

규범의 전환과 사회문제: 코로나를 중심으로

이 장 주*

본 연구는 2020년을 전후하여 전세계를 휩쓴 코로나가 끼친 사회문화적인 영향을 살펴보고 이를 통한 규범의 전환과 사회문제를 고찰하기 위해 수행되었다. 이를 위해 팬데믹의 대표적인 사례인 14세기 유럽 흑사병이 미친 사회문화적 규범의 변화의 특성을 도출하고, 이를 바탕으로 이번 코로나를 분석하였다. 흑사병은 기존의 종교 권위와 봉건제도의 권력을 기반으로 한 사회규범을 계몽주의로 바꾸는 계기가 되었다. 인구감소와 노동력 부족 현상은 상업화와 기계화를 촉진시키기도 하였다. 이 시기에 확산된 인쇄술은 지식의 대중화를 이끌었으며 이를 통해 사고의 수준이 높아지고 획기적인 과학적 발전을 이끌어 산업혁명의 토대가 되었다. 최근의 코로나는 흑사병처럼 사회적 규범의 변화를 촉발하였다. 가상과 현실이 혼합된 메타버스라는 기술적 환경은 개인의 정체성을 단일하게 구성되고 유지되어야 한다는 규범에서 벗어나 부캐를 통해 다양한 잠재력을 발휘하는 자유롭고 개방적인 정체성으로 성격을 변화시켰다. 또한 메타버스 상에서 자신과 동일한 세계관을 가지고 있는 이들과 친근하게 지내는 밈(meme)은 비대면 상황에서 고립감을 약화시켜주었다. 코로나 팬데믹 기간동안 발전된 인공지능(AI)은 인간을 보조해주는 기능을 넘어 창조적 활동에 이용되는 단계에 들어섰다. 코로나 팬데믹으로 인해 바뀐 사회규범이 만들어 낸 새로운 사회문제는 어떤 것이 있을지에 대한 논의가 진행되었다.

주요어 : 코로나, 사회규범, 사회문제, 흑사병, 메타버스, 밈, AI, 부캐

† 교신저자: 이장주, 이라디디지털문화연구소 소장, 서울특별시 구로구 구로중앙로18길5, 1003호

E-mail: zzazanlee@gmail.com



Copyright ©2022, The Korean Psychological Association of Culture and Social Issues
This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

규범은 '원만한 사회생활을 위해 일반적으로 받아들여지고 있는 규칙'을 일반적으로 의미한다. 이런 규범은 상식과 예절 그리고 법률의 토대가 되어 사회제도의 근간을 이루기도 한다. 하지만 규범은 절대적인 것이 아니다. 사회가 바뀌면 규범도 여기에 맞추어 바뀔 수 있기 때문이다. 사회적 변화가 크면 클수록 규범의 변화도 급격하게 일어난다.

최근 전세계를 휩쓴 코로나 팬데믹(COVID-19)은 전세계인의 규범을 아주 짧은 순간 급격하게 바꾸었다. 친구나 가족이 다같이 모여서 식사를 하고, 공부, 일을 하고 축하와 슬픔을 나누는 오랜 역사적 규범은 코로나 기간에는 일반적으로 받아들여지기 힘들었다. 감염병예방을 위해 사회적 거리두기라는 새로운 규범은 함께 어울려 살아가는 사회적 존재라는 인간의 기본적인 전제를 의심하게 만들었다. 이번 코로나 팬데믹은 한번도 의심한 적 없는 진리라 여겼던 규범, 즉 '함께 어울려 지내는 것'이 문제가 될 수도 있다는 시각의 전환을 불러왔다. 사회문제의 대상과 판단이 바뀐 것이다.

초기였던 2020년 4월, 세계보건기구(WHO) 사무총장은 "우리는 이전으로 돌아가지 않을 것이고 돌아갈 수도 없다"고 말한 바 있다¹⁾. 덧붙여 그는 "더 건강하고 더 안전하며 더 잘 준비된 '뉴노멀(new normal)'이 있어야 한다"며 긍정적인 방향으로 전환이라는 메시지를 전달하고자 하였다. 그러나 실상 자국민 보호라는 명분의 국경폐쇄나 사회주의적 발상이라고 반대했던 기본소득에 대한 논의가 코로나 생활 지원금이라는 이름으로 실시된 일 등을 보면 이전에 비정상(abnormal)이라고 불렀던 현상이

정상(normal)으로 여겨지는 변화가 일어나고 있었던 것이다(송경호, 2021). 좀 더 단순하게 말하자면, 불과 몇 년전 사회문제로 인식되었던 현상이 이제는 정상적인 사회적 규범으로 자리를 바꾸었다해도 과언이 아니다.

역사적으로 팬데믹 반복적으로 발생되었다. 그에 따른 사회적 규범의 전환 역시 역사적으로 반복해서 관찰된다. 이번 코로나이 우리사회와 규범에 어떤 영향을 미칠지 가늠하기 위해서 과거의 변화를 살펴보고, 새롭게 등장한 규범과 그 배경을 살펴봄으로써 새롭게 부각 될 사회문제와 이에 따른 대응방안을 모색하고자 하는 것이 본 고의 목적이다. 먼저 과거의 사례 중 가장 강력했던 흑사병의 사례를 살펴보고, 이번 팬데믹을 분석하는 틀로 활용하여 사회규범과 사회문제의 전환을 살펴보기로 한다.

흑사병과 14세기 유럽 사회의 변화

14세기에 불어닥친 흑사병 바이러스는 유럽 인구의 3분의 1을 희생시켰다고 전해진다(Ziegler, 2013). 주변에서 일어나는 일상적인 죽음의 공포는 사회를 근본적으로 변화시켰다(김병용, 2007). 우선 중세사회를 이끌었던 핵심 세계관이자 제도였던 종교의 힘이 약화되었다. 흑사병이 확산되자 일부 종교사제들은 신의 심판으로 공기가 오염되어 병이 발생하였다고 강론하였다. 그리고 신의 심판에서 벗어나기 위한 기도를 통해 흑사병에서 구원을 얻고자 시도한다. 그러나 이런 종교적 노력도 죽어가는 사람들을 살리는데 실패하였다. 심지어 장례미사조차 제대로 치러지지 않는 상황 속에서 사제와 교회의 권위는 심각하게 떨

1) 연합뉴스. <WHO 사무총장, 사임 질문에 "밤낮으로 일했고 일할 것"> (2020. 4. 23)

어지게 된다.

최악의 감염병을 경험한 사람들은 세상에 대해서 이전과 다르게 바라보기 시작했다. 흑사병은 사람들에게 중세 종교의 권위와 봉건 제도의 권력에 대한 인식을 약화시켰다.

신을 대신하여 인간의 가치, 르네상스의 근본정신인 '휴머니즘'이 수면 위로 올라오게 되었고, 신의 계획이 아닌 사람들의 생각과 노력으로 세상을 개척하고자 하는 계몽주의가 확산되는 결정적인 계기가 되었다. 그 결과 중세 시대에 변방에 있었던 사람들이 변화의 중심으로 자리바꿈을 하게 된다. 대표적인 인물들은 레오나르도 다빈치나 셰익스피어와 같은 과학자, 기능공, 법률가, 극작가와 같은 사람들이었다. 흑사병 이전에 불경하게 여겨졌던 인본주의적 사고가 이제는 보편적이고 상식적인 사고로 대체된 것이다. 르네상스라는 이름으로 말이다.

흑사병이 일으킨 사회적 변화는 먹고사는 방식의 변화, 즉 경제적 환경변화도 만들어냈다(이상동, 2022). 흑사병으로 급격하게 줄어든 인구는 노동력의 부족으로 이어졌다. 봉건 영주의 세력이 약화되면서 중세시대의 경제적 토대였던 농노제가 무너지고 임금 노동자가 출현하였다. 세습 귀족이 아닌 일반 서민들도 자신의 노력과 재능 여하에 따라 자본을 축적할 수 있는 길이 열린 것이다. 또한 귀족과 사제들 중 흑사병에 희생된 사람들이 많은 유산을 살아남은 이들에게 남기게 된다. 이런 결과로 소수의 사람들이 대자본을 갖게되는 일도 발생하였다. 이런 결과로 흑사병은 자본주의 시대를 여는 역할을 수행했던 것이다.

사실 흑사병에 피해가 큰 지역은 인구밀도가 높은 도시였다. 당연히 노동력이 더 많이 필요해진 곳도 도시였고, 부족한 노동력을 채

우기 위해 농노였던 사람들은 경제적인 이유로 도시로 이주를 하게 되었다. 그 결과 도시민 중 이주민의 비율이 크게 증가하였다. 도시의 위기를 극복하는 과정에서 이전부터 진행되던 하층계급의 정치세력화가 가속화되었다. 하층계급은 차츰 자신들이 변화시킬 수 있는 것이 무엇인지 충분히 인식하게 됨으로써 경제적 개선을 넘어 시민적 권리를 요구하는 시위²⁾로 표출되기도 하였다.

흑사병은 유럽에서 민족주의가 형성될 수 있는 계기로도 작동하였다(박홍식, 2007). 흑사병으로 인한 사회적 불안과 혼란은 필연적으로 장거리의 교류를 막는 장벽으로 작용했다. 그 결과 교황의 중앙집권적인 권력이 약화되었으며, 그 자리에 프랑스, 스페인, 영국, 독일 등 민족 국가들의 등장할 수 있는 공간이 마련되었다. 이런 공간에서 이들 나라들은 교황 중심적 가톨릭 교회에서 벗어나 민족적 권리를 확보하고자 하였다. 대표적인 사례로 프랑스와 영국 사이에 벌어졌던 100년 전쟁(1337-1453)은 흑사병이 민족 국가라는 개념을 강하게 각인시키는 계기도 되었다.

흑사병이란 재앙은 삶의 환경을 급속히 변화시켰으며, 이렇게 변화된 환경에 적응하는 과정을 통해 사람들은 정치, 경제, 문화 등 다방면에서 세상을 개인이란 관점에서 새롭게 바라보는 시각을 갖게 되었다. 세계관의 중심

2) 대표적인 시위는 1378년 5월에 있었던 '치옴피(Ciampi)의 난'이 대표적이다. 치옴피는 양모를 씻거나 염색하는 하층 노동자들로 이들은 주로 치옴피라는 나막신을 신고 다녔기에 그렇게 불렸다. 치옴피의 난은 이들이 처우개선을 요구하는 시위였으며, 이 사건을 계기로 하층민들의 기본 권리에 대한 고민이 확산되었으며, 이는 인간 삶에 대한 고민으로 이어져 르네상스 태동에 영향을 끼치게 되었다는 평가를 받고 있다.

이 바뀐 것이다.

기술과 세계관의 변증법

유능한 사람이 세상을 이끄는 것은 보편적인 규범 중 하나다. 유능함에는 인간의 무형적인 능력뿐 아니라 기술이 포함된다. 석기시대, 철기시대, 정보화시대 등 인간의 역사적 변화단계를 기술을 통해 구분하는 것은 바로 이런 이유가 있기 때문인지 모른다. 기술은 사람을 좀 더 능동적이고 유능하게 만들었고, 이런 사람은 다시 세계관을 바꾸는 변증법적 상호작용을 지속하며 발전해왔다(이장주, 2011). 기술의 발전 역시 세계관을 이해하고 현재 사회를 세계관을 통해 이해하기 위한 열쇠 중 하나다.

혹사병으로 인한 급격한 인구감소와 노동력 부족 현상은 상업화와 기계화를 촉진시키기도 하였다(김영룡, 2021). 그 대표적인 사례는 인쇄술이다. 사람들이 일일이 손으로 적은 필사본 성서와 문헌들은 인구 감소와 노동력 부족으로 인해 기계화를 통한 생산이 필요했다. 이런 사회적 요구는 구텐베르크의 인쇄술 발명의 중요한 배경이 되었다. 그러나 더 중요한 것은 이런 기술로 인해 어떤 사회문화적 규범과 세계관의 변화가 일어났는지 알아볼 필요가 있다.

인쇄술의 핵심 콘텐츠인 문자가 바뀐 세계관들을 조금만 더 자세하게 살펴보자. 글과 숫자는 농업혁명이 만들어낸 부산물이라고 한다. 농업혁명을 통해 인류는 이전 수렵채집 사회와 비교할 수 없을 정도로 풍요로워졌고 동시에 인구도 폭증했다. 사회의 진보에 따라 정보도 보통 사람의 머리로 처리할 수 없는 수준까지 넘쳐나게 되자 보조 기억장치가 필

요해졌다. 그것이 숫자와 문자였다. 필연적으로 풍요로운 것들을 어떻게 나눌 것인가 하는 문제가 새롭게 발생하기도 했다. 사회가 풍족해져서 지상낙원이 된 것이 아니라 빈부와 권력의 격차로 오히려 양극화가 발생했다(유발 하라리, 2015). 이전에 없던 권력이라는 것이 탄생한 것이다.

일반적으로 글자와 숫자를 아는 사람들은 권력상충부를 차지했다. 하층부에서도 이전과 다른 권력이 생겨났다. 바로 가부장제다. 농업에서 생산력을 좌우하는 요인은 사람과 동물의 힘이다. 어머니보다는 아버지의 근력이 더 중요한 요인이고, 딸보다는 아들의 역할이 더 컸다. 사회적 권력의 근간이 되는 숫자와 문자는 남자들의 전유물이었다. 그리고 이런 사회적 변화를 정당화시킬 세계관이 필요했고, 이때 전 세계 규모의 종교가 탄생하게 된다. 한결같이 세계적인 종교 지도자들이 남자인 까닭이며 종교의 위세가 점차 줄어들고 있는 현상은 종교의 문제가 아니라 농업 기반 가부장제에서 벗어난 삶의 방식 변화가 더 근본적인 이유라는 추론도 가능하다.

‘나는 생각한다. 고로 존재한다’던 근대 존재론과 인식론은 르네상스 혁명과 분리되기 어렵다. 사실 여기서 혁명은 글자와 숫자의 대중화, 즉 지식의 민주화라고 할 수 있다. 보통 사람들도 이제 글자를 접하고 사용할 수 있는 기회가 늘었다. 그 핵심에는 구텐베르크의 활자 인쇄 기술이 있다. 과거 성경은 양피지에 손으로 베껴 쓴 매우 귀한 물건이었다. 중세시대에 성경 한 권을 만드는 데는 대략 200마리 분량의 양피지와 수십 자루의 펜이 필요했고, 필경사의 작업은 1년 반 정도가 소요됐다고 한다. 성경 제작에 필요한 비용은 당시 집값의 20%에 달할 정도로 고가였다고

한다(Cassagnes-Brouquet, 2003).

대량 인쇄로 성경이 저렴해진 상태로 보급되다 보니 성경을 독점하던 성직자들의 권위가 자연스럽게 떨어졌다. 직접 성경을 읽어 보니 성경을 읽어주며 면죄부를 팔던 성직자의 행동이 성경의 말과 다르다는 사실을 깨닫게 됐다. 그것이 종교혁명이 발생한 결정적 계기다. 글을 알고 사용한다는 것이 자신이 스스로의 세계에 주체가 되는 데 중요한 기술인 것이다. 대중화된 글자는 지식의 유통과 확산을 가져왔다. 대중들의 사고 수준이 높아진 것이다. 그러면서 과학에 획기적인 발전이 일어나게 됐고 현상이 아니라 현상 이면에 있는 법칙을 찾고자 하는 사람들이 늘어났다.

산업혁명 역시 이런 축적된 지식 기반에서 탄생했다. 산업혁명은 기계의 힘으로 물건을 만드는 획기적인 생산방식의 변화다. 어마어마한 양의 물건이 쏟아져 나오게 됐다. 재료도 시장도 비좁은 국내 시장만 의존하기에는 한계가 생겼다. 사업을 하는 사람들의 사고 범위가 국내를 넘어 국제적으로 확장되며 운송 수단의 혁신과 밀접하게 연관된다. 산업혁명을 가속화한 기차의 발명은 중앙집권적 근대국가의 기반이 됐을 뿐 아니라 이를 이용하는 사람들의 라이프스타일에도 큰 변화를 가져다줬다.

환경의 변화는 그 속에 살고 있는 사람들의 발달과정에도 영향을 미치게 된다. 예를 들면, 개인의 발달에서 부모와 차별화를 격렬하게 추구하는 사춘기는 부모 세대와 다른 세계관이 꽃 피는 시기고, 그 배경에는 뜻밖에도 산업혁명이 존재한다. 사춘기들이 만들어 낸, 기성세대와는 다른 세계관은 개인의 삶에 규범으로 자리 잡는 차원을 넘어 세상을 새로운 길로 이끄는 원동력이 됐다. 산업혁명은 먹고

사는 방식의 혁신적인 변화를 일으켰다. 공장제 산업은 기존의 농업 생산성과 비교할 수 없을 정도로 놀라운 성과를 보여줬다. 이 시기를 거치면서 자식들은 부모의 삶의 양식과 다른 길을 가게 된다. 부모가 독립했던 시기를 지나도 자녀들은 독립을 하지 못하게 된다. 취업에 필요한 교육과 훈련은 어른으로서 지위를 연기시킨다. 스스로 다 컸다고 믿는데 세상이 자신을 믿어주지 않고 오히려 감시받는 형국이 지속된다. 이런 방식으로 부모의 세계관과 큰 충돌이 일어나게 되는데 흔히 사춘기 반항이라는 현상이 대표적이다.

10대 중반만 돼도 여자아이의 경우 결혼을 준비하고 남자아이는 가정을 책임지거나 전쟁터에 나가야 하는 원시사회에서는 사춘기 반항 같은 것은 찾아볼 수 없었다고 한다(Schlegel, & Barry, 1991). 반항의 대상이 없기 때문이다. 산업혁명 이전 전근대 사회에서 10대 중반은 스스로를 어른으로 범주화하고 주위 사람들도 다 그렇게 인정했다. 이런 상황에서는 굳이 어른들과 자신을 구별할 필요가 생기지 않는다. 더군다나 이 시기에는 10대 아이들이 함께 모여서 지낼 일도 드물었다. 질풍노도라는 관념은 커녕 '10대'라는 개념도 없었다.

산업혁명 이후 스스로 다 컸다고 생각하며 부모의 세계관에 살기 어려운 10대들은 스스로의 세계관을 만들고 또래들과 공유하거나 경쟁하기 시작했다. 이들 10대는 부모나 교사와 차별화된 문화를 창조하는 방식으로 이전 세대와 구별되고자 하는 동기가 강하다. 이렇게 발생한 문화는 이전 세대보다 발전적이지 않을 때도 많기에 문제를 일으키기도 한다. 그러나 핵심은 기성세대와 차별화된 행동과 사고 체계를 또래들로부터 수용하고 새로운 언어와 형식을 창조하는 것에 있다(Harris, 2011).

전근대 사회에서는 부모의 삶의 방식을 그대로 자녀가 답습하는 방식이었기에 사춘기 반항이 없지만 대신 사회적 진보도 없었다. 반대로 산업혁명 이후 제도 교육은 격렬한 사춘기 반항을 이끌어냈다. 그리고 이전의 부모 세대와 전혀 다른 세계관들이 넘쳐나며 혁신의 속도도 함께 급증하기 시작했다.

지금도 전 세계를 휩쓴 코로나19 이 세상을 ‘빨리 감기’하고 있다고 설명하는 이들이 있다 (Haass, 2020). 이전에 없던 비대면 사회와 미디어 혁신이 생활 속에 빠르고 깊이 들어왔다. 특히 컴퓨팅과 통신기술의 진보와 함께 이전과 비교할 수 없는 정도의 속도와 양으로 소통을 통해 지식의 공유들이 일어나고 있다³⁾. 그리고 이런 변화는 일상생활의 변화는 이전과 다른 새로운 가치와 규범을 만들어냈다. 대표적인 변화로서 문화현상을 최근 대중매체⁴⁾를 통해 확산되고 있는 메타버스, 부캐, 밈, 인공지능이라는 키워드들을 통해 살펴보기로 한다.

코로나와 기술진보

메타버스(Metaverse)

코로나 기간 중 가장 경제와 문화에서 가장 뜨거운 키워드 중 하나가 메타버스(Metaverse)였다. 메타버스는 ‘가상’, ‘초월’ 등을 의미하

는 용어인 ‘메타(Meta)’와 우주 혹은 세계관을 뜻하는 ‘유니버스(Universe)’의 합성어로, 현실과 가상세계가 융합된 혼합현실세계를 의미한다(김상균, 2020). 이런 메타버스란 개념은 오래전에 등장하였다. 그런 코로나로 인해 갑작스런 비대면 사회로 전환은 잊혀져가던 메타버스란 개념을 다시 부각 된 배경이다.

메타버스는 이미 코로나 이전부터 시작되었다. 몇 가지 사례를 들어보자. 전 세계적으로 가장 유명한 리그오브레전드(LoL) 월드챔피언십의 동시 접속자수는 4,600만 명이었다. 이 기록은 가장 최근 올림픽, 리우 올림픽 개막식 시청자가 2600만 명이었던 것과 비교할 때 올림픽을 넘어서는 뷰어십(Viewer-ship)을 기록한 것이다⁶⁾. 당연히 광고나 후원도 게임대회로 집중되었고, 선수들의 연봉도 오프라인 스포츠 이상을 기록하게 된다. 우리나라 LoL 프로게임단 T1에 소속된 선수 이상혁의 연봉은 30억원으로 추정된다⁷⁾. 참고로 이 액수는 우리나라 프로야구선수 최고액 연봉자 이대호 선수의 25억 원보다 많다. 인기와 관심이 스포츠보다 게임으로 모이다보니 이제 웨스트햄, 샬케, 발렌시아 같은 유럽의 유명 축구 클럽들도 e스포츠(e-sports)팀을 만들어 운영하기 시작하였다. 미국의 농구는 NBA2K라는 게임으로 리그를 2018년에 출범하여 운영 중이며, 모터스포츠인 F1은 연맹이 직접 이 스포츠 대회를 개최하고 있다. 급기야 2022년 항저우 아시안 게임에 e스포츠가 정식종목으로 채택되기에 이른다(이상호, 2021). 이런 움직임은 e스포츠가 스포츠로 인정을 받았다기보다는 거

3) 매 12시간마다 인류의 지식이 2배가 되고 있다는 주장이 제기되기도 하였다(Schilling, 2013).
4) 매일경제(2022. 2. 22) <“AI 부캐가 친구 만들고 돈도 벌고”...메타버스 ‘오픈타운’ 출시>
5) 연합뉴스(2022. 8. 16) <문화유전자 ‘밈’(meme), 그게 뭘까?>

6) 쿠키뉴스(2021. 1. 25) <하태경 “도쿄 올림픽, e스포츠 중심 비대면으로 전환해야”>
7) 경향신문(2017. 11. 16) <프로야구 뺀치는 e스포츠...2년 새 33% 성장...올해 1조원 시장>

의 모든 스포츠가 e스포츠로 변화를 시도하고 있다고 해석하는 편이 더 적절할 듯하다. 빛의 속도로 움직이는 메타버스를 경험한 이들에게 오프라인 스포츠는 지루하게 느껴지는 것은 너무 당연한 이치다(이장주, 2021).

메타버스와 같은 문화적 경험변화는 관념의 변화에 그치지 않고 우리의 몸의 변화에까지 영향을 미칠 수 있다. 대표적인 실험이 1998년 네이처지를 통해 알려진 고무손 실험(the rubber hand illusion)이다(Botvinick, & Cohen, 1998). 실험 내용은 비교적 간단하다. 실험 참가자에게 자신의 한 손은 보이지 않게 가리고, 가짜 고무손을 그 사람의 손인 것처럼 탁자 위에 올려놓는다.

그 후 감춰진 손과 고무손을 동시에 부드러운 붓으로 쓰다듬기 시작한다. 동기화가 진행되는 과정이다. 그 후 자신의 손을 가리키라는 지시에 실험 참가자는 진짜 자기 손이 아니라 고무손을 가리켰다. 그리고 가짜 고무손을 바늘로 찌르려고 하자 화들짝 놀랐다.

기능적자기공명영상(fMRI)를 통한 연구에서, 고무손에 대한 위협은 실제 신체를 담당하는 뇌 부위를 활성화시키는 것으로 나타났다. 고무손이 자신의 신경망에 포함되었다는 것을 의미한다. 이 실험은 사람의 신경이 몸 안에서만 작동한다는 고정관념을 깨뜨리고 몸 밖으로 확장될 수 있다는 것을 알려준 기념비적인 연구로 평가된다.

고무손 실험 이후 이런 현상은 감각적 착각 그 이상을 의미한다는 후속 연구들이 이어졌다. 대표적으로 2003년 사이언스에 발표된 논문은 사이버상의 사회적 따돌림(왕따)이 신체적인 것과 동일한 수준의 고통을 줄 수 있다는 것을 밝혀냈다. 미국 UCLA 아이젠버거(Eisenberger) 교수팀은 ‘사이버볼(Cyberball)’이라

는 게임을 통해 따돌림을 당하는 상황을 만들었다(Eisenberger, Lieberman, & Williams, 2003). 연구자들은 연구 대상인 피험자에게 나머지 사이버볼 참여자가 다른 방에 있는 피험자라고 알려줬지만 실제로는 사람이 아니라 프로그램상의 가상 인물들이었다. 실험은 사회적 따돌림을 당하는 조건의 피험자가 처음 몇 차례 패스를 받은 뒤부터는 공을 받지 못하고 다른 참여자들끼리 공을 주고받는 것을 구경만 하는 왕따를 경험하게 설계되었다.

연구팀이 게임 속에서 왕따를 당한 사람의 fMRI 영상을 분석한 결과, 전두대상피질은 활성화된 반면 전전두엽피질의 활동은 위축되었다. 신체적인 고통을 당할 때와 같은 반응이 사이버볼에서도 나타난 것이다. 흔히 따돌림이나 타인으로부터 실망을 느낄 때, 마음이 아프다는 표현은 단순한 은유적 표현이 아니라 그것이 실험을 통해 증명된 것이다.

인터넷이 막 대중화되던 시절엔 ‘웃은 입어 봐야 안다며 인터넷 쇼핑몰에서 옷을 산다는 것을 미심쩍어 하는 사람들이 많았다. 그러나 요즘은 인터넷으로 옷을 사는 사람들이 대부분이다. 물론 모든 옷을 그렇게 구매하지는 않지만, 인터넷으로 쇼핑몰의 신뢰도와 먼저 샀던 사람들의 후기를 보면서 별 의심 없이 산다. 옷을 온라인으로 고르는 감각이 생긴 것이다.

이처럼 옷을 화면으로 보고 구입하고, 아버지가 놀던 장난감으로 아들은 코딩을 하기도 하며, 게임을 직접 즐기는 사람뿐 아니라 유튜브나 트위치를 통해 게임을 보려고 오는 사람들이 늘어만 간다. 자연스럽게 자본이 몰리면서 다양한 문화적 기호들이 축적되고 커져 갔다. 그에 따라 기호적 가치뿐 아니라 온라인상의 감각들도 세밀해졌다.

2019년 LoL월드챔피언십(일명 월드컵)에 루이뷔통이 후원사로 참여했다. 우승 트로피를 루이뷔통 커버에 담아 제공하는 것은 물론 게임 속의 '키아나'라는 캐릭터의 의상과 액세서리에 루이뷔통 문양이 들어가는 마케팅을 진행했다. 그리고 루이뷔통 매장에서 키아나가 착용하는 바지와 같은 의상이나 귀걸이, 장갑, 부츠와 같은 장신구 등으로 구성된 키아나 프레스티지 에디션이 출시되자마자 금방 매진된 사태가 보도되기도 하였다. 또 다른 명품 브랜드 구찌는 2020년 6월 '테니스 클래식'이라는 게임을 출시했다. 이 게임 속에는 남녀용 슈트와 티셔츠 등 총 4개의 게임 캐릭터용 패션 아이템이 있다. 게임머니로 이를 구매해 자신의 아바타에 입힐 수 있음은 물론 현실에서도 똑같은 디자인의 옷과 운동화를 살 수 있도록 온라인 구매 사이트로도 연결해 게임 안팎의 연결고리로 구찌가 작동하는 것이다.

새로 취임한 미국 대통령 바이든 대통령은 선거에서 트럼프 대통령과 다르게 게임 '모여봐요! 동물의 숲'을 통한 선거운동을 펼쳤다. 바이든 캠프는 선거 막바지인 2020년 10월 게임 속에 '바이든 섬'을 개장하여 게이머들이 이곳을 방문하도록 하고 이를 기념해 사진을 찍고 SNS에 공유를 유도하는 비대면 선거 캠페인을 진행한 것이다. 오프라인에서 악수하고 사진 찍는 아날로그 방식의 선거운동이 아니라 게임 속에서 수천, 수백만명을 동시에 만나고 이들에게 후보의 매력을 어필하는 새로운 방식의 선거운동이 지도자를 만드는데 기여했던 것이다.

부캐

비대면 사회와 이를 지원하는 기술은 이전

과 다른 사회적 규범을 만들었다. 부캐(副+character)의 중요성이 부각된 것이다.

'부캐'란 2000년대 후반 온라인 게임에서 처음 사용되었던 용어로, 자신이 사용하는 주요 캐릭터 외에 보조적(副)으로 사용하는 또 다른 캐릭터를 줄여서 부르는 말이다. 게임문화가 확산되면서 게임 용어였던 이 개념은 '평소의 나의 모습이 아닌 새로운 모습이나 캐릭터로 행동할 때를 가리키는 말'이란 의미로 일반적으로 사용되고 있다(박혜인, 2022).

코로나 19가 확산되던 2020년 부캐를 활용한 유재석, 김신영, 이효리와 같은 연예인들의 활동은 부캐열풍을 일으켰다. 유재석의 트로트 가수 부캐 '유산슬'은 MBC <놀면 뭐하니?>에서 시작하여 KBS<아침마당>, SBS <영재 발굴단>에 출연하며 방송사 간 경계를 넘었다. 유산슬에 이어 새로운 유재석의 부캐는 이효리, 비와 함께 혼성그룹 '쌩쓰리(SSAK3)'로 넘어간다. MBC에서 구성된 프로젝트 이 그룹은 공식 데뷔 6일만에 타 방송사인 엠넷(Mnet)의 음악방송에서 1위를 차지하기도 하였다. 개그맨 김신영은 '둘째이모 김다비'는 실제 가수처럼 공식 음원을 발매하고 뮤직비디오를 공개한 뒤, 정규 TV 프로그램이나 라디오 방송에 출연하기도 하였다. 이런 부캐 열풍은 국회의 국정감사로까지 이어지기도 하였다. EBS 핑수는 2020년 10월 국회 과학기술정보방송통신위에 국정감사 참고인으로 출석을 요구받는다. 그러나 핑수 측은 물론 여론은 핑수의 세계관과 캐릭터의 신비감에 손상을 줄 것을 우려하는 불출석의견서를 제출하고 이것이 받아들여졌다⁸⁾. 결국 부캐는 부캐로서 독립적인 가치를 가지는 것이지 본캐의 아류가 아님

8) 연합뉴스. <핑수 국감 불출석...“핑수다운 세계관과 신비감 지켜야”>(2020. 10.6)

을 확인시키주는 상징적인 사건이기도 하였다.

메타버스에서 현실과 가상을 넘나들며 다수의 정체성을 쉽게 만들고 이를 표현할 수 있게 되면서 부캐는 연예인들의 전유물이라기 보다는 일상적인 현상으로 확산된다. 전통적으로 개인의 정체성이 현실의 신체와 결합되어 단일하게 구성되고 유지되어야 하는 규범에서 벗어나 온라인 상에서 다양한 상황에서 개방적이고 자유롭게 소통할 수 있는 정체성의 역할과 경계가 넓어지게 된다는 것을 의미하기도 하였다. 즉 한 개인이 보유한 다양한 잠재력이 잠재력에 머물지 않고 세상 속으로 활약을 할 수 있는 수단으로 작동한 것이다. 마치 흑사병이 종교적 세계관에서 벗어나 개인의 잠재력을 각인시킨 것과 매우 유사한 현상으로 해석해 볼 수 있다.

장민희, 이승우(2020)는 멀티 페르소나로서 부캐를 분석한 바 있다. 그들은 부캐를 통해 본캐가 누리지 못하는 '자유와 솔직함'을 누리며, 생계와 거리를 둔 취향 중심의 도전과 이를 통한 성공과 실패의 자유를 경험하며, 직장생활 속의 애환과 꿈을 펼친다고 분석하였다. 과거에는 상상만 하던 욕구들이 메타버스 속에서는 다양한 부캐를 통해 현실화되며, 다른 이들과 함께 소통을 통해 '나만 그런 것이 아니다'라는 위로와 연대의 경험을 얻을 수 있는 공간이 메타버스였던 것이다.

밈(Meme)

부캐는 비유전적 문화 요소 또는 문화의 전달 단위인 밈은 세계관의 전파에 핵심적인 역할을 한다. 사람이 동물과 다른 점은 인간에게는 스스로 만든 환경, 즉 문화적 영향이 절대적이라는 점이다. 리처드 도킨스(Richard

Dawkins)는 이런 문화를 유전자와 마찬가지로 취급했다. 후세에 전달되고 돌연변이가 발생한다는 공통점뿐 아니라 유전자 못지않은 빠른 전파 속도를 가지고 있다. 이런 점을 반영해 그는 유전자 진(gene)에 대비되며 전파되는 문화 요소에 밈이라는 이름을 붙였다(리처드 도킨스, 2018).

밈은 단순히 관념이 전달되는 것이 아니다. 유전자와 마찬가지로 밈도 같은 밈을 이해하고 공유하는 '밈 풀(pool)' 내에서 퍼져나가고 사람들의 뇌에서 뇌로 건너다니며 영향을 미친다. '사후 세계에 대한 믿음'이라는 밈은 전 세계 수천만 명 이상 사람의 신경계 속에 하나의 구조로 존재하며 이런 믿음은 사람의 목숨이 위협받는 국가 간의 분쟁이나 전쟁으로까지 번질 때 공포라는 현상으로 사회적 실체가 된다. 긍정적인 현상의 예로 소크라테스나 레오나르도 다빈치, 베토벤의 작품들은 그들의 사후에도 밈으로 지금까지 전달될 수 있었다. 이러한 밈은 1차적으로 보면 생물학적 생존 가치를 찾기 어렵다. 그러나 그것을 공유한 이들의 세력을 얻어 생명력을 이어간다. 그렇기에 옛 위인들의 밈이 사라지지 않고 점점 진화해 현재에 이르고 있다. 그리고 사람들은 이를 고전이라 부르며 그 가치를 숭고히 여긴다.

그러나 더 중요한 점은 사람들이 사후에 남길 수 있는 것이 '유전자(gene)'와 '밈(meme)' 두 가지라는 점이다. 비대면 사회와 1인 가족의 확산과 같이 유전자의 전달이 수월하지 않은 작금의 라이프스타일을 고려할 때 현대 이후에 스스로 자신을 복제하고자 하는 욕망들이 밈으로 집중될 가능성이 높다. 이 같은 욕망은 현재 게임, 영화, 애니메이션과 같은 문화 콘텐츠뿐 아니라 온라인 곳곳에서 일어나

는 그들만의 세계관 실천이 왜 전 세계적으로 중요한 이슈가 됐고, 세계관 경쟁에 왜 투자가 몰리는지를 설명해줄 수 있다. 정신적, 물질적 유산을 물려줄 후손이 없을 때 맘에 투자함으로써 생물학적 한계를 문화적 영속성으로 대체하고자 하는 전략으로 볼 수 있는 것이다.

유전자를 닮은 맘의 활동으로 하나의 세계관에 열광하기보다는 다양한 세계관에 참여하는 현상도 눈여겨볼 만하다. 다양한 애니메이션과 뮤지션, 온라인상에서 새롭게 유행하는 다양한 맘에 동참하는 것은 유전적 다양성을 추구하는 번식 활동과 매우 닮아 있다. 여건이 허락한다면 가능한 많은 세계관에 참여하고자 하는 욕구는 자연스러운 현상이며 수많은 세계관의 경쟁은 인간의 문화적 잠재력을 보존하고 확장하는 중요한 계기인 것이다. 이런 점에서 여러 플랫폼과 서비스가 세계관 경쟁에 나서는 것은 비즈니스를 넘어 인류의 근본적 욕망과 연결되는 지점이 있고, 또한 이 지점을 자극하는 측면이 있다. 앞서 설명한 ‘부캐’라고 불리는 활동들의 좋은 사례가 될 듯하다.

또한 서로 유전적 유사성도 없고 만난 적도 없는 사람들 간에 맘을 공유하는 것은 세계를 좀 더 이타적이고 협력적으로 만들어준다(장훈, 2013). 내가 좋아하는 게임의 캐릭터 옷을 입은 사람은 처음 보는 사람이라도 반갑다. 내가 열광하는 밴드의 공연에 온 사람이 도움을 구하면 대가 없이도 기꺼이 도와줄 용의가 있다. 이런 현상은 생물학적으로 유전자 친족들 간에 서로를 돕는 것과 유사하다. 하지만 맘의 경우 그 범위는 비교할 수 없을 정도로 넓다.

인공지능(Artificial Intelligence)

인공지능(AI) 역시 코로나 기간에 획기적인 진전이 있었다. 우선 코로나19를 대응하기 위한 보건/의료 분야에서 조기경보 역할을 수행함과 동시에 환자의 진단과 선별 및 치료제 개발에 활용 되었다(이영중, 2020) .

캐나다 기업 블루닷(BlueDot)이 개발한 AI는 15분마다 전세계 질병 관련 정보를 수집 분석하는 알고리즘으로 65개의 언어의 정보를 이해하고 150여 개 질병 정보를 수집하여 하루에만 10만 개 문서를 검토할 수 있는 능력을 보유하고 있다. 이러한 성능을 바탕으로 블루닷은 코로나19의 확산 초기 중국 우한시에서 ‘특이한 폐렴(Unusual Pneumonia)’ 같은 단서들을 포착했다. 그리고 세계보건기구(WHO)보다 9일 앞선 2019년 12월 30일 코로나바이러스 감염병의 확산 위험성을 경고했다. 코로나 바이러스의 위험을 사람보다 먼저 발견한 것이다.

환자의 진단과 선별에서도 AI를 활용하여 빠르게 대응한 사례들이 보고되고 있다. 예를 들면, 중국에서는 알리바바가 개발한 AI 판독 기술을 활용하여 코로나 의심환자 흉부 CT를 20초 이내에 96% 정확도로 분석을 수행하였으며, 국내에서도 의료영상판독 AI를 활용하여 중증 환자를 신속하게 분류한 사례들이 보도되기도 하였다. 또한 구글, IBM 등을 필두로 코로나 단백질 구조 예측결과를 제약업계에 제공하거나 치료제 후보물질을 선별하는 방식으로 다양하게 AI를 활용하고 있다.

AI는 코로나19로 인한 생활습관의 변화과정에서 광범위한 역할을 수행하였다. 예를 들면 사회적 거리두기로 인해 외출을 자제하고 온라인 쇼핑이 늘어나는 등의 소비지출 방식의

변화가 있었다. 이러한 급격한 라이프스타일 변화에 맞추어 AI는 재고예측 및 관리, 배달 경로 최적화 등의 기술이 적용되고 있다⁹⁾. 가정의 일상생활에서도 AI를 활용한 경험들이 늘어나고 있다. 대표적으로 AI 스피커는 코로나 동안 실생활로 자리를 잡았다는 평가가 있다. 2020년 12월, KT는 자사 음성 AI서비스 이용자 270만명의 대화를 분석한 결과 월평균 대화량이 전년대비 63% 증가한 것으로 나타났다. 이렇게 생활 속에 익숙해진 AI 활용 경험은 코로나 이후의 이상 AI영향력이 더 커질 것으로 예상된다.

바둑 AI 알파고를 필두로 코로나 이전부터 가속화되던 AI 개발경쟁은 범용인공지능(AGI, Artificial General Intelligence)으로 진화되고 있다. 즉 바둑과 같은 일부 영역에서만 활용할 수 있는 인공지능이 아닌 여러 영역에서 활용할 수 있는 인공지능을 개발하여 범용적으로 활용하고자 하는 목적이다. 대표적인 사례는 오픈 AI사의 GPT 시리즈와 DALE 시리즈가 있다. GPT-3는 일상 언어 입력으로 다양한 텍스트 생성 작업을 수행할 수 있는 능력을 지닌 AI이다. 예를 들면, 몇 가지 정보를 제시하면 이력서나 이메일같은 콘텐츠를 만들어내고, 일반 문장을 법률적 문장으로 개조, 상당한 수준의 번역, 추론이 필요한 수준의 문제 풀이 및 자동 코딩작업까지 수행능력을 보여주고 있다¹⁰⁾. 최근 GPT-3를 활용하여 작가가 소설을 쓰는데 활용한 사례도 보고되고 있다. 자신의 소설을 학습시키고 이를 바탕으로 주제와 방향을 제시하면 이에 맞춰서 원고를 생

성해내는 방식이다¹¹⁾.

2022년 4월에 공개된 이미지 생성 AI DALL-E-2는 텍스트를 입력하면 그에 맞는 이미지를 생성해 낸다. 예를 들면, ‘말을 타고 있는 우주비행사’라고 입력했을 때 산출되는 결과물은 아래 그림1과 같다.

이 그림은 해상도가 높을 뿐 아니라 대상을 넣을 위치를 수정하는 방식으로 자유로운 변형이 가능하다. 이제 인공지능은 사람의 인식 능력을 보조해주는 차원을 넘어 새로운 창조에 활용되는 단계에 이르렀다. 놀라운 기술의 진보는 또 다른 고민으로 이어진다. 과연 이 작품의 저작권은 누구에게 있는가, 인공지능을 학습시킨 데이터의 저작권 문제는 어떻게 해결해야하나 등 다양한 고민거리들을 만들어 내고 있다(차상욱, 2020).

새로운 규범에 따른 새로운 사회문제

프랑스 철학자 폴 비릴리오(Paul Virillio)는 ‘배를 발명한다면 난파도 발명하는 것이고, 비행기를 발명하면 비행기 사고 또한 발명하는 것이다’라는 말을 하였다(Ramo, 2016). 이런 맥락에서 코로나로 인한 새로운사회규범의 등장은 새로운 갈등과 사회문제를 필연적으로 함께 동반한다. 크게보면 신규 규범의 갈등이 만들어 낸 주도권과 관련된 사회문제와 새로운 규범이 탄생시킨 새로운 사회문제로 구분해 볼 수 있다.

첫 번째는 과거의 규범과 새로운 규범 간의 주도권 갈등이다. 대표적인 사례는 인터넷을 중심으로 한 규제정책을 들 수 있다. 청소년

9) 조선일보. <“오늘은 양재동 먼저 배달하세요” AI가 알려준다> (2021. 12. 19)

10) 전자신문. <[ITP 리뷰 1] GPT-3, 초거대 AI 개발경쟁에 불을 붙이다>(2021. 12. 27)

11) Ai타임스 <소설 작가들도 AI 활용하기 시작했다>(2022. 7. 22)

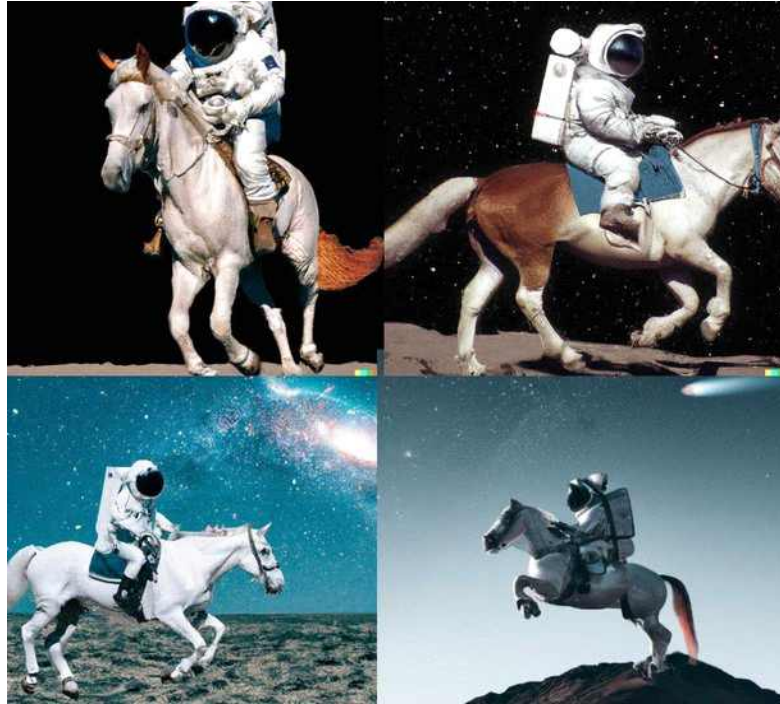


그림 1. '사실적인 스타일로 말을 타고 있는 우주비행사'란 텍스트에 맞춰 만든 이미지의 일부/출처: 오픈 AI 홈페이지(<https://openai.com/dall-e-2/#demos>)

을 중심으로 한 게임과 인터넷의 확산은 이전 기성세대와 다른 라이프스타일을 만드는 방식으로 새로운 규범을 만들어냈다. 이런 상황에서 '청소년의 수면권'을 보장한다는 명분으로 청소년 보호법에 의거 '청소년 게임 강제 섷다운제'가 2012년도 1월에 시행되었다. 16세 미만의 청소년에게 오전0시부터 오전6시까지 인터넷게임을 제공하지 못하도록 규정한 이 법률은 그러나 이 정책은 미디어 환경의 변화로 인한 실효성 저하를 이유로 법 시행 10년 6개월 만인 2021년 12월 폐지되었다. 12시에 온라인 게임을 못하게 막는다고 청소년들이 잠을 자는 것이 아니라는 것이다. 더구나 우리나라만 있는 이런 규제는 청소년을 보호하기 보다는 산업과 문화의 역동성을 저해하는

요소로 더 크게 작용하였다는 것이 주요 평가였다(홍성협, 2017).

WHO의 ICD-11 개정판에 새로 등장한 게임 이용장애(Gaming Disorder)와 같은 온라인 문화의 질병화 이슈도 같은 맥락으로 판단된다. 게임을 과도하게 이용하는 이용자를 마치 도박중독자처럼 진단하고 치료를 하기 위해 질병으로 분류하겠다는 것이다. 그러나 이런 접근은 게임이 게임을 넘어서 메타버스로 확장되는 것을 고려할 때, 게임을 사교나 스포츠 혹은 구매활동 등 다른 행동과 분류하기 어려울 뿐 아니라 이것이 게임이 원인인지 혹은 게임이 결과로 나타난 것인지도 명확하게 구분되지 않는다는 점에서 국내외적인 논란이 지속되고 있다(Aarseth et al., 2017). 또한 게임

으로 또한 게임을 많이 이용하는 것은 또 다른 진로와 경력으로 개발할 수 있는 여지가 있다는 점에서 매우 편협하며, 위험한 발상이라는 지적도 있다(이장주, 2021). 마지막으로 인터넷 실명제는 온라인을 안전하게 하기보다는 활동을 위축시켰다는 평가가 있다. 결국 이런 문제들의 공통점은 부캐를 인정하지 않거나 현실의 연장선에서 인정하는 오프라인 중심의 규제로 판단된다.

두 번째는 새로운 규범이 만들어 낸 문제다. 빠른 기술적 변화는 사회적인 변화와 적응의 시간을 기다리지 않고 빠르게 이루어지고 있다. 이로 인해 등장하는 문제는 아바타 성희롱과 같은 문제가 대표적이다. 메타버스의 심화와 함께, 아바타에 대한 신경학적 연결이 강화되면서 아바타에 대한 모욕이나 성희롱이 현실만큼 혹은 현실보다 더 강하게 경험할 수 있다. 이런 점을 고려하여 디지털 성범죄 근절을 목적으로 '디지털 성범죄 대응 4법' 개정안이 2022년 6월 국회에 상정된 바도 있다. 이 개정안에서는 상대방의 의사에 반해 성적 욕망 내지 만족을 목적으로 캐릭터(아바타, 가상 인간)에 성적인 언동을 하는 것을 정보통신망 상 유통이 금지되는 정보에 포함시켰다. 디지털 캐릭터가 사용자의 인격을 표상하는 만큼 캐릭터에 대한 성적 모욕 등을 제재할 법적 근거가 되는 것이다.

그 외에도 비대면사회와 경쟁의 심화로 인한 외로움의 심화는 영국과 일본 등 선진국에서 중요한 정책이슈로 부상하고 있으며, 우리나라도 이런 정책을 준비하고 있는 것으로 알려져있다¹²⁾. 이렇듯 규범의 전환은 예상치 못한 새로운 사회문제를 불러오며, 이를 효과적

으로 대처하는 것은 중요한 사회적 이슈이자 개인의 삶의 질과 직결되는 요소이다. 이런 사회문제를 접근하는데 과거에 머물지 말고 새로운 환경에 적응적인 경험과 행동은 어떤 것인지에 대한 실증적인 기준을 제시하고, 조정하는 역할이 심리학자에게 요구된다. 이것이 코로나이 심리학자와 심리학회에 던져 준 새로운 임무라 사료된다.

참고문헌

- 강민희, 이승우 (2020). 멀티 페르소나의 사례와 의미: '부캐'를 중심으로. *한국문예창작*, 19(2), 123-143.
- 김병용 (2007). 중세 말엽 유럽의 흑사병과 사회적 변화. *대구사학*, 88, 159-182.
- 김상균 (2020). 메타버스: 디지털 지구, 뜨는 것들의 세상. *플랜비디자인*.
- 김영룡 (2021). 격리와 배회- (포스트)모던한 삶의 위기와 사유이미지의 지시성. *독일어문학*, 29(2), 163-185.
- 리처드 도킨스 (2018). 이기적인 유전자-40주년 기념판저 (홍영남, 이상임 역). 서울: 을유문화사, (원전은 2016년에 출판).
- 박혜인 (2022). 미디어 컨버전스 시대에 나타나는 연예인 '부캐(副-Character)'에 대한 연구. *고려대학교 대학원 석사학위논문*.
- 박홍식 (2007). 흑사병과 중세 말기 유럽의 인구문제. *서양사론*, 93(0), 5-32.
- 송경호 (2021). '뉴노말'은 이제 '노말'이 된 것일까? 시평581, 참여사회연구소.
<https://www.peoplepower21.org/Research/18108>
- 52
- 유발 하라리 (2015). *사피엔스-유인원에서 사이*
- 12) 매일경제. <문체부-한국심리학회, '외로움·사회적 고립감' 정책대응 협약>(2022. 1. 25)

- 보그까지, 인간 역사의 대담하고 위대한 질문. (조현욱 역). 서울: 김영사. (원전은 2015년에 출판).
- 이상동 (2022). 흑사병 창궐과 잉글랜드의 사회·경제적 변화: 임금 인상에 대한 논의를 중심으로. 서양중세사연구, 49, 101-133.
- 이상호 (2021). e스포츠의 이해. 박영사.
- 이영종 (2020). 코로나 19에 따른 주요 산업별 AI 활용 동향. AI TREND WATCH, 2020-4, 11-17.
https://mediasvr.egentouch.com/egentouch.media/apiFile.do?action=view&SCHOOL_ID=1007002&URL_KEY=3afda3ba-ff8b-4fb1-9227-d390106fe408
- 이장주 (2021). 게임세대 내 아이와 소통하는 법. 한빛비즈.
- 이장주 (2011). 놀이환경 변화를 통해 본 디지털문화심리학의 방향 모색. 한국심리학회지: 문화 및 사회문제, 17(1), 131-154.
- 장훈 (2013). 인터넷 기반 커뮤니케이션과 인간관계. 한국심리학회지: 문화 및 사회문제, 19(2), 259-283.
- 차상욱 (2020). 인공지능 창작물의 저작권법상 보호 쟁점에 대한 개정방안에 관한 연구. 계간 저작권, 33(1), 5-69.
- 홍성협 (2017). 게임 섯다운제가 청소년의 게임 시간, 수면, 여가활동 등에 미치는 효과 분석. 한양대학교 대학원 석사논문.
- Aarseth, E., Bean, A. M., Boonen, H., Colder Carras, M., Coulson, M., Das, D., ... & Van Rooij, A. J. (2017). Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal. Journal of behavioral addictions, 6(3), 267-270.
- Borvinick, M., & Cohen, J. (1998). Rubber hands "feel" touch that eyessee. Nature, 391, 756.
- Cassagnes-Brouquet, S. (2013). 세상은 한 권의 책이었다(La passion du livre au Moyen Age. (최애리 역). 서울: 마티. (원전은 2008년에 출판).
- Eisenberger, N. I., Lieberman, M. D., & Williams, K. D. (2003). Does rejection hurt? An fMRI study of social exclusion. Science, 302(5643), 290-292.
- Haass, R. (2020). The Pandemic Will Accelerate History Rather Than Reshape It. Foreign Affairs, April 7, 2020.
- Harris, J. R. (2011). The nurture assumption: Why children turn out the way they do. Simon and Schuster.
- Ramo, J. C. (2016). The seventh sense: Power, fortune, and survival in the age of networks. Little, Brown.
- Schilling, D. R. (2013). Knowledge doubling every 12 months, soon to be every 12 hours. Industry Tap, 19.
- Schlegel, A., & Barry Iii, H. (1991). Adolescence: An anthropological inquiry. Free Press (New York).
- Ziegler, P. (2013). The black death. Faber & Faber.

논문 투고일 : 2022. 07. 28
1 차 심사일 : 2022. 08. 10
게재 확정일 : 2022. 08. 19

The Transformation of Norms and Social Problems: Focusing on the COVID-19 Pandemic

Jangju Lee

Research Institute for Digital Culture & Happiness

This study was conducted to examining the socio-cultural impact of the COVID-19 pandemic that swept the world around 2020, and the transformation of norms and social problems due to COVID-19. For this, the characteristics of changes in the socio-cultural norms of the 14th century European Black Death, a representative example of the pandemic, were derived, and based on this, the COVID-19 pandemic was analyzed. The Black Death served as an opportunity to change social norms based on the existing religious authority and the power of the feudal system to the Enlightenment. The population declination and labor shortage also promoted commercialization and mechanization. Printing, which spread during this period, led to the popularization of knowledge, which raised the level of thinking and led to epochal scientific development. This became the foundation of the Industrial Revolution. Like the recent Black Death, COVID-19 has triggered changes in social norms. The technological environment of metaverse, a mixture of virtual and reality, has changed the norm of a consistent identity into free and open identities exerting various potentials through alternate characters. In addition, meme, which are about people being friendly to those with the same worldview as him on the metaverse, weakened the sense of isolation in non-face-to-face situations. Artificial intelligence (AI), which developed during the COVID-19 pandemic, has entered the stage of being used for creative activities beyond the function of assisting humans. Discussions were held on what new social problems would be created by the social norms changed due to the COVID-19 pandemic.

Key words : COVID-19, Social norm, Social problem, Black Death, Metaverse, meme, AI, alternate Character