

원 저

온라인 치과 롤플레이 영상 및 치과 ASMR 영상의 이용 현황과 효과 분석

이금한아름¹, 김근효¹, 김수민¹, 이은지¹, 지소현¹, 최윤희¹, 신선정^{1,2†}

¹강릉원주대학교 치과대학 치위생학과, ²강릉원주대학교 구강과학연구소

Status and effectiveness of online dental role-play images and dental ASMR videos

Geum-Han-A-Reum Lee¹, Geun-Hyo Kim¹, Su-Min Kim¹, Eun-Ji Lee¹, So-Hyeon Ji¹,
Yun-Hee Choi¹, Sun-Jung Shin^{1,2†}

¹Department of Dental Hygiene, College of Dentistry, Gangneung-Wonju National University, ²Research Institute of Oral Science, Gangneung-Wonju National University

Abstract

This study aimed to compare the perception of dental role-play or dental ASMR videos between the general public and dental personnel, to determine whether they are suitable for mass media or educational media, and to identify guidelines for video production. The survey consent form was agreed on using SNS for the general public and dental personnel, 236 ordinary people and 232 dental officers who said that they watched dental ASMR videos were analyzed. The questionnaire consisted of 27 questions for the general public and 31 for dental personnel. Data were analyzed using the chi-square test and the Independent T-test using SPSS 25.0 ver. The viewing experience of 'dental ASMR videos' was significantly higher among dentists (84.7%) than among the general population (71.5%) ($p < 0.001$). Overall, 53.8% of the general public were interested in watching dental ASMR videos, and 47.8% of dental personnel acquired clinical information from them. Overall, 64.8% of the general public and 65.5% of the dental workforce felt that such technical videos should be produced under the guidance of experts in the field to provide accurate technical information. It is necessary to avoid indiscriminate video production with inaccurate information produced by non-experts and to continuously monitor dental ASMR videos dental institutions for better quality of the videos.

Key Words: ASMR, Dental ASMR videos, Digital media, Mass media, YouTube

Received: December 9, 2022 **Revised:** December 16, 2022 **Accepted after revision:** December 16, 2022

†Correspondence to Sun-Jung Shin

Department of Dental Hygiene, College of Dentistry, Gangneung-Wonju National University, 7 Jukheon-gil, Gangneung 25457, Korea

Tel: +82-33-640-2469, **Fax:** +82-33-642-6410, **E-mail:** freshjnug@gwnu.ac.kr

I. 서론

매스미디어(mass media)란 신문, 잡지, 영화, 텔레비전 따위와 같이 많은 사람에게 대량으로 정보와 사상을 전달하는 매체로 대중매체라고 한다(국립국어원 표준국어대사전, 2022). 최근 2년간 한국인이 가장 많이 이용하는 동영상 앱 1위로 유튜브가 선정되었으며, 유튜브 세대별 사용자 분포는 20대 이하와 50대 이상이 절반이상을 차지할 정도로 많은 세대를 넘나들며 활용되는 매스미디어라고 할 수 있다(와이즈앱, 2019, 2020). 특히, 스마트폰은 대중에 보급이 원활하고 고화질 영상 촬영과 편집, 소셜 플랫폼을 손쉽게 이용할 수 있도록 진화되고 있으며, 이를 통한 실시간 및 양방향 소통 가능한 유튜브는 전통적 미디어를 대체해 나가며 급속도로 영역을 넓히고 있다(Byun, 2018). 현대사회에서 매스미디어는 다양한 사회 영역에서와 마찬가지로 보건의료영역에서도 매우 큰 영향력을 가지고 있다(Lee et al, 2017). 실제 임상에서 진료를 하다보면 환자나 보호자들이 일간지, 인터넷 등의 대중매체를 통해 건강관련 정보를 미리 습득한 후 진료를 받는 경우를 많이 볼 수 있으며 그 빈도가 점차 증가추세에 있는 것으로 나타났다(Lim et al, 2008). 최근 매스미디어의 한 종류로 ASMR (Autonomous Sensory Meridian Response)과 같이 친밀감을 형성하는 콘텐츠가 진화하고 있다. ASMR이란 ‘Autonomous Sensory Meridian Response’의 약자로 ‘자율 감각 쾌감 반응’을 뜻하는 신조어이며 ASMR 대학 및 연구소의 설립자인 제니퍼 앨런 (Jennifer Allen)이 정의한 개념으로, 사람에게 심리적 안정감이나 쾌감을 주는 특정 소리 혹은 현상을 지칭하는 용어를 의미한다(Chang et al, 2016). 즉, 자율감각 쾌락반응, 청각 중심의 뇌 자극 콘텐츠로 심리학 분야에서는 ASMR이 우울증, 스트레스, 만성 통증을 가진 사람들에게 일시적인 심리적 안정을 제공하는 것으로 설명하였다(Barratt and Davis, 2015).

치과분야에서도 영상 매체가 유행하게 되면서 다

양한 형태의 치과 ASMR 영상을 볼 수 있다. 그 중 특정 인물이 치과의사나 치과위생사의 행동을 역할놀이(롤플레이)하는 영상도 찾아볼 수 있는데 이는 치과진료 기구를 이용하는 방법, 치료 과정에 대한 정보, 칫솔질, 치실질과 같은 구강관리와 관련된 교육내용 뿐 아니라 실제 임상진료과정의 소리를 집중하여 제작된 영상이 대부분이다(천민제, 2021). 그러나 이러한 매스미디어 영상들이 단순히 흥미와 공감을 제공하는 수준을 넘어 치과에 대한 인식에 좋은 영향을 미칠지에 대한 부분은 검토가 필요한 부분이다. 이에 본 연구는 일반인들과 치과의료인력들의 치과 롤플레이와 치과 ASMR 영상의 활용경험 및 인식정도를 확인하여 치과 롤플레이 또는 치과 ASMR 영상이 정보전달을 위한 매스미디어 또는 교육매체로서의 활용가능성을 확인하기 위해 본 연구를 수행하였다.

II. 연구대상 및 방법

1. 연구대상

본 연구는 2018년 10월 1일부터 2021년 10월 31일까지 3년 동안의 유튜브 채널에 업로드 영상 중 ‘치과 롤플레이’, ‘치과 ASMR’로 검색된 총 310개의 영상의 콘텐츠를 분석하였다. 치과 롤플레이 또는 치과 ASMR 영상(이하, 치과 ASMR 영상)에 대한 인식도에 대한 조사는 편의추출에 따라 온라인 커뮤니티 사이트와 SNS를 활용하여 본 연구목적에 동의하고 설문에 응답한 일반인과 치과의료인력을 대상으로 선정하였다. 설문 조사기간은 2022년 3월 중순부터 4월 중순까지 약 한달 간 온라인 설문조사를 진행하였다.

2. 연구방법

(1) 유튜브 채널 치과 롤플레이와 치과 ASMR 영상 현황조사

연구자 6명이 유튜브 채널에 업로드 영상 중 ‘치과 롤플레이’, ‘치과 ASMR’로 검색된 영상의 채널이름, 영상제목, 게시일, 조회자수, 영상길이, 구독자수, URL링크를 목록화한 후, 목록화 된 영상을 1차로 분석하였다. 게시물 형태는 콘텐츠의 내용과 구성형태를 시청한 후 ‘모형이용’, ‘상황극’, ‘실제임상과정’, ‘애니메이션’의 4가지 형태로 구분하였고, 게시물 내용은 ‘치과검진’, ‘예방치료’, ‘치석제거’, ‘충치치료’, ‘레진치료’, ‘신경치료’, ‘발치’, ‘임플란트’, ‘교정치료’, ‘미백치료’, ‘잇솔질’, ‘치실질’, ‘상담’, ‘진료기구 소개’, ‘기구연마’, ‘치아기공’ 총 16가지 유형으로 구분하였다. 6명의 연구자가 1차로 분류한 내용을 2차로 연구자가 교차하여 확인 후, 이견이 있는 부분을 함께 상영 후 논의하여 최종 분류하였으며, 3차로 연구자 1인이 최종 검토하여 분류하였다. 또한, 게시물의 내용이 여러 내용이 혼합되어 있는 경우에는 해당 영상에 포함된 내용을 각각 개별적으로 산출하여 게시물 형태에 따라 게시물 주제별 현황을 빈도분석 하였으며, ‘치과 ASMR 영상’의 기본 현황 중 구독자수, 시청수, 게시물 길이 등은 평균으로 산출하였다. 분석과정은 SPSS 25.0K (SPSS Inc., Chicago, IL, USA)를 이용하였다.

(2) 일반인과 치과의료인력의 치과 롤플레이 또는 치과 ASMR 영상 인식도 조사

설문지는 일반인용과 치과의료인력용을 각각 구분하여 개발하였다. 일반인용 설문지는 ‘치과 롤플레이 또는 치과 ASMR 영상의 시청 여부와 빈도, 분야, 목적, 시청 후 본인의 느낌, 시청 후 얻게 된 정보, 치과 ASMR 영상에 어떤 내용이 추가되거나 개발되어

야 하는지에 대해 묻는 문항 24개와 일반적 특성 3 문항’으로 구성하였고, 치과의료인력용 설문지는 ‘치과 ASMR 영상의 시청 여부와 빈도, 분야, 목적, 치과 ASMR 영상이 일반인에게 주는 영향에 대한 생각, 임상에서의 치과 ASMR 영상 활용도, 치과 ASMR 영상에 어떤 내용이 추가되거나 개발되어야 하는지에 대해 묻는 문항 26개와 일반적 특성 5문항’으로 구성하였다. 1차로 완성된 설문지를 통해 일반인 6명, 치과의료인력 7명 총 13명을 대상으로 예비조사 실시하여 설문문항과 전문용어 등의 수정사항 반영하여 수정·보완하였으며, 치위생학과 교수 1인이 검토하여 최종 설문지를 완성하였다. 설문지는 온라인 설문 플랫폼(네이버폼)을 이용하여 작성하였으며, 편의추출에 따라 온라인 커뮤니티 사이트와 SNS를 활용하여 본 연구목적에 동의하고 설문에 응답한 일반인 337명과 치과의료인력 275명 중 치과 ASMR 영상을 시청한 경험이 없는 일반인 101명과 치과의료인력 43명을 제외하고 최종적으로 일반인 236명(응답자 중 70.0%)와 치과의료인력 232명(응답자 중 84.4%)을 최종 분석대상자로 선정하였다. 응답결과는 일반적 특성에 따라 인식의 차이를 Independent T-test와 교차분석(카이검정)을 하였으며, 통계적 유의수준은 0.05로 하였다.

III. 연구결과

1. 유튜브 채널 치과 롤플레이 또는 치과 ASMR 영상의 현황

유튜브 채널에서 ‘치과 롤플레이’, ‘치과 ASMR’로 검색된 영상을 게시한 채널은 180개였고, 게시된 영상물은 총 310개였다. 평균 구독자 수는 122,259명이었으며 평균 상영 횟수는 370,811회였으며, 게시물의 평균 길이는 23분 82초로 조사되었다. 게시물의 형태와 내용별 현황을 분석한 결과는 Table 1과 같다. 게시된 영상물 310개 중 여러 내용이 혼합되어 있어 이를 각각 개별 내용으로 분류하여 산출한 결과 총 362

Table 1. 유튜브 채널 치과 롤플레이 또는 치과 ASMR 영상의 현황

Type categories	전체			모형이용			상황극			실제 임상과정			애니메이션		
	N (%)	View count (Mean)	Total view count	N (%)	View count (Mean)		N (%)	View count (Mean)		N (%)	View count (Mean)		N (%)	View count (Mean)	
전체	362 (100.0)	337,209	121,732,493	96 (100.0)	476,901		223 (100.0)	282,287		28 (100.0)	34,484		15 (100.0)	821,108	
검진	5 (1.4)	9,581	47,904	1 (1.0)	702		3 (1.3)	15,364		0 (0.0)	-		1 (6.7)	1,110	
예방치료	1 (0.3)	2,911	2,911	0 (0.0)	-		1 (0.4)	2,911		0 (0.0)	-		0 (0.0)	-	
치석제거	138 (38.1)	616,018	85,010,472	40 (41.7)	683,694		84 (37.7)	638,952		8 (28.6)	4,120		6 (40.0)	659,634	
충치치료	98 (27.1)	114,626	11,118,687	23 (24.0)	84,830		59 (26.5)	11,973		10 (35.7)	16,967		6 (40.0)	1,383,914	
레진치료	1 (0.3)	1,597	1,597	0 (0.0)	-		1 (0.4)	1,597		0 (0.0)	-		0 (0.0)	-	
신경치료	2 (0.6)	7,239	14,478	1 (1.0)	14,084		1 (0.4)	394		0 (0.0)	-		0 (0.0)	-	
교정치료	8 (2.2)	8,703	69,627	1 (1.0)	352		7 (3.1)	9,896		0 (0.0)	-		0 (0.0)	-	
미백치료	4 (1.1)	32,378	129,513	1 (1.0)	30,555		3 (1.3)	32,986		0 (0.0)	-		0 (0.0)	-	
발치	36 (9.9)	6,937	249,737	2 (2.1)	1,605		18 (11.6)	6,895		3 (10.7)	9,963		1 (6.7)	9,777	
임플란트	6 (1.7)	695,722	4,174,332	5 (5.2)	829,534		1 (0.4)	26,662		0 (0.0)	-		0 (0.0)	-	
치실질	21 (5.8)	633,860	13,311,062	5 (5.2)	1,136,551		14 (6.3)	544,391		2 (7.1)	3,418		0 (0.0)	-	
치실질	1 (0.3)	623	623	1 (1.0)	623		0 (0.0)	-		0 (0.0)	-		0 (0.0)	-	
상담	16 (4.4)	145,356	2,325,698	5 (5.2)	326,989		8 (3.6)	1,508		3 (10.7)	226,229		0 (0.0)	-	
진료기구 소개	22 (6.1)	140,868	3,099,101	8 (8.3)	349,008		11 (4.9)	19,555		2 (7.1)	23,745		1 (6.7)	44,445	
기구연마	1 (0.3)	694	694	1 (1.0)	694		0 (0.0)	-		0 (0.0)	-		0 (0.0)	-	
치아 기공	2 (0.6)	1,088,029	2,176,057	2 (2.1)	1,088,029		0 (0.0)	-		0 (0.0)	-		0 (0.0)	-	

Values are presented as n (%).
p-value by frequency analysis.

개의 영상물로 파악되었으며, 이러한 영상을 조회한 수는 121,732,493회로 조사되었다. 게시물 형태 중에서는 전문가 또는 비전문가가 치과 롤플레이 형태로 진료과정을 가상으로 꾸며 역할극을 수행하며 진료과정에서 나타나는 소리를 집중적으로 촬영하여 제작한 영상이 223개(61.77%)로 가장 많았으며, 인물이 직접 출연하지 않고, 모형과 기구 등을 이용하여 술식과정을 소리만으로 들려주는 형태의 영상물이 96개(26.59%), 실제임상과정으로 치과의료인력이 직접 발치과정, 스켈링 과정, 재료 믹싱 과정 등의 소리를 집

중해서 촬영한 영상에 재료와 술식 설명을 추가하여 제작한 영상이 28개(7.76%)로 나타났으며, 임상 술식과정을 애니메이션으로 제작하고 소리를 입히는 과정은 15개(4.16%)로 가장 적은 형태로 조사되었다. 또한, 게시된 치과 ASMR 영상 중 모든 게시물 형태에서 '치석제거'가 85,010,482회로 가장 많은 사람들이 시청한 것으로 확인되었으며, 그 다음으로는 '칫솔질' 13,311,062회, '충치치료' 11,118,687회 순으로 나타났다.

Table 2. 연구대상자의 일반적 특성 및 치과 ASMR 영상 시청 경험

구분	전체	일반인	치과의료인력	p-value
응답자 전체	604 (100.0)	330 (100.0)	274 (100.0)	
ASMR 시청유무				
시청함	468 (77.5)	236 (71.5)	232 (84.7)	<0.001*
시청하지 않음	136 (22.5)	94 (28.5)	42 (15.3)	
분석대상자 전체 [†]	468 (100.0)	236 (100.0)	232 (100.0)	
성별				<0.001*
남	78 (16.7)	53 (22.5)	25 (10.8)	
여	390 (83.3)	183 (77.5)	207 (89.2)	
연령				<0.001*
18~24세	227 (48.5)	209 (88.6)	18 (7.8)	
25~29세	102 (21.8)	23 (9.7)	79 (34.1)	
30~34세	71 (15.2)	2 (0.8)	69 (29.7)	
35~39세	39 (8.3)	0 (0.0)	39 (16.8)	
40세 이상	29 (6.2)	2 (0.8)	27 (11.6)	
경력(근무기간)				-
3년 이하			76 (32.8)	
3~6년			43 (18.5)	
6~9년			46 (19.8)	
9~12년			36 (15.5)	
12년 이상			31 (13.4)	
직종				-
치과의사			13 (5.6)	
치과위생사			190 (81.9)	
기타(간호조무사 등)			29 (12.5)	
ASMR 시청유무				
시청함	468 (77.5)	236 (71.5)	232 (84.7)	<0.001*
시청하지 않음	136 (22.5)	94 (28.5)	42 (15.3)	

[†]분석대상자는 치과 ASMR 영상을 시청하는 대상자를 의미함.

Values are presented as n (%).

p-value by Chi-square test.

*p<0.001.

2. 연구대상자의 일반적 특성에 따른 치과 ASMR 영상 시청 경험

연구대상자의 일반적 특성에 따른 치과 ASMR 영상 시청 경험을 분석한 결과는 Table 2와 같다. 치과 ASMR 영상 시청 경험은 치과의료인력(84.7%)이 일반인(71.5%)보다 더 많이 시청하는 것으로 나타났다 ($p < 0.001$). 대상자의 일반적 특성은 남성(16.7%)보다 여성(83.3%)이 많았고($p < 0.001$), 연령별로는 일반인은 18~24세 연령군(88.6%)이, 치과의료인력은 25~29세(34.1%), 30~34세(29.7%)로 조사되었으며, 치

과의료인력 중 치과위생사가 가장 많이 응답하였다. 근무기간은 3년 이하~12년 이상까지 골고루 조사되었다.

3. 일반인과 치과의료인력의 ASMR 시청 빈도 및 시청 이유

치과 ASMR 영상 시청은 일반인은 경험은 있으나 즐겨보지 않는 반면(88.1%), 치과의료인력은 일주일 1~2번 시청하는 비율이 23.7%, 일주일에 5~6번 시청하는 비율이 6.9%로 치과의료인력이 보다 많이 시청

Table 3. 일반인과 치과의료인력의 ASMR 시청 빈도 및 시청 이유

Variable	전체	일반인	치과의료인력	p-value
전체	468 (100.0)	236 (100.0)	232 (100.0)	
시청 빈도				<0.001**
일주일에 1~2번	77 (16.5)	22 (9.3)	55 (23.7)	
일주일에 3~4번	17 (3.6)	6 (2.5)	11 (4.7)	
일주일에 5~6번	16 (3.4)	0 (0.0)	16 (6.9)	
일주일에 6번 이상	10 (2.1)	0 (0.0)	10 (4.3)	
시청한 경험은 있지만 즐겨보지 않음	348 (74.4)	208 (88.1)	140 (60.3)	
시청 분야(복수응답)				
치아모형을 이용하는 영상	210 (44.9)	95 (40.3)	115 (49.6)	0.051
상황극	201 (42.9)	108 (45.8)	93 (40.1)	0.226
치료하는 진료 과정을 담은 영상	187 (40.0)	71 (30.1)	116 (50.0)	<0.001**
애니메이션	101 (21.6)	51 (21.6)	50 (21.6)	1.000
기타	1 (0.2)	0 (0.0)	1 (0.4)	0.496
시청 이유(복수응답)				
치료 전 정보습득/임상정보습득 [†]	206 (44.0)	95 (40.3)	111 (47.8)	0.113
치료 후 정보습득/교육자료활용 [†]	130 (27.8)	53 (22.5)	77 (33.2)	0.010*
흥미로운 요소	219 (46.8)	127 (53.8)	92 (39.7)	0.002*
쉬운 접근성	90 (19.2)	42 (17.8)	48 (20.7)	0.482
기타	16 (3.4)	11 (4.7)	5 (2.2)	0.202
치과의료인력이 생각하는 일반인의 주요 시청 이유				-
치료 전 정보습득			106 (45.7)	
치료 후 정보습득			42 (18.1)	
흥미로운 요소			58 (25.0)	
쉬운 접근성			20 (8.6)	
기타			6 (2.6)	

[†]일반인에게 질의 문항에 상응하는 치과의료인력 대상 질의 문항.

Values are presented as n (%).

p-value by Chi-square test.

* $p < 0.05$, ** $p < 0.001$.

하는 것으로 나타났으며($p < 0.001$), 일반인은 비전문가가 치과 롤플레이 형태로 진료과정을 가상으로 꾸며 역할극을 수행하는 상황극(45.8%)을 가장 많이 시청하였고, 치과의료인력은 치료하는 진료과정을 담은 영상(50.0%)을 가장 많이 시청하는 것으로 나타났으며 이는 일반인보다 많이 상영하는 것으로 나타났으며($p < 0.001$). 치과 ASMR 영상을 상영하는 이유 중 흥미로운 요소로 응답한 비율이 일반인 53.8%로 치과의료인력 39.7%보다 많았으며($p < 0.01$), 일반인은 치료 전 본인이 받게 되는 치료과정에 대한 정보를 얻기 위함(40.3%), 치과의료인력은 임상술식에 대한 정보를 얻고자(47.8%)하는 것을 시청이유로 나타났으며($p > 0.05$) (Table 3).

4. 일반인과 치과의료인력의 ASMR 시청 후 느낌

치과 ASMR 영상 시청 후 느낌은 Table 4와 같다. 일반인과 치과의료인력 모두 모든 항목에서 부정적으로 생각하는 경향성이 높았으며, 특히, '자신이 받게 될 진료 과정을 알려준다'와 '진료 환경을 알 수 있게 한다'에 대해서는 치과의료인력(2.08 ± 0.92 , 2.19 ± 0.93)보다 일반인(2.33 ± 1.06 , 2.37 ± 1.02)이 높게 나타났으며($p < 0.05$), 치과의료인력은 일반인에 비해 '진료과정이 신기'하거나 '진료과정이 흥미롭다'고 응답한 반면($p < 0.001$), 일반인은 치과의료인력에 비해 '치료하기 전 마음의 안정을 준다'고 생각하는 것으로 나타났으며($p < 0.05$). 그러나, 치과 ASMR 영상에 대한 만족도는 일반인과 치과의료인력 모두 다른 사람에게 추천해주고 싶거나, 다시 시청하고 싶거나, 믿을만한 정보

Table 4. 일반인과 치과의료인력의 ASMR 시청 후 느낌

Variable	일반인 (N=236)	치과의료인력 (N=232)	p-value
치과진료환경에 대한 생각			
자신이 받게 될 진료 과정을 알려준다.	2.33±1.06	2.08±0.92	0.005*
치료에 사용될 기구를 알려준다.	2.64±1.00	2.48±1.08	0.086
치과 진료 중 날 수 있는 소리에 익숙하게 해준다.	2.36±1.05	2.20±0.94	0.080
통증이 있을 수 있는 시기를 예측할 수 있게 한다.	2.78±1.07	2.66±1.06	0.207
진료 과정 중 생길 수 있는 궁금증을 해소하게 한다.	2.35±1.09	2.18±1.01	0.088
진료 환경을 알 수 있게 한다.	2.37±1.02	2.19±0.93	0.048*
예전에 내가 겪은 치과 진료 경험을 떠올리게 한다.	2.11±0.99	2.13±0.95	0.757
치과 진료 과정을 더 자세히 알고 싶게 한다.	2.45±1.08	2.38±1.05	0.426
자신의 진료과정을 상상할 수 있게 한다.	2.03±0.92	2.02±0.89	0.963
치과 ASMR 영상에 대한 느낌			
영상에서 발생하는 소리가 불쾌하다.	3.58±0.94	3.42±0.93	0.062
영상에서 보여지는 장면이 불쾌하다.	3.78±0.90	3.55±0.97	0.008*
치과 진료 과정이 신기하다.	1.95±0.87	2.54±1.04	<0.001**
치과 진료 과정이 흥미롭다.	2.04±0.82	2.41±0.90	<0.001**
치료하기 전 마음의 안정을 준다.	3.15±1.04	2.89±1.09	0.007*
스트레스가 해소된다.	3.21±1.06	3.15±1.11	0.572
치과 ASMR 영상에 대한 만족도			
다른 사람에게 추천해주고 싶다.	2.67±0.83	2.60±0.88	0.335
다시 시청하고 싶다.	2.82±0.92	2.68±1.00	0.110
믿을만한 정보라고 생각된다.	2.48±1.04	2.50±0.96	0.855

Values are presented as n (%).

p-value by Independent t-test.

* $p < 0.05$, ** $p < 0.001$.

라고 생각하는 부분에 있어서는 부정적인 경향성이 높았다($p>0.05$).

5. 일반인과 치과의료인력의 ASMR 시청에 대한 의견

일반인과 치과의료인력의 치과 ASMR 영상 시청에 대한 의견은 Table 5와 같다. 치과의료인력은 치과 ASMR 영상을 '내원환자 교육자료로 활용'(47.4%)하거나 '전문인력 양성 보조자료로 활용'(25.9%), '치과 홍보자료로 활용'(15.5%) 순으로 활용할 수 있다고 생각하고 있었다. 이러한 치과 ASMR 영상이 양상되었을 때 나타날 수 있는 문제점으로는 '치과 ASMR 영상에서 제시한 내용과 치과의료인력의 치료방법의 차이

로 의견 충돌을 야기할 수 있다'라는 부분에 대해서는 치과의료인력(67.7%)이 일반인(47.9%)보다 더 큰 문제라고 생각하는 것으로 나타났다($p<0.001$). 향후 치과 ASMR 영상 개발에 대한 의견은 일반인과 치과의료인력 모두 '전문가가 제작하여 정확한 정보를 담아야 한다'고 응답한 비율이 가장 높았으며($p>0.05$), '무분별한 치과 ASMR 영상 제작을 삼가야 한다'에 대한 의견은 일반인(27.1%)보다 치과의료인력(36.2%)이 더 높게 나타났다($p<0.05$).

IV. 고찰

현대인들은 정보통신기술(ICT)의 발달과 스마트 기

Table 5. 일반인과 치과의료인력의 ASMR 시청에 대한 의견

Variable	전체	일반인	치과의료인력	p-value
전체	468 (100.0)	236 (100.0)	232 (100.0)	
치과의료인력의 치과 ASMR 영상 활용방법				-
내원환자 교육자료 활용한다.			110 (47.4)	
치과 홍보자료 활용한다.			36 (15.5)	
전문인력 양성 보조자료 활용한다.			60 (25.9)	
교육자료로 활용할 의사가 없다.			23 (9.9)	
기타			3 (1.3)	
치과 ASMR 영상의 문제점(중복응답)				-
치과 진료에 대한 잘못된 정보를 전달할 수 있다.	253 (54.1)	129 (54.7)	124 (53.4)	0.853
치과의료인력의 역할에 대한 잘못된 정보를 전달할 수 있다.	163 (34.8)	75 (31.8)	88 (37.9)	0.175
치과 롤플레이 또는 치과 ASMR 영상에서 소개되는 치료방법과 실제로 일반인이 방문한 치과의 치과의료인력의 치료방법이 달라 의견충돌을 야기할 수 있다.	270 (57.7)	113 (47.9)	157 (67.7)	<0.001**
시청한 후 치과에 대한 두려움이 생겨 치과방문이 꺼려진다	126 (26.9)	63 (26.7)	63 (27.2)	0.917
기타	13 (2.8)	5 (2.1)	8 (3.4)	0.414
치과 ASMR 영상 개발에 대한 의견 (중복응답)				
무분별한 치과 롤플레이 또는 치과 ASMR 영상 제작을 삼가야 한다.	147 (31.6)	64 (27.1)	84 (36.2)	0.037*
전문가가 제작하여 정확한 정보가 담긴 치과 롤플레이 또는 치과 ASMR 영상이 제작되어야 한다.	305 (65.2)	153 (64.8)	152 (65.5)	0.923
구강보건교육 매체로 활용될 수 있는 치과 롤플레이 또는 치과 ASMR 영상이 제작되어야 한다.	227 (48.5)	119 (50.4)	108 (46.6)	0.407
청각적, 시각적으로 흥미로운 요소를 중심으로 한 치과 롤플레이 또는 치과 ASMR 영상이 제작되어야 한다.	140 (29.9)	77 (32.6)	63 (27.2)	0.226
기타	14 (3.0)	5 (2.1)	9 (3.9)	0.291

Values are presented as n (%).

p-value by Chi-square test.

* $p<0.05$, ** $p<0.001$.

기 보급의 대중화로 인해 시간과 장소를 구애받지 않고 실시간으로 의사소통을 할 수 있는 단일매체로 온라인을 활용하고 있다. 이러한 환경은 빠른 정보를 습득하고 많은 커뮤니케이션을 형성할 수 있는 장점이 있으나, 정확하고 확실한 정보를 전달해야 하는 매스 미디어에서의 오류가 발견되고 있다. 보건분야 연구 중 Lee et al(2017)은 매스미디어 기반에서 언론매체, 예능프로그램, 의학적 사실을 기반으로 제작되는 메디컬 드라마, 보건복지부 공익광고 등 많은 매스미디어의 의료영상 분야에서 발생한 인적오류를 종류별로 분석한 결과 부정확한 정보에 의한 다양한 오류가 발견되어 있어 이를 위한 개선과 신뢰성을 높여야 한다고 주장하였다. 2005년에 비디오 등의 영상물 공유 사이트로 시작했던 유튜브는 점차 기존 미디어를 위협하는 언론영역까지 확대되었으며, 정보검색과 저장에 가능한 아카이브로서의 역할과 더불어 지식 대중화 시대의 교육 기구로서도 그 영향력이 확대되어가고 있다(Gehl, 2009). 특히, 유튜브의 알고리즘은 이용자가 자주 접하고 관심 있는 내용만을 관련 영상으로 추천해 점점 더 많이 보여주어 다양한 의견과 표현들을 수렴하지 않고 극단화되는 현상을 야기하기도 한다(Lee, 2019).

현대인은 매스미디어를 통하여 수많은 정보를 간접적으로 수용하고 있다. 하지만 일반인들은 유튜브를 통해서 쉽게 접할 수 있는 치과 롤플레이 또는 치과 ASMR 영상에서 다루는 정보의 옳고 그름을 파악하기 어렵다. 따라서 일반인과 치과의료인력의 치과 롤플레이 또는 치과 ASMR 영상에 대한 인식 수준을 비교하여 정보전달을 위한 매스미디어로써 또는 교육매체로써의 적합 여부를 파악하고, 올바른 영상 제작의 방향성을 제시하기 위해 본 연구 수행하였다.

본 연구에서 확인한 결과, 최근 3년간 유튜브에 업로드된 영상 중 치과 롤플레이 또는 치과 ASMR 영상은 310개였으며, 이를 시청한 조회수는 121,732,493회였다. 2021년 10월 기준 통계청에서 제시한 15세~64세 인구수가 36,713,708명으로(국가통계포

털, 2022), 유튜브를 가장 많이 시청한 연령대로 보았을 때, 단순 계산으로만 보아도 치과 ASMR 영상을 한 사람당 평균 3.3회 이상을 시청한 것으로 볼 수 있다. 일반인의 경우 비전문가가 치과 롤플레이 형태로 진료과정을 가상으로 꾸며서 역할극을 수행하는 상황극을 많이 시청 것으로 나타났고(예. https://www.youtube.com/watch?v=Mb_xuQMkIag), 그 다음으로는 치아모형을 이용하여 술식과정을 소리만으로 들을 수 있도록 하는 AMSR 영상을 많이 시청하는 것으로 나타났다(예. <https://www.youtube.com/watch?v=7ArpTCYFhgE>). 뿐만 아니라, 인비절라인 교정 시 튜이 사용 방법을 치과의료인력이 직접 시범을 보이는 과정에서 소리에 집중해서 제작한 영상, 알지네이트 인상채득 과정에서 재료를 믹싱하는 과정의 소리, 치아에 적합하는 소리, 제거하는 소리 등을 집중해서 촬영한 영상에 재료와 술식 설명을 추가하여 제작한 임상 술식과정에 대한 영상(예. <https://www.youtube.com/watch?v=-gZw2UxRjsg>), 실제임상과정으로 치과의료인력이 직접 사랑니 발치과정을 설명(예. <https://www.youtube.com/watch?v=Vm-3KbTxpq8>), 스켈링 과정과 소리를 집중하여 촬영(예. <https://www.youtube.com/watch?v=KVae2SwiVWk>)한 영상이 있으며, 진료술식과정을 애니메이션을 제작하여 술식과정 뿐 아니라 그 과정에서 발생하는 소리를 극대화하여 제작한 형태(예. <https://www.youtube.com/watch?v=IJCymUo8BM8>)가 대다수를 차지하고 있다. 이러한 치과 ASMR 영상은 치과진료과정에서 이를 통해 단순한 흥미도 있으나 자신이 받게 될 진료과정과 환경을 알 수 있게 한다고 생각하는 비율이 치과의료인력보다 높게 나타났는데 이러한 상황은 잘못된 정보를 전달할 수 있는 우려가 크다고 볼 수 있다. 특히, 치과 ASMR 영상 중 모형이나, 역할극 뿐 아니라 실제 임상과정을 촬영한 영상에서도 '치석제거'와 관련된 영상이 가장 많은 비중을 차지하고 있는데, 다소 과장된 치석침착의 형태를 재현하거나 치아를 긁어내

는 소리를 극대화하여 자극하거나, 잘못된 손고정과 기구적용 등 비전문가적인 모습을 보여주어 치과위생사의 역할에 대한 인식의 부정적인 영향을 줄 수 있다고 우려된다. 이 역시, 계속된 치과 ASMR 영상이 양상 되었을 때 나타날 수 있는 문제점으로 치료방법의 차이로 인해 의견 충돌이 야기될 수 있다고 생각하는 부분에 대해서는 일반인보다 치과의료인력이 높게 생각하고 있어서 대중에게 무방비 상태로 노출되는 무분별한 영상 특히, 치과 진료과정과 진료방법에 대한 영상제작에는 신중할 필요가 있다고 생각한다. 또한, 일반인과 치과의료인력 모두 이러한 치과 ASMR 영상을 상영한 후에 느낀점은 다른 사람에게 추천해주고 싶거나, 다시 시청하고 싶거나, 믿을만한 정보라고 생각하는 부분에 있어서는 부정적인 경향성이 강하고, '전문가가 제작하여 정확한 정보를 담아야 한다'고 생각하고 있기에 비전문가가 제작하는 불확실한 정보가 담긴 무분별한 영상 제작은 삼가야 하며, 치과 ASMR 영상에 대해 관련 치과 단체에서의 지속적인 모니터링이 필요하다고 생각한다. 뿐만 아니라, 관련 사항에 대한 지속적인 보도나 연구를 통해서도 일반인과 치과의료인력의 인식을 개선하는데 노력을 해야 할 것이다.

V. 감사의 글

본 연구결과의 일부는 2022년도 한국치위생과학회 종합학술대회(2022.10.22.)에서 학생학술포스터 부분 포스터발표를 진행하였음.

VI. 참고문헌

국가통계포털. 행정구역(시군구)별/1세별 주민등록인구. Available from: URL: https://kosis.kr/statisticsList/statisticsListIndex.do?vwcd=MT_ZTITLE&menuId=M_01_01#content-group

- 국립국어원 표준국어대사전. 매스 미디어. Available from: URL: <https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do>
- 천민제. '치과 롤 플레이' 유튜브서 인기...치과 인식 좋아질까. Available from: URL: <https://www.dailydental.co.kr/news/article.html?no=116284>
- Barratt EL, Davis NJ. Autonomous sensory meridian response (ASMR): a flow-like mental state. *PeerJ* 2015;3:e851.
- Byun TH. Analyzes the characteristics in the contents production and usage environment of YouTube and its popular channels; and examination of its implications. *Treatise Plast Media* 2018;21(4):227-39.
- Chang S, Park J, Lyou C. A study on the existential space in ASMR broadcast. *Glob Cult Contents* 2016;(24):269-87.
- Gehl R. YouTube as archive: who will curate this digital Wunderkammer? *Int J Cult Stud* 2009;12(1):43-60.
- Lim DH, Jung JI, Yim HE, Eun BL, Yoo KH, Hong YS, et al. The investigation of current information regarding renal diseases in mass media. *Child Kidney Dis* 2008;12(1):47-53.
- Lee HE. Exploring YouTube as a form of technology and culture: concepts of 'flow' and algorithm in digital culture network. *언론과 사회* 2019;27(2):5-46.
- Lee JG, Han J, Hong MH, Won DJ, Lee SY, Lee JY, et al. Analysis of human error on medical imaging in mass media. *J Radiat Ind* 2017;11(4):259-63.
- WiseApp. 유튜브, 모바일 동영상 앱 중 사용시간 88% 점유... 전세대 점유율 1위. Available from: URL: <https://platum.kr/archives/123313>
- WiseApp. 한국인이 가장 많이, 오래 이용하는 동영상앱. Available from: URL: <https://platum.kr/archives/145616>