챗 지피티에게 고맙다고 하지마세요

안서연 구정인 노희진

01. 우리 눈에 보이지 않는 에너지 사용

“챗 GPT에게 고맙다고 하지 마세요”

- 챗 GPT 창업자 샘 울트먼

Gemini

Claude

워싱턴포스트에 따르면 100단어의 이메일을 생성할 때마다 0.14kWh의 전기가 소모된다.

한두 명이 사용할 때는 적은 양이지만, 수천만 명, 수억 명이 동시에 사용한면 엄청난 전력 소비로 이어지며,

그만큼 많은 탄소가 배출된다.

01. 우리 눈에 보이지 않는 에너지 사용

PC · 모바일 게임도 탄소를 만듭니다

마인크래프트 2억회 다운로드 → 약 6억 kg의 CO_2 배출

= 자동차 한 대가 21억5000만km를 주행한 것과 같은 탄소량

더 높은 성능을 위한 전력 소비 증가, 더 많은 탄소 배출로 이어진다.

엑스박스원은 112W 소비

↓

엑스박스시리즈엑스 315W 소비

출처 : 전자신문, “PC·모바일게임이 탄소배출량에 영향을미친다?”, 이현수, 2021

01. 우리 눈에 보이지 않는 에너지 사용

데이터가 늘어날 수록 함께 늘어나는 탄소 배출량

NAVER Cloud

iCloud

Google Cloud

데이터 산업은 전 세계 탄소 배출량의 약 0.8%에 차지하는 고탄소 산업이다.

우리의 일상 속 디지털 활동이 탄소를 얼마나 배출하는지 보면:

✉️ 이메일 한 통 당 4g의 CO_2

▶️ 동영상 시청 10분 당 1g의 CO_2

🖨️ 종이 인쇄 1장 당 24.48g의 CO_2

출처 : [소셜기자단] 데이터가 늘어날수록, 온실가스도 늘어난다고요? | 작성자 환경부

02. 해결방법

보이지 않는 디지털 탄소, 눈에 보이게 만들어야 합니다

디지털 탄소 발자국 → 스마트폰에 기록 → 위젯 앱 만들기

이전에 언급된 3 가지 경로 (AI, PC/게임, 데이터 저장) 모두 디지털 탄소 발자국이 생긴다는 공통점을 착안하여,
각 경로에서 발생하는 탄소 배출량을 스마트폰에 자동 기록하고 이를 위젯 형태로 시각화하는 방안을 제안한다.
사용자에게 실시간 탄소 배출 정보를 제공함으로써, 탄소 감축에 대한 경각심을 유도할 수 있다.

03. 우리의 목표

우리 손으로 바꾸는 미래

1

인식하기

우리 삶 속 눈에 보이지 않는 탄소 배출에 대한 경각심을 키우기

2

실천하기

이를 활동으로 실현하기

3

함께 나누기

탄소 배출 문제를 더 넓은 사회와 공유하고 함께 고민하기

04. 위젯 - en geno

디지털 탄소 발자국, 이제는 스마트폰에서 확인하세요!

개인의 탄소 배출량을 위젯으로 시각화하여, 하루 동안의 총 배출량을 직관적으로 확인할 수 있다.

보이지 않던 탄소 배출에 대한 경각심을 높이고, 일상 속 탄소 절감을 위한 행동 변화를 유도할 수 있다.

04. 위젯 - en geno

오늘의 에너지 절약왕

1 안서연 ▲2	0.53 kg - 0.20kg	4 최수완 ▼1	1.04 kg + 0.30kg
2 구정인 ▼1	0.76 kg + 0.28kg	5 이예진 ▲2	1.11 kg - 0.21kg
3 나 ▼1	0.92 kg + 0.32kg	6 노희진 ▲1	1.14 kg - 0.37kg

디지털 탄소 발자국, 이제는 스마트폰에서 확인하세요!

친구들과 탄소 배출량을 비교하고, 절약왕 순위를 매김으로써 게임처럼 재미있게 에너지 절약을 실천할 수 있다.

자연스럽게 탄소 배출에 대한 관심과 참여도를 높일 수 있다.

04. 위젯 - en geno

en geno, 어떻게 사람들을 움직일까?

1. 인스타그램, 페이스북 등 다양한 SNS에 쉽게 공유할 수 있도록 하여 사용자 참여도를 높이기

2. 연예인과 인플루언서를 활용한 탄소 절약 캠페인을 통해, SNS를 중심으로 대중적인 트렌드 형성 유도

3. 기업으로부터 광고를 유치하고, 그 수익을 활용하여 일정 기준(예: 주간 탄소 배출량 5kg 이하)을 달성한 이용자에게 광고 시청형 기프티콘 제공

04. 기대효과

en geno, 어떤 기대효과를 불러 일으킬 수 있을까?

환경 보호 실천의 사회적 확산

SNS 공유 기능과 마켓팅 전략 (예: 인플루언서 참여 등) 을 통해 개인의 작은 실천이 대중적 흐름으로 확산될 수 있다. 탄소 절약을 하나의 유행으로 만들어서 사회 전반의 인식 수준을 높인다.

청소년 주도 디지털 환경 교육

위젯은 학교나 지역사회에서 디지털 환경 교육 도구로 활용 가능하여, 청소년이 주체적으로 기후 위기를 인식하고 실천하게 만든다.

데이터 기반의 친환경 정책 혹은 연구 자료로 사용

앱 사용 데이터를 분석하여 연령대, 활동 유형 별 에너지 사용을 도출해낼 수 있고 이는 정부 / 지자체 / NGO들이 타겟 캠패인 혹은 정책을 설계할 때 사용될 수 있다.