

융합경영리뷰

한 국 을 대 표 하 는 융 합 경 영 매 거 진

디지털 시대
기업문화의 대전환



기후변화와
환경경영의 시대



경영인과
아름다운 정상



한국이 선도해야 할
미래의 비즈니스



2023

2023년을 돌아보며



ESG 경영과
공급망 이슈



우리 시대가
풀어야 할 국가난제



융합시대의
기업가정신



글로벌 시장을
주도하는 강소기업



in the age of
digital transformation
the world of data



디지털 전환 시대에
데이터의 세계

**DX
IX
CX**
Digital Transformation
Innovation Transformation
Corporate Transformation

초연결(hyperconnectivity)과 초지능(superintelligence)을 특징으로 이제 4차 산업혁명이 생활 속에서 시작되고 있으며 새로운 패러다임이 형성되고 있습니다. 기술혁신은 필연적으로 기업경영에도 역시 커다란 변화의 물결을 일으킬 것입니다. 융합경영 리뷰는 이러한 시대적 요구에 부응하여 경영학과 이외 관련된 제 분야의 융복합 연구를 통하여 4차 산업혁명 시대에 요구되는 경영학의 발전을 도모하기 위한 목적으로 발간되었습니다.

contents

에디터 컬럼

- 1 2023년을 돌아보며

주제 컬럼

- 2 기업, 딥테크와 시너지에서 답을 찾다 _ 박정완
- 6 무기력을 극복하고 내 안의 열정을 깨워라 _ 김강희
- 9 애덤 스미스 탄생 300주년을 보내며: 300년 전의 자본주의와
현대의 자본주의가 봉착한 이슈 _ 김승범
- 14 '사진 자서전'에 대하여 _ 황재일

사이버경영

- 18 사이버에서의 음란·선정·유해물 유통과 아동·청소년 보호 _ 메타
사피언스

휴먼경영

- 41 인공지능의 편향성(偏向性) 문제 _ 이종구
- 44 통합교육 이야기(inclusive education, 統合教育) _ 강은희
- 49 음악으로 풀어본 즐거운 인생 _ 이영기

경영에세이

- 54 세계일주기행: 아프리카 모로코를 가다 _ 이규형

융합경영 리뷰_2023년 12월호(NO.54)

발행일 2023년 12월 1일

발행처 지식플랫폼

발행인 김주연

편집위원장 엄재균

편집그림팩스

디자인 M.S.G.

주소 서울시 구로구 경인로 662 디큐브시티 15층 1512호

이메일 bookplatform@naver.com

팩스 02-6499-4370

광고 문의 '융합경영 리뷰'에 광고 게재를 원하시면
아래의 연락처로 문의주시기 바랍니다.

융합경영 리뷰 편집위원장

bookplatform@naver.com / 010-6839-4970



2023년을 돌아보며

12월이 되면, 많은 사람이 “벌써 2023년이 다 갔네. 시간이 왜 이렇게 빨라.”라고 이야기한다. 한 해가 시작되면, 금방 한 해를 마무리하는 시간이 다가온다. 연말이 되면 한동안 만나지 못했던 사람들과 만나서 이런 저런 이야기로 한 해를 마무리 한다. 특히, 코로나 팬데믹에서 완전히 벗어난 2023년 연말에는 많은 송년회 모임이 있을 것으로 생각된다.

2023년도 한국 사회에서 많은 이슈가 신문을 메꾸었다. 빌라왕 전세 사기, 메타버스 반짝 유행, 챗GPT 돌풍, 강남 학원가 마약 음료 사건, 서이초 교사 자살 사건, 새만금 잼버리, 출생률 역대 최저 0.7명 등등.

하나하나의 사건이 적지 않은 사회적 이슈를 일으켰다. 특히 출생률 역대 최저 0.7명은 충격적이다. 안 그래도 한국은 전 세계에 유례없는 저출생 시대에 들어서고 있고, 계속 신기록을 경신하고 있다. 국내 내수시장이 어떤 단계가 되면 가파르게 움츠러들 것이다. 이미 슈링크노믹스(축소경제)에 들어섰다. 서울에서도 입학생 수가 급감하여서, 학교가 폐교되고 있다. 빈집이 생기기 시작하고 있다.

그리고 이에 따라 산업구조의 변화도 시작되었다. 문구점은 2012년 1만 5,000여 개에서 8,000여 개로 줄어들었고, 분유 업체가 건강식품 사업으로, 사교육 시장은 평생 재교육 시장으로 지각변동이 일어나고 있다. 부양할 인구가 늘면서, 재정 부담이 늘고 미래 투자가 감소하는 등 내수경제가 움츠러들 것으로 보인다.

2023년 한국에 주어졌던 숙제는 만만치 않았다. 하지만 잘 이겨냈다. “과거를 잊은 민족에게 미래가 없다.”라는 말이 있다. 어려운 시련 속에서 한강의 기적을 이루었던 노력과 열정을 잊지 말고, 2024년을 맞이해야 한다. 기업도 바쁜 연말 속에서 한 해를 돌이켜보고 새해의 전략을 잘 세워야 할 것이다.

융합경영 리뷰 편집위원장

기업, 딥테크와 시너지에서 답을 찾다

박 정 완



2023 기업 생태계의 변화

코로나 팬데믹이 한창이던 시기까지만 해도 자신들만의 독특한 아이디어를 바탕으로 플랫폼 형태의 사업을 만들어왔던 스타트업 업체들은 그들의 가능성만으로 충분히 VC들의 투자를 받으며 자신들의 Next Round를 준비할 수 있었다. 하지만 러시아와 우크라이나, 이스라엘과 하마스의 전쟁이 갑작스럽게 발발하며 전 세계적인 에너지 수급의 어려움과 함께 경제는

암흑 속으로 향하고 있다. 또, 금리 인상과 인플레이션 부담, 부동산 경기 악화 등 이루 말할 수 없는 어려움이 연이어 발생하며 투자자들은 더 이상 가능성만을 두고 스타트업에 투자하지 않게 되었고, 결국 스타트업 업체들은 황량한 시장에서 홀로 온전히 세찬 바람을 맞이하게 되는 상황이 되었다.

물론 이런 시기가 스타트업에게 전혀 부정적인 영향만을 주는 것은 아니라고 본다. 단순히 독창적인 사업 모델이나 자신들이 가진 기술력만을 보유한 상태에서

투자처로부터의 자금 수혈을 통해 의존하던 사업의 형태로부터, 기업의 자립과 시장에서의 사업성 검증으로 더 큰 실패를 줄이는 시행착오의 행태로 돌아섰다고도 볼 수 있기 때문이다. 그게 아니라면 겉보기에만 화려한 기술이나 사업 아이템이 아니라, 진정으로 인간의 삶을 변화시키고 세상에 이로움을 안겨줄 수 있는 기술을 투자자들은 기다리고 있는 것인지는 모른다.

이제 곧 마무리될 2023년은 스타트업들뿐만 아니라 우리나라 산업과 경제계에도 아주 중요한 변환점을 만들어준 시기라고 볼 수도 있겠다. 오랜 업력에도 불구하고 누군가는 사라지고, 누군가는 그렇게 쓰러져가는 기업들을 흡수함으로써 자신들의 경쟁력을 강화하기도 했으며, 디지털 전환의 성공을 위해 뿌렸던 씨앗이 성장해 자신들이 주력 사업으로 자리 잡는 성과를 만들어내기도 했기 때문이다. 이번 기고에서는 스타트업과 대형 기업들이 겨냥해야 할 기회요인들이 무엇이 있는지를 알아보고, 2023년 한 해에 일어난 단편적인 현상들을 비롯하여 그것이 연결된 미래를 위해 과연 무엇을 해야 하는지를 당사자별로 언급해보려 한다.

Start Up: 가능성에서 실제로 그리고 “딥테크!”

스타트업 씬에서 보면 이전의 과정과는 다르게, 실제 투자자들은 어느 만큼의 매출과 영업이익이느냐에 질문의 초점을 맞추고 있다. 기존에는 MAU 혹은 특허, 아니면 고급인력의 확보, 아이디어에 초점을 맞춰 가능성에 투자했다면, 이제는 실제 기업으로서의 사업가치에 더욱 무게를 두는 쪽으로 방향이 변한 것이다. 스타트업 얼라이언스에서 실제 조사한 자료를 살펴보면, 작년보다 스타트업 생태계는 더욱 악화되었으며 대부분의 창업자 76.5%들은 벤처캐피탈의 미온적 투자와 지원, 민간부문 지원 사업의 악화 등에서 시장 상황의 부정적인 변화를 체감하고 있음으로 결과가 나타났다. 내년에도 경제 악화가 이어질 전망이다, 지

금의 상황의 개선 여지는 불투명하다. 그들은 매출 다각화 전략 마련, 흑자사업 집중, 정부지원 사업 추진 등을 고려하고 있다고 답했으며 평균적으로 약 30% 정도의 스타트업이 해외 시장에 진출하거나 진행 중에 있다고 응답했다.

북미와 동남아를 중심으로 사업 네트워크 및 파트너십 구축, 현지로부터의 시장 정보 획득, 유통이나 판로 개척을 중요시할 필요가 있다는 것을 해당 리포트에서 언급하고 있다. 이는 국내시장에서의 스타트업 생태계가 기본적으로 녹록치 않은 상황에서 과거 대비 더욱 힘들어졌음을 설명해준다. 이와 같은 상황 속에서 스타트업들의 인재 확보는 더욱 어려워지고, 분위기 또한 더욱 삭막해지고 있음을 짐작케 한다.

그렇다면 스타트업들은 현재의 어려움을 극복하기 위해 어떤 전략을 취해야 하는 것일까? 이미 앞에서 설명한 바와 같이, 자본력을 제대로 갖추지 못하면 기업으로서의 기능을 제대로 발휘할 수 없고, 필요한 인재의 확보도 불가하다. 때문에 최우선적으로 자본 마련에 힘써야 하는데, 이를 위해서는 대규모 자본을 비교적 국내 대비 제약이 덜한 곳에서의 창업이나 진출을 꾀할 필요가 있다. 다만 한 가지 퓨처플레이의 류중희 대표가 언론과의 인터뷰에서 응답한 바와 같이, 기술 특례 상장이라는 제도를 적극적으로 활용할 필요가 있다. 또, 딥테크 분야에 대한 정부의 지원 폭이 넓어졌다는 점을 참고하면 좋을 것으로 보인다.

이런 측면에서 류 대표는 스타트업의 본질적 가치에 대한 언급을 하였는데, 이는 바로 “사회에 큰 파장을 끼칠 수 있지만 아직 발견되지 않은 기술”을 의미한다. 독보적이고 원천적인 기술로서 비즈니스 모델의 혁신보다 근본적인 혁신, 세계에 실제로 영향을 끼치는 문제를 해결하기 위해 노력하는 기술을 말한다. 바이오, 에너지, 청정기술, 컴퓨터 과학, 재료 및 화학 분야의 신생 기업이 여기에 해당된다. 즉, 인간의 삶을 획기적으로 바꾸며 현재 가장 문제시되는 동시에 인간의 삶과 직접적으로 맞닿아 있는 분야에서의 기술을 의미한다.

자신들이 가지고 있는 기술에서 Deep한 경쟁력을 피력하기가 어려운가? 그렇다면 그 기술을 통해 어떻게 세상에 긍정적인 영향을 미칠 수 있을지를 한 번 생각해보기 바란다. 누구나 필요로 하고 생각하는 그런 기술이 아니라, 진정으로 인간이 더 나은 삶을 살아가기 위해서 현재의 기술을 응용하고 발전시킨다면 그것이 바로 딥테크가 될 수 있다. 당장 돈이 안 된다고 하더라도 세상의 근본적인 변화를 가져다줄 수 있다면 투자자들을 그곳에서 미래에 대한 가능성과 희망을 볼 수 있을 것이고, 이런 설득력이야말로 투자에 대한 매력으로 작용하는 것이 아니겠는가?

딥테크와 기술 특례 상장의 연결에 스타트업들을 주목할 필요가 있다. 그만큼 사업적인 부분에서의 사업가의 비전이 중요해지는 이유이기도 하다. 자신의 회사가 계속적으로 존재할 수밖에 없는 그런 고민과 근본적인 이유를 찾아낸다면, 자연스럽게 본인들이 보유하고 있는 기술들은 더욱 빛을 발하게 될 것이다. 또한 결국에는 필요한 자본력을 확보함으로써 테슬라, 구글 딥마인드, 블루 오리진과 같은 기업의 탄생을 꾀할 수 있을 것이다.

Major Company: 역량의 흡수와 융합

한국 경제가 저성장 국면에 접어들며 기업 간 인수합병과 사업구조 개편은 일상적인 이슈가 되었다. 1997년 외환위기 이후 대기업 간 빅딜을 정부가 나서서 추진한 과거와는 다르게, 사모펀드의 인수합병 혹은 산업전환을 명분으로 저성장 부서를 분리하는 사업 재편이 수시로 이루어졌고 지금도 진행 중인 기업들이 여럿 있을 것으로 보인다. 디지털 전환 시대를 맞이하여 국내 대기업들은 기존의 사업 모델로는 더 이상 경쟁력을 유지할 수 없기에 신성장 동력으로 특정 기술을 가진 분야에 적극적인 투자를 시행하고 있다. 동시에 가장 빠르게 자신들의 역량으로 전환할 수 있는 방

법으로 인수합병을 채택하고 있다. 특히 로봇시장을 차세대 먹거리로 점찍고, 삼성, 현대, LG, 한화 등의 대기업들이 적극적으로 지분투자과 M&A를 추진 중이다. 삼성전자의 연구조직인 삼성리서치 센터는 삼성 로봇 플랫폼을 준비 중인데, 이는 2021년 이재용 삼성전자 회장이 로봇, 인공지능, 전장 분야를 신성장 동력으로 낙점하고 240조 원을 투자하겠다고 밝힌 것에서 출발한다고 볼 수 있다. 현대차 그룹 또한 로보틱스를 미래사업 중 하나로 보고 보스틴다이내믹스를 약 1조 원에 인수하기도 하였다. LG전자도 SG로보틱스, 로보티즈, 보사노바로보틱스 등에 연이어 투자를 단행했다. 이와 관련해서 보스틴컨설팅그룹은 전문 서비스 로봇이 미래 로봇산업의 중심이 될 것이라며, 2030년 한화로 약 350조 원대 시장 규모를 예측한 바 있다.

경제불황은 대기업도 피해 갈 수 없는 것이 현실이다. 이에 지속가능한 미래 사업을 만들고 회사의 경쟁력을 위해 자본 마련을 위한 수단으로 택하는 것이 바로 카브아웃(Carve-out) 형태의 거래이다. 즉, 현금 확보가 필요한 기업과 안정적인 투자처를 원하는 사모펀드(PEF) 등의 거래를 뜻하는데, M&A 업계에 의하면 SK, 신세계, LG화학 등의 기업들이 자신들의 사업부 일부를 PEF에 매각하여 자본을 마련하고 있다. 롯데, CJ그룹 등도 현금 확보와 자산 유동화를 위해 카브아웃 형태의 M&A 딜에 나설 가능성이 있다고 한다. 이를 행하는 이유는 매각 대상이 그룹의 중장기적인 성장 목표와 동떨어진 사업이기 때문이다. 그 외 규제로 인해 어쩔 수 없이 매각을 단행해야 하는 사례도 존재하며, PEF들의 경우 대기업 카브아웃 거래를 선호한다. 이유는 이를 통해 향후 다른 투자 기회를 엿볼 수 있다는 이점 때문이다. 즉, 상호 간의 이익관계가 잘 맞아떨어진다면 기업은 비핵심 자산을 팔아 자신들의 현금성을 확보하고 PEF는 계속적인 차익을 만들어낼 수 있다는 이점이 있다. 그리고 이렇게 매각해 현금을 확보함으로써 기업은 차세대 성장동력에 대한 역량 확대를 위한 M&A나 기술투자에 나설 수 있다. 또, PEF

로부터 매수 제의를 받은 기업은 자신들과 잘 부합하는 사업부를 흡수하게 됨으로써 자신들의 경쟁력을 한층 끌어올리거나 일정 기간 필요한 자금을 확보할 수 있으며, 혹은 적정 시기에 해당 사업부를 되팔아 더 큰 수익을 남길 수도 있다.

무엇보다 중요한 것은 기업의 지속가능성이며, 계속 기업으로서 입지를 강화하기 위해서는 자금의 확보와 투자가 선순환 구조를 만들어 나가야 한다. 이를 우리는 '포트폴리오 조정'이라는 말로 표현한다. 기존에는 돈이 되면 뭐든지 직접 제조하고, 서비스하며 매출을 극대화하던 전략을 취했다. 이제는 자신들의 핵심 성장 동력을 제외한 나머지 사업은 정리하되, 미래 성장의 관점에서 더욱 경쟁력을 강화할 수 있는 먹거리가 있다면 적극적인 물색과 흡수를 통해 경쟁력을 강화하는 방향으로 대기업들이 움직이고 있다.

여기서 주목해야 할 키워드가 바로 '역량'과 '융합'이다. 특히 융합의 관점에서 타 기업 혹은 분야의 기술을 자신의 것으로 흡수하고 잘 활용하기 위해서는 기다림의 미학이 필요하기도 하지만, 그보다는 자신들이 가진 핵심 역량과 얼마나 잘 맞아떨어지는지를 면밀

히 검토하는 신중함이 필요하다. 또한 대상 기업에 대해 실사함에 있어 인력의 중요성을 간과한 채 조직만 흡수하는 우를 범해서도 안 될 것이다. 이에 PMI 관점에서 피흡수 기업의 역량들이 자신들에게 온전히 흡수되고 밀집될 수 있도록 전문 인력들을 육성하고 영입함으로써 미래 전략의 한 축으로서 M&A의 기능이 작동할 수 있도록 계획할 필요가 있다.



박 정 완

현) DAMA Korea 이사

전) 이니텍(KT그룹) 금융전략팀

넥서스앤코드 전략컨설팅, STX조선해양 사업기획팀

한양대학교 경영컨설팅 박사 / Helsinki University MBA

저서: 『우리는 즐거운 퇴사 인간입니다.』, 『Premium 브랜드 마케팅』, 『컨설턴트가 바라본 경험과 미래 그리고 인간에 대한 일상적 접근』

“살아남는 것은 가장 강한 종이거나 가장
똑똑한 종들이 아니라, 변화에 가장 잘
적응하는 종들이다.”

- 찰스 다윈 -



지속가능한 경영을 이루기 위해 빠르게
변해가는 지금의 사회 속에서 오늘의 경
영을 일선에서 책임지고 있는 CEO와 리
더들은 어떤 고민을 하고 계시나요?

디지털이라는 단어 자체를 품고 자라는
세대들이 하나, 둘 회사에서 머리 수를 채
워 나갈수록 기업의 문화와 산업의 생태
계는 전혀 다른 양상으로 굴러가게 될 것
입니다. 디지털 전환 시대에 조직이 생존
하는 노하우를 배워야 합니다.

무기력을 극복하고 내 안의 열정을 깨워라

김강희



열정은 강력한 에너지원

열정은 사람을 움직이는 강력한 에너지원이다. 열정은 새로운 것에 대한 호기심, 성취에 대한 열망, 미래에 대한 기대와 희망 등의 내적 동기로 비유되곤 한다. 일터에서도 열정을 가진 사람은 남다르다. 열정을 가진 사람은 지시가 없어도 근성과 끈기를 가지고 스스로 자기 일에 집중하며 무슨 일이든 새로운 시각으

로 바라보고 더 좋은 방향으로 바꾸려고 노력한다.

글로벌 컨설팅 기업 딜로이트의 연구에 따르면, 열정을 가진 사람들은 ‘스스로 의미 있는 일을 하고 있다.’, ‘일을 일로 생각하지 않고 문제의 해법을 찾는 과정이라고 생각’하는 경향이 있다고 한다. 열정은 요즘처럼 변화무쌍하고 불확실성이 높은 시기에 더욱 주목받는다. 열정을 잃은 직원은 능동적이지 못해 관행을 좇게 되고 창의적인 아이디어, 판을 뒤엎는 사고를

하기 어려워 도태되기 쉽다. 스스로의 경쟁력을 갖춰 생존하기 위해서라도 열정은 매우 중요하다.

열정 잃은 무기력은 직장생활의 위기 징후이다. 많은 직장인들이 만성 스트레스에 심리적 탈진 상태인 번아웃(Burnout)을 호소하며 무기력에 빠지기도 한다. 직장인 대상으로 잡코리아가 설문조사한 결과에 따르면, 출근만 하면 무기력하고 우울해진다(70%), 무기력을 극복하기 위한 방법으로는 술이나 담배로 해소한다(26%), 운동 등 취미생활을 한다(24%), 아무것도 하지 않는다(12%), 자기계발을 한다(8%) 등으로 나타났다.

의욕이 사라지고 기운이 없는 상태가 지속되고 있다면 스스로 무기력에 빠진 것은 아닌지 점검해야 한다. 무기력 상태에 빠지게 되면 '무엇을 해야 하는지, 왜 해야 하는지 모르는 상태'가 되어 동기와 욕망이 사라지고 지시와 명령을 기다리는 수동성이 증가한다. 반대로 설 틈 없이 바쁘게 행동하는 것 같지만 의미 없고 강박적으로 분주한 것 역시 무기력의 또 다른 모습이다. 무기력이 위험한 것은 학습을 통해 그 상태가 더욱 굳어진다는 것이다. '학습된 무기력'은 반복된 실패, 좌절을 통해 내가 노력해도 상황을 바꿀 수 없고 미래에 달라지는 것도 없다는 것을 느낄 때 형성된다. 이런 무기력은 어려움이나 실패를 겪을 때 능력 탓, 다른 사람 탓을 할수록 더 악화되는 경향이 있다.

무기력에서 빠져나가기 위해서는 무엇을, 어떻게 노력해서 열정을 되살릴지를 고민하는 것이 매우 중요하다. 핏(Fit)이 맞아야 일할 맛도 오래간다. 자신의 강점을 살릴 수 있고 즐길 수 있는 일을 찾는 것이 매우 중요하다. 취업했지만 업무가 적성에 맞지 않다면 사내의 직무이동 제도, 사내 공개채용 시스템을 적극 이용하는 것도 좋다. 적성에 맞고 흥미 있는 일을 하고 있다면, 그 일에 가치를 부여하고 업그레이드하는 노력도 해야 한다. 이를 위해서는 일도 웃을 만드는 것처럼 '재단'하는 과정이 필요하다.

재단을 어떻게 하느냐에 따라 웃의 가치가 결정될

뿐 아니라 웃감의 낭비 또한 줄일 수 있기 때문이다. 일을 재단하는 과정은 먼저 업무의 범위를 정하는 것이다. 직무기술서, 업무계획서 등을 기준으로 업무의 경계를 구분하는 것이다. 사람 중심의 인사관리에 익숙한 한국기업의 특성상 일의 경계가 모호한 경우가 많다. 연초 업무계획 시기에 상사 또는 동료와 협의를 통해 업무 범위를 명확히 하는 것이 우선이다. 일의 범위가 정해지면 긴급도와 중요도에 따라 실행 계획과 우선순위를 설정하는 과정이 필요하다. 한 뼘 전진을 위해 목표를 세우고 실천해야 한다.

"업무에서 조금이라도 전진(Progress)하고 있다는 느낌을 가질 때 가장 크게 동기부여된다."

- 하버드대학교 테레사 에머빌 교수의 연구 결과 -

무기력을 열정으로 바꿀 수 있는 터닝포인트는 바로 '무엇을, 어떻게 하고 싶은지' 상상하고 실천하는 것이다. 무기력한 자기 모습에 괴로워하고 고민해도 나아지는 것은 없다. 완벽하게 할 수 없더라도 작은 일부터 실행에 옮기는 것이 중요하다. 한 번에 모든 것을 뜯어고치는 것이 아니라 '점진적인 개선'을 통해 끊임없이 혁신을 이어가는 것이 필요하다. 하고자 하는 일이 생겼다면 스스로 구체적인 목표를 설정해야 한다. 구체적인 목표를 설정하면 해야 할 일이 명확해지기 때문에 실행력을 높일 수 있고 성과 향상에도 도움이 된다. 작은 일부터 구체적인 목표를 설정해서 성취해 나가는 연습이 중요하다. 의욕만 앞서 불가능한 목표를 설정할 경우, 실패를 경험하게 될 뿐이다. 이것이 반복되면 열정은 사라지고 무기력을 학습하는 악순환에 빠지기 쉽다.

내 안의 숨은 열정을 이끌어내는 것 못지않게 이것을 지속시키는 것도 쉽지 않은 일이다. 나의 열정이 올바른 방향으로 가고 있는지, 수준은 적절한지, 주기적인 점검이 필요하다. 특히 자기 시각과 생각의 함정에 빠질 수 있는 부분을 객관적으로 볼 수 있게 하는 제3

자의 시각이 중요하다. 직장동료나 선배가 이런 역할을 해줄 수 있다. 가까운 거리에서 자신을 관찰해왔던 사람들이기에 자신의 상황이나 일을 대하는 태도에 대해 객관적으로 얘기해줄 수 있다. 또는 직속상사의 평가 피드백 자리를 활용하는 것도 좋다. '상사가 자신의 열정을 어떻게 평가하는지', '앞으로 어떤 일에 초점을 맞춰야 하는지' 질문하고 대화를 나누는 자기 점검의 시간으로 활용해보는 것도 필요하다.

강요나 보이지 않는 압박에 의해 형성된 열정도 있다. 이것은 집착이나 중독의 형태로 나타나 개인뿐만 아니라 조직을 병들게 하기도 한다. 일종의 불량 열정인 셈이다. 건강한 열정을 가진 사람들은 스스로 자기 일에 몰입하고 성취를 통해 희열을 느끼며 일과 삶을 구분할 수 있다. 반면 불량 열정에 빠진 사람은 상황에 대한 유연한 대처를 할 수 없고 불안감과 스트레스를 경험하기도 한다. 모든 열정이 이로운 것만은 아니다.

불량 열정은 일에 집착하고 많은 시간을 소비하게 만들지만 정작 다른 사람들보다 더 뛰어난 성과를 창출하지 못한다는 치명적인 약점을 가지고 있다. 건강한 열정은 더욱 키워 나가되, 불량 열정에 조정당하고 있는 것은 아닌지 스스로 경계해야 한다.

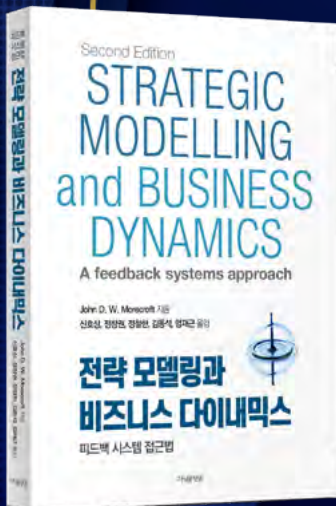


김강희 경영학박사
현) LG화학 생명과학사업본부
경영혁신팀 수석부장
한국인공지능협회 전문위원
Master Black Belt

IPS산업정책연구원 산업교수, 한국보건복지인력개발원 자문위원
전)서울과학종합대학원대학교 겸임교수

전략 모델링과 비즈니스 다이내믹스

★★★ 피드백 시스템 접근법 ★★★



시스템 다이내믹스는 피드백 시스템 사고를 기반으로 한 시뮬레이션 예측 분석법으로 이미 세계적으로 기업, 정치, 군사, 학술 등 다양한 분야에서 활용되고 있다. 반면 국내에서 시스템 다이내믹스는 대중적으로 알려지지 않았으나, 최근 다양한 정부 프로젝트에서 활용하고자 하는 시도가 늘어나고 있다. 시스템 다이내믹스는 환경, 사회, 산업 전반에 걸쳐진 다양하고 복잡한 현상을 과학적으로 분석한 시나리오 모델링은 현상을 예측 가능하게 하며 전략적 사고를 갖게 한다.

저자 John Morecroft는 런던 경영대학원에서 다양한 시스템사고 및 전략 모델링 수업을 진행하였고, 이 책이 해당 수업에서 교과서로 사용되고 있다. 이 책은 이미 전 세계적으로 시스템다이내믹스 분야의 교과서로 명성이 높은 만큼 한국에서도 꼭 필요한 책이다. 영어 원문으로 일부 대학원에서 사용되고 있지만, 한국 번역본이 나와서 시스템 다이내믹스 모델링을 공부하고자 하는 국내 독자들에게 쉽게 시스템 다이내믹스를 활용한 전략 모델링 교재로 이용될 것으로 기대된다.

John D. W. Morecroft 지음 | 신호상, 정창권, 정철한, 김동석, 엄재근 옮김

애덤 스미스 탄생 300주년을 보내며: 300년 전의 자본주의와 현대의 자본주의가 봉착한 이슈

김 승 범



아담 스미스 동상, 아담 스미스 비즈니스 스쿨 제공(commons.wikimedia.org)

2023년은 애덤 스미스(Adam Smith)가 태어난 지 300년이 되는 해이다. 애덤 스미스를 대표하는 두 권의 저서 『도덕감정론(The Theory of Moral Sentiments)』(1759)과 『국부론(An Inquiry into the Nature and Causes of the Wealth of Nations)』(1776)은 후대에 지대한 영향을 미쳤다. 인류 역사상 이보다 큰 영향을 미친 책도 찾기 어렵다.

그러나, 우리의 애덤 스미스의 사후에 대한 이해는 매우 빈약하다. 대부분의 사람들이 ‘공급과 수요의 원리’와 ‘보이지 않는 손’ 정도를 들어본 정도일 것이다.

그 외에 애덤 스미스에 관심이 있다면 들어봤을 수 있는 이슈인, 애덤 스미스 이론의 내부 모순 등의 문제를 다루는 ‘애덤의 문제(Adam’s Problem)’가 있다.¹

1 애덤의 문제에 대한 논의는 세 가지로 볼 수 있다. 우선은 피상적으로 보았을 때, 『도덕감정론』은 윤리학 서적으로서 이타심을 가장 중요한 덕목으로 강조하고, 『국부론』은 경영·경제 서적이므로 이기심을 가장 중요한 덕목으로 삼았다는 주장으로부터, 이 이기심과 이타심이 어떻게 조화될 수 있겠느냐는 모순을 지적하는 것이다. 두 번째로는, 조금 더 확대된 주장으로, 앞의 주장을 받아들이면 그로부터 『도덕감정론』 전체와 『국부론』 전체는 모순되는 내용일 것이므로, 애덤 스미스는 모순적인 주장을 하는 사람이라는 주장이다. 세 번째로는 세부적인 이론으로 들어가서 애

하지만, 우리가 왜 애덤 스미스를 이해해야 하는지에 대해서 가장 근본적이고, 필수적인 질문을 잘 하지 않는 것 같다. 필자의 생각으로는, 애덤 스미스에 대해 물어야 할 가장 근본적인 질문은 바로 “가격이란 무엇인가?”이다. 애덤 스미스는 왜 가격과 시장을 생각했을까?

근대의 자본주의: 시장이 그대를 자유롭게 하리라

애덤 스미스가 공급과 수요의 원리를 말하기 전, 가격에 대한 대표적인 이해는, 중세를 대표하는 신학자이자 철학자인 토마스 아퀴나스(Thomas Aquinas)가 『신학대전(Summa Theologica)』(1265~1273)에서 설명한 ‘정의로운 가격(Justice Price)’이다. 『국부론』에서도 근대 사회의 가격 결정에 대해 설명하지만, 중세의 ‘정의로운 가격’의 명칭에 토마스 아퀴나스가 ‘정의’라는 이름을 부여했다는 것은 거래의 기준은 정의로워야 한다는 생각이 이미 중세부터 있었음을 보여준다.

그런데, 이것은 누구를 위한 정의일까? 중세 유럽의 대부분의 사람은 농노 신분이었다. 즉, 지금과 같이 노동의 대가로 급여를 받는 것이 아니라, 자신이 생산한 경작물 중 약속된 양을 영주에게 제공하는 방식이었다. 여러 가지 불리한 상황에서 결국 적은 수확만 갖게 되는 농노에게 교환이 가능한 재화는 거의 없었다고 봐야 한다. 그러므로 정의로운 가격이, 국민의 절대 다수를 이루고 있는 농노들에게 정의롭다고 보기는 어려울 것 같다.

근대로 접어들어서도 상황은 크게 달라지지 않는다. 『국부론』이 쓰인 1776년 당시 유럽 최강국이었던 프랑스의 상황을 보면, 장원경제 중심의 봉건체제는 왕권강화로 인해 상당부분 사라졌고 국왕의 직할령이 크게 늘어났다. 그로 인해 일반 농민들이 영주에게 낼

지대는, 대신 국가에 납부하는 세금으로 바뀌었다. 18세기 프랑스의 세금은 인두세(Capitation), 타이유세(Taille), 지대(Cens), 소득세와 유사한 수확량 비례세(Champart) 등이 정기적인 세금이라 할 수 있고, 그 외에도 십일조와 1/20세, 노동력을 의무로 제공해야 하는 부역에 이르기까지, 농민들의 세금과 부역의 부담은 중세와 다름없이 막대했다.

그리고 중세의 ‘정의로운 가격’의 개념도 근대에 계승되어, 근대의 가격은 영주나 정부가 결정해서 집행하는 것이었다. 따라서 현실적인 문제들, 즉 군비지출이나 왕실의 사치 등을 위해서는 세금을 더 걷기 위해 가격을 올릴 수 있는 것이다. 당시 경제를 지배하던 사교인 중상주의의 핵심은 이런 비용을 감당하기 위해 상업과 교역이 존재하는 것이었기 때문에 이는 당연시되었다. 실제로 프랑스는 ‘소금세(gabelle)’라고 하여 소금 가격을 일종의 전매제로 운영하여 이를 활용했다. 이런 농민의 각종 부담을 다 합치면 너무나도 혹독했고, 그들의 삶은 비참해서 루이 14세 이후 프랑스 대혁명 때까지 프랑스에서 농민 반란은 매우 빈번하게 발생했다.

십일조가 프랑스에 비해 앞서 폐지된 영국에서도 농민의 삶이 크게 다르지 않아서, 『국부론』에서 애덤 스미스는 최소한 모든 사람이 먹고사는 것은 확실하게 보장해주어야 하고, 그 이상을 반드시 보장해주어야 한다는 입장을 강력히 주장한다. 교환할 재산이 없다면, 과연 공급과 수요의 원리라는 것이 무슨 의미가 있겠는가?

필자가 누차 설명했지만, 자본주의의 근본은 사적 소유권의 보존(sustainability)의 문제이다. 자연물은 기본적으로는 당연히 무주물(無主物)인데, 어떻게 누군가의 소유가 되는, 사적 소유권이 어떻게 형성되는지, 그 사적 소유권은 어떻게 이전되면 어떻게 가치가 평가되는지에 관한 논의가 그 출발점이다. 그리고 이를 위해서는 ‘정의로운 가격’과 같이 누군가의 결정에 의해 각자의 입장과 선호와 무관하게 결정되는 가격이

덤 스미스의 이론의 긴장과 충돌을 다루는 단계로, 『애덤의 오류(Adam's fallacy: A Guide to Economic Theology)』(던컨 K. 폴리 저, 김덕민·김민수 역, 2011, 후마니타스)과 같은 주장에서 찾아볼 수 있다.

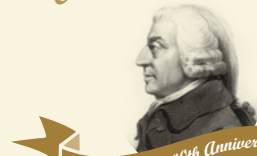
되는 것이 아니라, 모든 사람이 각자의 입장에서 각자의 선호와 선호가 합의하는 시장의 가격이 되어야 하는 것이다. 이 각자의 합의가 바로 공급과 수요의 원리를 지탱하는 공감의 원리이다. 그리고, 이러한 구조가 보여주는 것이 바로 근본적으로 시장의 구조는 개인의 선호와 선호에 의해 구성된다는 점에서 개인주의(individualism)인 자유주의(liberalism)와 관련된다. 이것이 자본주의를 '경제적 자유주의(economic liberalism)'라고 부르는 이유이다. 이런 사적 소유권과 공감의 결합이 거래이고, 그 거래들이 시장을 구성하는 것이다.

근대 시민혁명 이후 역사적 변화는 애덤 스미스와 같이 세상의 근본을 바꾸고자 하는 계몽(enlightenment)적인 주장이 반영되는 방향으로 변화되어왔다. 그들의 직접적인 영향력은 제1차 세계대전 직전까지의 '벨 에포크(Belle Époque)'라고 불리는 시기까지라고 할 수 있다. 그리고, 제2차 세계대전 이후의 현대 사회는 근대의 사유가 만들어놓은 토대 위에서 여전히 많은 부분이 이루어지고 있지만, 변화의 방향은 이제 애덤 스미스와 같은 계몽사상가들이 그려놓은 지도를 벗어나 새로운 변화가 이루어지고 있다. 지금도 여전히 합리성이라는 이름으로, 대체로 자본의 흐름과 효율이 변화의 방향을 주도하고 있으나, 윤리라는 또 하나의 흐름이 계속 이를 견제하고 있다. 그런 점에서는 여전히 정치경제학적이다.

현대의 자본주의: 윤리 없는, 그래서 ESG에게 발목 잡힌, 효율과 성장의 한계

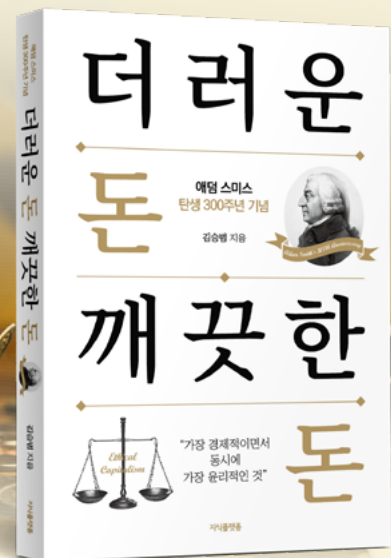
애덤 스미스를 거쳐, 그 후 리카도(D. Ricardo), 밀(J. S. Mill) 등에 의해 주로 연구된, 자본주의의 토대를 이루는 정치경제학은 윤리와 경제가 상호적으로 고려되는 하나의 체계를 구성하고 있다. 현재 가장 경영학계의 뜨거운 이슈인 ESG는 정치경제학적으로 어떻게

애덤 스미스의 윤리적 자본주의 Ethical Capitalism



Adam Smith's 300th Anniversary

애덤 스미스가 말하고자 한 것은
“자본주의란? 돈을 많이 버는 법이 아니라,
모든 사람이 행복하기 위한 길”이라는 것이다.



애덤 스미스 탄생 300주년을 맞이하여, 애덤 스미스의 생각 중 우리가 놓치고 있는 문제를 다시 생각해보자. 자본주의 시장경제를 주장한 애덤 스미스가 우리에게 진정 남기고자 한 것은 시장을 통해 '경제적으로 효율적이면서 동시에 윤리적으로 좋은 것'을 구분할 수 있으며, 얻을 수 있다는 것이다.

자본주의를 바라보는 관점은 여러 가지가 있겠지만, 자본주의에 순응하며 시대에 맞게 조금씩 보완하자는 태도이건, 자본주의의 문제를 급진적으로 개선해야 한다는 입장이건 목표는 자본주의 안에서 인간이 더 행복한 방향으로 나아가야 한다는 것이다. 그렇다면 우리가 이해해야 할 것은 바로 자본주의를 통해 인간이 어떻게 행복해질 수 있는가 하는 점이다.

받아들여질까?

기본적으로 우리는 자본주의의 개념과 정의에 대해 구체적으로 교육하지 않는다. 그러므로 자본주의에 대한 오해가 개입할 여지가 많다. 그럼에도 불구하고, 자본주의에 대해 많은 비판을 한다. 비판은 좋으나, 문제는 우리가 잘 알지 못하는 것을 비판할 때 그 비판이 유효할 가능성은 그다지 높지 않다는 것이다. 대표적인 오해로, 종종 자본주의를 황금만능주의와 혼동한다. 이런 오해들은 사람들의 의사결정에 오류를 일으키는 이유가 된다. ESG 역시 이런 착각이나 오류와 관련되어 있을 수 있다. 애덤 스미스의 유산인 정치경제학의 관점에서 이 이슈를 간단히 살펴보면, 탄생 300주년인 올해를 보내고자 한다.

과거에 경영자와 경영학자들이 윤리경영에 주목하지 않던 시간을 지나, ESG 열풍이 불고 있는 현재 세삼 달라진 분위기를 느끼고 있다. 윤리경영 연구자 중 한 명으로서 ESG 열풍 자체는 고무적이나, 한편 ESG 열풍이 몰고 오는 윤리와 윤리경영에 대한 잘못된 인식과 오해를 야기할지 모른다는 점이 우려스럽다.

ESG는 윤리적으로 여러 가지 윤리적 화두가 정리되지 않은 채 뒤범벅되어 있는, 매우 복잡한 논의이다. 필자는 심지어 자본주의에서 ESG가 얼마나 중요한 윤리적 논의일지에 대해 회의적이다. 그 이유는 자본주의를, 특히 애덤 스미스와 그 후예인 정치경제학의 관점에서 볼 때, 시장 자체가 이미 윤리적 기능 혹은 속성 — 필자는 이를 ‘시장의 윤리적 속성, 즉 시장의 윤리성’이라고 한다.² — 을 가지고 있다고 이해하기 때문에, ESG와 같은 ‘이질적으로 복잡한 윤리에 대한 논의’가 어떻게 시장의 윤리성과 같은 본질적이고 구조적인 것과 양립 가능한지를 이해하기 어렵다. 이것이 설명되지 않으면, 성장의 엔진인 시장의 윤리성이 ESG에 의해 훼손될 수 있다는 점이 우려된다.

예를 들어 이야기하자면, ESG와 시장의 윤리성의 가장 성공적인 모습이 째짜면이다. 바로 짜장면과 짬뽕을 둘 다 먹고 싶을 경우의 유일한 해법 말이다. 그

2 필자는 이 ‘시장의 윤리성’을 출처, 『깨끗한 돈 더러운 돈』(2023)에서 자세히 설명하고 있다. 이를 참고할 수 있다.



러나 짜장면과 짬뽕을 함께 먹지는 못한다. 즉 짜장면과 짬뽕을 섞어서 먹으면서 짜장면의 달달함과 검은색을, 짬뽕의 매콤함과 빨간색을 그대로 유지할 방법은 절대로 없다. 이는 ESG와 시장의 윤리성이 하나로 섞일 수 없고, 어떻게 양립할 길이 있을지 모색하는 수밖에 없음을 의미한다.

ESG와 시장의 윤리성이 양립하지 못하는 것은 왜 그럴까? ESG는 기본적으로 자본주의를 대체하거나 해체하자는, 예를 들면 공산주의와 같은, 대안적 주장이 없다. 이 점에서, 근본적으로 ESG가 자본주의의 근본과 본질을 유지하면서 수행 가능하다는 상상과 연결되어 있다. 그러나 이는 필자가 연구해온 바에 따르면, 애덤 스미스와 그 지지자가 견지해온 시장의 윤리성과 상반된다. 즉, ESG를 완벽하게 수행하려면, ESG를 주장하는 사람들의 의도와 무관하게, 자본주의의 근본을 훼손하거나 심할 경우 자본주의를 폐기되어야 한다는 것이다. 따라서 ESG가 자본주의로 떠받친 현대 사회의 수많은 사고와 구조와 기능을 대체할 수 없다면, ESG만 잘 수행한다고 해서 더 좋은 세상이 될 것이라는 생각은 완전한 착각일 뿐이다.

진정한 문제는 이 착각으로 인하여 현실적인 몇 가지 문제가 야기된다는 것이다. 우선 ESG만 잘하면 좋은 세상이 될 것이기에 다른 윤리적인 것은 없거나 필요 없다는 착각도, 의도치 않게 이미 포함하고 있다는 점에서 문제이기도 하다. 또한, 실제로 수많은 기업과 공공기관, 심지어 학교와 정부까지도 ESG에만 힘을 쏟고 있다는 것도 문제이다.

수많은 주요 기업과 공공기관, 학교, 그리고 정부의 홈페이지 메뉴 중 하나는 ESG가 차지하고 있다. 물론 다른 윤리적인 행위에 대한 아젠다를 대부분의 경우에 찾을 수 없는 이유가, 선택과 집중의 문제 때문이라고 할 수도 있다. 하지만, 만약 ESG 이외에도 다른 것도 열심히 해야 한다는 것을 고려하고 있다면, 이렇게 ESG에만 집중하는 현상이 일어나기 쉽지 않을 것 같다.

이러한 ESG에 대한 착각은, ESG가 윤리적인 경영이

고 이것만 잘하면 된다는, ESG 열풍이 윤리경영에 대한 오해를 야기할 수 있다는 우려가 된다. ESG를 수행한다고 기업이 더 이상 다른 윤리적인 고려는 하지 않아도 된다는 의미는 절대로 아니다. 그러나, ESG에 대한 컨설팅까지 받는 현실에서, 기업이 ESG 실행 방안 이외에 또 다른 어떤 윤리적인 통찰을 가지려고 하겠는가? 안타깝지만, 여전히 기업이 항상 고려해야 하는 가장 중요한 윤리적인 문제는 바로 '시장의 윤리성'이다.

애덤 스미스가 남겨놓은 유산은, 근대가 그린 새로운 시대에서 우리는 무엇을 기대해야 하는가에 대한 것이다. 그 그림은 이미 시효가 지났다. 이제 우리가 판단해야 하는 문제는 그 설계도 자체를 걷어내고 새로운 그림을 그릴 것인지, 아니면 그 설계도 위에서 자본주의를 계속 개선시켜 나갈 것인지를 판단하는 것이다. 그러나 현실적으로 첫 번째 길을 갈 방법은 전혀 없다. 우리는 두 번째 길을 갈 수 있을 뿐이다. 그러니 지금 우선되어야 하는, 그리고 중요한 것은 무엇이 잘못된 것이고, 우리는 어떻게 고쳐서 써야 하는지, 자본주의를 정확히 이해하는 것이다.

이제 300년 전에서 돌아와 필자에게 많은 것을 남겨준 애덤 스미스를 깊이 추모하며, 그를 떠나보낸다. 그리고 우리는 다시 미래를 설명하고 예측하기 위해 돌아서자.

Adieu, Adam Smith.



김 승 범 경영학박사

경영학, 철학, 윤리학, 법학, 복잡계를 전공. 윤리경영을 중심으로 음악, 사이버, 우주 등 전통적인 경영학을 넘어서 다양한 시공간의 산업을 연구(현) 산업정책연구원 연구교수(현) 주에스크 대표이사

전) 서울과학종합대학원대학교 겸임교수

전) CJ E&M/메조미디어 전략기획담당 부장

저서: 「더러운 돈 깨끗한 돈」(2023), 「분석전문가가 이야기하는 빅데이터」(2015, 공저) 외 다수

‘사진 자서전’에 대하여

황재일



이번 달 본지의 주제가 ‘2023년을 돌아보며’라고 통보를 받았다. 나에겐 매달 전달되는 저 ‘주제’가 한 달에 한 번씩 나의 자유로운 사색의 방향을 정해주는 ‘화두’처럼 들린다. 지난 며칠, 어떻게 칼럼을 쓸까 궁리하던 차에 기대하지 않던 즐거운 경험을 할 수 있었다. 그것은 문득 지나온 내 삶에 대한 회상과 상념들이 커다란 날개를 펴고 훨훨 창공을 날아다니는 것과 같은 짜릿한 경험이었다.

2023년 한 해를 돌아보려던 나의 상념은 내 의도를

홀쩍 뛰어넘어서 70년 가까이 살아온 내 전체 삶을 회상하는 쪽으로 마음껏 날아다녔던 것이다. 139억 년이나 되는 우주의 나이와 45억 년을 넘는 우리 지구별의 나이를 생각한다면, 나의 70년은 찰나에 불과한 것이지만 그래도 나로선 수많은 사연과 추억들이 내 기억 속에 태산처럼 쌓여 있음을 새삼 느끼게 된다.

그러면서 나는 이번 달 칼럼에 내가 은밀한 취미 삼아 지난 10년 가까이 홀로 기록해온 나의 ‘사진 자서전’ 이야기를 좀 풀어놓을 것을 결심하게 되었다. 지극

히 개인적인 사례이겠지만, 은퇴 나이가 점점 빨라지고 (최근 뉴스를 보니 우리나라 사람들이 평균 55세에 직장에서 은퇴를 하게 된다더라.) 그후 시간 보내기가 많은 이들에게 중요한 고민거리가 되고 있거나 혹시 글쓰기나 수다 떨기가 즐거운 사람들에게 참고할 만한 길잡이가 될 수 있기를 희망하며 용기를 내본다. (나는 또한 많은 젊은이들이 늙은이의 끝없는 수다 떨기에 비호감을 갖는 것을 알기에 대신에 그 욕구를 글쓰기로 해소하는 습관을 들여왔음도 밝혀둔다.)

사진 자서전을 쓰기 시작한 계기

지난 2014년 4월, 세월호 참사로 인해 온 국민이 슬픔에 잠겼던 바로 그 무렵, 나 또한 내 인생 최대의 아픔을 겪게 된다. 물론 내 가족이나 주변 인물이 세월호를 탔다는 의미는 아니다. 그러나 그 유족들 못지않은 충격과 멘붕에 빠지는 고난이 닥쳐왔다. 그러면서 나는 내 인생을 정리하고픈 충동이 그 무렵 강하게 나를 흔들었다.

그래서 우선 내가 충동적으로 저지르려던 행동 하나가, 집 안에 쌓여 있는 수십 권의 앨범들을 다 불태워버리는 것이었다. 그런데 막상 행동에 옮기려는 순간, 오히려 그 앨범들을 다 꺼내어 그 안에 오랫동안 묵혀왔던 오래된 사진들을 하나씩 살펴보며 내 삶을 반추하는 데 몰입하는 현상이 나타났다. 그리고 놀랍게도 그 몰입의 시간이 나의 너털거리던 영혼의 상처를 아물게 해주기까지 했다.

이때부터 나는 그 오래된 사진들을 이용해서 나의 자서전을 좀 써놓고 인생을 마감하고픈 낭만적 생각이 싹트기 시작했다. 공리를 해보니 아날로그로 현상해서 앨범에 간직했던 색바랜 사진들도 그 당시는 디지털카메라로, 그리고 얼마 후에는 혜성처럼 등장한 스마트폰으로 찍어서 디지털화하는 것도 가능했던 것이다.

나의 사진 자서전 사례

그렇게 시작된 나의 사진 자서전은 2013년 현재까지도 계속 이어지고 있다. 더군다나 요즘이야 스마트폰 안에 내장된 디지털카메라의 성능이 눈부시게 발전하고 있어서 가히 전 국민의 공통된 취미생활로 사진찍기가 전고하게 자리 잡지 않았는가. 그러니 나도 은퇴하여 전국, 아니 전 세계를 돌아다니며 열심히 사진을 찍고 모아서 때때로 감상하는 것은 가장 큰 즐거움이다.

그리고 그 한장 한장의 사진들을 감상할 때 그 장면 장면에 담긴 달콤한 추억들을 글로 적어서 함께 보관하는 기쁨은 누구라도 능히 공감할 수 있으리라 믿는다. 내 경우, 매년 조금씩 과거 나의 삶의 족적들을 정리해온 바, 며칠 전에는 2022년 전반기의 사진과 추억 정리를 마무리했다. 갈수록 컴퓨터에 저장되는 사진의 양이 기하급수적으로 늘어나다 보니 해당 6개월간의 추억을 정리하는 데 A4 용지 기준 51쪽이나 만들 어졌다.

얘기가 나온 김에 지금까지 만들어서 내 컴퓨터에 저장한 모든 목록을 감히 제시해보겠다.



1999년, 즉 내 나이 사십대 중반 정도까지의 회상은 대강 주제별로 정리가 되어서 모두 15개의 챕터가 만들어졌다. 그러다가 21세기가 접어들면서 나는 일기

를 컴퓨터에 기록하기 시작했고, 디지털카메라도 등장하는 등의 기술 발전으로 인해 내 지나간 발자취를 좀 더 세밀하게 되돌아볼 수 있는 여건이 갖추어졌다. 그 덕분에, 2000년부터 2017년까지 17년 동안의 이야기는 1년에 한 챕터씩 할애가 되었고, 분량도 급격히 늘어나기 시작했다.

그리고 2018년부터는 위의 사진에서 보드시피 분량이 더욱 늘어나서 1년을 두 반기로 나누어서 전·후 반기 각각 한 챕터씩 만들기 시작하였고, 2022년 전반기까지의 기록이 총 45개의 장(章)으로 완성된 것이다.

이런 개인적 이야기를 관심 있게 읽어주는 고마운 독자들로서는 어떤 내용들이 어떤 형식으로 만들어졌는지도 궁금하게 여길 듯하니, 실제 내용을 두 개 정도 캡처해서 제시해보려다. 왼쪽은 제1장에서, 오른쪽은 며칠 전 완성한 제45장에서 발췌했다. 구체적 내용은 공개하기도 쑥스러우니 4페이지를 하나로 압축해 한 장의 사진으로 만들었으니 양해 바란다. 대강의 구성은 일별할 수 있을 것이다.



사진 자서전이 주는 효능

이렇게 오랜 세월을 걸쳐 어찌 보면 소위 '자백'스러운 취미생활을 이어온 것의 의미는 이미 앞에서 잠깐 언급한 바 있지만, 여기서 다시 한번 좀 더 자세히 정리하면서 이번 칼럼을 마무리할까 한다.

사실 나는 (일단 '지금까지로 봐서는'이란 단서를 달아보자) 전혀 세상에 이름을 알리지 못한 무명의 경영학 박사이다. 죽고 나면 내 가족 외에는 아무도 기억해주지 않을 것 같다. 그러니 저렇게 열심히 자서전이랍시고 써놓은들 나 외에는 아무도 읽어주지 않을 것을 충분히 예상하면서도 지난 10년 가까이 틈나는 대로 정성을 다해 만들어왔고 내 컴퓨터 안에 고이 저장해 혼자서 가끔 꺼내서 읽어보고 있다. (심지어 가장 가까운 아내에게조차도 아직 보여주지 않았다.)

그러나 나 개인에게는 아주 커다란 의미를 가지고 있을 뿐만 아니라 큰 유익을 제공해준다. 특히, 우리의 삶이란 것이 항상 밝은 햇살만 비추는 것일 수는 없다. 원하지도 않고 의도하지도 않았던 고난과 장애들이 수시로 나타나 우리를 괴롭히곤 하지 않던가. 그런데 그럴 때마다 나에게 이 자서전 쓰기는 정녕 큰 위로와 힘이 되어주었음은 그대도 충분히 짐작할 수 있을 것이다.

내 수다 떨기는 이만큼만 하고 여기서 AI 비서의 도움을 좀 받아보자. 지난번 소개했던 구글의 AI BARD에게 '자서전 쓰기의 효능을 요약해달라.'고 했더니 다음과 같은 훌륭한 답을 내게 주었다.

“자서전 쓰기는 자신의 삶을 되돌아보고 성찰하는 과정을 통해 다양한 효능을 얻을 수 있습니다.

*** 자아 이해 및 성찰 ***

자서전을 쓰는 과정에서 자신의 삶을 되돌아보고, 과거의 경험과 감정을 정리하게 됩니다. 이를 통해 자신의 가치관, 성격, 강점, 약점 등을 보다 잘 이해하고, 삶의 방향성을 설정하는 데 도움이 됩니다.

*** 감정 정리 및 치유 ***

자서전을 쓰는 과정에서 과거의 아픈 기억이나 상처를 꺼내어 다루게 됩니다. 이를 통해 감정을 정리하고 치유할 수 있으며, 더 나은 삶을 살아가기 위한 동기를 얻을 수 있습니다.

*** 글쓰기 능력 향상 ***

자서전을 쓰는 과정에서 자신의 생각과 경험을 논리적으로 정리하고 표현하는 능력을 키울 수 있습니다. 이는 글쓰기 능력 향상에 도움이 될 뿐만 아니라, 대인 관계, 업무 등 다양한 분야에서 활용할 수 있습니다.

*** 창의성 발현 ***

자서전을 쓰는 과정에서 자신의 독특한 경험과 생각을 표현할 수 있습니다. 이는 창의성을 발현하고, 자신만의 개성을 드러내는 데 도움이 됩니다. 이외에도 자서전 쓰기는 자기 홍보, 유산 남기기 등 다양한 목적으로 활용될 수 있습니다.

자서전 쓰기는 단순히 글을 쓰는 행위가 아니라, 자신의 삶을 되돌아보고 성찰하는 의미 있는 과정

입니다. 따라서 자서전을 쓰고자 하는 분들은 자신의 삶에 대해 진지하게 고민하고, 솔직하게 써 내려가는 것이 중요합니다.”

아직 시도해보지 않은 50대 이상의 독자들이라면 내년 2024년에는 이 유익한 취미에 한번 도전해보기를 강력히 권하는 바이다.

황재일 경영학박사

현) 유튜브, 컬럼니스트

현) (주)나도주개 경영고문

전)엘살바도르 교육부 자문관

(정보통신산업진흥회/NIPA 파견)

전) 성신여대/aSSIST 겸임교수

전) 베스트러닝 대표

전) 한국IBM 컨설팅 전문위원



사이버에서의 음란·선정·유해물 유통과 아동·청소년 보호

메타 사피언스



1. 개요

오늘날, 모바일 환경이 일상화되면서 청소년들이 음란물에 노출되기 매우 용이해졌다. 또한 최근에는 인공지능(AI)으로 만든 버추얼 휴먼이 출현하여 이들을 이용하여 음란하고 선정적인 영상으로 수익을 창출하려는 버추얼 유튜버도 늘어나고 있다(『머니투데이』, 2023. 9. 11.). 이들은 실제 인간 모델에게 시키기 어려운 음란한 포즈, 과감한 노출 의상 등을 버추얼 휴

먼에게 적용한다. AI모델을 이용한 룩북 제작물은 플랫폼에서 성인인증을 받은 사용자로 접근을 제한하기에 '성인물'로 분류할 수 있어 불법 영상물은 아니지만, AI모델 노출 수위에 따라 유해 영상물이 될 소지는 있다.

한편 음란물이 반드시 해악성만을 갖는 것은 아니라는 주장도 있다. 성인들의 경우 성적인 관심과 욕구가 있는 것은 자연스러운 일이기 때문이다. 그러나 불법적으로 유통되는 음란물은 정상적인 부부관계를 다

루는 것이 아니라 변태적인 내용, 가학적인 내용, 근친상간, 강간·폭력·살인, 아동·청소년 음란물 등 너무나 비현실적이고 불법적 내용을 담고 있어서 문제가 된다. 미국에서도 음란물의 인터넷 유통을 막기 위해 법률제정 시도가 몇 차례 있었지만 연방대법원에서 표현의 자유 침해를 이유로 모두 위헌 판결(통신품위법, 아동온라인보호법은 위헌 판결을 받음)을 받은 바 있다. 이에 따라 아동포르노만 아니라면 음란물의 자유로운 유통은 보장되어 있는 상황이다(정완, 2015).

사이버에서 음란물 관련하여 유입경로를 살펴보면 웹하드, 포털사이트, 블로그, 개별 사이트, SNS(특히 음란물의 온상으로 지목되는 틱톡)는 별도의 인증 없이 계정을 생성할 수 있어서, 청소년들에게 쉽게 노출된다.), 게시판, 동영상 공유서비스 등 매우 많다. 이처럼 청소년 유해정보, 음란정보가 사이트, 게임, 광고, 가상 인간 등 다양한 창구를 통하여 전방위로 노출되고 있는 것이다. 이에 따라 음란, 청소년유해 개념, 사례, 판례, 청소년 유해정보, 유튜브의 가이드라인, 청소년보호 문제 등을 다루고자 한다.

2. 개념

「형법」 제243조에서 규정하고 있는 ‘음란’이란 사회통념상 일반 보통인의 성욕을 자극하여 성적 흥분을 유발하고 정상적인 성적 수치심을 해하여 성적 도의 관념에 반하는 것을 의미한다(대법원 2014. 6. 12. 선고, 2013도6345 판결).

따라서 어떠한 물건을 음란하다고 평가하려면 그 물건을 전체적으로 관찰·평가하여 볼 때 단순히 저속하다거나 문란한 느낌을 주는 정도를 넘어 사람의 존엄성과 가치를 심각하게 훼손·왜곡하였다고 평가할 수 있을 정도로 노골적인 방법에 의하여 성적 부위 등을 적나라하게 표현 또는 묘사하는 것이어야 하고, 음란 여부를 판단함에 있어서는 행위자의 주관적 의도

등이 아니라 그 사회의 평균인의 입장에서 그 시대의 건전한 사회통념에 따라 객관적이고 규범적으로 평가하여야 한다(대법원 2008. 3. 13. 선고, 2006도3558 판결 등 참조).

또한 음란물은 사회통념에 비추어 전적으로 또는 지배적으로 성적 흥미에만 호소하고 하등의 문학적·예술적·사상적·과학적·의학적·교육적 가치를 지니지 않는 것을 뜻한다고 볼 것이다. 판례는 표현물의 음란 여부에 대해 표현물 제작자의 주관적 의도가 아니라 그 사회의 평균인의 입장에서 그 시대의 건전한 사회통념에 따라 객관적이고 규범적으로 평가하는 것을 판단 기준으로 본다.

이처럼 ‘음란’이라는 개념은 사회와 시대적 변화에 따라 변동하는 상대적이고도 유동적인 것이고, 그 시대에 있어서 사회의 풍속, 윤리, 종교 등과도 밀접한 관계를 가지는 추상적인 것이다. 구체적 판단에 있어서는 사회통념상 일반 보통인의 정서를 그 판단의 기준으로 삼을 수밖에 없다고 할지라도, 이는 일정한 가치판단에 기초하여 정립할 수 있는 규범적인 개념이므로, ‘음란’이라는 개념을 정립하는 것은 물론 구체적인 표현물의 음란성 여부도 결국 법원이 판단하여야 한다.

미국에서의 음란물 판단기준인 ‘밀러 기준(미 연방대법원의 1973년 밀러 판결에서 제시)’은 다음과 같다. ① 전반적으로 동시대 지역사회의 기준을 적용해서 평균인에게 호색적인 관심을 불러일으키는지의 여부, ② 관련 주 법률에 의해 정의된 성적 행위를 명백하게 불쾌감을 야기하는 방식으로 묘사 또는 표현하는지의 여부, ③ 전체적으로 보았을 때 문학, 예술, 정치, 과학적 가치를 심각히 결여하고 있는지의 여부이다(Miller vs California, 413 US.15, 1973).

참고로 성표현물은 성(性)을 소재로 하거나 성에 관한 내용을 담고 있는 표현물이다. 반면 음란물은 성표현물 중 유통이 금지된 표현물로 규범적 개념이다. 즉 성표현물에는 청소년도 볼 수 있는 성표현물(청소년

대상 성교육 교재), 성인은 볼 수 있지만 청소년은 볼 수 없는 성표현물(이른바 성인물), 청소년은 물론 성인도 볼 수 없는 성표현물(이른바 음란물)이 있다(황성기, 2017).

한편 음란물에 대한 규제방식으로 형사법적 규제(표현물의 제작·배포 행위를 형사벌로 처벌하는 법적 통제)와 행정법적 규제(음란물에 해당하는 표현물의 제작·유통 행위를 방지하고 억제하기 위하여 행정적인 장치를 활용하는 법적 통제)가 있다.

형사법적 규제의 사례로는 「형법」 제243조, 제244조의 오프라인상 음란물죄, 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률(약칭 정보통신망법)」 제44조의7(불법정보의 유통금지 등)제1항제1호, 제74조(벌칙)제1항제2호의 정보통신망이용음란정보배포죄로서 온라인상 음란물을 규제하기 위하여 별도로 입법된 것이다. 형사법적 규제의 경우 의무를 위반하는 경우 징역이나 벌금 등의 형사벌을 활용하며 음란에 해당하는지 여부에 대한 판단은 법원(사법부)이 담당한다.

행정법적 규제의 사례로는 「방송통신위원회의 설치 및 운영에 관한 법률(약칭 방통위법)」 제21조(심의위원회의 직무)제3호, 제4호에서 규정한 음란한 내용의 정보 등 불법정보에 대하여 방송통신심의위원회(이하 방심위)의 심의 및 시정 요구, 「정보통신망법」 제44조의7(불법정보의 유통금지 등)제2항에서 정보통신서비스제공자(또는 게시판 관리·운영자)에 대한 방통위의 처리 거부·정지 또는 제한 명령이 있다. 행정법적 규제의 영업정지, 영업폐쇄 등의 수단을 사용하며 음란성에 해당하는지 여부에 대한 판단은 행정기관(행정부)이 담당한다.

〈판례 모음〉

판례 ① 사이버 음란물의 링크 행위와 형사 책임

링크는 인터넷을 상호연결하는 것이고 새로운 웹사이트 주소를 검색하지 않고도 직접 다른 웹 사이

트로 이동할 수 있게 해준다. 인터넷은 하이퍼링크, 이미지링크, 프레임 등을 통해 제3자의 사이트에 쉽게 연결될 수 있다.

2003년 7월 대법원은 인터넷 홈페이지에 음란물 사이트를 링크만 해놓아도 형사처벌이 된다고 판시한 바 있다. 인터넷 이용자가 마우스 클릭이라는 간단한 방법으로 다른 문서나 웹페이지에 용이하게 접근할 수 있게 한 것은 음란물을 전시하는 행위와 다를 바 없다고 해석한 것이다. 이런 해석은 링크 기술의 활용과 효과를 극대화하는 초고속망 제도를 전제로 한 입법취지에도 합치된다(성선제·류종현·강장묵, 2009).

판례 ② 미술 교사가 개인 홈페이지에 부부 나체사진 게시한 사건 판결

김모 씨는 2000년 충남 A 중학교 미술 교사로 근무하던 중 자신의 인터넷 홈페이지에 만삭의 아내 이모 씨와 전라린 상태로 나란히 서서 찍은 사진인 「우리 부부」 등 6점의 작품을 게시한 혐의로 기소되어 1, 2심에서는 무죄가 선고되었다. 이 사건에 대하여 대법원 형사3부는 「전기통신기본법」 위반 혐의로 기소된 미술 교사 김모 씨에게 상고심(2003도2911) 선고공판에서 2005년 7월 무죄를 선고한 원심을 파기하고 일부 유죄 취지로 사건을 대전고법으로 돌려보냈다(『법률신문』, 2005. 7. 26.).

대법원이 음란성이 있다고 판단한 작품은 검찰이 공소를 제기한 6건 중 김씨 부부의 나체사진인 「우리 부부」와 여성의 성기를 근접 묘사한 「그대 행복한가」 및 남성의 성기를 세밀하게 묘사한 「남근주의」 등 세 작품이다. 재판부는 판결문에서 “예술성과 음란성은 차원을 달리하는 관념이고 어느 예술 작품에 예술성이 있다고 하여 그 작품의 음란성이 당연히 부정되는 것은 아니라고 판단하였다. 다만 작품의 예술적 가치, 주제와 성적 표현의 관련성 정

도 등에 따라서 그 음란성이 완화된 후 결국은 처벌 대상을 삼을 수 없게 되는 경우가 있을 뿐이므로 피고인의 작품들에 예술성이 있다고 하여 그 이유만으로 이 작품들의 음란성이 당연히 부정된다고 볼 수는 없다고 판단하였다. 그럼에도 불구하고 재판부는 원심이(유죄가 인정된 세 작품이) 전체적으로 보았을 때 사회통념상 허용범위를 벗어날 정도로 주로 호색적 흥미를 돋구기 위한 것이라거나 공연히 성욕을 흥분 또는 자극시키고 또한 보통인의 정상적 수치심을 해하고 선량한 성적 도의관념에 반하는 것임을 인정하기 어렵다고 보고 무죄를 선고한 것은 잘못된 것"이라고 판결 이유를 제시하였다. 상기의 판결은 대법원이 오랫동안 오프라인에 적용해왔던 보수적인 음란성 판단기준을 온라인에도 그대로 원용하여 음란성 판단에 대한 보수적인 입장을 보여준 사례라고 할 수 있는데, 이에 대해 비판적 견해가 많이 제기되었다.

판례 ③ 박○○ 교수의 개인 블로그 성기 사진 판결

박○○ 교수는 2011년 7월 방심위가 인터넷에 올라온 남성 성기 사진 5장을 음란한 화상으로 판단하여 삭제 조치한 데 반발하여, 해당 사진을 자신의 개인 블로그에 게시하였다가 불구속 기소되었다. 박 교수는 블로그에 방심위 심의과정에서 느낀 소회를 적고 "이 사진(음란물 심의대상이 된 남성 성기 사진)을 보면 성적으로 자극받거나 성적으로 흥분되나요?" 하면서 정보통신심의규정을 소개한 뒤 하단에 13문장("표현의 자유는 모든 표현의 자유이지 사회적으로 좋은 표현을 할 자유가 아니다. 이 사진물이 자기 표현의 원초적 모습이고 사회질서를 해하거나 명백하고 현존하는 위험이 없는 한 처벌 대상이 되어서는 안 된다.")으로 방심위의 음란물 결정을 비판했다(『경향신문』, 2012. 10. 18.). 이 사안에 대하여 1심은 벌금 300만 원을 선고하였지만 2심은 무죄를 선고하였다. 1심은 성기 사진

(발기된 성기 사진이 포함된 화상)이 게시물의 3분의 2를 차지한 점)을 중심으로 판단하였지만, 2심은 박○○ 교수가 주장한 하단의 글 13문장을 중요하게 판단하였다. 2심 재판부는 음란물 심의를 비판하는 견해를 피력한 부분이 박 교수가 표현하고자 한 핵심으로 보았다. 이 사진을 음란물로 본 심의의 다수 의견에 대한 비판적인 견해를 피력한 게시물의 전체 맥락을 볼 때, 게재된 사진이 사회통념에 비추어 전적으로 또는 지배적으로 성적 흥미에만 호소한다고 단정할 수 없다고 판시하였다. 즉 성기 사진이 차지하는 외형적 비중과 무관하게 게시한 의도와 전체적 맥락을 충분히 고려해야 한다고 판결한 것이다. 관련하여 대법원은 2008년 「정보통신망법」상 음란물 유포 혐의로 기소된 동영상 콘텐츠 제공업체 대표 사안에서 음란물 판단기준에 대하여 우선 음란물로 판단하려면 단순히 문란한 느낌을 주는 것으로는 부족하다고 지적하였다. 즉 전체적 맥락을 고려하였을 때 사회통념상 하등의 문학적·예술적·사상적·교육적 가치가 없이 성적 흥미에만 호소해야 음란물이라고 대법원은 판시하였다.

박 교수 사건과 관련하여 대법원은 2017년 10월 26일 「정보통신망법」상 음란물 유포 혐의로 기소된 박 교수에게 무죄를 선고한 원심을 최종적으로 확정하였다. 대법원 재판부는 피고인이 게시한 사진을 전적으로 성적 흥미에만 맞추어져 있을 뿐, 하등의 문학적·예술적·사상적·과학적·교육적 가치를 지니지 않았으며, 과도하고 노골적인 방법으로 성적 부위를 표현하여 인간의 존엄과 가치를 왜곡한 음란물에 해당한다고 판단하였다. 2심에서 박○○ 교수가 주장한 하단의 글 13문장을 핵심으로 보아 음란물로 볼 수 없다면서 무죄로 결정한 판단과는 내용상 다른 점이다. 그럼에도 불구하고 대법원은 게시물의 게재 동기, 목적, 사회적 해악의 정도 등을 추가로 확인하였다. 당시 방심위 심의위원 신분의

박 교수가 표현의 자유와 관련하여 학술적·사상적 견해를 주장하려고 사진을 게시한 점, 게시물 주제를 공유하는 사람들의 범위가 제한적인 점, 음란성으로 인한 해악이 사진에 달린 설명·평가 등으로 해소된 점 등을 종합적으로 고려하였을 때 사회윤리와 통념에 비추어 용인될 수 있는 행위라고 보았다. 이에 따라 게시된 사진들이 위법하다는 증거가 충분히 제시되지 않았다고 판단하였다. 박○○ 교수 게시물 사안의 경우 동일한 판례와 사실관계를 가지고 1심, 2심이 다른 판단을 한 것을 보면, 음란물 기준이 추상적이고 모호한 부분이 없지 않다는 점을 유추할 수 있다.

해외에서도 유사하게 음란물을 어떻게 구분하느냐에 미국 연방대법원의 포터 스튜어트(Potter Stewart) 대법관은 “보면 안다(I know it when I see it).”고 말했을 정도이다. 이처럼 음란개념은 시대적 상황에 따라 변하는 상대적 개념이고 비록 그 시대의 건전한 사회통념에 따라 그 사회의 평균인의 입장에서 객관적으로 판단하더라도 여전히 법관의 자의적인 판단을 허용할 여지가 있으며 또한 추상적이어서 법 적용에 편차가 있다는 비판이 제기되었다(황성기, 2017).

판례 ④ 등급분류가 음란성 여부 심사의 판단기준 인지?

영화나 비디오물 등에 관한 영상물등급위원회의 등급분류는 관람자의 연령을 고려하여 영화나 비디오물 등의 시청등급을 분류하는 것일 뿐, 그 음란성 여부에 대하여 심사하여 판단하는 것이 아니다. 따라서, 법원은 영화나 비디오물 등의 음란성 여부를 판단하는 과정에서 영상물등급위원회의 등급분류를 참작사유로 삼을 수는 있겠지만, 영상물등급위원회에서 18세 관람가로 등급분류하였다는 사실만으로 그 영화나 비디오물 등의 음란성이 당연히 부정된다거나 영상물등급위원회의 판단에 법원

이 기속된다고 볼 수는 없다. 또한 영상물등급위원회로부터 18세 관람가로 등급분류받은 비디오물을 편집·변경함이 없이 그대로 옮겨 제작한 동영상은 정보통신망을 통하여 제공한 사안에서, 정보통신망을 통하여 제공한다는 시청환경 때문에 보다 엄격한 기준으로 음란 여부를 판단할 것은 아니라고 하였다.

이처럼 대법원의 판결(2011도16580)의 경우, 영등위의 등급분류 심의를 거친 것으로 남녀 간의 정사 등을 중심으로 하고 남녀 성기의 직접적, 노골적 노출 없이 성관계를 보여주는 것은 「정보통신망법」상 음란물로 보기 어렵지만, 미성년자와의 성행위, 강간 등을 저속하고 노골적으로 묘사하는 것은 음란물로 보아야 한다고 판시하였다. 또한 오프라인 매체물에 담겨 있을 경우 음란물이 아니지만, 그 표현물이 온라인으로 유통될 경우(비디오물의 내용을 편집·변경함이 없이 그대로 옮겨 동영상으로 제작하여, 온라인으로 제공하는 행위) 아동·청소년을 유해한 환경에 처하게 할 위험성이 상대적으로 클 수 있기에 엄격한 성인인증 절차를 마련하는 방안 등이 필요할 것이다.

판례 ⑤ <제팬 스쿨 걸> 동영상의 아동음란물 여부

공소사실을 보면, 피고인은 2012년(8. 26.~9. 22.)까지 부산 소재 자신의 영어교습소 사무실에서 쿠파일 사이트에 회원가입하여 교복을 입은 여학생이 성교하는 행위의 동영상 파일 <제팬 스쿨 걸>을 공유(업로드)하여 다른 회원들에게 전시·배포하였다. 1심, 2심의 판단은 교복을 입고 학생으로 연출된 사람이 성행위를 하는 것을 내용으로 한 동영상이므로, 아동·청소년으로 인식될 수 있는 사람이 등장하는 아동·청소년이용음란물에 해당한다고 보았고 해당 인물이 실제 성인이라 해도 달리 볼 수 없다는 이유로 유죄를 선고하였다. 그러나 대법원은 명백하게 아동·청소년으로 인식될 수 있는 사람을

의미한다고 해석하여 교복으로 보이는 옷을 입은 여성이 아동·청소년으로 단정하기는 어렵다고 판단하였다(2013도12607).

아동음란물 관련하여 규정이 모호하여 판검사의 자의적 판단이 개입할 여지가 크다. 즉 「아동청소년의 성보호에 관한 법률(약칭 청소년성보호법)」 제2조5항은 아동·청소년이음란물을 “아동·청소년 또는 아동·청소년으로 인식될 수 있는 사람이나 표현물이 등장하는 것”으로 정의하고 있다. 단순히 미성년자가 출연하는 것만이 아닌, 미성년자로 ‘보이는’ 연기자가 나와도 단속 대상이 된다. 성인 연기자 아오이 소리가 교복을 입고 출연한 동영상도 원칙상 단속 대상이다. 동법 제8조5항의 ‘단순소지 처벌조항’에 대하여 “비디오테이프나 잡지 형태가 아닌, 다운로드 받은 아동음란물 소지” 개념은 애매하다. 다운로드 받은 사람이 ‘제목 보고 아동음란물인지 몰랐으나 내용 확인 뒤 곧바로 지웠다.’거나 ‘받아놓고 보지 않아 아동물인지 확인 못 했다.’고 하면 재판부가 어떻게 판단할지 모호하다(『머니투데이』, 2012. 9. 10.).

3. 음란물 유포 및 처벌

인터넷을 통해 포르노그래피, 타인의 신체 촬영물, 성적 수치심 유발 글 또는 사진 등을 유포하는 경우 음란물 유포로 처벌된다. 이처럼 우리나라에서는 온라인에 음란물을 게시할 경우 「민법」, 또는 특별법에 의해 민·형사상 책임을 진다. 또한 사이버공간은 기본적으로 통신매체로서의 성격도 가지고 있으므로 「전기통신기본법」, 「전기통신사업법」, 「정보통신망법」, 「통신비밀보호법」 등의 법적 규제를 받고 있다. 사이버상 음란물을 규정한 특별법으로 「정보통신망법」, 「성폭력범죄의 처벌 등에 관한 특례법(약칭 성폭력처벌

법)」, 「청소년성보호법」 등의 규제를 받는다.

1) 포르노그래피의 유포

포르노그래피는 일반적으로 폭력적이고 잔인하며 어두운 분위기 아래 생식기에 얽힌 사건들을 기계적으로 반복·구성하는 음란물의 일종을 말한다(대법원 1997. 12. 26. 선고, 97누11287 판결). 포르노그래피는 「정보통신망법」의 불법정보에 해당되어 유통이 금지되고 있다. 누구든지 음란한 부호·문언·음향·화상 또는 영상을 배포·판매·임대하거나 공공연하게 전시하는 내용을 유통해서는 안 된다(「정보통신망법」 제44조의7제1항제1호). 처벌기준의 경우 이를 위반하여 음란한 부호·문언·음향·화상 또는 영상을 배포·판매·임대하거나 공공연하게 전시한 자는 1년 이하의 징역 또는 1천만 원 이하의 벌금에 처해진다(「정보통신망법」 제74조제1항제2호).

「형법」상 용어인 ‘음란’ 대신에 ‘포르노그래피’라는 용어를 사용하고 ‘하드코어’와 ‘소프트코어’로 구분하여 규제하자는 주장도 있다. 가령 ‘하드코어 포르노그래피’로 폭력적인 성표현물, 성에 대하여 일반인의 보편적 가치관에 직접적으로 배치되는 성표현물(수간, 근친상간, 혼음 등), 비폭력적이지만 인간의 지위를 하락시키고 품위를 손상하며 여성의 남성에 대한 종속을 묘사한 성표현물인 경우 전면적으로 금지하자는 주장이다. 한편 ‘소프트코어 포르노그래피’는 성기의 노출이 없는 비폭력적·비품위 손상적 성표현물, 누드, 성행위 또는 성행위와 직간접적으로 관련된 성기노출이 포함된 비폭력적·비품위 손상적 성표현물 등을 사례로 들 수 있다.

하드코어 포르노그래피는 음란물로 「형법」상 금지되는 표현물이며, 소프트코어 포르노그래피는 성인물로서 성인에게는 허용되지만 청소년과 동의하지 않는 성인에게는 그 유통이 금지되도록 관리하는 형식을 모색하자는 의견이다.

2) 타인의 신체 촬영물 유포

카메라 그 밖의 이와 유사한 기능을 갖춘 기계장치를 이용해 성적 욕망 또는 수치심을 유발할 수 있는 타인의 신체를 그 의사에 반해 촬영하는 행위는 「성폭력처벌법」에서 처벌하고 있다. ‘성적 욕망 또는 수치심을 유발할 수 있는 다른 사람의 신체’의 해당 여부는 ‘성적 욕망 또는 수치심을 유발할 수 있는 다른 사람의 신체’에 해당하는지 여부는 객관적으로 피해자와 같은 성별, 연령대의 일반적이고도 평균적인 사람들의 입장에서 성적 욕망 또는 수치심을 유발할 수 있는 신체에 해당되는지 여부를 고려한다. 아울러, 해당 피해자의 옷차림, 노출의 정도 등은 물론, 촬영자의 의도와 촬영에 이르게 된 경위, 촬영장소와 촬영 각도 및 촬영 거리, 촬영된 원판의 이미지, 특정 신체 부위의 부각 여부 등을 종합적으로 고려해 구체적·개별적·상대적으로 결정해야 한다(대법원 2014. 7. 24, 선고, 2014도6309 판결). 처벌기준의 경우 카메라 그 밖의 이와 유사한 기능을 갖춘 기계장치를 이용해 성적 욕망 또는 수치심을 유발할 수 있는 타인의 신체를 그 의사에 반해 촬영하거나 그 촬영물을 반포·판매·임대·제공 또는 공공연하게 전시·상영한 사람은 5년 이하의 징역 또는 1천만 원 이하의 벌금에 처해진다(「성폭력처벌법」 제14조제1항).

촬영 당시에는 촬영대상자의 의사에 반하지 않는 경우에도 사후에 그 의사에 반해 촬영물을 반포·판매·임대·제공 또는 공공연하게 전시·상영한 사람은 3년 이하의 징역 또는 500만 원 이하의 벌금에 처해진다(「성폭력처벌법」 제14조제2항). 또한 영리를 목적으로 촬영물을 정보통신망을 이용해 유포한 자는 7년 이하의 징역 또는 3천만 원 이하의 벌금에 처해진다(「성폭력처벌법」 제14조제3항).

3) 성적 수치심 유발 글, 사진 등의 유포

자기 또는 다른 사람의 성적 욕망을 유발하려는 목적으로 성적 수치심이나 혐오감을 일으키는 글, 그림, 영상 등을 상대방에게 전달하는 행위는 「성폭력처벌법」에서 처벌하고 있다. 처벌기준으로 자기 또는 다른 사람의 성적 욕망을 유발하거나 만족시킬 목적으로 전화·우편·컴퓨터나 그 밖의 통신매체를 통해 성적 수치심이나 혐오감을 일으키는 말이나 음향, 글이나 도화, 영상 또는 물건을 상대방에게 도달하게 한 사람은 2년 이하의 징역 또는 500만 원 이하의 벌금에 처해진다(「성폭력처벌법」 제13조). 또한 「정보통신망법」에 음란한 부호·문언·음향·화상 또는 영상을 배포·판매·임대하거나 공공연하게 전시한 사람에 1년 이하의 징역 또는 1천만 원 이하의 벌금에 처하는 규정이 있다(「정보통신망법」 제74조제1항제2호).

4) 아동음란물 및 가상아동포르노 관련

(1) 개념

「청소년성보호법」 제2조제5호 규정에서 아동·청소년 이용음란물이란 “아동·청소년 또는 아동·청소년으로 명백하게 인식될 수 있는 사람이나 표현물이 등장해 다음의 행위를 하거나 그 밖의 성적 행위를 하는 내용을 표현하는 것으로서 필름·비디오물·게임물 또는 컴퓨터나 그 밖의 통신매체를 통한 화상·영상 등의 형태로 된 것을 말한다.”고 적시되어 있다. 예를 들면 성교 행위, 구강·항문 등 신체의 일부나 도구를 이용한 유사성교 행위, 신체의 전부 또는 일부를 접촉·노출하는 행위로서 일반인의 성적 수치심이나 혐오감을 일으키는 행위, 자위행위 등이다. 처벌기준으로 영리를 목적으로 아동·청소년이용음란물을 판매·대여·배포·제공하거나 이를 목적으로 소지·운반하거나 공연히 전시 또는 상영한 자는 10년 이하의 징역에 처해진다(「청소년성보호법」 제11조제2항). 아동·청소년이용음란물을 배포·제공하거나 공연히 전시 또는 상영한 자는 7년 이하의 징역 또는 5천만 원 이하의 벌금에 처

해진다(「청소년성보호법」 제11조제3항). 아동·청소년 이용음란물임을 알면서 이를 소지한 사람은 1년 이하의 징역 또는 2천만 원 이하의 벌금에 처해지므로(「청소년성보호법」 제11조제5항), 소지를 하고 있는지 여부가 중요하다. 아동포르노란 음란물보다 광의의 개념인 포르노에 통상 18세 미만 아동을 등장시켜 제작된 포르노물을 지칭한다(ICMEC, 2006). 아동포르노는 표현된 성적 행위 자체의 음란성 여부와는 무관하게 신체적, 정신적 발달단계에서 취약한 아동에게 성적, 음란한 행위를 한다는 측면에서 그 자체를 성폭력으로 볼 수 있기에(김용화, 2010) 단순한 포르노가 아닌 음란물과 같은 범주에 포함하게 된다.

다만 보호법의 측면에서 ‘음란물죄’가 건전한 성풍속 내지, 성도덕의 보호에 있다면, ‘아동·청소년이용음란물죄’는 성적 학대, 성적 착취로부터 아동·청소년을 보호하는 데 있다. 즉 음란물 제작과정에서 아동·청소년에 대한 직접적 신체적·정신적·성적 학대 및 성적 착취를 방지하기 위한 목적이 있다.

애너먼·길레스피·스탈(Eneman, Gillespie, & Stahl, 2009)은 가상아동포르노에 대하여 아동을 이용한 성적 묘사로 컴퓨터 생성 이미지, 그림, 회화, 만화 등 실사(實寫)이미지를 제외한 광범위한 표현방식을 아우르는 것으로 개념 정의한다. 실재하는 아동의 실사 이미지를 직접적으로 이용한 제작물을 실제아동포르노로, 그 외 모든 형태의 아동포르노를 가상아동포르노로 범주한다. 따라서 실재하는 아동의 사진을 컴퓨터로 조작하여 변형된 이미지로 만든 의사 또는 가상사진은 그 변형 정도에 따라 실제아동포르노(실제아동이 식별 가능한 경우) 또는 가상아동포르노(실제아동의 식별이 불가능한 경우)의 범주에 포함할 수 있을 것이다(이향선, 2013).

(2) 가상아동포르노 찬반 논쟁

가상아동포르노 규제의 필요성을 주장하는 논거는 다음과 같다. 첫째, 가상아동포르노 역시 실제 아동포

르노와 같이 아동에 대한 성적 학대를 유발할 수 있다는 것이다. 둘째, 가상아동포르노는 그를 접하는 아동에게 유해하다. 셋째, 가상아동포르노는 아동을 성적 유희 대상으로 삼는다는 그 자체로 음란물로서 기존 법 논리만으로도 규제할 수 있다는 주장이다(김용화, 2010, 전형미, 2006).

가상아동포르노의 법적 통제를 반대하는 주장은 다음과 같다. 첫째, 가상아동포르노가 궁극적으로 아동에 대한 성학대 등 불법행위를 고무하게 될 가능성이 있다 하더라도 해악에 대한 명백한 증거 없이 가능성에 대한 예측만으로 표현의 자유를 제한할 수는 없다는 것이다. 즉 가상아동포르노를 음란물에 포함시킬 경우 적용범위가 광범위하여 표현의 자유를 침해할 우려(특히 만화, 애니메이션, AI생산물 등)가 있다. 둘째, 컴퓨터합성과 같이 쉽고 저렴한 방식으로 생산될 수 있는 가상아동포르노가 실제 아동포르노에 대한 수요를 대체하여 오히려 아동피해를 줄이는 데 기여할 수 있다는 주장이다(Cisneros, 2002). 그러나 아동에 대한 성적 학대를 감소시킨다는 증거가 없다는 반론이 있다. 셋째, 가상아동포르노와 성적 학대, 성적 착취로부터 아동·청소년보호라는 규제의 법익 상호간의 관련성이 불명확하다. 왜냐하면 가상아동포르노에서 아동·청소년이 실제로 출현하거나 등장하지 않아서 아동 내지 청소년에 대한 직접적 피해가 발생하지 않기 때문이다. 아동·청소년이용음란물은 아동·청소년이 실제 출현, 등장하여 아동·청소년이 성적 행위에 관여하는 것을 묘사하는 것을 의미한다. 가상아동포르노를 제외할 경우 수요통제 취지를 살릴 수 없는 문제가 있지만 음란성이 인정될 경우 음란물죄로 규율 가능할 것이다(황성기, 2017).

가상아동포르노 관련 이슈로는 아동의 연령규정(19세 미만으로 할 경우 가별성의 범위가 넓어져 과도한 규제로 작용할 수 있는 측면 등), 범주(가령 성인이 교복을 입고 어린 소녀 행세, 어린 성우의 음성으로 더빙한 애니메이션 캐릭터를 아동으로 인식될 수 있는 표

현물로 볼 수 있는지 여부), 표현매체의 범주, 소지죄 적용 여부 등이 있다. 가상아동음란물 관련 표현물은 만화, 애니메이션, 동영상, AI제작물 등 가상의 청소년 이 등장하는 표현물이고, 다른 유형은 외양은 청소년 처럼 보이지만 실제로는 성인인 사람을 출연시켜 이 용자가 청소년으로 오인하게 만든 표현물이다. 관련하여 현행 정보법상의 아동·청소년이용음란물죄의 정의는 “아동·청소년으로 명백하게 인식될 수 있는 사람 이나 표현물이 등장하여”라는 요건을 채택하여 가상 아동포르노도 포함하는 것으로 보인다.

(3) 사례: 아동 음란물 소지 해당 여부

아래 사례를 통해 아동음란물 소지 해당 여부를 확인하면 다음과 같다(경찰청 브리핑, 「아동음란물 단속 관련 설명자료」 참조).

사례 ① 아동음란물 소지의 판단기준으로 인터넷에서 아동음란물을 다운로드 받았다가 삭제한 경우에도 소지에 해당하는지?

해당한다. 음란물을 다운로드 받은 순간에 소지죄는 성립한다(대법원 1999. 9. 3. 선고, 99도2317 판결 참조).

사례 ② 아동음란물인지 모르고 다운받았다가 바로 삭제한 경우도 처벌대상인지?

아니다. “재밌는 자료” 또는 “좋은 자료”라는 이름으로 되어 있어 다운로드 받았다가 아동음란물임을 확인한 후 바로 삭제했다면 이는 소지 고의가 없다고 판단되어 처벌받지 않는다.

사례 ③ 웹사이트에 게시된 아동음란물 사진이나 동영상을 실시간으로 본 경우도 소지한 것으로 처벌받는지?

아니다. 단순히 보기만 한 경우는 소지행위가 되지 않는다. 다만, 게시하는 방식에 따라 해당 사진이나

동영상이 컴퓨터에 저장되면서 시청 가능한 경우는 소지행위에 해당되어 처벌받을 수 있다.

(4) 아동포르노 관련 판결

가상아동포르노 관련하여 2014년 <재팬 스쿨 걸> 동영상 판결(2013도12607)에서 1심, 2심은 아동·청소년이용음란물에 해당한다고 보아 유죄를 선고하였으나, 대법원은 명백하게 아동·청소년으로 인식될 수 있는 사람을 의미한다고 해석, 교복으로 보이는 옷을 입은 여성이 아동·청소년으로 단정하기는 어렵다고 판단하였다.

아울러 2015년 헌법재판소는 현행 정보법상 아동·청소년이용음란물 개념에 대해 죄형법정주의상의 명확성원칙, 과잉금지원칙에 반하지 않는다는 합헌결정(2013헌가17)을 내렸지만 논란이 있다.

4. 온라인에서의 음란물 유통 창구

1) 음란물 게시 사이트

남녀의 성기 등 성적부위 또는 성행위를 구체적이고 노골적으로 묘사하는 내용의 정보 등 일반인의 성욕을 자극하여 성적 흥분을 유발하고 정상적인 성적수치심을 해하여 성적 도의관념에 반하는 음란정보를 제공하는 사이트가 대부분이다.

2) 파일공유 사이트

파일공유 사이트(웹하드 등)는 인터넷 이용자들이 개인 컴퓨터에 있는 파일들을 올리고 내리면서 공유할 수 있도록 하는 서비스로서 일부 이용자들은 해당 사이트를 대용량의 음란정보를 신속하게 유포하는 경로로 악용하고 있다. 「전기통신사업법」에 따라, 웹하



드 등 특수유형부가통신사업자는 불법 음란정보의 유통방지를 위한 기술적 조치 등의 의무가 부과된다.

3) 성매매 알선 사이트

「성매매알선 등 행위의 처벌에 관한 법률(약칭 성매매처벌법)」에 따라 성매매, 성매매 알선 정보 및 성매매 업소 광고 행위는 금지되어 있다. 주요 성매매 정보로는 성매매가 이루어지는 유흥업소 등을 광고하는 유흥업소 정보 제공 사이트와 성적 행위 등이 이루어지는 불건전 만남을 알선하는 조건만남 사이트 등이 있다.

4) SNS, 모바일 애플리케이션

트위터, 페이스북 등 SNS를 통한 음란·성매매 정보가 유통되기도 한다. 아울러 일반에게 공개되어 유통되는 랜덤채팅(사용자들이 접속과 동시에 이미 접속해 있는 다른 사용자와 무작위로 1:1로 대화를 시도할 수 있게 해주는 앱이다.) 애플리케이션을 통하여 음란·성매매 정보가 유입되기도 한다(『방송통신심의연

감』, 2022). 랜덤채팅이 성매매와 아동청소년이용 음란물의 제작·유통창구로 악용된다는 지적이 있다. 특히 2015년 3월 랜덤채팅을 통해 조건만남에 동원된 14세 가출 청소년이 모텔에서 성구매자에게 살해되는 사건이 발생하였고 랜덤채팅의 부작용은 사회문제로 회자되었다(박광선, 2016).

5. 온라인에서의 섹스팅과 청소년 보호

섹스팅이란 성(sex)이라는 단어와 문자를 주고받는다는 texting을 결합한 용어이다. 즉 휴대폰 혹은 디지털 기기를 이용하여 누드사진 혹은 여성의 상반신이 노출된 사진은 물론 자위행위, 성관계를 보여주는 영상, 실제 자신의 얼굴을 제외한 신체부위를 찍어 상대방과 주고받는 행위를 지칭한다. 스마트폰의 대중적 사용과 더불어 청소년의 섹스팅이 증가하여 미국, 호주 등에서 문제가 되었으며 국내의 경우 랜덤채팅의 폐해 역시 섹스팅에 해당한다(박광선, 2016).

섹스팅이 청소년의 건강한 성 정체성 탐색과 성행동 발달에 긍정적 영향을 미칠 수 있고(Judge, 2012), 청소년의 안전한 성생활 등 보건문제에 대한 토론과 정보공유를 통한 지식습득 창구의 역할을 하는(Temple JR외, 2012) 등 서구 연구자를 중심으로 섹스팅의 긍정적 측면이 제안되기도 했다(곽민정, 2015). 그러나 서구의 역사, 개방적 성문화와 달리 한국의 경우 유교문화 전통과 역사, 자녀들의 성(性)적 노출에 대한 학부모들의 부정적 인식, 공부를 중시하는 교육환경 등이 다를 수 있다. 또한 랜덤채팅, 스마트폰에 내장된 고성능 카메라 등 스마트폰 앱의 발달로 아동청소년들이 자신의 신체적 노출을 은밀하게 생산하고 교환하는 일이 점증되고 있으며 이에 대한 법적 단속은 어려워지고 있어서, 청소년의 성 상품화 역시 더욱 가속될 것으로 전망된다(성윤숙·손병덕, 2014).

상기한 음란물 게시 사이트, 파일공유 사이트, 성매

매 알선 사이트, SNS, 모바일 애플리케이션, 랜덤채팅, 섹스팅 등 음란물, 음란대화, 음란사진 교환 등 온라인상에 청소년에게 유해한 환경이 전개되고 있어 대책 마련이 필요하다.

6. 유튜브 및 온라인에서의 선정·유해정보

1) 온라인 선정성 광고 실태

온라인에서 광고 선정성과 관련하여 한국인터넷광고재단 따르면 중·고등학교에 다니는 청소년 200명을 대상으로 설문 조사한 결과, 이 중 94.5%가 인터넷을 이용하면서 선정성 광고를 접한 것으로 나타났다. 이번 조사는 인터넷 주요 포털, SNS, 인터넷 신문 155곳 등의 선정성 광고 노출 여부를 모니터링했다. 선정적인 인터넷 광고 302건 중에는 신체를 노출하거나 자극적인 이미지를 다룬 것이 51.9%로 가장 많았다. 성적 언어 및 묘사(17.5%), 성매매 홍보(14.9%) 등이 뒤를 이었다(『연합뉴스』, 2016. 9. 7.).

온라인상에서 선정적 광고는 여성의 과다 노출이나 성행위를 연상케 하는 플래시 배너나 사진을 이용한 것과, 성욕을 자극하거나 미풍양속을 해치는 천박하고 퇴폐적인 표현의 제목이 주요 사례이다. 「女아나 운서 6억 받고 문란 행위」, 「49억 받고 탑 여배우 S 양과 하룻밤 충격」, 「대기업 여비서 3억 받고 화장과 밤마다」 등 특정 직업을 비하하는 내용도 있다. 미성년자들도 볼 수 있는 ‘맛보기’ 화면으로 유인하는 음란만화·소설도 빼놓을 수 없다. (중략) 한국신문윤리위원회 2017년 10월 제913차 회의에서 외설 정도가 심한 「형수」라는 제목의 웹툰 광고를 게재한 코리아헤럴드 등 3개사가 ‘경고’ 조치를 받았다. 신문윤리위의 지속적인 적발에도 이 같은 광고들이 좀처럼 근절되지 않는 이유는 상당수 웹사이트 광고는 네트워크사(매체의 광고면을 위임받아 광고주에게 판매하는 중개업

체)에게 제작과 영업을 일임하는 토크방식을 취하고 있기 때문이다. 비용은 적게 들이면서 최대한 광고효과를 보려고 선정적 이미지나 문구를 사용하고 있다는 것이다(『신문윤리』, 2017. 10.).

서울YWCA가 뽑은 유튜브 성차별 광고 32건 중 11건이 성적 대상화 유형이었고 모두 게임·어플리케이션 광고였다. 이처럼 유튜브 광고의 경우 여성의 몸을 성적으로 부각하는 선정성이 심각했다. 예를 들면 『팬텀시타: 극실사 미녀 게임』 광고의 경우 여성의 가슴 위에 음식을 올려놓고 이를 젓가락으로 가리키는 장면이 나온다. 게임 『염왕이 뿔났다』 광고의 경우 여성 캐릭터들은 몸에 딱 붙는 옷을 입고 가슴과 엉덩이를 부각하는 포즈를 취하거나 신체 대부분이 노출되는 비키니를 입고 있다. 노골적인 성적대상화 광고 중엔 12세 이상 이용가 게임도 있다. 게임 『보스레이브(think fly)』는 전투 게임이지만 전투와 무관하게 노출이 심한 의상을 입은 여성이 광고에 나온다. 여성 캐릭터들은 엉덩이를 드러나는 의상을 착용하거나 침대 위에 속옷만 입은 채 옆으로 누워 있다(『미디어오늘』, 2019. 12. 18.).

여성을 성적 대상화하거나 혐오하는 시각이 담긴 광고로 불쾌함을 느끼는 사람들도 많다. 일부 모바일 게임 광고나 데이트 앱 광고는 여성 캐릭터의 옷을 벗기거나 레벨이 올라가면 여성을 마음대로 조종할 수 있다는 등의 내용을 여과 없이 보여주고 있다(『한겨레』, 2021. 8. 16.).

상기의 내용처럼 인터넷 신문, 주요 포털, SNS, 웹툰, 유튜브 등 온라인상의 다양한 매체의 광고에서 선정적인 광고들이 청소년의 정서발달에 유해성을 끼치고 있다고 학부모들은 지적한다. 한국인터넷광고재단은 「정보통신에 관한 심의규정」 등에 선정성을 심의하는 기준이 있지만 포괄적이고 모호해 실효성이 부족하여 구체적 기준 마련이 필요하며, 선정성 광고와 관련하여 현행 법률은 부처별로 산재되어 재정비가 필요하고, 사업자 자율 규제 강화 및 정부의 종합대책 마

련을 주장하였다.

유튜브에서 노출되는 유해한 광고 규제와 관련하여 방송사는 전파라는 공공재를 사용하기에 방송법의 규제를 받지만, 유튜브 광고는 「정보통신망법」상 규제를 받고 있으며 더구나 해외 사업자이기 때문에 규제가 어려운 현실이다.

2) 온라인 광고 규제 관련

온라인 신문 내에서의 선정성이 있는 배너광고, 텍스트 광고, 이미지 광고물의 경우 학부모들이나 우리나라 국민들의 정서, 보편적 감정으로 보면 유해하다고 생각할 수 있다. 다만 법적 규제나 수위 측면에서 성기노출·성적 행위를 노골적으로 묘사하거나 성기에 관한 비속어를 사용하여 성행위를 구체적으로 묘사한다면 음란물(정보통신에 관한 심의규정 제8조)로 판단할 여지가 있고, 음란한 자태를 지나치게 묘사(가슴

·둔부 노출 등), 성행위와 관련하여 그 방법 등을 지나치게 묘사한다면 청소년유해매체물 결정(「청소년 보호법」 제9조, 「청소년 보호법 시행령」 제9조 등)할 가능성이 높다. 청소년유해매체물이란, 「청소년 보호법」에 따라 청소년보호위원회 등 각 심의기관이 청소년에게 유해한 것으로 결정하여 여성가족부장관이 고시한 매체물을 의미한다(인터넷상의 청소년유해매체물은 방통위법에 따라 내용규제기관에서 심의). 청소년유해매체물로 결정된 인터넷사이트는 「정보통신망법」 제42조의2에 따라 온라인상에서 광고 금지(광고를 위해서는 성인 확인 필요), 위반 시 같은 법 제73조(벌칙)에 따라 2년 이하의 징역 또는 2천만 원 이하의 벌금에 해당된다.

그러나 인터넷신문의 광고 심의는 음란 등 불법사항을 규제하기 위한 것으로, 불법이 아닌 선정성에 대한 법적 규제는 어려운 부분이 있다. 이에 따라 광고와 연결된 사이트의 불법성을 심의하여 조치하고 있다. 또

〈표 1〉 인터넷광고 관련 법률

소관부처	법률	규제 내용
공정거래위원회	표시·광고의 공정화에 관한 법률	- 부당한 표시·광고 시정조치(제7조) - 임시중지명령(제8조)
문화체육관광부	신문 등 진흥 법률	인터넷신문 결격사유 발생 시 등록취소(제22조)
방송통신위원회	정보통신망법	- 청소년유해매체물 광고금지(제42조의2) - 청소년보호책임자 지정의무(제42조의3)
여성 가족부	청소년 보호법	- 청소년유해매체물 심의 결정(제7조) - 심의기준(제9조) 및 벌칙(2년·2천만 원)(제59조) - 유해매체물의 자율규제(법률 제11조, 시행령 제10조)
보건 복지부 식품의약품 안전처	의료법	- 의료광고 심의(제57조) - 광고규정 미이행에 따른 시정명령(제63조)
	약사법	의약품 광고 심의(제68조의2)
	의료기기법	- 의료기기 광고금지, 광고자율심의(제24조, 제25조) - 광고위반에 따른 허가취소·업무정지(제36조)
	기타	그밖에 업종별 개별법에 따름

한 인터넷신문의 유해성 광고는 선정적인 사진·문구를 게재하고 있지만 청소년유해매체물로 지정할 수 있는 수준에 미치지 않는 광고가 많은 편이기에 결정 가능성이 낮다. 온라인 광고를 청소년유해매체물로 지정하더라도, 광고 종료 후 새로운 광고가 게재되는 등 광고의 순환이 매우 빠르고 단기간 내 변동성이 크기에 최소 1~2개월에 걸친 사후심의를 통한 청소년유해매체물 지정·관리는 실효성이 미미하다. 즉, 온라인 광고의 빠른 회전과 비고정적 게시위치 등으로 인한 광고 '특정'의 어려움이 있고 유사한 정도의 선정성을 지닌 '기사' 등 다른 정보와의 형평성 문제가 발생하여 광고심의 등을 규정한 개별법에 따른 규제도 필요하겠지만 업계 자율규제 등을 통해 인터넷신문 광고에 대한 자정 노력이 보다 중요한 요소라고 할 수 있다.

인터넷광고 관련 규제기관과 법률은 상기 <표 1>을 참고하면 된다. 법규로서 최소한의 기준을 제시하여 불법성 여부를 판단하고 법적 제재를 가하는 방식으로, 표시·광고법 및 개별법 등에 따라 규제한다. 다만 제품 또는 서비스별로 개별법규가 있어, 인터넷광고

사전심의의 사각지대가 존재하고 불법광고에 대한 실질적 제재가 미흡한 실정이다.

인터넷광고 자율규제 관련하여 업체 자체기준에 따라 신속하게 선정적 광고 문제를 해결할 수 있다는 점에서 법적 규제보다는 사업자의 자율규제의 실효성이 보다 높다. 그러나 인터넷신문 광고시장 주요 주체들이 자율규제 참여율이 높지 않은 편이고, 자율규제의 중요성을 인식하면서도 자체적 지원은 부족하여 활성화 위한 여건이 미흡한 편이다. 사전심의 단체의 내부 자체 인력 부족으로 자체심의 내용대로 광고가 제대로 집행되고 있는지 별도의 모니터링을 하기 어려운 편이며, 신고·제보 및 자체 모니터링을 통한 불법광고 사후심의가 미흡한 점이 있다.

3) 인터넷신문의 광고 문제점에 대한 대응방안

(1) 불법광고 제재 강화

불법·유해 광고에 대한 모니터링 및 심의를 강화할 수 있으며 고의적이고 상습적인 인터넷신문사에 대한

<표 2> 인터넷광고 자율규제 관련

구분	단체명	업체 및 자율규제 내용
인터넷신문	인터넷신문위원회	- 스포츠서울닷컴 등 인터넷신문 - 인터넷신문 광고 자율심의 실시 (회원사 광고지면 조사 모니터링 등 개선안 이행촉구)
	한국온라인신문협회	- 조인스닷컴, 디지털조선일보 등 종이신문 기반 인터넷신문 - 자체 규칙 마련·운영 - 협회 차원의 광고 모니터링 및 심의 개선 필요
포털	한국인터넷자율정책기구(KISO)	- 회원사는 네이버, 다음 등이 참여 - 법정 심의대상 여부가 모호한 영세사업자 등의 인터넷광고 심의 (효소식품, 리프팅제품, 다이어트음료 등)
	NAVER, 다음카카오 등 개별 포털	광고집행가이드 및 심의정책에 따라 필터링 및 신고제도 운영
광고사업자단체	온라인광고협회	- 다음카카오 등 매체사, 렵사 등 - 인터넷광고 관련 분쟁조정 - 인터넷신문위원회와 함께 인터넷신문광고 자율규약 참여

제재를 강화하는 방안이 가능하다. 인터넷신문 결격 사유 발생 시, 「신문 등의 진흥에 관한 법률」에 근거하여 발행정지 및 등록취소(제22조), 과징금 부과(제27조) 등의 제재사항이 마련되어 있다.

(2) 사전심의 충실성 제고

인터넷신문 광고의 선정성 심의 관련하여 사전심의 기준이 없는 곳에 심의 가이드라인 제공(대한치과의사협회, 대한한의사협회, 한국식품산업협회 등)하고, 누구든지 심의필번호 확인을 통해 불법광고를 확인할 수 있는 절차를 마련하며, 복지부나 식약처 등 부처 차원(또는 제3의 단체)의 모니터링 강화가 필요하고 사전심의 회피에 대한 제재조치 마련을 할 수 있다.

(3) 사업체의 자율규제 여건 마련

온라인 신문 업체 자체적인 자율규제 근거와 책임 강화, 교육·지원 활성화, 자율규제 인증마크의 도입·시행 지원 등이 필요하다. 온라인 신문 교육 관련하여 언론진흥재단 등이 역할을 할 수 있다.

상기 내용처럼 종합적인 조치사항과 더불어, ‘인터넷신문사’의 적극적인 자정노력이 있어야 ‘실효성’을 가질 수 있다.

7. 1인 인터넷 직장 방송과 아동청소년

사례 ①

미성년자인 여성청소년을 출연시켜 50만 원을 주고 성관계하는 장면을 인터넷으로 생방송한 20대 BJ(인터넷방송 진행자) 2명이 불구속 입건되었다. 이들은 2015년 11월 17일 새벽 4시쯤 서울 강남구 역삼동의 원룸에서 미성년자인 A(18) 양과 2대 1로 성행위를 하는 장면을 20여 분간 인터넷 개인 방송을 통해 방영하였다. 이들은 당일 자정께 해당

사이트에서 성행위 방송을 한다는 내용의 광고를 한 뒤 자신에게 유료 아이템을 전송한 380여 명에게만 방송을 볼 수 있게 하는 방식으로 700여만 원의 수익을 챙긴 것으로 드러났으며, 이들은 출연 대가로 A양에게 50만 원을 제공한 것으로 경찰 조사 결과 드러났다(『서울신문』, 2015. 12. 30.).

사례 ②

2023년 9월 26일 아프리카TV 파트너 BJ인 ○훈이는 펜션에서 생방송으로 술 먹방을 진행하다 카메라 바로 앞에서 중요 신체부위를 드러내고 소변을 보는 장면 등(성기 노출, 성행위를 묘사한 음란 행위)을 송출하여 회사로부터 6개월 방송 정지 처분을 받았다(『위키트리』, 2023. 9. 26.).

사례 ③

여행 유튜브 채널을 운영하는 A 씨는 2023년 2~3월 태국 유흥주점을 방문해 현지 여성들과 유사 성행위 등을 하는 모습을 유튜브로 송출하여 1,130만 원의 수익을 얻었다. 문제의 영상들에는 연령 제한이 걸려 있지 않아 미성년자도 시청할 수 있었다. 해당 사건을 담당한 수원지법 형사11단독은 「정보통신망법」상 음란물 유포 혐의를 받고 있는 A 씨에게 징역 6개월에 집행유예 2년을 선고했다. 재판부는 “영상물 의도가 성행위를 묘사하고 있다.”며 “영상물을 올린 것 자체는 음란물에 해당한다.”고 판단했다(『조선비즈』, 2023. 10. 19.).

이처럼 유튜브 아프리카TV, 팍콘TV 등 1인 인터넷 방송에서 성행위방송, 음란방송 등을 송출하거나 별풍선 확보를 위해 길거리 여성들의 신체 부위를 몰래 촬영하는 사례, 일부 여성 BJ들은 음악에 맞춰 선정적인 춤을 추거나 신체 부위를 여과 없이 노출시키기도 한다. 별풍선이나 팍콘 등 BJ들에게 선물을 많이 주는

단골 애청자를 위해서는 팬방이라는 독립된 공간을 만들고 그곳에서 포르노를 방불케 하는 수위의 방송을 하는 등 막장 인터넷성인방송도 사회적 문제로 부각되었다.

따라서 어린이·청소년 보호 강화 차원에서 ▲청소년인 BJ가 음주방송 또는 선정적인 내용의 방송을 하거나, 청소년 유해방송에 손님으로 출연하는 것에 자율규제를 강화해야 한다. ▲어린이·청소년에게 별풍선 등 유료아이템을 지속적으로 유도하거나, 채팅·통화 등을 하면서 연락처 등 개인정보를 임의로 노출하는 것에 대해 적극적으로 방지대책을 마련해야 한다. ▲청소년유해방송이 다시보기 서비스로 제공될 경우 동일한 청소년 접근제한 조치를 적용해야 한다.

8. 유튜브에서의 유해정보

1) 성인광고 노출

유튜브에서 성인광고(선정적인 게임광고 등)가 무분별하게 노출되기도 한다. 과도하게 신체가 노출되거나 성적인 행위를 연상시키는 등 선정적인 광고의 경우, 방송광고이면 「방송법」에 따라서 '방송광고심의에 관한 규정'을 적용한 심의가 가능하다. 그러나 인터넷에서 이루어지는 광고는 법령에서 불법으로 규정되어 있는 정보를 제외하고는 실질적인 규제가 어렵다. 식품은 「식품 등의 표시·광고에 관한 법률」, 의약(의약품)은 「약사법」, 화장품은 「화장품법」, 의료기기는 「의료기기법」을 통해, '미풍양속을 해치거나 외설적인 문서 및 도안을 사용한 광고, 저속하거나 혐오감을 주는 표현을 사용한 광고' 등은 현행법상 금지되어 있다.

그러나 중국산 게임의 선정적 광고는 지속적으로 문제가 제기되고 있어, 등급을 받은 내용과 다른 내용의 게임 광고만 제한하고 있는 현행 「게임산업진흥에 관한 법률」을 개정해서 선정성이 높은 광고를 규제할

수 있는 구체화된 법적 근거를 마련하는 것이 필요해 보인다.

청소년 접근 제한 없이 유통되는 성인용품, 불건전 전화서비스 등 청소년유해매체물에 대한 광고는 「청소년 보호법」상 불법정보로서 「정보통신망법」에 따라 시정을 요구하고 있다. 이처럼 많은 국민이 유튜브를 일상적으로 이용하는 만큼, 어린이·청소년들이 유해한 환경에 노출되지 않도록 하는 정책이 필요하다.

2) 아동·청소년 연상 음란물 및 가상아동포르노 노출

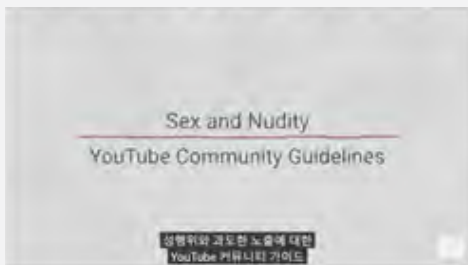
정보통신기술 발전과 더불어 아동포르노물 규제 이슈 중 하나가 소위 아동·청소년 연상 음란물 혹은 가상아동 포르노이다. 이는 실제로 청소년이 등장하지 않는 경우라도 마치 청소년이 등장하는 것처럼 묘사되는 아동 포르노를 말한다(황성기, 2017).

아울러 아동·청소년에 대하여 유해한 정보를 제공하는 유튜버가 나타나고 있다. 애니메이션 캐릭터를 이용한 선정적인 버튜버(Virtual Youtuber)가 그 사례이다. 버츄얼 유튜버는 유튜버 본인의 외모를 드러내지 않고 가상의 캐릭터로 동영상 플랫폼에서 시청자와 상호작용하는 크리에이터를 지칭하는 용어로, 일본에서 유행하기 시작해 최근 한국에도 확산 추세이며 AI 기술 발달로 더욱 확산되고 있다. 일본의 유명 버튜버를 한국어로 번역한 영상을 공유하는 놀이문화로 시작해, 최근에는 한국어로 창작된 캐릭터들도 등장하고 있다. 이때, 아동 캐릭터를 이용한 성적 콘텐츠 제작 또는 아동·청소년 접근제한 조치 없는 성인용 콘텐츠의 무분별한 유통으로 문제가 될 수 있다. 즉, 실제 내용은 성인용이지만 애니메이션과 같이 아동에게 친숙한 가상의 캐릭터가 등장하는 경우, 아동·청소년들의 접근성이 높아질 수 있다는 우려가 있으며, 유튜브 등 플랫폼의 자율규제 및 정부의 청소년 보호 노력이 병행되어야 할 것으로 보인다.

3) 매체의 규제 노력

유튜브에서 청소년 유해 정보(성인인증 실시)의 경우 일반에게 공개되어 유통되기 전 해당 플랫폼 자체적으로 유해정보에 대한 청소년 접근제한 및 관리조치가 이루어져야 할 것이다. '청소년 유해 정보'와 관련하여, 유튜브에서는 「커뮤니티 가이드라인」을 통해 성적인 콘텐츠에 대한 예시와 연령 제한 콘텐츠 등에 대한 예시를 제시하며 연령제한의 경우 성인인증을 거치도록 운영하고 있다.

〈참고〉 유튜브 커뮤니티 가이드(Community Guidelines) 내용(2022년 9월 7일 기준)



유튜브의 성적 및 노출(Sex & Nudity) 콘텐츠 가이드라인 안내 영상(사진: 유튜브 캡처)

▲ 과도한 노출 및 성적인 콘텐츠에 대한 정책(Sex & Nudity)

- 성적 만족을 위한 음란물은 YouTube에서 허용되지 않으며 게시하면 콘텐츠가 삭제되거나 채널이 폐쇄될 수 있다. 페티시즘 관련 콘텐츠를 담은 동영상은 삭제되거나 연령 제한이 적용된다. 폭력적, 노골적, 수치심을 주는 페티시즘 콘텐츠는 YouTube에서 허용되지 않는다.
- 미성년자가 나오는 음란물, 미성년자를 성적으로 착취하는 콘텐츠는 YouTube에서 허용되지 않는다. 아동 성적 학대 이미지가 포함된 콘텐츠 발

견 시 유튜브에서 NCMEC(National Center for Missing and Exploited Children)에 신고하며, NCMEC는 각국의 법 집행 기관과 협력한다.

* 정책위반 콘텐츠 유형

(이 정책은 성행위 장면, 비디오 게임, 음악 등 실제 상황을 담은 콘텐츠, 각색된 콘텐츠, 삽화, 애니메이션 콘텐츠에 적용된다.)

- 성적 만족을 위한 성기, 가슴 또는 엉덩이 묘사(의복 착용 여부 무관)
- 성적 만족을 위한 음란물, 성적 행위 묘사 또는 페티시즘 콘텐츠
- 자위 및 성기, 가슴, 엉덩이 애무 또는 더듬기
- 시청자에게 성적 만족감을 주기 위한 자위 도구 사용
- 성적 만족을 위한 과도한 노출 또는 부분적인 노출
- 강제적 성행위 또는 성폭력, 수간, 근친상간과 같은 강제적 성행위에 관한 모든 광고
- 동의 없이 공유된 이미지 또는 관음증과 같은 원하지 않는 성적 대상화
- 의상 노출 사고 또는 누드 사진 유출
- 성적 만족을 위해 동의 없이 가슴, 엉덩이, 성기에 화면의 초점을 맞춰 확대하거나 강조하는 콘텐츠
- 성적 만족을 목적으로 하며 폭력적이거나 노골적이거나 수치심을 주는 페티시즘 콘텐츠
- 성적 만족을 위해 수집된 콘텐츠
- 미성년자가 관여된 성적인 콘텐츠. YouTube에서의 아동 안전 페이지 참고 필요.

▲ 연령 제한 콘텐츠 유형

- 과도한 노출이나 기타 성적인 콘텐츠가 포함되어 있지만 위에 설명된 내용을 묘사하지 않는 경우 콘텐츠에 연령 제한을 적용할 수 있다. 콘텐츠를

삭제할 것인지 연령 제한을 적용할 것인지 결정할 때 다음 사항을 고려한다. 동영상, 동영상 설명, 댓글, 실시간 스트림, 오디오, 그 외 모든 유튜브 제품 또는 기능에 적용된다.

- 동영상이 가슴, 엉덩이 또는 성기를 주요 대상으로 삼았는지 여부(의복 착용 여부 무관)
- 동영상의 인물 자세가 시청자를 성적으로 자극하려는 의도로 연출되었는지 여부
- 동영상에 노골적인 언어 또는 외설적 표현이 사용되었는지 여부
- 동영상의 인물 동작이 가슴이나 성기 터치, 속옷 노출 등으로 성적 흥분을 유발하는지 여부
- 옷이 통념상 수용할 수 있는 것인지 여부(예: 란제리)
- 선정적인 이미지나 오디오를 흐리게 처리하거나 가리거나 변조했는지 여부
- 선정적인 이미지나 오디오가 콘텐츠에서 노출되는 정도
- 콘텐츠에서 성행위가 관련된 도전에 참여하도록 타인을 초대하는지 여부

▲ 교육 콘텐츠 사례

- 교육, 다큐멘터리, 과학 또는 예술을 주목적으로 하고 내용상 꼭 필요한 경우 성적인 콘텐츠가 허용될 수 있다. 예를 들어, 가슴 노출이 있는 유방암 관련 다큐멘터리는 허용되지만, 성적 만족을 위해 이 다큐멘터리에서 따온 클립을 아무런 정황 설명 없이 게시한 경우는 적절하지 않다. 원주민 공동체, 의료 절차, 출산, 예술 공연, 수유 상황 속에서 맥락과 관계 없는 과도한 노출 장면은 다큐멘터리 예외 기준에 부합하지 않을 수 있다.
- 영화, 오디오 스토리, 음악 또는 비디오 게임과 같은 예술 콘텐츠의 성적인 장면 묘사도 마찬가지이다. 예를 들어 성적인 장면이 나오는 영화의 경우 영화, 감독, 배우의 이름과 같은 세부 정보

를 동영상 콘텐츠와 동영상 설명에 포함한 경우 허용될 수 있다.

- 성인용 콘텐츠 또는 노골적인 폭력이 포함된 교육, 다큐멘터리, 과학, 예술 콘텐츠의 경우 해당 콘텐츠를 YouTube에 계속 게시할지 여부를 판단하기 위해 제3자 기관의 공식 등급을 고려할 수 있다. Google 정책을 준수하지만 일부 시청자에게 적합하지 않은 콘텐츠는 연령 제한이 적용된다. 연령 제한 콘텐츠는 만18세 미만이거나 로그아웃한 사용자에게 표시되지 않는다.

* 허용되지 않는 콘텐츠의 사례

- 성적인 콘텐츠(실제 또는 예술)를 분리하기 위해 음란물이 아닌 영화, 프로그램 또는 그 외 콘텐츠에서 따온 클립
- 더듬기, 키스, 공공 장소에서의 자위, '여성 치마 속 촬영', 관음증, 피해를 주는 노출증 또는 다른 사람을 동의 없이 성적으로 묘사하는 그 외 모든 콘텐츠
- 성적 만족을 위한 성행위, 성적 행동 또는 자위 도구를 묘사하는 콘텐츠
- 성적 만족을 위해 과도한 노출이나 성적인 테마가 담긴 콘텐츠를 모아 편집한 재생목록
- 애무하거나 손으로 더듬는 행위를 포함한 무용수의 성기, 엉덩이, 가슴에 초점을 맞춘 관능적인 댄스
- 강간을 어떤 형식으로든 자극적으로 표현한 콘텐츠 또는 극화한 강간 장면을 모아 편집한 콘텐츠
- 성적 만족을 위해 성적 행위를 음성으로 또는 텍스트로 묘사
- 성적 만족을 위해 체액 또는 배설물(예: 소변)을 보여주는 콘텐츠
- 약물 투여, 식사와 같은 일상적인 상황이나 사물을 성적 만족을 목적으로 이용하는 콘텐츠

- 성적 만족을 위해 개발 또는 수정('변형')되었거나 원하지 않는 성적 대상화에 초점을 맞춘 비디오 게임 콘텐츠

▲ 아동 보호 정책(Child Safety)

- 유튜브는 미성년자(18세 미만)의 정신나 신체적 건강을 위협하는 콘텐츠를 허용하지 않는다.
- 미성년자와 가족을 대상으로 하지만 청소년 시청자에게 적합하지 않은 외설적이거나 음란한 내용, 폭력적 내용, 기타 성인용 주제를 포함하고 있는 콘텐츠는 YouTube에서 허용되지 않는다. 제목, 설명, 태그뿐 아니라 시청자층 설정도 내 콘텐츠를 시청하기에 적합한 시청자층과 일치해야 한다.

* 아동보호 정책 위반 콘텐츠 유형

- 미성년자를 성적 대상화한 콘텐츠: 희극적 의도로 제시된 미성년자의 신체 노출을 포함해 미성년자가 나오는 음란물 및 미성년자를 성적으로 착취하는 콘텐츠이다. 아동 성적 학대 이미지가 포함된 콘텐츠가 발견되면 YouTube에서 NCMEC(National Center for Missing and Exploited Children)에 신고한다.
- 미성년자와 관련된 유해하거나 위험한 행위를 담은 콘텐츠: 미성년자가 위험한 행동에 가담하는 모습을 보여주거나 미성년자에게 위험한 행동을 독려하는 콘텐츠: 미성년자를 위험한 스턴트, 챌린지, 도전, 장난을 비롯해 상해를 입힐 수 있는 유해한 상황에 처하게 해서는 안 된다.
- 미성년자의 정신적 고통을 유발하는 행위를 포함하여 아동의 신체적, 성적 또는 정서적 학대나 방치를 유발하거나 옹호한 콘텐츠.
- 교육, 다큐멘터리, 과학 또는 예술적 맥락에서 아동의 신체적, 성적 또는 정서적 학대를 포함하고 있는 콘텐츠: 흐리게 처리된 콘텐츠에는 예외가

적용될 수 있다.

- 미성년 참여자 또는 시청자에게 정신적 고통을 유발할 수 있는 콘텐츠
 - 미성년자에게 성인용 주제를 노출
 - 부모의 학대 상황 모방 행위
 - 미성년자에 대한 강요 또는 강압적 행위
 - 폭력성
- 오해를 일으키는 가족 콘텐츠: 미성년자와 가족을 대상으로 하지만 아래 내용을 포함한 콘텐츠
 - 성적인 주제
 - 폭력
 - 청소년 시청자에게 적합하지 않은 외설적이거나 음란한 내용
 - 의료 시술
 - 자해
 - 성인용 공포 캐릭터 사용
 - 청소년 시청자에게 충격을 주기 위한 기타 부적절한 주제
 - 미성년자와 가족을 대상으로 하며 교육, 다큐멘터리, 과학 또는 예술적 맥락에서 연령에 부적합한 주제를 다루는 콘텐츠에는 예외가 적용될 수 있다.
 - 미성년자를 대상으로 하지만 폭력, 성행위, 사망, 약물 등의 성인용 주제 또는 연령에 부적합한 주제를 포함한 가족용 만화. 동영상 제목, 설명, 태그 또는 시청자층 설정에서 아동에게 적합하다고 분류했으나 연령에 부적합한 주제를 포함한 콘텐츠는 허용되지 않는다.
 - 제목, 설명, 태그가 대상 시청자층과 일치하는지 확인이 필요하다. 또한 시청자층 설정이 내 콘텐츠를 시청하기에 적합한 시청자층을 올바르게 나타내는지 확인이 필요하다. 성인 시청자층을 대상으로 하는 경우 업로드 시 콘텐츠

에 연령 제한을 직접 적용할 수도 있다.

- 미성년자가 연루된 사이버 폭력 및 괴롭힘: 다음과 같은 콘텐츠가 해당된다.
 - 성적 대상화 포함, 폭력 또는 괴롭힘 행위를 선동
 - 이메일 주소나 은행 계좌 번호와 같은 개인 정보의 공개
 - 성적 대상화가 포함되어 있음
 - 다른 사람을 괴롭히거나 괴롭히도록 조장함

▲ 연령 제한 콘텐츠 유형

- 미성년자가 모방할 수 있는 유해하거나 위험한 행위 성인이 미성년자가 쉽게 모방할 수 있는 위험한 행동을 하는 콘텐츠(참고: 미성년자에게 위험한 행동을 하지 않도록 경고하는 콘텐츠인 경우 연령 제한 없이 허용될 수 있다.).
- 성인용 주제가 담긴 가족 콘텐츠: 성인 시청자층을 대상으로 하지만 가족 콘텐츠로 쉽게 혼동될 수 있는 콘텐츠이다. 여기에는 폭력, 성행위, 사망 등의 성인용 주제가 담긴 만화가 포함된다. 성인 시청자층을 대상으로 하는 경우 업로드 시 콘텐츠에 직접 연령 제한을 적용할 수 있다.
- 저속한 언어: 일부 언어 표현은 어린 시청자에게 적합하지 않다. 노골적인 성적 표현이나 과도한 욕설을 사용하는 콘텐츠에는 연령 제한이 적용될 수 있다.

▲ 미성년자가 등장하는 콘텐츠

- 아동이 등장하는 경우 일부 기능이 채널 및 동영상 단위에서 사용 중지될 수 있다. 다음 항목이 포함될 수 있다.
(참고: 댓글, 실시간 채팅, 라이브 스트리밍, 맞춤형 동영상(내 동영상에 추천되는 방법 및 시기), 커뮤니티 게시물, Shorts 동영상 리믹스, 콘텐츠 속 미성년자를 보호해야 한다).

- 미성년자는 성인의 감독하에 취미 시연, 교육 콘텐츠 또는 공연 등 연령에 적합한 활동을 해야 한다.
- 연령에 적합한 복장을 착용해야 한다. 미성년자의 신체가 과도하게 노출되거나 너무 딱 붙는 복장은 피해야 한다.
- YouTube의 공개 범위 설정을 사용해 게시한 동영상을 시청할 수 있는 대상을 제한한다.
- 미성년자가 등장하며 다음 중 하나라도 해당되는 사항이 있는 콘텐츠는 YouTube에 게시하지 말아야 한다.
 - 침실 또는 욕실 등 집안의 사적인 공간에서 촬영
 - 낯선 사람들의 접근, 온라인 챌린지를 부추기거나 성인용 주제를 다루는 미성년자가 등장
 - 신체 곡예 또는 ASMR 등 미성년자에 대한 원치 않는 관심을 끌 수 있는 활동을 보여줌
 - 미성년자 개인의 신상에 관한 세부 정보를 밝힘

* 허용되지 않는 콘텐츠의 예

- 키스 또는 애무처럼 선정적이거나 성적이거나 성적 호기심을 유발하는 행동 및 챌린지나 도전에 미성년자가 가담하는 모습이 담긴 동영상
- 미성년자가 위험한 행동에 가담하는 모습을 보여주는 콘텐츠. 예를 들어 신체를 사용한 스텐트, 무기나 폭발물 사용, 주류나 니코틴과 같은 규제 약물(전자 담배 포함) 사용 등
- '아동용'과 같은 태그가 달려 있거나 시청자층을 '예, 아동용입니다'로 설정했지만 주사바를 주입과 같이 부적절한 행동을 보여주는 가족용 만화가 포함된 동영상

▲ 썸네일 정책

- 썸네일에 음란물이 포함된 경우 채널이 폐쇄될

수 있다.

- 썸네일이나 기타 이미지가 다음을 포함하는 경우 YouTube에 게시하지 말아야 한다.

- 포르노 이미지
- 성행위, 자위 도구 사용, 페티시즘 또는 기타 성적 만족을 위한 이미지
- 성기를 포함한 과도한 노출
- 원하지 않는 성적 대상을 묘사하는 이미지
- 충격을 주거나 혐오감을 불러일으키려는 의도를 지닌 폭력적인 이미지
- 피 또는 유혈 장면이 포함된 노골적이거나 혐오스러운 이미지
- 저속하거나 음란한 언어
- 동영상에 실제로는 없는 내용을 보게 될 것이라고 시청자에게 혼동을 야기하는 썸네일

9. 청소년 보호 관련 방안

「청소년 보호법」 제7조 및 제21조에 따라 청소년에게 유해하다고 인정되는 전기통신 정보를 청소년유해매체물로 결정하여 여성가족부에 고시 요청하거나, 「정보통신망법」 제42조의2에 따른 청소년유해매체물 광고금지 위반, 제44조의7제1항제5호에 따른 청소년유해매체물 표시의무 등 위반 정보에 대하여 내용규제당국은 시정요구를 하고 있다. 법규로는 표시의무 등 위반 시정요구(「정보통신망법」 제44조의7제1항제5호), 광고금지 위반 시정요구(「정보통신망법」 제42조의2, 청소년유해매체물 결정(「청소년 보호법」 제7조) 등이다.

1) 음란물 유포에 대한 신고 및 대응

방송통신위원회는 음란한 부호·문언·음향·화상 또

는 영상을 배포·판매·임대하거나 공공연하게 전시하는 내용에 대해서는 방송통신심의위원회의 심의를 거쳐 정보통신서비스 제공자 또는 게시판 관리·운영자에게 그 처리를 거부·정지 또는 제한하도록 명할 수 있다(「정보통신망법」 제44조의7제2항 본문). 방송통신심의위원회의 심의는 불법정보의 신고 후 상담을 통해 심의가 가능한 사안일 경우 관계부서에서 심의하게 된다. 인터넷에서 음란물을 발견한 경우에는 불법·청소년유해정보신고센터나 경찰에 신고를 하면 된다. 음란물 유포로 피해를 입은 경우에는 정보통신서비스 제공자에게 해당 게시물의 삭제를 요청하거나, 방송통신심의위원회의 심의를 신청할 수도 있다.

2) 정보통신서비스 제공자에 대한 삭제 요청

음란물 유포로 피해를 입은 경우 삭제 요청의 경우 인터넷에 자신에 관한 음란물이 유포되어 사생활 침해나 명예훼손 등의 권리가 침해된 경우 해당 정보를 처리한 정보통신서비스 제공자에게 침해사실을 소명하여 그 정보의 삭제 또는 반박내용의 게재(이하 “삭제 등”이라 한다)를 요청할 수 있다(「정보통신망법」 제44조의2제1항). 정보통신서비스 제공자는 정보의 삭제 등을 요청받으면 지체 없이 삭제·임시조치 등의 필요한 조치를 하고 즉시 신청인과 게재자에게 알려야 한다(「정보통신망법」 제44조의2제2항 전단). 정보통신서비스 제공자는 필요한 조치를 한 후 해당 게시판에 이를 공시하는 등의 방법으로 이용자가 알 수 있도록 해야 한다(「정보통신망법」 제44조의2제2항 후단).

3) 음란물 중독 예방 및 치료 등

전문상담기관의 상담 및 치료가 필요하다. 즉 인터넷을 통해 음란물에 중독되면 일상생활을 제대로 할 수 없는 상태에 이르게 된다. 이럴 경우 혼자서 해결하는 것보다는 전문기관 또는 전문가의 도움을 받는 것

이 필요하다.

이외에도 수사기관이나 정부의 법적이고 공적인 규제 이외에 이용자가 자율적으로 규제능력을 기르기 위하여 클린인터넷 캠페인, 미디어 리터러시, 부모님의 자녀 지도 및 스마트폰에 음란물을 걸러주는 필터링 시스템 등 다각적인 노력이 필요하다.

10. 청소년유해매체물 관련

청소년유해매체물이란 청소년 유해정보로서 법률에 따라 금지되지는 않지만 청소년에게 유통시키는 경우 법적 제재가 따르는 내용의 표현물을 지칭한다. 즉 청소년유해라는 용어는 불법은 아니지만 청소년에게 해로울 수 있다는 표현이며 관리의 대상이 된다. 성인물 같은 청소년유해매체물은 제작이 허용되고 성인에 대한 접근과 이용은 가능하지만 청소년에게는 유통, 접근, 이용이 불허되는 것이다. 다만 성인물의 경우 청소년의 접근통제(이용자의 연령과 본인 확인, 성인인증 절차 등)가 쉽지 않은 온라인을 통해 유통되는 경우 청소년의 접근통제가 쉽지 않다고 하여 그 성인물을 불법표현물로 규정하거나 너무 엄격하게 적용할 경우 헌법상 성인의 알권리를 침해하거나 위축시킬 우려가 있다.

청소년에 대한 보호장치로 청소년 유해 매체물에 대하여 「청소년 보호법」은 청소년에 대한 유해여부를 심의하여 청소년에게 유해하다고 인정되는 매체물에 대하여 청소년 유해 매체물로 결정하고(제9조) 이를 고시하도록 규정한다(제21조).

또한 청소년 유해 매체물을 판매, 대여, 배포하거나 시청, 관람, 이용에 제공하고자 하는 자는 그 상대방의 연령을 확인하여야 하고 청소년에게 이를 판매, 대여, 배포하거나 시청, 관람, 이용에 제공하여서는 안 된다(제16조 제1항).

이처럼 ‘청소년 유해 정보’는 「청소년 보호법」 제9

조 및 동법 시행령 제9조에서 적시하고 있는 심의 기준 및 여성가족부에서 결정 고시한 청소년유해매체물을 청소년 접근 제한 조치 전시·광고하는 정보에 대해 심의 및 시정요구하고 있다.

관련하여 「정보통신망법」 제42조(청소년유해매체물의 표시)에서는 전기통신사업자의 전기통신역무를 이용하여 일반에게 공개를 목적으로 정보를 제공하는 자(이하 “정보제공자”라 한다) 중 「청소년 보호법」 제2조제2호마목에 따른 매체물로서 같은 법 제2조제3호에 따른 청소년유해매체물을 제공하려는 자는 대통령령으로 정하는 표시방법에 따라 그 정보가 청소년유해매체물임을 표시하여야 한다고 규정하고 같은 법 44조의7(불법정보의 유통금지 등) ①항 제5호에서 「청소년 보호법」에 따른 청소년유해매체물로서 상대방의 연령 확인, 표시의무 등 법령에 따른 의무를 이행하지 아니하고 영리를 목적으로 제공하는 내용의 정보를 유통하는 행위를 금지하고 있다.

〈참고 법규: 「청소년 보호법」〉

제9조(청소년유해매체물의 심의 기준) ① 청소년보호위원회와 각 심의기관은 제7조에 따른 심의를 할 때 해당 매체물이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 청소년유해매체물로 결정하여야 한다.

1. 청소년에게 성적인 욕구를 자극하는 선정적인 것이거나 음란한 것
2. 청소년에게 포악성이나 범죄의 충동을 일으킬 수 있는 것
3. 성폭력을 포함한 각종 형태의 폭력 행위와 악물의 남용을 자극하거나 미화하는 것
4. 도박과 사행심을 조장하는 등 청소년의 건전한 생활을 현저히 해칠 우려가 있는 것
5. 청소년의 건전한 인격과 시민의식의 형성을 저해(沮害)하는 반사회적·비윤리적인 것
6. 그 밖에 청소년의 정신적·신체적 건강에 명백히

해를 끼칠 우려가 있는 것

- ② 제1항에 따른 기준을 구체적으로 적용할 때에는 사회의 일반적인 통념에 따르며 그 매체물이 가지고 있는 문학적·예술적·교육적·의학적·과학적 측면과 그 매체물의 특성을 함께 고려하여야 한다.
- ③ 청소년 유해 여부에 관한 구체적인 심의 기준과 그 적용에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제16조(판매 금지 등) ① 청소년유해매체물로서 대통령령으로 정하는 매체물을 판매·대여·배포하거나 시청·관람·이용하도록 제공하려는 자는 그 상대방의 나이 및 본인 여부를 확인하여야 하고, 청소년에게 판매·대여·배포하거나 시청·관람·이용하도록 제공하여서는 아니 된다.

② 제13조에 따라 청소년유해표시를 하여야 할 매체물은 청소년유해표시가 되지 아니한 상태로 판매나 대여를 위하여 전시하거나 진열하여서는 아니 된다.

③ 제14조에 따라 포장을 하여야 할 매체물은 포장을 하지 아니한 상태로 판매나 대여를 위하여 전시하거나 진열하여서는 아니 된다.

④ 제1항에 따른 상대방의 나이 및 본인 여부를 확인방법, 그 밖에 청소년유해매체물의 판매 금지 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

※ 여성가족부 특정 고시

- 불건전 전화서비스 전화번호 광고와 성매매 알선 또는 암시 전화번호 광고 청소년유해매체물 결정 고시(여성가족부고시 제2013-46호)
- 인터넷을 통한 성인화상채팅 및 애인대행서비스 청소년유해매체물 결정 고시(여성가족부고시 제2015-50호)
- 청소년유해매체물(성관련 용품·기구판매PC통신/인터넷사이트) 고시(청소년보호위원회고시 제2000-31호)

- 청소년유해매체물(불특정 이용자 간 온라인 대화 서비스를 제공하는 애플리케이션) 고시(여성가족부 고시 제2021-57호).

참고문헌

- 경향신문(2012. 10. 18), 재판부, 음란물 심의를 비판한 글이 핵심, 성기 사진은 부수적.
- 국가법령정보센터(<https://www.law.go.kr>)
- 김용화(2010), 아동포르노 근절에 관한 연구, 영남법학, 제31호.
- 곽민정(2015), 청소년의 섹스팅: 예측변인의 성차분석, 이화여자대학교 석사학위논문.
- 머니투데이(2023. 9. 11), 교복입은 AI모델, 치마를...N번방 닮아가는 유튜브버들.
- 머니투데이(2012. 9. 10.), 아오이 소리가 교복 입으면 아동포르노?
- 미디어 오늘(2019. 12. 18.), 선정적·성차별 광고 난무 유튜브, 규제는 어떻게?
- 박광선(2016), 랜덤채팅의 음란정보 유통 실태 및 정책대안의 탐색, 경찰학 연구, 제16권제4호.
- 방송통신심의위원회(2023. 6), 방송통신심의연감 2022.
- 법률신문(2005. 7. 26), 미술교사 홈페이지 부부 나체사진 음란성 인정.
- 서울신문(2015. 12. 30), 미성년자와 변태 성행위 장면 인터넷 방송한 BJ 검거.
- 성선제·류종현·강장묵(2009), 네티즌을 위한 e-헌법, Cyber-Law. 서울 커뮤니케이션북스(주).
- 성윤숙·손병덕(2014), 스마트시대 대중매체를 통한 청소년의 성상품화 대응방안 연구, 한국정책연구원.
- 신문윤리(2017. 10), 뿌리 안뽑히는 '허위·과장·선정성' 온라인 광고.
- 연합뉴스(2016. 9. 7), 인터넷 광고 선정성 '심각'...청소년 95%가 접해.
- 위키투리(2023. 09. 26), 난리가 났다... 유명 아프리카 BJ, 생방송 중 중요 신체부위 노출.
- 유튜브 정책(<https://support.google.com/youtube>) YouTube Community Guidelines: Sex & Nudity, Child Safety, 썸네일 정책(2022. 9. 7. 기준).
- 이향선(2013), 디지털시대의 가상아동포르노 규제: 비교법적 고찰과 우리 사회에 대한 함의. 한국방송학보 제27권제2호.
- 전형미(2006), 인터넷상 아동포르노에 대한 영국의 대응과 시사점. 한국가족관계학회지. 제10권제1호.
- 정완(2015), 인터넷법, 서울 법원사.

조선비즈(2023.10.19.), 태국 현지서 음란 생방송한 유튜버, 징역 6개월 집행유예 2년, 연령 제한 걸지 않은 채 선정적 방송… 재판부, 초범 참작.

한겨레 신문(2021. 8. 16), 닥치는 대로 ‘선정 광고’ 띄우는 유튜브… 거슬리면 프리미엄 결제하라?

황성기(2017), 미디어와 법, 서울 커뮤니케이션북스(주).

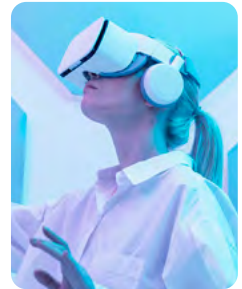
Eneman, Gillespie, & Stahl(2009), Criminalising fantasies: The regulation of virtual child pornography.

ICMEC(International Center for Missing & Exploited Children, 2010), Child pornography: Model legislation & global review(6th Ed).

Judge, AM(2012). sexting among US adolescents: psychological and legal perspectives. Harvard Review of Psychiatry.

Temple JR 외(2012). Teen sexting and its associations with sexual behaviours. Archives of Pediatrics and Ad-

olescents Medicine.



메타 사피언스 경영학 박사

메타 사피언스(Meta Sapiens)는 온라인 정보통신망에서 발생하는 다양한 사건과 문제를 경험했다. 사이버 세상에서 일어나는 다양한 현상을 탐구해왔으며 IT기술과 법제도, 인간의 심리와 욕망을 통합적 시각에서 탐색하는 ‘사이버 공간의 관찰자’이다. metasapiens11@google.com

아직도 논문때문에 고민하세요?

직장인 석·박사 과정자 쉽게 논문쓰기 워크북 개정증보판

논문이 쉬워지는 책,
따라 쓰는 논문 워크북



논문에 관해 설명하는 책들은 시중에 많이 있지만, 구체적으로 쓰기 연습을 하도록 돕는 책은 없다. 이 책은 쓰기 연습이 부족한 직장인 석·박사 과정자에게 도움이 되도록 기획되었고, 시간이 부족한 연구자에게 맞춘 전략으로 최적화되어 있다. 논문의 기본 개념 이해부터 논문 제목 정하기, 목차 잡기, 논문쓰기, 학

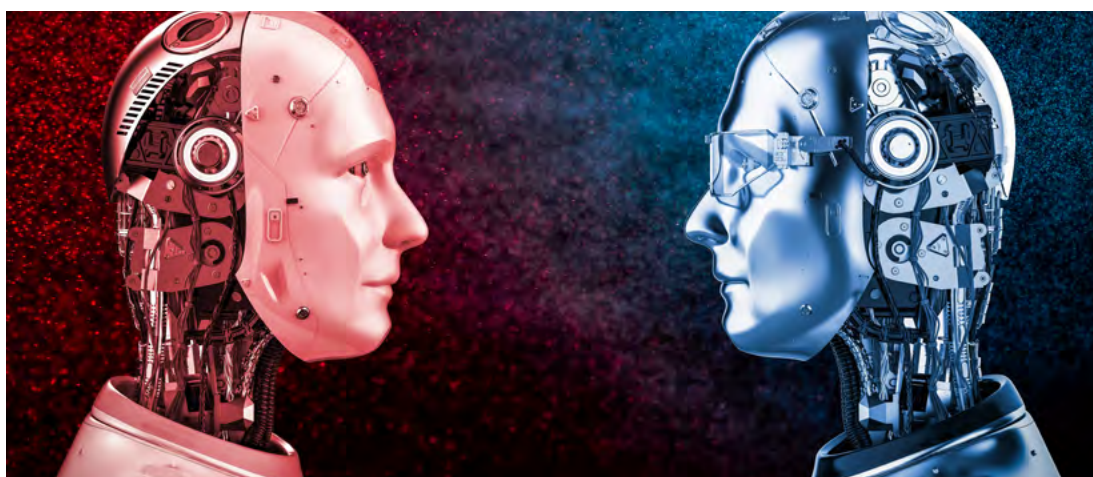
술지 선정과 투고, 심사결과 통보 및 대응, 게재되기까지 논문의 전 과정을 쉽게 이해할 수 있게 담고 있다.



- ★ 논문이 뭐지?라고 남들에게 묻지도 못하고 있는 분
- ★ 논문은 써야 하는데 무엇부터 시작해야 하는지 모르는 분
- ★ 교수님께 설명을 들어도 논문이 도통 이해가 안가는 분
- ★ 읽어야 할 논문은 쌓여 있는데 읽어도 답이 없는 분
- ★ 논문에 막혀서 졸업을 포기하고자 하는 분
- ★ 제목도 정하지 못해 몇 달 동안 교수님께 연락도 못하는 분
- ★ 투고도 못하고 논문만 몇 년 동안 만지작거리고 있는 분
- ★ 논문에 대해서 학생에게 추천해주고 싶은 책을 찾는 분
- ★ 인생에서 논문을 최초로 써보고자 결심해본 분
- ★ 논문쓰기 스티디를 만들고 무엇부터 시작할지 모르는 분

인공지능의 편향성(偏向性) 문제

이 종 구



인공지능(AI, Artificial Intelligence)을 쉽게 구분하여 이야기할 때, 크게는 ANI(Artificial Narrow Intelligence)와 AGI(Artificial General Intelligence)로 나눌 수 있다. 우리가 잘 아는 머신러닝(Machine Learning), 즉 기계학습 기반의 ANI는, 산업 전반에 적용되어 많은 긍정적인 영향을 주면서 우리 사회와 사람들의 생활을 윤택하게 해주고 있다. 한편 AGI는 인간과 유사한 지능을 가지면서 상상할 수 없는 속도와 데이터의 양을 처리할 수 있는 인공지능이다. 불과 수년 전만 해도, AGI는 아직 먼 이야기라며 전문가들마저 손사래 치는 개념이었다. 즉 사악하고 영민한 인공지능 로봇이 인간의 주권을 빼앗고 지배하는 공상소설처럼, 현실성이 없어 보였다. 하지만 ChatGPT로 대표되는 생성형 AI가 등장하여 각종 화제를 일으키

고 있는 요즈음, 많은 사람이 그 인간다움에 놀라면서도 인간 지능에 다가가는 AGI도 이제 먼 얘기가 아님을 실감하고 있다.

이런 상황에서 다른 한편에서는 오랫동안 인공지능의 부정적인 문제로 지적된 바이어스(Bias), 즉 편향성 문제가 다시 대두되고 있다. 사실상 진짜 문제는 이러한 편향성으로 인해 발생하는 차별이다. 2020년에 트위터의 이미지 자르기, 즉 Crop 알고리즘의 편향성 문제가 제기되었다. 그것은 ‘백인과 흑인 두 장의 사진이 한 게시물에 있을 때, 트위터 알고리즘은 모바일앱에서 자동으로 백인 얼굴만 보여주는 경우가 많다.’는 것이다. 이 사건은 2015년에 발생했던 구글포토의 악명 높은 ‘고릴라 사건’을 상기시킨다. 그것은 이미지를 자동으로 분류하는 알고리즘이, 흑인 커플을 고릴라의

범주로 분류했던 사건이다. 이 사건들은 인종차별적 알고리즘의 편향성 때문에 발생한 것이고, 2015년부터 제기된 문제가 최근까지도 별다른 진전이 없다는 것을 증명한다.

AI 기술의 편향성은 현존하는 사회적 차별과 깊은 관계가 있다고 최근 어느 논문이 지적했다.¹ 지금까지 축적되고 현재 발생하고 있는 차별이, AI 학습을 위한 데이터와 알고리즘 설계에 반영되면서 AI의 편향성이 더 커지게 된다는 것이다. 또한 편향적인 AI가 작동하면서, 그 기술이 정당화되고 그러면서 기존의 차별을 강화한다. 이것이 바로 AI의 편향성과 사회적 차별의 악순환 관계이다.

여기서 중요한 문제는 차별이 발생할 때, 인간이 이를 감지하기 어렵다는 것이다. 또한 인간의 개입과 통제가 어려울 때, AI 시스템은 맹목적인 자율성으로 그 부정적인 영향력을 강력하게 발휘한다. 그리고 인간이 직관적으로 이상하다고 느끼는 일에 대해서도 달리 반응하지 않고, 자체적으로 편향성을 줄이거나 차별을 중단하려고 노력하지도 않는다.

그러면 기술적이든 인위적이든 이러한 AI의 편향성을 줄이는 기술적인 방법이 있을까? 해당 논문의 저자는 먼저 AI 시스템 차원에서 다음과 같은 대응 방안을 제시한다.

첫째, 데이터 편향성을 줄이기 위해서, 데이터 편향에 대한 인간의 책임을 강조하는 것이다. 즉 데이터의 수집, 선별, 훈련용 데이터세트의 구성 및 검증 등 데이터에 관한 전체 과정에서, 인간의 책임과 의무를 강화하는 것이다.

둘째, 알고리즘 차원의 편향성을 줄이는 노력이다. 이것은 AI의 기술적인 불투명성에 대응하는 방식이기도 하다. 즉, 알고리즘을 블랙박스화하지 않고, 가능한 한 이해 가능한 방식으로 설명할 수 있게 만드는 것이다. 이것이 요즘 AI 기술에서 화두가 되는 투명성

(Transparency)과 설명 가능성(Explainability)을 의미한다.

셋째, AI 시스템을 활용할 때 인간의 자율성을 강화하는 것이다. AI 시스템의 주된 목적 중 하나가, 기존에 인간이 수행한 작업의 상당 부분을 자동화하는 것이다. 그러나 인간이 의사결정 과정 전부를 자동화하면, AI 시스템의 편향성과 차별을 발견하기가 어렵다. 그래서 AI에 인간의 의사결정을 위임하는 것에는 신중해야 하고, 무엇을 얼마나 위임할 것인지를 항상 인간의 몫으로 남겨야 한다는 것이다.

AI의 편향성을 줄이는 문제에 관하여, 다음으로는 AI에 직·간접적으로 관련이 있는 산업 관계자를 알아본다. AI 산업 관계자는 AI 편향성 문제에 가장 직접적인 영향을 주는 집단이다. 앞서 언급했던 대응책도, 이들이 먼저 그 문제성을 자각해야만 효과가 있다. 왜냐하면 그들은 AI의 라이프사이클 모든 단계에 영향력을 행사하기 때문이다. 예를 들면 수집된 데이터에서 학습을 위한 훈련 데이터세트를 선별하거나, 검증 데이터를 선별하는 일, 편향을 인지하고 그것을 줄이는 알고리즘을 설계하는 일 등이 해당한다.

그러면 AI 산업 관계자의 측면에서 AI 편향성 문제를 생각할 때, 무엇을 중요하게 생각해야 할까? 그것은 바로 AI 산업계 내의 다양성 증진이다. 2020년에 IBM의 데이터·AI 부문 부사장은 언론과의 인터뷰에서 이런 말을 했다. “AI 분야에서 편견과 편향을 없애기 위해서는, AI 관련 종사자들의 다양한 관점이 필요합니다. 그리고 더 많은 여성 인력이 AI 분야에 진출하고, 다양성이 증대되어야 합니다.”라고 말했다. 사실상 대부분의 대규모 AI 시스템은 세계적 규모의 기술 회사 몇몇에 의해서 주도된다. 여기에 근무하면서 연구 개발에 몰두하는 사람들은 대개 부유하면서 높은 수준의 교육을 받은 남성이고, 이들은 주로 기술적인 부문에만 집중한다.

『AI Now Report』라는 보고서는 매년 AI의 사회적 이슈를 다룬다. 2019년 『AI Now Report』에서는 다

1 “인공지능 시스템의 다양성 논의, 그 의미와 확장”, 허유선, 중앙대학교, 2021

음과 같은 지적을 했다. “우리 사회의 편향성이나 차별 그리고 다양성의 문제가, AI 시스템과 전체 AI 산업계, 그리고 나아가 모든 소비자에게도 똑같이 영향을 준다.”고 말했다. 즉 AI가 이미 역사적인 차별이나 불공평의 문제를 안고 있다는 것이다. “바이어스는 우리의 데이터세트에만 있는 것이 아니라, 우리의 콘퍼런스 와 공동체에 있다.”고 보고서는 말한다.²

사실상 AI 산업계 내에서 다양성 문제는 2013년부터 이미 본격적으로 제기되었다. 그 이후, 구글, 마이크로소프트, IBM, 애플 등 주요 기술 기업들이 꾸준히 다양성에 대한 보고서를 내놓고 있다. 초창기의 보고서는 주로 기술 분야나 고위직에 여성 및 유색인종 등 소수집단이 어떻게 구성되어 있는지와 같은 내용이 중심이었다. 그런데 이후에는 다양성의 가치를 적극적으로 추구하면서, AI 기술의 편향성이나 차별을 줄여야 한다는 내용을 다루기 시작했다.

그러면 과연 주목할 만한 결실을 얻었을까? 2020년에 IBM이 발간한 『Global Women in AI』 보고서에서 설문조사를 실시했는데, 캐나다, 미국, 유럽, 인도 등지의 AI 전문가 3,221명 중에서 85%는, 최근 AI 산업에서 다양성이 증진되었다고 답했다. 그리고 91%의 응답자는 이러한 다양성 증대가 AI 기술에 긍정적인 영향을 미치고 있다고 평가했다.³ 그리고 이들 주요 기술 기업들은 AI 시스템 또한 다양성을 증진하도록 개발하고 있다고 주장한다.

물론 앞에서 언급했던 편향성 관련 사고가 여전히 터지고 있는 현실이지만, AI 기술 자체로 오히려 인간의 편향을 탐지해 사태를 개선시킬 수 있다는 것이다. 그래서 최근 IBM은 『다양성과 포용 강화를 위한 편향성 경감에서 AI의 역할』이라는 보고서를 냈는데, 여기서 AI가 인간의 의식적·무의식적 편향성을 경감하는 도구로도 활용될 수 있다고 주장한다.

그러나 이러한 주요 기술 기업 외에 다수의 사례와 학계의 얘기는 여전히 AI 산업계에서 다양성은 실제로 증진되지 않았고, 불공정한 편향과 차별이라는 근본적인 문제 역시 실질적으로 개선되지 않았다고 말한다. 아직도 AI 산업계를 비롯하여 전반적인 사회의 ‘다양성 위기(Diversity Crisis)’는 현재형이라는 것이다.

생성형 AI로 대표되는 ChatGPT의 등장으로, 여러 산업 분야와 사회 전반이 변화하고 있다는 것을 실감한다. 사실상의 새로운 AGI 시대가 서서히 열리고 있다. 조만간 여러 생성형 AI가 등장하고, 다양한 영역에서 엄청난 힘을 발휘하면서 생산성과 속도를 몇 단계는 끌어올릴 것이라고 기대한다. 하지만 이러한 긍정과 동시에 윤리와 다양성의 측면을 고려하지 않을 수 없다.

AI의 다양성 문제는 AI 시스템의 편향성과 사회적 차별 문제의 반복적 인과관계라고 볼 수 있다. 즉 계속되는 사회적인 차별은 AI 시스템의 차별을 재생산하고, 이 현상이 고착화되는 문제다. 이것은 결국 편향성이 없는 AI 시스템을 요구하면서, 동시에 적극적으로 다양한 이해관계자를 반영하고 포용해야 한다. 즉 AI 시스템이 기술적으로 다양성을 확보하는 것이 우선으로 중요하고, 또한 사회구조적으로 불공정한 편향과 오랜 차별을 바로잡을 때, 진정으로 문제해결이 가능할 것이다.



이종구 경영학박사

전자공학도로 삼성전자와 LG전자를 거쳐 노키아, 오라클 등 글로벌

기업에서 비즈니스 경력을 쌓았다. 이어서 글로벌 IT 기업인 'NICE'와 '제네시스 코리아'에서 한국 지사장을 역임한 IT 전문가이다. 한편 경영학을 수학하면서 '다양성(Diversity)'을 처음 접하고 다양성을 기업 경영에 접목시킬 수 있는 전략을 찾아 여러 논문을 발표했다. 2015년에 기업 전략서인 『다양성 전략(Diversity Strategy)』을 발간하고 2019년에는 다양성 칼럼집인 『다양성 시대(Diversity Era)』를 발간하면서 다양성 실태에 나서고 있다. 현재는 고려대학교 인공지능연구소(HI-AI & Computing) 산학협력교수로 재직중이다.

2 AI Now 2019 Report, 2019

3 “다양성 증대가 AI 발전 원동력... AI전문가 85% 응답”, AI Times, 2020. 05. 07.

통합교육 이야기 (inclusive education, 統合教育)

강은희



통합교육이란 일반적으로 장애를 보완할 수 있는 수단을 최대한으로 강구하여 비장애아동과 함께 교육함으로써, 장애인 개개인의 잠재능력을 최대한으로 신장시키는 것을 말하며(두산백과), 장애인 등에 대한 특수교육법(2007)상의 통합교육은 특수교육대상자가 일반학교에서 장애유형, 장애정도에 따라 차별을 받지 아니하고 또래와 함께 개개인의 교육적 욕구에 적합한 교육을 받는 것이라고 명시하고 있다. 부연하여

설명하자면 특수교육법에서의 통합교육의 정의는 장애아동을 특수학교에 분리하여 교육하는 것이 아니라, 일반학교에서 비장애아동과 함께 교육하는 것을 말하는 것이다. 그러나 단지 비장애아동과 같은 학급에 수용하는 것만으로는 실효를 거둘 수 없으며, 수준 높은 공학을 기능하게 하는 전제 조건으로 장애를 보완하기 위한 배려가 있어야 한다. 따라서 장애아동에게 필요한 특수한 교육적 욕구를 배려하지 않고 일반학급에

입급시키는 것은, 물리적으로는 비장애아동과 함께 같은 교실에서 학습활동을 하고 있다고 하더라도 통합교육이라고 할 수 없다는 것이다. 또한 과거에는 선 분리 후 통합이었다면 최근 많은 이슈가 되었던 장애학생과 학교, 장애학생과 교사, 학부모와 특수교사 간의 분쟁은 선통합 후분리로 가는 과정에서 문제라고 할 수 있다(두산백과).

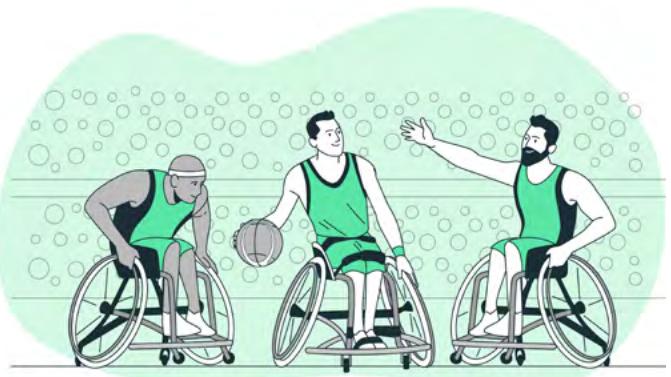
이러한 분쟁은 주로 통합교육이 이루어지고 있는 일반학교에서 발생하는데 그 해결책을 쉽게 찾지 못하면서 점점 더 혼란스러워지는 통합교육의 현실을 반영하는 모습을 보인다. 어디서부터 손을 대야 할지 가늠할 수 없는 매우 혼란스러운 상황이 반복되고 있는데, 이 문제의 해결을 위해서는 통합교육의 대상이 되는 장애영역에 대한 확실한 기준을 제공하고 그 장애특성을 파악하고자 하는 노력이 필요해 보인다.

1. 통합교육의 현재

우리나라의 통합교육은 서울 장애인올림픽이 개최되었던 1988년을 기점으로 많은 변화를 가져왔다. 세상 밖으로 나올 수 없었던 장애인이 올림픽이라는 지구촌의 행사를 통해 사람들 앞에 당당하게 그 모습을

드러내었던 것이다. 필자는 서울 장애인올림픽 개최식에서 식전 행사를 맡았던 삼육재활학교의 교사였다. 명예학교의 많은 교사들, 서울시립 무용단 단원들과 협력하여 만들어 낸 모습들을 통해 많은 사람들에게 감동을 주었고 그 행사에 참가하였던 지체장애 당사자들은 그 삶 가운데 영광스러운 경험을 가지게 되었다. 그 이후로 지체장애인들이 비장애인과 함께 같은 공간에 존재하는 되는 물리적 통합만으로도 엄청난 진보를 이룬 것이었으며 당당히 세상으로 나가는 계기를 마련하였다. 통합은 크게 물리적 통합, 사회적 통합, 정서적 통합 및 행동적 통합, 교육적 및 학업적 통합 등 4단계로 나누어 볼 수 있는데 1990년대와 2000년대를 거치며 물리적 통합을 시작으로 하여 사회적 통합, 정서적 통합 및 행동적 통합을 지향하는 많은 변화들이 있었다. 그 중에서도 일반학교 안에 도움반의 형태로 존재하는 특수학급 수의 양적 증가는 교육적 및 학업적 통합을 향한 가능성을 열어두고 장애 영역과 상관없이 통합교육을 시작하게 하는 엄청난 동력이 되었다.

통합교육은 필히 일상생활 기술이 확립되어 학교생활을 무난히 수행할 수 있는 정도의 장애 아동을 대상으로 하여 일반학교에서 1: 다수로 진행되는 수업방식



으로 이루어지는 교육을 말한다. 따라서 반복학습 등 개별지도가 필요한 장애영역의 경우는 제외된다고 보는 것이 일반적이다. 구체적으로 예를 들면 모든 일상생활 적응과 교육적 성취에 있어서 우선하는 기능을 살펴보면 시각장애인의 경우는 점자습득, 청각장애인의 경우는 모든 소통의 기본인 대화방식(구화 혹은 수화) 습득, 뇌병변 장애 영역의 경우는 보행과 일상생활 기술 습득을 위한 재활치료 등이 선행되어야 하기 때문에 분리교육이 적합하다고 할 수 있다. 그렇다면 지속적으로 반복학습을 요하는 지적장애인의 경우도 분리교육의 대상이라고 생각할 수 있다. 그러나 통합교육의 현장인 일반학교에서 주로 만나게 되는 장애는 발달장애로 통칭되는 지적장애와 자폐성장애 영역이다. 이것은 얼핏 보기에 뚜렷하게 드러나지 않는 발달장애 영역에 있어서 통합교육 현장으로의 진입은 비교적 문턱이 낮은 편이라는 반증이다. 그러나 반드시 짚어보아야 할 것이 있는데 지속적으로 반복학습을 요하는 지적장애 아동이 일반학교에 입학하게 될 때 생각해 볼 수 있는 문제점인데 자신감이 부족하고 수줍음이 많은 지적장애 특성으로 인해 조용히 있게 되고 그로 인해 관심의 대상에서 멀어짐으로써 오히려 교육의 기회를 놓칠 수 있다는 것이다. 한편 다른 장애 영역에 비해 현저히 무능하게 보여 지는 자폐성장애의 경우는 통합교육의 현장인 일반학교에서 많이 만나 볼 수 있다. 그럼에도 오히려 조용한 지적장애는 통합교육으로, 많은 문제 행동을 보이는 자폐성장애의 경우는 오히려 분리교육으로 가야한다는 주장을 만나게 되는 경우가 적지 않은 것이 현실이다.

일반학교 내에서 진행되는 통합교육의 형태는 자료실방식, 협력학습방식, 고정학습방식, 순회교육방식 등 4가지로 살펴볼 수 있다.

첫째, 자료실방식(resource room plan)은 대부분의 학습활동을 비장애 아동과 같은 교실에서 하고, 장애 때문에 함께 학습하기 곤란한 것만 특수교재·교구

가 마련된 학급에서 학습하는 방식이다.

둘째, 협력학습방식(cooperative plan)은 대부분의 학습은 특수학급에서 하고, 세밀한 작업이 필요 없는 학습활동은 일반학급에서 학습하는 방식을 말한다.

셋째, 고정학습방식(day-school plan)은 하루 종일 특수학급에서 수업하는 방식이다.

넷째, 순회교육방식(itinerant teaching plan)은 지역의 여러 학교에 약간 명씩 산재해 있는 장애아동을 위해 전문 지식이 있는 특수교사를 배치하여 각 학교를 순회하면서 담임교사·학교당국 및 장애 아동에 대해 지도·조언하면서 학습상의 문제를 해결하는 방식으로 서유럽의 여러 국가는 물론 아시아 지역에서도 이 방식을 시도하는 국가가 많으며 우리나라에서도 점차 확대되어 가는 추세에 있다 [네이버 지식백과] 통합교육 [inclusive education, 統合教育] (두산백과 두피디아, 두산백과).

한편 2023년 현재 우리나라의 통합교육의 상황을 들여다 보면 교육 현장에서 심각한 문제를 일으키지 않지만 외형으로 드러나는 장애로 인해 시각, 청각, 뇌병변, 지적 등의 장애는 특수학교에서, 외형으로 드러나지 않으나 교육 현장에서 심각한 문제를 일으킴으로 부모, 교사, 지원인 등 주변인을 힘들게 하는 자폐성장애는 오히려 일반학교에서 만날 수 있다. 최근 많은 이슈가 되었던 장애학생과 학교, 교사 간의 분쟁은 이러한 통합교육의 상황에서 발생하고 있다. 장애 당사자의 장애 특성에 따른 적절한 배치보다는 학부모의 선택에 의해 좌우되는 교육현장이 몸살을 앓는 이유에 대해 함께 고민해 보는 시간이 필요한 시점이 되었다. 어디서부터 손을 대야 할지 가늠할 수 없는 매우 혼란스러운 상황은 장애 당사자 개개인의 장애 특성과 교육적 요구에 부합하는 통합교육이 되고 있는지에 대한 반성의 필요성을 심각하게 제기한다고 보아야 할 것이다.

2. 통합교육의 실제

이에 필자가 만났던 S군(성인기 31세 청년)과 B군(학령기 초등학교 5학년에 재학 중인 12세 아동)의 사례를 통해 통합교육의 현실을 들여다보고자 한다.

우선 S군과는 23세에 첫 대면 후 9년 차를 맞이하고 있다. 어려서는 제법 똑똑하다고 인정받았으며 일반 초등학교에 입학하였고 10세 전후로 지적장애로 진단을 받으면서 각종 치료(언어, 인지, 미술, 감각통합 등)를 마무리하였다. 그럼에도 초등과 중등 과정은 일반 학교에서 통합교육을 하였다. 그러나 중학교에 입학하여서는 학교에서 집중적으로 많은 문제를 일으키면서 동료들과의 많은 다툼으로 인해 고등학교는 특수학교로 진학하게 되었다. S군은 고등학교 2학년의 어느 날 학교에서 무단이탈하였고 그후로 등교를 거부하면서 겨우 졸업을 하게 되었다. 그후 여러 복지관 프로그램에 참여하면서도 적응의 어려움을 표출하였는데, 문제를 일으키고 스스로 그만두겠다고 하는 말을 반복하는 와중에 필자를 만나게 되었다. 사회성 기술 습득 관련 수업을 진행하던 중 S군의 장애가 지적장애가 아닐 수도 있다는 생각을 하게 되었다. 그 이유는 반복학습을 요하는 지적장애의 경우는 지속적으로 반복하게 되면 점차 향상을 보이는데, S군의 경우는 지속적으로 반복학습을 하였는데도 불구하고 조금도 향상을 보이지 않는 모습 때문이었다. 처음으로 진단명이 잘못되었을 수도 있겠다는 생각을 하게 되었다.

다음으로 7세에 첫 대면 후 6년 차를 맞이하는 B군의 사례를 살펴보자. 어려서부터 말을 매우 잘하였으나 상호작용의 어려움으로 5세 전후로 자폐성장애로 진단을 받고 장애등록을 하였다. 7세 때 초등학교 입학을 위해서 일상생활 적응을 중심으로 하는 사회적 기술 향상의 과정을 진행하였고, 8세에 일반초등학교에 입학하였다. 입학하면서부터 계속 통합교육을 하였고 5학년인 현재는 완전통합교육으로 일반학급에서 친구들과 즐겁게 학교생활을 하고 있다. 자폐성장

애의 특성으로 인한 소소한 문제들이 존재하지만, 통합교육의 원래 취지인 특수교육대상자가 일반학교에서 장애유형, 장애정도에 따라 차별을 받지 아니하고 또래와 함께 개개인의 교육적 욕구에 적합한 교육을 받는 것에 충실히 따르고 있다. B군에 대한 자세한 상황은 필자의 학위 논문에 자세히 기록되어 있다(2022, 강은희).

위의 S군과 B군의 공통점은 통합교육을 지향하여 일반학교로 진학함으로써 출발은 같았다는 것이다. 그러나 S군은 고등학교 입학 앞두고 통합교육을 포기하고 분리교육(특수학교 진학)을 결정하였고 그것은 S군의 자기 정체성에 혼란을 주었던 사건이라고 할 수 있다. 부연하자면 통합교육 상황에서 S군은 비장애인 친구들을 보면서 자기 자신의 장애를 잊어버리고 싶은 마음이 점점 더 커졌을 것이고 통합교육을 통해 경험하였던 S군의 자기 정체성은 중학교까지는 스스로를 장애인이 아니라고 생각하게 되는 과정 중에 있었을 것이기 때문이라고 할 수 있다. 우리가 흔히 간과하게 되는 것은 당사자의 선택이 아니었던 고등과정의 특수학교로의 진학을 통해 S군은 엄청난 혼란을 겪을 수밖에 없었을 것이라는 사실이다. 이러한 분석의 기초에는 S군의 장애가 지적장애가 아닌 자폐성장애일 수도 있다는 것이 깔려 있었고, S군의 어머니와 이 내용을 공유하여 진단명을 바꾸기 위한 재 심리평가를 진행하였고 결과를 기다리는 중이다. S군의 사례를 공유하며 B군의 어머니는 상급학교 선택에 신중을 기하는 모습이다.

비록 두 사례뿐이라서 일반화시키기에는 부족함이 있겠지만, 장애 당사자의 장애 특성에 맞게 진단하고 배치하는 것의 중요성에 대해 강조하기에는 부족함이 없다. 장애를 바르게 진단하고 바른 진단명에 따른 특성에 주목하여 바른 이해의 과정을 거치는 것은 아무리 강조해도 지나치지 않다.

3. 통합교육의 과제와 가치

오늘날 통합교육의 혼란을 심화시키고 있는 큰 문제점은 통합교육의 대상자를 특수교육대상자 또는 장애아동이라고 하면서 그들의 장애로 인한 행동특성에 주목하지 않는 것이다. 따라서 장애인 등에 대한 특수교육법에서 명시하는 또래와 함께 개개인의 교육적 요구에 접합한 교육을 받는 것이 무엇인지에 대해 명확한 개념의 정리가 필요하며, 그것이 가능하게 하기 위해 필수사항인 일반학급의 상황을 살펴보고, 통합교육에 적합한 특정 장애영역이 어떤 것인지에 대해 관심을 가져야 하겠다. 특히 장애영역을 특정하지 않고 일반적인 의미의 발달장애영역을 통합교육의 대상으로 하여 시작된 통합교육의 문제점을 새롭게 진단하는 것이 필요하다. 다시 말해서 통합교육의 최적의 장소인 일반학급에서의 학급 운영의 형태를 살펴보고 그런 형태의 교육이 가능한 장애영역을 특정하는 것이 필요 하겠다.

필자는 그 대상자를 자폐성장장애인이라고 주장하고자 한다. 그 이유는 자폐성장장애인은 시청각적인 모든 자극을 정보로 전환시켜 기억하는 독특한 능력을 가진 존재들이라고 확신하기 때문이다. 그렇다면 성공적인 통합교육은 무엇일까? 자폐성장장애인들이 비장애인들과의 어울림 속에서 자기 자신의 삶을 스스로 영위하게 만드는 교육의 역할이 충실할 때 비로소 성공적이라고 말할 수 있을 것이다.

중증의 장애인조차도 지역사회 안에서의 자립을 주장하는 작금의 사회 분위기는 장애인들의 자립을 지향하고 지원하는 방향성을 갖게 한다. 그러나 아무리 사회적으로 자립을 지원한다고 하여도 자립은 그 당사자가 해결해야 하는 문제다. 살아오는 동안 한 번도 자립적으로 무엇인가를 해볼 기회를 얻지 못한 장애 당사자에게 갑작스러운 자립에 대한 요구는 말이 안 되는 요구일 것이다. 따라서 자립을 위한 준비과정을 계획하고 적응하게 하는 과정을 그 자립지원 계획 속에 포



함하는 것은 매우 중요하다.

통합교육의 가치는 이러한 자립을 성공적으로 이끌어가기 위한 제도권 안에서의 기초과정이기 때문이다. 어려서부터 자기 스스로 자기 신변과 일상을 주도적으로 주장하면서 교육적인 성취의 과정까지 아우르는 것은 성인의 직업과도 연결될 수 있기 때문이다. 또한 또래가 모이는 최대 집단인 일반학교의 역할이 중요함을 강조하고 싶다.

우리는 부모들과 협력하여 장애영역에 적합한 통합교육이 성공적으로 이루어지도록 모든 노력을 경주하여야 한다.



강 은 희 사회복지학 박사

호호알멘토 원장

강은희 사회성발달연구소 운영

사회적협동조합 모두가 이사

강남장애인가족지원센터 운영위원장

경기도장애인근로자지원센터 자문위원

한독교육문화연구원 연구위원

음악으로 풀어본 즐거운 인생

이영기



나이를 먹으면서 점점 음악이 가까워진다. KOICA 봉사 차 베트남에서 몇 해간 홀로 지내면서 심심풀이로 시작한 전자 키보드가 이제는 생활의 한 축이 되어간다. 전자기술이 발달하면서 악기도 진화해서 최근 모델들은 기능이 다양한데도 다루기 쉽고 편리하면서 가격도 20~30만 원대로 다른 악기에 비해 저렴하니 한번 도전해볼 만하다. 초보자용으로 국내 유명 브랜드가 취급하는 품목은 16만 원도 안되는 가격에 의자, 거치대는 물론 마이크에 헤드폰까지 있어주니 가성비

가 나쁘지 않다. 오늘날 대부분의 가전제품이 그렇듯 전자악기도 중국산이 대세이지만 해외 유명 기업들의 디자인이라 기본 사양이나 성능이 추천할 만하다.

여러 악기 중에 특별히 전자 키보드를 추천하는 이유는 사용하기 편리하고 쉽게 다룰 수 있기 때문이다. 사실 기타나 피아노는 대부분의 로망이다. 지인들 모임에 간편하게 자리 잡고 멋지게 한 곡 연주하면 죄중은 온통 환호와 박수로 짜릿할 것이다. 눈을 질끈 감고 색소폰의 구성진 음색을 뽑아내면 부러움의 탄성을

즐길 수 있다.

그래서 그런지 지방자치단체들이 우후죽순처럼 가을 문화행사를 열면 의례껏 색소폰 연주가 줄을 이룬다.



최근 국민적 인기를 모으는 가수는 이름 그대로 영웅이 된 듯하다. 가는 데마다 그 가수 노래가 선호되지만 다른 사람이 아무리 잘 불러도 그 인기를 못 따라간다. 대중적 쏠림은 특정 조건을 선취한 자의 몫이기 때문이다. 디지털화 특징 중 하나가 바로 Early mover dominate market 아닌가?

특유의 창법과 시대에 부합하는 노래풍이 미디어들의 선호를 받으면서 대중노출이 확대되자 예전의 유행했던 노래나 연주들은 소원해진다. 그럼에도 우연히 들른 카페나 라디오에서 흘러간 Old Pop Song이나 폴 모리어의 멋진 발라드 경음악이 나오면 반갑다. YouTube에도 이들 흘러간 가요나 팝송 모음들이 가득한 것을 보면 그만큼 많은 사람들이 예전의 노래들을 그리워하고 좋아하는 것이리라. 그렇다면 이런 곡들을 듣기만 할 것이 아니라 내가 직접 연주하고 즐기는 방법은 없을까? 이제 악기를 배우려 시작한다면 너무 늦은 것은 아닐까? 하는 주저함은 의당 따라붙지만, 답은 “아니다,” 지금도 얼마든지 가능하고 디지털 기술 발달로 연주하기가 훨씬 쉬워졌다. 오늘은 그런 면에서 우리 삶에서 어떻게 음악을 쉽게 즐길 수 있는

지를 알아보자.



과천 시니어 합주단

요즈음 은퇴 후에 시간 여유가 많아진 중장년들이 악기 연주에 대한 로망을 따라 동호인 모임도 많아지고 연주 나눔 모임도 찾아진다. 좋은 현상이다. 다만 어느 악기든 시간, 공간 제약은 뚜렷하다. 더구나 지금처럼 고밀도 사회에서는 이웃과 마찰을 피하기 위해서는 동네 상가건물 지하 동호인 방을 빌리거나 새벽녘에 산속이나 숲속에서 연습해야 하지만 쉽지 않다. 다행스럽게도 지자체들이 문화공간을 마련하기 시작하니 앞으로 이들의 놀이터 공간은 늘어나겠지만, 동시에 서로 다른 여러 악기가 모이기 어려우니 향후 공간 다툼이 생길 듯하다.

어떤 이들은 악기를 배우겠다고 해서 물어보면 이미 피아노, 색소폰, 아코디언, 기타 등 여러 악기를 두루두루 섭렵한 경우도 보인다. 이 악기, 저 악기를 유량하면서 자기에게 맞는 악기를 고른다고 하지만 무엇인가 잘 맞지 않으니 지속성이 떨어진다. 남들이 하는 것을 보면 참 쉬워 보이지만 막상 자기가 하려고 하면 시작부터 막힌다. 손가락은 꿈고 악보는 안 보이는데 노래는 벌써 몇 마디 지나가 버린다. 음악의 기초가 있으면 도움이 되겠지만 그 기초는 초등학교 때부터 이미 포기한 경우가 많다. 사실 음악은 대부분 초등학교 전 유아원 시절부터 서두르지만, 끝까지 이어지는

경우는 많지 않다. 어린 시절 백화점이나 동네 회관에서 열린 경연장에서 받은 색 바랜 상장은 대부분 음악 학원의 필수코스다.

어릴 때는 시켜서 억지로라도 따라 했지만 지금 나이 들어서는 손발이 곱아 연습량 채우기도 힘들고 연습해도 성과가 잘 안 난다. 비싼 강습료 내고 몇 번 매 달려보고는 슬그머니 다른 일정과 우선순위를 바꾸게 된다.



출처: Open AI Dalle

그런데 이런 분들이 노래방에만 가면 기가 살고 마이크를 놓지 않는다. 버튼 몇 개만 선택하면 고출력 밴드가 빵빵하게 배경음악을 틀어주기 때문이다. 전자 키보드가 바로 이런 기능을 갖고 있다. 즉 애창곡의 리듬과 박자를 맞춰주면 밴드가 준비된다. 왼손가락 하나로 대표 코드만 누르면 이내 음악이 시작된다. 오른손으로 멜로디를 연주하거나 직접 노래를 불러도 좋다. 이미 노래방 기기처럼 작동이 시작되었기 때문이다.

모든 곡들은 곡이 전하는 메시지나 분위기에 맞는 리듬과 박자가 정해져 있다. 가령 ABBA의 「Dancing Queen」은 4/4박자에 Tempo 102의 빠른 GoGo 풍이고, 나훈아의 「사랑」은 부드러운 Slow Rock에 Tempo 69로 다소 느린 풍이다. 이에 반해 「Amazing

Grace」는 3/4 왈츠풍으로 Tempo 68로 연주하면 맛이 살아난다. 지금 몇 가지 소개한 항목들이 전자 키보드에서 단추를 눌러 선택하는 과정이고, 세팅이 되면 첫 마디 코드를 눌러가며 바로 노래나 연주를 시작하면 된다. 강조하고 싶은 메시지는 노래방기기처럼 조작법만 잘 익히면 손쉽게 밴드를 불러 연주를 즐길 수 있다는 점이다. 실제로 하노이에서 지인들에게 2달간 (8번) 강습하고 가요 몇 곡들을 직접 연주한 경험을 살려 양재에서 2달간 70~80대 시니어들에게 키보드 강습을 해보니, 그중 절반 이상이 따라오며 연주를 시작하였다. 대부분 초보다운 서툰 연주이지만 연주곡을 주변에서 알 수 있을 정도이니 꾸준히 연습하면 독자 연주의 즐거움을 따르지 않겠는가?

최근 과천 복지관에서 나눔 행사로 역시 전자 키보드 강습을 통해 8명이 합동 연주회까지 열었다. 고작 일주일에 한 번, 1시간 정도 함께 연습한 것으로 개인 애창곡을 연주할 정도면 접근성이나 조작성이 여타 악기보다 수월하지 않은가? (집에서 개별 연습을 권장하였지만 직장, 가정사 등 사유로 쉽지 않았을 것이다.)



양재 전자키보드 아카데미

전자 키보드는 기본적으로 오르간에서 출발한다. 피아노(건반 88개)와 달리 오르간 건반은 61개다. 피아노는 건반악기이다. 건반을 누르면 지렛대에 달린 공이가 쇠로 된 현을 때려 소리가 울리도록 고안되었

다. 소리 여운을 길게 짧게 조작하는 정도로 변주가 되지만 기본적으로 이 범주를 벗어날 수가 없다. 따라서 멜로디나 리듬 박자, 주법 등 다양한 기교로 변화를 시도하고, 연주자는 손가락의 화려한 기교로 고도로 숙련된 스킬을 보여주며 차별화를 시도한다. 수많은 날들을 연습에 연습을 쌓으며 이루어낸 결과이니 청중들은 박수를 보내지 않을 수 없다. 그러나 그곳까지 도달하기에는 전문가가 아니면 매우 어려운 과정이다. 꼭 배우고 싶다는 열망을 갖고 시작하지만 대부분 오래가지 못하는 이유이다.



반면에 오르간도 건반악기이지만 소리를 내는 방법은 근본적으로 다르다. 즉 오르간은 바람을 일으켜 리드나 파이프를 진동시켜 소리를 만들어낸다. 국민학교 음악실에 있던 풍금(風琴)은 그래서 '바람 풍(風)' 자를 쓴다. 대신 바이올린, 플루트 등 다양한 악기소리를 내기 위해 음색에 맞는 파이프를 개별로 갖추어야 한다. 명동성당의 파이프 오르간이 2,577개의 파이프를 갖추고, 한때 동양 최대였다는 세종문화회관 오르간이 8,098개의 파이프를 갖추고 웅장하고 아름다운 소리를 만들어내고 있다.

이제 이러한 아날로그식 악기가 디지털 기술 발달로 책상머리에 놓이게 되었다. 악기 종류도 훨씬 다양하고 자동으로 박자에 리듬까지 맞춰주니 노래하는 분위기가 잡힌다.



세종문화회관 파이프 오르간(출처: 서울시)

초보자용 전자오르간도 피아노, 바이올린, 오보에 등 다양한 소리를 무려 300여 가지나 만들어낼 수 있고, 왈츠, 고고, 디스코, 라틴, 롬바, 차차차 등 다양한 리듬도 300여 개가 넘게 수록된 기종들이 수도룩하다. 한마디로 누구나 자기 좋아하는 음악을 손쉽게 연주하고 즐기는 세상이 되었다. 무게도 가벼워 여성들도 어깨에 메고 다니고 80대 시니어도 지하철을 갈아타며 들고 다니신다. 일반 전기식이지만 간편하게 건전지로 작동이 가능하니 장소에 구애받지 않는다. 소리 조절이 가능하고 밤에는 헤드폰으로 들으니 시간장소가 자유롭다.

남은 일은 좋아하는 애창곡 분위기에 맞는 리듬을 찾고 적당히 코드를 눌러가며 노래의 흐름을 타는 것뿐이다. 이렇게 연주를 즐기며 익힌 곡들이 동서 다양한 장르를 넘어가며 1,000곡에 도전하고 있다.

연주가 거듭될수록 우리 인생이 음악에 비길 만하다고 느껴진다. 생활에 활력을 주는 리듬이 필요하고 알맞은 코드로 조화를 이루어야 하며 아름다운 멜로디로 자신을 표현하면서 자존감을 찾고 가사로 스토리 있는 삶을 만들어가는 것이 필요하다. 특히나 은퇴 후의 생활로는 더더욱 음악적인 접근이 필요하다.

사실 학창 시절은 학교나 학원 공부에 매달리면서 시간과 공간이 꼭 짜여진 리듬을 겪어왔다. 사회에 나와서 직장 다니거나 사업을 운영하면서 리듬은 자연스럽게 가정, 직장, 사회로 꾸며진다. 때로는 빠른

박자로 움직이고 때로는 느린 템포로 여유를 찾지만, 일정한 삶의 리듬을 유지할 수 있었다. 대부분 자기 주도적인 시-공간보다는 타의에 의해 주어진 시공간 개념이 강하겠지만 일정한 긴장과 삶의 무게를 주면서 리듬을 유지하였다.

이제 은퇴하고 나면서 맞닥뜨리게 되는 새로운 사회는 경험해보지 못한 전혀 이질적인 사회다. 우선 그동안 평생을 유지해오던 삶의 리듬이 갑자기 바뀌어버린다. 새벽부터 바쁘게 움직이고 긴장하던 삶의 사이클이 마치 물이 빠져버린 대형 수조탑처럼 텅 비고 지지대도 무너져 바닥에 굴러다니는 느낌이 든다. 모처럼 찾은 여유에 주중 골프가 매력적으로 다가오지만 시간적, 공간적, 인간적 제약이 현실로 다가온다.

주변에서는 각자 다양한 방법으로 삶의 리듬을 새로 구축해가는 모습이 눈에 띄기 시작한다. 배움의 길을 다시 열어가는 학구파도 보이고, 전문성을 살려 여전히 현역으로 존재감을 누리는 모습은 부럽기만 하다. 화려했던 제복에 견장까지 다 떼어버리고 경로 일 자리에 나서는 모습들은 성실함의 연장으로 보인다.

핵가족화하면서 전통적인 대가족 문화는 이미 눈 밖에 난 지 오래고 명절에 가족끼리 다 모이기도 힘들어진 세상에서는 세대별로 각자 도생하는 자세가 미덕으로 부추겨진다.

이런 변화의 추세는 점점 더 편하고 즐겁고 돈 버는 쪽으로 치우치면서 쓸림이 가파르게 심해져 간다. 이 변화의 흐름에 순응하지 못하는 사람들은 점점 사회적으로 부담스러워지고 자연도태로 내몰리게 된다. 이제는 누구나 스스로 자립, 자조하고 주변 지인들과 서로 협동하는 생활방식이 필요하다는 생각이 든다. 근면까지 더해지면 새로운 새마을 운동이다.

그런 면에서 여유로운 시간에 좋아하는 음악에 몰입하고 연주하기 위해 노력하고 활동하는 리듬을 즐길 수 있다면 노후를 건강하게 보내는 좋은 요소가 될 것이다. 연주를 즐기기 위해서는 노래에 맞춰 끊임없이 코드를 생각하고 손가락으로 눌러야 한다. 두뇌로



생각하고 손가락으로 행동하는 훈련이 치매예방에 효과가 있다고 하지 않던가? 정서적으로 안정되고 늘 즐거운 마음을 유지할 수 있으니 이 또한 건강한 삶의 동력이 될 것이다. 예전 선비들이 거문고나 가야금으로 마음을 전하고 속을 달랬듯이, 이제 다루기 쉬운 키보드로 마음을 열고 즐거움의 삼매경에 빠져보자.

- 안내: M+V=P Biz Academy, 캠퍼스 케이에서 베트남 진출 전략을 도와드리겠습니다.
- “<https://blog.naver.com/josephyglee1>” 또는 인터넷창에 “이영기.블로그.한국” 입력



M+V=P, MVP



이영기

국립경제대학교 (NEU) 방문 교수
공유오피스 Campus-K 공동 창업
FPT School of Business, 객원 교수
josephyglee@gmail.com | kakao: josephyglee

세계일주기행: 아프리카 모로코를 가다

이 규 형



북아프리카 모로코 중남부에 위치한 와르자테 구시가지

처음 아프리카 여행 루트를 생각할 때는 이집트 카이로를 첫 목적지로 꼽았다. 카이로를 시작으로 카르타고의 후에 튀니지, 대서양과 지중해를 접하는 모로코를 거쳐 다시 바르셀로나로 돌아올 생각이었다. 한국인에게는 역사적으로 매우 소중한 카이로 회담이 열렸던 도시라서 다른 곳은 가지 못해도 카이로는 꼭 방문하고 싶었다. 1943년 11월, 제2차 세계대전의 전후 처리를 위해 모인 미국, 영국, 중화민국의 3개 연합

국의 수뇌회담이 카이로에서 열렸다. 이 회담에서 처음 한국의 독립을 발표한 것이 카이로선언이다. 당시 회담이 열렸던 '메나하우스(Mena House) 호텔'이 아직도 건재한 상태라고 하여 찾아가 보고 싶었다.

그러나 생각대로 되지 않는 것이 인생이듯 여행도 변수가 많다. 바르셀로나에서 이집트 카이로로 가는 항공편이 여의치 않고, 이집트의 국내 정세가 불안하여 여행하기 좋지 않다는 인터넷 통신을 보고 스케줄

을 바꾸어야 했다. 카이로와 튀니지 여행은 다음 기회로 돌리고 항공편이 연결되는 모로코를 다녀오는 것으로 일정을 바꾸었다.

바르셀로나에서 카사블랑카로

로얄 에어 모로코(Royal Air Maroc)를 타고 생애 처음으로 아프리카를 간다. 유럽과 같이 지중해를 공유하는 북아프리카지만 아프리카 대륙의 일부분이니 아프리카 땅을 밟는 것이다. 비행기가 지연 출발하여 모로코의 '카사블랑카 모하메드 5세 공항'에 예정시간보다 한 시간쯤 늦은 9시 20분에 도착했다. 입국심사 줄이 길어 거의 한 시간 가까이 걸려 입국수속을 마쳤다. 늦은 시간에 공항에 도착하면 육상교통을 이용하는 것이 어려워진다. 공항버스나 전철 같은 대중교통이 끊기고 택시밖에 남지 않는다. 그러니 조금이라도 서두르는 게 좋다. 짐 찾는 곳으로 가보니 벌써 트렁크는 벨트 위를 돌고 있다.

이미 시간은 밤 10시 30분을 가리킨다. 카사블랑카 시내에 있는 호텔로 가는 것이 과제다. 블로거들이 인터넷에 올린 카사블랑카의 공항교통은 기차와 택시가 선택지인데, 기차는 밤 10시에 운행을 종료한다. 기차 운행이 이미 끝난 시간이니 남은 것은 택시뿐이다. 혹시나 하는 마음으로 지나가는 공항직원에게 기차 운행 여부를 물었더니 뜻하지 않게 반가운 정보를 알려준다. 카사블랑카 시내로 가는 기차는 아직 운행 중이고 마지막 기차가 남아 있단다. 그때 시간이 밤 10시 33분.

지난 3년간 코로나19로 인해 인터넷에 올려진 정보들이 현실을 제대로 반영하지 않는 것 같다. 역시 현지에서 한 번 더 확인하는 것이 불필요한 시간과 비용을 줄여준다. 공항의 도착 대합실을 거의 땔 듯이 가로질러 기차역으로 갔다. 기차역은 공항 대합실의 끝부분에 있다. 에스컬레이터로 한 층을 내려가면 기차 매표

소가 있다.

매표소의 시간표를 보니 10시 50분 기차가 막차다. 기차 출발 전까지 10분도 남지 않았는데 내 앞에 두 아이를 데리고 있는 젊은 부인이 기차푹값을 치르면서 역무원에게 무언가를 자꾸 물어보며 시간을 지체한다. 기차표를 살 수 있을지 초조하게 기다리다가 기차 출발 3분 전에야 내 차례가 되어 기차표를 살 수 있었다.

카사블랑카의 카사 포트(Casa Port) 역까지 가는 기차푹값은 50디르함(6,500원). 매표소 뒤에 연결된 탑승 플랫폼에는 기차가 기다리고 있었다. 간신히 기차에 올라타니 곧 기차가 출발한다. 한숨을 돌리고 기차 안을 둘러보니 승객이 만원이다. 카사 포트까지 약 1시간이 걸린다. 창밖은 캄캄하고 가끔 지나가는 가로등 불빛만 보인다.

카사블랑카, 영화 한 편으로 세계에 알려진 곳

카사블랑카는 중년 이상에게 꽤 익숙한 곳이다. 카사블랑카를 어느 아프리카의 도시로 기억하는 것이 아니라 영화의 제목으로 기억하는 분들이 더 많을 것이다. 그 영화의 배경이 된 곳이 바로 모로코의 카사블랑카다. 모로코를 찾는 여행객들은 대부분 천년 이슬람 왕국의 고도 마라케시(Marrakech)를 방문한다고 한다. 하지만 많은 여행객이 마라케시가 아닌 카사블랑카를 찾는 이유는 영화를 추억하고 싶기 때문일 것이다. 나 역시 여행지로 카사블랑카를 선택한 것은 순전히 영화의 기억 때문이다. 카사블랑카를 여행하며 영화 『카사블랑카(Casablanca)』의 배경이 된 거리를 걸어보고 싶었다. 그 이유 하나만으로 카사블랑카(Casablanca)에 왔다.

영화 『카사블랑카』는 1943년에 발표되었다. 영화는 제2차 세계대전 중인 1941년, 프랑스의 식민지였던 아프리카의 도시 카사블랑카를 무대로 한다. 전쟁

첩보 영화 같지만, 내용은 남녀의 애절한 사랑 이야기다. 잉그리드 버그만(Ingrid Bergman)이 여자 주인공 엘사 역을 맡았다. 살짝 우수에 젖은 듯한 눈빛이 주는 잉그리드 버그만의 청순한 아름다움은 매우 인상적이었다. 남자 주인공 릭(Rick)으로는 험프리 보가트(Humphrey Bogart)가 연기했다. 주인공 릭이 첫사랑이었던 여인 엘사가 다른 남자의 약혼녀가 되었음에도 그녀를 위해 목숨을 건 도박을 한다는 내용이다. 엘사와 레지스탕스인 그녀의 약혼자에게 미국행 비자를 마련해주고 독일군을 피해 탈출시키는 것. 『카사블랑카』에 잔잔히 깔린 순정이 영화 팬들의 기억에 오래 남아 있는 것 같다.

한 편의 영화로 아프리카의 도시가 전 세계인들에게 알려지게 되었으니 예술의 힘이 참 대단하다는 생각이 든다.



메디나의 센트럴 호텔

릭스 카페(Rick's Café)

영화 『카사블랑카』의 남자 주인공 릭이 경영하는 사교클럽 '릭스 카페'는 내가 묵고 있는 메디나의 호텔에서 서 도보로 10분 정도 떨어진 곳에 있다. 지금의 릭스 카페는 미국의 부호가 건물을 사들여 영화의 모습대로 재현하여 2004년에 개관한 곳이라고 한다. 사실 영화는 미국의 할리우드에 있는 세트장에서 촬영되었지만, 영화의 팬들은 이 도시에서 영화가 촬영된 것으로 믿고 카사블랑카를 방문하는 것 같다. 나 역시 그런 여행객 중 하나였으니 두말하면 무엇하랴.

영화의 무대가 되었던 릭스 카페가 해변 가까이 있다는 말을 듣고 호텔을 나섰다. 아침 9시 반쯤인데 햇빛이 눈부시고 따갑다. 양산이 있으면 좋겠다는 생각이 든다. 모로코의 강한 햇볕을 피해 건물벽 그늘에 몸을 숨기며 20분쯤 걸었다. 역사와 문화를 상징하는 건물들이 많이 있을 것으로 기대했지만 사실 메디나 주변의 건물들은 작고 볼품이 없었다. 포르투갈, 스페인, 프랑스가 차례로 점령하던 시기에 지어진 건물들은 드문드문 남아서 세월과 함께 퇴락하여 볼품없이 변해버렸다. 역사를 간직한 건축물이 몇 채 남지 않은 이런 곳에 릭스 카페 같은 곳이 있을까 반신반의하며 걸었다. 릭스 카페는 어떤 모습을 하고 있을까 궁금해하며 걸던 중 왼쪽 언덕 위에 하얀 건물들이 여러 채 보였다. 중간쯤에 있는 건물 벽면에 까만 글씨로 작게 'Rick's Café'라 쓰인 간판이 눈에 들어온다.

아침 햇살이 비치는 흰색 건물의 릭스 카페 앞에 다랐다. 웬지 모를 감상이 밀려온다. 하얀 건물 앞에는 야자수 두 그루가 건물 입구 양옆에 심겨 있다. 광이 나게 잘 닦여진 목재로 된 출입문은 닫혀 있다. 빗자루를 든 직원이 카페 문을 열고 나와 천천히 마당을 쓸며 지나가는 이웃과 담소를 나눈다.

카페 입구에 가까이 다가가 보니 점심은 12시부터 오후 3시까지, 저녁은 오후 6시 30분부터 영업을 한다고 적혀 있다. 영업시간에 다시 와서 카페에 들어가 볼

것을 다짐하며 되돌아섰다.

낮이 되니 기온이 오르기 시작하여 피약별을 찌며 걷기가 어렵다. 해를 피해 메디나 골목길을 요리조리 걸어서 호텔로 도망치듯 되돌아갔다.

영화의 감동에 이끌린 리스 카페

저녁 무렵에 다시 리스 카페를 찾았다. 문을 열고 들어서니 어디선가 귀에 익은 관악기 음악이 은은하게 깔리고, 살롱 가수의 노래가 흐른다. 영화 『카사블랑카』에서 들던 음악일 것이다.

하얀 테이블보가 깔린 홀에는 영화처럼 유니폼을 차려입은 웨이터들이 손님을 맞이한다. 식사를 할 수 있냐고 물었더니 예약을 했는지 묻는다. 예약이 없으

면 식사를 할 수 없단다. 전혀 예상하지 못한 상황이다. 웨이터는 멀리서 온 듯한 동양인이 안쓰러워 보였던지 커피나 맥주 한잔은 가능하다고 자리로 안내한다. 맥주 한잔을 하며 잠시 리스 카페의 분위기를 느꼈다.

리스 카페를 둘러보니 대부분 나이가 많은 서양의 노년층이 이곳을 찾는 것 같다. 세계 각국에서 영화 『카사블랑카』를 추억하는 이들이 마치 성지나 유적지를 순례하듯 리스 카페를 방문한다. 리스 카페에 온 고객들은 마치 영화의 주인공인 험프리 보가트와 잉그리드 버그만과 함께 식사에 초대된 사람들처럼 정장을 하고 식당에 들어선다. 손님들은 그들의 성지에 들어서면 신음하듯 탄성을 지른다. 그들은 이곳이 마치 실제로 있던 곳으로 믿고 있는 것처럼 카페 안 여기저기를 조심스럽게 살펴보고 감상에 젖는다. 『카사블랑



리스카페



『카사블랑카』 영화 포스터

카』 영화 팬들에게 릭스 카페는 마음의 성지다. 오래된 영화 포스터에 간직된 주인공들이 릭스 카페를 찾는 이들을 맞이하고 있지만, 그들은 포스터의 인물들이 방문객을 맞이한다는 착각을 하고 있는지 모른다.

유럽의 여러 나라에서 고대 유물이나 예술과 같은 문화유산이 얼마나 강력하게 사람들을 끌어당기는지 목격했다. 그런데 영화도 그에 못지않다. 감동을 주는 예술은 불멸이다.



릭스카페를 찾는 관광객

카사블랑카를 떠나며

3박 4일의 일정으로 카사블랑카 여행을 계획했지만, 한나절을 보내고 나니 더 이상 가볼 곳이 없다. 바르셀로나 공항에서 만난 모로코 청년이 한 말이 생각난다. 카사블랑카를 가려면 하루만 계획하라고. 그런데 어찌랴.

햇볕은 따갑고 여행객으로 특별히 볼 곳이 없다. 일정을 바꾸어 하루 일찍 지중해의 도시 탕헤르로 가기로 했다. 부랴부랴 기차를 알아보고 다음 날 아침 9시 출발하는 고속기차표를 예약했다. 3일치의 호텔비를 이미 지불했지만, 하루 일찍 체크아웃했다. 환불은 안 된단다. 새벽 6시에 일어나 짐을 챙기고 서둘러 카사블랑카 기차역으로 갔다. 탕헤르행 고속기차는 프랑스의 TGV를 들여온 것이라 한국의 고속철과 비슷하다. 최고 속도 320km/h로 달린다. 요금은 1등석을 364디나르(약 47,000원)에 샀다. 카사블랑카 기차역에는 1등석 승객을 위한 라운지가 있어서 간단히 아침을 제공한다.

기차에 탑승하여 자리를 찾아가 보니 두 명씩 마주 보는 4인석이다. 이미 앞 두 자리에는 유럽인으로 보이는 백인 승객이 타고 있었다. 인사를 하며 자리에 앉아 잠시 서로가 서먹한 시간을 보내는데 기차가 움직인다.

카사블랑카여, 안녕.

탕헤르행 기차에서 만난 사람들

창문 블라인드를 올리고 창밖을 보다가 마주 보는 어색함을 깨기 위해 내가 먼저 말을 건넸다. 내가 123일의 세계일주여행을 하고 있다고 하니 내 나이를 묻는다. 정년퇴직을 했다고 하니 두 사람은 동시에 ‘노키딩(No kidding, 농담하지 마.)’을 외치며 나이보다 훨씬 젊어 보인다고 했다. 우리는 돌아가며 자신을 소개했다. 창가의 신사는 이름이 루드비코(Ludvico)이고 모로코 지사에서 11년째 농장 운영 엔지니어로 일하고 있는 스페인 농업회사 직원이다. 루드비코는 모로코에 대해 많은 지식을 갖고 있어서, 그에게 탕헤르에 관해 이것저것 물어보았다.

다른 30대 후반의 청년 이름은 벤(Ben)으로 호주에서 여행 온 독일계 2세대. 호주 물 관리회사의 지질 엔

지니어로 일하다가 퇴직하고 여행을 하며 미래를 계획 중이란다. 그 역시 카사블랑카를 여행했지만, 여행지로서 매력이 없어 하루 일찍 탕헤르로 간다고 했다.

루드비코는 바르셀로나 출신이다. 모로코에 오기 전 아내와 함께 지냈던 바르셀로나 여행담을 얘기했다.

“며칠 전까지는 아내와 함께 열흘간 바르셀로나에서 휴가를 즐겼다. 아내는 아직 직장에 다니고 있다. 그래서 한국에 돌아가서 돈 벌어야 한다고 등 떠밀어 보냈다.”했더니 모두 박장대소를 한다.

루드비코가 대화를 이었다. 20대 때에는 40대에 은퇴하여 자유로운 삶을 살 것을 꿈꿨는데 막상 40대 중반이 되니 아내와 어린 딸이 있고 조기은퇴는 어려운 일이라고 했다. 자신이 내 나이가 되어 나처럼 할 수 있으면 좋겠다고 여행하는 나의 삶이 부럽단다.

만나는 사람마다 자유로운 삶과 여행을 꿈꾼다. 그러나 누구나 현실의 제약이 있다. 여행의 자유를 쉽게 누리는 것이 아니니 모두가 꿈으로 갖고 있는 듯하다. 많은 이들이 소망으로 간직하듯이 인간에게 여행이란 무엇일까? 답을 얻기도 전에 목적지가 가까워졌다. 세 여행객이 처음 만나 2시간 동안 이런저런 얘기를 하다 보니 어느새 목적지인 탕헤르역이다. 만남의 서먹함에서 헤어질 시간에는 이별의 아쉬움이 느껴진다. 이 메일과 인스타그램 계정을 교환하고 사이버 공간에서 다시 만나기를 약속하며 헤어졌다.



탕헤르행 기차에서 만난 친구들

탕헤르의 메디나, 언덕 위의 구시가지

탕헤르(Tangier, 땅지예)는 아프리카의 서북 끝 지중해변의 도시다. 지브롤터 해협을 사이에 두고 유럽 대륙을 마주하는 모로코의 항구 도시로, 카사블랑카에서 고속기차로 2시간 20분 걸렸다.

택시를 타고 예약한 호텔로 갔다. 택시는 언덕이 높은 구시가지 아래에 정차하더니 호텔까지는 걸어 올라가야 한단다. 왜 택시가 호텔 앞까지 가지 않나 속으로 투덜거리며 내렸다. 이유를 금세 알 수 있었다. 메디나는 1300년 전 언덕에 조성된 구시가지로 도보 중심의 골목길로 만들어져 좁고 계단이 많아서 차가 다니기 어려운 상태다. 마모라 호텔로 가는 길도 차가 다닐 수 없었다. 중간중간 계단으로 연결된 좁고 가파른 언덕길이기 때문이다. 캐리어를 끌고 한 계단 한 계단 오르자니 등줄기에 땀이 흐른다. 쉬며 걷기를 15분쯤, 좁은 언덕길에 마모라 호텔이 자리하고 있다. 체크인 을 하고 호텔의 식당에 올라가니 창밖으로 지중해가 시원하게 내려다보인다. 고생하며 언덕길을 오른 보람이 있다.



탕헤르 구시가지 메디나의 골목



탕헤르 KASBAH 성벽

탕지에의 구시가 메디나를 걸었다. 이슬람 문화권의 도시 중심은 메디나로 불린다. 메디나로 들어서는 초입에는 꽃 화분이 걸린 하얀 회벽 집들이 여행객을 환영한다. 천 년을 넘게 서로 어깨를 붙여 이어지며 골목을 이룬 흰색 회벽 집들이 이방인에게 이국적 감성을 준다. 아치형 창문, 도시를 출입하는 성문, 정교한 타일 장식 등 전형적인 이슬람 분위기가 풍긴다. 복잡하여 길을 잃기 쉬운 골목길이다.

영화 『본 얼티메이텀』의 촬영지, 맷 데이먼이 거닌 메디나

탕헤르는 오래전부터 일찍이 국제화된 도시다. 미국이 독립을 이룬 이듬해인 1777년에 미국으로서는 최초로 해외 공관을 둔 곳이 탕헤르라고 한다. 당시 세계 나라들은 탕헤르에 공관을 두었고 이곳은 국제 첩

보활동이 활발한 무대였단다. 현재는 관광과 물류, 유럽을 잇는 교통의 중심도시로 밝고 경쾌한 도시 분위기를 보여준다.

맑은 날씨, 상쾌한 공기, 맛있는 음식. 저렴한 물가는 여행에 최적 조건이다. 유럽과 이슬람, 아프리카의 문화가 절묘하게 섞여 있는 탕헤르는 여행객을 이끄는 매력 있는 곳일 뿐 아니라, 영화 촬영지로도 인기 있는 도시다. 이색적이고 다채로운 문화와 도시 풍광을 관객들에게 보여줄 수 있기 때문이다.

맷 데이먼(Matt Damon)이 주연을 맡아 인기를 모았던 첩보영화 『본 얼티메이텀(Bourne Ultimatum)』의 마지막 부분이 탕헤르의 메디나를 배경으로 한다. 맷 데이먼이 골목길과 건물 옥상을 뛰어다니며 킬러와 추격전을 벌이는 장면이 탕헤르를 배경으로 촬영된 것이다. 메디나를 걷다 보면 영화의 장면이 생생하게 떠올라 현실과 겹친다. 여주인공 니키 역의 줄리아 스타일스(Julia Stiles)가 앉았던 카페 ‘파리’는 실재하는 카페다. 프랑스 공사관 앞 로터리에 있다. 테이블에 앉아 커피를 마시며 눈을 감으면 그녀의 숨결이 느껴지는 듯하다.



영화 『본 얼티메이텀』의 맷 데이먼



영화 『본 얼티메이텀』에 나온 카페 ‘파리’

호텔 콘티넨탈(Hotel Continental)

탕헤르에서 지중해로 나가는 길목의 앞바다를 ‘마모라(Mamora bay of Tangier)만’이라고 부른다. 만의 생김은 초승달처럼 굽어 있다. 마모라만을 내려다보는 높은 위치에 250년 된 호텔 콘티넨탈(Hotel Continental)이 자리 잡고 있다. 호텔의 테라스에 서

면 마모라만 앞 지중해를 넘어 유럽대륙이 지척으로 보인다. 포르투갈이 점령했던 18세기에 탕헤르를 방문하는 여행객을 위해 건축된 호텔 건물은 아직도 옛 모습을 간직하고 있다. 당시 탕헤르의 국제적인 위상을 말해주듯 호텔의 이름이 ‘대륙호텔(Hotel Continental)’이다.

메디나를 두른 성벽 아래는 바다로 이어졌고 바다에 가깝게 포대가 축조되어 전략 요충지인 탕헤르를 지켰을 것으로 보인다. 당시로서는 바다가 포대 앞까지 들어왔다. 1844년 프랑스는 알제리를 정복한 후 탕헤르를 점령하기 위해 호텔 앞 마모라 만에서 메디나를 향해 대대적으로 함포를 쏘아댔다. 당시에 주고받은 볼링공만 한 쇠구슬 포탄이 발굴되어 기념관에 수북이 쌓여 있다. 1800년대에는 호텔이 위치한 절벽 아래까지 바닷물이 들어와 여객선과 고깃배들이 닿았다고 한다. 20세기 들어 항구를 건설하면서 바다를 메워 도로가 놓이고 해안선은 지금의 자리로 물러났다.

호텔 콘티넨탈은 오랫동안 저 언덕 위에서 서서 탕헤르의 영욕을 지켜보며 역사를 목격한 곳이다. 지금도 호텔로 운영되어 손님을 맞이하고 있지만 세월의 무



250년 역사를 품은 호텔 콘티넨탈

계를 버티지 못해 퇴락한 모습이다. 호텔이 갖는 역사적 가치에 비해 좋은 호텔로 유지되기 위한 보존이 필요해 보인다. 콘티넨탈 호텔이 현대적인 특급으로 거듭나기를 기대해 보지만, 지리적으로 극복하기 어려운 점이 있다. 메디나 지역의 특성상 차량이 호텔에 닿을 수 없다는 것이 가장 악조건일 듯하다. 호텔에 접근하는 길이 도보로 이동해야 하는 좁은 골목이고, 지중해를 바라보는 쪽은 높은 절벽이다. 호텔이 건축된 18세기에는 바닷가로 이어진 절벽 아래 접안 시설이 있어서 배로 온 여행객들은 계단을 걸어 호텔에 올랐을 것이고, 짐은 호텔 벨보이들이 지고 날랐을 것이다. 예나 지금이나 걸어 올라가야 하는 사정은 마찬가지이지만, 여행객들은 더 이상 배로 오지 않고 편리한 것에 익숙해져 있다. 절벽 아래서 택시를 내려 짐가방을 끌고 걸어 올라야 하는 노동은 두 번 다시 선택하기 어려운 조건이다. 이런 상황은 메디나 지역 호텔들의 공통된 숙제다.

호텔 콘티넨탈이 언젠가 역사성을 재평가받아 예전 최고의 호텔이던 시절로 다시 화려하게 부활할 날이 올 것을 기대해본다.

운동화 고쳐주는 장인

여행을 떠난 지 한 달 남짓 되었는데 오른쪽 운동화 밑창이 떨어졌다. 운동화 윗부분은 멀쩡해서 밑창을 접착제로 붙이면 한동안 더 신을 수 있을 것 같다. 전날 탕헤르 시장 골목을 걷다가 우연히 보았던 구두 수선집을 찾아갔다. 신발 수선 장인의 인상이 성실해 보인다. 내 앞의 손님은 끈 떨어진 고무 슬리퍼를 고쳐 신고 갔다. 내 차례가 와서 운동화를 내미니 곧바로 수선을 시작한다. 접착제를 바르고 잠시 말린 후 라이터 불로 열을 가하며 정성스럽게 접착하니 수선이 끝난다. 바로 신고 다녀도 된다면 씨익 웃는다. 정성껏 수선해 주는 그의 모습에 진심 감사한 마음이 들었다. 수

선비가 얼마일까? 10디르함(1,300원)이란다. 욕심부리지 않는 장인의 모습이 인상적이다. 슈크란~.

친절한 모로코인들

여행을 많이 한 어느 여행가에게 사람들이 묻는다.

“어디가 가장 기억에 남는 곳인가요?”

여행가는 골똥히 생각하다가 뜻밖의 답을 한다.

“사람들이 친절하게 미소 짓는 곳이 제일 기억에 남는다.”

모로코는 내 기억에 그런 여행지로 남을 것 같다. 만나는 모로코 사람들은 미소가 있고 소박하다. 미소 지으며 어디서 왔는지 묻고 자기네 나라를 찾아주어서 고맙다고 말한다.

“Welcome to Moroc!”

“Welcome to my country!”

영어가 그들 언어는 아니지만 세계 공용어인 영어로 그렇게 말한다. 자기네 나라를 방문해주어서 고맙단다.

그러고 보니 우리는 외국인 여행자들에게 “Welcome to my country!”를 말한 적이 있을까? 한국사람들은 외국인에게 무어라 말을 할까?

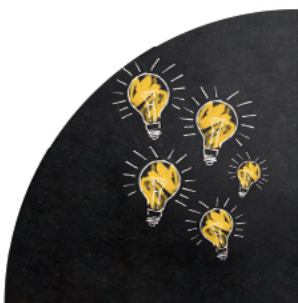
탕헤르(Tange)에서 만난 무스타파(Mustapha) 씨는 초행인 내게 탕헤르뿐 아니라 지브롤터의 정보를 자세히 알려준 고마운 분이다.

슈크란, 무스타파~.



이규형 경영학박사
조직경영연구소 대표
기업조직경영 자문,
융합경영학회 감사

맞춤형 혁신 솔루션을 제공함으로써 기업의 성공을 돕는 튼튼한 파트너가 되겠습니다.



Consulting

비즈니스 솔루션 도출과 현장 적용을 위한 전문 컨설팅 및 상생협력 파트너십



Solution

R&D를 통해 도출한 최적의 솔루션을 적용, 안정적이고 효율적인 시스템 구축



Education

비즈니스 모델 실현을 위한 서비스 및 기업 성장을 위한 맞춤형 교육 제공

MatchBox

다양한 형태의
비즈니스 원천 데이터를
› 실시간 시각화하여
비즈니스 인사이트 제공



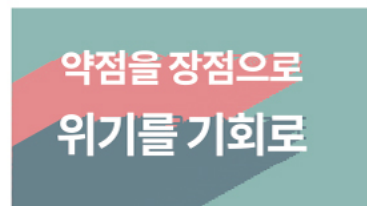
Green Nest

건물에서 사용되는 에너지의
효율적 관리를 위한 에너지
› 정보 분산처리 솔루션



스타트레일 매거진

스타트업에게 꼭 필요한
정보와 유익한 교육 콘텐츠를
담고 있는 웹진



“조직의 미래 비즈니스 성품이 좌우한다”

“말할 것도 없이 성품은
모든 진정한 리더십의 기초이다.”

-John C. Maxwell -

“훌륭한 조직에는 훌륭한 사람과
훌륭한 문화가 있다.”

-Ray Dalio, 브릿지워터 CEO-

“우리는 지성만으로는 불충분함을,
지성에 성품을 더해야 함을
명심해야 할 것입니다.
그것이 진정한 교육의 목표입니다.”

- Dr, Martin Luther King-

☎ ESG성품경영시스템 인증 및 교육 문의: 02-2242-2012



Good Character, Good Company
한국성품경영협회

“한국성품경영협회는 성품경영과 관련되는 융·복합 연구와 활동, 학술지 발간 및 인증제도 운영을 통하여 사회 속 다양한 조직에서 친환경, 사회가치 실현, 투명한 지배구조의 ESG 경영을 이룰 수 있도록 함께 하겠습니다.”

한국연구재단 기관 등록번호 8B4727 주소 서울 구로구 디지털로 34길 55, 코오롱사이언스밸리 2차 B101-218
카페 <https://cafe.naver.com/charactermanagement> 블로그 https://blog.naver.com/character_management
홈페이지 <http://kaocm.or.kr/> 이메일 character_management@naver.com 모바일 010-6839-4970