

2024 글로벌문화콘텐츠학회 하계학술대회

# 포스트디지털시대, 문화콘텐츠학의 쟁점과 이슈

일시 : 2024년 8월 17일 토요일 12:30~18:00

장소 : 국립중앙박물관 교육관(소강당 | 제1강의실 | 제2강의실)



주최/주관 : 글로벌문화콘텐츠학회 후원 : 한국콘텐츠진흥원 | 국립중앙도서관 | 교수신문 | 문화전문잡지 클투라 현찬 : 메직랩

# 2024 글로벌문화콘텐츠학회 하계학술대회

## ○ 개요

주제	포스트디지털시대, 문화콘텐츠학의 쟁점과 이슈
일시	2024년 8월 17일 토요일 12:30~18:00
장소	국립중앙박물관 교육관 (소강당   제1강의실   제2강의실)
주최/주관	글로벌문화콘텐츠학회
후원	한국콘텐츠진흥원   국립중앙도서관   교수신문   문화전문잡지 쿨투라
협찬	매직랩

## ○ 프로그램

시간	프로그램					
12:00-12:30	학술대회 등록					
12:30-12:40	개회식			사회    윤유석(경희대)		
	개회사    강소영 (글로벌문화콘텐츠학회장 / 서울디지털대) 축사    김현환 (前 문화체육관광부 차관 / 한국외대)					
12:40-13:40	<기획 세션> 라운드 테이블 : <포스트디지털시대, 문화콘텐츠학의 쟁점과 이슈>			사회    신정아(한신대)		
	소강당					
	대담자    이동배(건국대) 신광철(한신대) 박치완(한국외대) 강소영(서울디지털대) 태지호(안동대)					
13:40-13:50	휴식					
13:50-14:20	학문후속세대 포스터 발표					
	제2강의실					
	1	문학 수업에서 AI를 활용한 <바리공주> 무가의 교육적 의의 지도방안 연구	이은민 (문성중)	8	이미지 생성 AI와 프로젝션 맵핑 기법을 활용한 3D 배경 모델링 제작 공정 제안	강동운 (동서대)
	2	아미동 비석마을 내 비석 외형 특성 분석 : 절차적 도시 생성에 필요한 특성을 중심으로	강경민 (동서대)	9	생성형 AI(Stable Diffusion)를 활용한 3D 캐릭터 모델링을 위한 캐릭터 컨셉 시트 제작 기법 연구	박선하 (동서대)
	3	AI 생성 기반 액팅 레퍼런스 제작방법 연구	김민희 (동서대)	10	토픽모델링(Topic Modeling)을 통한 한국영화의 리뷰 분석: IMDb와 네이버 리뷰의 비교연구	쉬치웨이 XU QIWEI (동서대)
	4	생성형 AI와 3D CG를 활용한 2D 애니메이션 제작 방법 연구	김소연 (동서대)	11	이민 기억의 재현과 문화 정치적 함의	주희수 (안동대)
	5	증강현실(AR) 기술을 활용한 한국 전통춤의 무보 아카이빙 구축 방안	고다운 (고려대)	12	게임 매체의 정치적 올바름 활용 방안 연구	유지성 (한신대)
	6	영화 <파이트클럽> 폭력의 미학에 대한 연구	김진우 (한신대)	13	한일 간 소도시 여행 활성화를 위한 콘텐츠 기획에 관한 연구: 시즈오카 웹페이지 제작을 통해	권도연 (상명대)
	7	'인터넷 밈'을 활용한 애니메이션 흥행요인 분석: 애니메이션 <비인재非人哉>을 중심으로	조잉 CAO RENG (동서대)			
	심사위원    김세익(경희대), 이웅규(안동대), 이한나(한국외대)					
14:20-14:30	휴식					

14:30-16:10		일반 세션 1 : <문화콘텐츠학 연구방법론> 사회    이진웅(서일대)		일반 세션 2 : <문화콘텐츠와 인공지능(기술), 예술경영(산업)> 사회    이선철(러시아사립공화국 이크즈크 북동연방대   NEFU)	
		소강당		제1강의실	
14:30-14:50	21세기 한국 문화콘텐츠학의 전개 양상과 세부 분류에 대한 반성적 검토	김성수 (한국외대) 홍종열 (고려대)		'반 고흐 After Project': 생성 AI를 적용한 반 고흐 사후(死後) 작품 콘텐츠 연구	박진호 (고려대) 김동훈 (한국문화정보원)
14:50-15:10	문화콘텐츠의 강령과 문화생태주의적 방법론	김연재 (공주대) 유영초 (산림문화콘 텐츠연구소)		Without Kneeling Down, One Can Also Feel Preaching: An Examination of Religious Films in Mass Communication	송요 YAO SONG (사천대) 한령 (대구대)
15:10-15:30	'내용분석법'을 적용한 문화콘텐츠학 연구의 진단과 성찰	김정섭 (성신여대) 정지은 (조선대)		콘텐츠산업의 수도권과 비수도권 격차와 지역기반형 공공인프라 효과성에 대한 분석	김진형 (경남연구원) 김민욱 (경성대)
15:30-15:50	디지털 시대 문화콘텐츠 수용자의 미디어 정체성: 부르디외의 문화사회학을 경유하여	김소영 (한국외대) 정유선 (상명대)		OTT 자율등급제 시스템 효율화 방안 연구	박민서 (동서대) 이창준 (성균관대)
15:50-16:10	새로운 문화콘텐츠 연구방법론으로서 근거이론(Grounded Theory)의 가능성 모색	이재민 (세종연구원) 권지혁 (인하대)		영문 학술지 『트랜잭션(Transactions)』의 발행과 근대기 한국 자연과 생태에 관한 연구	정호경 (한국외대) 김금미 (순천향대)
16:10-16:20 휴식					
16:20-17:30		학문후속세대 세션 1 사회    김기홍(한성대)		학문후속세대 세션 2 사회    김수경(국립중앙도서관)	
		소강당		제1강의실	
16:20-16:35	문화혼종성 관점에서 본 중국 동영상 플랫폼 비리버리(bilibili)에 관한 고찰: 세배기(拜年纪)를 중심으로	팽원균 PENG YUANJUN (상명대)		GPS와 빅데이터를 이용한 대전광역시 관광객의 이동 및 체류 특성 분석	김종환 (충남대)
16:35-16:50	인공지능을 활용한 디지털 영상 콘텐츠 아카이빙: 예술적 가치와 기술적 도전	문수진 (동서대)		중국 솫폼 동영상 콘텐츠에서의 AI 기술 활용 양상	김이나 (건국대)
16:50-17:05	비발디 <사계>의 현대적 수용과 고찰: 소네트와 라이트모티프 중심으로	전경미 (고려대)		MediaPipe 기반 제스처 인식 알고리즘 연구 및 응용	상위안즈 SANG YUANZ (동서대)
17:05-17:20	충청남도의 무형유산을 소재로 한 무용공연 작품개발 전략연구	백유영 (사천군립 전통무용단)		중국 SF영화 속 인공지능(AI) 캐릭터의 신체 재현 : <로봇8호>를 중심으로	왕가위 WANG JIawei (한국외대)
17:20-17:30 휴식					
17:30-18:00 학문후속세대 시상식 및 폐회식 사회    윤유석(경희대)					
소강당					
시 상    강소영(서울디지털대, 회장), 조규현(상명대, 학술연구위원장) 폐회사    태지호(안동대, 부회장)					

# 목차

<b>1. 일반세션 1</b> .....	<b>1</b>
1) 21세기 한국 문화콘텐츠학의 발전에 대한 문화적 고찰 / 김성수 .....	3
2) 문화콘텐츠의 강령과 문화생태주의적 방법론 / 김연재 .....	11
3) '내용분석법'을 적용한 문화콘텐츠학 연구의 진단과 성찰 / 김정섭 .....	20
4) 디지털 시대 문화콘텐츠 수용자의 미디어 정체성 / 김소영 .....	30
5) 새로운 콘텐츠 연구방법론으로서 근거이론의 가능성 모색 / 이재민 .....	48
<b>2. 일반세션 2</b> .....	<b>59</b>
1) 생성 AI를 적용한 반 고흐 사후(死後) 작품 콘텐츠 연구 / 박진호 .....	61
2) An Examination of Religious Films in Mass Communication /송요(Yao Song) .....	79
3) 콘텐츠산업의 수도권과 비수도권 격차와 지역기반형 공공인프라 효과에 대한 분석 / 김진형, 이은영 .....	98
4) OTT 자율등급제 시스템 효율화 방안 연구 / 박민서 .....	131
5) 영문 학술지 『트랜잭션』의 발행과 근대기 한국 자연과 생태에 관한 연구 / 정호경 .....	144
<b>3. 학문후속세대 구두발표 세션 1</b> .....	<b>157</b>
1) 문화혼종성 관점에서 본 중국 동영상 플랫폼 비리비리에 관한 고찰 / 팽원균 .....	159
2) 인공지능을 활용한 디지털 영상 콘텐츠 아카이빙 / 문수진 .....	79
3) 비발디 <사계>의 현대적 수용과 고찰 / 전경미 .....	176
4) 충청남도의 무형유산을 소재로 한 무용공연 작품개발 전략연구 / 백유영 .....	185
<b>4. 학문후속세대 구두발표 세션 2</b> .....	<b>193</b>
1) GPS와 빅데이터를 이용한 대전광역시 관광객의 이동 및 체류특성 분석 / 김종환 .....	195
2) 중국 샷폼 동영상 콘텐츠에서의 AI 기술 활용 양상 / 김이나 .....	201
3) MediaPipe 기반 제스처 인식 알고리즘 연구 및 응용 / 상위안즈(SANG YUANZ) .....	212
4) 중국 SF영화 속 인공지능(AI) 캐릭터의 신체 재현 / 왕가위(WANG JIAWEI) .....	185
<b>5. 학문후속세대 구두발표 세션 3</b> .....	<b>225</b>
1) 드라마 속 청년세대의 집단적 권태와 능력주의의 인과성 고찰 / 김동환 .....	227
2) '콘텐츠엑티비즘'으로의 디아스포라 담론 / 박시연 .....	239
3) 들뢰즈의 신체에 대한 사유의 관점에서 본 다큐멘터리 영화 / 명소희 .....	246
4) 생성형 AI와 영화 산업에 관한 연구 / 하오화웨이 (HAO HUAYUE) .....	257

<b>6. 학문후속세대 포스터 발표 자료</b> .....	<b>261</b>
1) 문학 수업에서 AI를 활용한 <바리공주> 무가의 교육적 의의 지도방안 연구 / 이은민 .....	263
2) 아미동 비석마을 내 비석 외형 특성 분석 / 강경민 .....	264
3) AI 생성 기반 액팅 레퍼런스 제작방법 연구 / 김민희 .....	265
4) 생성형 AI와 3D CG를 활용한 2D 애니메이션 제작 방법 연구 / 김소연 .....	266
5) 증강현실(AR) 기술을 활용한 한국 전통춤의 무보 아카이빙 구축 방안 / 고다운 .....	267
6) 영화 <파이트클럽> 폭력의 미학에 대한 연구 / 김진우 .....	268
7) ‘인터넷 밈’을 활용한 애니메이션 흥행요인 분석 / 조잉(CAO RENG) .....	269
8) 이미지 생성 AI와 프로젝션 맵핑 기법을 활용한 3D 배경 모델링 제작 공정 제안 / 강동운 .....	270
9) 생성형 AI(Stable Diffusion)를 활용한 3D 캐릭터 모델링을 위한 캐릭터 컨셉 시트 제작 기법 연구 / 박선하 .....	271
10) 토픽모델링을 통한 한국영화의 리뷰 분석 / 쉬치웨이(XU QIWEI) .....	272
11) 이민 기억의 재현과 문화 정치적 함의 / 주희수 .....	273
12) 게임 매체의 정치적 올바름 활용 방안 연구 / 유지성 .....	274
13) 한일 간 소도시 여행 활성화를 위한 콘텐츠 기획에 관한 연구 / 권도연 .....	275

## 일반 세션 1



# 21세기 한국 문화콘텐츠학의 발전에 대한 문화적 고찰<sup>1)</sup>

: 전개 양상과 세부 분류(방법론으로서의)에 대한 반성적 검토

김성수(한국외대)

## 1. 들어가는 말

2000년대 초반 문화콘텐츠학이 태동된 이후 현재까지 많은 발전이 있었다. 문화원형, 스토리텔링, 문화기술 등 여러 영역에서 많은 다양한 문화콘텐츠들을 연구하고자 하는 노력이 계속 되어왔다. 문화와 관련된 여러 이론, 문화산업에 대한 경영 및 경제 담론 등의 분야에서 접근이 있었기도 했다. 문화콘텐츠학에도 여러 의견들이 개진되었으며, 자연스럽게 세부 분야 분류 혹은 방법론을 감안한 연구 접근이 있어야 한다는 견해들이 생겨났다. 당연히 그 중요성에 대한 언급이 제기되는 연구도 간간히 계속되어 왔다.

마치 철학에 형이상학, 윤리학, 인식론, 사회철학, 기술철학 등의 영역이 존재하는 것과도 같다. 철학에서도 이는 철학의 세부 분류로 보통 간주된다. 한편, 경험론, 논리학, 실증주의, 분석철학, 실존주의, 해석학, 해체주의 등은 철학의 방법론으로 통상 간주되어 왔다. 이들 역시 철학의 세부 분류(약간은 다른 측면에서 본 혹은 사조이기도 한)로 생각되어지기도 한다. 이 모든 분류 내용과 방법론이 합쳐져 철학이라는 학문이 가능한 것이다.

문화콘텐츠학에 있어서 세부 분류나 방법론에 대한 고민들은 현재에도 생성 중인 문화콘텐츠학이 보다 더 확실하게 뿌리내려 지기 위하는 마인드에 비롯된 것이라 할 수 있다. 본고는 이 측면에 대해 초점을 맞추었다. 지난 20여년간 많은 연구자들의 작업을 통해 현재에 이르게 된 문화콘텐츠학의 내용들과 방식과 전개 국면이 어떠한지를 한국 문화콘텐츠의 발전 상황과 더불어 개괄적으로 고찰해 보면서 이에 대한 논의를 개진해 보고자 한다.

이를 위해 우선적으로 문화콘텐츠의 연구 및 발전 상황에 대해 간략하게 정리한다. 이 논의는 문화콘텐츠의 분류와 방법론에 대해 고민하게 해 줄 수 있는 복선인 동시에 선행 연구 부분이 될 것이다. 그 다음, 문화콘텐츠학의 세부 분류(방법론으로서의) 타당성 논의에서는 분류가 지닌 의미 혹은 방법론 차원에서 생각해 볼 수 있는 인접 학문과의 관계 등에 대해 살펴보고자 한다. 그리고 마지막으로 방법론으로서의 콘텐츠 윤리(처방적 지식 및 문화콘텐츠학의 미래 중 하나인)라는 개념이 시사하는 바 등을 검토해 보고자 한다. 이 논의를 통해 다른 학문과 구별될 수 있는 문화콘텐츠학만의 주요 특성 및 방법론이 보다 분명하게 드러날 수 있으리라 본다.

---

1) 이 논문 또는 저서는 2020년 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2020S1A5B5A16082796)

## 2. 문화콘텐츠학의 연구 및 발전 상황, 그리고 방법론

현재 문화콘텐츠학은 문화연구(cultural studies)나 문화인류학(cultural anthropology) 등 기존의 여러 문화 관련 학문들까지도 자연스럽게 모두 다 수용하고 있다. 문화연구, 문화인류학, 문화지리학, 문화철학 등 각 문화 관련 학문의 내부에서 대중문화나 지역문화 등에 대해 연구하던 내용을 문화콘텐츠학이 어느 정도 흡수하여 자신의 학문 영역에 편입시켜 새로운 파이를 형성한 듯한 양상을 보이고 있는 것이다. 한편, 문화 비평, 문화콘텐츠 비평에 대한 분위기도 예전보다 많이 활발해졌다. 본래 유교적인 전통을 지닌 우리나라, 긍정적인 마인드 개념을 중시하던 우리나라에서는 비평적인 시각이나 글에 대해 조심스러워 하는 풍토였다. 그러나 최근 문화콘텐츠 부분에서는 이 상황이 많이 완화되었다. 미디어와 학계 모두에서 비교적 자유로운 작품 비평(문화상품 비평)이 이루어지고 있다. 사이버문화를 이루고 있는 인터넷 사용자들의 게시판 및 댓글 문화가 이를 크게 지원하고 있기도 하다. 사이버공간은 단순히 가상공간이 아니라 현실을 비평할 수 있는 또 다른 형태의 현실 공간인 것임에는 의문의 여지가 없다.<sup>2)</sup>

그런데 이 같은 측면 모두가 기본적으로 문화콘텐츠학의 분류 및 방법론에 대한 담론과 연결될 수 있다. 쉽게 예를 들자면, 역사학을 전공한 사람이 문화콘텐츠를 다루면 역사학의 시각과 방법론이 베이스가 된 문화콘텐츠학, 철학을 전공한 사람이 문화콘텐츠를 다루면, 철학적 시각과 방법론이 베이스가 된 문화콘텐츠학, 기호학을 전공한 사람이 문화콘텐츠를 다루면 기호학 베이스의 문화콘텐츠학이 되는 것이다. 이로 인해 문화에 대한 여러 다양한 담론과 관점, 비평 등이 학계 및 사회에 전방위적으로 확산되면서 최근과 같은 문화콘텐츠 전성시대가 도래하였다. 문화콘텐츠학의 방법론은 철학이나 다른 학문에서와 마찬가지로 분류 및 세부 사조 등과 관계가 있다. 이러한 면모는 문화콘텐츠와 문화콘텐츠학이 어떻게 발전되었느냐를 살펴보면 보다 명확하게 드러난다.<sup>3)</sup>

원래 문화콘텐츠학이 시작되었던 2000년대 초반 무렵에는 세계에 이름이 알려지기 시작 한국 문화콘텐츠 작품 및 한국 문화에 대한 연구, 곧 한류를 어떻게 인식하느냐와 전통문화원형과 관련된 한 스타일(韓-style) 연구에 주로 집중되어 있었다. 특히 한국콘텐츠진흥원(당시에는 문화콘텐츠진흥원)에서 전통문화 및 문화원형과 관련된 세미나와 프로젝트 등을 통해 정부 주도 하의 문화콘텐츠 육성 계획<sup>4)</sup>을 본격화 하고자 했으며, 태동된지 얼마되지 않았던 당시의 문화콘텐츠학계는 이에 보조를 맞추어 가

2) Mary Aiken, *Life in Cyberspace*, European Investment Bank, 2019, chapter 2 참조.

3) 문화콘텐츠학의 발전 상황을 시대적으로 고찰하면서 어떤 논점을 이끌어 내려는 시각은 신광철의 문화콘텐츠학 연구사 정리 방향 내용과 미셸 푸코(M. Foucault)의 고고학적·계보학적 방법에서 착안하였다. 신광철, 「문화콘텐츠학 연구사 정리의 방향과 과제」, 『인문콘텐츠』 제38호, 2015, 9~15쪽; Gary Gutting, *Michel Foucault's archaeology of scientific reason*, Cambridge University Press, 1989, chapter 6 참조.

4) 권창규, 「'문화'에서 '콘텐츠'로 -한국 문화의 산업화와 한류화를 중심으로」, 『대중서사연구』 제20권 3호, 2014, 229~230쪽.

고자 했다. 문화콘텐츠학을 ‘문화자원’과 ‘사업 개발’의 연계 측면으로 주로 보려했던 것이 이 때에는 아주 일반적이었고, 그에 따라 한국의 지역 문화 및 전통을 연구하기 위한 여러 접근 방법이 개발되었다. 박장순은 문화콘텐츠학을 상업성에 기초한 통합적 실용학문이라고 명확하게 정의<sup>5)</sup>하기도 하였다. 그래서 이 시절에는 역사학, 경영학 등이 주요 연구 방법론 패러다임이 되었다. 하지만, 이에 대한 반작용으로 인문학과 콘텐츠의 결합의 강조를 강력하게 역설하는 분위기 또한 생겨났다.<sup>6)</sup> 이에 따라 기호학, 문학, 철학 등 여러 분과의 인문학이 문화콘텐츠학에 적극 가세하게 되는 계기가 만들어졌다.

그러다가 K-POP과 드라마가 보다 강조되기 시작한 한류 2.0(2000년대 중반부터) 시대를 지나면서 2010년대부터는 글로벌문화콘텐츠, 킬러콘텐츠 등의 개념이 더욱 분명해지게 되어 문화콘텐츠학 연구의 다변화가 이루어졌다. 전통과 역사 외에도 트렌드와 소비심리, 혼종과 융합, 수입과 수출 등 다양한 문화 및 문화콘텐츠 주제 담론들이 이때부터 터져 나오기 시작했으며, 문화와 관련된 기존의 담론들 및 이론들에 대한 관심이 증가하게 되었다. 역사학과 경영학은 물론, 정체성을 질문하는 철학과 인류학, 문화콘텐츠의 밝은 미래에 영향을 주고자 하는 문학, 미디어를 연구하는 커뮤니케이션학과 대중문화학 등의 문화콘텐츠학 연구 방법론으로 완전히 자리를 잡았다. 이는 단순히 사업 개발 아이템과 관련된 담론만을 문화콘텐츠학으로 보려 하기 보다는 그러한 사업을 만들어 낼 수 있는 배경적, 이론적 지식의 중요성 및 한류 자체에 대한 연구가 중요하다는 점을 절실하게 깨달았기 때문이라 할 수 있다. 이러한 학문 이론들이 문화콘텐츠학을 연구하고자 하는 일종의 방법론이 되었다고 할 수 있다. 2010년 초반 무렵을 기점으로 해서 문화콘텐츠학의 수준과 문화콘텐츠 개념에 대한 이해가 그 이전에 비해 상당히 높아진 이유다.

또한 이는 우리 문화콘텐츠에 대한 연구에 못지않게 외국 문화콘텐츠에 대한 연구가 중요하다는 점을 인식하게 되는 방향으로도 연결되었다. 우리의 전통문화·지역문화 콘텐츠만이 아니라 세계 각국의 전통문화·지역문화콘텐츠에 대한 연구가 중요하다는 점이 환기된 것이다. 나아가 20~21세기 현대 글로벌문화 융합 시대에 만들어져서 소비되고 있는 혼종문화콘텐츠와 킬러콘텐츠의 로컬적, 글로벌적 영향 및 그에 파생되어 생겨나는 사회적 지형의 변화에도 많은 관심을 갖게 되었다. 국내 외의 문화콘텐츠에 대한 관심으로 인해 연구가 다각화될 수 있는 분위기가 조성된 것이다. 그래서 각종의 사회문화이론에 대한 관심 역시 예전에 비해 커지게 되었다. 그 결과 한류 3.0 시대(2010년대 초반 이후)를 지나면서 문화콘텐츠학은 글로벌, 로컬, 글로벌, 문화선진국, 제3세계 국가 등으로 연구의 범위를 크게 넓히게 되었다. 문화콘텐츠학에 대한 이러한 접근 방식 모두가 다 연구 방법론의 한 부분이라 일컬어질 수 있다.

한류 4.0 시대(대략 2018년도 이후)인 현재는 이 모든 내막과 패러다임이 문화콘텐

5) 이 분위기가 명확하게 드러난 연구의 좋은 예는 박장순, 『문화콘텐츠학 개론』, 커뮤니케이션북스, 2006이다.

6) 이러한 상황은 미디어문화교육연구회, 『문화콘텐츠학의 탄생』, 다올미디어, 2005와 김영순 · 김현, 『인문학과 문화콘텐츠』, 다올미디어, 2006 등에 잘 나타나 있다. 그리고 향후 <인문콘텐츠>, <글로벌 문화콘텐츠> 등 문화콘텐츠 학회지의 기초가 되었다.

츠학의 내용 및 연구 방법론으로 거의 정착되었다. 문화와 관련된 여러 학문 분야의 수 많은 이론들이 도입되고 있으며, 21세기 현재, 국내외의 모든 문화콘텐츠 및 문화 상황을 연구 대상으로 삼으며 점점 더 다양하게 변화무쌍해지는 글로벌, 로컬, 글로벌 문화의 양상, K-컬처라고 명명되어버린 한국 문화콘텐츠산업의 국면, 세계적인 다양한 문화산물들의 발전과 전파 등에 문화콘텐츠학은 더욱 촉각을 곤두세우고 있다. 문화콘텐츠학이 시류에 보다 더 민감한 학문이어야 되어야 한다는 문화콘텐츠학이 일반적 이해가 보다 더 침체화될 수 있었던 이유다. 물론 여전히 동서양 고전 문화콘텐츠에 대한 양질의 연구 역시 중요하다는 점도 강조되고 있다.

### 3. 문화콘텐츠학의 세부 분류와 방법론에 함축된 의미

문화콘텐츠학에서는 문화와 산업을 어떤 방식으로 연결할 수 있게 하느냐가 중요 관건 중 하나다. 전술한 문화콘텐츠학의 발전 상황이 이를 방증하고 있다. 이에 따라 문화콘텐츠학에 대한 분류 역시 산업 장르 영역에 따르는 게 좋다는 사고 방식이 1차적으로 생겨났다. 문화콘텐츠의 범위를 출판, 만화, 음악, 게임, 방송, 영화, 광고, 애니메이션, 캐릭터 등의 여러 미디어콘텐츠 분야로 보면서, 공연, 축제, 박물관, 관광 등과 같은 비미디어콘텐츠 역시 문화콘텐츠의 범위도 포함시키고자 하였다. 최근에는 이 분류 방식이 훨씬 더 세련되어졌다. 드라마와 다큐멘터리 등을 포함한 방송, 전통 문화원형을 활용한 각종의 문화상품(역사 유·무형문화재 관련), 만화, 웹툰, 애니메이션, 영화, 대중음악, 뮤지컬과 오페라와 연극 등의 공연, 비디오 게임, 전시기획, 테마파크, 축제, 관광 등의 공간콘텐츠, 책과 잡지 등의 출판물, 도시 재생과 화장품 등으로 문화콘텐츠를 분류하고 있으며, 문화콘텐츠학은 이들을 연구하는 학문이라 간주되고 있다.<sup>7)</sup> 그러면서 문화콘텐츠학은 문화 사업(culture business)을 할 수 있게 하는 모든 것<sup>8)</sup>들을 연구 대상으로 삼은 학문이라 정의내릴 수 있게 되었다.

2010년 정도 무렵부터는 콘텐츠에 대한 분석과 비평, 문화원형, 지역문화, 스토리텔링, 문화기술, 문화이론, 문화산업론(문화 정책과 경영 등을 포함하는) 등으로 나누는 방식 역시 문화콘텐츠학에 도입되어 확산되었다. 문화콘텐츠의 범위와 분류를 생각하는 전자의 방식이 기존의 문화산업론에 입각된 것이라 한다면, 이 방식은 '문화콘텐츠학'이라는 개념 자체의 학문적 발전에 보다 힘입고 있다. 최근에는 문화콘텐츠학이 문화이론(비평), 전통문화(원형)론, 스토리텔링론 등의 주요 핵심 분야를 바탕으로 하여, 지역문화, 한류, 마케팅, 산업론, 정책론, 기술 등의 기타 응용 연구 분야로 구성되어 있는 학문이라고 말할 수 있게 되었다.<sup>9)</sup> 전자의 문화산업 장르에 따른 분류와

7) 이승미 외, 『ALL ABOUT 문화콘텐츠』, 나무자전거, 2021이 대표적인 산업론 바탕의 문화콘텐츠학 개론서이다.

8) 문화산업과 문화콘텐츠산업의 구별이 없어진 것도 바로 '문화 사업'이라는 개념 때문이다. 문화콘텐츠 연구자만이 아니라 일반 대중들도 어느 정도는 인지하는 것이다. 다만 문화산업에 비해 문화콘텐츠산업이 보다 '콘텐츠'적인 마인드가 들어간 해석이라 할 수 있다. 또한 문화산업보다는 문화콘텐츠산업이 문화사업을 더욱 긍정적인 의미로 보는 측면이라고 일반적으로 이해되고 있다. 그로인해 최근 심지어 젊은 층 일각에서는 문화와 문화콘텐츠를 유사한 것으로 수용하고 있다. 고정민, 『문화콘텐츠산업의 이해』, 드레북스, 2024, 17~43쪽.

후자의 분류가 문화콘텐츠학계에서는 일반화 되어있다. 그런데 특히 후자의 분류가 여러 시각에서 문화콘텐츠학을 연구할 수 있게 하는 방법론으로서도 느슨하게 간주되고 있는 형국이다. 실제로 문화콘텐츠학자들은 문화콘텐츠 작품들과 동향을 연구하면서 문화원형의 발굴과 가공, 스토리텔링의 활용, 인문사회학적(비평과 해석이 가미된) 함축, 제작을 위한 문화기술(culture technology) 등을 접근 방법론으로 활용한다. 문화콘텐츠 마케팅과 소비자들의 피드백 국면을 연구하면서, 산업 상황을 돌아보고 트렌드에 대해 고민하기도 한다.

이와 더불어 응용 학문으로서의 문화콘텐츠학에서는 인문사회과학적 차원의 문화이론 분야의 중요성이 간과될 수 없게 되었다. 산업 연구, 작품 연구, 이론 연구가 함께 이루어져야 한다는 시각이 생겨나 널리 유포되었다. 특히 문화원형, 스토리텔링, 문화기술 등의 분야가 작품 분석이라는 측면에서 이와 직결되고 있다. 그러면서 방법론에 대한 고민 역시 더욱 본격화 되었다. 스토리텔링, 문화원형, 문화기술 등의 연구에 문학, 기호학, 사학, 심리학, 공학, 미학 등 기존의 학문들이 문화콘텐츠학과 결합되는 현상이 발생했다. 예를 들면, 기호학의 그레마스 이론, 야콥슨의 의사소통모델, 문학의 상징주의, 역사학의 실증주의, 철학 사조 베이스의 반성적 시각, 기술에 대한 실증주의적 설명 등이 모두 다 문화콘텐츠학의 방법론<sup>10)</sup>으로 활용될 수 있다.<sup>11)</sup>

문화콘텐츠학에 대학 위의 3가지 접근 시각을 고려해 볼 때, 문화원형론, 지역문화론, 스토리텔링론, 문화기술론, 문화이론, 문화산업론이라는 6개의 대분류로 문화콘텐츠학의 세부 내용을 간주하는 것이 더욱 편하고 실용적일 수 있을 듯하다.<sup>12)</sup> 이 문화콘텐츠학 6개의 대분류는 문화콘텐츠 학계에서 이미 묵계적으로 통용되고 있으며, 넓은 의미에서는 문화콘텐츠학 연구(작품, 트렌드, 동향 분석 등 여러 내용으로)를 위한 방법론격으로 부지불식간에 수용되고 있다. 물론, 이 기본 6개 영역 분류는 전체 문화콘텐츠학에 대한 기본 대 분류일 뿐이다. 21세기 현재, 문화콘텐츠학은 이 6개의 영역이 서로 얽히고 융합되면서 더욱 복잡해지는 양상을 보이고 있다. 스토리텔링론과 문화원형론이, 문화원형론과 문화기술론이, 문화산업론과 문화원형론과 스토리텔링론 등이 접목되고 있으며, 그 외 3가지 이상의 접목도 이루어지고 있다. 협업, 협동연

9) 안창현 외, 『새로운 문화콘텐츠학』, 커뮤니케이션북스, 2017이 보다 일반적인 문화콘텐츠학 분류에 방식에 기초한 개론서이다. 문화콘텐츠를 접근하는 방법론의 일환으로도 역시 생각될 수 있다.

10) 이처럼 문화콘텐츠학 내 하위 이론적 접근으로서의 문화콘텐츠학 방법론은 이미 잘 알려진 것처럼 기호학, 커뮤니케이션학, 사회학, 미학, 영화학, 경영학 등에서 자주 활용되는 수 많은 이론들일 것이다. 이에 대한 자세한 내막은 태지호, 「문화콘텐츠연구 방법론의 토대를 위한 모색: ‘문화’와 ‘콘텐츠’를 어떻게 다룰 것인가」, 『인문콘텐츠』 제41호, 2016, 84~92쪽.

11) 문화콘텐츠학 논문 작성에 있어서는 이러한 이론들을 의도적으로 앞부분에 위치시킨 다음에, 이 이론에 따라 특정 작품들을 분석한다거나 동향을 연구하는 것이 일반적으로 되어 있다. 문화콘텐츠학을 하는 실질적인 방법으로 사용되고 있는 것이다.

12) 연구자들 사이에서 흔히 이야기되는 제작 단계에 따른 구분(기획론, 제작론 등)은 지나치게 범위가 확장되는 면이 있어서 문화콘텐츠학 단행본 서적과 학술지 논문 제목을 분류하는데 적합하지 않다는 점을 확인할 수 있었다. 또한 산업 장르에 따른 구분, 즉 영화, 애니메이션, 테마파크, 공연 예술 등으로 분류하는 구분은 문화산업론의 일부라는 판단을 하게 되었다. 문화콘텐츠학 단행본을 조사해 본 결과, 잘 알려져 있는 문화콘텐츠학의 기본 분류인 문화콘텐츠 일반, 전통문화콘텐츠, 문화콘텐츠 산업론, 스토리텔링 등의 4가지로 구분될 수 있었다. 그러나 이외에 문화원형과 문화기술 개념이 일반적이므로 이를 포함시키는 것이 좋다는 판단에서, 위 4가지 구분을 확대하여 문화원형론, 지역문화론, 스토리텔링론, 문화기술론, 문화이론, 문화산업론이라는 6가지 대분류 체계를 만들었다.

구를 중요시하는 문화콘텐츠학의 특성이 여기서도 그대로 드러나며, 이러한 접목 자체가 문화콘텐츠학을 하기 위한 방법론이 될 수 있다. 다만 어떤 특정 분야의 연구가 어디에 기본 베이스를 두고 있느냐, 각개 연구자의 특성이 어느 분야에 더 치우쳐 있는가 정도가 관건일 될 따름이다.

이러한 시각에서 문화콘텐츠학회지들에 게재된 논문들의 제목을 6가지 영역에 맞추어 분류해 보았더니 이 대 분류가 문화콘텐츠 전 영역을 대체적으로 커버할 수 있다는 점을 알 수 있었다.<sup>13)</sup>—이에 대한 최종 정리 내용은 후에 공개할 예정이다. 물론 분명하게 식별하기가 어려운 제목들도 제법 있었으나 기본 베이스가 어떤 것인지에 중점을 두고 구분해 보는 것이 가능했다.

그런데 이 6가지 분류는 철학·사회학적인 개념으로 재정리, 곧 문화콘텐츠학 삼각형이라는 개념으로서 종합적으로 재정리될 수 있을 것 같다. 문화원형론 및 지역문화론은 인간의 본성 및 시공간과 연결된 분류 접근 방식(과거와 지역의 문화를 활용하는 것)이라는 점에서, 스토리텔링론과 문화기술론은 문화를 가공하는 방식에 따른 분류 접근 방식(인간의 재미 심리 및 문화를 어떻게 문화로 가공하는 것)이라는 점에서, 문화이론과 문화산업론은 문화 자체를 이해하고 사회의 특성을 반영하는 분류 접근 방식(인간의 문화와 사회를 어떻게 이해하느냐와 연결된)

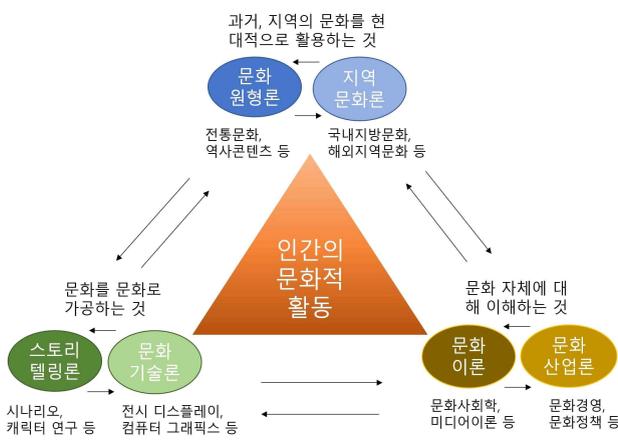


그림 1 문화콘텐츠학 삼각형

지닌다는 점을 알 수 있다. 인간의 존재 양식 및 문화 활동 방식을 결정하는 3가지의 양태를 문화콘텐츠학의 분류에 그대로 반영한 것이다. 세부 학문 분류 자체에 이론적인 기반을 두고 있다고 할 수 있다. 이것이 문화콘텐츠학의 방법론을 보다 더 깊게 생각하게 해 주는 큰 틀이 될 수 있다. 이는 문화콘텐츠학이 문화에 중점을 두고 있는 여러 학문들의 기존 연구물들을 보다 면밀하게 연구하면서 여러 다양한 시각에서 최대한 흡수하고 관계 맺을 수 있어야 한다(긍정적인 시각에서만인 아닌 비판적 시각에서도)는 의미이기도 하다. ...의 “특정 영역의 한정된 연구 방법론만으로는 진정한 문화콘텐츠학을 정립해 나가기 어렵다”<sup>14)</sup>는 지적은 문화콘텐츠학의 복합적, 융합적 속성을 감안해 보았을 때 너무나 타당한 말이라 할 수 있다.

13) <글로벌문화콘텐츠>과 <인문콘텐츠>의 목차를 연구 대상으로 삼아 확인해 보니 장르 혹은 제작 단계에 따른 구분 보다 이 6개의 분류가 더 적합하다는 것을 알 수 있었다. 이처럼 문화콘텐츠학의 분야 및 방법론을 분류하는 데 있어서는 아리스토텔레스(Aristotle) 저작 전집에서 살펴볼 수 있는 학문 분류 상황이 참고가 되었다. G.E.R. Lloyd, *Aristotle: The Growth and Structure of his thought*, Cambridge University press, 168, pp.9~18 참조.

14) 박상천, 「문화콘텐츠학의 학문 영역과 연구 분야 설정에 관한 연구」, 『인문콘텐츠』 제10호, 2007, 72쪽.

#### 4. 하위 학문 및 방법론으로서의 문화콘텐츠학 윤리 연구 제안

2024년 현재, 아직까지 문화콘텐츠에서의 윤리 분야는 별로 이야기되지 않는 상황이다. 이전부터 미디어, 광고, 문예 등 각 분야에서 윤리에 대한 이야기가 간간히 계속되어 왔었다. 미디어 윤리, 광고의 위험성 등이 제기되어 왔었다.<sup>15)</sup> 그런데 이를 한데 묶어서 ‘콘텐츠 윤리’라는 일곱 번째의 문화콘텐츠학 세부 학문을 적극 고려해할 필요가 있다. 위 문화콘텐츠학 삼각형 그림의 삼각형 가운데 들어갈 부분이라 할 수 있으며, 콘텐츠 윤리는 6가지 세부 분야와도 모두 다 연결되어야 한다. 기본적으로 기존의 콘텐츠 이미지텔링, 스토리텔링에서 이야기 되어왔던 선정성, 폭력성, 선악의 관점 등을 ‘가상과 현실 차원’에서 재검토할 필요가 있으며, 문화기술에 대한 의존도가 나날이 증가하는 상황이므로 이에 대해 ‘기술결정론 및 기술 윤리’를 감안하여 고민해 볼 필요가 있다. 또한 전통과 로컬만을 주로 중시하는 문화콘텐츠 연구가 올바른가, 또는 글로벌 상품 개발과 관련된 문화콘텐츠 연구가 반드시 올바른가에 대해서도 검토할 필요가 있다. 더불어, 문화산업과 문화이론의 측면에서는 대중이 낮을 잃고 돈을 써대면서 몰입하는 문화콘텐츠가 모두 다 좋은 것이라 할 수 있는지, 콘텐츠와 기술이 사회를 변혁시킨다는 생각에 너무 경도된 나머지 인간 소외나 각종 사회 문제가 발생할 수 있는 것은 아닌 지 등에 대한 고민이 필요하다. 그 외, 대중적 감성과 예술적 감성 사이에서 줄타기를 하는 콘텐츠 작품을 어떻게 봐야 할지 등도 콘텐츠 윤리의 좋은 연구 주제가 될 수 있을 것 같다.

문화산업으로서의 대중문화, 문화콘텐츠 산업으로서의 콘텐츠는 대중의 인기나 관심을 통해 경제적으로 큰 성공을 가져다 줄 수 있는 사업이다. 그 때문에 최근 역기능이나 문제점에 대한 비판적 지적 보다 순기능이 강조된 것이다. 그래서 긍정적 심리 및 경영 심리와 맞물리게 되었으며, 대중문화(mass culture)를 인기가 있는 문화로서의 대중문화(popular culture)로 봐야 한다는 시각 또한 만들어졌다. 문화산업은 21세기 자본주의 산업의 특징을 가장 명확하게 잘 드러내는 문화 산물이자 총아<sup>16)</sup>임에 틀림없다. 고대에서부터 현대에 이르기까지 인간이 만들어 낸 여러 다양한 유·무형의 문화 산물들 상당 수가 문화산업화, 콘텐츠 산업화되는 상황으로 진전하였다. 하지만, 바로 이 탓에 여러 복잡한 사회 윤리 문제들도 부수해서 생겨나게 된 것이다.<sup>17)</sup> 현대 문화의 각종 산물들은 상품이고, 어떤 사람에게는 취미가 되겠지만, 사회의 공공재(특히 개인의 자아와 대중 사회를 형성하는데 상당한 영향을 미치는)<sup>18)</sup>라는 점도 잊어서는 안 된다. 인간과 사회의 보호와 유지를 위해 문화콘텐츠 윤리를 보다 높은 차원에서 총괄해서 살펴보아야 하는 국면에 대해 깊게 고민해 보아야 할 때다.

#### 참고문헌 지면 관계상 생략(각주 참고바람)

15) 박치완, 『이데아로부터 시뮬라크르까지』, 한국외국어대학교출판원, 2016, 87~130쪽.

16) 고정민, 『문화콘텐츠 경영 전략』, 커뮤니케이션북스, 2007, 5~10쪽 참조.

17) 자세한 것은 김성수, 「미디어로서의 사이버공간에 드러난 제2자아와 현실 연구 -글로벌 사이버윤리 제언을 위한 소고」, 『문화콘텐츠연구』 제28호, 2023, 102~112쪽 참조.

18) 이기웅 외, 『대중문화와 문화산업』, 한울아카데미, 2023, 16~17쪽.

## <토론문>

### 21세기 한국 문화콘텐츠학의 발전에 대한 문화적 고찰 : 전개 양상과 세부 분류(방법론으로서의)에 대한 반성적 검토

홍종열(고려대)

우선, 오랜 기간 문화콘텐츠학 연구에 많은 애를 써오신 김성수 선생님의 발제에 토론을 맡게 되어 영광으로 생각합니다. 이번에 발제해 주신 연구주제는 문화콘텐츠학의 전개 양상과 세부 분류, 특히 방법론으로서의 세부 분류에 대한 내용을 말씀해 해주셨습니다. 문화콘텐츠학을 연구하고 있는 분들 모두가 함께 생각해 보고 또 고민해 볼 수 있는 매우 의미깊은 주제라고 생각합니다.

발제를 통해 제시해 주신 대한민국 문화콘텐츠학의 발전 과정에 대한 통시적 전개 부분은 복잡할 수 있는 내용임에도 체계적이면서도 꼼꼼하게 전개 과정을 설명해 주셔서 현재까지의 대한민국 문화콘텐츠학 역사를 일목요연하게 이해하는데 많은 도움이 되었습니다. 특히, 선생님께서 제시해 주신 <그림1>의 문화콘텐츠학 삼각형 도식은 ‘인간의 문화적 활동을 문화콘텐츠학과 연계’시켜 6가지 대(大)분류로 모델화하였습니다. 문화원형론, 지역문화론, 스토리텔링론, 문화기술론, 문화이론, 문화산업론이 그것입니다. 학제 간 연구의 융복합적 성격이 매우 강한 문화콘텐츠학임에도 그 핵심을 이루는 중심 연구 대상에 대한 분명한 통찰을 보여주신 것이라 생각합니다.

오늘의 발제문은 학술대회 발표문이라 아직 완성되지 않은 원고라고 생각합니다. 수고스러우시겠지만 완성된 원고가 학술지에 실려 저와 다른 연구자분들이 선생님의 연구 성과를 다시 숙고해 보고 논의해 볼 수 있기를 바랍니다. 끝까지 힘내주시길 부탁드립니다^^ 마지막으로 선생님에게 다소 원론적인 질문 하나로 토론을 마무리하고자 합니다. ‘범주’의 문제입니다. 사람들은 세계를 이해하는 하나의 방법으로 범주화라는 작업을 끊임없이 해왔습니다. 그러나 이러한 범주화는 늘 또 다른 딜레마를 낳아 왔습니다. 설정해 놓은 범주에 갇혀 버리면서 만들어지는 경직성으로 인한 세계 이해의 편협함과 왜곡과 같은 한계성들입니다. 이에 대한 선생님의 의견을 이번 발제 내용과 연관해 말씀해 주신다면 문화콘텐츠학 이해에 보다 많은 도움이 될 것으로 사료됩니다. 감사합니다.

# 문화콘텐츠의 강령과 문화생태주의적 방법론

김연재(국립공주대학)

## 1. 문제의식의 실태

지역은 역사적 重建과 시대적 轉換이 교차되는 삶의 터전이다. 여기에는 시간이 진행됨에 따라 공간이 전개되며 또한 공간의 활용 속에 시간의 흐름이 수반된다. 특히 4차 산업혁명시대를 맞이하여 현대사회는 시공간의 개념과 영역이 달라지는 글로벌 시대이다. 과학기술과 대중매체가 발달하면서 디지털의 매체와 관계망을 통해 지역의 물리적 시공간성을 압축시키고 심리적 시공간의 관념도 생겨남으로써 시공간성에 대한 의식을 더욱 강화시켰다.

이러한 시대에 삶의 다양성과 상대성이 부각되면서 문화 전반, 문화적 현상 및 그 시공간적 흐름이 주목을 받고 있다. 문화는 디지털 매체를 통해 대중성의 폭과 방향을 확충하면서 집단이나 지역의 구성원은 누구나 향유할 수 있는 대상이 되었다. 문화 전반에서 문화현상의 채움, 가꿈 및 누림을 가치론적 측면에서 접근하는 영역이 문화콘텐츠이다. 문화콘텐츠는 문화 전반과 구체적인 현상들과 관련한 삶의 내용물을 가치화하거나 상품화하는 분야이다.

이러한 맥락에서 본고에서는 글로벌 시대에 한국 고유의 문화콘텐츠를 어떻게 확립할 것인가 하는 문제의식에서 출발한다. 문화콘텐츠는 문화유산, 생활양식, 사고방식 등과 관련하여 창의력과 상상력을 통해 창출해낸 물질적 혹은 정신적 내용을 지닌다. 그것은 문화의 선순환적 구조 속에 집단의 효용적 가치와 연속적 과정을 통해 끊임없이 생명력을 발휘하며 진화하고 있다.

이러한 진화 속에 문화콘텐츠는 학문적으로 어떻게 접근해야 하는가? 여기에는 그것을 입체적으로 조망할 수 있는 방법론의 문제가 중요한 의미를 지닌다. 이 방법론은 특히 문화도시의 공간에서 지역공동체에서 문화공동체로 확충하는 문화생태주의적 차원에서 논의될 수 있다.

## 2. 문화의 성격과 문화콘텐츠의 시계

일반적으로 문화는 인간 삶의 총체적 결집체이자 생활양식이다. 그것은 지역적 특수성이나 시대적 경향에 따라 집약적으로 축적되고 폭넓게 자리잡아왔다. 문화는 시대나 지역마다 인간 삶의 복잡다단한 가능성으로 열려있고 그 속에서 인간은 평생 삶의 방향을 조정하며 그 내용을 끊임없이 채워간다. 문화는 삶의 여정에서 현재성의 생명력을 지닌다. 과거의 문화는 현재의 삶에 누적되고 미래의 문화는 현재의 삶이 연속된 결과이다. 여기에는 민족, 집단, 국가 등과 같은 공동체적 의식이 깔려있으며 그 속에서 공동체적 의식은 通時的으로나 共時的으로나 특화된 正體性(identity)을 지

니기 마련이다. 이처럼 생명력을 지녀야 문화는 삶의 질을 가늠하는 통로로서, 삶의 방식에 특화된 정체성, 즉 문화의 원형(archetype)을 형성하고 그 정신적 기질(ethos)을 발휘할 수 있다. 동아시아 지역의 경우에 지난 3,000여 년간 이러한 특화를 통해 역사의 시간적 흐름과 지리의 공간적 전개에 따라 이른바 한자문화권의 고유한 영역을 확보해왔다.

문화는 역사와 지리의 시공간성을 통해 끊임없이 생명력을 발휘하며 창조적으로 진화한다. 인간의 삶은 절박한 현재에서 지나간 과거를 보듬고 다가올 미래를 내다보면서 살아가는 역동적 과정이다. 인간은 과거의 누적을 통해 현재의 과정을 진행하며 미래의 전망을 내다본다. 이러한 역동적 과정이 문화를 창출하고 발전시킨다. 문화는 삶의 현재 속에 과거와 미래를 포용하는 시공간의 입체적 과정 속에 있다. 그것은 과거의 유산을 바탕으로 하여 현재의 과정에 스며들면서 미래의 가능성으로 확충된다.

오늘날 다원화된 사회에서 삶의 다양성과 상대성이 부각되면서 그에 따른 문화현상과 그 본질적 성격에 주목받고 있다. 문화는 대중매체를 통해 대중성의 폭과 방향을 확충하면서 집단이나 지역의 구성원은 누구나 향유할 수 있는 대상이 되었다. 특히 디지털 시대에 문화는 시공간적 확장성, 경제적 효율성 등을 통해 삶의 내용물을 확충해간다.

문화 전반이나 그와 관련한 콘텐츠는 어떻게 설명되며 이해될 수 있는가? 여기에는 세계를 보는 시선이 중요하다. 인간은 자신의 시선으로써 삼라만상의 각양각색을 본다. 삼라만상의 스펙트럼은 시야의 폭과 시각의 방향 속에서 시선의 깊이에 따라 의식의 장(場)에 자리잡는다. 시선의 영역은 프리즘을 통해 사물을 보면 굴절되어 보이는 현상의 영역과 같다. 그것은 세상을 전면적으로 혹은 투명하게 들여다보는 영역이 아니라 부분적으로 굴절시켜 들여다보는 영역이다. 인간이 자신의 시선으로써 세상을 경계지우는 세계는 생명력의 연결망 속에 삼라만상의 스펙트럼을 통일적 질서의 체계에 초점을 맞추어진 결과이다. 이러한 시선의 초점은 인간의 삶에서 거시적이고도 미시적으로 동시에 조망하는 인식의 출발점이 된다.

이와 관련하여 최근에 문화콘텐츠가 대중문화의 담론으로 등장하였다. 문화콘텐츠는 생활의 양식에 바탕을 둔 문화의식의 결정체이다. 그 속에는 특성의 집단이나 지역에 관한 체질적 성향을 특징으로 하는 正體性의 가치가 담겨있다. 문화콘텐츠는 문화 전반과 구체적인 현상들을 가치화하거나 상품화하는 분야이다. 그것은 문화유산, 생활양식, 사고방식 등과 관련하여 창의력과 상상력을 통해 창출해낸 물질적 혹은 정신적 성격을 지닌다. 여기에서는 디지털 매체들과 결합하여 효율적으로 문화적 원형을 발굴하고 효과적으로 정신적 기질을 발휘할 수 있다. 특히 매체들 사이의 제약과 간격을 넘어 장르들의 전환을 통해 스토리텔링의 상상력을 통해 가상의 세계를 무한히 확장시키고 있다. 그것은 문화의 선순환적 구조 속에 집단의 효용적 가치와 연속적 과정을 통해 끊임없이 생명력을 발휘하며 지속적으로 진화하고 있다.

문화콘텐츠는 지역의 특수성과 그 문화 전반을 입체적으로 조망하는 영역이다. 문화는 그 자체가 바로 인간의 삶이며 끊임없이 창조되면서 진화하는 삶의 과정이다. 문화는 삶의 현재 속에 과거와 미래를 포용하는 시공간의 입체적 과정 속에 있다. 그것은 과거의 유산을 바탕으로 하여 현재의 과정에 스며들면서 미래의 가능성으로 확충

된다. 문화콘텐츠는 문화 전반과 그 구체적 현상에 관해 지역성, 민족성, 역사성, 사회성 등과 관련하여 물질적, 정신적, 의식적 가치를 다룬다. 그것은 인간의 삶과 관련한 문화유산, 생활양식, 사고방식 등을 다양하고도 유기적으로 종합하는 입체적 차원에서 이해된다.

문화콘텐츠는 지역학과 문화학의 연결고리, 즉 지역학의 문화적 특화와 문화학의 지역적 맥락으로 특징지을 수 있다. 지역학은 지역의 특수성에 따른 지리, 역사, 문화 등을 종합적으로 다루는 학문이고, 문화학은 지역학 속에서 생활의 양식과 그에 관한 물질적이나 정신적 현상들을 다루는 학문이다. 여기에는 특정의 가치를 판단하는 절대적 기준이란 존재하지 않는다. 그러므로 문화콘텐츠는 인간 삶과 관련하여 문화현상을 입체적으로 이해하고 그 속에서 지속가능한 가치의 문제를 다루는 분야라고 말할 수 있다.

### 3. 문화현상의 시공간과 문화생태주의의 세계

학문의 영역으로서의 문화콘텐츠는 ‘무엇을 할 것인가’ 하는 목적을 갖고서 ‘어떻게 할 것인가’ 하는 방법을 찾는 영역이다. 특히 방법은 문화콘텐츠화의 작업에 합리적인 통로를 제공할 수 있다. 그것은 문화생태주의의 차원에서 논의될 수 있다. 문화생태주의의 차원에서는 문화전반에 걸쳐 어떻게 대립과 모순의 불안정한 관계에서 통일과 조화의 안정적인 관계로 진척되며, 더 나아가 대립과 통일, 모순과 조화의 불확정적인 관계가 어떻게 유기적인 통합의 확정적 관계로 통합될 수 있는가 하는 사회공학적 문제에 맞추어져 있다.

문화는 역사와 지리의 시공간성을 통해 끊임없이 생명력을 발휘하며 창조적으로 진화한다. 문화는 삶의 여정에서 현재성의 생명력을 지닌다. 과거의 문화는 현재의 삶에 누적되고 미래의 문화는 현재의 삶이 연속된 결과이다. 문화는 과거의 유산을 바탕으로 하여 현재의 과정에 스며들면서 미래의 가능성으로 확충된다. 문화는 끊임없이 변화하며 완결되지 않는 삶의 연속적 과정 속에 있다. 문화는 삶의 현재 속에 과거와 미래를 포용하는 시공간의 입체적 과정 속에 있다. 그러므로 특정 지역의 문화는 단순히 지역성을 대표하는 것만이 아니라 세계 속에서 지역들 간의 공존, 조화 및 화합을 위한 성격도 지닌다. 여기에는 특정의 가치를 추구하는 판단의 기준은 없다.

문화콘텐츠가 생활의 양식에 바탕을 둔 문화의식의 결정체라면 문화의식은 어떻게 설명될 수 있는가? 문화의식은 문화 전반을 조명하는 다각도의 차원에서 본질주의, 자연주의, 생태주의 등이 있다. 그 중에 현대사회가 추구하는 지속가능한 (sustainable) 세계와 맞물려있는 관점이 생태주의(ecologism)<sup>1)</sup>의 관점이다. 생태주의의 관점은 20세기부터 생태학의 자연과학에서 확장된 영역이다. 그것은 생명의 자생적 계통을 특징으로 하는 자연의 생태계처럼 인간사회의 다양한 현상들과 이들의 유기적 관계를 중시하는 입장이다. 이는 자연의 생태계와 그 생명력의 유기적 연결망 속에 삼라만상의 스펙트럼을 생명력의 통일적 질서에 주목한 결과이다. 그러므로 생

1) 생태주의는 인간의 삶과 그 생태적 환경의 관계에 관한 신념을 가리킨다. 그것은 自然의 進化에 관한 생물학적 입장이나 자연의 생태적 환경에 관한 생태학의 자연과학적 시각과 다르다.

태주의의 관점은 다양한 문화들과 그 속에 유기적 통일적 관계에 접근하는 일종의 통로로도 활용되었다.

이러한 생태주의를 문화현상 전반에 적용한 사조로서, 특히 문화의 측면에서 다양한 문화현상들의 유기적 관계와 그 흐름을 중시하는 입장이 있다. 이러한 입장을 문화생태주의(cultural ecologism)라고 부를 수 있다. 문화생태주의는 생태학의 특징을 문화의 통합적 차원에서 특화한 것이다. 그것은 생태학과 구별되면서도 일정하게 관련된다. 생태주의는 인간이 자신의 주위에 있는 생태적 환경과의 관계에서 나온 신조 혹은 신념을 가리킨다. 문화생태주의는 自然의 進化에 관한 생물학적 입장이나 자연의 생태적 환경에 관한 생태학적 시선과 다르다. 그것은 문화의 심층적 바탕에 인간과 자연의 생태적 관계가 깔려있다는 전제 하에 생태주의의 문제의식을 인문학적으로 특화한 사조라고 말할 수 있다.<sup>2)</sup>

이러한 문화생태주의는 문화콘텐츠의 차원에서 어떻게 설명될 수 있는가? 문화콘텐츠에는 기본적으로 문화의 어떠한 내용을 갖고서 어떻게 접근할 것인가 하는 문제가 자리잡고 있다. 문화의 내용은 문화의 전통적 유산과 같은 일정한 대상성을 지닌다. 반면에 문화의 접근은 문화의 수용성과 관련하여 다양하게 접맥하고 통합적으로 해석하는 것이다. 여기에 문화의 전체를 신축적이고도 입체적으로 조명할 수 있는 콘텐츠의 문제가 자리잡고 있다. 이러한 콘텐츠의 시계 중의 하나가 바로 문화생태주의이다. 문화생태주의의 시선은 문화의 시간적 단절을 이어붙이고 문화의 공간적 여백을 채워놓은 일종의 방법론의 성격을 지닌다.

문화생태주의는 문화의 성격이나 특징을 생태주의의 사회공학적 차원에서 투사해낸 다각도의 입체적 관점이다. 이는 인간과 자연의 생태적 관계가 사회의 심층적 바탕이나 문화의 기층에도 깔려있다고 본다. 문화생태주의는 인간이 자연계의 자생적 생명력과 그 유기적 연관방식에 특정의 가치를 부여한 산물이다. 그것은 문화가 유기적으로 진화하는 열린 체계를 특징으로 한다. 이는 문화에 접근하는 데에 일종의 관점에 입각한 것이다. 그렇다고 그것은 사물의 물리적 구조를 파악하는 특수한 관점도 아니며 사물의 배후를 조명하는 추상적인 관점도 아니다. 더욱이 그것은 사물의 양상을 바라다보는 일반적인 관점은 더더욱 아니다. 그것은 특정의 지점에 초점을 맞추지 않는, 특정의 관점이 없는 열린 관점, 즉 보편적 관점이다.<sup>3)</sup>

문화생태주의의 세계는 폐쇄되고 고립된 닫힌 체계도 아니며 또한 완전히 개방적인 열린 체계도 아니다. 이는 일정한 위계적 질서에 따라 상대적으로 결정되는 서로 소통하고 통합하는 일종의 자생적 유기적 체계를 지닌다. 이 유기적 체계는 대립과 모순의 불안정한 상태로부터 통일과 조화의 안정된 상태로 나아가고 대립과 통일, 모순과 조화 사이의 불확정적 상태로부터 통합의 확정적 상태로 나아가는 가치지향성을 특징으로 한다. 그 속에서 개별적 개인들은 계층들의 구조 속에 화해와 공생은 물론이고 대립과 충돌의 관계조차도 조화나 통합의 추세로 나아갈 수 있다.

2) 김연재, 「从文化生态主义来看儒家生命精神与性命合一的境界」, 『태동고전연구』 제51집, 2023, 350-351쪽.

3) 成中英, 「論“觀”的哲學意義 - 論作為方法論和本體論的變通詮釋學的統一」, 『成中英自選集』, 濟南: 山東教育, 2005, 230-233쪽.

#### 4. 문화콘텐츠의 방법론과 문화생태주의적 경계

인간은 자신의 관점이나 믿음에 따라 세계를 새롭게 경험할 수 있다. 세계는 주체의 입장에서 세상을 보는 경계이고 세계관은 세계를 투사하는 일종의 프리즘의 시선이다. 인간은 현실과 가상 사이에서 생겨나는 간격 혹은 거리감을 이러한 능력을 통해 메우고 보충하기 마련이다. 가상은 가변적이고도 가역적인 세계이다. 현실은 가상의 세계를 통해 현실적인 명운의 양립가능성, 즉 불가항력성과 예측불가능성의 모순과 충돌을 해소할 수 있다. 이러한 의식의 활동이 없다면 삶, 인간관계, 역사, 업적 등과 같은 인간 삶의 지식을 쌓고 지혜를 터득하기 어려울 수 있다.

문화는 역사와 지리의 시공간성을 통해 끊임없이 생명력을 발휘하며 창조적으로 진화한다. 지역의 특수성을 기반으로 하는 공동체적 의식의 場이 바로 문화공간이다. 지역은 역사적 전통과 시대적 정신이 함께 어우러지는 삶의 터전이다. 문화는 지역의 고유한 역사와 특수한 지리 속에 삶의 총체적 방식과 그 수용력을 통해 축적되고 발전되어왔다. 문화는 과거의 유산을 바탕으로 하여 현재의 과정에 스며들면서 미래의 가능성으로 확충된다. 지역의 고유한 역사와 특수한 지리는 주체와 객체, 가상과 현실, 인식과 의식의 관계를 통해 문화공간의 영역으로 자리잡았다.

지역의 문화적 공간은 동질화, 획일화, 파편화, 불균형 등 불평등성의 차별의 공간을 넘어 유기적, 화합적, 통합적인 평등성의 차이의 공간을 창출하고 재생한다. 이러한 문화적 공간에 대한 문화생태주의적 관점은 도시화의 결과보다는 그 과정에 더 중점을 둔 것이며 무분별한 평등보다는 다양한 차이에 중점을 둔 것이다. 이러한 관점은 사회적 공간을 창출하는 과정에서 지역의 공간적인 마찰을 극소화하고 개별적인 차이를 존중하며 기회의 균등을 극대화하여 지역의 개발의 잠재성을 강화할 수 있다.<sup>4)</sup>

문화의 현상을 이해하는 과정에서 역사성과 시대성을 아우르는 문화공간을 체득하고 그 속에서 가상적 현실을 창출할 수 있다. 가상적 현실의 문화적 공간은 문화생태주의의 시선이 집중되는 영역이다. 문화생태주의의 시선은 문화의 실체가 무엇인가 하는 문제를 모색하기보다는 문화의 현상을 어떻게 이해할 것인가 하는 문제와 밀접하게 관련된다. 여기에는 삶의 가치지향적 차원에서 문화의 목적과 생태주의의 방법이 한데 어우러지면서 문화콘텐츠의 합목적적 경계로 열려져 있다.

가상의 세계는 매체의 기술적 장치를 통해 실제적인 효과를 발휘하는 이미지의 실재이다. 그것은 인간의 삶과 관련하여 현실의 사물, 사건, 상황 및 이들의 공간적 관계로 구성된다. 여기에서는 인간 삶에 관한 가능한 많은 정보들이 가상의 상태에서 현실화되고 재구성된다. 그렇다면 가상은 인간의 지각을 통해 수용되는 현실성을 지닌 실재이다. 그것은 현실의 완결된 모사라기보다는 현실의 가능성을 담고 있으며 따라서 잠재적 실재로서의 열린 체계를 지닌다. 우리는 가상의 세계를 통해 자신이 머물고 있는 물리적 세계를 벗어날 수 있으며 또한 자신의 물리적 세계와 가상의 이미지

4) 광노완, 「도시 및 공간 정의(正義)론의 재구성을 위한 시론 - 에드워드 소자의 '공간정의'론에 대한 비판적 재구성을 위하여」, 『철학사상』 제49집, 2017, 303-304쪽

들을 결합하여 삶의 실재를 더욱 확고히 인식하고 명확히 잘 파악할 수 있다.<sup>5)</sup> 동아시아의 지역에서 민족, 국가, 사회 등의 정체성은 공동체적 의식과 밀접하게 관련된다. 공동체적 의식은 역사와 지리의 과정, 즉 시간의 흐름에 따른 공간의 전개 속에 형성된다. 공동체적 의식은 이러한 시공간적 과정을 거쳐 형성되고 발전된다. 여기에서 시간성과 공간성은 사회성과 맞물려 공동체적 의식을 형성한다. 인간의 행위나 활동은 특정의 장소나 일정한 공간에서 가능하다. 여기에서 공간은 물리적 공간만이 아니라 이를 확장하여 사회적 공간이 되며 구체적으로는 도시의 공간에 해당한다. 공동체적 의식의 산물로서 도시공간은 고대 그리스의 아크로폴리스처럼 공동체의 현안이나 문제점을 논의하고 해결책을 모색할 수 있는 장소성을 지닌다. 여기에서 장소성은 공동의 사회적 관심사에 관해 지역민들이 소통하고 교류하는 현실적 체험의 공간이다.

문화도시의 공간은 문화 전반과 그와 관련한 문화현상 사이에 역동적 관계에 기초한 전면적이고 입체적인 관점을 지닌다. 거시적으로는 문화의 부분들의 총체적 규모를 조망하는 한편, 미시적으로는 문화의 부분들의 개별적인 규모를 포착한다. 여기에서 문화생태주의는 인간(사회)과 자연의 생태적 관계에 착안한 문화 전반의 입체적 차원을 지닌다. 그것은 소통과 공감의 사회적 유대감을 바탕으로 하는 공동체의 지속가능성의 원리에 착안한 것이다. 이러한 공간화의 존재론적 관점을 통해 생명의 생태적 존재와 그 가치의 합목적적 지향성과 관련한 문화콘텐츠의 영역을 확장할 수 있다.

문화생태주의에는 대립과 모순의 불안정한 관계로부터 통일과 조화의 안정적인 관계로 나아가고 대립과 통일, 모순과 조화 사이의 불확정적인 관계로부터 통합의 확정적 관계로 나아가는 가치지향성의 기조가 깔려있다. 개별적 개인들은 계층들의 구조 속에 협동, 화해 및 공생의 관계뿐만 아니라 대립, 긴장, 충돌의 관계조차도 더 높은 단계의 조화나 화합의 추세로 나아갈 수 있다. 이들 사이에 존재하는 대립과 갈등이 적절하게 해소되어야 하고 이러한 해소라는 것도 또 다른 대립과 갈등의 상황에서 해소되기 위한 일련의 과정에 속하는 것뿐이지 상황이나 단계가 완전히 마무리되는 최종적인 것이 아니다. 그러므로 문화생태주의는 자아와 타자의 경계를 시의적절하게 만들어가는 최적의 탈경계적 관점에 초점이 맞추어져있다.

문화생태주의는 폐쇄되고 고립된 닫힌 체계도 아니며 또한 완전히 개방적인 열린 체계도 아니다. 이는 일정한 위계적 질서에 따라 상대적으로 결정되는 서로 소통하고 통합하는 일종의 자생적 유기적 질서를 지닌다. 그 속에서 생명현상의 不可逆的 세계를 이해하고 이를 바탕으로 하여 생명정신의 可逆的 세계를 지향한다. 여기에는 끊임 없이 변화하는, 결코 완결되거나 완성되지 않는 연속적 과정으로서, 인간사회가 끊임 없이 지향하는 지속가능한(sustainable) 세계를 지향한다. 이는 고전적 유토피아처럼 인간이 자신의 필요성에 따라 관념적인 이상적 경지를 추구하려는 것이 아니다. 不可逆的 시간의 현실적 세계에서 可逆的 시간의 가상적 세계를 바라다보며 넥스트피아의 미래지향적 청사진을 추구하는 것이다.

5) 이은아, 「몸-두뇌 성취로서의 가상현실 체험과 지각의 확장 가능성에 대한 고찰」, 『미학』 제84권 3호, 2018, 270-272쪽

이러한 점에서 문화생태주의에는 문화의 현상에서 조정과 통합의 과정을 거쳐 문화의 다양성과 통일성을 확보하는 ‘탈경계성의 지속가능한 경계’가 있다. 이는 본질과 현상, 주체와 객체 등과 같은 이분법적 경계를 해소하고 화해의 통합적 경계를 끊임없이 만들어가는 방법론적 성격을 지닌다. 문화의 복잡다단한 현상들에서 전체와 부분, 통합과 분화, 안정과 변화 등의 관계를 유기적으로 조망하는 것이다. 이는 문화의 전통과 계승에서 범하기 쉬운 ‘본질주의적 오류(naturalistic fallacy)’를 극복할 수 있다. 문화의 본질을 규정하려는 기존의 시각에서는 문화 전반에 대한 특성의 고정적 틀이나 혹은 필연적 형식을 설정하고 이를 본질적인 것으로 여기고 그 주변적인 것은 부차적인 것으로 여기는 관점이다. 이와 달리 문화생태주의에서는 주체와 객체, 주관과 객관 등의 간격이나 차이를 벗어나는 탈경계의 통일성을 특징으로 한다. 그러므로 문화생태주의는 문화를 끊임없이 새롭게 이해하고 해석하는 과정에서 삶의 실질적 내용을 충족하는 자아실현의 창조적 과정과 관련된다. 그것은 인간이 존재의 변화가능성 속에 살아가면서 인식의 실천가능성을 구현하고 가치의 지속가능성을 모색하는 삶의 총체적인 지평에서 이해된다.

## 5. 문제해결의 실마리

문화생태주의적 방법론은 서양의 분석적 사고(analytic thinking)와 달리 동양의 상관적 사고(correlative thinking)로 특징지을 수 있다. 이는 또한 이른바 형태심리학(Gestalt psychology)의 이론과 다르다. 여기에서는 전체가 구성의 부분이나 요소의 단순한 집합체가 아니라 집합 이상의 어떤 것, 즉 전체가 구조적으로 통합된 단일한 유기체로 보는 관점이다. 여기에는 생물학적으로 세포들, 개체들 및 종자들 사이에 동화와 변이의 유기적 관계만 있고 부분과 전체의 구분이 없다. 이와 달리 상관적 사고는 유기적 전체 속에 부분과 전체가 구분되면서도 그 상호작용에서 유기적 전체성을 형성하는 것이다. 이러한 과정에서 대립과 화합, 분별과 통합, 직분과 조정, 분화와 소통 사이에 적절한 조화의 차원을 이해할 수 있다.

이러한 동아시아적 차원에서 보면, 집단은 반드시 다원적인 개인화를 이끌며 다양한 개인은 반드시 충돌과 화해의 과정을 거쳐서 충돌이 조화로 승화되고 조화가 새로운 집단을 형성하며, 새로운 집단은 새로운 가치나 새로운 문화를 창조하기 마련이다. 이처럼 대립과 통일의 관계는 더 높은和諧의 차원으로 진화한다.

문화콘텐츠학은 문화의 현상들에 관해 일정한 잣대, 즉 저울의 규준과 저울질의 시기를 결정하는 방식과 관련된다. 문화가 개인과 사회의 관계에서 형성되는 공동체적 가치와 결합될 때 우리는 문화콘텐츠의 지평을 활짝 열 수 있다. 우리는 문화콘텐츠학을 정립할 수 있는 동일한 잣대, 즉 역사적 저울의 합리적인 규준과 시대적 저울질의 균형감각을 활용할 줄 알아야 한다. 이제 우리는 삶의 총체적 문화라는 저울대에 위 문화생태주의라는 저울의 추를 올려놓게 되었다.

## <토론문>

### “문화콘텐츠의 강령과 문화생태주의적 방법론” 논평

유영초(문화콘텐츠학 박사)

논문은 문화와 문화콘텐츠에 대한 이해를 바탕으로, 문화콘텐츠의 연구과 개발 방법의 토대로서 문화생태주의를 논한 것으로 파악됩니다. 문화생태주의를 통해서 문화콘텐츠를 이해하려는 것은 의미 있는 작업이라고 생각합니다.

우선, 문화의 본질과 특성에 대해서 설명하면서, 특히 오늘날의 문화의 특성이 시공간적으로 확장되어 있음에 주목합니다. 여기에서 대중매체를 통해 대중성의 폭과 방향이 넓어졌다고 규정하는 문화는 아마도, 좁은 범위의 문화(이를테면, 건축문화 생활문화 등 생활양식으로서의 폭넓은 의미의 문화)의 의미가 아니라 예술문화와 같은 것을 의미하는 것으로 이해됩니다. 그런 점에서, 여기 논문에서 사용하는 문화의 정의(학자들에 따르면 문화의 개념과 정의가 160개가 넘는다고 말하기도 합니다)와 범주를 정해놓고 논의를 전개할 필요가 있겠습니다.

아울러 문화콘텐츠의 경우도 “문화 전반과 구체적인 현상을 가치화하거나 상품화하는 분야”라고 규정했는데, 관련된 선행연구의 논의에 대한 평가와 비평을 통한 명확한 개념과 정의를 내려놓고 논의를 전개할 필요가 있다고 생각합니다. 또, 지역과 문화콘텐츠의 관계설정에 있어서, “문화콘텐츠가 지역의 특수성과 그 문화 전반을 입체적으로 조망하는 영역”이라기보다는 그렇게 되는 것이 바람직할 수 있다는 가치지향이 아닐까 생각합니다.

문화학이 지역학 속에서 다루어진다고 보는 것도 논의가 필요하겠습니다. 문화학이 “지역학 속에서 생활의 양식과 그에 관한 물질적이나 정신적 현상들을 다루는 학문”에 국한되지 않을뿐더러, 지역을 관통하거나 넘어서는 세계 문화적 유형들이나 문화이론 등 고유의 학문도 포함되기 때문입니다.

논문에서 동아시아 등 부분적으로 지역학적 문제의식을 제기하고 있으나, 논점이 명확하지 않다고 생각합니다. 문화생태학적 관점에서 지역, 도시가 어떻게 유기적 관계를 맺고 연구, 개발되어야 하는가의 방향성에 초점이 있다면, 이 분야에 좀 더 논의를 강화하는 노력을 기울이는 게 좋지 않을까 합니다.

또한 논문에서, 문화콘텐츠란 무엇을 할 수 있으며, 어떻게 할 것인가?로 논의 전개를 하는데, 어쩌면, “문화콘텐츠가 무엇인가”라는 명확한 정의와 영역이 없기 때문에, 무엇을 할 것이며, 어떻게 할 것인가라는 점도 구체성이 결여되고 추상적인 논의가 되는 것으로 보입니다. 때문에 문화콘텐츠 방법론으로서 문화생태주의를 논한다고 할 때, 문화콘텐츠의 연구방법론인지, 문화콘텐츠의 개발과 향유 방법론인지, 그 실체가 분명해보이지 않습니다. 또, 지역문화콘텐츠 방법론으로 논한다고 할 때도 마찬가지입니다.

이 논문에서는 방법론(Methodology)이 구체적으로 다루어지지 않지만(원리, 모형 등), 오히려 문화생태주의의 가치와 의미를 중심으로 다루고 있다고 생각합니다. 따라

서 전체적인 논문의 내용과 요지로 볼 때, “문화콘텐츠학의 관점으로 보는 문화생태주의의 가치와 의미” 아니면, “문화생태주의적 관점으로 보는 문화콘텐츠학의 방향”이 아닐까 생각합니다. 논문의 타이틀도 재고가 필요하거나, 제목에 맞는 내용을 강화할 필요가 있다고 생각합니다. “문화콘텐츠의 강령”, “문화콘텐츠의 시계” 등 제목과 소제목도 내용에 부합하길 바랍니다.

큰 담론의 부담을 줄여서, “문화생태주의”에 대한 개념과 의미를 명확히 하는 것만으로도, 시의성이 있는 좋은 논의가 될 것이라고 생각합니다. 연구를 더욱 발전시켜 훌륭한 논문으로 완성하길 기대합니다.

# ‘내용분석법’을 적용한 문화콘텐츠학 연구의 진단과 성찰

김정섭(성신여대 문화산업예술학과 교수)

케이 컬처(K-culture) 붐으로 콘텐츠가 중시되어 문화콘텐츠학 연구에서도 ‘내용분석법’을 적용한 논문 투고가 급증하고 있으나 연구방법과 절차의 정교한 이행이 부족하거나 결여해 심사 탈락이 잇따르고 있다. 규범상 최소 2인 이상의 코더(판단자) 참여가 필요한 내용분석 연구에서 연구자가 혼자 자의적·주관적으로 분석하거나, 분석 모델도 없이 미리 결론을 정해놓고 사례를 발췌해 근거로 짜 맞추다 보니 체계성과 객관성을 상실했기 때문이다. 진단과 고연대로 ‘양방’이자 ‘질방’이란 매력을 지닌 내용분석법을 제대로 이해·숙지하면 심사통과 가능성을 높이고 문화콘텐츠 연구의 질적 수준도 한층 높일 수 있다.

## 1. 들어가며: 내용분석 연구의 급증과 문제점

케이 컬처(K-culture) 시대를 맞아 글로벌문화콘텐츠학회가 발간하는 <글로벌문화콘텐츠>를 비롯한 문화나 콘텐츠 관련 학술지에 문화예술, 대중문화, 엔터테인먼트, 아티스트, 스토리 관련 학술 논문이 쇄도하고 있다. 주로 작품·악곡의 내용, 주제, 세계관, 등장인물의 성격과 심리, 스토리텔링·이미지텔링·액션텔링 등의 특징을 해부하는 ‘내용분석법(Content Analysis)’ 적용 논문이 대부분이다. 이 기법은 1740년대에 존재했으나 연구방법으로 정립된 것은 1910년대로 당시 이를 활용한 연구는 2~3건에 불과했다(Dovring, 1954). 세계대전 시기 군에서 선전물 분석이 필요하여 1930~1950년대 내용분석법의 사용이 급증했고(차배근, 1990), 2000년 이후에는 콘텐츠 전성시대가 열리면서부터는 이를 적용한 논문이 폭주하고 있다.

그러나 이런 유(類)의 학술·학위 논문은 내용분석법의 개념과 절차, 방법을 정확히 이해하지 못한 채 작성·투고하거나 심사 청구를 하는 경우가 많아 요즘 ‘재심사’ 또는 ‘탈락’의 고배를 마시는 경우가 많다. 어떤 분은 이 연구방법을 제대로 배우지 못했다고 뒤늦게 하소연하고, 다른 분은 엉뚱하게도 자신의 무지를 고집하며 불복해 무모한 재심 청구를 하는 경우도 더러 있다. 이 기법을 적용한 학위논문 심사에서도 연구자의 연구방법에 대한 몰이해로 허술함이나 부실한 절차가 종종 엿보여 매서운 지적에 시달리는 일이 빈번하다.

이런 ‘낭패’는 크게 두 가지 문제 때문에 발생하는데, 모두 내용분석법의 절차와 방법을 제대로 이해하지 못해 잘못 적용한 경우다. 첫째 부류는 내용분석법을 기초부터 아예 모르거나 표피적으로 학습해 허술하게 적용·연구·집필함으로써 절차의 체계성, 논리적 정합성 등이 충족되지 않은 사례다. 둘째 부류는 철학이나 법학 분야에서 전통적으로 흔히 추구해왔던 연역과 귀납 같은 ‘논증적 논문 쓰기 방식’을 내용분석 연구라고 착각하거나 오인해 적용한 사례다. 연구자가 소정의 연구 절차와 방법에 따른 분석 결과에 근거하지 않고 칼럼이나 보고서처럼 주관적, 자의적으로 예단한 것이다. 의도한 결론을 미리 정해놓고 텍스트에서 사례를 임의로 발췌해 근거로 짜 맞추려 하

니 선후(先後)가 뒤바뀌어 버린 것이다.

연구윤리가 최고조로 강조되면서 연구방법에서부터 엄격한 절차적 정당성과 일관성을 요구받는 요즘 시대에 위의 두 가지의 부류는 요행이 아니라면 일반적으로 ‘익명의 3인’이 맡는 학술 논문 심사를 통과하기 어렵다. 내용분석법을 적용한 학위 논문도 이 기법을 정확하게 숙지해 적용하지 않아 허술함을 노출했다가는 교내의 학위심사는 행여 통과할지 몰라도, 졸업 후 학술 논문 투고·심사 과정에서 번번이 좌절을 맛보게 된다. 특히 무게감이 달라진 ‘박사님’이 체면을 중시해 뒤늦은 학습도 마다한다면 더 큰 실의에 빠질 것이다.

따라서 필자는 이번 학술대회를 계기로 이런 고통을 받거나 트라우마가 있는 연구자들을 진심으로 돕고자 내용분석법의 A~Z와 주의사항, 그리고 적용 사례를 상세히 제시하고자 한다. 이는 필자가 그간 오랫동안 논문 작성 및 심사를 하면서, 특히 관련 투고 원고를 세세히 읽을 때마다 안타깝게 생각하여 언젠가 바로잡고 싶었던 문제점들이기에 더욱 의미가 깊다. 이 논제가 필자가 제기한 이 연구기법에 대한 이슈에 관심이 있는 연구자들에게 유용한 팁이 되고, 문화콘텐츠학 연구의 질적 발전에도 밑알 같은 도움이 되길 소망한다.

## 2. 내용분석법의 매력은 ‘양방(量方)’인 동시에 ‘질방(質方)’

내용분석은 메시지로 표현되는 특정한 어휘, 상징, 이미지, 메시지, 음악(악보), 페르소나(persona), 감정, 심리 상태, 명제, 의도, 인물 등을 분석 단위로 하며, 이것들에 대한 출현 빈도의 계산, 출현 공간의 측측, 가치나 의미 판별, 평가 등 미리 설정한 범주(categories)와 판단 기준에 따라 분석하는 연구방법이다. 즉 커뮤니케이션, 텍스트, 메시지의 내용을 객관적, 수량적으로 분류해, 선행연구를 통해 확립된 이론에 바탕을 뒀 미리 설정한 기준에 따라 체계적으로 분석하는 조사방법이다. 과거에는 이 연구에 큰 노력과 경비가 들어 부담을 호소하는 예도 많았으나, 컴퓨터 등의 장비가 보급·이용되면서 활용이 더 수월해졌다.

내용분석 연구에 천착해온 학자인 Holsti(1969), Krippendorff(1980), Neuendorf(2010; 2011; 2015) 등의 견해를 종합하면 내용분석은 “기술된 메시지의 특징을 객관적, 체계적, 수량적으로 밝혀 확실하게 추론할 수 있게 해주는 연구방법”이다. 메시지, 즉 담론(discourse)과 담론의 상황(담론이 생기는 역사적, 상황적 환경, 그것의 효과와 중요성, 자료 소스, 청중의 특징을 포함한 경험적 환경)의 명시적이고 잠재적인 내용을 신뢰할 만한 수준에서 체계적으로 설명해 주면서 추론하게 해준다.

내용분석 방법은 원래는 분량, 빈도와 같은 양적 지표를 통계적으로 처리하는 양적 분석법이었다. 그러나 시간이 흐르면서 점차 메시지의 의도, 주제, 의미, 가치, 뉘앙스, 상징, 전달 과정 추론에 주목한 분석이 활발해지면서 쓰임이 ‘질적 분석’으로 확장되었다. 내용분석은 ‘양방(量方, 양적 연구)’인 동시에 ‘질방(質方, 질적 연구)’이란 뜻이니, 앞으로 누구나 이에 대해 오해가 없기를 바란다. 같은 내용분석 기법을 적용한 연구라도 연구대상의 빈도, 서열 등 수량화에 초점을 뒀다면 ‘양적 분석’이고, 의

미, 성향, 가치, 주체 등의 판단·판별에 중점을 둔다면 ‘질적 분석’이 된다. 따라서 내용분석법은 ‘빈도 분석+의미 분석’, ‘계량 분석+상징 분석’처럼 양적·질적 연구방법으로 겸용(병행)하여 활용할 수 있는 매력이 있다. 연구할 때 이 두 가지를 병행해 적용한다면 품질 면에서 더 높은 평가를 받을 수 있다.

내용 분석법의 장점은 여러 가지가 있다. 그것은 첫째, 연구대상에 대한 깊이 있는 질적 분석을 통해서 텍스트에서 전달하고자 하는 메시지의 의미를 좀 더 깊고 분명하게 파악해 체계적으로 이해할 수 있게 한다. 둘째, 연구자가 의지를 갖고 장기적인 종단 연구를 할 수 있어 시간·비용을 절약할 수 있다. 셋째, 연구라는 것은 여러 차례 반복해도 같은 결과가 나와야 한다는 당위성에 비춰 조사 오류 시 반복 검증 연구가 가능하다는 이점도 있다.

반대로 단점은 완전 무결성을 추구할 수 없다는 것이 주류다. 그것은 첫째, 내용분석이 메시지의 생산·유통 과정과 그것의 복잡한 맥락을 관찰하지 않고 주로 생산 결과물인 ‘텍스트’를 객관적 분석의 대상으로 삼는다는 점에서 완전하지 않다는 지적을 받고 있다는 점이다. 둘째, 실제의 메시지는 구현 형태가 구어, 문어, 영상, 그림, 그래픽, 소리, 몸짓 등으로 다양한데도 현재 시점에서 보존되고 있거나 남아 있는 자료(기록물)만을 대상으로 분석을 한다는 점에서 한계가 있다. 따라서 내용분석법을 적용할 경우 연구자는 이 기법의 장점을 최대한 살리면서, 단점을 최소화하거나 제거하는 장치를 갖추는 게 필요하다.

### 3. 의외로 매우 정교하고 섬세한 내용분석법의 절차와 방법

내용분석은 다음과 같은 절차와 방법을 준수해야 한다. 쉬울 것 같지만 매우 정교하고 섬세하기에 한두 번은 상세히 지도를 받고 수행해봐야 제대로 이해하고 독자적으로 연구를 수행할 수 있다. 이 기법의 절차와 방법을 잘 지켜야 누가 봐도 잘 수행된 연구라 평가받을 수 있다.

**· 내용분석법 연구의 절차와 방법 ·**

- 1) 내용분석법에 딱 맞는 최적의 연구대상을 찾고 연구문제를 선정한다.
- 2) 선행연구 분석을 통해 연구자는 내용분석에 적용할 적절한 관련 이론을 탐색해 확정하고, 이를 토대로 분석 기준이 될 ‘분석 모델’을 설정한다.
- 3) 체계성과 엄밀성을 갖춘, 연구대상에 적합한 ‘분석 단위(unit)’를 설정한다.
- 4) 적용 이론에 따라 ‘분석유목(分析類目, categories)’을 적확(適確)하게 구성한다.
- 5) 자료를 체계적으로 수량화하거나 판별할 ‘원칙(protocol)’을 정한다.
- 6) 전문성을 갖춘 2인 이상의 코더(판단자)가 참여해 내용을 ‘블라인드 코딩’한다.
- 7) 코더 간 신뢰도는 높을수록 좋는데, 최소한 0.80(80%) 이상이 되게 한다.
- 8) 코더들의 분석 결과를 해석하고 그 의미를 추론하며 연구를 정리한다.

첫째, 연구가치와 주제를 고려해 내용분석법에 딱 맞는 연구대상과 연구문제를 선정한다. 이때 연구의 범위, 시간, 연구대상의 대표성 등 요구·제한 조건을 면밀하게 고려해 분석 대상인 모집단(문헌, 기록, 메시지의 종류와 범위)을 명확히 규정해 선정해야 한다. 분석할 메시지가 소량 또는 대량이나에 따라 표집 방법이 달라지므로 이 상황 역시 충분히 살펴 판단해야 한다.

둘째, 선행연구 분석을 통해 연구자는 내용분석에 적용할 적격한 관련 ‘이론’을 탐색해 확정하고, 이를 토대로 분석 기준(standard of analysis, 분석 단위와 분석 유목)이 될 ‘분석 모델’을 설정(modeling)하여야 한다. 연구자가 적용할 이론을 토대로 설정한 분석 모델은 해당 연구에서 분석의 기본 틀이 되기 때문에 이 단계는 매우 중요하며, 이 단계가 어긋나면 연구를 망칠 수 있다.

셋째, 체계성, 타당성, 엄밀성을 갖춘 ‘분석 단위(Unit of Analysis)’를 설정한다. 분석 단위는 기준과 항목에 따라 분류하고 빈도를 조사할 때 집계하는 내용의 최소단위이다. 그 사례는 단어, 주제, 인물, 항목, 시·공간적 양 등 다양하다. 즉 연구할 때 코딩할 단위나 기준이 되는 구획을 정하는 것을 말한다.

단일 기준을 정해 적용하는 것은 물론 분석 유목을 범주화하는 과정에서는 상호배타성(mutually exclusiveness), ‘독립성(independence), 고갈성(枯渴性, exhaustiveness)이 엄수되도록 특히 신경을 써야 한다(Franzosi, 2008; Stepchenkova, 2012). 즉 하나의 사례는 어느 하나의 분류 기준이나 범주에만 해당하여야 하고(상호배타성), 겹침이나 중복이 없이 독립적으로 분류되어야 하며(독립성), 이렇게 순차적으로 분류할 경우 모두 소진(消盡, exhaustion)되어 어느 하나도 남은 것이 없어야 한다는 원칙이다(고갈성).

가령 소설과 시(詩)를 분석한다면 ‘형태소(形態素, morpheme)-단어(單語, word)-구절(句節, phrase)-문장(文章, sentence)-단락(段落, paragraph)’이, 드라마나 시나리오·연극 대본의 경우 ‘샷(shot)-신(scene)-시퀀스(sequence)’가, 법조문의 경우 법조문의 일반적인 구성체계인 ‘장(章)-절(節)-조(條)-항(項)’이 될 수 있다.

넷째, ‘분석유목(分析類目, classified categories)’을 적확(適確)하게 구성해야 한다. 분석 유목은 연구의 변인(variable)으로서 대상을 어떤 기준에 따라 항목(범주)으로 나눌 것인지 정하는 것인데, 먼저 연구에 적용할 이론이나 모델을 잘 찾고, 이어 그것을 근거로 ‘주 유목(major categories)’과 ‘하부 유목(subcategories)’으로 나눠 더욱 정교하게 분석할 수 있다. 내용분석 연구에서 분석 단위가 ‘씨줄’이라면, 분석 유목은 ‘날줄’이다.

민담, 전설, 영화 대사, 방탄소년단의 노래 가사와 같은 콘텐츠의 서사(敍事, narratives)를 분석한다면 David Herman(2009)이 제시한 ‘원형 서사(prototypical narrative)의 4가지 요소’(이론)인 상황(situatedness), 사건순서(event sequencing), 세계 구축/해체(world making or world disruption), 주제(what it's like)로 분류하여 판별할 수 있다. 이 경우 혼란이 없는 명확한 분석을 위해 주요 용어(변인)에 대한 조작적 정의가 필요한데, 상황은 ‘이야기가 전개되는 맥락이나 주변 환경’, 사건순서는 ‘추론을 가능하게 하는 특정 사건의 시간적 진행 구조’, 세계 구축/해체는 ‘사건

의 주체가 구축/해체한 실제 또는 공상의 세계’, 주제는 ‘스토리 세계에서 획득하는 경험적 지식’으로 각각 정의해 연구에 적용할 수 있다.

또한 음악평론의 내용을 Edward Cone(1981)이 제시한 ‘음악평론가의 3가지 이해 양태(이론)’를 적용해 내용 분석한다면 연구대상인 음악평론의 텍스트를 Cone의 이론에 따라 ‘음악학적 양태’(음악 관련 사실과 배경의 구별·비교), ‘기술적 양태’(음악의 언어와 특색 설명), ‘경험적 양태’(경험·소통에서 비롯된 음악적 통찰 제시)로 나눠 해부할 수 있다.

연극 대본이나 영화의 시나리오의 텍스트 분석 시 공자(孔子)의 손자인 자사(子思)의 저서 <중용(中庸)>의 ‘칠정(七情, 인간이 지닌 7가지 기본 감정)’을 적용한다면 ‘희(喜, 기쁨), 노(怒, 성냄), 애(哀, 슬픔), 락(樂, 즐거움), 애(愛, 사랑함), 오(惡, 미워함), 욕(欲, 바람)’이란 7가지로, 모더니즘(Modernism), 전기 포스트모더니즘(Early Post-modernism), 후기 포스트모더니즘(Late Post-modernism)의 철학적 사조를 반영해 특정한 음악, 영상, 소설, 미술을 내용 분석한다면 시기별 특징인 ‘통합·집중-분산-해체-융합·조화’로 범주화할 수 있다. 극 중 등장인물의 페르소나는 페르소나 구성이론에 따라 ‘이미지(image), 가시성(visuality), 성품(personality), 일관성(consistency)’으로 나눠 분석할 수 있다.

놀이나 게임이 연구대상이라면 Eugen Pink(1960)의 놀이 세계의 구조론에 따라 ‘재미(delight), 의미(meaning), 공동체(community), 규칙(rules), 도구(equipment)’란 5가지 요소로 유목화할 수 있다. 재미는 ‘놀이 세계에 내재한 흥미 요소’, 의미는 ‘놀이에 깃든 메시지 요소’, 공동체는 ‘놀이를 즐기는 집단과 상대’, 규칙은 ‘놀이의 운용 규약’, 도구는 ‘놀이에 활용되는 수단적 요소’로 각각 조작적 정의를 하여 코더(coder)의 판단·판별에 혼란이 없도록 해야 한다. 코더란 말이 나오니, 그것을 ‘부호처리자’나 ‘부호화(coding) 실행자’로 이해해 양적 분석에만 해당한다고 보는 경우가 있는데, 이는 무지의 소산이다. 코더는 엄연히 해석·판별·규정의 주체인 ‘판단자(judges)’, ‘평가·측정자(rater)’란 의미를 지니고 있다<sup>1)</sup>.

음악(가요를 포함함)이나 뮤지컬의 악보를 분석할 경우 악장별 또는 시대별, 음악가별, 국적별, 장르별로 나눌 수도 있다. 연예계 아티스트들의 선한 영향력 실천 행위를 분석하고자 한다면 선행연구 사례가 없기에 일정한 사례를 표본으로 하는 사전 조사의 결과를 토대로 유형화하여 전체 실천 사례를 금품 기부, 자원봉사, 캠페인(campaign) 참여, 사회적 의제(social agenda) 참여, 자선적 작품 활동, 기타 선행 활동으로 범주화할 수 있다.

다섯째, 자료를 체계적으로 수량화하거나 판별할 원칙을 마련한다. 이는 분석의 규칙(rule)인데 보통 ‘프로토콜(protocol)’이라 칭한다. 일반적으로 발생 빈도의 측정은 ‘명목 수준’, 상황과 속성 측정은 ‘등간 수준’, 시간과 공간의 측정은 ‘비율 수준’을 적용한다. 프로토콜은 지면(집계·분석·판별용 시트)이나 컴퓨터를 이용해 자료 입력과 그것의 분석·판별에 참여하는 해석 주체(judges)인 코더가 명확히 일관되게 숙지해야 할

1) Neuendorf, K. A., and Kumar, A., Content Analysis. The International Encyclopedia of Political Communication, 2015, pp.1-10. 차배근, 사회과학연구방법(전면개정판), 세영사:서울, 1990, 429쪽

판정 기준표인 셈이다.

여섯째, 반드시 해당 분야에 전문성이 있는 ‘복수의 코더(multiple coders)’가 참여해 내용을 블라인드 코딩(blind coding, 다른 코더가 알지 못하게 독립적으로 업무 수행)하는 방식으로 분석한다(Pang, 2010). 내용분석 연구 절차를 충족하는 최소의 코더 수는 2명이며(Potter and Levine-Donnerstein, 1999; Strijbos et al., 2006; Neuendorf, 2010, 2011; De Swert, 2012), 일반적으로 그보다 많은 3~6명이 권장되기도 한다. 연구자의 코더 참여는 허용되나, 연구자 혼자만의 분석은 절대 금물이다. 최소 2명 이상의 코더 참여를 규정한 것은 코더의 편향성(coder bias) 방지 목적이다(Kolbe and Burnett, 1991).

내용분석에서는 분석 대상에 대한 해석과 판별의 격차를 줄이는 ‘코더 간 신뢰도(ICR, Inter-coder Reliability)’의 증진이 관건이다. 분석자 사이의 상호 일치도(相互一致度, Average Inter-judge Agreement)를 뜻하는 ICR은 ‘종합적 신뢰도 계수(Composite Reliability Coefficient)’로 측정하는데 ‘ $N$ [분석자 상호 간의 평균 일치도]/ $1+{(N-1)}$ [분석자 상호 간의 평균 일치도]’라는 공식으로 구한다(차배근, 1990). ICR은 0.0(일치도 0%)에서 1.0(일치도 100%) 사이에 위치한다(Götz et al., 2009)

코더 간 신뢰도를 높이려면 코더 간 라포(rapport) 증진으로 빨리 친해져야 하며, 연구주제 및 분석 내용을 완전히 이해하도록 해야 한다. 이어 이 연구에서 코더는 무슨 작업을 해야 할지 분명히 알려주고 준비토록 해야 한다. 이어 연구자는 적용할 이론에 근거해 모호성, 산만함, 난해함이 없고 이해·적용이 쉬운 ‘프로토콜’(분석 유목과 기준 규정한 규칙)을 마련해야 한다. 여기에는 용어(변인)의 조작적 정의 및 주요 개념 설명, 적용할 이론 설명과 적용, 명확한 범주와 기준의 설정이 포함된다. 그다음 코더는 프로토콜을 정확하게 숙지하고 이해가 안 되는 사항을 토론하고 질문하면서 의문점을 해소하고 미리 여러 차례 연습해 보면서 적응함으로써, 인지 판단(계측/판별)에서 일관적 잣대(일관성)를 확보해야 한다.

일곱째, 코더 간 신뢰도는 높은 게 좋으며, 최소한 0.80(80%) 이상이 되게 하여야 한다(Lombard et al., 2010; Wilson-Lopez et al., 2019). 연구의 질적 수준을 담보하기 위한 조건이자 연구관리의 주안점이다. 코더 간 불일치가 나타나면 토론 후 재판정·재판별·재집계를 하거나 어긋남이 큰 일부 코더를 배제해 해결한다. ICR은 연구의 질적 수준의 잣대가 되기에 1.0(100%)에 가까울수록 좋다(Kolbe and Burnett, 1991).

마지막으로 코더들의 분석 결과를 해석하고 그 의미를 추론하며 연구를 정리한다. 이 경우 결과적으로 합의(consensus)된 계측·판별 내용을 결론으로 채택한다. 합의된 결과가 나오지 않았다면 가장 다수의 의견(majority opinion)을 결론으로 채택할 수 있다. 코더는 될 수 있으면 저마다의 분석 당시에 계측·판별 사유를 기록함으로써 연구자가 도출된 결과를 정리하고 논의할 때 객관적이고 타당한 근거로 제시할 수 있도록 도와줘야 한다.

#### 4. 나가며: 내용분석의 본질은 ‘객관성’과 ‘신뢰성’ 확보

내용분석 기법을 적용한 양적 분석은 일반적인 통계분석과 유사한 면이 있다. 코더들이 판별해 집계한 내용을 오류를 점검한 다음 결론으로 채택하고, 그 의미를 정교하게 해석하면 되기 때문이다. 그러나 내용분석법을 적용해 질적 분석을 하면 ‘객관성’과 ‘신뢰성’이라는 장치를 간과해서는 안 된다. 이 기법은 한 사람(개인)보다 여러 사람(복수 또는 다수의)의 인식과 판단이 더 객관적이고 신뢰성이 있다는 전제에서 출발한다.

따라서 내용분석법을 다룬 정통성이 있는 교재나 학술서에서는 연구 절차의 엄수를 강조하고 이런 절차가 완비된 경우에만 과학적이고 체계적인 절차를 수행했다고 평가하며, 그 결과를 학술적으로 신뢰한다. 최소 2인 이상의 코더를 갖추고, 분석 기준과 분석 유무를 설정·적용할 때 상호배타성, 독립성, 고갈성을 준수하도록 권고하는 이유도 그것 때문이다. 내용분석법을 적용해 질적 분석을 하는 것은 ‘다(多) 대 일(一)’의 면접시험이나 연기 실기고사 과정과 흡사하다. 임직원 채용 면접에서 다수의 면접관이 지원자 1인을 평가해 합의된 의견이나 다수의 의견을 채택해 채용 여부를 결정하는 원리와 유사하다는 뜻이다.

우리는 지금까지 내용분석법을 적용한 연구의 절차, 유의사항, 사례 모형 등에 관하여 상세히 탐구하였다. 내용분석법에 대해 더욱더 깊게 알고 싶다면 Bernard Berelson(1952), William Stephenson(1963), Ole R. Holsti(1969), 차배근(1990) 등의 저서(아래 <참고문헌> 목록 참조)를 활용할 수 있다. 연구자들이 문화콘텐츠 분야 연구를 수행할 때 앞에서 상술한 내용분석 방법을 제대로 이해하고 그것을 적절한 주제에 적용해 절차와 방법을 잘 지킨다면 논문 심사의 통과율이 높아지고 연구의 가치와 보람도 한층 격상될 것이다.

## 참고문헌

- 차배근, 1990. 社會科學研究方法. (전면 개정판). 서울:세영사.
- Berelson, B., 1952. *Content Analysis in Communication Research*. NY: The Free Press of Glencoe.
- Cone, Edward T., 1981. "The Authority of Music Criticism", *Journal of the American Musicological Society*, 34(1).
- De Swert, K., 2012. Calculating Inter-coder Reliability in Media Content Analysis Using Krippendorff's Alpha. *Center for Politics and Communication*, 15, 1-15.
- Dovring, K., 1954. Quantitative Semantics in 18th Century Sweden. *Public Opinion Quarterly*, 389-394.
- Fink, E., 1960. 'The Ontology of Play'. *Philosophy Today*, 4(2), 95-109.
- Franzosi, R., 2008. Content Analysis: Objective, Systematic, and Quantitative Description of Content. *Content Analysis*, 1(1), 21-49.
- Götz, O., Liehr-Gobbers, K., and Krafft, M., 2009. Evaluation of Structural Equation Models Using the Partial Least Squares (PLS) Approach. In *Handbook of Partial Least Squares: Concepts, Methods and Applications* (691-711). Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg.
- Herman, D., 2009. *Basic Elements of Narrative*. Chichester: Wiley-Blackwell.
- Holsti, O. R., 1969. *Content Analysis for the Social Sciences and Humanities*. Reading, MA: Addison-Wesley (Content Analysis).
- Kolbe, Richard H. and Melissa S. Burnett., 1991. "Content Analysis Research: An Examination of Applications with Directives for Improving Research Reliability and Objectivity," *Journal of Consumer Research*, 18 (September), 243-250.
- Lombard, M., Snyder-Duch, J., and Bracken, C. C., 2010. Intercoder Reliability. Retrieved February, 3, 2011.
- Neuendorf, K. A., 2010. Reliability for Content Analysis. In *Media Messages and Public Health* (85-105). Routledge.
- Neuendorf, K. A., 2011. Content Analysis—A Methodological Primer for Gender Research. *Sex Roles*, 64, 276-289.
- Neuendorf, K. A., and Kumar, A., 2015. Content Analysis. *The International Encyclopedia of Political Communication*, 1-10.
- Pang, J. S., 2010. Content Coding Methods in Implicit Motive Assessment: Standards of Measurement and Best Practices for the Picture Story Exercise. *Implicit Motives*, 1, 119-151.
- Potter, W. J., and Levine-Donnerstein, D., 1999. Rethinking Validity and Reliability in Content Analysis.
- Stepchenkova, S., 2012. Content Analysis. In *Handbook of Research Methods in Tourism*. Edward Elgar Publishing.
- Stephenson, W., 1963. Critique of Content Analysis, *Psychological Record*, 13, 155-162.
- Strijbos, J. W., Martens, R. L., Prins, F. J., and Jochems, W. M., 2006. Content Analysis: What are They Talking About?. *Computers & Education*, 46(1), 29-48.
- Wilson-Lopez, A., Minichiello, A., and Green, T. (2019, July). An Inquiry into the Use of Intercoder Reliability Measures in Qualitative Research. In *ASEE Annual Conference Proceedings*.

## <토론문>

### “내용분석법”을 적용한 문화콘텐츠학 연구의 진단과 성찰” 토론문

정지은(조선대학교 K-컬처공연·기획학과)

#### I. 들어가며

2000년대 초중반 한류 열풍을 일으킨 K-드라마에 이어, 2010년을 중심으로 신한류로 불리는 케이팝 등이 주목받고 있다. 한국 문화가 세계 전역으로 확산하면서 K-팝, K-영화, K-드라마 등 대중문화에서부터 전반적인 한국 문화예술이 전 세계에서 많은 사랑을 받고 있다<sup>1)</sup>. 이처럼 K-컬처(K-Culture)가 주목받고 있는 시점에서, ‘내용분석법’을 적용한 문화콘텐츠학 연구의 진단과 성찰에 관한 연구는 매우 중요하고 시의적절한 연구로 생각된다. 이에 따라 문화콘텐츠학 연구의 질적 수준을 높이기 위해 본 연구에서 강조한 내용을 살펴보고, 이와 관련된 질의를 드리고자 한다.

#### II. ‘내용분석법’을 적용한 문화콘텐츠 연구 관련 질의

첫 번째 질문은, ‘문화콘텐츠학 연구에서 내용분석법의 ‘양방(量方)’과 ‘질방(質方)’을 병행하여 적용할 수 있는 연구방법과 내용은 무엇인가?’이다. 본 연구에서는 ‘빈도 분석+의미 분석’, ‘계량 분석+상징 분석’과 같은 양적·질적 연구 방법의 병행을 강조하고 있으며, 내용 분석법의 장·단점에 대해 소개하고 있다. 문화콘텐츠학 분야에서도 내용분석법을 활용한 ‘양방’, ‘질방’의 수준 높은 연구들이 다양하게 이루어지기를 기대하면서 이와 관련된 자세한 내용에 대해 질의 드리고자 한다.

두 번째 질문은, “내용분석법 연구의 절차와 방법’에서 가장 중점을 두어야 할 부분은 무엇인가?’이다. 본 연구에서는 정교하고 섬세한 ‘내용분석법’ 연구의 절차와 방법을 여덟 가지로 제시하고 있으며, 각 내용에서 이와 관련된 내용을 설명할 뿐만 아니라 ‘소설’, ‘시’, ‘민담’, ‘전설’ 등의 분야에서 단계별로 어떻게 접근해야 하는지 자세한 내용을 담고 있다. 본 연구에서 제시한 ‘내용분석법 연구의 절차와 방법’의 모든 단계가 중요하지만, 연구자가 문화콘텐츠학 분야에서 ‘내용분석법’ 연구를 진행할 경우 가장 중요하게 중점을 두어야 할 부분이 무엇인지 질문드리고자 한다.

마지막으로, ‘문화콘텐츠학 분야에서 ‘내용분석법’을 적용한 대표적인 선행연구들은 어떠한 것들이 있는가?’이다. 본 연구에서는 내용분석법을 적용한 연구의 절차, 유의사항, 사례 모형 등에 관하여 중요한 내용을 상세히 소개하고 있다. 향후 연구자가 문화콘텐츠학 분야에서 ‘내용분석법’을 활용한 연구를 진행하는데 선행연구에 대한 고

1) 정지은(2023), 케이팝, 서울:커뮤니케이션북스.

찰은 매우 중요하기 때문에, 대표적인 연구에 대한 소개를 추가적으로 부탁드립니다.  
한다.

### III. 마치며

현재 문화콘텐츠학 분야에서 ‘내용분석법’을 활용한 논문들이 증가하고 있지만, 정확한 연구방법과 절차가 이루어지지 않는 경우들이 많아, 본 연구에서는 연구의 체계성과 객관성을 갖추기 위한 중요한 내용을 소개하고 있다. 따라서 본 연구의 핵심 내용을 바탕으로 ‘양방’, ‘질방’을 병행한 문화콘텐츠학 ‘내용분석법’ 관련 연구들이 확산되기를 기대한다.

# 디지털 시대 문화콘텐츠 수용자의 미디어 정체성

: 부르디외의 문화사회학을 경유하여

김소영(한국외대)

## 목 차

1. 문화콘텐츠 수용자 연구의 사회학적 확장
2. 문화콘텐츠 수용자 연구를 위한 부르디외 문화사회학의 이론적 토대
3. 문화콘텐츠 수용자의 ‘미디어 소외’와 ‘미디어 정체성’
  - 1) 노동의 소외에서 미디어 소외로
  - 2) 사회적 정체성에서 미디어 정체성으로
4. ‘문화콘텐츠학적 상상력’을 찬미하며

## 1. 문화콘텐츠학 수용자 연구의 사회학적 확장

“카르페 디엠(Carpe diem)의 희열이 아니라 닥터 크노크(Dr. Knock)의 승리”<sup>1)</sup>라는 말은 주어진 삶을 즐기지 못하고 건강을 위한 운동과 식습관에만 신경 쓰는 과소비 시대의 현대인을 은유한다. 소비 사회가 불러온 쾌락주의 문화가 역설적으로 불안의 시대를 야기한 것이다. 작금의 시기야말로 건강에 관한 위협적인 정보들이 유튜브를 비롯한 SNS를 통해 동시다발적으로 전파되고 있다. 기실 디지털 시대를 살아가는 현대인은 쏟아지는 디지털 정보를 보며 백세시대를 걱정한다. 온종일 스마트폰을 붙들고 주어진 시공간에 충실하기보다, 넘쳐나는 정보에 허우적대며 살아가는 ‘스모비스(Smobies)’<sup>2)</sup>가 된 것이다.

비단 건강에 관한 정보뿐이겠는가. 디지털 기술의 발전과 함께 대중문화의 양상도 급격히 변화하고 있다. OTT 플랫폼의 등장인 영화산업 생태계를 뒤흔드는가 하면, 텔레비전이 보급된 시대적 상황과 유사하게 젊은 세대는 주로 디지털 플랫폼을 통해 정보를 얻는다. 특히 시공간을 초월한 문화콘텐츠의 소비는 수용자의 주체적 지위를 더욱 강화하고 있다. 극장에서 상영된 영화도 원하는 시간에 멈추었다가 재생할 수 있으며, 텔레비전 뉴스, 드라마, 오락 프로그램을 디지털 플랫폼에서 언제든지 시청할 수 있게 된 것이다.

---

1) ‘크노크’는 쥘 모랭(Jules Romains)의 희곡 『크노크 또는 의학의 승리(Knock, ou le triomphe de la médecine)』(1923)에서, 질병이나 세균에 관한 이야기를 전달해서 사람들을 병원으로 가게 만드는 인물이다. 질 리포베츠키, 『행복의 역설』, 정미애 역, 알마, 2009, 267쪽.

2) 스마트폰(Smart Phone)과 좀비(Zombies)의 합성어로, 현대인이 스마트폰을 보며 좀비처럼 걷는 모습을 나타내는 용어이다.

이처럼 디지털 시대의 수용자는 ‘수용’이라는 의미를 재질문해야 할 정도로 능동적 행위자로 변모하고 있다. 또한 수용자는 다양한 용어로 번역된다. 커뮤니케이션학이나 예술 영역에서는 청취자 혹은 관람자를 의미하는 audience로, 엔터테인먼트 분야에서는 주체적 행위를 강조하는 user나 능동적 향유를 강조하는 consumer 등으로 사용되고 있다. 본 연구에서 사용하는 수용자는 디지털 시대의 문화콘텐츠를 능동적으로 소비하는 적극적 수용자<sup>3)</sup>로 바라보고자 한다. 프랭크 비오카(Frank A. Biocca)에 의하면, 수용자의 능동성은 선택성(selectivity),功利성/유용성(utilitarianism), 의도성(intentionality), 관여(involveement), 영향으로부터의 부동성(imperviousness to influence)으로 구분되며, 각 요소는 상호 배타적이지 않으며 상호 중첩, 상호 보완, 상호 의존적이다.<sup>4)</sup> 이처럼 수용자 연구는 개체적 특성을 넘어 행위, 의도, 상관성, 독립성 등을 함께 다루어야 한다.

수용자에 관한 선행연구는 2000년 이후 디지털 미디어의 발전과 함께 활발하게 수행되었으며, 이는 커뮤니케이션학, 방송학, 언론학, 광고학 등을 필두로 여러 분과학문에서 이루어졌다. 문화콘텐츠학의 수용자 연구는 주로 방송 프로그램 청취에 관한 사회과학적 연구의 흐름을 뒤쫓고 있다.<sup>5)</sup> 이러한 양상으로부터 유추할 수 있듯, 대중 문화 혹은 문화콘텐츠를 소비하는 수용자 연구는 시대적 혹은 매체적 환경과 분리될 수 없다. 이는 수용자 연구가 소속된 집단이나 사회적 맥락을 통해 수행되어야 함을 말해준다. 융합학문으로 탄생한 문화콘텐츠학은 여전히 정립 중이다. 유념할 점은 문화콘텐츠학이 실용학문이라는 위상을 지니지만, 가시적인 현상에만 집중해서는 안 된다. 실용과 학문이라는 두 지점을 모두 포괄하는 학문적 위상을 갖기 위해서는, 현상과 이론 혹은 콘텐츠와 문화를 통합적으로 다루는 연구방법론을 지향해야 한다.

한편 IT라는 용어와 함께 대두한 콘텐츠와 달리, 문화콘텐츠를 연구하는 문화콘텐츠학은 인문학 기반에서 출발하였다. 그러나 전술한바, 그 어떤 분과학문보다 문화콘텐츠학은 사회과학적인 관점을 취할 필요가 있다. 이는 사회학이 그러하듯, 문화콘텐츠를 개인과 사회 혹은 수용자와 집단의 관계 속에서 텍스트가 아닌 콘텍스트로 바라보아야 하기 때문이다. 덧붙여 역사적 관점을 토대로 한 사회문화적 발전과 미디어의 변천 과정을 통시적으로 바라보는 시각도 필요하다. 또한 문화라는 거대한 범주를 포괄하는 만큼, 로컬 문화의 특수성을 반영하는 지역적 관점도 요청된다. 이를 위해서는 사회과학적인 질적·양적 방법론을 적극적으로 활용할 수 있다.

재차 강조하면 콘텐츠가 아닌 문화콘텐츠라는 용어가 말해주듯, 그것을 다루는 문화콘텐츠학은 단순히 기술적 생산물에만 주목해서는 안 된다. 개별 문화콘텐츠가 양산된 시대적, 사회적, 역사적, 문화적 환경을 고려해야 하는 것이다. 따라서 특정한 시대의 문화 속에서 기술적 생산물을 소비하는 수용자를 분석하기 위해서는, 개인과 집단 간의 다양한 역학 관계를 파악할 필요가 있다. 특별히 본 연구에서 문화사회학에 기대는 이유는 디지털 시대 문화콘텐츠 수용자의 미디어 정체성을 사회적 맥락 하

3) 안은미, 『미디어 콘텐츠의 수용』, 커뮤니케이션북스, 2014, 42쪽.

4) 이강수, 『수용자론』, 한울아카데미, 2001, 247-248쪽.

5) 이에 관한 내용은 저자의 다음 졸고를 참조 바란다. 김소영, 「문화이론을 활용한 문화콘텐츠학의 수용자 질적 연구방법론」, 『인문콘텐츠』 제66호, 인문콘텐츠학회, 2022, 209-201쪽.

에 통합적으로 살펴보기 위함이다. 이러한 연구 내용은 미디어에 담긴 문화적 생산물이 어떻게 사회와 개인을 매개하는지 고찰하는 계기가 될 것이다.

구체적으로 본 연구는 현대인의 정체성을 미디어 정체성으로 호명하고, 디지털 시대 문화콘텐츠 수용자에 관해 논하고자 한다. 주지하듯 디지털 기술은 현대인의 사유와 행위를 변화시키며 정체성 형성에도 영향을 미치고 있다. 이에 본 연구는 개인의 통합된 정체성을 구성하는 하위의 정체성으로 미디어 정체성을 제안하고, 디지털 시대의 문화콘텐츠 수용자가 어떻게 디지털 미디어로부터 소외되는지, 그리고 전통적인 정체성이 어떻게 변화 혹은 확장되고 있는지 논구하려 한다.

## 2. 문화콘텐츠 수용자 연구를 위한 부르디외 문화사회학의 이론적 토대

문화콘텐츠 연구는 다양한 문화이론을 연구방법론으로 활용해 왔다. 문화이론이란 분과학문과 상관없이 문화와 연관되거나 문화를 설명하기 위한 이론을 모두 포괄한다. 사회학 역시 문화콘텐츠를 분석하는 문화이론에 포함될 수 있다. 이에 본 연구는 문화사회학을 확장하여 디지털 시대 문화콘텐츠 수용자의 정체성을 살펴보고자 한다.<sup>6)</sup> 이는 서론에서 밝혔듯, 디지털 기술이라는 시대적 특수성을 담보한 문화콘텐츠학이 당대의 사회적 흐름 속에서 문화적 생산물을 통합적으로 독해하는 방법을 탐색하기 위함이다.

본 연구에서 다루는 문화콘텐츠 수용자의 정체성에 관한 연구야말로 특정한 사회에 속한 개인의 지위와 행위에 주목하는 것이다. 따라서 문화적 측면을 강조한 사회학자 피에르 부르디외(Pierre Bourdieu)의 문화사회학을 확장하고자 한다. 그런데 그의 대표작인 『구별짓기: 판단의 사회적 비판(*La distinction: critique sociale du jugement*)』(1979)<sup>7)</sup>은 1960년대 프랑스 사회의 특수성을 반영한 것으로, 1963년부터 1968년까지 수행된 경험적·실증적 연구를 바탕으로 기술한 프랑스 문화에 대한 사회학 보고서이다. 따라서 이를 디지털 시대에 적용하기 위해서는, 문화이론으로서의 보편성을 추출하는 노력이 요청된다. 이 책의 해설서를 집필한 홍성민도 여는 글에서

6) 

Adaptation	Goal Attainment
Integration	Latency

 문화콘텐츠학이 이처럼 인접 학문을 적극적으로 도입해야 하는 이유는, 미국의 구조기능주의 사회학자 탈코트 파슨스(Talcott Parsons)의 AGIL 모델로부터 찾아볼 수 있다. 사회를 구성하는 각 시스템은 그것의 안정을 유지하기 위해 자기 조정과 보존을 위한 네 가지 기능을 가지는데, 이는 적응(Adaptation), 목표 달성(Goal Attainment), 통합(Integration), 지연(혹은 잠재적 패턴 유지, Latent pattern maintenance)이다. Surachai Tumtavitikul, "Talcott Parsons' AGIL Schema-based System Identification of Administrative Problems of North-East Vocational Education in Thailand", *Chinese Business Review*, 2013, Vol. 12, No. 11, 748-749. 아직 신생 학문인 문화콘텐츠학 역시 학문적 정체성과 그 위상을 확립 및 유지하기 위해서는 이러한 네 가지 단계 혹은 기능을 통해, 문화콘텐츠학이라는 독립된 학문의 역할을 수립하면서 인접 학문과의 관계를 유지해 나가야 할 것이다.

7) 본 연구에서는 이 책의 영문 번역본인 Pierre Bourdieu, *Distinction - A Social Critique of the Judgement of Taste*, Trans. by Richard Nice, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1984를 활용하였다. 이에 이후의 주요한 용어들도 이 책에 표기된 영어로 명기할 것임을 밝힌다.

상기한 특수성을 명확히 제시하면서도, 부르디외의 문화사회학이 현대사회를 해석하는 문화이론으로서 갖는 유의미함을 짚어 낸다. 부연하면 국가 권력의 정당성이나 시민 사회의 자율성은 더 이상 전통적인 계급론으로 해석할 수 없다는 것이다.<sup>8)</sup>

한편 모든 이론은 그것의 기반이 되는 학문적 토대가 있게 마련이다. 부르디외의 문화사회학도 그 기저에 고전사회학자이자 사회명목론자라 할 수 있는 칼 마르크스(Karl Marx),와 막스 베버(Max Weber)의 이론이 자리하고 있다. 부르디외는 자본 중심의 계급론을 주장한 마르크스와 생활양식 및 세계관에 따른 계급을 논한 베버를 쫓으면서, 당대의 문화적 양상을 통해 확장시킨다. 그런데 부르디외에게 영향을 미친 양자의 이론을 이해하려면, 우선 사회학이라는 학문의 태동과 그 특성을 살펴보아야 한다.

사회학은 오귀스트 콩트(Auguste Comte)가 창안한 것으로, 그는 현실적인 학문을 일반화하고 사회생활의 기술을 체계화하는 실증주의를 주장하였다. 콩트는 사회과학이 현실 전체에 대한 다양한 사유를 연결하는 논리적이고 과학적인 연결고리를 제시하며, 인간 사회는 자연법칙과 마찬가지로 과학적으로 운용된다고 보았다.<sup>9)</sup> 그는 인간이 살아가는 사회가 경험적·인식론적 기반뿐 아니라 자연과학적인 법칙을 따른다고 하면서 다음과 같이 말한다. “[...] 현상의 법칙들을 연구하는 것은 상대적이어야 한다. 왜냐하면 그것은 결코 완전히 파악할 수 없는 실체, 관찰의 점진적인 발전에 따르는 끊임없는 사색의 진전 등을 전제하고 있기 때문”<sup>10)</sup>이다.

사회 현상에 관한 콩트의 탐구 방법은 ‘관찰’, ‘실험’, ‘비교’, 그리고 ‘역사적 방법’이다. 이를 순서대로 설명하면 다음과 같다. 먼저 사회 현상에 관한 연구는 관찰자가 어떠한 현상의 정적, 동적 법칙에 의한 관찰이 필수적이다. 또한 사회의 병리적 사례들은 과학적 실험과 유사하며, 과학적 비교 방법은 원시사회와 현대사회 혹은 인간 집단이나 종족 간의 연구에 중요하다. 그는 이러한 과학의 전통적인 탐구 방법에 추가된 역사적 방법을 인류의 역사적 진화를 탐구하는 사회학의 핵심으로 보았다.<sup>11)</sup> 이처럼 콩트에 의해 실증주의적이고 과학적인 학문으로 출발한 사회학은 마르크스, 에밀 뒤르켐(Émile Durkheim)<sup>12)</sup>, 베버로 대표되는 고전사회학을 정립하기에 이른다.

8) 홍성민, 『취향의 정치학 - 피에르 부르디외의 『구별짓기』 읽기와 쓰기』, 현암사, 2012, 12쪽.

9) 오귀스트 콩트, 『실증주의 서설』, 김점석 역, 한길사, 2001 29-30쪽.

10) Auguste Comte, *The Positive Philosophy of Auguste Comte II*, trans. by Harriet Martineau, London, Bell, 1896, p.213. 29쪽에서 재인용.

11) 루이스 코저, 『사회사상사』, 신용하·박명규 역, 한길사, 2016, 30-32쪽. 콩트는 사회학의 진정한 연구 대상이 인류 역사라고 보고, 따라서 역사적 방법을 사회학 고유의 연구 방법으로 제시하였다. 즉 사회적 실체의 모든 순간은 역사적 진화의 전체 맥락에 놓일 때 유의미하다는 것이다. 신용하, 『사회학의 성립과 역사사회학 - 오귀스트 콩트의 사회학 창설』, 지식산업사, 2012, 125-127쪽.

12) 뒤르켐은 경험주의에 대한 실증주의적 강조와 인간 행동을 결정하는 집단의 중요성을 다룬 콩트를 이어받아, 사회 질서의 문제에 관심을 기울였다. 그는 도덕에 의한 사회 통합과 사회에 대한 과학적 연구를 강조하였으며, 개인이 아닌 집단에 대한 ‘사회적 실재론(social realism)’을 주장하였다. 사회를 개인과는 독립적이고 독자적인 실체(entity)로서의 실재(reality)로 바라보는 사회적 실재론을 통해 ‘사회적 사실(social fact)’을 다루는 것이 사회학적 연구의 영역으로 본 것이다. 여기서 사회적 사실이란 “고정되었건 아니건 개인에게 외적 강제력을 행사할 수 있는 모든 행위 양식을 말한다. 또는 개 개인의 표현과 상관없이 그 자체만의 고유한 존재를 가지면서도 주어진 사회에서 보편적인 것”이다. 에밀 뒤르켐, 『사회학적 방법의 규칙들』, 민혜숙 역, 이른비, 2021, 76쪽. 뒤르켐은 특히 자살의 요인을 비사회적 요인과 사회적 요인으로 나누어 분석하면서, 자살의 원인을 개인만의 내적·외적 환경으

이들의 고전사회학이 중요한 이유는 현대사회학에도 그들의 주요한 관점이 이어지고 있기 때문이다.

개인의 생각을 사회적 역할 및 계급의 위치와 연관 지은 마르크스는, 한 시대의 지배적인 사상을 지배계급의 사상으로만 보는 것에 반대하였다. 그는 혁명적 계급의 사상과 함께, 전체 구조 내에서 특정 계급의 사상을 지지하는 자들의 생활 조건이나 역사적 상황을 함께 고려해야 한다고 주장하였다. 마르크스에 따르면 사회적 동물인 인간은 노동을 통해 자연적 관계에서 사회적 관계로 나아가는데, 노동의 생산과정에서 이루어지는 분업을 통한 생산수단의 독점이 지배계급을 낳게 되었다. 다시 말해 분화된 사회의 출현으로 인한 분업이 경제적 이득에 의한 생산수단의 차등적 소유와 권력을 야기하였으며, 이러한 변화가 계급을 탄생시켰다고 본 것이다.<sup>13)</sup>

한편 마르크스의 소외론은 노동의 소외 혹은 소외된 노동이라는 명제 아래, 노동을 만든 인간 스스로가 그것으로부터 소외되는 경제적 소외를 설명한다. “노동자는 상품으로, 더욱이 가장 비참한 상품으로 전락”<sup>14)</sup>한다고 보고, 아래와 같이 말한다.<sup>15)</sup>

노동자가 부를 생산하면 할수록, 그 생산의 힘과 범위가 늘어나면 늘어날수록, 그만큼 가난해진 다. 노동자는 상품을 만들면 만들수록 자신은 그만큼 더 값싼 상품이 된다. [...] 노동은 상품을 생산하는 것이 아니다. 노동은 자기 자신과 노동자를 하나의 상품으로서 생산하고, 더욱이 노동을 일반적으로 상품을 생산하는 데에 비례해서 생산한다. 이 사실이 나타내는 것은, 노동이 생산하는 대상인 노동 생산물이 하나의 소원한 존재로서, 생산자로부터 독립된 힘이 되어 노동에 대립한다는 사실이다. 노동 생산물은 대상이라고 하는 형태로 고정화·사물화된 노동이며 노동의 대상화이다. 노동의 실현은 노동의 대상화이다. 노동의 이런 실현이 경제적 상황에서는 노동자의 현실성의 박탈이 나타나고, 노동의 대상화는 대상의 상실과 대상에 대한 예측으로서 나타나고, 획득은 소외, 즉 외화(外化)로서 나타난다.

위의 인용문에서 보듯, “노동자는 두 가지 면에서, 즉 노동의 대상, 일자리를 얻는다는 점과 생존 수단을 얻는다는 점에서, 스스로 대상의 노예가 된다.”<sup>16)</sup> 즉 부르주아에게 노동의 결과는 작품(궁전)이지만 노동자에게는 결핍(움막)이므로, 노동의 본질에 내재된 소외를 은폐한다는 것이다.<sup>17)</sup> 마르크스에게 돈은 노동과 존재의 소외된 실체이자 노동자의 산물과 행위를 종속시키는 존재이며 노동이 대상, 생산과정, 노동자

---

로부터 찾으려 한 오류를 검증하였다. 사회적 원인에 의한 자살의 예로는 이타적 자살이나 아노미성 자살을 든다. 특히 아노미성 자살은 사회의 통제 방식과 사회적 자살 간의 상관관계를 잘 보여준다. 부연하면 경제적으로 번영한 국가일수록 개인의 욕망이 증가하며, 사회가 개인의 그러한 욕망 혹은 욕구를 통제하지 않을 경우 아노미(anomie)가 고조되어 정신적 이상을 보이며 자살이 증가한다는 것이다. 빈곤한 국가에서 오히려 자살률이 낮다는 사실이 이를 증명한다. Emile Durkheim, *On Suicide*, Trans. by Robin Buss, London: Penguin Books, 1897, pp. 262-278 참조.

13) 루이스 코저, 『사회사상사』, 신용하·박명규 역, 한길사, 2016, 96-99쪽에서 발췌 및 요약.

14) 칼 마르크스, 『경제학·철학초고/자본론/공산당선언/철학의 빈곤』, 김문현 역, 동서문화사, 1994, 64쪽.

15) 칼 마르크스, 『경제학·철학초고/자본론/공산당선언/철학의 빈곤』, 김문현 역, 동서문화사, 1994, 65-66쪽.

16) 칼 마르크스, 『경제학·철학초고/자본론/공산당선언/철학의 빈곤』, 김문현 역, 동서문화사, 1994, 67쪽.

17) 칼 마르크스, 『경제학·철학초고/자본론/공산당선언/철학의 빈곤』, 김문현 역, 동서문화사, 1994, 67쪽.

자신, 공동체로부터의 소외를 불러일으키는 것이다.<sup>18)</sup>

역사, 종교, 경제, 정치, 철학, 예술 등의 학문 영역을 사회학적 분석을 위한 이론으로 수렴한 베버는 개인보다 집단의 역할을 중요시한 뒤르켄이나 생산관계와 계급의 갈등을 강조하는 마르크스와 달리, 개인의 사회적 행위에 대한 내적 동기를 강조하였다. 베버에 따르면 개별적인 인간의 행위는 특정한 사회적·역사적 맥락에서 상호작용하는 목적합리적 행위, 가치합리적 행위, 정감적·정서적 동기 행위, 전통적 행위로 나뉘지며, 그러한 행위에 부여되는 주관적 의미가 중요하다.<sup>19)</sup> 덧붙여 사회적 행위자의 외적 표상과 행위의 내적 동기도 과학적인 추상화 방법을 취해야 한다고 주장하였다.<sup>20)</sup>

상기한 내용을 토대로 베버는 사회학을 “사회적 행위의 원인과 과정, 그리고 그 결과를 설명하기 위해 사회적 행위에 대한 해석적 ‘이해(verstehen)’를 추구하는 과학”<sup>21)</sup>이라고 정의한다. 여기서 사회적 행위란 행위자들이 주관적으로 생각한 의미에 따라 타인의 행위와 연관되고 그 경과에 따라 방향이 정해지는 행위를 말한다.<sup>22)</sup> 또한 베버의 중요한 개념인 해석적 이해란 어떤 행위의 주관적 의미는 분석 대상에 대한 감정이입과 추체험을 통해 파악되며, 인과적 설명에 의한 관계를 통해 과학적 명제에 도달할 수 있다는 뜻이다.<sup>23)</sup>

한편 베버가 말하는 계급은 마르크스의 그것과 크게 다르지 않지만, 계급적인 상황의 원인과 결과의 관계를 강조하고 ‘지위 집단(status group)’이라는 새로운 구조적 범주를 제안한 점에서 차별화된다. 그는 삶의 기회를 결정짓는 특수한 원인을 공유하고, 그것이 경제적 이해관계로 표현되며, 상품이나 노동시장이라는 조건에서 나타나는 동일 범주의 사람들을 계급이라고 규정하였다.<sup>24)</sup> 이처럼 베버는 모든 사회가 서로 다른 생활양식과 세계관을 지닌 집단으로 나뉘진다고 보았다. 주지하듯 마르크스는 자본 중심의 계급과 경제적 측면만을 강조함으로써 현대사회의 갈등을 해결하지 못했다. 그러나 베버가 분류한 계급 집단과 지위 집단이라는 사회 계층은 그러한 양상을 이해하는 기초를 제공하였다.<sup>25)</sup>

베버 사회학의 개념 중 하나인 인과성은 개연성을 대체하는 용어이다. 그는 사회를 탐구하는 객관적이고 경험적인 방법은 탐구 대상이 된 현상을 결정짓는 데 관련한 인과적 연쇄를 추적하는 것이라고 하였다. 이것이 바로 그가 말하는 인과성이다. 이러한 인과성은 특정 사건을 야기한 특수한 환경을 결정짓는 역사적 인과성과, 두 현상 간에 일정한 관계를 추측하는 사회학적 인과성을 포함한다.<sup>26)</sup> 이와 연관된 저서 『프

18) 루이스 코저, 『사회사상사』, 신용하·박명규 역, 한길사, 2016, 92-93쪽.

19) 막스 베버, 『사회학의 기초개념』, 이상률 역, 문예출판사, 2017, 50쪽.

20) 루이스 코저, 『사회사상사』, 신용하·박명규 역, 한길사, 2016, 323쪽.

21) Max Weber, *Basic Concept in Sociology*, New York: The Citadel Press, 1964, p. 29. 루이스 코저, 『사회사상사』, 신용하·박명규 역, 한길사, 2016, 325쪽에서 재인용.

22) 막스 베버, 『사회학의 기초개념』, 이상률 역, 문예출판사, 2017, 11쪽.

23) 루이스 코저, 『사회사상사』, 신용하·박명규 역, 한길사, 2016, 325쪽.

24) Hans Gerth and Carles Mills, “Introduction”. *From Max Weber: Essays in Sociology*, New York: Oxford University Press, 1946, p. 181. 루이스 코저, 『사회사상사』, 신용하·박명규 역, 한길사, 2016, 336쪽에서 재인용.

25) 루이스 코저, 『사회사상사』, 신용하·박명규 역, 한길사, 2016, 337쪽.

로테스탄트 윤리와 자본주의 정신(*Die Protestantische Ethik und der Geist des Kapitalismus*)』(1920)에서는 자본주의의 성장과 개신교와의 상관관계를 입증하였다. 역사적 연구에 근거하여 바라볼 경우, 근대적으로 성숙된 자본주의는 마르크스식의 내적인 경제적 필연성에 의해서가 아니라, 개신교 특히 칼뱅교의 종교 윤리에 의해 자연스럽게 등장했다는 것이다.<sup>27)</sup>

이처럼 베버는 개신교의 정신을 바탕으로 부의 획득과 상행위를 윤리적으로 정당화하고 권장한 것으로 보았다. 세속적인 직업 생활을 통해 구원을 입증해야 한다는 칼뱅주의의 영향으로<sup>28)</sup> 자신의 행위와 삶의 일상을 기록하게 만드는 것이 사업적인 성격을 띠게 되었으며, 이러한 개신교의 직업 개념을 통해 성도들은 현세적이고 세속적인 생활양식을 합리적으로 조직하게 되었다는 것이다.<sup>29)</sup> 이처럼 경제적 활동의 근거가 종교적 믿음으로부터 추동됨으로써, 부의 축적을 종교적으로 정당화하고 사회 윤리적·문화적으로 그러한 집단 행위를 용인하게 되었다.

그렇다면 상술한 마르크스와 베버의 이론을 수렴한 부르디외의 대표적 논의들에 대한 간략히 살펴보자. 부르디외의 문화사회학을 문화콘텐츠 수용자 연구의 이론적 방법론으로 확장하기 위해서는, 그의 대표적인 개념으로 알려진 아비투스(habitus), 장(space), 자본론에 관한 이해가 필요하다.

물론 부르디외의 이론이 지닌 한계점도 존재한다. 그의 계급론은 문화의 대량생산 시스템이나 디지털 미디어가 발전하기 이전의 프랑스 사회를 토대로 한 것이다. 현대 사회의 문화는 대중에게 시공간을 초월하여 전파 및 향유되고 있다. 따라서 상류계급의 고급문화가 사회 전체의 헤게모니를 장악한다고 본 부르디외의 관점을 디지털 시대에 적용하기에 다소 무리가 있는 것이 사실이다.<sup>30)</sup> 그럼에도 불구하고 본 연구가 이론적 틀로 활용하는 까닭은, 그가 말한 계급론이 디지털 시대에도 일정 부분 연동되기 때문이다. 디지털 미디어를 통해 문화콘텐츠를 향유하는 수용자의 사용 양상에 따라 그들은 소외되기도 하며, 새로운 사이버 집단에 소속되면서 개인의 정체성을 형성해 가기 때문이다.

먼저 부르디외는 아비투스를 “객관적으로 분류 가능한 실천들(judgements)의 발생 원리이자, 이 실천들의 분류 체계”<sup>31)</sup>라고 말한다. 그에 따르면 서로 다른 생활 조건들이 서로 다른 아비투스를 생산하므로, 이로써 생겨난 실천은 구조적 형태의 구분된 생활 조건에 육화됨으로써 다른 것을 객관적으로 표현해 주는 소유 형태로 드러난

26) 루이스 코저, 『사회사상사』, 신용하·박명규 역, 한길사, 2016, 330-331쪽.

27) 베버는 자본가, 기업가, 고급 숙련 노동자층, 전문적 훈련을 받은 근대적 기업의 직원들이 대부분 개신교적 경향이 있음을 분석하였다. 이러한 현상은 자본주의의 발전에 따라 사회 계층이나 직업의 변동과 밀접한 연관을 맺고 있음을 보여준다. 특히 근대 자본주의의 ‘정신’과 개신교의 ‘정신’을 비교하면서, 근대 자본주의가 단순히 성취욕에 근거한 것이 아니라 역사적 현실 속에 존재하는 하나의 역사적 개체로서, 문화적 관점에서 개념적으로 결합되어 전체를 이론 관계로 바라보았다. 막스 베버, 『프로테스탄트 윤리와 자본주의 정신』, 박문재 역, 현대지성, 2018, 63쪽.

28) 막스 베버, 『프로테스탄트 윤리와 자본주의 정신』, 박문재 역, 현대지성, 2018, 224쪽.

29) 막스 베버, 『프로테스탄트 윤리와 자본주의 정신』, 박문재 역, 현대지성, 2018, 300쪽.

30) 홍성민, 『취향의 정치학 - 피에르 부르디외의 『구별짓기』 읽기와 쓰기』, 현암사, 2012, 177-181쪽.

31) Pierre Bourdieu, *Distinction - A Social Critique of the Judgement of Taste*, Trans. by Richard Nice, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1984. p. 170

다. 이처럼 아비투스( habitus)는 단순한 개인적 취향이 아닌 실천과 실천의 인식을 조직하는 ‘구조화하는 구조(structuring structure)’일 뿐 아니라, 사회적 계급을 구별하는 ‘구조화된 구조(structured structure)’이다.<sup>32)</sup>

아비투스를 설명하기 위하여 부르디외는 ‘생활 조건(conditions of existence), 아비투스, 생활양식(life-style)’의 관계를 다음과 같이 파악하였다. 즉 객관적으로 분류 가능한 생활 조건과 구조상의 위치가 아비투스를 생산하고, 그것이 분류되고 분류하는 실천 체계(변별적 기호, 복수의 취향)인 생활양식으로 이어진다는 것이다. 따라서 다른 n 차수의 생활 조건(혹은 개별적 성향 혹은 취향)은 다른 n 차수의 (사회적, 집단적) 아비투스를 낳게 되고, 이는 결국 다른 실천 체계이자 생활양식을 공유하는 여러 계급을 만들어 낸다.<sup>33)</sup> 이러한 관계들을 해석하기 위해서는 단선적 사고가 아닌, 각각의 요소들 사이의 이차적 특성들의 상호연관된 관계망과 구조적 인과관계를 고려해야 함을 강조한다.<sup>34)</sup> 계급의 문화적 취향을 파악하기 위해서는, 객관적인 계급 조건과 동질적인 성향 체계인 계급 아비투스를 함께 바라봐야 한다는 것이다.

부르디외는 아비투스가 전체 사회 내 위치한 자율적인 공간이라 할 수 있는 장과 상호작용하는 공모(complicity)의 관계라고 말한다. 그는 아비투스, 장, 자본을 고립적으로 정의할 수 없으며, 그것들이 구성하는 이론적 체계 안에서 관계적으로 생각해야 함을 재차 강조한다. 부르디외에 따르면, 장이란 사회적 우주(social cosmos) 내에 상대적으로 위치한 사회적 소우주(social microcosmos)이다.<sup>35)</sup> 비가시적인 사회적 실재로서 존재하는 장은 외부의 영향을 조절하여 자율적으로 조직되는 공간인 여러 장들(문학장, 정치장, 경제장, 문화장, 예술장 등)로 이루어지며, 각각의 장들은 상대적 자율성(relative autonomy)과 선택적 친화성(elective affinity)을 지닌다.<sup>36)</sup>

예를 들어 사회적으로 분류된 개인은 복장, 역양, 자세 등과 같은 기호들의 체계에 의해 상호 연관되면서 강화될 수 있다. 따라서 그러한 사회적 감각으로서의 취향은 사람들을 맺어주는 ‘중매자(match-maker)’가 되고, 이들은 그들이 속한 장에서 상호간의 ‘문화 변용(acculturation)’을 통해 맺어진다.<sup>37)</sup> 또한 정치의 장이라는 공적 영역은 문화, 학문, 언론의 장과 같은 사적 영역의 문화적 취향과 연동된 것으로 보았다. 정치적 영역이 장 외부의 영역에 의해 간접적으로 재생산된다는 것이다.<sup>38)</sup>

이러한 아비투스( habitus)와 장의 역학을 통해 차별화되는 계급은 ‘경제자본(economic capital)’, ‘문화자본(cultural capital)’, ‘사회자본(social capital)’으로 결정된다. 생

32) Pierre Bourdieu, *Distinction - A Social Critique of the Judgement of Taste*, Trans. by Richard Nice, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1984. p. 170

33) 위의 내용은 다음 페이지의 도표를 참조하였다. Pierre Bourdieu, *Distinction - A Social Critique of the Judgement of Taste*, Trans. by Richard Nice, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1984. p. 171.

34) Pierre Bourdieu, *Distinction - A Social Critique of the Judgement of Taste*, Trans. by Richard Nice, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1984. pp. 106-107

35) Pierre Bourdieu & Loic J. D. Wacquant, *An Invitation to Reflexive Sociology*, Chicago & London: University of Chicago Press, 1992, pp. 96-97.

36) 김동일, 『피에르 부르디외』, 커뮤니케이션북스, 2016, 11-17쪽.

37) Pierre Bourdieu, *Distinction - A Social Critique of the Judgement of Taste*, Trans. by Richard Nice, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1984. pp. 241-243.

38) 홍성민, 『취향의 정치학 - 피에르 부르디외의 『구별짓기』 읽기와 쓰기』, 현암사, 2012, 142쪽.

산수단의 소유에 따라 구분한 마르크스의 계급론은 부르디외에게 경제자본의 개념으로 이어진다. 그러나 부르디외는 더 이상 물질이나 자본의 소유만이 계급을 나누는 시대가 아니며, 문화자본과 사회자본과 함께 계급이 구별된다고 주장하였다. 자본으로부터 문화라는 연결고리를 만듦으로써, 부르디외의 계급론은 더욱 복잡해진 현대사회의 구조적 양상을 이해하는 이론으로 정립된 것이다.

그런데 마르크스 역시 한 계급을 대표하는 사람들은 해당 계급의 물질적 특성을 공유하는 것이 아니라, 비슷한 성품을 공유한다고 하였다. 교육이나 개인의 지위에 따라 차이가 난다는<sup>39)</sup> 마르크스의 관점은 부르디외의 문화자본 중에서도 학력 자본과도 연동된다. 부르디외에 따르면 문화자본은 '육화된 상태(embodied state)', '객관화된 상태(objectified state)', '제도화된 상태(institutionalized state)'와 같은 세 가지 형태로 존재한다. 육화된 상태란 마음과 몸에 오래 지속되는 형태를 말하며, 객관화된 상태란 그림·책·사전·도구·기계 등의 문화적 상품의 형태로 이론의 이해나 추적 혹은 그것의 비평을 의미하며, 제도화된 상태는 교육의 질적인 면에서 나타나는 전적으로 독창적인 문화자본에 속한다.<sup>40)</sup>

사회자본은 실제적 또는 잠재적 자원의 연결된 총합으로서, 다소 제도화된 관계의 네트워크를 보유하는 것과 연관된다. 따라서 상호 간의 친분과 인정이 요구되며, 어떤 단체의 회원에게 공동 소유의 지원을 통해 신용을 부여하는 인증서(credential)를 제공한다. 이러한 관계는 실제 생활이나 물질적 혹은 상징적 교환에 의해 유지된다. 또한 사회자본은 공통된 명칭(가족 이름, 계급, 부족, 학교, 당 등) 및 제정 행위 전체에 의해 사회적으로 구성되고 보장된다. 따라서 사회적 행위자가 소유한 사회자본의 규모는 그가 이동할 수 있는 연결망의 크기나 경제자본과 문화자본(상징자본)의 규모에 의해 좌우된다.<sup>41)</sup>

상술한 부르디외의 자본론은 총자본을 구성하는 세 가지 자본의 크기, 구조, 조합을 고려한 사차원적 사회적 공간과, 이러한 공간에서 사회 계급이 어떻게 분화되는지를 보여준다. 소득으로 환원되는 경제자본과 달리, 문화자본은 사회화 과정에서 습득되어 오랜 기간 지속되는 성향이나 습관으로서 가정 교육, 학교 교육, 계급 이동 경로 등과 연관된다. 부르디외는 이러한 문화생활을 소비하는 문화자본이 현대사회의 계급을 형성하는 데 중요한 역할을 한다고 보았다.<sup>42)</sup> 이러한 관점을 토대로 문화가 계급을 재생산한다는 부르디외 문화사회학의 핵심 논리가 탄생한 것이다.

39) 루이스 코저, 『사회사상사』, 신용하·박명규 역, 한길사, 2016, 96쪽. 부르디외는 특히 학문의 장으로 대학계를 다루면서 대학의 구조에서 재생산되는 권력을 분석하였다. 예를 들어 학부와 학과를 분리하는 차이는 경제적, 문화적, 사회적 차이의 총체 속 권력계의 구조와 상응한다는 것이다. 이는 달리 말해 대학 권력계의 중심에 피지배적 하위집단과 지배적 하위집단 간의 대립을 인정하는 것이라고 말한다. Pierre Bourdieu, *Homo Academicus*, Trans. by Peter Collier, Stanford, California: Stanford University Press, 1988, pp. 40-41.

40) Pierre Bourdieu, *The forms of capital*, Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education, edited by John G. Richardson, Westport, CT: Greenwood Press, 1986, p. 17

41) Pierre Bourdieu, *The forms of capital*, Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education, edited by John G. Richardson, Westport, CT: Greenwood Press, 1986, p. 21

42) 홍성민, 『취향의 정치학 - 피에르 부르디외의 『구별짓기』 읽기와 쓰기』, 현암사, 2012, 85-86쪽.

### 3. 문화콘텐츠 수용자의 ‘미디어 소외’와 ‘미디어 정체성’

#### 1) 노동의 소외에서 미디어 소외로

마르크스의 계급론은 생산 양식의 소유에 따라 계급을 구분한 것이다. 이러한 자본 중심의 계급론은 부르디외의 경제자본으로 이어지면서 문화자본과 사회자본으로 확장된다. 그런데 이를 현대사회에 접목하면서 주목할 점은, 현대인의 노동이나 문화가 디지털 환경과 밀접한 관계를 맺는다는 사실이다. 컴퓨터 기기를 앞에 두고 작업하는 노동자나 육체적 일을 수행하는 노동자 모두 디지털 기기를 통해 혹은 그것에 의해 노동하고 관리되기 때문이다.

일례로 프로그램 개발자와 택배 배달 기사의 경우를 보자. 전자는 디지털 기기를 활용하면서 노동의 결과인 생산물을 만들지만, 후자는 임무 수행을 위해 디지털 기기를 활용한다. 그렇다면 여기서 나아가 양자가 생산한 결과물을 이용하는 수용자의 경우는 어떠한가? 그는 전자가 개발한 프로그램을 자신의 노동이나 일상의 도구로 활용하는가 하면, 후자가 전달한 물건을 실시간 정보로 추적하며 그것을 획득한다. 이처럼 현대인은 생산과 소비의 모든 환경에서 디지털 기술로 촘촘히 연결되어 있다.

앞서 보았듯 마르크스가 주장한 노동의 소외란 인간이 노동에 침잠될수록 그것으로부터 소외되어 간다는 것인데, 이러한 양상은 디지털 시대에도 일정 부분 유의미하다. 문제는 디지털 미디어의 폭발로 말미암아 새로운 양상의 소외가 일어난다는 사실이다. 노동으로부터의 소외가 그들을 줄곧 노동자로 살아가게 만드는 경제적 환경이었다면, 디지털 기기로부터의 소외는 생산 주체뿐 아니라 소비 주체의 삶을 주도하는 문화적 환경으로 작동하고 있기 때문이다. 디지털 환경은 생산과 소비 혹은 노동과 향유 전체를 좌우하는 사회구조적 시스템이 된 것이다.

본 연구에서 주목하는 디지털 미디어는 생산보다는 소비 혹은 노동보다는 향유의 관점에서 바라봄을 밝힌다. 이는 디지털 시대를 살아가는 현대인의 일상이 디지털 미디어의 소비 능력에 따라 현저한 차이를 보이기 때문이다. 기실 디지털 미디어는 고전사회의 계급론을 대체하는 현대사회의 세대론을 강화하고 있다. 전통적 계급인 귀족과 노예 혹은 부르주아와 프롤레타리아라는 이분화된 사회적 지위가 디지털 미디어로 인해 세분화된 세대들을 낳으며, 계급을 대체하는 디지털 세대론을 등장시켰기 때문이다.

일례로 2000년대 유튜브의 탄생은 Z세대의 등장과 동일한 맥락에 위치한다. 이는 현대인의 세대 정체성이 디지털 미디어와 직접적으로 연동됨을 보여준다. 디지털 미디어로 전파되는 대중문화는 세계를 하나의 디지털 공간으로 연결하면서, 전통적인 물리적 공간을 탈영토화하고 있다. 디지털 미디어에 의한 K-컬처의 세계적 확산이 이를 증명하고 있으며, 방탄소년단과 뉴진스를 비롯한 한국 아이돌 그룹의 팬덤도 그러한 사례 중 하나이다. 아이돌 팬덤이야말로 전방위적으로 퍼져있는 리좀적 팬들에 의해 초시공간적으로 운용되면서, 디지털 네트워크에 얽혀 있는 문화콘텐츠 향유자들의

집단을 생산하고 있다.

그러므로 사이버 공간은 디지털 시대의 확장된 문화의 장이라 할 수 있으며, 부르디외가 강조했듯 소속된 집단 속 구성원들의 아비투스( habitus)를 생산할 수 있다. 일례로 일본의 독특한 문화 현상 중 하나인 오타쿠의 경우, 디지털 시대에 이르러 그 개념과 특성이 변모되고 있다. 다소 부정적 이미지로 인식되어 온 오타쿠 문화가 디지털 미디어로 전파되면서, 그들의 전문 지식과 창의적 해석이 문화콘텐츠 수용자에게 긍정적 영향을 미치기 때문이다. 자신들만의 영역이었던 경계를 무너뜨리고 디지털 대중 문화의 새로운 장을 구축하고 있는 것이다.

그렇다면 디지털 미디어로 인한 ‘미디어 소외(media alienation)’는 무엇을 의미하는가? 디지털 플랫폼으로 전파되는 문화콘텐츠는 디지털 미디어를 활용하는 수용자의 문화자본과 사회자본을 결정짓는 요인이 된다. 부르디외의 분석에 따르면, 개인이 가정과 집단에서 사회화되며 습득하는 성향인 문화자본은 주로 가정과 학교 교육에 의해서였다. 지금은 어떠한가? 디지털 미디어를 통해 전파되는 정보는 공적인 교육 자료가 될 뿐 아니라, 문화적 취향이나 삶의 가치관을 형성하는 데에도 커다란 영향을 미치고 있다. 사회자본의 경우에도 마찬가지이다. 제도화된 관계의 네트워크를 통해 형성되는 사회자본은 디지털 시대에 있어 새로운 방식으로 확장된다. 제도화된 관계의 물리적 네트워크는 탈제도화된 관계의 디지털 네트워크로 대체된 것이다.

잠시 디지털 미디어와 문화자본의 관계를 예로 들어보자. 최근 많은 레스토랑을 비롯한 상점들이 디지털 플랫폼인 키오스크를 통한 주문 시스템을 활용한다. 디지털 기기에 친숙한 MZ 세대들은 그것을 처음 접하더라도 낯설지 않게 즉각 사용한다. 그러나 디지털 기기에 익숙하지 않은 세대는 주변의 도움을 빌리거나 혹은 사용을 포기하기도 한다.<sup>43)</sup> 이러한 양상은 단순히 주문하지 못하거나 불편을 느끼는 상황이 아니다. 그것은 사회로부터 개인을 기술적으로 소외시키는 것과 다르지 않다. 이른바 기술 사회를 살아가는 ‘기술적 이방인(technological stranger)’이 되어, 기술적 소외 혹은 미디어 소외를 경험하는 것이다. 이에 본 연구는 미디어 소외를 아래와 같은 정의를 시도하는 바이다.

‘미디어 소외’란 개인이 속한 사회의 미디어 환경으로부터 소외되어 있음을 말한다. 이는 미디어의 사용 능력, 노출 정도, 인적 네트워크, 노동과의 연관성, 일상 속 사용 빈도 등에 따라 달라진다. 디지털 미디어 시대에 이르러 미디어 소외는 더욱 심화되고 있다. 아날로그와 디지털로 구분되는 세대뿐 아니라, 디지털 기술을 체화하는 개인의 사회문화적 환경과 밀접한 관계를 맺기 때문이다.

디지털 미디어와 사회자본의 관계도 이와 유사하다. 물리적 공간에 소속된 구성원들의 관계망으로 구축되는 부르디외의 사회자본은 디지털 시대에 이르러 탈영토적인

43) 이러한 기술 사회의 양상을 직접적으로 재현한 영화가 <나, 다니엘 블레이크(I. Daniel Blake)>(2016)이다. 이 작품은 줄곧 사회적 사실주의 영화를 제작해 온 켄 로치(Ken Loach) 감독이 포착한 노동 현장에서의 기술적 시스템의 문제를 다루는데, 노동의 소외와 기술의 소외가 밀접한 관계를 맺고 있음을 잘 보여준다. 주인공 다니엘은 질병의 문제로 노동 현장을 떠나왔지만, 컴퓨터 등의 기술적 시스템을 활용해야만 실업 급여와 연금을 받을 수 있는 환경에 적응하지 못하고 절망해 간다.

사이버 공간을 통한 인적 네트워크로 확장된다. 물리적 집단에서 실제적 혹은 상징적 교환으로 유지되는 사회자본이 디지털 공간의 비물질적 교환으로 나타나기 때문이다. 예를 들어 개인의 인스타그램이나 유튜브 플랫폼은 시공간을 초월한 탈영토적인 인적 네트워크를 만들어 낸다. 다소 상이한 양상이긴 하나, 전술한 온라인 팬덤의 경우도 마찬가지이다. 이들은 물리적 공간의 경계를 넘어 그들만의 사이버 공간 속 집단에 결속되어, 디지털 네트워크를 통해 다양한 활동을 수행한다.

유념해야 할 점은 이러한 양상이 미디어 소외를 일으킨다는 사실이다. SNS나 온라인 팬덤을 통해 형성된 인적 네트워크가 때로는 긍정적인 영향을 미치지만, 과도한 정보 노출은 그것을 향유하지 못하는 이들에게 또 다른 소외를 불러일으키기 때문이다. 주지하듯 충분한 경제자본을 소유한 자들이나 유명 셀럽들의 SNS에는 과소비 사회의 물질 만능주의가 디지털 이미지로 조작되고 왜곡된다. 전방위적으로 전달되는 디지털 플랫폼의 정보들은 경제자본으로부터 소외된 자들에게 문화자본의 소외마저 양산하는 것이다.

이처럼 디지털 시대 미디어의 소외는 부르디외가 계급 결정의 요소로 말한 경제자본, 문화자본, 사회자본과 연동되어 있음을 알 수 있다. 시대적인 흐름 상, 그의 자본론에는 기술적 결정 요인이 부재했던 것이 사실이다. 그러나 문화자본을 강조한 부르디외의 자본론과 계급론은 문화의 시대라 호명되는 현대사회에서도 일정 부분 유의미하므로, 디지털 기술과 연결하여 재맥락화하는 노력이 필요하다.

## 2) 사회적 정체성에서 미디어 정체성으로

문화만큼이나 복잡한 의미를 지니는 정체성은 여러 학문 영역에서 다양하게 정의되어 왔다. 본 절에서는 사회적 행위 및 문화적 생산물과 관련된 개인의 정체성에 주목한다. 이는 사회학을 이론적 방법론으로 채택한 문화콘텐츠 수용자의 미디어 정체성에 관한 연구 주제를 충실히 반영하기 위함이다. 주지하는 바, 개인의 정체성은 그것을 형성하는 세부적인 요소들이 결합되어 통합된 정체성으로 나아간다. 이러한 특성으로 말미암아 정체성은 고정된 것이 아니라 유동한다고 말해진다. 그러나 유동하는 정체성이란 A라는 정체성이 B라는 정체성으로 탈바꿈되는 ‘트랜스(trans)-정체성’이 아니라, ‘복합 정체성(multiple identities)’ 아래의 하위 정체성들(sub-identities)이 끊임없이 이동함을 의미한다.

사회심리학자 피터 J. 버크(Peter J. Burke)는 상기한 복합 정체성을 자세하게 구분하여 설명하였다. 그에 따르면 개인의 정체성은 사회적 구조(social structure)에 의한 외적 관점과 인지 제어 시스템(perceptual control system)에 의한 내적 관점으로 나뉜다. 전자는 가정, 직장, 사회단체 등의 소속 그룹과 이에 따른 역할에 의해 규정된 정체성이다. 이는 구체적으로 소속된 그룹에 따라 결정되는 ‘사회적 정체성(social identities)’, 어떤 일을 하는지에 관한 ‘역할 정체성(role identities)’, 독립된 생물학적 집합체로서의 ‘개인 정체성(personal identities)’으로 세분화된다. 각각의 예시로 ‘대학(에 소속된) 교수’, ‘(학생을 가르치는) 교수’, ‘기준이 높은 사람’을 든다.

반면 내적 관점으로 규정되는 정체성은 자아의 인지나 성품 등과 연동된 정체성이다.<sup>44)</sup>

본 연구는 사회학적 관점에서 디지털 시대를 살아가는 문화콘텐츠 수용자의 미디어 정체성을 논하는 것이므로, 외적 관점에 속하는 사회적 정체성의 측면에서 살펴볼 것이다. 상기한바, 사회적 정체성은 어떤 집단에 소속되어 있는지에 따라 결정된다. 그런데 디지털 시대의 현대인은 물리적 공간뿐 아니라 사이버 공간의 활동이 늘어나면서 다양한 집단의 구성원이 된다. 개인의 취향에 따라 소속된 온라인 커뮤니티는 - 미셸 마페졸리((Michel Maffesoli)의 표현을 빌리면 - 포스트모던 시대의 '신부족(neo-tribus)'이라 할 만하다. 그들은 고대사회의 부족들처럼, 그곳에서 공통의 취향을 즐기며 또 다른 사이버 정체성을 확립해 나가기 때문이다.

포스트모더니즘이 강조하는 일상적 생활양식과 유사하게 마페졸리는 아비투스(習性)를 평범한 것, 나날의 삶, 관습으로 간주하고, 이것이 경제적·정치적인 상황보다 타인들과의 공존 방식을 더욱 제한하고 규정하는 발생적 코드로 기능한다고 보았다.<sup>45)</sup> 덧붙여 그는 네트워크로 연결된 소집단의 구성원이 집단적 경험이나 행동의 모태가 되는 '집단 무의식(inconscient collectif)'을 통해 개인적 정체성을 초월하는 단계로 나아간다는 것이다.<sup>46)</sup> 그러므로 디지털 시대 문화콘텐츠를 소비하는 수용자의 정체성은 일차적인 물리적 공간의 사회적 정체성으로만 설명될 수 없다. 이차적인 온라인 공간의 사회적 정체성이 함께 고려되어야 하는 것이다.

상기한 내용을 반영하여 본 연구는 현대인의 정체성을 (디지털) 미디어 정체성으로 대변하고자 한다. 디지털 플랫폼을 통해 문화콘텐츠를 소비하는 수용자가 어떠한 온라인 집단에 소속되어 있는지, 어떠한 디지털 문화콘텐츠를 선호하는지, 그리고 그것을 어떻게 수용하는지 혹은 재생산하는지, 이는 개인의 통합된 정체성에 지대한 영향을 미치기 때문이다. "한 사람을 알기 위해서는 그의 스마트폰 속 유튜브 재생 목록을 보라"라는 말이 있지 않은가. 이것이야말로 상술한 양상을 직접적으로 묘사하는 표현에 다름 아니다.

그런데 문화콘텐츠 수용자의 미디어 정체성은 앞서 논구한 미디어 소외와 분리되지 않는다. 디지털 미디어의 사용 능력에 따라 문화콘텐츠의 소비 양상이 결정되므로, 이는 부르디외가 주장한 문화자본이나 사회자본과 연동된다. 개인이 소속된 온라인 집단으로부터 얻는 정보와 인적 네트워크는 탈영토적 문화자본이자 사회자본이 될 수 있기 때문이다. 따라서 그것을 개별적으로 소비하건 집단적으로 향유하건, 문화콘텐츠 수용자의 정체성은 전통적인 사회적 정체성을 넘어 미디어 정체성으로 조명될 필요가

---

44) 내적 관점의 복합 정체성은 자아의 '인지 제어 시스템(perceptual control system)'에 의해 결정되며, 이는 '성품(person)'과 '환경(environment)'의 두 요소에 의한 자아의 '제어 시스템 2'와 '제어 시스템 3'을 통해 형성된다. 이러한 두 시스템에 의해 통합된 개별 정체성은 종합적 인지 '제어 시스템 1'이 된다. Timothy J. Owens & Peter J. Burke & Richard Serpe, *Advances in Identity Theory and Research*, Springer, 2003, p. 196.

45) Michel Maffesoli, *Le temps des tribus, Le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse*, Paris: Meridiens Klincksieck, 1988, p. 35.

46) Michel Maffesoli, *Le temps des tribus, Le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse*, Paris: Meridiens Klincksieck, 1988, p. 125.

있다.

물론 사회적 정체성으로부터 확장된 미디어 정체성은 외적 관점에서의 역할 정체성과 개인 정체성에도 영향을 미친다. 물리적 공간의 사회적 정체성이 역할 정체성이나 개인 정체성과 연결되어 있듯, 사이버 공간에서 형성된 사회적 정체성 역시 그곳에서의 역할 정체성과 개인 정체성과 연동되기 때문이다. 그러므로 디지털 시대 문화 콘텐츠 수용자의 정체성은 미디어로부터 분리될 수 없다. 사이버 공간에 등록된 개인의 지식에 관한 면허를 ‘블라종(blason)’이라 칭하고, 그것이 모여 ‘지식의 나무(les arbres de connaissance)’를 만든다고 말한 피에르 레비(Pierre Lévy)는 사이버 공간의 인지적 정체성이 지식의 공간 안에서 두 번째 ‘피부’가 된다고 하였다.<sup>47)</sup> 레비의 이러한 논지는 디지털 시대를 살아가는 개인의 정체성이 물리적 공간뿐 아니라 사이버 공간에서도 형성됨을 말해준다.

한편 정체성을 형성하는 핵심적 요소로 언어를 들 수 있다. 부르디외가 말한 문화 자본의 관점으로 바라보면, 부모가 사용하는 언어는 자녀에게 직접적인 영향을 미친다. 그런데 현대인은 부모의 언어뿐 아니라 디지털 플랫폼에서 생산된 디지털 텍스트를 습득하며 자신의 언어를 재생산한다. 언어에 의한 상징폭력과 문화재생산의 관계를 논한 부르디외의 주장은 디지털 미디어를 통해 생산된 언어적 권력으로 확장 가능하다. 그는 언어생산물의 해독을 중요하게 여겼으며, 그것을 창조적으로 전유하는 과정에서 수용자의 해석 도구가 생산자의 의도와 다를 수 있다고 말한다.<sup>48)</sup>

한 언어생산물은 분절구조를 가진, 사회적-역사적으로 특수한 구성물일 뿐 아니라, 무언가에 대해서 어떠한다고 주장하는 표현이다. [...] 이데올로기가 지배관계를 유지하기 위해 의미를 동원하는 것이라면, 이데올로기 분석은 언어적 표현들이 생산되고 수용되는 사회적-역사적 조건들과 관련해서 그 표현들의 의미를 해석해야 한다.

위의 인용문<sup>49)</sup>에서 보듯, 부르디외는 언어생산물에 이데올로기가 내재해 있으므로 사회적, 역사적 조건들과 연결하여 해석해야 함을 강조한다. 상술한바 그는 언어교환을 통한 권력관계에 주목하고, 개인이 가진 다양한 권위로 말해지는 위력과 설득력은 구속, 위협, 경멸 등의 신호로 작동하면서 언어가 사회 재생산의 주요 매체가 된다고 보았다.<sup>50)</sup> “특정한 정치적 권위의 전반적인 법적 권한을 통해 널리 알려지고 승인된 공식 언어는 그 지배의 근원이 되는 정치적 권위를 재강화하는 데 기여한다.”<sup>51)</sup>는 것이다.

디지털 시대의 대표적인 언어생산물이라 할 수 있는 페이스북, 트위터, 인스타그램, 유튜브 등의 디지털 텍스트는 전통적인 문자보다 더욱 강력한 권력을 양산한다. SNS에서 누가 무엇을 어떻게 말하느냐는, 그 언표 행위의 주체를 팔로우하거나 구독

47) Michel Authier & Pierre Lévy, *Les arbres de connaissances*, Paris: Éditions La Découverte, 1992, pp. 111~123.

48) 피에르 부르디외, 『상징폭력과 문화재생산』, 정일준 역, 새물결, 1997, 80쪽.

49) 피에르 부르디외, 『상징폭력과 문화재생산』, 정일준 역, 새물결, 1997, 81쪽.

50) 피에르 부르디외, 『상징폭력과 문화재생산』, 정일준 역, 새물결, 1997, 45-46쪽.

51) 피에르 부르디외, 『상징폭력과 문화재생산』, 정일준 역, 새물결, 1997, 108쪽.

하는 대중에게 직접적인 권력을 행사하기 때문이다. 이는 가족이나 지인의 언어생산물보다 근접성이 더 뛰어나므로, 개인의 인식이나 가치관에 영향을 미치며 정체성을 형성하는 변인으로 작동한다. 부르디외의 주장대로, 권위를 가진 자들이 생산하여 문법학자나 교수들이 규약화하는 일반 언어(la langue/the language)로서의 정치적 단위인 공식 언어는 그 영토의 수용자에게 엄격하고 올바른 것으로 강요<sup>52)</sup>될 수 있다.

이처럼 디지털 시대 문화콘텐츠 수용자의 정체성을 연구하기 위해서는, 사이버 공간에서 이루어지는 개인과 사회 혹은 개인과 타자의 관계가 대단히 중요하다. 이는 디지털 자아 혹은 사이버 자아라는 세컨드 자아가 물리적 공간의 자아와 연결되어 개인의 통합된 정체성을 구축하기 때문이다.

#### 4. ‘문화콘텐츠학적 상상력’을 찬미하며

본 연구는 고전사회학을 경유하여 부르디외의 문화사회학을 문화콘텐츠 수용자 연구의 이론적 방법론으로 활용하였다. 그러나 재차 강조하는 바는 모든 이론이 그 학자가 살아간 당대의 역사적·사회적 상황을 반영한 결과물이라는 사실이다. 인접한 학문과의 모호한 경계로 인한 학문적 정체성이나 융합학문으로 탄생한 문화콘텐츠학일지라도, 여타의 분과학문을 무조건적·무비판적으로 수용하는 태도는 바람직하지 않다. 그것에 대한 충분한 이해와 더불어 현대사회의 상황에 맞게 재해석하고 확장해야만 비로소 유의미한 성과를 도출할 수 있을 것이다.

기술사회학자인 자크 엘뤼(Jacques Ellul)은 현대사회를 운용하는 중심 기제가 자본이 아니라 기술이라고 주장하였다. 그가 말하는 기술은 단순한 기계(mechanic)가 아니라 주변의 사회적 요소들과 연동된 담론으로서의 기술(technology)을 의미하며, 이는 개인뿐 아니라 모든 사회 구조에 영향을 미치는 ‘기술 체계((système technique)’를 이룬다. 엘뤼는 기술이 우리의 세계에서 주요하거나 결정적인 하나의 요인으로 머물지 않고 체계가 되었다고 보았다.<sup>53)</sup> 디지털 사회야말로 기술 체계 그 자체라 할 수 있다. 이는 그의 주장처럼 기술이 사회 속에서 그리고 인간과 자연적 환경에서 작동하는 역동적이고 주체적인 시스템 그 자체이기 때문이다.

엘뤼의 기술론은 기술 사회 혹은 기술 체계에서 살아가는 현대인의 정체성이 기술과 밀접한 관계에 있음을 시사한다. 서두에서 언급한 스마트폰을 끌어안고 살아가는 스모비스의 정체성은, 다름 아닌 기술적 정체성 혹은 미디어 정체성으로 대변될 수 있다. 따라서 향후 문화콘텐츠 수용자 연구는 디지털 미디어와 반드시 연결되어 논의되어야 할 것이다. 그 시론으로서 제안한 문화콘텐츠 수용자의 미디어 소외와 미디어 정체성에 관한 본 연구는, 사회학이 그러하였듯 개인과 집단의 관계를 함께 분석하는 후속 연구로 확장될 필요가 있다.

52) Pierre Bourdieu, *Language and Symbolic Power*, Trans. by Gino Raymond & Matthew Adamson, Polity Press, 1991, p. 45.

53) Jacques Ellul, *The Technological System*, trans. by Joachim Neugroschel, Eugene: Wipf and Stock Publishers, 2018, p. 1.

문화콘텐츠 연구자는 사회학자가 추구하는 ‘사회학적 상상력(sociological imagination)’<sup>54</sup>처럼, ‘문화콘텐츠학적 상상력(cultural contents imagination)’을 통해 통섭적 학문을 지향해야 한다. 문화콘텐츠학적 상상력은 문화적 상상력(cultural imagination)뿐 아니라, 보이지 않는 변인을 상상하여 현상에 대한 진정한 이해로 나아가는 사회학적 상상력을 더함으로써 문화콘텐츠를 문화콘텐츠학답게 다룰 수 있을 것이다. 현상과 이론, 감성과 이성, 아날로그와 디지털, 인문과학과 자연과학, 인간과 사물을 비롯하여 ‘존재하는 모든 것(everything in the world)’의 이분법을 해체해야 하는 무거운 숙제가 어깨를 짓누를지라도, 문화콘텐츠학적 상상력이야말로 그 어떤 분과학문보다 자유로운 연구의 날갯짓을 허락할 것이다.

본 연구가 사회학적 방법론을 통해 문화콘텐츠 연구를 들여다본 이유 역시 여기에 있다. 존재하는 모든 것으로서의 문화콘텐츠, 그리고 그것을 연구하는 문화콘텐츠학은 바로 그러한 문화콘텐츠학적 상상력을 통해 해체되고 해석될 수 있기 때문이다.

---

54) 사회학적 상상력은 미국의 사회학자 찰스 W. 밀즈(Charles Wright Mills)의 저서 제목이기도 하다. 밀즈는 거대한 역사적 국면이 다양한 개인의 내면 생활과 외적 생애에 갖는 의미를 이해하기 위하여 사회학적 상상력이 필요하다고 주장하였다. 즉 사회학적 상상력을 통해 자신의 사회적 위치를 인식하고 역사와 사회라는 테두리에서 형성되는 관계를 파악할 수 있다는 것이다. 찰스 라이트 밀즈, 『사회학적 상상력』, 강희경·이해찬 역, 돌베개, 2004, 18-19쪽. 부연하면 사회에 속한 개인에 대한 진정한 이해는 외적으로 드러나는 가시적인 요인들만이 아니라, 비가시적인 내면의 요소들을 상상함으로써 이루어진다는 것이다.

## 참고문헌

- 김동일, 『피에르 부르디외』, 커뮤니케이션북스, 2016.
- 루이스 코저, 『사회사상사』, 신용하·박명규 역, 한길사, 2016.
- 막스 베버, 『프로테스탄트 윤리와 자본주의 정신』, 박문재 역, 현대지성, 2018.
- , 『프로테스탄트 윤리와 자본주의 정신』, 박문재 역, 현대지성, 2018.
- , 『사회학의 기초개념』, 이상률 역, 문예출판사, 2017.
- 신용하, 『사회학의 성립과 역사사회학 - 오귀스트 콩트의 사회학 창설』, 지식산업사, 2012.
- 안은미, 『미디어 콘텐츠의 수용』, 커뮤니케이션북스, 2014.
- 오귀스트 콩트, 『실증주의 서설』, 김점석 역, 한길사, 2001.
- 에밀 뒤르켐, 『사회학적 방법의 규칙들』, 민혜숙 역, 이른비, 2021.
- 이강수, 『수용자론』, 한울아카데미, 2001.
- 질 리포베츠키, 『행복의 역설』, 정미애 역, 알마, 2009.
- 찰스 라이트 밀즈, 『사회학적 상상력』, 강희경·이해찬 역, 돌베개, 2004.
- 칼 마르크스, 『경제학·철학초고/자본론/공산당선언/철학의 빈곤』, 김문현 역, 동서문화사, 1994.
- 피에르 부르디외, 『상징폭력과 문화재생산』, 정일준 역, 새물결, 1997.
- 홍성민, 『취향의 정치학 - 피에르 부르디외의 『구별짓기』 읽기와 쓰기』, 현암사, 2012.
- Authier, Michel & Lévy, Pierre, *Les arbres de connaissances*, Paris: Éditions La Decouverte, 1992.
- Bourdieu, Pierre, *Distinction - A Social Critique of the Judgement of Taste*, Trans. by Richard Nice, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1984.
- , *Homo Academicus*, Trans. by Peter Collier, Stanford, California: Stanford University Press, 1988.
- , *Language and Symbolic Power*, Trans. by Gino Raymond & Matthew Adamson, Polity Press, 1991.
- , *The forms of capital*, Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education, edited by John G. Richardson, Westport, CT: Greenwood Press, 1986.
- Bourdieu, Pierre & Wacquant, Loic J. D., *An Invitation to Reflexive Sociology*, Chicago & London: University of Chicago Press, 1992.
- Comte, Auguste, *The Positive Philosophy of Auguste Comte II*, trans. by Harriet Martineau, London, Bell, 1896.
- Durkheim, Emile, *On Suicide*, Trans. by Robin Buss, London: Penguin Books, 1897.
- Ellul, Jacques, *The Technological System*, trans. by Joachim Neugroschel, Eugene: Wipf and Stock Publishers, 2018.
- Maffesoli, Michel, *Le temps des tribus, Le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse*, Paris: Meridiens Klincksieck, 1988.
- Owens, Timothy J. & Burke, Peter J. & Serpe, Richard, *Advances in Identity Theory and Research*, Springer, 2003.
- Tumtavitikul, Surachai, "Talcott Parsons' AGIL Schema-based System Identification of Administrative Problems of North-East Vocational Education in Thailand", *Chinese Business Review*, Vol. 12, No. 11, 2013.

## <토론문>

### ‘디지털 시대 문화콘텐츠 수용자의 미디어 정체성 : 부르디외의 문화사회학을 경유하여’ 토론문

정유선(상명대)

본 논문은 기존 문화콘텐츠 연구의 시각과 방법에 있어 질적 연구의 내연을 확대했다는 데그 가치와 의의를 지니고 있다고 볼 수 있습니다. 부르디외의 문화사회학의 이론적 틀로 디지털 시대 문화콘텐츠의 수용자 관련 연구를 진행하되, 그것의 배경이 되는 기본 골조를 더듬어 가는 방식으로 연구의 근거를 공고히 한 점은 연구자로서의 성실성과 철저함이 돋보이는 부분이라고 할 수 있습니다. 덕분에 많은 계발을 받았습니다. 감사합니다.

이와 아울러, 저 역시 필자이신 김소영 선생님의 문제의식과 연구 방법에 대해 기본적으로 공감하는 입장에서 논문을 바라보았습니다. 따라서 선생님 논문에 대한 토론은 이슈가 되는 쟁론을 끌어내기보다는 선생님 논문을 읽으면서 좀 더 설명을 듣고 싶은 부분이나 궁금한 점을 중심으로 몇 가지 여쭙보는 것으로 대신하겠습니다.

**첫째,** 부르디외의 문화사회학적 이론의 틀을 중심으로 본 연구 주제를 분석하신 걸로 이해했습니다. 부르디외 이론의 형성에 토대를 찾기 위해 사회학을 시작한 콩트에서부터 마르크스, 에밀, 베버의 이론까지 모두 정리해 주셨습니다. 수고에 너무 감사드리며, 이에 대해 한 가지 제안을 조심스럽게 드리고 싶습니다. 오히려 역으로, 본 연구 주제를 연구하기에 가장 유용한 부르디외의 문화사회학 연구 부분을 먼저 추출해서 그것의 이론적 토대를 거슬러 올라가며 콤팩트하게 언급하면 어떨지 문의드립니다. 그럴 경우, 본론에 해당하는 3장의 내용이 좀 더 집중되고 진전된 논의가 이루어질 수 있을 것으로 기대됩니다.

**둘째,** 용어 사용 범주에 대해 문의드립니다.

1. 디지털 시대의 문화콘텐츠 ‘수용자’의 사용 범주
2. ‘실용과 학문’, ‘현상과 이론’, ‘컨텐츠와 문화’ 등과 같은 대별되는 내용의 범주
3. 대중문화 또는 문화콘텐츠를 소비하는 수용자 연구의 수행 범위: 시대적, 매체적, 집단이나 사회적 맥락, IT 기술, 인문학, 사회학, 로컬 등

# 새로운 콘텐츠 연구방법론으로서 근거이론(gounded theory)의 가능성 모색

이재민(대전세종연구원·한국전통문화대학교)

## 1. 들어가면서 : 연구방법론 정립의 중요성

이제 ‘콘텐츠’는 화두를 넘어 일상으로 자리매김하였다. 한국사회에서 문화콘텐츠의 개념은 영상과 인터넷, 모바일 등 디지털 기술이 본격적으로 확산하는 21세기이다.<sup>1)</sup> 2000년대 초반 ‘한국문화콘텐츠진흥원’의 설립으로 ‘콘텐츠’라는 용어가 정식으로 사용되기 시작한 이래로 다양한 분야의 연계·융합·결합을 통해 다채로운 결과물을 나타내었다. 처음에는 가요(K-POP)·드라마·영화등 대중공연예술과 디지털 분야를 주로 의미하였지만, 특정한 공간과 건축물, 우리 삶터인 마을과 지역을 넘어 종교 영역과도 결합하면서 점차 일상으로 인식되었다.<sup>2)</sup> 다시 말해 디지털 기술의 발달에 따라 ‘콘텐츠’라는 용어가 등장했지만, 이제는 관광·광고와 홍보·교육 등 많은 분야에서 이를 활용하면서 재생산되고 있는 의미로 받아들일 수 있다.

이처럼 문화콘텐츠가 일상에서 자리 잡은 것처럼 보이지만, 아직도 이에 관한 실체는 불분명하다. 이는 아직 학문으로서 문화콘텐츠학이 완전한 분과학문으로 자리매김 못했기 때문이다. 그렇다고 문화콘텐츠학에 관한 논의가 없었던 것은 아니다. 문화콘텐츠 관련 학회를 중심으로 문화콘텐츠학이 가져야 할 정의와 개념, 속성 등을 논의해 왔으나, 아직 정립되었다고는 볼 수 없다. 왜냐하면 모종의 학문적 행위가 분과학문(discipline: 學科)이 되기 위해서는 분명한 연구대상과 고유한 연구방법론으로 학문적 정체성이 구현되어야 하기 때문이다.<sup>3)</sup>

인문학을 표방하고 있는 역사학의 경우는 ‘사료’에 관한 해석을 주요한 방법론으로 활용하면서 학문적 위상을 공고히 하고 있다. 문화를 연구대상으로 삼고 있는 인류학의 경우도 참여관찰과 면담 등의 기법이 함의하는 질적연구 방법론을 주요한 방법론으로 삼고 있으며, 고고학의 경우도 문화유산의 발굴 과정과 결과의 해석 등을 주요한 방법론으로 적용하고 있다. 사회학·행정학·정책학·경영학·관광학 등 우리 사회의 현상과 변화 등을 이해하고자 하는 이른바, ‘사회과학’이라 부르는 학문적 패러다임의 경우에도 양적연구·질적연구 등을 기준으로 사회과학적 연구방법론이라는 토대가 구축되어 있다.

이 같은 상황에서 이 연구는 과연 문화콘텐츠학이 분과학문이 될 수 있을까? 하는

1) 김기덕, 「4차 산업혁명시대 콘텐츠와 문화콘텐츠」, 『인문콘텐츠』 제52호, 2019, 11쪽.

2) 이재민·윤설민, 「종교콘텐츠로서 세종전통문화체험관의 조성이 잠재 향유자에게 미치는 기대효과」, 『인문콘텐츠』 제68호, 2023, 320쪽.

3) 임대근, 「문화콘텐츠연구의 학문적 위상」, 『인문콘텐츠』, 제38호, 2015, 138쪽 참조.

질문에서 시작하고자 한다. 대한민국의 많은 대학에서 기존 인문학과를 다양한 이름의 콘텐츠학과 또는 커뮤니케이션·융합콘텐츠·문화예술 경영 등을 학과명으로 활용하고, 여기에 관한 커리큘럼을 구성하였지만, 아직도 한국연구재단에서는 ‘기타인문학’으로 간주하고 있는 안타까운 실정에서 이 연구가 시작되었다.

따라서 이 연구는 아직 분명한 연구대상과 연구방법론이 부재한 상황에서 기존 사회과학 연구방법론으로 활용되고 있는 ‘근거이론(Grounded Theory)’을 콘텐츠 연구에 적용할 수 있을까 하는 의문에서 시작되었다. 따라서 이 글에서는 문화콘텐츠 연구방법론의 흐름과 경향을 먼저 살펴보고, 근거이론의 발생과 흐름, 그 속성을 고찰하고자 한다. 이후 콘텐츠 학회 학술지 중 이미 근거이론을 활용한 논문의 고찰을 통해 활용 가능성을 모색하고자 한다. 이 같은 연구의 수행을 통해 향후 분과학문으로서 문화콘텐츠학의 위상 제고를 기대할 수 있겠다.

## 2. 문화콘텐츠 연구방법론으로서 근거이론

### 1) 문화콘텐츠의 개념과 연구방법론적 흐름

앞서도 언급하였지만, 연구방법론에 관한 이해를 하기 위해서는 문화콘텐츠에 관한 이해가 우선되어야 하는데, 이는 명확한 범위를 가지고 있어야 함을 뜻한다. 그러나 아직 문화콘텐츠 개념과 범위 자체가 정확하게 구명되지 못한 실정이다. 왜냐하면 ‘문화’와 ‘콘텐츠’ 모두 확장성이 매우 넓은 용어로서, 이 두 가지 용어 모두 ‘경계’가 분명치 않으며, 이러한 상황에서 개념을 구명하는 것은 어렵기 때문이다.<sup>4)</sup> 그럼에도 불구하고 이 연구에서는 선행연구를 통해 먼저 문화콘텐츠의 개념과 범위를 살펴보고자 한다.

류준호 외(2010)는 문화콘텐츠를 법률적 기준·해당 학문적 범위·산업적 범위에 따라 구명하였다. 법률적 기준에 의해서는 문화산업진흥법에 기초하였는데, 이 법에서 언급한 매체와 소재 등을 통해 구명<sup>5)</sup>하였으며, 학문적 범위에 따라서는 인문콘텐츠학회<sup>6)</sup>가 제안했던 기준을 예시로 들었다. 마지막 산업적 측면에서는 문화콘텐츠를 독립된 산업으로 간주하고, 엔터테인먼트·영상·디지털콘텐츠·소프트웨어·전통문화와 예술을 포함하는 산업으로 구분한다는 선행연구<sup>7)</sup>를 바탕으로 제안하였다.

태지호는 문화콘텐츠를 “문화적 소재가 구체적으로 가공되어 매체에 체화된 무형의

4) 태지호, 「문화콘텐츠 2.0, 어떻게 접근할 것인가 : 문화콘텐츠에서 인터콘텐츠로」, 『콘텐츠문화연구』 제1호, 2019, 2~3쪽.

5) 2003년에 제정된 문화산업 진흥법에서는 문화콘텐츠를 “영화, 음반·비디오물·게임물, 출판·인쇄물·정기간행물, 방송영상물, 문화재, 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인은 제외한다)·광고·공연·미술품·공예품, 디지털문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠, 전통의상·식품 등 문화콘텐츠, 디지털문화콘텐츠, 멀티미디어콘텐츠가 이에 포함시켰다.

6) 인문콘텐츠학회에서는 문화콘텐츠를 “방송, 음악, 영화, 애니메이션, 모바일, 게임, 출판, 만화, 캐릭터, e-learning, 디지털박물관, 테마파크, 축제와 이벤트, 전통문화 D/B”를 포함시켜 범주화 하였다.

7) 고정민, 『콘텐츠산업진흥을 위한 정책과제』, 2007, 서울: 삼성경제연구소 / 박상천, 「Culture Technology와 문화콘텐츠」, 『한국언어문학』 제22호, 5~28쪽의 연구를 인용하여 제안하였다.

결과물”로서 제안하였다.<sup>8)</sup> 그는 우리 삶의 현장에서 나타나는 다양한 실천을 문화적 소재라는 범주로 두고, 이것을 ‘있는 그대로’가 아니라 가공의 과정을 거치면서 매체에 체화하고, ‘경험’으로서 나타나는 무형의 결과물을 의미한다고 볼 수 있다.<sup>9)</sup>

태지호와 함께 김기덕의 연구에서도 매체의 중요성을 언급하였다. 김기덕은 ‘내용’이 있으면 이에 대응하는 ‘형식’이 있어야 하는데, 활자인쇄 영상매체의 등장과 더불어 이가 논의되는 2000년대 초반에 등장한 디지털 기술 등 사회적 변화를 반영한 매체에 대한 내용물인 것이다.<sup>10)</sup> 다른 논문에서도 그는 문화콘텐츠를 “문화적 내용물을 갖는 콘텐츠”, 이는 여러 층위가 있으며, “문화적 특성을 지니고 있는 경우에도” 문화콘텐츠로 볼 수 있다고 논의하였다. 즉 이는 문화적 내용물도, 문화적 특성을 포함하는 산물로도 이해할 수 있다는 것이다.<sup>11)</sup> 이외에도 임대근<sup>12)</sup>, 박상천<sup>13)</sup>, 김진형<sup>14)</sup> 등이 매체에 관한 논의를 진행하였다.

이처럼 선행연구를 통해 문화콘텐츠는 디지털, 출판, 영상 등 다양한 기술의 발달에 따른 협의적 의미와 문화적인 활동에 의한 결과가 가리키는 내용물 또는 인문주의적이며, 문화적 속성을 포함하는 내용물 등 광의적 의미로 구분 지을 수 있겠다. 이 같은 개념적 정의만 보더라도 문화콘텐츠는 매우 넓은 분야를 지칭하고 있을뿐만 아니라, 가공과 매체에 체화하는 과정에서 ‘변화’를 수반하고 있어 이를 구체화하고 명확성을 제고시키기 위해서는 연구방법론에 관한 논의가 필요함을 알 수 있다.

문화콘텐츠에 대한 개념적인 범위에 관한 논의에 이어 어떻게 연구할 것인가, 즉 연구방법론에 관한 논의도 나름대로 제기되어 왔다. 먼저 태지호(2016)는 문화콘텐츠 연구방법론을 ‘문화’와 ‘콘텐츠’로 나누었는데, ‘문화’적 접근을 통해서는 이해와 해석에 초점을 두었으며, ‘콘텐츠’적 접근을 통해서는 실증주의적 패러다임의 대상으로 설정하여 효과와 가치를 ‘분석’하는 데 집중하였다.

임대근은 문화콘텐츠 연구에 있어서 ‘방법론’의 개념을 규정함으로써 이에 관한 필요성을 언급하였고, 나아가 문화콘텐츠 연구의 과제를 제안하였다. 그는 문화콘텐츠의 원리와 다양한 형태의 장르의 관계성에 주목하고, 동시대성을 기반으로 콘텐츠 리더로서의 중요성을 언급하였다. 이외에도 문화콘텐츠 하위분야로서 문화원형과 디지털 콘텐츠, OSMU, 트랜스미디어 스토리텔링 등의 범주를 소환해야 한다고 논의하였다.<sup>15)</sup>

두 논의 모두 문화콘텐츠연구가 분과학문으로서 위상 제고를 위해서는 연구 방법론의 구현과 정립이 필요하다는 전제로 논의되었으며, 각각의 분류체계를 통해 접근함

8) 태지호, 『공간형 콘텐츠』, 커뮤니케이션북스, 2014, 2쪽.

9) 태지호, 「문화콘텐츠 연구 방법론의 토대에 대한 모색: ‘문화’와 ‘콘텐츠’를 어떻게 다룰 것인가」, 『인문콘텐츠』 제41호, 2016, 80쪽.

10) 김기덕, 「콘텐츠의 개념과 인문콘텐츠」, 『인문콘텐츠』, 발간호, 인문콘텐츠학회, 2003, 7~8쪽.

11) 김기덕, 「문화콘텐츠의 등장과 인문학의 역할」, 『인문콘텐츠』, 제28호, 인문콘텐츠학회, 2014, 19쪽.

12) 임대근, 위의 논문, 19쪽.

13) 박상천, 「‘문화콘텐츠’ 개념 정립을 위한 시론」, 『한국언어문화』, 제33집, 한국어문화학회, 2007, 200~201쪽.

14) 김진형, 「문화콘텐츠의 인식범위 확장 및 생산·소비 매커니즘 진단」, 『인문콘텐츠』, 제42호, 인문콘텐츠학회, 2016, 155쪽 참조.

15) 임대근, 「문화콘텐츠연구의 방법론 설정을 위한 시론」, 『인문콘텐츠』 제64호, 2022, 16~19쪽 참조.

으로써 연구방법론적인 관점에서 유형화하고, 향후 과제를 제안함으로써 발전적 방향을 제언하였다는 학문적 성과가 있다. 하지만 두 논문은 문화콘텐츠 분야에서 분과학문으로 가기 위한 구체적인 자료수집 도구와 분석 등 구체적인 연구방법을 제안하였다는 점에서는 다소 부족할 수 있는 한계점이 있다.

이 같은 상황에서 조우제 외의 연구가 눈에 띈다. 그들의 연구에서는 문화콘텐츠 하위분야로서 지역문화콘텐츠를 연구의 범위로 설정하고, ‘현장연구’가 가지고 있는 가치와 의미를 구명하고자 했다. 특히 이들은 현장연구를 수행하는 연구자들로부터 직접 심층면접을 진행했으며, 이를 통해 지역의 현장성을 반영한 문화적 소재의 발굴, 지역 문화에 대한 옴살다움의 모색, 연구자와 지역민의 상호작용을 통한 ‘치유’라는 가치와 의미를 제안하였다.<sup>16)</sup> 이들의 연구는 문화콘텐츠의 하위분야, 즉 지역을 소재로 하는 문화콘텐츠를 연구하는 방법으로서 ‘현장’의 중요성을 역설하였고, 현장을 담보로 하는 연구방법이야말로 지역문화콘텐츠 부분에서 지향해야 할 중요한 가치임을 구명하였다.

이에 따라 이 연구에서는 문화콘텐츠의 여러 분야 중에서도 사람의 경험과 관련한 콘텐츠 분야로 한정하고자 한다. 태지호가 언급했던 것처럼 콘텐츠는 경험할 수 있는 무형의 결과물로서 경험적 속성을 가지고 있기 때문에 이를 향유하는 사람들은 경험의 주체로서 등장할 수 있기 때문이다. 따라서 이 연구에서는 사회과학 분야에서 많이 활용되고 있는 근거이론을 콘텐츠 향유자의 연구방법론으로서 가능성을 모색하고자 하는 시도이다.

## 2) 콘텐츠 향유자 연구방법론으로서 근거이론<sup>17)</sup>

이 연구는 콘텐츠 향유자를 연구하는 방법론으로서 현재 사회과학의 제분야에서 활용되고 있는 ‘근거이론’의 가능성을 모색하고자 하는 시도이다. 사실 근거이론은 교육학·간호학·심리학·사회학 등의 사회과학 분야에서 질적연구 방법론 중에는 가장 각광받는 연구방법론이라 할 수 있다. 왜냐하면 질적연구 방법론이라는 큰 패러다임에 속하지만, 양적연구가 가지고 있는 체계성을 포함하고 있기 때문이다. 이는 질적연구가 가지고 있는 정성적 패러다임과 함께 정량적 요소를 포함하고 있다는 의미로 받아들일 수 있다.

먼저 근거이론에 대해서 알아보하고자 한다. 근거이론은 데이터를 수집하고, 이를 체계적으로 분석하여 이론을 생성하는 질적연구 방법에 속하는 연구방법론이다. 이론을 검증하는 것이 아니라, 이론을 생성하는 데 목적이 있다. 즉 이를 위해 구술 자료 그 자체에 근거(grounded)를 두어 자료를 수집하고 분석하는 데 필요한 체계적인 지침

---

16) 조우제 외, 「지역문화콘텐츠 연구방법으로서 ‘현장연구’의 가치와 의미: 질적연구자의 연구경험을 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제66호, 2022, 245~250쪽 참조.

17) 이 항은 ‘B.Glaser & A.Strauss, 이병식·박상훈·김사훈(역), 『근거이론의 발견』, 2011, 서울: 학지사’, ‘A.Strauss & J. Corbin, 김수지·신경림(역), 『근거이론의 이해』, 2008, 파주: 한울’, ‘J. Creswell, 조흥식·정선옥·김진숙(역), 『질적 연구방법론 : 다섯가지 접근』, 2010, 서울: 학지사의 내용을 참고하여 작성하였음

이라 할 수 있다. 다시 말해 현장에 존재하는 현상·사건·경험 등을 귀납적으로 유도하고 탐구하여, 이론을 출현(emerging)시키는 방법이라 할 수 있다.

근거이론의 학문적 패러다임은 상징적 상호작용론을 기반으로 한다. 상징적 상호작용은 상징 해석자, 상징의 상호작용을 통한 인간의 행위, 관계 등에 대한 설명, 해석, 이해 탐구를 하는 이론이다. 이는 양적연구가 가지고 있는 과도한 단순화, 계량화에 관한 한계점을 인식하는 것과 함께 ‘이론 검증’에 치우친 연구 패러다임에서 탈피하여 ‘이론 생성’에 주목하고자 하는 시도라 할 수 있다.

근거이론은 학문적 분류상 질적연구 방법론에 속하지만, 기존 질적연구가 가진 속성에 관한 끊임없는 반성을 통해 도출되었다. 다시 말해 양적연구의 한계를 반성하는 상황에서 질적연구가 등장하였지만, 질적연구 또한 많은 한계점이 있었다. 체계적이지 못한 분석, 단순한 서술연구의 지향, 명확성보다는 추상성을 지향했던 점이 그것이다. 이러한 상황에서 근거이론은 단순한 서술연구로서 이론을 생성할 수 없는 한계점을 인식하고, 추상적인 현상을 개념적으로 이해함으로써 보다 체계적인 분석이 가능해지며, 자료를 통한 이론의 출현과 생성이 가능하다는 장점이 있다.

근거이론의 창시자는 B. Glaser와 A. Strauss이다. Glaser는 콜롬비아대의 실증주의 영향을 받아서 매우 양적연구의 성향이 짙은 연구자였으며, Strauss는 시카고대학 상징적 상호작용론의 영향으로 매우 질적연구의 성향이 짙은 연구자였다. 이 둘은 죽음의 인식에 관한 연구(Awareness of Dying(1965))를 수행하는 과정에서 체계적인 연구방법론의 개발 필요성을 느꼈고, 이를 통해 근거이론을 개발하였다. 이들이 개발한 근거이론은 매우 의미 있었다. 자료에 근거하며, 세밀한 분석과정을 통해 이론을 생성하였고, 양적연구와 질적연구를 동시에 비판할 수 있는 방법론을 개발했다고 생각했기 때문이다.

하지만 이들의 공동작업은 그리 오래가지 못했다. Strauss는 실용주의적 접근을 강화하여 1990년 그의 제자 Corbin과 함께 근거이론의 기초(Basics of Qualitative Research)를 저술하였고, 이 책이야말로 근거이론이 널리 활용될 수 있는 단초 역할을 하였다. 이를 두고 Glaser는 이들의 연구가 단순한 패러다임 분석 틀에 끼워넣기 과정을 하면서 사고력을 제한하고 있다는 비판을 하였으며, 이는 질적연구의 본질을 무너뜨리는 것이라고 하였다.

이 같은 Glaser의 비판이 있었음에도 불구하고, 근거이론은 교육학·심리학·간호학·사회복지학 등 인간의 경험에 관한 연구에 있어서 매우 많이 활용되고 있는 연구방법으로서 입지를 굳히고 있다. 왜냐하면 축코딩을 통해 도출되는 패러다임의 속성이 질적연구 방법 내에서 체계성을 담보하기 때문이다. 따라서 이 연구는 콘텐츠 향유자의 연구의 방법론으로서 근거이론의 가능성을 모색하고자 하며, 우선적으로 현재 콘텐츠 학계에서 논의된 연구 논문을 활용하고자 한다.

### 3. 문화콘텐츠 연구에서의 근거이론 활용 현황

현재 문화콘텐츠 학술지에서 근거이론을 활용한 논문이 게재된 경우는 주로 한국콘텐츠학회 논문지에서 검색되었다. 내용으로 본다면 추가적인 논문이 있을 수 있으나, 물리적 환경의 한계상 이 연구에서는 한국콘텐츠학회 논문지에 실린 연구 논문 16편을 활용하여 현황을 아래와 표로 제시하고자 한다.

연구 제목	분야(분과학문)
N잡러가 경험한 심리적 소진 회복에 관한 근거이론적 접근	심리학
가상현실 교육에서 몰입의 생태 근거이론적 접근을 중심으로	교육학
강 절도범죄의 공범실행 과정에 대한 근거 이론적 접근	심리학
결혼 이주 여성의 가정폭력 대처과정에 관한 근거이론 접근	사회학
근거이론에 의한 장애분야 동료상담사들의 성장과 발전에 관한 질적연구	복지학
노인요양시설 시설장의 위기상황 경험과 대처과정에 관한 근거이론 연구	사회학
대학생의 핵심역량 육성을 위한 Action Learning에서의 경험과정 연구-근거이론 접근	교육학
대학입시제도의 공정성에 대한 대학생들의 인식 연구	교육학
댄스스포츠 참여자의 참여과정 및 의미에 관한 근거이론적 분석	체육학
미래 교육 콘텐츠 구성요건에 관한 근거이론연구	교육학
사람중심 치매커뮤니케이션에 대한 근거 이론적 연구	심리학
여성출소자의 사회재진입 경험에 관한 근거이론 연구	사회학
자활제도 참여자의 자활 경험과 전망에 대한 종단적 질적 연구	복지학
재난관리서비스에 대한 수요자의 반응분석 근거이론적 접근	재난학
중등 교사의 과학 교수 효능감이 전문 수업에 미치는 영향	교육학
중증장애 자녀를 돌보는 어머니의 삶의 과정에 대한 근거이론적 접근	심리학

<표 5> 한국콘텐츠학회 논문지에 게재된 ‘근거이론’을 활용한 연구 목록

한국콘텐츠학회 논문지에 실린 16편의 연구를 목록화하고, 연구내용에 적합한 분야를 분과학문의 기준에 의해 분류하였다. 위에서 언급한 16편의 논문이 온전히 좁은 의미에서 콘텐츠에 속할 수 있다고 볼 수 없겠지만, 최근 콘텐츠가 일상의 영역으로서 받아들여지고 있는 상황에서 충분히 검토해 볼 수 있지 않을까 판단된다.

### 4. 새로운 콘텐츠 연구방법론으로서 근거이론의 가능성 모색

과거 콘텐츠가 디지털 기술의 발달에 의해 도래되었지만, 다양한 매체와 연계·융합하면서 일상의 영역으로 점차 다루어지는 상황에서 이 연구는 사회과학 연구방법 도

구의 하나인 ‘근거이론’의 콘텐츠 연구방법론으로서 가능성을 모색하고자 하는 시도이다. 이를 위해서 한국콘텐츠학회 논문지에 게재된 16편의 논문을 분석하여 아래와 같은 연구 결과를 제안하고자 한다.

### 1) 실용성·실제성을 담보한 현장성의 반영

지금까지의 콘텐츠 연구 흐름은 주로 매체, 그리고 매체에 의해 나타나는 결과물에 집중되었다고 할 수 있다. 이에 따라 앞으로의 연구는 콘텐츠 현장이 가지고 있는 속성과 이것이 함의하는 가치와 의미 등에 관한 연구가 수행될 수 있다. 이 같은 상황에서 ‘근거이론’ 역시 질적연구 방법론 중 ‘현장’을 배경으로 수행되는 연구방법론이라 할 수 있다. 위에서 소개된 논문 역시 가상현실 교육 현장·댄스 스포츠 현장·사회심리 상담의 현장 등 콘텐츠 개발과 향유의 현장을 근간으로 하고 있다. 따라서 근거이론의 연구방법으로서 활용을 통해 지역의 사회문화적인 현장성을 파악할 수 있게 해주고 있다.

더욱이 이같은 연구결과는 조우제 외(2023)의 연구 결과를 지지하고 있다. 이들의 연구에서는 지역을 배경으로 하는 현장연구 방법이 지역의 현장성을 파악하는 과정으로, 이를 통해 한국문화의 보편성과 특수성을 발견할 수 있게 해주는 역할을 하고 있다고 언급하였다.<sup>18)</sup> 이러한 배경에서 근거이론을 활용한 연구 또한 다양한 콘텐츠 현장의 생생함을 전달할 수 있을 것이며, 이를 통해 실용성과 실제성을 담보한 현장연구의 도출을 가능하게 할 수 있다.

### 2) 새로운 이론 생성을 위한 효율적인 환경

근거이론은 다른 연구방법과 달리 이론을 검증하는 것이 아니라, 이론을 생성하는 것이 골자인 연구방법론이다. 근거이론을 통해 생성되는 이론은 거대한 담론이 아니라, 소소한 일상의 콘텐츠 현장에서 나타낼 수 있는 이론이다. 최성호·원종서는 가상현실 교육에서 몰입의 생태과정을 밝혔는데, 가상현실 교육은 원격현장감과 시간의 왜곡으로 인한 몰입을 거친다는 이론을 제시하였다.<sup>19)</sup> 이재민은 마을리더의 공동육아 공동체 경험을 근거이론 방법의 적용을 통해 이론화하였는데, 마을리더가 공동육아공동체 활동을 하는 데 있어서 많은 어려움이 있지만, 그들의 즐거움과 성취감·만족감·심리적 치료 등 정성적 가치의 수반에 따라 경험하면서 가족의 전인격적 성장을 도모한다는 나름의 이론을 제안하였다.<sup>20)</sup> 더욱이 콘텐츠 환경 자체가 새로운 분야로서 확산이 용이하고, 이에 따라 새로운 이론의 생성이 도출될 수 있는 가능성이 매우 높다고 할 수 있다. 즉 콘텐츠 분야에서의 학문적인 환경은 새로운 이론을 타 학문에 비해 비교적 자유롭게 받아들일 수 있는 상황에서 하나의 방법론으로서 근거이론의 가치가 나타날 수 있는 것이다.

18) 조우제 외, 위의 논문, 251쪽 참조.

19) 최성호·원종서, 「가상현실 교육에서 몰입의 생태: 근거이론적 접근을 중심으로」, 『한국콘텐츠학회 논문지』, 제17권 11호, 2017, 457쪽 참조.

20) 이재민, 「마을리더의 공동육아공동체 경험에 대한 근거이론적 접근: 경북 칠곡 A아파트 ‘다정한 이웃공동체’의 사례」, 『대구경북학』 제18호, 2019, 20쪽 참조.

### 3) 경험재로서의 콘텐츠의 속성과 자연스러운 연계 가능성

태지호에 의하면 콘텐츠는 무형의 결과물로서 경험재적인 속성을 가지고 있다고 언급하였다. 문화 향유자로서 얻을 수 있는 경험적 속성이 콘텐츠가 가지고 있는 주요 속성이라 할 수 있으며, 이를 파악하기 위해서는 그 과정과 맥락을 당연히 이해해야 한다. 근거이론 역시 일상의 현장에서 얻을 수 있는 ‘경험’을 주요 연구내용으로 하는 것이 특징으로서, 일반코딩·축코딩·선택코딩의 과정을 통해 과정과 맥락을 파악하는 주요한 방법론이다. 특히 축코딩 과정은 경험자의 인과적 조건·맥락적 조건 등이 하나의 패러다임으로 구성되어 있어, 맥락과 과정의 이해를 통한 온전한 경험을 이해하기 위한 효율적인 방법론이 될 수 있다.

## 5. 근거이론의 활용이 콘텐츠 분야에서 확산되기를 기대하며

문화콘텐츠가 등장하고, 다양한 매체와 결합을 하면서 정책계, 산업계를 비롯하여 많은 분야에서 일상으로 받아들여지고 있다. 하지만 아직 학계에서는 분과학문으로서 인정과 지지가 부족한 상황에서, 이 연구는 기존 사회과학 분야에서 활용되고 있는 ‘근거이론’의 연구방법론으로서 활용가능성에 주목하고자 했다. 이를 위해서 문화콘텐츠의 개념과 범위, 연구방법론으로서 근거이론 등 이론적 논의와 한국콘텐츠학회지에 게재된 논문을 살펴보았다. 이를 통해 콘텐츠 분야의 새로운 연구방법론으로서 근거이론의 가능성을 ‘실용성·실제성’을 담보한 현장성의 반영’, ‘새로운 이론생성을 위한 효율적인 환경’, ‘경험재로서의 콘텐츠의 속성과 자연스러운 연계 가능성’ 등으로 연구결과를 도출하였다.

이 연구는 콘텐츠 분야에서 그간 미진했던 연구방법론인 근거이론을 끌어왔다는 학문적 성과가 있다. 하지만 발표문의 물리적 한계상 자료수집과 내용의 분석과정에서 정치하지 못했던 것도 사실이다. 향후 이 같은 점을 보완하여 후속연구로서 완전한 연구 결과를 계획하고자 한다. 이 같은 연구는 지속적으로 도출된다면, 문화콘텐츠 연구가 분과학문으로서 정립되는 데 조금이라도 역할을 할 수 있을 것으로 기대할 수 있다.

## 참고문헌

### 단행본

- 고정민, 『콘텐츠산업진흥을 위한 정책과제』, 2007, 서울: 삼성경제연구소
- 태지호, 『공간형 콘텐츠』, 2014, 서울: 커뮤니케이션북스
- B.Glaser & A.Strauss, 이병식·박상훈·김사훈(역), 『근거이론의 발견』, 2011, 서울: 학지사
- A.Strauss & J. Corbin, 김수지·신경림(역), 『근거이론의 이해』, 2008, 파주: 한울
- J. Creswell, 조흥식·정선옥·김진숙(역), 『질적 연구방법론 : 다섯가지 접근』, 2010, 서울: 학지사

### 논문

- 김기덕, 「콘텐츠의 개념과 인문콘텐츠」, 『인문콘텐츠』, 발간호, 인문콘텐츠학회, 2003, 5~27.
- 김기덕, 「문화콘텐츠의 등장과 인문학의 역할」, 『인문콘텐츠』, 제28호, 인문콘텐츠학회, 2014, 9~31.
- 김기덕, 「4차 산업혁명시대 콘텐츠와 문화콘텐츠」, 『인문콘텐츠』 제52호, 2019, 9~31.
- 김진형, 「문화콘텐츠의 인식범위 확장과 생산·소비 메커니즘 진단」, 『인문콘텐츠』, 제42호, 인문콘텐츠학회, 2016, 151~176.
- 박상천, 「Culture Technology와 문화콘텐츠」, 『한국언어문학』 제22호, 5~28쪽
- 박상천, 「‘문화콘텐츠’ 개념 정립을 위한 시론」, 『한국언어문화』, 제33집, 한국언어문화학회, 2007, 179~210쪽.
- 이재민, 「마을리더의 공동육아공동체 경험에 대한 근거이론적 접근: 경북 칠곡 A아파트 ‘다정한 이웃공동체’의 사례」, 『대구경북학』 제18호, 2019, 1~24쪽.
- 이재민·윤설민, 「종교콘텐츠로서 세종전통문화체험관의 조성이 잠재 향유자에게 미치는 기대 효과」, 『인문콘텐츠』 제68호, 2023, 319~337쪽.
- 임대근, 「문화콘텐츠연구의 학문적 위상」, 『인문콘텐츠』, 제38호, 2015, 131~156쪽.
- 임대근, 「문화콘텐츠연구의 방법론 설정을 위한 시론」, 『인문콘텐츠』 제64호, 2022, 9~22쪽.
- 조우제·유덕윤·유병준·이재민, 「지역문화콘텐츠 연구방법으로서 ‘현장연구’의 가치와 의미: 질적연구자의 연구경험을 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제66호, 2022, 237~255쪽.
- 최성호·원종서, 「가상현실 교육에서 몰입의 생태: 근거이론적 접근을 중심으로」, 『한국콘텐츠학회 논문지』, 제17권 11호, 2017, 446~460쪽.
- 태지호, 「문화콘텐츠 2.0, 어떻게 접근할 것인가 : 문화콘텐츠에서 인터콘텐츠로」, 『콘텐츠문화연구』 제1호, 2019, 1~19쪽.
- 태지호, 「문화콘텐츠 연구 방법론의 토대에 대한 모색: ‘문화’와 ‘콘텐츠’를 어떻게 다룰 것인가」, 『인문콘텐츠』 제41호, 2016, 75~96쪽.

## <토론문>

### “새로운 콘텐츠 연구방법론으로서 근거이론(gounded theory)의 가능성 모색” 토론문

권지혁(인하대)

이재민 선생님의 논문은 문화콘텐츠 향유자(사용자/수용자)의 연구방법론으로서 ‘근거이론’의 적용 가능성을 다루고 있습니다. 논문의 구성은 문화콘텐츠 연구방법론으로서 근거이론, 문화콘텐츠 연구에서의 근거이론 활용 현황, 새로운 콘텐츠 연구방법론으로서 근거이론의 가능성 모색, 결론 등으로 이루어져 있습니다. 개인적으로 생소한 연구방법론인 근거이론을 조금이나마 이해할 수 있는 기회가 되어 이 자리를 빌려 감사의 말씀을 드립니다. 전반적인 논의는 토론자도 전적으로 공감하고 있습니다. 다만, 논문을 읽으면서 몇 가지 궁금한 점을 여쭙는 것으로 토론을 대신하고자 합니다.

1) 논문에 따르면, 근거이론은 현장의 연구방법론으로서 강점을 갖춘 것으로 사료됩니다. 그럼에도 기존 문화콘텐츠 연구에서 근거이론을 활용하지 않은 이유가 무엇인지 선생님의 의견을 듣고 싶습니다.

2) 연구방법론은 분과학문마다 상이하고, 문화콘텐츠 분야에서도 다양한 방법론을 동원하여 연구를 수행하고 있습니다. 실제로 문화콘텐츠 연구에서 자주 활용되는 방법론은 스토리텔링, 기호학, 서사 분석, 심층 인터뷰 등이 있습니다. 즉, 방법론을 통해 무엇을 분석할 수 있고, 어떠한 연구 결과를 도출할 수 있느냐에 따라 연구자는 연구방법론을 달리할 수 있습니다. 그렇다면 연구자는 근거이론을 활용하여 어떠한 연구 결과를 기대할 수 있고, 문화콘텐츠 분야의 연구 결과와 어떠한 차이점이 있는지 여쭙고 싶습니다.

3) 만약, 문화콘텐츠 분야의 연구 결과와 큰 차이점을 보이지 않는다면 근거이론을 연구방법론으로 왜 활용해야 하는지 선생님의 의견을 듣고 싶습니다.

4) 선생님은 문화콘텐츠의 사용자 경험을 이해하는 데 효율적인 방법론으로 근거이론을 제시하고 있습니다. 하지만 근거이론은 경험에 대해 추상적이거나 너무 당연한 결과를 끌어낼 것 같습니다. 이는 일반화의 오류, 자의적 해석 등으로 이어질 위험성이 있습니다. 이와 관련하여, 개방코딩 과정에서 어떠한 방식으로 질문을 하느냐에 따라 연구자가 얻고 싶은 결론을 얻을 가능성이 있어 보입니다. 사실 이것은 양적 방법론에서 나오는 문제인데, 어떻게 해결할 수 있는지를 여쭙고 싶습니다.

5) 원론적인 질문입니다. 근거이론은 글레이저의 이론, 스트라우스의 이론, 구성주의 이론 등 3개의 이론을 포괄하고 있습니다. 3개의 이론 모두 서로 다른 인식론을 갖고 있어 연구자가 이 중 어떤 이론을 채택하느냐에 따라 연구 결과가 다르게 도출될 수 있습니다. 선생님은 어떠한 이론을 연구방법론으로 활용하는지 그리고 그 이유가 무엇인지, 다른 이론은 왜 채택하지 않는지 궁금합니다.

일련의 질문들은 논지에서 벗어나거나 혹은 지엽적일 수 있습니다. 전적으로 토론자가 근거이론에 대한 이해가 부족하여 야기된 것으로, 너그러이 양해해주시길 부탁드립니다. 이상으로 토론을 마치겠습니다.

## 일반세션 2



# ‘반 고흐 After Project’

## -생성 AI를 적용한 반 고흐 사후(死後) 작품 콘텐츠 연구-

박진호(고려대)

### 1. 반 고흐 사후(死後) 작품 연구배경과 목적

네덜란드의 국민화가 빈센트 반 고흐는 사후 약 135년이 지난 지금도 전 세계적으로 가장 추앙받는 작가 중 하나이다. 그는 정규 미술 교육을 받지 않았음에도 불구하고, 약 10년간의 짧은 활동 기간 동안 862점의 회화 작품을 포함, 습작까지 합하여 총 2,000여 점의 작품을 남겼다. 생전에는 단 한 점의 작품만 팔렸으나, 현재 그의 작품은 세계에서 가장 비싼 가격에 판매되고 있다.

빈센트 반 고흐(1853~1890)는 인상파와 신인상파의 영향을 받은 네덜란드 출신의 화가로, 파리에서 활동했다. 사실 반 고흐 자신은 살아있는 동안에는 잘 알려지지 않았지만, 사후에 20세기 야수주의와 독일 표현주의의 발전에 중요한 토대를 제공하며 현대 미술에 큰 영향을 미쳤다. 그는 1880년대 과학과 공업기술의 급속한 발전 속에서 활동하며, 후기 인상파를 거쳐 20세기 초의 야수파, 표현주의, 입체파 운동으로 이어지는 미술사적 변화를 반영했다.

반 고흐의 그림은 단순한 미술 작품이 아니라, 개인의 삶과 정신적 표현으로 이해되어야 한다. 27세에 화가의 길로 들어선 그는 종교적 헌신과 같은 열정으로 그림에 몰두했고, 아카데미의 규범이나 부르조아 취향에 구애받지 않으며 독자적인 개성을 발휘했다. 그의 색채를 통한 주관적 감정 표현은 20세기 야수파, 표현주의, 추상 표현주의에 큰 영향을 미쳤다. 그의 작품은 지금도 많은 사람들에게 영감을 주며, 반 고흐의 뛰어난 작품은 현재까지도 크게 평가되고 있다.

본 연구는 반 고흐가 37살의 나이로 죽지않고 그 이후로 더 생존했다라면 ‘생성AI’라는 인공지능 기술을 통해 40대, 50대, 60대 노년에 이르기까지 반 고흐의 후기 작품들에 대한 연구다. 그러나 어떤 그림을 그렸을지에 대해 정확히 맞추기 보다, 여러 근거를 바탕으로 이런 작품을 그렸을 것이라는 하나의 예측모델을 만드는 것이 최종 목적이다.

#### 1) 프로젝션 매핑 콘텐츠

빈센트 반 고흐 프로젝션 매핑 콘텐츠의 경우 원작에 대한 재해석 및 스토리텔링을 기반으로 전시 내러티브를 구성했으며, 프로젝션 맵핑된 이미지를 곡면 구조의 대형 스크린에 투사 함으로써 몰입적 특성을 강화했다.



그림 1. 빈센트 반 고흐의 대표작 프로젝션 매핑 전시장의 모습

반 고흐를 소재로 했던 과거의 프로젝션 매핑형 전시의 경우, 모두다 모션 그래픽을 통해 작품 속 인물이나 오브제를 생동감 있게 연출했으며, 인상주의 작품에 내재된 영상적 특성을 극대화했다.

## 2) 인공지능 AI디지털 휴먼 콘텐츠



그림 2. 빈센트 반 고흐 'AI디지털 휴먼'의 모습



그림 3. 파리 오르세 미술관에 전시된 '고흐 AI'

프로젝션 매핑에 이어 2023년 10월 프랑스 파리에 있는 오르세 미술관은 빈센트 반 고흐를 'AI디지털 휴먼'으로 제작해 서비스 중인데, AI기술로 되살아난 고흐는 관람객들의 질문에 일일이 대답하면서 그의 인생과 작품을 가지고 대중과 소통중이다.

지금까지 인공지능 기술로 반고흐의 사후(死後) 작품에 대한 예측 연구는 없다. 아직까지 빈센트 반 고흐의 사후 작품을 예측한 특정한 논문은 아직 쓰여지지 않았던 것이다. 그러나 그의 생전에 남긴 작품들, 개인 서신, 그리고 역사적 맥락을 토대로 그의 예술이 어떻게 발전했을지를 추측하는 에세이, 미술 평론, 논문을 통한 분석 등은 존재<sup>1)</sup>한다.

반 고흐의 생애 마지막 몇 년 동안 그의 작품은 색채와 빛에 대한 깊은 이해를 보여준다. 고흐 분석가들은 그가 이러한 경계를 계속해서 넓혀가며 더욱 생동감 있고 감정적으로 울림 있는 작품을 만들었을 것으로 본다. 이를 통해 반 고흐의 스타일은 끊임없이 진화(進化)하고 있음을 엿볼 수 있다.

1) Sue Ann Grey, 「Vincent van Gogh, a formal and psychological analysis of the final years at Arles, Saint-Remy and Auvers」, Electronic Theses and Dissertations. Paper 531, 2010.

아울러 반 고흐의 정신 건강 문제는 그의 예술에 깊은 영향을 미쳤다. 그가 정신 질환과의 계속된 싸움이 그의 예술적 창조에 어떤 영향을 미쳤을지, 더 깊이 있는 작품을 만들어냈을 가능성까지 고민해 볼 수 있다.

이렇듯 아직까지 반 고흐의 사후(死後) 작품을 예측한 특정한 논문이나 책은 나오지 않았지만 그의 작품과 영향을 분석하는 광범위한 논문들에서 이러한 논의가 조금씩은 이루어졌다. 다만 AI기술이 그때까지는 등장하지 않았기 때문에, 고흐 사후(死後) 그 이후로 만들어졌을 다음 작품에 대한 예측연구를 하지 못했던 것이다.

## 2. 반 고흐의 생애주기별 작품 활동정리

862점의 회화 작품과 스케치를 포함한 습작 작품 1200점등 약 2천 점의 작품을 남겼다. 그리고 37살에 생을 마감하였다. “반 고흐(Van Gogh) After” 프로젝트는 반 고흐가 30대 일찍 죽지않고 30년을 더 살았더라면 과연 어떤 작품을 남겼을지 인공지능 기술로 미리 예측해보고, 반 고흐의 생애주기별로 나온작품을 미리 예단해 보는 프로젝트다.

단순히 Chat GPT를 통해 예측 그림을 뽑기보다는 독립적인 LLM과 각 시대상을 반영해 '정말 고흐가 그렸을 듯한' 작품을 논리적인 예측에 까지 도달하려한다. 이를 위해 반 고흐가 남긴 약 2천점의 그림들을 고흐의 성장과정하에 그의 생애를 6가지로 나누어 그가 그렸을 것으로 예상되는 미래 작품들을 예측해 보려한 것이다. 그렇지만 이러한 예측도 반 고흐가 더 살았더라면 겪을 수 있는 예술적 변화를 상상하는 하나의 시나리오일 뿐이다. 실제로 그의 스타일이 어떻게 변화했을지는 알 수 없지만, 그의 예술적 호기심과 감정 표현의 깊이를 볼때 예술적 흐름에 적극적으로 반응했을 가능성은 매우 높다.

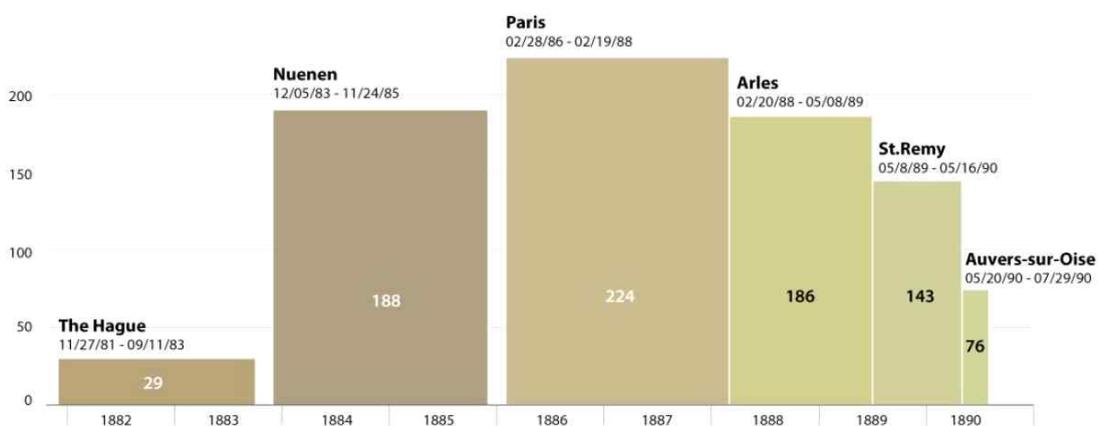


그림 4. 네덜란드 헤이그, 프랑스 파리, 프랑스 아를, 생레미 정신병원등 역대 빈센트 반고흐가 머물면서 그려낸 작품 숫자를 반 고흐가 체류했던 지역별로 표시해본 그래프로 파리에 머물렀던 2년동안만 총 224점의 작품을 그려냈다.

고흐의 작품에 대해 사후(死後) 예측을 추정하기 위해서는 화가가 된 이후 각 시기 별 생애에 대한 파악이 제일먼저 선행되어야 할 것이다. 본 연구자는 총 6개 단계로 고흐 작품 시기를 아래와 같이 나누어 보았다.

#### 1) 초기 시기 (1881~1883)

이 시기는 주로 네덜란드에서 활동하던 시기다. 반 고흐는 이 시기에 어두운 색조와 농민들의 삶을 묘사한 작품들을 많이 그렸다. 이 시기 특징으로는 어두운 색조, 농민과 노동자의 삶, 사실적이고 거친 묘사들이 주목되며, 이 시기 작품으로는 "감자 먹는 사람들"(1885)이 대표작이다.

#### 2) 네덜란드 헤이그 시기 (1883~1885)

헤이그로 이주한 후 반 고흐는 인물화와 풍경화를 많이 그렸다. 그는 주로 노동자와 농민을 주제로 작품의 특징은 매우 사실적이고 섬세한 묘사, 농민과 노동자를 소재로 작품을 그려냈는데, 주요 작품으로는 "구두 수선공"(1884)이 있다.

#### 3) 파리 시기 (1886~1888)

반 고흐는 파리로 이주하여 인상주의와 신인상주의 작가들과 교류하며 스타일에 큰 변화를 겪게된다. 이 시기 특징으로는 밝아진 색조, 인상주의와 신인상주의의 영향, 도시풍경과 정물화를 소재로 주도 다루었으며, 이 시기에 주요 작품으로는 "자화상"(1887), "파리의 꽃이 있는 정물"(1887)등이 있다.

#### 4) 아를 시기 (1888~1889)

프랑스 남부의 아를로 이주한 후 반 고흐는 색채와 빛에 집중하며 많은 걸작을 탄생시켰다. 이 시기 작품의 특징으로는 강렬한 색채, 생동감 넘치는 붓터치, 자연과 사람의 표현이다. 주요 작품으로는 "해바라기"(1888), "아를의 침실"(1888), "별이 빛나는 밤"(1889)등이 있다.

#### 5) 생레미 시기 (1889)

정신병원에 입원한 동안 반 고흐는 많은 작품을 그리며 심리적 불안과 고통을 표현했다. 이 시기의 특징으로는 감정적이고 강렬한 색채, 복잡한 붓질, 정신적 고뇌의 표현이 주를 이루었으며, 이 시기 대표적인 작품으로는 "별이 빛나는 밤"(1889), "사이프러스와 밀밭"(1889)등이 있다.

#### 6) 오베르 시기 (1890)

생애 마지막 시기인 오베르에서 반 고흐는 자연과 주변 사람들을 주제로 작품을 그렸다. 특징으로는 밝고 생동감 있는 색채, 활기찬 자연 묘사, 내면의 고통을 반영했는데 이 시기의 주요 작품으로는 "까마귀가 나는 밀밭"(1890), "오베르의 교회" (1890)등이 있다.

이와 같이 반 고흐의 작품은 그의 생애와 심리적 상태에 따라 크게 변화하며, 각 시기는 독특한 스타일과 주제를 가지고 있음을 알 수 있다.

이러한 고흐의 화가로서의 변화하는 화풍(畫風) 패턴을 6개로 한정 짓지 말고, 다시 6개로 더 확장해 총 12개 단계로 혹은 그 이상 형태로 재구성한다면 그가 남긴 862개의 회화 작품보다도 더 많은 고흐 작품들이 만들어 질 수 있었을 것이다.

### 3. AI로 추정해본 시기별로 추정해본 작품 예측

반 고흐(Van Gogh)의 삶이 37세에 끝나지 않고 계속 그림을 그렸다면 그의 작품은 어떻게 발전했을지에 대해 다룬 논문과 연구들이 몇 가지 있다.

Sue Ann Grey 박사의 논문인 "Vincent van Gogh, a formal and psychological analysis of the final years at Arles, Saint-Remy and Auvers"<sup>2)</sup>라는 논문에서 반 고흐의 마지막 3년 동안의 작품과 편지를 집중 분석했다. 이 논문은 그의 예술적 스타일과 심리 상태를 연결하여, 반 고흐가 더 오래 살았다면 그의 작품이 어떻게 진화했을지를 연구하고 있다.

또한 반 고흐가 생 레미에서 입원하던 시기에 그린 약 150점의 그림을 다루고 있다. 그는 이 시기에 밀레와 같은 예술가들의 작품을 모사하며 자신의 작품 세계를 더욱 발전시켰다. 이러한 해석 작업과 독창적인 표현 방법을 계속 발전시켰을 것으로 짐작된다. 이러한 자료들은 반 고흐의 수명이 연장되었더라면 그의 예술이 어떻게 발전했을지에 대한 다양한 시각을 제공한다.

반 고흐의 예술적 여정과 심리적 상태에 대한 심도 있는 분석을 통해 그의 잠재적인 예술적 진화(進化)를 이해할 수 있게 되는 것이다. 반 고흐가 생애 마지막 몇 년 동안 그의 작품이 많은 주목을 받기 시작했으며, 만약 그가 더 오래 살았다면 포스트 인상주의와 상징주의 운동에 더 큰 영향을 미쳤을 것으로 이 논문은 설명한다. 빈센트 반 고흐가 좀더 오래 살았다더라면 반 고흐의 작품은 더욱 감정적으로 강렬하고 혁신적이며 영향력이 커졌을 것으로 예상된다.

#### ① 회화 사조(思潮)로 본 전망

빈센트 반 고흐(Vincent van Gogh)는 1853년 네덜란드에서 태어나 1890년에 세상을 떠난 후기 인상주의 화가다. 그의 작품은 강렬한 색채와 동적인 붓 터치로 유명하며, 그의 예술적 스타일과 표현력은 그가 살아생전에는 크게 인정받지 못했지만, 사후에 크게 재평가되어 현대 미술에 큰 영향을 미쳤다.

반 고흐는 비록 그의 짧은 생애였지만 대략적으로 약 2,000점의 작품을 남겼는데, 그 중 약 862점이 유화다. 그의 대표 작품으로는「별이 빛나는 밤」,「해바라기」,「아를의 카페 테라스 밤에」등이 있다. 특히「별이 빛나는 밤」은 그의 감정적 깊이와 내면의

2) Sue Ann Grey, 「Vincent van Gogh, a formal and psychological analysis of the final years at Arles, Saint-Remy and Auvers」, Electronic Theses and Dissertations. Paper 531, 2010. (참조)

세계를 반영한 작품으로 평가받으며, 세계적으로 유명한 명작 중 하나로 손꼽힌다.

만약에 반 고흐가 1890년 이후로 30년을 더 살았더라면, 그의 작품적 경로는 그 당시의 예술적 흐름과 사회적 변화에 따라 다양한 방향으로 전개되었을 것이다. 1890년대부터 1920년대까지의 시기는 인상주의에서 시작해 포스트-인상주의, 신인상주의, 표현주의, 큐비즘 등 다양한 예술 운동이 전개된 시기다. 반 고흐가 이 시기를 살았다면, 다음과 같은 변화들이 있을 것으로 예상된다.

#### 가) 포스트인상주의와의 교류

반 고흐는 이미 자신만의 독특한 스타일을 가지고 있었지만, 앞선 선배인 밀레와 폴 고갱, 조르주 쇠라와 같은 다른 인상주의 화가들과 더 깊은 교류를 할 수 있었을 것이다. 이들의 영향으로 그의 작품에 더욱 강렬하고 추상적인 요소가 더해졌을 수 있다.

#### 나) 표현주의와의 접점

20세기 초반에 등장한 표현주의는 감정과 주관적인 경험을 강조한다. 반 고흐의 작품에서 이미 볼 수 있는 이러한 특성들은 표현주의와 잘 어울리며, 그가 표현주의자들과 교류하면서 더욱 감정적이고 극적인 색채와 형태를 실험할 수 있었을 것이다.

#### 다) 큐비즘과의 만남

큐비즘은 1907년경에 시작된 예술 운동으로, 피카소와 브라크가 주도했는데, 반 고흐가 이 운동과 접하게 되었다면, 그의 스타일에 구조적이고 단편적인 요소가 추가될 수도 있었을 것이다.

#### 라) 사진등 뉴미디어(New-Media) 예술 형태와의 통합

20세기 초반에는 사진, 영화 등 새로운 예술 매체가 등장했다. 반 고흐가 20세기 초반까지 생존했다면, 이러한 사진이라는 획기적인 새로운 매체에 영향을 받아 다양한 작품 실험을 할 수 있었을 것이다. 어쩌면 반 고흐의 자화상도 정밀한 사진 촬영 기법의 영향으로 좀더 정밀하고 사실에 가까운 다양한 모습의 자화상으로 바뀌었을 가능성도 있다.

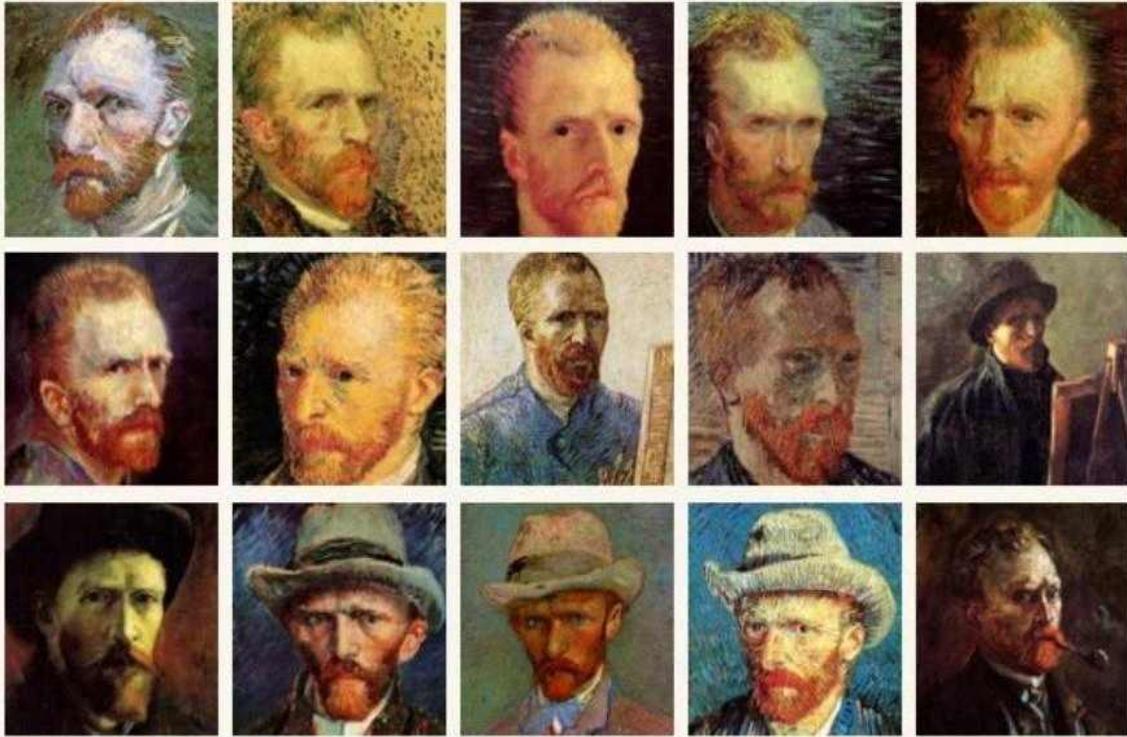


그림 5. 총 25개에 이르는 반 고흐가 살아생전에 그렸던 본인 자화상의 모습



그림 6. 생성AI로 그려본 고흐의 40대, 50대, 60대 각각의 자화상 ©AIMZ

#### 마) 일본 판화(우끼요에)의 영향

19세기 중반 일본과의 교역이 시작됨에 따라 일본 골동품이 유럽 시장에 넘쳐나기 시작했는데, 일본판화(우끼요에)는 그 예술적 진가로 인해 대단한 평가를 받게된다.

프랑스 화가들은 일본 판화를 열광적으로 수집하게 되었고 인상주의 화가들의 작품에 영향<sup>3)</sup>을 주게 되었다.

우끼요에란 일본 미술의 독특한 양식인 풍속화를 의미하는 것으로 사실적인 표현이 가능한 판화기법으로 사용된다. 간단하고 명확한 색채, 선묘의 아름다움과 밝고 따뜻한 인상을 주는 색채로 일본 판화의 화면 구성이나 선율적인 아라베스크 사용, 장식, 감각, 풍자적이고 상징적인 예술의 개념은 고흐 작품 형성에 많은 영향을 끼쳤다. 고흐가 일본 판화작가인 히로시게(1797~1858)나 호쿠사이(1760~1849)의 판화에 열중한 것은 이미 널리 알려져 있다.



그림 7. 광주정보문화산업진흥원의 XR스튜디오에서 고흐가 살아생전 그렸던 해바라기를 일본 풍(風)으로 전환해 '생성AI'로 재창조한 '우끼요에 풍의 해바라기' 작품. ©광주정보문화산업진흥원

우끼요에의 영향이 가장 완벽하게 드러나는 화가는 고흐로 그가 죽기 4년전인 1886년 고흐는 우끼요에를 모방하기 시작한다. 일본 고유의 양식의 미적 가치를 이식시키려고 했으며 일본 그림 기법을 흉내내기 위해 잉크 데생에 동양의 갈대붓을 사용했다.

이렇듯 고흐의 그림에서 우끼요에를 분명하게 느끼게 해주는 작품들은 배경으로 우끼요에를 그린 이전 작품인 <탕기 아저씨>를 비롯, 히로시게의 모사인 <매화나무>, <비의 대교>, 일본 판화 배경으로 술집 여자를 그린 <탬버린의 여인> 에이센을 모사한 <에이센의 판화에 의한 일본의 배우> 등이 있다. 우끼요에를 중심으로 한 일본 미술은 이미 1856년부터 파리에 널리 퍼지기 시작하였는데 파리의 리볼리(Rivoli)가에 중국의 문(LaPorte Chnoise)이라는 상점을 열어 우끼요에 작품을 아예 본격적으로 판매했다. 반 고흐는 이러한 곳에서 우끼요에를 직접 구입한다. 그가 한 편지에서 쓴 것처럼 그와 테오는 수백점의 우끼요에를 이미 개인 소장품으로 가지고 있었다. 우끼요에에서 볼 수 있는 간결한 구도 맑은 색채, 그리고 명암의 단순한 처리는 반 고흐

3) 황의성(黃義成), 「반 고흐의 예술과 생애, 전북대학교 석사학위논문, P.21, 2001.

작품에 심대한 영향을 미친 것이다.

## ② 고희풍(風)에 영향을 주었을 화가들

고흐는 그림을 그리기 시작 초반부터 주변의 화가들로부터 영향을 강하게 받았다. 과거 네덜란드의 사실주의적 전통 회화에 익숙한 상태로 출발하여 자칫하면 정식 미술교육을 받지 못한채 한낱 이름모를 지방 작가에 불과하였을 수도 있을 반 고희를 밝은 빛과 색채의 세계로 이끈 것은 드라크로와와 색채와 루벤스, 우끼요에풍의 일본 판화 그리고 당시 파리에서 활동하던 인상파 화가들의 작품이었다. 북유럽 네덜란드에서 파리로 다시 남프랑스의 아를로 이어지는 반 고희의 화가 생활은 다른 어느 화가 보다도 진지했으며 결국 프랑스 아를에서 그의 작품은 최고의 절정기를 맞이하게 된다.

아래는 1890년 고희가 사망하지 않고 계속 살았더라면, 반 고희가 영향을 받았을 가능성이 높은 화가들을 순위별로 추천하면 다음과 같다

### 가) 밀레(Jean Francois Millet)

반 고희는 화가의 작품을 이해하기 위해서는 그 화가에 대한 인간적인 이해가 수반되어야 한다고 믿었는데, 가장 먼저 밀레에 대한 이해에 결정적인 역할을 한 것은 1881년 쟁시에(Alfred Sensier)가 쓴 밀레의 전기 'Lavie et l'oeuvre de J.-F. Millet' 가 있다. 밀레는 반 고희의 일생을 통해 지속적으로 반 고희의 관심을 사로잡은 선배격의 화가였다. 반 고희는 그를 존경하며 아버지 밀레, 혹은 화가들의 상담자이며 스승이라는 극한 존칭 표현까지 쓰기도 했다. 반 고희의 작품은 자기 주변의 풍경화와 농부들을 모델로 한 인물화가 많았다. 밀레의 <씨뿌리는 사람> 이나 <만종> 등에 매료되어 여러 차례 이 그림들을 모사하기도 하였다.

### 나) 폴 고갱(Paul Gauguin)

밀레에 이어 고희에게 절대적인 영향을 주었던 화가는 고갱이었다. 고갱과의 교류는 반 고희의 스타일에 큰 영향<sup>4)</sup>을 미쳤다. 왜냐하면 이미 프랑스 아를 시대에 노란 집에서 고희와 한방에서 지내면서 그림을 같이 그렸기 때문이다. 고갱의 상징주의적 요소와 추상적인 접근 방식은 반 고희가 색채와 형태를 보다 대담하게 사용하는 데 영향을 주었다.

### 다) 앙리 드 툴루즈-로트렉(Henri de Toulouse-Lautrec)

고흐가 19세기 프랑스에서 살았던 같은 시기 파리에서 활동했던 툴루즈-로트렉은 반 고희에게 도시 생활의 활기를 전달해줄 수 있는 중요한 인물이다. 그의 포스터와 일러스트 스타일은 반 고희의 도시 풍경화에 영향을 끼쳤다.

4) 황의성(黃義成), 「반 고희의 예술과 생애, 전북대학교 석사학위논문, P. 24, 2001.

#### 라) 조르주 쇠라(Georges Seurat)

신인상주의의 선구자인 쇠라는 반 고흐에게 점묘법과 색채 분할 기법을 소개했다. 쇠라의 과학적인 색채 접근법은 반 고흐의 색채 사용에 변화를 가져왔을 수 있다.

#### 마) 폴 세잔(Paul Cézanne)

세잔의 작품은 형태의 구조적 분석과 기하학적 접근 방식을 반 고흐에게 소개했을 가능성이 있다. 세잔의 정물화와 풍경화에서 나타나는 기하학적 요소는 반 고흐의 작업에도 영향을 주었기 때문이다.

#### 바) 에밀 베르나르(Émile Bernard)

베르나르는 고갱과 함께 반 고흐와 긴밀한 관계를 유지했던 예술가다. 그의 상징주의적 요소와 클로이소니즘 기법은 굵은 윤곽선을 사용한 평면적 색채 표현이라고 하는데, 반 고흐의 작품에 새로운 표현 방식을 도입하는 데 기여했다. 위에 열거한 6명의 인물과 예술적 요소는 반 고흐가 예술적으로 영향을 받았을 가능성이 높은 인물들이다. 이들 6명의 화가들로부터 영향을 받아 고흐 작품 형성에 영향을 미쳤을 것이다.

### ③ 시대순으로 본 고흐의 화풍세계 진단

아래는 가상으로 반 고흐가 각 시대의 예술적, 사회적 특징을 어떻게 반영했는지 연도별로 살펴본 개요는 다음과 같다.

#### 가) 1891~1895년

반 고흐는 포스트 인상주의의 영향을 더욱 깊이 받으며 자신의 표현 방식을 확장한다.

#### 나) 1896~1900년

반 고흐는 도시 생활과 산업화된 환경에 대한 작품을 탐구한다. 이 시기에 그는 파리나 런던 같은 대도시에서의 생활을 포착하며, 그의 전통적인 자연주의적 스타일에 모더니즘의 영향을 받아 새로운 형태와 색채를 실험한다.

#### 다) 1901~1905년

신인상주의의 기법들, 특히 분절된 색채와 광점 기법을 사용하여 광원과 그 색채를 가지고 고흐의 다양한 작품을 통해 시도했을 것이다.

#### 라) 1906~1910년

반 고흐는 더욱 감정적이고 극적인 표현을 추구한다. 이 시기에 그는 인간의 내면과 정서를 드러내는 더욱 강렬하고 왜곡된 형태로 실험한다.

마) 1911~1915년

큐비즘의 영향을 받아, 구조적이고 추상적인 형태로 실험을 확대해 나간다. 이것은 비단 풍경뿐만 아니라 인물화에도 영향을 미치며, 전통적 표현 방식도 탈피한다.

바) 1916~1920년

제 1차 세계대전의 영향으로 인한 사회적 혼란에 대한 깊은 성찰을 작품에 반영할 것이다. 마치 피카소가 ‘스페인 내전’을 다룬 명작 “게르니카” 처럼 반전주의자였을 반 고흐 역시 1차대전의 영향을 받아 더욱 암울하고 비판적인 톤으로 전환하여 자신의 그림을 그렸을 가능성도 있다.



그림 8. 1차 세계대전의 참상을 모티브로한 반고흐 화풍작(畫風作) ‘참호속에서’

④ XR(Virtual Production) 환경에서의 반 고흐 ‘생성AI’

‘생성AI’ 기술을 XR(확장 현실)에 적용하면, 반 고흐의 회화 스타일을 학습해, XR 환경하에서 3D로 재구성한 확장된 버전<sup>5)</sup>을 경험 할 수 있다.

이러한 반 고흐의 작품들을 생성AI와 XR기술을 결합하면, 관람객들이 작품 속 요소와 실시간으로 상호작용 역시 가능한데, 고흐의 그림 속 인물이 관람객의 질문에 답하거나, 특정 장면을 재현 할 수 있다. 더 나아가 ‘생성AI’는 관람객의 관심사를 분석, 지극히 개인화된 ‘AI가이드’도 제공할 수 있다. 이는 관람객들이 특정 스타일을 고흐AI에게 요청하면, ‘생성AI’가 이를 반영한 새로운 고흐 스타일의 작품을 즉석에서

5) 박진호 · 김정우 · 김영옥, 「AI를 활용한 디지털 휴먼 중심의 아테네 학당 XR콘텐츠 개발」, 『문화 영토연구(文化領土研究)』, 제 5권 1호 논문집, P.31, 2024년.



그림 9. 광주정보문화산업진흥원의 XR스튜디오에서 전시중인 ‘생성AI’로 그려본 고흐의 해바라기.  
 ©광주정보문화산업진흥원

생성해, XR환경에서 실시간으로 보여줄 수 있다.

이렇듯 XR과 ‘생성 AI’를 통해 관람객은 반 고흐의 예술적 기법과 창작 과정을 보다 깊이 이해할 수 있는데 이러한 ‘생성AI’는 고흐의 작품을 실시간으로 분석하고, 그가 사용한 색채나 붓질의 특징을 시각적으로 보여준다.

이를 통해 전 세계의 예술 연구자들이 XR 환경에서 ‘생성AI’를 활용하여 고흐의 작품을 공동 연구할 수 있다. 소위 ‘고흐AI’는 어떤 후대의 작가가 혹은 어떤 엔지니어가 어떠한 프롬프트를 쳐넣느냐에 따라 매우 다양한 작품들을 양산해 낼 수 있다.

이는 물리적 제약을 뛰어넘어 연구자들이 실시간으로 소통하고 협력할 수 있는 XR과 ‘생성AI’가 결합된 새로운 AI창작 플랫폼이 될 수 있을 것이다.

결론적으로, ‘생성AI’ 기술을 XR환경에 적용한다면, 두 이종(異種) 기술이 소위 “인공확장(人工擴張)”으로 융합되는 형태가 된다. AI자체는 콘텐츠나 디스플레이가 아니라 숨어있는 ‘코어(Core)’ 기술이다. XR이라는 디스플레이 기술이 외피를 이루어야 비로소 효과적인 인공확장 콘텐츠로의 기능을 발휘하게 될 것이다. 종국적으로는 이런 인공확장 요소들을 통해 반 고흐의 예술 세계를 또 하나의 전혀다른 새로운 방식으로 경험하고 이해하는데 도움이 된다.

#### 4. '고흐AI' 디지털 세계와 '고흐 휴모노이드' 아날로그 세계라는 최종형태

##### 1) 가상공간(假像空間)속의 '고흐AI' 인공융합(人工融合) 콘텐츠

빈센트 반 고흐의 디지털 가상세계에서 창출해낸 모습이다. 빈센트 반 고흐 작품은 이미 가상현실(VR)로 여러번 출시되었다.



그림 10. 온라인 가상공간에서 증강현실 기기를 쓰고 '디지털휴먼' 형태인 '고흐AI'와 대화 모습

##### 2) 실제 현실세계에 들어오는 '고흐 휴모노이드 로봇'

가상공간속의 '고흐AI'를 넘어 실제 생활속에서 외형이 고흐처럼 생긴 '고흐 휴모노이드 로봇(Robot)'이다. 이는 '물리적(物理的) Chat GPT'라고 말할 수 있겠다.



그림 11. 온라인을 넘어 Chat GPT의 물리적인 현상으로 볼 수 있을 '고흐 휴모노이드 로봇'의 모습

## 5. 결론: ‘생성AI’가 예측해본 반 고흐 사후(死後) 작품의 제작의미

결론적으로 현재 ‘생성AI’ 기술로는 반 고흐가 37살 이후 60대까지 그렸을 작품들을 정확히 예측하는 것은 전적으로 불가능하다. 본 논문은 고흐가 좀더 오래 생존했을 때, 과연 어떠한 작품을 남겼을지에 대한 예측연구로, 특정 나이에 어떤 작품이 나왔을지에 대해 100% 정확히 단정하는 것이 아니라, 여러 논리와 흐름을 통해 그 이후 시간을 한번 예측해 보자는 것에 의의가 있다.

역사에 설령 ‘만약(if)’라는 가정은 있을 수 없지만, 고흐가 30년을 더 살며 작품 활동을 했던 세계를 상상해 볼 수는 있다. 죽기 37살 이전 2천여점에 가까운 그의 작품을 기반으로 미래를 예측하고, 당시 유럽의 문화, 환경, 예술적 사조, 경제 상황을 반영한 AI 기반 예측을 한다면 그 정확성은 더욱 높아질 수 있다.

따라서 본 연구의 목표는 ‘생성AI’라는 인공지능 기술을 통해 40대, 50대, 60대 그렸을 반 고흐 사후(死後) 작품들의 모습을 정확히 맞추는 것이 아니라, 여러 논리를 바탕으로 ‘AI작품 예측모델’을 만드는 것이다. 이는 37살까지만 그림을 그렸다는 고흐의 한정된 작품을 미래적으로 확장하는데 의미가 있다. 고흐가 30년을 더 살며 작품을 만들어냈다면, 그의 예술적 유산은 더욱 풍부해졌을 것이며, 이는 예술, 경제, 사회, 기술 등 다양한 분야에 걸쳐 큰 영향을 미쳤을 것이고 인류의 예술 향유 기회는 더욱 확장되었을 것이다.

본 논문은 유명 예술가가 더 오래 살았다면 후세 인류가 얼마나 더 풍요롭고 발전할 수 있었을지를 상정해 보려는 것이다. 이를 통해 인류의 삶을 더 운택하고 풍요롭게 하자는 것이 본 연구의 목적이었다.

이러한 개념을 하나의 ‘AI아트 플랫폼’으로 구축한다면, 이후 라파엘로, 쇼팽, 모차르트, 이중섭, 운동주와 같은 인류 역사속의 단명(短命) 작가들의 사후(死後) 작품들까지 또 다른 측면에서 예측할 수 있어 인류의 예술 향유를 한층 더 운택하게 만들 수 있을 것이다.

## 참고문헌

논문

Sue Ann Grey, 「Vincent van Gogh, a formal and psychological analysis of the final years at Arles, Saint-Remy and Auvers」, Electronic Theses and Dissertations, 2010.

김철기, 「이미지 설명자를 위한 고흐 작품의 시대별 특성 분석」, 한국디자인문화학회, 2009.

황의성(黃義成), 「반 고흐의 예술과 생애」, 전북대학교 석사학위논문, 2001.

박진호·김정우·이용규·김영옥, 「거대 생성 AI인 Chat GPT를 통한 AI디지털 휴먼 개발 연구」, 『한국콘텐츠학회 종합학술대회』, 한국콘텐츠학회, 2023.

박진호·김정우·김영옥, 「AI를 활용한 디지털 휴먼 중심의 아테네 학당 XR콘텐츠 개발」, 『문화영토연구(研究)』, 제 5권 1호 논문집, 2024.

## <토론문>

### 반 고흐 After Project

- 생성 AI를 적용한 반 고흐 사후(死後) 작품 콘텐츠 연구 -

김 동 훈 (한국문화정보원 수석연구원)

오늘날 IT 기술의 발전은 너무나 빠르게 세상을 변화시키고 있으며, 기존 전통적 콘텐츠 생산 방식과는 다른 다양한 방식으로 콘텐츠를 생산하고 소비하는 시대로 변화하고 있습니다. 특히 인공지능 기술은 기존의 관념과 철학, 문화, 사회, 경제까지 근본적으로 변화를 요구하고 있습니다. 이러한 새로운 변화에서 인공지능 기술을 활용한 반고흐의 사후 예술작품이라는 주제로 새로운 관점에서 문화, 예술, 기술의 융합에 대해 논의하는 시의 적절하며 흥미로운 주제였습니다.

과거 기술의 발달은 기존의 사고 방식과 가치를 지속적으로 변화를 요구해 왔습니다. 특히 예술 분야는 기술과 더불어 서로 영향을 주고 받으며, 이러한 영향으로 예술의 본질과 가치에 대한 근본적인 질문을 우리에게 던지고 있습니다. 과거 사진 기술의 등장은 예술계에 혁명적인 변화를 가져왔습니다. 사실적인 묘사를 가능하게 하면서 예술의 정의와 역할에 대한 근본적인 질문을 던졌고, 사실주의 예술사조가 몰락하고 인상주의, 표현주의 등 새로운 예술 표현 방식을 탄생시켰습니다. 빈센트 반고흐도 이러한 시대적 흐름에서 폴 세잔, 폴 고갱 등과 함께 후기 인상주의 대표 화가로 불리고 있습니다. 특히 사진 기술이 표현하지 못하는 표현주의의 선구자로 그의 작품은 내면의 감정을 극대화하여 표현하는 표현주의 특징을 보여주고 있습니다. 이처럼 기술과 예술은 특정 예술의 몰락과 새로운 표현의 가능성을 확장해준 기폭제가 되었습니다. 오늘날 ChatGPT, Midjourney, METAHUMAN 프로그램은 또 다시 새로운 예술의 확장성의 기회를 제공하고 있습니다.

이러한 변화의 중심에서 본 논문은 인공지능 고흐AI, 프로젝션 매핑, XR환경에서의 반고흐, 가상공간에서의 반고흐, 고흐 휴먼로이드 등 가상과 현실에서 반고흐와 과거 반 고흐 작품과 사후 반 고흐 풍 미술작품 창작 가능성을 제시하고 예술과 기술의 경계를 확장하고 파괴하는 일련의 과정을 통해 다양한 의미를 제시하는 논문입니다. 이에 인공지능의 반 고흐 예술가와 인공지능이 그려낸 그의 예술작품의 의미를 보다 발전된 논의를 하고자 합니다.

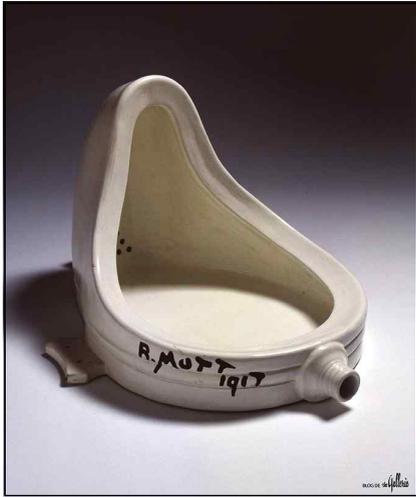
**(인공지능의 한계)** 본 주제는 반고흐 2천여 점의 예술작품을 바탕으로 인공지능 대규모 언어모델(LLM)을 활용하여 생을 마감한 37세 이후의 그림과 각 시대상을 반영하여 반고흐의 생애 주기별 예상되는 작품을 분석하고 있습니다. 이러한 예측 시스템은 저자가 표현한 바와 같이 단지 '시나리오'라는 한계를 분명 가지고 있을 것입니다. 본 주제는 6단계 생애주기별 작품을 그려내어 반고흐 작품의 외연 확장과 더불어 예술의 다양성 측면에서 의미가 있을 것입니다. 그러나 보다 발전된 논의를 위해서는 이러한

예술의 다양성을 논하기 전에 인공지능이 가진 한계인 과거 데이터를 통한 미래(사후) 작품이라는 한계점을 분명히 짚고 넘어 가야 할 것입니다. 익히 알고 있는 것과 같이 Chat GPT는 기존의 대규모 인간의 언어 텍스트를 이해하고 생성할 수 있는 기계 학습 모델을 가지고 있습니다. 학습 모델은 기존 또는 과거의 데이터를 통해 생성하는 가상의 데이터로 과거 데이터 이상으로 뛰어 넘을 수 없다는 한계점을 가지고 있으며, 무엇을 학습했고, 어떤 데이터로 이러한 결과 값을 만들어 냈는지 알수 없다는 한계점을 가지고 있다는 데 있습니다. 컴퓨터 과학에서 오래된 표현인 “쓰레기가 들어가면 쓰레기가 나온다. Garbage in, garbage out(GIGO)”는 오늘날 더욱 강력한 컴퓨팅이 더 많은 양의 오류성 데이터나 정보를 빠른 시간에 출력할 수 있다는 점에서 더욱 중요해지고 있습니다. 인공지능이 만들어내 결과 값이 보다 의미가 있기 위해서는 반 고흐의 2천 여점의 미술작품과 더불어 시대별 정보, 예술사조, 사회 경제적 변화 등 다양한 정보가 정제된 데이터로 입력(input)되어야 할 것이며, 그 과정(Process)을 정확히 판단하고 출력(Output)이 되어야 할 것입니다. 그러나 대규모 언어모델인 LLM은 입력-프로세스-출력 전과정이 블랙박스화되어 있다는 데 있습니다. 따라서 본 주제에서도 어떤 데이터를 입력하고, 어떤 데이터를 정제 과정을 거쳐 출력된 결과물인지에 대한 인공지능 학습 과정이 담겨 있었다면 예술의 다양성 확장의 긍정적인 측면과 더불어 인공지능의 한계를 명시함으로써 인공지능이 그려낸 사후 반고흐 작품을 고찰하는데 논쟁과 논의를 제공하고 이를 통해 반고흐의 사후 작품을 통해 예술이란 무엇인지 다양한 담론이 형성되어 예술의 창조성을 구현하는데 좋은 재료로 될 수 있을 것이라 생각합니다.

**(예술 vs 기술)** 예술과 기술의 협업은 오래된 화두 중에 하나입니다. 'Arts'가 라틴어 'Ars'에서 유래했고, 'Ars'는 그리스어 'Techne'를 번역한 단어였다는 점은 자주 회자되는 사실입니다. 따라서 과거 부터는 우리는 예술은=기술로 의미로 받아 들여져 왔던 것입니다. 근대 이전까지 예술가는 기능인 또는 기술인이었으며 어떤 기술을 완벽하게 수련한 장인을 이르는 명칭이었습니다. 예술과 기술의 장인으로 불리는 대표적인 인물인 레오나르도 다비치의 예술은 끊임없이 과학적 원리를 담은 예술 작품으로 유명합니다. 그러나 예술과 기술이 서로 배타성을 가지게 된 배경에는 산업화로 인한 공예품의 대량 생산과 대량 공예품과 차별화로 부터 순수 예술(Fine Arts) 탄생이 이루어졌습니다. 이처럼 예술과 기술의 대립은 근대화의 산물이었고, 오랜 기간 예술=기술이었다는 점은 누구도 부인하기 어려울 것입니다. 대표적으로 사진 기술은 사실주의 미술에서 출발했듯이 예술과 기술은 태생적으로 같은 뿌리를 공유하고 있는 것입니다. 그리고 사진 기술로 인해 표현주의, 인상주의로 새로운 예술 영역의 확장시켰던 것과 같이 예술과 기술이 서로 영향을 주고 받으면서 새로운 창조적 진화를 이룬 것이 오늘날의 예술과 기술의 모습이라 할 수 있을 것입니다. 마찬가지로 인공지능이라는 혁신적 기술이 만들어낸 반고흐의 사후 그림 작품은 우리에게 새로운 예술의 확장과 창조의 영감을 제공할 것임은 분명합니다. 그 연장선에서 본 논문의 주제는 작가는 반고흐의 예술 작품에서 넓게는 예술과 기술의 융합, 예술의 본질에 대해 다시

금 철학적 질문을 던지는 화두가 될 것입니다.

(예술의 본질) 과거 기술의 발전은 창조적 파괴를 통해 새로운 가능성을 열어주는 기회를 만들었으며, 예술을 다시 정의하는 예술 본질로의 회귀를 통해 얻어졌습니다. 인공지능이 만들어내는 예술 작품은 이것을 예술로 볼 것이냐? 기술로 볼 것이냐?의 문제가 아니었습니다. 아이러니하게도 고



도화된 기술(인공지능)이 만든 예술작품은 예술이 무엇인지? 예술의 본질이 무엇인지 되묻고 있습니다. 과거 예술과 기술 발전의 역사를 통해 끊임없이 재기되어 왔던 오래된 질문이었으며, 현재 인공지능 기술로 논쟁이 촉발된 것은 아니었습니다. 일상에서 쉽게 접할 수 있는 소변기나 자전거 바퀴에 예술적인 의미를 부여한 현대미술의 선구자로 평가받는 마르셀 뒤샹은 예술인의 혼신을 담아 창조해낸 작품이 아닌 기

<마르셀 뒤샹 '샘(Fountain)'작품> 성품에 예술적 의미 부여하는 '레디메이드(ready-made) 개념으로 새로운 미술 영역을 창조하였습니다. 이와 동일하게 인공지능을 통한 사후 반고흐 작품이 예술이란 무엇인지에 대한 고찰이 함께 논의된다면 다양한 형태의 미술, 예술의 확장에 기여할 것이라고 생각합니다. 이러한 논의를 통해 반고흐의 사후 작품이 우리에게 던진 과제는 예술작품이냐 기술이냐라는 소모적인 논쟁과 인공지능이 흉내 낸 반고흐 작품이라는 관점에서 벗어나 예술의 본질과 가치에 대한 근본적인 질문을 우리에게 던지고 있습니다.

(예술에서 인간으로) 인공지능 기술은 과거 사진기술 발달로 표현주의의 탄생하였듯이, 발터 벤야민의 <기술복제시대의 예술작품>논문에서 예술작품에서 제의 기능의 붕괴를 선언한 것처럼 과거 기술의 발전과 예술은 끊임없이 우리에게 새로운 변화를 제공하는 토대가 되어왔습니다. 결국 본 논문에서 주장하는 '고흐의 한정된 작품을 미래적으로 확장'하기 위해서는 예술의 본질과 그 예술을 바라보는 '우리는 누구인가?'라는 철학적 논쟁 논의가 우선되어야 할 것입니다. 우리가 어떤 대상을 규정짓는다고 할 때 사실(Fact)는 사실상 중요하지 않습니다. 그 대상을 어떻게 바라보느냐에 결정되는 것입니다. 인공지능이 그려낸 사후 반고흐의 작품이 맞느냐?라는 사실(Fact)이 중요한 것이 아니라 사후 반고흐의 작품을 어떻게 우리가 규정짓느냐의 문제이며, 이러한 논의의 시작점을 제시한 논문이라고 생각합니다. 그것이 향후 인공지능이 보다 정교해지고, 실재와 구별할 수 없게 기술이 발전하더라도 예술의 확장이라는 측면에서 바라볼 수 있는 생각의 전환이 될 것이라 판단됩니다.

오늘 발표 주제인 '반 고흐 After Project'는 인공지능이 예측한 반 고흐의 사후 작품을 통하여 한정된 반 고흐의 예술적 유산을 보다 풍요롭게 하고 예술의 다양성을

확대하는 수단으로 인공지능 구현을 살펴보고 이러한 기술적 접근이 예술 영역에있어 본질적인 의미를 되문고, 새로운 창작의 가능성을 살펴볼 수 있는 의미 있고 시의적 절한 주제였습니다. 이를 바탕으로 향후 기술과 예술의 융합과 상호 영향을 논할 수 있는 견인차 역할을 할 수 있을 것이라 생각합니다.

# Without Kneeling Down, One Can Also Feel Preaching: An Examination of Religious Films in Mass Communication

Yao Song<sup>1)</sup>

**Abstract:** In today's secular world, religion continues to exert a prominent influence not only on its adherents but also on those who do not actively practice a particular faith. Film serves as a potent medium for disseminating religious ideas and values, making it an instrumental conduit for the propagation of religious tenets. In this research, we selected 25 typical religious films from the Stacker website for their diverse themes and recognition from critics. Emotion was chosen as the core metric for this quantitative analysis. By combining YOLOv5 object detection technology with deep learning, we precisely measured the emotional values of characters in the films and plotted their emotional curves. The results showed significant differences in the average emotions and standard deviations among religious films of different factions. By observing the emotional curve, we found that religious films, especially those with Christian themes, exhibit a unique trajectory of emotions. The sentiment tends to rise at the beginning of the film, followed by repeated fluctuations, and eventually reaching a climax. This aligns with the presentation patterns associated with spiritual transformation and revelation.

**Keywords:** religious films; quantitative analysis; emotion; deep learning; trajectory of emotions

## INTRODUCTION

Throughout history, religion has significantly influenced human life, culture, and societal norms, extending to shaping individual beliefs and lifestyle practices (Armstrong 2011). In today's increasingly secular world, the societal role of religion remains salient, affecting both those who actively practice a faith and those who do not (Taylor 2007). Understanding how religion permeates non-religious contexts, particularly through various media, has therefore become critical.

Of these various media, film has emerged as an effective platform for disseminating religious ideas and cultural ideologies (Metz 1974). Its vast reach and capacity to evoke strong emotional responses make film an influential tool in shaping cultural and political narratives (Grodal 1997). Given this, film serves as an invaluable medium for religious studies, offering insights into how religion shapes, and is shaped by, societal contexts.

---

1) (1) School of Xiangshan Film, Ningbo University of Finance & Economics, Ningbo, China.

(2) College of Literature and Journalism, Sichuan University, Chengdu, China

(3) Digital Convergence Laboratory of Chinese Cultural Inheritance and Global Communication, Sichuan University, Chengdu, China

(4) South Korea Cultural Strategy Institute, Seoul, South Korea

Email: yao.song@scu.edu.cn

Moreover, the emotional dimension of films significantly influences viewers' perceptions and responses (Plutchik 2001; Ekman 1992). This emotional construct, complex and multi-layered, includes both the emotional content present in films and the emotional reactions they evoke in audiences.

The rise of computational film studies has created unprecedented opportunities for a more nuanced understanding of these emotional constructs (Arnold 2013). Computational techniques, such as Natural Language Processing (NLP), sentiment analysis, emotion tracking, and machine learning, enable the dissection of film scripts and the tracking of emotional trajectories. Moreover, they allow researchers to analyze viewers' reactions, offering insights into the range and intensity of emotions elicited by different films.

This innovative methodology contributes significantly to religious studies by offering novel ways to quantify and analyze the emotional impact of religious films. Despite the challenges of quantifying emotion due to its subjective nature and the multitude of influencing factors (Barrett 2006), the evolving capabilities of artificial intelligence and computer science have opened new possibilities for refining these measurements (Marr 2010).

Our research is situated within this innovative methodological landscape, focusing on religious films and utilizing film metrics - an emerging field that employs mathematical models, statistical methods, and network science (Buckland 2006). By applying film metrics to analyze religious films, we aim to illuminate how these films shape audience beliefs and values and facilitate the propagation of religious tenets. This approach provides a unique contribution to religious studies, offering a nuanced and quantifiable way to analyze the impact of religious narratives as presented in films.

Scholars like Thomas Elsaesser and Warren Buckland have pioneered digital approaches to film analysis, highlighting the potential of data measurement and calculation in delineating film style and genre (Elsaesser and Hagener 2015; Buckland 2006). Similarly, Yuri Tsivian has underscored the importance of considering both spatial and temporal aspects in metrology cinematography for quantitative analysis (Tsivian 2004). Our research extends these approaches to the context of religious films. We explore how these films intersect with ideology, examining their impact on viewers' aesthetic sensibilities and values, and assessing their repercussions on secular society. This allows for a more comprehensive understanding of the role of cinema in transmitting religious ideals and values, contributing significantly to religious studies.

Ultimately, this research not only enhances our understanding of the utility of religious films in transmitting religious messages, but it also scrutinizes their influence on secular society through the lens of emotion research. In doing so, we contribute to religious studies by incorporating innovative computational methodologies and offering a nuanced analysis of the impact of religious narratives in film.

## **MATERIALS AND METHODS**

### **Sampling**

The academic field is presently devoid of research utilizing film metrics to examine the propagation of religious films in secular contexts. This research aims to address this lacuna, utilizing film metrics methodologies and measurement instruments to conduct an in-depth analysis of twenty-five religious films. These films, selected for their high ratings of 7.0 or above on IMDB and their religious themes, offer a rich canvas for this study.

In the discipline of computational film studies, the selection of films for examination is contingent on several critical considerations:

**Representativeness:** It is paramount that the selected sample mirrors the prevailing trends and features of religious films. Thus, the study endeavors to include films from diverse time frames, locations, and cultural contexts to encapsulate a comprehensive perspective.

**Influence and Recognition:** Films that have gained widespread viewership and elicited substantial discussions are more likely to be reflective of audience responses and emotions. Hence, the selection process favors films with considerable audience reviews, noteworthy box office performances or critical receptions, as these could potentially fortify the persuasiveness of the research outcomes.

**Explicitness of Religious Themes:** It is vital to ensure that the film's themes or narratives explicitly pertain to religious matters. This can involve direct religious narratives or depictions of religious values.

**Availability of Data:** For effective emotion analysis, access to ample data is crucial, including film scripts, audience reviews, audience reactions, and more.

Adhering to these principles, the current study selects twenty-five religious films from "Stacker", an information-orientated website that compiles and presents data in list format across various domains, including entertainment, news, sports, lifestyle, and more. Stacker has curated a list of the top 25 religious films, as judged by film critics, drawing upon reviews from assorted film databases, magazines, and websites (Drillinger 2022). The selected films present a diverse array of religious themes—spanning Christianity, Judaism, Islam, and Hinduism—and highlight various aspects of faith, redemption, sacrifice, and spiritual awakening.

## **Measurement**

In this study, we select emotion as the core metric for researching religious films. This is primarily due to the emotional essence of film. As a multidimensional form of artistic expression, all of its components (such as dialogue, performance, music) are inseparable from the portrayal of emotions. Furthermore, films establish connections and resonance with their audiences primarily through emotion, without which the intention of disseminating their values and attitudes will be things in the air. This is particularly true for religious films that aim to propagate spiritual teachings and promulgate doctrines.

Fortunately, the development of data science and artificial intelligence technologies has provided us with increasingly powerful tools to process images and even videos. This has made it possible to quantitatively analyze facial emotions with precision, paving the way for new prospects in the emotional dimension of film studies. In the following, we will provide a detailed introduction to our analytical techniques.

## **Technical Approaches**

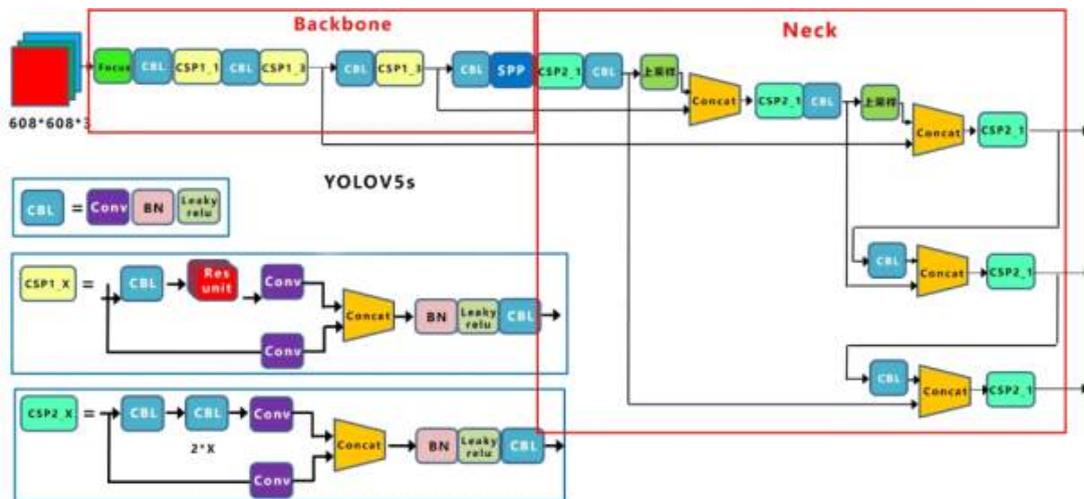
The most pressing task now is how we capture and quantify the emotions present in films. As is well-known, recognizing emotions necessitates identifying the characters in the film first. To achieve this object, after weighing and comparing various cutting-edge technologies, we have ultimately chosen the YOLOv5 visual recognition framework to identify characters in the frames.

YOLOv5 is an object detection framework based on deep learning that can achieve fast, accurate real-time object detection (Bochkovskiy et al. 2020; Ge et al. 2021). It is one member of the YOLO (You Only Look Once) family, and incorporates many cutting-edge technologies to further enhance the performance and efficiency of object detection. Compared to other object detection techniques, it is characterized by its lightweight structure, extreme speed, and support for multi-scale inference (Jocher et al. 2021; Sonka et al. 2014).

The model structure of YOLOv5s is depicted in Figure 1.

Figure 1

Structure of YOLOv5s



Through our team's study of film shot segmentation, we found that the shortest duration of a film shot is often over 0.5 seconds, and a typical film runs at 24 frames per second. To balance speed and accuracy, we extract one image from the film every 12 frames (i.e., every 0.5 seconds), and perform human body identification and localization on it. Here, we employ the human body identification model from the COCO dataset to achieve optimal results.

From receiving an image to outputting results, YOLOv5 goes through a series of processing steps, including data preprocessing, feature extraction, bounding box generation, prediction output, non-maximum suppression, and post-processing.

With each new image the model receives, it will uniformly scale it. Specifically, in the image scaling step, if the original image size is  $(H \times W)$  and

the target size is (h x w), the pixel position after scaling can be calculated using the following formula:

$$(i', j') = \left(\frac{i}{H}h, \frac{j}{W}w\right), \quad (1)$$

Where i and j are the pixel positions of the original image, and i' and j' are the pixel positions after scaling.

At the final result output stage, the model filters and cleans detection results with low confidence scores, only outputting predicted recognition results that meet a certain threshold. The filtering logic can be represented as follows:

$$B_{final} = B_{pred} | score(B_{pred}) > threshold \quad (2)$$

Where  $B_{final}$  is the final detection result,  $B_{pred}$  is the predicted bounding box,  $score(B_{pred})$  is the confidence score of the bounding box, and threshold is the set threshold.

After accurately capturing all human figures in the film, the biggest challenge lies in how to identify their emotions. To achieve this, we adopted the deep learning techniques presented in the paper "Context-Based Emotion Recognition using EMOTIC Dataset"(Kosti et al. 2019), published at the top-tier computer vision conference, TPAMI. In this paper, emotion recognition does not solely rely on the local expressions of a person's face, but rather creatively combines facial expressions with the background context. This is particularly suitable for the scenario of emotion recognition in films.

As the authors exemplified in the paper, if one were to analyze the emotion of the little boy in the picture in isolation, the most probable interpretation would be surprise. However, when you consider the context of the boy's birthday celebration, happiness and excitement clearly become more accurate. The difference between the scene is shown in Figure 2.

Figure 2

Two types of emotion recognition

**Surprise**

**Excitement**



However, how to measure emotion in a more precise way can be confusing. Traditional views tend to treat emotions as discrete words, but such a format is not conducive to our quantitative analysis of a large number of films. Fortunately, the VAD model of emotion (Mehrabian 1995), describes emotions using 3 numerical dimensions: Valence (V), that measures how positive or pleasant an emotion is, ranging from negative to positive; Arousal (A), that measures the agitation level of the person, ranging from non-active / in calm to agitated / ready to act; and Dominance (D) that measures the level of control a person feels of the situation, ranging from submissive / non-control to dominant / in-control. In this research, we chose the most practically meaningful value, Valence (V), as the core metric for measuring emotions. In our team's actual testing, the Valence value for the majority of scenes fluctuated between 3 and 7. A Valence value of 3.5 suggests that the character's emotion is very low; when it's at 5, the character's emotion is neutral; and when it's at 6.5, the character is very happy. A specific example is illustrated in Figure 3.

Figure 3

### Emotion-V value correspondence

Note: specific values associated with are facial emotional values for each image



Ultimately, our team integrated the YOLOv5 object detection framework with the aforementioned emotion recognition technique, enabling us to accurately identify the emotions of characters in films.

## RESULTS

### Descriptive results of all films

The overall results of 25 religious films are depicted in Table 1. As is shown, it presents a collection of 25 films categorized by their respective religions, along with their corresponding emotional value and standard deviation.

Christianity is the most prevalent religion depicted in the films, with the majority of films (20 out of 25) exploring Christian themes. The emotional values of the Christian-themed films range from 5.29 to 5.95, with a mean value of approximately 5.64 and a standard deviation ranging from 0.26 to 0.6. These films demonstrate a relatively narrow range of emotional values within the context of Christianity. Judaism is represented by two films in the table, namely "Schindler's List" and "Son of Saul," with emotional values of 5.41 and 5.23, respectively. The emotional values for these films indicate a slightly lower range compared to the Christian-themed films. Islam is portrayed in two films, "Timbuktu" and "The Wild Pear Tree," with emotional values of 5.83 and 5.72, respectively. These films exhibit higher emotional values than Judaism films. Hinduism is represented by a single film, "Sita Sings the Blues," which possesses

an emotional value of 6.22. This film stands out with a slightly higher emotional value compared to the other religiously themed films in the table.

While Christianity dominates the selection, the emotional values within the Christian-themed films exhibit a relatively narrow range. In contrast, the films representing Judaism, Islam, and Hinduism demonstrate comparable emotional values within their respective traditions. These findings provide insights into the emotional landscapes depicted in religious films and indicate potential variations in emotional portrayal across different religious traditions.

Table 1  
Descriptive emotional values of 25 religious films

<b>No.</b>	<b>Film Name</b>	<b>Religions</b>	<b>Value</b>	<b>SD</b>
1	12 Years a Slave	Christianity	5.77	0.29
2	The Grapes of Wrath	Christianity	5.95	0.31
3	Schindler's List	Judaism	5.41	0.53
4	Apocalypse Now	Christianity	5.78	0.27
5	Lady Bird	Christianity	5.69	0.35
6	There Will Be Blood	Christianity	5.69	0.32
7	Sita Sings the Blues	Hinduism	6.22	0.35
8	Spotlight	Christianity	5.5	0.41
9	Timbuktu	Islam	5.83	0.31
10	The Rider	Christianity	5.62	0.38
11	Moolaadé	Christianity	5.8	0.26
12	Atanarjuat: The Fast Runner	Christianity	5.74	0.39
13	Son of Saul	Judaism	5.23	0.45
14	Ida	Christianity	5.29	0.6
15	Hard to Be a God	Christianity	5.54	0.33
16	Minari	Christianity	5.65	0.4
17	Wild Strawberries	Christianity	5.66	0.55
18	The Seventh Seal	Christianity	5.6	0.57
19	Maria Full of Grace	Christianity	5.49	0.5
20	The Wicker Man	Christianity	5.69	0.39
21	Divine Love	Christianity	5.88	0.26
22	The Master	Christianity	5.43	0.52
23	The Wild Pear Tree	Islam	5.72	0.36
24	Black Narcissus	Christianity	5.59	0.59
25	The Tree of Life	Christianity	5.63	0.42

## Emotion Curves of religious film

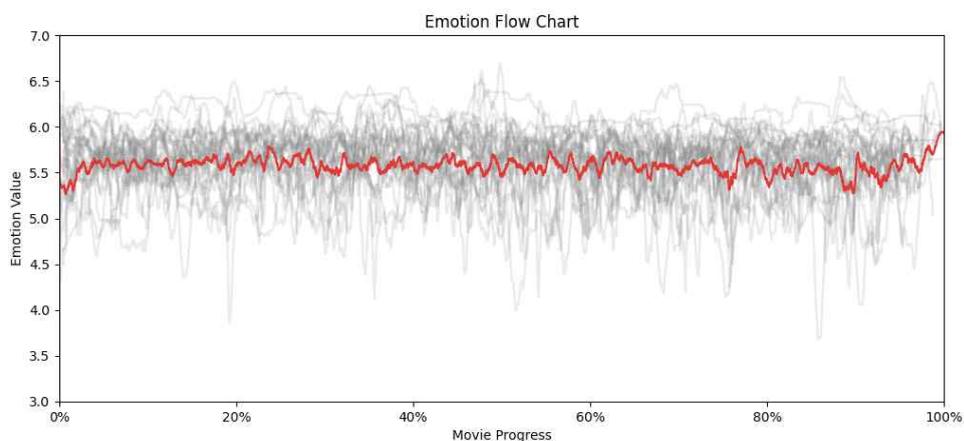
In order to better present the emotional progression in religious films, we have adopted visualization techniques to construct the emotion curves. For the sake of presenting multiple films within the same image, the horizontal axis denotes the progression of the film, instead of actual time. The vertical axis represents the 'V' value of character emotions within the film. When no characters are present in the scene, the emotional value is zero, and these points will not appear on the image. If multiple characters are present, the emotional value will be the average of all character emotions within the scene.

During the process of graph creation, due to the excess of data points (a single film often has tens of thousands of data points), we utilized smoothing techniques to streamline the curves, with a sliding window value of 100. Each grey line within the graph represents a separate film, while the red line indicates the most frequently occurring data point on the y-axis for each x value. This can be interpreted as a line connecting the points of greatest overlap amongst all films in the graph. The red line vividly portrays the commonalities in the emotional flux among films of the same genre.

Figure 4 illustrates the emotional curves for 25 religious films over the course of their progression. The horizontal axis represents the progression of the film, while the vertical axis represents the index of emotional sentiment.

Figure 4

### Emotional curve for all 25 religious films



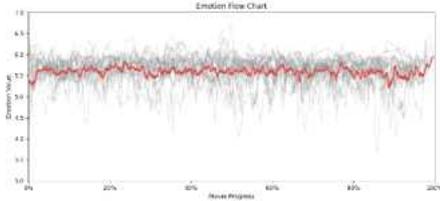
Initially, the graph demonstrates a gradual rise in emotional sentiment, starting from a relatively low level. As the film progresses to approximately 3% of its duration, the emotional sentiment reaches a certain threshold, indicating a noticeable increase in audience engagement and emotional resonance. Subsequently, within the range of 3% to 75% of the film's duration, the emotional sentiment fluctuates, displaying a level of stability in its overall trajectory. The sentiment remains relatively consistent, suggesting a sustained emotional connection between the film and the audience during this phase. From 75% to 90% of the film's progression, the emotional sentiment continues to fluctuate, but with an increasing amplitude. This indicates a heightened emotional intensity and variability within this portion of the film, potentially reflecting pivotal plot developments or moments of heightened emotional impact. Finally, in the last segment of the film, specifically from 90% to 100% of its duration, the emotional sentiment experiences a significant upswing, reaching its highest level. This implies a climactic culmination of emotional engagement and resonance, possibly associated with the film's climax or resolution.

Overall, the graph portrays a distinctive emotional trajectory in religious films, characterized by an initial rise in emotional sentiment, followed by fluctuation with increasing amplitude, and culminating in a peak of emotional intensity towards the conclusion of the film. This pattern reflects the intentional construction of emotional arcs within these films, designed to evoke and sustain audience emotional engagement throughout the narrative.

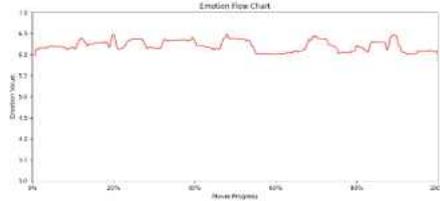
Individual religions are illustrated in Figure 5. It is worth to note that some films have closing scenes where no characters are present, potentially resulting in a consistent emotional value of zero in the concluding part of the film. To ensure fairness and accuracy of the data, we choose to retain these gaps, which is the reason why certain lines in the images do not reach the end of the x-axis.

Figure 5

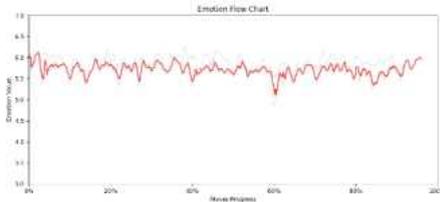
Individual emotional curves of different religions



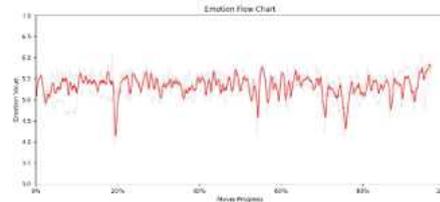
(a) Christianity



(b) Hinduism



(c) Islam



(d) Judaism

As for Christian films, it demonstrates a similar pattern as the overall emotional curves since it consisted the majority of religious films. However, other genres might reflect specific patterns due to limited numbers. Thus, the discussion might focus why Christian films have such presentation patterns.

## DISCUSSION

Our exploration undertakes a novel investigation into the emotional contours within religious films and their potential role in fostering the dissemination of religious narratives within secular contexts. This study employs a quantitative methodology, aiming to measure the manner in which films incite and modulate emotional responses in viewers. By charting these emotional trajectories across different time points within each film and comparing them across a spectrum of religious traditions, we aim to deepen our understanding of the emotional dynamics inherent in religious films and their potential implications for religious film dissemination in secular contexts.

The current study tries to contribute to the unconscious communication of religious films from a computational approach. This approach finds precedence

in Gabbard's (2018) work, which underscores the centrality of emotional portrayal in films as a conduit for unconscious communication. In the associated figure illustrating these trajectories, the current illustration enables us to interpret the emotional tone of the film at any given time, and track its progression throughout the course of the film. We can also identify recurring patterns within films of the same religious tradition, or significant deviations across varied religious traditions, thus building upon Plantinga and Smith's (1999) findings that emotional trajectories in films can serve as markers of their cultural contexts.

Results showed the representation of various religions in cinema demonstrates considerable diversity, particularly regarding certain elements, which is influenced by the underlying intent to disseminate awareness of their respective doctrines. For example, within the realm of Christian-themed films, the observed emotional trajectory aligns with the presentation patterns that emphasize spiritual transformation and revelation.

Christianity, with its emphasis on redemption, salvation, and spiritual growth, often employs narrative structures that mirror the journey of faith and the search for divine connection (Marsh 2014; Plate 2017). These patterns reflect the journey of faith, from the initial state of spiritual emptiness, through the challenges and doubts faced along the way, to the climactic moments of transformation and divine encounter (Marsh 2014). This narrative structure, grounded in Christian theology and doctrine, aims to evoke deep emotional responses in viewers, fostering a sense of spiritual connection and resonance (Johnston 2007; Lyden 2003).

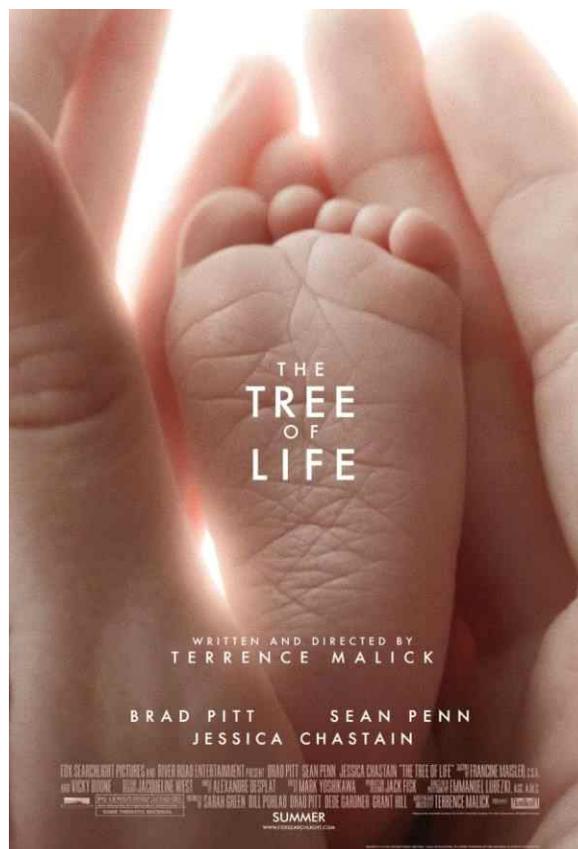
To be more specific, the initial low emotional value in the emotional trajectory can be interpreted within the framework of Christian doctrine, highlighting the depiction of the human condition in a state of spiritual emptiness or separation from God (Romans 3:23). This aligns with the concept of original sin and the need for redemption, which forms a foundational aspect of Christian theology (Bono 1995). As the film narrative progresses, the fluctuation in emotional value during the middle portion signifies the challenges, doubts, and inner conflicts that characters encounter on their spiritual journey (Johnston 2007). This journey is marked by the quest for spiritual growth, reconciliation, and a deepening relationship with God (Marsh 2014). It is within this narrative arc that characters grapple with their faith, facing moments of crisis and personal struggle. Last, the emotional value reaching its peak towards the end of the film signifies the climactic moment of spiritual transformation

and revelation, reflecting the Christian belief in divine intervention, grace, and the experience of a personal encounter with God (Lyden 2003). Such moments of revelation evoke heightened emotional responses, including feelings of awe, inspiration, and a profound connection with the divine (Romans 3:23 ; Ephesians 2:8-9).

"The Tree of Life," directed by Terrence Malick, serves as a compelling illustration that highlights the emotional trend observed in Christian-themed films (see Figure 3). This experimental drama intertwines the story of a Texas family in the 1950s with contemplative reflections on the nature of existence, creation, and spirituality.

Figure 6

### The Tree of Life



At the outset of the film, viewers are introduced to the O'Brien family and witness the birth of their three sons. The emotional sentiment begins at a relatively low level, reflecting the innocence and naivety of childhood. As the narrative progresses, the emotional sentiment gradually increases, reflecting the

family's experiences, their relationships, and their interactions with the world around them. Around the 3% mark of the film's duration, significant events occur, such as the unexpected death of one of the O'Brien children. This pivotal moment brings a profound shift in the emotional trajectory, as the family grapples with grief, pain, and the existential questions that arise in the face of tragedy. The emotional sentiment reaches a certain threshold, signifying a noticeable increase in audience engagement and emotional resonance. From approximately 3% to 75% of the movie's duration, the emotional sentiment fluctuates within a stable trajectory. This phase delves into the complexities of family dynamics, exploring themes of love, loss, forgiveness, and the search for meaning. The emotional sentiment remains consistent, reflecting the enduring faith and spiritual undertones within the Christian worldview. Between 75% and 90% of the film's progression, the emotional sentiment continues to fluctuate, but with an increasing amplitude. This portion delves deeper into the protagonist's introspection, grappling with existential questions and seeking reconciliation within the context of their faith. The emotional intensity rises and falls, capturing the internal struggles and spiritual growth experienced by the characters. In the final segment of the movie, from 90% to 100% of its duration, the emotional sentiment reaches its peak. This corresponds to a climactic culmination of emotional engagement and resonance, as the film integrates themes of grace, redemption, and the eternal interconnectedness of all life. It evokes a profound emotional response, capturing the transformative power of faith and the Christian belief in divine providence.

By analyzing the emotional trajectory of "The Tree of Life" within the context of the observed trend, we witness how the film aligns with the presentation patterns associated with spiritual transformation and revelation found in Christian-themed narratives. The emotional dynamics depicted in the film mirror the journey of faith, from initial innocence and exploration, through challenges and doubts, to a climactic moment of divine encounter and reconciliation.

While this quantitative analysis of emotions can provide a broad-based understanding of the emotional dynamics in religious films and their potential implications for religious film dissemination in secular contexts, it's important to recognize its limitations. The complexity of emotions and the mechanisms through which they are evoked and experienced by viewers are not entirely captured within the confines of this methodology. To bridge these gaps, it is suggested that future research should incorporate a qualitative approach, which,

as Hasson et al. (2004) argue, can offer more nuanced insights into audience responses to films.

## CONCLUSION

Religion maintains a significant impact on both its followers and individuals who do not actively practice a particular faith, even in the modern secular world. Film serves as a powerful medium for the dissemination of religious ideas and values, functioning as a vital conduit for the propagation of religious tenets. Within this research, a comprehensive analysis was conducted on 25 representative religious films selected from the Stacker website, considering their thematic diversity and recognition among critics. Emotion was adopted as the central metric for this quantitative investigation. Through the integration of YOLOv5 object detection technology and deep learning algorithms, precise measurements of the emotional values exhibited by characters in the films were obtained, and their emotional trajectories were plotted. The findings revealed noteworthy distinctions in average emotional values and standard deviations across religious films associated with different religious factions. Notably, an examination of the emotional curves uncovered that religious films, particularly those with Christian themes, displayed a distinct trajectory of emotions. To make it more specific, the sentiment tended to rise at the outset of the film, followed by recurrent fluctuations, ultimately culminating in a climactic emotional peak. These patterns align with the presentation styles commonly associated with spiritual transformation and revelation.

## REFERENCES

- Arnold, D. 2013. Pollution, toxicity and public health in metropolitan India, 1850–1939. *Journal of Historical Geography*, 42, 124-133.
- Armstrong, K. 2011. *A history of God: The 4,000-year quest of Judaism, Christianity and Islam*. Ballantine Books.
- Barrett, L. F. 2006. Are emotions natural kinds?. *Perspectives on psychological science*, 1(1), 28-58.
- Bochkovskiy, A., Wang, C. Y., & Liao, H. Y. M. 2020. Yolov4: Optimal speed and accuracy of object detection. arXiv preprint arXiv:2004.10934.
- Bono, J. J. 1995. *The word of God and the languages of man: interpreting nature in early modern science and medicine (Vol. 1)*. Univ of Wisconsin Press.

- Buckland, W. 2006. Directed by Steven Spielberg: Poetics of the contemporary Hollywood blockbuster. Bloomsbury Publishing
- Drillinger, M. 2022. 25 best religious movies, according to critics. Stacker. <https://stacker.com/movies/25-best-religious-movies-according-critics>
- Elsaesser, T., & Hagener, M. 2015. Film theory: An introduction through the senses. Routledge.
- Ekman, P. 1992. An argument for basic emotions. *Cognition & emotion*, 6(3-4), 169-200.
- Gabbard, G. O. 2018. Psychoanalysis and film. Routledge.
- Ge, Z., Liu, S., Wang, F., Li, Z., & Sun, J. 2021. Yolox: Exceeding yolo series in 2021. arXiv preprint arXiv:2107.08430.
- Grodal, T. 1997. Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition. Clarendon Press
- Hasson, U., Nir, Y., Levy, I., Fuhrmann, G., & Malach, R. 2004. Intersubject synchronization of cortical activity during natural vision. *science*, 303(5664), 1634-1640.
- Johnston, R. K. 2007. Reframing theology and film: new focus for an emerging discipline. Baker Academic.
- Jocher, G., Stoken, A., Borovec, J., Chaurasia, A., Changyu, L., Hogan, A., ... & Ingham, F. 2021. ultralytics/yolov5: v5. 0-YOLOv5-P6 1280 models, AWS, Supervise. ly and YouTube integrations. Zenodo.
- Kosti, R., Alvarez, J. M., Recasens, A., & Lapedriza, A. 2019. Context based emotion recognition using emotic dataset. *IEEE transactions on pattern analysis and machine intelligence*, 42(11), 2755-2766.
- Lyden, J. 2003. Film as religion: Myths, morals, and rituals. NYU Press.
- Marr, D. 2010. Vision: A computational investigation into the human representation and processing of visual information. MIT press.
- Marsh, C. 2014. Cinema and Sentiment: Film's Challenge to Theology. Wipf and Stock Publishers.
- Metz, C. 1974. Film Language: A Semiotics of the Cinema. Oxford University Press
- Mehrabian, A. 1995. Framework for a comprehensive description and measurement of emotional states. *Genetic, social, and general psychology monographs*, 121(3), 339-361.
- Plate, S. B. 2017. Religion and Film: Cinema and the Re-creation of the World. Columbia University Press.
- Plantinga, C., & Smith, G. M. (Eds.). 1999. Passionate views: Film, cognition, and emotion. Johns Hopkins University Press.
- Plutchik, R. 2001. The nature of emotions: Human emotions have deep evolutionary roots, a fact that may explain their complexity and provide tools for clinical practice. *American scientist*, 89(4), 344-350.
- Sonka, M., Hlavac, V., & Boyle, R. 2014. Image processing, analysis, and machine vision. Cengage Learning.
- Taylor, C. 2007. A secular age. Harvard university press.
- Tsivian, Y. (Ed.). 2004. Lines of resistance: Dziga Vertov and the twenties. Indiana University Press.

## <토론문>

무릎 꿇지 않아도 느낄 수 있는 설교: 대중 매체에서 종교 영화의 역할에 대한 고찰

한령(대구대)

이 연구는 종교 영화에 등장하는 인물들의 긍정적 및 부정적 감정(Valence)을 분석하여 감정 곡선을 도출하는 것을 목적으로 하였습니다. 연구 대상 영화는 Stacker 웹사이트에서 다양한 평가를 통해 선정된 상위 25편의 종교 영화로 구성되었습니다. 연구 대상 영화는 기독교를 주제로 한 영화가 20편, 유대교를 주제로 한 영화가 2편, 이슬람교를 주제로 한 영화가 2편, 힌두교를 주제로 한 영화가 1편입니다. 전체적으로 기독교 영화에 다소 편중된 경향이 있었습니다. 이는 Stacker 웹사이트에서 평가한 종교 영화 순위에서 기독교 영화가 다수를 차지했기 때문으로 보입니다.

연구 결과에 따르면 종교 영화는 일반적으로 초반부에 감정이 상승하고 중반부에 감정의 변동이 있으며 후반부에 감정적 절정에 도달하는 경향이 있습니다. 이러한 감정 곡선은 특히 기독교를 주제로 한 영화에서 두드러지게 나타납니다. 그러나 이러한 결과만으로 종교 영화의 감정적 패턴을 확실히 입증하기는 어렵습니다. 이는 종교에 따라 영화에서 나타나는 감정적 반응이 다를 수 있다는 결과가 나타났기 때문입니다. 또한 연구 대상에 포함된 다른 종교 영화의 수가 적다는 점은 결과의 객관성과 신뢰도에 영향을 미칠 수 있습니다. 따라서 연구 대상에 포함된 다른 종교 영화의 수가 연구 결과에 미치는 영향을 평가하는 것이 중요합니다. 이 부분에 대해 어떻게 생각하십니까?

본 연구에서는 감정을 분석하기 위해 딥러닝 기반의 YOLOv5 객체 감지 기술을 활용하였습니다. 각 영화에서 등장인물의 긍정적 및 부정적 감정(Valence) 값을 측정하여 영화 진행 과정에서의 감정 곡선을 도출하였고 슬라이딩 윈도우 기법을 사용해 곡선을 평활화한 후 이를 바탕으로 각 영화의 감정적 특징을 비교 분석하였습니다. 이러한 기술은 종교 영화에서 인물들의 감정적 구조를 정교하게 이해하는 데 기여할 수 있습니다. 특히 종교 영화에서는 인물들의 감정이 극적으로 표현되는 장면이 많기 때문에 이러한 감정 분석 기술이 매우 유용하게 사용될 수 있습니다. 이는 종교적 메시지 전달의 효과성을 분석하거나 관객의 감정적 반응을 예측하는 데 중요한 통찰을 제공할 수 있습니다. 감정 분석을 위한 데이터 선정 기준에 대해 더 구체적으로 설명해 줄 수 있나요? 이 과정에서 어떤 어려움이 있었는지 궁금합니다. 그리고 감정 곡선을 분석할 때 사용된 기술들은 영화 외의 다른 분야에서 어떻게 응용되고 있을까요?

영화 “The Tree of Life”는 오브라이언 가족과 그들의 세 아들의 탄생으로 시작하며 초기에는 감정적 정서가 낮고 순수합니다. 약 3% 시점에서 한 자녀의 갑작스런 죽음으로 감정적 변화가 시작되고 영화 중반부(3%~75%)에서는 가족의 복잡한 관계와

사랑, 상실, 신앙 등의 주제를 탐구하며 안정된 감정적 궤적을 유지합니다. 75%~90% 구간에서는 주인공의 내면 갈등과 영적 성장을 통해 감정적 강도가 점차 높아집니다. 마지막 90%~100% 구간에서는 감정적 정서가 절정에 달하며 은혜와 구속, 신앙의 변혁적 힘을 주제로 깊은 감정적 반응을 이끌어냅니다. 그렇다면 이 영화에서 감정적 그래프가 다른 종교 영화들과 비교했을 때 어떤 특성을 보이나요?

# 콘텐츠산업의 수도권과 비수도권 격차와 지역기반형 공공인프라 효과에 대한 분석

김진형(경남연구원 사회문화연구실 연구위원)

이은영(경남연구원 사회문화연구실 전문연구원)

## 1. 서론

콘텐츠산업은 한국에서 최근 10년간 매년 지속적 성장을 이룬 보기 드문 산업군이다. 한편, 이렇게 성장한 한국의 콘텐츠산업은 수도권 과밀화라는 큰 문제를 발생시키기도 했다. 정부는 그동안 이 문제에 대한 여러 대응책을 전개해 왔고, 가장 대표적인 것이 지역기반형 공공인프라 조성사업이다.

문화체육관광부와 그 산하기관인 한국콘텐츠진흥원, 한국만화영상진흥원은 지역기반형 공공인프라인 콘텐츠코리아랩, 콘텐츠기업지원센터, 글로벌게임센터, 음악창작소, 웹툰캠퍼스를 국내 광역자치단체에 조성했다. 비수도권 광역자치단체는 현재 이 인프라들의 운영을 통해 콘텐츠산업에 대한 나름의 성장을 기대하고 있다.

그런데 주목할 것은, 지금까지 콘텐츠학계에서는 콘텐츠산업에 수도권과 비수도권의 양극화가 일어나고 있다는 사실 그 자체만 인식할 뿐, 양극화가 어느 정도 수준인지를 구체적으로 파악한 적이 없다. 또한, 상기한 5개 공공인프라가 과연 지역 콘텐츠산업 성장에 실제 기여하고 있는지에 대해서도 점검해 본 적이 없다. 결과적으로, 지역기반형 공공인프라의 효과에 대한 진단과 향후 방향에 대한 모색이 필요한 시점이라 할 수 있다.

본 논의의 핵심은 국내 콘텐츠산업에 나타나는 수도권과 비수도권 양극화 수준과 지역기반형 공공인프라에 대한 효과를 구체적으로 파악한 뒤, 향후 정부와 광역자치단체 차원의 정책적 대응방향을 설정하는 것이다. 이를 위해 수도권과 비수도권의 콘텐츠산업 비중 및 격차 수준에 대한 분석, 콘텐츠산업 지역기반형 공공인프라 개소 후 전년 대비 증감률 및 연평균 증감률 분석 등 두 가지 분석을 수행한다. 두 분석결과를 토대로 실효성 있는 정책 방향을 제시하고자 한다.

## 2. 콘텐츠산업의 수도권과 비수도권 비중 및 격차 수준 분석

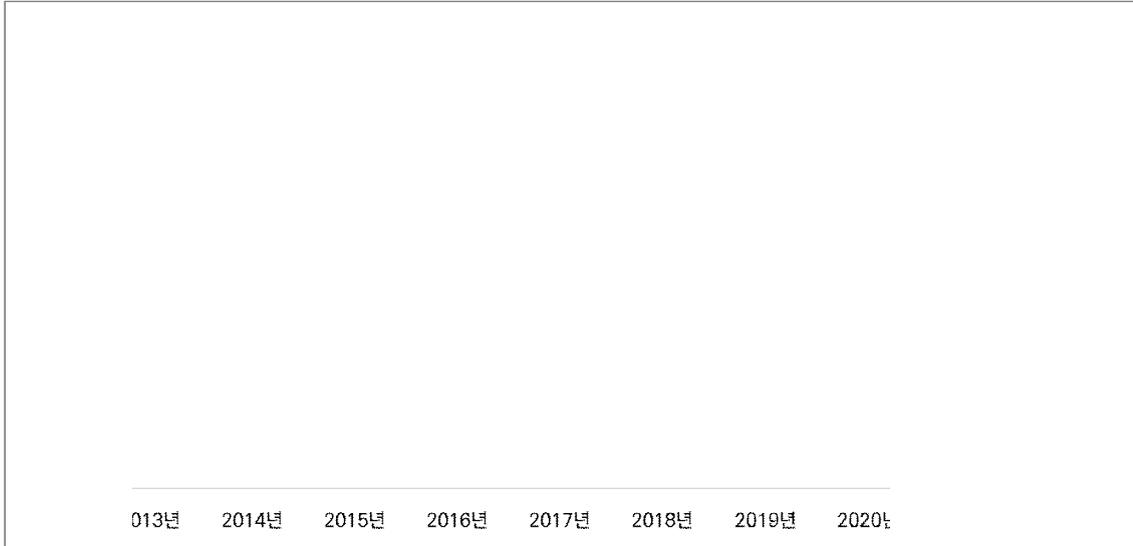
국내 17개 광역자치단체 중 수도권과 비수도권을 분류할 때 일반적으로 전자를 서울, 경기, 인천 등 3개 지역, 후자를 나머지 14개 지역인 부산, 대구, 광주, 대전, 울산, 세종, 강원, 충북, 충남, 전북, 전남, 경북, 경남, 제주로 분류한다. 이 17개 지역을 분석 대상으로, 최근 10년간 집계된 관련 통계자료를 활용해 수도권과 비수도권의 비중 및 격차 수준을 분석하고자 한다.

본격적인 분석에 앞서 최근 10년간 국내 콘텐츠산업 총매출액 추이를 살펴보자. 국

내 콘텐츠산업 총매출액은 평균 5.8%로 매년 증가해 왔다. 2022년에는 역대 최대 흑자인 약 150조 원을 기록하면서 글로벌 7위권에 진입할 정도로 경제적 파급력이 매우 높다고 할 수 있다.

그림 1) 국내 콘텐츠산업 매출액 추이(2013년-2022년)

(단위: 백억 원)



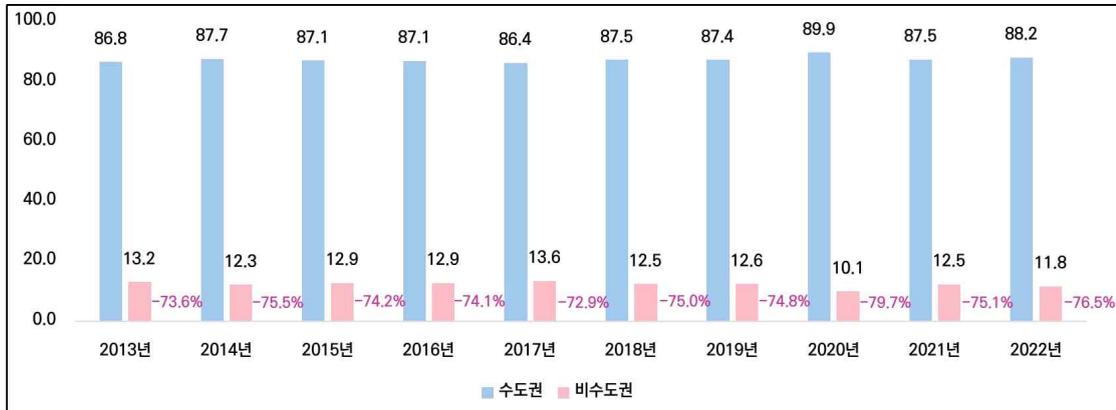
자료: 문화체육관광부(2014), 2014 콘텐츠산업통계(2013년 기준), p.64; 문화체육관광부(2015), 2015 콘텐츠 산업통계(2014년 기준), p.67; 문화체육관광부(2016), 2016 콘텐츠산업 통계조사(2015년 기준), p.69; 문화체육관광부(2017), 2017 콘텐츠산업 통계조사(2016년 기준), p.69; 문화체육관광부(2018), 2018 콘텐츠산업 통계조사(2017년 기준), p.69; 문화체육관광부(2019), 2019 콘텐츠산업 통계조사(2018년 기준), p.69; 문화체육관광부(2020), 2019년 기준 콘텐츠산업조사, p.67; 문화체육관광부(2021), 2020년 기준 콘텐츠산업조사, p.67; 문화체육관광부(2022), 2021년 기준 콘텐츠산업조사, p.71; 문화체육관광부(2023), 2022년 기준 콘텐츠산업조사, p.69

수도권과 비수도권의 콘텐츠산업 격차 문제에 대한 구체적인 파악을 위해 최근 10년간 수도권과 비수도권의 콘텐츠산업 매출액·종사자 수·사업체 수의 평균 비중, 평균 격차 수준, 격차 증가 수준을 살펴보고자 한다.

첫째, 매출액의 비중과 격차다. 17개 광역자치단체 콘텐츠산업 매출액의 비중은 수도권이 평균 87.6%, 비수도권이 평균 12.4%로 수도권이 압도적으로 높게 나타났다. 격차의 경우, 비수도권은 수도권보다 평균 75.2%가 낮았고, 2013년 73.6% 대비 2022년 76.5%로 양자 간 격차가 2.9% 증가했다.

그림 2) 국내 콘텐츠산업 매출액 비중 추이(2013년-2022년)

(단위: %)

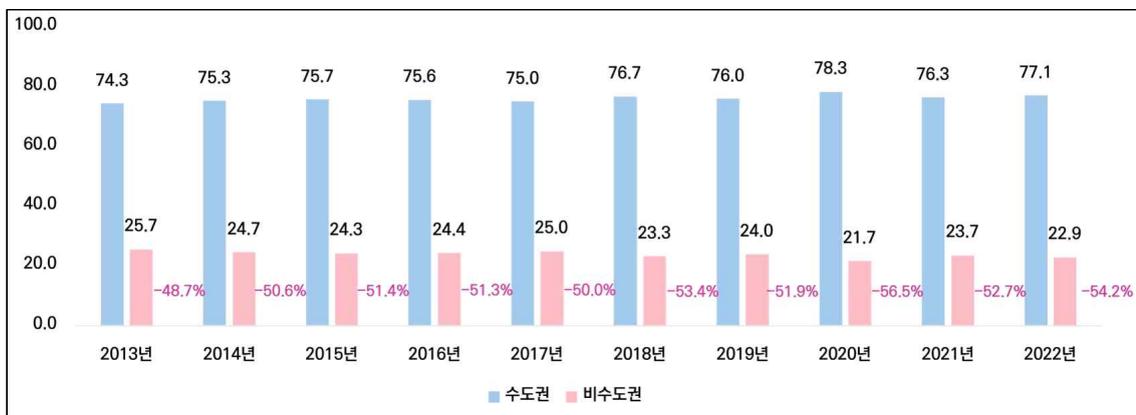


자료: 문화체육관광부(2014), 2014 콘텐츠산업통계(2013년 기준), p.64; 문화체육관광부(2015), 2015 콘텐츠 산업통계(2014년 기준), p.67; 문화체육관광부(2016), 2016 콘텐츠산업 통계조사(2015년 기준), p.69; 문화체육관광부(2017), 2017 콘텐츠산업 통계조사(2016년 기준), p.69; 문화체육관광부(2018), 2018 콘텐츠산업 통계조사(2017년 기준), p.69; 문화체육관광부(2019), 2019 콘텐츠산업 통계조사(2018년 기준), p.69; 문화체육관광부(2020), 2019년 기준 콘텐츠산업조사, p.67; 문화체육관광부(2021), 2020년 기준 콘텐츠산업조사, p.67; 문화체육관광부(2022), 2021년 기준 콘텐츠산업조사, p.71; 문화체육관광부(2023), 2022년 기준 콘텐츠산업조사, p.69

둘째, 종사자 수의 비중과 격차다. 17개 광역자치단체 콘텐츠산업 종사자 수의 비중은 수도권이 평균 76.0%, 비수도권이 평균 24.0%로 매출액 비중과 마찬가지로 수도권이 압도적으로 높았다. 격차의 경우, 비수도권은 수도권보다 평균 52%가 낮았으며, 2013년 48.7% 대비 2022년 54.2%로 양자 간 격차가 5.5% 증가했다.

그림 3) 국내 콘텐츠산업 종사자 수 추이(2013년-2022년)

(단위: 명)



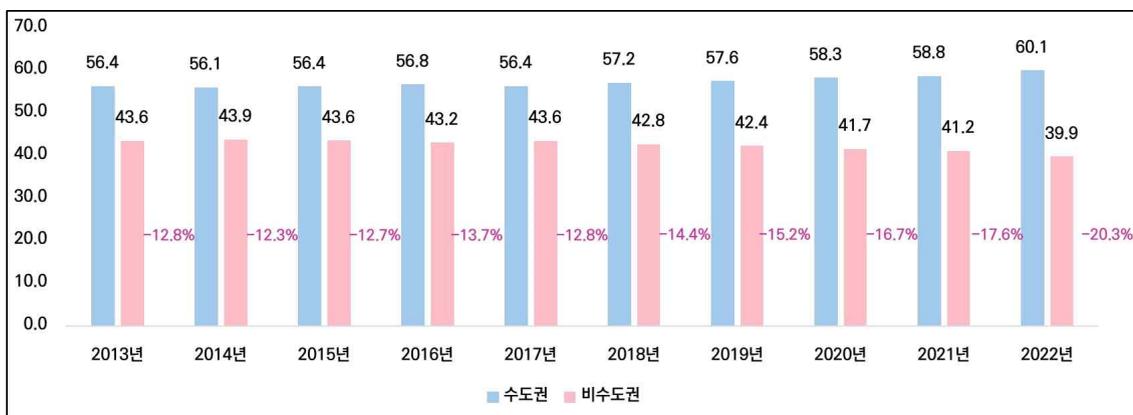
자료: 문화체육관광부(2015), 2014 콘텐츠산업통계(2013년 기준), p.84; 문화체육관광부(2015), 2015 콘텐츠 산업통계(2014년 기준), p.88; 문화체육관광부(2016), 2016 콘텐츠산업 통계조사(2015년 기준), p.91; 문화체육관광부(2017), 2017 콘텐츠산업 통계조사(2016년 기준), p.90; 문화체육관광부(2018), 2018 콘텐츠산업 통계조사(2017년 기준), p.90; 문화체육관광부(2019), 2019 콘텐츠산업 통계조사(2018

년 기준), p.92; 문화체육관광부(2020), 2019년 기준 콘텐츠산업조사, p.89; 문화체육관광부(2021), 2020년 기준 콘텐츠산업조사, p.89; 문화체육관광부(2022), 2021년 기준 콘텐츠산업조사, p.93; 문화체육관광부(2023), 2022년 기준 콘텐츠산업조사, p.89

셋째, 사업체 수의 비중과 격차다. 17개 광역자치단체 콘텐츠산업 사업체 수의 비중은 수도권이 평균 57.4%, 비수도권이 평균 42.6%로, 둘 간 비중 차이가 매출액과 종사자 수 평균 비중의 차이처럼 크지는 않았다. 그러나 주목할 것은, 격차가 비수도권이 수도권보다 평균 14.8% 낮은 수준으로 벌어지고 있는 상황이며, 2018년부터 그 정도가 더 심해지고 있다는 점이다. 2022년에는 격차가 20.3%로 최고점을 기록했다.

그림 4) 국내 콘텐츠산업 사업체 수 비중 추이(2013년-2022년)

(단위: 개)



자료: 문화체육관광부(2014), 2014 콘텐츠산업통계(2013년 기준), p.58; 문화체육관광부(2015), 2015 콘텐츠 산업통계(2014년 기준), p.60; 문화체육관광부(2016), 2016 콘텐츠산업 통계조사(2015년 기준), p.63; 문화체육관광부(2017), 2017 콘텐츠산업 통계조사(2016년 기준), p.63; 문화체육관광부(2018), 2018 콘텐츠산업 통계조사(2017년 기준), p.63; 문화체육관광부(2019), 2019 콘텐츠산업 통계조사(2018년 기준), p.63; 문화체육관광부(2020), 2019년 기준 콘텐츠산업조사, p.61; 문화체육관광부(2021), 2020년 기준 콘텐츠산업조사, p.61; 문화체육관광부(2022), 2021년 기준 콘텐츠산업조사, p.79; 문화체육관광부(2023), 2022년 기준 콘텐츠산업조사, p.64

상기한 분석 내용들을 종합해 보면, 한국 콘텐츠산업은 최근 10년 동안 총매출액이 매년 상승하여 관련 세계시장 7위에 도달할 정도로 파급력이 높은 산업군이다. 그런데 문제는, 최근 10년간 비수도권의 매출액과 종사자 수를 볼 때 매출액이 수도권보다 평균 75.2%, 종사자 수가 수도권보다 평균 52%가 낮을 정도로 양극화가 매우 심하다. 또한, 그 격차가 매년 벌어지고 있다는 점이 특히 우려되는 상황이다.

사업체 수의 경우, 수도권과 비수도권의 평균 격차 수준이 매출액과 종사자 수 평균 격차 수준에 비해 심각하지 않았다. 그러나, 비수도권의 사업체 수가 수도권과 크게 차이가 나지 않음에도 불구하고 매출액과 종사자 수의 평균 격차가 매우 크게 나타나는 것은 비수도권 사업체의 상당수가 영세한 사업체일 가능성이 높다.

### 3. 콘텐츠산업 지역기반형 공공인프라의 효과 분석

한국 정부가 국내 콘텐츠산업 수도권 과밀화 문제의 대응 차원에서 추진하는 사업은 크게 비수도권 콘텐츠산업 활성화 목적의 제작 지원사업과 지역기반형 공공인프라 조성사업 등 두 가지로 집약된다. 이 중 후자는 콘텐츠산업 전반 또는 특정 콘텐츠산업유형의 활성화를 위해 매년 지속적으로 재정을 투입하는 사업이다.

현재 국내 도입된 콘텐츠산업 관련 지역기반형 공공인프라는 크게 콘텐츠코리아랩, 콘텐츠기업지원센터, 글로벌게임센터, 음악창작소, 웹툰캠퍼스 등 5개다. 이 인프라들은 문화체육관광부를 비롯하여 한국콘텐츠진흥원과 한국만화영상진흥원이 주도한 공모사업에 선정되어 현재 운영 중이다.

이 5개 공공인프라 도입의 공통된 목적은 ‘지역 콘텐츠분야 경제수익 및 일자리 창출과 인력 육성을 위한 공공적 지원’이다. 지원의 구체적 대상을 콘텐츠분야에 입각해 볼 때 콘텐츠코리아랩과 콘텐츠기업지원센터는 콘텐츠산업분야 전반이며, 글로벌게임센터는 게임분야, 음악창작소는 음악분야, 웹툰캠퍼스 만화분야에 특화되어 있다. 5개 공공인프라 도입의 구체적인 목적은 다음과 같다.

표 1) 한국 콘텐츠산업 지역기반형 공공인프라 현황 및 도입 목적

인프라명	도입목적
콘텐츠코리아랩	지역 소재 예비 창업자 및 창업 3년 미만 콘텐츠 기업 대상 창·제작 지원, 사업화 지원, 창업 지원을 통해 지역 콘텐츠 창작·창업 생태계 조성에 기여
콘텐츠기업지원센터	창업 3년 이상 7년 이하의 지역 소재 콘텐츠 기업 대상 입주지원, 제작지원, 사업화 지원을 통해 지역 콘텐츠 일자리 창출 및 콘텐츠 창업 생태계 조성에 기여
글로벌게임센터	지역 게임 인재양성, 지역 소재 게임사 입주 공간지원, 지역 소재 게임사 대상 게임제작 지원 및 수출 지원
음악창작소	지역 기반 뮤지션 발굴, 창·제작 공간 지원, 지역 시민 문화 향유 확대를 통해 지역 음악산업 활성화에 기여
웹툰캠퍼스	지역 웹툰작가 양성, 창작 지원, 입주공간 지원, 홍보네트워킹을 통한 지역 웹툰산업 활성화에 기여

자료: 한국콘텐츠진흥원(<https://www.kocca.kr>); 한국만화영상진흥원(<https://www.komacon.kr>)

국내 17개 광역자치단체별 콘텐츠산업 관련 지역기반형 공공인프라 현황을 표로 정리하면 다음과 같다.

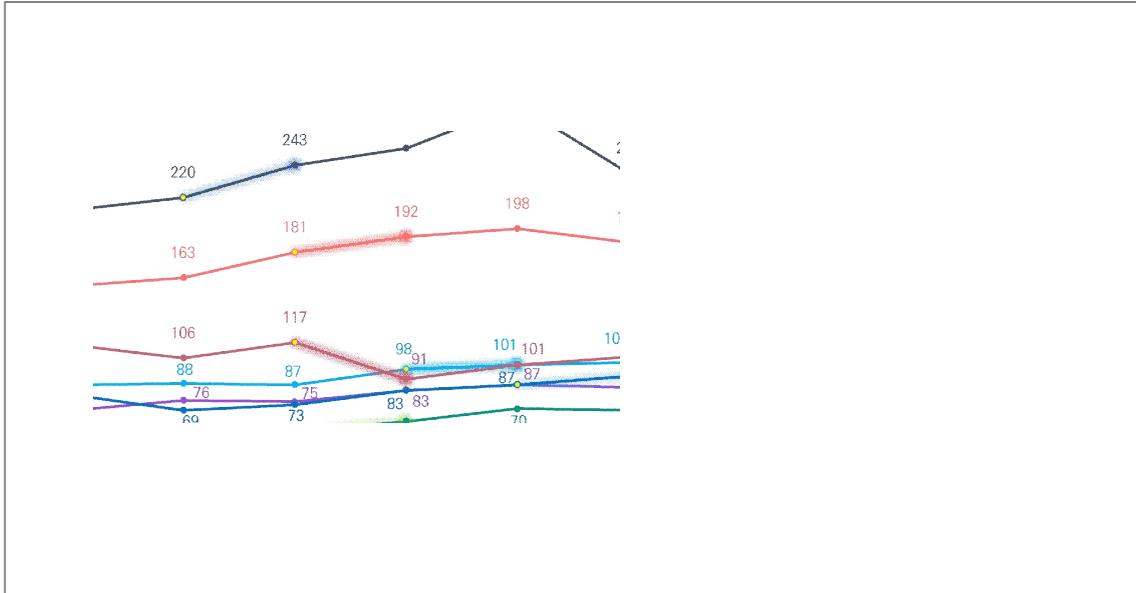
표 2) 전국 콘텐츠산업 관련 지역기반형 공공인프라 현황

구분	콘텐츠 코리아랩		콘텐츠기업 지원센터		글로벌 게임센터		음악창작소		웹툰캠퍼스	
서울	-	-	-	-	-	-	◎	2014	-	-
부산	◎	2014	◎	2023	◎	2015	◎	2015	◎	2019
대구	◎	2015	◎	2020	◎	2015	◎	2016	◎	2018
인천	◎	2015	◎	2020	-	-	◎	2022	-	-
광주	◎	2016	-	-	◎	2016	◎	2015	-	-
대전	◎	2020	◎	2021	◎	2017	◎	2022	◎	2018
울산	◎	2020	◎	2022	◎	2022	◎	2020	◎	2022
세종	-	-	-	-	-	-	◎	2020	◎	2021
경기	◎	2014	-	-	◎	2016	◎	2022	-	-
강원	◎	2020	-	-	-	-	◎	2019	-	-
충북	◎	2018	-	-	◎	2018	◎	2017	-	-
충남	◎	2017	◎	2019	◎	2019	◎	2017	-	-
전북	◎	2015	◎	2018	◎	2015	◎	2018	◎	2020
전남	◎	2018	◎	2018	◎	2017	◎	2017	◎	2017
경북	◎	2015	◎	2021	◎	2017	◎	2021	◎	2020
경남	◎	2020	◎	2020	◎	2024	◎	2019	◎	2019
제주	◎	2020	-	-	-	-	◎	2021	◎	2019

상기한 5개 지역기반형 공공인프라가 비수도권에서 실제로 부가가치 창출이 이루어지는지를 파악하기 위해 본 분석에서는 서울, 경기, 인천은 제외한다. 나머지 14개 지역에 가동되는 공공인프라들 중 조성 후 3년 이상 운영된 사례를 중심으로 매출액, 사업체 수, 종사자 수의 추이 및 연평균 증감률을 살펴본다.

첫째, 비수도권 콘텐츠기업지원센터와 콘텐츠코리아랩에 대한 분석결과다. 이 두 공공인프라는 콘텐츠산업의 특정 분야에 한정하지 않고, 콘텐츠산업 전반의 부가가치 창출에 일조하기 위해 운영된다. 따라서 콘텐츠산업 전체의 매출액, 사업체 수, 종사자 수를 분석대상으로 설정한다. 해당 인프라 개소 후 3년 이상 된 지자체는 부산, 대구, 광주, 충북, 충남, 전북, 전남, 경북 등 8개 지역이다. 먼저, 인프라 개소 후 연도별 콘텐츠산업 매출액 추이다.

그림 5) 비수도권 콘텐츠코리아랩 및 콘텐츠기업지원센터 개소 후 연도별 매출액 추이  
(단위: 백억 원)



주: 전남 콘텐츠코리아랩과 콘텐츠기업지원센터는 2018년 동년에 개소  
 자료: 문화체육관광부(2014), 2014 콘텐츠산업통계(2013년 기준), p.64; 문화체육관광부(2015), 2015 콘텐츠 산업통계(2014년 기준), p.67; 문화체육관광부(2016), 2016 콘텐츠산업 통계조사(2015년 기준), p.69; 문화체육관광부(2017), 2017 콘텐츠산업 통계조사(2016년 기준), p.69; 문화체육관광부(2018), 2018 콘텐츠산업 통계조사(2017년 기준), p.69; 문화체육관광부(2019), 2019 콘텐츠산업 통계조사(2018년 기준), p.69; 문화체육관광부(2020), 2019년 기준 콘텐츠산업조사, p.67; 문화체육관광부(2021), 2020년 기준 콘텐츠산업조사, p.67; 문화체육관광부(2022), 2021년 기준 콘텐츠산업조사, p.71; 문화체육관광부(2023), 2022년 기준 콘텐츠산업조사, p.69

그림 5)에 따르면, 8개 지역 중 충북을 제외한 모든 지역에서 콘텐츠산업 2022년 매출액이 인프라 조성 전년 대비 상승했다. 연도별 전년 대비 증감률 추이와 연평균 증감률은 다음 표 3)의 내용과 같다.

표 3) 비수도권 콘텐츠코리아랩 및 콘텐츠기업지원센터 개소 후 매출액 증감률 추이

(단위: %)

구분	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년	연평균 증감률 <sup>1)</sup>
부산	4.3(랩)	10.5	4.9	12.2	-17.1	17.7	-19.0	24.8	-10.3	3.1
	→									
대구	3.8	11.0(랩)	6.1	3.1	-5.1	10.1	-12.6	12.2	0.5	3.2
	→									
광주	1.1	-1.1	12.6(랩)	3.1	2.0	10.7	-12.3	24.0	5.6	6.5
	→									
충북	10.1	-1.3	10.7	4.8	-2.3(랩)	3.5	-5.7	-12.0	15.1	-0.3
	→									
충남	-13.8	5.8	13.7	4.8(랩)	6.9	-7.5(기)	-1.2	15.3	3.1	3.6
	→									
전북	0.0	1.9(랩)	13.0	14.8	-1.4(기)	4.3	-12.5	82.5	-11.3	11.4
	→									
전남	-2.6	-2.7	0.0	36.1	-6.1(랩기)	4.3	-6.3	53.3	21.7	17.2
	→									
경북	-7.8	10.4(랩)	-22.2	11.0	5.9	6.5	-19.3	23.9	0.9	2.1
	→									

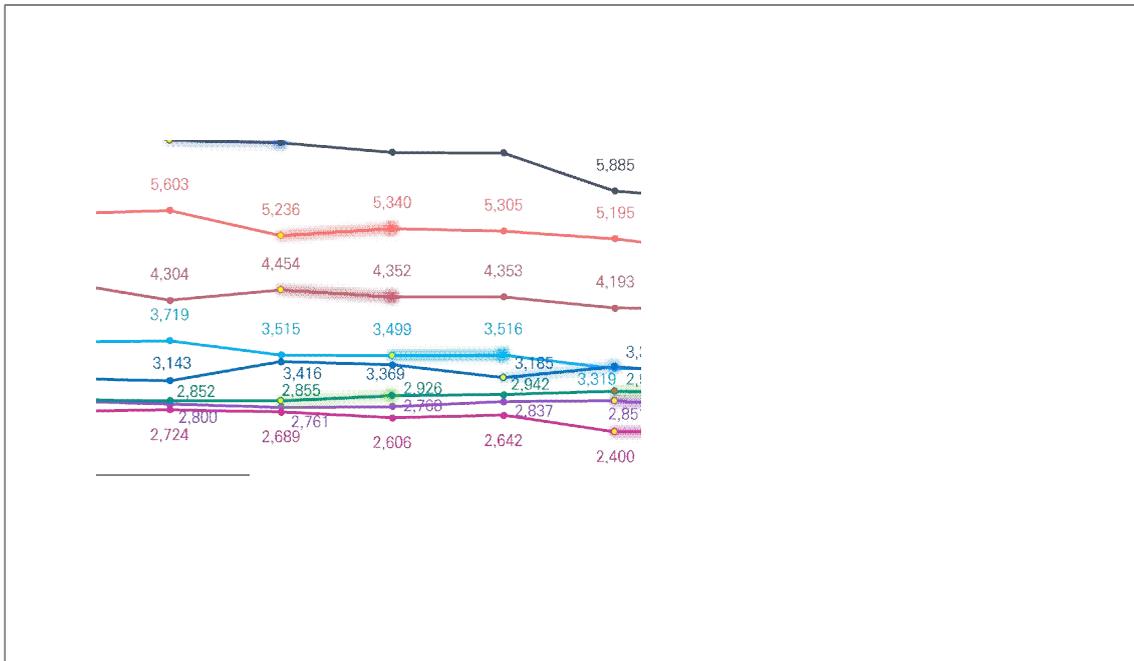
자료: 문화체육관광부(2014), 2014 콘텐츠산업통계(2013년 기준), p.64; 문화체육관광부(2015), 2015 콘텐츠 산업통계(2014년 기준), p.67; 문화체육관광부(2016), 2016 콘텐츠산업 통계조사(2015년 기준), p.69; 문화체육관광부(2017), 2017 콘텐츠산업 통계조사(2016년 기준), p.69; 문화체육관광부(2018), 2018 콘텐츠산업 통계조사(2017년 기준), p.69; 문화체육관광부(2019), 2019 콘텐츠산업 통계조사(2018년 기준), p.69; 문화체육관광부(2020), 2019년 기준 콘텐츠산업조사, p.67; 문화체육관광부(2021), 2020년 기준 콘텐츠산업조사, p.67; 문화체육관광부(2022), 2021년 기준 콘텐츠산업조사, p.71; 문화체육관광부(2023), 2022년 기준 콘텐츠산업조사, p.69를 토대로 연구자 산출

표 3)에 따르면, 8개 지역 중 개소 후 연평균 증감률은 전남이 17.2%, 전북이 11.4%로 가장 높았고, 유일한 감소지역인 충북은 -0.3%로 나타났다. 다음으로, 인프라 개소 후 연도별 콘텐츠산업 사업체 수의 추이다.

1) 각 기관의 최초 개소년도부터 연평균 증감률 산출

그림 6) 지역별 콘텐츠코리아랩 및 콘텐츠기업지원센터 개소 후 연도별 사업체 수 추이

(단위: 개)



주: 전남 콘텐츠코리아랩과 콘텐츠기업지원센터는 2018년 동년에 개소

자료: 문화체육관광부(2014), 2014 콘텐츠산업통계(2013년 기준), p.58; 문화체육관광부(2015), 2015 콘텐츠 산업통계(2014년 기준), p.60; 문화체육관광부(2016), 2016 콘텐츠산업 통계조사(2015년 기준), p.63; 문화체육관광부(2017), 2017 콘텐츠산업 통계조사(2016년 기준), p.63; 문화체육관광부(2018), 2018 콘텐츠산업 통계조사(2017년 기준), p.63; 문화체육관광부(2019), 2019 콘텐츠산업 통계조사(2018년 기준), p.63; 문화체육관광부(2020), 2019년 기준 콘텐츠산업조사, p.61; 문화체육관광부(2021), 2020년 기준 콘텐츠산업조사, p.61; 문화체육관광부(2022), 2021년 기준 콘텐츠산업조사, p.79; 문화체육관광부(2023), 2022년 기준 콘텐츠산업조사, p.64

그림 6)에 나타나는 8개 지역 2022년 기준 사업체 수 추이를 보면, 매출액 추이와 달리 해당 인프라 조성 전년 대비 증가한 지역과 감소한 지역이 동일한 규모로 이분화된 양상을 보였다. 충남, 충북, 전남, 전북이 증가, 부산, 대구, 광주, 경북이 감소했다. 연도별 전년 대비 증감률 추이와 연평균 증감률은 다음 표 4)의 내용과 같다.

표 4) 지역별 콘텐츠코리아랩 및 콘텐츠기업지원센터 개소 후 연도별 사업체 수 증감률

(단위: %)

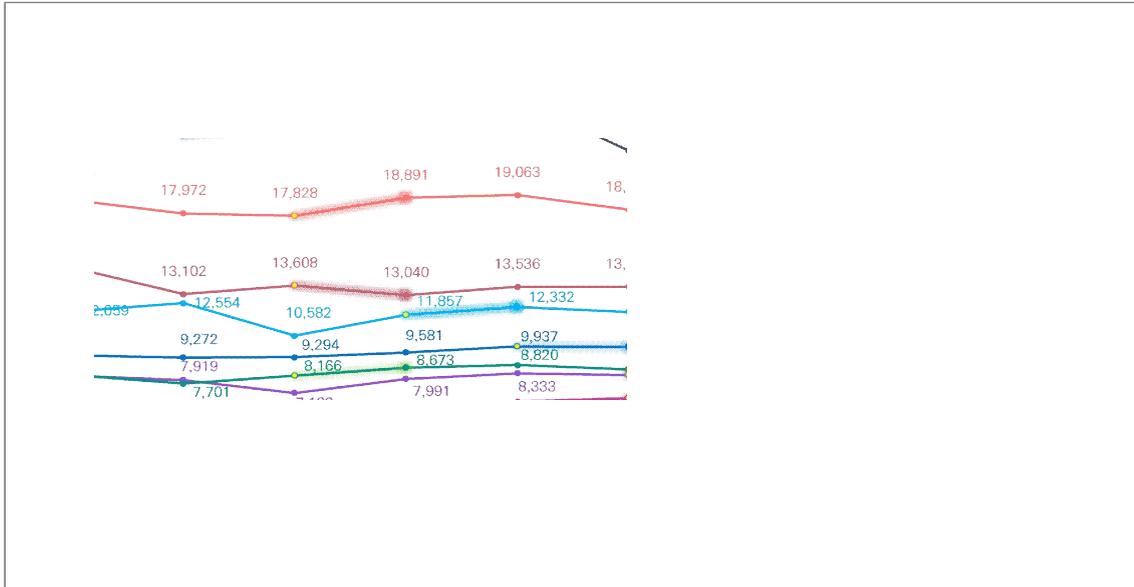
구분	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년	연평균 증감률 <sup>2)</sup>
부산	-5.8(랩)	-0.5	-2.1	-0.2	-8.5	-1.9	-7.1	6.4	1.9	-2.0
대구	0.9	-6.6(랩)	2.0	-0.7	-2.1	-3.7	-7.5	7.1	1.3	-1.3
광주	0.5	-5.5	-0.5(랩)	0.5	-5.6	0.1	-8.8	4.3	5.3	-0.7
충북	-1.9	-1.4	0.3	2.5	0.5(랩)	-3.3	-1.9	7.8	1.5	0.9
충남	-1.1	8.7	-1.4	-5.5(랩)	5.1	-3.3(기)	-2.9	11.7	4.0	1.5
전북	-0.7	0.1(랩)	2.5	0.5	1.7(기)	-0.7	-7.5	4.9	5.7	0.9
전남	0.9	-1.3	-3.1	1.4	-9.2(랩기)	-0.2	-1.6	7.5	4.3	0.4
경북	-5.9	3.5(랩)	-2.3	0.0	-3.7	-0.5	-5.3	7.2	-0.4	-0.2

자료: 문화체육관광부(2014), 2014 콘텐츠산업통계(2013년 기준), p.58; 문화체육관광부(2015), 2015 콘텐츠 산업통계(2014년 기준), p.60; 문화체육관광부(2016), 2016 콘텐츠산업 통계조사(2015년 기준), p.63; 문화체육관광부(2017), 2017 콘텐츠산업 통계조사(2016년 기준), p.63; 문화체육관광부(2018), 2018 콘텐츠산업 통계조사(2017년 기준), p.63; 문화체육관광부(2019), 2019 콘텐츠산업 통계조사(2018년 기준), p.63; 문화체육관광부(2020), 2019년 기준 콘텐츠산업조사, p.61; 문화체육관광부(2021), 2020년 기준 콘텐츠산업조사, p.61; 문화체육관광부(2022), 2021년 기준 콘텐츠산업조사, p.79; 문화체육관광부(2023), 2022년 기준 콘텐츠산업조사, p.64를 토대로 연구자 산출

표 4)에 따르면, 8개 지역 중 인프라 개소 후 사업체 수가 전년 대비 증가한 지역은 충남이 1.5%로 가장 높았고, 감소한 지역은 부산이 -2.0%로 가장 큰 감소율을 보였다. 다음으로, 인프라 개소 후 연도별 콘텐츠산업 종사자 수의 추이다.

2) 각 기관의 최초 개소 년도부터 연평균 증감률 산출

그림 7) 지역별 콘텐츠코리아랩 및 콘텐츠기업지원센터 개소 후 연도별 종사자 수 추이 (단위:명)



자료: 문화체육관광부(2015), 2014 콘텐츠산업통계(2013년 기준), p.84; 문화체육관광부(2015), 2015 콘텐츠 산업통계(2014년 기준), p.88; 문화체육관광부(2016), 2016 콘텐츠산업 통계조사(2015년 기준), p.91; 문화체육관광부(2017), 2017 콘텐츠산업 통계조사(2016년 기준), p.90; 문화체육관광부(2018), 2018 콘텐츠산업 통계조사(2017년 기준), p.90; 문화체육관광부(2019), 2019 콘텐츠산업 통계조사(2018년 기준), p.92; 문화체육관광부(2020), 2019년 기준 콘텐츠산업조사, p.89; 문화체육관광부(2021), 2020년 기준 콘텐츠산업조사, p.89; 문화체육관광부(2022), 2021년 기준 콘텐츠산업조사, p.93; 문화체육관광부(2023), 2022년 기준 콘텐츠산업조사, p.89

그림 7)에 나타나는 8개 지역 2022년 기준 종사자 수의 추이를 보면, 해당 인프라 조성 전 대비 증가한 지역과 감소한 지역이 동일한 규모로 이분화된다. 광주, 충남, 전북, 전남이 증가, 부산, 대구, 충북, 경북이 감소했다. 연도별 전년 대비 증감률 추이와 연평균 증감률은 다음 표 5)의 내용과 같다.

표 5) 지역별 콘텐츠코리아랩 및 콘텐츠기업지원센터 개소 후 연도별 종사자 수 증감률

(단위: %)

구분	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년	연평균 증감률 <sup>3)</sup>
부산	-0.3(랩)	3.2	-2.0	8.2	-12.4	8.3	-8.4	-6.1	6.8	-0.3
	→									
대구	-4.2	-0.8(랩)	6.0	0.9	-4.6	7.5	-16.1	6.6	0.0	-0.1
	→									
광주	4.1	-15.7	12.0(랩)	4.0	-2.5	7.4	-17.5	4.4	3.1	1.6
	→									
충북	-3.0	-9.9	12.0	4.3	-1.5(랩)	5.0	-11.6	4.9	2.1	-0.2
	→									
충남	-1.3	0.2	3.1	3.7(랩)	-0.1	0.7(기)	-13.1	7.3	5.4	0.7
	→									
전북	-6.2	6.0(랩)	6.2	1.7	-2.9(기)	2.1	-19.5	17.9	3.9	1.9
	→									
전남	-0.4	-15.2	16.1	3.4	3.2(랩 기)	5.3	-10.2	14.6	-1.7	2.4
	→									
경북	-10.9	3.9(랩)	-4.2	3.8	0.1	3.2	-17.0	-6.0	-6.0	-2.8
	→									

자료: 문화체육관광부(2015), 2014 콘텐츠산업통계(2013년 기준), p.84; 문화체육관광부(2015), 2015 콘텐츠 산업통계(2014년 기준), p.88; 문화체육관광부(2016), 2016 콘텐츠산업 통계조사(2015년 기준), p.91; 문화체육관광부(2017), 2017 콘텐츠산업 통계조사(2016년 기준), p.90; 문화체육관광부(2018), 2018 콘텐츠산업 통계조사(2017년 기준), p.90; 문화체육관광부(2019), 2019 콘텐츠산업 통계조사(2018년 기준), p.92; 문화체육관광부(2020), 2019년 기준 콘텐츠산업조사, p.89; 문화체육관광부(2021), 2020년 기준 콘텐츠산업조사, p.89; 문화체육관광부(2022), 2021년 기준 콘텐츠산업조사, p.93; 문화체육관광부(2023), 2022년 기준 콘텐츠산업조사, p.89를 토대로 연구자 산출

표 5)에 따르면, 8개 지역 중 개소 후 전년 대비 증가한 지역은 전남이 2.4%로 가장 높았고, 감소한 지역은 경북이 -2.8%로 가장 큰 감소율을 보였다.

상기한 분석 내용들을 종합해 볼 때, 콘텐츠코리아랩과 콘텐츠기업지원센터는 비수도권 광역자치단체 전반에서 콘텐츠산업 매출액 증대효과 발생에 일조하는 것으로 확인된다. 해당 인프라가 3년 이상 운영된 8개 지역 중 7개 지역에서 인프라 개소 년부터 2022년까지의 연평균 매출액 증감률이 감소가 아닌 '증가'로 나타났기 때문이다. 콘텐츠코리아랩과 콘텐츠기업지원센터의 역할 및 그에 따른 실적들은 이러한 증가의 전체 규모에서 일정한 비중을 차지하는 것이다. 증감률이 감소로 나타난 유일한 지역인 충북의 경우에도 8개 지역에서 모두 감소된 COVID-19 확산기인 2020년을 제외하면 증감률이 증가로 집계된다.

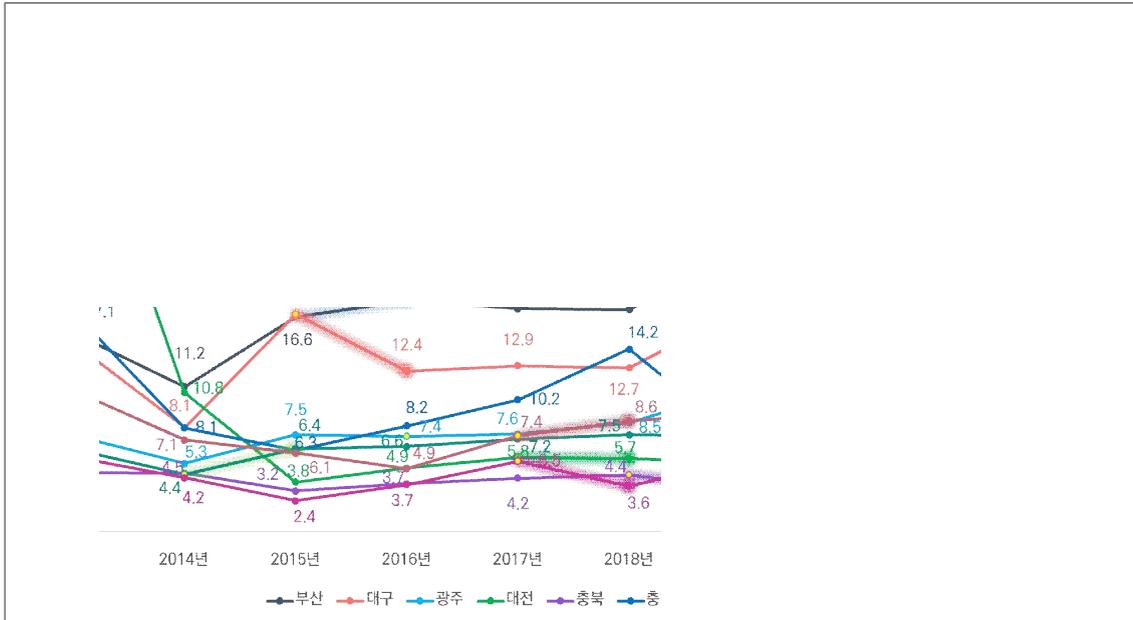
그에 비해 사업체 수와 종사자 수는 양상이 다르다. 인프라 개소 년부터 2022년까지의 사업체 수 및 종사자 수 연평균 증감률이 4개 지역에서 증가, 4개 지역에서 감소로 각각 이분화되는 양상을 보이는 것이다. 결과적으로 콘텐츠코리아랩과 콘텐츠기업지원센터는 비수도권에서 관련 사업체 수 및 종사자 수보다 매출액의 증대효과가 좀 더 크다고 할 수 있다.

3) 각 기관의 최초 개소년도부터 연평균 증감률 산출

둘째, 비수도권 글로벌게임센터에 대한 분석결과다. 글로벌게임센터는 콘텐츠산업의 전체 분야 중 게임분야의 부가가치 창출에 일조하기 위해 운영되는 인프라다. 그에 따라 게임분야의 매출액, 사업체 수, 종사자 수에 한정해서 분석하고자 한다. 글로벌게임센터 개소 후 3년이 경과된 지자체는 부산, 대구, 광주, 대전, 충북, 충남, 전북, 전남, 경북 등 총 9개 지역이다. 먼저, 글로벌게임센터 개소 후 연도별 게임분야 매출액 추이를 살펴보자.

그림 8) 지역별 글로벌게임센터 개소 후 연도별 게임 분야 매출액 추이

(단위: 백억 원)



자료: 문화체육관광부(2014), 2014 콘텐츠산업통계(2013년 기준), p.64; 문화체육관광부(2015), 2015 콘텐츠 산업통계(2014년 기준), p.67; 문화체육관광부(2016), 2016 콘텐츠산업 통계조사(2015년 기준), p.69; 문화체육관광부(2017), 2017 콘텐츠산업 통계조사(2016년 기준), p.69; 문화체육관광부(2018), 2018 콘텐츠산업 통계조사(2017년 기준), p.69; 문화체육관광부(2019), 2019 콘텐츠산업 통계조사(2018년 기준), p.69; 문화체육관광부(2020), 2019년 기준 콘텐츠산업조사, p.67; 문화체육관광부(2021), 2020년 기준 콘텐츠산업조사, p.67; 문화체육관광부(2022), 2021년 기준 콘텐츠산업조사, p.71; 문화체육관광부(2023), 2022년 기준 콘텐츠산업조사, p.69

그림 8)에 따르면 9개 지역 중 충남을 제외한 모든 지역에서 게임 분야 2022년 매출액이 인프라 조성 전년 대비 상승했다. 연도별 전년 대비 증감률 추이와 연평균 증감률을 분석하면 다음 표 6)의 내용과 같다.

표 6) 지역별 글로벌게임센터 개소 후 연도별 게임 분야 매출액 증감률

(단위: %)

구분	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년	연평균 증감률 <sup>4)</sup>
부산	-27.2	48.1	7.8	-3.6	-0.3	27.8	-44.3	63.6	-13.7	10.7
대구	-45.0	109.2	-26.3	3.4	-1.2	35.2	8.4	20.1	-13.9	16.9
광주	-29.2	41.8	-1.9	2.6	11.8	31.0	9.4	-10.9	-28.2	2.0
대전	-69.7	-64.4	28.9	16.9	-1.9	-3.5	53.2	6.2	-11.0	10.0
충북	-2.0	-30.2	17.9	11.6	5.9	-22.2	88.7	14.5	20.0	21.4
충남	-52.7	-21.8	30.3	24.6	38.5	-49.2	25.2	26.8	-8.1	-1.3
전북	-31.2	45.0	3.0	9.0	4.5	-0.9	-3.1	70.3	-0.6	15.9
전남	-28.3	-42.6	52.6	49.9	-35.1	54.3	31.0	28.3	-26.4	17.0
경북	-35.2	-14.2	-20.2	52.5	15.8	7.0	-13.7	16.4	0.0	13.0

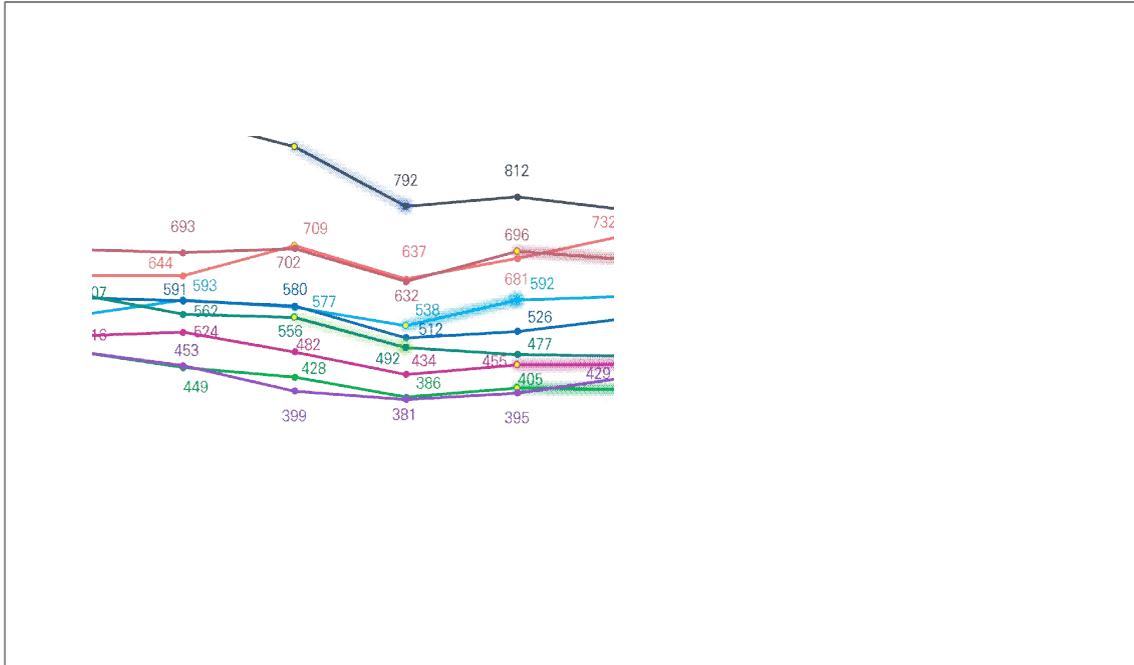
자료: 문화체육관광부(2014), 2014 콘텐츠산업통계(2013년 기준), p.64; 문화체육관광부(2015), 2015 콘텐츠 산업통계(2014년 기준), p.67; 문화체육관광부(2016), 2016 콘텐츠산업 통계조사(2015년 기준), p.69; 문화체육관광부(2017), 2017 콘텐츠산업 통계조사(2016년 기준), p.69; 문화체육관광부(2018), 2018 콘텐츠산업 통계조사(2017년 기준), p.69; 문화체육관광부(2019), 2019 콘텐츠산업 통계조사(2018년 기준), p.69; 문화체육관광부(2020), 2019년 기준 콘텐츠산업조사, p.67; 문화체육관광부(2021), 2020년 기준 콘텐츠산업조사, p.67; 문화체육관광부(2022), 2021년 기준 콘텐츠산업조사, p.71; 문화체육관광부(2023), 2022년 기준 콘텐츠산업조사, p.69를 토대로 연구자 산출

표 6)에 따르면, 인프라 개소 후 게임 분야 매출액의 연평균 증감률은 충북이 21.4%로 가장 높았고, 유일한 감소지역인 충남은 -1.3%로 나타났다. 다음으로, 인프라 개소 후 연도별 게임분야 사업체 수의 추이다.

4) 각 기관의 최초 개소년도부터 연평균 증감률 산출

그림 9) 지역별 글로벌게임센터 개소 후 연도별 게임 분야 사업체 수 추이

(단위: 개)



자료: 문화체육관광부(2014), 2014 콘텐츠산업통계(2013년 기준), p.58; 문화체육관광부(2015), 2015 콘텐츠 산업통계(2014년 기준), p.60; 문화체육관광부(2016), 2016 콘텐츠산업 통계조사(2015년 기준), p.63; 문화체육관광부(2017), 2017 콘텐츠산업 통계조사(2016년 기준), p.63; 문화체육관광부(2018), 2018 콘텐츠산업 통계조사(2017년 기준), p.63; 문화체육관광부(2019), 2019 콘텐츠산업 통계조사(2018년 기준), p.63; 문화체육관광부(2020), 2019년 기준 콘텐츠산업조사, p.61; 문화체육관광부(2021), 2020년 기준 콘텐츠산업조사, p.61; 문화체육관광부(2022), 2021년 기준 콘텐츠산업조사, p.79; 문화체육관광부(2023), 2022년 기준 콘텐츠산업조사, p.64

그림 9)에 따르면, 9개 지역 중 충남을 제외한 모든 지역에서 인프라 조성 전년 대비 게임분야의 사업체 수가 감소한 것으로 나타났다. 연도별 전년 대비 증감률 추이와 연평균 증감률을 분석하면 아래 표의 내용과 같다.

표 7) 지역별 글로벌게임센터 개소 후 연도별 게임 분야 사업체 수 증감률

(단위: %)

구분	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년	연평균 증감률 <sup>5)</sup>
부산	-6.2	-6.3	-13.8	2.5	-3.4	-1.0	-13.7	-13.0	-7.9	-7.1
대구	-0.2	10.1	-10.2	6.9	7.5	-2.5	-18.6	0.0	-23.6	-3.8
광주	6.1	-2.7	-6.8	10.0	1.5	3.5	-22.2	-14.5	-8.2	-5.2
대전	-7.4	-4.7	-9.8	4.9	-0.5	1.7	-18.8	-11.1	-2.0	-4.3
충북	-6.4	-11.9	-4.5	3.7	8.6	-3.0	-8.2	5.8	-3.5	-0.1
충남	-1.2	-1.9	-11.7	2.7	5.3	2.7	-8.4	12.9	-4.6	0.6
전북	-7.4	-1.1	-11.5	-3.0	-0.8	2.5	-12.6	-6.4	0.5	-4.0
전남	1.6	-8.0	-10.0	4.8	0.2	-0.2	-13.8	11.0	-11.3	-1.6
경북	-1.0	1.3	-10.0	10.1	-2.4	3.8	-18.4	-5.9	-3.9	-2.8

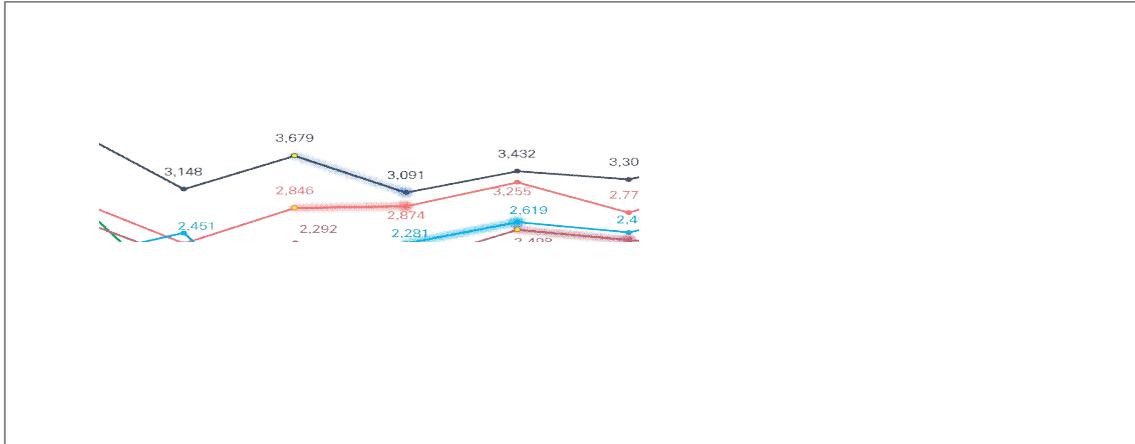
자료: 문화체육관광부(2014), 2014 콘텐츠산업통계(2013년 기준), p.58; 문화체육관광부(2015), 2015 콘텐츠 산업통계(2014년 기준), p.60; 문화체육관광부(2016), 2016 콘텐츠산업 통계조사(2015년 기준), p.63; 문화체육관광부(2017), 2017 콘텐츠산업 통계조사(2016년 기준), p.63; 문화체육관광부(2018), 2018 콘텐츠산업 통계조사(2017년 기준), p.63; 문화체육관광부(2019), 2019 콘텐츠산업 통계조사(2018년 기준), p.63; 문화체육관광부(2020), 2019년 기준 콘텐츠산업조사, p.61; 문화체육관광부(2021), 2020년 기준 콘텐츠산업조사, p.61; 문화체육관광부(2022), 2021년 기준 콘텐츠산업조사, p.79; 문화체육관광부(2023), 2022년 기준 콘텐츠산업조사, p.64를 토대로 연구자 산출

표 7)에 따르면, 9개 지역 중 인프라가 개선되었음에도 게임분야 사업체 수가 가장 많이 감소한 지역은 부산으로 -7.1%이며, 유일하게 증가한 지역인 충남은 0.6% 정도다. 다음으로, 인프라 개선 후 종사자 수의 추이다.

5) 각 기관의 최초 개소년도부터 연평균 증감률 산출

그림 10) 지역별 글로벌게임센터 개소 후 연도별 게임 분야 종사자 수 추이

(단위: 명)



자료: 문화체육관광부(2015), 2014 콘텐츠산업통계(2013년 기준), p.84; 문화체육관광부(2015), 2015 콘텐츠 산업통계(2014년 기준), p.88; 문화체육관광부(2016), 2016 콘텐츠산업 통계조사(2015년 기준), p.91; 문화체육관광부(2017), 2017 콘텐츠산업 통계조사(2016년 기준), p.90; 문화체육관광부(2018), 2018 콘텐츠산업 통계조사(2017년 기준), p.90; 문화체육관광부(2019), 2019 콘텐츠산업 통계조사(2018년 기준), p.92; 문화체육관광부(2020), 2019년 기준 콘텐츠산업조사, p.89; 문화체육관광부(2021), 2020년 기준 콘텐츠산업조사, p.89; 문화체육관광부(2022), 2021년 기준 콘텐츠산업조사, p.93; 문화체육관광부(2023), 2022년 기준 콘텐츠산업조사, p.89

그림 10)에 따르면, 9개 지역 중 전남과 경북을 제외한 모든 지역에서 2022년 기준 게임분야 종사자 수가 인프라 조성 전년 대비 상승했다. 연도별 전년 대비 증감률 추이와 연평균 증감률을 분석하면 아래 표 8)의 내용과 같다.

표 8) 지역별 글로벌게임센터 개소 후 연도별 게임 분야 종사자 수 증감률

(단위: %)

구분	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년	연평균 증감률 <sup>6)</sup>
부산	-23.1	16.9	-16.0	11.0	-3.8	12.0	-8.1	-8.4	53.5	7.1
		→								
대구	-23.7	24.9	1.0	13.3	-14.7	19.8	-12.4	15.7	-31.4	2.0
		→								
광주	19.5	-67.6	186.9	14.8	-6.2	15.2	-25.2	-13.3	-19.5	21.8
		→								
대전	-54.8	24.3	-27.0	19.9	3.8	12.2	-12.0	-13.0	0.3	1.9
		→								
충북	-24.9	-42.6	69.6	8.5	13.3	-10.8	-6.0	21.5	1.2	3.8
		→								
충남	-8.8	-16.6	1.5	28.3	2.2	3.0	-12.9	25.3	-2.2	3.3
		→								
전북	-30.0	38.6	-1.4	-5.9	-6.2	6.5	-22.5	3.6	20.4	4.2
		→								
전남	1.9	-49.2	61.9	15.8	-6.1	14.1	-13.7	7.8	-28.6	-1.8
		→								
경북	-24.6	13.0	-14.4	27.4	-6.5	-4.9	-9.0	5.2	-20.8	-1.4
		→								

자료: 문화체육관광부(2015), 2014 콘텐츠산업통계(2013년 기준), p.84; 문화체육관광부(2015), 2015 콘텐츠 산업통계(2014년 기준), p.88; 문화체육관광부(2016), 2016 콘텐츠산업 통계조사(2015년 기준), p.91; 문화체육관광부(2017), 2017 콘텐츠산업 통계조사(2016년 기준), p.90; 문화체육관광부(2018), 2018 콘텐츠산업 통계조사(2017년 기준), p.90; 문화체육관광부(2019), 2019 콘텐츠산업 통계조사(2018년 기준), p.92; 문화체육관광부(2020), 2019년 기준 콘텐츠산업조사, p.89; 문화체육관광부(2021), 2020년 기준 콘텐츠산업조사, p.89; 문화체육관광부(2023), 2022년 기준 콘텐츠산업조사, p.89를 토대로 연구자 산출

표 8)에 따르면, 9개 지역 중 인프라 개소 후 게임분야 종사자 수가 가장 많이 증가한 지역은 광주로 21.8%이며, 가장 많이 감소한 지역은 전남으로 -1.8%다.

상기한 분석 내용들을 종합해 볼 때, 글로벌게임센터는 비수도권 광역자치단체 전반에서 게임분야 매출액과 종사자 수의 증대효과 발생에 일조하는 것으로 확인된다. 9개 지역 중 8개 지역에서 매출액의 연평균 증감률이 증가한 것, 9개 지역 중 7개 지역에서 종사자 수의 연평균 증감률이 증가한 것이 이를 1차로 입증할 수 있다.

2차로 입증 가능한 결과는 크게 두 가지다. 먼저, 매출액 연평균 증감률이 유일하게 감소한 충남의 경우, 인프라가 조성된 해인 2019년의 전년 대비 증감률이 무려 -49.2%였던 것을 제외하면 증가로 집계되는 것을 꼽을 수 있다. 그리고 종사자 수 연평균 증감률이 감소한 전남과 경북의 경우에도 9개 지역이 모두 감소한 COVID-19 확산기인 2020년을 제외하면 증가했기 때문이다. 9개 지역 중 8개 지역에서 사업체 수가 감소했음에도 종사자 수가 늘어난 것은 사업체들이 고용의 규모를 확대한 결과로 볼 수 있다.

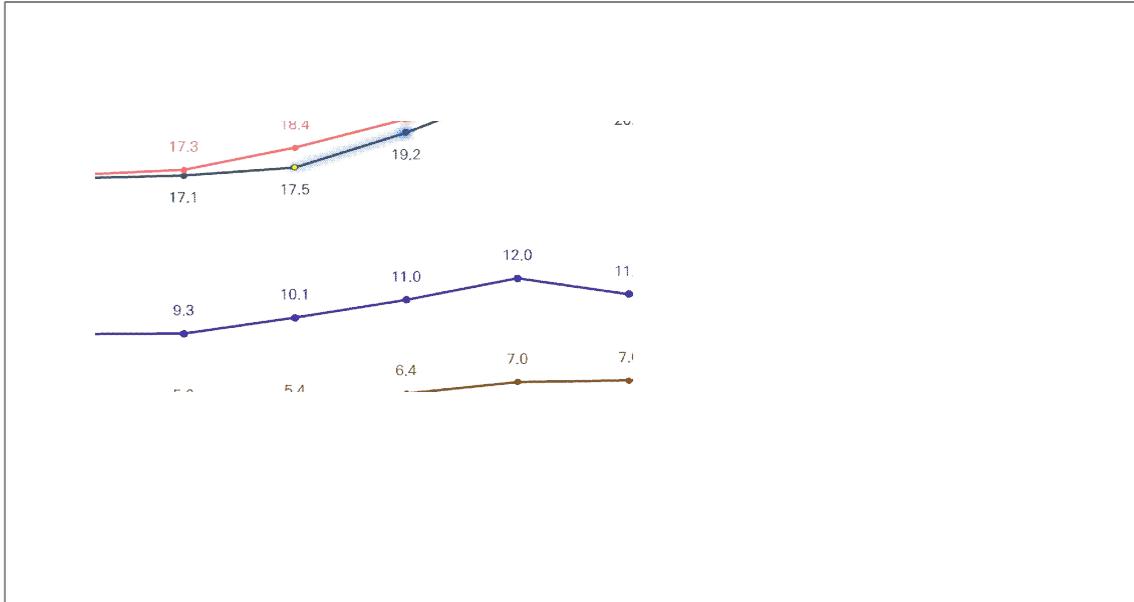
셋째, 비수도권 음악창작소에 대한 분석결과다. 음악창작소는 음악분야의 부가가치 창출에 일조하기 위해 운영됨으로, 음악분야의 매출액, 사업체 수, 종사자 수를 중심으로 분석한다. 음악창작소 개소 후 3년이 지난 광역자치단체는 부산, 대구, 광주, 강원, 충북, 충남, 전북, 전남, 경남 등 9개 지역이다. 먼저, 음악창작소 개소 후 연도별 음악분야 매출액 추이를 살펴보자.

---

6) 각 기관의 최초 개소년도부터 연평균 증감률 산출

그림 11) 지역별 음악창작소 개소 후 연도별 음악분야 매출액 추이

(단위: 백억 원)



자료: 문화체육관광부(2014), 2014 콘텐츠산업통계(2013년 기준), p.64; 문화체육관광부(2015), 2015 콘텐츠 산업통계(2014년 기준), p.67; 문화체육관광부(2016), 2016 콘텐츠산업 통계조사(2015년 기준), p.69; 문화체육관광부(2017), 2017 콘텐츠산업 통계조사(2016년 기준), p.69; 문화체육관광부(2018), 2018 콘텐츠산업 통계조사(2017년 기준), p.69; 문화체육관광부(2019), 2019 콘텐츠산업 통계조사(2018년 기준), p.69; 문화체육관광부(2020), 2019년 기준 콘텐츠산업조사, p.67; 문화체육관광부(2021), 2020년 기준 콘텐츠산업조사, p.67; 문화체육관광부(2022), 2021년 기준 콘텐츠산업조사, p.71; 문화체육관광부(2023), 2022년 기준 콘텐츠산업조사, p.69

그림 11)에 따르면, 9개 지역 중 대구와 강원을 제외한 7개 지역에서 2022년 음악분야 매출액이 인프라 조성 전년 대비 상승했다. 연도별 전년 대비 증감률 추이와 연평균 증감률을 살펴보자.

표 9) 지역별 음악창작소 개소 후 연도별 음악 분야 매출액 증감률

(단위: %)

구분	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년	연평균 증감률 <sup>7)</sup>
부산	0.9	2.3	9.8	10.8	-1.8	-1.2	-47.9	56.9	-2.5	3.3
		→								
대구	1.4	6.3	7.6	11.7	-0.9	-2.2	-32.9	8.7	-10.3	-2.6
		→								
광주	0.4	6.1	20.7	10.9	6.1	8.5	-28.8	296.2	15.3	41.9
		→								
강원	-1.9	4.5	17.9	9.0	1.1	5.4	-14.0	-2.9	-5.3	-4.2
		→								
충북	-0.5	3.3	10.8	7.6	5.4	4.5	-14.3	63.5	10.1	12.8
		→								
충남	0.6	2.6	10.1	10.0	8.5	8.5	-18.0	60.1	7.3	12.7
		→								
전북	0.1	13.5	8.3	12.6	1.8	8.5	-16.1	36.7	-6.7	4.8
		→								
전남	0.8	2.2	0.8	11.5	9.3	12.6	-19.3	115.4	-9.8	20.0
		→								
경남	0.1	8.3	8.7	9.6	-6.4	-0.8	-36.2	88.8	3.2	13.8
		→								

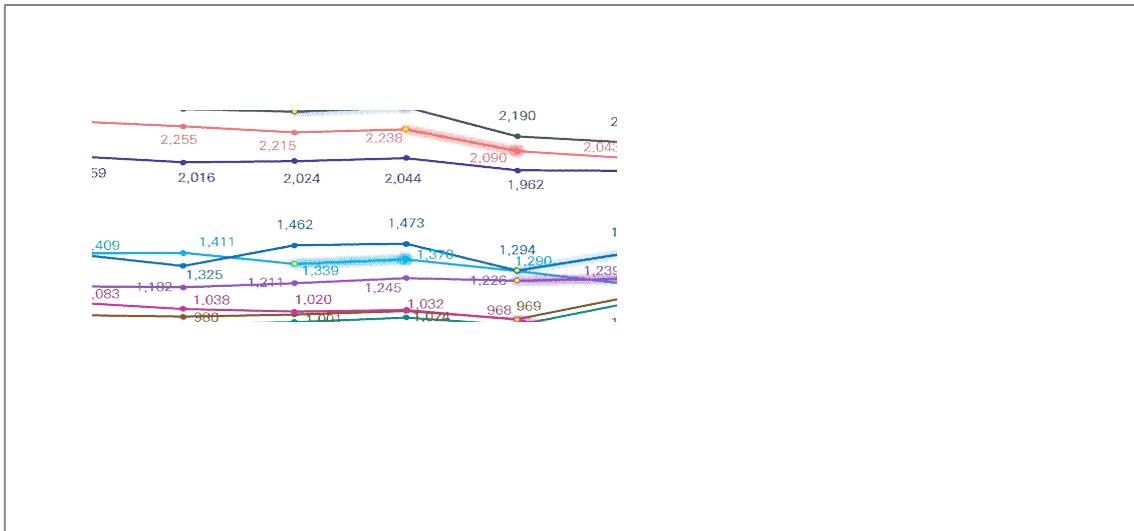
자료: 문화체육관광부(2014), 2014 콘텐츠산업통계(2013년 기준), p.64; 문화체육관광부(2015), 2015 콘텐츠 산업통계(2014년 기준), p.67; 문화체육관광부(2016), 2016 콘텐츠산업 통계조사(2015년 기준), p.69; 문화체육관광부(2017), 2017 콘텐츠산업 통계조사(2016년 기준), p.69; 문화체육관광부(2018), 2018 콘텐츠산업 통계조사(2017년 기준), p.69; 문화체육관광부(2019), 2019 콘텐츠산업 통계조사(2018년 기준), p.69; 문화체육관광부(2020), 2019년 기준 콘텐츠산업조사, p.67; 문화체육관광부(2021), 2020년 기준 콘텐츠산업조사, p.67; 문화체육관광부(2022), 2021년 기준 콘텐츠산업조사, p.71; 문화체육관광부(2023), 2022년 기준 콘텐츠산업조사, p.69를 토대로 연구자 산출

표 9)에 따르면, 인프라 개소 후 음악분야 매출액의 연평균 증감률이 가장 크게 상승한 지역은 광주로 41.9%, 가장 크게 감소한 지역은 강원으로 -4.2%다. 다음으로, 인프라 개소 후 연도별 음악분야 사업체 수의 추이다.

7) 각 기관의 최초 개소년도부터 연평균 증감률 산출

그림 12) 지역별 음악창작소 개소 후 연도별 음악 분야 사업체 수 추이

(단위: 개)



자료: 문화체육관광부(2014), 2014 콘텐츠산업통계(2013년 기준), p.58; 문화체육관광부(2015), 2015 콘텐츠 산업통계(2014년 기준), p.60; 문화체육관광부(2016), 2016 콘텐츠산업 통계조사(2015년 기준), p.63; 문화체육관광부(2017), 2017 콘텐츠산업 통계조사(2016년 기준), p.63; 문화체육관광부(2018), 2018 콘텐츠산업 통계조사(2017년 기준), p.63; 문화체육관광부(2019), 2019 콘텐츠산업 통계조사(2018년 기준), p.63; 문화체육관광부(2020), 2019년 기준 콘텐츠산업조사, p.61; 문화체육관광부(2021), 2020년 기준 콘텐츠산업조사, p.61; 문화체육관광부(2022), 2021년 기준 콘텐츠산업조사, p.79; 문화체육관광부(2023), 2022년 기준 콘텐츠산업조사, p.64

그림 12)에 따르면 9개 지역이 모두 2022년 기준 음악분야 사업체 수가 인프라 조성 전년 대비 감소했다. 연도별 전년 대비 증감률 추이와 연평균 증감률을 살펴보자.

표 10) 지역별 음악창작소 개소 후 연도별 음악 분야 사업체 수 증감률

(단위: %)

구분	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년	연평균 증감률 <sup>8)</sup>
부산	-3.9	-0.7	1.2	-8.1	-1.9	-12.3	-5.5	2.7	-3.8	-3.6
대구	-1.5	-1.8	1.0	-6.6	-2.2	-10.6	-4.5	0.4	-4.1	-3.8
광주	0.1	-5.1	2.3	-5.8	-6.7	-8.2	-3.9	11.3	-2.4	-2.3
강원	-1.0	1.5	2.3	-5.4	15.6	-10.3	-5.1	-5.5	0.8	-5.0
충북	-0.6	2.5	2.8	-1.5	1.1	-6.9	-1.0	1.5	0.4	-1.1
충남	-5.6	10.3	0.8	-12.2	9.0	-6.0	-2.2	-0.5	0.4	-1.9
전북	-0.3	1.7	3.0	-5.2	16.1	-2.8	-4.4	-13.9	-0.2	-1.0
전남	-4.2	-1.7	1.2	-6.2	-20.1	-0.1	1.6	5.2	0.2	-3.2
경남	-2.1	0.4	1.0	-4.0	-0.1	-5.9	-5.0	-3.9	-0.8	-3.9

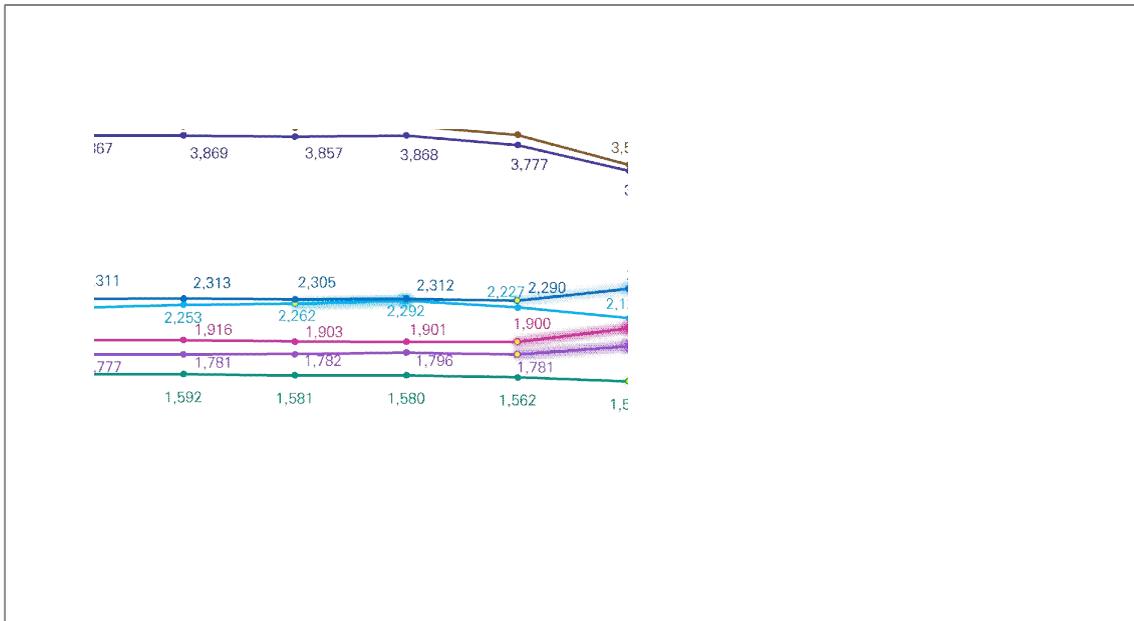
자료: 문화체육관광부(2014), 2014 콘텐츠산업통계(2013년 기준), p.58; 문화체육관광부(2015), 2015 콘텐츠 산업통계(2014년 기준), p.60; 문화체육관광부(2016), 2016 콘텐츠산업 통계조사(2015년 기준), p.63; 문화체육관광부(2017), 2017 콘텐츠산업 통계조사(2016년 기준), p.63; 문화체육관광부(2018), 2018 콘텐츠산업 통계조사(2017년 기준), p.63; 문화체육관광부(2019), 2019 콘텐츠산업 통계조사(2018년 기준), p.63; 문화체육관광부(2020), 2019년 기준 콘텐츠산업조사, p.61; 문화체육관광부(2021), 2020년 기준 콘텐츠산업조사, p.61; 문화체육관광부(2022), 2021년 기준 콘텐츠산업조사, p.79; 문화체육관광부(2023), 2022년 기준 콘텐츠산업조사, p.64를 토대로 연구자 산출

표 10)에 따르면, 인프라 개소 후 음악분야 사업체 수의 연평균 증감률이 가장 크게 감소한 지역은 강원으로 -5.0%, 가장 작게 감소한 지역은 전북으로 -1.0% 수준이다. 다음으로, 인프라 개소 후 연도별 음악분야 종사자 수의 추이다.

8) 각 기관의 최초 개소년도부터 연평균 증감률 산출

그림 13) 지역별 음악장작소 개소 후 연도별 음악 분야 종사자 수 추이

(단위: 명)



자료: 문화체육관광부(2015), 2014 콘텐츠산업통계(2013년 기준), p.84; 문화체육관광부(2015), 2015 콘텐츠 산업통계(2014년 기준), p.88; 문화체육관광부(2016), 2016 콘텐츠산업 통계조사(2015년 기준), p.91; 문화체육관광부(2017), 2017 콘텐츠산업 통계조사(2016년 기준), p.90; 문화체육관광부(2018), 2018 콘텐츠산업 통계조사(2017년 기준), p.90; 문화체육관광부(2019), 2019 콘텐츠산업 통계조사(2018년 기준), p.92; 문화체육관광부(2020), 2019년 기준 콘텐츠산업조사, p.89; 문화체육관광부(2021), 2020년 기준 콘텐츠산업조사, p.89; 문화체육관광부(2022), 2021년 기준 콘텐츠산업조사, p.93; 문화체육관광부(2023), 2022년 기준 콘텐츠산업조사, p.89

그림 13)에 따르면 9개 지역 중 충북을 제외한 모든 지역에서 2022년 기준 음악분야 종사자 수가 인프라 조성 전년 대비 감소했다. 연도별 전년 대비 증감률 추이와 연평균 증감률을 살펴보자.

표 11) 지역별 음악창작소 개소 후 연도별 음악분야 종사자 수 증감률

(단위: 명)

구분	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년	연평균 증감률 <sup>9)</sup>
부산	0.3	0.2	0.9	-3.0	-5.2	-4.6	-5.2	-39.5	-2.9	-7.4
		→								
대구	0.0	-0.1	0.7	-1.7	-3.2	-0.4	-26.4	-7.9	-5.2	-6.3
			→							
광주	1.3	0.4	1.3	-2.8	-4.6	0.3	-38.4	34.8	7.5	-0.2
		→								
강원	0.0	-0.2	0.5	-2.3	-7.4	-1.3	-27.2	-48.3	-3.5	-20.1
						→				
충북	0.2	0.1	0.8	-0.8	4.2	-3.9	-28.6	44.3	-1.8	2.2
				→						
충남	0.1	-0.3	0.3	-1.0	5.1	-1.0	-37.2	14.7	10.5	-1.5
				→						
전북	0.0	-0.7	-0.1	-1.1	-2.6	-1.1	-19.7	-2.6	-14.6	-8.1
					→					
전남	0.0	-0.7	-0.1	-0.1	6.7	3.8	-12.0	4.5	-28.0	-4.2
				→						
경남	0.1	-0.3	0.3	-2.4	-6.5	-1.6	-25.8	-13.7	1.0	-10.0
						→				

자료: 문화체육관광부(2015), 2014 콘텐츠산업통계(2013년 기준), p.84; 문화체육관광부(2015), 2015 콘텐츠 산업통계(2014년 기준), p.88; 문화체육관광부(2016), 2016 콘텐츠산업 통계조사(2015년 기준), p.91; 문화체육관광부(2017), 2017 콘텐츠산업 통계조사(2016년 기준), p.90; 문화체육관광부(2018), 2018 콘텐츠산업 통계조사(2017년 기준), p.90; 문화체육관광부(2019), 2019 콘텐츠산업 통계조사(2018년 기준), p.92; 문화체육관광부(2020), 2019년 기준 콘텐츠산업조사, p.89; 문화체육관광부(2021), 2020년 기준 콘텐츠산업조사, p.89; 문화체육관광부(2022), 2021년 기준 콘텐츠산업조사, p.93; 문화체육관광부(2023), 2022년 기준 콘텐츠산업조사, p.89를 토대로 연구자 산출

표 11)에 따르면, 인프라 개소 후 음악분야 종사자 수의 연평균 증감률이 유일하게 상승한 충북은 2.2%, 가장 크게 감소한 지역은 강원으로 -20.1%다.

위 분석 내용들을 종합해 볼 때, 음악창작소는 비수도권 광역자치단체 전반에서 음악분야 매출액 증대효과 발생에 일조하는 것으로 확인된다. 해당 인프라가 3년 이상 운영된 9개 지역 중 7개 지역에서 인프라 개소년부터 2022년까지의 연평균 매출액 증감률이 '증가'로 나타난 것으로 1차 입증이 가능하다. 또한, 증감률이 감소로 나타난 대구와 강원 지역의 경우 9개 지역에서 모두 감소된 COVID-19 확산기인 2020년을 제외하면 증감률이 증가로 나타나는데, 이를 통해 2차 입증이 가능하다.

관련 사업체 수와 종사자 수는 양상이 다르다. 인프라 개소년부터 2022년까지의 사업체 수 및 종사자 수 연평균 증감률을 보면, 사업체 수는 전 지역에서 감소, 종사자 수는 충북을 제외한 모든 지역에서 감소로 나타났다. 즉, 음악창작소는 일정한 부가가치 생산이 이루어진 것에 대해서는 부정할 수 없지만, 비수도권 음악산업 분야의 일자리 증대와 인력육성 분야에서는 괄목할만한 성과창출이 이루어지지 못했다고 할

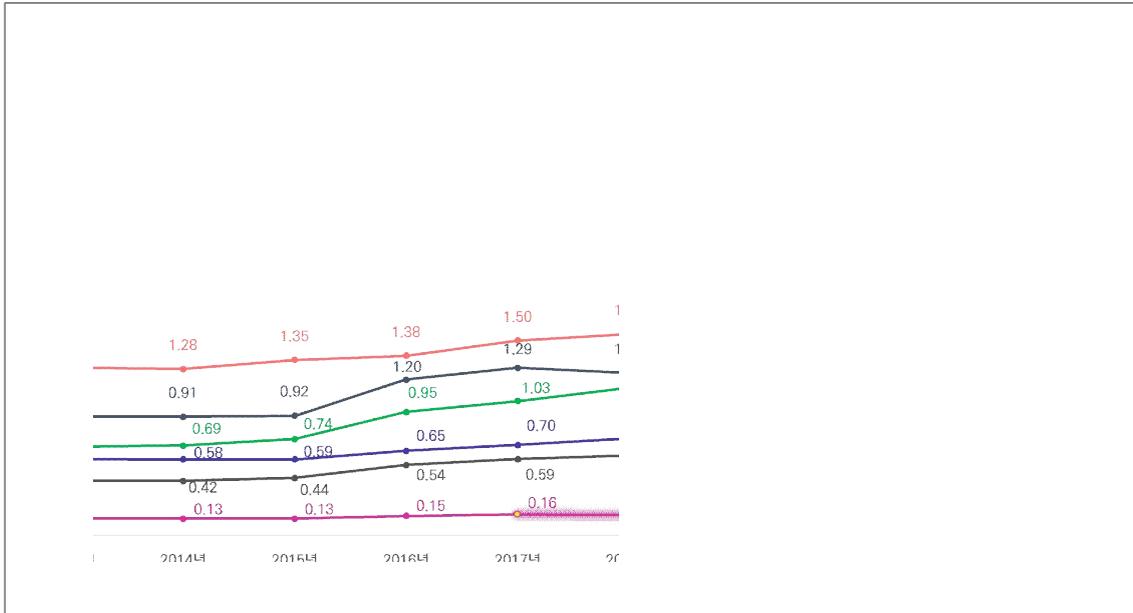
9) 각 기관의 최초 개소년도부터 연평균 증감률 산출

수 있다.

넷째, 비수도권 웹툰캠퍼스에 대한 분석결과다. 웹툰캠퍼스는 만화분야 부가가치 창출에 일조하기 위해 운영되는 시설임으로 만화분야의 매출액, 사업체 수, 종사자 수에 한정해서 분석한다. 인프라 개소 후 3년이 지난 광역자치단체는 부산, 대구, 대전, 전남, 경남, 제주 등 6개 지역이다. 먼저, 웹툰캠퍼스 개소 후 연도별 만화분야 매출액 추이를 살펴보자.

그림 14) 지역별 웹툰캠퍼스 개소 후 연도별 만화분야 매출액 추이

(단위: 백억원)



자료: 문화체육관광부(2014), 2014 콘텐츠산업통계(2013년 기준), p.64; 문화체육관광부(2015), 2015 콘텐츠 산업통계(2014년 기준), p.67; 문화체육관광부(2016), 2016 콘텐츠산업 통계조사(2015년 기준), p.69; 문화체육관광부(2017), 2017 콘텐츠산업 통계조사(2016년 기준), p.69; 문화체육관광부(2018), 2018 콘텐츠산업 통계조사(2017년 기준), p.69; 문화체육관광부(2019), 2019 콘텐츠산업 통계조사(2018년 기준), p.69; 문화체육관광부(2020), 2019년 기준 콘텐츠산업조사, p.67; 문화체육관광부(2021), 2020년 기준 콘텐츠산업조사, p.67; 문화체육관광부(2022), 2021년 기준 콘텐츠산업조사, p.71; 문화체육관광부(2023), 2022년 기준 콘텐츠산업조사, p.69

그림 14)에 따르면 2022년 만화분야 매출액은 6개 지역이 모두 인프라 조성 전년 대비 크게 증가했다. 연도별 전년 대비 증감률 추이와 연평균 증감률을 살펴보자.

표 12) 지역별 웹툰캠퍼스 개소 후 연도별 만화 분야 매출액 증감률

(단위: %)

구분	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년	연평균 증감률 <sup>10)</sup>
부산	0.0	0.9	30.2	7.5	-3.1	-1.6	7.5	93.0	45.7	36.1
대구	-0.8	5.5	2.4	8.5	3.1	8.9	0.0	83.1	-3.9	18.2
대전	1.6	7.1	28.1	8.9	9.9	2.3	1.9	24.1	16.3	10.9
전남	-1.4	0.2	15.8	8.2	-2.0	-2.1	27.3	588.5	53.3	112.2
경남	-0.9	0.1	10.9	7.1	7.0	3.6	6.9	89.5	23.6	30.9
제주	0.0	5.1	23.0	8.4	4.9	4.0	4.8	202.4	-17.2	48.5

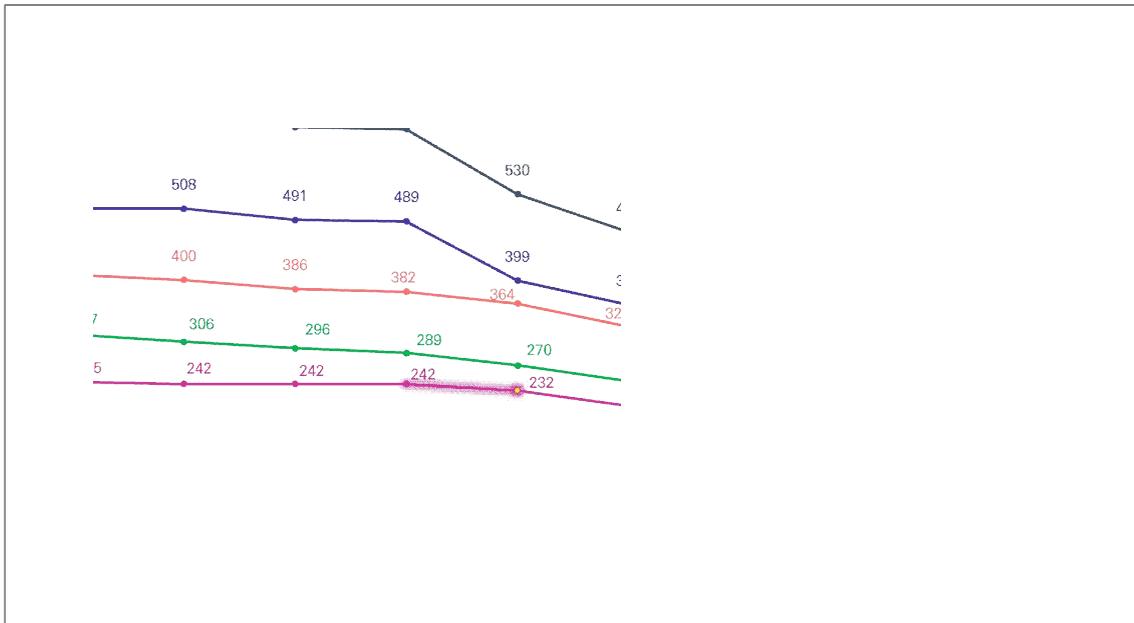
자료: 문화체육관광부(2014), 2014 콘텐츠산업통계(2013년 기준), p.64; 문화체육관광부(2015), 2015 콘텐츠 산업통계(2014년 기준), p.67; 문화체육관광부(2016), 2016 콘텐츠산업 통계조사(2015년 기준), p.69; 문화체육관광부(2017), 2017 콘텐츠산업 통계조사(2016년 기준), p.69; 문화체육관광부(2018), 2018 콘텐츠산업 통계조사(2017년 기준), p.69; 문화체육관광부(2019), 2019 콘텐츠산업 통계조사(2018년 기준), p.69; 문화체육관광부(2020), 2019년 기준 콘텐츠산업조사, p.67; 문화체육관광부(2021), 2020년 기준 콘텐츠산업조사, p.67; 문화체육관광부(2022), 2021년 기준 콘텐츠산업조사, p.71; 문화체육관광부(2023), 2022년 기준 콘텐츠산업조사, p.69를 토대로 연구자 산출

표 12)에 따르면, 인프라 개소 후 만화분야 매출액의 연평균 증감률이 가장 크게 증가한 지역은 전남으로 무려 112.2%이며, 가장 작게 증가한 지역인 대전의 경우에도 두 자리 수 규모인 10.9%가 될 정도다. 다음으로, 인프라 개소 후 연도별 만화분야 사업체 수의 추이다.

10) 각 기관의 최초 개소년도부터 연평균 증감률 산출

그림 15) 지역별 웹툰캠퍼스 개소 후 연도별 만화 분야 사업체 수 추이

(단위: 개)



자료: 문화체육관광부(2014), 2014 콘텐츠산업통계(2013년 기준), p.58; 문화체육관광부(2015), 2015 콘텐츠 산업통계(2014년 기준), p.60; 문화체육관광부(2016), 2016 콘텐츠산업 통계조사(2015년 기준), p.63; 문화체육관광부(2017), 2017 콘텐츠산업 통계조사(2016년 기준), p.63; 문화체육관광부(2018), 2018 콘텐츠산업 통계조사(2017년 기준), p.63; 문화체육관광부(2019), 2019 콘텐츠산업 통계조사(2018년 기준), p.63; 문화체육관광부(2020), 2019년 기준 콘텐츠산업조사, p.61; 문화체육관광부(2021), 2020년 기준 콘텐츠산업조사, p.61; 문화체육관광부(2022), 2021년 기준 콘텐츠산업조사, p.79; 문화체육관광부(2023), 2022년 기준 콘텐츠산업조사, p.64

그림 15)에 따르면, 6개 지역 중 제주를 제외한 모든 지역에서 2022년 기준 음악분야 사업체 수가 인프라 조성 전년 대비 감소한 것으로 나타났다. 연도별 전년 대비 증감률 추이와 연평균 증감률을 살펴보자.

표 13) 지역별 웹툰캠퍼스 개소 후 연도별 만화분야 사업체 수 증감률

(단위: %)

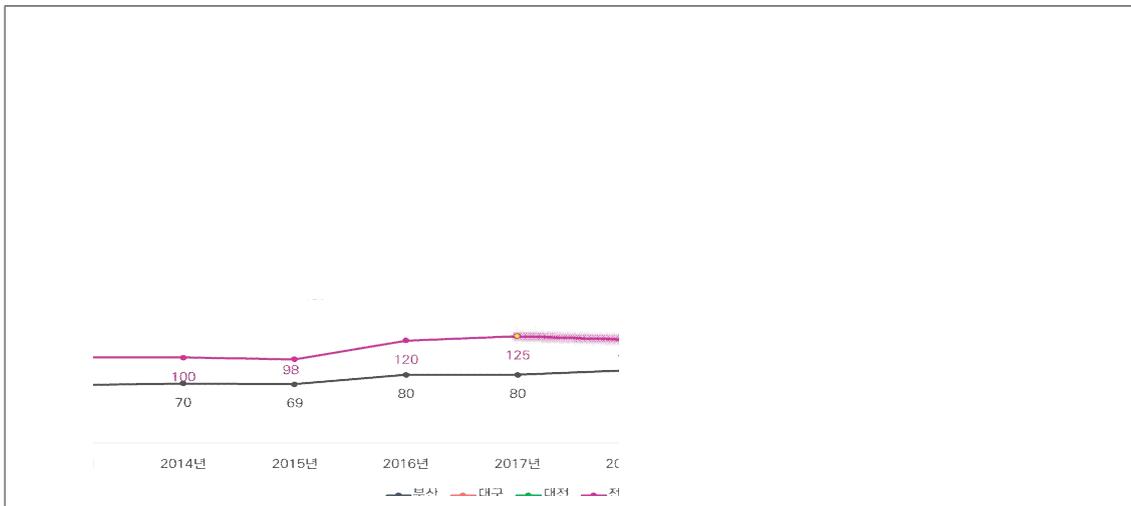
구분	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년	연평균 증감률 <sup>1)</sup>
부산	-12.5	-2.6	-0.5	-15.7	-10.9	1.1	-5.7	-36.0	0.3	-10.1
대구	-2.0	-3.5	-1.0	-4.7	-9.6	-0.9	-4.3	-29.8	0.9	-8.7
대전	-3.5	-3.3	-2.4	-6.6	-8.9	0.0	-11.8	-9.2	-1.5	-6.3
전남	-1.2	0.0	0.0	-4.1	-10.3	-0.5	-6.8	-23.3	0.7	-7.4
경남	0.0	-3.3	-0.4	-18.4	-9.3	0.6	-6.6	-17.6	-2.5	-6.5
제주	6.5	0.0	-4.3	-22.7	-10.6	0.0	5.3	41.3	2.7	12.3

자료: 문화체육관광부(2014), 2014 콘텐츠산업통계(2013년 기준), p.58; 문화체육관광부(2015), 2015 콘텐츠 산업통계(2014년 기준), p.60; 문화체육관광부(2016), 2016 콘텐츠산업 통계조사(2015년 기준), p.63; 문화체육관광부(2017), 2017 콘텐츠산업 통계조사(2016년 기준), p.63; 문화체육관광부(2018), 2018 콘텐츠산업 통계조사(2017년 기준), p.63; 문화체육관광부(2019), 2019 콘텐츠산업 통계조사(2018년 기준), p.63; 문화체육관광부(2020), 2019년 기준 콘텐츠산업조사, p.61; 문화체육관광부(2021), 2020년 기준 콘텐츠산업조사, p.61; 문화체육관광부(2022), 2021년 기준 콘텐츠산업조사, p.79; 문화체육관광부(2023), 2022년 기준 콘텐츠산업조사, p.64를 토대로 연구자 산출

표 13)에 따르면, 인프라 개소 후 만화분야 사업체 수의 연평균 증감률이 가장 크게 감소한 지역은 부산으로 -10.1%이며, 유일하게 증가한 지역인 제주는 12.3% 증가했다. 다음으로, 인프라 개소 후 연도별 만화분야 사업체 수의 추이다.

그림 16) 지역별 웹툰캠퍼스 개소 후 연도별 만화 분야 종사자 수 추이

(단위: 명)



자료: 문화체육관광부(2015), 2014 콘텐츠산업통계(2013년 기준), p.84; 문화체육관광부(2015), 2015 콘텐츠 산업통계(2014년 기준), p.88; 문화체육관광부(2016), 2016 콘텐츠산업 통계조사(2015년 기준), p.91; 문화체육관광부(2017), 2017 콘텐츠산업 통계조사(2016년 기준), p.90; 문화체육관광부(2018), 2018 콘텐츠산업 통계조사(2017년 기준), p.90; 문화체육관광부(2019), 2019 콘텐츠산업 통계조사(2018년 기준), p.92; 문화체육관광부(2020), 2019년 기준 콘텐츠산업조사, p.89; 문화체육관광부(2021), 2020년 기준 콘텐츠산업조사, p.89; 문화체육관광부(2022), 2021년 기준 콘텐츠산업조사, p.93; 문화체육관광부(2023), 2022년 기준 콘텐츠산업조사, p.89

그림 16)에 따르면 6개 지역이 모두 2022년 기준 음악분야 사업체 수가 인프라 조성 전년 대비 증가한 것으로 나타났다. 연도별 전년 대비 증감률 추이와 연평균 증감률을 살펴보자.

11) 각 기관의 최초 개소년도부터 연평균 증감률 산출

표 14) 지역별 웹툰캠퍼스 개소 후 연도별 만화 분야 종사자 수 증감률

(단위: %)

구분	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년	연평균 증감률 <sup>12)</sup>
부산	-0.4	-1.2	-5.1	0.0	7.4	2.7	23.0	0.0	15.1	10.2
대구	-1.3	-1.4	-3.2	2.9	6.5	17.4	-1.1	21.3	-9.6	6.9
대전	-0.5	-0.5	5.9	1.0	6.5	14.6	3.3	-15.5	20.2	5.8
전남	0.0	-2.0	22.4	4.2	-3.2	25.6	23.7	34.6	9.1	15.7
경남	1.3	0.3	-5.5	0.0	9.3	32.1	4.5	-20.3	-0.9	3.9
제주	2.9	-1.4	15.9	0.0	6.3	-25.9	3.2	212.3	12.3	50.5

자료: 문화체육관광부(2015), 2014 콘텐츠산업통계(2013년 기준), p.84; 문화체육관광부(2015), 2015 콘텐츠 산업통계(2014년 기준), p.88; 문화체육관광부(2016), 2016 콘텐츠산업 통계조사(2015년 기준), p.91; 문화체육관광부(2017), 2017 콘텐츠산업 통계조사(2016년 기준), p.90; 문화체육관광부(2018), 2018 콘텐츠산업 통계조사(2017년 기준), p.90; 문화체육관광부(2019), 2019 콘텐츠산업 통계조사(2018년 기준), p.92; 문화체육관광부(2020), 2019년 기준 콘텐츠산업조사, p.89; 문화체육관광부(2021), 2020년 기준 콘텐츠산업조사, p.89; 문화체육관광부(2022), 2021년 기준 콘텐츠산업조사, p.93; 문화체육관광부(2023), 2022년 기준 콘텐츠산업조사, p.89를 토대로 연구자 산출

표 14)에 따르면, 인프라 개소 후 만화분야 종사자 수의 연평균 증감률이 가장 크게 증가한 지역은 제주로 무려 50.5%, 가장 작게 증가한 지역 경남으로 3.9% 증가했다.

위 분석 결과들을 종합해 볼 때, 웹툰캠퍼스의 경우에도 나머지 공공인프라와 같이 비수도권 광역자치단체 전반에서 만화분야 매출액 증대효과 발생에 일조하는 것으로 확인된다. 해당 인프라가 3년 이상 운영된 6개 지역 모두 인프라 개소 년부터 2022년까지의 연평균 매출액 증감률이 ‘증가’로 나타난 것으로 입증 가능하다.

또한, 관련 사업체 수의 연평균 증감률이 제주를 제외한 모든 지역에서 감소로 나타났음에도 종사자 수의 연평균 증감률은 6개 지역 전체가 증가로 나타난 것을 주목할 필요가 있다. 이는 웹툰분야가 1인 창업이 가능한 산업군이며, 개인 창작으로도 비수도권 만화분야 매출액 증대에 기여가 가능하다는 것을 시사한다.

#### 4. 결론

이 연구의 핵심은 한국 콘텐츠산업에 나타나는 수도권과 비수도권 양극화 수준과 지역기반형 공공인프라의 효과를 구체적으로 파악한 뒤, 향후 정부와 지방자치단체의 대응방향을 설정하는 것이었다. 그 결과를 다음과 같이 정리한다.

첫째, 그동안 학계에서 막연하게 인식되어 온 한국 콘텐츠산업 수도권 과밀화의

12) 각 기관의 최초 개소년도부터 연평균 증감률 산출

양상이 구체적으로 파악되었다. 최근 10년간 콘텐츠산업 매출액의 비중은 수도권이 평균 87.6%, 비수도권이 평균 12.4%이며, 격차는 비수도권이 수도권보다 평균 75.1%가 낮고, 2013년과 2022년의 매출액 격차 비교 시 2.6%가 증가했다. 종사자 수의 비중은 수도권이 평균 76.0%, 비수도권이 평균 24.0%이며, 격차는 비수도권이 수도권보다 평균 52.1%가 낮고, 2013년과 2022년의 종사자 수 격차 비교 시 5.5% 증가했다. 그에 비해 사업체 수 비중의 경우, 수도권이 평균 57.4%, 비수도권이 평균 42.6%로, 격차가 비수도권이 수도권보다 평균 14.8% 낮은 수준이지만, 2018년부터 격차가 크게 벌어지고 있다.

둘째, 한국 콘텐츠산업의 수도권 과밀화 문제에 대응하는 지역기반형 공공인프라 운영에 대한 효과의 정도가 구체적으로 파악되었다. 한국 콘텐츠산업 지역기반형 공공인프라는 크게 콘텐츠코리아랩, 콘텐츠기업지원센터, 글로벌게임센터, 음악창작소, 웹툰캠퍼스 등 5개다. 이 5개 인프라가 3년 이상 운영된 사례를 대상으로 매출액의 추이, 연도별 전년 대비 증감률 추이, 연평균 증감률을 분석한 결과, 5개 인프라 모두 콘텐츠산업 매출액 증대효과 발생에 일조하는 것으로 확인되었다. 그에 비해, 사업체 수와 종사자 수의 관련 양상은 매출액 양상과 달리 '증가와 감소의 지역 간 이분화' 또는 '비수도권 전반적 감소' 등 다양하게 나타났다.

셋째, 콘텐츠산업의 지역기반형 공공인프라는 앞으로도 공공예산의 확대 및 지속 투입을 통해 고도화시킬 필요가 있다는 것을 본 연구의 결과가 말하고 있다. 비수도권 콘텐츠산업 매출액의 최근 10년간 연평균 증감률이 '증가'로 확인되었다. 이 맥락에서 5개 지역기반형 공공인프라도 비수도권 콘텐츠산업 매출액 증가에 '일조'하고 있는 것으로 확인되었다. 그럼에도 불구하고 수도권의 매출액 증가 규모가 비수도권에 비해 상대적으로 크고 그 속도도 빠르기에 둘 간의 매출액 격차가 매년 벌어지는 것이다. 따라서, 수도권과 비수도권의 콘텐츠산업 매출액 격차 완화에 기여하기 위한 방법의 하나로, 정부와 지방자치단체가 공동 주도로 현재 비수도권에 도입된 지역기반형 공공인프라 운영사업을 확대 및 고도화시킬 것을 제안한다. 현재 운영 중인 5개 인프라는 물론, 그밖에 다른 콘텐츠 분야에도 특화된 공공인프라의 추가 도입이 적극적으로 고려될 필요가 있다.

마지막, 콘텐츠산업의 지역기반형 공공인프라가 향후 어떻게 운영될 때 파급효과의 극대화를 이룰 수 있는지를 본 연구의 내용이 예측을 가능하게 한다. 가령, 콘텐츠산업 관련 유형적 다양성이 확보된 지역기반형 공공인프라가 도입된 것 그 자체가 비수도권 콘텐츠산업 매출 성장을 일조하지는 않는다. 즉, 도입 인프라에 어떤 기업을 유치해야 매출 성장에 일조할 수 있는지를 정확히 따져보는 것이 무엇보다 중요하다. 따라서 이 인프라들이 비수도권에 추가 도입된다면, 콘텐츠 관련 기업 중 지속성, 실효성, 파급성이 높은 '대기업의 분원' 또는 '강소기업'을 전략적으로 유치해 선별적 육성에 집중했을 때 파급효과가 극대화될 것으로 예상된다.

## 참고문헌

- 문화체육관광부, 『2014 콘텐츠산업통계(2013년 기준)』, 2014.  
-----, 『2015 콘텐츠산업통계(2014년 기준)』, 2015.  
-----, 『2016 콘텐츠산업통계(2015년 기준)』, 2016.  
-----, 『2017 콘텐츠산업통계(2016년 기준)』, 2017.  
-----, 『2018 콘텐츠산업통계(2017년 기준)』, 2018.  
-----, 『2019 콘텐츠산업통계(2018년 기준)』, 2019.  
-----, 『2019년 기준 콘텐츠산업조사』, 2020.  
-----, 『2020년 기준 콘텐츠산업조사』, 2021.  
-----, 『2021년 기준 콘텐츠산업조사』, 2022.  
-----, 『2022년 기준 콘텐츠산업조사』, 2023.

한국콘텐츠진흥원, <https://www.kocca.kr/>

한국만화영상진흥원, <https://www.komacn.kr/>

## <토론문>

### “콘텐츠산업의 수도권 비수도권 격차와 지역기반형 공공인프라 효과에 대한 분석” 토론문

김민옥(경성대)

본 연구는 콘텐츠산업의 수도권과 비수도권의 양극화 현상에 주목하고, 그 실태를 10년의 데이터를 분석하여 구체적인 수치를 파악하는 데 중점을 뒀다. 막연하게 인식되어 온 콘텐츠산업의 수도권 과밀화 양상을 사업체 수, 종사자 수, 매출액의 변화 추이를 비교 분석하여 그 격차를 구체적으로 드러냈다. 또한, 콘텐츠산업의 수도권과 비수도권 격차의 대응 방안으로 지역기반형 공공인프라 운영의 실효성을 파악하였다. 서울, 경기, 인천을 제외한 14개 지역에 도입된 콘텐츠코리아랩, 콘텐츠기업지원센터, 글로벌게임센터, 음악창작소, 웹툰캠퍼스 등 5개 공공인프라의 운영 이후 성과를 매출액, 사업자 수, 종사자 수의 추이를 분석하여 비수도권 콘텐츠산업의 현황과 그 효과를 가늠할 수 있는 데이터를 제시했다는 점에서 그 의미가 크다. 특히, 문화예술 전반에 공공인프라 지원 사업이 대폭 축소되고 있는 상황에서 비수도권 지역의 콘텐츠산업의 실질적 데이터 분석을 통한 실효성 분석은 향후 지역기반형 공공인프라가 어떻게 운영될지 예측할 수 있는 기본 자료로 그 의미가 있다.

다만, 이 연구에서는 통시적인 관점에서 5개 유형의 지역기반형 공공인프라의 실효성 여부를 매출액, 종사자 수, 사업체 수의 증감 여부의 추이를 제시하는 데 중점을 두고 있어, 이에 따른 구체적인 해석과 수치의 의미를 읽어내기 다소 어려운 부분이 있다. 이와 관련하여 몇 가지 질문을 하는 것으로 토론자의 역할을 대신한다.

첫째, 수도권 비수도권의 콘텐츠산업의 매출액과 종사자 수의 격차는 2013년 이후 지속적으로 커지고 있고, 사업체 수는 2018년 이후 급속히 격차가 커지고 있다는 결과에 대해서 비수도권의 업체가 대체로 영세할 가능성이 높다는 지적은 매우 타당해 보인다. 다만, 2018년 이후 급속히 그 격차가 커지는 이유를 어떻게 해석할 수 있을지 보완 설명이 필요해 보인다. 또한, 콘텐츠의 업체는 수도권과 비수도를 망라하고 영세한 업체가 대부분이며, 대체로 공공지원사업 의존이 큰 편이다. 콘텐츠업체의 영세함이 수도권과 비수도권의 격차가 커지는 이유가 무엇인가?

둘째, 지역기반형 공공인프라 도입 이후, 광주, 전남 지역의 효과가 크게 나타난 것으로 보인다. 콘텐츠코리아랩 및 콘텐츠기업지원센터 도입 이후 전남의 매출액은 17.2%, 종사자 수는 2.4%로 가장 높게 나타났다. 글로벌게임센터 도입 이후 광주에서 게임 사업 분야 종사자 수가 21.8% 가장 많은 증가를 보였다. 음악창작소의 경우

에도 연평균 매출액이 가장 크게 상승한 곳이 광주 41.9%, 전남이 20.0%이다. 웹툰 캠퍼스의 도입 이후 매출액이 크게 증가한 지역 역시 전남으로 112.2%에 달한다. 광주·전남지역에서 공공인프라 사업의 효과가 크게 나타난 이유가 2014년도 한국콘텐츠진흥원이 나주로 이전하면서 콘텐츠산업의 주요한 거점도시로서의 성장 가능성을 보여주고 있는 것으로 이해할 수 있을 것으로 보는데, 이와 관련해서 발표자의 의견 및 보완 설명을 듣고 싶다.

셋째, 지역기반형 공공인프라 도입이 이후, 전체적인 매출액과 종사자 수는 성장세를 보이는 반면, 업체 수는 감소세를 나타내고 있는 것으로 보인다. 업체가 감소되는데 반해 종사자 수가 증가하는 수치를 나타내는 이유가 무엇인가?

마지막으로 이 데이터가 비수도권의 콘텐츠산업의 실효성 여부를 효과적으로 제시하기 위해서는 지역기반형 공공인프라 도입 여부에 따른 분석 이외에, 지역별로 분석이 필요해 보인다.

# OTT 자율등급제 시스템 효율화 방안 연구

박민서(동서대)

## 1. OTT 자율등급제 시스템 효율화 방안을 모색하며

영화진흥위원회(영등위)는 2023년 5월 31일 보도자료를 통해서 넷플릭스, 디즈니플러스, 애플TV, 왓챠, 웨이브, 쿠팡플레이, 티빙(한글순) 등 국내외 온라인 동영상 서비스(OTT) 7개사를 첫 번째 자율등급분류사업자로 지정하였다고 보도하였다.<sup>1)</sup> OTT 서비스 자율등급분류 지정사업자는 지정기간(5년) 동안 영등위 등급분류 기준에 따라 자체등급분류를 할 수 있으며, 등급분류 책임자 지정 및 교육 이수(연 2회), 등급 및 내용정보 표시 등 사업자 준수사항을 이행해야 한다. OTT 서비스 자율등급분류사업자 지정이 되면 등급분류 결과를 기다리지 않고 원하는 시기에 맞춰 온라인 비디오물을 유통할 수 있는 권한을 갖게 된다. 이러한 권한을 갖게 되는 과정에서 자체 등급분류사업자를 정부가 심의해 지정하는 부분을 언급하고자 한다. 이러한 행정절차법에 대한 지정제의 도입이 시장의 유연성과 OTT 서비스 사업활동에 위축을 줄 수 있을 것이라 생각된다. 학계에서는 OTT 서비스 자율등급분류제의 필요성을 오래전부터 주장해 왔다.

이상욱(2022), 양영철(2014), 이은경(2013) 등은 자율등급분류제에 있어서 민간자율분류제도의 필요성을 주장하였다. OTT 자율등급분류제도가 시행 된지 이제 1년이 지난 시점이다. 하지만 OTT 자율등급분류제도가 시행된 후에 대한 연구는 거의 알려진 것이 없다고 해도 과언이 아니다. 국내 OTT 서비스의 균형 있는 발전을 위해서라도 OTT 자율등급분류제도의 효율화 방안을 모색해야 할 것이다.

이러한 연구의 필요성에서 본 연구는 OTT 자율등급분류제도의 상황에 맞는 개선 효율화 방안을 모색하고자 이해관계자를 대상으로 포커스그룹 인터뷰를 실시한다. 포커스 그룹 인터뷰는 연구나 조사를 위해 작은 그룹을 형성하여 특정 주제나 문제에 대한 의견, 경험, 관점을 수집하는 형태의 인터뷰 방법이다. 이 방법은 다양한 이해관계자들로부터 다양한 시각과 정보를 얻고자 할 때 유용하게 활용된다. 포커스 그룹 인터뷰는 6명 정도의 참여자로 구성된 그룹이 모여 특정 주제에 관한 토론과 의견 교환을 하게 된다. 이러한 과정에서 연구자가 관심 있는 정보를 수집하고 분석한다. 본 연구에서 시행한 포커스 그룹 인터뷰의 목적은 OTT 자율등급분류제도와 관련된 다양

1) 영화진흥위원회, 2023.05.31.

[https://k mrb.or.kr/kor/CMS/Board/Board.do?mcode=&mCode=MN031&searchID=sch001&searchKeyword=%20OTT%20%EC%9E%90%EC%B2%B4%EB%93%B1%EA%B8%89%EB%B6%84%EB%A5%98%EC%82%AC%EC%97%85%EC%9E%90&mgr\\_seq=9&mode=view&mgr\\_seq=9&board\\_seq=31467](https://k mrb.or.kr/kor/CMS/Board/Board.do?mcode=&mCode=MN031&searchID=sch001&searchKeyword=%20OTT%20%EC%9E%90%EC%B2%B4%EB%93%B1%EA%B8%89%EB%B6%84%EB%A5%98%EC%82%AC%EC%97%85%EC%9E%90&mgr_seq=9&mode=view&mgr_seq=9&board_seq=31467)

한 이해관계자들의 의견과 인식을 조사하고, 이들이 현재 시스템의 문제점을 파악하는 것이다. 이를 통해 OTT 자율등급분류제도의 현황과 문제점을 심층적으로 이해한다. 이를 바탕으로 OTT 자율등급분류제도 효율화 방안을 모색하고자 한다. 본 연구가 국내 OTT 서비스의 품질을 발전시키고, OTT 서비스를 시청하는 소비자들에게 선택의 다양성도 발전시키고, 나아가 OTT 자율등급분류제도의 발전을 높이는 데에 일조하기를 바란다.

## 2. 해외의 OTT 자율등급분류제도

### 1) 미국

미국은 등급분류 기구는 CARA이다. 영진위의 자료인 2023 해외 영상물 등급분류제도 현황 실태조사 연구자료에 의하면, CARA는 미국영화 협회(Motion Picture Association of America, 이하 MPAA) 로 알려진 영화협회(Motion Picture Association, 이하 MPA)와 전국 극장 소유자협회(National Association of Theatre Owners, 이하 NATO)에 의해 설립되었다. 미국의 등급 시스템은 1968년에 만들어졌고, 특징중의 하나가 자녀가 시청할 콘텐츠의 적합성을 판단하기 위해 부모에게 적절한 정보를 제공하는 자발적 시스템으로 운영되고 있다. 자발적인 등급 시스템은 가정에서 여부를 결정하는데 필요한 정보를 부모에게 제공하는 것을 목표로 한다. CARA는 MPA의 독립적인 부서로 운영된다. 미국에서 상영 및 배급되는 영화에 대한 등급을 부여한다. CARA는 부모들이 등급 시스템을 통해 공정하게 정보를 받을 수 있도록 하는 것이 목적이다. 나아가 자발적인 영화 등급 시스템으로 가정에서 부모에게 필요한 정보를 제공하는 것을 목표로 한다. 이러한 혁신적인 현재의 시스템은 부모 중심 등급 시스템으로 보아도 무방하다. 또한 부모가 가정을 위해 관람 결정을 내릴 수 있도록 교육하는 것이 등급제의 목표이다. CARA는 독립적인 부모 그룹으로 구성된 등급위원회를 통해 영화 내용에 대한 각 가정에 사전에 주의와 경고를 제공한다. CARA의 조직구성을 보면 위원회의 국 구성원은 부모이다. 엔터테인먼트 산업과 이해관계가 있어서는 안된다. 평가자는 위원회에 합류할 때 05세에서 15세 사이의 자녀가 있어야 한다. 모든 자녀가 21세가 되면 등급위원회를 떠나야 한다. CARA 운영 재원은 등급을 부여받는 영화 제작자 및 배급자로부터 수수료를 받아 유지한다. 이 수수료는 제출된 영화의 제작 비용과 제출자의 연간 총 영화 배급 총수입에 따라 산정된다. CARA의 등급분류 대상은 영화와 영화 광고 선전물이다.

미국의 영상물 등급분류 체계는 G, PG, PG-13, R, NC-17로 5개로 구분되어 있다.

[표1] 미국 등급 제도 요약

등급표시	대상	내용 정보
G	전체관람가	G등급은 주제, 대사, 과도한 노출, 선정성, 폭력성 또는 등급분류 위원회의 관점에서 어린 자녀와 시청하는 부모를 불쾌하게 할 기타 문제가 포함되어 있지 않다. 등장하는 일부 대사는 예의 바른 대화 범위를 넘어설 수 있지만 일상적인 표현의 수준에 그친다.
PG	부모동반 전체관람가	PG 등급은 학부모 지도가 권장된다. PG 등급은 위원회의 관점에서 부모가 일부 내용이 자녀에게 부적합하다고 생각할 수 있기 때문에 부모가 시청에 대한 결정을 내려야 한다는 것을 나타낸다. 일부 PG 등급 영화는 성숙한 주제와 내용이 있어 부모의 지도가 필요할 수 있다. 약간의 욕설과 폭력 또는 짧은 과도한 노출에 대한 묘사가 있을 수 있다. 그러나 이러한 요소는 부모의 지도를 제안하는 것 이상으로 부모에게 강력한 경고를 요구할 정도로 강렬한 것으로는 간주되지 않는다. PG 등급 영화에는 약물 사용 콘텐츠가 없다.
PG-13	13세 미만 관람불가	PG-13 등급은 13세 미만 어린이에게 부적절함을 의미한다. PG-13 등급은 일부 자료가 적합하지 않을 수 있으므로 13세 미만의 자녀가 영화를 보아야 하는지 여부를 부모가 결정하도록 하는 엄격한 경고다. PG-13 등급의 영화는 주제, 폭력성, 과도한 노출, 관능, 대사, 성인 활동 또는 기타 요소에서 PG 등급을 초과할 수 있지만 제한을 가하는 R의 범주에는 도달하지 않는다. 모든 약물 사용은 최소 PG-13 등급이 필요하다. 짧은 과도한 노출은 최소 PG-13 등급이 필요하다. PG-13 영화에 폭력 묘사가 있을 수 있지만 일반적으로 현실적이고 극단적이거나 지속적인 폭력은 아니다.
R	17세 미만 부모동반 관람가	R 등급 시청을 위해 17세 미만의 어린이는 부모/성인 보호자가 동반되어야 한다. R 등급 영화에는 성인물이 포함되어 있다. R 등급 영화에는 성인용 주제, 성인 활동, 거친 대사, 강렬하거나 지속적인 폭력, 성적인 과도한 노출, 약물 남용 또는 기타 요소가 포함될 수 있으므로 부모는 이 등급을 매우 심각하게 받아들여야 한다. 17세 미만의 어린이는 부모나 성인 보호자를 동반하지 않고 R 등급 영화를 관람할 수 없다. 부모는 자녀에게 적합한지 판단할 때 R 등급 영화에 대해 더 많이 알아볼 것을 강력히 추천한다.
NC-17	17세 미만 관람불가	NC-17 등급은 17세 이하 입장 불가 등급이다. NC-17 등급의 영화를 어린이가 시청하기 위해 입장할 수 없다. NC-17은 해당 단어의 일반적 또는 법적 의미에서 외설적 또는 포르노를 의미하지는 않으며, 어떤 의미에서든 부정적인 판단으로 해석되어서는 안 된다. 등급은 콘텐츠가 성인 시청자에게만 적합하다는 신호일 뿐이다. NC-17 등급은 폭력성, 선정성, 비정상적인 행동, 약물 남용 또는 대부분의 부모가 너무 심각하여 자녀가 볼 수 없다고 생각하는 기타 요소를 기반으로 할 수 있다.

## 2) 일본

일본에서는 태평양전쟁 전까지는 국가가 영화를 통제하였으나, 패전 이후, 국가 심의체제를 연합군 정부가 이어받았다. 영진위의 자료인 2023 해외 영상물 등급분류 제도 현황 실태조사 연구자료에 의하면, 일본은 1949년 미국식 자율등급제도를 도입, 영화윤리규정관리위원회를 설립하여 현재까지 이어지고 있는 자율등급제가 시작되었다. 일본의 영화 업계는 영화법을 자체적으로 폐지하고, 자율적으로 영화윤리위원회를 설립했다. 1962년에 보건복지부는 일본 전국극장협회 규약을 비준했고, 이 규약에 따라 회원 극장들은 영화 상영을 위해 EIRIN 인증서를 받아야만 했다. EIRIN은 영화계가 자율적으로 설립한 비정부 조직이다. EIRIN의 전신은 1949년에 설립되었던 영화분류 및 평가 기구이다. 1956년에 기구명을 변경하고 위원회 구성 및 자체 자금 조달 기관으로 개편하였다. EIRIN은 표현의 자유를 지키며 청소년을 건전하게 육성시키기 위한 목적을 가지고 있다. 영화가 그것을 시청하는 관객이나 사회에 영향을 미친다고 여긴다. 그렇기 때문에 법이나 사회윤리에 반하거나 미성년자의 관람이 문제가 될 수 있는 영화에 대해서 사회통념과 영화윤리제규정에 따라 심사하고 있다. 또한, 영화 제작자가 외부로부터 간섭을 배제하고 자유롭게 제작할 수 있는 환경을 만들고, 관객의 시청각 자유를 보장하며, 차세대를 이끌 미성년자가 성장에 잘못된 영향을 받지 않도록 배려한다고 규정하고 있다. EIRIN은 자율적으로 운영되는 기관이며, 운영의 모든 비용은 영화의 심사료에 의해 충당되고, 외부로부터 보조는 전혀 받지 않는다. EIRIN 조직은 위원장, 부위원장, 위원 4명으로 구성되어 있다. EIRIN 위원장의 자문 기관인 영화추천위원회는 차세대의 성장과 복지에 기여하는 영화를 추천하는 일을 한다. 영화추천위원회 구성은 위원장, 부위원장, 위원 7명으로 구성되어 있다. 일본 영화 등급분류 체계는 'G', 'PG12', 'R15+', 'R18+' 등 4개 등급으로 이뤄져 있다.

[표1] 일본 등급 제도 요약

등급표시	대상	내용 정보
G	일반 관람가	일반관람가(General audience, G) 등급은 일반 관람가의 영화의 주제, 소재와 내용은 초등학생 이하가 관람해도 동요나 충격을 받지 않아야 한다. 선정성·폭력성·약물이나 범죄 등의 묘사가 다소 포함될 수는 있으나, 스토리 전개상에 필요한 정도에 한정되기 때문에 전반적으로 온화한 작품에 속해야 한다. 유아, 초등학생이 관람의 주체가 되는 작품에서는 더 신중한 묘사와 표현이 이루어져야 한다.
PG12	12세 이상 관람가	부모지도(Parental Guidance, PG12) 등급은 12세 미만의 관람(특히 초등학생)에는 부모 또는 보호자의 조언·지도가 필요한 등급이다. 부모 지도 등급에 속하는 영화의 주제나 소재 등은 초등학생의 관람에는 부적절한 자극적인 내용이 일부 포함될 수 있다. 일반적으로 유아나 초등학교 저학년층의 관람에는 적합하지 않으며, 초등학교 고학년 학생이여도 성장 과정과 지식, 성숙도에 개인차가 있기 때문에 부모 또는 보호자의 조언·지도가 필요한 등급이다.
R15+	15세	15세 이상 관람가(R15+) 등급은 15세 이상만 관람할 수 있는 등급

	이상 관람가	이다. 15세 이상 관람가에 속하는 영화는 주제나 소재와 영화에 등장하는 묘사가 자극적이고 15세 미만에게는 연령대의 이해력이나 판단력을 고려할 때 부적합한 내용이 포함되어 있다. 따라서 15세 이상의 관객을 대상으로 하며, 15세 미만은 관람 금지로 한다.
R18+	18세 이상 관람가	18세 이상 관람가(R 18+) 등급은 18세 이상만 시청 가능한 영화가 속한다. 18세 이상 관람가의 영화는 주제 또는 소재와 내용 및 묘사가 매우 자극적이기 때문에 18세 미만은 관람이 금지된다.

### 3. 연구방법

본 연구에는 OTT 산업에 5년 이상 종사한 경험이 있는 OTT 산업의 이해관계자 6명(청소년보호 집단, 등급분류기구, 영화산업 관계자)을 대상으로 반구조화된 질문지를 사용하여 2회에 걸쳐 포커스 그룹인터뷰를 실시한다. 등급분류 수혜자인 청소년보호 집단 2명, 등급분류주체인 영등위 관계자 2명, 등급분류 대상인 OTT 제작업체 관계자 2명으로 구성되었다. 본 연구는 연구참여에 동의한 참가자들을 대상으로 반구조화된 질문지를 사용하여 포커스 그룹 인터뷰를 실시하였다. 반구조화된 질문지를 사용하는 이유는 참가자의 다양한 관점과 경험을 포착하고, 심층적인 정보를 얻기 위함이다. 각 포커스 그룹 인터뷰의 진행은 참가자들에게 알린 후 연구자의 스마트폰 녹음 앱을 사용하여 이들의 의견을 녹음하였다. 수집된 자료는 분석을 위해 전사되었다.

인터뷰 대상자	나이그룹	이해관계자 여부	직업
인터뷰 1	40	이해관계자	학부모
인터뷰 2	40	이해관계자	학부모
인터뷰 3	40	이해관계자	영진위관계자
인터뷰 4	50	이해관계자	영진위관계자
인터뷰 5	50	이해관계자	OTT 서비스사
인터뷰 6	50	이해관계자	OTT 서비스사

표 1. 인터뷰대상자

연번	질문
1	직종/직군/근속 기간 등 기본정보
2	OTT 자율등급제 시스템에 대해서 어떻게 생각하는가?
3	지난 1년간 시행되고 있는 시점의 현재 현황은?
4	문체부가 주관하고 영진위가 진행하는 교육의 시스템은 제대로 진행이 되는지?
5	OTT 자율등급제 시스템이 국내 OTT 서비스 산업에 영향이 있는지?

표 2. 포커스 그룹 인터뷰의 반구조화 질문 구성

## 4. OTT 자율등급제 시스템 효율화 방안에 대한 포커스 그룹 인터뷰 결과

### 4.1 자율등급제 시스템 교육의 필요성

인터뷰에 참여한 이해관계자들은 자율등급제 시스템 교육의 필요성에 대하여 언급하였다.

저는 등급등급제에 대하여 알고 있지만 어떤 기준으로 등급이 되는지 구체적으로 잘 몰라요. 분명 일반인들을 위한 교육 시스템이 필요합니다. 그리고, 성인임에도 불구하고 등급을 자주 확인합니다. 지나치게 성적이 표현이 많고 과격한 폭력 장면이 많거나 칼 등이 나오면 보기 싫더군요. 저도 보기 싫은데 어떻게 아이에게 그런 장면을 보여주겠어요? 그래서 영상물에 대한 등급제는 필요하다고 생각해요(인터뷰 1).

영등위는 자체 등급 분류사업자 교육과 자체 등급분류 영상물에 대한 사후관리 업무에 중점을 두고 있습니다. 나아가 일반인들에게도 등급분류제에 대한 교육에 대해서도 어떻게 할지 모색 중입니다(인터뷰4).

등급분류제에 대한 사업자들의 교육은 연2회 진행합니다. 그러나 정작 일반인들을 위한 구체적인 교육은 어떻게 되는지 궁금합니다. 대부분 일반 사람들은 성인임에도 불구하고 등급분류를 자주 확인합니다. 등급분류는 유해한 영상물로부터 아이들을 보호하기 위해 필요한 것으로 생각합니다. 그렇기 때문에 일반인들에게도 정보가 필요합니다. 사업자들에게 시행한 등급분류도 실수는 있을 것입니다 (인터뷰 6).

인터뷰를 분석하면, ‘인터뷰 1’과 ‘인터뷰 4’ ‘인터뷰 6’의 합치점은 자율등급제의 필요성에 대해서 언급하였다. 나아가 자율등급제에 대한 정보 및 교육의 필요성에 대해서 언급하였다. 교육에 필요성에 있어서는 등급분류주체인 ‘인터뷰 4’도 모색 중이라고 응했다. 소수의견으로는 ‘인터뷰 6’은 OTT 사업자들도 자율등급제에서 실수할 수도 있으니 일반 성인들에 의한 정보의 공유가 필요하다고 언급하였다.

### 4.2 OTT 자율등급제 기준 시스템의 필요성

OTT 자율등급제는 영등위가 제시한 원칙과 기준을 활용하되,<sup>2)</sup> OTT 서비스사마다

---

2) 영화 및 비디오물 등급분류 기준 제 4조(원칙)

- ① 등급분류는 윤리성과 공공성을 확보하여야 하며, 영상물의 창작성과 자율성을 최대한 존중하여야 한다.
- ② 등급분류는 청소년의 정서함양과 인격형성을 지향해야 하며, 건전한 영상 문화를 조성하는데 이바지하여야 한다.
- ③ 등급분류는 인류 보편적 가치와 성·인종·국가 및 문화의 다양성을 존중하여야 한다.
- ④ 등급분류는 사회적 통념과 시대의 흐름을 종합적으로 고려해서 해야 한다.<개정 2016.9.27>

각각의 세부적인 기준으로 운영하는 것으로 확인되었다.

영등위 가이드라인을 통해 청소년 보호를 중심으로 선정성과 폭력성등을 고려하여 OTT 서비스사들이 자율등급제를 실시하는 걸로 알고 있어요.

그런데 적용 과정에서 문제점이 있어요. OTT 서비스 사업자마다 콘텐츠 평가 기준이 달라서 등급이 일정하지 않을 수 있다는 거예요. 등급 과정에서 선정성, 폭력성, 반사회성과 같은 측면에 대한 더 자세한 지침과 기준이 필요해요. 콘텐츠의 등급 분류가 보다 명확하게 이루어질 수 있도록 정책이 필요해요. 세밀한 지침이 제공되면 콘텐츠 관련 이슈에 대한 효과적인 대처와 유연한 적용이 가능해질 것으로 기대되요. 그래야 보다 정확하게 작동하 사용자들에게 높은 품질의 콘텐츠를 제공할 수 있어요. 또 한 광고 및 선전물에 대한 자율등급제도도 도입되어야 해요 (인터뷰 2).

최근에 해외에서는 인공 지능 기술을 보조적으로 활용하여 영화 등급 심사를 자동화하려는 시도가 있다고 들었습니다. 영국영화등급분류위원회(BBFC)가 인공지능(AI)을 활용하여 영상물의 관람 연령 등급을 정하는 작업을 개선하고자 하는 계획을 갖고 있다고 들었습니다. 생성형 AI에 의한 등급심사가 시행된다면, 인간 심사위원들보다 빠르고 정확하게 영화를 평가할 수 있을 것입니다. 인간 심사위원들은 영화를 전부 시청해야 하고, 개인적인 성향이나 기준이 영향을 미칠 수 있지만, 생성형 AI는 영화대본을 단시간에 검토하여 영화의 내용을 빠르게 파악하고, 객관적이고 일관된 기준으로 등급을 결정할 수 있을 전망입니다. 또한, 인간 심사위원들의 부담을 줄여줄 수 있습니다. 영화 등급 심사는 심리적으로 힘든 작업일 수 있습니다. 특히, 폭력적이거나 성적인 장면이 많은 영화를 시청하면서 스트레스를 받을 수 있습니다. 생성형 AI가 이러한 작업을 대신해주면, 인간의 심사위원들은 보다 편안하게 다른 업무에 집중할 수 있습니다 (인터뷰 3).

저희 회사의 등급 분류는 영등위의 가이드라인에 따라 콘텐츠의 내용과 성격을 다양한 관점에서 평가하여 결정됩니다. 초기에는 외부 조직이나 자문의 도움도 있으나 현재는 내부 심의와 협력을 통해 대부분의 사안을 처리하고 있습니다. 편성된 콘텐츠의 70%가 기존 방송사가 심의받은 내용을 전송하기 때문에 자체등급분류제가 사업에 큰 영향을 미치지 않는다고 판단하여 별도 대응팀까지 꾸리진 않았습니니다. 하지만 업무운영계획과 청소년 및 이용자 보호계획을 잘 작성해 제출했고, 최종적으로 자율등급제 사업자에 지정되었습니다. 현재는 일부 콘텐츠에 국한되어 영등위의 등급분류 지침에 따라 시행하는데, 저희도 자체 OTT 콘텐츠 개발을 위한 발전계획이 있으니, 자율등급제도가 장기적으로는 필요하고 회사 발전에 도움이 될 것으로 기대하고 있습니다 (인터뷰 5).

저희들은 OTT콘텐츠를 많이 제작하고 있으므로, 자체등급분류 사업자로 지정되기 위해 회사 차원에서 TF팀을 만들어 영등위의 조건을 충족시키고자 많은 노력을 했고, 결국 자체등급분류 사업자로 지정되었습니다.

- 
- ⑤ 등급분류는 전체적인 맥락과 상황, 영상의 구성 및 음향 전달방식, 작품 전체에서 특정 표현이 차지하는 비중 등을 감안하되, 개별 장면의 지속, 강조, 반복, 확대 등이 미치는 영향력을 종합적으로 고려해서 해야 한다.<개정 2016.9.27>
  - ⑥ 등급분류는 일관성과 형평성이 유지되도록 해야 한다.  
제6조(관람등급)
  - ① 영화의 상영등급은 다음 각 호와 같이 분류한다.

업무운영계획의 작성을 위해 전담 부서를 만들었고, 이들은 청소년 및 이용자 보호계획에 대한 많은 논의를 거쳐 영등위가 과거 등급분류를 시행했던 기준을 최대한 반영하는 자체 기준을 만들었습니다. 이 과정에서 영등위측에 자주 문의했고, 영등위의 협조도 많이 받았습니다. 이제는 피드백을 받아 적극적으로 개선해가는 방식으로 시스템을 운영하고 있으며, 조직적인 효율성을 높이기 위한 노력도 진행 중입니다 (인터뷰 6).

인터뷰를 분석하면, ‘인터뷰 2’, ‘인터뷰 5’, ‘인터뷰 6’의 합치점은 영등위에서 OTT 서비스사의 자율등급제의 기준 시스템은 마련되어 있지만 더 구체적인 틀의 필요성에 대해서 언급하였다. 이로 인해 OTT 서비스사들마다 자율등급제의 시스템들이 다르다는 것을 확인할 수 있었다. 다만 등급분류 기준이 영등위의 가이드라인을 따르더라도 세부항목에서 각 사업자마다 조금씩 다를 수 있는데, OTT 서비스 지정 사업자들은 이러한 세부지침은 서로 공유하지 않는 것으로 나타났다. 더불어 현재의 OTT 자율등급제 시스템은 문체부에서 영등위에게 위탁해 지정제로<sup>3)</sup> OTT 서비스사들을 선정한다는 것을 확인할 수 있었다. 소수의견으로는 ‘인터뷰 2’는 광고 및 선전물에 대한 자율등급제도도 도입되어야 한다고 언급하였다. 또한 ‘인터뷰 3’은 생성형 AI에 의한 자율등급제 도입에 대한 이슈를 언급하였다. 객관적이고 일관된 기준으로 등급을 결정할 수 있을 것이라 전망하였다. 이는 심사를 하는 사람들의 부담을 줄여줄 수 있을 것이라 주장하였다.

지금까지 OTT 자율등급제 시스템에 대하여 해외사례분석과 포커스 그룹인터뷰의 결과를 살펴보았다. 해외나라 중에서 미국과 일본을 분석한 바 공통적으로 민간자율기구 및 단체에 의해서 운영되고 있는 것을 확인할 수 있었다. 그러나 국내의 OTT 자율등급제 시스템은 문체부 산하의 영등위가 위탁을 받아 국내 OTT 서비스사들을 선정해서 지정제에 의해서 OTT 자율등급제 시스템이 운영되고 있음을 확인했다.

두 번째 방법론으로 포커스 인터뷰를 진행하였다. OTT 산업의 이해관계자 6명(청소년보호 집단, 등급분류기구, 영화산업 관계자)을 대상으로 포커스 인터뷰를 실시하였다. 공통적으로 OTT 자율등급제에서 지정제도의 개선 필요성에 대한 부분들을 들을 수 있었다. 이러한 OTT 자율등급제 지정제에 선정이 안된 사업자들은 향후 최소 3년이라는 긴 시간 동안 자율등급제의 서비스를 사용할 수 없음은 물론이고, 지정제라는 진입장벽이 높은 제도의 장벽을 뚫을 수 없을 것이다. 그래서 현재의 지정제를 완화하여 신고제로 나아가야 할 것이다. 다만, 변화하려면 어느정도의 시기는 필요할 것이다.

OTT 자율등급제 신고제로의 전환과 민간자율등급분류제의 필요성을 제기하는 것이다. 민간자율등급분류제를 운영할 민간등급분류기관을 설립하는 데 가장 큰 문제가 되는 것은 규칙의 제정과 집행, 이에 대한 감독과 사후관리와 관련된 주체를 누구로 할 것인가에 관한 것이다. 현재 영상물 자율등급분류제도의 도입 방안에서는 이 모든 사항을 민간이 담당하는 형태가 되어야 한다. 이러한 조직 형태는 소비자의 관점을

반영하고, 투명성을 강화해야 한다. 사업자에게 일정한 규모의 이용자 피드백이 제시된다면 이를 등급심사에 반영할 수 있도록 해야하며, 등급분류 평가기준과 마찬가지로 자체등급제 사업자가 선발되는 과정 및 기준에 대해서 투명하게 공개해야 한다. 이해관계자들을 포함하여 제도의 혜택을 받는 당사자인 청소년도 직접 참여하여 평가분류 기준에 의견이 반영될 수 있도록 소통하는 거버넌스가 구축되어야 한다.

## 참고문헌

### 단행본

강명현 (2018). 「OTT 방송환경에서 지역성 구현을 위한 규제정책에 관한 연구: 해외 OTT 규제사례 분석을 중심으로. 언론과학연구」,18(4), 5-35.

곽동균 (2019). 「국내 주요 OTT 서비스의 동영상콘텐츠 제공 및 이용현황 분석」, KISDI Premiym Report, 19(1), 1-36.

이현율, 김선미, 김혜수, 김예빈. (2023) 해외 영상물 등급분류 제도 현황 실태조사 연구, 영상물등급위원회.

### 논문

양영철 (2014). 「민간자율 영화등급분류제도 도입방안」, 한국콘텐츠학회논문지, 14(12), 598-606.

이상욱 (2022). 「실감형 콘텐츠 등급분류 제도의 현황 및 개선방안 연구」, 홍익대 석사학위논문. 서울

이은경 (2013). 「온라인게임 등급분류제도의 현황 및 개선방안 연구」, 광운대학교 석사학위논문, 서울.

황성기 (2005). 「현행 인터넷 내용심의제도의 법적 문제점에 관한 연구: 법적 규제시스템과 자율규제시스템의 바람직한 방향을 도출하기 위한」, 사이버커뮤니케이션학보, (15), 5-55.

황성기 (2022). 「온라인 플랫폼 자율규제 방안에 관한 연구」, 경제규제와 법, 15(2), 105-122.

Bandura, A., & Hall, P. (2018). Albert bandura and social learning theory. Learning theories for early years practice, 63-65.

Nishioka, Y. (2021). Over-the-Top (OTT) Video Service. Perspectives on the Japanese Media and Content Policies, 245-261.

Voorhees, S. S. (2020). The Political Economy of Televisual Flow Industrial Perception Audiences (Doctoral and of dissertation, Rutgers The State University of New Jersey, School of Graduate Studies).

## <토론문>

### 발제 제목: OTT 자율등급제 시스템 효율화 방안 연구

이창준(성균관대학교)

#### 논문 요약

토론으로 다루어질 발제 논문은 OTT(Over-The-Top) 서비스의 자율등급제 시스템의 효율화 방안을 연구하고 있습니다. 영화진흥위원회(영등위)는 2023년 5월 31일 넷플릭스, 디즈니플러스, 애플 TV, 왓챠, 웨이브, 쿠팡플레이, 티빙 등 국내외 7개 OTT 서비스 업체를 첫 번째 자율등급분류사업자로 지정하였습니다. 이들 사업자는 5년 동안 자체등급분류를 할 수 있으며, 이를 위해 등급분류 책임자 지정, 교육 이수, 연 2회의 등급 및 내용정보 표시 등의 사업자 준수사항을 이행해야 합니다. 연구를 위해 자율등급분류제도의 효율화 방안을 모색하기 위해 포커스 그룹 인터뷰를 실시하였습니다. 인터뷰 대상자는 산업의 이해관계자 6명(청소년 보호 집단, 등급분류 기구 관계자, 영화산업 관계자)으로 구성되었으며, 이들은 자율등급제도의 현황과 문제점을 심층적으로 이해하고 이를 바탕으로 효율화 방안을 모색했습니다. 해외 사례로는 미국과 일본의 자율등급제도 시스템을 분석하였으며, 미국의 경우 CARA(영화등급분류위원회)가 부모 중심의 등급 시스템을 운영하고 있고, 일본은 EIRIN(영화윤리위원회)이 비정부 조직으로 자율적인 등급 분류를 담당하고 있습니다.

#### Finding 요약

- 1. 자율등급제의 필요성:** FGI 참여자들은 자율등급제의 필요성에 대해 강조하며, 특히 등급 분류에 대한 일반인과 사업자 대상 교육의 필요성을 언급함. 또한, 자율등급제의 효율화를 위해 구체적인 정보와 교육이 필요하다는 점을 지적.
- 2. 해외 사례:** 미국은 CARA라는 독립적인 부서에서 부모 중심의 등급 시스템을 운영하고 있으며, 일본은 EIRIN이라는 비정부 조직에서 자율적으로 등급 분류를 시행. 두 나라 모두 민간 자율기구에 의해 등급 분류가 이루어지고 있음.
- 3. 기술의 활용:** 영국의 BBFC와 같이 AI를 활용하여 등급 분류를 자동화하려는 시도가 있으며, 이는 등급 분류의 일관성과 효율성을 높이고, 인간 심사위원의 부담을 줄일 수 있는 잠재력이 있음.
- 4. 자율등급제 기준 시스템:** 현재 OTT 서비스사들은 영등위의 가이드라인을 따르지만, 세부적인 기준이 사업자마다 다르다는 문제가 있음. 이에 따라 보다 명확한 지침

과 정책이 필요하며, 광고 및 선전물에 대한 자율등급제도 도입이 필요하다는 의견이 제시됨.

5. 정책적 지원: 현행 지정제를 완화하여 신고제로 전환해야 한다는 제안. 이는 OTT 사업자들이 보다 유연하게 자율등급제를 운영할 수 있게 하여 시장의 유연성을 높일 수 있음.

6. 민간 자율등급분류제: 민간자율등급분류제를 운영할 민간등급분류기관 설립의 필요성이 제기. 이 기구는 규칙의 제정과 집행, 감독과 사후관리 등을 담당하며, 소비자의 관점을 반영하고 투명성을 강화해야 한다고 주장.

## 토론

### 1. 자율등급제의 필요성 및 교육

자율등급제의 필요성은 크며, 이를 위해 일반인과 사업자 대상 교육이 필요하다는 점

- 자율등급제의 일관성 문제: 자율등급제를 도입하더라도 각 사업자의 기준이 다르다면, 등급의 일관성이 유지되지 않을 수 있음 (사용자들에게 혼란 초래 가능성 존재)
- 교육의 실효성: 일반인과 사업자를 대상으로 하는 교육이 실제로 얼마나 효과적일지 의문. 교육이 제대로 이루어지지 않으면 자율등급제의 실효성은 낮아질 수 있음. (Certificate 제도를 도입할 수는 있을 것).

### 2. 해외 사례의 적용 가능성

미국과 일본의 사례를 참고하여 민간 자율기구에 의한 등급 분류가 필요하다는 점이 강조

- 문화적 차이: 미국과 일본의 사례를 한국에 그대로 적용하는 것은 어려울 수 있음. 각 나라의 문화적, 사회적 차이가 존재하며, 이를 고려하지 않고 단순히 사례를 적용하는 것은 문제가 될 수 있음.
- 실행 가능성: 민간 자율기구를 설립하고 운영하는 데 있어 실제로 얼마나 효율적으로 작동할지에 대한 의문점 존재.

### 3. 인공지능의 도입 가능성

- AI의 한계: AI는 인간의 감성과 판단을 완전히 대체할 수 없음. 폭력적이거나 성적인 장면을 AI가 정확히 판단할 수 있을지에 대한 신뢰성이 부족. (Consensus를 이루기 위해 전문가로 이루어진 제도 개선 위원회 설립 필요성)
- 데이터의 편향성: AI가 학습하는 데이터가 편향되어 있을 경우, 등급 분류 결과도 편향될 가능성이 있음. (공정성과 일관성 문제)

#### 4. 그럼에도 불구하고,

- **지침의 경직성:** 명확한 지침을 제시하는 것은 중요하지만, 너무 경직된 기준은 오히려 자율성을 해칠 수 있음. 다양한 콘텐츠를 포용할 수 있는 유연한 기준이 필요
- **실현 가능성:** 구체적인 지침을 마련하는 과정에서 이해관계자들의 합의를 이끌어내는 것이 쉽지 않을 수 있음.

#### 5. 지정제의 개선 필요성 및 민간 자율등급분류제 도입

- **신고제의 리스크:** 지정제를 신고제로 전환하면, 잘못된 등급 분류로 인한 사회적 문제가 발생할 수 있고, 이는 책임 소재가 불분명해질 수 있음
- **민간 기구의 독립성:** 민간 자율등급분류기관의 독립성과 공정성을 어떻게 보장할 것인지에 대한 구체적인 방안이 필요

#### 결론

OTT 자율등급제 시스템의 필요성과 개선 방안에 대해 다양한 의견이 존재합니다. 자율등급제를 도입하여 유연성을 높이는 것은 중요하지만, 그 과정에서 발생할 수 있는 문제점들을 충분히 고려해야 합니다. 특히, 각국의 사례를 맹목적으로 따르기보다는 한국의 상황에 맞는 독자적인 방안을 마련하는 것이 중요합니다. 또한, AI 도입이나 민간 자율기구의 설립 등 새로운 시도를 하더라도, 그 실효성과 공정성을 보장하기 위한 구체적인 계획과 실행 방안이 필요합니다.

# 영문 학술지 『트랜잭션(Transactions)』의 발행과 근대기 한국 자연과 생태에 관한 연구

정호경(한국외국어대학교 외국어문센터)

## 1. 기후 위기와 팬데믹 이후, 근대 한국의 생태를 독해하기

전지구적 팬데믹과 기후 위기의 시대에 인간과 세계의 관계가 생태적으로 재조정되어야 한다는 사회·문화적 요구가 높아지고 이에 대한 인문학적 성찰 등 학문적 연구의 필요성이 제기됨에 본 연구는 자연탐사가 시작되었던 개항 이후 근대기 한국의 생태문화에 대한 초기 양상을 고찰하고자 한다.<sup>1)</sup> 본 연구는 개항 이후 한국에 대한 자연탐사가 서구를 중심으로 이루어진 이래, 자연과 환경에 대한 새로운 접근과 해석이 시도되었고 이에 대한 논의를 1900년에 서울에서 발행된 최초의 영문 학술지 『트랜잭션(Transactions)』의 초기 논문을 중심으로 검토하고자 한다.

1876년 개항 이후 19세기 말까지 한국에 대한 해외 기록물은 서양인들의 견문록이 다수이며, 주로 한국의 역사, 민속, 주요 명승지에 대한 주제가 주를 이루었다. 개항 전후 한국을 해외에 알린 대표적인 저술은 프랑스 외방전교회(外邦傳敎會), 달레(C. Dallet) 신부의 『한국교회사(Histoire de l'Eglise de Corée)』(1874)와 그리피스(W. E. Griffis)의 『은자의 나라 한국(Corea: The Hermit Nation)』(1882)이다. 그러나 이들 저자들은 한국을 실제로 방문한 것이 아니라, 중국과 일본의 문헌을 참고하고 한국을 방문했던 선교사들의 증언과 서한 등을 참조해서 책을 저술했다. 이 저서는 한국에 대한 직접 정보가 부족한 상황에서 이후 한국을 방문하는 외교관, 선교사, 여행자에게 필독서가 되었다.

점차 한국을 직접 방문해, 당대 한국 사회와 풍습과 민속, 명승지에 대해 생생한 정보를 제공한 저술이 생산되었고 대표적인 저서는 영국 왕립지리학회(Royal Geographical Society) 최초의 여성 회원이었던 이사벨라 비숍(Isabella Bird Bishop)의 『한국과 그 이웃나라들(Korea and Her neighbours)』(1894)과 미국의 천문학자이자 외교관이었던 퍼시벌 로웰(P. Lowell)의 『조선, 고요한 아침의 나라(Chosön: The Land of the Morning Calm)』(1886)이다.

한편 서구에 의한 한국의 대표적인 자연탐사는 개항기 중국과의 통상을 협의하기 위해 파견된 애머스트(W.P. Amherst) 백작 사절단의 일원이었던 리라(Lyra) 호의 한국 서해안 탐사가 있다. 1816년 리라 호의 배질 홀(Basil Hall) 함장은 서해 5도, 군산 앞바다 일대를 측량해서 해도를 작성하고 서해안의 지질구조를 분석하는 등 실증

1) 본 연구는 개항 이후 20세기를 전후한 시기까지 서양 문헌에 등장하는 한국의 생태와 자연을 다루는 기록물을 검토하므로 특별한 경우를 제외하고는 원전의 기록(Corea, Korea, Corée)에 따라 국가명을 '한국'으로 사용한다.

자료를 토대로 서해안에 대한 지리 정보를 수집했으며 그 정확도는 현재까지도 유효한 것으로 평가받는다.<sup>2)</sup> 홀은 한국 서해안의 지형적 설명, 지질 분석을 시도하는 등 자연탐사를 통해 근대적 지리 개념으로 한국 서해안의 위치를 구체화하고 지형의 형성 구조를 실증적으로 규명했다.<sup>3)</sup>

또한 1884년 영국 왕립지리학회 회원이자, 린네협회(Linnean Society) 회원이었던 영국 부영사 칼스(W.R. Carles)는 통상을 위한 지역 특산물과 지하자원 조사를 위해 한국의 내륙지역, 특히 당시로서는 서양인의 탐사가 이루어지지 않은 한반도 북부지역을 여행했다. 그는 영국 정부의 지시로 40여 일 동안 한반도 북부지역을 조사했고 그 결과를 정부 보고서, 영국 왕립지리학회의 논문, 단행본으로 발간했다. 칼스의 지역탐사는 서구사회에 한국의 북부지역에 대한 정부 정책의 기초자료, 자연지리에 대한 학술적 관심, 자연 정보의 대중적 유통에 이르기까지 다양한 활동을 이끌었다.<sup>4)</sup>

이처럼 개항이후 서구사회에 소개된 한국에 대한 기록물의 주요 흐름을 정리해 보면, 먼저 견문록 영역은 서구 세계에 한국을 고립되고 폐쇄된 ‘고요한 아침의 나라’, ‘은자의 나라’라는 지리적 상상, 공간적 메타포로 인식하는데 기여했음을 알 수 있으며, 해안지역과 일부 내륙지역의 자연탐사 기록물은 한국의 자연과 공간을 근대 지리적 경계, 분류 개념으로 규정되기 시작했다고 요약할 수 있다.

이처럼 근대기 한국의 자연을 관찰한 결과물은 견문록과 자연탐사 기록물로 전해지고 있는데, 이들 저자들은 한국을 특정 목적으로 잠시 방문하거나 체류한 방문자의 관점에서 서술이 이루어졌고 이는 전문연구의 성격은 아니었다. 본 연구에서 주목하고 있는 국내에서 발간된 최초의 영문 학술지인 『트랜잭션』의 저자들은 오랜 기간 한국의 자연과 생태를 관찰하고 경험한 사람들로 단순한 방문객의 시선과는 다른 관점에서 한국을 연구했다. 전문 연구자의 자질을 갖춘 『트랜잭션』의 저자들은 한국의 자생 동식물에서 지질, 광물에 이르기까지 모든 자연 대상을 연구 대상으로 포괄했으며, 기존의 여행기에서 다루던 자연관과는 다른 맥락에서 한국의 생태에 대해 고찰하였다. 본 연구는 이러한 특성을 보이는 1차 분석 자료를 1900-1920년대에 이르는 초기 논문을 중심으로 검토함으로써 근대기 한국 생태문화의 특성과 초기 양상을 구체화시키고자 한다.

## 2. 영국 왕립아시아학회 한국지부의 창설과 한국학 연구

### 1) 해외 한국연구의 산실, 영국 왕립아시아학회 한국지부

2) 신복룡, 「역주자 머리말」, 『조선서해 탐사기』, 배길 홀, 신복룡 역, 집문당, 1999, 8쪽.

3) James Huntley Garyson, "Basil Hall's *Account of a Voyage of Discover*: The Value of a British Naval Officer's Account of Travels in the Sea of Eastern Asia in 1816", *Sungkyun Journal of East Asian Studies*, Vol.7, No.1, 2007. pp. 9-10.

4) 학술지 『네이션(Nation)』은 칼스의 저서에 대해 “이 책은 ‘금단의 나라’이자 ‘은자의 나라’인 조선에 들어가 그 국민과 함께 살아본 영국인이 쓴 최초의 글이어서 흥미롭다...그는 목격한 사실과 현상을 주의 깊게 천착하고 있다. 그의 꾸밈없는 서술은 아직도 불쾌한 호기심의 대상으로 남아 있는 한 나라에 대해 우리에게 값진 지식을 제공해 줄 것이다.”라고 평했다. 신복룡, 「역주자 서문」, 『조선풍물지』, W.R. 칼스, 신복룡 역, 집문당, 2019, 4-5쪽.

영국 왕립아시아학회(The Royal Asiatic Society, 이하 RAS)는 아시아의 문학과 예술 그리고 과학에 대한 조사 및 장려를 위해 1823년 런던에서 설립되었고 1924년 왕으로부터 공식 후원과 설립인가를 받은 영국 최고의 왕립 학술 단체다. 이 단체는 창립 이후 지금까지 동양학 분야의 학자들로 회원이 구성되었으며 아시아 사회, 문화, 지역연구에 대한 포럼, 강연, 학술지 및 단행본 출판 등 다양한 활동을 현재까지 유지하고 있다. 영국 왕립아시아학회의 산하기관인 한국지부(The Royal Asiatic Society, Korea Branch, 이하 RAS 한국지부)는 세계에서 가장 오래된 한국학 연구 기관으로 1900년 서양 선교사들이 주축이 되어 설립되었다.

RAS 한국지부 설립의 경위를 간략히 살펴보면 다음과 같다. 1900년 6월 16일 서울 유니언클럽 열람실(Seoul Union Club, Reading Room)에서 17명의 창립 회원이 참석한 가운데 창립 총회가 개최되고 RAS 한국지부 임원진이 선출되었으며, 영국 RAS의 정관에 기초해서 학회 설립요건이 충족되었다. 이에 영국 RAS는 한국지부 설립을 승인하고 명칭 사용을 허가하면서 공식적으로 한국지부가 출범했다.<sup>5)</sup> RAS 한국지부는 설립 이후 현재까지 한국의 역사, 사회, 문화, 자연에 대한 학술연구를 진행했으며, 그 연구 성과는 학술지로 발간되어 한국학의 토대를 형성하는데 크게 기여했으며 현존하는 가장 오래된 구미권 학술단체로 자리하고 있다.

1900년부터 1902년까지 학회는 정기적으로 모임을 갖고 논문 발표와 토론 등 본격적인 학술활동을 진행했으나 러일전쟁(1904-1905), 한일병합(1910) 등, 한국의 정치적 격변 상황과 비슷한 시기 회원들이 한국을 떠나거나 사망하는 등 여러 문제가 겹치면서 1903년 초부터 1911년 초까지 학회활동이 잠정 중단되었다.<sup>6)</sup> 1911년 RAS 한국지부는 스크랜튼(William B. Scranton)의 병원에서 학회 재개를 위한 회의를 개최하고 새롭게 임원진을 정비하여 이후 1941년 태평양 전쟁으로 다시 학회활동이 불가능해질 때까지 정기적으로 학회 활동을 이어나가게 된다.

## 2) 최초의 영문 학술지 『트랜잭션』의 발행과 한국연구의 발전

RAS 한국지부는 창립 첫해부터 한국에 대한 학술연구를 영문 학술지 『트랜잭션』에 게재하고 연간물로 발행했으며 이 학술지는 서울만이 아니라 요코하마, 상하이, 홍콩, 싱가포르, 런던, 파리, 라이프치히, 뉴욕에 이르는 세계의 주요 도시에서도 구독할 수 있었기 때문에 한국에 대한 연구 성과를 국제적으로 확산하는데 기여했다(그림 1). 학술지는 회원들이 발표한 논문을 게재하는 것만이 아니라, 투고자들의 논문게재도 허용했으며 다양한 삽화 및 사진 자료를 게재하기 때문에 최상의 품질을 위해 인쇄는 일본에서 진행되었다.<sup>7)</sup>

5) "Report of RASKB activities," *Transactions*, Vol.1-1, Korea Branch of the Royal Asiatic Society, 1900, p. 72.

6) "Report of RASKB activities," *Transactions*, Vol.4-2, Korea Branch of the Royal Asiatic Society, 1912-13, pp. 75-81.

7) George Lak-Geoon Paik, "Seventy Years of the Royal Asiatic Society in Korea," *Transactions*, Vol.47, 1972, p. 34; 이고은, 「왕립아시아학회 한국지부 정기간행물 『트랜스액션』 탐색적 연구: 1900-1924년을 중심으로」, 『정신문화연구』, 제40권 제3호, 2017, 229쪽 재인용.

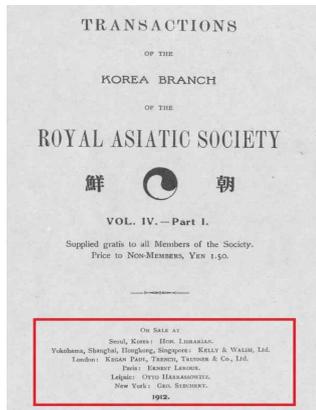


그림 1. 왕립 아시아학회 한국지부, 『트랜잭션』 내지, 제 4-2권, 1912

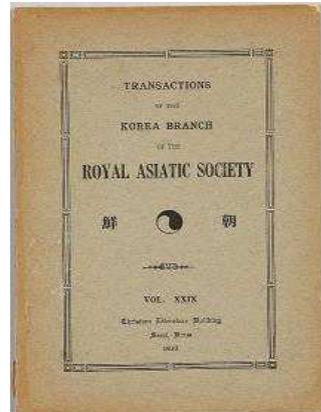


그림 2. 왕립 아시아학회 한국지부, 『트랜잭션』 표지, 제 29권, 1939

『트랜잭션』의 주요 필진은 미주지역 선교사가 다수를 이루며 영국 성공회 소속 종교인, 그 밖에 외교관, 교육자 등으로 구성되었다. 이들은 한국의 주요 도시에 거주하면서 한국의 역사와 문화, 지역 사회 전반을 오랜 시간을 두고 직접 관찰하고 연구할 수 있었다. 특히 RAS 한국지부 창립부터 핵심 역할을 했던 선교사 존스(George H. Jones)와 게일(James S. Gale), 관립한성사범학교 교사 헐버트(Homer B. Hulbert)는 미국 감리교 한국선교부가 창간한 영문 잡지 『코리안 리포지터리(The Korean Repository)』(1892-1898)의 필진으로서 일찍이 한국의 언어, 문화, 역사에 대한 전문적인 연구를 지속해온 인물들이었다.

이들은 『코리안 리포지터리』 발행이 중단된 이후, 이를 대체하는 전문 학술 단체인 RAS 한국지부 창립과 학술지 『트랜잭션』 발간을 주도했다. 존스가 1899년부터 영국 RAS에 한국지부 창립을 문의하면서 학회 창립이 시작되었고, 창립총회 때 게일은 회의록을 담당했으며 헐버트는 학회 정관 및 내규 초안을 제출했던 것이 이 사실을 반증한다. 이들은 창립 임원진으로 선출되었고 존스가 부회장, 게일이 교신 서기(Corresponding Secretary), 헐버트가 기록 서기(Recording Secretary)를 담당했다.<sup>8)</sup>

『트랜잭션』은 한국에 대한 전문 연구를 시도한 최초의 학술지로서 한국과 한국인에 대한 “공정하고 균형 잡힌 냉정한 논의를 지향”하고 “사실과 이론을 일치시키는 것이 아니라, 사실에 대한 철저한 연구의 결과물”을 만들고자 했다.<sup>9)</sup> 『트랜잭션』은 한국에 거주하는 서구 지식인들과 학자들에 의해 근대 한국문화에 대한 다양한 분야를 포괄적으로 다루는 중요한 1차 자료를 제공했으며 수록된 논문은 학문적이고 실증적인 저작물로 인식되어 한국문화에 대한 근대적 인식 형성의 근거를 제공했다.<sup>10)</sup>

8) “Minutes of General Meetings,” *Transactions*, Vol.1-1, Korea Branch of the Royal Asiatic Society, 1900, pp. 71-72.

9) Young Ick Lew, “Contributions by Western Scholars to Modern Historiography in Korea, with Emphasis on the RAS-KB1,” *Transactions*, Vol.80, Korea Branch of the Royal Asiatic Society, 2005, p. 10.

10) 『트랜잭션』의 주요 필진인 구미지역 선교사들의 학력적 특징은 남녀를 불문하고 대부분이 대학을 졸

### 3. 영문 학술지 『트랜잭션』을 통한 한국의 자연과 생태연구

#### 1) 1900-1920년대 게재된 자연과 지리관련 주요 논문

서구사회에서 시작된 생태주의는 19세기 후반 생물학에 대한 반기계적, 전체론적으로 접근하는 특징을 보였으며 이러한 관점은 독일의 생물학자 에른스트 헤켈(Ernst Haeckel)로부터 시작된 것으로 알려져 있다. 헤켈은 ‘생태학’이라는 용어를 처음 사용한 학자이기도 하다.<sup>11)</sup> 생태주의는 19세기 과학적 관점에서 생물학에 보다 집중되어 있으며, 개별 대상체 연구보다는 전체적 맥락에서 대상체의 변화를 분석하고 이해, 해석하는 태도를 지닌다. 이러한 생태주의적 관점은 자연, 동식물, 토양, 기후 등 생태계를 구성하는 전체 네트워크 안에서 관찰 대상과 대상 지역을 통합적으로 접근하는 태도를 근간으로 한다.

근대기 한국의 생태학은 서구의 과학주의와 생물학의 한 분야로 20세기 서구인들에 의해 시작되었으며 한국의 자연 및 생태에 대한 관찰만이 아니라 한국의 자료가 활용되어 학술적 논문으로 정리되면서 그 역사가 시작되었다.<sup>12)</sup> 근대기 생태적 관점의 태동과 주변 자연환경을 통합적으로 관찰, 분석하는 태도는 연구 역량이 구비되어 있고, 한국에 거주하면서 한국의 역사와 자연, 생태를 관찰하고 연구했던 『트랜잭션』의 필진에 의해서 연구 성과로 발전했다. 본 연구는 이러한 생태주의의 초기 양상을 보여주는 1900-1920년대의 논문 가운데, 먼저 한국의 자연과 지리에 대한 논문을 검토하고, 본격적으로 한국의 생태를 연구, 분석한 주요 논문들을 정리하고자 한다.

<표 1> 『트랜잭션』의 자연과 지리관련 논문(1900-1920년대)

발행년/호	기사 제목	저자	비고
1902 Vol.2	「강화」 (Kang Wha)	트롤로프 (M.N. Trollope)	지리 역사
1915 Vol.6-2	「한국의 수렵과 수렵꾼 민담」 (Hunting and Hunters' Lore in Korea)	언더우드 (H.H. Underwood)	자연
1916 Vol.7	「한국의 금광」 (Gold Mining in Korea)	에드윈 밀스 (Edwin W. Mills)	지질

업했다는 점이다. 이는 미국 선교단에서 해외 선교사업을 수행하는 이들에게 높은 교육 수준을 요구했기 때문이다. 이시기 미국에서도 대학 졸업자는 소수였으며, 이런 상황을 놓고 보면, 한국에서 활동한 다수의 선교사들은 학문적으로 준비되었으며 연구 수행 능력을 갖춘 사람들이었다. 또한 이들은 한국과 한국인들의 특성을 익히기 위해 한국어를 익히고, 한국 고문헌 해독 능력이 있는 사람들도 있었으며, 선교사업을 위해 현지 사회, 문화, 역사 등에 대한 고찰이 다양하게 이루어졌다. 이영미는 미주지역 선교사들의 이러한 학력적 배경을 토대로 선교사이면서 학문을 탐구하는 사람이라는 의미로 ‘학자 겸 선교사’라는 용어로 그 특성 분석을 하였다. 이영미, 「한국을 연구한 초기 개신교 ‘선교사 겸 학자’들」, 『한국기독교와 역사』, 제54호, 2021, 37-40쪽.

- 11) 생태학 용어의 기원은 헤켈의 『생물체의 일반 형태론(Generelle Morphologie)』(1866)에서 처음 사용되었다. 안나 브람웰, 『생태학의 역사』, 김지영 역, 살림, 2013, 68쪽.
- 12) 한국 생물학의 첫 시작 시기를 1854년-1904년 서양인에 의해 시작된 것으로 평가하고 있다. 김준호, 『한국 생태학 100년』, 서울대학교출판부, 2004, 3-4쪽.

1919 Vol.10	「한국의 기후가 인간 효율성에 미치는 영향」 (The Climate of Korea, and Its Probable Effect on Human Efficiency)	밴 버스커크 (J.D. Van Buskirk)	자연
1920 Vol.11	「배질 홀 선장의 1816년 조선 서해안 항해기록」 (Captain Basil Hall's Account of His Voyage to, the West Coast of Corea in 1816)	배질 홀 (Basil Hall)	지리
1922 Vol.13	「금강산」 (The Diamond Mountains)	게일 (J.S. Gale)	지리 역사

한국의 지역 정보를 역사와 지리, 자연조건과 융합해서 고찰한 사례는 영국성공회 소속 트롤로프의 「강화」와 캐나다 장로교 소속 게일의 「금강산」이다. 「강화」는 강화도의 고인돌과 마니산 참성단 등 선사시대 유적, 고려시대 대몽항쟁, 19세기 신미양요, 병인양요에 이르는 외세침입의 전초기지로서의 역사적 사건과 관련 인물에 대해 소개하고 강화도의 위치, 지형, 간척지, 군사시설, 지명의 유래 등 현지답사와 다수의 문헌자료에 기초해서 작성된 강화도에 대한 최초의 인문 지리 연구다. 「금강산」은 한국의 역사와 문화에 해박한 지식을 갖춘 게일이 1917년 9월 21일부터 약 한 달간 가족여행을 했던 금강산 여행기이다. 그는 기존의 외국인 견문록과 달리, 한국의 문헌기록과 역사적 사실을 토대로 자연경관을 이해하고자 했으며 금강산의 인문 지리 연구를 시도했다. 그는 금강산의 아름다움과 특수성을 이곡(李穀), 권근(權近), 양사언(楊士彦), 이항(李滉), 홍응길(洪應吉), 이이(李珥) 등 고려와 조선시대 문인들의 글을 인용하여 금강산의 인문적 가치와 문화적 의미에 대해 고찰하고 장안사, 표훈사, 정양사, 유점사 등의 명찰과 명경대와 만폭동, 비로봉 등 금강산의 유명한 지명의 유래와 설화를 소개하는 한편, 조선시대 학자들의 금강산 여행기 3편을 영문으로 함께 소개했다.<sup>13)</sup>

실측과 측량을 통한 과학적 지리개념으로 한국의 서해안을 측량한 영국 해군장교 배질 홀이 1816년 9월 1일부터 10일까지의 탐사내용을 기록한 「배질 홀 선장의 1816년 조선 서해안 항해기록」과 하버드대학교에서 광업 공학을 전공한 에드윈 밀스의 「한국의 금광」은 한국의 지리와 지질을 연구한 결과물이다. 특히, 밀스는 한국의 광산 운영에 관여하면서 금광 개발의 역사를 문헌적으로 고찰하고 채굴 현장을 답사하는 한편, 한국 광산개발의 가능성을 남부 지역과 북부 지역의 지질학적으로 특수성으로 설명하는 등 과학적 지질 분석을 시도했다.

그 밖에 한국의 자연환경과 이에 적응하는 효율성을 기후적 측면에서 서술한 세브란스의전의 밴 버스커크의 「한국 기후가 인간 효율성에 미치는 영향」과 경신학교와 연희전문 의 설립자 언더우드의 「한국의 수렵과 수렵꾼의 민담」은 기초 자료가 부족하여 한국 자연환경 연구에서 소외되었던 분야를 시도한 연구들이다. 한국의 동물연구는 거의 없었던 상황에서 언더우드는 자신의 경험과 수렵과 관련된 민담을 혼합해 한

13) 이원(李龜)의 유금강록(遊金剛錄)(1489), 이정구(李廷龜)의 유금강산기(遊金剛山記)(1603), 조성하(趙成夏)의 금강산기(金剛山記)(1865)에서 “비로봉 방문” 등이 영문으로 번역 수록되었다. J.S. Gale, “The Diamond Mountains,” *Transactions*, Vol.13, Korea Branch of the Royal Asiatic Society, 1922, pp. 43-65.

반도에서 서식하고 있는 주요 동물의 종류와 특성을 정리했다. 이처럼 『트랜잭션』을 통해 한국의 자연과 지리에 대한 전문적인 연구가 관련한 대표적인 논문을 통해 고찰함으로써 다양한 분야에서 시작되었음을 알 수 있다.

## 2) 1900-1920년대 게재된 생태관련 주요 논문

『트랜잭션』은 점차 한 분야의 전문 지식을 갖춘 인물이 한국연구의 특정 분야를 지속적으로 연구하는 방식으로 연구의 지속성과 연속성을 갖추게 되는데 이런 특성을 그대로 보여주는 분야가 생태관련 논문이다. 근대기 한국의 생태연구는 자연과학 영역 가운데 특히 식물학 분야에서 진행된다. 본 연구는 식물학 분야에서도 식물과 관련한 광범위한 영역을 포괄하는 연구는 땅 위를 덮고 있는 식물을 통칭하는 ‘식생’으로 분류하고 개별 식물 단위에 집중한 연구는 ‘식물’로 분류해서 검토했다.

<표 2> 『트랜잭션』의 생태관련 논문(1900-1920년대)

발행년/호	기사 제목	저자	비고
1903. Vol.3	「한국 인삼 문화와 제조」 (The Culture and Preparation of Ginseng in Korea)	콜리어 (C.T. Collyer)	식생
1915. Vol.6-1	「한의학의 역사」 (The History of Korean Medicine)	보우먼 (N.H. Bowman)	의학
	「한국의 조림」 (Afforestation in Korea)	쿤스 (E.W. Koons)	식생
1918 Vol.9	「한국의 식생」 (The Vegetation of Korea)	윌슨 (E.H. Wilson)	식생
	「한국의 수목: 조선에서 발견된 수목 중 가장 흔한 50종 향명(鄉名)의 예비 목록」 (Arboretum Coreense: Being a Preliminary Catalogue of the Vernacular Names of Fifty of the Commonest Trees and Shrubs Found in Chosen)	트롤로프 (M.N. Trollope)	식물
1920 Vol.11	「한국의 수목Ⅱ: 첫 번째 목록에 포함된 수목에 관한 몇 가지 주석을 포함하여 한국에서 발견된 수목 중 가장 잘 알려진 50종에 관한 두 번째 목록」 (Arboretum Coreense partⅡ: Being a Second List of the Best-Known Trees and Shrubs Found in Corea, with Some Prefactory Notes on Those Contained in Part I)	트롤로프 (M.N. Trollope)	식물
	「한국의 수목Ⅲ: 한국에서 발견된 수목 중 가장 잘 알려진 50종에 관한 세 번째 목록」 (Arboretum Coreense partⅢ: Being a Third List of the Best-Known Trees and Shrubs Found in Corea)	트롤로프 (M.N. Trollope)	식물
1921 Vol.12	「한국 북부 동래강 유역의 생태 연구」 (Ecological Studies in the Tong-nai River Basin)	랄프 밀스 (Ralph G. Mills)	생태
1929 Vol.18	「한국 중부지방 노변의 야생화」 (Some Wayside Flowers of Central Korea)	성 베드로 수녀회 수녀 (A Sister of the Community of St. Peter)	식물

「한국 초본류, 한국의 흔한 초본 식물의 첫 번째 목록」 (Herbae Koreanae, Being a First List of Some of the Commonest Herbaceous Plants Found in Korea)	성 베드로 수녀회 수녀 (A Sister of the Community of St. Peter)	식물
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------	----

한국의 생태학사에서 최초의 생태학 연구는 감리교 소속의 콜리어가 1903년에 발표한 「한국의 인삼 문화와 제조」이다.<sup>14)</sup> 이 논문은 인삼을 재배의 관점에서 기술한 것만이 아니라, 백삼에 비해 제조과정의 혁신으로 약효가 증대된 홍삼의 제조 과정을 소개함으로써 인삼이 단순한 재배만이 아닌 제조를 통해 생산되는 약재임을 설명했다. 또한 인삼 재배에서 토양, 기후 등의 생태환경적 요소를 포괄적으로 다룸으로써 최초의 생태학 논문으로 평가된다.

세브란스의전 교수 보우먼의 「한의학의 역사」는 전통 한의학의 현황과 역사, 약재의 종류 및 이용에 대해 조사하고, 한국 자료인 『방약합편(方藥合編)』(1885)을 통한 한의학 이론, 침과 뜸의 활용 등을 소개하는 등 한의학 전반을 검토한 연구이다. 명신학교 설립자이자 경신학교 교장인 쿤스의 「한국의 조림」은 압록강 유역의 한반도 북부부터 전라남도 지역인 남부까지 저자의 산림 관찰 경험에 기초하면서도 조선총독부의 『최근조선사정(最近朝鮮事情)』(1914) 자료를 취합해서 작성한 것으로 당시의 조림사업의 현황과 지속적인 조림에 대한 관점을 피력했다.

본격적인 생태관련 연구는 당대의 유명한 식물학자이자 동아시아에 분포하는 약 2,000종 이상의 식물을 서구 학계에 소개한 윌슨이 1918년 한국을 방문하고 한국의 식생에 대한 연구를 발표한 것이다.<sup>15)</sup> 윌슨은 한반도의 식생은 150과 78속 3,000종에 이르며 목본식물이 600종인 것으로 개관했다. 그는 한반도 식생 형성을 지질학적 역사와 기후 조건으로 기술하면서, 기후는 제주도와 울릉도를 제외하고 대륙성 기후이므로 활엽수가 주로 분포하는 것으로 분석했다. 지질은 일부 현무암을 제외하고 대부분 화강암 지대이며 한국의 목본식물은 목련속 등 75속이 분포하여 빙하의 영향을 받은 유럽의 목본식물이 36속만 분포하는 것과 대조적인 것으로 구분했고 약 160 종류의 고유한 목본식물이 자생하고 있다고 설명했다. 그는 특히 소나무의 분포와 생태학적 특징 한국 문화와의 관계를 포괄적으로 서술 정리하여 생태연구의 정석을 보여주었다. 윌슨의 연구로 시작된 한국의 자생 식물에 대한 관심은 이후 영국 성공회 주교였던 트롤로프의 일련의 연구로 이어진다.

트롤로프는 한국에서 흔하게 볼 수 있는 목본식물을 조사해서 목록화하는 연구를 진행하고, 그 결과를 「한국의 수목: 조선에서 발견된 수목 중 가장 흔한 50종 향명(鄉名)의 예비 목록」, 「한국의 수목II: 첫 번째 목록에 포함된 수목에 관한 몇가지 주석을 포함하여 한국에서 발견된 수목 중 가장 잘 알려진 50종에 관한 두 번째 목록」,

14) 김준호, 앞의 책, 3쪽.

15) 윌슨은 1897년 영국 왕립식물원에서 일하면서 침엽수에 관한 논문으로 후거(Hooker)상을 수상했다. 1899년-1902년까지 중국의 식물 채집을 했으며 305종의 종자, 35종의 구근, 906개의 식물 표본을 영국에 보냈다. 1906년부터 하버드대학 아놀드식물원(Arnold Arboretum, Harvard University)에서 근무하며 미국의 중국 식물학에 대한 연구를 정립시켰다. 1918년 한국의 식생에 대한 탐사를 진행하고 1919년 하버드대학 아놀드수목원의 부원장이 되었다. 이상훈 외, 『영국왕립아세아학회 잡지로 본 근대 한국1』, 한국학중앙연구원출판부, 2019, 379쪽.

「한국의 수목Ⅲ: 한국에서 발견된 수목 중 가장 잘 알려진 50종에 관한 세 번째 목록」에 이르는 3편의 목록화 작업으로 발표했다. 목록은 영문명, 학명, 확인자명, 식물의 특징을 차례로 배치하는 구조이며 첫 목록에 50개, 두 번째 목록에 50개, 세 번째 목록에 53개로 총 153종의 목본식물을 수록했다.

트롤로프는 한국의 목본식물의 목록화를 진행하면서 한국의 초본식물과 야생화에 대한 연구 필요성을 느끼고 영국 성 베드로 수녀회 소속 수녀에게 초본식물의 자생정보와 야생화에 대한 그림을 함께 진행할 것을 의뢰한다.<sup>16)</sup> 『트랜잭션』에는 익명의 저자로 발표된 「한국 중부지방 노변의 야생화」와 「한국 초본류, 한국의 흔한 초본 식물의 첫 번째 목록」은 그 연구 성과이다. 첫 번째 논문의 서문에서 트롤로프는 한국연구에서 과학이나 자연사 분야의 연구 필요성에서 이 연구가 시작되었으며, 연구의 전문성을 위해 완성된 원고를 보스턴 아놀드식물원(Arnold Arboretum)의 윌슨에게 자문을 받은 것으로 설명했다. 이 연구는 희귀종보다는 일상에서 흔하게 접하는 야생화를 꽃이 개화하는 월별로 정리하고 식물명, 생태적 특징, 서식 환경을 기록해 야생화 연구의 기초자료를 제공했다. 이어서 진행된 초본식물 연구는 111종의 초본식물을 식물명, 형태적 특성, 서식 환경, 개화 시기 등을 기록했으며 목록 가운데 40종은 그림도 함께 수록함으로써 자연도감의 역할을 수행했다.

세브란스의전 연구부를 설립한 랄프 밀스는 「한국 북부 동래강 유역의 생태 연구」를 통해 기초적인 생태계 정보도 전혀 없는 지역을 대상으로 생태조사를 지속적으로 실시하고 전문 연구를 수행했다. 그는 압록강의 지류인 동래강(東來江)의 하천 식생을 1909년부터 1911년까지 자세히 조사하고 하천 지형을 A-G에 이르는 7개 영역(zone)으로 구분하여 396종의 하천 식물의 특징과 분포를 밝히고 있다. 그는 강계에서 단동까지 압록강 인근을 여름, 겨울 시기에도 따로 왕래하면서 압록강변의 풍물, 교통 및 지형을 기술하였다. 이 연구는 한국에서 조사된 군락생태학의 효시로 평가되고 있다.<sup>17)</sup>

## 참고문헌

단행본

김준호, 『한국 생태학 100년』, 서울대학교출판부, 2004.

배질 홀, 신복룡역, 『조선서해 탐사기』, 집문당, 1999.

---

16) 익명의 저자는 간호사역을 수행한 성 베드로 수녀회가 1923년 한국으로 파견한 메리 클레어 수녀(Mother Mary Clare, 속명 Clare Emma Whitty)인 것으로 보인다. 그녀는 1883년 아일랜드에서 출생하여 영국 버밍엄에서 초등학교 교사를 했고 그 전에 파리에서 미술교육을 받았던 것으로 알려져 있다. 1912년 런던의 성 베드로 수녀회에 입회하여 수녀가 되고 1925년 성공회 주교 트롤로프의 도움으로 설립된 성십자회(Society of Holy Cross)의 초대 수녀원장이 된다. 한국전쟁 당시 영국 대사관의 대피 명령을 거부하고 수녀원 회중과 함께 하다가 북한군 후퇴에 따른 체포와 험난한 남북 행군 중에 사망한 것으로 알려져 있다. [https://en.wikipedia.org/wiki/Clare\\_Emma\\_Whitty](https://en.wikipedia.org/wiki/Clare_Emma_Whitty) (2024. 7. 31 검색)

17) 김준호, 앞의 책, 50쪽.

안나 브람웰, 김지영 역, 『생태학의 역사』, 김지영 역, 살림, 2013.  
이상훈 외, 『영국왕립아세아학회 잡지로 본 근대 한국1』, 한국학중앙연구원출판부, 2019.  
W.R. 칼스, 신복룡 역, 『조선풍물지』, 집문당, 2019.

## 논문

이고은, 「왕립아시아학회 한국지부 정기간행물 『트랜스액션』 탐색적 연구: 1900-1924년을 중심으로」, 『정신문화연구』, 제40권 제3호, 한국학중앙연구원, 2017, 225-254쪽.  
이영미, 「한국을 연구한 초기 개신교 '선교사 겸 학자'들」, 『한국기독교와 역사』, 제54호, 한국기독교역사연구소, 2021, 37-66쪽.

Editorial of Board, "Report of RASKB activities," *Transactions*, Vol.1, Korea Branch of the Royal Asiatic Society, 1900, pp. 71-76.

Editorial of Board, "Report of RASKB activities," *Transactions*, Vol.4-2, Korea Branch of the Royal Asiatic Society, 1912-13, pp. 75-81.

Editorial of Board, "Minutes of General Meetings," *Transactions*, Vol.1-1, Korea Branch of the Royal Asiatic Society, 1900, pp. 71-76.

Gale, J.S., "The Diamond Mountains," *Transactions*, Vol.13, Korea Branch of the Royal Asiatic Society, 1922, pp. 1-67.

Garyson, James Huntley, "Basil Hall's *Account of a Voyage of Discover: The Value of a British Naval Officer's Account of Travels in the Sea of Eastern Asia in 1816*", *Sungkyun Journal of East Asian Studies*, Vol.7, No.1, 2007. pp. 1-18.

Lew, Young Ick, "Contributions by Western Scholars to Modern Historiography in Korea, with Emphasis on the RAS-KB1," *Transactions*, Vol.80, Korea Branch of the Royal Asiatic Society, 2005, pp. 3-18.

Paik, Lak-Geoon George , "Seventy Years of the Royal Asiatic Society in Korea," *Transactions*, Vol.47, Korea Branch of the Royal Asiatic Society, 1972, pp. 25-39.

## 온라인 검색

위키피디아, [https://en.wikipedia.org/wiki/Clare\\_Emma\\_Whitty](https://en.wikipedia.org/wiki/Clare_Emma_Whitty) (2024. 7. 31 검색)

## <토론문>

### 영문 학술지 『트랜잭션(Transactions)』의 발행과 근대기 한국 자연과 생태에 관한 연구

김금미(순천향대학교)

한류, 과거에도 있었다.  
출판 기록물의 해석 그리고 어떻게 전달할 것인가!

「영문 학술지 『트랜잭션(Transactions)』의 발행과 근대기 한국 자연과 생태에 관한 연구」를 토론자로 지정되었을 때, 2018년 9월 코로나19가 전 세계에 강타하기 전 연구과제 자료조사차 캐나다 토론토에 방문했던 기억이 떠올랐다.

**첫째, 한류, 과거에도 있었다.** 당시 BTS 김남준이 <로열 온타리오 박물관>을 방문하여 국내·외 많은 관심을 끌었다. 아시아의 알려지지 않거나 힘없는 작은 국가를 위해 박물관의 공간을 내주지 않는다고 했던 이야기도 떠올랐다. 그러나 한류의 핵심 인물, BTS 김남준이 다녀가서일까? 방문 당시 아시아관에 중국 일색이었던 전시품 중에, 중국의 많은 전시품과 같이 비교과 되지 않지만, 한국 전시품이 전시되어 있었다. 한류는 보이지 않는 곳에서도 작동한다.

**둘째, 출판기록물 어떻게 볼 것인가?** 한국 전시품 중에 가장 기억에 남는 것이 있었다. 한국의 놀이 문화를 소개한 작은 영어로 제작된 아주 얇은 소책자였다. 만질 수 없게 유리 상자에 가운데쯤 펼쳐진 내용에, 한복을 입은 댕기를 따고 있었던 모습의 이미지가 그려져 있었다. 한류의 인기로 지금은 한류 전시관이 생겨 한국의 과거와 현재를 전시하는 형태를 보이기도 한다. 한류가 전 세계적으로 알려지기 전 아시아관에 한국 전시품을 보기란 힘들었다. 설사 있더라도 관심을 받기가 매우 미미하다. 한류는 현재 진화 중이다.

**셋째, 어떻게 해석하고 전달할 것인가.** 한 예로 프랑스에서 <직지심경>의 발견은 1972년 조선일보 신용석 파리 특파원에 의해 보도되어 국내·외적으로 관심을 끌었다. 초기에 전시에서는 큰 관심을 받지 못했다고 한다. 이후 이 특파원에 의해 국내에 보도되자 프랑스에 소유하고 있던 직지는 금속활자의 발명이 구텐베르크, 즉 서구보다 앞선 것으로 평가되었다. 이 평가로 국내에서 학자와 전문가들에 의해 국가적으로 프랑스에 반환이 시도되었으나 직지를 국내로 완전한 반환은 아니더라도 국내에 일시적이지만, 들어오게 된 계기가 되었다. <직지심경>를 포함하여 해외 21개국에 문화재는 20만여 점에 이르며, 다수의 문화재는 어떻게 흘러갔는지 모를 정도로 해외에서 식민지의 전리품으로 전시되고 있다.<sup>1)</sup>

1) 프랑스 파리에 본부가 있는 유네스코에서는 1972년을 '세계 도서의 해'로 지정하였다. 이것을 기념하기 위해 프랑스 국립도서관(BNF)에서는 '책'을 주제로 5월 17일부터 10월 말까지 약 6개월 반 동안 전시회를 개최하였다. BNF가 수집하여 소장하고 있는 세계적인 자료들을 엄선하여 전시하였는데, 그 중에 앙리 베베르의 상속자로부터 기증을 받아 한국자료 109번으로 도서대장에 등록하여 1952년부터 소장하고 있던 직지를 전시한 것(이때 '직지심경'이란 약칭을 사용한 것을 국내에서도 사용하였음)

특파원이 그저 관람자로 직지심경을 보았다면 달랐을 것이다. 특파원처럼 어떻게 볼 것인가가 중요하다. 어떤 해석으로 할 것인가가 중요하다. 이러한 부분은 인문학적 연구가 왜 이루어져야 하는지 알려주는 단편적인 사례이다. 인문학적 연구들은 그저 기록을 해석하는데 그치는 것뿐만 아니라 세상에 보이게 함으로써, 보이지 않는 곳에서조차도 미미하지만 작은 나비 날개가 일으키는 바람처럼, 그 영향력은 매우 크다고 할 수 있다.

그렇다면 「영문 학술지 『트랜잭션(Transactions)』의 발행과 근대기 한국 자연과 생태에 관한 연구」는 일부 내용에서 밝힌 것처럼, 대비를 해보았을 때<로열 온타리오 박물관>을 방문에서 보았던 영어로 제작된 도서의 경우 당시 조선을 방문했던 각기 다른 나라들의 선교사, 관리, 상인 등에 의해 제작되었을 것으로 추측할 수 있다. 자료를 통해 한국의 사라지거나 변화된 세시풍속의 양상을 세밀하게 파악해 볼 수 있는 자료가 되기도 한다.

출판기록들이 대중에게 전달되기까지 많은 시간이 흐른다. 박지원의 <열하일기>도 그 하나의 선상에서 파악할 수 있다.<sup>2)</sup> 네덜란드 동인도 회사 소속 선박 선원의 제주도 표류 생활을 담은 <하멜표류기><sup>3)</sup>도 같은 선상에서 파악할 수 있다. 오늘날까지 그 시대상을 파악할 수 있는 좋은 자료가 되고 있다. 특정계층에 의해 전자 소책자 사례처럼, 만든 의도나 목적은 사라지고 현재에 와서 여행 안내서로 활용되기도 하였다. 그것이 기록물이 발굴이 되어 대중에게 전달되면 문화 권력이 된다.

그래서 「영문 학술지 『트랜잭션(Transactions)』의 발행과 근대기 한국 자연과 생태에 관한 연구」는 과거 국내 자연환경과 생태 관련 과거 기록의 발굴이라는 점에서 매우 중요하다.

먼저 이 논문에서 먼저 살펴보아야 할 부분이 바로 시대성과 현재와 무엇이 다른지 방법론적 관점으로 무엇이 다른가이다. 누구를 위해 연구되었는가. 자연과 생태가 얼마나 과거와 현재 변화가 주는 특히 현재의 요구를 제시할 것인가이다. 이 연구에서 개항 이후의 근대라는 시기를 제시하고 있듯이, 그 이전의 개항기에 역사적 흐름에서 영향으로 국내의 정치, 문화, 사회, 경제 등의 매우 위태롭던 시기들을 거쳐왔고 또 그 시대의 너머에 큰 사건들이 일어날 예고는 아니었을까? 그래서 그것은 하나로 분절시켜 이해할 수 있는 것들이 아니다.

현재 한국은 간척지<sup>4)</sup>와 개발로 도시화가 진행되고 있으며, 개항기 이후 1900년대

---

나 현재는 사용하지 않음). 충청리뷰, 프랑스 국립도서관 소장 직지 국내에 어떻게 알려졌을까(최종검 색일 : 2024년 8월 8일)<https://www.ccreview.co.kr/news/articleView.html?idxno=289322>

2) 『열하일기』는 조선후기 실학자 박지원이 청나라에 다녀온 후에 작성한 견문록이다. 총 26권 10책이며 필사본이다. 1780년(정조 4) 청나라 건륭제의 칠순연을 축하하기 위해 사행하는 삼종형 박명원을 따라 연경과 황제의 피서지 열하를 여행하고 돌아와 작성했다.

3) 네덜란드 동인도 회사 소속 선박 선원이었던 헨드릭 하멜(Hendrick Hamel)이 1653년 상선 스페르베르 호를 타고 일본 나가사키로 가던 중 난파되어 제주도에 표류한 후 조선에서 13년 동안 억류되어 있다가 우여곡절 끝에 일본으로 탈출해서 1668년 네덜란드로 귀국하기까지의 여정을 기록한 책. 귀국한 하멜은 동인도 회사에 13년간 받지 못한 임금을 청구했을 때 증거로 제출한 『하멜 표류기』이다.

4) 고려 시대 및 조선 시대에는 양곡 증산 및 군량미 조달을 위해, 일제 강점기에는 식민지에서의 쌀 증산과 토지 개량 사업을 목적으로 간척이 이루어졌다. 광복 후에는 기근 해결을 위한 식량 증산 목적으로 소규모 간척이 이루어졌고, 1970년대 이후에는 농업 종합 개발 목적으로, 1990년대 이후에는 다목적 종합 개발로 간척 사업이 추진되었다. 대규모 간척 사업은 해양 생물 서식지를 완전히 파괴하

학술지에 나타난 자연과 생태와는 매우 달라, 시대적 상황을 다차원적으로 정치, 경제, 사회, 문화 등을 고려하여 분석되지 않을 수 없다. 자연과 생태에서 분석되는 내용을 문화콘텐츠 요소로 제시되어 다양한 분야에서 해석되어 접근될 필요가 있다.

「영문 학술지 『트랜잭션(Transactions)』의 발행과 근대기 한국 자연과 생태에 관한 연구」에서 최종적으로 자연환경과 생태 관련 재편성 연구자의 견해 즉, 소구 되었으면 한다. 특히 당시 개항기 이후 서구열강의 권력 구조에 의한 또는 이것이 식민사관에 영향을 놓여 있었던 것은 아닌지. 오늘날 그 연구 경향에 영향을 미치고는 있는지 면면이 파악해 볼 일이다.

---

였으며, 육상에서 배출되는 오염 물질은 연안역의 해양 생태계 건강성을 악화시켰고 다양성을 훼손하였다. 2000년대 이후 훼손된 연안 지역 복원을 위해 노력하고 있지만 선진국과 같은 규모가 큰 연안 복원은 이루어지지 않고, 국가 기관 및 지방 자치 단체를 통해 소규모의 복원이 이루어지고 있다. 연안 생태계의 생태·사회·경제적 잠재력을 유지하고 복원하는 것은 국가 경제의 지속성을 확보를 아주 중요한 토대이다. 대한민국의 대표 간척지(최종검색일 : 2024년 8월 8일)  
[http://nationalatlas.ngii.go.kr/pages/page\\_2275.php](http://nationalatlas.ngii.go.kr/pages/page_2275.php)

## 학문후속세대 구두발표 세션 1



# 문화혼종성 관점에서 본 중국 동영상 플랫폼 비리비리(bilibili)에 관한 고찰

-세배기(拜年纪)를 중심으로-

팽원균(상명대)

## 1. 들어가며

중국에서 일본의 ACG/2차원(二次元) 문화는 1980-90년대에 걸쳐 유입되기 시작했다. 이 시기 애니메이션 철완 아톰(鉄腕アトム)<sup>1)</sup>을 비롯해 울트라맨(ウルトラマン), 세인트세이아(聖闘士星矢)<sup>2)</sup>, 닌텐도(Nintendo)<sup>3)</sup> 시리즈 등의 인기가 기폭제가 되면서 일본 만화, 애니메이션, 게임을 좋아하는 사람들이 생겨나기 시작했다(代将来, 2020:111).<sup>4)</sup> 이러한 일본문화의 유입과 함께 'ACG'라는 용어도 애니메이션(Anime), 만화(Comic), 게임(Game)의 2차원 문화콘텐츠를 가리키는 용어로 정착하게 되었다.

이 과정에서 인터넷의 대중화와 함께 일본의 ACG 커뮤니티 동영상 플랫폼 니코니코 동화(ニコニコ動画, 이하 니코니코)<sup>5)</sup>가 중국에서도 상당한 영향력을 미치게 되면서 2009년에 비리비리(bilibili/哔哩哔哩)라는 동영상 플랫폼이 만들어지게 되었다. 이러한 이유로 비리비리는 2차원 문화에 특화된 속성을 강하게 나타냄과 동시에, 니코니코에 의해 유입된 '탄막' 댓글 기능은 현재까지도 비리비리의 대표적인 기능으로 자리잡게 되었다. 이렇듯 중국의 동영상플랫폼 비리비리는 일본으로부터의 ACG 문화를 지속적으로 받아들이면서 중국의 ACG 및 팬덤 문화에 커다란 영향을 미치게 되었다.

따라서 초창기부터 비리비리는 ACG 플랫폼으로서 형성되었고, 이를 핵심적 속성으로 삼으면서, 점차적으로 영역을 확대해 현재에 이르게 된 것이다. 즉 비리비리의 이러한 혼종적 특성이 일본 ACG문화에서 비롯된 것이 중국 ACG 및 팬덤문화의 형성과 함께 중국의 전통문화 및 Z세대 문화로 확장, 융합되기에 이르는데, 그 전형적 예가 비리비리의 새해맞이 팬 이벤트인 '세배기(拜年纪)'이다.

문화혼종성(Cultural Hybridity) 개념은 호미 바바(Homi K. Bhabha)가 제창한 것으로 “상이한 사회문화적 영역에 속한 요소들이 접촉이나 상호작용을 통해 문화 요소의 내용 및 형식이 혼합해 변형됨으로써 나타나게 되는 새로운 초 문화적 양식”<sup>6)</sup>이라고 할 수 있다. 이 개념을 본 발표의 비리비리 사례에 접목시켜 보면 타문화와 콘텐츠

1) 일본의 만화 철완 아톰을 원작으로 하는 세 번째 TV 애니메이션 시리즈.

2) 일본 쿠루마다 마사미의 히트작 세인트 세이아의 스피노프 TV 애니메이션.

3) 일본의 비디오 게임 기업.

4) 代将来, 「二次元亚文化对青年群体的影响及对策研究」, 『产业与科技论坛19卷第9期』, 2020, p.111.

5) Niconico동화는 NIWANGO 사가 2006년 제공한 온라인 영화 공유 사이트로, 흔히 줄여서 Niconico라고 불린다.

6) 김수정, 양은경, 2006, 「동아시아 대중문화물의 수용과 혼종성의 이해」, 『韓國言論學報』 50권 1호, 121쪽.

츠를 수용하는 '문화수용'의 혼종성과 이를 자문화와의 융합을 통해 독자적인 콘텐츠를 만들어가는 '문화융합'의 혼종성의 과정이 있다고 볼 수 있다. 즉 첫 번째 혼종성은 일본에서 시작된 ACG 문화가 니코니코 동영상플랫폼과 함께 중국에 유입되면서 중국에 ACG 및 팬덤 문화의 형성에 영향을 미쳤다는 것이고, 두 번째 혼종성은 이 현상이 글로컬라이제이션(globalization) 하면서 일본 ACG 문화의 수용에 그치지 않고 중국의 본토문화와 융합되어 가는 과정에서 중국 비리비리가 독자성을 갖추게 된다는 것이다. 이에 본 연구에서는 문화수용과 문화융합의 두 가지 문화혼종성(Cultural Hybridity) 관점에서 비리비리의 세배기가 어떠한 과정으로 형성되어 왔는지를 우선 살펴보고, 그 형성과정이 지니는 의미를 배경으로, 현재 중국사회 및 중국 Z세대에게 어떠한 영향을 미치는지에 대하여 검토하는 것을 목표로 한다.

## 2. 문화수용의 혼종성:일본의 니코니코와 초창기 세배기의 형성과정

### 1) 춘절과 CCTV의 춘절연환완회

1983년에 시작된 중국중앙방송총국(China Central Television, 이하 'CCTV') 춘절연환완회(春節聯歡晚會/China Media Group Spring Festival Gala, 이하 '춘완')은 중국 TV에서는 절대적인 위치를 차지하고 있으며 중국의 새해맞이 춘절(春節) 풍습의 상징물이라고 해도 과언이 아니다. '춘완' 프로그램 유형은 크게 노래 · 무용 · 만담 · 소품<sup>7)</sup> · 희곡 · 무술 · 마술 · 서커스 · 뮤지컬 · 영화 등 여러 장르를 포괄한다. 그러나 시대의 흐름과 함께 기존 포맷을 고집해온 CCTV의 춘완은 점차 젊은층에게 공감을 얻지못하게 되었고, 이를 대체하는 인터넷 새해맞이 행사로서 비리비리의 '세배기'가 주목을 끌게 되었다.

### 2) 니코니코와의 연속과 비리비리 팬 문화의 형성

세배기는 중국 '사이버 춘완(網絡春晚)' 시대를 대표하는 것으로 볼 수 있다. 또한 비리비리는 그 형성 자체가 일본 니코니코의 영향을 많이 받기 때문에 초기의 세배기와 니코니코와 떼려야 뗄 수 없는 관계에 있다. 예컨대 니코니코의 탄막(彈幕)이라는 핵심 기능은 물론이고 보컬로이드(VOCALOID)<sup>8)</sup>, 귀축(鬼畜)<sup>9)</sup>, MMD(MikuMikuDance)<sup>10)</sup>, 택무(宅舞)<sup>11)</sup>등 니코니코에서 유입한 일본 ACG 문화의

7) 짙막한 연극 공연 형식.

8) 일본 악기 제조사 야마하가 개발한 전자음악 제작 음성합성 소프트웨어

9) 고도로 동기화되고 빠른 반복 소재와 BGM의 리듬 귀신 같은 경련을 통해 세뇌 또는 희감 효과를 얻거나 영상(또는 오디오) 클립을 통해 주파수가 매우 높은 반복 화면(또는 사운드)을 조합하여 만든 리듬과 음화의 동기율이 매우 높은 영상

10) 3D 애니메이션 영화를 애니메이션화하고 제작할 수 있는 무료 애니메이션 프로그램이며 원래 Vocaloid 캐릭터의 하츠네 미쿠를 위해 제작되었다.

11) 일본의 니코니코'踊ってみた(춤 취했다)'카테고리에서 유래한 ACG 문화와 관련된 댄스 활동으로 일반적으로 ACG문화와 관련된 음악을 반주로 하며 활동 인구는 주로 ACG 문화 애호가이다.

콘텐츠가 세배기 초기에서 다수 등장했다. 이 때문에 비리비리 초기 니코니코와 높은 유사성을 보였고, 초기 세배기 프로그램 내용도 대부분 같은 시기 니코니코의 ACG 콘텐츠 요소를 그대로 수용한 것이었다. 즉 초장기 세배기는 중국 전통문화와는 무관한 ACG팬 들의 새해맞이 행사라고 할 수 있으며 대부분이 일본 콘텐츠를 즐기는 것이었다.

### 3) 전통문화와 ACG문화의 만남



그림 1. 2016년 세배기 프로그램 '구구팔십일'  
출처: 비리비리 화면캡처

세배기는 본질적으로 일본의 ACG 문화와 중국 춘절·춘완(春節·春晚)문화가 결합된 산물이었기 때문에 '2차원 춘완'으로 불려왔다. 세배기는 시간이 지날수록 CCTV 춘완과 비슷한 문화적 맥락을 보이기 시작했으며 점점 전통문화와 ACG의 융합이 많이 나오게 되었다. 2016년 세배기 프로그램 '九九八十一(구구팔십일)<sup>12)</sup>'은 중국 4대 명작 중 하나인 '서유기(西遊記)'를 배경으로 하면서 중국어 보컬로이드(VOCALOID) 노래를 만들어 큰 인기를 끌었다. 이러한 융합양상은 중국의 Z세대에게 중국의 전통문화를 새롭게 인지하고 계승하는 계기를 마련했다.

전통문화의 계승은 무엇보다 모두가 공유하는 문화적 기억이 되어야 한다. 문화학자 얀 아스만(Jan Assmann)의 말처럼 '현재의 경험적 기억이 미래에도 사라지지 않으려면 그것이 문화적으로 계승되어야 기억될 수 있다. 즉 비리리의 새배기는 중국의 Z세대에게는 전통문화를 계승하는 기억의 매개체인 것이다(Johann Christoph Jan Assmann, 2016 : 6)<sup>13)</sup>. 즉 중국에서는 ACG 팬들과 Z세대 청년층이 동영상플랫폼 비리비리를 통해 전통문화와 ACG문화의 융합이라는 라는 새로운 문화를 만들게 되었다.

12) 서유기에서 당승와 사제가 서천취경에서 겪은 시련을 말한다. 총 81개의 시련이다.

13) 李耕耘, 2022, 「二次元异托邦: B 站“拜年祭”融合文化实践研究」, p.90.

### 3. 문화융합의 혼종성: 일본 ACG문화에서 중국 전통문화로

세배기와 CCTV 춘완은 비슷한 맥락으로 보이지만 차이점이 있다. 우선 프로그램 컨셉은 유사하나 제작 주체가 다르다. 춘완은 국가적 공식 제작이나, 세배기는 비리비리의 이용자 중 특정 분야의 전문 창작자(up主)<sup>14</sup>에 의해서 주도적으로 제작된다. 이러한 점은 상대적으로 창작 자유도가 높기 때문에 춘완에 비해 팬들과 Z세대 청년층의 취향과 입맛에 더 잘 맞게 된다. 다음으로 두 행사는 진행 방식이 다르다. CCTV 춘완은 오프라인에서 전체 과정이 PD의 안내에 따라 진행되고 출연자 및 공연 내용부터 관객의 행동까지 미리 설정된 각본에 따라 진행된다. 반면에 세배기는 온라인으로 진행자 및 PD의 안내 없이 진행되고 미리 정해진 각본이 따로 없으며, 시청자는 탄막을 통해 온라인으로 쌍방향 소통이 자유롭게 진행된다. 마지막은 두 개의 행사가 표현하는 가치관도 다르다. CCTV 춘완은 '집'과 '나라' 사이의 '국가적' 관계성이 중시되는, 세배기는 취향 기반의 '커뮤니티'가 강조한다(马中红,任希,2020:93).

2021년에 세배기는 정식으로 이름을 바꾸었는데 수용층이 확대되면서 콘텐츠도 보다 국가적, 공적 범위를 넓히게 되었다. 이에 따라 비리비리는 중국 사회의 주류문화에 적응하기 위해, 그리고 사회의 주요 정치성향에 맞추어 가면서 CCTV 춘완과 유사한 문화적 가치관을 보이게 된 것이다.

#### 1) 주류문화-전통문화-ACG문화의 융합



그림 2. 2023년 세배기 프로그램 리얼리티 마술쇼  
출처: 비리비리 화면캡처

2021년 세배기 프로그램 '오늘 저녁 뭐 먹을까?(今晚吃啥)'는 애니메이션과 중국 전통 예술 형식인 만담과 쾌판(快板)<sup>15</sup>의 결합된 '2차원 만담(二次元漫谈)' 프로그램이다. 또는 2023년 세배기 중에 CCTV 춘완 단골인 마술가 류첸(刘谦)과 예술가 차이밍(蔡

14) 중국 비리비리에서 사용하는 전문용어, uploader 콘텐츠 올리는 사람 뜻함.

15) 중국 전통 랩 예술로 중국 곡에 운송 류의 곡종에 속한다.

明)을 초청해 리얼리티 마술쇼를 선보인다. 프로그램 방송 중에 차이밍은 V-Tuber<sup>16)</sup>의 가상 캐릭터와 함께 등장하고, 차이밍이 직접 복화술(腹話術)로 더빙하는 장면으로 탄막에서 시청자들의 화제를 끌어냈다.

만담과 쾌판은 중국 전통 예술형식으로서 마술은 대중문화로, 출연자인 차이밍은 중국 전통예술가로서 전통문화를 상징한다. 반면 V-Tuber 문화는 일본에서 유래된 서브컬처에 속한다. 즉 비리비리 세배기의 문화 혼종성은 외래문화의 일본 ACG문화와 중국의 본토(전통)문화 간의 적응과 융합하는 과정으로 볼 수 있고 동시에 두 가지 서로 다른 '문화의식(cultural consciousness)' 간의 융합이라고도 볼 수 있다. 일반적으로 마술은 주류문화(대중문화)로 대표되며 만담과 쾌판은 중국의 전통문화(본토문화)로 대표된다. 즉 주류문화(대중문화)와 서브컬처(ACG)의 결합하여 형성된 혼합체가 현재 세배기 콘텐츠의 주요 문화형태이다.

## 2) 민족·애국주의의 육성

2021년 세배기의 애니메이션 프로그램 '나의 조국(我的祖國)'은 Z세대의 마음속 애국주의 정신을 재점화했다. 한 장의 2차원 그림처럼 서서히 펼쳐지며 70여 년의 중국 발전 역사를 이어간다. 동영상 탄막에는 "조국 만세, 조국의 번영을 기원합니다"라는 댓글이 올라왔다.

민족주의, 애국주의는 중국 사회의 정치 이데올로기이자 CCTV 춘완이 강조하는 문화적 정신성이기도 하다. 하지만 이는 현대의 청년층인 Z세대에게는 아무래도 다소 미약한 것이 사실이다. 가상세계를 배경으로 한 2차원 문화는 현실 세계에서 ACG 팬과 Z세대의 양츠과 연결된다. 통상 오타쿠로 일컬어지는 ACG 팬은 통상적으로 배타적인 심리적 특징으로 인해 2차원의 가상공간에 자신만의 닫힌 세계관을 구축하기 쉽다. 그러나 비리비리 세배기는 절묘하게 이를 강점으로 바꾸어 ACG 팬들과 Z세대 양쪽의 공감을 얻으며 국가의 발전과 건설에 대한 사명감과 책임감을 이끌어내었다. 즉 중국 춘절의 전통문화를 바탕으로 세배기의 국가·민족주의라는 가상의 운명공동체를 구축하게 한 것이다.

---

16) 가상 캐릭터를 이용하여 동영상 사이트에 기고 활동하는 앵커(가수, 아이돌 등)을 말한다. 중국에서는 버추얼 업로더(Virtual Uploader VUP)로 불린다. 중국 이외 지역에서는 대부분 유튜브에서 활발하게 활동한다고 해서 'V-Tuber'(Virtual YouTuber), 주로 중국과 일본 지역에서 활약하고 있다.

#### 4. 나오며

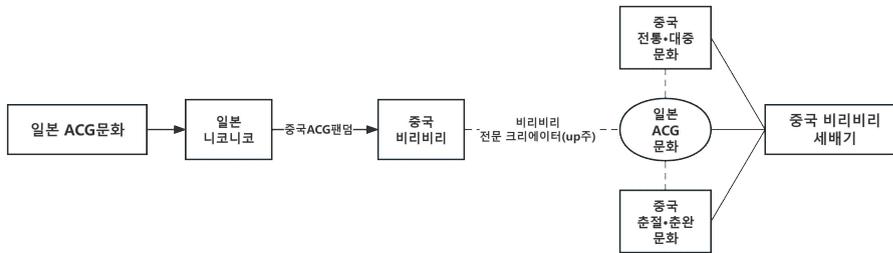


그림 3. 비리비리 세배기 문화혼종성 연구모형

출처: 필자 제작

본 연구에서는 중국 동영상플랫폼 비리비리 및 새해맞이 온라인이벤트 '세배기'의 형성과정을 문화혼종성 이론을 통해 분석하고자 하였다. 비리비리와 비리비리의 '세배기'에 주목한 것은 이것이 글로벌 및 뉴미디어 시대의 도래와 함께 일본과 중국이라는 나라 간 콘텐츠문화와 사회문화의 융합양상을 잘 나타내기 때문이다.

본 연구의 분석결과를 연구모형(그림 3)을 통해 정리하고 향후 연구과제를 제시하고자 한다. 우선 비리비리 플랫폼 자체의 문화적 속성의 근원은 일본에서 중국으로 유입된 ACG라는 외래문화다. 이와 동시에 인터넷 시대에 접어들면서 일본 ACG 및 탄막 사이트의 원조인 니코니코의 설립과 중국 ACG 문화권에 대한 지속적인 영향으로 인해 중국 내 ACG 팬덤 문화를 형성하게 되었다. 그 후 비리비리가 중국에서 자리잡아 가게 되면서 만들어지게 되는데, 일본 ACG 문화와 중국 전통 문화인 춘절·춘완이 융합되는 것을 시작으로 중국 온라인 춘완인 '세배기'가 시작되었다. 즉 세배기 콘텐츠에서는 서유기나 만담이나 같은 중국 전통문화 및 중국 발전사에 관한 내용이 ACG문화 융합되어진다. 비리비리가 중국 ACG의 팬덤 뿐 아니라 Z세대에 까지 큰 인기를 얻게 되면서 비리비리의 세배기는 중국 Z세대에게 애국심을 고양하는 시공간으로 확장되기에 이르게 된다. 즉 문화혼종성 관점에서 보면 일본에서 중국으로 ACG라는 콘텐츠 문화가 수용되면서 중국에 ACG 및 팬덤문화를 형성시켰고, 이것이 춘절이라는 중국의 사회문화와 '융합'되어가는 과정에서 중국 Z세대가 스스로 애국심 인식 및 표출하는 양상이 형성되어 가게 된 것이다. 즉 비리비리의 세배기는 나라 간 콘텐츠문화 수용양상이 그 나라와 사회문화의 융합과 함께 어떤식으로 발전되어가는지를 '문화혼종성' 이론을 검증하는 데에도 중요한 사례로 볼 수 있을 것이다. 향후 비리비리의 또 다른 오프라인 행사인 비리비리 송년회 및 플랫폼 자체의 글로벌라이제이션 등 특징에 대해 향후 연구 과제로 삼아 두었다.

## 참고문헌

- 김수정, 양은경, 2006. 「동아시아 대중문화물의 수용과 혼종성의 이해」, 『韓國言論學報』 50권 1호, 115-136쪽.
- 김성수, 2014, 「문화혼종 글로컬문화콘텐츠 그리고, 콜라보레이션-문화코드간 콜라보레이션의 중요성에 대한 이해-」, 『글로벌문화콘텐츠』 제16호, 43-72쪽.
- 代将来, 2020, 「二次元亚文化对青年群体的影响及对策研究」, 『产业与科技论坛19卷第9期』, p.111-112.
- 李耕耘, 2022, 「二次元异托邦: B站“拜年祭”融合文化实践研究」, p.83-96.
- 糜舒涵, 2020, 「新媒体环境下的青年亚文化狂欢——以哔哩哔哩弹幕网为例」, 『传媒论坛』 第3卷第10期, p.157-158.
- 马中红, 任希, 2020, 「国家美学与社群美学的分野与对话——以“央视春晚”“B站拜年祭”为例」, p.90-98.

# 인공지능을 활용한 디지털 영상 콘텐츠 아카이빙

## - 예술적 가치와 기술적 도전

문수진(동서대)

### 1. 서론

#### 1) 연구 배경 및 필요성

디지털 시대는 영상 콘텐츠의 폭발적 증가를 가져왔다. 유튜브, 넷플릭스 등 다양한 플랫폼에서 생성되는 수많은 영상 데이터는 정보 전달, 엔터테인먼트, 예술적 표현 등 여러 목적으로 활용된다. 이러한 콘텐츠는 단순한 시청각 자료를 넘어서 사회적, 문화적, 역사적 가치를 담고 있다. 하지만, 디지털 영상 콘텐츠는 빠르게 변화하는 기술 환경과 다양한 형식으로 인해 장기 보존과 접근성 확보에 어려움을 겪고 있다. 따라서, 디지털 영상 콘텐츠의 체계적이고 지속 가능한 아카이빙은 매우 중요한 과제다.

#### 2) 디지털 시대의 영상 콘텐츠의 중요성

디지털 영상 콘텐츠는 현대 문화의 중요한 부분을 차지하며, 다양한 형태로 사람들의 일상과 밀접하게 연관되어 있다. 영화, TV 프로그램, 음악 비디오, 광고, 교육 자료 등은 모두 디지털 형태로 생산되고 소비된다. 이러한 콘텐츠는 창작자의 의도와 감성을 전달하며, 사회적 메시지를 담고 있다. 따라서, 디지털 영상 콘텐츠는 단순히 소비되는 것을 넘어, 그 예술적, 문화적, 역사적 가치를 보존할 필요가 있다.

#### 3) 아카이빙의 예술적, 기술적 측면의 도전

디지털 영상 콘텐츠 아카이빙은 예술적 가치와 기술적 도전이라는 두 가지 중요한 측면을 포함한다. 예술적 측면에서는 작품의 원본성을 유지하면서 그 가치를 온전히 전달하는 것이 중요하다. 기술적 측면에서는 다양한 형식의 영상 데이터를 장기적으로 보존하고, 빠르게 변화하는 기술 환경에서도 접근성과 호환성을 유지하는 것이 도전 과제이다. 디지털 형식의 특성상 데이터 손실, 파일 포맷의 변화, 저장 매체의 물리적 노후화 등 다양한 문제가 발생할 수 있다.

#### 4) 연구 목표 및 질문

본 연구의 목표는 인공지능 기술을 활용하여 디지털 영상 콘텐츠를 효과적으로 아카이빙하는 방법을 탐구하는 것이다. 이를 위해 다음과 같은 연구 질문을 제시한다.

- (1) 인공지능 기술은 디지털 영상 콘텐츠 아카이빙에 어떻게 적용될 수 있는가?
- (2) 인공지능을 통해 영상 콘텐츠의 예술적 가치를 어떻게 평가하고 보존할 수 있는가?
- (3) 현재 사용되고 있는 아카이빙 기술의 한계를 인공지능이 어떻게 극복할 수 있는가?

## 5) 연구 범위 및 방법론

본 연구는 디지털 영상 콘텐츠 아카이빙의 이론적 배경과 현재의 기술적 현황을 고찰하고, 인공지능을 활용한 새로운 아카이빙 방법론을 제시한다. 이를 위해 문헌 연구와 사례 분석을 병행하며, 실제로 인공지능 기반 아카이빙 시스템을 구현하고 평가하는 실증 연구를 포함한다. 이 과정에서 다양한 영상 콘텐츠를 분석하고, 인공지능이 이를 어떻게 분류하고 평가하는지를 구체적으로 탐구한다.

### (1) 연구범위

본 연구의 범위는 크게 세 가지로 나눌 수 있다. 첫째, 디지털 영상 콘텐츠의 정의와 분류를 다룬다. 여기에는 영화, 애니메이션, 비디오 아트, 광고, 방송 프로그램 등 다양한 형식의 디지털 영상이 포함된다. 본 연구는 특히 예술적 가치가 있는 콘텐츠를 중심으로 아카이빙의 필요성과 의미를 탐구한다. 둘째, 디지털 영상 콘텐츠의 예술적 가치를 평가하는 기준을 설정한다. 예술적 가치는 창작자의 의도, 시청자에게 주는 감동, 미적 요소, 그리고 사회적·문화적 영향력 등을 바탕으로 평가될 수 있다. 본 연구는 특정 작품의 예술적 가치를 판단하는 데 필요한 기준과 접근 방식을 제시하고, 이러한 가치가 아카이빙 과정에서 어떻게 보존될 수 있는지 고찰한다. 셋째, 기술적 도전에 관한 문제를 다룬다. 디지털 영상의 저장, 보존, 복원과 관련된 다양한 기술적 문제들이 포함된다. 여기에는 파일 포맷의 진화, 미디어의 물리적 열화, 데이터 손실 방지, 메타데이터 관리 등이 있다. 이와 관련하여 인공지능 기술을 활용하여 이러한 문제들을 해결할 수 있는 방법을 모색한다.

### (2) 연구방법론

연구 방법론은 다음과 같은 단계로 진행된다. 첫째, 문헌 연구를 통해 기존의 디지털 아카이빙 방법론과 인공지능 활용 사례, 예술적 가치 평가 기준 등을 분석한다. 이를 통해 다른 연구자들의 이론적 프레임워크와 방법론을 검토하고, 본 연구의 기초를 다진다. 둘째, 사례 연구를 통해 인공지능을 활용한 디지털 아카이빙의 성공 사례와 실패 사례를 분석한다. 다양한 유형의 디지털 영상 콘텐츠를 대상으로 실제 아카이빙 프로젝트를 수행한 사례를 조사하고, 이를 통해 교훈을 도출한다. 셋째, 실험 연구를 통해 인공지능 기술의 활용 가능성을 탐색한다. 머신러닝, 딥러닝, 컴퓨터 비전 등의 기술을 사용하여 디지털 콘텐츠의 자동 분류, 메타데이터 생성, 콘텐츠 복원 등을 실험한다. 이를 통해 기술적 도전 과제를 해결하기 위한 구체적인 방법론을 제안한다. 넷째, 전문가 인터뷰 및 설문 조사를 한다. 디지털 아카이빙 전문가, 예술가, 기술 전문가, 학자들을 대상으로 심층 인터뷰와 설문 조사를 통해 디지털 아카이빙의 필요성, 현재의 문제점, 미래의 방향성 등에 대해 데이터 기반의 인사이트를 얻는다. 그리고 이를 바탕으로 예술적 가치 보존과 기술적 문제 해결을 동시에 달성할 수 있는 통합적 아카이빙 프레임워크를 제안하고자 한다. 이러한 접근 방식을 통해 본 연구는 인공지능을 활용한 디지털 영상 콘텐츠 아카이빙의 예술적, 기술적 측면을 다각도로 분석하고, 실질적인 해결책을 제시하는 데 목표를 둔다.

## 2. 이론적 배경

### 1) 디지털 아카이빙의 정의와 중요성

디지털 아카이빙은 디지털 형식으로 저장된 정보를 장기적으로 보존하고 관리하는 과정으로 정의된다. 이는 단순한 데이터 저장을 넘어서, 저장된 정보의 지속적인 접근성과 무결성을 보장하는 포괄적인 활동을 포함한다. 디지털 아카이빙의 중요성은 정보의 지속 가능한 사용과 역사적 기록의 보존에서 그 의미를 찾을 수 있다. 특히, 디지털 콘텐츠의 빠른 생성과 소멸 주기를 고려할 때, 아카이빙의 중요성은 더욱 주목받는다.

### 2) 인공지능 기술의 개요

인공지능(AI)은 인간의 지능을 모방하여 문제를 해결하는 기술로, 머신러닝(ML)과 딥러닝(DL) 등의 하위 분야를 포함한다. 머신러닝은 데이터로부터 학습하여 예측 모델을 만드는 기술이며, 딥러닝은 인공신경망을 활용하여 복잡한 패턴을 인식하고 분석하는 기술이다. 이러한 기술들은 다양한 산업 분야에서 혁신을 이끌고 있으며, 디지털 아카이빙 분야에서도 중요한 역할을 하고 있다.

### 3) 머신러닝과 딥러닝

머신러닝은 지도 학습, 비지도 학습, 강화 학습 등 다양한 학습 방법을 통해 데이터를 분석하고 패턴을 찾아내는 기술이다. 지도 학습은 라벨이 있는 데이터를 기반으로 모델을 학습시키고, 비지도 학습은 라벨이 없는 데이터를 통해 데이터의 구조를 이해하는 데 중점을 둔다. 강화 학습은 보상과 벌점을 통해 학습하는 방법으로, 주로 순차적 의사결정 문제에 사용된다. 딥러닝은 이러한 머신러닝의 한 갈래로, 다층 신경망을 이용하여 대규모 데이터로부터 복잡한 특징을 추출하고 분석하는 데 탁월한 성능을 보인다.

### 4) 영상 인식 및 처리 기술

영상 인식 기술은 이미지나 비디오에서 객체를 식별하고 의미를 분석하는 기술로, 컴퓨터 비전의 중요한 연구 분야 중 하나이다. 이 기술은 얼굴 인식, 객체 검출, 이미지 분류 등 다양한 응용 분야에서 사용된다. 예를 들어, CNN(Convolutional Neural Networks)은 이미지 분류와 객체 인식에서 높은 성능을 보이며, RNN(Recurrent Neural Networks)은 시계열 데이터 분석에 적합하다. 영상 처리 기술은 이미지의 품질을 개선하고 특정 정보를 추출하는 과정으로, 필터링, 에지 검출, 색상 보정 등의 기법을 포함한다.

### 5) 예술학적 관점에서 본 디지털 영상 콘텐츠의 가치

예술학적 관점에서 디지털 영상 콘텐츠는 단순한 시청각 자료를 넘어 창작자의 의도

와 감성을 전달하는 중요한 매체이다. 이러한 콘텐츠는 시대와 문화적 배경을 반영하며, 예술적 표현과 창의성의 중요한 산물로 평가된다. 따라서 이를 아카이빙하는 과정에서 예술적 가치를 온전히 보존하는 것이 중요하다.<sup>1)</sup> 예술적 가치는 주관적 요소가 강하지만, 이를 평가하고 보존하는 방법론을 개발하는 것은 디지털 아카이빙의 중요한 과제 중 하나다.

### 3. 영상 콘텐츠 아카이빙의 현황

#### 1) 현재 디지털 영상 콘텐츠 아카이빙 기술 및 방법

현재 사용되고 있는 디지털 영상 콘텐츠 아카이빙 기술은 주로 데이터베이스와 클라우드 스토리지를 기반으로 하며, 메타데이터를 활용하여 콘텐츠를 관리한다. 이러한 시스템은 대용량 데이터 처리와 빠른 검색을 가능하게 하지만, 콘텐츠의 예술적 가치를 평가하고 보존하는 데는 한계가 있다. 예를 들어, 영상 콘텐츠의 다양한 형식과 해상도, 압축 방식 등은 아카이빙 과정에서 큰 도전 과제가 된다.

#### 2) 예술 영역에서의 아카이빙 사례 연구

예술 영역에서 디지털 아카이빙의 중요성은 점점 더 부각되고 있다. 예를 들어, 영화 아카이브는 디지털 복원을 통해 손상된 영화를 복원하고, 현대 미술관은 디지털 아카이빙을 통해 작품의 전시와 보존을 동시에 진행하고 있다. 이러한 사례들은 디지털 아카이빙이 예술 작품의 장기적인 보존과 접근성 향상에 중요한 역할을 하고 있음을 보여준다. 예술적 콘텐츠의 디지털 아카이빙은 작품의 원본성을 유지하면서도 접근성을 높이는 데 이바지한다.

#### 3) 기술적 한계와 예술적 제약

디지털 영상 콘텐츠 아카이빙의 기술적 한계는 주로 데이터의 포맷 변화, 저장 매체의 수명, 데이터 손실 위험 등에서 비롯된다. 예를 들어, 디지털 파일 포맷의 변화는 콘텐츠의 접근성과 호환성을 저해할 수 있으며, 저장 매체의 물리적 수명은 장기적인 보존에 한계를 가져온다. 또한, 예술적 제약은 디지털화 과정에서 원본 작품의 감성적 요소나 미학적 특성이 훼손될 가능성에서 발생한다.<sup>2)</sup> 이러한 문제를 해결하기 위해서는 기술적 혁신과 함께 예술적 감수성을 반영한 접근이 필요하다.

### 4. 인공지능을 활용한 아카이빙 방법론

#### 1) 인공지능 기반 아카이빙 시스템의 구조

인공지능 기반 아카이빙 시스템은 데이터 수집, 전처리, 분석, 저장 및 검색의 단계

---

1) 문화·예술 아카이브의 효율적 운영방안. 황동열(중앙대 예술경영학과). 문화·예술 아카이브의 중요성과 발전방안 22-27p. 2012.  
2) 디지털 이미지의 가상과 실제 상호작용 표현 연구. 이승하(조선대학교 미술학과) 2018.

를 포함한다. 이러한 시스템은 대규모 데이터의 효율적 관리와 고도화된 분석을 가능하게 하며, 특히 머신러닝과 딥러닝 알고리즘을 통해 영상 콘텐츠의 자동 분류와 예술적 가치 평가를 수행한다. 시스템의 구조는 일반적으로 데이터 입력 모듈, 데이터 전처리 모듈, 분석 모듈, 저장 및 검색 모듈로 구성되며, 각 모듈은 상호 연계되어 작업을 수행한다.

## 2) 영상 콘텐츠 분석 및 분류 알고리즘

영상 콘텐츠 분석 및 분류 알고리즘은 주로 딥러닝 기반의 모델을 사용하여 수행된다. 예를 들어, CNN은 이미지와 비디오에서 객체를 인식하고 분류하는 데 뛰어난 성능을 보이며, RNN은 시계열 데이터를 처리하는 데 유리하다. 이러한 알고리즘은 영상 데이터의 특징을 추출하고, 이를 기반으로 콘텐츠를 분류하며, 예술적 요소를 평가한다. 이를 통해 대규모 영상 데이터의 체계적 관리와 고도화된 분석을 가능하게 한다.

## 3) 예술적 가치 평가를 위한 인공지능 모델

예술적 가치 평가를 위한 인공지능 모델은 작품의 미학적 요소와 창작자의 의도를 분석하여 예술적 가치를 평가한다. 이는 주로 딥러닝 기반의 신경망 모델을 사용하여 수행되며, 작품의 색상, 구성, 스타일 등을 분석한다. 예를 들어, GAN(Generative Adversarial Networks)은 예술 작품의 스타일을 모방하고 생성하는 데 사용<sup>1)</sup>되며, 이를 통해 예술적 가치 평가를 자동화할 수 있다. 이러한 모델은 전문가의 평가와 비교하여 그 성능을 검증한다.

# 5. 인공지능 아카이빙 시스템의 구현 및 평가

## 1) 시스템 구현 과정

인공지능 기반 아카이빙 시스템의 구현 과정은 데이터 수집, 전처리, 모델 학습, 시스템 통합의 단계를 포함한다. 먼저, 다양한 소스에서 데이터를 수집하고, 이를 전처리하여 분석 가능한 형태로 변환한다. 이후, 딥러닝 모델을 학습시키고, 이를 시스템에 통합하여 실시간으로 영상 콘텐츠를 분석하고 아카이빙하는 과정을 구현한다. 이 과정에서는 데이터의 품질과 다양성을 보장하는 것이 중요하다.

## 2) 실제 영상 콘텐츠에 대한 아카이빙 시험 적용

시스템의 성능을 검증하기 위해 다양한 실제 영상 콘텐츠에 대해 아카이빙 시험 적용을 수행한다. 이를 위해 다양한 장르와 스타일의 콘텐츠를 선택하고, 시스템이 이를 어떻게 분류하고 분석하는지 관찰한다. 이 과정에서 인공지능 모델의 정확성과 효율성을 평가하며, 개선점을 도출한다.

---

1) Cui, M., Kim, M., Choi, S., & Lee, S. (2022). The Usage and Impact of GAN in Graphic Design. *Archives of Design Research*, 35(4), 285-307.

### 3) 기술적 성능 평가와 예술적 가치 분석

시스템의 기술적 성능 평가는 정확도, 처리 속도, 저장 효율성 등을 기준으로 수행된다. 또한, 예술적 가치 분석은 전문가의 평가와 비교하여 인공지능 모델의 성능을 검증한다. 이를 통해 시스템의 전반적인 성능과 예술적 가치 보존 능력을 종합적으로 평가한다.

## 6. 사례 연구

### 1) 영상 콘텐츠의 아카이빙 국내사례

아르코예술기록원(舊 국립예술자료원)은 국내 최초이자 최고이며 최대 예술기록 보존 기관이다. 근·현대 예술사 연구를 위해 예술사적·학술적으로 보존 가치가 높은 예술기록물을 발굴 및 보존하여 창작자, 연구자를 비롯한 대국민 정보서비스를 제공하는 국내 예술기록 전문 아카이브 소임을 수행하고 있다. 공연예술 및 시각 예술 분야의 아카이브는 사진, 영상, 전시도록<sup>2)</sup>은 물론 대본, 무보<sup>3)</sup>, 악보, 도면, 서신 그리고 행정 서류까지 예술활동 전반에서 생산되는 다양한 유형의 기록물을 체계적으로 수집하고 보존함으로써 구축되고 있다. 아르코예술기록원은 더욱 적극적인 자료 생산을 위해 자료 기증, 기탁, 구입 외에 직접 제작사업도 운영하고 있다. 관련 아카이브 사업으로는 한국근현대예술사 구술채록사업, 공연영상화사업, 한국현대음악 아카이브, 한국예술디지털아카이브(DA-Aarts), 예술강좌(ARKO음악클럽) 등이 있다.<sup>4)</sup>

아르코예술기록원의 인공지능 아카이빙 사례는 예술 자료의 디지털화와 데이터 분석을 통해 예술 작품과 관련된 정보를 효율적으로 관리하고 활용하기 위한 다양한 접근 방식을 포함한다.

#### (1) 디지털 아카이빙

아르코예술기록원은 예술 작품, 전시 자료, 작가 인터뷰 등의 콘텐츠를 디지털화하여 온라인 아카이브를 구축하고 있습니다. 이를 통해 연구자와 일반 대중이 쉽게 접근할 수 있도록 하고 있다.

#### (2) AI 기반 데이터 분석

인공지능 기술을 활용하여 예술작품의 특징, 작가의 스타일, 시대별 트렌드 등을 분석하고 이 데이터 분석은 예술 연구에 중요한 통찰을 제공하며, 작품 간의 연관성을 파악하는 데 도움을 준다.

---

2) 전시도록 展示圖 전시하는 내용을 그림이나 사진으로 엮은 목록.

3) 무보 舞譜 춤의 동작을 악보처럼 일정한 기호나 그림으로 기록한 것.

4) '한국예술디지털아카이브(DA-Aarts)'는 아르코예술기록원의 디지털화된 소장자료의 저장소이자 대국민 온라인 열람서비스를 지원하는 시스템이다. 공연예술, 시각예술 뿐 아니라 공연대본, 한국현대음악, 구술채록, 민화 화본, 무대미술 분야의 소장자료 약 13만여 건을 컬렉션 체계로 구축, 서비스하고 있다. (한국공예디자인문화진흥원)

### (3) 자동 태깅 및 분류

인공지능을 통해 수많은 예술 자료에 자동으로 태그를 달고 분류하는 시스템을 도입하여, 자료 검색의 효율성을 높이고 높이고 사용자는 원하는 정보를 보다 쉽게 찾을 수 있다.

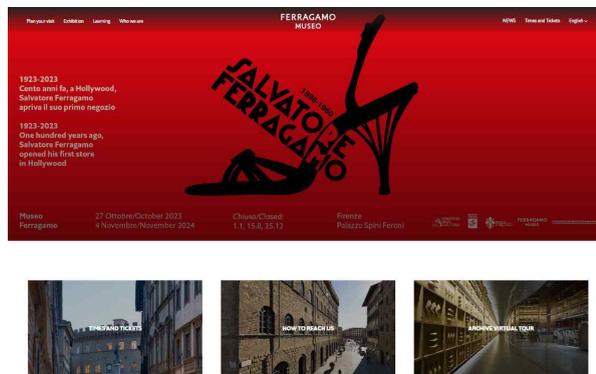
### (4) 추천 시스템

사용자의 검색 기록과 관심사를 기반으로 관련된 예술 자료나 전시 정보를 추천하는 시스템을 운영하여, 개인화된 경험을 제공한다.

이처럼 아르코 예술기록원은 인공지능 기술을 통해 예술 자료의 접근성과 활용성을 높이고, 예술 생태계의 발전에 이바지하고자 하는 노력을 보여주는 좋은 사례이다.

## 2) 영상 콘텐츠의 아카이빙 해외사례

살바토레 페라가모 아카이브의 디지털 인공지능은 패션 브랜드의 과거 컬렉션, 디자인, 역사적 자료를 디지털화하고 분석하는 시스템이며 그 활용도의 가치를 연구할 가치가 있다.



<그림 1. 홈페이지 살바토레 페라가모 아카이브>5)

### (1) 디지털화

브랜드의 다양한 아카이브 자료를 디지털 형태로 변환하여 쉽게 접근할 수 있도록 하며 이미지, 문서, 비디오 등 다양한 형식의 데이터를 포함한다.

### (2) 데이터 분석

인공지능 기술을 활용하여 아카이브 자료를 분석하고 패턴을 찾아서 과거의 트렌드나 고객 선호도를 이해할 수 있다.

### (3) 디자인 영감

5) <https://museo.ferragamo.com>

디지털 아카이브는 디자이너들에게 과거의 작품에서 영감을 받을 수 있는 자료를 제공함으로써 특정 스타일이나 디자인 요소를 쉽게 찾아볼 수 있게 한다.

#### (4) 고객 경험 향상

디지털 인공지능은 고객이 브랜드의 역사와 제품을 더 잘 이해할 수 있도록 돕고, 맞춤형 추천 서비스를 제공하는 데 사용되고 있다.

#### (5) 보존과 관리

디지털 아카이브는 물리적 자료의 손상을 방지하고, 오랫동안 보존하는 방법을 제공한다.

이처럼 살바토레 페라가모 아카이브의 디지털 인공지능은 브랜드의 유산을 현대 기술과 결합하여 더욱 풍부한 소비자 경험과 혁신적인 디자인을 창출하는 데 기여하고 있다.

## 7. 결론 및 향후 연구 방향

본 연구는 논문은 인공지능을 활용하여 디지털 영상 콘텐츠를 아카이빙하는 과정에서 발생하는 예술적 가치와 기술적 도전을 탐구한다. 인공지능 기술이 영상 콘텐츠의 아카이빙에 어떻게 적용될 수 있는지, 그리고 이 과정에서 예술적 가치를 어떻게 평가하고 보존할 수 있는지에 대한 심도 있는 분석을 제공한다. 본 연구는 디지털 시대에 있어서 영상 콘텐츠의 중요성을 강조하며, 기존의 아카이빙 방법론이 직면한 예술적 및 기술적 도전 과제들을 세밀하게 조명한다. 특히, 인공지능 기술, 특히 머신러닝과 딥러닝을 활용한 영상 인식 및 처리 기술이 어떻게 디지털 아카이빙 과정을 혁신할 수 있는지에 대해 깊이 있는 논의를 진행한다.

연구의 첫 단계로서, 디지털 아카이빙의 정의와 중요성을 탐색하고, 이를 통해 영상 콘텐츠의 가치가 예술학적 관점에서 어떻게 평가될 수 있는지를 분석한다. 이론적 배경을 바탕으로, 현재 사용되고 있는 아카이빙 기술과 방법들을 검토하고, 인공지능 기술을 통한 아카이빙의 가능성을 탐구한다. 이 과정에서, 인공지능이 어떻게 영상 콘텐츠를 분석, 분류하고, 그 안에 담긴 예술적 가치를 식별할 수 있는지에 대한 구체적인 방법론을 제시한다.

사례 연구를 통해, 인공지능 기반 아카이빙이 실제로 어떻게 적용될 수 있는지를 실증적으로 보여준다. 선정된 영상 콘텐츠에 대한 아카이빙 과정을 상세히 기술하고, 인공지능이 식별한 예술적 요소와 패턴을 분석한다. 이를 통해, 인공지능 아카이빙이 예술적 가치를 평가하고 보존하는 데 있어서의 잠재력과 한계를 명확히 드러낸다.

결론적으로, 이 논문은 인공지능을 활용한 디지털 영상 콘텐츠 아카이빙이 예술계와 기술계에 어떠한 새로운 시사점을 제공하는지를 논의한다. 아울러, 이러한 아카이빙 과정에서 발생할 수 있는 윤리적 고려 사항에 대해서도 성찰한다. 마지막으로, 연구의 한계점을 인정하며, 향후 연구 방향을 제안함으로써, 디지털 아카이빙 분야의 지속적인 발전을 도모한다.

## 참고문헌

### 단행본

- 국가기록원 대통령기록관. 2008. 국제모범기준과의 격차분석에 기반한 대통령기록관의 디지털 아카이브 발전전략연구. 성남: 국가기록원 대통령기록관.
- 이경진. 2021. 인공지능 시대가 가져올 미래변화. 제869회 한은금융강좌.
- Chollet, F., 『케라스 창시자에게 배우는 딥러닝』, 길벗 2018.
- 강은진 국내외 미디어콘텐츠 산업 내 디지털 휴먼 활용 사례. KCA 한국전파인증원. 2023.

### 논문

- 김희정. 2003. 디지털 아카이빙 최근 연구동향 및 OAIS 참조모형에 관한 연구. 『기록관리학회지』, 3(1): 23-42.
- 김희정. 2003. 전자저널 아카이빙을 위한 OAIS 참조모형의 적용방안에 관한 연구. 『기록관리학회지』, 3(2): 115-141.
- 박현영, 남태우. 2004. 디지털 아카이빙 정책에 관한 연구. 『한국정보관리학회 학술대회 논문집』, 2004년 8월, 69-76.
- 서은경. 2003. 디지털 정보자원 보존의 위험관리 분석: 대학도서관 전자정보실 중심으로. 『정보관리학회지』, 20(1): 5-29.
- 서은경. 2004. 디지털 아카이브의 영구적 보존을 위한 개념적 모형 설계에 관한 연구. 『한국문헌정보학회지』, 38(1): 13-34.
- 박현영, 남태우. 2004. 디지털 아카이빙 정책에 관한 연구. 한국정보관리학회 학술대회 논문집, 2004년 8월, 69-76.
- 설문원 외. 2005. 국가 디지털 아카이빙 체제 구축에 관한 연구. 한국과학기술정보연구원 (KISTI).
- 정영임, 최호남, 최선희. 2010. 아카이빙 데이터의 활용성 증진을 위한 전략연구. 『정보관리학회지』, 27(1): 185-206.
- 정영미 (동의대학교 문헌정보학과), 윤화목 (한국과학기술정보연구원 정보기술연구실), 김정택 (배재대학교 도서관). 디지털 콘텐츠의 무결성 유지를 위한 장기적인 보존 정책에 관한 연구, 『정보관리연구 Journal of information management』, v.41 no.4, 2010, 205 - 226.
- 한선관. 인공지능 소양을 위한 디지털 콘텐츠. 한국컴퓨터정보학회 25 2020.(25): 93-100.
- 상윤모(2024). 인공지능의 뉴스 콘텐츠 학습과 뉴스 저작권에 대한 고찰. <계간 저작권>, 제 37권 제1호, 95-134.
- 이승화 (조선대학교 미술학과). 디지털 이미지의 가상과 실재 상호작용 표현연구. 2018.
- Cui, M., Kim, M., Choi, S., & Lee, S. (2022). The Usage and Impact of GAN in

Graphic Design. Archives of Design Research, 35 (4), 285-307.

Brown, C., & Johnson, M., 「Digital Archiving in the Age of Artificial Intelligence」, 『Journal of Digital Preservation』, 2020, 15(2), 87-102쪽.

Smith, A., 「The Role of AI in Preserving Artistic Heritage」, 『Digital Humanities Quarterly』, 2019, 13(3), 45-60쪽.

Williams, J., 「Advancements in AI-Based Video Archiving Technologies」, 『IEEE Transactions on Multimedia』, 2021, 23(4), 193-208쪽.

Kanhere, S. S., & Ranjan, R., 「Machine Learning for Multimedia Content Analysis」, 『Multimedia Tools and Applications』, 2018, 77(8), 9821-9845쪽.

Thomas, P., 「Deep Learning Techniques for Video Analysis」, 『Computer Vision and Image Understanding』, 2019, 181, 57-72쪽.

Patel, K., & Ramakrishnan, K., 「Evaluating the Artistic Value in Digital Media」, 『Journal of Cultural Analytics』, 2020, 5(2), 110-124쪽.

Ng, A., & Liao, L., 『Machine Learning Yearning』, Self-published, 2018.

Goodfellow, I., Bengio, Y., & Courville, A., 『Deep Learning』, MIT Press, 2016.

Elgendy, N., 『Deep Learning for Vision Systems』, Manning Publications, 2020.

# 비발디 <사계>의 현대적 수용과 고찰

-소네트와 라이트모티프 중심으로-

전경미(고려대 문화콘텐츠학과 박사과정)  
안남일(교신저자, 고려대 문화콘텐츠학과 교수)

주제어: 비발디, 사계, 라이트모티프, 소네트, 뉴미디어, 현대적 수용

## 초록

비발디의 <사계>는 계절과 자연을 주제로 한 대표적인 클래식 작품으로, 시대를 초월하여 대중의 사랑을 받고 있다. <사계>는 바로크 음악의 시기에 작곡 되었고, 오페라와 협주곡, 표제음악이 시작된 시기를 대표하는 곡이다. 비발디는 각각의 계절을 떠올리게 하는 이미지들을 소네트(Sonnet)라는 시를 통해 악보에 명시했다. 소네트는 연주자에게는 악보의 안내서 역할을 하고, 해설가에게는 곡의 스토리를 전달하는 대본 역할을 한다. 본 연구는 비발디의 <사계>에서 새들이 지저귀는 소리, 시냇물이 흐르는 소리, 얼음이 깨지는 소리와 같은 부분에 주목하였다. 이는 클래식 작곡가 말러에서 시작되어 현대 영화음악에서 자주 사용되는 '라이트모티프'(Leitmotif) 기법과 관련이 있다. 라이트모티프는 음악을 스토리텔링 기법으로 활용하여 연출을 보강하는 전략이다. 본 연구는 <사계>의 스토리텔링 요소를 소네트와 라이트모티프 중심으로 분석하고, 클래식 작품의 대표 콘텐츠로서 현대에도 꾸준히 소비되는 이유, 수용될 수밖에 없는 요인을 집중 분석 하였다. 연구의 결과는 첫째, 소네트를 통해 각 계절의 특성을 구체적으로 묘사하고, 이를 음악으로 해석함으로써 청중에게 명확한 스토리라인을 제공한다. 둘째, 라이트모티프의 사용은 음악적 통일성을 유지하면서 각 악장이 개별적인 정체성을 가진다. 셋째, 연주자와 청중에게 다양한 해석의 여지를 제공하여 작품에 새로운 생명을 불어넣을 수 있는 가능성을 제시한다. 넷째, 막스 리히터의 현대적 재해석은 비발디의 작품이 현대 음악 환경에서도 지속적으로 재조명되고 있음을 보여준다. 또한, 현대 뉴미디어와의 결합을 통해 고해상도 음질로 감상할 수 있게 되었다.

## 1. 서론

비발디<sup>1)</sup>의 <사계>는 시대를 초월해 대중적 사랑을 받고 있다. 자연을 모티브로 사계절

---

1) 안토니오 비발디(Antonio Vivaldi, 1678-1741)는 바로크 음악의 대표적 작곡가이다. 18세기 전반 1725년경에 사계절의 생생한 자연 묘사가 뛰어난 <사계>가 발표되었으며, 또한 소나타, 콘체르토, 오페라, 신포니아, 미사 등 다양한 장르에 걸쳐 주옥같은 작품을 남겼다. 특히 비발디는 다수의 콘체르토를 작곡하였으며 바로크 당대 작곡가인 코렐리(A. Corelli, 1653- 1713)와 토렐리(G. Torelli,

의 아름다움을 표현한 작품이기에 계절마다 가장 많이 소비된다. 성악곡이 가사를 통해 이야기를 전달할 수 있다면, 기악곡에서 이야기를 전달하는 방법은 무엇일까? 비발디의 사계"는 어떻게 스토리텔링을 구현하는가? 선행연구에서 정혜영(2023)<sup>2)</sup>의 연구는 바이올린 지도 과정에서의 테크닉 에튀드의 사용에 대한 관행적 접근을 검토하고, 비발디의 <사계>를 테크닉 에튀드로써의 가능성을 평가하는 데 초점을 맞추고 있다. 양석룡(2021)<sup>3)</sup>의 연구는 비발디의 <사계>를 바로크 음악과 콘체르토 발전의 관점에서 심층 분석하여, 그의 음악이 자연과 시대적 맥락을 어떻게 반영하는지를 탐구한다. 이연주(2018)<sup>4)</sup>는 가드너의 다중지능이론을 적용하여 비발디의 <사계> 중 '봄'을 학습하는 감상 수업 지도안을 개발한 연구에 대해 소개했다. 엄호정(2018)<sup>5)</sup>의 연구는 음악 감상 교육을 위한 수업 지도안에 관한 연구로, 비발디의 <봄>과 무소르그스키의 「전람회의 그림」을 비교 분석하며, 작품을 교육적 맥락에서 어떻게 활용할 수 있는지를 탐구했다. 장민영(2015)<sup>6)</sup>의 연구는 프로그램 음악에 초점을 맞추었으나, 라이트모티프<sup>7)</sup>를 통한 분석은 부족하다. 라이트모티프에 관한 선행 연구는 주로 영화음악에 집중되었다. 본 연구는 <사계>의 스토리텔링 요소를 소네트<sup>8)</sup>와 라이트모티프 중심으로 분석하고, 클래식 작품의 대표 콘텐츠로서 현대에도 꾸준히 소비되는 이유, 수용될 수밖에 없는 요인을 집중하여 분석했다.

## 2. 바로크 시대의 비발디의 위상

### 1) 바로크 음악의 시기와 비발디

바로크 시대에는 오페라, 협주곡과 표제음악<sup>9)</sup>이 시작 되었다. 그 이전인 16세기에

---

1658- 1707)의 영향을 받아 고전 콘체르토 형식을 더욱 발전시키고 악장 구성 및 짜임새를 확립했다. 오늘날 비발디의 작품을 통해 바로크 말기 양식이 고전 초기 양식으로 전환되는 발전과정을 살펴볼 수 있다. 양석룡(2021) 비발디의 <사계> 분석 연구 : 봄을 중심으로 초록 1-9줄

- 2) 정혜영, 「바이올린 지도 과정에서 비발디 사계의 적용 - 테크닉 에튀드(Technical Etudes)의 관점에서」, 『한국콘텐츠학회』 Vol.23 No.10, 2023
- 3) 양석룡, 「비발디의 <사계> 분석 연구 : 봄을 중심으로」, 원광대학교 석사논문, 2021, 1쪽
- 4) 이연주, 「가드너의 다중지능 이론을 적용한 음악 감상 학습방안 연구 : 비발디「사계」중 '봄'을 중심으로」, 부산대학교 석사논문, 2018
- 5) 엄호정, 「음악 감상교육을 위한 수업지도안에 관한 연구 : 비발디 사계 중 「봄」과 무소르그스키 「전람회의 그림」을 중심으로」, 창원대학교 석사논문, 2018
- 6) 장민영, 「프로그램 음악으로서의 비발디의 <사계> : '여름'을 중심으로」, 동덕여자대학교 석사논문, 2015
- 7) 라이트모티프(Leitmotiv)는 오페라나 교향시 등의 악곡 중에서 특정의 인물이나 상황 등과 결부되어, 반복해 사용되는 짧은 주제나 동기를 가리킨다. 단순한 반복이 아니고, 화성 변화나 대선율로서 더해지는 등 변주-전개되는 것에 의해서, 등장 인물의 행위나 감정, 상황의 변화 등을 단적으로, 혹은 상징적으로 시사하는 것과 동시에, 악곡에 음악적인 통일을 가져오고 있다. 유도동기(誘導動機), 주도동기(主導動機), 시도동기(示導動機)라고도 한다. 나중에, 음악에 대하여 도입된 개념인 라이트모티프는 문학에서도 이용되는 개념이 되었다. Arnold Whittall (2001). "Leitmotif (from Ger. Leitmotiv: 'leading motif)". Grove Music Online (8th ed.). Oxford University Press.
- 8) 소네트(sonnet)는 유럽 정형시의 한 종류다. 단어 자체의 의미는 '작은 노래'라는 뜻으로 오크어 단어 sonet와 이탈리아어 sonetto에서 유래했다. 13세기경까지 엄격한 형태와 특정 구조를 갖춘 14줄의 시를 의미하는 말이었다. 소네트와 관련된 형식적 규율들은 시대에 따라 진화했다. 소네트는 엄격히 각운이 맞추어지는 형식이며, 르네상스 시기에 이탈리아에서 만들어졌으나, 잉글랜드로 전해져, 영국 시를 대표하는 시 형식의 한 가지가 되었다. 가장 잘 알려진 소네트 작가는 셰익스피어로, 154개의 소네트를 남겼다. From Wikipedia, the free encyclopedia

이미 인쇄술의 발달로 악보가 출판되었고<sup>10)</sup> 베네치아는 악보 인쇄술이 발전한 도시였다.<sup>11)</sup> 비발디는 사계절이 뚜렷한 이탈리아 베네치아 출신으로 성당의 음악감독이었다. 그는 바로크 음악<sup>12)</sup>의 작곡가로, 종교음악, 오페라, 기악곡 등 다양한 장르에 걸쳐 230여 작품을 창작하였다. 특히 코렐리(A. Corelli, 1653-1713)와 토렐리(G. Torelli, 1658-1707)의 영향을 받아 고전 콘체르토 형식을 발전시키고 악장 구성 및 짜임새를 확립하였다. 그의 작품을 통해 바로크 말기 양식이 고전 초기 양식으로 전환되는 발전 과정을 살펴볼 수 있으며, 바흐(J. S. Bach, 1685-1750), 헨델(G. F. Handel, 1685-1759) 등의 동시대 작곡가들에게 전형적인 콘체르토의 틀을 제시하는데 크게 기여했다.

## 2) 사계의 위치와 중요성

18세기 전반에 발표된 <사계>는 생생한 자연 묘사로 유명하며, 이 작품은 비발디가 바로크 음악의 발전을 이끌었다는 점에서 중요한 위치를 차지한다. <사계>는 '봄', '여름', '가을', '겨울'을 주제로 한 바이올린 협주곡으로, 각 곡은 빠르게-느리게-빠르게 세 악장으로 구성되어 있다. 완전한 편성의 오케스트라로 연주하는 곡이 아니라 현악기를 중심으로 구성된 작은 오케스트라로 연주하는 음악이다. 하나의 베이스 악기의 통주저음(바소 콘티누오)<sup>13)</sup>과 한명의 성악가로 연주 되었던 단순한 편성의 성악곡과 비교하면 대편성 관현악 못지않은 풍성한 화음과 선율이 특징이다. 장 자크 루소의 음악사전에서 "바로크 음악의 특징이 화성적으로 혼란스럽고, 전조와 불협화음이 가득하다."<sup>14)</sup>고 나와 있다. 바로크 음악에는 악기수의 추가와 화성이 이전보다 풍부해

- 
- 9) 표제 음악 (標題音樂, program music)이란 음악 외적인 이야기를 음악적으로 묘사하는 예술 음악의 한 종류이며, 절대 음악과는 반대되는 개념이다. 이야기와 음악의 상관 관계를 프로그램의 해설문을 통해 청중들에게 소개할 수 있다. 표제음악이라고 하는 경우에는 보통 기악곡을 말하며, 순음악과 대립적 입장에 있는 음악을 말한다. 다만 본질적으로는 기악곡이면서 필요상의 수단으로 성악을 도입한 것도 표제음악이라 하기도 한다. 그런 뜻에서 표제음악과 순음악과의 경계는 반드시 명확하게 되어 있다고 할 수 없다. Talbot, Michael (2020) [2001]. "Vivaldi, Antonio". In Lockety, Nicholas (ed.). Grove Music Online. Revised by Nicholas Lockety. Oxford: Oxford University
- 10) 1501년 페트루치(Ottaviano Petrucci, 1466-1539)가 구텐베르크의 금속 활판 인쇄방식으로 "100개의 다성 음악A"를 출판하면서 다성 음악의 인쇄가 가능하여 졌으며, 파리의 인쇄업자 삐에르 아테냥(Pierre Attaignant, (1494-약1551)에 의해 결정적인 기술적 진보가 이루어지면서 16세기에 이르러 악보 인쇄의 시대가 본격화 된다. 김효경, 변혁, 「인쇄 악보에 대한 미디어적 고찰-J.S 바흐의 무반주 바이올린 소나타 제3번 '푸가'를 중심으로」, 성균관대학교, 『koreascience』, 2016, 656-663쪽
- 11) 완전히 활판으로 인쇄된 최초의 다성음악 곡집은 '페트루치'의 '오데카톤'입니다. '페트루치'는 인쇄 기술을 공부하러 베네치아로 떠났습니다. 악보 인쇄에 실현 가능한 방법을 고안했고 베네치아 정부로부터 20년 동안 오르간 악보와 다성음악 악보집을 인쇄할 수 있는 독점권을 얻었습니다. 출처: <https://ddbdbblog.com/음악의-역사-11-인쇄술이-음악사에-미친-영향> , 2024/07/20
- 12) 바로크 음악( Baroque music)은 17, 18세기의 유럽 음악을 말한다. 원래 바로크란 17, 18세기의 미술양식을 말하는 것이었으나, 일반적으로 1600년경부터 1750년경의 음악에 대해서도 이 명칭으로 부르고 있다. 르네상스 음악의 다음 시대이다. Palisca, Claude V. (2001). "Baroque". In Stanley Sadie (ed.). The New Grove Dictionary of Music and Musicians.
- 13) 통주저음은 바로크 시대(1600~1750) 유럽에서 성행된, 특수한 연주 습관을 수반하는 저음 파트를 말한다. 『파퓰러음악용어사전 & 클래식음악용어사전』, 삼호뮤직 편집부, 2002.
- 14) 음악가이자 철학자인 장자크 루소는 1768년에 쓴 자신의 책 《백과전서Encyclopédie》에서 말했다. 바로크 음악이란 혼란스러운 화성, 변조와 불협화음으로 가득한 음악을 가리키는 단어다. 노래는 거슬리고 비정상적이며, 정확한 음정으로 부르기도 어렵다. 움직임도 단조롭다. 철학자들의 단어 '바로

졌음을 알 수 있다. 사계의 특징 또한 그러하다. 곡 전체는 바이올린 협주곡의 형식으로 한 대의 솔로 바이올리니스트의 협연이지만, 봄의 1악장 첫 페이지에서는 세대의 바이올리니스트와 한 대의 비올리스트의 협주곡 형식으로 되어있다. 4대의 악기 협연 효과는 풍부한 화성을 만들어 낸다. 느린 2악장의 대표적인 특징은 자유로운 장식음<sup>15)</sup> 연주에 있다. 바로크 건축의 정교하고 화려하게 표현된 장식으로부터 영향을 받은 장식음(꾸밈음)<sup>16)</sup>은 악보에 연주할 위치만 특정해 주고 연주방법은 작품의 분위기, 템포, 지역적 특성에 따라 다양했다. 마치 R&B 가수가 기교를 다르게 하듯이 연주자의 해석에 의한 연주는 재작곡<sup>17)</sup>의 효과도 가져온다.

### 3. <사계>음악의 특징

#### 1) 소네트

비발디는 <사계>13세기 이탈리아의 민요에서 파생된<sup>18)</sup> 소네트(시)를 악보에 명시했다. 사계의 소네트는 비발디가 직접 작성한 것으로 알려져 있으며, 각 협주곡의 음악적 표현을 이해하는 데 중요한 역할을 한다. 비발디는 사계에 소네트를 왜 썼을까? 소네트는 연주자에게 악보의 안내서이자 해설자에게 곡의 스토리를 전달하는 대본 역할을 한다. 소네트를 살펴보면 비유법은 찾아볼 수 없다. 계절을 묘사하고 있고, 어려운 단어의 사용도 없어서 읽는 동시에 스토리가 펼쳐진다. 다음은 시간적 순서에 따른 소네트의 스토리를 다섯 단계로 이루어지는 플롯의 서사명제로 분석했다.

#### (1) 봄

안정: "봄이 왔다. 새들은 즐거운 노래로 봄을 맞이한다."

위반 및 절정: "천지는 어두워지고 번개와 천둥이 봄을 알린다."

반작용: "아름답게 꽃으로 뒤덮힌 목장에서 목동은 개와 함께 낮잠을 즐긴다."

---

코baroco'에서 나왔다.

- 15) 이현영, 「바로크음악 연주사례 비교 연구 : J. S. Bach의 Sonata for Viola da gamba and Cembalo No.1, BWV. 1027을 중심으로」, 이화여자대학교 석사논문, 2022
- 16) 꾸밈음[ornamentation]은 기존 악곡의 선율에 음이나 음군(音群)을 부가해서 꾸미는 것을 꾸밈이라고 하며, 그 중 각 음에 대한 꾸밈이 정형화된 것을 꾸밈음이라고 한다. 어느 경우나 꾸밈에 의해 악곡을 한층 생기 있게 하거나, 연주자의 기교를 발휘하는 것이 목적이다. 『파퓰러음악용어사전 & 클래식음악용어사전』, 삼호뮤직 편집부, 2002.
- 17) 재작곡(Recomposition)이라는 개념을 사용한 작곡가 막스 리히터는 오늘날 가장 영향력 있는 영국의 작곡가 중 한 명이다. 무대, 오페라, 발레, 영화 및 TV음악 등 다양한 음악을 작곡하였고, 비발디의 사계를 재작곡한 <Recomposed by Max Richter: Vivaldi, The Four Seasons (2012)> 앨범을 통해 클래식 음반 차트까지 휩쓸며 영역을 넓혔다. 비발디의 <사계>는 수백년이 지났음에도 수많은 매체를 통해 대중들에게 여전히 꾸준히 사랑 받는 음악 중 하나이다. 막스 리히터(Max Richter)가 재작곡한 <사계> 음악 분석 연구 : 비발디의 <사계>와 비교 분석을 중심으로, 정예슬, 「막스 리히터(Max Richter)가 재작곡한 <사계> 음악 분석 연구 비발디의 <사계>와 비교 분석을 중심으로」, 상명대학교, 석사논문, 2023, 1쪽
- 18) 소네트는 소곡(小曲) 또는 14행시(行詩)라고 번역한다. 13세기 이탈리아의 민요에서 파생된 것이며, 단테나 페트라르카에 의하여 완성되었고, 르네상스시대에는 널리 유럽 전역에 유포되었다. 두산백과 두피디아

안정: "요정과 목동들이 피리소리에 맞춰 춤을 추며 봄을 즐긴다."

## (2) 여름

안정: "뿔꾸기가 울기 시작하고 새들이 노래한다."

위반: "산들바람이 부드럽게 불어오다 갑자기 북풍이 휘몰아친다."

절정: "사나운 폭풍우 때문에 목동이 두려움에 눈물을 흘린다."

## (3) 가을

안정: "마을사람들이 춤과 노래로 수확을 기뻐한다."

위반: "바쿠스 술에 취한 사람들이 잠에 빠져든다."

안정: 춤과 노래로 기쁨을 더하며 자연의 여유로움 묘사

반작용: "사냥꾼들이 숲으로 들어가 동물을 쫓는다."

절정: "상처 입은 동물이 총소리와 개 짖는 소리에 놀라 쓰러진다."

## (4) 겨울

안정: "차가운 눈 속에서 추위에 떠는 사람들."

위반: "난롯가의 따뜻함과 대비되는 차가운 비."

불안정: "얼음판 위에서 미끄러져 넘어진다."

반작용: "다시 일어나 걷는다. 얼음이 갈라질 때까지."

안정: "겨울의 혹독함 속에서도 즐거움을 인정한다."

## 2) 라이트모티프(Leitmotiv)

비발디의 <사계>는 라이프모티프 안에서 음형을 활용해서 반복, 변형을 하고 있다. 라이트모티프는 영화 '조스'에 나오는 "빠밤, 빠밤"과 같은 길이가 짧고 강렬한 효과음의 성격을 가진다. 비발디는 악보<sup>19)</sup>에 친절하게 짧은 설명을 명시했다. 예를 들어, 봄에는 새들의 노래는 '트릴'로 샘물의 흐름은 '슬러'로 표현했다. 여름에는 태양의 열기는 느린 박자의 8분음표로 폭풍우는 빠른 16분음표로 표현했다. 가을에는 풍성한 수확은 축제의 시작을 알리는 팡파레로 사냥은 말발굽 소리 같은 점8분음표로 표현했다. 겨울에는 매서운 추위는 빠른 32분표 표현했고 이가 시리도록 추움은 빠른 3도 화음을 사용했다.

### (1) 봄



19) 악보출처 IMSLP petrucci Music Library, <https://imslp.org>, 2024/07/15

E i fonti allo Spirar de'Zeffiretti Con dolce mormorio Scorrono intanto:  
Scorrono i Fonti



샘물의 흐름(샘물은 부드럽게 속삭이며 산들바람과 함께 흐른다)

(2) 여름

Sotto dura Staggion dal Sole accesa Languie L'huom, langue 'l gregge, ed arde il Pino;  
Languideza per il caldo



무더운 계절, 타는 듯한 태양에 사람도 양떼들도 모두 지치고 소나무 또한 타들어 간다

Ah che pur troppo I Suoi timor Son veri Tuona e fulmina il ciel e grandinoso Tronca il capo alle Spiche e a'grani alteri.



번개와 천둥이 무섭게 내리치고 파리 떼 지어 미친 듯이 날며 공포와 불안속에 목동은 지쳐버린다

(3) 가을

Celebra il Vilanel con balli e Canti Del felice raccolto il bel piacere  
Ballo e Canto de Villanelli



마을 사람들이 춤과 노래로 풍성한 수확을 기뻐하며 즐거워 한다

I cacciator alla nov'alba à caccia Con corni, Schioppi, e canni escono fuore  
La Caccia



사냥(새벽이 되자 사냥개를 앞세운 사냥꾼들은 총을 들고 숲으로 들어간다)

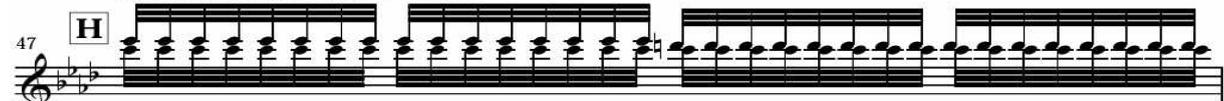
(4) 겨울

**A** Al severo spirar d'orrido vento,  
Orrido vento



차가운 눈 속에서 추위를 떨며

E pel soverchio gel battere i denti;



이가 떨리도록 너무나 춥다

## 4. 현대적 수용과 변화

### 1) 막스 리히터의 <사계>

21세기 비발디의 사계를 해석하는 방식은 달라졌다. 독일의 작곡가 막스 리히터<sup>20)</sup>의 <사계> ' <Recomposed by Max Richter: Vivaldi, The Four Seasons>'는 전통적인 비발디의 사계를 현대적인 뉴미디어<sup>21)</sup> 맥락에서 재해석한 대표적 사례이다. 전자 음향과 기술적인 혁신을 활용하여 비발디의 고전 작품을 새롭게 조명하였으며, 글로벌 클래식 음반 차트에서 1위를 기록하며 세계적으로 주목 받고 있다. 반복되는 음형을 음악의 재료로 주로 사용하는 미니멀리스트 막스 리히터가 재창조한 <사계>는 익숙한 음악을 낯설게 만들어 기존의 음악을 새롭게 만들었다. 비발디의 <사계>처럼 계절을 묘사하는 사계가 아니라 비발디의 음악을 되살리는 작업으로 비발디의 상징적인 선율이나 리듬을 사용하였다. 3악장으로 이루어진 바이올린 협주곡의 형태는 그대로 유지하면서도 관현악 음향은 훨씬 가볍게 만들고, 전자 음향을 더하였다.<sup>22)</sup> 악보<sup>23)</sup>를 보면 봄은 4분 음표와 8분 음표, 여름은 16분 음표, 겨울은 8분 음표와 4분음표의 라이트모티프가 반복됨을 확인할 수 있다.

막스 리히터의 사계<sup>24)</sup> [https://youtu.be/DLDvbnK\\_Sqk?feature=shared](https://youtu.be/DLDvbnK_Sqk?feature=shared)

#### (1) 봄



#### (2) 여름



#### (3) 겨울



20) Max Richter (/ˈrɪxtər/; German: [ˈʁɪçtɐ]; born 22 March 1966) is a German-born British composer and pianist. He works within postminimalist and contemporary classical styles. BBC News. 12 May 2015.

21) 과학기술의 발전에 따라 생겨난 새로운 전달매체(傳達媒體)로, 텔레비전·라디오·신문·잡지·전화 등의 기존 대중 매체에 얽매이지 않는 새로운 매체를 말한다. 고속의 통신망을 중심으로 각 기업 및 가정에 설치된 유무선 디지털 단말기를 통해 정보를 얻거나 전달 및 교환하는 기술을 말한다.[네이버 지식백과] 뉴미디어 [new media], 두산백과, 두피디아

22) 정예슬, 「막스 리히터(Max Richter)가 재작곡한 <사계> 음악 분석 연구 비발디의 <사계>와 비교 분석을 중심으로」, 상명대학교, 석사논문, 2023

23) 악보출처 MUSICSCORE, <https://musescore.com>, 2024/05/15

24) 막스 리히터의 <사계>, [https://youtu.be/DLDvbnK\\_Sqk?feature=shared](https://youtu.be/DLDvbnK_Sqk?feature=shared), 2024/0610

## 2) 뉴미디어<sup>25)</sup>에서의 수용

뉴미디어는 인터넷을 기반으로 시공간의 제약 없이 원하는 콘텐츠를 선택하고 소비할 수 있는 자유를 제공한다. 이전의 tv, 라디오와 같은 매스미디어의 무선 전송에 비해 유선 전송을 통해 거의 실시간에 가까운 고품질의 음원과 영상을 제공하고 개인의 취향에 맞춘 다양한 선택을 가능케 한다. 이러한 기술의 발전으로 소비자들은 플랫폼을 통해 실시간 소통이 가능하고 클래식 공연의 섬세한 음향을 고속 인터넷과 고해상도 음질로 감상할 수 있게 되었다.

## 5. 결론

본 연구는 비발디의 <사계>가 오랜 세월에 걸쳐 사랑받아 온 이유를 다각도로 분석하였다. <사계>가 음악사에서 중요한 위치를 차지하는 이유와 현대 사회에서도 지속적으로 인기를 끌고 있는 요인을 명확히 밝혔다. 첫째, 비발디의 <사계>는 소네트를 통해 각 계절의 특성을 구체적으로 묘사하고, 이를 음악으로 해석함으로써 청중에게 명확한 스토리라인을 제공한다. 비발디가 직접 작성한 소네트는 각 악장의 음악적 요소와 대응하여 청중이 음악을 더 잘 이해할 수 있도록 돕는다. 이는 <사계>가 단순한 기악곡을 넘어 서사적인 요소를 지닌 음악 작품으로 평가받는 이유 중 하나이다. 둘째, 라이트모티프의 사용은 <사계>의 음악적 통일성을 유지하면서도 각 악장이 개별적인 정체성을 가지게 한다. <사계>의 라이트모티프는 길이가 짧고 강렬한 효과음의 성격을 가지며, 오늘날에도 반복과 변형을 통해 청중에게 특정 이미지를 상기시키고 음악적 긴장감을 유지하는 역할을 한다. 이러한 기법은 각 악장의 주제를 명확하게 전달하고, 전체적으로 통일된 작품을 만들어내는 데 중요한 역할을 한다. 셋째, <사계>는 장식음을 자유로운 해석은 연주자와 감상하는 청중 모두에게 다양한 해석의 여지를 제공한다. 넷째, 막스 리히터의 <사계>는 비발디의 작품이 현대 음악 환경에서도 지속적으로 재해석되고 있음을 보여준다. 뉴미디어의 발달은 비발디의 <사계>와 같은 클래식 음악 작품의 접근성을 높이고, 전 세계적으로 확산시키는 데 중요한 역할을 하고 있다. 비발디의 <사계>는 앞으로도 다양한 방식으로 연구될 것이며, 이를 통해 그 예술적 가치는 더욱 심화되고 확장될 것이다.

---

25) 과학기술의 발전에 따라 생겨난 새로운 전달매체(傳達媒體)로, 텔레비전·라디오·신문·잡지·전화 등의 기존 대중 매체에 얽매이지 않는 새로운 매체를 말한다. 고속의 통신망을 중심으로 각 기업 및 가정에 설치된 유무선 디지털 단말기를 통해 정보를 얻거나 전달 및 교환하는 기술을 말한다.[네이버 지식백과] 뉴미디어 [new media] ,두산백과, 두피디아

## 참고문헌

### <단행본>

Todoror, T, 박광수 역, 『구조시학』, 문학과지성사, 1997

### <논문>

- 김무규, 「뉴미디어와 매체미학」, 『한국방송학회 학술대회 논문집』, 2004, 350-366쪽
- 김현경, 「명작으로의 초대 XI:사계, 비발디와 피아졸라」, 『대한토목학회지』, 2021, 제69권 제4호(제493호).
- 김효경, 「변혁, 인쇄 악보에 대한 미디어적 고찰- J. S 바흐의 무반주 바이올린 소나타 제3번 '푸가'를 중심으로」, 성균관대학교, 『koreascience』, 2016, 656-663쪽
- 서영호, 「징후와 발견의 라이트모티프 소리망: 영화<싸인>의 음악」, 『글로벌문화콘텐츠』, 2024
- 양석룡, 「비발디의 <사계> 분석 연구 : 봄을 중심으로」, 원광대학교 석사논문, 2021, 1쪽
- 엄호정, 「음악 감상교육을 위한 수업지도안에 관한 연구 : 비발디 사계 중 「봄」과 무소르그키 「전람회의 그림」을 중심으로」, 창원대학교 석사논문, 2018
- 이은아, 「비발디 사계 중 「봄」 작품분석」, 원광대학교 석사논문, 2010
- 임연우, 전윤한, 「영화 “하울의 움직이는 성”에 등장한 라이트모티프의 활용에 대한 악적 어법 분석」, 『한국문화융합학회』 제45권 제12호, 2023
- 이연주, 「가드너의 다중지능 이론을 적용한 음악 감상 학습방안 연구 : 비발디「사계」중 '봄' 을 중심으로」, 부산대학교 석사논문, 2018
- 이현영, 「바로크음악 연주사례 비교 연구 : J. S. Bach의 Sonata for Viola da gamba and Cembalo No.1, BWV. 1027을 중심으로」, 이화여자대학교 석사논문, 2022
- 장민영, 「프로그램 음악으로서의 비발디의 <사계> : '여름' 을 중심으로」, 동덕여자대학교 석사논문, 2015
- 장소원, 「19세기 후반 러시아 피아노 작품에 반영된 민족주의 : 무소르그스키 <전람회의 그림>과 차이코프스키 <사계>를 중심으로」, 단국대학교 박사논문, 2022
- 정예슬, 「막스 리히터(Max Richter)가 재작곡한 <사계> 음악 분석 연구 비발디의 <사계>와 비교 분석을 중심으로」, 상명대학교, 석사논문. 2023
- 정주은, 「[고전음악의 세계로...] 음악으로 그린 계절 - 비발디 '사계」, 『새가정』, 2009, 제56권 607호
- 정혜영, 「바이올린 지도 과정에서 비발디 사계의 적용 - 테크닉 에튀드(Technical Etudes)의 관점에 서」, 『한국콘텐츠학회』 Vol.23 No.10, 2023
- Soraya Peront, “Total Artwork: Wagner's Philosophies on Art and Music in the Ring Cycle”, *Department of Music and Worship*, 2022

### <악보>

- 비발디, 『바이올린 협주곡 “사계” op.8』, 한국음악사, ISBN 978-89-7226-798-0, 2013
- VIVALDI, The Four Seasons. Bärenreiter-Verlag, BA 6994-90, 2013

### <인터넷 자료>

- IMSLP petrucci Music Library, <https://imslp.org> , 2024/07/15
- MUSICSCORE, <https://musescore.com> , 2024/05/15
- 막스 리히터의 <사계>, [https://youtu.be/DLDvbnK\\_Sqk?feature=shared](https://youtu.be/DLDvbnK_Sqk?feature=shared), 2024/0610
- <https://ddbdddblog.com/음악의-역사-11-인쇄술이-음악사에-미친-영향>, 2024/07/20

# 충청남도의 무형유산을 소재로 한 무용공연 작품개발 전략연구

백유영(서천군립전통무용단 예술감독)

최근 각 지자체에서는 차별화된 문화자원을 독창적으로 활용한 지역만의 경쟁력 갖춘 공연 콘텐츠 작품 개발을 강조하고 있다. 특히 충청남도는 고유한 전통 문화유산을 다양한 각도로 바라보고 해석해 새로운 콘텐츠로서 가능성이 타당한지의 적합성을 검토하고 다양한 공연개발 작업 확대에 힘쓰고 있다. 그로 인해 역사를 자랑하며 전승되어온 한국의 전통춤, 음악을 기반으로 한 현대적 작품 <전통예술 브랜드: 그랫슈 콘서트> 공연개발을 통해 도민들과 소통을 시도하였다. 따라서 연구 목적은 무용공연 작품 발표를 통해 공연을 관람하는 관객과 소통을 시도하기 위한 충남의 무형유산을 찾고, 그 안에 내재되어 있는 전통춤과 음악을 분석 하는데 있다.

연구 방법은 첫째, 작품의 원소스(One Source)로서 요소가 타당한지 적합성을 섬세하게 분석 검토한다.

둘째, 무용 작품개발 모형을 만들고 움직임으로서의 활용 표현·테크닉 등 체계적인 공연작품으로 완성할 수 있는지를 통해 충남만의 독창성과 섬세한 내용을 분석한다.

충남지역의 무형유산이 다양한 공연예술로 기획·활용되고, 오늘에 맞게 다양한 기술 산업과의 융합·확장된다면 세계를 대표하는 공연작품으로서의 가능성을 가져올 수 있을 것이다.라는 가능성이 기대된다.

## 1. 들어가며: 과거의 역사와 함께 현재로 이어온 지역의 중요한 무형유산의 가치를 간직한 전통예술

인간의 탄생과 함께 시작된 움직임과 소리는 한 사회에서 오랜 시간 축적·변화되어 혁신을 거듭해 왔고 예술 영역에까지 이르러 춤과 음악으로 계승·발전되어 왔다. 이러한 춤과 음악은 한국 전통예술의 한 축을 형성하고 민족성과 시대성을 고스란히 담아 신체를 통해 표현되어왔다.<sup>1)</sup>

인간의 정신적 가치가 담겨있는 전통예술은 그 나라의 문화를 대표하고 표상할 수 있는 큰 영역이자 자산이다. 소중한 자산 한국의 전통예술은 1962년 소멸 위기의 무형문화를 보호하기 위해 ‘문화재보호법’ 제도를 정부가 도입하여 2024년 5월 17일 국가 유산 기본법 시행을 통해 오늘날까지 끊임없이 재창조되어 이어온 소중한 무형유산이다(국가유산청, 2024).

소중한 우리의 무형유산은 오랜 시간 전통의 근원으로부터 창조적 생명력을 얻어 시대의 변화를 거쳐 오며 춤과 음악을 포함한 문화예술로 발전해왔다.

과거 문화예술은 특수계급층인 종교권력자, 왕족과 귀족 등이 문화의 주체자가 되어 시대

1) 웨슬러는 움직임과 음악은 인간의 공통적인 본성이라고 언급하였다.; R. Wechsler(2012), Applications of Motion Tracking in Making Music for Persons with Disabilities, 4th Workshop Innovative Computerbasierte Musikinterfaces, Mensch & Computer, p.1.

를 이끌어 왔다면 21세기 산업혁명과 미디어 발달로 대중이 선도하는 <대중문화> 즉, 대중이 문화의 주체가 된 지금 전 세계는 문화산업 육성에 박차를 가하고 있다(백영경, 2023).

우리나라 역시 고유한 색을 갖춘 차별화된 문화자원을 새롭게 개발하고 콘텐츠로 제작·활용하고자 노력하고 있다. 이러한 노력은 세계화 시대에 걸맞는 대한민국 만의 문화산업 육성을 위함이다. 독창적이고 경쟁력 갖춘 새로운 작품 콘텐츠 개발을 위해 2024년 문화체육관광부는 지역과 수도권 간 문화 격차 완화와 상대적으로 문화예술 기반이 열악한 지역(지자체)에서 공연예술 창작과 제작, 역량 강화 및 자생력 강화를 위한 예술단체 육성 기회를 확대하고 지역만의 대표작품 개발을 통해 문화예술 활성화(문화체육관광부, 2024)를 위한 예산 지원을 실시하였다. 그 결과 전국의 지자체와 예술단체는 지역만의 작품개발 기회를 얻었다.

충청남도 역시 3개의 단체가 선정되었고 그중 서천군 전문예술단체 전통예술단 ‘혼’이 지역 문화유산을 기반으로 한 무용공연 작품개발 기회를 얻었다(충청남도, 2024). 이러한 기회를 얻기까지 충청남도는 지역의 중요한 전통을 인지하고 무형유산이 지닌 자랑스러운 전통예술(춤, 음악 등)을 바탕으로 한 충남만의 대표 브랜드 공연 <전통예술 브랜드; 그랫슈 콘서트2> 제작을 통해 도민과 소통을 시도해 왔기 때문이다.

권순창(2015)은 문화자원을 활용한 그 지역만의 공연은 지역민의 역사와 삶, 삶의 숨결과 문화가 녹여져 다른 지역의 공연과 차별화된 가치 있는 공연으로 브랜드화할 수 있는 매우 큰 장점이 있다 하였다. 서주연(2016)은 그 지역만의 정체성을 창출한 상설공연을 통해 다시 재방문하고 싶은 의사가 높아지는 지역만의 독특한 이미지와 매력을 갖추게 된다. 하였듯이 충청남도 역시 고유한 전통 문화유산을 다양한 각도로 바라보고 해석해 새로운 콘텐츠로서 가능성이 타당한지의 적합성을 검토하고 다양한 공연개발 작업 확대에 힘쓰고자 노력이 필요하다. 따라서 충청남도는 전통의 중요성을 인지하고, 역사를 자랑하며 전승되어온 전통예술의 중요함을 지닌 역사적 가치와 학술적 기능을 살려 무용공연 콘텐츠로 개발가능성을 효율적으로 활용·확대하고자 노력을 기울여야 한다.

## 2. 충청남도의 무형유산이 무용공연 작품으로 가능성

충청남도는 국가의 유산 손실을 막고자 고유한 전통 문화유산 중 사라지기 쉬운 무형유산 55개를 전통 공연·예술과 전통 기술 그리고 전통지식, 구전 전통 및 표현과 전통 생활관습 마지막으로 의례·의식 6개 유형으로 분류하여 [표1] 충청남도 무형유산 55개로 지정하였다.

2) 충남문화재단은 충남의 전통과 문화적 가치의 재조명과 재창조를 위한 일환으로 충청남도 전통예술 브랜드[그랫슈콘서트] 공연 사업을 5년간(2015년~2019년) 약 50회 이상 실시하였다.

[표 1] 충청남도 무형유산 55개<sup>3)</sup>

번호	명칭	지정일	번호	명칭	지정일
1	한산세모시짜기	1974-08-31	29	금산농바우끄시기	2000-09-20
2	지승제조	1986-11-09	30	당진안섬당제	2001-06-30
3	한산소곡주	1979-07-03	31	홍성수룡동당제	2003-10-30
4	산유화가	1982-12-31	32	공주선학리지계놀이 ▲	2004-04-10
5	보령남포벼루제작	1987-12-30	33	옹기장	2008-02-29
6	계룡백일주 ▲	1989-12-29	34	옹기장	2008-02-29
7	공주탄천장승제 △	1989-12-29	35	강독사 정규현	2008-02-29
8	청양정산동화제	1989-12-29	36	내포영산대제 △	2008-02-29
9	아산연엽주	1990-12-31	37	대장장	2009-07-10
10	황도봉기풍어제	1991-07-09	38	대장장	2009-07-01
11	서천저산팔읍길쌈이	1991-07-09	39	대장장 ●	2016-07-11
12	연산백중놀이	1991-07-09	40	공주 목소장 ●	2010-07-30
13	금산 물떼기농요	1992-08-17	41	서천침선장	2010-09-10
14	내포제시조	1992-12-08	42	공주 의당집터다지기 △	2013-03-11
15	내포제시조(윗내포제)	2014-03-10	43	논산 목조각장 ●	2013-08-12
16	소목장 ●	1996-02-27	44	논산 칠장 ●	2013-08-12
17	금산인삼백주	1996-02-27	45	보령 석장	2013-12-02
18	결성농요	1996-11-30	46	예산 각자장(목각) ●	2014-03-10
19	서천부채장	1997-12-23	47	판소리(흥보가) *	2014-11-20
20	부여용정리상여소리	1997-12-23	48	서천 베틀장 ●	2016-09-22
21	공주봉현리상여소리 ▲	1997-12-23	49	금산농악 *	2016-09-30
22	청양춘포짜기	1998-12-29	50	보령 외연도 당제 △	2017-12-10
23	서산박침지놀이	2000-01-11	51	대목장 ●	2019-03-10
24	승무	2000-01-11	52	앞은곳(태안설위설경) △	1998-07-25
25	세도두레풍장	2000-01-11	53	앞은곳(내포 앞은곳) △	2020-06-30
26	내지리단잡기	2000-01-11	54	앞은곳(공주 앞은곳) △	2020-06-30
27	청양구기자주	2000-09-20	55	앞은곳(아산 앞은곳) △	2020-06-30
28	홍성댕댕이장	2000-09-20	총 55개 충청남도 무형유산		

(출처: 국가유산청 국가유산포털)

연구자는 위와 같이 충청남도의 55개 무형유산을 조사하여 검토하였다. 그중 무형유산이 무용공연으로서 가능한 3개의 무형유산을 [표2]와 [그림1]같이 분리하고 특성을 고려하여 상징적 콘텐츠 작품으로 개발 연구하고자 한다.

3) 국가유산청 국가유산포털, 우리지역 국가유산 <https://www.khs.go.kr/main.html> (검색 2024.06.16.) 6개 유형 분류 표기[\*전통 공연·예술, ●전통기술, ○전통지식, #구전 전통 및 표현, ▲전통 생활관습, △의례·의식]

[표 2] 충청남도 무형유산이 무용공연으로서 가능한 무형유산 3개

<p>1번 한산 세모시 짜기</p>	<p>19번 서천 부채 장</p>	<p>52번 얇은 굵 태안설위설경</p>
<p>첫 번째. 1번 한산세모시짜기</p> <p>명칭: 한산세모시짜기                      보유자: 박미옥                      장인계보: 2대째 계보                      - 1대 나상덕: 박미옥 모친                      (1974년 8월 31일 지정)                      - 2대 박미옥 보유자                      (2018년 지정)</p>	<p>두 번째. 19번 서천부채장</p> <p>명칭: 서천부채장                      보유자: 이광구                      장인계보: 4대째 계보                      - 1대 이군중: 이을용 부친                      - 2대 이을용: 이한규 부친                      - 3대 이한규: 1대 보유자                      (1927년 12월 23일 지정)                      - 4대 이광구: 2대 보유자                      (2008년 2월 29일 지정)                      현재 서천군 한산면에                      전수관이 있음                      주요 작품 &lt;서천공작부채&gt;</p>	<p>세 번째: 52번 얇은 굵 태안설위설경</p> <p>명칭: 얇은 굵(태안설위설경)                      보유자: 정해남                      장인계보: 100년의 역사                      - 1대 이상순: 이내항 부친                      - 2대 이내항: 연행의 전반을                      지도, 송영노는 연행 과정 중                      춤의 형태 부분 지도한 스승들                      - 3대 정해남은 그의 스승들                     로부터 학습 받아 왔다.                      (2018년 12월 10일 지정)                      2대 무형문화재로 현재 지정                      * 1대 무형문화재 지정된 장                      세일 보유자는 한 시대의                      행 동료이다.</p>
		
<p>① 위 사진은 모시풀이자 모시 잎이다. 깃잎과 인 모시는 꽃이 피지 않는다. 줄기를 쪼개면 황갈색으로 변해 여인의 수고로 한올 한올 긴 실이 된다.</p> <p>② 아래 단원 김흥도 &lt;풍속도첩&gt; 중 길쌈에서 알 수 있듯이 모시짜기와 길쌈은 여성들의 주된 일이자 삶이었다.</p>	<p>① &lt;서천공작부채&gt; 제작·시연과 작품 전시 모습</p> <p>②중앙에 앉아서 공작부채 제작하는 이광구 보유자</p>	<p>① 얇은 굵 태안 설위설경 검무 공연 모습</p> <p>②양손에 검을 들고 검무춤 연행하는 정해남 보유자</p>
<p>[그림 1] 충청남도 무형유산이 무용공연으로서 가능한 무형유산 3개 작품 사진 (출처: 연구자 개인 소장)</p>		

첫 번째인 한산세모시짜기는 충청남도 무형유산이지만 1967년 1월 16일 국가 무형유산으로 지정되었고, 세계가 주목하는 유네스코 세계무형유산으로 2011년 11월 28일에 지정되어 그 가치를 인정받았다. 모시는 여름에 지어 입는 시원한 옷감이다. 깃잎과의 모시 잎과 줄기인 태 모시를 모아 시원한 옷감으로 제작되는 과정까지에는 여인의 손길이 필요하다. 그 제작과정은 모시 잎을 완전히 제거하고 모시의 긴 줄기를 모아 태 모시를 만들어 입으로 쪼개는 작업을 통해 모시짜기와 모시 삼기 과정을 한다. 이후 모시를 날기고 매고 꾸리감기 후 마지막으로 모시 짜기를 한다. 일련의 과정을 거쳐 한 필의 세모시<sup>4)</sup> 옷감이 제작된다. 위 전 과정은 여인의 손과 입, 무릎을 거쳐야 만 한올 한올 만들어지는

공정의 과정이다. 즉 여인의 한 그리고 삶의 질곡이 엮여 완성된 귀한 옷감이다. 이 옷감이 완성되기까지의 전 과정과 여인의 이야기가 무용공연작품으로 재조명받기 위해서는 작품의 표현 방법과 이야기 구성, 작품에 맞는 춤동작이 섬세하게 분석되어야 한다.

두 번째. 이광구 부채장인의 <서천공작부채>는 공작새의 머리 모양을 한 부채 자루와 화려한 공작새의 날개를 표현한 부채살이 어우러져 한 마리의 공작새를 형상화한 충남의 귀한 부채이다. 「삼국사기」궁예 견훤 편에는 왕건이 궁예를 퇴위시키고 왕위에 오르자 고려를 세운 태조에게 후백제 견훤이 즉위를 축하하기 위한 공작선(孔雀扇)을 바쳤다. 는 기록에서 보아 오랜 시간 동안 공작선은 제작되어왔고 사용되어 짐을 알 수 있었다. 이러한 공작부채(孔雀扇)를 무용 작품 공연의 소품으로 활용된다면 서천의 공작부채를 모르는 도민들에게 재조명할 수 있을 것이다. 또한 전시로 감상해 왔던 부채를 무용공연이라는 움직임 언어를 통해 관람객에게 쉽고 편하게 감상할 수 있을 것이다. 그러기 위해서 연구자는 둥근 부채만의 특성을 살려 움직임 동작 분석을 세심히 할 필요성이 있다. 더 나아가 소품을 활용한 무용공연의 확장에서 다양한 예술 장르까지 확장할 수 있도록 기록 분석할 필요성이 있다.

세 번째. 앓은굿(태안 설위설경)은 오랜 역사를 간직한 우리의 무속이다. 앓은굿(태안 설위설경)은 현존하는 정해남 보유자로부터 충남 태안지역에서 전통성을 지키고 잘 보존되어 이어오고 있다. 정해남은 그의 스승 이내항에게 굿의 전반을 도제(徒弟)식으로 사사 받아 왔으며 앓은굿 안에 내재된 무속 춤, 즉 민속무용인 검무 춤은 이내항의 친구이자 정해남의 춤 스승인 송영노에게 사사 받아 오늘날까지 춤추어지고 있다. 태안 설위설경에 내재된 검무 춤은 법사가 의관 정제하고 앓아 복과 양판을 치며 청아하게 독경한다. 연행의 특징으로 앓아서 하는 연행의 비중이 높다 하여 앓은굿 명칭을 사용하고 있다. 그러나 앓은굿(태안의 설위설경)은 선굿 형태의 연행이 내제된 <외금·검무 등> 춤이 존재한다. 이 춤은 도교의 영향을 받아 우보(寓步)법을 사용한다. 양손에는 복숭아나무 가지로 제작한 동도검을 들고 춤을 추며 집안의 신령들을 위무하고 아픈 환자 병을 고치기 위해 구타법을 사용해 검무 춤을 추는 예술적 가치를 지닌 연행이다(신상구, 2011).

오랜 역사를 간직한 앓은굿은 예술적 가치를 지닌 충청남도만의 전통춤이다. 현존하는 정해남 보유자의 기억과 춤, 움직임 연행 전 과정을 기록하고 섬세하게 분석한다면 무보화 작업을 통해 무용공연으로서의 가능성을 뛰어넘는 콘텐츠로 공연문화산업에 발전을 기여할 것이다.

---

4) 세細 모시란 울이 가늘고 고운 모시를 이야기한다.



6) 검무는 오랜 역사를 이어온 원형에 가장 가까운 춤이다. 원천인 정해남 검무춤 분석 결과 숫자‘3’ 강조와 ‘X’, 우보(寓步)의 영향은 도교의 영향을 받아 오늘날까지 춤춰져 왔다. 이 춤은 동도검 (흰 종이를 오려 붙인 복숭아 나무검)을 들고 오른발로 춤을 시작하는 특징이 있다. 오늘날 정해남은 시연회 및 무용공연 활동을 통해 [그림 7]과 같이 보존과 전승을 위해 활발하게 활동하고 있다. 따라서 원형의 춤을 세심하게 분석하고 기록하는 무보화 작업이 중요하다.



#### 4. 나가며: 충청남도 무형유산은 보물

오랜 시간 역사와 함께 원형을 지켜온 충청남도 무형유산은 충남만의 보물이자 독특한 특징을 간직해 온 전통문화 콘텐츠이다.

충남만의 전통문화 콘텐츠는 다양한 문화상품으로 확장·개발돼 무한한 잠재력과 경쟁력을 갖춘 차별화된 무용공연작품으로서의 가능성을 모색하고 활용되어야 한다.

이러한 모색을 위해 가장 먼저 할 일은 충청남도가 인정한 무형유산을 찾고, 상징적 특성을 고려하여 무용공연으로서 가능한지 분석을 통해 콘텐츠로 개발하는 데 있다. 두 번째로는 작품의 원소스(One Source)인 한산세모시짜기, 서천부채장, 앓은곳(태안설위설경)의 세심한 작품·분석과 분석·검토이다. 마지막으로 무용공연 작품개발을 위한 모형을 만들어 춤의 동작이 설득력이 있는지, 춤의 소품이 춤동작과의 연결이 매끄러운지 훈련을 통해 동작 습득이 되어야 한다. 즉 작품 속 이야기와 음악의 조화, 춤의 표현과 테크닉의 완성도가 중요함을 알 수 있다.

연구자는 충청남도의 보물 무형유산이 독창성 있는 무용공연 작품으로 개발 가능한 전략을 구성하고 다양한 공연예술로 기획·활용될 수 있도록 정리하였다. 이러한 전략과 연구방법이 오늘에 맞게 다양한 기술 산업과 융합되어 확장된다면 세계를 대표하는 공연작품으로서 가능성과 다양한 콘텐츠로 활용될 것이라 생각된다.

## 참고문헌

한국문화재단, 『한산모시짜기』, 서울: 그래픽코리아, 2023.

권순창, 『지역문화 자원을 활용한 공연 제작 사례 연구』, 한국예술종합학교 석사학위 논문, 2015.

한국문화재단, 한산모시짜기. 서울: 그래픽코리아.

백유영·김대기·서영, 「한산모시를 활용한 창작 춤 개발과 지역 콘텐츠 활성화 방안」, 『한국무용학회』, 제20권 제2호, 2020.

백영경, 『BTS 현상으로 본 한류 문화콘텐츠 성장 분석』, 조선대학교 석사학위논문, 2023.

서주연, 『강원도 전통 상설공연 프로그램 사례를 통한 문화콘텐츠로의 발전방안』, 강원대학교 석사학위논문, 2016.

신상구, 『태안지역 무속문화 연구』, 국제뇌교육종합대학 박사학위논문, 2011.

R. Wechsler, "Applications of Motion Tracking in Making Music for Persons with Disabilities", 4th Workshop Innovative Computerbasierte Musikinterfaces, Mensch & Computer, 2012.

<인터넷, 공문자료>

문화체육관광부, 「2024년 지역대표예술단체 지원사업」, 공고 제2024-0090호, (2024.04. 서천군 문화예술과 공문지원)

힘센 충남 대한민국의 힘 충청남도

[https://www.chungnam.go.kr/cnnet/board.do?mnu\\_cd=CNNMENU02362&mnu\\_url=/integratedBoardView.do?board\\_seq=473552&code=600](https://www.chungnam.go.kr/cnnet/board.do?mnu_cd=CNNMENU02362&mnu_url=/integratedBoardView.do?board_seq=473552&code=600) (충청남도 보도자료)

국가유산청, <http://www.heritage.go.kr/heri/idx/index.do> (국가유산포털)

## 학문후속세대 구두발표 세션 2



# GPS와 빅데이터를 이용한 대전광역시 관광객의 이동 및 체류특성 분석

김종환(충남대)

## 1. 서론

### 1.1 연구의 배경 및 목적

대전광역시는 대한민국의 중부에 위치하면서 과학기술과 교육의 중심지로 알려진 장소이다. 엑스포 과학공원, 한밭수목원, 국립중앙과학관, 테미오래, 성심당 등 다양한 관광 명소를 보유하고 있다. 그러나 대전광역시의 관광객 이동 패턴과 체류 특성에 대한 체계적인 분석은 아직 충분히 이루어지지 않았다. 관광객의 이동 경로와 체류 시간을 분석하는 것은 도시 관광 정책을 수립하고, 관광 인프라를 효율적으로 운영하는 데 중요한 기초 자료로 활용할 수 있다. 본 연구의 목적은 GPS와 빅데이터를 활용하여 대전광역시를 방문하는 관광객의 이동 경로와 체류 특성을 분석하는 것이다. 이를 통해 대전광역시의 관광산업을 더욱 발전시키기 위한 효과적인 전략을 제안하고자 한다. 특히, 관광객의 주요 이동 경로, 체류 시간, 방문 빈도 등을 분석하여, 각 관광지의 특성과 방문객의 행태를 파악하고자 한다.

### 1.2 연구의 필요성

현대 사회에서 빅데이터와 GPS는 다양한 분야에서 활용되고 있으며, 관광산업도 예외가 아니다. 관광객의 이동 데이터를 분석하면, 관광지의 혼잡도를 예측하고, 방문객의 체류 시간을 조절하여 관광객의 경험을 개선할 수 있다. 또한, 관광객의 이동 경로를 파악함으로써, 주요 관광지 간의 연결성을 강화하고, 편리한 교통 서비스를 제공할 수 있다. 이는 관광객의 만족도를 높이는 동시에, 지역 경제 활성화에도 긍정적인 영향을 미칠 수 있다. 대전광역시는 과학과 교육의 중심지로서, 국내외 관광객의 관심을 끌고 있다. 그러나 관광객의 이동 패턴과 체류 특성에 대한 체계적인 연구는 부족한 실정이다. 관광객의 행동을 이해하고, 그들의 요구를 충족시키기 위해서는 데이터 기반의 접근이 필요하다. GPS와 빅데이터를 활용한 분석은 이러한 요구를 충족시킬 수 있는 도구로 활용할 수 있다.

### 1.3 연구의 범위 및 한계

본 연구는 대전광역시 내 주요 관광지를 중심으로 진행되었다. 연구의 범위는 2023

년 1월부터 12월까지의 기간으로 설정하였으며, 이 기간 동안 수집된 GPS 데이터를 바탕으로 관광객의 이동 경로와 체류 특성을 분석하였다. 연구 대상지는 엑스포 과학 공원, 대전 한밭수목원, 국립중앙과학관 등 대전광역시의 대표적인 관광지로 선정하였다. 연구의 한계로는 다음과 같은 점들이 있다. 첫째, 데이터 수집 과정에서의 한정된 시간적, 공간적 범위로 인해 전체적인 관광 패턴을 완벽히 반영하지 못할 수 있다. 둘째, GPS 데이터의 한계로 인해 실내 활동이나 세부적인 행동 패턴을 분석하는 데 어려움이 있을 수 있다. 셋째, 빅데이터 분석 기법의 한계로 인해 모든 변수 간의 상호작용을 완벽히 설명하지 못할 수 있다. 이러한 한계를 보완하기 위해 다양한 분석 기법과 추가적인 데이터를 활용하여 최대한 정확하게 결과를 도출하고자 한다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 GPS 데이터의 활용

GPS(Global Positioning System)는 인공위성을 이용하여 지구상의 위치를 실시간으로 추적하는 기술로, 다양한 분야에서 활용되고 있다. 특히, 관광 산업에서 GPS 데이터는 관광객의 이동 경로와 시간대를 정확하게 파악할 수 있는 중요한 도구로 사용된다. GPS 데이터를 통해 특정 장소에서의 관광객 밀집도, 주요 이동 경로, 방문 빈도 등을 분석할 수 있으며, 이를 통해 관광지의 관리와 운영에 큰 도움을 준다. 관광객의 이동 경로를 분석하면, 특정 관광지 간의 이동 패턴과 선호도를 파악할 수 있다. 예를 들어, 특정 시간대에 특정 관광지로의 이동이 집중된다면, 해당 시간대에 대한 교통체증 문제를 해결하기 위한 정책을 수립할 수 있다. 또한, 관광객의 이동 경로를 통해 인기 있는 관광지 및 동선을 파악하고, 이를 홍보 자료로 활용할 수도 있다.

### 2.2 빅데이터 분석 기법

빅데이터(Big Data)는 방대한 양의 데이터를 수집, 저장, 분석하는 기술을 의미하며, 관광 산업에서도 중요한 역할을 하고 있다. 빅데이터를 통해 관광객의 행동 패턴을 분석하고, 이를 바탕으로 관광 정책을 수립할 수 있다. 빅데이터 분석 기법에는 데이터 전처리, 클러스터링, 시계열 분석 등이 포함된다. 첫째, 데이터 전처리는 분석에 앞서 데이터를 정제하고 변환하는 과정으로, 노이즈 제거, 이상치 처리, 데이터 통합 등의 작업을 포함한다. 노이즈 제거는 불필요한 데이터를 제거하여 분석의 정확도를 높이는 과정이며, 이상치 처리는 데이터 내 비정상적인 값을 식별하고 조정하는 과정이다. 데이터 통합은 여러 소스에서 수집된 데이터를 일관성 있게 결합하는 작업으로, 분석의 기초가 된다. 둘째, 클러스터링(Clustering)은 유사한 특성을 가진 데이터를 그룹화하는 기법으로, 관광객의 이동 패턴 분석에 유용하다. K-means, DBSCAN, 계층적 군집화 등 다양한 클러스터링 알고리즘이 있으며, 이를 통해 관광객의 주요 이동 경로를 파악할 수 있다. 예를 들어, 특정 관광지 간의 이동 빈도와

경로를 분석하여, 주요 이동 경로를 시각화하고 이를 토대로 관광지 간의 연결성을 강화할 수 있다. 마지막으로, 시계열 분석(Time Series Analysis)은 시간에 따른 데이터 변화를 분석하는 기법으로, 관광객의 방문 패턴을 예측하는 데 활용될 수 있다. 예를 들어, 축제 기간이나 평소 방문객 수를 예측하여, 관광객과 거주민의 관광 경로가 겹칠 시 발생할 수 있는 혼잡도를 관리하는 데 도움을 줄 수 있다. 시계열 분석을 통해 과거 데이터를 기반으로 미래의 방문객 수를 예측하고, 이를 바탕으로 효율적인 관광지 운영 계획을 수립할 수 있다.

### 3. 연구 방법

#### 3.1 데이터 수집

본 연구에서는 대전광역시 내 주요 관광지에서 수집된 GPS 데이터를 사용하였다. 데이터 수집 기간은 2023년 1월부터 12월까지로 설정하였다. 수집된 데이터에는 관광객의 위치, 이동 경로, 체류 시간 등이 포함된다. 데이터 수집을 위해 GPS 추적기를 관광객에게 제공하거나, 스마트폰 앱을 통해 데이터를 수집하였다.

#### 3.2 데이터 전처리

수집된 GPS 데이터는 노이즈 제거, 이상치 처리 등의 전처리 과정을 거쳤다. 노이즈 제거는 신호 간섭이나 잘못된 위치 정보를 제거하는 과정으로, 이를 통해 데이터의 정확성을 높였다. 이상치 처리는 정상적인 데이터 범위를 벗어나는 값을 제거하거나 조정하는 과정으로, 이를 통해 분석 결과의 신뢰성을 높였다. 또한, 동일 관광지 내에서 발생하는 데이터 포인트를 클러스터링하여 의미 있는 이동 경로를 추출하였다. 클러스터링 기법으로는 K-means, DBSCAN 등을 사용하였다.

#### 3.3 분석 기법

분석에는 주로 클러스터링 기법과 회귀분석을 사용하였다. 클러스터링을 통해 관광객의 주요 이동 경로를 파악하고, 회귀분석을 통해 체류 시간과 이동 경로 간의 관계를 분석하였다. 또한, 시각화를 통해 분석 결과를 직관적으로 이해할 수 있도록 하였다. 시각화 도구로는 GIS(지리정보시스템)와 R, Python 등을 사용하였다. GIS를 통해 관광객의 이동 경로를 파악하고, R과 Python을 통해 주요 관광지와 경로 관련 데이터를 분석하였다.

## 4. 분석 결과

### 4.1 이동 경로 분석

대전광역시 내에서 관광객이 주로 방문하는 장소는 엑스포 과학공원, 대전 한밭수목원, 그리고 국립중앙과학관으로 나타났다. 주요 관광지 간 관광객의 이동 경로를 분석한 결과 관광객들은 주로 지하철과 버스를 이용하여 이동하며, 이동 시간은 평균 30분 이내로 나타났다. 또한 이동 경로는 오전 10시부터 오후 5시까지라는 특정 시간대에 집중되어 있어, 관광객의 이동 패턴을 예측하는 데 유용한 정보를 제공하였다.

### 4.2 체류 시간 분석

주요 관광지에서의 체류 시간은 평균 2시간 30분으로 나타났다. 특히, 엑스포 과학공원에서의 체류 시간이 다른 장소에 비해 길었으며, 이는 다양한 체험 프로그램과 전시물의 영향이 컸다. 또한, 주말과 평일 간 체류 시간 차이도 뚜렷하게 나타났다. 평일에는 체류 시간이 평균 2시간으로 짧았으나, 주말에는 평균 3시간으로 증가하였다. 이는 주말에 가족 단위의 방문객이 많아지기 때문으로 분석된다. 또한, 특정 이벤트나 축제 기간에는 체류 시간이 더욱 길어지는 경향을 보였다. 2023년 8월 11일부터 8월 17일까지 진행된 대전 0시축제에서는 체류 시간이 5시간 이상으로 증가하는 것을 확인할 수 있었다.

### 4.3 관광객 유형 분석

관광객을 연령대별, 방문 목적별로 분류한 결과, 20대와 30대 층이 주요 방문객임을 확인할 수 있었다. 이들은 주로 과학관과 같은 교육적 목적의 방문이 많았으며, 가족 단위 방문객은 자연경관을 즐길 수 있는 한밭수목원을 선호하는 경향이 있었다. 연령대별 분석 결과, 20대와 30대는 주로 주말에 방문하며, 40대 이상은 주중에 방문하는 경향이 있었다. 방문 목적별 분석 결과, 교육적 목적의 방문은 주로 과학관과 박물관에서 이루어졌으며, 레저 및 휴식 목적의 방문은 수목원과 공원에서 이루어졌다.

### 4.4 시간대별 방문 패턴 분석

시간대별 방문 패턴을 분석한 결과, 관광객의 방문은 주로 오전 10시부터 오후 5시까지 집중되는 것으로 나타났다. 특히, 오전 10시에서 12시 사이에 가장 많은 방문이 이루어졌으며, 이는 관광지의 개장 시간과 맞물려 있다. 오후에는 체류 시간이 줄어들며, 오후 5시 이후에는 방문객 수가 급격히 감소하는 경향을 보였다. 이는 대부분의 관광지가 오후 6시에 폐장하기 때문으로 분석된다. 또한, 특정 이벤트나 축제 기간에는 저녁 시간대에도 방문객이 증가하는 경향을 보였다.

## 5. 논의 및 결론

### 5.1 연구 결과 요약

본 연구는 GPS와 빅데이터를 활용하여 대전광역시를 방문하는 관광객의 이동 경로와 체류 특성을 체계적으로 분석하였다. 이를 통해 대전광역시의 주요 관광지에 대한 이해를 높이고, 관광객의 행동 패턴을 구체적으로 파악할 수 있었다. 연구 결과, 관광객은 주요 관광지 간 이동 경로를 선호하며, 특정 시간대에 집중적으로 이동하는 경향을 보였다. 또한, 관광객의 체류 시간은 방문한 관광지의 유형과 제공되는 체험 프로그램에 따라 달라짐을 확인할 수 있었다.

### 5.2 정책 제언

본 연구 결과를 바탕으로 대전광역시 관광산업의 발전을 위한 정책 제언을 다음과 같이 도출할 수 있다. 첫째, 주요 관광지 간의 교통 편의성 증대이다. 분석 결과, 관광객들은 주요 관광지 간 대중교통을 활용한 이동을 자주 했다. 이를 위해 주요 관광지를 연결하는 전용 셔틀버스 노선의 운영을 제안한다. 또한, 대중교통의 주요 관광지 접근성을 높여 관광객이 편리하게 이동할 수 있도록 해야 한다. 둘째, 체류 시간을 늘릴 수 있는 다양한 프로그램을 개발해야 한다. 관광객의 체류 시간을 분석한 결과, 체험 프로그램이 많은 관광지에서의 시간이 더 길었다. 따라서, 각 관광지의 특성에 맞는 체험 프로그램과 이벤트를 개발하여 관광객이 오래 머무를 수 있도록 해야 한다. 예를 들어, 국립중앙과학관에서는 어린이와 청소년을 위한 과학 체험 프로그램을 확대하고, 한밭수목원에서는 계절별 꽃 축제나 자연 체험 프로그램을 운영할 수 있다. 셋째, 연령대별 맞춤형 관광 마케팅 전략을 수립해야 한다. 관광객의 연령대별 특성 분석 결과, 연령대에 따라 선호하는 관광지와 활동이 다름을 확인할 수 있었다. 어린이를 대상으로 엑스포 캐릭터인 꿈돌이를 가족 단위로 확장시킨 꿈씨패밀리 캐릭터들의 홍보를 강화하고, 젊은 층을 대상으로 SNS와 온라인 플랫폼을 활용한 홍보를 강화하고, 중장년층을 대상으로 전통 미디어와 오프라인 이벤트를 활용한 마케팅을 진행할 필요가 있다. 넷째, 시간대별 혼잡도를 파악해 관광객과 거주민들의 충돌을 방지하기 위한 방안을 마련해야 한다. 특정 시간대에 관광객이 집중되는 문제를 해결하기 위해 사전 예약 시스템을 도입하여 방문객 수를 조절하거나, 비수기와 성수기 가격 차등제를 적용할 수 있다. 이를 통해 관광객의 분산을 유도하고, 혼잡도를 줄일 수 있다. 마지막으로, 스마트 관광 인프라를 구축해야 한다. 빅데이터와 IoT 기술을 활용한 스마트 관광 인프라를 구축하여 관광객의 편의성을 높일 수 있다. 예를 들어, 실시간 교통 정보 제공, 스마트 안내 시스템, 모바일 기반의 관광 정보 제공 등을 통해 관광객이 더욱 편리하게 관광을 즐길 수 있도록 하면 관광객의 만족도는 이전보다 높아진다.

### 5.3 연구의 한계 및 후속 연구 제언

본 연구는 GPS와 빅데이터를 활용하여 대전광역시 관광객의 이동 경로와 체류 특성을 분석하였지만, 몇 가지 한계점이 있다. 첫째, 연구 대상지가 대전광역시 내 주요 관광지로 한정되어 있어, 전체의 관광 패턴을 완벽히 반영하지 못할 수 있다. 둘째, GPS 데이터의 한계로 인해 실내 활동이나 세부적인 행동 패턴을 분석하지는 못했다. 셋째, 빅데이터 분석 기법의 한계로 인해 모든 변수 간의 상호작용을 완벽히 설명하지 못했다.

후속 연구에서는 이러한 한계를 보완하기 위해 다양한 접근 방식을 시도할 필요가 있다. 예를 들어, 실내 위치 추적 기술을 도입하여 실내 활동을 보다 정확히 분석하거나, 설문조사와 같은 질적 데이터를 병행하여 관광객의 만족도를 종합적으로 평가하는 연구가 필요하다. 또한, 대전광역시 외 다른 지역과의 비교 연구를 통해 지역 간 관광 패턴 차이를 분석하고, 보다 포괄적인 관광 정책을 수립할 수 있도록 정책을 제안하는 연구도 필요하다.

#### [참고문헌]

- 김성기(1988). 『관광자원론』. 녹원출판사.
- 김수지·황조혜(2014). 관광객 특성에 따른 음식관광자원 정보탐색행동 차이 연구. 『관광학연구』, 3(1), 11~32.
- 김신태(2000). 관광자원이 관광객 이동에 미치는 영향. 『관광연구저널』, 제13호, 71~89.
- 김영래·구본기(2012). 『외래관광객 이동네트워크의 공간적 특성분석』. 관광연구, 27(1), 37~53.
- 김영표(2004). 『GIS기반 공간분석방법론 적용 연구』. 국토연구원.
- 김원진·홍현철(2006). 경기도 동부지역 다목적지 관광활동의 공간적 연계와 행태 특성. 『관광학연구』, 30(3), 267-291.
- 김태영·황영미·조승아(2010). 관광객 여행경로분석에 관한 연구: 경남 관광객을 중심으로. 『관광연구논총』, 22(2), 247-268.
- 심인보(2002). 관광권역 설정 및 권역별 개발전략에 관한 연구 : 전북을 중심으로. 『문화관광연구』, 4(2), 199-225.
- 이광국·양위주(2007). LQ지수를 통한 관광산업의 도시공간적 분포의 시간적 변화특성에 관한 연구. 『관광 레저연구』, 19(1), 93-108.
- 이연택·공은숙(2011). 지역 메가이벤트 정책환경과 정책네트워크 변화 관계분석. 『관광연구논총』, 23(3), 79-106.
- 임승현·조기성(1999). GIS를 이용한 입지선정에 있어 퍼지공간중첩기법의 적용에 관한 연구. 『한국측량학회지』, 17(2), 177-187.
- 임재영·류종현(2012). 지역 TSA 작성을 통한 우리나라 16개 광역시도 지역의 관광부가가치(TVA) 추계 연구. 『관광연구논총』, 24(2), 73-95.
- 장용운(2013). 서울시 도보관광 활성화 방안에 관한 탐색적 연구. 『관광서비스연구』, 12(1), 65-80.
- 정기황(2011). '전통문화지구 보존(재생)정책'의 장소산업적 접근에 대한 비판적 고찰. 『서울학연구』, 42, 173-226.
- 정철·박태영·노경국(2010). 제주올레 관광객의 방문동기와 사전이미지의 관계. 『관광학연구』, 34(4), 13-33.
- 정철·정란수·이훈(2011). 도보관광 수요와 파급효과 분석. 『관광학연구』, 35(8), 389-408.
- 한범수·김덕기(1996). 지방자치단체의 관광개발에 대한 관심정도: 관광자원의 집객력 분석 모형 도출을 중심으로. 『관광개발총론』, 5(1), 191-206.

# 중국 숏폼 동영상 콘텐츠에서의 AI 기술 활용 양상

김이나(건국대학교 문화콘텐츠학과, 박사과정)  
이동배(건국대학교 문화콘텐츠학과, 조교수)

## 1. 서론

2016년 초, ‘구글 딥마인드(Google DeepMind)’에서 개발한 AI 시스템 ‘알파고(AlphaGo)’는 국제 바둑대회에서 여러 차례 우승을 차지한 유명한 바둑기사 이세돌과의 바둑대국에서 승리를 거두면서 전 세계적인 관심을 불러일으켰다. AI(Artificial Intelligence)는 인간의 뇌와 똑같은 지능을 가진 컴퓨터 또는 그것을 실현하기 위한 시스템이나 요소 기술을 지칭한다.<sup>1)</sup>

최근 몇 년 동안 AI 기술은 빠르게 발전하여 사람들의 라이프 스타일을 변화시키고 있어 미디어 산업, 자동차 산업, 의료업, 금융업, 교육 등 각 분야에서 이미 다양하게 활용되며 괄목할 만한 성과를 거두었다. 또한 영화, 음악, 영상, 출판 등을 포함한 문화콘텐츠산업 분야에서도 활용의 자취를 여러모로 보이고 있다. 특히 창의성이 기반인 예술 창작 영역에서 AI 기술을 활용한 예술 표현이 점차 확대되고 있다. 일례로, 2022년 게임 기획자인 제이슨 M. 앨런은 AI 프로그램인 ‘미드저니(Midjourney)’로 제작한 작품 ‘스페이스 오페라 극장(Theatre D`opera Spatial)’이 ‘콜로라도 주립 박물관 미술대회’의 디지털아트 부문에서 1등의 영광을 안은 바 있다.<sup>2)</sup> 다만 이 작품은 AI 개입으로 ‘예술작품’으로서의 가치 인정 여부에 대해 여전히 ‘뜨거운 감자’로 남아 있다.<sup>3)</sup> 이처럼 인간의 영역이라 여겨졌던 창작 분야까지 AI 기술이 개입되면서 예술과 관련된 산업에서도 지각변동이 이루어질 것은 분명하다.

영상제작 측면에서 보면, AI 기술은 영화와 같은 긴 호흡의 롱폼 콘텐츠에 활용될 뿐만 아니라 짧은 호흡의 숏폼 콘텐츠에도 다양하게 활용되고 있는데, 특히 온라인 동영상 서비스인 짧은 길이의 숏폼 동영상 콘텐츠 분야에서 대세를 이루고 있다. 그 양상을 살펴보면, 영화 해설, 가상 인플루언서 방송, 라이브 커머스, 뮤직비디오 제작 등 형태로 나타난다.<sup>4)</sup> 그러나 AI 기술이 활용된 숏폼 동영상 콘텐츠에 상관된 국내의 연구는 아직 미비한 상황이다. 또한 그동안 매끄럽지 못했던 한중 관계가 완화됨에 따라 한국 콘텐츠의 중국 콘텐츠 시장의 재진출을 위해 중국의 대표적인 콘텐츠 시장

---

1) 칸자키 요지, 김현욱 역, 『최신 인공지능 쉽게 이해하고 넓게 활용하기』, 경기도: 위키북스, 2017. 15쪽  
2) [https://imnews.imbc.com/news/2022/world/article/6404569\\_35680.html](https://imnews.imbc.com/news/2022/world/article/6404569_35680.html)(열람일자: 2024년 7월 11일)  
3) 박하나, 「이미지 생성 인공지능(AI) 달리(DALL·E)의 활용 사례 연구」, 『조형미디어학』, 제26권 1호, 한국일러스트아트학회, 2023, 104쪽.  
4) 黄世威, “生成式AI嵌入短视频:生产变革、文本再造与审美偏移”, 《电视研究》, 中央广播电视总台, 2024, p.78.

인 숏폼 콘텐츠 시장을 주목할 필요가 있다. 따라 본 연구는 숏폼 동영상 콘텐츠 산업을 선도하는 중국 사례를 중심으로, 현시점에서 숏폼 동영상 콘텐츠에 활용되고 있는 AI 기술의 경향성을 파악하고자 한다. 이를 통해 AI 기술이 숏폼 동영상 콘텐츠 제작에 어떻게 통합되고 있는지, 그리고 그 과정에서의 문제점을 분석하여 한국 콘텐츠의 중국 진출을 위한 조언을 제공하는 것을 본 연구의 목적으로 설정하고자 한다.

## 2. 관련된 이론적 논의

### 1) AI 기술의 개념 및 발전과정

AI 기술은 방대한 데이터에서 새로운 지식을 도출하고 전반적인 추세를 감지하는 능력으로, 핵심적인 개념은 인간의 행동을 능숙하게 모방하는 기술과 상관되어 있다.<sup>5)</sup> 2004년에 발간된 인터뷰 형식의 보고서에서, 존 매카시(John McCarthy)는 AI를 “지능적인 기계, 특히 지능적인 컴퓨터 프로그램을 만드는 것은 과학이자 공학이다. 인간의 지능을 이해하기 위해 컴퓨터를 사용하는 것과 유사한 작업과 관련이 있으나 AI는 생물학적으로 관찰할 수 있는 방법에만 국한될 필요는 없다.”<sup>6)</sup>고 특징을 설명하였다. 스투어트 러셀(Stuart Russell)과 피터 노빅(Peter Norvig)은 AI에 대한 다양한 특징을 취합하여, ‘인간적으로 생각하기(Thinking Humanly)’, ‘인간적으로 행동하기(Acting Humanly)’, ‘합리적으로 생각하기(Thinking Rationally)’와 ‘합리적으로 행동하기(Acting Rationally)’ 등 네 개의 범주로 나누어 제시했다.<sup>7)</sup>

4차 산업혁명의 핵심적인 기술로 주목받고 있는 AI 기술은 70년 이상의 역사적 발전과정을 거쳐왔다.<sup>8)</sup> 그 시작은 1956년 다트머스 컨퍼런스(Dartmouth Conference)에서 ‘AI’라는 용어가 처음으로 제기되면서부터이다. 다트머스 컨퍼런스 이후, 벤더 화학 질량 분석 시스템, MTCIN 질병 진단 및 치료 시스템 등 전문가 시스템(Expert system)<sup>9)</sup>이 점차 대두되면서 AI 기술의 실용성을 위한 기반을 마련하였다.<sup>10)</sup> 전문가 시스템은 점차 빠르게 발전해 왔지만, 컴퓨터 비용의 증가와 성능의 개발로 연구와 활용은 점차 어려워졌다. 1980년대에 진입하여 역전파 알고리즘을 사용하여 스스로 학습하는 신경망이 AI 기술에 널리 사용되기 시작하면서 인공 신경망을 기반으로 한 알고리즘에 관련된 연구가 주를 이루었으며 이 시기에 홉필드 네트워크(Hopfield

5) Mohammed, P. S., & 'Nell'Watson, E., “Towards inclusive education in the age of artificial intelligence: Perspectives, challenges, and opportunities”, *Artificial Intelligence and Inclusive Education: Speculative futures and emerging practices*, Springer Singapore, 2019, p.4.

6) John McCarthy, “What is Artificial intelligence?”, 2004, p.2.

7) Russell, S. J., & Norvig, P., *Artificial intelligence a modern approach*, Pearson, 2016, p.2.

8) Zhang, C., & Lu, Y., “Study on artificial intelligence: The state of the art and future prospects”, *Journal of Industrial Information Integration*, vol 23, Elsevier B.V., 2021, p.2.

9) 전문가 시스템(Expert System)은 인공지능 연구에서 이용된 개념으로 ‘전문가’를 의미하며, 컴퓨터가 전문 분야의 지식을 가진 인간 대신에 분석 및 의사 결정하는 시스템이다.(칸자키 요지, 김현옥 옮김, 최신 인공지능 쉽게 이해하고 넓게 활용하기, 18쪽.)

10) Zhang, C., & Lu, Y., “Study on artificial intelligence: The state of the art and future prospects”, *Journal of Industrial Information Integration*, vol 23, Elsevier B.V., 2021, p.2.

Network)<sup>11)</sup>가 각광을 받으며 알고리즘 발전에 크게 기여하였다.<sup>12)</sup> 2000년대에 들어서면서 AI 기술은 더 다양한 층위에서 논의되어왔고, 딥러닝 등의 기술을 통해 음성 및 시각 인식 분야에서 획기적인 발전을 이루었다.<sup>13)</sup>

2022년 생성형 AI 기술(Generative AI)의 부상으로 AI 기술은 딥러닝 알고리즘 기반의 대규모 언어 모델(Large Language Model) 개발 단계로 진입하고 있다.<sup>14)</sup> 생성형 AI는 주어진 데이터를 바탕으로 제시어를 통해 텍스트, 이미지, 음악 등 새로운 콘텐츠를 창출하며 인간과 유사한 창작활동을 수행한다.<sup>15)</sup> 생성형 AI는 기존 AI 기술과 상호 보완적이지만, 원본 데이터와 유사하나 동일하지 않은 새로운 데이터를 생성한다는 점에서 데이터를 분석하고 패턴을 인식하여 결정을 내리는 기존의 AI 기술과 차별성을 둔다.

일례로, 단순한 텍스트 입력으로 고품질 동영상 생성까지 이어지는 생성형 AI 모델 ‘소라(Sora)’는 입력한 제시어를 보다 정확하고 생생하게 표현한다는 점에서 대중들에게 신선한 충격을 안겨주고 있다.<sup>16)</sup> 소라는 런웨이(Runway)의 Gen 1과 Gen2 혹은 Pika Labs 등 동영상 생성 모델에 비해 한층 더 발전된 모습을 보이는데, 기존의 생성된 동영상은 영상 길이가 3-4초에 제한되었지만, 소라는 영상 길이가 약 1분 정도로 연장되었다. 소라를 통해 생성된 동영상에서는 프레임 변화 시 등장하는 캐릭터, 오브젝트는 일관성을 유지하는 등 완성도가 높은 모습을 보여준다.<sup>17)</sup> 이처럼 생성형 AI는 단순한 텍스트 혹은 정적인 이미지 생성의 차원을 넘어 점차 동적인 동영상 제작 분야로 전환되고 있음을 알 수 있다. 생성형 AI 기술은 이미 애니메이션, 영화, 게임 등 산업에 투입되어 다양한 영상 콘텐츠의 생성에 기여하고 있다. 2023년 Netflix 재팬은 AI 기술을 활용한 실험적 작품으로 애니메이션 <개와 소년>을 공개한 바 있다. 해당 작품의 모든 배경 이미지는 AI가 생성했으며, 캐릭터와 후반 작업은 인간 아티스트가 담당해 ‘협업’의 형태로 완성되어 작품의 창의성과 제작의 효율성을 높이기 위한 시도로 평가받고 있다.<sup>18)</sup>

영화 산업에서의 AI 기술은 관객 선호도 분석, 시나리오 개발, 촬영과 후반 제작, 배급, 마케팅 등 영역에서 역량을 발휘하고 있다. 특히 효과적인 영화의 흥행 가능성과 예상 관객층을 사전에 파악하는 분야<sup>19)</sup>에 활용되고 있으며 이때 활용되는 AI 기술

11) 홉필드 네트워크(Hopfield Network)는 1982년 물리학자인 존 홉필드가 제안한 인공 신경망의 한 형태로, 특히 패턴 인식 및 기억 회복 작업에 사용되며, 에너지 최소화 원리를 기반으로 동작하는 자기 연관 메모리 시스템으로 설계되었다.

12) IBM, <https://www.ibm.com/kr-ko/topics/artificial-intelligence>(열람일자: 2024년 7월 11일)

13) Zhang, C., & Lu, Y., “Study on artificial intelligence: The state of the art and future prospects”, *Journal of Industrial Information Integration*, vol 23, Elsevier B.V., 2021, p.2.

14) 2022년 11월, OpenAI 회사가 GPT-3.5모델을 기반으로 한 ChatGPT를 출시하면서 생성형 AI가 여러모로 주목받고 있다.

15) 장운초·곡위광, 「생성형 AI 를 통한 다각화된 융합 콘텐츠 제작을 위한 커리큘럼 제안-영상 콘텐츠를 중심으로」, 『커뮤니케이션 디자인학연구』 제87호, 한국커뮤니케이션디자인협회 커뮤니케이션디자인학회, 2024, 298쪽

16) <https://openai.com/index/video-generation-models-as-world-simulators/>(열람일자: 2024년 7월 11일)

17) <https://openai.com/index/video-generation-models-as-world-simulators/>(열람일자: 2024년 7월 11일)

18) <https://www.asiae.co.kr/article/2023020322290635454>(열람일자: 2024년 7월 11일)

은 라르고(Largo. ai), 시네리틱(Cinelytic), 스크립트북(Scriptbook), 볼트(Vault), 파일럿(Pilot) 등이 있다.<sup>20)</sup> 시네리틱의 경우, 다년간 축적된 영화 흥행 실적 데이터를 활용하여 영화의 주제 및 주요 출연 배우에 관한 정보를 상호 참조함으로써 숨겨진 흥행 패턴을 찾아낸다. 예를 들어, 캐스팅 분석(Talent Analytics)은 배우의 캐스팅이 영화 흥행에 미치는 영향을 AI를 통해 단 몇 분 만에 예측해 낸다.<sup>21)</sup>

## 2) 중국 AI 기술에 관한 정책 및 발전 현황

중국 AI 기술의 전반적인 발전과정을 살펴봤을 때, 국가 주도의 정책 지원과 민간 기업의 적극적인 참여로 급속한 발전을 이루었음을 알 수 있었다. 특히 2000년대에 들어서면서 중국 국내에서 AI 기술에 대한 논의와 활용은 점차 활발해졌다. 이 시기에 불확실성 추론과 의사 결정 문제에서 강력한 도구로 사용되고 있는 PGM(Probabilistic Graphical Models)과 분류와 회귀 문제에서 높은 예측 성능을 수행하는 부스팅(Boosting) 등 관련된 머신러닝(Machine Learning) 기술이 발전하면서 사용자의 관심사에 근거해 콘텐츠를 추천하는 추천 시스템(Recommender System)이 전자 상거래와 인터넷 광고 등 영역에서 광범위하게 사용되었다.<sup>22)</sup> 중국 최대의 검색 엔진으로 유명한 바이두(百度)는 2009년에 추천 시스템 ‘펑차오(凤巢)’를 출시하였는데, 이는 사용자의 행동 패턴을 분석하여 적절한 광고를 추천함으로써 기업의 프로모션 효과를 극대화한다.<sup>23)</sup> 이 시스템은 기업들이 더 많은 비즈니스 기회를 포착하고, 다양한 고객을 확보해 제품 등 프로모션의 효율성을 향상할 수 있도록 지원한다.

2015년 중국 정부는 ‘스마트 제조(智能制造)’를 위한 국가 전략 R&D 프로젝트를 추진하며 AI 기술을 처음으로 국가 발전의 가장 중요한 이니셔티브 중 하나로 선정했다.<sup>24)</sup> 그 이후로, 2016년에 “‘인터넷 플러스’ 인공지능 3년 행동 실행 방안(‘互聯網+’人工智能三年行動實施方案)”<sup>25)</sup>을 발표하여 AI 기술 발전에 박차를 가했다. 이 시기에 딥러닝(Deep Learning) 기술의 발전으로 음성 및 이미지 인식의 정확도, 자연어 처리 등 기술도 크게 향상되었다. 중국의 AI 기술은 중국 국내의 거대 자본력을 가진 대형 IT 기업(Baidu, Tencent, Alibaba, Huawei 등)과 이공계 대학(칭화대학, 중국과학원, 하얼빈공업대학교 등)을 중심으로 활발히 개발되고 있으며 이에 힘입어

19) 한국방송통신전파진흥원, 「미 할리우드의 인공지능(AI)을 활용한 효과적인 제작기획 및 투자 결정 트렌드」, 『미디어 이슈 & 트렌드』 제42호, 2021, 6쪽.

20) 전병원, 「인공지능과 영화영상제작: 영화영상제작 도구로서 인공지능의 활용사례를 통해」, 『디지털영상학술지』, 제20권 제1호, 한국디지털영상학회, 2023, 136쪽

21) 한국방송통신전파진흥원, 「미 할리우드의 인공지능(AI)을 활용한 효과적인 제작기획 및 투자 결정 트렌드」, 『미디어 이슈 & 트렌드』 제42호, 2021, 9쪽.

22) 赵男男, “我国人工智能领域发展动态与趋势研究”, 《成都电子机械高等专科学校学报》024(001), 成都电子机械高等专科学校, 2021, p. 42.

23) <http://pd.baidu.com/news/hyxw/133.html>(열람일자: 2024년 7월 22일)

24) ZHOU, Longjun, “A Historical Overview of Artificial Intelligence in China”, *Science Insights* vol. 42 No.6, Bono Academy of Science and Education, 2023, p.971.

25) [https://www.gov.cn/xinwen/2016-05/23/content\\_5075944.htm](https://www.gov.cn/xinwen/2016-05/23/content_5075944.htm)(열람일자: 2024년 7월 15일)

시장 규모도 점차 커지고 있다는 점이 특징적이다.<sup>26)</sup> 예를 들어, 텐센트(Tencent)의 자회사인 텐센트 테크(베이징)유한회사(騰訊科技(北京)有限公司)는 알고리즘 기반의 인공지능 스마트 글쓰기 보조시스템인 드림 라이터(Dreamwriter)를 출시해, 뉴스 기사 작성, 보고서 작성, 소셜 미디어 생성 등에 활용되고 있다.<sup>27)</sup>

2016년 이후부터 현재까지 중국 AI 기술의 발전은 폭발적인 성장세를 보이고 있다. 특히 2017년은 중국 AI 기술의 원년이라 할 수 있는데, 이는 AI 기술과 관련된 일련의 계획안 발표와 밀접한 관계가 있다.<sup>28)</sup> 2017년 7월, 중국 국무원에서 「차세대 인공지능 발전방안(新一代人工智能發展規劃)」을 발표해 AI 기술의 연구, 산업, 응용, 법률 및 윤리 등을 포함한 종합적인 접근을 강조하였다. 본 계획의 일환으로 공업 및 정보화부(工業和信息化部)도 같은 해 12월에 「차세대 인공지능 산업 발전 촉진을 위한 3년 행동계획(促進新一代人工智能產業發展三年行動計劃(2018-2020))」<sup>29)</sup>을 발표하여 인공지능 발전을 가속화 하였다. 2018년 중국 교육부가 발표한 「대학교 인공지능 혁신 행동계획(高等學校人工智能創新行動計劃)」<sup>30)</sup>은 AI 관련 교육과 연구를 촉진하고 교육 혁신을 장려하는 것을 목표로 한다. 이러한 정책들은 중국 국내에서 국가 전략으로서 AI 수립의 중요성을 강조하고 학술 연구, 활용의 강화 및 AI의 상업적 활용을 위한 정책적 기반을 수립하며 광범위한 배포, 주요 이니셔티브 및 전략적 목표를 여러모로 강조하고 있다.<sup>31)</sup>

이러한 흐름에 기반하여, 인공지능 생성 콘텐츠(AIGC, AI-generated content)가 중국 콘텐츠 시장에 빠르게 스며들고 있으며 뉴스 기사 작성, AI 검색이나 디자인, 음악, 영상을 만드는 것을 넘어 게임, 영화/미디어, 광고, 전자상거래 등 다양한 산업에서 응용되고 있다. 중국 내 AI 기술 기반 서비스 업체가 여러모로 증가하면서, AI 기술이 영상콘텐츠 제작에 응용되는 분야 중 AI 텍스트 생성이 27%로 가장 많고, 버추얼 휴먼이 20%로 높은 비중을 차지하며, 그 외 AI 음악이 8%, AI 드로잉 6%, AI 영상 생성 5%, AI 이미지 4%의 순으로 나타났다.<sup>32)</sup> 이는 AI 기술이 이미 중요한 제작 및 창작 도구로 부상하면서 중국 콘텐츠 창작 환경에 거대한 변화를 일으키고 있음을 보여준다.

### 3. 중국 스포츠 동영상 콘텐츠에서의 AI 기술 활용 양상

2023년은 중국 스포츠 동영상 콘텐츠 중 특히 스포츠 웹드라마(微短劇)<sup>33)</sup> 시장이 폭발

26) 황선영, 「중국 지방법원, 인공지능(AI)이 창작한 창작물 저작물로 인정」, KIEP 대외경제정책연구원, 2020.

27) 赵男男, “我国人工智能领域发展动态与趋势研究”, 《成都电子机械高等专科学校学报》024(001), 成都电子机械高等专科学校, 2021, p. 42.

28) 김정진, 「중국의 인공지능기술 현황과 미중 인공지능정책 비교」, 『중국지역연구』 제7권 제1호, 중국지역학회, 2020, 70쪽.

29) [https://www.cac.gov.cn/2017-12/15/c\\_1122114520.htm](https://www.cac.gov.cn/2017-12/15/c_1122114520.htm)(열람일자: 2024년 7월 15일)

30) [http://www.moe.gov.cn/srcsite/A16/s7062/201804/t20180410\\_332722.html](http://www.moe.gov.cn/srcsite/A16/s7062/201804/t20180410_332722.html)(열람일자: 2024년 7월 15일)

31) ZHOU, Longjun, “A Historical Overview of Artificial Intelligence in China”, *Science Insights* vol. 42 No.6, Bono Academy of Science and Education, 2023, p. 971.

32) 至顶智库, 2023年中国AI大模型产业生态地图发布, 2024.1.4., <https://insights.zhiding.cn/2024/0104/3154996.shtml>

33) 중국 광전총국(中國廣電總局)은 온라인 스포츠 드라마를 ‘회당 길이가 몇십 초에서 15분 정도, 명확한

적인 성장세를 보인 한 해였다. 아이미디어 리서치(艾媒諮詢)에 따르면, 2023년 중국 숏폼 드라마 시장은 약 373억 9천만 위안(약 6조 9,800억 원) 규모로 전년 대비 267.65% 성장했으며, 2024년에는 500억 위안(약 9조 2,500억 원), 2027년에는 1,000억 위안(약 18조 5,000억 원)을 넘어설 것으로 전망하고 있다.<sup>34)</sup> 이 같은 숏폼 드라마 시장의 급성장은 모바일 인터넷의 확산과 더불어 급격하게 늘어난 숏폼 동영상 콘텐츠에 대한 거대한 수요에 기인한 것으로, 삶의 리듬이 빨라지면서 사람들이 점점 더 짧고 간결한 숏폼 드라마를 시청하는 경향이 강하게 나타나고 있다고 볼 수 있다. 따라서 AI 기술의 도움으로 숏폼 동영상 콘텐츠의 양적 생산을 이룰 수 있다.

### 1) 숏폼 동영상 콘텐츠의 개념 및 특성

숏폼 콘텐츠는 텍스트, 이미지, 동영상 전반을 아우르는 개념으로 주로 소셜 미디어 플랫폼에서 인기를 끌며, 빠르게 소비되고 공유될 수 있는 특성을 내재한다.<sup>35)</sup> 예를 들어, 인스타그램의 스토리, 틱톡의 짧은 동영상, 트위터에 게재하는 짤막한 텍스트 등은 모두 숏폼 콘텐츠에 해당한다. 이러한 콘텐츠는 사용자들의 관심을 즉각적으로 끌고, 높은 참여율을 유도하는 데 효과적이다.

이 중 숏폼 동영상 콘텐츠는 흔히 짧은 동영상, 클립 동영상(Clip Video), 쇼트 클립(Short Clip), 쇼트 동영상(Short Video), 숏폼 동영상(Short Form Video) 이라고도 지칭된다.<sup>36)</sup> 숏폼 동영상 콘텐츠는 웹 예능, 웹드라마, 개인 방송 콘텐츠 등 온라인 형 숏폼 동영상 콘텐츠와 방송 프로그램 편집 콘텐츠, 편집형 개인 방송 콘텐츠를 비롯하는 재가공형 숏폼 동영상 콘텐츠로 분류된다.<sup>37)</sup> 한편, 숏폼 동영상 콘텐츠 선도국가인 중국은 흔히 제작 주체에 따라 숏폼 동영상 콘텐츠를 크게 UGC, PUGC, PGC 등 3가지의 형식으로 구분하고 있으며 제작 주체별로 아래의 <표 1> 같은 특성을 나타낸다.

<표 1> 숏폼 동영상 콘텐츠 제작 주체별 특성

구분	생산 주체	특성
UGC(User Generated content)	비전문 일반인	<ul style="list-style-type: none"> <li>비영리적이고 사교성이 강함</li> <li>영상 퀄리티는 천차만별</li> </ul>
PUGC(Professional User Generated Content)	오피니언 리더	<ul style="list-style-type: none"> <li>영향력 확장의 도구</li> <li>자신의 특기나 일상생활이 주요한 콘텐츠</li> <li>콘텐츠를 통한 직간접적인 광고</li> </ul>
PGC(Partner Generated Content)	콘텐츠 제작 전문업체	<ul style="list-style-type: none"> <li>영상 제작 및 편집 수준이 높음</li> <li>경제적인 이익 창출이 주요한 콘텐츠의 목적</li> </ul>

출처: 이동배(2021) 127쪽 내용에 근거하여 구성

주제와 주요 라인을 가지고, 연속성과 완결된 스토리 구조를 갖춘 인터넷 시청프로그램'으로 정의하였다.

34) 艾媒咨询, 2023-2024年中国微短剧市场分析报告, 艾媒咨询, 2023.

35) 이진·윤현정·윤혜영, 「재가공형 숏폼 콘텐츠의 특성 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제22권 제5호, 한국콘텐츠학회, 2022, 68쪽.

36) 이동배, 「중국 짧은 동영상 스토리텔링에 관한 고찰: PGC형 짧은 동영상 제작사 이티아오(一条) 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제63호, 인문콘텐츠학회, 2021, 126쪽.

37) 양지훈, 「중국과 미국의 짧은 동영상 콘텐츠 고품질화 시도」, 『트렌드리포트』, 한국방송통신전파진흥

## 2) 중국 숏폼 동영상 콘텐츠에서의 AI 기술 활용 양상

현시점 중국의 AI 기술은 숏폼 동영상 콘텐츠의 기획, 제작, 생산에 이어지는 전반적인 과정에서 다양한 형태로 나타난다. AI 기술은 콘텐츠 IP(Intellectual Property)의 기획과 개발 단계에서 시나리오나 스크립트 작성, 제작 단계에서 텍스트의 가시화 그리고 생산단계에서의 콘텐츠 배포 등 과정에서 제작의 효율성을 높이고 콘텐츠의 퀄리티를 향상하는 동시에 제작 비용은 상대적으로 절감시키고 있다.<sup>38)</sup> 중국 숏폼 동영상 콘텐츠 산업에서 콘텐츠 소비자를 대상으로 하는 AI 기반의 콘텐츠 제작 모델은 AI 기반의 텍스트 생성, AI 기반의 이미지 생성, 음악/영상 생성 등으로 구분된다.

### (1) AI 기반의 텍스트 생성

먼저 AI 기반의 텍스트 생성의 경우, 주어진 정보나 텍스트에 기반해 새로운 텍스트를 생성하는 AI 모델을 의미한다. AI 기반의 텍스트 생성 모델은 시나리오나 스토리, 소설 등 창작 분야에서 광범위하게 활용되고 있으며, 중국 AI 기반의 텍스트 생성 플랫폼은 ‘텐센트 AI 글쓰기 보조시스템(騰訊AI寫作助手)’, ‘차이윈 샤오명(彩雲小夢)’, ‘지어지능(字語智能)’, Inktok 등을 예로 들 수 있다.

예로, 차이윈 샤오명은 AI 소설 창작 플랫폼으로, 사용자가 입력하는 스토리를 시작으로 전개해 나아갈 이야기를 자동으로 생성하는 방식으로 스토리를 완성해 스토리텔링 과정을 단순화시킨다. 해당 모델은 사용자가 제시한 간단한 줄거리만으로도 알고리즘을 통해 방대한 데이터베이스에서 적절한 문맥과 서사를 찾아내 흥미로운 이야기를 만들어낸다. 창작 과정에서 다양한 스토리 전개를 선택할 수 있는 기능은 차이윈 샤오명의 큰 장점 중 하나이다. 예를 들어, 사용자가 특정 장르를 설정하면 AI는 이를 반영하여 스토리의 흐름을 조정할 수 있다. 판타지, 로맨스, 스릴러 등 다양한 장르를 지원하며, 각 장르의 특성에 맞춘 스토리를 완성한다. 이처럼 차이윈 샤오명과 같은 AI 텍스트 생성모델은 사용자와 지속적인 상호작용의 과정을 거쳐 점점 더 정교하고 개인화된 스토리 콘텐츠를 제작할 수 있다.

### (2) AI 기반의 이미지 생성

AI 기반의 이미지 생성은 AI 기술을 활용하여 새로운 이미지를 자동으로 생성하는 모델이다. 중국 숏폼 콘텐츠 제작 과정에서 이미지 제작으로 많이 활용되는 플랫폼은 지앤잉(剪映), 싱투(醒图), 메이투 슈슈(美圖秀秀), 원신이거(文心一格), 창의화랑(創意畫廊) 등이 있다. 해당 플랫폼은 사용자가 입력한 기존의 이미지에서 새로운 이미지를 생성하거나 최근에는 텍스트에서 이미지를 생성하는 기능을 제공하여 다양한 이미지 생성 가능성을 넓히고 있다.

---

원, 2018, 52쪽.

38) 宋涛, 2024 中国AIGC行业应用价值研究报告, 甲子光年, 2024, p. 19.

중국판 틱톡 퍼우인의 산하 동영상 편집 및 제작 플랫폼 지앤잉(剪映)은 한 장의 이미지를 AI 회화, AI 이미지 확장 등 기술을 입혀 변형 혹은 확장의 과정을 거쳐 솟폼 이미지나 동영상 콘텐츠로 제작한다. 이렇게 생성된 콘텐츠는 복잡한 편집과정을 거치지 않고도 원키(一鍵)에 완성된다. 이러한 AI 기술의 활용은 사용자들의 콘텐츠 제작의 접근성을 높이며, 더 많은 사용자가 손쉽게 자신만의 오리지널 콘텐츠를 생산하도록 독려한다.



<그림 1> 이미지의 변형  
출처: 플랫폼 지앤잉(剪映)



<그림 2> 이미지의 확장  
출처: 플랫폼 지앤잉(剪映)

### (3) AI 기반의 음악/영상 생성

AI 음악/영상 생성 모델은 다양한 음악 스타일과 장르를 학습하여 입력값에 따라 새로운 음악을 만들어낸다. 중국의 경우, 왕이텐인(网易天音), TME studio, 히말라야(喜马拉雅) 등 플랫폼이 대표적이다. 이러한 도구들은 사용자가 원하는 음악의 유형, 장르, 악기 등을 선택하면, AI가 이를 기반으로 음악을 작곡하고 편곡할 수 있게 한다. 지앤잉(剪映), 콰이쇼우 윈지앤(快手雲剪) 등 플랫폼은 제작한 영상에 자동으로 음악을 생성하거나, 콘텐츠에 어울리는 맞춤형 음악을 추천하는 기능을 제공한다. 사용자는 이를 통해 음악을 손쉽게 편집할 수 있으며, 클립의 길이와 영상의 흐름에 맞게 조정할 수 있다.

지앤잉의 경우, 다양한 영상 편집 과정에서, AI 더빙 서비스도 제공하고 있다. 제작 과정에서 영상 중 추가되는 텍스트를 읽어낼 때 선택할 수 있는 음향효과로 다양한 언어와 목소리 톤 그리고 특정된 캐릭터 목소리도 동시에 지원한다. 다만 대부분의 AI 더빙 서비스는 유료이며 유료 서비스는 더욱 자연스럽고 매끄러운 음성 합성 기술을 포함하고 있다. 콘텐츠 제작자로서 자신의 제작한 콘텐츠에 자신의 목소리가 아닌 AI 더빙을 활용하는 것은 변화하는 디지털 미디어 환경 속에서 프로슈머(prosumer)로서의 사용자가 자신이 편향하는 기호에 맞춰 능동적으로 콘텐츠를 생성하는 동시에 변조된 음성으로 디지털 공간에서 자신을 자유롭게 표현함으로써 콘텐츠의 개인화 및 맞춤형화의 정도를 높여주어 사용자가 자신의 정체성을 다양하게 실험하고 재구성하는 방식을 제공한다. 특히 솟폼 동영상 콘텐츠를 소비하지만 스스로 제작에 참여하지 않았던 방관자(passive viewer)의 경우, AI 더빙은 강화된 익명성으로 보다 적극적인 콘텐츠 제작자로 변모하는데 일조할 수 있다.

### 3) 중국 숏폼 동영상 콘텐츠와 AI 기술 결합의 문제점

국외의 선행연구에서는 숏폼 콘텐츠에서의 생성형 AI의 활용과 이를 통한 숏폼 동영상 콘텐츠 산업 패러다임의 전환을 여러모로 예견하고 있다.<sup>39)</sup> AI 기술은 빠르게 발전하고 있으나, 여전히 인간의 눈으로 식별하기 가능한 부자연스러운 비주얼이거나 논리적으로 합리적이지 않은 콘텐츠를 생성한다. 이러한 한계점은 중국뿐만 아니라 전 세계적인 범위에서 제기되는 문제이기도 하다. 즉 AI 기술의 한계로 콘텐츠는 자연적으로 발생하는 무작위성과 복잡성을 재현하는데 미흡한 부분을 보유하고 있기에 여전히 인간의 창의성과 판단력이 결합된 인간과의 ‘협업’을 필요로 한다.

흥미로운 점은, 이처럼 어색하게 생성된 콘텐츠는 중국 숏폼 동영상 플랫폼 틈우인에서 하나의 ‘밈(Meme)’처럼 소비되고 있으며 수용자의 참여, 공유, 재해석 등 행위를 통해 AI 기술에 대한 토론의 장을 형성했다. 이러한 현상의 뒤편에는 인간이 여전히 기계의 우위에 있다는 대중의 심리와 ‘기술을 활용한’ 발상의 전환적 콘텐츠는 여전히 국가의 문화적 맥락 특히 중국 콘텐츠 소비 주력인 95허우(95后) 00허우(00后)의 문화에 대한 이해가 필요함을 강조한다.<sup>40)</sup> 따라 한국 콘텐츠 중국 콘텐츠 시장 진출 시 중국 소비자들의 문화적 특성과 AI 기술을 활용한 콘텐츠 소비 패턴을 유의하고 이를 적극적으로 한국 콘텐츠에 반영하여 중국 콘텐츠 시장 진출의 현지화 전략을 극대화해야 한다. 이외에도 지속적으로 제기되고 있는 AI 기술로 생성된 콘텐츠(AIGC)로 파생한 저작권의 문제, 윤리적 문제 그리로 예술적 ‘본질성’의 소멸 등에 상관된 문제<sup>41)</sup>는 중국 시장 진출 시 AI 기술을 활용한 한국 콘텐츠 창작과 배포에 있어, 중국의 법적·윤리적 기준을 준수하고 문화적 이해를 바탕으로 한 접근이 중요함을 시사한다.

### 참고문헌

- 김정진, 「중국의 인공지능기술 현황과 미중 인공지능정책 비교」, 『중국지역연구』 제7권 제1호, 중국지역학회, 2020.
- 박하나, 「이미지 생성 인공지능(AI) 달리(DALL·E)의 활용 사례 연구」, 『조형미디어학』, 제26권 1호, 한국일러스트아트학회, 2023.
- 이진·윤현정·윤혜영, 「재가공형 숏폼 콘텐츠의 특성 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제22권 제5호, 한국콘텐츠학회, 2022.
- 이동배, 「중국 짧은 동영상 스토리텔링에 관한 고찰: PGC형 짧은 동영상 제작사 이티아오(一条) 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제63호, 인문콘텐츠학회, 2021.

39) 路瑶·吉喆(2023)은 생성형 AI 모델 ChatGPT가 숏폼 동영상 콘텐츠 활용에 있어 어떠한 영향을 가져다 줄 것인가를 전망하고 있다. 특히 생성형 AI 기술은 콘텐츠 제작의 전문성의 극대화를 통해 전문적으로 숏폼 콘텐츠를 제작하는 중소기업에 있어 제작 비용의 절감과 콘텐츠 퀄리티의 제고로 긍정적인 변화를 가져다 준다.

40) <http://newsletter.prideceo.or.kr/board/news/258?webzine=Vol.06>(열람일자: 2024년 7월 23일)

41) 路瑶·吉喆, “人工智能在短视频领域中的应用趋势——以ChatGpt为例”, 西部广播电视第18期, 2023, pp. 15-17.

- 양지훈, 「중국과 미국의 짧은 동영상 콘텐츠 고품질화 시도」, 『트렌드리포트』, 한국방송통신전파진흥원, 2018.
- 장운초·곡위광, 「생성형 AI 를 통한 다각화된 융합 콘텐츠 제작을 위한 커리큘럼 제안-영상 콘텐츠를 중심으로」, 『커뮤니케이션 디자인학연구』 제87호, 한국커뮤니케이션디자인협회 커뮤니케이션디자인학회, 2024.
- 전병원, 「인공지능과 영화영상제작: 영화영상제작 도구로서 인공지능의 활용사례를 통해」, 『디지털영상학술지』, 제20권 제1호, 한국디지털영상학회, 2023.
- 한국방송통신전파진흥원, 「미 할리우드의 인공지능(AI)을 활용한 효과적인 제작기획 및 투자 결정 트렌드」, 『미디어 이슈 & 트렌드』 제42호, 2021.
- 칸자키 요지, 김현옥 역, 『최신 인공지능 쉽게 이해하고 넓게 활용하기』, 경기도: 위키북스, 2017.
- 황선영, 「중국 지방법원, 인공지능(AI)이 창작한 창작물 저작물로 인정」, KIEP 대외경제정책연구원, 2020.
- Al Lily, A. E., Ismail, A. F., Abunaser, F. M., Al-Lami, F., & Abdullatif, A. K. A. , ChatGPT and the rise of semi-humans. *Humanities and Social Sciences Communications*, vol. 10, No 1, 2023).
- John McCarthy, “What is Artificial intelligence?”, 2004.
- Mohammed, P. S., & ‘Nell’Watson, E., “Towards inclusive education in the age of artificial intelligence: Perspectives, challenges, and opportunities”, *Artificial Intelligence and Inclusive Education: Speculative futures and emerging practices*, Springer Singapore, 2019.
- Martinez, R., “Artificial intelligence: Distinguishing between types & definitions”. *Nev. LJ*, 19, 2018.
- Russell, S. J., & Norvig, P., *Artificial intelligence a modern approach*, Pearson, 2016.
- Zhang, C., & Lu, Y., “Study on artificial intelligence: The state of the art and future prospects”, *Journal of Industrial Information Integration*, vol 23, Elsevier B.V., 2021.
- Zhou, Longjun, “A Historical Overview of Artificial Intelligence in China”, *Science Insights* vol. 42 No.6, Banoi Academy of Science and Education, 2023.
- 黄世威, “生成式AI嵌入短视频: 生产变革、文本再造与审美偏移”, *电视研究*, 中央广播电视总台, 2024.
- 夏春秋, “短视频ai配音的使用与满足研究”, *新闻研究导刊*第15卷4期, 重庆日报报业集团, 2024.
- 赵男男, “我国人工智能领域发展动态与趋势研究”, *成都电子机械高等专科学校学报* 024(001), 成都电子机械高等专科学校, 2021.
- 路瑶·吉喆, “人工智能在短视频领域中的应用趋势——以ChatGpt为例”, *西部广播电视*第

18期, 2023.

刘刚&刘捷, 中国新一代人工智能科技产业发展报告2024, 中国式现代化发展研究院&中国新一代人工智能发展战略研究院, 2024.

[https://imnews.imbc.com/news/2022/world/article/6404569\\_35680.html](https://imnews.imbc.com/news/2022/world/article/6404569_35680.html)

<http://pd.baidu.com/news/hyxw/133.html>

IBM, <https://www.ibm.com/kr-ko/topics/artificial-intelligence>

[https://www.gov.cn/xinwen/2016-05/23/content\\_5075944.htm](https://www.gov.cn/xinwen/2016-05/23/content_5075944.htm)

<http://newsletter.prideceo.or.kr/board/news/258?webzine=Vol.06>

<https://openai.com/index/video-generation-models-as-world-simulators/>

<https://www.asiae.co.kr/article/2023020322290635454>

[https://www.cac.gov.cn/2017-12/15/c\\_1122114520.htm](https://www.cac.gov.cn/2017-12/15/c_1122114520.htm)

[http://www.moe.gov.cn/srcsite/A16/s7062/201804/t20180410\\_332722.html](http://www.moe.gov.cn/srcsite/A16/s7062/201804/t20180410_332722.html)

# MediaPipe 기반 제스처 인식 알고리즘 연구 및 응용

상위안즈(동서대)

## 서론

손은 인간의 가장 유연한 신체 부위로, 손가락끼리 결합하여 복잡한 정보를 만들어 낼 수 있다. 컴퓨터 비전 기술의 지속적인 발전에 따라 손 동작 인식은 컴퓨터 비전 분야에서 중요한 연구 방향이 되었다. 전통적인 손 제스처 인식 방법은 일반적으로 이미지 정보를 기반으로 학습이 필요하지만, 이러한 방법은 많은 데이터가 필요할 뿐만 아니라 많은 비효율적인 특징이 존재하며, 대량의 라벨링 데이터가 필요하여 인력과 재정적 비용이 많이 들고 정확도에도 한계가 있다.

최근 구글에서 발표한 Mediapipe 손 검출 모델은 이미 학습되어 높은 정확도를 보이는 손 주요 지점 검출 알고리즘을 통해 직접 손 주요 지점 정보를 얻을 수 있다. 개인마다 손 제스처를 취하는 습관이 다르고, 손 동작 인식의 맞춤형 요구가 있기 때문에 인식해야 하는 손 동작도 다르다. 또한 특정 장면에서는 카메라 위치가 고정되고 각도가 특수하여, 조명과 각도 등의 이유로 정상 각도에서 촬영한 학습 데이터로 학습된 모델이 인식하지 못하는 상황이 발생할 수 있다. 본문에서는 Mediapipe 모델을 기반으로 편리한 학습 데이터 수집 프로그램을 구현하여, 해당 학습 데이터를 사용하여 매우 낮은 연산력과 소비로 고정된 장면에서의 실시간 손 제스처 인식 알고리즘을 학습할 수 있다. 이러한 방법은 손 제스처 인식의 정확도를 높일 수 있을 뿐만 아니라 학습에 필요한 데이터 양과 시간을 줄여 알고리즘의 효율성과 신뢰성을 크게 향상시킬 수 있다. 이러한 데이터 세트 제작 방법은 차량 내 카메라, 감시 카메라, 맞춤형 사물인터넷(IoT), 구조 신호 등에서 전통적인 손 제스처 인식 데이터 세트 제작에 비해 더 큰 장점을 가지고 있다.

## 1. 손 자세 인식 설계 및 구현

본 시스템의 주요 절차는 다음과 같다: 장치 카메라를 호출하여 이미지 데이터를 얻고, Mediapipe 손 주요 지점 검출 모델을 사용하여 손 주요 지점 데이터를 얻는다. 데이터 집합 녹화 프로그램을 사용하여 자체 녹화 데이터 집합을 얻은 후, 적절한 신경망 알고리즘을 선택하여 주요 지점 데이터를 기반으로 한 손 동작 인식 모델을 얻는다. 또는 직접 실시간으로 주요 지점 데이터를 자세 인식 모델에 입력하여 인식 결과를 상호 작용 애플리케이션에 적용한다.

## 1) 시스템은 세 가지 모듈로 구성된다:

1. 손 핵심 포인트 감지: MediaaPIPE의 손 핵심 포인트 감지 모델을 기반으로 손 핵심 포인트를 실시간으로 표시할 수 있으며 손 동작을 프로그램에 입력 및 저장할 수 있다.

2. 신경망 구성: 데이터 세트를 파이토치로 가져오고 훈련 세트 테스트 세트를 구별하고 신경망 선택, 하이퍼 파라미터 조정, 훈련 모델 정확도, 지연 및 성능 평가를 선택한다.

3. 실시간 모니터링: 장치 카메라를 호출하고 주요 지점을 자세 인식 모델에 입력하여 자세 검출 결과를 반환한 후, 이를 상호 작용 애플리케이션에 추가적으로 전달한다.

## 2) MediaPipe

MediaPipe는 매우 인기 있는 머신러닝 프레임워크로, 다양한 사전 학습된 신경망 모델을 제공한다. 이 중에는 손 주요 지점 검출 알고리즘도 포함되어 있으며, 알고리즘에는 그림 1과 같이 21개의 손 주요 지점이 포함되어 있다. MediaPipe 손 주요 지점 검출 모델을 활용하여 본문 알고리즘의 손 검출 모델, 손 제스처 인식 알고리즘 및 손 제스처 라이브러리를 구성한다.



그림 1. 손의 21개 지점

우선, 검출할 손의 이미지 정보를 얻어야 한다. 실제 응용에서 이러한 이미지 정보는 카메라, 이미지 라이브러리 또는 비디오 스트림 등 다양한 경로를 통해 얻을 수 있다. 각기 다른 경로를 통해 얻은 이미지는 각각의 인터페이스와 처리 방식이 필요하지만, 모두 모델이 처리할 수 있는 데이터 형식으로 변환해야 한다. MediaPipe에서는 ImageFrame 클래스를 사용하여 이미지 데이터를 처리할 수 있으며, 이를 통해 일반적인 이미지 형식을 TensorFlow가 처리할 수 있는 형식으로 변환할 수 있다. 카메라 입력 비디오 스트림의 각 프레임을 반복적으로 읽어들이 처리한 후 창에 표시하고, 창 상태를 확인하여 계속 반복할지 여부를 결정한 후, 최종적으로 카메라 자원을

해제한다.

MediaPipe 손 자세 추정 모델의 핵심은 손 이미지의 특징을 추출하고 분류하여 손 자세 정보를 추론할 수 있는 컨볼루션 신경망(CNN) 모델이다. 손 제스처 인식을 구현하기 위해 손 자세 추정 모델을 기반으로 손 검출 모델을 구축해야 한다. 이 모델은 MediaPipe 모델의 MediaPipe Hands 모듈을 통해 직접 구현할 수 있다. 이 모델은 손바닥 검출 과정에서 평균 정확도가 95.7%에 달하며, 일반적인 방법[12]을 사용한 인식 정확도는 86.22%에 불과하다.

## 2. 손 데이터 처리의 특징 추출

메디파이프(MediPipe) 내장 메서드를 통해 손가락 인식 정보를 수집하고, 골격 키포인트 위치를 데이터셋 파일에 저장한다. 데이터 전처리는 서로 다른 특징 값들을 동일한 범위로 스케일링하여 계산 시 동일한 가중치를 갖도록 하는 과정이다. 이는 서로 다른 특징들이 서로 다른 척도와 범위를 가질 수 있기 때문이다. 손동작 특징 추출은 21개의 손 키포인트 2D 좌표를 감지하여 키포인트 간의 거리와 각도를 계산하는 것이다.

### 1) 키포인트 간 거리

거리 기반 특징 추출 방식은 손 키포인트 2D 좌표 데이터를 정규화하여 각 손가락 키포인트 간 거리를 계산하는 것이다. 거리 측정 방법으로는 유클리드 거리, 맨해튼 거리 등의 공식을 사용한다. 본 연구에서는 MediaPipe를 통해 손가락 골격 키포인트 위치를 인식하고 데이터셋 파일에 저장하며, 나머지 20개의 키포인트와 손목 간 거리를 계산한다. 이렇게 하면 거리 측정이 각 특징에서 더욱 정확하고 균형 있게 이루어져 샘플 간 유사성을 더 잘 반영하고, 모델에 대한 다양한 특징의 영향 정도를 균일하게 할 수 있다.

### 2) 손가락 굽힘 정도

손가락 굽힘 정도는 거리 비율 방식을 사용하여 측정할 수 있으며, 손가락과 손목 간 거리 비율 등의 기하학적 특징을 통해 손가락 굽힘 정도를 판단한다. 예를 들어, 엄지손가락 굽힘 정도는 키포인트 17과 키포인트 2 간 거리( $d_{17-2}$ )와 키포인트 17과 키포인트 4 간 거리( $d_{17-4}$ ) 비율로 측정할 수 있다. 비율이 작을수록 굽힘 정도가 크다. 5개의 손가락 굽힘 정도 계산에 사용되는 키포인트는 표 1에 나와 있다.

	거리비법	각도기 키포인트 (중간점은 각도기 꼭짓점)
엄지손가락	$d_{17-2}/d_{17-4}$	0, 2, 4
검지	$d_{0-6}/d_{0-8}$	0, 5, 8
가운뎃손가락	$d_{0-10}/d_{0-12}$	0, 9, 12
약지	$d_{0-14}/d_{0-16}$	0, 13, 16
새끼손가락	$d_{0-18}/d_{0-20}$	0, 17, 20

표 1. 손가락 굽힘도 계산

손가락 굽힘 정도는 각도 방식을 사용하여 측정할 수도 있다. 21개의 손 키포인트 좌표를 통해 손가락 키포인트 간 각도를 계산한다. 손가락 굽힘 정도는 3개의 점 사이에서 형성되는 각도의 코사인 값을 계산하여 정량화한다. 5개의 손가락 굽힘 정도 각도는 표 1에 나와 있는 3개의 키포인트로 구성되며, 이는 손가락 중간 위치와 끝 위치가 이루는 변, 중간 위치와 손가락 뿌리가 이루는 변, 이 두 변이 이루는 각도이다.

### 3) 손가락 개폐도

손가락 개방 정도는 인접한 두 손가락이 개방되는 각도의 크기를 말하며, 또한 3개의 핵심 포인트를 사용하여 각도 코사인 값을 정량화한다. 다섯 손가락의 개폐 정도는 주로 네 가지 정량적 값을 가지며 손가락 뿌리의 키포인트와 두 손가락 끝의 키포인트로 구성된 각도이며 계산된 키포인트는 표 2와 같다.

	키포인트 (중간점은 꼭짓점)
엄지와 검지	(4, 2, 8)
검지와 중지	(8, 5, 12)
중지와 약지	(12, 9, 16)
약지와 새끼손가락	(16, 13, 20)

표 2. 손가락개합도계산

### 3. 제스처 분류

데이터 전처리된 기능을 추출하여 데이터 세트를 얻은 다음 분류 알고리즘으로 보내어 분류한다. 분류 알고리즘은 기계 학습 및 훈련을 거쳐야 한다. 손가락 인식 분류 모델을 얻기 위해 기계 학습을 위해 분류 알고리즘 모델을 선택한다. 기계 학습 분류 모델은 소박한 분류, 의사 결정 트리, 지원 벡터 머신과 같은 전통적인 분류 모델을 채택할 수 있으며, 물론 신경망, 심지어 딥 러닝 알고리즘도 사용할 수 있다. 다음은 전통적인 모델 KNN(K-Nearest Neighbor) 알고리즘을 예로 들어 설명한다.

KNN은 기본 분류 및 회귀 방법으로 데이터 마이닝 기술에서 가장 간단한 알고리즘 중 하나이며 핵심 기능은 감독된 분류 문제를 해결하는 것이다. KNN은 특수 데이터 세트에 설정된 예측 분류 문제를 빠르고 효율적으로 해결할 수 있지만 모델을 생성하지 않다. K 근린법의 입력은 특징 공간의 점에 해당하는 인스턴스의 고유 벡터이고 출력은 여러 클래스를 취할 수 있는 인스턴스 범주이다. K 근린법의 세 가지 기본 요소는 k 값의 선택, 거리 측정 및 분류 의사 결정 규칙이다. 최상의 k 값을 선택하고 다수 승복 분류 결정에 따라 데이터를 분류한다. 훈련 세트로 KNN 모델을 훈련시킨 후 테스트 세트로 제스처 범주를 테스트하고 판단한다.

### 4. 제스처 인식을 위한 지원 벡터 머신

일반적으로 사용되는 기계 학습 분류 모델에는 지원 벡터 머신, 신경망, 의사 결정 트리 및 K-근접 이웃과 같은 모델이 포함되며, 이 기사는 모델의 훈련 및 검증을 기반으로 지원 벡터 머신 모델을 최종적으로 선택한다. 서포트 벡터 머신은 2차 및 다중 분류 작업을 수행하는 데 일반적으로 사용되는 감독 학습 알고리즘이다. 통계 학습 이론과 구조적 위험 최소화 원칙을 기반으로 설계되었으며 강력한 일반화 능력과 견고성을 가지고 있다. 이 작업에서는 주로 훈련, 테스트 단계 및 온라인 배포 단계로 구분되며 훈련 및 테스트 단계는 주로 모델을 훈련하고 매개변수를 조정하는 반면 배포 단계는 추론만 필요한 온라인 사용 단계이다.

#### 1) 훈련 단계

훈련 단계의 구체적인 절차는 다음과 같다.

단계 1: 데이터셋 강화 모듈을 이용한 데이터셋 확장, 표본의 다양성을 증가시킨다.

단계 2: MediaPipe 프레임워크를 사용하여 각 사진의 21개 손 키 포인트 좌표를 추출한다.

단계 3: 자동화 기능을 사용하여 모듈을 구성하고 기능을 만든다.

단계 4: 데이터 세트를 훈련 세트와 테스트 세트로 나누고 훈련 세트에서 여러 기계 학습 모델을 훈련하고 테스트 세트에서 검증하고 정확도, 회수율, F1 값 및 기타 지표를 계산한다.

위의 단계를 통해 독립적인 데이터 세트에서 모델을 검증하고 테스트했으며 실험을 통해 지원 벡터 머신의 효과가 다른 모델보다 우수함을 발견했다.

## 2) 온라인 배치 단계

모델 교육이 완료되면 PCA 변환 행렬과 지원 벡터 머신의 모델을 저장해야 하며, 이는 온라인 예측 단계에 직접 적용할 수 있습니다. 구체적인 절차는 다음과 같다.

단계 1: 카메라를 통해 이미지 또는 동영상을 얻는다.

단계 2: MediaPipe 프레임워크를 사용하여 21개의 키 포인트를 식별하고 키 포인트가 있으면 단계 3을 수행하고 그렇지 않으면 단계 1로 돌아간다.

단계 3: 자동화된 특징 공학에 따라 각도 특징 및 거리 특징을 계산하고 융합을 수행하고 특징 차원을 줄이기 위해 PCA를 사용하고, 테스트를 위해 특징을 지원 벡터 머신 모델에 입력하고 최대값을 예측 범주로 출력한다.

## 결론

이 기사는 주로 제스처 인식에 적합한 데이터 세트 향상 모듈, 핸드 키 추출 프레임워크 MediaPipe, 각도 정보 및 거리 정보를 기반으로 한 자동화 기능 구성 계획, SVM 기반 제스처 분류 모델을 소개한다. 이러한 모듈을 통해 MediaPipe와 기계 학습 모델의 통합을 기반으로 하는 제스처 인식 프레임워크가 최종적으로 구축된다. 미래에는 시계열을 결합하여 손 동작 시퀀스를 추출하고 연속적인 손 자세를 동작 시퀀스로 결합할 수 있으며 손가락의 닫힘 또는 벌림, 손의 이동 방향 등과 같은 일부 제스처 동작의 시작 및 종료 조건을 정의할 수 있다.

## 참고문헌

### 논문

LIAO Ting. Application of gesture recognition based on spatiotemporal graph convolution network in virtual reality interaction[J]. Journal of Cases on Information Technology ( JCIT) , 2022 , 24( 5) : 79-83.

OpenCV team.About[EB/OL].<http://opencv.org/about> , 2024.

Google team. MediaPipe Solutions guide. [EB/OL].<http://developers.google.com/mediapipe/solutions/guide> , 2023-11-09.

Google team.Face landmark detection

guide[EB/OL].[http://developers.google.com/mediapipe/solutions/vision/face\\_landmarker#get\\_started](http://developers.google.com/mediapipe/solutions/vision/face_landmarker#get_started) , 2024-1-23.

# 중국 SF영화 속 인공지능(AI) 캐릭터의 신체 재현

-중국영화 <로봇8호>을 중심으로-

왕가위(한국외국어대학교)

## 1. AI 캐릭터 신체 재현의 의미를 탐구하며

SF영화(Science fiction film)는 오랜 시간 동안 미지의 영역을 탐구하여 미래를 상상하는 주된 방식으로 자리를 잡아 왔다. 최근 몇 년간 인공지능(AI)의 급속한 발전에 따라, 많은 창작자들이 인간과 인공지능의 관계에 대해 탐구하고 논의하기 시작했으며, 이러한 현상은 영화 텍스트에서도 어느 정도 반영되고 있다. 이러한 영화에서 자주 등장하는 인공지능 캐릭터들은 독특한 정체성과 이미지를 갖추고 있으며, 이는 기술의 신체적 본질 이화에 대한 심각한 우려를 표현한다. 또한, 이러한 캐릭터들은 신체적 도구로서의 속성 전환을 통해 규범화된 권력 패러다임의 변화를 모색하며, 서로 다른 권력 주체 간의 단절, 갈등, 화해를 강화하는 역할을 한다.<sup>1)</sup>

영화에서 재현된 신체는 생리학적 매개체일 뿐만 아니라 문화적 재현 또는 문화적 재현이며, 나아가 “재현이란 단순히 현실 세계를 반영하는 것이 아니라 문화적 구성”이다.<sup>2)</sup> 신체는 재현하는 것은 일정한 권력 관계이며, 이는 특정한 문화의식과 사회 구조의 영향을 받는다. SF영화에서 인공지능과 로봇의 신체에 대한 많은 표현은 또한 사회의 권력 역학 및 문화적 배경을 깊이 반영하며, 이러한 인공지능 캐릭터는 물질적 의미뿐만 아니라 풍부한 사회적, 문화적 함의를 내포하고 있다. SF 영화 속 인공지능은 인간의 질서를 지니고 있으며, 현상적인 몸을 가지고 세계를 향한 존재로서 신체적 도식과 지향성을 가지고 있다.<sup>3)</sup> 이러한 캐릭터의 신체 표현은 인간과 다를 수 있지만 여전히 인간 행동의 영향을 받는다. 따라서 SF 영화 속 인공지능 캐릭터의 신체 이미지를 연구하는 것은 현대 인류 사회 문화를 깊이 이해하는 데 중요한 길이 된다.

따라서 본 연구는 중국 SF 영화 속 인공지능(AI) 캐릭터의 신체재현을 탐구하여 중국 공상과학영화 속 인공지능 캐릭터도 장르영화 속 캐릭터와 같은 이미지를 갖고 있음을 밝히고, 이러한 캐릭터 뒤에 숨겨진 문화의식과 기대를 분석하는 것을 연구 목적으로 한다.

1) 李巖, “新神的肉身—科幻電影中的身體現象學”, *福建論壇*, 2023, p.52-63.

2) Chris Barker, *The Sage Dictionary of Cultural Studies*, Sage Publications, 2004, p. 177.

3) 박상현, 「영화 속 인공지능의 현상학적 인간성-영화 '트랜센던스'와 '그녀'를 중심으로」, 『커뮤니케이션 디자인학연구』, 2006, 192-201쪽.

## 2. SF영화 속 AI 캐릭터의 신체 재현

‘재현(representation)’이라는 용어는 14세기 영어에서 처음 등장했으며, 그 역사의 발전에서 재현은 주로 정치, 문학, 예술 등의 방면의 내용을 포함하고, 재현의 가장 중요한 문화적 함축은 “하나의 기호, 상징(symbol) 또는 하나의 이미지, 이미지(image), 혹은 눈앞 또는 마음속의 하나의 과정으로 나타난다”로 설명되었다.<sup>4)</sup> 우리의 일상생활에서 신체는 중요한 사회적 상징의 역할이며 자신을 인식하는 중요한 방법이자 사회적 공감의 표현이기도 한다. SF영화에서 우리는 로봇이나 인공지능(AI) 캐릭터 신체의 다양한 형태와 상태를 직관적으로 볼 수 있으며, 그들의 몸에 대한 다양한 형태를 통해 다양한 사회적 인식을 재현할 수 있다. 이러한 이미지는 오늘날 사람들의 삶에 존재하지 않지만, 그들의 몸은 무의식적으로 우리의 생각과 인식을 형성한다. 인간의 경우 신체는 삶에서 중요한 역할을 하며 문화적 환경은 판단력을 통해 신체의 매개체에 항상 반영되어 사람들의 인지, 사고 및 행동에 지속적으로 영향을 미치고 형성된다. 현상학 철학자 메를로 폰티(Merleau-Ponty)는 “신체는 모든 지각과 행동의 근본 근원일 뿐만 아니라 우리의 표현 능력의 핵심”이라며 “모든 언어와 의미의 기초”라고 강조하였다.<sup>5)</sup>

신체의 개념은 생물학적 존재에 국한되지 않고 권력 관계의 구현이기도 한다. 푸코(Foucault)가 “권력관계는 그것을 직접 통제하고, 관여하고, 표시를 하고, 훈련시키고, 괴롭힌다”고 말한 것처럼 말이다.<sup>6)</sup> 이 관점은 신체가 사회와 권력 구조에서 어떻게 형성되고 영향을 미치는지 깊이 보여 주었다. 신체는 법률, 규정 및 사회 규범과 같은 외부 권력에 의해 직접 통제될 뿐만 아니라 교육 시스템, 의료 시스템 및 노동 환경과 같은 보다 미시적인 권력 메커니즘에 의해 형성된다. 권력은 다양한 방식으로 신체에 영향을 미치며 개인의 생물학적 실체일 뿐만 아니라 사회적 통제와 권력 운영의 중요한 영역이기도 하며, 신체는 사회적 이데올로기와 권력에 의해 만들어지고 문화의 재현 수단이라고 할 수 있다. 세상은 특정한 방식으로 일정한 질서를 형성하고 형태를 이루며, 이 질서구조는 반복적인 행동을 통해 우리 몸에 습관으로 신체화되며, 습관은 우리 몸의 도식으로 세계에 고정되어 있다.<sup>7)</sup> 이 관점은 신체가 사회와 권력 구조에서 어떻게 형성되고 영향을 미치는지 깊이 보여 주었다. 신체는 법률, 규정 및 사회 규범과 같은 외부 권력에 의해 직접 통제될 뿐만 아니라 교육 시스템, 의료 시스템 및 노동 환경과 같은 보다 미시적인 권력 메커니즘에 의해 형성된다. 권력은 다양한 방식으로 신체에 영향을 미치며 개인의 생물학적 실체일 뿐만 아니라 사회적 통제와 권력 운영의 중요한 영역이기도 하며, 신체는 사회적 이데올로기와 권력에 의해 만들어지고 문화의 재현 수단이라고 할 수 있다. 세상은 특정한 방식

4) Raymond Williams, 劉建基 역, 『關鍵詞-文化與社會的詞彙生活·讀書·新知三聯書店』, 2005, 409쪽.

5) Richard Shusterman, 程相佔 역, 『身體意識與身體美學』, 商務出版社, 2011, 76쪽, 11쪽.

6) Michel Foucault, 劉北成, 楊遠嬰 역, 『訓育與處罰: 監獄的誕生』, 北京: 生活·讀書·新知三聯書店(第五版), 2019, 27쪽.

7) 한전선, 『습관과 습관적 삶의 대하여』, 철학과 현상학연구, 2005, 6쪽.

여기서 나는 저자가 말하는 습관은 사회에서 무의식적인 신체의 이미지와 행위라고 생각한다.

으로 일정한 질서를 형성하고 형태를 이루며, 이 질서구조는 반복적인 행동을 통해 우리 몸에 습관으로 신체화되며, 습관은 우리 몸의 도식으로 세계에 고정되어 있다.

### 3. 전통 SF영화 속 신체 재현

2000년대 이후 중국은 고도성장기에 접어들면서 경제·기술 등의 분야에서 눈부신 발전을 이뤘다. ‘과교흥국(科教興國)’ 전략에 힘입어 중국 SF영화가 다시 부상하고 영웅주의가 중국 SF영화의 주요 ‘핵심’으로 떠오르면서 중국 SF영화의 영웅주의 장르를 다양화하는 새로운 국면을 열어 중국 문화의 핵에 맞는 영웅주의 SF영화의 특징을 보이고 있다.<sup>8)</sup> 이와 동시에 중국 SF영화에서 인간 캐릭터는 일반적으로 남성 위주로, ‘아버지’ 캐릭터가 등장해 그들의 힘과 책임감을 부각시키고 있다. <유랑지구>(2019)의 경우 중국 우주인 류페이창(우징)이 네 살배기 아들 류치의 나이에 파일럿 우주정거장으로 떠나 국제 동업자들과 함께 파일럿의 중책을 맡기로 했다. 중국 전통 사회에서 터프가이 이미지의 특성을 반영한 설정일 뿐 아니라 유명한 액션배우 우징(吳京)을 캐스팅해 대국(大國)이자 책임국가로서의 이미지를 한층 강화하였다. 이는 SF영화의 남성 캐릭터에 그치지 않고 중국 현대사회의 가치관을 더 깊이 있게 반영한 설정이다. 영화 속에서 류페이창은 기술과 지혜의 상징일 뿐만 아니라 국가 정서와 책임감까지 아울러었다. 또한 왕정 감독이 2008년 개봉한 SF영화 <미래경찰>에서 유덕화(劉德華)가 맡은 ‘주지호’ 캐릭터는 파워풀하고 책임감 있는 모습을 보여주었다. 유덕화는 트레이드마크인 카리스마와 묵직한 연기력으로 이 캐릭터를 성공시키며 미래 경찰 이미지에 대한 이상화와 문화인식을 구현하였다. 그는 단호하고 냉철한 일처리로 에너지 기술 발명가의 신변 안전을 책임을 지어 죽은 아내의 복수 대신에 임무를 성공적으로 완수하여, 시간을 초월해 2020년으로 돌아가 적과 맞서는 주지호의 모습과 함께 파워풀한 로봇다리와 로봇팔로 변신하여 슈퍼전사로 거듭났다.



그림 1. 영화 <유랑지구>와 <미래경찰>에서 류페이창과 주지호(우징과 유덕화)

8) 喬暉, “中國科幻電影‘英雄主義’的崛起——以《流浪地球2》為例”, 電影評介, 2023, p.31-3.

#### 4. ‘8호’의 신체 재현

2023년 중국 아이치이(愛奇藝) 플랫폼에서 개봉한 영화 <로봇8호> 는 미래세계를 배경으로 한 로봇으로 막강한 전력을 갖추었다. 과학 연구를 목격한 아버지가 기계체에 습격당하자 구출된 샤오커는 생사를 알 수 없는 아버지를 찾기를 갈망하였다. 그러나 아버지의 의식이 기계체 8호에서 각성된 것은 뜻밖이었다. 영화 속 주요 인공지능(AI) 캐릭터인 ‘8호’ 는 다른 기계체와 달리 샤오커의 아버지인 나 박사의 의식 이후 매우 복잡한 감정과 사고력을 지녔다. ‘8호’ 의 신체 외적인 재현에서는 강한 ‘터프한 남성’ 의 영웅주의적 특징이 뚜렷이 느껴진다. 우선 ‘8호’는 남성성을 부여해 과학실험 연구를 하는 나 박사 대신 신분상 딸과 인간을 지킨다는 점에서 전형적인 ‘영웅주의’ 색채의 성별과 역할의 설정을 담고 있다. 둘째, 외관상 ‘8호’는 차가운 기계적 외형을 보여주며 ‘인정미’는 부족하지만 기계적 외형은 더 강력하고 강인하며 용감한 캐릭터를 재현한다. 모든 기계체가 가이아 악당에 의해 통제되는 동안, 오직 ‘8호’만이 딸 샤오커와 다른 인류의 안전을 지켜내며 가이아에 맞서 영웅주의의 책임과 책임을 다한다. ‘8호’ AI 캐릭터는 남성의 보호자와 리더 이미지를 재현하였다.



그림 2. 영화 <로봇 8호> 중 인공지능 캐릭터 8호

이에 ‘8호’는 AI 캐릭터로 등장하지만, 본질은 중국 전통 SF영화 남성의 신체적 힘을 재현한 것이다. 중국 문화에서 남성 파워는 종종 영웅주의 색채를 부여하며 강인함과 두려움을 상징한다. 따라서 ‘8호’의 역할은 단순히 과학 기술의 상징일 뿐만 아니라 남성의 자아 인식과 도전을 나타내는 상징일 가능성이 높으며 현대 사회의 개념과 문화적 가치에 대한 매핑 및 표현일 수 있다.

중국 SF영화 속 이야기는 집단주의와 국익에 치중하는 경향이 있는데, 이 역시 중국 문화의 특성에 의해 결정된다. 따라서 중국 SF영화에서 영웅주의 이미지는 더 많은 의미와 가치를 부여한다.<sup>9)</sup> 영웅은 개인이 아니라 온갖 고난을 이겨내고 오직 가

9) 喬暉, “中國科幻電影‘英雄主義’的崛起——以《流浪地球2》爲例”, 電影評介, 2023, p.31-3.

족·애인과의 재회를 위해 함께 하는 ‘중국식 영웅’은 바로 <유랑지구> 시리즈 SF영화가 담고 있는 독특한 중국 문화의 이면이다. 영웅의 표현은 시대별로 다를 수 있지만, 영웅의 의미는 매우 일관성이 있다고 할 수 있다. 악역 가이아가 '기계심'을 얻기 위해 딸 샤오커를 장악했다는 사실을 알게 된 후, '8호'는 인간 군대의 분노에도 불구하고 미래의 전세와 집단의 안전을 보장하기 위해 자신의 분노를 억누른다. 그는 딸을 더 이상의 위협으로부터 보호하기 위해 은신처를 폭로하기로 결심하고, 가이아의 시스템에 의해 통제되는 기계체가 인간의 안전에 심각한 위협을 가할 경우 시스템이 완전히 붕괴될 수 있다는 것을 알고도 자기희생을 감행한다. 이를 위해 그는 나 박사의 파트너인 서철 박사에게 도움을 요청하고, 전투 시스템을 업그레이드하여 인간과 함께 전투의 성공을 보장한다. 영화에서 '8호'는 인공지능 캐릭터로 등장했음에도 불구하고, 어떠한 난관에도 용감하게 맞서는 영웅의 본질을 지니고 있다.

이러한 캐릭터의 이미지는 중국 문화와 가치관의 중요한 계승자로서 중화민족의 집단적 상상과 민족의식을 재현하고 중국 문화 정신의 ‘현대 신화’ 모델을 계승한다.<sup>10)</sup> '8호'의 내적 행동이 보여주는 중국 문화의 핵심에서 집단주의와 전체 인류의 운명을 강조하는 영웅주의는 집단 무의식의 재현으로 볼 수 있다. 구체적으로 말하면, 이러한 영웅주의는 단순히 개인의 행동의 표현일 뿐만 아니라 집단과 전체 인류의 운명에 대한 중국 문화의 깊은 관심을 반영한다.



그림 3. 8호는 딸을 찾기 위해 자진해서 자신의 위치를 폭로했다.

## 5. 결론

SF영화는 인간 생존세계의 위기 존재를 반영할 뿐만 아니라 상대적으로 허구적인 서사공간에서 현대사회의 다양한 특징을 실감나게 보여주는 인공지능 캐릭터의 연출을 통해 현실사회의 축소판을 교묘하게 재현하고 있다. 이와 동시에 몸은 영화 속에서 시간과 공간을 연결하며 진실을 가리키며, 영화는 풍부한 시각적, 신체적, 문화적

10) 陳旭光, “科幻電影的‘中國想象’與中國文化原型的現代轉換”, *教育傳媒研究*, 2023, p.79-81.

경관을 보여준다.<sup>11)</sup>

이 연구는 중국 SF영화 <로봇 8호> 에서 ‘8호’ AI 캐릭터의 신체 재현에 대해 논의하고 외부 형태와 내부 행동을 포함한다. ‘8호’는 중국 문화의식 속 영웅인 ‘터프한 남성’을 신체적으로 재현한 것으로, 외형적인 힘의 감각에서부터 가족을 지키기 위한 내면의 이념까지 전통적인 SF 영화 속 남성들이 보여주는 신체 이미지와 공통점을 지닌다. ‘8호’의 신체 표현을 통해 우리는 그가 가정과 사회에서 보호자와 희생자의 역할을 맡고 있음을 볼 수 있으며, 부성애와 집단주의를 중시하는 영웅적 특성을 보여줌으로써 힘과 영웅적 이미지를 중요시하는 중국 사회의 문화적 기대와 상상을 잘 재현하고 있다. 이를 통해 신체라는 매개체가 문화적 차원으로 부상할 수 있음을 알 수 있으며, 영화 예술에서의 신체 재현은 문화를 읽는 ‘열쇠’이자 인물과 시대, 이데올로기, 사회 사이의 관계를 발견하는 중요한 방식임을 시사한다.

이 외에 본 연구에서 분석된 영화 사례의 수가 적기 때문에 중국 SF영화의 모든 인공지능 캐릭터 몸에 나타나는 문화적 인식을 완전히 다루지 못할 수 있다는 한계점이 존재한다. 또한, 본 연구의 문화적 해석은 주로 영화 텍스트 분석에 의존한 점에서 보다 광범위한 사회적 배경과 문화적 맥락에 대한 심도 있는 논의가 부족할 수 있다. 향후 연구에서는 영화 사례를 확장하여 보다 광범위한 표본을 포괄하여 연구의 대표성을 높여야 하며, 다층적이고 다각적인 논의를 통해 문화의식이 어떻게 SF영화에서 인공지능 캐릭터를 재현하는지에 대해 보다 심층적으로 분석해야 한다. 이를 통해 중국 SF 영화에서 인공지능 캐릭터와 그 문화적 의미를 보다 포괄적으로 이해하고 해석하는 데 기여할 수 있을 것이다.

## 참고문헌

단행본

한정선, 『습관과 습관적 삶에 대하여』, 철학과 현상학 연구, 2005.

Chris Barker, *The Sage Dictionary of Cultural Studies*, Sage Publications, 2004.

Maurice Merleau-Ponty, 姜志輝 역, 『身體現象學』, 商務印書館, 2001.

Michel Foucault, 劉北成, 楊遠嬰 역, 『訓育與處罰：監獄的誕生』, 北京：生活·讀書·新知三聯書店(第五版), 2019.

Raymond Williams, 劉建基 역, 『關鍵詞-文化與社會的詞彙』, 生活·讀書·新知三聯書店, 2005.

Richard Shusterman, 程相佔 역, 『身體意識與身體美學』, 商務出版社, 2011.

논문

---

11) 李雁冰, “科幻電影中的身體美學”, *美與時代*, 2019, p.22-24.

박상현, 「영화 속 인공지능의 현상학적 인간성-영화 '트랜센던스'와 '그녀'를 중심으로」, 『커뮤니케이션 디자인학연구』, 제55권, 커뮤니케이션디자인학회, 2016, 192-201쪽.

陳旭光, “科幻電影的‘中國想象’與中國文化原型的現代轉換”, *教育傳媒研究*, 2023, p.79-81.

李巖, “新神的肉身—科幻電影中的身體現象學”, *福建論壇*, 2023, p.52-63.

李雁冰, “科幻電影中的身體美學”, *美與時代*, 2019, p.22-24.

喬暉, “中國科幻電影‘英雄主義’的崛起——以《流浪地球2》為例”, *電影評介*, 2023, p.31-3.

## 학문후속세대 구두발표 세션 3



# 드라마 속 청년세대의 집단적 권태와 능력주의의 인과성 고찰

: <나의 해방일지>를 중심으로

김동환(고려대학교 E-ICT-문화·스포츠융합전공 박사과정)

홍종열(교신저자, 고려대학교 대학원 문화콘텐츠학과 부교수)

## 국문초록

청년세대를 중심으로 한 1인 문화를 특정 세대의 문화특질로 보긴 어렵다. 짐멜이 근대 이후 개인주의의 등장 이면에 자본주의적 관계변화가 있다고 본 것처럼, 1인 문화의 창발 역시 자발적인 것이 아니다. 1인 문화의 이면에는 니트족, 은둔형 청년, n포 현상 등 문제 상황에 부딪힌 청년들의 모습이 자리하고 있다. 이는 ‘집단적 권태’라는 청년세대의 특수한 감정상태에 주목하게 한다. 권태는 좌절이 반복되어 나타나는 무기력과, 선택이나 지향의 포기로 이어지는 감정 상태이다. 청년세대가 겪는 권태는 두 가지 사회적 요인이 만나 인과성을 이룬다. 하나는 신자유주의의 확산에 기인한 소외현상이고, 다른 하나는 자본주의와 함께 태동한 능력주의이다. 초등교육과정에서부터 사회초년생 시기까지 한국사회의 능력주의 담론과 신자유주의적 시장논리에 장기간 노출되어 나타난 청년소외가 하나의 감정상태가 될 때 청년세대는 ‘집단적 권태’를 경험한다.

청년세대의 집단적 권태를 잘 그려낸 드라마가 <나의 해방일지>이다. 이 작품은 한국 청년세대의 감정상태의 기저를 들여다보게 만든다. 극중 인물은 모두 행복을 추구하지만 그것은 곧 포기과 단념, 권태로 이어진다. 보드리야르는 평등의 대전제가 행복이며, 현대인의 행복은 소비사회의 논리에서 벗어나지 못한다고 했다. 그러므로 평등과 행복은 모두 소비사회가 만들어낸 하나의 허구라는 것이다. 그런데 청년세대는 능력주의에 의한 거듭되는 소외를 경험하며 평등과 같은 거대담론에 대해 무기력한 상태가 되었다. 작품 속 인물들은 경쟁과 성취에 익숙한 기성사회에 대해, 성과에 대한 정당한 보상 대신 그 다음의 성과만을 바라는 사회에 대해, 좌절 이후의 보호막까지 제거한 신자유주의 사회에 대해 저항할 힘을 잃고 집단적 권태라는 감정 상태를 드러낸다. 이는 1인 문화의 근본적 원인이라 할 수 있다.

그런데 이 작품은 인물들 각자가 ‘자기의 테크놀로지’(Technologies of the self :푸코)를 갖고 ‘여기에서 저기로’ 일정한 ‘도주선’(들뢰즈)을 그어내는 전혀 다른 행복, 즉 ‘해방’을 모색하는 모습을 보여준다. 그럼으로써 기성세대의 억압으로부터, 소비사회의 잉여로움으로부터, 성장 담론의 허위의식으로부터 ‘뚫고 나가’게 된다. 저성장 시대, 신자유주의적 능력주의와 청년소외에 기인한 집단적 권태에 놓인 상황에서, 그것마저 여전히 개인이 책임져야 하는 청년세대에게는 근본적이고 사회적인 인식 전환의 계기가 필요하다. 이 작품은 대중적인 서사와 다소 거리가 있지만, 이러한 드라마 서사의 사회적 역할에 충실하다.

주제어 : 청년세대, 집단적 권태, <나의 해방일지>, 신자유주의, 능력주의(메리트크라시)

## I. 서론 : 비자발적 1인 문화의 도래

최근 청년세대를 중심으로 1인 문화가 유례없는 전성기를 맞고 있다.<sup>1)</sup> 혼술, 혼밥, 혼여, 혼영, 혼놀 등 흔히 MZ세대 문화의 특징으로 인식되는 이러한 1인 문화는 사회경제적 차원에서 새로운 소비 형태로 주목받고 있으며, 관련 기업들은 이에 맞춘 상품 및 서비스 개발에 분주한 모습이다. 그런데 1인 문화의 창발이 당사자인 청년세대의 입장에서든 과연 환영할 만한 일인가? 즉 1인 문화는 청년세대의 자발적 선택에 의해 생겨난 것인가? 1인 문화 관련 키워드가 급증하던 때 SNS 상에는 ‘관태기’라는 신조어가 등장했다. 관태기는 “인간관계에 염증과 회의를 느낀다는 뜻으로, ‘관계’와 ‘권태기’를 합친” 단어이다.<sup>2)</sup> 1인 문화의 자발성 여부에 의구심을 갖게 하는 대목이다. 자발성 여부에 의문을 갖는 순간 1인 문화를 특정 세대의 문화특질이라 단정짓기는 어려워진다.

혹자는 1인 문화를 데카르트(René Descartes)에서 시작된 ‘개인의 발견’과 연결시킨다.<sup>3)</sup> 이후 계몽주의가 계승한 ‘근대적 개인’은 자연권을 바탕으로 서로 간 합의에 의해 관계를 맺고, 자신이 속한 사회를 합리적으로 구성 및 개혁하는 자율적, 주체적 개인이었다. 그런데 최근 한국 사회의 1인 문화는 적극적 관계맺음이나 사회 개혁과는 거리가 있다. 그것은 오히려 ‘관계맺음의 포기’, ‘개혁의 포기’에 가깝다. 그러므로 1인 문화를 근대적 개인과 연결시키는 것은 적절치 않다. 그에 비해 짐멜(Georg Simmel)의 ‘개인주의’는 1인 문화 창발의 원인을 설명하기에 좀더 적합하다. 짐멜은 근대 이후 우리가 상호작용하는 사람들이 임의로 교체되고, 상대가 구체적으로 누구인지 고려하지 않고 맺는 관계, 즉 상대의 익명성과 개체성에 대한 무관심이 사람들을 상호 소외시킨다고 했다.<sup>4)</sup> 여기서 강력한 개인주의가 탄생했다는 것이다.

즉 짐멜은 개인주의를 개인의 자발적 선택에 의한 것이라 보지 않았다. 짐멜의 개인은 계몽주의의 근대적 개인과는 전혀 다른 맥락에 있는 것이다. 관계맺음이 아닌 무관심과 상호 소외가 개인주의를 탄생시켰다는 그의 주장에서, 개인주의가 자본주의 시장경제 및 개인이 처한 노동환경과도 긴밀히 연관된다는 사실을 알 수 있다. 본 논문은 이러한 짐멜의 논의에 기대어 1인 문화가 비자발적 문화현상이라는 점을 미리 밝혀둔다. 이는 1인 문화와 수평, 수직적으로 연결돼 있는 니트족(NEET: Not in Education, Employment or Training.) 문제<sup>5)</sup>, 비혼주의, 은둔형 청년, ‘n포’<sup>6)</sup> 현상,

1) 1인 문화는 청년세대의 1인가구수 증가와도 연관이 깊다. 2024년 4월 기준 전국의 1인가구는 10,058,348세대를 기록했다. 전체 가구형태의 40%가 넘는 수치다. 이중 청년세대로 분류되는 20대~30대의 비중은 약 32%로, 20년 전인 2004년에 비해 두 배 이상 증가했다.(2024년 5월 기준 행정안전부 주민등록 인구통계/<https://jumin.mois.go.kr/index.jsp#>)

2) “‘힘든 인간관계보단 나홀로’...‘관태기’에 지친 사람들”, 『연합뉴스』, 2016.10.31., <https://www.yna.co.kr/view/AKR20161030046700033?input=1195m>(검색일자: 2024년 5월12일)

3) 구미정, 「‘1인 가구’ 사회현상에 대한 해부학」, 『현상과 인식』, 한국인문사회과학회, Vol.44, No.1, 2020, 51쪽 참조.

4) 게오르그 짐멜, 김덕영, 윤미애 옮김, 『모더니티 읽기』, 새물결, 2005, 17-18쪽 참조.

5) 니트(NEET)족은 1999년 영국에서 유래한 용어로, 15~29세의 청년 중 교육, 고용, 직업훈련에 참여하지 않는 비경제활동 청년인구를 의미한다. 한국의 경제활동인구 조사시 ‘쉬었음’으로 답하는 청년인구와 같은 의미로 쓰인다. 2023년 2월 통계청 조사에서 지난 1년간 ‘쉬었음’으로 답한 니트족은 47만 7천명으로, 해마다 꾸준히 증가하는 추세다.

청년 자살률 등을 살펴보면 더욱 명확해진다.

그러나 개인주의와 1인 문화는 동의어가 아니며, 짐멜이 관찰한 개인도 이미 100년 전 인류의 모습이다. 1인 문화의 근본적 원인을 고찰하는 데는 보다 가까운 표지석이 필요할 것이다. 이에 본 논문은 1인 문화를 포함해 청년세대들에게 나타나는 여러 병리적 현상들을 ‘집단적 권태’<sup>7)</sup>의 발현이라 진단하고, 이것이 곧 신자유주의 체제에 만연한 청년소외에서 기인한다는 가설을 세웠다.<sup>8)</sup> 이를 밝히기 위해 II장과 III장에서는 신자유주의의 작동 기반이라 할 수 있는 능력주의(메리토크라시)<sup>9)</sup>에 주목하려 한다. 능력주의는 기회의 공정성과 평등을 위한 가장 합리적이고 효율적인 방법론으로 인식되지만, 근대의 평등에 관한 보드리야르(Jean Baudrillard)와 피케티(Thomas Piketty)의 논의에 따르면 이는 역설적으로 ‘한쪽의 불평등에 눈감기 위한 지배 이데올로기’에 가깝다.

II장에서는 이러한 능력주의가 청년들에게 어떠한 심리적, 정신적 영향을 미치는지 살피고 그것이 집단적 권태로 이어지는 과정 및 결과를 고찰한다. 아감벤(Giorgio Agamben)의 ‘비참재성’ 개념과 바우만(Zygmunt Bauman)의 ‘액체 사회론’을 통해 의미있는 근거를 밝힐 수 있을 것이다. 이를 통해 III장에서는 능력주의에 기반한 신자유주의와 집단적 권태 사이의 인과성을 추적한다. 이런 가운데, 청년세대의 집단적 권태가 현실에 드러나는 조건 및 상황과 그것이 실제 개인의 삶에 어떤 결과를 가져오는지 잘 다룬 드라마가 <나의 해방일지><sup>10)</sup>다. “어디서부터 어떻게 잘못된 건지 모르겠”지만 무얼 시작할 힘이 나지 않을 정도로 지쳤고, “눈 뜨고 있는 모든 시간이 노동”으로 느껴지던 주인공 구미정이 안간힘을 내어 사랑을 꿈꾸고 자신의 해방을 모색하면서 시작되는 이 작품은 <나의 아저씨>의 작가 박해영의 후속작이다.

IV장에서는 <나의 해방일지>를 통해 청년소외 및 집단적 권태가 청년세대에게 어떻게 구체화되어 나타나는지 분석하고 여기에 능력주의가 어떤 영향을 미치는지 고찰해 볼 것이다. “드라마는 현실의 정교한 재현을 기본값으로 설정하고 있다는 점에서 동시대성의 충실한 지표로 볼 수 있”기 때문이다.<sup>11)</sup> 나아가 V장에서는 청년세대의 이러한 상황이 향후 어떤 방식으로 극복 가능한지 고찰해보고자 한다. 또한 드라마 <나

6) 2010년대 생긴 자조적 유행어로 ‘3포 세대’가 있다.(2011년 경향신문 기획기사 <복지국가를 말한다>에서 시작되었다.) ‘3포’는 연애, 결혼, 출산의 포기를 말한다. 이로부터 포기의 대상이 조금씩 늘면서 5포 세대(3포 + 집, 경력), 7포 세대(5포 + 희망/취미, 인간관계), 9포 세대(7포 + 건강, 외모) 등으로 확장되어 쓰였다. 이를 통칭하여 ‘n포 세대’라 한다.

7) 권태는 재미없음이 원인이 되어 나타나는 따분함이나 지루함, 심심함과 다르다. 여기서 말하는 권태는 좌절이 원인이 된 무기력과, 선택이나 지향의 포기로 이어지는 감정 상태를 뜻한다. 이러한 감정 상태가 한 사회에서 집단적으로 포착될 때를 ‘집단적 권태’라 규정할 수 있을 것이다.

8) 본 논문에서 청년소외는 경제적, 정책적 소외 계층으로서의 청년을 뜻하는 게 아니다. 논의를 범주를 명확히 하기 위해 본 논문에서는 청년소외를 ‘신자유주의의 장기적 영향력에 하에서 자기 정체성을 잃고 자본과 자기 노동으로부터 소외된 청년 계층이, 적당한 행복추구권조차 보장받지 못하는 현상’으로 정의하려 한다. 다시 말해 청년소외란 신자유주의가 만들어낸 욕망의 프레임(배치)에서 벗어나지 못하고 그것을 이룰 수 없어 고통받거나 좌절된 청년계층의 상황을 일컫는다.

9) 본 논문에서는 능력주의를 성과주의와 동일한 개념으로 사용했다. 뒤에서 다룰 메리토크라시(Meritocracy) 또한 마찬가지로 의미로 쓰였다.

10) 박해영 극본, 김석운 연출, 16부작, JTBC 2022.

11) 황혜진, 「<나의 해방일지>에 나타난 일상의 억압과 주체의 해방」, 『씨네포럼』, 동국대학교영상미디어센터, Vol.-, No.46, 2023, 82쪽.

의 해방일지>가 이러한 고찰의 결과물로서 제시한 서사적 시도의 가치에 대해 논하고자 한다. 이를 통해 향유 대상으로서가 아닌 구조적 모순의 반영으로서 1인 문화를 성찰하고, 그 근본 원인을 추적하며 이 같은 문제에 대한 드라마 콘텐츠의 서사적 가치를 밝히고자 한다.

## II. 능력주의 시대의 청년소외

마이클 영의 메리토크라시의 핵심은 타고난 지능(IQ)과 후천적 노력(Effort)이 더해져 능력·성과(Merit)가 되고, 이 능력에 따른 '분배 정의'가 이루어진다는 것인데, 이는 자연스럽게 '어디까지가 세습된 것이고 아닌지'에 대한 의문으로 이어질 수밖에 없다. 만약 선천적 지능과 개인이 획득한 성과의 대부분이 세습된 것이라면 이를 공정한 분배라 할 수 있을지에 의문이 생기기 때문이다. 맥나미(McNamee, Stephen J)와 밀러(Miller, Robert K)는 “세습에는 유형의 재산뿐 아니라 특권, 특혜와 같은 무형의 자산도 포함되며, 이 시대에는 무형의 자산이 더 큰 영향력을 발휘한다.”고 말한다. 그들은 갈수록 부(富)가 사회적 자본과 문화적 자본으로 바뀌어 세습되며, 이것이 자녀들에게 비능력적 특혜를 제공한다고 보았다. 그리고 이를 '기회 구조'라 명명했다.<sup>12)</sup>

비능력적 요소의 이러한 위력에도 불구하고 능력주의는 “시장경쟁의 승자에게는 성공이 자신의 능력에 기인했다는 오만을 심어주고, 시장경쟁의 열패자에게는 실패가 자신의 능력부족으로 인한 것이기 때문에 자신이 책임져야하고 당연히 받아들여야 한다는 숙명론에 빠지게 함으로써 기존의 계급구조를 더욱 강화시”키는 데 성공했다.<sup>13)</sup> 또한 자본주의 자체는 능력(성과)의 '사유재산권'을 인정함으로써 사회적 생산성과 효율성을 증대시켰지만, 악화된 사회적 분배 기능은 사회의 양극화와 불평등을 초래했다. 그러나 청년세대는 자신을 양극화의 피해자라 여기면서도 자신의 능력이나 성과가 양극화의 결과물이란 사실을 좀처럼 인정하지 않는다. 그것은 비겁한 생각이며, 궁극적으로는 현실에 도움될 것이 없다고 느끼기 때문이다.

인간의 '잠재성'에 대한 아감벤의 논의는 청년세대가 능력주의로부터 소외되는 현상에 대한 근본적 접근을 보여준다. 이 논의의 시작은 권력의 기능에 대한 들뢰즈(Gilles Deleuze)의 정의로부터 출발한다. “들뢰즈는 인간을 할 수 있는 것, 즉 잠재성으로부터 분리하는 것이 권력의 기능이라 정의한 바 있”<sup>14)</sup>는데, 그러므로 권력은 인간의 잠재성에 기반한 능동적인 힘의 행사를 '물질적 조건의 부족'이나 '금지'를 통해 가로막음으로써 인간을 무기력하게 만든다는 것이다. 그런데 아감벤은 이 논의에서 한발 더 나아가 권력이 인간의 잠재성보다 '비잠재성'에 더 큰 영향을 미치는 '은밀한 운용'을 하고 있다고 보았다. 그는 이를 위해 아리스토텔레스의 '잠재성 이론'을 가져온다.

12) 스티븐 J. 맥나미, 로버트 K. 밀러 주니어, 김현정 옮김, 『능력주의는 허구다』, 사이, 2015, 18쪽-159쪽.

13) 임혁백, 「'우리 시대'의 공정: 포스트 신자유주의 시대의 공정」, 『철학과 현실』, 철학문화연구소, Vol.128, No.-, 2021, 113쪽.

14) 조르지오 아감벤, 『벌거벗음(Nudità)』, 인간사랑, 2014, 74쪽.

아리스토텔레스는 “비잠재성[adynamia]은 잠재성[dynamis]과 달리 일종의 결여이다.(...)”라고 말한다. 여기서 ‘비잠재성’은 단순한 잠재성의 부재나 할 수 없음을 의미하는 것이 아니라 무엇보다 ‘하지 않을 수 있는 능력’, 즉 자신의 잠재성을 실행시키지 않을 수 있는 능력을 말한다. (...) 잠재성은 어떤 이가 무엇을 할 수 있는지의 척도이다. 그러나 이보다 중요한 것은 **스스로 하지 않을 가능성을 유지하는 능력인데, 이것이 인간행동의 등급을 결정**하기 때문이다. (...) 권력은 인간이 할 수 있는 것으로부터 인간을 분리하지만, 대부분의 경우에 주로 **인간이 하지 않을 수 있는 것으로부터 인간을 분리**한다. 비잠재성에서 분리되어 무엇인가 하지 않을 수 있다는 경험을 박탈당한 오늘날의 인간은 스스로 모든 일을 할 수 있다고 믿는다. (...) 오늘날 인간이 외면하는 것은 능력이 아니다. 인간이 외면하는 것은 그의 비능력, 그가 무엇인가 할 수 있는 것이 아닌 그가 할 수 없는 것이거나 하지 않을 수 있는 능력이다.<sup>15)</sup>

무언가 실행시키지 않을 능력, 즉 비잠재성이란 무엇인가? 권력의 운용에 대응시켜 생각해보면 이는 ‘할 수 있지만 하고 싶지 않은 것’에 대한 인간의 저항을 내포한다. 그리고 이것이 ‘인간행동의 등급’을 결정한다는 것이다. 인간은 현재 상태에 저항할 권리를 행사함으로써 더 나은 삶을 확보할 수 있기 때문이다. 그런데 권력은 ‘은밀히’ 이 비잠재성을 가로막는다. 구체적으로 말하자면 근대 이후 신자유주의자들은 ‘유연성’이란 이데올로기를 통해 인간을 비잠재성으로부터 소외시키고, 인간의 저항 의지를 빼앗는다. 즉 현대의 절대 권력이라 할 수 있는 시장은 ‘우리는 무엇이든 될 수 있다’는 믿음을 주입함으로써 모든 인간이 비잠재성을 폐기하고 유연성이란 가치 아래 굴복하게 만든다.

바우만(Zygmunt Bauman)은 근대가 ‘생산자 사회’였다면 포스트모던 단계의 사회는 ‘소비자 사회’라 명명한 바 있다. 전근대적, 전통적 삶의 배치구조가 해체된 소비자 사회의 개인은, 신분 등 사회에서 규정한 정체성이 아닌 스스로의 정체성을 만들어야 한다. 즉 개인이 오늘날의 ‘노동시장과 유사한 유연성’을 지녀야 한다는 것이다. 그것은 “변화에 따라 즉각 수정되어야 하고 모든 조건에, 또는 적어도 되도록 많은 조건에 열려있어야 한다는 지침에 따라야 한다.”<sup>16)</sup> 그래서 유연성을 갖추지 못한 개인은 ‘비정상’이나 ‘기준에 미치지 못하는’ 인간으로 규정될 수밖에 없다. 반면 이때 정상적 삶은 ‘소비자의 삶’이다.

바우만은 전근대의 ‘고체성’을 탈피한 근대와 현대를 ‘액체 사회’로 규정했다.<sup>17)</sup> 또한 (세대를 불문하고) 현대를 살아가는 사람들을 ‘액체 세대’라 했다. ‘유연성’ 또는 ‘유동성’이라고도 불리는 액체성은 그 자체로는 좋은 것도 나쁜 것도 아니다. 사람들은 미래에 대한 ‘견고한’ 보장을 선호하기도 하지만, 때로는 필요시 액화될 것이라는 조건하에 고체성을 받아들이기도 한다. 이를테면 고체 사회였던 전근대의 신분제도를 모방한 근현대의 계급구조도 그 유동성과 유연성 덕분에 오랜 기간 유지될 수 있었던 것

15) 조르지오 아감벤, 위의 책, 76쪽.(강조는 저자)

16) 지그문트 바우만, 이수영 옮김, 『새로운 빈곤』, 천지인, 2010, 53-55쪽.

17) 그러나 바우만의 고체성과 액체성은 이분법적 개념이 아니다. 바우만은 이 두 개념이 한 쌍으로, 이를테면 고체성을 추구하는 것이 곧 액화(또는 용해 : 액체성으로의 변화)를 촉발하는 힘이 된다고 말한다.

이다. 즉 위에서 말한 계층의 이동 가능성이 높을수록 계층 구조에 대한 저항은 힘을 얻기 어려울 것이다. 그러므로 고체성과 액체성 자체가 문제되는 것은 아니다.

우리 대다수가 인정하길 거부하지만, **권력**(뭔가를 행하는 능력)이 **정치**(어떤 일이 행해져야 하고, 우선순위가 부여되어야 하는지 결정할 능력)로부터 **분리**되었고, 그리하여 “할 일이 무엇인지”에 대한 혼란에 더하여 “누가 그 일을 해야 할지”도 전혀 모른다는 것을 우리는 안다기보다 느끼고 있다. (...) ‘견고한 것들을 녹이는’ 일은 새로운 의미를 획득하여 무엇보다도 **새로운 목표**를 설정하게 되었다. 이 새로운 목표 설정의 주요한 효과 중 하나는 **질서와 체제의 문제를 정치적 의사결정에 붙들어매놓던 힘들을 녹여버린 것이다.** (이때) 견고한 것은 바로 개인의 선택들을 집단적 기획이나 행동과 연결시켜주던 유대관계들(...)이다. (그러므로) 한번 이혼한 권력과 정치를 재결합시키는 것이 우리가 오늘날 ‘재고체화’로 간주하려드는 것의 필수불가결한 조건이다.<sup>18)</sup>

액체 사회에 대해 바우만이 문제삼는 지점은, 개인과 공동체를 연결시켜 권력의 최소한의 제어장치로 기능하게 했던 정치가 권력(시장)으로부터 분리된 상황이다. 이것이 액체 사회의 본질인 것이다. 이제 권력은 개인들에게 액체성을 강요하게 되는 단계에 접어들었다. 이로써 유연성으로 대표되는 신자유주의와 청년세대 사이에 어떤 일들이 벌어지고 있는지 짐작할 수 있게 되었다. 능력주의는 신자유주의와 긴밀하게 결합한다. 신자유주의 시장논리는 학벌주의와 같은 능력주의를 정당화하고 공고히 하는데 막강한 힘을 실어왔다. “신자유주의는 2차대전 이후 케인스주의적인 계급 타협에 기초한 자본주의 체제에 대한 반발로 1970년대에 나타난 것으로서, 특히 자본의 자유에 대한 제약을 문제삼는다.”<sup>19)</sup> 산업정책에 대한 국가의 적극적 개입의 증가와 노동계급과의 타협으로 인해 각국의 경제 엘리트 집단 및 지배계급의 이익이 큰 폭으로 하락한 것이 가장 큰 이유였다.<sup>20)</sup>

능력주의로부터 소외된 채 지속적 소비자의 삶을 살지 못하는 청년세대는 “자존감이 낮아지고 수치스러움이나 죄의식을 느끼게 된다. 그 결과 분노와 적의가 생기고 그것은 폭력 행위나 자기경멸의 형태로, 또는 둘 다로 배출된다.”<sup>21)</sup> 이것이 능력주의가 청년세대를 소외시키는 방식이며, 그로써 그들의 심리상태에 영향을 주는 방식이다. 결론적으로 심화된 자본주의, 즉 신자유주의가 노동으로부터 인간을 소외시키듯, 능력주의와 신자유주의의 결합으로 인한 비자발적 자유를 얻은 청년세대는 자신의 노력과 성과로부터 소외된다고 볼 수 있다. 다시 말해 능력주의와 신자유주의의 결합이 만들어낸 액체 사회 속에서 자신의 능력을 제대로 인정받지 못하거나 유의미한 성과를 얻지 못해 좌절하는 등의 경험 자체를 청년소외라 정의할 수 있다. 이러한 논의는 다시 성과주의와 청년세대의 집단적 권태 사이의 인과성을 밝히는 데 유의미한 논거가 된다.

18) 지그문트 바우만, 이일수 옮김, 『액체 현대』, 필로소픽, 2022, 14-43쪽.(편집 및 강조는 저자)  
19) 장상철, 「외환위기 이후 한국에서의 신자유주의의 내부화」, 『현상과 인식』, 한국인문사회과학회, Vol.45, No.2, 2021, 44쪽.  
20) 데이비드 하비, 『신자유주의: 간략한 역사』, 한울, 2014, 27-32쪽.  
21) 지그문트 바우만, 이수영 옮김, 『새로운 빈곤』, 천지인, 2010, 73쪽.

### Ⅲ. 집단적 권태와 능력주의 담론의 영향관계

세넷(Richard Sennett)은 신자유주의가 현대인의 인간성에 미치는 영향을 논의한 저서에서 ‘유연성과 인간성의 관계’에 주목했다. 그는 유연성이라는 단어가 자본주의의 억압성을 지우는 데 이용된다고 말한다.

인간성은 사람의 정서적 경험 중 주로 장기적 측면과 관련된 것이다. 즉 인간성은 상대방을 신실하고 헌신적으로 대하고, 장기적 목표를 추구하며, 장래의 목적을 달성하기 위해 현재의 만족을 포기하는 것 등에 의해 표현된다.

사람은 특정 순간의 감정 혼란으로부터 평소의 감정을 보호하고 평상심을 유지하려 한다. 이같이 지속 가능한 감정이야말로 인간성에 도움이 된다. 이처럼 인간성은 사람이 스스로 존중하고 다른 사람의 존중을 받고자 하는 개인적 특성에 관한 것이다. 22)

여기에선 그가 말한 ‘인간성’이 ‘personality’가 아닌 ‘character’라는 점이 중요하다. 즉 인간성은 ‘개인 중심(personality)’이 아닌 ‘관계 중심(character)’에서 정의되어야 한다. 인간성은 사람들 사이의 관계를 통해서만, 혹은 그것 자체를 목적으로 할 때만 실현된다는 것이다. 또 인간성의 실현을 위해서는 지속적인 관계의 장과 지속적인 감정(평상심)이 요구된다. 인간성에는 반드시 ‘일정한 시간’, ‘장기적 측면’이 필요한 것이다. 그러나 신자유주의가 내세우는 ‘유연성’에는 이러한 ‘장기적 측면’이 없다. 현대의 노동은 “한두 개 직장에서 한 걸음씩 진급하는” 직업 유형이 사라지고, “임시직과 비정규직이 업무를 주도하”며, “일자리는 ‘프로젝트’와 ‘근무분야’로 점차 대체되고 있”기 때문이다.23) 이는 아웃소싱 형태의 하청이나 단기 파견 등의 노동 유형과도 연관된다. 많은 학자들이 신자유주의 이후 제조업과 금융자본의 광범위하고 다각적인 합병을 염려하고 있는 것 또한 세넷의 주장을 뒷받침한다. 실제로 신자유주의 금융자본의 무차별적 영역 확장은 주주의 영향력을 확대함으로써, 기업을 단기적 이익 실현의 도구로 전략하게 만들었다.

신자유주의의 확산을 역사지리학적 관점으로 분석한 하비(David Harvey)는 신자유주의가 과거의 전통적인 계급 권력을 ‘재편’했다며, 이는 전 지구적으로 신자유주의가 뿌리내린 곳에서 공통적으로 진행되는 상황이라고 했다. 그가 말한 현대 계급 권력의 핵심은 화폐 및 금융 자본과 “각 기업의 CEO로 대표되는 주요 운영자와 금융적, 법적, 기술적 장치들의 선도자”들이다. 그들은 “일반 시민이 지니지 못한 행동의 자유를 누리”며,24) 신자유주의 하에서 실제 ‘자유’를 누리는 사람은 오직 이들 경제 엘리트와 상위 계급 권력, 즉 능력주의 체제의 수혜자들이다. 신자유주의의 계급 권력에 대한 그의 이해에 주목해야 할 또 하나의 이유는 그의 논의 속에 재벌 경제를 비롯한 광범위한 한국의 사례들이 다루어지고 있기 때문이다.

세넷은 신자유주의가 기업 문화를 점차 ‘단기화’시키고 그로써 개인간 유대 관계 또

22) 리처드 세넷, 조용 옮김, 『신자유주의와 인간성의 파괴』, 문예출판사, 2002, 10쪽.

23) 리처드 세넷, 위의 책, 26쪽.

24) 데이비드 하비, 위의 책, 48-55쪽.

한 약화시킨다고 지적하면서, 이러한 구조에 영향받은 개인의 상태를 ‘표류(drift)’라 명명했다.<sup>25)</sup> 삶의 기획이 불가능한 시대, 목적지가 모호해진 시대, 즉 타의적으로 불가피하게 떠다니는 삶을 살게 된 현대인의 상황을 말하는 것이다. 신자유주의 구조로부터 끊임없이 유연성을 강요당하는 삶, 노력과 성과에도 불구하고 확실히 보장되지 않고 표류하는 능력주의 하의 삶, 언제든 낙오될 위기 앞에 지속적으로 노출되어온 청년세대의 감정 상태는 어떻게 규정할 수 있을까? 본 논문은 이를 ‘집단적 권태’라 규정하고 논의해보려 한다.

권태는 반복적 좌절이 원인이 되어 나타나는 무기력과, 선택이나 지향의 포기로 이어지는 감정 상태를 말한다. 앞서 말했듯 청년세대가 겪는 권태는 신자유주의가 배포하는 유연성이란 가치와 능력주의로 인한 자기소외라는 두 가지 요인이 만나 인과성을 이룬다. 이중 능력주의는 푸코의 병원, 정신병자 수용소, 감옥, 병영, 공장으로 이루어진 근대 ‘규율사회’를 대체하고 있거나 이미 대체했다.<sup>26)</sup> 철학자 한병철은 이를 ‘성과사회’라 부른다. 개인 각자가 자신을 경영해야 하는 ‘기업가’인 성과사회는, 규율사회의 ‘당위성’과, 각종 금기어가 난무했던 ‘부정성’에서 벗어난 ‘무한 긍정’의 사회이다. 이는 다시 말해 무엇이든 할 수 있는 사회이며 자신을 착취해서라도 성과를 끌어내야 하는 무한경쟁의 사회이다.

“에스 위 캔”이라는 복수형 긍정은 이러한 사회의 긍정적 성격을 정확하게 드러내준다. 이제 금지, 명령, 법률의 자리를 프로젝트, 이니셔티브, 모티베이션이 대신한다. (...) 규율사회의 부정성은 광인과 범죄자를 낳는다. 반면 성과사회는 우울증 환자와 낙오자를 만들어낸다. <sup>27)</sup>

초등교육과정에서부터 사회초년생 시기까지 성과주의와 신자유주의적 시장논리에 장기간 노출되어 나타난 청소년외가 하나의 감정상태가 될 때 청년세대는 집단적 권태를 경험한다. 권태는 거대담론이 사라진 시대, 저항할 대상이 사라진 시대, 모든 것이 시장에서 거래되는 한낱 교환대상에 지나지 않게 되고 그것을 획득할 능력의 유무와 획득의 여부, 또 자기 자신의 상품적 가치에 대해서도 모두 각자의 책임이 된 시대에 온 감정상태일지도 모른다.

#### IV. <나의 해방일지> 주요 인물의 서사 속 권태

<나의 해방일지>는 문제적 작품이다. 작가의 전작인 <나의 아저씨>에서 다소 과장되게 그려졌던 청년세대의 고통이 여기서는 훨씬 현실감 있게 나타난다. 이 작품을 문제작으로 만드는 주요한 요소는 ‘추앙’과 ‘해방’으로 대표되는 비일상적 개념의 대사화(臺詞化)와, 청년세대를 바라보는 박해영 작가의 독보적 관점이라 할 수 있다. 엄밀한 의미에서 이 두 가지 요소는 한 몸으로 여겨진다. 즉 언뜻 무리해 보이는 비일

25) 리처드 세넷, 유병선 옮김, 『뉴캐피털리즘』, 위즈덤하우스, 2009  
 26) 한병철, 김태환 옮김, 『피로사회』, 문학과지성사, 2012, 23쪽.  
 27) 한병철, 위의 책, 24-28쪽.

상적 개념의 대사화는 청년세대의 고통에 대한 작가적 통찰을 보여준다. 그러므로 작품 속 추앙과 해방을 들여다보기 전에 청년세대에 대한 작가의 인식이 어떠한지부터 살펴야 하겠다.

주인공인 막내 염미정은 둘째 창희, 장녀 기정, 그리고 부모님과 함께 경기도 남부의 가상 도시 산포시에 산다. 경기도의 시 단위 지역들이 흔히 그렇듯 산포시 곳곳에는 재개발된 신도시가 존재하지만 미정의 집은 구도심까지도 마을버스를 이용해야 달을 수 있는 외곽 지역이다. 아버지는 과거 동생의 보증을 서주느라 큰 빚을 진 후 혼자 꾸려가는 작은 싱크대 공장일과 밭농사를 겸해 실 새 없이 일을 하지만 생활은 풍족하지 못하다. 삼남매는 모두 서울로 출퇴근을 하는데, 막차를 놓치지 않으려면 회사 자리나 사적 모임에서도 늘 긴장을 늦출 수 없다. 미정의 경우 이것이 회사에서 권장하는 사내 동아리에 가입하길 꺼리는 이유가 되기도 한다.

창희의 말대로 서울은 그들에게 ‘노른자’인 반면 경기도는 ‘서울을 감싸고 있는 계란 흰자’(ep.01, 34’)라서, 서울에 사는 여자친구는 그가 어디에 사는지에 대해 관심도 없고 그의 고통스러운 출퇴근 시간에 대해서도 아랑곳 않는다. 서울 시민으로 태어난다는 것은 일종의 세습인데, 서울 근교에 사는 이들의 경우만 보아도 이 세습유무에 따른 차이가 얼마나 큰지 가늠할 수 있다. 지역에서 상경해 서울에 자리잡으려는 청년들을 다루었다면 이 차이가 더 극명하게 나타날 수도 있지만, 작가는 서울 근교에 살면서도 서울 사람들에게 박탈감을 느껴야 하는 경기도 근교 청년들을 선택한 것이다. 그러나 작품 초반에 등장하는 미정의 질문은 고통의 근본 원인이 단지 서울과 떨어진 지리적 환경에만 있지 않다는 암시를 준다.

미정 서울에 살았으면, 우리 달랐어?

창희 달랐어!

두환 달랐다고 본다. (ep.01, 35')

삼남매 모두가 직장인이지만 이들은 쉽게 미래를 떠올릴 수 없는 처지에 놓여 있다. 미정은 비정규직에 대한 전형적인 차별 환경에 놓여있으며, 기정은 소기업에서 오래도록 팀장으로 근무 중이지만 매일같이 야근에 시달린다. 창희는 편의점 본사에서 대리근무하지만 월급만으로는 차를 소유하는 것도, 서울에 집을 마련하는 것도 힘들다는 사실에 좌절한다. 엮힌 데 덮친 격으로 미정은 전 남자친구가 사업으로 진 빚을 대신 갚아야 하는 상황에 처한다. 창희는 한 회사 동료의 계약이 해지되는 점포를 수차례씩 자기 아버지 명의로 바꾸어왔다는 사실을 알고 허탈해 한다. 창희의 연인관계는 극초반에 끝나고 마는데, 그가 스스로 이별의 원인이라 판단하는 자신의 조건, 즉 능력주의의 관점에서 그의 위치는 평범한 청년 대다수의 조건과 흡사하다.

서울에 직장을 가진 사회초년생이 자기 월급만으로 차량을 구입, 유지하는 것, 서울에 전셋집을 마련해 각종 비용을 부담하는 것은 부모님 집에서 출퇴근의 고통을 지속하는 것보다 훨씬 어려운 일이다. 작가는 이점을 놓치지 않고 능력주의 사회로부터 소외된 청년이 연인관계를 유지하는 것조차 버거운 일임을 창희라는 인물을 통해 보여준다. 또 이러한 사실을 받아들이고 아무렇지 않게 나아가고 있는 한국 청년세대의

일상이 어떻게 그들을 무기력과 우울로 몰아넣고 있는지에 대한 통찰을 드러낸다. 창희는 극 후반 현아라는 동갑내기 친구와 인연을 맺게 되는데, 그때도 창희는 이 관계에 적극적으로 임하지 못하고 또 한번의 아쉬운 결별을 택하고 만다. 창희에게 사랑은 능력주의 이데올로기를 벗어나서 생각할 수 없는 선택지가 돼버린 것이다.

창희와 달리 미정과 기정은 자신들의 처지에도 불구하고 진정한 사랑에 대한 욕망을 지니고 있다. 둘 사이에도 차이는 있지만 둘은 공통적으로 제대로 된 인간관계를 지향한다. 먼저 ‘추앙’과 ‘해방’의 주관적 정의를 창안한 미정의 경우 남녀를 떠나, 각자의 처지를 떠나, 저마다의 능력과 성과를 떠나 온전히 인간적으로 응원을 주고받는 관계를 원한다. 이는 미정이 좋아하는 고향선배인 현아의 대사로부터 암시된다.

사람들은... 말을 참 잘 하는 거 같아. 어느 지점을 지나가면 말로 끼를 부리기 시작해. 말로 사람 시선을 모으는 데 재미 붙이기 시작하면... 막차 탄 거야. 내가 하는 말 중에 쓸데 있는 말이 하나라도 있는 줄 알아? 없어. 하나도. 그러니까 넌 절대 말로 끼 부리기 시작하는 그 지점을 넘지 마. 웬만하면 너는 안 넘었으면 좋겠다. (...) 난, 니가 말로 사람을 홀리겠다는 의지가 안 보여서 좋아. 그래서, 니가 하는 말은, 한 마디 한 마디가, 다 귀해.(ep.02. 33')

다시 태어나면 현아로 살아보고 싶다 할 정도로 미정에게 현아는 소중한 존재이다. 그런 현아가 말하는 ‘말로 끼 부리는’ 사람들은 능력주의 사회에서 살아남을 가능성이 높은 사람들이거나, 살아남으려 발버둥치는 사람들이다. 미정 또한 이미 그런 사람들 사이에 섞여 산다. 그럼에도 미정은 현아처럼 쓸데없는 말을 잘 하지 않는다. 그러다 보니 회사에서 미정은 언제나 아웃사이드이다. 그러나 미정이 말을 잘 하지 않는 이유는 자신이 비정규직이라는 사실을 잊지 않고 있어서이다. 말을 한다고 달라지지 않는 것들에 대해 그녀는 너무나도 잘 알고 있다. 현아의 잉여로운 말들처럼 미정에게 회사일은 상상 속의 애인이라도 응원해주어야 가능한 지나치게 잉여로운 일이다. 사내 동아리 가입을 강요하는 행복지원센터 직원 앞에서 미정은 결국 울음을 터뜨리고 만다.

(미정은 결국 무너지며 한 마디 한다.) 못 하겠어요...

힘들어요...

(E) 지쳤어요. 어디서부터 어떻게 잘못된 건지 모르겠는데, 그냥 지쳤어요. 모든 관계가 노동이에요. 눈뜨고 있는 모든 시간이 노동이에요. (ep.02. 57')

행복지원센터는 실제 행복을 지원하지 않는다. 그것은 행복으로 표상되는 평등의 욕망을 지원한다. 그리고 그것을 통해 욕망의 이면에 자리한 진실을 덮는다. 보드리야르는 현대사회의 행복이 이데올로기화된 것이라 분석하면서 이것이 평등이라는 개념과 밀접히 연관된다고 보았다.<sup>28)</sup> 소비 사회에서 행복은 지속적 소비만을 통해 가능한데, 그것은 결국 이루어질 수 없는 판타지인 반면, 주변과 자신을 비교해 얻을 수 있는 평등이라는 욕망은 이러한 소비 사회 속에서도 일정한 행복감을 가능케하기 때문

28) 장 보드리야르, 이상률 옮김, 『소비의 사회』, 문예출판사, 2015

이다. 그러나 미정이 바라는 행복은 잉여의 생산물을 소비함으로써 가능한 행복이 아니다. 작가는 미정의 욕망이 능력주의와 소비 사회의 이데올로기를 뛰어넘어 일정한 도주선을 그릴 수 있게 설정한 듯 보인다.

## VI. 결론 : <나의 해방일지>의 서사적 성과

총체적 삶의 자본화에 대한 혁신적인 대안은 요원하다. 세계적 석학들조차 현상에 대한 미시적 진단에 머문다. 청년세대에 대한 여러 담론들 역시 새로운 소비계층 또는 노동시장에 진입하는 새로운 인력의 관점으로 구성된다. 청년세대의 고통은 쉽게 주택문제, 교통문제 또는 취업문제로 분류되기 때문에 이에 따른 사회적 해결책 또한 국가예산의 문제에 귀속되고 만다. <나의 해방일지>는 한국 청년세대의 감정상태의 기저를 들여다보게 만든다. 극중 인물은 모두 행복을 추구하지만 그것은 곧 포기과 단념, 권태로 이어진다. 보드리야르는 평등의 대전제가 행복이며, 현대인의 행복은 소비사회의 논리에서 벗어나지 못한다고 했다. 그러므로 평등과 행복은 모두 소비사회가 만들어낸 하나의 허구라는 것이다.

그런데 청년세대는 능력주의에 의한 거둬지는 소외를 경험하며 평등과 같은 거대담론에 대해 무기력한 상태가 되었다. 작품 속 인물들은 경쟁과 성취에 익숙한 기성사회에 대해, 성과에 대한 정당한 보상 대신 그 다음의 성과만을 바라는 사회에 대해, 좌절 이후의 보호막까지 제거한 신자유주의 사회에 대해 저항할 힘을 잃고 집단적 권태라는 감정 상태를 드러낸다. 이는 1인 문화의 근본적 원인이라 할 수 있다. 이런 가운데 이 작품은 인물들 각자가 ‘자기의 테크놀로지’(Technologies of the self :푸코)를 갖고 ‘여기에서 저기로’ 일정한 ‘도주선’(들뢰즈)을 그어내는 전혀 다른 행복, 즉 ‘해방’을 모색하는 모습을 보여준다. 그럼으로써 기성세대의 억압으로부터, 소비사회의 잉여로움으로부터, 성장 담론의 허위의식으로부터 ‘뚫고 나가’게 된다.

저성장 시대, 신자유주의적 능력주의와 청년소외에 기인한 집단적 권태에 놓인 상황에서, 그것마저 여전히 개인이 책임져야 하는 청년세대에게는 근본적이고 사회적인 인식 전환의 계기가 필요하다. 이 작품은 대중적인 서사와 다소 거리가 있지만, 이러한 드라마 서사의 사회적 역할에 충실하다. 청년소외를 드라마 서사에 담아내려는 노력은 과거에도 존재했으나 그 한계는 분명했다. <나의 해방일지>에서는 각 인물의 서사에서 탈주선, 즉 탈영토적 상상력을 발견할 수 있다. 이는 청년 소외의 근본적 원인에 대한 한 단계 성숙한 고찰임이 분명해 보인다.

## 기초자료

### • 단행본

- 게오르그 짐멜, 김덕영, 윤미애 옮김, 『모더니티 읽기』, 새물결, 2005
- 데이비드 하비, 최병두 옮김, 『신자유주의: 간략한 역사』, 한울, 2014
- 리처드 세넷, 조용 옮김, 『신자유주의와 인간성의 파괴』, 문예출판사, 2002

리처드 세넷, 유병선 옮김, 『뉴캐피털리즘』, 위즈덤하우스, 2009  
 미셸 푸코, 이희원 옮김, 『자기의 테크놀로지』, 동문선, 2002  
 스티븐 J. 맥나미, 로버트 K. 밀러 주니어, 김현정 옮김, 『능력주의는 허구다』, 사이, 2015  
 아틀리 러셀 호치실드, 『감정노동』, 이매진, 2009  
 오찬호, 『대통령을 꿈꾸던 아이들은 어디로 갔을까』, 위즈덤하우스, 2016  
 장 보드리야르, 이상률 옮김, 『소비의 사회』, 문예출판사, 2015  
 조르지오 아감벤, 윤병언 옮김, 『행간(Stanze)』, 자음과모음, 2015  
 조르지오 아감벤, 『벌거벗음(Nudità)』, 인간사랑, 2014  
 지그문트 바우만, 권태우, 조형준 옮김, 『리퀴드 러브(Liquid Love)』, 새물결, 2013  
 지그문트 바우만, 이수영 옮김, 『새로운 빈곤』, 천지인, 2010  
 지그문트 바우만, 이일수 옮김, 『액체 현대(Liquid Modernity)』, 필로소픽, 2022  
 한병철, 김태환 옮김, 『피로사회』, 문학과지성사, 2012

## • 참고논문

구연상, 「권태의 현상학」, 『철학과 현상학 연구』, 한국현상학회, Vol.20, No.-, 2003  
 김동훈, 「위대함의 전조 vs. 깊은 권태: 벤야민과 하이데거의 권태 개념 비교 연구」, 『현대유럽철학연구』, Vol.0, No.62, 한국하이데거학회, 2020  
 김범춘, 「메리토크라시에서의 사회정의의 문제」, 『통일인문학』, 건국대학교 인문학연구원, Vol.73, No.-, 2018  
 김원태, 「메리토크라시의 사회이론 :하나의 설명 시도」, 『경제와사회』, 비판사회학회, Vol.-, No.125, 2020  
 임혁백, 「'우리 시대'의 공정: 포스트 신자유주의 시대의 공정」, 『철학과 현실』, 철학문화연구소, Vol.128, No.-, 2021  
 장상철, 「외환위기 이후 한국에서의 신자유주의의 내부화」, 『현상과 인식』, 한국인문사회과학회, Vol.45, No.2, 2021  
 정명중, 「신자유주의와 자기서사」, 『인간 환경 미래』, 인제대학교 인간환경미래연구원, Vol.-, No.19, 2017

# ‘콘텐츠엑티비즘’으로의 디아스포라 담론

-영화 <피부색깔=꿀색>을 중심으로-

박시연(한국외대)

## 1. 활발한 디아스포라 콘텐츠 활용을 들여다보며

지난해 봄, 인천에서 제11회 디아스포라영화제가 열려 OTT플랫폼 ‘퍼플레이’를 통해서 온라인 영화 상영제를 진행했다. OTT산업은 코로나19 사태와 더불어 탈경계 시대를 만끽했으며 영상콘텐츠라는 매체 하나로 다양한 문화를 전 세계로 동시 전달하는 역할을 해냈다. 그중에서도 한국은 K-Culture 신드롬을 일으키며 문화산업의 흑자를 맞보았는데 최초의 기록 행진을 보여주며 에미상 6관왕까지 거머쥔 <오징어 게임>을 시작으로 OTT 속 K-콘텐츠들은 기다렸다는 듯 쏟아졌다. 필자는 다양한 K-콘텐츠들을 나열하여 분석하던 중, 특히나 ‘디아스포라’에 대한 스토리텔링을 지닌 콘텐츠들이 많다는 사실을 깨닫고, 이주와 이산에서 비롯된 특정 문화가 한국을 넘어 세계 곳곳으로 달아 공감을 이끄는 점에 주목했다. 아메리칸드림을 안고 미국으로의 이민자가 급증하던 1980년대의 어느 한 이민가족에 대해 다룬 영화 <미나리>는 골든글로브의 외국어영화상 수상을 포함하여 해당 배우 윤여정은 한국 배우로서 첫 아카데미 여우조연상을 거머쥐기도 하였다. 이외에도 캐나다 이민자 출신 감독 셸린 송의 <패스트 라이브즈>, 식민지 시대부터의 이민자 4대를 그린 ‘파친코’ 등 ‘코리안-디아스포라’를 담은 서사는 세계인들을 감동시키며 문화콘텐츠로서 빛을 발하고 있다.

1)문화인류학자인 클로테르 라파이유는 그의 저서 ‘문화코드(Culture Code)’에서 “특정 문화에 속한 사람들이 일정한 대상에 부여하는 무의식적인 의미”를 문화코드라고 명명한다. 다시 말하면, 어떠한 코드나에 따라서 절대적이라고 생각했던 문화도 바뀔 수 있다는 것인데, 이러한 ‘디아스포라’의 콘텐츠들은 이주를 직접 겪은 이주민에게도, 겪진 않았지만 이주민들을 곁에서 보며 자란 이들에게도, 서로 동일한 문화적 잣대를 내세우지 말아야 하며 서로 다름의 차이 그 자체를 이해해야 하는 점을 짚어 주는 것이다. 경험을 통해 서로 자연스럽게 맺어지는 이 문화코드, 즉 문화적 약속은 해당 집단에 속하지 않은 이들에게는 차별의 코드로 다가올 수 있다는 점을 인지하도록 만드는 것이 디아스포라 콘텐츠로 보고, 이것은 마치 바이럴 마케팅처럼 파급효과가 크게 지속되었으며 이 점을 필자는 콘텐츠엑티비즘으로 활용된 요소로 보았다. 이러한 일환으로 필자는, 러시아와 팔레스타인의 내전과 더불어 미국 대선을 앞두고 각 후보들이 내놓은 이주민들에 대한 공약에 각자의 입장들로 들쭉이는 요즘, 각광받고

1) 디아스포라영화제, 「보도자료」, 홈페이지 <www.diaff.org>, 2023, (최근확인 2024.07.31.)

있는 디아스포라 콘텐츠들은 뿌리가 들려져 흩뿌려진 이주민, 곧 문화적 이방인에 대한 인식을 높이는 액티비즘의 수단으로 활용될 가능성을 논하는 바이다. 본 고에서는 여러 이유로 인한 이주자들이 느끼는 소외감이나 혼종적 정체성이 작품에 나타날 때 이 작품을 향유하는 이들에게 어떻게 액티비즘으로 발현될 수 있고 또 소화되는지 담론화 할 것이다.

## 2. ‘콘텐츠액티비즘’과 ‘디아스포라 콘텐츠’

### 2-1) 문화예술 콘텐츠로 행동주의, ‘콘텐츠액티비즘’의 개념

최근 몇 년 학회에서 자주 등장하는 ‘콘텐츠액티비즘’은 말 그대로 콘텐츠를 매개체로 삼아 전달코자 하는 메시지를 사회적으로 확산, 관철시키기 위한 실천적 행위라고 볼 수 있는데, 여기에서 콘텐츠에 포함되는 사례는 다양하게 들 수 있을 것이다. 그 중에서도 대중들에게 그동안 미처 알아채지 못했거나 잊고 지냈던 사회적 문제에 대해 ‘인지와 인식’을 하게 하고, 공감과 동시에 연대와 참여를 통한 액티비즘에는 미디어 콘텐츠가 가장 빠르게 작용하는 매체일 것이다. 더군다나<sup>2)</sup> 엘리자베스 시걸(Elizabeth A. Segal)이 언급한 ‘사회적 공감’이 발달한 부류라면, 대중매체에서 보여지는 미디어 콘텐츠에 좀 더 쉽게 감정적으로 반응하게 되는 것이다.<sup>3)</sup> 액티비즘은 우리말로 ‘활동주의’ 혹은 ‘실천주의’로 번역될 수 있으며, 우리나라에서 종종 이루어졌던 촛불집회가 큰 예로 들 수 있겠다.

### 2-2) 액티비즘과 디아스포라 콘텐츠의 관계성

본래 ‘이산’을 뜻하는 디아스포라(Diaspora)는 사전적인 의미를 벗어나 강제 혹은 자유의지에 의한 이주를 겪고 고국이 아닌 타인의 땅에 뿌리를 내린 이들을 말한다. 디아스포라를 새롭게 조명한 4)사프란은 디아스포라의 특징을 첫째, ‘원거주지로부터 둘 이상의 외국으로 이주 분산, 둘째로 모국에 대한 집합적 기억, 전망, 신화의 공유, 셋째, 거주국에서 완전히 받아들여지지 않는다는 소외감, 넷째는 조상의 모국을 진정하고 이상적인 고향으로 생각하고 언젠가는 돌아간다는 생각, 다섯째, 모국의 안정과 번영에 공헌해야 한다는 신념, 여섯째, 모국과의 다양한 방식의 상호작용 등으로 규정했다.

국가 간의 물리적 심리적 경계가 허물어지고 탈영토화의 시대에 도래한 우리는 혼종된 문화를 향유하며 에스닉 정체성과 종종 마주한다. 다양한 이유로의 물리적 이주 혹은 인터넷 세계 속에서의 문화콘텐츠로 접하는 다문화적 이데올로기에 강제 노출되어있는 요즘, 양방향의 문화

2) 엘리자베스 A. 시걸, 안종희 역, 『사회적 공감』, 생각이음, 2019, 28쪽

3) 이종현, 「콘텐츠 액티비즘의 핵심- 문제의식과 내용 구성 : 변영주 감독의 〈낮은 목소리〉를 중심으로」, 인문콘텐츠학회, 2019, 150쪽.

4) 정근식, 「한인 디아스포라 연구의 두 개의 진전」, 『항해문화』, 2004, 354쪽

적 조우의 중요성이나 문화적 지식(Cultural Knowledge)으로의 문화 리터러시(literacy)를 중용하지만 정작 이주를 겪은 아티스트들이 그들의 작품 속에 디아스포라 적 현상이 토해져 있을 때 그 작품들을 향유하는 소비자 또한 마음속 자문화에 대한 에스닉 정체성이 발현된다. 디아스포라의 '씨 뿌리다'라는 그리스어 어원처럼 여러 문화에 이식된 씨앗들은 생존과 맞서 새로 밟은 흙 내음에 억지로 적응해야만 했고, 힘겹게 뿌리를 내려보아도 잡초 취급을 받아 드러내 어지거나 달갑지 않은 외래종 취급을 받게 되는 것이다. 이러한 '이방인'의 삶을 조명한 콘텐츠들은 근래에 들어 '코리안 디아스포라' 신드롬을 일으키며 각광받고 있는 추세인데, 이는 그저 디아스포라 적 노마드의 삶을 서사하는 것에서 끝나는 것이 아니라 'K'라는 수식어를 앞에 달고 하나의 문화상품으로 또 액티비즘의 시작점이 되는 발판으로 활약 중이다. 이것은 분명 '한국', '동양인'에 국한된 콘텐츠가 아닌 어딘가 한 곳에 정주하거나 장소성을 가질 수 없는, 어쩌면 우리 모두의 이야기로서 대중의 공감을 불러일으키고, 나아가 비주류의 삶의 시각을 살펴볼 수 있는 장을 선사하기도 한다.

### 2-3) <피부색깔=꿀색>에서 '디아스포라 콘텐츠'가 갖는 의미

애니메이션 작품<sup>5)</sup> <피부색깔=꿀색>(2014)은 한국전쟁고아로 다섯 살 때 벨기에로 입양된 코리안\_벨지안 감독 용-에낭(전정식)의 자기 고백적 작품이다. 용 감독은 벨기에에서 자라나 현재 프랑스에서 작가로 활동 중이며 용-에낭 감독이 벨기에로 입양될 당시, 입양서에 피부색을 '꿀색'으로 표현된 것으로부터 스토리텔링은 시작된다. 작품은 작가 본인에 대한 다큐멘터리와 원작 만화가 애니메이션화 되어 서로 교차하는데 입양에 의한 이산(離散)인이 흔히 겪는 사회 정치적 문제들과 다른 문화 속 이방인의 삶에 대한 시선을 담아내었다. 이는 특정인의 문제로 시작해 전쟁과 식민지를 겪은 이라면 누구나 공감할 이 시대의 보편적인 문제를 담론화했다고 평한다. 이처럼 문화적 혼종과 공존하는 이 시대에, 예술가들의 창작활동에 작가의 개인적인 이데올로기가 작품을 통해 나타나는 경우는 드물지 않게 볼 수 있는데, 관람객은 해당 작가의 작품세계를 듣는 것만으로도 작품을 제대로 이해했다는 착각 속에 종종 빠지게 된다. 그러나 이것은 그야말로 착각일 뿐이며, 프로이트가 자아가 자신을 형성하는 과정에서 많은 부분을 필연적으로 알지 못한다고 주장했듯이 작가의 복잡한 내면세계, 무의식적 잠재된 이데올로기, 작품적 세계관을 형성하는 배경 등 수많은 고려사항들이 있지만 마치 6)뒤샹이 아티스트라 함은 일반인들과 다른 천부적인 재능을 타고나는 존재임을 주장하듯 작품을 완벽히 이해하기란 작가 본인도 쉽지 않을 것이다. 다시한번 강조하자면, 관람객은 눈 앞에 놓여진 작품과 해당작가의 작품세계를 제대로 흡수하

5) 제36회 '안시 국제애니메이션영화제(2012)', 크로아티아 '자그레브 국제 애니메이션영화제'(2013), 제 21회 브라질 '아니마문디 국제 애니메이션영화제', 제17회 일본 '미디어아트페스티벌(2014) 에서 대상과 관객상을 휩쓸며 국제적 호응을 받았으며, 봉준호 감독 또한 최근 인터뷰에 언급하며 회자된 작품이다.

6) 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp, 1887-1968). 현대미술의 아버지라고 불리우는 프랑스작가. 그는 카메라의 탄생으로 회화작가의 자질에 도전이 제시되자, 아티스트만의 천부적으로 타고난 재능에 목소리 높이며 본디 작가라 함은 단순한 기술자가 아닌, 예술적인 시각에서 작품을 창작하는 것임을 논했으며 이는 개념미술 즉 현대미술의 시작이 되었다.

기 위해서는 작품을 애초에 창작한 작가라는 객체의 배경에 대한 이해도 놓치지 말아야 함이다. 여기에서의 배경은 작가의 물리적 장소성과 한 곳 이상으로의 이주를 통해 갖게 되는 복합적인 장소감으로부터 비롯되는 에스닉 정체성이 작품에 묻어 나올 때를 이야기한다.

<피부색깔=꿀색> 속 주인공 '용'은 한국전쟁 고아로 해외입양아이다. 그는 눈 위의 상처 때문에 미국이나 호주 등으로 가지 못하고 벨기에로 입양되었다는 사실이 애니메이션 속 대사로 등장한다. 여기에서 이 '상처'는 용에게 있어 디아스포라적 멍에의 표상으로 작용한다. 작품은 주인공 용의 실제 인물이기도 한 감독 용-에닝(전정식)이 40년만에 한국을 찾아 자신의 발자취를 거슬러 올라가는 과정을 그린 다큐멘터리와 서사적으로 교차되며 스토리텔링이 이루어지는데 다섯 살 이후로 모국어도, 모국에 대한 기억도 모두 잊은 채로 돌아왔지만 매 순간 그는 '설명할 수 없는 그리움'과 '엄마'가 생각났다고 이야기한다. 입양(入養, adoption)의 사전적 의미는 비혈연적 관계가 법률적으로 친자관계를 맺는 것으로 이는 강제성에 의한 친부모와의 별리(別離), 양부모와의 새로운 만남을 의미하는 것이다. 작품 속 용의 양부모가 용과 같은 한국인 여자아이를 막내로 입양해오자 용의 정체성이 더욱 흔들리는 것을 알 수 있다. 그는 양부모의 사랑을 독차지하는 동생이 미우면서도 자신과 같은 머리색과 눈동자를 가지고 있는 여동생 발레리(이정숙)를 통해 한국인으로서의 정체성을 미러링으로 마주한다.

이러한 혼종적 정체성은 디아스포라적 콘텐츠 속에서 어렵지 않게 찾아볼 수 있는데, 이러한 '혼종'은 더 이상 물리적 이주를 겪은 이민자들에 국한된 단어가 아닌 현시대에서 모두의 공통된 이데올로기적 문제로 공감될 수 있는 것이다. 7)임대근은 문화콘텐츠가 액티비즘으로 구성되기 위한 조건으로 첫째, 동시대성을 둘째, 문제의식과 현실진단, 셋째, 주체위치와 설정 넷째, 목표의 설정 그리고 다섯째, 명확한 도구의 활용을 들었다. 이 중 디아스포라의 콘텐츠들은 동시대성과 현실진단에 꼭 들어맞고 문제의식에 대해 인지하도록 하며 장기적인 목표로 보았을 때 행위를 수행할 수 있는 실행력과 도구로 사용되기에 충분한 자격을 갖춘 콘텐츠로서의 활용이 충분하다.

#### 4. 문화기억으로부터 공감을 넘어 연대까지

과거의 현재를 끊임없이 넘나들며, 8)재구성(Re-member-ring)의 산물인 기억은 '기억행위'를 통해 이미 겪었던 경험으로의 소환이 아니라, 새로운 기억으로 짜집기되는 과정이며, 우리는 콘텐츠 시청을 통해 이러한 여정으로 자연스럽게 녹아드는 행위를 반복하게 된다. 9)피에르노라(Pierre Nora)가 제시한 '기억의 터(lieux de memoire, sites of memory)'는 특정 사회의 집단성을 강조하고 여타 집단과 구별되

7) 임대근, 「문화콘텐츠비평: 콘텐츠 액티비즘의 가능성」, 『인문콘텐츠학회』, 2019, 81쪽.

8) 제프리K 올리, 강경이 역, 『기억의 지도』, 옥당, 2011, 53쪽.

9) 프랑스 역사를 모리스알박스(Maurice Halbwachs)의 집단 기억 개념으로 재구성한 것. Pierre Nora(1989), Between Memory and History: Les Lieux de Memoire. Representations, No. 26, pp. 7~24 / 강승묵, 「기억의 터에 구성된 디아스포라 기억의 내러티브 연구」, 『애니메이션연구』, 2014, 9쪽.

는 기호(sign)를 생산하는 의례를 적시하면서 특수성을 획일화시키고 사회 구성원에게 동질성을 추구하게 하는 이데올로기적 성격을 내포한다. 이렇게 기호화된 다양한 대상들은 기억을 불러일으키는 역할을 지닌 지표이자, 끊임없이 변화하는 유동적인 것이기에 순수한 기억으로 남아있는 것이 아니라 역사의 흐름에 따라 변화되거나 사라지기도 하는 것을 말한다. 융은 이러한 관점에서 볼 때 '기억의 터'에서 벗어나지도 머물지도 못하는 혼란스러운 혼종의 정체성을 표현하고 있다고 해석할 수 있다. 10) 스스로 자메이카 출신의 영국인으로 디아스포라의 배경을 가진 스투어트홀은 한평생 연구하던 문화이론 연구 분야에 인종적 정체성을 중요 의제로 설정할 수 밖에 없었고, 「문화적 정체성의 문제(The question of cultural identity)」(1992)라는 글에서 정체성을 세 가지로 구별하는데 계몽주의적 주체, 사회학적 주체 마지막으로 포스트모던적 주체가 그것이다. 이 중 포스트모던적 주체로서의 정체성으로 설명되기를 정체성은 인간이 지니고 태어난 것이 아니라 자라면서 사회적 활동을 통해 무의식적으로 형성되며 끝맺음이 없는 진행되는 성격을 지닌다고 주장했다. 앞서 언급한 디아스포라 콘텐츠들의 서사에서도 주된 인물들은 모국의 정체성과 이주국의 정체성 속에서 끊임없이 교차되는 정체성으로 혼란을 겪는 모습이 내러티브 전반에 나타나 있다. 홀과 같은 포스트모던적 주체 인식을 기반으로 정체성 이론을 전개하는 호미 바바 또한 11) 혼종성(hybridity)라는 개념을 통해 다른 두 문화가 만났을 때 서로 충돌하며 단일 정체성이 부정된다고 주장하였다. 바바는 식민지의 배경을 가지고 있는 피지배자로서의 개인이 지배자에 대한 '흉내내기(mimicry)' 현상이 나타난다고 보았고 이는 위협으로 작용 된다고 보았다. 이처럼 타국에서 이방인으로서 적응하기 위해 한국인임을 부정하면서도 백인들의 삶을 따라하는 '흉내내기'를 자처했던 이주민들의 삶을 디아스포라 콘텐츠 등을 통해 '엿보는' 것으로 대중들은 그들의 삶에 공감하고 연대하며 더 나아가 그들을 보호하기를 자처하게 된다. 인간의 삶에 있어 반드시 거치게 되는 공간을 12) '인간의 정체성이 확장된 영역'이라고 본다면 공간은 생활방식이나 문화개념이 포함되기 때문에 이러한 공간에 대한 인지는 디아스포라적 서사구조를 이해하기에 적합할 것이다. 이러한 의미에서 13) 문화지리학은 '사람마다, 장소마다, 독특한 속성을 가지게 되는 이유와 과정을 설명하는 학문'이다. 즉, 한 인간의 삶의 배경이 되는 공간 그 자체와 그 공간이 갖는 의미 등에 대한 파악은 정체성 형성에 어떠한 영향을 끼쳤는지를 알 수 있는 중요한 작업이 될 것이다. 그러한 변형된 공간을 제공하고 '이방인'적 정체성을 형성하는 디아스포라적 경험에 대한 연구는 문학작품 속에 등장하는 공간 또한 단순한 연극적 배경요소로 치부하는 오류를 범하지 않도록 하고 문학공간의 이해를 통해 아티스트의 이해, 그리고 나아가 문학작품의 미지를 들여다볼 수 있을 것이다.

디아스포라들은 모국에서도, 이주한 타국에서도 끝끝내 이방인이자 소수자의 삶에서

10) 전솔비, 「영국흑인예술에 대한 스투어트홀(Stuart Hall, 1932~2014)의 비판적 개입과 그 의의 : 예술과 문화연구의 관계를 중심으로」, 2019, 9쪽.

11) 나병철 역, 『호미바바, 문화의 위치』, 소명출판, 2002, 198쪽.

12) 이정만, 『한국 문화지리학의 과거와 현재』, 『현대 문화지리의 이해』, 푸른길, 2013, 15쪽.

13) 이정만, 위의 책, 15쪽.

벗어날 수 없다. 디아스포라의 배경을 가진 작가에게 다문화 서사구조는 디아스포라들이 겪은 에스닉 정체성뿐만 아니라, 모국에 대한 애증과 사회 활동지인 이주국 속의 소외된 삶을 고백하면서 작품 속에서 자기보존이 이루어지는 치유의 공간이라고 할 수 있을 것이다. 그들의 마음속에 남아있는 상흔은 사실 다문화에 노출되어있는 우리 모두 들여다보아야 할 휴터이자, '국가 없음'이 반드시 디아스포라를 겪은 물리적 이주민들에게만 해당하는 경험이 아닌 현시대를 살아가는 우리 모두 직면해 있는 실상일 것이다. 장소를 더 이상 상실의 대상으로 볼 것이 아니라 다른 문화로 넓혀 나갈 수 있는 디딤돌의 대상으로 본다면 한 곳에 속해져야 하는 근본적인 욕구 그 이상의 시각으로 이주에 따르는 모든 파생된 문제들을 다른 시각으로 대할 수 있을 것이다. 영토간의 물리적 경계가 허물어진 때에 '경계의 사이'에 놓인 디아스포라 작가들의 작품을 반추하는 것만으로도 우리 모두의 애수(哀愁)인 역사를 들여다보고 혼종된 문화를 이해하는 길로 다가서는 현시대에 맞는 14)'호모 글로칼리쿠스'적 발걸음일 것이다. 누군가는 대중문화를 통해 대중을 통제하고 우롱할 수 있다고 주장하지만, 자신의 배경을 작품에 녹여내는 것으로 문화적 경계를 허물고 세계적으로 디아스포라적 정체성을 알리는 작가들의 노력을 우리는 높이 사야 하며 이러한 자기고백적 서사에 문화 향유자로서 양방향 모두의 마음이 어루만져지는 것이다. 디아스포라를 겪지 않았다고 하여도 독자는 물리적 이주가 아닌 심리적, 정신적 이주를 겪으며 정체성 '다시쓰기'에 도전할 수 있는 장이 펼쳐진다. 더 이상 디아스포라 작가들은 어느 곳에서 속하지 못하고 걸도는 이방인이 아닌 각 문화를 소통시키고 나아가 화합의 장을 마련하는 뉴민족성을 지닌 문화메신저로 보아도 무방할 것이며 콘텐츠액티비즘의 긍정적인 발현이라고 볼 수 있다. 디아스포라의 경험을 작품에 녹여내고 국제적으로 널리 인정받을 때 세계가 비로소 하나가 되는 데에 일조하는 것이 아닐까. 모든 이가 노마드의 삶을 살고 있다고 해도 과언이 아닌 경계가 불분명한 오늘날, 세계인들의 아픔인 전쟁으로 인한 이주의 삶과 식민주의 시대적 이주의 삶의 디아스포라 작가가 작품을 통해 내포하고 있는 그들의 언어에 귀 기울일 때 우리는 근본적인 인간의 고독과 결핍의 문제 또 혼종적 문화에 대한 이해로 다가갈 수 있을 것이다. 21세기에 주목해야 할 화두로 리프킨(Jeremy Rifkin)이 제시한 공감을 꼽는다면, 이러한 디아스포라적 콘텐츠들은 꼭 이민이나 이주를 겪지 않아도 '소속됨'의 결여를 호소하는 현시대의 '심리적 이방인'들의 공감과 연대감을 느낄 수 있도록 하며 더 나아가 다양한 상황을 이해하고 더불어 다양한 문화와 차이를 이해한다는 것은 결국 사회적 화합을 도모하는 액티비즘에 큰 일조 하는 셈일 것이다. 콘텐츠 액티비즘은 단순한 인지하는 것에서 머무는 것이 아니라 변화를 꾀하는 실행과 실천의 차원이어야만 한다. 그러기 위해서는 디아스포라적 콘텐츠들도 단순히 이방인들의 삶을 조명하는 것에서 그치는 것이 아닌 범세계적이고 인류애적인 문제들을 건드릴 수 있고 화합의 장이 펼쳐지기를 소망하는 바이다.

14) 박치완, 『호모글로칼리쿠스』, 2019, 한국외국어대학교 지식출판콘텐츠원 / 현시대를 살아가는 이들을 '호모글로칼리쿠스'라 지칭하며 지역세계화, 글로컬라이제이션(Glocalization)에 대한 우리의 자세를 논하고 있다.

## 참고문헌

- 권영락, 황만익, 『장소감의 환경교육적 의의』, 환경교육, 2005
- 나병철 역, 『호미 바바, 문화의 위치』, 소명출판, 2002
- 남궁정, 「문화지리학을 통한 문학공간 이해 교육: 탈북 디아스포라 소설을 중심으로」, 한국언어문화, 2022
- 박치완, 『호모글로칼리쿠스』, 한국외국어대학교 지식출판콘텐츠원, 2019
- 신지원, 「다문화 도시의 다양성 관리와 '디아스포라 공간」, 디아스포라연구, 2017
- 이미림, 「다문화 서사구조와 문학적 특징」, 현대소설연구, 2016
- 이정만, 『한국 문화지리학의 과거와 현재』, 『현대 문화지리의 이해』, 푸른길, 2013
- 이종현, 「콘텐츠 액티비즘의 핵심- 문제의식과 내용 구성 : 변영주 감독의 <낮은 목소리>를 중심으로」, 『인문콘텐츠』, 2019
- 인재완, 이소영, 「글로벌 디아스포라학의 체계화」, 한국동북아논총, 2012
- 임대근, 「문화콘텐츠비평: 콘텐츠 액티비즘의 가능성」, 『인문콘텐츠학회』, 2019
- 전솔비, 「영국흑인예술에 대한 스투어트홀(StuartHall, 1932~2014) 의 비판적 개입과 그 의의 : 예술과 문화 연구의 관계를 중심으로」, 2019
- 정근식, 『한인 디아스포라 연구의 두 개의 진전』, 황해문화, 2004
- 채경훈, 「글로벌 OTT가 구축하는 디아스포라 서사 - 애플TV+의 <파친코>에 나타난 역사와 언어의 디아스포라적 재현 양상 연구」, 『영상문화콘텐츠연구』, 2024
- 엘리자베스 A. 시걸, 안종희 역, 『사회적 공감』, 생각이음, 2019
- 제프리K 올릭, 강경이 역, 『기억의 지도』, 옥당, 2011
- 디아스포라영화제, 「보도자료」, 홈페이지 <[www.diaff.org](http://www.diaff.org)>, 2023, (최근확인 2024.07.31.)

# 들뢰즈의 신체에 대한 사유의 관점에서 본 다큐멘터리 영화

- 김동령·박경태 감독의 <임신한 나무와 도깨비> 분석을 중심으로

명소희(한국외대 박사수료)

알기 위해서는 스스로 상상해야 한다.  
모든 방법을 통해서도—사실이 그러하니깐—  
그것을 상상하는 것을 우리는 할 수 없다고,  
우리는 끝까지 할 수 없을 것이라고 말함으로써  
우리 자신을 보호하지 말자.  
-조르주 디디-위베르만  
『모든 것을 무릅쓴 이미지들』, p.13

## 1. 들어가며 : 다큐멘터리가 비추고 있는 세계

우리는 유독 다큐멘터리가 비추고 있는 세계에 별다른 의심을 하지 않는다. 자연 다큐를 볼 때에도, 누군가의 일상을 다룬 다큐를 볼 때에도, 지금 자신이 보고 있는 것이 현실 그 자체라 생각하고 믿는다. 이러한 이유 때문인지 모르지만, 다큐멘터리 형식은 많은 가짜 정보를 유통하는 것에 유용하게 쓰이고 있다. 분명 다큐멘터리라는 단어 속에는 ‘진실’, ‘있는 그대로’, ‘현실’과 같은 것들이 전제되어 있는 듯하다.

하지만, 다큐멘터리는 현실을 있는 그대로 보여주지도 않을뿐더러, 그것이 곧바로 진실과 연결되지도 않는다. 진실이라는 것은 현실을 그대로 목격한다고 해서 발견되는 것이 아니다. 진실은 언제나 감춰져있기 때문에, 보여지는 이미지 그 자체에서 바로 그것을 발견해낼 수 없다. 우리는 지나온 역사 속에서 진실이라는 것이 어떻게 권력에 의해 감춰지며, 쉽게 우리 앞에 모습을 드러낼 수 없는지 수없이 목격해왔다. 그렇다면, 다큐멘터리에서 진실이란 어떻게 발견할 수 있는 것일까. 그리고 그 진실이라는 것은 어떻게 사실(fact)와 차이를 두는 것일까. 남수영은 『이미지시대의 역사기억』에서 다음과 같이 말한다.

관객은 다큐멘터리가 던지는 메시지가 명명백백한 객관과 사실이기를 기대하는 것이 아닌, 그것이 내보이고 있는 이미지가 반영하고 있는 것은 어쩌면 ‘진실’을 담아내는 그릇, 즉 그 이미지를 만들어내는 관점일지도 모른다는 것을 인식하고, 사건에 대한 객관적 설명과 다른 2,3차의 진실이 다큐멘터리 매체와 그 방식, 그리고 이데올로기적인 틀에 의해 추출될 수 있다는 사실에 주목해야 한다.<sup>1)</sup>

즉, 관객들은 다큐멘터리가 던지는 메시지가 특정 이데올로기에 의해 만들어진 진실일 수도 있음을 전제하고 그것을 ‘읽어야’한다. 이 말은 다큐멘터리가 만들어지는

1) 남수영, 『이미지시대의 역사기억-다큐멘터리, 전복을 위한 반복』, 새물결, 2009년

과정 속에서도 관객들의 ‘읽는 행위’를 염두해야 한다는 의미로 바꿀 수 있다. 따라서, 우리가 다큐멘터리에서 진실을 추출하기 위해서는 ‘현실’과 ‘현실의 기록’, ‘현실의 기록을 읽기’라는 세 가지 과정으로 진행거쳐야 하는 것이다.

지금까지 다큐멘터리는 텍스트 그 자체가 주는 사회적 쟁점이 중요하게 판단되었다. 이는 빌 니콜스(Bill Nichols)의 영향이기도 한데, 그는 다큐멘터리가 세계와의 관계 속에서 어떻게 사회적 담론을 형성할 것인가에 대해 주목한다. 확실히 그는 꽤 오랫동안 다큐멘터리를 어떻게 사회적 쟁점들이 역사로 받아들여지며, 역사의 증거로서 기능할 것인지에 대해 관심을 두고 연구해왔다. 이는 다큐멘터리의 서사 방식에도 큰 영향을 주었는데, 다큐멘터리 이미지 그 자체가 가지는 이야기를 발견하기 보다는 다큐멘터리가 어떻게 사회 안의 담론에 영향을 미칠 것인지에 대해 고민하도록 했다. 이런 맥락 안에서 다큐멘터리가 파격적인 이미지 혹은 서사 실험을 하는 경우, 더러 실험 영화로 분류되거나 극영화로 분류되기도 했다. 분명 다큐멘터리가 사회에 던지는 물음도 중요하지만, 이러한 경향 때문에 다큐멘터리에 대한 논의는 언제나 윤리적이냐 비윤리적이냐, 진실이냐 거짓이냐 등의 좁은 범위 내에서만 진행되어왔다.

국내 역시 상황은 다르지 않았다. 국내의 독립다큐멘터리가 시작된 것은 1980년대 민주화운동이 활발하던 시기였다. 그 시기 많은 다큐멘터리 영화들이 사회적·역사적 사건들을 다루고 있었다. 자연스럽게 다큐멘터리 영화에 대한 논의도 ‘다큐멘터리는 사회적 담론 형성에 어떠한 기여를 할 것인가’라는 국한되어 있었다. 2000년대 이후, 국내에 미디어센터가 생겨나고, 시민 대상의 미디어 교육이 활성화 되었으며, 소형 카메라가 보편화되었다. 그러면서 국내 다큐멘터리의 흐름이 조금씩 변화되었다. 사회문제들을 기록하던 카메라들은 이제 누군가의 일상을 통해 사회 문제를 이야기하게 된 것이다. 이러한 변화 속에서 다큐멘터리의 이야기 방식도 많은 변화를 겪게 되었다. 다양한 실험들이 영화 속에 펼쳐졌는데, 대표적으로 셀프 인터뷰의 방식(손경화 감독 <개척춘>), 기획 촬영(문정현 감독<붕괴>), 다양한 인서트 컷 연출 등이 두드러지게 나타나게 된 것이다.

이제 더 이상 극영화의 반대향으로서의 다큐멘터리 영화를 정의내릴 수 없게 되었다. 따라서, 다큐멘터리 논의 또한 새롭게 변화되어야 한다. 다큐멘터리 영화의 이미지와 그 이미지가 이야기를 창조하는 것이 어떻게 가능한지, 그 관계성에 대한 연구가 필요하다.

김동령·박경태 감독의 영화 <임신한 나무와 도깨비>는 주인공 박인순과 함께 영화 내에서 다양한 이미지를 생성하며, 스스로 자신의 이야기를 갱신해나간다. 기존의 ‘기지촌여성’을 재현하는 방식과는 전혀 다르다. 영화는 마치 박인순의 상상 혹은 꿈 속을 배회하는 것 같다. 영화 속에는 현실과 만들어진 현실이 동시에 공존한다. 또한 박인순은 자기 자신의 일상을 드러냄과 동시에 박인순이라는 역할을 연기한다. 극과 다큐멘터리라는 그 경계를 비틀거리며 오가는 영화 <임신한 나무와 도깨비>를 통해서 우리는 새로운 다큐멘터리 영화가 가지는 가능성에 대해 논의해보고자 한다.

특히, 본 논문은 이러한 논의의 과정을 들뢰즈의 ‘신체’ 개념으로 설명해보고자 한다. 들뢰즈는 자신의 시간론 속에서 영화 속 신체들이 어떻게 스스로 이야기를 창조

하는지에 대해 논한 바 있다. 특히, 그의 『시네마2: 시간-이미지』 내의 신체 개념에 대해 살펴보고, 영화 <임신한 나무와 도깨비> 속에서 박인순의 신체가 어떠한 방식으로 스스로 이야기를 창조하는지 살펴보고자 한다. 마지막으로, 다큐멘터리가 가져야 할 새로운 목표와 가능성에 대해 살펴보고자 한다.

## 2. 들뢰즈의 『시네마2: 시간-이미지』 내의 ‘신체’ 그리고 ‘이야기’

들뢰즈는 ‘정신/신체’라는 ‘신체’를 사유하는 것에 대해 거부했다. 그는 정신과 신체는 따로 떨어져있지 않다고 보았다. 『시네마2: 시간-이미지』의 8장 「영화, 신체 그리고 뇌, 사유」에서 그는 다음과 같이 신체에 대해 서술하고 있다.

신체는 더 이상 사유를 그 자신으로부터 떼어놓는 장애물이거나 사유할 수 있기 위해 극복해야만 할 것이 아니다. 그와는 반대로 사유가 비사유에 도달하기 위해, 즉 삶에 도달하기 위해 잠겨들어가는 혹은 잠겨들어가야만 하는 것이다. 신체가 사유한다는 것이 아니라, 이 완강하고 고집스러운 신체가 사유하기를 강요한다는 것, 그리고 사유로부터 비켜난 것, 즉 삶을 사유하기를 강요한다는 것이다.<sup>2)</sup>

그에게 “몸과 정신은 분리된 것이 아니라 서로 다르게 시간과 관계 맺고 있을 뿐이다.”<sup>3)</sup> 신체 그 자체가 사유하는 것은 아니지만 우리가 끊임없이 사유되지 않은 것을 사유하도록 하는 것은 분명 신체인 것이다. 그는 여러 저서에서 ‘신체’와 관련한 이야기를 펼쳤는데, 그 중 『주름』에서 신체라는 것은 “어떤 순간에는 애매함이라는 수동성에 위치하고, 어떤 때에는 명석 판명함이라는 능동성에 정초한다”<sup>4)</sup>고 설명한다. 들뢰즈는 분명 신체를 통해서 사유에 도달할 수 있다고 보았다. 신체를 대체할 수 있는 것은 없다. “사유한다는 것, 그것은 사유하지 않는 신체가 무엇을 할 수 있는지를 배운다는 것, 즉 신체의 능력, 태도 혹은 자세를 배운다는 것이다.”<sup>5)</sup>

그렇다면, 들뢰즈는 신체와 정신을 각각 어떻게 시간과 관계 맺도록 할까. 그에게 신체는 “지나가는 시간의 공간적 기호”<sup>6)</sup>이다. 즉, 신체라는 것은 비가시적인 시간을 드러내는 것이다. 그것은 현재에 머물러있지 않고, 끊임없이 무언가로 이행하는 흐름 속에 있다. 즉, 신체는 과거의 시간들을 축적하고 동시에 다가올 시간으로 나아간다. 이는 분명 운동-이미지에서의 행동-이미지와 차이를 갖는다. 운동-이미지에서의 행동은 공간의 움직임과 동일시된다. 또한, 이 행동들은 언제나 유기적 연결 속에 존재한다. 특정한 사건 속에 반응하는 신체가 운동-이미지에서는 발생하는 것이다. 하지만, 시간-이미지의 신체는 다르다. 영화 속 인물의 행위가 인과성을 가지지 않는다. 더 이상 사건에 반응하지 않으며, 오히려 모든 운동성을 잃어버린 듯 가만히 넋을 놓고

2) 질 들뢰즈, 이정하 옮김, 『시네마2: 시간-이미지』, 시각과언어, 2005년, 377쪽

3) 데이비드 노먼 로도윅, 김지훈 옮김, 『질 들뢰즈의 시간기계』, 그린비, 2005년, 325쪽

4) 질 들뢰즈, 『주름, 라이프니츠와 바로크』, 이찬웅 옮김, 문학과지성사, 2004년, 157쪽

5) 질 들뢰즈, 위의 책, 377쪽

6) 데이비드 노먼 로도윅, 위의 책, 325쪽

지켜보거나 혹은 어떤 것으로 규정될 수 없는, 전혀 알 수 없는 몸짓으로 이어진다. 시간-이미지의 신체는 더 이상 몸이 이곳에 있다는 현존을 보여주지 않는다. 즉, 어떤 신체의 움직임이 영화의 전체로 규정될 수 없는 상태에 빠지게 되는 것이다. 시간-이미지의 신체는 이행하는 신체이다. 이 신체는 영속적인 현재에 붙들린 신체가 아니다. “그것은 이전과 이후, 피로와 기다림을 내포한다.”<sup>7)</sup>

관객은 스크린 위에 투사된 영화 속 신체를 보는 순간에도 여전히 현재에 붙들린 신체를 목격하는 것이 아닌 이제는 현존하지 않은 부재의 이미지로서의 신체를 보게 된다. 끝내 우리의 사유는 이 부재한 신체를 뒤쫓아가며 발생하는 것이다. 여기서 우리가 얻을 수 있는 하나의 깨달음은 재현(representation)—영원히 현존하는 이미지—이 우리에게 어떤 질문을 던지는 것이 아니라 붙잡으려해도 이미 저 멀리 도망가버린 부재하는 신체의 이미지가 우리를 어딘가로 이끌고 있다는 것이다.

그렇다면, 신체는 어떻게 스스로 이야기가 되는 이미지를 만드는가. 들뢰즈는 시간-이미지에서 이분법적으로 구조화된 계열이 서로 만나고, 얽히게 되는 결정체적 이미지(crystal-image)에 주목한다. 이 결정체-이미지는 이질적인 각각의 상태들이 하나의 이미지에서 나타나는 것이다. 이는 “대상이 그 자체로 가치를 갖는 묘사”<sup>8)</sup>이며, 서로가 서로의 모습을 “대체하고 창조함과 동시에 지우며, 이미 나타났던 것들을 반박하고 전치”<sup>9)</sup>시킨다. 들뢰즈는 이 문제를 참과 거짓이라는 것과 연결시킨다. 그에게 있어 참과 거짓이라는 사태는 하나가 선택되면 하나는 완벽하게 제거되는 그러한 문제가 아니다. 무엇가가 참이 되어도 다른 무언가 역시 참이 되어 어딘가 존재한다. 다만, 그것이 하나의 현실 속에서 어떤 상태로 드러나지 않을 뿐이다. 선택되지 않은 것도 어떤 세계 속에서는 존재한다. 그것들은 단지 함께 가능하지 않을 뿐이다. 이야기 꾸미기의 행위는 이 함께 가능하지 않은 이 사건을 우리 세계로 길어올리는 것이다. 이는 그동안 채택되었던 진리언표적 서사와 단절함과 동시에 영화가 가지는 역량을 드러내는 것과 연결된다. 즉, 함께 가능하지 않았던 많은 상태들을 우리 앞에 불러오는 것, 그것이 이야기 꾸미기로 가능하게 되는 것이다. 이야기 꾸미기는 이제 참과 거짓이라는 이분법 구조에서 해방되며, 더욱 본질적인 문제인 ‘삶의 역량’의 문제로 나아간다. 이제 영화는 참과 거짓이라는 틀 속에서 참을 뒷받침하는 증거로써 자신을 위치시키지 않는다. 영화는 감독의 내부 세계와 주인공의 내부 세계, 관객의 내부 세계가 서로 만나고 소통할 수 있도록 하며, 그 문제에만 집중하게 된다.

이야기 꾸미기에 신체가 놓여있다. 함께 가능하지 않은 이야기들을 엿보고, 엿듣고, 길어올리며, 우리를 어떤 경로에서 이탈하도록 하는 신체가 있다. 그 자체로 사유하지는 않지만, 언제나 사유를 강요하는 신체가 있다.

『시네마2: 시간-이미지』에서 들뢰즈는 신체를 ‘일상적 신체’, ‘제의적 신체’, ‘게스트투스’ 이렇게 세 가지로 구분하여 설명한다. (이후에 우리는 이 세 가지 신체가 완벽하게 분리된 신체가 아닌 서로 함축되어 있고, 서로가 서로의 상태로 이행될 수 있는

7) 질 들뢰즈, 위의 책, 378쪽

8) 위의 책, 255쪽

9) 위의 책, 255쪽

신체라는 것을 알게 된다.) 그는 먼저, 일상적 신체에 대해 다음과 같이 설명한다.

*‘그러므로 내게 신체를 달라’, 이것은 먼저 일상적 신체 위에 카메라를 걸쳐놓는 것이다. 신체는 결코 현재에 있지 않다. 그것은 이전과 이후, 피로와 기다림을 내포한다. 피로, 기다림 혹은 절망조차 신체의 태도이다. (중략) 일상적 태도란 신체에 이전과 이후를 놓는 것, 신체 속의 시간, 종말의 계시자로서의 신체를 의미한다. 신체의 태도는 사유가 시간, 그리고 외부 세계보다 가없이 멀리 있는 바깥과 관계 맺게 한다.<sup>10)</sup>*

일상적 신체란 영속적 현재라는 시간성을 해체하고, 끊임없이 변화하고, 하나의 상태에서 다른 상태로 이행하는 시간을 담은 신체이다. 들뢰즈는 이러한 신체가 외부 세계보다 멀리 있는 바깥과 관계 맺게 한다고 설명하는데, 여기서 바깥이란 아직 사유되지 않은 사유이며, 다가올 만남이자, 아직 존재하지 않는 것이다. 그는 이것들을 ‘삶’이라고 통칭했다. 그에게 삶이란 피로한 시간을 끌어안은 채, 오늘과는 전혀 다른 내일에 대한 기다림이다.

다음으로, 그는 제의적 신체에 대해 설명한다. 제의적 신체란 축제와 같은 상황 속에서 나타나는 신체처럼 원래의 모습을 감추고, 새로운 모습을 드러내는 신체의 상태를 뜻한다. 『시네마2: 시간-이미지』에서 설명하는 제의적 신체에 대해 살펴보자.

*더 이상 일상적인 신체를 따르거나 바짝 쫓는 것이 문제가 아니라, 신체로 하여금 제의를 통과하게 하며, 신체를 유리상자 혹은 결정체에 집어넣고, 카니발과 가면 무도회를 통해 그로테스크한 신체로 빚어내며, 또한 이로부터 결국 가시적인 신체의 사라짐에 이르도록, 우아한 혹은 찬란한 신체를 추출해내는 것이 문제인 것이다.<sup>11)</sup>*

제의적 신체는 일상적 신체와는 다른 문제를 갖는다. 카니발, 가면 무도회 등을 통해 그로테스크한 신체를 생성하는 것, 또한 신체를 결정체에 집어넣는 것, 가시적인 신체를 사라지도록 하는 것이 중요한 의미를 가진다. 이 꾸며진 신체는 가시적인 신체를 감추고, 계속해서 새로운 신체를 창조한다. 신체는 가면을 바꿔 쓰면서, 의상을 갈아입으면서 끊임없이 스스로를 갱신한다. 이제 신체들은 가시적으로 나타났다가 순식간에 비가시적인 신체로 모습을 바꾸며, 가시적인 신체와 비가시적인 신체는 하나의 신체처럼 결정체에 갇히게 된다. 마치 연극 무대 위 배우의 신체가 ‘배우 자신’과 ‘배역’이라는 두 가지 이미지를 가지고 있는 것처럼 제의적 신체는 매 순간 갱신되는 신체들이 하나의 신체에 결정화된다.

마지막으로 게스투스이다. 들뢰즈는 일상적 신체의 기다림 속에는 제의적 신체로 변화되는 사건까지 포함된다. 우리가 일상 속에서 여러 축제를 만나는 것처럼 일상적 신체의 기다림 속에는 아직은 오지 않은 어떤 제의적 신체로의 변화의 시간까지 함축되어있다. 일상적 신체와 제의적 신체는 상호간 이행이 가능하다. 또한 일상적 신체와 제의적 신체는 게스투스로의 이행도 가능하다. 들뢰즈는 브레히트의 ‘게스투스’ 개념을 빌려 자신의 신체 개념을 확장하고 있다. 브레히트의 게스투스는 “‘줄거리’ 혹은

10) 질 들뢰즈, 위의 책, 378쪽

11) 질 들뢰즈, 위의 책, 378쪽

‘주제’로 환원될 수 없는 연극의 본질”<sup>12)</sup>이다. 들뢰즈는 게스투스 개념을 다음과 같이 설명한다.

*게스투스란 태도들 그 자체의 발전을 말하며, 바로 이런 점에서 종종 아주 은밀한, 신체의 직접적인 연극화를 추진하는데, 그것은 연극화란 모든 역할로부터 독립하여 만들어지는 것이기 때문이다.<sup>13)</sup>*

앞서 일상적 신체와 제의적 신체는 상태의 변화를 표현하는 태도였다면, 게스투스는 두 태도들이 비로소 스스로 이야기가 되는 형태를 의미한다. 즉, 게스투스는 스스로 ‘이야기’가 되고, ‘줄거리’가 되는 신체이다. 이는 줄거리에 의해 행동하고 움직이는 것과는 전혀 다르다. 신체의 움직임 그 자체가 이야기로 구성되는 것이다. 이제 인물의 행동은 플롯 혹은 줄거리에 연쇄되는 움직임이 아니다. 인물의 신체는 그 자체로 이야기가 되며, 관객들은 신체가 만드는 이야기의 경로를 따라 간다. 그것은 예측되지 않으며, 알 것 같다고 생각하는 순간 전혀 알 수 없는 장면을 목격하게 한다. 우리는 신체를 따라서 끊임없이 바깥을 마주하게 된다.

이제, 들뢰즈가 『시네마2: 시간-이미지』에서 언급했던 일상적 신체, 제의적 신체, 게스투스가 어떻게 다큐멘터리 이야기를 새롭게 하는지 살펴보자.

### 3. 들뢰즈의 신체 개념으로 다큐멘터리 영화<임신한 나무와 도깨비> 바라보기

김동령, 박경태 감독의 영화 <임신한 나무와 도깨비>는 기지촌 여성 ‘박인순’의 일상을 통해서, 기지촌이 있었던 뺨벌이라는 공간과 그곳에 있었지만 이제는 사라지고 없는 여성들을 기록하고 있다. 영화 속에서 주인공 ‘박인순’의 신체는 계속해서 상태를 바꾸며, 변화해간다. 우리는 그 변화들을 들뢰즈의 신체에 대한 사유를 덧대며 따라가 보고자 한다.

#### 1) 일상적 신체

영화는 재개발이 한창인 뺨벌이라는 동네를 보여주며 시작한다. 이 작은 동네에 인순이 살고 있다. 뺨벌은 기지촌이었다. 한때 미군들로 붐볐던 뺨벌의 골목은 이제 철거를 앞둔 가게들만 있다. 낮인데도 뺨벌의 골목은 스산한 기운이 감돈다. 이제는 사람들의 발걸음이 거의 끊긴 거리를 인순이는 하염없이 떠돈다. 모두가 떠났지만, 그녀는 이 동네에 있다. 영화 초반에는 인순이의 일상들이 나열된다. 폐지를 줍거나 몸을 씻는 인순이의 표정에는 피로감이 묻어난다. 인순이는 매일 죽음을 기다리며, 피곤한 일상을 보내고 있다. 때때로 그녀는 아무도 없는 숲에서 악을 쓰고 소리를 지른다. 산 속에서

12) 질 들뢰즈, 위의 책, 382쪽

13) 질 들뢰즈, 위의 책, 382쪽

알 수 없는 괴성을 지르다가도 그녀는 다시 무료한 일상으로, 아무것도 벌어지지 않지만 마치 곧 무슨 일이 일어날 것 같은 그곳으로 돌아온다. 우리는 그녀의 모습을 보며, 아직 무엇을 이야기할지 가능할 수 없는 신체를 만난다. 들뢰즈의 말처럼, 그저 “잠과 도취, 그리고 노력과 저항 속에 있는”<sup>14)</sup> 인순의 일상 속 신체를 지켜보기만 할 뿐이다. 그녀가 느끼는 이 피로감과 무력감을 통해 우리는 인순이 지나온 시간을 짐작한다. 이 피로감이 끝나기만을 기다리는 인순을 통해 우리는 모든 것이 철거 예정인 뺨벌의 기억과 모두 사라지고 없는 존재들의 삶을 동시에 감각하게 된다. 마치 인순의 피로감과 무력감이 우리에게 옴은 것처럼, 우리 역시 적절한 반응을 상실한 채로 인순의 일상을 그저 지켜보게 된다. 들뢰즈가 말한 감각-운동의 상실의 순간이 우리에게 찾아오는 것이다. 이야기의 중심을 찾고자 하는 우리의 노력은 무(無)로 돌아간다. 우리는 이제 영화 속에서 중심 문장 찾기가 아닌 인순이 만들어낼 다음의 상태에만 집중하게 된다.

## 2) 제의적 신체

피곤한 인순의 일상에 손님이 찾아온다. 기지촌 여성의 구술사를 기록하고 연구하는 한 여성 교수와 미술 작가가 인순을 만나러 온다. 두 사람은 인순의 삶을 묻기도 하고, 인순이 그린 그림들을 보기도 한다. 계속해서 반복되는 인순의 증언을 들은 두 사람은 그녀의 이야기가 ‘피해자 진술’로는 적합하지 않음을 걱정한다.

며칠 후, 미술 작가는 홀로 인순을 만나러 온다. 그리고 모두 떠나고 없는 빈 골목을 서성이다 철거를 앞둔 ‘Amazing Club’이라는 술집에 들어선다. 버려진 술집에는 그곳에서 일했던 기지촌 여성들의 사진들이 벽 가득 붙어있다. 미술작가는 열심히 카메라 셔터를 누르며, 이런 장소를 발견하게 된 것에 기뻐한다. 아무도 모르게 이 장소를 잘 기록하여, 전시를 할 생각에 들뜬 그녀는 이내 술집에서 인기척을 느낀다. 그리고, 이곳을 오랫동안 지키고 있던 귀신을 발견한다. 깜짝 놀란 미술작가는 뒤도 돌아보지 않고 뺨벌에서 도망친다. 다시 모두가 떠난 뺨벌에 어둠이 내려앉고 인순이 골목을 서성인다. 그런 인순을 향해 욕을 쏟아내는 귀신들. 그 욕은 ‘살아남은’ 인순에 대한 질투이며, 죽어서도 이곳을 떠나지 못하는 분노가 뒤섞여 있다.

영화는 이제 본격적으로 제의적 신체들을 등장시킨다. 정확하게는 앞서 보았던 뺨벌과는 전혀 다른 제의적 공간으로서의 뺨벌로 들어서게 되는 것이다. 일상에서는 보이지 않았던 존재들이 불쑥 모습을 드러낸다. 인순은 그들의 등장에도 전혀 당황하지 않는다. 그녀는 마치 아주 오래전부터 그들을 만나온 것처럼 행동한다. 어둠이 내려앉은 골목을 서성이는 인순을 따라서 우리는 뺨벌을 떠나지 못하는 많은 귀신들을 만난다. 하얀 소복을 입은 귀신들은 뺨벌을 떠나기 위해 열심히 도망친다. 하지만 그녀들은 이곳을 떠나지 못한다. 인순의 신체도, 우리 앞에 나타난 귀신들의 신체도 제의적 신체이다. 인순의 일상에서 벗어나 우리는 어떤 연극 속에 갇히게 된다. 언제 어떻게 시작됐는지 알 수 없는 그 연극 속에서 우리는 신체를 획득한 비가시적인 존재들을

14) 질 들뢰즈, 위의 책, 377쪽

마주하게 된다. 우리가 바깥 뒤쫓았던 인순의 일상적 신체는 이제 모습을 감춰버린다. 인순은 이제 익숙하지만 매우 낯선 신체로 우리 앞에 나타난다.

### 3) 게스투스

뺨벌에 저승사자 세 명이 찾아온다. 이곳을 떠나지 못하고 떠돌아다니는 귀신들을 저승으로 데려가기 위해서다. 그리고 그들은 어둠이 내린 뺨벌을 정처 없이 돌아다니는 인순을 발견한다. 저승사자를 바라보는 인순의 얼굴이 어딘가 달라졌다. 짙은 화장을 한 인순의 얼굴. 확실하게 인순은 천천히 제의적 신체로 변화되고 있다. 어쨌면, 지금 우리가 보고 있는 것이 인순의 꿈속이 아닐까 싶은 생각이 든다. 하지만 이것이 인순의 꿈속인지, 인순의 상상인지 중요하지 않다. 우리는 인순의 신체가 변화해가며, 함께 만들어지는 이야기들을 따라가야 한다. 모두가 알아차리지 못한 사이 우리는 인순이라는 인물이 분출하고 있는 이야기를 따라 이 알 수 없는 이야기 속으로까지 함께 왔다.

들뢰즈는 주인공이 “이야기나 줄거리로부터 나오는 것이 아니라 이야기야말로 인물들로부터 분비”<sup>15)</sup>되는 것이라 말한다. 그리고 그는 이것을 바로 게스투스라 명명했다. 앞서 나타난 인순의 일상적 신체와 제의적 신체가 ‘박인순’이라는 인물의 어떤 태도와 상태를 표현하는 것이었다면, 게스투스는 이 모든 상태를 통과하며 어떤 이야기를 분출하는 신체이다. 그렇다면, 인순의 신체는 우리를 어떤 이야기 혹은 어떤 사유로 데려다놓을 것인가. 그리고 동시에 그녀의 신체는 이 과정을 통해 무엇을 해체하고 있을까.

버려진 클럽에 저승사자, 인순, 귀신들이 모인다. 저승사자들은 클럽 안에 있는 귀신들을 보며, 저들을 어떻게 저승으로 데려갈지 의논한다. 그들이 저승으로 갈 수 없는 이유는 이승에서 이야기를 남기지 못했기 때문이다. 뺨벌이라는 곳에서 기지춘 여성으로 살았던 그녀들의 삶은 이야기 되지 못했다. 더러는 이름을 몰라 이곳에서 쓰던 이름으로 묘비를 세워야했다. 귀신들은 눈에 보이지만, 아무런 말을 할 수 없다. 저승사자들은 그녀들을 보며, 대충 이야기를 만들어 데려가자는 결론을 내린다. 가난한 집에 태어나 부모님과 동생을 돌보기 위해 이곳에 와서 일하게 되었다는 어딘가 익숙한 이야기. 그때 불쑥 인순이 나타난다. 이상한 화장에 가발까지 뒤집어 쓴 인순은 노래를 부르며, 저승사자의 대화를 방해한다. 저승사자는 클럽에서 시간을 보내는 귀신들을 보며 고민한다. 곧 재개발로 사라질 뺨벌이라는 동네와 아직 이곳을 떠나지 못하는 귀신들. 저승사자는 그들에게 어떻게든 이야기를 주고, 이곳을 떠날 수 있도록 해야 한다.

여기서 우리는 ‘이야기’에 대해 생각하게 된다. 저승사자가 만들어준 ‘이야기’와 귀신들이 남기지 못한 ‘이야기’, 두 ‘이야기’의 간극에 대해 생각하게 된다. 저승사자들은 뺨벌에 있는 여성들이 모두 비슷한 이야기들을 가졌다고 말한다. 특히, 그 중에서 인순의 이야기는 앞뒤가 좀처럼 맞지 않고, 지어내고 꾸며낸 이야기라 생각한다. 그들

---

15) 질 들뢰즈, 위의 책, 383쪽

의 심드령한 태도에 우리는 역으로 묻게 된다. ‘도대체 세상에 같은 이야기가 존재하는가.’ 나아가서 인순을 변호하기에 이른다. ‘어떤 날은 이렇게, 어떤 날은 저렇게. 기억 자체가 그렇게 떠오르는 것을 그것이 어떻게 거짓말인가.’ 귀신과 저승사자라는 비현실적 인물들의 등장에 당혹스러웠던 우리는 없다. 우리 모두는 인순이 뺨벌을 돌아다니며 만들어내는 이야기에 합류하게 된다. 이제 우리가 기존에 알고 있다 믿었던 귀신들과 인순의 이야기들은 균열이 발생한다. 정확히는 우리의 ‘알고 있다’라는 그 믿음에 의심이 생겨난다. 지금까지 단 한 번도 의심한 적 없던 그 믿음에 스스로 돌을 던지게 되는 것이다. 이것이 바로 들뢰즈가 이야기한 ‘게스투스’의 모습이다.

#### 4. 나가며 : 이야기-신체가 가져올 다큐멘터리의 새로운 가능성

로베르 브레송은 『시네마토그래프에 대한 단상』이라는 책에서 배우의 몸짓에 대해 다음과 같이 설명한다.

영화 작품의 실체는 몸짓과 대사가 야기하는, 그리고 모델들에게서 모호한 방식으로 생산되는 사실 혹은 내용물일 수 있다. 카메라가 그걸 보고 담아낸다. 그 과정을 통해 우리들은 연극 작품을 연기하는 배우들의 사진적인 복제를 벗어난다.<sup>16)</sup>

그가 영화를 만들며 느꼈던 ‘영화에 대한 단상’은 묘하게도 들뢰즈의 영화철학과 포개어진다. 일상적 신체 속에는 우리 눈에 보이지는 않지만, 어떤 이야기로도 향해 갈 수 있는 어떤 힘이 숨어있다. 일상 속의 신체는 지나온 시간에 대한 기억의 짐을 지고 있으면서 동시에 앞으로 다가올 어떤 이야기로 향해 가는 운명 속에 있다. 그러는 동안, 신체는 언제나 어떤 인식 이전에 무언가를 세상을 감각하고 모습을 빠르게 바꾼다. 우리는 뒤늦게 신체가 지나쳐간 부재의 공간들을 뒤따르며, 그 이미지들이 가지고 있는 의미들에 대해 곱씹게 된다. 우리는 언제나 무언가가 지나가고 나서야 그것이 지나갔음을 깨닫게 된다. 우리의 사유는 신체가 경유한 시간을 뒤쫓아 갈 뿐이다.

들뢰즈는 우리에게 사유를 강요하도록 하는 것을 신체로 보았고, 우리를 기꺼이 사유되지 않은 영역으로 이끌고 가는 것도 신체로 보았다. 눈에 보이지도 않고, 만져지지 않는 이 시간을 뚫고 지나가고 있는 것은 신체인 것이다. 결국, 우리는 신체를 통해서 우리가 시간 속에 존재하고 있음을 깨닫게 되며, 시간이 존재하는 방식에 대해 사유할 수 있으며, 시간이 우리에게 남기는 것들을 바라볼 수 있게 된다.

영화 <임신한 나무와 도깨비> 역시 가시적인 신체를 통해서 인순이 걸어온 경로를 상상할 수 있도록 했다. 조르주 디디-위베르만의 말처럼 우리는 우리 앞에 놓인 모든 흔적들을 붙들고 상상해야 한다. 인순의 신체를 엿보며, 우리에게 남겨진 기지촌 여성들의 사진들을 엿보며, 윤금이의 마지막 모습이 담긴 신체를 엿보며, 그 속에 감춰진

16) 로베르 브레송, 『시네마토그래프에 대한 단상』

이야기들에 끊임없이 귀를 기울여야 한다. 신체가 그리고 지나간 흔적들을 모아서 읽어내야 한다. 박인순과 감독의 상호간 던졌던 많은 질문들은 이제 하나의 이야기가 되어 관객에게 돌아왔다. 누가 이 질문을 던지고 있느냐가 문제가 아니라 서로 다른 목소리가 뒤엉켜 아주 복잡한 질문들을 마주했다는 것이 중요한 지점이 된다. 이제 관객은 영화 속에 이미지 그 자체로 이야기가 되며, 주제가 되고, 질문이 된 그 모든 것들을 나름대로 조합하고 해독해야 한다. 그렇게 우리는 우리 안에 새로운 질문을 남기고, 또 다른 누군가에게 해독하기라는 임무를 던져주게 된다.

우리가 영화의 존재론에 대해서 규정할 수는 없지만, 적어도 현 시점의 다큐멘터리 존재 목적에 대해 생각해볼 수 있는데, 이는 앞서 언급했던 우리의 읽기 행위가 관계했을 때, 비로소 발생한다. 다시 말해서, 모든 존재하는 것들을 매 순간 무언가 관계하는 것으로서의 존재 안에서 사유해야 한다는 것이다. 들뢰즈가 말하는 신체 역시, 이러한 관계의 문제를 여전히 붙들고 있다. 그가 시간을 사유함에 있어서 많은 것이 이질적인 것들의 마주침으로 연결되며, 매 순간 발생하는 어긋남과 뒤틀림이 문제가 된다. 이 과정에서 발생하는 모든 것들이 질문이 되며, 이야기가 된다. 이 영화는 그 자체로 게스투스적이다. 이 영화는 극과 다큐멘터리 사이를 오가며, 그 둘의 경계를 허물어놓는다. 그 과정에서 우리는 또 하나 새로운 가능성을 발견한다. 영화는 인순의 적극적인 이야기 꾸미기로 하여금 ‘다큐멘터리’라는 장르 자체에 대한 새로운 사유를 가능하게 한다는 것이다. 우리가 마주해야 하는 것은 ‘이것이 현실이냐 아니냐’라는 질문이 아니다. 스스로 질문해본 적 없던 물음 앞에 서는 것이다. 이러한 질문이 아직 사유되지 않은 것들을 사유할 수 있는 가능성의 출발점이다.

이야기라는 것은 흐른다. 이야기는 흐르기 위해 필연적으로 다른 이야기와 만난다. 그러면서 모양을 바꾸고, 새로운 것들을 덧대어 간다. 그 이야기는 하나의 커다란 기억이 되며, 세계가 된다. 여전히 지금 이 순간에도 이야기가 만들어지고, 끊임없이 갱신되어 가고 있다. 들뢰즈에게 신체는 그 자체로 이야기가 되는 것이다. 바꿔 말하면, 그에게 ‘신체를 갖는다’는 것은 이야기를 갖는다는 것이다. 또한 신체를 갖는다는 것은 살아간다는 것이다. 결국, 신체-이야기-삶, 이라는 공식을 완성할 수 있다. 다큐멘터리도, 극도, 실험도 모든 영화는 삶을 떠나서 이야기될 수 없다. 그 모든 것은 ‘살아간다’라는 이 이행 속에서 이야기를 찾고, 발견하고, 만들어간다. 따라서 영화는 우리가 망각하고 있는 그 ‘삶’에 대한 질문을 다시 감각하도록 해야 한다. 그것이 영화가 가져야 할, 다큐멘터리가 가져야 할 윤리적 목표이며 새로운 가능성이다.

## 참고문헌

### 단행본

- 남수영, 『이미지시대의 역사기억-다큐멘터리, 전복을 위한 반복』, 새물결, 2009년  
질 들뢰즈, 『차이와 반복』, 김상환 옮김, 민음사, 2004년  
———, 『시네마2: 시간-이미지』, 이정하 옮김, 시각과언어, 2006년  
———, 『주름, 라이프니츠와 바로크』, 이찬웅 옮김, 문학과지성사, 2004년  
데이비드 노먼 로도윅, 『질 들뢰즈의 시간기계』, 김지훈 옮김, 그린비, 2005년  
로베르 브레송, 『시네마토프래프에 대한 단상』, 오일환 옮김, 동문선, 2003년  
브라이언 마수미, 『정동정치』, 조성훈 옮김, 갈무리, 2018년  
서동욱, 『타자철학』, 반비,  
우노 구니이치, 『들뢰즈, 유동의 철학』, 박철은 옮김, 그린비, 2022년  
조르주 디디-위베르만, 『모든 것을 무릅쓴 이미지들 (아우슈비츠에서 온 네 장의 사진)』, 오윤성 옮김, 레베카, 2017년

Deleuze, Gilles, *Cinema2: Time-image*. Trans. Tomlinson and Habberjam. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1986.

Nichols, Bill, *Ideology and the Image*. Bloomington: Indiana University Press, 1981.

### 논문

- 연효숙, 「들뢰즈의 기관없는 신체와 개체성의 문제-헤겔의 유기체와 개별자에 대한 들뢰즈의 비판-」, 『헤겔연구』, 2013년 12월, 259-280쪽  
이찬웅, 「들뢰즈의 신체 개념 : 결백한 괴물」, 『철학』, 2017년 2월, 127-153쪽  
전기행, 「들뢰즈의 영화론에 있어서 신체의 문제」, 『철학연구』, 2010년 3월, 313-334쪽

# 생성형 AI와 영화 산업에 관한 연구

## -ChatGPT에서 Sora까지-

하오화웨이(동서대)

최원호(동서대)

### 1. 서론

2024년 2월 16일, OpenAI는 새로운 생성 AI 모델인 소라(Sora)를 출시했다. Sora는 텍스트 명령에서 직접 최대 60초의 영상을 직접 생성하며, 복잡한 다각도 촬영 샷뿐만 아니라 매우 다양한 고품질 배경을 제작할 수 있다. 이 소식은 영화산업 전문가들에 의해 주목을 받았고, 그들 중 많은 사람들은 영화산업이 생성형 AI 기술로부터 또 다른 큰 도전에 직면했다고 탄성을 질렀다. “비록 인공지능(AI)에 대한 윤리적 문제나 안전 문제, 사회적 영향 등을 포함, 많은 분야에서 인간의 노동력을 대체할 것이라는 논란과 우려가 있으나, 한편으로는 다양한 분야에서 인간의 역량을 한 차원 높여줄 것이라는 기대감도 존재한다.”<sup>1)</sup> 그리고 방금 끝난 NAB Show 2024에서 생성형 AI가 거의 가장 중요한 주제였다. Adobe와 Blackmagic에 의해 이전에 소개된 AI 도구는 <탑건: 매버릭(Top Gun: Maverick)>과 <아바타: 물의 길(Avatar: The Way of Water)>과 같은 영화에서 사용되었다. 그런데 이런 영화산업의 생성형 AI 활용은 미국 할리우드에서도 대규모 파업을 촉발했다. 2023년 5월 2일 미국 작가 조합(Writers Guild of America)이 영화 및 텔레비전 제작자 연합(Alliance of Motion Picture and Television Producers)과의 노동쟁의로 파업하였다. “이번 대규모 파업의 핵심 이슈 중 하나는 바로 할리우드가 인공지능 사용을 통해 인간 작가의 생존 공간을 압박한다는 점이다. ‘앞으로 3년 안에 인공지능이 만든 영화를 볼 수도 있겠죠. 아주 훌륭한 작품일 거예요!’ 영화 제작자인 토드 리버먼(Todd Lieberman)이 이렇게 말하였고, ‘시나리오뿐만 아니라 편집까지 영화에 관한 모든 작업을 다 인공지능으로 할 수 있을 거예요.’ 폭스 엔터테인먼트(Fox Entertainment)의 CEO인 롭 웨이드 (Rob Wade)가 덧붙였다.”<sup>2)</sup> “예술은 오랫동안 인공지능이 결코 대체할 수 없는 분야 중 하나로 인식되었지만, 오늘날에는 영화를 포함한 거의 모든 예술 형식이 인공지능의 영향을 크게 받아 완전히 대체될 가능성조차 대두되고 있다.”<sup>3)</sup> 생성형 AI는 전통적인 영화 창작 방식을 뒤집고, 콘텐츠를 생성할 힘을 획득해 영화 예술 창작의 주체에 대해 다시 생각하게 만든다.

### 2. 생성형 AI가 영화산업에 미치는 영향

21세기 초에는 딥 러닝 기술의 부상이 생성형 AI의 발전을 촉진하였다. 대화형 생성 모델의 등장으로 생성형 AI의 발전은 새로운 단계로 나아갔다. 이 중 OpenAI의 GPT 시리즈(Generative Pre-trained Transformer) 모델은 다양한 텍스트 출력을 생성할 수 있는 생성형 AI의 발전을 이끄는 선구자가 되었다. 2022년 11월 미국 OpenAI는 대화형 AI 챗봇 'ChatGPT'를 개발해 출시했고, 이는 AI 분야의 급성장에 기여하며 대중의 큰 관심을 끌었다. 그 중에 visual chatGPT의 기본 설계방식(architecture)이 그림 1과 같다.

1) 김찬원, 「확장된 기술 수용 모델을 적용한 대학 학습자의 ChatGPT 사용 의도: 개인 혁신성과 지각된 신뢰, 지각된 위험을 중심으로」, 『한국 콘텐츠학회논문지』 제24권, 한국 콘텐츠학회, 2024, 462-475쪽.

2) 번가남, 「인공지능이 영화 제작을 대체할 가능성에 관한 연구 - 오픈AI의 챗GPT와 소라를 중심으로 -」, 『한국과학예술융합학회』 제42권, 한국 전시 산업 융합 연구원, 2024, 129쪽.

3) 번가남, 위의 논문, 124쪽.

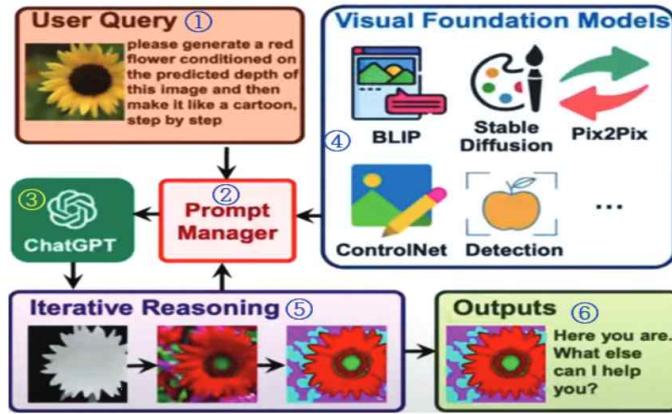


그림 1. visual chatGPT의 기본 아키텍처

“즉, visual chatGPT는 사용자(①)가 프롬프트 매니저(②)를 통해서 원하는 이미지 생성작업을 chatGPT (③)에게 주문하면, 다양한 비주얼 근원 모델(④)을 활용하여 몇 차례의 이미지 변형작업(⑤)을 거쳐서 완성된 최종 이미지(⑥)를 산출해 주게 된다. 그리고 생성된 결과물의 완성도나 적합도에 대한 최종 결정을 사용자가 내려야 한다는 점이다. 즉, 사용자가 AI 툴이 어떤 방식으로 원하는 이미지를 생성하는 과정에 대한 이해가 필요하고, 생성해놓은 결과물에 대한 최종 판단은 결국 사용자가 내려야 한다는 것이다.”<sup>4)</sup> 그리고 시각 분야에서 생성적 적대 신경망(GAN)과 같은 모델은 사실적인 이미지와 비디오를 생성할 수 있다. VAE(Variational Autoencoder) 모델은 고 충실도의 음성과 음악을 생성할 수 있다. 이어서 2024년 2월 15일, OpenAI는 텍스트로부터 비디오를 생성하는 AI 모델인 Sora를 추가 출시했다. Sora는 GAN, VAE 등을 활용하여 사실적 이미지, 영상, 오디오, 텍스트 등 콘텐츠를 생성할 수 있으며 콘텐츠 산업에 무궁무진한 가능성을 열어준다. “전자(前者)는 텍스트에 대한 정확한 이해와 텍스트 창작 능력으로 2023년 미국 작가 조합 파업 사건을 간접적으로 촉발하였다. 후자(後者)는 강력한 그래픽 생성 기능으로 많은 영화계 종사자가 영화 제작이 인공지능에 의해 대체될지에 대한 의문을 제기하기 시작하였다.”<sup>5)</sup> “그림 2와 같이 소라는 복잡한 인간의 명령을 정확하게 해석하고 실행하는 능력이 뛰어나다. 이 모델은 복잡한 배경에서 특정한 행동을 수행하는 여러 캐릭터를 포함하는 세부 장면을 생성할 수 있다.”<sup>6)</sup>

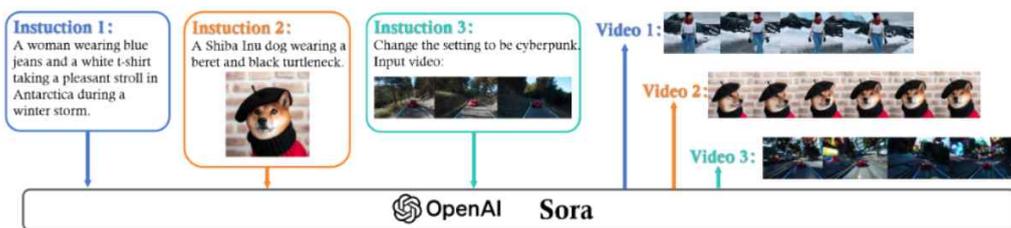


그림 2. Sora 생성 과정

생성형 AI는 영화 제작 과정을 변화시키며 창작 표현의 새로운 기회를 제공하고 있다. 일반적으로 영화 제작은 프로젝트 개발, 사전 제작, 제작, 후기 제작 및 시장 유통 및 홍보의 단계로 구분된다. 표 1에서 보는 바와 같이 생성형 AI가 영화 산업에 가져올 수 있는 변화를 이 다섯 단계 각각에 따라 기술하였다.

4) 박휴용, 「생성형 인공지능(AI)의 등장에 따른 미술교육의 재정향화」, 『인공지능인문학연구』 제 16권, 중앙대학교 인문콘텐츠 연구소, 2024, 23쪽.  
 5) 번가남, 위의 논문, 124쪽.  
 6) Liu, Yixin, et al, “Sora: A review on background, technology, limitations, and opportunities of large vision models”, *arXiv preprint arXiv:2402.17177*, 2024, p. 3.

프로젝트 개발	ChatGPT 사용하여 많은 시나리오를 미리 학습하고, 예정된 스타일에 따라 새로운 시나리오를 구성하고, 영화 작가는 2차 선별 및 처리를 통해 창의성을 고취하고 생성 주기를 단축할 수 있다. 그리고 ChatGPT는 캐릭터 개발부터 대화 생성까지 대량의 데이터를 분석하며, 이러한 모델은 캐릭터를 개발하며, 미리 정의된 매개 변수를 기반으로 대화를 제안할 수도 있다.
사전 제작	생성형 AI는 장면 제작 및 촬영 계획을 설계하고 소품 디자인에 영감을 제공하며, 다양한 특수 효과 제작 방법을 제공할 뿐만 아니라, Sora를 사용하여 입력된 텍스트에 따라 상응하는 클립 영상 직접 생성할 수 있다. Sora는 영화 속 스토리텔링의 원리를 깊이 이해하면 영화 전체의 스토리보드를 생성하고 배우 연기까지 시뮬레이션할 수 있다.
제작	현재 출시된 버전에 따르면, Sora는 카메라 움직임과 일치하는 근거리 및 원거리 캐릭터와 장면 요소의 일관성을 효과적으로 시뮬레이션할 수 있다. 이는 Sora가 여러 캐릭터, 특정한 동작 유형, 피사체 및 배경의 정확한 디테일을 가진 복잡한 장면을 생성할 수 있음을 의미한다.
후기 제작	Sora는 주제와 장면 구성이 전혀 다른 영상들 사이에 원활한 전환을 만들 수 있고, 영상의 스타일과 환경을 변형시킬 수 있다. 또한 생성된 영상을 확장하여 영상 속편에 대한 시간을 앞뒤로 확장한다. 그리고 Sora는 또한 장면, 캐릭터 디자인, 특수 효과 애니메이션 및 기타 콘텐츠를 빠르게 생성할 수 있어 영화 제작의 효율성과 품질을 크게 향상해 제작 비용을 절감할 수 있어 시간과 자원을 절약할 수 있다.
시장 유통 및 홍보	ChatGPT는 영화 홍보를 위한 매력적인 카피를 생성할 수 있다. Sora는 창의적인 광고 콘텐츠와 영화 홍보 디자인을 생성하고 텍스트를 입력하며 예고편과 쇼트폼 영상 생성하는 데 사용될 수 있다. 영화 배급사는 이런 생성형 AI를 사용하여 매력적인 이미지, 영상 및 카피를 생성함으로써 더 많은 관객을 끌어들이고 큰 홍보 효과를 얻을 수 있다.

표 1. 영화 제작 단계별 생성형 AI의 사용

영화 예술가는 콘텐츠 생성 권한을 생성형 AI에 맡기고 생성형 AI가 스스로 정보를 해석한다. 영화 예술을 만드는 전통적인 모델과 비교하여 생성형 AI 영화 예술의 과정은 예술가에 의해 직접 창조되어야 하는 것이 아니라 프로그램으로 생성된다. “예술가는 텍스트를 제공하고, 디버그하고, 매개 변수를 수정하고, 최종 이미지를 선택한다. 이 선택-지적을 가리키는 예술 논리는 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)의 Ready-Made 예술과 유사하다.”<sup>7)</sup> 뒤샹이 변기를 작품화한 ‘샘’이 예술이라고 주장한 것은 예술이 예술가의 손에 의해 직접 창조되어야 한다는 필요성을 부정한다. 여기서 뒤샹은 예술을 만드는 과정을 소홀히 하고, 대신 예술가의 개념이나 아이디어를 그 핵심 요소로 강조한다.

앨리스 바라러(Alice Barall)는 논문에서 “발터 벤야민(Walter Benjamin)은 기술복제가 예술품 아우라의 붕괴를 만들었기 때문에 창조적 패러다임을 해체한다고 주장했다. 본 논문의 주장을 AI 예술은 이 과정을 한 단계 더 발전시킨다. 이는 절대적 창작자에 대한 우리의 견해를 해체할 뿐만 아니라, 창조성은 항상 어떤 근본적인 타자와의 관계에서 발생함을 보여준다. 이 경우에 창조성은 인간과 기계의 상호작용에서 비롯된다.”<sup>8)</sup> “소라를 사용해 본 밴드 겸 영상 제작 집단인 샤이 키즈(Shy Kids)의 멤버 월터 우드먼(Walter Woodman)은 MIT 테크놀로지 리뷰와의 인터뷰에서 ‘소라는 어디까지나 강력한 도구일 뿐, 그걸 다루는 건 여전히 사람’이라고 강조했다.”<sup>9)</sup> 창작자가 입력한 텍스트가 AI에 더 많은 창작 공간을 제공하는 것은 사실이지만, 모든 생성예술이 그러하듯이 생성형 영화는 대체로 인간의 지시로 주도된다. 그것의 기계 학습, 이미지 인식, 그리고 알고리즘 생성은 여전히 인간의 관여를 떠날 수 없다. 첫째, 생성형 AI는 프로그래머와 예술가 모두에 의해 프로그램된다. 둘째, 기계 학습에 사용하는 소재는 인간이 만든 것으로 남아 있다. 그래서 AI와 인간의 공동 창작에 있어서 예술가(인간 저자)는 여전히 예술의 핵심에 남아 있다. 사실상 표 1과 같이 생성형 AI가 할 수 있는 작업이 많지만, 결국 인간들이 대체할 수 없다. 특히 “2023년 11월, 파업에 참여한 작가들은 인공지능과의 전쟁에서 단계적 승리를 얻었고, 할리우드 주요 영화사들과 영상 프로젝트에 인공지능의 사용을 엄격히 제한하는 협약을 체결하였다. 인공지능 이용약관이 최종 합의되면서 할리우드의 작가들

7) 高永杰, 吕欣, “生成式AI技术进化与图像艺术生产范式革新”, *现代传播(中国传媒大学学报)*, 中国传媒大学, 2023, pp. 159-168.

8) Alice Barale, “Who inspires who? Aesthetics in front of AI Art”, *Philosophical Inquiries*, 2021, pp. 199-224.

9) 권택경, 「영상 생성 AI ‘소라’의 등장 미디어 산업의 기회일까, 위기일까 : AI가 가져올 미디어 생태계 변화」, 『*新聞과 放送*』 제 641호, 한국 언론 진흥재단, 2024, 28쪽.

은 일단 한숨을 돌렸다. 인공지능은 작가의 대체재가 아니라 작가의 보조 도구일 뿐이라고 협약문에 규정하였기 때문이다.”<sup>10)</sup>

### 3. 결론

ChatGPT에서 Sora로 이어지는 생성형 AI는 영화 산업의 강력한 도구가 되어 이야기를 구상하고 개발하여 스크린에 제시하는 방식을 변화시켰다. 인공지능은 영화 제작에 있어서 창의와 혁신의 새로운 시대를 맞이할 것으로 기대한다. “미국 테크 전문 매체 기즈모도(Gizmodo)는 ‘소라는 챗GPT와 AI 이미지 생성기가 편집 및 디자인 세계에 충격을 준 것과 마찬가지로 영화 산업에 혼란을 일으킬 것’이라며 ‘영상 제작자의 직업 안정성 측면에서 놀라우면서도 두려운 기술’이라고 평가했다. 당장은 소라가 영화나 드라마 제작 과정에 도입되더라도 그 영역이 제한적일 것으로 보인다. 아직은 여러 한계가 있기 때문이다.”<sup>11)</sup> 생성형 AI가 영화 여전히 창작의 주체성을 대체할 수는 없다. “인류의 역사는 과학기술의 발전이 산업 발전의 주요 원동력이며, 모든 새로운 기술의 등장은 필연적으로 일부 오래된 기술을 대체할 것임을 보여준다. 그러나 새로운 기술의 출현은 항상 해당 산업 전체의 소멸을 의미하지는 않으며, 오히려 전체 산업의 업그레이드와 더 많은 새로운 산업 형태의 탄생을 촉진할 수 있다. 이러한 추세는 과학기술 발전의 불가피한 결과를 반영할 뿐만 아니라 인간의 창의성의 확장과 발전도 보여준다.”<sup>12)</sup> Sora와 ChatGPT로 대표되는 생성형 AI 모델은 모두 인간이 창작한 작품으로부터 많은 수의 훈련을 받은 결과에 기반하고 있는데, 이는 그것이 생산하는 모든 것이 여전히 그 본질에 있어서 인간 노동의 과정에 기반하고 있기 때문이다. 그리고 AI 기술이 지속해서 발전하는 과정에서 여전히 주된 목적은 인간과 그들이 사는 현실 세계의 모방이며, 영화가 인간 세계의 일종 가공과 가상이라면 생성형 AI는 이러한 가상의 가상이며, 그 핵심 추구는 여전히 의인화된 것이다.

### 참고문헌

#### 논문

- 권택경, 「영상 생성 AI ‘소라’의 등장 미디어 산업의 기회일까, 위기일까 : AI가 가져올 미디어 생태계 변화」, 『新聞과 放送』 제 641호, 한국 언론 진흥재단, 2024, 26-28쪽.
- 김찬원, 「확장된 기술 수용 모델을 적용한 대학 학습자의 ChatGPT 사용 의도: 개인 혁신성과 지각된 신뢰, 지각된 위험을 중심으로」, 『한국 콘텐츠학회논문지』 제24권, 한국 콘텐츠학회, 2024, 462-475쪽.
- 박휴용, 「생성형 인공지능(AI)의 등장에 따른 미술교육의 재정향화」, 『인공지능인문학연구』 제 16권, 중앙대학교 인문 콘텐츠 연구소, 2024, 9-51쪽.
- 변가남, 「인공지능이 영화 제작을 대체할 가능성에 관한 연구 - 오픈AI의 챗GPT와 소라를 중심으로 -」, 『한국과학예술 융합학회』 제42권, 한국 전시 산업 융합 연구원, 2024, 121-134쪽.

Alice Barale, “Who inspires who? Aesthetics in front of AI Art”, *Philosophical Inquiries*, 2021, pp. 199-224.

Liu, Yixin, et al, “Sora: A review on background, technology, limitations, and opportunities of large vision models”, *arXiv preprint arXiv:2402.17177*, 2024, p. 1-38.

高永杰, 吕欣 “生成式AI技术进化与图像艺术生产范式革新”, *现代传播(中国传媒大学学报)*, 中国传媒大学, 2023, pp. 159-168.

10) 변가남, 앞의 논문, 129쪽.

11) 권택경, 앞의 논문, 27쪽.

12) 변가남, 앞의 논문, 132쪽.

## 학문후속세대 포스터 발표자료



# 2024학년도 글로벌문화콘텐츠학회 하계학술대회 포스터 발표

## 문학 수업에서 AI를 활용한 <바리공주> 무가의 교육적 의의 지도 방안 연구

(Study on the Educational Meaning of <Bari Princess> Shamanic Song by Applying The AI in Literature Class)

고교별인문성숙학원 문성중학교 문성중학교 국어교사 이은민

### 초록

4차 산업혁명인 AI 시대를 맞이하면서 한국 민족 고유의 유구한 정서와 사상이 담겨있는 무속에 대한 관심과 지지가 갈수록 약함은 매우 안타까운 일이다. <바리공주>가 고등학교 문학 교과서 18종 중에 유일하게 1종에 실려 있을 뿐이다. 한국 민족의 집단의식과 관념적인 사고를 보여주며 당시의 사회상을 반영하고 있는 무가의 대표적 작품인 <바리공주>에 나타난 교육적 의의를 AI를 활용하여 교수-학습 모형으로 제시해 보았다. 최근 교육의 화두가 되고 있는 AI 미래 교육을 실시하여 <바리공주> 무가에 나타난 교육적 의의를 일깨워 줌으로써 현시대를 살아가고 있는 학생들이 무속에 대한 무관심과 무지함 그리고 부정적인 인식에서 벗어나 긍정적이고 참신한 한국 고유 문화를 인식할 수 있는 계기를 마련함은 물론 <바리공주> 무가에 대한 새로운 가치를 발견했으면 한다.

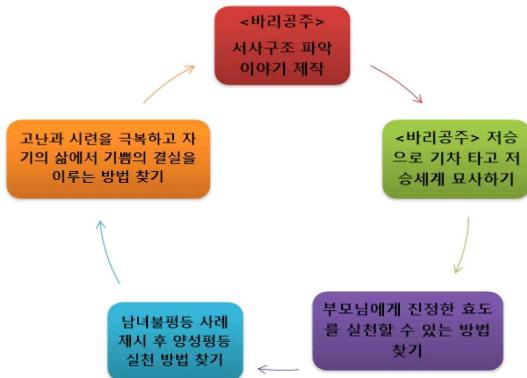
주제어 : 바리공주, Chat GPT4o, 서사 구조, 저승, 효도, 양성평등

### AI를 활용한 문학 교육 연구의 필요성

- 문학은 예술에 포함되는 인성 교과이므로 학생의 참여와 활동을 중심으로 즐거움을 만끽하고 인성을 함양할 수 있도록 AI를 활용하여 수업 혁신을 통한 문학 교육의 패러다임을 바꾸는 것이 필요함.
- 문학을 문학 교과의 틀 안에서만 구분 지어 교육하지 않고 AI를 활용하여 문학 교육과 연계할 수 있는 노래, 그림, 연극, 영화와 같은 예술적 매체들을 적극 수용하여 문화 교육까지 확장, 이러한 재현을 실현 가능하게 할 수 있는 것이 AI 미래 교육으로써 그 동력의 중심점이 되는 수행자로서 AI 역할이 문학 교육에 매우 필요하고 중요함.
- 문학 교육을 더욱 다채롭고 사실감 있게 재현하며 무한한 상상력을 발휘할 수 있도록 도와주는 핵심 매체가 바로 AI 미래 교육이므로 문학 교육과 적합하게 활용할 수 있는 수업 연구가 매우 필요함.

### AI를 활용한 <바리공주>의 교수·학습 모형

<그림1> '바리공주' 주제 중심 예술교육 Fusion-Chat GPT 40 활용 모듈 수업



#### 1) 문제 제시

<바리공주> 작품 속에서 생각해 볼 수 있는 이야기를 실생활과 연계하여 관련된 문제를 개발하고 학생들의 흥미를 높이며 학습자들의 능동적인 참여를 이끌어 내면서 개인의 삶과 연관 지을 수 있도록 함.

구분	문제 주제
문제1	<바리공주> 서사 구조 파악 및 전체 이야기 영상으로 제작하기.
문제2	<바리공주> 저승으로 기자 타고 저승세계 묘사하기.
문제3	부모님에게 진정한 효도를 실천할 수 있는 방법 찾기 및 효도 캠페인 동영상 제작하기.
문제4	남녀불평등의 사례를 제시 후 양성평등을 실천할 수 있는 방법 찾기 및 양성평등 캠페인 동영상 제작하기.
문제5	고난과 시련을 극복하고 삶에서 기쁨의 결실을 이루는 방법 찾기 및 자기 성찰과 성장 캠페인 동영상 제작하기.

#### 2) 교수 - 학습 과정안

■ 앞에서 제시한 문제를 기초하여 AI를 활용한 교수-학습 과정안 설계

단원	바리공주	문제 주제
1차시	모둠별 수업으로 5가지로 제시된 문제들을 각 모둠별로 1개씩 선택하여 블록타임제로 수행하여 AI를 활용하여 '문제' 해결 방법을 발표함으로써 <바리공주>가 지니고 있는 우리 민족의 의식 세계 및 교육적 의의를 더 깊게 파악할 수 있다.	1. <바리공주> 서사 구조 파악 및 전체 이야기 영상으로 제작하기. 2. <바리공주> 저승으로 기자 타고 저승세계 묘사하기. 3. 부모님에게 진정한 효도를 실천할 수 있는 방법 찾기 및 효도 캠페인 동영상 제작하기. 4. 남녀불평등의 사례 제시 후 양성평등을 실천할 수 있는 방법 찾기 및 양성평등 캠페인 동영상 제작하기. 5. 고난과 시련을 극복하고 삶에서 기쁨의 결실을 이루는 방법 찾기 및 자기 성찰과 성장 캠페인 동영상 제작하기.
2차시	문제제시 및 AI를 활용한 문제에 대한 접근	1. <바리공주> 작품 여러 장로 표현된 예를 소개하기. 예) 전래동화 부모를 되살린 바리공주(1995), 만화 오구대왕 바리공주(1996), 연극 바리대기(1992년, 송선호 작), 뮤지컬 우무왕(2000년, 김영근 작). 2. <바리공주> 서사 구조 파악 및 전체 이야기 영상(5분)으로 제작하기. 3. 수업방법 소개하기 : chat GPT-4o 활용 방법 안내하기. 4. <바리공주> 서사 구조는 전형적인 영웅 서사 구조로 'U' 구조 포문선 또는 영웅의 여정 패턴임을 안내하기. 5. 캐릭터 설정, 이야기 시나리오 작성, 각 장면 그림 chat GPT4o 요구할 내용 프롬프트 작성 후 입력 완료하기, <바리공주> 전체 이야기 5분 영상 제작하기.
3차시	문제제시 및 AI를 활용한 문제에 대한 접근	1. <바리공주> 저승으로 기자 타고 저승세계 묘사하기. 2. 수업방법 소개 chat GPT-4o 활용 방법 안내하기. 3. <바리공주>에 등장하는 '서천서역국'이라는 비밀적인 세계는 지상에서 수행으로 이동해서 도달할 수 있는 세계로 '육로상천리-석기세존만남-해로상천리-지옥-무지개다리-서천서역국'으로 상징하여 소개하기. 4. 각 장면 그림 chat GPT4o에 요구 할 내용 프롬프트 작성하여 쳐서 가는 저승의 세계를 제작하기.
4차시	문제제시 및 AI를 활용한 문제에 대한 접근	1. <바리공주> 부모님에게 진정한 효도를 실천할 수 있는 방법 찾기 및 효도 캠페인 동영상 제작하기. 2. 수업방법 소개 chat GPT-4o 안내하기. 3. GPT-4o 통해 질문한 내용의 답변 중 본인 이 원하는 답변 정리하기. 4. 관련 문제에 알맞은 요소를 자기주도적으로 추출하여 답변 작성하기. 5. 작성된 해결방법 결과물을 바탕으로 합동 활동으로 부모님께 효도하기 5분 캠페인 동영상 제작하기.
5차시	문제제시 및 AI를 활용한 문제에 대한 접근	1. <바리공주> 남녀불평등의 사례 제시 후 양성평등을 실천할 수 있는 방법 찾기 및 양성평등 5분 캠페인 영상 제작하기. 2. 수업방법 소개 chat GPT-4o 안내하기. 3. GPT-4o 통해 질문한 내용의 답변 중 본인 이 원하는 답변 정리하기. 4. 관련 문제에 알맞은 요소를 자기주도적으로 추출하여 답변 작성하기. 5. 작성된 해결방법 결과물을 바탕으로 합동 활동으로 양성평등 5분 캠페인 동영상 제작하기.
6차시	문제제시 및 AI를 활용한 문제에 대한 접근	1. <바리공주> 고난과 시련을 극복하고 삶에서 기쁨의 결실을 이루는 방법 찾기 및 자기 성찰과 성장 동영상 제작하기. 2. 수업방법 소개 AI GPT-4o 안내하기. 3. GPT-4o 통해 질문한 내용의 답변 중 본인 이 원하는 답변 정리하기. 4. 관련 문제에 알맞은 요소를 자기주도적으로 추출하여 답변 작성하기. 5. 작성된 해결방법 결과물을 바탕으로 합동 활동으로 자기 성찰과 성장 5분 캠페인 동영상 제작하기.
7차시	상호 발표 및 공유	1. 모둠별로 수행한 문제들의 결과물을 화면을 제시하며 발표 및 의견교환, 공유하기.
8차시	평가 및 정리	1. 모둠별로 상호 결과물과 활동을 평가하고 우수한 모둠 선정하여 칭찬하기. 2. 자기평가 및 모둠별 평가하기. 3. 수업 마무리

<그림2> '바리공주' 문제 주제 관련 Chat Gpt 4o를 활용하여 완성된 작품 예시



### 결론 및 제언

- 문학 교육은 문학 작품을 올바르게 이해하고 감상하도록 도와주며 다양한 삶의 모습을 경험할 수 있도록 하여 그것을 학습자의 삶에까지 영향을 미치도록 하는 것이 되어야 한다는 점에서 학습자가 AI를 활용하여 스스로 혹은 더불어 협업하는 활동을 통해 개인의 정서와 인성 함양에 상당한 교육적 의의가 있음.
- AI 활용을 통해 문학 작품을 감상하는 문학 교육을 위하여 장기적인 안목에서 AI를 활용한 문학 수업의 교수-학습 모형이 지속적으로 개발되고 다양한 연구가 이루어질 것을 기대함.
- 현재 문학 교과서에 실린 고전 작품들을 문화 공적으로 살려내어 예술 작품으로써 우리의 삶과 직접 연계하기 위해서는 시대적 흐름에 맞게 재구성할 수 있는 천리안적 안목과 AI의 공학 기술적 활용을 능숙하게 처리할 수 있는 소양과 역량을 교사는 갖추기를 제안함.

글로벌문화콘텐츠학회

Academic Association of Global Cultural Contents

# 아미동 비석마을 내 비석 외형 특성 분석

- 절차적 도시생성에 필요한 특성을 중심으로 -

강 경 민\*, 이 준 석\*\*

동서대학교 일반대학원 영상콘텐츠학과\*, 동서대학교 콘텐츠학과\*\*



## 연구 배경과 목적

- 많은 게임, 영상 콘텐츠에는 배경으로써 도시가 등장하며 제작에 드는 많은 시간과 비용을 줄이기 위해 절차적 모델링이라는 기법을 활용하기도 한다.
- 하지만 절차적 모델링 툴의 대부분은 서양 중심의 도시생성 툴이 지배적이며 한국의 도시를 생성하고자 한다면 상당히 어색한 도시가 생성되어 수정작업이 불가피하다.
- 본 연구는 한국 비석마을의 비석을 분석 후 절차적 생성에 접목하여 어떻게 한국형 배경 콘텐츠를 생성하는데 사용할지에 대한 연구를 진행해 보고자 한다.

## 연구 방법

본 연구에서는 비석마을에서 공식적으로 소개하는 7개의 비석을 분석하고 특징점을 서술한 뒤 절차적 도시생성에 사용할 수 있는 특성을 중심으로 수치화하고자 한다.



그림 1. 비석마을에서 소개하는 비석들을 확인할 수 있는 지도

생성위치, 마모정도, 회귀성, 크기 4가지로 분류하였다. 각 특성은 최소 0점에서 최대 10점으로 부여하였다.

### • 생성위치

바닥과의 결합을 기준으로 하여, 최대 높이 2미터를 10점 만점으로 설정하여 점수를 부여하였다.

### • 마모정도

마모가 많이 진행되어 비문을 알아볼 수 없는 경우를 10으로 부여하여 비교하였다. 마모도 항목은 변수를 통해 생성되는 모델링의 마모도를 텍스트로 효과적으로 제어하기 위해 추가하였다

### • 회귀도

비석마을 내에서 하나만 존재하는 경우 10점을, 두 개 존재하는 경우 5점을 부여했다.

### • 크기

비석의 크기에 따라 20cm마다 1점을 부여하였다. 안심쉘터 비석은 개별 비석의 개수를 고려하지 않고 하나의 대형 비석으로 간주하여 크기 점수부분에서는 제외하였다.

이 분류 체계는 절차적 생성 과정에서의 다양성과 예측 불가능성을 유지하기 위해 범위로 설정하였다. 이를 통해 비석마을은 각 비석이 지니는 독특한 이야기와 특성을 효과적으로 반영할 수 있다.

## 비석마을 속 비석 분석

### 1) 안심쉘터 비석

안심쉘터 비석은 마을에서 가장 많은 비석들이 모여 축대를 이루는 대표적인 비석이다. 절차적 도시 생성 시, 이 유형의 비석은 마을 내에서 단 하나만 생성 되어야하는 특별한 요소로 간주된다.



그림 2. 안심쉘터 비석

### 2) 축대 비석

축대 비석은 마을 곳곳의 축대에서 발견되며, 일반적으로 사람의 눈높이 정도에 위치하여 비석 위의 글자를 읽기에 적합한 상태를 유지하고 있다. 간간히 발견되어 비석마을의 전체적인 컨셉을 강조하는 데 중요한 역할을 한다.



그림 3.4. 축대 비석

### 3) 가스통 및 비석

집밖에 위치한 가스통 아래 위치한 비석은 주로 마모가 많이 진행된 상태로, 세부적인 디테일을 강조하는 요소로 활용된다. 마을 곳곳에서 종종 발견할 수 있으며, 가스통 밑에 위치하여 근거리에서 봐야 보이는 요소로 디테일 적인 부분을 강조할 수 있는 요소이다.



그림 5,6. 가스통 및 비석

### 4) 계단 비석

통로의 계단으로 사용되는 비석은, 예를 들어 수돗가 비석이나 놀이터 계단 비석 등이 있으며, 이러한 비석들은 비석마을의 길거리에서 희귀하게 발견되며 사용자가 밟고 올라갈 수 있다. 이들은 마을의 긴박한 생성 과정을 플레이어가 체감할 수 있는 요소이다.



그림 7.8. 계단 비석

## 결론

본 연구에서는 비석마을 내에서 가장 특징적인 비석을 분석하고 정리하였다.

비석 명	생성위치	마모정도	회귀성	크기
안심쉘터	1	7	10	2~6
축대	6~10	5~10	5	
가스통 및	1	8~10	5	2~3
계단	1	5~8	5	3~5

표 1. 각 항목에 따른 비석분류 표

각 비석은 고유한 특징을 가지고 있으며, 이를 변수화하여 알고리즘을 통해 자동 생성해도 해당 특징이 손실되지 않고 콘텐츠 내에서 표현될 수 있도록 하였다. 절차적 생성을 통해 만들어진 배경 콘텐츠는 제작자에게 자신만의 공간을 손쉽게 신속하게 구축할 수 있는 도구가 될 수 있다.

본 연구와 같이 다양한 한국도시와 지역의 특징을 정리하고 절차적 제작이 가능하도록 구성해서 제작자들이 쉽게 가상의 한국을 구현할 수 있도록 노력한다면, 한국을 배경으로 한 게임과 영화, 애니메이션의 퀄리티가 점차 향상될 수 있을 것이다.

더욱이, 본 연구를 통해 절차적으로 생성된 한국 콘텐츠는 한국에 대한 표현이 부족한 이미지 생성형 인공지능에게도 다양한 학습 데이터를 제공할 수 있다. 이는 한국과 관련한 이미지 생성 능력을 향상시킬 것으로 기대된다.

# AI 생성 기반 액팅 레퍼런스 제작방법 연구

김민희\*, 이준석\*\*

동서대학교 일반대학원 영상콘텐츠학과\*, 동서대학교 콘텐츠학과\*\*

## 연구 배경 및 목적

- 인공지능 기술은 AI 시장의 확대와 이를 통한 다양한 소스에서 생성되는 디지털 데이터의 성장으로 급속한 발전을 이루고 있음.
- 특히, 생성형 AI는 머신러닝 알고리즘을 활용한 딥러닝 데이터를 통해 능동적인 콘텐츠를 제작하는 기술로 주목받고 있음.
- 이러한 AI 기술은 애니메이션의 액팅 분야에서 필요한 영상 레퍼런스 제작에 활용될 수 있을 것으로 기대됨.
- 그러나 AI 생성 기반 애니메이션 액팅 레퍼런스 제작에 관한 연구는 부족한 상황임.
- 이에 본 논문은 생성형 AI를 통해 액팅 레퍼런스 제작 방법을 연구함.

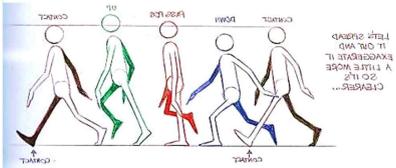
## 연구 범위 및 방법

본 연구의 목표는 생성형 AI를 활용하여 애니메이션 레퍼런스를 제작할 수 있는지 연구하는 것임.

- ChatGPT : Text Prompt 생성. 이 때의 Prompt는 이후 사용될 AI에 따라 간결 혹은 구체적으로 생성함.

Prompt	A girl is walking forward, side view, full shot
Seed	1052129633

- AI Haiper : 영상물 제작. 한 여성이 걷는 동작을 시각적으로 표현. 이 과정에서 생성형 AI가 Prompt에 따라 영상을 제작하는지, 반복적인 학습을 통해 영상물의 퀄리티를 향상시킬 수 있는지를 확인함.
- 영상물 -> 이미지 : AI 영상에서 키포즈가 되는 부분을 이미지로 출력하여 애니메이터 서바이벌 키트의 워크사이클 시트를 기준으로 포즈가 정확히 생성되는지 분석.



## 연구 결과 및 분석

- 걸기의 세가지 특징
  - 팔과 몸체는 다리와 엉덩이의 반대로 움직임
  - 걸을 때 몸의 Up&Down (골반의 움직임은 상하 좌우로 곡선을 그림)
  - 걸을 때 몸의 균형 = 가로이동 + 무게, 일정한 속도, 유연성, 계승적 관절 꺾기

## 연구 결과 및 분석

- 일반적인 걸기의 5가지 포즈

Contact pose > Down > Passing > Up > Contact

### Contact Pose

몸의 중심은 거의 중간에 위치함. 양 발이 지면에 닿아 있음. 골반은 수평에 가깝고, 전체 포즈의 평균 높이에 위치함.

### Down Pose

체중이 앞으로 이동하면서 몸의 중심은 앞쪽으로 이동함. 이 때 약간 아래로 내려가며 이동된 무게중심을 버팀. 골반 또한 조금 더 내려가고 앞쪽 발 쪽으로 더 기울어짐. 무릎의 굽힘에 따라 골반이 더 낮아짐.

### Passing Pose

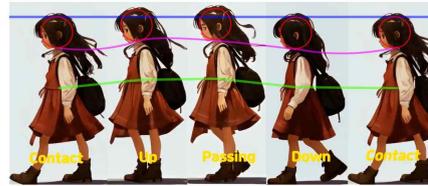
몸의 중심이 한쪽 발에서 다른 쪽 발로 이동하는 순간임. 이 포즈의 몸의 중심은 다리 사이의 중간지점에 위치함. 골반은 수평에 가깝게 유지되며, 몸의 중심이 이동하는 방향으로 약간 회전할 수 있음.

### Up Pose

몸의 중심이 가장 높이 올라가는 순간임. 이때 몸의 중심은 앞쪽 발로 이동하고 있음. 골반은 살짝 올라가며, 뒤에 있던 발이 앞으로 이동하면서 골반이 약간 뒤로 기울어짐. 골반이 올라감에 따라 다리로 뻗어지게 됨.

### Contact Pose

초기 Contact pose와 유사하게 몸의 중심이 거의 중간에 위치함. 앞쪽 발이 지면에 닿고 뒤쪽 발이 앞으로 나아가기 저의 순간임. 다시 골반은 수평에 가깝게 위치하며, 앞쪽 발이 지면에 닿아 있는 상태에서 약간 앞으로 기울어짐.



결과물로 제작된 각각의 포즈들을 골반과 몸의 중심에 유의하여 비교하였을 때, 기존의 워크사이클 포즈와 유사하게 생성됨을 확인할 수 있었음. 그러나 발이 겹칠 때 왼발과 오른발의 구분이 명확하지 않으며, 패싱 포즈와 업 포즈 사이의 포즈 변화가 크게 생성되지 않았음. 이는 두 포즈 사이의 동작 변화가 크기 때문에 적절히 구현되지 않은 것으로 보임.

## 결론

본 연구를 통해 AI 생성 기반의 액팅 레퍼런스 제작 방법을 탐구해 보았음. 현재의 AI 기술 한계로 인해 긴 영상물의 생성은 어려웠지만, 원하는 동작을 생성하는 것은 가능했음. 또한, AI 영상 생성 중 원하는 그림체를 유지하여 재 생성할 수 있음. 그러나 큰 동작의 움직임 생성하는 것은 어려웠으며, 신체의 부분적인 일그러짐 현상으로 인해 정확한 레퍼런스로서의 활용이 제한됨을 알 수 있었음. 그런데도, 몇 가지 특정 행동을 지정하는 프롬프트만으로도 동작을 생성할 수 있는 장점을 확인했고, 원하는 동작의 결과물을 재생성하여 영상의 완성도를 높일 수 있었음. 이러한 결과를 통해, AI의 데이터가 더 축적된다면 향후에는 원하는 동작의 레퍼런스 영상을 보다 정확하게 제작할 수 있으며 다양한 동작의 데이터베이스를 통해 복잡한 동작 또한 생성할 수 있을 것으로 기대됨.

## 연구 배경 및 목적

기술이 발전함에 따라 여러 매체의 제작 기간이 짧아지고 있다. 특히, 최근에는 생성형 AI를 이용하여 단기간에 완성도 높은 이미지를 생성하는 사례가 증가하고 있다. 하지만, 같은 미디어 매체 중에서도 2D 애니메이션은 프레임별 이미지를 직접 그리는 전통적인 제작 방식으로 인해 여전히 제작 비용과 시간 면에서 효율성이 떨어진다. 이에 연구자는 이미지 생성형 AI를 활용하여 2D 애니메이션 제작 방법을 연구하고자 한다. 본 연구에서는 2D 애니메이션의 특징을 조사하고, 그 특징을 최대한 유사하게 구현하는 방법을 모색할 것이다. 특히, 연출자의 의도를 정확히 반영하는 것이 이 연구의 핵심이며, 이를 위해 생성형 AI와 3D CG를 활용하여 2D 애니메이션 제작 방법을 제안하고자 한다.

## 연구 방법

본 연구에서는 2022년 8월에 출시된 ‘스테이블 디퓨전(stable diffusion)’이라는 인공지능 모델을 사용하였다. 해당 모델과 함께 연출자의 의도를 효과적으로 반영하기 위한 프롬프트를 적용하여, 다음과 같은 추가적인 기능들을 사용하였다.

- 컨트롤넷(controlnet) : 이미지 생성 과정에서 사용자가 제공한 정보(그림, 선, 자세 등)를 기반으로 이미지를 유도하는 역할을 담당.
- 뎁스(depth) : 이미지의 실루엣과 깊이감을 인식하여, 생성 과정에서 캐릭터의 동작 방향과 그림자를 지정하는 역할을 담당.
- 오픈 포즈 (openpose) : 입력할 이미지의 포즈를 인식하여 연출자가 의도한 동작에서 벗어나지 않도록 통제.

본 연구에 사용된 2D 애니메이션 기법은 총 두 가지이다. 첫 번째는 콤마 기법으로, 초당 24fps로 제작되는 애니메이션의 모든 프레임을 그리지 않고, 일부 프레임을 반복해서 사용하는 기법이다. 반복하는 프레임의 간격에 따라 2콤마, 3콤마 등으로 분류된다. 두 번째는 동작 생략 기법으로, 한 개의 동작을 표현하기 위해 모든 동작과 시간을 표현하지 않고, 불필요한 동작은 생략하여 짧은 시간 안에 연출하고자 하는 동작을 효과적으로 표현할 수 있는 기법이다.

본 연구에 사용할 연출과 포즈는 제자리 점프이다. 이미지 생성형 AI를 단독으로 사용했을 경우, 연출자가 통제하기 어렵다는 점에서 제자리 점프를 선정했다. 먼저, 믹사모(mixamo)를 통해 원하는 점프 모션과 캐릭터를 선택하고 마야 프로그램(MAYA)으로 불러온다. 가져온 점프 모션에는 키프레임 수정을 통해 2콤마 기법을 적용하고, 일부 디테일 한 중간 포즈는 생략하여 의도한 연출과 유사하도록 제작한다. 이때, 콤마 기법을 정확히 적용하기 위해 마야프로그램에서 그래프 에디터(Graph Editor)의 탄젠트 (Tangents)는 스텝(stepped)으로 설정한다. 작업한 점프 모션은 영상으로 저장하여 이미지 생성형 AI인 스테이블 디퓨전을 통해 2D 애니메이션으로 구현한다. 스테이블 디퓨전과 컨트롤넷의 통제를 위해 comfyUI를 활용한다. comfyUI에 마야프로그램에서 제작한 3D CG 영상을 삽입하고, 오픈 포즈와 뎁스 프롬프트로 캐릭터의 실루엣과 포즈를 추출한다. 이 과정에서 캐릭터의 전신과 얼굴의 방향, 위치를 통제하여 이미지 생성형 AI의 단점인 인체 오류를 방지한다. 추출한 실루엣과 포즈를 기준으로 생성형 AI 캐릭터의 외관 키워드를 프롬프트에 입력하여 AI를 실행한다.

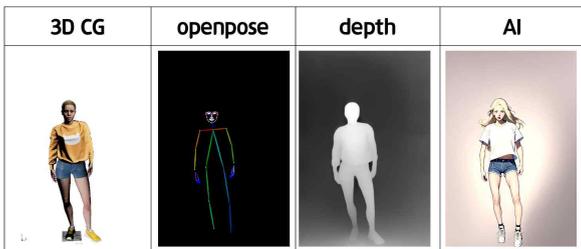


표1. 이미지 생성 과정

## 연구 결과

생성된 이미지 분석 생성한 이미지는 프레임 단위로 이미지 저장 후, 마야프로그램에서 제작했던 3D CG와 나열하여 비교 분석을 진행한다.

### ▶ 플러그인 사용 결과

- 오픈 포즈의 사용으로 인해 연출자가 원하는 포즈를 구현함과 더불어, 팔과 다리를 굽히는 동작 과정에서 관절의 위치를 지정해줌. 또한, 프롬프트 입력란에 jumping이라는 키워드를 지정하는 것만으로는 캐릭터의 위치 변화를 구현하기 어렵다는 점을 보완함.
- 뎁스의 사용을 통해 오픈 포즈에서 통제가 어려웠던 상체의 앞뒤 기울기를 인식하고 의도한 연출과 동일한 이미지 구현에 성공.

### ▶ 문제점 과 보완 방법 고안

- 이미지 출력 과정에서 오픈 포즈와 뎁스의 출력물은 2콤마 기법이 적용됨을 확인하였으나, 최종 출력물에서는 포즈와 실루엣에 미세한 차이를 포함하여, 2콤마 기법이 적용되지 않았음을 확인.
- 같은 이미지를 2프레임씩 배치하여, 실제 2D 애니메이션 제작 방식을 그대로 적용하는 것으로 보완할 수 있었으나, 이미지 생성 이후 추가적인 편집이 필요하다는 한계점 발견.

Positive	1 Girl, Solo, High quality, Outdoor, Jumping, Jean Shorts, White T-Shirt, Blonde Hair, Long Hair, Brown Eyes, Sneakers, (empty background, monochromatic background:1.16), vivid colors
negative	(worst quality, low quality: 1.4), (3 hands, Wrong body:1.7), 2 body, nsfw, Building, (Watermark:1.2)

그림 1. 3D CG(상)와 생성형 AI 이미지(하)



그림 1. 3D CG(상)와 생성형 AI 이미지(하)

## 결론

본 연구에서는 이미지 생성형 AI의 추가 프롬프트와 2D 애니메이션 기법을 적용한 3D CG를 활용하여 2D 애니메이션 제작 방법에 대해 알아보았다. 생성형 AI로 구현하기 어려운 동작은 3D CG를 통해 동작을 직접 통제할 수 있었으나, 2D 애니메이션의 기법을 구현하는 것은 한계가 있었다. 그러나, 연구를 통해 생성형 AI로 2D 애니메이션을 제작할 수 있다는 가능성을 발견했으며, 추가 프롬프트와 3D CG를 통해 연출자가 의도한 이미지를 생성할 수 있었다.

본 연구를 통해 생성형 AI를 통한 애니메이션 제작 방법에 대해 제시하였다. 추가적인 프롬프트 개발과 AI의 발전을 통해 생성형 AI로 2D 애니메이션을 효율적으로 제작할 수 있음을 기대한다.



# 증강현실(AR) 기술을 활용한 한국 전통춤의 무보 아카이빙 구축 방안

\* 고다운 \*\* 홍종열(교신저자)

\* 고려대학교 대학원 EICT-문화·스포츠융합전공 석사과정 \*\* 고려대학교 대학원 문화콘텐츠학과 부교수



## 요약

본 연구는 증강현실(AR)을 활용하여 무보 아카이빙의 한계점을 개선하고, 무보 아카이브의 인식을 확장하는 것에 목적을 두고 있다. 한국 전통춤의 무보는 아날로그 아카이브로 문서 형식을 바탕으로 기록이 이루어졌다. 또한 서구에서는 라바노테이션과 같은 기호법이 만들어지고, 무보 제작에 관련하여 다양한 방법론을 제시하고 있다. 하지만 영상과 같은 공연의 순간을 기록할 수 있는 기술이 있지만, 동작을 해체하고 분석하는 것에 있어 명백한 한계점이 있는 사실을 확인할 수 있을 것이다. 이러한 현실에 의하여 무보의 디지털 아카이브 방법론을 모색할 필요가 있다고 본다. 시각과 청각으로 느끼는 분야로써 증강현실의 활용은 경험의 확장으로 이루어질 수 있다. 또한 한국 전통춤의 무보는 구성 요소에 증강현실 기술을 활용함으로써 재화의 한계점을 개선할 수 있을 것이다. 한국 전통춤의 무보는 보존과 전승의 입장에서 기록이 이루어져왔다. 하지만 역사적 가치를 인정 받은 무보를 제외한 무보 아카이브는 학제간 소통과 분야간의 네트워크가 부족하다는 것을 볼 수 있다. 영국과 같은 타분야에서는 소통의 영역으로써 아카이브 구축 방법론에 관하여 많은 연구가 이루어지고 있다. 이러한 관점에서 한국 전통춤 역시 기록만을 목표로 하는 아카이브를 넘어 소통의 영역으로 아카이브의 활용이 필요한 시점이다.

## 주제어

한국 전통춤  
무보  
증강현실  
아카이빙  
디지털 아카이빙

## 목적

- I. 서론
- II. 한국 전통춤의 아카이빙 양상
- III. 한국 전통춤의 무보 구성 및 한계
- IV. 증강현실 기술을 활용한 무보
- V. 아카이브의 인식 확장
- VI. 결론

## I. 서론

한국 무보의 관련한 연구는 두 가지의 논제를 바탕으로 이루어지고 있다.

1. 무보의 필요성과 가치적 논의
2. 현존하는 무보의 가치적 측면과 분석

이와 같이 무보는 작품의 기록물을 넘어서 그 춤이 이루고 있는 것이 무엇인지 평가하며 분석하는 가치론적 관점에서의 연구가 진행되어지고 있다. 하지만 분석이라는 관점에서 벗어난 발전적 연구에 있어 논의는 부족한 시점이다.

한국 전통춤은 무형의 예술 분야로써 창작과 소실이 반복하여 이루어짐에 따라 체계적 아카이브 구축은 필수적이라고 할 수 있다. 한국 전통춤의 도제식 전승 과정과 호흡을 기반으로 하는 미학적 특징을 기록할 수 있는 세부적 아카이빙의 발전이 이루어져야 한다. 또한 무보 제작의 목적인 재현은 직접적 경험의 유무에 관한 문제 또한 고려해야 할 것이다.

본 연구는 이러한 한계점을 증강현실 기술을 활용하여 개선하는 것에 초점을 두고자 한다. 따라서 한국 전통춤의 아카이빙에 변화된 양상을 분석하며, 무보의 구성을 나누어 분석하고 이를 통한 한계점을 살펴볼 것이다. 이러한 한계점을 증강현실이라는 기술을 통해 개선하고자 한다. 이 분석을 통해 한국 전통춤 무보는 보존이라는 목표를 넘어 학제간 소통과 분야간의 네트워크를 목표로 하는 인식의 확장을 제시해 보고자 한다.

## II. 한국 전통춤의 아카이브 양상

아카이빙의 발전적 흐름을 살펴보면 디지털 기술의 발전 전과 후를 나누어 살펴볼 필요가 있다.

### 1. 디지털 기술 발전 이전

디지털 기술의 발전 이전에는 아날로그 아카이빙 방식이 절대적이었다. 유형의 문서와 지적 재화를 보관하는 것은 체계적 분류와 보관, 훼손 부분에 있어 인력이 규모에 따라 늘어나는 것은 절대적이다. 이와 같이 아카이브는 사회·문화·기술 분야와 같이 후대에 전승되어야 하는 기록물의 보존이 우선시되며 아카이빙이 진행되었다. 따라서 기록물의 일부가 소실되어지거나 아카이빙이 되어지지 않는 상황이 생겨난다.

### 2. 디지털 기술 발전 이후

디지털 기술의 발전은 기록물의 디지털화로 나아간다. 아카이브 과정의 규모와 인력의 한계점을 보완하고 체계적 분류와 접근 방식 또한 용이하게 만든다. 따라서 아날로그의 아카이빙을 디지털화하는 전환이 이루어지며 유형의 기록에서 디지털 기록으로 전환되어 아카이빙이 이루어진다. 한국 전통춤의 무보 또한 아날로그의 문서에서 디지털 기술의 발전함에 따라 디지털화하여 아카이브가 진행되어지고 있는 것을 살펴볼 수 있다.

아카이빙의 규모는 개인에서 공공기관까지 다양한 규모에서 아카이빙이 이루어지고 있다. 기관이 주도하는 아카이브는 사회적 가치의 비중에 두지않 개인이 아카이빙을 하는 경우 취향이라는 부분이 결부되었다. 하지만 개인 기록물 중 보존할만한 가치를 지니지 않고 사회의 어떤 유의미한 영향을 끼치지 않는 기록물들은 아카이브로써의 목적을 상실한다고 볼 수 있다. 한국 전통춤의 무보에 경우 공공기관 아카이빙이 주를 이루고 있다. 이와 같이 무보는 개인이 제작할 경우 개인 저작물을 넘어서 아카이브는 찾아보기 어렵다.

한국 전통춤은 공연예술 분야로 '순간의 예술' 즉, 일회성을 내포하고 있다. 따라서 한국 전통춤은 기록과 보존, 후대에 전승하는 것에 집중하게 된다. 한국 전통춤의 아카이빙은 사실적 기록과 발전적 기록으로 나누어 볼 수 있다.

### 1. 사실적 기록

사실적 기록은 한국 전통춤의 역사적 사실과 공연에 대한 기록 그 자체로 정보로서의 기록이라고 설명할 수 있다. 즉 공연이었던 사실과 공연에 대한 정보를 기록한 것을 말한다. 이러한 사실적 기록은 팜플렛, 포스터, 사진, 영상 등에서 살펴볼 수 있다.

### 2. 발전적 기록

발전적 기록은 가치적 측면에서 재생산된 기록이라고 볼 수 있다. 공연이라는 사실을 넘어서 재생산되고 재활용되어지는 것으로 발전적 형태를 지니고 있는 기록물이다. 따라서 한국 전통춤의 공연을 기반으로 하고 있는 학술적 연구와 후대의 전승과 재현을 목적으로 두고 있는 무보 등에서 살펴볼 수 있다.

한국 전통춤의 아카이빙은 영상을 주요 사료로 이루어지고 있지만 작품을 해체하고 분석하는 것에 있어서 한계점이 존재한다. 또한 2차원적 평면 기술로 3차원적 입체적 공간의 공연을 기록하고 이를 통해 온전히 재현하는 것은 결코 가능하지 않을 것이다. 작품 내용, 구성, 음악, 움직임 등을 해체하며 기록하는 무보 아카이빙의 발전 가능성에 주목해야 할 것이다.

## III. 한국 전통춤의 무보 구성 및 한계

한국 전통춤의 무보는 무용수의 움직임에 대한 기록을 중심으로 기술한 기록물이라고 할 수 있다. 한국 전통춤을 동작, 대형, 장단, 설명을 통해 작품의 구성을 세부적으로 나누어 기록이 진행된다.



### 무보의 구성 요소

1. 동작: 움직임의 표기표 문자, 기호, 그림, 사진 등 다양한 형태로 동작을 기록
2. 대형: 공간 구성의 변화를 기록하는 것으로 3차원의 움직임 공간의 기록
3. 장단: 장단은 국악용어로 템포와 리듬이라고 할 수 있다. 따라서 동작의 빠르기와 구간을 설명
4. 설명: 설명은 맥락화의 역할로 이루어진다. 즉 동작과 대형, 장단은 연결하여 설명하는 연결성의 부분을 기록

동작과 연결성의 문제점을 보완하고자 하는 시도가 이루어졌다. 서양에서는 라바노테이션이라는 표기법을 통해 보완하고자 한다. 이러한 라바노테이션을 시작으로 다양한 표기법을 만들어 무보의 적용하여 동작의 장면화에서 넘어선 연결성을 기록하는 것이 시도가 이루어졌다.

한국 전통춤의 무보는 세부적으로 나누어 기록이 진행되지만, 연결점을 묘사하는 것에 있어 한계가 있다. 또한 무보로 장면화하여 문서화하는 것은 움직임의 질감, 즉 감각을 통해 받아들여지는 느낌이라는 부분에서 표현이 제한되어진다. 감각으로 수용되어지는 에너지와 세기를 수치화하는 것은 결코 가능하지 않을 것이다.

또한 무보와 대적점에 있는 영상 아카이빙을 살펴보아야 할 것이다. 영상은 공연 현장을 기록하는 것으로 무보에서 동작의 연결점에 관한 문제를 보완한다. 하지만 한국 전통춤의 미학적 성격으로 즉흥성과 음악과 같이 소통하는 춤을 볼 수 있는데, 즉흥적으로 공연을 구성하여 한 시기의 공연 영상을 통해 작품의 구성적 형태를 정확하게 파악하고 분석하는 것에 어려움이 있다. 이렇기 때문에 한국 전통춤의 무보는 아카이빙에 있어 시스템을 발전시키고 아카이브를 구축하는 것은 한국 전통춤의 과제가 될 것이다.

## IV. 증강현실 기술을 활용한 무보

한국 전통춤의 무보는 재현과 보존이라는 목적에 있어 공연 현장에서 현장감이라는 경험이 필요하다. 즉 현장의 물리적 경험이 존재해야 더욱 정확한 재현과 복원이 가능해질 수 있다. 이러한 물리적 경험을 제공하는 기술인 VR-AR-MR의 적용에 주목해야 할 것이다. 하지만 무보의 기술적 접근은 소극적으로 받아들여지고 있어 문서의 기술 적용으로 증강현실(AR)의 활용하여 접근해보고자 한다.

무보의 증강현실의 적용으로 디스플레이 방식, 인식(perception) 유형, 구현 방법을 나누어 살펴볼 수 있을 것이다.

### 1. 디스플레이

증강현실 기술의 디스플레이 방식으로 3가지로 나누어 살펴볼 수 있을 것이다.

- 1) Optical see-through 방식: 투과성 있는 모니터로 현실세계를 비추고 그 모니터 위에 가상의 정보를 합성하는 방법이다. 예) Google Glasses
- 2) Video see-through 방식: 기기의 부착된 카메라를 통해 현실세계를 영상 정보로 환원하고 그 위에 가상의 정보를 합성하는 방식이다. 예) 스마트폰, HTC Vive
- 3) Monitor based 방식: 카메라 시점으로 현실세계를 바라보고 그 위에 가상의 정보를 합성하는 방식이다. 예) 키오스크

무보는 문서 형식으로 보는 것에 있어서 이동성이 보장되어야 한다. 이를 통해 디스플레이의 이동성도 보장되어야 한다. 무보를 비추는 디스플레이는 비고정형 디바이스를 활용하는 것이 적절할 것이다.

### 2. 인식(perception) 유형

한국 전통춤의 무보는 비고정형 디바이스를 바탕으로 문서와 디바이스의 인식을 살펴볼 것이다. 인식 유형으로는 이미지 인식과 위치(GPS) 인식으로 나누어 볼 수 있다.

- 1) 이미지 인식: 마커나 피사체를 인식하여 정보를 전달하는 유형이다.
- 2) 위치(GPS) 인식: 이동통신망이나 GPS 등 위치정보를 통해 기술을 구현하는 방법이다.

무보는 지식 정보의 기록으로 이미지 인식 방법이 적합할 것이다. 또한 물리적 경험에 초점을 맞추어 움직임의 실감적 구현이라는 측면에서 움직임에 적용이 가능할 것이다.

### 3. 구현 방법

한국 전통춤의 무보는 춤을 해체하고 나누어서 서술함으로써 증강현실의 적용은 하나의 구현이 아닌 동작의 연속성을 각각 표현해야 하는 개별적 구현의 형태를 가져야 할 것이다. 무보의 증강현실 활용은 현실과 가상의 간극을 줄이고 현존감, 즉 실체 환경에서 경험하는 것처럼 인식하는 환존감의 강화에 초점을 맞춰야 할 것이다. 영상 정보를 통해 3D 모델링을 통해 움직임에 관한 세부적 표현과 물리적 경험 측면에서 구현이 가능할 것이다. 이러한 구현 방식을 통해 한국 전통춤의 온전한 재화를 강화시킬 수 있다고 볼 수 있다.

## V. 무보 아카이브의 인식 확장

한국 전통춤은 자기표현이라는 미학적 성격으로 원형 모방과 반복 전승을 싫어하고 경계한다. 따라서 무보의 아카이브는 도제식 전승과정에서 변형되고 재해석되어지는 작품의 학술적 소통과 네트워크의 중요한 사료가 될 것이다. 이와 같이 무보는 재현과 보존이라는 관점을 넘어서 소통의 역할로 인식이 확장되어야 할 것이다.

무보 아카이브는 기록물에 대한 접근이 매우 보수적이라고 할 수 있다. 무보를 개인 저작물로 소유의 관점으로 보아 기술 접근과 같은 아카이브 구축 방법론의 논의가 더딜 수 밖에 없을 것이다. 따라서 무보는 개인의 저작물에서 시민 공유로 접근성을 확대함으로써 아카이브 개념을 넘어 콘텐츠 활용으로 인식의 전환이 이루어질 가능성이 기대되어진다.

## VI. 결론

무보는 작품을 후대에 재현하는 것에 목적을 두고 있다. 하지만 아날로그 형식의 무보 제작 방식과 영상으로는 온전한 재현에서 한계점이 극명하다. 이러한 한계점을 극복할 수 있는 것은 기술 발전을 바탕으로 기술을 각각 적용하고 방법론을 구축하는 것을 통해 공연예술이라는 '순간의 예술'이 온전히 재현하고 보존하는 것에 가까워질 수 있을 것이다.

본 연구를 통해 증강현실을 활용한 아카이브 구축 방안을 모색해 보았으며, 무보 아카이브의 인식 확장의 필요성을 고찰해 보았다. 이 연구를 통해 볼 수 있듯이 무보 아카이빙에 관하여 디지털 기술을 적용시키는 발전적 구축 방안으로 후속 연구가 필요할 것이다. 더 나아가 무보의 발전적 연구를 넘어서 무보의 콘텐츠적 활용에 대한 연구까지 되어지기를 기대해본다.



# 영화 <파이트클럽>의 폭력미학에 대한 연구

김진우 (한신대학교 디지털영상문화콘텐츠학과), 이종현

## 연구배경 및 목적

근 20년동안 영화산업이 크게 확장되고 다양한 영상콘텐츠들이 등장하며 영화적 소재와 재현 방식으로써 폭력이 활용되고 있다. 그러나 스크린속 폭력의 재현이 볼거리 위주로 소모되어 '폭력'이란 개념이 부정적으로 인식되는 경향이 있다.

영화 속 폭력의 의미를 고찰하고, 미학으로서의 폭력개념을 정의하며, 나아가 <파이트 클럽> 분석을 통해 폭력미학의 성질과 특성에 대해 탐구하고자 한다. 궁극적으로 영화와 폭력미학의 작용방식과 존재의미를 규명하여 폭력의 긍정적 인식을 새롭게 제시하고자 한다.

## 연구대상

### 영화 <파이트 클럽>

감독: David Fincher  
장르: 액션, 드라마, 스릴러, 버디영화  
개봉: 1999.11.13  
러닝타임: 139분

소개  
<파이트 클럽>은 무명의 주인공이 타일러 더튼과 함께 파이트클럽을 만들어 나가는 이야기로, 남성성, 폭력성, 탈자본주의 성향을 띄는 컬트영화이다.



## 폭력의 정의

### 주관적 폭력

직접적으로 가하는 물리적인 폭력

예시) 전쟁, 범죄, 테러, 구타 등

### 객관적 폭력

구조적 폭력  
사회적, 정치적, 경제적 시스템에서 발생하는 폭력 (예시) 소외, 차별

상징적 폭력  
인간의 생각, 행동 등 자유를 규정하고 통제하는 폭력

슬라보예 지젝은 <폭력이란 무엇인가>를 통해서 폭력을 크게 주관적 폭력, 객관적 폭력(구조적 폭력, 상징적 폭력)으로 분류하며, 폭력을 단순한 물리적 작용을 넘어서 현대사회에서 일어나는 다양한 형태의 폭력으로 인식한다.

일반적으로 폭력을 인식함에 있어서 시각적으로 인지하는 주관적 폭력에 집중하는 경향이 있으나, 실상에서 일어나는 폭력들은 객관적 폭력에 가깝다. 눈에 보이지 않는 객관적 폭력은 주관적 폭력을 야기하는 근원적 성격을 갖기 때문에, 더욱 중요성을 가지며 인간이 항상 경계해야 하는 폭력이다.

예시) 정치적 갈등, 소외(객관적 폭력) - 전쟁, 테러(주관적 폭력)

## 폭력 미학의 정의

### 폭력 미학



영화예술에서의 폭력은 영화 재현의 3요소인 1. 감독이데올로기, 2. 캐릭터(정체성 변화), 3. 형식(장면)을 통해 형성되며, 세가지 요소의 작용으로 폭력의 본질(주관적/객관적 폭력)을 드러냄과 동시에 아름답게 재현(연출, 형식)될 때 폭력 미학은 성립된다.

이를 통해 폭력의 복합적인 성격을 모두 표현하여 관객들로 하여금 폭력에 대해 다시 생각하도록 유도하고 폭력의 본질을 깨닫게 할 수 있다.

## <파이트 클럽> 폭력미학 분석

### 1. 감독 이데올로기



1. 자아실현과 자아성찰  
2. 자본주의적 사회구조 비판



감독의 문제의식을 투영한 인물

#### 자아성찰과 자아실현의 수행

타일러 더튼은 주인공이 자신의 모든 결여된 부분들을 모아 만든 상상 속 인물이다. 주인공과 타일러는 자아실현에 대한 욕구에서 가장 큰 차이를 보이는데 타일러는 항상 초현실적인 삶과 인생의 가치에 대해 살고있다. 타일러가 강조하는 자아실현과 자아성찰의 중요성은 인간의 존재 방식에 대한 감독의 문제의식을 담아낸다.

#### 자본주의적 사회구조 비판

타일러의 반사회적 성향을 띄는 "파이트 클럽 활동"과 증권가를 파고드는 "프로젝트 메이햄"은 자본주의적 사회구조를 비판하는 감독 이데올로기의 은유적 표현이다. 또한 타일러가 성형외과의 폐기지방으로 만들어 내는 "페기 지방 비누"는 중산층의 잉여를 다시 비판 가격에 되판다는 점에서 현대 자본주의사회의 모순을 풍자한다.

위와같은 감독의 이데올로기는 구조적/상징적 폭력의 모습을 표현함으로써 관객을 폭력의 본질로 다가가게 한다.

### 2. 캐릭터 (정체성 변화)



1. 수동적  
2. 자본주의화된 사회 속 인물  
3. 본인의 결여된 부분을 인지하지 못하는 모습



"폭력" "파이트클럽 설립" "프로젝트 메이햄" 주인공의 결여된 부분들을 모두 갖춘 타일러 더튼

#### 서사의 흐름

- 1. 주도적  
목표를 설정하고 주도적으로 실행하는 모습
- 2. 자본주의 사회에서 벗어난 인물  
자본주의 체제를 전복시킨 또다른 자아 "타일러 더튼"으로 인해 자본주의 사회에서 벗어날 수 있었다
- 3. 결여를 인지하고 대면하는 모습  
주인공의 결여를 상징하는 "타일러 더튼"을 인지/대면함으로써 능동적인 삶의 자세를 갖게되었다

주인공 캐릭터의 정체성 변화는 서사의 흐름과 밀접한 관계이고, 서사의 인과관계에 타당성을 부여함으로써 서사 구성의 아름다움을 구축한다.

주인공의 정체성 변화에 영향을 주는 주관/객관적 폭력은 인물의 입체적인 감정 표현과 변화를 통해 관객의 공감을 유도한다.

### 3. 형식(장면)



Where Is My Mind - Pixies

"프로젝트 메이햄 엔딩씬" 주인공과 여주인공이 증권가 건물(자본주의)이 폭파되는(들락하는)순간을 폭도하는 장면  
해당장면은 폭파하는 특수효과, 인물배치, 배경음악, 톤테이크 쇼트들이 조합되어 폭족놀이를 연상케하는 형식적 아름다움을 연출한다.  
증권가 건물이 폭파되는 장면(메이햄)을 바라보는 주인공의 모습을 통해 자본주의를 비판하고 자아성찰의 중요성을 강조하는 영화의 주제의식을 강조한다.

### 결론

영화예술에서 폭력은 미학적이 될 수 있다.

폭력미학은 감독의 이데올로기, 캐릭터(정체성 변화), 형식(장면)이 조화를 이루어 폭력의 본질을 담아낼 때 완성된다. 이 연구를 통해 기존 영화 산업 안에서 오락/상업적 요소로 사용되던 폭력 개념에 대한 새로운 시각과 인식이 형성되길 기대한다.

# '인터넷 밈'을 활용한 애니메이션 흥행요인 분석 -애니메이션 <비인재(非人哉)>을 중심으로-

CAO RENG, 최동혁\*

동서대학교 일반대학원 영상콘텐츠학과

rengcao4@gmail.com, artistar@gdsu.dongseo.ac.kr\*



## 애니메이션 <비인재> 포스터



### 1. 서론

멀티미디어와 인터넷의 보급으로 관객들은 다양한 애니메이션 작품에 접할 수 있게 되었고, 시야가 넓어지자 콘텐츠의 다양성과 깊이에 대한 요구가 높아졌다[1]. 현재, 특히 밀레니얼 세대와 같은 젊은 세대의 사고방식이 크게 변화하면서, 전통적인 이야기 구성과 새로운 창의적 요소의 설계 및 구현은 애니메이션 디자이너에게 큰 도전이 되고 있다. 기술 발전과 더불어는 특집 콘텐츠의 애니메이션 작품에 대한 요구를 충족시키기 위해 노력하지 않는다[2]. 애니메이션 디자이너는 기술적 측면에서 지속적으로 발전해야 할 뿐만 아니라, 젊은 세대의 관객의 심리와 문화적 배경을 깊이 이해하고 파악해야만 영향력 있는 작품을 창작할 수 있다. 따라서 애니메이션 디자이너는 관객의 변화하는 취향과 요구에 맞추기 위해 새로운 기술 기법과 시각적 표현 방식을 지속적으로 탐구해야 한다. 이는 전통적인 이야기 요소의 재해석과 혁신뿐만 아니라, 현대 사회의 가치와 문화적 트렌드를 반영하여 작품의 공감과 영향력 강화를 포함한다. 즉, 모델링이 점점 더 복잡해지고 텍스처가 더 고해상도로 향상되는 것 외에도 애니메이션의 매력을 높이기 위한 다양한 방법이 필요하다.

현재 애니메이션, 만화, 게임, 영화 등 다양한 매체의 엔터테인먼트 방식이 서로 영향을 미치면서 사람들의 여가 활동이 다양화되고 있다. 이에 따라 애니메이션 창작 방식도 다양해지고 있다. 이러한 맥락에서 인터넷 밈은 새로운 문화 현상으로 애니메이션 디자이너에게 필수적인 혁신 요소 중 하나로 점차 자리 잡고 있다. 인터넷 밈은 광범위하고 재미있으며 쉽게 전파되는 특집 콘텐츠에서 관객들 사이에서 빠르게 인기를 끌고 있다. 인터넷 밈은 작품의 재미와 상호작용성을 높일 뿐만 아니라, 독특한 표현 방식으로 깊은 사회적, 문화적 의미를 전달할 수 있다. 또한 Benaim, M. (2018)은 인터넷 밈이 인터넷의 "주도 문화"를 대표하는 제품으로서 문화 산업부터 금융과 같은 비교적 덜 주목받는 산업까지 다양한 분야에 걸쳐 광범위한 혁신의 원천이 되고 있다고 주장한다. 인터넷 밈 혁신 연구는 주로 기술 자산에 중점을 두고 있는 반면, 혁신의 다른 출처와 형태에 관한 연구는 덜 다루고 있다[3]. 때때로 인터넷 밈은 사소한 것으로 간주되기도 하지만, 이는 사회과학과 컴퓨터 과학 분야에서 Hamid, M. (2024)과 Sol Martinez Pandiani, D. (2024) 연구 등을 포함한 다양한 연구의 대상이 되고 있다. 그러나 밈과 애니메이션을 결합한 연구는 많지 않다. 따라서 본 논문은 인터넷 밈을 혁신 원천으로 보고 애니메이션 혁신을 위한 새로운 아이디어를 제공한다.

<비인재(非人哉)>는 최근 중국 애니메이션의 우수한 사례로, 캐릭터 설정과 스토리 디자인 모두 관객들에게 자기 동일성과 공감을 불러일으켰다[4]. 영화의 주인공들은 <서유기(西游记)>, <산해경(山海經)>, <봉신연의(封神演義)> 등에서 익숙한 인물들로, 이러한 인물들은 그들의 시대와 배경에 있어 현대 사회와 결합시키는 새로운 시도를 하였다. 애니메이션 <비인재(非人哉)>는 고전적이고 익숙한 스토리의 캐릭터를 신랄한 방식으로 재해석하여 재미와 공감을 불러일으키고, 관객의 상상력과 인지 비용을 줄였다[5]. 또한 점점 더 많은 네티즌들이 애니메이션 속 주인공 간의 상호작용 세부 사항을 텍스트와 비디오 모두 다양한 형태로 확장, 보충, 재해석하고 있다. 이러한 진화 과정은 고전적이고 익숙한 캐릭터의 복제, 모방, 재창조를 통해 강한 인터넷 밈 특성을 지닌다. 본 논문은 이를 이론적 기초로 하여 애니메이션에서 인터넷 밈의 혁신적 응용을 탐구하고, 인터넷 밈의 애니메이션 응용이 애니메이션 콘텐츠를 풍부하게 할 뿐만 아니라 관객들에게 새로운 해석과 참여 방식을 제공함을 강조한다.

### 4. 자발적인 재창작

원작에 대한 토론과 공유 외에도 많은 네티즌이 자신의 방식으로 좋아하는 캐릭터와 세계를 묘사하여 이세계에 대한 상상과 캐릭터에 대한 감정을 "동인 작품"의 형태로 표현하고, 이를 다양한 온라인 커뮤니티에 게시한다. 이러한 동인 작품은 모두 현대 청소년의 "요괴"형식과 변화의 중심인 매체이다. 작품은 공유할 때마다, 동인 창작 작가와 감상자의 상호작용은 그들이 추구하는 동인적 과정이다. 비인재의 미디어 환경에서는 공식 계정에서 국한되지 않고 "비인재 동인 페이" 계정을 개설하여 네티즌의 비인재 2차 창작 작품을 자주 리트윗한다. 또한, 소셜 플랫폼에 게시된 콘텐츠에 대한 네티즌의 댓글은 공식 계정을 정기적으로 네티즌 참여 이벤트를 개최하여 네티즌이 가장 많은 "좋아요"를 받은 캐릭터를 문화에 추가한다. 이 과정에서 미디어를 플랫폼으로 사용하여 원본 텍스트와 재창작 텍스트의 연결을 실현함으로써 스토리 세계를 "주목하는 기반"을 마련한다.

일정한 정도로 동인 작가들이 원작에서 특정 스토리 설정과 캐릭터를 추출하여 창작하는 방식은 특정 캐릭터나 설정에 많은 개인 감정을 주입하는 것과 같다. 그러나 이 과정에서 동인 작가들은 더 이상 단순한 감상자나 소비자가 아니라, 그들의 작품이 원작의 창작을 풍부하게 하여 원작자가 이 세계에 대한 상상력을 풍부하게 할 수 있도록 돕는다. 동시에 감동에서 자신만의 상상을 보여준다. 이를 통해 네트워크 밈의 자발적인 참여와 지속적인 콘텐츠 재생산의 계보를 더욱 실현할 수 있다.

### 5. 결론

위의 논의를 종합하면, <비인재>는 신미디어 시대의 중국 애니메이션 브랜드 전략의 혁신 전략을 성공적으로 보여준다. 전통적 요소와 현대 사회 배경을 교묘하게 융합함으로써 애니메이션은 시청자와 캐릭터 간의 거리를 좁히고, 유머러스하고 친근한 시선 방식을 많은 관객의 사랑을 받았다. 네트워크 밈의 혁신적 적용으로 <비인재>는 많은 애니메이션 작품 중에서 두드러지게 되며, 애니메이션 콘텐츠를 풍부하게 하고 시청자에게 새로운 해석과 참여 방식을 제공한다.

첫째, <비인재>는 고전 캐릭터의 현대화 개편과 사용을 통해 시청자의 인지 비용을 줄이고, 시청자의 몰입감과 감정적 공감을 높인다. 캐릭터의 독특함과 재미는 시청자가 익숙함을 바탕으로 새로운 감정 연결을 형성하게 한다. 둘째, 네트워크 밈의 사용은 작품의 재미와 상호작용성을 높이고, 밈의 진화 특성을 통해 애니메이션의 영향력을 빠르게 확장한다.

둘째, <비인재>는 운영 전략에서 공식 계정의 홍보에 의존할 뿐만 아니라 시청자의 2차 창작을 적극적으로 지원한다. 팬과의 상호작용과 동인 작품 도입을 통해 <비인재>는 공식과 팬이 공유하고 구축한 스토리 세계를 성공적으로 만들었다. 이러한 영향력 상호작용 진화 모델은 팬의 참여감과 소속감을 강화할 뿐만 아니라 애니메이션 콘텐츠의 지속적인 생산과 성과를 일정 부분 촉진한다.

마지막으로, 사례 분석은 신미디어 배경에서 애니메이션 디자이너가 기술적 혁신뿐만 아니라 시청자의 심리적 요구와 문화적 배경을 깊이 이해하고 파악해야 함을 보여준다. 네트워크 밈과 2차 창작 활동의 수단을 통해 애니메이션 작품은 시청자의 변화와 요구에 더 잘 적응할 수 있어 치열한 시장 경쟁에서 성공을 거둘 수 있다.

미래의 애니메이션 산업은 이러한 시청자 중심의 브랜드 전략을 계속 탐구하고 실천해야 하며, 새로운 문화 요소와 사회적 화제의 융합을 통해 더욱 영향력 있고 생동감 있는 작품을 창조해야 한다. 결론적으로, 현대 젊은 시청자의 다양하고 높은 기준을 충족하기 위해 애니메이션 디자이너는 끊임없이 혁신하고, 다양한 신종 문화 요소를 유연하게 활용하여 예술적 가치가 있고 광범위한 공감을 불러일으키는 우수한 작품을 만들어야 한다. 이러한 노력을 통해 애니메이션 업계는 치열한 시장 경쟁에서 활력을 유지하고 선도적인 위치를 계속 유지하며 문화 트렌드를 지속적으로 이끌어갈 수 있다.

## 2. <비인재>애니메이션 개요

<비인재>는 현재 해외에서 조회수가 10억을 넘어섰고, 팬 수는 백만 명을 초과했으며, 단편 비디오 플랫폼에서의 팬 수는 400만 명에 달한다. 애니메이션 <비인재>는 2018년 텐센트 비디오와 밀리빌리에서 방영을 시작하였고, 현재 첫 번째 시즌의 96화가 모두 완주되었으며, 두 번째 시즌 애니메이션도 텐센트 비디오에서 방영 중이다. 현재 텐센트 비디오에서 조회수는 31억을 돌파했으며, 평점은 9.8로 매우 높은 평가를 받고 있습니다. 이 애니메이션은 강력한 팬층과 영향력을 가지고 있다.

<비인재>는 "사람과 신의 거리는 엘리베이터 하나 차이"라는 설정을 기반으로, 가볍고 유쾌하며 대중적인 스타일을 추구한다. 이 애니메이션의 캐릭터 디자인은 <산해경(山海經)>과 <봉신연의(封神演義)>에 등장하는 요괴 이미지에서 영감을 받았다. 이 애니메이션에서 작가는 캐릭터를 재해석하고 재구성했다. 캐릭터 설정에서 그들의 문화적 의미를 유지하면서도 전통 신화 이미지와 충돌하지 않도록 했다. 작가는 신화 요괴를 만들 때 전통 이야기 원형의 캐릭터 특성을 자주 유지하면서 현대화하고 창작적으로 확장하여, 설정 요구와 현대 미학에 더 부합하게 했으며, 전통 신화 이미지 시사를 일반인화하여 재구성했다.

## 3. 애니메이션 <비인재> 캐릭터 밈

애니메이션 작품에서 밈을 사용하는 방법은 매우 다양하며, 가장 일반적인 방법은 유명한 영화나 애니메이션 작품에서 고전적인 요소를 사용하는 것이다. 예를 들어, 고전적인 캐릭터의 모습, 자세나 동작, 마법을 사용할 때의 주문, 또는 널리 알려진 주제곡 등이 있다[6]. 애니메이션 캐릭터는 작품의 성공과 실패에 매우 중요한 미를 가지고 있다. 흥미로운 캐릭터는 애니메이션을 성공으로 이끌 수 있으며, 지루한 캐릭터는 전체 애니메이션을 망칠 수 있다. 기존의 캐릭터 이미지를 새로운 작품의 밈으로 사용하는 것은 캐릭터 디자인에 영감을 제공하고 작품의 질을 높일 수 있다. 따라서 표 1은 <비인재(非人哉)>에 등장하는 주요 캐릭터를 원작에 대한 보존 및 개작 방식에 따라 요약한 것이다[7].

표 1 <비인재(非人哉)> 캐릭터 설정 요약

구분	전통적 이미지	<비인재>에서 묘사된 이미지
구월九月	<산해경>의 구묘로, 왕궁 지방의 구묘로 묘사된 친척 관계. 신화 원형이 있는 나비지 인물들은 달리, 구묘는 고유의 신화적 배경이 있음.	애니메이션의 주인공이자 주요 서술자로서, 고대 요괴들이 현대 사회에서 어떻게 살아야 하는지를 그녀의 시선에서 묘사. 구묘는 고유의 신화적 배경이 있음.
옥토(小玉)	인간과 토끼 형태가 교차되며, 약을 찌는 능력을 가지고 있으며, 항아와 함께 광한공에서 생활.	차마를 좋아하고, 월병과 두꺼비를 싫어하며, 성격이 급함. 광한공에서 떡 생산 사장으로 일하며, 백옥고를 부하로 둬.
오열(傲烈)	인간과 토끼 형태가 교차되며, 약을 찌는 능력을 가지고 있으며, 항아와 함께 광한공에서 생활.	차마를 좋아하고, 월병과 두꺼비를 싫어하며, 성격이 급함. 광한공에서 떡 생산 사장으로 일하며, 백옥고를 부하로 둬.
연환(眼昏)	신화 속 관음 대사로, 남성과 여성의 성별을 자유롭게 변환 가능하며, 손에 옥정방울을 들고 인터넷 밈을 좋아함.	여러 주인공의 상사, 옥정방울을 키며 인터넷 밈을 좋아하며, 버드 나무 가지는 빨대도 변형됨. 기이한 친근한 동물들 수집하는 것을 좋아하며, 나뭇잎 보초자.
형천(刑天)	머리와 몸통만 남아 있으며, 가슴을 눈으로, 배를 입으로 삼아 전투 도끼를 들.	생활의 불편함으로 머리를 원하지만, 원래의 머리와 결합할 때 방향 감각을 잃음. 정밀하게 관리하며 나뭇잎을 신경 씬.
나찰(哪吒)	새 개의 머리와 여섯 개의 팔을 가지며, 간권, 혼전령, 홍화등 무기들 소지. 원형 형태는 신기능하며, 삼태인화 사용. 이경까지 관계가 좋지 않음.	초문화생 형태로 등장, 초등학교에 다니며, 신화 속의 새 머리 여섯 팔, 혼전령 간권, 연꽃 재생 등의 설정을 유지. 이경과의 관계가 좋지 않음. 연꽃 재생에 익숙. 여가 시간엔 인터넷 밈을 즐김.
양친(杨戬)	새 개의 눈을 가지며, 칠십삼변을 소유. 막강한 힘.	세 번째 눈을 프로젝트의 손전등으로 사용. 털이 많은 동물들 좋아하며 작은 동물 키를 즐김. 관음 대사와 동물과 신수 중 어디 쪽이 더 귀여운지 추궁.
효친(哮天)	개로, 양친의 충실한 추종자.	양친의 애완견으로, 평소 개의 꼬리를 유지하며 때때로 본래 개의 모습으로 변함. 또한 원숭이, 소, 오리의 동료.
홍아아(红孩儿)	우마왕과 칠선 공주의 아들로, 관음의 친제 동제.	나날, 용녀와 같은 초등학교에 다니며, 관음의 친제 동제가 기 때문에 관음 대사의 집에 계속. 장난꾸러기나 나날과 정경하는 것을 좋아함.
경위(精卫)	열제의 막내딸. 신화 속 바다를 메우는 정취서로, 물을 보면 울음. 내색의 관계가 좋음.	원대에서도 물을 들떠 메우려 함. 머리 위의 제비가 날림. 강 안 물은 눈으로 내색의 관계가 좋음.
년수(年兽)	전설 속 마수로, 푸른 얼굴과 날카로운 이빨을 가진 용종. 빨간색과 큰 소리를 두려워함.	인간이 폭풍을 발명하여 이후 제국을 생활. 관음 대사 집에 계속. 빨간색과 큰 소리를 두려워함.
공공(共工)	물의 신으로, 머리카락이 붉음.	괴짜가 물로 되어 있으며, 속물과 함께 있으면 조별함. 다양한 용모를 마시는 것을 좋아함.
용녀(龙女)	동해 용왕의 막내딸, 오열의 사촌, 오열의 여동생. 오열은 나날에게 근육을 팔고도 업을 못함. 홍공을 들떠 메우려 하고 아버지와 절별, 이후 용왕이 아내로 구슬로 관음의 제자가 됨.	홍아아와 같은 큰 친구. 길보름은 차가워 보이지만 소나타만 마음용 지고 있으며, 오열을 좋아함.
묘인성군(尉迟星君)	닭의 외형 특성을 가지며, 기대한 닭 형상을 신기능. 사방책의 얼굴 밈 중 하나로, 백요의 부인이 아칭을 일림.	상상인 백요에게 괴롭힘을 당함. 슬픔 때 자신은 끌어 닭국을 만들. 닭의 외형이기 때문에 목소리가 매우 나뭇.

비인재는 <산해경>의 요괴 캐릭터와 <봉신연의>, <서유기>에 등장하는 요괴 캐릭터를 융합하는 과정을 통해 다음과 같은 결론을 도출할 수 있다. 첫째, 비인재는 현대 사회를 배경으로 하여, 주인공으로 등장하는 요괴들은 인간 사회에서 공존하려는 인격화 요괴들이다. 중국 고대 신화를 바탕으로 캐릭터(애니메이션 캐릭터)를 창작한다. 애니메이션 캐릭터는 고전 작품이나 신화 원형에 존재하는 고전적인 설정을 모두 인용한 후 추가 요소가 추가되는 방식으로 창작된다. 둘째, 고전적인 설정을 재구성하는 것을 바탕으로 원작적인 개조와 활용이 이루어진다. 셋째, 애니메이션 비인재는 "신선, 요괴"가 새로운 시대적 적용을 위해 노력하는 것을 주제로 하며, 그들과의 관계를 현대 생활에 가까이 다가가게 한다. 예를 들어, 출근 시간, 업무로 인한 비만 등 일상 이야기들을 통해 관객이 자신에게 어떤 감정을 이입하고 공감을 불러일으킨다. 독자적 재미와 신선함을 제공한다.



# 非人哉

第三十八话 逢祸呈祥白泽通万物



### 참고 문헌

[1] 李翔宇 & 艾则列. (2021). 新媒体背景下国产动漫的品牌传播策略探析——以《非人哉》为例. 传播与版权(03), 110111+115.  
 [2] 杜恒. (2019). 浅析网络动画中的IP应用. 科技传播(08), 179-180.  
 [3] Benaim, M. (2018). From symbolic values to symbolic innovation: Internet-memes and innovation. Research Policy, 47(5), 901-910.  
 [4] 王小环 & 李悦. (2021). 新媒体时代数字漫画的IP运营模式探析——以《非人哉》为例. 编辑学报(05), 39-44.  
 [5] 张明浩, 潘胜龙. (2019). 张明浩. 论中国动画电影对“神话”IP的现代化改编[J]. 电影文学, 2021(10): 44-49.  
 [6] 杜恒. (2019). 浅析网络动画中的IP应用. 科技传播(08), 179-180. doi:10.16607/j.cnki.1674-6708.2019.08.085.  
 [7] 조예. [산해경] 소재 요괴캐릭터를 활용한 '중립물' 스토리텔링 연구. 『국내사학위는문중앙대학교대학원.2022.서울』

# 이미지 생성 AI와 프로젝션 맵핑 기법을 활용한 3D 배경 모델링 제작 공정 제안

Using image generation AI and projection mapping techniques Proposed 3D background modeling process

강 동 윤\*, 이 정 선\*\*



동서대학교 영상콘텐츠 학과\*, 동서대학교 콘텐츠 학과\*\*

## 연구 배경 및 목적

최근 AI 기술의 급속한 발전으로 2D와 3D 분야에서 다양한 기술이 자동화되고 있으며, 이에 따라 제작자들은 작업 프로세스의 효율성 향상과 혁신적인 변화를 기대하고 있다. 본 연구에서는 프로젝션 맵핑 기술과 이미지 생성 AI를 결합하여 스타일라이즈드 텍스처 제작의 새로운 프로세스 가능성을 모색하고자 한다. 제안된 방법은 전통적인 페인팅 텍스처 제작 방식과는 달리, AI 기술을 활용하여 프로젝션 맵핑 과정에서 사용될 다양한 텍스처 이미지를 신속하고 효율적으로 생성함으로써 작업자의 시간을 단축시키는 동시에, 다양한 결과물 중에서 최적의 디자인을 선택할 수 있도록 도움을 제공하는 공정을 제안하고자 한다.

## 연구 세부 내용

### 연구 내용

현대 사회에서 AI 기술은 빠르게 발전하여 애니메이션, 게임, 영상 등 다양한 분야에 큰 영향을 미치고 있다. 특히 작업 공정에 있어 AI 기술의 도입은 효율성과 창의성 향상에 기여하고 있다. 작업자들은 더 이상 모든 과정을 수작업으로 진행할 필요 없이, 반복적이고 단순한 작업을 AI에게 맡기거나 AI와의 협업을 통해 새로운 결과물을 창출할 수 있게 되었다.

그러나 스타일라이즈드 텍스처 분야에서의 텍스처 작업은 여전히 숙련된 아티스트들에 의해 수작업으로 진행되고 있으며, 이는 많은 시간과 비용을 필요로 한다. 특히 모델링의 질감을 표현하는 텍스처 제작 과정은 세밀한 작업을 요구하기에 아티스트들에게 큰 부담으로 작용하고 있다.

이에 본 연구는 AI 기술을 활용한 스타일라이즈드 텍스처 제작 방법을 제안하고자 한다. 구체적으로는 프로젝션 맵핑(Projection Mapping) 기술과 이미지 생성 AI를 결합하여, 보다 효율적이고 창의적인 텍스처 제작 공정을 구축하는 것을 목표로 한다. 이는 기존의 수작업 방식이 갖는 문제점을 보완하고, 3D 모델링 분야에서의 AI 활용 가능성을 타진해 보는 시도가 될 수 있다.

본 연구의 목적은 단순히 새로운 기술의 우월성을 입증하는 데 있지 않다. 오히려 AI 기술을 창의적으로 활용하여 기존 공정의 효율성과 품질을 제고할 수 있는 방안을 모색하고, 나아가 3D 모델링 분야의 발전 가능성을 조망해 보고자 하는 데 있다. 이를 통해 3D 모델링 분야에서의 AI 기술 활용에 대한 논의를 확장하고, 향후 관련 연구의 방향성을 제시하는 계기가 되기를 기대한다.

### 연구 과정

텍스처의 프로젝션 맵핑은 3D 모델의 표면에 실제 사진이나 그림 일러스트를 투영함으로써 직관적이고 효율적으로 텍스처를 적용하는 기술이다. 이 기술을 활용하면 투영하는 이미지의 스타일에 따라 다양한 스타일의 텍스처 제작이 가능하다. 프로젝션 맵핑을 위해서는 텍스처를 적용할 대상 모델과 함께, 투영할 이미지 소스인 사진, 일러스트 등이 사전에 준비되어야 한다.

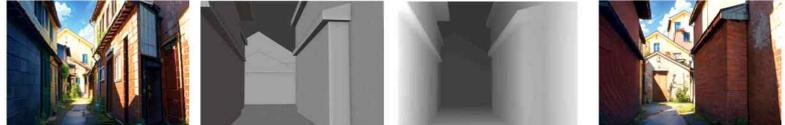
본 연구에서는 오픈소스 이미지 생성 AI 모델인 Stable Diffusion을 활용하여 스타일라이즈드 텍스처 이미지를 제작하였다. 생성된 이미지는 별도의 후보정 과정을 거쳐 최종 텍스처로 사용된다. 이렇게 준비된 텍스처 이미지를 3D 모델에 프로젝션 맵핑하면, AI가 만들어낸 독특한 질감을 가진 모델을 얻을 수 있다.

## 연구 결과

### 2.1 사전 구성

우선 Stable Diffusion을 활용하여 배경의 콘셉트 이미지를 생성한다. 원하는 분위기와 스타일을 담은 텍스트 프롬프트를 입력하면, AI가 그에 맞는 고품질 이미지를 출력해 준다. 이때 동일한 프롬프트로 다수의 이미지를 생성한 뒤, 가장 적합한 이미지를 선별하는 과정을 거친다.

다음으로 선정한 이미지를 바탕으로 3D 모델링을 진행한다. 모델링 초기 단계에서는 전체적인 형태와 구조를 단순하게 잡아가는 것이 중요하다. 세부적인 디테일은 후반부에 추가하는 것이 효율적이다. 모델링이 어느 정도 완성 단계에 접어들면, 모델에서 렌더링한 Z-depth 정보를 확장기능인 컨트롤넷에 입력하여, AI로 생성한 텍스처 이미지의 카메라 시점과 스타일을 모델에 맞춰 미세 조정하였다.



- 그림 1. 이미지 초안 - 그림 2. 이미지 기반 모델링 - 그림 3. Z-depth 맵 추출 - 그림 4. 최종 생성 이미지

### 2.2 프로젝션 맵핑 진행

모델링과 텍스처 이미지가 준비되면 프로젝션 맵핑을 진행한다. 모델의 UV 좌표에 맞춰 이미지를 투영하는 과정으로, Unity 플러그인 Umodeler를 활용하여 작업하였다.

맵핑 과정에서는 모델의 형태나 카메라 앵글에 따라 텍스처가 일그러지는 현상이 발생할 수 있다. 이는 맵핑 된 이미지가 모델의 특정 부분에 제대로 투영되지 않아 생기는 문제로, 추가적인 이미지 보정이나 수정 맵핑을 통해 해결할 수 있다. 최종적으로 렌더링을 거쳐 자연스러운 텍스처가 적용된 3D 배경을 완성한다.



- 그림 5. 모델링에 맵핑을 진행한 상태. - 그림 6. 메인 카메라 이외의 구도는 일그러진 상태.

## 결론

본 연구에서는 3D 모델링의 텍스처 제작 과정에 AI 기술을 접목하는 새로운 방법론을 제안하였다. 프로젝션 맵핑과 이미지 생성 AI를 결합한 이 기법은, 전통적인 수작업 방식의 한계를 일부 극복하고 보다 효율적이고 창의적인 텍스처 제작을 가능케 한다.

제안된 방법론을 실제 3D 배경 모델링 제작에 적용해 본 결과, 텍스처 제작에 소요되는 시간과 노력을 크게 절감할 수 있었다. 또한 AI가 생성한 독특하고 다양한 이미지를 활용함으로써 질감 표현의 창의성을 높이는 효과도 얻을 수 있었다. 무엇보다도 숙련된 아티스트가 아니어도 손쉽게 고품질의 텍스처를 제작할 수 있었다.

그러나 프로젝션 맵핑을 이용한 텍스처 제작 공정에는 한계점도 존재한다. 모델의 형태나 카메라 앵글에 따라 텍스처가 일그러지는 현상이 발생할 수 있으며, 이를 해결하기 위해서는 추가적인 이미지 보정이나 수정 맵핑이 필요하다. 또한 UV 맵핑과 같은 전통적인 텍스처 제작 방식에 비해 텍스처의 정밀도와 제어 가능성이 다소 떨어질 수 있다.

무엇보다 본 연구는 특정 배경 모델링 사례에 국한하여 진행되었기에, 제안된 방법론의 범용성과 확장성을 담보하기 어렵다. 다양한 유형과 스타일의 3D 텍스처를 적용하여 그 효과성을 검증하는 작업이 추가로 요구된다. 또한 AI 기술의 발전 속도를 고려할 때, 구체적인 적용 방식 역시 지속적으로 업데이트되어야 할 것이다.

본 연구가 제안된 방법론이 보다 효율적이고 창의적인 3D 콘텐츠 제작의 토대가 되기를 기대한다. 나아가 인간과 AI의 협업을 통해 예술과 기술의 새로운 지평을 열어가는 밑거름이 되기를 희망한다.

# 생성형 AI(Stable Diffusion)을 활용한 3D 캐릭터 모델링을 위한 캐릭터 컨셉 시트 제작 기법 연구

저자 : 박선하, 이정선  
 소속 : 동서대학교 일반대학원 영상 콘텐츠 학과  
 이메일 : sunha608@naver.com

## 연구 배경 및 목적

3D 모델링 작업에서 캐릭터 컨셉 시트 제작은 필수적이지만, 많은 시간과 자원이 소모되는 작업이다. 그러나 최근 인공지능 기술, 특히 생성형 AI의 발전으로 인해 이미지 생성 분야에서 혁신적인 변화가 일어나고 있다[1]. 대표적으로 OpenAI의 DALL-E, Midjourney, Stable Diffusion 등의 모델이 사실적이고 고품질의 이미지를 생성할 수 있게 되면서, 이를 활용한 창작 활동이 활발히 이루어지고 있다[2]. 이에 본 연구에서는 Stable Diffusion을 활용하여 3D 모델링에 필요한 캐릭터 2D 컨셉 시트를 효과적으로 제작하는 방법을 모색하고자 한다. 이를 통해 3D 모델링 작업에서의 AI 기술 활용 가능성을 타진하고, 제작 효율성 위한 실무적 시사점을 도출하는 것을 목적으로 한다.

## 연구 방법

본 연구는 Stability AI에서 개발한 오픈소스 생성형 AI 모델인 Stable Diffusion을 활용하여, 3D 모델링에 적합한 캐릭터 2D 컨셉 시트를 제작하는 과정을 다룬다. 이를 위해 Stable Diffusion을 활용하여 캐릭터가 어느 방향에서도 일정하게 나올 수 있도록 ControlNet, hirex.fix 등의 기법을 통해 고품질의 이미지를 생성하는 방법을 단계별로 실험하고 분석한다.

## 연구 결과

### 1) 컨셉 시트 생성

Check Point는 특정 스타일의 이미지를 학습한 모델로 생성할 이미지의 그림체와 밀접한 관련이 있다. 모델은 훈련 되는 정보에 따라 이미지의 세부적인 상황이 달라지게 때문에 처음에 확실히 정하고 생성하는 것이 좋다. 프롬프트는 사용자의 명령을 인식할 수 있도록 작성하는 명령어이다. 프롬프트 작성을 위해서 사용자는 캐릭터의 컨셉을 명확하게 정하고, 주제를 살릴 수 있도록 프롬프트를 작성해야 한다. 프롬프트의 문장 구조는 캐릭터의 외모나 성격, 특징, 착용한 의상과 악세사리 등의 세부적인 부분, 캐릭터 시트라는 텍스트와 배경 순으로 구성했고, 네거티브 프롬프트의 경우 학습된 임베딩을 적용하여 이미지를 생성했다. 생성 된 이미지 다음 그림과 같고, 프롬프트만으로 생성한 이미지는 캐릭터의 이미지가 고정되지 않고, 여러 포즈를 취했다. 이에 여러 방향에서 두상을 확인할 수가 없어 3D 컨셉시트에 사용하기에는 부적합했다.



그림 1. 생성된 일관성 없는 이미지

### 2) 컨셉 시트 수정

3D 모델링에 적합한 컨셉시트 제작을 위해 컨트롤넷을 활용하여 캐릭터의 두상을 고정시켜주기로 하였다. 'Civital' 사이트에서 'Character head concept poses(openpose + 3d for depth maps)'라는 Poses파일을 다운하여 컨트롤넷에 적용했다. 컨트롤넷에 적용한 소스는 다음과 같다.

## 연구 결과

사용 소스	기능
오픈 포즈(Open Pose)	신체의 부분을 식별하고, 포즈를 추적한다
캐니(Canny)	엣지(Edge) 가장자리를 감지하여 모양을 따라간다
라인 아트(Line art)	영역을 감지하는 외곽선으로, 이미지가 프레임 밖으로 나가는 것을 방지한다

표 1. 사용한 소스의 기능 [소스 출처 : civital]

생성된 이미지는 캐릭터의 헤어 부분이 잘 생성이 되지 않는 현상이 있었다. 이에 캐니를 포토샵으로 가져가는데, 코, 입의 정보를 유지하고, 불필요한 두피 부분의 데이터를 지워 1차 수정하였다. 수정한 이미지를 적용시키니 헤어가 제대로 생성이 되었다. 그러나 헤어가 일관성있게 생성되지 않고, 뒷 머리의 길이가 미세하게 다른 캐릭터들이 있었다. 최종으로 문제가 되는 헤어 부분을 수정하기 전 2차 수정으로 hirex.fix와 A-Detailer를 적용하여 이미지의 해상도를 높이고, 얼굴이 뭉개지는 것을 잡아주어 고품질 이미지 생성 과정에서 발생하는 일반적인 문제들을 해결했다. 그 후 문제가 되는 뒷 머리카락 길이 부분을 잡아주기 위해서 생성된 최종 캐릭터 시트 이미지를 컨트롤넷에 넣어 캐니를 추출하고, 포토샵으로 가져가 2차 수정을 한 후 img2img에서 inpaint로 수정이 필요한 부분에 마스크를 주고 이미지를 생성하니 비슷하게 만들 수 있었다. 이미지의 수정 단계와 결과물은 다음과 같다.

1차 수정 : 캐니(Canny) 사용	A-Detailer, Hirex .fix -사용
결과	결과
	

2차 수정 : 캐니(Canny), 마스크(Mask), A-detaileer, Hirex .fix 사용

결과


표 2. 사용 소스와 결과물

## 결론

본 연구에서는 Stable Diffusion을 활용하여 3D 모델링에 필요한 캐릭터 2D 컨셉 시트를 제작하는 방법을 실험하고 분석하였다. 그 결과, ControlNet, hirex.fix 등의 기법을 적절히 활용할 경우 일관성 있고 고품질의 이미지를 생성할 수 있음을 확인하였다. 이는 생성형 AI 기술이 3D 모델링 작업의 효율성을 높이는 데 기여할 수 있음을 시사한다.

다만, 완벽한 일관성 유지와 고사양 하드웨어 필요성 등 기술적 한계점도 여전히 존재하는 만큼, 이를 극복하기 위한 후속 연구가 필요할 것으로 보인다. 예를 들어, 모델 경량화, 데이터 증강, 파인튜닝 등을 통해 보다 안정적이고 효율적인 이미지 생성이 가능할 것으로 기대된다.

또한, 본 연구에서는 두상 시트 제작에 국한하여 실험하였으나, 향후에는 전신 캐릭터, 복잡한 포즈와 의상 등 보다 다양한 유형의 캐릭터 컨셉 시트 제작으로 연구 범위를 확장할 필요가 있다. 아울러 전통적인 제작 방식과의 비교 분석을 통해 AI 기술 도입의 실질적 효과를 입증하는 작업도 의미가 있을 것이다.

이를 통해 3D 모델링 분야에서의 AI 기술 활용 방안을 보다 구체화하고, 창작 활동의 효율성과 품질을 제고할 수 있는 실무적 기반을 마련할 수 있기를 기대한다. 나아가 AI와 인간 크리에이터의 협업을 통한 새로운 창작 패러다임의 가능성을 모색하는 계기가 되기를 바란다.

# 토픽모델링(Topic Modeling)을 통한 한국영화의 리뷰 분석

## —IMDb와 네이버 리뷰의 비교연구—

쉬치웨이\*, 최원호\*\*

동서대학교 일반대학원 영상콘텐츠학과\*, 동서대학교 일반대학원 영상콘텐츠학과\*\*

### 요약

본 연구는 영화 온라인 리뷰에 대한 다문화 연구를 수행했다. 주제 모델을 적용하여 IMDb와 네이버에서 5편의 한국 영화에 대한 온라인 리뷰를 비교하고, 두 플랫폼 관객 간의 유사점과 차이점을 발견했다. 연구에 따르면 영화 리뷰에서 인물과 줄거리 관련 주제는 두 플랫폼에서 공통점이 나타났다. IMDb의 온라인 리뷰는 전문적인 영화 리뷰이기 때문에 리뷰 내용은 영화를 묘사하는 경향이 있었다. 반면 네이버 온라인 리뷰는 더 대중적이며, 매체 경험의 주제를 더 많이 다루었다. 네이버의 리뷰는 관객의 오락 경험과 더 강한 관련성을 보였다.

### 연구 자료

많은 데이터 양을 위해, 주로 IMDb에서의 영화 리뷰 수 참고했다. 표는 영화 리뷰 수이다.

	Naver	IMDb
기생충(Parasite)	28841	3639
부산행(Busanhaeng)	23564	1071
설국열차(Snowpiercer)	19523	1119
살인의 추억(Memories Of Murder)	12563	439
올드보이(Oldboy)	18654	1244

### 연구 방법

IMDb는 전문적인 리뷰이기 때문에 리뷰의 단어 수가 네이버 온라인 영화 리뷰의 단어 수보다 많았다. 리뷰당 평균 단어 수인 IMDb(평균 183.5단어)와 네이버(평균 37.4단어)를 기준으로 서로 다른 토픽 모델링 방법을 선택했다.

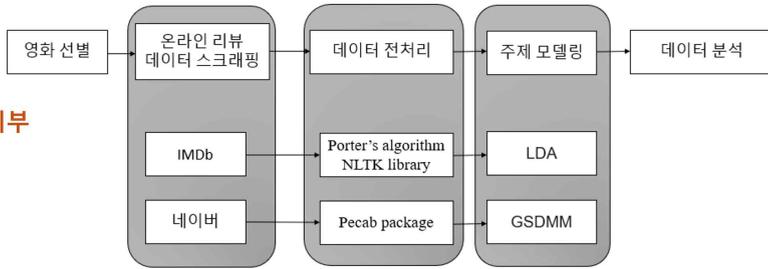
Gibbs Sampling for Dirichlet Multinomial Mixture(GSDMM)  
짧은 텍스트에 적합, 평균 50자 이하

Latent Dirichlet Allocation(LDA)  
긴 텍스트에 적합, 평균 50자 이상

### 연구 과정

#### 과정

#### 세부



#### 주해

알고리즘은 python 환경에서 작동

#### 데이터 전처리:

문장 분할 (Sentence segmentation)  
토큰화 (Tokenization)  
중지어 제거 (Stop word removal)  
단어 추출 (Word stemming)

#### 데이터 주제 수:

LDA 근혹스러움 통해서  
GSDMM 반복적으로 최적의 수를 찾다

### 결과

#### 네이버 테마모델 결과

Category	P	Number of Topic	Main Keywords
1	53.15%	11	기생충, 열차, 부자, 빈부격차, 유치원생, 반지하, 좀비, 살인, 밀바닥, 국가, 가난한, 사회
2	30.03%	25	감독, 연기, 배우, 노래, 대단, 인기, 공연, 음악, 최고, 대한민국, 송강호, 마동석
3	11.91%	1	최고, 필요, 인생, 결작, 올해, 한국, 향상, 기대, 감동
4	2.83%	2	명작, 네이버, 평가, 만점, 평점, 평론가, 수준
5	1.96%	1	시네마, 극장, 맥스, 스크린, 개봉, 시계, 친구,
6	0.01%	1	집중, 달리기, 팝콘, 연기, 소음, 화장실, 귀찮음
7	0.01%	1	오스카, 우주 수상, 시상식, 아카데미상, 작품상

\* 네이버 리뷰 42개 토픽 7개 카테고리

#### IMDb 테마모델 결과

Topic	P	Top 10 Keywords
1	18.6%	Parasite, hope, life, zombie, division, Social, red, love, class, reality
2	18.0%	train, house, bottom-class, friends, faced, kill, mission, battle, society, human
3	17.0%	great, acting, amazing, effect, director, performance, perfect, Bong Joon-ho, actor, Song Kang-ho
4	16.3%	family, poor, father, son, wife, killer, rich, husband, daughter,
5	15.4%	best, seen, greatest, made, favorite, masterpiece, Korea, work, background, mean
6	14.7%	watch, tense, seen, really, book, time, think, read, better, quiet

\* 주제 수는 6 근혹스러움 최소값

### 결론

- 비전문적인 소비자 리뷰는 주로 개인적인 관점에서 영화를 평가하는 반면, 전문 비평가가 쓴 리뷰는 영화를 평가하기보다는 영화를 묘사하는 경향이 있다.
- 리뷰에 반영된 포커스 포인트는 다른 문화적 맥락과 약간의 차이가 있었다.
- 네이버의 리뷰는 관객의 오락 경험과 더 강한 관련성을 보인다.
- IMDb의 리뷰는 영화 내용과 관련이 있다.

Email: xxqw@live.com

**DSU** Dongseo University  
동서대학교

# 이민 기억의 재현과 문화정치적 함의

주희수(역사문화콘텐츠학과) \* 교신저자 : 태지호



## 1. 1). 생명권력에 대하여

‘생명권력’ - 미셸 푸코(1976) - 인구의 건강 상태를 지속해서 관찰하고 측정하며 개선하는 장치

- 특징 1) 출생과 사망, 수명과 노동 가능 연령, 인구 재생산과 생식을 주관하며 인구를 조절하는 사회적 체계를 형성  
2) 특정 사건에 대한 개개인의 인식을 집합 기억의 형태로 회상시키는 매개체로 작동

## 1. 2). 기억 재현의 문화정치

‘문화 체계로서 기억’ - 배리 슈워츠(1996) - 사회가 경험해 온 것을 정의하고 선별하며, 가치를 규정하고 목적을 설정하는 동시에, 이와 같은 총체를 구현하는 프로그램이자 실천적 모델.

- 주안점 1) 일상의 다양한 영역에서 나타나는 기억의 문화적 재현은 과거에 대한 우리 사회의 신념과 현재 상황에 대한 문제를 조망함  
2) 지배적 담론으로서 생명권력의 인구 조절 메커니즘과 작동 방식은 문화적 실천 행위인 ‘기억하기’의 이면에 은폐될 수 있음

## 2. 공식 이주 120주년과 이민 기억의 재현

제목	제작 주체	장르 및 상영 시간	송출매체 및 방송연도
설 기획, 120년 전의 디아스포라, 하와이로 간 사람들 (이슈 PICK 뽕과함께 118화)	KBS	시사교양 프로그램 /56:28	텔레비전 / 2023
재외동포청 신설 (심용환&선킴의 타임라인 5화)	KTV 국민방송	시사교양 프로그램 /29:44	텔레비전, 유튜브 / 2022

- > <하와이로 간 사람들>은 한국의 대표적 명절인 설 당일 저녁 시간에 송출
  - > <재외동포청 신설>은 문제부 소속, 한국정책방송원이 운영하는 국영방송사 KTV 국민방송의 프로그램
  - > 사회자와 이민 분야 지식인을 중심으로 다양한 특성의 패널들과 함께 대담
  - > 전문가와 연예인으로 구성되어 대담을 진행하고 정보 전달과 재미를 제공
    - 융합학과 유쾌함이라는 인지도, 감정적 경계를 넘나드는 전달 방식을 채택
- 시사교양프로그램 2편의 서사구조와 기억 양상

서사구성	에피소드	주요 내용
이슈 PICK 뽕과함께 118화 <설 기획, 120주년 전의 디아스포라, 하와이로 간 사람들>		
발단	빈곤과 계약	구한말 어려운 경제 상황, 빈곤한 사람들, 하와이주지사와 정부의 노동력 거래, 이민 노동자가 받게 될 임금 (항만노동자 임금과 비교, 아메리칸드림으로 묘사)
전개	통과의례 여권과 신체검사	1902년 121명 첫 이민, 계약의 종료로 여권을 부여받음, 일본 규슈 1차 102명 도착, 하와이 입도 시 2차 신체검사(노동 적합성, 전염병 보고 여부), 2차 검사에서 탈락한 15명의 행방불명, 이후 20여년간 7226여명의 노동 이민 진행
위기	플랜테이션 노동과 학대	일제의 이민 금지령과 미국의 1924년 이민법에 의해 이민 중단, 농장 감독의 체찍질, 발고(번호)로 호명되는 한인 노동자
절정	독립운동 자금 지원	한국어 학교 설립, ‘사진 신부’의 이민, 남성의 농장 노동과 여성의 교육 활동, 자금 지원을 통한 조국 독립운동에 기여
결말	전통 계승과 경제 성장	전통문화 계승을 통한 한인 사회 기틀 마련, 김치와 대구 무침의 상품화, 기원국과 거주국의 발전에 영향, 높은 교육 의지로 사회 진출, 해외 한인 네트워크 자산 확립
소고	해외 자산 재외동포	해외 한인 사회의 가치와 역할, 한인 출신의 시장과 대법원장, 대한민국 재외동포 193개국 732만명, 차세대 재외동포 전략 정책 필요, 모국과 재외동포가 함께 발전

심용환&선킴 타임라인 <재외동포청 신설>		
발단	재외동포청 신설	대통령 재외동포청 신설 담화와 법적 논거 - 우리나라 인구의 15%, 732만 명.
전개	국가 주도 노동 이민	하와이 이민은 일제 및 열강의 침략, 불안정한 삶으로부터 탈출구, 의료 지원, 영여 및 기술 교육, 양질의 일자리 제공 등, 인생 역전 기회의 땅으로 홍보, 새로운 투자로 지칭
위기	노동 이민의 실상과 고난	38도의 더운 날씨, 높은 노동 강도, 장시간의 노동, 32%의 미혼 남성들을 위한 사진 신부 (빈곤 여성, 과부들 - 중매쟁이 ‘하와이는 지상낙원이라’, 사진과 소문만 믿고 도항), 멕시코 유카탄반도 메리다 에네켄 농장, 노예 경제 철자로 가격료가 높은 한인, 이주 비용 농장주 부담에 따른 4년간 노예 계약, 40도 폭염 속 05시~22시까지 노동, 체찍질 등으로 자살자 속출, 일제의 대한제국 외교권 박탈로 여권 가능 소멸
절정	재외동포의 경제 발전 기여와 위상	캘리포니아 리버사이드 광장의 세계 위인들과 나란히 선 안창호 선생의 동상, 사진 신부의 독립자금 송금, 1960년대 파독 광부와 파독 간호사, 특유의 성실함 인정받음, 이들의 임금 송금액 외와 마련의 창구, 1965~1975년 총수출액 대비 1.6~9%를 차지함.
결말	재외동포의 성공 신화	50년 후, 2010년대 독일 재외동포의 역이민, 경상남도 남해군 독일 마을 정착, 한민족의 정체성 유지, 국내와 해외를 잇는 가교로서 재외동포 사회와의 연결, 재외동포법 마련, 재외동포의 국내 법적 지위를 확보, 국내 사회 경제 활동 지원
소고	재외동포의 역이민 포석	재외동포청 추진, 코로나19 팬데믹 이후 심각해진 저출생 문제, 고령화 문제 논의, ‘합계 출산율 0.81명-한 명의 여성이 평생 낳는 아이의 수’, 15~64세 경제활동인구 감소, 대한민국 인구절벽 현실화, 재외동포의 역이민을 통해 문제 해결

### 분석 내용

- > 공식 이주 120주년이라는 특수한 상황을 기념-재외 한인의 삶을 ‘이민사’로 재조명, 민족적 결집을 촉구
- > 근현대 한국인의 이민은 노동 이주, 정치적 망명, 중매를 통한 사진 결혼으로 구성
- > 이민자의 삶은 노동, 전통적 정체성 함양, 독립운동 기여 등으로 분류됨
  - 고국을 떠난 동포이자 항우지의 개척자, 전통의 담지자, 조국 독립에 이바지한 집단으로 표상됨
- > 이러한 양상은 이민 서사를 신화화하며, 고난 극복, 자주적 민족의식, 세계화된 ‘한국’이라는 특수성을 담론화

## 3. 1). 노동력으로 호명되는 이민 3세와 역이민 정책



재외동포 3세의 역이민 추진

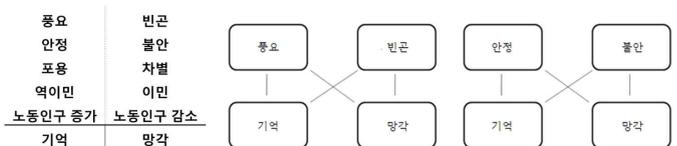
미국, 팬데믹 이후 인력난, 이민자 고용 정책 / 캐나다, 인력난 해결 위해 145만명의 영주권자 회귀 한국, 중국과 미국 동포가 한국에 정착해서 일할 수 있게, 750만 재외동포 중요 자산, 재외동포청 설립 시급



### 분석 내용

- > 선진국인 미국과 캐나다가 코로나19 팬데믹 이후 대량의 이민자 고용 정책을 수용한 것과 영주권자 회귀 정책을 시도한 것이 대표적인 해결책으로, 우리 사회 역시 이를 답습할 것을 주문
- > ‘담당 공무원이 누구냐’와 같은 자국적 발언과 강조를 통해 국가 현안 정책으로 수립하게끔 요구
- 약 750만의 재외동포가 대한민국의 중요 자산이며, 관련 기관의 설립이 시급함을 주장함

## 3. 2). 가치 대립항과 기호사각형을 통해 본 의미작용



### 분석 내용

- > 두 영상은 진행자의 엄숙한 표정과 배경음악, 구술 장면 등으로 이민자의 고난과 희생을 나타내고 기념함.
- > 이민자의 성공, 경제적 자립을 자축하는 장면은 유쾌한 음악과 즐거운 표정, 웃음소리, 절멸 효과로 강조.
- > 중요, 안정, 포용과 빈곤, 불안, 차별은 서로 대립되는 가치이며, 기억/망각의 과정을 통해 의미소로 도출됨.
- > 생명권력은 사회적으로 공인된 가치들을 산출, 중요와 경제적 안정을 획득하기 위해 이민사 기억할 것 지시.
- > 이에 반해, 우리 안의 빈곤했던 기억, 불안정한 경제적 요건들은 과거를 망각함에 따라 찾아올 것이라 암시.

## 4. 결론

- ❖ 생명권력은 개인을 노동가능인구로 식별하고, 자원이자 생산 수단으로서 해외의 재외동포를 소환함.
- ❖ 생명권력에 의한 역이민과 재외동포 정책은 사회 안전장치로서 보장되고 합리적인 체계로 자리잡음.
- ❖ 해결책으로 재외동포의 역이민 방안이 제시됨에 따라 이민 기억과 사회적 문제는 함께 놓여 짐.
- ❖ 이때, 주목받지 못했던 이민사는 영웅적 서사로 제시되고, 사회구성원에게 기억하고 잊지않을 것을 주문함.
- ❖ 이때, 오직 중요로움과 경제적 안전의 쟁취, 빈곤과 경제적 불안의 탈피가 절대적 가치로 제시되며, 이를 작동시키기 위한 실천으로서 ‘기억하기’가 남음.
- ❖ 생명권력에 의해 문화 질서가 구축되고 수단으로서 기억을 통해 작동할 때, 개인을 계량하고 호명하는 경향은 은폐되고 자연스러운 것처럼 담론시됨.
- ❖ 우리는 기억 실천 주체로서 이민 기억에 대한 개별적 접근과 이해를 통해 생명권력의 작동을 문제화해야 함.

# 게임매체의 정치적 올바름 활용 방안 연구

한신대학교 디지털문화콘텐츠학과 유지성 / 한신대학교 디지털영상문화콘텐츠학과 교수, 교신저자, 이종현, feelleejh@naver.com

## 배경 소개

미디어 콘텐츠에서 정치적 올바름(Political Correctness, PC)은 문화의 진보를 위해 필요한 요소이자 방식이다. 최근 게임 산업에서 정치적 올바름(PC)의 적용이 증가하고 있으며, 이는 사회적 다양성 존중을 목표로 하고 있다.

**BUT**

상업적 이익을 위해 PC를 적용하는 반쪽짜리 PC 정책의 사례가 빈번히 발생하고 있다. PC의 본래 목적을 왜곡하고, 게임의 본질적 재미를 훼손하는 결과를 초래하고 있다.

**게임**  
정치적  
올바름

본 연구는 게임 매체에서 정치적 올바름의 활용이 **게임성과 사용자 경험**에 미치는 영향을 여러 사례 분석하고, 이를 통해 게임에서 PC가 올바르게 적용될 수 있는 방안을 제시하고자 한다.

## 연구목적 및 방법

게임의 원초적 가치를 해치지 않으면서  
정치적 올바름 요소를 넣을 수 없을까?



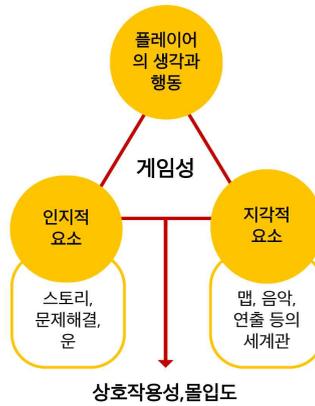
## 1. 정치적 올바름과 게임



인종, 민족, 언어, 종교, 성별 등의 다양성을 존중하고 차별하지 않으면서 그에 따라 소외된 이들의 이야기를 미디어에 더 많이 드러내 그들이 사회 구성원으로 인식되게 한다. 콘텐츠에서 다양성과 포용성을 증진하기 위한 요소로서 활용되고 있다.

최근 게임 산업에서는 상업적 이익을 위해 선택적으로 PC를 적용하는 경우가 많아지고 있다. 이러한 적용 방식은 게임의 본질적인 재미를 저해할 수 있으며, 개발자들이 PC 요소를 도입할 때 진정성이 모자라게 되는 문제를 야기한다.

## 2. 게임의 본질은 무엇인가



•**게임성**: 게임 문화작가 '두툼'은 "플레이어가 스스로 생각하고 행동하며 그것이 합리적인 결과로 연결되는 시스템의 짜임새와 특성"을 게임성이라고 정의했다. 즉 게임성은 플레이어(게이머)로 하여금 게임이 게임으로서 기능을 충실하게 만드는 성질이다. 매력적인 캐릭터, 깊이 있는 스토리, 새로운 연출, 풍부한 사운드, 운적 요소가 하나의 게임으로 느껴지기 위해서는 고유한 게임성이 만들어져야 한다.

•**재미**: 게임이 가지는 본질적 가치인 재미는 개인적 영역이다. 게임의 재미와 몰입도를 결정짓는 중요한 요인인 게임성이 플레이어와 연결되는 개인적인 가치이기 때문이다. 이는 스토리, 그래픽, 사운드, 게임 메커니즘, 캐릭터 개발 등 게임성을 이루는 것에 영향을 받는다.

•**상호작용성과 몰입도**: 게임성은 플레이어가 게임 세계에 몰입하여 스스로 행동하고 상호작용할 수 있게 하며 재미를 나타낼 수 있는 수단이 된다.

•**문제점**: 게임의 재미와 게임성은 개인적이지만, PC주의는 다소 공통적 인식이기 때문에 PC가 과도하게 적용된 게임은 게임성이 저해된다. 이는 플레이어의 몰입도를 낮추고 상호작용의 활로를 막아 재미를 해친다.

## 3. 게임과 정치적 올바름 연관 사례

1. **배틀필드 시리즈의 사례**: <배틀필드 V>는 과한 PC 적용으로 인해 시대적 고증이 부족한 현실성 없는 게임이 되어 시리즈를 즐기는 플레이어들에게 비판 받았다. 그러나 전작인 <배틀필드 1>의 경우 제1차 세계대전에 유색인종과 여성 군인들이 참전했던 사실을 게임의 단순 오락적 기능을 넘어 지식 전달의 매개체로 PC가 잘 적용됐다. 또한 해당 인식이 선형적 스토리를 가지는 캠페인에서 교육, 교지 하듯이 전달되는 게 아니라 멀티플레이어 자연스레 녹아져 '알려지지 않은 1차 세계대전'을 보다 입체적으로 경험할 수 있어 몰입도가 높았다.



<배틀 필드 V, 의수를 장착한 여성 정용병, 판관색 워페인팅, 전투복의 미흡 등이 한 눈에 드러나는 트레일러의 장면>



<배틀 필드 1, 아르곤 숲 파병에 참전한 흑인 병사의 모습을 그리는 아트웍>



<사이버펑크 2077, 플레이어 캐릭터 생성 화면>

ITEM	MOST POPULAR	PERCENTAGE	CHANGE
OS Version	Windows 10 64 bit	51.02%	-3.30%
System RAM	16 GB	48.28%	+0.50%
Intel CPU Speeds	2.3 GHz to 2.69 GHz	22.28%	-0.49%
Physical CPUs	6 cpus	33.18%	-1.83%
Video Card Description	NVIDIA GeForce RTX 3090	5.55%	-1.16%
VRAM	8 GB	34.10%	-1.87%
Primary Display Resolution	1920 x 1080	58.43%	-0.62%

<Steam Hardware & Software Survey: April 2024 > Steam Hardware & Software Survey: April 2024>

2. **사이버펑크 2077의 사례**: 게임 내에 직접적으로 등장하는 요소들에 PC를 적용할 수도 있지만 게임이라는 종합 콘텐츠에서는 더 넓은 방향으로 PC가 적용될 수 있었다. 그중 하나가 **사용자의 인터페이스 구성을 기존 남성, 여성의 구분이 아니라 TYPE이라는 단어를 적극 사용하여 유형의 구분으로 확장한 것이다**. 이런 흐름은 AAA급 게임을 만드는 'CD Project Red', '라리안 스튜디오', '베데스다' 등의 거대 제작사가 주도 한다. 대표적으로 <사이버펑크 2077>은 플레이어를 캐릭터 생성 시 생식기나 상처, 결손, 결함 등 신체적 특징을 자유롭게 선택할 수 있는데 모든 부분에서 성별에 대한 전통적인 구분을 없앴다. 이 시도는 고차화된 남성, 여성의 정체성뿐만 아니라 현대사회에 존재하는 자신만의 성 정체성을 게임 내에서 표현할 수 있게 한다.

3. **스텔라블레이드의 사례**: '시프트업'의 <스텔라 블레이드>의 경우 반 PC의 선봉장이라는 수식어를 갖고 있다. 캐릭터의 선정한 모델링과 자극적인 표현 등이 게이머들에게는 큰 호응을 얻었기 때문이다. PC라는 전 세계적 흐름이 게임 시장에 영향을 끼치면서 게임의 재미를 위한 선정적이고, 자극적인 콘텐츠가 다소 수그러들거나 게이머들을 만족시키지 못하면서 쌓여왔던 불만을 스텔라 블레이드가 해소했다.

## 4. 게임이 전하는 이상적 올바름

**첫 번째 관점**: 사회적 차별이나 편견을 지양하고자 하는 원론적 올바름이다. 게임 속 성별의 구분을 체형의 구분이라 재규정하고, 가지고 있는 결함이나 자기 표현적 요소를 정체성의 구분이라는 영역으로 확대함에 따라 결함이나 결손이 잘못된 것이 아니라, 단순히 개인의 정체성을 나타내면서 비교적 소수의 정체성을 가지는 게이머가 소외당하는 일이 없도록 하는 것이다

**두 번째 관점**: 게임플레이에 대한 게이머 간의 환경 구성 요소의 차이를 극복하고, 평등한 환경을 조성하고자 하는 환경적 올바름이다. 게이머 간의 장비, 플랫폼 차이를 개발하고 끊임없이 최적화를 이뤄 어떠한 환경에서도 게이머들이 환경 요소 때문에 차별 받지 않도록 해야 한다.

**세 번째 관점**: 정치적 올바름과 게임의 재미 추구 사이의 균형을 다루는 게임적 올바름이다. 다양한 캐릭터와 주제를 포함하는 것은 중요하지만, 이것이 게임의 본질인 재미를 압도해서는 안 된다. 정치적 올바름을 지나치게 강조하면 게임이 전체주의적으로 느껴질 수 있다. 모든 게임이 모든 사람을 만족시킬 수는 없으므로, 게임은 궁극적으로 모든 게이머가 재미를 느낄 수 있게 만드는 것을 목표로 해야 한다.

## 5. 결론

게임에서 정치적 올바름 요소는 긍정적 효과를 불러일으킬 수 있지만, **과도한 이념 추구는 본질을 훼손할 수 있다**.

DLC를 통해 선택적으로 정치적 올바름을 다루는 콘텐츠를 제공하고, 새로운 시리즈나 외전을 개발하여 **새로운 유저층을 유입시키는 방법**이 제안한다. 기업은 게임 내 콘텐츠 개발과 완화를 통해 사회적 가치를 실현할 수 있으며, 예를 들어 FPS 장르에서 PVE 콘텐츠 도입을 통해 협동과 스토리 전달을 강화할 수 있다. 게임성을 입히는 것은 게이머이기 때문에 게이머와 게임사의 협력이 중요하다.

## 1. 문제의식: 글로벌 시대, 나라 간 여행문화의 활성화는 획일적인가?

- 2010년대 중후반 이후 한국사회의 문화 트렌드가 '올로'에서 '소확행'으로 이행되는 가운데, 일상 속 자신의 '취향'을 중시하는 '국내' 여행에 대한 관심이 고양되었다.
- 해외 여행지 중에서는 '일본'이 압도적으로 1인 여행객이 많으며, 자신의 취향이 확고한 한국의 MZ세대가 '소확행' 트렌드를 주도하면서 유튜브, 인스타그램 등의 SNS를 통해 일본의 다양한 '로컬' 문화를 발견·확산시키고 있다.
- 한편, 2022년 팬데믹 이후 해외 여행지는 1~5위까지 모두 일본이 차지했지만 오사카, 삿포로, 후쿠오카, 도쿄, 오키나와와 같은 주요 도시만이 랭킹에 올라와 있다(G마켓 통계자료). 이러한 지표는 한국과 일본 사이의 여행문화가 국내여행과 해외여행의 중간적 위치라는 특수성을 함의한다.
- 즉 본 연구의 문제의식은 '글로벌 시대의 나라 간 여행문화가 획일적으로 바라볼 수 없다'는 점을 전제로 하면서 한일 간에는 소도시 여행문화가 활성화될 가능성이 크다는 점에 주목하였다.
- 이에 본 연구에서는 상명대학교 학부 수업의 팀프로젝트로 제작한 시즈오카 PR 홈페이지 사례를 통해 한일 간 소도시 여행 활성화화를 위한 콘텐츠 기획의 구조적 특징을 살펴보고, 그 가능성을 제시하고자 한다.

## 2. 콘텐츠 기획: 시즈오카 PR홈페이지 <취향대로 즐기는 시즈오카 캠핑, 시즈캠> 사례

### ▲ 기획배경

국내에서는 캠핑 트렌드에 따라 캠핑족이 증가하고 있고, MBTI와 같은 취향 콘텐츠가 유행하는 트렌드의 흐름을 띄고 있다. 이 두 가지 트렌드의 접점을 일본의 소도시 '시즈오카'에서 발견할 수 있었다. 시즈오카에서 캠핑 트렌드를 발견할 수 있었던 이유는 이곳의 독특한 캠핑적 요소들 때문이다. 후지산과 같은 뛰어난 자연환경, 신선한 먹거리, 독특한 캠핑장, 온천과 같은 로컬 콘텐츠는 시즈오카의 캠핑을 특별하게 만들어주고 있다.



이러한 기획 배경하에 '취향대로 즐기는 시즈오카 캠핑, 시즈캠'이라는 홈페이지의 슬로건을 도출했다. 본 홈페이지는 빠르고 복잡한 도시 생활에 지친 2030의 힐링 방법으로 캠핑의 인기가 높아지고 있는 상황 속에서, 도시에서 벗어나 캠핑할 수 있는 장소로 자연환경이 뛰어난 시즈오카를 소개하는 것에 목적을 두고 있다. 이때, MBTI와 같은 취향 트렌드 컨셉에 맞추어 단순히 시즈오카 캠핑을 소개하는 대신, 취향대로 즐기는 '컨셉캠핑'이라는 키워드를 새롭게 정의해 여행 정보를 전달한다.

### ▲ 홈페이지 구성

#### 1) 마스코트 '카미'

카미는 시즈캠 홈페이지의 마스코트로서 시즈오카의 캠핑 정보를 소개할 때, 지루하지 않게 여행 정보를 스토리텔링 해주는 역할을 한다.



#### 2) 취향대로 골라 보는 로컬 콘텐츠

상위 메뉴바의 '캠핑장', '음식', '체험' 세 가지 카테고리에서는 시즈오카의 캠핑관련 로컬 콘텐츠를 취향에 따라 열람할 수 있도록 정보를 배치했다.



#### 3) 캠BTI 테스트

'캠BTI'는 '캠핑'과 'MBTI'의 합성어로, 자신의 성향을 파악하는 '성격테스트'의 유행을 반영했다. 해당 테스트는 캠핑에 있어 중요한 요소인 '산 VS 바다', '렌터카 VS 대중교통', '혼자 VS 여럿' 세 가지 질문을 하고, 미리 설계된 알고리즘을 바탕으로 사용자의 캠핑 스타일과 어울리는 시즈오카 지역을 추천한다.



#### 4) 컨셉캠핑

시즈오카를 중부, 서부, 후지, 이즈 4개 지역으로 구분한 후 각 지역의 지리적 특성, 관광 시설의 공명된 특징을 반영해 캠핑 컨셉을 설정하였다. 또한 지역의 컨셉에 맞는 장소들을 큐레이션 해 지도로 이미지화한 후 이를 페이지 내에서 사용자에게 제시한다.



## 3. 고찰: 한일 간 소도시 여행 활성화화를 위한 콘텐츠의 구조적 특징과 가능성

- 현재의 여행문화는 문화유산의 견학만이 아닌, 문화의 '체험'을 중시하는 뉴투어리즘(new tourism)에 주목해야 한다. 하지만 이러한 여행문화도 글로벌 시대에는 나라 간 '특수성'에 주목하는 기획이 병행되어야 한다.
- 한국사회의 문화 트렌드가 일본 소도시의 로컬문화와 연결될 가능성에 착안해 '캠핑'에 주목하는 것은, 시즈오카의 관광자원들을 캠핑이라는 '취향'으로 연관 짓게 해 여행지로서의 시즈오카의 매력을 극대화 할 수 있다.
- MBTI, 마스코트 '카미' 등을 활용한 스토리텔링 전략을 차용한 이유는 MZ세대의 여행문화에서 로컬문화가 콘텐츠와 융합되었을 때 그 활용도 및 가치가 확장될 가능성이 커지기 때문이다.
- 이렇듯 한국의 문화 트렌드와 일본 로컬문화의 연결성을 찾는 것은 단순히 여행문화의 축진을 넘어, 해외의 관점에서 본 콘텐츠가 타지의 지역문화 브랜드에 기여할 수 있다는 점에서도 의미를 찾을 수 있다.
- 이러한 점에서 본 연구는 학부생의 시즈오카 웹사이트 제작이 '글로벌 시대의 문화여행이 나라 간 문화적 특수성 속에서 기획되어야 한다'는 것을 주장한 것에 학술적 가치가 있다.

## 4. 참고문헌

송학준, 박혜민(2020)「소확행 여행에 대한 탐색적 연구: 육박원칙(SW1H)에 따른 개념정리를 중심으로」,『관광레저연구』 제32권 제6호(통권 제154호), 한국관광학회.  
 전소라, 정병현(2020)「관광기반형 정소마케팅의 정부-파트너십에 관한 연구: 일본의 인바운드 관광정책을 사례로」,『한국지역개발학회지』 vol.32, no.3, 통권 112호, 한국지역개발학회.  
 조아라(2021)「한일관광 변화와 전망: 일본수출규제에서 코로나19 확산까지」,『일본비평』vol.13, no.1, 통권 24호, 서울대일본연구소.  
 조규현(2023)「뉴미디어 시대의 한일 간 문화융합 프로세스에 관한 일고찰 :소확행과 일본 여행의 접점」,『일본연구』제39호, 고려대 글로벌일본연구원.