

방송통신발전기금 징수율 산정구조 고도화 방안 모색

방송통신위원회 징수모형을 중심으로

김광재 한양사이버대학교 광고미디어학과 교수*

이종효 인하대학교 순환경제환경시스템전공 박사과정**

본 연구는 방송통신발전기금 징수율 산정체계 고도화를 통해 기금 정책의 공정성을 확보하는 것을 목표로 수행됐다. 연구진은 산정체계 고도화를 위한 대상으로 방송통신위원회 소관 징수율 산정체계에 초점을 맞췄다. 기본 모형 도출을 위해 소득세 징수체계를 레퍼런스로 삼아 구조 모형을 설계하고, 시나리오를 구성해 각 효과를 분석했다. 시나리오 분석 결과, 기금 총량을 고정하는 조정계수를 적용하였을 때 전 구간 모형에서 공통으로 상위구간 사업자에 편중되어 있던 분담금이 하위구간 사업자로 분배되는 경향을 보였다. 이는, 현행 방송통신발전기금 징수체계가 누진세 체계를 표방하고 있기는 하나, 실질적으로는 추가 감경 조항의 대상이 되지 않는 상위구간 사업자들에게 과한 분담금을 징수하고 있었음을 의미하며, 해당 영역을 개선함으로써 사업자 간 공정성 논란을 일으켰던 일부 내용을 해소할 수 있음을 의미했다. 또한 보다 선명하고 예측 가능한 누진 체계를 확립함으로써, 징수율 산정구조의 공정성 확보가 가능한 것으로 나타났다. 분석 결과를 토대로 연구진은 수직적 공정성의 증대, 예측 가능성의 확보, 그리고 감경 요건의 재설계를 통한 조정방안의 필요성 등 세 가지 측면에서 연구의 함의를 제시했다. 한편, 본 연구는 다소 실험적인 관점에서 현행 방송통신발전기금 징수율 산정체계의 합리성 제고를 위한 실마리를 얻는 것에 집중했지만, 후속 연구를 통해 더욱 정교한 징수체계 모형의 발굴 및 실효성을 판단하는 정량적 연구 등이 이어질 필요성을 제안했다.

핵심어: 방송통신위원회, 방송통신발전기금, 수직적·수평적 공정성, 징수율 산정구조 및 체계

* gwangjae.k@gmail.com

** 2eejonghyo@gmail.com, 교신 저자

물질문화로서 음반 미디어 중간 판매상에 관한 문화연구

황학동 동묘시장 미디어 중간 판매상의 사례를 중심으로*

이상진 한양대학교 미디어커뮤니케이션학과 박사**

류용재 한양대학교 미디어커뮤니케이션학과 교수***

이 연구는 서울 ‘황학동 동묘시장’에서 유통되는 중고 음반 미디어를 둘러싼 소비의 풍경과 관련된 인물들의 삶을 문화연구의 관점을 통해 조명하였다. 이 작업은 주류 대중문화나 미디어 연구의 시선이 아닌, 거대 도시의 ‘주변화’된 풍물이자 유행을 벗어난 중고 음반이라는 콘텐츠의 소비 방식과 사회적 함의를 세밀하게 탐색하고자 하였다. 특히, 글로벌 거대 도시의 ‘주변화’한 공간에 대한 질적 연구를 통해, 시대적 유행을 벗어난 콘텐츠의 소비 방식과 사회적 함의를 비판적으로 논의하였다. 이는 특정한 물질문화(material culture)의 사례를 복합적으로 진단하는 방식이자, 기존의 대중문화 분석과 차별화를 시도한 작업이다. 이를 위해 이 연구는 황학동 사람들의 경제적 삶과 이들이 표출하는 일련의 특징을 배경으로 중고 음반 미디어가 유통되는 현실을 조밀하게 묘사하고자 하였다. 분석을 위한 심층인터뷰의 참여자는 총 18인이며, 이를 보완하기 위해 관련 문헌과 이론의 활용, 참여관찰, 연관된 콘텐츠와 온라인 자료 분석 등 복수의 연구 방법을 혼용하였다. 우리는 황학동 동묘시장을 수차례 탐방하면서 장기간에 걸친 참여관찰의 일환으로 참여자들과 지속적인 대화를 시도하였다. 이 과정에서 이곳에서 이루어지는 중고 미디어의 교환과 판매, 친교와 갈등, 취향의 공유와 단절 등을 발견하였다. 또한, 중고 음반은 과거의 향수와 기억을 매개하는 문화적 퇴적물이자 텍스트로 기능하고 있었다. 이러한 문맥에서 중고 음반 판매상들은 한편론 이익 추구의 욕망을 강하게 노출하면서도, 동시에 자신의 일에 대해 열정과 자부심을 갖고 있었다. 우리는 참여관찰과 인터뷰 과정에서 이들이 발현하는 열의와 희망, 음반의 판매와 소비에 관한 내부자의 공유된 감정을 체감할 수 있었다. 나아가 사회의 안전망에서 소외된 음반 중간 판매상들이 직면한 냉혹한 현실, 음반 미디어란 물질문화를 통해 그들의 내면에 잠재된 자본주의적 환상과 욕망의 일면을 확인하기도 하였다.

핵심어: 물질문화, 중고음반 판매상, 황학동 동묘시장, 아날로그 문화, 문화연구

* 이 연구는 제1저자의 박사학위 논문(2023년 8월)에서 일부 내용을 발췌해 재구성한 것임.

** kitano119@naver.com, 제1저자

*** wjryoo@hanyang.ac.kr, 교신저자

제페토 이용자의 아바타 유형과 사회적 실재감, 자아 실재감이 플로 경험에 미치는 영향에 관한 탐색적 연구*

장채린 서강대학교 메타버스전문대학원 박사과정**

이수영 서강대학교 지식융합미디어대학 교수***

메타버스 공간에 들어가기 위해선 기본적으로 아바타를 선택해야 한다는 점에서 메타버스는 이용자의 정체성을 형성하고, 실험할 수 있는 가장 적합한 공간으로 작동할 수 있다. 본 연구는 이용자들이 자신이 만든 아바타의 정체성에 따라서 이들의 이용행위가 어떻게 차별적으로 이루어지며, 이 과정에서 어떤 요인들이 영향을 미쳤는지를 발견하기 위해서, 제페토 이용자들을 대상으로 아바타를 유형화하고, 각 유형에 따라 사회적 실재감과 플로 경험에 차이가 있는지, 그리고 그 과정에서 자아 실재감이 사회적 실재감과 플로 관계에 조절 효과를 보이는지를 탐색하였다. 연구 결과는 다음과 같다. 이용자를 ‘아바타는 나와 같다’ 집단과 ‘아바타는 나와 다르다’ 집단으로 나누어 정체성 개방 정도 및 활동 유형에 따라 아바타를 유형화한 결과 ‘아바타는 나와 같다’ 집단에서는 ‘적극적 복제’와 ‘소극적 복제’가 ‘아바타는 나와 다르다’ 집단에서는 ‘소극적 변신’과 ‘적극적 변신’ 유형이 발견되어 모두 네 가지 유형이 도출되었다. 자아 실재감의 조절 효과는 플로 하부개념 중 숙련도와 도전적 놀이에서 발견되었다. 또한 사회적 실재감과 플로에 대해서 ‘적극적 복제’와 ‘적극적 변신’ 유형이 ‘소극적 복제’와 ‘소극적 변신’ 유형에 비해서 높은 정도를 경험함으로써 아바타 유형 분류에 있어서 정체성 개방 정도와 활동 유형뿐만 아니라 활동의 적극성이라는 변인까지 함께 고려할 필요가 있다는 점이 제시되었다.

핵심어: 메타버스 이용자, 아바타 유형, 사회적 실재감, 자아 실재감, 플로 경험

* 본 논문은 제1저자의 2022년 서강대학교 일반대학원 신문방송학과 석사학위 논문에 근거 일부를 수정 및 재분석한 것으로, 과학기술정보통신부 및 정보통신기획평가원의 메타버스 융합대학원 지원으로 작성되었습니다(IIIP-2023-RS-2022-00156318).

** cljp0520@gmail.com, 제1저자

*** sooyoung@sogang.ac.kr, 교신저자