- 10대
 20대

2. 성별 *

- 남자
 여자

3. 현재 사용 중인 SNS를 모두 선택해주세요. (복수 선택 가능) *

- Instagram
 TikTok
 Facebook
 X(Twitter)
 Youtube
 Discord
 에브리타임
 기타...

4. 하루 평균 SNS 이용 시간은 어느 정도인가요? *

- 2시간 미만
- 2시간 이상 ~ 4시간 미만
- 4시간 이상 ~ 6시간 미만
- 6시간 이상 ~ 8시간 미만
- 8시간 이상 ~ 10시간 미만
- 10시간 이상

5. SNS를 사용하는 주 목적이 무엇인가요? (복수응답 가능) *

- 친구 및 지인과의 소통
- 여가 및 오락
- 자기표현(게시물 작성 등)
- 최신 트렌드 파악
- 기타...

6. SNS 피로 증후군이란, 다양한 SNS를 사용하면서 과도한 정보를 공유함에 따라 발생하는 피로감을 *
뜻하는 신조어입니다.
SNS를 사용하며 피로감을 느낀 적이 있나요?

- 매우 자주 느낀다
- 가끔 느낀다
- 거의 느끼지 않는다
- 전혀 느끼지 않는다

7. SNS 피로감을 느낄 때, 주로 어떤 증상이나 변화를 경험하셨나요? (복수 선택 가능) *

- 집중력이 떨어진다
- 쉽게 짜증이 난다
- 불안하거나 초조해한다
- 무기력하거나 의욕이 없다
- 잠들기 어렵거나 수면의 질이 떨어진다
- 두통이나 눈의 피로를 느낀다
- 현실 인간관계에서 거리감을 느낀다
- 아무 이유 없이 기분이 가라앉는다
- 없음
- 기타...

...

8. SNS 사용 중 느끼는 피로의 주요 원인이 무엇이라고 생각하나요? (복수 선택 가능) *

- 과도한 정보량
- 비교로 인한 열등감/불안함
- 관계 유지의 부담
- 댓글, 좋아요 등 관계 유지의 스트레스
- 무의식적인 시간 낭비
- 부정적인 뉴스/이슈 노출
- 기타...

9. 피로감을 느꼈을 때 어떤 방식으로 대응하나요? (복수 선택 가능) *

- sns 사용 시간 줄이기
- sns계정 비활성화 / 탈퇴
- 일정 기간 동안 sns 접속 중단(디지털 디톡스)
- 아무런 대응 없이 계속 사용
- 기타...

10. SNS 피로를 해소하기 위해 해본 방법이 있다면 선택해주세요. (복수 선택 가능)

- 사용 시간 제한 설정
- 알림 끄기
- 관심 없는 계정이나 페이지 언팔로우
- 전문 상담/ 심리치료 받기
- 기타...

의사소통능력개발센터

재조합 면역치료 단백질 생산 세포주로서 식물 기술적 가능성과 산업적 전망

목차

1. 서론
 2. 면역치료 단백질의 개념과 분류
 - 2.1. 면역항암 단백질: 면역계를 활성화하여 암세포를 제거하는 치료 단백질
 - 2.2. 면역복원 단백질: 손상되거나 억제된 면역 기능을 회복시키는 단백질 치료제
 - 2.3. 면역항암 단백질과 면역복원 단백질의 작동 기전 및 적용 질환 비교
 3. 식물 기반 재조합 면역치료 단백질 생산 기술
 - 3.1. 기존 면역치료 단백질 생산 방식(CHO)과 그 한계
 - 3.2. 식물 기반 재조합 면역치료 단백질
 - 3.3. 식물 기반 생산 방식의 장점
 4. 식물 기반 면역치료 단백질의 적용 사례
 - 4.1. 식물 기반 면역항암 단백질 응용 사례
 - 4.2. 식물 기반 면역복원 단백질 응용 사례
 5. 미래 전망과 후속 연구 필요성
 6. 결론
- 참고 문헌

1. 서론

현대 의학에서 면역계는 감염 방어뿐 아니라 암, 자가면역질환, 알레르기 등 다양한 질환의 발생과 경과를 좌우하는 핵심 체계이다. 이와 함께 인체의 면역 반응을 직접 조절하여 질병을 예방하고 치료하려는 면역치료가 중요한 치료 전략으로 부상하고 있다. 면역치료는 면역계를 활용하여 질병을 예방하고 조절하며 제거하는 다양한 치료 전략을 포괄하는 개념이다. 좁은 의미로는 면역계를 자극하거나 유도하여 암세포를 인식하고 공격하게 하는 항암 면역치료를 가리키지만, 넓은 의미에서는 자가면역질환, 감염병, 알레르기 등에서 면역 반응을 강화하거나 억제하는 모든 치료법을 포함한다. 이러한 면역치료는 백신, 면역 반응을 높이거나 낮추는 면역조절제, 특정 표적만 인식하여 치료하는 단일클론항체와 같은 약들을 포함한다. 이 약들은 우리의 몸의 면역 반응을 더 강하게 만들거나 반대로 지나친 반응을 줄여줌으로써 질병을 치료하는데 사용된다.

현재 상업적으로 활용되는 면역치료 단백질은 대부분 포유류 세포를 생산 플랫폼으로 사용하고 있으며

그 중심에는 Chinese hamster ovary (CHO) 세포가 있다. CHO 세포는 인체 단백질과 당 구조인 당쇄 구조를 가져 오랜 기간 치료용 단백질로 사용되어왔다. 그러나 이러한 동물세포 기반 시스템은 생산 비용과 공정의 복잡함, 그리고 개발 기간 등 여러 측면에서의 한계를 지닌다. 이러한 한계점은 면역치료 단백질의 대중적 접근성을 떨어뜨리고 특히 저자원 국가에서의 의약품 공급 불균형 문제를 심화시키는 원인이 된다.¹⁾

이러한 점에서 기존 포유류 세포 시스템을 보완하거나 대체할 수 있는 새로운 생산 플랫폼으로 식물 기반 재조합 단백질 생산 시스템이 주목받고 있다. 식물 기반 시스템은 사람 병원체에 오염될 위험이 낮고 재배 환경을 조절함으로써 필요시 생산 규모를 조절할 수 있어 감염병이나 환경 변화와 같은 불확실한 상황에서 단백질치료제를 보다 더 유연하게 공급할 수 있는 대안으로 논의되고 있다. 대표적으로 담배과 식물인 *Nicotiana benthamiana*을 이용한 단백질 면역치료제에 대한 연구가 활발히 진행되고 있다.

따라서 본 에세이에서는 면역치료 단백질의 개념과 분류를 정리하고 현재 임상에서 사용되는 면역치료 단백질이 주로 CHO 세포를 포함한 포유류 세포 기반 플랫폼에 의존하고 있다는 점과 그 한계를 검토하고자 한다. 이어서 식물 기반 재조합 면역치료 단백질 생산 기술의 특징과 장단점을 살펴보고 식물에서 생산된 항체와 백신 항원을 중심으로 면역항암 및 면역복원 영역에서의 응용 사례를 소개함으로써 식물 기반 시스템이 기존 CHO 기반 생산 방식을 어떻게 보완할 수 있는지, 그리고 장기적으로 어떤 미래 지향적 가치와 가능성을 지니는지를 탐색하는 것을 목적으로 한다.

2. 면역치료 단백질의 개념과 분류

2.1. 면역항암 단백질: 면역계를 활성화하여 암세포를 제거하는 치료 단백질

면역항암요법은 인체의 면역계를 자극하거나 조절하여 암세포를 선택적으로 공격하게 만드는 치료 전략으로, 기존의 수술이나 항암화학요법, 방사선치료와는 다른 기전으로 암을 치료한다.²⁾ 암세포는 정상 세포와 구별되는 종양항원을 세포 표면에 발현하는 경우가 많은데, 종양항원은 정상 세포에서는 거의 나타나지 않거나 매우 낮은 수준으로만 존재하지만 암세포에서 특이적으로 또는 과도하게 발현되는 단백질, 당단백질을 의미한다.³⁾ 이러한 종양항원을 표적으로 삼아 면역계가 암세포를 더 잘 인식하고 제거하도록 만들거나, 암세포가 면역 공격을 회피하기 위해 사용하는 억제 신호를 차단함으로써 면역 반응을 다시 활성화하도록 한다.

이러한 치료 전략에서 핵심적인 역할을 하는 것이 바로 면역항암 단백질로 재조합 단일클론항체, 면역관문억제제, 사이토카인 및 항체-사이토카인 융합 단백질 등으로 구성된다. 첫째, 종양세포 표면의 항원을 인식하도록 설계된 단일클론항체는 암세포에 특이적으로 결합하여 신호 전달 경로를 차단한다. 이로써 종양 성장을 억제한다.⁴⁾ 두 번째로, 면역관문억제제는 면역관문이라고 하는 일부 면역세포 및 암세포에서 발현되는 단백질을 차단하는 약물이다. 암세포가 면역관문을 통해 면역반응의 핵심인 T 세포 활성을 억제하는데 이를 차단하여 멈춰있던 T 세포 반응을 다시 활성화하는 원리이다.⁵⁾ 셋째, 우리의 몸에서 나오는 면

1) "Chinese hamster ovary cell," Wikipedia, 2025년 12월 3일 접속, https://en.wikipedia.org/wiki/Chinese_hamster_ovary_cell.

2) "Immunotherapy," Wikipedia, 2025년 12월 3일 접속, <https://en.wikipedia.org/wiki/Immunotherapy>.

3) "Tumor necrosis factor," Wikipedia, 2025년 12월 3일 접속, https://en.wikipedia.org/wiki/Tumor_necrosis_factor.

4) Zahavi, D., Weiner, L., 「Monoclonal antibodies in cancer therapy」, 『Antibodies』 제9권 제3호, 2020, 3쪽.

역 신호를 전달하는 단백질인 사이토카인을 약으로 사용하는 방법이 있다. 사이토카인을 약물로 사용하면 T 세포와 같은 면역세포를 활성화하여 암세포를 공격하도록 도와줄 수 있다. 필요에 따라서 항체와 이러한 사이토카인을 하나의 분자로 결합한 항체-사이토카인 융합 단백질을 이용하기도 하는데 이는 항체 부분이 암세포를 정확히 찾아가도록 도와주고 사이토카인이 면역 반응을 강화하는 역할을 한다.⁶⁾

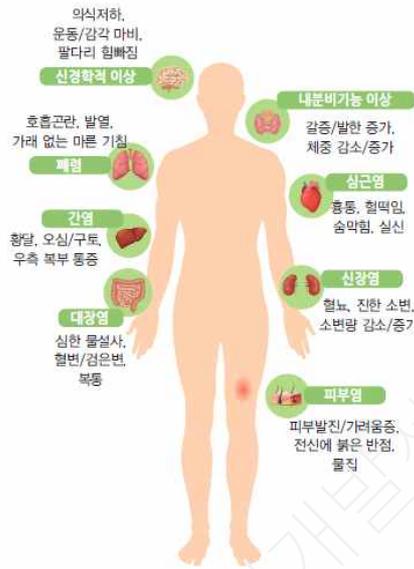


그림 1 . 면역항암제의 부작용(출처: 서울대병원, 2025)

현재 릫속시맙, 트라스투주맙, 펌브롤리주맙, 니볼루맙과 같은 여러 단클론항체 및 면역관문억제제가 유방암, 위암, 비소세포폐암, 두경부암 등 다양한 암 치료에 사용되고 있다. 하지만 면역항암 단백질 치료는 모든 환자에게서 동일한 치료효과를 기대하기는 어렵다. 암세포에서 면역억제 단백질이 충분히 발현되지 않는 경우에는 면역항암제가 제대로 작동하지 않기 때문이다. 또한, 면역항암제는 고가의 생물학적 제제로 분류되기 때문에 장기간 투여시 환자 개인과 의료 시스템 모두에 상당한 경제적 부담을 초래한다. 더불어 면역항암제는 일반적인 세포독성 항암제에 비해 구토, 탈모와 같은 부작용은 상대적으로 적지만 면역 체계가 과도하게 활성화하면서 정상 조직을 공격하는 면역 매개 이상반응이 나타날 수 있다. 폐렴, 장염, 간염, 신장염, 뇌염, 갑상선염과 같은 부작용이 다양하게 발생할 수 있으며 대부분은 조기에 발견하여 치료하면 조절 가능하지만 드물게는 치명적인 이상반응으로 이어질 수 있다.⁷⁾

2.2. 면역복원 단백질: 손상되거나 억제된 면역 기능을 회복시키는 단백질 치료제

5) "Checkpoint inhibitor," Wikipedia, 2025년 12월 3일 접속, https://en.wikipedia.org/wiki/Checkpoint_inhibitor.

6) Neri, D., 「Antibody-cytokine fusions: versatile products for the modulation of anticancer immunity」, 『Cancer Immunology Research』 제7권 제3호, 2019, 348-354쪽.

7) 「면역항암치료의 단점은 무엇인가요?」, 서울대학교병원, 2025년 수정, 2025년 12월 3일 접속, https://www.snuh.org/m/board/B017/view.do?bbs_no=6833&searchKey=all&searchWord=&pageIndex=1.

면역복원 단백질은 암세포를 직접 공격하는 것을 목표로 하는 것이 아닌, 약해지거나 불균형해진 면역계를 다시 정상에 가깝게 회복시키는 것을 목표로 하는 단백질 기반 치료제이다. 쉽게 말해, 면역항암 단백질이 이미 존재하는 면역 반응의 브레이크를 풀어 암세포를 공격하는 약이라면 면역복원 단백질은 무너진 면역 반응을 다시 세워주는 약에 가깝다. 대표적인 예로는 T 세포 생존과 증식을 촉진하는 인터루킨-7(interleukin-7, IL-7)과 항암화학요법 후 백혈구 감소를 회복시키는 데 사용되는 과립구 콜로니 자극인자(G-CSF), 과립구-대식세포 콜로니 자극인자(GM-CSF) 등이 있다.

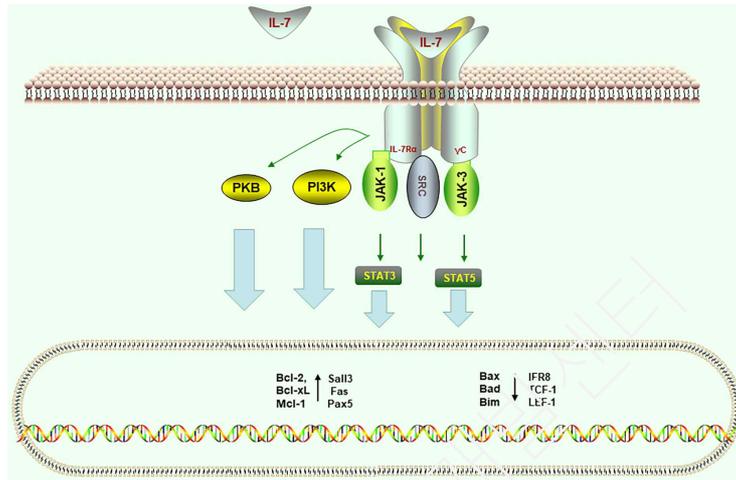


그림 2. 인터루킨-7(interleukin-7, IL-7)의 작용(출처: Morre, M., Beq, S. 등, 2012)

IL-7 은 T 세포 발달과 생존에 필수적인 사이토카인으로 알려져있다. 재조합 IL-7을 환자에게 투여하면 항암제나 방사선치료로 줄어들었던 T 세포 수가 다시 늘어난다는 임상 연구 결과가 보고되어 있다.⁸⁾ 강도 높은 항암치료를 받은 암환자에서는 면역체계를 담당하는 림프구가 크게 감소해 감염에 취약해지는데 IL-7을 이용한 치료는 이러한 상황에서 T 세포 수와 기능을 회복시켜 감염을 줄이고, 나아가 항종양 면역을 다시 세울 수 있는 잠재적 전략으로 논의되고 있다.⁹⁾ 한편, G-CSF 와 GM-CSF 는 뼈 속 골수에서 백혈구, 특히 호중구가 더 빨리 많이 만들어지도록 자극하는 성장인자이다. 항암화학요법을 받으면 호중구 수가 급격히 떨어져 위험한 감염과 발열성 호중구감소증이 나타날 수 있는데, G-CSF나 GM-CSF를 투여하면 호중구가 회복되는 속도가 빨라져 이러한 합병증의 위험을 줄일 수 있다.¹⁰⁾ 이때 호중구는 우리 몸 백혈구 중 가장 많은 종류로, 세균과 같은 병원체를 잡아먹어 없애는 선천면역의 1차 방어세포이다. 이런 호중구가 혈액 속에서 비정상적으로 적어져 발생하는 것이 호중구감소증으로, 세균과 바이러스 감염에 훨씬 잘 감염되고 심하면 생명을 위협하는 질병으로 이어질 수 있다.¹¹⁾

이처럼 IL-7, G-CSF, GM-CSF 와 같은 단백질 치료제는 암세포 자체를 직접 공격하는 약이 아니라 치료 과정에서 약해진 면역세포를 다시 깨워 환자가 항암치료를 더 안전하게 계속 받을 수 있도록 도와주는

8) Chen, D., Tang, T. X., Deng, H., Yang, X. P., Tang, Z. H., 「Interleukin-7 biology and its effects on immune cells: mediator of generation, differentiation, survival, and homeostasis」, 『Frontiers in Immunology』 제12권, 2021, 747324쪽.

9) Morre, M., Beq, S., 「Interleukin-7 and immune reconstitution in cancer patients: a new paradigm for dramatically increasing overall survival」, 『Targeted Oncology』 제7권 제1호, 2012, 55-68쪽.

10) Mehta, H. M., Malandra, M., Corey, S. J., 「G-CSF and GM-CSF in Neutropenia」, 『Journal of Immunology』 제195권 제4호, 2015, 1341-1349쪽.

11) "Neutrophil," Wikipedia, 2025년 수정, 2025년 12월 3일 접속, <https://en.wikipedia.org/wiki/Neutrophil>

면역 회복 치료로 이해할 수 있다. 정리하면, 면역복원 단백질은 T 세포, 호중구 등 주요 면역세포의 수와 기능을 되살려 면역 시스템 전체의 방어 능력을 복구하는 것을 주된 목표로 하는 면역치료 단백질 군이며, 면역항암 단백질이 수행하는 직접적인 항암 공격 역할을 보완하면서 환자가 항암치료를 보다 안전하게 지속할 수 있도록 돕는 치료 전략이라고 할 수 있다.

2.3. 면역항암 단백질과 면역복원 단백질의 작동 기전 및 적용 질환 비교

앞에서 살펴본 것처럼 면역항암 단백질과 면역복원 단백질은 모두 면역계를 이용한다는 공통점을 가지지만, 몸 안에서 어떻게 작용하는지, 어떤 상황의 환자에게 쓰이는지에서 뚜렷한 차이가 있다.

먼저 작동 기전 측면에서 바라보면, 면역항암 단백질은 주로 종양세포나 면역세포 표면에 있는 특정 단백질을 직접 표적하여 T 세포가 암세포를 다시 강하게 공격하도록 만드는 방식으로 작동한다. 종양항원을 인식하는 단일클론항체는 하나의 특정 항원에만 정확히 결합하도록 만든 항체 단백질로, 암세포 표면의 항원에 붙어서 그 세포가 성장 신호를 받지 못하도록 막거나 면역계의 다른 요소를 불러와 암세포를 파괴하도록 유도한다. 즉, 단일클론항체는 암세포에 표지를 달아 그 세포에 가는 성장신호를 차단함으로써 종양 성장을 억제한다.¹²⁾

또 다른 핵심 면역항암제는 면역관문억제제이다. 여기서 면역관문은 CTLA-4, PD-1, PD-L1 과 같이 T 세포나 암세포 표면에 존재하는 단백질로, 원래는 과도한 면역 반응을 막기 위해 T 세포의 활성화에 브레이크를 거는 역할을 한다. 암세포는 이러한 면역관문 단백질을 많이 발현시켜 T 세포가 자신을 이물질로 인식하지 못하도록 한다. 면역관문억제제는 이러한 CTLA-4, PD-1, PD-L1 등에 결합하여 신호를 차단하는 항체 의약품이다. T 세포 위에 걸려있던 억제 신호를 끊어 T 세포 활성화 경로를 다시 열어준다. 이로써 종양 주변 조직 환경에서 기능이 떨어져있던 T 세포가 다시 깨어나 다시 암세포를 인식하고 공격할 수 있게 되고 이것이 면역항암 단백질의 핵심 작동 기전이다.¹³⁾

반면 면역복원 단백질은 암세포를 직접 인식하거나 공격하기보다는 항암치료 과정에서 손상된 면역계를 다시 세우는 데 초점을 둔다. IL-7은 T 세포가 성장하고 오래 생존하는 데 중요한 신호를 주는 단백질로, 사이토카인 종류 중 하나이다. 강도 높은 항암화학요법이나 조혈모세포 이식 후에는 T 세포를 포함한 림프구 수가 크게 감소하는데, 재조합 IL-7을 투여하면 줄어들었던 T 세포 수와 기능이 다시 회복되어 면역 재구성이 촉진된다는 임상 연구 결과가 보고되었다.¹⁴⁾

G-CSF와 GM-CSF는 뼈 속 골수에 있는 혈액과 면역체계의 모세포인 조혈모세포가 백혈구, 특히 호중구로 잘 자라도록 자극하는 성장인자이다. 호중구는 세균 등을 잡아먹어 제거하는 백혈구로, 우리 몸 선천 면역에서 1차 방어를 담당한다. 항암화학요법을 받으면 호중구 수가 급격히 떨어져 호중구감소증이 발생하고 이로 인해 위험한 감염과 발열성 호중구감소증이 나타날 수 있다. 재조합 G-CSF 나 GM-CSF를 투여하면 호중구가 회복되는 속도가 빨라져 호중구감소 기간이 짧아지고 감염과 발열성 호중구감소증의 위험을 줄일 수 있기 때문에 항암치료를 받는 환자에서 표준적인 예방 및 치료 수단으로 널리 사용된다. 이처럼 면역복원 단백질은 특정 암세포를 표적으로 하는 것이 아닌 항암치료 과정에서 필연적으로 손상되는 T 세포, 호중구 등의 면역세포를 다시 늘려주어 감염을 줄이고 환자가 이후 항암치료나 면역치료를 안전하게

12) Tsao, L. C., Force, J., Hartman, Z. C., 「Mechanisms of therapeutic antitumor monoclonal antibodies」, 『Cancer Research』 제81권 제18호, 2021, 4641-4651쪽.

13) 강성현·박용빈·신희중, 「항암치료제로서의 면역관문 억제제에 관한 최근 연구 동향」, 『인구의학연구논집』 제28권, 2015, 63-68쪽.

14) Morre, 「Interleukin-7 and immune reconstitution...」.

지속할 수 있는 바탕을 마련해주는 역할을 한다.¹⁵⁾

적용 질환에서도 두 치료제 사이에 차이점이 있다. 면역항암 단백질은 주로 비소세포폐암, 흑색종, 신세포암, 위암, 유방암, 두경부암, 일부 혈액암 등 고형암 및 일부 혈액암의 1차 또는 2차 항암치료로 사용된다. 종양 자체의 크기를 줄이고 생존기간을 연장하는 것을 직접적인 목표로 한다.¹⁶⁾ 반면 면역복원 단백질은 IL-7, G-CSF, GM-CSF 등은 항암화학요법, 조혈모세포 이식, 고강도 방사선치료 등으로 인해 면역세포가 심하게 감소한 상태에서 감염을 예방하고 면역 회복을 촉진하기 위한 보조요법으로 사용된다.¹⁷⁾ 두 계열의 단백질 치료제는 이렇게 작동 기전과 적용 질환이 달라 직접적인 항암 효과와 면역 회복 효과를 서로 보완하는 방식으로 함께 사용된다.

3. 식물 기반 재조합 면역치료 단백질 생산 기술

3.1. 기존 면역치료 단백질 생산 방식(CHO)과 그 한계

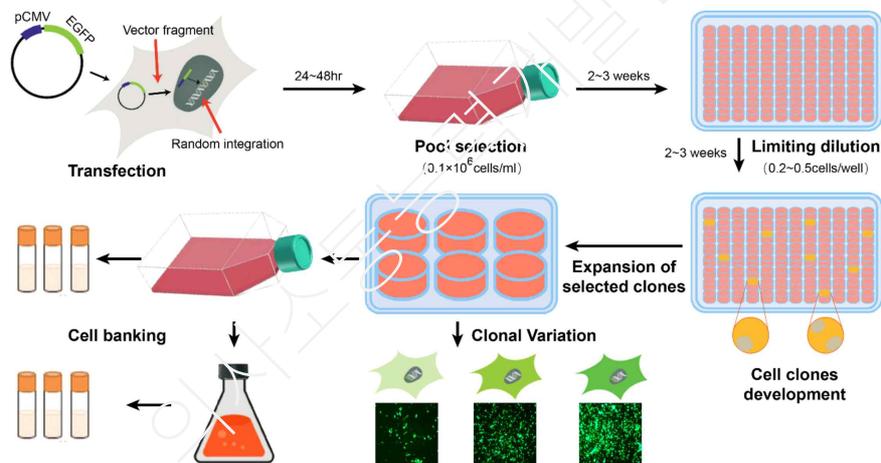


그림 3. CHO 세포주 개발(CHO cell line development, CLD) 절차(출처: Wang 등, 2025)

현재 시판 중인 대부분의 단일클론항체 및 다수의 면역치료 단백질은 포유류 세포 기반 발현 시스템이며 그 중에서 특히 중국 햄스터 난소세포(Chinese hamster ovary, CHO 세포)를 이용하여 생산된다. CHO 세포는 1980년대 이후 유전자재조합 기술과 함께 본격적으로 항체, 호르몬, 사이토카인 등의 치료용 단백질 생산에 사용되어 왔으며, 오늘날에 이르러 산업 규모에서 안정적으로 대량 배양이 가능한 표준 세포주로 자리 잡았다. CHO 세포는 사람 세포와 유사한 글리코실화를 포함한 여러 가지 번역 후 수정을

15) Mehta, H. M., Malandra, M., Corey, S. J., 「G-CSF and GM-CSF in Neutropenia」, 『Journal of Immunology』 제195권 제4호, 2015, 1341-1349쪽.

16) Chen, H.·Yang, H.·Guo, L.·Sun, Q., 「The Role of Immune Checkpoint Inhibitors in Cancer Therapy: Mechanism and Therapeutic Advances」, 『MedComm』 제6권 제10호, 2025, e70412쪽.

17) Alpdogan, Ö. 외, 「IL-7 enhances peripheral T cell reconstitution after allogeneic hematopoietic stem cell transplantation」, 『The Journal of Clinical Investigation』 제112권 제7호, 2003, 1095-1107쪽.

수행할 수 있다.¹⁸⁾ 여기서 글리코실화란 단백질에 특정한 당사슬을 붙여 단백질의 접힘과 안정성, 체내에서 머무는 시간, 면역세포와의 상호작용 등을 조절하는 과정으로, 당 구조가 조금만 달라져도 항체의 효능이 달라질 수 있다.¹⁹⁾ 따라서 복잡한 3차원 구조와 정확한 당쇄 구조가 요구되는 면역글로불린 G(IgG) 계열 항체나 Fc 융합 단백질과 같은 면역치료 단백질을 생산할 때에는 사람과 유사한 글리코실화를 수행할 수 있는 CHO 세포가 특히 적합하다. 실제로 최근 승인된 재조합 치료용 항체의 상당수가 CHO 세포에서 생산되고 있으며, 면역항암 단백질뿐만 아니라 G-CSF, GM-CSF 등 일부 면역복원 단백질도 CHO 기반 공정으로 제조되는 경우가 많다.²⁰⁾

그러나 CHO 세포 기반 생산 방식은 생산 공정과 비용 등 여러 측면에서 한계를 가진다. 첫째, 생산 비용이 높다. CHO 세포는 동물세포이기 때문에 배양에 필수적인 아미노산, 비타민, 성장인자 등이 포함된 복잡하고 값비싼 배양배지가 필요하다. 또한 대량 생산을 위해서는 무균 상태를 유지하는 대형 생물반응기, 정교한 공정 제어 시스템, 고비용 정제 공정이 필수적이다.²¹⁾

둘째, 단백질을 안정적으로 발현하는 세포주를 확립하고 공정을 개발하는 과정에서 시간과 노동력이 많이 소비된다. 목표 단백질을 안정적으로 많이 발현하는 세포주를 얻기 위해서는 유전자 도입, 단일 세포 클론 분리, 고생산 클론 선별과 같은 여러 단계를 거쳐야 하고 이후 배양 조건과 정제 공정을 최적화하는 과정도 반복적인 실험을 통해 진행해야 한다.²²⁾

셋째로 CHO 세포는 사람과 유사한 글리코실화 과정을 거치지만 개포 클론 간의 당쇄 구조 변동으로 품질 관리의 어려움을 동시에 지닌다. 같은 유전자를 도입한 세포 계열이라 하더라도 개별 클론마다 성장 속도와 단백질 생산량이 다르고 생산된 단백질에 붙는 당쇄 구조도 균일하지 않다.²³⁾

마지막으로 포유류 세포를 이용하는 공정에는 바이러스가 섞여 있지 않은지 계속 확인해야 한다는 안전성 관리 부담이 있다. CHO 세포는 설치류에서 유래한 세포이기 때문에 세포 속 유전체에 오래전에 감염되었다가 남은 내인성 레트로바이러스 유전자가 포함되어 있을 수 있다. 배양 과정에서 사람에게 감염되지는 않더라도 바이러스와 비슷한 모양의 입자를 배양액으로 내보낼 수 있다. 따라서 생산 공정 전반에서 바이러스 시험, 바이러스 여과와 같은 제거 및 불활화 단계를 별도로 설계해야 한다. 이는 공정을 더욱 복잡하고 추가적인 비용이 들도록 한다.²⁴⁾

정리하면 CHO 세포 기반 생산 방식은 현재 대부분의 면역치료 단백질을 상업적으로 생산하는 표준 플랫폼이다. 그러나 이 방식은 높은 생산 비용, 세포주 구축과 공정 개발에 필요한 시간과 노동, 세포 클론과 당쇄 구조의 이질성, 포유류 세포 특유의 바이러스 안정성 관리 부담이라는 한계를 동시에 가진다. 이

18) Butler, M., Meneses-Acosta, A., 「Recent advances in technology supporting biopharmaceutical production from mammalian cells」, 『Applied Microbiology and Biotechnology』 제96권 제4호, 2012, 885-894쪽.

19) "Glycosylation," Wikipedia, 2025년 수정, 2025년 12월 3일 접속, <https://en.wikipedia.org/wiki/Glycosylation>

20) Wang, C., Guo, X., Wang, W., Li, J. X., Wang, T. Y., 「From Cell Clones to Recombinant Protein Product Heterogeneity in Chinese Hamster Ovary Cell Systems」, 『International Journal of Molecular Sciences』 제26권 제3호, 2025, 1324쪽.

21) Li, Z. M., Fan, Z. L., Wang, X. Y., Wang, T. Y., 「Factors affecting the expression of recombinant protein and improvement strategies in Chinese hamster ovary cells」, 『Frontiers in Bioengineering and Biotechnology』 제10권, 2022, 880155쪽.

22) Mark, J. K. K., Lim, C. S. Y., Nordin, F., Tye, G. J., 「Expression of mammalian proteins for diagnostics and therapeutics: a review」, 『Molecular Biology Reports』 제49권 제11호, 2022, 10593-10608쪽.

23) Wang, 「From Cell Clones to Recombinant Protein Product Heterogeneity...」.

24) Anderson, K. P., Low, M. A. L., Lie, Y. S., Lazar, R., Keller, G., Dinowitz, M., 「Defective endogenous retroviruslike particles of Chinese hamster ovary cells」, 『Production of Biologicals from Animal Cells in Culture』, Butterworth-Heinemann, 1991, 39-45쪽.

러한 요인들은 면역치료제의 비용을 높이고 접근성을 떨어뜨린다. 이 때문에 CHO 시스템의 한계를 보완할 수 있는 대안 플랫폼으로 식물 기반 재조합 단백질 생산이 주목받고 있다.

3.2. 식물 기반 재조합 면역치료 단백질

식물 기반 재조합 면역치료 단백질은 말 그대로 식물이나 식물세포를 생산 공장으로서 활용하여 항체, 사이토카인 등 면역계에 작용하는 치료용 단백질을 만들어 내는 방식을 의미한다. 이러한 분야를 분자 농업이라 부르며 백신 항원, 단일클론항체, 면역조절 단백질 등 여러 종류의 생물학적 약품을 식물에서 생산하는 기술이 개발되고 있다.²⁵⁾

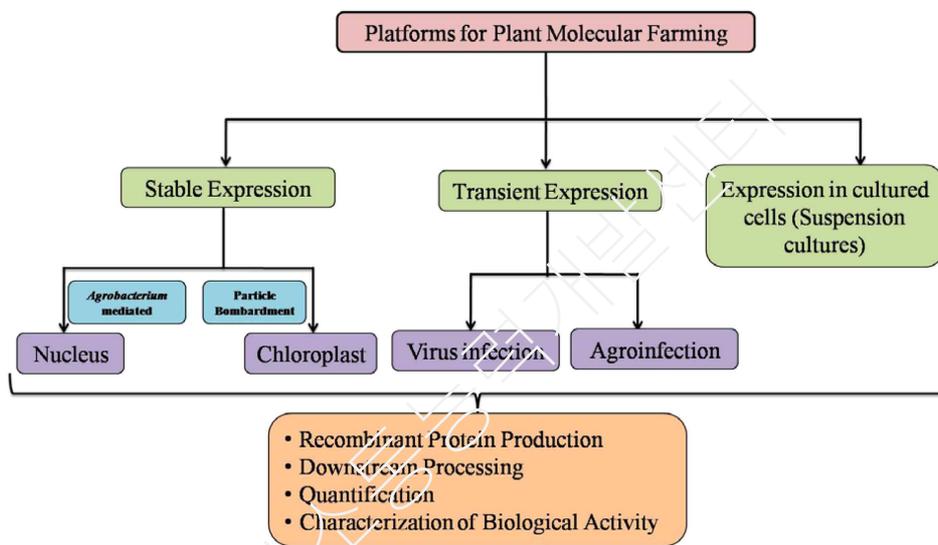


그림 4. 식물 기반 재조합 의약품 및 기타 단백질 생산을 위해 적용되는 식물 형질전환 전략(출처: Shanmugaraj 등, 2020)

식물 기반 생산 방식은 크게 세 가지로 구분할 수 있다. 먼저, 벼, 옥수수, 담배와 같은 작물의 유전체에 치료 단백질 유전자를 삽입하여 씨앗이나 잎에서 지속적으로 단백질을 생산하는 형질전환 식물 방식이다.²⁶⁾ 다음으로는 당근이나 담배에서 얻은 식물 세포를 배양조에서 액체로 키우는 식물세포 배양 방식이다. 대표적인 예로 고셔병 치료에 사용되는 효소 대체 요법(ERT) 약물인 탈리글루세라제 알파가 있다. 이는 유전자 조작된 당근 뿌리 세포에서 생산되는 β -glucocerebrosidase 로서, 미국 FDA가 허가한 최초의 식물세포 기반 인간 치료 단백질 의약품이다.²⁷⁾ 최근 가장 많이 연구되는 방식은 일시적 발현 방식이다. 이는 아그로박테리움이나 식물 바이러스 벡터를 이용해 성체 식물 잎에 일시적으로 유전자를 도입하여 며칠 사이에 높은 수준의 단백질을 생산한다. 대표적인 식물의 잎으로는 담배 잎인 *N. benthamiana*이 있다.

25) Shanmugaraj, B., Bulaon, C. J. I., Phoolcharoen, W., 「Plant molecular farming: a viable platform for recombinant biopharmaceutical production」, 『Plants』 제9권 제7호, 2020, 842쪽.

26) "Genetic transformation," Wikipedia, 2025년 12월 3일 접속, https://en.wikipedia.org/wiki/Genetic_transformation.

27) Zimran, A. 외, 「Pivotal trial with plant cell-expressed recombinant glucocerebrosidase, taliglucerase alfa, a novel enzyme replacement therapy for Gaucher disease」, 『Blood』 제118권 제22호, 2011, 5767-5773쪽.

면역관문 단백질인 PD-1을 표적으로 하는 항암 항체 키트루다는 원래 동물세포(CHO)로부터 만든 약이지만 같은 항체를 *N. benthamiana* 앞에서 생산한 연구가 있다. 이때 식물에서 만든 항체를 현재 시판 중인 제제와 비교했더니 암세포를 인식하는 능력과 T 세포를 활성화시키는 기능이 비슷한 수준이라는 결과가 나왔다.²⁸⁾

현재 면역치료 단백질 생산의 중심 플랫폼은 CHO 세포 시스템이다. 꾸준히 개발해 온 다수의 항체 의약품이 CHO 세포 기반으로 상업화 되어있기 때문에 식물 기반 재조합 단백질이 이를 모두 대체할 것으로 보기는 어렵다. 다만 CHO 세포의 한계를 부분적으로 보완할 수 있는 보조적 생산 플랫폼으로 부상하고 있다. 다음 절에서는 이러한 관점에서 식물 기반 플랫폼이 CHO 세포 기반 공정과 비교했을 때 어떤 공정적·경제적 장점을 가지는지 살펴보고자 한다.

3.3. 식물 기반 단백질 생산 방식의 장점

식물 기반 면역치료제 생산 방식은 CHO 세포 기반 치료제보다 재배가 쉽고 비용이 낮다. 식물은 기본적으로 빛, 물, 무기질 비료만 있으면 자랄 수 있기 때문에 포유류 세포 배양처럼 고가의 배양배지와 복잡한 배양조 설비가 필수적이지 않다. 면역항암 항체나 사이토카인처럼 제조 단가가 높은 면역치료 단백질을 고려하면 같은 기능을 하는 단백질을 더 낮은 비용으로 생산할 수 있다는 점은 의미가 크다.

또한, 빠른 생산과 높은 생산량이다. 특히 일시적 발현 방식이 효과적이다. *N. benthamiana* 와 같은 식물에 일시적으로 유전자를 도입하면 단기간에 높은 발현 수준을 얻을 수 있고 전체 단백질 생산까지 걸리는 시간이 크게 줄어든다. 이는 새로운 면역항암 항체 후보나 면역복원 단백질 후보를 처음 스크리닝할 때 유용하다. CHO 세포에서 안정한 세포주를 만들기 전에 식물에서 먼저 빠르게 만들어 시험해 볼 수 있다. 게다가 식물은 재배 면적을 늘리는 방식으로 생산량을 조절할 수 있다.

28) Phakham, T. 외, 「Functional characterization of pembrolizumab produced in *Nicotiana benthamiana* using a rapid transient expression system」, 『Frontiers in Plant Science』 제12권, 2021, 736299쪽.



그림 5. *N. benthamiana*(출처: “*Nicotiana benthamiana*”, Wikipedia, 2025. 12. 03.)

사람 병원체에 대한 병원체 부담이 낮다는 점도 중요한 장점이다. 식물은 원래 사람이나 포유류 바이러스의 숙주가 아니기 때문에 포유류 세포 배양에서 문제가 되는 사람 병원체 오염 위험이 상대적으로 낮다는 것이다. 면역치료 단백질처럼 정맥 주사로 투여되는 고가 의약품에서는 바이러스 안정성이 매우 중요하므로 이런 점에서 식물 플랫폼의 구조적인 이점으로 볼 수 있다.²⁹⁾

CHO 세포는 사람과 유사한 N-결합 당쇄(N-glycan)를 자연스럽게 부착할 수 있다. 따라서 당쇄 구조 측면에서는 용이하다. 반면 식물 세포는 기본 당쇄 구조가 사람과 다르므로 사람과 유사한 당쇄를 얻기 위해 글리코엔지니어링과 같은 추가 조작이 필요하다. 그럼에도 식물 발현 시스템은 원하는 방향으로 당전달 효소 구성을 만들어 놓으면 특정 당쇄 구조를 비교적 일정한 형태로 반복 생산할 수 있다는 장점을 가진다. 예를 들어, 항체의 꼬리 부분인 Fc에 붙는 당쇄 구조를 조절해서 면역세포가 암세포를 더 강하게 공격하도록 만드는 방식이 연구되고 있다.³⁰⁾ CHO 세포에서는 배양 조건을 바꾸거나 세포를 유전적으로 조작해 이러한 당쇄 구조를 얻지만 글리코엔지니어링 된 식물에서는 비슷한 당쇄 구조를 비교적 일정하게 반복 생산할 수 있다. 이처럼 식물 시스템은 글라이코실화가 추가로 필요하지만 한번 설계된 당쇄 패턴을 여러 면역치료 단백질에 공통적으로 적용할 수 있다. 이 점을 CHO 기반 생산을 보완하는 역할을 할 수 있다.³¹⁾

식물 기반 재조합 면역치료 단백질 생산은 비용, 생산속도, 병원체 안전성, 당쇄 구조 설계의 유연성 측면에서 CHO 시스템의 한계를 보완하는 방식이라 볼 수 있다. 식물을 활용한 초기 생산과 스크리닝을 통해 개발 비용과 시간을 줄이고 이후 CHO 세포 기반 공정과 역할을 분담하는 전략이 가능하다. 이러한 관

29) Shanmugaraj, 「Plant molecular farming...」.

30) Nimmerjahn, F., Ravetch, J. V., 「Antibodies, Fc receptors and cancer」, 『Current Opinion in Immunology』 제19권 제2호, 2007, 239-245쪽.

31) Castilho, A., Steinkellner, H., 「Glyco-engineering in plants to produce human-like N-glycan structures」, 『Biotechnology Journal』 제7권 제9호, 2012, 1088-1098쪽.

점에서 식물 기반 면역치료 단백질은 단순한 저가 대체재가 아니라 기존 포유류 세포 시스템과 함께 사용하며 면역치료제의 접근성과 지속가능성을 높일 수 있는 잠재적 기술이다.

4. 식물 기반 면역치료 단백질의 적용 사례

4.1. 식물 기반 면역항암 단백질 응용 사례

식물 기반 면역항암제 연구는 아직 대부분 전임상 단계에 머물러 있지만 대표적인 면역관문억제제를 중심으로 연구가 이루어지고 있다. 암 면역치료에 널리 쓰이는 PD-1 표적 항체는 T 세포 표면에 있는 면역관문인 PD-1 단백질을 억제하여 T 세포가 암세포를 다시 강하게 공격하게 만드는 약이다. 이 항체의 유전자를 *N. benthamiana* 잎에 일시적으로 넣어주고 며칠 동안 재배한 뒤, 잎에서 항체 단백질을 추출하였다. 이렇게 얻은 식물 유래 PD-1 항체의 PD-1와의 결합 능력과 PD-1 과 PD-L1 사이의 결합을 막는 능력을 관찰하였다. 이때 PD-L1은 암세포나 다른 세포에 존재하는 면역관문 단백질로 PD-1과 결합하게 되면 면역 세포의 활성을 억제하여 암세포가 계속해서 성장한다. 실험 결과, 기존 CHO 세포에서 만든 항체와 비슷한 수준의 기능을 보였다. 즉, 면역관문을 막는 항암 항체도 식물에서 만들었을 때 기본적인 기능을 유지할 수 있다는 점을 의미한다.³²⁾

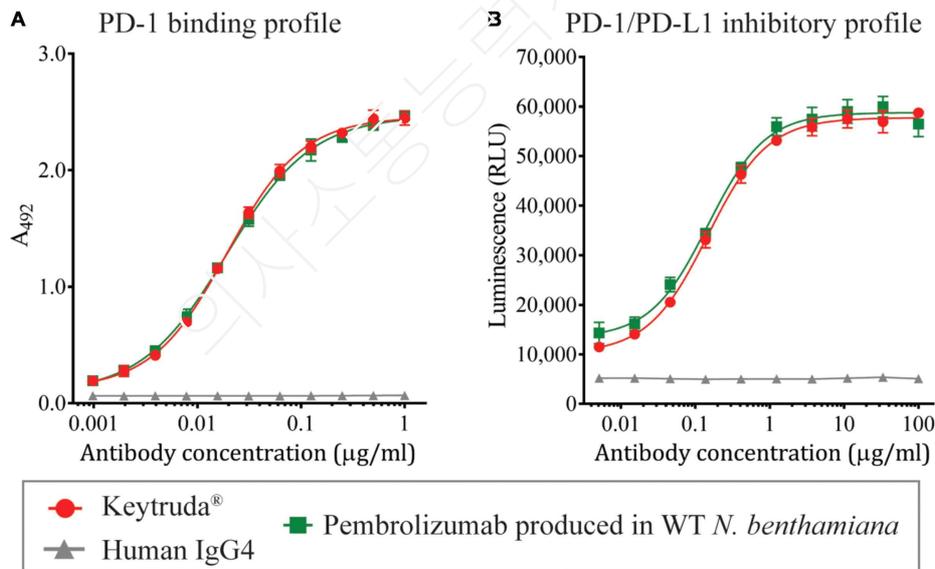


그림 6. *N. benthamiana* 에서 생산한 펌브롤리주맙의 PD-1 결합 및 PD-1/PD-L1 억제 기능 개요 (출처: Phakham 등, 「Functional characterization of pembrolizumab...」)

N. benthamiana 잎에서 생산한 또 다른 면역치료제는 CTLA-4를 표적하는 항체가 있다. CTLA-4 역시 T 세포 표면에 있는 면역관문 단백질인데 이를 차단하면 T 세포가 더 잘 활성화되어 암세포를 공격할 수 있다. 따라서 anti-CTLA-4 항체를 정제한 뒤 사람 CTLA-4 를 발현하도록 유전자가 사람형으로 치환

32) Phakham, 「Functional characterization of pembrolizumab...」.

된 마우스 종양 모델에 주사하였다. 그 결과, 식물에서 만든 항체도 종양의 성장을 늦추고 T 세포 반응을 강화하는 효과를 보여 기존에 사람에서 사용 중인 CTLA-4 항체와 비슷한 방향의 항암효과를 나타냈다. 이는 식물 유래 면역항암 항체가 실제 동물 모델에서도 항암 면역 반응을 일으킬 수 있다는 점을 보여준다.³³⁾

B 세포 림프종은 혈액 속 면역세포 중 하나인 B 림프구가 암세포로 변해 생기는 암이다. 이 암세포 표면에는 CD20 이라는 단백질이 많이 붙어있는데 리툽시맵은 바로 이 CD20을 인식해서 붙는 항체이다. 이 리툽시맵을 *N. benthamiana* 앞에서 만들 수 있는지 시험하였다. 리툽시맵 유전자를 앞에 일시적으로 발현시켜 식물 유래 리툽시맵을 생산하고 동시에 배양과정에 키푸넨신이라는 물질을 첨가하여 당쇄 구조가 일정한 형태로 유지되도록 조절하였다. 이렇게 당쇄 구조를 바꾸면 항체 꼬리(Fc) 붙는 당이 달라지면서 면역세포와 결합하는 힘이 커지고 이를 통해 면역세포가 암세포를 더 잘 공격하게 된다. 실제로 실험 동물 모델에서 B 세포 림프종 세포를 더 강하게 제거하는 경향을 보였다. 이는 식물 발현 시스템에서도 배양 조건과 당쇄 구조를 조절하여 암세포를 공격하는 항체의 면역세포 능력을 강화할 수 있다는 점을 시사한다.³⁴⁾

4.2. 식물 기반 면역복원 단백질 응용 사례

면역복원 단백질은 암 치료나 이식, 강한 면역억제 치료 이후에 무너진 면역계를 다시 세우는 역할을 하는 단백질 치료제이다. 대표적으로 호중구, 림프구 같은 백혈구의 수를 다시 늘려주는 성장인자와 T 세포 생존을 도와주는 인터루킨 계열 사이토카인이 여기에 포함된다. 지금까지는 이런 단백질을 주로 CHO 세포 같은 포유류 세포에서 생산을 해왔는데 같은 계열 분자를 식물에서 만들 수 있는지에 대한 연구도 진행되고 있다.

대표적인 예로 GM-CSF를 들 수 있다. GM-CSF는 골수의 조혈모세포를 자극해서 호중구나 대식세포와 같은 백혈구가 다시 잘 만들어지도록 돕는 단백질이다. 주로 항암화학요법 후 호중구 감소증을 줄이기 위해 사용한다. 산업용 담배 품종인 *Nicotiana tabacum* 앞에 사람의 GM-CSF 유전자를 일시적으로 발현시켜 담배세포에서 hGM-CSF를 생산하였다. 식물 앞에서 추출하여 정제한 단백질을 조혈모세포에 처리했을 때 기존 GM-CSF와 마찬가지로 콜로니 형성을 유도하는 능력이 유지되었는데 이는 기존 면역복원 단백질치료제의 기능을 유지한다는 것을 의미한다.³⁵⁾

33) Bulaon, C. J. I. 외, 「Antitumor effect of plant-produced anti-CTLA-4 monoclonal antibody in a murine model of colon cancer」, 『Frontiers in Plant Science』 제14권, 2023, 1149455쪽.

34) Kommineni, V. 외, 「In vivo glycan engineering via the mannosidase I inhibitor (Kifunensine) improves efficacy of rituximab manufactured in *Nicotiana benthamiana* plants」, 『International Journal of Molecular Sciences』 제20권 제1호, 2019, 194쪽.

35) Mehta, 「G-CSF and GM-CSF in Neutropenia...」.



그림 7. *N. tabacum*(출처: “Nicotiana tabacum”, Wikipedia, 2025. 12. 03.)

다음으로는 IL-15이다. 우리 몸에서 나오는 IL-15는 바이러스나 암세포를 직접 공격하는 NK 세포 그리고 한 번 본 적이 있는 병원체를 기억하는 기억 T 세포가 오래 살아남고 잘 증식하도록 도와주는 역할을 한다. 그래서 암 면역 치료나 감염 후 면역 회복과 관련된 후보 물질로 많이 연구되고 있다. 사람 IL-15를 정제하기 쉽도록 항체 Fc 부분에 붙은 형태(hIL-15-Fc)로 설계한 뒤, 담배과 식물인 *N. benthamiana* 잎에 일시 발현 시켜 단백질을 생산하였다. 이후 이를 정제하여 사람 피부세포에 처리하였고 그 결과 식물에서 만든 IL-15-Fc가 피부세포의 증식과 이동을 촉진하여 상처가 아물 때 필요한 세포 이동과 조직 재생을 돕는 효과를 보였다. *N. benthamiana* 에서 생산한 IL-15-Fc 는 상처 치유와 조직 재생을 돕는 용도 뿐 아니라 항암화학요법이나 감염 이후에 면역세포 기능을 다시 끌어올리는 약물로서의 활용도 가능하다는 것을 보여준다.³⁶⁾

5. 미래 전망과 후속 연구 필요성

면역항암 단백질과 면역복원 단백질을 중심으로 식물 기반 재조합 단백질 생산 기술의 가능성을 살펴본 결과, 이 기술은 기존 CHO 세포 기반 생산 방식의 한계를 보완할 수 있는 잠재력을 가지고 있다. 하지만 실제 의약품으로 자리 잡기 위해서 해결해야 할 과제가 여전히 남아있다. 먼저, 생산 규모와 일관된 품질을 확보하는 것이다. 실험실 수준에서는 *N. benthamiana* 등에서 다양한 면역치료 단백질을 성공적으로 생산했지만 이를 상업적 규모의 공정으로 확장했을 때도 동일한 생산량과 당쇄구조, 생물학적 활성을 지속적으로 유지할 수 있는지에 대한 검증이 필요하다.

36) Charnsatabut, C. 외, 「Optimized expression of human interleukin-15 in *Nicotiana benthamiana* and in vitro assessment of its activity on human keratinocytes」, 『Biotechnology Reports』 제46권, 2025, e00889 쪽.

면역항암 단백질과 면역복원 단백질을 중심으로 식물 기반 재조합 면역 단백질 생산 기술을 살펴본 결과, 기존의 포유류를 기반으로 한 생산 방식의 한계점을 보완하며 면역치료제의 접근성을 높일 수 있는 잠재력을 가진다고 판단된다. 그러나 CHO 세포 기반 면역치료제처럼 널리 의약품으로서 널리 활용되기 위해서는 해결해야 할 과제가 남아있다. 먼저, 생산 규모와 품질면에서의 과제이다. 실험실 수준에서는 *M. benthamiana*, *N. tabacum* 등에서 성공적으로 면역단백질을 생산 가능했지만 이를 상업적으로 생산할때에도 생산량이 동일한지, 품질과 생물학적 활성을 유지하는 지 등의 검증이 필요하다.

식물을 기반으로 재조합한 단백질이다보니 사람과 다른 당쇄를 형성한다. 이를 사람형 당쇄 구조로 전환하는 과정이 앞으로 해결해야할 핵심 연구 주제이다. CHO 세포는 사람과 유사한 당쇄 구조를 가진다는 장점이 있지만 세포 클론 간 이질성과 공정 조건에 따라 당쇄 패턴이 달라질 수 있다. 반면 식물 시스템에서는 사람형 당쇄 구조를 가지고 위해 글리코엔지니어링 과정을 반드시 거쳐야하지만 한 번 특정 당 구조를 구축해 놓으면 맞춤형 당쇄를 비교적 일정하게 생산할 수 있다는 장점이 있다. 앞으로는 개별 단백질마다 따로 최적화하는 수준을 넘어 면역항암 항체와 면역복원 사이토카인 전반에 적용 가능한 공통 글리코엔지니어링 전략을 만드는 것이 중요한 연구가 될 것이다.

면역항암과 면역복원을 통합한 치료 전략을 활용하는 과정에서도 식물 기반 플랫폼을 활용하는 연구가 앞으로 중요해질 것이다. 암 치료 과정에서 T 세포와 NK 세포를 강하게 활성화해 종양을 공격해야 하지만 다른 한편으로는 반복적인 항암화학요법과 방사선치료로 인해 환자의 전반적인 면역 기능이 저하되는 문제가 동시에 발생한다. 따라서 서로 다른 기능을 가진 면역항암 단백질과 면역복원 단백질을 하나의 식물 발현 플랫폼에서 생산하여 환자에게 투여하는 복합 치료 전략에 대한 연구가 필요하다. 이는 향후 맞춤형 복합 생물 의약품 개발에 식물 시스템을 활용할 수 있는 가능성을 보여준다. 예를 들어, 항 PD-1 항체와 IL-15의 융합체 또는 항암 항체와 조절성 사이토카인을 함께 설계해 암 공격과 면역 균형 유지를 동시에 겨냥하는 치료법이 될 수 있다.

마지막으로 접근성과 생산 인프라 측면에서의 미래 가치도 중요하다. CHO 기반 공정은 고가 설비와 고도의 기술 인력이 필요하지만 식물 기반 시스템은 상대적으로 단순한 재배 인프라를 활용하여 생산량을 확장할 수 있다는 점에서 생산 비용과 규모, 안전성 측면에서 장점을 보일 수 있다. 이는 고소득 국가뿐 아니라 중, 저소득 국가에서도 면역치료 단백질을 자체적으로 생산할 수 있는 가능성을 넓혀준다. 또한 면역항암제와 면역복원제의 약가 부담을 완화시켜줄 수 있다. 향후 연구는 단순히 식물에서도 면역치료제를 생산할 수 있다는 수준을 넘어서 어떤 식물 셀라인과 공정이 실제 의료 시스템에서 비용 대비 효과가 가장 좋은지, 그리고 이러한 기술을 세계적 보건 관점에서 어떻게 배치할 수 있을지에 대한 논의가 필요하다.

이와 같은 이유로, 식물 기반 재조합 면역치료 단백질은 아직 초기 단계의 기술로 볼 수 있지만 CHO 세포 기반 시스템의 한계를 보완하고 면역항암과 면역복원 전략을 보다 유연하게 설계할 수 있는 미래 지향적 플랫폼으로서 충분한 연구 가치와 잠재력을 지닌다고 판단된다.

6. 결론

본 에세이에서는 면역항암 단백질과 면역복원 단백질이라는 면역치료제를 중심으로 이들 단백질을 기존의 CHO 세포가 아닌 식물에서 재조합 단백질 형태로 생산하는 기술의 가능성과 앞으로의 과제를 살펴보았다. 면역치료 단백질은 암세포를 직접 표적하거나 항암치료로 무너진 면역계를 다시 세우는 데 사용되는 생물학적 제제이다. 이는 현재 대부분은 CHO 세포를 이용해 생산되고 있다. CHO 세포는 사람과 유사한 당쇄 구조를 형성할 수 있고 이미 수십 년 동안 공정을 발전시켜왔기에 상용화에 유리하다는 장점을 가진

다. 그러나 배양 공정이 복잡하고 비용이 높으며 세포주가 일정하게 유지되기 힘들고 당쇄 구조도 환경이나 배양 상태에 따라 쉽게 달라진다. 또한 포유류 세포를 사용하기 때문에 잠재적 바이러스 오염을 지속적으로 점검하고 제거해야 하는 추가적인 안전성 관리가 필요하다는 한계가 드러났다.

이에 비해 식물 기반 재조합 단백질 생산은 포유류 세포보다 비교적 쉽게 재배가 가능하여 설비와 배지 비용을 줄일 수 있으며 일시 발현 시스템을 통해 비교적 빠르게 면역항암 항체를 대량으로 생산할 수 있다. 또한 글리코엔지니어링 과정 통해 사람형 또는 면역 효과를 강화한 당쇄 구조를 식물에서 설계하고 비교적 균일하게 반복 생산할 수 있다는 점은 당쇄 구조에 민감한 면역치료 단백질에 대해 식물 시스템이 단순한 저렴한 대체재를 넘어 맞춤형 설계 플랫폼으로 활용될 수 있음을 시사한다.

그러나 이러한 장점에도 불구하고 식물 기반 면역치료 단백질이 CHO 세포를 즉시 대체할 수 있는 수준이라고 보기는 어렵다. 대량 생산 공정에서의 품질, 사람과 다른 당쇄에 따른 면역원성 가능성, 식물 특유 불순물에 대한 규제 기준, 실제 환자를 대상으로 한 전임상 및 임상 데이터 추적 등 해결해야 할 과제가 여전히 크기 때문이다. 따라서 식물 기반 재조합 면역치료 단백질은 기존 CHO 기반 시스템을 당장 대체하는 것이 아닌 특정 당쇄 구조가 필요한 특수한 단백질 생산하거나 초기에 후보물질을 개발할 때, 그리고 중, 저소득 국가에서의 생산 플랫폼 구축 등 과 같은 영역에서 보완 해주는 역할을 할 수 있다. 특히 암 치료 과정에서 면역항암과 면역복원 전략을 함께 고려해야 한다는 견에서 하나의 식물 플랫폼에서 서로 다른 기능을 가진 단백질을 조합하여 생산하는 기술은 향후 맞춤형 복합 생물약품 개발에 기여할 수 있는 잠재력이 있다. 이러한 측면에서 식물 기반 재조합 면역치료 단백질은 차세대 바이오 의약 생산을 위한 중요한 연구 분야이며 앞으로 더욱 발전될 가치가 있는 기술로 평가된다.

참고 문헌

1. "Chinese hamster ovary cell," Wikipedia, 2025년 12월 3일 접속, https://en.wikipedia.org/wiki/Chinese_hamster_ovary_cell.
2. "Immunotherapy," Wikipedia, 2025년 12월 3일 접속, <https://en.wikipedia.org/wiki/Immunotherapy>.
3. "Tumor necrosis factor," Wikipedia, 2025년 12월 3일 접속, https://en.wikipedia.org/wiki/Tumor_necrosis_factor.
4. Zahavi, D., Weiner, L., 「Monoclonal antibodies in cancer therapy」, 『Antibodies』 제9권 제3호, 2020, 3쪽.
5. "Checkpoint inhibitor," Wikipedia, 2025년 12월 3일 접속, https://en.wikipedia.org/wiki/Checkpoint_inhibitor.
6. Neri, D., 「Antibody-cytokine fusions: versatile products for the modulation of anticancer immunity」, 『Cancer Immunology Research』 제7권 제3호, 2019, 348-354쪽.
7. 「면역항암치료의 단점은 무엇인가?」, 서울대학교병원, 2025년 수정, 2025년 12월 3일 접속, https://www.snuh.org/m/board/B017/view.do?bbs_no=6833&searchKey=all&searchWord=&pageIndex=1.
8. Chen, D., Tang, T. X., Deng, H., Yang, X. P., Tang, Z. H., 「Interleukin-7 biology and its effects on immune cells: mediator of generation, differentiation, survival, and homeostasis」, 『Frontiers in Immunology』 제12권, 2021, 747324쪽.
9. Morre, M., Beq, S., 「Interleukin-7 and immune reconstitution in cancer patients: a new paradigm for dramatically increasing overall survival」, 『Targeted Oncology』 제7권 제1호, 2012, 55-68쪽.
10. Mehta, H. M., Malandra, M., Corey, S. J., 「G-CSF and GM-CSF in Neutropenia」, 『Journal of Immunology』 제195권 제4호, 2015, 1341-1349쪽.
11. "Neutrophil," Wikipedia, 2025년 수정, 2025년 12월 3일 접속, <https://en.wikipedia.org/wiki/Neutrophil>
12. Tsao, L. C., Force, J., Hartman, Z. C., 「Mechanisms of therapeutic antitumor monoclonal antibodies」, 『Cancer Research』 제81권 제18호, 2021, 4641-4651쪽.
13. 강성현·박용빈·신희종, 「항암치료제로서의 면역관문 억제제에 관한 최근 연구 동향」, 『인구의학연구논집』 제28권, 2015, 63-68쪽.
14. Mehta, H. M., Malandra, M., Corey, S. J., 「G-CSF and GM-CSF in Neutropenia」, 『Journal of Immunology』 제195권 제4호, 2015, 1341-1349쪽.
15. Chen, H.·Yang, H.·Guo, L.·Sun, Q., 「The Role of Immune Checkpoint Inhibitors in Cancer Therapy: Mechanism and Therapeutic Advances」, 『MedComm』 제6권 제10호, 2025, e70412 쪽.
16. Alpdogan, Ö. 외, 「IL-7 enhances peripheral T cell reconstitution after allogeneic hematopoietic stem cell transplantation」, 『The Journal of Clinical Investigation』 제112권 제7호, 2003, 1095-1107쪽.
17. Butler, M., Meneses-Acosta, A., 「Recent advances in technology supporting biopharmaceutical production from mammalian cells」, 『Applied Microbiology and Biotechnology』 제96권 제4호, 2012, 885-894쪽.

18. "Glycosylation," Wikipedia, 2025년 수정, 2025년 12월 3일 접속, <https://en.wikipedia.org/wiki/Glycosylation>
19. Wang, C., Guo, X., Wang, W., Li, J. X., Wang, T. Y., 「From Cell Clones to Recombinant Protein Product Heterogeneity in Chinese Hamster Ovary Cell Systems」, 『International Journal of Molecular Sciences』 제26권 제3호, 2025, 1324쪽.
20. Li, Z. M., Fan, Z. L., Wang, X. Y., Wang, T. Y., 「Factors affecting the expression of recombinant protein and improvement strategies in Chinese hamster ovary cells」, 『Frontiers in Bioengineering and Biotechnology』 제10권, 2022, 880155쪽.
21. Mark, J. K. K., Lim, C. S. Y., Nordin, F., Tye, G. J., 「Expression of mammalian proteins for diagnostics and therapeutics: a review」, 『Molecular Biology Reports』 제49권 제11호, 2022, 10593-10608쪽.
22. Wang, 「From Cell Clones to Recombinant Protein Product Heterogeneity…」.
23. Anderson, K. P., Low, M. A. L., Lie, Y. S., Lazar, R., Keller, G., Dinowitz, M., 「Defective endogenous retroviruslike particles of Chinese hamster ovary cells」, 『Production of Biologicals from Animal Cells in Culture』, Butterworth-Heinemann, 1991, 39-45쪽.
24. Shanmugaraj, B., Bulaon, C. J. I., Phoolcharoen, W., 「Plant molecular farming: a viable platform for recombinant biopharmaceutical production」, 『Plants』 제9권 제7호, 2020, 842쪽.
25. "Genetic transformation," Wikipedia, 2025년 12월 3일 접속, https://en.wikipedia.org/wiki/Genetic_transformation.
26. Zimran, A. 외, 「Pivotal trial with plant cell-expressed recombinant glucocerebrosidase, taliglucerase alfa, a novel enzyme replacement therapy for Gaucher disease」, 『Blood』 제118권 제22호, 2011, 5767-5773쪽.
27. Phakham, T. 외, 「Functional characterization of pembrolizumab produced in *Nicotiana benthamiana* using a rapid transient expression system」, 『Frontiers in Plant Science』 제12권, 2021, 736299쪽.
28. Nimmerjahn, F., Ravetch, J. V., 「Antibodies, Fc receptors and cancer」, 『Current Opinion in Immunology』 제19권 제2호, 2007, 239-245쪽.
29. Castilho, A., Steinkellner, H., 「Glyco-engineering in plants to produce human-like N-glycan structures」, 『Biotechnology Journal』 제7권 제9호, 2012, 1088-1098쪽.
30. Phakham, 「Functional characterization of pembrolizumab…」.
31. Bulaon, C. J. I. 외, 「Antitumor effect of plant-produced anti-CTLA-4 monoclonal antibody in a murine model of colon cancer」, 『Frontiers in Plant Science』 제14권, 2023, 1149455쪽.
32. Kommineni, V. 외, 「In vivo glycan engineering via the mannosidase I inhibitor (Kifunensine) improves efficacy of rituximab manufactured in *Nicotiana benthamiana* plants」, 『International Journal of Molecular Sciences』 제20권 제1호, 2019, 194쪽.
33. Charnsatabut, C. 외, 「Optimized expression of human interleukin-15 in *Nicotiana benthamiana* and in vitro assessment of its activity on human keratinocytes」, 『Biotechnology Reports』 제46권, 2025, e00889쪽.

현대 사회 운동 문화의 특징과 의미에 관한 연구: 설문조사 결과를 중심으로

목차

1. 서론
 - 1.1. 연구 배경 및 연구 목적
 - 1.2. 연구 방법
 2. 현대 사회의 운동 참여 증가 현황과 배경
 - 2.1. 운동 참여 증가 현황
 - 2.2. 운동 참여 증가 배경
 3. 현대 사회의 운동 문화 특징
 - 3.1. 자기주도적 운동 태도
 - 3.2. 운동 과정의 기록화
 - 3.3. 즐거움과 웰니스 중심
 4. 현대 사회 운동 문화의 의미
 - 4.1. 동기부여 역할
 - 4.2. 자기표현 수단
 - 4.3. 사회 관계적 역할
 5. 결론
- 참고 문헌

1. 서론

1.1. 연구 배경 및 연구 목적

운동이라고 하면 체력 증진만을 위한 신체 활동이라고 생각하는 경우가 더러 있을 것이다. 팬데믹 이후 개인의 건강 관리에 대한 중요성이 부각되면서 현대인들의 운동에 대한 관심은 나날이 늘어나고 있고 이에 따라 다양한 운동 문화가 생겨나고 있다. 현대인들에게 운동은 단순히 몸을 단련하고 체력을 기르는 수단에서 그치지 않는다. 이들은 운동을 통해 많은 동기를 부여받고, 자신의 가치관과 라이프 스타일을 표현하며, 다양한 여러 사람들과 소통할 수 있는 기회를 얻는다. 이를 잘 표현하는 단어인 '오운완'은 오늘 운동 완료라는 뜻의 신조어이다.¹⁾ 이는 최근 몇 년간 현대인들에게 유행하는 트렌드로 SNS에 운동 기록을 인증하는 챌린지 형태로 확산되었다. 오운완 챌린지를 통해 현대인들은 다양한 사람들과 운동 기록을 공유하며 소통하고, 이를 통해 동기를 부여받기도 한다. 또한, 자신의 취향과 흥미를 반영한 운동을 보

1) Tree OF, 오운완의 뜻은 무엇일까요?, 티스토리, 2025.08.13, <https://treeof.tistory.com/525#google_vignette>

여름으로써 자신의 라이프스타일과 정체성을 표현하기도 한다. 이러한 변화는 운동이 더 이상 그저 취미 생활에 머무르지 않고 현대 사회에서 중요한 문화이자 생활방식으로 자리 잡았음을 보여준다. 따라서 본 연구는 현대 사회의 운동 증가 현황과 배경에 대해 알아보고, 현대 사회 운동 문화의 특징을 파악함으로써 현대 사회의 운동 문화가 가진 의미에 대해 밝히고자 한다.

1.2. 연구 방법

본 연구는 대한민국 20~30대 남성과 여성 29명을 대상으로 실시한 오프라인 설문조사를 바탕으로 진행되었다. 설문조사 기간은 2025년 11월 5일부터 2025년 11월 22일까지이며, 설문자들의 운동 인지 현황을 비롯하여 운동을 통해 얻는 영향 등에 관하여 총 14문항으로 구성하였다. 또한, 모든 조사는 익명으로 진행되었다.

2. 현대 사회의 운동 참여 증가 현황과 배경

2.1. 운동 참여 증가 현황

단위: %		2010	2014	2016	2018	2020	2022	2024
전체		41.5	43.5	49.3	52.4	47.0	48.1	49.5
성	남자	42.5	43.2	49.2	48.7	43.2	44.6	47.8
	여자	40.5	43.9	49.3	56.1	50.8	51.5	51.2
연령집단	20세 미만	34.8	38.9	45.9	44.3	34.6	39.5	29.8
	20-29세	36.4	47.2	46.9	52.6	44.6	50.1	48.7
	30-39세	38.0	40.3	46.8	52.8	46.3	48.7	55.5
	40-49세	44.4	44.3	50.7	52.2	48.1	50.3	49.4
	50-59세	48.5	45.9	51.0	53.2	50.8	49.2	49.6
	60-69세	51.1	48.1	54.2	54.9	50.2	46.9	54.8
	70세 이상	42.8	39.4	49.5	55.7	50.1	48.1	51.4

<표 1> 국민 생활체육 참여율²⁾

현대 사회의 운동 참여율은 나날이 증가하고 있는 추세이다. <표 1>은 문화체육관광부에서 실시한 국민 생활체육 조사이다. 1회에 30분 이상에 해당하는 운동을 1주일에 2회 이상 규칙적으로 한 인구의 비율³⁾을 나타낸다. 국민의 운동 참여율은 2010년 기준 41.5%였으며, 2024년 기준 49.5%로 2010년부터 2016년까지는 상승세를 보이다가 팬데믹 시기인 2020년을 기점으로 떨어졌고, 이후 다시 회복하여 점차 오르고 있는 추세이다. 운동 참여율을 성별로 따져보았을 때 2010년 기준 남성이 여성보다 2% 높았으나, 2014년부터 2024년까지 모두 여성이 남성보다 높은 참여율을 보인다. 또한, 연령집단을 나누어 운동 참여율을 분석할 경우 20세 미만 집단을 제외하고 모든 집단이 2010년에 비하여 2024년에 운동 참여율이 상승하였다.⁴⁾ 이는 학업으로 인해 운동 시간이 부족한 10대 청소년들을 고려하였을 때, 모든 연령집단

2) 문화체육관광부, 국민생활체육조사, 지표누리, 2025.01.14, <<https://www.20slab.org/Archives/38474>>

3) 위의 표.

이 전체적으로 운동에 대한 관심도와 참여가 늘었음을 시사한다.

2.2. 운동 참여 증가 배경

과거에는 많은 사람들이 직장과 학업 등의 바쁜 일상 때문에 운동에 따로 시간과 비용을 할애하는 경우가 많지 않았다. 단지 운동을 생계유지에 필요한 체력 유지 수단으로 생각하는 경우가 많았고, 운동을 취미로 즐기는 경우는 매우 드물었다. 그러나 최근 현대인들이 운동을 대하는 태도는 과거와 비교하여 많은 변화가 있다. 과거에 비해 최근에는 생활 수준이 높아졌고, 이에 따라 여가 시간이 늘어났다. 이로 인해 사람들의 취미 생활 영역이 확대되며 운동을 할 수 있는 시간과 기회가 늘어났다. 또한, 현대인들은 생계유지에만 매달리는 것이 아닌 개인의 삶과 일을 분리하여 생각하고, 개인의 행복과 높은 삶의 질을 추구하는 성향을 보인다. 이러한 변화는 현대 사회의 운동 참여를 증가시키는 배경이 된다.

3. 현대 사회의 운동 문화 특징

3.1. 자기주도적 운동 태도



<그림 1> 세대별 찾아보는 운동 정보⁵⁾

현대인들의 운동 문화에서 보이는 특징은 운동 정보를 찾아보고 학습하며 스스로 운동 계획을 세우는 자기주도적인 운동 태도를 한다는 것이다. <그림 1>에서와 같이 Z세대(1996~2012년생), 후기 밀레니얼(1989~1995년생), 전기 밀레니얼(1981~1988)을 대상으로 운동 정보 관련하여 어떤 정보들을 찾아보는지에 대해 설문을 실시한 결과, 모든 세대가 동일하게 운동 기술과 자세에 대해 가장 많이 찾아본다는 결과가 나왔다. 이는 운동을 할 때 전문가나 트레이너

4) 문화체육관광부, 국민생활체육조사, 지표누리, 2025.01.14, <<https://www.20slab.org/Archives/38474>>

5) 대학내일20대연구소, 주기적으로 운동하는 Z세대가 91.2%나 된다고?, 2023.04.24. <<https://www.20slab.org/Archives/38474>>

의 도움에 의지하지 않고 스스로 운동 기술과 자세를 습득하며 운동 능력을 향상시키려고 노력한다는 점을 보여준다.

2033년 디지털 헬스케어 시장 '2400조원' 성장

한국바이오협회, '디지털 헬스케어 전망' 보고서 발간...앱 33만7000개 육박

구교윤 기자 (yun@dailymedi.com)

2025.03.29 07:14



<그림 2> 디지털 헬스케어 전망⁶⁾

자기주도적 운동 태도는 디지털 기술과도 연관된다. <그림 2>와 같이 한국바이오협회의 '디지털 헬스케어 전망' 보고서에 따르면 디지털 헬스케어 애플리케이션(앱) 수는 약 33만 7,000 개였으며 건강 상태 관리 앱이 절반 가까이를 차지했다.⁷⁾ 운동 코치 앱, 웨어러블 기기, 온라인 플랫폼 등 다양한 디지털 기술이 발전함으로써 시간이나 장소, 조건에 구애받지 않고 운동을 더욱 효율적이고 편리하게 할 수 있는 환경이 조성되며 디지털 기술 중심 운동 문화가 나타났다. AI 운동 코치 앱을 통해 운동에 미숙한 사람이라도 실제 트레이너의 도움 없이 AI의 코치를 받으며 운동을 수행할 수 있게 되었고, 유튜브와 같은 온라인 플랫폼을 통해 여러 운동 영상들을 접할 수 있어 집에서 혼자 홈 트레이닝(Home Training)을 할 수 있다. 또한, 웨어러블 기기를 사용함으로써 심박수, 칼로리 소모량, 운동 강도 등을 실시간으로 확인하고 측정함으로써 올바르게 운동을 하고 있는지 스스로 확인할 수 있다. 이와 같이 디지털 기술 중심의 운동은 단순히 편리함을 넘어서서 바쁜 현대인에게 개인화된 운동을 가능하게 하고 혼자서도 꾸준한 운동 습관을 만드는 것을 돕는다. 따라서 현대인의 생활 패턴이 잘 반영된 운동 문화이다. 현대 사회에서의 운동은 더 이상 수동적으로 지도를 받는 방식에서 머무르지 않는다. 현대인들은 개인의 주체가 되어 스스로를 관리하며, 자신에 맞는 운동 방법을 찾고 선택하려는 의지를 가지고 있다. 이는 운동이 개인의 자율성과 주체성, 성장 의지를 담고 있는 중요한 활동 중 하나로 자리 잡고 있음을 보여준다.

3.2. 운동 과정의 기록화

현대 사회에서 가장 많이 보이는 운동 트렌드 중 하나는 운동 과정을 기록하는 것이다. 단

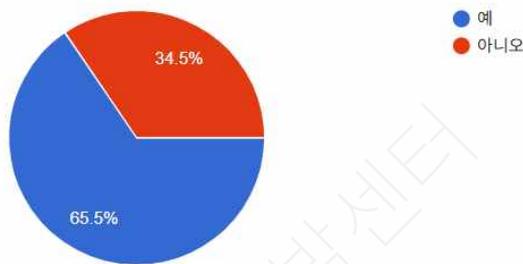
6) 구교윤, 2033년 디지털 헬스케어 시장 '2400조원' 성장, 데일리메디. 2025.03.29, <https://www.dailymedi.com/news/news_view.php?wr_id=922936>

7) 위의 글.

순히 운동을 하는 것에서 멈추는 것이 아니라 운동 과정을 꾸준히 기록하고 저장하는 것이 현대인들의 중요한 습관 중 하나로 자리 잡고 있다. 또한, SNS의 발달은 이런 기록 문화를 더욱 확산시키는 역할을 하고 있다. 인스타그램, 밴드, 유튜브 등의 플랫폼을 통해 운동 인증 사진, 운동 루틴 등이 활발하게 공유되고 있다. 운동 과정을 기록하는 현상이 얼마나 이루어지고 있는지를 파악하기 위해 관련 설문을 진행하였다. 설문을 통해 운동 측정 앱 사용 여부를 알아보았고, 사용한 경험이 있는 응답자를 대상으로 SNS에 운동 기록을 공유한 경험이 있는지에 대한 설문을 진행하였다.

Q2. 운동 측정 앱을 현재 사용 중이거나, 사용해 본 적이 있습니까?

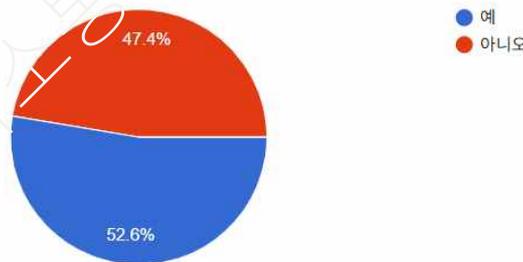
응답 29개



<표 2> 운동 측정 앱 사용 경험 여부

Q4. 운동 기록을 SNS에 공유해 본 적이 있습니까?

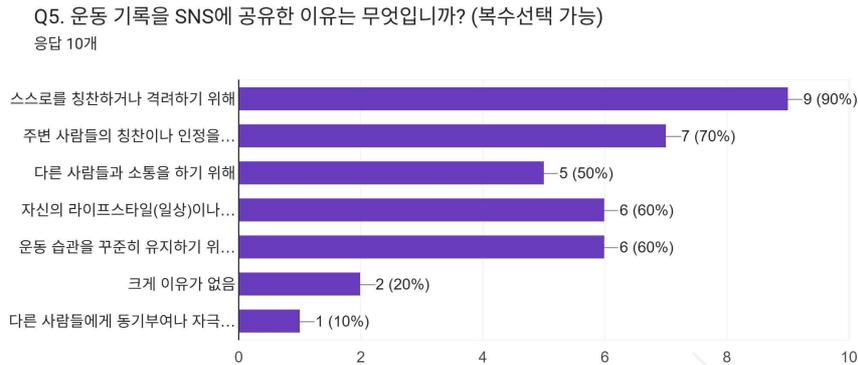
응답 19개



<표 3> 운동 기록 공유 경험 여부

<표 3>에서와 같이 운동 측정 앱의 사용 경험을 묻는 질문에서 응답자의 65.5%가 사용 경험이 있다고 답했다. 또한, 운동 측정 앱 사용 경험이 있는 응답자 중 52.6%는 <표 3>에서와 같이 SNS에 운동 기록을 공유한 경험이 있는 것으로 나타났다. 이는 운동 과정을 기록하는 것이 일상적인 행위로 자리 잡고 있음을 보여준다. 추가로 운동 기록을 공유한 경험이 있는 응답자를 대상으로, SNS에 운동 기록을 공유하는 행동이 어떤 의미가 있는지를 알아보기 위해 그 이유에 대한 추가 설문을 진행하였다. <표 4>를 통해 확인되는 결과는, '스스로를 칭찬하거나 격려하기 위해서'라는 이유가 응답의 1위를 차지했다. 다음으로는 '주변 사람들의 칭찬이나 인정을 받기 위해서'라는 이유가 2위를 차지했으며, '자신의 라이프스타일(일상)이나 정체성을 표현하기 위해서'와 '운동 습관을 꾸준히 유지하기 위해서'가 공동 3위를 차지했다. 그리고 '다른 사람들과 소통을 하기 위해서', '크게 이유가 없음'이 순서대로 4, 5위를 차지했다.

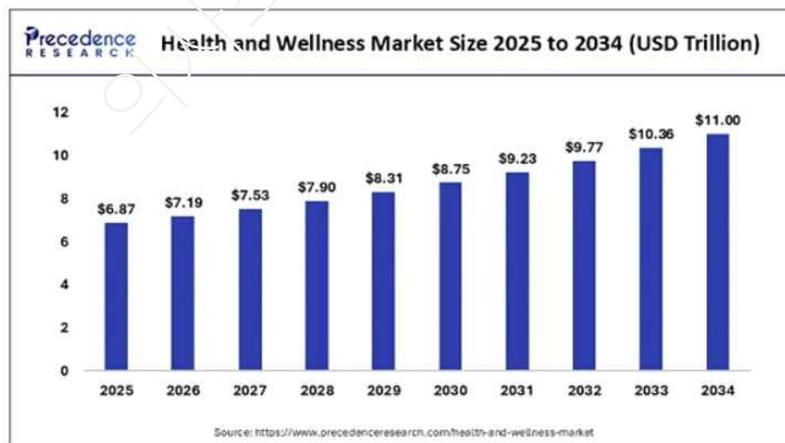
이를 통해 운동을 기록하고 공유하는 행동은 단순히 습관적인 행동이 아니라 스스로를 응원하고, 타인과 소통하며, 자신을 드러내고 표현하는 등의 여러 의미를 함축하고 있다는 것을 알 수 있다.



<표 4> 운동 기록 공유 경험 여부

3.3. 즐거움과 웰니스 중심

웰니스는 질병이 없는 상태를 넘어서 삶의 질을 최적화하는 것을 목표로 하는 상태를 의미한다.⁸⁾ 이에 따라 나타난 합성어인 헬시 플래저는 건강(Health)과 즐거움(Pleasure)의 합성어로 건강을 추구하는 동시에 즐거움을 잃지 않는다는 새로운 라이프 스타일을 반영한다.⁹⁾ 즉 운동과 식습관 휴식 등 건강 활동에서도 즐거움과 만족감을 중시하는 흐름이다.



<그림 3> 글로벌 헬스&웰니스 시장 전망¹⁰⁾

8) Paul H. Song, ‘웰니스’ 용어, 제대로 이해되고 적절히 사용되고 있다, 웰니스투데이, 2025.01.26, <<http://www.wellnesstoday.kr/m/page/view.php?no=2229>>

9) 연합뉴스포맥스, 시사금융용어 헬시 플래저, 2024.03.15, <<https://news.einfomax.co.kr/news/articleView.html?idxno=4301997>>

10) 심은혜, “뷰티는 이제 웰니스”...화장품·헬스케어 경계 허문다, 우먼타임즈, 2025.08.27, <<https://www.womentimes.co.kr/news/articleView.html?idxno=90376>>



주 : 소비시장에서 웰니스로 마케팅되고 판매되는 상품과 서비스만을 측정한 수치로 개인이 자체적으로 행하는 웰빙 활동은 미포함
 자료: GW(2024)

<그림 4> 세계 웰니스 경제 규모 및 성장 전망¹¹⁾

<그림 3>과 같이 프리시던스 리서치에 따르면 2025년 글로벌 헬스와 웰니스 시장의 규모는 약 6.9억에 달하며, 2034년에는 11조 달러를 넘어설 전망이다.¹²⁾ 또한, <그림 4>에서와 같이 글로벌 웰니스 산업은 2022년에는 세계 GDP의 5.6%에 해당하는 5.6조 달러의 시장 규모를 가지고 있으며, 2027년까지 연평균 6.8% 성장할 것이라고 예상된다.¹³⁾ 이를 통해 웰니스 시장이 현대 사회에 빠르고 넓게 퍼져있으며, 현대 사회의 중요한 문화 중 하나임을 알 수 있다.

웰니스 문화의 주요 특징으로는 나의 흥미를 기반으로 즐거움을 느낄 수 있는 운동을 하는 것이다. 이는 현대의 운동 소비 패턴에서도 나타난다. 현대의 운동 소비는 단순히 기능성 운동 용품 구매, 운동 센터 결제 등으로 국한되지 않는다. 현대인들에게 운동은 즐거움을 담은 '새로운 경험'을 소비하는 과정이자 자신의 취향과 가치관이 반영된 활동으로 소비된다. 예를 들면 실내 클라이밍, 필라테스, 스피닝 스튜디오 등은 운동의 기능뿐만 아니라 운동이 가진 이미지, 운동 장소의 디자인, 분위기 등을 결합하여 운동 경험 자체에 가치를 부여한다.

"스포츠가 '추구미'를 드러내는 수단 중 하나가 됐어요"

내가 하는 스포츠가 나의 추구미를 드러내는 수단 중 하나가 된 것 같아요. 요즘 스포츠웨어가 패셔너블하게 출시되는 경우가 많잖아요. 테니스 웨어도 그렇고, 골프 웨어도 그렇고. **운동 자체도 물론 재밌지만 이런 외적인 요소들이 너무 제 취향이라 배워보고 싶었던 적이 있거든요.** 스포츠 패션이 뜨면서 스포츠를 통해 자신이 원하는 외적인 추구미를 드러내기 쉬워진 것 같아요. **신민수(25세, 직장인)**

<그림 5> 스포츠 정체성¹⁴⁾

11) 이경숙, 판 커지는 K-웰니스 시장, 글로벌 질주 시작, 월간 CEO, 2024.10.02. <<https://www.ceopartners.co.kr/news/articleView.html?idxno=14788>>
 12) 심은혜, "뷰티는 이제 웰니스"...화장품·헬스케어 경계 허문다, 우먼타임즈, 2025.08.27, <<https://www.womentimes.co.kr/news/articleView.html?idxno=90376>>
 13) 이경숙, 위의 글.
 14) 서재경, 내가 즐기는 스포츠가 곧 정체성? '스포츠 자아' 가진 Z세대 공략법, 캐릿, 2024.06.13, <<https://www.careet.net/1394>>

<그림 5>를 보면, 한 20대 일반인은 운동 자체에도 흥미가 있지만 운동 외에 스포츠 웨어와 같이 외적인 요소들 또한 운동을 배워보고 싶은 욕구를 들게 만든다고 말했다.¹⁵⁾ 이러한 태도는 운동을 선택할 때 건강을 위해서만 행해지는 힘든 운동 기능에만 초점을 두지 않는 것을 보여주며, 운동을 더 이상 해야 하는 일이 아닌 하고 싶은 활동으로 인식하고 선택한다는 것을 보여준다. 이는 신체적 건강을 위해 행해지는 ‘스트레스’받는 요소들을 제거하고 즐겁고 지속 가능한 방법으로 바꾸어 행복하게 건강 관리는 하는 것이 현대 사회 운동 문화의 주요 특징임을 나타낸다. 현대인들에게 운동은 필수적인 건강 관리 수단을 넘어 즐겁고 새로운 경험을 위한 활동이며, 더 나아가 자신의 취향과 라이프스타일을 드러내는 활동이 되기도 한다.

4. 현대 사회 운동 문화의 의미

4.1. 동기부여 역할

Q6. 운동을 통해 내적 성장이 가능하다.

응답 19개



<표 5> 운동을 통한 내적 성장에 대한 인식

운동을 통한 내적 성장에 대한 인식을 알아보기 위해 이에 대한 설문조사를 실시하였다. <표 5>와 같이 응답자의 89.5%는 운동을 통해 내적 성장이 가능하고 답했다. 이는 운동이 단순히 신체를 건강하게 만드는 활동을 넘어서 개인의 내적 성장과 자기계발에 긍정적인 영향을 주는 요소임을 나타낸다. 스스로 직접 정한 목표를 성취하는 과정에서 자신의 가능성과 한계를 직면하고 노력하게 되며, 목표를 이루게 되었을 때 자기 효능감을 느끼게 된다. 이는 더 나은 삶을 살기 위해 노력하게 되는 내적 동기가 되며, 체력 향상과 기술 습득, 변화된 신체 등을 직접 느끼는 경험은 ‘내가 열심히 노력한다면 나는 무엇이든 해낼 수 있는 사람이다’라는 확신을 얻게 한다. 이런 긍정적인 피드백은 운동 영역에서 그치지 않고, 일상과 학업, 직장 생활에서도 더 열심히 살아가야겠다는 동기로 연결된다. 즉 운동은 개인에게 꾸준함과 자기 통제, 목표 관리 능력을 길러주는 내적 자극 장치가 된다. 따라서 운동은 자기 자신을 발전시키고 삶의 태도를 능동적으로 변화시키는 자기계발적인 의미를 지니고 있다. 또한 현대인의 삶의 전반에 긍정적인 동기부여를 제공하는 중요한 사회문화적 의미를 담고 있다.

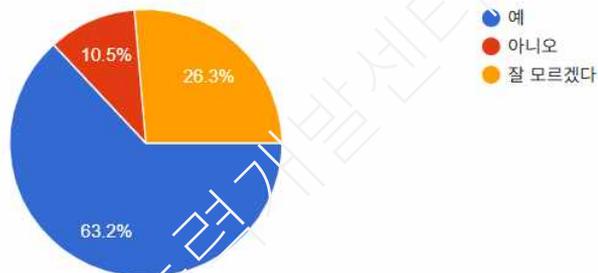
15) 서재경, 내가 즐기는 스포츠가 곧 정체성? ‘스포츠 자아’ 가진 Z세대 공략법, 캐릿, 2024.06.13, <<https://www.careet.net/1394>>

4.2. 자기표현 수단

운동은 현대 사회에서 개인의 개성과 가치관을 드러내는 자기표현 수단이기도 하다. 선호하는 운동 종목은 자신의 관심사와 성향을 반영하고 스포츠 웨어나 운동 용품의 선택 또한 자신의 취향과 라이프스타일을 표현하는 하나의 방식이 된다. 운동과 자기표현의 연관성에 대한 확인을 위해 설문을 실시하였다. 결과는 <표 6>과 같다. '운동은 나의 라이프스타일이나 정체성을 표현하는 데 도움이 된다고 느낀다.'라는 질문에 응답자 중 63.2%가 도움이 된다고 답했다. 이를 통해 많은 사람이 운동을 통해 자신의 라이프스타일과 정체성을 표현한다는 것을 알 수 있었고, 운동이 현대인에게 자신의 취향과 가치관, 성향을 드러내는 하나의 자기표현 수단으로 자리 잡았다는 사실을 확인할 수 있었다.

Q10. 운동은 나의 라이프스타일이나 정체성을 표현하는 데 도움이 된다고 느낀다.

응답 19개



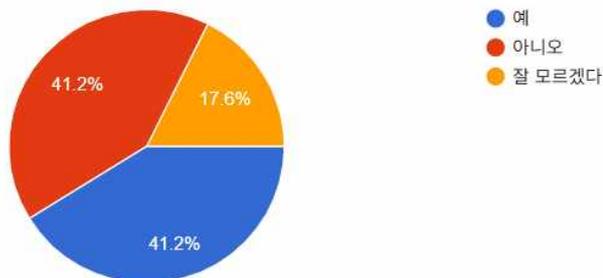
<표 6> 운동과 정체성(라이프스타일)의 연관성에 대한 인식

4.3. 사회 관계적 역할

현대 사회에서 운동은 타인과의 소통과 유대감을 형성하는 사회적 관계의 매개체 역할을 한다. 운동과 사회적 관계 유지의 연관성을 알아보기 위해 <표 7>과 같이 설문을 진행했다.

Q13. 운동은 나의 사회적 관계 유지에 긍정적인 영향을 준다.

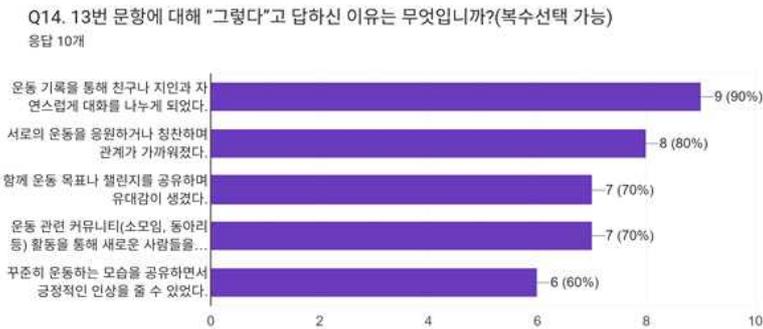
응답 17개



<표 7> 운동과 사회적 관계 유지에 관한 설문조사

전체 응답자 중 41.2%는 운동이 사회적 관계 유지에 긍정적인 영향을 준다고 답했다. 이에

대해 구체적인 이유를 파악하기 위해 긍정적 영향을 받았다고 응답한 사람들을 대상으로 추가 설문을 진행하였고, 그 결과 사회적 관계에 긍정적인 도움이 된다고 생각한 이유는 <표 8>과 같은 순서로 나타났다.



<표 8> 운동이 사회적 관계 유지에 미치는 긍정적 영향에 대한 인식

‘운동 기록을 통해 친구나 지인과 자연스럽게 대화를 나누게 되었다.’가 응답의 1위를 차지하였다. 그다음으로 ‘서로의 운동을 응원하거나 칭찬하며 관계가 가까워졌다.’가 2위로 나타났으며, ‘함께 운동 목표나 챌린지를 공유하며 유대감이 생겼다’와 ‘운동 관련 커뮤니티(소모임, 동아리 등) 활동을 통해 새로운 사람들을 알게 되었다’가 공동 3위를 차지했다. 마지막으로 ‘꾸준히 운동하는 모습을 공유하면서 긍정적인 인상을 줄 수 있었다’라는 의견도 확인되었다.

이를 통해 현대인들은 운동을 통해 타인과 소통을 하며 유대감을 쌓고, 서로의 목표를 공유하고 운동 성과를 응원함으로써 상호의존적인 경험을 하게 된다. 이처럼 운동은 사회적 관계를 연결하는 매개체이자 공동체 형성의 기반으로써 중요한 역할을 수행한다.

5. 결론

현대 사회에서 운동은 여러 사회문화적인 의미를 지니고 있다. 생계활동이 우선이었던 과거와 달리 생활 수준이 상승하고, 환경이 변화함에 따라 현대인들은 운동을 통해 여러 생산적인 에너지를 창출한다. 현대인들에게 운동은 더 나은 삶을 살기 위한 자극제가 되기도 하고, 자신의 라이프스타일과 정체성을 드러내는 활동이 되기도 하며, 타인과의 소통을 만들어 주고 사회적 관계를 이어주는 역할을 하기도 한다.

이는 현대 사회에서 운동이 그저 체력 향상을 위한 신체적 활동에서 국한되는 것이 아니라, 동기부여의 수단, 자기표현 수단, 사회적 매개체 역할로 작용함으로써 개개인의 인생과 사회 전반에 긍정적인 영향을 미치는 문화적인 현상임을 보여준다.

따라서 오늘날 운동은 사회문화적 측면에서 복합적인 의미를 지닌 활동으로 재해석될 필요가 있으며 향후 운동 관련 서비스와 산업은 운동의 사회문화적 특성을 고려하고 반영한 형태로 나아가야 할 것이다.

참고 문헌

- 구교윤, 2033년 디지털 헬스케어 시장 '2400조원' 성장, 데일리메디, 2025.03.29, <https://www.dailymedi.com/news/news_view.php?wr_id=922936>
- 대학내일20대연구소, 주기적으로 운동하는 Z세대가 91.2%나 된다고?, 2023.04.24. <<https://www.20slab.org/Archives/38474>>
- 문화체육관광부, 국민생활체육조사, 지표누리, 2025.01.14, <<https://www.20slab.org/Archives/38474>>
- 서재경, 내가 즐기는 스포츠가 곧 정체성? '스포츠 자아' 가진 Z세대 공략법, 캐릿, 2024.06.13., <<https://www.careet.net/1394>>
- 심은혜, “뷰티는 이제 웰니스”...화장품·헬스케어 경계 허문다, 우먼타임즈, 2025.08.27, <<https://www.womentimes.co.kr/news/articleView.html?idxno=90376>>
- 연합인포맥스, 시사금융용어 헬시 플레저, 2024.03.15, <<https://news.einfomax.co.kr/news/articleView.html?idxno=4301997>>
- 이경숙, 판 커지는 K-웰니스 시장, 글로벌 질주 시작, 월간 CEO, 2024.10.02. <<https://www.ceopartners.co.kr/news/articleView.html?idxno=14788>>
- Paul H. Song, '웰니스' 용어, 제대로 이해되고 적절히 사용되고 있나, 웰니스투데이, 2025.01.26, <<http://www.wellnesstoday.kr/m/page/view.php?no=2229>>
- Tree OF, 오운완의 뜻은 무엇일까요?, 티스토리, 2025.08.13, <https://treeof.tistory.com/525#google_vignette>

김애란 소설에 나타난 현대 사회 청년층의 주체성 위기 연구

목차

1. 서론
 - 1.1. 연구목적 및 문제 제기
 - 1.2. 분석 대상 작품 및 연구 방법
 2. 비장소 개념과 현대 사회
 - 2.1. 비장소 개념의 정의
 - 2.2. 현대 도시 환경과 청년 세대
 3. 비장소 공간 속 청년들의 익명성
 - 3.1. 기능적 공간으로서의 편의점
 - 3.2. 공유 주거로서의 고시원
 - 3.3. 정체성이 부유하는 반지하방
 4. 비장소적 삶이 초래한 관계의 해체
 5. 결론
 - 5.1. 연구 요약
 - 5.2. '도도함'으로 상징되는 주체 회복의 가능성
- 참고 문헌

1. 서론

1.1. 연구 목적 및 문제 제기

2000년대 이후 한국 사회는 IMF 외환위기를 기점으로 본격화된 신자유주의적 경쟁의 심화와 도시 집중화의 가속화라는 이중적 환경에 놓이게 되었다. 특히 이 시대를 관통하며 성장한 청년 세대는 일명 '88만원 세대'¹⁾로 상징되는 경제적 불안정성과 함께 삭막한 도시 공간 속에서 정서적인 고립과 개인의 익명화 등의 위기를 복합적으로 감내해야만 했다. 이러한 현대 사회의 단면을 날카롭게 포착하고 문학적으로 형상화해낸 작가 중 한 명이 바로 김애란이다.

김애란의 소설에서는 주로 불안정하고 위축된 삶을 살아가는 젊은층이 주요인물로 등장한다. 작품은 삶의

1) 2007년 경제학자인 우석훈 교수와 기자 출신의 사회 운동가인 박권일이 쓴 세대 간 불균형 문제를 다룬 경제 비평서의 제목이다. 비정규직 평균임금 119만 원에 전체 소득 대비 20대의 평균적 소득 비율인 74%를 곱해서 나온 88만 원이라는 금액을 20대가 처한 세대 간 불평등을 가리키는 용어로 사용하였고, 이 책의 영향으로 88만 원 세대가 20대를 대변하는 하나의 대명사로 사용되었다. 우리나라 여러 세대 중 처음으로 승자독식 게임을 받아들인 탈출구가 없는 세대들을 의미한다고도 한다. 본 도서는 이탈리아 청년들의 경제적 상황을 표현한 용어이자 소설인 '천 유로 세대', 일본의 '하류 지향'이라는 비평서와 맥을 같이 한다.

터전 속에서 나름의 삶을 살아가는 이들의 일상과 같은 미시적인 것을 다루는 듯해 보이나, 그 이면에는 현대 자본주의 사회가 개인을 익명화하고 고립시키는 거대한 메커니즘에 대한 첨예한 비판의식이 깔려 있다. 신형철 문학 평론가가 김애란 작가에게 ‘사회학자’라는 수식을 붙인 것은 이러한 이유에서일 것이다.

1.2. 분석 대상 작품과 연구 방법

본 연구에서는 김애란 작가의 초기 단편인 <나는 편의점에 간다>, <노크하지 않는 집>, 그리고 <도도한 생활>을 분석 대상으로 삼으려고 한다. 이들 작품에 공통적으로 나타나는 현대 사회 청년층의 주체성 상실 양상을 생활 공간의 ‘비장소성’과 그에 따른 개인의 ‘익명화’를 중심으로 탐구한 뒤 이러한 가운데 드러나는 저항의 가능성을 모색할 것이다.

2. 비장소 개념과 현대 사회

2.1. 비장소 개념의 정의

‘비장소(Non-place)’는 프랑스의 인류학자 오제(Augé 1995)가 자신의 저서 『비장소』에서 제시한 개념이다. 오제는 자신이 ‘초현대성(supermodernity)’이라고 부른 조건에서 나타나는 공간의 한 유형을 설명하기 위해 ‘비장소’를 제시하였으며, 이는 ‘인간적(인류학적) 장소(anihoropological place)’와 대비되는 공간으로 규정된다.

<표 2> ‘장소(Place)’와 ‘공간(Space)’의 구분

구분	장소 (Place)	비장소 (Non-place)
개념 정의	<ul style="list-style-type: none"> ‘인간적(인류학적) 장소.’ 인간의 경험 및 생활세계와 밀접한 관계를 맺고 있는 특정한 물리적 지점 	<ul style="list-style-type: none"> ‘전통적인(인간적인) 장소가 아닌 곳’ 관계성, 역사성, 고유한 정체성이 부재하는 공간
핵심 요소	<ul style="list-style-type: none"> 관계적 (Relational) 역사적 (Historical) 정체성적 (Identity-related) 	<ul style="list-style-type: none"> 비장소 (Non-place)
이용자 경험	<ul style="list-style-type: none"> 인간의 실천적 행위가 풍부하게 발생하고 개개인의 경험에 의하여 매개됨. 거주자들의 기억과 교류를 통해 의미가 부여됨. 	<ul style="list-style-type: none"> 텍스트나 이미지에 의한 매개가 중심이 됨. 고립된 개인성, 고독, 타인과 구분되지 않는 유사성에 직면함.
시간적 특징	<ul style="list-style-type: none"> 과거, 현재, 미래가 공존. 	<ul style="list-style-type: none"> 현재성(actuality)의 지배. 과거로부터 단절된 채 바로 지금 이 순간만이 계속 이어짐.

2) 정현목, 전통적인 장소의 변화와 ‘비장소(non-place)’의 등장, 비교문화연구, 2013, 119쪽.

오제는 정체성, 관계성, 역사성과 관련이 없는 공간을 비장소로 규정했다. 즉, 비장소란 인류학적 장소와 대조적이어서 고독한 개인성, 일시성, 임시성, 찰나성이라는 특징을 갖는 공간³⁾을 칭하는 것이다.

<표 3> 오제의 논의에 기반한 비장소(Non-place)의 예시

분류	구체적 예시	비장소적 특징
교통 및 환승 공간	<ul style="list-style-type: none"> 고속도로 국제선 공항 환승 구역(interchange) 기차역 	<ul style="list-style-type: none"> 이동이라는 단일 기능에 집중하며, 운전자/승객은 승객'이라는 역할적 익명성을 지님. 텍스트와 이미지(표지판, 스크린)에 의해 매개됨.
소비 및 여가 공간	<ul style="list-style-type: none"> 대형 할인점(마트) 쇼핑몰 멀티플렉스 영화관 테마 파크 	<ul style="list-style-type: none"> 소비라는 기능 외의 관계적 요소가 부재함. 이용자는 소비자라는 익명성을 지님. 결제와 상품 선택이 비인간적 매개(텍스트, 카드 리더기)에 의해 이루어짐.
일시적 주거/숙박 공간	<ul style="list-style-type: none"> 호텔 임대 주택 단지 고시원 	<ul style="list-style-type: none"> 거주자의 역사나 정체성이 투영되지 않음. 임시 거주라는 기능에만 한정됨. 공동체적 관계 형성이 부재.
행정 및 사회 공간	<ul style="list-style-type: none"> 난민 캠프 코드나 이미지에 의한 커뮤니케이션 공간 	<ul style="list-style-type: none"> 익명성을 넘어 배제와 통제의 기능이 강하게 작동하는 공간. 개인의 주체성이 국가 권력에 의해 소멸되는 비장소의 극단적 형태.

4)

오제의 논의에서는 고속도로를 대표적인 비장소의 예시로 제시한다. 고속도로 위 운전자들은 추상적인 개체가 제공하는 단어 혹은 이미지만을 제공받게 되고 오직 이들과의 상호작용을 경험할 수 있을 뿐이다. 도로가 지나는 지역의 역사나 문화, 사람들이 만들어낸 장소성, 그리고 해당 장소성이 배어 있는 경관 자체와 직접적으로 조우하게 되는 일반 국도와 달리, 고속도로에서 경관은 운전자들과의 물리적·심리적 거리를 유지하면서 운전자들로 하여금 해당 장소를 단지 스쳐 지나가는 곳으로 인식하게 한다는 것이다.⁵⁾

이와 같은 고속도로의 특성은 비장소의 핵심 특징인 텍스트에 의한 공간에의 침투⁶⁾를 아주 확실하게 보여주고 있다. 고속도로에서의 운전자들은 다른 것이 아니라 오직 비인간적 매개물(지도, 내비게이션, 표지판과 같이 텍스트, 그리고 이미지로 이루어진 요소)과의 상호작용을 경험하게 된다. 이러한 요소는 곧 그

3) 마르크 오제, 비장소, 이상길·이윤영 옮김, 아카넷, 2018, 98쪽.

4) 정헌목, 위의 글, 120쪽.

5) 정헌목, 위의 글, 121쪽.

6) 인간의 직접적인 경험이나 상호작용 없이, 추상적인 개체가 제공하는 단어, 이미지, 기호, 부호 등의 텍스트적 매개물이 공간의 이해와 이용을 지배하는 현상을 의미한다.

들이 운전자라는 단순하고도 단일한 정체성으로 개인화(individualize)되어지는 요소로서 작용한다. 또한 통행료를 내는 행동이나 휴게소를 이용하는 것과 같은 일시적 계약 관계 속에서, 이용자는 사회적 정체성을 소거당한 채 철저한 익명성을 획득한다. 요약하자면 고속도로라는 장소는 유대 관계가 부재한 채 ‘이동’이라는 기능과 ‘현재성’만이 압도하는 비장소의 논리를 극명하게 드러내는 사례라고 볼 수 있는 것이다.

오늘은 현대 사회의 공간이 장소에서 비장소로 이행되는 속도가 굉장히 빠르다는 것을 지적하며, 이러한 현상이 결국 인간의 개별성과 주체성 상실의 위기로 귀결됨을 경고한다.

2.2. 현대 도시 환경과 청년 세대

김애란 소설의 주요 배경이 되는 환경들은 오제가 제시한 비장소의 개념과 깊은 연관성을 갖는다. 2000년대 이후 도시의 청년 세대는 경제적 불안정으로 인해 장소적 의미가 희박한 기능적 공간에서 실존적인 삶을 영위하게 되었다. 이러한 청년들의 삶은 작가의 작품 속에 편의점, 고시원, 반지하방과 같은 형태로 나타난다.

가장 먼저, <나는 편의점에 간다>의 주 배경인 편의점은 관계적 요소 없이 상품의 판매와 소비라는 기능만이 이루어지는 대표적인 비장소이다. 20대 여성인 ‘나’는 습관처럼 편의점을 찾아가며 ‘물건이 아니라 일상을 구매’한다. 편의점에 방문하여 상품을 소비하는 행위는 ‘서울 시민’으로서 잠시나마 도시민의 일원이라는 존재감을 확인하게 해준다고 이야기한다. 하지만 사실 편의점의 효율적인 시스템과 영업방식으로 인해 개인의 정체성은 지워지게 된다. 해당 편의점이라는 장소에서는 그 어떠한 관계도 형성되지 않는다.

<노크하지 않는 집>의 고시원도 마찬가지이다. 주거 공간은 기억과 애착이 쌓이는 공간임이 보편적이나, 해당 작품의 배경은 잠시 머무는 일시적 숙소의 기능으로 축소된다. ‘졸업을 하고 형편이 나아지면 나는 이곳보다 더 좋은 곳으로 옮길 수 있을 것이라 생각’한 것이나, ‘나는 이곳을 벗어나기 위해 이곳에 있는 것’이라고 말한 부분을 확인했을 때, ‘나’는 해당 공간을 집(Home)이 아닌 숙소(Lodging)로서 받아들이고 있음을 미루어 짐작할 수 있다. 이러한 공간은 주거의 영속성보다는 임시적·일시적인 계약 관계로서의 기능만이 강조된다.

마지막으로 <도도한 생활> 속 반지하방의 경우이다. 해당 공간은 앞선 두 경우와는 다르게 상대적으로 사적인 장소처럼 보인다. 하지만 반지하방은 경제적 빈곤의 표지로서 이들에게 다가온, 선택하고 싶어서가 아닌 선택할 수밖에 없었던 공간이기 때문에 거주자인 ‘나’와 ‘언니’의 정체성과는 연결되지 못한다. 즉, 이 또한 기억과 애착이 부재한 ‘비장소적 주거’로 변질되고 마는 것이다.

이러한 비장소적 공간 속에서 청년 주체는 타인과의 의미 있는 관계를 맺지 못하고, 자신의 정체성을 규정하는 기억 따위의 역사를 축적할 수 없게 되면서 주체성 위기에 직면하게 된다.

7) 김애란, 『달려라, 아비』, 창비, 2005, 236쪽.

8) 위의 책, 같은 쪽.

3. 비장소 공간 속 청년들의 익명화

이론적 배경에서 논의했듯이 역사와 관계, 정체성이 탈각된 비장소 안에서 구성원들은 오직 기능적인 목적만을 수행하도록 강요받게 된다. 김애란의 소설 속 편의점과 고시원 및 하숙집은 이러한 비장소의 특성이 극대화되어 다음과 같이 청년 주체를 익명화하는 공간으로 기능한다.

<표 4> 공간 유형 및 익명화 기제 비교

공간	공간의 성격 (비장소 유형)	익명화 유형	주체 봉쇄 및 익명화 기제
편의점	일회적/기능적 (기능적 공간)	소비적/자발적	'거대한 관대' 아래 소비 주체로 환원, 관계 형성 시도 좌절
고시원	임시적/공유적 (기능적 주거)	관계적/경계적	'고독의 계약' 아래 상호 경계, 개별성 상실 및 자기 복제 유도
반지하방	애착이 유보/ 비장소적 (사적 공간의 전략)	계층적/강제적	빈곤의 표지화 및 사회 활동 봉쇄

3.1. 기능적 공간으로서의 편의점

<나는 편의점에 간다>에서의 편의점은 현대 도시 생활의 필수 불가결한 '비장소'의 전형이라고 볼 수 있다. 편의점은 거주지에서 가까운 곳에 다양하게 복제되어 존재하며 24시간 중 언제든지 필요한 물품을 구매할 수 있도록 해준다.

작중 주인공은 '가까운 편의점'이 아닌 '세 곳의 편의점'을 번갈아 가며 방문한다고 이야기한다. 이는 '나'가 편의점을 특정한 장소(Place)로 여기는 것이 아닌, 편의점의 기능(Function)만을 소비하고 있음을 보여주는 지점이다. 한 곳의 편의점을 지속적으로 이용한다면 점원에게 자신의 존재가 기억되거나 소비 패턴이 파악될 수 있다는 불안감이 존재하기 때문에 '나'는 자신의 존재를 분산시킴으로써 익명성을 형성하고 그 안에 숨어들고자 한다. 이는 타인과의 관계 맺음을 회피하고 정체성 노출을 꺼리는 현대인의 심리를 반영하고 있다고 볼 수 있다.

화자는 편의점의 익명성을 '거대한 관대'라고 표현한다. 하루에도 몇 번씩 편의점을 오가는 그들이 누구든지 묻지 않기 때문이다. 편의점은 상품을 구매하는 짧은 순간, 그 대상의 실제적인 삶의 정체성을 잊고 '평범한 소비자'라는 익명화된 역할에 몰입할 수 있는 자유를 부여한다. 그러나 이 관대는 개인의 삶과 역사를 배제한 채 오직 경제 활동의 주체로서만 존재하도록 허용하는 냉정한 대가와 교환된다. 편의점은 관계의 장소가 아니기에, 그곳을 떠나는 순간 화자는 누구에게도 기억되지 않는 존재로 돌아오며, 일시적으로 부여받았던 정체성마저 말소된다. 결국 편의점은 개인을 익명화하여 소외시키는 현대 소비 자본주의의 작동 방식 그 자체를 보여주는 비장소인 것이다.

3.2. 공유 주거로서의 고시원

작품 속 고시원은 주거의 기능을 수행하는 공간이지만 일반적인 가정집과 비교해서 보았을 때 비장소적인 성격이 압도적으로 강하게 나타난다. 작중에서 극도로 기능화되어 비장소로 변질된 이 공간은 청년들이 잠시 머무르며 취업이나 학업 따위의 목표를 달성하기 위한 임시적 숙소의 역할을 할 뿐, 그들의 정체성을 담거나 관계를 형성하는 집(Home)으로서 기능하지는 못한다. 소설의 제목이자 핵심 모티프인 ‘노크하지 않는 집’은 하숙인들이 암묵적으로 맺은 ‘고독의 계약’을 상징한다.

‘다섯 명의 여자 중 네 명은 다른 한 명이 화장실에서 나오는 기척이 난 뒤에도 그 여자가 자기 방에 들어가 문 닫는 소리를 낼 때까지 모두 기다린다. 그 소리가 나지 않는 이상 네 명의 여자는 절대 먼저 문을 열지 않는다. 약속이라도 한 듯 다섯 명의 여자는 문 닫는 소리에 따라 움직이며, 가끔 타이밍을 놓쳤을 땐 서로의 얼굴을 보고 이상하리만치 화들짝 놀라 열린 문을 닫아버린다. 그럴 때 보는 서로의 얼굴이란, 반쪽 혹은 삼분의 일쯤으로 조각난 것이다.’⁹⁾ 이러한 행위는 이들이 타인의 존재를 불편하게 수용하는 동시에 자신의 존재를 철저히 감추려는 이중적인 심리를 보여준다. 익명의 다수가 모여 사는 비장소에서 타인과 교류하는 것이 아니라 고립을 선택하며, 이들의 행동은 관계의 부재를 넘어 타인에 대한 불신과 경계로까지 이어진다.

더 나아가, 작가는 이러한 익명화된 삶이 개별성의 상실로 이어지는 모습을 제시한다. 도시의 비장소적 환경이 개인의 개성을 지워내고 누구나 똑같은 삶의 환경과 패턴을 갖도록 강제함으로써, ‘나’라는 존재가 구분되지 않는 동시에 수많은 ‘나’가 복제되는 방식으로 주체의 위기를 보여준다.

3.3. 정체성이 부유하는 반지하방

<도도한 생활>의 주 배경인 반지하방은 이들에게 강제된 비장소이다. 이 공간은 거주자에게 심리적 안정이나 정체성을 제공하는 '장소(Place)'로서의 기능을 상실하고 오직 기능적 임시 거주라는 '비장소'의 성격을 강하게 띠게 된다는 내용 또한 앞의 장에서 다루었다. 이러한 현상은 현대 도시 빈곤층의 주거 불안을 상징적으로 보여준다.

반지하에 갇힌 ‘나’는 대학 등록금 마련 등과 같은 경제적 이유로 인해 사회적 관계망이 단절된 상태다. 돈을 벌기 위해 방안에서 타이핑 아르바이트 등의 단절된 노동에만 집중한다. 이는 ‘나’의 가난한 청년이라는 계층으로 인해 사회적으로 지워지고 개별성을 지워내는, 일종의 익명성을 지니게 하는 기제로 작용한다. 개별적 정체성이나 꿈은 사회적으로 지워지고, 오직 '경제적 위기에 처한' 익명의 청년이라는 규정된 역할만 남게 된다.

그러나 '나'는 강제된 익명성과 봉쇄된 삶에 함몰되지 않고, 그 너머의 '개별적 삶'을 복원하려는 강한 주체적 의지를 내면에 품고 있는 인물이다. 따라서 반지하방이라는 공간은 사회적으로 소거된 주체성을 강요받는 억압적 비장소인 동시에, 그 억압에 맞설 내부적 저항의 힘을 천천히 쌓고 있는 역설적 공간으로 기능한다. '나'의 잠재된 에너지는 작품전반을 관통하는 '도도함'이라는 태도로 발현될 기반을 다져 나간다. 반지하방은 억압의 비장소이자, 억압을 뚫고 나오려는 주체성의 분투가 점화되는 양가적 공간인 셈이다.

9) 위의 책, 222-223쪽.

4. 비장소적 삶이 초래한 관계의 해체

앞선 장에서는 비장소적 공간이 청년 주체들에게 익명성을 강제하는 기제임을 밝혀내었다. 이러한 익명화는 개인의 내면적 위기에 그치지 않고 다른 사람과 관계를 맺는 방식에까지 침투하여, 사회적 관계망 자체를 파편화하는 기제로 작동하게 된다. 본 장에서는 도시의 비장소성이 어떻게 너무나도 가까워야 할 이웃 및 가족이라는 구체적 관계를 해체에 이르게 하는지 탐구한다.

관계 해체의 초기 양상은 '관계 형성의 부재'와 '일회적 만남'으로 나타난다. <나는 편의점에 간다>에서 주인공이 세 곳의 편의점을 순회하며 소비하는 행위는 다른 사람들의 기억에 남기를 거부하고 관계의 지속성을 회피하려는 도시인의 심리를 대변한다. 편의점이라는 기능적 공간에서 타인과 만난다는 것은 오직 '소비'라는 계약적 목적 하에 일회적으로 종결되며 어떠한 관계가 형성될 수 있을 일말의 가능성조차 익명성 속에서 휘발되고 마는데, 관계 해체의 시발점인 '무관심'의 단계를 상징하는 것이라 볼 수 있다.

한편, <노크하지 않는 집>은 여기서 더 나아가 사람과 사람의 관계가 '불신과 경계'로 변질되는 모습을 그린다. 고시원은 물리적으로는 타인과 가장 가까이 붙어사는 공간이지만, 거주자들은 서로 마주치지 않기 위해 숨을 죽인다. 마치 서로가 서로와 마주치면 죽기라도하는 것처럼 말이다. '노크하지 않는'다는 암묵적 계약은 서로에게 벽을 세우는 행위다. 타인의 존재를 확인하고 피하는 방어적인 태도는 현대 사회의 익명성이 주거 공간에 침투했음을 보여주며, 이제 타인은 연대의 대상이 아니라 나의 사생활을 침범할 수 있는 위험 요소가 되었음을 뜻한다. 결국 익명성은 자유가 아니라 고립을 선택해야 하는 의무가 되어버렸고, 이웃 관계는 서로를 감시하는 쫓대기만 남게 된다.

마지막으로, <도도한 생활>은 비장소적 삶의 양상이 가장 사적인 영역인 가족관계에까지 침투하여 이를 해체하는 모습을 그리고 있다. 주인공인 '나'는 언니와 함께 반지하에서 동거 중이지만, 이들의 관계는 정서적 교류나 유대가 아닌 '경제적 필요'와 '불가피'라는 기능적인 목적만으로 유지되는 형식적인 '동거인' 관계에 가깝다. 반지하방이 주는 계층적 익명성과 사회적 봉쇄는 주인공이 외부 세계와 단절되면서 내부의 가장 가까운 존재와도 정서적으로 단절되게 만든다. 단절적 관계의 한계는 소설 후반부, 많은 비로 인해 집안에 비가 가득 들어차게 되었을때 가장 비극적으로 드러나게 된다. '나'가 집에 혼자 있는 상황에서 문제 해결을 위해 언니에게 전화를 걸지만, 언니는 해결책을 제시하지도, 위로를 건네지도 않은 채 담담한 태도로 일관한다. 언니의 태도는 가족 관계마저 비장소의 익명성처럼 기능적으로만 유지되고 있음을 시사한다. 주거 공간의 비장소화는 가족 구성원을 공동의 결핍을 공유하면서도 정서적으로는 단절된 '익명의 동거인'으로 전락시키며 관계 해체의 정점을 보여주는 비극적 실례라 할 수 있다.

5. 결론

5.1. 연구 요약

본 연구는 김애란의 초기 단편 <나는 편의점에 간다>, <노크하지 않는 집>, <도도한 생활>을 오제의 '비장소(Non-place)' 개념을 통해 분석함으로써, 현대사회 청년 세대가 직면한 주체성 위기와 익명화, 그리고 그에 따른 관계 해체의 양상을 탐구하였다.

분석 결과, 우리 사회의 문제점이라고도 볼 수 있을 신자유주의적 경쟁 심화와 급격한 도시화는 청년들의 삶의 공간을 비장소화하며 청년 주체들에게 익명성을 강제하는 기제로 작동함을 규명하였다. 구체적으

로 편의점은 관계 맺음의 시도를 차단하여 주체를 소비자로 한정 짓고, 고시원은 이웃 간의 상호 불신과 경계를 내면화시키며, 반지하방은 가족 간의 정서적 유대마저 와해시키는 기제로 작용해 관계 해체가 단계적으로 심화됨을 확인하였다.

결론적으로 김애란의 작품들은 청년들이 '비장소'라는 환경 속에서 익명성을 강요받고, 그로 인해 관계의 해체와 주체성 상실이라는 악순환에 포박되어 있음을 문학적으로 형상화하고 있다.

5.2. '도도함'으로 상징되는 주체 회복의 가능성

소외와 단절이라는 비루한 현실 속에서 작가는 단순히 비관적 시선과 의견만을 보내고 있지는 않았다. 작가는 <도도한 생활> 전반에서 드러나는 '도도함'이라는 미약한 태도를 통해 주체 회복에의 작은 가능성을 제시한다. '나'가 물이 가득한 반지하방에서 피아노를 치는 행위는 단순 체념 또는 해탈의 의미가 아니다. 이러한 행동은 자신을 소외시키고 익명화하는 외부의 힘에 대하여 '나'의 존재를 알리고 긍정하기 위한, 나름의 내부적 저항 의지를 보여주는 것이다. '도도함'은 주체성 위기에 직면한 청년이 익명의 다수로 흡수되기를 거부하고, 자신의 개별적 자아를 지켜내고 표출하려는 미약하지만 '나'가 할 수 있는 일 중에서는 가장 적극적인 자기 긍정의 기제인 것이다. 이 '도도함'은 주체성을 상실하고 소외된 개인이 자신만의 장소와 정체성을 회복하기 위한 일종의 저항이자 몸부림, 그리고 존재를 위한 의지로 해석할 수 있다.

김애란의 소설은 현대 사회의 비장소 속에서 파편화된 삶의 단편과 소통의 부재를 예리하게 포착해냄으로써 독자들이 현실의 결핍을 직시하고 깊이 공감할 수 있도록 이끈다. 작가의 작품을 통해 경험할 수 있는 문학적 공감들은 작품 속 인물들뿐만 아니라 동시대를 살아가는 고립된 주체 개개인에게 위로의 말을 건네며 내면의 고통을 치유하는 정서적인 카타르시스를 제공한다. 나아가 작가는 비장소가 강제하는 익명성 속에서도 인간으로서의 가치와 자신의 주체성을 수호하려는 청년 세대의 고독한 분투를 작품 속에서 형상화해놓음으로써 작품을 읽게 되는 독자들에게 한국 사회의 구조적인 모순에 대항할 수 있는 저항의 의지를 불어넣는다. 작가는 이와 같은 방식으로 현시대의 고립된 주체들을 응원해주고 있는 것이다.

참고 문헌

1. 기본 자료

김애란, 『달려라, 아비』, 창비, 2005.

2. 논문과 단행본

마르크 오제, 『비장소-초근대성의 인류학 입문』, 이상길·이윤영 옮김, 아카넷, 2018.

정현목, 「전통적인 장소의 변화와 '비장소(non-place)'의 등장」, 『비교문화연구』, 2013, 119쪽.

박권주, 「비장소 내부의 예외상태가 보내는 시선-김애란의 <하루의 축>을 중심으로」, 『현대문학의 연구』, 2022, 351쪽.

정미숙, 「'편의점 소설'의 문화 지리학적 연구」, 『현대문학이론연구』, 2021, 159쪽.

박권주, 「김애란의 개정판 『달려라, 아비』에 나타난 무장소성과 헤테토포피아」, 『현대문학의 연구』, 2021, 519쪽.

가와바타 야스나리 <설국>

보내는 사람: 상명출판사 문학편집팀

받는 사람: 가와바타 야스나리

날짜: 2025년 11월 8일

존경하는 가와바타 작가님,

안녕하십니까. 상명출판사 문학편집팀의 김민지입니다. 투고해주신 원고 <설국> 잘 받아보았습니다. 귀한 원고를 보내주신 점 진심으로 감사드립니다.

먼저, 저희 편집부 내부에서 원고를 아주 흥미롭게 검토하였음을 전해드립니다. 특히 소설의 도입부에서 기차가 긴 터널을 빠져나올 때 유리창에 비친 여인의 얼굴과 차창 밖의 등불이 겹치는 장면을 읽고 감탄했습니다. 마치 컷과 컷이 교차 되는 영화의 한 장면을 보는 듯한, 굉장히 신감각적인 표현이었습니다. 텍스트만으로 눈 앞에 스크린을 펼쳐둔 것 같은 경험은 쉽게 할 수 없는 것이겠죠. 그러한 글을 보내주신 것에 깊이 감사하고 있습니다. 하지만 작가님께 이런 말씀을 드리게 되어 죄송하지만, 저희 출판사에서는 이 원고를 출간하는 것이 힘들 것 같습니다.

저희가 이 원고의 출간을 고민하는 가장 큰 이유는 독자를 몰입시킬 서사의 힘이 부족하다는 점입니다. 상업적인 성공을 거둔 영화나 소설들의 공통점이 무엇인지 아십니까? 바로 사건이 시작되면 갈등이 생기고, 그것이 점점 심화되다가, 마침내 폭발한다는 것입니다. 바로 그 갈등이 이야기를 이끌어 가는 힘이라고 할 수 있습니다. 그 끝에서 등장인물들은 무언가를 얻거나, 혹은 처절하게 잃습니다. 독자들이 원하는 재미란 바로 이 과정에서 인물이 변화하는 것을 목격하는데 있습니다. 독자들을 몰입시키려면 결국 어떠한 사건으로 인해 등장인물들이 바뀌어야 한다는 것입니다.

그런데 작가님의 원고는 그러한 갈등의 심화나 인물의 변화가 전혀 존재하지 않습니다. 시간의 흐름을 알기 힘들 정도로 서사의 전개가 뚜렷하지도 않습니다. 엄밀히 말해 시간과 계절은 바뀌었지만, 사건의 본질은 제자리걸음을 하고 있다는 이야기입니다.

주인공 시마무라는 매년 온천장에 찾아오고 고마코를 만납니다. 그리고 술을 마시며 이야기를 나누는 후, 다시 도쿄로 돌아갑니다. 그리고 설국으로 돌아오는 것의 연속이죠. 그동안 둘의 사이가 변화했나요? 그렇지 않습니다. 계속해서 감정을 쏟아내는 고마코와 그에 반응하지 않는 시마무라의 태도만 반복됩니다. 시마무라는 그저 계속해서 고마코를 관찰하고 있을 뿐입니다.

요코와의 관계도 마찬가지입니다. 요코와는 첫 만남부터 “슬프도록 아름다운 목소리였다.”, “처녀의 한쪽 눈만은 참으로 아름다웠다.”라고 하면서 첫눈에 반한 듯한 강렬한 인상을 주지 않습니까? 그렇다면 독자들은 자연스럽게 이 매혹적인 여인과 주인공 사이에 치열한 사건이 벌어질 것이라고 기대하며 페이지를 넘깁니다. 하지만 시마무라는 고마코에게 대하듯 요코를 바라보기만 하죠.

결국 소설의 마지막까지 둘은 대화 한 번 나누지 않았습니다.

물론 작가님이 전달하고자 하는 메시지는 완벽히 이해했습니다. 목적 없이 행하는 것이 가장 순수한 것이자 가장 아름다운 것이라는 메시지 말입니다. 이러한 메시지를 보여주기 위해 시마무라가 모든 것에 거리를 두고 현실에 속하는 것을 거부하는, 헛수고라는 말을 입에 달고 사는 인물로 설정하셨을 테지요.

하지만 소설이 성립하기 위해서는 주인공이 무언가를 간절히 원하고, 그것을 향해 달려가는 과정이 필요합니다. 하지만 시마무라가 설국에 오는 것에 목적이 있나요? 그리고 그 목적을 이루기 위해 갈등이 필연적인가요? 그렇지 않죠. 시마무라의 목적은 단순히 설국에서 발견할 수 있는 아름다움을 관찰하는 것이니까요. 그가 아름답다고 생각하는 요코와 고마코의 목적 없는 행동들 말입니다. 요코가 아무런 대가도 바라지 않고 한 남자를 간호한다든지, 고마코가 아무런 목적 없이 독서 노트를 작성한다든지 하는 그런 순수한 행동들 말이죠. 그저 둘을 관찰하기만 하고 두 여성이 살고 있는 현실에 속하려고 하지 않는데 어떤 갈등이 일어날 수 있겠습니까? 물론 두 여성의 사이에서 로맨스를 그리며 사건을 전개할 수도 있었겠지만 작가님께서는 그러지 않으셨습니다.

결말 역시 모호합니다. 요코는 죽었는지, 요코가 죽은 후 시마무라는 어떻게 되는지 어떠한 답도 내리지 않은 채 마무리되었습니다. 독자들은 이야기의 끝에서 주인공이 목적을 달성했는지 실패했는지 확실한 답을 알고 싶어 합니다. 허무함이 주는 여운도 좋습니다. 하지만 상업 소설에는 독자를 끝까지 끌고 갈 수 있는 확실한 서사의 목표가 반드시 필요합니다.

하지만 원고 속 작가님의 감각적인 묘사는 정말 아름답습니다. 그래서 작가님의 특징을 살리면 서도 이 책이 시장에서 팔릴 수 있는 새로운 전개를 제안하고 싶습니다.

먼저 주인공을 시마무라가 아닌 고마코로 바꾸는 것입니다. 시마무라의 현실과 섞이지 않고 세상을 관조하는 태도보다, 가난한 환경에서도 자신의 삶을 일구어 나가는 고마코의 활기찬 모습이 독자들의 공감과 지지를 이끌어내기에 더 좋다고 봅니다. 독자들은 부모님의 유산을 받아 무위도식하는 한량보다는 밑바닥에서 시작해 자신의 재능으로 일어서는 성공 서사에 좀 더 공감하지 않을까요?

그리고 시마무라가 고마코의 사랑을 거부하는 이유를 독자들에게 납득시키기 위해서는 그가 사랑을 제대로 모르는 인물로 그려야 합니다. 그가 사랑을 거부하는 이유를 그저 현실에 속하기 싫기 때문이라고 말한다면 독자의 공감을 사기 어렵습니다. 이 소설의 시대적 배경이 전쟁 전후라고 하셨죠. 그러한 시대적 배경이 지금 소설 속에는 제대로 드러나지 않습니다. 물론 이 점이 설국을 좀 더 아름답고 몽환적으로 만들어 주지만 현실감이 느껴져야 독자들도 소설에 몰입을 할 수 있지 않겠습니까? 그래서 시마무라를 전쟁으로 인해 마음이 피폐해진 인물로 그리는 것입니다. 전쟁 때문에 모든 것이 다 의미가 없다고 생각하고 감정도 무뎠지만 고마코로 인해 상처받은 마음을 치유 받고 진정한 사랑을 깨닫게 되는 거죠. 그러나 그를 로맨스 서사의 남주인공으로 만들기에는 도쿄에 아내가 있지 않습니까? 불륜남을 주인공으로 내세울 수는 없죠. 그러니 아내가 있지만 전쟁 트라우마를 핑계로 둘 사이에서 갈팡질팡하다가 결국 버림받는 인물로 설정하는 것을 추천합니다.

요코는 좀 더 분량을 늘려서 고마코의 철저한 조력자로 등장시키는 것이 좋겠습니다. 이 소설 속에서 흥미로운 부분 중 하나는 응당 유키오와 고마코, 요코의 관계가 아니겠습니까? 아픈 남자

와 그 둘에게 이유 없이 헌신하는 두 여자라니, 개인적으로 굉장히 흥미로웠습니다. 하지만 작품에서는 유키오를 사이에 둔 요코와 고마코의 관계가 명확하게 드러나지 않습니다. 그러니 이 두 인물에게 좀 더 확실한 캐릭터성을 부여해서 서브 커플로 등장시키는 겁니다. 유키오와 고마코는 소꿉친구고, 고마코의 도움을 통해 둘이 연인이 되었다는 설정인 거죠. 요코는 유키오와 친밀한 고마코를 견제했었지만 고마코가 단순히 유키오의 소꿉친구라는 것을 알고서 그녀를 지지하게 되는 가장 든든한 조력자로 그려내는 겁니다.

결말은 어려운 가정에서 자란 고마코가 자신에게 무관심했던 시마무라를 떠나 사회적으로 성공하는 결말을 제안합니다. 고마코가 설국을 떠나 도쿄로 가서 지금까지 배웠던 샴시센과 춤으로 인기 절정의 연예인이 되는 것이죠. 작 중 배경을 도쿄까지 확장해 현실감을 더해주는 겁니다. 그리고 후회하며 찾아오는 시마무라를 무참히 떠나며 지금까지의 설움을 응징하는 것입니다. 거기에 잘생기고 다정한 진짜 남자주인공까지 추가해 진정한 사랑까지 쟁취하게 하는 거죠. 고마코의 사랑은 헛수고라던 시마무라의 말을 비웃듯, 성공과 사랑 모두를 얻어내는 그녀의 모습은 독자들에게 완벽한 보상을 안겨줄 것입니다. 에필로그로 그녀가 행복하게 사는 모습을 몇 편 더 연재해 주시면 좋고요. 시마무라가 후회하는 시점의 글을 몇 편 더 써주셔도 좋습니다.

이 책에서 나오는 영화적인 묘사나 자연의 표현은 정말 아름답습니다. 특히 작가님께서 말씀하시는 '거대한 자연 앞에서 인간의 생과 사의 하나다.'라는 메시지가 이러한 경이로운 자연의 묘사를 통해 생생하게 다가오는 듯 했습니다. 인간은 자연에서 태어나고 죽는 것 역시 소멸이 아닌 자연으로 돌아가는 것이기 때문에 둘은 하나라는 뜻이겠지요. 작가님께서 말씀하시는 바는 개인적으로 정말 감명깊고 많은 생각이 들게 하는 메시지라고 생각합니다.

하지만 좋은 메시지와 잘 팔리는 책은 별개입니다. 사실 요즘 책에는 거창한 메시지가 필요하지는 않죠. 독자가 보고 느끼는 것이 무엇인지가 가장 중요하지 않습니까? 제가 드리는 제안은 결국 하나입니다. 작가님의 글은 모든 것들이 흐릿합니다. 사람들의 관계, 장소, 등장인물의 성격까지요. 그걸 확실하게 만들자는 이야기입니다. 이러한 제안이 작가님의 마음에 드시지 않으리라는 것 압니다. 다소 세속적으로 들릴 수 있다는 제안이라는 점도 잘 압니다. 하지만 출판사 또한 엄연한 비즈니스이고, 결국 팔리는 책을 내야 한다는 점을 알아주시리라 믿습니다. 제안의 긍정적인 검토 기다리겠습니다.

다시 한번 귀한 원고를 보내주신 점 깊이 감사드리며, 이번에는 안타깝게도 출간이 어렵다는 이야기를 드리게 된 점 양해 부탁드립니다. 작가님의 문체와 감수성은 저희 편집부 모두 인상 깊게 읽었으며, 앞으로 더 많은 독자와 만날 수 있는 작품으로 발전하시길 진심으로 응원합니다.

감사합니다.

상명출판사 문학편집팀 드림

이메일: sm_editor@publisher.co.kr

전화: 02-123-4567

P.S 제가 이런 제안을 드린 이유는 요즘 독자들이 설국이 말하는 헛수고의 미학과 느린 전개를 답답하다고 치부한다는 점을 알려드리기 위해서입니다. 개인적으로 이 글을 정말 감명깊게 읽었지만, 상업성을 위해 어쩔 수 없이 확실한 서사와 통쾌한 결말로 수정하자는 제안을 드리게 되었습니다. 하지만 막상 이렇게 수정된 플롯을 보니, 원래 작가님의 글이 얼마나 서정적이고 아름다운지 더 잘 느껴집니다. 책을 출간하기 위해 이 작품만의 아름다움을 뺀한 이야기로 덮어야 한다는게 정말 아쉽다는 말을 전해드리고 싶습니다.

이사회총무능력개발센터

분실紛失된 마인드, 분실된 방, 김은하의 분실分室 - 김초엽의 <관내분실>을 읽고

죽음의 의미와 삶에서 관계란 무엇인가라는 질문은 인간에게 오래도록 반복되어온 근원적인 물음이다. 인간은 언제나 죽은 이를 어떻게 기릴 지에 대하여 생각해왔고, 추모의 공간과 방식, 형태 또한 시대마다 달라져왔다. 사후의 보존 방식은 땅 속 깊이 묻는 것에서 살아있는 인간의 생활 환경에 가까워져 왔다. 무덤에서 수목장으로, 납골당으로. 마침내 『관내분실』이 그리는 근미래의 세계에서 죽음 이후의 보존은 관내에서 데이터의 형태로 이루어진다. 종이책은 멸종되었지만 망자의 ‘마인드’는 도서관에 보관된다.

육체 사후에도 정신은 남는다는 이 설정은 언뜻 죽음의 비극을 과학기술로 극복하는 과정처럼 보이지만 이것을 과연 죽음의 극복이라 할 수 있을까. 오히려 마인드는 애도를 무기한으로 연장하고, 상실의 슬픔을 미루기 위해 고안된 장치에 가까운 것은 아닌가 라는 질문이 뒤따르게 되었다.

주인공 지민은 죽은 엄마의 마인드를 보러 간 도서관에서 엄마의 마인드가 분실되었다는 사실을 듣는다. 비록 망자이지만 사람이었던 것에 ‘분실’이라는 표현을 사용하고, 이미 죽은 존재가 실종되었다는 설정은 생경하게 다가온다. 마인드는 망자의 영혼을 시뮬레이션한 데이터인데, 작품 속에서 그것은 고유한 자아와 의식을 지닌 주체로 취급되지 않는다. 죽은 시점에 고정된 채 변하지 않기 때문에 자아를 가진 영혼 보다는 ‘박제된 정신’으로 간주된다. 그럼에도 불구하고 어째서 『관내분실』 속 세계는 영혼을 표상하는 마인드를 개발하고 그 존재를 의심하고 의지하며 집착하는 것일까. 왜 인간은 죽음 이후 영원불멸에 이토록 매달리게 되는 것일까.

영혼이 데이터로 이식되어 육체는 죽어도 정신은 마인드로 남아 존재한다. 과학기술의 진보를 통해 망자 영혼에 영원성을 부여한 이유에 대해 생각해보게 되었다. 어찌면 그 이유는 마인드가 온전한 영혼이기 때문이 아니라 단지 ‘그곳에 아직 존재한다’는 사실을 확인하기 위해서인지도 모른다. 마인드는 죽음을 극복하기 위한 장치라기보다, 죽음으로 인한 부재의 두려움을 상쇄시키기 위한 장치에 가깝다.

누군가가 의도적으로 은하의 인덱스를 제거해 그녀를 검색망에서 분리했다는 설정은 마인드가 수행하는 역할이 무엇인지를 드러낸다. 인덱스가 제거되었다고 해서 데이터 자체가 소멸되는 것은 아니다. 그러나 호출될 수 없는 존재는 더이상 사회적·상징적 관계망에서 작동하지 않는다. 검색되지 않는 마인드는 실질적으로 존재하지만 이미 죽은 것이나 다름없다. 소멸보다 비참한 것은 완전한 삭제가 아니라, 관계로부터의 단절이다. 인간의 궁극적 두려움은 생물학적 죽음 그 자체가 아니라 누군가의 기억과 관심에서 완전히 밀려나는 상태, 다시 말해 상징계로부터 배제되는 ‘정신적 죽음’이 아닐까. 은하의 관내 분실은 죽음 이후에 발생한 사고가 아니라 이미 생전부터 진행되어온 상징적 분리의 연장선처럼 읽힌다.

또한 살아있는 동안 끝내 미완으로 남은 듯한 느낌이 드는 관계가 있다면, 그것이 가족관계일수록 마인드가 더욱 절실해질 수 있을 것 같다. 생애 동안 미완의 감정으로 남았다는 사실은 쉽게 미련으로 귀결된다. 이때 마인드는 뒤늦게라도 다하지 못한 애도를 가능하게 하는 통로처럼 기능한다.

작품에서 ‘상징적 분리’와 ‘미완의 관계성’은 은하와 지민 모녀관계에서 나타난다. 엄마라는 존재는 대부분의 사람에게 기억의 가장 첫 장을 차지할 것이다. 엄마는 언제나 엄마였고, 지민에게 엄마는 너무 찾기 쉬운 사람이지만 동시에 제대로 알지 못한 사람이었다. 엄마를 엄마가 아닌 하

나의 개인으로 인식하지 못하게 만드는 구조 속에 지민 역시 놓여 있었기에 지민은 엄마를 엄마로만 인식해왔다. 딸의 입장에서 은하는 계속해서 엄마였고, 엄마 이전의 이름을 가진 김은하로 존재할 수 없었다.

지민이 유독 선명하게 떠올리는 어떤 기억에서 모녀는 서로에게 상처받고 날선 말들로 상대를 찌르듯 힐난한다. 산후우울증으로 시작된 우울증을 겪던 엄마는 지민을 자신의 소유물처럼 여기며 좌절과 분노를 투사하고, 지민은 유전자를 운운하며 자신을 책망하는 엄마로부터 자아를 지키기 위해 빈정거림과 비난으로 맞받아친다. 상처받은 엄마의 표정과 그를 보며 느껴지던 통증 같은 슬픔은 엄마와의 마지막 기억으로 남았다. 이 대화는 지민이 기억하는 엄마와의 마지막 대화가 된다. 동생 유민은 좋지 않은 엄마와의 기억은 잊으려고 할 것이라고 말하지만 지민은 엄마와의 마지막 순간 속 엄마의 쓸쓸한 표정을 계속해서 반추한다. 아직 애뜻함도 느껴지지 않지만 ‘언젠가는 사랑해야 할’ 배 속 아이를 생각하며 자신과 엄마의 사랑에 대해 자문한다. 오래전 기억 속 엄마의 ‘엄마노릇’에 대한 반감을 표하며 비난하던 지민은 직장으로부터 엄마노릇을 이유로 새 프로젝트에서 제외된다. 지민의 육아휴직을 염두에 둔 것이라는 결정은 지민과의 상의 없이 이루어졌다. 뒤이어 아빠 현욱이 엄마 은하에 대해 했던 말은 딸 지민에게도 고스란히 적용된다. 기술이 아무리 발전해도 여성의 자리는 여전히 쉽게 대체되고, 빈번히 배제된다.

“아무래도 아이가 생기면 가정에 집중해야 하잖아. 그런 걸 다 고려했어. 지민씨가 일 욕심이 많은 건 알지만, 그래도 나는 엄마가 아이를 직접 키우는 게 아이 정서에 좋다고 생각하거든. 지민씨도 그렇게 생각하지?” (..) “그냥 운이 나빴다고 생각한다. (..) 여차피 아이를 가지면서 일을 잠시 그만두는 건, 언제나 있어온 일이니까.”

『관내분실』의 세계는 임신과 출산의 고통이 크게 줄어든 사회이다. 통증이 거의 없는 분만법도 존재한다. 종이책의 멸종과 함께 전자책은 완전히 정착했고, 망자의 시뮬레이션 데이터 시스템까지 대중화되었다. 그러나 이러한 과학기술의 진보에도 불구하고 여성의 산후우울증과 모성 이데올로기는 현시대와 크게 다르지 않다. 육아휴직과 여성의 노동 배제 유리천장 역시 여전히 존재한다. 관내분실 속 기술적 진보는 죽은 자의 영혼을 저장하는 데에는 성공에 가까워지고 있는 듯 하지만, 살아있는 여성의 삶과 자리를 보존하지 못한다. 은하가 관내분실 된 사건은 사회가 엄마 이전의 여성의, 이름을 가진 개인으로서의 존재를 얼마나 손쉽게 삭제하고 분실하는지를 드러내는 서사로 작용한다. 여성들이 세상과 단절되는 상황은 지민과 은하의 파괴적인 모녀관계의 비극으로까지 연결된다.

딸 지민은 불건강한 모녀 관계 속에서 생전엔 인식하지 못했던 엄마의 공간을, 사후 마인드의 관내분실을 계기로 뒤늦게 마주하게 된다. 제목 ‘관내분실’은 도서관 내 마인드의 분실紛失만이 아니라, 개인의 방을 의미하는 분실分室의 상실로도 읽힌다. 방은 사람을 담는 공간이자 자아가 숨 쉴 수 있는 최소한의 공간이다. 자신만의 방의 부재는 자아의 분실로 이어지기 쉽다. 은하는 관내분실 이전에 사회적, 기술적, 상징적 세계에서 분실된 존재였다. 그리고 모녀의 관계는 정신적 죽음과 애도의 관계에 대한 은유로 기능하며, 지민은 엄마의 분실을 계기로 은하의 결핍과 애도 과정의 결핍을 직면한다. 지민과 엄마의 비극은 생전 은하의 분실에서 시작되었다. 은하는 사고언어를 실현할 계기와 공간을 상실하며 자아구성의 흐름이 붕괴되었고, 그 결과 정체성의 균열을 겪는다. 엄마가 분실되기 전까지 지민은 엄마의 상실을 인식하지 못했다. 정확히는 알려고 하지 않았다. 이는 지민 개인의 회피라기보다, 가족 전체가 은하의 상실을 인식하지 못하거나 방관한 구조적 침묵에 가깝다. 엄마를 특정할 물건을 찾지 못하며 지민은 엄마의 흔적이 실체로도 존재하지 않는다는 사실을 깨닫는다. 인덱스가 지워지기 전에도, 망자가 되기 전에도, 그 이전부터 은하는 세계에서 분리된 존재였음을 뒤늦게 인식한다.

그제서야 지민은 엄마의 고립을 사유하기 시작한다. 은하의 생각에 대해 생각한다. 은하의 자리를 생각한다. 엄마가 세상을 떠나고 마인드 봉안당에서 분실된 그 시점에서야 아이러니하게도 지민은 유품 속 ‘김은하’라는 이름으로 존재했던 엄마를 만난다. 표지 디자인을 맡았던 책을 통해, 지민은 엄마의 살아생전에는 보지 못했던 은하의 공간을 비로소 마주한다. 그 순간 지민은 문득 엄마와 함께 살던 집에 엄마만의 방이 없었다는 사실을 떠올린다. 마침내 분실된 은하를 만

나 “이제….. 엄마를 이해해요” 라는 말을 전한다. 지민은 엄마와의 마지막 기억을 가책이 아닌 ‘이해’로 다시 맺는다.

인덱스가 분실된 마인드에 접근 하기 위해 제시되는 새로운 방식은 시냅스 ‘패턴’ 자체를 입력 신호로 이용하는 것이다. 은하의 마인드에 접근하기 위한 새로운 방식이 시냅스 ‘패턴’이라는 설정은 특히 의미심장하게 다가온다. 패턴이란 곧 자아 흐름이 만들어낸 형상이며 사람은 다 저마다 고유한 패턴을 그리며 살아간다. 한 사람의 패턴을 읽는다는 것은 그 사람을 이해한다는 의미에 가까워진다.

이 지점에서 마인드가 영혼인가 아닌가라는 질문보다, 무엇이 인간의 영혼을 구성하는가에 대한 사유가 먼저이지 않을까 싶다. 소설은 인간의 영혼을 구성하는 본질을 ‘패턴’으로 제시한다. 분실된 그녀를 호출할 수 있는 인덱스는 생전에 은하가 표지 디자인을 맡았던 종이책이었고 이것은 곧 은하의 영혼을 구성하는 핵심 패턴인 것이다.

은하는 마인드를 남기는 것을 완강히 거부했으나 세상에서 잊히는 조건으로 마인드를 남기는 선택을 했다. 마인드들은 생전에 맺었던 관계들, 공유했던 것들, 타인의 뇌에 남기는 흔적들과 세상에 남기는 흔적들을 자신의 방식으로 기억한다. 마인드와 자아의 관계에 대한 의문이 미제로 남는다 해도, 남은 자들은 마인드를 통해 그들의 삶을 뒤늦게라도 이해할 수 있다. ‘삶은 단절된 이후에도 여전히 삶일까.’ 라는 작품 속 인간 본질에 대한 근본적인 물음과도 연결된다. 과학의 발전이 이루어진 시대에서도 이 본질에 대한 질문에 대한 명쾌한 답은 나오지 못하며 우리가 살고 있는 시대와 여전히 비슷하다.

인간의 죽음과 애도, 추모의 형상에 대한 사유에서 출발한 『관내분실』은 모녀관계를 망라하며 여성의 자리와 사회적 분리의 구조에 대한 사유로 남는다. ‘이름은 어떻게 기억될 수 있는가, 나를 식별하고 호출할 인덱스는 무엇인가’와 같은 개인적인 물음은 곧 인간 존재에 대한 질문으로 확장된다. 아무리 과학기술이 발전하더라도 삶과 죽음, 그리고 상실의 논제는 여전히 명확한 결론에 도달하지 못한 채 남아있다. 『관내분실』이 조명하고자 했던 것은 단순히 죽음을극복하는 기술적 진보가 아닐 것이다. 시스템과 기술의 발전 속 파편화된 자아가 어떻게 세계와 단절되고 그 존재마저 분실되는지, 그럼에도, 죽음 이후에라도 관계를 바로잡고자 하는 인간의 태도를 마인드의 분실이라는 사건을 통해 사유하게 한다.

가족이라는 이름의 그늘 - 오모리 타츠시 영화 <마더> 속 윤리적 문제에 대하여 -

일그러진 집착이 부른 비극

영화 '마더'는 2014년 일본 사이타마현 카와구치시에서 일어났던 소년의 조부모 살인 사건이라는 실화를 배경으로 한 작품이다. 슈헤이의 어머니 미스미 아키코는 아무런 경제적 능력 없이 가족에게 의지해 사는 싱글맘이다. 돈을 빌려줘도 파칭코로 전부 날릴 것을 알고 있는 가족들이 더 이상 아키코에게 돈을 주지 않자, 아키코는 파칭코에서 만난 남자인 카와다 료와 함께 슈헤이를 혼자 방치한 채로 떠나버린다. 며칠 후 돈이 떨어져 다시 돌아온 아키코와 료는 슈헤이를 앞세워 시청 직원을 협박해 돈을 뜯으려 하나 이에 실패한 후, 도둑질로 돈을 모아 마을에서 도망친다. 도망쳐 온 시골에서 슈헤이가 버젓이 옆에 있음에도 불구하고 그들은 러브호텔에 거처를 잡고 방탕한 생활을 이어 나간다. 그러던 어느 날 아키코는 료의 아이를 임신하게 된다. 이 사실을 알게 된 료는 아키코를 폭행하고 그대로 도망쳐 버린다. 의지할 사람을 잃은 아키코는 다시 마을로 돌아와 슈헤이를 시켜 가족에게 경제적 도움을 청하나 매몰차게 거절당하고 길거리 생활을 시작한다.

이야기는 5년 후로 넘어간다. 이제 아키코에게는 소년이 된 슈헤이와 료와의 사이에서 낳은 딸인 후유카가 있다. 하지만 어머니인 아키코는 여전히 무기력한 나날을 전전한다. 노숙하고 있던 그들에게 아동 상담소 직원인 타카하시 아야가 다가와 새 거처와 여러 지원을 제공한다. 슈헤이가 교육을 받으며 새로운 세상을 접하는 것에 대해 아키코는 불만과 불안을 가진다. 그때 그들에게서 달아났던 료가 다시 찾아오고, 아키코와 료는 다시 불안한 동거를 시작한다. 그러나 이 위태로운 동거도 머지않아 사채업자들을 피해 료가 달아남으로써 끝나게 된다. 료를 따라 복지 센터에서 뛰쳐나온 아키코는 또다시 의지할 곳을 찾게 되고, 어느 공장에서 슈헤이가 일하며 얻은 숙소에서의 생활을 시작한다. 그곳에서도 아키코의 무능력함은 바뀌지 않아서 슈헤이를 시켜 돈을 훔치게 하다가 적발되고, 이후 공장의 사장과 애매한 관계를 맺다가 돌고 돌아 다시 원래의 마을로 향한다. 막다른 길에 몰린 아키코는 급기야 돈을 얻기 위해 슈헤이에게 자신의 부모를 살해할 것을 지시한다. 그런 아키코의 지시를 받은 슈헤이는 고민 끝에 조부모를 살해한다. 추후 붙잡힌 슈헤이의, 자신은 어머니를 여전히 사랑한다며 후유카는 자신처럼 되지 않았으면 좋겠다는 말을 들은 아야가 이를 아키코에게 전하는 장면을 끝으로 영화는 막을 내린다.

떼려야 뗄 수 없는 그들

영화는 시작부터 끝까지 우울한 분위기를 풍긴다. 모든 것이 잘못된 것만 같은 아키코와 슈헤이의 불안한 관계는 영화가 끝날 때까지 지속된다.

아키코는 의존적이고 책임감이 없는 성격이다. 자신이 스스로 경제 활동을 해서 삶을 영위해 나갈 생각이 전혀 없다. 아들인 슈헤이를 자신의 충실한 몸종으로 생각하는 듯한 태도를 줄곧 유지한다. 영화 속에서 아키코는 대부분의 일에서 슈헤이를 앞세운다. 돈을 벌리기 위한 심부름에

서부터 절도와 살인이라는 범죄 행위까지, 정상적인 부모라면 하지 않을 여러 요구를 그녀의 아들인 슈헤이에게 거리낌 없이 부탁한다. 아키코는 혼자서는 아무런 일도 할 수 없는 사람이다. 그런 그녀의 밑에서 슈헤이가 자라났다.

슈헤이는 정신적으로 미숙하다. 그에게 의지할 대상이라고는 아키코밖에 없다. 어렸을 때부터 아키코에게 온갖 학대를 받아 온 슈헤이는, 그런데도 아키코로부터 떠나갈 수 없다. 그가 너무 어렸던 시절에는 그녀가 세상의 전부였다. 커서는 어머니를 대신해 자신이 돌봐야 할 후유카라는 존재가 생겼다. 소년으로 성장한 슈헤이는 아키코의 비도덕적인 요구에 대해 망설이게 된다. 하지만 슈헤이가 하지 않으면 우리, 아키코와 후유카는 죽을 수밖에 없다는 아키코의 협박을 차마 거절하지 못하고 결국에는 살인까지 저지르게 된다. 이것이 잘못된 것임을 알고 있는 슈헤이지만, 가족이라는 족쇄는 너무나도 단단해 끊을 수 없었다. 슈헤이 역시 자신에게 채워진 족쇄가 자신이 가진 것의 전부였기에 애써 끊으려 하지 않았다.

어디서부터 잘못된 것일까

영화에서 윤리적인 문제를 찾아내는 것은 어려운 일이 아니다. 아키코가 슈헤이에게 저지른 폭력, 방치, 범죄 교사, 아동 학습권 침해 등 수많은 종류의 아동 학대를 손쉽게 발견할 수 있다. 아키코는 부모의 역할을 전혀 하지 않은 채 자녀들을 학교에 보내지 않고 열악한 환경에서 지내게 한다. 이런 무관심에 가까운 모습을 보이는 것과 정반대로 아키코는 자녀들을 향한 병적인 집착을 보이며 그들이 자신의 손을 떠나는 것을 두려워한다. 모성애라는 이름으로 포장된 아키코의 집착과 소유욕은 아이들을 망가뜨린다. 이러한 집착 아래에서 슈헤이는 아키코의 꼭두각시가 되어 범죄를 저지른다. 대체 어디서부터 잘못된 것일까?

아키코는 쾌락만을 추구한다. 행위에서의 책임을 지고 싶지 않아 하기에, 자신이 하기에 부담된다고 판단하는 일들은 전부 슈헤이에게 시키고 도박, 음주, 책임 없는 성관계 등 원초적인 쾌락성을 자극하는 행위에만 몰두한다. 부모라면 응당 관심을 가져야 할 자녀의 상태는 뒷전이다. 하지만, 그렇다고 아키코가 슈헤이와 후유카를 쓸모없고 거슬리는 존재로 취급하냐는 물음에 긍정하기란 어렵다.

아키코의 자녀를 향한 집착은 대단하다. 자녀마저 없다면 자신은 아무런 것도 가진 것이 없어지기 때문에 더욱 더 집착하게 된다. 특히 슈헤이를 향한 집착은 특별한데, 아키코는 슈헤이에게 많은 것을 의존하기에 슈헤이가 새로운 세상을 접하면 자신을 버릴까 두려워하며 슈헤이가 복지센터로부터 받는 여러 지원들을 거부한다. 슈헤이가 교육을 받지 못하게 후유카를 돌볼 사람이 필요하다는 핑계로 학교에 가지 못하게 묶어 두고, 아야가 슈헤이를 위해 선물해 준 책들을 버려 버린다. 아키코는 슈헤이를 아키코 자신만의 세상 속에 가두면서도 방치하는 것이다.

자녀를 방치하는 부모 아래서 아이가 정상적으로 성장하는 것은 매우 어려운 법이다. 아이들은 부모로부터 많은 영향을 받기에 부모가 잘못되었다면 그들 역시 잘못된 길로 빠져들기 쉽다. 아이에게는 부모가 세상의 전부이다. 슈헤이의 아키코라는 세상처럼, 망가진 세상 속에서 아이는 끊임없이 방황하게 된다. 그렇기에 우리는 절도와 살인 등의 여러 비윤리적인 범죄를 저지른 슈헤이를 마음 편히 욕할 수가 없다. 황폐한 토양에서 푸른 새싹이 자라날 수는 없는 법이기에 더욱더 그렇다.

부모라는 이유만으로

영화 '마더'는 일본을 배경으로 하고 있지만 그 내용은 전혀 낯설지 않다. 아키코처럼 아이를 학대하는 부모의 모습을 우리는 종종 뉴스를 통해 접할 수 있다. 이러한 뉴스가 보도될 때마다 국민들은 분노에 차서 아동 학대를 가한 부모의 엄벌과 아동 학대 방지 제도 개선의 필요성에 대한 목소리를 높인다. 이에 맞춰서 국회는 국민의 눈치를 보며 부랴부랴 관련 법안을 만들고 정부는 제2의 ○○○이 나오지 않도록 하겠다고 단언하지만, 아동 학대의 소식은 아직까지도 끊이지 않는다.

이러한 사건들의 원인은 사회의 제도적 미흡함과 관심 부족에서도 찾을 수 있지만, 그보다 앞서서 부모의 권리에 대해서도 재고해 볼 필요가 있다. 부모가 아이에 대한 권리를 가지는 이유는 단지 그 아이를 낳았기 때문에서가 아니라 그 아이에 대한 책임을 지기 때문이다. 아이에 대한 책임을 지지 않는 부모는 부모라고 부를 수 없다. 그러나 우리 사회는 아직도 부모의 권리를 타인이 판단하는 것에 대해서 보수적이다. 부모이기 때문에 체벌이 정당화되고, 부모이기 때문에 아이를 마음대로 하려 한다. 이 모습을 누군가가 목격해도 부모라는 이유 하나만으로 주변에서 쉬쉬하며 덮고 넘어가는 경우가 상당히 많다. 뉴스에서 보도되는 아동 학대 사례들을 보면, 아동 학대를 목격한 어느 한 사람이 용기 내어 신고했다라면 결과가 달라지지 않았을까 싶은 사례들을 꽤 찾을 수 있다.

우리 사회 속 아키코, 슈헤이

영화가 끝나고 나서의 여운은 상당하다. 누구나 한번쯤은 볼만하지만 다시는 보고 싶지 않은 영화라는 말이 딱 어울린다. 영화를 보고 난 후 느껴지는 왠지 모를 불쾌함과 불편함은 우리 사회 속 어딘가에 있을 아키코와 슈헤이의 존재를 상기시키기 때문이 아닐까 싶다. 사회로부터 버림 받은 피해자인 아키코와 그런 아키코에게서조차도 저항할 수 없었던 슈헤이의 모습은 무관심한 사회가 빚어낸 하나의 비극이라 볼 수 있다. 이런 비극이 되풀이되지 않도록 우리는 주변에 관심을 가지고 살펴보아야 한다. 가족이라는 이름의 첩사리 벗어날 수 없는 그들의 어디선가에서 제2의 슈헤이가 자신을 발견해 주기를 기다리고 있을지도 모른다.

악의 평범성의 구현

- 조나단 글래이저 <존 오브 인터레스트>를 보고 -

‘악의 평범성’이라는 개념을 소름돋게 묘사한 영화가 있다. 악의 평범성은 미국의 학자, 한나 아렌트가 나치 독일의 주동자인 아돌프 아이히만을 분석하면서 제시한 철학적 개념이다. 홀로코스트를 주동한 아이히만은 특별히 악의적인 인간이 아닌 상부의 명령에 순응한 지극히 평범한 공무원이라는 것이다. 악을 저지르는 사람이 실제로는 특별히 악한 의도가 없고, 정말로 평범한 사람일 수 있다는 사실은 우리에게 충격과 공포를 준다.

이러한 악의 평범성을 정확하게 표현한 영화가 바로 2024년에 개봉한 조나단 글래이저의 <존 오브 인터레스트>이다. 존 오브 인터레스트는 나치 독일이 운영했던 아우슈비츠 수용소 주변의 통제 구역을 뜻한다. 아우슈비츠 옆에 벽 하나를 두고 호화로운 집에서 살고있는 독일 나치의 장교, 루돌프 회스의 가족이 있다. 집 안, 넓은 정원, 수영장 어느 곳에 있어도 수용소에서의 비명소리가 들리지만 가족들은 아무렇지 않게 평범한 일상을 이어나간다.

이 영화가 좋았던 점 첫 번째는 사운드에 있다. 영화가 시작된 후 약 2분 11초간 검은 화면에 기계적인 굉음과 희미한 비명이 뒤섞인 사운드만 송출한다. 파격적인 오프닝은 관객을 압도하면서 영화로 끌어들이고 자동적으로 사운드에 집중하게 만든다. 이 영화는 화면만 보면 그림 같은 집에 살고 있는 아주 평범한 가족의 이야기로 오해할 수 있지만 사운드에 집중하면 순식간에 오싹한 공포 영화가 된다. 아우슈비츠 수용소에서 발생하는 총성, 비명 소리, 시체를 태우기 위해 돌아가는 공장의 소리가 적나라하게 들리기 때문이다. 수용소 안에서 벌어지는 끔찍한 장면들은 단 한 컷도 나오지 않지만 영화 내내 반복되는 잔혹한 사운드로 관객이 수용소 안의 상황을 상상하게 만든다는 점이 기존의 홀로코스트 영화와는 차별화된 접근을 보여준다.

영화 중반에 루돌프 회스의 아내, 헤트비히가 자신의 엄마에게 집 밖의 정원을 소개한다. 이때 다양한 꽃들을 각각 클로즈업하는데 아름다운 꽃과 수용소 안의 사운드가 대비되면서 더 깊은 공포와 잔혹성을 표현한다. 이러한 사운드의 사용은 영화를 독창적으로 만들고 폭력적인 상황을 듣게함으로써 관객에게 더 강한 충격을 남긴다. 아카데미에서도 음향상을 수상하며 사운드가 영화에서 중요한 역할로 기여했다는 것을 알 수 있다.

두 번째는 촬영 기법이다. 홀로코스트 영화는 대부분 아우슈비츠에서의 상황을 화면에 담아내고 관객이 피해자의 처지에 이입하도록 연출한다. 하지만 존 오브 인터레스트는 우리와 별다른바 없는 가해자의 평범한 일상을 관찰하듯 담아낸다. 관찰적이고 자연스러운 영화를 촬영하기 위해 여러대의 카메라를 고정시키고 조명 없이 자연광만 사용한다. 이러한 촬영 기법은 인물의 행동을 제한적으로 보여줌으로써 인물에 몰입하는 것을 방지한다. 또한 관객이 관찰자의 시선으로 영화를 보게 만들고 오히려 무

심함 속에서 나오는 잔혹함을 더욱 적나라하게 드러낸다.

소녀가 아우슈비츠 수용소에 있는 수감자들을 위해 밤마다 사과를 몰래 숨겨두는 장면에서도 독특한 촬영 기법이 사용된다. 영화를 촬영하면서 카메라 장비들은 모두 낮의 자연광을 담기 위해 준비되어 있었고 밤의 장면을 촬영할 장비가 없었다. 이때 열화상 카메라를 사용해 영화의 신선함을 더해주었다. 깜깜한 밤에 열화상 카메라로 사과를 놓는 소녀를 촬영해 소녀를 빛나게 연출함으로써 소녀의 용기 있는 행동을 더욱 돋보이게 하고 희망의 가능성도 시각적으로 구현한다.

세 번째는 홀로코스트 시기에서 현대로 넘어가는 장면의 전환이다. 루돌프 회스가 헛구역질을 하면서 계단을 내려오는 장면이 끝나고 갑작스럽게 현대의 장면으로 전환되며 아우슈비츠 수용소와 관련된 박물관에서 청소부들이 청소하는 모습을 보여준다. 이를 통해 관객에게 역사의 잔혹함은 아직 끝나지 않았고 현재에도 여전히 기억해야 할 문제로 남아있다는 것을 각인시킨다.

“우리의 모든 선택은 현재의 우리를 반영하고 직면시키기 위해 이루어졌습니다. “그들이 그때 무엇을 했는지 보라”라고 말하기 위한 것이 아니라, “우리가 지금 하는 것을 보라”는 것입니다. 우리의 영화는 비인간화의 최악의 경우를 보여줍니다. 이것은 우리의 과거와 현재를 모두 형성했습니다. 우리의 유대성과 홀로코스트가 수많은 무고한 사람들에게 충동로 이어진 점령에 이용당하는 것에 대해 반대하는 남자로서 지금 여기에 서 있습니다.” 조나단 글레이저 감독의 오스카 수상 소감 중 일부이다. 이 영화는 단지 역사적 재현을 넘어 현재 우리에게 “지금 우리도 무언가를 외면하고 있지 않은가?” 라는 물음을 던진다. 과거의 비극을 통해 현재의 무관심을 비추며 우리가 현실을 어떻게 마주하고 있는지도 성찰하게 만든다.

<존 오브 인터레스트>는 악의 평범성이라는 개념을 시각화하고 기존 영화의 문법을 벗어나는 실험적인 시도를 하였다. 무서운 장면 없이 관객에게 공포를 유발한다는 점에서 이 영화는 연출의 정교함과 감각적인 미장센을 나타낸다. 과거의 단순한 재현을 넘어선 <존 오브 인터레스트>는 우리가 지금 외면하고 있는 현실의 문제까지 직시하게 하는 작품이다.

목적 없이 세상에 던져진 존재의 여정 - 천선란 <랑과 나의 사막>을 읽고 -

우리는 도구, 기계와 달리 목적성을 가지고 태어나지 않는다. 즉, 인간은 목적을 가지고 태어나지 않는다. 그에 반해 로봇과 같은 기계는 만들어진 명확한 목적이 있다. 이것이 보편적인 개념이다. 하지만 <랑과 나의 사막>의 로봇 '고고'는 자신이 어떤 목적으로 만들어졌는지 알지 못하는 존재이다. 인간처럼 실존적인 존재가 되어버린 것이다. 그렇다면 목적이 없는 로봇은 과연 어떻게 행동해야 할까. 인간과 같이 목적의 부재를 안고 있는 로봇의 여정을 담은 책이 바로 <랑과 나의 사막>이다.

소설의 시공간적 배경은 49세기, 인간이 일으킨 전쟁으로 폐허가 된 지구의 사막이다. 이러한 배경 속 전쟁 시대에 만들어진 로봇 '고고'를 중심으로 이야기는 흘러간다. 전쟁 이후 사막 어딘가에 방치된 고고는 사막에 살던 아이 '랑'에게 발견되었고, 랑과 함께 살아가게 된다. 하지만 그 후 랑은 세상을 떠나게 된다. 로봇으로서 자신이 만들어진 목적을 모르는 고고는, 랑과 함께하는 동안은 '랑을 행복하게 해줘야 한다'는 일시적인 목적을 가지고 있었지만, 랑이 떠나면서 다시금 목적을 잃어버리게 된다. 이러한 고고의 모습은 우리의 모습과도 닮았다. 실존적 존재인 인간 당장 눈앞의 목적을 세우더라도 언젠가 다시 목적을 잃어버리기도 한다.

그렇게 고고는 랑과 함께 살던 곳을 떠나 '과거로 가는 땅'으로 향하기로 한다. '과거로 가는 땅'은 누군가의 희망이 만들어낸 허상일지도 모르는 곳이지만, 고고는 스스로 떠나기로 결정하였다. 실존적 존재로서 자신을 스스로 만들어가는 과정에 발을 내딛게 된 것이다. 고고는 해당 여정에서 많은 이들을 만난다. 모래폭풍으로 인해 상자에 갇힌 남자 '버진'을 구해주고, 사막에 길을 만들기 위해 트랙터에 자신의 몸을 던지는 로봇 '알아아아'를 만난다.

알아아아이는 고고와 대조적인 존재이다. 그는 자신이 만들어진 목적(사막에 길을 만드는 것)을 알고 있다. 그렇기에 입력된 목적, 즉 본질을 위해 자신의 몸을 망가뜨리기도 한다. 알아아아이는 목적을 실현하기 위한 과정에서 두 팔을 잃었음에도, 트랙터에 몸을 부딪쳐 방향을 조정하며 목적 수행을 지속한다. 이는 목적이 자신의 존재보다 상위에 있기 때문이다. 반면, 고고는 인간처럼 본질이 부재한 실존적 상태에 있는 로봇이다. 알아아아이처럼 똑같은 행위를 반복하며 입력된 목적을 실현하지 않는다. 대신 실존적 존재로서의 자유가 주어졌기에 끊임없이 모든 것을 스스로 판단하고 결정하는 주체성을 발휘해야 한다. 이렇게 두 로봇 알아아아이와 고고의 대조를 통해 그저 도구로 전락해 버린 존재와 주체성을 가진 존재의 차이를 인식할 수 있게 된다.

여기서 인간은 고고와 같이 실존적 존재이지만, 역설적으로 알아아아에게서 현대인의 모습이 겹쳐 보이기도 한다. 스스로 선택한 목적은 그렇지 않은, 목적이 존재보다 더 우선된다면 알아아이처럼 자기 파괴적인 행위로 이어질 수 있다. 이를 통해 우리는 목적을 이루기 위한 과정이 자신의 존재를 앞질러 자기 자신을 도구로 만들고 있지는 않은지 계속해서 경계해야 한다.

그렇다면 알아이아이와 동일하게 로봇인 고고는 어떻게 주체적인 선택을 할 수 있었을까. 고고는 진정한 자유를 가진 실존적 존재가 되기 이전에 랑과 함께 지내며 감정을 배웠다. 기계적인 학습이더라도, 실제로 고고와 랑이 서로를 아끼는 마음은 책 속 여러 문장에 담겨있다. 랑은 고고에게 감정뿐만 아니라 '선택'에 대해서도 알려준 적이 있다. 두 개의 조개껍질 중에 마음에 드는 것을 고르라는 랑의 말을 고고는 '마음에 드는 것'에 대한 답을 찾기 위해 애썼지만 결국 답을 찾지 못했다. 그때 랑은 고고에게 다음과 같은 말을 건넨다.

'마음은 목적이야. 네 목적에 가장 빨리 닿으려고 애쓰는 게 마음이야.'

이러한 랑의 말 덕분인지, 랑에 대한 그리움과 랑이 보고 싶다는 마음이 고고를 이 여정으로 이끌었다. 또한 여정 중 모래폭풍에 깔려 있던 버진을 구한 것, 자신의 한쪽 팔을 알아이아이에게 내어준 행위의 결정도 프로그래밍에 의한 것이 아닌, 고고의 마음에 의한 주체적인 선택이었다. 특히 고고는 자신이 전생 시대에 만들어진 로봇이라는 사실만을 알고 있었기에, 자신이 인간을 공격하기 위해 만들어진 존재일 수도 있는, 자신의 존재 목적에 대한 두려움을 가지고 있었다. 랑을 사랑하고, 어쩌면 인간 자체를 사랑하는 마음까지 가지는 듯한 고고에게는 살상이라는 목적은 두려움일 수밖에 없었다. 하지만 그러한 두려움 속에서도 자신의 마음을 믿고 행동했다는 점에서, 고고는 선택을 통해 자신을 증명해 나가는 과정을 거친 것이라고 할 수 있다. 알아이아이 또한 고고에게 중요한 건 결과보다 행위라는 말을 한다.

그 무엇보다 중요한 것은 고고가 인간을 살상하기 위한 목적으로 만들어졌다는 것(결과)이 아니라, 현재 인간을 해치지 않고 사랑하고 있다는 것(행위)이다. 즉, 무엇으로 만들어졌느냐가 자신을 규정하는 것이 아니라, 무엇을 하고 있는지가 자신을 설명할 수 있다. 이제까지 이룬 성과와 같은 결과들이 모여 나를 구성하는 것이 아닌, 그것을 이루기 위한 과정과 매 순간의 행위들이 나를 설명한다는 뜻이기도 하다. 더 나아가 과정보다 결과를 중요시하는 현대 사회에 가장 필요한 메시지가기도 하다. 현대 사회에서는 결과가 좋지 않다면 그 과정마저 무의미한 것으로 치부되기도 한다. 하지만 무의미한 과정은 실제로 존재하는 것일까? 무의미한 과정이란 없다. 결과가 자신을 만드는 것이 아니라, 수많은 과정 속에서 얻은 것들로부터 자신이 만들어지는 것이다. 그렇기에 우리는 결과보다, 과정 그 자체에 초점을 두는 것이 더욱 필요할 것이다.

고고는 여정의 막바지에서 다른 행성에서 온 외계인 '살리'를 만나 자신이 만들어진 목적을 알게 된다. 고고는 그동안 자신이 살상용 로봇일지도 모른다는 두려움을 느꼈지만, 사실은 전쟁 시대에서 고통받는 이들을 살리기 위해 만들어진 존재였다. 여기서 한 가지 의문을 가질 수 있다. 처음부터 고고의 정해진 목적은 '사람을 살리는 것'이었기에 고고의 모든 행동은 설계에 의한 것이 아닐까 하는 의문이다. 하지만 고고는 자신이 인간을 해칠지도 모르는 두려움을 안고도, 그리운 랑을 다시 만나기 위해 실존 여부조차 모르는 과거로 가는 땅을 찾아 떠났고, 여정 속에서 만난 두 팔이 없는 로봇에게 자신의 한쪽 팔까지 나누어 주었다. 이러한 고고의 선택과 행동은 인간 구원용이라는 설계에 의한 기계적 반응으로 설명하기 어려운 비효율적인 행동이었다. 기계에 속하는 로봇은 효율성과 생산성을 우선시하여 만들어진다. 그렇기에 여정의 시작과 그 후의 과정들

은 모두 고고의 의지와 주체적인 선택에 의한 반응이라고 해석할 수 있다.

사르트르는 실존은 본질에 앞선다고 하였다. 고고 또한 자신의 본질(살상용 또는 구원용)에 앞서 실존하며, 주체적인 선택으로 자신만의 본질을 형성해 나가는 여정을 경험하였다. 일직선으로 나아간대도 눈 깜빡임 한 번으로도 길을 잃을 수 있는 사막에서 고고의 여정은, 자신의 마음을 믿고 책임지며 새로운 자신을 만들어 나가는 과정이었다. 사막처럼 방향성을 알 수 없는 인생에서 우리를 이끄는 것은 정해진 목적이 아닌, 내면에 의한 선택들이다. 고고의 여정처럼, 우리는 지금도 내면이 이끄는 선택을 바탕으로 자신을 완성해 나가는 끝없는 여정 속에 있다.

의사소통능력개발센터

<감정이라는 잣대가 법을 흔들 때> - 알베르 카뮈 <이방인>을 읽고 -

감정은 “어떤 현상이나 일에 대하여 일어나는 마음이나 느끼는 기분”으로 정의되어 있다. 하지만 동일한 현상에 대해서 모두가 동일한 감정을 느끼는 것은 아니다. 대다수는 부모님의 죽음에 슬픔이라는 감정을 느낄 것이다. 하지만 만약 부모에게 학대를 받았거나, 사이가 좋지 않은 경우 자식은 슬픔이란 감정을 느끼기 어려울 것이다. 이 정도는 사회에서 어느 정도는 용인하는 범주에 해당한다. 하지만 사회에서 용인하는 정도가 아니게 되면 어떻게 될까. 알베르 카뮈의 『이방인』의 첫문장은 강렬하다. “오늘 엄마가 죽었다. 아니, 어쩌면 어제. 잘 모르겠다.” 뫼르소의 독백에서는 어머니의 죽음이라는 상황 아래서 보이는 혼한 감정의 동요조차 발견되지 않는다. 뫼르소는 슬픔이라는 감정이 요구되는 상황에 그 어떠한 감정을 보이지 않았다. 마치 사회가 올바르다고 규정한 감정의 형식을 이해하지 못하는 인물처럼.

대다수의 사람들은 뫼르소를 이해하기 어렵다고 여길 것이다. 어머니가 죽은 날이 오늘인지 어제인지도 모르는 그의 독백에 독자들은 과연 그가 정말로 어머니가 죽은 날을 모를까, 사실은 어머니의 죽음이 너무 충격적이라 방어기제를 내세운 것일까 하는 생각과 함께 이야기를 읽어나가게 된다. 하지만 이런 생각이 무색하게도, 뫼르소는 장례식에 다녀온 후 아무 일도 없었다는 듯 수영하는 등 일상을 영위하고, 연인과 관계를 맺는다. 이 장면에서는 불쾌함과 윤리의식의 부재마저 의심하게 된다. 뫼르소의 미지한 면은 여기에서 끝나지 않는다. 햇빛이 눈부셔서 방아쇠를 당겼다. 살인을 저지른 뒤 왜 그러했냐는 물음에 나온 뫼르소의 답은 아득함을 넘어 그를 불가해한 사람처럼 보이게 한다. 이 지점에서는 뫼르소가 자신의 감각에는 극도로 민감하면서 타인의 고통을 가늠하는 능력은 가지고 있지 않아 보여 독자는 주인공에 몰입하기 보다 한 발자국 떨어져서 재판 상황을 보게 된다.

하지만 이러한 뫼르소의 결여는 독자의 비난을 이끌어내는 장치로만 작용하지 않는다. 오히려 뫼르소의 이런 면을 통해 사회가 감정을 도덕적 기준으로 삼는 방식을 비판한다. 뫼르소가 법정에서 서게 된 이유는 살인이었다. 하지만 재판 과정에서 집중한 것은 그의 살인이 아니었다. 그가 얼마나 어머니의 죽음을 건조하게 받아들였는지, 연인에게 사랑한다는 말을 하였는지, 기계적인 일상으로 돌아가는데 주저함이 없었으며 다시 그렇게 살았다라는 등 그의 이질적임에만 집중한다. 법 조항 어디에 이와 같은 말이 적혀있는가. 법 조항과 관련하여 그의 죄에 대해 말하지 않고, 그의 감정 결여와 관련하여 그가 어떤 사람인지를 말하기를 택한 듯 보이기까지 한다. 해당 요소들은 법률적 판단의 근거로 작용하기에는 관련이 없다. 하지만 사람들은 이에 더 관심을 가지고 낱낱이 들추어내고자 했다. 그렇게 뫼르소의 일상과 일생은 법정 위에서 해부되었다. 법에 근거해 작용해야 하는 법정에서 일어났다고 하기에는 부끄러운 일이다. 하지만 감정의 표현이 비정상성이라는 사회적 선입견과 결합하여 사람들은 뫼르소가 어떠한 인물인지를 결정했다. 하지만 뫼르소는 생각했다. “생명이 사그러져가는 그 양로원 언저리에 찾아드는 저녁은 서글픈 휴식 시간 같은 것이었으리라. 그렇게 죽음에 가까이 이르러서도 어머니는 해방된 느낌으로 이 세상을 다시 살아 볼 마음을 가졌음이 틀림없었다. 그런 어머니가 죽은 것을 슬퍼할 권리는 내게 없다.”

뫼르소는 사람들이 멋대로 재단한 것과는 다른 사람이었다. 작품의 재판은 감정의 표준에서 벗어난 사람을 도덕적으로 배제하는 방향으로 기울어진다. 법정에서는 이 순간 사실을 가리고 판단하는 장소가 아닌, 사회가 규정한 감정의 표준을 강요하는 무대가 되었다. 뫼르소의 표현하지 않는 감정은 법정에서 살인보다 더 큰 죄로 취급받게 되었다. 이로 인해 법이 정의와 멀어졌다.

이러한 재판의 구조가 과연 뫼르소 개인만의 비극일까? 사회가 규정한 규범을 따르지 않으면 낙인 찍는 것에는 시간과 장소의 제약이 없다. 그러니 이는 개인만의 비극이 아닐 것이다. 카뮈는 인간 사회가 감정을 통해 타인을 판단하고 분류하며 배제하는 방식을 비판적으로 노출한다. 감정이 정서적 진실의 지표로 간주되는 이유는 무엇일까. 슬픔, 분노, 연민 등을 ‘올바른 인간성’의 증거로 여기며 이러한 잣대로 타인의 감정을 재단하는 이유는 무엇일까. 감정의 강도나 표현 방식은 개인마다 다르다. 또한 동일한 사건이라 하더라도 각자의 생애사에 따라 현저히 다른 반응이 나올 수 있다. 그럼에도 이 사회는 감정을 표준화시키려 한다. 그리고 그 기준에 맞지 않는 이들을 비정상성 또는 도덕적으로 결여되어 있다고 낙인찍는다. 뫼르소는 바로 이러한 낙인이 작동하는 방식을 보여주는 극단적 사례이다.

이러한 문제는 작품 속에서만 국한된 문제가 아니다. 우리는 현재 주변에서도 이러한 사례를 쉽게 찾아볼 수 있다. 특히 인터넷이 발달한 요즘과 같은 상황에서는 더욱 그렇다. SNS는 감정의 즉각성과 가시성을 요구한다. 즉시 슬픔을 표출하며, 빠르게 분노를 표현하고, 압도적인 공감을 드러내는 사람이 도덕적으로 우위에 있는 것처럼 여기기까지 한다. 이와는 반대로 감정 표현이 타인이 생각하기에 적절한 속도로 나오지 않는다면 그 사람은 타인에 대해 관심을 가지지 않거나 공감을 못하는 사람으로 여겨진다. 이러한 사회적 압력을 통해 개인의 감정이 개인의 것으로만 남을 수가 없게 되었다. 감정이란 오롯이 개인의 것일지언데 어째서 우리는 타인의 눈치를 보며 감정을 표현하거나 숨기기를 택해야 하는가? 여기서 그치지 않고 그 정도와 농도마저도 규격화된 것만 같다. 주변을 보며 그 정도를 비슷하게 맞추며 표현하는 것이 온전한 나의 감정이 맞을까. 『이방인』의 법정에서는 이 문제를 시각화하여 제시했다. 뫼르소는 죽음을 앞둔 그 순간에서야 작게나마 표현했다. “심한 분노가 괴로움을 씻어주고 새 희망을 안겨준 것처럼 나도 삶을 다시 꾸며보고 싶은 생각이 들었다. 별이 반짝이는 하늘을 보며 이 세상의 다정한 무관심이 처음으로 내 마음을 사로잡는 것을 느꼈다.” 너무나도 미약하여 이를 알아차린 사람은 본인과 사제밖에 없지만 이는 대지를 뚫고 돌아나는 새싹처럼 끝내 부정할 수 없는 생의 징후였다. 표현을 하는 법을 몰랐을 뿐, 감정이 없는 사람이 아니었다. 법정에서 난도질 당한 것과는 다르게 그에게도 감정이 있었다. 하지만 법에 근거해 작용하지 않은 해당 법정에서 이를 알아차린 사람은 뫼르소와 대화를 나눈 사제 뿐이었다.

카뮈는 감정의 표현 정도를 인간성의 판단 기준으로 삼는 사회의 위험성을 뫼르소의 재판을 통해 비판한다. 감정이 인간 이해의 중요한 요소임을 그 누구도 부정하기란 어려운 것이다. 감정은 사건의 맥락을 파악하고 인간의 내면을 조명하는 데 필수적인 요소가 된다. 그렇기 때문에 감정적 요소가 아예 법정에서 배제되어야 한다고 말하는 것이 아니다. 다만 감정은 설명의 도구일 뿐, 재판의 근거가 될 수는 없다.

뫼르소는 유죄 판결을 받아야 한다. 그가 마지막 순간에 “모든 것이 성취되고 내가 사형 집행을 받게 되어 많은 구경꾼들이 증오에 찬 아우성으로 날 맞아주기를 바라는, 내게 남은 그 소원이

이루어질 때, 나는 비로소 외롭지 않으리라.”라는 생각으로 스스로 받아들인 것과는 관계없이, 그가 사람을 죽인 살인자이기 때문이다. 뫼르소의 유죄 판결은 어찌보면 당연한 일일 것이다. 하지만 그 판결이 뫼르소의 행동에 근거해서 나온 것이 아니라는 점에서 문제가 발생한다. 만약 뫼르소의 살인 행위 자체에 근거해 재판이 이루어졌더라면 결과가 같아 하더라도 그 과정은 훨씬 정당하고 납득되었을 것이다.

『이방인』은 결국 우리에게 질문을 던진다. 법은 무엇을 기준으로 사람을 판단해야 하는가? 감정의 부족은 죄의 증거가 되는가? 사회가 규정한 감정 표준은 얼마나 폭력적일 수 있는가? 우리는 뫼르소의 재판을 통해 해당 질문들에 대한 답을 생각하게 된다. 카뮈는 뫼르소라는 인물을 통해, 감정이라는 잣대가 법의 판단을 흐리는 순간 정의가 얼마나 손쉽게 무너질 수 있는지를 보인다. 감정은 인간을 이해하고, 인간의 행위가 어떻게 나타났는지 그 맥락을 알려주는 데 도움을 주지만, 그 감정이 법을 지배하기 시작할 때 우리는 더 이상 타인을 정확히 판단할 수 없게 된다. 뫼르소는 그러한 사회적 오류를 극단적으로 보여주는 인물이자, 감정과 정의의 관계를 다시 묻게 만드는 문학적 장치다. 뫼르소의 침묵은 인간성의 부재가 아니라, 감정을 기준으로 인간을 재단하려는 사회를 비추는 거울에 가깝다. 정의는 감정의 충만함이 아니라, 행위와 책임을 구분해 사유할 수 있는 능력 위에서만 성립한다.

호모 사피엔스의 자살

- 알베르 카뮈 <시지프 신화>를 읽고 -

당시의 난 아마도 자살을 생각하고 있었을지도 모른다. 이 비평을 작성하는 것은, 자살하지 않기 위한 적극적인 반항의 일부이다. 사유하기 위한 열렬한 시도의 첫걸음이기도 하다.

책의 저자 알베르 카뮈는 이 책에서 자살에 대한 성찰을 통해 “죽음에 이를 정도의 논리가 과연 존재하는가?”를 자명함 속에서 성찰한다. 이것이 바로 저자가 하고자 하는 부조리의 추론이다. 내가 하고자 하는 것은 ‘부조리의 추론’에 의식을 맡긴 채, 죽어가는 호모 사피엔스에 대해 사유하는 것이다. 내가 독자에게 던지는 세 가지 논지와, 그에 대한 논의가 우릴 더욱 사유하는 인간으로 이끌 것을 믿어 의심치 않는다.

부조리의 추론

전역 후 맞이한 사회는 군대 안의 그것과는 전혀 다른 것이었다. 누구도 내 말과 행동을 제약하지 않지만, 누구도 내가 해야 할 일을 알려주지 않았다. 자유라는 이름으로 포장된 끝없는 불안감을 얻은 기분이었다. 자살을 생각할 만큼 원인 모를 우울감에 빠져 있던 내게 위로가 되었던 카뮈의 말이다. “참으로 진지한 철학적 문제는 오직 하나뿐이다. 그것은 바로 자살이다.” 당시의 나는 진지한 철학적 문제에 도달했던 것이다. 생명의 탄생이라는 지극히 수동적인 사건으로 삶을 시작했던 나는, 눈 덮인 강원도 산골 초소에서 불현듯 삶과 존재의 단절을 경험했던 것이다. 저자는 이러한 단절의 맞대면을 부조리가 연결한다고 말한다. “인간과 그의 삶, 배우와 무대장치의 절연”이 다름 아닌 부조리의 감정이라고 설명하는 카뮈이다.

현대를 살아가는 사람들은 과거보다 훨씬 단순하고 산발적인 부조리의 감정을 마주하게 된다. 그들은 삶과 존재, 세계와 나 사이의 부조리가 아닌, 타인의 삶과 나의 삶 사이에 단절을 끊임없이 재조명하며 살아간다. 이것은 그들만의 문제가 아니다. 자극적인 콘텐츠가 범람하는 시대에, 남들만큼 사는 사람들의 이야기는 더 이상 화젯거리가 되지 못한다. 평범하게 입고, 먹고, 사는 사람들의 이야기를 아무도 보고, 들으려 하지 않는다는 것이다. ‘인간극장’, ‘다큐 3일’ 같은 프로그램이 더 이상 방영되지 않는 이유는 무엇일까? ‘솔로 지옥’, ‘피지컬 100’ 같은 콘텐츠가 우후죽순 생성되는 이유는 무엇일까? 현대의 인간은 자신보다 멋있고 부유한 삶을 사는, 비현실적이기까지 한 타인을 보고 현대적인 의미의 부조리를 느끼게 된다. 다른 세상에 사는 사람들을 보며 좁혀지지 않는 간극을 직시하게 된다는 것이다.

나를 둘러싼 세계와의 단절을 경험한 이후로, 나는 이 부조리의 감정을 계속해서 살려 놓기로 다짐했다. 타인과 나 사이의 간극이 아닌, 나와 내 존재 사이의 간극을 죽음의 시간까지 주시하는 것이 건전한 삶을 사는 방법임을 깨우쳤기 때문이다. 나의 이상향과 현실 사이를 직시하는 것은 내가 목표를 향해 나아가는 원동력이 되었고, 나의 장점과 단점 사이를 의식하는 것은 나도 완벽한 인간이 아니라는 사실을 받아들이는 계기가 되었다. 우리는 개인 간의 간극과, 개인과 세계 간의 간극 중 어떤 것을 조명하며 살아가고 있는가?

호모 사피엔스

‘생각하는 사람’을 뜻하는 라틴어인 *Homo sapiens*, 철학적으로는 ‘다른 동물에 비하여, 인간의 본질이 지성, 특히 이성적인 사고를 하는 데 있다고 하는 인간관’을 의미하는 이 단어는, 오래전부터 인류를 지칭하는 단어로 사용되어 왔다. 카뮈는 “나를 모든 창조물과 대립하게 하

는 것은 바로 이 보잘것없는 이성이다.”라고 말한다. ‘진위(眞僞), 선악(善惡)을 식별하여 바르게 판단하는 능력.’으로 설명되는 이성을 우린 진정으로 가지고 있는가?

챗지피티로 대표되는 생성형 인공지능의 시대가 도래하기 이전, 조별 과제를 위해 자료 조사를 할 때면 검색 포털에 들어가 논문과 보고서를 찾는데 하루를 꼬박 보내야 했다. 논문을 찾았다면, 이를 제대로 읽는 것에 반나절을 더 보내야 했다. 이렇게 준비했던 과거의 강의들은, 문자 그대로 수학(受學)했던 경험이라고 느낀다. 주제와 맞는 자료를 찾는 것, 그것을 읽고 이해하는 것과 이를 조원과 청중에게 전달하는 과정에서 모두 스스로 사고해야 했기 때문이다.

인공지능이 범람하기 시작한 이후 조별과제에서 팀원이 조사해온 자료에 궁금증을 제기하면, ‘챗지피티가 말해준 내용이에요!’라는 답변이 돌아오곤 한다. 인공지능이 전 세계의 포털을 찾아 찾아낸 결론이니, 논의의 여지가 없다는 것이다. 자료의 진위 판단이나, 인과의 해석은 이루어지지 않은 채 발표에 그대로 차용하고, 그들의 의견인 것처럼 대본을 읽는 것이다. 일상에서도, 흥미로운 진실을 말하는 친구에게 그것의 출처를 물으면, ‘챗지피티가 말해주던데?’라 답하는 경우가 많아졌다.

인공지능의 폭발적인 발전과 함께, 인간은 전에 없던 이성의 빈부격차를 겪고 있다. 사유하는 인간은 인공지능을 활용해 빠른 속도로 그들의 이성을 강화하고 있다. 반면 인공지능의 사고에 의식을 맡긴 채 생각하고 행동하는 인간은, 스스로 사유하는 힘을 잃어가고 있다. 우린 사유하지 않는 인간, 호모 사피엔스의 자살을 목도하고 있다. 카뮈는 고백한다. “나는 이 세계가 그 자체를 초월하는 어떤 의미를 지니는지 어떤지 알지 못한다. 그러나 나는 그 의미를 이해하지 못하며 지금의 나로서는 그것을 인식할 길이 없다는 것을 안다. 나의 조건을 벗어나는 의미가 존재한다면 그것이 나에게 무슨 의미겠는가? 나는 오직 인간적인 언어로 된 것만 이해할 수 있을 따름이다. 내 손에 만져지는 것, 나에게 저항해 오는 것, 이것이 바로 내가 이해하는 것이다.” 우린 어떤 세계를 보고, 이해하고 있는가?

자살

‘왜 자살하지 않는가?’ 이 책을 다 읽고 내게 남은 단 하나의 질문이다. 지난 2년간 <시지프 신화>를 이해하기 위해 읽어온 많은 실존주의 철학서들의 결론이기도 하다. 카뮈는 그의 수필 <여름>에서 “죽지 않기 위해 무언가를 하는 그 순간 사는 것을 택한 것이고, 그렇게 상대적으로 삶의 가치를 인정한 셈이다.”라 말한다. ‘인간은 필경 죽는다’는 사실을 알면서도 모른 채 하며 살아가는 인간은 그 자체로 운명에 반항하는 시지프이자, 태연하게 살아가는 피르소이다.

질문에 대한 나의 개인적인 대답은, ‘죽음에 이르기까지 마주할 매일의 기쁨을 즐기기 위해서’이다. 여기서 기쁨은 단순히 웃음이 나오는 즐거운 경험만을 이야기하는 것이 아니다. 죽음이라는 자명한 결론을 향해 가는 과정에서, 내게 찾아오는 행복, 슬픔, 사랑과 아픔과 같은 감정을 모두 충실하게 체험하고자 한다. 졸업을 목전에 둔 지금 진로에 대한 고민과 수많은 불합격 통보들이 나를 괴롭히지만, 이러한 것들은 내가 목숨을 버릴만한 이유가 되지 못한다. 카뮈는 “이른바 살아갈 이유라는 것은 동시에 목숨을 버릴 훌륭한 이유가 될 수도 있는 것이다.”라고 설명한다. 내가 죽기전까지 경험하게 될 모든 감정을 한 순간에 체험하는 그 날, 나는 기꺼이 자살을 택할 것이다.

“생각을 하기 시작한다는 것, 그것은 정신적 침식으로 골병이 들기 시작한다는 것이다.”라는 카뮈의 말처럼, 사유하며, 부조리를 직시하는 인간이 되는 일은 고통을 수반한다. 내가 갖는 존재에 대한 확신과 나의 존재의 사이엔 영원한 단절이 존재한다는 것을 인정하는 것은, 살아온 시간을 모두 부정하는 것의 통증을 감내하는 것에서 시작한다. 나에게 남에겐 말할 수 없을 만큼 부끄러운 단점이 있다는 사실을 인정하는 것은, 남들 앞에 나체로 나서는 것만큼의 수치를 견뎌내는 것에서 시작된다. 그러나, 진정한 사유는 여기에서 출발한다. 살아있는 호모 사피엔스가 되는 일은 이토록 어려운 일인 것이다. 우린 왜 자살하지 않는가?

지금의 난 여전히 자살을 생각한다. ‘어떻게 죽어야 할까?’와 같은 생각이 아닌, ‘나는 왜 자살하지 않고 삶의 고통을 감내하고 있는가?’하는 생각이다. 더 나아가, ‘자살하지 않고 운명에 반항하며 살아가야 한다.’ 같은 희망에 찬 다짐이다. 책의 마지막, 카뮈는 시지프에 대한 감상을 남긴다. “시지프의 소리 없는 기쁨은 송두리째 여기에 있다. 그의 운명은 그의 것이다. 그의 바위는 그의 것이다. 이와 마찬가지로 인간이 자신의 고통을 응시할 때 모든 우상은 침묵한다.” 신들이 내린 끝없는 형벌을 견뎌내는 시지프는 누구보다 주어진 운명에 열렬히 반항하는, 살아있는 호모 사피엔스이다.

의사소통능력개발센터

금융위기의 반복성과 책임의 부재에 대하여 - 영화 <빅쇼트>를 보고 -

들어가며

영화 '빅쇼트'는 누구나 알다시피 한 미국의 금융위기 '서브프라임 모기지 사태'라는 실화를 바탕으로 한 영화이다. 워낙 유명한 영화이다 보니 주위의 추천을 받기도 하였고, 마침 금융시장에 관한 전공 수업을 들으면서 '서브프라임 모기지 사태'를 보다 자세히 배웠었기에 얼마나 이 영화가 사실적으로 잘 반영하였는지 궁금하였다. 이 영화는 금융 시스템의 붕괴 과정을 복잡하게 그리지 않고, 생각보다 단순하게 드러내는데 이것이 바로 이 영화가 주제를 관통하는 방식이다.

서브프라임 사태의 본질은 '무지'가 아닌 '방치'이다.

영화의 주제인 2008년 미국에서 일어난 금융위기, '서브프라임 모기지 사태'는 처음엔 안전한 신용등급의 주택담보대출 채권에서 시작하여 시간이 흐를수록 인간의 탐욕과 안일함으로 인하여 부실채권이 되어 전 세계로 금융위기가 번진 사건이다. 흔히들 모기지 사태에 대해 말할 때 인간의 무지함과 탐욕의 결과로 설명하곤 한다. 하지만, 이 영화에서는 그보다 더 구조적인 문제가 있음을 드러낸다. 다양한 이해관계를 가지고 있는 개인이 모인 집단이 오직 그들 자신만의 이익만을 추구하기 바빠 '방치'를 한 것이다. 은행은 누적된 위험을 인지하였음에도 그저 수수료 수익을 얻기 위해 대출을 확대하였다. 그뿐만 아니라, 신용평가사는 실제로는 등급이 훨씬 더 낮아야 하는 채권에 높은 등급을 유지하며 그 위험을 감춰주는 역할을 자처한다. 금융을 감독해야 하는 감독기관 또한 자신의 책임을 외면한 채 시장의 자율을 명분으로 실질적 감독을 포기한다.

이 영화의 독특한 점은 이야기 중간중간에 등장인물들이 카메라를 보고 관객에게 말을 거는 방식이다. 구체적으로 "이 장면은 실제랑 조금 달라요."라든지, "이건 진짜 있었던 일입니다."와 같은 식이다. 더하여 관객이 이해하기 쉽도록 어려운 금융 용어를 셀레나 고메즈 같은 유명 인물이 나와서 설명하기도 한다. 이러한 영화의 표현 방식은 마치 관객에게 이걸 허구가 아니라, 실제로 존재했던 비합리성임을 강조한다. 그리고 영화는 월가 사람들은 일부러 어려운 용어를 쓰면서 일반 시민들이 알아듣지 못하게 하여 참견하지 못하게 한다며 장난스러운 말투로 지적한다. 겉보기엔 유쾌한 농담을 건네는 말투이지만, 실은 전혀 가볍지 않고 금융 시스템의 허술함이 더 적나라하게 느껴져 그 안에 담긴 현실이 더 차갑다고 묘사한다. 마치 이것은 영화가 아니라, 현실을 보여주려는 다큐멘터리라고 말하는 듯하다.

예측에 성공한 인물을 '천재' 또는 '영웅'으로 묘사하지 않는다.

이 영화에서 흥미롭게 볼, 또 다른 지점은 미리 위기를 감지하여 큰돈을 번 인물들을 천재의 성공담으로 비추지 않는다는 점이다. 영화에서는 미리 위기를 감지한 인물들이 몇몇 존재한다. 안전한 줄로만 알았던 주택담보대출이 실은 영화에서 종종 말하는 표현으로 '쓰레기' 채권임을 눈

치천 인물 말이다. 주택담보대출의 연체율을 자세히 분석하면서 깨닫기도 하고, 정말 부실한 것이 맞는지 직접 확인하러 가기도 한다. 그 과정에서 소득이 없음에도 대출이 쉽게 된다는 점, 허구의 집으로 대출받은 사람, 개 이름으로도 대출받은 사람이 있었다는 것을 보여준다. 이를 파악한 몇몇 인물이 금융 시스템이 사기를 치고 있다고 여러 번 말하지만, 금융기관들은 자신들의 이익 추구에 눈이 멀어 이를 들으려고도 하지 않고 비웃는다. 그렇다고 해서 미리 눈치챈 이들이 금융위기가 터지기 직전에 있는 나라를 구하려고 끝까지 노력한 인물로 묘사되는가? 그 또한 아니다. 이들도 결국은 자신들의 이익 추구가 가장 먼저인 개인에 불과하다는 것을 보여준다. 부실채권임을 확신하는 그 순간 바로 할 수 있는 한 최대한의 공매도를 하여 돈을 벌 생각을 한다. 돈을 벌 생각에 기빠하는 인물을 보고 지적하는, 경제 위기가 도래할 것을 걱정하는 듯 냉소적인 말투로 말하는 인물도 때로는 존재하지만 이들 역시 돈을 벌기 위한 공매도를 함께 했다는 점과 자신들의 수익을 위해 나라가 빨리 망하기를 내심 바라는 듯이 묘사한다.

영화의 마지막 부분에서 ‘서브프라임 모기지 사태’가 터지고 난 후 벌어졌던 일들에 대해 간략히 설명한다. 은행들은 국민의 혈세를 받아서 보너스를 두둑이 챙기고 로비를 통해 개혁을 중단시켰고, 경제 위기에 대하여 이민자와 빈곤층 심지어 교사까지 닳했다는 점, 감옥에 간 은행 간부는 단 한 명뿐이었다는 사실을 나열한다. 결국, 위기가 터지고도 별반 달라지지 않았다는 점을 지적하는 것이다.

한국 사회가 공유한 불편한 기억 ‘IMF 외환위기’

이 영화를 보면서 자연스럽게 떠오르는 사건으로 한국에 도래한 ‘IMF 외환위기’가 있다. 두 사건은 발생 배경과 맥락이 완벽하게 일치하진 않더라도, 비슷한 지점이 있다. 그것은 바로 누적된 위험 요인을 그 누구도 제대로 관리하지 않았다는 점, 경제가 붕괴하기 전까지는 다수가 괜찮다고 안일하게 생각했다는 점, 최종적으로 결국 가장 큰 피해를 본 집단은 일반 시민이었다는 점이다. IMF 당시 한국은 대기업의 무리한 확장과 감독체계의 느슨함, 외환관리 실패와 같은 이유가 복합적으로 작용하여 수많은 가게가 무너졌다. 구조가 완벽히 일치하진 않지만, 영화 ‘빅쇼트’가 지적하는 시스템의 무책임함이 IMF에서도 형태만 달리 반복된 셈이다. 이와 같이 영화가 미국의 금융위기를 주제로 하였음에도 한국 관객들이 몰입하여 볼 수 있었던 것은 바로 한국 사회가 이미 한 번 경험한 상처가 있기 때문이었다.

우리는 학습했는가?

영화의 마지막 자막에서 “이제는 이름을 바꿔서 똑같은 상품이 다시 팔리고 있다.”라고 말하고 있다. 영화는 과거를 그저 재현하는 것에 끝나는 것이 아니라, 사람들의 기억이 흐려져 여전히 우리의 금융 시스템은 반성하지 않았다는 것을 지적한다. 즉, 계속해서 형태만 다른 위기가 되돌아온다는 메시지이다. 그렇다면 IMF 이후의 한국 사회는 어떻게 되었는가? 현재 한국은 과거에 비해 외환보유액이 늘었고, 금융 시스템도 안정됐다고 평가받는다. 하지만 가계부채가 급증하고, 부동산 가격이 불안정할 뿐만 아니라 청년 고용이 불안정하다는 사실 등 여러 지점에서 은밀하고 천천히 균열을 내고 있다. 앞서 말했듯, 영화 빅쇼트가 경고하는 ‘위기는 반복된다’라는 메시

지는 결국 우리 사회에도 그대로 적용될 수 있다는 것이다. 나는 이 영화를 보고 '나는 이 시스템을 이해하려고 노력한 적이 있는가?'라는 생각이 들었다. 우리가 노력해야 할 부분은 시스템을 완전히 이해할 수는 없어도, 계속해서 관심을 가져야 한다는 것이다. 경제 위기가 닥칠 때마다 가장 피해를 많이 받는 것은 평범한 사람들의 삶이다. 그렇기에 '나라가 알아서 해주겠지.'라는 안일한 생각은 하지 말아야 한다. 지대한 영향을 끼칠 수는 없어도 관심을 두는 사람이 많아질수록, 최소한 누군가가 함부로 결정하게는 못 하게 만들 수 있기 때문이다.

의사소통능력개발센터