

Tree-Planet CEO 의 환경 나비효과

송세림 기자 (경기지부), 장호준 기자 (경기지부)

인간의 무분별한 자원 낭비와 잘못된 사용은 가축과 인간의 생명을 위협해왔고, 식량난의 문제를 일으켰고, 2030년 필요한 물의 60%만 공급 가능하여 나머지 40% 공급을 충당하기 위해서는 막대한 비용이 들어갈 것이라고 예측하고 있다. 이에 따라 유엔과 국제사회는 2016년부터 2030년까지 최대 공동 목표 'SDGs(지속가능 개발 목표)'를 세우고 기후변화, 환경오염, 물, 생명다양성 등 다양한 지구 환경문제를 해결하기 위해 노력하고 있다.

환경 문제를 적극적으로 해결한 한 사례로, Tree-Planet이라는 앱이 있다. 개인의 환경에 대한 관심이 창의적 발상으로 이어져 환경 문제 해결에 기여하였다. Tree-Planet의 김형수 대표는 고등학교 시절 환경 다큐멘터리를 제작하면서 생물다양성 감소와 지구온난화 등의 환경문제에 대한 관심을 갖고 해결하기 위해 노력했다. 나무를 심는 것이 가장 중요하다고 생각했지만, 사람들이 시간, 공간적 여유가 부족하고 방법 미숙지로 실행에 옮기기 어렵다는 점을 문제로 파악했다. 실질적으로 1%밖에 심는 사람들이 없음을 깨닫고 전통적인 보존방식에서 벗어나 정보화 사회에 맞게 환경보호를 실천할 수 있는 새로운 환경에 대해서 고민했다. 환경문제에 공통적으로 관심 있는 구성원들끼리 함께 가상 공간에 나무를 심고 서로 공유할 수 있는 스마트 폰 어플리케이션(게임)을 개발하였다. 그 결과, UNCCD(유엔사막화방지협약)총회와 유니세프가 이를 공식 앱으로 채택하고 파트너십을 맺어 실제 기부로 이어짐으로써 큰 성공을 거뒀다. 가상공간에서의 나무심기게임은 실제 나무심기로 이어져 중국, 몽골, 인도네시아 등 전 세계 나무 수 십 그루를 심어 환경 문제를 해결하는 데 기여했다. 사회, 환경문제에 대한 각자의 이야기를 '숲을 조성하는 방법'으로 담자는 대표의 목표는 중국 사막화 방지 숲, 세월호 기억의 숲, 네팔 지진 피해 지역복구를 위한 커피나무 농장 조성으로 이어졌다. 2018년 4월에는 롯데주류와 함께 '브랜드 숲 가꾸기'를 위해 업무협약을 체결했다. '처음처럼'소주의 생산지인 강원도 지역의 대형 산불 피해에 대한 해결책으로 브랜드 숲을 조성하기로 결정하고 직원들이 함께 나무 심

기에 동참하고 있다.

한 사람의 환경에 대한 관심과 고민이 앱 개발로 이어지고, 우리나라를 넘어 전 세계적인 사람들이 자발적 참여를 함으로써 환경을 살리는 '나비효과'를 불러일으켰다. 이렇게 인지적 차원을 넘어 현실 가능한 보호방법에 깊게 관심을 갖고 문제를 해결하려고 노력한다면, 우리가 살아가는 지구는 더 쾌적하고 살기 좋은 환경이 될 것이다. 지구는 우리 세대만이 살아가는 일회적 공간이 아닌 후세에게 물려주어야 할 터전이므로 적극적인 보호노력과 관심이 요구된다.