

2020 논문지원사업

장애의 재해석 논문집

제1권 제1호 (통권 1호)

목 차

- 장애인 유튜버의 미디어 생산 경험에 관한 연구
윤형·조은총 1
- 『장자』의 장애형상과 그 함의
이두은·조혜진 57
- 이동약자 무장애관광 스코어 개발
: 지역의 물리적 환경을 중심으로
이선재·남정훈·이현우·정연중 97
- 4차 산업혁명 시대의 노동환경 변화와 장애인 고용정책에 대한 고찰
: 독일 4차 산업혁명 지원시설의 장애인 직업교육을 중심으로
이승현·주희정 145
- 장애인의 기부와 자원봉사 행동에 관한 연구
: 장애는 나눔을 제약하는가?
이종화·손영은 187

장애인 유튜버의
미디어 생산
경험에 관한 연구

윤형·조은총

장애인 유튜버의 미디어 생산 경험에 관한 연구

윤형*·조은총**

이 연구는 장애인 미디어 생산자에 관한 연구이다. 기존 장애와 미디어를 연구하는 학자들은 주로 TV나 신문 같은 레저시 미디어가 장애를 재현한 방식이나 장애인 권익을 위한 미디어 접근성에 관해 연구했다. 하지만, 1인 미디어와 소셜미디어 같은 뉴미디어가 부상하면서 미디어 환경이 변화되었고, 장애와 미디어에 대한 새로운 현상들이 생겨나고 있다. 특히, 미디어 콘텐츠 제작이 쉬워지며, 장애인 미디어 생산자가 생겨나는 점은 연구자들이 새롭게 주목해야 하는 현상이다. 이에 이 연구는 장애인을 미디어에 의해서 재현되어온 대상에서 벗어나, 미디어 생산자로서 장애인을 연구하고자 했다. 뉴미디어 중에서도 동영상 플랫폼인 유튜브에서 콘텐츠를 생산하는 장애인들을 연구했다.

본 연구자는 고프만(Goffman)의 개념과 미디어 생산자 연구를 참고하여 장애인 유튜버를 이해하는 이론적 틀로 사용했다. 고프만의 일상에서의 자아 연출 개념을 빌려와, 장애인 유튜버들이 콘텐츠에 표현한 자신이나 장애에 대한 이상적인 정체성을 분석하고자 했다. 또한, 미디어 생산자 연구 관점에서 뉴미디어 플랫폼에서 콘텐츠를 생산하는 창작자이자 노동자로서 이들을 재해석하고 이해하고자 했다. 이를 위해 유튜브 활동을 6개월 이상 지속해 온 장애인 유튜버 8인을 심층 인터뷰하여 왜 이들이 콘텐츠를 제작하기 시작했고, 어떻게 자신의 모습을 유튜브 공간에서 표현하며, 그 경험이 이들의 삶에 어떤 영향을 미치는지 연구했다.

본 연구에서 분석한 이들의 모습은 크게 두 가지로 정리할 수 있다. 장애인들은 유튜브 영상에서 ‘주체적인 나’와 ‘다르지 않은 나’로 자신을 표현했다. 그리고 그 과정에서 ‘기존 미디어가 재현

* 경희대학교 언론정보학과

** 캘리포니아 대학교 샌디에고 사회학 박사과정

해 온 장애인과 유사한 모습'도 발견할 수 있었다. '주체적인 나'는 영상 속에서 주도적인 역할을 하고, 이야기의 중심에 자신을 위치 시켜, 나의 삶을 주도적으로 살아가는 존재로의 표현이다. '다르지 않은 나'는 장애인들이 비장애인들과 다르지 않다는 것을 보여주기 위해 평범한 일상을 살아가는 모습을 주로 담았다. 이들이 다르지 않다는 것은 장애를 극복했다거나 신체적으로 비장애인과 다르지 않다는 것이 아니라, 비장애인과 동등하게 살아가는 사회 구성원이라는 정체성을 갈망한다는 것이다. 또한, 유튜브 활동은 이들에게 경제적, 사회적인 영향을 주었고 장애 정체성 형성에도 일부 영향이 있었다. 대부분의 연구 참여자들이 유튜브 활동을 통해 직/간접적으로 경제적 보상을 얻고 있고, 사회 관계망이 넓어졌다. 이러한 결과는 이들이 원하는 정체성을 더욱 강화해 준다고 볼 수 있다. 구독자가 많아지며, 나를 주인공으로 하는 삶의 관계망이 넓어지고, 이 결과로 경제적 소득 창출의 기회가 주어졌다. 이를 통해 실제 삶에서도 주체적이고 경제적으로 능동적인 존재로 자신에 대한 인식이 강화되고 있었다. 또한, 콘텐츠 제작자이자 자신의 콘텐츠의 주인공으로 많은 비장애인, 장애인 독자들과 대등하게 소통하면서 비장애인과 '다르지 않은 나'의 모습을 삶에서도 실현하고 있다.

본 연구는 장애인을 미디어 생산자로 새롭게 바라보는 연구라는 점에서 의미가 있다. 또한, 장애인이 직접 생산한 미디어 콘텐츠에서 이들이 희망하는 자아 표현과 삶의 모습을 파악했다는 점에서도 의의가 있다. 마지막으로 장애학 연구에 대한 기여를 넘어서, 유튜브를 이용한 장애인 미디어 생산자의 삶에 미친 영향을 분석하여, 뉴미디어가 사회에 미치는 영향을 이해하는 연구의 자료로도 의미 있는 결과일 것이라 기대한다.

주제어 : 장애, 미디어, 뉴미디어, 유튜브, 생산자연구, 자아표현

I. 서론

한 유튜브 크리에이터가 자신이 겪고 있는 뚜렛 증후군을 주제로 만든 콘텐츠를 게시하여 구독자 40만 명을 모았다. 영상을 통해 벌어들인 한 달간의 수익은 약 8,000달러(약 936만 원)로 알려졌다. 하지만, 이후 밝혀진 사실은 이 크리에이터가 의도적으로 뚜렛 증후군을 연기했다는 것이다. 사실이 알려지기 전에는 해당 크리에이터가 장애를 당당하게 보여줬다며 시청자들의 긍정적인 반응들이 있었는데, 장애를 연기했다는 사실이 밝혀지자 시청자들을 속이고 뚜렛 증후군 환자를 모욕했다며 비난이 쏟아졌다.¹⁾ 결국 해당 크리에이터는 사과문을 올리고 모든 영상을 삭제했다. 이로 인해 실제로 자신의 장애를 유튜브에서 보여주던 장애인들도 장애 여부를 의심받으며 '장애를 인증'해야 하는 상황이 벌어지기도 했다. 비록 이 크리에이터의 장애는 연기였지만, 한 편으로 이 사건은 장애인도 인기 크리에이터가 될 수 있다는 점과 이미 다른 장애인 크리에이터들이 활동하고 있다는 사실을 사회에 알린 계기가 됐다. 이처럼 장애인 미디어 생산자들이 유튜브를 중심으로 뉴미디어의 창작자로서 모습을 드러내고 있는데, 아직 이들에 관한 연구는 부재하다.

두 가지 측면에서 장애인 미디어 생산자에 주목할 필요가 있다. 첫째는 기존 미디어 산업에서 소외되었던 장애인들이 미디어 환경의 변화로 미디어 생산의 주체가 된 새로운 현상을 연구할 수 있는 기회이다. 기존 장애와 미디어에 관한 연구는 비장애인 미디어 생산자들이 장애를 재현하는 방식에 대한 분석이 대부분이었다. 이는 상업 미디어 콘텐츠 제작 과정에 장애인이 참여하는 것이 현실적으로 쉽지 않았기 때문이기도 하다.²⁾ 이로 인해 장애는 비장애인이 주류인 사회에서 해석되는 대상으로만 머물렀다. 하지만, 팟캐스트, 유튜브, 아프리카TV 등 다양한 뉴미디어 플랫폼에서 장애인들이 미디어 생산자로 등장하고 있기 때문에, 장애인을 재현되는 대상으로만 볼 것이 아니라, 창작자로서 이들을 재해석하고 연구해야 할 필요성이 있다. 특히, 유튜브는 플랫폼에 영상을 올리는 크리에이터들에게 수익을 배분함으로써 다양한 창작자들을 플랫폼에 끌어들이고 있다. 이로 인해 유튜브는 영향력을 확장하면서 TV와 같은 레거시 미디어를 위협하는 플랫폼으로 자리 잡고 있다.³⁾ 장애인 유튜버의 숫자도 늘어나는 것으로 보이는데, 크리에이터에 관한

1) 해당 크리에이터의 지인이 관련 의혹을 제기했고, 크리에이터가 사실을 인정했다. 또한, 중앙일보와 국민일보 등 여러 뉴스 매체의 취재로 관련 내용이 알려졌다.

참고) 중앙일보 “월 8천 달러 번 유튜버 ‘아임뚜렛’, 틱 장애 연기했다”(2020.01.07.)

<https://news.joins.com/article/23676140>; 국민일보 “영상보며 힘 냈는데... 이들이 ‘아임뚜렛’에 분노하는 이유”(2020.01.26.) <http://m.kmib.co.kr/view.asp?arcid=0014100941>

2) 이기형(2010), 이설희·홍남희(2020) 등의 미디어 생산자 연구를 참고하면 레거시 미디어의 주요한 생산자인 PD, 기자, 영화감독으로 일할 기회는 매우 제한적이고, 소수자들의 참여는 제한적이었다. 따라서 장애인이 한국 사회에서 레거시 미디어 생산자로 일하기가 쉽지 않았을 것이라고 볼 수 있다.

기초 통계가 2018년 말에 조사됐기 때문에 장애인 유튜버에 관한 정확한 통계가 나오려면 시간이 걸릴 듯하다.⁴⁾ 하지만, 이미 지자체나 장애인 관련 기관에서 장애인을 대상으로 하는 크리에이터 교육을 실시하고 있는 것을 보면⁵⁾, 유튜브에서 활동하는 장애인 미디어 생산자가 앞으로도 늘어날 것이라 짐작된다.

둘째로 장애인 스스로가 미디어 생산자가 됐을 때 이들은 비장애인 미디어 생산자가 장애를 다루는 방식과 달리 장애를 어떻게 다루는가를 연구해볼 만하다. 장애와 미디어를 연구한 학자들은 미디어가 장애를 특정한 이미지로만 재현한다는 것에 문제를 제기해왔다. TV 방송, 영화, 신문 기사 등 미디어에서 장애인은 불쌍한 연민의 대상 혹은 성공적으로 역경을 극복한 영웅 등 한정된 이미지로 재현됐다(양정혜, 노수진, 2012). 하지만, 이와 달리 장애인들이 직접 미디어 콘텐츠를 만든다면, 이들은 자신이 표현하고자 하는 장애의 모습을 콘텐츠에 담을 것으로 보인다. 장애인 미디어 생산자가 자아와 장애를 어떻게 표현했거나 표현하고자 하는지를 분석함으로써, 이 연구는 우리 사회에서 장애인이 이상적으로 꿈꾸는 자아를 파악하는 데 도움이 될 수 있다.

연구자들은 이러한 연구의 필요성을 주목하여 세 가지 연구 질문을 가지고 연구를 진행했다.

1. 장애인들은 왜 콘텐츠 제작을 시작했고 지속하고 있는가?
2. 장애인 미디어 생산자들은 미디어에서 자신과 장애를 어떻게 표현하고자 했는가?
3. 유튜브 콘텐츠 제작 경험이 이들의 삶에 어떤 영향을 미쳤는가?

연구자들은 이 연구를 수행하기 위해 고프만(Goffman)의 자아 연출 개념과 미디어 생산자 연구를 참고하여 연구의 기반이 되는 아이디어를 얻었고, 질적 연구 방법인 심층 인터뷰와 주제 분석(Thematic Analysis)을 사용하여 수집한 자료를 분석했다.

고프만은 개인은 타인과의 상호작용에서 선택적으로 이상적인 자아를 표현한다고 분석했다. 배우들이 연극 무대에서 관객들에게 자신이 맡은 배역을 보여주기 위해 연기하듯이, 개인은 타인과 대면하는 상황에서 그들에게 보여주고 싶은 자신의 이미지를 “인상관리”를 통해 연출한다는 것이다. 고프만은 당시 이 이론을 온라인 공간에 적용하지는 않았지만, 현대의 연구자들이 고프만의 이론을 빌려 온라인 공간에서 일어나는 상호작용 분석에도 활용하고 있다. 특히, 유튜브는 기획, 촬영

3) 한국언론진흥재단의 신문과 방송 19년 6월호 “유튜브가 몰고 온 방송 시장 변화 저가·저질 콘텐츠 늘고 광고 수익은 줄어”(조성동)를 참고하면 유튜브의 부상으로 TV 방송 매체의 광고 수익이 줄고 있고, 방송 제작의 방식 또한 변화시키고 있다고 분석하고 있다.

4) 한국노동연구원에서 실시한 크리에이터에 관한 기초통계 조사가 2018년 12월 29일 발행한 미래의 직업 프리랜서(I): 1인 미디어 콘텐츠 크리에이터 보고서에 수록됐다.

참고) <https://www.kli.re.kr/kli/rsrchReprtView.do?key=12&pblctListNo=9234>

5) 울산장애복지관, 성남시장장애인종합복지관, 해남복지회 등에서 장애인 대상 크리에이터 교육을 실시했다.

영, 편집을 통해 미디어 생산자가 표현하고 싶은 모습을 효과적으로 연출할 수 있는 공간이다. 그러므로 장애인 미디어 생산자들이 제작한 콘텐츠에는 이들이 사회에 보여주고 싶은 자신의 모습이나 장애에 대한 이미지가 담겨있을 것이다.

연구자는 유튜브 플랫폼에서 활동하는 8인의 장애인 미디어 생산자를 심층 인터뷰했고, 수집한 자료는 크게 1) 창작 동기, 2) 표현하고자 하는 자아, 3) 콘텐츠 제작이 삶에 미친 영향으로 나누어 분류했다. 각 항목은 연구자들이 주제 분석을 기반으로 하여 인터뷰 결과를 검토하고, 가장 적절한 주제를 구성하여 다시 인터뷰 내용을 해당 주제로 재분류하여 분석했다.

이 연구는 장애인을 미디어 생산자라는 새로운 관점에서 보았다는 것도 의미가 있지만, 장애인 당사자가 콘텐츠를 만들었을 때 장애를 어떻게 표현했는지 파악한다는 점에서도 중요하다. 또한, 장애에 관한 연구뿐 아니라, 사회와 미디어 연구 관점에서도 새로운 미디어 생산자의 등장과 뉴미디어를 통한 사회 참여 방식을 분석한다는 점에서도 의미 있는 연구가 될 것이다.

II. 선행연구 검토와 이론적 논의

이 연구는 장애인 미디어 생산자에 관한 연구이다. 이를 위해 다음과 같은 선행 연구와 이론을 검토하였다. 첫 번째로 장애와 미디어에 관한 선행 연구의 맥락을 파악하고자 하였고, 두 번째로는 고프만의 자아 연출 개념과 미디어 생산자 연구를 분석하여 콘텐츠 생산자로서의 장애인을 해석할 수 있는 이론적 기반으로 삼고자 했다. 또한, 이 연구의 대상인 장애인 유튜버가 활동하는 유튜브 플랫폼과 1인 크리에이터를 이해하기 위한 관련 연구도 검토하였다.

1. 선행연구 검토: 장애와 미디어

국내외 장애와 미디어에 관한 기존 연구는 크게 세 가지로 분류할 수 있다. 첫 번째는 기성 미디어 콘텐츠에서 재현된 장애에 대한 분석, 두 번째는 장애인의 미디어 접근성과 권익에 대한 연구, 세 번째는 미디어를 활용한 장애인의 사회 참여에 관한 연구이다.

첫째로 미디어 속 장애의 재현을 연구한 학자들은 주로 영화, 방송 프로그램, 신문 기사가 장애를 어떻게 다루었는가를 분석했다 (박홍근, 2017; 양정혜·노수진, 2012; 양정혜·노수진, 2013; 강주현·임영호, 2011; 서희정, 2013). 연구자들은 비장애인 미디어 생산자가 장애를 한정된 이미지로만 재현했다고 분석했다. 예를 들어, 영화나 방송은 종종 장애인을 온갖 역경과 질병을 이겨낸 ‘성공한 장애인’이나 ‘동정의 대상’으로 묘사한다. 문제는 임신, 육아, 직장과 학교생활

등 대부분의 사람이 해내는 일상을 장애인이 했을 때 이를 더 극적으로 묘사하여 이들이 장애를 극복해야 하는 고난으로 표현한다는 것이다(양정혜·노수진, 2013; 양정혜·노수진, 2012). 서영남(2013)은 내용적 틀 짓기 분석을 통해 국내 방송 3사의 뉴스는 장애인을 주로 ‘영웅’ 아니면 ‘피해자’로 묘사하여 장애인에 대한 고정관념을 강화한 것으로 분석했다. 강주현과 임영호(2011)는 1991년부터 2008년 사이에 한국 영화 중 장애인이 등장한 작품 37편을 분석하여 영화에서 장애인 캐릭터는 평범한 인물이 아닌 특별한 소재로 다뤄지거나, 영화의 내러티브 전개에서 중요한 역할을 할 때만 등장하는 것으로 파악했다. 이처럼 기존 연구자들의 분석을 요약하면 미디어는 장애에 대한 편견과 고정적인 이미지를 재생산하는 역할을 했다고 볼 수 있다. 특히, 장애인은 장애라는 고난을 이겨내거나, 타인의 도움에 의존하여 비장애인 사회에 적응해야 하는 소수자로 여겨졌다. 이는 결국 레저시 미디어는 장애인의 모습을 비장애인과 다른 삶을 살아가며, 삶의 목표나 모습 등에서 비장애인과 구별된 존재로 그렸다고 이해할 수 있다.

둘째로 장애인 권익을 위한 미디어 접근성에 관한 연구가 있다. 이영희, 진승현(2015)의 연구에 따르면 국내 지상파 방송 3사의 시청각 장애인을 위한 방송은 매우 제한적이다. 장애인 시청자들이 시청을 원하는 심야시간대 방송의 경우 본 방송 당일까지 방송 제작이 되기 때문에 화면 해설이나 수어방송을 미리 제작하지 못하는 방송 제작 시스템이 중요한 원인으로 작용한다. 또한, 최은경(2018)은 실시간 TV 방송뿐 아니라 다시 보기 VOD 서비스에서도 시청각 장애인을 위한 권리가 보장되어야 하며, VOD 서비스에도 장애인 권익을 법제화한 미국과 영국을 참고해야 할 사례로 분석했다.

마지막으로 장애인의 사회 참여와 사회 운동의 수단으로 활용된 미디어에 관한 연구들이 있다. 신정아(2020)는 유튜브를 활용한 콘텐츠 액티비즘을 연구하며, 정의당 비례대표로 21대 국회의원으로 선출된 <생각 많은 둘째 언니> 채널을 운영하는 장혜영의 사례를 분석했다. 장혜영은 발달장애가 있는 동생과 함께 사는 모습을 유튜브 콘텐츠로 만들었는데, 이는 많은 독자의 관심을 끌었고, 장혜영의 유튜브 활동은 발달장애인 탈시설화 공론화에 도움이 되었다.

미디어가 장애인들의 사회 참여와 대중의 장애 인식 변화를 돕는 수단으로 활용되기도 한다. 대표적인 참여 미디어의 사례인 호주 ABC 방송의 ‘Ramp Up’은 장애인들이 자신의 이야기, 사회고발, 장애 관련 자료를 공유할 수 있는 온라인 플랫폼이다. 이 프로젝트는 장애를 호주 주류 사회의 관심으로 끌어냈다는 평가를 받았지만, 정부의 펀딩이 끊기며 현재는 프로젝트가 중단됐다(Ellis·Goggin, 2015). 미국 할리우드에서 만들어진 ‘My Gimp Life’의 사례도 참여 미디어의 좋은 사례이다. Ellcessor(2017)는 미국 할리우드와 TV 방송에서 장애인 캐릭터가 등장하는 비율이 늘어나고 있지만, 비장애인이 장애인 캐릭터를 연기하는 것일 뿐, 장애인이 미디어 제작

에 참여하거나 출연하는 경우는 여전히 제한적이라고 비판했다. 특히, 장애인이 설령 독립 제작을 통해서 콘텐츠를 ‘생산’해도 상업 방송이나 극장 같은 레거시 미디어에 ‘배급’할 수 있는 접근성이 없으면, 대중들에게 선보일 수 없다는 문제점을 지적했다. 반면에, ‘My Gimp Life’의 경우 온라인 클라우드 펀딩 사이트 ‘킵스타터(Kickstarter)’를 통해 제작비를 모으고 유튜브로 대중에게 콘텐츠를 배급했다. 이는 장애인 제작자가 만들고 장애인 배우가 출연한 콘텐츠를 대중에게 선보인 성공적인 미디어 콘텐츠의 사례로 꼽힌다. 그 외에도 Garland-Thomson(2009)은 비주얼 액티비즘을 연구하며 장애인과 장애단체가 비주얼 아트를 통해 장애를 직접 표현하는 것이 늘어나고 있다고 분석했다.

장애와 미디어에 관한 기존 연구를 정리해보면 장애인은 레거시 미디어의 생산 과정과 접근성에서 소외되거나 배제되어 왔고, 장애인의 모습은 미디어에서 제한적으로 재현되어 왔다. 하지만, 뉴미디어 등장과 같은 미디어 환경의 변화로 장애인들이 미디어의 생산과 배급에 참여할 수 있는 기회가 늘어나고 있다.

특히, 동영상 플랫폼 유튜브의 경우 콘텐츠 창작자들에게 광고 수익을 배분함으로써 더 많은 창작자를 끌어들이고 있다. 크리에이터가 늘어나고 콘텐츠가 다양해지면서, 유튜브를 이용하는 시청자도 증가하고 이에 따른 광고 수익도 높아지고 있다. 구글이 공개한 2019년 매출은 18조 원으로 알려졌다.⁶⁾ 이제는 유튜브가 온라인을 넘어 심지어 TV 방송 트렌드에도 영향을 미치고 평가되고 있다(이성근·권기창, 2016). 그럼에도 불구하고 장애와 미디어와 관련한 많은 연구가 여전히 TV, 영화, 신문 등 레거시 미디어만을 주요 연구 대상으로 다루고 있다. 뉴미디어가 레거시 미디어만큼 혹은 그 이상의 영향력을 사회에 미치는 만큼, 연구자들은 장애와 뉴미디어에 관한 연구에 더 관심을 기울여야 한다. 또한, 뉴미디어를 장애인의 사회 참여 수단으로 연구한 경우가 있지만, 장애인 미디어 생산자들의 동기를 단순히 사회 참여를 위한 것으로만 보아서는 안 된다. 이들도 비장애인 마찬가지로 다양한 이유로 콘텐츠를 제작할 수 있다는 것을 유의해야 한다. 이처럼 미디어 산업의 변화와 새로운 미디어 생산자들이 등장하는 현상을 보았을 때, 장애인을 여전히 미디어가 재현하는 대상으로만 바라보기보다, 장애인을 새로운 미디어 생산자로 조명할 필요가 있다. 따라서 이 연구는 장애인 당사자의 콘텐츠 생산 경험을 연구하고자 한다. 이를 통해 새롭게 등장한 장애인 미디어 생산자의 존재를 알리고, 이들의 경험을 소개하며, 장애인을 미디어 생산자로 재해석하고자 한다.

6) 이코노미 조선 기사 참고. “유튜브 광고 매출 첫 공개 2년 전보다 86% 증가한 18조원…네이버의 3배”(2020.02.10.) http://economy.chosun.com/client/news/view.php?boardName=C12&t_num=13608406

2. 이론적 논의

이 연구는 크게 두 가지 분야의 복합적인 관점에서 장애인이자 미디어 생산자인 이들을 이해하고자 했다. 첫 번째는 고프만의 자아표현 이론을 빌려, 장애인들이 콘텐츠를 매개로 독자와 상호작용하며 표현하는 이상적인 자아를 파악하고자 했다. 두 번째는 미디어 생산자 연구를 참고하여 이들의 미디어 생산 경험을 이해하고자 했다. 또한, 연구 대상자가 이용하는 유튜브 플랫폼과 관련된 온라인 공간, 플랫폼 노동, 1인 크리에이터 등에 관한 연구도 검토했다.

1) 고프만(Goffman)의 일상에서의 자아표현 개념

고프만(Goffman, 1959)은 ‘일상에서의 자아표현 (The Presentation of Self in Everyday Life)’⁷⁾에서 개인들이 상호작용하며 행하는 개인의 자아표현을 분석했다. 고프만의 기본 전제는 사람들 간의 상호작용이 있는 공간에서 개인은 남들에게 보여주고 싶은 자아의 모습을 선택적으로 보여준다는 것이다. 고프만은 연극 용어를 빌려 개인의 행동을 분석했는데, 예를 들어 ‘공연(Performance)’이란, 개인이 다른 상대에게 영향을 미치려고 하는 모든 행동을 뜻하고, ‘앞 무대(Front)’는 개인의 ‘공연’이 이루어지는 곳이다. 연극 무대에서 배우들이 관객들에게 보여주고 싶은 ‘배역(part)’을 연기하듯이, 상호작용이 이루어지는 ‘앞 무대’에서 개인은 다른 사람들의 시선을 의식해 ‘공연’하며 ‘인상관리(Impression Management)’를 통해 보여주고 싶은 자아를 표현한다는 것이다. 예를 들면, 어떤 학생은 선생님이나 부모님을 만날 때는 얌전한 모습을 보여주려고 하지만, 거친 또래 친구들 앞에서는 그 무리에 속하기 위해 욕설을 뱉거나 거친 모습을 보여준다. 즉, 상호작용하는 대상이나 상황에 따라 개인은 자기가 보여주고 싶어 하는 자아를 의도적으로 다르게 표현한다는 것이다.

고프만은 개인의 자아 표현을 다양한 측면에서 관찰하여 분석했다. 예를 들면 ‘상호작용하는 대상에 따라 자아 표현을 어떻게 다르게 하는가’, ‘평범한 일상과 자신이 일하는 사회적 공간에서 자아를 어떻게 다르게 표현하는가’, ‘관객(상대방)이 눈앞에 있을 때와 보이지 않을 때 어떻게 행동과 말이 달라지는가’ 등을 분석하며, 개인이 마주한 대상이나 상황에 따라 이상적으로 생각하는 자아를 다르게 표현한다고 분석했다.

본 연구는 이러한 고프만의 개념에 기반을 두어, 뉴미디어 콘텐츠 생산자들은 자신이 만드는 콘텐츠에 자신이 보여주고 싶어 하는 자아를 표현했을 것으로 가정했다. 고프만은 온라인이 상호작용과 자아 연출이 일어나는 곳이라고 직접 언급하지 않았다. 하지만, 뉴미디어는 미디어 생산

7) 고프만의 원저는 1959년 출판됐고, 국내 번역본은 2016년 “자아 연출의 사회학”이라는 이름으로 번역됐다.

자가 연출, 편집 등을 통해 자신이 원하는 이미지를 콘텐츠를 통해 보여줄 수 있는 곳이다. 또한, 영상을 만드는 순간에는 상호작용하는 타인이 없지만, 누군가 자신의 영상을 볼 것이라는 것을 전제하고 만들고, 시청자들과 댓글 등을 통해 소통하기 때문에 뉴미디어상에서도 일종의 상호작용이 이루어진다고 볼 수 있다. 게다가, 요즘 늘어나고 있는 라이브 방송의 경우에는 실제로 독자들과 실시간으로 상호작용이 이루어진다.

다른 연구자들도 고프만의 개념을 사용하여 온라인 공간에서의 자아표현을 연구하고 있다. 원성심과 김경호(2020)는 고프만의 연극적 분석법 이론을 사용하여 유튜브를 통한 정치인들의 자기표현을 연구했고, 소셜미디어는 “자신의 이미지와 정체성을 전략적으로 보여줄 수 있는 곳”이며, 유튜브는 “이미지 연출을 통한 자기표현을 하는데 더없이 좋은 수단”이라고 설명한다 (p.145). 박선경과 김상훈(2020)의 연구는 인스타그램에서 나타난 인플루언서들의 자아표현을 연구하며, 소셜미디어에 게시되는 정보나 감정 표현은 “상대방이 자신을 좋은 이미지로 바라보기 원하는 이상적 자아 의도의 특징”을 가지고 있다고 분석했다 (p. 40). 예를 들면, 인스타그램 사용자는 타인의 부정적인 평가를 피하려고 정돈된 이미지를 올리는 선별의 작업을 거치기도 하고, 때로는 자신의 전문성을 보여줄 수 있는 콘텐츠를 게시한다는 것이다. 이수현 외(2014)의 연구는 페이스북에서의 자아 연출을 연구했는데, 온라인 공간이 더는 가상의 공간이 아니며 주요한 일상의 공간으로 자리 잡았다고 설명한다. 그러므로 유튜브 플랫폼도 직접 대면 상호작용이 이뤄지지 않는지만 고프만이 설명한 자아의 표현이 가능한 공간이며, 유의미한 연구의 대상으로 볼 수 있다.

이에 본 연구자들도 고프만의 자아표현 개념에 기초하여, 장애인 미디어 생산자들이 만든 콘텐츠에 이들이 이상적으로 생각하는 자아 표현이 있으리라 판단하고 연구를 설계했다. 유튜브 콘텐츠는 누구나 볼 수 있으므로 장애인 미디어 생산자들이 유튜브 공간에서 만든 콘텐츠는 불특정 다수인 대중에게 보여주고 싶은 자아를 표현했을 것이다. 특히, 앞서 소개한 선행 연구에서 레거시 미디어가 장애인의 이미지와 정체성을 비장애인의 관점에서 한정적으로 다루었다는 비판을 참조하여, 연구자들은 장애인 미디어 생산자가 장애와 자신의 모습을 어떻게 표현하고자 했는지 파악하고자 한다.

2) 미디어 생산자와 1인 미디어 크리에이터

(1) 미디어 생산자 연구

장애인 미디어 생산자는 미디어 노동을 하는 창작자이자 생산자이기 때문에, 연구자들은 이를 이해하기 위해서 미디어 생산자 연구를 참고했다. 미디어 생산자 연구는 크게 두 가지로 나눌

수 있는데, 본 연구자들은 ‘미디어 생산자 연구’라는 카테고리로 행해진 연구와 이 카테고리에 속하지는 않지만 실질적으로 미디어 생산 활동을 하는 집단을 대상으로 한 두 종류의 연구를 모두 검토했다.

미디어 생산자 연구는 그동안 미디어 연구가 미디어 생산물이나 수용자에 집중하면서 부족했던 점을 보완하기 위해, 연구자들이 새롭게 주목하고 있는 분야이다(이오현, 2018). 미디어 생산자 연구의 출발점은 뉴스 미디어 조직과 생산자를 연구한 ‘게이트키퍼’ 연구로 본다. 뉴스 미디어의 대중성을 고려할 때, 뉴스의 생산과정은 대중들에게도 궁금한 소재이며, 학자들도 관심을 둔 소재였다(임영호, 2020; White, 1950).

미디어 생산자 연구의 정의와 범위에 관해 학자마다 약간의 차이가 있다. 박진우(2011)는 헤스몬달그(Hesmondhalgh)의 말을 인용하여 미디어 생산(자) 연구는 “우리 주변에서 커뮤니케이션을 생성·유포시키는 사람들이 (...) 어떤 사람들인지, 그들의 노동 행위와 노동조건은 어떠한지, 그리고 커뮤니케이션 지형을 지배하는 미디어 상품을 어떻게 만들어내는지”에 관한 것이라고 설명했다(p. 45). 이기형(2010)은 미디어 생산자 연구를 “특정한 (미디어) 생산물이 만들어지는 과정의 특징, 그러한 과정에 개입하는 복수의 제도적인 영향력들 그리고 전문가 문화나 생산자들이 노동 과정에서 적용하는 특정한 가치들에 관한 관심과 탐색”이라고 정의했다(p.111). 그리고 미디어 생산자를 광의와 협의로 나누어서 구분했는데, 넓은 의미에서 미디어 생산자는 모든 아날로그와 디지털 미디어 분야에서 생산활동을 하는 개인이나 집단을 지칭한다. 하지만, 좁은 의미에서 미디어 생산자는 신문, 방송, 영화를 만드는 개인과 집단을 칭한다(이기형 2010). 대부분의 미디어 생산자 연구는 협의로 정의된 개념에 속하며, 미디어 연구자들은 레저시 미디어에 종사하는 소수의 전문직 PD, 기자, 작가 등의 직업군을 연구해왔다.

미디어 생산자 연구는 주로 질적 연구 방법을 사용하는데, 구체적으로는 콘텐츠 제작자를 대상으로 하는 심층 인터뷰(이석호·이오현, 2019; 이기형·황경아, 2016), 자기기술지(안진, 2015), 민속지학(강진숙·이광우, 2012), 텍스트 분석(이기형·황경아, 2016), 현장 연구, 담론 분석 등이 있다. 질적 방법이 주로 사용되는 이유는 언론의 게이트키퍼이나 방송 프로그램 주제가 선별되는 등 미디어 제작 과정의 세부적인 내용은 외부에서 알 수 없으며, 미디어를 생산하는 소수만이 밝힐 수 있기 때문이다(이기형·황경아, 2016). 그렇기 때문에 미디어 생산자 연구의 핵심이자 가장 큰 어려움은 미디어 생산자를 섭외하고 설득하는 일이기도 하다.

하지만, 최근 미디어 생산의 주체는 레저시 미디어의 정규직 중심에서 웹 기반 콘텐츠 산업으로 이동하고 있다(이설희·홍남희, 2020). 그러므로 생산자 연구 또한 소수의 기득권층에서 다양한 웹 기반 콘텐츠 생산자로 확장되어야 한다는 필요성이 제기되고 있다(박진우, 2011; 이설희·

홍남희, 2020). 이런 관점에서 미디어 생산자 연구라는 용어를 사용하지 않았지만, 새로운 디지털 미디어 환경에서 콘텐츠를 제작하는 다양한 집단을 미디어 생산자에 포함할 수 있다.

(2) 유튜브와 1인 미디어 크리에이터

이 연구의 대상인 장애인 미디어 생산자들이 활동하는 동영상 플랫폼인 유튜브는 ‘1인 미디어’, ‘소셜 미디어’, ‘뉴미디어’, ‘플랫폼 미디어’라는 다양한 개념과 연관되어 있다. 유튜브가 등장하기 전부터 개인 홈페이지, 블로그, 미니홈피 등 온라인 1인 미디어가 있었다. 1인 미디어는 개인이 만드는 사적 공간이면서 동시에 다른 이용자와 사유와 정보를 교류하는 공적 공간이라는 특성을 보인다(김유정, 2008; 강진숙, 2010). 유튜브는 기존의 다른 1인 미디어처럼 개인 사용자가 타인이 볼 수 있게 자신의 일상이나 의견을 올리는 인터넷 공간이라는 점에서 비슷하다. 하지만, 유튜브는 자신이 직접 기획하고 편집하는 영상 창작물을 공유하는 플랫폼이고, 다른 매체와 비교하여 익명의 활동이기보다 창작자의 얼굴과 신원을 드러내는 경우가 많다는 점에서 차이가 있다.

유튜브 콘텐츠 창작자는 ‘유튜버’, ‘1인 미디어 크리에이터’ 등 다양한 이름으로 불린다. 이용관(2019)은 1인 미디어 크리에이터를 “개인이 다양한 콘텐츠를 생산하고 공유할 수 있는 소통 플랫폼을 의미하는 1인 미디어와 무언가를 새롭게 만들어 내는 사람을 의미하는 크리에이터의 결합어”로 정의한다(p.60). 이 외에도 플랫폼이나 활동 방식에 따라 유튜버, 브이로거, 스트리머, BJ 등의 다양한 이름으로 부르며, 최근에는 ‘미디어콘텐츠창작자’라는 용어를 사용하기도 한다(이용관, 2019).

1인 미디어 크리에이터의 노동은 양면적인 특징이 있다. 1인 미디어는 창의성, 자율성, 유연한 스케줄, 명성과 부에 대한 기대 덕분에 많은 청년이 선택하는 직업이 됐다(Duffy, 2019; Baym, 2015). 특히, 뉴미디어에서 생산자 자신이 콘텐츠에 주인공으로 출연하는 경우가 많다. 그러다 보니 많은 구독자를 확보한 크리에이터들은 팬(fan)층을 형성하는 유명인이 될 수 있고, 자신의 브랜드를 구축하기도 한다. 이렇게 유튜브나 인스타그램 같은 1인 미디어에서 유명해진 이들은 “브랜드 상품처럼 자신의 온라인 정체성을 연출하고 유지하며 셀러브리티가 되는 사람”이란 뜻으로 마이크로셀러브리티(Micro-celebrity)라고 칭하기도 하고(Senft, p. 346, 2013; 이설희, p.344, 2018 재인용), 대중들에게 영향력을 주는 ‘인플루언서’라고 불리기도 한다.

반면에 1인 미디어 크리에이터들은 혼자서 많은 작업을 감당해야 한다. 이들은 콘텐츠의 기획, 촬영, 편집 등 전 생산 과정에서 주로 홀로 노동을 하지만, 이 과정이 반드시 수익으로 이어지지 않는다(박진선, 2020). 1인 미디어 크리에이터는 직접적으로 돈을 버는 노동 외에도 이들의 인기를 유지하기 위해 독자들과 좋은 관계를 위한 ‘관계 노동’에 많은 시간을 투자해야 한다(Duffy,

2019; Baym, 2015). 이들은 독자들과 끊임없이 소통하고, 독자를 만족시키기 위해 새로운 기술을 배우거나, 자본과 시간을 콘텐츠에 투자하게 된다. 그래서 겉으로는 유튜버, 브이로거, 블로거들이 유동적이고 자유롭고 즐거운 직업처럼 보여도, 그들의 인기를 유지하고 구독자와 광고주를 충족시키기 위해서 경제적 보상이 따르지 않는 보이지 않는 불안정한 노동이 이루어진다(Duffy, 2019; Baym, 2015; 박진선, 2020; 이설희·홍남희, 2020). 이처럼 1인 미디어 크리에이터들은 직업과 삶의 불안정을 느끼기 때문에(박진선, 2020), 이러한 노동을 불안정한 노동으로 분석하기도 한다(이설희·홍남희, 2020).

유튜브 등 소셜 미디어에서 콘텐츠 생산활동을 하는 집단을 ‘플랫폼 생산자’라고 분류하기도 한다(김예란, 2020). 넷플릭스, 구글, 아마존, 애플, 페이스북, 유튜브 같은 디지털 플랫폼은 경제, 정치, 문화 산업을 빠르게 침투하고 있다(이동연, 2019; Nieborg, 2018). 유튜브나 인스타그램의 콘텐츠 생산자들이 돈을 버는 방법을 이론적으로 말하자면, 플랫폼이 유치한 광고주와 크리에이터의 계정을 구독하는 독자를 연결하는 것이다. 플랫폼 사업자들은 일반 사용자들에게 무료로 온라인 공간과 기술 서비스를 제공하는 대신에, 플랫폼을 이용하는 독자들을 대상으로 하는 광고주를 유치하여 이들로부터 수익을 올린다. 즉, 일반 사용자들이 무료로 플랫폼을 이용할 수 있는 이유는 이들을 대상으로 광고를 하고 싶은 광고주들이 비용을 부담하기 때문이다. 광고주가 광고를 보여줄 수 있는 독자 수가 많은 크리에이터들은 배분 받을 광고 수익도 높아진다.

하지만, 플랫폼을 무료로 제공하여 빠르게 독자를 유입시켜 문화, 경제, 산업이 플랫폼에 종속이 되면, 플랫폼 사업자의 영향력이 커지기 마련이다. 세계적인 자본력과 기술력을 갖춘 구글, 애플, 페이스북, 아마존, 마이크로소프트가 이러한 플랫폼을 구축하고 있고, 문화 산업이 이들에게 종속되고 있다(Nieborg, 2018). 유튜브 또한 대기업 구글이 운영하는 플랫폼 서비스이다. 이동연(2019)은 구글과 유튜브를 세계에서 가장 강력한 미디어 플랫폼 중 하나로 분석하며, “탈 냉전 시대에 미국 중심으로 재편된 새로운 세계 헤게모니 체제”라고 했다(p.160).

참고로 크리에이터가 유튜브에서 수익을 창출하기 위해서는 두 가지 조건을 충족시켜야 한다. 1천 명 이상의 구독자를 확보해야 하고, 최근 1년간 채널 콘텐츠의 전체 시청 시간이 4천 시간을 넘어야 한다.⁸⁾ 초창기 영상 플랫폼들은 콘텐츠 생산자들이 수익을 얻을 수 있는 방법이 없었지만, 구글의 유튜브 인수 후, 사용자가 제작한 영상에 광고주의 광고를 보여주고, 유튜브의 광고 수익을 콘텐츠 생산자와 분배하는 방식으로 수익화 구조를 만들었다. 유튜브는 광고 수익의 55%를 크리에이터들에게 배분한다고 알려졌다.⁹⁾

8) 유튜브 고객센터 페이지에서 해당 내용을 서술하고 있다. 참고) 유튜브에서 수익을 창출하는 방법.
<https://support.google.com/youtube/answer/72857?hl=ko>

플랫폼 사업자의 부상이 단순히 광고주들에게만 이익을 주었다고 볼 수 없는 것은, 일반 사용자들도 자신의 콘텐츠를 많은 사람에게 선보일 수 있게 되었기 때문이다. 덕분에 1인 미디어 크리에이터는 레거시 미디어가 지배하던 시절에 TV 상업 방송 채널이나 영화 극장 같은 배급의 통로를 확보해야 하는 부담이 사라졌고, 심지어 무료로 누구나 간편하게 전 세계로 콘텐츠를 공유하고 돈을 벌 수 있게 됐다.

한 가지 더 주목할 점은 MCN(Multi-Channel Network, 다중 채널 워크)의 등장이다. 1인 미디어 크리에이터들은 혼자서 기획, 촬영, 제작, 홍보, 독자와의 소통 등 모든 과정을 혼자 해야 하다 보니, 인기 크리에이터들의 경우 일정 부분을 전문적으로 관리해 주고 크리에이터들이 창작 활동에 집중할 수 있도록 도와주는 사업자들이 등장했다. MCN은 1인 미디어 크리에이터가 해야 하는 다양한 노동의 일부를 감당해 주는 대신에, 이들이 벌어들인 수입을 나누어 갖는다. 하지만, 박진선(2020)은 MCN의 자본이 1인 크리에이터의 콘텐츠 생산 전 과정에 영향을 미치며, 크리에이터들의 콘텐츠가 전문적으로 변해가지만, 한편으로는 이들이 자본에 귀속되는 문제를 발견하기도 했다.

(3) 장애인 미디어 생산자

레거시 미디어와 뉴미디어 양 분야에서 장애인 미디어 생산자에 관한 기존 연구는 거의 없다. 이는 레거시 미디어에 종사하는 생산자 집단이 소수의 엘리트 중심으로 구성되어 진입장벽이 높았기 때문일 것이다. 또한, 설령 콘텐츠를 독립적으로 제작했을지라도 방영할 TV, 상영할 극장 등 배급 통로를 확보하지 못하면 콘텐츠 유통이 불가능하므로 장애인이 콘텐츠 생산 활동에 참여하는 것이 제한적이었다.

미디어 생산자는 아니지만, 장애인 예술가를 대상으로 한 연구가 있다. 방귀희와 김경미(2015)는 장애가 있는 예술가들의 경험을 연구했는데, 장애 예술가들이 사회적 편견에 부딪히는 것을 발견했다. 장애인들도 비장애인 아티스트들과 마찬가지로 창의적인 예술 활동을 하는데도 불구하고, 사회적 시선은 이들의 활동을 단순한 취미, 또는 치료나 재활을 목적으로 하는 활동으로 치부한다는 것이다.

본 연구가 대상으로 하는 장애인 미디어 생산자도 창작 작품을 만드는 창작가로 볼 수 있다. 그런 점에서 이들의 활동이 비장애인 크리에이터들과 비교하여 경시되지는 않는지, 장애인 미디어 생산자들이 자신의 미디어 생산 활동을 어떻게 여기는지도 연구 과정에서 유의하였다.

9) 참고) Venture Square “위태로운 유튜브 생태계”(2013.09.06.) <http://www.venturesquare.net/523623>, 2018.5.1.

미디어 생산자 연구를 검토하며 연구에 적용할 수 있는 내용은 다음과 같다. 미디어 생산자 연구는 생산자가 미디어 생산과정에서 왜 그 주제를 선택했는지, 그 과정에서 어떠한 고민이 있었는지 등 겉으로 드러난 미디어 생산물만으로는 알 수 없는 제작 과정과 고민을 파악하는 연구이다. 그렇기 때문에 기존 미디어 생산자 연구의 대부분이 질적 연구로 진행되었고, 심층 인터뷰를 사용해왔다. 이 연구가 다루는 대상인 장애인 유튜버들은 레거시 미디어 종사자는 아니지만, 매체 영향력이 커지고 있는 유튜브 플랫폼상에서 콘텐츠를 생산한다는 점에서 넓은 의미에서 미디어 생산자로 분류할 수 있다. 그리고 이들이 생산 과정에서의 고민과 선택을 알기 위해서는 이들에게 직접 묻는 것이 효과적이다. 그래서 이 연구의 주요한 방법론으로 심층 인터뷰를 활용하여 유튜브 콘텐츠를 생산하는 장애인들을 질적으로 연구하는 방법을 선택했다. 더욱이, 앞서 논의한 고프만의 자아 표현 개념을 연구하기 위해서는 장애인 미디어 생산자 당사자에게 자신이 콘텐츠에서 어떤 모습을 보이고자 했는지에 대한 의도와 생각을 직접 파악하는 것이 좋을 것이라 판단된다.

이러한 이론적 배경과 선행 연구를 검토하여 본 연구는 장애인 유튜버에 대한 연구를 수행했다. 고프만의 자아 연출 개념과 미디어 생산자 연구를 참고하여 장애인들이 유튜브 영상에서 표현하고자 했던 이상적인 자아의 모습을 이해하며, 사회 속에서 성취하고자 하는 모습이 무엇인지를 파악하고자 하였다.

III. 연구 방법론

본 연구는 고프만의 자아연출의 개념을 참고하여, 장애인 유튜버들이 자신이 제작한 유튜브 콘텐츠에서 장애를 어떻게 표현했는지 알아보기 위해 다음과 같은 연구 질문을 설정했다.

1. 장애인은 왜 콘텐츠 제작을 시작했고 지속하고 있는가?
2. 장애인 유튜버들은 미디어에서 자신과 장애를 어떻게 표현하고자 했는가?
3. 유튜브 콘텐츠 제작 경험이 이들의 삶에 어떤 영향을 미쳤는가?

첫 번째 연구 질문은 고프만의 자아 표현 이론대로 장애인 유튜버들이 콘텐츠를 만들며 자신이 이상적으로 생각하는 장애에 대한 이미지를 표현하고자 하는 동기가 있었는지를 알아보기 위한 것이다. 두 번째 질문은 장애인 유튜버들이 영상에서 표현한 장애의 이미지를 알아보려 했고, 세 번째 질문은 이 활동이 결과적으로 이들의 삶에 영향을 미쳤는가를 분석하고자 했다.

이 연구를 수행하기 위해 이론적 논의에서 검토한 미디어 생산자 연구에서 주로 사용하는 질

적 연구 방법인 심층 인터뷰를 주 연구 방법으로 사용했고, 미디어 생산자들을 이해하기 위해 인터뷰를 하기 전, 연구 참여자들이 제작한 영상을 리뷰하고 인터뷰 질문을 만드는 데 참고했다. 특히, 모든 연구 참여자의 ‘가장 처음 올린 영상’, ‘가장 조회 수가 높은 영상’, ‘채널 소개 페이지에 올린 영상’ 3가지를 미리 시청하였고, 그 외에도 참여자가 장애와 관련하여 만든 영상들을 시청하고 참고하여 인터뷰 질문 구성에 반영했다.

〈표 1〉 연구 참여자 8인의 특징

	참여자	장애유형	영상종류	구독자수 (20.08.13 기준)	최초 콘텐츠 게시일 ¹⁰⁾	유튜브 전업 여부
1	A	시각장애	제품 리뷰	1.09만	16.02	일, 유튜브 병행
2	B	청각장애	일상, 춤	3.18천	16.01	학업, 유튜브
3	C	지체장애	일상, 여행	12.7만	19.02	유튜브 전업
4	D	지체장애	여행, 장애인식개선	7천	16.11	유튜브 전업
5	E	정신장애	일상, 노래, 장애인식개선	3.08만	19.12	일(구직중), 유튜브
6	F	시각장애	일상, 장애인식개선	7.63천	19.10	유튜브 전업
7	G	시각장애	제품 리뷰, 패션	248	18.07	일, 유튜브 병행
8	H	청각장애	일상, 장애인식개선	432	18.05	일, 유튜브 병행

유튜브에서 활동하는 장애인 유튜버 8인을 연구 참여자로 선정했다(참고 표 1). 연구 참여자는 유튜브 채널을 개설하고 영상 제작을 시작한 지 최소 6개월 이상의 경험을 가지고, 구독자 100명 이상을 보유한 이들로 제한하였다. 일정 시간 이상의 노동 경험이 있어야만 크리에이터로서의 정체성, 가치, 생산 과정 등에 관해 자세히 이야기할 수 있기 때문이다(박진선, 2020).

연구 대상을 모집하기 위해서 연구자는 포털 검색창에 ‘장애인 유튜버’로 검색하여, 언론에 노출된 경험이 있는 상대적으로 구독자가 많은 장애인 크리에이터들을 일부 찾을 수 있었다. 그리고 이들의 유튜브 채널 영상에 댓글을 남기거나, 이메일을 공개한 유튜버들에게는 이메일로 연락을 취했다. 그 외에는 3월부터 7월까지 유튜브에서 ‘장애’, ‘청각장애’, ‘지체장애’, ‘시각장애’ 등

10) 유튜브 채널의 [정보] 탭에는 ‘채널 개설일’이 적혀 있는데, 이 시기는 말 그대로 채널을 개설한 날을 의미하는 것이지 유튜브 활동을 본격적으로 시작한 일자와는 차이가 있는 경우가 있으므로 최초로 영상을 게시한 날짜를 기준으로 활동기간을 측정했다.

장애와 관련된 다양한 키워드로 검색했고, 유튜브 채널의 영상을 확인하며 연구 기준에 부합하는 대상일 경우 메일 주소를 확인하거나 게시한 영상에 댓글을 남겨 연구 참여를 요청했다. 또한, 연구 참여가 결정된 참여자들에게는 다른 장애인 크리에이터를 소개를 부탁하였다. 이런 방식으로 8인의 참여자를 모집했다.

연구 참여자들의 장애 유형으로는 시각장애, 청각장애, 지체장애, 정신장애가 있었다. 연구 참여자의 유튜브 크리에이터 활동 기간을 보면, 가장 오래 한 참여자가 16년 1월에 시작하여 약 5년간 활동하였고, 가장 기간이 짧은 참여자는 19년 12월에 시작하여 약 10개월 정도 활동했다. 구독자 수로 보면 가장 구독자가 적은 참여자가 248명이고, 가장 많은 구독자를 가진 참여자는 12.7만 명이다. 참고로 유튜브 구독자의 수는 연구를 시작한 이후로 계속 변화였고, <표 1>에 표시된 구독자 수는 2020년 8월을 기준으로 산출됐다. 직업별로 살펴보면 8명 중 3명은 전업으로 크리에이터 활동을 하였고, 4명은 일과 유튜브를 병행했고, 1명은 학업과 유튜브를 병행하고 있다. 이들은 일상 브이로그, 제품 리뷰 콘텐츠, 여행 영상, 춤과 노래, 장애인식 개선 등 다양한 종류의 영상을 제작하고 있었다.

인터뷰는 2020년 4월부터 8월까지 진행했다. 코로나 19로 인한 사회적 거리 두기가 권장되고 있는 상황을 고려해 대면 인터뷰와 비대면 화상 인터뷰 중에서 연구 참여자가 선호하는 방식으로 결정했다. 대면 인터뷰의 경우 연구 참여자가 선호하는 장소를 선택했으며, 개인정보 보호와 녹취를 고려해 소음이 적은 스튜디오 같은 공간에서 진행했다. 비대면 인터뷰는 화상회의 프로그램 줌(Zoom)을 사용하였고, 연구자 2인과 연구대상자 1인이 모니터 화면으로 얼굴을 보며 인터뷰를 진행했다. 청각 장애인의 경우 줌(Zoom)과 함께 구글 공유 문서 프로그램을 활용하여 실시간으로 타이핑하며 인터뷰를 진행했다. 참고로 연구 대상자들의 장애 여부에 따라 참여자들이 참여에 편한 방식을 물어보고 이들에 의견과 상황을 고려하여 연구의 장소와 방법을 결정했다.

인터뷰는 2020년 4월부터 8월까지 네 달간 이루어졌으며, 1인당 짧게는 1시간 길게는 3시간 가량 소요됐다. 인터뷰는 응답자의 동의를 구해 모두 녹취했다. 연구 시작 전 연구 윤리와 참여에 관한 동의서를 읽으며, 연구 참여자가 원하지 않을 시 응답하지 않거나 연구에 수록하지 않을 수 있다는 권한을 고지하고 진행했다.

인터뷰 질문은 연구 질문을 바탕으로 반구조적 인터뷰를 진행했다. 아래 11가지 질문은 모든 연구 대상자에게 공통으로 물어보았고, 이외에도 개별 참여자의 영상을 분석하며 그 영상의 제작 의도와 표현하고자 하는 모습이 무엇이었는지 등을 물었다.

1. 유튜브를 시작한 계기는 무엇인가요?
2. 처음으로 올린 영상은 무엇이었고 왜 그 영상을 첫 영상으로 정했나요?

3. 유튜브 활동을 현재 지속하는 이유는 무엇인가요?
4. 영상에서 자신의 어떤 모습을 보여주고자 했나요?
5. 구독자들이 나를 어떻게 봐주기를 원하나요?
6. 유튜브 활동을 통해서 전하고자 하는 메시지가 있나요?
7. 유튜브에서 자신의 장애를 언제 처음 드러냈고, 드러내는 것에 대한 부담감이 있었나요?
8. 유튜브 활동을 통해서 얻은 것이 있다면 무엇인가요?
9. 유튜브 활동을 후회한 적이 있나요?
10. 유튜브 활동을 하면서 가장 기억에 남는 순간은 언제인가요?
11. 기존 미디어에서 표현하는 장애인의 모습에 대해서 어떻게 생각하세요?

코딩 & 연구 결과 분석 방법

인터뷰로 수집한 참여자들의 응답은 질적 연구에서 사용되는 주제 분석(Thematic Analysis)으로 분석했다(Braun·Clarke, 2006). 연구자들은 연구 참여자들의 인터뷰 내용을 수차례 검토하여, 두 연구자가 각각의 인터뷰에서 연구 질문 3가지에 해당하는 내용을 분류했다. 그 후 연구자들은 연구 질문별로 나뉜 인터뷰 응답을 분석했고, 공통으로 해당하거나 연구의 주요한 결과가 될 수 있는 내용을 그룹으로 만들어서 묶었다. 그리고 연구자들은 분류한 내용을 다시 검토하며 연구 참여자가 인터뷰에서 응답한 내용을 종합적으로 설명할 수 있는 주제로 만들었다. 마지막으로 선출된 주제별로 인터뷰 응답을 다시 분류하여 최종 분석을 진행했다. 그 결과 1) 콘텐츠 창작 동기는 A) 미디어 생산 시작 동기, B) 지속 동기로 구분하였고 A) 시작 동기는 다시 a) 개인적 동기, b) 사회적 동기로 구분했다. 2) 장애인 미디어 생산자의 자아표현은 A) ‘주체적인 나’, B) ‘다르지 않은 나’, C) 기존 미디어가 재현한 이미지 세 가지로 나누었다. 마지막으로 3) 삶에 미친 영향은 A) 하고 싶은 일을 할 수 있는 공간, B) 마이크로셀러브리티, C) 직업 및 경제적 기회, D) 장애정체성 수용, E) 누군가에게 도움이 되는 존재, F) 노동으로서의 어려움 등 총 6개의 주제로 나누어서 분석했다.

IV. 연구 결과

1. 장애인 미디어 생산자들이 콘텐츠 제작을 시작한 동기와 지속한 동기

본 연구의 목적은 유튜브 콘텐츠를 제작하는 장애인 유튜버의 경험을 질적인 접근으로 분석하여 이들이 유튜브 공간에서 어떤 자아를 표현하고, 이 경험이 삶에 미치는 영향에 대해서 알아보는 것이다. 이를 위해 연구자들은 첫 연구 질문으로 미디어 생산자들의 창작 동기를 파악하여, 유튜브 플랫폼이 고프만이 이야기한 상호작용과 인상관리가 적용되는 공간인지를 먼저 파악하고자 했다.

인터뷰 결과를 정리하는 과정에서, 연구 참여자들이 미디어 생산 활동을 시작한 동기와 지속한 동기로 구분해서 설명하는 것이 필요함을 인식했다. 그래서 미디어 생산 동기는 크게 1) 시작한 동기 2) 지속한 동기로 구분하였고, 1) 시작한 동기는 a) 개인적 동기, b) 사회적 동기를 주제로 나누어 분석했다.

1) 콘텐츠 제작을 시작한 동기

연구 참여자들의 유튜브 콘텐츠 제작을 시작한 동기는 개인적 동기와 사회적 동기로 나누어 볼 수 있었다. 개인적 동기는 남들에게 영향을 미치기 위해서가 아니라 자신의 만족을 위해서 시작한 경우이다. 반면, 사회적 동기는 타인에게 영향을 끼치거나, 장애와 관련된 편견을 개선하고 싶은 욕구에서 시작한 경우이다.

이 두 가지를 주요한 주제로 분류한 이유는 개인적·사회적 동기 모두 내적인 요인으로서 다른 외부적인 요인보다 이들의 유튜브 활동의 강력한 동기부여가 됐기 때문이다. 예를 들어, 촬영이나 편집의 숙련도는 이들의 활동 여부에 큰 영향을 미치지 않았다. 참여자들 대부분은 촬영이나 편집에 대한 전문 교육을 받지 않고도 유튜브를 시작할 수 있었고, 휴대폰으로 촬영하거나 다른 유튜브 채널을 보고 영상 편집을 독학한 경우가 많았다. 또한, 이들은 유튜브를 통해 수익 창출이나 유명세를 얻는 것과 같은 외부적인 보상을 얻기 위함보다는 개인적인 경험을 기록하거나 자신의 감정이나 의견을 타인에게 전달하고 변화를 추구하는 등의 내적 동기로 시작하는 경향이 뚜렷했다.

(1) 개인적 동기

개인적 동기의 경우, 혼자 있는 시간이 늘어나 심심해서(A) / 주변 사람을 따라서 춤 연습 영상을 올렸는데 생각보다 반응이 좋아서(B) / 과거 10년간 촬영해 온 마술 영상을 기록하고 싶어

서(D) 유튜브를 시작한 경우다. 이들은 단순히 즐거움을 위해 시작했거나 자기 삶의 기록을 남기기 위하여 유튜브에 영상을 올리기 시작했다. 장애 인식을 개선하고자 하는 목표를 위하거나, 유튜브를 통해서 인기를 얻어 수익을 창출하려는 의도로 유튜브를 시작한 것은 아니었다.

제가 유튜브를 시작한 이유는 심심해서예요. 친구들이랑 같이 살다가 혼자 살게 돼서 심심해서 영상을 찍어 올렸어요. 그런데 하나를 올렸는데 조회 수가 터져서 욕심이 생기고, 가볼 때까지 가보자는 생각이 자연스럽게...

(연구 참여자 A)

비보잉을 했었는데 다른 비보이들이 유튜브에 영상을 올리는 것을 보고 나도 올렸어요. 그리고 피아노 치고 세수하고 일상을 페이스북에 처음 올렸었는데 생각보다 반응이 좋았고 재밌어서 계속했고, 유튜브로 넘어오게 됐죠.

(연구 참여자 B)

10여 년 동안 마술을 해오면서 마술 영상을 촬영하고 마술 교육 영상도 찍어 뒀었는데, (묵혀두기가) 너무 아까운 거예요. 그 영상들을 어디 담을까 하다가 그러면 그냥 유튜브에 담으면 이것을 보존할 수 있겠다 생각을 했어요.

(연구 참여자 D)

(2) 사회적 동기

사회적 동기의 경우, 크게 두 가지로 나눌 수 있었다. 하나는 기존 미디어나 사회의 편견을 깨고 싶은 마음에서 시작한 경우이고, 다른 하나는 어려움을 겪고 있는 타인을 위로하기 위해서였다. 연구 참여자 F는 TV에서 장애인을 불쌍하거나 도와줘야 하는 존재로 그려지는 것에 문제의식을 느끼고 장애인의 다른 이미지를 보여주고자 유튜브를 시작했다. 연구 참여자 H는 남편과 함께 한 종편 예능 프로그램에 출연한 적이 있는데, 그 이후 SNS상에서 청각장애인 부부의 결혼에 대해 우려와 걱정이 가득한 댓글을 보고 그것이 아니라는 것을 보여주기 위해 유튜브 채널을 개설했다. 한편, 연구 참여자 C는 사고로 전신 마비를 겪은 후 병실에서 회복하는 과정에서 다른 사람에게 희망이 되는 콘텐츠를 제작하고 싶어서 유튜브를 시작했다. 틱장애가 있는 연구 참여자 E는 일상에서 겪는 틱장애에 대한 오해를 바로잡고 자신처럼 틱장애를 겪는 사람에게 힘이 되고자 유튜브를 시작했다.

장애에 대해서 사람들이 TV서만 보면 불쌍하거나 도와줘야만 한대거나 몇 가지 이미지로 박혀있는 게 싫었어요. 나는 거기에 속하지 않는 장애인이다. 나는 나의 모습을 보여주겠다. 장애인이라고 정해져 있는 모습이 아닌데, 이미 그려진 이미지 때문에 내가 살아가기도 힘들고 (하하) 일상 속에서도 자유롭고 싶은 거죠.

(연구 참여자 F)

SNS상에서 청각장애인 부부가 결혼했을 때 어떻게 서로 잘 살아갈 수 있는가에 대한 우려와 걱정이 가득한 댓글을 봤거든요. 그게 아니라는 것을 어떻게 보여주면 좋을까 해서 유튜브 채널을 개설해서 저희가 어떻게 일상을 보내는가를 담아서 보여주면 더 효과적이겠다 싶어서 올리게 되었습니다.

(연구 참여자 H)

사고로 전신 마비가 되고 병실에 계속 있었어요. 언젠가 다친 사람들에게 희망이 될 수 있는 콘텐츠를 만들고 싶다는 생각을 했어요. 유튜브는 시공간 제약을 받지 않고 제가 하고 싶은 이야기를 다른 사람들에게 할 수 있잖아요.

(연구 참여자 C)

틱장애를 앓고 있는 사람으로서 일상에서 틱장애에 대한 오해를 바로잡고, 좋은 영향력을 끼치고 싶어서 시작했어요. 밖에 잘 나가지 않고 생활하던 시기가 있었는데 극복했어요. 나도 남들 못지않게 살아가고 있음을 보여주고 누군가 힘들었던 사람이 잘되기를 바라면서 유튜브를 시작했어요. 기독교인으로서 사명이기도 하고...

(연구 참여자 E)

2) 콘텐츠 제작을 지속하는 이유

개인적 동기로 콘텐츠 제작을 시작한 연구 참여자 A, B, D는 유튜브를 개인적인 공간으로만 활용하고 장애라는 주제와 무관한 것처럼 보인다. 하지만 연구 참여자들 모두 콘텐츠 제작 활동을 지속하면서 유튜브를 장애에 관한 의견을 말하는 공간으로 활용하고 있었다. 연구 참여자 A는 혼자 있는 시간이 많아지면서 심심함을 달래기 위해 유튜브를 시작했으나, 대학을 다니면서 인권 단체에서 일한 경험이 있었던 A는 구독자가 형성되는 것을 보고 유튜브를 통해서 시각장애인들에 대한 편견을 깰 수 있기를 기대하였다. 연구 참여자 B는 뚜렷한 목적 없이 흥미를 느껴 유튜브를 시작하였는데 활동을 지속하면서 보청기를 사용하는 일상을 영상으로 제작했고 이로 인

해 보청기 관련한 행사에 초청을 받으면서 ‘청각장애인 대표로 나가는 것’에 책임감을 느끼게 되었다. 유튜브를 적극적으로 시청하던 연구 참여자 G는 자신의 오랜 취미를 기록하는 의미에서 유튜브를 시작했지만, 채널의 궁극적인 목표를 장애에 대한 편견을 해소하는 것으로 보았다. 장애인 미디어 생산자들의 장애인식을 개선하고자 하는 목표는 자신의 채널의 타겟층이 누구이냐는 질문에 대한 답변을 통해 더욱 분명히 드러났다.

사실 유튜브를 하면 제일 좋은 게 타겟을 구체적으로 정해놓는 게 좋다고 하는데, 저는 그럴 수가 없는 게 저는 그러니까 틱 장애에 대해 알리는 거니까 아니면 틱 장애나 이런 비슷한 아픔으로 힘들어하는 사람을 위해 만드는 거기도 하니까. 이런 사람은 어디서 어느 연령대가 어떻게 보는지 모르니까. 최대한 많은 타겟을 어린아이부터 저처럼 성인 돼서 까지 힘들어하는 사람도 있을 거고. 어린애가 힘들어하는 자녀를 가진 분도 계실 거고 그러다 보니까 오히려 타겟을 늘리면 늘렸지 이 연령대 이런 사람들만 가지고 하려고는 안 하고 있어요.

(연구 참여자 E)

유튜브 외에 직업이 있는 H는 “유튜브를 시작하면서 수익 창출을 목적으로 한 게 아니어서 굳이 수익을 창출하지 않아도 된다는 생각이 들어서요. 장애인식 개선이 우선이다 보니까 이런 부분에 대해서 욕심이 없는 것 같습니다.”라고 말했다.

하지만 콘텐츠를 만드는 이유가 장애를 다루기 위해서만은 아니다. 유튜브로 생기는 경제적 이익도 참여자들에게 동기부여가 됐다. 특히, 취업을 준비하는 단계에 있거나(B, F) 유튜브를 경제활동으로 생각하는(C, D) 참여자들에게는 유의미한 동기 중 하나로 작용하였다.

지금 28살. 대학 졸업하고 직장 아직 안 구하고 있고, 유튜브가 직업이 되면 좋겠다가 제일 크고. 이런 콘텐츠 생각하는 것도 재밌고. 직장vs유튜브. 업무 자체가 느낌이 180도 다르기 때문에. 다른 일을 하면서 콘텐츠 제작을 하면 스트레스 받을 것 같아서. 걱정은 되죠. 직장도 구해도 되고. 일단은 하고 싶은 거 하는 거니까. 맛있는 거 많이 못 먹을지라도...

(연구 참여자 F)

이들이 유튜브를 시작한 이유는 다양했지만, 시작한 이유가 어찌 됐든 연구 참여자 모두가 공통으로 대답한 것은 자신의 유튜브 활동을 통해 사회의 장애 인식을 개선하고자 하는 목표가 있었다는 것이다. 그것을 드러내는 방식과 정도에는 약간의 차이가 있었지만, 대부분은 자신의 평

범한 일상이나 취미 생활을 담은 브이로그를 통해서 인식 개선을 기대하였다. 또한, 자신의 유튜브 활동에 대한 구독자들의 관심과 응원인 유튜브를 지속하는 큰 힘이 되었다. 이들의 유튜브 시작 동기와 지속 동기를 고려하였을 때, 유튜브는 단순히 자신의 이야기를 기록하여 공개하는 공간이나 사람들의 인기를 얻기 위한 수단을 넘어 콘텐츠를 통해 장애를 이야기하고 자신의 자아를 표현하는 공간으로 작용했다. 유튜브 플랫폼을 고프만의 관점을 빌려 말하면, 장애인 유튜버들은 유튜브를 ‘무대’로 생각하고 비록 대면 상황은 아니지만 독자의 존재를 의식하여 ‘인상관리’를 하면서 자신을 표현하는 공간으로 여기고 있다.

2. 유튜브에서 드러난 장애인의 자아 표현

〈표 2〉 유튜브에서 드러난 장애인의 자아 표현

자아 표현	주체적인 나	다르지 않은 나	기존 미디어가 재현한 장애인의 이미지
	주인공, 장애인식개선가, 진행자, 정보전달자	취미애호가	시련 극복, 영웅

고프만은 개인이 상호작용하는 대상에 따라서 보여주고 싶은 이상화된(Idealized) 자아를 표현하려는 경향이 있다고 했다. 유튜브는 대표적인 1인 미디어 플랫폼으로서 유튜버들은 자신의 일상을 영상 콘텐츠를 주변 인물 또는 불특정 다수에게 노출한다. 장애인 유튜버들이 유튜브에서 상호작용하는 대상은 불특정 다수인 대중들이다. 그렇다면 이들이 영상을 통해 표현하고자 하는 모습도 불특정 다수인 대중을 대상으로 보여주고 싶은 자신이나 장애인의 모습이라고 볼 수 있다.

또한, 유튜버들은 영상 속에 자신이 출연할 뿐만 아니라, 영상을 기획하며 편집한다. 고프만의 말을 빌리면 ‘인상관리’를 할 수 있는 공간이며, 자신을 드러내고 표현하는 ‘무대’로 볼 수 있다. 유튜브상에서 선택적인 이미지를 표현한다는 것은 그것이 거짓된 모습이라는 의미는 아니며, 자신이 여러 모습 중에 이상적으로 생각하는 모습을 선택적으로 보여준다는 의미라고 볼 수 있다.

연구에 참여한 장애인 유튜버들의 자아 표현은 크게 ‘주체적인 나’와 ‘다르지 않은 나’로 나눌 수 있다. ‘주체적인 나’는 영상 속에서 주도적인 역할을 하고, 이야기의 중심의 자신을 위치 시켜, 나의 삶을 주도적으로 살아가는 존재로의 표현이다. ‘다르지 않은 나’는 장애인들이 비장애인들과 다르지 않다는 것을 보여주기 위해 일상 속에서 자연스럽게 살아가는 모습을 뜻한다. 이들이 다르지 않다는 것은 장애를 극복했다거나 신체적으로 비장애인과 다르지 않다는 것이 아니라, 비장애인과 동등하게 살아가는 사회 구성원으로서의 정체성을 갈망한다는 것이다. 하지만 이외에도 ‘기존 미디어가 재현해온 장애인의 이미지’도 발견되었다.

1) ‘주체적인 나’

“OOOO(채널 이름)에선 난 주인공 바깥에서 난 엑스트라 I'm an extra I'm an extra 주인공이 아니라도 괜찮아 이런 삶도 나쁘지는 않잖아”

(연구 참여자 B가 제작한 뮤직비디오 노래 가사 중 일부)

연구 참여자 B가 만든 뮤직비디오 영상을 보면 장애인의 이상적으로 생각하는 ‘주체적인 나’의 이미지를 이해할 수 있다. B는 자신이 주인공으로 출연하고 직접 제작한 뮤직비디오에서 유튜브 공간에서는 자신이 ‘주인공’이지만, 유튜브 밖에서는 자신을 ‘엑스트라’로 표현했다. 이 공간에서 만큼은 자신이 주인공이고 중심이며 주도적인 존재이다. B는 채널 소개에서도 밝혔듯 ‘내가 좋아서 하고 싶어서 하는 유튜브 채널’이라는 이름에 걸맞게 자신이 취미인 춤 연습, 일러스트 그리기, 책 읽기 등을 주제로 영상을 제작하였다.

모습은 조금씩 다르지만, B가 보여준 ‘주체적인 나’의 이미지가 대부분에 연구 대상자들에서 공통으로 발견됐다. ‘주체적인 나’를 보여주는 대표적인 모습은 문제를 스스로 해결하는 사람의 이미지이다. 특히, 장애인 유튜버들은 장애인에 대한 편견을 해소하기 위해 유튜브를 활용했다. 연구 참여자 G를 제외하고는 모두 유튜브상에서 장애에 대한 편견이나 자신이 겪은 차별을 주제로 영상을 제작한 적이 있었다. G는 직접적으로 장애를 주제로 영상을 만들지는 않았지만, 시각 장애가 있는 자신이 스니커를 리뷰하는 모습을 통해서 시각 장애에 대한 편견이 해소되기를 기대하였다. 또한, 스스로 ‘장애인식개선가’라고 소개하지는 않았지만, 미디어를 통해서 장애인으로서의 겪는 어려움이나 삶의 모습을 전함으로써 주도적으로 사회의 편견을 해소하는 데 기여하고자 했다(C, D, F, H).

또한, 연구 참여자들은 레거시 미디어에서 재현해온 한정된 장애 이미지에 비판적이었으며, 자신이 장애에 대한 새로운 이미지를 보여주는 주체가 되기를 원했다. 연구 참여자 A는 언론 등에서 장애를 극복했다는 표현을 사용하는 것을 부정적으로 생각했다. ‘장애를 극복한 영웅’이 아니라 시각장애로 인해 영상 편집에 어려움이 있음을 그대로 받아들이고 주어진 상황 속에서 노력했을 뿐이라고 말했다. 영상에서도 자신의 장애를 일부러 숨기려고 하지 않았다.

사람들이 굳이 말을 안 해도 되는데 (장애를) 말하는 이유가 뭐냐 그러는 사람들이 있거든요. 저는 그렇게 생각하거든요. 숨길 이유는 그러면 뭘까요? 장애가 사실은 부끄러운 게 아니잖아요. 언론에서도 그렇고 제가 제일 싫어하는 말이 그거거든요. 장애를 극복했다. 저요, 음성 프로그램 없으면 못 만들어요. 분명한 제한이 있잖아요. 극복했으면 그런 거 없이도 영

상 만들 수 있어야죠. 극복한 게 아니라 저는 그냥 노력해서 얻어낸 결과일 뿐이에요. 그게 제일 싫은데 오히려 극복할 수도 없고 그렇다고 부끄러운 것도 아니잖아요. 제가 목적이 인식개선이라고 그랬잖아요. 그래서 그냥... 대놓고 나 시각장애인이다. 뭐, 그래서 어쩔 건데. 내가 시각장애인이라고 하는데. 처음에 보이는 척을 했어요. 아 색깔이 진짜 예뻐요. 이러면서. 지금은 아 색깔이 예쁘다고 하는데 저는 안 보이니까 패스(하고 넘어가요)

(연구 참여자 A)

내가 몸이 한 개인데 대한민국 전 세계 있는 사람들 다 만날 수 없고. 영상을 통해서 보여 주자. 그런데 여기 계단이 있어서 경사로로 바뀌어야 된다가 아니라, 계단을 넘어가는 모습 생짜로 보여주고... 그러면 사람들로 하여금 시선을 보여주는 거죠. 제삼자가 나를 바라보는 시각. 저 계단이 힘든 거구나. 제 영상에서 (어떻게 해야 된단지) 그런 이야기를 하지 않아요. 옆에 살아가는 사람처럼 보여줘요. 의도가 그런 의도가 있는 거죠.

(연구 참여자 C)

이런 미디어 뉴미디어를 통해서 차라리 불편하거나 쟁취해야 할 것들을 이렇게 영상으로 표현을 해서 이런 것들이 왜 필요한지, 왜 우리가 이런 것들을 요구하는지 등을 자연스럽게 영상으로 보여주는 것이 시위보다 더 효과적이라고 전 생각해요. 저는 제가 접근하는 방식이 영상이고, 그렇게 시위를 하는 사람들은 시위를 사람들의 접근 방식이기 때문에, 방식의 차이라고 생각해요.

(연구 참여자 D)

예를 들어, 제도에 대한 거는 나라의 제도. 사람들은 교육 영상을 싫어하잖아요. 유튜브 안에 들어와서 누구는 스트레스 해소를 하고 싶을 수 있고, 너무 무거우면 사람들이 안 보고. 일방적이면 안 보니까. 장애등급제가 잘못됐다, 이것을 외치기는 어려운 것 같아요. 나라는 사람을 더 매력적으로 만들어 놓은 다음에. 뭘 얘기해도 듣잖아요. 무거운 건 자주 얘기하는 걸 좋아하는 것도 아니고.

(연구 참여자 F)

영상 중에서 '1인칭 시점'처럼 제가 평소에 느꼈던 불편한 점, 일상에서 받은 차별이라든지 이런 걸 자유롭게 이야기하면서 다른 사람들도 공감하는지도 알고 싶었기 때문에 굳이 꺼리는 것이 없이 본인의 이야기를 자유롭게 할수록 비장애인들도 아, 이런 부분도 있었구나 불편한 점이 있었구나를 알아야 했기 때문이에요.

(연구 참여자 H)

‘주체적인 나’의 모습은 자신의 영상에서 주인공, 혹은 상황을 주도하는 진행자의 모습을 보이거나, 영상 밖에서 영상의 질을 높이기 위해 적극적으로 고민하는 모습에서도 확인할 수 있었다. 연구 참여자 C와 F는 인터뷰 영상을 만들며 인터뷰의 진행자 역할을 맡아 주변 인물이나 시민을 인터뷰하는 적극적인 모습을 보여주었다(C, F). C에게 자신이 만든 영상들 중 가장 기억에 남는 영상을 물었을 때, 그는 유럽에 가서 시민들에게 장애와 관련된 질문을 하고 장애학생의 비율이 높은 학교의 교장 선생님을 만나 인터뷰를 한 영상이라고 대답했다. C는 그 영상을 ‘잘 만들었다 기보다는 사람들이 꼭 봤으면 하는 영상’이라고 말했다. C는 인터뷰 외에도 브이로그, 재활정보, 여행 등 다양한 주제로 영상을 만들지만 그중 인터뷰 영상을 ‘내용 전달이 중요하니까 시간이 많이 걸리는’ 작업으로 생각했다. 인터뷰를 진행하는 것에 대해 진지한 자세로 임하며 그는 훗날 지상파 방송의 진행자가 되고 싶다는 의사를 밝히기도 했다. F는 ‘OO의 버킷리스트’라는 이름으로 유튜브 채널에 재생목록을 따로 만들어서 시각장애인을 대상으로 인터뷰를 하는 영상을 제작했다. 본인은 영상에서 인터뷰어의 역할로 등장하여 시각장애인으로서의 다양한 삶, 그리고 앞으로 하고 싶은 일에 대해 적극적으로 표현했다.

그런데 실제로 인터뷰를 했을 때 인터뷰 반응들이 제가 예상하지 못했던 반응이 많았어요. 장애에 대한 교육을 안 받는대더라... 당황했죠. 영상이 결론을 내려야 하는데... 그래서 흐름이 그렇게 안 가서 당황했다. 그러면 가정교육을 받는가? 아니다. 그러면 이런 질문을 했거든요. 장애와 비장애를 다르다고 생각하는 인식들이 잘 되어 있는가? 그들의 반응은 왜 장애와 비장애를 다르다고 생각하는가. 다르다고 생각하는 것 자체가 이상하다. 그럴 필요가 없다. 이런 대답을 하는 거예요. (중략) 그러면서 우리나라가 생각나는데. 우리나라는 특수학교 설립한다고 하면 집값 떨어진다 반대하고 하는데... 그런 것들이 제가 좀 길게 말했는데 그게 잘 표현되고 의도했던 것보다 영상에 잘 담겨서 기억에 남아요.

(연구 참여자 C)

‘정보전달자’로서의 모습도 ‘주체적인 나’의 표현으로 볼 수 있다. 연구 참여자들은 본인의 유튜브 채널을 자신의 일상을 보여주는 사적인 공간이면서 동시에 정보와 의견을 나누는 공적 공간으로도 활용했다. 유튜브를 활용해서 연구 참여자 B, C, D는 ‘정보전달자’의 역할을 수행하면서 자신이 사용하는 휠체어에 대한 정보를 공유하거나 재활 운동을 하는 방법, 보청기에 대한 리뷰를 소개하며 다른 사람들에게 도움을 주는 존재로 자신을 표현했다. 자신의 일상을 보여줌과 동시에 비슷한 장애를 가진 다른 장애인들에게 정보를 제공하여 도움이 되고자 했다. 그 외에도 시각장애인이 영상을 편집하는 모습을 보여주거나(A) 시각장애인이 온라인으로 쇼핑하는 방법(B)

틱 장애인이 밥을 먹는 모습(E) 등을 보여주면서 사람들이 장애와 관련한 궁금해하는 것을 해소해주는 콘텐츠를 제작하였다.

이들의 '주체적인 나'의 모습은 자신이 만드는 콘텐츠의 질을 높이기 위해 적극적으로 노력하는 모습에서도 확인할 수 있었다. 모든 연구 참여자들은 더 많은 사람들이 자신의 영상을 보게 만들기 위한 고민과 노력을 해왔다. 지자체 기관의 교육을 받으면서 인기 유튜버의 매력을 분석하면서 여러 가지 시도를 해보고(D), 영상 자체에서 장애인식을 주제로 말하지는 않은 G 역시, 시각장애임을 암시하는 인트로(도입부) 영상을 제작하여 영상의 질을 올리는 동시에 신발 리뷰와 함께 장애 인식개선을 도모했다. F는 유튜브를 통해 다른 미디어에서 잘 표현되지 않는 장애인의 다양한 모습을 보여주기 위해 영상의 트렌드에 관심을 가지면서 더 효과적으로 메시지를 전달할 방법을 적극적으로 고민하였다.

제가 무려 4년 동안 유튜브를 하면서 6천9백여 명 밖에 안 돼요. 그 기간에 교육을 받으면서 이렇게 저렇게, 조용하게 시끄럽게, 아이들하고도 하고 나 혼자도 해보고, 제가 생각할 때는 어떤 화자 인물이 뛰어나거나, 정보가 유니크하거나, 정말 독특하게 재미가 있거나, 그게 빼어나지 못해서 지금보다는 성장이 아닌 것 같아요. 정보가 빼어나지 못하고, 인물이 빼어나지 못하고, 재미가 빼어나지 못하고. 유튜브 구독자를 키우는 욕심보다는, 제가 할 수 있는 최대한의 퍼포먼스를 내는데, 분명히 영상을 즐겁게 봐주는 사람이 분명히 나중에 언젠가는 있을 거야.

(연구 참여자 D)

영상 퀄리티를 높일 때 인트로에 제가 구상했던 장면을 넣었다. 케인 짚고 가는..카메라 앵글에 케인이 떨어지고 신발이 따라가는 것. 그런 것을 넣어서 더 녹여내려고 했다. 그래서 저 사람은 저런 사람이구나. 시각 장애인이고 아재고 애기 아빠고. 대한민국을 살아가는 사람이구나 그런 것들 봐줬으면 좋겠다.

(연구 참여자 G)

사람들이 뭘 좋아하는지 모르겠어요. 처음에는, 처음에는 영상 시작할 때는 하고 싶은 거는 하면 다 따라오겠지 그런데 미디어 사람들의 생각을 바꾸고 싶은 것도 일단 보는 사람이 있어야 입소문이 퍼지고 아 이런 것들을 전달하고 싶구나 변해야 되는구나. 많은 사람이 알게 되는데. 많은 사람이 보면서도 내 의견을 어떻게 전달할지. 계속 고민. 장애를 어떻게 트렌드에 맞춰볼까? 재미랑 장애가 사실 사람들 인식 속에서는 매칭이 안 되잖아요.

(연구 참여자 F)

장애인 미디어 생산자들은 영상 속에서 주인공, 장애인식개선가, 진행자, 정보전달자 등의 역할을 수행하면서 ‘주체적인 나’의 모습을 보여주었다. 자신의 삶을 적극적이고 주체적으로 살아가는 모습을 표현하며, 솔직한 의견이나 감정을 드러냈다. 또한, 영상 밖에서도 자신이 만드는 결과물에 질을 높이기 위해 고민하고 향상하기 위한 과정을 봤을 때도, 이들의 주체적인 모습을 확인할 수 있었다.

2) ‘다르지 않은 나’

‘다르지 않은 나’는 장애인들이 비장애인들과 크게 다르지 않게 산다는 것을 드러내기 위해 자신의 일상, 취미, 여행 등의 평범한 삶의 모습을 보여주는 것을 의미한다. 이들이 말한 다르지 않다는 것은 장애를 극복했다거나 신체 기능적으로 비장애인과 같다는 것이 아니라, 비장애인과 동등하게 살아가는 사회적 구성원이라는 정체성을 갈망한다는 것이다. 이는 연구 참여자 A와의 인터뷰 내용에서 분명하게 드러난다.

가장 전하고 싶은 말이 그거예요. 저는 장애인들이 유튜브나 인터넷 방송을 하는 게 더 이상 신기한 일이 아니었으면 좋겠어요. 그냥 당연한... 그냥 비장애인이라면 유튜버 또 생겼네? 그러잖아요. 장애인 유튜버도 그렇게 봐줬으면 좋겠어요. 사람들이 아직 저를 인간 승리자 이런 식으로 말하는데 아 저 그런 사람 아니거든요. 또, 착한 사람도 아니예요. 제가 욕을 얼마나 잘하는데 술도 좋아하고...

(연구 참여자 A)

연구 참여자 H는 SNS상에서 농인 부부가 욕아를 하기 어려울 것이라는 댓글을 보고 그것이 아니라는 사실을 보여주기 위해 유튜브를 시작했다. 그는 “농인 엄마라고 해서 아이의 목소리를 듣지 못한다는 것에 위축되지 않고 오히려 아이와 눈을 맞추며 더 잘 보려는 모습을 담았던 것 같습니다.”라고 말하며 자신을 “못 듣는 사람이 아니라 더 잘 보는 사람”으로 바라봐 주길 바랐다.

그때그때 다른데. 메시지 음? ‘다르지 않다’는 걸 생각하고 하는데. 그게 너네랑 비슷해 이렇다기보다는, 사람도 요리 잘하고 못하는 사람이 있고. 일상을 그대로 보여줄 때. 사람들이 궁금한 댓글을 달더라고요. 영상이 6분~7분이라면, 한 부분이라도 ‘아~ 저럴 수 있구나 크게 다르지 않네’ ‘아 뭐야, 뭐야 시각장애인이라도 아 똑같은데??’ ‘어떨 때는 실수할 수 있으니까 안 보여서’ 처음에는 오히려 영상할 때 아 이것도 말해야 되고, 저것도 말해야 된다고 생각했는데.

(연구 참여자 F)

연구 참여자 F는 장애인이 미디어상에서 “천사 같은 이미지” 또는 “우울한 사람”으로 인식되는 것을 부정적으로 생각하면서 “재밌는 건 재밌는 거고 안 좋은 것은 안 좋은 것 그건 내 일상”이라고 말했다. F는 본인의 유튜브 채널을 통해 “예능인들처럼 허당끼”있는 모습을 보여주거나 “진지한 얘기는 또 진지하게” 전달하면서 장애인이 비장애인과 다르지 않고 고정된 이미지로 존재하는 것이 아니란 것을 표현하고자 했다.

유튜브에서 취미와 취향은 콘텐츠의 주제로 중요하게 다뤄진다. 일부 장애인 크리에이터들은 ‘취미애호가’의 면모를 보여주며 자신의 취미를 주제로 콘텐츠를 제작했다. 연구 참여자 G는 유튜브를 시작하고 싶어서 주제를 고민하다가 자신이 가장 좋아하는 것을 해야 꾸준히 활동을 지속할 수 있겠다고 판단하고 자신의 오랜 취미인 스니커즈 리뷰로 콘텐츠를 제작하였다. 궁극적인 목표는 장애와 관련한 기존의 편견을 개선하는 것이었지만, 콘텐츠 상에서 장애인식개선을 하고자 하는 모습을 보여주기보다 스니커에 초점을 맞춰서 자세하게 리뷰하는 모습을 보여주었다. 자신도 현재 콘텐츠로는 장애 인식 개선을 하는 것이 어렵다는 것을 느끼면서 채널의 정체성을 고민하였고 스니커와 관련한 기존의 채널은 그대로 두고 새롭게 장애와 관련된 채널을 개설하는 것을 고려하고 있었다.

연구 참여자 A는 단순히 심심해서 유튜브를 시작했고 초기에는 밥을 먹는 모습 등을 찍어서 유튜브에 올렸다. 그러다 자신의 취미 활동인 장난감 총기를 리뷰하는 영상을 올렸는데 평소보다 훨씬 높은 조회 수를 기록하는 것을 보고 총기 리뷰를 주제로 유튜브 활동을 지속하였다. 장난감 총기와 관련한 가격, 구하는 방법, 제품의 특징들을 소개하면서 비교적 흔하지 않은 취미를 공유하는 구독자들의 관심을 받았다.

총기 관련된 지식도 많이 물어보는데 저 같은 경우에는 워낙 에어스피드건을 오랫동안 만졌기 때문에 아는 게 많아요. 다만 유통과정이나 이런 건 못 알려주는데. 한 번은 영상에서 나한테 따로 메일로 알려주면 싸게 사는 법을 알려주겠다고 했다가 제가 유통사로부터 세계 욕을 먹었어요. 저는 오랫동안 거래를 해서 유통가로 따오니까...

(연구 참여자A)

3) 기존 미디어가 재현해온 장애 이미지와 유사한 모습

기존 미디어에서 장애를 재현한 것에 대한 연구에 따르면, 장애인을 도움이 필요한 연민의 대상으로 그리거나 장애인의 고난과 극복 의지를 강조하며 이를 ‘성공한’ 극복한 영웅의 모습으로 표현하는 것으로 나타났다(양정혜, 노수진, 2012). 장애인 미디어 생산자들이 만든 영상에서도

일부 유사한 이미지가 보이기도 했다.

연구 참여자 E는 유튜브 콘텐츠를 제작할 때 장애인 당사자인 본인 역시 기존 미디어가 장애인을 그리는 방식에 영향을 받아서 슬픈 정서의 배경음악을 활용하는 등 자신을 불쌍하게 표현했다. 연구 참여자 E는 자신의 영상을 본 지인의 피드백을 통해 자신이 동정심을 유발하는 방식으로 영상을 만들고 있다는 것을 깨닫고 그 이후에는 편안한 친구의 이미지, 밝고 당당한 모습 등을 보여주고자 했다.

인간극장 보면서 불쌍하게만 그리는 것. 동등하게 표현되지 않고, 동정심 유발하듯이 하는 것. 그리는 것을 하도 봐와서 그런지, 초반에는 저도 그런 느낌으로 편집을 했어요. 뭔가 감동적인 것을 ... 나를 불쌍하게 보이게. 누가 틱 장애에 대해서 별다를 것 없다보다는 뭔가 나를 더 동정심 유발하게 ... 저도 몰랐는데 영상을 본 형님이 그렇게 보이는데 그리는 거예요. 나도 모르게 그렇게 보이는 거예요. 돌아온 거죠. 지금은 다큐멘터리는 안 봐요. 불쌍하게 비치는 것도...

(연구 참여자 E)

연구 참여자 C는 사고로 전신 마비를 겪은 뒤 걷지 못하게 되었다. 병실 생활 중에 전신 마비인 자신보다도 더 어려운 상황에 놓인 사람들을 보게 되었고, 장애 여부와 관계없이 다양한 아픔을 겪는 사람들에게 힘을 주고 싶어 유튜브를 시작했다.

내가 남들이 봤을 때 전신 마비이고, 일반적으로 생각했을 때 고난의 상황이고 주변에서도 경험하기 힘들고, 그런 사람이 일상을 살아가기만 해도, 희망이 될 수 있겠다 생각을 한 거죠. 저한테 있는 전신 마비가 저한테는 강점으로 온 것이예요. 브이로그에 운전하고 강아지를 산책하는 것만으로도 어떤 사람에게는 희망이 될 수 있겠다.

(연구 참여자 C, 유튜브 영상 중 일부)

그는 자신이 재활 운동을 하는 모습을 영상에서 다루며 사고 이후 초기보다 마비 증세가 많이 호전되었으며 꾸준한 노력을 통해 앞으로 계속 회복될 것임을 믿는 모습을 보여주었다. 하지만, 그것을 영웅적으로 표현하려 하지 않았고, “고난의 극복”보다는 “생각의 전환”을 강조하였다. 이처럼 기존 미디어에서 장애인을 전형적으로 그리는 이미지와 공통점과 차이점이 동시에 발견되었다.

3. 유튜브 콘텐츠 제작 경험이 이들의 삶에 어떤 영향을 미치는가?

유튜브를 비롯한 뉴미디어의 등장으로 소수 엘리트뿐만 아니라 평범한 개인도 미디어를 통해 자신의 목소리를 낼 수 있게 됐다. 새로운 미디어 환경에서는 고가의 방송 장비가 없어도 미디어 콘텐츠를 제작할 수 있게 되면서 개인이 1인 미디어가 되어 사회 전반에 영향력을 끼치기도 한다. 특히, 미디어 소비자의 역할에 머물렀던 장애인들은 유튜브를 활용하여 자아를 표현하거나 장애에 대한 사회의 편견에 대해 목소리를 낼 수 있게 되었다. 그렇다면, 장애인들이 자신이 원하는 이미지를 미디어 콘텐츠로 만들어 본 경험이 이들의 삶에는 어떤 영향을 주었을지도 이 연구에서 다루고자 한다.

유튜브가 장애인 미디어 생산자들에게 미치는 영향을 연구자들은 ‘자아를 표출하고 사회와 소통하는 공간’, ‘직업 및 경제적 기회’, ‘마이크로셀러브리티’, ‘장애정체성 수용’, ‘누군가에게 도움이 되는 존재’, ‘노동으로서의 어려움’ 등 크게 6가지 주제로 분류하였다. 주제 중에는 연구 참여자 전원이 해당하는 ‘누군가에게 도움이 되는 존재’도 있고, ‘마이크로셀러브리티’의 경우 구독자 수의 차이 등으로 해당이 되지 않은 경우도 있었다. 6가지 주제를 통해서 유튜브가 이들에게 미친 영향을 단순히 긍정적 또는 부정적이라는 이분법적인 구분으로 다 포착하기 어려운 다층적으로 의미로 이해하고자 했다.

1) 자아를 표출하고 사회와 소통하는 공간

장애인 미디어 생산자들에게 유튜브 공간은 자아를 표출하고 사회와 소통하는 공간으로서 작용했다. 연구 참여자들은 모두 영상을 혼자서 기획하고 제작하였으며 영상에 직접 출연하였다. C와 G의 경우는 편집자가 따로 있었지만, C의 경우 컷편집은 본인이 직접 하였고 대부분의 연구 참여자들은 자신이 나온 영상을 편집까지 하였다. 본인이 구성한 상황 속에서 자신이 다루고 싶은 주제로 콘텐츠를 제작하는 이들은 유튜브를 내가 하고 싶은 것을 올리는 공간(B), 시공간의 제약을 받지 않고 하고 싶은 얘기를 할 수 있는(C) 공간으로 생각하거나, 평소에 생각만 하던 것을 이야기하고 공감받을 수 있는(H) 공간으로 느꼈다.

저 같은 경우에 다양한 것을 하는 것을 좋아해서. 하고 싶은 거 올리는 유튜브이다 보니까. 만들고 싶은 것 하고 싶은 것을 만들다 보니까 제가 다양한 것에 관심이 있어서 다양한 콘텐츠가 저절로 나오게 됐어요.

(연구 참여자 B)

유튜브가 시공간 제약을 받지 않고 제가 하고 싶은 얘기를 다른 사람들에게 할 수 있는 거잖아요. 그래서 시작했어요.

(연구 참여자 C)

평소에 생각만 하다가 유튜브 영상을 통해 하고 싶었던 이야기를 올렸는데 공감해주시고 응원해주는 것에 내 이야기를 받아들여 주시는구나 하는 그런 마음이 컸었던 것 같습니다.

(연구 참여자 H)

연구 참여자 A에게 유튜브는 가족도 이해하지 못하는 취미에 대해 밤새도록 떠들 수 있는 공간(A)이었고, 자신의 취미에 공감하는 구독자들을 오프라인에서 만났을 때 반가움을 느꼈다. D는 페이스북과 같은 SNS는 지극히 가벼운 이야기를 올리는 공간으로 이해하면서 이와 달리 유튜브는 “보여주고 싶은 것들을 보여주는 공간”으로 해석하였다. 연구자는 이를 가벼운 단상을 페이스북에 올리는 것과 달리 유튜브 공간을 신경을 기울인 기획과 편집이 들어간 영상을 올리는 곳으로 구분한 것으로 이해했다.

유튜브는 배설하는 공간은 아니고, 유튜브는 제 삶을 보여주는 공간. 극히 사소한 일상은 아니고, 장애에 따른 불편함이라든지 어떤 즐길 거리라든지 보여주고 싶은 것들을 보여주는 공간. 주로 여행 관련 콘텐츠가 많은데, 아이들하고 같이 여행 다니며 보여주면, 그것을 보면 저런 곳도 있네, 나도 가면 괜찮겠다 하는 곳들 소개해 주는 것도 있고.

(연구 참여자 D)

2) 직업 및 경제적 수익 창출의 기회로서의 유튜브

올해 한국고용정보원이 발간한 한국직업사전에 새롭게 등재된 ‘미디어콘텐츠창작자’는 ‘유튜브 등 광고기반 플랫폼에 개인의 영상 콘텐츠를 제작하여 올리고 이를 통해 수익을 창출하는’ 직업을 뜻한다.¹¹⁾ 이는 유튜브가 자아를 표현하는 공간으로서의 의미를 넘어 수익을 창출하는 기회로 볼 수 있다는 것을 뜻한다. 연구 참여자 H의 경우 장애인식개선이 우선이어서 굳이 수익 창출을 신경 쓰지 않는다고 말했지만, 연구 참여자들의 절반 정도는 유튜브를 직업으로 생각하거나 앞으로 직업으로 삼고 싶어 했다. 유튜브를 직업이라고 생각하고 뛰어들었거나(C) 직업과 비슷하게 생각하지만 수익이 적어서 직업이라고 말하기가 어렵다고 생각하거나(B, D) 앞으로 채널을

11) 참고 2020 한국직업사전(통합본 제5판), 한국고용정보원, pp.1151-1152

키워서 직업으로 삼고 싶어 하는(F) 경우가 이에 해당한다고 볼 수 있다. 이를 종합해보면 유튜브 활동이 장애인 유튜버들에게 경제적 수익 창출의 기회를 제공하고 크리에이터라는 직업의식을 갖게 해줬다고 볼 수 있다.

저는 유튜브를 직업이라고 생각하고 뛰어들었고, 사람들이 수익적인 것을 궁금해 하는데 ... 음 이걸 어떻게 말씀드려야 되지. 사실 유튜브에서 들어오는 수익으로는 그렇게 수지타산이 맞지 않아요. 제 구독자 기준으로 봤을 때는. 대신에 그것으로 파생되는 일들이 많다 보니까 ... 네.. 음 저는 직업이라고 보는 게 맞는 것 같아요.

(연구 참여자 C)

특히 D의 경우 40대의 나이에 사고를 당한 뒤 생계 활동에 대한 고민이 깊었다. 그러다 우연한 기회로 도전한 유튜브 영상 공모전에서 자신이 휠체어를 타고 떠난 여행 영상으로 입상을 하였고 그 이후 여러 공모전에 도전하였다. 그 외에도 유튜브 활동으로 강연이나 인터뷰 등의 부수적인 수입을 얻었으며 경제 활동이 가능해졌다.

유튜브라는 자체 플랫폼이 기한이 있는 것이 아니잖아요. 그래서 체력이 되는 한은 제가 질리지 않는 한, 건강의 문제가 없는 한 쪽 할 수 있는 플랫폼이라고 생각해요. 저도 그렇게 생각하고 있고. 최고의 플랫폼이죠. 이것으로 돈을 벌고 있으니까. 이거 아니면 어떻게 제가 돈을 벌겠어요.

(연구 참여자 D)

3) 마이크로셀러브리티(Micro-celebrity)

유튜브 크리에이터들은 영상에서 익명의 집단 또는 구독자들이 자신을 보고 있다는 것을 전제로 말하고 행동한다. 고프만의 표현으로 말하면, 유튜브 크리에이터는 영상을 무대로 연기를 하는 공연자이며, 이를 지켜보는 구독자들은 관객이라고 할 수 있다. 연구 참여자들은 독자들과의 소통을 위해 실시간 라이브 방송을 하거나 구독자 이벤트를 열기도 했다. 이는 앞서 문헌 연구에서 Duffy(2019)가 이야기한 독자들과의 관계를 위해 끊임없이 그들을 만족시키기 위한 ‘관계 노동’으로 볼 수 있다. 한편, 구독자들은 크리에이터의 영상에 댓글을 달거나 개인 메일 주소 등을 통해 메일을 보내 영상에 대한 의견이나 감정을 표현하기도 한다. 이 과정에서 장애인 미디어 생산자들은 소통 과정에서의 중심이 되어 구독자들과 적극적으로 교류하였고, 선행 연구에서 언급

한 ‘마이크로셀러브리티’나 ‘인플루언서’가 되는 기회를 얻었다.

구독자가 늘어난 장애인 미디어 생산자들은 유명세를 얻었고, 그로부터 강연, 인터뷰, 방송출연 등의 기회를 얻었다. 연구 참여자 D의 경우 약 3년간 휠체어를 타는 모습을 꾸준히 콘텐츠로 제작하였는데, 지체 장애와 관련된 단체에서는 자신을 모르는 사람이 없을 정도라고 했다. 그 외에도 청각장애를 주제로 한 영화의 주인공으로 제의를 받기도 하며(B), 지체장애인이 저상버스를 이용하는 것을 다룬 뉴스에 출연하거나(D) 장애인 방송 또는 지상파 시사/교양 방송에 패널로 출연하기도(B, C, E, F) 했다. 연구 참여자 중 구독자가 가장 적은(G)의 경우도 KBS의 한 휴먼 다큐멘터리 프로그램에 출연 제의를 받았으나 가족이 사생활이 노출되는 것을 꺼려 출연하지는 않았다고 말했다. 또한, 이들은 자신이 다른 미디어에 출연한 것을 활용하여 콘텐츠를 만들거나(B, D, G) 다른 유튜브 채널에 올라와 있는 영상을 하나의 재생목록을 묶어(C) 자신의 채널에서 볼 수 있게 하였다. E는 농인으로서의 일상생활을 소개하는 유튜브를 시작하고 나서 한 매체로부터 외부칼럼을 요청받아 농인과 관련된 칼럼을 쓰고 있다.

기회를 잡은 여러 가지 이유가 있는데 기회가 다 달라서 ... 강연 섭외가 올 때는 오프라인으로 강연을 해보고 싶은 마음이 있었고... 일자리도 잡고 돈도 벌어보고 싶었고. 청각 장애인 관련 영화 출연. 주연으로 나를 하고 싶어 했어요. 처음에는 시나리오 피드백이었는데 배우로 생각이 있냐고 물어보셔서, 좋은 기회잖아요. 오디션 보러 가기도 어려운데, 보자마자 내 역할인데...금전적인 부분도 괜찮았고. 너무 좋은 경험이었어요.

(연구 참여자 B)

유튜브를 시작하고 나서 조금씩 외부에서 칼럼을 올려달라고 요청이 있어서 농인과 관련된 칼럼을 올리게 됐습니다. 이처럼 유튜브 외에도 다른 매체에도 연결해서 글을 올리는 것만으로도 개선을 할 수 있는 계기가 만들어지고 있는 것 같습니다.”

(연구 참여자 H)

가장 큰 거는, 장애에 관련 업종에 있는 사람들은 저를 다 알아요. 지체 장애 관련된 분들은 저를 다 알더라고요. 그런 부분들이 좋고. 방송국 사람들도 이쪽에 관심이 있어서 저를 연락 주는 편이고. 그렇게 알려지는 게 저는 좋더라고요. 그런 걸 통해서 경제활동 할 수 있게 되니까. 더 많이 저는 저를 팔려고 노력하고 있어요.”

(연구 참여자 D)

유튜브 활동을 통해서 모든 크리에이터가 언론 매체나 연구 인터뷰 요청을 받지는 않을 것이다. 그럼에도 몇 만 명의 구독자를 보유한 인기 유튜버는 물론이고, 구독자 수가 몇 백 명에서 몇 천 명 정도로 비교적 적은 장애인 유튜버의 경우에도 방송이나 언론 인터뷰 요청을 받았다. 이는 장애인 유튜버가 아직은 낯설다 보니, 장애인 유튜버라는 특징만으로도 이들을 더 눈에 띄게 했다고 볼 수 있다. 하지만, 장애인이라고 모두 인기를 얻은 것은 아니며, 다른 크리에이터들과 마찬가지로 구독자 수가 이들의 기회에 영향을 미친다. 구독자 1000명이 되지 않는 연구 참여자들은 현실에서 구독자를 만난 경험이 없거나, 유튜브 활동으로 인한 다른 제안을 받지 못하기도 했다.

하지만 유명인이 되어서 겪는 어려움도 있다. 장애인 유튜버들은 자신의 얼굴과 장애를 드러내고 유튜브 콘텐츠를 제작하면서 익명의 시청자로부터 장애를 비하하거나 근거 없이 장애 여부를 의심하는 내용의 악성댓글에 시달리기도 했다. 악성 댓글에 대해서는 삭제하거나 무시하는 등의 반응을 보이기도 했지만, 도가 지나친 악의적인 댓글에는 고소하는 등(A, G) 적극적으로 대응하였다. 또한, 공공장소에서 알아보는 사람들이 생겨나며 주위의 시선에 더 신경을 쓰기도 한다. 구독자가 10만 명이 넘는 C의 경우 공공장소에서 시선을 의식하게 되었다며 약간의 부담감을 느끼기도 했다.

악플을 사실은 그렇게 신경 쓸 거는 아니에요. 왜냐면 (악플다는) 애들 수준이 워낙 거기서 거기이기 때문에 웃겨요 요즘은. 그래 너네 떠들어라. 뭐 짜증나면 지우고 차단 때리면 되고. 삭제를 제가 할 수 있기 때문에

(연구 참여자 A)

사람들 생각이 다 다르고 존중합니다. 그렇지만, 대부분 악플을 다는 사람들의 말투나 그런 것을 보면 작정하고 하는 것 같아요. 우리 어머니나 아버지가 오히려 힘들어할까 봐 봤을 때 너무 말도 안 되는 말은 지워버려요.

(연구 참여자 C)

4) 장애 정체성 수용

연구 참여자들은 모두 유튜브상에서 자신의 얼굴을 공개하고 장애가 있음을 영상의 제목, 영상 속에서 말, 채널 소개 등에서 밝힌 경험이 있었다. 유튜브는 전 세계인이 이용하는 동영상 플랫폼으로 영상에서 자신의 일상을 노출하는 것은 주변 사람들과 불특정 다수가 볼 수 있음을 전

제한다. 대부분의 참여자는 유튜브 활동을 지속하면서 자신의 장애를 수용하는 과정을 겪었다. 틱장애가 있는 연구 참여자 E의 경우 유튜브를 처음 시작했을 때 얼굴을 가리기 위해 가면을 썼다. 다른 틱장애 유튜버가 얼굴을 드러내고 활동하는 모습을 보고 새로 채널을 개설하여 자신의 장애에 관해 얘기하게 되었다. 또한, 자신의 모습을 촬영하고 편집하는 과정에서 틱장애 증상이 나오는 것을 부끄러워했지만, 점차 익숙해지고 받아들이기도 했다.

처음 유튜브 개설했을 때는 가면 쓰고 했어요. 완전 처음 ASMR 등 했던 채널에서는 가면 쓰고 말만 하는, 가려지니까 말을 못... 그러가지고 얼굴을 안 까고... 증상을 다 잘라내고, 소리만 냈는데. 그러다가 느낀 게.. 내가 왜 부끄러워하고 있었지. 나도... 장애를 보이는 것을 부끄러워하고 있었네.. 느꼈다. 크게 생각을 안 했다. 저질러 놓고... 부끄러울 때도 있고 안 쳐다봤으면 좋겠고.. 그럴 때도 있다. 유튜브 시작하고 사람들이 많이 보고 알아보는 사람도 있고. 내가 말하기 힘든 이야기를 유튜브에서 하는데. 제 증상에 대해서 찍으려... 모습을 영상에 담아서 직접 눈으로.. 어떻게 보이는지... 부끄럽고 했는데.. 이제는 증상이 나오는 것을 봐도 크게 부끄럽거나 한 것은 없고...

(연구 참여자 E)

연구 참여자 B는 유튜브 활동을 지속한 1년 동안 청각 장애인임을 영상 속에서 밝히지 않았었다. 그러다 새로운 사람을 만난 모임에 나갔다가 카페 소음 등으로 인해 대화에 잘 끼지 못해 소외감을 느꼈고 바로 다음 날 영상에서 장애를 고백해야겠다고 결심했다. 그 이후로 청각장애인으로서 일상에서 겪는 불편함이나 보청기 사용에 관한 것을 주제로 영상을 제작할 수 있었다.

“(장애를 고백하고 나서) 오히려 더 많은 기회가 찾아와서 후회한 적은 없어요. 강연, 영화 등. 그냥 이렇게 생각해요. 이럴 때는 청각 장애인 정체성을 빌려오는 거죠. 일상생활에서는 제 친구들이랑 저는 비장애인 사회에서 살아왔고, 친구들이 나라는 사람을 알아 왔다면, 지금은 인터뷰 미팅, 영화 미팅도 어떻게 보면 청각장애인이 아니었으면 오지 않을 기회니까 그 순간에는 그때는 청각장애인 정체성으로 살아가고, 친구들 만날 때는 그냥 저라는 사람으로 살아가는 것 같아요.”

(연구 참여자 B)

유튜브 공간에서 유튜브 크리에이터들은 대부분 자신의 얼굴을 드러내고 영상에 출연한다. 크리에이터의 외모, 성격, 말투 등 영상에서 드러나는 모습은 채널의 정체성을 형성하는 것과 밀접

한 관련이 있으며, 이는 일반 시청자가 아닌 자신의 채널을 계속해서 방문해 줄 구독자를 늘리는 것과 직결된다. 장애인 유튜버들은 채널의 이미지를 관리하면서 장애를 영상에서 어떻게 드러낼 것인지 고민하는 과정을 거치게 된다. 이들은 이 과정을 겪으면서 장애를 유튜브에서 말한 것을 ‘전 세계에 커밍아웃’이라고 표현하기도 했으며, 구독자들과 상호작용을 통해서 자신의 장애에 대해 당당해졌다고 느끼기도 하였다.

5) 누군가에게 도움이 되는 존재로의 전환

연구 참여자들의 구독자 수는 200명대에서 12만으로 다양했지만, 이들은 모두 유튜브 활동을 통해 구독자들의 댓글이나 오프라인에서 반응을 확인하고 보람을 느꼈다. 구독자들은 비장애인과 장애인 모두 있었다. 유튜버들은 구독자들 사이에서 ‘인플루언서’가 되어 시청자에게 자신이 영향을 미치고 도움을 준다고 인식하고 있었다.

“돈 빌려달라는 사람. 집세 ... 별사람이 다 있는데, 그 중에서 저에게도 힘이되고 기분좋은 말이. 오늘 내가 삶을 마감하려고 했는데 000 보고 다시 살기로 했습니다. 그런 것들이 중간중간 와요. 그런 것을 보면 엄청 힘이 되죠. 본인이 힘들다고 하면서 남과 비교하면서 힘들어 해요. 제꺼 보면서 힘을 냈다. 이런 이야기를 하면서 .. 뿌듯함을 느끼고 감사합니다.”

(연구 참여자 C)

“저처럼 틱을 앓는 사람이 댓글을 남겼을 때... 엄청 많은 것은 아니지만 있는데, 그런 사람 보면은 덕분에 큰 도움 됐다. 힘내볼게요. 무언가 뿌듯하고. 가족이라든가 남자친구, 여자친구가 틱을 앓고 있는데.. 물어볼 때 ... 누군가는 도움이 되는구나...”

(연구 참여자 E)

“(기억나시는 댓글?) ‘재밌다’ 다른 시각장애인들이 댓글을 많이 달아요. 공감된다고. 아 내가 재밌게 하고 있나보다. 그리고 이 사람들 댓글 다는 거를 또 다른 사람들이 볼 수도 있잖아요. 이렇게 유익한 거 알려주셔서 감사하다고 시각장애인은 무조건 아예 안 보이는 줄 알았다 또는 댓글 못 다는 줄 알았다 이런 반응 보면 (좋죠)”

(연구 참여자 G)

앞서 논의한 바와 같이 대부분의 장애인 유튜버들은 장애인식개선을 목표로 비장애인과 크게 다

르지 않은 자신의 일상을 보여주었다. 또한, 이는 단순히 목표로 그친 것이 아니라 구독자들이 작성한 댓글이나 메일, 유튜브 채널에 공개한 SNS 계정을 통해서 받은 메시지를 통해서 실제로 자신이 일부 구독자들의 장애인식개선에 영향을 미쳤음을 확인할 수 있었다. 이를 통해 장애인 유튜버들은 자신의 유튜브 활동이 유의미함을 느끼고 비장애인의 장애인에 대한 편견을 개선하였음에 뿌듯함을 느꼈다. 또한, 자신의 영상을 보고 위로를 얻거나 영상을 통해 전하려는 메시지에 공감하는 독자들의 응원을 통해 자신감을 얻거나(E, F) “삶이 더 밝아진 것 같다”는 느낌을 받았다(H).

일단은 그 부분에서는 확실히 느끼고 있는데, 구독자 중에 인스타그램으로 DM(Direct Message) 온 거 보내준 분이 있는데 (E는 이와 같이 말하면서 연구자에게 메시지를 보여주었다) 자신이 인식이 변했다는 것을 직접 표현해 준 사람이 있었어요. 아직은 부족하지만 조금씩 누군가에게 영향을 끼치고 있다는 건 느끼고 있어요. 댓글로도 덕분에 힘이 됐다 마음 고쳐먹었다 이런 말 들었을 때도 그런 댓글이 제일 뿌듯하고.

(연구 참여자 E)

댓글을 남기지 않고 따로 메시지를 주신 분이 있었는데요. 자기가 얼마 전에 너무 피곤해서 임산부 배려석에 잠시 앉았는데 이 영상을 보면서 아 농인 임산부도 앉아서 가야 하는데 말도 못하고 혼자 끔뎌 참았다는 것에 미안함을 느꼈다고 한 분이 있었어요. 이처럼 임산부들은 물론 조심스러운 부분이 있긴 한데 농인은 의사소통을 어려움이 있어서 자신의 마음을 제대로 못 말하기 때문에... 서로 생각을 나눌 수 있었던 시간이 있었습니다.”

(연구 참여자 H)

6) 노동으로서의 어려움

유튜버들에게 조회 수와 구독자 수는 수익과 직결된 수치이면서 자신의 채널 또는 영상이 어느 정도 대중의 관심을 끌었는지 확인할 수 있는 중요한 지표로 작용한다. 장애인 유튜버들은 조회 수나 구독자 수의 증감에 스트레스를 받기도 하며, 본인이 하고 싶은 콘텐츠를 다양하게 올림으로써 채널의 정체성이 흐려지는 것을 걱정하거나(E) 콘텐츠의 품질을 높이기 위해서 콘텐츠 진흥원에서 지원하는 유튜브 관련 교육을 받는 등(D) 유튜브를 운영하는 전략에 대해 고민하게 되었다.

이것을 될 거야 했는데 조회 수가 안 나오는 경우가 있어요. 그때는 실망감을 말로 표현이 안 되죠. 그럴 때는 좀 기운이 좀 빠지기는 하는데, 내가 뭔가 부족하니까 사람들이 안보는

거야 하고, 다음에는 더 즐겁고 재밌고 활기차게 만들어 봐야지 하는 생각을 최근에는 많이 해요.

(연구 참여자 D)

초반에는 그랬거든요. (조회 수가) 왜 이렇게 안 나오지. 근데 오히려 요즘에는 그렇지 않은 것 같아요. 내가 그런 교육 비용으로 지불하고 있다는 생각이 들어요. 영상에서 이번에는 효과를 넣어보고. 오히려 더 구독자 지금 당장 안 늘어도 조회 수 안 나와도 오히려 되게 옛날 영상에 요즘 달고 이런 사람도 많거든요. 막 찍었다 생각한 영상은 조회 수 높고, 요즘에 열심히 찍은 게 안 나오고.

(연구 참여자 F)

또한, 유튜브 활동으로 생긴 인터뷰 요청이나 영상 제작 의뢰 등의 일을 혼자 처리하게 되면서 어려움을 겪었다. 예를 들면 끊임없이 콘텐츠를 제작해야 하고 질을 높여야 하는 창의 노동으로서의 어려움, 고용된 직업인이 아니라 프리랜서로서의 어려움 등이다.

작년에는 좀 힘들었다. 처음에는 좋아서... 구독자가 한 명만 늘어도 좋고, 부담이 없었는데. 페이스북에 그냥 영상 올린 것처럼. 그런데 기회가 오고 청각장애인 대표로 나가는 것이 책임감이 커지고, 혼자 감당하니까... 주변에 유튜브 하는 사람도 없고. 나 혼자 책임을 갖는 것도, 주변에 징징거리고 싶는데 ... (메일에) 답장을 어떻게 할지도 모르겠고. 하나부터 열까지. 개런티도 모르겠고.

(연구 참여자 B)

(영상을 올리는) 목표는 1주일에 2개였어요. 하다 보니까 유튜브로 인해서 파생되는 다른 일들이 많이 생겼다. 강연도 생기고 및 유튜브 제작 의뢰. 이외 다른 일들이 많이 생기다 보니까, 혼자서 다 해내기가 벅찼다. 예를 들어 계약을 해도 서류를 떼야 하고.. 직접 처리하다 보니까. 지키지 못할 때도 있고.

(연구 참여자 C)

V. 논의 및 결론

이 연구는 장애인 유튜버를 심층 인터뷰하여, 장애인 유튜버가 자신의 콘텐츠에서 장애를 어떻게 표현하였는지를 알아보고자 했다. 이는 장애인 당사자가 원하는 이상적인 자아의 모습이 무엇인지를 이해하고자 함이었다. 또한, 자신의 콘텐츠에서 이상적으로 생각하는 자아를 표현했을 때, 이 경험이 삶에 어떤 영향을 미치는지도 알아보고자 했다. 본 연구의 대상으로 유튜브에서 6개월 이상 콘텐츠를 제작하고 있는 장애인 유튜버 8인을 선정했다. 연구자들은 세 가지 연구 질문을 가지고 연구를 진행했고 주제 분석을 사용하여 수집한 결과를 분석했다. 각 연구 질문별로 결과와 의의를 되짚어보고자 한다.

1. 결과 논의

1) 콘텐츠 생산 동기

장애인들이 유튜브를 시작한 동기는 다양했다. 크게는 개인적인 동기와 사회적인 동기로 구분지어 볼 수 있었다. 개인적인 동기는 다양한 개인의 욕구와 필요로 인해 유튜브를 시작한 경우이고, 사회적인 동기는 장애에 대해서 알리고 사회적인 편견을 해소하고자 하는 목표가 있었던 경우이다. 8명의 연구 참여자 중 3인은 개인적 동기, 4인은 사회적 동기가 있었고, 1인은 두 이유가 복합적으로 드러났다.

하지만, 처음 유튜브 콘텐츠 제작을 시작한 동기와 상관없이 이들이 현재 유튜브 활동을 지속하는 이유를 살펴본 결과 방법과 정도에 차이가 있지만, 참여자 8인 모두에게서 콘텐츠 제작을 통해 장애를 표현하고자 하는 동기를 공통으로 확인할 수 있었다. 이들은 유튜브 공간을 자신에 대해서 말하거나 장애에 대한 새로운 이미지를 보여주고 싶은 공간으로 활용하고 있었다. 이를 통해 유튜브 공간이 고프만의 자아 표현 개념을 적용해서 해석할 수 있는 적절한 연구 대상의 공간이라는 것을 확인할 수 있었다.

2) 자아표현

장애인 유튜버들이 표현하고자 한 장애인의 모습은 크게 ‘주체적인 나’, ‘다르지 않은 나’로 분류할 수 있었고, 일부 ‘기존 미디어가 재현한 장애인의 모습’도 볼 수 있었다. 첫째로 ‘주체적인 나’는 인생을 주도적으로 살아가는 모습을 말한다. 이들은 영상에서 주인공, 진행자, 정보제공자 등의 모습으로 주도적인 역할을 하고, 이야기의 중심에 자신을 위치 시켜, 나의 삶을 주도적으로

살아가는 존재로 보여주었다. 이러한 의도를 해석해보자면 한국 사회에서 장애인은 소수자, 비주류로 여겨지거나, 의존적이고, 도움이 필요한 존재로 여겨져 왔기 때문에, 주체적인 모습을 이상으로 생각하고 보여주었을 것이라 해석된다.

둘째로 ‘다르지 않은 나’는 사회의 다른 구성원과 다르지 않다는 것에 대한 표현이다. 연구 참여자들은 자신이 제작한 영상에서 평범한 일상, 취미 생활, 여행 등 장애와 관련 없는 콘텐츠를 만들면서 장애인도 비장애인과 다름이 없다는 모습을 보여줬다. 하지만 다르지 않다는 것은 비장애인과 신체적으로 다르지 않다거나, 장애를 극복해서 다르지 않은 것이 아니라, 다른 사회 구성원처럼 사회의 한 구성원으로 인정받고 싶고, 인간으로서 존중받고 싶고, 대우받고 싶은 모습을 보여줬다고 분석된다. 유의할 것은 이들이 원하는 것은 장애인으로 특별한 대우를 원하는 것이 아니라, 모든 사회 구성원에게 있는 인간의 기본적인 욕구라고 판단된다.

마지막으로 ‘기존 미디어가 재현한 장애인과 유사한 모습’은 기존 미디어가 재현해온 ‘역경을 겪는 이미지’ ‘장애를 극복한 성공인’의 이미지를 말한다. 장애인 유튜버들도 간혹 기존 미디어가 재현해온 이미지와 비슷하게 자신을 표현한 것을 발견할 수 있었다. 장애를 수용하여 긍정적으로 살아가는 모습은 미디어가 재현해온 ‘장애를 극복한 성공인’의 모습과 유사하다. 하지만 자세히 보면 장애인 크리에이터가 표현한 모습은 기존 미디어가 재현한 모습과 다른 점이 있다. 기존 미디어는 장애를 ‘인간의 노력’으로 극복해야 할 시련, 고난, 역경으로 표현한 것에 반해, 장애인 유튜버는 장애를 ‘있는 그대로 수용하며’ 살아가는 모습을 보였다. 장애인들이 영상에서 장애를 삶의 일부이자, 자신의 실질적인 모습으로 당당히 받아들이는 모습을 보면서 구독자들은 용기와 위안을 얻기도 했다. 이는 마치 비장애인 미디어 생산자가 장애를 노력으로 극복한 성공 사례를 보여주며 희망을 주려고 의도한 것과 비슷해 보이지만, 본질적으로는 차이가 있다는 것을 유의해야 한다.

장애인 유튜버들이 영상으로 표현하려고 한 ‘주체적인 나’, ‘다르지 않은 나’, ‘장애를 수용하는 나’는 결국 장애인들이 한국 사회에서 실제로 도달하고 싶은 이상적인 모습이라고도 볼 수 있다. 고프만이 상호작용하는 상대에 따라 그 사람에게 보여주고 싶은 이상적인 자의 모습을 개인이 표현한다고 한 것처럼, 불특정 다수가 보는 유튜브 영상에서 표현한 자아의 모습은 장애인 미디어 생산자들이 사회에 보여주고 싶은 이상적인 자아의 모습과 동일하다고 여길 수 있다.

3) 삶의 영향

미디어 생산자 활동은 연구 참여자들의 삶에 다양한 영향을 미치는 것으로 확인됐다. 연구자는 6가지의 대표적인 영향을 주제로 분류했는데, ‘자아를 표출하고 사회와 소통하는 공간’, ‘직업

및 경제적 기회’, ‘마이크로셀러브리티’, ‘장애 정체성 수용’, ‘누군가에게 도움이 되는 존재’, ‘노동으로서의 어려움’ 등으로 나타났다.

예를 들면 장애인 유튜버들은 가족들과 친구들에게도 공감을 얻지 못하는 내용도 유튜브에 영상을 올리면, 공감을 해주는 구독자를 만나면서 유튜브가 ‘자아를 표출하고 사회와 소통하는 공간’으로 역할을 했다. 또한, 구독자가 늘어나며 장애인들은 경제적 수익을 얻거나 ‘마이크로셀러브리티’가 돼서 강사, 언론 인터뷰, 방송/영화 출연 등 다양한 기회를 얻을 수 있었다. 하지만 유명인이 되어서 공공장소에서 알아보는 사람이 생기는 부담감, 악플, 1인 크리에이터 노동으로 인한 피로감 등 부정적인 영향도 있었다.

이러한 눈에 띄는 영향도 중요하지만, 유튜브 활동의 결과로 앞서 논의했던 장애인이 표현하고자 하는 이상적인 자아의 모습을 사회에서 실제로 실현하게 됐다는 점도 주목할 점이다. 장애인들은 사회에서 주체적이고 다른 구성원들과 다르지 않은 나로 살아가길 원했다. 유튜브 활동은 이들이 미디어를 통해서 표현하고자 한 이상적인 자아를 부분적으로 실현하게 도와줬다고 볼 수 있다. 장애인들이 주인공으로 나오는 영상을 보는 구독자들이 늘어나면서, 장애인 미디어 생산자들을 중심으로 하는 사회 관계망이 생겨났다. 영상을 본 사람들은 장애인 크리에이터들에게 감사의 메시지를 전하기도 하고, 길거리에서 알아보며 사인을 요구하기도 하고, 이메일로 고민 상담을 털어놓기도 했다. 즉, 이들은 실제로 자신들이 이상하던 자신의 삶과 사회에서 타인에게 영향을 줄 수 있는 주체적인 존재가 된 것이다. 또한, 유튜브 활동을 통한 직간접 수익은 이들을 경제적인 생산자로 자리 잡게 도와줬다. 장애인은 도움이 필요하고, 의존적인 존재로 비장애인과 동등하지 않은 관계로 사회에서 여겨졌었는데, 유튜브 활동으로 대중이 선망하는 직업이 생기고, 유명인이 되고, 경제적인 수익을 올리며, 비장애인과 다르지 않은 동등한 사회적인 구성원으로 보이게 된 것이다. 다만, 이 부분은 경제적인 생산력이 생긴 일부 유명인 크리에이터들에게 해당하는 내용이며, 사회에서 장애 자체를 바라보는 시선이 바뀌었다고 해석하기는 어렵다. 그래서 장애인들이 만드는 콘텐츠와 이 콘텐츠에 담기는 장애의 모습으로 인해 시청자들의 인식이 어떻게 변할지는 앞으로 연구해볼 만한 주제일 것이다.

2. 연구의 한계와 제언

이 연구의 목표는 장애인 유튜버들의 경험을 객관적으로 분석하여 일반화하는 것이 아니라, 이미 영상 콘텐츠를 만들고 있는 장애인들이 자신의 영상에서 이상적으로 그리는 자아가 무엇인지를 찾고자 함이었다. 그렇기 때문에 이 연구는 현재 콘텐츠 생산 활동을 지속하고 있는 장애인이 대상이었고, 이들은 이미 구독자가 어느 정도 확보돼있는 상태였다. 그렇기 때문에 연구 참여

자들의 경험이 다른 모든 장애인 유튜버의 경험과 동일할 것이라고 단정하기 어렵다. 또한, 유튜브 활동을 시작했지만 도중에 어려움을 겪고 활동을 중단한 장애인들의 경험은 본 연구가 다루지 못했다.

이러한 연구의 한계가 있음에도 불구하고 이 연구는 그동안 미디어에서 재현한 대상으로만 바라보던 장애인을 미디어 생산자라는 주체로 새롭게 바라본 연구라는 점에서 유의미하다. 또한 본 연구를 통해 장애인들이 유튜브 콘텐츠를 통해 표현한 자신의 모습과 그동안 비장애인 미디어 생산자가 재현해온 장애인의 이미지에 차이가 있다는 것을 확인하였다. 장애인 당사자가 제작한 콘텐츠에는 장애인의 모습은 주체적이고 동등한 사회 구성원으로서 삶의 모습이 담겨있었다. 이로 비추어 볼 때, 장애인들이 미디어 생산 활동에 참여하는 것은 긍정적인 일이며, 이를 위한 지원과 연구들이 매우 필요해 보인다. 이와 관련한 구체적인 제언을 몇 가지 논하려고 한다.

첫째로 장애인 미디어 생산자에 대한 지원은 미디어의 문화 다양성 측면에서 매우 중요한 일이다. 앞서 논의한 선행 연구 논문과 자료는 유튜브가 레거시 미디어를 넘어서는 영향력을 보여주고 있음을 시사했다. 레거시 미디어에서는 장애인들이 제작과 배급에 참여하는 경우가 제한적이었기 때문에, 미디어 소비자의 위치에 머무를 수밖에 없었다. 하지만, 유튜브를 비롯한 뉴미디어의 부상은 장애인들이 직접 미디어 생산자로 나설 기회를 만들었고, 이는 장애인들의 더 생생한 삶의 모습을 담은 콘텐츠가 늘어났다는 것을 의미한다. 장애가 미디어에서 입체적이고 실제적인 모습으로 재현되고, 장애인들이 미디어 생산에서 소외되지 않도록 정부, 지자체, 민간단체의 지원과 육성사업이 이루어지면 도움이 될 것이다. 그리고 이러한 교육은 직업교육을 위한 목적보다, 미디어 제작 접근성 측면에서 그동안 미디어 제작 분야에서 소외되어왔던 장애인들을 참여시키고 권한을 부여하는 것을 목표로 이루어져야 할 것이다.

그렇기 때문에 둘째로 교육 측면에서도 장애인들이 미디어에서 장애를 다루는 방식에 대해서 고민할 수 있는 교육이 제공되어야 한다. 이 연구에서는 다루지 않았지만, 보통 유튜버 양성 교육은 제작 기술과 수익 창출 측면에서 교육 커리큘럼이 구성된다. 하지만, 장애인들이 콘텐츠를 제작하는 과정에서 미디어로 장애를 표현하는 다양한 방식에 대해서 스스로 고민할 수 있도록 돕고, 이 과정에서 자신의 장애를 수용하는 경험을 지원할 기회를 제공하는 것이 교육 과정에서 고려되어야 한다.

셋째로 유튜브 플랫폼의 특성상 콘텐츠 제작자의 얼굴이나 신원은 쉽게 노출되지만 시청자들은 익명으로 이들의 영상을 감상하고 댓글을 남길 수 있다. 그렇다 보니 장애에 대한 비하나 혐오 표현을 담은 악의적인 댓글들을 남기는 경우가 있다. 이러한 상황을 대비하여 장애인 유튜버들에 대한 정서적인 지원과 법률 관련 지원도 고려되어야 할 것이다.

마지막으로 유튜브 활동을 불안정한 노동으로 보기도 하는데(이설희·홍남희, 2020), 실제로 연구 참여자들이 토로한 가장 큰 어려움 중 하나가 1인 활동으로 인한 것이었다. 장애인 유튜버들은 창의 노동으로 겪는 어려움, 주기적으로 콘텐츠를 올리면서 늘어나는 일의 양을 관리하고 조정하며 겪는 스트레스, 악플로 인한 상처 등의 어려움을 혼자서 해결하고 있었다. 이 외에도 강의 섭외, TV 출연 등의 기회를 얻을 때 적정한 보수는 얼마인지, 계약서를 검토하는 것 등 낮은 상황에 대처해야 하는 어려움을 겪었다. 이러한 불안정한 노동을 하는 장애인 유튜버들을 지원하기 위해서 이미 활동하고 있는 유튜버들을 위한 지원책도 마련되는 것이 바람직해 보인다. 장애인 유튜버들이 서로 모여서 전문성을 나누고 고충을 나누는 모임, 혹은 전문가에게 도움을 받는 자문의 기회 등이 도움이 될 것으로 보인다.

이번 연구는 기존 장애 연구에서 아직 많이 다뤄지지 않은 장애인 유튜버를 연구했으며 이들의 수는 앞으로도 늘어날 것으로 보인다. 본 연구를 시작으로 더 많은 후속 연구들이 진행되어, 새로운 미디어 환경과 장애인의 삶과 관련한 의미 있는 연구가 지속되기를 기대한다. 장애인 유튜버들이 앞으로 더 늘어나고 자신의 모습이나 생각을 주체적으로 담은 콘텐츠를 제작하면, 대중들의 장애에 관한 인식에도 영향을 미칠 것이다. 그러면 본 연구가 밝힌 장애인 유튜버들의 이상적인 자아 표현인 ‘주체적인 나’, ‘다르지 않은 나’의 모습이 장애인들의 실제 삶에서도 실현될 것이라 기대한다. 추후에 장애인이 제작한 콘텐츠를 시청하는 시청자들의 장애 인식이 어떻게 달라지는가에 대한 후속 연구도 진행된다면, 장애와 미디어에 관해 더 깊은 논의가 가능할 것이다.

참고문헌

- 강주현, 임영호. (2011). 한국 영화에 나타난 장애인의 스테레오타입. 지역과 커뮤니케이션, 15(2), 5-40.
- 강진숙. (2010). 1인 미디어로서의 블로그 이용문화와 기술적 상상. 언론과 사회, 18(3), 2-34.
- 강진숙, 김동명. (2019). 장애인 관련 영상제작자 및 활동가들의 소수자-되기에 대한 미디어 비오그래피 연구. 한국언론학보, 63(1), 286-324.
- 강진숙, 이광우. (2012). 문화예술 프로그램 생산자에 대한 문화기술지 연구. 한국언론학보, 56(4), 339-364.
- 김예란. (2020). 플랫폼 생산자와 일상성 : 일상 브이로거의 삶과 노동. 한국언론정보학보, 101, 153-199.
- 김유정. (2008). 웹 개인미디어에서의 사이버 자기표현. 한국언론학보, 52(6), 78-99.
- 박선경, 김상훈. (2020). 인스타그램에 나타난 인플루언서의 자아표현에 관한 연구. OOH광고학연구, 17(2), 35-58.
- 박진선. (2020). 크리에이터는 어떻게 노동하는가? : 1인 미디어 생산 경험에 대한 비판적 고찰. 미디어 경제와 문화, 18(1), 73-110.
- 박진우. (2011). 유연성, 창의성, 불안정성. 언론과 사회, 19(4), 41-86.
- 박홍근. (2017). 영화에서 재현되는 시각장애인의 이미지와 성차. 한국학연구, 44, 423-451.
- 서영남. (2013). '장애 뉴스(Disabled News)'. 장애의 재해석, 2-46.
- 서희정. (2013). 신문사설을 통해 살펴본 장애인에 대한 미디어 담론 분석. 장애의 재해석, 48-90.
- 신정아. (2020). 1인 미디어의 콘텐츠 액티비즘 실현과 소통 : 유튜브 〈생각많은 둘째언니〉 채널을 중심으로. 인문콘텐츠, (56), 35-57.
- 안진. (2015). 나는 왜 백인 출연자를 선택하는가?. 미디어, 젠더 & 문화, 30(3), 83-121.
- 양정혜, 노수진. (2012). 휴먼 다큐멘터리가 재현하는 장애인. 한국방송학보, 26(3), 371-415.
- 양정혜, 노수진. (2013). 장애인 전문 다큐멘터리가 재현하는 장애인. 한국사회과학연구, 32(1), 437-466.
- 원성심, 김경호. (2020). 유튜브를 통한 정치인의 자기표현 : '인플루언서' 채널의 특성을 중심으로. 한국방송학보, 34(3), 137-173.
- 이기형. (2010). "현장" 혹은 "민속지학적 저널리즘"과 내러티브의 재발견 그리고 미디어 생산자

- 연구의 함의. 언론과 사회, 18(4), 107-157.
- 이기형, 황경아. (2016). SBS <그것이 알고 싶다>의 역할과 성취 그리고 명과 암을 맥락화하기. 한국언론정보학보, 83-144.
- 이동연. (2019). 유튜브, 플랫폼 제국의 판타스마고리아. 문화과학, 98, 158-178.
- 이석호, 이오현. (2019). 취재 현장을 떠난 젊은 신문기자들의 직업적 삶에 대한 질적 연구 : 중앙일간지를 중심으로. 언론과 사회, 27(4), 152-214.
- 이설희. (2018). BJ/크리에이터의 유명인 되기. 이기형 등, 문화연구의 렌즈로 대중문화를 읽다 (pp.339-367). 서울: 컬처룩.
- 이설희, 홍남희. (2020). 유동하는 청년들의 미디어 노동 : 2·30대 미디어 생산자를 중심으로. 한국언론정보학보, 101, 113-152.
- 이성근, 권기창. (2016). 1인 미디어 성장이 기존 미디어에 미치는 영향 분석. 한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집, 393-394.
- 이수현, 한준, 하홍규. (2014). 페이스북에서의 자아 연출과 인상 관리. 사회이론, (46), 293-335.
- 이영희, 진승현. (2015). 미디어 소비자로서의 시청각장애인을 위한 방송편성의 다양성 개선방안 연구. 장애의 재해석, 61-114.
- 이오현. (2018). 미디어 생산자 연구 행하기. 조항제 등, 미디어 문화연구의 질적방법론. (pp.303-347). 서울: 컬처룩.
- 이용관. (2019). 1인 미디어 크리에이터 활동 여건 분석. 문화경제연구, 22(1), 59-80.
- 최은경, 이영희, 김수연, 장애인방송 VOD서비스 활성화를 위한 정책 연구, 2018. 09.13. 시청자 미디어 재단 1-205.
- Bang, G.H., Kim K.M. (2015) Korean disabled artists' experiences of creativity and the environmental barriers they face. *Disability & Society*, 30:4, 543-555.
- Baym, N. (2015). Connect With Your Audience! The Relational Labor of Connection. *The Communication Review*. 18.
- Braun V., Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3:2, 77-101.

- Duffy, B.E. (2019). #Dreamjob: The Promises and Perils of a Creative Career in Social Media. In *Making Media: Production, Practices, and Professions*, edited by Deuze Mark and Prenger Mirjam, 375-86. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Ellis, K, and Goggin G. (2015). Disability Media Participation: Opportunities, Obstacles and Politics. *Media International Australia* 154, no. 1: 78-88.
- Ellcessor, E. (2017). Kickstarting Community: Disability, Access, and Participation in My Gimp Life. *Disability Media Studies*, edited by Ellcessor Elizabeth and Kirkpatrick Bill, 31-51. New York: NYU Press.
- Garland-Thomson R. (2009). *Staring: How We Look*. New York: Oxford Univ. Press
- Ginsburg F. (2012). Disability in the digital age. In *Digital Anthropology*, ed. D Miller, H Horst, pp. 101-26. London: Berg.
- Goffman, E. (2016). *자아 연출의 사회학 (진수미 번역)*. 서울: 현암사 (원 출판연도: 1959)
- Nieborg, David B, and Thomas Poell. (2018). The Platformization of Cultural Production: Theorizing the Contingent Cultural Commodity. *New Media & Society* 20, no. 11: 4275-92.
- Senft, T. M. (2013). Microcelebrity and the branded self. *A companion to new media dynamics*, 346-354.

Abstract

The Experience of Youtubers with Disabilities in South Korea

Yun, Hyeong*·Cho, Eunhong**

The purpose of this research is to study media content producers with disabilities. Scholars who traditionally study the intersection between disabilities and media have focused on the representation of people with disabilities in legacy media such as TV, films, and newspapers or on the accessibility to such media from the perspective of the rights of people with disabilities. Most TV producers, film makers, and journalists are non-disabled, and therefore, disabilities are represented by non-disabled media producers in legacy media. However, new media technologies and platforms including Youtube and Facebook have been on the rise, and many people with disabilities have utilized such technologies and platforms to produce and distribute media contents regarding their lives and identities more easily than before. Therefore, we aim to explore the experiences of people with disabilities as a media content producer. Among other new media platforms, we particularly focus on their usage of Youtube.

As the theoretical frame, we used the concept of self-representation that Goffman developed. In the *Presentation of Self in Everyday Life*, Goffman argues that in a

* Department of Journalism & Communication, Kyung Hee University

** Ph.D. Student in the Department of Sociology University of California, San Diego

space where people interact with others, individuals selectively show specific facets of themselves in order to portray their ideal self, which is a self-image that they want others to see. If so, it can be interpreted that Youtube videos are significant tools that people use to show the ideal image that they want to share in public. This study is also inspired by the field of media production research which Korean communication scholars have studied. From the perspective of a media producer, we tried to reinterpretate and understand the experience of people with disabilities as creators, as well as workers who produce content on new media platforms.

Methodologically, this study is based on qualitative interviews with eight Youtubers with disabilities. We selected interviewees who have worked more than six months and asked them why they started video content production, how they have represented their self-images, and how these experiences have affected their lives. Then, we interpreted their interview data by using thematic analysis.

Eventually, we were able to identify two major types of the self-images of Youtubers with disabilities: “An image of a leading and self-directed figure” and “An image of being not different from others.” First, “An image of a leading and self-directed figure” represents the image of creators who play a leading role in their video and place themselves in the center of the story. Second, “An image of being not different from others” is the image that their video of their daily lives contain, demonstrating their desires of dismantling barriers between people without disabilities and themselves as equal members of society. This means that although they admit that their disabilities affect their daily functions in one way or another, thus make their lives different from others without disabilities, they want to be recognized as equal members of society just like others. We also found that some Youtubers represented themselves as a hero overcoming a physical obstacle, which aligns with the findings of the mainstream scholars who have studied how legacy media describes disabilities.

In addition, their Youtube activities have had a significant impact on their lives economically and socially, and even on building their own identities as people with disabilities. The media platform has allowed them to generate an income stream, to

form social connections with others, and eventually to build their own identities that they desire. To state in detail, an increase in subscribers of their Youtube channels has affected their confidence in their lives as a leading and self-directed individual, enabled them to form networks with others, and later secured their opportunities to obtain economic revenues from such platforms. Their on-line experiences have further transformed and enhanced their optimistic perceptions towards themselves as economically and socially proactive, and self-directed individuals in their actual lives. Also, as Youtube content producers, as well as a protagonist of their contents, they have lived out what they portrayed as ideal self-images and inspired new images of people with disabilities as equal members of society by proactively communicating with their audiences — both abled and disabled.

This study makes important contributions to reinterpreting people with disabilities as a media producer and identifying their ideal-self images. On top of that, this study also contributes to understanding the impacts of new media platforms on people with disabilities.

Key Words : Disability, Media, New Media, Youtube, Media Production Studies, Self-Presentation

연구자 후기

1. 연구자 소개

1) 윤형

- 경희대학교 언론정보학과 재학 중 / 비영리 청년 콘텐츠 팀 ‘미디어눈’ 공동 운영
- 서울시발달장애정보플랫폼 '보다센터'에서 발달장애인을 위한 뉴스 제작
- 미디어의 공공성에 관심이 많으며 다양한 사회 구성원들의 목소리를 미디어가 담아낼 수 있어야 한다고 믿습니다. 그동안 탈북민/이주민/장애/환경 등의 주제에 관심을 갖고 관련하여 미디어 콘텐츠를 제작하며 시민들과 함께 사회 문제에 대해 얘기 나눌 수 있는 토크콘서트를 기획해왔습니다.

2) 조은총

- 캘리포니아 대학교 샌디에고 사회학 박사과정 재학 중 / 미디어눈·눈랩 대표
- 인권을 연구하고 콘텐츠도 만듭니다. 학부와 석사를 평화학을 전공하며 인종 갈등을 연구해왔습니다. 현재는 사회학에서 인권을 연구하며, 보편적 세계 인권의 개념이 어떻게 개별 국가로 전해지고, 로컬 사회 운동에 적용됐는지를 연구하고 있습니다. 한국 장애 운동에서 인권 프레임이 어떻게 채택되고 사용되는지를 더 들여다보려고 합니다. 이 외에도 학교 폭력, 아동 인권, 이주/난민 인권 등에 관심을 갖고 있습니다.

2. 연구후기

1) 연구를 끝내며

저희 모두 연구 주제로서 장애를 다룬 것은 처음입니다. 하지만, 저희의 지난 활동을 돌아해보면 이 주제를 제대로 연구해보고 싶다는 동기가 있었던 것 같습니다.

저희는 ‘미디어눈’이라는 비영리청년미디어를 3년간 함께 운영하고 있습니다. 사회에서 소외되고 배제된 사람들의 다양한 목소리를 미디어에 담아내기 위한 활동을 해왔습니다. 그 과정에서 장애 아동 교육권에 관련된 다큐멘터리 제작과 발달장애인을 위한 뉴스 제작 사업을 진행하기도

했습니다. 그러면서 장애와 미디어의 접점에서 연구 관심사가 자연스럽게 생겨났던 것 같습니다. 그래서 장애 연구가 처음이었지만 매우 즐겁게 연구 과정에 임했던 것 같습니다. 저희의 미디어 활동을 돌아보며 장애인 유튜버에 관한 연구 질문이 자연스레 떠올랐고, 연구에 참여해주신 유튜버 분들과 만날 때도 공감대가 형성되어 즐겁게 이야기를 나눴습니다. 연구자로서의 중립성은 지켰지만, 단순히 연구자와 연구 참여자의 관계가 아니라 콘텐츠 창작 활동을 하는 동료라는 생각으로 이분들과 만났던 것 같습니다.

코로나-19 때문에 연구 참여자와 직접 대면하지 못한 경우가 많아서 아쉬움도 있었지만, 온라인 환경에서 원활히 소통할 수 있었습니다. 이 역시 저희 연구의 주제와도 관련이 깊은 미디어 기술의 발달로 인한 것으로 앞으로 계속 활용될 연구 방법이지 않을까 하는 생각도 듭니다. 특히, 코로나로 귀국하지 못한 미국에 있는 연구자도 어려움 없이 실시간으로 인터뷰에 참여하고, 농인 연구 참여자와는 구글 공유 문서를 활용하여 실시간 필담을 원거리에서 나누며 연구의 장벽이 사라진 것을 직접 경험했습니다.

연구에 주제에서 벗어나서 충분히 서술하지는 못했지만 기술과 미디어의 발달이 주는 긍정적인 부분이 많다고 생각합니다. 기술이나 유튜브와 관련한 여러 사회 문제들이 발생하고 있지만, 장애인 유튜버의 등장은 미디어 기술의 발달의 긍정적인 모습임이 틀림없다고 생각합니다. 어둠이 있는 곳에 빛을 내는 사람들이 있다는 것을 소개하는 것만으로도 너무 의미 있었던 연구였습니다. 저희의 연구가 이분들의 활동에 조금이라도 도움이 됐으면 좋겠고, 이것을 시작으로 앞으로 더 많은 장애인 미디어 생산자 연구가 진행되기를 기대합니다.

연구에 참여해주신 참여자 분들, 저희 연구를 지원하고, 지도해주시고 응원해주신 분들, 연구를 응원하고 도움주신 김진혁, 황보영 연구자님, 이 연구를 읽어주시는 모든 분들께 감사 인사와 앞으로도 이 분야의 발전을 위해 함께 힘써주시길 부탁드립니다. 감사합니다.

2) 연구진행 중의 에피소드

저희는 연구의 시작부터 종료까지 한국과 미국이라는 매우 떨어진 두 공간에서 소통하며 함께 논문 작업을 했습니다. 코로나-19로 인해 연구 참여자들의 인터뷰 또한 비대면으로 진행해야 하는 경우가 많았습니다. 대면 인터뷰를 진행할 때는 한국에 있는 연구자가 연구 참여자를 직접 만난 상황에서 화상회의를 켜고 미국에 있는 공동 연수자가 화상으로 인터뷰에 동참했습니다. 이러한 방식이 예상하지 못한 방식이었지만 소통하는데 있어서 전혀 어려움이 없는 것을 경험하며, 좋은 시대에 살고 있다는 생각을 하게 되었습니다.

물론 사람을 직접 만나는 것은 즐거운 경험이었습니다. 한번은 부산에 거주하시는 유튜버를

인터뷰 했는데, 인터뷰가 끝나고 밀면이 맛있는 곳을 여쭙봤더니, 함께 먹자며 식사를 같이 하기도 하는 소소한 즐거움도 있었습니다. 이후에도 저희와 만난 장애인 유튜버 분들의 채널을 구독하며 이 분들에 팬이 되어 응원하고 있습니다.

3) 한국장애인재단 논문지원사업 「장애의 재해석」에 대해

저희들은 장애 또는 장애학을 주로 연구하지는 않았지만 인권, 사회통합, 미디어, 문화다양성에 관심을 가지며 연구하거나 미디어 콘텐츠를 제작해왔습니다. 특히 전통적인 미디어에서 소수 엘리트 집단의 목소리에 비해 우리 사회의 다양한 소수자들의 목소리가 충분히 담기지 않는 데 문제의식을 갖고 있었습니다. 지난 몇 년간, 유튜브의 폭발적인 성장과 소셜미디어의 발달로 기존 미디어 환경이 크게 변화하였고 이 과정에서 더욱 다양한 사회 구성원들이 개인 미디어를 통해서 자신의 목소리를 내고 세상과 소통할 수 있는 하나의 창구가 늘어났다고 생각합니다. 이런 변화 속에서 늘어나는 장애인 유튜버와 이들이 제작한 콘텐츠에 관심을 가지고 있었는데, 장애의 재해석 공모를 보고 저희가 즐겁게 연구를 수행할 수 있을 것 같다는 생각을 하였습니다. 지원해주신 덕분에 관심 있는 분야를 즐겁게 연구하였고, 이 기회로 연구의 결과뿐 아니라 많은 장애인 분들과 미디어 생산자 동료들을 얻었습니다. 전통적인 장애학뿐 아니라 저희 같은 새로운 시선으로 장애를 해석하고자 하는 연구자들에게 기회를 주셔서 감사합니다.

4) 논문지원사업 지원자에게 전하는 말

저희들에게 ‘장애의 재해석’ 논문지원사업은 배움의 과정이었습니다. 우습게도 연구를 진행하면서 저희는 서로에게 ‘우리가 왜 장애를 연구하는가’라는 질문을 많이 던졌습니다. 각자 사회학과 미디어학을 전공하면서 장애를 간접적으로 다루긴 했지만, 단독 주제로 연구한 적이 없기 때문에 장애학 개론서를 사서 읽고, 저희 주제와 상관이 없더라도 장애 관련 논문을 찾아 읽으며 문헌 정리에 많은 시간을 보냈습니다. 이러한 과정에서 저희가 내린 결론은 장애를 연구하는 것은 타인을 위함이 아니라 나를 위함이라는 것이었습니다. 조금 다르다는 이유로 사람을 구분짓고, 배제하고, 차별하는 사회에서 장애인에 관한 연구를 하는 것이 결국 나의 권리를 지키는 데에도 중요하고 필요한 일이라는 것을 깨달았습니다.

장애 연구가 처음인 저희가 부족한 것이 많았을텐데, 진정성을 가지고 임했던 것을 좋게 보시고 선정해주신 것 같습니다. 더 많은 분들이 장애를 재해석하는 연구에 참여해주시면 더불어 사는 사회가 더 빨리 이루어지지 않을까 기대해봅니다.

5) 김경미 교수님께 전하는 감사인사

연구를 진행하면서 도움을 요청드릴 때마다 항상 밝은 에너지로 응원과 독려를 해주신 김경미 교수님께 감사의 말씀을 드립니다. 때로는 연구가 마음대로 진행되지 않아 답답한 마음도 들고 불안하기도 했었는데, 교수님께서 저희의 연구 과정을 관심 있게 지켜봐주신 덕분에 더욱 든든했습니다. 칭찬과 격려도 많이 해주셨지만, 돌이켜보면 저희 연구가 필요한 연구라는 것을 말해주신 것이 저희가 연구에 더욱 책임감을 갖고 성실히 연구 과정을 수행하는 데 큰 도움이 되었습니다. 연구 과정에서 막히는 부분이 있을 때마다 흔쾌히 개인적인 시간까지 내어서 상황에 맞는 필요한 조언을 해주셨습니다. 그 과정에서 자문위원으로서의 감사함도 있지만, 교수님의 연구에 대한 열정과 전문성을 보면서 선배 연구자로서 너무 멋있었다는 이야기를 드리고 싶습니다. 감사합니다. 저희도 길을 잘 따라가는 후배 연구자가 되겠습니다. 앞으로도 잘 부탁드립니다.

장애인 유튜버의 미디어 생산 경험에 관한 연구
윤형·조은총

『장자』의 장애형상과 그 함의

이두은·조혜진

『장자』의 장애형상과 그 함의

이두은*·조혜진**

본 연구는 『장자』라는 동양고전 속에 나타난 여러 장애 형상을 훑아보고 그 함의를 논할 것이다. 「대중사」편은 『장자』의 다양한 장애 형상을 ‘기인(畸人)’이라는 개념으로 집약했는데, 본 연구는 장자의 이러한 ‘기인(畸人)’과 ‘기(畸)’라는 특성을 바탕으로 그가 이해한 인간 존재와 자유, 생명의 의미를 되돌아본다. 아울러 몸은 이러한 ‘기(畸)’의 특성이 구체화되는 공간이다. 따라서 몸에 대한 장자의 이해는 『장자』의 장애담론을 배태하는 주요한 배경을 이룬다. 본문은 장자의 몸 이해를 유가(儒家) 사상과의 대비 속에서 살펴볼 것인데, 유가가 집체적 사고를 통한 ‘몸 이루기’에 집중한다면, 장자는 개체적 사유를 바탕으로 ‘몸 벗어나기’를 추구한다. 아울러 본 연구는 『장자』의 장애형상을 장인(匠人)과 형벌이라는 두 가지 주제로 대별하여 다룬다. ‘장인(匠人)과 장애’라는 장에서는 장자 속 장애 인물들이 어떻게 생명을 보존해 가는지, 나아가 어떻게 삶에 집중하는지를 고찰한다. ‘형벌과 외발’이라는 장에서는 무엇이 진정한 불행인지에 대해 논하는 한편 장자가 추구했던 자유로운 삶의 방식인 ‘노닐[遊]’이 외발의 형상을 통해 구현되는 과정을 짚어볼 것이다.

주제어 : 『장자』, 장애, 기인(畸人), 장인, 형벌, 외발

* 베이징대학 중국고대문학 박사과정

** 전남대학교 중어중문학 박사과정

I. 들어가는 말

동양고전 속에 장애에 대한 인식이 존재하는가? 존재한다면 유의미한 장애담론을 형성하고 있는가? 장애에 대한 담론의 형성이나 인식 문제를 근대 이후의 일로만 비정한다면 이러한 물음들은 의아할지도 모른다. 더욱이 고대 동아시아 사회 구조가 몇 세기 전만하더라도 여전히 봉건제였다는 사실, 이에 따른 철저한 신분질서와 차등의 원리를 유지해왔다는 점을 인지한다면 동아시아에서의 장애 인식과 처우개선 문제 등의 담론 또한 매우 제한적으로 논의될 수밖에 없을 것이다.¹⁾

『장자』라는 고전은 기존의 이러한 통념과 예측을 여지없이 깨트린다. 『장자』라는 서물을 일독한 독자라면 『장자』 안에 다양한 장애 형상들이 등장한다는 사실을 발견할 것이다. 주목할 점은, 장자가 이러한 장애 형상을 통해 그의 독특한 철학과 사상을 전개한다는 것이다. 장자가 장애 형상을 앞세워 논의를 진전시키기에 있어 대개의 경우 부정적·제약적 이미지보다는 긍정적 나아가 무제한적 이미지를 선호한다는 사실, 나아가 단순히 장애의 형상을 묘사하고 서술함에만 머물지 않고 역설과 해학의 장치를 통해 기존의 가치와 인식을 전도시킨다는 점은 사뭇 중요하다. 장자가 활동했던 전국시대는 철저히 힘의 논리에 따른 약육강식의 세계였고, 이익을 위해 기존의 가치를 희생시키는 비정사회(非情社會)였다. 힘과 실리를 추구하는 사회 속에서 자연스레 능력 이데올로기가 작용한다는 점은 명약관화하다. 부국과 통일이라는 미명 하에 통치자들은 엄격한 법률을 제정했고, 전쟁과 부역의 과정 속에서 결과지상주의가 승양됐다. 신체적 결함을 지닌 인간이 비장애인과의 경쟁구도 속에서 우위를 점하는 예는 극히 드물었다. 예컨대 『장자』에서 자주 보이는 발목이나 무릎이 잘린 사람들은 대개가 성문을 지키는 문지기로서의 삶에 안주해야 했다. 그나마 몸이 성하여 문지기로서의 삶도 살 수 없는 경우에는 스스로 불구의 몸이 되기도 했다.²⁾ 말

1) 혹자는 고대 동아시아의 장애인식과 처우문제에 대해 매우 낙관적으로 이해하고 있다. 필자 또한 이러한 가능성을 부정하는 바는 아니나 과연 고대 사회의 장애 인식이 얼마나 보편적이며 타당했는지는 별개의 문제라 생각한다. 생산과 전쟁이라는 고대 사회의 정치경제적 요소들을 염두에 둔다면 분명 장애인에 대한 인식이 낙관적일 수만은 없다. 장애인의 사회참여 문제와 관련해서는 전통적 제약과 전통의 붕괴라는 하나의 가설을 제시할 수 있을 것이다. 예컨대 『좌전』 소공 7년 조목에서 우리는 고대 계급사회가 제시하는 신분질서의 한 전형[人有十等]을 확인할 수 있는바, 이러한 신분질서는 철저히 기능과 복무 중심의 사회로 장애인의 사회적 참여나 위치를 제한시킬 수밖에 없다. 하지만 장자가 활동하던 전국시대는 이미 이런 공고한 신분질서가 붕괴된 지 오래였다. 신분과 계급은 고정된 체제 안으로 수렴되지 못하고 유동성을 띠었으며 기존의 씨족질서를 중심으로 유지되던 국가 체제도 중앙의 통제로부터 이탈되었다. 개인의 기능과 지식들은 더 이상 기존 질서 안에서 보장받지 못했고 개별화되거나 파편화되었다. 필자는 아이러니하게도 이러한 사회적 불안과 동요가 『장자』 장애 형상을 출현시킨 이유 중 하나라 본다. 이는 인간 이해에 대한 새로운 시각을 형성하며 기존 사고방식에 엄준히 도전한다.

2) 『장자』 「서무귀」편에서는 발이 잘려 문지기가 된 이들의 이야기가 보인다. 문지기는 「閹人」, 「門子」, 「門隸」, 「門卒」 등의 다양한 이름으로 불리는데 당시 매우 낮은 사회적 위치를 점하고 있었다. 『순자』 「영육」편에서도 문지기와 함께 객사의 관리인, 야경꾼 등은 모두 사회 하층민임을 밝힌다.

그대로 그들은 사회의 중심부로 진입하지 못하고 ‘문(門)’이라는 경계에 머무르는 주변인인 셈이다. 하지만 『장자』 「덕충부」 편에서는 이러한 주변인이자 경계인인 절름발이들을 체제의 내부로 초대한다. 이 과정 속에서 안팎을 구분 짓는 문턱은 낮아지는 그 무엇이라기 보단 그저 무용한 구조물에 다름 아니다. 다시 말해, 장자는 사회적 위계나 등급들의 기준을 완화시키거나 철폐코자 고집하는 것이 아니라, 아예 그러한 구조 자체를 문제 삼지 않는 것이다. 그리고 바로 이 점이, 장자의 여유와 해학이 발생하는 지점이라 할 수 있다.

『장자』 장애 형상의 다양성에도 불구하고, 이를 집약한다면 『장자』 「대종사」편의 다음과 같은 구절을 들 수 있을 것이다. “기인이란 인간 세상에는 맞지 않으나 하늘과는 짝하는 사람이다(畸人者, 畸於人而侔於天.)”(郭慶藩, 1985: 273). 후술하겠지만, 장자가 제시한 기(畸)는 신체의 불구만을 가리키는 것은 아니다. 그것은 일반적 사회 범주나 통념 속에 포섭되지 않는 존재 일반을 아우른다. 하지만 아이러니하게도 기인(畸人)들은 이러한 기(畸, abnormality)라는 특성 때문에 하늘[天]이라는 고차원적 사유를 열어젖히며, 아울러 기존 세계와는 다른 새로운 인식 지평을 확대해 나가게 된다. 따라서 기(畸)는 불편하거나 불쾌한 무엇이라기보다 사람과 하늘을 잇는 매개이며, 나아가 현실을 초극하게끔 돕는 하나의 비유이자 장치이기도 하다.

그렇다면 『장자』 장애 형상들은 텍스트 안에서 구체적으로 어떤 의미를 지니는가? 본 연구는 기존의 연구가 특정 철학이나 사상을 부각시키기 위해 장자의 장애형상을 부분적으로 활용했던 것과는 달리, 『장자』의 장애형상을 중심 주제로 그 의미들을 논의할 것이다. 하지만 기존의 장자 연구가 일궈놓은 여러 범주들을 연구의 틀로 활용할 것이다. 인간론이나 인식론 그리고 실천론(수양론)은 장자 철학을 이해하는 전통적인 방법이다. 아울러 본 연구는 이러한 틀 위에서 장자의 철학, 특히 장애와 관련한 유의미한 형상과 의미가 배태될 수 있었던 시대적 사상적 배경을 함께 고찰할 것이다. 이는 장자 그 자체의 연구만으로 도출되기보다는 유가사상 간의 비교를 통해 명징해질 것이다. 예컨대 유가가 말하는 인간 존재와 사회 질서란 무엇인지, 또 이러한 기존의 질서와 질서의 회복을 위한 노력들이 장자의 인식론 형성에 어떻게 작용했는지를 유가 사상과의 비교를 통해 고찰한다. 『장자』의 장애 형상과 관련해 본 연구는 크게 네 가지 주제를 다룰 것이다. 우선 장자가 제시한 기인(畸人)이 무엇을 의미하는지와 『장자』 텍스트 속에서 장자는 기인(畸人)을 어떻게 정위시키는지 등을 인간론적 면에서 살펴본다. 다음으로 장자가 이해한 몸은 어떤 것인지를 유가사상과의 비교를 통해 밝혀보고자 한다. 이는 기본적으로 고대의 신체관에 관한 다양한 이해를 도울 것이라 본다. 나머지 장에서는 장애의 형상이 『장자』 속에서 어떻게 구체화되는지를 장인[master]과 수행자의 이미지를 통해 분석한다. 요컨대 인식론적 면에서 이들이 몸과 삶을 어떻게 이해하고 바라봤는지를, 실천론적 면에서 어떠한 삶을 추구했으며 어떻게 삶을 살아가려 했는지를 살필 것이다. 하지만 인식과 실천 양자는 『장자』 속에서 떨어져있지 않고 통

합적으로 제시된다. 마지막으로 본 연구는 장자 장애 형상의 통합적 고찰을 통해 현대인의 장애 문제에 어떤 경종이나 혜안을 제시할 수 있을지 물을 것이다. 그것이 장애 문제의 직접적 해결안이 되지는 못할지라도 장애 해석의 새로운 가능성을 제시함과 동시에 장애 연구의 보다 너른 지평을 열어줄 것으로 기대한다.

II. 기인(畸人)

1. 초월과 비초월 사이

상술했듯 기인(畸人)은 통상적으로 사회에 수용되기 어려운 존재다. 곽상(郭象)과 성현영(成玄英)은 기(畸)를 ‘짝하지 않는다[不耦]’는 의미로 새겼다. 그들은 “예의를 수행하지 않고, 형체를 도외시하기에 도덕윤리에 위배되며 세속적 가치기준에 짝하지 않는다.(修行無有, 而疏外形體, 乖異人倫, 不耦於俗)” 사마표(司馬彪)도 마찬가지로 기(畸)의 의미를 “사람의 기준에 부합하지 않음이니 예교에 어긋나는 것을 말한다(不耦於人, 謂闕於禮教也)”라고 풀고 있다.(郭慶藩, 1985: 273) 한편 이이(李頤)를 위시한 역대의 주석가들은 기(畸)를 기이하다는 뜻의 기(奇)로 새기기도 하는데, 짝하지 않는다, 혹은 어울리거나 부합하지 않는다는 의미의 ‘불우(不耦)’이든, 기이하고 별나다라는 뜻의 ‘기(奇)’든 간에 이들 모두 인간의 상식적 범위나 이해 바깥에 머물고 있다는 인상을 주기는 마찬가지다.(王叔岷, 1999: 257) 그러나 인륜을 위배하고 예교(禮教)를 거스른다는 점에서 이들은 단순한 의미에서의 주변인이라기보다는 일종의 ‘달갑지 않은 존재[undesirable]’다.³⁾

따라서 기(畸)를 반드시 형태적 불완전함이라는 기형으로 이해할 필요는 없다. 기(畸)는 괴기한 존재라기보다 통념이나 상식의 범주 안에 온전히 포섭되기 어려운 존재 일반을 가리킨다.(로버트 앨린슨, 2018: 111-116) 장자는 「대종사」편에서 자상호(子桑戶), 맹자반(孟子反), 자금장(子琴張) 세 인물을 가리켜 기인(畸人)이라 칭하고 있다. 이들이 기인이라 불린 이유는 그들의 외형이 일그러지거나 불완전해서가 아니라, 그들의 취향과 사고방식이 반사회적이기 때문이다. 그들은 친구의 죽음에도 슬퍼하는 기색 없이 거문고를 뜯고 노래를 부르는 등 일반적 예교와 상식에 위배되는 행동을 한다. 바로 이런 점이 그들을 별나고 ‘달갑지 않은 존재[undesirable]’, 즉 기인으로

3) 로버트 앨린슨은 괴물(monster)이라는 용어를 활용하여 기인을 소개한다. 하지만 그가 기인의 형상을 괴물로 표현한 것은 공포의 대상이 된다거나 기피되어야 하기 때문은 아니다. 그는 괴물을 의식의 전환을 이루는 관건이자 자연스러움을 구체화한 것으로 본다. 즉 괴물이 대변하는 가치는 장자적 자연스러움이 오히려 정상적인 사회가 두려워하고 기피하는 가치임을 아주 절묘한 방식으로 밝힌다.

불리게 하는 이유다. 주목할 점은 장자가 이들의 반사회적 경향을 묘사함에 있어 초월적 이미지를 도입한다는 것이다. “누가 과연 새삼 서로 사귀는 게 아니면서도 사귀고, 서로 돕는 게 아니면서도 도울 수 있을까? 어느 누가 하늘에 올라 안개 속에 노닐며, 무궁한 곳을 돌아다니고, 서로 삶도 잊은 채 다함이 없을 수 있을까?”(안동립, 2012: 203)⁴⁾ 삼인의 교제는 일반적 교제 방식과는 사뭇 다르다. 그들은 우선 내재적 상호 교감을 추구하며 동시에 이 땅을 벗어나 하늘에 오르고 안개와 구름 속을 거닐거나 무궁한 비실재 속에 노닐기를 원한다. 이러한 묘사는 그들을 마치 신선과도 같은 초월적 존재로 부각시킨다. 『장자』 속에서 이런 초월적 존재들은 도처에 보인다. 예컨대 「소요유」편에서 견오(肩吾)라는 인물이 접여(接輿)라는 초나라 은자에게 들은 이야기에 대해 말하는 다음 대목을 보자. “막고야의 산에 신인(神人)이 살고 있는데, 피부는 얼음과 눈처럼 희고 몸이 부드럽기는 처녀처럼 사랑스럽다. 어떠한 곡식도 먹지 않고 바람과 이슬을 들이마시며 구름의 기운을 타고는 비룡을 몰아 사해 밖에 노닌다. 그 신묘함이 응집되면 만물을 상처 나거나 병들지 않게 성장시키며 해마다 곡식이 영글도록 한다.”(안동립, 2012: 37)⁵⁾ 견오는 접여에게 전해들은 이러한 말을 두고 “크기만 하고 사리에 합당하지 않으며, 확대되어 가지만 하고 수렴할 줄 모른다.(大而無當, 往而不反)”, “현실과 크게 동떨어져 상식에 어긋난다.(大有遷庭, 不近人情)”, “미친 소리 같고 믿을 수 없다.(狂而不信)” 라며 접여의 말을 일반적 상식에서 벗어난 허풍으로 치부한다. 이 밖에도 「대중사」편에 나이는 많은데 얼굴빛은 어린아이와도 같은 여우(女偶)라는 인물과 남백자규(南伯子葵) 사이의 대화가 보인다. 여우는 젊음의 유지비결을 도(道)에 두지만 막상 그 도를 전수함에 있어서는 어려움을 겪는다.(안동립, 2012: 193-194)⁶⁾ 인용한 두 이야기가 말하는 신인(神人)이나 회도자(懷道者)의 모습은 모두 일반적 상식을 크게 벗어난 기인(畸人)이자 기인(奇人)이다. 막고야의 신인이 오곡을 먹지 않고도 살아간다는 이야기나 여우가 늙어서도 어린아이의 얼굴빛을 유지하는 따위는 모두 인간의 생리를 거스르는 비정상(abnormality)의 면모를 보인다. 이러한 초월적 이미지는 기인(畸人)이 반예교, 반상식, 반사회적 일면을 불멸이나 탁월성이라는 모습으로 재형상화하는 과정에서 빚어진 결과라 할 수 있다.

그렇지만 우리는 『장자』의 기인(畸人)을 단지 초월적 이미지로만 제한할 필요는 없다. 『장자』에는 말 그대로 외형적 불완전성을 가진 기형의 인물들이 다수 등장한다. 그리고 이들 또한 상술한 기인(畸人)의 특징, 즉 반사회적, 반예교적, 반상식적 속성들을 공유한다. 이들이 하늘을 난다

4) “孰能相與於無相與, 相爲於無相爲? 孰能登天遊霧, 撓挑無極, 相忘以生, 無所終窮?”

5) “藐姑射之山, 有神人居焉, 肌膚若冰雪, 淖約若處子, 不食五穀, 吸風飲露. 乘雲氣, 御飛龍, 而遊乎四海之外. 其神凝, 使物不疵癘而年穀熟. 吾以是狂而不信也.”

6) “南伯子葵問乎女偶曰: ‘子之年長矣, 而色若孺子, 何也?’ 曰: ‘吾聞道矣.’ 南伯子葵曰: ‘道可得學邪?’ 曰: ‘惡! 惡可! 子非其人也. 夫卜梁倚有聖人之才, 而無聖人之道, 我有聖人之道, 而無聖人之才, 吾欲以教之, 庶幾其果為聖人乎!’”

거나 늙음과 죽음을 초월하는 초월적 기인들과 다른 점은, 바로 이들이 지극히 평범한 일상 속에서 범속함을 누리면서도 세인들과는 구별된 삶의 방식을 고집하는데 있다. 이러한 비초월적 기인의 행태를 아래 두 인용문을 통해 살펴본다. 우선 「인간세」편에 보이는 지리소(支離疏)라는 인물의 특징을 보자.

지리소는 턱이 배꼽에 가려있고, 어깨는 정수리보다 높으며, 상투는 하늘을 가리키고, 오장은 위에 붙어 있고, 두 넓적다리는 겨드랑이에 닿아 있다. 바느질과 빨래를 하면 족히 입에 풀칠 할 수 있고, 키로 까불어 쌀을 고르면 족히 열 사람을 먹일 수 있다. 나라에서 병사를 징집하면 지리소는 그 사이에서 팔을 휘젓고, 나라에 큰 부역이 있으면 지리소는 고질병이 있어 일을 받지 않는다. 나라에서 병자에게 곡물을 주면 세 가지 곡물과 열 다발의 땀나무를 받는다. 저 육체가 온전하지 못한 자도 족히 몸을 길러 천수를 마칠 수 있는데 하물며 그 턱을 온전하지 한 자야 더<자유롭게 유유자적>할 것이 아니겠는가?(안동림, 2012: 141)⁷⁾

지루하다, 지리멸렬하다라는 뜻의 지리(支離)라는 단어가 가리키듯, 지리(支離)는 사물이나 사태의 불완전을 암시한다. 그것은 하나의 완전한 통일체로 작용하지 못하고 이리저리 흩어져 분산되어 있는 모양이다. 본문이 묘사하듯 그의 사지는 있어야 할 곳에 자리하지 않고 몸 이곳저곳에 제멋대로 붙어있어 사람의 모양을 한참 벗어나 있다. 그러나 그는 개인의 섭생 뿐 아니라 본인의 힘만으로 열 사람을 거뜬히 부양하는 능력자다. 전쟁이나 부역이라는 국가동원체제 하에서도 그는 범법하지 않고 천수를 누린다. 아니, 오히려 지리(支離)함 없이 온전한 신체를 가진 인간보다 더 충실한 삶을 꾸려간다. 과장하여 말하자면 지리소(支離疏)에게 신체의 불완전함이 오히려 시대적 불행과 재앙을 막아주는 하나의 방패막이가 되는 것이다. 나아가 장자는 지리(支離)라는 용어의 역설적 활용을 통해 세인들의 통념을 뒤집는다. 즉 신체적 지리함이 제도의 질곡으로부터 신체를 자유롭게 했다면, 턱이나 마음의 지리함은 더욱 인간의 자유를 보장할 것이라는 것이다. 장자에게 불완전의 지표는 아이러니하게도 자유의 조건과 전제로 작용하는 셈이다.

비초월적 기인은 「대종사」편에 보이는 자사(子祀), 자여(子輿), 자리(子犁), 자래(子來) 네 사람의 모습 속에서도 그 일단을 확인할 수 있다. 이 네 사람이 교우관계를 형성하게 된 배경은 그들

7) “支離疏者，頤隱於臍，肩高於頂，會撮指天，五管在上，兩髀為脅。挫鍼治癰，足以餬口；鼓篴播精，足以食十人。上徵武士，則支離攘臂而遊於其間；上有大役，則支離以有常疾不受功；上與病者粟，則受三鍾與十束薪。夫支離其形者，猶足以養其身，終其天年，又況支離其德者乎！”

이 지향하는 삶과 죽음에 대한 인식의 일치에 기반한다. “누가 무(無)를 머리로 삼고, 삶을 등뼈로 삼고, 죽음을 꿈무늬로 삼을 수 있으며, 누가 사생존망이 한 몸임을 알까? 나는 그와 벗하고 싶다.” 무(無)나 생사존망은 우주의 만물이 발생하고 소멸함에 대한 하나의 현상인데 네 사람은 신체의 유비를 통해 이를 한 몸에 통합시킨다. 그들에게 삶과 죽음은 개별적 사태가 아니라 하나의 정체(整體)로 인식된다. 당연히 생사가 하나의 몸 안에 통합되어 있기에 거기에 가치판단을 가할 수 없다. 죽음을 싫다고 판단한다면 죽음과 함께 붙어 있는 삶 자체도 부정적 무엇으로 인식되고 마는 것이다. 이어지는 이야기 속에서 자여(子輿)는 갑작스레 병을 얻어 허리가 굽고 오장이 상체 위로 붙어버리며 턱이 배꼽에 가려지고 어깨가 정수리보다 높이 솟아오르는 기형으로 변해 버린다. 하지만 자여는 이러한 사태에 대해 태연히 대응하며 싫어하지 않는다.(안동림, 2012: 198)⁸⁾

“자사(子祀)가 말했다. ‘자네는 그것이 싫은가?’ 자여(子輿)가 말했다. ‘아니야, 내 어찌 싫어하겠는가? 차츰 진행하여 내 왼팔을 변화시켜 닭이 되게 한다면 나는 그것을 따라 새벽을 알릴 것을 구할 것이고, 차츰 진행하여 내 오른팔을 변화시켜 탄환이 되게 한다면 나는 그것을 따라 새 구이를 구할 것이고, 차츰 진행하여 내 꿈무늬를 변화시켜 수레가 되게 하고 정신을 말이 되게 한다면 나는 그것을 따라 탈 것이니, 어찌 다시 수레가 필요하겠는가? 또 생명을 얻는 것은 때를 만나는 것이고, 잃는 것은 운명을 따르는 것이지. 때를 편안히 여기고 운명을 편안히 따른다면 슬픔도 즐거움도 끼어들지 못할테야. 이것이 옛날의 이른바 속박에서 벗어난다고 하는 말이겠지. 그런데도 스스로 풀려나지 못하는 것은 물(物)에 묶여 있기 때문이야. 또한 물(物)이 하늘(天)을 이기지 못함이 오래 되었으니 내 어찌 또 <내 기형이 된 몸을> 싫어하겠는가?’”(안동림, 2012: 199)⁹⁾

초월적 기인들이 하늘을 오르거나 무궁을 거닐며, 죽음이나 늙음을 초월하는 적극적 삶의 방식을 취하는 것과 달리, 여기 보이는 자여(子輿)는 다소 운명에 순응적이다. 이는 구체적 사물이 나 개별 개체가 정해진 운명과 자연의 이치를 거스를 수 없다[物不勝天]는 이유 때문이다. 병과

8) “俄而子輿有病，子祀往問之。曰：‘偉哉！夫造物者，將以予為此拘拘也！曲僂發背，上有五管，頤隱於齊，肩高於頂，句贅指天。’陰陽之氣有沴，其心閒而無事，跼足而鑑於井，曰：‘嗟乎！夫造物者，又將以予為此拘拘也！’”

9) “子祀曰：‘汝惡之乎？’曰：‘亡，予何惡！浸假而化予之左臂以為雞，予因以求時夜；浸假而化予之右臂以為彈，予因以求鴟炙；浸假而化予之尻以為輪，以神為馬，予因以乘之，豈更駕哉！且夫得者時也，失者順也，安時而處順，哀樂不能入也。此古之所謂縣解也，而不能自解者，物有結之。且夫物不勝天久矣，吾又何惡焉？’”

그로 인한 기형은 불의(不意)의 사태이긴 하지만 결코 불행은 아니다. 자여(子輿)의 순응은 소극적 체념에 머물지 않는다. 그는 자연의 조화 속에서 닻이 된다거나 심지어 탄환이나 수레 같은 무생물로의 변화 가능성을 탐색하기도 한다. 질병과 죽음은 슬퍼하거나 거부해야 하는 사태가 아니다. 죽음은 소멸이 아니다. 그것은 생성과 창조의 이면이고 속살이다.

2. 코스모스와 카오스

기(畸)가 보여주는 또 하나의 속성 하나는 혼효성(confusion)이다. 이는 우리 인식의 형성 이전을 상징하는 메타포로 읽을 수 있다. 인간은 어떤 사물과 사태에 대해 명확한 경계 설정을 강요하는데, 이에서 종종 시비나 선악이라는 가치판단이 나온다. 기(畸)의 혼효성은 어떤 명징한 상을 제시하지 않는다. 드니 디드로(Denis Diderot)의 말대로, 사물이 뒤죽박죽 섞여있는 모양은 수용자에게 하나의 추함으로 다가온다. 인간은 사물 대상의 배치와 그 배치 방식의 차이를 지각하는데서 아름다움을 느끼지만, 그런 배치와 구조의 어긋남으로부터는 불쾌와 추를 체험한다.(드니 디드로, 2012: 78-80) 지리소(支離疏)와 자여(子輿)의 예가 보여주듯이, 팔다리가 여기저기 붙어있거나 오장이 상체로 쏠려있는 형상, 턱이 배꼽 아래 내려가 있다든지 어깨가 정수리 위로 치솟는 형상 등은 우리가 정상이라 규정하는 범주 바깥으로 탈주한다. 이들은 두루뭇술한 어떤 모호성(ambiguity)으로 남아있을 뿐 아니라, 수용자에게 불쾌와 추의 감정을 불러일으킨다. 여러 지체가 하나의 몸에 군데군데 섞여 있는 부정합은 인체를 하나의 덩어리로 퇴화시키는 것처럼 보인다. 기인(畸人)의 형상 앞에서 인간의 인식행위는 판단중지를 요청받는다. 그리고 기(畸)의 이러한 혼효성은 「응제왕」편에서 가장 극적으로 점묘된다.

남해의 임금의 숙이고 북해의 임금은 홀인데 그 한가운데의 임금은 혼돈이다. 숙과 홀이 어느 날 혼돈의 땅에서 함께 만났는데 혼돈이 그들을 매우 잘 대접했다. 숙과 홀이 혼돈의 덕에 보답할 것을 도모하여 말했다. ‘사람들은 모두 일곱 구멍을 가지고 있어 이것으로 보고 듣고 먹고 숨 쉬는데, 이 혼돈에게만 유독 없으니 시험 삼아 구멍을 뚫어줍시다.’ 날마나 하나씩 구멍을 뚫어줬는데 일곱째 날이 되자 혼돈은 죽고 말았다.
(안동림, 2012: 235-236)¹⁰⁾

형상을 구체화시키고 경계를 짓는 일은 인식행위와 판단행위의 메타포다. 인간이 미추와 선악을 구분 짓고 체험하는 일 또한 이러한 제한된 인식과 판단 하에서다. 그런데 혼돈, 즉 카오스에

10) “南海之帝為儵，北海之帝為忽，中央之帝為渾沌。儵與忽時相與遇於渾沌之地，渾沌待之甚善。儵與忽謀報渾沌之德，曰：‘人皆有七竅，以視聽食息，此獨無有，嘗試鑿之。’日鑿一竅，七日而渾沌死。”

게 인간과 같은 얼굴과 몸을 빚어주는 일이 오히려 카오스를 죽이고 만든다. 다시 말해 인간은 좋음이나 아름다움이라는 가치로 대상을 자르고 조각하지만 이것이 궁극적으로 대상을 분열시키고 상해하는 것임을 알지 못한다. 코스모스와 카오스의 선명한 대립은 우리에게 기인의 전형적인 특징인 반사회적, 반질서적 면을 확인시켜준다. 기존의 가치들은 혼돈 앞에서 전복된다. 인간이 만든 제도와 가치기준들은 기인(畸人)의 입장에서 보자면 요식행위에 불과할 뿐이다. 이는 인간 인식과 기준이 가하는 폭력성과 작위성을 드러내는 우화이지만 우리는 그 안에서 장자가 제시하는 기(畸)의 독특한 일면을 발견할 수 있다.

3. 동양적 누미노제, 기(畸)

이상에서 소략하게나마 『장자』가 제시한 기(畸)의 예시와 특징들을 다뤄봤지만, 우리가 기인(畸人)에게서 느낄 수 있는 이러한 감정들을 무어라 칭하면 좋을까. 기인(畸人)은 장자에게 있어 혐오나 공포를 유발하는 대상이 아니다. 초월적 기인이 선보이는 유유자적하고 호젓한 삶의 방식, 하늘과 운무 속을 헤엄치는 그들의 기행 앞에서 우리는 어떤 감정을 느끼는가. 삶과 죽음을 하나로 보고 질병과 신체의 한계가 주는 고통을 일순간에 탈각해버리는 기인들의 예는 또 어떠한가. 혼돈이 주는 막연한 감정들, 분명하진 않지만 흐릿하고 가없는 이 느낌들은 다 무엇인가. 필자는 이를 오토(Rudolf Otto)가 지적했던 하나의 누멘(numen)적 감정이라 부르고자 한다. 오토는 성스러운 감정을 촉발하는 대상의 속성을 논하며 ‘전혀 다른 것’이 주는 누미노제적[*das numinosel*]체험에 대해 말한 바 있다. 오토에 따르면 이러한 ‘전혀 다른 것(*das Ganz andere*)’은 생소한 것이며 소외감을 주는 것으로서, 일상적인 것, 친숙한 것, 따라서 편안한 것에서 벗어나는 것들이다.(루돌프 오토, 2018: 64) 앞서 논했듯이, 기(畸)는 기존의 통념과 상식과는 부합하지 않는 낯선 논리를 제시한다. 기인들의 삶의 방식이 그러하고, 또 그들의 외형이 그러하다. 이는 『장자』가 활용코자 하는 일종의 충격 요법일텐데, 『장자』는 이런 ‘전혀 다른 것(*das Ganz andere*)’을 내세워 인습과 기존의 가치기준을 깨부수고 인식의 전환을 유도한다. 이 과정 속에서 우리가 직면하는 야릇한 감정은 분명 누멘적인 무엇이다. 우리는 기인 앞에서 때로 숙연함을 때로 기이함과 전율을 동시에 체험한다. 『장자』의 기인이 보여주는 이러한 동양적 누미노제는 그가 강조한 하늘¹¹⁾의 속성을 암시하기도 한다. 하늘, 자연의 차원에서 모든 시비와 호오, 미추, 선악

11) 리우샤오간(2015: 100-103)은 장자의 천을 자연계로서의 천과 “자연히 그러하다(自然而然)”는 속성으로의 천으로 구분한다. 물론 둘은 의미상 대별되는 개념이라기보다 하나의 개념을 대상과 속성으로 분류한 것이다. 왕슈민(王叔岷)이 편집한 『장자일문(莊子佚文)』에서는 “천은 곧 스스로 그러함이다(天即自然)”라는 말이 보이는데, 이러한 말은 모두 인위적 속성과 구별되는 자연스러움이라는 천의 특징을 잘 보여준다.

의 대결이 무화되며 거대한 자연의 힘과 흐름만이 남게 된다. 그리고 장자는 이런 하늘[天]이 주는 누미노제적 체험을 기인이라는 구체적 인격 속에 다시 붙여넣은 것이다.

III. 몸

1. 몸 이루기와 몸 벗어나기

기(畸)의 특성이 구체적으로 발현되는 공간은 인간의 몸이다. 몸을 통해 장자는 기인(畸人)을 사실적으로 형상화하며 장애의 의미를 전환시킨다. 그러나 『장자』 장애형상의 의미는 그 자체로 독립적 혹은 개별적으로 논의되기보다 당시 제자백가(諸子百家)사상과의 상호비판과 영향 속에서 다뤄집이 옳다.¹²⁾ 그 중 유가(儒家)가 제시하는 사상담론 및 사회질서는 『장자』 장애형상이 형성되고 발전함에 있어 하나의 주요한 안티테제로 작용한다.¹³⁾ 유가가 생각하는 몸과 몸 질서의 관념을 집약적으로 보여주는 것은 아무래도 『효경』의 첫 장인 「개종명의」장의 다음과 같은 말일 것이다. “몸과 사지(四肢), 머리카락과 피부는 모두 부모로부터 받은 것이다. 그것을 감히 훼손하거나 상하게 하지 않는 것이야 말로 효의 시작이다. 몸을 세우고 바른 길을 걸어가며 아름다운 이름을 후세에 떨치고 이로써 부모님까지 영예롭게 하는 것이 효의 마침이다. 대저 효라는 것은 부모님을 섬기는 것에서 시작하여 임금을 섬기는 것으로 진행하고 결국 자신의 몸을 바르게 세우는 것으로 완성된다.”(黃得時, 1979: 1) 거칠게 말해, 유가의 효 관념은 몸을 빼고 논할 수 없다. 그것은 분명 소극적 보신(保身)주의에서 시작하지만 이에 머물지 않고 개인과 사회의 맥락으로 확장된다. 곧 자신의 몸을 온전히 기르고 지키는 것이 어버이를 섬기는 일과 임금을 모시는 일의 전제가 된다. 유가는 이러한 전 과정을 각각의 독립적 과정으로 이해하기보다는 입신(立身) 혹은 성신(成身)의 ‘몸 이루기’라는 하나의 유기적 과정으로 이해한다. 몸과 효의 상관성은 비단 『효경』의 주지일 뿐 아니라 유가사상 일반을 관통하는 하나의 핵이다. 예컨대 『예기』 「애공문」편

12) 『장자』 「천하」 편에서는 墨翟, 禽滑釐, 宋鉞, 尹文, 慎到, 田駢, 關尹, 老聃, 惠施 등의 학설이 가지고 있는 학술적 특징과 장단을 간략히 소개하고 있다. 장자의 사상은 이상의 묵가, 법가, 도가, 명가의 제 학설을 비판적으로 수용하면서 그가 이상적으로 생각하는 도술의 부흥과 통합을 꾀한다. 「천하」 편 서두에서 지적했듯이 그는 흔히 유가의 경전으로 말해지는 육경의 가치와 효용에 대해 부정하지 않는다. 하지만 이는 도술의 본질 그 자체는 아니고 이를 체현하기 위한 하나의 방편[數]이다. 천하가 혼란해지면서 이러한 도술의 본질과 방편들은 각각의 제자 사상으로 흩어져 흡수된다. 다시 말해 장자는 도술의 파편화와 이화(異化), 왜곡에 대해 우려를 표하며 이를 다시 정합적으로 바라보고 이해할 것을 주문한다.

13) 공자와 안회를 전면에 등장시켜 장자의 사상을 효과적으로 전달함에 대한 논의는 정세근(2018: 181-213)을 참조; 장자가 공자를 어떻게 인식하고 있는지에 대해서는 王叔岷(1992: 77-82)참조.

에서 노나라 애공과 공자 사이의 대화는 이러한 유가적 몸 질서의 한 전형을 보여주는 예이다.

“애공이 말했다. ‘감히 묻거니와 어떤 것을 가지고 몸을 공경한다(敬身)고 합니까?’ 공자가 답했다. ‘군자가 말에 잘못이 있으면 백성들은 이를 말 삼고, 군자가 행동에 잘못이 있어도 백성들은 이를 법칙으로 만듭니다. 군자의 말하는 것이 말을 그르치지 않고, 행동이 법칙을 그르치지 않는다면 백성은 명령이 없더라도 공경하게 될 것입니다. 이와 같이 하면 능히 그 몸을 공경하는 것(敬身)이요, 능히 그 몸을 공경하면 곧 능히 그 부모를 이루게 됩니다(成親).’ 애공이 또 말했다. ‘감히 묻거니와 어떤 것이 부모를 이루는 것(成親)입니까?’ 공자가 답했다. ‘군자란 남이 이루어 주는 이름입니다. 백성이 돌아오고 이들을 이름하여 군자의 아들이라고 일컫게 된다면 이것이 그 부모로 하여금 군자가 되게 하는 것입니다. 이것이 그 부모의 이름을 이루는 것일 따름입니다.’ 공자는 계속하여 말했다. ‘옛날 정치를 하는데 있어서 사람을 사랑하는 것을 큰 일로 삼았으니, 사람을 사랑할 수 없다면 그 몸이 있을 수 없고, 그 몸이 있을 수 없다면 국토에 안락할 수 없었습니다. 국토에 안락할 수 없으면 천명을 즐길 수 없으며, 천명을 즐길 수 없으면 그 몸을 이룰 수가 없는 것입니다.’ 애공이 말했다. ‘감히 묻거니와 군자는 어찌하여 천도를 귀히 여깁니까?’ -중략- ‘어진 사람은 사물에 대하여 그르침이 없고, 효자는 사물에 대하여 그르침이 없습니다. 이런 까닭에 어진 사람의 아버이를 섬기는 것은 하늘을 섬기는 것과 같이 하고, 하늘을 섬기는 것은 아버이를 섬기는 것과 같이 합니다. 그런 까닭에 효자는 몸을 이루는 것(成身)입니다.’” (이상옥, 2014: 1272-1275)

「애공문」편의 대화는 앞서 인용한 효경의 대목을 보다 심화시켜 논의하고 있다. 이 대화에서도 몸은 단순히 개인적 차원에서 다뤄지지 않고 개인과 부모, 타인, 국토, 천명 등의 다양한 관계망 속에서 개념 지어지고 자리잡아간다. 특히 몸을 공경한다는 경신(敬身)은 개인의 도덕실천차원에 머물 뿐 아니라 타인의 말과 행동의 한 표준이 될 수 있음을 지적하고 있다. 몸을 이룬다는 성신(成身)의 개념도 마찬가지로 협소한 인간관계의 틀을 벗어나 땅과 하늘 사이에서 즐거워하고 안거하는 범주우적 인간의 지경을 논한다.

그러나 이러한 ‘몸 이루기’의 유가적 신체관념은 근본적으로 염려와 근심이라는 감정 기조와 궤를 같이 한다. 이는 앞서 인용한 단락에서도 확인할 수 있듯이, 효를 실천하는 몸이 보편적 몸 일반을 가리킨다기보다는 유가가 이상적으로 설정한 군자의 몸을 가리키기 때문이다. 염려나 근심이라는 감정상태는 이 군자 되기의 과정이 수반하는 한 통증인 셈이다. 『논어』 「태백」편에서는

『장자』의 장애형상과 그 함의
이두은·조혜진

증자(曾子)가 임종을 앞두고 이러한 ‘몸 이루기’가 촉발한 감정을 전전긍긍(戰戰兢兢)이라는 한마디로 표현한다.

“증자가 병이 나자, 제자들을 불러 말하였다. 내 발을 살펴보아라, 내 손을 살펴보아라. 『시경』에 이르길, ‘두려워하고 조심하라(戰戰兢兢), 깊은 못에 임한 듯이, 얕은 얼음을 밟는 듯이.’ 하였는데, 지금 이후에야 나는 부모님이 주신 몸을 상(傷)하지 않게 되었음을 알겠다. 제자들아.”(박종연, 2011: 222-223)

유가적 ‘몸 이루기’가 제시하는 인간 삶의 양식은 이렇듯 일종의 강박이 뒤따르는 바, 이는 죽어서야 끝이 남을 확인할 수 있다. 유사한 불안 심리는 『예기』 「제의」편에 보이는 악정자춘(樂正子春)라는 인물의 다음과 같은 고사 속에서도 확인할 수 있다.

“악정자춘이 당에서 내려올 때 발에 상처를 입었다. 수개월이나 외출도 안하고 언제까지나 근심스러운 표정을 짓고 있었다. 그래서 문인이 말하기를, ‘선생님의 상처는 이미 나았는데도 수개월 동안 외출 하시지 않고 언제까지나 근심스러운 얼굴을 하고 계신 것은 무슨 까닭입니까?’ 하고 물었다. 악정자춘이 답하여 말하기를, 그것 참 좋은 질문이다. 내가 증자로부터 듣고 증자는 그것을 공자로부터 들은 일에 ‘하늘에서 생긴 것, 땅이 기른 것, 그 중에서 사람만큼 소중한 것은 없다. 그러므로 부모가 완전한 형상으로 낳아주신 몸을 자식은 언젠가 완전한 형상으로 되돌려줌으로써 효라고 할 수가 있다. 오체를 손상하는 일이 없고 몸을 더럽히는 일이 없는 것이 완전한 형상으로 되돌려준다고 말할 수 있는 것이다. 그러므로 군자는 반보를 걷는데도 절대로 효를 잊지 않는 것이다.’ 라고 들었다. 지금 나는 효의 법도를 잊고 발에 상처를 입었다. 그래서 오랫동안 근심이 사라지지 않는 것이다.”(이상옥, 2014: 1197-1198)

악정자춘이 근심한 근본적 이유는 발을 다침으로 인한 통증이나 불편함에 있지 않다. 그보다 한 인간으로서, 나아가 군자로서 자신의 몸을 온전히 지킬 수 없었다는 자책에서 비롯된다. 유가의 신체관 속에서 인간은 단순히 하나의 개별적 인간에 한정되지 않고 하늘과 땅이라는 대자연이 만들어낸 영장으로 인식된다. 이를 손상하지 않는 것이야말로 인간으로서 지켜야할 사명이자 다시 천지와 화합하는 길이다. 온전한 신체에 대한 요구야말로 유가사상의 시작점이자 귀결점이다. 그렇기에 불완전한 신체나 불구에 대해 유가는 꺼려했던 것이다. 이는 단순히 한 개인이 가

정이나 사회에서 어떤 기능을 담당하는지의 여부에 앞서 인간 몸을 두고 인간 존재의 한 위상을 밝히는 것이다. 유가에게는 흠 없는 인간이야말로 군자이며 가장 사람다운 사람이다.¹⁴⁾

그러나 『장자』에서는 이러한 유가적 가치가 설정한 몸에 대한 요구와 그에 수반되는 불안이 소개된다. 「양생주」편의 다음 고사를 살펴보자.

공문헌(公文軒)이 우사(右師)를 보고 놀라 말하였다. “이게 누구인가? 어디에서 다리를 잘랐는가[介]? 하늘 탓인가, 사람 탓인가?”

우사가 말했다. “하늘 탓이지 사람 탓이 아니네. 하늘이 나를 남음에 외발로 되게 하였다네. 사람의 용모는 부여받은 것이지. 이 때문에 하늘 탓이지 사람 탓이 아님을 안다네. 못가의 평은 열 걸음에 한 번 쪼아 먹고 백 걸음에 한 모금 마시지만, 새장 속에서 길러짐을 바라지 않는다네. 정신은 왕성해지겠지만 좋지 않기 때문이지.”(안동립, 2012: 96-97)¹⁵⁾

‘개(介)’는 것은 한쪽 다리를 자르는 형벌을 뜻한다.(郭慶藩, 1985: 124; 후쿠나가 미츠지, 2020: 173) 우사(右師)의 다리 잘림은 아마도 형벌이나 사고로 얻은 후천적 장애임을 짐작할 수 있다. 그렇기에 공문헌(公文軒)은 다리가 잘린 우사의 상태를 보고 경악한 것이다. 그러나 우사는 개인적 불행에 대해 자못 담담한 자세를 취한다. 물론 우사가 자신의 지금 처지에 대한 원인을 하늘이라는 초월적 존재에 돌림으로 숙명론적 한계를 드러내기는 하지만, 단순한 체념에 머물지 않고 자신에게 주어진 운명을 긍정한다. 이러한 초연한 삶의 자세로부터 얻는 즐거움을 우사는 못가에 한가로이 거니는 평의 소요(逍遙)에 견준다.

유가의 ‘몸 이루기’와 대조적으로 『장자』는 기본적으로 몸에 대한 강박으로부터 자유롭다. 유가에게 있어 몸이 도덕 실천의 주체이자 목적이 됨과 달리, 『장자』는 몸을 모든 가치와 제도로부터 해방시킨다. 한마디로 『장자』의 신체관은 ‘몸 벗어나기’다. 이는 몸에 대한 전면적 부정이 아니라, 몸이 주는 혹은 몸과 관련한 여러 가지 불쾌와 불우로부터 벗어나기이다. 『장자』의 이러한 몸에 대한 의지와 취향을 쉬푸관(徐復觀, 1997: 89-90)은 하나의 예술정신으로 이해했다. 유가 또한 즐거움을 중시하지만 유가의 즐거움은 인의(仁義)라는 도덕가치로부터 출현하며 이는 중국

14) 유가가 제시하는 보신주의적 특징은 종종 효와 충이라는 대립적 가치 속에서 충돌하는 경향을 보인다. 국가라는 시스템 속에서 인간의 몸은 자주 하나의 수단이나 부품으로 인식되기 쉽다. 초기유가는 분명 국가나 사회라는 시스템의 존속이유가 개인과 가정의 성립이라는 사실에 근거해야 함을 역설한다. 『논어』 「헌문」 편에서 공자가 말한 “나라에 도가 없을 때는 당당하게 말하되 말은 공손히 한다”라는 대목이랄지, 남용(南容)이라는 제자를 평가할 때 “나라에 도가 없을 때에도 형벌을 면할 것이다”라는 말들은 모두 개인이 몸이 국가라는 시스템에 희생되는 것을 부정하는 말들이다. 충이라는 가치는 효라는 가치가 확보된 뒤라야 전개될 수 있다.

15) “公文軒見右師而驚曰‘是何人也? 惡乎介也? 天與, 其人與?’曰‘天也, 非人也。天之生是使獨也, 人之貌有與也。以是知其天也, 非人也。’”

에 국가와 사회에 대한 책무와 분리될 수 없다. 그렇기에 유가의 즐거움은 개인적 도덕성취에서 출발하더라도 종종 국가와 사회 문제가 깃누르는 우환의식으로 끝맺게 되는 것이다. 그러나 장자는 일반적 우(憂)와 낙(樂)으로부터 벗어나 자연과 동화되며 만물과 소통하는 차원의 즐거움을 누린다. 『장자』는 이를 개인의 몸에만 한정된 일차원적 즐거움이 아닌 ‘지극한 즐거움[至樂]’ 혹은 ‘하늘이 주는 즐거움[天樂]’이라 일컬었다.

2. 집체와 개체

앞서 언급한대로 유가의 신체관은 인간의 몸과 효라는 가치를 개인이나 가정의 차원에만 한정시키지 않고 국가와 사회의 차원으로 확장시킴을 알 수 있다. 기본적으로 유가는 유기적 세계관을 지향하고 있으며 이는 결국 주(周)왕조가 씨족단위로 구성된 하나의 거대한 혈연집단임을 반증한다. 다시 말해 주 왕조와 그 국가시스템은 한 명의 적장자(宗)를 중심으로 하나의 씨족 공동체를 구성하며 이 구성에 있어 제사는 사회질서를 상징적으로 나타내는 동시에 각 사람들에게 그러한 질서사회의 유지를 끊임없이 각인시킨다. 따라서 개인의 존망이 국가사회의 존망과 직결되거나, 반대로 국가사회의 존망이 개인의 운명과 하나임을 유가는 강조하지 않을 수 없다. 『예기』 「예운」편의 다음과 같은 대목은 유가질서가 제시하는 몸과 사회의 관계를 여실히 보여준다.

“사체가 완전하여 근육이 풍부하고 피부에 탄력이 있는 사람은 충실하게 살찐(肥) 사람이다. 부자(父子) 사이가 돈독하고 형제가 화목하며 부부가 화합한 것은 한 집안의 살찐다. 대신은 신하의 도리를 다하고, 소신은 청렴하며 관직은 서로 질서가 있고, 임금과 신하가 서로 올바른 도리를 지키는 것은 한 나라의 살찐다. 천자는 덕으로 수레를 삼고 악(樂)으로 어자(御者)를 삼으며, 제후들은 예로써 사귀고, 대부는 법으로써 서로 차례를 지키며, 사(士)는 서로 믿음을 이루고, 백성들은 서로 화목을 지키면 그것은 천하의 살찐다. 이런 것을 대순(大順)의 세상이라고 말한다.”(이상옥, 2014: 653-654)

몸과 가정, 국가와 천하가 각기 이상적으로 작동되는 상태를 「예운」편은 모두 몸의 살찐(肥)이라는 유비를 통해 통합적으로 인식하고 있다. 몸은 단지 개인의 건강과 양생을 가늠할 수 있는 하나의 측정대상일 뿐 아니라, 가정과 국가 나아가 천하의 기능이 제대로 발휘하는지의 전제이기도 하다. 몸, 가정, 국가, 천하 넷 중 어느 하나라도 불완전할 때 소위 ‘살찐’이라는 건강상태는 유지될 수 없다. 이러한 유기적 관계는 어느 하나 적체되지 않고 순통하는 대순(大順)의 세상을 지향한다. 하지만 이러한 대순의 사회를 지향한다는 일과 유지하는 일 사이에는 메울 수 없는 간

국이 존재한다. 국가의 기능을 발휘하기 위해 가정단위의 가치는 어느 정도 통제되어야 하고, 전체를 위해 개인의 희생이 뒤따른다. 모든 개인은 가정 안에서나 국가 안에서 하나의 독립적 개체로 존재한다기보다 늘 군주에 대한 신하로서, 아버지에게 대한 아들로서 존재하며, 이러한 역할론의 강조는 국가의 시스템을 조직함에 있어서도 다양하게 적용된다.¹⁶⁾

춘추와 전국을 거치며 기존의 씨족사회가 붕괴되고 이를 지탱하던 예약제도도 무용해짐에 따라 사회는 새로운 질서체계의 확립을 요청하게 된다. 알다시피 그것은 형이상학적 도덕가치에 근거한 사회구조가 아닌, 실리 실용적 바탕 위에 존립하는 이익사회이다. 예약제도 대신 법이라는 관계 초월적 기제를 마련하여 국가를 통치하거나 혈연이나 세습에 의한 관리 선발 대신 철저한 능력중심의 인재 등용 따위는 한 개인으로 하여금 전통적 사회구조의 한계를 직시하게 했고 나아가 하나의 개인을 출현시키기에 충분했다.¹⁷⁾ 그러나 고대 중국사회에서 개인이란 개념의 발견은 서양에서 말하는 동일성이라든지 어떤 주체성의 발로라기보다는 국가나 기존 공동체의 분열이 가져온 부득이한 결과라는 점에 주목해야 할 것이다. 기존의 질서체계가 더 이상 한 개인의 자리를 보장하지 못하여 드러나게 된 개인은 필연적으로 소극적 성격을 띠 수밖에 없다. 국가나 사회라는 집체구조를 회복하거나 유지하기 위해 애쓴 유묵(儒墨)의 논리에 반대해 개인의 본성을 보존하고자 했던 양주(楊朱)학파를 살펴보자. 맹자가 그의 유가 논리를 옹호하기 위해 비판한 양주의 학설은 줄곧 자신만을 위한다는 이기주의로 이해되기 일쑤였다.(김병채 외, 2019: 223) 하지만 양주가 주장한 위아설(爲我說)은 타인이나 구체적 상황을 무시한 극단적 이기주의가 아닌 인간이 어떻게 외부환경에 매몰되지 않고 온전한 삶을 영위할지에 주목한다. 『열자』의 「양주」편에서 양주는 인간의 행복한 삶을 가로막는 네 가지 일에 대해 언급한다. “사람들이 휴식을 취하지 못하는 것은 다음 네 가지 일 때문이다. 첫째는 목숨, 둘째는 명예, 셋째는 지위, 넷째는 재물이다. 이 네 가지에 얽매인 사람은 귀신을 두려워하고 사람을 두려워하게 되며 위세를 두려워하고 형벌을 두려워하게 된다. 이런 사람을 두고 ‘자연의 이치로부터 도망치려는 사람’이라고 말한다.”(김학주, 2011: 354) 양주가 언급한 네 가지 일(四事)이란 모두 다른 대상과의 비교 속에서 성립하며 인간으로 하여금 자신의 존재 자체에 주목하는 일을 방해한다. 아울러 당시 확산되고 있던 반전론은 양주학파의 형성과 밀접하게 연결되어 있다. 그레이엄은 『장자』 문헌의 성격을 구

16) 『주례(周禮)』가 상징하는 각각의 직능이나 『예기』「왕제」편의 기록, 특히 『순자』「왕제」편에서 말한 서관(序官) 등은 이러한 개인이 한 국가에 소속되어 담당하는 기능의 분리를 매우 체계적으로 소개하고 있다.

17) 필자의 논의와 달리, 선진시기에 과연 서구적 개념의 개인이 있었느냐하는 점에 대해 학자들은 대체로 회의적이다. 제자사상은 인간발견에 관해서는 미숙했으며, 씨족질서나 읍공동체의 해체가 곧바로 독립된 개체로서의 개인을 등장시키기도 않았다. 하지만 사학의 흥기나 소농경제의 출현 자체가 암시하듯 전통적 사회 구조는 흔들리고 있었고, 국가나 사회의 이름으로 행해지던 많은 것들이 개인이나 사적 집단의 이름으로 대체되는 현상 또한 재고할 문제이다. 이와 관련해서 이성규(1989: 172-179)의 논의 참조.

분하면서 「즉양」, 「외물」, 「우언」, 「열어구」, 「서무귀」, 「경상초」, 「어부」, 「도척」편들을 양가(楊家)학과 문헌 혹은 양가의 사상을 강하게 받은 문헌 삽입으로 보았다. 생을 해치는 손생(損生)에 대한 염려나 현세의 즐거움에 대한 적극적 추구 및 죽음 이후의 삶에 대한 회의는 일정부분 장자를 통해 계승되고 심화된다.(강신주, 2016: 259; 李澤厚, 2008: 190) 그 중 『장자』 「추수」편의 이야기는 『장자』 속 양주의 보신주의적 성향을 가장 직접적으로 보여준다.

장자가 복수(濮水)에서 낚시를 하고 있었는데 초(楚)나라 왕이 두 사람의 대부를 사자(使者)로 먼저 보내 이렇게 말하게 하였다. “우리나라의 모든 일을 선생에게 맡기고자 원합니다.” 장자는 낚싯대를 쥔 채 돌아보지도 않고 말했다. “나는 듣건대 초나라에는 죽은 지 이미 3천 년이나 된 신귀(神龜)가 있는데 왕은 이것을 상자에 넣고 비단보로 싸서 나라의 묘당(廟堂) 안에 소중하게 간직하고 있다지요. 이 거북이는 죽어서 뼈를 남겨 소중하게 받들어지기를 바랐을까요, 아니면 살아서 진흙 속을 꼬리를 끌며 다니기를 바랐을까요.” 두 사람의 대부가 말했다. “그저야 차라리 살아서 진흙 속을 꼬리를 끌며 다니기를 바랐을 테죠.” 장자가 말했다. “어서 돌아가시오. 나도 진흙 속에서 꼬리를 끌며 자유로이 놀 작정이에요.” (안동림, 2012 : 440-441)¹⁸⁾

장자는 초나라 왕이 자신을 등용하겠다는 제안을 거부하면서 국가시스템이나 제도에 예속된 삶을 제사에 쓰이는 신묘한 거북이에 빗대고 있다. 그런 삶은 비록 부나 명예를 보장받을지 몰라도 결정적으로 생에 대한 자유를 박탈당한다. 그러나 양주학설에 대한 장자의 수용과 계승은 외물에 대한 도피나 소극적 대응에만 머물지 않는다. 만약 장자가 단순히 양주가 주장한 본성에의 회복이나 전생(全生)의 의미에만 주목했다라면 기인(畸人)에 대한 대담한 긍정은 전개되지 못했을 것이다. 이런 의미에서 장자는 양주가 논한 양생이나 본성에의 회복 문제를 좀 더 유연하게 해석하고 발전시키고 있으며 이를 구체적으로 도나 덕의 체득이라는 경지로 끌어올린다.(A. C. Graham, 1989: 202-204)

유가가 가부장적 질서유지에 치중했다면, 장자는 혈연중심의 종법제도를 내세우지 않는다. 오히려 유가가 구축하려던 사회관계망은 장자가 비판한 인간중심적 사고관의 산물일 뿐이다. 유가와 장자 사이의 차이는 그들이 으뜸(宗)으로 삼는 대상을 통해서도 확연히 구분된다. 유가가 대

18) “莊子釣於濮水，楚王使大夫二人往先焉，曰：‘願以境內累矣！’莊子持竿不顧，曰：‘吾聞楚有神龜，死已三千歲矣，王巾笥而藏之廟堂之上。此龜者，寧其死為留骨而貴乎，寧其生而曳尾於塗中乎？’二大夫曰：‘寧生而曳尾塗中。’莊子曰：‘往矣！吾將曳尾於塗中。’”

종(大宗)이니 소종(小宗)이니 하는 적장자 중심의 혈통계보를 체계화하고 이를 근거로 통일된 인적질서를 확립하려던 것과는 다르게(王國維, 1961: 451-481), 장자가 지키려고 했던 으뜸(守宗)은 초월적이고 형이상학적이며 독립적이다.¹⁹⁾ 장자가 그리려는 이상적 인격들, 예컨대 기인(畸人)을 포함한 진인이나 신인, 성인들은 가족이나 국가라는 테두리 안으로 수렴되지 않는다. 그들은 오히려 바깥[外]을 쫓는다. 바깥으로 비상하려는 욕망은 『장자』 첫머리에서 확인할 수 있듯이, 거대한 봉쇄의 홀로 낚으로 형상화된다. 구만리 장천 위에서 인간세상이 엮어낸 촘촘한 인드라마는 실줄처럼 끊어지고 만다. 『장자』 도처에서 보이는 “사해 밖에 노닌다.(遊乎四海之外)”든지, “티끌 바깥에 노닌다.(遊乎塵垢之外)”등의 표현들 또한 협애한 가족제도 바깥에 노니는 방외지사의 면모를 가늠케 한다. 다시 말해, 혈연과 가족을 중심으로 전개되는 유가의 집체관념은 장자에 와서 해체되고 만다. 그리고 기인(畸人), 특히 신체의 절단이나 분절화는 이러한 집체의 해체 뒤에 남은 개체의 형상을 비유적으로 암시한다. 홀로선 개체로서의 기인의 모습은 「형벌과 외발」이라는 장 속에서 다시 후술하도록 한다.

IV. 장인과 장애

1. 드러내지 않음

앞선 장에서 장자가 기(畸)와 기인(畸人)들의 존재를 어떻게 이해했는지와 장자가 몸을 어떻게 인식했는지 살펴보았다. 이 장과 다음 장에서는 몸을 기반으로 어떻게 이상적 삶을 꾸려나가는지 관한 장자의 실천론적 모색을 살펴볼 것이다.

서구에서 몸이라 불리는 용어들, 예컨대 그리스어의 소마(soma)나 라틴어의 코르푸스(corpus)는 모두 몸을 지칭하지만 대개의 경우 영혼에 대비되는 의미에서의 신체다. 플라톤의 이데아와 상반되는 현상으로서의 몸이 그러하고, 히브리적 사유 안에서 영과 대비되는 육의 의미

19) 「대종사」 편에서는 옛날의 진인(古之真人)이나 허유가 스승 삼으려 했던 천도(天道) 등이 모두 장자가 으뜸[宗]삼으려는 대상으로 제시되고 있다. 崔譔은 으뜸[宗]에 관해 ‘형체를 버리고 삶을 잊어버리니 마땅히 이 법을 크게 높여야 한다(遺形忘生 當大宗此法也).’고 풀이했고, 郭象은 ‘비록 천지가 크고 만물이 풍부하지만 그들이 높여서 스승으로 삼아야 할 것은 無心이다(雖天地之大 萬物之富 其所宗而師者 無心也).’고 풀이했다. 이 밖에도 으뜸[宗], 즉 근본적인 것의 특징에 관하여는 「덕충부」 편에서 소개한 왕태의 마음 씀에 대한 묘사를 참고할 수 있다. “비록 하늘이 무너지고 땅이 꺼진다 하더라도 또한 그와 함께 떨어지지 않으며, 거짓 없는 참된 도를 잘 살피서, 事物과 함께 옮겨 다니지 않고, 만물의 변화를 命으로 받아들여 으뜸을 지킨다.(死生亦大矣, 而不得與之變, 雖天地覆墜, 亦將不與之遺. 審乎無假, 而不與物遷, 命物之化, 而守其宗也)”

가 그러하다. 하지만 고대 중국에서 몸은 매우 다양한 지층을 지닌다.²⁰⁾ 그리고 몸은 영이나 정신과 엄격히 구별되는 대립항으로 등장하지 않는다. 유가 전통 안에서의 심신이나 장자의 신체관 또한 일견 대별 구도를 갖추고 있는 듯하지만, 몸과 마음 양자는 오히려 상호보완적, 상호절충적 의미관계를 맺는다. 고대 중국인의 사유 속에서 몸은 열등한 대상이라기보다, 정신과 영혼, 기(氣) 등을 보존하고 기르는 그릇(器)으로 비유된다. 앞장에서 유가와 장자의 신체관을 ‘몸 이루기’와 ‘몸 벗어나기’라는 대별적 구도로 분석했지만, 사실 양자는 서로 대척관계이 있다기보다는 몸에 대한 고대 중국인들의 양가적 감정을 보여준다. 장자가 벗어나려 했던 몸은 개인의 생명을 소진시키고 자유를 억압하던 몸이었지, 몸 일반은 아니다. 이런 의미에서 보자면 장자는 여전히 몸을 생명이 실현되는 장소, 덕(德)이 그득히 차야하는 유의미한 공간으로 보고 있다.

삶은 하나의 기술이다. 유가와 도가 모두 행복하고 온전한 삶에 대해 희구했지만, 그것을 이루는 방식과 구체적 방법에 관해서는 커다란 차이를 보인다. 유가가 군자라는 하나의 이상적 인격을 제시한다면, 장자는 진인, 신인, 성인, 지인 등의 초월적 인격을 제시한다. 하지만 군자가 특정한 인간관계 속에서 그 의미를 획득하는데 반해, 장자의 이상적 인격은 협애한 인간관계 속에서가 아닌 대자연 속에서 어떻게 온전한 삶을 꾸려갈지에 주목한다. 이러한 하늘과 인간 사이의 대비를 염두에 둔다면 장자가 지향하는 삶의 방식은 분명 초세간적이다.

재미있는 점은 유가나 장자 모두 삶을 영위하는 구체적 방법이 우리의 몸에 근거한다는 사실이다. 유가의 수신(修身)이 효에 근거하고 있다는 것은 앞서 논했다. 유가는 효의 가치를 우리 몸 안에 구체적으로 체득하는 과정을 통해 개인의 인격을 형성하고 공동체를 유지시켜 나간다. 하지만 장자는 과연 이러한 가치덕목들을 우리 몸에 체득한다는 것, 나아가 그렇게 살아가는 삶이 잘 사는 삶인지에 대해 근본적 의문을 제기한다. 『장자』에 등장하는 많은 장인의 이야기가 보여주듯, 유가적 삶의 방식은 어딘가 미숙한 삶의 형태다. 그것은 분명 교과서적 삶의 방식을 제시하고 있고 옳은 삶의 방향을 가리키는 것 같지만 구체적 삶의 실천과는 다소 괴리되어 있다. 장자가 보기에 유가가 규정하는 삶의 덕목들은 삶을 보강한다기보다 삶을 피로하게 한다. 그것은 내가 자연스럽게 습득했기보다 언제나 강요받아온 지식이기 때문이다.

삶이 하나의 기술이라면 이 기술은 삶 속에서 드러나는 인간의 구체적 재질과 분리될 수 없다. 유가는 이러한 재질의 획득을 교육에 두었다. 그것은 배워야 하고 자기 몸 안에 쌓아야 하는 것이다.²¹⁾ 그렇기에 『장자』 속에서 유가의 가상 인물들은 줄곧 특정한 기술을 획득한 비결이나 매

20) 프랑수아 줄리앙(2014)의 구별에 따르면 형(形)은 현실화한 형상, 신(身)은 인격적 실체 혹은 개별적 자아, 체(體)는 구체적으로 구성된 존재를 가리킨다.

21) 예컨대 맹자는 「공손추상」에서 군자의 호연지기를 기르는 방법으로 의(義)를 꾸준히 쌓아야지 한두 번의로운 행동을 했다고 획득되는 것이 아님을 강조한다(是集義所生者, 非義襲而取之也). 유가는 기본적으로

뉴얼에 대해 묻는다. 그러나 『장자』의 장인들은 유가의 이러한 질문에 답할 수 없다. 이는 장인의 기술이 비의적이어서가 아니라 내재적 재질의 문제이기 때문이다. 유가가 바깥으로부터 구체적인 기술을 터득하려고 했던 것과 반대로, 『장자』는 기술의 바탕인 재질을 어떻게 간직할지에 열중한다. 그는 오히려 재질과 기술이 언어화되고 이론화되는 것을 염려한다. 몸 안의 생명과 그것을 보존하게끔 돕는 재질은 인간의 언어와 사고를 거쳐 사변화될 뿐 아니라 삶의 방향을 오도한다.

삶에 있어 장자가 말하려는 재질(才)이란 내재적이며 장자가 줄곧 강조하는 덕과 분리되지 않는다. 이와 관련해 「덕충부」편에 소개된 추남 애태타(哀駘它)의 이야기를 보자. 위나라 사람인 애태타는 세상에 둘도 없는 추남이지만 남녀 가릴 것 없이 그를 사모한다. 노나라 군주인 애공(哀公) 또한 그와 함께 지내는 동안 그의 인품과 덕에 감화되는데 애공은 공자에게 애태타의 매력이 어디에 근거하는지 묻는다. 애태타는 구체적 기물을 만들지는 않지만, 매력이라는 어떤 에너지를 발산한다는 점에서, 즉 어떻게 자기 자신을 매력적 인간으로 가꾸는지에 있어서 이미 삶을 능숙하게 다루는 장인의 면모를 보인다.²²⁾ 아래는 애공의 질문에 대한 공자의 답이다.

중니가 말했다. 저는 일찍이 초나라에 사신으로 갔다가 마침 새끼 돼지가 죽은 어미의 젖을 빠는 장면을 보았습니다. 얼마 있다 새끼들은 깜짝 놀라 모두 그 어미를 버리고 달아났습니다. 어미돼지의 시선이 자기들을 보지 않을 뿐 아니라, 어미돼지가 본래의 모습과 같지 않았기 때문입니다. 새끼돼지가 어미돼지를 사랑하는 것은 그 형체를 사랑하는 것이 아니라, 그 형체를 움직이게 하는 것을 사랑하는 것입니다. -중략- 지금 애태타는 말하지 않아도 신뢰를 얻고 공(功)이 없어도 친애를 받아, 남이 자기 나라를 주면서도 오직 그가 받지 않을까 염려하게 하니, 이 사람은 필시 ‘재가 온전하고(才全)’, ‘덕이 드러나지 않는(德不形)’ 자일 것입니다.

애공이 말하였다. 무엇을 재(才)가 온전하다고 이르오?

중니가 말했다. 사생존망, 궁달빈부, 현(賢)과 불초(不肖), 휘예(毀譽), 기갈(飢渴), 한서(寒暑)는 일의 변화이며 명(命)의 움직임입니다. 밤낮없이 눈앞에 잇달아 갈마들지만 인간의 앞으로는 그 근원을 헤아릴 수 없습니다. 때문에 죽히 평온함을 어지럽히지 못하며, 마음에 침입하지 못합니다. 그것을 평온하고 즐겁게 만들고 확 트여 기쁨을 잃지 않게 만들어 밤낮 쉼 없이 사물과 더불어 봄(春)을 이루게 하니, 이는 사물과 접하여 마음속에 시간을 만들어내는 자입니다. 이를 일러 재

점진적 수양과 단계적 인격 완성을 중시한다. 그리고 그것은 가치의 끊임없는 내재화를 통해 가능하다.

22) 장자에 보이는 여러 가지 기술자나 장인들이 다루는 대상은 어떤 의미에서 모두 인간 삶이나 인간 자신에 대한 하나의 유비다. 포정이 소를 잡으면서도 그의 칼날이 무뎌지지 않는다는 이야기 또한 그러하다. 소가 인간 삶을 비유한다면 칼날은 구체적 삶을 관통하고 다루는 우리의 정신이다. 무언가를 주조하고 깎는 장인들의 이야기 또한 어떻게 우리 삶을 꾸러갈지에 대한 장자 우언의 특징을 잘 반영하고 있다. 이와 관련한 논의로 王博(2014: 52)이나 Karyn Lai & Franklin Perkins(2019: 28)참조.

(才)가 온전하다고 합니다.

무엇을 일러 덕이 드러나지 않는다고 하는가?

중니가 말하였다. 평평한 것은 물이 정지한 것을 지극함으로 삼습니다. 그것이 본보기가 될 수 있음은 안으로 보전하고 밖으로 출렁이지 않기 때문입니다. 덕은 완전한 평정의 닦음입니다. 덕이 드러나지 않는 자는 사람들이 떠나가지 못합니다. (안동림, 2012: 161-162)²³⁾

사람들은 애태타의 매력에 관한 기술을 외재적 조건에서 찾으려 했기에 그의 추한 외모 앞에서 의아할 수밖에 없었다. 이에 대해 공자는 죽은 어미돼지와 살아있는 새끼돼지 사이의 대비를 통해 삶과 죽음의 의미를 되짚어보는 한편, 형체라는 것의 부속성에 대해 논한다. 새끼돼지가 어미돼지를 어미로 인식하는 것은 단순히 외형적 특징에 기인하는 것이 아니라 그 외형을 움직이게 하는 내재적 생명력 때문이다. 마찬가지로 애태타의 매력은 그의 추한 외형에 있지 않고 그의 내재적 덕성에 있다. 자기 안의 생명과 가치를 손상시키지 않는 것이야말로 그의 재능의 온전한 발휘이고, 그가 매력적으로 보이는 이유이며, 또 삶의 기술이다. 따라서 이런 삶의 기술은 정교한 조탁이나 기교에 있지 않고 소박한 보존에 있다. 뽐내고 폭로함에 있지 않고, 감추고 수줍어함에 있다. 따라서 그는 외부와의 경쟁이나 대립을 통해 자신을 돋보이게 하지 않고 외부 환경과의 조화와 순응을 강조한다. 결국 삶의 기술이란 결국 외부 환경이나 운명의 질곡으로부터 벗어난 평온상태, 나아가 마음이 외계와 조화로운 감응을 이루며(和), 기쁨을 느끼고(豫), 가슴이 한없이 열려(通) 봄처럼 화창한 관계를 유지하는 것을 가리킨다.(진고웅, 2013: 289)

덕의 소진과 노출이 곧 생(生)의 소진이라는 생각은 『장자』를 관통하는 주제다. 장자가 덕의 보존을 강조하기 위해 애태타라는 기인(畸人)을 등장시킨 이유는 그의 외형 속에 생명을 숨기기 위함이다. 이 때 애태타의 추함과 기형적 신체 조건은 덕을 보존케 하는 방어기제인 셈이다. 이러한 역설은 장자가 자주 활용하는 나무의 비유에서도 일관되게 보인다. 「소요유(逍遙游)」편에서 장자는 큰 가죽나무 한 그루를 가지고 있다. 하지만 이 가죽나무의 줄기는 웅이가 저서 줄자에 맞지 않고, 작은 가지는 돌돌 말려 있어 컴퍼스로 측량할 수 없다. 가죽나무의 쓸모없음[無用]이

23) “仲尼曰：‘丘也，嘗使於楚矣，適見狔子食於其死母者，少焉眴若，皆棄之而走。不見己焉爾，不得類焉爾。所愛其母者，非愛其形也，愛使其形者也。戰而死者，其人之葬也，不以髮資，別者之履，無為愛之，皆無其本矣。為天子之諸御，不爪翦，不穿耳；娶妻者止於外，不得復使。形全猶足以為爾，而況全德之人乎！今哀駘它未言而信，無功而親，使人授己國，唯恐其不受也，是必才全而德不形者也。’哀公曰：‘何謂才全？’仲尼曰：‘死生存亡，窮達貧富，賢與不肖，毀譽、饑渴、寒暑，是事之變，命之行也；日夜相代乎前，而知不能規乎其始者也。故不足以滑和，不可入於靈府。使之和豫通而不失於兌，使日夜無卻而與物為春，是接而生時於心者也。是之謂才全。’何謂德不形？’曰：‘平者，水停之盛也。其可以為法也，內保之而外不蕩也。德者，成和之修也。德不形者，物不能離也。’哀公異日以告閔子曰：‘始也，吾以南面而君天下，執民之紀，而憂其死，吾自以為至通矣。今吾聞至人之言，恐吾無其實，輕用吾身而亡其國。吾與孔丘，非君臣也，德友而已矣。’”

장인들의 눈길을 끌지 않게 하는데, 이 때문에 가죽나무는 베임을 당하지 않게 된다.(안동림, 2012:43)²⁴⁾ 「인간세」편에서도 유사한 이야기가 보인다. 석(石)이라는 장인이 제나라에 갔다가 사당 앞 큰 상수리나무를 보지만 그것은 너무 거대할뿐더러 배를 만들면 가라앉고, 관(棺)이나 좌(櫛)를 만들면 빨리 썩어버리며, 그릇을 만들면 빨리 부서지고, 대문이나 방문을 만들면 나무 진액이 흘러나오고, 기둥을 만들면 좀벌레가 생겨 도무지 쓸모없는 나무이다. 하지만 오히려 그 쓸모없음[無所可用] 때문에 상수리나무는 장수를 누린다.(안동림, 2012: 132-133)²⁵⁾

‘규격에 맞지 않음’, ‘용이’, ‘구부러짐’과 같은 나무의 속성은 그 자체로 자연적이지만 장인의 가치기준으로 보자면 기형적이다. 그러나 아이러니하게도 나무는 자신의 쓸모없음과 기형 덕에 장인의 도끼날을 피할 수 있다. 애태타가 덕을 드러내지 않고 보존하는 일 또한 같은 맥락에서 이해될 수 있다. 즉 사물이 지닌 장애는 개체 생명의 보존이라는 차원에서 재해석 된다.

2. 집중

세속의 장인과 달리 『장자』속 장인은 사물 대상의 유용성이나 목적성에 집착하기보다 사물과 몸 사이의 관계성에 더욱 주목한다. 쓸모없는 나무가 ‘덕불형(德不形)’, 즉 덕이 외부로 노출되어 손상되는 상황을 방지하는 소극적 태도에 대한 비유라면, 다음에서 볼 매미 잡는 곱사등이 노인의 이야기는 사람과 사물 사이의 관계에 보다 역점을 둔다.

중니(仲尼)가 초나라로 갈 적에 어떤 숲 속으로 나가다가 곱사등이 노인이 매미를 따 치 물건을 줍는 것처럼 손쉽게 잡는 것을 보았다.

중니가 말했다. “재주가 좋군요. 무슨 비결이라도 있습니까?”

노인이 대답했다. “비결이 있지요. 대여섯 달 동안 손바닥 위에 둥근 구슬 두 개를 포개놓아도 떨어뜨리지 않을 정도가 되면 매미를 잡을 때 잡는 경우보다 놓치는 경우가 적어지고, 구슬 세 개를 포개놓아도 떨어뜨리지 않을 정도가 되면 매미를 잡을 때 놓치

24) “吾有大樹，人謂之樗。其大本擁腫而不中繩墨，其小枝卷曲而不中規矩，立之塗，匠者不顧。今子之言，大而無用，眾所同去也。”

25) “匠石之齊，至乎曲轅，見櫟社樹。其大蔽數千牛，絜之百圍，其高臨山十仞而後有枝，其可以為舟者旁十數。觀者如市，匠伯不顧，遂行不輟。弟子厭觀之，走及匠石，曰：‘自吾執斧斤以隨夫子，未嘗見材如此其美也。先生不肯視，行不輟，何邪？’曰：‘已矣，勿言之矣！散木也，以為舟則沈，以為棺槨則速腐，以為器則速毀，以為門戶則液樞，以為柱則蠹。是不材之木也，無所可用，故能若是之壽。’” 유사한 나무 비유들은 「산목」편에서도 보인다. 나무는 그 ‘재목 아님[不材]’으로 인하여 하늘이 부여한 천수를 누리게 된다. “此木以不材，得終其天年”

는 경우가 열 번에 한 번 정도가 되고, 구슬 다섯 개를 포개놓아도 떨어뜨리지 않을 정도가 되면 마치 땅에 떨어진 물건을 줍는 것처럼 매미를 잡게 됩니다. 그때 나는 내 몸을 나무 그루터기처럼 웅크리고 팔뚝은 시든 나무의 가지처럼 만들어서 비록 천지가 광대하고 만물이 많지만 오직 매미날개만을 알 뿐입니다. 나는 돌아보지도 않고 옆으로 기울지도 않아서 만물 중 어느 것보다도 매미날개와 바꾸지 않으니 어찌하여 매미를 잡지 못하겠습니까.”

공자가 제자들을 돌아보며 말했다. “뜻을 한 가지 일에 집중하여 꼭 귀신과 다를 것이 없는 사람은 바로 이 곽사등이 노인을 두고 한 말일 것이다.” (안동립, 2012: 468)²⁶⁾

장자에게 장인은 분명 삶을 잘 다루는 의미에서의 장인이다. 아울러 그 기술의 바탕이 되는 재질이나 덕은 본성을 인간 욕망 때문에 손상시키지 않을 때 온전해지고 충일해진다. 때문에 이러한 삶의 기술이란 몸을 근간으로 하면서도 몸 자체만을 대상으로 삼지 않는다. 다시 말해 『장자』에서 기술은 인간의 몸이 상대하는 물(物), 즉 외부적 환경과 조건 그리고 사물 일반과의 관계 속에서 터득된다. 하지만 대부분의 사람들은 사물과의 관계 속에서 인생을 소모한다. 장자는 외물로 인해 손상되는 인간의 삶을 이렇게 탄식했다. “〈사람은〉 한번 몸을 받으면 곧장 죽지는 않더라도 소진되기를 기다리는 것인데 공연히 사물과 더불어 서로 다투어서 소진시키는 것이 말달리는 것과 같아서 멈추게 하지 못하니 또한 슬프지 아니한가?” (안동립, 2012: 55)²⁷⁾

매미 잡는 곽사등이 노인의 예 또한 사물과 인간의 대립이라는 구도 속에서 전개된다. 이야기에서 사물과의 대립은 구체적으로 잡는 행위와 놓치는 행위 사이의 긴장감을 유발한다. 삶은 매미처럼 눈에 잘 띄지 않을 뿐더러 날아가 놓치기 쉬운 무엇이다. 그러나 놀랍게도 매미 잡는 일이 곽사등이 노인에게만큼은 무척이나 수월하다. 비결(道)이 무어나는 공자의 질문에 노인은 몸과 사물 사이의 근본적 구별성, 즉 몸은 몸이고 사물은 사물이라는 자기동일성에 대한 인식의 제거를 주장할 뿐이다. 노인은 구슬을 손바닥 위에 올려두는 훈련을 통해 신체의 한계를 극복한다. 그는 반복된 훈련을 통해 몸을 나무 그루터기처럼 만들고 팔뚝을 시든 고목나무 가지처럼 변하게 한다. 매미에게 노인의 몸이 더 이상 사람의 몸으로 인식되지 않는 것이다. 마찬가지로 노인에게도 사물은 자신의 대립물로 인식되지 않는다. 그는 이미 나와 사물 사이의 구별이라는 제한

26) “仲尼適楚，出於林中，見痾僂者承蜩，猶掇之也。仲尼曰：‘子巧乎？有道邪？’曰：‘我有道也。五六月累丸，二而不墜，則失者錙銖；累三而不墜，則失者十一；累五而不墜，猶掇之也。吾處身也若厥株拘，吾執臂也若槁木之枝，雖天地之大，萬物之多，而唯蜩翼之知。吾不反不側，不以萬物易蜩之翼，何為而不得！’孔子顧謂弟子曰：‘用志不分，乃凝於神，其痾僂丈人之謂乎。’”

27) “一受其成形，不亡以待盡。與物相刃相靡，其行盡如馳，而莫之能止，不亦悲乎。”

된 앞에 갇히지 않는다. 이제 매미잡기를 꾀방하는 다른 사물은 노인의 눈에 들어오지 않고 오직 매미만이 보일 뿐이다.

나와 사물 사이의 대립관계 속에서 노인은 자기의 것이라고 내세울 만한 것, 자신의 몸에 대한 망각을 통해 자연과 합일하는 경지에 도달한다. 장자는 나를 잊는 망아(忘我)의 경지에 대해 「제물론」편의 남곽자기(南郭子綦)나 「대종사」편의 안회(顔回)를 통해 이야기한 바 있다. 남곽자기는 “내가 나를 잃었다(吾喪我)”는 경지를 통해 천지만물을 일체로 보고, 나와 사물간의 경계를 잊어버린다(未始有封). 과연 남곽자기는 시든 나무와 불 꺼진 재처럼 변해 외계의 변화에 동요하지 않는 평정상태를 유지하게 된다. 안회는 좌망(坐忘)이라는 수양을 통해 신체의 작위와 이목의 감각 작용을 제거하여 자유롭게 도와 소통하는 경지에 이른다. 남곽자기의 자기 자신을 잃는 경지나 안회의 좌망은 모두 곽사등이 노인이 매미를 잡기 위해 자신과 사물 사이의 경계를 지우는 과정과 흡사하다. 그리고 매미 잡는 노인의 이야기에서 이러한 과정은 포착이라는 기술로 구체화된다.

포착이라는 비유가 우리에게 가르치는 것은 결국 삶에 대한 집중이다. 그러나 이는 삶을 이루는 외재적 조건에의 집착이 아닌 삶 그 자체에 대한 집중을 의미한다. 만물을 매미 날개와 바꾸지 않았던 곽사등이 노인처럼, 장자는 삶 밖의 것에 한눈 팔 겨를이 없다.

V. 형벌과 외발

1. 사람의 벌, 하늘의 벌

『장자』가 보여주는 다양한 장애 형상 중에서도 형벌과 장애의 관계는 주목할 만하다. 특히 무릎이나 발목을 자르는 월형(刖刑)으로 다리를 잃은 이들은 『장자』의 장애 형상과 그 의미에 있어 주축을 이룬다.

월형에 대한 역사적 기록은 이미 상대(商代)의 갑골문을 통해서 알 수 있다. 이에 관한 구체적인 복사(卜辭)의 내용은 형벌을 받는 이가 형벌을 받고도 생명을 부지할 수 있을지에 관한 물음들로 이뤄져있다.(胡留元, 2006: 80-82) 상대에 이미 월형이 시행되었다는 사실은 1971년 은허의 한 유적지인 안양의 후강에서 출토된 다리 없는 유골에서도 그 일단을 확인할 수 있다.(胡厚宣, 1973.) 주나라에 들어와 이러한 형벌들은 국가의 제도화와 더불어 세목화되었던 것 같은데, 『상서』 「여형」편이나 『주례』 「사형」편 등에서는 주나라 형벌체계가 이미 하나라와 은나라의 그것을 일정부분 답습하고 있음을 보여준다. 여하간 월형은 오형의 하나로 고대 형벌의 다양성을 방증함과 동시에 그 잔혹함으로 인해 후대에는 점점 가벼워지거나 다른 형벌로 대체되는 경향을

보이기도 한다.

하지만 장자가 활동하던 전국시대까지만 하더라도 월형은 매우 보편적으로 시행되던 형벌 중 하나임에 틀림없다. 예컨대 초나라 왕에게 옥을 바치려다 두 번이나 발이 잘린 화씨벽의 고사²⁸⁾나 재주를 시기한 방연 때문에 월형을 당한 손빈의 고사²⁹⁾, 또 『좌전』에 안자가 숙향에게 제나라의 상황을 이야기하며 “나라의 시장에 신발값은 싸고, 목발 값은 비싸다(國之諸市, 屨賤踊貴)”³⁰⁾라는 말들은 당시 자행됐던 월형의 참상을 가늠케 한다.

장자가 제시한 외발 형상이 물론 이상의 시대적 상황을 일정 부분 반영하고 있음에는 틀림없지만, 장자가 월형의 참혹상을 고발하며 이를 비판하기 위해 외발을 등장시켰다고는 볼 수 없다. 오히려 장자는 신체의 불완전성을 통해 몸에 대한 인식의 전환을 유도하고, 아울러 몸 너머 정신의 작용에 대해 강조하기 위해 외발을 활용한다. 외발의 형상은 주로 「덕충부」편에 집중되어 있는데, 왕태(王駘), 신도가(申徒嘉), 숙산무지(叔山無趾), 인기지리무순(闔跂支離無脤) 네 명이 대표적이다. 주목할 것은 외발과 관련한 절름발이 주인공들이 문지기나 동산지기 같은 사회의 하층계급으로 등장하는 것이 아니라 당대의 학자나 정치인들과 어깨를 나란히 하는 위치에서 묘사된다는 점이다.³¹⁾ 왕태는 공자와 견줄 만큼 많은 제자를 거느리는 스승으로 묘사되고, 신도가는 정나라의 유명한 대부인 자산과 함께 수학하는 인물로, 숙산무지 또한 공자와 함께 노자에게 도를 전수받는 인물로 나오며, 인기지리무순은 위령공에게 도에 대해 유세하는 현자의 모습으로 등장한다. 이들에 대한 장자의 파격적 승격은 장자가 이들의 장애를 사회적 인습에 따른 계급구조에서 살피지 않았음을 보여준다.

아래는 왕태(王駘), 신도가(申徒嘉), 숙산무지(叔山無趾), 인기지리무순(闔跂支離無脤) 4인이 자신의 제한된 신체를 이해하는 방식을 보여주는 대목들이다.(안동림, 2012: 147-158)

“거짓 없는 참된 도를 잘 살피서, 사물과 함께 옮겨 다니지 않고, 만물의 변화를 명(命)으로 받아들여 그 근본(宗)을 지킨다.(審乎無假, 而不與物遷, 命物之化, 而守其宗也.)”

-왕태

28) 『韓非子 和氏』

29) 『史記 卷65 孫子列傳』

30) 『春秋左氏傳』소공(昭公) 3년

31) 형벌을 받은 자들은 신체의 부자유 때문에 특정한 직무만을 감당할 수 있었다. 예컨대 『주례』 「장록」편에서는 형벌 받은 사람들에게 대개 특정한 장소에서 무언가를 지키는 직무를 부여했다. “목형을 당한 자는 문을 지키게 하고, 코 베이는 의형을 당한 자는 관문을 지키게 하고, 궁형을 당한 자는 궁 안을 지키게 하며, 다리 잘리는 월형을 당한 자는 동산을 지키게 하고, 머리를 깎는 형벌을 당한 자에게는 노적가리를 지키게 한다.(墨者使守門, 劓者使守關, 宮者使守內, 剔者使守圜, 髡者使守積.)”

“이목(耳目) 등의 감각기관이 마땅하다고 여기는 것을 초월하여, 마음을 덕의 융화 속에서 노닐게 한다. 만물을 동일한 견지에서 바라보며, 발 하나 잃어버린 것에 얽매이지 않아서, 자기 발 잃어버리는 것을 마치 흙덩어리 하나 내다 버리는 것과 같이 여긴다. (且不知耳目之所宜, 而游心於德之和, 物視其所一, 而不見其所喪, 視喪其足, 猶遺土也.)” - 왕태

“어찌할 수 없음을 알아서 마치 운명처럼 그것을 편안히 여기는 것은 오직 덕이 있는 사람만이 할 수 있다. 예(羿)가 활 쏘는 사정권 안에서 놀면, 그 과녁의 한가운데는 화살이 적중하는 자리이다. 그런데도 화살에 맞지 않는 것은 운명이다. (知不可奈何而安之若命, 惟有德者能之. 遊於羿之彀中, 中央者, 中地也, 然而不中者, 命也.)” - 신도가

“아직 발보다 더 중요한 것이 남아 있기 때문이니 내가 이 때문에 그것을 보존하려고 애씁니다. (猶有尊足者存, 吾是以務全之也.)” - 숙산무지

“사람의 육체를 가지고 있지만, 희노애락의 감정은 없다. 사람의 육체를 가지고 있기 때문에 사람들과 무리지어 살고, 희노애락의 감정이 없기 때문에 시비의 분별이 몸에 침입하지 못한다. 아득히 작은 존재로구나! 인간에게 속한 것이여. 놀랄 만큼 크구나! 홀로 하늘을 이룸이여. (有人之形, 無入之情. 有人之形, 故群於人; 無入之情, 故是非不得於身. 眇乎小哉! 所以屬於人也. 驚乎大哉! 獨成其天.)” - 인기지리무순

이상의 인용 대목에서 주목할 것은 4인의 처세방법과 신체이해가 범인의 그것과 달리 매우 낙천적이라는 점이다. 그들은 자신이 외발이 된 경위 그 자체에 크게 괴로워하지 않는다. 물론 자신의 몸을 함부로 썼기에(吾唯不知務而輕用吾身, 吾是以亡足) 화를 초래했다는 자책의 대목이 보이지만 외발이 된 이후의 상황에 대해 비판하지 않는다. 어찌할 수 없는 것은 인간의 명(命)이다. 왕태가 자신의 불행을 만물의 변화 속에서 수긍하는 장면이나 신도가가 과녁의 비유를 들어 운명의 화살을 맞았다고 자인하는 장면들은 일견 숙명론적으로 보일지언정 그 자체가 비판적이지는 않다. 어찌할 수 없는 것이 인간의 명(命)이었다면, 어찌해 볼 수 있는 것은 인간의 덕(德)³²⁾이다. 덕은 인간의 외형을 초월한 자연의 작용이면서, 개체의 몸속에 내재해있는 생명력으

32) 덕이라고 번역되는 그리스어 아레테(ἀρετή) 또한 장자의 덕과 비교해볼만하다. 장자에게 덕과 덕의 충일(充溢)은 단순히 어떤 추상적 가치에 대한 앎이 아니라 구체적 생활과 밀접해 있다. 따라서 덕과 덕이 아우르는 상황은 명제적이거나 인지적 지식(know that, know something) 대상이 아니라 하나의 기술적 지식(know how) 대상이다. 그리스 철학에서 덕이 순전한 의미에서의 도덕일 뿐 아니라 기능적 탁월성을 포함하듯이 장자 또한 추상적 지식이나 잠재력이 아닌 실제로 그렇게 살아가는 과정 자체를 아우른다. 장자는 기인(畸人)의 형태를 빌려 ‘에우다이모니아(eudaimonia)’, 즉 ‘잘 삶’을 덕스러운 삶으로 말한다. 그리스의 덕 개념에 대해서는 남경희(2018: 132-134)참조. 한편 그레이엄도 『장자』 속에 보이는

로 드러나기도 한다. 숙명의 한계에 갇히지 않고 ‘덕의 융화 속에서 노니는 삶(游心於德之和)’, 그들에게 덕이란 ‘다리 한 쪽보다 더 중요한 것(尊足者)’이며 또 덕은 인간의 희노애락이라는 변절한 감정을 초월해 자연과 동화된 유유자적한 삶을 보장한다.

‘지금 세상은 형벌을 겨우 면할 뿐(方今之時, 僅免刑焉)’이라는 「인간세」의 탄식은 장자 당시의 시대상황을 단적으로 묘사한다. 그리고 「덕충부」편의 외발의 기인들이야말로 그 시대의 증인이다. 하지만 장자는 형벌 자체가 인간을 불행하게 만들 수 없음을 그들의 역설적 태도와 사유를 통해 보여준다. 아울러 무엇이 진정한 형벌이며 무엇이 인간을 옥죄는 형구인지에 대해 반문한다. 장자는 사람이 내리는 벌이 사람을 불행에 빠트리는 것이 아니라, 하늘이 내리는 벌이야말로 사람을 괴롭게 한다고 주장한다. 하늘이 내리는 벌은 바로 인식에 대한 오류와 그런 오류를 바탕으로 살아가는 어리석은 삶이다. 즉 외형의 불구가 형벌의 결과가 아니라, 잘못된 삶의 방식과 무지가 형벌의 결과인 셈이다. 장자는 「대종사」편에서 상고의 성왕으로 추앙받는 요(堯)임금의 잘못을 논하면서 요가 시행한 도덕법칙이 인간을 훼손하는 형벌의 도구로 쓰임을 지적한다.

요(堯)가 이미 인의(仁義)의 덕으로 자네 이마에 먹물을 새겨 넣었고, 옳고 그름을 가지고 그대의 코를 베어버렸으니, 그대가 장차 어떻게 제멋대로 소요하면서 마음 내키는 대로 행동하고 자유자재로 변화하는 도의 세계에 노닐 수 있겠는가?(안동립, 2012: 213)³³⁾

장자의 인식 속에서 인의나 시비라는 가치척도들은 오히려 인간의 몸을 훼손하고 절단하는 형구로 작용한다. 그리고 그것은 범법함으로 실제의 신체를 망가뜨린다는 의미에서의 형벌이라기 보다는 인간의 정신과 영혼을 피폐하게 한다는 점에서의 형벌이다. 인간이 인의라는 가치에 세뇌되고 그 가치를 위해 자신을 희생하는 것은 마치 먹물로 이마에 낙인을 새기는 것과 다를 바 없으며, 시비를 가리기 위해 서로를 공박하며 평생을 시비의 굴레 속에 얽매이는 삶 또한 코를 베이면서도 아프거나 부끄러운 줄 모르고 사는 것과 같다. 장자가 보기에 이러한 도덕가치와 판단 작용들은 결국 인간의 궁극적 자유를 가로막는 형구에 다름 아니다.

장자는 공자의 입을 빌려 인간 세상의 여러 가치에 얽매인 삶을 하늘의 벌(天戮)을 받은 것으로 본다.(안동립, 2012: 207)³⁴⁾ 숙산무지와 노자의 대화는 이를 더 노골적으로 묘사한다.

도(道)의 파지(把持)를 방법의 인식(knowing how)으로 보았다(1989: 186).

33) “夫堯既已黥汝以仁義，而剗汝以是非矣，汝將何以遊夫遙蕩、恣睢、轉徙之途乎？”

34) “丘天之戮民也.”

숙산무지가 노담(老聃)에게 말했다. “공구(孔丘)는 지인(至人)의 경지에는 아직 멀었습니다. 그는 어찌하여 자꾸만 선생에게 배우려고 하는 걸까요. 그는 또 수수께끼나 속임수 따위의 명성으로 소문나기를 바라는데, 지인은 그런 명성을 자신의 질곡으로 여긴다는 것을 모르고 있습니다.”

노담이 말했다. “다만 그로 하여금 죽고 사는 것을 한 이치로 여기며, 옳고 옳지 않은 것을 한 이치로 여기게 하여 그 질곡을 풀게 하는 것이 좋겠다.”

무지가 말했다. “하늘이 그에게 형벌을 내렸는데(天刑之), 어찌 풀 수 있겠습니까?”(안동림, 2012: 158)³⁵⁾

인용문에서 노담은 분별지심과 시지비심을 제거하여 공자의 질곡을 벗기려 하지만, 숙산무지는 공자가 ‘하늘의 벌[天刑]’을 받았다 하여 그의 자유에 대해 회의적으로 바라본다. 주지하다시피 공자는 문화의 계승자로 자임했으며 그 사명을 하늘로부터 받았다 여겼다. 그가 열국을 주유한 것도 하늘에 의해서였으며, 신에 명을 알아 운명의 한계를 깨달은 것 또한 하늘에 의해서였다. 장자의 하늘과는 대조적으로, 공자의 하늘은 그를 고심하게 하는 무엇이다. 바로 이 점에서 장자는 유가의 제도가 만들어내는 질곡과 강박이 형벌의 괴로움과 다름없음을 간파했던 것이다.

2. 다짐과 노념

외발이라는 이미지는 제약이나 불능의 상징으로 비춰지지만 바로 이 때문에 오히려 외발과 관련한 『장자』만의 독특한 역설을 만들어낸다. 다리 없는 이에게 의지할 무언가가 필요하건만 「덕충부」편에서 묘사된 외발의 주인공들은 지팡이나 타인의 부축 없이도 만족한 삶을 살아간다. 외발이 상징하는 대상의 외연을 넓혀보자면 외발의 주인공들은 사회적 지위나 명예, 부나 사회적 조력 없이도 자유로운 삶을 살아가는 주체들이다. 마치 「소요유」편에서 지적했듯 그런 삶에는 특별히 ‘나’라고 할 거리가 없고 자랑할 명예나 공로 또한 불필요하다.(안동림, 2012: 33)³⁶⁾

무언가에 의존함이 없는 삶, 외부에서 존재 의미를 찾는 것이 아니라, 자기 안에서 존재 근거를 발견하며 자족하는 삶은 장자 철학의 중요한 주제 중 하나이다. 괥상(郭象)은 이를 의존함이

35) “無趾語老聃曰：‘孔丘之於至人，其未邪！彼何賓賓以學子為？彼且蘄以諷詭幻怪之名聞，不知至人之以是為己桎梏邪？’老聃曰：‘胡不直使彼以死生為一條，以可不可為一貫者，解其桎梏，其可乎？’無趾曰：‘天刑之，安可解？’”

36) “至人無己，神人無功，聖人無名”

없다는 의미의 ‘무대(無待)’로 표현했는데 『장자』 「소요유」편에서 절대 자유의 경지를 논하며 등장한 개념이다. (郭慶藩, 1985: 20)³⁷⁾

저 지식은 한 관직을 맡아 공적을 올릴 만하고 행실은 한 고을의 인망(人望)에 비합(比合)하며 능력은 군주의 마음에 들어 한 나라에 쓰임 받는 사람들도 그 스스로를 보는 것이 이 메추라기와 같을 것이다. 그런데 송영자(宋榮子)는 이런 자기만족의 인물들을 빙그레 비웃는다. 그리하여 그는 온 세상이 모두 그를 칭찬하더라도 더 힘쓰지 아니하며 온 세상이 모두 그를 비난하더라도 더 氣가 꺾이지 아니한다. 그러니 그는 자기의 안과 밖의 외물(外物)의 구분을 확립하고 영예나 치욕 따위가 바깥 경계의 일임을 변별하고 있는 것이다. 그러나 이러할 뿐이다. 그는 세상의 평가에 대해 초연하기는 하나 비록 그러나 아직 <무엇에 의지하지 않고 홀로 서는> 주체성이 수립되지 않고 있다. 저 열자(列子)는 바람을 조종하여 하늘을 날아다녀 가뿐가뿐 즐겁게 잘 날아서 15일이 지난 뒤에 땅 위로 돌아온다. 그는 <세상의 평가에 대해서는 말할 것도 없고> 세속의 행복을 구하는 일에 대해서도 초연하다. 그러나 이런 사람은 비록 걸어 다니는 수고로부터 해방되었으나 아직 무엇인가 의존하는 것이 있는 것이다. 저 <바람 정도가 아닌> 하늘과 땅의 바른 기(氣)를 타고 육기(六氣)의 변화를 조종하여 끝없는 경지에 노닐 줄 아는 사람이라면 그는 대체 무엇을 의존할 것이겠는가. (안동립, 2012: 33-34)³⁸⁾

장자는 인용문을 통해 ‘유대(有待)’, 즉 무언가에 의존하는 삶에서 시작해 무언가에 의존하지 않는 삶으로의 경지를 네 단계에 걸쳐 설명한다. 우선 일반적인 지식의 테두리에 얽매인 존재는 그저 자신의 능력 안에서 이룰 수 있는 공적과 인망에 따라 행동할 뿐이다. 이런 자들은 장자가 보기에 메추라기처럼 근시안적이며 매일을 기계적으로 살아간다. 이에 반해 송영자(宋榮子)는 그러한 세속적 공명과 가치기준을 초월해있다. 그는 타인이 정한 시비곡직에 휘말리지 않고 주변의 일로 인해 일희일비하지 않는다. 그러나 그뿐, 아직 무언가 홀로 설 수 있는 경지는 아니다. 열자(列子)는 송영자보다 더 나아간 존재로 등장한다. 바람을 타고 노닌다는 설정이 암시하듯 그의 존재는 이미 인간세상의 특징들을 한참 벗어나 있다. 하지만 그 또한 바람이라는 특정한 외물 없이

37) “非風則不得行，斯必有待也，唯無所不乘者無待耳。”

38) “夫知效一官，行比一鄉，德合一君而徵一國者，其自視也亦若此矣。而宋榮子猶然笑之。且舉世而譽之而不加勸，舉世而非之而不加沮，定乎內外之分，辯乎榮辱之竟，斯已矣。彼其於世，未數數然也。雖然，猶有未樹也。夫列子御風而行，泠然善也，旬有五日而後反。彼於致福者，未數數然也。此雖免乎行，猶有所待者也。若夫乘天地之正，而御六氣之辯，以遊無窮者，彼且惡乎待哉！”

는 자유로운 삶을 만끽할 수 없는 유한한 존재다. 그도 여전히 무언가에 기대어 사는 ‘유대(有待)’의 범주 안에 있는 것이다. 장자는 끝으로 바람조차도 기대지 않는 삶, 단지 있는 듯 없는 기(氣)의 변화에 자신을 맡겨 사는 사람이란 어떨지 물으며 절대 자유와 절대 독립의 경지인 ‘무대(無待)’를 제시한다.

사실 장자가 제시한 외발(兀者)과 ‘무대(無待)’의 경지는 그가 추구하는 삶의 한 취향과 방식을 드러내는 메타포다.³⁹⁾ 이는 다님[行]과 노님[遊]의 대조 속에서 분명해진다.⁴⁰⁾ 앞서 인용문에서 장자는 인간이라면 누구나 땅을 밟고 살아야 하는 존재임을 강조하는 한편 다님[行]의 수고로움을 암시했다(안동립, 2012: 136).⁴¹⁾ 프레이저(Frazer)는 왕이 그들의 신성을 보존하기 위해 이동 시 땅을 밟지 않음을 주목했다. 예컨대 멕시코 황제 몬테수마는 귀족들의 어깨에 올라타 이동했고, 궁 안에서는 용단이나 돛자리를 밟고 이동했다. 콩고의 도수마 왕국의 왕은 걷는 모습을 사람들에게 보여주지 않았고, 우간다의 왕도 영지 바깥에서는 땅을 밟고 걷지 않았다(프레이저, 2010: 521). 그러나 예거한 땅과의 절연은 대개가 왕의 신성이 땅에 의해 소멸된다는 두려움에서 기인한 터부다. 반면 장자가 말한 땅과의 절연, 하늘로의 비상은 어떤 금기로부터 출발하지 않는다. 그것은 땅이 인간에게 주는 수고로부터의 해방을 의미하고, 육신이 주는 피로에서 마음과 정신을 쉬게 함을 의미한다. 다님[行]이 특정한 목적지에 도달하기 위한 움직임이라면, 노님[遊]은 정처 없다. 말 그대로 노님은 발길 닿는 대로 자유로이 이동할 뿐이다. 『장자』도처에 보이는 노님의 행위는 그가 공자만큼 진지하지 않았다는 것을 말하는 것이 아니라, 그의 라이프 스타일이 매우 자유분방했음을 보여준다. 두 발로 부지런히 걷고 뛰어 소기한 목적지에 도달하려는 유가적 삶 대신에 장자는 외발의 기인들을 전면에 배치하여 인간의 걷는 수고를 비판하고 조소한다. 즉 자연과의 조화로운 노님/놀이 속에서 외발은 결핍의 표징이 아니라, 자유의 역설적 상징이 된다. 앞서 인용했듯이 왕태(王駘)는 인간세상이 규정한 길을 쫓아가는 것이 아니라, ‘덕의 조화 속에서 마음껏 노닌다(游心於德之和)’. 그가 다리 하나를 땅에 털 의지하는 만큼, 땅과 삶이 주는 수고로부터 절연된다. 세계와 사물을 득실의 프레임 속에 가두지 않고 모든 기준이 무화된 절대적 ‘하나 됨으로 대하듯이(物視其所一)’, 그의 외발은 상실의 흔적이 아니라 양극을 초극하는 거대한 하나[一]로 화한다.

39) 진고응(2009: 158)은 장자가 형체의 불완전함이나 장애를 통해 덕의 충일이나 내재성에 대해 강조하고 있다고 말한다. 필자는 『장자』의 장애형상이 단순히 관념적 차원의 개념이나 가치만을 말하는 것이 아니라, 실제로 어떤 삶을 살지에 대한 모델, 혹은 실천수양의 방법론을 제시한다고 본다. 따라서 외발은 단순한 메타포를 넘어 삶에 대한 하나의 자세, 포즈이다.

40) 장자의 노님에 대한 심화된 논의는 쉬푸관(1997: 96-103)참조.

41) “걸지 않기로 쉽지만, 걸을 때 땅을 밟지 않기는 어렵다.(絕跡易, 無行地難)” 이는 인간 세상에 있으면서 인간이 마련한 제도나 문명과 관계 맺지 않고 살기는 어려움을 비유한 말이다.

VI. 나오는 말

『장자』의 장애형상은 그 자체로 독특한 인간론을 제시한다. 건강한 신체에 건전한 정신이 깃든다는 로크(John Locke)의 말마따나 유가는 몸의 훼손을 꺼렸고 보신(保身)에 기반한 도덕의 수양을 강조했다. 이를 반박하며 장자는 몸을 넘어선 정신의 가치와 생명의 힘을 역설했다. 그 과정 속에서 장애를 지닌 주인공들은 일차적으로 유가의 신체관을 통박하기 위한 상징으로 등장했다. 장자는 인간이 인간되는 근거를 어떤 도덕적 관념이나 인습, 전통과 문화에 있다고 보지 않고 삶 자체에 있다고 보았다. 그렇기에 모든 삶과 생명은 그 자체로 자기 존재를 향유할 권리를 지닌다. 삶을 잘 가꾸고 누리는 이는 행복하지만 삶 밖의 것에 한눈 파는 이는 불행하다.

그렇다면 그러한 권리는 어디로부터 오는가? 바로 장자가 줄곧 강조해온 하늘에서다. 하지만 이 하늘은 인간에게 어떤 도덕적 메시지를 강요하는 도덕천(道德天)이 아니라 스스로 그러한 자연으로서의 하늘이다. 만물은 이 자연의 내재법칙에 따라 생멸을 거듭할 뿐 이를 개조하여 작위(作爲)함을 모른다. 오직 인간만이 자연과 마주하여, 즉 하늘과 마주서 수고를 자청할 뿐이다. 죽음이 괴로운 일로 다가오고 성치 못한 몸이 불쾌와 불편으로 인식됨은 인간의 가치기준에 따른 일일 뿐, 삶 본연의 생명력을 퇴색시킬 수 없다.

그리하여 『장자』의 인간론은 정상(normality)을 뒤엎고 해체시키는 파격을 감행한다. 장자가 이상적 인격으로 제시한 인간으로는 성인(聖人), 지인(至人), 진인(真人) 등 다양하지만 기인(畸人)만큼이나 우리의 통념과 편견을 깨는데 있어 확실한 이미지는 없을 것이다. 기인은 단순히 신체의 기형만을 염두에 둔 표현이 아니다. 그들은 기존의 관습과 전통으로부터 탈피하여 삶 자체, 사람 자체의 의미를 숙고하게 한다. 그들은 장례에서 곡 대신 노래를 부르는 기행을 서슴지 않는다. 그들은 질병이나 장애를 불행의 표지로 삼지 않는다. 그들은 죽음을 삶과 엮세우지 않고 나란히 세운다.

그들은 인간 세상에 어울리지 않는다. 그렇기에 세상에 어울리지 못한다. 어울리지 않고 또 어울리지 못하는 인간의 한 전형으로 장자는 과감하게 온갖 장애를 지닌 인물들을 주인공으로 등장시킨다. 그렇다, 그들은 분명 인간의 기준에 의하면 무언가 부족하고 불편한 존재들이다. 하지만 장자는 이러한 장애의 형상에 가해진 여러 낙인들을 홍소(哄笑)하며 소외되고 부정적 이미지들을 장인이나 스승, 구도자의 이미지로 전환시킨다.

본문에서 다뤘듯이, 장애의 주인공들은 장애가 주는 비극에 연연하는 것이 아니라 자기 삶의

에너지를 보존함에 애쓰고 이로써 우주만물과 조화롭게 사는 삶에 주목한다. 그들은 삶과 그 삶을 이어가는 생명력에 집중하지만 그것이 부담이 될 정도로 집착하지는 않는다. 그들이야말로 삶을 능숙하게 가꾸는 장인이고 삶의 본령을 이해하고 있는 스승이다.

삶의 예술화는 『장자』가 장애의 형상 속에 일관되게 요청하는 주문이다. 삶에 매몰됨도 아니고 삶 주변의 것들에 얽매이는 삶도 아니다. 근사하고 잘 사는 삶은 오직 여유로부터 창조된다. 거기에는 인생에 대한 조급함 대신 여유와 즐거움이 있다. 장자가 강조하는 노닐[遊]의 지경은 삶의 다양한 억압으로부터 한발자국 물러서 있다. 그리고 외발의 이미지는 땅과 절연하면서 이러한 노닐을 아이러니하게 체화한다.

『장자』가 묘사하는 장애의 주인공들과 그들의 처세법은 이미 이천년 전의 것이지만 현대에도 여전히 유효한 삶의 기술과 의미를 제시한다. 구구한 세목들이 있겠지만 이를 한 마디로 요약하자면 삶은 어떤 특정한 가치나 이론으로 규정될 수 없다는 사실이다. 삶은 정의하고 따지는 것이 아니라 말 그대로 살아가는 것이다. 그리고 되도록 충실하고 잘 살아가는 것이야말로 장자 사상의 핵심이다. 삶이 주는 희열과 역동성에 있어 장애인과 비장애인의 경계는 모호해진다. 인간의 좁은 이해와 가치판단에 의해 분열된 인간상은 장자의 장애 형상을 통해 다시 보듬어진다. 인간 세상의 기준이 장애와 비장애를 갈랐다면, 장자가 강조한 하늘의 관점에서 이 둘은 통합되고 초극된다.

참고문헌

- 강신주. (2016). 장자, 차이를 횡단하는 즐거운 모험. 서울: 그린비.
- 김병채 외. (2019). 맹자. 서울:민음사.
- 김학주. (2011). 열자. 서울: 연암서가.
- 남경희. (2018). 플라톤. 서울: 아카넷.
- 드니 디드로. (2012). 미의 기원과 본성. 서울: 도서출판b.
- 로버트 앨런슨. (2018). 장자, 영혼의 변화를 위한 철학. 서울: 그린비.
- 루돌프 오토. (2018). 성스러움의 의미. 서울: 분도출판사.
- 리우샤오간. (2015). 장자철학. 서울: 소나무.
- 박종연. (2011). 논어. 서울: 을유문화사.
- 쉬푸관. (1997). 중국예술정신. 서울: 동문선.
- 안동립. (2012). 장자. 서울: 현암사.
- 이상옥. (2014). 예기. 서울: 명문당.
- 이성규. (1989). 강좌중국사1, 서울: 지식산업사.
- 정세근(2018), 노장철학과 현대사상. 서울: 예문서원.
- 제임스 조지 프레이저. (2010). 황금가지2. 서울: 을유문화사.
- 진고웅. (2013). 노장신론, 서울: 소나무.
- 프랑수아 줄리앙. (2014). 장자, 삶의 도를 묻다. 서울: 한울아카데미.
- 후쿠나가 미츠지. (2020). 후쿠나가 미츠지의 장자 내편. 서울: 문진.
- 郭慶藩. (1985). 莊子集釋. 北京: 中華書局.
- 陳鼓應. (2009). 莊子今註今譯. 北京: 中華書局.
- 黃得時. (1979). 孝經今註今譯. 台灣:商務印書.
- 胡留元. (2006). 夏商西周法制史. 北京: 商務印書館.
- 胡厚宣. (1973). 考古(第三期). 北京: 中國社會科學院考古研究所.
- 李澤厚. (2008). 中國古代思想史論. 北京: 三聯書店.
- 王博. (2004). 莊子哲學. 北京: 北京大學出版社.

王國維. (1961). 殷周制度論. 北京：中華書局.

王叔岷. (1992). 先秦道法思想講稿. 台北:中央研究院中國文哲所.

王叔岷. (1999). 莊子校詮. 台北:中央研究院歷史語言研究所.

A. C. Graham. (1989). Disputers of the Tao. Chicago: Open Court Publishing.

Karyn Lai. (2019). Skill and Mastery. New York: Rowman & Littlefield Publishers.

『장자』의 장애형상과 그 함의
이두은·조혜진

〈부록〉

본문에 수록된 『장자』의 장애 및 기인(畸人) 형상				
인물	특징	요약	출처	비고
막고야산(藐姑射山)의 신인(神人)	불로불사	- 오곡(五穀)을 먹지 않음 - 피부가 눈처럼 희고 고움 - 겨나 쪽정리로 사람을 창조	『소요유(逍遙遊)』	초월
열자(列子)	비상	- 바람을 조종하고 하늘을 비상 - 세속의 행복을 추구하지 않음	『소요유(逍遙遊)』	"
가죽나무[樗]	웅이 휘어짐	쓸모없음으로 벌목당하지 않음	『소요유(逍遙遊)』	비초월
여우(女偶)	불로불사	어린이와 같은 젊음 유지	『대종사(大宗師)』	초월
우사(右師)	외발	- 운명 순응 - 새장의 비유를 통해 정신의 자유 강조	『양생주(養生主)』	비초월
지리소(支離疏)	척추장애 형체변형	- 장애로 인해 국가의 병역과 부역에서 면제 - 장애의 몸으로도 열 식구를 부양	『인간세(人間世)』	"
상수리나무[櫟]	거대함	쓸모없음으로 벌목당하지 않음	『인간세(人間世)』	"
애태타(哀騃它)	추한 외모 척추장애	- 추한 외모에도 불구하고 못사람의 호감을 삼 - 자기 안의 생명과 덕을 보전	『덕충부(德充符)』	"
왕태(王骀)	외발	- 운명 순응 - 정신적 초극	『덕충부(德充符)』	"
신도가(申徒嘉)	외발	- 운명 순응 - 장애를 부끄러워하는 자산(子產)을 꾸짖음	『덕충부(德充符)』	"
숙산무지(叔山無趾)	외발	- 운명 순응 - 형체보다 덕(德)을 소중히 여김	『덕충부(德充符)』	"
인기지리무순(闔跂支離無脤)	외발 척추장애 구순구개열	인간의 외형을 지녔지만, 희노애락의 감정을 초탈	『덕충부(德充符)』	"
자여(子輿)	형체변형	- 병으로 인한 허리, 오장, 턱, 어깨의 기형 발생 - 운명 순응, 죽음과 질병에 대한 공포와 불편 초극	『대종사(大宗師)』	"
혼돈(混沌)	형체의 모호함	사람의 인체와 같이 일곱 구멍을 뚫어주자 죽음을 맞이함	『응제왕(應帝王)』	"
곰사등이 노인	척추장애	- 훈련과 집중을 통한 매미잡기 기술 터득. - 물아일체의 경지 도달	『달생(達生)』	"

Abstract

The Disability images and Its Implication in 『Chuang-tzu』

Lee, Dueun*·Cho, Hyejin**

This study will examine various images of disability that appeared in the Chinese classic 『Chuang-tzu』 and discuss its implications. In the inner chapter 「The Great and Most Honoured Master(大宗師)」, various image of disability were integrated as the concept of 'the man who stands aloof from others(畸人)'. This study looks back on the meaning of human existence, freedom, and life that which understood based on these characteristics of 'abnormality(畸)' of the 『Chuang-tzu』. In addition, the body is a space in which these characteristics of 'abnormality(畸)' are realized. Therefore, 『Chuang-tzu』 understanding of the body constitutes the main background that embodies the discourse of the 『Chuang-tzu』. The text will examine the understanding of the body of the 『Chuang-tzu』 in contrast with the Confucian ideas. If the Confucian focuses on 'completion of the body(成身)' through collective thinking, 『Chuang-tzu』 seeks to 'get out of the body' based on individual thinking. In addition, this study deals with the images of disability in 『Chuang-tzu』 by dividing them into two themes: craftsman and punishment. In the chapter entitled "Artisans and Disability," we discuss how the disabled people in the 『Chuang-tzu』 preserve their lives, and furthermore, how they focus on there's life. In the chapter

* Peking University, Chinese ancient literature, Ph.D Candidate

** Chonnam National University, Chinese Language and Literature, Ph.D Candidate

『장자』의 장애형상과 그 함의
이두은·조혜진

entitled 'Punishment and One-legged', we will discuss what is true unhappiness, and point out the process in which the 『Chuang-tzu』's free way of life: 'Rambling[遊]', is realized through the image of one-legged.

Key Words : Chuang-tzu, Disability, The Man who Stands Aloof from Others, Artisan, Punishment, One-Legged

연구자 후기

1. 연구자 소개

1) 이두은

- 베이징대학 중국고대문학 박사과정
- 중국 선진시대의 사상과 문학에 관심이 많다. 특히 고대의 사물(事物)관념과 고대인들의 사물 이해를 중점으로 연구를 진행 중이다.

2) 조혜진

- 전남대학교 중어중문학 박사수료

2. 연구후기

1) 연구를 끝내며

본 연구를 진행하며 고심했던 점은 『장자』와 그의 장애 형상들이 작금의 현대인들에게 어떤 의미로 다가올 수 있을지에 관한 부분이었습니다. 『장자』를 읽고 연구하는 것이 비단 전공자들만의 독식이 되어서는 안 되며, 더 많은 현대의 독자들에게 유의미한 서물로 다가올 수 있다면 좋겠다는 바람을 가지고 연구에 임했습니다. 그러나 연구를 진행하면서 고금이 주는 시대차이, 전통과 현대 사이의 격절 속에서 발생하는 여러 가지 몰이해들이 연구를 다소 지루하게 만들었지 않나 자문해 봅니다. 하지만 연구를 통해 알 수 있는 점은, 인간의 문제란 동서고금을 막론하고 어느 정도의 유사점을 공유하고 있다는 사실이었습니다. 장애와 장애를 둘러싼 다양한 논의들이 오늘날 우리에게만 의미로울 뿐 아니라 이천여년 전의 고대인에게도 여전히 유효한 사실이었으며, 이를 둘러싼 고대인의 논의와 발상들이 현대인에게도 하나의 참조로 다가올 수 있다는 사실을 연구를 진행하며 새로이 느꼈습니다.

2) 연구진행 중의 에피소드

올 한해는 유독 어려운 시절입니다. 팬데믹이라는 시대의 광풍 속에서 저희의 연구 또한 알게 모르게 애로를 겪지 않을 수 없었습니다. 그 사이 우려했던 마음에 밀려오는 것은 마스크 착용 하나 만으로도 이렇게 불편하다는 사실, 거기서 오는 편함과 불편함에 대한 우리의 착오와 무지 그리고 무감각에 대한 복합적인 감정들이었습니다. 작은 불편함 하나에도 지쳐하던 저희가 장애의 문제를 연구함이 또한 얼마나 열없고 부끄러운 일이었던지요.

3) 한국장애인재단 논문지원사업 「장애의 재해석」에 대해

사실 한국장애인재단의 허브사업인 논문지원사업을 알게 된 것은 올해의 일이 아닙니다. 이미 수년 전 모교의 게시판에 붙어있던 포스터를 보고 중국의 고전을 바탕으로 장애의 문제를 풀어 보고 싶다는 막연한 생각을 했습니다. 그리고 이런 사업이 중단되지 않고 올해도 진행되었기에 지난날의 막연한 생각들이 논문이라는 형식으로 구체화되지 않았나 생각합니다. 이런 의미에서 「장애의 재해석」이라는 지원사업은 장애문제만을 위한다기보단 이 땅에서 공부하는 연구자들에게 새로운 연구의 가능성과 방향을 제시하고 지원하고 있으며 나아가 학문적 교류의 교두보 역할을 감당하고 있다고 여겨집니다.

4) 논문지원사업 지원자에게 전하는 말

장애에 대한 고민과 생각이 그저 생각만으로 머물지 않고 글이 되며 말이 되어 세상에 날 수 있게 된 점, 논의된 글과 말이 나 혼자만의 메아리로 멈추지 않고 타인과 지역사회 나아가 세계와 함께 울림을 꿈 꿀 수 있게 된 점, 지원해주신 분들의 노고와 마음 씀이 없었다면 불가능했을 것입니다. 아울러 이모저모로 수고해주시고 애써주셨던 한국장애인재단의 여러 관계자분들께도 감사의 마음을 전합니다.

5) 양숙미 자문교수님께 전하는 감사인사

COVID-19 상황이라는 어려움 속에서 저희의 연구 상황과 그에 따른 어려움을 먼저 염려해 주시던 양숙미 교수님께 감사드립니다. 자문을 이끌어주시고 매번 세심하게 지도편달 해 주신 점과 기존의 사회과학적 방법론에 대한 저희의 이해부족과 미숙함에도 불구하고 저희의 연구를 믿어주시고 묵묵히 응원해주신 점에 대해서는 송구하면서도 감사하다고 말씀드리고 싶습니다.

이동약자 무장애관광 스코어 개발

: 지역의 물리적 환경을 중심으로

이선재·남정훈·이현우·정연중

이동약자 무장애관광 스코어 개발 : 지역의 물리적 환경을 중심으로

이선재**·남정훈***·이현우****·정연중*****

이동에 어려움을 겪는 장애인의 관광활동 권리 확보를 위해, 점진적으로 변화하는 도시환경을 이동약자의 관점에서 분석하고자, 다차원적 스코어를 제안하였다. 서울시의 공공 데이터를 재구성해 얻은 1차 지표인 '이동성'과 '편의성', '여가성'과 '매력성'은 각각 2차 지표인 '무장애 정도'와 '관광 매력도'로 도출되며, 최종적으로 3차 지표인 무장애 관광 스코어로서 합산될 수 있다. 서울시를 150m의 반경을 갖는 정육각형의 그리드로 나누고, 각 구역의 1, 2, 3차 지표를 시각화하여 비교하였다. 그 결과 기존의 코스 중심 관광활동이 아닌, 도시 전체를 대상으로 주체적인 관광지 선택이 가능하도록 하였으며, 다차원적인 비교를 통해 개별 지역이 갖는 장점과 단점을 직관적으로 파악할 수 있었다.

주제어 : 무장애관광, 평가지표, 이동약자, 공공데이터, GIS

* 서울대학교 대학원 건축학과 박사수료

** 서울대학교 대학원 건축학과 석사

*** 서울대학교 대학원 건축학과 석사

**** 서울대학교 대학원 건축학과 석사

I. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

최근 세계관광기구(UNWTO)는 관광할 권리를 기본으로 인식하였고(Jordi Gascon, 2018), 아시아-태평양 도시관광진흥기구(TPO)에서는 부산선언문을 통해 ‘관광할 권리는 인간존엄을 위한 기본권’이라 공식화하였다. 이처럼 관광을 기본적인 권리로 생각하는 인식이 확대되며, 정책적인 측면에서도 보다 많은 사람이 누릴 수 있는 방향으로 관광의 패러다임이 변화하고 있다. 하지만 이동약자 등 장애인의 경우, 여전히 도시의 물리적인 환경에 의해 관광의 혜택을 누리지 못하고 있는 실정이다. 장애인에게 있어서 관광활동은, 일상탈출, 휴양, 행복추구 측면에서 더욱 중요한 것으로 반드시 확보되어야 할 장애인의 권리이다.

이러한 흐름 속에서 이동약자를 위한 변화의 움직임이 도시건축 분야에서도 나타나고 있다. ‘무장애(Barrier-Free)’ 및 ‘유니버설 디자인(Universal Design)’ 개념이 도시시설, 건축물, 교통수단, 보행공간 등에 적용되기 시작하였다. 하지만 국내의 모든 도시환경을 이동약자에게 편리하게 빠르게 바꾸는 데에는 경제적, 물리적 제약이 있다. 따라서 점진적으로 변화하는 도시환경을 이동약자의 관점에서 분석하여 관광에 편리한 장소와 정보를 제공하는 것이 보다 현실적인 대안이다. 현재, 이동약자를 대상으로 안전하게 즐길 수 있는 특정 관광 코스를 제공하는 서비스가 제공되기도 하였으며, 장애인을 주 고객으로 하는 여행사가 운영되기도 하였다.

하지만, 특정 코스를 중심으로 하는 기존의 접근 방식에는 한계가 있다. 우선, 한정된 코스의 수로 인하여 장애인의 선택권이 제한받을 수 있으며, 자유도가 극히 떨어진다. 특히 기존 관광 트렌드인 자유여행을 즐겨 온, 자신이 원하는 관광지를 지정받기보다는 찾기를 원하는 계층에게 있어 이런 방향의 접근 방식은 실효성이 부족하다. 보건복지부 조사에 따르면 장애 발생 원인은 사고 또는 후천적 원인에 의한 비율이 88.9%로 나타났는데, 이들에게 기존과 다른 여행 패턴을 강요하는 것은 해결책이 될 수 없다. 또한, 평균수명의 증가로 일상적인 이동에 어려움을 겪는 고령자 단계로 지내는 시간이 길어진 오늘날에는, 후천적 이동약자가 폭발적으로 증가할 것이 예상되므로 보다 다른 접근 방식이 필요하다.

본 연구는 이러한 문제의식에서 이동약자가 보다 자유롭게 즐길 수 있는 지역을 평가하는 접근방식을 제안한다. 이동약자에게 친화적인 지역을 한 눈에 확인할 수 있게 된다면, 보다 안심하고 해당 지역을 방문해 이동약자가 되기 전과 같이 자유로이 관광할 수 있을 것이다. 본 연구에서 개발하고자 하는 이동약자 무장애관광 스코어는, 지역의 무장애관광 가능 정도를 평가하고, 지역 간 비교와 시각화에 적합한 수단이 된다. 다만 무장애관광이란, 단순히 이동약자가 어려움

을 겪지 않고 자유로이 돌아다닐 수 있다는 점 외에 장애인이 활용할 수 있는 편의시설이 갖춰져 있는지, 관광지로서 매력력이 있는지 등이 함께 고려되어야 하는 복합적인 지표로서, 다차원의 체계적인 스코어 개발이 요구된다.

최종적인 목적으로서, 다차원적 스코어 개발을 통해 이동약자 무장애관광에 대한 지역 평가 방법을 제안하고, 세분화된 지표 간 비교를 통해 도시 공간의 변화를 촉진할 수 있는 수단으로서 기능하고자 한다.

2. 연구의 범위 및 방법

장애의 종류는 매우 다양하며, 직접적으로 관련이 없더라도 복합적인 차원에서 관광활동에 어려움을 겪게 된다. 하지만 본 연구는 기초연구로서 무장애관광에 대한 대상을 ‘이동약자’로 한정하였으며, 특히 ‘이동’에 어려움을 겪는 장애에 집중하여 접근하였다. 하지만 동시에 기존에 대상으로 보던 신체장애 장애인에 한정짓지 않고, 관광활동에 있어서 이동에 어려움을 겪는 모두를 대상으로 확장하였다. 이러한 포괄적인 접근 방식을 통해 기존에 장애를 바라보는 시선과 인식을 개선하고 모두를 위한 관광이 이루어지는 공간으로서 도시의 물리적 환경을 조명할 수 있다.

본 연구의 목적인 이동약자 무장애관광에 대한 지역 평가 방법으로서 스코어 개발을 위해, 세 가지 차원에서 지표를 구성한다. 우선, 무장애관광을 평가함에 영향을 주는 개별 요소를 별도로 스코어화하는 과정이다. 여기에는 경사 등 이동약자가 이동할 수 있는 정도를 평가하는 ‘이동성’, 장애인 화장실 및 주출입구 진입이 확보된 시설의 유무를 평가하는 ‘편의성’, 여가활동으로 사람들이 많이 찾는 지역인지를 평가하는 ‘여가성’, 다양한 관광활동이 이루어지는 지역인지를 평가하는 ‘매력성’이 포함된다. 각 요소별로 스코어를 도출하여 지역을 평가하게 된다.

이렇게 도출한 네 가지 요소의 스코어를 바탕으로, 표준화·합산을 통해 다시 두 가지 큰 카테고리인 ‘무장애정도’와 ‘관광매력도’의 차원으로 구분하여 스코어를 도출하게 된다. 네 가지 요소를 한 번에 합산한 무장애관광 스코어를 바로 도출하지 않고, 중간과정으로서 이 단계를 거치는 이유는 위의 두 요소를 비교하는 것을 통해 얻을 수 있는 기대효과가 크기 때문이다. 예를 들어, ‘관광매력도’가 높은 지역이 ‘무장애정도’가 좋지 못하다면, 도시·건축적 정책입안에 있어 보다 우선적으로 물리적 환경을 개선할 지역으로 검토할 수 있게 된다. 또한, ‘무장애정도’가 좋은 곳에 ‘관광매력도’가 낮다면 무장애관광 수요계층에 적합한 관광요소를 적극 개발할 수 있게 지원하는 것으로 무장애관광 확대가능 기회를 엿볼 수 있다.

이처럼 두 가지로 구분하여 비교하여 향후 개선사항에 대한 검토를 위해 활용될 수 있다면, 이를 통합하여 하나의 스코어로 나타내는 것은 지금 현재의 무장애관광에 용이한 지점을 찾아내는

지표로서 의미가 있다. 하나의 통합된 지표로 나타내는 경우, 시각화를 통해 지역 간 상대적인 비교에 용이하며 보다 손쉽게 정보를 제공할 수 있게 된다. 이동약자를 대상으로 무장애관광 행사나 캠페인을 연다면, 고려할 수 있는 지점을 즉각적으로 확인할 수 있을 뿐 아니라, 이동약자 역시 보다 안심하고 나갈 수 있는 지역을 손쉽게 파악할 수 있는 등 그 쓰임새가 무궁무진하다

본 연구에서는 이렇듯 세 가지 차원에서 무장애관광 정도를 평가하는 공간적 범위로서 서울 전역을 대상으로 하였다. 이렇게 공간적 범위를 설정한 것은 크게 두 가지 이유가 있다. 우선, 본 연구에서 스코어 도출에 활용할 공공데이터에 대해 지자체 별로 별도의 체계로 수집하는 경우가 많아, 같은 데이터를 통해 분석할 수 있는 범위로 한정할 필요가 있었기 때문이다. 향후 다른 지자체에 대해서도 각 지자체가 소유한 같은 성격의 데이터를 활용하는 것을 통해 범위의 확장은 얼마든지 가능하다. 다음으로, 서울은 상대적으로 다른 지자체에 비해 관광지점이 다양하며, 관광 핫플레이스의 변화 역시 재빠른 특징을 지니고 있다. 즉, 다른 국내 도시에 비해 자유여행이 가능한 곳으로서 연구의 목적성에도 부합하다고 생각했기 때문이다.

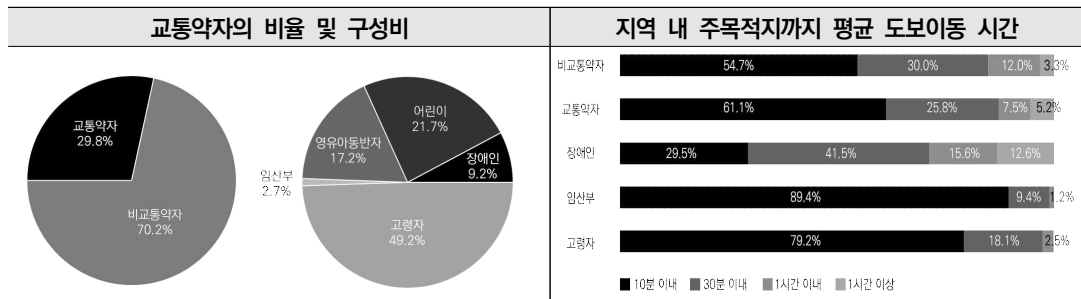
또한 주목해야 할 것은 평가의 대상을 건축물 개별 단위가 아닌 이동약자가 자유로이 여행할 수 있는 지역의 물리적 환경으로 두고 있다는 점이다. 평가 대상이 되는 적정 범위로 이동약자가 10분 내에 접근할 수 있는 공간 단위를 설정하였고, 서울 전역에 이격이 없도록 그리드화하였다. 동일한 공간 단위를 두고 여러 차원으로 평가하였기 때문에 보다 객관적인 평가와 비교가 가능하며, 실효성 있는 지표로서 스코어의 역할이 기대된다.

II. 이론적 배경

1. 용어의 정의 : 이동약자, 무장애관광 정의

본 연구에서는 ‘이동약자’에 대해 신체장애 장애인뿐만 아니라 일시적 장애인, 고령자, 임산부, 영유아를 동반한 사람, 어린이 등 일상생활에서 이동에 불편을 느끼는 모든 사람을 포괄하여 정의하였다. 기존에 관련된 용어로 ‘교통약자’가 있는데, ‘교통약자’는 지체장애뿐 아니라 시각·청각장애, 고령자, 임산부를 포함한다. 하지만 본 연구는 이동 자체에 보다 중점을 두어, 시각·청각장애의 경우 대상에서 제외하였다. 아래의 <표 1>은 교통약자 이동편의 실태조사(국토교통부, 2017)를 참조한 것으로, 장애인(지체·시각·청각 포괄)의 경우가 다른 교통약자 그룹에 비해 이동에 보다 자유로운 것을 확인할 수 있다. 또한 <표 2>와 같이 나타난 영국의 Inclusive Mobility 지침에서 제안하고 있는 휴식 없이 이동 가능한 거리도 참고할 만하다.

〈표 1〉 교통약자 및 그룹별 비율, 주목적지까지의 평균 도보이동 시간



출처 : 교통약자 이동편의 실태조사 (국토교통부, 2017)

〈표 2〉 장애유형별 휴식 없이 이동가능한 거리

장애유형	휠체어 이용	시각장애	지팡이 이용	이동약자(도구없음)
휴식 없이 이동 가능한 거리	150m	150m	50m	100m

출처 : Inclusive Mobility 지침 (London: Department for Transport, 2002)

또한, 신체장애 장애인에 한정하지 않고 ‘이동’에 어려움을 겪는 모두를 포괄하게 된 이유는, 누구나 잠재적인 이동약자가 될 수 있다는 점에 기인한다. 비록 교통약자 중 시각·청각장애를 제외하였지만, 교통약자의 비율은 인구의 30%에 달하고, 이들 중 장애인은 9.2%에 지나지 않는다. 특히 평균 수명의 증가로 고령자로 지내는 시간이 늘어났으며, 임산부, 영유아를 동반한 경우, 부상을 입은 경우 등 일시적으로 이동에 어려움을 겪는 상황 역시 살아가며 누구나 직면할 수 있는 문제이다. 모두 기존의 장애인 범주에는 속하지 않는 것으로, 관광활동에 있어서 이동에 어려움을 겪는 모두를 대상으로 하는 것이 보다 바람직하다.

다음으로 본 연구에서 활용하는 ‘무장애관광’ 개념에 대해서도 정의할 필요가 있다. 무장애관광은 하나의 통일된 용어로 사용되지 않고, 다양한 용어가 중첩되어 사용되며 미미한 개념적 차이와 대상설정의 변화가 있었다. 세계관광기구(UNTWO)는 1991년 ‘모두를 위한 관광(Tourism for all)’을 거쳐 2016년에는 ‘보편적 접근성’으로 공식 용어를 사용하였다. 본 연구에서의 무장애관광도 단순히 직역을 하면 ‘Barrier-Free Tourism’이지만, 해외에서 통용되는 ‘Accessible Tourism’과 의미적 유사성을 갖는다. Accessible Tourism은 이동성의 결핍으로 접근할 능력이 부족한 사람들이 독립적이고 평등하게 관광권을 향유할 수 있도록 유니버설 디자인으로 된 조치를 취하는 행위(Darcy, 2002)로 정의된다.

따라서 본 연구에서 무장애관광에 대해 분석할 때에도 ‘보편적 접근성’을 중심으로 접근하였

다. 우선, 지역의 일반적인 ‘관광매력도’를 도출하고, 여기에 이동약자가 보편적으로 접근할 수 있는지에 대한 ‘무장애정도’를 합산하여 지역의 무장애관광 스코어를 도출한 것이다. 즉, 이동약자를 대상으로 하는 특정 프로그램 중심의 관광요소를 고려한 것이 아니라, 보편적인 관광요소에 대해 이동약자의 접근성을 평가하였다. 이를 통해 비이동약자와 같은 관광을 즐기는 주체로서 이동약자의 관광을 재조명하여 무장애관광을 정의하였다. 다만, 분석에 있어서 개인의 개별적 속성이 아닌 도시의 물리적 환경만을 다루었다는 한계가 있다.

2. 선행연구 및 서비스 고찰

1) 무장애정도 측정 연구

기존의 무장애정도 측정과 관련하여 도시·건축의 물리적 환경을 평가한 연구는 ‘장애물 없는 생활환경 인증(Barrier Free 인증, 이후 BF 인증)’을 중심으로 한다. BF 인증제도는 2007년 「장애인·노인·임산부 등의 편의증진 보장에 관한 법률」제 10조의 2항을 통해 규정된 이후, 이에 위임받아 「장애물 없는 생활환경 시행지침」, 「장애물 없는 생활환경 인증에 관한 규칙」에서 정한 지역, 도로, 공원과 건축물의 인증지표를 고시하고 있다. 그러나 실질적으로 BF 인증의 의무가 공원과 일부 공공건축물에 한정되어 있었기 때문에¹⁾, 대부분의 도시환경에 대해 평가 자체가 이뤄지지 못하고 있는 실정이다.

실제로 Barrier Free 인증기관의 인증실적을 살펴보면, 지역의 인증실적은 단 한 건만이 존재하며(예비 1곳), 도로의 경우 예비 인증만 받은 곳이 8곳, 공원의 경우 본인증 6곳과 예비 인증 8곳이다. 시행된 지 10년이 넘는 제도임에도 불구하고, 본인증 2,258건, 예비인증 4,533건의 성과가 공공 건축물에 한정되어 있음을 알 수 있다. 그럼에도 불구하고, 장애와 비장애, 일반인과 교통약자를 구분하지 않고 누구나 안전하고 편리하게 살아갈 수 있는 생활환경을 위한 국가 기준을 마련해 놓았으며, 제도에 대한 개선 연구 및 교육, 정보 교류가 끊임없이 이뤄지고 있다. 이에 원활한 무장애 관광을 위한 요소 도출 및 지표화에 중요한 정책이자 선행연구로서 시사점을 제시해 줄 수 있다.

특히 주목해 볼 수 있는 것은 BF 인증기준 평가요소 범주의 분류이다. BF 인증은 공간의 무장애 정도를 평가하는데 있어 ‘(보다 안전하게)이동성’과 ‘(보다 편리하게)편의성’이라는 큰 두 개의

1) 장애인등편의법 제10조2항에 따르면, 2019년 12월 3일 개정 전까지 국가나 지방자치단체가 신축하는 청사, 문화시설 등의 공공건물 및 공공이용시설 중 대통령령으로 정하는 시설은 장애물 없는 생활환경 인증을 받아야했으며, 2019년 개정안부터 새롭게 도시공원 및 공원시설, 민간신축 공공건물 및 공공이용시설을 의무대상으로 추가하였다.

기준을 통해 범주화하고 있다. 예를 들어, 공간의 폭과 단차 등은 휠체어의 이동성을 반영한 요소이며, 점자 블록이나 측지도 등의 기준은 시각 장애인의 편의성을 도모하기 위함이다. 하지만 그 적용에 대해서는 특히 지역과, 공원, 도로 등 외부환경에 대해서는 세부 점수가 공개되지 않고, 등급을 확인하기 어렵다는 점, 많게는 90여개에 달하는 BF 인증기준의 평가 요소와 세부 점수가 공개된다고 하더라도 일반 이용자가 활용하기 위해서는 보다 간단하게 확인할 필요가 있다는 점, 실제 시설 이용자들의 피드백에 따른 점수의 수정이 이뤄지지 못한다는 점 등이 문제로 지적받고 있다.

결론적으로, 도시공간의 무장애 정도를 파악하기 위해 ‘이동성’과 ‘편의성’의 평가 기준을 제시해 온 BF 인증기준은 설계기준으로서의 역할을 충실히 수행해 오고 있었다. 그러나 접근성과 간단성, 최신성 등의 측면에서 도시 공간 이용자가 무장애 정도를 확인하고 관광 매력을 판단하도록, 무장애 관광에 직접적인 도움을 주는 사용자 친화적 인터페이스가 되기에는 어려움이 있다. 따라서 해당 요소에 가장 민감하게 적응하고, 실제로 이용되고 있거나 이용된 적이 있는 웹·모바일 서비스의 이동성과 편의성에 대한 접근 방식에 대해 추가적으로 고찰해야 할 필요가 있다.

우선, 이동성 측면에서 관련 서비스를 살펴보면, 대표적으로 ‘맘비(Mombie)’와 ‘AccessMap’이 존재한다. 맘비는 유모차 이용자들의 이동 및 도시생활의 불편을 해결하고, 유모차 이용자들이 살기 좋은 도시를 만들기 위해 시작된 모바일앱 서비스이다. 계단의 유무, 보행로 폭, 기울기 등의 요소를 통해 유모차 보행성 평가지표를 자체적으로 개발하였다. 이를 통해, ‘이동 좋음’, ‘이동 주의’, ‘이동 불가’로 나누어 유모차로 안전하게 갈 수 있는 ‘무장애 경로안내’ 기능을 제공하고 있다. 더불어 유모차 이동편의를 제공하기 위하여, 지하철 엘리베이터 위치, 유모차 탑승 열차 위치 안내와 추천 나들이 경로를 제공하고 있다.

AccessMap은 미국 시애틀 지역의 보행환경을 이동약자의 관점에서 분석하였으며, 이를 통해 보행약자 이동경로 서비스를 제공한다. 이 서비스는 Open Street Map의 도시 데이터를 기반으로 보도(Sidewalk), 횡단보도(Crossing), 엘리베이터 경로(Elevator path)의 세 가지 길을 이동약자가 보행 가능한 경로로 설정하였다. 또한, 세 가지 보행 가능한 경로에 대하여 세부적인 속성 데이터<표 3>을 함께 구축하고 이를 토대로 <표 4>와 같이 보행약자 유형별 보행가능성 판단 기준을 제시하였다. 보행약자는 휠체어 이용자(Wheelchair), 전동휠체어 이용자(Powered), 지팡이 이용자(Cane)의 세 가지 유형으로 구분하여 보행약자 유형별 보행가능 여부를 판단하여, 효과적인 이동경로를 제공한다.

〈표 3〉 ‘AccessMap’ 보행로 유형별 속성 데이터

보행로 유형	보도	횡단보도	엘리베이터 경로
요소	경사도, 표면재질, 보도 폭	표시 여부, 경계석 램프 여부	실내외, 개방시간

〈표 4〉 ‘AccessMap’ 보행약자 유형별 보행가능성 판단 기준

보행약자 유형	휠체어 이용자	전동휠체어 이용자	지팡이 이용자
보행가능성 판단 기준	- 오르막 경사 8% 이하 - 내리막 경사 10% 이하 - 경계석 경사로 필요	- 오르막 경사 12% 이하 - 내리막 경사 12% 이하 - 경계석 경사로 필요	- 오르막 경사 14% 이하 - 내리막 경사 14% 이하 - 경계석 경사로 불필요

다음으로, 편의성 측면으로 접근한 서비스는 대표적으로 ‘베프지도(BF.ZIDO)’와 ‘무장애로 즐기는 대구관광’이 존재한다. 베프지도는 공공시설과 문화시설에 대한 정보 부족으로 장애인이 느끼는 일상생활 속 불편을 해결하기 위해, 커뮤니티 매핑을 통해 장애인, 고령자, 임산부 등 교통약자를 위한 접근 가능한 장소를 지도 위에 나타내는 서비스를 제공한다. 베프지도는 휴게/음식점, 보건의료시설, 문화체육시설, 숙박시설, 공공/교육시설, 복지시설, 상가시설, 교통시설, 기타시설에 대해 편의시설 정보 및 접근성 정보를 제공한다. 편의시설 정보 및 접근성 정보 요소는 〈표 5〉와 같다.

〈표 5〉 ‘베프지도’ 이동약자 편의시설 데이터 요소

구분	편의시설 정보	접근성 정보
데이터 요소	- 휠체어 접근 가능 - 1층 위치 여부 - 장애인 화장실 여부 - 장애인 엘리베이터/엘리베이터 여부 - 전동 휠체어용 급속 충전기 - 건물 내 무료 주차 여부 - 무선 인터넷 - 가족/어린이 이용에 적합 - 애완견/도우미견 출입가능	- 경사로 - 출입구 문턱 - 출입구 문 종류 - 장소 내부 휠체어 사용 - 좌석 형태

한편 ‘무장애로 즐기는 대구관광’은 장애인 관광의 다양한 제약 요소인 이동, 편의시설, 정보 접근성의 문제점을 해결하고 장애인관광을 활성화하기 위해, 장애인 맞춤형 관광정보를 제공하고자 만들어진 장애인을 위한 관광전문 홈페이지이다. 이곳에서는 〈표 6〉과 같이 관광지, 교통,

음식점, 숙박시설에 대하여 12가지 장애인 편의시설에 대한 설치여부를 제공한다.

〈표 6〉 ‘무장애로 즐기는 대구관광’ 활용 장애인 편의시설 요소

‘무장애로 즐기는 대구관광’ 활용 장애인 편의시설 요소
장애인 화장실, 엘리베이터, 장애인전용 주차구역, 휠체어리프트, 휠체어대여소, 이용가능시설, 경사로, 관광안내소, 숙박시설, 음식점, 입식테이블, 장애인객실

본 연구는 이러한 맥락에서 크게 ‘이동성’과 ‘편의성’ 측면에서 무장애정도를 측정하기로 하였으며, 각각의 요소에 대해 제공하고 있는 앞선 네 가지 서비스를 참조하여 측정에 활용하는 데이터 및 선별 기준을 설정하여 분석에 활용하였다.

2) 관광매력도 측정 연구

지역에 대한 평가 사례가 극히 부족한 무장애정도와는 달리, 관광매력도의 경우는 관련 연구가 풍부한 편이다. 관광매력도 측정과 관련하여 평가하는 방법으로는 크게 두 가지, 관광행위를 하는 주체인 ‘유동인구’를 중심으로 평가하는 방법과, 관광행위의 대상이 되는 ‘관광시설’을 중심으로 평가하는 것으로 나뉜다.

우선, 유동인구를 중심으로 관광매력도를 측정하는 연구의 경우, 유동인구의 여가통행을 선별하기 위한 시도가 나타난다. 여가활동을 목적으로 하는 여가통행은 주로 휴일이나 주말에 이루어지며, 관광, 쇼핑, 오락, 친교, 휴식 등을 포괄적으로 하는 통행목적에 갖는 비일상적 통행이다(장윤정, 2014). 이러한 여가통행과 관련하여, 추상호 외(2007)는 평일과 주말의 통행목적별 분포를 비교하여, 주말에는 출근 및 등교통행이 현저히 줄어들고, 여가/오락/친교 및 쇼핑 통행이 증가함을 분석하였다. 이는 외국의 경우에도 마찬가지이며, 평일에 비해 주말통행은 여가나 레저 등의 임의통행 비율이 높음을 확인된다.

또한 서동환 외(2011)은 가구통행실태조사 데이터를 활용해 평일통근통행과 주말여가통행의 상호관계를 분석한 바 있다. 가구통행실태조사는 주중, 주말 및 통행목적(통근, 여가)이 분류되어 있어, 목적에 따른 통행을 구분하여 분석할 수 있는 유용한 데이터이다. 하지만 데이터 단위가 행정동 단위로, 실제 지역의 관광 score를 파악하기 위해 활용하기에는 데이터 집계범위가 너무 넓은 한계가 있다. 추상호 외(2007)는 평일과 주말의 통행목적별 분포를 비교하여, 주말에는 출근 및 등교통행이 현저히 줄어들고, 여가/오락/친교 및 쇼핑 통행이 증가함을 분석하였다. 외국의 경우에도 평일에 비해 주말통행은 여가나 레저 등의 임의통행 비율이 높음을 확인하였다. 이

처럼 주로 평일, 주말을 구분하여 유동인구의 속성을 비교하는 방향으로 접근하고 있는 것이다.

다음으로, 관광시설을 중심으로 관광매력도를 측정하는 경우는 대상으로 두는 관광시설 데이터를 수집하는 방식을 두고 크게 두 가지로 나누어 접근하고 있다. 먼저 사용자가 소셜 미디어에 올린 정보를 수집하여 방문 관광시설을 파악하는 방법이 있다. 류시영·유선옥(2017)은 강원도 여행에 대해 소셜 미디어에 나타난 키워드를 분석하여 관심사를 파악하는 연구를 수행하였고, 박지영 외(2016)는 관광체험 SNS 동향을 분석하여 전주 지역의 촬영지와 관광지에 방문하는 요인을 도출하는 연구를 진행하였다. 문성국 외(2018)는 블로그 텍스트를 이용하여 종로구 일대의 퇴근 후 활동공간을 도출하였다. 소셜 미디어를 활용한 연구의 경우, 데이터의 즉각적인 수집에 용이하여 변화양상을 분석하기 좋다는 장점이 있는 반면에, 매체의 특성상 키워드 중심의 거시적인 맥락에 한정되며 개별 시설 단위를 명확히 도출하기 어렵다는 단점이 있다.

이밖에, 지자체 및 한국관광공사가 인증한 목록을 공공데이터로서 제공받아 파악하는 방법이 있다. 안진현 외(2017)는 한국관광공사 LOD(Linked Open Data)를 활용하여 전시회가 열리는 장소 주변의 관광지를 추천하는 서비스를 제안하는 연구를 수행하였다. 안진현·임동혁(2020)도 이벤트의 내용과 관련된 주변 관광지를 추천하는 알고리즘을 개발하며 한국관광공사 LOD를 활용하였다. 이처럼 공공데이터를 활용하는 경우, 구체적인 시설단위의 접근이 가능하며 공신력 있는 기관이 인증하여 객관성이 담보된 관광시설만 대상으로 활용할 수 있다는 장점이 있다. 하지만 공공데이터 입력 주기에 따라 도시의 즉각적인 변화를 확인하기 어렵다는 한계가 있다.

본 연구에서는 ‘여가성’을 평가하는 척도로 주중과 주말의 유동인구를 비교하여 접근하며, ‘매력성’에 대해서는 시설 위주의 정확한 위치정보가 필요하기 때문에 한국관광공사가 제공하는 공공데이터를 활용하여 접근하는 방식을 취하였다.

III. 연구방법

1. 조사데이터 및 측정방법론

본 연구에서는 선행연구의 분석을 토대로 ‘무장애정도’와 ‘관광매력도’를 주요 측정요소로 보았다. <무장애정도>는 이동약자의 <이동성>에 영향을 주는 요소와 <편의성>에 영향을 주는 요소로 구분할 수 있으며, <관광매력도>는 여가 목적으로 찾는 방문객에 대한 <여가성>과 해당 지역에 관광명소가 많은지에 대한 <매력성>의 정보로 구분할 수 있다. 각각의 요소를 측정하기 위하여 활용할 수 있는 공공데이터를 선별하였고, 데이터별 분석대상, 명칭 및 속성, 출처는 <표 7>과 같다.

〈표 7〉 본 연구의 분석 대상 및 데이터 특성

3차지표	2차지표	1차지표	데이터 명칭	데이터 속성	출처
무장애 관광 스코어	무장애 정도	이동성	연속수치지형도 등고선 데이터	표고(주곡선, 계곡선)	국토지리정보원
			보행자용 상세 도로망도	보차혼용 보행자길, 휠체어리프트, 승강기 등	
		편의성	장애인 관광편의시설 정보	시설명, 주출입구 접근로 여부, 장애인 화장실 여부 등	한국관광공사
			장애인 관광음식점 정보	시설명, 주출입구 접근로 여부, 주출입구 높이차이 제거 여부 등	
	관광 매력도	여가성	생활인구 내국인	집계구별 생활인구, 주중, 주말 비교	서울특별시
		매력성	분류별 관광명소	분류, 상호명, 태그 등	
			관광정보 서비스	상호명, 위치정보, 분류 등	한국관광공사

다음으로 위의 데이터를 활용하여 무장애관광 Score를 측정하기 위한 방법론을 설정하였다. 본 연구는 크게 두 가지 절차에 따라 무장애관광 Score를 도출하였는데, 먼저 주요 측정요소인 〈무장애정도〉와 〈관광매력도〉를 각각 Score화하였다. 그 다음 각각의 Score를 통합하여 본 논문이 목표로 하고 있는 〈무장애관광〉 Score를 도출하였다. 이렇게 두 가지 단계로 나누어 진행한 이유는 절차상 이유도 있지만, 각각의 Score 역시 활용도가 높을 것으로 기대되기 때문이다. 〈무장애관광〉 Score는 해당 지역이 〈무장애관광〉에 적합한지 여부를 나타내는 지표로, 이를 활용하면 전체 지역을 한 눈에 손쉽게 비교하여 보다 〈무장애관광〉이 적합한 지역을 찾아낼 수 있다. 하지만 이 지표만 활용할 경우, 높지 않은 지역에 대해 〈무장애정도〉가 문제인지 〈관광매력도〉가 문제인지 파악하기 어렵다. 특히 〈관광매력도〉가 높은 지역에 대해 〈무장애정도〉가 잘 갖춰있지 않은 지점을 파악하는 것으로, 이동약자 〈무장애관광〉을 위해 개선되어야 할 지점 역시 손쉽게 발견할 수 있다.

우선, 〈무장애정도〉를 측정하기 위해 다루고 있는 대상은 〈이동성〉과 〈편의성〉이다. 〈이동성〉의 경우, 기존 연구에서 이동약자의 이동성을 정확히 지표화한 연구가 없기 때문에, 도시의 물리적 환경과 사람의 이동성을 지표화한 타분야의 연구를 참고하였다. 특히 주요 학술연구자에 의해 검증된 지표이자, 활용도가 높은 BikeScore(자전거환경평가지표)의 방법론을 주요 참고요소로 보았다.²⁾ BikeScore는 자전거라는 이동수단이 포함되는 것으로, 해당 지점이 자전거 타기에 적합한지 여부를 측정하는 지표이다. 즉, 자전거를 통한 이동을 전제로 하고 있기 때문에, 자전거

2) BikeScore는 Walk Score(<https://www.walkscore.com/>) 및 자문위원회를 통해 개발된 것으로, 주요 학술연구자들에 의해 검증된 지표이다.

전용도로 여부(1km 이내의 모든 자전거 차선 길이 합산), 힐 스코어(200m 이내 가장 가파른 경사도를 확인)를 주요 요소로 설정하였으며, 실제 지점에서 자전거를 타는 사람 수 및 통근에서 선택 비율을 통해 보완하고 있다. 주요 목적시설에 대한 거리 역시 측정하고 있지만 자전거의 경우는 반드시 정해진 길을 따라 이동해야 하므로, 네트워크 거리를 산출하여 활용하고 있다. 이렇게 고려한 각 요소를 통해 <표 8>과 같은 형태로 해당 지점이 자전거를 타기 어느 정도 적합한지에 대한 정보를 얻게 된다.

<표 8> BikeScore 예시 및 점수 범위별 의미

BikeScore 예시(Miami 지역)	BikeScore 범위별 의미										
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Bike Score</th><th>Description</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>90-100</td><td>Biker's Paradise Daily errands can be accomplished on a bike.</td></tr> <tr> <td>70-89</td><td>Very Bikeable Biking is convenient for most trips.</td></tr> <tr> <td>50-69</td><td>Bikeable Some bike infrastructure.</td></tr> <tr> <td>0-49</td><td>Somewhat Bikeable Minimal bike infrastructure.</td></tr> </tbody> </table>	Bike Score	Description	90-100	Biker's Paradise Daily errands can be accomplished on a bike.	70-89	Very Bikeable Biking is convenient for most trips.	50-69	Bikeable Some bike infrastructure.	0-49	Somewhat Bikeable Minimal bike infrastructure.
Bike Score	Description										
90-100	Biker's Paradise Daily errands can be accomplished on a bike.										
70-89	Very Bikeable Biking is convenient for most trips.										
50-69	Bikeable Some bike infrastructure.										
0-49	Somewhat Bikeable Minimal bike infrastructure.										

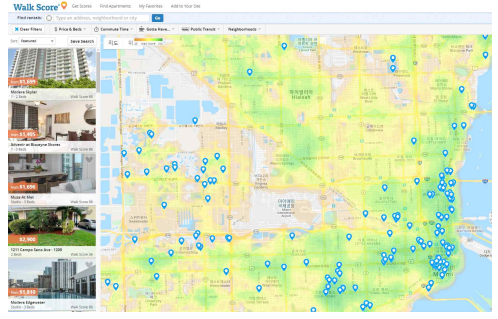
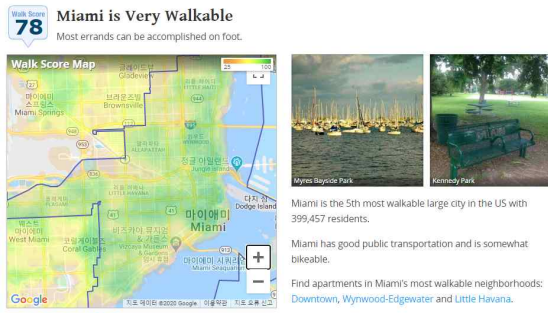
본 연구에서 활용할 <이동성> 측정과 관련하여 BikeScore를 통해 얻을 수 있는 시사점은 다음과 같다. 이동약자의 경우에도 휠체어, 유모차 등 바퀴 기반의 이동수단 혹은 지팡이 등의 이동보조수단을 활용하는데 어느 쪽이든 마찬가지로 경사도를 필수적으로 고려해야 한다. BikeScore 도출에 활용한 자전거전용도로와 같은 이동약자를 고려한 전용도로는 없다. 하지만 이동약자가 이동하기 적합한 폭, 노면상태, 단차, 계단여부 등을 고려하여 선행적으로 '적합도로'를 선별할 수 있을 것이다. 또한 BikeScore와 마찬가지로 정해진 길을 따라 이동해야 하므로 네트워크 거리로 이동가능 범위를 산출해야 한다. 따라서 <이동성>을 측정하기 위해서 본 연구 역시, 경사, 적합도로, 네트워크 거리를 주요 측정요소로 활용하였다.

다음으로, <편의성>의 경우는 <이동성>과 함께 고려해야 하는 요소로, 해당 지점으로부터 일상적인 이동가능 범위(30분 이내) 내에 활용할 수 있는 장애인 편의시설이 존재하는지 여부를 측정하게 된다. 여기에서 참고한 요소는 앞선 BikeScore와 같은 회사에 의해 개발된 WalkScore(보행환경평가지표)이다.³⁾ WalkScore는 측정하고자 하는 지점으로부터 인근 식료품점, 학교, 공원,

3) WalkScore 및 BikeScore는 Walk Score(<https://www.walkscore.com/>) 및 자문위원회를 통해 개발된 것으로, 주요 학술연구자들에 의해 검증된 지표이다.

식당 및 소매점과 같은 목적지까지의 도보 경로를 분석하는 것으로 해당 지점의 보행환경을 평가한다. 측정방식으로는 각 시설에 대해 5분(0.25m) 이내의 편의시설에는 동일하게 최대 점수를 부여하고, 30분 거리까지 0-100 범위로 점수를 차등화 하여 설정하는 것이다. 또한 인구 밀도와 블록 길이, 교차로 밀도를 분석하여 측정된 보행자친화도 역시 고려하여 보다 세밀하게 각 지점 마다의 WalkScore를 도출하게 된다. 이렇게 도출된 WalkScore를 통해 <표 9>와 같이 해당 지점에서의 생활이 도보만으로 가능한지, 자동차가 필수적인지에 대한 정보를 얻을 수 있는 것이다.

<표 9> WalkScore 예시 및 평가 예시

WalkScore 활용 예시(Miami 지역)	WalkScore를 통한 평가 예시
	

본 연구에서의 <편의성> 측정과 관련하여 WalkScore를 통해 얻을 수 있는 시사점은 다음과 같다. WalkScore의 경우, 생활과 관련한 각종 목적시설까지의 거리를 점수화하는 것과 함께, 인구밀도, 블록길이와 같은 보행자 친화도를 함께 고려하여 평가하고 있다. 즉, ‘생활편의성’과 ‘보행친화도’를 주요 인수로 설정하여 복합적으로 고려한 지표인 것이다. 본 연구에서는 생활시설이 아닌 장애인 편의시설을 활용하여 접근성을 고려하는 것으로 ‘생활편의성’ 대신 ‘장애인 편의성’을 측정하였다. ‘장애인 편의성’ 측정에 활용한 것은 관광편의시설, 관광음식점에 대한 데이터인데, 이는 관광에서 가장 기본이 되는 두 가지 요소이다. 해당하는 시설에 대해 장애인의 접근을 고려한 주출입구, 화장실 등 접근성을 주요 측정요소로 활용하였다.

다음으로, ‘관광매력도’를 측정하기 위해 <여가성> 및 <매력성>으로 구분하였다. ‘방문인구’의 경우, 본 연구에서는 특정지역을 여가 목적으로 방문하는 인구로 정의하였다. ‘방문인구’의 측정에 있어서 단순히 해당 지점의 생활인구(유동인구) 데이터를 활용한다면, 그 지점에 거주하고, 근무하는 인원 수 역시 측정되게 되어 여가 목적으로 방문하는 인구만 추려내기 어렵다. 따라서 본 연구에서는 주중과 주말로 구분하여 지점별로 생활인구 데이터를 비교하였는데, 주중의 경우에

는 거주인구와 근무인구, 주말의 경우에는 거주인구와 여가인구가 생활인구에 포함되는 비율이 높다고 가정하였다. 거주인구는 동일하게 포함되므로, 주말과 주중의 생활인구를 비교하는 것으로 해당지점에 대한 근무와 여가에 대한 방문 목적성을 유추할 수 있게 된다. 이렇게 비교한 〈여가성〉을 통해 해당 지역을 여가 목적으로 방문하는 상대적인 정도를 측정하였다.

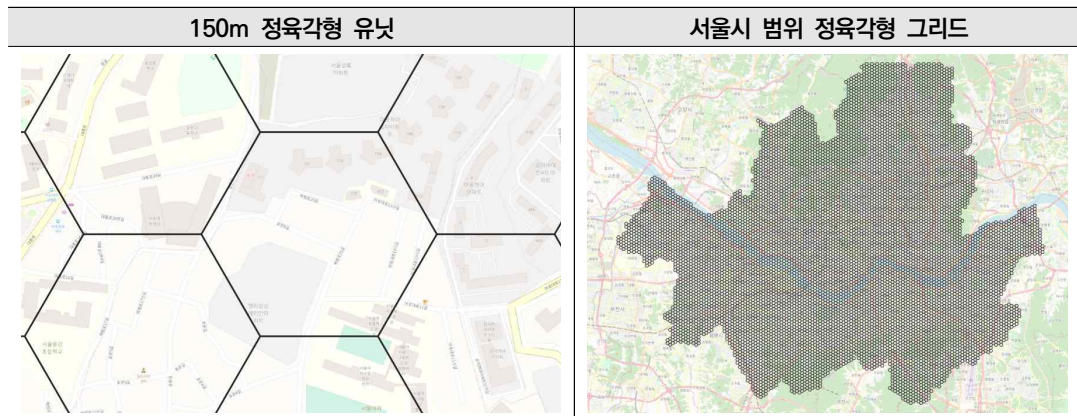
끝으로, 〈매력성〉에 대해서는 해당 지점 인근으로 관광과 관련된 각종 시설의 유무를 체크하는 것으로, 그 방법론은 앞서 〈편의성〉 측정에서 활용한 WalkScore의 방법론을 참고하였다. 한국관광공사 관광정보 서비스 데이터에서 관광지, 문화시설, 행사/공연/축제, 쇼핑, 음식점으로 구분하여⁴⁾ 각종 시설에 대해 해당 지점의 접근성을 평가한 것이다. 본래 여행코스, 레포츠, 숙박도 해당 데이터 분류체계에 존재하지만, 각각 다음과 같은 이유로 제외하였다. 우선, 여행코스는 지점 데이터가 아닌 경로 데이터로 데이터의 성격이 달랐고, 레포츠는 이동약자가 보편적으로 활용하기 어려운 시설로 봤다. 또한 숙박은 시내여행 특성상 다른 요소에 비해 상대적으로 비중이 낮아서 본 연구에서의 ‘관광명소’ 측정에는 활용하지 않았다. 결국 본 연구에서 활용한 관광지, 문화시설, 행사/공연/축제, 쇼핑, 음식점의 5가지 요소에 대한 접근성을 평가하여 〈매력성〉 지표를 측정하였다.

이렇게 네 가지 요소에 대해 측정하는 방법을 설정하였는데, 실제 측정을 위해서는 측정에 활용할 대상 범위를 설정해야 한다. 즉, 특정 범위 내에서 각 요소를 측정하는 방법에 따라 지표값을 산출하게 되는 것이다. 또한 이렇게 기준이 되는 공간적 유닛이 있어야 이후 각각 표준화한 네 가지 요소를 동일한 기준에 따라 합산하는 것이 가능해진다. 본 연구에서는 기준이 되는 공간적 유닛에 대해 〈표 10〉과 같이 정육각형 그리드로 설정하였는데, 정육각형 유닛은 다른 그리드를 활용할 때에 비해 이격이 없으며, 원에 가까운 형태를 나타내기 때문이다. 정육각형 유닛의 한 변은 앞서 2.1에서 정리한 휠체어의 이동권역을 참조하여 10분 권역인 150m로 설정하였다. 150m 정육각형 유닛으로 서울의 형상을 완전히 덮는 경우, 해당하는 전체 정육각형 유닛은 총 10,741개이며, 관광에 대한 지표이기 때문에 방문인구를 고려하여 강이나 산 등 주거지가 없는 지역에 대해서도 별도로 정육각형 유닛을 제거하는 작업을 수행하지 않았다.

4) 한국관광공사 TourAPI에서 사용한 분류체계에서 여행코스, 레포츠, 숙박을 제외하고 활용하였다.

5) 쇼핑, 음식점의 경우, 서울특별시 분류별 관광명소 데이터를 활용하여 지점을 추가하였다.

〈표 10〉 본 연구에서 측정에 활용한 유닛 및 서울시 범위 적용 예시



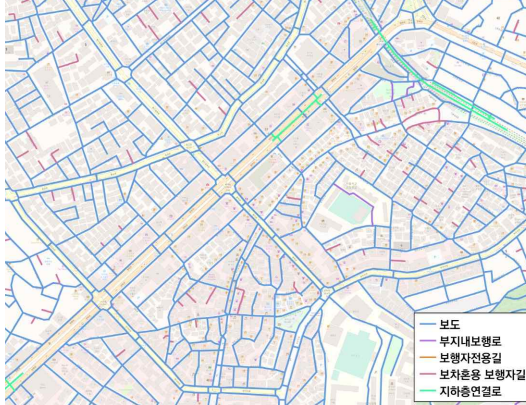
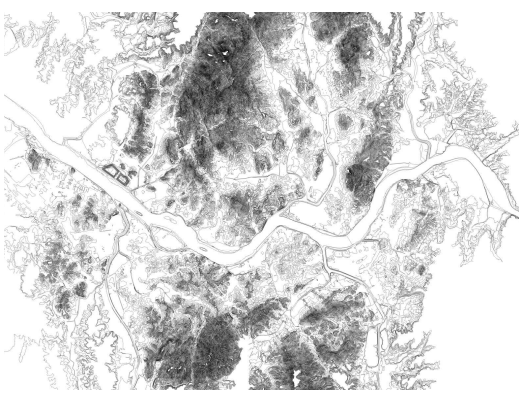
2. 데이터 프로세싱 및 1차 지표 도출

본 연구의 최종목표인 무장애관광 스코어를 도출하기 위해서는 기본이 되는 1차 지표 4개, 즉 무장애관광 〈이동성〉, 〈편의성〉, 〈여가성〉, 〈매력성〉을 먼저 측정해야 한다. 앞서 3.1장에서 정리한 측정 방법론과 QGIS 3.12.3 버전을 바탕으로 공공 데이터를 활용 가능한 형태로 전처리하는 과정을 수행하였다.

1) 무장애관광 〈이동성〉 도출

우선 무장애관광 〈이동성〉의 경우, 활용한 데이터는 크게 2가지로 〈표 11〉의 보행자용 상세 도로망도와 연속수치지형도 등고선이다. 본 연구에서 활용한 보행자용 상세 도로망도는 보행자를 위한 경로를 안내하는데 활용되는 도로망으로 2013년 12월에 서울시를 대상으로 구축되었다. 데이터 내에 다양한 속성이 있지만 본 연구에서는 특히 각 가로별로 기입된 보행 제한 유무 코드(보행 가능/보행 금지)를 통해 보행 가능 이동경로만 선별하여 〈이동성〉 측정을 위한 데이터로서 구축하여 활용하였다.

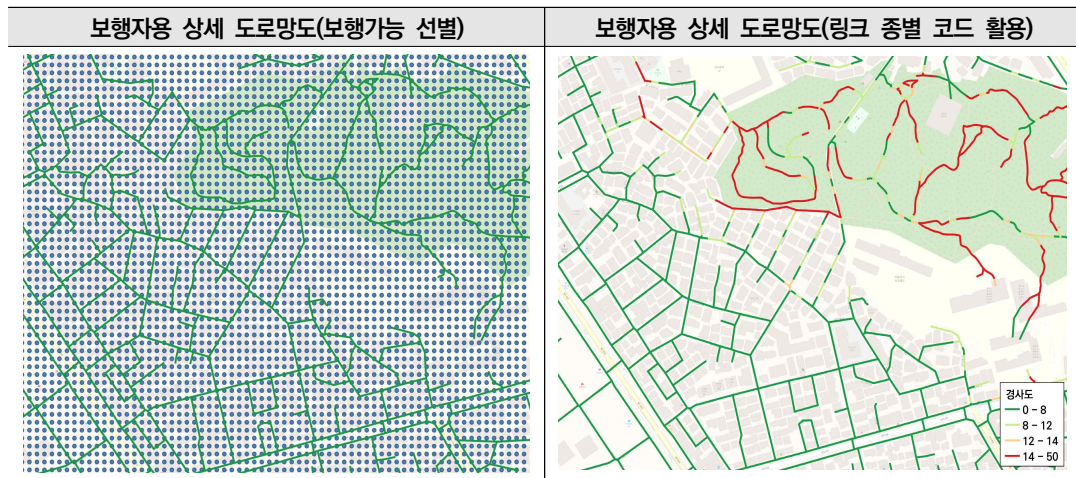
〈표 11〉 무장애관광 ‘이동성’ 측정에 활용한 데이터 일람

보행자용 상세 도로망도(링크 종별 코드 활용)	연속수치지형도 등고선
	

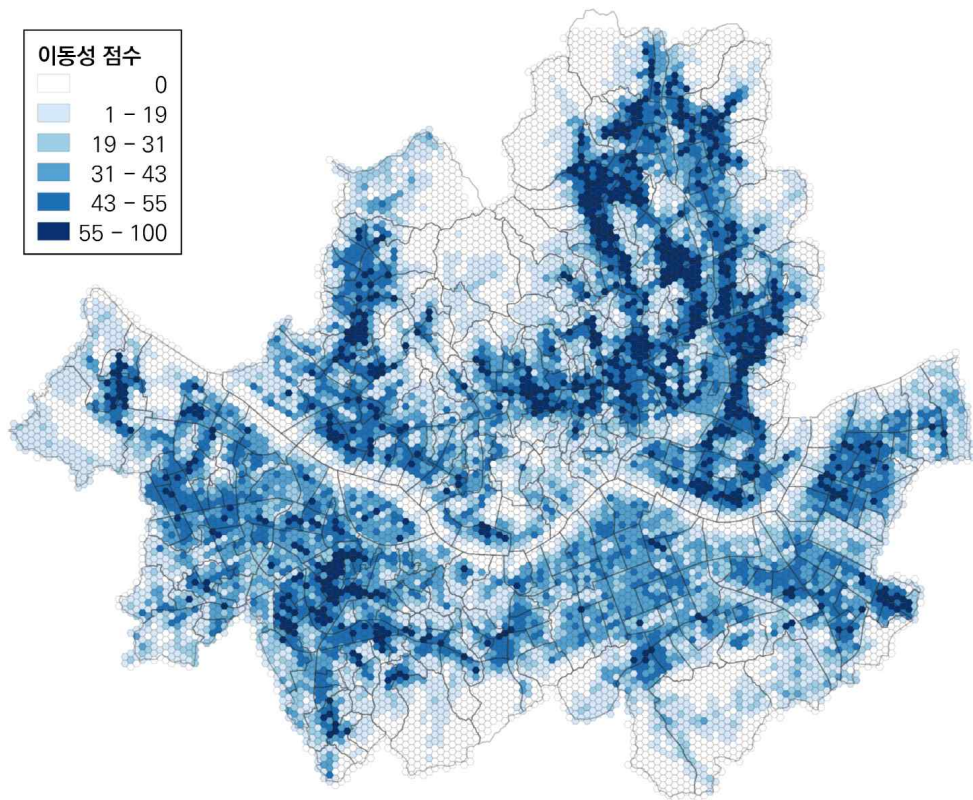
다음으로, 연속수치지형도 등고선을 활용하여 앞서 활용한 보행자용 상세 도로망도에 경사를 입력하는 작업을 수행하였다. 우선 보행자용 상세 도로망도의 가로는 각각의 길이 분포가 다양하기 때문에,⁶⁾ 하나의 가로 내에서도 다양한 경사가 나타날 수 있다. 따라서 경사를 입력하기에 앞서서 각 가로를 최대 10m의 절편으로 분할하는 작업을 수행하였다. 이에 따라 서울 전체의 보행가능 가로는 총 1,547,416개의 절편으로 나뉘었다. 다음으로 등고선에 보간법을 통해 〈표 12〉와 같이 서울 전역을 10m 그리드로 각 지점의 경사를 산출하였다. 이렇게 만들어진 두 개의 레이어를 결합하여, 각 가로 절편에 경사 값을 입력하였다. 경사 값은 앞서 2.2.1을 참고하여, 가장 경사도 기준이 엄격한 휠체어의 8도 미만을 기준으로 하였으며, 해당하는 가로는 총 1,299,922개이다.

6) 가로의 속성이 변하거나 다른 가로와 연결되는 지점에서 가로는 구분된다. 즉, 길이가 구분 기준이 아닌 것이다.

〈표 12〉 보행자용 상세도로망도 경사도 입력 작업 과정



이렇게 전처리를 마친 데이터를 활용하여, 무장애관광 〈이동성〉을 측정하였다. 〈이동성〉은 BikeScore의 방법론을 참고하여, 측정하는 공간 영역 내 모든 이동가능 가로 길이를 합산하는 방식을 활용하였다. 즉, 150m 범위 내에 포함되는 이동가능 가로의 길이 합을 산출한 것이다. 가로의 경사도가 이동가능 범위에 속하는 경우, 이동성에 있어서는 차이가 없다고 가정했으며, 해당 이동권역 내에서 더 자유롭게 이동할 수 있는 가로가 많은 그리드가 더욱 〈이동성〉이 좋다는 전제가 깔려있다. 각 공간 영역마다 값을 산출했으며, 정규화 과정을 통해 0부터 100의 척도로 점수를 입력하였다. 〈그림 1〉은 〈이동성〉 점수를 5개의 계급으로 구분하여 나타낸 것으로(0 점은 별도로 표현), Jenks의 Natural Break 기법을 활용하여 동질된 특성을 갖는 구간으로 구분하였다.

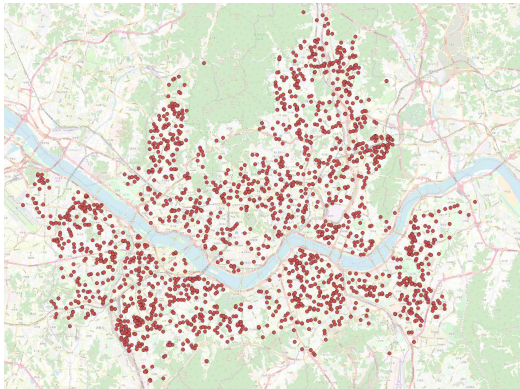
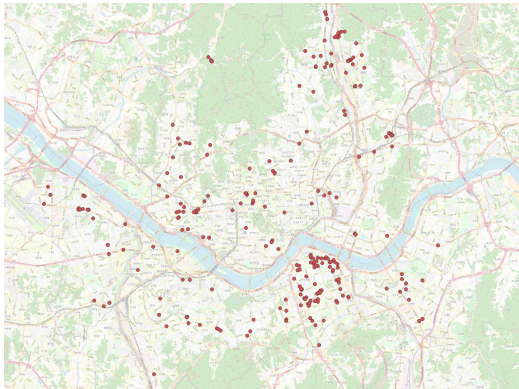


〈그림 1〉 서울 전역의 무장애관광 ‘이동성’ 측정 결과

2) 무장애관광 〈편의성〉 도출

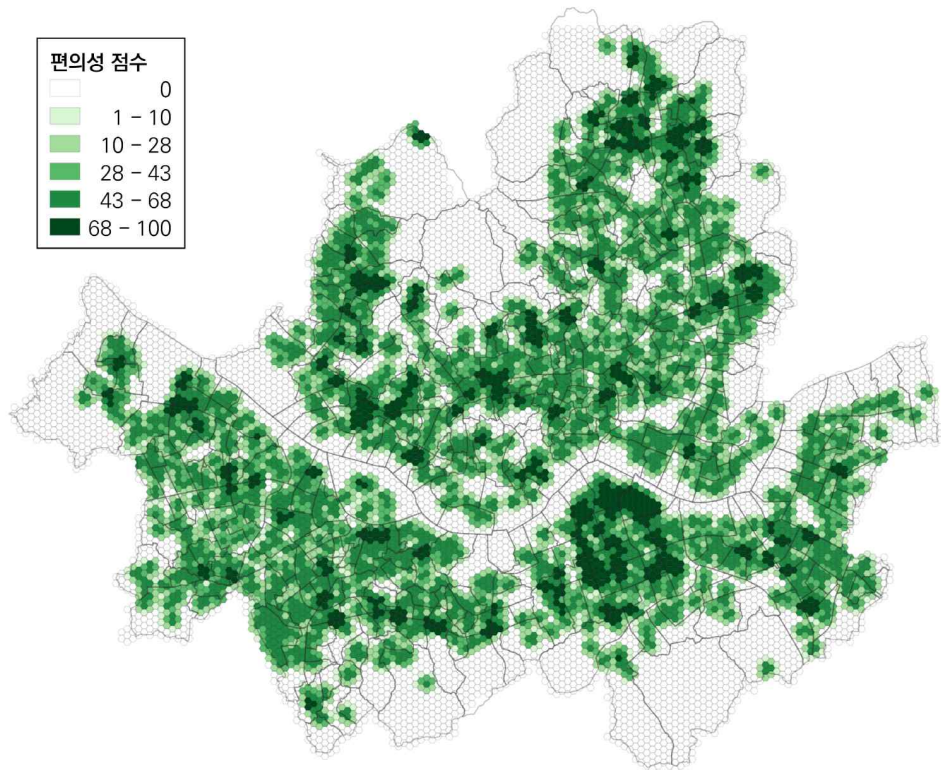
다음으로 무장애관광 〈편의성〉 측정을 위해, 장애인 관광편의시설 정보 및 장애인 관광음식점 정보를 주요 데이터로 활용하였다. 두 데이터 모두 각 시설에 대해 주출입구 접근로, 장애인 전용 주차구역, 주출입구 높이차이 제거, 장애인용 승강기, 장애인 화장실, 장애인용 객실 이용가능, 장애인용 관람석 이용가능, 장애인 매표소, 시각장애인 편의서비스, 청각장애인 편의서비스, 안내서비스, 휠체어 대여의 항목에 대해 ‘Y’ 혹은 ‘N’으로 기입되어 있다. 본 연구에서는 관광편의 시설은 화장실 이용에 중점을 두고, 주출입구 접근로, 주출입구 높이차이 제거, 장애인 화장실에 대해 ‘Y’로 기입된 시설, 관광음식점의 경우, 진입에 중점을 두고 주출입구 접근로, 주출입구 높이차이 제거에 대해 ‘Y’로 기입된 시설을 선별하였다. 〈표 13〉은 장애인 관광편의시설 및 관광음식점을 선별한 결과이다.

〈표 13〉 무장애관광 ‘편의성’ 측정에 활용한 데이터 일람

장애인 관광편의시설 선별 후	장애인 관광음식점 선별 후
	

이렇듯 선별한 데이터는 장애인 관광편의시설 2,010개, 장애인 관광음식점 249개이다. 본 연구에서는 10분 이동범위인 150m 내에 존재하는 경우는 최대인 100점을 동일하게 주며, 150m가 넘는 경우는 30분 이동범위인 450m까지 거리에 따라 0-100 범위로 점수를 차등화하여 설정하였다. 특히 30분 이동범위인 450m를 넘는 경우 이용권에 해당하지 않는다고 간주하여 0점을 주었다. 각 공간 영역마다 장애인 관광편의시설 및 장애인 관광음식점 각각에 대해 최대 50점으로 점수를 계산하고 합산하여 무장애관광 〈편의성〉을 측정하였다. 이를 바탕으로 서울 전역의 〈편의성〉을 개략적으로 시각화하면 〈그림 2〉와 같다. 계급 구분에 대해서는 앞선 〈이동성〉과 마찬가지로 Natural Break 기법을 활용하였다.

이동약자 무장애관광 스코어 개발 : 지역의 물리적 환경을 중심으로
이선재·남정훈·이현우·정연중

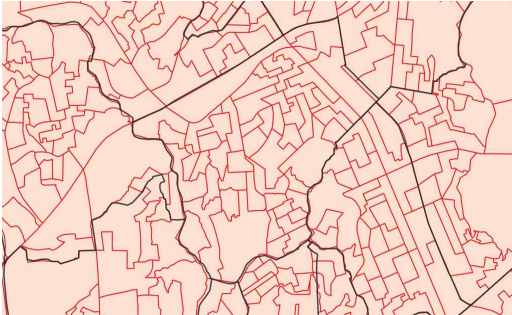
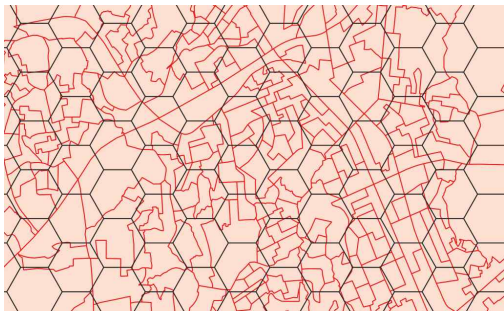


〈그림 2〉 서울 전역의 무장애관광 ‘편의성’ 측정 결과

3) 무장애관광 <여가성> 도출

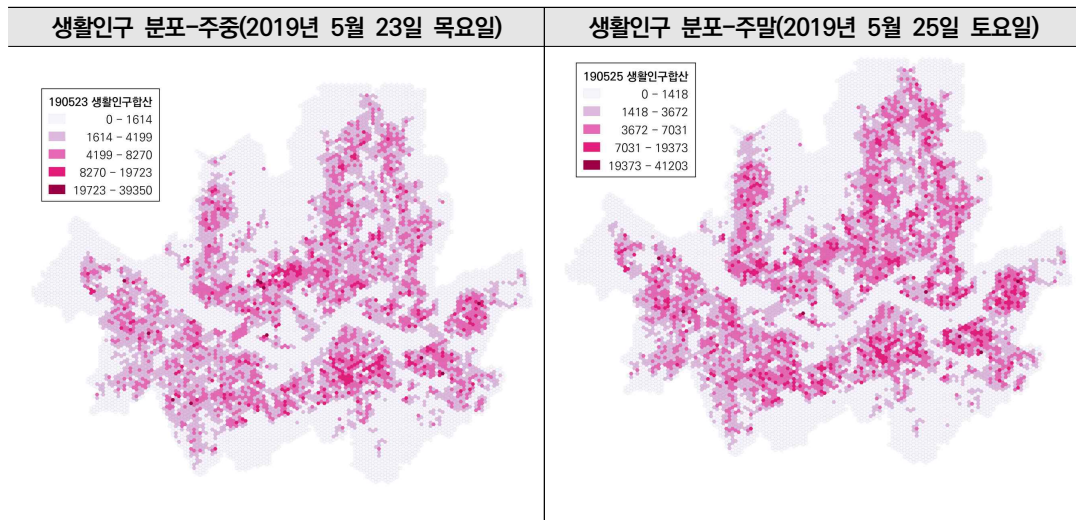
다음으로 측정한 것은 무장애관광 <여가성>이다. <여가성> 측정을 위해서 생활인구 내국인 데이터를 활용하였다. 주요 분석 방법은 해당 공간영역에 포함된 주말과 주중의 인원을 비교함으로써, 해당 지역의 여가 목적 활용 여부를 측정하는 것이다. 우선 생활인구 내국인 데이터 중 가장 최소 범위로 수집된 것은 ‘집계구’ 단위이다. 집계구란, <표 14>에서 볼 수 있듯이 행정단위의 1/30 규모로 인구가 300~500명 정도 거주하고 주택유형 및 평균지가가 동질한 최소 통계구역 단위이며, 서울은 총 16,230개로 구성되어 있다. 이 데이터를 활용하여 각 집계구 별로 나타난 주중(2019년 5월 23일 목요일)과 주말(2019년 5월 25일 토요일)의 인구 데이터를 입력한 뒤, 이를 해당 집계구 내에 랜덤한 포인트(1인당 1개)로 생성하였다. 본 연구에서 활용한 공간 영역인 정육각형 그리드에 포함되는 포인트의 개수를 세서 각 공간 단위 별로 주중과 주말의 생활인구를 기입하였다.

<표 14> 집계구(붉은색) 및 그리드의 공간영역 비교

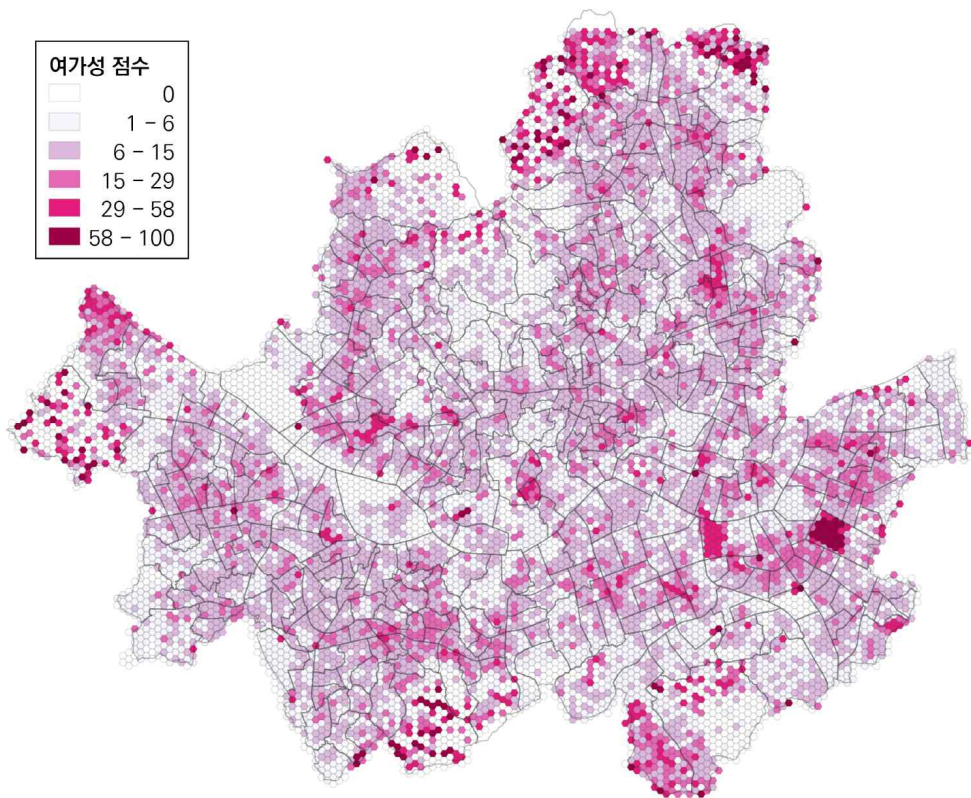
집계구	그리드화
	

기입된 생활인구를 활용하여 주중과 주말의 분포 양상을 보면 <표 15>와 같다. 앞선 방법과 마찬가지로 Natural Break를 통해 계급을 구분하였다. 주중의 경우, 광화문-강남-여의도의 업무지구에서 집중된 분포를 보이고 있으며, 주말의 경우는 산과 강, 홍대-이태원-잠실 등 주요 번화가를 중심으로 분포가 확대되고 있는 것을 확인할 수 있다.

〈표 15〉 무장애관광 ‘여가성’ 측정에 활용한 데이터 일람



이렇게 작성한 주중과 주말의 생활인구 분포를 중심으로 각 공간 단위별 〈여가성〉을 측정하였다. 크게 두 가지 요소로 나누어 측정하였는데, 주중에 비해 주말에 더 많이 방문하는 지역인지 여부를 측정하게 위해 생활인구 대비 주말 생활인구의 비율로 점수를 계산하였다. 여기에 실제 주말 방문자가 많은지 여부도 중요하기 때문에 주말인구 분포에 대해서도 점수를 계산하였다. 본 연구에서 활용한 무장애관광 〈여가성〉은 해당하는 두 가지 점수를 50으로 정규화한 다음 합산한 것으로, 보다 여가성이 높은 지역임을 측정하는 지표가 된다. 앞서와 마찬가지로 〈그림 3〉과 같이 시각화를 실시하였고, Natural Break에 의해 계급을 구분하면 다음과 같은 분포양상을 나타낸다.

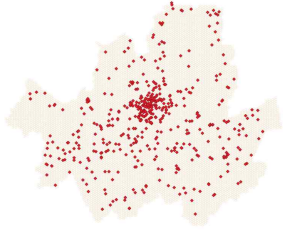
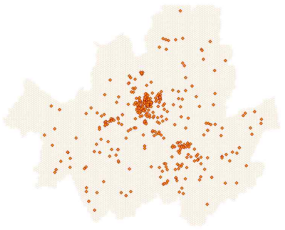
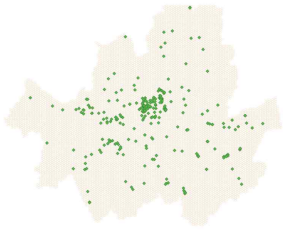
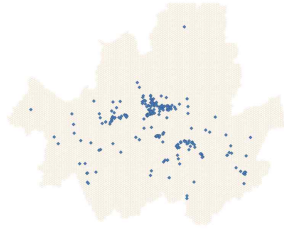
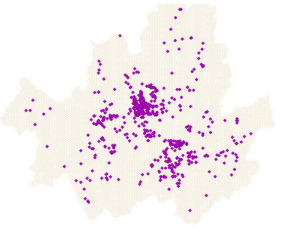


〈그림 3〉 서울 전역의 무장애관광 ‘여가성’ 측정 결과

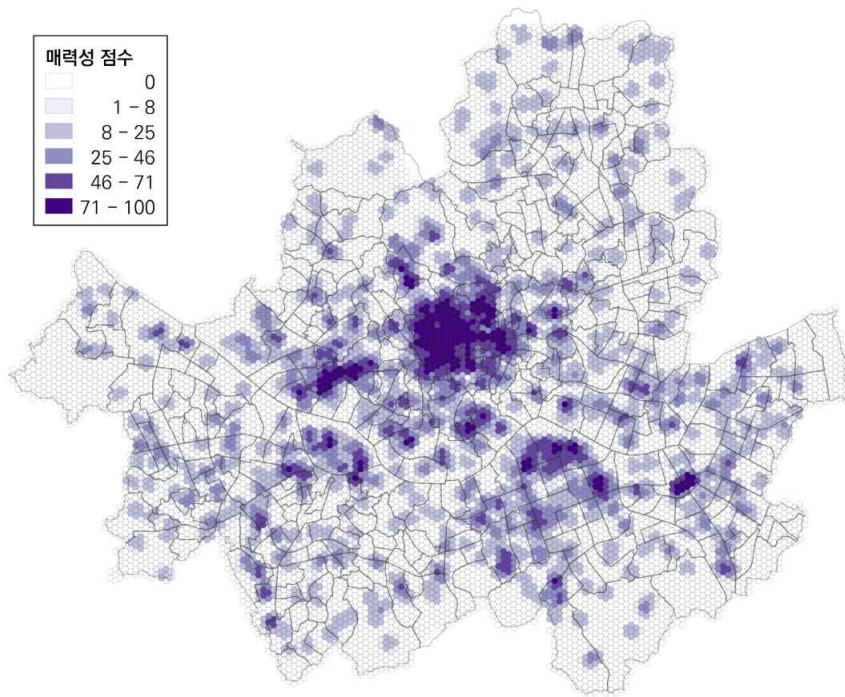
4) 무장애관광 〈매력성〉 도출

끝으로, 무장애관광 〈매력성〉 측정을 위해, 한국관광공사 관광정보 서비스 데이터를 활용하였다. 해당 데이터는 시설을 대분류-중분류-소분류로 묶고, 관광지, 문화시설 등 콘텐츠별로 해당하는 서비스를 분류한 것을 주요 특징으로 한다. 따라서 해당하는 소분류를 통해 각 시설을 본 연구에서 활용한 관광지(533곳), 문화시설(424곳), 축제/공연/행사(415곳), 쇼핑(397곳), 음식(1,892곳)의 다섯 가지 범주로 구분하였다. 쇼핑, 음식의 경우, 서울특별시 분류별 관광명소 데이터로 추가·보완하였다. 다섯 가지 범주 각각에 속하는 시설의 서울 전역에 대한 분포를 살펴보면, 〈표 16〉과 같다.

〈표 16〉 무장애관광 ‘매력성’ 측정에 활용한 데이터 일람

관광지	문화시설	축제/공연/행사
		
쇼핑	음식	
		

이렇게 수집한 데이터를 활용하여, 무장애관광 〈매력성〉을 측정하였다. 〈매력성〉 역시 〈편의성〉과 마찬가지로 WalkScore의 방법론을 참고하였다. 각 요소의 시설에 대해 10분 이동범위인 150m 내에 존재하는 경우, 최대인 20점을 주고, 150m~450m 거리에 분포하는 경우 0~20의 범위로 거리에 따라 차등화하여 점수를 매겼다. 이렇게 각 요소에 대해 20점을 최대로 하는 점수를 매긴 이후, 다섯 가지 점수를 합쳐서 총 100점의 〈매력성〉 합산 점수를 도출하였다. 도출한 점수를 바탕으로 서울 전역의 〈매력성〉을 시각화한 결과는 〈그림 4〉와 같다. 계급 구분은 다른 요소와 마찬가지로 Natural Break 기법을 활용하였다.



〈그림 4〉 서울 전역의 무장애관광 ‘매력성’ 측정 결과

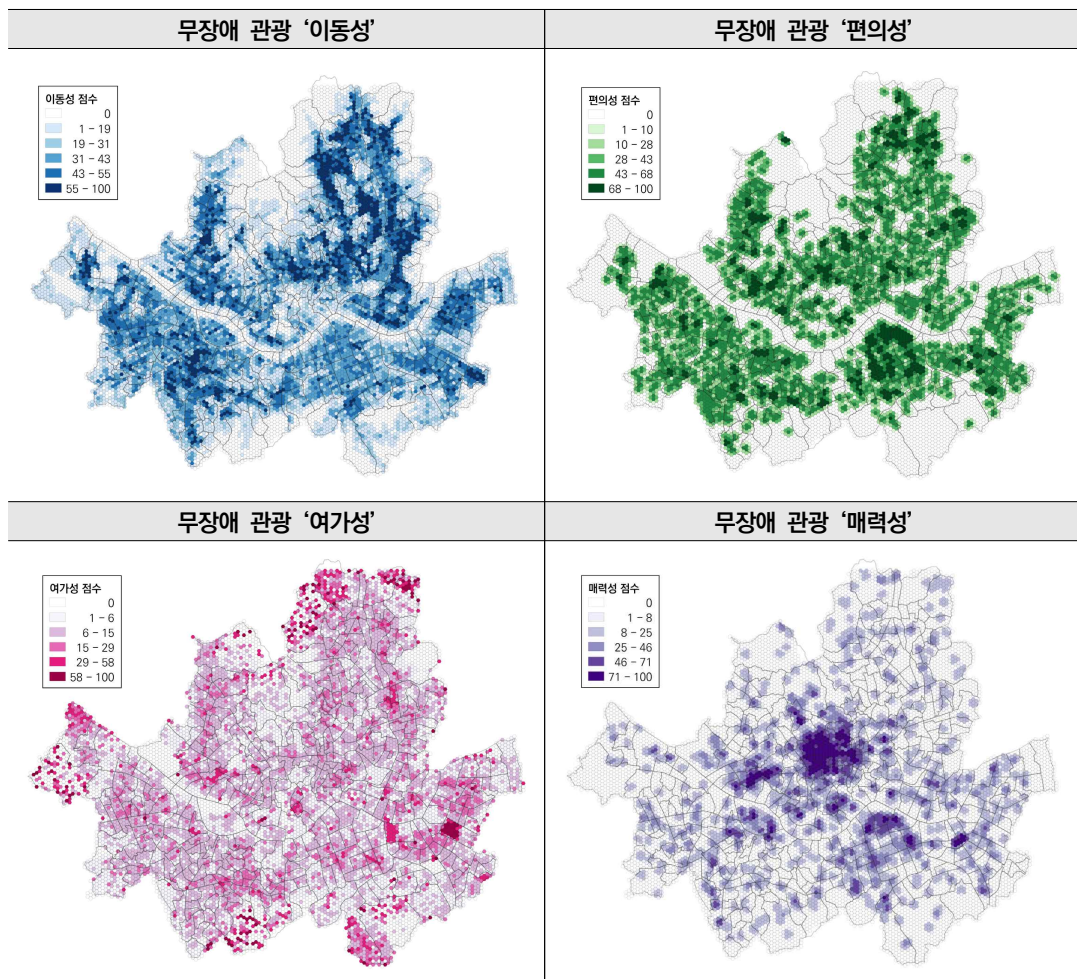
IV. 결과 및 고찰

1. 지표 도출 및 결과 분석

1) 1차 지표 도출결과 분석

앞서 도출한 1차 지표는 <표 17>과 같이 크게 두 가지 패턴을 보인다. 우선 길과 사람 중심으로 평가한 <이동성> 및 <여가성>의 경우 일부 산간 및 하천 지역을 제외한 서울 전역에 비교적 고르게 점수가 나타나는 경향을 보인다. 하지만 <편의성> 및 <매력성>은 해당하는 시설에 대한 접근성을 평가한 까닭으로, 시설의 위치에 따라 점수 분포가 집중되는 경향이 나타난다.

<표 17> 무장애관광 1차 지표 시각화 종합



우선 〈이동성〉의 경우는, 각 유닛에 속하는 경사도 8도 미만의 가로의 총 길이를 통해 점수를 매겼다. 따라서 완경사 지대에 속하며, 블록의 크기가 작아 다양한 이동경로가 나타나는 지역을 중심으로 높은 점수가 나타났다. 강남이나 여의도와 같은 도심부의 경우, 블록의 크기가 커서 높은 점수를 얻지 못하였고, 완경사 지대에 저층주거지가 밀집한 강북구, 중랑구, 은평구, 구로구 등에서 골목이 많은 특성에 따라 높은 점수가 나타나는 것을 확인할 수 있었다. 또한, 경사가 급한 산지나, 가로가 다리 등으로 한정적인 하천에서는 점수가 매우 낮게 나타나고 있다.

다음으로, 〈편의성〉은, 장애인 관광편의시설 및 관광음식점까지의 접근성을 기준으로 점수를 매겼다. 따라서 시설이 존재하는 위치를 중심으로 점수가 높은 경향을 보이며, 관광편의시설 및 관광음식점이라는 시설의 특성상 주거지역보다는 상업지역을 중심으로 점수가 높게 나타난다. 전반적으로 생활권 단위에서 살펴보면 각 생활권마다 위치한 상업지역을 중심으로 점수가 확산되어 가는 경향을 볼 수 있다. 특히 강남, 압구정 일대를 비롯하여 홍대, 신촌 일대, 광화문, 명동 일대의 도심부에서 높은 점수를 나타내고 있다.

〈여가성〉은 가장 많은 유닛에서 점수가 나타나는 요소로서, 주중 생활인구 대비 주말 생활인구의 비율과 주말 생활인구의 수를 각각 점수화한 뒤 합산하여 산출하였다. 따라서 대부분 주거지역, 근무지역이 아닌 여가의 목적성이 강한 지역에서 높게 나타나는 것을 볼 수 있었다. 높게 나타나는 지역을 살펴보면 대부분 산지나 천변, 공원, 잠실야구장 등이며, 도시부의 경우, 전반적으로 점수가 높은 영역이 밀집해서 나타나는 다른 요소에 비해 소규모 단위로 높게 나타나는 양상을 보이고 있었다. 홍대 및 이태원처럼 업무보다는 상업지역으로 유명한 곳을 비롯하여 건대입구, 서울대입구 등 유명 대학가에서 역시 높게 나타나는 것을 확인할 수 있었다.

끝으로 〈매력성〉은 한국관광공사 관광정보 서비스 데이터에 등록되어 있는 관광지, 문화시설, 축제/공연/행사, 쇼핑 및 음식의 다섯 가지 시설 군에 대해 각 유닛별 접근성을 평가하여 점수를 책정하였다. 모든 시설군에 대해 분포가 밀집된 종로, 광화문 일대에 속하는 유닛에서 높은 점수가 집중되어 나타났으며, 그밖에 홍대-신촌, 압구정-강남, 잠실-석촌, 여의도 일대 역시 고득점이 밀집하여 나타나고 있다. 다른 요소에 비해 밀집하여 나타나는 경향이 가장 강한 요소이며, 〈편의성〉과 마찬가지로 각 생활권별로 상업지역을 중심으로 상대적인 고득점이 나타나고 있다.

2) 2차 지표 도출 및 분석

본 연구에서 도출하는 2차 지표로는 〈무장애정도〉와 〈관광매력도〉가 존재한다. 〈무장애정도〉는 앞서 구한 〈이동성〉과 〈편의성〉 활용해 산출하며, 〈관광매력도〉는 〈여가성〉 및 〈매력성〉을 통해 나타낼 수 있다. 각각의 점수를 단순히 합산하여 나타낼 수 있지만, 본 연구에서는 0이 아

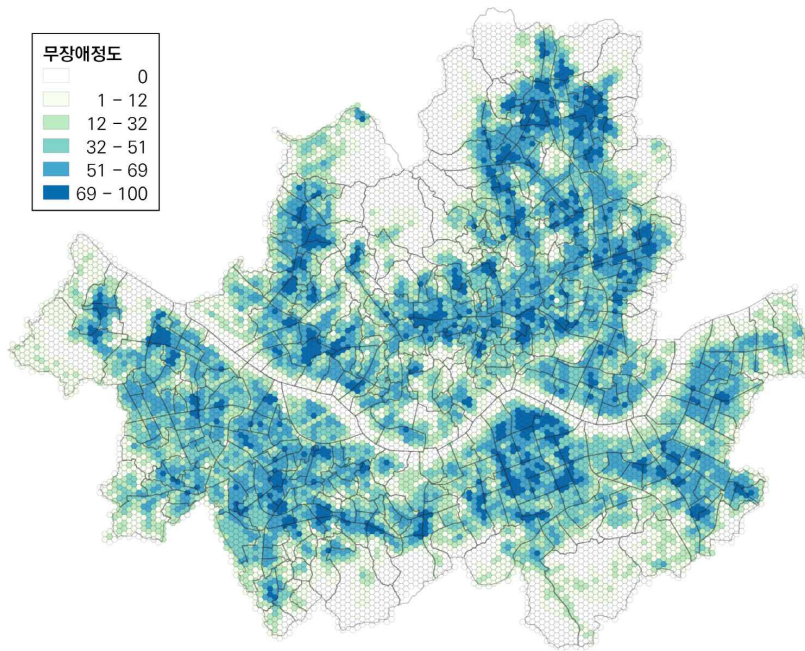
닌 점수가 나타난 빈도를 가중치로 설정하였다. 이렇게 설정한 이유는 보다 적은 수의 점수를 가진 요소에 의해 상대적으로 더욱 큰 영향을 받는 것을 방지하기 위함이다. <표 18>은 각 1차 지표가 0이 아닌 점수를 갖는 값을 가진 빈도를 나타낸다.

<표 18> 1차 지표별 점수를 가진 유닛의 개수

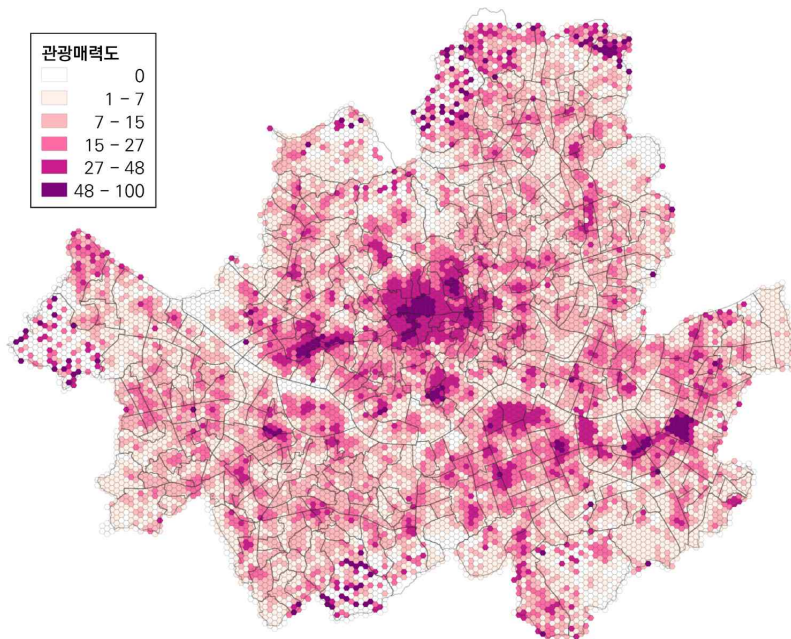
이동성	편의성	여가성	매력성	전체
8,515개	6,614개	9,132개	5,387개	10,741개

<그림 5>는 무장애관광 <무장애정도>로, <이동성>과 <편의성>의 값을 가중하여 합한 뒤 정규화한 값을 시각화 한 것이다. <무장애정도>가 높은 지역은 두 가지 지표가 높은 지역이 겹쳐지는 곳으로, 1차 지표 분석 결과에 따르면 환경사이자 상업지역인 곳이 <무장애정도>가 높을 것으로 예측된다. 실제로 분포 양상을 보면 환경사 지역에 위치한 지하철 역세권을 중심으로 지표가 높게 나타나고 있다.

<그림 6>은 무장애관광 <관광매력도>로, <여가성>과 <매력성>의 값을 가중하여 합한 뒤 정규화한 값을 시각화한 것이다. <관광매력도>가 높은 지역은 관광지로 널리 알려진 홍대 부근, 광화문 부근, 잠실 부근을 중심으로 강남, 압구정, 여의도, 용산 등에 밀집하여 나타나며, 그 외에도 여가성 분석 결과와 같이 소규모 단위로도 높은 점수가 전역적으로 이산적인 분포를 보인다.



〈그림 5〉 서울 전역의 무장애관광 ‘무장애정도’ 측정 결과

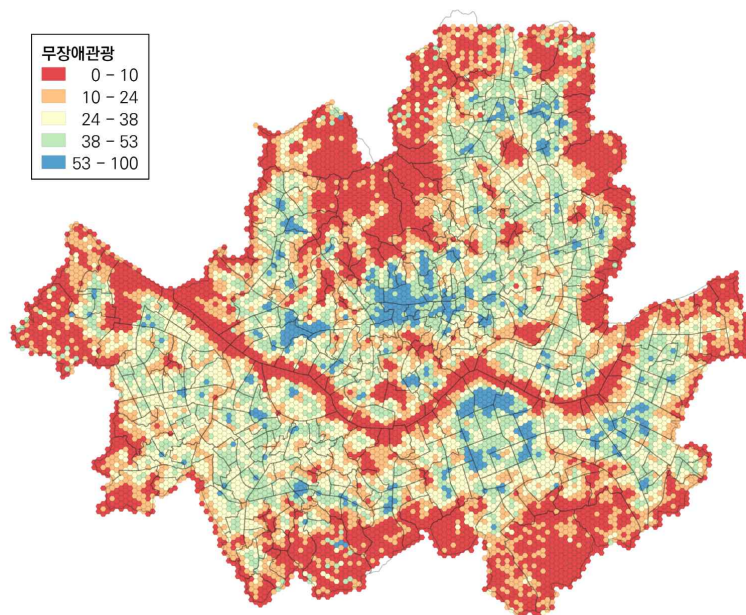


〈그림 6〉 서울 전역의 무장애관광 ‘관광매력도’ 측정 결과

3) 3차 지표 도출 및 분석

본 연구에서 도출하는 2차 지표로는 <무장애정도>와 <관광매력도>가 존재한다. <무장애정도>는 8,730개의 유닛에서, 관광매력도는 9,650개의 유닛에서 각각 점수 값이 존재한다. 앞서 2차 지표를 산출할 때와 마찬가지로 지표별 빈도를 바탕으로 가중치를 설정하여 합산하였고, 다시 정규화를 통해 0에서 100 범위로 변환한 <무장애관광 스코어>를 산출하였다. <그림 7>은 산출한 <무장애관광 스코어>를 시각화한 것으로, 앞서 1차 지표 때와 마찬가지로 Jenks의 Natural Break로 집단을 구분하여 나타낸 것이다. 이렇게 시각화를 통해 무장애관광에 용이한 지역을 손쉽게 파악할 수 있다.

<그림 7>에 나타난 파란색 영역이 <무장애정도> 및 <관광매력도> 모두 높게 나타나는 무장애 관광에 유리한 지역이다. 분포하는 양상을 보면, 광화문-종로, 신촌-홍대, 강남-압구정 일대처럼 이미 잘 알려진 관광지도 있지만, 그 외에 각 지역 별로 알려지지 않은 소규모 단위 관광 가능 지점을 확인할 수 있다. 이처럼 본 연구에서 개발한 <무장애관광 스코어>는 그동안 몰랐던 주변의 무장애관광 가능 영역을 손쉽게 확인할 수 있는 수단으로서 이동약자의 관광 목적 활용성이 크다. 특히, 알려진 관광지까지의 장거리 이동 없이도 방문할 수 있는, 자신의 생활권 내에 위치한 관광 가능 영역에 대한 정보를 제공하기 때문에 이동약자의 관광목적 외출을 증진할 수 있는 수단으로서 그 역할이 기대된다.



<그림 7> 서울 전역의 '무장애관광 스코어' 측정 결과

2. 지표별 활용 방안 예시

본 연구에서는 〈무장애관광 스코어〉를 개발하기 위해 3단계의 과정을 통해 3가지 차원의 지표가 도출되었다. 본래 목적으로 하였던 〈무장애관광 스코어〉의 경우 하나의 수치화된 지표로서 손쉽게 무장애관광이 용이한 지역에 대한 정보를 파악할 수 있다는 장점이 있다. 여기에서는 활용도가 명확한 3차 지표를 제외하고, 각각 4종류와 2종류로 구분되어 각 지표별 비교를 통한 활용을 기대할 수 있는, 1차 및 2차 지표에 대해 각 지표에 따른 높고 낮음을 분석하는 것으로 각 지표의 활용 방안을 살펴보기로 한다.

1) 1차 지표 활용 방안

본 연구에서 도출한 1차 지표는 무장애관광 〈이동성〉, 〈편의성〉, 〈여가성〉, 〈매력성〉의 네 가지이다. 해당 1차 지표가 모두 높거나 낮은 경우는 이후 2차, 3차 지표를 통해 경향성을 파악할 수 있지만, 그와 별개로 1차 지표 각각에 대해서도 〈그림 8〉과 같이 각각의 높고 낮음을 구분하여 확인하는 것으로 그동안 몰랐던 무장애 관광을 위한 지역의 이해를 늘릴 수 있게 된다. 특히 다른 지표는 높지만 하나가 결핍된 경우를 파악하는 것은, 정책이나 서비스 제공에 있어서 우선 순위를 결정하는 기준으로 활용될 수 있다.

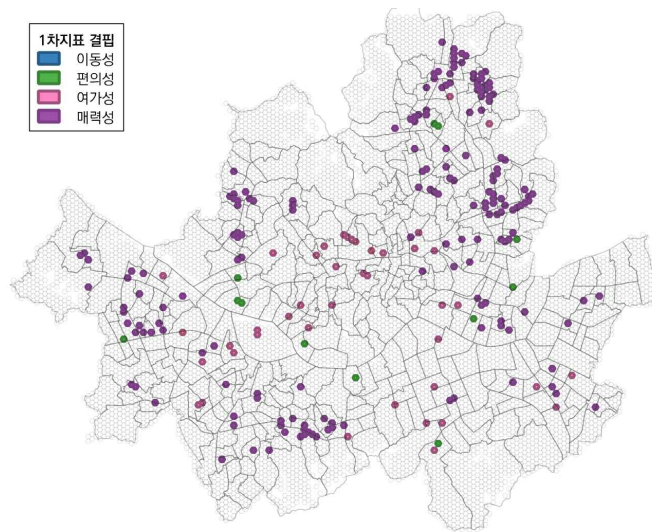
이동성 ▲	편의성 ▲	여가성 ▲	매력성 ▲
이동성 ▼	편의성 ▼	여가성 ▼	매력성 ▼

〈그림 8〉 1차 지표의 높고 낮음을 통한 구분

1차 지표가 하나만 결핍된 지역을 파악하기 위해서 본 연구에서는 각 지표별 제1사분위수, 제3사분위수를 기준으로 설정하였다. 다만 모든 값이 0인 603개의 유닛은 제외한 10,138개의 유닛을 기준으로 계산하였다. 〈표 19〉는 각 지표별 제1사분위수 및 제3사분위수를 나타낸 것으로, 결핍의 기준을 특정 지표만 제1사분위에 속하고, 다른 지표는 제3사분위에 속하는 경우로 간주하였다. 그리하여 〈그림 9〉와 같이 결핍 지역을 도출하였고, 〈표 19〉에 각 지표별 결핍 유닛 수를 기입하였다.

〈표 19〉 1차 지표의 제1사분위수, 제3사분위수 및 결핍 지역수

이동성		편의성		여가성		매력성	
1사분위수	3사분위수	1사분위수	3사분위수	1사분위수	3사분위수	1사분위수	3사분위수
5.0	42.0	0.0	49.0	4.0	13.0	0.0	17.0
결핍 유닛수	-	결핍 유닛수	12	결핍 유닛수	42	결핍 유닛수	178



〈그림 9〉 1차 지표 결핍지역에 대한 시각화

(1) 〈이동성〉 결핍지역

〈이동성〉의 경우, 결핍 유닛이 하나도 없다는 것이 특징이다. 이는 이동성이 확보되지 않은 지역에 편의시설이나 여가를 위한 방문이나, 관광시설이 잘 갖춰지기 어려운 실정을 반영한다.

(2) 〈편의성〉 결핍지역

〈편의성〉 결핍지역이란, 이동 가능한 환경사 가로가 많으며, 실제 여가 목적의 방문이 많고, 관광을 위한 각종 시설 및 이벤트가 열리는 지역이지만, 장애인을 위한 편의시설이 부족한 지역을 의미한다. 즉, 이동약자가 아닌 다른 사람들에게는 주요 관광지로 기능하는 지역이지만, 이동약자는 즐기기 어려운 지역인 것이다. 합정, 건대 등 주요 관광지의 외곽지역에 나타나며, 이에 따라 관광지역에 대해 장애인 편의시설의 추가 설치 또는 이전을 검토하는 것이 필요하다.

(3) 〈여가성〉 결핍지역

〈여가성〉 결핍지역이란, 환경사 가로가 많으며, 장애인을 위한 편의시설이 있고, 관광을 위한 각종 시설이 풍부하지만, 여가보다 업무의 성격이 강한 지역을 의미한다. 따라서 광화문, 여의도를 중심으로 업무지구가 위치한 곳에서 발견할 수 있다. 하지만 서울숲, 성수, 압구정로데오 등 관광지로 각광받는 지역에 있어서도, 지하철역이 속한 그리드에서 〈여가성〉 결핍지역을 발견할 수 있다는 특이점이 나타났다. 이것은 해당 지역은 지역 전반의 매력이 풍부하여 역세권만이 아닌 전역에서 여가활동이 이루어지기 때문으로 보인다. 하지만 이동범위가 좁은 이동약자의 경우, 역세권 역시 매우 중요하기 때문에 보다 여가활동이 지속될 수 있는 장소로서 역세권의 활용방안을 검토할 필요가 있다.

(4) 〈매력성〉 결핍지역

끝으로 〈매력성〉 결핍지역은 1차 지표 결핍 유닛 중 가장 많이 나타나고 있다. 주로 주거지에 인접하여 나타나고 있으며, 별다른 관광시설이 없는 생활권 내 소공원 등을 중심으로 나타나고 있다. 다른 조건은 모두 만족하고 있기 때문에, 이동약자를 대상으로 하는 이벤트를 개최할 경우, 일반 관광객에 의한 혼잡을 피하면서 보다 원활하고 편안한 행사가 될 수 있을 것으로 기대된다.

2) 2차 지표 활용 방안

앞서 살펴본 1차 지표를 활용하여 산출한 것이 〈무장애정도〉와 〈관광매력도〉이다. 앞서 1차 지표와는 달리 지표가 2종류이기 때문에, 각 지표의 높고 낮음을 함께 확인하는 것으로 〈그림 10〉와 같은 4가지 유형으로 구분하는 것이 가능하다.

[유형 1] 무장애정도▲ 관광매력도▲	[유형 2] 무장애정도▲ 관광매력도▼
[유형 3] 무장애정도▼ 관광매력도▲	[유형 4] 무장애정도▼ 관광매력도▼

〈그림 10〉 2차 지표의 높고 낮음을 통한 유형화

앞서와 마찬가지로 각 지표의 높고 낮음의 기준은 제1사분위수와 제3사분위수를 활용하였다. 두 지표 모두 0인 612개의 유닛은 제외한 총 10,129개의 유닛을 기준으로 계산하였다. 〈표 20〉과 이 각 지표별 제1사분위수 및 제3사분위수를 산출하였고, 이를 기준으로 유형별 분포 양상을

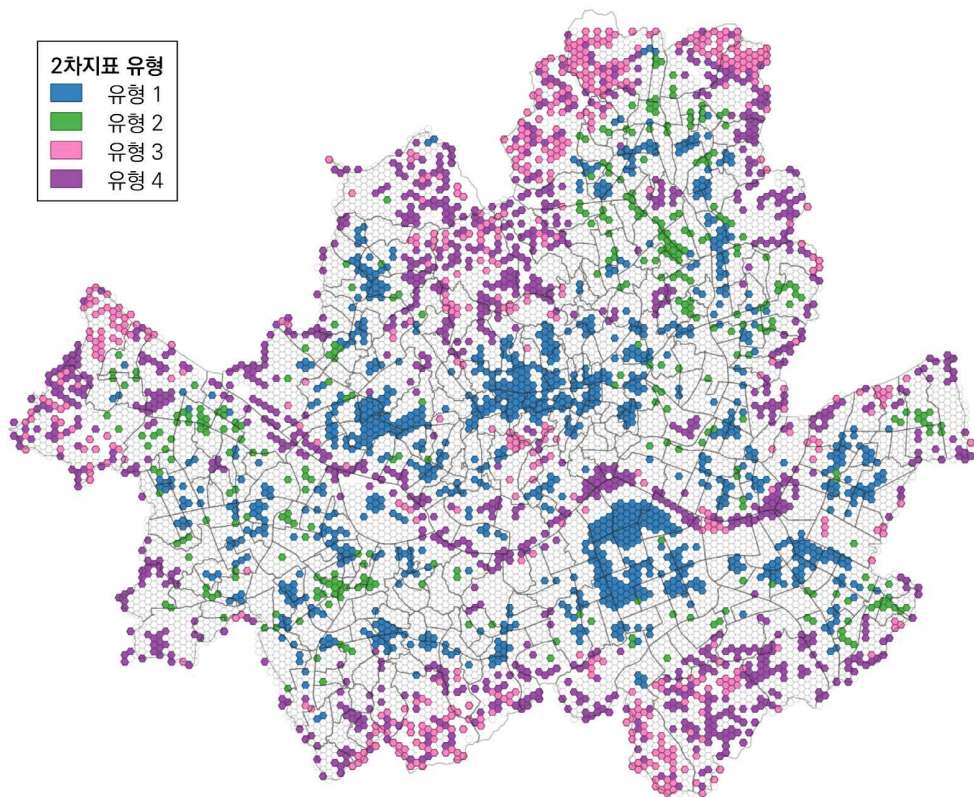
시각화하면 <그림 11>과 같으며, 각 유형별로 해당하는 유닛의 수는 <표 21>과 같다.

<표 20> 2차 지표의 제1사분위수, 제3사분위수

무장애정도		관광매력도	
1사분위수	3사분위수	1사분위수	3사분위수
7.0	53.0	6.0	17.0

<표 21> 각 유형별 해당 유닛 수

유형1	유형2	유형3	유형4
1,064개	336개	562개	1,153개



<그림 11> 2차 지표를 활용한 유형별 분포 시각화

다음으로 각 유형별 분포 양상 및 속성을 통해 분석을 실시하였다. 3차 지표를 통해 손쉽게 확인할 수 있는 <유형 1>과 <유형 4>보다는 <유형 2>와 <유형 3>을 중점으로 분석하였다.

(1) 〈유형 1〉 : 무장애정도▲ 관광매력도▲ 및 〈유형 4〉 : 무장애정도▼ 관광매력도▼

〈유형 1〉은 〈무장애정도〉와 〈관광매력도〉가 모두 높은 지역으로, 불편함 없이 지역을 즐길 수 있으며, 관광 면에서도 매력을 갖추고 있다는 의미이다. 따라서 두 가지 지표가 모두 높기 때문에 이 두 지표를 합산하여 구한 3차 지표에서 높은 점수로 나타나게 된다. 이와 대척되는 〈유형 4〉 역시 반대 방향으로 3차 지표에서 낮은 점수로 나타나게 된다. 즉, 이 두 가지 유형에 대해서는 3차 지표인 〈무장애관광 스코어〉를 통해 확인하는 것과 동일하다.

(2) 유형 2 : 무장애정도▲ 관광매력도▼

〈유형 2〉는 〈무장애정도〉는 높지만, 〈관광매력도〉가 부족한 지역이다. 달리 말하면, 관광목적보다는 이동약자의 일반적인 생활에 유리한 지역으로 볼 수 있다. 실제 〈유형 2〉로 도출된 지역을 살펴보면 완경사에 위치한 저층주거지 지역으로, 소공원 등이 포함되거나 인접한 지역이 다수로 나타난다. 따라서 〈유형 2〉인 지점을 구분하는 것은 이동약자의 거주지 추천에서도 도움을 줄 수 있다.

또한, 비이동약자 관광객이 주로 방문하는 지역이 아니기 때문에, 이동약자 대상 관광 행사를 열 때 혼잡하지 않게 개최할 수 있는 지역으로 우선적으로 고려할 수 있는 장소가 된다. 즉, 노인, 임산부, 영유아동반자, 장애인 등 다양한 이동약자를 대상으로 하는 각종 이벤트를 개최하기 적합한 지역으로 새로운 지역을 발굴할 수 있는 것이다. 또한 이동약자 특화 관광목적 시설을 개설할 때도 활용할 수 있는 기준이 된다.

(3) 유형 3 : 무장애정도▼ 관광매력도▲

〈유형 3〉은 〈무장애정도〉는 낮지만, 〈관광매력도〉가 높은 지역이다. 즉, 이동약자가 아닌 사람들에게는 여가 및 관광활동을 즐기기 적합한 지역이지만, 이동약자에게는 이용이 어려운 지역인 것이다. 〈유형 3〉에 속하는 대부분의 지역이 산지에 위치하여, 경사도 측면에서 이용이 어렵고 이것은 실제로 이동약자에게 큰 어려움으로 작용한다. 하지만, 급경사가 아닌 지역에 대해서도 속하는 지역이 도시 지역 내에 일부 존재하고 있는 것이 확인되고 있다. 이러한 지역에 대해 무장애설계 및 장애인 편의시설을 도입하여 이동약자에게도 관광에 대한 권리를 우선적으로 보해줄 수 있는 지역으로 정책 의사결정 과정에 활용할 수 있을 것이다.

또한 〈유형 3〉의 분포에서 나타나는 특이점은 산지 외에 한강 등 하천변을 따라서도 나타나고 있다는 점이다. 하천변의 경우 시민들의 주요 여가활동 공간으로서 기능하고 있는데, 이동약자는 활용이 어렵다는 의미가 된다. 하천변 자체는 경사가 완만하며, 다양한 이동경로를 갖지만 그곳까지 접근하는 접근로 및 장애인 편의시설 부족이 문제로 작용하는 것이다. 따라서 접근로의 추

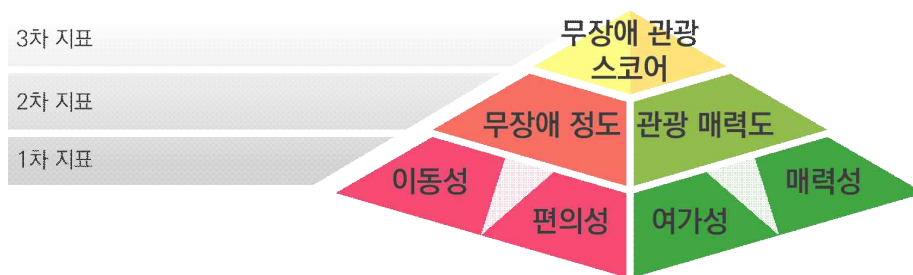
가 및 개선과 함께 선형 공원의 특성상 소외지역이 발생하기 쉬운 장애인 편의시설에 대해서도 추가로 도입할 지점을 결정하는 것이 필요하다.

이렇듯, 관광매력도보다 관리를 통해 개선이 가능한 <무장애정도>를 높이는 것을 통해 <유형 3>인 지역이 점차 <유형 1>로 변해간다면, 이동약자를 비롯한 모두가 소외받지 않고 관광활동을 편안히 즐길 수 있는 장소가 점차 늘어날 것으로 기대된다.

V. 결론 및 시사점

1. 주요 발견사항 및 한계점

본 연구는 관광활동을 장애인에게 반드시 확보되어야 할 권리로 재인식하고, 그중 이동약자의 관점에서 무장애관광의 대상으로서의 지역 환경을 분석하였다. 신체장애 장애인이 아닌 이동약자를 대상으로 설정한 것은, 누구나 일시적이나 영구적으로 이동에 어려움을 갖는 시기를 겪을 수 있다는 측면에 기인한다. 또한 무장애관광에 대해서 ‘보편적 접근성’을 중심으로, 기존의 특정 코스 중심 관광활동이 아닌, 보다 주체적인 활동의 장소로서 자유여행이 이루어질 수 있는 장소로서 도시공간을 조명하고자 하였다. 이러한 배경에서 지역 환경을 무장애관광 측면에서 분석하고 평가할 수 있는 수단으로서 <그림 12>와 같은 총 세 가지 차원의 지표를 개발하였다.



〈그림 12〉 무장애관광 지표의 세 가지 차원 및 흐름

1) 1차 지표

우선, 1차 지표의 양상을 살펴보면, <이동성>의 경우 도심 상업지의 거대 블록보다는 저층주거지 등 골목길이 많은 지역에서 높은 점수가 나타났다. 최근 관광활동은 도심에서 점차 확대되어 소규모 도시조직을 가진, 다양한 골목길 및 가로위계가 혼합된 지역으로 확산되고 있는데, 이는

보다 자유도 높은 환경이 관광활동에 있어서 매력을 느끼게 해주는 지표임을 시사한다. 따라서 〈이동성〉 지표는 이동약자를 비롯한 모두에 대해 주체적인 활동이 이루어질 수 있는 지역 환경을 평가하는 요소로서 그 쓰임새가 기대된다. 다만, 쇼핑물 등 내부 공간이 충분히 큰 시설 역시 내부에서 자유도 높은 환경이 만들어질 수 있는데, 건축물 외부환경만을 대상으로 평가했다는 점과, 공원이나 광장, 골목길 등에서 이동이 가능하지만 보행로로 명시되지 않은 경우가 반영되기 힘들다는 점에서 본 연구에서 산출한 〈이동성〉 지표의 한계가 있다.

다음으로 〈편의성〉의 경우 주요 관광지 외곽지역을 중심으로 다른 지표는 충족하지만, 편의성이 결핍된 지역을 발견할 수 있다. 앞서 〈이동성〉 분석에서도 언급했듯이, 최근 관광활동은 상업지역과 주거지역을 명확히 구분하지 않은 채 점차 확산되어가는 경향을 보인다. 하지만 확산이 보다 쉬운 다른 지표와는 달리, 특정 기능을 충족하는 시설이 필요한 〈편의성〉에 있어서는 자연스러운 확산이 어려운 것이 결핍이 나타나는 주된 원인으로 여겨진다. 따라서 이러한 결핍지역을 중심으로 장애인 편의시설의 추가 설치 등을 검토하는 기준으로 〈편의성〉 지표가 활용될 수 있다. 다만, 본 연구에서는 장애인 화장실 이용가능 여부에 중점을 두고 해당하는 장애인 편의시설만 선별하여 활용하였는데, 장애인 화장실 외에 매표소 및 관람석, 승강기, 주차구역 등 다양한 요소에 대해 충족 및 결핍 여부를 검토하지 못한 한계가 있다.

〈여가성〉의 경우, 사람들의 실제 방문을 측정하기 위한 요소로 지역 환경이 갖춰진 정도를 평가하는 다른 지표와는 차이가 있다. 따라서 지형이나 시설의 유무에 의해 점수가 높은 지역이 밀집해서 나타나는 다른 지표와는 다르게 주요 관광지에서조차 분포가 다양하게 나타나고 있다. 또한 결핍지역을 살펴봤을 때 관광지로 유명한 지역에서 오히려 지하철역이 포함된 유닛만 결핍으로 나타나는 경우를 발견하였는데, 일반적으로 지하철역 주변이 상업지역으로서 여가기능이 활발할 것이라 여겨지는 것과 다른 양상이었다. 이처럼 지역 전반의 매력이 풍부한 곳에서 오히려 역세권의 여가 기능이 부족한 경우가 있는데, 이동범위가 좁은 이동약자의 경우, 관광활동의 시작이자 끝이 되는 지하철역 근처가 무장애관광의 활동영역으로서 중요하기 때문에, 역세권 역시 여가 활동이 지속될 수 있는 장소로서 활용방안을 검토해야 한다. 다만 본 연구에서 〈여가성〉을 5월 데이터를 통해 측정하였는데, 계절이나 날씨에 따라 다르게 나타날 수 있다는 한계가 있다.

끝으로, 〈매력성〉의 경우 관광 목적의 시설군의 종류별 유무를 통해 측정했기 때문에, 종로-광화문, 홍대-신촌 등 일반적으로 알려진 관광지를 중심으로 굉장히 밀집하여 나타나는 분포를 확인할 수 있었다. 따라서 〈매력성〉은 1차 지표 중 결핍지역 수가 가장 많으며, 생활권 내 소공원 등을 중심으로 나타나고 있다. 이러한 결핍지역의 경우 다른 지표는 충족하고 있기 때문에 이동약자를 위한 관광시설 및 이벤트를 개최한다면 우선적으로 고려할 수 있는 지역으로 검토할 수

있다. 다만 본 연구에서는 한국관광공사가 구축한 데이터베이스를 기반으로 <매력성>을 산출하여, 해당 데이터베이스에 등록되지 않은 시설이나 팝업스토어 또는 일시적으로 개최되는 행사 등이 반영되기 어렵다는 한계가 있다.

2) 2차 지표

다음으로 2차 지표는 1차 지표를 활용하여 만든 것으로, 크게 <무장애정도>와 <관광매력도>로 나뉜다. 이러한 두 가지 지표는 각 지표의 점수도 의미가 있지만, 두 가지 지표의 상대적 비교를 통해 유형화할 경우 보다 유용하게 쓰일 수 있다. 특히 두 지표 중 하나만 높은 경우로 나타나는 두 종류의 유형을 활용한다면, 다음과 같은 시사점을 얻을 수 있다.

우선 <무장애정도>는 높지만, <관광매력도>가 부족한 지역의 경우, 이동약자의 거주환경이 좋지 때문에 거주지 추천에 활용할 수 있다. 또한, 이동약자 대상의 관광행사 및 관광목적 시설 개설을 고려할 때, 기존 관광지의 혼잡을 피해 원활히 개최할 수 있는 지역으로 검토할 수 있다. 다만, 해당 주거지역에서 관광기능의 증진을 원하는지 여부는 주민과의 협의가 필요할 것이다.

한편, <관광매력도>는 높지만, <무장애정도>가 부족한 지역의 경우, 비이동약자가 주로 관광 및 여가 목적으로 방문하는 지역이다. 이러한 지점에 대해 접근로의 추가 및 무장애설계, 장애인 편의시설의 도입을 검토한다면, 모두가 소외받지 않고 관광활동을 즐길 수 있는 지역이 점차 늘어날 것으로 기대된다. 다만, 산이나 급경사지역과 같이 개선이 어려운 지점 역시 존재한다.

3) 3차 지표

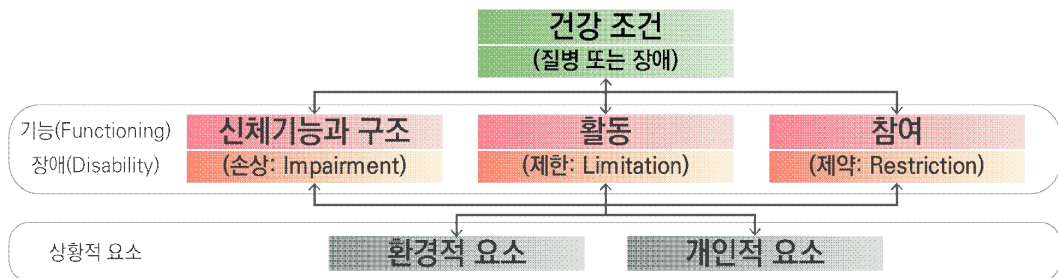
3차 지표인 <무장애관광 스코어>는 본 연구의 최종 목표이자, 2차 지표를 활용하여 만들어진 값이다. 이렇게 하나의 값으로 종합된 스코어의 경우, 한눈에 자신의 원하는 지역의 무장애관광 가능 여부를 한눈에 확인할 수 있다는 장점이 있다. 특히 유명 관광지역 이외에 기존에 잘 알려지지 않은 소규모 단위 무장애관광 가능 지점이 도출되었다는 점에서, 이동약자의 관광목적 외출을 증진할 수 있는 수단으로 기능할 수 있다. 하지만, 각 스코어의 정도에 따른 의미와 가능한 관광활동의 수준에 대해서는 추후 실증분석 등을 통한 보완이 필요하다.

2, 장애의 재해석과 본 연구의 함의

1) 장애개념 변화에 따른 관점

2001년 세계보건기구(WHO)에 의해 발표된 장애에 대한 국제기능장애건강분류(ICF)는 <그림

13>과 같다. 기존의 장애개념이 개인의 신체건강을 중심으로 다루었다면, ICF에서는 새로이 사회·환경적 맥락 역시 장애의 핵심 개념으로 자리 잡게 되었다. 이러한 변화는 ICF에서 바라보는 장애의 관점 변화에 따르는데, 단순히 신체의 상태뿐만 아니라 개인이 주어진 환경에서 원하는 기능을 수행할 수 있는지로 장애를 판단해야 하며, 장애가 모든 인간의 보편적인 경험이며, 건강의 한 부분임을 전제로 하고 있다(통계청, 2011).



〈그림 13〉 ICF 모델로 바라보는 장애개념

그동안 장애연구는 법적 장애인으로 분류되는 신체장애 장애인 등을 대상으로 하는 경우가 많았다. 하지만 본 연구에서 대상으로 다룬 ‘이동약자’는, 모든 인간이 살아가며 겪게 되는 ‘이동’이라는 ‘기능’ 수행에 어려움을 겪는 단계를 포괄하는 개념으로 ICF 및 장애개념의 변화에 부합하는 대상이라 볼 수 있다. 본 연구는 이동을 바탕으로 하는 관광활동이라는 ‘기능’ 수행에 대한 사회적·환경적 맥락을 지역의 물리적 환경을 중심으로 세 가지 차원에서 평가하였다. 이는 보다 원활한 활동 및 참여를 가능하게 하는, 장애에 따른 관광활동 기능 수행에 대해 환경요인 도출과 분석의 지평을 확대했다는 것에 의의가 있다.

2) 다학문적 접근에 따른 관점

본 연구를 수행한 연구진은 도시건축 분야를 전공하였다. 도시건축 분야에서도 최근 ‘배리어프리’ 및 ‘유니버설 디자인’ 개념이 대두되며, 누구나 안전하고 편리하게 살아갈 수 있는 생활환경을 위한 설계기준 도입이 시작되고 있다. 하지만, ICF에서 말하는 특정 ‘기능’ 중심의 접근이 아닌 탓에, 각종 요소별 기준을 모두 도입하다 보니 지나치게 많은 평가 요소가 등장하였고, 특정 ‘기능’ 수행에 적합한지 여부를 확인하기 역으로 어려워진 실정이다. 본 연구에서 개발한 <무장애 관광 스코어>는 세 가지 차원에서 지역 환경을 손쉽게 확인할 수 있어 그 쓰임새가 많다.

특히, 기존의 도시건축 분야에서의 접근방식처럼 개별 건축물 및 시설이 ‘기능’ 수행에 적합한

지 평가하는 관점으로는, 실제로 작동하기 어려운 ‘기능’ 수행도 존재한다. 본 연구가 다룬 관광 활동이라는 ‘기능’은 단순히 특정 건축물을 방문하는 것이 아니다. 그렇다고 모든 도시환경을 변화시키는 것은 비용 측면에서 불가능에 가깝다. 따라서 기존의 평가지표와 더불어 본 연구에서와 같이 각 ‘기능’별 수행에 적합한 지표를 개발하고 이를 통해 평가하는 것이 반드시 필요하다. 본 연구는 그 시작점으로서 ‘이동약자’의 관광활동을 평가하는 지표를 개발했다는 데 의의가 있다.

VI. 참고문헌

- 김기용 외. (2017). 2017년 교통약자 이용편의 실태조사 연구. 국토교통부.
- 김도현. (2019). 장애학의 도전. 서울: 오월의봄.
- 모토하시 도모미쓰. (2019). 데이터 전처리 대전(윤준 역). 서울: 한빛미디어. (원출판년도 2018)
- 유경민 외. (2018). 장애인 여가활동증진을 위한 국내외 여행실태 및 개선방안 연구. 한국장애인 개발원.
- 통계청. (2010). 사용자를 위한 ICF 활용길잡이. 통계청
- 장운정. (2014). 여가·관광통행의 연구동향과 쟁점. 관광연구저널, 28(9), 65-84.
- 추상호 외. (2007). 주말 통행특성에 관한 연구. 대한교통학회 학술대회지, 57.-153-162.
- 서동환 외. (2011). 보상메커니즘을 고려한 도시공간구조측면에서의 평일통근통행과 주말여가통행 상호관계 분석. 국토계획, 46(7), 89-101.
- 박지영 외. (2016). 소셜 빅데이터를 활용한 영화촬영지 관광자원화 방안. 한국콘텐츠학회논문지, 16(11), 477-487.
- 류시영, 유선옥. (2017). 소셜미디어에 나타난 강원도 관광에 대한 인식 연구. 관광연구저널, 31(2), 63-81.
- 문성국 외. (2018). 위치 참조가 없는 블로그 텍스트를 이용한 위치 정보 추출. 대한지리학회지, 53(5), 777-788.
- 안진현 외. (2017). 빅데이터 기반 관광지 추천 시스템 구현 - 한국관광공사 LOD를 중심으로 -. 경영과 정보연구, 36(4), 129- 148.
- 안진현, 임동혁. (2020). 이벤트와 관련된 주변 관광지 자동 추천 알고리즘 개발. 한국산학기술학회 논문지, 21(3), 407-413.
- 류상오 외. (2019). 여객시설의 BF인증지표 자체평가를 통한 인증지표의 문제점 및 개선방향에 관한 연구, 한국의료복지건축학회, 25(4), 61-70.
- Buhalis, Dimitrios., & Simon Darcy. (2011). Accessible Tourism: Concepts and Issues. Bristol, UK ; Tonawanda, NY: Channel View Publications.
- Jordi Gascón. (2019). *Tourism as a right: a "frivolous claim" against degrowth?*. Journal of Sustainable Tourism, 27(12), 1825-1838.

- Simon Darcy, Tracey J. Dickson. (2009). *A Whole-of-Life Approach to Tourism: The Case for Accessible Tourism Experiences*. Journal of Hospitality and Tourism Management, 16(1), 32-44.
- Oxley, P. R., & Great Britain. (2002). *Inclusive mobility: A guide to best practice on access to pedestrian and transport infrastructure*. London: Department for Transport.
- Meghan Winters¹ & Kay Teschke & Michael Brauer & Daniel Fuller. (2016). *Bike Score®: Associations between urban bikeability and cycling behavior in 24 cities*. International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity, 13(18).

Abstract

Developing Accessible Tourism Score for the Mobility Handicapped: Based on Urban Built Environments

Lee, Sunjae*·Nam, Junghoon**·Lee, Hyunwoo***·Jung, Yeonjoong****

A multidimensional score was proposed in order to enhance the right of tourism activities for people with mobility-disabilities. To do so, this study was conducted to analyze the gradually changing urban built environment from the perspective of the mobility handicapped-person. The Accessible Tourism Score is generated in relation to Primary, Secondary and Tertiary indicators derived from the restructured data of 'Seoul Open Data'. Rate of 'Mobility' 'Convenience' 'Leisure Quality' and 'Attractiveness' is the primary indicator. 'Accessibility', 'Tourism Attractiveness' as secondary indicator are obtained by composing these elements. Finally, the tertiary indicators 'the Accessible tourism score' can be formulated. By dividing Seoul's territory into 150m-radius hexagonal grid, evaluation and comparison of each hexagonal area in terms of data regarding to those three layers of indicators can be visualized. As a result, each area consists of hexagonal grids could be intuitively evaluated as accessible tourism friendly area through multi-dimensional comparison. This allows users to make autonomous choices in tourism apart from the given tourist routes and attractions.

Key Words : Accessible Tourism, Evaluation Index, Mobility Handicapped, Public Open Data, GIS

* Department of Architecture, Seoul National University, Ph.D Candidate

** Department of Architecture, Seoul National University, Master's Degree

*** Department of Architecture, Seoul National University, Master's Degree

**** Department of Architecture, Seoul National University, Master's Degree

연구자 후기

1. 연구자 소개

1) 이선재

- 서울대학교 건축학과 박사수료
- 도시 데이터를 활용해 사람들이 더 편리하고 행복하게 살 수 있는 물리적 환경, 생활 서비스를 만드는 것에 관심이 많습니다. GIS를 통한 시공간 데이터 분석이 특기로 현재까지 총 4편의 논문을 게재했으며, 대한건축학회 우수졸업논문전 우수상(석사부문), 학술발표대회 우수발표논문상 등을 수상한 바 있습니다.

2) 남정훈

- 서울대학교 건축학과 석사졸업
- 보다 이용자 친화적인 도시·건축적 대안 제시를 위해, 데이터를 활용하여 보다 현실적이고 실용적인 디자인을 하고자 합니다. Aging in Community 실천을 위한 고령친화 근린환경 계획에 대해 연구를 진행하였으며, 석사과정 후에는 건축사 사무소에 근무 중입니다. 주로 공공 건축 프로젝트에 참여하고 있습니다.

3) 이현우

- 서울대학교 건축학과 석사졸업
- 저의 관심사는 '도시 데이터를 기반으로, 실생활에서 사람들에게 어떤 가치를 제공할 수 있을까'입니다. 다양한 특성을 지닌 사람들에게, 그들의 문제는 무엇이고, 그 문제를 어떻게 해결할 수 있을까에 대해 고민하고 있습니다.

4) 정연중

- 서울대학교 건축학과 석사졸업
- 도시에서 일어나는 복잡한 현상들과 관계에 관심이 있습니다. 다양한 주체들이 도시를 이용함에 있어서 활용할 수 있는 도구들에 대한 연구를 하고 있습니다.

2. 연구후기

1) 연구를 끝내며

저희는 도시와 지역의 물리적 환경을 만드는 사람들입니다. 누구나 자유롭게 돌아다니며, 어려움 없이 행동할 수 있는 도시를 만들고 싶었습니다. 그런 도시의 모습에서 우선적으로 어려움을 겪는 대상이 누구일까 떠올려보니, 이동약자였습니다. 지금까지 장애학은 선천적 또는 후천적 장애가 있는 대상만을 다룬다고 생각해왔습니다. 하지만 부상이나 임신, 노화 등 인생의 어느 단계에서는 누구나 어려움에 직면하게 된다는 사실을 깨닫게 되었습니다. 저희가 개발한 이 스코어가 단순히 장애인만을 대상으로 한다고 생각하지 않습니다. 본인이 어려움을 겪을 순간이나, 가족이나 친구가 이동약자가 될 때 손쉽게 확인할 수 있는 지표로 잘 활용되면 좋겠습니다.

2) 연구진행 중의 에피소드

저희가 수행한 연구에서 세 가지 차원의 지표가 도출되었습니다. 기존에는 통합된 스코어 하나만을 목표로 했고, 1차 지표의 경우 통합된 스코어를 만들기 위한 요소에 불과했습니다. 하지만 연구를 수행하면서 각 요소마다도 쓰임새가 있고 중요한 역할을 할 수 있겠다는 생각이 들었습니다. 특히 통합된 스코어 직전의 2차 지표의 경우 두 지표 간 높고 낮음을 통해 유형을 구분하여 접근하면 활용도가 매우 높아집니다. 따라서 세 가지 차원의 지표를 모두 스코어의 형태로 연구에 추가하였습니다. 각 지표가 추후 연구 및 서비스 등을 통해 더 적절히 활용되면 좋겠습니다.

3) 한국장애인재단 논문지원사업 「장애의 재해석」에 대해

한국장애인재단의 논문지원사업인 장애의 재해석은 '장애'라는 공통의 주제에 대하여, 다양한 학문적 관점을 통해 여러 시각에서 자유롭게 학문적 활동을 해나갈 수 있게 지원해주는 고마운 프로그램이라고 생각합니다. 학문적 주제로 '장애'는 하나의 학문 분야만으로 현상을 설명하고 더 나은 논의를 이끌어낼 수 없는, 오히려 다양한 학문적 관점이 어우러지고 서로 영향을 주어야만 발전될 수 있는 주제입니다. 이런 점에서 건축, 도시라는 '장애'라는 키워드와는 조금 거리가 있는 학문분야를 기반으로 장애에 대해 연구할 수 있어서, 새롭고 흥미로운 연구 활동을 이어나갈 수 있었습니다. 흔쾌히 기회를 주신 '장애의 재해석' 논문지원사업에 대해 감사드립니다.

4) 논문지원사업 지원자에게 전하는 말

저희의 주 연구 분야인 도시·건축이 '장애의 재해석' 사업에 적합한지에 대한 고민이 많았습니

다. 그래서 과연 선정이 될 수 있을지, 선정이 된다면 연구를 어떻게 이끌어 나갈지에 대한 고민이 있었습니다. 지도교수님의 조언과 격려 속에, 그리고 한국장애인재단의 지원 덕에 저희는 도시. 건축분야의 내용이 '장애의 재해석'으로 잘 거듭날 수 있었던 것 같습니다. 지원자 분들은 어떤 분야의 연구를 하던 '장애의 재해석'에 지원하여, 새롭고 창의적인 결과물을 만들어 낼 수 있었으면 하는 바람입니다.

5) 이채식 자문교수님께 전하는 감사인사

코로나 바이러스로 인해 자문회의가 주로 언택트로 진행되었음에도 불구하고, 매 자문회의마다 저희의 질문을 항상 잘 읽어주시고 필요로 하는 피드백을 적시적소에 보내주셨습니다. 장애학이라는 저희로서는 완전히 새로운 분야에서 어떤 연구가 진행되어 왔는지, 어떤 논의들이 있어 왔는지에 대해 명확히 제시해주셔서, '장애의 재해석'이라는 연구 주제를 무탈하게 마무리 지을 수 있었던 것 같습니다. 특히 마무리 단계에서 저희가 놓치고 있었던 부분과 잘 해 온 부분들에 대한 정확한 지적을 통해, 연구를 잘 끝마칠 수 있는 긍정적 힘을 불어넣어주셨습니다. 항상 저희의 의견을 존중해주시고, 많은 관심을 가져주셨던 이채식 교수님께 다시 한 번 감사드립니다.

4차 산업혁명 시대의
노동환경 변화와 장애인
고용정책에 대한 고찰
: 독일 4차 산업혁명 지원시설의
장애인 직업교육을 중심으로

이승현·주희정

4차 산업혁명 시대의 노동환경 변화와 장애인 고용정책에 대한 고찰 : 독일 4차 산업혁명 지원시설의 장애인 직업교육을 중심으로

이승현*·주희정**

독일은 4차 산업혁명에 대한 국가 전략적 정책인 산업 4.0을 바탕으로 4차 산업혁명의 핵심 기술과 관련한 지원 사업들을 지속적으로 전개하고 있다. 이러한 지원 사업인 ‘산업 4.0 플랫폼’을 통해 4차 산업혁명에 따른 노동환경 변화와 그에 따른 장애인 고용의 문제를 살펴보고자 하였다. 이러한 논의의 기초로서 독일의 장애인 고용 및 장애인 직업교육과 관련한 기본적인 법률 체계에 대해 검토를 진행하였다. 이 연구에서는 노동환경의 변화에도 불구하고 노동시장에 지속적으로 편입되기 위해 무엇보다 중요한 역할이 요구되는 직업교육을 중심으로 논의를 진행하고자 하였다. 이러한 관점에서 독일의 산업 4.0 플랫폼에 포함된 직업교육 시설의 장애인 직업교육 현황을 파악하여, 새로운 기술을 활용하고 있는 기업에서 장애인의 직업교육이 원활히 이루어지고 있는지를 실증적으로 검토하고자 설문조사를 진행하였으나, 설문 결과 연방경제에너지부(BMWi)를 중심으로 한 4차 산업혁명 지원사업에는 장애인 고용 및 직업훈련에 대한 별도의 지원제도나 훈련프로그램이 마련되지 않는 것으로 확인되었다. 또한 해당 직업훈련시설의 장애인 고용률도 일반 기업의 평균 장애인 고용률인 약 4% 수준에도 현저히 미치지 못하고 있는 상황에 기초하여 4차 산업혁명에 따른 사업장의 디지털화 진행 과정에 장애인의 진입 장벽이 아직은 높은 것으로 평가할 수 있었다. 한편 독일은 지난 2009년 UN 장애인권리협약(UN-BRK)을

* 독일 프랑크푸르트 괴테 대학교 노동법 박사과정

** 독일 프랑크푸르트 괴테 대학교 정치학 학사

비준한 이후 장애인 관련 정책과 각종 법규의 정비를 위해 독일의 국가행동계획(NAP)을 발표하고 그에 기초한 법 개정작업이 진행 중에 있다. 4차 산업혁명 지원사업 직업훈련시설의 장애인 고용 현황은 이러한 장애인 관련 고용정책들과 원활하게 연계되고 있지 않은 것을 확인하였다. 그러한 측면에서 4차 산업혁명에 따른 노동환경의 변화가 장애인에게 기회요인이 되기 위해서는 4차 산업혁명에 대응하기 위한 산업적 영역의 제도 마련 과정에 장애인 관련 주체의 적극적 참여가 필요한 상황임을 시사점으로 제시하였다.

주제어 : 4차 산업혁명, 노동환경 변화, 장애인 직업교육, 독일의 산업4.0 플랫폼

I. 서론

1. 연구의 배경

1) 4차 산업혁명의 의의

현재 우리가 살아가고 있는 시대는 소위 “4차 산업혁명”의 시대로 정의되고 있다. “4차 산업혁명”이라는 용어는 더 이상 그 개념에 대한 설명이 불필요할 정도로, 전 세계는 이미 산업과 경제 및 노동 시장 등 사회의 전반에 걸쳐 많은 변화에 직면하고 있다. 하지만 연구 대상으로서 “4차 산업혁명”은 그 개념을 정의함에 있어 너무도 광범위한 영역을 포괄하고 있어 학문적으로 통일된 개념을 설정하기 어려운 측면이 있으며, 여전히 혁명적 변화의 과정 가운데 놓여 있는 상황에서 논의의 범위와 영역이 여전히 가변적이라는 어려움을 가지고 있다.

‘4차 산업혁명’에 이미 표현되어 있는 바와 같이, 우리는 산업 영역, 즉 생산 기술의 발전을 토대로 이미 세 차례의 ‘혁명적’ 변화를 경험해 왔다(VDIZ, 2011, 2). 산업 영역에 있어서 기술의 발전은 새로운 기술이 적용된 결과물의 활용을 통해 경제, 사회, 문화 등 우리 삶의 전반에 걸쳐 변화를 가져오게 되지만, 가장 1차적인 영향은 그러한 기술의 적용을 위해 변화되는 생산 과정, 즉 노동환경의 변화를 반드시 수반하게 된다. 이는 앞선 세 차례의 산업혁명을 통해서도 충분히 경험적으로 확인된 바 있다.

18세기 증기 기관의 발명과 제철 기술의 발달로 기계적 생산이 시작되며 산업 사회의 서막이 열린 1차 산업혁명을 출발점으로 하여, 전기와 내연 기관의 보급을 바탕으로 한 2차 산업혁명을 통해 대량 생산의 시대가 본격적으로 시작되었다. 이러한 1, 2차 산업혁명은 생산량을 최대한 증대시키는 것을 목적으로 하였으며, 이를 위해 생산 시설을 중심으로 한 노동환경에 있어서는 ‘분업화’를 특징으로 하였다. IT 기술의 발달을 통해 아날로그 시대에서 디지털 시대로의 전환이 이루어진 제 3차 산업혁명 시기를 통해서는 생산량의 증가보다는 생산성 향상, 즉 효율성의 측면에 더욱 초점이 맞추어졌으며, 노동환경에 있어서는 분업화를 바탕으로 한 생산의 자동화를 특징으로 하였다. 4차 산업혁명은 디지털 기술을 바탕으로 사물과 개인의 신체까지 인터넷과 연결되는 등 물리 세계와 디지털 세계의 접목이 이루어지며 새로운 형태의 융합과 통합을 특징으로 한다(Wilkesmann. Steden. Schulz, 2018, 131; Vogel-Heuser, Bauernhansl, ten Hompel, 2017, 1ff.).

2) 4차 산업혁명과 노동환경의 변화

노동환경의 변화는 인간과 노동의 관점에서 볼 때 반드시 ‘발전적’인 변화로 평가될 수 있는 것은 아니었다. 대량 생산이 본격화되고 분업화가 일반화 된 노동환경 속에서 인간은 기계노동에 종속된 하나의 부품과 같이 여겨졌으며, 비용의 감소를 위해서는 언제든지 더 저렴한 노동력으로 대체될 수 있는 대상으로 인식되기 시작하였다. 전문 기술을 보유한 장인을 통해 도제식으로 기술이 전수되며, 훈련과 숙련을 통해 기술자(노동자)가 가치를 유지할 수 있었던 수공업 생산 양식은 더 이상 생산 방식의 주된 위치를 유지하지 못하고 주변부로 밀려나게 되었다. 생산 체제의 대량화·분업화가 확산되며 노동자가 습득한 기술의 가치는 하락하였고, 시스템화 된 생산 체제 속에서 숙련 노동자도 언제든지 다른 노동자로 대체될 수 있는 시대로 변화하게 되었다. 다만 대량 생산 체제의 안정적인 유지를 위해 인간의 노동력을 필요로 하였던 3차 산업혁명 이전까지만 해도 숙련 노동자들의 개별적 근로관계는 무기 계약과 종신 고용을 근로계약의 기본적인 형태로 하였고, 이러한 안정적인 근로관계를 바탕으로 형성된 노동조합은 사용자와 근로조건의 교섭을 가능하게 하는 대등성을 확보하며 안정적인 집단적 노사관계를 구성하는 기초가 될 수 있었다.

하지만 3차 산업혁명을 통해 생산시설에 자동화 시스템이 도입되면서 생산을 위해 필요한 노동력의 수요가 감소하자 인간의 노동력이 가지는 가치는 더욱 더 하락하였다. 그 결과 불황이나 경제 위기를 맞은 기업들은 경영상의 이유를 근거로 사업장의 근로자를 대량으로 해고하기도 하였고, 기간제(계약직) 근로자, 파견 근로자 등 소위 비정규 고용형태가 새롭게 등장하게 되었다. 이와 같은 기존 노동관계의 유연적 변화는 노동법적 체계 내에 편입되며 당연한 것으로 받아들여지고 있다.

4차 산업혁명에 따른 변화는 관점과 입장에 따라 기회 요소와 위협 요소를 동시에 포함하고 있다(Haußmann, 2019, 131). 우선 4차 산업혁명의 진행 과정에 놓여 있는 현재의 상황은 노동관계에 있어 불안정성을 더욱 심화시키는 양상으로 전개되고 있다. 대량 생산을 포기한 제조업의 미래는 대량 실업에 대한 우려를 낳고 있다. 4차 산업혁명이 추구하는 방향성은 생산성의 향상을 통해 노동력의 필요성을 감소시키고, 심지어 로봇과 인공지능이 노동력을 대체하여 인간의 노동력을 최소화하는 시스템을 구축하는 것이기 때문이다. 이미 단순·반복적인 사무행정직이나 저숙련 업무와 관련된 일자리는 인공지능 및 로봇 기술의 활용으로 고용의 수요 자체가 감소하고 있다. 기존 산업 영역에 정보통신기술(ICT)이 융합되며 등장하게 된 디지털 경제는 온라인과 오프라인의 결합 혹은 융합(옴니채널 omni channel)으로 생산 과정의 자동화, 모듈화, 모바일화, 플랫폼화가 이루어지고 있다. 4차 산업혁명 시대에 접어들어 새롭게 생겨난 노동 형태의 대표적 모델로서 이야기되는 소위 ‘플랫폼 노동’¹⁾의 경우에는 작업장을 중심으로 한 일자리 중심의

노동 형태에서 벗어나고 있으며, 계약관계에 있어서도 소위 ‘사용자 없는 고용’과 같이 기존의 노동법 체계와 정합성이 없는 새로운 노동관계를 구성하고 있다. 이와 같은 온라인 플랫폼 노동시장은 기술의 가치와 숙련도에 따라 고용의 질이 양극화되는 현상을 특징으로 하고 있다. 또한 4차 산업혁명의 핵심 기술을 활용하여 추구하는 미래는, 우선 대량 생산 방식을 일정 부분 탈피하고 소비자 요구에 따라 생산 또는 서비스를 제공하는 방식으로 변화하려는 방향성을 가진다. 네트워크와 빅데이터의 활용을 통해 다양한 수준에서 최적화 된 시스템은 제품의 생산이나 서비스를 제공함에 있어서 소요되는 에너지 및 자원의 불필요한 소모도 최소화할 수 있게 된다. 이러한 변화는 생산 또는 서비스에 있어 유연성을 증대시키고, 생산량이 아닌 생산성을 향상시키는 방식에 초점을 맞추게 된다. 노동 시간을 단축시키고 노동의 질을 향상시키고자 하는 이와 같은 방향성은, 한편으론 고령화 사회가 심화되고 생산 인구가 지속적으로 감소하며 마주하게 된 독일 노동시장의 문제에 대한 해법으로서의 의미를 가진다. 하지만 근로조건의 측면에서는 규제의 유연화로 인해 기존의 노동법 체계를 통한 근로자의 보호에 사각지대를 발생시키고 있으며, 안정적인 노사관계를 구축하는 것이 더욱 어려운 환경으로 변화되고 있는 것이 사실이다. 산업 기술과 노동환경의 변화 기술의 불평등이 가져올 고용의 질의 양극화 현상 및 근로조건의 유연화 현상은 장애인 고용에 있어서도 불안요소로 작용할 가능성이 높다. 4차 산업혁명 과정의 장애인 고용과 관련한 불안요소는 노동 시장에 온라인 플랫폼이 등장하여 중개자로서의 역할을 하며 발생하게 되는 체계적인 부작용도 있을 수 있고, 장애 그 자체로 인한 한계에서 기인하는 것일 수도 있으나, 무엇보다 새로운 기술의 실무적 적용 과정에서 생겨난 진입 장벽이 장애인에게 더욱 높게 작용할 가능성이 크다는 측면에서 문제가 발생할 수 있다.

3) 직업(재)교육의 중요성 증가

장애의 여부를 고려하지 않더라도 새로운 기술에 대한 접근과 이를 처리할 수 있는 능력은 새로운 기술의 도입으로 변화된 노동시장에 참여하고 편입되기 위한 전제 조건이자 기반이 된다(Bosse et al., 2019; Pelka 2017). 이러한 상황에서 노동의 기회는 핵심 기술을 습득하고 활용할 수 있는지의 여부에 좌우될 수밖에 없다. 즉 4차 산업혁명에 대비하기 위한 직업(재)교육(Aus- und Weiterbildung)에 장애인도 차별 없이 접근할 수 있는지, 또는 정책적 차원에서 별

1) 플랫폼 노동에 관한 자세한 사항은 Schmidt (2017), Digital Labour Markets in the Platform Economy – Mapping the Political Challenges of Crowd Work and Gig Work; ILO (2018), Digital labour platforms and the future of work: Towards decent work in the online world, ILO; 한인상, 신동윤 (2019), 플랫폼노동의 주요 현황과 향후과제; 김종진 (2019), 디지털 플랫폼노동 논의와 쟁점 검토, 한국노동사회연구소 등 참조.

도의 배려가 이루어지고 있는지는 향후 장애인 고용에 있어 중요한 부분으로 기능하게 될 것이다. 특히 물리적 사업장 또는 일자리 중심의 노동형태가 온라인으로 이동하고 있는 현상을 기초로 4차 산업혁명이 장애를 가진 근로자들을 포함하여 고용의 기회를 확대하는 기회요소로 작용할 것이라는 전망(IfD, 2018, 16 ff.; Weller, 2017, 4)이 나오고 있는 가운데 새로운 기술에 대한 직업(재)교육은 변화된 노동시장에 참여하기 위한 기초로서 반드시 필요한 준비에 해당한다.

2. 연구의 대상 및 선행연구

1) 연구대상

비장애인에 대한 교육 내용을 장애인에 맞게 특화한 콘텐츠를 마련하거나 동일한 교육 과정에 장애인이 참여할 수 있도록 부수적인 지원이 필요한 장애인에 대한 교육 체계의 특성상, 새로운 기술의 교육 과정에 선제적인 접근이 어려운 것이 사실이다. 장애인을 대상으로 4차 산업혁명의 핵심 기술 및 이를 활용할 수 있는 교육 및 직업훈련이 선제적으로 이루어지지 않는 경우, 전반적으로 노동환경의 변화에 더 많은 훈련과 적응 기간이 필요한 장애인은 노동시장에 편입되지 못하는 결과로 이어지게 될 가능성이 높아질 수밖에 없으며, 고용의 질이 낮은 영역에 머물 수밖에 없게 될 것이다. 하지만 4차 산업혁명과 함께 빠른 발전 속도를 보이고 있는 장애인을 위한 보조 장비 기술은 장애인의 노동 가능성을 높이고 있으며(Burchardt, Uszkoreit, 2018; Najemnik, Zorn, 2016), 이를 활용한 직업(재)교육의 확대도 기대가 가능한 상황이다.

독일은 전통적으로 직업교육을 통해 숙련 인력을 양성하고 노동시장에서 그 가치를 인정하고 있다. 수공업 시대에 형성된 체계를 2차, 3차 산업혁명을 지나는 가운데에서도 그 장점을 살려 유지하고 있으며, 이제는 4차 산업혁명을 대비함에 있어서도 강점으로 작용하고 있다.

독일의 직업(재)교육 체계에 대한 검토를 위해 기존의 직업교육 체계가 4차 산업혁명을 맞아 교육 콘텐츠와 같은 내용적인 측면에서 어떻게 변화하고 있는지를 중점적으로 검토할 수도 있을 것이다. 하지만 이 연구를 통해서는 4차 산업혁명에 대응하기 위한 정부 차원의 정책과 제도적 측면에 초점을 맞추고자 하였다. 그 중에서도 4차 산업혁명에 대한 정부의 정책적 대응 및 후속 사업에 포함된 직업(재)교육 관련 정책과 시설을 중심으로, 장애인을 대상으로 마련된 지원제도는 없는지, 실제 직업(재)교육 시설에서의 교육과 고용 현황은 어떠한지 파악하였다. 이 자료를 바탕으로 4차 산업과 관련하여 정부가 추진하고 있는 과제와 장애인 직업(재)교육 및 고용 관련 정책들이 연계성을 가지고 추진되고 있는지를 확인하여 향후 국내적으로 장애인 고용 및 직업훈련 관련 정책을 수립하는 과정에 시사점을 제시하고자 한다.

독일의 4차 산업혁명에 대한 정부의 정책적 대응은 산업 4.0(Industrie 4.0)을 중심으로 전개되고 있다. 산업 4.0(Industrie 4.0)의 경우 2008년 세계 경제위기를 맞아 실물경제의 중요성이 대두하면서 제조업의 중요성을 자각해 이를 활성화하려는 제조업의 경쟁력 강화 프로젝트에 불과하였다. 하지만 그 이후에도 단순히 정책적 제안과 연구를 넘어, 제조업, 물류서비스 등과 같은 산업 영역은 물론이고 기업의 연구시설, 산학협력시설, 인프라 및 시설 관련 산업을 비롯해 직업(재)교육 시설까지 포괄하여 4차 산업에 따른 변화에 종합적인 대응이 이루어질 수 있도록 준비하고자 정부차원의 지원이 이루어지는 후속사업들이 진행 중에 있다. 이 연구에서는 현재 독일 정부가 지원하고 있는 후속 사업인 산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)을 통해 지원이 이루어지고 있는 기업 및 시설의 장애인 관련 고용, 그 중에서도 직업(재)교육 측면에서 장애인에 대한 교육 기회를 얼마나, 어떻게 보장하고 있는지를 중심으로 하였다. 4차 산업혁명 준비를 위한 과정에서 장애인 직업(재)교육과 관련한 실제적인 모델 연구로서 산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)에 포함된 직업(재)교육 시설에 대해 실증적인 연구가 가능할 것으로 보인다. 이 시설들에서 운영 중인 직업(재)교육 일자리 및 커리큘럼 가운데 장애인을 위해 별도로 마련된 일자리는 있는지, 실질적인 참여율은 어느 정도인지, 교육 실적은 어떻게 되는지에 대해 검토가 이루어진다면 4차 산업혁명의 현재 단계에서 장애인 직업(재)교육 및 노동시장에 접근성을 추론해 볼 수 있을 것으로 생각한다. 그밖에도 직업교육생을 비롯한 독일의 채용 과정에서 장애인대표(Schwerbehindertenvertretung)의 참여 등 장애인 직업교육생 계약 및 교육 과정에서 차별금지의 실현을 위한 실무가 어떻게 운영되고 있는지에 대해서도 부수적으로 검토될 수 있을 것이다.

또한 장애인 관련 지원제도 또는 정책이 4차 산업혁명 지원 사업과 연계가 원활하게 이루어지고 있는지를 검토하기 위해서는 장애인 고용 및 직업(재)교육 정책과 제도에 대한 기본적인 검토도 병행되어야 한다. 이를 위해서는 독일의 노동법 및 사회법 체계에서 장애인 고용 및 직업(재)교육에 대해 규율하고 있는 내용이 기본적으로 연구되어야 할 것이다. 특히 연방참여법(BTHG)에 포함되어 전면 개정이 이루어진 사회법전 제9권(SGB IX)의 내용은 장애인 고용 및 직업(재)교육을 규율하고 있어 이에 대한 검토 역시 진행되어야 한다. 정책적으로는 독일 정부가 UN 장애인권리협약(Übereinkommen über die Rechte von Menschen mit Behinderungen, 약칭 ‘UN-Behindertenrechtskonvention’: 이하 ‘UN-BRK’)을 비준한 이후 ‘참여(Teilhabe)’와 ‘포용(Inklusion)’을 중심으로 정비하고 있는 장애인 고용 관련 제도와 정책을 중점적인 검토 대상으로 하였다. 여기에는 사회적 논의를 거쳐 정부의 정책 과제로서 수립되었던 국가 행동계획(Nationalen Aktionsplans zur UN-BRK: 이하 ‘NAP’)²⁾을 비롯하여, 국가 행동계획(NAP)의 실천 과제 중 법률 개정 사항을 통합적으로 포함한 패키지 법안인 연방참여법(Gesetz zur

Stärkung der Teilhabe und Selbstbestimmung von Menschen mit Behinderungen, 약칭 ‘Bundesteilhabegesetz’: 이하 ‘BTHG’)³⁾ 등이 포함된다. 이러한 일련의 장애인 관련 정책들과 법 개정 사항 중 직업(재)교육과 관련한 사항을 검토하여 노동환경의 변화에 대해 장애인 정책적으로는 어떠한 대책이 시행되고 있는지를 구체적으로 검토하여야 할 것이다.

2) 선행연구의 진행 상황

국내적으로나 해외에서도 4차 산업혁명 시대의 노동환경 변화에 관한 연구⁴⁾는 비교적 활발하게 진행되고 있다. 장애학의 관점에서 4차 산업혁명 내지 디지털화가 노동환경의 변화가 미치게 될 영향⁵⁾ 또는 장애인 고용보장 등에 대해서는 다양한 세미나⁶⁾와 연구⁷⁾가 진행된 것으로 확인되고 있다. 2017년 한국장애인고용공단 주최로 개최된 국제장애고용포럼에서는 본 연구의 주제인 4차 산업혁명 시대의 독일 장애인 직업교육에 대해 직접적으로 논의가 이루어진 바 있다.⁸⁾

2) 1차 국가행동계획(NAP 1.0)은 지난 2009년 연방의회 선거 후 정부를 구성하게 된 기민/기사당 연합(CDU/CSU) 진영과 자민당(FDP) 사이에 체결된 연정협약(Koalitionsvertrag)의 내용으로서 UN 장애인 권리협약(UN-BRK)의 이행을 정부차원에서 추진하기 위한 실천계획(Aktionsplan)을 마련하기로 합의한 것에서 출발하였다. 2011년부터 1차 국가행동계획(NAP 1.0)에서 마련된 과제가 실행되었고, 이를 대상으로 2013년부터 2014년에 걸쳐 평가가 이루어진 바 있다. 이를 바탕으로 2016년까지 사회적 논의를 거쳐 마련된 2차 국가행동계획(NAP 2.0)은 2016년 6월 연방내각 의결 후 실행과정에 놓여 있다. 제2기 국가기본계획은 2018년 중간 평가에 해당하는 중간보고서 제출을 통해 실행 상황을 점검하고 앞으로의 핵심 의제들을 명확히 해 후반기 사업들에 매진하고 있다.

3) BGBl. I S. 3234, 3340, 2016.12.23.

4) 4차 산업혁명과 노동환경 변화에 대한 문헌으로는 Katharina Dengler/Matthes Britta (2016), “Auswirkungen der Digitalisierung auf die Arbeitswelt: Substituierbarkeitspotenziale nach Geschlecht”, IAB Aktuelle Berichte, No. 24/2016; Svetlana Franken (2016), “Führen in der Arbeitswelt der Zukunft”; Arnold/Arntz/Gregory/Steffes/Ulrich (2016), “Herausforderungen der Digitalisierung für die Zukunft der Arbeitswelt”, ZEW policy brief Nr. 8, pp. 1-9; Hartmut Hirsch-Kreinsen (2019), “Entwicklung und Gestaltung digitaler Arbeit”, Recht der Arbeit, Heft 2, pp. 88-91; Raimund Waltermann (2019), “Digital statt analog: Zur Zukunftsfähigkeit des Arbeitsrechts”, Recht der Arbeit, Heft 2, pp. 94-100; Hans-Peter Klös(2019), “Digitalisierung und Arbeit aus arbeitsmarktökonomischer Sicht”, Recht der Arbeit, Heft 2, pp. 91-94.

5) 4차 산업혁명으로 인한 변화가 장애인 고용 등에 미치는 영향에 관한 문헌으로는 Catrin Misselhorn (2017), Arbeit, Technik und gutes Leben. Perspektiven für Menschen mit und ohne Behinderung auf Industrie 4.0, Arbeit, Gerechtigkeit und Inklusion, pp. 19-38; Caroline Richter (2019), “Digitalisierung und Teilhabe an Arbeit – Sondierung in einer Werkstatt für Menschen mit Behinderung”, Arbeit Nr. 28, pp. 363-379.

6) 매년 개최되고 있는 국제장애고용포럼에서는 이와 관련한 논의가 지속적으로 포함되고 있으며, 2017년 장애인재활협회 주최로는 4차 산업혁명과 장애인 복지에 관한 세미나가 개최된 바 있다.

7) 서정희, 오옥찬, 이지수(2020), “4차 산업혁명 시기의 장애인 소득보장 및 고용보장 정책의 방향성에 대한 일고찰”, 한국장애인복지학 47호, pp. 89 - 128.

8) 2017년 국제장애고용포럼 제2 섹션에서 독일의 직업교육과 훈련에 대해 독일 연방직업훈련연구소(BIBB)

하지만 국내 문헌으로서 독일의 4차 산업혁명 시범시설인 산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)에 포함되어 있는 직업(재)교육 시설에서 장애인 직업(재)교육 현황에 대한 연구는 진행된 바 없다. 독일에서도 산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)의 직업(재)교육 시설을 대상으로 하여 장애인 직업(재)교육 현황에 대해 연구가 진행된 문헌은 없는 상황이다.⁹⁾ 이러한 측면에서 본 연구를 통해 현재 시작 단계에 있는 4차 산업혁명의 변화 가운데 장애인 직업(재)교육의 현 주소를 바탕으로 향후 어떠한 방향으로 변화하는 노동환경에 대응해야 하는지 살펴볼 수 있을 것이다.

II. 독일의 장애인 고용의 현주소와 직업(재)교육의 중요성

1. 중증장애인 중심의 고용지원 정책

독일은 장애인의 고용지원 정책을 살펴보면 중증장애인(Schwerbehinderte Menschen)을 중심으로 운영되고 있다.

우선 독일은 우리나라와 유사한 형태로 장애인 고용의무(Beschäftigungspflicht)와 조정부담금(Ausgleichsabgabe) 제도를 사회법전 내에 규정하고 있다(SGB IX Teil 3 Kapitel 2). 독일은 1차 대전 이후인 1919년부터 중증장애인 고용의무제도를 도입한 바 있다. 도입 당시 고용의무 대상을 중증장애인으로 제한한 것은 1차 세계대전을 통해 중증장애인 수가 급증하여 이들의 고용 문제 해결이 국가적 우선 과제였기 때문이다.

독일의 고용의무 제도를 간단히 살펴보면, 상시근로자 20인 이상을 고용한 민간 및 공공 부문(중앙 행정기관 및 지방자치단체 포함)의 사용자는 의무적으로 5% 이상 중증장애인을 고용하여야 하며(SGB IX §154 Abs.1 Satz 1),¹⁰⁾ 이러한 의무를 이행하지 않은 사용자에 대해서는 일정

에서 장애인 직업교육을 담당하고 있는 키어스텐 폴머(Kirsten Vollmer)에 의해 발표가 이루어진 바 있다. 이 발표 내용을 담은 해당 포럼의 자료집은 한국장애인고용공단 고용개발원 홈페이지에서 확인할 수 있다(https://edi.kead.or.kr/BoardType03.do?bid=4&mid=24&cmd=_view&idx=9746¤tPage=1&searchYear=0&searchField=0&searchString=).

⁹⁾ 4차 산업혁명 시대의 디지털화와 독일 직업(재)교육에 대한 일반적 논의에 관한 문헌에는, (Hrsg.) Jaschke/Schwenger/Vollmer (2016), "Digitale Vernetzung der Facharbeit. Gewerblich-technische Berufsbildung in einer Arbeitswelt des Internets der Dinge"; Peter Dehnpostel (2018), "Lern- und kompetenzförderliche Arbeitsgestaltung in der digitalisierten Arbeitswelt", Arbeit Nr. 27, pp. 269-294; Heß/Janssen/Leber (2019), "Beschäftigte, deren Tätigkeiten durch Technologien ersetzbar sind, bilden sich seltener weiter", IAB-Kurzbericht Nr. 16, pp. 1-8

¹⁰⁾ 해당 고용의무 규정에서는 40인 미만 및 60인 미만의 소규모 사업장에 대해서는 고용의무를 완화하여

금액의 조정부담금(Ausgleichsabgabe)을 납부하도록 규정하고 있다(SGB IX §160).¹¹⁾ 또한 사용자가 중증장애인 가운데 장애정도가 더욱 심하거나 복합장애를 가지고 있는 중증장애인을 고용한 경우에는 최대 3인의 중증장애인 고용의무를 이행한 것으로 간주하는 제도(Mehrfachanrechnung)도 운영하고 있다(SGB IX §159). 독일의 기업들 중 중증장애인을 고용하고 있는 기업은 전체의 약 32.8%로 나타나고 있다(Metzler et al., 2020, 9).

중증장애인에 대한 고용지원 사업은 1974년 설립되어 운영되고 있는 연방 기관인 통합청(Amt für die Sicherung der Integration schwerbehinderter Menschen im Arbeitsleben, 약칭 'Integrationsamt')¹²⁾을 중심으로 운영되고 있다. 통합청(integrationsamt)은 사회법전 제 9권(SGB IX)에 근거를 두고 있는 중증장애인 고용의무제도를 바탕으로 징수되는 조정부담금(Ausgleichsabgabe)을 재원으로 중증장애인에 대한 각종 지원 사업을 담당하고 있다.¹³⁾ 2018년 통계에 따르면, 2018년 징수된 조정부담금(Ausgleichsabgabe)의 총액은 약 6억 7264만 유로였으며, 그 중 통합청(Integrationsamt)에 배정된 예산은 5억 3175억 유로 규모였다(BIH, 2019, 21). 이러한 조정부담금(Ausgleichsabgabe)과 기타 예산을 바탕으로 통합청이 2018년 중증장애인 지원 사업에 지출한 금액은 약 5억 7566만 유로에 달하였다(BIH, 2019, 23).

40인 미만 사업장은 1명, 60인 미만 사업장은 2명의 중증장애인 고용의무를 부담하도록 하였다(사회법전 제9권 제154조제1항제3문). 또한 장애정도가 30과 40에 해당하는 장애인 가운데 연방노동공단(Bundesagentur für Arbeit)으로부터 승인받은 준중증장애인(Gleichgestellte behinderten Personen)의 경우에는 중증장애인과 동일하게 고용의무를 이행한 것으로 간주하고 있다(SGB IX §158 Abs. 5).

- 11) 부담금은 중증장애인 고용률에 따라 차등적으로 부과한다. 현재 해당 조항(사회법전 제9권제160조)에서 정하고 있는 부담금 수준을 살펴보면 중증장애인 고용률이 의무고용 비율인 5%에 미치지 못하는 경우 중, 3% 이상인 경우에는 중증장애인 미고용 1인당 월 125유로, 2% 이상 3% 미만은 미고용 1인당 220유로, 2%에도 못미치는 경우에는 320유로의 부담금을 매월 납부하도록 규정하고 있다. 별도로 중증장애인 고용의무를 비율이 아닌 인원수로 규정하고 있는 40인 미만 및 60인 미만의 소규모 사업장에 대해서는 1명의 고용의무를 이행하지 않는 경우 월 125유로, 60인 미만 사업장에서 2명의 고용의무를 모두 이행하지 않는 경우에는 월 220유로의 부담금을 납부하여야 한다.
- 12) 바이에른(Bayern) 주와 노르트라인-베스트팔렌(NRW) 주에서는 '포용청(Inklusionsamt)'이라는 명칭으로 운영하고 있다. 통합청의 경우 2001년 사회법전 제9권이 시행되면서부터 각 주 단위의 중앙복지사무소(Hauptfürsorgestelle)에서 담당하던 중증장애인 지원 업무를 이관 받게 되었다. 그 결과 현재 통합청(Integrationsamt) 및 포용청(Inklusionsamt)은 중증장애인 지원업무를, 중앙복지사무소(Hauptfürsorgestelle)는 전쟁피해자, 범죄피해자, 상이군인 등의 지원을 담당하고 있으며, 이들 기관들은 연합하여 통합청 및 중앙복지사무소 연방실무연합(Bundesarbeitsgemeinschaft der Integrationsämter und Hauptfürsorgestellen, 이하 'BIH')으로 운영되고 있다. 이러한 통합청(Integrationsamt)은 장애인 고용분담금의 징수와 활용, 중증장애인의 원활한 직장생활을 위한 상담 및 재정지원, 고용보호 및 교육훈련 제반사항 관리 등 장애인의 고용과 관련된 핵심적 업무를 맡고 있다. 2005년을 기준으로 통합청은 271개의 통합서비스 조직으로 광범위한 네트워크를 이루고 있으며, 총 1,285명의 상담자가 지원업무를 담당하였다.
- 13) 납부된 조정부담금(Ausgleichsabgabe)의 20%는 법률(중증장애인조정부담금시행령 제36조(SchwabAV §36))에 따라 연방노동사회부(BMAS)에 설치된 조정기금(Ausgleichsfonds)으로 편입된다.

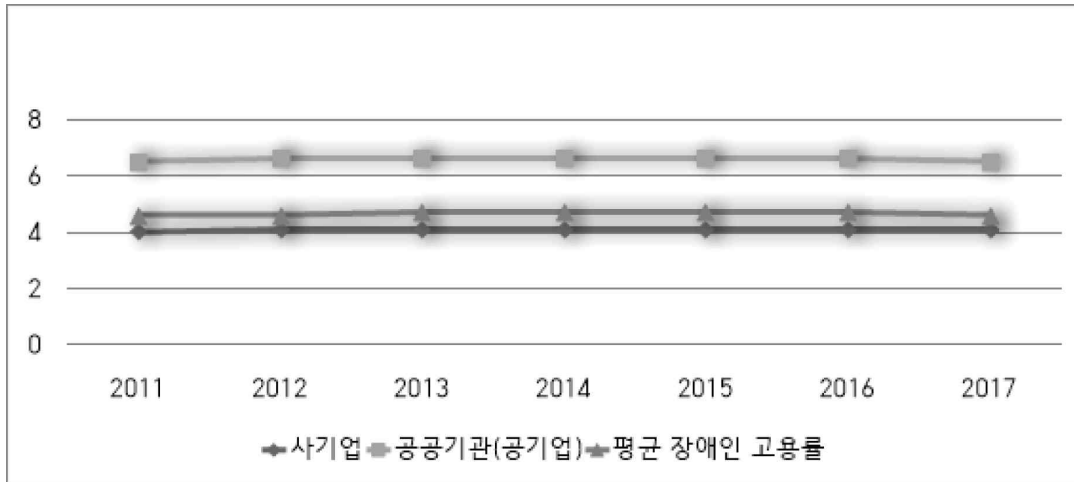
통합청의 사업 내역 중 고용지원을 위한 사업에 대해 구체적으로 살펴보면, 중증장애인 근로자의 임금 및 직업훈련 비용, 중증장애인의 업무 수행에 적합한 근로 환경 조성을 위한 시설 설치비용 등에 대한 사용자 지원 사업(약 2억 900만 유로), 통합전문가(Integrationsfachdienste, 이하 'IFD')¹⁴⁾의 운영 및 재정적 지원(약 9500만 유로), 일반 노동시장에서 취업이 어려운 중증장애인을 위해 법적으로 상시근로자의 30~50% 미만 중증장애인을 채용하여 운영하고 있는 통합회사(Inklusionsbetriebe)¹⁵⁾에 대한 지원(약 9400만 유로)사업 등이 통합청(Integrationsamt)을 통해 운영되고 있다(BIH, 2019, 8). 그밖에도 장애인작업장(Werkstätte für behinderte Menschen, 이하 'WfbM')¹⁶⁾과 기숙사 등에 대한 지원(총 424개 시설에 약 4,500만 유로 사용)을 비롯하여, 중증장애인이 노동시장에 편입될 수 있도록 프로그램을 개발하는 사업도 지원하고 있다(약 4,900만 유로)(BIH, 2019, 8).

하지만 앞에서 서술한 정책적 기조의 변화와 통합청(Integrationsamt)의 지속적인 고용지원 사업이 노동시장에서 장애인의 고용을 확대하는 요인으로 작용하고 있는지에 대해서는 사실 의문이 있다. 독일의 중증장애인 고용률이 일정 수준 이상으로 증가하지 못하고 있기 때문이다(그림 1 참조).

14) 통합전문가(IFD)는 통합청, 연방노동공단 또는 재활담당 기관의 위임을 받아 중증장애인의 고용 촉진을 위해 구직 장애인에 대한 상담과 평가, 취업한 장애인에 대한 사후 지도, 위기 발생 시 개입 및 조정, 장애인작업장에서 일하는 중증장애인의 일반 노동시장 전이를 지원하는 업무 등을 수행하고 있다.

15) 2018년 기준 독일 전역에 919개의 통합회사에 약 1만 3천명의 중증장애인 근로자가 고용되어 있다(BIH, 2019, 9).

16) 장애인작업장(WfbM)은 장애의 유형이나 정도 때문에 일반 노동시장에서 취업하기 어려운 중증장애인의 직업훈련과 일자리 제공을 담당하고 있는 비영리 사업장으로, 2019년 1월 기준 총 687곳의 장애인작업장(WfbM)이 운영되고 있으며, 31만 7,725명의 중증장애인이 종사하고 있다(Die belegten Plätze nach Bundesländern in den Mitgliedseinrichtungen der BAG WfbM 2019, <https://www.bagwfbm.de/file/1299/>).



〈그림 1〉 독일의 중증장애인 고용률 2011-2017 (in %)

출처: BIH, 2020

2. 장애인 고용률의 유지와 직업(재)교육의 관계

지속적으로 장애인 고용의 유지와 일자리 확보를 위한 시설 및 사용자에 대한 지원, 장애인 노동력의 질적 수준을 유지하기 위한 직업교육 프로그램의 개발 및 교육 인력의 양성이 지속적이고 안정적으로 유지되지 않으면 새로운 기술의 적용으로 노동환경이 변화되는 상황 속에서 일정 수준의 고용률을 유지할 수는 없다. 특히 새롭게 유입되는 장애인 노동력이 없다면 현재의 독일과 같이 안정적인 장애인 고용률을 유지해 나갈 수 없는 것이다. 또한 지난 수년간 독일의 노동활동인구가 증가한 상황에서 일정한 고용률을 유지하였다는 것은 장애인 고용에 있어서도 양적인 확대가 있었다는 것을 의미한다. 그러한 측면에서 이와 같은 독일의 장애인 고용률에 관한 현황은 독일의 직업교육과 관련한 체계 및 정책에 있어 변화되는 노동환경과 그에 따른 노동시장의 상황에 적절하게 대응하고 있음을 간접적으로 확인할 수 자료에 해당한다고 하겠다.

Ⅲ. 독일의 장애인 직업(재)교육(Aus- und Weiterbildung) 규율 체계 및 현황

1. 독일의 장애인 관련 법률 체계

장애인을 대상으로 한 독일의 법률적 체계의 기초는 우리의 헌법에 해당하는 독일 기본법(GG)에서 출발하고 있다.¹⁷⁾ 이 기본법상의 규정은 장애를 가진 자에 대해 일반적, 포괄적 의미

에서 불이익 처우를 금지한다고 규정하고 있어 장애인에 대한 차별금지를 규정하고 있는 다양한 법률과 규정의 근거 규정으로서 기능하고 있다.

유럽연합(EU) 체제에 속해 있는 독일의 경우 유럽연합의 입법지침(Richtlinie)도 독일의 국내 법적으로 중요한 법원(法源)으로서 기능하게 된다. 특히 노동의 영역, 즉 직업(Beruf)과 취업활동(Beschäftigung)에 있어서의 차별금지를 내용으로 하고 있는 유럽연합의 소위 반차별지침¹⁸⁾의 경우 노동의 영역에서 종교, 세계관, 장애, 연령, 성적 지향 등을 이유로 한 차별을 금지하도록 규정하고 있으며, 이러한 내용은 지난 2006년 독일 국내법인 일반균등대우법(AGG)¹⁹⁾을 통해 입법적 전환이 이루어진 바 있다.

통합적으로 규율이 이루어지고 있는 독일의 사회법 체계 내에서는 사회법전 제9권에서 장애인에 대해 규율이 이루어지고 있다. 이 법에서는 장애인의 재활(Rehabilitation), 각종 사회보장적 급여(Leistung) 및 노동생활(Arbeitsleben), 교육(Bildung) 및 사회적(soziale) 참여(Teilhabe)에 관한 사항(SGB IX Teil 1)을 비롯하여 장애인이 생활을 영위함에 있어 인간의 존엄성에 부합하는 생활 방식을 스스로 결정하는 가운데 완전하고 효과적이며 동등한 권리를 향유하며 사회에 참여할 수 있도록 하는 내용의 '편입을 위한 조력(Eingliederungshilfe)'에 관한 사항도 포함되어 있다(SGB IX Teil 2). 특히 중증 장애인(schwerbehinderte Menschen)²⁰⁾을 대상으로 한 사항들은 법의 후반부에서 별도로 규율하고 있다(SGB IX Teil 3).

그밖에도 장애인에 대한 차별적 처우를 금지하고, 장애인이 사회적으로 동등한 권리를 가지고 자기결정권을 행사하는 삶을 실현할 수 있도록 하는 내용의 장애인균등대우법(BGG)²¹⁾을 통해서 는 장애인의 접근권 보장을 위한 다양한 내용들이 규정되고 있다.

또한 2016년 독일 연방정부는 2009년 비준한 UN 장애인권리협약(UN-BRK)의 구체적 이행

17) 독일 기본법(GG) 제3조 (3) 누구든지 성별, 가문, 종족, 언어, 출신지와 출신, 신앙, 종교적 또는 정치적 견해 때문에 불이익을 받거나 특혜를 받지 아니한다. 누구든지 장애를 이유로 불이익을 받지 아니한다.

18) Richtlinie 2000/78/EG, 2000.11.27., 고용 및 직업에 있어서 동등대우의 실현을 위한 일반적 범위의 확정에 관한 유럽공동체지침(Richtlinie 2000/78/EG des Rates vom 27.11.2000 zur Festlegung eines allgemeinen Rahmens für die Verwirklichung der Gleichbehandlung in Beschäftigung und Beruf).

19) BGBl. I S. 1897, 1910, 2006.08.14.

20) 중증장애인(Schwerbehinderte Menschen)이란 사회법전 9권(SGB IX) 제2조에 따라 장애정도(GdB) 50 이상의 장애인을 의미한다. 장애정도(GdB)의 판단은 2009년부터 시행된 연방원호법(BVG)의 시행령 중 원호의료시행령(VersMedV) 부칙 2에 규정된 '원호의료원칙(Versorgungsmedizinische Grundsätze)'에 따라 이루어진다. 장애의 존부 및 정도는 당사자의 신청으로 원호청(Versorgungsamt)에서 확정하며, 수치로 명시되는 장애정도(GdB)는 20 이상부터 장애가 있는 것으로 인정되며, 20에서 100까지 10단위로 판단이 이루어진다.

21) BGBl. I S. 1467, 1468, 2002.04.27.

을 위한 두 번째 국가행동계획(NAP 2.0)을 발표한 바 있다. 이 국가행동계획을 바탕으로 독일 정부는 UN 장애인권리협약(UN-BRK)에서 강조되었던 ‘참여(Teilhabe)’와 ‘포용(Inklusion)’에 기초하여 사회 전 영역의 장애인 관련 정책을 재편하고자 하였다. 현재 실행 과정에 있는 2차 국가행동계획은 13개 분야에 걸쳐 총 175개의 구체적인 대책들로 구성되어 있다(BMAS NAP2.0, 2016, 294ff.). 이러한 정책적 실천 과제の内容에는 2016년 12월 23일 제정된 연방참여법(BTHG)도 포함되어 있다. 이 법안 역시 장애인의 자기결정권을 중심으로 한 참여(Teilhabe)의 확대와 소위 ‘포용 사회(inklusive Gesellschaft)’로의 전환을 목표로 하고 있다. 이러한 연방참여법(BTHG)을 통한 개혁은 총 4단계를 통해 이루어지고 있으며, 그러한 개혁적 조치들은 관련 법률인 사회법전 제9권 및 제12권을 비롯하여 기타 사회법전 내의 관련 규정들과 연방원호법(BVG) 및 재산세법 등에 포함된 법률 규정들을 개정하는 방식으로 진행되고 있다.

2. 독일의 장애인 직업(재)교육 관련 법체계

장애인의 직업교육(Ausbildung)에 관한 사항도 직업교육법(BBiG) 내에 기본적인 규정을 두고 있다(BBiG §§ 64 - 67). 이 법률에서는 장애인도 자격을 인정받을 수 있는 직업교육 일자리에서 훈련 받을 수 있도록 장애인의 특별한 상황을 고려하여 작업환경에 대한 지원이 이루어져야 함을 규정하고 있다(BBiG §§ 64 - 65). 또한 연방직업교육연구소(Bundesinstitut für Berufsbildung, 이하 ‘BiBB’) 내에 장애인의 직업교육분야 연구를 위한 상설 위원회를 설치하도록 하였다(BBiG § 95).

직업교육이 가장 활발하게 이루어지는 수공업 분야에 대한 제반 사항을 규율하고 있는 수공업법(HwO)에서도 장애인 직업교육과 관련한 사항을 규율하고 있다. 장애인의 직업교육에 관한 사항에 대해서도 직업교육법(BBiG)의 규정 내용에 기초하여 규율이 이루어지고 있다(HwO §§42p - 42v).

장애의 유형이나 정도 때문에 일반 노동시장에서 취업하기 어려운 중증장애인의 직업훈련과 일자리 제공을 담당하기 위해 비영리로 운영되고 있는 장애인작업장(WfbM)에도 약 3만 명 정도의 직업훈련생이 포함되어 있다. 하지만 이 장애인작업장(WfbM)에 대해서는 연방직업교육법(BBiG)의 적용 범위에 포함되지 않는다. 연방직업교육법(BBiG)의 경우 기본적으로 직업훈련능력을 전제로 하고 있으며, 이는 장애인에 대해서도 예외가 아니다. 장애인의 직업교육을 위해 예외적으로 인정되어야 하는 사항들을 규율하고 있지만 노동능력을 완전히 상실하였거나 직업교육에 참여할 수 없는 수준의 장애인이 연방직업교육법(BBiG)을 통해 운영되는 직업교육에 참여할 수는 없다. 장애인작업장(WfbM)의 경우에는 이처럼 연방직업교육법(BBiG)의 적용을 받아 직업교

육을 받을 수 없는 장애인을 고용하여 직업교육 기회와 일자리를 제공하고 있는 관계로 장애인 작업장(WfbM)의 교육 프로그램은 연방직업교육법(BBiG)의 적용을 받지 않는다.

장애인의 직업교육에 대한 다양한 지원 제도와 관련한 사항은 사회법전 제9권(SGB IX)에서 규율하고 있다. 기본적으로 이 법률에 기초하여 제공되는 사회보장적 급부의 경우 직업교육 및 직업추가교육도 적용 범위에 포함시키고 있다(SGB IX § 49). 장애인에게 제공되는 급부 이외에 장애인을 직업훈련생을 고용하고 있는 사용자에 대한 지원의 법적 근거도 이 법에서 규정하고 있다(SGB IX § 50). 또한 직업교육에 대해 지원되는 비용의 책임 주체에 관한 사항과 지원 범위에 대해서도 사회법전 제9권 제61a조(SGB IX § 61)에서 규율하고 있다. 독일 직업교육 체계상 대학 과정과 연계된 직업교육 또는 직업추가교육에 대한 지원의 법적 근거도 이 사회법전 제9권에 포함되어 있다(SGB IX § 112). 또한 중증장애인을 위해 운영되고 있는 정부 기관인 통합청(Integrationsamt)에 적용되는 기본적 법률 규정 역시 사회법전 제9권에 규율되어 있다. 통합청(Integrationsamt)이 중증장애인을 대상으로 담당하고 있는 업무에는 고용지원을 위한 사업들이 주된 내용에 해당하며, 그 중에는 직업교육을 담당하는 사용자 및 사업장에 대한 지원, 직업교육 프로그램의 개발 등의 사업이 포함되어 있다.

3. 독일의 장애인 직업(재)교육 현황

1) 독일의 일반적 직업(재)교육 현황

소위 ‘이중시스템(Duales System)’을 특징으로 하고 있는 독일의 직업교육(Ausbildung) 체계는 기본적으로 직업교육법(Berufsbildungsgesetz, 이하 ‘BBiG’)을 통해 규율되고 있다.²²⁾

학교 교육과 기업에서의 훈련을 병행하는 독일의 직업교육 체계는 이 두 가지 교육 체계를 통해 이루어지는 훈련과 학습이 상호 유기적이고 교차적으로 운영되고 있다. 기술적 측면의 훈련을 사업장에서의 실습 과정이 담당하고 이론적 교육을 학교 수업을 통해 배우는 방식이다. 이와 같은 복합적 형식의 직업훈련 체계는 이론 교육과 실무 경험을 동시에 진행하여 수료 후 해당 업무에 대한 적응기간을 최소화하고 업무현장에 단기간 내에 배치될 수 있는 실무적 역량을 배양할 수 있어 기업의 입장에서도 일반 근로계약을 체결하기 전 기업 내에서 직업교육을 수료한 지원자를 선호하는 측면이 있다.²³⁾ 전반적으로 직업교육생 수가 감소하고 있는 추세를 나타내고

²²⁾ 직업교육 제도가 가장 활성화 되어 있는 수공업 분야의 경우 해당 분야를 규율하고 있는 수공업법(HwO)(BGBI. I S. 1403, Nr. 30, 2020.06.29.)에서 직업교육법(BBiG)에 기초하여 직업교육 관련 규정을 마련하고 있다. 따라서 직업교육에 관한 사항에 있어서는 직업교육법(BBiG)이 일반법으로, 수공업법(HwO)이 특별법으로서의 지위를 갖게 된다.

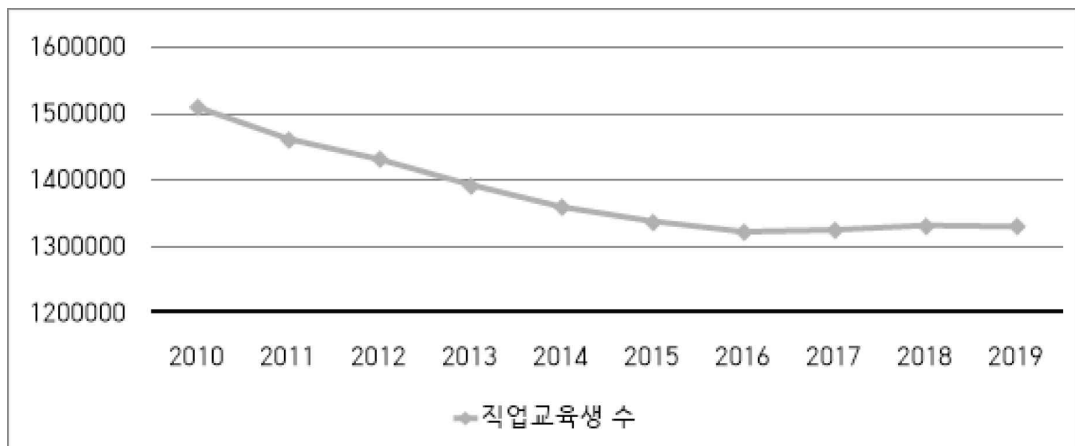
있지만(〈그림 1〉 참조), 여전히 매년 약 50만 명의 신규 직업교육생이 훈련을 시작하고 있는 상황이다(〈표 1〉 참조).²⁴⁾

〈표 1〉 독일 직업교육 고용(Ausbildungsmarkt) 현황* (in 명)

	2005/06	2010/11	2016/17	2017/18	2018/19	2019/20 (5월까지)
구직 지원자(A)	763,097	545,908	547,824	535,623	511,799	399,821
구인 등록건수(B)	459,202	524,753	544,907	565,342	571,982	465,678
A-B	303,895	21,155	2,917	-29,719	-60,183	-65,857

출처: 연방노동청(BA), 2020

* 전년도 10월부터 다음연도 9월까지를 하나의 연도로 하여 통계 작성



〈그림 2〉 독일 직업교육생 수 (in 명)

출처: 연방통계청(destatis), 2019

또한 독일에서 직업교육(Ausbildung)을 수료하는 것은 단순히 취업을 위한 자격으로서만 기능하는 것은 아니다. 가장 기본적으로는 직업재교육(Weiterbildung) 시스템을 활용하여 높은 수

23) 직업교육을 수료한 자격은 실습 과정을 수행한 기업만이 아니라 독일에서 공적으로 인정받는 자격에 해당하므로, 직업교육 수료생은 자신이 원하는 기업에 자유롭게 지원이 가능하다. 하지만 당해 연도 직업교육 수료생의 약 70% 정도는 직업교육을 수행한 기업에 채용이 이루어지고 있다.

24) 가장 최근의 연방노동청(BA)의 발표(BA, Presseinfo Nr. 36)에 따르면, 코로나 사태의 여파로 직업교육 근로계약의 신규 체결 수의 감소폭이 크게 증가한 것으로 나타났다. 2019년 10월부터 2020년 7월까지 노동청과 잡센터에 등록된 신규 직업교육 구직자는 약 439,000 명으로, 전년 동기 대비 약 4만 명 정도 감소한 것으로 나타났다. 이들 중 약 18만 2천 명은 7월까지 여전히 구직 중인 것으로 확인되었다. 기업에서 등록한 직업교육 일자리의 경우에도 약 49만 5천개소로 전년 동기 대비 약 4만 3천개의 일자리가 줄어든 상황이다.

준의 전문성을 인정받을 수 있는 자격을 취득할 수도 있다. 건축, 기계 등과 같은 기술 분야의 경우 통상적으로는 2년 과정의 추가 전문교육 후 국가 자격시험 등을 통해 국가에서 인정하는 전문기술자 자격을 취득할 수 있으며, 수공업 분야를 비롯하여 국가에서 인정하는 마이스터(Meister) 자격을 취득하기 위해 추가적인 수련 과정에 지원할 수도 있다.²⁵⁾ 또한 직업교육(Ausbildung)을 이수한 자격은 대학 진학을 위한 경력으로서 인정받을 수도 있다. 즉 직업교육을 이수하고 일정 기간 동안 해당 직업에서 실무적인 경력을 쌓은 인력에 대해 해당 분야와 관련 있는 학과에 입학할 수 있는 자격이 주어지는 것이다.

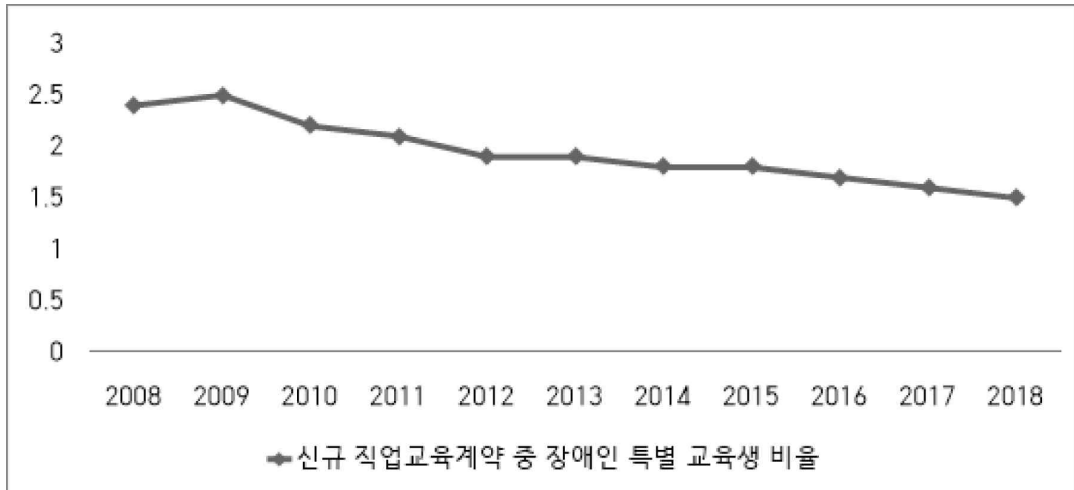
2) 장애인 직업(재)교육 현황

UN 장애인권리협약(UN-BRK)에 기초하여 장애를 더 이상 개인적인 특성으로 파악하지 않고 있는 독일은 직업교육근로계약을 체결함에 있어 교육생의 '장애'는 계약 내용에 기록하지 않기 때문에 장애를 가진 직업(재)교육생의 현황을 파악하기 어려운 상황이다(BiBB, 2020, 72).²⁶⁾

통계를 통해 확인할 수 있는 장애인의 직업(재)교육생 현황은 직업교육법 제66조(BBiG §66) 및 수공업법 제42r조(HwO §42r)에 따라 장애의 종류나 정도로 인해 별도의 교육 과정 또는 내용에 대해 신청이 있는 경우에 한하여 파악이 가능하다. 이와 같이 2018년 새롭게 체결된 직업교육 근로계약 중 담당 기관의 특별 훈련 과정이 마련된 경우는 2018년 총 7,989건으로, 2017년 8,259건에 비해 다소 감소하였다(BiBB, 2020, 123). 이는 2018년 신규로 체결된 전체 직업교육 근로계약의 약 1.5% 수준에 해당하며, 2009년 이후 지속적으로 감소하는 추세를 나타내고 있다.

25) 독일에서 현재 인정되고 있는 수공업 분야는 총 130개이며, 마이스터(Meister) 자격을 취득하게 되면 직업교육생을 육성할 수 있게 된다. 또한 독일은 전통적으로 수공업 분야에 따라 자영업자로서 자신의 사업을 영위하기 위한 조건으로서 마이스터(Meister) 자격을 요구하는 장인의무(Meisterpflicht) 제도를 운영해 왔다. 하지만 경기 침체에 따른 개혁 정책의 일환으로 지난 2004년 총 53개 수공업 분야에 적용되었던 장인의무(Meisterpflicht) 제도를 폐지한 바 있다. 연방의회는 이러한 장인의무(Meisterpflicht) 제도를 2020년 초 다시 부활시키기로 법안을 통과시킨 가운데, 총 12개의 수공업 분야에서 다시금 장인의무(Meisterpflicht) 제도가 시행되고 있다.

26) 장애인 고용 통계와 관련한 이러한 한계적 상황은 노동시장에 편입된 전체 장애인 노동력의 파악에 있어서도 마찬가지로서, 지난 2017년의 장애인 취업자 수 통계가 조사 방식에 따라 약 107만 명(BA, 2019)에서 약 128만 6천 명(BiBB, 2018)에 이르기까지 큰 오차 범위를 나타내고 있다.



〈그림 3〉 연간 신규체결 직업교육계약 중 장애인 특별교육생 비율(in %)

출처: BIBB, 2020

장애인에 대한 별도의 교육 과정을 마련하고 있어 계약을 통해 교육생의 장애 유무가 파악 가능한 경우에 해당하지 않는 일반적 직업교육과정에서의 장애인 고용 비율은 표본 조사를 통해 추론할 수 있을 뿐이다(Gericke, Flemming, 2013).

IV. 독일의 4차 산업 지원 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)의 직업(재)교육 실태

1. 독일의 4차 산업 관련 정책의 전개 상황

독일은 4차 산업혁명에 대한 국제적인 논의가 본격적으로 시작되기 이전인 2011년, 기술 발전에 대한 산업 영역의 대응을 위하여 산업 4.0(Industrie 4.0)이라는 개념 설정을 통해 그에 관한 논의를 발전시켜 왔다. 산업 4.0(Industrie 4.0)을 바탕으로 이루어진 산업 영역에 있어서 4차 산업혁명과 관련한 논의는 그에 필연적으로 수반될 수밖에 없는 노동 및 고용 영역에서의 변화에 대한 논의로 이어졌다. 그러한 노동 분야의 정책적 대응을 내용으로 하는 노동 4.0(Arbeit 4.0)이 2016년에 발표된 바 있다. 이러한 독일의 산업 4.0(Industrie 4.0)과 노동 4.0(Arbeit 4.0)은 단순히 산업과 노동 영역에서 이미 진행된 변화에 대응하는 수준이 아니라, 4차 산업혁명에 따른 변화에 정부가 주도적인 위치에서 정책적인 제안을 하였다는 것에 의의가 있으며, 2020년 현재에도 지속적으로 후속 사업이 진행되고 있는 상황이다.

1) 산업 4.0(Industrie 4.0)

4차 산업혁명에 대한 논의가 직접적으로 시작된 계기는 메르켈 (Merkel) 총리가 집권하면서 2006년 수립한 독일의 하이테크 전략(High Tech Strategie)을 2010년 수정, 보완하여 발표한 '하이테크 전략 2020'으로 볼 수 있다. 이 정책의 실행계획 중 하나로 2011년 1월에 추진이 결정된 프로젝트의 명칭이 바로, 산업 4.0(Industrie 4.0)이었으며, 프로젝트가 진행 중이던 2011년 독일의 하노버(Hannover)에서 매년 개최되고 있는 사무자동화 및 정보, 통신 산업 박람회(CeBIT)를 통해 그 개념과 내용이 소개되면서 산업 4.0(Industrie 4.0)이라는 개념이 본격적으로 주목받게 되었다(VDI지, 2011, 2). 이 프로젝트는 정부 산하 위원회인 연구 연합(Forschungsunion)과 독일 공학아카데미(Acatech)를 중심으로 한 프로젝트 그룹을 통해 진행이 이루어졌다.²⁷⁾ 정책 연구 프로젝트 차원에서 진행되어 온 산업 4.0(Industrie 4.0)은 연구 그룹의 권고안을 바탕으로 현재는 연방 경제 및 에너지부(BMWi)와 교육 및 연구부(BMBF)를 중심으로 정부 차원에서 지속적으로 정책 개발과 연구, 산업적 시범 운영 등에 대한 지원이 이루어지고 있다.

산업 4.0(Industrie 4.0)은 디지털 기술을 기반으로, 사물, 데이터 및 서비스에 인터넷을 활용하며 나타나게 될 산업 영역에서의 변화에 대한 준비와 대응을 주요 내용으로 한다(Kagermann et al., 2016, 6). 이는 단순히 생산 기술 또는 생산 방식만이 아니라 인터넷을 매개로 시장조사를 비롯하여 제품의 기획, 판매, 배송, 판매 후 제품의 사용 과정에 이르기까지 생산자와 소비자 사이에 상호 연계가 이루어지는 등 사이버 영역과 물리적 영역의 통합에 따른 변화인 것이다(VDI지, 2011, 2). 즉 제품의 생산 또는 서비스의 제공 과정에 정보통신(ICT) 기술이 접목되면서 소비자의 요구가 초기 단계부터 반영될 수도 있고, 이에 기초하여 제품이나 서비스의 개별화, 최적화 가능성이 열린 것이다. 산업 4.0(Industrie 4.0)을 통해 구축하고자 하는 4차 산업혁명 시대의 새로운 생산 및 소비 시스템의 주요 내용은 유연한 생산(Flexible Produktion)²⁸⁾, 변형 가능한 생산공장(Wandelbare Fabrik)²⁹⁾, 소비자 중심 솔루션(Kundenzentrierte Lösung

27) 이 프로젝트 그룹에서 약 1년 10개월의 기간을 거쳐 작성한 1차 권고안(Kagermann, Wahlster, Helbig, 2012)이 2012년 10월에 마무리되며 연방 정부에 제출되었고, 2013년 4월 14일에는 최종 보고서(Kagermann, Wahlster, Helbig, 2013)가 정부에 제출되었다. 이 내용은 다시금 하노버 박람회를 통해서도 발표가 이루어졌다(Handelsblatt지, 2013). 최종 보고서의 제출 이후에도 이 프로젝트는 프로젝트 명과 동일한 연구 플랫폼 Industrie 4.0을 비롯하여 정보·통신·뉴 미디어협회 (BITKOM), 독일 기계 및 장비제작협회 (VDMA) 및 전기기술 및 전기산업 중앙협회 (ZVEI)의 참여를 통해 지속적으로 연구가 이루어졌으며, 이를 바탕으로 2015년 수정 및 보완된 보고서가 제출되기도 하였다(BITKOM, VDMA, ZVEI, 2015).

28) 생산에 관여하는 기업들이 디지털 방식으로 네트워크를 구성하여 제품 생산에 단계별로 기여하게 되며, 이러한 네트워크를 통해 생산 공정을 효과적으로 조정하고 장비 활용도를 보다 효과적으로 계획 할 수 있게 됨을 의미한다.

29) 모듈 방식의 생산 라인을 통해 개별화 된 제품의 조립 또는 소량 생산에 최적화된 생산 시설을 구축할

n)³⁰⁾, 최적화 된 물류(Optimierte Logistik)³¹⁾, 데이터 사용(Einsatz von Daten)³²⁾, 자원 절약 순환 경제(Ressourcenschonende Kreislaufwirtschaft)³³⁾ 등으로 요약될 수 있다(BMWi, 2019).

제 1기 메르켈 정부의 출발 시점인 2006년에 수립된 독일 정부의 국가 전략인 하이테크 전략(High Tech Strategie)은 지난 2017년 선거에서도 메르켈 총리가 연임에 성공하며 연속성을 유지할 수 있게 되었다. 새로이 구성된 제 4기 메르켈 정부에서 마련한, ‘하이테크 전략 2025(High Tech Strategie 2025)’는 이전과 마찬가지로 연방교육연구부(BMBF)를 중심으로 작성되었으며, 지난 2018년 9월 연방의회에도 보고가 이루어졌다(BT-Drucksache 19/4100, 2018). 여기에는 노동에 관한 후속 정책들도 포함되어 있으며,³⁴⁾ 그 중 전문 인력을 양성하기 위한 직업(재)교육에 대한 지원 정책도, ‘하이테크 전략 2025(High Tech Strategie 2025)’의 내용을 구성하고 있다(BT-Drucksache 19/4100, 2018, 27ff.). 특히 “지속적인 발전을 위한 교육”을 모토로 대학에서 직업(재)교육에 필요한 훈련 과정을 현대화하고 확대될 수 있도록 하며, 새로운 직업군의 설립과 그에 대한 자격시험 제도의 신설에 대해서도 노동조합 및 사용자 단체와 논의할 계획임을 밝히고 있다.

2) 산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)

4차 산업혁명의 기초가 되는 기술을 바탕으로 향후 독일이 지향하는 제조업과 시장의 미래는, 대량생산 체제의 기초 하에 동일한 물건의 생산 단가를 낮추거나 동일한 생산 비용으로 품질을

수 있게 된다.

- 30) 생산 공정이 네트워크로 연결됨에 따라 소비자도 생산에 참여할 수 있는 가능성이 열리게 되며, 생산되는 제품 역시 네트워크를 통해 연결되어 사용중인 스마트 제품의 사용 정보가 생산자에게 전달되어 생산자가 제품을 개선하고 소비자에게 최적화 된 제품을 생산하기 위한 데이터로 활용할 수 있게 된다.
- 31) 네트워크를 통해 최적화 된 물류 시스템을 구축을 통해 생산 과정에서 재료가 필요한 경우 자동화 된 시스템을 통해 최적화 된 시기와 수량의 주문이 이루어지는 등 최적의 물류 흐름을 가능하게 한다.
- 32) 데이터의 분석을 통해 제품의 효율적 생산 방식과 유지, 보수에 대한 정보를 활용하게 되는 것을 의미한다.
- 33) 부품의 재활용이 가능한 디자인을 전제로, 제품의 전체 수명주기 동안 네트워크를 통해 사용 정보 및 제품 상태에 대해 제공되는 데이터에 기반하여, 최적의 시기에 노후된 제품을 재활용하여 자원의 사용을 최소화 하는 순환 경제를 구축할 수 있게 된다.
- 34) 연방정부는 2018년을 “미래의 노동 세계(Arbeitswelten der Zukunft)”로 정하여 전문가 및 시민의 참여를 통해 미래의 노동에 관한 논의를 지속하였다(BT-Drucksache 19/4100, 2018, 24). 이를 위한 프로그램으로 기업과 지역 전문 대학의 연계를 통해 독일 전역에 신기술의 작업 설계를 위한 기술 센터(Kompetenzzentrum)의 설립을 지원하며, 중소기업을 중심으로 신제품 개발 및 새로운 비즈니스 모델과 연계된 작업 설계에 대해 중점적으로 지원하도록 하였다. 특히 2019년 1분기에 개선을 목표로 하였던 소매업 분야의 기술 센터(Kompetenzzentrum Einzelhandel)의 경우 2019년 7월에 활동을 개시하였다.

높여 시장에서 우위를 차지하여 이윤을 증가시키는 것에 초점을 맞추는 것이 아니라, 디자인, 제품의 기능, 구성 부품의 사양에 이르기까지 소비자의 다양한 요구를 제품 설계 단계에서 반영할 수 있는 시스템을 구축하고, 그러한 설계에 따라 제품을 맞춤 생산할 수 있도록 다양한 유형의 부품을 구비하여, 소비자가 원하는 제품을 조립해 제공하는 소비자 맞춤형 생산 방식을 목표로 하고 있다(Wilkesmann, Steden, Schulz, 2018, 130). 이와 같은 생산 방식을 실현하기 위해 독일은 산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)을 통해 다양한 수준에서 새로운 기술을 개발하고 적용하는 시범사업을 지속적으로 확대되고 있다.

산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)을 통한 지원이 직접적으로 제품의 생산에 핵심 기술이 적용된 경우만이 아니라 이러한 작업장의 설비를 위한 기반 시설을 담당하는 기업, 작업장의 운영 인력을 위한 직업(재)교육 과정, 생산을 위한 자재 및 재료의 조달과 생산 후 배송을 담당하는 물류업체까지도 산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)을 운영하는 연방경제에너지부(BMWi)의 지원 대상에 포함된다. 현재 산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)에는 새로운 기술이 적용된 생산 시설만이 아니라 직업(재)교육 기관, 기반 시설, 농업 설비, 물류 센터 등도 등록되어 있다(표 1 참조). 즉 시범시설로서 산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)에 포함될 수 있는 산업 분야는 단지 제조업에 국한되는 것이 아니라 농업, 환경 관리 등 산업 분야에 관계없이 해당 기업이 4차 산업혁명의 핵심 기술과 관련성을 갖고 있는지의 여부가 지원 대상을 결정하는 요소가 되는 것이다. 이들 지원 대상 기업이 반드시 핵심 기술을 보유해야 하는 것도 아니며, 4차 산업 관련 디지털 기술을 자신의 사업장에 도입하기 위해 설비 투자를 하는 기업도 산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)의 시범시설에 해당할 수 있다. 또한 반드시 개별 기업 또는 시설이 대상이 되는 것이 아니라 기업 내의 일부 공정에 핵심 기술이 적용된 경우에도 시범 시설로서 산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)의 사업으로서 지원이 가능하다. 기타 직업교육이나 인프라 구축을 위한 상담업무를 담당하는 경우에도 마찬가지로 기존의 교육 시설(학교 포함)에 4차 산업 관련 교육 과정이 포함되는 경우에도 산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)에서 지원을 받을 수 있다.

〈표 2〉 산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)의 지원사업(시설) 운영 분야

적용 분야	지원 시설 수
직업(재)교육	23
기반 시설	20
농업 설비	8
물류 센터	27
생산 시설	181
기타	16

출처: BMWi, 2019

2. 독일의 4차 산업혁명 지원 사업(Plattform Industrie 4.0) 내 장애인 직업(재)교육 관련 현황

1) 산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)의 직업(재)교육 시설

앞서 살펴본 바와 같이 산업 4.0(Industrie 4.0)의 후속 사업으로 지원이 이루어지고 있는 플랫폼에는 직업교육(Ausbildung) 및 직업재교육(Weiterbildung)을 담당하는 23개 시설이 포함되어 있다.³⁵⁾ 이들 시설은 크게 기업이 자신의 기업에서 활용할 수 있는 인력을 훈련시키기 위해 직업교육 일자리를 제공하는 기업형 직업(재)교육시설과 (전문)대학과 연계되어 원천기술이 개발된 경우 해당 기술을 실용화하기 위한 벤처형 기업³⁶⁾과 해당 기업의 운영을 위해 직업(재)교육 과정을 운영하는 산학협력형 직업(재)교육시설로 구분될 수 있다.

다만 산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)에 포함되어 정부의 지원을 받는 직업(재)교육 시설이라고 하여 직업(재)교육의 교육 내용이 반드시 4차 산업 핵심 기술과 연계되어야 하는 것은 아니다. 특히 기업형 직업(재)교육시설의 경우 해당 기업이 4차 산업 관련 기술과 연계되어 있어 산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)의 시범 기업에 선정된 경우라도 해당 기업의 운영을 위해서는 재무, 회계, 인사 관리 등 운영에 필요한 직군의 근로자들도 필요하기 때문에 기업에 속한 직업(재)교육 시설에서 그러한 일반적인 직업(재)교육이 이루어지기도 한다. 따라서 산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)에 포함된 직업(재)교육 시설에서 교육받고 있는 장애인 교육생을 반드시 4차 산업 관련 기술을 습득한 인력으로 파악할 수 있는 것은 아니다.

35) 산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)에 포함된 23개 직업교육시설에 관한 사항은 산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)의 홈페이지 참조(<https://www.plattform-i40.de/PI40/Navigation/Karte/SiteGlobals/Forms/Formulare/karte-anwendungsbeispiele-formular.html>).

36) 이러한 벤처형 기업의 경우 해당 기술을 개발한 대학의 교수가 주체가 되어 설립한 경우가 많으며, 실제 한 명의 교수가 여러 기업체를 운영하고 있기도 한다.

2) 산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)의 직업(재)교육 시설의 장애인 직업(재)교육 성과 및 훈련 현황

연구 과정에서 산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)의 직업(재)교육 시설에서 직업(재)교육 계약을 체결한 장애인 교육생 현황은 물론이고 일반 교육생 현황에 대해 파악할 수 있는 통계자료를 찾을 수는 없었다. 이들 시설을 대상으로 직업(재)교육 과정의 장애인 직업교육과 관련한 사항들에 대해 기본적인 설문³⁷⁾을 통한 표본조사와 담당자 심층 인터뷰를 통해 4차 산업혁명 지원사업에 포함된 장애인 직업교육 관련 현황을 파악하고자 하였다.³⁸⁾

(1) 장애인 직업(재)교육생 현황에 대한 설문조사 결과

우선 산업 4.0(Industrie 4.0) 플랫폼에 포함된 직업(재)교육 시설들의 경우 연방직업교육법(BBiG)의 적용을 받는 교육 시설에 해당하였다. 장애인에 대한 직업교육의 측면에서 해당 직업교육시설이 연방직업교육법(BBiG)의 적용 대상에 포함된다는 의미는, 직업교육 대상자의 직업훈련능력을 전제로 교육의 결과 직업적인 활동이 가능한 노동력을 양성하는 것을 목표로 한다는 의미이다. 결과적으로 산업 4.0(Industrie 4.0) 플랫폼에 노동능력을 완전히 상실하였거나, 장애의 정도 및 유형으로 인해 일반 노동시장에 참여할 수 없는 장애인을 대상으로 비영리로 운영하고 있는 장애인작업장(WfbM)과 같이 연방직업교육법(BBiG)이 적용되지 않는 장애인 대상 교육(고용) 시설은 없는 것으로 확인되었다. 또한 산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)에서 설문에 응답이 있었던 9개의 직업(재)교육 시설의 경우 직업교육법 제66조(BBiG §66) 또는 수공업법 제42r조(HwO §42r)에 기초하여 별도로 운영되고 있는 장애인 교육과정이나 교육시설을 보유하고 있는 시설은 없었다.

산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)의 지원 사업 내용에 장애인 직업교육생과 근로계약을 체결함에 따라 해당 기업 내지 시설에 주어지는 혜택은 없으며, 법에서 정하고 있는 지원 및 보조 사항 이외에 플랫폼 내 사업체를 대상으로 마련된 별도의 장애인 관련 지원 정책은 없었다. 이들 플랫폼에 속한 기업들에게는 사회법전 제9권(SGB IX)의 규정을 바탕으로 운영되고 있는 중증장애인 의무고용제도 역시 그대로 적용되고 있으며, 이를 이행하지 않는 경우에는 조정부담금(Ausgleichsabgabe)을 납부하고 있었다. 산업 4.0(Industrie 4.0) 플랫폼에 포함되어 정부의 지원을 받는다는 이유로 장애인의 추가 고용의무나 장애인에게 일정 비율의 일자리를 할당해야 하는 등 사용자에 대한 추가적인 의무가 규정된 것은 없었다.

37) Industrie 4.0 플랫폼에 포함된 23개 직업훈련 시설을 대상으로 진행한 설문지의 내용은 [부록] 참조.

38) 총 23개 시설 중 9개 시설에서 설문에 대한 응답이 있었으며, 그 중 2개 시설의 직업훈련 담당자와 심층 인터뷰를 진행하였다.

설문에 응답한 총 9개의 직업교육시설 중 현재 교육을 받고 있는 장애인을 보유한 시설도 없었다. 다만 이들 직업교육시설, 특히 기업에 속한 직업교육시설의 경우에는 산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)을 통한 지원사업에 참여하기 위해 새로이 설립된 것이 아니라 이 지원사업 이전부터 직업교육 업무를 수행해왔던 경우가 대부분으로, 9개 중 6개 시설에서 장애인 교육생이 직업교육을 마치고 취업으로 연결시킨 경험이 있었던 것으로 확인되었다. 하지만 이들 장애인 교육생의 경우에도 일반 직업교육생과 동일한 과정으로 교육이 진행되어 직업교육계약과 관련한 자료에서 장애 관련 사항이 확인될 수 있는 상황은 아니었다. 그 결과 현재 시점의 직업교육시설 담당자가 정확하게 해당 시설을 수료한 장애인 교육생의 수를 파악할 수는 없는 상황이었다. 다만 매년 새롭게 체결되는 직업교육계약 중 장애인 직업교육생이 차지하는 비율(그림 3 참조)을 고려할 때 설문을 통해 확인된 산업 4.0 플랫폼 지원시설의 장애인 직업교육생 비율은 상대적으로 현저히 낮은 것으로 평가할 수 있었다.

(2) 일반 직업교육시설에서의 장애인 직업교육

산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)에 포함된 직업교육시설의 경우 독일의 일반적 이 중 직업교육체계 내에서 교육이 진행되고 있었다. 장애인 고용 및 직업훈련과 관련한 지원 제도는 중증장애인을 중심으로 운영되고 있어, 비장애인과 동일한 과정 및 내용으로 진행되는 직업교육과정에 참여한 장애인 현황에 대한 자료는 찾기 어려운 상황이다. 또한 장애인 정책적 관점에 있어서도 돌봄과 지원의 대상으로서 비장애인과 분리시키는 방향에서 일반균등대우법(AGG), 사회법전 제9권(SGB IX), UN 장애인권리협약(UN-BRK) 및 국가행동계획(NAP), 연방참여법(BTHG) 등을 통해 사회의 일원으로 참여하는 것으로 전환이 이루어짐에 따라 장애를 개인적 특성으로 보아 분석적으로 접근하는 방식은 더 이상 적용되지 않고 있다. 따라서 장애인 시설이 아닌 일반 직업(재)교육시설에서 이루어지고 있는 장애인 직업교육의 현황을 파악하기 위해서는 설문조사를 통한 표본조사 또는 교육 담당자와의 인터뷰를 통해 실태를 파악하는 방식을 사용할 수밖에 없었다.

연구 과정에서 산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)에 속한 2개 직업교육시설의 담당자들로부터 해당 시설의 장애인 교육과 관련한 전반적인 사항에 대해 청취할 수 있었다. 우선적으로 이들은 해당 시설에서의 직업(재)교육의 목표에 대해 공통적으로 ‘사업장예의 편입(Integration)’이라고 응답하였다. ‘편입’ 내지 ‘통합’으로 번역될 수 있는 ‘Integration’의 의미는 장애인 또는 외국인 등에 대한 사회 정책적 관점이 내재된 ‘사회적 통합’의 의미로 일반적으로 사용되지만, 이들이 이야기하고 있는 ‘편입(Integration)’은 노동능력을 갖춘 근로자로서 ‘사업장예의 편입’을 의미하는 것으로 볼 수 있다. 이와 같이 사업장에 편입될 수 있는 능력을 배양하는 것은 장애의 유

무를 불문하고 직업교육에 참여하는 모든 교육생을 대상으로 한 직업교육의 목표하고 할 수 있다. 직업교육 체계가 전제하고 있는 이와 같은 목표는 직업교육 과정과 교육 내용에 있어서 장애인도 균등한 처우를 받게 됨을 의미한다.³⁹⁾ 실제로 설문에 응답한 직업교육시설들 중 별도의 장애인 직업교육 프로그램을 운영하고 있는 시설은 없었다. 다만 비장애인과 장애인이 동일한 교육 과정에서 동일한 내용의 교육을 통해 동일한 수준의 교육성과를 달성하기 위해서는 교육에 참여한 장애인의 장애 유형과 수준에 맞게 개별화 된 교육 설비 등의 지원이 필요할 것이다. 직업교육에 있어서 그러한 교육(노동)환경 조성을 위해 필요한 지원의 근거는 연방직업교육법(BBiG)과 사회법전 제9권(SGB IX) 전반에 걸쳐 규정되고 있으며(BBiG § 65; SGB IX §112), 수공업법(HwO §42q)에서도 동일한 내용의 규율이 이루어지고 있다. 다만 장애의 유형과 수준에 따라 필요한 장비와 시설 등은 해당 장애인에 맞춰 제공되어야 하는 관계로, 이를 법에서 구체화하여 한 정적으로 열거할 수 없는 한계가 존재한다. 따라서 장애인의 고용이 이루어진 후 해당 사업장에서 교육 내지 작업을 수행하기에 적합한 노동환경이 마련되었는지는 산업안전보건법(ArbSchG)에 근거를 두고 있는 산업의학전문(Arbeitsmediziner)의 감독 절차를 거쳐 확인을 받도록 하고 있다. 이와 같은 산업의학적 관리, 감독에 관한 사항은 직업교육계약을 통해 직업교육생을 교육(훈련)하는 경우에도 마찬가지로 적용된다.

인터뷰를 통해서도 직업교육생으로 장애인을 비장애인과 동일하게 교육하기 위해 추가적인 지원이 필요함에 따라 장애인이 채용 과정에서 상대적으로 불이익을 받지 않는지에 대해서도 확인하고자 하였다. 적어도 인터뷰에 응한 담당자들의 경우에는 자신의 시설에서 직업(재)교육생을 채용함에 있어서 가장 중요한 판단 기준은 해당 사업장에서 담당하게 될 작업의 내용 및 직업(재)교육과정에 적합한 교육을 이수하였는지에 달려 있으며, ‘장애’라는 요인이 채용상의 우대 또는 불이익으로 이어지지는 않는다고 응답하였다. 이와 같이 채용 과정에서 차별적 처우를 예방하기 위해 제도적인 뒷받침도 존재하고 있었다. 일단 장애인이 채용 대상에 포함된 경우에는 중증장애인대표(Schwerbehindertenvertretung)⁴⁰⁾가 채용 과정 전반에 참여하여 장애인에 대한 불이익한 처우는 없는지, 일반균등대우법(AGG)의 위반은 없는지에 대해 감시, 감독이 이루어지고 있다는 것이

39) 이러한 이유로 지적장애 등과 같은 장애 유형 또는 노동능력의 완전 상실과 같은 장애 정도에 기초하여 해당 장애인 지원자를 채용 대상에서 제외하는 것은 차별에 해당하지 않는다. 또한 해당 사업장의 작업 특성, 또는 근로환경의 측면에서 특별히 위험성이 증대되는 장애 유형에 대해 채용상의 불이익을 주는 것도 차별금지의 대상에서 제외된다.

40) 중증장애인대표(Schwerbehindertenvertretung)의 역할 강화에 관한 사항은 연방참여법(BTHG)을 통한 사회법전 제9권의 개정 내용에 포함된 사항으로서, 중증장애인대표(Schwerbehindertenvertretung)의 참여가 없는 해고는 무효로 규정하는 등 전반적으로 중증장애인대표(Schwerbehindertenvertretung)의 기능과 역할을 강화하였다. 공공기관 등 공무원의 경우에는 이미 장애인평의회(Behindertenrat) 등 장애인 대표조직이 채용 과정에 참여해 왔다.

다. 중증장애인대표(Schwerbehindertenvertretung)의 채용 과정에 대한 참여는 전체 채용 심사 대상자 중에 장애인이 포함된 것을 조건으로 개시되며, 단지 장애인의 채용과정에만 참여하는 것이 아니라 비장애인을 대상으로 진행되는 채용절차에도 참여하여 장애인이 포함된 전체적인 채용과정에서 차별이 없는지를 감시, 감독하고 있었다.

3) 산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0) 내 직업(재)교육 시설의 장애인 관련 고용실태에 대한 평가

4차 산업혁명 지원 사업의 대상이 되는 직업교육 시설들의 경우 (전문)대학과 연계되었거나 기업에 속한 시설들이 대부분이었으며, 장애인의 직업교육을 전문적으로 담당하는 시설이 별도로 설립되어 있지 않은 상황은 이미 서술한 바 있다.

우선 설문을 통해 확인할 수 있었던 4차 산업혁명 관련 직업(재)교육 시설들의 장애인 교육생 고용 현황을 검토한 결과, 산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)에 속한 직업교육 시설에서는 사실상 장애인 교육생의 고용이 거의 이루어지지 못하고 있음을 확인할 수 있었다. 여기에는 여러 가지 원인이 제시될 수 있겠지만, 인터뷰에 응했던 직업교육시설의 담당자는 4차 산업 기술 관련 사업체에서 직업(재)교육을 받을 수 있을 정도의 교육 과정을 이수한 장애인이 많지 않다는 점을 가장 주요한 원인으로 제시하였다. 특히 직업재교육(Weiterbildung) 내지 전문대학과 연계된 직업훈련 사업체의 경우에는 그에 적합한 교육 수준을 가진 비장애인 직업교육생을 확보하는 것도 쉽지 않은 상황이라는 것이다. 일반적으로 직업교육 고용을 위한 구직 지원자와 구인 등록업체 사이의 중개는 연방기관인 연방노동청(BA)을 통해 이루어지는 상황에서, 해당 사업체에 적합한 경력 내지 교육 이력을 가진 지원자가 연결된 경우라면 장애의 여부는 채용에 있어서 고려되어야 할 요인에 전혀 해당하지 않는다는 입장이었다. 그나마 안정적인 취업이 보장된 기업 산하 직업교육 시설의 경우가 교육생을 확보하기에 더욱 유리한 위치를 차지하고 있는 것이 사실이지만, 어느 시설도 평균 장애인 고용률 수준(그림 1 참조)인 약 4.5%는 물론이고 연간 신규 장애인 직업교육계약 비율(그림 3 참조)에 해당하는 약 1.5% 수준에도 미치지 못하고 있었다.

V. 장애인 관련 고용 및 직업(재)교육 체계의 정비와 4차 산업혁명 지원 사업의 연계성 및 관련 시사점

1. 장애에 대한 관점의 전환과 법적 체계의 정비

지난 2006년 UN에서 체결된 장애인의 권리에 관한 협약('UN-BRK')⁴¹⁾은 독일의 장애인 관련 정책의 변화에 있어서도 중요한 역할을 하고 있는 것으로 평가되고 있다(BIH, 2019, 7). 독일의 장애인 관련 정책의 기본적인 관점이 일방적인 보호와 돌봄에서 장애인 스스로 자기결정권을 행사하며 사회에 참여할 수 있도록 지원하는 것으로 변화될 수 있었던 계기는 지난 2001년 사회법전 체계를 통해 장애인 관련 제도가 규율되면서부터로 볼 수 있지만, '참여(Teilhabe)'와 '포용(Inklusion)'을 전면에 내세운 UN 장애인권리협약을 이행하기 시작한 이후 독일의 전반적인 장애인 관련 법적 제도 역시 이러한 기조에 맞춰 정비가 이루어지고 있다. 즉 현재 독일의 장애인 관련 정책과 법제도의 변화를 주도하고 있는 것은 지난 2009년에 비준된 UN 장애인권리 협약(UN-BRK)과 이의 실천을 위한 국가행동과제(NAP)로 볼 수 있다. 특히 지난 2016년 발표된 제2차 국가행동과제(NAP 2.0)는 실천 과제들을 더욱 구체화하고 있다. 이와 같이 '참여(Teilhabe)'와 '포용(Inklusion)'을 중심으로 장애인 지원 정책 및 법 제도를 정비하는 가운데 장애인 직업교육과 관련한 사항은 핵심적인 정비 대상에 해당한다.

지난 2016년 연방참여법(BTHG)을 통해서는 독일의 장애인 관련 법안들이 정비되고 있다. 독일의 장애 관련 사회보장적 정책의 기본법이 되고 있는 사회법전 제9권이 지난 2018년 전면 개정되면서 사회법전 제12권에 포함되어 있던 장애인의 사회적 편입을 위한 지원(Eingliederungshilfe)에 관한 사항이 사회법전 제9권으로 옮겨 규정되었다. 사회법전 제12권의 경우 사회부조(Sozialhilfe)에 관하여 규율하고 있는 법률로서, 사회적 편입을 위한 지원(Eingliederungshilfe)의 법적 성격이 사회부조적 성격에서 장애인에 대한 사회보장적 급여 체계 내로 전환된다는 것을 의미하며, 그에 따라 예산을 부담하게 되는 주체도 전환이 이루어지는 변화인 것이다.

하지만 앞서 조사한 바와 같이 연방경제에너지부(BMWi)를 중심으로 진행되고 있는 4차 산업혁명 관련 기업 및 기관 등의 지원사업과 노동 영역, 그 중에서도 장애인 고용 등에 대한 대응 정책과의 연계는 다소 부족한 것으로 보인다. 지난 2016년 발표된 국가행동계획 2.0(NAP 2.0)에 따르면 쾰른 경제연구소(IW Köln)의 연구프로젝트인 전문인력역량센터(Kompetenzzentrums

41) 독일은 2006년 12월 13일 UN 장애인권리위원회(UN-CRPD)에서 마련된 이 UN 장애인권리협약(UN-BRK)에 1차로 서명이 이루어진 2007년 3월 30일 참여한 국가에 해당하며, 2009년 2월 24일 국내법적으로 비준(Ratifikation)이 이루어졌다.

Fachkräftesicherung, 이하 ‘KOFA’)를 통해 장애인 직업교육의 활성화를 위한 과제가 수행된 바 있다(BMAS NAP 2.0, 2016, 67). 이 프로젝트는 연방경제에너지부(BMWi)의 재정적 지원을 받아 수행되었지만, 그 연구 결과가 산업 4.0 플랫폼(plattform Industrie 4.0)의 직업훈련시설을 지원하는 사업 내용으로 이어지지는 않은 것으로 보인다. 해당 사업을 통해 지원받고 있는 기업 및 전문 직업(재)교육 시설에서 4차 산업혁명 관련 기업에 장애인의 고용을 촉진하기 위한 목적으로 시행되고 있는 별도의 제도나 지원정책은 찾을 수 없었기 때문이다.

2. 산업적 측면의 대응과 그에 대한 평가

4차 산업혁명에 대한 논의는 ‘산업’이라는 개념에 근거하고 있지만, 여기에는 생산이나 서비스의 제공을 위해 필수적으로 수반되는 노동에 관한 문제가 포함되어 있기 때문에 산업에 있어서의 변화는 내용적으로 노동 환경의 변화를 수반하게 된다(Wilkesmann, Steden, Schulz, 2018, 130). 특히 디지털화에 기초한 변화가 노동환경, 비즈니스 모델, 시장 상황과 산업 생산 과정 등 장기간에 걸쳐 대규모의 변화를 만들어내는 4차 산업혁명의 대표적인 영향으로 이해되고 있는 가운데(DEMAND, 2019), 실제 변화에 직면하고 있는 기업들에서 장애인의 노동과 관련한 여건에 어떠한 영향이 있는지, 또한 향후 전개될 변화에 대해 어떻게 예측하고 있는지에 대해서도 살펴볼 필요가 있다.

지난 5년 이내에 장애인 근로자의 고용 경험에 있었던 기업들을 대상으로 연구한 자료에 따르면, 설문에 참여한 응답자의 약 30%에 해당하는 기업들이 디지털화는 장애를 가진 근로자에게 새로운 기회로 작용할 것이라고 평가하고 있다(Metzler et al., 2020, 14).⁴²⁾ 실제로 이 설문에 참여한 기업들의 20%가 장애인 근로자의 업무 지원을 위해 디지털 기술이 사용되고 있다고 응답하였다.

4차 산업혁명 시대의 노동환경 변화를 주된 내용으로 다루고 있는 연방노동사회부(BMAS)의 노동 4.0(Arbeit 4.0)⁴³⁾에서도 디지털화는 장애에 있어서 기회요인으로 작용할 것이라는 긍정적

42) 다만 이러한 표본조사에 기초한 연구는 그 연구 대상과 질문의 내용 및 구성 등에 영향을 많이 받는다는 한계를 가진다. 실제로 2016년에 진행되었던 연구(Handelsblatt Research Institute, 2016)에서는 디지털화가 장애인에게 기회로 작용할 것인지에 대한 질문에서, 근로자는 70%, 사용자 72% 수준으로 긍정적인 답변이 있었던 것과 큰 차이를 나타내고 있다.

43) 디지털화에 따른 노동 세계의 변화에 대한 정부 차원의 논의는 독일 연방노동사회부(BMAS)의 주관으로 노동 4.0의 녹색(Arbeit 4.0 Grünbuch) 발간을 시작으로, 학계와 실무진의 전문가로 자문그룹을 구성하였다. 전문가 및 노사 관계 당사자들의 연구와 병행하여 미래의 노동에 관한 일반 시민들의 의견을 청취하는 것도 노동 4.0(Arbeit 4.0)의 대화형 플랫폼에 포함되었으며, 2015년 4월부터 약 1년 반 동안 운영된 다양한 형식과 내용의 대화형 플랫폼인 노동 4.0(Arbeit 4.0)은 2016년 11월 29일 발간된 노동

인 전망을 포함하고 있다. 특히 노동 형태의 측면에서는 코로나 위기에서 급격하게 확산된 업무 형태인 홈오피스 역시 장애인의 노동시장 편입 가능성을 높일 수 있는 주요한 변화에 해당할 것으로 보았다(BMAS Weißbuch, 2016, 77). 또한 기술적 발전에 기초한 업무보조기구의 발달도 장애인의 노동가능성 및 능력을 향상시켜 참여 가능한 노동활동의 범위를 확장시킬 수 있는 요소로 보았다(BMAS Weißbuch, 2016, 70).

독일의 4차 산업과 관련한 논의로서 2006년의 하이테크 전략(High Tech Strategie)과 2011년 시작된 산업 4.0(Industrie 4.0)을 고려할 때 이미 10년 이상 디지털화에 따른 변화에 대해 논의가 이루어져 왔으며, 여러 가지 정책적 계획들이 실현되고 있는 상황이다. 약 10년의 과정을 평가할 때 이제는 4차 산업혁명에 따른 변화의 양상을 예측하는 수준에서 벗어나 실제적인 산업 영역에서 변화를 체감할 수 있는 단계에 접어든 것이다. 예를 들어 디지털 기술을 접목한 기업들이 영업활동을 개시하고 있고, 플랫폼 노동과 같은 새로운 고용형태가 등장하고 있으며, 시장의 중심도 온라인으로 옮겨가는 등 디지털화로 인한 변화가 연구 단계의 논의 수준을 벗어난 상황이다. 그럼에도 불구하고 전체적인 4차 산업혁명의 과정을 놓고 볼 때 아직은 변화의 출발점에 놓여 있다고 할 수 있다. 즉 디지털화에 따라 실물 경제와 산업 현장의 변화가 급격하게 진행되고 있지만 아직은 더욱 광범위한 변화를 가져올 수 있는 여건을 조성하기 위한 정책들이 진행된 것에 불구하고, 그 과정에서 발생하는 부작용과 부수적인 영향에 대응할 수 있는 준비는 아직 부족한 것으로 평가할 수 있다. 이러한 평가는 장애인의 직업교육과 관련한 준비에 있어서도 마찬가지로 적용될 수 있다.

현재 독일의 산업 4.0(Industrie 4.0)의 후속 사업인 산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)은 지속적인 연구·개발을 담당하는 연방교육연구부(BMBF)와 실무적인 측면에서 시범단지를 운영하고 관련 기업에 대한 지원을 담당하는 연방경제에너지부(BMWi)를 두 축으로 하고 있다. 4차 산업혁명에 산업적 영역의 변화에는 노동 및 고용 관련 영역의 변화가 부수적이지만 필수적으로 수반될 수밖에 없는 문제에 해당한다. 하지만 산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)에 연방노동사회부(BMAS)가 운영 주체로서 참여하지는 않고 있다. 이러한 상황에서 장애인 고용 및 직업교육에 대한 정책적 관점이 산업 4.0 플랫폼(Plattform Industrie 4.0)에 반영되기를 기대하기는 어려운 상황이었다.

연방노동사회부(BMAS)가 논의 및 사업을 주도하고 있는 노동 4.0(Arbeit 4.0) 및 그 후속사

4.0 백서(Arbeit 4.0 Weißbuch)를 통해 정리되며 1차적인 논의 과정을 마무리하였다. 이 백서(Weißbuch)는 4차 산업혁명기의 변화 속에서 노동 정책적인 내용에 대하여 후속적인 토론을 이끌기 위한 기초가 되는 문서로서 활용되고 있다(BMAS, 2017, 5).

업에서도 장애인 고용, 특히 장애인의 직업(재)교육과 관련한 정책은 직접적으로 마련되고 있지 못한 상황이다. 여전히 노동환경의 변화가 장애인에 대해 미치게 될 영향에 대해 연구가 이루어지고 논의가 진행되고는 있지만, 현재까지의 변화를 바탕으로 한 기회 요인에 기초하여 장애인의 직업교육에 대해 정책적인 대안을 제시하지는 못하고 있는 상황이다.

3. 전망과 시사점

다양한 연구를 통해 디지털화와 자동화, 로봇 기술의 활용 등이 장애인의 노동 생활에 있어서 기회요인으로 작용할 수 있을 것이라는 예상은 많다. 4차 산업혁명과 관련하여 선도적인 위치에서 적극적인 대응을 하고 있는 것으로 평가되는 독일이지만 아직은 이를 활용하여 장애인의 고용 기회를 확대하고자 하는 적극적인 정책적 제안까지 이어지지는 못하고 있는 것으로 보인다. 다만 독일 정부의 주도하에 장애인 관련 정책과 제도를 전체적으로 정비하고 있는 과정에서 4차 산업혁명으로 인한 변화가 맞물려 있는 상황은, 변화되는 노동환경과 노동시장의 상황에 장애인 정책이나 제도적인 측면에서 유연하게 대처할 수 있는 여건은 조성되어 있는 것으로 보인다.

앞서 서술한 바와 같이 산업 4.0 플랫폼 내의 직업(재)교육 시설의 담당자와 진행한 인터뷰 내용을 분석해볼 때 4차 산업혁명 관련 직업(재)교육 시설에 참여하기 위한 진입장벽이 높은 것도 장애인 고용률이 낮은 하나의 원인이 되고 있었다. 다시 말해 해당 시설의 직업(재)교육생으로 계약을 체결하기 위해 요구되는 교육수준이 평균적 직업(재)교육 일자리에 비해 높은 것을 의미한다. 아직 4차 산업혁명의 핵심기술이나 사업장의 디지털화 작업에 관련된 직업(재)교육으로 그 분야가 제한되어 있어 직업(재)교육 일자리가 충분하지 못하기 때문에 나타나는 현상으로 볼 수도 있다. 하지만 장기적으로 장애인이 노동시장에 원활히 참여하기 위해서는 단지 직업(재)교육 영역에서의 대응만이 아니라 일반 교육과정을 통해 디지털화에 따른 변화에 적응과 교육이 필요할 것으로 보인다. 4차 산업혁명으로 인한 디지털화는 노동환경에 있어서의 전망과 마찬가지로 의미에서 일반 교육과정에 있어서도 장애인에게 기회요소 작용할 것으로 예견되고 있다 (Calabrese et al., 2018). 따라서 장애인에 대한 관점으로서 ‘참여’와 ‘포용’을 중심으로 법 개정 및 정책적 과제가 진행되는 가운데, 단지 노동의 영역에서만이 아니라 교육과 사회보장제도 전반에 걸쳐 장애에 관한 통일적인 관점의 적용이 요구된다. 독일의 경우 현재 장애인 정책의 측면에서 추진 과정에 있는 법 개정 및 정책과제는 앞서 언급한 ‘참여’와 ‘포용’이라는 명제에 기초하여 법률 체계 전반은 물론 교육, 노동, 사회보장 등 전 영역에 걸쳐 통합적인 정비작업이 진행되고 있는 것으로 평가할 수 있다. 하지만 그와 같은 장애인 관련 분야의 정책적 대응이 산업 영역의 지원사업까지 연결되지는 못한 것으로 볼 수 있다. 이러한 측면에서 향후 국내적으로 4차 산업혁

명 관련 직업(재)교육 및 고용 관련 정책을 수립함에 있어 장애인의 고려가 이루어지기 위해서는 장애인 진영도 정책 수립 과정에 하나의 주체로서 참여하는 것이 필요할 것으로 보인다. 즉 4차 산업혁명으로 인해 장애인에게 기회요소로 작용할 수 있는 여러 가지 제반 환경들이 갖추어진다 하여도 그에 대한 접근성을 높일 수 있는 방안에 대한 고민이 없다면 장애인의 노동 참여는 일 자리의 감소와 함께 더욱 어려워질 수밖에 없을 것으로 보인다.

참고문헌

- 한인상, 신동윤 (2019), 플랫폼노동의 주요 현황과 향후과제; 김종진. (2019). 디지털 플랫폼노동 논의와 쟁점 검토, 한국노동사회연구소(zit.: 한인상. 신동윤, 2019).
- (Hrsg.) Aljoscha Burchardt/Hans Uszkoreit. (2018). IT für soziale Inklusion(zit.: Burchardt. Uszkoreit, 2018).
- (Hrsg.) BITKOM/VDMA/ZVEI. (2015). Umsetzungsstrategie Industrie 4.0., https://www.its-owl.de/fileadmin/PDF/Industrie_4.0/2015-04-10_Umsetzungsstrategie_Industrie_4.0_Plattform_Industrie_4.0.pdf(BITKOM. VDMA. ZVEI, 2015).
- (Hrsg.) Bundesagentur für Arbeit. (2019). Situation schwerbehinderter Menschen(zit.: BA, 2019).
- (Hrsg.) Bundesministerium für Arbeit und Soziales. (2015). Grünbuch Arbeiten 4.0, https://www.bmas.de/SharedDocs/Downloads/DE/PDF-Publikationen-DinA4/grue nbuch-arbeiten-vier-null.pdf?__blob=publicationFile&v=2(zit.: BMAS Grünbuch, 2015).
- (Hrsg.) Bundesministerium für Arbeit und Soziales. (2017). Weissbuch Arbeiten 4.0, http://www.bmas.de/SharedDocs/Downloads/DE/PDF-Publikationen/a883-weissbuch.pdf?__blob=publicationFile&v=4(zit.: BMAS Weissbuch, 2017).
- (Hrsg.) Bundesagentur für Arbeit. (2020), “Der Arbeitsmarkt im Juli 2020”, Presseinfo Nr. 36, 2020.07.30, <https://www.arbeitsagentur.de/presse/2020-36-der-arbeitsmarkt-im-juli-2020>(zit.: BA Presseinfo Nr. 36, 2020).
- (Hrsg.) Bundesministerium für Arbeit und Soziales. (2016). „Unser Weg in eine inklusive Gesellschaft“ - Nationaler Aktionsplan 2.0 der Bundesregierung zur UN-Behindertenrechtskonvention (UN-BRK)(zit.: BMAS NAP 2.0, 2016).
- (Hrsg.) Bundesarbeitsgemeinschaft der Integrationsämter und Hauptfürsorgestellen (2019), BIH-Jahresbericht 2018/2019 - Die Arbeit der Integrationsämter und Hauptfürsorgestellen(zit.: BIH Jahresbericht, 2019).
- (Hrsg.) Bundesministerium für Wirtschaft und Energie(2019), Leitbild 2030 für Industrie 4.0 - Digitale Ökosysteme global gestalten.(zit.: BMWi Leitbild 2030, 2019).

- Christoph Metzler/Anika Jansen/Andrea Kurtenacker. (2020), “Betriebliche Inklusion von Menschen mit Behinderung in Zeiten der Digitalisierung”, IW-Report 7/2020 (zit.: Metzler et al., 2020).
- Data Economics and Management of Data-Driven Business. (2019). Data Economy Status quo der deutschen Wirtschaft & Handlungsfelder in der Data Economy, Studie für das Bundesministerium für Wirtschaft und Energie(zit.: DEMAND, 2019).
- Dengler Katharina/Matthes Britta. (2016). “Auswirkungen der Digitalisierung auf die Arbeitswelt: Substituierbarkeitspotenziale nach Geschlecht”, IAB Aktuelle Berichte, No. 24/2016(zit.: Katharina. Britta, 2016).
- Dirk H. Dau/Franz Josef Düwell/Jacob Joussen. (2019). Sozialgesetzbuch IX, 5. Aufl (zit.: Dau. Düwell. Joussen, 2019).
- Florian A. Schmidt. (2017). Digital Labour Markets in the Platform Economy – Mapping the Political Challenges of Crowd Work and Gig Work(Schmidt, 2017).
- Handelsblatt. (2013. 4. 10.). “Industrie 4.0” muss sich erst beweisen,
<https://www.handelsblatt.com/unternehmen/industrie/hannover-messe-industrie-4-0-muss-sich-erst-beweisen/8044930.html?ticket=ST-42484394-eDDWWTSPisLebapYAam4-ap3>(zit.: Handelsblatt지, 2013).
- (Hrsg.) Henning Kagermann/Wolfgang Wahlster/Johannes Helbig. (2012). Umsetzungsempfehlungen für das Zukunftsprojekt Industrie 4.0, https://www.iosb.fraunhofer.de/servlet/is/21752/Umsetzungsempfehlungen_Industrie_4.0_final_2012-10-02.pdf?command=downloadContent&filename=Umsetzungsempfehlungen_Industrie_4.0_final_2012-10-02.pdf (zit.: Kagermann. Wahlster. Helbig, 2012)
- (Hrsg.) Henning Kagermann/Wolfgang Wahlster/Johannes Helbig. (2013). Umsetzungsempfehlungen für das Zukunftsprojekt Industrie 4.0, https://www.bmbf.de/files/Umsetzungsempfehlungen_Industrie4_0.pdf(zit.: Kagermann. Wahlster. Helbig, 2013)
- (Hrsg.) Henning Kagermann/Reiner Anderl/Jürgen Gausemeier/Günther Schuh/Wolfgang Wahlster. (2016). Industrie 4.0 im globalen Kontext (zit.: Kagermann et al., 2016)
- (Hrsg.) ILO. (2018). “Digital labour platforms and the future of work: Towards decent

- work in the online world”, ILO(zit.: ILO, 2018).
- Katrin Haußmann. (2019). Arbeit 4.0 – Update Arbeitsrecht?!, RdA, S. 131(zit.: Haußmann, 2019)/
- Maximiliane Wilkesmann/Stephanie Steden/Maximilian Schulz. (2018). Industrie 4.0 – Hype, Hope oder Harm?. ARBEIT. Vol. 27 Issue 2(zit.: Wilkesmann. Steden. Schulz, 2018).
- Nicole Najemnik/Isabel Zorn. (2016). Digitale Teilhabe statt Doing Disability: Assistive Technologien für inklusive Medienbildung im Kindergarten(zit.: Najemnik. Zorn, 2016).
- Sabrina Weller. (2017). Automatisierungswahrscheinlichkeiten von Tätigkeiten Beschäftigter mit amtlicher Behinderung, Bundesinstitut für Berufsbildung(zit.: Weller, 2017).
- (Hrsg.) Statistisches Bundesamt. (2020). “Berufliche Bildung - Fachserie 11 Reihe 3 – 2 019”, https://www.destatis.de/DE/Themen/Gesellschaft-Umwelt/Bildung-Forschung-Kultur/Berufliche-Bildung/Publikationen/Downloads-Berufliche-Bildung/berufliche-bildung-2110300197005.xlsx?__blob=publicationFile(zit.: destatis FS. 11 R. 3, 2020).
- Stefania Calabrese/Barbara Egloff/Corinne Monney/Greta Pelgrims/Caroline Sahli Lozano/Diana Sahrai/Claudio Straccia/Monika Wicki. (2018). “Sonderpädagogik in der digitalisierten Lernwelt”, SZH/CSPS(zit.: Calabrese et al., 2018).
- (Hrsg.) Vogel-Heuser, Birgit/Bauernhansl, Thomas/ten Hompel, Michael. (2017). Handbuch Industrie 4.0, Bd. 4 (zit.: Vogel-Heuser. Bauernhansl. ten Hompel, 2017).
- VDI. (2011). “Industrie 4.0: Mit dem Internet der Dinge aufdem Weg zur 4. industriellen Revolution”, Nr. 13. http://www.wolfgang-wahlster.de/wordpress/wp-content/uploads/Industrie_4_0_Mit_dem_Internet_der_Dinge_auf_dem_Weg_zur_vierten_industriellen_Revolution_2.pdf(zit.: VDI지, 2011).

[부록] Industrie 4.0 플랫폼 내 직업교육시설에 대한 설문

A. 기업(Unternehmen) 내 직업교육시설 대상 설문지

Bzgl. der Industrie 4.0 erhalten Sie vom StaatZuschuss für die Ausbildung von behinderten Menschen.

- 1) Wie viele Mitarbeiter beschäftigen sie in Ihrem Unternehmen? Wie viele AN sind behindert und wie viele sind nicht behindert? Wie viele befinden sich derzeit in einer Ausbildung?
- 2) Sind alle behinderten Menschen derzeit im Ausbildungsstadium oder haben Sie auch behinderte Menschen nach ihrer Ausbildung in Ihrem Unternehmen/ Betrieb übernommen?
- 3) Was müssen die behinderten Menschen in Ihrem Betrieb machen? Welche Fähigkeiten bzw. Leistungen müssen sie erbringen?
- 4) Wie entscheiden Sie sich für einen behinderten Menschen? Was ist für Sie entscheidend?/ Was ist wichtig? Nach welchem Prinzip entscheiden Sie sich für einen behinderten Menschen?
- 5) Beteiligen sich an der Ausbildung auch nicht behinderte Menschen? Erhalten behinderte Menschen eine anderweitige Ausbildung als die nicht behinderten Menschen? Führen Sie die Ausbildungen separat durch?
- 6) Wie lang sind die Ausbildungsprogramme? Gibt es einen Abschluss? Könnten sie mir den Durchlauf des Ausbildungsprogramms erklären? (vom Beginn bis zum Abschluss)
- 7) Wieviel bezuschusst der Staat Sie für die Ausbildung eines behinderten Menschen? War die Beantragung schwierig?
- 8) Werden im Tarifvertrag oder durch Betriebsvereinbarung Regelungen getroffen, in der drin steht, dass behinderte Menschen beschäftigt werden müssen?
Wenn ja, könnten Sie mehr dazu sagen?
- 9) In wieweit hilft Ihnen die Bezuschussung von behinderten Menschen? Würden Sie weiterhin behinderte Menschen für eine Ausbildung einstellen?
Wollen die behinderten Menschen übernommen werden? Würden Sie übernehmen?
- 10) Verstehen sich die behinderten Menschen gut mit den nichtbehinderten Menschen?

B. 전문 직업(추가)교육 시설(Werkstätte)에 대한 설문

Bzgl. der Industrie 4.0 erhalten Sie vom Staat Zuschuss für die Ausbildung von behinderten Menschen.

- 1) Wie viele Mitarbeiter beschäftigen sie in Ihrer Werkstätte? Wie viele AN sind behindert und wie viele sind nicht behindert? Wie viele befinden sich derzeit in einer Ausbildung?
- 2) Sind alle behinderten Menschen derzeit im Ausbildungsstadium oder haben Sie auch behinderte Menschen nach ihrer Ausbildung in Ihrer Werkstätte übernommen?
- 3) Was müssen die behinderten Menschen in Ihrer Werkstatt machen? Welche Fähigkeiten bzw. Leistungen müssen sie erbringen?
- 4) Wie entscheiden Sie sich für einen behinderten Menschen? Was ist für Sie entscheidend?/ Was ist wichtig? Nach welchem Prinzip entscheiden Sie sich für einen behinderten Menschen?
- 5) Beteiligen sich an der Ausbildung auch nicht behinderte Menschen? Erhalten behinderte Menschen eine anderweitige Ausbildung als die nicht behinderten Menschen? Führen Sie die Ausbildungen separat durch?
- 6) Wie lang sind die Ausbildungsprogramme? Gibt es einen Abschluss? Könnten sie mir den Durchlauf des Ausbildungsprogramms erklären? (vom Beginn bis zum Abschluss)
- 7) Erhalten Sie vom Staat hierfür finanzielle Unterstützung? Wenn ja, seit wann? War die Beantragung schwierig?
- 8) Werden im Tarifvertrag oder durch Betriebsvereinbarung Regelungen getroffen, in der drin steht, dass behinderte Menschen beschäftigt werden müssen? Wenn ja, könnten Sie mehr dazu sagen?
- 9) In wieweit hilft Ihnen die Bezuschussung von behinderten Menschen? Würden Sie weiterhin behinderte Menschen für eine Ausbildung einstellen? Wollen die behinderten Menschen übernommen werden? Würden Sie übernehmen?
- 10) Verstehen sich die behinderten Menschen gut mit den nichtbehinderten Menschen

Abstract

The 4th industrial revolution, changes in the world of work, Vocational Education of people with disabilities, German Industry 4.0 platform

Lee, Seunghyun*·Joo, Hee-Jung**

Based on Industry 4.0, Germany is continuously developing support projects in the field of technology, which is considered on a national strategy policy for the 4th industrial revolution. It was therefore examined which changes resulted in the world of work through the support project "Platform Industry 4.0" according to the fourth industrial revolution. Also the resulting problem of the employs of disabled people is also part of this study. As a basis for this discussion, the basic legal system relating to employment and vocational training for disabled people in Germany was reviewed. In this study, the vocational training, which is always an important part of the labor market and must always be involved, has been worked out.

With this in mind, a survey was carried out to empirically check the status of vocational training for people with disabilities in vocational training institutions of the German Industry 4.0 platform and to determine whether vocational training for people with disabilities in companies is facilitated by new technologies. As a result of the survey it was confirmed that there was no separate support system or training program for the employment and vocational training of the disabled within the framework of the support project of the 4th industrial revolution, which focuses on the Federal Ministry for Economic Affairs and Energy (BMWi). The average employment rate for people with disabilities in general companies is around 4% Due to the situation that the employment rate for people with disabilities in the relevant vocational training institution is not

* Ph.D Student in Labor Law, Frankfurt Goethe Univ. Germany

** Bachelor of Political Science, Frankfurt Goethe Univ. Germany

significantly below, the barrier to entry for people with disabilities in the course of the digitization of jobs after the fourth industrial revolution is still high. Since Germany ratified the United Nations Convention on the Rights of Persons with Disabilities (UN-CRPD) in 2009, the National Action Plan (NAP) has announced that it will reorganize the guidelines and regulations for people with disabilities. The changes to the laws are in progress. It was confirmed that the employment status of disabled people in VET institutions under the 4th Industrial Revolution Support Project was not properly linked to this disability employment policy. To respond to the 4th industrial revolution in this context, it has been suggested that the active participation of people with disabilities in preparing the system in the industrial area is necessary, so that after the 4th industrial revolution the work environment becomes an opportunity factor for the disabled.

Key Words : The 4th Industrial Revolution, Changes in The World of Work, Vocational Education of People with Disabilities, German Industry 4.0 Platform

연구자 후기

1. 연구자 소개

1) 이승현

- 독일 프랑크푸르트 괴테 대학교 노동법 박사과정

2) 주희정

- 독일 본 대학교 법학 학사
- 독일 프랑크푸르트 대학교 정치학 학사

2. 연구후기

1) 연구를 끝내며

노동법 및 사회법 전공자로서 10년이 넘는 기간 동안 다양한 연구에 참여하고 논문을 작성하였음에도 장애인 관련 제도와 법률에 대해서는 너무 관심을 갖지 않았던 것을 깨달을 수 있었던 연구 기회였다. 장애인 관련 제도와 정책은 물론, 장애학이라는 분야가 있을 정도로 장애와 관련된 분야는 단지 법적인 규율을 통해서만 파악할 수 없는 영역임에도 너무도 기초적인 준비가 없이 논문지원사업에 참여했었던 것 같다. 이 기회를 통해 장애 관련 제도와 정책에 더욱 관심을 기울일 수 있을 것으로 생각하며, 향후 노동법과 사회법을 지속적으로 연구함에 있어 장애인 관련 연구에 더욱 적극적으로 참여할 수 있도록 하겠다.

2) 연구진행 중의 에피소드

연구의 초기 계획으로는 독일의 4차 산업혁명 지원시설의 직업교육시설에 장애인 관련 지원 정책이 적극적으로 시행되고 있을 것으로 기대하였으나 실질적으로 장애인 교육생조차 확인되지 않는 등 연구의 가설과 맞지 않는 설문결과로 인하여 계획 당시에 연구를 통해 목표로 하였던 결과 및 시사점과는 다른 방향으로 논문이 전개되었다.

또한 아직은 일어나지 않은 에피소드이지만 코로나 사태는 연구를 마무리하고 발표회까지 이어지는 가운데 영향을 미칠 것으로 생각된다. 2주 동안의 자가격리로 인하여 독일에 거주하는 저희 연구자들이 발표회에 참가할 수 있을지 알 수 없는 상황이다.

3) 한국장애인재단 논문지원사업 「장애의 재해석」에 대해

법학 전공자로서 ‘장애의 재해석’라는 다소 추상적인 연구주제는 접근하기에 다소 어려운 측면이 있었다. 이에 대해서는 기초 지식을 스스로 습득해야 하는 연구자로서의 기본적 자세에 충실하지 못했던 본 연구진의 미흡함에 대해 반성이 필요할 것으로 생각한다. 하지만 이러한 사업을 통해 장애학을 중심으로 하지 않는 여타 전공분야의 연구자들에게 장애에 관한 고민을 할 수 있는 좋은 기회가 될 수 있어 충분히 의미있는 사업으로 생각한다.

4) 논문지원사업 지원자에게 전하는 말

해외에 거주하는 연구진을 지원해 주시느라 별도로 준비가 필요한 일들이 다수 있었음에도 불구하고 항상 배려해 주시고 적극적으로 지원해 주셔서 감사드립니다.

5) 박경수 자문교수님께 전하는 감사인사

장애와 관련한 기본 지식이 부족한 저희 연구진에게 기초부터 자세히 설명해 주시고 가르쳐 주신 점 감사드립니다. 논문 진행 과정에서 예상과 다른 조사 결과 등으로 인해 논문 진행이 난항을 겪을 때에도 방향 설정을 도와주셔서 논문이 잘 마무리 될 수 있었습니다. 저희가 해외에 있지 않고 코로나로 인해 대면하여 뵙기 어려운 상황이 아니었다면 자문 기회를 통해 더 많은 것들을 배울 수 있었을텐데 그러지 못하여 너무 아쉽기만 합니다.

하지만 이번 기회로 너무도 자상하시고 좋으신 교수님과 인연을 맺을 수 있어서 정말 감사하게 생각하며, 한국에서 찾아뵙고 인사드릴 수 있는 기회가 빠른 시일 내에 찾아오길 기대하겠습니다. 다시 한 번 진심으로 감사드립니다.

장애인의 기부와
자원봉사 행동에 관한 연구
: 장애는 나눔을 제약하는가?

이종화·손영은

장애인의 기부와 자원봉사 행동에 관한 연구 : 장애는 나눔을 제약하는가?

이종화*·손영은**

장애인에 대한 사람들의 인식은 꾸준히 개선되어 왔음에도 불구하고 우리사회에서 장애인은 여전히 도움이나 나눔을 받아야 할 대상으로 인식되는 것이 사실이다. 그렇다면 장애인도 실제로 나눔의 대상일 뿐 나눔의 주체라고 보기는 어려운가? 통계청(2015)의 사회조사 데이터를 살펴보면 우리사회에서 장애인들의 나눔이 양적으로 결코 적지 않음을 확인할 수 있다. 장애인의 연평균 기부금액은 약 6만2천원, 연평균 자원봉사 시간은 약 3.7시간으로 전체응답자의 평균과 큰 차이가 없는 것으로 나타났고, 한 번이라도 기부나 자원봉사에 참여한 사람들에게 한정해 살펴보면 전체 자원봉사자들에 비해 장애인 봉사자들의 시간이 더 많은 것으로 나타났다. 그럼에도 불구하고 장애인의 나눔행동에 대한 학계와 실천현장에서의 관심은 높지 않다. 이러한 이해의 부족으로 국내에서 장애인을 나눔의 주체로 인식하고 초점을 두고 있는 연구는 매우 제한적인 상황이다. 이에, 본 연구는 장애인의 나눔이 우리사회와 장애인 개인에게 중요한 의미를 가질 수 있음에도 그에 대한 이해와 지식이 매우 제한적이라는 문제의식에 기반하여 장애인을 수혜의 대상으로만 바라보는 보편적 고정관념을 전환하기 위해 수행하였다. 이를 위해 문헌고찰을 통해 장애인의 나눔행동을 설명할 수 있는 이론적, 실증적 근거들을 확인하고 관련된 연구 결과들을 제시하였다. 또한 대표성 높은 표본을 통해 우리사회 시민들의 전반적 생활상을 확인하게 해주는 통계청의 2019 사회조사 원자료를 활용하여 장애인의 기부금액과 자원봉사시간에 초점을 두고

* 연세대학교 일반대학원 사회복지정책협동과정, 박사수로

** 연세대학교 사회복지전문대학원 석사, 한국사회복지사협회 주임연구원

전반적 실태와 영향요인을 검증하였다. 장애인의 기부금액과 자원봉사시간 사이의 상호관련성을 분석에 반영해 주는 보다 엄밀한 분석을 위해 상호의존성이 높을 수 있는 기부금액과 봉사시간 변수의 특성을 반영한 SUR토빗모형을 사용하였고, 비장애인의 나눔행동과 비교를 통해 장애인의 나눔행동이 갖는 특성을 확인하였다. 이러한 연구 결과를 바탕으로 국내 장애인 집단의 나눔행동 특성을 도출하고 학술적, 실천적 함의를 제시하였으며, 장애인이 나눔의 수혜자로서만 인식되는 것이 아니라 나눔에 기여하는 동반자로서 활동할 수 있는 학문적 기반을 구축하였다.

주제어 : 장애인, 나눔행동, 기부, 자원봉사, SUR토빗

I. 서론

장애인에 대한 사람들의 인식은 꾸준히 개선되어 왔다. 과거에는 장애인에 대한 차별과 배제가 사회 전반에 걸쳐 만연했던 시기도 있었으나, 주요 통계를 살펴보면 오늘날 장애인에 대한 평등과 복지가 보장되어야 한다는 인식은 점차 보편화되고 있음을 알 수 있다. 보건사회연구원(2018)의 보고서에 따르면 장애인 스스로가 차별을 받고 있다는 인식은 2011년 40.0%에서 2017년 34.8%까지 감소한 것으로 나타났고, 통계청 사회조사(2017) 결과에서는 장애인 복지사업이 더 확대되어야 한다고 응답한 비율이 2015년 74.5%, 2017년 76.9%으로 응답자의 대다수인 것으로 나타났다.

이와 같은 변화에도 불구하고 우리사회에서 장애인은 여전히 도움이나 나눔을 받아야 할 대상으로 인식되는 것이 사실이다. 장애우권익문제연구소(2007)의 조사결과¹⁾에 따르면 응답자의 69.9%가 ‘장애인은 도움을 받아야 할 사람이다.’라고 응답한 바 있다. 이러한 경향성은 일반 시민들의 인식에 큰 영향을 미치는 미디어에서도 확인할 수 있는데, 양정혜와 노수진(2012)은 국내 주요 다큐멘터리 프로그램에서 장애인을 어떻게 재연하고 있는지에 대한 분석을 통해 장애인은 연민의 대상이나 의존해야만 하는 존재 또는 장애인 본인의 노력 보다는 주변의 조력이 중요한 객체로 묘사되고 있음을 지적했고, 서희정(2012)은 국내 주요 신문사설들이 장애인에 대해 주로 동정 또는 연민, 감동의 원천 등으로 묘사하면서 사회구성원들에게 장애인에 대한 그릇된 편견이 타 태도를 갖게 할 가능성이 높다고 지적한 바 있다.

그렇다면 장애인은 실제로도 나눔의 대상일 뿐 나눔의 주체라고 보기는 어려운가? 통계청이 제공하는 2015년 사회조사의 원데이터를 살펴보면 우리사회에서 장애인들의 나눔이 양적으로 결코 적지 않음을 확인할 수 있다. 나눔의 대표적인 영역이라고 할 수 있는 기부와 자원봉사를 중심으로 살펴보면 만 18세 이상 전체 응답자들의 연평균 기부금액은 약 8만6천원, 장애인 응답자들의 연평균 기부금액은 약 6만2천원으로 나타났고, 전체 응답자들의 연평균 자원봉사 시간은 약 3.7시간, 연평균 자원봉사 시간은 약 3.2시간으로 큰 차이를 보이지 않는 것으로 나타났다. 그리고 한 번이라도 기부나 자원봉사에 참여한 사람들에게 한정해 살펴보면 전체 기부자들의 연평균 기부금액은 약 32만6천원, 장애인 기부자들의 연평균 기부금액은 약 30만3천원으로 나타났고, 전체 자원봉사자들의 연평균 자원봉사 시간은 약 29.2시간, 장애인 자원봉사자들의 연평균 자원봉사 시간은 약 30.0시간 나타났다. 기부금액에 있어서는 차이가 거의 나타나지 않았고, 자원봉사 시간에 있어서는 오히려 전체 자원봉사자들에 비해 장애인 봉사자들의 시간이 더 많은

1) 전국성인남녀 1,000명을 대상으로 전화조사를 실시함

것을 알 수 있다. 최근 일부 언론을 통해 보도²⁾된 바 있는 것처럼 장애인보호작업장 종사자들이 급여의 일부를 모아 기부를 하거나 장애인 단체에서 직접 만든 음식을 지역사회 장애인들에게 대접하는 일들은 주변에서 어렵지 않게 찾아볼 수 있는 사례들일 수 있다.

이러한 결과들은 장애인에 대한 고정관념들로 인해 우리사회가 ‘나눔의 주체’로서의 장애인을 바라보는 것을 간과해 왔음을 직간접적으로 보여준다. 그리고, 우리사회가 장애인의 나눔에 대한 이해가 매우 부족함을 인식하게 해준다. 이러한 이해의 부족은 장애인과 관련된 학문영역에서도 마찬가지로 국내에서 장애인을 나눔의 주체로 인식하고 초점을 두고 있는 연구는 매우 제한적인 상황이다. 이에, 본 연구에서는 장애인을 수혜의 대상으로만 바라보는 보편적 고정관념을 전환하기 위해 장애인을 나눔의 주체로서 인식하는데 필요한 근거를 제시해보고자 한다. 본 연구는 다음과 같이 진행될 것이다. 첫째, 문헌고찰을 통해 장애인의 나눔행동을 설명할 수 있는 이론적, 실증적 근거들을 확인하고 관련된 연구 결과들을 제시해보고자 한다. 둘째, 대표성 높은 표본을 통해 우리사회 시민들의 전반적 생활상을 확인하게 해주는 통계청의 2019 사회조사 원자료를 활용해, 장애인의 기부금액과 자원봉사시간에 초점을 두고 전반적 실태와 영향요인을 확인하고자 한다. 이때, 장애인의 나눔행동에 대해 보다 정확하게 이해하기 위해 기부금액과 자원봉사시간 사이의 상호관련성을 분석에 반영해 주는 SUR토빗모형(Seemingly Unrelated Regression Tobit Model, 이하 SUR토빗모형)을 사용하고, 전반적 실태 및 영향요인에 있어 비장애인 집단과의 비교를 해보고자 한다. 셋째, 연구의 결과를 바탕으로 국내 장애인 집단의 나눔행동 특성을 도출하고 학술적, 실천적 함의를 제시해보고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 장애인의 나눔행동

경험적으로 나눔행동의 정의는 다양할 수 있으나 학술적 연구에서는 대체로 기부와 자원봉사의 측면에서 논의된다. 선행연구들에서는 나눔행동의 정의에 대해 보상에 대한 기대가 배제된 상태에서 타인의 이익을 지향하는 자발적이고 희생적인 도움행위로 일반적으로 물질, 시간, 노동 등을 나누는 형태(강철희 외, 2012), 금전(기부금, 화폐적 기여)과 시간(자원봉사, 자선적 노동공급)을 제공하는 기부행위(조선주, 2007) 등으로 제시하고 있다. 이에, 본 연구에서는 나눔행동을

2) “작은 정성 모아 이웃사랑 실천하는 장애인 기부 천사들”, 강원도민일보, (2020.1.28.), <http://www.kado.net/?mod=news&act=articleView&idno=1007578>

기부와 자원봉사행동에 한정해 논의를 진행하고자 한다.

장애인의 나눔에 대한 사회적 관심이 미미함에도 불구하고, 전술한 바와 같이 우리사회에서는 많은 장애인들이 기부와 자원봉사에 참여하고 있다. 일반적으로는 인적, 사회적, 문화적 자원을 많이 가진 개인들이 기부와 자원봉사에 적극적인 것으로 알려져 있지만(Wilson & Musik, 1997), 장애인은 비장애인에 비해 평균적으로 매우 낮은 소득과 학력을 가지고 있음에도(이성은, 2009) 어떠한 영역에서는 비장애인보다 더 적극적인 나눔을 실천하는 경향을 보인다. 다소 모순되는 이러한 현상은 어떻게 설명할 수 있을까. 장애인의 나눔행동을 설명하는 체계적 이론을 찾아보기는 어려우나 인간의 성공적 발달을 선택과 적응의 측면에서 논의한 선택, 최적화, 보상 이론(The theory of Selective Optimization with Compensation, 이하 'SOC 이론')은 이러한 현상을 설명하는데 유용할 수 있다. SOC 이론에서는, 생의 과정(life span)에서 자원의 제한을 경험하는 개인의 경우, 바람직한 결과를 최대화 하기 위해 여러 목표 중에서 가장 중요한 것을 선택(selection)하고, 남아있는 자원을 재배치하거나 개선하는 최적화(optimization) 전략 또는 외부의 도움을 받는 보상(compensation) 전략을 통해 그 목표를 달성하고자 한다고 보았다(Baltes, 1997; Balts & Dickson, 2001). 이를 장애인의 나눔행동에 적용해보면, 장애인은 비장애인에 비해 기부나 자원봉사를 수행하는데 필요한 자원이 부족할 수는 있지만, 기부나 자원봉사에 중요한 가치를 가지고 있는 장애인의 경우에는 자신이 가진 자원들을 최적화하거나 외부의 도움을 받아 나눔에 적극적으로 참여할 수 있다고 볼 수 있다.

이러한 나눔행동은 이를 수행하는 장애인 개인과 이들을 둘러싼 사회에 긍정적 편익을 만들어 낼 수 있다는 점에서 중요한 의미를 갖는다. 먼저 개인적 측면에서 살펴보면, 나눔행동은 일반적으로 이를 수행하는 주체에게 기쁨과 보람, 성취감을 제공하고, 정신건강에 긍정적 영향을 줄 뿐만 아니라, 신체적 건강이 악화되는 속도를 늦추는 역할까지도 한다(Li & Ferraro, 2005; Luoh & Herzog, 2002; Meier & Stutzer, 2004). 장애인에 초점을 둔 연구들에서도 유사한 결과를 보고하는데, 장애인의 자원봉사 및 사회참여가 자아상을 긍정적으로 변화시키고, 사회적 자본을 확대시키며, 삶의 만족도를 향상시키는 것으로 보고된다(이계승, 2014; 최명민, 2004; 허숙민·박태영, 2016). 그리고 사회적 측면에서 살펴보면, 나눔행동은 사회문제 해결을 위한 정부 및 비영리조직을 지원할 수 있는 주요 자원이 될 수 있고(이현기, 2010), 특히 장애인과 같은 취약계층의 나눔행동은 이들을 돌봄의 대상으로만 여기는 사회적 고정관념을 변화시키고 이들에 대한 인식을 긍정적으로 개선시킴으로써 사회통합에 기여하게 된다(김종선, 2016; Haski, 2009; Kam, 1996).

그러나, 이와 같은 편익에도 불구하고 우리사회에서 장애인을 나눔의 주체로 바라보는 인식은

매우 부족한 상황이다. 그리고 이러한 상황은 학술적 연구에서도 유사하게 관찰되는데, 국내 주요 논문 데이터베이스에서 ‘장애인’과 ‘기부’ 또는 ‘장애인’과 ‘자원봉사’를 키워드로 검색해보면 대부분 장애인을 나눔의 대상으로 상정 한 채 장애인을 대상으로 나눔을 실천하는 기부자(이한규·이승조, 2017; 이요행·김성희, 2010)나 자원봉사자(김호일 외, 2003; 심태영·박준태, 2019)에 초점을 두고 연구를 수행함을 알 수 있다. 이러한 현상에 대한 원인은 여러 가지 있을 수 있으나 기본적으로는 최명민(2004)이 지적한 바와 같이 장애인이 과연 나눔을 할 수 있는지, 서비스 대상자였던 장애인들이 제공자로서 역할을 수행할 수 있는지 등에 대한 사회적 의구심이 이에 대한 관심을 가로막아 왔던 것으로 보인다.

지금까지 한국의 상황에서 장애인을 나눔의 주체로서 바라보고 수행된 국내 연구들은 다음과 같이 3편이 확인된다. 최명민(2004)은 시설거주 정신장애인이 사회복지전공 대학생들과 함께 자원봉사 프로그램에 참여한 뒤 자아상에 긍정적 변화가 나타났음을 보고하였고, 이성은(2009)은 2차 데이터를 활용해 장애인의 자원봉사 참여에 성별, 교육수준, 건강상태, 사회적관계망, 종교활동 등이 주요 영향요인임을 보고하였으며, 김미희(2017)는 지체장애인의 자원봉사 참여에 교육수준, 일상생활수행능력(ADL), 직업훈련 참여여부, 친구 수 등이 주요 영향요인임을 보고하였다. 이들의 연구는 새로운 시각으로 장애인 바라보았다는 점에서 의의가 있지만 장애인 집단에만 초점을 두면서 다른 집단과의 공통적 또는 차별적 특성에 대해서는 확인하지 못하였고, 나눔의 또 다른 유형인 동시에 자원봉사 참여에 큰 영향을 미칠 수 있는 기부행동에는 관심을 갖지 않았다는 한계가 존재한다. 이에, 본 연구에서는 장애인 집단의 나눔행동이 비장애인 집단과 비교해 어떤 차이를 갖는지 확인함과 동시에 대표적 나눔행동이라고 할 수 있는 기부와 자원봉사 모두에 초점을 두고 논의를 진행해보고자 한다.

2. 기부와 자원봉사행동 간의 관계

나눔행동에 대해 연구하는 학자들은 기부와 자원봉사행동 간의 상호관계에 대해 관심을 갖는다. Bekker(2002)는 기부와 자원봉사 사이에 파급적(spill-over) 관계 또는 교환적(trade-off) 관계가 존재할 수 있음을 제시하였는데 그의 논의를 정리하면 다음과 같다. 먼저 파급적(spill-over) 관계는 기부나 자원봉사 중 어느 한 가지 유형의 나눔에 참여하는 사람은 다른 유형의 나눔에 참여할 가능성을 높다고 보는 관점이다. 이는 두 가지 측면에서 설명할 수 있는데, 첫째는 어느 유형의 나눔이든 본질적으로는 타인의 복지에 관심을 갖는 친사회적 성향의 결과물이기 때문에 이러한 성향을 가진 개인들은 모든 나눔에 적극적으로 참여할 수 있다고 본다. 둘째는 어느 한 가지 유형의 나눔에 참여하는 사람은 다른 유형의 나눔에 참여하도록 요청받는 기회

가 많기 때문에 이 두가지 행동은 파급적 관계에 놓이게 될 수 있다고 본다. 다음으로 교환적(trade-off) 관계는 기부나 자원봉사가 서로에 대한 대체재(substitutes)로 기능할 수 있다고 보는 관점이다. 이는 ‘합리적 선택(rational choice)’이라는 신고전주의 경제학적 가정에서 설명되어지는데, 개인들은 좋은 시민(good citizens)으로서 의무를 담당하기 위해 자신에게 더 유리한 방법으로 나눔을 실천한다고 본다. 즉 시간적 여유가 있는 사람은 자원봉사에, 금전적 여유가 있는 사람은 기부에 선택적으로 참여하게 된다는 것이다.

이와 관련된 실증연구들의 결과를 살펴보면 연구대상과 맥락에 따라 파급적 또는 교환적 관계가 모두 보고되고 있다. 먼저, 파급적 관계를 지지하는 결과로는 서울 시민들의 기부참여와 자원봉사참여 사이에 높은 정적 상관관계가 있음을 보고 한 연구(이종화 외, 2019). 기부와 자원봉사를 직접적으로 비교하지는 않았으나 미국의 성인 기부자 및 자원봉사자들 중 약 80%가 기부 및 자원봉사를 해달라는 요청을 받았다는 결과를 제시하며 참여요청 기회가 나눔의 참여를 촉진시킬 수 있음을 강조한 연구(Bryant et al., 2003), 국내 일반 시민들의 기부금액과 자원봉사시간 사이에는 정적 상관관계가 있음을 보고한 연구(강철희 외, 2017a), 국내 노인세대의 기부금액과 자원봉사시간 사이에 정적 상관관계가 있음을 보고한 연구(강철희 외, 2017b) 등이 보고되었다. 그리고 교환적 관계를 지지하는 결과로는 자선단체가 기부금 모집으로 정부 지원의 제한을 받는 경우 기부금 대신 자원봉사를 선택적으로 활용할 수 있음을 확인한 미국의 연구(Duncan, 1999), 네덜란드 시민들을 대상으로 한 조사에서 소득수준은 기부금액에 정적 영향력을 갖고 근로시간은 자원봉사시간에 부적 영향력을 갖는 것으로 보고한 연구(Bekker, 2002), 서울 시민들을 대상으로 어떠한 나눔행동에도 참여하지 않는 사람들과 비교해서 일자리가 없는 사람들은 자원봉사만 참여하는 경향이, 소득이 높을수록 기부에만 참여하는 경향이 있음을 보고한 연구(강철희 외, 2012) 등이 보고되었다.

지금까지 정리한 논의에서 중요한 점은 어느 쪽 관점이든 기부와 자원봉사 사이에는 의미있는 상관관계가 존재할 수 있다는 사실이다. 이러한 특성을 반영하지 않은 채 실증적 분석을 시도할 경우에는 정확하지 않은 결과를 도출할 수 있고 장애인의 나눔행동에 대한 포괄적 이해를 하기 어려울 수도 있다. 이에, 본 연구에서는 어느 한가지 종류의 나눔행동에만 초점을 맞추기보다 기부와 자원봉사행동의 관계를 함께 이해해보고자 한다.

3. 나눔행동에 대한 영향요인

많은 연구자들은 개인의 기부 및 자원봉사행동을 설명하기 위해 Wilson과 Musik(1997)이 제안한 자원관점(Resource perspective)을 활용하는 경향이 있다(강철희 외, 2017; 김지혜·정의

중, 2012; Bryant et al., 2003; Bekkers & Wiepking, 2007). Wilson과 Musik(1997)은 ‘나눔행동의 본질은 이타주의가 아니라 바람직한 결과물을 만들어 내기 위해 서비스, 재화, 금전 등을 자발적으로 제공하는 것’으로 전제하고, 나눔을 수행하기 위해서는 개인에게 인적, 사회적, 문화적 측면에서 각종 자원들이 필요함을 강조하였다. 이들이 제시하는 세 가지 측면의 자원을 보다 세분화해보면 다음과 같다.

인적자원(human capital)은 개인이 보다 생산적으로 나눔을 행할 수 있도록 해주는 자원을 의미하는데, 일반적으로 노동시장에서 경쟁력을 높여주는 교육수준, 건강, 소득 등의 변수가 포함된다. 인적자원과 관련된 선행연구들을 살펴보면 인구자원 변인들이 나눔행동에 미치는 영향에 대하여 선행 연구의 결과를 살펴보면 다음과 같다. 먼저, 교육수준과 관련된 선행연구를 살펴보면 높은 수준의 교육수준은 대체로 기부횟수에 정적인 영향력을 미치는 것으로 나타났다(Bekkers, 2004; 박태규 외, 2008; 이현기, 2012; 김지혜·정익중, 2012). 그러나 자원봉사활동에 미치는 영향은 연구결과마다 다소 상이한 결과가 도출됨을 알 수 있었다(Bekkers, 2002; 강철희 외, 2012). 인적자원의 다른 변수인 건강상태의 경우 주로 자원봉사에 대해 유의한 영향력을 미치는 것으로 많은 연구에서 지지되었으며(Tang, 2006; Komp et al., 2012), 기부행동에는 대체로 유의한 영향력이 없는 것으로 나타났다. 또한 소득 변수는 선행연구를 통해 경제적 자원의 속성을 포괄하는 인적자원의 하위요인으로 간주되었으며, 일반적으로 높은 소득수준은 개인의 기부 의도, 기부행동여부, 기부금액에 정적인 영향이 있는 것으로 나타난 반면(이용규, 송용찬, 2012; 홍은진, 2005), 자원봉사활동에 대해서 소득이 미치는 영향은 다소 상이한 결과가 제시되었다(Tang, 2006; Einolf, 2011; 강철희 외, 2012). 마지막으로 개인의 나눔행동에 영향을 미치는 인적자원의 변수로 계층의식이 있으며, 이는 개인의 사회적 행동을 특징짓는 의식적 요인으로서 사회경제적 계층지위를 높게 인식하는 사람일수록 기부와 같은 나눔행동의 횟수가 증가하는 것으로 나타났다(김자영, 김두섭, 2013).

사회적자원(social capital)은 정보, 인력풀, 신뢰 등과 같이 나눔을 수행하기 위해 필요한 자원들을 제공해주는 관계적 자원으로서 사회적 연결망 혹은 규범, 사회적 신뢰와 같은 사회조직의 특징을 의미하는데, 개인이 가진 사회적 관계망의 수, 관계망의 종류, 사회단체참여 여부 등의 변수가 포함된다. 선행연구에서는 이러한 사회적자원이 개인의 나눔행동에 중요한 영향을 미칠 수 있음을 제시하였으며, 사회적 관계망과 사회단체의 참여가 기부와 자원봉사와 같은 나눔행위에 정(+)의 효과를 미치는 변수로 나타났다(Bryant et al, 2003; Rossi, 2001; 김지혜, 정익중, 2012; 이현기, 2012). 강철희 외(2017b)의 연구를 살펴보면 국내 노인의 기부와 자원봉사 영향요인을 비교하여 비교적 많은 사회적자원을 확보한 전기노인의 경우 인적, 사회적, 문화적 자원들 대부분 나눔행동에 차이를 발생시키는 것으로 검증되었고, 자원의 감소를 경험하는 후기노인

의 경우에는 사회적 자원만 나눔행동에 차이를 발생시키는 것으로 보고되었다.

문화적자원(cultural capital)은 개인에게 윤리적 또는 자선적 가치를 부여해주는 자원을 의미하는데, 많은 선행연구에서는 오랜 기간 동안 자선의 문화를 장려해온 종교를 문화적 자원의 대표 변수로 제시한다(이현기, 2012; Wilson & Musick, 1997). 일반적으로 종교는 이웃에 대한 봉사와 기부를 강조하고, 봉사와 기부의 실천을 중용하기 때문에(Cnaan, 1999), 종교를 갖는 사람들은 나눔행동에 있어서도 비종교인에 비해 적극적인 것으로 나타났다(Bekkers, 2003; 홍은진, 2005; 강철희 외, 2009). Musick과 Wilson(2008)의 연구에서는 종교 활동이 개인의 가치와 규범의 내재화에 영향을 미칠 뿐 아니라 동시에 종교를 통해 자원봉사의 기회도 확장시키는 매우 중요한 기제로 작용하는 것으로 보고된다. 아름다운재단(2008)의 연구에 따르면 자원봉사 참여 비율은 비종교인이 10.6%인 반면 종교인은 18.3%로 나타났고, 종교인의 자원봉사 참여시간은 11.6시간(비종교인이 3.2시간)으로 그 영향력이 매우 큰 것으로 나타나 이러한 선행연구의 결과를 뒷받침해 주고 있다(이형탁 외, 2013).

Wilson과 Musick(1997)의 자원관점은 개인이 가진 자원의 수준과 나눔행동 참여 수준 사이의 관계를 직관적으로 비교할 수 있게 해준다는 점, 다양한 요인들의 영향력을 포괄적으로 확인해 줄 수 있다는 점, 앞서 논의한 바와 같이 비장애인에 비해 열악한 자원을 소유한 장애인들이 기부와 자원봉사에 참여하는데 가장 큰 영향을 미치는 자원은 무엇인지 확인할 수 있도록 해준다는 점에서 장애인의 나눔행동을 설명하는데 유용하다고 여겨진다. 이에, 본 연구에서는 자원관점에서 제시하는 3가지 측면의 요인들을 중심으로 장애인의 나눔행동을 설명해보고자 하며, 다음에서는 기부 및 자원봉사행동에 대한 이 요인들의 영향력을 보고한 실증연구들의 결과를 정리한다.

III. 연구방법

1. 분석 데이터 및 대상

본 연구는 통계청이 매년 조사하고 데이터를 구축하고 있는 ‘사회조사’의 2019년 원데이터를 활용해 분석한다. ‘사회조사’는 인구주택총조사의 일반 조사구를 표본추출틀로 활용하고, 지역별 층화 및 분류지표에 따라 확률비례계통추출방법을 통해 표본을 추출하고 있어 표본의 규모와 대표성이 매우 높은 데이터라고 할 수 있다. 또한, ‘사회조사’ 각 부분별 2년 주기로 조사하는데, 2019년 조사에서는 응답자의 기부와 자원봉사 행동, 이를 이해하기 위해 필요한 정보들이 다수 포함되어 있어 본 연구에 적합한 데이터라고 볼 수 있다.

분석대상은 전체 응답자 36,310명 중 일반 성인과 비교해 나눔행동과 자발성 측면에서 차이를 가질 수 있는 만18세 미만 아동청소년 1,801명, 연간 1,000시간 이상 자원봉사를 한다고 응답해 이상치라고 의심할 수 있는 2명을 제외한 34,507명으로 하였다. 이 중 장애인복지카드 소유 여부를 기준으로 이를 소유하고 있다고 응답한 2,311명은 장애인 집단으로, 소유하고 있지 않다고 응답한 32,196명은 비장애인 집단으로 구분하였다.

2. 주요 변수의 구성 및 측정방법

본 연구에서 활용한 변수의 구성 및 측정방법은 <표 1>과 같다. 먼저, 본 연구의 종속변수인 기부금액과 자원봉사시간은 지난 1년 동안 현금기부액의 총합과 자원봉사 참여시간의 총합으로 구성하였다.

다음으로 설명변수는 선행연구들을 바탕으로 인적자원, 사회적자원, 문화적자원, 인구사회학적 요인으로 구성하였다. 인적자원으로는 건강상태, 교육수준, 가구소득, 계층의식을 사용하였고, 사회적자원으로는 일반 사회단체참여 여부, 사회적관계망의 수를 사용하였다. 문화적자원으로는 일반 사회단체와 그 성격이 구별될 수 있는 종교단체참여 여부를 사용하였다. 그리고, 선행연구를 통해 기부 및 자원봉사행동에 영향을 미칠 수 있는 것으로 나타난 성별, 배우자 유무, 취업상태, 거주지역을 인구사회학적 요인으로 사용하였다. 마지막으로 장애인 집단과 비장애인 집단을 구분하기 위해 장애인복지카드 소유여부를 기준으로 장애유무 변수를 구성하였다.

<표 1> 주요변수의 구성 및 측정방법

구분	변수명	측정방법
종속변수	기부금액	지난 1년 동안 현금기부액의 총합(천원)
	자원봉사 시간	지난 1년 동안 자원봉사시간의 총합(참여횟수×평균시간)
설명변수	장애유무	장애인복지카드 소유여부(ref. 미소유=0, 소유=1)
	인적 자원	건강상태 체력이나 건강문제로 인해 여가활동에 어려움을 겪는 사람 (ref. 여가활동 어려움=0, 여가활동 어려움 없음=1)
		교육수준 ①무학 및 초졸이하 ②중졸이하 ③고졸이하 ④대졸이하 ⑤대학원이상
		가구소득 지난 1년 동안 가구 월평균 소득액(만원) ①100미만 ②100~200미만 ③200~300미만 ④300~400미만 ⑤400~500미만 ⑥500~600미만 ⑦600이상
		계층의식 스스로 인식하는 사회경제적 지위(소득, 직업, 교육, 재산 등을 고려) 수준 ①하 ②중 ③상

장애인의 기부와 자원봉사 행동에 관한 연구 : 장애는 나눔을 제약하는가?
이종화·손영은

구분	변수명	측정방법
사회적 자원	일반 사회단체 참여	지난 1년 동안 종교단체를 제외한 일반사회단체(친목 및 사교, 취미 및 스포츠, 시민 사회, 학술, 이익, 정치, 지역사회 모임, 기타) 참여여부 (ref. 미참여=0, 참여=1)
	사회적 관계망	집안일을 부탁할 수 있는 사람, 돈을 빌려줄 사람, 이야기 상대, 교류하는 사람(가족 및 친척 포함)의 수를 합산한 값
문화적 자원	종교활동	지난 1년 동안 종교단체 참여 여부(ref. 미참여=0, 참여=1)
인구 사회학적 요인	성별	성별 (ref. 여성=0, 남성=1)
	배우자 유무	배우자 유무 (ref. 배우자 없음_미혼, 사별, 이혼=0, 배우자 있음=1)
	취업상태	취업 유무 (ref. 미취업=0, 취업=1)
	거주지역	거주지역 (ref. 비도시_읍면부=0, 도시_동부=1)

3. 분석방법

분석에 있어 기부금액과 자원봉사시간을 종속변수로 사용할 경우 두 가지 측면이 중요하게 고려될 필요가 있다. 첫째로 고려해야 할 것은 종속변수가 상당한 수의 '0'값을 포함하고 있다는 사실이다. 일반적으로 기부금액이나 자원봉사시간과 같은 변수에는 '0'의 관찰값이 다수 관찰되는데, 이는 1년 동안 기부나 자원봉사를 한 번도 하지 않은 응답자들이 많다는 것을 의미한다. 이러한 경우 일반적인 최소자승법(OLS) 회귀분석으로는 효율적인 추정이 어려운데, '0'값이 차지하는 비중이 클 경우 편이의 정도가 커지면서 설명변수의 영향을 과소 또는 과대 추정하게 된다(이승천·최병수, 2014). 이러한 경우 토빗모형(Tobit Model)이 대안이 될 수 있다. 일반적인 단변량 토빗모형은 다음의 식(1)과 같은 형태를 갖는데, 여기서 잠재적(latent) 종속변수 y_i^* 는 다음과 같이 0보다 큰 값만 실제로 관찰되고 0보다 작거나 같은 값은 모두 0으로 관찰된다.

$$y_i^* = \alpha + \beta x_i + e_i, \quad i=1,2,\dots, n \quad \text{식(1)}$$

$$\text{if } y_i^* > 0, \quad y_i = y_i^*$$

$$\text{if } y_i^* \leq 0, \quad y_i = 0$$

이 때, 종속변수의 정규분포를 가정하는 최소자승법 회귀분석은 $y_{it}^* > 0$ 인 표본 만을 추정에 사용하는데 반해, 토빗모형은 $y_{it}^* \leq 0$ 인 표본까지도 모두 추정에 사용하면서 보다 효율적인 추정을

가능하게 한다(민인식·최필선, 2015; Tobin, 1958; Wang & Graddy, 2008).

둘째로 고려해야할 것은 기부금액과 자원봉사시간 사이에 존재하는 상관관계이다. 개인의 기부와 자원봉사 행동에 대한 연구들 중 많은 경우에서 이 두 가지 변수를 상호독립적이라고 가정하고 분석을 수행하는 것을 확인할 수 있다. 그러나 다수의 선행연구들(이종화 외, 2019; Bauer et al., 2013; Duncan, 1999; Kang et al., 2017)에 따르면 기부와 자원봉사 행동은 상호 독립적으로 보기 어렵다. 다시말해 기부와 자원봉사 중 어느 한가지 나눔 행동의 경험은 다른 나눔 행동에 대한 참여를 결정하는데 중요한 영향을 미칠 가능성이 높다고 볼 수 있다. 이러한 경우 두 변수 사이에 존재하는 상호의존성(interdependence)은 연구모형에서 중요하게 고려될 필요가 있다. 만약, 기부금액과 자원봉사시간 사이에 상호의존성이 없다고 가정한다면 각각의 함수를 별도의 단변량 토빗모형으로 추정해도 무방하지만, 상호의존성이 존재할 경우에는 이러한 방식은 비효율적 추정치를 도출하기 때문이다. 이 때, 식(2)와 같은 SUR토빗모형을(Seemingly Unrelated Regression Tobit Model) 활용할 수 있다(강철희 외, 2017).

$$\begin{cases} Y_{i1} = Y_{i1}^* = \alpha_1 + \beta_1 \chi_{i1} + \epsilon_{i1} & \text{if } Y_{i1}^* > 0 \text{ and } Y_{i1} = 0 \text{ otherwise,} \\ Y_{i2} = Y_{i2}^* = \alpha_2 + \gamma_2 \chi_{i2} + \epsilon_{i2} & \text{if } Y_{i2}^* > 0 \text{ and } Y_{i2} = 0 \text{ otherwise} \end{cases} \quad \text{식(2)}$$

$$\begin{bmatrix} \epsilon_1 \\ \epsilon_2 \end{bmatrix} \sim (0, \Omega), \quad \Omega = \begin{bmatrix} \sigma_1^2 & \rho_{12} \\ \rho_{12} & \sigma_2^2 \end{bmatrix}$$

이와 같이 SUR토빗모형은 오차항 사이에 상관성이 존재하는 2개의 방정식을 동시에 추정함으로써 단변량 토빗모형에 비해 효율적인 추정을 가능하게 해준다(Yu & Yu, 2001). 따라서 본 연구에서는 종속변수에 상당한 수의 '0'값을 포함한다는 점, 2개 이상의 종속변수들 사이에 유의미한 상관관계가 존재할 수 있다는 점을 모형에 반영해 줄 수 있는 SUR토빗모형을 활용하고자 한다.

IV. 연구결과

1. 기술적 통계분석의 결과

본 연구에서 활용한 종속변수에 대한 기술적 통계분석 결과는 <표 2>와 같다. 먼저, 지난 1년간 기부금액에 대해 살펴보면 다음과 같다. 전체 집단 중 기부자와 비기부자를 모두 포함한 기부

장애인의 기부와 자원봉사 행동에 관한 연구 : 장애는 나눔을 제약하는가?
이종화·손영은

금액 평균은 약 10만 2천원이고 전체 집단 중 기부자들의 기부금액 평균은 약 42만 4천원으로 나타났다.

장애인 집단과 비장애인 집단의 기부금액 평균차이를 비교해보면, 장애인 집단 중 기부자와 비기부자를 모두 포함한 기부금액 평균은 약 5만원, 비장애인 집단 중 기부자와 비기부자를 모두 포함한 기부금액 평균은 약 10만 5천으로, 비장애인 집단의 기부금액 평균이 약 2배 큰 것으로 나타났으며 집단 간 기부금액의 평균 차이 역시 유의미한 것으로 나타났다.

그리고, 장애인 집단 중 기부자들의 기부금액 평균은 약 33만 2천원, 비장애인 집단 중 기부자들의 기부금액 평균은 약 42만 9천원으로, 비장애인 집단의 기부자 기부금액 평균이 약 1.3배 큰 것으로 나타났으며 집단 간 기부금액의 평균 차이 역시 유의미한 것으로 나타났다.

다음으로, 지난 1년 간 봉사시간에 대해 살펴보면 다음과 같다. 전체 집단 중 자원봉사자와 비자원봉사자를 모두 포함한 봉사시간 평균은 약 3.3시간이고 전체 집단 중 자원봉사자들의 봉사시간 평균은 약 27.5시간으로 나타났다.

장애인 집단과 비장애인 집단의 봉사시간 평균차이를 비교해보면, 장애인 집단 중 자원봉사자와 비자원봉사자를 모두 포함한 봉사시간 평균은 약 3.1시간, 비장애인 집단 중 자원봉사자와 비자원봉사자를 모두 포함한 봉사시간 평균은 약 3.3시간으로 두 집단 간 봉사시간의 평균 차이는 유의미하지 않은 것으로 나타났다.

그리고, 장애인 집단 중 자원봉사자들의 봉사시간 평균은 약 40.8시간, 비장애인 집단 중 자원봉사자들의 봉사시간 평균은 약 26.9시간으로 장애인 집단의 자원봉사자 봉사시간 평균이 약 1.5배 큰 것으로 나타났으며, 집단 간 봉사시간의 평균 차이 역시 유의미한 것으로 나타났다.

〈표 2〉 종속변수에 대한 기술 통계분석 결과

변수		계 (전체=34,507, 기부자=8,300, 봉사자=4,157)	장애인 (전체=2,311, 기부자=351, 봉사자=174)	비장애인 (전체=32,196, 기부자=7,949, 봉사자=3,983)	장애인 vs 비장애인
		mean(sd)	mean(sd)	mean(sd)	t
연간 기부금액/ 1000	전체	102.21(495.61)	50.49(263.68)	105.93(508.02)	5.20***
	기부자	424.95(940.32)	332.43(604.06)	429.04(952.26)	1.88*
연간 자원봉사시간	전체	3.30(18.90)	3.08(23.77)	3.32(18.50)	0.63
	봉사자	27.45(47.98)	40.75(77.45)	26.87(46.19)	-3.74***

다음에서는 집단별로 어떤 유형의 나눔행동에 주로 참여하고 있는지 확인해보기 위해, 두 집단의 기부자와 자원봉사자에 한정해 유형별 기부금액 및 봉사시간을 제시하였다. 먼저 두 집단 기부자들의 유형별 기부금액을 비교한 결과는 <표 3>과 같다. 기부가 많이 이루어지는 순서대로 비교해보면 장애인 기부자들은 기타유형을 제외하고 종교단체를 통한 후원, 대상자에게 직접 후원, 모금단체를 통한 후원 순으로 나타났고 비장애인 기부자들은 기타유형을 제외하고 종교단체를 통한 후원, 대상자에게 직접 후원, 직장을 통한 후원 순으로 나타났다. 두 집단의 유형별 기부금액 평균차이를 비교해보면 언론기관을 통한 후원과 종교단체를 통한 후원에서 비장애인 기부자들의 기부금액 평균이 유의미하게 높았고, 다른 유형에서는 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

<표 3> 기부유형에 따른 기부금액 비교(장애인 기부자 vs. 비장애인 기부자)

변수 (연간기부금액/1,000)	계 (n=8,300)	장애인 기부자 (n=351)	비장애인 기부자 (n=7,949)	장애인 vs 비장애인
	mean(sd)	mean(sd)	mean(sd)	t
대상자에게 직접 후원 (개인, 보육원, 양로원, 의료기관 등)	370.45(1130.50)	287.15(436.80)	373.91(1150.19)	0.57
언론기관을 통한 후원 (방송사, 신문사 등)	120.98(199.62)	62.93(53.70)	124.81(205.09)	1.67*
모금단체를 통한 후원 (모금회, 적십자사, 월드비전 등)	234.46(428.62)	229.20(529.83)	234.68(424.04)	0.17
종교단체를 통한 후원 (특별헌금, 구제헌금 등)	618.41(1038.42)	433.65(630.63)	627.65(1053.91)	1.99**
직장을 통한 후원	246.98(827.35)	120.74(100.42)	250.13(837.23)	0.80
기타	441.77(1328.01)	603.33(789.96)	434.32(1351.12)	-0.21

장애인의 기부와 자원봉사 행동에 관한 연구 : 장애는 나눔을 제약하는가?
이종화·손영은

두 집단 자원봉사자들의 유형별 봉사시간을 비교한 결과는 <표 4>와 같다. 봉사가 많이 이루어지는 순서대로 비교해보면 장애인 봉사자들은 복지시설 등을 중심으로 한 아동, 청소년, 노인, 장애인, 재소자 등 관련 봉사, 재해지역 주민돕기 및 시설복구 관련 봉사, 환경보전 및 범죄예방 등과 관련한 봉사 순으로 나타났고 비장애인 봉사자들은 복지시설 등을 중심으로 한 아동, 청소년, 노인, 장애인, 재소자 등 관련 봉사, 기타 일반인을 위한 봉사, 환경보전 및 범죄예방 등과 관련한 봉사 순으로 나타났다. 두 집단의 유형별 봉사시간 평균차이를 비교해보면 복지시설 등을 중심으로 한 아동, 청소년, 노인, 장애인, 재소자 등 관련 봉사에서 장애인 봉사자들의 봉사시간 평균이 유의미하게 높았고, 다른 유형에서는 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

<표 4> 자원봉사유형에 따른 자원봉사시간 비교(장애인 vs. 비장애인)

변수 (연간자원봉사시간)	계 (n=4,157)	장애인 (n=174)	비장애인 (n=3,983)	장애인 vs 비장애인
	평균(sd)	평균(sd)	평균(sd)	t
아동,청소년,노인,장애인,재소자 등과 관련 (복지시설, 병원, 개인가정봉사, 방과후 교실 등)	29.76(48.87)	52.35(95.94)	28.78(45.54)	-4.67***
환경보전, 범죄예방 등과 관련 (마을청소, 방범활동 등)	18.32(41.79)	17.82(25.61)	18.35(42.61)	0.10
자녀교육 등과 관련 (일일교사, 교통지도 등)	11.41(27.79)	8.80(9.84)	11.46(28.01)	0.30
국가 및 지역행사 등과 관련 (스포츠, 문화행사 등에서 안내, 통역 등)	14.37(17.33)	17.36(31.96)	14.29(16.84)	-0.58
재해지역 주민돕기 및 시설복구 등과 관련 (해외 구호 포함)	14.71(41.71)	24.81(61.17)	14.15(40.44)	-1.00
기타 일반인을 위한 봉사관련 (관공서 업무지원, 무료상담 등)	20.24(30.09)	14.65(12.55)	20.47(30.58)	0.78

본 연구에서 활용한 설명변수에 대한 기술적 통계분석 결과는 <표 5>와 같다. 인적자원에서 건강상태로 인해 여가에 어려움을 경험하고 있는 대상자는 전체 약 4.2%인데, 그 비율을 비교해 보면 장애인 집단(16.1%)이 비장애인 집단(3.3%)에 비해 약 12.8% 높은 것으로 나타났다. 교육 수준은 무학 및 초졸이하 학력에서 장애인 집단(39.9%)이 비장애인 집단(14.4%)에 비해 약 25.5% 높고, 대졸 및 대학원 이상 학력에서 장애인 집단(13.3%)이 비장애인 집단(45.0%)에 비해 약 31.7% 낮아 교육수준에서 두 집단 간 큰 차이가 나는 것으로 나타났다. 가구소득은 비장애인 집단은 전 소득층에 고르게 분포되어 있는데 반해 장애인 집단은 월100만원 미만(36.7%), 월100~200만원(26.1%)에 약 62.8%가 분포되어 있어 두 집단 간 소득분포에는 큰 차이가 있는 것으로 나타났다. 계층의식이 ‘하’라고 응답한 비율이 장애인 집단(59.1%)이 비장애인 집단(38.5%)에 비해 약 20.6% 높은 것으로 나타났다. 사회적자원에서 일반단체참여 비율은 장애인 집단(47.5%)이 비장애인 집단(64.3%)에 비해 약 16.8% 낮게 나타났고, 사회적관계망 역시 장애인 집단(평균7.3명)이 비장애인 집단(평균10.1명)에 비해 평균 약 2.8명 적은 것으로 나타났다. 반면, 문화적자원에서 종교활동 비율은 장애인 집단(20.3%)과 비장애인 집단(20.0%) 사이에 거의 차이가 나타나지 않았다.

여성의 비율은 장애인 집단(44.7%)이 비장애인 집단(52.9%)에 비해 적은 것으로 나타났고, 배우자가 없다고 응답한 비율은 장애인 집단(39.7%)이 비장애인 집단(35.6%)에 비해 많은 것으로 나타났다. 미취업상태에 있는 비율은 장애인 집단(59.9%)이 비장애인 집단(37.0%)에 비해 약 22.9% 많은 것으로 나타났고, 비도시 지역에 거주하는 비율은 장애인 집단(40.5%)이 비장애인 집단(26.4%)에 비해 높은 것으로 나타났다.

<표 5> 설명변수에 대한 기술 통계분석 결과

변수		구분	계 (n=34,507)	장애인 (n=2,311)	비장애인 (n=32,196)
			빈도(%)	빈도(%)	빈도(%)
인적 자원	건강상태	여가 어려움	1,442(4.18)	372(16.1)	1,070(3.32)
		여가 어려움 없음	33,065(95.82)	1,939(83.9)	31,126(96.68)
	교육수준	무학 및 초졸이하	5,571(16.14)	922(39.9)	4,649(14.44)
		중졸이하	3,525(10.22)	441(19.08)	3,084(9.58)
		고졸이하	10,598(30.71)	638(27.61)	9,960(30.94)
		대졸이하	13,314(38.58)	274(11.86)	13,040(40.5)
		대학원이상	1,499(4.34)	36(1.56)	1,463(4.54)
	가구소득	①100미만	5,189(15.04)	847(36.65)	4,342(13.49)
		②100~200미만	6,000(17.39)	603(26.09)	5,397(16.76)

장애인의 기부와 자원봉사 행동에 관한 연구 : 장애는 나눔을 제약하는가?
이종화·손영은

변수		구분	계 (n=34,507)	장애인 (n=2,311)	비장애인 (n=32,196)
			빈도(%)	빈도(%)	빈도(%)
		③200~300미만	6,497(18.83)	341(14.76)	6,156(19.12)
		④300~400미만	5,665(16.42)	225(9.74)	5,440(16.9)
		⑤400~500미만	4,043(11.72)	118(5.11)	3,925(12.19)
		⑥500~600미만	2,831(8.20)	75(3.25)	2,756(8.56)
		⑦600이상	4,282(12.41)	102(4.41)	4,180(12.98)
	계층의식	하	13,764(39.89)	1,365(59.07)	12,399(38.51)
		중	19,938(57.78)	908(39.29)	19,030(59.11)
		상	805(2.33)	38(1.64)	767(2.38)
사회적 자원	일반사회단체 참여	미참여	12,718(36.86)	1,214(52.53)	11,504(35.73)
		참여	21,789(63.14)	1,097(47.47)	20,692(64.27)
	사회적관계망 평균(SD)		9.89명(8.00)	7.25명(6.50)	10.08명(8.07)
문화적 자원	종교활동	미참여	27,604(80.00)	1,841(79.66)	25,763(80.02)
		참여	6,903(20.00)	470(20.34)	6,433(19.98)
인구 사회학적 요인	성별	여성	18,060(52.34)	1,034(44.74)	17,026(52.88)
		남성	16,447(47.66)	1,277(55.26)	15,170(47.12)
	배우자 유무	배우자 없음	12,367(35.84)	917(39.68)	11,450(35.56)
		배우자 있음	22,140(64.16)	1,394(60.32)	20,746(64.44)
	취업상태	미취업	13,312(38.58)	1,385(59.93)	11,927(37.04)
		취업	21,195(61.42)	926(40.07)	20,269(62.96)
	거주지역	비도시	9,428(27.32)	936(40.5)	8,492(26.38)
		도시	25,079(72.68)	1,375(59.5)	23,704(73.62)
	연령 평균(SD)		51.28세(17.52)	65.23세(14.86)	50.28세(17.27)

2. 전체 분석대상의 기부금액과 자원봉사시간에 대한 SUR토빗모형 분석결과

먼저, 장애가 나눔행동에 어떠한 영향을 미치는지 확인하기 위해 장애인 집단과 비장애인 집단을 구분하지 않은 전체 집단을 대상으로 기부금액과 봉사시간에 대한 장애유무의 영향력을 확인해보고자 하였고 그 결과는 <표 6>과 같다. SUR토빗모형을 통해 분석한 결과 기부금액과 자원봉사시간에 영향을 미치는 것으로 알려진 인적자원(건강상태, 교육수준, 가구소득, 계층의식), 사회적 자원(일반사회단체참여, 사회적관계망), 문화적 자원(종교활동), 인구사회학적요인(성별, 연령, 배우자유무, 취업상태, 거주지역)의 변수들이 통제된 상태에서 장애유무는 기부금액과 봉사시간에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 이는 장애의 유무가 기부금액이나 봉사시간의 차이를 발생시키는 요인이 아니라는 것을 의미한다.

한편, 전체 분석대상의 기부금액과 봉사시간 사이에 유의한 상관관계가 존재하는지 확인하기 위해 실시한 우도비검정 결과를 살펴보면 $\chi^2(1)=541.388$ 로 유의수준 .001에서 '기부금액 방정식과 자원봉사시간 방정식의 오차항들 간 공분산의 상관관계가 없다'는 귀무가설을 기각하는 것으로 나타났다. 즉, 전체 분석대상들이 기부나 자원봉사에 참여하는데 있어서 두 가지 나눔행동은 정적 상호관련성을 가진다는 것을 알 수 있으며 이를 모형에 고려하지 않는 것은 비효율적 추정이나 잘못된 해석을 야기할 수 있다고 볼 수 있다. 따라서, 본 연구 분석을 위해 SUR토빗모형을 적용하는 것은 적절하다고 볼 수 있다.

<표 6> 전체 분석대상의 기부금액과 자원봉사시간에 대한 SUR토빗모형 분석결과

변수	기부금액		봉사시간	
	Coef.	P>z	Coef.	P>z
장애유무	-33.263	0.406	2.804	0.356
절편	-8559.927	0.000	-231.237	0.000
sigma1	1093.247***			
sigma2	71.442***			
rho12	0.232***			
LR test	$\chi^2(1) = 541.388$ ***			

※ 통제변수 : 인적자원(건강상태, 교육수준, 가구소득, 계층의식), 사회적 자원(일반사회단체참여, 사회적관계망), 문화적 자원(종교활동), 인구사회학적요인(성별, 연령, 배우자유무, 취업상태, 거주지역)

※ * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

3. 집단별 기부금액과 자원봉사시간에 대한 SUR토빗모형 비교 분석결과(장애인과 비장애인의 비교)

장애인 집단과 비장애인 집단 각각에서 기부금액과 봉사시간에 대한 영향요인들을 SUR토빗모형을 통해 비교 분석한 결과는 <표 7>과 같다. 먼저, 장애인 집단의 기부금액과 자원봉사시간에 대한 결과를 영향요인을 중심으로 살펴보면, 인적 자원에서 계층의식(+), 사회적 자원에서 일반사회단체참여(참여), 사회적 관계망(+), 문화적 자원에서 종교활동(참여)은 기부금액과 봉사시간 모두에 공통적으로 유의한 영향력을 갖는 것으로 나타났다. 반면 교육수준(+), 가구소득(+), 취업상태(일자리 있음)는 기부금액에 대해서만 유의한 영향력을 갖는 것으로 나타났고, 연령(-), 거주지역(도시거주)은 봉사시간에 대해서만 유의한 영향력을 갖는 것으로 나타났다.

그리고 비장애인 집단의 기부금액과 자원봉사시간에 대한 결과를 영향요인을 중심으로 살펴보면, 인적자원에서 건강상태(여가 어려움 없음), 교육수준(+), 가구소득(+), 계층의식(+), 사회적자원에서 일반사회단체참여(참여), 사회적 관계망(+), 문화적 자원에서 종교활동(참여), 인구사회학적 요인에서 성별(여성), 배우자유무(배우자있음)은 기부금액과 봉사시간 모두에 공통적으로 유의한 영향력을 갖는 것으로 나타났다. 그러나 연령과 취업상태는 기부금액과 봉사시간에 있어 상반된 영향력을 갖는 것으로 나타났는데, 기부금액에 있어서는 연령이 높을수록 일자리를 가진 경우 기부금액이 큰 것으로 나타났고, 봉사시간에 있어서는 연령이 낮을수록, 일자리가 없는 경우 봉사시간이 긴 것으로 나타났다. 거주지역은 기부금액에는 유의한 영향력을 갖지 않는 것으로 나타났고, 도시에 거주하는 경우 봉사시간이 긴 것으로 나타났다.

다음으로 위의 영향요인들을 고려한 상태에서 기부금액과 봉사시간의 상관관계를 집단별로 살펴보면 장애인 집단($\rho=0.323$)과 비장애인 집단($\rho=0.229$) 모두에서 기부금액과 봉사시간은 정적 상관관계를 가지는 것으로 나타났다. 이는 어느 한가지 나눔행동에 참여하는 사람은 다른 나눔에도 참여하는 경향을 갖는다는 것을 의미한다. 다만, 이러한 경향성의 강도는 비장애인 집단에 비해 장애인 집단에서 더 큰 것으로 나타났다.

마지막으로 두 집단 간 차이를 중심으로 비교해보면 기부금액 있어서 인적자원의 교육수준, 가구소득, 계층의식, 사회적자원의 일반사회단체참여, 사회적관계망, 문화적자원의 종교활동, 인구사회학적요인의 취업상태는 두 집단 모두에서 유의한 영향력을 보였지만 건강상태, 성별, 배우자 유무 변수는 장애인 집단에서 유의한 영향력을 갖지 않는 것으로 나타났다. 봉사시간에 있어서 인적자원의 계층의식, 사회적자원에서 일반사회단체참여, 사회적관계망, 문화적자원에서 종교활동, 인구사회학적요인에서 연령, 거주지역은 두 집단 모두에서 유의한 영향력을 보였지만 건강상태, 교육수준, 가구소득, 성별, 배우자유무, 취업상태 변수는 장애인 집단에서 유의한 영향력을 갖지 않는 것으로 나타났다.

〈표 7〉 기부금액과 자원봉사시간 영향요인에 대한 SUR토빗모형 분석결과(장애인 vs. 비장애인)

변수		장애인(n=2,311)		비장애인(n=32,196)	
		기부금액	봉사시간	기부금액	봉사시간
		Coef.	Coef.	Coef.	Coef.
인적 자원	건강상태 (ref.여가 어려움)	42.939	22.043	281.121***	16.234**
	교육수준	155.120***	8.698	296.465***	7.656***
	가구소득	6.481***	-0.024	7.569***	0.109**
	계층의식	144.909**	21.899*	189.395***	8.353***
사회적 자원	일반사회 단체참여 (ref.지난1년간 없음)	255.132***	74.253***	294.989***	33.639***
	사회적 관계망	14.897***	2.393***	13.110***	0.903***
문화적 자원	종교활동 (ref.지난1년간 없음)	494.147***	25.144*	715.163***	24.949***
인구 사회 학적 요인	성별 (ref.여성)	63.807	-0.992	-52.444***	-8.267***
	연령	3.935	-0.942*	11.812***	-0.154**
	배우자유무 (ref.배우자무)	-7.777	-0.662	109.174***	3.752*
	취업상태 (ref.일자리 없음)	124.330*	-4.113	295.475***	-6.649***
	거주지역 (ref.도시)	59.207	-26.959*	-19.643	-14.691***
절편		-6326.427	-228.024	-8666.187	-225.146
sigma1		752.027		1105.112	
sigma2		115.487		69.081	
rho12		0.323		0.229	
LR test		$\chi^2(1) =$ 45.856***		$\chi^2(1) =$ 501.229***	

※ * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

4. 주요 영향요인에 대한 한계효과 분석

다음은 장애인 집단 기부자와 자원봉사자들에 있어 주요 설명변수가 종속변수의 변화에 어떤 영향을 미치는지 확인하기 위해 <표 8>과 같이 한계효과를 제시하였다³⁾. 먼저 기부자들의 기부금액 영향 요인들의 한계효과를 살펴보면, 교육수준이 한 단계 증가할 때 연간 기부금액은 약 2만 5천원 증가하는 것으로 나타났고, 가구소득이 한 단계 증가할 때 연간 기부금액은 약 1천원 증가하는 것으로 나타났으며, 계층의식이 한 단계 증가할 때 연간 기부금액은 약 2만 3천원 증가하는 것으로 나타났다. 일반 사회단체에 참여한 경험이 있는 사람은 그렇지 않은 사람에 비해 연간 기부금액이 약 4만 2천원 더 큰 것으로 나타났고, 사회적 관계망이 1명 증가할 때 연간 기부금액이 약 2천원 증가하는 것으로 나타났다. 종교활동을 하는 사람은 그렇지 않은 사람에 비해 연간 기부금액이 약 8만 1천원 더 큰 것으로 나타났고, 일자리가 있는 사람이 그렇지 않은 사람에 비해 연간 기부금액이 약 1만 9천원 더 큰 것으로 나타났다.

다음으로 봉사자들의 봉사시간 영향요인들의 한계효과를 살펴보면 계층의식이 한 단계 증가할 때 연간 자원봉사 시간은 약 3시간 증가하는 것으로 나타났고, 일반 사회단체에 참여한 경험이 있는 사람은 그렇지 않은 사람에 비해 연간 봉사시간이 약 10시간 더 긴 것으로 나타났으며, 사회적 관계망이 1명 증가할 때 연간 봉사시간은 약 0.3시간 더 긴 것으로 나타났다. 종교활동을 하는 사람은 그렇지 않은 사람에 비해 연간 봉사시간이 약 3시간 더 긴 것으로 나타났고, 연령은 한 살 증가할 때 수록 연간 봉사시간이 약 0.1시간 더 적은 것으로 나타났으며, 도시에 거주하는 경우 비도시에 거주하는 경우에 비해 연간 봉사시간이 약 3.5시간 적은 것으로 나타났다.

<표 8> 장애인 집단 기부자 및 자원봉사자들의 기부금액과 봉사시간 영향요인에 대한 한계효과 분석

변수		기부금액	봉사시간
		dy/dx	dy/dx
인적 자원	건강상태 (ref.여가 어려움)		
	교육수준	25.878	
	가구소득	1.024	
	계층의식	23.216	2.849
사회적 자원	일반사회 단체참여 (ref.지난1년간 없음)	42.177	9.741
	사회적 관계망	2.376	.316
문화적 자원	종교활동 (ref.지난1년간 없음)	81.270	3.311

3) 다른 모든 설명변수들의 값이 평균에 있을 때, 특정 설명변수의 변화에 따른 종속변수의 변화를 의미한다.

변수		기부금액	봉사시간
		dy/dx	dy/dx
인구 사회 학적 요인	성별 (ref.여성)		
	연령		-.122
	배우자유무 (ref.배우자무)		
	취업상태 (ref.일자리 없음)	19.080	
	거주지역 (ref.도시)		-3.598

V. 논의 및 결론

오늘날 장애인에 대한 전반적 인식은 과거에 비해 상당 부분 개선되었음에도 여전히 우리사회에서 장애인은 도움이나 나눔을 받아야 하는 수혜의 대상으로 인식되고 있다. 장애인의 나눔은 장애인 개인 삶의 긍정적 변화, 인식개선을 통한 사회통합에 기여 등의 측면에서 주목할 필요가 있으나 지금까지 장애인을 나눔의 주체로서 바라보는 연구는 매우 제한적으로만 수행된 것이 사실이다. 본 연구에서는 이러한 고정관념이 나눔의 주체로서 장애인을 바라보는 시각을 제약한다는 문제의식 하에 수행되었다. 이에, 본 연구에서는 장애인을 수혜의 대상으로만 바라보는 보편적 고정관념을 전환하기 위해 장애인을 나눔의 주체로서 인식하는데 필요한 근거를 제시해보고자 하였다. 이를 위해 대표성 높은 표본을 통해 우리사회 시민들의 전반적 생활상을 확인하게 해주는 통계청의 2019년 사회조사 원자료를 활용해 장애인의 기부 및 자원봉사 현황을 전반적으로 살펴보고, 자원관점(Resource perspective)의 시각에서 장애인의 기부금액 및 봉사시간에 영향을 미치는 주요 요인이 무엇인지 확인해보았다. 그리고 보다 엄밀한 분석을 위해 상호의존성이 높을 수 있는 기부금액과 봉사시간 변수의 특성을 반영한 SUR토빗모형을 사용하였고, 비장애인의 나눔행동과 비교를 통해 장애인의 나눔행동이 갖는 특성을 확인해보고자 하였다.

본 연구의 결과를 통해 확인할 수 있는 주요 내용들을 정리해보면 다음과 같다. 첫째, 장애인 집단이 수행하고 있는 나눔행동의 총량은 비장애인 집단과 비교해 결코 적은 수준이 아님이 확인되었다. 특히, 기부자 및 봉사자를 대상으로 했을 때, 장애인 집단은 비장애인 집단에 비해 기부금액은 약 3/4 수준, 봉사시간은 약 1.5배 수준에서 참여하는 것으로 나타났다. 이 결과를 기부 및 자원봉사 유형에 따라 세분화 해보면 보다 눈에 띄는 점을 확인할 수 있는데, 기부금액은 총량에 있어 장애인 집단의 금액이 다소 적을 뿐 두 집단이 전반적으로 유사한 경향성을 갖는데 반해 자원봉사에 있어서는 복지시설 중심의 봉사(아동, 청소년, 노인, 장애인, 재소자 등 관련)시간이 장애인 집단에서 약 1.8배로 현저히 길게 나타났다. 이러한 결과가 나타난 원인에 대해 정

확히 확인하기는 어렵지만 선행연구에서 제시하는 바에 따라 추측해보면 자원봉사는 권유에 의해 시작되거나 봉사의 기회가 있는 환경에 놓여있을 때 시작되는 경우가 많은데(Bryant et al., 2003; Bekker, 2002; Wilson & Musik, 1997), 비장애인에 비해 복지시설을 자주 이용하는 장애인들의 경우 해당 시설 관계자들로부터 권유를 받거나 자원봉사 프로그램에 노출될 기회가 상대적으로 높기 때문에 이러한 결과가 나타났을 수 있다.

둘째, 본 연구의 결과는 장애 자체가 나눔을 제약하지 않고 있다는 것과 장애인 나눔행동에 대한 핵심 영향요인은 문화적 자원(종교활동)과 사회적 자원(일반사회 단체 참여)임을 보여준다. 이 결과를 선행연구에서 제시하는 바에 따라 논의해보면 다음과 같다. 장애인의 나눔은 자원의 감소를 경험할 때 선택, 최적화, 보상 전략을 통해 스스로에게 바람직한 목표를 달성해나간다고 보는 SOC이론을 통해 설명이 가능하다고 보여진다. 즉, 장애인 기부자나 봉사자들은 비장애인에 비해 나눔행동에 필요한 인적자원의 수준은 열악하지만 종교활동이나 사회단체 참여를 통해 나눔행동에 필요한 윤리적 가치, 정보, 관계망 등의 자원들을 확보하고 이를 중심으로 자신이 중요하게 여기는 나눔에 참여하고 있다고 볼 수 있다. 또한, 이는 국내 전기노인 및 후기노인의 기부와 자원봉사 영향요인을 비교한 강철희 외(2017b)의 연구결과와도 일맥상통한다. 이들의 연구에서도 비교적 많은 자원을 확보한 전기노인의 경우 인적, 사회적, 문화적 자원들 대부분 나눔행동에 차이를 발생시키는 반면 자원의 감소를 경험하는 후기노인의 경우에는 사회적 자원만 나눔행동에 차이를 발생시키는 것으로 나타났다. 이는 비교적 많은 자원을 확보하고 있는 비장애인 집단과 상대적으로 열악한 자원을 지닌 장애인 집단을 비교한 본 연구의 결과와 매우 유사하다고 보여진다.

셋째, 장애인 집단의 기부금액과 봉사시간에 대한 인적자원과 인구사회학적 요인들의 영향력은 다소 차이를 갖는 것으로 나타났다. 먼저 인적자원에서 교육수준과 가구소득, 인구사회학적 요인에서 취업상태는 기부금액에만 유의한 영향력을 갖고 봉사시간에는 유의한 영향력을 갖지 않는 것으로 나타났다. 이를 기부금액에 대한 영향력 측면에서 살펴보면 세 변수 모두 재정적 여유와 관련되기 때문에 상식적인 수준에서 예측 가능한 결과라고 볼 수 있다. 봉사시간에 대한 영향력 측면에서 살펴보면 앞서 교육수준과 가구소득이 유의한 영향력을 갖지 않는다는 결과는 기부와 달리 자원봉사는 재정적 여유와 관계없이 이루어질 수 있는 나눔의 형태임을 알 수 있다. 다만, 봉사시간에 대해 취업상태 변수의 영향력이 나타나지 않는 것은, 본 연구에서 일자리가 있는 경우 없는 경우에 비해 유의하게 봉사시간이 적은 것으로 나타난 비장애인 집단 결과와 일자리가 자원봉사 참여를 제약한다고 보고하는 일반적 연구들(Bekker, 2002; 강철희 외, 2012; 조선주, 2007)의 결과와 다소 차이가 있다. 이러한 결과는 근로시간의 차이로 인한 것으로 보인다. 일반적으로 일자리가 있다는 것은 자원봉사를 위한 시간적 제약을 의미하는데, 장애인의 경우 비

장애인에 비해 시간제 근무에 참여하는 경향이 있기 때문에 시간적 제약이라는 측면에서 다소 자유로울 것이라고 해석해볼 수 있다. 그리고, 거주지역은 봉사시간에서만 유의한 영향을 갖는 것으로 나타났는데 읍면지역에 거주하는 경우 동지역에 거주하는 경우보다 봉사시간이 더 적다는 것을 의미하며 이는 자원봉사의 기회가 도시지역에 보다 많이 분포되어 있기 때문인 것으로 보여진다.

넷째, 장애인의 기부와 자원봉사 참여는 상호 파급적(spill-over)의 관계에 있는 것으로 나타났다. 즉 기부와 자원봉사 중 어느 한 가지의 나눔에 참여하는 사람은 다른 한 가지 나눔에도 함께 참여하는 경향이 있는 것이다. 이러한 결과는 기부 및 자원봉사 참여, 기부금액과 봉사시간 간의 파급적 관계를 보고한 선행연구들(Bryant et al., 2003; 강철희 외, 2017a; 강철희 외, 2017b; 이종화 외, 2019)의 결과와 일치하며, 장애인의 나눔에 대해 분석을 하기 위해서는 두 가지 나눔행동을 모두 고려해야 한다는 것을 의미한다. 이를 고려하지 않은 채 기부나 자원봉사 어느 한쪽에만 초점을 맞출 경우에는 현상을 정확하게 설명하기 어려울 수 있다.

본 연구가 갖는 학술적, 실천적 의의는 다음과 같이 정리해볼 수 있다. 첫째, 장애인을 나눔의 주체로서 바라보면서 기존 관련 연구들이 갖는 한계를 보완했다는 측면에서 의미를 갖는다. 장애인을 나눔의 주체로 바라보는 연구는 극히 제한적이었을 뿐 아니라 모두 자원봉사의 측면에서만 다루어지고 있었기에, 기부와 자원봉사 모두에 초점을 두고 비장애인 집단과의 비교를 시도한 본 연구는 장애인의 나눔행동에 대해 보다 폭넓은 이해를 제공할 것으로 보인다. 둘째, 장애인의 나눔행동을 설명하는데 SOC이론과 자원관점은 유용한 이론적 분석틀이 될 수 있음을 확인하였다. 특히, 문화적, 사회적 자원은 장애인들의 나눔행동을 설명하는 중요한 선행요인이 될 수 있기 때문에 후속 연구를 통해 그 매커니즘에 대해 보다 심층적으로 다루어질 필요가 있다. 셋째, 문화적, 사회적 자원의 변수들은 장애인의 나눔을 확산시키기 위해 실천현장에서 주목할 필요가 있다. 종교활동이나 복지시설 이용을 적극적으로 하고 있는 개인들은 기부나 자원봉사에 참여할 수 있는 잠재적 자원이 될 수 있기 때문에 현장전문가들은 이들을 나눔의 주체로 바라보는 관점의 전환이 필요하며 이들이 참여할 수 있는 기부 및 자원봉사 프로그램들을 마련하는 것이 필요하다.

이와 같은 의의에도 불구하고 본 연구는 다음과 같은 한계점을 갖는다. 첫째, 조사대상에서의 편의(bias)가 존재할 수 있다. 기술통계분석에서 확인할 수 있는 것처럼 장애인 집단에서도 건강 문제로 여가에 불편함을 느끼는 경우는 약 16%에 불과했다. 이는 설문응답이 용이한 비교적 건강한 장애인 층에 편중되었을 가능성이 있음을 보여준다. 둘째, 빠진변수(omitted variables) 효과 존재할 수 있다. 본 연구는 2차 자료를 사용하였기 때문에 자료가 제공하는 범위 내에서 변수를 구성할 수 밖에 없었기에 보다 세분화된 분석이 제한되었고 장애인의 특수성을 반영하는

장애인의 기부와 자원봉사 행동에 관한 연구 : 장애는 나눔을 제약하는가?
이종화·손영은

설명변수를 사용하는데 제한점을 가지고 있었다. 후속 연구에서는 이러한 한계점들이 보완될 필요가 있는데, 장애인을 동일 집단으로 가정하기보다 장애의 정도, 유형 등에 따라 세분화하는 접근이 필요하고 장애인의 특수성을 고려한 변수들이 함께 고려될 필요가 있다. 본 연구를 바탕으로 향후에는 나눔의 주체로서 장애인을 바라보는 시각이 확대되기를 기대한다.

참고문헌

- 강영걸. (2012). 공공 민간 사회복지사 이직의도 비교 연구: 영남지역 사회복지사를 중심으로. 한국지역지리학회지, 18(1), 86-100.
- 강철희, 정상원, 이지혜. (2009). 종교인구의 사회봉사 참여수준에 관한 연구: 종교적 요인 및 비종교적 요인의 영향력에 관한 분석. 사회복지정책, 36(1), 5-34.
- 강철희, 박태근. (2014). 가구재정 지표와 기부의 관계에 관한 연구: 기부영역에 따른 비교. 사회복지정책, 41(3), 1-25.
- 강철희, 이종화. (2017). 노인의 나눔행동 영향요인 연구: 기부금액과 자원봉사시간에 대한 연령대별 비교분석. 노인복지연구, 72(3), 429-456.
- 강철희, 김유나, 김수빈. (2017). 기부와 자원봉사의 관계 및 영향요인에 관한 연구: Seemingly Unrelated Tobit Model 분석. 한국사회복지행정학, 19(2), 29-54.
- 강철희, 유재윤, 박소현. (2012). 기부와 자원봉사에의 참여 행동에 관한 연구: 누가 선택적으로 참여하고 누가 결합적으로 참여하는가? 한국사회복지학, 64(2), 273-298.
- 김동기. (2009). 자립생활서비스 이용 중증장애인의 사회참여에 대한 자립생활센터의 조직효과 연구. 사회복지조사연구회지, 21, 59-92.
- 김미희. (2017). 지체장애인의 자원봉사 참여 행동에 대한 탐색적 연구. 한국사회복지행정학, 19(4), 77-104.
- 김옥, 김현륜, 조현철. (2018). 생활체육에 참여하는 지체장애인의 기본심리욕구, 운동만족, 친사회적 행동 간의 관계. 한국특수체육학회지, 26(3), 111-124.
- 김자영, 김두섭. (2013). 주관적 계층의식과 사회자본이 기부행위에 미치는 영향. 보건사회연구, 33(2), 401-430.
- 김종선. (2016). 한국 노인의 사회기여활동 참여가 당사자들의 삶의 질에 미치는 영향에 관한 연구. 서울대학교 대학원,
- 김지혜, 정익중. (2012). 기부행동과 자원봉사활동은 중복적 보완관계인가? 보충적 대체관계인가? 한국사회복지학, 64(2), 133-158.
- 류시문. (2004). 여성장애인의 사회참여가 삶의 질에 미치는 영향. 한국사회복지조사연구, 11, 100-129.
- 류주현. (2017). 자조집단 참여 장애노인의 이타주의에 관한 연구.

장애인의 기부와 자원봉사 행동에 관한 연구 : 장애는 나눔을 제약하는가?
이종화·손영은

- 민인식, 최필선. (2015). STATA 고급 패널데이터분석, 서울: (주)지필미디어.
- 박태규, 윤병호, 정진욱(2008). 기부횟수의 결정요인에 대한 실증분석. 재정학연구, 1(3), 79-100.
- 보건사회연구원. (2018). 장애인의 차별인식 실태와 과제.
- 서희정. (2013). 신문사설을 통해 살펴본 장애인에 대한 미디어 담론 분석: 조선일보와 한겨레신문을 중심으로. 장애의 재해석, 48-90.
- 신은경. (2007). 장애인의 개인 및 지원환경요인이 사회참여에 미치는 영향에 관한 연구-다층모형을 이용한 분석. 직업재활연구, 17(1), 121-146.
- 아름다운 재단. (2008). 기빙코리아 2008 (Giving Korea 2008)
- 양정혜, 노수진. (2012). 휴먼 다큐멘터리가 재현하는 장애인: KBS 인간극장에 나타난 장애인 내러티브 분석. 한국방송학보, 26(3), 371-415.
- 양혜린, 고운정, 박연미, 이해란. (2017). 차별경험과 자기효능감이 후천적 지체장애인의 장애수용에 미치는 영향: 조건부 과정 모델링을 통한 사회참여 활동의 역할을 중심으로. 장애와 고용, 27(3), 89-112.
- 오혜경, 이희숙. (2011). 중도척수장애인의 신체기능과 사회적 지지가 사회참여에 미치는 영향. 재활복지, 15, 1-23.
- 이계승. (2014). 장애인의 삶의 만족도 변화양상과 예측요인에 관한 연구: 사회 자본의 구성개념인 네트워크와 사회참여를 중심으로. 사회복지연구, 45(2), 375-402.
- 이동진, 강미경, 유가효. (2010). 장애인의 여가활동참여가 생활만족도에 미치는 영향. 한국가족복지학, 15(4), 137-155.
- 이성은(2009). 장애인의 자원봉사활동 참여에 영향을 미치는 요인. 재활복지, 13, 217-241.
- 이승천, 최병수(2014). SUR 토빗회귀모형에서 베이지안 추정과 최대가능도 추정의 비교. 응용통계연구, 27(6), 991-1002.
- 이용규, 송용찬. (2012). 기부의도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구: 계획된 행동이론과 동기이론 결합모형을 토대로. 한국공공관리학보, 26(3), 189-211.
- 이종화, 김새로미. (2018). 크라우드펀딩 성과에 대한 소셜미디어의 영향: 프로젝트의 목적 (공익형 vs 사익형) 에 따른 비교분석. 사회과학연구, 25(1), 53-78.
- 이종화, 장재혁, 한민희. (2019). A Study of the Relationship between the Citizen's

- Attitude of Welfare and Philanthropic Behaviors: Focusing on Donation and Volunteer Participation. 한국사회복지조사연구, 60, 139-164.
- 이종화. (2018). 크라우드펀딩 성과에 대한 소셜미디어의 영향: 프로젝트의 목적 (공익형 vs 사익형) 에 따른 비교분석. 사회과학연구, 25(1), 53-78.
- 이현기. (2010). 노인자원봉사활동과 사회자본: 사회자본 효과를 중심으로. 노인복지연구, 50, 263-289.
- 이현기. (2012). 노인자원봉사활동에 있어서 생태환경 변수의 효과. Journal of the Korean Gerontological Society, 32(3), 777-800.
- 이형탁, 김문섭, 이호택. (2013). 종교성이 자원봉사 참여 동기 형성에 미치는 영향. 로고스경영연구, 11(2), 121-140.
- 장애우권익문제연구소. (2007). 장애우권익문제연구소 창립 20주년 기념, 장애인 인권에 관한 비장애인 인식조사.
- 장윤정. (2011). 공공·민간 사회복지사 이직의도 결정요인 비교연구. 노인복지연구, 0(51), 361-382.
- 조선주. (2007). 성별 기부특성에 대한 분석연구. 한국비영리연구, 6, 165-203.
- 최강희, 박세라, 하종아. (2010). UCC 동영상에 나타난 장애인 인식분석. 재활복지, 14, 1-29.
- 최명민. (2004). 정신장애인 자원봉사 프로그램의 임파워먼트 효과. 한국사회복지학, 56(3), 89-112.
- 통계청. (2017). 2017년 사회조사.
- 허숙민, 박태영. (2016). 장애인의 사회참여가 사회적 자본에 미치는 영향. 한국지역사회복지학, 58, 29-55.
- 홍은진. (2005). 기부참여와 기부규모에 영향을 미치는 요인에 대한 연구. 한국사회복지행정학, 7(3), 123-152.
- Andreoni, J. (1990). Impure altruism and donations to public goods: A theory of warm-glow giving. *The economic journal*, 100(401), 464-477.
- Baltes, B. B., & Dickson, M. W. (2001). Using life-span models in industrial-organizational psychology: The theory of selective optimization with compensation. *Applied Developmental Science*, 5(1), 51-62.

- Baltes, P. B. (1997). On the incomplete architecture of human ontogeny: Selection, optimization, and compensation as foundation of developmental theory. *American psychologist*, 52(4), 366.
- Bekkers, R. (2002). Giving time and/or money: Trade-off or spill-over. *Paper presented at the 31st Annual ARNOVA Conference*, Montreal, Canada.
- Bekkers, R. H. F. P. (2004). Giving and volunteering in the Netherlands: Sociological and psychological perspectives. *Utrecht University*.
- Bekkers, R., & Wiepking, P. (2007). Generosity and philanthropy: A literature review. *Available at SSRN 1015507*.
- Bryant, W. K., Jeon-Slaughter, H., Kang, H., & Tax, A. (2003). Participation in philanthropic activities: Donating money and time. *Journal of Consumer Policy*, 26(1), 43-73.
- Cnaan, R. A., Wineburg, R. J., & Boddie, S. C. (1999). The newer deal: Social work and religion in partnership. *Columbia University Press*.
- Duncan, B. (1999). Modeling charitable contributions of time and money. *Journal of public economics*, 72(2), 213-242.
- Einolf, C. J. (2011). Gender differences in the correlates of volunteering and charitable giving. *Nonprofit and Voluntary Sector Quarterly*, 40(6), 1092-1112.
- Erlinghagen, M., & Hank, K. (2006). The participation of older Europeans in volunteer work. *Ageing & Society*, 26(4), 567-584.
- Freeman, R. B. (1997). Working for nothing: The supply of volunteer labor. *Journal of Labor Economics*, 15(1, Part 2), S140-S166.
- Gallagher, S. K. (1994). Doing their share: Comparing patterns of help given by older and younger adults. *Journal of Marriage and the Family*, 567-578.
- Haski-Leventhal, D. (2009). Elderly volunteering and well-being: A cross-European comparison based on SHARE data. *Voluntas: International Journal of Voluntary and Nonprofit Organizations*, 20(4), 388-404.
- Kam, P.-K. (1996). Empowering elderly people: A community work approach. *Community Development Journal*, 31(3), 230-240.

- Komp, K., Van Tilburg, T., & Van Groenou, M. B. (2012). Age, retirement, and health as factors in volunteering in later life. *Nonprofit and Voluntary Sector Quarterly*, 41(2), 280-299.
- Krause, N., & Shaw, B. A. (2000). Giving social support to others, socioeconomic status, and changes in self-esteem in late life. *The Journals of Gerontology Series B: Psychological Sciences and Social Sciences*, 55(6), S323-S333.
- Li, Y., & Ferraro, K. F. (2005). Volunteering and depression in later life: Social benefit or selection processes? *Journal of health and social behavior*, 46(1), 68-84.
- Meier, S., & Stutzer, A. (2004). Is volunteering rewarding in itself? *IZA Discussion Papers 1045*. Institute for the Study of Labor (IZA).
- Musick, M. A., & Wilson, J. (2003). Volunteering and depression: The role of psychological and social resources in different age groups. *Social science & medicine*, 56(2), 259-269.
- Rossi, A. S. (2001). Developmental roots of adult social responsibility, *Chicago: University of Chicago Press*.
- Tang, F. (2006). What resources are needed for volunteerism? A life course perspective. *Journal of Applied Gerontology*, 25(5), 375-390.
- Tobin, J. (1958). Estimation of relationships for limited dependent variables. *Econometrica: Journal of the Econometric Society*, 24-36.
- Wang, L., & Graddy, E. (2008). Social capital, volunteering, and charitable giving. *Voluntas: International Journal of Voluntary and Nonprofit Organizations*, 19(1), 23.
- Wilson, J., & Musick, M. (1997). Who cares? Toward an integrated theory of volunteer work. *American sociological review*, 694-713.

Abstract

A Study of the Determinants of Giving and Volunteering for the Disabled Does disability limit sharing?

Lee, Jong Hwa*·Son, Young-Eun**

Despite the steady improvement in people's perception of the disabled, it is true that the disabled are still recognized as objects to be helped or receive giving in our society. Then, are disabled people only the object of philanthropic behavior but hard to perceive them as the main agent of philanthropic behavior? According Social Survey Data by Statistics Korea(2015), it was identified that the philanthropic behavior of the disabled in our society is by no means small in quantity. The annual average amount of giving of the disabled was approximately 62,000 won and the annual average hours of volunteering was about 3.7 hours which signify that there was no significant difference from the average of all respondents, and for the people who have ever participated in giving or volunteering, it was identified that the disabled volunteers spent more hours than all volunteers. Nevertheless, interest in academia and in the field of practice in philanthropic behavior is not high. Due to this lack of understanding, research that perceives and focuses on the disabled as the subject of philanthropic behavior be is very limited in Korea. Therefore, this study was conducted to change a universal stereotype of only perceiving the disabled as a beneficiary based on a critical mind that understanding and knowledge of them are very limited even though the giving of disabled people can carry important implications for our society and individuals with disabilities. To this end, this study investigated theoretical and empirical grounds that can explain the philanthropic behavior of the disabled through literature review and suggested related research findings. Also, this study focused on the amount of giving and

* Yonsei University Graduate School

** Korea Association of Social Worker

volunteering hours of the disabled using 2019 Social Survey Material of The National Statistics Office that identifies the general life of the citizens of our society through a representative sample to verify the overall status and influential factors. SURTobit Model that reflects the characteristics of highly interdependent variables of giving amount and volunteering hours was used for more precise analysis that reflects a correlation between donation amount and volunteering hours of the disabled, and the characteristics of philanthropic behavior of disabled people have been identified by comparing with the philanthropic behavior of non-disabled people. Based on these findings, this study derived the characteristics of philanthropic behavior of the disabled in Korea, presented academic and practical implications, and established an academic foundation that helps the disabled to work as a companion contributing to philanthropy instead of getting recognized as beneficiaries of philanthropy.

Keywords : Disabled people, Philanthropic Behavior, Giving, Volunteering, SURTobit Model

연구자 후기

1. 연구자 소개

1) 이종화

- 연세대학교 사회복지대학원 박사수료. 최근의 주요 논문으로 “시민의 복지태도와 나눔행동에 관한 연구: 기부와 자원봉사 참여를 중심으로”(한국사회복지조사연구, 60, 2019). “사회복지사의 이직의도에 관한 연구 : 직장이동과 직업이동 분석”(사회복지연구, 50(3), 2019), “크라우드펀딩 성과에 대한 소셜미디어의 영향: 프로젝트의 목적 (공익형 vs 사익형)에 따른 비교분석”(사회과학연구, 25(1), 2018) 등이 있음.

2) 손영은

- 한국사회복지사협회 주임연구원. 최근 수행 연구로는 한국사회복지사 통계연감(보건복지부, 2019), 영역별 사회복지사 자격제도연구(보건복지부, 2019), 2급 국가시험제 도입에 따른 사회복지사 자격제도 운영개선에 관한 연구(보건복지부, 2019) 등이 있음.

2. 연구후기

1) 연구를 끝내며

한국장애인재단 논문지원사업 「장애의 재해석」에 참여하며 장애인을 수혜의 대상으로만 바라보는 보편적 고정관념을 전환하기 위한 이론적 기반을 구축하고자 본 연구를 수행하였습니다. 한국사회의 장애인에 대한 고정관념들로 인해 우리사회는 장애인을 ‘나눔의 주체’로서 인식하는가에 대한 연구질문을 갖고 장애인의 기부와 자원봉사활동을 통해 이를 실증적으로 분석하였습니다. 연구를 수행하며 우리사회가 갖고 있는 장애인의 나눔에 대한 이해의 부족이 장애인과 관련된 학문영역에서도 마찬가지로 국내에서 장애인을 나눔의 주체로 인식하고 초점을 두고 있는 연구가 매우 제한적인 상황임이 안타까웠으며, 우리의 연구 결과를 통해 장애인을 나눔의 주체로서 인식하는 학문적 근거를 제시하고자 본 연구를 수행하였습니다.

2) 연구진행 중의 에피소드

기존 연구 계획 단계에서는 양적 자료 분석 뿐만 아니라 질적 연구를 도입한 혼합연구방법을 통해 보다 풍부한 연구결과를 도출하고자 하였으나 코로나로 인한 팬데믹 상황으로 인해 이번 연구에서는 수행하지 못하였습니다. 앞으로 장애인의 나눔행동과 관련한 후속 연구도 게을리 하지 않겠으며 연구의 결과물을 현실에 적용하는 방안을 찾기 위해 노력하겠습니다.

3) 한국장애인재단 논문지원사업 「장애의 재해석」에 대해

한국장애인재단은 장애와 관련된 연구를 활성화하고 새로운 관점으로 장애를 해석하고자 연구자를 대상으로 매년 장애의 재해석 논문지원사업을 수행하고 있으며, 저 역시 그동안 많은 관심과 애정으로 살펴보았습니다. 다양한 학문적 관점에서 새롭게 바라본 본 연구사업에 참여하여 매우 영광스럽고 감사하게 생각하며, 연구자로서 새로운 인사이트를 갖게 됨을 매우 감사하게 생각합니다. 앞으로도 본 사업과 연구에 많은 관심을 갖고 함께하겠습니다.

4) 논문지원사업 지원자에게 전하는 말

많은 연구자들이 다양한 학문분야와 장애에 대한 새로운 시각과 관점으로 본 사업에 적극적으로 참여하기를 바라겠습니다.

5) 신은경 자문교수님께 전하는 감사인사

교수님과의 자문을 통해 본 연구에 대한 유용한 조언을 얻을 수 있었으며, 본 연구의 방향성에 대한 지속적인 학문적 아이디어를 제공하여 주심에 진심으로 감사드립니다. 자문을 수행하면서 장애에 대한 풍부한 이해와 관련 견문을 넓힐 수 있는 좋은 기회가 되었습니다. 본 연구의 자문 교수님으로 애써주신 신은경 교수님께 진심으로 감사드립니다.

2020 논문지원사업 장애의재해석

제1권 제1호 (통권 1호)

발행처 한국장애인재단

발행일 2020년 11월

발행인 이성규

전화 02)6399-6235

팩스 02)6399-6238

홈페이지 <https://www.herbnanum.org/>

주소 (04517) 서울특별시 중구 통일로 86, 207(순화동 바비엡3)

디자인 타라그래픽스

2020 논문지원사업 자문위원회

위원장 박경수(한양사이버대학교 사회복지학과 교수)

위 원 김경미(숭실대학교 사회복지학과 교수)

신은경(단국대학교 사회복지학과 교수)

양숙미(남서울대학교 사회복지학과 교수)

이채식(우송정보대학 사회복지학과 교수)

정희영(숭실사이버대학교 스포츠복지학과 교수)

