

기획: 인공지능과 예술

임수진 | 인공지능 안무 시대의 주체적 몸을 위한 제언

이종현, 권영성 | 눈과 귀로 복용하는 디지털 치료제

권희은, 구자준 | 머신러닝과 KSCA를 활용한 디지털 사진의 색 분석

특별기고

심광현 | 메타버스와 메타피직스의 영화적 순환

일반논문

최경화, 변혁 | 이머시브 공연 프로듀싱의 특징 연구

이연희 | 미디어 활용 중학교 인성교육 프로그램 개발 연구

김나경 | K-pop 수용자의 세계관 수용 현상 연구

박나훈 | 문화예술교육 시설 변화에 따른 연극 교육프로그램 개발과정 연구

김지연, 김도균, 권호창 | 인터랙티브 영화는 21세기의 새로운 서사극이 될 수 있는가?



이 학술지는 2021년도 정부재원(교육부)으로
한국연구재단의 지원을 받아 출판되었음.

This journal was supported by the National Research Foundation of
Korea Grant funded by the Korean Government(MOE).

trans- 12

2022년 1월 28일 인쇄

2022년 1월 28일 발행

발행인 변혁

편집인 노철환

편집주간 권호창

편집간사 정지은

인쇄처 북토리

발행처 트랜스미디어연구소

트랜스미디어연구소

서울특별시 종로구 성균관로 25-2

성균관대학교 수선관 본관 4층 61405

Tel. 02.760.0669

www.tmi.or.kr

ISSN 2508-3309

기획: 인공지능과 예술

- 01 인공지능 안무 시대의 주체적 몸을 위한 제언
임수진 댄스&미디어연구소 선임연구원
- 21 눈과 귀로 복용하는 디지털 치료제
: VR/AR 공감 반응을 활용한 만성 뇌 질환 재활치료방법 개발
이종현 서울대학교 뇌 융합 인문과학 실험실(BHL) 연구원
권영성 동아대학교 미디어커뮤니케이션학과 조교수
- 51 머신러닝과 KSCA를 활용한 디지털 사진의 색 분석
-한국 자연 풍경 낮과 밤 사진을 중심으로-
권희은 성균관대학교 예술학협동과정 박사과정
구자준 성균관대학교 디자인학과 조교수

특별기고

- 81 메타버스와 메타피직스의 영화적 순환
심광현 한국예술종합학교 영상이론과 교수

일반논문

- 107 이머시브 공연 프로듀싱의 특징 연구
-<위대한 개츠피> 국내공연사례분석을 중심으로-
최경화 (썬스테이지앤조이 대표 & 크리에이티브 프로듀서
변 혁 성균관대학교 영상학과 교수



1 4 1 미디어 활용 중학교 인성교육 프로그램 개발 연구
이연희 연세대학교 문헌정보학과 박사과정

1 7 3 K-pop 수용자의 세계관 수용 현상 연구
: 그룹 에스파의 세계관 사례를 중심으로
김나경 성균관대학교 예술학협동과정 박사과정

2 2 3 문화예술교육 시설 변화에 따른 연극 교육프로그램 개발과정 연구
박나훈 영산대학교 연기공연예술학과 교수

2 4 5 인터랙티브 영화는 21세기의 새로운 서사극이 될 수 있는가?
: <블랙미라: 밴더스내치>를 중심으로
김지연 한국예술종합학교 영상이론과 전문사
김도균 한국예술종합학교 영상이론과 예술사
권호창 한국예술종합학교 영상이론과 강사

첨 부 <

트랜스미디어연구소규정 / 275

논문 투고 규정 / 283

논문 심사 규정 / 290

연구 윤리 규정 / 295

인공지능 안무 시대의 주체적 몸을 위한 제언

임 수 진*

댄스&미디어연구소 선임연구원

목차

1. 기계창작시대의 예술
2. 안무의 정치학
3. 인공지능 시대의 안무
4. 인공지능 예술과 주체적인 몸

* sujinyim12@gmail.com

요약문

본 연구는 기계에 의한 안무가 시작된 오늘날 인공지능이 무용예술에 가져올 변화를 예측하고 문제를 제기하며 인간예술가로서 우리가 할 수 있는 질문을 찾는 시론적 성격을 지닌다. 연구는 기계창작예술 시대에 서 무용이 처할 수 있는 위기 중 하나로 인공지능이 인간 안무가의 도구에 머무는 것이 아니라 안무의 주체가 됨으로써 인간 무용수를 조종하고 제한하는 힘을 갖게 되는 것임을 안무의 정치 담론을 토대로 제시한다. 이는 인공지능이 안무의 영역을 장악하고, 인간 안무가는 무능한 관조자에 머물게 됨으로써 결과적으로 무용수의 춤추는 몸은 인공지능에 의해 통제되고 조종되는 기계적인 몸으로 전락하게 될 수 있다는 위기의식에서 비롯한다.

이러한 우려가 현실이 되지 않기 위해서, 본 연구는 세 가지의 방안을 제안한다. 첫째, 안무가 및 무용수는 인공지능 예술 시대를 살아가기 위한 디지털 리터러시 역량을 키워야하며 둘째, 안무가는 창작 작업에 있어 인간 안무가와 무용수, 그리고 인공지능의 역할을 정확히 구분하는 능력을 획득해야 하고 셋째, 무용과 기술의 상호매체적 연구가 활발하게 수행됨으로써 인공지능 무용에 관한 다양한 층위의 담론이 형성되어야 한다. 이러한 노력들을 통해 인간 무용가는 인공지능 기술의 혁신이 불러올 새로운 무용 생태계에서 수동적인 관조자가 아닌 예술의 주체로 존재하며 인공지능과 창의적이고 생산적으로 공존하는 시대를 맞이할 수 있을 것이다.

주제어

인공지능, 안무의 정치학, 인공지능예술, 주체적인 몸, 인공지능 안무

1. 기계창작시대의 예술

발터 벤야민(Walter Benjamin, 1936)의 기술복제시대의 예술에 관한 논의 이후 약 100년이 채 되지 않은 지금, 우리는 이제 기계창작시대의 예술에 관한 논의를 마주하고 있다. 구글의 AI 화가 ‘딥드림(Deep Dream)’, ING와 마이크로소프트 등이 참여한 ‘더 넥스트 램브란트(The Next Rembrandt)’, 미국 럿거스 대학과 페이스북의 ‘AICAN’ 등 미술 분야의 다양한 프로그램들이 개발되어 오고 있으며, 2018년에는 프랑스의 오비어스(Obvius)의 AI 알고리즘으로 탄생한 초상화 <에드몽 드 벨라미(Edmond de Belamy)>가 인공지능 미술로는 최초로 크리스티 뉴욕 경매에서 43만 달러에 낙찰되어 세계적으로 큰 화제를 모은 바 있다.

음악 분야의 경우 2016년 경기필하모닉 오케스트라가 미국 UC산타크루스 대학이 개발한 인공지능 작곡가 에밀리 하웰(Emily Howell)의 곡을 연주하며 모차르트의 원곡과 비교하는 실험을 했으며, 영화 감독 오스카 샤프는 인공지능 연구자 로스 굿윈과 인공지능 시나리오 작가 벤자민(Genjamin)을 개발, 최초의 인공지능 작가의 단편영화 <선스프링(Sunspring)>(2016)을 선보였다. 무용분야에서는 2019년 영국 현대무용가 웨인 맥그리거(Wayne McGregor)가 구글 아트 앤 컬처 랩(Google Arts and Culture Lab)과 협업하여 AI 안무 프로그램을 개발하는 리빙 아카이브 프로젝트(Living Archive)를 진행했다. 국내 무용계에서는 2020년 안무가 신창호가 국내 최초로 AI 마디(Madi)와 인공지능을 활용한 작품 <비온드 블랙(Beyond Black)>을 제작한 바 있다.

이러한 인공지능 예술은 기계학습 기법 중 딥러닝 기술을 기반으로 실현된다. 구글 딥마인드의 인공지능 바둑 프로그램 알파고¹⁾탄생의 기반이 되는 딥러닝 기술은 방대한 학습 데이터를 스스로 학습한 후 새로운 출력물을 생성한다. 인간의 뇌신경망을 시뮬레이션 한 알고리즘을

1) 인간과 인공지능의 공존과 대립이 더 이상 영화 속 이야기가 아닌 우리의 삶의 일부가 된 것을 깨닫게 한 사건인 2016년 이세돌 9단과 인공지능 알파고와의 경기는 오늘날 인간과 기계에 관한 철학적 사유를 촉발시켰다.

프로그래밍 하면 기계는 딥러닝을 통해 인간의 직접적인 지도 없이도 스스로 학습하여 결과물을 산출해내는 것이다. 인공지능 예술은 오늘날 미술, 음악, 무용, 영화 등의 여러 분야에서 적용되며 예술과 기술의 협업에 새로운 역사를 쓰고 있다. 인간이 뇌를 통해 정보를 처리하는 과정을 유사하게 재현하는 인공지능은 예술 창작의 경우도 마찬가지로 인간 예술가가 작품을 창작하는 과정을 재현하며 결과를 출력해낸다.

특히 주목할 점은 이때의 결과물은 독립적인 작품으로써 인정되며, 감상자로 하여금 인간이 창작해낸 작품을 감상하는 것과 유사한 미적 경험을 제공한다는 것이다. 이는 기계창작시대의 새로운 예술에 대한 기대감과 우려감의 양가적 반응을 불러일으킨다. 특히 인공지능의 딥러닝 학습 및 창작 과정은 과거의 예술 작품들을 학습하고 개인의 일상에서 습득한 정보들을 조합한 후 이를 기반으로 한 창작품을 만들어 내는 인간의 예술 활동과 큰 차이점을 보이지 않는다는 점이 주목할 만하다.

인공지능에 의한 자동 창작 예술은 더 이상 인간만이 예술 창작의 유일한 주체가 될 수 없다는 위기감을 유발한다. 지금까지 우리는 예술 창작의 영역은 기계로 대체될 수 없다 믿었다. 예술품을 창작하는 것은 실기 능력뿐만 아니라 인간 창작자의 감정과 사상, 영감, 신체성 등이 주요 기반이 되기 때문이다. 그러나 인공지능은 인류 역사 이래 인간의 고유영역이라 간주되어온 예술 창작까지 수행함으로써 예술 행위의 주체에 있어 예술가와 기계 사이의 경계가 모호해지거나 사라져버릴 수도 있다는 위기감을 자아낸다. 2016년 이세돌 9단은 인공지능 알파고와의 바둑 경기에서 1승 4패로 패했지만, 사람들이 그의 1승에 더욱 열광했던 이유는 기계에 완전히 정복당하고 싶지 않은 인간의 간절한 바람이 있었기 때문일 것이다.

무용분야의 경우 현재 인공지능은 주로 안무가의 도구로써 사용되고 있다. 인간의 움직임을 모두 데이터화 한 후, 안무가가 인공지능에게 명령을 내리면 인공지능은 그에 따라 데이터를 처리한 후 결과값을 제시한다. 그리고 최종적으로 안무가는 주어진 결과를 선택하여 작품을 완성한다. 이렇게 탄생한 결과물은 인간 무용수들에 의해 실연되는데, 이때 주목할 점은 인간은 데이터 처리를 명령하는 관리자이자 동시에 인공지능에 의해 처리된 결과물을 수행하는 실연자로서 이중적인 위치에

놓이게 된다는 것이다. 기계창작예술 시대에서 무용이 처할 수 있는 위기 중 하나는 인공지능이 인간 안무가의 도구에 머무는 것이 아니라 안무의 주체가 됨으로써 인간 무용수를 조종하고 제한하는 힘을 갖게 되는 것이다. 본 연구의 이러한 문제제기는 안무가 지닌 정치적 힘, 통제 장치로서의 안무의 속성에 관한 담론을 기반으로 한다.

안드레 레페키André Lepecki는 「장치로서의 안무(Choreographies Apparatus of Capture)」²⁾를 통해 안무란 몸의 테크닉이나 법칙, 또는 동작의 엮임에 머무는 것이 아니라 몸을 통제하는 힘을 지녔다는 견해를 밝힌다. 안무는 무용수의 움직임을 설정하며 동시에 그것을 제한함으로써 궁극적으로 움직임과 몸을 통제하는 힘을 지닌 장치라는 것이다. 조르주 아감벤Giorgio Agambem의 장치apparatus 담론을 기반으로 한 그의 견해는 안무의 정치적 힘을 중심으로 안무와 춤, 그리고 몸의 관계 등에 관한 담론으로 확장되었다.

레페키의 안무의 정치성 담론을 토대로 본다면, 인공지능 안무를 수행하는 인간 무용수의 몸과 움직임은 기계의 안무에 의해 통제되고 제한되는 몸이다. 안무의 기본 속성이 통제의 힘을 지녔다면, 기계가 생산한 안무가 바로 인간의 몸과 움직임을 통제하는 위치에 있다는 것이다. 안무하는 인공지능의 출연 이후, 인간은 계속해서 무용의 주체가 될 수 있을까? 만약 머지않아 인간 안무가의 창의성과 예술성에 보내지던 관객의 박수가 인공지능을 향해 이동한다면, 인공지능의 안무를 수행하는 인간은 수동적이고 기계적인 존재로의 전략을 피할 수 있을까?

본 연구는 기계에 의한 안무가 시작된 오늘날 인공지능이 무용예술에 가져올 변화를 예측하고 문제를 제기하며 인간예술가로서 우리가 할 수 있는 질문을 찾는 시론적 성격을 지닌다. 현재와 같은 기술 발전 속도를 토대로 예측해본다면, 빠른 시일 내에 안무는 예술가 뿐 만 아니라 프로그래머 및 기계의 영역이 될 수도 있을 것이다. 안무하는 인간은 더 이상 창작의 유일한 주체이자 예술 생산자가 아니며 인간 무용수는 인공지능이 만든 안무를 수행하는 기계적인 몸으로 전략할 수 있다는 우려가 현실이 되지 않기 위해서는, 현 상황에 대한 보다 비판적인 시

2) Lepecki,Andre. 「Choreography as Apparatus of Capture」, 『TDR: The DramaReview』, 51(2), 2007, pp.119-123

각과 철학적 사유를 바탕으로 한 문제제기 및 인공지능 무용에 관한 다양한 담론 형성이 필요하다.

국내 무용계에서는 인공지능과 무용에 관한 학술적 담론은 아직 다양하게 형성되지 않은 편이다. 관련한 선행 연구로는 인공지능을 활용한 무용 작품 동향(신경아, 2020), 인공지능의 창의성에 대한 미학적 고찰(한석진, 2021), 인공지능을 활용한 무용예술의 발전 가능성(박진아, 2018; 고경희, 2021) 등이 있다. 이와 같은 선행연구들은 대부분 인공지능 예술에 대한 긍정적인 수용을 기반으로 이를 활용한 무용예술의 발전 가능성 및 새로운 패러다임을 예측한다. 반면 본 연구는 인공지능의 개입에 의한 무용, 특히 인간 안무가 및 무용수의 정체성과 몸의 주체성에 대해 위기의식을 갖고 인간 예술가가 해야 할 질문을 찾음으로써 선행연구들과 차별된다.

연구내용은 다음과 같다. 먼저 2장에서는 레페키가 개진한 안무의 정치적 속성을 아감벤의 장치 담론을 중심으로 설명하며, 이를 인공지능 안무에 관한 논의로 확장할 것이다. 3장은 웨인 맥그리거와 구글 아트 앤 컬처 랩이 공동 작업한 '리빙 아카이브'에 대해 분석함으로써, 안무 도구이자 안무의 주체가 된 인공지능에 대해 논의할 것이다. 4장에서는 안무의 기계창작시대에서 주체성의 위기를 맞을 수 있는 인간의 몸에 대해 지적하고, 이를 막기 위해 인간 예술가가 할 수 있는 시도들에 관해 제언할 것이다.

2. 안무의 정치학

안무란, 그저 몸의 테크닉이나 법칙, 동작의 엮음이 아니라 몸을 통제하고 제한하는 장치(Apparatus)이다.

- 안드레 레페키

교수이자 무용비평가 안드레 레페키는 그의 논문 「통제의 장치 (apparat)으로써의 안무」를 통해 안무가 지닌 정치적 속성, 통제의 힘에 대한 논의를 개진했다. 그에 따르면 서구의 무용 공연에서의 필연적 구성 요소인 춤과 시간의 관계는 16세기 말 무렵부터 ‘안무’라 불리는 새로운 메커니즘으로 이동했다. 서구의 주관성의 역사가 어느 시점을 지나며 춤이라는 사회적 활동을 안무라는 장치에 복종하도록 했다는 것이다. 그는 춤이 안무라는 강력한 통제의 장치로 이동함에 따라 그것의 힘에 종속되며 스스로의 다양한 가능성을 잃어버리게 되었다고 주장한다. 그가 의미하는 ‘장치’는 시민들의 일상을 통제하고 조종하는 보이지 않는 네트워크에 관한 푸코MichelPaul Foucault의 장치dispositif 논의를 더욱 심화하고 확장한 아감벤의 담론을 기반으로 한다.

아감벤은 이 세계의 존재를 크게 두 그룹, 살아있는 생명들과 그들을 끊임없이 조종하고자 하는 장치로 구분한다. 살아있는 생명들과 그들을 좋은 선을 향해 인도하고 지배하고자 하는 통제의 장치들. 그는 ‘우리의 행위와 견해, 담론들을 제한하고 분류하고 가로채고 통제하는 모든 것들을 장치apparat³⁾」라고 일컫는다. 아감벤에게 장치는 대상을 점유하고, 맞추고, 측정하고, 가로막고, 조종하는 능력을 지닌 모든 것들, 또는 행동, 견해, 담론들을 확보하는 모든 것들이다. 따라서 감옥이나 정신병원, 공장, 학교, 규율 등 권력의 관계가 명백하게 보이는 것들뿐만 아니라 펜과 글쓰기, 농업, 철학, 문학, 담배, 내비게이션, 휴대폰, 컴퓨터 등 역시 인간의 삶을 통제하는 힘을 지닌 장치라는 것이다. 특히 그는 언어야 말로 우리 사회에서 가장 오래된 장치라 제시한다.

펜과 글쓰기...아니면 언어 그 자체. 수 천 만 년 전부터 만들어졌지만, 인류 스스로도 알지 못하는 사이에 그들을 통제하고 제한하는 언어야 말로 장치 아닐까.⁴⁾

예를 들어 우리는 ‘슬픔’이라는 단어를 통해 특정한 감정을 언어로 표현하지만, 동시에 수 만 가지 종류의 감정들을 ‘슬픔’이라는 단어로

3) Agamben, Giorgio. 『What is an Apparatus? and Other Essays』, Stanford University, 2009.

4) Agamben, Giorgio, 2009, p14.

획일화하기도 한다. 인간이 느끼는 감정들이 언어를 통해 표현됨과 동시에 그것에 의해 제한되기도 한다는 역설이다. 오늘날 모든 인류의 의사소통에 있어 필수불가결한 수단인 언어가 사실은 오랜 시간동안 우리를 그 안에 갇히게 하고 표현을 제한하는 통제의 힘을 지녔다는 것이다.

레페키는 아감벤의 장치 담론을 토대로 안무가 지닌 통제의 정치를 발전시킨다. 과거에 안무라는 것이 생겨나기 전 춤은 자유로운 것이었으나, 안무라는 개념이 생겨나면서부터 춤은 통제로부터 자유롭지 못하게 되었다는 것이다. 그에 따르면 춤이 스스로 통제의 장치인 안무로의 희생을 택함으로써 이제 그 동안 춤이 가진 질문들은 모두 사라지게 되었다. 그리고 이제 안무에 대한 연구는 테크닉과 몸의 훈련, 구성, 아카이브와 기록뿐만 아니라 장치apparatus에 관한 문제도 포함하게 된다.

독일 안무가 윌리엄 포사이드William Forsythe는 춤추는 무용수의 몸과 움직임뿐만 아니라 무대 위에서의 그들의 존재감까지도 안무가에 의해 조종된다는 견해를 밝혔다. 2003년 10월 뉴욕 브룩클린 아카데미 오브 뮤직BAM, Brooklyn Academy of Music에서 개최된 공개 포럼에서 그는 무용과 정치가 만나는 지점이 바로 안무가와 무용수의 관계이며 그것은 안무가가 무용수를 큐레이팅 할 수 있는 힘으로부터 찾을 수 있다는 견해를 제시했다.'안무가와 무용수 사이의 관계에서 발생하는 정치적 가능성은 완성된 공연에서 분명히 드러나며, 이러한 안무가와 무용수의 관계야 말로 바로 정치적 관계라 할 수 있다'⁵⁾는 것이다.

한편 프랑스 안무가 제롬벨Jerome Bel은 안무가 갖고 있는 이상한 힘, 안무가가 현장에 없을 때에도 무용수로 하여금 절대적으로 그것을 따르게 하는 안무의 힘에 대해 질문한다. 그러한 이유로 그는 직접 안무를 만들지 않고, 무용수로 하여금 그것을 직접 하도록 했다. 그의 대표작으로 잘 알려진 <베로니크 두아노Veronique Doisneau> (2004)를 비롯해, <이자벨 토레스Isabel Torres>(2005), <세드리크 앙드리외Cedric Andrieux>(2009)에서 무대 위의 베로니크와 이자벨, 세드리크는 스스로의 이야기를 하고 스스로 선택한 위치에 서서 원하는 춤을 춤으로써 안

5) Franko, Mark. 『Dance and the Political in Dance Discourses: Keywords in Dance Research』, Routledge, 2007.

무에 의해 통제된 몸이 아닌 주체 그대로 존재한다.

이러한 통제의 장치로써의 안무에 관한 담론은 인공지능의 자동창작 안무에도 적용할 수 있을 것이다. 물론 인공지능의 창작을 위해서는 명령을 내리는 인간의 개입이 전제되며, 최종적으로 결과값을 선택하는 것도 인간의 몫이지만, 과연 기계의 안무는 모두 인간의 통제와 의도 하에 생산되었다고 할 수 있을까? 인공지능은 정해진 규칙 안에서 인간이 수행하기 어려운 방식으로 정보를 학습하고 재조합한 후 결과를 도출해내는데, 이때의 결과값은 예측불가하며 비개연적이다. 다수의 학자들은 이러한 인공지능의 예측 불가능성으로부터 기계의 창의성을 설명한다. 튜링테스트를 비롯한 인공지능의 창의성에 대한 실험들은 인간이 기계에서 일어나는 모든 일들을 설명하고 그 결과를 예측하는 것은 불가능함을 증명하며 기계 역시 창의성을 지닌 존재임을 주장한다. 따라서 안무하는 인공지능은 안무의 도구이자 동시에 창의성을 지닌 주체로써 역할하게 되는 것이다.

통제의 힘을 지닌 안무의 생산 주체가 기계로 옮겨간다면, 그것을 수행하는 인간의 몸은 어떻게 바라볼 수 있을까? 인공지능에 의한 자동창작시대에서 인간의 몸이 통제의 대상이 되는 기계적인 몸으로 전락하지 않기 위해서는 무조건적인 수용과 시도 이전에 비판적인 시각을 통한 다각도의 탐구가 선행되어야 할 것이다.

3. 인공지능 시대의 안무

영국 안무가 웨인 맥그리거가 구글의 아트 앤 컬처 랩과 공동으로 약 2년간에 걸쳐 개발한 인공지능 안무도구인 리빙 아카이브는 수백시간 분량의 맥그리거의 움직임 기록 영상 자료를 토대로 훈련되었다. 무용단 창단 25주년을 앞두고 기존과는 완전히 다른 새로운 것을 창출하기 위해 아카이브를 활용하는 방법을 모색하던 웨인은 가상현실과 머신러

닝 기술의 최첨단 가능성을 모색하던 구글 아트 앤 컬처 랩의 혁신 책임자 데미안 헨리(Damien Henry)를 만나 본 프로젝트에 참여하게 된다.

리빙 아카이브의 인공지능은 순환구조를 이용해 과거 데이터를 학습하고 현재에 반영하는 순환신경망(RNN)이라는 머신러닝 알고리즘을 바탕으로 웨인 맥그리거의 아카이브에 저장된 움직임들을 분석하고 학습했다. 맥그리거의 약 25년간의 활동기간 동안 축적된 50만개의 움직임 지도화, 시각적 유사성에 따라 정리된 아카이브는 방대한 데이터를 기반으로 안무 동작들을 생성하고, 안무가는 그 중 원하는 동작을 선택하여 안무를 재구성한다. 뿐만 아니라 리빙 아카이브는 모션캡처와 같은 합성 알고리즘을 활용해 웨인 맥그리거 스튜디오의 10명의 무용수들의 움직임을 학습하며 그들의 움직임과 신체적 특징을 분석했다. 무용수들의 개별적인 신체 스타일을 습득한 인공지능은 실시간으로 웹캠을 통해 각 무용수의 3-5초 길이의 동작을 포착, 그 다음 이어질 만한 5-10초 길이의 독창적인 동작 30개를 즉시 스크린에 보여줬고, 맥그리거와 무용수들은 움직임들을 선택하여 시퀀스를 구성했다.

오랜 시간동안 기술을 활용한 안무적 활용에 관심을 가졌던 맥그리거는 리빙 아카이브 인공지능이 창작한 움직임 시퀀스를 활용하여 2019년 LA뮤직 센터에서 30분 길이의 작품 <리빙 아카이브: AI 퍼포먼스 실험>을 공연했다. 그는 리빙 아카이브를 활용한 안무 방식을 “새로운 물리적 아이디어를 개발하는 데 필요한 물리적 지능을 조직하는 훌륭한 방법”⁶⁾이라 설명한다. 이 인공지능은 안무가를 대체할 기술이 아니라 안무가의 창조 과정을 돕는 하나의 도구로써 개발되었기 때문에 안무가와 무용수에게 새로운 시퀀스를 위한 여러 옵션을 제공할 뿐, 안무의 완성도를 판단하는 것은 인간의 몫이라는 것이다. “맥그리거와 무용수들은 인공지능이 생성한 움직임을 그대로 복사하는 대신, 그들의 생각하는 몸을 통해 재해석함으로써 인간과 기계의 실시간 상호작용”⁷⁾

6) Olbrich, Suze

<https://artsandculture.google.com/story/living-archive-creating-choreography-with-artificial-intelligence-studio-wayne-mcgregor/1AUBpanMqZxTiQ?hl=en> (검색일: 2021.12.10)

7) Olbrich, 2021

을 이뤄낸다

그러나 맥그리거가 이 프로젝트를 시작할 당시“안무는 무엇이며, 누가 안무를 만들어야 하는지, 그리고 안무의 잠재력은 무엇인지”⁸⁾에 대해 고민한 만큼 지금껏 무용이 기계와 해온 협업들과는 다른 차원의 이 실험은 안무의 본질에 대한 질문을 던진다. 인공지능의 안무는 인간의 안무를 데이터화하여 이를 분석, 종합하고 재구성하는 과정을 거쳐 생산해 낸 기계적 산물이지만, 최종적으로 완성되어 공연되는 안무는 독립된 안무로써 가치를 지니기 때문이다. 물론 인공지능 예술 작품을 위해서는 인간의 프로그래밍이 전제되어야 함에 따라, 인공지능은 단순히 제시된 규칙대로 데이터 결과물을 산출을 할 뿐이며 오직 인간만이 예술적 창의성과 행위의 주체성을 지닌다고 주장할 수도 있다. 그러나 인간이 명령하고 기계는 그에 따라 수행함에도 불구하고 그 결과물은 인간의 예측과 통제의 범위를 벗어난다. 리빙 아카이브가 제시한 움직임들은 “학습과 피드백을 지속하면서 우리가 상상할 수 없는 모든 가능성들을 제공한다”⁹⁾는 맥그리거의 말처럼, 인간 안무가는 자신의 한계를 넘어서고 새로운 아이디어를 얻기 위해 인공지능을 활용하며 인공지능으로 하여금 인간이 예측할 수 없는 새로운 어떤 것을 요구하고 있기 때문이다.

따라서 과거 기술은 예술품을 대량생산하는 기계로만 머물 것이라 예측했다면, 오늘날 인공지능은 인간 예술가와 마찬가지로 예술 작품을 창작하는 데 있어 모방과 합성의 단계를 거치며 창의성과 예술성을 획득하는 경지로 나아가게 된다. 이때 인간 예술가가 무능한 관조자가 되고, 무용수는 인공지능의 안무를 수동적으로 수행하는 기계적인 몸으로 전락하지 않기 위해서는 인공지능 기술이 안무와 춤, 몸의 개념을 어떻게 변화시키는지 인지적, 철학적 탐구가 선행되어야 한다. 맥그리거와 무용수들은 기계에 스스로 명령을 내리고, 산출된 결과물을 선택하는 과정을 거침으로써 여전히 인공지능은 인간의 통제 하에 있으며 안무와 춤의 주체는 인간이라 생각할 수 있다. 그러나 리빙 아카이브의 새로운 안무에 대한 맥그리거의 견해처럼, 인공지능은 인간이 상상하지 못하는

8) Olbrich, 2021

9) Olbrich, 2021

새로운 것을 창조해내는 능력을 지녔으며, 이는 안무의 영역에서 인간의 역할을 점차 축소시킬 수 있는 가능성이 충분하다. 또한 그 어떤 각고의 노력을 들인 프로그램도 버그는 늘 존재하기 마련이며, 정보 생태계에서의 이러한 경향은 점점 심해져 결국 인간이 예상치 못하는 일이 일어날 수 있기 때문이다.¹⁰⁾

4. 인공지능 예술과 주체적인 몸

창의성의 자동화(computational creativity) 시대를 주도하는 과학자들은 예술에서도 ‘민주화(democratization)’와 ‘탈중앙화(decentralization)’가 실현될 수 있다고 얘기한다.¹¹⁾ 예술 교육을 받거나 오랜 시간 훈련을 거치지 않더라도 누구나 예술 창작의 즐거움을 경험할 수 있음에 따라 인류의 오랜 역사를 거치며 고착되어 온 예술 권력의 탈중앙화, 예술 창작의 민주화가 이루어지는 것이다. 오랜 시간 전문적인 훈련을 거쳐 일정한 수준 이상의 경지에 다른 소수의 예술가들에 의해 점유되어왔던 예술 권력이 일반 대중들에게까지 확장될 수 있다는 점은 인공지능의 순기능임이 분명해 보인다.

반면 이러한 긍정적인 측면은 동시에 예술가의 정체성의 근간을 흔드는 요인이기도 하다. 인공지능 안무 창작 시대에서, 인간 무용가의 주체성을 잃지 않기 위해서는 지금까지와는 다른 탐구와 노력들이 필수적으로 선행되어야 한다. 본 연구는 안무의 정치적 속성을 인공지능 안무에 적용시켜 살펴봄으로써, 안무 자동 창작시대가 무용 분야에 가져올 변화를 예측하고 안무 및 인간 무용가의 주체성을 둘러싼 문제를 제기했다. 이러한 우려가 현실이 되지 않기 위해서, 본 연구는 세 가지의 방안을 제안한다.

10) 이재박, 안성아. 「자동창작시대의 예술작품-인공지능은 예술 창작의 주체가 될 수 있는가?」, 인공지능인문학연구, 5권, 27-54쪽, 2020

11) 이재박, 안성아, 2020

먼저 안무가 및 무용수는 인공지능 예술 시대를 살아가기 위한 디지털 리터러시¹²⁾ 역량을 키워야한다. 이미 우리 사회는 디지털 사회로의 전환이 가속화됨에 따라 디지털 세계를 살아가는 인간으로서의 디지털 리터러시 함양의 필요성이 대두되어왔다. 오늘날 디지털 리터러시 관련 연구는 특히 디지털 원주민으로서의 유아교육 및 아동 청소년 분야에서 가장 활발히 이루어지고 있으며 이를 필두로 예술을 비롯한 다른 분야에서도 연구의 필요성이 강조되어 오고 있다. 반면 무용 분야는 학술 연구를 비롯해 교육 및 예술 현장에서 모두 아직 디지털 리터러시의 중요성이 크게 대두되지 않고 있다. 지금껏 무용 분야에서는 예술자와 기술자를 분류하여 서로 협업하는 구조로 관계를 맺어왔지만, 안무 자동 창작 시대를 맞이한 오늘날 인간 예술가의 영역을 유지하며 창작의 주도권을 갖기 위해서 디지털 리터러시는 필수 조건이라 여겨진다. 안무가는 인공지능이 안무를 습득하고 분석, 창작하는 전 과정을 비롯해 명령을 내리기 위한 프로그래밍의 원리 또한 충분히 이해하고 있어야한다.

두 번째로 안무가는 창작 작업에 있어 인간 안무가와 무용수, 그리고 인공지능의 역할을 정확히 구분하는 능력을 키워야 할 것이다. 인간에게 쉬운 것은 컴퓨터에게 어렵고, 인간에게 어려운 것은 컴퓨터가 쉽게 해결할 수 있다는 모라벡의 역설¹³⁾은 인간 무용가와 인공지능의 역할을 구분하는 데 기준이 될 수 있을 것이다. 인공지능은 주제에 관한 자료 검색이나 인용, 데이터 분석 등의 역할을 통해 안무의 보조적 수단

12) 리터러시는 '문자를 읽고 쓰는 능력'에서 '특정 분야에서 활용되는 역량과 지식'이라는 의미로 확장하며 '텍스트 리터러시', '시각 리터러시', '미디어 리터러시', '컴퓨터 리터러시', '정보 리터러시', '디지털 리터러시', 'ICT 리터러시' 등 다양하고 새로운 리터러시의 개념들로 분화되어 왔다. 특히, 미디어, 디지털, 정보, ICT 리터러시는 21세기 들어 미래 사회를 위한 필요 역량으로서 가장 주목받고 있는 리터러시 개념들로 이에 대한 논의와 연구가 활발하다. (김도헌, 2020)

13) 미국의 로봇 공학자 한스 모라벡(Hans Moravec)은 인간에게 감정, 의사소통 등의 일상적인 행위는 매우 쉬운 반면 복잡한 수식 계산 등은 많은 시간과 에너지를 요하고, 반대로 컴퓨터에게 인간의 일상적인 행위나 감정을 느끼는 일은 어렵지만 수학적 계산이나 논리적 분석 등은 순식간에 해낼 수 있는 아주 쉬운 일임을 설명하며 둘의 특성을 비교했다.

에 머물 수 있도록 하며, 안무가는 안무 창작과 구성, 작품화의 주체로써 작품 창작 및 공연까지의 전 과정을 주도한다. 뿐만 아니라 최종적으로 안무를 수행하는 무용수의 몸이 수동적인 도구이자 무기력한 몸으로 전락하지 않도록 주의하고 노력해야 한다. 인공지능 안무는 무용수의 동작을 위한 내적 충동과 에너지까지도 동원될 수 있으나 개개인의 호흡 사용에 따른 미세한 변화와 배울 수도 가르칠 수도 없는 본연의 카리스마, 예측할 수 없는 인간의 상상까지는 해낼 수 없다¹⁴⁾는 점을 인지하고 인간 무용수 고유의 영역을 지켜야 할 것이다.

마지막으로 무용예술과 기술의 상호매체적 연구가 다양하게 수행되어야 한다. 앞으로 어떤 형태로든 인공지능은 무용예술의 생태계를 크게 변화시킬 것이라는 것은 분명해 보인다. 오늘날 인공지능은 '단지 상상하기 어려운 수준의 정교한 기계적 작동이 아니라 인간의 문화적 활동의 일환'¹⁵⁾이기 때문이다. '인공지능 기술 자체는 1950년대부터 존재했지만, 인간의 '실존적 위험'에 관한 문제 제기는 극히 최근 인공지능 기술 발전 속도가 인류의 미래를 위협할 정도로 빠르다고 판단하면서 부터'¹⁶⁾ 문학계의 경우 문자자동생성 인공지능인 GPT-2가 개발된 2019년 2월은 인공지능이 모방과 합성의 양적 단계에서 창의력과 자율성, 예술성의 질적 단계로 도약하기 시작한 전환점¹⁷⁾이라 받아들이며 이에 관한 윤리적, 실존적 문제를 둘러싼 철학적 담론들을 형성하기 시작했다. 안무 자동 창작 인공지능의 개발은 무용계에도 역시 새로운 전환점이 될 것이며, 이에 따른 윤리적, 철학적, 미학적, 인지적, 사회적 논의 등 다양한 방식으로의 고찰과 담론 형성이 시급하다.

많은 안무가들이 미디어 아트에서 인공지능까지 표현의 방식을 확장 시켜온 이유는 비인간적인 존재와의 조우가 오히려 무용에 있어 새로운

14) 홍선미, 박승순, 「인공지능과 예술 융합사례 고찰을 통한 안무가의 '몸' 접근법 연구」, 『한국체육과학회지』, 30권 5호, 775-791쪽, 2021

15) 황중환, 「인공지능 시대에서 키에르코어의 윤리적 책임」, 『인공지능인문학연구』, 5권, 2020.

16) 이상욱, 「인공지능과 실존적 위험」, 『인간연구』, 40권 1호, 107-136쪽, 2021

17) 김수이, 「인공지능 시대, 인간의 글쓰기는 계속 가능한가-글(텍스트) 변화에 대한 비판적 예측」, 『리터러시연구』, 10권)호, 283-315쪽, 2019

은유, 다양한 상징성, 확장된 감각을 경험하게 하기 때문¹⁸⁾일 것이다. 인공지능 예술은 자동화를 통해 결과값을 생성하지만, 자기 학습을 통해 인간이 명령하지 않은 것 또한 창작해낸다는 점에서 창의성을 획득한다. 본 연구는 기계창작예술 시대에서 무용이 처할 수 있는 위기 중 하나는 인공지능이 인간 안무가의 도구에 머무는 것이 아니라 안무의 주체가 됨으로써 인간 무용수를 조종하고 제한하는 힘을 갖게 되는 것임을 안드레 레페키의 안무의 정치 담론을 토대로 제시했다. 이는 인공지능이 안무의 영역을 장악하고, 인간 안무가는 무능한 관조자에 머물게 됨으로써 결과적으로 인간 무용수의 춤추는 몸은 인공지능에 의해 통제되고 조종되는 기계적인 몸으로 전락하게 될 수 있다는 위기의식에서 비롯한다.

안무하는 인간은 더 이상 창작의 유일한 주체이자 예술 생산자가 아니며 인간 무용수는 인공지능이 만든 안무를 수행하는 수동적인 몸으로 전락할 수 있다는 우려가 현실이 되지 않기 위해서는 지금껏 해온 것들과는 다른 새로운 시도와 노력들이 반드시 선행되어야 한다. 인공지능 기술의 혁신이 불러올 새로운 무용 생태계에서 인간 무용가가 수동적인 관조자가 아닌 예술의 주체로 존재하며 인공지능과의 창의적이고 생산적으로 공존하는 시대를 기대한다.

18) 김정은, 「무용예술, 어떻게 포스트휴먼을 선회할 것인가?」, 『한국무용연구』, 39권 2호, 71-93쪽, 2021

참고문헌

단행본

Franko Mark, 『Dance and the Political in Dance Discourses: Keywords in Dance Research』, Routledge, 2007.

Agamben Giorgio, What is an Apparatus? and Other Essays, Standford University, 2009.

논문

김소울, 「인공지능(AI)의 창작물과 미술가의 창작물에서 나타나는 심미적 요소에 관한 식별연구」, 『기초조형학연구』, 2018. 19(4), 41-53쪽

김수이, 「인공지능 시대, 인간의 글쓰기는 계속 가능한가-글(텍스트) 변화에 대한 비판적 예측」, 『리터러시연구』, 2019. 10(3). 283-315쪽

김정은, 「무용예술, 어떻게 포스트휴먼을 선회할 것인가?」, 『한국무용연구』, 2021. 39권 2호, 71-93쪽

신경아, 「무용창작을 위한 인공지능 활용동향」, 『우리춤과 과학기술』, 2020, 51집, 9-29쪽

이상욱, 「인공지능과 실존적 위험」, 『인간연구』, 2020. 40권 1호, 107-136쪽

이재박, 안성아. 「자동창작시대의 예술작품-인공지능은 예술 창작의 주체가 될 수 있는가?」, 인공지능인문학연구, 2020, 5권, 27-54쪽

이형권, 「인공지능 문학의 예술적 정체성 문제」, 『현대문학이론연구』, 2021. 제85집. 173-198쪽.

한석진, 「안무 주체로서 인공지능에 대한 미학적 고찰」, 『대한무용학회논문집』 2021, 79권 3호, 357-371쪽

홍선미, 박승순, 「인공지능과 예술 융합사례 고찰을 통한 안무가의 ‘몸’ 접근법 연구」, 『한국체육과학회지』, 2021. 30권 5호. 775-791쪽
황종환, 「인공지능 시대에서 키에르케고어의 윤리적 책임」, 2020, 5권, 95-117쪽

Lepecki, Andre. 「Choreography as Apparatus of Capture」. 『TDR: The Drama Review』, 2007 Volume 51, Number 2, 2007, pp.119-123

기타

구글아트앤컬처 <https://artsandculture.google.com>

Abstract

Suggestions for the Independent Body in the era of Artificial Intelligence Choreography

Sujin Yim

Dance&Media Institute
Researcher

This study predicts and raises the changes that AI will bring to dance art when machine-based choreography began, and finds questions we can ask as human artists. Research suggests that one of the crises of dance in the era of machine creative arts is that artificial intelligence does not stay in the tool of human choreography but becomes the subject of choreography. It is based on the political discourse of choreography that artificial intelligence has the power to control and restrict human dancers. This comes from a sense of crisis that the AI takes over the area of choreography and the human choreographer remains an incompetent coordinator, and as a result, the dancer's dancing body can be reduced to a mechanical body controlled by AI.

In order for these concerns not to become a reality, this study proposes three measures. First, choreographer and dancer should develop digital literacy to live in the age of AI art. Secondly, choreographer should acquire the ability to accurately distinguish the roles of human choreographer, dancer, and AI in creative work. Thirdly, various levels of discourse on AI dance should be formed by actively conducting mutual media research of dance and technology. Through these efforts, the human dancer will exist as a

subject of art, not a passive agent in the new dance ecosystem brought by the innovation of artificial intelligence technology and will be able to face an era coexistence with artificial intelligence creatively and productively.

Keywords

Artificial Intelligence, Politics of Choreography,
Artificial Intelligence Art, Independent Body,
Artificial Intelligence Choreography

눈과 귀로 복용하는 디지털 치료제 : VR/AR 공감 반응을 활용한 만성 뇌 질환 재활치료방법 개발*

이 종 현

서울대학교 뇌 융합 인문과학 실험실(BHL) 연구원

권 영 성**

동아대학교 미디어커뮤니케이션학과 조교수

목차

1. 서론
2. VR/AR 치료 원천기술 개발 연구 제안
 - 1) VR/AR 기술 재활치료의 신경생리학적 기저 연구
 - 2) VR/AR 기술에 적합한 콘텐츠 특성 연구
 - 3) 특성에 부합하는 콘텐츠 제작 및 치료 효과 검증
3. 파급 효과

* 이 성과는 정부(과학기술정보통신부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (No. NRF-2020R1G1A1101384).

** 교신저자, yoskwon@dau.ac.kr.

요약문

본 연구는 VR/AR 기술을 활용한 만성 뇌 질환 재활치료의 가능성을 고찰하고, 디지털 치료제 개발 연구의 필요성을 제기한 연구이다. 아울러 디지털 치료제 연구 개발 과정을 제안하여 VR/AR 재활치료가 그 잠재력을 발휘하고 효율적이고 효과적인 치료 방법으로 발전하는 데 이바지하고자 하였다. 이를 위해 VR/AR 기술 연구, 신경생리학적 연구, 만성 뇌 질환 환자 치료 연구의 동향을 규명하였으며, VR/AR 기술을 만성 뇌 질환 환자들의 치료에 활용하기 위한 과정 및 방법을 단계별로 구분하여 제안하였다. 첫 번째 단계는, 가상현실 기술을 활용한 뇌질환 환자 재활치료의 신경생리학적 근거를 마련하는 단계이고, 두 번째 단계는, 이러한 신경생리학적 근거를 바탕으로 VR/AR 기술을 활용한 치료 방법 및 그에 따른 콘텐츠의 특징을 체계화하는 단계이며, 세 번째 단계는, 이러한 특징을 고려한 치료 방법과 콘텐츠 활용이 환자에게 실제로 효과가 있음을 의학적으로 밝혀내는 단계이다. 본 연구의 제안을 바탕으로 진행되는 향후의 연구는 개인과 사회에 공헌하고 학계와 산업계의 여러 분야에 파급 효과를 끼칠 것으로 예상된다. 본 연구가 만성 뇌 질환 환자 치료용 미디어 제작 기반 기술 개발 및 디지털 치료제 개발 산업의 기반을 닦는 데 유용한 기초자료로 활용될 수 있기를 바란다.

주제어

VR, AR, 디지털 치료제, 가상현실 치료, VR 치료, 미디어뇌인지과학, 미디어 의학

1. 서론

최근 주목받고 있는 가상현실(Virtual Reality : VR) 및 증강현실(Augmented Reality : AR) 기술(이하, VR/AR 기술)은 사용자에게 ‘몰입 경험(Immersive Experience)’을 선사한다. 현실 시각(actual view)의 재현을 통해 가상공간에 실재하고 있는 듯한 공간감을 제공하고 콘텐츠와 상호작용이 가능한 환경을 조성함으로써 시각과 청각을 초월하는 감각의 확장을 경험하게 하는 것이다. 사람들은 이렇게 재현된 가상공간을 또 하나의 현실로 수용하고 여기에 ‘몰입’하는 경험을 하게 된다. 이러한 ‘몰입 경험’을 제공하는 가상현실 및 증강현실 서비스는 향후 5년 이내에 산업 전반에 지대한 영향을 미칠 중요 기술 트렌드로 급성장할 것이다. IT 분야의 리서치 기업인 가트너(Gartner)는 2019년 10대 전략 기술 트렌드 중 하나로 ‘몰입 경험’을 선정한 바 있다. 가트너에서 선정한 10대 기술은 혁신적이고 영향력과 잠재력이 크며 폭넓은 활용사례를 보이는 신기술로¹⁾, 그 중 ‘몰입 경험’을 이끄는 VR/AR 기술은 앞으로 급격히 성장하여 사회 여러 분야에 혁신을 불러올 것으로 전망된다.

VR/AR 기술의 ‘몰입 경험’을 통해 혁신을 일으킬 것으로 예측되는 분야 중 하나가 바로 만성 뇌질환 환자에 대한 재활치료 분야이다. 국내 자폐 장애 및 뇌졸중 유병률은 매년 꾸준히 증가하는 추세이며, 이에 따른 국가경제적 소요 비용의 증가와 고액의 진료비가 새로운 사회 문제가 되고 있다. 이러한 정신질환들은 완치가 매우 까다롭고, 치료시기를 놓치면 만성 질환으로 고착되는 비율이 높다는 특징 때문에 의학계에서는 치료 효과를 높이기 위해 노력하고 있다. 현재 약물치료, 물리적 재활치료 등이 주 치료요법으로 사용되고 있지만, 그 효과는 한정적이며 침습성(Invasiveness) 치료 및 고가의 의료비로 환자들에게 큰 부담을 안기고 있기에 비침습성(Non-invasiveness)이며 환자들의 부담이 적은 새로운 치료 방법이 요구되고 있다. 뇌졸중과 같은 만성 뇌질환

1) 과학기술정보통신부, 『R&D KIOSK (국가연구개발사업 정보 길잡이) 제57호』, 2019, 2-4쪽.

환자들은 일상생활을 영위하는 데 지장을 주는 마비나 인지장애와 같은 증상을 극복하기 위하여 지속적인 재활치료를 받아야 한다. 하지만 여기에 드는 비용이 매우 많으며 또한 거동이 불편한 환자가 병원에 내방하기 위해서는 타인의 도움이 필수적이다. 그런데 VR/AR 기술을 사용하는 재활치료는 휴대성과 확장성이 높은 VR/AR 장비를 이용하여 장소에 구애받지 않고 재활치료 환경을 재현할 수 있다는 점에서 현재의 재활치료가 가지는 단점을 극복하는 하나의 대안이 될 수 있다.

실제로 최근에 VR/AR 기술을 이용한 뇌졸중 재활치료를 위한 연구가 해외 연구진들을 중심으로 진행되고 있으며, 일부 연구에서 효과가 있음이 보고되기도 하였다²⁾. 하지만 이러한 연구들은 단순히 현재 사용되는 치료 방법의 일부를 VR/AR 기술로 옮겨서 그 효과를 확인하는 정도의 단편적인 연구에 그치고 있으며, VR/AR 기술이 어떻게 재활치료 효과를 줄 수 있는지에 관한 연구(신경학적 기저를 규명하는 연구)나 이러한 연구 결과를 통해서 효과적인 ‘VR/AR 재활치료’만의 방법을 정교화하려는 연구(치료 방법의 구체화 및 콘텐츠 기반 마련)는 미비하다. 재활치료의 대안으로서 VR/AR 기술의 잠재력을 끌어내고 이를 혁신적인 기술로 산업에 적용하기 위해서는, 신경학적 기저에 관한 연구와 이를 기반으로 하는 치료콘텐츠의 체계화가 필수적이다. 본 연구는 현실 시각을 표현하고 높은 몰입감을 선사하는 VR/AR 기술을 만성 뇌 질환 환자들의 치료에 활용하기 위한 과정 및 방법을 학계에 신속히 보고하고 관련 연구의 필요성을 제기하는 데 주목적이 있다.

본 연구가 제안하는 VR/AR 기술을 이용한 만성 뇌 질환 환자의 재활치료 방법 개발을 위한 첫 번째 단계는 VR/AR 기술 재활치료의 신경생리학적 기반을 마련하는 것이다. 이는 VR/AR 재활치료의 기반을 다지는 기초 연구 단계라 할 수 있다. 그리고 이는 VR/AR 기술이 발전을 거듭하고 있는 현시점에서 더욱 필요한 연구이다. 현재의 VR/AR 기술은 아직 완성단계에 도달하지 못하여 현실을 가상의 공간에 온전히 재현해내지 못한다. 하지만 한편으로 구글, 페이스북, 마이크로소프트와

2) Laver, K. E., Lange, B., George, S., Deutsch, J. E., Saposnik, G., & Crotty, M., 『Virtual reality for stroke rehabilitation』, Cochrane database of systematic reviews, 2017, pp.127-142.

같은 세계적인 기업들의 공격적인 투자에 힘입어 VR/AR 기술은 현재 매우 빠른 속도로 발전하고 있다. 예측에 따르면 향후 5년에서 10년 이내에 기술은 성숙한 단계에 접어들 것으로 보이며, 가까운 미래에는 VR/AR 기술이 현실을 완전히 재현할 수 있는 수준에 도달할 것으로 기대된다. 이런 기술적 발전의 흐름 속에서 VR/AR 재활치료 연구는 단순히 현 상황을 진단하는 데 그치지 않고, 앞으로의 기술 발전을 염두에 두고 VR/AR 재활치료의 효용성과 잠재성을 예측하는 데 기여할 필요가 있다.

하지만 현재의 VR/AR 재활치료에 관한 대부분의 연구는 현 단계의 기술로 치료를 구현한 후 그 효과를 전통의 치료들과 비교하여 검증하는 수준에 그치고 있다. 이러한 연구를 바탕으로 얻어진 VR/AR 재활치료의 효과는 성숙하지 못한 기술적 한계를 기반으로 하므로, 실제로 이들 연구는 VR 치료가 전통적인 치료 방법에 비해서 크게 효과적이지 못한 것으로 보고하고 있다³⁾. 하지만 이러한 접근 방법은 VR/AR 재활치료의 현 상황을 잘 진단하고 있을지는 모르지만, 그것이 가진 미래의 효용성과 잠재성을 과소평가하게 될 가능성이 크다. 이렇게 과소평가된 잠재성은 장기적인 비전을 가진 투자와 산업 자원의 적절한 투입을 끌어내지 못할 것이다. 따라서 단순히 현시점에서 VR/AR 재활치료가 효과가 있는지 없는지를 진단하는 것을 목표로 두지 않고, 기술의 이론적 기반을 다지고 이를 바탕으로 장기적인 측면에서 기술 발전에 따른 효용성과 잠재성을 예측하는 데 목표를 둔 연구가 필요하다.

이를 위해 필요한 일차적 연구는 신경생리학적 근거를 마련하려는 것이다. VR/AR 재활치료가 ①기존의 전통 재활치료와 동일한 신경생리학적 기저를 가지고 있음을 보이고, ② 또한 특정한 조건에 따라, 즉, 기술의 발전을 통해 예측할 수 있는 방향에 따라, 더 효과적일 수 있음을 신경생리학적으로 살펴보는 연구가 가장 먼저 필요하다. 기본적으로 VR/AR 기술 기반 재활치료는 현재 재활치료의 대안적 중재로 연구되고 있는 동작관찰훈련(Action Observation)에 근거를 둔다. 동작관찰훈련은 환자들이 실제로 움직이지 않고 영상의 시각 및 청각적 자극만을

3) Laver, K. E., Lange, B., George, S., Deutsch, J. E., Saposnik, G., & Crotty, M., op. cit., pp.127-142.

통해 동작을 반복 인지하여 훈련하는 재활 방법으로, 여러 연구를 통해서 환자의 재활에 효과가 있음이 드러나고 있다⁴⁾. 이런 동작관찰훈련은, 타인의 움직임을 관찰할 때, 실제 자신이 움직일 때와 동일한 대뇌의 감각과 운동영역을 활성화한다는 거울신경시스템(Mirror Neuron System)의 신경생리학적 기전에 기반을 두고 있다⁵⁾⁶⁾. VR/AR 재활치료는 기본적으로 동작관찰훈련과 유사한 작동 원리를 활용하므로, 동작관찰훈련과 유사한 신경생리학적 기반을 갖추고 있을 것이라고 상정된다. 하지만 실제로 그러한 신경생리학적 기반을 가졌는지에 대한 구체적인 연구는 많지 않다. 그래서 VR/AR 기술이 재활치료에 활용될 수 있음을 보여주는 VR/AR 기술에 대한 신경생리학적 기저, 특히 거울신경과 관련된 신경생리학적 기저에 관한 연구가 필수이다. 구체적으로, VR/AR 장비로 구현된 움직임을 관찰할 때, 실제 움직일 때와 유사한 거울신경시스템의 활성화가 나타나는지를 뇌파측정기법(Electroencephalogram, EEG)으로 밝혀내야 한다. 또한, VR/AR 장비 사용 시와 동작관찰훈련 시의 뇌파를 각각 비교 분석하여, 이들 간에 어떤 유사성 혹은 강도의 차이가 있는지를 연구하는 것 또한 필수적이다. 특히 이런 유사성과 강도의 차이가 VR/AR 기술의 발전 방향, 즉, 현실의 재현 능력에 따라 어떻게 달라지는지를 확인하여 미래의 기술 발전에 따른 VR/AR 치료의 잠재성을 예측할 필요가 있다. 이런 연구들은 VR/AR 기술 기반 재활치료의 신경생리학적 기저에 대한 기초자료가 될 것이며, 이후 실제 치료 방법으로서의 적용 시 이론적 근거의 역할을 하게 될 것이다.

두 번째 단계는 신경생리학적 연구에 기반을 두어 VR/AR 기술에 적합한 치료 방법과 콘텐츠를 고안하는 것이다. 기존 VR/AR 장비를 활용한 뇌졸중 환자 치료연구는 단순히 치료 방법을 VR/AR 장비로 재현

-
- 4) 양병일, & 박형기, 「동작관찰 훈련과 운동 상상훈련이 뇌 활성화상태에 미치는 효과」, 『신경치료』 제22권 3호, 2018, 7-10쪽.
 - 5) Johansson, B. B., 「Current trends in stroke rehabilitation. A review with focus on brain plasticity」, 『Acta Neurologica Scandinavica』 Vol.123, No.3, 2011, pp.147-159.
 - 6) 이문규, & 김종만, 「동작관찰훈련이 뇌졸중 환자의 상지 기능에 미치는 영향」, 『한국전문물리치료학회지』 제18권 2호, 2011, 27-34쪽.

하거나 콘텐츠에 대한 비교분석 없이 단편적인 콘텐츠를 설계하여, 그 효과를 검증하는 데 그치고 있다. 이런 연구들은 기초적인 단계에서 VR/AR 장비의 효과를 검증한다는 의미가 있을지 모르지만, VR/AR 기술만의 특징을 제대로 구현하고 있는지 알 수 없으므로 제대로 된 효과의 검증이라고 보기 어렵다. 이렇게 얻어진 결과는 VR/AR 기술이 가진 잠재력을 제대로 드러내지 못한다고 할 수 있다. 실제로 VR/AR 기술을 적용한 재활치료가 효과가 없다고 보고하는 연구 사례들도 발견된다. 하지만 이는 VR/AR 기술에 적합한 치료 방법과 콘텐츠를 활용하지 않았기 때문일 가능성이 있다. VR/AR 기술은 새롭게 구현된 또 다른 현실에 ‘몰입’하게 하는 것이 중요한 특징이다. 이러한 VR/AR 기술의 몰입이라는 특성을 충분히 살리지 못하는 단편적인 콘텐츠로는 당연히 치료의 효용성이 매우 떨어질 수 있다. 반면에, VR/AR 기술의 잠재적 특징을 활성화하면 기존의 치료에서는 여러 가지 제약으로 인해 불가능했던 재활치료 방법과 콘텐츠를 고안할 수 있을 것이다. 간단히 예로, 실제로 외나무다리를 건너는 훈련은 심리적, 물리적 위험성 등으로 인해 실행할 수 없는 훈련일 수 있지만, VR/AR 기술로는 충분히 구현해낼 수 있다. 이런 측면에서 VR/AR 기술에 적합한 재활훈련 방법을 고안하고 그에 맞는 콘텐츠 개발을 위한 연구 기반을 체계화할 필요가 있다. 구체적으로는 VR/AR 기술에 적합한 방법들과 그에 따른 콘텐츠들을 선별하고, 각 방법과 콘텐츠들의 특성들(시각적, 청각적, 공간감각적 특성 등)이 어떠한 차별화된 효과를 주는지 비교하여 분석할 필요가 있다. 뇌파측정 기법과 뇌의 혈류 반응을 측정할 수 있는 기능적 자기공명영상(Functional Magnetic Resonance Imaging, fMRI)을 활용하여, 신경생리학적 측면에서 각각의 방법과 콘텐츠가 뇌에 미치는 직접적인 영향을 비교 분석해볼 수 있다. 이러한 연구는 재활치료에 더욱 적합한 방법과 콘텐츠를 개발하는 데 이론적 근거의 역할을 하게 될 것이다.

본 연구가 제안하는 VR/AR 기술을 이용한 만성 뇌 질환 환자의 재활치료 방법 개발을 위한 마지막 단계는 신경생리학적 연구를 기반으로 개발된 치료 방법과 콘텐츠가 실제 재활치료 효과를 가지는지 의학적으로 증명하는 것이다. 즉, 앞선 단계에서 구축된 치료콘텐츠와 방법을 실

제로 적용하여 그 효과를 검증하는 단계이다. 세 번째 단계의 연구를 통해서 VR/AR 기술이 실제로 만성 뇌 질환 환자의 재활치료 방법으로 사용될 수 있음을 확인할 수 있을 것이다. 기존의 연구들과는 달리 VR/AR 기술에 더욱 적합한 콘텐츠를 이용하고 콘텐츠별로 비교 분석하여 VR/AR 재활치료의 효과를 검증함으로써, VR/AR 기술이 가지는 재활치료 효과를 명확하게 계량화하는 것이 필요하다. 이러한 연구 결과를 바탕으로 축적된 데이터들은 적합한 치료콘텐츠 개발에 이바지하여 향후 치료목적 VR/AR 콘텐츠 개발(‘디지털 치료제’) 산업의 밑거름이 될 수 있을 것이다.

2. VR/AR 치료 원천기술 개발 연구 제안

1) VR/AR 기술 재활치료의 신경생리학적 기저 연구

대부분의 만성 뇌질환자들은 신체적 혹은 인지적 장애로 인해 운동능력에 심각한 손상을 입는다. 이들이 운동능력을 회복하고 일상생활을 영위하기 위해서는 지속적인 재활치료가 필요하다⁷⁾. 특히 뇌의 원활하지 못한 신호 처리로 인해 신체의 움직임이 어려운 이들 환자에게는 물리적인 행동치료와 더불어서 인지적 측면이 고려된 대안적 재활치료 및 훈련 방법이 필요하다⁸⁾. 이런 인지적 재활치료 방법은 신경가소성의 회복에 바탕을 두고 있다. 과거에는 뇌세포와 신경의 손상은 재생이 어렵다고 여겨졌다. 하지만 뇌인지과학의 발전으로, 인간의 중추신경계는 손상된 구조와 기능을 일부 회복시킬 수 있는 제한적인 자가 회복 능력이

7) 권혁찬, 양윤하, 황수진, 김수희, 이현주, & 태기식, 「상지기능 향상을 위한 증강현실 거울치료 효과 비교」, 『한국재활복지공학회 학술대회 논문집』, 2018, 90-92쪽.

8) Mouthon, A., Ruffieux, J., Wälchli, M., Keller, M., & Taube, W., 「Task-dependent changes of corticospinal excitability during observation and motor imagery of balance tasks」, 『Neuroscience』 Vol.303, 2015, pp.535-543.

있고, 또한 질병으로 유발된 환경의 변화에 적응할 수 있는 능력도 있다는 사실이 밝혀졌다⁹⁾¹⁰⁾. 이에 따라 최근에는 만성 뇌질환자의 재활치료에서 물리적 치료와 함께 신경가소성을 최대한 증진시키는 방법과 훈련이 활발히 연구되고 있다.

이런 연구의 흐름 속에서 제시되고 있는 방법의 하나가 동작관찰훈련(Action Observation)이다. 동작관찰훈련은 사물이나 개체가 수행하는 활동을 관찰하고 그 동작을 반복적으로 모방하는 훈련을 하여 신경가소성을 회복시키고 운동능력을 향상시키는 인지적 중재방안이다. 동작관찰훈련의 치료훈련 방법으로 제시되는 것들로는, 다른 사람이 움직이는 모습을 직접 관찰하는 방법, 동영상 관찰하는 방법, 거울에 비친 자신의 모습을 관찰하는 방법(거울관찰훈련) 등이 있다. 동작관찰훈련은 각각의 방법에 따라서 그 효과의 차이가 있으나, 대체적으로는 신경가소성 회복과 운동능력 향상에 도움이 되는 것으로 알려져 있다¹¹⁾.

동작관찰훈련이 신경가소성 회복에 도움을 주는 원리는 우리 뇌의 거울신경시스템과 관련이 있다¹²⁾. 최근 활발히 연구되고 있는 동작관찰훈련은 환자들이 실제적 움직임 없이 영상의 시각 및 청각적 자극만을 통해 동작을 반복 인지하는 훈련으로, 이를 통해 뇌의 공감 능력을 관장하는 '거울신경시스템(Mirror Neuron System)'을 활성화할 수 있음이 보고되고 있다¹³⁾. 거울신경시스템은 우리가 실제로 동작을 수행하거나 유사한 동작을 관찰할 때 활성화되는 감각 운동 신경이다. 거울신경시스템은 실제의 움직임이 없어도 실제로 움직일 때와 동일하게 뇌가 활

- 9) Kim, J. Y., Ko, Y. M., & Park, J. W., 「Comparison of EEG Changes Induced by Action Execution and Action Observation」, 『The Journal of Korean Physical Therapy』 Vol.29, No.1, 2017, pp.27-32.
- 10) Reynolds, C., Osuagwu, B. A., & Vuckovic, A., 「Influence of motor imagination on cortical activation during functional electrical stimulation」, 『Clinical Neurophysiology』 Vol.126, No.7, 2015, pp.1360-1369.
- 11) 이현주, 송근산, 임현승, & 태기식, 「뇌파분석을 통한 증강현실 기반 거울운동이 거울신경 활성화도에 미치는 효과 연구」, 『재활복지공학회논문지』 제13권 2호, 2019, 118-126쪽.
- 12) 양병일, & 박형기, 「동작관찰 훈련과 운동 상상훈련이 뇌 활성화상태에 미치는 효과」, 『신경치료』 제22권 3호, 2018, 7-10쪽.
- 13) Johansson, B. B., op. cit., pp.147-159.

성화됨을 의미하며, 이런 거울신경시스템은 동작의 모방이나 학습에 관여한다고 알려져 있다. 동작관찰훈련은 이런 신경생리학적 기저를 근거로 연구되고 있는데, 실제로 움직일 때와 같은 뇌 운동영역의 신경회로가 활성화되면서 관련된 뇌 영역의 가소성을 회복시키는 것으로 알려져 있다.

본 연구에서 제안하는 VR/AR 기술을 활용한 재활치료 방법은 동작관찰훈련과 유사하다. 환자들은 VR/AR 장비를 통해 구현된 움직임을 관찰하고 그것을 모방하는 훈련을 한다는 점에서 다른 동작관찰훈련들과 유사점을 보인다. 하지만 훈련의 용이성과 몰입감, 실재감, 그에 따른 흥미도와 집중도 등의 측면에서 VR/AR 장비를 활용하는 것은 많은 장점이 있다. 앞서 언급한 몇 가지 동작관찰훈련 방법은 각각 장단점이 있다. 다른 사람의 실제 움직임을 관찰하는 것은 현실성이 높지만, 환자 자신이 몰입하기에는 어려운 방식이며, 훈련에 반드시 치료사가 개입해야 한다는 측면에서 이용이 쉽지 않다. 거울을 통한 동작관찰훈련은 환자가 직접 본인의 행동을 관찰하는 것이므로 현실성이 있고 좀 더 몰입할 수 있는 측면이 있지만, 주로 편마비 등 몸 일부가 정상적인 환자들만이 사용할 수 있는 방법이며 보통 병원에서 이루어져야 하고 거울을 매개체로 보아야 하는 특성 때문에 그 주변 환경이 보여 실재감을 높이기 어렵다¹⁴⁾. 영상을 통한 동작관찰훈련은 영상의 특성상 훈련하기가 쉽고 다양한 동작을 상대적으로 저렴한 비용으로 구현할 수 있다는 장점이 있으나, 실재감이 상대적으로 부족하며 이로 인해 환자들이 몰입하여 훈련에 참여하기 어려울 수 있다.

그에 비해서 VR/AR 기술을 활용한 동작관찰훈련은 휴대성이 높은 VR/AR 장비를 사용하기 때문에 장소의 제약 없이 훈련할 수 있으며, 치료용 콘텐츠의 구성에 따라서 재활훈련의 중요한 영역이지만 실제로는 훈련하기 어려운 동작들(가령 길 건너기나 운전하기)에 대해서도 훈련할 수 있으므로 그 범위 또한 넓다. 또한, 시각적·청각적 자극 외에도 공간감을 부여하고 상호작용할 수 있는 특징 덕분에 실재감과 몰입감이 다른 방법에 비해 월등하다. 사용자들이 몰입할 수 있는 실제와 같은

14) 이현주, 송근산, 임현승, & 테기식, op. cit., 118-126쪽.

환경을 제공하는 것이 중요한 이유는 이런 실재감과 몰입감이 사용자의 흥미도와 집중도에 큰 영향을 주기 때문이다. 환자의 집중도와 흥미도가 떨어지면 치료 효과가 줄어들 수 있는데, 거울신경세포는 동작을 관찰하거나 따라 할 때 활성화되므로 환자가 치료에 집중하도록 하는 것이 중요하기 때문이다¹⁵⁾. 실제로 VR/AR 기기를 활용한 훈련은 보통 다른 매체보다 사용자들의 흥미도와 집중도 역시 더 높은 것으로 알려져 있다¹⁶⁾. 이러한 장점들 덕분에 VR/AR 기술을 활용한 동작관찰훈련은 기존의 방식에 비해서 훈련이 더 쉬우면서도 더 큰 효과를 줄 것으로 예상된다. 실제로 몇몇 연구들은 VR/AR 장비를 활용한 치료 방법이 뇌졸중 환자의 운동기능을 향상시켰다고 보고하기도 하였다¹⁷⁾. 예를 들어, VR게임이나 VR기반의 재활프로그램이 환자들의 균형능력을 향상시켰거나¹⁸⁾¹⁹⁾ 일상의 행동에서의 수행능력 향상을 유도했다고 보고된다²⁰⁾.

이처럼 VR/AR 장비를 활용한 재활치료는 기존의 동작관찰훈련에 비

- 15) 권혁찬, 양윤하, 황수진, 김수희, 이현주, & 태기식, 「상지기능 향상을 위한 증강현실 거울치료 효과 비교」, 『한국재활복지공학회 학술대회 논문집』, 2018, 90-92쪽.
- 16) Straudi, S., Severini, G., Charabati, A. S., Pavarelli, C., Gamberini, G., Scotti, A., & Basaglia, N., 「The effects of video game therapy on balance and attention in chronic ambulatory traumatic brain injury: an exploratory study」, 『BMC neurology』 Vol.17, No.1, 2017, pp.1-7.
- 17) 양병일, & 박형기, 「테라테인먼트적 가상운동 프로그램이 하지 근 활성화도 및 균형에 미치는 영향」, 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』 제12권 7호, 2018, 329-337쪽.
- 18) Kim, J., Jang, S., Kim, C., Jung, J., & You, J. 「Use of virtual reality to enhance balance and ambulation in chronic stroke: a double-blind, randomized controlled study」, 『American Journal of physical medicine & rehabilitation』 Vol.88, No.9, 2009, pp.693-701.
- 19) Bang, Y., Son, K., & Kim, H. 「Effects of virtual reality training using Nintendo Wii and treadmill walking exercise on balance and walking for stroke patients」, 『Journal of physical therapy science』 Vol.28, No.11, 2006, pp.3112-3115.
- 20) Moon, J., Jeon, M., Kim, B., & Cho, H. 「Effects of virtual reality combined with balance training on upper limb function, balance, and activities of daily living in post-stroke: a preliminary study」, 『한국엔터테인먼트산업학회 학술대회 논문집』, 2019, 55-62쪽.

해 장점이 있고, 실제로 치료에 활용될 가능성이 크다는 것도 이전 선행 연구들을 통해서 확인되고 있다. 하지만 현재까지의 연구들은 현 기술 수준의 기초적인 VR/AR 장비를 활용한 재활치료의 효과를 보고하고 있을 뿐이다. VR/AR 기술의 적용 가능성과 앞으로의 활용을 위해서는 신경생리학적 기저에 대한 보다 정확한 연구가 동반되어야 한다. 앞서 언급했듯, VR/AR 재활치료는 동작관찰치료의 일종이라고 할 수 있고, 동작관찰훈련은 거울신경시스템이라는 신경생리학적 기저에 기반을 두고 있다. 그러므로 현재 동작관찰훈련 연구에서 이루어지고 있는 것처럼 VR/AR 재활치료의 신경생리학적 기반에 관한 연구가 이루어져야 한다. 일차적으로는 VR/AR 재활치료 역시 거울신경시스템을 활성화할 수 있는지, 그렇다면 그 활성화의 정도가 다른 방법, 다른 매체와 비교해서 어떻게 다른지에 관한 연구가 필요하다. 이러한 연구는 VR/AR 재활치료의 신경생리학적 근거를 마련하고 다른 방법과 매체보다 VR/AR 기술이 재활치료에 더 적합한지 비교할 수 있는 기초 연구가 될 것이다.

VR/AR 장비 활용에 따른 거울신경시스템 활성화 정도를 알아보기 위해서 필자가 제안하는 측정 방법은 뇌파측정 기법이다. 이는 두피에 접촉한 전극을 통해 뇌에서 발생하는 전기적 반응을 측정하는 신경생리학적 연구 방법이다. 다른 신경생리학적 연구 방법(CT, MRI, fMRI, PET 등)보다 상대적으로 비용이 저렴하고 측정이 간편하며 장비가 감소하고 비침습적인 방법으로 이루어지므로 연구대상자에게 부정적 영향이 적다는 장점이 있다. 이러한 뇌파측정기법의 특성은 필자가 제안하는 연구의 목적과 대상을 고려할 시에 적합한 방법으로 볼 수 있다. 장비가 간소하여 VR/AR 장비와 함께 사용할 수 있으며, 측정이 간편하고 연구대상자에게 미치는 영향이 적기 때문에 재활치료가 필요한 환자들에게 사용하기에 유리하기 때문이다.

뇌파측정기법 중에서도 필자가 제안하는 연구 방법은 웨이브렛 변환(Wavelet Transform)을 사용한 주파수 분석법이다. 주파수 분석법은 측정한 뇌파의 파동을 각 주파수 영역대 별로 나누어, 각 영역대에서 검출되는 주파수 성분을 통해 인지 및 생리적 상태를 분석하는 방법이다. 분석에 사용되는 주파수 영역과 그에 따른 뇌파에는 델타파(~4Hz), 세

타파(4~8Hz), 알파파(8~13Hz), 베타파(13~30Hz), 감마파(30~ Hz) 등이 있는데, 각각의 주파수 영역은 두뇌의 특정한 인지 및 생리적 과정을 반영한다. 이 중에서 거울신경시스템과 관련이 있는 뇌파는 알파파이다. 알파파는 이완된 정신 상태에서 주로 나타나는데, 눈을 감은 채로 휴식상태에 있을 때 관측될 수 있다. 반대로 각성한 상태, 혹은 인지적으로 활동을 하거나 주의를 기울이는 상태에서는 알파파는 약화한다. 이와 같은 인지 활동과 역의 관계를 맺는 특징 때문에 알파파는 인지 활동과 관련된 과제의 연구에서 많이 사용된다.

이 중에서 거울신경시스템과 관련 있는 것은 알파파의 일종인 뮤 리듬(Mu Rhythm)이다²¹⁾. 뮤 리듬은 주로 중앙전극(c3, c4)을 통해서 측정되며 감각 운동 피질(Sensorimotor Cortex)에서 확인된다. 이런 뮤 리듬은 사람이 휴식을 취하거나 안정되어 있을 때 활성화되며 행동을 관찰할 때 억제된다. 뮤 리듬이 억제되는 현상을 뮤 억제(Mu suppression)라고 지칭하는데, Oberman, Pineda, & Ramachandran²²⁾과 Pineda²³⁾등은 뮤 억제와 거울신경세포의 활성의 비례도에 대해 확인하였다. 뮤 리듬 억제는 시각 및 청각의 자극만으로도 가능하며²⁴⁾²⁵⁾, 이를 통해 ‘거울신경시스템’의 활성화 여부를 판단할 수 있다. 그러므로 뮤 리듬의 억제 여부에 따라서 거울신경시스템이 활성화되었는지를 확인할 수 있으며, 뮤 억제의 정도를 비교 분석함으로써 거울신경시스템의 활성화 정도를 비교해 볼 수 있다.

21) Pineda, J. A., 「The functional significance of mu rhythms: translating “seeing” and “hearing” into “doing”」, 『Brain research reviews』, Vol.50, No.1, 2005, pp.57-68.

22) Oberman, L. M., Pineda, J. A., & Ramachandran, V. S., 「The human mirror neuron system: a link between action observation and social skills」, 『Social cognitive and affective neuroscience』 Vol.2, No.1, 2007, pp.62-66.

23) Pineda, J. A., op. cit., pp.57-68.

24) Kwon, Y. S., & Lee, S. E., 「Cognitive Processing of Sound Effects in Television Sports Broadcasting」, 『Journal of Radio & Audio Media』, 2020.

25) 권영성, 이종현, & 이성은, 「배경음악의 템포가 수용자의 공감과 몰입도에 미치는 영향: 뮤리듬 웨이브렛 변환 뇌파 분석 연구」, 『PREVIEW:디지털 영상학술지』 제18권 2호, 2021, 7-30쪽.

이러한 뮤 리듬 측정을 통해 VR/AR 재활치료의 거울신경시스템 활성화 정도를 확인할 수 있을 것이며, 이를 위해서 시행할 수 있는 실험의 예는 다음과 같다. 실험참여자들을 임의로 3개의 집단에 할당하고, 각 집단은 각기 다른 3개 조건의 실험을 수행하게 한다. 3개의 조건은 ㉠ VR/AR 장비를 통해 움직임을 관찰 ㉡ 영상을 통해 움직임을 관찰 ㉢ 실제 사람의 움직임을 관찰하는 것이다. 관찰하게 될 움직임은 일상 생활과 관련된 동작으로, 물건 잡거나 들어올리기 같은 간단한 동작이 될 수 있다. 실험참여자들은 각 조건에 따라서 움직임을 관찰하고 연구진은 뇌파를 측정한다. 각 조건의 뮤 억제 정도를 분석하여 VR/AR 장비를 통해서 동작을 관찰하였을 시에 뮤 억제가 나타나는지, 또한 그 정도가 다른 두 조건(㉡, ㉢)에 비해서 어떻게 다른지 확인할 수 있다. 이러한 실험은 일반인을 대상으로 진행하여 가능성을 확인하고, 이후 실제 만성 뇌 질환 환자에게 적용하여 연구할 수 있다.

2) VR/AR 기술에 적합한 콘텐츠 특성 연구

VR/AR 재활치료는 편의성과 확장성의 측면에서 영상을 이용한 동작 관찰훈련과 비교될 수 있다. 두 방법 모두 치료 장소에 대해 상대적으로 구애받지 않고, 다양한 콘텐츠들을 통해 실제 훈련에서는 수행할 수 없는 여러 훈련을 수행할 수 있다는 장점이 있다. 하지만 VR/AR 재활치료는 영상 재활치료와 비교하면 몰입감과 실재감의 측면에서 우위에 있고, 이런 특징은 VR/AR 기술을 활용하는 것이 더 높은 치료 효과가 있으리라 예측되는 이유이다. 현재까지 영상을 이용한 동작관찰훈련의 연구 결과는 대체로 치료 효과가 있음을 보고하고 있지만, 그 효과가 뚜렷하지는 않다. 장기적인 치료 효과가 부재하거나, 전통적인 치료 방법에 비해서 더 나은 효과를 보이지는 못하고 있다. 이러한 한계점을 보이는 것은 아직 미성숙한 VR/AR 기술의 한계점 때문이기도 하지만, VR/AR 기술에 적합한 콘텐츠를 구성하지 못했기 때문이기도 하다. 몰입감과 실재감의 부족, 그로 인한 환자의 집중력 부족 등이 효과가 미비한 원인으로 보이며, VR/AR 재활치료는 더 높은 몰입감과 실재감을

제공한다고 알려져 있으므로, 영상 재활치료의 단점을 극복하는 좋은 대안이 될 수 있을 것이다.

몰입감과 실재감이 더 높다는 점은 직접적으로 그리고 간접적으로 재활치료의 효과에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대할 수 있다. 앞서 언급한 바와 같이 동작관찰훈련은 거울신경시스템의 활성화를 통해서 신경가소성을 회복하는 방법인데, 실제 현실과 유사한 환경이 제시될수록 거울신경시스템의 활성화에 유리하다고 알려져 있다. 따라서 VR/AR 재활치료는 실제와 더 유사한 환경을 구현해서 신경가소성 회복을 도움으로써, 직접적으로 치료 효과를 더욱 높일 수 있을 것으로 예상된다. 또한, 높은 몰입감과 실재감은 환자에게 흥미를 유발하여 환자의 재활치료에 대한 집중력을 높이는 효과를 줄 수 있다. 일반적으로 재활치료는 단순한 행위의 반복으로 이루어져 있고 그 효과가 즉각적으로 나타나지 않기 때문에 환자들은 곧잘 치료에 대한 흥미를 잃고 만다. 동기부여가 잘 이루어지지 않은 상태에서의 재활훈련은 환자의 집중력 결여로 인해 치료 효과를 보기가 어렵다. 특히 거울신경시스템은 동작을 관찰하거나 모방할 때 활성화되기 때문에 환자가 치료에 집중할 수 있도록 하는 것이 더욱 중요하다. 그래서 아이트래킹을 이용하여 환자의 주의집중을 추적하고 이에 따라 자극을 제시하는 방법을 통해 이런 어려움을 극복하려고 시도하기도 한다²⁶⁾. VR/AR 장비는 다양한 감각 차원으로 현실을 재현하여 그 자체로 사용자의 흥미를 유도하는 데 유리하다. 더욱이 즉각적인 피드백이 가능하므로 사용자에게 동기를 부여하는 데에도 장점이 있다. 실제로 연구 결과에 따르면 VR/AR 장비를 학습과 치료 등에 사용하였을 때 학습자와 환자의 집중도와 흥미도가 더 높아졌다²⁷⁾. 따라서 VR/AR 장비는 사용자의 동기와 집중도를 높여서 치료 효과에 긍정적인 영향을 줄 것이다.

이처럼 VR/AR 재활치료는 기술적 특징 덕분에 일반적인 영상에 비

26) Lutz, O., Burmeister, C., dos Santos, L., Morkisch, N., Dohle, C., & Krüger, J., 「Application of head-mounted devices with eye-tracking in virtual reality therapy」, 『Current Directions in Biomedical Engineering』 Vol.3, No.1, 2017, pp.53-56.

27) Straudi, S., Severini, G., Charabati, A. S., Pavarelli, C., Gamberini, G., Scotti, A., & Basaglia, N., op. cit., pp.1-7.

해서 치료 효과가 더 높을 것으로 예상된다. 하지만 이런 기술적 특징들과 치료 효과의 관계에 관한 실질적이고 체계적인 비교연구는 부족한 현실이다. 현재 해외에서 진행되고 있는 대부분의 연구는 기존의 치료 방법을 그대로 VR/AR 기술로 옮겨서 사용하거나 개별적인 VR/AR 콘텐츠를 제작하여 치료 효과를 검증하고 있다²⁸⁾. 물론 이러한 연구방식으로도 VR/AR 재활치료의 효과에 관해서 확인할 수 있고, 실제 환자에게 적용할 수 있는 콘텐츠를 개발할 수 있을 것이다. 하지만 이러한 방식은 VR/AR 치료콘텐츠의 잠재성을 모두 반영하지 못하며, 또한 개별콘텐츠를 통한 치료 효과 검증은 산업화를 위한 개발 근거로서는 비효율적이다. 이는 개별적인 콘텐츠가 환자에게 효과가 있음이 밝혀진다 해도, 그것이 다른 모든 환자나 상황에 적용될 수 있는 것은 아니기 때문이다. 치료의 목적과 목표에 부합하는 다양한 콘텐츠가 필요하고 그것을 보다 효율적으로 제작하기 위해서는 이를 적용할 수 있는 적합한 근거가 필요하다. VR/AR 기술의 특성 중 치료 효과를 주는 것이 어떤 특성인지 정확히 파악하고 그런 특성들에 기초해서 콘텐츠 제작을 기획한다면, 기획 단계부터 시행착오를 줄이고 효과적인 결과물을 생산할 수 있을 것이다. 이런 측면에서 향후 몰입감과 실재감을 중심으로 VR/AR 기술의 특징이 뇌에 각각 어떻게 작용하는지를 탐구하고 이를 체계화하여 콘텐츠 개발의 기반을 구축할 필요가 있을 것이다.

이런 측면에서 앞으로의 연구는 몰입감과 실재감을 중심으로 VR/AR 기술의 특징이 뇌에 각각 어떻게 작용하는지를 탐구하고 이를 체계화하여 콘텐츠 개발의 기반을 구축할 필요가 있다. VR/AR 콘텐츠 중에서 더 높은 치료효과를 보이는 VR/AR 기술의 특징이 무엇인지를 파악하는 것이 2단계 연구의 목표이다. 본 연구에서 주목하고 있는 VR/AR 기술의 특징은 다른 매체에 비해 몰입감과 실재감이 우월하다는 점이다. VR/AR 기술이 몰입감과 실재감을 주는 방식은 크게 다음 3가지로 나누어 볼 수 있는데, 이는 ① 감각의 재현, ② 공간의 확장, ③ 네트워크의 구축이다.

① VR/AR 기술은 실제 사람이 느끼는 감각과 유사한 감각을 재현하

28) Laver, K., Lange, B., George, S., Deutsch, J., Saposnik, G., & Crotty, M. op. cit., pp.127-142.

는 것을 통해 실재감과 몰입감을 제공한다. 최근에는 가장 기본적인 감각인 시각과 청각 외에도 촉각과 후각 등 다양한 감각으로 확장하여 VR/AR 장비는 보다 실제와 같은 현실을 재현하려고 시도하고 있다. 그럼에도 불구하고 현재의 많은 연구는 이러한 특징을 활용하는 대신, 대부분 움직임을 관찰하는 것에 초점을 두어 시각 정보에 집중하고 있다. 하지만, 사람들이 몰입감과 실재감을 느끼기 위해서는 시각 외의 다양한 감각적 정보가 함께 제공되는 것이 필요하다. 이러한 측면에서 동작관찰훈련의 기본이 되는 시각 외의 다양한 감각들이 시각과 함께 작용하여 거울신경시스템의 활성화에 어떠한 영향을 주는지에 관한 연구가 필요하다.

② VR/AR 기술의 또 다른 중요한 특징은, 가상세계에 현실과 유사한 혹은 현실에 존재하지 않는 새로운 공간을 창조할 수 있다는 점이다. 기존의 재활치료는 장소와 환경의 제약이 있다. 모든 재활치료는 병원 내의 특정한 공간에서 이루어질 수밖에 없으며, 실제 그 행동을 수행해야 하는 공간과는 동떨어진 곳에서 훈련이 이루어지게 된다. 또한, 위험성과 공간의 제약 등으로 인해서 훈련할 수 있는 일상생활의 동작들에 제한이 있다. 하지만 VR/AR 기술을 활용하면, 이러한 한계를 넘어서 원하는 공간으로 치료환경을 옮길 수 있다. 일상의 동작이 이루어지는 다양한 공간을 창조하고, 그러한 가상환경에서 치료훈련을 시행할 수 있기 때문이다. 적합한 치료환경에서 이루어지는 재활치료는 환자에게 더 높은 실재감과 몰입감을 줄 것으로 예상된다.

③ VR/AR 기술은 새로운 공간을 창조할 뿐만 아니라, 그 공간 속에 사람과 사람을 연결하는 네트워크를 구축하는 데에 사용될 수 있다. 실제로 페이스북과 같은 많은 기업이 이러한 가상현실 속 소셜 네트워크에 주목하고 있다. 가상현실 소셜 네트워크는 기존의 소셜 네트워크에 비해 몰입감과 실재감에서 우위에 있다. 이는 네트워크상의 피상적 교류가 아닌, 가상현실의 공간 속에서 자신의 “아바타”를 활용하여 다른 사람과 면 대 면으로 만나는 경험이 구현될 수 있기 때문이다. 이런 VR/AR 기술의 특성은 뇌 질환자에게 매우 소중한 정서적 경험을 제공할 수 있다. 이들은 움직임을 제한으로 대부분은 다른 사람과의 교류가 극히 제한되어 사회적으로 고립되기가 쉬우며 이에 따라 우울감을 느끼

기도 한다. VR/AR 장비를 이용한다면, 실제의 교류와 유사한 면대면의 교류를 통해 환자들이 사회적 고립에서 벗어나 새로운 소셜 네트워크를 구축할 수 있을 것이다. 본 연구에서 주목하고 있는 것은 소셜 네트워크 자체보다는 그런 소셜 네트워크가 환자에게 주는 상호유대감의 치료 효과이다. 다른 사람과 교류하는 것을 통해 상호유대감을 가지는 것, 즉, 다른 사람들과 함께 재활훈련을 하고 있다는 인식은 환자들의 재활 치료에 대한 몰입에 도움을 주고 치료효과를 높일 것으로 기대된다. 실제로 뇌졸중 환자에 관한 집단치료 연구는 집단치료 시 환자들의 우울감이 낮아지고 재활 동기가 높아진다고 보고하고 있다.²⁹⁾ 이런 측면에서 앞으로의 연구는 상호유대감이 환자들의 거울시스템 활성화에 어떠한 영향을 미치는지를 조사할 필요가 있다.

3) 특성에 부합하는 콘텐츠 제작 및 치료 효과 검증

마지막 단계는 앞선 연구 결과를 바탕으로 VR/AR 재활치료에 적합한 콘텐츠를 제작하고 각 콘텐츠의 치료 효과를 의학적으로 검증하는 단계이다. 비록 본 단계의 연구는 간략하게 설명될 수 있으나, 실제로는 가장 중요한 단계이며 장기적인 측면에서 가장 많은 시간이 필요한 단계가 될 것이다. 또한, 학제 간, 산학 간의 융합적 연구로, 연구를 위한 학과들과 콘텐츠 제작을 위한 미디어·게임 업체 및 치료 효과 검증을 위한 의료계와의 협업을 통해서 진행되어야 한다.

필자가 제안하는 치료 효과 검증 과정은 다음과 같다. 먼저, VR/AR 기술의 특성과 신경생리학적 효과를 고려한 콘텐츠들을 제작한다. 가령, 청각과 촉각이 함께 고려될 때 거울신경시스템의 활성화가 가장 크다는 연구 결과를 얻었다면, 이에 맞게 청각과 촉각을 고려한 재활치료 콘텐츠를 제작한다. 다음으로, 제작된 콘텐츠들을 활용하여 실제 재활훈련을 수행하고 단기적, 장기적 효과를 검증한다. 이때 뇌파측정을 함께 진행하여 신경생리학적 영향을 함께 규명하고 이때의 뇌파 데이터를 축적하

29) 김정자, & 최은영, 「집단미술치료가 뇌졸중환자의 심리재활에 미치는 영향」, 『교류분석과 심리사회치료 연구』 제3권, 2005, 30-54쪽.

여 데이터베이스화한다. 각 콘텐츠 간의 효과를 비교하여 분석하면서 문제점을 식별하고 개발된 콘텐츠를 개선한다. 이렇게 개발된 콘텐츠는 실제 환자 치료에 사용될 수 있으며, 재활치료 콘텐츠의 표준으로서 적용될 것으로 예상된다.

본 연구에선 VR/AR 기술을 만성 뇌 질환 환자들의 치료에 활용하기 위한 과정 및 방법을 총 3단계로 나누어 제안하였다. [〈그림 1〉 참조]



<그림 1> 본 연구에서 제안하는 과정은 신경학적 기반 연구부터 적합한 콘텐츠 제작을 통한 의학 효과 검증까지 총 3단계로 이루어져 있다.

3. 파급효과

본 연구의 목적은 VR/AR 재활치료의 이론적 기반을 닦고 미래 기술에 부합하는 효과적인 치료콘텐츠 개발 방법을 제안하는 것으로, 추후 이를 바탕으로 진행되는 연구는 개인과 사회에 공헌하고 학계와 산업계, 여러 분야에 넓은 파급효과를 가질 것으로 기대된다. 본 연구의 결

과물로 얻게 될 VR/AR 재활치료 기술과 콘텐츠는 만성 뇌질환자의 효과적인 재활치료 방법으로 기능할 것이며, 이러한 새로운 재활치료 방법은 환자들의 개인적인 삶과 그들 가족의 삶을 개선하고, 더 나아가 사회적 비용을 감소시키는 데 크게 이바지할 것으로 기대된다. 또한, 성공적인 VR/AR 재활치료 기술의 완성은 ‘디지털 치료제’ 개발로 대표되는 VR/AR 의료 산업을 이끄는 원동력이 될 것이다. 이뿐만 아니라 효과적인 재활치료 방법을 연구하는 과정에서 다양한 학문적, 산업적인 파급효과가 예측된다. 아울러 VR/AR 재활치료 연구는 치료 방법을 개발하는 데 여러 학문의 참여가 필요한 학제 간 융합 연구로, 다양한 학문의 발전을 끌어내며 VR/AR 콘텐츠 전반의 이론적 기반을 제공하여 미래 먹거리인 VR/AR 기술의 산업적 기반을 확장하는 데 이바지할 것으로 기대된다.

1) 뇌 질환자의 삶 개선과 사회적 비용 감소

자폐 장애 및 뇌졸중과 같은 만성 뇌질환의 유병률은 꾸준히 증가하고 있다. 이러한 만성 뇌질환들은 완치가 까다롭고, 치료시기를 놓치면 만성 질환으로 고착되기 쉬우며, 수술 후에도 상당 기간 지속적인 재활 훈련이 필요하다. 많은 경우의 환자들은 발병 시부터 운동장애 등으로 인해 일상생활을 영위하기 어려운 상황에 직면하게 되고, 이로 인해 많은 부분에서 타인에게 의존하며 살아가게 된다. 독립적인 삶을 영위하기 어려운 탓에 환자들은 사회적으로 고립되기 쉬우며, 이는 환자들에게 정서적으로 부정적인 영향을 미친다. 실제로 많은 뇌졸중 환자들은 우울증을 호소한다고 한다³⁰⁾. 더욱이 경제활동이 사실상 불가능해지며 재활치료 등의 비용이 많이 들면서 환자들은 경제적으로 어려움을 겪게 된다. 보건복지부³¹⁾의 보도 자료에 따르면, 뇌졸중 환자의 경우 1인당 연간 진료비가 평균 928만 원에 달하며 뇌졸중 신규환자의 장애 등록

30) 김정자, & 최은영, *Ibid.*, 30-54쪽.

31) http://www.mohw.go.kr/react/al/sal0301vw.jsp?PAR_MENU_ID=04&MENU_ID=0403&page=1&CONT_SEQ=344584 (검색일: 2021.11.8.)

이후 25%가량은 4분위에서 1분위로 소득계층이 하향될 정도로 큰 어려움을 겪는다고 한다. 이러한 환자의 어려움은 환자 본인뿐만 아니라 가족들에게도 부정적인 영향을 미치는데, 가족들도 환자를 돌보고 경제적으로 지원하면서 정서적·경제적 고통을 함께 나누기 때문이다. 만성 뇌 질환은 사회적으로도 큰 비용을 초래한다. 보건복지부³²⁾에 따르면 뇌졸중과 같은 심뇌혈관질환으로 인해 연간 9조 6,000억 원의 진료비와 16조 7,000억 원의 사회경제적 비용이 소요되고 있다고 한다. 다시 말해 만성 뇌 질환은 환자 개인과 가족의 삶의 질을 저하하며, 사회경제적 비용을 증가시킨다는 것이다.

만성 뇌 질환 환자에게 VR/AR 기술을 활용한 재활치료는 삶의 질 향상과 사회경제적 비용 감소를 위한 새로운 대안적 치료방안이 될 수 있다. 거동이 불편한 환자의 관점에서 VR/AR 재활치료의 가장 큰 장점은 병원으로 통원하는 비중을 낮추고 어디에서든 약간의 도움을 받아 스스로 훈련을 수행할 수 있다는 것이다. 장소에 구애를 받지 않는다는 것은 치료 효과 측면과 통원비용 절감 측면에서 유리하다. 재활훈련은 지속적이고 꾸준한 치료가 필요한데 VR/AR 재활치료의 경우 병원에 가지 않고도 이루어질 수 있으므로 일상생활 중 언제라도 훈련할 수 있다. 또한, 보건복지부³³⁾의 통계에 따르면, 뇌졸중 환자의 1일 치료비는 약 14만 원 정도로 고가인데, 통원의 비중을 줄임으로써 이에 대한 비용의 절감 효과를 누릴 수 있다. 이에 더하여 연구 결과에 따라서 최적의 콘텐츠를 만들어 낸다면 기존의 재활치료에 비해서 더 높은 치료 효과를 얻을 수 있을 것이다. VR/AR 기술의 중요한 특징인 몰입감과 실재감 덕분에, VR/AR 기술은 뇌 가소성 회복에 다른 매체보다도 더 긍정적인 영향을 줄 가능성이 크다.

이런 VR/AR 재활치료는 그 잠재력을 발휘하여 효율적이고 효과적인 치료 방법으로 발전할 필요가 있다. 우선, 가장 기초적인 부분, 즉 뇌를 탐구하는 것으로 시작하여, 그것을 실제로 사용될 수 있는 콘텐츠로 만

32) <https://www.gov.kr/portal/ntnadmNews/1588448> (검색일: 2021.11.15.)

33) http://www.mohw.go.kr/react/al/sal0301vw.jsp?PAR_MENU_ID=04&MENU_ID=0403&page=1&CONT_SEQ=344584, op. cit., (검색일: 2021.11.8.)

들어 내는 것까지를 본 연구는 필수 과정으로 보았다. 신경생리학을 기반으로 설계된 성공적인 치료콘텐츠는 재활치료에서 하나의 표준으로 적용되면서 다른 많은 관련 콘텐츠들의 발전을 끌어낼 수 있을 것으로 예상된다.

2) ‘디지털 치료제’ 산업의 선도적 역할

헬스케어 산업은 VR/AR 기술을 활용하여 높은 부가 가치를 창출할 것으로 주목받고 있는 분야 중 하나로, 2017년 기준 3번째로 많은 투자를 받는 VR/AR 관련 산업이다³⁴⁾. VR/AR 헬스케어 산업은 그만큼 높은 산업적 잠재력이 있는 것으로 여겨진다. 이 분야에서 큰 부분을 차지하는 것은 ‘디지털 치료제’ 시장이다. ‘디지털 치료제’는 애플리케이션(앱) 및 VR/AR 소프트웨어 기반으로 치료하는 기술을 말하는데, 시장 규모는 2016년 기준 약 17억 달러(약 2조 원) 정도이며 2025년에는 94억 달러(약 10조 원)에 이를 것으로 전망된다³⁵⁾. 국내에서도 ‘디지털 치료제’ 개발이 진행되고 있지만 대부분 치료의 보조역할을 하는 앱 개발이 주를 이룬다. 아직 VR/AR를 활용한 본격적인 치료제 개발은 초기 단계에 머물고 있다.

앞으로의 연구 결과들을 통해 VR/AR 헬스케어 산업과 ‘디지털 치료제’ 시장에서 국내 VR/AR 산업계가 선도적 역할을 해나갈 필요가 있다. VR/AR 재활치료를 위한 ‘디지털 치료제’가 개발된다면 이는 그 자체로 높은 가치를 창출할 것이며, 이런 VR/AR ‘디지털 치료제’의 성공 사례는 다른 ‘디지털 치료제’ 개발의 참여를 유도하여 헬스케어 산업 전반의 확장을 가져올 수 있다. 이를 위해 이론적인 기초 연구 단계부터 기술과 데이터를 축적해나가면서 앞으로의 발전을 위한 기틀을 다질 필

34)

<https://hbr.org/2017/11/a-managers-guide-to-augmented-reality#augmented-reality-in-the-real-world> (검색일: 2021.12.05.)

35) <https://www.grandviewresearch.com/press-release/global-digital-therapeutics-market> (검색일: 2021.12.03.)

요가 있다. 신경생리학적 연구 결과에 기반을 둔 콘텐츠 제작 노하우와 축적된 데이터들은 ‘디지털 치료제’ 개발에 중요한 근거와 데이터로 이용될 수 있을 것이다.

3) 학제적 연구를 통한 학문적 발전

본 연구의 제안은 학제 간 융합 연구가 중요한 흐름으로 자리 잡은 최근의 학문적 경향에 발맞추어 여러 학문의 종합적인 연구를 지향한다. 점점 고도화되는 기술과 지식을 다루는 현시대의 연구과제들은 종종 한 분야의 전문성만으로는 수행되기 어려울 때가 있다. 이런 기술과 지식을 다루기 위해서는 학제 간 융합 연구를 통해 여러 분야의 전문적 지식과 넓은 시각을 통합하여 연구를 수행해야 한다. VR/AR 재활치료 연구도 그것이 다루는 주제의 속성으로 인해 필연적으로 학제 간 융합 연구로 수행될 필요가 있다. 크게는 VR/AR 기술을 다루는 공학적 측면, 재활치료를 주관하는 의학적 측면, 그리고 VR/AR 콘텐츠를 기획하고 제작하는 미디어학적 측면에서의 참여가 필요할 것이다. 이러한 융합적 연구를 통해서 여러 학문이 공동의 문제에 대한 해결책을 함께 모색하고 발전하는 계기가 될 것으로 기대된다.

4) VR/AR 산업 전반의 파급효과

본 연구에서 제안한 연구는 헬스케어 산업에 국한된 것이 아니라, VR/AR 산업 발전 전반에도 긍정적인 영향을 줄 것으로 예상된다. 직접적으로는 치료콘텐츠 개발의 노하우를 다른 콘텐츠의 개발에도 적용할 수 있다는 측면에서 긍정적인 영향을 줄 수 있다. 본 연구에서 제안한 연구는 인간의 뇌에 작용하는 신경생리학적 기저를 기반으로 하기 때문에, 연구의 결과는 재활치료 콘텐츠에만 적용되는 것이 아니라 VR/AR의 일반 콘텐츠 전반에도 동일하게 적용된다. 가령, 몰입감과 실재감은 다른 VR/AR 콘텐츠에서도 중요하게 다루어야 할 핵심적인 요

소이다. 그래서 몰입감과 실재감의 특징을 극대화하여 환자의 집중도와 흥미도를 높이고자 하는 본 연구에서 제안한 내용은 다른 일반 콘텐츠에서도 참조할 수 있는 이론적 근거가 될 것이다. 특히, 연구단계에서 축적할 뇌파 데이터는 다양한 콘텐츠에서 활용하고 또한 다른 요소들을 확인하기 위한 중요한 자료로 기능할 수 있다.

간접적으로는 본 연구에서 제안한 콘텐츠 제작과정 동안 여러 VR/AR 콘텐츠 개발업체와 협력하면서, 이들 업체의 기술적 발전을 끌어낼 것으로 기대된다. 현재 많은 VR/AR 콘텐츠 개발업체들은 현재 어느 정도 축적된 기술을 가지고 있으나, 아직은 작은 VR/AR 콘텐츠 시장 환경 탓에 그 기술을 성숙시킬 시간과 지원을 부여받지 못하고 있다. 대부분 VR/AR 신생기업들은 새롭고 혁신적인 시도를 하고자 하는 의지는 있으나 근시안적인 시장 논리로 인해 그러한 기회를 얻지 못한다. 이들 업체는 일시적으로 소비될 단편적인 콘텐츠를 단기간 내에 주문 제작하며 사업을 유지하고 있다. 이들 VR/AR 업체들에 좀 더 장기적인 관점과 목표를 가지고 콘텐츠를 제작할 기회가 부여된다면, 현재의 축적된 기술은 한층 더 발전하고 혁신적인 성장의 단계로 접어들 수 있다. 본 연구가 지향하는 의료콘텐츠 제작은 단기간의 소비를 위한 것이 아니라, 장기적인 관련 산업 전반의 발전을 목표로 한다. 병원이나 정부 기관 등의 지원으로 주도될 의료콘텐츠의 제작은 각 업체의 장기적인 발전에 중요한 역할을 하게 될 것으로 보인다.

참고문헌

단행본

과학기술정보통신부, <R&D KIOSK (국가연구개발사업 정보 길잡이) 제57호>, 2019.

Laver, K. E., Lange, B., George, S., Deutsch, J. E., Saposnik, G., & Crotty, M., 『Virtual reality for stroke rehabilitation』, Cochrane database of systematic reviews, 2017.

논문

권영성, 이종현, & 이성은, 「배경음악의 템포가 수용자의 공감과 몰입도에 미치는 영향: 유리듬 웨이브렛 변환 뇌파 분석 연구」, 『PREVIEW:디지털영상학술지』, 2021.

권혁찬, 양윤하, 황수진, 김수희, 이현주, & 태기식, 「상지기능 향상을 위한 증강현실 거울치료 효과 비교」, 『한국재활복지공학회 학술대회 논문집』, 2018.

김정자, & 최은영, 「집단미술치료가 뇌졸중환자의 심리재활에 미치는 영향」, 『교류분석과 심리사회치료 연구』, 2005.

양병일, & 박형기, 「동작관찰 훈련과 운동 상상훈련이 뇌 활성화상태에 미치는 효과」, 『신경치료』, 2018.

양병일, & 박형기, 「테라테인먼트적 가상운동 프로그램이 하지 근 활성화도 및 균형에 미치는 영향」, 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』, 2018.

이문규, & 김종만, 「동작관찰훈련이 뇌졸중 환자의 상지 기능에 미치는 영향」, 『한국전문물리치료학회지』, 2011.

이현주, 송근산, 임현승, & 태기식, 「뇌파분석을 통한 증강현실 기반 거울운동이 거울신경 활성화도에 미치는 효과 연구」, 『재활복지공학회논문지』, 2019.

장한진, & 노기영, 「3D 게임의 입체영상효과와 피로도에 대한 실험연구: 뇌생리학 측정의 결합」, 『한국게임학회 논문지』, 2013.

Bang, Y., Son, K., & Kim, H. 「Effects of virtual reality training using Nintendo Wii and treadmill walking exercise on balance and walking for stroke patients」, 『Journal of physical therapy science』, 2006.

Johansson, B. B., 「Current trends in stroke rehabilitation. A review with focus on brain plasticity」, 『Acta Neurologica Scandinavica』, 2011.

Kim, J. Y., Ko, Y. M., & Park, J. W., 「Comparison of EEG Changes Induced by Action Execution and Action Observation」, 『The Journal of Korean Physical Therapy』, 2017.

Kim, J., Jang, S., Kim, C., Jung, J., & You, J. 「Use of virtual reality to enhance balance and ambulation in chronic stroke: a double-blind, randomized controlled study」, 『American Journal of physical medicine & rehabilitation』, 2009.

Kwon, Y. S., & Lee, S. E., 「Cognitive Processing of Sound Effects in Television Sports Broadcasting」, 『Journal of Radio & Audio Media』, 2020.

Lutz, O., Burmeister, C., dos Santos, L., Morkisch, N., Dohle, C., & Krüger, J., 「Application of head-mounted devices with eye-tracking in virtual reality therapy」, 『Current Directions in Biomedical Engineering』, 2017.

Moon, J., Jeon, M., Kim, B., & Cho, H. 「Effects of virtual reality combined with balance training on upper limb function, balance, and activities of daily living in post-stroke: a preliminary study」, 『한국엔터테인먼트산업학회 학술대회 논문집』, 2019

Mouthon, A., Ruffieux, J., Wälchli, M., Keller, M., & Taube, W., 「Task-dependent changes of corticospinal excitability during observation and motor imagery of balance tasks」, 『Neuroscience』, 2015.

Oberman, L. M., Pineda, J. A., & Ramachandran, V. S., 「The human mirror neuron system: a link between action observation and social skills」, 『Social cognitive and affective neuroscience』, 2007.

Pineda, J. A., 「The functional significance of mu rhythms: translating “seeing” and “hearing” into “doing”」, 『Brain research reviews』, 2005.

- Reynolds, C., Osuagwu, B. A., & Vuckovic, A., 「Influence of motor imagination on cortical activation during functional electrical stimulation」, 『Clinical Neurophysiology』, 2015.
- Song, B. K., 「Effect of somatosensory stimulation on upper limb in sensory, hand function, postural control and ADLs within sensorimotor deficits after stroke」, 『The Journal of Korean Physical Therapy』, 2012.
- Straudi, S., Severini, G., Charabati, A. S., Pavarelli, C., Gamberini, G., Scotti, A., & Basaglia, N., 「The effects of video game therapy on balance and attention in chronic ambulatory traumatic brain injury: an exploratory study」, 『BMC neurology』, 2017.

기타

- 보건복지부, 뇌졸중 신규환자의 10년간 총 의료비 4,618억 원, 장애등록률 28.3%, 소득계층 하향 변화, 2018. (http://www.mohw.go.kr/react/al/sal0301vw.jsp?PAR_MENU_ID=04&MENU_ID=0403&page=1&CONT_SEQ=344584)
- 보건복지부, 심근경색·뇌졸중 이제 국가가 종합 관리한다, 2018, (<https://www.gov.kr/portal/ntnadmNews/1588448>)
- Gartner, 〈5 Trends Emerge in the Gartner Hype Cycle for Emerging Technologies〉, 2018. Retrieved from <https://www.gartner.com/smarterwithgartner/5-trends-emerge-in-gartner-hype-cycle-for-emerging-technologies-2018/>
- Grand View Research, 〈Digital Therapeutics Market Worth \$9.4 Billion By 2025 | CAGR: 21.0%〉, 2017. Retrieved from <https://www.grandviewresearch.com/press-release/global-digital-therapeutics-market>
- Harvard Business Review Staff, 〈Augmented Reality in the Real World〉, 2017. Retrieved from “<https://hbr.org/2017/11/a-managers-guide-to-augmented-reality#augmented-reality-in-the-real-world>”

Abstract

Digital Medicine Taken by Eye and Ear : rehabilitation treatment for chronic brain disease using VR/AR technology

Jong-Hyun Lee

Seoul National University, Ph.D. Candidate

Young-Sung Kwon

Dong-A University, Assistant Professor

This study examines the possibility of chronic brain disease rehabilitation treatment using VR/AR technology and raises the research need for the development of digital therapeutics. In addition, by proposing a digital therapeutic research and development process this study intends to contribute to the development of VR/AR rehabilitation treatment. To this end, this study identified research trends of VR/AR technology, neurophysiology, and chronic brain disease and proposed a method for applying VR/AR technology to treat chronic brain disease patients in three stages. The first stage is to prepare a neurophysiological basis for rehabilitation treatment of brain disease patients using VR technology. The second stage is to provide a treatment method using VR/AR technology and systematize the contents characteristics. The third stage is to conduct clinical trails and validate that the treatment method and contents utilization is effective for the patient. It is hope that this study serves as a guide

for developing media production base technology for treating patient with a chronic brain disease.

Keywords

VR, AR, Digital Medicine, VR Therapeutics, VR Treatment, Digital Therapeutics, Media Cognitive Science

머신러닝과 KSCA를 활용한 디지털 사진의 색 분석 -한국 자연 풍경 낮과 밤 사진을 중심으로-*

권 희 은

성균관대학교 예술학협동과정 박사과정

구 자 준**

성균관대학교 디자인학과 조교수

목차

1. 서론
 - 1) 연구 배경, 목적
 - 2) 연구방법
2. 선행연구
 - 1) 자연색
 - 2) 풍토색
 - 3) 명도와 색상
3. 낮과 밤의 색
 - 1) 색 분포
 - 2) 색 빈도
4. 분석의 결과와 선행연구와의 비교
 - 1) 분석의 결과
 - 2) 선행연구와의 비교
5. 결론

* 본 연구는 트랜스미디어연구소가 수행한 2019/2020 콘텐츠진흥원의 R&D 과제 “인공지능 기술개발 및 <균와아집도> 공감각 재현 프로젝트 기반 전문인력 양성사업”의 결과로부터 발전되었다.

** 교신저자, designer@skku.edu

요약문

본 연구에서는 색채 계획을 통해 콘텐츠를 제작할 때 참고할 만한 색을 도출하는 방법을 모색하기 위하여 진행되었다. 대상이 된 이미지는 한국 내의 자연풍광을 다룬 사진들로 머신러닝을 활용해 낮과 밤이 어떤 색으로 표현되는지 알아보고, KSCA를 통해 색 빈도를 도출하여 두 결과를 비교, 분석하였다.

낮과 밤 사진의 색을 머신러닝으로 구분한 결과, 51~100%로 구분했을 때, 낮의 색의 영역이 밤의 색보다 2.45배가량 더 많았다. 낮 class의 색은 white를 중심으로, 밤 class의 색은 black을 중심으로 명도에 따라 분포하였다. 낮 class 70%이상의 색이 647, 밤 class 70% 이상의 색이 252, 나머지(31-69%)가 101개로서 중간 영역의 색의 수는 적고 낮과 밤으로 비교적 뚜렷하게 구분되었다. 낮과 밤 class의 색 분포 결과를 통해 명도로 구분되는 두 class의 경계 색채값이 무엇인지 확인할 수 있었다.

KSCA를 활용해 디지털 사진의 빈도를 분석한 결과는 전체적으로 밝은 낮 사진에서는 황색, 어두운 밤 사진에서는 청색 위주의 색이 표현되었음을 보여주었다. 낮 사진 빈도에서는 상위 40%에 해당하는 색이 거의 무채색에 가까울 정도로 채도가 낮았다. 또 white & black에 가까운 색이 가장 높은 빈도를 보여 명도차가 크다는 것을 알 수 있었다. 밤 사진의 빈도를 보면 상위 50% 가량 되는 색이 명도 2(먼셀 기호)에 해당하는 어두운 색이다. 그에 비해 빈도 중위권(50~80%)의 명도는 상대적으로 조금 높고(명도 3-4), 하위 20%에서는 여러 색들의 명도차가 크다. 난색들은 빈도 하위 8% 이내에서 간헐적으로 볼 수 있었다. 배색 띠를 보았을 때, 전체적으로 남색을 위주로 조화로운 배색을 이루고 있었다.

본 연구의 색의 분포와 빈도의 결과값은 한국 내의 자연 풍경에 관한 디지털 디자인의 색채 계획에 참고 자료로 활용될 수 있을 것이다. 또한 색 분포를 나눈 결과는 해당색이 특정 디자인의 주조색이나 배경색

으로 사용될 경우에 두 class 중 어느 쪽에 더 가까운 색인지에 대해 참고사항이 될 수 있을 것이며, 분석 이미지들을 몇 가지 class로 나누다면, 각 class의 색 분포의 특성에 따라 분석 이미지에 사용되지 않은 색도 어느 class에 얼마큼 더 가까운 이미지인지 도출할 수 있을 것이다.

주제어

디지털 사진의 색, 풍경 사진의 색, 낮과 밤의 색, 색 분포, 색 빈도, neural network, KSCA

1. 서론

1) 연구 배경과 목적

디지털 이미지의 활용 범위는 디지털 콘텐츠의 플랫폼 증가와 더불어 광범위하게 확장되었고 그 이미지의 해상도와 퀄리티 또한 자연 이미지와 구별이 어려울 정도로 완성도가 높아졌다. 본 연구는 이러한 디지털 이미지를 만들어 내는 데 있어 색을 결정하는 색채계획에 있어 도움을 줄 수 있는 기준점을 만들 필요성으로부터 시작되었다.

정지된 디지털 이미지로서 자연 풍경을 표현하려면 어떤 색을 사용해야 할까? 그것은 표현하려는 콘텐츠의 장르, 표현하려는 지역과 계절, 창작자의 의도, 향유자의 특성, 현재 표현되고 있는 유사 콘텐츠의 이미지 등 많은 것들을 고려해야 할 것이다. 최근 표현된 유사 콘텐츠의 이미지 안에서 관련 정보를 찾는 것은 대중적으로 익숙해진 색의 표현을 알기 위한 목적도 포함돼 있을 것이다.

2) 연구방법

인터넷 포털 사이트에서 특정 단어를 통해 이미지를 검색하면 수많은 사진들을 얻을 수 있다. 그 사진들은 누군가에 의해서 수집되고, 인터넷을 통해 공유되고, 복제, 편집되면서 창작자나 향유자들의 의도를 반영하여 디지털 이미지로 존재한다. 지명으로 label 된 디지털 풍경 사진은 누구나 쉽게 창작하고 감상할 수 있는 환경을 지닌 콘텐츠로서, 그 장소에 대한 정보와 경험, 그 풍경의 아름다움을 기록하고 공유하는 등의 목적으로 존재한다. 한편 그것은 현재의 카메라나 스마트폰의 기술로 찍고, 사람들에게 더 잘 보이고, 아름답게 보이기 위해 보정이 됐을 수 있는 콘텐츠이다. 디지털 사진은 자연 그대로의 모습이 아니라, 우리 눈에 더 익숙한 디지털 이미지로 다듬어진 것이다. 그것의 색을 살펴보는

것은, 정지된 디지털 사진 이미지의 색이 어떻게 현재의 우리의 미감에 맞게 조정되어 표현됐는지 알아보는 것이다.

지역 색채 계획 등을 목적으로 한 기존 환경 색채에 대한 연구에서는 주로 자연물과 건축물 등의 색을 측색하는 방법과 일정한 기준으로 사진을 찍고 보정을 하는 방법으로 특정 지역에 대해 시행된다¹⁾. 측색은 한국산업규격(KS A 0065) 「표준색의 시감 비교 방법」에 따라 주로 낮이나 일정 조도 이상에서 측색돼야하기 때문에, 인공조명이 없는 밤에는 불가능하고, 사진 촬영도 대부분 낮에 이뤄진다.

한편 우리에게 익숙한 가상 세계의 풍경 색을 알기 위해서는 사람들이 찍고 공유하는 풍경 등이 촬영된 콘텐츠의 디지털 색을 살펴볼 필요가 있다. 그리고 디지털 공간에서의 자연 풍경은 낮 뿐 아니라 밤의 이미지도 많이 사용되고 있기 때문에, 낮의 자연 풍경의 색과 밤의 자연 풍경의 색을 모두 살펴보는 것이 필요하다. 인터넷 포털 사이트에 특정 단어로 이미지를 검색하면 수많은 사진들을 얻을 수 있다. 그 사진들은 찍고, 플루서의 망형 구조²⁾로서의 인터넷을 통해 공유되고, 복제, 편집되면서 창작자나 향유자들의 의도를 반영하여 디지털 사진으로 존재하고 있다. 정지슬은 인터넷을 통한 디지털 사진의 독특한 유통과 생산방식을 ‘정보로서의 사진의 실현’³⁾이라고 하였고, 김택용은 “디지털의 본질은 참과 거짓의 구분이 없는 ‘생성이미지’이기 때문에 존재론적으로 가상과 실제의 경계는 이제 무의미하다.”⁴⁾고 하였다.

본 연구에서는 우리가 접하는 가상 세계 중에서 정지된 이미지로 감상이나 정보, 감성 등의 공유를 목적으로 하는 디지털 풍경 사진의 색을 한국의 범위 내에서 살펴보고자 한다. 낮과 밤 디지털 풍경 사진의 색은 어떻게 구분되어 분포하는 지 머신러닝을 활용하여 구분해볼 것이

- 1) 한지원, 「친자연적인 색을 이용한 환경색채연구-수원시 색채계획을 중심으로-」, 『조형미디어학』, 제21권 1호, 2018, 19-20쪽.
- 2) 빌렘 플루서, 『코무니콜로기(Kommunikologie)』, 김성재 역, 커뮤니케이션 북스, 2001, 306쪽.
- 3) 정지슬, 「현대 소통매체의 활용과 사진의 매체적 활용 연구 - 빌렘 플루서의 매체이론을 중심으로 -」, 중앙대학교 석사학위논문, 2015, 33쪽.
- 4) 김택용, 「디지털 사진의 매체적 특성-빌렘 플루서(Vilém Flusser)의 ‘매체이론’을 중심으로」, 홍익대학교 석사학위논문, 2012, 51쪽.

고, 낮과 밤 풍경 사진에는 각각 어떤 색이 많이 사용됐는지 KSCA를 통해 빈도를 추출해볼 것이다. 또한 2012~2021년에 찍힌 사진들, 현재 (2012~2021년) 사람들이 이 시대의 기술로서 찍고, 모니터나 스마트폰으로 향유하고자하는 이미지들을 대상으로 제한함으로써 분석결과를 통해 하나의 트렌드 또는 현대의 풍광사진들이 가진 색의 경향성을 읽어낼 수 있을 것이다.

2. 선행연구

1) 자연색

자연물에 대한 색 연구는 육안 검색(시료의 표면색과 표준 표면색의 비교) 방법을 많이 쓰고 있다. 한국산업규격(KS A 0065) 「표준색의 시각 비교 방법」에서는 조명방법 및 관찰 조건을 원칙적으로 KS A7704 「측색용 표준광 및 표준 광원」에서 규정하는 표준광 D65와 상대분광분포가 비슷한 상용광원 D65를 사용하고, 작업면에서의 조도는 원칙적으로 1000(lx)이상, 비교하는 색의 명도가 3이하인 어두운 색의 경우 2000(lx), 비교적 조도가 높은 염색물의 색비교는 600(lx)이상인 것이 좋다고 명시⁵⁾함으로서, 밤 시간의 자연은 일반적으로 측색 환경이 되지 않아, 밤의 자연색에 대한 연구를 찾아보기 어려워 선행 연구의 색에 관한 부분은 대부분 낮에 측정된 값이다.

자연의 색채 분포에 관하여 NCS 색채계로 조사한 Karin Fridell Anter(1996)의 연구 결과를 보면, light-gray 뉘앙스의 Y25R-Y75R 색상, clear&strong 뉘앙스의 G75-Y25R, deep&strong 뉘앙스의 G25Y-G75Y, dull 뉘앙스의 G25Y-G75Y에 많은 분포를 보이고, B75G-G25Y와 무채색에는 분포가 없고, R25B-R75B는 거의 없다.⁶⁾

5) 윤혜림, 『색채 관리와 색채 디자인』, 도서출판 국제, 2008, 66-67쪽.

6) Karin Fridell Anter, *Nature's colour palette*, stockholm: S.C.I, 1996,

윤혜림은 「식물의 색(colors of vegetables)」은 잎의 색과 꽃의 색으로 크게 나눌 수 있다고 하였고, 잎 색의 평균적인 명도 및 색도는 「 $Y=12.3$ $x=0.3449$ $y=0.4016$ 」이고, 먼셀 기호로는 「4.8GY4.1/3.2」에 해당한다고 하였다.⁷⁾

김태은은 같은 장소에서 4계절의 변화가 있는 20*4개의 사진 이미지로부터 Java 코딩으로 각 사진의 RGB 값의 평균을 구하였고 계절별 평균 R,G,B의 값을 구하였다. 봄의 R,G,B 평균은 106, 108, 81이고, 여름의 평균은 101,110,81이고, 가을의 평균은 101, 87, 64이며, 겨울의 평균은 168, 168, 171이다.⁸⁾

2) 풍토색

윤혜림은 ‘풍토색(local color)’은 기후와 토지의 색, 즉 그 지역에 부는 바람과 내리쬐는 태양의 빛과 흙의 색을 의미한다고 하였다. 태양광의 스펙트럼의 색은 지구의 위도와 관계가 깊어서, 북위·남위가 모두 높은 지역의 태양 스펙트럼은 색온도가 높아 약간 푸른색 쪽으로 치우치고, 반대로 북위·남위 모두 낮은 지역, 즉 적도에 가까운 남국의 태양 스펙트럼은 색온도가 낮아 붉은색 쪽으로 치우친다고 하였다.

고위도 지역에서는 연중 일광량이 낮고 대기 중에 수증기를 많이 포함하고 있어서 햇빛에 그림자가 저서 지상의 색은 일반적으로 채도가 떨어지게 되는 한편, 저위도 지역의 건조지대에서는 대기 중의 수증기가 적고 햇빛이 강렬해서 지상의 색은 채도가 높고 선명하게 보인다고 하였다. 고위도 지역의 햇빛은 다소 채도가 낮은 파랑 쪽으로 기울고, 저위도 지역의 햇빛은 채도가 높은 빨강 쪽으로 기울어지기 때문에 이러한 빛이 비추고 있는 토지의 색은 지역에 따라 독특한 색조를 보이게

pp.16-17. 김길홍, 최경실, 박정은, 이윤경, 『환경색채계획론』, 이화여자대학교 출판부, 2001, 92쪽. 재인용

7) 윤혜림, 『색채심리 마케팅과 배색이론』, 도서출판 국제, 2008, 33쪽.

8) 김태은, 「계절별 풍경사진으로부터 JAVA를 이용한 4계절의 색 추출」, 숭실대학교 석사학위 논문, 2016, 3,4,46쪽

된다는 것이다.⁹⁾

본 연구에서 지리적 범위를 한국으로 한정된 것은 풍토색의 차이를 줄이기 위함이다.

3) 명도와 색상

괴테는 색채 현상을 밝음과 어둠의 양극적 대립 현상으로 보았는데, 양극성 중에서, 황색·밝음·빛은 플러스에, 청색·암흑·어두움은 마이너스에 속한다¹⁰⁾고 하였다.

그 외에도 밝음을 황색과, 어둠을 청색과 연관 지어 그것이 조화롭거나 자연스럽다고 설명한 이론들이 있다. 루드(O.N.Rood)는 『현대 색채학』(1879)에서 자연 관찰을 통해 도출해낸 ‘색상의 자연스러운 질서’의 원리에는 자연광 아래에서 관찰한 색의 지각에 일정한 법칙이 있다고 하여 자연스러운 명암관계가 언급되어 있다. 나뭇잎에서 햇빛이 닿은 부분은 노란빛이 강한 초록으로, 그늘에서는 어둡고 파란빛이 강한 초록으로 보인다. 이렇게 인접하는 색상의 배색은 자연계의 법칙에 합치하여, 인간이 자연스럽게 느끼므로 가장 친숙한 색채조화를 이룬다고 하였다. 위와 같은 색상의 이행에 따르는 명도의 관계를 현대에서는 ‘색상의 자연연쇄(natural harmony)’라고 한다. 이 원리에 따르면 인접·유사색상에 의해 배색할 때 색상환에서 노랑에 가까운 색의 명도를 높이고, 남색 방향에 가까운 색의 명도를 낮추어 배색한다. 만약 이러한 명도의 관계를 반대로 배색하면 부자연스러운 배색이 되고 이를 ‘콤플렉스 하모니(complex harmony)’라고 한다.¹¹⁾ 비렌(Faber Birren)은 『Principles of color』에서 조화의 자연법칙을 이룬다고 보아지는 법칙에 관하여, “디자인이나 회화나 구성에서 색채들을 배합함에 있어서 황, 주황, 연주황, 녹, 황록과 같이 보통 밝은 명도 -순수할 때- 의 색상은

9) 윤혜림, 『색채심리 마케팅과 배색이론』, 도서출판 국제, 2008, 31-33쪽.

10) Johann Wolfgang von Goethe, 『색채론』, 박맹호 역, (주)민음사, 2003, 13쪽.

11) 윤혜림, 『색채지각론과 색채체계론』, 도서출판 국제, 2008, 155-156쪽.

가장 좋은 명색조를 이루는 반면, 적, 자주, 자, 청자, 청과 같이 보통 어두운 토온의 색상은 가장 좋은 암색조를 이룬다. 또 본래 순색이 가진 명도 그대로 표현 되는 것이 자연스럽다고 하였다.¹²⁾”고 하였다. 윤희림은 배색에 있어 밝은 쪽의 색을 색상 Y(노랑)의 방향, 어두운 쪽의 색을 색상 V(남색)의 방향으로 이행해서 선택하면 내추럴 하모니를 이룰 수 있다고 하였다.¹³⁾ 슈브렐은 “하이라이트나 밝은 조명의 색은 황색 쪽으로 그 색상이 옮겨지는 경향이 있다. 음영이나 칙칙한 조명의 색은 보라빛 쪽으로 옮겨지는 경향이 있다.¹⁴⁾”고 하였다.

이런 자연현상의 색채 원리나 명도와 색상의 조화 이론들이 현재 디지털 사진에 어떻게 반영되거나 되지 않고 있는지에 관하여 밝은 낮의 사진과 어두운 밤의 사진의 색 분석을 통해 알 수 있을 것이다.

3. 낮과 밤의 색

1) 색분포

디지털 낮과 밤 사진의 컬러를 구분하기 위하여, 머신러닝을 이용하였다.

현재 색을 분석하는 여러 도구들은 많은 이미지를 한꺼번에 인식하는 기능은 없어서, 그것들을 분석하려면, 각각 이미지의 색을 따로 분석하거나, 작성자가 포토샵으로 이미지들을 한 장의 이미지로 연결 하여 분석하는 등의 수작업을 해야 한다. 그러나 teachable machine¹⁵⁾은 이미지 크기가 각기 다른 수많은 이미지를 업로드하면, 같은 이미지 size로

12) 비렌, 『비렌 색채의 원리』, 윤일주 번역, 민음사, 1977, 서울, 35, 36, 42, 43쪽.

13) 윤희림, 『컬러리스트 배색이론』, 도서출판 국제, 서울, 2006, 170-171쪽.

14) 비렌, 『비렌 색채의 원리』, 윤일주 번역, 민음사, 1977, 서울, 35, 36, 42, 43쪽.

15) https://teachablemachine.withgoogle.com/models/86_JHZlgV/ (검색일: 2021.12.22.)

crop하여 스스로 많은 이미지를 train 할 수 있는 장점이 있기에 본 연구에서 사용하였다. teachable machine은 작성자가 수집한 데이터로 훈련하고, 훈련된 데이터에 따라 결과가 생성되는 도구로서, 누구나 쉽게 머신 러닝 모델을 train할 수 있도록 해주는 도구이다.



<그림 4> 밤 사진

<그림 5> 낮 사진

① 구글과 네이버에서 ‘지역 명/ 낮·밤/ 자연 풍경’(예: ‘경기 낮 가을 자연 풍경’, ‘강원 낮 겨울 자연 풍경’, ‘제주 밤 봄 자연 풍경’)으로 검색하여 한국의 낮과 밤 사진을 각각 1000점씩 다운로드 하였다. 한국(북한 포함, 검색된 북한 이미지는 백두산과 금강산에 한함) 자연의 이미지로 한정하였고, 최근 10년 이내(2012~2021년)의 사진으로 제한하였다. 구글(<https://www.google.co.kr/>)과 네이버(<https://www.naver.com/>)에서 검색하였고, 낮 이미지의 경우 4계절과 전국 지역을 골고루 검색하였다. 쉽게 전파, 공유되는 특성 때문에 똑같은 사진이 여러 번 다운로드되는 경우가 있었고, 같은 사진은 육안으로 식별하여 걸러내었다. 이미지를 설명하는 글의 지역 표기가 한국이 아닐 경우, 다운 받지 않았다. 건물과 사람의 이미지는 제외 하였고, 낮 사진은 해가 뜬 후~해가 지기 전으로, 밤 사진은 해가 진 이후~해가 뜨기 전으로 구분하였다. 낮 사진은 1000점 중 봄 221, 여름 219, 가을 219, 겨울 219, 계절을 구분하기 어려운 사진이 122점이었다. 밤 사진은 주로 계절을 구분

하기 어려운 사진이고, 인공조명을 받은 이미지는 제외하였다.



② 위의 낮 사진 1000점과, 밤 사진 1000점을 정사각 형으로 crop(직사각 이미지 긴 쪽의 가운데를 사용)하여 224*224 pixel/ 72ppi로 이미지 사이즈를 통일하여 Training set으로 하였다.

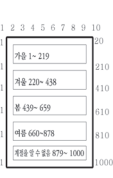
③ teachablemachine의 neural network를 사용하여 binary class로, epoch 50, batch size 16, learning rate 0.001로 낮과 밤으로 classification 하였다

④ 결과를 확인하기 위해, 단색 이미지를 RGB 모드로 1000점(R,G,B 각각 10 단계/ 10*10*10/ 0,28,56,85,113,141,169,198,226,225)을 그림 3과 같이 제작 하였다 (각 이미지 크기 224*224 pixel/ 72ppi)

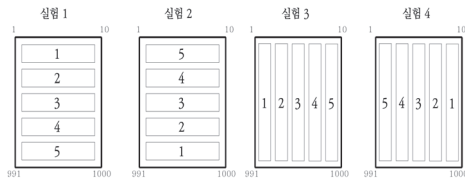
⑤ ④가 ②의 어느 class에 얼마큼 더 가까운 지 test 하였다.

⑥ 신뢰도를 높이기 위해, 위의 실험을 이미지 모델 학습 순서를 바꿔가며 총 4회 반복(그림 4)하여, test 결과 수치의 평균값을 도출하였다.

낮 사진 파일 배열



Training set input 순서(drag)

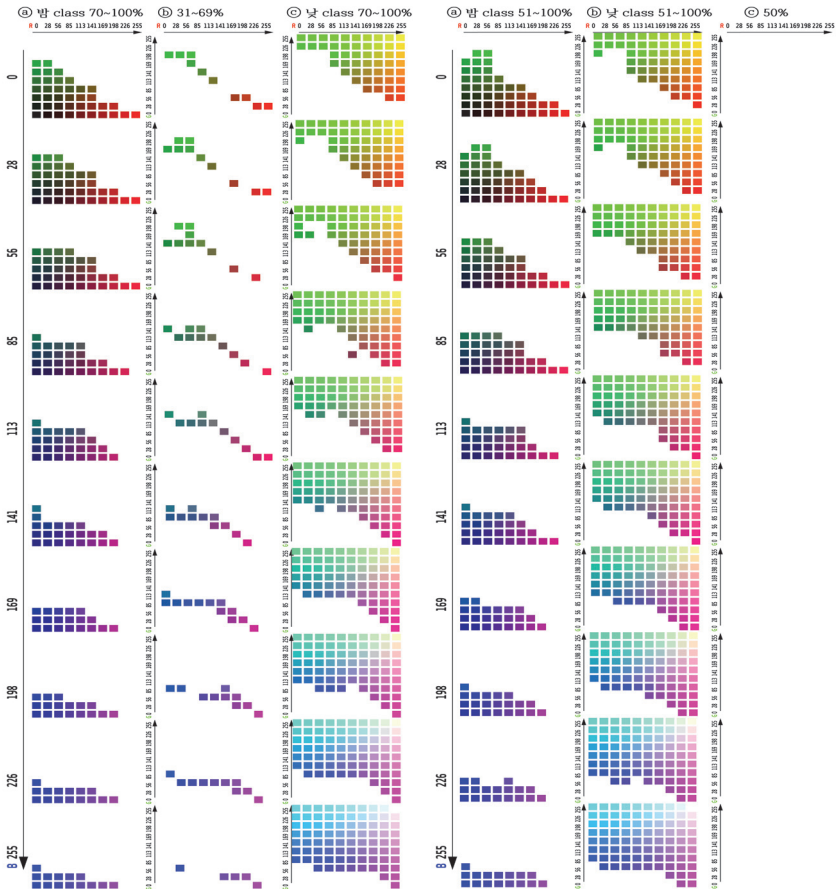


<그림 3>
단색 이미지

<그림 4> 4회 실험의 Training set input 순서 낮 class 예시

<그림 5>와 같이 낮 사진 class 70% 이상인 컬러가 647개, 밤 사진 class에 70% 이상인 컬러가 252개로 낮 사진 class 70% 이상인 컬러가 밤 사진 class 70% 이상인 컬러보다 2.57배가량 더 많다. 중간 영역(31~69%)의 컬러 빈도는 101이며 전체적으로 낮과 밤 class가 비교적 뚜렷하게 구분된다.

두 class는 그림 5의 31~69% 영역의 색을 경계로 구분되는데, 이 영역의 색은 B값이 커질수록 G값이 작아지며, 그 양도 적어진다. 이 영역에 채도가 조금 낮아진 red와 magenta, blue가 분포한다.



<그림 5> 낮, 밤 class 70% 이상 색 분포

<그림 6> 낮, 밤 class 51% 이상 색 분포

낮 사진 class 70%~100 영역에서 녹색은 B 85~169에서는 R 198 이하, G 141 이상, B 56이하에서는 R 198이하, G 226이상에 분포한다. 노랑은 B 0~85영역에서 R 226이상, G 226이상에 분포한다. 파랑은 B 226 에서 R 85이하, G 85 이상(R0, G85, B 266은 밤 영역에 속함)에 분포, B 255에서 R 85이하, G 85 이상에 주로 분포한다.

밤 사진 class 70%~100 영역에서 녹색은 B 0 영역에서 R 28 이하, G 141~169에 분포하고, R56, G141에 분포한다. B 28영역에서 R56이하, G 113~141에 분포한다. B 56영역에서 R85이하, G141에 분포한다. 파랑은 B 169이상에서 R 56이하, G 56 이하에 분포한다.

R255, G0, B0인 red는 밤 사진 class에, R255, G0, B255인 magenta는 낮 사진 class에 속한다.

그림 6과 같이 낮 사진 class 51~100% 컬러는 710개, 밤 사진 class 51~100% 컬러는 290개로 낮 사진 class가 밤의 것보다 2.45배 더 많다.

그리고 낮 class 90~100%의 빈도는 494(전체 49.4%)로, 밤 class 90~100%의 빈도 202와 비교 했을 때 2.45배가량 된다. (그림 7)

낮 class 100%의 컬러¹⁶⁾는 연두와 cyan 컬러를 중심으로 B 85 이상에서 분포하고 있고, B 255에서는 연한 마젠타 컬러를 포함한다. red 141이하에서, green 255, blue 85%이상이면 낮 사진 class 100%에 해당한다.

밤 class 100%¹⁷⁾는 검정, 남색, 파랑에 분포하고, red 56 이하, green 0일 때 blue값에 상관없이 밤 class 100%에 해당한다.

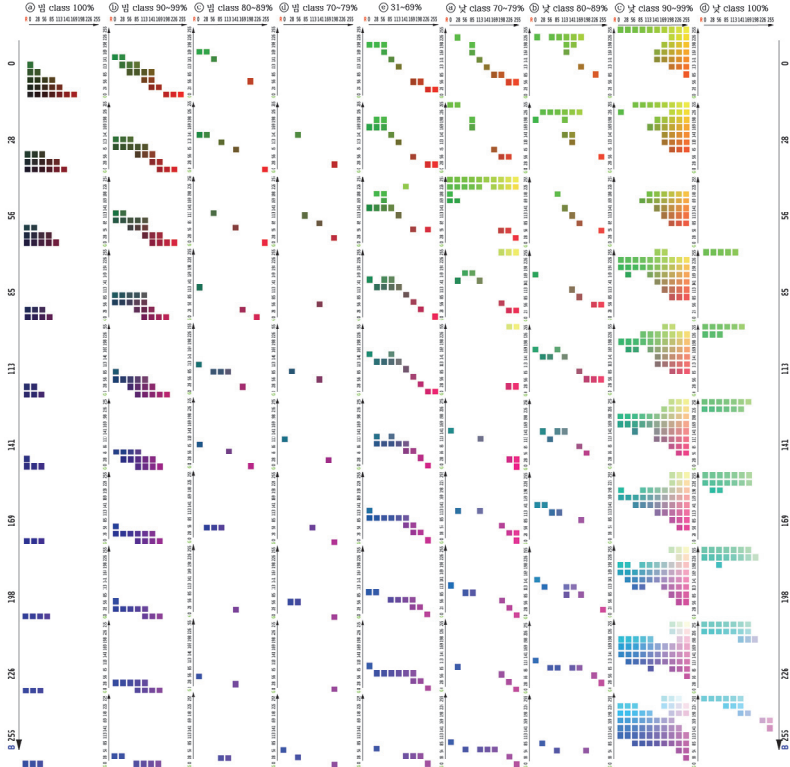
낮 90~99%영역(90~99.8%)에는 노랑, 주황, 연두, 그리고 중고명도의 cyan, magenta가 있다.

연두는 대부분 낮 class 70% 이상에 해당하는 가운데, red 141 이하, green 255, blue 85~141 영역에서 낮 class 100%에 해당한다. 녹색은

16) 본 연구에서는 99.5% 이상에서 반올림한 값이 아닌, 낮 100%인 컬러로 한정하였다.

17) 본 연구에서는 99.5% 이상에서 반올림한 값이 아닌, 밤 100%인 컬러로 한정하였다.

명도, 채도에 따라 밤과 낮의 여러 class에 걸쳐서 분포한다.



<그림 7> 낮, 밤 class 100%, 90~99%, 80~89%, 70~79%, 21~69% 색 분포

또 명도 중심의 밤과 낮 class의 분포에 따라, 파랑은 명도 차이를 두고 낮과 밤 class에 골고루 분포한다.

기본색¹⁸⁾-2005년 10월 18일 개정된 한국산업규격(KS A 0011)-을 그림 7의 분포에 대입하면, 빨강(R188, G34, B33)은 밤 class 70~79%, 주황(R241, G120, B69)은 낮 class 90~99%, 노랑(R253, G214, B0)은 낮 class 90~99%, 연두(R129, G193, B71)는 낮 class 90~99%, 초록(R0, G117, B56)은 밤 class 90~99%, 파랑(R0, G103, B163)은 밤

18) <http://web.kats.go.kr/KoreaColor/color.asp> (검색일: 2021.12.22.)

class 90~99%, 남색(R41, G46, B87)은 밤 class 100%, 보라(R103, G48, B122)는 밤 class 90~99%, 자주(R135, G27, B77)는 밤 class 90~99%에 해당한다.

2) 색 빈도

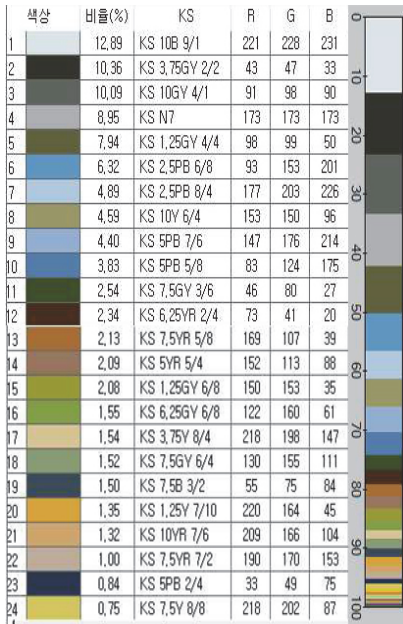
실험 결과는 test sets의 색을 이미지로 인식하여 어느 class에 얼마큼 더 가까운 지를 보여준다. 그러나 가령 특정 색이 90% 이상에 해당한다고 해서 해당 class에서 빈도가 높은 색이라고 단정할 수는 없다. 또 위 실험은 두 class 모두에서 볼 수 없는 색이라도 예외 없이 결과 값은 두 class 이미지에 어느 쪽에 더 가까운 지에 따라 도출된다.

따라서 위 실험에서는 색 영역을 구분하는 것, 즉 ‘특정 색상이 낮과 낮의 이미지에서 어떤 색으로 표현되는가?’와 ‘두 class를 나누는 경계선의 위치는 어디인가?’를 알 수 있지만, 각 class에 사용된 색이 무엇이고 그 빈도가 무엇인지를 알 수 없기에, 이 부분을 따로 분석할 필요가 있었다. 이를 위해 본 연구에서는 낮과 밤 사진 1000장(2. 1) ①, ②)씩을 포토샵을 이용하여 한 장의 이미지로 연결하였고, 그 결과물에 대하여 KSCA¹⁹⁾를 활용하여 최종적인 컬러 빈도를 도출하였다.

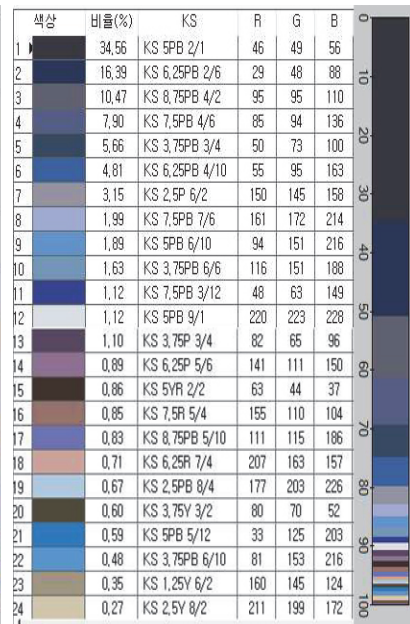
KSCA로 색 빈도를 추출하는 과정에서 1000장의 이미지 모음의 색은 56색 이하로 감소된다. 따라서 근접한 색의 픽셀들이 하나의 색으로 감소되는 과정에서 섬세한 색의 표현이 둔화 될 수는 있다. 그러나 근사한 값의 색을 하나의 색으로 보아 빈도를 측정하기에는 용이하다.

낮 사진의 색은 전체적으로 난색(60%가량)이며, 가장 높은 빈도를 차지하는 색은 흰색에 가까운 10B 9/1이고 12.89%에 해당한다.

19) <https://www.kats.go.kr/content.do?cmsid=87> (검색일: 2021.12.22.)



<그림 8> 낮 사진 색 빈도



<그림 9> 밤 사진 색 빈도

밝은 남색(가장 빈도가 높은 10B 9/1 제외) 은 25% 가량 되며, 하늘과 물의 표현과 관련한 색으로 추정된다. 풍경 사진이기 때문에 많은 사진들에 하늘이 표현됐고, 물이 표현된 사진도 많기 때문이다.

낮 사진의 색 빈도 상위 40% 안에 드는 색들은 채도가 매우 낮아 무채색에 가깝다. 중위도에 속하는 한국의 지리적 속성에 따라 적당한 수증기와 햇빛의 양이 채도 표현에 영향을 미쳤을 것이고, 풍경과 카메라 렌즈와의 거리, 렌즈의 특성 및 한계 등이 채도를 낮추는 데 영향을 미쳤을 것이다.

빈도 1, 2위에 속하는 두 색의 명도차가 극명한 것이 특징이다. 이 부분은 밝고 콘트라스트가 높은 사진 이미지를 선호하는 현재의 미감이 반영된 것으로 추정된다.

그림 14의 먼셀 기호 부분을 보면 가장 빈도가 높은 흰색에 가까운 회색은 미약하게나마 blue에 속하고, 2, 3위의 회색은 연두, 4위의 회색은 무채색이다. 그 다음 빈도에 해당하는 색은 중명도 채도의 연두, 그

다음은 중고 명도 채도의 남색, 중명도채도의 노랑, 중고명도채도의 남색으로 이어진다. 이 부분의 색들은 잎과 대지, 그리고 하늘색의 표현일 것이다. 상위 70% 안에 드는 잎이나 대지의 색은 채도가 높지 않은 것이 특징이다. 그 다음 순위에 있는 색들(전체 25% 이하)은 대부분 난색이며, 이 부분에서는 고채도의 난색들도 볼 수 있다.

밤 사진은 전체적으로 한색이다. 빈도가 가장 높은 색은 검정에 가까운 남색이고 34.56%에 해당한다. 두 번째 빈도의 색은 진한 남색으로서 1, 2위의 색은 모두 명도 2(먼셀 기호)에 해당하고 두 색이 전체 50% 이상을 차지한다.

전체적으로 빈도 1위부터 14위까지의 색(90% 이상)이 대부분 남색에 해당하고, 보라가 일부 포함돼 있다. 빈도 3~ 6위에 해당하는 색은 명도 3~4에 해당하고, 전체 20% 가량을 차지한다. 빈도 7~10위에 해당하는 색은 명도 6~7에 해당하고 전체 10% 가량을 차지한다. 이 부분의 색은 일출 전이나 일몰 후의 풍경 사진, 그리고 셔터 스피드를 늦춰서 밝게 촬영한 것이 영향을 미쳤을 것으로 추정된다. 빈도 11위 밖의 색들은 전체 12% 가량이며 고채도의 색과 난색(전체 5% 이내)이 포함된다.

4. 분석의 결과와 선행연구와의 비교

1) 분석의 결과

분포결과는 밤 class는 검정을 중심으로, 낮 class는 흰색을 중심으로 분포하였다. 빈도도 밤 사진은 검정에 가까운 색이 가장 빈도가 높고, 낮 사진은 흰색에 가까운 색이 가장 빈도가 높다는 점에서 빈도와 분포의 공통점을 발견할 수 있다. 또 낮 빈도결과의 절반 이상이 YR-Y-GY에 속하는데, 분포 결과도 노랑은 낮 class에 대부분 포함됐다는 것과, 밤 빈도 결과의 대부분이 남색인데, 분포에서도 남색이 대부

분 밤 class에 해당한다는 것도 일치하는 부분이다.

하지만 두 결과의 차이를 보이는 부분도 발견 되었는데, 낮 사진 색 빈도의 2위에 해당하는 색은 밤 class 100%에 속하고, 3, 5위에 속하는 색은 밤 class 90%에 속한다. 또 밤 사진 6위에 속하는 색은 낮 사진 class 56%에 해당하는 색이다. 따라서 해당 class의 높은 %에 위치하는 색이라도 다른 class에서 사용될 수 있는 색이라는 것을 알 수 있었다.

또 분포 결과에서 낮 class 100%에 해당하는 색은 낮 사진 빈도의 상위 95% 이내에서 한 가지 색(7위, 177, 203, 226)만 있고, 나머지 색은 찾아볼 수 없다. 또 분포 결과에는 모든 색이 포함되기 때문에, 녹색, 마젠타, 빨강 등의 빈도 결과 내에서 보기 어려운 색들이 두 class 중 어느 쪽에 더 가까운 색인지 알 수 있다. 따라서 두 가지 실험의 결과는 각각 독립적이지만 보완적이기도 한 셈이다.

2) 선행연구와의 비교

자연색 분포에 관한 선행연구결과와 본 연구의 디지털 사진색의 빈도를 비교하기 위해, Karin Fridell Anter의 ‘자연의 색채분포’²⁰⁾와 비교하였다. Karin Fridell Anter의 측정 조건에 대해 알기 어렵지만, 식물 등의 자연물을 측색하여 얻은 값으로 추정된다. 본 연구에서 낮 사진의 빈도 결과를 보면, 무채색에 가까운 색이 상위 40%를 차지하고 있으나, 이 연구에서는 무채색의 빈도가 전혀 없다. 또 본 연구 빈도에서 무채색 다음으로 하늘색(밝은 남색)이 큰 빈도를 차지하고 있는데, Karin Fridell Anter의 연구에서는 blue의 분포가 거의 없다. 그의 연구에서는 하늘과 물 등이 측정대상이 아니었던 것으로 보인다.

그의 연구와 본 연구에서 모두 높은 빈도를 보이는 것은 증명도채도의 올리브 그린이다. 본 연구의 7.94%를 차지하는 색은 1.25GY 4/4(R98

20) Karin Fridell Anter, *Nature's colour palette*, stockholm: S.C.I, 1996, pp.16-17.

김길홍, 최경실, 박정은, 이윤경, 『환경색채계획론』, 이화여자대학교 출판부, 2001, 92쪽. 재인용

G99 B50)이고 이 색은 Karin Fridell Anter의 연구가 가장 높은 빈도를 차지하는 dull 누앙스의 G25Y-G75Y에 해당한다.

반면 그의 연구에서는 light-gray 누앙스의 Y25R-Y75R, clear&strong 누앙스의 G75-Y25R, deep&strong 누앙스의 G25Y-G75Y의 빈도가 높는데, 그 색들은 본 연구의 상위 75%내에서는 찾아볼 수 없다. 따라서 이 연구와는 올리브그린 부분을 제외하고는 전체적으로 상이한 결과임을 알 수 있다.

김태은²¹⁾은 20*4점의 4계절 낮 사진 각각의 RGB 평균값 80개를 살펴 보았는데, 본 연구와 비교 해보면, 본 연구는 낮과 밤 사진을 대상으로 하였으나, 김태은의 연구는 낮 사진만을 대상으로 하였다. 또 김태은의 사진은 지역에 대한 명시가 없고, 본 연구는 한국을 지리적 범위로 한정하였다는 차이가 있다. 그리고 김태은의 연구에서는 20개의 장소에서 4계절 사진이 모두 있는데 비해, 본 연구에서는 4계절이 각각 다른 장소라는 차이가 있다. 또 김태은의 연구에서 사진은 연구를 위해 crop 되지 않았으나(가로 직사각 이미지), 본 연구에서는 가운데 부분이 crop 된 정사각 이미지로 분석하였다.

김태은의 색 도출 결과는 각 사진의 RGB 값을 평균 내었고, 계절별로 평균을 도출 하였다. 그에 비해 본 연구는 머신러닝을 이용하여 낮과 밤 사진의 색 분포를 구분 지었고, KSCA를 이용해 색 빈도를 도출하였다.

이렇게 상이한 부분이 많지만 두 연구(김태은의 연구와 본 연구의 낮 사진빈도 측정 결과)의 공통점은 많은 풍경 사진들을 그 정도와 방법의 차이가 있지만 어느 정도 간략화 하여 RGB 값으로 색을 도출하였다는 것이다. 본 연구 빈도 추출 부분에서 1000장의 이미지를 1개의 이미지로 이어서 56색 이하로 감소시켜 색을 추출하였고, 김태은은 80장의 풍경 사진의 평균색을 각각 도출하였다.

먼저 본 연구의 낮과 밤 색 분포와 김태은의 색 추출 결과를 비교하면, 상이한 결과를 보였다. 김태은의 사진 별 RGB값으로 도출된 결과 중 50% 이상이 본 연구의 밤 class (80%이상)에 해당하였고, 낮 class

21) 김태은, 『계절별 풍경사진으로부터 JAVA를 이용한 4계절의 색 추출』, 숭실대학교 석사학위 논문, 2016, 3-4쪽.

(80% 이상)에 해당하는 그림은 43% 정도에 해당하였다. 이 연구의 80장의 사진 RGB값 중 한 장의 사진만 본 연구의 낮 class 100%에 해당하였다. 또 김태은이 4계절의 사진을 구분하여 각각의 RGB값의 평균을 구하였는데, 봄, 여름, 가을의 컬러는 본 연구의 밤 class 100%에 해당하고, 겨울의 컬러만 본 연구의 낮 class 96%에 해당하였다.

본 연구의 낮 사진에 한해서 빈도 추출 부분과 비교해 보면, 전체적으로 올리브 그린과 회색이 많다는 점이 비슷하였다. 본 연구의 빈도 상위 5위 안에 드는 색(전체 50% 차지)은 모두 김태은의 80개의 도출된 색 중에서 R, G, B 각각의 값의 편차가 10 이내인 색으로 찾아볼 수 있었고 총 14개의 이미지의 색이 그에 해당하였다. 한편 본 연구에서 빈도가 그 이하인 색 중에서는 김태은의 도출색과 일치하는 색이 많지 않았다. 이 영역에서는 본 연구의 빈도 1% 이상의 비율을 차지하는 색으로 한정했을 때 김태은의 도출색 3개 정도를 편차 10 이내의 색으로 찾아볼 수 있었다. 또 김태은의 겨울색 평균(R168 G168 B171)은 본 연구의 8.95%를 차지하는 색(R173 G173 B173, 상위 4위)과 R,G,B 각각의 편차가 적은 색이다.

윤혜림은 잎 색의 평균적인 명도 및 색도는 먼셀 기호로는 「4.8GY4.1/3.2」에 해당한다고 하였는데, 그 색을 RGB로 전환하면 R93 G103 B69(그림 10)이고 이 색은 본 연구 낮 사진의 7.94%를 차지하는 색 R98 G99 B50과 R-5, G+4, B+19의 편차를 보인다. 그리고 그 색은 본 연구의 분포 결과에서는 밤 class100%에 해당한다.



<그림 10>

R93 G103 B69

5. 결론

본 연구는 색채 계획 등을 통해 디지털 이미지를 생산해낼 때 특정단어로 검색되는 인터넷 포털 사이트의 수많은 이미지들에서 참고할만한

색을 어떻게 도출할 수 있을지에 대한 방법을 모색하는 것을 그 목적으로 시작되었다. 한국 내에서 디지털 풍경 사진이 낮과 밤을 어떤 색으로 표현하는지를 머신러닝과 KSCA를 통해 분석한 결과는 다음과 같이 요약될 수 있다.

낮과 밤 사진의 색을 머신러닝으로 구분한 결과, 51~100%로 구분했을 때, 낮의 색의 영역이 밤의 색보다 2.45배가량 더 많았다. 낮 class의 색은 white를 중심으로, 밤 class의 색은 black을 중심으로 명도에 따라 분포하였고, 노랑은 낮 class에 남색은 밤 class에 분포하였다. 빨강(R255 G0 B0)은 밤 class에, magenta(R255 G0 B255)는 낮 class에 속하였다. 초록과 파랑은 명도 채도에 따라 두 class에 골고루 분포했다.

낮 class 70%이상의 색이 647, 밤 class 70% 이상의 색이 252, 나머지(31-69%)가 101개로서 중간 영역의 색의 수는 적고 낮과 밤으로 비교적 뚜렷하게 구분되었다.

낮과 밤 class의 색 분포 결과를 통해 명도로 구분되는 두 class의 경계 색채값이 무엇인지 확인할 수 있었다.

디지털 사진의 빈도 분석 결과, 가장 눈에 띄는 것은 낮 사진 빈도에서 상위40%에 해당하는 색이 거의 무채색에 가까울 정도로 채도가 낮다는 것이다. 이는 낮 풍경 이미지에서 전체적으로 넓은 면적을 차지하는 배경색의 경우, 낮은 채도의 색이 디지털 풍경이미지로 익숙한 표현이라는 것을 알 수 있었다.

또 낮 사진에서 white & black에 가까운 색이 가장 높은 빈도를 보여 명도차가 크다는 것을 알 수 있었다. 이 부분은 콘트라스트를 높인 디지털 사진이 해당시기에 많았다는 것을 유추할 수 있었다. 근경의 꽃이나 식물 등의 모티브들이 고채도일 수 있겠지만, 그 면적이 크지 않고, 넓은 배경 부분은 원경으로서 낮은 채도로 표현됐음을 알 수 있었다.

다만 빈도 5~10위 사이의 밝은 남색의 채도가 상대적으로 높게 표현되었는데, 풍경 사진에서는 하늘이나 물이 다른 색들에 비해 상대적으로 높은 채도(면셀 기호 4~8)의 청색으로 표현되는 것이 해당 시기 디지털 사진의 색의 특징이라는 것도 알 수 있었다.

빈도 분석 결과를 전체적으로 보면, 고티의 밝음과 어둠의 양극적 대립 현상과 같이, 밝은 낮 사진에서는 전체적으로 황색, 어두운 밤 사진에서는 청색 위주의 색이 표현되었다.

한편 낮은 밤에 비해 밝고, 낮의 배색은 전체적으로 황색의 비율이 높지만, 낮 빈도 배색 띠에서 빈도 5위~10위까지의 색을 보면 연두색은 어둡게, 남색은 밝게 표현됨으로서 부분적으로 콤플렉스 하모니(complex harmony)를 이루고 있었다. 배색 띠를 보았을 때도 하늘색과 무채색, 난색들의 색상과 명도 채도가 다양하여, 전체적으로는 조화로운 배색을 이루지는 못했다.

밤 사진의 빈도를 보면 50% 가량 되는 색이 명도 1~2(먼셀 기호)에 해당하는 어두운 색이다. 인공조명이 없는 밤 풍경은 매우 어두워서 사진 촬영이 어렵다. 어두운 가운데에도 밝은 영역을 표현하기 위해, 연구에 사용된 대부분의 사진들이 밝게 찍으려고 노력하거나 밝게 보정을 한 것으로 보인다. 그렇게 표현된 색들은 한색 범위 내에서 다양한 명도 채도로 표현되고 있었다. 주로 남색이고 부분적으로 보라색이 있다. 한색이 아닌 색들은 빈도 하위 8% 이내에서 간헐적으로 보인다. 배색 띠를 보았을 때, 전체적으로 남색을 위주로 조화로운 배색을 이루고 있었다.

이렇게 색 분포를 나누는 결과는 해당색이 특정 디자인의 주조색이나 배경색으로 사용될 경우에 두 class 중 어느 쪽에 더 가까운 색인 지에 대해 참고사항이 될 수 있을 것이다. 또 분석 이미지들을 몇 가지 class로 나눈다면, 각 class의 색 분포의 특성에 따라 분석 이미지에 사용되지 않은 색도 어느 class에 얼마큼 더 가까운 이미지 인지 도출할 수 있었다.

본 연구에서 사용한 사진 이미지는 인물과 건물 등 인공물이 없고, 조명의 영향을 받지 않은 사진으로 제한하였기 때문에 인위적인 조명 등이 있는 밤의 풍경의 색과는 거리가 있을 수 있다. 하지만 본 연구는 특정 지역적, 계절적 범위 안에서 그 풍경이 디지털 사진에서 어떤 색으로 표현되는지, 그 분포나 빈도를 알아보기 위한 방법으로서 유용한 모델이 될 수 있을 것이며 또한, 실험에 대한 결과값도 RGB system으로 살펴보았기 때문에, 연구 결과를 디지털 이미지 제작에 적용하기 용

이할 것으로 기대된다.

참고문헌

단행본

- 김길홍, 최경실, 박정은, 이윤경, 『환경색채계획론』, 이화여자대학교 출판부, 2001.
- 윤희림, 『색채심리 마케팅과 배색이론』, 도서출판 국제, 2008.
- 윤희림, 『색채 관리와 색채 디자인』, 도서출판 국제, 2008.
- 윤희림, 『색채지각론과 색채체계론』, 도서출판 국제, 2008.
- 윤희림, 『컬러리스트 배색이론』, 도서출판 국제, 2006.
- Faber Birren, 『비렌 색채의 원리』, 윤일주 역, 민음사, 1977.
- Johann Wolfgang von Goethe, 『색채론』, (주)민음사, 박맹호 번역, 2003.
- Vilém Flusser, 『코뮤니콜로지(Kommunikologie)』, 김성재 역, 커뮤니케이션북스, 2001.

논문

- 김태은, 「계절별 풍경사진으로부터 JAVA를 이용한 4계절의 색 추출」, 숭실대학교 석사학위 논문, 2016.
- 김택용, 「디지털 사진의 매체적 특성-빌렘 플루서(Vilém Flusser)의 ‘매체이론’을 중심으로」, 홍익대학교 석사학위논문, 2012.
- 정지슬, 「현대 소통매체의 활용과 사진의 매체적 활용 연구 - 빌렘 플루서의 매체이론을 중심으로 -」, 중앙대학교 대학원 사진학과 석사학위논문, 2015.
- 한지원, 「친자연적인 색을 이용한 환경색채연구-수원시 색채계획을 중심으로-」, 조형미디어학, volum 21(1), 2018.

기타

국가기술표준원 <https://www.kats.go.kr/content.do?cmsid=84>

티처블머신 <https://teachablemachine.withgoogle.com/train/image>

한국표준색 색채분석 <https://www.kats.go.kr/content.do?cmsid=87>

Abstract

Color Analyses on Digital Photos Using Machine Learning and KSCA – Focusing on Korean Natural Daytime/nighttime Scenery –

Huieun Gwon

Dept. of Interdisciplinary Program in Studies of Art , Sungkyunkwan University
Ph. D. Student

Ja Joon KOO

Sungkyunkwan University
Professor

This study investigates the methods for deriving colors which can serve as a reference to users such as designers and or contents creators who search for online images from the web portal sites using specific words for color planning and more. Two experiments were conducted in order to accomplish this. Digital scenery photos within the geographic scope of Korea were downloaded from web portal sites, and those photos were studied to find out what colors were used to describe daytime and nighttime. Machine learning was used as the study methodology to classify colors in daytime and nighttime, and KSCA was used to derive the color frequency of daytime and nighttime photos and to compare and analyze the two results.

The results of classifying the colors of daytime and nighttime

photos using machine learning show that, when classifying the colors by 51~100%, the area of daytime colors was approximately 2.45 times greater than that of nighttime colors. The colors of the daytime class were distributed by brightness with white as its center, while that of the nighttime class was distributed with black as its center. Colors that accounted for over 70% of the daytime class were 647, those over 70% of the nighttime class were 252, and the rest (31-69%) were 101. The number of colors in the middle area was low, while other colors were classified relatively clearly into day and night. The resulting color distributions in the daytime and nighttime classes were able to provide the borderline color values of the two classes that are classified by brightness.

As a result of analyzing the frequency of digital photos using KSCA, colors around yellow were expressed in generally bright daytime photos, while colors around blue value were expressed in dark night photos.

For frequency of daytime photos, colors on the upper 40% had low chroma, almost being achromatic. Also, colors that are close to white and black showed the highest frequency, indicating a large difference in brightness. Meanwhile, for colors with frequency from top 5 to 10, yellow green was expressed darkly, and navy blue was expressed brightly, partially composing a complex harmony. When examining the color band, various colors, brightness, and chroma including light blue, achromatic colors, and warm colors were shown, failing to compose a generally harmonious arrangement of colors.

For the frequency of nighttime photos, colors in approximately the upper 50% are dark colors with a brightness value of 2 (Munsell signal). In comparison, the brightness of middle frequency (50-80%) is relatively higher (brightness values of 3-4), and the brightness difference of various colors was large in the lower 20%.

Colors that are not cool colors could be found intermittently in the lower 8% of frequency. When examining the color band, there was a general harmonious arrangement of colors centered on navy blue.

As the results of conducting the experiment using two methods in this study, machine learning could classify colors into two or more classes, and could evaluate how close an image was with certain colors to a certain class. This method cannot be used if an image cannot be classified into a certain class.

The result of such color distribution would serve as a reference when determining how close a certain color is to one of the two classes when the color is used as a dominant color in the base or background color of a certain design. Also, when dividing the analyzed images into several classes, even colors that have not been used in the analyzed image can be determined to find out how close they are to a certain class according to the color distribution properties of each class. Nevertheless, the results cannot be used to find out whether a specific color was used in the class and by how much it was used.

To investigate such an issue, frequency analysis was conducted using KSCA. The color frequency could be measured within the range of images used in the experiment.

The resulting values of color distribution and frequency from this study would serve as references for color planning of digital design regarding natural scenery in the geographic scope of Korea.

Also, the two experiments are meaningful attempts for searching the methods for deriving colors that can be a useful reference among numerous images for content creator users of the relevant field.

Keywords

Colors in Digital Photos, Colors of Scenery Photos,
Daytime and Nighttime Colors, Color Distribution,
Color Frequency, Neural Network, KSCA

메타버스와 메타피직스의 영화적 순환*

심 광 현**

한국예술종합학교 영상이론과 교수

목차

‘메타버스’와 ‘메타피직스’

과학기술과 형이상학

메타버스와 시네마

디지털 아카이브와 ‘초의식적’ 시뮬레이션

이행기의 철학과 대중의 철학이 된 영화

마음의 생태학적 연결망의 약도

역사지리-인지생태학적 영화철학의 기본 과제

* 이 글은 출저 <대중의 철학이 된 영화> (2021, 희망읽기)의 결론부를 발췌·보완한 것임을 밝힘.

** shimkh99@gmail.com

요약문

메타버스 시스템이 향후 초연결 사회의 촉매가 될 수 있을지는 인공지능 기술과 마찬가지로 연관 기술의 발전 속도와 사회적 활용 범위의 확장 여부에 달려 있다. 이 글에서는 이런 현실화 과정의 문제를 괄호치고, 기술 발전이 가속화될 경우 이 복합적인 기술-사회의 짝패구조가 영화의 미래와 연관된 인지생태학적 변화와 관련된 몇 가지 철학적-정치적 논점에 한정해 논의해 보고자 한다. 흔히 메타버스의 핵심은 ‘몰입도’에 있다고 보지만 인지생태학적으로 보면 한 장의 그림이나 사진의 몰입도는 ‘재현의 정확성’보다는 그것이 주는 메시지의 맥락적 연결성에 달려 있다는 점을 환기해 보면 정확한 판단은 아니다. 이런 맥락에서 볼 때 메타버스의 진정한 잠재력은 새로운 자연적-사회적-기술적 짝패구조의 형성 속에서 활성화될 인간 뇌의 다중지능적 연결 능력(증강-시뮬레이션, 외부-내부의 교차)의 변화라는 인지생태학적인 맥락에서 파악할 필요가 있다. 그리고 이런 인지생태학적 잠재력은 이미 오래 전부터 [현실의 모순/갈등(M1)-->허구적 변형을 통한 영화적 해결책(M2)-->관객의 소원-성취 욕망에 의한 선택적 해석(M3)-->현실의 변화(M1)]라는 삼중 미메시스의 영화적 순환 과정에서 부분적으로 실현되어 왔다. 따라서 메타버스 시스템의 진정한 잠재력은 현실적인 분리/문제들과 이상적인 연결/해결 사이의 영화적 순환을 더욱 확장하고 심화시킬 수 있는가에 달려 있다. 이런 측면에서 보자면 발전된 메타버스는 피직스-메타피직스의 이상적 순환의 현대적인 기술적 버전으로 비유될 수 있을 것이다

주제어

메타버스, 메타피직스, 디지털 시네마, 마음의 생태학, 역사지리-인지생태학, 영화철학

‘메타버스’와 ‘메타피직스’

〈코로나-19 팬데믹〉으로 영화 상영/관람의 주된 형식이 오프라인 극장에서 온라인 플랫폼으로 이동하고 있다. 이에 따라 영화의 미래에 대한 논란이 커지고 있다. 그러나 영화의 미래를 좌우할 더 큰 변수는 〈메타버스〉 기술의 발전 속도와 활용 범위의 변화다. 이 기술 발전이 가속화되면 코로나 국면이 진정되어 극장 상영/관람 형식이 부활해도 이전처럼 지배적 위치를 유지하기 어려울지 모른다. 일례로 거실의 TV와 메타버스 시스템이 결합되면 극장에 갈 필요가 없게 된다.

〈메타버스(meta-verse)〉는 초월(meta)과 우주(universe)의 합성어다. 다중우주라는 현대 물리학의 가설에 따르면 메타버스는 우주들 사이를 건너다닌다는 뜻이다. 황당무계한 공상과학-이야기처럼 들린다. 하지만 비슷한 개념이 오래전부터 철학의 별칭이었다는 사실을 환기해 보자. ‘형이상학’으로 번역되는 〈meta-physics〉가 그것이다. 요즘은 〈physics〉가 ‘물리학’으로 번역되지만, 본래 ‘자연현상’ 또는 ‘자연학’을 뜻하는 말이다. 자연이 곧 우주이기에 ‘메타버스’는 ‘메타피직스’의 현대적 표현이 된다. 따라서 플라톤 이후 근대까지 서구 철학의 중추였다가 한동안 뒤로 물러났지만 다시 존재론의 이름으로 부활하고 있는 〈메타피직스〉가 〈메타버스〉의 공상과학-버전이라면, 오늘의 〈메타버스〉는 〈메타피직스〉의 과학기술-버전이라고 볼 수 있다.

이런 비유의 타당성을 살피려면 먼저 메타피직스의 과학기술 버전이라는 말의 의미를 좀 더 자세히 살펴 볼 필요가 있다. 일반적으로 메타피직스는 형이하학적인 현상 세계를 대상으로 삼는 과학기술과는 정반대의 초월적인 형이상학적 세계를 대상으로 삼는다고 이해되기 때문이다. 그러나 18~21세기의 학문사의 변천 과정을 조망해보면 양자의 관계가 통념처럼 이분법적으로 단절되지 않을 뿐만 아니라 종종 상보적 관계가 형성되어 왔음을 확인할 수 있다. 물론 기술의 매개를 통해 양자가 단절되는 경우도 있었지만 오늘날 기술의 매개는 과학과 형이상학을 새롭게 연결시키는 새로운 계기를 제공하고 있고, 그 최전선에 메타

버스 기술이 위치해 있다고 볼 수 있다.

과학기술과 형이상학

『복잡성 과학이란 무엇인가』의 저자 존 카스티는 과학이 명사가 아니라 <동사>와 같다고 말한다. 물리학이나 생물학 혹은 사회과학 같은 특정 영역에 한정된 명사화된 지식의 집합체가 아니라, 어느 분야든 제기된 질문에 대해 과학적 규칙들의 집합을 만드는 과정을 거쳐 답할 수 있는지 여부에 따라 그 지식이 과학적인지 아닌지가 판명된다는 것이다(카스티; 26쪽).

과학을 공식화된 명사적 지식의 집합체가 아니라 질문을 던져 문제를 발견하고 가설을 세워 추리하고 예측을 실험해 답을 찾아가는 과정적이고 동사적인 관점에서 정의하는 방식은 철학에도 적용될 수 있다. 칸트 이후 철학도 절대적인 진리 명제들의 집합체가 아니라 지식의 형성 조건과 가능성 및 한계에 대한 비판적 탐구로 재정의 되었기 때문이다. 단지, 철학은 과학적 방법 중 <실험을 통한 검증>(3)이라는 절차 없이 <문제의 발견>(1)과 <가설/예측>(2)만으로 담론적/개념적 일반화를 추구한다는 점에서 과학보다 더 많은 자유를 누린다는 차이가 있다. 그러나 검증을 위한 복잡한 실험(3)은 <기술>에 의해 이루어진다. 이런 측면에서 보면 (1)과 (2)의 절차에만 주력하는 <이론적 과학>(상대성 이론 같은 이론 물리학)은 수학을 이용한 공식화(4)라는 측면을 제외하면 기술 보다는 오히려 <철학>에 가깝다.

18세기까지 과학이 <자연철학>이라는 명칭으로 불렸던 이유도 이런 측면 때문이다. 데카르트와 스피노자, 라이프니츠와 칸트의 철학 체계에서 자연의 생성과 변화에 대한 가설/예측을 다루는 자연철학은 중요한 이론적 토대 역할을 했다. 그러나 19세기에 들어 산업자본주의가 본격화되고 다양한 기술들이 발전하면서 과학은 가설과 예측을 ‘실증’해 줄

〈기술〉과 밀접한 관계를 맺기 시작했다. 그리고 기술적 실험이 불가능한 철학적 문제 제기과 답변은 낡은 ‘형이상학’으로 배척되었다.

이렇게 〈과학-철학〉의 연결 고리를 〈과학-기술〉의 연결 고리로 대체한 〈실증주의 시대〉는 20세기 중반까지 지속되었다. 하지만 20세기에 들어 상대성 이론과 양자역학이 등장한 이래 상황이 변하기 시작했다. 기술적으로 당장 검증 불가능함에도 불구하고 새로운 문제/대상의 발견(1)과 가설/예측(2)만으로 고전역학의 기반 전체가 허물어지면서 새로운 과학적 탐구가 안정적으로 뿌리내릴 새로운 이론적 지평, 즉 과학과 철학의 재-연결이 필요해진 것이다. 그 결과 20세기 중반에 들어 〈과학철학〉이라는 새로운 학제적 연구가 등장했다.

‘형이상학’으로 번역되어 온 ‘meta-physics’는 본래 ‘자연학(physics)’에 〈대한(about)〉 또는 〈그 위에 선(above)〉 탐구를 뜻하는 용어다. 이제는 ‘자연학’이 다양한 ‘과학(science)’으로 확장되었기에 오늘의 형이상학은 바로 〈메타-과학(meta-science)〉, 즉 ‘과학철학’이 되는 셈이다. 이렇게 20세기 전반기에 흔들리던 〈과학-기술〉의 연결 고리가 20세기 중반 〈과학-철학〉으로 보완되는 사이에 한동안 과학과 무관한 것으로 간주되던 철학에서도 과학적 발견으로 변화하게 된 세계 인식에 〈대한〉 형이상학적 ‘사변(speculation)’이 활발해지기 시작했다(베르그송, 화이트헤드, 하이데거 등에 의한 존재론의 부활).

이렇게 과학-철학이 과학-기술로 대체되었다가 다시 과학철학이 등장하고, 철학에서도 사라졌던 형이상학적 사변이 부활하게 된 것은 과학, 기술, 철학의 관계가 흔히 생각하는 것보다 매우 불안정하고 복잡하다는 것을 시사한다. 그러나 칸트의 『순수이성 비판』은 이 불안정성 속에서 표류하지 않을 이론적 기반을 제공한다. 그의 삼대 비판서 간의 관계를 잘 살피면 과학과 기술과 철학의 관계를 마음의 능력들의 특수한 사용 방식이라는 관점에서, 어느 하나를 다른 하나의 우위에 두지 않고 체계적으로 해명하는 길이 열리기 때문이다.

이 세 가지 활동이 어떤 형태로 역사적 제도 속에서 구현되든 모두 인간 〈지성〉과 〈감성〉의 특수한 사용 방식에 뿌리를 두고 있다는 점에 주목해 보자. 칸트는 『순수이성 비판』에서 지성을 오성, 판단력, 이성으로 구별했다. 이 구분에 따라 그는 물리학(과학)은 감성이 제공하는

지각 자료를 오성이 개념의 체를 사용해 재구성하는 방법으로 경험적 지식들을 생산한다고 보았다. 이것이 오성의 <구성적(constructive)> 사용이다. 한편 그는 기존의 형이상학들이 감성을 통해 경험적으로 확인할 수 없는 대상에 대해서도 마치 오성이 경험적 지식을 구성하듯 이성을 구성적으로 사용하려는 <월권>을 행사했다고 비판했다. 하지만 경험적 지식의 한계를 넘어서 세계를 인식하려는 형이상학적 욕구 자체가 인간 이성의 제거할 수 없는 본성이라고 보았기에 형이상학 자체를 폐기하지는 않았다. 대신 기존의 경험적 인식을 넘어서 탐구를 확장해 나가도록 오성에게 촉구하는 ‘규제적’ 역할을 하는 한에서 이성은 과학의 발전에 필수 불가결한 역할을 한다고 역설했다. 이것이 이성의 <규제적(regulative)> 사용이다¹⁾.

이 구분에 따르면 경험 가능한 대상의 과학적 규명을 위해서는 <오성의 구성적 사용>이 요구된다. 반면 기존 과학적 지식의 한계를 넘어서기 위해서는 <이성의 규제적 사용>을 통한 형이상학적 사변이 요구된다. 이에 준하면 현대의 과학철학은, 이성의 규제적 사용을 통해 오성의 구성적 사용의 범위를 확장함과 동시에 이성의 월권을 비판하는 방식으로 인간 지성의 두 가지 사용 방식의 적합한 결합을 탐구하는 것이다. 과학은 당대의 과학적 지식의 한계를 넘어서기 위해 모종의 형이상학적 가정을 전제할 수밖에 없는 것이다.

19세기에 전기의 파장적 성격이 밝혀지자 과학자들은 빛이 태양에서 지구로 전달되려면 모든 파동이 매질을 전제하듯이 일종의 ‘에테르’ 같은 매질이 지구와 태양 사이에 있어야 한다고 가정했다. 이 가정은 빛의 입자설을 전제한 상대성 이론이 실험을 통해 검증되기까지 대부분의 과학자들에게 수용되었다. 물론 빛의 입자설은 곧 이어 양자역학의 등장으로 의문시되었다. 아인슈타인은 죽을 때까지 양자역학의 타당성에 대해 의문을 가지면서, 4가지 장(場: 중력장, 전자기장, 약력장, 강력(핵력)장)을 연결할 수 있는 통일장 이론을 수립하고자 노력했지만 실패했다. 이런 노력은 오늘날에는 ‘최종이론(가령 초끈 이론, 막 이론 등)’에 대한 탐구로 이어지고 있다(그린: 12장, 13장).

1) 심광현/유진화, 『대중의 철학이 된 영화』, 희망읽기, 2021

과학적 지식의 기반인 공간 개념의 경우도 고전역학과 상대성 이론은 서로 다른 가정에 입각한다. 고전역학의 관점에서 아인슈타인의 이론은 ‘황당한 형이상학’에 불과해 보일 수 있다. 하지만 후자의 입장에서 보면 전자는 인식의 범위를 지나치게 좁게 잡은 것이다. 고전 역학은 공간-시간-에너지-물질을 서로 무관한 것으로 구분하는 경험적 상식을 우주 전체로 확대해 적용한 ‘그릇된 형이상학적’ 가정이라는 것이다. 이렇게 과학의 역사를 돌아보면 과학과 형이상학의 경계는 얼핏 생각하는 것 이상으로 중첩되어 있음을 알 수 있다. 이 모호해진 경계선은 21세기에 들어 첨단 기술공학과 예술의 개입으로 더 복잡해지고 있다.

메타버스와 시네마

이런 맥락에서 <메타버스>는 단지 새로운 융합기술 중 하나라기보다는 첨단 과학기술의 성과들을 매개로 흩어져 있는 삶의 제반 국면들을 연결하는 새로운 <초-연결 문명>으로의 전환을 촉진하는 기폭제가 될 수 있다. 실제로 이 기술은 <증강현실(Augmented Reality)>, <라이프-로깅(Life-Logging)>, <거울세계(Mirror World)>, <가상현실(Virtual Reality)>이라는 상이한 기술들이 구현하는 이질적인 경험 세계들을 연결하면서 현실적인 파급력을 키우고 있다. 진화 중인 이 기술들을 포괄하는 메타버스 시스템은 정치·경제·사회·문화의 전반적 측면에서 현실과 비현실을 연결하는 생활형·게임형 가상 세계라는 의미로 폭넓게 사용되기도 한다²⁾. 2000년대부터 각기 다른 경로로 발전해 왔지만 각 유형들을 연결하는 기술의 발전 속도는 아직은 더디다. 그러나 이 모든 기술을 아우르는 <확장현실(Extended Reality, XR)> 기술이 고도로 발전하면 스피버그의 SF 영화 <레디 플레이어 원> (2018)에서 선보인 ‘오아시스’처럼 실감 나는 메타버스가 실현될 수 있다. 현재 인공지능 기술이 코로

2) 심광현/유진화, 『인간혁명에서 사회혁명까지』, 희망읽기, 2020

나19 팬데믹을 계기로 산업과 사회생활 및 일상생활 전반으로 급속히 확산되고 있듯이 XR 산업도 비대면 업무가 증가할수록 확대될 것이다.

XR 기술과 뇌 스캐닝/다운로드/업로드 기술들이 결합되면 영화는 극장과 스크린과 몸과 뇌 사이에 남아 있던 거리를 좁히거나 없애 영화 《인셉션》의 설정처럼 뇌의 <다중지각연합 영역>과 <변연계>의 무의식적 기억 속으로까지 파고들지 모른다. 그렇게까지는 못 가더라도 메타버스 시스템이 발전할수록 레프 마노비치(Lev Manovich)가 말한 공식 <디지털 시네마=실사 재료+회화+이미지 프로세싱+합성+2D컴퓨터애니메이션+3D컴퓨터애니메이션>이 자유롭게 구현되어 시각-청각-촉각-기타 감각을 생생하게 만족시킬 수 있을 것이다.

그런데 이렇게 1차 의식적인 몰입도가 증폭되면 인간 뇌는 그에 상응해서 고차 의식적인 스토리텔링 기능의 업그레이드를 요구한다. 기술 발전이 신체지도의 포맷 변화를 유도하는 데 상응해서 마음의 지도의 포맷 변화가 수반되지 않으면 심리적 공황 상태에 빠질 수 있기 때문이다. 따라서 메타버스 시스템이 발전할수록 운동-이미지와 내러티브의 역동적 변증법을 한층 더 심화시킨 영화적 스토리텔링에 대한 수요가 증가할 것이다. 자연에 대한 기술적, 과학적 이해가 증가함에 따라 형이상학/존재론이 발달했던 것처럼 말이다. 이 새로운 스토리텔링이 어떤 형태를 취하게 될지 좀 더 추론해 보자.

디지털 아카이브와 ‘초의식적’ 시뮬레이션

온라인 공간과 오프라인 공간이 메타버스 시스템을 통해 긴밀히 결합된다면 이미 비대면 화상 회의/강의를 통해 경험하고 있는 공시성의 감각과 경험이 증폭될 것이다. 나아가 극도로 정교해진 동영상 데이터 베이스를 통해 다른 시간대의 이질적인 공간들 속으로 실감나게 진입하는 일도 용이해질 것이다. 그러나 수백 개의 TV 채널과 무수한 유튜브

영상을 통해 이미 접하고 있는 이런 경험들이 확대될수록 그 복잡한 경험들을 짜임새 있게 연결할 새로운 커뮤니케이션 형식에 대한 요구도 증대할 것이다.

그동안에도 각 지역에 흩어져 있던 서로 다른 사회 생태계와 자연 생태계를 <M-C(자연자원+노동력+기계/설비의 상품화)-M'>의 순환공식으로 연결해 온 자본주의의 세계화 과정은 커뮤니케이션 형식과 범위 확장을 동반해 왔다. 교통 기술의 발달에 따른 공간의 압축과 통신 기술의 발달에 따른 시간의 가속화는 감각과 인식의 지형을 크게 변화시켰다. 또 새로운 경험과 지식들은 다양한 아카이브 형태(백과사전과 도서관, 디지털 아카이브 등)로 축적되어 왔다. 20세기에 영화와 텔레비전이 대중을 사로잡을 수 있었던 것도 이 다양하고 새로운 경험과 지식들의 아카이브를 기반으로 역동적인 스토리텔링을 만들어 냈기 때문이다. 그런데 오늘의 <월드 와이드 웹+디지털 아카이브+빅데이터+인공지능>의 초연결망은 감각과 인식, 정보와 지식, 체험과 경험의 지형 전체를 뒤흔들고 있다.

30년 전 빌렘 플루서는 『피상성 예찬』에서 디지털 시대의 근본적인 새로움은 “텍스트로부터 테크노-그림으로 한 단계 되돌아감으로써”, “설명의 선형적 세계로부터 나와 ‘모델’의 테크노-상상적인 세계로 걸어 들어가는 것”에 있다고 주장했다(68쪽). 동영상 복제기술과 극작술의 결합을 통해 탄생한 <필름 영화>가 이미 이런 <테크노-그림>의 시작이 아닐까? 그러나 플루서는 “테크노-그림이 움직인다는 것, 이 그림이 ‘시청각적’이라는 것, 이 그림이 음극선 내에서 빛을 발산한다는 것 등이 이 그림의 혁명적인 새로움이 아니라, 이 그림이 ‘모델’ 곧 개념을 함축하고 있다는 사실이 혁명적인 새로움”(68쪽)이라고 주장했다.

인지생태학적으로 보면 이 새로움은 <뇌-뇌(인터-브레인) 커뮤니케이션> 구조의 근본적인 변화와 관련된다. <디지털 테크노-그림>은 과거 <그림>의 비선형적인 공시성과 이후 <문자/숫자/기호 텍스트>의 선형적인 통시성을 자유자재로 결합할 수 있게 해준다. 이로써 직업과 학문 분과와 예술 장르에 따라 서로 분리된 채 사용되었던 1차 의식적인 사물-표상의 회로와 고차 의식적인 언어-표상의 회로가 상시적으로 자유롭게 결합되면서 마음의 생태계의 전체 회로에 근본적인 변화가 나타나

고 있다. 세계-이미지를 다르게 조합하는 상상력의 영역이자, 다음 행동을 사전 설계하는 영역이며, 타자의 표정이나 몸짓에서 상대의 마음을 읽어 내는 모방과 공감의 기능을 가진 거울뉴런이 집중 포진되어 있는 전두엽의 <전-운동 영역>이 폭발적으로 활성화되기 때문이다.

<후두엽/측두엽의 지각 정보(1)-->여기에 개념을 부여하는 전전두엽(2)-->이에 따른 전-운동 영역의 시뮬레이션(3)-->운동-영역의 행동 명령(4)>으로 이어지는 신피질 회로에서 (3)의 활동이 증폭되면 개념과 상상력의 관계가 역전될 수 있다. 보조 역할을 하던 (3)이 중심 역할을 하고, 개념을 구성하는 (2)가 보조 역할을 하게 되는 것이다. 플루서는 이에 따른 새로운 상상(imagination)의 세계를 “개념적인 사고 ‘아래’에서 있지 않고, 그 사고 ‘위’에 있는”, “초의식적 꿈들의 세계”(플루서: 277쪽)라고 불렀다. 개념들의 노드들을 무수한 이미지들의 링크로 자유롭게 연결하는 <척도 없는 네트워크>(〈그림-15〉 참조)처럼 전후 좌우상하로 활짝 날개를 펴고 활공하는 상상력의 세계가 바로 그런 것이 아닐까?

필름 영화는 극작술과 동영상 기술의 합성을 통해 언어적 의식과 지각적 무의식을 연결하기는 했지만 <선형적 내러티브>의 일관성을 만드는 편집 과정에서 촬영했던 수많은 프레임들과 샷들을 잘라 내야 했다. 그러나 디지털 시네마는 촬영된 프레임과 샷을 필요에 따라 하이퍼-텍스트 형태로 이야기 구조 내에 아카이빙 할 수 있게 되었다. 이에 따라 적어도 이론적으로는 다중우주를 넘나드는 메타버스 시스템에 걸맞은, 또는 ‘피직스’와 ‘메타피직스’를 넘나드는 <비선형 내러티브>의 공시성의 세계로 나아가는 길이 활짝 열린 것이다.

여기에 인공지능과 빅데이터 기술이 결합되면 아직은 초보적인 <인터랙티브 시네마>가 활성화될 것이다. 영화 텍스트와 관객의 능동적 해석이 실시간으로 피드백을 이루면서 우연한 마주침을 통해 수없이 갈라지는 구조의 새로운 이야기-하기의 세계를 만들 수 있게 되는 것이다. 샷과 신과 시퀀스가 바뀔 때마다 각자가 직접 새로운 이야기를 써 내려가면서 뇌-뇌 상호작용이 활성화되는 세계. 이것이 바로 “초의식적인 꿈들의 세계”라고 할 수 있다.

인류 뇌의 <전전두엽>(2)은 고차 의식적인 지성이 작동하는 영역이

다. 하지만 진화론적으로는 수억 년의 역사를 지닌 나머지 영역에 비해 최대한 길게 잡아도 수백만 년에 불과하다. 플루서가 말한 “초의식 (superconsciousness)”은 테크노-그림을 매개로 증폭된 <전-운동영역>(3)의 시뮬레이션이 언어 영역과 비선형적으로 결합될 경우 나타날 인간 지성과 상상력의 새로운 진화를 예시한 것이라 볼 수 있다. 이렇게 보면 <고차 의식적 스토리텔링+디지털 아카이브+초의식적 시뮬레이션>이 영화의 미래를 이끌 새로운 동력이 되지 않을까 싶다.

이행기의 철학과 대중의 철학이 된 영화

이런 변화는 철학에 대해서도 새로운 수요를 발생시킬 것이다. 시간간이 확장되고 삶의 다양성과 복잡성이 증가할수록 그 속에서 표류하지 않도록 사회 구성원들이 보편적으로 공유할 수 있는 <가치들>의 실에 수많은 지식들과 경험들의 구슬들을 꿰어 하나의 멋진 목걸이로 엮어 내는 일이 예나 지금이나 철학의 사회적 역할이기 때문이다.

평소에는 무시되다가도 이행기가 돌아오면 철학에 대한 관심이 늘어나는 이유가 여기에 있다. 이행기에는 낡은 것과 새로운 것이 충돌하며 요동치는 가운데 세계관과 인생관이 소용돌이에 휩쓸리기 쉽다. 2020년 가을 소크라테스를 소환한 나훈아의 노래 「테스형」이 많은 이들에게 공감을 일으킨 것도 파편화된 세계관과 인생관을 재구성해 양자의 불균형을 조정할 철학적 성찰에 대한 시대적 요구의 증가를 시사한다.

실제로 철학사를 되돌아보면 동서양을 막론하고 중요한 철학들은 대부분 역사적 이행기에 출현했다³⁾. 노자-공자-묵자-장자-맹자-순자의 철학은 주나라가 해체된 후 춘추전국의 혼란기에, 소크라테스-플라톤-아리스토텔레스의 철학은 고전 그리스 시대에서 헬레니즘 시대로의 이

3) 심광현, 「『비판철학의 비판』의 비판적 수용을 위하여」, 『중국현대문학 75호』, 한국중국현대문학학회, 2015

행기에, 주자학과 양명학은 몽골의 침략을 전후로 중세적 질서가 재편되던 동북아시아의 이행기에, 데카르트-스피노자-존 로크-라이프니츠 등의 근대철학은 중세 봉건사회에서 근대 자본주의 사회로의 이행기에 등장했다. 이후 루소-칸트, 헤겔-맑스를 위시한 근-현대 철학의 주요 흐름들도 대부분 18세기에서 20세기에 이르는 자본주의의 세계화 과정의 중요한 이행 국면에서 탄생했다. 따라서 오늘의 문명사적 이행기에 도 철학의 새로운 탄생을 예측해 볼 수 있다.

그러나 과거의 철학과 오늘의 철학에는 몇 가지 중요한 차이가 있다. 과거에는 세계관과 인생관의 일치를 명시적으로 널리 제시할 수 있는 방법은 오직 문자 텍스트밖에 없었다. 더구나 18세기까지는 과학과 철학의 분화가 나타나지 않았기에 철학은 지식인과 대중 모두가 경청하는 지혜의 왕좌를 유지할 수 있었다. 하지만 19세기 이후 과학이 철학에서 분리되어 사회 변화를 주도하면서 철학은 지식인 사회에서도 주변화되었다. 20세기에는 시청각 매체와 컴퓨터 사용이 대중화되자 철학은 대중에게도 외면당했다. 이런 과정을 통해 분열되고 위축된 철학이 어떻게 오늘의 문명사적 이행기 속에서 부활할 수 있을까? 다음 두 가지 조건에 내재된 의미를 정확히 밝혀 결합한다면 철학의 새로운 실천이 활성화될 수 있다고 본다.

1) 앞서 말했듯이 오늘의 대중에게는 시청각적 운동-이미지(1차 의식)와 내러티브의 역동적인 결합을 통해 고차 의식적인 스토리텔링을 생생하게 가시화한 영화가 암묵적인 철학적 실천의 역할을 하고 있다. 철학적 실천의 이 새로운 형식과 조건에 함축된 암묵적인 의미를 명시적으로 공유하게 된다면 영화적 미메시스에 함축된 철학적 성찰을 통한 대중의 세계관과 인생관의 교정이 더 활발해질 수 있다. 나아가 개인-사회-자연의 선순환 경로의 영화적 시뮬레이션을 활용해 사회 변화를 모색하는 일에 더 많은 이들이 적극적으로 참여하게 될 것이다.

2) 빌렘 플루서가 잘 요약했듯이 커뮤니케이션 매체는 [세계-->그림-->문자-->테크노-그림(디지털 시네마)](A)의 순으로 발전해 왔다. 이 과정을 선형적 발전으로만 보면 이제는 낡은 문자-커뮤니케이션을 새로운 디지털 영상-커뮤니케이션으로 대체하는 것이 당연하게 되었다고 착각할 수 있다. 그러나 1차 의식과 언어 회로의 역동적 결합에 의해 고

차 의식을 산출하는 뇌의 관점에서 보면 시청각적 멀티미디어를 언어 회로와 재결합해 기존의 선형적인 내러티브를 비선형적 내러티브로 확장하는 새로운 커뮤니케이션 형식이 요구된다. 즉 [테크노-그림-->문자-->그림-->세계](B)라는 새로운 반구를 설정해 <A+B> 형태의 다차원적인 <본론 운동>의 모델을 만드는 것이 그것이다. 이것이 오늘의 대문자 철학의 새로운 과제이자 대상이며 형식이라 할 수 있다⁴⁾. 철학이 영화 속으로 들어가고 영화를 철학적 성찰의 새로운 조건이자 대상으로 봐야 하는 이유도 여기에 있다.

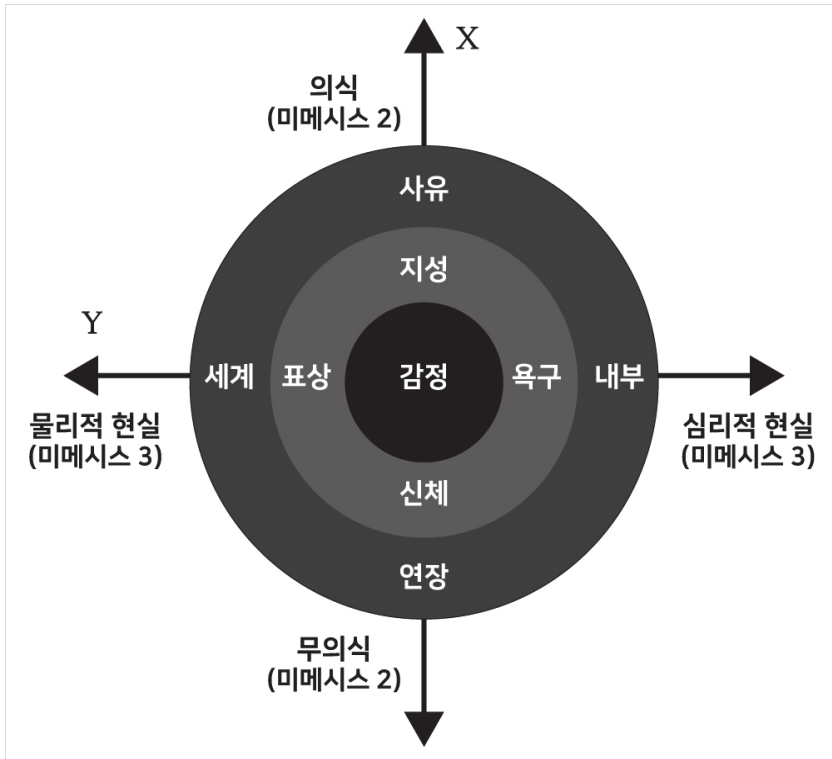
그동안 서로 다른 경로로 숙성된 이 두 조건을 연결해 영화를 매개로 나와 세상을 바꾸는 철학적 실천의 새로운 방향을 탐색하는 것이 필자가 『대중의 철학이 된 영화』(2021)에서 제시한 <역사지리-인지생태학적 영화철학>이다. 그러나 이 책의 각 장에 소개된 논의들은 이 영화철학을 도출하는 과정이기도 했기에 한눈에 파악하기 어렵게 수많은 설명과 모형으로 분산되어 있다. 이 분산된 설명들과 모형들을 하나의 약도로 통합한 <마음의 지도>를 그려보면 다음과 같다.

마음의 생태학적 연결망의 약도

지도를 그리려면 먼저 좌표를 설정해야 한다. 위 책의 핵심적인 두 모형인 삼중 미메시스 모형과 영화적 인식론의 모형을 좌표의 두 축으로 설정해 보자. 가상(시뮬레이션)을 매개로 변화하는 현실의 존재론적 수평축, 연장 속성과 사유 속성이 마주치는 인식론적 수직축이 그것이다. 전자는 <미메시스1-->미메시스2-->미메시스3-->새로운 미메시스1>로 전개되는 역사지리적 시공간의 수평축에 해당한다. 후자는 신체적-정신적 역량이 1차 의식적인 정동으로 수축되거나 고차 의식적인 지성으로 팽창하는 인지생태학적 역량의 수직축에 해당한다. 이 두 축을 교차시

4) 심광현, 『홍한민국』, 현실문화연구, 2005

키면 감정을 중심으로 상하좌우로 퍼져 나가는 <마음의 생태학적 연결망>의 동심원을 아래와 같이 그려볼 수 있다.



<그림 1> 마음의 생태학적 연결망의 동심원적 구조

수평축에서는 복잡한 환경 세계의 정보들을 선택한 <표상>이 생명체의 복잡한 내부에서 발생하는 <욕망>과 마주쳐 <감정-판단>이 형성된다. 그때그때 세계의 표상과 내부의 욕망이 일치하면 즐거움/쾌, 불일치하면 고통/불쾌함으로 그 마주침의 상태를 평가하는 것이 감정-판단이다. 한편 사유와 연장이 마주치는 수직축에서는 <연장> 속성의 한 양태인 <신체>의 무의식과 <사유> 속성의 한 양태인 <지성(오성-판단력-이성)>의 의식이 마주쳐 <감정-기억>이 형성된다. 이 마주침이 일치하면

신체와 지성의 역량(코나투스)이 증가하고 불일치하면 감소되는 과정이 감정-기억의 형태로 축적된다. 이 중에서 극심한 불일치/불쾌/고통의 기억들은 트라우마로 남는다.

그러나 이 그림은 환경 변화와 상호작용하는 마음의 부단한 운동의 한 단면을 정지 상태로 추상화한 것이다. 여기에 시간 변수를 도입하면 외부와 내부의 부단한 마주침을 조절하는 뇌의 심리적 <상태-공간(phase-space)>은 동심원이 일그러지는 형태로 변화한다. 평소에도 늘 크고 작은 파도로 변형되는 이 심리적 상태 공간은 영화를 볼 때는 마치 태풍이 몰아치는 바다처럼 포효하거나 전후, 좌우, 상하로 뒤틀리는 롤러코스트와 같은 역동적인 궤적을 그린다.

1895년 루미에르 형제가 만든 영화를 처음 본 관객들은 플랫폼으로 들어오는 열차 장면을 보고 몸을 피하는 반응을 보였다고 한다. 정면에서 빠른 속도로 달려와 마치 몸을 덮칠 듯이 커지는 기차의 모습이 기존의 신체지도 및 감정-기억으로 처리할 수 없는 새로운 공포로써 순간적인 감정-판단을 촉발했기 때문이다. 영화 기술의 물리적 발전에 따른 영화의 상영과 관람 형태의 역사적 변화는 이와 같이 물리적 공간과 심리적 상태-공간의 상호작용이라는 인지생태학적인 관점에서 새롭게 이해할 필요가 있다.

도시 문명의 급속한 변화와 부단히 변화하는 새로운 미디어와의 마주침은 이런 변화들 이전에 우리 뇌가 만든 비교적 안정적인 신체지도와 심리적 상태-공간의 좁은 경계를 무너뜨리고 더 다양하고 역동적인 시공간과의 마주침을 판단하고 기억하게 해 신체지도와 심리적 상태-공간의 경계를 확장하도록 이끌었다. 이런 차이가 20세기의 대중과 그 이전의 대중을 확연히 구별한다. 이제 메타버스 시스템의 출현으로 심리적 상태-공간에 또 다른 격변이 휘몰아칠 것이다.

이 과정에서 표류하지 않으려면 마음의 동심원의 회로가 위축 또는 확장되는 궤적과 방향을 가늠하면서 스스로 세계관과 인생관을 부단히 교정하는 방법을 체득해야 한다. 이 평가와 교정의 방법을 알기 쉽게 체계화하는 것이 역사지리-인지생태학적 영화철학의 기본 과제다.

역사지리-인지생태학적 영화철학의 기본 과제

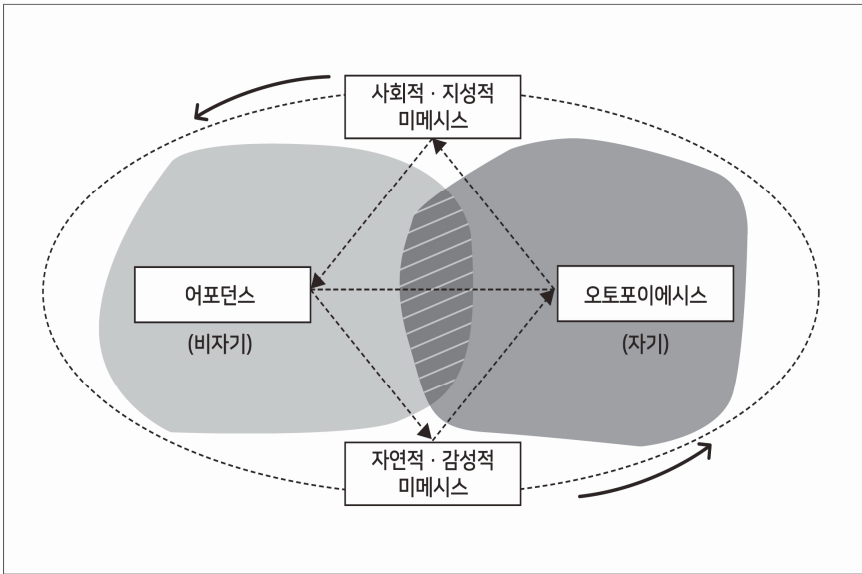
필자가 전작 『인간혁명에서 사회혁명까지』에서 제시한 4가지 <실존양식>(사회구성체의 생산양식과 통치양식, 개인구성체의 생활양식과 주체양식)과 3가지 <인지생태학적 역량>(어포던스-미메시스-오토포이에시스)의 범주를 결합하면 교정의 방법들을 체계화할 수 있다(S2: 131~141쪽). 이행기의 격랑이 커질수록 표류의 위험도 증가한다. 이를 예방하려면 시시각각 변화하는 복잡한 환경과의 부단한 상호작용 과정에서 각자가 충족시키고자 욕망하는 가치가 꼭 필요한 것인지 아닌지를 미리 정리해 두어야 한다. 쉽게 말하면 삶의 이정표를 온전히 세워야만 ‘감각의 낭비’, ‘욕망의 낭비’, ‘감정의 낭비’(S1: 3장 4절)를 초래했던 기존의 시행착오를 반복하지 않고 격랑을 헤쳐 나가는 데 필요한 자유 에너지를 축적할 수 있기 때문이다.

대중의 철학을 구성하는 한 요소인 <세계관>은 영화가 보여주는 외부 환경의 역사지리적 변화(생산양식의 변화)에 따른 어포던스의 생산과 수용 방식 변화에 영향을 받는다. 또 다른 요소인 <인생관>은 영화의 등장인물들의 인지생태학적 변화(주체양식의 변화)를 통한 오토포이에시스 역량의 증감에 민감하게 반응한다. 이 두 요소 간의 관계를 성찰하고 교정하는 철학적 판단은 어포던스의 변화와 오토포이에시스 변화의 상호작용을 매개하고 조절하는 미메시스의 역량 변화와 맞물린다. 이때 미메시스에는 두 차원이 있다. 일상적-개인적-감성적 차원에서 미메시스의 변화(생활양식의 변화), 사회적-집단적-지성적 차원에서 미메시스의 변화(통치양식의 변화)가 그것이다(S2: 561~564쪽)⁵⁾.

이 네 가지 차원의 변화를 별개의 것으로 간주할 때 어포던스와 오토포이에시스를 양자택일하거나, 개인적 미메시스와 사회적 미메시스를 양자택일하는 환원주의가 나타난다. 태양 주위를 공전하는 지구가 근일

5) 심광현, 「21세기 이행기 정치의 과제」, 『진보평론 70호』, 메이데이, 2017

점이나 원일점을 지날 때 이를 고정된 것으로 착각하고 그 지점에 안주하려는 것과 같은 현상이다. 그러나 어포던스와 오토포이에시스라는 두 개의 중심을 가진 타원 궤도를 도는 미메시스 운동이라는 관점에서 보면 이런 환원주의에서 벗어날 수 있다: <어포던스의 생산과 분배>(사물화)에 관한 정보와 지식을 교환하는 근일점 방향으로 나아갔다가 <오토포이에시스의 실존적 부름>(인격화)에 응답하는 원일점 방향으로 되돌아온 후 다시 근일점 방향으로 나아가는 주기적 운동을 반복하면 된다 (S2: 565~566쪽). 이 과정을 다이어그램으로 그리면 아래와 같다.



<그림 2> 어포던스-오토포이에시스-미메시스의 타원형 궤도

이 주기적 운동의 단면을 근일점과 원일점, 고점과 저점으로 구분해 실존양식과 가치와 세계관과 인생관의 관계를 알기 쉽게 표로 정리해 보면 다음과 같다.

<표 1> 영화의 역사지리-인지생태학적 가치와 대중의 철학의 관계

| 실존양식 | 역사지리-인지생태학적 가치 | 마음의 지도 |
|------|-------------------------|--------|
| 생산양식 | 어포던스의 증감=인지적 가치 | 세계관 |
| 통치양식 | 사회적-집단적 미메시스의 증감=정치적 가치 | |
| 생활양식 | 일상적-개인적 미메시스의 증감=미적 가치 | 인생관 |
| 주체양식 | 오토포이에시스의 증감=윤리적 가치 | |

역사지리-인지생태학적 영화철학의 핵심 과제는 관객이 자신의 마음의 능력들을 확장하면서 각자의 세계관과 인생관을 교정하는 데 도움이 되도록 영화가 이 네 가지 가치의 증가를 온전히 예시하는지 여부를 평가하는 데 있다. 일차적인 가치 평가에서 마지막 가치 평가 순으로 그 내용을 개괄해 보면 다음과 같다.

과제1. 미적 평가: 역사지리-인지생태학적 관점에서 미적인 가치는 <일상적-개인적 수준에서 미메시스 역량의 증감>에 따라 여러 유형으로 평가된다. 미적 미메시스는 <예쁘거나(pretty)>, <아름답거나(beautiful)>, <숭고한(sublime)> 대상이나 행위 자체에 ‘사심 없이’ 주목하면서 거울뉴런/방추뉴런을 통해 생명력의 충만을 느끼고 교감하는 것이다. 칸트에 의하면 이때 발생하는 기쁨은 평소에 사용하지 않던 마음의 능력들 전체의 자유로운 놀이를 촉진한다. 인지생태학적으로 삼부뇌와 전후뇌와 좌우뇌의 연결을 활성화해서 오토포이에시스 역량의 전면적 발달을 돕는 것이다.

미적 가치의 유형 구분이 필요한 것은 대상/행위의 크기/강도에 따라 마음의 능력들의 반응이 다르게 나타나기 때문이다. 칸트의 설명을 활용해 이 세 가지 유형의 차이를 설명하면 다음과 같다: <눈-높이보다 작은> 대상이 만족을 줄 경우 <예쁘다(귀엽다)>고 한다. 반면 몽게구름이 피어나는 화창한 하늘이나 울창한 나무들 사이로 시원하게 물이 흐르는 계곡 같이 <눈높이에 적합한> 대상은 감성(감각과 욕구의 일치)를 쾌로 판정하는 감정과 지성(오성과 이성을 일치하게 매개하는 판단력)의 모든 능력들 간의 자유로운 유희를 촉발해 더 큰 만족을 주기에 <아름답다>고 부른다. 그러나 <눈-높이를 초월한> 압도적인 크기(태산)나 강도(태

풍)로 두려움을 주다가 이성을 구원투수로 삼아 스스로를 고양시킬 때 비로소 더 큰 기쁨을 느끼게 하는, 즉 <고통을 경유한 환희> 같이 역설적인 만족을 주는 대상/행위는 <숭고하다>고 한다(칸트: 278~280쪽).

이 세 가지 유형의 미적 만족/기쁨은 상반되는 불만족/불쾌(추함과 그로테스크 등)와 강한 콘트라스트를 이룰 때 상대적으로 더 풍부해질 수 있다. 또 많은 영화들이 그렇듯이 다양한 반전과 반대 조합으로의 이행을 통해 미적 가치들의 역동적인 오케스트라를 만들어 낼 수도 있다. 그러나 역사지리적인 환경의 차이에 따른 인지생태학적 반응의 차이로 미적 만족의 유형은 달라질 수 있다. 예로부터 한국 사람들은 감성적인 기쁨 중에서도 몸 전체를 흔드는 역동적인 기쁨을 <흥>이라 부르고, 오장육부까지 스며든 깊은 슬픔을 <한>으로 구분했다. 시대 상황이 엄혹하면 <한풀이>를 통해서라도 만족을 느끼지만, <한>에서 <흥>으로 도약하는 반전을 더 좋아한다. 또 근대화 과정에서는 격자형으로 잘 구성된 신도시의 유클리드적인 <아름다움>을 높이 평가했지만 이제는 공간의 미학이 바뀌고 있다. 서울의 북촌처럼 구부러진 골목길과 1평의 단위 공간이 다양하게 조합되는 한옥의 다중-프랙탈한 구조의 <멋>이나 <여백의 미>를 좋아하는 사람들이 늘어나고 있다(S4: 171~199쪽).

이런 정서적-구조적 변화에 초점을 맞춰 다른 지역 영화들과 비교하면 한국 영화(와 그 구성 요소들로 사용되는 풍경과 건물과 의상, 대중음악과 춤 등)에 고유한 미학적 특징성을 발견할 수 있다(S7: 282~285쪽). 이 다양한 요소들 간의 복잡한 관계를 고려하면서 해당 영화가 어떤 유형의 단일한 또는 복합적인 미적 가치 생산을 통해 관객에게 생명감 고양을 촉진하는지 여부를 해명하는 것이 미적 가치 평가의 핵심 과제다.

과제2. 윤리적 평가: 미적 평가는 앞서 살폈듯이 윤리적 가치 평가와 직결된다. 미적 향유는 오토포이에시스 역량을 활성화시키지만, 종종 사회적 금기/공통감각을 위반할 뿐만 아니라 감각의 확장으로 욕망의 지평을 요동치게 해 감정-기억을 혼란에 빠뜨릴 수 있다. 동서고금을 막론하고 지배 질서가 급진적인 예술에 촉각을 곤두세워 왔던 이유도 여기에 있다.

그러나 종교와 전통에 기초한 공동체적 금기와 규제가 약화되고 느슨

한 법적 규제로 대체되는 한편에서 자극의 강도를 더해 가는 상품미학과 외설적인 콘텐츠가 범람하고 있는 오늘의 상황은 윤리적 공백에 무방비 상태다. 오토포이에시스 역량 강화의 필요조건이라고 할 윤리적 면역 체계(지나치게 자극적인 감각의 탐닉과 무분별한 욕망에 대한 자기 제어, 자기 배려와 타자 배려의 선순환을 향한 인격 확장 의지 등)가 붕괴된 것과 다름없다. 과거의 도덕이 자유로운 인격 형성을 가로막았다면, 그것이 해체된 자리에서 활개 치는 자유로운 상품화가 인격의 표류와 성격의 방종을 부채질 하고 있는 것이다.

이 난관을 헤쳐 나가려면 1부 2장의 <그림-12>에서 제시한 것처럼 신체적-감성적 역량의 증대와 정신적-지성적 역량의 증대가 선순환하는 경로를 찾아야 한다. 미적 향유를 통한 마음의 능력들의 자유로운 놀이와 자기 배려와 타자 배려의 공진화를 위한 윤리적 노력을 부단히 마주치게 하려는 노력이 그것이다. 이를 위해 스피노자가 『윤리학』에서 제시한 처방이 유용한 가이드라인이 될 수 있다⁶⁾.

따라서 영화철학의 윤리적 과제는 해당 영화가 다양한 미적 향유를 매개로 관객의 오토포이에시스 역량(부정적 욕망을 긍정적 욕망으로 전환하는 역량, 1종 인식에서 2종 인식으로, 나아가 3종 인식에 도달하려는 노력, 그에 상응하는 인격 확장 등)을 어떻게 증대시키거나 감소시키는지를 평가하는 것이다.

과제3. 정치적 평가: 미적-윤리적 가치 평가는 다시 각자의 미적-윤리적 역량의 증가를 가로막거나 억압하는 지배 질서에 대한 정치적 가치 평가를 촉발한다. 영화를 통해 촉발된 미적-향유와 신체적-정신적 역량(오토포이에시스)의 고양에 대한 각성이 평소에 관심을 기울일 여유가 없었던 제도정치적 구조적 모순에 눈뜨게 하기 때문이다. 또 등장인물들의 분투는 아래로부터 정치적 대안의 형성 가능성을 성찰하게 만들기도 한다. 각자가 오토포이에시스 역량을 펼치면서 서로 교감하고 어포던스의 평등을 위해 협력하는 정치적 미메시스의 새로운 경로가 그것

6) 심광현, 「영화적 미메시스와 이데올로기: 브레히트적 영화와 알튀세르의 이데올로기론의 현행화를 위하여」, 『문화/과학 92호』, 문화과학사, 2017

이다. 해당 영화가 이와 같이 관객의 개인적인 오토이에시스 역량 강화에서 능동적이고 집합적인 미메시스의 활성화로 나아가는 적절한 가교가 될 수 있는지(랑시에르의 표현에 의하면 치안에 맞서는 정치에 기여하는지) 여부를 평가하는 것이 정치적 가치 평가의 핵심 과제다⁷⁾

과제4. 인지적 평가: 마지막으로 해당 영화가 이 세 가지 평가에 적합한 근거나 요소를 포함하는지 여부를 객관적으로 확인하는 과제가 남아 있다. 먼저 그 근거들과 요소들 사이에 모순이나 불일치가 없는지 영화 텍스트 전체를 체계적으로 분석해야 한다. 영화 텍스트의 내용의 재료/형식/기능과 표현의 재료/형식/기능의 모든 측면들을 세밀하게 분석하고, 6가지 항목들 사이의 상관관계를 평가하는 일이 그것이다. 나아가 영화 텍스트가 장르적 콘텍스트 및 현실적 콘텍스트와 맺는 상관관계를 해당 사회구성체의 역사-지리적 변화의 맥락과 연결해 종합적으로 평가해야 한다. 이 과정을 거치면 처음 영화를 보았을 때의 주관적인 인상과는 상반된 평가가 나올 수도 있다.

물론 대중영화를 보는 관객들은 이런 복잡한 절차를 거치지 않고 즉석에서 주관적 평가를 내리고 입소문을 낸다. 사전 홍보와 이런 입소문들이 모여 영화는 흥행에 성공하거나 실패한다. 그렇다면 어떻게 영화가 대중의 철학이 되었다고 말할 수 있을까? <암묵적인 철학적 실천>과 <형식지로서의 철학>의 차이 때문이다.

영화적 스토리텔링 전반에 대한 대중의 호응이나 거부에는 각자의 지적-감성적-실존적 분투의 총체인 삶의 철학이 암묵적 평가 기준으로 작용한다. 어려운 생활 속에서도 잃지 않는 자존감, 노동의 성취감, 생명의 아름다움, 자유와 평등과 협력의 가치에 대한 믿음 등이 그것이다. 동시에 이런 가치들을 억누르는 사회생활과 일상생활의 관행들에 대한 누적된 불만도 작용한다. 어포던스의 평등을 가로막는 착취와 수탈에 대한, 오토포이에시스의 자유를 가로막는 억압에 대한, 인간과 인간, 인간과 자연의 풍요로운 교감을 가로 막는 사회적 경쟁 압력에 대한 비판과 부정 등이 그것이다.

7) 심광현, 「'한국/영화'의 미학적 특정성에 대한 단상: 임권택 감독의 《취화선》을 중심으로」, 『동서철학』, vol. 27, 한국동서철학회, 2003

반면, 대중에게 누적되어 있던 ‘부정의 철학’을 창조적인 ‘긍정의 철학’으로 전환시키는 촉매 역할을 하는 영화들이 있다. 몇몇 장면들이나 대사가 이 전환의 지렛대 역할을 하기 때문에 체계적인 분석 없이도 그 의미와 가치를 쉽게 알아챌 수 있다. 이럴 경우 체계적 분석을 거처도 동일한 결과가 나온다. 그렇다고 형식지로서의 영화철학이 불필요한 것은 아니다. 대중영화의 흥행과 제도정치적 투표에서 대중의 선택이 언제나 옳은 것은 아니기 때문이다. 철학적 성찰의 1차적 과제는 영화에서나 정치에서나 대중의 선택에 함축된 암묵적인 가치 평가의 옥석을 가려내고, <과거의 잘못된 선택>을 교훈으로 삼는 것이다. 그러나 더 중요한 과제는 <과거의 올바른 선택>에 내재한 암묵적인 가치 평가의 내용을 명시적 지식으로 재구성해 <더 나은 미래>를 위한 <현재의 선택>의 준칙으로 세우는 데 있다.

이런 방법으로 평가의 틀을 세우고, 각자가 부정하거나 긍정할 선택의 기준을 잘 다듬어 간다면 향후 영화의 관람 형식과 매체와 표현 양식이 크게 변하더라도 나와 세상의 바람직한 변화를 매개하는 영화적 미메시스 순환은 활발하게 지속될 수 있을 거라고 본다. 크라카우어의 말처럼 영화의 내용을 결정하는 최종 심급은 관객의 욕망이기 때문이다.

참고문헌

단행본

- S1: 심광현/유진화, 『대중의 철학이 된 영화』, 희망읽기, 2021
- S2: 심광현/유진화, 『인간혁명에서 사회혁명까지』, 희망읽기, 2020
- 그린, 브라이언, 『우주의 구조: 시간과 공간, 그 근원을 찾아서』, 박병철 옮김, 도서출판 승산, 2004
- 랑시에르, 자크, 『감성의 분할: 미학과 정치』, 오윤성 옮김, 도서출판 b, 2008
- 스피노자, 베네딕트 데, 『에티카』, 강영계 옮김, 서광사, 1990
- 알튀세르, 루이, 『재생산에 대하여-자끄 비테 서문』, 김웅권 옮김, 동문선, 2007
- 카스티, 존, 『복잡성 과학이란 무엇인가』, 김동광·손영란 옮김, 도서출판 까치, 1997
- 칸트, 임마누엘, 『판단력 비판』, 백종현 옮김, 아카넷, 2009.
- 플루서, 빌렘, 『피상성 예찬』, 김성재 옮김, 커뮤니케이션북스, 2004.

논문

- S3: 심광현, 「『비판철학의 비판』의 비판적 수용을 위하여」, 『중국현대문학 75호』, 한국중국현대문학학회, 2015
- S4: 심광현, 『홍한민국』, 현실문화연구, 2005
- S5: 심광현, 「21세기 이행기 정치의 과제」, 『진보평론 70호』, 메이데이, 2017
- S6: 심광현, 「영화적 미메시스와 이데올로기: 브레히트적 영화와 알튀세르의 이데올로기론의 현행화를 위하여」, 『문화/과학 92호』, 문화과학사, 2017

S7: 심광현, 「'한국/영화'의 미학적 특정성에 대한 단상: 임권택 감독의 《취화선》을 중심으로」, 『동서철학』, vol. 27, 한국동서철학회, 2003

Abstract

Cinematic Circulation of Meta-verse and Meta-physics

Kwang-hyun Shim

Dep. of Cinema Studies, Korea National University of Arts
Professor

The possibility of metaverse system to be a catalyst for hyper-connected society will be dependent on the speed of connected technological development and its social utilization in the same manner as AI technology. Putting these technical realization processes in brackets, this paper focus on some philosophical-political issues in connection with cognitive-ecological changes in the future cinema which will be influenced by the complexive techno-socio couples of accelerated development of metaverse system. Generally speaking, essence of metaverse system seems to be the degree of immersion by technical accuracy, but is not true. In perspective of cognitive-ecology, flow degree of a picture or photograph is relied not on 'accuracy of representation' but on its message's contextual link-up. In this aspect, real potentiality of metaverse system shall be understood in the context of cognitive-ecological changes of human brain's multi-intelligence networking abilities(intersection of augmentation-simulation and outside-inside) which will be activated in the new structure of natural-social-technological coupling of metaverse system. These cognitive-ecological potentialities have been partially actualized in

the cinematic process of tripod mimesis for the longest time, [real contradiction/conflicts (Mimesis-1) -->fictional solutions of cinema (Mimesis-2) --> selective interpretation of spectator's wish fulfillment (Mimesis-3) --> real change (Mimesis-1')]. Therefore metaverse's real potentiality must be considered to be dependent on the possibility of deepening and extending of cinematic circulation between real separation/problems and ideal connection/solutions. In this context, advanced metaverse system can be compared as a modern technical version of ideal circulation of physics and metaphysics

Keywords

Meta-verse, Meta-physics, Digital Cinema, Ecology of Mind,
Historical-geographical Cognitive Ecology,
Philosophy of Cinema

이머시브 공연 프로듀싱의 특징 연구 -〈위대한 개츠비〉 국내공연 사례분석을 중심으로-*

최 경 화

(주)스테이지앤조이 대표 & 크리에이티브 프로듀서

변 혁**

성균관대학교 영상학과 교수

목차

-
1. 서론
 2. 이머시브 공연에 관한 고찰
 3. 〈위대한 개츠비〉 국내공연 개요
 4. 이머시브 공연 프로듀싱의 특징
 5. 결론

* 본 연구는 2022학년도 성균관대학교 공연예술학협동과정 석사 논문 [이머시브 공연의 프로듀싱 연구 -〈위대한 개츠비〉 국내공연을 중심으로-]를 수정 및 보완하여 완성되었음.

** 교신저자, byun@skku.edu

요약문

본 연구는 공연의 기획·제작과정의 전반을 책임지는 공연 프로듀서 관점에서 이머시브 공연의 프로듀싱에 관하여 연구한다. 이를 위해 이머시브 공연의 개념에 대해 고찰하였고, 이를 바탕으로 본 연구자가 책임 프로듀서로 참여한 이머시브 공연 <위대한 개츠비> 국내 공연의 프로듀싱 과정을 단일 사례로 분석하였다. 이를 통해 프로듀서 관점에서 기존 프로시니엄 무대에서의 일반 공연과 이머시브 공연 프로듀싱의 차별점과 프로듀서로서 주목해야할 이머시브 공연의 특성에 관해 실증적 분석을 하였다.

주제어

이머시브 공연, <위대한 개츠비>, 프로듀서, 제작과정, 관객

1. 서론

이머시브 공연은 공연장, 혹은 공연장 외의 다양한 공간에서 무대와 객석의 경계를 허물고 관객으로 하여금 공연에 능동적으로 참여하거나, 감각적으로 몰입할 수 있도록 공연의 환경을 만들어내는 형식의 공연으로 이해할 수 있다. 국내 공연계에서도 2010년대 중반부터 이머시브 공연으로 인식되는 공연들이 연극계를 중심으로 공공 영역의 재원을 기반으로 제작되어 소개되어왔으며, 공연계 현장의 이머시브 공연에 대한 수용과 시도가 일어남과 동시에 이머시브 공연에 대한 학계의 연구도 활발해졌다. 그러나 국내 이머시브 공연에 대한 연구는 해외 사례 중심의 연극학적 배경과 미학적 측면에만 집중되어 있었다. 이에 공연의 기획·제작과정 측면을 살펴볼 수 있는 공연 프로듀서 관점에서도 이머시브 공연에 대한 이해와 연구가 필요하다고 보았다. 본 연구는 프로듀서의 관점과 역할을 바탕으로 연구자가 책임 프로듀서로 참여한 이머시브 공연 〈위대한 개츠비〉의 국내공연 사례분석을 중심으로 일반 공연과 이머시브 공연 프로듀싱의 차별점을 분석해보고자 한다.

이에 기존의 선행연구들이 이머시브 공연의 미학적 측면에서 다양하게 이루어지고 있는바, 본 연구는 프로듀서 관점과 역할에 바탕을 두고 기획·제작과정 분석에 중점을 두고자 하였으며, 이를 위해 〈위대한 개츠비〉의 단일사례를 중점적으로 다루었다. 이는 이머시브 공연과 관련된 사례 공연들의 형식과 특성이 공연들마다 매우 다양하게 나타나고, 프로듀싱 과정에 대한 직접적인 파악이 어렵기 때문이다. 또한 연구자가 직접 경험한 작품으로만 사례공연을 한정함으로써 미학적 측면으로 치우치거나 방대해질 수 있는 연구의 범위를 제한하고자 하는 목적도 있다. 이머시브 공연의 이론적 배경은 선행연구들을 통해 그 개념과 특성 등을 정리하여 제시할 것이다.

이머시브 공연의 영문 표기는 ‘Immersive Theatre’로 해외 언론의 공연 리뷰나 기사, 실제 공연을 기획한 제작사들이 해당 공연의 장르를 소개하기 위한 목적으로 표기되었다. 국내 선행연구들을 비롯하여 국

내 언론의 공연 리뷰나 기사에 번역 사용되고 있는 용어도 ‘이머시브 시어터’, ‘이머시브 연극’, ‘이머시브 공연’ 등이 혼재되어 사용되고 있는데, 이는 ‘Immersive Theatre’가 최신 새롭게 형성된 공연예술 형식이자 지금도 계속 발전되고 있는 양식이어서 그 개념 정의가 어렵기 때문이다. 이에 본 연구에서는 선행연구에서 ‘이머시브 연극’, ‘이머시브 시어터’, 혹은 ‘Immersive Theatre’라고 표기된 용어를 모두 ‘이머시브 공연’으로 통일하여 사용하고자 한다. 또한 참고한 선행연구들의 이머시브 공연의 장르적 배경은 연극에 기반 해 있음을 밝히는 바이다. ‘일반 공연’의 의미는 ‘무대와 객석의 구분이 있는 프로시니엄 무대에서 공연된 뮤지컬(연극)’으로 장르를 한정하며, 사례분석에 있어 ‘프로듀서’는 연구자가 담당했던 역할인 ‘책임 프로듀서’로서, 제작자(프로듀서)와 함께 공연의 기획·행정, 제작, 마케팅 등 프로듀싱 전반의 과정을 추진하고 관리하는 역할로 규정됨을 밝힌다.

연구 방법으로는 이머시브 공연의 개념에 대한 선행연구들에서 분석한 개념을 정리, 요약하여 본 연구에 대한 이론적 배경을 밝힌다. 또한 사례분석 대상인 〈위대한 개츠비〉 공연 개요에 대해서도 기술하였으며, 프로듀싱 과정의 실증적 분석을 기반으로 일반 공연과의 차별점을 도출하고자 하였다.

2. 이머시브 공연에 관한 고찰

1) 이머시브 공연의 개념

조세핀 메이선과 국내 대다수의 선행연구자들은 이머시브 공연의 개념을 정의함에 있어 ‘이머시브(Immersive)’와 ‘이머전(Immersion)’의 용어 적용 과정에서부터 접근을 시도하고 있다. Immersive란 ‘(액체 속에) 담그다, 잠기다(to dip or submerge in a liquid)’의 의미를 가진 동사 ‘Immerse’의 형용사이다. 또한 Immersive는 컴퓨터 용어에서 발전된 것

으로 시각과 소리를 비롯한 모든 감각에 정보나 자극을 제공해주는 것을 말한다. 이러한 정의들은 ‘the act of immersion’ 즉 몰입의 행위와 결합된 공연에서, (공연의 대안적 매체 속 활동에 깊게 몰두함으로써 모든 감각이 조작되고 관여되어 매체에 잠겨있게 되는) 이머시브 경험 (Immersive Experiences)을 어떻게 하게 되는지를 설명하는 데 도움이 된다.¹⁾

이에 대해 백영주(2015)는 ‘Immersive’는 아래위·좌우·사방의 경계면의 구분이 없이 완전히 ‘에워 쌓여 빠져든’ 몸의 상태를 환기하는 공간적 상황과 외부 자극에 대한 몸의 운동 감각적이고도 정서적인 경험과 ‘~에’ 주의력과 마음이 사로잡히는 의식의 상태를 나타낸다고 설명하고, 매체담론 측면에서는 스크린에 펼쳐지는 가상세계가 마치 내 몸이 위치하고 있는 지금 이곳처럼 느껴지도록 조성된 환경이나 상태를 뜻한다고 설명하였다.²⁾

이지현(2021)은 Immersion은 액체 등에 담그는 것에서 파생된 여러 가지 의미를 나타내며, 점차 무언가에 흠뻑 빠지거나 흡수된 상태를 의미하는 용어로 종교, 교육, 게임 등으로 의미가 확장되었고, 한국어로 ‘깊이 파고들거나 빠짐’이라는 의미의 ‘몰입’과 유사한 뜻으로 사용된다고 하였다. 이에 Immersive 정의 역시 한국어 ‘몰입적’과 유사하다고 하였으나, Immersive는 ‘몰입적’이라는 단어로 곧바로 대응되기보다, 어떤 상황이나 환경 등에 완전히 빠져든 ‘상태’로서의 의미를 내포한다고 하였다. ³⁾ 즉, Immersive를 ‘몰입적’이라고 번역하여 의미를 적용하는 것이 아니라, ‘새로운 공연 형식’에 관련하여 사용될 때의 ‘몰입’의 다양한 의미를 살펴야 하는데, 이는 게임을 비롯한 디지털 매체와 기술적 영역에서 사용된 ‘몰입’의 개념과 차이를 보이기 때문이다.

- 1) Josephin Machon, [Immersive Theatres - Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance] (London, Palgrave Macmillan, 2013) pp.21~22.
- 2) 백영주, 「이머시브 연극의 경험성과 매체성 연구」, 『인문콘텐츠36』, 서울: 인문콘텐츠학회, 2015, p.112.
- 3) 이지현, 「이머시브 연극 유형 연구; 관객과의 상호작용을 중심으로」, 서울: 한국예술종합학교 예술전문사과정 연극원 연극학과 연극학전공, 2021, p9~10.

게임, VR과 같은 디지털 매체의 가상현실에서 Immersion, 즉 몰입은 사용자 또는 경험하는 이가 현실감을 잊고 일시적인 가상의 세계에 온전히 빠져들게 만드는 것을 의미한다. 이는 디지털 매체를 통해 재현된 이미지가 투사된 환영이라고 인지하게끔 하는 매체의 사물성을 경험자가 전혀 의식하지 못하고, 마치 내 몸이 이미지의 내부에 들어와 있는 듯 공감각적 착각을 하는 것이다. 그러나 공연에서의 몰입(immersion)의 의미는 ‘특정한 활동이나 관심사에 깊이 관여하는 것’으로 ‘몰입하는 활동 또는 몰입된 상태’를 의미한다.⁴⁾ 이에 대해 백영주(2015)는 다음과 같이 설명한다.

이머시브 공연에서 관객은 임의의 시점부터 문자 그대로 진행 중인 상황 안에 포함되어 배우, 스태프, 다른 관객들과 직접적으로 접촉할 수 있게 되며, 극 세계는 관객의 몸이 위치하는 지각적 현실이 된다. 여기서 공연은 지정적이라는 익숙함과 안전지대를 이탈하는 사건이자 모험으로 인식된다. (...)상황에의 관여도를 관객 스스로 조절하며 자신만의 논리로써, 혹은 직관에 따라 즉흥적으로 내키는 대로 탐사방식을 결정할 수 있다.(...) 이러한 직접적 환경이 가상 세계에의 온전한 몰입을 보장하지는 않는다. 수용적 관점에서 볼 때 이는 지금 여기의 현실을 잊고 저 너머의 세계로 빠져들 만큼 일관적으로 조율·제어되어 주어지는 환경이 아니다.(...) 관객은 공연이 진행되는 동안 접촉하게 되는 대상과의 심신적 거리를 수시로 확인하며, 자신의 위치를 재설정해야 한다. 주어진 상황의 관점과 관여도가 다변화되고, 이를 관객 스스로가 판단·선택·제어할 수 있게 됨에 따라 현재 의식과 자각성은 오히려 명료해질 수 있다.”⁵⁾

공연에 있어서 Immersive, 즉 ‘몰입적’이다라는 것은 다시 말해, 현실감을 완전히 잊는 상태로서의 몰입의 의미보다는 ‘둘러싸인 환경에 완전히 빠진 몸의 상태, 혹은 특정 활동에 깊이 관여함으로써 생기는 몰입의 의식 상태’ 자체를 의미한다. 따라서, 이머시브 공연을 ‘몰입극’ 혹은

4) Ibid.,p.13.

5) 백영주, op. cit.,pp.115~118.

은 ‘실감극’이라고 번역하여 사용하는 것은 그 원래 의미를 전달하는데 있어 제한적이고 혼란을 줄 수 있어 원어 그대로를 사용하는 것이 적합하다.⁶⁾

이머시브 공연의 선행 연구자들은 이러한 용어 적용을 바탕으로 이머시브 공연의 개념을 정의내리고 있는데, 백영주(2015)는 이머시브 공연은 “무대와 관객석의 경계가 와해된 공간적 환경을 제공하며, 관객이 직접이동하며 창발적으로 내러티브를 구성해가는 참여형 공연형태를 총칭한다. 이는 ‘환경극(Enviromental Theatre)이나 ’장소 특정적 공연(Site-Specific Performace)’ 등, 극장 제도와 언어 텍스트 중심의 공연 관습에서 탈피하기 위한 시도들과 맥을 같이하면서도, 지난 10여년 동안 디지털 융합기술을 중심으로 급변한 매체 환경을 고스란히 투영해내고 있다. 또한 이머시브 공연은 설정된 상황 안에서 벌어지는 역할놀이에 바탕하며, 관객 스스로가 주체가 되어 모호하고도 복잡한 주관적 체험의 의미를 자신만의 내러티브로서 구축해 나가도록 하는 환경을 제공해 주는 공연”⁷⁾으로 정의하였다.

허순자(2016)는 종래의 극장이라는 장소를 거부하고, 관객과 배우와의 관계에 의문을 제기하며, 관객의 능동적 체험을 이끌어 내는 공연으로 관객들의 오관을 통해 직접적으로 ‘실감’하는 현장작업이라고 이머시브 공연을 정의하며, 동시대 공연예술의 새로운 패러다임을 형성하며 독자적 공연 장르로서 미학적 입지를 제고하고 있다고 하였다⁸⁾

진소현(2018)은 이머시브 공연은 극장이라는 한정된 공간으로부터 벗어나 미술관, 박물관, 도서관, 카페, 거리 등 이상공간에서도 가능한 공연으로, 관객들은 공연 중정해진 좌석에 앉아 조용히 무대 위 배우들의 연기를 보기만 하는 수동적 관객이 아닌 능동적이고 적극적으로 자신의 선택에 의해 자유롭게 돌아다니면서 모험을 즐기고, 새로운 것을 찾아내고, 배우와 만나 공연의 스토리를 바꾸는 등 관찰자가 아닌 실연자의 역할까지 가능한 공연 형태라고 할 수 있다고 정의했다.⁹⁾

6) 허순자, 「이머시브 연극(Immersive Theatre)의 장소성과 관객의 공간 이동성」, 『연극교육연구 29』, 서울: 한국연극교육학회, 2016, p5.

7) 백영주, op. cit.,pp.109~110.

8) 허순자, op. cit.,p.5~6.

오은영(2018)은 이머시브 공연은 기존의 극장이라는 무대와 객석이 분리된 공연 공간과 그 속에서 나타나는 통제된 일방적 전달방식을 거부하고 자유로운 공간적 환경에서의 행위자와 수용자와의 관계를 재인식하며 관객을 공연의 요소로서 인식하고 받아들임으로써 더욱 적극적으로 수용한다고 하였다.¹⁰⁾

정새롬(2019)은 이머시브 공연은 특정 유형의 경험적 실천을 기반한 참여적 예술의 의미가 있으며, 이머시브 공연에서의 몰입적 미학은 대개 다 감각적이며, 작품 안에서 후각, 촉각, 느낌을 통합하여 체감적으로 느껴지는 관객의 감상을 말한다고 하였다. 이머시브 공연의 관객은 참여자로 그 개념에서부터 작품 창조에 이르기까지 직접 관여하며 작품을 완성하는 존재로서, 전형적으로 작품 내에서 어떤 종류든 직접적인 상호작용을 수반한다고 하였다.¹¹⁾

리봄(2021)은 “이머시브 공연은 공연 마케팅과 리뷰, 학술 연구를 망라하여 쓰이는 포괄적인 개념으로 존재해왔으며, 모호한 용어임에도 불구하고, 이머시브 공연의 핵심인 이머시브 경험을 통해 정의해볼 수 있다. 이머시브 경험이란 마치 물속에 빠진 듯, 어떤 환경에 둘러싸여 그 안에 속해있으며 그 안에서 직접 상호작용하여 참여하는 몰입적 경험을 의미하며, 이를 위해 이머시브 공연은 극장 외에도 다양한 공간을 사용하고 사운드, 비디오, 설치 미술, VR 등의 다양한 매체를 활용해 이머시브 환경을 만든다. 여기에 특정한 이야기나 메커니즘, 규칙을 설정하여 허구적이거나 비일상적인 고유 세계에 들어와 있다는 몰입감을 주고, 공연자를 비롯한 실재하는 타인과 신체적으로 접촉하거나 대화함으로써, 또는 자신의 선택에 따라 서사를 구성해감으로써 이 세계와 상호작용하고 있다는 몰입감을 더하는 형태의 공연”이라고 정의하였다.¹²⁾

9) 진소현, 「이머시브 연극의 특성 연구」, 한국예술종합학교, 예술전문사과정 연극원 연극학과 극장경영전공, 2018, p.8.

10) 오은영, 「확장적 극 공간에 관한 연구:〈로드씨어터 대학로〉를 중심으로」, 서울: 이화여자대학교 공연예술대학원 무대미술전공 석사학위 논문, 2017, p59.

11) 정새롬, 「이머시브연극(Immersive Theatre)의 공연미학연구:극단 ‘편치드 령크’의〈Sleep no more〉상하이공연을 중심으로」, 서울:중앙대학교 대학원 공연예술학과 연극학전공 석사학위논문, 2019, p23

12) 리봄, 「한국 이머시브 연극 특성」, 서울: 한국예술종합학교 예술전문사과

이지현(2021)은 이머시브 공연의 몰입에 대한 개념을 정리하며, 기술적인 영역에서 공연의 영역으로 매개된 이후 몰입의 차원에는 관객의 신체적 감각 경험이 주요하게 작용하고, 배우 또는 퍼포머를 비롯한 공연 공간 및 환경과의 실제 조우에서 비롯된 관객의 현전감이 강하게 발생한다고 하였다. 즉, 게임과 같은 디지털 매체에서는 가상 세계로의 몰입 자체에 초점을 둔다면, 이머시브 공연에서는 공연(연극)이 구축한 ‘두 번째 세계’에 대한 몰입과 더불어 실제 현실 및 환경이라는 ‘첫 번째 세계’와의 상호작용을 항상 염두에 둔다고 하였다.¹³⁾

위의 선행연구에서의 정의들을 종합해보면 이머시브 공연의 개념에서 공통적으로 발견되는 핵심 키워드는 ‘공간, 관객, 경험, 참여, 몰입, 상호작용’ 등이 도출되며, 이를 중심으로 연구자들마다 유사한 개념을 정리하고 있음을 알 수 있다. 즉, 이머시브 공연은 기존의 공연장 이외의 공간에서 이루어질 수 있으며, 이 공간은 무대와 객석의 경계가 없어 관객으로 하여금 배우나 퍼포머와 같이 공연에 적극 개입 혹은 참여를 유도한다. 이 과정에서 공연의 내러티브를 관객의 입장에서 새롭게 만들어나가거나, 기존의 내러티브를 선택적으로 즐기며 자신만의 내러티브를 만들어 공연을 즐길 수 있다. 관객은 공간 안에서 일상의 세계와 구분되어 공연 속 세상으로 몰입되는 상태의 경험을 감각적으로 하게 되며, 이는 공연의 본질적인 요소 중 하나인 공연 내용의 배경이 되는 환경을 만드는 무대의 영향을 받는다. 이 무대는 기존의 공연과 달리 공간 전체를 통해 관객이 마치 물속에 잠겨있듯 물리적으로 에워싸기도 한다. 관객이 공연 중 몰입상태에 있을 수 있도록 타 장르의 매체와의 결합도 가능하며, 중요한 것은 관객은 이러한 공연의 환경들과 상호작용을 통해 공연내용의 배경이 되는 세계로 순간 빠져들게 되는 것이다.

그러나 이러한 개념의 정의는 이머시브 공연이 다양한 예술 형식을 흡수하며 지금도 계속 변화하고 발전되어 가고 있기에, 그 개념을 하나로 종합하여 정의내리기 보다는 각 공연들이 가지는 이머시브 공연으로서의 특성들을 파악하여 그 특성으로 이머시브 공연 개념을 인식하는 것이 중요하다고 본다. 이는 “이머시브 공연은 한 가지가 아니므로, 이

정 연극원 연극학과 연극학전공, 2021, p11~12.

13) 이지현, op. cit., pp.14~15.

것을 고정되고 확실한 코드와 관습을 지닌 하나의 장으로 정의하는 것은 불가능하다”¹⁴⁾는 메이선의 견해와도 맥락을 같이 한다.

2) 이머시브 공연의 특성 및 유형

공연을 프로듀싱함에 있어 작품의 장르적 특성과 작품이 지닌 공연 요소로서의 특성을 파악하는 것은 중요하다. 때문에 본 연구를 수행함에 있어 이머시브 공연의 일반적인 특성을 파악하기 위해 선행연구들을 총체적으로 살펴 이를 정리해야 하는 방대한 작업이 필요했다. 그러나 본 연구는 이머시브 공연의 특성을 세부적으로 파악하기 위함이 아닌, <위대한 개츠비>의 프로듀싱 과정을 통해 이머시브 공연의 프로듀싱 특징을 살펴보기 위한 연구이다. 따라서 본 연구에서는 선행연구들 중에서 이머시브 공연 특성의 이론적 배경들은 배제하고, 정리된 결과적 핵심 내용들을 위주로 살펴봄으로써, 사례분석 대상인 <위대한 개츠비>의 프로듀싱 분석 시 참고 근거로 활용하고자 한다.

2-1) 특성

이머시브 공연은 몰입감을 주는 공간을 조성하되, 객석과 무대 사이에 존재해 온 제4의 벽이 해체되고, 관객은 군중 속 초주관적 경험을 하며, 이야기를 강요하지 않는 절대적 서사의 견제가 있으며, 오감을 자극하고 다양한 장르 간의 결합이 가능하다.¹⁵⁾ 이러한 개념적 정의 안에는 이머시브 공연의 특성도 내포되어 있다. 이에 관해 진소현(2018)의 선행 연구는 이머시브 공연의 특성을 네 가지로 측면에서 구분하여 설명하고 있다.

첫째는 공간의 확장으로, 이머시브 공연의 형성 배경을 포스트 드라마 연극, 환경 연극, 장소 특정적 연극, 해프닝 등 연극사적 관점에서

14) Josephine Machon, op. cit., pp.22.

15) 서지혜 외 2인 「2018 공연예술트렌드조사 보고서」, (예술경영지원센터, 2018), p.14.

논하며 같은 맥락에서의 공간 개념의 공통점을 이머시브 공연 공간의 확장으로의 특성으로 보고 있다. 이러한 공통점으로 무대와 객석 사이에 존재했던 제 4의 벽이라 표현되는 단절이 사라지고 배우와 관객의 사이에는 다양한 관계가 만들어진다. 관객은 고정된 자리에서 머무는 것이 아니라 움직이며 공연을 관람할 수 있고 앞, 옆, 뒤 등을 모두 볼 수 있다. 또한, 공간에 배우와 관객이 함께 같은 공간에 현존하며, 관객은 단순히 공연을 시각, 청각적으로만 응시하는 것이 아닌 온 몸으로 참여하게 된다. 공간은 관객의 오감을 자극함으로써, 공감각적인 이미지를 만들어 공연의 분위기를 창출하고 이는 관객들의 몸을 지배하게 된다. 이는 곧 관객들로 하여금 자기만의 기억을 가지게 한다. 이와 같은 극 공간의 확장은 관객이 과거와 지금, 텍스트와 우연성을 모두 수용하고 수동적 수용자가 아닌 능동적 참여자로 확장시킴으로써 공간의 확장 뿐 아니라 관객의 역할 또한 모두 확장시킨다. 또한 이머시브 공연의 공간에서는 배우들에게 큐를 줄 수 있는 곳도, 숨을 곳도 없기 때문에 배우뿐만 아니라 관객들의 동선도 잘 예측해야만 한다. 관객들과의 상호작용으로 인해 서로 영향을 끼칠 수 있기 때문에 관객들이 잘 몰입하고 탐구하고 싶게 만들기 위해 흥미로운 요소들을 곳곳에 많이 배치해야 한다.¹⁶⁾

두 번째 특성은 공연의 구성으로서, 공연시간과 공연내용을 구분하였다. 공연의 시간은 공연 시작부터 끝날 때까지의 러닝 타임이 아니라 주어진 시간 범위 내에서 관객과 배우 사이에 형성된 상호작용에 의한 관계와 관련이 있으며, 이머시브 공연에서의 시간의 흐름은 그 공연의 세계 안으로 얼마만큼 몰입하느냐에 따라 그 길이가 늘거나 줄어드는 느낌을 경험할 수 있다.¹⁷⁾ 이러한 관객과의 상호작용은 공연의 내용, 즉 서사를 구성할 때 중요하다. 새롭게 창작을 하든, 각색을 하든 모든 공연의 서사는 관객과 얼마만큼 상호작용을 일으킬 수 있는지, 또 자유의지에 얼마나 영향을 미치는 지가 중요하다.

세 번째는 관객과의 관계 변화에 관한 특성으로, 이를 위한 이론적 배경으로는 움베르토 에코(Umberto Eco)의 열린 예술작품(The Open

16) 진소현, op. cit., pp.22~23.

17) Josephine Machon, op. cit., pp.96~97.

Work)의 개념과 자크 랑시에르(Jaques Ranciere)의 해방된 관객, 그리고 니콜라 부리오(Nicolas Bourriaud)의 관계 미학 개념을 살펴볼 필요가 있다. 이 개념들의 공통점은 결국 수신자, 즉 관객의 적극적이고 능동적인 해석으로 귀결되며, 문예학 용어인 수용미학과 연결된다. 이는 또한 한스 로베르트 야우스(Hans Robert Jauss)와 볼프강 이저(Wolfgang Iser)의 수용 미학, 그리고 에리카 리셔-리히테(Erika Fischer-Lichte)와 리차드 셰크너(Richard Schechner)까지 이어지며 연속사적으로 수행성 공연에 따른 관객성의 변화와 맞닿아 있다.

수용 미학에 따르면 독자는 생산자의 역할을 담당하기에 창작된 텍스트는 독자가 존재해야지만 비로소 진정한 예술 작품이 된다는 것으로, 진정한 예술 작품은 생산자가 아닌 독자, 혹은 소비자에 의해 완성된다.¹⁸⁾ 수용 미학적 관점에서 이머시브 공연의 관객은 공연에 적극적으로 협력해 이를 통해 개개인의 다양한 다른 반응을 이끌어 내며, 자신이 본 것을 다른 무대에서, 다른 종류의 장소에서 보았던 다른 많은 것들과 연결한다. 관객은 자기 방식대로 공연을 해석하며, 스스로가 본인이 가지고 있는 역량대로 탐구하고 발견하고 느끼는 것이다. 즉, 각자 자신이 지각한 것을 각자의 방식으로 번역하고, 그렇게 지각한 것을 개별적인 지적 모험과 연결해 각자 저마다의 다른 경험을 가진다. 또한, 인터넷과 스마트 폰, 비디오 게임에 익숙한 오늘날의 관객들에게 실제 게임을 하듯이 스스로 선택한 스토리 또는 캐릭터를 따라가기도 하고, 출연자와 일대일 형식의 소통을 할 수도 있으며, 똑같은 공연을 여러 번 봐도 매번 다른 경험을 할 수 있어 자기 주관적이며, 주도적인 경험을 쫓기에, 새로움에 대한 욕구가 강한 동시대의 세대들에게 신선한 공연이 될 수 있다.¹⁹⁾

마지막으로 이머시브 공연의 특성은 다양한 장르와의 통합이 가능하다는 것이다. 항상 두 개 이상의 장르가 결합되어 있으며, 설치미술, 퍼포먼스 등 그 경계가 없다. 또한, 건축, 즉흥성, 춤, 게임, 사운드, 영화, 비디오, 오디오 기술 등과 같은 다양한 분야의 요소들을 포함할 수 있

18) 박성연, 「수용미학적 관점으로 본 현대 연극의 '관객성'연구」, 서울: 세종대학교 대학원 공연·영상·애니메이션학과 박사학위 논문, 2021, p.6.

19) 진소현, op. cit., pp.25~31.

으며, 텍스트의 존재는 종종 비언어적 수단을 통해 탐구되기도 한다. 작성된 텍스트는 무대디자인에 결합될 수도 있고, 출연자들의 행동을 통해 만들어 질 수도 있다. 이머시브 공연에서의 기술은 상상력을 증폭시키기 위해 사용되고, 관객들에게 단서를 제공하고 장소에 맞는 경험을 설정하고 비논리적인 것에 특징을 부여하는 것으로 사용된다.²⁰⁾

이 외에도 이머시브 공연의 특성에 대해 리봄(2021)은 장소 및 시노그래피의 활용, 장르 및 매체의 혼합, 관객의 공연 참여 및 공연과의 상호작용, 관객의 감각적 현존(presence)경험으로 나누어 설명하고 있다. 이머시브 공연은 관객의 이머시브 경험, 즉 관객이 공연의 ‘고유 세계’에 둘러싸여 속해있으며 자신의 의지로 이 세계와 상호작용하는 경험을 만든다. 이러한 경험을 위해 극장에 국한되지 않은 다양한 장소를 사용하여, 그 장소의 고유한 특성을 살리거나 시노그래피를 구현하여 관객이 ‘고유 세계’에 둘러싸여 몰입할 수 있는 환경을 만들며, 장르와 매체에 제한 없이 이를 모두 동원하여 관객의 감각을 일깨우며 몰입감을 높인다. 또한, 관객은 공연의 ‘고유 세계’에 진입해 그 세계의 일원으로서 공연의 진행 과정과 결말에 자신의 선택과 의지를 반영해 자신만의 내러티브를 만들어 공연과 상호작용한다. 관객은 공연 환경과 시노그래피의 요소들, 공연자, 다른 관객들과 물리적으로 가까운 거리에 있기에 자신의 감각적 현존(presence)을 확인한다. 이머시브 공연은 이렇듯 이머시브 환경과 이머시브 경험 중 어느 한 가지가 충족되지 않으면 완전한 이머시브 공연이라고 보기 어렵다.²¹⁾

이지현(2021)의 연구에서 이머시브 연극의 관객은 종종 배우와 한 공간에 위치하고 행위하며, 공간을 직접적으로 감각하고 경험하는 신체적 존재이다. 이때 배우와 관객, 관객과 관객, 또는 관객과 공간 사이에 직·간접적인 상호작용이 발생하며, 이 상호작용은 연극적인 것에서 발생한다. 즉각적인 행동과 반응을 통해 이루어지는 연극에서의 현존은 이머시브 경험의 상호작용을 이루는 핵심이며, 이러한 상호작용성의 핵심에는 관객의 신체적 현존감, 촉각적 소통이 존재하며, 이는 기존 연극과 이머시브 공연을 구분 짓는 중요한 척도이다.²²⁾ 이머시브 공연에서 관

20) Josephine Machon, op. cit., pp.97~98.

21) 리봄, op. cit., pp.34~35.

객의 감정이입은 타인의 감정에 대한 공감보다는 조성된 상황 및 환경에 관객 스스로가 흡수되고 동화되는 상태를 의미한다. 관객의 몰입과 상호작용은 상호보완적으로 작동하며, 그 정도에 있어 차이가 발생할 수 있지만, 성공적으로 설계되고 수행된 이머시브 공연에서는 관객이 두 가지 경험을 모두 충족한다.

2-2) 유형

영국의 연극 연출가이자 드라마터그인 제이슨 워렌(Jason Warne)은 이머시브의 유형은 ‘탐험 공연(Exploration Theatre)’, ‘안내형 공연(Guided Experience)’, ‘상호작용형 공연(Interactive World)’, ‘게임형 공연(Game Theatre)’로 구분하였다.²³⁾

‘탐험 공연’은 여러 공간에서 공연이 이루어지며 관객이 이동하는 환경에 중점을 두는 유형으로, 이론상 관객의 존재가 없이도 공연이 성립될 수 있다. 배우와 관객 사이에 상호작용이 있을 수 있으나 작품에 크게 영향을 미치지 않는다. 관객은 자유롭게 돌아다니거나 미리 정해진 순서대로 공연 공간을 안내 받을 수 있다. 이 유형은 공간이 관객의 심리와 탐험하려는 의지에 큰 영향을 미치기 때문에 공간의 인테리어와 소품 등 디자인의 디테일에 신경을 많이 써야한다.

‘안내형 공연’은 만들어진 스토리를 통해 안내받기 때문에 전적으로 관객에 의지하며, 관객 간의 쌍방향 소통이 중시된다. 따라서 한명의 관객이라도 반드시 있어야 공연이 진행될 수 있으며 관객의 여정이 디자인 된다. 경험할 장소와 스토리에 순서가 있고, 여러 개의 방이 있을 경우 초대된 경우에만 입장하거나 통과할 수 있다.

‘상호작용형 공연’은 앞의 두 유형이 결합된 유형으로, 관객에게 자유로운 이동의 자유가 주어지고, 기본적인 스토리 라인이 정해져 있지만, 관객의 행동과 선택에 따라 스토리가 달라져 결말이 바뀔 수 있다. 배우는 즉흥연기에 능숙해야하고, 공연의 구성에 대해 충분히 숙지해 어

22) Josephine Machon, op. cit., p.40.

23) Jason Warren, 「Creating Worlds: How to Make Immersive Theatre」, London: Nick Hern Books, 2017, Introduction

떠난 돌방 상황에도 잘 대처할 수 있어야 한다.

‘개입형 공연’은 공연의 서사보다는 규칙과 기술적인 것에 더 비중을 둔 유형으로, 관객으로 하여금 주변 세계와 비판적으로 교류하도록 이끈다.

3. <위대한 개츠비> 국내 공연 개요

<위대한 개츠비>는 미국의 소설가 프랜시스 스콧 키 피츠제럴드(Francis Scott Key Fitzgerald)가 1925년 발표한 미국의 대표적인 고전 소설을 원작으로, 영국에서 제작된 이머시브 공연(Immersive Theatre)이다. 국내 공연은 2017년 6월, 9000스퀘어(square)이상 규모의 빌딩공간을 1, 2층으로 활용한 런던 사우스위크 지역에 위치한 이머시브 전용 공연장이자 메이커인 코랩 팩토리의 ‘개츠비 드릭스토어’에서 오픈한 프로덕션 버전을 레플리카 라이선스 공연의 제작방식으로 수입하여, 2019년 12월 21일부터 2020년 2월 28일까지 서울 그레뱅뮤지엄 1, 2층을 활용한 ‘개츠비 맨션(공연장)’에서 공연하였다. 레플리카 공연은 해외의 제작사 혹은 프로듀서로부터 원 작품의 대본과 음악뿐만 아니라, 각 제작 파트의 모든 창작 요소(연출, 안무, 편곡, 무대디자인, 조명디자인, 음향디자인, 분장디자인 등)의 공연 이용권을 라이선싱하여 해외 제작사에서 공연하는 작품과 동일하게 제작하는 방식이다. 보통 라이선싱은 해외 제작사를 통하며, 이 때 각 창작 요소의 라이선싱은 패키지로 묶여서 오리지널 프로덕션의 공연 이용권으로서 로열티 지불 계약을 체결하여 사용하게 된다. 무대, 조명, 의상, 분장 등 공연의 모든 피지컬 프로덕션(Physical Production)의 제작방식이 그대로 국내 공연에도 적용되기에, 이 방식에서는 오리지널 프로덕션의 크리에이티브팀과 제작 스태프들이 국내 공연에 직접 참여한다. 국내팀에는 해외 스태프들을 지원하며 공연을 제작할 각 파트의 협력 스태프들이 구성된다.

<위대한 개츠비> 국내 공연이 오리지널 프로덕션을 그대로 복제해서

공연하는 레플리카 라이선스 제작 방식을 취하기는 하였으나, 일반 공연에서의 레플리카 라이선스 제작과는 달리 현지 상황에 맞게 수정, 변형되는 부분, 즉 현지화(Localization)하는 측면이 많이 허용된 공연으로, 공연장은 원래 ‘왁스 뮤지엄’으로 운영되던 ‘그레뱅 뮤지엄’의 1, 2층을 <위대한 개츠비> 공연을 위한 공연장으로 탈바꿈시켰다. 내용적으로 <위대한 개츠비>는 앞서 언급한 바와 같이 미국의 소설가 프랜시스 스콧 키 피츠제럴드(Francis Scott Key Fitzgerald)의 고전 소설을 각색한 작품으로, 원작과 그 내용이 크게 다르지 않으며 시놉시스는 다음과 같다.

“작중 화자인 미네소타 출신 청년 닉 캐러웨이는 1922년에 증권 거래인이 되려는 뜻을 품고 뉴욕으로 온다. 그가 정착한 곳은 뉴욕 근교 롱아일랜드에 있는 가상의 동네 ‘웨스턴 에그’. 노르망디 시청을 본떠 지은 대궐 같은 이웃 저택에는 제이 개츠비라는 이름의 젊은 백만장자가 산다. 개츠비가 토요일마다 여는 질펀한 파티에는 수백 명의 사람이 들락거리지만, 그가 어느 지방, 어느 가문, 어느 학교 출신인지 정확히 아는 사람은 없다. 닉은 이 흥청망청한 파티를 경멸하지만, 개츠비가 이 파티를 여는 이유가 실은 옛 애인을 되찾기 위해서라는 고백을 듣고는 그 의외의 순수성에 연민을 느끼게 된다. 전쟁에 참전하기 전, 개츠비에게는 데이지라는 애인이 있었다. 하지만 기다리겠노라 약속했던 그녀는 개츠비가 유럽의 전장에 있는 동안 풋볼 선수였던 갑부의 아들 톰 뷰캐넌과 결혼해 버렸던 것. 우연히도 데이지의 사촌 오빠였던 닉과 파티에서 만난 데이지의 지인 조던의 도움으로 개츠비는 데이지와 재회하고, 데이지는 성공한 옛 애인과 부자 남편 사이에서 갈팡질팡하게 된다...”²⁴⁾

4. 이머시브 공연 프로듀싱의 특징

24) 문화평론가 이정하, <위대한 개츠비> 프로그램 북

이머시브 공연 프로듀싱의 특징을 프로듀서로서의 전략수립 관점과 역할 수행 방법론 측면에서 종합적으로 분석해보고자 한다. 이를 위해 프로듀서의 수행역할에 관해 기획·행정과 제작 측면으로 구분, 프로듀싱 전개과정에서 보인 일반 공연과 차이점을 분석하였다.

1) 일반 공연과의 핵심적 차이점

1-1) 기획·행정

기획·행정파트에서 프로듀서가 수행해야하는 직능적인 역할들 중 일반 공연과 달리 이머시브 공연이기에 더 주목해야했던 부분은 공연 장소의 선택이다. 이머시브 공연의 특성인 장소와 공간에서 오는 일반 공연과의 차별성은 지금까지의 공연 장소에 대한 이해와 접근에 대해 새로운 시각을 요구했고, 프로듀싱에 있어 공연장 대관이라는 수행역할에 직접적인 영향을 주었다.

일반 공연의 경우 프로시니엄 무대의 공연장을 위주로 필요한 무대 사이즈와 객석수를 갖춘 공연장을 대관하여 공연하게 된다. 이 과정에서 프로듀서는 공연에도 적합해야겠지만, 관객이 선호하는 공연장을 찾아 마케팅 측면에서 제반환경이나 위치 등 여러 면을 고려하여 공연장을 선택한다.

그러나 이머시브 공연은 공연 장소에 대한 개념부터가 일반 공연과는 다르다. 앞서 이머시브 공연의 장소와 공간에 있어 핵심적 특성은 기존 프로시니엄 무대에서처럼 객석과 무대를 확연히 구분하는 것이 아닌 그 경계를 허물어 제4의 벽으로 인한 단절을 없애, 관객의 공연에 대한 몰입적 상태를 유도하여 이머시브 경험을 할 수 있는 환경을 조성하는 것이라 하였다. 따라서 이머시브 공연에서의 공연 장소는 공연내용의 배경이나 연관되는 환경이 장소에 반영되어 관객이 이를 느끼고 몰입적 경험을 할 수 있는 관계를 형성할 수 있도록 하는 특정 장소를 선택하거나, 기존의 공간을 변형하는 것이 중요하다.²⁵⁾ 이는 곧 기존의 공연장을 벗어나야지만 한다는 것을 의미하는 것은 아니다. 다만, 기존의 공

연장을 선택한다면 공연장 고유의 무대 및 객석 운용 방식이 달라질 수 있다는 것을 인지해야한다. 또한, 공연장 이외의 일상적·사회적 공간을 선택할 수도 있는데, 이 경우 해당 장소 고유의 특성을 활용해 공연의 몰입적 분위기를 유도하거나, 해당 장소가 지닌 분위기를 이용해 그 장소에서 있을법한 이야기를 전개하여 관객으로 하여금 장소와 이야기를 자연스럽게 일치시켜 실재감을 자극해야 한다. 혹은 해당 장소에 관련된 사회적·역사적 사건을 활용해 관객의 문제의식을 일깨워 공연 중 수행의 과정을 통해 그 내용에 대해 성찰하도록 하는 식의 이머시브 환경을 만드는 방법들 중 공연내용에 적합한 이머시브 환경 조성이 가능한 장소를 선택해야한다.²⁶⁾ 이는 프로듀서로 하여금 일반 공연보다 더욱 긴밀한 창·제작진과의 소통과 공연 내용파악을 요구한다. 즉, 공연 장소의 선택은 일반 공연에서보다 더욱 창작과정의 연장선에서 심도 깊게 고려되어야 하며, 공연 장소의 선택과 운용이 공연 내용의 몰입감에 직접적인 영향을 주어 공연의 완성도를 가늠하게 하는 척도가 될 수 있음을 인지하여야 한다. 또한 공연장소의 위치와 교통, 주차 및 편의시설 등 제반환경도 함께 고려하여 관객의 공연장 이용의 편익을 함께 고려해야만 한다. 특히 기존 공연장의 아닌 경우, 공연장소로서 관객들에게 브랜딩이 되어있지 않기에 공연 장소에 대한 정보를 함께 홍보 시 노출하는 등 마케팅 측면에서의 공연장에 대한 고려도 필요하다.

〈위대한 개츠비〉의 경우 기존의 프로시니엄 무대의 공연장이 아닌 일반적 장소의 선택이 필요했는데, 이는 공연 중 운용되는 분리된 공간 모두가 한 장소에 펼쳐져 구성되기에 전체 공간의 규모를 반드시 반영해야 했다. 일반 프로시니엄 무대를 갖춘 공연장에서 무대세트를 세워 변형한다하더라도, 공연운을 위한 규모면에서 약 400평의 공간이 확보 가능한 공연장을 찾기 어려웠다. 따라서 규모적으로 적합한 장소는 대부분 창고형의 건물들이거나 비어있는 건물을 찾아야 했다. 이러한 장소들은 애초에 공연을 위해 지어진 건물이 아니기 때문에 〈위대한 개츠비〉가 요구하는 공연의 물리적인 제반환경들, 즉 조명, 음향, 무대세트 등의 무대기술 장치를 비롯해 로비 공간, 티켓 부스, 출연자대기실

25) Josephine Machon, op. cit., pp.93~94.

26) 리봄 op. cit., p.59.

등의 부가적 공간들을 별도로 조성해야하고, 공연장 운영 허가와 관련된 행정상의 허가 문제까지도 해결해야하는 복합적인 대규모의 작업이 요구되었다. 그런 면에서 국내 공연 장소였던 그레뱅 뮤지엄은 기본적인 조명, 음향 등의 무대장치와 세트, 공간구조 및 로비공간의 관객 편익시설, 접근성 등 기존 뮤지엄으로 운영되던 장소였기에 공연을 런칭하고 운영하기에 유리한 최적의 조건이었다. 그럼에도 최초 작품검토 이후 그레뱅 뮤지엄 이전의 공연 추진과정에서 가장 큰 어려움이 장소 섭외에 있었던 점을 고려하면 이머시브 공연에서의 공연 장소 선택은 공연장 자체를 창작과정에서부터 하나의 창작요소로 보고 고려해야하며, 더 많은 물리적 준비 기간과 더불어 부가적인 비용 측면에 대한 신중한 검토가 요구된다 하겠다.

1-2) 제작

① 배우 및 스태프의 역량과 기능적 역할

공연 프로듀싱의 제작측면에 있어서 주목해야할 차이점은 배우와 스태프의 역량과 기능적 역할에 있다. 일반 프로시니엄 무대 공연에서 무대 위 배우들의 상황을 중심으로 공연을 운영을 하던 것과는 달리, 이머시브 공연은 관객들의 움직임과 반응을 직접적으로 대면하거나 관찰하며 배우와 같이 관객도 공연의 중심에 함께 놓고 공연 운영을 하여야 한다. 따라서 프로시니엄 무대 공연 운영에 최적화되어있는 스태프의 기능적 역할과 인식에 ‘관객’이라는 요소가 더 분명히 인식이 되며, 스태프의 고유 역할에도 변화나 차이가 생길 수 있음을 이해해야 한다. 대표적인 예로 <위대한 개츠비>의 무대감독의 경우, 무대 뒤 ‘콜링’이라는 전형적인 역할 대신, 직접 공연 현장에서 배우와 관객을 대면하며 공연을 운영하였고, 극 중 ‘칩Chip’이라는 역할을 부여받고 의상을 갖춘 상태로 공연에 참여했다. 또한, 관객들의 이동경로를 안내하거나 입장을 제한하는 역할 뿐 아니라, 배우들을 관객으로부터 보호하는 역할까지도 함께 수행해야 했고, 극 중에 개입하여 배우처럼 대사를 하게 되는 경우도 있었다.

배우의 경우, <위대한 개츠비>와 같이 공연의 시작부터 끝까지 내러티브 중심으로 진행되는 이머시브 공연은 일반 공연과 마찬가지로 ‘극(劇)’을 통해 관객과 관계를 맺고 변화를 이끌어 낸다. 그러나 이머시브 공연에서는 무대와 객석 사이에 ‘제4의 벽’이 존재하는 프로시니엄 무대처럼 정면의 고정된 자리에 일정한 거리를 두고 수동적으로 앉아있는 관객을 향해 연기를 할 때와는 다른 관객과의 관계 맺기가 이루어진다. 그리고 이는 배우들의 연기술(演技術)과 직접적 관련이 있다. <위대한 개츠비>의 오디션 과정에서 오리지널 크리에이티브팀이 원했던 배우의 역량과 대본의 구조, 그리고 실제 공연에서 관찰되었던 배우에게 요구되는 중요한 역량은 ‘즉흥연기’와 이를 통한 관객과의 관계 맺기에 관한 것이었다. 오리지널 연출 알렉산더 라이트는 앞서 <위대한 개츠비>의 이머시브 공연으로서의 특징들에 대한 인터뷰에서 이와 관련하여, “배우들은 관객들이 어떤 질문을 하던 적절한 답을 할 수 있도록 준비되어 있어야 하며, 이를 위해 머릿속에 수많은 경우들을 생각해야하고 완벽히 알고 있어야 한다”고 답했다. 실제 공연에서도 이미 약속된 배우들 사이의 대사 외에 관객들의 개입은 수시로 발생했고, 또 배우 스스로도 관객의 호기심을 이끌어낼 수 있도록 관객과 즉흥적인 1:1 대화 등을 통해 관계 맺기를 시도하여 관객의 경계심을 낮추는 순간들을 쉽게 관찰할 수 있었다. 제4의 벽이 무너지는 순간이자 관객이 공연에 몰입할 수 있는 상태가 되는 순간이었다. 이러한 변화는 관객의 행동으로만 꼭 보여 지는 것이 아니었다. 눈에 보이는 뚜렷한 행동이 아니어도, 공연을 즐기는 태도, 눈빛, 표정 등 관객의 존재 그 온 몸 자체에서 느껴지는 분위기의 변화였다. 따라서 단순히 무대와 객석의 경계 구분을 물리적으로 없애고, 관객을 배우들이 연기를 하는 무대 공간에 함께 배치시키는 것만으로는 이머시브 공연이라 할 수 없을 것이며, 이머시브 공연을 위해서는 일반 공연과는 다른 배우의 즉흥연기와 관객과의 적극적인 관계 맺기에 대한 연기술, 그리고 스태프의 관객 중심의 공연 운영이 핵심이 되어야 관객들이 이머시브 경험을 할 수 있다는 점을 인지하고 이를 캐스팅, 스태핑에 반영해야한다.

② 무대 환경의 변화

앞서 언급한 기획·행정 영역의 프로듀싱 수행역할 중 대관과 연결되는 지점으로, 이머시브 공연은 일반 공연과는 다른 무대 환경 변화에 대한 인식이 필요하다. 프로시니엄 무대를 전제로 하는 일반 공연은 무대와 객석의 경계가 분명하고 분리되어 있어, 배우는 무대 위에서 연기에 집중하고 관객들은 객석에서 무대 위 공연의 진행과 극의 내용에 몰입할 수 있는 무대 양식을 사용한다. 프로시니엄 무대의 공연장은 액자식 무대로서 허구의 인위적인 세계와 무대 밖의 현실 세계를 구분하는 경계의 역할을 하였고, 보이는 곳과 보이지 않는 곳이 존재하며 무대 장치들을 숨길 수 있는 부차적인 기능도 가지고 있었다.²⁷⁾

그러나 이머시브 공연의 경우는 전술한 바와 같이 설정된 이머시브 환경 속에서 관객은 적극적으로 공간을 이동하거나 탐색하며 공연에 능동적으로 참여하고 반응함으로써 이머시브 경험을 하게 됨으로써, 무대와 객석의 경계는 사라지게 된다. 따라서 이머시브 공연에는 프로시니엄 무대에서와 같이 정면적 시점만 유지하는 무대 디자인이 아닌 사방을 에워싸는, 즉 틀 안에 둘러싸이거나 비정면적 시점에서 공연내용의 극적 공간을 구현하기 위한 다양한 시공간, 촉각, 청각 등을 감각을 자극하는 시노그래피 개념의 무대 디자인이 구현되며, 이를 위해 단순히 무대 세트를 통한 조형물의 활용이 아닌 다양한 디지털 매체와의 결합도 가능하다는 것을 인지해야한다. <위대한 개츠비>는 디지털 매체와의 결합은 없었지만, 무대와 객석의 경계가 없는 한 공간, 즉 배우의 연기 공간에 관객이 함께 존재하고 시노그래피 디자인을 활용한 극적 배경이 되는 공간에 둘러싸여 공간을 이동하거나 탐색할 수 있는 이머시브 환경이었다.

③ 공연 창작요소로서의 관객

공연에 있어 관객은 공연을 구성하는 필수적인 요소이다. 그러나 연

27) 손국봉, 「무대예술과 결합한 디지털 영상 표현의 재매개와 시공간 확장성에 관한 연구」, 대구: 대구대학교 대학원 미술·디자인학과 영상·애니메이션 전공 박사학위 논문, 2021, pp.12~13.

극사적으로 고대 그리스 시대부터 20세기 전까지는 관객은 그저 공연을 향유하는 존재로써, 듣거나 보는 수동적인 존재로만 인식이 되어왔었다. 물론 20세기 이후 포스트 드라마 연극에서의 관객의 인식은 능동적이고 적극적인 참여자로 변화되어 왔지만, 관객성인식에 대한 변화는 기존 프로시니엄 무대의 일반 공연에서는 과거의 수동적이고 향유하는 존재로 머물러 있다. 이는 무대와 객석이 완전히 분리된 공연장의 구조와도 관련이 있다. 또한, 마케팅 측면에서 관객은 공연상품을 소비하는 소비자로서, 즉 공연 마케팅의 대상으로서만 관객을 인식한다.

그러나 이머시브 공연에서의 관객은 단순히 공연을 향유하는 수동적인 관객, 혹은 소비자로서의 마케팅 대상만은 아니다. 무대와 객석이 분리되지 않은 공간에서 관객의 적극적 참여와 경험을 추구하는 이머시브 공연에서는 관객은 공연의 실질적 창작요소로서 중요한 요소가 된다. 관객과 배우와의 상호작용은 공연 내용과 운영에 직접적인 영향을 준다. <위대한 개츠비>에서는 관객이 공연 내용 중 게스트로 초대되어 있는 역할이다. 또한 공연 중간 공연 스토리에 중요한 요소로 참여하며 배우들과 함께 스토리를 진행시켜 나간다. 즉, 배우들과 함께 공연을 완성하는 데 크게 기여를 하는 것이다. 따라서 프로듀서는 공연의 연습 과정에서 배우와 스태프가 관객의 존재를 인지하고 상호작용에 따른 공연의 진행을 확인하고 체크해 볼 수 있도록 방법적으로 고려해서 연습을 계획해야한다. <위대한 개츠비>의 경우 연습기간 중에는 현장의 다른 배우나 스태프가 관객역할을 해주었고, 드레스 리허설에서부터 실제 일반 관객을 초대하여 진행하였다. 그리고 프리뷰 공연을 진행하며 관객 반응에 따른 공연 운영의 점검과 수정을 할 수 있는 시간을 두었다. 일반 공연 또한 드레스리허설에 관객을 초대하고 프리뷰 공연을 두기도 하지만, 관객초대를 하지 않거나 프리뷰 공연을 하지 않는다고 하여 이머시브 공연에서만 공연의 내용과 운영에 직접적인 영향을 주지는 않는다. 그러나 이머시브 공연은 관객이 공연내용 구성의 요소로써, 관객과의 상호작용을 연습 때 점검할수록 공연의 완성도에는 도움이 된다. 따라서 관객이 함께하는 연습 혹은 프리뷰 공연 등의 테스트 기간이 본 공연 개막 이전에 반드시 필요하다는 점을 인지하고 이를 연습과정과 제작일정에 반영하는 것이 중요하다.

④ 공연의 운영

공연 개막 이후 종연까지의 기간 동안 공연이 원활히 진행되고 유지되도록 관리하는 것은 중요하다. 프리뷰 공연 후 정식 공연이 시작되면, 모든 배우와 스태프는 공연 기간 동안 매회 정해진 스케줄에 의해 각자의 역할에 따라 공연을 준비하고 진행한다. 기획파트에서는 티켓 세일즈를 위한 지속적인 마케팅 활동을 하며, 제작파트의 공연운영을 함께 관리하게 된다. 공연은 매회 라이브로 진행되기에 현장에서 발생할 수 있는 다양한 돌발 사항에 대응할 수 있도록 준비해야하는데, 일반 공연의 경우 백스테이지(backstage)는 제작 스태프에 의해 관리되고 객석, 즉 하우스(House)는 공연장의 하우스 매니지먼트팀(House Management)에 의해 관리가 된다. 하우스는 관객의 공연관람을 위한 각종 편의시설이 있는 로비공간과 공연관람이 이루어지는 객석으로 구성되며, 공연 전후로 관람을 위한 각종 관객대상의 서비스가 이루어진다. 특히 사람이 많이 모이는 공연장은 안전에 대한 부분을 가장 중요시하는데, 공연장 자체에서 발생되거나 공연 중 무대에서 발생하는 돌발 상황 등으로부터 객석이나 로비 공간을 이용하는 관객의 안전을 관리 감독하는 것이 일반적이다. 그리고 공연 중 무대에서 발생하는 돌발상황은 무대 위 배우나 스태프의 안전과 직접적인 관련이 있다. 그러나 이머시브 공연은 관객이 공연하는 공간에 배우, 스태프와 함께 존재한 상태로 공연이 진행되기에 ‘공연 중 안전관리’에 각별한 관리 감독이 필요하다. <위대한 개츠비>의 경우 관객이 고정된 자리에 앉아 있지 않고, 돌아다니거나 다른 공간으로 그룹을 지어 이동하는 등 공연 중 움직임이 많고, 바Bar를 이용하여 주류(酒類)를 음용할 수 있기에, 공연 중 돌발 상황이 발생할 수 있는 가능성이 높았다. 뿐만 아니라 배우는 관객과 같은 공간에서 연기를 하며 공연을 진행하기에, 관객의 안전과 함께 ‘배우의 안전’을 동시에 관리 감독해야한다. 이를 위해 공연진행 스태프 중에는 ‘보디가드’ 역할을 수행할 스태프가 포함되었으며, 무대감독을 비롯해 하우스매니저, 제작 조감독, 컴퍼니 매니저 등도 사실상 공연 중에는 관객과 배우의 안전을 관리하며 공연의 운영에 참여했다. 또한 ‘관람 에

티켓'을 별도의 카드뉴스를 제작, 홍보함으로써 관람방식에 대한 정보와 이머시브 공연의 안전한 관람 태도를 관객이 미리 학습할 수 있도록 하였다. 일종의 '관객 교육'이 이루어진 것이다. 물론 이러한 안전상의 문제는 이머시브 공연의 형식마다 다르게 적용될 수 있겠으나, 이머시브 공연 장소의 특수성을 감안한 관객과 배우의 안전에 대한 관리는 일반 공연보다 더 주의 깊게 관리될 필요가 있다.

2) <위대한 개츠비>의 이머시브 공연으로서의 이해 및 특성

앞서 논한 일반 공연과 이머시브 공연 프로듀싱의 핵심적 차이점은 이머시브 공연에 관한 선행연구들을 바탕으로 한 이론적 배경을 근거로, 사례분석 대상이었던 <위대한 개츠비>의 프로듀싱 과정에서 발견한 일반 공연과 차별되는 특성들을 기반으로 프로듀싱의 관점에서 분석을 하였다. 이에 본 장에서는 지금까지 논했던 연구내용을 종합하여 프로듀싱 과정에서 발견한 <위대한 개츠비>의 이머시브 공연으로서의 핵심적 특성을 분석하고자 한다.

2-1) 공간(장소)

앞서 언급한 바이 같이 <위대한 개츠비>의 공연장은 무대와 객석의 경계가 구분된 프로시니엄 무대를 갖춘 공연장이 아닌 공연장 외의 건물이다. 작품 속 극 배경과 공연 장소를 일치시켜 관객으로 하여금 공연장에 들어서는 순간 이미 공연에 리싸여 몰입적인 상태에 놓여 이머시브 공연의 환경을 만든다. 공간의 설정은 <위대한 개츠비>의 극 배경인 1920년대 미국 롱아일랜드에 위치한 개츠비 맨션과 각 캐릭터들의 공간으로 재즈바, 약국 바(드릭스토어), 내실, 윌슨의 아파트, 개츠비의 서재, 개츠비의 방, 데이지의 방 등으로 구성되어 있다. 이 공간들은 각각 분리되어있기는 하나 전체적으로 한 공간에 존재해 있어 관객들은 극이 진행됨에 따라 배우를 따라 각각의 공간들로 안내되어 배우가 연기하는 캐릭터의 스토리를 듣고 보게 된다. 각 공간은 1920년대 전후

재즈 시대를 반영하며 캐릭터와 서사적 배경을 그대로 재현해내고 있다. 개츠비 서재의 의자와 책상, 책장과 꽂혀있는 책들, 놓여있는 소품의 세부적인 부분들까지 그 시대로 돌아간 듯 착각이 들 만큼 꾸며져 있다. 다른 캐릭터의 방들도 마찬가지이다. 관객이 들어서는 순간, 공간은 관객을 에워싸며 일상의 현실 시간이 아닌 극 속 1920년대의 시간 속으로 관객의 상상력을 자극하며 공연에 몰입할 수 있는 상태를 만든다. 공연 중 배경으로 들리는 음악 스타일 또한 그 분위기를 한층 더 느끼게 할 수 있는 재즈 음악들이다. 공연의 진행 플롯이 대체로 선형적이거나 분리된 공간에서 동시 다발적으로 진행되기도 하고, 캐릭터에 따라 다른 공간을 만들어 두었기에, 장면에 따라 독립적으로 구축되어 있다. 그러나 전체적으로 개츠비의 맨션이라는 시각적 콘셉트 아래 공간 인테리어가 꾸며져 있다. 작품의 연극적인 설정에 의해 시공간의 배경이 소품, 의상, 조명, 음향 등 연극적 디자인의 세부 사항들이 공간과 결합하며, 관객의 감성적, 신체적 반응을 자극하여 공연에 몰입하게 하는 시노그래피가 된다. 앞서 오리지널 무대 디자이너 케이시 제이 앤드류스가 언급했듯이, 관객이 작품 속 세상 안에 있도록 느끼게 하여 관객이 공연과 떨어져 있는 것이 아니라 공연의 일부가 되고 직접 탐험하고 싶도록 꾸며져 있다.

2-2) 공연(대본)구성

공연의 기본 서사는 F.스콧 피츠 제럴드(F. Scott Fitzgerald)의 소설 및 영화 <위대한 개츠비>를 바탕으로 공연 대본이 구성되어 있다. 내러티브 중심의 이머시브 공연(Narrative-Driven Immersive Theatre)이라고 오리지널 스태프들은 표현을 하고 있는데, 일반 희곡 대본의 구성과 마찬가지로 해설, 지문, 대사로 구성되어 있다. 그러나 이머시브 공연 형식이 반영되어 있다. 전체적으로 각 캐릭터들의 대사 이후 관객들의 반응에 대해 예측된 내용이 마치 캐릭터의 대사처럼 대본에 안내가 되어 있다. 또한, 대사의 종류 중 ‘팔레트(Palette)’라고 하여 캐릭터들이 즉흥으로 활용할 수 있는 대사나 주제가 기본 대사와 더불어 주요 서사 진행 다음에, 혹은 그 주변에 한 문단씩 자리해 배우들이 관객 반응에

따라 재량으로 반복하거나 각색해서 활용하도록 되어 있다.

내러티브에 의해 공연이 진행되며, 자유 형식의 관객과의 상호작용이 생겨나고, 여러 개의 공간을 넘나들며 진행된다. 기본적으로 축이 되는 메인 서사가 있으며, 이를 기준으로 공연이 진행되면서 극의 드라마가 쌓이고, 스토리가 진행된다. 약속된 전형적인 대본, 대사의 구조에서 벗어나 큰 축의 서사를 가지고 배우들이 즉흥연기와 배우들의 순발력 있는 대응으로 이끌어 가는 대본 구성이다. 메인 서사 안에 기준을 잡고 변하기 않는 드라마와 대사가 있고, 유동성 있는 대사 부분들이 나뉘어져 있다. 또한 ‘1:1 팔레트 대사’가 있어 관객과 일대일로 대응하며 즉흥적으로 주고받을 수 있는 대화의 소재, 주제들의 포함되어 있다. 관객 반응에 따라 달라지는 부분에 대한 안내가 각 캐릭터마다 있다. 주어진 대사가 있지만 상황에 따라 배우들이 유동성 있게 순서를 바꾸거나, 큰 틀에서 벗어나지 않게 대사를 수정해서 이야기를 전달한다. 7명의 메인 캐릭터(닉 캐러웨이, 톰 뷰캐넌, 조던 베이커, 제이 개츠비, 조지 윌슨, 머틀 윌슨)이 있으며, 그 외의 호스트 캐릭터들이 작품의 내러티브 세계 안에 존재할 수 있다. 이들은 키티(머틀의 동생), 로지 로젠탈(개츠비 조직의 협력원), 루실(개츠비의 잔을 증류해주는 업자), 체크서(위장 근무 기자), 트리말치오 쌍둥이(퍼포먼스 듀오) 등 이 있으며, 이 캐릭터들은 메인 캐릭터를 연기하는 배우 외에 남, 녀 각각 1명의 배우가 연기한다. 또한 무대 감독은 내러티브 안에 ‘집’이라는 캐릭터로 존재한다. 파티라는 전체 콘셉트 아래에서 동시 다발적으로 여러 공간을 활용하여 서사가 진행되는데, 모든 상황이 연결되어 있어 관객들이 못 본 장면들이 있다 해도 관객은 계속 극의 흐름을 따라갈 수 있게 대본 구성이 되어있다.²⁸⁾

5. 결론

28) 홍승희 국내 협력 연출의 연출 노트를 바탕으로 재구성

현재 이머시브 공연에 대한 선행연구들은 영국의 조세핀 메이션의 최초 연구를 기초한 후속 연구들으로써, 특정한 해외 작품이나 해외 사례들을 중심으로 미학적 측면의 분석들이 주로 이루어져왔다. 특히, 대부분의 연구들은 이머시브 공연의 배경을 연극사에서 찾고 있음을 확인하였다. 이머시브 공연은 ‘이머시브’라는 용어의 정의로부터 그 개념을 정의하고 있는데, 기본적으로 공연장, 혹은 공연장 이외의 다양한 공간에서 무대와 객석의 경계를 허물고, 관객이 공연에 능동적으로 참여하거나, 공연에 감각적으로 몰입할 수 있도록 공연의 환경을 만들어내는 공연 형식으로 설명될 수 있다. 그러나 다양한 예술 형식을 흡수하며 지금도 계속 변화하고 발전하고 있기에 그 개념을 종합하여 하나의 개념으로 정의내리기 보다는, 이머시브 경험으로서의 특성을 파악하여 개념을 인식하는 것이 중요하다. 이머시브 공연은 1930년대의 잔혹극에서부터 시작해, 1950-60년대의 해프닝, 1970년대의 원천 연극, 1980년대의 퍼포먼스 이론과 함께 나타난 환경연극, 장소 특정적 공연으로 이어지는 연극사적 배경을 가지고 있으며, 사회적으로는 영국의 공공예술정책과 도시재생사업, 디지털시대로의 변화와 맞물리며 2000년대 초 본격적으로 나타나기 시작했다. 영국을 중심으로 다양한 예술가와 단체들이 이머시브 공연을 시도하였고, 가장 대표적인 단체로는 영국의 펀치드렁크이며 대표작으로 <슬립노모어>가 있고, 이에 대한 선행연구가 다수 진행되었다. 국내에서도 2010년대 들어서 공공 영역의 기관과 극장, 예술단체가 선도하는 가운데 이머시브 공연이 등장하였고, 지금도 활발히 시도되고 있다.

이에 <위대한 개츠비> 국내 공연의 프로듀싱 과정 분석을 통해 프로시니엄 무대에서의 일반 공연 프로듀싱과의 차이점을 분석하였다. 또한 <위대한 개츠비>의 이머시브 공연으로서의 특성을 이론적 배경에 근거하여 파악해보았다. <위대한 개츠비>의 프로듀싱 과정은 일반 공연과 실행 단계 및 실행 세부사항에서는 차이를 보이지는 않는다. 그러나 프로듀싱 과정에서 실행 대상에 대한 인식과 방법론이 일반 공연과 차이가 나기에, 이에 관해 기획·행정, 제작 측면에서 그 차이점을 분석하였다.

우선 기획·행정의 측면에서 주목한 차이점은 공연 장소의 선택이다. 이는 이머시브 공연의 특성인 장소와 공간에서 오는 일반 공연과도 맥락을 같이한다. 관객의 공연에 대한 몰입 상태를 유도할 수 있도록 장소와 공간을 구현하는 것이 중요하며, 이를 위해 무대와 객석의 경계를 허물고 공연내용의 배경과 연관되는 환경을 시노그래피 디자인을 활용하여 구현한다. 기존 공연장을 선택할 경우에는 고유의 무대 및 객석 운용 방식이 달라질 수 있음을 인지해야 한다. 이를 위해 프로듀서는 창제작진과의 긴밀한 소통이 필요하며 공연장소의 선택을 창작과정의 연장선에서 고려하여야 함이 파악되었다.

제작의 측면에서는 우선 일반 공연과 다른 배우와 스태프의 역량과 역할에 대한 재인식이 요구되는데, 배우들의 경우 즉흥연기에 대한 부분이 중요시됨을 확인하였다. 이는 곧 관객과의 상호작용, 즉 관계 맺기에 관한 것으로 관객의 이머시브 경험과 직접적인 연관이 있다. 단순히 무대와 객석의 구분을 없애는 것만으로는 이머시브 공연이 성립할 수 없으며, 관객의 공연에 대한 상호작용이 중요함을 파악할 수 있었다. 무대와 객석의 경계가 없이 배우의 연기 공간에 관객이 함께 존재하고 시노그래피 디자인을 활용하는 이머시브 공연만의 공연 환경에 대한 이해가 필요하다. 또한 관객이 수동적인 향유자가 아닌 공연의 적극적인 참여자이자 창조요소로서 역할이 변화됨을 인지하고, 이를 배우, 스태프도 인지하여 연습·제작 과정에서 관객을 참여시킬 수 있는 방법을 고려해야 하며, 공연의 운영 면에서는 무대와 객석의 경계가 없이 관객과 배우가 서로 노출되어 있는 환경이기에 그 안전의 중요성이 확인되었다.

〈위대한 개츠비〉의 이머시브 공연으로서의 특성은 공간(장소)와 공연(대본)구성, 그리고 관객과의 상호 작용 측면에서 두드러지게 나타나는데, 공간적으로는 무대와 객석의 구분이 없고, 관객이 일상 현실이 아닌 작품 속 배경 속으로 들어간 듯 착각이 일어날 수 있는 시노그래피 디자인이 활용되어, 관객이 공연과 떨어져 있는 것이 아니라 공연의 일부가 되고, 관객을 공간을 직접 탐험하고 싶도록 작품 속 배경이 그대로 재현되어 있음이 확인됐다. 또한, 공연(대본)의 구성은 ‘내러티브 중심의 이머시브 공연’으로써 원작 소설을 바탕으로 일반 공연의 희곡과 유사하게 구성되어 있으나, 관객과의 상호작용이 생겨나고 여러 개의 공간

을 넘나들며 진행되도록 구성이 되어 있는 차별점도 함께 지니고 있었다. 특히, 여러 공간에서 동시다발 적으로 진행되는 장면들도 있으며, 메인 서사를 기준으로 변하지 않는 드라마와 대사가 있고, 유동성이 있는 대사 부분으로 나뉘어져 있다. 또한 '1:1 팔레트'라는 관객과 일대일로 대응하며 즉흥적으로 주고받을 수 있는 대화의 소재나 주제들이 정리된 대사가 있다. 이러한 공연의 구성은 관객과의 상호작용과도 밀접하게 연관이 되는데, 이는 곧 '상호서사적 서사'라고 할 수 있으며, 관객과의 상호작용에 따라 관객은 공연서사에 대한 또 다른 창작자로서의 관객 역할이 나타남을 파악하였다.

이머시브 공연에 있어 선행연구들이 영국의 조세핀 메이션의 연구를 대부분 기반으로 하고 있어, 그녀의 연구가 세계 이머시브 공연 연구의 핵심이 되고 그 기초적 이론을 정립하고 후속 연구의 방향성을 제시하는 등의 큰 의미를 남겼음은 분명하다. 다만 국내 대다수의 선행연구들은 메이션의 해외 공연사례 연구를 기초로 그 이론을 정립하려는 경향을 보이고 있거나, 영국의 극단 펀치드링크의 <슬립노모어>를 이머시브 공연의 표본처럼 여겨 이머시브 공연의 개념과 형식을 분석하고 일반화하는 점은 전체적인 이머시브 공연에 대한 연구가 아직 초기단계에 머무르고 있음을 시사한다. 그러나 본 연구를 통해 고찰한 결과는 아직까지 다뤄지지 않은 이머시브 공연의 사례를 프로듀서 관점에서 실증적 분석한 것으로, 국내 이머시브 공연 연구 발전에 의미가 있을 것으로 생각한다. 현장에서 이머시브 공연을 기획하여 제작하고자 하는 공연 프로듀서에게 다양한 측면의 기초 자료로 활용 될 수 있을 것이다. 또한, 본 연구를 진행하며 선행연구들과 사례공연인 <위대한 개츠비>를 통해 파악한 이머시브 공연에 대해 프로듀서로서 주목하는 점은 창작자 혹은 예술가들의 관객에 대한 인식 부분이다. 일반 공연을 프로듀싱하며 갖는 실제적인 어려움 중 하나는 프로듀서와 창·제작진 사이의 관객에 대한 인식의 온도차였다. 특히 상업공연을 프로듀싱하는 경우, 시장 중심의 사고를 할 수 밖에 없는 프로듀서에게는 공연에 있어 관객은 중요시 되어 왔다. 그러나 창·제작진들은 일반 공연의 형식에 있어 프로듀서만큼 관객을 의식하며 공연을 만들지 않아왔다. 이는 고대 그리스 시대부터 20세기 이전까지 관객의 주된 역할을 '듣는 사람(audience)'나

‘보는 사람(spectator)’로 인식하는 연극사적인 흐름에서의 관객에 대한 인식과도 맞닿아 있다. 그러다 1960년대 이후 나타난 네오 아방가르드 연극 운동에서 관객은 물리적 해방을 겪으며 관객을 ‘경험하는 사람(experiencer)’으로 인식하고, 이후 포스트드라마 연극에서는 공동 창작자로서까지 인식하며 관객을 ‘적극적으로 사유하는 사람(active thinker)’로 인식하고 이러한 양상으로 나타나는 공연의 형식이 이머시브 공연으로 이어지고 있는 것이다.²⁹⁾ 이머시브 공연에서 관객을 모든 미학적 공연 환경의 중심에 두고 구축해야하는 그 형식은 창·제작진들이 프로듀서가 공연 프로듀싱의 결과로써 관객의 만족도를 고려하는 사고와 맥을 같이 한다는 점에서, 예술가의 기업가 정신의 발현으로 이어질 수 있다는 가정을 해볼 수 있을 것이라고 본다.

공연의 프로듀싱과정은 그 범위가 기획과 제작, 마케팅 등을 모두 아우르는 매우 방대한 과정이기에, 이를 모두 다루며 분석하는 것에는 한계가 있었다. 연구 주제와 설계를 보다 세분화했다면 연구가 더 심도 깊게 진행됐을 수 있었다는 생각이다. 더불어 사례분석에 대해 실증적인 자료들을 제시하고자 하였으나, 세부 자료 노출의 제한으로 인해 분석의 한계를 보였다. 이에 본 연구는 이론적 개념을 정리하는 기초 연구와 제한적인 분석에 머물러 있으며, 보다 깊이 있는 연구가 진행되지 못했다.

이에 후속연구에는 이러한 한계점들이 보완되어 이머시브 공연의 기획적인 측면에서 관객특성과 소비시장에 대한 연구 등 보다 다양한 관점에서의 밀도 있고 폭넓은 연구들이 이루어지기를 기대하며 본 연구를 기초자료로 활용하여 국내 학계 뿐 아니라 공연현장에서도 이머시브 공연에 대한 연구와 시도가 활발히 이루어졌으면 한다.

29) 박성연, op. cit., p.141

참고문헌

단행본

Josephine Machon, 『*Immersive Theatres – Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*』, London, Palgrave Macmillan, 2013

Jason Warren, 『*Creating Worlds: How to Make Immersive Theatre*』, London: Nick Hern Books, 2017, Introduction

논문

백영주, 「이머시브 연극의 경험성과 매체성 연구」, 『인문콘텐츠36』, 서울: 인문콘텐츠학회, 2015

리봄, 「한국 이머시브 연극 특성」, 서울: 한국예술종합학교 예술전문사과정 연극원 연극학과 연극학전공, 2021

박성연, 「수용미학적 관점으로 본 현대 연극의 ‘관객성’ 연구」, 서울: 세종대학교 대학원 공연·영상·애니메이션학과 박사학위 논문, 2021

서지혜 외 2인, 「2018 공연예술트렌드조사 보고서」, (예술경영지원센터, 2018)

손국봉, 「무대예술과 결합한 디지털 영상 표현의 재매개와 시공간 확장성에 관한 연구」, 대구: 대구대학교 대학원 미술·디자인학과 영상·애니메이션전공 박사학위 논문, 2021

오승희, 「동시대 공연예술 프로듀서 역할에 대한 탐색적 연구 - 국내 비영리 공연예술 프로듀서와의 심층인터뷰를 중심으로」, 한국예술종합학교, 예술전문사과정 무용원 예술경영학과 예술경영전공, 2016

오은영, 「확장적 극 공간에 관한 연구: <로드씨어터 대학로>를 중심으로」, 서울: 이화여자대학교 공연예술대학원 무대미술전공 석사학위 논문

문, 2017

정새롬, 「이머시브연극(Immersive Theatre)의 공연미학연구:극단 ‘편치 드링크’의 〈Sleep no more〉 상하이공연을 중심으로, 서울:중앙대학교 대학원 공연예술학과 연극학전공 석사학위논문, 2019

진소현, 「이머시브 연극의 특성 연구」, 한국예술종합학교, 예술전문사 과정 연극원 연극학과 극장경영전공, 2018

허순자, 「이머시브 연극(Immersive Theatre)의 장소성과 관객의 공간 이동성」, 『연극교육연구 29』, 서울: 한국연극교육학회, 2016

Abstract

A Study on the characteristics of Producing Immersive Theatre –Focus on the Case Analysis of the Local Production of 〈The Great Gatsby〉–

KyungWha Choi

CEO & Creative Producer, STAGEnJOY, Inc.

Daniel H. Byun

Professor, Sungkyunkwan University

This study examines the concept and characteristics of immersive theatres through previous studies. Immersive Theatres can be understood as a form of performance that breaks the boundaries between the stage and the auditorium in various spaces so that the audience can actively participate in the performance or immerse themselves sensibly. However, since it absorbs various art forms and continues to change and develop, it is important to recognize the concept by grasping its characteristics as an immersive experience rather than defining it as one.

Based on the theoretical background of the concept and characteristics of the theatrical producers and immersive theatres, the producing immersive theatre 〈The Great Gatsby〉 is analyzed to derive differences between the immersive theatre and the general performances.

In conclusion, it is important to recognize that immersive theatres have audiences at the center of all aesthetic performance environments. The role and position of the audience as a "passive consumer" change to an "active and creative consumer" in immersive theatres where the audience-centered immersive environment and experience are the key, and it was found that not only producers but also the creatives should change their perception of the audience and reflect it in the producing.

Keywords

Immersive Theatre, The Great Gatsby, Producer, Producing, Audience

미디어 활용 중학교 인성교육 프로그램 개발 연구

이 연 희*

연세대학교 문헌정보학과 박사과정

목차

1. 서론
2. 이론적 배경
 - 1) 인성교육
 - 2) 인성교육 방법으로서의 미디어 활용
 - 3) 미디어 활용 인성교육의 필요성
3. 연구 방법
4. 미디어 활용 중학교 인성교육 프로그램 개발
 - 1) 인성 덕목 선정
 - 2) 미디어 선정과 인성교육 프로그램 개발 방향 설정
 - 3) 미디어 활용 인성교육 프로그램과 적용 방법 제안
5. 결론 및 제언

* france97@naver.com

요약문

본 연구는 세상의 이슈를 담고 있는 미디어를 인성교육의 자료로 활용함으로써 미디어에 대한 이해와 더불어 자연스럽게 인성을 함양하고자 실시하였다. 이러한 목적 달성을 위해 인성교육진흥법과 한국교육개발원에서 제시하는 인성 덕목을 교육 요소로 선정하고, 중학교 교육과정과 접목하여 미디어를 활용한 인성교육 프로그램을 개발하고자 하였다.

연구목적 달성을 위해 첫째, 인성 덕목을 추출하고자 인성교육진흥법과 한국교육개발원의 인성 덕목을 비교·종합하여 최종적으로 13가지의 인성 덕목을 교육 요소로 선정하였다. 선정된 인성 덕목은 자아 존중, 용기, 성실, 자기조절, 지혜, 배려, 소통, 예의, 사회적 책임, 협동, 시민성, 정의, 인권 존중이다.

둘째, 미디어 선정과 인성교육 프로그램 개발 방향을 설정하기 위해 미디어 자료의 반복 검색을 통해 자료 수집 절차를 확정하였으며, 전 교과 교육과정을 살펴보고 프로그램의 개발 방향과 목표를 설정하였다. 인성교육 자료는 6단계의 자료 수집 절차를 거치며, 1차 검색, 키워드 추출, 2차 검색, 미디어 선별, 적합성 검토, 수업 적용의 순으로 이루어진다. 미디어 선별을 위해 이해의 용이성, 학생의 정서발달 적합성, 목표 달성 유용성, 유해환경 노출 정도, 최신성, 분량의 적절성 등을 판단하여 선택하도록 한다. 프로그램의 개발 방향은 민주시민의 자질인 인성 영역으로 자기관리, 사회성, 시민의식 영역으로 나누어 계획하고, 각 소주제별 수업 도달 목표를 설정하였다.

셋째, 미디어 활용 인성교육 프로그램과 적용 방법을 제안하기 위해 2015 개정 교육과정의 전 교과 해설서를 참고하여 인성 접목 단원을 선정하였다. 이후 교육 내용, 여건 사항 등을 정하였고, 미디어 활용 인성 수업의 과정으로 생각 열기, 생각 넓히기, 생각 펼치기, 평가의 순으로 구성하였다. 프로그램의 구성안은 인성 가치에 적합한 연계 교과와 단원을 설정하고 그에 맞는 표현활동을 구성하여 학생의 능동적인 참여

를 이끌도록 하였다. 끝으로 미디어 활용 인성 수업의 주제와 수업 목표 달성에 도움이 되는 TV 뉴스, 신문 기사, 공익광고, 유튜브 영상, 사진, 광고 등을 포함하여 수업에 활용할 미디어로 선정하였다.

마지막으로 미디어 활용 인성교육 프로그램의 확산을 위해 학교 현장의 다양한 문제에 초점을 맞춘 예방적 인성교육 프로그램, 자발적인 학생 참여형 인성교육 프로그램, 인성교육 교사 전문적 학습공동체 운영의 필요를 제안하였다.

| | |
|------------|---------------------------------|
| 주제어 | 미디어, 미디어 활용 인성교육, 중학교 인성교육 프로그램 |
|------------|---------------------------------|

1. 서론

미래사회에서 요구하는 핵심 인재가 가져야 할 역량으로 인성이 강조되면서 학교 교육에서 인성교육에 대한 필요성이 대두되고 있다. 우리나라는 2010년부터 인성교육 정책이 시행되고 있으며(문용린, 최인수, 2010), 2015년 7월부터 인성교육진흥법이 시행되어 오고 있다.

교육부에서는 미래사회 역량 교육을 위해 제1차 인성교육 종합계획(2016~2020)을 수립하였으며, 현재 제2차 종합계획(2021~2025)이 시행되어 오고 있다. 인성교육은 학교 교육 및 학교 밖 교육에서 인성 가치와 덕목을 내면화하고 의사소통 능력과 갈등 해결 능력을 익히게 함으로써 민주시민을 양성하는 교육이다(교육부, 2016). 법령에서는 핵심 가치와 덕목이 인성교육의 목표가 되며, 구체적으로 예, 효, 정직, 책임, 존중, 배려, 소통, 협동 등 마음가짐이나 사람됨과 관련되었음을 제시하고 있다.

이에 각 학교에서는 핵심 가치 및 덕목을 중심으로 학생의 인성 역량 함양을 시도하고 있다. 법령에 따라 각 학교 교육과정에 인성교육을 편성하도록 되어 있지만, 현재 학교에서는 인성교육을 전담하는 교과가 없으며, 개별 교사의 흥미와 재량에 따라 창의적 체험활동이나 동아리 시간에 인성을 주제로 수업을 개설하여 운영하고 있다.

제1차와 2차 인성교육 종합계획에는 인성교육의 방법 중 미디어 리터러시 교육을 권장하고 있다. 하지만 학교 현장의 교사들은 미디어 리터러시라는 용어가 생소할 뿐만 아니라 관련 수업 경험이 없어 어떻게 미디어를 활용해야 할지 어려움을 겪고 있다. 또한, 최근 마스크에서는 미디어의 무분별한 수용으로 미디어 사용의 과 의존화, 사이버 학교폭력의 증가, 대면 기피 현상, 온라인 품평회 등 여러 사회문제가 나타나고 있다.

본 연구는 세상의 이슈를 담고 있는 미디어를 인성교육의 자료로 활용함으로써 미디어에 대한 기초적인 이해와 더불어 자연스럽게 인성을 함양하고자 했다. 이러한 목적 달성을 위해 인성교육진흥법과 한국교육

개발원에서 제시하는 인성 덕목을 교육 요소로 선정하고, 중학교 교육과정과 접목하여 미디어를 활용한 인성교육 프로그램을 개발하고자 하였다.

미디어 활용 중학교 인성교육 프로그램을 개발하기 위해 다음과 같이 세 가지 연구 문제를 설정하였다. 첫째, 중학교 교육과정과 접목하여 프로그램을 구안하기 위해 인성 덕목을 선정하고, 둘째, 미디어 선정과 인성교육 프로그램의 개발 방향을 설정하며, 셋째, 미디어 활용 인성교육 프로그램과 적용 방법을 제안하였다. 연구 문제는 다음과 같다.

- 1) 미디어 활용 인성교육 프로그램을 위해 어떻게 인성 덕목을 선정하는가?
- 2) 미디어 선정과 인성교육 프로그램 개발 방향 설정은 어떻게 하는가?
- 3) 미디어 활용 인성교육 프로그램과 적용 방법을 어떻게 제안할 수 있는가?

2. 이론적 배경

1) 인성교육

인성교육이란 자신의 내면을 바르고 건전하게 가꾸고 타인·공동체·자연과 더불어 살아가는 데 필요한 인간다운 성품과 역량을 기르는 것을 목적으로 하는 교육을 말한다(인성교육진흥법 제2조). 인성교육에서 가르쳐야 할 인성 가치는 개인의 긍정적인 삶과 사회 구성원으로서의 바람직한 삶을 영위하는 데 필요한 역량으로 보고 폭넓게 접근해야 한다(현주, 2014). 개인의 긍정적인 삶에 관한 역량은 자기 자신을 바로 세우는 자기관리의 역량과 사회 구성원으로서의 바람직한 삶을 영위하는 데 필요한 사회성과 시민의식 역량으로 분류해볼 수 있다.

인성교육에서 가르쳐야 할 덕목으로 법률에서는 예(禮), 효(孝), 정직,

책임, 존중, 배려, 소통, 협동 등을 제시하고 있다. 또한 한국교육개발원에서는 인성을 구성하는 하위요인으로 자기 존중, 성실, 배려·소통, 사회적 책임, 예의, 자기조절, 정직·용기, 지혜, 정의, 시민성을 제시하고 있으며, 이 덕목들은 현재 초·중·고등학교 인성 검사 도구의 구성요인으로 활용되고 있다.

인성교육진흥법에는 인성교육의 세 가지 방향성이 제시되어 있는데, 가정 및 학교와 사회에서 모두 장려되어야 하며, 인간의 전인적 발달을 고려하면서 장기적 차원에서 계획되고 실시되어야 한다. 또한, 학교와 가정, 지역사회의 참여와 연대 하에 다양한 사회적 기반을 활용하여 전국적으로 실시되어야 함을 강조하고 있다.

우리나라 초·중·고등학생 4만 명을 대상으로 인성 검사를 실시한 결과, 학생들은 ‘성실’, ‘자기조절’, ‘지혜’ 덕목에서 낮은 점수를 보인 것으로 나타났다(2014, 한국교육개발원). 자기조절이 타인과 함께 일하고 소통하는 기본 자질이라는 점에서 이 덕목이 낮다는 점은 주목할 만 하다. 현재 학교 교육과정에서는 이러한 인성 덕목을 체계적으로 가르칠 교과과정이 없으며, 정규시간이 아닌 동아리 시간이나 창의적 체험 활동 시간에 간헐적으로 이루어지고 있는 실정이다.

2) 인성교육 방법으로서의 미디어 활용

사전적 의미로 미디어는 어떤 사실이나 정보를 담아서 수용자에게 보내는 역할을 하는 매개체이며, 그 종류에는 신문, 잡지, 서적, 라디오, 텔레비전, 인터넷 등이 있다(고려대한국어대사전). 미디어는 다양한 양식으로 표현된 텍스트 혹은 콘텐츠를 뜻하는 개념으로 사용되기도 하며, 인쇄매체 및 전통적인 대중 매체뿐 아니라 디지털 기술을 바탕으로 한 다양한 전달 형태가 미디어에 포함된다(오미영, 정인숙, 2005).

그동안 일선 학교에서는 참고할만한 인성교육 정보의 부족, 교육과정에 인성 요소의 결여 등의 문제가 나타나 인성수업 적용에 어려움을 겪을 뿐 아니라(엄상현, 2014), 입시 위주의 교육으로 인성교육은 후순위로 밀려난 상황이다(이준 외, 2014). 2015년 인성교육법이 제정되고,

제10조에 따라 학교에서는 인성교육 계획을 수립하여 인성교육을 실시하게 되었다(인성교육진흥법). 교육부 역시 학교 교육과정에 인성교육 프로그램 운영 시간을 편성하여 인성교육의 실효성 제고를 권장하고 있다(교육부, 2016).

국가적 차원의 인성교육 정책 추진을 위해 제1차 인성교육 종합계획(2016~2021)을 수립하여 배포하였으며, 인성교육의 방법 중 하나로 학생들이 자주 접하는 광고, 게임, 인터넷, 방송프로그램 등 미디어를 활용한 수업을 권장하고 있다. 인성교육 추진 시 미디어 활용을 권장한 이유는 학생의 건전한 가치관 형성 교육 강화를 위함이다. 특히 창의적 체험활동 시간 등에서 미디어 리터러시(media literacy) 교육이 활성화 되도록 학교급별, 차시별 교육 프로그램 개발과 보급을 계획하기도 했다.

인성교육 종합계획에서 제시하는 미디어 리터러시의 개념은 방송, 신문, 인터넷 등에 나오는 정보를 판단하고 평가해 그것을 이용하는 능력으로 정의하고 있으며, 일상을 반영한 교육자료를 통해 교과 연계 수업 및 범교과 주제학습이 활성화되기를 강조하였다. 이를 통해 인터넷, 방송 등 언론매체의 외모지상주의 등으로부터 자정 노력이 강화되기를 바랐다. 제2차 인성교육 종합계획(2016~202)에서는 인성교육의 핵심역량인 의사소통 능력 및 갈등 해결 능력과 연계하여 미디어를 활용한 사회참여와 실천을 돕는 미디어 교육 활성화를 강조하고 있다.

3) 미디어 활용 인성교육의 필요성

우리나라 2015 개정 교육과정에서는 6대 핵심역량에 중점을 두어 학교 교육이 이루어져야 함을 강조하고 있다. 즉, 4차 산업 시대를 이끌어갈 창의 융합형 인재 육성을 위해 자기관리 역량, 지식정보처리역량, 창의사고 역량, 심미적 감성 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량을 중요하게 다루고 있다. 특히 지식정보처리역량에서는 지식과 정보를 담고 있는 미디어 활용 교육이 이에 해당되며, 비판적 사고를 통한 문제의식과 문제 해결 방안을 기르고 지식정보를 담고 있는 미디어를 보다 책임

있게 이용할 수 있는 능력을 기르는 것을 중요한 과제로 삼고 있다.

정보 미디어 환경의 변화로 개인이 자기표현의 매체로 미디어를 활용하면서 미디어 소통의 시간이 늘어나고 있다. 이는 학생들이 미디어 소비자를 넘어 생비자(prosumer)로 역할을 하게 했으며, 다양한 미디어를 자기표현의 매개체로 활용하기도 한다.

2016년 스텐퍼드 연구팀이 미국 12개 주 중·고등학생과 대학생 7,804명을 대상으로 실험한 결과, 10대 청소년들은 작성자가 누구든 간에 사진의 크기가 크고 자세할수록 진실로 받아들여거나 기사 형식을 흉내낸 광고에 대해서도 정보의 진위를 의심하지 않았다고 한다(Wineburg, S., McGrew, S., 2016). 이러한 가짜정보의 무분별한 수용의 문제뿐 아니라 국내 매스컴에서는 미디어 사용의 과 의존화, 사이버 학교폭력의 증가, SNS 사용으로 인한 대면 기피 현상, 온라인 외모 폼평화 등의 이슈가 나타나고 있다.

본 연구에서는 미디어와 인성교육을 접목하여 학교 교육과정 연계 가능성을 탐구하기 위해 인성교육진흥법과 한국교육개발원의 인성 덕목을 교육 요소로 선정하고, 중학교 미디어 활용 인성교육 프로그램을 개발하고자 하였다. 일상의 이슈를 담고 있는 미디어를 인성교육의 자료로 활용함으로써 아이들에게 생소한 미디어에 대한 기초적인 이해를 돕고 미디어를 통해 자연스럽게 인성을 함양하도록 하였다.

3. 연구 방법

본 연구는 미디어를 활용한 인성교육 프로그램을 개발하기 위해 다음과 같이 3단계의 문제해결 과정을 거쳤다. 먼저 중학교 교육과정과 접목한 미디어 활용 인성교육 프로그램을 구안하기 위해 인성 덕목을 선정하였다. 교육 요소로서 인성 덕목을 추출하기 위해 인성교육진흥법과 한국교육개발원의 인성 덕목을 비교·종합하여 최종적으로 인성 덕목을 선정하였다. 둘째, 미디어 선정과 인성교육 프로그램 개발 방향을 설정

하기 위해 미디어 자료의 반복 검색을 통해 자료 수집 절차를 확정하였으며, 전 교과 교육과정을 살펴보고 프로그램의 개발 방향과 목표를 설정하였다. 셋째, 미디어 활용 인성교육 프로그램과 적용 방법을 제안하기 위해 2015 개정 교육과정의 전 교과 해설서를 참고하여 인성 접목 단원을 선정하고, 교육내용과 수업 여건 등을 정하였다. 다음의 <표 1>은 미디어를 활용한 중학교 인성교육 프로그램을 개발하기 위해 설정한 연구 문제와 참고자료를 나타낸 표이다.

<표 1> 연구문제와 참고자료

| 구분 | 연구문제 1. | 연구문제 2. | 연구문제 3. |
|------|--|---|--|
| 연구문제 | <ul style="list-style-type: none"> 인성 덕목 선정 | <ul style="list-style-type: none"> 미디어 선정과 인성교육 프로그램 개발 방향 설정 | <ul style="list-style-type: none"> 미디어 활용 인성교육 프로그램 구안 및 적용 방법 제안 |
| 내용 | <ul style="list-style-type: none"> 인성덕목 요소 추출 | <ul style="list-style-type: none"> 미디어 자료 검색 및 수집 절차 프로그램 개발 방향과 목표 설정 | <ul style="list-style-type: none"> 미디어 활용 인성 수업의 과정 프로그램의 내용과 방법 선정 프로그램 운영 여건 조성 |
| 참고자료 | <ul style="list-style-type: none"> 인성교육진흥법의 인성덕목 한국교육개발원의 인성덕목 | <ul style="list-style-type: none"> 미디어 자료 반복 검색을 통한 자료 수집 절차 확정 2015 전과목 교육과정 | <ul style="list-style-type: none"> 2015 개정교육과정의 각 교과 해설서 |

4. 미디어 활용 중학교 인성교육 프로그램 개발

1) 인성 덕목 선정

미디어를 활용한 중학교 인성교육 프로그램 개발을 위해 중학교 교육 과정을 분석하여 인성 덕목의 접목 가능성을 탐구하였다. 먼저, 인성교육의 요소로 인성 덕목을 선정하기 위해 인성교육진흥법과 한국교육개발원(KEDI)의 인성 덕목을 비교·종합하였다. 인성교육진흥법에는 8가지의 인성 덕목을 제시하고 있는데, 존중, 정직, 협동, 소통, 예(禮), 배려, 효(孝), 책임이다. 더불어 한국교육개발원의 인성 덕목은 자기 존중, 상실, 배려·소통, 책임, 예의, 자기조절, 정직·용기, 지혜, 정의, 시민성으로 10개의 덕목으로 구성되어있다. 아래의 <표 2>와 같이 인성교육진흥법과 한국교육개발원의 인성 덕목을 종합하여 미디어를 활용한 중학교 인성 덕목을 추출하였다.

<표 2> 미디어를 활용한 중학교 인성교육 프로그램의 인성 덕목 요소 추출

| 인성교육진흥법의 인성덕목 8 | 한국교육개발원의 인성덕목 10 | 최종 프로그램에 적용할 인성덕목 13 |
|--|--|--|
| ① 존중 ② 정직 ③ 협동 ④ 소통 ⑤ 예(禮) ⑥ 배려 ⑦ 효(孝) ⑧ 책임 | ① 자아존중 ② 정직·용기 ③ 성실(끈기) ④ 자기조절 ⑤ 지혜 ⑥ 배려·소통 ⑦ 예의(효) ⑧ 사회적 책임(협동) ⑨ 정의 ⑩ 시민성 | ① 자아존중 ② 용기 ③ 성실(끈기) ④ 자기조절(감정) ⑤ 지혜(진로의사결정) ⑥ 배려 ⑦ 소통(경청) ⑧ 예의(효도) ⑨ (사회적) 책임 ⑩ 협동(공동체 문화) ⑪ 시민성 ⑫ 정의 ⑬ 인권 존중 |

■ 인성교육진흥법의 인성 덕목 8가지를 포함하고 있는 한국교육개발원의 인성덕목 10개를 본 프로그램의 덕목으로 채택하여 13가지 인성 덕목으로 15회차 수업지도안을 개발하였음.

최종 추출한 인성 덕목은 자기 존중, 용기, 성실, 자기조절, 지혜, 배려, 소통, 예의, 사회적 책임, 협동, 시민성, 정의, 인권 존중이다.

2) 미디어 선정과 인성교육 프로그램 개발 방향 설정

(1) 미디어 자료 검색 및 수집 절차

다음의 <표 3>은 미디어를 활용한 중학교 인성교육 프로그램 개발을 위해 미디어 자료 검색 및 수집 절차를 나타낸 것이다. 자료의 검색 및 수집 절차는 총 6단계의 과정을 거치는데, 1단계 1차 검색, 2단계 2차 키워드 추출, 3단계 2차 검색, 4단계 미디어 선별, 5단계 적합성 검토, 6단계 수업 적용의 과정으로 이루어진다.

<표 3> 인성교육을 위한 미디어 자료 검색 및 수집 절차

| | | |
|--|---|---|
| <p>1단계 : 1차 검색</p> <ul style="list-style-type: none"> • 포털사이트→뉴스룸 검색 → AND 논리 연산 검색(검색어 예: 학교폭력+사이버) • 주제어 관련 배경지식 확장 | <p>2단계 : 2차 키워드 추출</p> <ul style="list-style-type: none"> • 교육과정 속 연계 단원 분석 • 교사용 관련 참고 자료 검색 • 학교 현장의 수업 사례 분석 • 2차 '집중 키워드' 추출 • 2차 검색 전략 수립 | <p>3단계 : 2차 검색</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2차 탐색 (뉴스룸 포함) • e-NIE 신문 기사 (http://enie.forme.or.kr) • 유튜브 영상 검색 (https://www.youtube.co.kr) |
| <p>4단계 : 미디어 선별</p> <ul style="list-style-type: none"> • 중학생이 이해하기 쉬운가 • 학생 정서발달에 적합한가 • 목표 달성에 꼭 필요한 자료인가 • 유해 환경에 노출이 안되는가 • 최신성을 갖춘 자료인가 • 분량이 적절한가 | <p>5단계 : 적합성 검토</p> <ul style="list-style-type: none"> • 학생들과 사전 협의 • 수석교사의 자문 • 교사가 직접 사전 답안지를 작성하며 수정·보완 | <p>6단계 : 수업 적용</p> <ul style="list-style-type: none"> • 자료 하이퍼링크 처리 • 영상자료 QR코드 처리 • 적용을 위한 PPT 작성 • 사전 영상 실행 점검 • 실제 수업 적용 • 미비점 수정·보완 (feedback) |

1단계 1차 검색에서는 포털사이트 '뉴스룸' 영역 안에서 검색한다. 검

색 결과에서 주제어 ‘텔레비전 뉴스’로 제한을 두면 원하는 유형의 미디어 정보를 얻을 수 있다. 찾고자 하는 정보가 쉽게 발견되지 않을 때는 일반 키워드로 검색하여 내용 지식을 습득한 후, 2단계 2차 전문 키워드를 추출하여 3단계에서 재검색하면 정보의 정확성과 적합성을 높일 수 있다. 신문 기사는 빅 카인즈(www.bigkinds.or.kr)와 e-NIE 프로그램(enie.forme.or.kr)을 활용하여 검색하고 결과가 방대하면 상세 검색에서 특정 조건(유형 분류, 사건/사고분류 등)으로 제한하는 방법도 있다.

검색된 미디어 자료 중 4단계 미디어 선별 과정을 거치게 되는데, 이해의 용이성, 학생의 정서발달 적합성, 목표 달성 유용성, 유해환경 노출 정도, 최신성, 분량의 적절성 등을 판단하여 선택한다. 5단계에서 프리테스트 및 동료 교사의 자문을 받기도 하며, 필요한 경우 직접 교사가 답안지를 작성하여 자료 적합성을 점검하기도 한다. 끝으로 6단계에서 미디어의 접근점을 보호하기 위해 하이퍼링크 및 QR 코딩 작업을 할 수 있다.

(2) 프로그램 개발 방향과 목표 설정

미디어 활용 인성교육 프로그램은 자유학기제 주제 선택 활동 시간과 창의적 체험활동 시간에 체계적으로 적용해 볼 수 있다. 관련 문헌 연구와 기존 프로그램 및 교육과정을 분석하고 인성교육진흥법과 한국교육개발원(KEDI)의 인성 덕목을 종합하여 총 16차시의 체계적인 수업을 구성하였다.

인성교육의 내용 구성면에 있어 위계적이며 단계적 내용 체계를 갖추기 위해 나, 너, 우리의 영역으로 구분하였으며, 각각 자기관리, 사회성, 시민의식 역량 함양을 목적으로 하였다. ‘나’ 영역에서는 자신과 사회를 위해 가치 있는 삶을 사는 내용을 포함하였으며, ‘너’ 영역에서는 현대 사회에서 적응하는 능력에 관한 것으로 구성하고, 끝으로 ‘우리’ 영역에서는 세계시민으로서 가치에 대해 알고 실천하는 능력을 포함하였다. 프로그램의 주요 목적은 다음과 같다.

<표 4> 프로그램의 영역별 주요 목적

| | | |
|--------------------|-----------------------|---------------------------|
| 민주시민 으로서의 인성 | 나 | 자신과 사회를 위해 가치 있는 삶 영위 |
| | 자기관리 | (자기 존중, 용기, 성실, 자기조절, 지혜) |
| | 너 | 현대사회에서 적응하는 능력 함양 |
| | 사회성 | (배려, 소통, 예의, 책임, 협동) |
| | 우리 | 세계시민으로서 가치에 대해 알고 실천하는 |
| 시민의식 | 능력 함양(인권 존중, 정의, 시민성) | |

다음으로 각 수업에서 달성할 목표를 세우고 이에 따라 내용을 구성하였다. 그리고 학교 교육과정과 접목하기 위해 다양한 교과에서 연계 주제를 접목하였다. 수업 방법은 대집단 학습 → 팀 프로젝트 학습 → 대집단 학습으로 진행하고 수업의 계획, 실행, 성찰, 피드백을 통해 수정·보완하여 프로그램의 완성도를 높이고자 하였다. 다음의 <표 5>는 각 회차별 수업의 목표를 설정한 표이다.

<표 5> 프로그램의 각 회차별 프로그램의 수업 목표



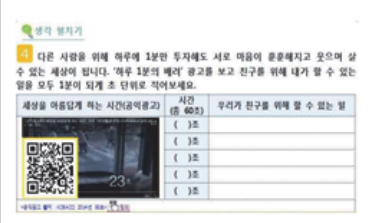
| 인성가치(덕목) | 수업 도달 목표 |
|------------|---|
| ① 자아존중 | 1. 외모지상주의의 원인과 문제점, 해결방안에 대해 자신의 생각을 말할 수 있다. 2. 자신의 장점과 단점에 대해 생각해 보고 자기를 존중하는 마음의 중요성을 알 수 있다. |
| ② 용기 | 1. 용기 있는 행동이 무엇인지 이해하고 용기를 주는 말을 만들 수 있다. 2. 자신이 용기를 잃을 때를 알고 긍정 메시지를 만들어 적용할 수 있다. |
| ③ 성실(끈기) | 1. 끈기의 실천 방법과 구성요소에 대해 알 수 있다. 2. 에디슨 정신을 이해하고 나만의 명언을 만들 수 있다. |
| ④ 자기조절(감정) | 1. 청소년기에 나타날 수 있는 특징과 자신의 다양한 감정을 이해한다. 2. 감정조절에 대해 이해하고 나 전달법을 만들어 사용할 수 있다. |

| | |
|--------------|---|
| ⑤ 지혜(진로의사결정) | 1. 청소년기의 진로 고민에 대해 안다. 2. '꿈 너머 꿈 비전 명함' 만들기를 통해 진로 의사결정을 실천해보자. |
| ⑥ 배려 | 1. 배려의 의미와 필요성을 알 수 있다. 2. '교실 속 1분 배려' UCC를 만들고 결과를 공유할 수 있다. |
| ⑦ 소통(경청) | 1. 영상을 보고 경청의 의미를 이해할 수 있다. 2. <경청 쿠폰 만들기>를 통해 경청을 실천할 수 있다. |
| ⑧ 예의(효도) | 1. 효의 의미를 되새겨보고 불효자 방지법을 만들 수 있다. 2. 효 실천 방법에 대해 생각해 보고 시 쓰기를 통해 부모 사랑의 마음을 가질 수 있다. |
| ⑨ (사회적) 책임 | 1. 사회적 책임의 의미와 다양한 사례를 알 수 있다. 2. 기업의 책임 있는 광고를 만들 수 있다. |
| ⑩ 협동(공동체 문화) | 1. 공동체를 위해 청소년이 실천할 문제를 찾을 수 있다. 2. 세계 문제에 대한 스타들의 관심을 이해하고 감사 편지를 쓸 수 있다. |
| ⑪ 시민성1 | 1. 선거의 중요성에 대해 알 수 있다. 2. 후보자와 유권자의 바람직한 자세를 분석할 수 있다. |
| ⑫ 시민성2 | 1. 매니페스토의 개념과 필요성에 대해 알 수 있다. 2. 정직한 학교 선거 공약을 만들고 평가할 수 있다. |
| ⑬ 정의1 | 1. 청소년이 겪는 아르바이트 부당 사례를 파악할 수 있다. 2. '청소년 노동 인권'의 중요성을 홍보하는 문구를 만들 수 있다. |
| ⑭ 정의2 | 1. 최저임금의 의미를 이해하고 문제점을 알 수 있다. 2. '최저임금 밥상 만들기'를 통해 최저임금 생활에 대해 느낀 점을 표현할 수 있다. |
| ⑮ 인권존중 | 1. 그래프를 보고 사이버 폭력에 대한 정보를 파악할 수 있다. 2. 사이버 폭력의 심각성을 이해하고 '사이버 폭력 예방 포어'를 만들 수 있다. |

3) 미디어 활용 인성교육 프로그램과 적용 방법 제안

(1) 미디어 활용 인성 수업의 과정

차시별 프로그램은 중학교 학생들이 다양하고 실제적인 인성교육 자료를 통해 민주시민으로서 지녀야 할 생각과 태도를 이해하도록 구성하였다. 단계별 수업 내용 흐름은 다음의 <그림 1>과 같이 생각 열기, 생각 넓히기, 생각 펼치기, 평가 Feedback

| 생각 열기 | ⇒ | 생각 넓히기 | ⇒ | 생각 펼치기 | ⇒ | 평가 Feedback |
|---|---|--------|---|---|---|-------------|
| <p><생각 열기></p> <p>소단원의 학습 주제를 제시하고 이와 관련하여 생각해 볼 문제와 알아들 내용을 제시하여 학습 내용을 쉽게 이해할 수 있도록 하였다. 주로 생각을 깨우기 위한 이미지, 사진, 가법고 짧은 영상을 제시하였다.</p> | | | |  | | |
| <p><생각 넓히기></p> <p>학습 목표 달성에 필요한 생각 넓히기 부분에서는 단원 학습 주제와 관련한 읽기 자료와 듣기 자료를 제시하여 다양한 자료를 분석하고 생각하는 과정에서 자연스럽게 학습 내용을 체득할 수 있도록 하였다. 이 부분에서 주로 활용된 자료는 이미지나 사진 자료보다는 TV뉴스 및 신문기사 등이다.</p> | | | |  | | |
| <p><생각 펼치기></p> <p>생각 펼치기 부분에서는 본문에서 배운 내용을 바탕으로 학생들이 직접 생각하고, 토론하고, 행동할 수 있는 다채로운 활동을 제시하였다. 예를 들면, 나만의 명언 만들기, 비전 명함, 배려 UCC 만들기, 경청 쿠폰 나누기, 모방 시 쓰기, 광고 만들기, 편지 쓰기, 포스터 만들기, 홍보문 쓰기, 발상 그리기, 예방 표어 만들기 등이다.</p> | | | |  | | |

<그림 1> 미디어 활용 인성수업의 과정

먼저, ‘생각 열기’에서는 간단한 이미지 등을 통해 학습 주제를 쉽게 이해하게 한다. ‘생각 넓히기’에서는 주제와 관련한 읽기·듣기 자료를 분석하는 과정에서 학습을 심화시킬 수 있다. 마지막 ‘생각 펼치기’에서는 앞에서 배운 내용을 바탕으로 학생 참여형 표현활동을 한다. 활동 사례는 나만의 비전 명함 만들기, 배려 UCC 만들기, 경청 쿠폰 나누기, 효를 주제로 시 쓰기, 공동체 의식 관련 편지쓰기, 청소년 아르바이트 권리 홍보문 만들기 등이 있다.

(2) 프로그램의 내용 및 방법 선정

교육과정 안에서 인성 덕목과 연관된 부분을 찾고, 경기도교육청에서 개발한 민주시민 교과서와 연관 부분을 분석하여 구성하였다. 인성 덕목을 포함하고 있는 교과와 단원을 찾고 내용을 살펴본 결과, 체육, 음악, 도덕, 보건, 직로와 직업, 국어, 민주시민, 정보 교과에서 인성 가치 접목 가능 단원을 도출하였다. 다음의 <표 6>은 2015 개정 교육과정의 각 교과 해설서를 분석하여 교과 연계 인성 덕목 융합 구성안을 나타낸 것이다.

<표 6> 미디어 활용 인성교육 프로그램의 구성안

| 영역 | 인성가치 | 활동명 | 표현활동 | 일반교과목과 민주시민교과 연계 |
|---------------------|--------|---------------------|-----------|---------------------|
| 1. 나를 가꾸는 시간 (자기관리) | ① 자기존중 | [진짜 아름다운 마음에] | 넌 괜찮아! | • 체육 > 운동과 건강생활 |
| | ② 용기 | [긍정적의 힘...기적을 짜르다] | 긍정메시지 | • 음악 > 음악적 표현활동 |
| | ③ 성실 | [열정적 끈기의 힘, GRIT] | 나만의 명언 | • 도덕 > 자신과의 관계 |
| | ④ 자기조절 | [감정을 제대로 관리하는 방법] | I-Message | • 보건 > 정서 · 정신건강 |
| | ⑤ 자기조절 | [꿈 넘어 꿈을 향한 나만의 비전] | 비전명함 | • 진로 직업 > 진로 디자인과준비 |

| | | | | |
|-------------------------|--------|---------------------|------------|---|
| 2. 너에게로 달는 길 (사회성) | ⑥ 배려 | [세상이 아름다워지는 시간, 1분] | 배려UCC | <ul style="list-style-type: none"> • 도덕 > 우리 · 타인과의 관계 |
| | ⑦ 소통 | [위대한 리더의 제1덕목 '경청'] | 경청쿠폰 | <ul style="list-style-type: none"> • 국어 > 듣기 · 말하기 • 민주시민 > 1. 성장하는 시민 |
| | ⑧ 예의 | [부모 공경은 당연한 것] | 모방시 | <ul style="list-style-type: none"> • 도덕 > 우리 · 타인과의관계 • 민주시민 > 7. 더 나은삶 |
| | ⑨ 책임 | [사회적 책임과 정직한 기업] | 광고 | <ul style="list-style-type: none"> • 창의적 체험 활동 > 인성 • 민주시민 > 4. 자유의조건 |
| | ⑩ 협동 | [협력을 통한 세상살이] | 편지 | <ul style="list-style-type: none"> • 도덕 > 사회 · 공동체와의관계 • 민주시민 > 6. 연대 |
| 3. 함께 행동하는 우리 (시민의식) | ⑪ 시민성1 | [세상을 밝히는 소중한 한 표] | 비유문 | <ul style="list-style-type: none"> • 사회 > 정치과정과시민참여 • 민주시민 > 2. 민주주의 |
| | ⑫ 시민성2 | [메니페스토, 정직한 공약] | 포스터 | <ul style="list-style-type: none"> • 사회 > 정치과정과시민참여 • 민주시민 > 3. 선거 |
| | ⑬ 정의1 | [학생 아르바이트 이것만은!] | 홍보문 | <ul style="list-style-type: none"> • 사회 > 정치과정과 시민참여 • 민주시민 > 8. 노동 |
| | ⑭ 정의2 | [최저임금 밥상 차리기] | 최저시급 밥상그리기 | <ul style="list-style-type: none"> • 사회 > 인권과헌법 • 민주시민 > 5. 평등 |
| | ⑮ 인권존중 | [학교폭력 '교실 넘어 사이버로'] | 학교폭력 예방표어 | <ul style="list-style-type: none"> • 정보 > 정보문화 • 민주시민 > 10. 미디어 |

미디어를 활용한 인성교육 프로그램은 3단계의 영역으로 명명하였으며, 각각 나를 가꾸는 시간(자기관리), 너에게로 달는 길(사회성), 함께 행동하는 우리(시민의식)로 구분하여 제시하였다. 구체적으로 수업의 세부 내용을 살펴보면 다음과 같다.

① 나를 가꾸는 시간(자기관리)

‘나를 가꾸는 시간’ 영역은 자기관리 역량을 기를 수 있도록 ‘자기 이해’를 주제로 ‘자기 존중 수업’은 진짜 아름다움은 외모가 아닌 마음에 있음을 깨닫는 수업이다. ‘넌 괜찮아’ 활동을 통해 자신의 장단점을 친구와 이야기 나누고 단점이라고 생각하는 부분에 ‘괜찮아’ 밴드를 붙여 자아존중감을 느끼도록 한다.

‘용기 수업’은 박상영 펜싱 선수의 기사를 읽고 용기란 무엇인지 생각하는 시간이다. 스스로 용기를 잃었을 때를 생각해 보고 긍정 메시지 스티커를 붙여 자신과 친구를 위로하는 말에 대해 생각해 본다.

‘성실 수업’에서는 성공의 열쇠는 재능이 아닌 열정적 끈기임을 알려 주고, ‘GRIT’를 연구한 심리학 교수의 TED 강연을 보며 재능보다 끈기가 얼마나 중요한지 생각해 본다. 또한, 끊임없는 노력으로 발명왕이 된 에디슨의 명언을 참고하여 자신만의 명언 만들기를 한다.

‘자기조절 수업’은 청소년들의 고민 순위를 그래프로 보여 주고 자신의 고민과 비교해 보는 시간이다. 뉴스와 신문 기사를 통해 청소년기 우울증의 원인을 이해하고 해결방안을 생각해 본다. 그리고 감정을 관리하는 방법인 ‘I-Message 전달법’을 친구와 함께 연습하는 시간을 가진다.

‘진로 의사결정 수업’은 꿈을 잃고 방황하는 학생들에게 ‘실패 역시 자신이 좋아하는 일을 찾아가는 값진 탐색의 과정’임을 알려 준다. 전교 2등인 외고생이 자퇴 후 공무원 시험을 선택했다는 기사를 읽고 진정한 꿈이란 무엇인지 생각해 본다. 마지막 활동으로 ‘꿈 너머 꿈’을 반영한 비전 명함을 만든다.

② 너에게로 닿는 길(사회성)

‘너에게로 닿는 길’ 영역은 자기 이해를 넘어 상대방을 배려하고 경청하는 마음을 기르는 영역이다. 수업 내용은 다음과 같다.

‘배려 수업’은 배려의 의미와 실천 방법을 생각해 보는 시간이다. ‘생

활 속 작은 배려의 필요성'을 깨닫고 자신이 배려 받았던 경험을 떠올려 본다. 1분 배려 공익광고를 분석하여 내가 친구를 위해 할 수 있는 일을 정하고 '우리 학교 1분 배려 동영상'을 만든다. 이 활동을 통해 어떻게 배려를 실천할 수 있을지 생각해 본다.

'소통 수업'에서는 '눈과 귀를 기울여 사람의 마음을 듣는 것'이 '경청'임을 알려 준다. 또한 솔로몬, 오바마, 프로이트, 처칠, 링컨과 프랭클린 등 위대한 인물들의 경청하는 태도에 대해 배운다. 그리고 경청 쿠폰을 만들어 친구들과 나누는 시간을 가진다.

'효 수업'은 효와 불효를 담은 뉴스를 비교하며 진정한 효란 무엇인지 생각해 보는 시간이다. <엄마 졸업식>이라는 영상을 보고 복효근 시인의 「사탕」이라는 시를 읽는다. 그리고 '효 모방 시 쓰기'를 한 뒤, 종이 접시 위에 시를 적고 미리 말려 놓은 꽃으로 꾸며 '시 전시회'를 연다. 시 쓰기 활동을 통해 아이들의 한 뼉 자란 마음을 엿볼 수 있다.

'사회적 책임 수업'은 카드 뉴스를 통해 기업가로서 가져야 할 사회적 책임에 대해 알아보는 시간이다. 사회적 책임을 저버린 기업의 사례를 알아보고 '착한 기업 광고 만들기'를 한다.

'공동체 의식 수업'에서는 배우 오드리 헵번의 희생과 봉사의 삶을 소개하고, 세월호 참사 이후 그녀의 아들 션 헵번이 '기억의 숲'을 조성하는 영상을 보며, 진정한 공동체를 위한 삶이란 무엇인지 생각해 본다.

③ 함께 행동하는 우리(시민의식)

'함께 행동하는 우리' 영역은 자기 이해와 타인을 배려하는 삶을 넘어 행동하는 시민의식을 기를 수 있도록 중학교 민주 시민 교과서를 참고하여 설계했다. 수업 내용은 다음과 같다. '소중한 한 표 수업'은 우리나라에서 처음 투표권을 갖게 된 외국인 이야기를 통해 진정한 투표의 의미를 생각해 보는 시간이다. '매니페스토 수업'은 정직한 공약 만들기 수업이다. 영상을 통해 매니페스토의 개념을 알고 '약속과 실천'의 중요성에 대해 깨닫는다. 확장 활동으로 우리를 대표하는 학생 지도자의 자질에 대해 생각해 보고, 학교의 문제를 찾아 해결 방법을 모색해 보는 시간을 가진다.

‘학생 노동인권 수업’에서는 청소년 아르바이트의 부당 사례를 알고 신문 기사에서 해결 방안을 찾아본다. 또한 ‘나도 청소년 노동 인권 상담사’ 활동과 ‘청소년 노동 인권 홍보문 만들기’로 생각을 정리한다.

‘최저임금 수업’은 최저임금으로 한 달 동안 생활하는 김 씨의 사례를 통해 최저임금의 문제점과 해결 방법을 생각해보는 시간이다. 최저임금으로 지출 항목을 나눠 4인 가족에게 알맞은 ‘최저임금 밥상’을 만든다.

‘사이버 폭력 수업’은 청소년 인권을 주제로 사이버 폭력의 심각성을 깨닫는 수업이다. 그래프와 카드 뉴스를 통해 피해자의 심정을 간접적으로 이해하고, ‘사이버 폭력 예방 표어 만들기’를 통해 사이버 폭력의 심각성을 알리는 시간을 가진다.

미디어 활용 인성교육 적용을 위해 활용한 각 미디어 자료 목록은 다음의 <표 7>과 같으며 수업의 주제와 수업목표 달성에 도움이 되는 미디어 중 TV 뉴스, 신문기사, 공익광고, 유튜브, 사진, 광고 등을 포함하였다.

<표 7> 인성교육을 위해 활용한 각 미디어 자료 목록

| 영역 | 「프로그램명」 | 자료 유형 | 인성교육을 위해 활용한 미디어 자료 목록 |
|----------------------|-----------------------------|-------------------------------|--|
| 1. 나를 가꾸는 시간 (자기 관리) | ① 자아존중 「진짜 아름다움은 마음에!」 | TV뉴스 TV뉴스 신문기사 | 1) 치열한 경쟁 속 외모가 '스펙', [MBC] 2) "아이돌처럼 되고 싶어" 몸도 마음도 병드는 아이들, [YTN] 3) 진짜 아름다움은 몸매가 아닌 마음에[어린이동아] |
| | ② 용기 「긍정의 힘... 기적을 찌르다」 | 인터넷뉴스 TV뉴스 신문기사 TV뉴스 | 1) 용기의 의미[비주얼다이브 디지털편집국 뉴스] 2) 불길 속 운전자 구한 청년에게 찾아 온 기회, [KBS] 3) 긍정의 힘, 기적을 찌르다[국민일보] 4) 리우의 화두 "할 수 있다" 긍정 메시지, [KBS] |
| | ③ 성실(끈기) 「열정적 끈기의 힘, 'GRIT」 | 신문기사 신문기사 TED 강연 | 1) 성공의 진짜 열쇠는 재능 아닌 '열정적 끈기', [한국경제] 2) 매일경제 3) TED 성공의 열쇠는 IQ가 아닌 GRIT이다, 안젤라 리 더크워스] |

| | | | |
|---|---------------------------------------|-------------|---|
| | | 유튜브 신문기사 | 4) 1만 시간의 재발견, 안테르스 에릭슨,[비즈니스 북스] 5) 에디슨정신, [세계일보] |
| ④ 자기조절 (감정) 「감정을 제대로 관리하는 방법」 | 기사사진 TV뉴스 신문기사 다큐멘터리 | | 1) 김해 청소년 최대 고민은 '성적', [부산일보] 2) 초중고생 6만여 명 우울·불안...조기 치료 중요,[KBS] 3) 중2병, 원인은 뇌에 있다,[영남일보] 4) 당신이 진짜 화를 내는 이유, [EBS 다큐 프라임] |
| ⑤ 지혜(진로의 사결정) 「꿈 너머 꿈'을 향한 나만의 비전」 | TV뉴스 유튜브 인터넷신문 정기간행물 | | 1) 꿈꾸지 않는 청소년들... 한국판 '사토리 세대' 우려,[JTBC] 2) 방향을 잃어버린 한 고등학생에게[유튜브 창작자 그림] 3) 전교 2등 외고생 자퇴후 9급 공무원,[연합뉴스] 4) '비전명함'으로 꿈에 더 가까이, [어린이동아] |

| | | | |
|--------------------------|---|--|---|
| 2. 너에게로 달는 길 (사회성) | ⑥ 배려 「세상이 아름다워지 는 시간, 1분!」 | 기사사진 기사사진 기사사진 기사사진 TV뉴스 신문기사 공익광고 | 1) 생태원장 '눈높이 시상' 눈길,[대전일보] 2) 『어린이를 위한 배려』 책 표지 3) ○○중 자원봉사 수기, 부천교육 파랑새 4) Mr.child 강사 강보순, 스토리텔링 전문가 5) 작은 배려가 사고 예방을... [KBS] 6) 이해와 배려[국민일보] 7) 공익광고 [KOBACO] |
| | ⑦ 소통(경청) 「위대한 리더의 제1덕목 '경청」 | TV뉴스 인터넷신문 신문기사 | 1) 세상을 바꾸는 시간, 15분, '경청은 왜 인간을 위대하게 만드는가, [CBS TV] 2) '위대한 리더 제1 덕목, 경청', [이데일리] 3) '경청하는 자세', [한라일보] |
| | ⑧ 예의(효도) 「부모 공경은 당연한 것」 | TV뉴스 TV뉴스 신문기사 신문기사 영상광고 | 1) 13억 중국인을 감동시킨 '손수레 효녀' 방한, [KBS] 2) 상속 받고 돌변 '효도계약' 어긴 아들, 재산 돌려줘야", [YTN] 3) "부모 공경은 당연한 것-효의 의미 되새기며 살 것"[전북도민일보] 4) 불효자방지법 규약-민병두 의원실 자료[중앙일보] |

| | | | |
|--|--------------------------------|---|---|
| | | | 5) 광고영상 -아주 특별한 졸업식, [삼성화재] |
| | ⑨ (사회적) 책임 「사회적 책임과 정직한 기업」 | 기사 사진 카드뉴스 신문기사 TV뉴스 기업광고 | 1) Forbes, David M. Ewalt 2) 옆으로 넘겨보는 카드뉴스 [MBC] 3) 기업의 정도, [대전일보] 4) 폴크스바겐에 2,000억 과징금 폭탄 예고, [채널 A] 5) 한국석유공사 기업 광고 |
| | ⑩ 협동(공동체 문화) 「협력을 통한 세상살이」 | TV뉴스 기사사진 기사사진 기사사진 기사사진 유튜브 TV뉴스 | 1) 누리꾼들 올린 한 서울대생 가장의 고백, [YTN] 2) 대구일보 3) 대구일보 4) 충청투데이 5) 강원일보 6) 세상을 바꾸는 별들, [어린이동아] 7) 오드리 헵번의 생애, 유튜브. 8) 세월호 기억의 숲 조성, [YTN] |

| | | | |
|-----------------------|------------------------------|---|--|
| 3. 함께 행동하는 우리 (시민 의식) | ⑪ 시민성1 「세상을 바꾸는 소중한 한 표!」 | 신문사진 신문사진 광고사진 TED 강연 신문기사 동영상자료 | 1) 사진, “투표하세요” 미래 유권자들의 캠페인, [동아일보] 2) 포토에세이, [경기일보] 3) 선거 패러디포스터, 중앙선거관리위원회. 4) 동영상, 중앙선거관리위원회, [Let's vote] 5) 이데일리 6) 선거교육원, 후보자와 유권자의 바람직한 자세 |
| | ⑫ 시민성2 「메니페스토, 정직한 공약!」 | TV뉴스 기사사진 신문기사 | 1) “2파운드짜리 베스트셀러”, EBS 지식e. 2) 만화, 강원도민일보, 매니페스토 카툰 3) 중앙일보, “이웃돕기 공약 지켜요”기특한 초등생들. |
| | ⑬ 정의1 「학생 아르바이트 이것만은!」 | 신문기사 기사사진 신문기사 TV뉴스 신문기사 | 1) 갈 길 먼 ‘청소년 근로권익 보호’, [여성신문] 2) 반말로 주문하면 반말로 주문받습니다, [한국일보] 3) 알바 피해 청소년, 신고 거점학교 통해 법적 구제받는다, [머니투데이] 4) 스쿨리포트, [EBS] 5) 충청일보 |
| | ⑭ 정의2 「최저임금 밥상 차리기」 | 동영상자료 TV뉴스 신문기사 신문기사 | 1) “선녀의 최저임금 받아내기”, [여성가족부] 2) “시급 70원 더, 운 좋다고 생각했지만”, [JTBC] 3) “살림살이 팍팍한 최저임금 생활”, [새전북신문] 4) 미주 한국일보, “최저임금과 아름다운 생활” |

| | | |
|---------------------------------------|----------------------|--|
| ⑮ 인권존중 「학교폭력 '교실 넘어 사이버로」 | 기사그래프 웹이미지 | 5) 최저임금위원회, “연도별 최저임금 인상액 추이” 6) 그림, 한살림 홈페이지, “밥상”. |
| | TV뉴스 | 1) 초·중·고 학생 10명 중 2명 “사이버 폭력 경험”, [연합뉴스 TV] |
| | 신문기사 | 2) 메신저 감옥'서 주먹 대신 말로 맞아, [머니투데이] |
| | 기사사진 | 3) 사진, “SNS에 친구 업기사진 몰래 올려도 범죄?”, [동아일보] |
| | 기사사진 | 4) 사진, 학교폭력 근거지 사이버로 이동 중, [국민일보] |
| | 기사사진 신문기사 카드뉴스 | 5) 사진, 학생들, 악플은 모욕죄예요”, [대구일보] 6) 학교폭력 '교실 넘어 사이버공간으로', [중도일보] 7) 카드뉴스, “카톡 감옥에 초대되었습니다”, [연합뉴스] |

(3) 프로그램 운영 여건 조성

미디어 활용 인성 수업 전에 수업 공간에 관한 준비가 필요하다. 무선인터넷(Wi-Fi), 모뎀 변형이 자유로운 책상, 빔 프로젝터와 음향 시스템이 갖추어진다면 자료를 실시간으로 저장하고 활용할 수 있으며 원활한 수업에 도움을 준다. 수업 물품으로는 모뎀별 노트북, 카메라, 작품 전시용 게시판, 브레인 라이팅 토론용 포스트잇과 스티커 그리고 학생들의 도달 목표가 담긴 이름표와 뉴스 스크랩 교재를 제작하여 배포할 수 있다.

또한, 학생들에게 개인별 뉴스 스크랩용 교재를 제작하여 배포한다. 이를 통해 개인별 포트폴리오로 소장하면서 성장 변화를 스스로 파악할 수 있도록 한다. 대집단 학습과 매 수업의 끝부분에 팀별 프로젝트 학습을 위해 자유자재로 좌석 모뎀 배치로 변형할 수 있도록 한다. 아울러 수업 장소가 도서관인 만큼 아이들이 마음껏 다양한 필기구를 활용하여 학습할 수 있도록 모뎀별 필기구와 필통을 배치한다.

| | | |
|-------------------------|--------------------------------|----------------------------|
| | | |
| <p>인성 수업 개별 교재(학생용)</p> | <p>인성 신문 스크랩(접은 모습 A4)</p> | <p>인성 신문 스크랩(펼친 모습 B4)</p> |
| | | |
| <p>대집단 학습 가능한 책상</p> | <p>모듈별 팀 프로젝트 학습 가능한 책상 변형</p> | |
| | | |
| <p>모둠 프로젝트용 필기구</p> | <p>인성덕목 활용 개인별</p> | <p>온라인 커뮤니티 카페</p> |

<그림 2> 미디어 활용 인성교육 프로그램 운영을 위한 사전 준비사항

5. 결론 및 제언

본 연구는 세상의 이슈를 담고 있는 미디어를 인성교육의 자료로 활용함으로써 미디어에 대한 이해와 더불어 자연스럽게 인성을 함양하고자 실시하였다. 이러한 목적 달성을 위해 인성교육진흥법과 한국교육개발원에서 제시하는 인성 덕목을 교육 요소로 선정하고, 중학교 교육과정과 접목하여 미디어를 활용한 인성교육 프로그램을 개발하고자 하였다.

연구목적 달성을 위해 첫째, 인성 덕목을 추출하고자 인성교육진흥법

과 한국교육개발원의 인성 덕목을 비교·종합하여 최종적으로 13가지의 인성 덕목을 교육 요소로 선정하였다. 선정된 인성 덕목은 자아 존중, 용기, 성실, 자기조절, 지혜, 배려, 소통, 예의, 사회적 책임, 협동, 시민성, 정의, 인권 존중이다.

둘째, 미디어 선정과 인성교육 프로그램 개발 방향을 설정하기 위해 미디어 자료의 반복 검색을 통해 자료 수집 절차를 확정하였으며, 전 교과 교육과정을 살펴보고 프로그램의 개발 방향과 목표를 설정하였다. 인성교육 자료는 6단계의 자료 수집 절차를 거치며, 1차 검색, 키워드 추출, 2차 검색, 미디어 선별, 적합성 검토, 수업 적용의 순으로 이루어진다. 미디어 선별을 위해 이해의 용이성, 학생의 정서발달 적합성, 목표 달성 유용성, 유해환경 노출 정도, 최신성, 분량의 적절성 등을 판단하여 선택하도록 한다. 프로그램의 개발 방향은 민주시민의 자질인 인성 영역으로 자기관리, 사회성, 시민의식 영역으로 나누어 계획하고, 각 소주제별 수업 도달 목표를 설정하였다.

셋째, 미디어 활용 인성교육 프로그램과 적용 방법을 제안하기 위해 2015 개정 교육과정의 전 교과 해설서를 참고하여 인성 접목 단원을 선정하였다. 이후 교육 내용, 여건 사항 등을 정하였고, 미디어 활용 인성 수업의 과정으로 생각 열기, 생각 넓히기, 생각 펼치기, 평가의 순으로 구성하였다. 프로그램의 구성안은 인성 가치에 적합한 연계 교과와 단원을 설정하고 그에 맞는 표현활동을 구성하여 학생의 능동적인 참여를 이끌도록 하였다. 끝으로 미디어 활용 인성 수업의 주제와 수업 목표 달성에 도움이 되는 TV 뉴스, 신문 기사, 공익광고, 유튜브 영상, 사진, 광고 등을 포함하여 수업에 활용할 미디어로 선정하였다.

미디어 활용 인성 교육 프로그램을 구안하며 전체 학교 교육과정을 살펴보니, 인성 덕목을 중점적으로 다루는 단원이 거의 없었다. 국어과, 사회과, 도덕과가 인성 요소와 밀접한 관련이 있었지만, 각 교육 과정에서 의무적으로 가르쳐야 할 지식이 많아 직접적으로 인성 덕목을 포함하는 교과는 드물었다.

이러한 상황에서 학교 인성교육 활성화를 위해 현장의 다양한 문제에 초점을 맞춘 예방적 인성교육 프로그램, 자발적인 학생 참여형 인성교육 프로그램, 인성교육 교사 전문적 학습공동체 운영의 필요를 제안하

였다. 인성교육 활성화와 관련한 제언은 다음과 같다.

1) 학교 현장의 다양한 문제에 초점을 맞춰 예방적 인성교육 프로그램이 필요하다.

학교 현장의 변화와 연계되지 않고 단지 인성 덕목 교육만을 강조한 교육 프로그램은 그 실효성을 거두기 어렵다. 요즘 학교에서는 학교폭력의 문제가 학교 내에서보다 사이버 폭력으로 나타나고 있는 추세이다. 또한, 죄의식 없이 상대방의 부모님을 욕한다든가 하는 특이한 학교 폭력도 나타나고 있다. 혹은 단체로 한 학생을 왕따시켜 강제 전학을 보내버리는 사례도 목격 할 수 있다. 현재 일어나고 있는 학교 안의 문제에 초점을 맞춰 예방적 인성교육 프로그램이 필요하다.

2) 자발적인 학생 참여형 인성교육 프로그램이 필요하다.

교사 위주의 강의식 인성교육보다는 학생들이 자발적으로 참여하는 인성교육 프로그램이 필요하다. 팟캐스트 또는 영상 제작 등 학생들이 직접 주변의 따뜻한 이야기를 미디어 콘텐츠로 만들어보는 프로그램의 기획이 필요하다. 일방적 교사의 측면에서 인성이 중요하다고 외치지 않고 아이들의 흥미에 맞는 미디어를 활용하여 다양한 창작 경험을 가미한 프로그램의 개발이 요구된다.

3) 인성교육 활성화를 위한 교사 전문적 학습공동체의 운영이 필요하다.

학교 내에 전문적 학습 공동체를 만들어 인성을 주제로 교사들이 함께 고민하며 학교 차원에서 인성교육 활성화 방안 마련이 시급하다. 교

사 전문적 학습 공동체를 통해 ‘교과 연계 인성교육’, ‘가정-학교-사회 연계 인성교육’, ‘창의적 체험활동과 자유학기제 적용 인성교육’ 프로그램 등 다각적인 접근과 체계적인 연구가 필요하다.

디지털 사회에서 아이들은 언제 어디서나 미디어를 통해 많은 정보를 접하게 된다. 방대한 정보 가운데 자신에게 꼭 필요한 정보를 탐색하고 비판적으로 수용하려면 지식과 정보를 담고 있는 미디어의 이해 경험이 필요하다. 특히 인쇄매체와 사진, 이미지, 웹 뉴스, 기사, UCC 등을 활용한 수업은 미래 핵심역량인 미디어 리터러시 능력의 기초를 함양하는데 도움이 된다. 미디어를 활용한 인성 수업은 사회 이슈를 담고 있는 미디어를 수업자료로 사용하기에 사회를 미리 경험하게 해준다. 2015년 7월부터 인성교육진흥법이 시행되어 학교에서 인성교육이 활발히 이루어지고 있고, 모둠 활동을 통해 협동과 배려, 나눔 등을 가르치고 있지만, 인성교육에 대한 부담감은 여전히 교사의 숙제로 남아 있다. 자유학기제와 창의적 체험 활동 시간에 미디어를 활용한 인성 수업을 설계하여 체계적으로 운영한다면 아이들의 인성 함양에 도움이 될 것이다.

참고문헌

단행본

- 교육부, 『제1차 인성교육 5개년 종합계획(2016~2020)』, 2016.
- 교육부, 『제2차 인성교육 5개년 종합계획(2021~2025)』, 2020.
- 교육부, 『2020년 학교폭력 실태 전수조사 결과 발표』, 2020.
- 오미영, 정인숙, 『커뮤니케이션 핵심이론』, 커뮤니케이션북스, 2005.
- 정창우, 『인성교육의 이해와 실천』, 교육과학사, 2015.
- 푸른나무재단, 『학교폭력·사이버 폭력 실태조사』, 2021.
- 현주 외, 『KEDI 인성검사 실시요강』, 한국교육개발원, 연구자료 CRM 2014-111, 2014.

논문

- 고인자, 「생각키우기 미디어 리터러시 활동 프로그램의 구안·적용을 통한 민주시민의식 함양 방안 : 창의적체험활동」, 『한국교총』, 2013.
- 김상미, 권영숙, 「창의·인성 함양을 위한 교수·학습 과정안의 개발 및 평가 : 중학교 기술·가정 ‘옷 재활용하기’ 단원을 중심으로」, 『한국가정과교육학회』, 2016.
- 김서현, 진미정, 「비판적 다문화 교육을 위한 가정과 교수·학습 자료 개발 및 타당화 연구 : 미디어 리터러시를 중심으로」, 『한국가정과교육학회지』, 2012.
- 김용호 외, 「미디어 교육 프로그램 참여의 차별적 효과에 관한 연구: 아동의 성격유형과 교육 프로그램」, 『한국언론학회』, 2012.
- 김지영, 「중학교 자유학기제 적용을 중심으로 한 디자인교육 콘텐츠 개발」, 『디지털디자인학연구』, 2015.
- 나경애, 이상식, 「청소년 미디어교육 프로그램 내용과 효과에 관한 연구」, 『한국언론학보』, 2010.

- 손주영, 유세중, 「인성교육 실현을 위한 교수·학습 과정안 및 학습자료 개발」, 『한국가정과교육학회지』, 2013.
- 엄상현, 「초등학교 인성교육 실태 분석-근거이론 연구 방법에 기초하여」, 『한국교육』, 41(4), 79-101. 2014.
- 오인수. 2015. 「인격을 파괴하는 무서운 사이버 폭력」, 『행복한교육』, 2015(9).
- 윤기준, 「중학교 체육수업에서의 인성교육 실천」, 『전국체육대회기념』, 2010.
- 이에스더, 박미정, 「영상매체 활용 예술치료 프로그램이 학교부적응 청소년의 사회성과 자존감 향상에 미치는 효과」, 『음악교육공학』, 2013.
- 이영주, 「온통(溫通) 행복한 공동체인성교육 프로그램을 통한 새내기 여중생의 학교적응력 신장」, 『한국교총』, 2016.
- 이원섭, 「미디어 교육 경험과 미디어 리터러시가 비판적 사고 성향에 미치는 영향」, 『한국콘텐츠학회』, 2014.
- 이준 외, 교과교육과 인성교육의 연계를 위한 수업방안 탐색-공감기반 수업을 중심으로. 한국교육공학회 학술대회발표자료집, 2014(1), 74-90. 2014.
- 전경란 외, 「중학생 대상 창의적 체험활동을 통한 학교 미디어교육의 방향에 대한 탐색적 고찰」, 『언론과학연구』, 2015.
- 정혜승 외, 「초등학생의 학교 밖 문식 활동 조사 연구」, 『한국독서학회』, 2013.
- 조철기, 「미디어 리터러시 함양을 위한 지리교육」, 『한국지역지리학회』, 2012.
- 최경수, 조재순, 「창의·인성 교육을 위한 가정과 프로젝트 학습의 개발 및 효과」, 『한국가정과 교육학회』, 2012.
- Wineburg, S., & McGrew, S., 「Evaluating information: The cornerstone of civic online reasoning」. 2016.

Abstract

A Study on the Development of Personality Education Program Using Media in Middle School

Yeonhee Lee

Yonsei University, Department of Library and Information Science

Ph. D. student

This study was conducted to understand media and cultivate personality by using media as data for personality education. To achieve this purpose, the Personality Education Promotion Act and the Korea Educational Development Institute's personality virtues were selected as educational elements, and a personality education program using media was developed in combination with the middle school curriculum.

For this study, first, in order to extract personality virtues, 13 personality virtues were finally selected as educational elements by comparing and synthesizing the personality virtues of the Personality Education Promotion Act and the Korea Education Development Institute.

The final personality virtues selected are self-esteem, courage, sincerity, self-regulation, wisdom, consideration, communication, courtesy, social responsibility, cooperation, citizenship, justice, and respect for human rights.

Second, in order to select media and set the direction of

development of personality education programs, the process of collecting media data was confirmed, and the direction and goal of the program were set by analyzing the middle school curriculum.

Third, in order to propose a method of applying a personality education program using media, the personality grafting unit was selected by referring to the commentary on all subjects of the 2015 revised curriculum.

Keywords

Media, Personality Education Using Media,
Personality Education Program in Middle School

K-pop 수용자의 세계관 수용 현상 연구 : 그룹 에스파의 세계관 사례를 중심으로

김 나 경*

성균관대학교 예술학협동과정 박사과정

목차

-
1. 서론
 2. 이론적 논의
 - 1) 생산성과 집단지성을 통해 문화산업에 참여하는 능동적 수용자
 - 2) 능동적 수용자의 역할이 강조되는 트랜스미디어 스토리텔링 전략
 3. K-pop 수용자의 세계관 수용 현상 분석
 - 1) 연구 설계
 - (1) 연구 문제
 - (2) 용어 정의
 - (3) 자료수집 및 분석방법
 - 2) 자료 분석 결과
 - (1) 세계관을 적극적으로 소비하는 K-pop 수용자
 - (2) K-pop 확장 전략의 의미를 지니는 세계관
 4. 결론
 - 1) 연구 요약
 - 2) 세계관의 가치 확장을 위한 방향성 논의
 - 3) 연구의 한계 및 제언

* nakyung88@skku.edu

요약문

이 논문은 현재 K-pop분야 콘텐츠 전략으로 활용되고 있는 ‘세계관’ 수용 현상에 대해 K-pop수용자 관점에서 살펴본 후, 그들의 수용 경험과 세계관의 의미 인식을 파악하고자 하였다. 이를 위해 현재 가장 활발하게 세계관을 콘텐츠 전략으로 활용하는 그룹 에스파의 세계관 수용 경험과 관련된 트윗을 수집하여, 이 자료를 개인 경험의 의미구조 및 현상의 본질을 탐구하고자 하는 접근방식인 현상학적 접근방식에 따라 분석하였다.

무스타카스의 방식을 활용하여 분석한 결과, 총 21개의 주제를 통해 K-pop 수용자들의 세계관 수용 현상의 의미구조를 도출하였다. 현재 K-pop 수용자들은 세계관 수용을 통해 일방적이거나 수동적이기 보다는 능동적인 문화소비 경험을 하고 있는 것으로 나타났다. 이는 의미를 생산하고 팬덤 내부의 활발한 상호작용을 통해 외부 영향력을 행사하는 대안적 공동체인 능동적 수용자의 특성을 K-pop 수용자들이 지니고 있으며, 동시에 이 특성이 세계관을 수용하는 세부 행위들에 영향을 미치고 있음을 의미한다. 다음으로는 능동적 수용 경험을 통해 K-pop 수용자들이 ‘마케팅 자산’, ‘팬덤 공동체 자산’, ‘K-pop 산업 확장 자산’이라는 의미를 세계관에 부여하고 있음이 발견되었다. 이 중 ‘마케팅 자산’인식은 관련 선행연구들의 논의들을 뒷받침하는 근거로 재확인 되었다. 뿐만 아니라, 기존의 생산자적 측면의 선행연구들이 발견하지 못한 ‘팬덤 고유의 자산’과 ‘K-pop 산업의 확장 자산’의 의미를 발견하여 K-pop 분야 세계관의 새로운 가치를 도출하였으며, 향후 세계관의 가치 확장 측면에서 그 의미 및 방향성을 논의하여 제시하였다.

결과적으로, 이 연구는 세계관 수용 현상의 의미구조를 밝혀냈다는 것과, 기존에 논의되지 않았던 K-pop 세계관의 새로운 의미를 발견했다는 데 의의가 있으며, 관련 주제의 후속 연구를 다각도에서 제언하는 것을 통해 연구의 장을 넓히는데 기여하고자 하였다.

주제어

K-pop 세계관, 트랜스미디어스토리텔링, 팬덤, 능동적 수용자,
대중음악 콘텐츠, 엔터테인먼트 산업

1. 서론

최근 K-pop 아이돌 팬덤의 화두 중 하나는 ‘광야’이다. 이는 ‘텅 비고 아득히 넓은 들¹⁾’이라는 사전적 의미 혹은 저항 시인 이육사의 작품 ‘광야’를 지칭하는 것이 아니다. 국내 거대 엔터테인먼트 기업인 ‘SM엔터테인먼트(이하 SM)’의 세계관 ‘SMCU(SM Culture Universe의 약자, 이후 SMCU)’에 등장하는, ‘아무것도 규정되지 않은, 무규칙적이고 무정형인 무한의 영역’을 뜻하는, 주요 개념으로서의 ‘광야(KWANGYA)’를 의미한다. 소속 그룹의 음악과 영상물에서 ‘광야’는 반복하여 등장하고 있으나, 아직 명확한 실체에 대해서는 밝혀진 바가 없다. 단지 팬덤이 관련된 콘텐츠를 소비하고, SM 관계자의 인터뷰 내용을 참고하여 집단적으로 ‘광야’의 의미를 추론하고 있을 뿐이다. SM의 세계관 속 ‘광야’는 팬덤으로 하여금 K-pop 콘텐츠에 대한 몰입과 소비 과정에서의 또 다른 즐거움을 제공하고 있다.

일반적으로 ‘세계관(Universe)’은 작품의 진행 무대가 되는 시공간적 배경 설정을 의미하며, 최근 갑작스레 화두가 된 개념은 아니다. 이미 서구권에서는 보편화된 개념으로, 소설이나 영화, 만화, 게임과 같이 스토리라인을 갖고 진행되는 콘텐츠에서 주로 사용되는 용어²⁾이며, 종합 엔터테인먼트 기업인 ‘마블 스튜디오’의 ‘마블 시네마틱 유니버스(Marvel Cinematic Universe)’, 소설 및 영화 <해리 포터> 시리즈와 영화 <신비한 동물사전> 시리즈 등으로 연결되는 ‘해리포터 세계관’이 대표적이다. 학문적 배경은 2006년 ‘젠킨스(Henry Jenkins)’가 주장한 트랜스미디어 스토리텔링 개념에서 찾을 수 있다. 트랜스미디어 스토리텔링은 동일한 세계관을 지닌 개별적 이야기들이 다양한 미디어를 통해 전개되는 형태의 콘텐츠 전략이다. 개별 이야기들은 독립적인 완결성을 지니는 동시에, 전체의 스토리를 확장 및 완성시키는데 기여하게 되는데, 전체의 이해를 위해서는 수용자의 능동적 참여가 강조된다.

1) 표준국어대사전, <https://ko.dict.naver.com> (검색일:2021.12.10.)

2) 장민지, <대중음악과 세계관(Universe)형성>, 《시사저널e》, 2019.05.24.

국내 K-pop 분야에서 세계관 개념이 본격 도입된 사례는 2012년 데뷔한 보이그룹 ‘EXO(이후 엑소)’이다. 국내를 중심으로 활동하는 ‘EXO-K’와 중화권을 중심으로 활동하는 ‘EXO-M’은 태양계 외행성인 ‘엑소플래닛(Exoplanet)’에서 기억을 잃고 지구로 온 초능력자로, 서로를 인지하지 못한 상태에서 초능력과 기억을 되찾고 악에 맞서는 존재이다. ‘생명의 나무’를 중심으로 하는 엑소의 평행우주 세계관은 데뷔 프로모션, 음악, 뮤직비디오, 예능 출연에서의 멤버별 초능력 캐릭터 등을 통해 트랜스미디어 스토리텔링으로 전개되었다. 그러나 멤버 탈퇴 등 내부적 문제로 세계관이 확장되기도 전에 붕괴되어 K-pop 분야의 세계관 도입 시도였으나, 실질적인 효과나 관련 현상에 대한 논의는 두드러지지 못했다. 이후 세계관은 ‘방탄소년단(이후 BTS)’으로 인해 다시 주목받게 된다. BTS는 ‘청춘의 성장과 아픔을 통한 진정한 자아의 발견’이라는 보편적 스토리를 음악, 뮤직비디오, 출판물, 웹툰, 게임 등을 통해 전개했고, 결과적으로는 세계적 팬덤의 공감을 이끌 수 있었다. 실제로 많은 연구들은 BTS의 글로벌 음반시장의 성과를 트랜스미디어 스토리텔링의 관점에서 언급하며, 세계관이 BTS라는 브랜드의 정체성을 구축하고 강화하는데 기여한 것으로 보고 있다(윤여광, 2019; 이민하, 2019; 정지은, 2019; 황정숙, 2020;).

관련하여 대다수의 연구는 문화산업의 생산자 관점에서 미디어 전략 및 스토리텔링 전략을 중심으로 그 효과를 분석하고 있는 것으로 나타났다. 주연경 외(2021)에 따르면, BTS는 ‘러브 유어 셀프(Love Yourself)’시리즈를 중심으로 3장의 앨범, 7개의 영상, 1편의 소설, 1편의 웹툰을 통해 고유의 세계관(BU: BTS Universe)’을 전개했다. 이 사례는 멀티 플랫폼을 활용, 콘텐츠의 퍼즐화, 세계관의 공유라는 트랜스미디어 스토리텔링의 생성 요건을 충족하고 있음을 밝혀내었다. 또한 BTS의 세계관 전략에 팬덤의 참여가 무엇보다 중요함을 언급하는 동시에, 세계관을 경험하는 것은 음악의 단순한 수용이 아닌 아티스트의 음악세계에 참여하고 팬덤의 결집을 이룰 수 있을 것이라 제안하고 있다. 그러나 이는 사례를 분석을 기반으로 한 의견일 뿐, 실제 팬덤을 대상으로 조사한 자료에서 도출한 결과가 아니라는 점에서 한계가 있다.

정지은(2019)은 스토리(Story), 표현(Tell), 상호작용(Interaction)이라

는 3요소를 기준으로 BTS의 스토리텔링 전략을 분석하였다. 분석 결과, BTS의 세계관과 주제의식은 앨범의 주요 수록곡을 통해 하나로 연결 및 표현되고 있으며, 앨범의 스토리는 음악, 가사, 뮤직비디오, 안무 등에 반영되어 표현된다. 이렇게 표현된 BTS의 세계관과 주제의식은 강력한 팬덤인 ‘아미(ARMY)’와의 상호작용을 통해 팬덤의 행동성을 이끌어내고 집단의 성숙을 이끌어내고 있는 것으로 보고 있다. 해당 연구는 K-pop의 세계관이 어떤 방식을 통해 표현되고 수용자에게 전달되는지에 대한 과정과 전략을 스토리텔링 요소를 기준으로 드러내고 있으나, 이 또한 기초적 사례 분석에 불과하며, 수용자 관점에서의 언급이 부족하다는 한계가 존재한다.

이민하(2019)의 경우 마케팅 수단으로서 BTS의 트랜스미디어 스토리텔링 전략을 분석하는 연구를 진행하였다. 결과적으로 앨범과 뮤직비디오 외에도 웹툰, 소설, 게임 등을 복합적 미디어를 통해 특유의 세계관을 확립하여 고유한 브랜드 정체성 구축이 가능했던 것으로 보고 있다. 또한 팬덤의 직접적 참여를 유도해 적극적 상호작용이 가능한 프로젝트를 기획하여 브랜드 충성도를 강화시켰다 보았다. 이를 통해 트랜스미디어 스토리텔링이 브랜드 자산을 향상시키는 데 효과적 전략임을 언급하고 있다. BTS의 세계관을 마케팅적 관점에서 접근한 또 다른 연구로는 황정숙(2020)이 있다. 해당 연구는 BTS의 브랜드 가치를 브랜드 자산 구성요소인 인지도, 이미지, 충성도를 기준으로 분석하였으며, BTS가 차별화된 이미지를 구축할 수 있었던 것은 세계관을 도입했기 때문이며 결과적으로 브랜드 형성에 긍정적인 영향을 준 것으로 분석하고 있다. 그러나 위의 두 연구 모두 문화산업의 생산물인 BTS 사례의 분석을 기반으로 마케팅 관점에서의 언급을 하고 있어 수용자의 관점에 근거한 논의라고 할 수 없다.

이와 달리 박미영 외 2인(2019)의 연구는 K-pop 분야의 세계관과 관련하여 수용자 관점에서 논의를 진행했다는 점에서 의의가 있다. 그러나 앞에서 살펴본 연구들이 트랜스미디어 스토리텔링 관점에서 세계관을 접근한 것과 달리, 포스트모더니즘 사회의 콘텐츠 소비문화인 ‘게임적 소비’이론을 기반으로 BTS 콘텐츠의 수용 현상을 분석하고 있는 것이 특징이다. 해당 연구에 따르면, BTS 세계관을 중심으로 관련 콘텐

츠들은 어떤 목적(‘성배를 찾기 위함’)의 달성보다는, 전반적인 소비 과정(‘피즐 자체의 정복’)에 초점을 두고 게임적으로 소비되고 있는 것으로 나타났다. 이는 다른 연구들과 달리 팬덤 커뮤니티 분석 내용을 기반으로 결과를 도출하고 있어 수용자 관점을 반영한 연구라 할 수 있다. 그러나 세계관의 수용에 초점이 있기보다는 오늘날 수용자들이 콘텐츠를 수용하는 특징적인 방식의 규명에 초점이 있다고 할 수 있다.

이처럼 K-pop 분야 세계관과 관련된 연구는 BTS 사례를 중심으로, 일부를 제외하고는 이론을 토대로 콘텐츠 분석 중심의 연구가 진행되었다. 또한 대부분이 학문적 의의나 혹은 문화 산업 생산자적 측면에서의 의의를 다루고 있어 세계관 수용자의 관점에 근거한 논의가 부족한 실정임을 확인할 수 있었다.

한편, K-pop 아이돌 브랜드에 미치는 긍정적 영향력으로 인해 세계관은 해당 산업 분야에서 더욱 적극적으로 활용되고 있다. 최근 가장 공격적으로 세계관을 활용하는 것은 SM으로, 향후 SMCU를 통해 소속 아티스트들의 세계관을 독자적 및 통합적으로 전개할 예정이다. SMCU는 2020년 걸그룹 ‘에스파(aespa)’의 데뷔와 함께 시작됐다. SMCU의 핵심 개념 중 하나인 ‘광야’는 끊임없이 에스파의 음악에서 반복되며, 같은 소속사의 보이그룹인 ‘엔시티(NCT, NCT U 포함)’와, 알려지지 않은 세계인 ‘코스모(KOSMO)’라는 세계를 공유³⁾한다. 지난 10월 한국 콘텐츠진흥원이 주관하는 ‘2021년 스타트업콘(Startup:CON)’에 참석한 이성수 SM 대표는 기초연설을 통해 “소속 아티스트와 음악을 기반으로 만들어진 다양한 형태의 IP(Intellectual Property)를 SMCU라는 거대 세계관 안에서 트랜스미디어 전략을 통해 확장하고, 부가가치를 창출할 것⁴⁾”이라며 콘텐츠 전략으로서 세계관의 도입에 대한 기대를 밝히기도 했다.

세계관은 문화산업의 생산자 측면에서 브랜드 정체성의 강화 및 부가가치 창출 등의 기대 및 효과가 언급되어 왔다. 그러나 실제 학문적 배경이라 할 수 있는 트랜스미디어 스토리텔링은 보다 ‘수용자’의 관점이

3) 이은호, <한큐에 끝내는 ‘에스파 세계관’, 《쿠키뉴스》, 2021.05.28

4) 백지은, <[공식]SM 이성수 대표, ‘2021 스타트업콘’ 기초연설 “SMCU통해 콘텐츠 빅스트 레벨 실현”>. 《스포츠조선》, 2021.10.07.

강조된 이론이다. 문화산업 생산자의 생산물을 단순히 수용하던 것을 넘어, 참여를 통해 스스로 의미를 완성해나가는 능동적 수용자의 역할이 강조되기 때문이다. 그러나 상대적으로 수용자인 K-pop 팬덤의 관점에서 세계관을 분석한 연구는 부족한 실정이다. 따라서 세계관의 문화산업 생산 측면에서의 효과를 논하기 이전에, 실질적으로 세계관을 수용하는 과정에서의 경험을 문화 수용자 관점에서 파악할 필요가 있다고 여겨진다. 이는 트랜스미디어 스토리텔링이라는 이론적 배경의 맥락적 특성에 근거한 K-pop 분야의 세계관에 대한 이해를 가능하게 하는 동시에, 지금까지 언급되어 온 생산 측면에서의 효과가 가능했던 배경을 제시할 수 있을 것이다. 또한 장기적 관점에서는 K-pop 팬덤이 세계관을 수용하는 다양한 수용 행태를 파악하여, K-pop 분야 콘텐츠 전략으로서 세계관이 나아갈 길을 예측하는데 참고자료가 될 수 있을 것이다.

따라서 본 연구에서는 현재 K-pop 분야의 콘텐츠 전략 중 하나인 세계관을 수용자 관점으로 접근하여, 실제 세계관을 수용하는 과정에서 수용자인 K-pop 팬덤이 무엇을 경험하고 있으며, 세계관에 대해 어떤 의미를 부여하고 있는지 파악하고자 한다. 이에 따라 1차적으로는 파악한 의미를 정리하여 수용자 관점에서 K-pop 분야 세계관 수용의 의미구조 도출을 통해 현상을 밝히는 것에 목적을 두었다. 이 후 2차적으로는 도출된 의미구조를 토대로, 지금까지 생산자적 관점에서 진행된 연구들이 놓친 세계관의 새로운 가능성에 주목하여 향후 콘텐츠 전략으로서의 가치 확장을 위한 방향성을 제시하고자 한다.

2. 이론적 논의

1) 생산성과 집단지성을 통해 문화산업에 참여하는 능동적 수용자

‘팬덤(Fandom)’은 광신자를 뜻하는 ‘퍼내틱(fanatic)’의 ‘팬(Fan)’과 영지 또는 나라를 뜻하는 ‘덤(dom)’의 합성어로, 특정 인물이나 분야를 열정적으로 좋아하는 집단이자 그들이 만드는 문화현상을 지칭⁵⁾한다. K-pop 수용자들 역시 일종의 팬덤으로서, 팬덤은 내·외적 요인의 영향을 받아 끊임없이 변화하는 문화구성체로서 나름의 특성을 지니고 있는데, 미디어 학자 헨리 젠킨스에 따르면 오늘날의 팬들은 본인의 상황과 이해에 맞춰 텍스트를 전유하고 다시 읽어내는 능동적 특징⁶⁾을 지닌다. 이러한 문화 텍스트 수용 행태라는 내적 요인은, 오늘날의 팬덤 특성이라는 내적 요인을 변화시키는데 영향을 주었다.

능동적 수용자 논의를 체계화한 학자로는 문화연구자인 ‘피스크(John Fiske)’가 있다. 피스크(1989)는 『대중문화의 이해(Understanding Popular Culture)』에서 “텍스트에 대해 거리를 두는 감상적이고 비판적인 부르주아적 자세와 대비되는 프롤레타리아적인 문화적 실천⁷⁾”이라고 언급하며, 기존과 달리 대중문화의 수용자를 능동적 생산성을 지닌 존재로 보았다. 팬들의 생산성은 ‘다시쓰기’로 실현되며, 이는 본래의 텍스트에서 생략된 부분의 설명을 덧붙이거나, 대안 및 폭넓은 통찰을 제공하는 역할을 한다. 본래의 텍스트를 기반으로 재해석과 재현, 재생산하는 ‘다시쓰기’ 과정을 통해 팬은 수많은 새로운 텍스트를 만들어내는 생산자적 기질을 지닌 존재로 거듭나게 된다. 또한 텍스트의 재생산을 위해 그들에게 일정 수준의 문화적 능력과 사회적 능력이 요구되게 되면서, 이러한 성장이 기존의 일방적이고 수동적인 수용에서 벗어나 능동성을 보이는 데 영향을 미쳤다. 이에 따라 능동적 수용자는 생산자와 수용자 역할의 구분을 거부하는 동시에, 문화를 참여할 능력이 있는 모두에게 개방된 민주적 역량으로 인식하게 되었다⁸⁾. 피스크에 따르면 팬들의 생산성은 본래의 텍스트와 경합하는 존재로까지 성장하기도 하며,

5) 네이버 지식백과(시사상식사전),

<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=935030&cid=43667&categoryId=43667> (검색일 2021.12.10.)

6) 신윤희, 『팬덤 3.0(기획하고 양육하고 홍보하는 소비자, 복지널리즘)』, 스퀘어스, 2019, 16쪽.

7) John Fiske, 『대중문화의 이해』, 박만준 역, 경문사, 2002, 213쪽.

8) 위의 책, 214-215쪽.

다른 장르를 차용하여 재생산하는 장르 혼합을 초래하기도 한다. 그들은 주어진 문화적 자원을 단순히 선택하고 거부하는 것에서 더 나아가, 그 속에서 본인들만의 재생산을 거치고, 그 과정에서 선택한 의미들을 다시 생산적으로 활용하는 특성을 지닌다. 결국 “텍스트 자체보다는 오히려 그 텍스트를 가지고 무엇을 만들어낼 수 있는가에 더 많은 관심을 기울이는⁹⁾” 문화의 소비자가 아닌 생산자의 역할을 지니게 된 것이다.

이후 피스크(1992)는 수용자의 생산성을 「팬덤의 문화경제(The Cultural Economy of Fandom)」를 통해 구체화하여 제시하였다¹⁰⁾. 수용자의 능동성을 나타내는 생산성은 ‘기호적(semiotic)’·‘발화적(enunciative)’·‘텍스트적(textual)’ 생산성으로 세분화된다. 이러한 생산성은 산업적으로 생산되는 문화 상품(이야기, 음악, 스타 등)과 팬의 일상생활 사이의 접점에서 발생한다. 가장 먼저 ‘기호적 생산성’은 팬에 국한된 사항이라기보다는 전반적인 대중문화의 특징으로, 콘텐츠 소비를 통해 사회적 정체성과 사회적 경험의 의미를 생산하는 것을 의미한다. ‘기호적 생산성’을 통해 생산된 의미는 그들의 문화 속에서 이야기 되고, 공유되면서 ‘발화적 생산성’으로 변화한다. ‘발화적 생산성’은 팬덤 내부의 의사소통인 ‘팬 토크(Fan Talk)’를 통해 발생한다. 예를 들면 특정 드라마를 시청하며 등장인물의 의미를 평가하거나, 혹은 그들의 행동을 팬들의 일상과 직접적으로 관련되는 사항에 근거하여 의미를 부여하는 것을 뜻한다. 또 다른 방식으로는 패션을 통해 발화되고 공유되는 것 또한 ‘발화적 생산성’에 포함된다. 피스크는 ‘마돈나(Madonna, 이후 마돈나)’의 팬덤을 예시로 들었는데, 그들은 <매터리얼 걸(Material Girl)>의 뮤직비디오 속 패션을 따라 하는 것을 통해 본인들에게 마돈나와 같은 ‘남성으로부터 독립된 여성’이라는 의미를 부여하며 팬덤의 강력한 사회적 정체성을 형성하고 있다 보았다. 마지막으로 텍스트 생산성은 팬들이 직접 텍스트를 제작하고 배포하는 생산성을 지칭한다. 그는 켈킨스의 <스타 트렉(Star Trek) 팬덤 연구를 사례로 들며,

9) 위의 책, 220쪽.

10) Fiske, J. “The Cultural Economy of Fandom”, in *The Adoring Audience : Fan Culture and Popular Media*[전자 버전], Lisa A. Lewis (eds), Routledge, 1992. p.30-49.

원작의 공백을 채우기 위해 팬들이 장편소설을 쓰고, 그것을 팬 커뮤니티 내에서 유통하는 행위들이 텍스트 생산성에 해당한다고 제시했다. 새로운 텍스트를 제작하는 것뿐 아니라 원본 텍스트의 구성에 참여하는 것 역시 텍스트 생산성이라 할 수 있는데, 예를 들면 응원하는 스포츠팀의 유니폼을 입은 관중이나, 록 밴드처럼 입은 관객들이 공연의 일부가 되는 것이 이에 해당한다. 김수정 외(2015)는 피스크의 능동적 수용자에 대한 연구가 모든 해독 행위를 저항적으로 보았다는 한계는 있으나, 생산성 개념을 도입하여 수용자의 행위 전반을 포함하는 실천으로 인식하게 했다는 점에 있다 보았다¹¹⁾.

오늘날 능동적 수용자 연구의 대표주자로 꼽히는 학자로는 젠킨스가 있으며, 본격적인 팬덤 연구의 시작으로는 1992년에 발매된 『텍스트 밀렵꾼들(Textual Poacher)』이 꼽힌다¹²⁾. 그는 오늘날의 팬을 “자기의 이해에 맞도록 텍스트를 전유하고 다시 읽는 독자”이자, “텔레비전 시청 경험을 참여적 문화로 변형시키는 관객”이라 정의¹³⁾한다. 젠킨스는 텔레비전 프로그램 팬덤의 특성을 통해 능동성을 제시하며, 오늘날의 수용자들이 이전과 명확히 대비되는 다섯 가지의 특성을 지니고 있음을 밝혀냈다¹⁴⁾. 먼저 그들은 세밀하고, 집중적으로 반복하여 텔레비전 프로그램을 시청하고 있었다. 그 과정 속에서 프로그램에 대해 감정적으로 친밀감을 느끼는 동시에, 비판적 거리 유지를 위해 애쓰는 한 편, 시청 이후 다른 팬들과의 의미 공유를 통해 사회적 상호작용하는 특성을 보였다. 둘째로는 팬덤 고유의 해석 공동체를 형성하고 있다는 점이다. 또한 팬덤 내에서 공유되는 고유한 해독 방식이 존재하며, 그것을 토대로 텍스트 이면의 내용을 탐구하고 또 다른 메타 텍스트를 구축하는 특성이 나타났다. 셋째는 프로그램의 내용 전개, 제작 방식 등에 대해 의견을 표명하고 권리를 주장하는 등의 적극적 행동을 보인다는 것이다. 젠킨스는 이를 ‘소비자 행동주의’의 토대를 마련한 것이라 언급한다. 넷

11) 김수정 외, 「해독 패러다임을 넘어 수행 패러다임으로」, 『한국방송학보』, 29(4), 2015. 37쪽.

12) 홍종윤, 『팬덤문화』 [전자버전], 커뮤니케이션북스, 2012, 8쪽.

13) Jenkins, H. Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture. New York: Routledge. 1992. p.23.

14) 위의 책, p.277-283.

째는 팬덤이 지닌 고유의 문화적 생산과 미학적 전통을 토대로, 자발적인 팬 텍스트를 생산한다는 것이다. 이렇게 생산된 팬 텍스트들은 본래 텍스트와는 별개로 팬덤의 고유한 장르로 발전하며, 그 과정 속에서 대안적 생산, 분배, 전시, 소비 제도를 구축하고 있었다. 마지막은 팬덤이 인종, 성별, 연령 등에 제약받지 않는 새로운 대안적 공동체로서 기능하고 있다는 점이다. 특정 선호하는 텔레비전 프로그램을 중심으로 형성된 팬덤은 개개인의 차이를 인정하면서도 본인들의 이익을 얻기 위한 공동체 문화를 형성하는 특성을 지닌다.

이후 인터넷 기술의 발달로 인해 미디어 환경은 급변하게 되었고, 팬덤 또한 이에 영향을 받아 변화하게 되었는데, 젠킨스(2006)는 『컨버전스 컬처(Convergence Culture)』를 통해 변화한 팬덤을 ‘컨버전스’, ‘참여 문화’, ‘집단 지성’으로 요약하여 제시한다. 먼저 컨버전스란, 다양한 미디어 플랫폼에 걸친 콘텐츠의 흐름, 여러 미디어 산업 간의 협력, 수용자가 원하는 엔터테인먼트를 경험하기 위해서 기꺼이 찾아가고자 하는 미디어 수용자들의 이주성 행동을 의미¹⁵⁾한다. 수용자 스스로가 정보를 찾아내고, 흩어진 미디어 콘텐츠 간의 연결을 만들어내도록 촉진하는 문화적 변화인 것¹⁶⁾이다. 이러한 변화 속에서 수용자들은 적극적으로 관여하는 ‘참여 문화’적 특성과, 구성원들 개개인의 전문성을 결합하고 활용하는 ‘집단 지성’의 특성을 보인다. 상호작용을 기반으로 하는 이와 같은 두 가지 특성은, 오늘날 온라인 기술의 진보 및 소셜네트워크서비스라는 시공간을 초월한 소통 채널로 더욱 두드러지게 되었다. 결과적으로 팬덤, 특히 온라인을 기반으로 활동하는 팬 커뮤니티는 이전의 능동적 수용자가 지닌 생산성을 더욱 강화하여 진전을 이루게 되었다.

신윤희(2019)는 젠킨스를 비롯한 학자들의 의견¹⁷⁾을 종합하여 오늘날

15) 헨리 젠킨스. 『컨버전스 컬처(올드미디어와 뉴미디어의 충돌)』, 김정희원, 김동신 역, 비즈앤비즈, 2008. 17쪽.

16) 위의 책, 18쪽.

17) 신윤희, 앞의 책, 17-23쪽, 139쪽.

해링턴(Carine Harrington)과 비엘비(Denise Bielbv) : 수용 양식, 해석 실천의 공유, 문화적 활동의 예술세계, 대안적인 사회 공동체

피스크(John Fiske) : 차별과 구별, 생산성, 참여

의 팬덤 특성을 다섯 가지로 도출하였다. 첫째, 팬덤의 텍스트 소비는 보다 세밀해지고 반복적이며 집중적인 양상을 띤다. 또한 소비 이후에 팬덤 공동체 내부에서 의견을 교환하고 토론하여 텍스트의 의미를 확장시키는 능동적이고 집단적인 특성을 보인다. 둘째, 이와 같은 팬덤의 비판적 해석 공동체의 특성으로 인해 공동체의 구성원이 되기 위해 선호하는 해독 방식에 대한 학습과정을 거치게 된다. 또한 해석 공동체 기능 과정에서 원 텍스트가 놓친 지점을 발견하는 등 원작을 넘어서는 텍스트를 구축하기도 한다. 셋째, 텍스트에 대한 능동적 수용과 이해가 가능해진 팬덤은 제작자에게 관련하여 피드백 및 추가 생산을 요구하는 등 소비자 행동주의 양상을 보이기도 한다. 넷째, 단순히 수용에서 그치지 않고 팬 텍스트와 같은 2차 창작을 통해 고유한 문화적 생산을 수행하고 미학적 실천을 추구한다. 이 과정은 단순한 텍스트의 확장적 수용 충족 뿐 아니라, 대안적 생산, 분배, 전시, 소비행태를 개발하는 주체로서 팬덤을 기능하게 한다. 마지막으로 팬덤은 대안적인 사회 공동체로서의 가능성을 지닌다. 그들은 선호하는 미디어 텍스트를 중심으로 모인 소비자 공동체이다. 다른 팬덤의 존재를 통해 개인의 차이를 인정하는 동시에, 개별 팬 공동체를 중심으로 이익을 위해 민주적으로 공동체 문화를 형성한다는 특성을 지닌다.

이러한 이론적 논의를 기반으로, 실제 팬덤과 관련된 연구는 다양한 문화예술 분야에 걸쳐 수행되고 있다. 연구의 대다수는 특정 문화적 생산물을 능동적으로 수용하는 팬덤의 활동을 분석하고, 이를 기반으로 특정 팬덤의 특성, 수용 및 생산 측면에서의 효과를 언급하고 있다. 임재민 외(2016)는 팬덤의 문화 실천적 특성이 미디어와 테크놀로지의 발달로 인해 확장한 것으로 본다. 특히 인터넷의 보급이 오프라인의 한계를 극복하고 문화생산물에 대한 접근을 확대하였으며, 이미지 재해석을 통한 2차 텍스트 생산을 가능하게 하는 팬덤의 능동성을 강화하였다 주장한다. 대표적 사례가 팬덤을 중심으로 창작 및 소비되는 ‘팬아트(Fan art)’이다. 팬덤은 팬아트를 통해 원작과 다른 새로운 이야기를 만들어 내고, 소비 과정에서 ‘팬의 팬’을 생성해낸다. 팬아트는 문화생산자에게

젠킨스(Henry Jenkins) : 특정한 수용방식, 비판적인 해석, 소비자 행동주의, 문화적 생산의 토대, 대안적 사회공동체

팬덤 요구를 정확히 전달하는 도구이자, 문화산업 내에서 본인들의 권력을 강화하는 수단이다. 또한 팬아트는 문화적 생산물을 재해석하는 것을 통해 새로운 이미지를 형성하여 원작에 대한 지속적인 대중의 관심을 가능하게 하므로, 문화생산자 측면에서도 원작의 생명력을 유지하는 데 영향력을 미치게 된다. 결국 지속적인 팬아트 창작과 소비는 문화자본을 형성하게 되는데, 문화 생산자는 문화 생산물을 만들기 위해 양질의 문화자본을 모아야 할 필요가 있다. 능동적이고 적극적인 팬덤의 활동이 결과적으로 문화 산업 전반의 윈윈(Win-Win)에 영향을 미칠 것이라 언급한다.

이민희(2019)의 연구는 동일 뮤지컬 작품을 반복적으로 관람하는 회전문 관객을 대상으로 하고 있는데, 개인의 반복적 콘텐츠 수용과, 관람 이후 온라인 커뮤니티를 통한 의견 교환 및 토론 과정을 통해 보다 생생한 관극 경험을 강화하고 있는 뮤지컬 팬덤의 특성을 게시글 및 댓글 분석을 통해 도출해냈다. 또 다른 연구로 한유희(2019)는 BTS 팬덤 콘텐츠인 아미피디아를 기반으로 한 팬덤의 활동을 분석하였다. 아미피디아는 BTS의 팬덤 ARMY와 위키피디아의 합성어로, 팬들이 온라인상에서 BTS의 역사를 아카이브 할 수 있는, 팬덤의 집단지성을 이끄는 콘텐츠이다. 집단지성은 수많은 개인들의 협동과 집단적 노력으로 생성되고 공유되는 집합적 지성으로, 팬덤은 문화적 실천을 통해 집단지성을 구현하는 대표적 공동체¹⁸⁾이다. 아미피디아에 개인의 경험적 스토리를 기록하기 위해서는 전 세계 7개 도시에 흩어진 QR코드를 찾아야 하는데, 이를 찾기 위한 팬덤의 자체 행사가 벌어지기도 하는 등 아미피디아는 BTS를 구심점으로 온·오프라인을 넘나들며 팬덤의 협력을 이끌어내고 소속감을 고취시키는 결과를 낳았다.

이처럼 초기 대중문화 수용자들이 생산자 중심의 텍스트 의미를 수용하던 형태에서, 사회적 변화 및 미디어 기술의 진보로 인해 능동적 수용자가 등장했다. 능동적 수용자인 팬덤은 텍스트를 이전과 달리 적극적으로 소비하고 의미를 재해석하며, 이미지를 재생산해낸다. 이는 개인적 차원에서 이루어지는 것이 아닌 팬 공동체 내에서 공유되고 확산된

18) 홍중윤, 앞의 책, 98쪽.

다. 오늘날 이러한 능동적 수용 행태는 소셜미디어의 등장으로 인해 더욱 활성화되었다. 팬덤 내부의 상호작용 증가는 생산성을 강화하는 것은 물론, 지식과 정보를 공유하는 집단 지성을 형성하고 자발적 참여를 극대화한다. 시공간의 제약을 뛰어넘어 초국가적 공동체로 성장한 팬덤은 더 이상 하위문화로서만 다루어지는 것이 아니라, 콘텐츠의 생산, 유통, 소비의 전 방위에 걸쳐 능동적이고 적극적인 영향력을 보이며, 더 나아가 사회적 목소리를 내는 존재로까지 성장했다.

2) 능동적 수용자의 역할이 강조되는 트랜스미디어 스토리텔링 전략

트랜스미디어 스토리텔링(Transmedia Storytelling) 또한 쟈킨스(2006)의 『컨버전스 컬처』를 통해 제시된 개념이다. 트랜스미디어 스토리텔링이란 ‘복수의 텍스트를 통합해 하나의 서사를 창조하는 스토리텔링 방식¹⁹⁾’을 의미한다. 이를 활용한 콘텐츠는 하나의 이야기가 다수의 미디어를 통해 전개되는 멀티미디어 콘텐츠의 특성을 지닌다. 또한 다양한 기술을 활용하여 형성된 각기 다른 미디어 콘텐츠가 하나의 정체성과 세계관으로 연결되고 있어 융복합 콘텐츠의 확장성을 시사하기도 한다.

쟈킨스에 따르면, 트랜스미디어 스토리텔링의 특징은 다양한 미디어 플랫폼을 통해 공개되며, 개별적 이야기들이 전체의 서사를 구성하게 된다. 이 부분에서 ‘원-소스 멀티 유즈(One Source Multi-Use, OSMU)’의 개념과 혼동되기도 하는데, 원-소스 멀티 유즈가 하나의 성공한 스토리, 즉 동일한 스토리가 복수의 미디어를 통해 전개되는 방식²⁰⁾인 반면, 트랜스미디어 스토리텔링은 복수 미디어를 통한 스토리의 분화 및 확장을 통해 하나의 세계관을 이루는 방식이라는 점에서 차이가 있다. 이 외에도 트랜스미디어 스토리텔링은 영화, 텔레비전 프로그램, 소셜, 공연, 게임, 놀이공원 등 다양한 미디어로 확장되며, 큰 서사로 연결되면서도 각각의 스토리가 독립적인 형태로 존재한다. 즉, 수용자는 영화를 보지 않고도 게임을 즐길 수 있어야 하며 각각의 수용 경험이

19) 헨리 쟈킨스. 앞의 책, 149쪽.

20) 김평수, 『문화산업의 기초 이론』, 커뮤니케이션북스, 2014.

새로운 수준의 통찰 및 경험을 제공한다는 특성을 지니고 있다.

따라서 트랜스미디어 스토리텔링은 개별 단위의 스토리나 캐릭터보다는 거대 서사를 아우르는 ‘세계(Universe)’를 먼저 세운다. 다수의 스토리를 다수의 미디어를 통해 전개하기 위해서는 개별 이야기를 연결해 줄 수 있는 세계관이 필요하다. 세계관에는 거대 서사의 중심인물과, 플롯을 포함하며, 개별 스토리를 전개할 수 있는 잠재성을 포함하고 있다²¹⁾. 거대 서사는 공통의 세계관 속에서 개별 스토리를 통해 비선형적 구조로 전개된다. 앞서 언급한 ‘마블 시네마틱 유니버스’와 <해리 포터>를 비롯하여 영화 <매트릭스>, 드라마 <닥터 후> 등이 대표적인 트랜스미디어 스토리텔링 콘텐츠이다. 이들은 영화, 드라마, 소설을 중심으로 라디오, 소설, 웹툰, 클래식 공연, 게임 등 다양한 미디어를 통해 각기 다른 스토리로 하나의 세계관을 형성하고 있다. 예를 들면 ‘해리 포터의 마법 세계’는 <해리 포터> 소설 시리즈를 중심으로 <신비한 동물사전²²⁾>, <퀴디치의 역사²³⁾>, <음유시인 비둘이 이야기²⁴⁾>라는 세 권의 책 발매로 확장되었다. 특히 <신비한 동물사전>은 실제 주인공 ‘해리’의 책인 것처럼 곳곳에 낙서가 되어 있기도 하며, <음유시인 비둘이 이야기>는 서문에서 “이 책은 덤블도어가 죽기 전 이 이야기에 대해 짧은 해설을 남겼는데, 헤르미온느의 번역과 덤블도어의 해설을 덧붙여, 현 호그와트 교장인 맥고나걸의 승인을 받아 책으로 출간되었다”라는 세세한 설정이 포함되어 있다.²⁵⁾ 이 외에도 주인공인 ‘해리 포터’가 직접적으로 등장하지는 않으나, 영화 <신비한 동물사전²⁶⁾> 및 <신비한 동물사전2 그린델왈드의 범죄²⁷⁾>, 연극 <해리 포터와 저주받은 아이²⁸⁾>와 같이,

21) 헨리 젠킨스, 앞의 책, 160-169쪽.

22) 중심 배경이 되는 마법학교 ‘호그와트’에서 사용하는 교과서.

23) 마법 세계의 대표 스포츠 ‘퀴디치’에 대한 전반적 설명을 담은 해설서. 주인공들이 호그와트 도서관에서 읽던 도서.

24) 마법 세계의 대표 아동 도서이자, <해리 포터와 죽음의 성물>에서 호그와트 교장 ‘알버스 덤블도어’가 유언을 통해 주인공 ‘헤르미온느 그레인저’에게 남긴 유산.

25) 이민정, <해리포터의 주인공들이 읽던 책 3권에 관한 이야기>, 《허드포스트》, 2016.12.09.

26) 호그와트 교과서인 <신비한 동물사전>의 저자, ‘뉴트 스캐맨더’를 중심으로 하는 모험담을 담음

동일 세계관을 배경으로 새로운 캐릭터를 등장시켜 서사를 확장하는 경우도 있다.

한편, 트랜스미디어 스토리텔링이 완성되기 위해서는 세계관의 점진적 확장이 중요한데, 이를 위해서는 다양한 미디어에 흩어진 서사를 연결하고 상호 보충하는 것이 필요하다. 이와 관련해 앞서 살펴본 것과 같이 적극적으로 의미를 생산하고, 집단지성을 구축하는 등, 스토리의 전개에 참여하는 팬덤의 능동적 역할이 강조된다. 또한 트랜스미디어 스토리텔링을 활용한 콘텐츠는 수용자의 적극적이고 자발적인 정보탐색 및 의미도출 과정을 통해, 수용자들 간 협업을 발생시키는 동시에 해당 콘텐츠에 대한 관여를 형성하게 한다. 트랜스미디어 스토리텔링의 세계관 확장을 통한 수용자의 참여 기회의 확대는 콘텐츠를 매개로 생산자와 수용자가 서로 상호 보완적 관계를 형성하며 시너지효과를 낼 수 있는 동시에, 수용자가 다양한 미디어를 통해 브랜드 가치의 복합적 경험을 할 수 있다는 특성이 있다. 결과적으로 트랜스미디어 스토리텔링은 오늘날 변화한 미디어 환경과 능동적 수용자의 특성에 맞춘 콘텐츠 전략인 동시에, 브랜드 자체에 대한 연대나 애착을 형성하고 유지하는데 효과적이라는 마케팅적 의미를 지니고 있다 할 수 있다. 실제 오늘날 기업들은 사회 공헌·마케팅·경영전략으로 트랜스미디어 스토리텔링을 활용하고 있다.²⁹⁾

3. K-pop 수용자의 세계관 수용 현상 분석

27) 영화 <신비한 동물사전>의 속편으로 '뉴트 스캐맨더', '알버스 덤블도어', '갤러트 그린델왈드'의 이야기를 다룬. 그린델왈드는 <해리 포터와 불의 잔>에 등장하는 인물로, '볼드모트'의 추종 세력인 '어둠의 마법사'이자 '알버스 덤블도어'와 대립하는 인물.

28) 해리 포터의 아들인 '알버스 세베루스 포터'의 이야기를 다룬 연극, 2016년 영국 초연.

29) 윤지수, 「기업 문화마케팅에서의 트랜스미디어 스토리텔링 기법 적용」, 『문화예술경영학연구』, 8(1), 2015, pp.66-68

1) 연구 설계

(1) 연구 문제

지금까지의 논의를 정리하면, 먼저 문제 제기 및 연구의 필요성 측면에서 K-pop 분야의 세계관은 능동적 수용자의 역할이 강조되는 트랜스미디어 스토리텔링에서 이론적 배경을 찾을 수 있음에도 불구하고 지금까지 문화산업의 생산자 관점에서의 효과성에 대해 주로 언급되어 왔음을 확인하였다. 따라서 수용자인 팬덤의 관점에서 세계관 경험을 살펴보는 것이 필요하다 인식되어 이를 첫 번째 연구 문제로 선정하였다.

또한 K-pop 분야의 세계관과 관련된 선행연구에 따르면 문화산업 생산자의 관점에서는 세계관의 기능을 브랜드 정체성 강화 및 부가가치 창출 수단으로 인식하고 있는 것으로 나타났다. 그러나 문화산업 수용자인 팬덤은 공동체 내에서 의미를 공유하고 토론을 통해 확장시키기도 하며, 2차 생산물을 창작하기도 하는 능동적이고 적극적인 수용의 주체였다. 따라서 생산자 관점과 비교하여, 팬덤의 관점에서 인식하는 세계관의 기능과 역할을 살펴보고자 두 번째 연구 문제를 선정하였다.

연구 문제 1 : K-pop 수용자는 세계관을 통해 무엇을 경험하고 있는가.

연구 문제 2 : K-pop 수용자는 세계관에 어떤 의미를 부여하고 있는가.

(2) 용어 정의

① 세계관

본 연구에서 가장 중요한 용어는 ‘세계관’이다. 오늘날 다양한 미디어 플랫폼의 등장은 미디어 간의 결합을 발생시켰으며, 이에 따라 콘텐츠 또한 미디어 사이를 전이·횡단하는 특성을 지니게 된다. 결과적으로 컨버전스 컬처 시대의 콘텐츠는 복수 이상의 미디어를 통해 하나의 통합

된 이야기를 제시하는 트랜스미디어 스토리텔링의 특성을 지니게 된다. 이때 미디어에 흩뿌려진 이야기들을 하나로 묶어 주는 것이 세계관이다.

앞서 살펴본 바에 따르면 현 K-pop 분야에서 가장 활발한 세계관은 SM의 SMCU였다. SMCU 전개의 중심에는, 지난 2020년에 데뷔한 에스파가 있다. 일반적으로 에스파의 세계관은 ‘메타버스 세계관’으로 지칭된다. 이는 시공간적 배경 설정을 의미하는 세계관의 원래 의미를 충실히 반영한 명칭이다. 그러나 최근 K-pop 분야의 세계관은 시공간적 배경에서 확장되어, 인물의 설정이나 혹은 큰 서사구조까지 포함하는 개념으로 인식되고 있다. 아래와 같이 실제 에스파와 관련하여 SM이 발표한 보도 자료를 살펴보면, ‘전반적인 스토리 구성 및 인물 설정을 설명’하거나, ‘큰 세계관의 서사를 진행하기 위한 세부 에피소드 스토리까지 포함’하는 광범위한 의미로 활용 하고 있는 것을 확인할 수 있다.

“자신의 또 다른 자아인 아바타를 만나 새로운 세계를 경험하게 된다는 세계관을 바탕으로(이하 생략)...”³⁰⁾,

“데뷔곡 Black Mamba(블랙맘바)···(중략)···가사에는 에스파와 아바타 ‘ae(아이)’의 연결을 방해하고 세상을 위협하는 존재가 블랙맘바라는 것을 알게 되면서 펼쳐지는 모험을 세계관 스토리로 담아낸 것이 특징이다.”³¹⁾

“Next Level 가사에는 에스파와 아바타 ae(아이)의 연결을 방해하고 세상을 혼란에 빠뜨린 존재, ‘Black Mamba(블랙맘바)’를 찾기 위해 KWANGYA(광야)로 떠나는 여정을 담은 세계관 스토리를 흥미롭게 풀어냈다···(이하 생략)···”³²⁾

실제로 어디까지를 세계관으로 볼 것인가에 대한 논란은 존재하지만 에스파의 사례로 볼 때, 에스파의 세계관은 ‘현실 세계의 아티스트 멤버

30) SM Ent 보도자료a,

[https://www.smentertainment.com/PressCenter?Page=6&SearchString=%uc138%uacc4%uad00\(검색일 2021.12.10.\)](https://www.smentertainment.com/PressCenter?Page=6&SearchString=%uc138%uacc4%uad00(검색일 2021.12.10.))

31) SM Ent 보도자료b,

[https://www.smentertainment.com/PressCenter?Page=5&SearchString=%uc138%uacc4%uad00\(검색일 2021.12.10.\)](https://www.smentertainment.com/PressCenter?Page=5&SearchString=%uc138%uacc4%uad00(검색일 2021.12.10.))

32) SM Ent 보도자료c,

[https://www.smentertainment.com/PressCenter?Page=4&SearchString=%uc138%uacc4%uad00\(검색일 2021.12.10.\)](https://www.smentertainment.com/PressCenter?Page=4&SearchString=%uc138%uacc4%uad00(검색일 2021.12.10.))

와 가상세계의 아바타 멤버가 중간 세계인 디지털 세계를 통해 소통하고 교감'하며, '둘 사이를 갈라놓는 악을 물리치고 진정한 결합을 추구'하는 것을 중심으로 하고 있다. 즉, K-pop 분야의 세계관이란 단순한 시공간적 배경뿐 아니라 그 세계관에 등장하는 중심인물들의 설정, 전체 서사구조, 세부 에피소드를 포함하는 개념으로 통용되고 있는 개념이라 해야 할 것이다. 따라서 본 연구에서는 중심 개념인 K-pop 분야의 세계관을 아티스트를 중심으로, 단순한 시공간적 배경뿐 아니라 그 세계관에 등장하는 중심인물들의 설정, 전체 서사구조, 세부 에피소드를 포함하는 개념으로 정의하고자 한다.

② 세계관 수용

본 연구에서 집중하고자 하는 것은 K-pop 분야의 세계관이 수용되는 현상이다. 일반적인 K-pop의 수용은 아티스트가 발매하는 음악을 매개로 이루어진다. 발매된 음반의 구매, 음악의 청취, 음원사이트 스트리밍 등을 예로 들 수 있다. 그러나 최근에는 이미지 및 영상 콘텐츠 기반의 플랫폼 확대에 따라 화보, 뮤직비디오를 비롯한 다양한 프로모션 비디오 또한 K-pop 수용의 주요 콘텐츠로 인식되고 있다. 실제로 팬덤 내에서는 공식 유튜브 채널을 통해 유통되는 '자컨(자체 콘텐츠의 줄임말)'을 기다리거나 평가하는 움직임들이 발견되기도 했다. 이처럼 세계관의 수용은 생산자인 기획사에서 세계관을 반영하여 제작한 다양한 문화 콘텐츠를 수용자들이 소비하는 과정에서 발생하는 것이라 볼 수 있다.

한 편, 세계관과 연계된 트랜스미디어 스토리텔링이 등장한 미디어 환경 및 오늘날 팬덤의 특성을 선행연구를 통해 살펴본 결과, 수용자의 능동성이 강조된다는 점을 확인하였다. 능동적 수용자는 콘텐츠를 단순히 수용하는 것에서 그치지 않고 자발적으로 정보를 탐색하거나, 의미 창출, 집단지성의 발휘, 2차 콘텐츠의 창작과 같은 행위로 확장하는 특성을 지닌다. 따라서 본 연구에서 세계관의 수용은 단순히 기획사가 생산한 콘텐츠를 소비하는 것에서 그치는 것이 아니라, 능동적 수용자의 특성에 근거해 세계관과 관련하여 능동적으로 콘텐츠를 확장하고자 하는 행위를 포함하는 개념으로 정의하고자 한다.

(3) 자료수집 및 분석방법

① 연구 대상 선정

본 연구의 대상은 K-pop 분야의 세계관을 수용한 경험이 있는 자이다. 이에 따라 K-pop 분야의 세계관 수용 경험에 대한 생생한 자료의 수집을 위해 온라인상 팬덤이 직접 본인의 체험을 서술한 자료를 수집하였다. 자료를 수집하기 위해 현재 K-pop 팬덤 활동 중인 팬들의 조언을 통해 중심 온라인 커뮤니티, SNS를 선정하여 살펴보고자 했다.

먼저 팬덤 활동과 관련된 커뮤니티로는 ‘더쿠(theqoo)’, ‘인스티즈’, ‘디시인사이드 갤러리(이하 디시갤)’가 대표적이거나, 디시갤의 경우 세부 커뮤니티 단위 별로 활성화 정도에 차이가 있으며, 인스티즈의 경우 유료화되어 가장 최근 활발한 활동이 이루어지는 더쿠를 선정하였다. SNS로는, RT 기능의 편리함으로 인해 빠른 정보 확산과 공감각이 가능해 K-pop 팬덤이 주로 활용하는 ‘트위터’와 개인의 자유로운 생각 기록이 가능하다는 이점 및 국내 1위 포털사이트의 영향력을 앞세워 2020년 역대 최고 작성 게시물 수를 달성³³⁾한 네이버 블로그를 세부 미디어로 선정하였다.

그러나 커뮤니티인 ‘더쿠’의 경우 에스파 단독 게시판에서 세계관과 관련된 글들이 세계관 수용 현상을 살펴보기에는 단답형으로 이루어져 있어 충분하지 않은 것으로 나타났다. 또한 블로그의 경우 단독으로 세계관에 대해 언급한 게시물보다는, 일상 등 다른 내용들과 동시에 서술되어 있어 세계관 수용 현상을 서술한 범위에 대한 판단 기준이 모호한 것으로 나타났다. 따라서 결과적으로 트위터를 통한 자료 수집을 진행하였다.

② 자료수집방법

게시물 수집을 위한 검색어는 ‘에스파 세계관’으로 설정하였다. K-pop 분야에서 세계관의 본격적인 시작이 EXO이고, 선행연구의 대

33) 반진욱. <1세대 SNS의 마법 ‘블로그’ 2030세대가 반했다-다시 인기 끄는 블로그>. 《매일경제》, 2021.06.02.

다수가 BTS의 세계관을 성공 사례로 언급하고 있음에도 ‘에스파 세계관’으로 검색어를 한정한 것은 EXO는 기획 단계부터 세계관을 도입하긴 했으나 내부 문제로 세계관의 전개가 유지되지 못했고, BTS의 경우 이미 많은 언론 보도 및 선행연구들이 이루어져 있어 선입견이 개입될 가능성이 있기 때문이다.

반면, 현재 SM은 세계관 SMCU를 통해 트랜스미디어 스토리텔링 콘텐츠 전략을 공격적으로 활용하려는 시도를 하고 있었으며, 2020년 걸그룹 에스파의 데뷔와 함께 본격적인 SMCU를 전개하기 시작했다. 에스파는 데뷔곡 <블랙맘바(Black Mamba)>부터 타이틀곡 <넥스트 레벨(Next Level)>과 <세비지(Savage)>를 연이어 발매하여 SMCU의 핵심 개념인 ‘광야’와 고유의 메타버스 세계관을 연계하여 선보였다. 이처럼 에스파는 데뷔 이전부터 세계관을 기획하여 데뷔 티저(teaser) 영상, 타이틀곡, 뮤직비디오, 각종 화보 등을 통해 현시점까지 세계관의 전개를 지속하고 있다. 따라서 현재 K-pop 분야에서 체계적으로 세계관을 전개하고 있는 대표적 사례로 에스파로 보고, ‘에스파 세계관’으로 연구 범위를 한정하였다. 이는 연구의 핵심이라 할 수 있는 현재 K-pop 분야 세계관 현상을 지금 가장 생생하게 경험하고 있는 연구 대상자를 선정하는 데에도 적합한 기준이라 여겨진다.

결과적으로 다음과 같이 ‘에스파 세계관’ 수용 경험과 관련된 자료를 수집하였다. 기간은 해당 그룹이 데뷔한 2020년 이후로 한정하였는데, 첫 티저 영상이 공개된 2020년 10월 28일 이후부터 2021년 11월 30일 까지의 관련 ‘트윗(Tweet)’들을 수집하였다. 또한 명확한 분석을 위해 2인 이상의 대화나 2개 이상의 트윗이 사용자 언급(@유저명)을 통해 이어질 경우 병합하였다. 또한 수집된 트윗 중 세계관 수용 경험과 관련이 없거나, 작성자의 의도를 명확히 알 수 없을 경우 등 아래와 같은 기준에 따라 제외하여 분석에 활용하였다.

- 명확한 의사표시 없이 맥락에 따라 중의적 해석이 가능한 표현이 포함됨
- ‘에스파 세계관’ 단어만 포함되었을 뿐 수용 경험이 서술되지 않음

- 팬덤 내 통용되는 보편적인 은어가 아닌 개인적 경험에 근거한 비유표현이 담김
- 주어 또는 서술어 등 문장 필수 성분 생략으로 작성자의 명확한 의도 파악 불가능함

수집된 605개 트윗 중 위와 같은 기준에 따라 정리한 뒤 최종적으로 총 409개를 분석에 활용하여 결과를 도출하였다.

③ 자료분석방법

본 연구는 K-pop 분야 세계관 수용 경험이라는 현상의 본질 이해에 핵심을 둔다. 수용 경험이라는 현상을 설명하기 위해서는 양적·질적 방법론의 접근이 모두 가능하나, 양자의 차이를 이해하고 상황에 적절한 방법론을 통해 연구를 진행할 필요가 있다.

박창희(1998)는 다수 연구자들의 논의를 토대로 수용자 연구 분야에서 질적 접근의 가능성에 대해 제시하고 있다. 그에 따르면, 양적 접근은 사실적 실재 및 인과관계에 따른 법칙 발견에 초점을 둔다. 특징이 존재하는 정도와 결과를 수치화하는 접근 과정 속에서 인간의 주관성은 배제되는 특성이 있다. 반면, 질적 접근은 현상의 존재 유무를 확인하고, 현상에 대한 인간의 해석과 지각에 관심을 지닌다. 또한 사회 상호작용 속에서 의미가 생성되는 것에 관심을 지니며, 현상을 통해 의미를 해석하고자 한다. 따라서 특정 현상을 설명하는데 일상 속 언어 및 의식의 중요성을 강조하며, 인간을 의미를 부여하고 상호작용을 통해 의미를 창출하고 해석하는 능동적 존재로 인식하는 특성이 있다. 이와 같은 특성의 질적 접근은 수용자 연구에 있어 텍스트를 넘어 사회적으로 의미가 형성되는 현상을 살펴보는 동시에, 주체성·능동성·창조성을 지닌 수용자를 이해하는 방법론으로서 의미가 있다. 따라서 현재 K-pop 분야의 세계관 수용 현상 속에서 능동적인 수용자들이 어떤 의미를 생성하고 있는지, 그 의미구조를 살피고 현상의 본질을 이해하기 위해서는 질적 접근 방식이 효과적이라 여겨진다. 또한 의미를 생성하는 개인의 능동성을 중시하는 방법으로서, 상대적으로 선행연구가 미비한 세계관 수용 경험의 풍부한 의미를 도출할 수 있다는 점에서도 의의가 있다.

본 연구에서는 다양한 질적 접근 방식 중, 현상의 본질을 탐구하는 방법인 현상학적 접근을 통해 연구를 진행하고자 한다.

현상학은 인간 경험의 본질과 의미를 밝히고자 한 ‘에드문드 후설(Edmund Husserl)’의 철학 사조로, 현상학적 연구의 철학적 배경이 된다. 현상학적 접근은 가능한 한 예상과 가정 같은 ‘개념적 전제(Presupposition)’를 배제하고 현상의 본질을 충실하게 기술하려는데 그 초점이 있다.

일반적으로 현상학적 연구에서 수집된 자료의 분석 및 해석은 전체 텍스트로부터 경험의 의미에 따른 코드를 형성하고, 점차 축약된 의미 단위로 그룹화 하는 과정을 거치게 된다. 다음으로 주제별 군집화를 거친 후, 경험의 의미와 본질을 기술하고, 최종적으로 본질적 구조에 대한 통합적 기술 후 진술과 의미 단위를 표와 그림 등으로 제시하게 된다. 학자별로는 ‘반 매넨(Van Manen)’, ‘콜라이지(Colaizzi)’, ‘기오르기(Giorgi)’, ‘반 캄(Van Kaam)’, ‘무스타카스(Moustakas)’ 등이 현상학적 분석 모델을 제시하고 있다. 이 중 콜라이지의 방법론을 수정한 무스타카스의 방법은 각각의 진술에 동등하게 중요한 가치를 부여하는 것을 통해 ‘가능한 한 모든 의미와 다양한 관점들을 찾고, 그 의미를 주제별로 묶어 현상에 대한 증거 틀을 다양화하여 경험의 의미와 본질에 대한 연구가 가능한 방법³⁴⁾이다. 기존 선행 연구에서 상대적으로 부족한 k-pop 세계관과 관련된 팬덤 관점에서의 수용 경험에 대한 본질을 이해하는 데 적합한 방식이라 여겨진다. 세부적으로 무스타카스는 의미 있는 진술을 나열한 뒤, 의미 단위로 분류(‘조직적 기술’) 및 주제별 군집화(‘구조적 기술’)라는 분석 단계를 거친다³⁵⁾. 따라서 본 연구는 무스타카스의 분석법을 이용하여 K-pop 분야 세계관 수용 경험에 대한 본질과 의미구조에 대해 살펴보고자 한다.

④ 타당성 제고 및 윤리성 확보

34) 조설화, 「공연예술분야 여성 기획전문 인력의 일-가정 양립경험 연구」, 『경희대학교 일반대학원』, 2018, pp.88.

35) John W. Creswell, 『질적 연구방법론 -다섯 가지 접근-』, 조홍식 외 3인 역, 학지사, 2015.

질적 연구 방법은 연구자가 도구가 되므로, 주관성에 대한 비판이 항상 존재하며, 따라서 연구 결과 해석을 신뢰 가능하게 하는 연구의 객관성이 요구된다. 현상학적 자료 분석에 있어 연구 타당성을 확보하기 위한 방법으로는 판단중지(Epoche)와 괄호 치기(Bracketing)가 제시된다. 판단 중지는 현상의 본질을 보기 위해 연구자의 지식 및 가치판단을 유보하는 것이며, 괄호 치기는 판단중지와 관련해 연구자가 기존에 경험했던 연구하려는 현상과 관련된 선입견을 분리하는 과정이다. 무스타카스는 판단중지 과정을 통해 현상을 처음 접한 것과 같은 순수의식(새로운 생각, 지각, 이해, 상상, 판단, 느낌, 의욕 등)을 경험하고, 열린 태도로 현상을 새롭게 경험할 수 있다고 언급했다³⁶⁾. 따라서 본 연구에서는 괄호 치기를 활용해 연구자의 선입견을 배제하기 위해 노력하였다. 또한 수집 자료 해석 결과를 질적 연구 방법론 전문가, 예술학 및 미디어 콘텐츠 분야 석/박사 전공생과 동료 검토를 수행하였다. 그 외 K-pop 팬덤 내부에서 활용되는 은어, 비유적 표현 등에 대한 명확한 의미 파악을 위해 현재 활동 중인 K-pop 팬과의 원본 수집 자료와 해석 결과를 상호 비교하여, 연구자의 주관적 해석의 한계에서 벗어나기 위해 다양한 조언과 지지를 경청하여 연구에 반영하였다.

연구의 윤리성 확보 측면에서는 연구주제 선정의 윤리성을 충실히 고려하고자 한다. 본 연구는 팬덤이라는 문화산업 수용자의 세계관 수용이라는 특정 경험에 관한 내용으로, 사회적 금기사항이나 윤리적 기준에 맞지 않는 것과는 거리가 있다. 또한 팬덤은 사회 하위 집단이며, 최근 점차 사회적 행동성을 지니는 대안적인 공동체로 인식되기는 하나, 특별하게 사회적 기준과 반하거나 특정 이해관계 및 이념이 강조된 주제라 보기 어렵다. 따라서 연구주제 선정에 있어 윤리성은 충실히 고려되었다 여겨진다. 마지막으로 논문 작성에 있어 연구자의 지나친 위장, 생략, 조작 등을 배제하고 연구 대상자의 경험에 충실히 근거한 결과를 도출하고 서술하여 연구 윤리를 지켜 윤리성을 확보하고자 했다.

36) 유기웅 외, 『질적연구방법의 이해』, 박영사, 2012. 87쪽

2) 자료 분석 결과

(1) 세계관을 적극적으로 소비하는 K-pop 수용자

총 409개의 트윗을 분석하여 수평화한 결과 총 226개의 의미진술이 추출되었고, 조직적 기술 단계를 통해 34개의 의미 단위, 20개의 주제 단위를 발견하였다. 이를 K-pop수용자의 세계관 경험의 현상을 파악하기 위해 설정한 연구문제에 따라 두 가지 범주로 최종 주제단위를 분류하였다.

먼저 K-pop수용자는 세계관을 통해 무엇을 경험하고 있는가라는 질문에는 ‘단일 세계관의 구성요소를 평가’, ‘세계관에 대한 감정 반응’, ‘자발적 해석 및 의미부여’, ‘사전 경험을 연계한 세계관의 해석 및 의미부여’, ‘콘텐츠 소비 활성화’, ‘집단지성 발휘’, ‘기획주체에 대한 평가’, ‘적극적인 세계관 아이디어 제시’, ‘자발적 전파’의 총 9가지 주제가 도출되었다.

이를 토대로 수용자들의 현재 K-pop 세계관 수용 경험은 다음과 같이 정리해 볼 수 있다. 그들은 가장 먼저 세계관을 전달하는 콘텐츠를 접하는 과정 속에서 해당 콘텐츠에 담긴 ‘세계관의 구성요소를 평가’하게 된다. 이 경우 ‘개연성이 부족하다’, ‘SF 요소가 너무 많다’와 같은 직접적인 대한 평가뿐 아니라, 단순하게 ‘(에스파의 메타버스 세계관에 등장하는)아바타의 외모 혹은 존재 자체가 마음에 안 든다.’와 같은 세계관의 전개와 관계없는 평가를 포함한다. 한편, 수용자들은 감정적 반응의 유발을 경험하고 있는 것으로 나타났다. 이는 긍정적(‘재미있다’, ‘멋있다’등)이거나 부정적(‘무섭다’, ‘이상하다’등)인 ‘단순 반응’을 비롯하여, ‘취향 저격’, ‘과몰입’과 같은 세계관에 대한 ‘몰입을 형성하는 감정적 반응’이 포함된다. 이외에도 수용자들은 세계관을 기획한 생산자들에 대해 긍정적(‘나름의 방식을 추구함’, ‘진심이 느껴짐’ 등) 및 부정적(‘기획사의 집착’, ‘과함’ 등) 의견과 같이 ‘기획 주체에 대한 평가’를 하기도 하였다.

단순한 평가 및 감정적 반응에서 더 나아가, K-pop 수용자들은 뮤직 비디오, 화보, 가사 등 다양한 미디어에 흠뻑려진 세계관을 ‘자발적으로

해석하여 의미를 부여'하거나, 혹은 전혀 다른 문화콘텐츠의 소비 경험이나 사전 지식, 성경에서 도출한 문화적 원형 등, '개인의 사전 경험과 연계'하여 세계관에 의미를 부여하고 있었다. 또한 세계관을 이해를 목적으로, 흩어진 정보들을 모으기 위해 다양한 관련 콘텐츠를 자발적이고 반복적으로 소비하여 '콘텐츠 소비를 활성화'하기도 한다. 또 명확한 이해를 위해서는 세계관과 관련된 의문을 팬덤 내에 적극적으로 질문하기도 하며, 타인이 정리한 글을 공유하며, 적극적으로 토론하여 의미를 형성하는 등 '집단 지성을 발휘'하고 있는 것으로 나타났다.

또한 그들은 세계관에 대해 의미를 생산하고 공유하는 것 뿐 아니라, 향후 해당 세계관 콘텐츠의 성공에 도움이 되도록 '적극적인 의견 제시'를 하고 있는 것으로도 나타났다. 이 경우는 오늘날 능동적 수용자들이 강화된 권력을 지닌 집단으로서, 본인들의 요구를 문화생산자에게 전달하여 실제 생산에 영향을 미치고 있는 특성이 세계관의 경험에서도 드러나고 있는 것이라 할 수 있다. 마지막으로 또 다른 흥미로운 점은, 수용자들이 누가 시키지도 않았지만 본인들이 수용한 세계관을 주변의 사람들에게 설명하는 '자발적 전파'를 경험하고 있었다는 점이다. 특히 현재 에스파 세계관 수용자들은 수용 경험을 통해 형성한 긍정적인 감정을 토대로 팬덤이 아닌 이들을 대상으로 자발적 전파를 실행하고 있었다. 이는 앞선 선행연구들이 제시한 마케팅적 효과와 연결하여 홍보 효과 및 신규 수용자 확대가 발생 가능하다는 점을 시사하고 있음을 알 수 있다.

세부적인 9개 주제별 의미단위와 의미진술은 <표 1>과 같으며, 이 중 의미진술 단계의 경우, 은어를 비롯한 비속어 및 비문어적 표현이 포함되어 있으나, 수용자들이 현재 경험하고 있는 내용을 그들의 언어를 통해 생생하게 포함하기 위해 최대한 그대로 기술하였다.

<표 1> K-pop 수용자들의 세계관 경험 자료 분석 내용

| 의미진술 (110) | 의미단위 (14) | 주제단위 (9) |
|---|---------------------|-----------------|
| SF적 요소를 너무 담고 있다 / 마법소녀 같다 / 현실의 나와 ae에 스파의 끈끈한 연결고리 개연성이 부족하다 / 선과 악이 동일인물처럼 달게 그려졌다 / 내용이 게임 같다 / SF적 요소를 담았다 / 모험서사를 담아 인기가 있을 것 같으면서도 끝이 있어 오래가지는 않을 것 같음 | (7) 에스파 세계관의 직접적 평가 | 단일 세계관의 구성요소 평가 |

| 의미진술 (110) | 의미단위 (14) | 주제단위 (9) |
|--|-------------------------------------|------------------------|
| SF적 요소를 너무 담고 있다 / 마법소녀 같다 / 현실의 나와 ae에스파의 끈끈한 연결고리 개연성이 부족하다 / 선과 악이 동일인물처럼 닮게 그려졌다 / 내용이 게임 같다 / SF적 요소를 담았다 / 모험서사를 담아 인기가 있을 것 같으면서도 끝이 있어 오래가지는 않을 것 같음 | (7) 에스파 세계관의 직접적 평가 | 단일 세계관의 구성요소 평가 |
| ae에스파 퀄리티 향상이 필요 / 세계관은 그냥 그런데 아바타 멤버가 별로임 | (2) 에스파 세계관의 비 직접적 평가 | |
| 또 다른 재미가 느껴짐 / 미쳤음 / 감동적임 / 쾌감을 줌 / 나름 매력 / 대단함 / 두근거리고 떨림 / 멋짐 / 불수룩 좋음 / 심장이 뒹 / 애정을 느낌 / 흥미로움 / 재미있음 / 좋음 / 중독성 있음 / 호감 | (16) 긍정적 반응 | |
| 너무 세계관 이야기만해서 우스움 / 기괴함 / 공포스러움 / 난해함 / 낯설음 / 별로임 / 설명하기 부끄러움 / 부정적 / 어려움 / 소외감 / 어색함 / 말만 거창함 / 억지스러움 / 오글거림 / 유지함 / 의구심, 의문 / 이해불가능 / 현타가 옴 / 혼란스러움 | (19) 부정적 반응 | 세계관에 대한 감정 반응 |
| 과몰입 가능 / 나도 모르게 빠짐 / 시간가는 줄 모름 / 궁금증을 불러일으킴 / 덕후 저격, 세계관 덕후, 취향저격 / 원래 아이돌 팬이라 자연스럽게 빠져 들었음 | (6) 몰입 형성 계기 | |
| SM의 심한 세계관 과몰입 / 기획자 퐁고집 / 기획사의 집착 / 과함 | (4) 부정적 평가 | 기획 주제에 대한 평가 |
| 카피나 옛날 스타일을 버리고 나름의 방식을 추구 / 기획사의 진심이 느껴짐 / 천재 / 독심 / 변태 | (5) 긍정적 평가 | |
| 가사해석 / 궁예 / 티저 분석 / 카리나 눈 / 흑막설 / 광야는 시련처럼 느껴짐 | (6) 나름대로 세계관을 해석 및 의미부여, 향후 전개 예측 | 자발적 해석 및 의미부여 |
| 디지털 / 마법소녀레이어스 / 세일러문, 세라와 프린세스 세레니티 / 인도설화 / 지속적결속이론, 미디어발자국 / 성경 / 고대가요 / 마블 같은 영웅서사 / 롤 | (9) 기존 경험 문화 콘텐츠, 사전지식과 연계하여 세계관 이해 | 사전 경험연계 세계관의 해석 및 의미부여 |
| 세계관은 흩어진 힌트를 모아서 해석 / 세계관을 노래만 듣고 파악하기는 어려움 / 곡, 데뷔 티저 등 다양한 콘텐츠를 통해 전개 / 세계관이 전체 콘텐츠에 녹아들어 있음 | (4) 다양한 콘텐츠 소비 | 콘텐츠 소비 활성화 |
| 나도 세계관 수업 듣고 싶음 / 세계관 엄청 찾고.. 이 노력으로 공부를 했으면.. / 정주행 중 / 맨날 보는 중 / 자꾸 해석영상 찾아 봄 / 정신 차리니 에스파의 모든 흔적을 따라다니는 나를 발견 / 찾아보고 있다 / 요즘 | (8) 자발적 · 반복적 콘텐츠 소비 | |

| 의미진술 (110) | 의미단위 (14) | 주제단위 (9) |
|---|-----------|-----------------------------|
| 에스파 영상 보느라 바쁨 | | |
| 김알오 뮤비해석 영상 / 광야는 대결의 공간임 존재의 공간임? / 세계관 풀이해주신거 보고 머거리 돌 깨지는 소리 냄 / 잘 이해 못했는데 블랙맘바가 엄마가 아바타가 폰인데 엄마가 폰 뺏어 간 거라는 글 보고 무릎을 탁! | (4) | 세계관 이해를 위해 집단 내 질문 및 도움을 받음 |
| 철학적인 주제 지양 / SF 요소 시장성 부족 / 동시대성 반영 / 많은 것을 고려해 탄탄한 구축 필요 / 개연성 구축 / 독특함 / 보이그룹에 한정된 것 비판, 걸 그룹이 세계관 유지에 효과적 / 개별 단일 세계관 구축 후 통합 거대 세계관 진행 / 세계관의 직관적 전달 / 전 분야 일관성 있는 전개 / 세계관과 그룹의 일체감 인식 및 몰입 중요 / 노래나 가사 제외, 일부 적용 / 아티스트 간 세계관 확장 반대 / 정교한 세계관 구축으로 그룹 고유성 형성 / 지속적 유지를 위한 노력 / 정교한 기획 / 현실 문제 발생 시 대응 방안 마련 | (17) | 세계관 콘텐츠의 성공을 위한 의견 발언 |
| 너무 멋져서 남에게 알고 싶음 / 묻지도 않았는데 주변에 설명하고 다님 / 조금씩 스며들게 하는 중 | (3) | 남에게 알림 |
| | | 집단지성 발휘 |
| | | 적극적 세계관 아이디어 제시 |
| | | 자발적 전파 |

(2) K-pop 확장 전략의 의미를 지니는 세계관

다음으로, K-pop 수용자는 경험을 통해 세계관에 어떤 의미를 부여하고 있는가라는 질문에는 ‘마케팅 수단’, ‘K-pop 그룹 브랜드 자산 형성 수단’, ‘문화생산자의 고유성 반영’, ‘자본력의 뒷받침이 필요’, ‘시간을 투자해 습득해야 하는 대상’, ‘특정 집단 고유의 언어’, ‘음악 확장 수단’, ‘역효과 가능성 지님’, ‘집단적 특수성과 보편성 모두 포용’, ‘새로운 K-pop 평가 기준’, ‘콘텐츠의 가능성을 지님’이라는 총 11가지 주제가 도출되었다.

이를 토대로 수용자들이 경험을 통해 부여한 세계관의 의미에 대해 살펴보면 다음과 같이 정리해 볼 수 있다. 먼저, 생산자적 관점에서 수행된 여러 선행연구의 언급과 동일하게 마케팅적 측면에서 세계관에 의미를 부여하고 있음이 드러났다. 가장 먼저 세계관이 주는 신선함과 독특함에서 ‘K-pop 그룹만의 고유성을 형성’하는데 영향을 주는 요소로

인식하거나, 소위 말하는 ‘덕질’을 시작하고, 즐거움을 느끼며, 지속적으로 할 수 있게 하는 등 ‘팬덤 활동에 긍정적 영향’을 주는 ‘K-pop 그룹의 브랜드 자산 형성 수단’이라는 의미로서 세계관을 인식하고 있었다. 더 나아가서는 설립 초기부터 SM을 이끌어온 메인 프로듀서를 언급하며 ‘기획자의 영향력이 크다’고 인식하거나, 단일 그룹만이 아닌 동일 기획사의 소속 그룹과의 연관성 제시를 통해 음악적 성향 및 지향점과 같은 ‘기획사의 특성이 반영’되었다 인식하고 있어, 세계관에 ‘문화 생산자의 고유성을 드러내는 수단’이라는 의미를 부여하고 있었다.

관련되는 의미로는 ‘자본력이 뒷받침되어야 가능’한 전략으로 세계관을 인식하고 있음을 알 수 있었다. 에스파의 경우 메타버스를 중심으로 하는 SF적 세계관을 전개하고 있어 상대적으로 컴퓨터 그래픽 등 후작업이 요구되는 경향이 있다. 이런 특성으로 다음과 같은 의미를 부여한 것으로 볼 수도 있으나, ‘거대 자본이 현대 예술을 독점하는 과정’이라 인식한 의미진술이나, 뒤에 언급될 ‘세계관을 철저한 기획을 통한 짜임새 있는 콘텐츠’라고 인식했던 의미진술, 에스파의 세계관이 데뷔 이전부터 장기적 관점에서 기획된 점을 종합적으로 고려하여 그 근거를 생각할 필요가 있다고 여겨진다. 이 경우 관련 인력의 장기간 운영부터, 하나의 세계관을 기획하기 위한 막대한 투자비용이 발생한다. 따라서 수용자들은 자본력을 갖춘 거대 기획사 중심으로 K-pop 세계관 전략이 활용 가능하다고 인지하고 있는 것이라 하겠다.

또한 ‘광야’, ‘아이(ae)’등 세계관을 이해하는 사람만이 알 수 있는 단어나 개념을 ‘유머 소재 및 밈(Meme)³⁷’으로 활용³⁷⁾하고, 해당 K-pop 그룹의 음악을 온전히 이해하기 위해서는 ‘팬이라면 무조건 통달해야

37) 한영익. <[Opinion: 분수대] 밈>. 《중앙일보》, 2022.01.12.

- ‘밈(Meme)’은 모방을 의미하는 그리스어 ‘미메메(Mimeme)’를 생물학 용어인 ‘유전자(gene)’와 유사하게 변형한 학술적 용어임.
- ‘언어’, ‘예술’, ‘관행’ 등과 같이 유전이 아닌 모방을 통해 습득되는 문화적 개념을 설명하기 위해, 1976년 생물학자 ‘리처드 도킨스’의 저서 <이기적 유전자>에서 처음 제시.
- 최근에는 인터넷 용어로 널리 활용되며, 이 경우 온라인에서 유행하는 사진 및 짧은 영상을 의미.
- 밈은 익살이 담긴 짧고 강렬한 메시지의 매력과 무한한 복제가 가능하다는 특성으로 입소문 효과를 지님.

하는 것'으로 인식하고 있어, '특정 집단 고유의 언어'라는 의미를 세계관에 부여하고 있는 것으로 나타났다. 이를 통해 얻을 수 있는 세계관의 새로운 의미는, K-pop 그룹의 브랜드 자산이나, 단순한 콘텐츠 전략을 넘어, 공동체에서 공유되는 고유한 자산이나 문화로 확대해 볼 수 있어 나름의 가치를 지니고 있다 여겨진다.

한편, 음악뿐 아니라 퍼포먼스, 의상, 영상을 통해 완성되는 종합예술인 K-pop 분야에서 세계관은 '아이돌 음악만의 특권'인 동시에, 천편일률적인 사랑 노래 속에서 차별화된 트랙리스트를 구성할 수 있는 '새로운 스토리텔링 방식'으로 인식되면서 'K-pop 음악의 확장 수단'이라는 의미를 지니는 것으로 나타났다. 그러나 한편으로는, 세계관이 지향하는 스토리가 음악을 통해 전개되다 보니, 활동 가능한 장르나, 가사 내용 등이 한정되어 있어 장기적 관점에서는 'K-pop 그룹의 음악적 한계'로 작용한다는 '역효과'의 의미도 발견되었다. 이를 통해 K-pop 수용자들은 세계관이 전체적으로는 K-pop 음악의 다양성을 확보하는 수단이 될 수도 있는 동시에, 개별 그룹에게 있어서는 음악적 한계로 작용 가능한 양날의 검으로 인지하고 있는 것으로 나타났다.

K-pop 수용자는 세계관을 '특정 집단을 대상으로 하는 전략'이라고 인지하기도 하고, 오히려 '대중적인 공감을 이끌어낼 수 있는 전략'으로 인지하는 것으로 나타났다. 전자의 경우는 '오타쿠³⁸⁾', '중학생', 'Z세대'를 대상으로 한다고 보았으며, 후자의 경우는 본래 인기 음악은 스토리가 있어, 세계관의 서사가 오히려 '머글³⁹⁾'들에게 매력과 호감을 느끼게 하는 결정적 요인이 될 것이라 보았다. 따라서 K-pop 수용자는 '집단적

38) 김일태 외, 『만화애니메이션사전』, 한국만화영상진흥원, 2008.

- '오타쿠(オタク)'는 1983년 일본에서 처음 등장한 용어로, 만화, 게임 등 특정 대중문화에 몰두하는 취미를 지닌 사람들의 상호 존중의 의미에서 사용.
- 1989년 특정 사건을 계기로 '게임에 파묻혀 사는 인간', '집에 틀어박혀 사는 어둡고 사고성 없는 인간' 등 부정적 의미로 변질.
- 오늘날은 본인의 관심사에 심취하여 전문가 이상으로 빠져든 사람을 지칭하기도 하나, 해당 맥락에서는 부정적 의미로 사용.

39) <해리 포터>에서 등장하는 개념으로, 마법사들이 비 마법사인 사람을 의미함. 해당 작품의 인기가 높아지면서, 일반인을 지칭하는 최근에는 일반인을 지칭하며, '덕후(오타쿠)'의 반의어이자, 팬덤 문화에서는 팬이 아닌 일반인을 지칭하는 은어로 활용

특수성과 보편성을 모두 포용 가능'한 전략이라는 의미를 세계관에 부여하고 있는 것으로 여겨진다.

다른 의미로는, 음악적 취향이 다름에도 세계관으로 인해 음악과 뮤직비디오에 호감을 보이거나, 개별 곡의 성공 여부를 음원 차트 순위나 음악성 등이 아닌 세계관 반영의 충실성을 통해 판단 가능하다고 언급하고 있어 'K-pop의 새로운 평가 기준'이라는 의미가 세계관에 포함되어 있는 것으로 나타났다.

마지막으로는 세계관을 K-pop의 음악 등에 부가적인 존재가 아닌 그 자체로 콘텐츠의 가능성 및 시장성을 지닌 대상으로 인식하고 있는 것으로 나타났다. 이전까지 K-pop 팬덤은 음원 발매나 음악방송 활동을 중심으로 K-pop을 수용해왔다. 그러나 세계관 때문에 다음 앨범 발매를 기다리거나, 신규 음원과 별도로 세계관을 담은 에피소드 영상을 기다리는 등 세계관 그 자체를 '기다려지는 콘텐츠'로 인식하고 있었다. 또한 이전에는 세계관이 어설피고 허접하여 설득력이 없었던 반면, 현재의 K-pop 세계관은 철저한 기획으로 트렌드를 잘 반영하며 짜임새를 갖추고 있어 '기대 이상의 완성도 있는 콘텐츠'의 의미도 포함하고 있었다. 여기서 더 나아가 수용자들은 세계관을 가사, 영상만이 아니라, 팬 굿즈, 게임, 드라마, 예능프로그램, 만화, 테마파크 등의 미디어로 확장되어 전개되기를 바라는 것으로 나타났다. 이는 K-pop 구성의 중심이 되는 음악에 국한된 것이 아니라, '다른 문화 콘텐츠로의 확장 가능성을 지닌' 대상으로 세계관을 대하고 있음을 확인할 수 있었다.

지금까지 살펴본 11개 주제별 세부 의미단위와 의미진술은 <표 2>과 같으며, 이 중 의미진술 단계의 경우, 은어를 비롯한 비속어 및 비문어적 표현이 포함되어 있으나, 수용자들이 현재 경험하고 있는 내용을 그들의 언어를 통해 생생하게 포함하기 위해 최대한 그대로 기술하였다.

<표 2> K-pop수용자들의 세계관 의미 인식 자료 분석 내용

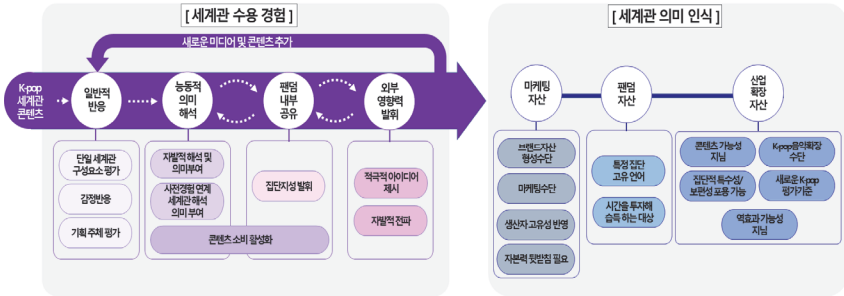
| 의미진술 (116) | 의미단위 (20) | 주제단위 (11) |
|---|----------------------|-------------|
| 브랜드평판 저해 요소 / 세계관에 pinkmyblood가 등장할 것 / 제페토 시스템으로 유니버스를 갖고 놀 수 있는 콘텐츠로 발전 / 저 정도는 돼야 마케팅 수단으로서 의미 | (9) 세계관의 마케팅 활용 및 효과 | 마케팅 수단인 세계관 |

| 의미진술 (116) | 의미단위 (20) | 주제단위 (11) |
|--|----------------------|-----------------------|
| / 세계관 있으니까 버블대신 나비스란 어플 만들어서 소통 / 영망진창 노이즈마케팅 / 4세대 탑 먹으려고 세계관 이용 중 / 돈이 되는 요소를 잘 활용 / 아이돌 산업의 확장 | | |
| 세계관이 제대로 일수록 컨셉 확고해짐 / 실험적 그룹으로 인식 / 다른 그룹이 흉내 내지 못하는 독보적 특성 / 차별성 / 천편일률 속 독특한 매력 / 깊은 인상 / 그룹만의 특별함으로 느껴짐 / 세계관이 그룹의 특색을 나타냄 | (8) 그룹 고유색을 만들어냄 | K-pop 그룹 브랜드 자산 형성 수단 |
| 덕질을 재미있게 만들어줌 / 덕질을 허투루 하지 않게 함 / 입덕 함 / 팬덤의 지속적인 활동 유지가 가능 / 관심과 호감의 계기 / 애정이 향상됨 | (6) 팬덤 활동에 긍정적 영향 | |
| 이수만 / 유영진 / 좋아하던 단어 / 세계관은 핑계 / 광야 / AI / 셀레브리티와 아바타 / 이수만 바짓가랑이와 역살잡고 끌고 갈 수 밖에 없음 / 컴공석사 이수만 | (9) 기획자의 영향력이 큼 | 문화생산자의 고유성 반영 |
| 선배가수와의 연관성도 드러낼 수 있음 / 에스파 데뷔 이후로 말로만 듣던 SM세계관이 뭔지 알 것 같음 / 에스파 노래 약간 동방신기 오정반함 생각남 / SM의 기원으로 돌아온 느낌 / 카카오 인수하면 세계관 다 바뀌겠네 | (5) 기획사의 특성 반영 | |
| 거대자본이 현대예술을 독점해가는 과정 / 돈이 많이 들 | (2) 거대자본이 필요 | 자본력 뒷받침 필요 |
| 세계관은 공부 필요함 / 다 공부하고 나면 뿌듯하면서도 쓸데없다고 느껴짐 / 완벽한 이해는 어려움 / 세계관 복습 / 덕질도 머리가 좋아야 하는 시대가 됨 | (5) 이해를 위한 별도의 공부 필요 | 시간을 투자해 습득해야 하는 대상 |
| 가사의 온전한 이해를 위해서 세계관에 대한 선이해 필요 / 에스파의 음악을 설명하는게 세계관 / 세계관 때문에 콘텐츠 하나하나 헛으로 볼 수 없음 / 콘텐츠 내용을 하나하나 그냥 보지 않고 세계관에 연관시켜 해석 / 아는 만큼 들림 / 영상이미지 폰트도 헛으로 쓰지 않았을 것 / 아바타 그래픽의 미완성도는 불완전한 싱크가 반영된 의도한 결과임 | (7) 콘텐츠 수용의 배경지식 | |

| 의미진술 (116) | 의미단위 (20) | 주제단위 (11) |
|---|--------------------------|-----------------------|
| 에스파의 광야에는 천고 뒤에 백마 타고 올 초인이 있습니까? / 에스파 세계관 인사법: 내 아이(ae)가 되어줘 <<잡혀가기 딱 좋는데 / 회사에서 AE에게 ae가 붙으면 가상세계 아바타라 했더니 싫어했음 / 애들이 아줌마가 웹드를 처음 봐서 그런데 이게 요즘 유행하는 에스파 세계관이니? / 직장인 버전 에스파 세계관 / 에스파 세계관 생각할수록 그냥 손톱 아무데나 버려서 쥐가 먹고 나 두 명 된 거 같고 부러워, ae 나 대신 회사가 / 세계관 교육 3시간 추가 | (7) 유머 소재, 밈으로 활용 | 특정 집단 고유의 언어로 인식 |
| 복잡하나 팬이라면 통달하고 있어야 함 / 대담 제대로 못해서 창피했어 이 같고 공부할거야 | (2) 팬이라면 완벽히 알고 있어야 함 | |
| 아이돌은 종합예술이라 세계관의 의미가 더 큼 / 아이돌 노래는 감정을 느끼려 듣는 게 아니라 오히려 세계관을 만들어 재미를 더하는 건 아이돌 노래만이 추구할 수 있는 방법 | (2) 아이돌 음악만의 특권 | |
| 음악을 통해 스토리텔링을 시도하는 새로운 방식 / 스토리 때문에 노래가 뮤지컬 넘버처럼 느껴짐, 아이돌 노래가 아닌 스토리텔링에 따라 만들어진 뮤지컬 같음 / 세계관 스토리와 더불어 음악영화 같음 / 세계관이 주목적이고 가수가 부가적 요인으로 느껴짐 / 아이돌음악의 신선한 트랙리스트 형성 | (5) 새로운 스토리텔링 방식 | K-pop 음악 확장 수단 세계관 |
| ae랑 광야랑 블랙맘바 안 나올 타이틀 굉장히 기대됨 / 평범한 우정노래 사랑노래 할 수 있나? / 세계관 때문에 하이틴 컨셉 불가 / 세계관 노래만 불러 캐릭터 송과 다를 바 없음 | (4) 활동 범위의 한계 설정 | 역효과 가능성을 지님 |
| 어려워서 팬덤 활동 포기 / 입덕의 장애물 | (2) 입덕의 장애 | |
| 오타쿠스러운 / 씹덕후만이 이해가능 / Z세대 겨냥 / 서 양인 게임타쿠 / 중학생 대상 | (5) 특정 타겟을 대상으로 함 | 집단적 특수성과 보편성을 모두 |
| 대중은 당연히 스토리가 있는 노래나 가수를 좋아하고, 아니면 그런 걸 신경쓰지 않음 / 머글들 진짜 편견 없어 | (4) 대중성을 지님 | 포용 가능함 |

| 의미진술 (116) | 의미단위 (20) | 주제단위 (11) |
|---|-------------------------------|----------------------------|
| 오타쿠나 오덕냄새 난다 하지 / 머글들의 실생활에도 파고들 / 사람들은 애초에 모두가 씹덕임. 그냥 그 장르가 알아서 씹덕질을 해줄 정도로 메이저인가 아닌가의 차이일 뿐 | | |
| 아바타 멤버에 부정적이었는데 세계관으로 설득됨 / 음악이 별로여도 세계관을 중심으로 한 가사와 뮤직비디오 자체는 매력적 / 노래는 취향이 아닌데 세계관 때문에 기분전환에 효과적이라 느낌 / 노래가 별로더라도 세계관과 컨셉을 보여주는 의도라면 성공했음 / 음악성이 아닌 세계관 취향에 따라 신곡 호불호 결정 | (5) 취향이 다른 것에 긍정적 인식을 갖게 함 | 새로운 K-pop 평가 기준 |
| 계속 소비하고 싶음 / 생각보다 어설플지 않음 / 생각보다 촘촘하고 세밀함 / 생각했던 것보다 탄탄함 / 짜임새 있음 / 미래적 이미지를 세련되게 그림 / 미래가 반영 / 트렌드를 잘 반영 / 이전에 비해 그럴싸함 / 이전까지 세계관은 설득적이지 못함 / 철저하게 기획 / | (11) 기대 이상의 완성도 있는 콘텐츠 | |
| 다음 편(세계관 영상 ep2)는 언제 나와 / 빨리 나오길 기다리는 중임 / 세계관을 알게 된 후 다음앨범이 기다려짐 / 그래서 다음 스토리가 뭔데? / 갑자기 컴백이 기다려짐 / 에스파 아이돌이니깐 2년 활동계획 있을텐데 세계관 그냥 공개해주면 안되나? 컴백 못 기다림 / 살다살다 연예기획사 유니버스 덕질하게 생김 | (8) 기다려지는 콘텐츠 | 콘텐츠 가능성(시장성)을 지닌 K-pop 세계관 |
| 세계관이 커 다양한 굿즈가 나올 수 있음 / (rpg)게임 나왔으면 / 닌텐도 발매 / 드라마 작업한다는게 세계관이었으면 / 세계관 설명 책 굿즈로 나왔으면 / ae멤버들과 함께하는 프로그램 하나 만들었으면 / 세계관에 등장하는 공간을 어떻게 생각하고 있는지 디즈니랜드처럼 만들어줬으면 / 세계관 내용이 만화로 나왔으면 / 마블처럼 영화로 나왔으면 / 지브리 애니메이션으로 제작되었으면 | (10) 다른 문화 콘텐츠로의 확장 가능성 지님 | |

지금까지의 분석내용을 토대로 K-pop 수용자들의 세계관 수용 현상의 의미구조를 <그림 1>과 같이 종합하여 정리하였다.



<그림 1> K-pop 수용자들의 세계관 수용 현상 의미구조

먼저 연구 문제 1에 해당하는 세계관 수용 경험은, 수용자들이 세계관과 관련된 콘텐츠를 접한 후 수행하는 행위들을 일련의 순서에 따라 정리하였다. 수용자의 행위는 앞서 이론적 배경을 통해 살펴본 오늘날 능동적 수용자의 특징을 근거로 도출하였다. 음악, 영상 등 K-pop 분야의 세계관을 담은 콘텐츠를 접한 수용자는 가장 먼저 ‘일반적 반응’을 보이게 된다. 세계관의 가시적인 요소들을 평가하거나, 기획 주체를 평가하기도 하며, 일차적 감정반응을 보이기도 한다. 다음 단계에서는 ‘능동적으로 의미를 도출’하는 경험을 하게 되는데, 이 단계에서는 세계관으로 연결된 다양한 콘텐츠 수용을 통해 의미를 도출하거나, 혹은 사전 지식 등 이전의 경험과 연계해 의미를 해석하고 생산하게 된다. 이 과정 속에서 자발적이고 반복적인 콘텐츠 소비가 발생한다. 이후 단계에서는 집단지성을 발휘하는 등 ‘팬덤 내부에서 의미를 공유’하는 행위들이 발생한다. 이 단계는 전 단계인 ‘능동적 의미 해석’과 지속적인 반복을 보인다. 이후 단계에서는 수용자들은 팬덤 외부에 위치한 일반인, 문화산업 생산자들을 대상으로 세계관을 자발적으로 전파하거나, 세계관과 관련된 적극적 아이디어를 제시하는 등 영향력을 발휘하고자 한다. 이러한 과정은 세계관과 관련된 새로운 미디어 및 콘텐츠가 추가되는 과정 속에서 끊임없이 반복된다.

최종적으로 세계관 수용 경험을 통해 K-pop 수용자들이 인식하고 있는 세계관의 의미(연구 문제 2)는 크게 세 가지의 기준으로 분류된다. 먼저 마케팅 도구이자 자산으로서의 의미가 도출되었는데, 이는 생산자적 관점에서 진행된 K-pop 세계관 연구들이 제시한 마케팅 효과를 수

용자들 또한 인식하고 있음을 확인할 수 있었다. 그러나 이 외에도 K-pop 수용자들은 세계관에 또 다른 의미를 부여하고 있었다. 먼저, 특정 팬덤의 자산 일부로 세계관을 인식하고 있다는 점과, K-pop 산업을 확장시키는 자산이라는 의미를 세계관에 부여하고 있다는 것이었다. 이와 같은 세계관의 새로운 의미 도출은 본 연구가 수용자 관점에 초점을 두고 진행되어 가능했으며, 동시에 앞으로 K-pop 분야에서 세계관의 역할 및 가치가 확대될 가능성을 지니고 있는 것을 밝혀낸 것이라 할 수 있다.

따라서 이후 결론 부분에서는 이 새로운 의미를 중심으로 세계관의 가치 확장을 위한 논의를 통해 향후 K-pop 분야에서 효과적 콘텐츠 전략으로서의 세계관의 방향성을 제언하며 연구를 마무리하고자 한다.

4. 결론

1) 연구 요약

본 연구는 K-pop분야 콘텐츠 전략으로 활용되고 있는 세계관 수용 현상에 대해 K-pop수용자 관점에서 살펴본 후, 그들의 경험과 그들이 인식하고 있는 세계관의 의미를 파악하고자 하였다. 이를 위해 현재 가장 활발하게 세계관을 활용하고 있는 그룹 에스파의 세계관에 대해 언급한 트윗들을 수집하여 현상학적 접근방식에 따라 분석하였다.

분석 결과, 총 34개의 의미단위로 구성된 20개의 주제단위가 도출되었으며, 구체적인 수용 경험과 세계관에 대한 의미 인식으로 세분화하여 현재 K-pop 수용자의 세계관 수용현상에 대한 의미구조를 정리하였다. 먼저 선행연구에서 제시한 능동적 수용자의 특성에 근거하여 수용 과정을 ‘일반적 반응’, ‘능동적 의미 생산’, ‘팬덤 내부의 적극적 소통’, ‘외부 영향력 발휘’라는 4 가지 기준으로 설정하였다. 이에 따라 최종 도출한 주제단위는 ‘일반적 반응(‘단일 세계관 구성요소 평가’, ‘감정

반응’, ‘기획 주체 평가’), ‘의미 생산(‘자발적 해석 및 의미부여’, ‘사전 경험 연계 해석 및 의미부여’, ‘콘텐츠 소비 활성화’), ‘팬덤 내부의 적극적 소통(‘집단 지성 발휘’, ‘콘텐츠 소비 활성화’), ‘외부 영향력 발휘(적극적 아이디어 제시, 자발적 전파)’로 분류할 수 있었다.

결과적으로 세계관 수용 경험 현상을 살펴보는 것을 통해서 현재의 K-pop 수용자들이 세계관 수용을 통해 일방적이고 수동적이기보다는 적극적이고 능동적인 문화소비경험을 하고 있음을 알 수 있었다. 이는 앞서 이론적 배경에서 정리한 ‘세밀하고 반복적인 콘텐츠 소비’, ‘적극적인 팬덤 내 소통을 통한 텍스트 의미 확장’, ‘팬덤 고유의 문화적 생산’, ‘고유의 해독 방식에 대한 학습’, ‘문화 생산자에게 영향력 행사’, ‘집단 지성 형성’ 등의 능동적 수용자의 특성을 오늘날 K-pop 수용자 또한 지니고 있으며, 세부적 수용 행위들에 영향을 미치고 있음을 의미한다.

다음으로는 K-pop 수용자들이 인식하는 세계관의 의미에 대한 의미 구조를 정리하여 11가지의 의미를 도출하였다. 세부적으로는 ‘마케팅 수단’, ‘K-pop 그룹 브랜드 자산 형성 수단’, ‘문화생산자의 고유성 반영’, ‘자본력의 뒷받침이 필요’, ‘시간을 투자해 습득해야 하는 대상’, ‘특정 집단 고유의 언어’, ‘음악 확장 수단’, ‘역효과 가능성’, ‘집단적 특수성과 보편성 모두 포용’, ‘새로운 K-pop 평가 기준’, ‘콘텐츠의 가능성을 지닌 대상’이 해당한다.

이를 통해 K-pop 수용자들은 세계관에 대한 의미를 선행연구의 논의들과 같이 마케팅 측면에서 부여하고 있음이 확인되었다. 뿐만 아니라, 기존의 생산자적 측면의 선행연구들이 발견하지 못한 ‘팬덤 고유의 자산’과 ‘K-pop 산업의 확장 자산’의 의미 또한 발견되었다. K-pop 수용자들은 특정 공동체가 공유하는 언어이자, 당연히 알고 있어야 하는 것으로서, ‘팬덤의 고유한 자산’으로 세계관을 인식하는 동시에, 콘텐츠 가능성, 음악성 확장, 다양한 수용자 확보 근거 등으로 세계관을 의미화하여 ‘K-pop 산업의 확장 자산’으로서의 가능성을 기대하고 있는 것으로 나타났다.

2) 세계관의 가치 확장을 위한 방향성 논의

본 연구는 세계관 수용 현상의 의미구조를 밝혀냈다는 것과, 기존에 논의되지 않았던 K-pop 세계관의 새로운 의미를 발견했다는 점에서 의의가 있다. 특히 새롭게 발견된 세계관의 의미는 관련 콘텐츠 전략이 어떤 가치를 실현할 것인가에 대한 K-pop 수용자들의 기대를 반영하고 있어, 향후 이 의미들을 활성화하여 세계관의 가치를 점진적으로 확장할 필요가 있다고 여겨진다. 따라서 이미 많은 연구가 진행되어온 마케팅 자산으로서의 세계관의 의미를 제외하고, 팬덤 고유의 자산이자, 산업 확장 자산으로서의 세계관의 의미를 기반으로 추가적 논의를 해보고자 한다.

일반적으로 팬 공동체는 고유의 정체성을 표현하는 언어를 갖거나, 독특한 의미 해석방식, 전통적 미학 등을 공유하는 집단이다. 현재 K-pop 분야의 세계관 또한 팬덤 내에서 구성원이라면 당연히 알고 있어야 하는 내용이자, 팬들 간 의사소통에 영향을 미치는 하나의 언어로서 인식되고 있다. 이러한 팬덤 고유의 자산으로서 세계관이 지닌 의미는 공동체의 고유의 문화를 넘어, 정체성을 강화하고 특정 분야의 사회적 영향력을 제시하는 집단으로 성장하게 하는 원동력이 된다는 점이다. 이미 이는 BTS의 사례를 통해 증명되기도 했다. BTS의 세계관은 청춘의 불완전성을 극복하고 주변의 이야기와 세계에 관심을 갖는, 온전한 주체로서의 성장하는 서사를 담고 있다. 이는 BTS 팬덤에게 다양한 미디어를 통해 수용되면서, 자신을 사랑하고 모든 사람들이 평등한 존재라는 인식하게끔 했다. 이러한 인식들이 공동체 내부에서 지속적이고 반복적으로 의미화되고 공유되면서, 이는 더 이상 BTS라는 그룹이 전하는 메시지가 아니라, BTS 팬덤의 정체성으로 자리 잡았다. 그들은 인권문제에 관심을 갖고 기부활동, 자발적 캠페인을 펼치는 등 본인들의 정체성을 드러내는 사회적 영향력을 지닌 집단으로서 성장했다. 이처럼 세계관은 팬덤의 정체성을 형성하고 그들이 사회 대안적 집단으로 성장하게 하는 배경이 될 수 있다는 점에서 또 다른 가능성을 지니는 것이다. 그러나 이는 의도한다고 해서 실현 가능한 것은 아니다. 세계관으로 팬덤의 사회적 영향력을 이끌어내겠다는 억지스러움 보다는, 특정

세계관이 지향하는 바에 수용자들이 공감하고, 자발적으로 의미를 생산하고 공동체 내부에서 확산될 수 있도록 하는 것이 우선되어야 한다. 즉, 팬덤 고유의 자산으로서 세계관은 강요되기보다는 공감과 참여를 통해 스스로 가치를 확장할 수 있도록 하는 방안을 마련해야 한다. 관련하여, BTS의 세계관 또한 그룹 멤버 본인들이 직접 작곡한 곡이나, 세계관 에피소드 영상 등을 통해 비슷한 또래의 청춘들이라면 누구나 겪을 수 있는 고민과 상황들을 전달하고자 했다. 수용자인 팬덤은 동시대를 살아가는 또래의 청춘인 BTS의 음악에 공감할 수 있었고, 이러한 공감이 세계관 전개 과정의 적극적 참여와 결과적으로 행동하는 공동체를 형성으로 연결되었다고 할 수 있다. 지금까지 살펴본 팬덤 고유의 자산으로서의 세계관이 지닌 가치를 확보하기 위해, 공감과 참여를 이끌어내기 위한 방법론적 측면은 후속연구를 통해 더욱 구체화될 필요가 있을 것이다.

다음으로 살펴볼 것은 K-pop 산업의 확장 자산으로서의 세계관의 의미이다. 기존의 K-pop 세계관 관련 연구들은 K-pop 그룹을 중심으로 한 콘텐츠 전략으로서 세계관의 가치를 언급했다. 그러나 현재 K-pop 수용자들은 보다 거시적 관점에서 그 가치를 인식하고 있는 것으로 나타났다. 그들은 K-pop 음악 장르 및 수용자 확장, 새로운 문화 콘텐츠로서의 가능성, K-pop의 새로운 평가 기준과 같은 산업 전반적인 확장을 가능하게 하는 자산으로서 세계관의 가치를 부여하고 있었다.

먼저 세계관은 K-pop 음악 장르를 확장시킬 수 있는 자산이다. 현재 K-pop은 사랑을 중심으로 한 곡들이 대다수이다. 비슷한 곡과 K-pop 그룹에 지쳐가던 수용자들에게, 세계관을 중심으로 전개되는 곡들은 서사의 연결을 통해 마치 ‘뮤지컬 넘버’와 같이 느껴지기도 하며, 해당 K-pop 그룹을 대체 불가능한 고유성을 지닌 존재로 인식하게 한다. 연구 범위로 제한한 ‘에스파 세계관’은 메타버스를 배경으로 악의 무리의 방해를 극복하고 ‘현실의 나’와 ‘온라인 세상의 나’의 진정한 결합을 찾는 것을 목적으로 한다. 지금까지 발매한 타이틀곡은 이 세계관을 충실히 반영하며 거대 서사의 일부를 구축하고 있다. K-pop 수용자들은 음악과 관련 영상 등을 수용하며 ‘게임 같다’고 인식하며 이전의 K-pop에

서는 경험하지 못했던 새로운 장르의 개척이라 언급하기도 한다. 일부는 이것을 ‘에스파만이 할 수 있는 음악’으로 평가하기도 한다. 이처럼 세계관을 중심으로 음원을 발표하고 활동하는 것은 이전에는 없던 K-pop의 새로운 하위 장르이다. 세계관은 K-pop 음악 장르를 확장하는 데 영향을 미치는 존재로서 가치를 지니고 있다. 반면, 일부에서는 우려의 목소리를 내기도 한다. 그룹의 고유성을 부각시킬 수는 있으나, 그 고유성이 오히려 다양한 음악 활동을 하는 데 한계가 될 수 있다는 것이다. 메타버스 세계에서 절대자의 도움을 받아 악의 무리를 해치우는 ‘에스파’가 어느 날 여고생으로 등장해 첫사랑의 풋풋함을 담은 노래를 부른다면, 불가능한 일은 아니나 그간 쌓아온 브랜드 가치를 저해하는 결과를 초래할 것이다. 전반적으로 세계관은 K-pop 그룹에 있어 양날의 검의 의미를 지닌다. 세계관이 K-pop 음악과 그룹에 독특함을 부여하는 존재가 될 것인가 한계로 남아 역효과를 일으킬 것인가에 대한 선택은 세계관에 달렸다. 세계관이 얼마나 확장되며 성장할 수 있는가에 대한 것은 이러한 맥락에서 더욱 중요해졌다. 중심 지향점을 잃지는 않되, 구조적으로 다양한 콘셉트의 활동을 가능하게 하는 여지를 남겨두어야 하는 것이다. 이는 기획 초기 단계부터 세심하고 정밀한 기획이 필요함을 의미한다. 이를 위해서는 전문 인력의 참여와 자본의 투자가 필요하며, 무엇보다 세계관이 전하고자 하는 메시지가 무엇인지 그 지향점을 명확히 하여 초심을 잃지 않도록 하는 것이 중요하다. 이는 ‘새로운 K-pop 평가 기준’이라는 세계관의 의미에도 해당되는 사항이다. 음악성이 아닌 세계관을 얼마나 효과적으로 반영했는가를 그 음원의 성공여부를 판단하는 기준이 될 수 있다고 오늘날의 K-pop 수용자들은 제시하고 있다. 이와 같은 세계관에 대한 기대는, 오히려 K-pop 그룹에게 세계관 전략 활성화를 통해 고유한 시장을 형성하고 나름의 성과를 달성하게 하는 새로운 기준이 될 수 있다. 그러므로 세계관의 효과적인 반영을 위해서도 초기에 설정한 세계관의 근간이 흔들리지 않아야 한다. 이 또한 초기단계의 정밀한 기획과 세계관의 초심을 잃지 않는 것이 필요할 것이다.

또한 콘텐츠 측면에서 K-pop 세계관은 다양한 콘텐츠로서의 가능성을 지니고 있었다. 현재 K-pop 수용자들은 음악보다 세계관 에피소드

를 담은 영상을 더 기다리거나, 세계관에 호감을 느끼고 K-pop 그룹의 팬이 되거나, 혹은 세계관 자체의 팬이 되고 있다. 뿐만 아니라 K-pop 그룹의 음악이나 뮤직비디오의 발표를 기다리는 것이 아니라 세계관을 다룬 게임, 드라마 등과 같은 다양한 문화콘텐츠로 확장되는 것을 기대하고 있었다. 이는 세계관이 IP로서 충분한 가치를 지녔다는 것을 입증하는 것이다. 그러나 한편으로는, K-pop 그룹을 위한 세계관인지, 세계관을 위한 K-pop 그룹인지 그 근본적 목적성이 모호해지는 문제가 발생할 가능성 또한 담고 있다. 세계관을 과하게 확장하는 것은 오히려 K-pop 그룹의 스토리텔링전략으로서 시작한 목적성을 모호하게 하고 상실하게끔 할 수 있다. 따라서 효과적으로 세계관을 전개할 수 있는 미디어를 취사선택하고, 서사의 전개를 세밀하고 정밀하게 기획하여 활용해야 할 것이다. 이를 위한 자세한 방법론적 논의는 현재 실무에서 관련 업무를 수행하는 이들의 의견을 통해 보다 세부적으로 수행할 수 있을 것이다.

마지막으로 세계관은 집단적 특수성과 보편성을 모두 포용하는 가능성을 담고 있다. K-pop 팬덤문화는 원래 '오타쿠'라는 말에서 볼 수 있듯 폐쇄적인 하위문화에서 시작하였으나, 최근에는 초국가적 거대 팬덤을 지니게 되었다. 이러한 환경 속에서 세계관을 집단적 특수성과 보편성을 모두 포용하는 존재로 인식하고 있다는 점은 두 가지 측면의 의미가 있다. 먼저 기존의 '오타쿠'로 대표되는 팬덤이 선호하는 요인들을 포함하고 있어, 충성도 높은 수용자를 지속적으로 확보할 수 있는 가능성을 세계관이 보여준다는 점이다. 동시에 음악의 서사를 효과적으로 드러내고 능동적 수용자의 참여를 유도하는 세계관의 특성은 현 상황에서 언어 장벽 및 문화적 차이 등 글로벌한 수용자간의 한계를 극복하고 더욱 K-pop 팬덤을 확장시킬 수 있는 가능성 또한 지니고 있음을 의미하는 것이다. 이와 같은 가치를 확대하기 위해서, 세계관은 보편성과 특수성에 모두 소구할 수 있는 요소를 포함하여야 한다. 상대적으로 보편적 공감을 끌어낼 수 있는 서사를 중심으로 한 BTS 세계관과, 메타버스와 SF라는 특수한 배경을 선택한 에스파 세계관 중 그 무엇이 더 낫다는 평가는 불가능하다. 그러나 보다 필요한 것은, 다수의 공감을 얻을 수 있으면서도 그 그룹만의 독특함을 잘 드러낼 수 있는 특성이다.

이러한 특성을 포함하는 세계관을 마련한다면, 수용자를 확장하는 자산으로서의 세계관의 가치는 향후 더욱 확산되고 그 의미가 중요시될 것이다.

3) 연구의 한계 및 제언

본 연구는 K-pop 수용자의 세계관 경험 현상을 파악하기 위한 연구이다. 트위터를 중심으로 한 자료 수집을 통해 생생한 수용자 관점을 반영했다는 이점은 있으나, 수용자를 세분화하여 접근하지 못했다는 한계가 존재한다. 현재 트위터에는 사례로 한정했던 그룹 에스파 팬덤 뿐 아니라 K-pop 팬덤이 공존하고 있어 문화산업에 대한 이해나 관여, 층위와 같은 다양한 차이가 존재한다. 그러나 현재 이용자가 직접 게시한 트윗 내용, BIO, 유저네임, 프로필사진 등으로는 명확하게 그룹을 세분화 할 수 없었다. 따라서 본 연구에서는 등가성을 두고 자료를 접근 및 분석했다는 점에서 한계를 지닌다. 그러므로 추후 연구에서는 보다 명확한 결과 도출을 위해 팬덤의 층위를 구분하거나, 폐쇄적 커뮤니티를 대상으로 접근할 필요가 있다.

또한 현재의 K-pop 수용자의 세계관 경험 현상을 밝혔다는 데에는 충분한 의의가 있으나, 세계관과 관련된 보편적 법칙성을 발견했다고 보기는 어렵다. 따라서 추후에 세계관이 보편적인 콘텐츠 전략으로 자리 잡고, 보다 수용자의 경험 자료들이 축적된 상황에서 양적 접근을 통해 실질적인 세계관의 기능별 실질적인 효과의 인과관계를 살펴볼 필요 또한 존재한다. 이 경우에는 본 연구가 단초로 작용할 수 있을 것이다.

또한 기존 연구와 달리 수용자 관점에서 세계관 현상을 파악하여 새로운 세계관의 가치를 도출했다는 점에서 본 연구의 의의가 있었다. 그러나 해당 가치의 확산을 위한 향후 방향성에 대해 개념적인 논의에서 그치고 있어 보다 구체적 방법론을 논의하는 후속연구가 필요하다. 이를 위해 다양한 K-pop 세계관 사례의 분석, 관련 실무자 인터뷰 등을 진행한다면, K-pop 분야의 세계관 연구를 탄탄하게 하는 동시에, 실무

적 차원에서 효과적인 콘텐츠 전략으로서의 세계관 활용에 대한 가이드 라인을 제시 할 수 있을 것이다.

참고문헌

단행본

- 김일태, 윤기현, 김병수, 설종훈, 양세혁, 『만화애니메이션사전』 [전자 버전], 한국만화영상진흥원, 2008.
- 김평수, 『문화산업의 기초 이론』 [전자 버전], 커뮤니케이션북스, 2014.
- 김희경, 『트랜스미디어콘텐츠의 세계』 [전자 버전], 커뮤니케이션북스, 2015.
- 신윤희, 『팬덤 3.0(기획하고 양육하고 홍보하는 소비자, 북저널리즘)』, 스리체어스, 2019.
- 유기웅, 정종원, 김영석, 김한별. 『질적 연구방법의 이해』. 박영사, 2012.
- 이재현, 『디지털시대의 읽기 쓰기』 [전자 버전], 커뮤니케이션북스, 2013.
- 홍종윤, 『팬덤문화』 [전자 버전]. 커뮤니케이션북스, 2012.
- 헨리 젠킨스, 『컨버전스 컬처(올드미디어와 뉴미디어의 충돌)』, 김정희원, 김동신 역, 비즈앤비즈. 2008.
- 헨리 젠킨스, 『팬, 블로거, 게이머(참여문화에 대한 탐색)』, 정현진 역, 비즈앤비즈. 2008
- John W. Creswell, 『질적 연구방법론 - 다섯 가지 접근-』, 조흥식 정선옥 김진숙 권지성 역, 학지사. 2015.
- John Fiske, 『대중문화의 이해』, 박만준 역, 경문사, 2002.
- Fiske, J., “The Cultural Economy of Fandom”, in *The Adoring Audience : Fan Culture and Popular Media*[전자 버전], Lisa A. Lewis (eds), Routledge, 1992. p.30-49.
- Jenkins, H., *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. New York: Routledge. 1992.

논문

김수정, 김수아, 「해독 패러다임을 넘어 수행 패러다임으로」, 『한국방송학보』, 29(4), 2015, pp.33-81.

박미영, 이승제, 정의준, 「새로운 소비문화의 출현과 ‘방탄소년단’ 열풍: 아즈마 히로키와 사이토 미나코의 논의를 중심으로」, 『인문콘텐츠』, (53), 2019, pp.115-146.

박지원, 양수아, 문소영, 「음악치료 전공생의 자기 돌봄을 위한 음악중재 경험에 대한 현상학적 연구」, 『한국예술연구』, 23, 2019, pp.273-296.

박창희, 「수용자 연구(Audience Research)의 질적 접근방법 (Qualitative Approach)」, 『지역과 커뮤니케이션』, 2, 1998, pp.45-70.

윤여광, 「방탄소년단 (BTS) 의 글로벌 팬덤과 성공요인 분석」, 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』, 13(3), 2019, pp.13-25.

윤지수, 「기업 문화마케팅에서의 트랜스미디어스토리텔링 기법 적용」, 『문화예술경영학연구』, 8(1), 2015, pp.61-78.

이민하, 「트랜스미디어 스토리텔링을 활용한 브랜드 마케팅」, 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』, 13(3), 2019, pp.351-361.

이민희, 「온·오프라인의 상호작용으로 구축되는 연쇄적 관극 문화에 관한 고찰: 뮤지컬〈프랑켄슈타인〉(2014/2015) 을 중심으로」, 『한국극예술연구』, 63, 2019, pp.261-315.

임재민, 김대현, 「팬덤 문화의 생산과 수용방식에 대한 연구: 팬 픽션과 팬 일러스트레이션 중심으로」, 『만화애니메이션 연구』, 2016, pp.315-335.

장해라, 「트랜스미디어 콘텐츠의 향유방식 연구」. 『인문콘텐츠』, (54), 2019, pp.319-324.

정지은, 「케이팝 (K-POP) 을 위한 스토리텔링 전략에 관한 연구: 방탄소년단 (BTS) 을 중심으로」, 『문화산업연구』, 19(3), 2019, pp.63-72.

정혜옥, 「소비자 브랜드 인게이지먼트 지속 요인 분석을 통한 미래 지향적 브랜딩의 방향성 제안: K-pop 보이그룹, BTS와 팬덤 아미의 관계를 중심으로」, 『Archives of Design Research』, 33(1), 2020, pp.135-148.

주연경, 조혜정, 「방탄소년단 세계관 콘텐츠의 트랜스미디어 스토리텔링 생성요건 연구」, 『인문사회 21』, 12(4), 2021, pp.1161-1176.

조설화, 「공연예술분야 여성 기획전문인력의 일-가정 양립경험 연구」, 경희대학교 박사학위 청구논문, 2018.

한유희, 「BTS 팬덤 콘텐츠로서 아미피디아 연구: 아이돌 팬덤에서 코스모피디아는 존재하는가」, 『인문콘텐츠』, (54), 2019, pp.143-161.

황정숙, 「방탄소년단의 휴먼브랜드화: 크로스미디어 전략과 정보관리」, 『언론과학연구』, 20(3), 2020, pp.188-217.

기타

김승주, <K-Pop은 나를 끊임없이 공부하게 만든다>, 《아트인사이트》, 2021.11.09. <https://www.artinsight.co.kr/news/view.php?no=56747>(검색일 2021.12.10.)

나무위키 EXO 세계관
<https://namu.wiki/w/EXO/%EC%84%B8%EA%B3%84%EA%B4%80>(검색일 2021.12.10.)

네이버 표준국어대사전, <https://ko.dict.naver.com>(검색일 2021.12.10.)

네이버 지식백과 시사상식사전,
<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=935030&cid=43667&categoryId=43667>(검색일 2021.12.10.)

반진욱, <1세대 SNS의 마법 ‘블로그’ 2030세대가 반했다-다시 인기 끄는 블로그>, 《매일경제》, 2021.06.02.
<https://www.mk.co.kr/news/business/view/2021/06/534357/>(검색일 2021.12.10.)

백지은, <[공식]SM 이성수 대표, ‘2021 스타트업콘’ 기조연설 “SMCU 통해 콘텐츠 넥스트 레벨 실현”>. 《스포츠조선》, 2021.10.07.
<https://sports.chosun.com/news/ntype.htm?id=202110070100047310002969&servicedate=20211007>

7(검색일 2021.12.10.)

이민정, <해리포터의 주인공들이 읽던 책 3권에 관한 이야기>, 《허드포스트》, 2016.12.09

https://www.huffingtonpost.kr/2016/12/09/story_n_13455648.html(검색일 2022.01.16.)

이은호, <한큐에 끝내는 ‘에스파 세계관’>, 《쿠키뉴스》, 2021.05.28.

<http://www.kukinews.com/newsView/kuk202105270304> (검색일 2021.12.10.)

장민지, <대중음악과 세계관(Universe)형성>. 《시사저널e》, 2019.05.24. <http://www.sisajournal-e.com/news/articleView.html?idxno=200631>(검색일 2021.12.10.)

한영익. <[Opinion: 분수대] 밈>. 《중앙일보》, 2022.01.12.

<https://www.joongang.co.kr/article/25039972>(검색일 2021.12.10.)

SM Ent 보도자료a, <SM 신인 걸그룹 ‘에스파(aespa)’ 11월 데뷔!>, 2020.10.26.

<https://www.smentertainment.com/PressCenter?Page=6&SearchString=%uc138%uacc4%uad00>(검색일 2021.12.10.)

SM Ent 보도자료b, <aespa 데뷔곡 Black Mamba 세계관 스토리 담은 파워풀 댄스곡!>. 2020.11.12.

<https://www.smentertainment.com/PressCenter?Page=5&SearchString=%uc138%uacc4%uad00>(검색일 2021.12.10.)

SM Ent 보도자료c, <에스파 신곡 ‘Next Level’, 세계관 스토리 담은 힙합 댄스곡!>, 2021.05.10.

<https://www.smentertainment.com/PressCenter?Page=4&SearchString=%uc138%uacc4%uad00> (검색일 2021.12.10.)

Abstract

A phenomenon Study on Acceptance Universe of K-pop Audience : Focused on Group Aespa's Universe Case

Nakyung Kim

Dept. of Interdisciplinary Program in Studies of Arts, Sungkyunkwan University
Ph. D. Student

This thesis examines the 'universe' acceptance phenomenon, currently used as a content strategy in the K-pop field, from the perspective of K-pop audiences, and then attempts to identify their experience of acceptance and the meaning of the universe. For this, tweets related to the universe acceptance experience of Aespa, the group utilizing the universe as a content strategy the most actively, were collected, and this data was analyzed according to a phenomenological approach, an approach to explore the structure of personal experience and the essence of a phenomenon.

As a result of analyzing using Moustakas' method, the semantic structure of the universe acceptance phenomenon of K-pop audiences was derived based on 21 thematic units. It was found that current K-pop audiences are experiencing active cultural consumption rather than unilateral or passive through acceptance of the universe. This means that K-pop audiences have the characteristics of active audiences that produce meaning, interact with other fans, and exert influence on outside of community. At the same time, these characteristics affect acceptance of the universe.

Simultaneously, through active acceptance experience, it is found that K-pop audiences give a new meaning in the K-pop universe, as "marketing assets", "fandom community assets", and "K-pop industry expansion assets." Among them, the recognition of 'marketing assets' was reaffirmed as a basis for supporting related previous studies. In addition, it derived the new values of the universe in the K-pop field by discovering the meaning of "fandom's specific assets" and "assets of the K-pop industry for expansion". These meanings had not been found that previous studies from the producers' point of view. And then, for the purpose of expanding the value of the universe in the future, it was discussed the direction of the new meaning of the universe.

Finally, this study is meaningful in that it revealed the semantic structure of the universe acceptance phenomenon and discovered a new meaning of the universe in the K-pop field. Additionally, it was intended to contribute to expanding the field of research by suggesting various follow-up studies from various perspectives.

Keywords

K-pop Universe, Transmedia storytelling, Fandom, Active Audiences, popular music contents, Entertainment industries.

문화예술교육 시설 변화에 따른 연극 교육프로그램 개발과정 연구*

박 나 훈**

영산대학교 연기공연예술학과 교수

목차

1. 서론
2. 본론
 - 1) 브레히트와 리그나 그룹의 라디오 연극 실험
 - 2) 장소 특정적 연극
 - (1) 장소 특정적 교육 실험- 장소 맵핑 1단계
 - (2) 장소 특정적 교육 실험- 수행성 원리 적용 2단계
 - (3) 장소 특정적 교육 실험- 수정 및 보완을 통한 결과물 3단계
4. 결론

* 이 논문은 2021년 영산대학교의 학술연구비에 의해서 지원되었음.

** bsmotel@hanmail.net

요약문

급속한 문화예술환경의 변화는 종전의 닫힌 공간의 문화예술교육에서 벗어나 새로운 문화예술교육과 문화예술 교육 시설의 변화로 나타나고 있다. 극장을 벗어난 연극, 미술관을 벗어난 전시, 산책하는 그림 등의 현상들은 문화예술 교육 시설이 더는 기존의 패러다임에 머무를 수 없으며 문화예술계의 변화와 함께 변모해가고 있음을 나타낸다.

이에 본 연구자는 문화예술 교육 시설의 변화라는 시대적 현상에 맞추어서 극장이나 스튜디오 중심이 아닌 특정한 장소를 중심으로 한 장소 특정적 연극 교육프로그램 개발을 위해 브레히트의 라디오 연극 실험과 동시대의 수행성 공연 실험 사례를 살핀다. 나아가 사례에서 확인된 문화예술교육의 지역과 공동체적 가치를 장소 특정적 연극 프로그램의 연구 동기로 삼으며 극장과 스튜디오를 벗어난 연극 프로그램을 실험하여 실행과 적용의 과정을 연구한다. 선행연구로서는 장소 특정적 공연에 대한 연구는 비교적 활발하게 이뤄지고 있으나 리그나그룹의 (Ligna group)공연 사례만을 다룬 선행연구는 부족한 실정이다. 다만 장소 특정적 공연 사례에 대한 제반 선행연구를 인식론적 배경으로 삼아 연구를 진행하고자 한다.

연구결과로서 총 10명의 학습자를 통한 장소 특정적 연극 프로그램은 전통적인 문학 텍스트에 의존하지 않은 특정한 장소를 기반으로 한 텍스트가 창작되었고 이를 통해 장소 특정적 연극 교육 프로그램의 가능성을 확인할 수 있었다.

주제어

문화예술 교육 시설, 장소 특정적 연극, 수행성. 에리카 피셔, 역할 바꾸기, 접촉, 공동체

1. 서론

그림책 길을 걷다¹⁾ 연구는 기존의 그림책을 닫힌 공간인 강의실이나 실내에서 눈으로 학습하는 것이 아니라 몸을 통한 산책이라는 기제를 통해 열린 구조의 문화 예술교육을 시행하고 있다. 이와 같은 산책이라는 기제는 장소 특정적 공연에서도 자주 발견되는 것으로 사전에 지정된 관객과 함께 닫힌 극장을 벗어나 살아 있는 현장을 직접 체험하는 공연 프로그램 및 교육 프로그램으로 나타나며 관객과 학습자의 수행성을 유도한다. 이런 교육 시설의 변화는 코로나 환경과 동시대 테크놀로지(Technology) 산업의 비약적 발전 그리고 문화예술환경의 변화라는 환경적 요인과 관계되어있다. 코로나 시대의 특징 중의 하나로서 줌(Zoom)세대는 이제 시공간을 뛰어넘어 소통의 확대를 꾀하고 있고 문화예술공연과 교육 현장에서도 줌을 통한 공연과 교육 프로그램 발굴이 지난해 이뤄지고 있다. 줌을 통한 창작 교육은 줌이 가진 유연한 속성으로 인해 기존의 일방적인 교육 학습 패러다임에서 벗어나게 하였으며 교수자 중심에서 학습자 중심으로의 전환, 강의 중심이 아닌 상호 학습이라는 교육 프로그램에 발맞추어 진행되는 데 도움이 되었다. 이는 줌이 학습자의 수행성을 끌어내는데 견인 역할을 한 것으로 생각되며 앞서 말한 산책이라는 학습자, 수용자의 수행성과도 동일한 모습을 나타내고 있다. 이에 장소 특정적 연극 프로그램 개발은 단순히 학습자에게 문학 중심의 텍스트 연기 역량 강화만을 주입 시키는 것이 아니라 무대가 아닌 주변의 일상 공간을 새로운 교육 시설로 제시하고 그 속에서 학습자의 능동적인 반응을 유도한다는 점에서 수행성을 근간으로 한다. 이는 열린 공간에서 새로운 교육 체험과 수행을 통해 역으로 스튜디오 연극교육의 질적 변화와 다양성을 돕는 역할을 하게 된다는데 본 연구의 의미가 있다.

1) 신혜은, 「그림책 길을 걷다 인문활동 사례분석: 문화역사활동이론(CHAT)의 관점에서」, 문화예술교육연구, 한국문화교육학회, 15권 1호, 1-23, p.3, 2020.

2. 본론

베르톨트 브레히트 (Bertolt Brecht)는 소격 효과²⁾ 이론으로 잘 알려진 인물로서 연극적 환상을 일으키는 전통에서 벗어나 서사적 연극을 좌익운동을 위한 사회적 이데올로기 토론장으로 발전시켰다. 서사적 연극은 관객이 지금 보고 있는 것이 현실의 환상이 아니라 인간 행동을 과학적 정신으로 제시해주는 것이고 연극은 연극일 뿐 실제 현실이 아님을 관객들에게 상기시키려고 낯설게 하기 라는 소외(疏外)효과 (Verfremdungseffekt)를 바탕에 둔다. 1927년 브레히트는 기존의 극장이 소수 부르주아에 의해 점유되고 더는 연극의 미래를 담아낼 수 없다는 이유로 극장의 몰락을 주장했다. 그리고 이어진 실험이 바로 라디오 실험이다. 브레히트의 라디오 실험은 기존 극장 연극의 소통구조가 일방적이고 폐쇄적이라고 주장하며 모든 일반 대중이 소유하고 있는 라디오를 통해 양방향 소통구조의 변혁을 실험한다. 이는 롤랑 바르트의 (Roland Barthes) 저자의 죽음³⁾에서도 알 수 있듯이 창작행위의 결정이 행위자에게만 존재하는 것이 아니라 관객의 해석과 의미 부여에 따라 완성될 수 있다는데 의미를 같이한다. 일반대중 모두가 가지고 있는 라디오를 통해 단순히 어떤 정보만을 제시하는 것이 아니라 청취자와 대화하면서 청취자의 역할 바꾸기를 시도하고 이를 통해 청취자의 체감을 극대화한다.

“행동하는 것은 체감하는 것보다 낫다”⁴⁾

2) 박나훈, 「Operaestate 전시 축제 사례를 통해서 본 관객과 학습자의 수행성에 관한 연구」, 트랜스, 성균관대학교 트랜스미디어연구소, vol., no.9, p.11, 2020.

3) 롤랑 바르트, 『텍스트의 즐거움』, 김희영 역, 서울: 동문선, 2002.

4) 이재민, 「라디오 연극: 리그나 그룹의 <라디오발레>를 중심으로」, 브레히트와 현대연극, 제34집. 131-157, p.137, 2016.

위 인용문에서도 볼 수 있듯이 청취자는 일반적 수용자에서 벗어나 라디오라는 매체를 통해 연극을 완성해 나가는 것이다. 이 브레히트의 라디오 실험은 오랜 시간이 지난 2002년 함부르크 중앙역에서 다시 실험에 오른다. 리그나 그룹(Ligna group)⁵⁾“라디오 발레”는 브레히트의 라디오를 동시대의 분산되고 고립된 공동체를 다시 소통의 장으로 불러 모을 수 있는 매개체로 사용한다. 독일 함부르크 중앙역에서 실험된 리그나의 라디오 발레는 전형적인 연극의 소통구조에서 벗어나 관객의 수행성을 근간으로 하여 양방향 소통의 연극 실험을 진행한다. 1930년대 브레히트의 라디오 실험이 특정한 정치적 공동체와 라디오의 일대일 소통 구조라면 리그나의 라디오 발레는 같은 미션을 수행 받은, 익명의 사람들이 동일한 동작 수행을 통해 서로 연결되고 수행성의 원리인 공동체를 완벽하게 수행한다.



1 <그림 1> 상가에 서성이는 관객



<그림 2> 노크하는 위반을 저지르는 관객

위 그림에서 보여지는 “Those who do not consume are excluded”, “Knock on the shop window” 자막은 공연 영상에서 보여지는 문구로서 “소비하지 않는 자는 배제 된다”로 해석될 수 있다. 이를 통해 리그나는 중앙역, 쇼핑몰 등 공공의 공간이 사유화됨을 지적하며 이를 공동체의 소유로 복원시키기 위해 금기와 위반 행위를 조사하고 나아가 처벌사례를 인터뷰한다. “금기는 위반을 필요로 한다”⁶⁾는

5) 브레히트의 라디오 실험연극을 계승하여 동시대적 관점에서 금기와 위반을 실험한 공연단체.

조르쥬 바타이유의(Georges Albert Maurice Victor Bataille) 인용처럼 공공의 장소에서 위반은 필연적으로 내재 되어 있는 금기의 속성일 수 있다. 리그나 그룹은 나아가 이를 통해 일종의 신체 대본을 형성하고 나아가 합법과 불법 사이의 동작을 교묘하게 진행한다.

아래 그림의 공연 영상의 자막에서 보이는 “Extend your hands. Turn you palms forwar. 손을 내밀어라 그리고 손바닥을 앞으로 향하라. Camera-surveilled leisure zones exclude the unexpected in terms of an unpleasant situation. 감시 카메라가 설치된 지역에서는 불편하고 적절하지 못한 행동은 배제 된다” 라는 문구를 통해 알 수 있듯이 리그나 그룹의 라디오 발레는 사유화된 공공의 공간에서 획일적으로 변해가는 시민의 신체를 해방하고 공동체에 돌려주려고 한다. 이 작품은 브레히트의 라디오 실험의 연장선에 있는 것으로서 시민, 관객, 수용자의 수행성 실현을 통해 보이는 현상의 이면에 있는 진실을 공동체의 이름으로 복원했던 의미 있는 작품이다. 따라서 인용문에서 주지하다시피 행동하는 것은 그 어떤 감상 방법보다 관객을 작품에 적극적으로 초대하고 수행성 미학을 실현하는 것이다.



<그림 3> 미션을 수행 중인 관객들



<그림 4> 금기되어있는 행위 실현

2) 장소 특정적 연극

(1) 장소 특정적 교육 실험- 장소 맵핑 1단계

6) 조르주 바타유 『에로티즘』, 조한경 역, 서울:민음사, 2009.

앞선 브레히트의 라디오 실험은 유한계급을 위한 연극의 종말을 고하고 종래 연극의 중심부에 위치한 희곡의 자리를 공간과 일상 그리고 양방향 소통으로 채워 넣었다. 브레히트를 계승한 리그나 그룹의 라디오 발레는 순수예술 행위의 상징인 발레를 주변 공동체 안에 배치하고 전문가를 위한 순수예술을 일반 시민과 공유한다는 측면에서 통합문화예술교육의 지역과 공동체의 가치를 보여준다. 전문 공연자가 아닌 일반 시민과 발레 동작을 통해 동시대의 공공성에 대한 질문을 제시한다. 리그나 그룹의 라디오 발레는 사전에 제시된 미션을 통해 중앙역이라는 특정한 장소를 중심으로 각종 상품점, 통로 그리고 엘리베이터 등의 장소에 대한 맵핑을 첫 번째 실험의 과제로 제시한다. 나아가 미리 제시된 특정한 장소에서 관객의 수행성을 유도한다.

다른 사례로서 수행성과 테크놀로지의 결합을 시도한 드로우미 클로스 (Draw me close) 작품은 영국 국립극단 제작으로 조나단 타나시 (Jordan Tannahil) 작가에 의해 연출된 이머시브(Immersive) 연극+VR 형태이다. 즉, 1:1 연극으로서 배우와 헤드셋 착용한 관객의 대화와 움직임을 통해 새로운 디지털 연극의 모습을 보여준다. 단순히 가상현실과 몰입을 통한 공연 관람이 아닌 수행성 미학의 원리 중 하나인 접촉의 원리도 실현할 수 있다. 어머니로 존재하는 배우와 아들의 역할로 등장하는 관객은 몰입을 넘어서 신체적 접촉까지 가능하며 연극계에 기술 교육의 당위성을 보여준 작품이다. 또한 이는 이머시브 연극⁷⁾ 펀치드링크(Punch drunk) 극단의 몰입을 넘어서는 기술과 예술의 융합 결과로서 디지털 기술과 관객의 결합이 신체라는 매체를 통한 수행성의 이름으로 나타날 수 있음을 보여주고 있으며 넓은 의미에서 리그나 그룹의 라디오 발레의 수행성 측면에서 맥락을 같이하고 있다.

이처럼 관객 혹은 학습자의 수행성을 통해 연극교육을 실현한다는 것은 위와 같은 브레히트의 라디오 실험을 통한 연극의 지평 넓히기, 리그나 그룹의 움직임 미션을 통한 우리 공동체에 대한 재사유, 그리고

7) 백영주, 「이머시브 연극의 경험성과 매체성 연구」, 인문 콘텐츠 학회, 109-136, p.115, 2015.

테크놀로지를 통한 소통방식 변화 실험과 궤를 같이하는 것이며 이는 교육 현장에서 교육 프로그램 중의 하나로 실현 가능하다고 할 수 있다.

먼저 문화 예술 교육 시설의 변화에 따른 연극교육 프로그램 개발을 위해서 본 연구자가 실험한 교육 프로그램 과정은 다음과 같다.

1단계로 선정된 10명의 학습자와 함께 닫힌 연기 연습실이 아닌 특정한 장소를 섭외 혹은 선택한다. 극장이라는 무대는 근본적으로 현실을 재현해 낸다는 전제 아래 장소 특정적 공연은 현실을 모방하거나 재현하지 않고 본질 그 자체인 무대로서 장소를 선정한다. 즉, 프로시니엄 무대나 블랙박스가 아니며 재현해 낸 무대가 아닌 살아 있는 장소 자체를 선정하는 것이다.

지역 : 부산 반송 일대

학습자 맵핑



<그림 5> 학습자 A - 장산 당산할매



<그림 6> 학습자 B- 골목1



<그림 7> 학습자 C - 뒷산



<그림 8> 학습자 D - 골목 2



<그림 9> 학습자 E - 차안



<그림 10> 학습자 F - 체육시설



<그림 11> 학습자 G - 놀이터



<그림 12> 학습자 H - 주차장



<그림 13> 학습자 I - 사거리



<그림 14> 학습자 J - 골목 시장

(2) 장소 특정적 교육 실험- 수행성 원리 적용 2단계

1단계에서 특정한 장소가 가진 속성에 대한 연민이라는 기본 철학을 중심으로 학습자들은 본인이 선정한 각 장소에 대한 리서치를 진행하였다. 장소가 가진 속성 그리고 장소에 얽힌 공동체의 이야기를 대본화 하는 작업으로 선정한 장소는 다음과 같다. 위 그림을 토대로 학습자들이 선정한 장소는

특정성과 속성 그리고 연민이라는 3가지 원지를 중심으로 선정 되었다.

특정성 : 장산 당산 할매, 골목1, 골목2, 뒷산, 공용화장실, 차안, 놀이터 ,
사거리, 주차장

속성 : 장소가 가진 고유한 속성에 대한 관찰과 기록, 그리고 주변 공동
체 구술 채록

연민: 장소가 가진 스토리에 대한 연민과 관심을 통한 감정이입, 그리고
작품 제작.

2단계에서는 1단계의 장소 맵핑을 넘어 장소가 가지는 속성에 대한 연구를 진행하였고 이 과정에서 역할 바꾸기, 접촉 그리고 공동체라는 수행성의 원리를 8) 적용시킨다. 각자가 정한 장소가 가진 속성을 근간으로 하여 관객의 참여와 수행성을 9)어떻게 유도해 낼 것인가에 대한 고민과 공유, 관객으로 상정된 동료 학생들과의 공동체를 유도해내기 위한 실험을 진행하였다. 나아가, 이 과정에서 생기는 접촉의 미학을 두 번째 단계에서 실험하였다.

(3) 장소 특정적 교육 실험- 수정 및 보완을 통한 결과물 3단계

3단계에서는 육체성, 공간성, 소리 성, 시간성¹⁰⁾이라는 세번째 미션 제시를 통해 장소 특정적 연극 프로그램 실험을 심화시켰다. 육체성은 학습자가 선정한 특정한 장소에 배치될 배우의 신체를 어떻게 언어 혹은 비언어적 요소를 통해 발현시킬 것인가에 대한 연구로서 피터 브룩의 『빈 공간』¹¹⁾에서 제시된 것처럼 특정한 야외 공간을 가로지르는 배우의 행위와 관찰자만으로도 연극이 성립될 수 있다는 논리에서 출발 된다. 나아가 공간성은 공간이 가진 공간만의 고유한 질감을 어떻

8) 에리카 피셔 리히테 『수행성의 미학』, 김정숙 역, 서울: 문학과지성사, 2017.

9) 박미령, 조택연, 「관객 참여형 공연장에 대한 연구 : 장소 특정적 공연을 중심으로」, 기초 조형학연구, Vol.18, No.1,157-172, p.157, 2018.

10) 김형기, 『포스트 드라마 연극의 지각방식과 관객의 역할』 서울: 푸른사상. p.122-125

11) 피터브룩 『빈 공간』, 이민아 역, 서울: 걷는 책. 1968.

게 해석하고 무대화시킬 것인가에 대한 과제로 제시되었고 ”이 세상에 재현되지 않는 무대는 없다“라는 인용처럼 모든 연극무대가 궁극적으로 특정한 무대를 재현한다는 측면에서 공간에 대한 연구는 그 자체로 훌륭한 연극교육 소재가 될 수 있다. 소리 성은 연극 공연과 교육에서 필수적인 소리에 대한 다양한 실험으로 제시되었다, 존 케이지(John Cage) 4분 33초라는 작품은 12)무대 공간에서 사용되는 소리에 경계와 정의에 대한 실험으로서 행위자의 소리, 말 소리, 움직임 소리, 관객의 참여로 13)나타나는 다양한 소리 나아가 침묵의 소리에 대한 질문과 한계를 실험하는데 유용한 참조가 되고 있다. 끝으로 시간성은 흔히 극장과 공연의 시작과 끝을 기점으로 나뉘는 닫힌 구조에서 벗어나 확장된 형태의 연극 공연을 위해 사용되었다. 즉, 기존 공연의 막 사이에 휴식 시간으로 인한 제한적인 공연에 대한 대안으로서 작품의 사건성에 대한 연구로 시작과 끝이 없는 열린 연극 공연 제작을 위한 실험이며 시간 제약이 없는 형태의 작품으로 진행 되었다.

10개의 연극 프로그램 결과물은 총 10명의 학습자에 의해서 중간 수정 작업과 장소 변경 등의 사유로 진행되었다. 장소 특정적 공연 프로그램은 고유한 장소라는 특성으로 인해 보장된 공간이 아니기에 많은 변수를 노정하고 있다. 따라서 최종 결과물을 쇼케이스 하기까지 선정된 장소에서의 상주를 필요로 하며 지역 공동체의 협조가 필수적이다. 이번 연극 교육 프로그램도 다수의 변수가 일어났으며 그에 따른 수정과 변경작업이 있었다. 결과물로서는 다음과 같다.

1. 학습자 A는 전체 쇼케이스의 첫 번째 작품으로서 골목 바닥에 페인팅 된 무늬에 적응하고 반응하는 관객의 수행성 유발 후 2번째 장소로 이동하는데 작품의 방향을 설정하였다. 기존의 연극처럼 객석에서의 수용적 태도를 요구받는 연극과 달리 관객은 행위자의 설명과 안내에 따라 수행성을 드러내며 작품의 진입을 시도하였다. 학습자 B는 유치원 벽화 앞에서 관객의 수행성 통한 드로잉 작업을 시도하였다. 유치원이

12) 조중걸, 『키치』, 서울:지혜정원, 2014.

13) 전윤경, 「동시대 공연에 나타난 ‘관객 참여’방식연구, 공연문화연구, 제32집, 2016, 651-700, p.657, 2016.

가지는 동심의 세계를 설정하고 준비된 종이를 나눠주며 관객의 그림 그리기와 붙이기를 통해 도심 공간의 벽화에 대한 공공성의 문제를 제기하였다. 학습자 C는 지역의 양로원을 그 대상으로 하여 노인분들과 오랜 기간 동안의 대화와 소통을 통해 장소 안에 존재하는 공동체의 연민을 드러내며 관심을 표현하였다. 다음으로 학습자 D는 건물 옥상으로 이동 후 옥상의 빨래 걸이에서 관객에게 미션 제공하였다. 그 후 빨래 걸이에 관객들의 신체를 걸어놓으며 장소와 육체성에 대한 디자인을 실험하였다. 학습자 E는 지역의 공원 놀이 시설과 관객의 반응을 통한 현실 문제를 표현 하였고, 학습자 F는 도로 거리에 놓인 거울이라는 도구를 통한 메시지 전달에 초점을 맞췄다. 학습자 G는 놀이터를 이용한 대도구와 각종 폐이퍼를 이용한 소품을 활용하여 장소 분석 및 관객 수행성 도출하였고 무대 대도구로서 완벽한 놀이터를 선정한 점은 앞서 언급한 “그 어떠한 무대도 세상을 재현하지 않은 무대는 없다” 인용문을 그대로 실천하였다. 학습자 H는 지역의 뒷산을 배경으로 하여 소리성과 시간성을 활용하며 관객에게 시간과 소리의 흐름을 인지시켰으며 학습자 I는 장소를 실내로 이동하여 지역의 체육센터를 무대로 체육센터의 운동시설을 도구로 삼으로 육체성을 실험하였다. 끝으로 학습자 J는 공공시설인 버스 정류장에서 퍼포먼스를 통해 공공성에¹⁴⁾ 대한 실험을 하였다.

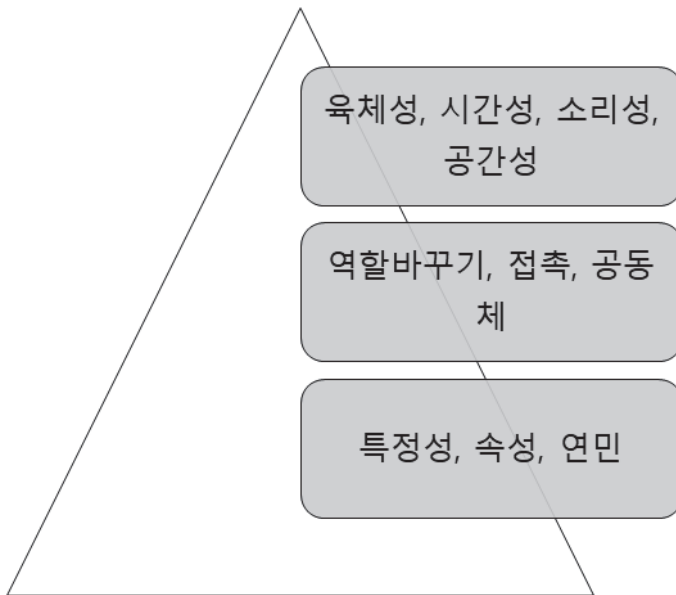
전체적으로 아직 현장에서 활동하는 전문 연극인이 아닌 학생을 대상으로 진행된 관계로 작품의 완성도나 질적 측면에서 미흡한 면이 있다. 또한 학습자들이 선정한 관객에 대한 세분화 문제도 있다. 즉 관객이라는 불리는 대상에 대한 특수성과 다양성 즉, 문화예술의 감수성 경험의 유무에 대한 연구 절차 없이 관객을 일원화 시켜 역할 바꾸기의 접근도 어색함이 있다. 나아가 장소 특정적 공연의 특성상 학습 과정을 진행하는데 있어서 제반적인 협조의 필요성이다. 선정된 장소의 안정성, 관계기관의 협조, 유동적인 장소의 조건 등이 바로 그것이다. 이번 장소 특정적 연극 교육프로그램을 진행하는데 있어서 장소의 변수 등도 학습효과를 이끌어 내는데 있어서 중요한 역할을 했다.

14) 김주희, 「춤의 공공성 논의에 관한 일 연구」, 대한무용학회논문집, 제77권1호, 1-15, p.3, 2019.

그러나, 1단계의 장소 선정 과정과 맵핑에 있어서의 속성, 특정성, 연민, 2단계에서 역할바꾸기, 접촉, 공동체 원리 적용까지 수행하는 것도 학생에게 부여되는 과제로서는 쉽지 않다. 그런점에서 3단계의 공간성, 시간성, 소리 성, 육체성이라는 단계에서의 결과물이 쉽게 도출되기에는 15차시만으로는 부족함을 느낀다. 또한 표현에 있어서 언어적 요소와 비언어적 요소의 선택과 조율과 배분에 있어서도 부족한 면이 있으나 장소 특정적 공연이라는 비 극장 공간을 연구하고 실험한다는 측면에서 의의를 둘 수 있다,

위 과정을 정리한 표와 교육 프로그램 차시는 아래와 같다.

<표 1> 단계별 교육 프로그램 도표



<표 2> 1단계 장소 맵핑 및 장소 특정적 공연 원리 적용

| 1단계 |
|--|
| 장산 당산할매 -골목1- 골목2 -뒷산 -공용화장실 -체육시설 -놀이터 -반송 골목 시장 주차장 사거리 |
| 특정성, 속성, 연민 - 장소 특정적 공연의 3대 요소 적용 |

<표 3> 2단계 역할 바꾸기, 접촉, 공동체 삼입 단계

| 2단계 |
|------------------------------|
| 역할 바꾸기, 접촉, 공동체 |
| 연극 제작에 필요한 방법론 제시 및 적용 과정 연구 |

<표 4> 3단계 결과물 쇼케이스 장소 및 원리

| 3단계 | |
|---------------------------------|------------------------------|
| 육체성 시간성 공간성 소리 성-10개의 연극 결과물 제작 | |
| 1. 학습자 A: 골목 바닥에 페인팅 | 역할 바꾸기, 접촉 및 공동체 |
| 2. 학습자 B:유치원 벽화 앞 | 역할 바꾸기, 공간성 |
| 3. 학습자 C:지역의 양로원 앞 | 공간성, 공동체, 시간성 ¹⁵⁾ |
| 4. 학습자 D:건물 옥상 | 공간성, 육체성 |
| 5. 학습자 E: 지역의 공원 놀이시설 | 공간성, 육체성 |
| 6. 학습자 F: 거리에 놓인 거울 | 공간성, 소리 성 |
| 7. 학습자 G: 놀이터 | 공간성, 육체성 |
| 8. 학습자 H: 지역의 뒷산 | 시간성, 소리 성 |
| 9. 학습자 I: 지역의 체육센터 | 공간성, 육체성 |
| 10. 학습자 J: 공공시설인 버스 정류장 | 공간성, 소리성 |

15) 에리카 피셔 리히테 『수행성의 미학』, 김정숙 역, 서울: 문학과지성사,

표 4는 장소 특정적 연극 프로그램의 마지막 단계로서 언어적 요소와 비언어적 요소를 넘나들며 공간성, 육체성, 시간성 그리고 소리 성을 통해 표현되도록 유도하였다.

표 5은 장소 특정적 연극 교육프로그램 개발을 통해 도출된 차시별 교육 프로그램 과정을 나타낸다. 한 학기에 15주차로 이뤄진 커리큘럼의 경우가 일반적임을 고려할 때 장소 특정적 연극 프로그램의 경우 개인별 리서치 과정이 필수적인 관계로 학습자 리서치 및 리허설 차시를 통합하면 14주 프로그램이 편성될 수 있다.

위 학습 과정은 영국 슈타이너 학교의 게오르그의 인용문“교육은 예술이다”처럼 교육 과정이 작품 창작과정의 구조와 유사하며 문화예술 교육프로그램이 작품 창작의 구조와 같은 학습 프로그램으로 진행될 수 있음을 보여준다.

교육 대상은 문화예술의 전공자 이외에도 일반 교양과목으로 편성되어도 될 만큼 스펙트럼이 넓다는 장점이 있고 무엇보다도 장소 특정적 연극 프로그램은 도시재생, 지역, 사회, 그리고 공동체의 이야기를 다룬다는 점에서도 교육의 사회적 가치, 예술의 사회적 가치와 관련하여 의미를 지닌다.

나아가 위 교육프로그램은 앞서 언급한 동시대의 다양한 공연 환경 속에서 장소 특정적 연극이라는 새로운 교육프로그램을 개발하기 위한 실험으로서 목적을 지니며 4차 산업혁명시대와 맞물려 디지털과 결합할 수 있는 새로운 연극과 공연을 창작해내기 위한 연구로서 진행되었다.

다만 한 가지 고려되어야 할 것은 학교라는 장소를 벗어나 일상의 공간을 대상으로 교육프로그램을 진행하는데 있어서 수반되는 비예측성과 위험성이라는 변수이다. 장소 특정적 연극의 교육 프로그램은 현장성에 따른 위험 부담 문제와 안정성에 대한 문제가 따르기 때문에 사전에 충분한 현장 검증과 기관의 협조를 수반하여 학습의 안정성과 효율성을 높여야 한다. 개인이 선정한 안정되고 검증된 장소를 대상으로 하는 교육프로그램은 다양한 형태의 결과물로 만들어질 수 있을 것이다.

<표 5> 차시별 수업 프로그램

| | 주제 | 목표 | 토론 및 공유 |
|--------------|------------------------------------|--|--|
| 1주차 | 장소 특정적 공연 인식론 배경 이론강의 | 장소 특정적 공연에 대한 이해와 인식론적 배경 연구 | 기존 극장 공연과의 차별성에 대한 토론 및 공유 |
| 2주차 | 학습자 중심의 장소 선정 및 탐방 | 장소 탐방과 선정 | 장소 선정 이유와 선호도에 대한 토론 및 공유 |
| 3주차 | 학습자별 장소 선정 및 맵핑 | 학습자의 선호도에 따른 장소 선정 및 분류 | 선정된 장소 조율과 변수 적용 |
| 4주차 | 장소 선정에 대한 특정성, 속성, 연민 텍스트 연구 | 각자 배정된 장소에 대한 연구 및 정리 | 각자 배정된 장소에 대한 리서치와 결과물 공유 |
| 5주차- 7주차 | 수행성 원리 역할 바꾸기 접촉 공동체 연구 | 에리카 피셔의 수행성의 원리 역할 바꾸기 원리, 접촉 원리,공동체 원리 적용 | 역할 바꾸기를 위한 관객 수행성 방법 공유, 접촉 원리 실행을 위한 물리적, 비물리적 접촉 토론, 공동체 원리 적용을 위한 학습자간의 협력 토론 |
| 8주차 | 육체성, 시간성, 공간성, 소리성 연구 | 각 장소에 수행성 원리 적용을 기반으로 하여 3단계 원리 적용 | 3단계 적용과 문제점 토론 |
| 9주차- 13주차 | 리허설 | 현장 리허설 | 리허설 및 상호 피드백 제공 |
| 14주차 | 쇼케이스 결과물 발표 | 발표 | 공연 결과물 도출 및 품평회, 정리 |

3. 결론

4차 산업혁명의 시기에 디지털 매체와 기술 교육에 대한 당위성은 1930년대 브레히트의 라디오 매체를 통한 연극 실험에서 충분히 입증된 것으로 보인다. 물론 브레히트의 라디오가 정치 선전도구로 이용되었다는 한계에도 불구하고 리그나의 재해석을 통해 예술과 공공의 공간에 대한 소유권을 일반 대중에게 돌려주며 공동체 개개인의 자유를 추구한 것은 가치 있는 일이다. 장소 특정적 교육 프로그램 개발 및 공연은 전문 극장이나 닫힌 교육 시설을 넘어서 보다 열린 구조의 광장이나 기차역 같은 공공의 장소 그리고 특정한 주변의 장소에서 실현된다는 점에서 리그나의 라디오 발레와 표현 방법이 같다. 나아가 문화공연예술이 닫힌 공간과 전문가만을 양성하기 위한 패러다임에서 벗어나 지역과 사회 속에서 관계 맺을 수 있다는 점은 문화공연예술의 외연 확장 측면에서도 의미가 있다.

과거 1930년대의 실험과 유사하게 동시대에는 4차 산업 혁명의 시대의 변화와 코로나 팬데믹으로 인한 교육, 공연에 있어서 실험을 요구받고 있다. 이런 시대적 변화는 문화예술교육의 변화에도 영향을 미치고 있으며 과거와는 다른 환경 속에서 문화예술 교육의 실천과정이 요구되고 있다. 앞서 언급한 게오르그의 주장 "교육의 예술화"¹⁶⁾ 교육 과정이 예술 창작과정과 같은 맥락 속에서 유연함과 상호 교습의 모습으로 진행될 수 있음을 보여준다. 따라서 문화예술교육이 닫힌 공간에서 벗어나 열린 공간으로의 확장되는 것은 동시대적 의미를 지닌다.

이에 3개월간의 걸친 장소 특정적 공연에 대한 연구와 교육 프로그램 개발 실험은 반송이라는 특정한 지역을 주 무대로 실험되었고, 기존의 극장이나 스튜디오 중심의 연극 교육 프로그램에서 벗어나 지역과 사회와 관계 맺으면서 진행되었다. 또한, 문화예술 교육의 교과 프로그램 과정 중 하나로 실험연구 되었으며 제시되었다.

본 연구에서 볼 수 있는 문화 예술교육 시설 변화에 따른 교육 프로

16) 이정화(2014). 문화예술교육의 이해, 서울: 커뮤니케이션북스

그럼 개발은 극장을 벗어나지만 동시에 극장 공연의 외연을 확장 시킨다는 점에서 의미가 있고 연극 작품을 실험하면서 지역과 사회 그리고 관객이라는 공동체의 미학을 실현하는 교육 프로그램이다. 특히 에리카 피셔의 수행성의 원리인 역할 바꾸기, 접촉, 공동체의 미학 실현은 육체성, 공간성, 시간성, 소리 성이라는 방법으로 발전되었고 이는 각기 10명의 학습자에 의해서 실험되었다.

앞서 언급하였듯이 학습자들이 만들어낸 결과물은 다소 많은 과제와 원리 적용으로 인해 작품의 질적, 양적 측면에서 다소 부족하나 동시대의 다양한 문화예술 환경 속에서 새로운 시도로서 의미를 지니며 문화예술교육자가 관심을 가지고 접근해야 할 교육 프로그램 중의 하나로서 의미를 지닌다.

단한 극장과 스튜디오를 벗어나 주변의 공동체 속에 숨어있는 의미를 찾는 길 그것이 바로 텍스트가 될 수 있고 살아 있는 연극이 될 수 있을 것이다. 마지막으로 본 연극 프로그램 개발을 통해 문화예술교육 과정의 다양한 프로그램 개발에 도움이 되길 바란다.

참고문헌

단행본

- 김형기, 『포스트 드라마 연극의 지각방식과 관객의 역할』 서울: 푸른 사상. p.122-125
- 롤랑 바르트, 『텍스트의 즐거움』, 김희영 역, 서울: 동문선, 2002.
- 이정화, 『문화예술교육의 이해』, 서울: 커뮤니케이션 북스, 2014.
- 조르주 바타유 『에로티즘』, 조한경 역, 서울:민음사, 2009.
- 조중걸, 『키치』, 서울:지혜정원, 2014.
- 에리카 피셔 리히테 『수행성의 미학』, 김정숙 역, 서울: 문학과지성사, 2017.
- 피터브룩 『빈 공간』, 이민아 역, 서울: 걷는 책. 1968.

논문

- 고주연, 「연극사회학적 관점에서 본 장소특정적 공연 분석 : <안산순례길> 퍼포먼스를 중심으로」, 서울 중앙대학교 대학원, 2018.
- 박나훈, 「Operaestate 전시 축제 사례를 통해서 본 관객과 학습자의 수행성에 관한 연구」, 트랜스, 성균관대학교 트랜스미디어연구소, vol., no.9, pp. 1-15, 2020.
- 백영주, 「이머시브 연극의 경험성과 매체성 연구」, 인문 콘텐츠 학회, 109-136, 2015.
- 박미령, 조택연, 「관객 참여형 공연장에 대한 연구 : 장소 특정적 공연을 중심으로」, 기초 조형학연구, Vol.18, No.1, pp.157-172, 2018.
- 신혜은, 「그림책 길을 걷다 인문활동 사례분석: 문화역사활동이론(CHAT)의 관점에서」, 문화예술교육연구, 한국문화교육학회, 15권 1호, 1-23. 2020.
- 이재민, 「라디오 연극: 리그나 그룹의 <라디오발레>를 중심으로」, 브

레히트와 현대연극, 제34집.pp. 131-157. 2016.

전윤경, 「동시대 공연에 나타난 ‘관객 참여’ 방식 연구」, 공연문화연구, 제32집, 2016, pp.651-700, 2016.

김주희, 「춤의 공공성 논의에 관한 일 연구」, 대한무용학회논문집, 제 77권1호. pp.1-15, 2019.

기타

<https://www.youtube.com/watch?v=rpT-wb3TPXk>

<https://www.youtube.com/watch?v=mqCcFRuwRdI>

Abstract

A study on the Development Process of Theater Education Programs according to Changes in Cultural Arts Education Facilities

Nahyun Park

Young San University Department of Acting& Performing Art
Professor

The rapid change of the culture and art environment is led to new art & cultural education and differences in culture and art education facilities, away from the traditional closed space culture and art education.

Phenomena such as plays out of the theater, exhibitions out of the art museum, and pictures taking a walk indicate that cultural and artistic educational facilities can no longer stay in the existing paradigm and are changing along with the changes in the cultural and creative world.

Therefore, to develop a site-specific theater education program centered around a specific place rather than a theater or studio, in line with the changing times of cultural and artistic educational facilities, this researcher analyzes Brecht's radio play experiment and the recent performative performance experiment.

Furthermore, using the regional and community values of arts and culture education confirmed as the motive for research on

site-specific theater programs, I analyze the implementation and application process by experimenting with theater programs out of the theaters and studios. As a prior study, research on site-specific performances is being conducted relatively actively, but earlier studies were dealing only with the Ligna group performance cases are lacking. However, I would like to use the previous research on site-specific performance cases as an epistemological background. As a result of the study, for the place-specific theater program through a total of 10 learners, a text based on a specific place was created that did not depend on traditional literary texts. Through this, the possibility of a site-specific theater education program could be confirmed.

Keywords

Art & Cultural Education Facilities, Site Specific Theater, Performativity, Bertolt Brecht. Radio Theater.

인터랙티브 영화는 21세기의 새로운 서사극이 될 수 있는가? : <블랙미러: 밴더스내치>를 중심으로

김 지 연

한국예술종합학교 영상이론과 전문사

김 도 균

한국예술종합학교 영상이론과 예술사

권 호 창*

한국예술종합학교 영상이론과 강사

목차

-
1. 들어가며
 2. 관련 연구
 3. <블랙미러: 밴더스내치>의 텍스트/컨텍스트적 특징과 서사극 이론
 - 1) 상호작용적 다중 분기 구조와 모순적 이중화 과정
 - 2) 자기반영적 미장아빔 구조 분석
 - 3) 인터랙티브 영화 관객의 능동적 향유
 4. 나가며

* 교신저자, cinethink@karts.ac.kr

요약문

인터랙티브 영화는 영화와 관객 간의 상호작용성을 기반으로 한 영화로, 관객의 선택에 따라 장면의 순서와 내용이 바뀔 수 있다는 특징을 갖는다. 인터랙티브 영화에 대한 논의를 크게 두 상반되는 관점으로 양분해 볼 수 있다. 하나는 새로운 영화 형식으로서 인터랙티브 영화가 가진 가능성을 긍정적으로 바라보며 다양한 방식으로 이를 ‘실험’하고자 하는 관점이고, 다른 하나는 인터랙티브 영화의 상호작용성이 관객에게 자유와 능동성에 대한 환상을 심어주면서 편향성을 강화할 위험이 있다는 비판적 ‘경고’의 관점이다. 우리는 이 두 관점을 모두 고려하면서 인터랙티브 영화의 특성 분석을 통해 그것이 가진 정치적·미학적 가능성을 현실화할 수 있는 방향을 모색하고자 한다. 이를 위해 이론적·실천적 참조틀로서 브레히트의 서사극 이론을 이론적 기반으로 삼아, 대중적·비평적 주목을 받은 바 있는 인터랙티브 영화 <블랙미러: 밴더스내치>를 분석하였다. 이 작품의 텍스트/컨텍스트적 특성을 상호작용적 다중 분기 구조, 자기반영적 미장아빔 구조, 관객의 능동적 향유 세 차원에서 분석하고, 이를 서사극 이론과 비교하였다. 이를 통해 21세기 새로운 기술/미디어 환경에서 새로운 서사극으로서의 인터랙티브 영화의 조건과 가능성을 확인하였다.

주제어

<블랙미러: 밴더스내치>, 인터랙티브 영화, 브레히트, 서사극, 분기 구조, 자기반영성, 관객 향유

1. 들어가며

인터랙티브 영화는 영화와 관객 간의 상호작용성(Interactivity)을 기반으로 한 영화로, 관객이 선택을 통해 영화에 참여할 수 있다는 특징을 갖는다. 인터랙티브 영화에서는 관객이 시퀀스나 씬 사이, 혹은 특정 씬 도중에 상호작용을 할 수 있는 시간이 주어지도록 설계되어 있다. 관객은 상호작용에 따라 순서와 내용이 바뀌는 내러티브를 경험하며, 선택을 통해 내러티브 방향을 결정하는 일종의 스토리텔러로서 내러티브에 참여하게 된다. 이 점에서 인터랙티브 영화는 전통적인 방식의 영화와 구분된다. 단방향 전달 방식의 기존 영화에서는 전문적인 창작자에 의해 만들어진 창작물들을 관객이 일방적으로 수용하게끔 구성되어 있었다. 영화 관객에게 허용된 것은 영화를 보며 반응(reaction)하고 그것을 능동적으로 수용하는 것이었다. 그러나 디지털 테크놀로지의 발전과 함께 인터랙티브 영화에서는 관객과 영화의 양방향 상호작용이 가능해졌다.

인터랙티브 영화는 1960년대부터 이따금 시도되어왔지만,¹⁾ 대중적인 성공을 거두며 주목받기 시작한 것은 최근 온라인 플랫폼 기반 개인형 인터랙티브 영화들이 제작되면서부터다. 특히 넷플릭스가 제작한 인터랙티브 영화 <블랙미러: 밴더스내치 *Black Mirror: Bandersnatch*> (2018)는 전 세계적인 화제를 불러일으키며 에미상(E Emmy Awards)에서 TV영화 작품상을 수상했고, 국내에서는 유튜브 링크 시스템²⁾을 이용해 만들어진 인터랙티브 영화 <아오르비>(2019)가 조회수 500만 회를 기록하기도 했다.

인터랙티브 영화가 대중적 주목을 받은 만큼, 인터랙티브 영화에 관한 논의 역시 다양한 형태로 등장했다. 인터랙티브 영화에 대한 논의는

- 1) 서대정, 「인터랙티브 알고리즘에 기반을 둔 다양한 영상 실험과 미학: 데이터베이스 서사와 라이프로그를 중심으로」, 『영화연구』 50호, 2011, 339쪽.
- 2) 모든 영상 시퀀스를 유튜브에 업로드한 다음, 시작 영상의 끝에 영상 [1-A]와 영상 [1-B]로 넘어갈 수 있는 배너 두 개를 삽입해 링크를 타고 선택한 영상으로 넘어갈 수 있게 하는 방법이다.

크게 다양한 ‘실험’과 비판적 ‘경고’로 양분된다. 인터랙티브 영화를 다양한 방식으로 ‘실험’하려는 입장의 경우, 새로운 영화 형식으로서 인터랙티브 영화의 특수성에 주목하면서 그것이 가진 긍정적인 효과와 가능성을 주로 탐색한다. 반면, 비판적 ‘경고’의 관점에서는 인터랙티브 영화의 상호작용성이 관객에게 자유와 능동성에 대한 환상을 심어주면서 편향성을 강화할 위험이 있다고 주장한다. 개별 맞춤형 콘텐츠를 제공함으로써 사용자의 사고를 편향화할 수 있는 알고리즘의 위험성과 같은 맥락에서 인터랙티브 영화에 대해 논의하는 것이다. ‘실험’과 ‘경고’로 이어지는 두 입장은 인터랙티브 영화에 대한 상반된 관점을 보여주지만, 두 입장 모두 인터랙티브 영화가 어떤 방향으로 나아가야 할 것인가의 문제와 관련된다는 점에서 상호보완적 관계를 이룬다. 인터랙티브 영화가 소비자의 욕구를 충족시켜주고 확증편향을 심화시키는 뉴미디어 기술로 전락하지 않도록 하기 위해서는 인터랙티브 영화에 어떤 정치적, 미학적 가능성이 있는지에 주목해야 할 필요가 있는 것이다.

이러한 맥락에서 본 연구는 <블랙미러: 밴더스내치>(이하 <밴더스내치>)가 보여주는 인터랙티브 영화의 정치적, 미학적 가능성을 브레히트의 ‘서사극 이론’을 통해 분석하고, 인터랙티브 영화가 21세기의 새로운 서사극이 될 수 있음을 주장하고자 한다. 브레히트의 서사극 이론은 인터랙티브 영화의 정치적, 미학적 가능성을 탐색하는데 중요한 이론적·실천적 참조점이 될 수 있다.³⁾ 브레히트는 서사극을 통해 관객이 그것이 연극임을 인지하고 극 중 상황으로부터 거리를 둔 채 상황을 발견하고 사유하게 만들도록 하였으며, 이는 몰입과 감정이입을 통해 작동했던 기존의 연극 구성 요소들(무대와 관객, 텍스트와 공연 등)의 기능적 연관 관계를 변화시키는 것으로 이어졌다.⁴⁾ 이와 유사하게 인터랙티브 영화 역시 기존의 영화와는 다른 탐색적·참여적 관객 경험을 구성한다는

3) 20세기 초의 아방가르드 운동에서 오늘날 디지털 뉴미디어의 원리 및 특성을 발견하는 관점은, 레프 마노비치의 <뉴미디어의 언어>에서 찾아볼 수 있다. 마노비치는 이 책의 프롤로그에서 지가 베르토프의 영화 <카메라를 든 사람>(1929)의 촬영·편집·서사에서의 특징들을 분석하면서, 이 작품을 책 전체의 시각적 색인으로 활용하고 있다.

4) 발터 벤야민, 『브레히트와 유물론』, 윤미애, 최성만 역, 도서출판 길, 2020, 117-121쪽

점에서 21세기의 새로운 서사극이 될 수 있는 가능성을 갖고 있다. 본 논문은 〈밴더스내치〉의 텍스트/컨텍스트적 특성을 상호작용적 다중 분기 구조, 자기반영적 미장아빔 구조, 관객의 능동적 향유 세 차원에서 분석하고 이를 서사극 이론과 비교함으로써, 21세기 새로운 기술/미디어 환경에서 새로운 서사극으로서의 인터랙티브 영화의 조건과 가능성을 확인하고자 한다.

2. 관련 연구

인터랙티브 영화 제작이 본격적으로 이루어진 지 얼마 되지 않았고, 대중적·비평적 주목을 받은 작품의 수는 더 적기 때문에, 인터랙티브 영화에 대한 연구 역시 아직 초기 단계에 머무르고 있다. 국내외 관련 연구들은 크게, 1) 인터랙티브 영화(기술)에 내재한 위험성에 대한 경고, 2) 인터랙티브 영화가 얼마만큼 관객의 흥미와 재미를 끌어낼 수 있는지에 관한 관객 경험 분석, 3) 게임과 영화가 결합된 미디어 컨버전스의 사례로서 접근하는 논의들로 분류할 수 있다.

인터랙티브 영화에 비판적인 입장의 경우, 넷플릭스와 같은 미디어 기업에 의해 인터랙티브 영화 기술이 마케팅 수단으로 이용되고 있음을 지적하면서, 이 기술들이 관객의 사고 자체를 변화시킬 수 있다고 경고한다. 스테판 들로름(Stéphane Delorme)은 넷플릭스의 CEO 리드 헤이스팅스(Reed Hastings)의 “넷플릭스는 기술과 콘텐츠를 결합한다”는 말을 인용하면서, “우리가 넷플릭스에서 영화를 보는 행위는 콘텐츠를 관람한다기보다는 기술을 체험하는 것이 아닌가”하는 질문을 제기한다.⁵⁾ “뇌 과학자들이나 정신과 전문의들이 스마트폰이 우리의 뇌 자체를 변화시킨다고 경고했듯이, 넷플릭스 또한 단지 우리가 영화를 관람하는 방식을 넘어 우리가 생각하는 방식을 바꾸어 놓으며”, “소프트웨어를

5) Delorme, Stéphane, 〈L'expérience Netflix〉, 《Cahiers du cinema》, 2018.

디자인하는 시대가 아니라, 인간의 정신 자체를 디자인하는 시대에 우리가 살고 있다는 것이다.”⁶⁾ 유사한 맥락에서 나다 엘날라(Nada Elnahla)는 미디어 산업의 소비자 마케팅 방식과 관련하여 넷플릭스와 〈밴더스내치〉를 분석한다. 그는 넷플릭스가 이 인터랙티브 영화를 통해 수동적인 시청자/소비자가 아니라 전지전능한 신이 된 것 같은 느낌을 주지만 그것은 환상에 불과하다고 주장한다. 엘날라는 〈밴더스내치〉와 같이 새로운 미디어 기술을 활용한 시도들은 결국 엔터테인먼트와 소비가 통합되는 미래로 향하는 것일 뿐이라고 보고 있다.⁷⁾ 실제로 〈밴더스내치〉 공개 당시 넷플릭스는 인터랙티브 영화를 “지금껏 경험하지 못한 새로운 형식”으로 홍보하면서, 관객이 직접 결말을 선택할 수 있다는 점을 강조했다. 대부분의 인터랙티브 영화가 넷플릭스, 유튜브, 스템과 같은 미디어 플랫폼을 통해 제공된다는 점에서 들로름과 엘날라의 비판은 진지하게 다루어져야 할 필요가 있지만, 다른 한편으로 이들 논의에서는 인터랙티브 영화의 선택지들을 탐색하며 때로는 영화의 한계와 마주하는 관객의 능동성과 역할이 축소되는 경향이 있다.

그런가 하면, 인터랙티브 영화가 얼마나 관객들을 만족시킬 수 있을지에 초점을 두는 연구들도 있다. 「디지털 시네마의 인터랙티브성이 관람자에게 미치는 영향」⁸⁾, 「웹/모바일 기반 인터랙티브 시네마의 인터랙티브성이 관람자에게 미치는 영향」⁹⁾, 「인터랙티브 무비의 속성변인이 태도 및 구전의도에 미치는 영향에 관한 연구」¹⁰⁾, 「Bandersnatch, yea or nay? Reception and user experience of an interactive digital narrative video」¹¹⁾ 등의 연구에서는 인터랙티브 영

6) 위의 글.

7) Elnahla, Nada, 「Black Mirror: Bandersnatch and how Netflix manipulates us, the new gods」, 『Consumption Markets & Culture』 23.5, 2020, pp.506-511.

8) 강지영, 「디지털 시네마의 인터랙티브성이 관람자에게 미치는 영향」, 『디지털인식저널』 25권, 2013, 133-141쪽.

9) 손지현, 강지영, 「웹/모바일 기반 인터랙티브 시네마의 인터랙티브성이 관람자에게 미치는 영향」, 『디지털디자인학 연구』 15권 4호, 2015, 135-144쪽.

10) 최운슬, 김운한, 「인터랙티브 무비의 속성변인이 태도 및 구전의도에 미치는 영향에 관한 연구」, 『광고연구』 103호, 2014, 320-359쪽.

11) Roth, Christian, and Hartmut Koenitz, 「Bandersnatch, yea or nay?

화를 관람한 사람들을 대상으로 실험과 설문조사를 진행해 얻은 결과를 분석하면서, 전통적인 방식의 선형적 내러티브 영화에 비해 인터랙티브 영화의 상호작용성이 관객의 집중도와 흥미, 상호교감성 등을 높인다는 결과를 도출해내고 있다.

인터랙티브 영화에 관한 대부분의 국내 선행연구에서는 게임과 영화의 수렴·혼합 현상에 주목하면서 분석이 이루어지고 있다. 이지혜, 김종덕의 경우 새로운 영화적 실험으로서 인터랙티브 영화를 소개하면서 게임과 영화의 하이브리드적 특성에 주목하고 있고,¹²⁾ 김정환은 게임 연구를 바탕으로,¹³⁾ 김혜빈, 안상원은 게이미피케이션 개념을 통해 인터랙티브 영화에 접근한다.¹⁴⁾ 인터랙티브 영화는 미디어 컨버전스, 게이미피케이션과 같은 개념으로 분석하기에 최적화된 사례이며, 게임은 대표적인 상호작용적 매체이기 때문에 이러한 접근법이 가지고 있는 유용함은 분명히 존재한다. 그러나 게임의 특성으로 인터랙티브 영화를 분석하는 것에서 그칠 경우, 이러한 분석은 단편적일 뿐만 아니라 자연스럽게 영화적 특성을 ‘극복해야 할 수동성’, 혹은 ‘낮은 단계의(단한) 상호작용성’으로 분류하는 것으로 귀결되는 문제가 발생할 수 있다. 즉 얼마나 더(혹은 덜) 게임화(게이미피케이션)되었는가의 여부로 인터랙티브 영화를 평가하는데 그칠 위험이 있는 것이다.

한편, 남명희는 <밴더스내치>를 전통적인 내러티브에 게임 기법(디지털 내러티브의 방식)을 결합한 성공 사례로 분석한다.¹⁵⁾ <밴더스내치>에서 관객의 선택이 제한되어 있고 자유도가 높은 것은 아니지만, 관객

Reception and user experience of an interactive digital narrative video», 『Proceedings of the 2019 ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video』 2019, pp.247-254.

- 12) 이지혜, 김종덕, 「인터랙티브 시네마 환경의 매체적 특성 비교」, 『한국디지털인학회 국제학술대회 논문집』 봄 국제학술대회, 2012, 194-195쪽.
- 13) 김정환, 「게임형식 기반의 인터랙티브 영화 스토리텔링 개발에 대한 연구」, 『영화연구』 62호, 2014, 25-49쪽.
- 14) 김혜빈, 안상원, 「게이미피케이션 개념을 적용한 인터랙티브 영화 서사 연구 - <블랙미러: 밴더스내치>를 중심으로」, 『한국게임학회 논문지』 19권 3호, 2019, 101-112쪽.
- 15) 남명희, 「《블랙미러: 밴더스내치》의 다중 경로 내러티브 전개법 분석」, 『영상문화콘텐츠연구』 17호, 2019, 151-172쪽.

은 내러티브를 만드는 데 일정 부분 참여할 수 있으며 다양한 전개를 채집하는 데서 재미를 느낄 수 있다는 것이다. 남명희의 경우, 〈밴더스내치〉의 자기반영적 경로가 관객으로 하여금 다른 경로에 대한 상상력을 자각하고 내용을 다각도로 검토하게 만든다고 본다. 남명희가 〈밴더스내치〉의 자기반영적 경로와 관련하여 관객의 ‘검토’ 행위에 대해 언급한 부분은 주목할 만하지만, 결론적으로 관객의 선택 행위를 극(전통적 내러티브)을 강화하는 데 쓰이는 상호작용 수단으로 보는 데 그친 것은 한계라고 할 수 있다. 앞서 언급한 연구들이 인터랙티브 영화를 게임으로 환원하는 경향이 있었다면, 남명희의 경우에는 인터랙티브 영화의 상호작용성을 전통적 내러티브의 수단으로 환원하는 측면이 있다고 할 수 있는 것이다.

윤혜영은 〈밴더스내치〉의 스토리텔링 방식에 주목하면서 이를 브레히트의 서사극 이론을 통해 분석한다.¹⁶⁾ 윤혜영에 따르면, 새로운 형식의 인터랙티브 드라마로서 〈밴더스내치〉는 관객에게 낯선 경험이 된다. 윤혜영은 특히 〈밴더스내치〉가 인터랙티브 영화 내에서도 독특한 특징을 갖고 있어 관객을 낯설게 만든다고 보고 있다. 이 영화가 겉보기에는 일반적인 1인칭 분기 서사의 형식을 취하고 있지만, 관객에게 서술자의 역할을 하도록 만들어 ‘소외’를 경험하게 하고, 주인공과 관객의 상호인지를 통해 주인공을 ‘자신의 아바타’로 인식하는 것이 아닌 ‘자신을 인식하는 타자’로 인식하게끔 만든다는 것이다. 이 논문의 분석대로, 인터랙티브 영화에서 관객은 어느 순간 영화에서의 등장인물에 대한 감정이입 혹은 캐릭터로 대리되는 감정이입(“아바타”의, 게임적인)의 경험을 하기보다는 탐색자의 위치에 있게 된다. 다만, 윤혜영은 이것이 영화 〈밴더스내치〉의 고유한 특징인 것으로 분석하고 있는데, 이 작품에서 시도한 ‘되돌아가기의 강제’를 통해 그렇게 된다는 것이다. 그러나 이것은 〈밴더스내치〉만의 독특한 특징이라고 보긴 어렵다. 스토리 분기가 여러 개인 인터랙티브 스토리텔링 장르 자체가 다른 분기를 경험하고 싶은 욕망을 자극하고, 다회차 플레이를 ‘엔딩 수집’ 등의 요소로 유도하기도 하기 때문이다. 만약 하나의 분기만을 감상하는, ‘되돌아가기’를

16) 윤혜영, 「인터랙티브 드라마로서 〈블랙 미러: 밴더스내치〉에 나타난 소외 효과」, 『만화애니메이션 연구』 58호, 2019, 269-293쪽.

강제당하지 않은 관객이 있다 하더라도 영화가 끝난 뒤 그 관객은 자신이 다른 선택을 했다면 어떻게 되었을지 다른 사람의 플레이 영상, 글, 스토리를 찾아본다. 그것이 인터랙티브 영화의 감상 방식에 전제된 것이고, 인터랙티브 영화를 보는 이유이기 때문이다. 윤희영의 경우 <밴더스내치>가 만들어내는 소외효과에 초점을 두고 논의를 하고 있기 때문에 <밴더스내치>의 이러한 관객 향유 행태에 대해서는 다루어지고 있지 않다. 본 연구에서는 <밴더스내치>의 상호작용적 다중 분기 구조, 자기반영적 미장아범 구조, 관객의 능동적 향유 행태를 분석함으로써, 보다 종합적으로 21세기 새로운 서사극으로서 ‘인터랙티브 영화’의 가능성에 대해 논의하고자 한다.

3. <블랙미러: 밴더스내치>의 텍스트/컨텍스트적 특징과 서사극 이론

2018년에 공개된 인터랙티브 영화 <블랙미러: 밴더스내치>는 넷플릭스가 제작하여 넷플릭스 플랫폼으로 서비스되었기 때문에 인터랙티브 영화에 대한 대중들의 관심을 촉발시키기에 좋은 조건을 갖추고 있었다. 실제로 <밴더스내치>를 경험한 전 세계 넷플릭스 사용자들은 SNS와 인터넷 커뮤니티를 중심으로 각자가 선택한 내러티브에 대한 감상과 정보를 공유하며 뜨거운 관심을 보였다. 이 영화는 스마트폰, 태블릿 PC, 컴퓨터 등 인터넷에 연결된 스크린 기기를 조작해 분기점마다 관객이 2~4개의 선택지 중 하나를 골라 영화의 스토리 방향을 선택해 나갈 수 있게 만들어졌다. 다른 인터랙티브 영화에 비교할 때 <밴더스내치>는 높은 수준의 완성도와 구조적 복잡성을 갖추고 있으며, 인터랙티브 영화에서만 가능한 장치(관객이 등장인물에게 신호 보내기) 등을 적절히 활용하고 있다.

<밴더스내치>에서는 게임 개발자가 되기를 꿈꾸는 주인공 스테판이 게임 ‘밴더스내치’를 만드는 내용이 핵심 줄기를 이룬다. 영화 속에서

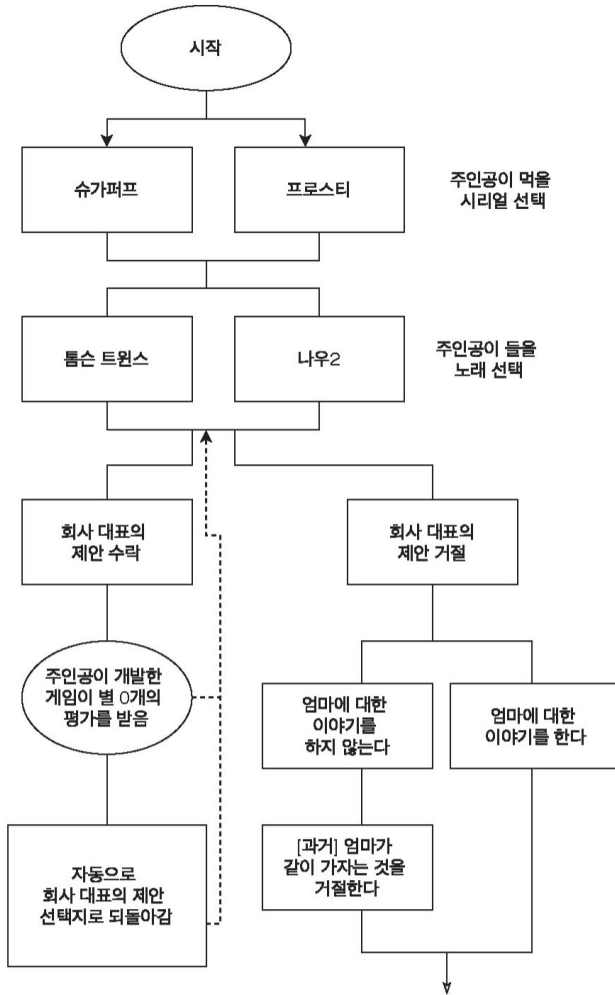
스태판이 게임으로 만들고 있는 소설의 원작자와 또 다른 게임 개발자 콜린, 그리고 일부 스토리 라인의 스태판은 〈밴더스내치〉의 분기 구조에 의한 다중 세계관, 즉 평행 세계에 대해 알고 있는 것으로 그려진다. 인터랙티브 콘텐츠와 관련하여 이야기되는 ‘능동성’, ‘자유의지’와 같은 주제들은 사용자의 ‘능동적인’, ‘자유의지’에 의해 수동적으로 조종되는 등장인물들에 의해 환기된다. 〈밴더스내치〉는 새로운 기술을 디스토피 아적으로 그려내는 드라마 〈블랙미러〉 시리즈의 외전적인 영화답게, 인터랙티브 포맷을 ‘새롭게’ 영화에 적용하고자 하면서도 인터랙티브 영화에서 ‘가능해진’ 사용자의 자유의지에 대하여 내러티브 안에서는 그다지 긍정적으로 그리고 있지 않다. 이 영화의 ‘새로운 기술’은 어떠한 진보적인 가능성이라기보다 인간의 기괴한 욕망의 실현을 위한 도구에 가깝다. 많은 경로에서 관객의 선택은 살인, 자살과 같은 끔찍한 결과로 이어진다.

〈밴더스내치〉에 적용된 인터랙티브 기술은 넷플릭스의 신선하고 새로운 시도로 홍보되고 평가되었지만, 흥미롭게도 정작 영화에서는 인터랙티브 미디어 콘텐츠 기술을 인간에게 ‘자유롭다는 환상’을 심어주고 파국을 불러오는 것으로서 그려내고 있는 것이다. 본 연구에서는 〈밴더스내치〉가 상호작용적 다중 분기 구조를 통해 동일시와 비-동일시라는 모순적 이중화 과정을 성취하고 있음을 살펴본 뒤, 폴 리콴트의 삼중 미메시스 개념을 경유하여 이 영화가 자기반영적 미장아범 구조를 지니고 있음을 주장하고자 한다. 나아가, 인터랙티브 영화에서 관객이 능동적으로 향유하는 독특한 지점은 무엇인가를 살펴보고자 한다.

1) 상호작용적 다중 분기 구조와 모순적 이중화 과정

대부분의 인터랙티브 영화는 다중 분기로 뻗어 나가는 트리 분기 구조(Branching structure)를 취하고 있다. 관객이 기로마다 여러 가지 선택 사항 중 하나를 선택하고, 이러한 선택이 반복되면서 각기 다른 방향의 이야기가 전개되는 방식이다. 〈밴더스내치〉 역시 기본적인 구조는 〈그림 1〉처럼 트리 분기 구조로 되어 있다. 본 장은 제임스 뉴먼의 계

임 연구와 브레히트의 서사극 이론을 바탕으로, <밴더스내치>에 나타나는 상호작용적 다중 분기 구조의 동일시와 비-동일시라는 모순적 이중화 과정에 대해 논의하고자 한다.



<그림 1> <밴더스내치>의 사건과 선택 흐름도

먼저, <밴더스내치>의 초반부 2개의 선택지는 내러티브 분기에 영향

을 주지 않는 것으로 등장한다. 영화가 시작되면 관객은 첫 선택으로 주인공 스테판이 아침으로 먹을 시리얼을 고르게 되고, 두 번째로 어떤 음악을 들을 것인지 선택하게 된다. 이때 이러한 선택지들은 내러티브 전체에 영향을 미치는 요소는 아니지만, 영화의 상호작용성이 어떻게 작동하는지 관객에게 이해시키는 역할을 한다. 인터랙티브 콘텐츠에 관한 기존 논의들에서 내러티브 분기에 영향을 주지 않는 선택지들은 단순히 인터랙티브 선택지를 늘리기 위한 하나의 방편 정도로 취급되거나, 보다 극단적인 경우, 무의미한 선택을 유의미한 것처럼 꾸며 놓은 ‘사기 행위’로 받아들여지기도 한다. 그러나 이러한 선택지들이 극의 가장 초반에 위치해있다는 것을 고려해볼 때, <밴더스내치>의 초반부 2개 선택지는 일종의 ‘튜토리얼’의 성격을 가지는 것으로 이해할 수 있다. 관객에게 인터랙티브 영화가 어떠한 인터페이스를 지니고 있는지를 제시하고, 어떻게 조작할 수 있는지 알려줌으로써 인터랙티브 피드백 루프를 학습시키는 장치인 것이다. 또한, 초반부 선택지들은 인터페이스·장치 사용법을 익히게 하는 역할만 하는 게 아니라 관객에게 인물과의 ‘동일시’를 적극적으로 요구하기 위한 예비적 과정으로서의 역할도 한다. ‘튜토리얼’ 이후부터 서사가 점차 상호작용의 영역들을 확보해나감에 따라, 아바타를 조작하면서 게임 플레이어의 정서적 동일시가 이루어지는 것처럼 관객의 선택 행위로 서사 속 등장인물의 행위가 결정되고 있음을 지속적으로 보여주는 것이다.

그런데 <밴더스내치>에서의 관객의 ‘능동성’은 단순히 선택지 중 하나를 선택하여 버튼을 누르는 데서 오는 것이 아니다. 인터랙티브 영화는 물리적 상호작용을 통해서만 관객에게 ‘능동성’을 부여하지 않는다. 누르고, 클릭하는 물리적 상호작용이 곧 능동적 참여라고 보는 입장은 상호작용의 양적 확대가 관객 경험의 질을 보장한다는 ‘상호작용의 신화(The Myth of Interactivity)’로 이어지기 쉽다. 이 경우 얼마나 양적으로 많은 상호작용이 적용되었는가를 척도로 인터랙티브 영화의 능동성을 판단하게 될 위험이 있다. 즉, 상호작용성과 능동성의 문제는 상호작용 하나를 더해 수동성을 능동성으로 전환하는 문제가 아니다. 오히려 관객의 보다 적극적인 ‘능동성’이 드러나는 지점은 A 혹은 B 버튼을 클릭하는 순간에서가 아니라, 어떠한 선택지를 고를까를 ‘고민’하는 그

순간에 발생한다.

이때 제임스 뉴먼의 ‘비상호작용적 시퀀스’에 대한 재개념화는 본 장에서 다루는 인터랙티브 영화의 관객 능동성 문제를 보다 적극적으로 해명하는데 유용한 개념적 틀을 제공해준다. ‘비상호작용적 시퀀스’란 ‘컷신’이나 ‘레벨 간 브레이크’와 같이 플레이어의 상호작용과 무관하게 자동 재생되는 프리-렌더링된 이미지를 말한다. 예컨대 <슈퍼 마리오>에서는 스테이지 클리어 포인트(깃발)에 캐릭터가 도달하면 플레이가 멈추고 마리오가 자동으로 성안으로 들어가면서 레벨 간 브레이크가 발생한다. 기존의 게임 연구에서 ‘비상호작용적 시퀀스’는 게임을 ‘능동적인 참여’에서 ‘수동적인 관찰’로 바꿔버리는 것으로 이해되었고, 게임플레이의 맥을 끊어 몰입을 파괴하는 것으로서 부정적으로 평가되었다. 그러나 뉴먼은 『비디오게임』에서 게임에서의 컷신에 대한 재평가를 시도한다. 그는 ‘비상호작용적 시퀀스’가 그것이 진행될 동안 플레이어를 전략과 의미에 대해 신중히 고심하도록 만들기 때문에 오히려 높은 수준의 능동성을 요구하는 것이라고 주장한다.¹⁷⁾ 플레이어들은 비상호작용적 시퀀스에서 “현재 자신이 처해 있는 특정한 상황에 대한 이유/근거를 인지”하고, “게임의 사건들을 읽고 해독하고 해석해서, 그리고 시작에서 끝을 읽고 끝에서 시작을 읽음으로써” 나름대로 자신의 경험을 하나의 내러티브로 만들어가며 경험의 재구성하고 성찰한다는 것이다.¹⁸⁾

이러한 구조는 인터랙티브 영화에서도 유사하게 나타난다. 트리 분기 구조 인터랙티브 영화에서 관객은 선택 행위를 위해 서사 진행이 중단된 시간 동안에 이전 분기에서 어떤 선택을 내렸고, 그 결과 어떤 이야기로 이어졌으며, 그렇다면 지금 자신의 선택은 어떤 결과를 가져올지 종합적으로 고려하고 예측하여 결정을 내려야 한다. 이러한 ‘추론, 대조 작업’은 인터랙티브 영화의 핵심적인 재미 요소일 뿐만 아니라, 관객이 피드백 메커니즘을 통해 얻은 결과값들을 바탕으로 새로운 상호작용을 선택한다는 점에서 자신의 지식과 경험을 끊임없이 수정해나가는 과정

17) 제임스 뉴먼, 『비디오 게임』, 박근서, 홍성일 외 3명 역, 커뮤니케이션북스, 2008, 149쪽.

18) 위의 책, 141쪽.

이라고도 할 수 있다. 인터랙티브 영화에서 관객의 선택 행위는 일종의 인형극처럼 그 운명이 자신의 손끝에 달린 등장인물과 동일시하게 만들어 몰입을 강화하는 동인으로 작용하는 동시에, 그로부터 한 발자국 떨어져서 이전의 서사들을 빠르게 매핑하고, 자신의 지식과 경험에 바탕을 둔 새로운 상호작용들을 선택해야 하는 ‘추론, 대조 작업’에 바탕을 둔 비-동일시 과정이기도 한 것이다.

특히, 주인공과 관객 사이에 벌어지는 이러한 비-동일시 과정은 인터랙티브 영화라는 형식의 특성에서뿐만 아니라 <밴더스내치>의 내러티브의 내용적 층위에서도 나타난다. 예컨대 서사의 특정 분기에서 관객은 자신을 조종하는 사람이 누구냐고 소리치는 스테판과 마주하게 된다. 이때 관객은 디제시스 내부에서 자신을 향해 소리치는 스테판을 보고, 그리고 그에게 어떤 신호를 보낼지 선택하는 과정 속에서, 스크린 바깥의 자신의 몸, 손, 존재를 인지함을 통해 스테판과 분리되는 비-동일시 과정을 겪게 된다.

등장인물에 감정 이입하거나 동일시되기보다 오히려 분열을 경험하게끔 한다는 측면에서, <밴더스내치>는 브레히트의 서사극 이론을 경유하여 보다 적극적으로 검토될 수 있다. 브레히트는 연극에서의 감정이입을 거부하면서, 관객이 스스로 무대 위 사건 및 상황에 대해 사고할 수 있게 만드는 서사극이 필요함을 주장한 바 있다. 브레히트에게 감정이입은 “예술이 가진 사회적 기능의 발달을 저해하는 장애”요소였고,¹⁹⁾ 관객이 배우와 작중 인물의 감정에 이입하도록 하는데 몰두하는 대다수의 연극들은 관객을 그 자신의 현실 세계로부터 예술 세계로 ‘유괴’하는 것이나 다름없었다.²⁰⁾ 그래서 브레히트는 “관객 스스로 무대 위에 묘사된 사건이나 그 묘사 자체에 대해 이의를 제기할 수 있는 비판적 자세를 가질 수 있도록”하여 “세계를 변화시키는 데 기여하는 단계”에 들어설 수 있도록 하는 새로운 방법으로 서사극이 필요하다고 주장했다. 서사극에서는 주인공의 관점에서만 경험되는 것이 아니라 독자적으로 그 존재가 드러나는 ‘환경’이 부각되고, 제 4의 벽이 제거되면서 ‘생소화

19) 베르톨트 브레히트, 『브레히트, 연극에 대한 글들』, 김기선 역, 지만지드라마, 2020, 19쪽.

20) 위의 책, 82쪽.

과정’, ‘소외 과정’을 통해 “극 중 인물 속으로 간단히 몰입함으로써 비판 없이 극 중 인물의 체험에 자신을 전적으로” 맡기는 방식의 관객 경험이 불가능해진다. 왜냐하면 서사극에서는 관객이 자신의 자리에 가만히 앉아 연극을 즐기도록 내버려두는 것이 아니라 이야기를 중단시키고 관객이 참여할 수 있도록 하기 때문에, 관객은 그 자신으로서 ‘결단’을 강요받으며 결단을 내리기 위해 ‘관찰자’로서 능동성을 가지고 사건을 마주하게 된다.²¹⁾

결론적으로, <밴더스내치>에서는 관객이 선택에 따라 서사 속 등장인물의 행위를 결정하게 되므로, 관객이 등장인물에 동기화되는 정서적 동일시가 발생할 수 있다. 그러나 인터랙티브 영화에서는 단순히 “극 중 인물 속으로 간단히 몰입함으로써 비판 없이 극 중 인물의 체험에 자신을 전적으로”²²⁾ 내맡기는 ‘정서적 동일시’만 발생하지 않는다. 다른 한편으로, ‘추론, 대조’ 작업을 통해 다중적인 상황을 탐색하고 여러 관점에서 그 인물의 행동과 태도, 가치관 등에 대해 파악하도록 유도되기 때문에 인물과의 전적인 동일시에서 한걸음 물러설 수 있게 된다. 바로 이 모순적 이중화 과정 속에서 관객은 게임 속의 아바타를 조종하는 것과 유사한 방식으로 인물에 일체감을 느끼며 공감하기도 하지만, 거기에는 다중적 상황과 맥락들을 고려한 ‘추론, 대조’ 작업들이 전제되어 있다는 점에서 그것은 비-동일시의 과정으로 귀결된다. 상호작용적 다중분기 구조로 인한 동일시와 비-동일시의 모순적 이중화야말로 인터랙티브 영화가 지닌 미학적·정치적 가능성이 잠재적으로 시험될 수 있는 장이라 할 수 있을 것이다.

2) 자기반영적 미장아빔 구조 분석

<밴더스내치>에 관한 기존의 논의는 ‘인터랙티브 영화’의 특성들에 주목하며 이를 설명하는 것에 집중하였으나, 오히려 <밴더스내치>에서 특기할 만한 지점, 즉 작품의 특이성은 바로 그 형식적 층위가 내용의

21) 위의 책, 20-38쪽.

22) 위의 책, 34-35쪽.

구조적 속성에 의해서도 드러난다는 것에 있다. 예컨대 헤인즈 박사는 스테판에게 “All for one, one for all”이라는 위로를 건넨다. 물론 맥락적으로 이러한 위로는 세상 사람들이 너에게 충분한 관심과 사랑을 이미 주고 있음을 말하는 것이지만, 영화 전체에 등장하게 되는 ‘자유지’에 대한 비관적 입장들을 고려한다면 한편으로 의미심장하다. 즉, 헤인즈 박사의 위로는 넷플릭스를 통해 <밴더스내치>를 보고 있는 관객(One)이 해당 영화의 모든(All) 상황을 통제하고 있다는 지점, 혹은 스테판 개인(One)이 해당 작품을 시청 중인 모든 개인(All)에게 보여진다는 점, 관객(All)이 스테판(One)의 행위를 통제할 수 있으며, 전체(All)로서 한 영화가 개인(One)에게 인터랙티브하게 맞추어진다는 지점으로 나아갈 수 있다.

본 장은 <밴더스내치>에서 드러나는 자기반영적 미장아빔 구조를 파악하기 위해 폴 리코르의 삼중의 미메시스 개념틀을 경유하여 그 구조적 특징들을 살펴보고자 한다. 나아가 <밴더스내치>의 자기반영적 미장아빔 구조가 관객에게 브레히트의 ‘낯설게 하기’의 효과를 보여줌으로써 모더니즘의 성취를 잇는 21세기의 새로운 ‘서사극’의 형태가 될 수 있음을 확인할 것이다.

<표 1> 폴 리코르의 삼중의 미메시스에서 허구와 현실의 관계

| 미메시스1 | 미메시스2 | 미메시스3 |
|------------------|---------|---------|
| 현실의 허구화를 위한 준비과정 | 현실의 허구화 | 허구의 현실화 |

먼저, ‘삼중의 미메시스’(Triple Mimesis)를 개념화한 폴 리코르(Paul Ricoeur)는 이것이 시간과 텍스트, 삶과 이야기를 잇는 교량의 역할을 수행하며, 나아가 양자를 종합함으로써 이야기가 지닌 실존적, 윤리적 가능성을 보여주고 있다고 말한 바 있다.²³⁾ 여기서 삼중의 미메시스는 <표 1>과 같이 구성되어 있다. 미메시스1인 전-형상화(Pre-figuration) 단계에서는 ‘현실의 허구화’를 위한 준비과정이 요구되며, 이를 위해 행

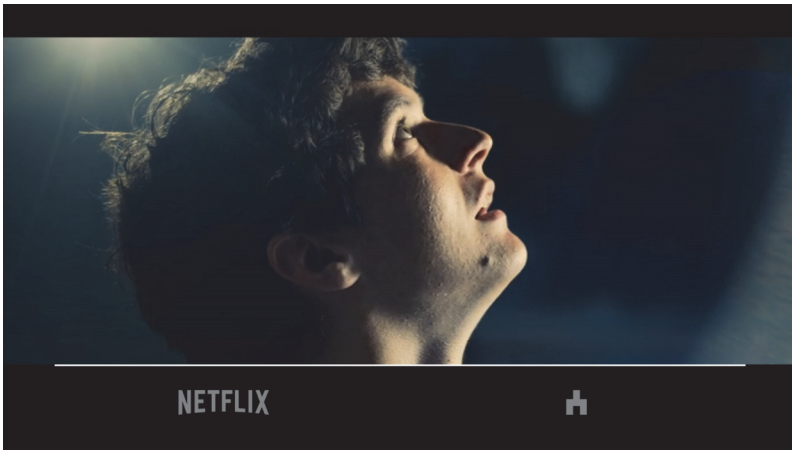
23) 폴 리코르, 『시간과 이야기2』, 김한식 역, 문학과지성사, 2000.

동의 구조적, 상징적, 시간적 이해가 필요하다. 미메시스2, 형상화(Figuration) 단계에 이르러서는 행동의 전-이해에 기반을 둔 줄거리를 구성하게 되고, 이로부터 현실이 허구화되기 시작한다. 미메시스3에 이르러서는 텍스트의 세계가 독자의 세계와 만나게 되며, 이는 허구가 현실화되는 과정이라 할 수 있다. 리코르의 삼중의 미메시스에 관한 논의를 경유하면서, 인터랙티브 영화인 <밴더스내치>의 ‘자기반영적 미장아빴(Mise-en-Abyme) 구조’를 다음과 같이 파악할 수 있다.

주인공 스테판은 제롬.F.데이비스의 소설 ‘밴더스내치’를 바탕으로 게임 ‘밴더스내치’를 만들고자 한다. 리코르의 미메시스1의 관점에서 보자면, 이것은 이미 물리적 속성을 지닌 책을 바탕으로 비-물질적 게임의 서사를 구축한다는 점에서 ‘현실의 허구화’를 위한 전-형상화라 할 수 있지만, 이미 삼중의 미메시스를 통과한 작품을 다시금 미메시스1의 과정으로 옮겨와 제작한다는 측면에서 볼 때 ‘허구의 허구화’를 위한 전-형상화 과정이라고도 할 수 있다. 즉, 책에서 게임으로 서사를 만드는 과정은 ‘현실의 허구화’와 ‘허구의 허구화’를 위한 재형상화인 셈이며, 소설 ‘밴더스내치’를 읽었던 스테판에게 작동하는 미메시스3의 과정이 다시금 미메시스1을 추동한다는 점에서 ‘재귀적 순환’이 발생하고 있음을 알 수 있다. 이러한 모티프는 <밴더스내치>를 관통하는 핵심적 주제로 자리 잡게 되는 동시에 자기반영적 미장아빴 구조를 예비하는 것이라고 할 수 있다.

스테판이 <밴더스내치>라는 허구적 텍스트를 게임으로 본격적으로 번역하게 되는 과정은 미메시스2인 형상화(Figuration) 단계로 볼 수 있다. 현실의 허구화를 향해가는 과정은 크게 3중의 레이어로 구성되어 있다. 먼저 소설 ‘밴더스내치’를 쓰던 제롬.F.데이비스가 겪었던 ‘마인드 컨트롤 음모설’(Layer1)이 있고, 스테판이 게임의 트리 분기 구조를 완성해나가는 과정 중에 누군가가 자신을 조종한다고 생각하는 ‘착란 증세’(Layer2)가 있다. 특히 이 지점에서 스테판이 게임을 제작하는 행위는 ‘현실의 허구화’를 위한 작업이라 할 수 있다, 동시에 스테판 자신이 ‘자유의지’를 가진 것이 아니라, 자신의 삶이 또 하나의 ‘허구적 산물’인 것을 깨닫게 된다는 측면에서 보자면, 스테판 개인의 층위에서 ‘현실의 허구화’가 벌어지고 있음을 알 수 있다. 그리고 바로 이 배후에 스테판

의 이러한 상태를 ‘넷플릭스’라는 앱을 통해 인터랙티브하게 조종하는 관객의 층위(Layer3)가 있는 것이다. 즉 “행동의 전-이해에 기반을 둔 줄거리를 구성”하는 것을 목표로 하는 형상화(Figuration) 단계에서 등장하는 스테판의 행위에는 앞서 말한 3가지의 층위가 동시에 겹쳐서 작동하고 있다. 바로 이 지점에서 <밴더스내치>가 인터랙티브 서사에 대한 자기반영적 속성을 바탕으로 한 미장아빴적 구조를 가지고 있음을 알 수 있다.



<그림 2> 관객이 스테판에게 신호를 보내는 장면

폴 리콥르의 미메시스3에 준거하여 <밴더스내치>를 살펴보면 텍스트의 세계가 관객과 만나는 과정에서 자기반영적 미장아빴 구조가 더욱 명확하게 드러나게 된다. 스테판은 누군가가 자신을 조종하고 있음을 깨닫고, 대체 누가 자신을 조종하고 있느냐고 소리친다. <그림 2>에서 볼 수 있듯, 이때 관객은 그에게 어떤 신호를 보낼지 선택하는 과정을 겪게 된다. 헤인즈 박사와의 상담실에서 그에게 손톱을 물어뜯을지 등을 선택하는 과정에서도 관객인 ‘나’로 인해서 스테판의 ‘착란’이 벌어지고 있음을 알 수 있다. 관객이 이러한 사실을 깨닫게 되는 순간을 허구적 서사가 현실의 관객에게 영향력을 행사한다는 점에서 ‘현실의 허구화’로 명명할 수 있으며, 동시에 관객의 어떤 특정한 선택이 허구적

작품 내부의 내용적 층위에서도 드러난다는 점에서 ‘허구의 현실화’로도 볼 수 있다. 이처럼 내용적 층위에서 나타나는 ‘허구의 현실화’와 ‘현실의 허구화’의 이중주를 통해 <밴더스내치>가 인터랙티브 영화의 장르적 특성을 자기반영적으로 구현하고 있음을 알 수 있다.

브레히트의 서사극은 “친숙함이야말로 참신하고 순수한 판단의 저해 요인이 되어 왔던 것”으로 보고, “사회적으로 의미를 갖고 문제성을 띤 사건으로 나타나기 위해서는 묘사법을 통해 그 일이 관객에게 생소한 것”으로 볼 수 있게끔 하는 전략을 취하는 것이었다.²⁴⁾ 이러한 맥락에서 <밴더스내치>에서 등장하는 자기반영적 미장아빔 구조는 상호작용성을 통해 관객이 1인칭으로 서사에 몰입하게 하는 요건으로 작용하는 동시에, 관객에게 선택을 맡기는 ‘중지’의 지점을 심어줌으로써 ‘소격효과’를 성취하고 있다. 특히 미메시스2에서 세 가지의 층위가 겹쳐서 작동함을 통해 인터랙티브 서사에 대한 자기반영적 속성을 보여주는 지점은 인터랙티브 영화에서 부분적으로 성취될 수 있는 모더니즘적 전략의 구현이라 할 수 있으며, 미메시스3에서 관객의 선택이 허구적 서사에 즉각적으로 반영되고, 허구적 서사가 관객에게 특정한 선택을 요구한다는 인터랙티브 서사의 속성이 작품 내에서 자기반영적으로 드러나는 지점으로 마련되어 있음을 알 수 있다. 나아가 <밴더스내치>의 서사적 독특성은 바로 인터랙티브 서사 자체에 관한 비판적 사유의 지점을 마련함으로써 해당 텍스트의 장르 자체를 사유하는 지점으로 나아가는 것에 있다. 즉, <밴더스내치>는 인터랙티브 스토리텔링을 자기반영적으로 보여주는 장치들을 통하여 서사를 낫설게 하고, 이를 통해 장르 자체에 대한 사유의 지점을 열어주고 있는 것이다.

3) 인터랙티브 영화 관객의 능동적 향유

<밴더스내치>는 러닝 타임의 종료와 동시에 끝나지 않는다. 개인형 인터랙티브 영화라 할지라도 인터랙티브 영화 경험에는 관람 후에 일어

24) 베르톨트 브레히트, 『브레히트, 연극에 대한 글들』, 김기선 역, 지만지드라마, 2020, 127쪽.

나는 관객 간의 상호작용이 포함되는데, 인터랙티브 영화의 다른 선택지 및 분기를 탐색하는 과정에서 다른 관객의 감상 후기와 정보를 찾게 되기 때문이다. 관객들은 서로 인터랙티브 영화 작품의 선택지 및 분기에 대한 정보 및 경험을 공유하면서 그 인터랙티브 영화의 전체적인 설계를 함께 그려나가게 된다. 특정 영화 텍스트를 수용자가 관람하는 과정까지를 생산과 소비의 순환과정이라 일컬을 수 있다면, 이후 레딧(Reddit)과 같은 온라인 커뮤니티 사이트에서 어떤 관객이 모든 경우의수들을 체험해보고 사건과 선택 흐름도를 공유하는 것과, 트위터와 같은 SNS에서 '#bandersnatch'라는 이름으로 밈이 등장하기 시작하는 과정 전체를 관객의 능동적인 향유와 재생산의 순환과정이라 부를 수 있을 것이다. 이때 이루어지는 관객의 향유(enjoyment)는 '자발성, 개발성, 수행성의 즐거움에 기초한 참여적 수행(performance)'이라 부를 수 있다.²⁵⁾

물론 이러한 것들은 기존의 영화에서도 충분히 이루어지고 있는 것이지만, 사건과 선택 흐름도를 제작하고, 이 과정에서 결말을 서로 공유하는 행위, 그리고 스포일러를 대하는 태도에 있어서 인터랙티브 영화는 관객의 능동적 향유의 측면에서 특이성을 보여준다. 따라서 본 장에서는 레딧을 중심으로, <밴더스내치> 관객의 능동적 향유 행태라는 일련의 문화적 현상들을 살펴보고자 한다.

먼저 레딧에서 '/r bandersnatch' 혹은 '/r blackmirror'를 검색하기 시작하면, 유저들이 <밴더스내치>의 엔딩 종류와 영화에 대한 평가와 감상을 공유한 것을 살펴볼 수 있다. 이때 관객의 능동적 향유 행태는 크게 두 가지로 나타난다.

첫째, 레딧에 게시된 <Bandersnatch Endings Thread> 포스트를 살펴보면,²⁶⁾ 'Pacs ending', 'Train ending', 'Meta ending', 'Jail ending', 'Movie studio ending'으로 나누어 영화 결말을 종류별로 나누어 공유

25) 권호창, 「트랜스미디어 향유와 문화정치적 관점에서의 대안적 수용자의 재구성에 관한 연구」, 『Trans-』 10권, 2021, 31-50쪽.

26) Bandersnatch Endings Thread

https://www.reddit.com/r/blackmirror/comments/aa98fs/bandersnatch_endings_thread/ (last access: 2021.12.12)

하고 있다. 여기서 많은 유저들이 ‘하나의 결말’만을 취하고 관람행위를 중지하는 것이 아니라, 여러 선택지를 직접 눌러보면서 결말들을 찾아 나가고 있음을 확인할 수 있다. 더 나아가 이것은 몇몇 적극적인 유저들에 의해 영화 전체의 사건과 선택 흐름도를 파악하는 것으로 이어진다. 선택지들을 모두 정리하고, 사건과 선택 흐름도를 직접 그리며, 그것을 공유하는 이른바 ‘레딧 탐정(Reddit detective)’의 출현이다. 이러한 적극적 향유는 유저들이 작품 내의 이스터 에그(Easter egg)를 공유하고 있는 것으로도 이어진다.²⁷⁾ 기존의 전통적 서사를 지닌 영화들에서도 이스터 에그를 공유하거나, 특정 영화의 세계관을 정리하는 방식의 2차적 재생산은 존재해 왔다. 그러나 레딧에서 <밴더스내치>를 본 유저들이 결말을 공유하고 사건과 선택 흐름도를 제작하는 것은 사전 설계된 다른 경로의 이야기가 확정적으로 존재한다는 인터랙티브 영화의 장르적 특성에 따라 추동된 것으로서, 인터랙티브 영화의 능동적 2차적 재생산이 지닌 특수성을 보여준다. 즉, 인터랙티브 영화에서 관객은 단순히 자신이 선택한 결말을 따라 하나의 서사만을 보는 것에서 멈추지 않으며, 더 다양한 선택지들을 찾아서 영화의 서사 구조를 능동적으로 탐색하는 방식으로 영화를 향유한다는 것이다.

특히나 인터랙티브 영화에서의 향유의 특이성을 확인할 수 있는 것은 바로 두 번째, ‘스포일러에 대한 태도’의 측면에서다.²⁸⁾ <그림 3>에서 보이는 댓글의 경우 ‘Spoilers underneath’를 먼저 밝히고 시작하는데, 이는 다른 여타 영화에서도 등장할 뿐만 아니라 한국어권 관객에게도 ‘스포주의’, ‘아래에 스포 있음’이라는 구호로 등장하는 것이다.

27) Bandersnatch Easter egg

https://www.reddit.com/r/blackmirror/comments/aa8hxc/master_list_of_episode_connections_easte (last access: 2021.12.12)

28) Bandersnatch Spoilers

https://www.reddit.com/r/television/comments/ab4qo1/anybody_feel_black_mirror_bandersnatch_w (last access: 2021.12.12)

↑ Posted by ★★★★★ 4.967 u/kence35 2 years ago

704 **Bandersnatch Endings Thread**

↓ S05E00 spoiler

So the endings I've discovered are as follows. Please post your findings even if you got the same, I'm sure everyone would love to hear about all the various options!

I don't remember the game ratings for each ending though and MAJOR SPOILER ALERT

PACS ending - After putting PAC as the password for the vault you discovered Stefan's entire life was some sort of government conspiracy that his whole family was in on. I wasn't paying enough attention to know what exactly that was but you proceed to kill your father and go to jail.

Train Ending - After typing "TOY" into the safe and going back in time through the mirror you can go with your mother onto the train that kills her (and now you). The scene cuts back to the psychiatrist's office where a paramedic declares you dead, psychiatrist and father are both crying and psych says you only closed your eyes for a moment.

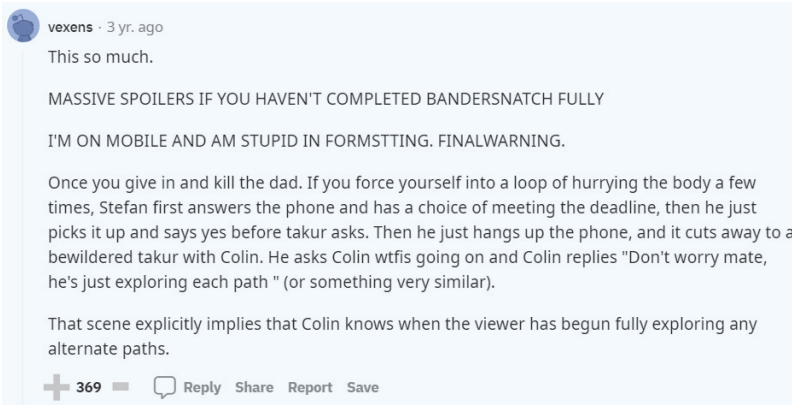
META Ending - Typing "PAX" into the safe I believe led me to kill my father despite Stefan pleading not too, with the player seemingly in control of Stefan's actions. If you proceed to cut up the father and dial the number for the psychiatrist correctly, via a flash forward you discover the game did amazing but was pulled after discovering the murder of your father. Now in present day the daughter of Colin is remaking Bandersnatch for Netflix in a very META-esc ending. I hear if you misdial the psychiatrist you just get sent to jail and it ends?

Jail? - Similar to the above, however if you bury the body you get called by the gaming company and asked if the game will be finished by the end of the day. I answered no, so I'm not certain what happens if you answer yes, however the CEO man Tucker visited, sees the body, and you kill him too. The game isn't finished and you wind up in jail for the double murder.

<그림 3> 밴더스내치 결말 모음

주목해야 할 것은 바로 <그림 4>의 댓글로, 이는 ‘인터랙티브 영화의 관객성’이라는 층위에서 비추어 볼 때 유의미한 시사점을 제공하여준다. “Massive Spoilers if you haven't completed bandersnatch fully. (밴더스내치를 전부 보지 않았다면 엄청난 스포일러가 될 것이다.)” 여기서 방점을 찍을 것은 바로 ‘Completed’와 ‘fully’이다. 전통적인 영화 보기 방식에서는 “나는 그 영화를 보았다”와 “나는 그 영화를 보지 않았다”라는 대립적 명제 구도가 주로 성립한다. 하지만 인터랙티브 영화에서는 “나는 그 영화를 보았다.”에서 나아가 두 가지의 대립적 명제가 추출될 수 있다. “나는 그 영화를 다 보았다.”라는 일종의 완료(Completed) 상태와 “나는 그 영화를 보고 있다.”라는 진행(Uncompleted)의 상태가 그것이다. 이러한 지점은 인터랙티브 영화의 관객 경험에서 동시대 관객성을 탐구하는데 유효하다. 즉 전통적인 일

회적, 폐쇄적, 그리고 통독적 영화관람 행위가 분열적 영화관람으로 대체되어가고 있으며, 이에 대해 스포일러를 경고하는 표지도 단순히 “Spoiler underneath”가 아니라 “if you haven’t completed bandersnatch fully”라는 보다 섬세한 구분지점이 생산되는 것이다.



<그림 4> “밴더스내치를 전부(Fully) 보지 않았다면 엄청난 스포일러가 될 것이다.”

이렇게 인터랙티브 영화에서는 2차적 재생산을 능동적으로 향유하는 새로운 형태의 문화적 현상들이 발생하는 것을 확인할 수 있다. 즉 다종다양한 커뮤니티에서 자신이 경험했던 이야기 구조들을 공유하거나, 사건과 선택 흐름도들을 매핑하고자 하는 시도들이 향유를 통한 능동적 관객경험을 구축하고 있는 것이다.

브레히트는 서사극을 통해 관객이 수동적 관극 경험에서 벗어나 각성을 통해 현실에 참여할 수 있는 능동적 행위자가 될 수 있기를 원했다. 인터랙티브 영화를 소비하는 과정에서 나타나는 관객의 능동적 참여의 영역은 ‘관극 경험’ 내부에서만, 즉 텍스트를 감상하는 행위 도중에서만 발생하는 것이 아니라, 바로 그 이후에 창작물에 대한 능동적 재생산 행위로서 이루어지는 향유 경험에서도 발생하고 있음을 본 장의 논의에서 확인할 수 있었다. 특히 이러한 관객의 능동적 향유에서 주목해야 할 것은 이것이 관객 개인의 단순한 기록의 형태로 이루어지는 것이 아

니라, 커뮤니티 내부에서 집단적 형태로 이루어지는 ‘참여적 관객성’이라는 사실이다. 참여적 관객성은 관객으로 하여금 수동적 관객 경험에서 벗어나 능동적 향유의 형태로 극에 참여하게 할 수 있는 조건이 된다. 20세기에 브레히트가 서사극을 통하여 관객이 수동적 관객 경험에서 벗어나 비판적으로 극에 참여할 수 있도록 시도하였다면, 동시대적으로 인터랙티브 시네마는 수동적 관객 경험에서 벗어나 보다 집단적인 참여적 관객성을 통해 관객이 능동적 향유의 형태로 극에 참여할 수 있게 하는 잠재적 가능성을 보여주고 있다.

4. 나가며

벤야민은 〈생산자로서의 작가〉에서 예술작품이 자기 시대 생산의 조건들에 대해서(to) 어떤 입장을 취하고 있는가, 예술작품이 자기 시대의 생산 조건 안에서(in) 어떻게 자리매김하여가고 있는가를 묻는다.²⁹⁾ 벤야민의 이러한 물음들은 오늘날 인터랙티브 영화들이 가진 정치성에 관한 논의를 잠재적으로 급진화할 수 있는 장소를 마련하여준다. 즉 전자의 질문은 〈벤더스내치〉에서 과연 상호작용성을 어떻게 ‘성찰’할 것인가에 대한 자기반영적 물음으로 이어진다면, 후자의 물음은 오늘날 생산 조건들, 특히 기술적 조건들 속에서 대중적 양상으로 상호작용성의 가능성을 실험하고 있다는 점에서 그러하다. 넷플릭스의 인터랙티브 영화에 대한 시도는 물론, 어떻게 수익을 극대화할 수 있을지에 관한 전략으로서 다종다양한 기술적, 서사적 실험들을 모색한 것이지만, 오늘날에 주어진 기술적 조건들 아래에서 인터랙티브 영화가 지닌 정치적, 미학적 가능성들이 잠재적으로 시험 되고 있음을 알 수 있다.

본 연구는 비교적 대중적인 주목을 받았던 인터랙티브 영화 〈블랙

29) 김수환, 「생산자로서의 작가: 발터 벤야민이 읽은 소비에트 팩토그래피」, 『한국비교문학학회』 No.73, 2017, 33-55쪽.

미러: 밴더스내치〉를 중심으로, 상호작용적 다중 분기 구조, 자기반영적 미장아빔 구조, 관객의 능동적 향유 형태를 분석함으로써 인터랙티브 영화의 특성과 21세기 새로운 서사극으로서의 가능성을 살펴볼 수 있었다. 물론 이러한 연구 결과를 인터랙티브 영화의 이론적, 미학적, 비평적 토대들에 관한 일반론으로 쉽게 확장할 수 없다는 한계는 분명히 존재하지만, 인터랙티브 영화 연구의 새로운 논의와 연구를 발전시켜나갈 수 있는 계기가 될 수 있을 것으로 기대한다.

참고문헌

단행본

- 레프 마노비치, 『뉴미디어의 언어』, 서정신 역, 커뮤니케이션북스, 2014.
- 발터 벤야민, 『브레히트와 유물론』, 윤미애, 최성만 역, 도서출판 길, 2020
- 베르톨트 브레히트, 『브레히트, 연극에 대한 글들』, 김기선 역, 지만지드라마, 2020.
- 제임스 뉴먼, 『비디오 게임』, 박근서, 홍성일 외 3명 역, 커뮤니케이션북스, 2008.
- 폴 리콰르, 『시간과 이야기 2』, 김한식 역, 문학과지성사, 2000.

논문

- 강지영, 「디지털 시네마의 인터랙티브성이 관람자에게 미치는 영향」, 『디자인지식저널』, 2013.
- 권호창, 「트랜스미디어 향유와 문화정치적 관점에서의 대안적 수용자의 재구성에 관한 연구」, 『Trans-』, 2021.
- 김수환, 「생산자로서의 작가: 발터 벤야민이 읽은 소비에트 팩토그래피」, 『한국비교문학학회』, 2017.
- 김정환, 「게임형식 기반의 인터랙티브 영화 스토리텔링 개발에 대한 연구」, 『영화연구』, 2014.
- 김혜빈, 안상원, 「게이미피케이션 개념을 적용한 인터랙티브 영화 서사 연구 - <블랙미러: 밴더스내치>를 중심으로」, 『한국게임학회 논문지』, 2019. DOI: 10.7583/JKGS.2019.19.3.101
- 남명희, 「《블랙미러: 밴더스내치》의 다중 경로 내러티브 전개법 분석

], 『영상문화콘텐츠연구』, 2019.

서대정, 「인터랙티브 알고리즘에 기반을 둔 다양한 영상 실험과 미학: 데이터베이스 서사와 라이프로그를 중심으로」, 『영화연구』, 2011.

손지현, 강지영, 「웹/모바일 기반 인터랙티브 시네마의 인터랙티브성이 관람자에게 미치는 영향」, 『디지털디자인학 연구』, 2015.

윤혜영, 「인터랙티브 드라마로서 〈블랙 미러: 밴더스내치〉에 나타난 소외 효과」, 『만화애니메이션 연구』, 2019.

이지혜, 김종덕, 「인터랙티브 시네마 환경의 매체적 특성 비교」, 『한국 디자인학회 국제학술대회 논문집』, 2012.

최윤슬, 김운한, 「인터랙티브 무비의 속성변인이 태도 및 구전의도에 미치는 영향에 관한 연구」, 『광고연구』, 2014.

Elnahla, Nada, 「Black Mirror: Bandersnatch and how Netflix manipulates us, the new gods」, 『Consumption Markets & Culture』, 2020. DOI: 10.1080/10253866.2019.1653288

Roth, Christian, and Hartmut Koenitz, 「Bandersnatch, yea or nay? Reception and user experience of an interactive digital narrative video」, 『Proceedings of the 2019 ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video』, 2019. DOI: 10.1145/3317697.3325124

기타

데이빗 슬레이드 감독, 영화 〈블랙미러: 밴더스내치〉, 2018.

Delorme, Stéphane, 〈L'expérience Netflix〉, 『Cahiers du cinema』, 2018.

Reddit 〈Bandersnatch Endings Thread〉,

https://www.reddit.com/r/blackmirror/comments/aa98fs/bandersnatch_endings_thread/ (last access: 2021.12.12)

Reddit 〈Bandersnatch Easter egg〉,

https://www.reddit.com/r/blackmirror/comments/aa8hxc/master_list_

of_episode_connections_easte (last access: 2021.12.12)
Reddit <Bandersnatch Spoilers>,
https://www.reddit.com/r/television/comments/ab4qo1/anybody_feel_black_mirror_bandersnatch_w (last access: 2021.12.12.)

Abstract

Can interactive cinema become a new epic theater in the 21st century? : Focusing on <Black Mirror: Bandersnatch>

Jiyeon Kim, Dogyun Kim, Hochang Kwon

Department of Cinema Studies, Korea National University of Arts

The interactive cinema is based on the interactivity between the cinema and the audience. The discussion of interactive cinema can be divided into two poles. One is to positively look at the possibilities of interactive cinema as a new format and to test with them in various ways. The other is the perspective of a critical warning that the interactivity of interactive cinema risks reinforcing biases while instilling the illusion of freedom and activity in the audience. Considering both of these perspectives, we try to find a way to realize the political and aesthetic possibilities of interactive cinema through characteristic analysis. To this end, we analyzed the interactive film <Black Mirror: Bandersnatch>, which has received public and critical attention, based on Brecht's epic theater as a theoretical and practical reference. We analyzed the text/contextual characteristics of this work in three dimensions – an interactive multi-branching structure, a self-reflecting Mise en abyme structure, and an active enjoyment of the audience – and compared them with the epic theater theory. Through this, we examined the conditions and possibilities of interactive cinema as a new epic theater in the new technological/media environment of the 21st

century.

Keywords

<Black Mirror: Bandersnatch>, Interactive Cinema, Brecht, Epic Theater, Branching Structure, Self-reflection, Audience Enjoyment

트랜스미디어연구소규정

2011년 7월 1일 제 정
 2013년 9월 3일 1차 개정
 2016년 4월 20일 2차 개정
 2020년 9월 16일 3차 개정

제1장 총 칙

제1조(명칭과 위치)

본 기관은 트랜스미디어연구소(이하 '본 연구소'라 한다)라 하며 성균관대학교(이하 '본교'라 한다)안에 둔다.

제2조(목적)

1. 본 연구소는 공연, 영상, 미디어, 인문, 예술 그리고 기술을 포함한 융합학문 연구와 인력양성, 콘텐츠 및 관련 기술개발을 목적으로 한다.
2. 본 연구소는 인문사회분야 연구역량 강화를 목적으로 한다.

제3조(사업)

본 연구소는 제2조의 목적을 달성하기 위하여 다음 각 호의 사업을 한다.

1. 문화기술에 관한 공동 연구 추진
2. 『트랜스-』 학술지 및 트랜스 총서 발간
3. 융복합 인력 양성을 위한 교육 사업
4. 스토리텔링기반연구 및 콘텐츠개발에 대한 산학연구 활성화
5. 산업체 인력 재교육을 통한 고급 인력의 양성
6. 산학 공동연구를 통한 실용적 기술개발과 기술의 상용화
7. 저명인사초청 학술세미나 개최 및 최신기술 교류
8. 기타 설립 목적을 달성하는데 필요한 사업

제2장 조 직

제4조(기구)

본 연구소에는 다음의 기구를 둔다.

1. 연구소장
2. 편집위원장 및 편집위원
3. 운영위원회
4. 산학연협의회
5. 연구개발부
 - 가. 미디어아트랩
 - 나. 인터랙션랩
 - 다. 스토리텔링랩
 - 라. 비주얼테크놀러지랩
 - 마. 문화정책연구랩
6. 연구지원부

제5조(연구소장)

1. 연구소장(이하 “소장”이라 한다)은 운영위원회의 발의, 인문사회과학캠퍼스 부총장(이하 “부총장”이라 한다)의 추천을 받아 총장이 제청하고 이사장이 임명한다.
2. 소장은 연구소를 대표하며 본 연구소의 업무를 통할한다.
3. 소장의 임기는 2년으로 하며 연임할 수 있다.
4. 연구소장은 『트랜스-』 연구윤리규정을 준수해야 하며 편집위원장, 편집위원, 연구부장, 연구원들이 이를 준수할 수 있도록 노력해야 한다.

제6조(편집위원장)

1. 편집위원장은 연구소장이 임명한다.
2. 편집위원장은 『트랜스-』 학술지 및 트랜스 총서 발간에 필요한 업무를 관장한다.
3. 편집위원장의 임기는 2년으로 하며, 연구소장의 동의하에 연임할 수 있다.
4. 편집위원장은 『트랜스-』 연구윤리규정을 준수해야 한다.

제7조(연구부장)

1. 연구개발부의 각 랩에는 연구부장을 둔다.

2. 연구부장은 각 연구부별로 추천을 받아 소장이 임명한다.
3. 연구부장은 소장의 지시를 받아 해당분야의 연구업무를 통괄한다.
4. 연구부장의 임기는 2년으로 하며, 연구소장의 동의하에 연임할 수 있다.
5. 연구부장은 『트랜스-』 연구윤리규정을 준수해야 한다.

제3장 연구원

제8조(연구원)

연구기관에 두는 연구원은 다음 각 호와 같이 구분한다.

1. 연구위원 : 본교 전임교원 중에서 위촉된 자로 한다.
2. 상임연구원 : 연구목적수행을 위하여 상근하는 자로서 연구경력에 따라 다음 각목과 같이 구분한다.
 - 가. 수석연구원 : 박사학위이상 소지자로서 부교수급이상인 자 또는 이와 동등한 연구경력을 갖춘 자
 - 나. 책임연구원 : 박사학위이상 소지자로서 조교수급이상인 자 또는 이와 동등한 연구경력을 갖춘 자
 - 다. 선임연구원 : 박사학위이상 소지자로서 전임강사급이상인 자 또는 이와 동등한 연구경력을 갖춘 자
 - 라. 연구원 : 석사학위이상 소지자
3. 객원연구원 : 연구수행에 필요한 국내외 인사로 운영위원회의 심의를 거쳐 위촉된 자로 한다.
4. 연구원보 : 연구수행을 보조하는 자로서 따라 다음 각목과 같이 구분한다.
 - ① 학사학위이상 소지자로 한다.
 - ② 본 연구소에는 필요에 따라 조교를 둘 수 있으며, 조교는 본교 조교임용규정에 따라 임용한다.
 - ③ 제1항 제2호와 제4호의 상임연구원과 연구원보는 소장이 추천하고 부총장이 제청하여 총장이 임명한다.
 - ④ 제1항 제1호와 제3호의 연구위원과 객원연구원은 소장이 위촉한다.
 - ⑤ 상임연구원, 객원연구원 및 연구원보의 임용(위촉)기간은 1년으로 하되, 연임할 수 있다.

제4장 운영위원회

제9조(설치 및 구성)

본 연구소의 운영 전반에 관한 중요한 사항을 심의하기 위하여 운영위원회를 둔다.

1. 운영위원회는 위원장과 10인 이내의 위원으로 구성하며, 위원장은 소장이 된다.
2. 운영위원은 연구소의 연구위원 가운데서 소장이 위촉한다.
3. 운영위원의 임기는 2년으로 하며, 연임할 수 있다.

제10조(심의사항)

운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 연구진흥에 관한 기본정책의 수립과 연구계획에 관한 사항
2. 본 연구소 규정 및 세칙의 제정과 개폐에 관한 사항
3. 본 연구소의 예산 및 결산에 관한 사항
4. 연구기금의 조성, 배정, 관리에 관한 사항
5. 본 연구소의 인사에 관한 사항
6. 기타 본 연구소의 운영에 관한 중요사항

제11조(회의)

1. 운영위원회의 회의는 위원장이 필요하다고 인정할 때와 위원 과반수의 요청이 있을 때 소집한다.
2. 운영위원회의 회의는 재적위원 과반수의 출석과 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다. 다만, 가부동수인 경우에는 위원장이 결정한다.

제5장 편집위원회

제12조(편집위원회)

본 학술지 『트렌스-』에 투고한 논문의 심사, 게재여부 결정, 편집과 발간에 관한 사항을 심의하기 위해 편집위원회를 둔다.

제13조(편집위원회 구성)

편집위원회 구성 방식은 다음과 같다.

1. 편집위원장은 편집위원 가운데서 연구소장이 임명한다.
2. 편집위원회는 편집위원장을 포함하여 30인 이내의 편집위원으로 구성하며, 편집위원장의 임기는 2년으로 연임할 수 있다.
3. 편집위원은 연구소장의 동의하에 편집위원장이 위촉한다.
4. 편집위원은 특별한 사유가 없는 한 4년을 임기로 하며, 연임이 가능하다.

제14조(편집위원회 임무)

1. 편집위원장은 학술지 발간과 관련된 업무를 총괄하며, 편집위원회를 소집하여 학술지를 정시에 발간한다.
2. 편집위원회는 논문집의 편집, 심사 및 발간에 관한 제반 사항을 주관한다.
3. 편집위원회는 투고된 논문의 성격에 따라 심사위원을 선정하여 논문에 대한 원고심사를 위촉하고, 심사과정을 관리한다.

제15조(편집위원 자격)

편집위원은 영화, 영상, 매체, 문화 및 예술, 융복합 분야에서 연구업적이 탁월한 국내외 학자나 현장 전문가로서 직접 편집업무를 수행할 수 있는 자질이 있는 자를 선임한다.

제16조(기타)

본 규정에 없는 사항은 편집위원회의 의결사항에 따른다.

제6장 자문위원회**제17조(구성)**

1. 운영 자문 및 사업에 대한 자체평가를 통해 본 연구소의 발전을 위하여 자문위원회(이하 “위원회”라 한다)를 둔다.
2. 위원회는 위원장 1인, 부위원장 1인을 포함한 12인 이내의 위원으로 구성한다.
3. 위원장과 부위원장은 위원회에서 위촉하되 임기는 2년으로 하고, 연임할 수 있다.

4. 위원은 연구소 참여 연구원을 제외한 산학연 전문가로서, 회의 의결을 거쳐 위원장이 위촉한다.

제18조(평가사항)

자문위원회는 다음 각 호의 사항을 평가한다.

1. 연구내용의 창의성 및 적합성
2. 연구결과의 기대효과
3. 연구능력 및 연구비 사용의 적절성
4. 인력양성 목표에의 부합성
5. 연구소에 대한 기여도
6. 연구방향의 일치성

제19조(자문회의)

1. 자문위원회의 회의는 위원장이 필요에 따라 수시로 소집할 수 있다.
2. 자문위원회는 재적위원 과반수의 출석과 출석위원 과반수의 찬성으로 의결하며 가부동수인 경우에는 위원장이 결정권을 가진다.

제7장 총 회

제20조(연구위원총회)

1. 총회는 정기총회와 임시총회로 구성한다.
2. 총회는 연구위원으로 구성하며, 총회의 의장은 소장이 된다.
3. 정기총회는 매년 9월 첫 주 금요일에, 임시총회는 다음과 같은 경우에 소장이 이를 소집한다.
 - 가. 소장이 필요하다고 인정할 때
 - 나. 운영위원회의 의결이 있을 때

제21조(의결사항)

총회는 다음의 사항을 의결한다.

1. 정관의 변경
2. 예산 및 결산의 승인
3. 사업계획 및 사업보고의 승인
4. 소장선임 및 해임

5. 소장이 필요하다고 인정하는 사항

제22조(의결방법)

총회는 출석위원의 과반수로 의결한다. 가부 동수인 경우에는 소장이 결정한다.

제8장 재 정

제23조(재정)

1. 본 연구소의 재정은 연구용역수입금, 기부금 및 기타 보조금 등으로 충당한다.
2. 본 연구소의 현금출납업무는 소정의 절차를 거쳐 총무처 재무팀에서 관리한다.
3. 본 연구소는 연구기금을 적립할 수 있으며 연구기금의 관리에 관한 사항은 따로 정한다.

제24조(회계연도)

본 연구소의 회계연도는 본교의 회계연도와 같다.

제9장 사업보고 및 감사

제25조(사업계획 및 보고)

1. 소장은 회계연도 개시 3개월 전에 사업계획서와 예산서를 작성하여 연구소 운영위원회의 심의를 거쳐 총장에게 제출하여야 한다.
2. 소장은 회계연도 종료 후 1개월 이내에 사업보고서, 결산잉여금처리서 및 사업계획서와 그 집행 실적과 대비표를 작성하여 본 연구소 운영위원회의 심의를 거쳐 총장에게 제출하여야 한다.

제26조(감사)

본 연구소는 운영에 관하여 연 1회 이상 감사를 받아야 한다.

제10장 해 산

제27조(해산)

본 연구소의 해산은 본교 ‘부설연구기관설치 및 운영규정’ 제5조 제2항 및 제 18조에 따른다.

제11장 보 칙**제28조(세부사항)**

본 규정 외에 본 연구소 운영에 필요한 세부사항은 운영위원회의 심의를 거쳐 소장이 정한다.

부 칙**제29조**

1. 본 규정은 2011년 7월 1일부터 시행한다.
2. 개정된 규정은 2013년 9월 3일부터 시행한다.
3. 개정된 규정은 2016년 4월 20일부터 시행한다.
4. 개정된 규정은 2020년 9월 16일부터 시행한다.

트랜스미디어연구소 『트랜스-』 논문 투고 규정

2016년 4월 1일 제정

2016년 9월 7일 일부 개정

2016년 9월 16일 일부 개정

제1조(명칭)

본 학술지는 『트랜스-(Trans-)』라 칭한다.

제2조(목적)

본 규정은 성균관대학교 부설 트랜스미디어연구소의 융복합문화예술/매체 학술지 『트랜스-(Trans-)』(이하 '본 학술지'라 한다)의 투고·편집 및 발간에 관한 세부 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제3조(발간 횟수 및 시기)

1. 본 학술지는 연 2회 발행한다.
2. 본 학술지의 발행일은 1월 25일과 7월 25일로 정하되, 편집위원회의 결정에 따라 조정할 수 있다.
3. 본 학술지의 논문 접수 마감일은 매년 1호 학술지는 11월 30일까지, 2호 학술지는 5월 30일까지로 한다.
4. 논문의 접수는 연중 계속해서 실시하며, 접수 마감일 이후 투고된 논문은 다음 호에서 게재 여부를 심사한다.
5. 본 학술지에 게재가 결정된 논문은 투고일자(접수일자), 심사(수정)일자, 게재확정일자를 논문 마지막에 명기한다.

제4조(논문투고자격)

본 학술논문집의 논문 투고 자격은 다음과 같다.

1. 투고는 원칙적으로 영화, 영상, 매체, 문화 및 예술, 융복합 관련분야의 석사 이상 또는 관련 실무 직종에 3년 이상 종사한 자로 제한한다.
2. 다른 분야 전공자라도 연구소 설립취지에 부합하며 학술지 발전에 기여할 수 있는 본조 1항에 준하는 업적 소지자인 경우 편집위원회의 결정에 따라 동일한 투고자격을 얻는다.
3. 한 호 투고 논문 편수는 일인당 한 편으로 제한한다.
4. 투고자의 국적이 외국인 경우 특별원고로 분류하여 처리할 수 있다.
5. 투고자가 2인 이상 공동 필자일 경우, 본조 1항, 2항에 만족하는 필자가 1인 이상이면 투고 가능하다.

제5조(투고자의 연구윤리규정 준수)

논문투고자는 트랜스미디어연구소의 연구윤리규정을 숙지, 준수하여야 하며 이를 위반했다고 판단될 경우 편집위원회는 연구윤리규정에 의거하여 제재를 가할 수 있다.

제6조(논문주제)

본 학술지 『트랜스-(Trans-)』에 투고 할 수 있는 논문의 주제는 다음과 같다.

1. 투고논문은 영화, 영상, 매체, 문화 및 예술 융복합 분야와 관련된 이론, 기술, 산업, 정책연구와 관련된 영역의 연구 논문으로 한정한다.
2. 본조 1항에 부합하지 않는 특수 목적을 가진 논문, 학술적 활동의 기록물 등의 경우 편집위원회의 논의를 거쳐 게재유무를 결정한다.

제7조(게재불가논문)

본 학술지 『트랜스-(Trans-)』에 투고할 수 없는 원고의 종류는 다음과 같다. 편집위원회는 다음 각항에 속하는 논문이 투고되었을 경우 심사과정 이전에 투고를 제한할 수 있다.

1. 본 학술지의 논문주제 영역에 부합하지 않은 논문
2. 기존에 이미 게재되었던 논문과 이와 유사한 논문
3. 외국저서, 논문, 저널의 단순한 번역 논문
4. 석, 박사 학위 논문을 단순 축약한 논문
5. 이전 학술지 논문심사에서 게재불가 판정을 받은 논문을 제목이나 내용의 수정을 가하지 않고 투고한 논문
6. 부득이하게 게재확정 이후 이상이 확인된 논문의 경우, 편집위원회는 해당

투고자의 논문투고자격을 향후 5년간 박탈할 수 있다.

제8조(논문투고 방법)

투고자는 원고 마감일 이전에 다음과 같은 방법으로 논문을 투고할 수 있다.

1. 온라인 논문투고 시스템(acoms.kisti.re.kr/TRANS)에 저자(Author)로 로그인 후 투고하며, 투고 시에는 다음 두 파일을 필수적으로 업로드해야 한다. 블라인드 심사를 위해 파일의 제목과 내용에는 저자를 식별할 수 있는 정보를 포함해서는 안 된다.

① Manuscript - 지정 양식에 따라 편집된 논문 파일 (저자를 식별할 수 있는 정보를 포함하지 않음)

③ Supplemental Materials - KCI 문헌 유사도 검사 결과 확인서 (pdf 파일) (<https://check.kci.go.kr/> 참조)

2. 원고 마감 일자를 경과한 논문은 해당 투고자의 동의하에 다음 호의 투고 대상으로 삼는다.

제9조(논문작성 기준)

논문투고자는 다음의 작성 요령에 따라 논문을 작성해야 한다.

1. 논문은 아래아 한글 2007 이상의 프로그램으로 『트랜스-(Trans-)』 논문 편집방식(제10조) 기준으로 10 ~ 20매(요약문, 본문, 그림, 각주 포함) 분량 작성을 원칙으로 한다. 논문 총 매수는 30매를 초과할 수 없다. 기준 매수를 초과할 경우 장당 1만원의 추가 게재료를 부과한다.

2. 논문 집필자가 2인 이상일 경우 주저자(제1저자)와 부저자(교신저자, 참여저자 등)를 구분하여 주저자가 첫 번째로, 부저자는 두 번째 이후로 기재한다.

3. 본문은 한국어, 영어 가운데 하나를 쓰도록 한다.

4. 모든 원고에는 A4 1/2매 내외의 국영문 요약문과 5단어 내외의 국영문 주제어(key word)를 첨부한다.

제10조(논문편집 방식)

논문 투고자는 논문 편집 방식을 준수해야 하며, 편집위원회에서는 투고된 논문에 형식적 수정을 가할 수 있다.

1. 논문작성 기준

논문 배열의 순서와 글씨체, 문단 여백은 다음과 같다.

① 논문 내용의 순서는 제목, 성명 및 소속/직책, 목차, 국문(영문) 요약문, 주제어, 본문, 참고문헌, 영문제목, 영문성명 및 소속/직책, 영문(국문)요약문,

주제어, 순서로 한다.

② 본문과 요약문은 바탕체(글자크기 10)로 하고, 왼쪽/오른쪽 여백 0pt, 들여쓰기 10pt, 줄 간격은 160%로 한다.

③ 인용문은 바탕체(글자크기 9)로 하고, 왼쪽/오른쪽 여백은 5pt, 들여쓰기 0pt, 줄 간격은 140%로 한다.

④ 각주는 바탕체(글자크기 9)로 하고, 왼쪽 여백은 2pt, 오른쪽 여백은 0pt, 들여쓰기 0pt, 줄 간격은 130%로 한다.

⑤ 참고문헌은 바탕체(글자크기 10)로 하고, 왼쪽/오른쪽 여백은 0pt로 한다.

⑥ 투고 논문의 쪽 표시는 하지 않는다.

2. 논문 작성에 대한 기타 사항

① 투고된 논문의 연구비 출처 사항은 본문 1쪽 제목 옆에 *로 각주 표시한다.

② 인용문이나 참고문헌 등으로 삽입되는 외국어 고유명사는 처음 등장할 때만 한글과 원어를 병기하며, 이후에는 한글로만 표기한다.

③ 이때 외국어 표기는 각 언어권에서 통용되는 표기법을 따른다.

④ 본문에서 사용되는 저서는 『 』, 논문은 「 」, 신문명, 잡지명, 작품집은 ≪ 〉, 작품명과 신문기사는 〈 〉, 직접인용은 “ ”, 강조, 간접인용은 ‘ ’로 표기한다.

⑤ 논문의 각 제목은 한 줄씩 띄어 쓰며, 상·하위 제목의 번호 체계는 다음의 예를 따른다. 예) 1. 1) (1) ①

⑥ 표(또는 그래프)나 그림(또는 사진)은 각각 〈표. 표번호〉, 〈그림. 그림번호〉로 표기한다.

3. 논문의 각주 작성 요령

① 각주는 본문의 하단에 저자명, 저서(논문)명, 출판사명, 출판사 소재지(외국어일 경우), 출판연도, 인용쪽수 등의 순서로 표기한다.

② 각주의 참고 문헌이 한국어일 경우의 예:

가. 단행본: 김매체, 『트랜스미디어란』, 미디어출판사, 2004, 24쪽.

나. 번역서: 김매체, 김매체, 『트랜스미디어는 무엇인가?』, 정나라 역, 미디어출판사, 2004, 24쪽.

다. 논문: 김매체, 「트랜스미디어미학」, 『트랜스』 제24권 1호, 2004, 24쪽.

라. 신문: 김매체, 〈한국의 트랜스미디어〉, ≪경향신문≫, 2016. 3. 1.

③ 각주의 참고 문헌이 외국어일 경우의 예

가. 단행본: David Lee, *Transmedia Aesthetics*, Stanford, CA, 2004,

p.24.

나. 번역서: Christian Metz, *Psychoanalysis and Cinema: the Imaginary Signifier*, Celia Britton, Annwyl Williams, Ben Brewster, and Alfred Guzzetti(trans.), Macmillan, London, 1982, p.23.

다. 논문:

단행본 내 논문: David Lee, "Transmedia Brending", in *Transmedia Aesthetics*, Laura Pietrapaolo (eds), Stanford, CA, 2004, pp.24-25.

학술지 내 논문: Ginette Vincendeau, "Melodramatic realism: on some French women's films in the 1930s", *Screen*, Vol. 30, No. 3, 1989, pp.51-65.

라. 신문/잡지: David Lee, "Transmedia in N.Y.", *The York Times*, jan. 17, 2016.

마. 인터넷 자료: 사이트명, 사이트주소, 자료확인날짜
유엔 홈페이지, www.un.org/NEWS(검색일:2016.3.1)

④ 중복된 참고문헌 표기

가. 바로 앞에 나온 논저를 다시 인용할 경우 위의 책, 위의 논문, 이라 표기한다. 예) 위의 책(위의 논문), 44쪽.

나. 가의 경우와 달리 앞에서 인용된 논저의 경우 저자명을 명기한 후 앞의 책, 앞의 논문, 이라 표기한다. 예) 김매체, 앞의 책(앞의 논문), 44쪽.

다. 서양어의 경우, 바로 앞에 나온 논저를 다시 인용할 경우 *Ibid.*, 로 표기한다.

예) *Ibid.*, pp.44-45. 앞에서 인용된 논저의 경우 저자명을 명기한 후 *op. cit.*, 로 표기한다. 예) David Lee, *op. cit.*, p.44. 그리고 *Ibid, op. cit* 는 이탤릭체로 표기한다.

4. 논문 요약문 작성요령

① 요약문은 논문의 전체 요지를 A4 1장 내외(바탕체, 글자크기 10)의 분량으로 작성한다. 이때 요약문은 한국어와 영문 두 언어 모두 작성한다.

② 본문 시작 전의 요약문은 논문과 같은 언어로 작성하고 본문 뒤의 요약문은 본문과 다른 언어로 작성한다.

③ 요약문 끝에는 8단어 내외의 주제어(key word)를 각각 영문과 한국어로 기입한다.

5. 참고문헌 작성 요령

① 참고문헌은 본문과 각주에서 언급된 모든 문헌 정보를 수록하되, 본문과 각주에서 언급되지 않은 문헌은 포함시키지 않는다.

② 참고문헌은 단행본과 논문, 기타자료로 나누어 표기한다.

③ 참고문헌을 표기할 때 국내문헌, 영어 및 알파벳어권 문헌, 중국어문헌, 일본어문헌, 기타 외국어 문헌 등의 순서로 배열하되 해당언어의 자모순으로 배열한다.

제11조(투고자 논문심사)

투고된 논문은 본 연구소의 논문심사 규정에 따라 심사과정을 거친다. 단, 편집위원회가 기획, 의뢰한 논문의 경우 게재의 우선권을 부여하되, 일반논문과 동일한 심사과정을 거친다.

제12조(논문 수정)

1. 편집위원회는 심사결과에 따라 투고자에게 논문 수정을 요구할 수 있으며, 수정 요구 후 2주가 지나도록 저자로부터 회신이 없으면 해당호의 논문게재를 포기하는 것으로 간주한다.

2. 논문 심사를 통과한 논문은 편집규정에 근거하여 그 편집형식을 편집위원회에서 임의로 변경할 수 있다.

제13조(논문 책임)

게재 논문 내용에 대한 최종 책임은 해당 논문의 저자가 진다.

제14조(심사료와 게재료)

투고자는 논문투고와 동시에 본인의 논문에 대한 심사비를 납부한다.

1. 투고 논문에 대한 심사비는 6만원으로 한다. 논문 심사료는 일반논문과 연구지원논문 모두 동일하게 부과된다.

2. 심사 후 원고 게재가 확정된 경우 게재료를 납부해야 한다. 구체적인 게재료는 아래와 같다.

- 일반 논문: 전임 10만원 / 비전임 5만원

- 교내/교외 연구비 수혜논문: 전임 / 비전임 20만원

3. 『트랜스-(Trans-)』 논문편집양식(제10조 참조) 기준보다 분량이 초과될 경우 소정의 추가 게재료를 부과할 수 있다(제9조 1항 참조).

4. 투고자가 해당 논문에 대해 '게재철회'를 요청한 경우라도 심사 후 원고 '게재가 확정'된 경우 투고자는 '게재철회'와 관계없이 해당 게재료를 납부해야 한다.

5. 국적이 외국인 투고자가 작성한 논문인 경우 심사료와 게재료는 편집위원회

의 별도의 회의를 거쳐 부과한다.

6. 게재료와 심사료는 연구소 운영위원회와 학술지 편집위원회의 결정에 따라 일정 기간동안 유예될 수 있다.

제15조(저작권)

본 학술지 '트랜스-'는 다음과 같은 저작권 정책을 따른다.

1. 저작권 정책 : 게재된 논문의 저작권은 트랜스미디어연구소에 귀속된다. 논문의 저자는 게재 승인 이후, 게재될 논문의 최종본과 함께 저작권 이양동의서를 트랜스미디어연구소에 제출해야 한다.

2. 원문접근 정책 : 게재된 논문은 트랜스미디어연구소 홈페이지 및 논문심사 투고시스템 아카이브를 통해 원문이 공개된다.

3. 재사용 정책 : 게재된 논문은 크리에이티브 커먼즈 라이선스(CCL) 유형 가운데 '저작자표시-비영리 CC BY-NC'에 따라 이용될 수 있다.

4. 셀프 아카이빙 정책 : 논문의 저자는 심사 후 논문을 본인의 웹사이트나 소속기관 리포지터리 등에 아카이빙할 수 있다. 단, '트랜스-' 학술지의 게재 (예정) 논문임을 명기해야 한다.

제16조(기타)

본 세부 규정에 미비된 사항은 사안별로 본 편집위원회에서 심사하여 결정한다.

제17조(개정)

본 규정은 『트랜스-(Trans-)』 ~ 편집위원회의 결의에 의하여 개정될 수 있다.

부 칙

제18조

1. 본 규정은 2016년 4월 1일부터 시행한다.

2. 수정된 규정은 2020년 9월 16일부터 시행한다.

트랜스미디어연구소

『트랜스-』 논문 심사 규정

2016년 4월 20일 제 정
2020년 9월 16일 일부 개정

제1조(목적)

본 규정은 『트랜스-(Trans-)』에 투고할 논문의 심사에 관한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제2조(편집위원회 구성 및 연구윤리규정 심사)

1. 본 『트랜스-(Trans-)』의 논문 심사는 편집위원회에서 주관한다.
2. 편집위원회는 편집위원장을 포함하여 30인 이내의 편집위원으로 구성하며, 편집위원장의 임기는 2년으로 연임할 수 있다.
3. 편집위원회는 심사위원을 구성하기 전 투고된 논문에 대하여 투고 논문의 영역과 게재의 적합성, 연구윤리규정의 준수 여부, 논문투고규정의 준수 여부 등을 검토, 해당 투고 논문의 심사여부를 결정한다.
4. 편집위원회는 투고 논문의 심사위원을 선정하여 제4조에 적시된 심사기준과 절차를 거친 논문의 게재여부를 결정한다.
5. 편집위원은 특별한 사유가 없는 한 4년을 임기로 하며, 연임이 가능하다.

제3조(심사위원의 자격과 선정기준)

심사위원의 자격과 선정기준은 다음과 같다.

1. 심사위원은 편집위원회 및 편집위원이 추천한 해당 분야 전문가로서 박사학위 소지자 또는 그에 준하는 업적의 소지자여야 한다. 이때 심사자의 전문성과 해당분야의 업적 여부가 심사위원 추천의 기본 조건이 된다. 논문심사자가 될 수 있는 사람의 자격은 다음 항목 중 ①과 ② 각각에서 최소 1개 이상을 충족해야 한다.

① 직위/자격요건

- 박사학위소지자
- 학교 근무자일 경우 전임강사 이상
- 석사이상 학위를 소지한 자로 2년 또는 4년제 대학에서 관련 분야 교원으로 2년차 이상의 경력을 쌓은 자
- 석사학위 이상의 학위를 소지하고 있으면서 관련 실무업계에서 5년 이상의 경력을 쌓은 자

② 연구경력

- 최근 2년간 등재후보지 이상의 논문 게재 또는 등재후보지 이상의 논문을 운영하는 기관이 주관한 학술대회에서 발표한 자
- 국내외 학술대회 최소 3회 이상 주제 발표 참여한 자
- 국내외 학술지 최소 2회 이상 논문 게재한 자

2. 심사위원 선정은 공연, 영상, 미디어, 인문, 예술 그리고 기술을 포함한 융합학문 분야 전문가 중에서 선정하되 투고 논문 분야와 동일한 전공자를 위촉한다. 투고 논문 분야와 동일한 전공자가 없을 경우엔 외부 심사를 의뢰할 수 있다. 심사위원은 편집위원장 및 편집위원에 의해 추천된 논문심사자를 말하며, 심사위원으로 활용할 사람은 각 편집위원이 최소 3인 이상 추천한다. 필요한 경우 편집위원도 심사위원으로 위촉될 수 있다.

3. 심사위원에게는 소정의 심사비를 지급한다. 단, 수정 후 재심사의 판정이 나온 논문에 대한 재심사료는 지급하지 않는다.

4. 편집위원회는 논문 투고시부터 게재 전까지의 모든 심사과정에 필요한 심사위원의 익명성을 보장하기 위해 이중은폐(Double Blind)방식을 사용한다.

5. 심사위원은 트랜스미디어연구소 『트랜스-(Trans-)』 연구윤리규정 중 제5조 (심사자의 심사윤리기준) 사항을 반드시 준수해야한다.

제4조(심사기준과 기간)

1. 편집위원회를 통해 심사대상으로 확정된 투고 논문은 편집위원회와 편집위원이 위촉한 3인의 전문 심사위원의 심사를 받는다.

2. 심사위원은 심사위촉을 받은 날로부터 초심인 경우 10일 이내, 재심인 경우 5일 이내에 심사결과를 편집위원회에 제출해야한다.

3. 심사위원은 투고 논문을 심사서에 제시된 9개의 논문평가항목(투고 논문의 영역과 게재의 적합성, 논문의 형식적인 요건, 논문의 학술적 수준, 논문에 사용된 개념 및 논리 전개의 적절성, 문장 표현의 수준, 논문 제목의 적절성, 논문 초록의 적절성, 참고문헌의 적절성, 논문의 학술적 기여도)을 참조하여 '게재

가, '수정 후 게재가', '수정 후 재심사', '게재 불가'의 4등급으로 판정한다.

4. 심사위원의 판정에서 '게재가'는 총 9개 항목 중 '아주 좋음'이 5개 이상이어야 하고, '게재불가'는 5개 이상의 항목에서 '부적절함'과 '매우 부적절함' 평가를 받은 경우에 해당한다.

5. '수정 후 게재가', '수정 후 재심사', '게재 불가'의 판정을 내렸을 경우, 심사위원은 심사서에 평가 항목에 따른 구체적인 수정요구사항을 반드시 명시해야 한다.

6. 심사위원 3인의 판정을 종합한 결과 '게재가' 판정을 받은 논문은 소정의 절차를 거쳐 당 호의 '트랜스-(Trans-)'에 게재한다.

7. 심사위원 3인의 판정을 종합한 결과 '수정 후 게재가'의 대상이 되는 경우 편집위원회는 심사위원의 수정요구사항을 투고자에게 통보하고 투고자는 1주일 내에 수정된 논문과 심사결과에 대한 의견과 수정사항을 정리한 문서를 제출해야 한다. 수정요청이 얼마나 받아들여졌는지는 편집위원장이 판단한다.

8. 심사위원 3인의 판정을 종합한 결과 '수정 후 재심사'의 대상이 되는 경우 편집위원회는 심사위원의 수정요구사항을 투고자에게 통보한다. 투고자는 심사자의 수정보완 요구를 면밀히 검토 후 수정하여 다음 호에 다시 투고할 수 있다. 이때 해당 투고자의 심사료는 면제된다. 편집위원회는 투고자가 수정 보완사항을 성실하게 이행했는지를 확인 한 후 초심 때와 동일한 심사위원에게 이를 전달한다. 심사위원 3인의 재심 판정을 종합한 결과에 따라 최종 게재여부를 결정한다.

9. 심사위원 3인의 판정을 종합한 결과 '게재 불가' 판정을 받은 논문은 제목이나 내용을 수정하지 않는 한 『트랜스-(Trans-)』에 재투고할 수 없다. 수정 보완된 논문인 경우 편집위원회에서 접수 여부를 결정한다.

제5조(판정)

심사위원 3인의 판정을 종합한 심사결과는 다수결의 원칙에 따르며, 심사 판정의 구체적인 처리 기준은 다음과 같다.

1. 2명 이상이 게재가일 경우, 게재가로 판정
2. 2명 이상이 수정 후 게재가이면 수정 후 게재가로 판정
3. 2명 이상이 수정 후 재심사이면 수정 후 재심사로 판정
4. 2명 이상이 게재불가이면 게재불가로 판정
5. 1명이 게재가, 1명이 수정 후 게재가, 1명이 수정 후 재심사이면 수정 후 게재가로 판정
6. 1명이 게재가, 1명이 수정 후 게재가, 1명이 게재불가이면 수정 후 게재가

로 판정

7. 1명이 게재가, 1명이 수정 후 재심사, 1명이 게재불가이면 수정 후 재심사로 판정

8. 1명이 수정 후 게재가, 1명이 수정 후 재심사, 1명이 게재불가이면 수정 후 재심사로 판정

9. 그 밖의 경우는 편집위원회에서 결정한다.

제6조(이의 심사)

1. 논문 심사 결과에 대한 이의가 있을 경우 논문 투고자는 편집위원회에서 제공하는 소정의 양식에 따라 서면으로 이의를 제기할 수 있다.

2. 심사 결과에 대한 이의 제기는 ‘게재불가’로 판정이 난 논문 투고자에 한해서만 할 수 있다.

3. 이의 제기는 결과 통지 후 1달 이내에 접수되어야 한다.

4. 접수된 심사 결과에 대한 이의제기는 편집위원 전체가 검토하도록 하며 편집위원회에서 이의 내용을 면밀히 검토한 후, 그 결과를 해당 논문의 저자에게 통지한다.

5. 편집위원회가 이의를 인정하게 되었을 경우 변경된 평가 결과를 논문 투고자에게 1주일 이내에 통보하도록 하고, 이에 대한 제반 절차를 바로 진행하도록 한다.

제7조(논문의 게재예정증명서)

1. 편집위원회는 투고된 논문에 대한 심사위원들의 판정에 근거하여 최종 심사 결과를 논문 투고자들에게 통보한다. 이 시점부터 투고자가 원할 경우 논문게재예정증명서를 발급해 줄 수 있다.

2. 논문게재예정증명서 발급 요청은 심사에 따른 최종판정이 ‘게재가’ 또는 ‘수정 후 게재가’를 받은 투고자로 제한한다.

3. 논문게재예정증명서 발급 요청이 접수되면 이에 대한 발급 승인은 편집위원회에 의해 이루어진다.

제8조(기타)

1. 학술지에 게재되는 논문에 대한 저작권은 『트랜스-(Trans-)』가 소유한다.

2. 논문의 심사 및 편집-출판과 관련해 발생할 수 있는 기타 사항은 편집위원장이 편집위원회를 소집하여 논의를 거친 후 재적위원 2/3 이상의 찬성을 얻어 결정한다.

3. 이 규정에 명시되지 않은 사항은 편집위원회의에서 결정한다.

제9조(개정)

본 규정은 『트랜스-(Trans-)』 편집위원회의 결의에 의해 개정될 수 있다.

부 칙

제10조

1. 본 규정은 2016년 4월 20일부터 시행한다.
2. 개정된 규정은 2020년 9월 16일부터 시행한다.

트랜스미디어연구소 『트랜스-』 연구 윤리 규정

2020년 9월 16일 제정

제1장 총칙

제1조(목적)

『트랜스-(Trans-)』는 교육과학기술부의 「연구윤리 확보를 위한 지침」(교육과학기술부 훈령 제218호)을 준수한다. 본 규정은 성균관대학교 트랜스미디어 연구소에서 발행하는 『트랜스-(Trans-)』에 수록되는 학술발표와 논문 등 저작물의 투고, 심사윤리 등에 관한 내용을 정하는 것에 목적이 있다. 본 규정에 제시되지 않은 사항은 교육과학기술부의 「연구윤리 확보를 위한 지침」을 우선한다.

제2조(적용대상 및 서약)

1. 『트랜스-(Trans-)』의 편집위원 및 학술운영위원, 논문 심사위원, 투고자는 본 규정을 준수하기로 서약해야 한다.
2. 『트랜스-(Trans-)』의 편집위원회는 원고모집을 공고할 때 본 규정을 함께 공고해야하고, 심사자는 심사를 승낙할 때 본 규정을 준수하기로 서약해야 한다.
3. 투고자는 투고 시 논문과 함께 한국연구재단 한국학술지인용색인(<http://www.kci.go.kr>)에서 제공하는 문헌 유사도 검사 서비스의 검증결과(KCI 문헌유사도 검사 종합결과 확인서)를 함께 제출해야 한다.
4. 투고자는 연구윤리규정을 준수할 의무가 있으며, 게재 확정시 연구윤리 서약 및 저작권 이양동의서를 제출해야 한다.

제3조(저자의 투고윤리기준)

1. 독창성을 갖는 저작물이어야 하며, 다른 정기간술지나 단행본에 이미 발표된 것이 아니어야 한다.
2. 타인의 저작물을 표절한 내용이 담겨서는 안다. 표절의 기준은 국가기관 또는 이에 준하는 기관이 정한 표절의 기준을 따른다.
3. 타인의 저작물 일부를 재인용하는 경우 반드시 그 사실을 밝혀야 한다.
4. 자신이 이미 발표한 저작물을 부분적으로 활용하며 새로운 학술적 논점을 추가시켜 분석하고 있는 저작물은 『트랜스-(Trans-)』에 수록될 수 있다. 단, 이때 그 작성경과를 반드시 저작물에 적시해야 한다.
5. 단행본이나 정기간술지에 출간되지 않은 자신의 석, 박사 학위논문의 일부를 활용해 작성된 저작물에 대해서도 제4항과 같은 기준이 적용된다.
6. 연구자료나 연구결과를 위조 또는 변조한 저작물이어서는 안 된다.
7. 타인의 외국어 간행물의 번역을 투고하는 경우 저작권자의 서면동의서가 첨부되어야 한다.
8. 수록 결정 이전에 동일 저작물을 『트랜스-(Trans-)』를 포함한 여러 정기간술지에 중복 투고하는 경우, 최초의 수록 통지를 받아 이를 수락한 즉시 필자는 중복 게재를 방지할 조치를 취해야 한다.
9. 연구내용 또는 결과에 대해 공헌 또는 기여를 한 사람에게 정당한 이유 없이 논문저자 자격을 부여하지 않거나, 공헌 또는 기여를 하지 않은 자에게 감사의 표시 또는 예우 등을 이유로 논문저자 자격을 부여해서는 안 된다.
10. 저자가 2인 이상인 경우 각 저자의 역할을 표시해야 한다. 연구와 논문작성에 있어서 가장 많은 기여를 한 저자를 ‘주저자’로, 논문의 투고, 심사, 출간 과정에서 『트랜스-(Trans-)』의 편집위원회, 또는 학술운영위원회 등과 연락을 담당한 저자를 ‘교신저자’로 표시한다.
11. 저자는 논문이 이해상충(Conflict of Interest)이 있거나 특수관계인이 공동저자로 참여할 때 이를 보고해야 한다.

제4조(편집위원의 편집윤리기준)

1. 편집위원은 투고된 저작물에 대해 지체 없이 심사에 관한 적절한 조치를 취해야 하며, 투고된 저작물의 게재 여부를 결정하는 모든 책임을 진다.
2. 편집위원은 투고된 저작물을 저자의 성별, 나이, 소속기관은 물론이고 어떤 선입견이나 사적인 친분과도 무관하게 오로지 저작물의 질적 수준과 투고규정 및 심사규정에 근거해 공평하게 취급해야 한다.
3. 편집위원은 투고된 저작물의 심사를 해당 분야의 전문적 지식과 공정한 판단능력을 지닌 심사자에게 의뢰해야 한다.

4. 편집위원은 투고된 저작물의 게재가 결정될 때까지는 저자에 대한 사항이나 저작물의 내용을 공개해서는 아니 되고, 저자의 인격과 학문의 자유를 존중해야 한다.

제5조(심사자의 심사윤리기준)

1. 심사자는 편집위원회가 심사 의뢰하는 저작물을 심사기준이 정한 바에 따라 성실하게 심사하고, 심사결과를 편집위원회에 통지해야 한다. 이 경우 자신이 해당 저작물의 내용을 평가하는 데에 책임자가 아니라고 판단될 경우에는 그 사실을 편집위원회에 지체 없이 통지해야 한다.
2. 심사자는 개인적인 학술적 신념이나 저자와의 사적인 친분관계를 떠나 객관적이고 공정한 기준에 의해 저작물을 심사해야 한다. 심사자는 저자의 인격과 학문의 자유를 존중해야 하고, 충분한 근거를 명시하지 않은 채 또는 심사자 본인의 관점이나 해석과 상충된다는 이유로 게재불가 또는 수정 후 게재로 결정해서는 아니 된다.
3. 심사자가 투고된 저작물이 제3조의 각항을 위반한 사실을 발견한 때에는 지체 없이 그 사실을 편집위원회 및 제6조에 의한 윤리위원회에 알려야 한다.
4. 심사자는 심사를 의뢰받은 사실, 심사대상 저작물의 모든 사항 등을 누설해서는 아니 된다. 저작물이 게재된 학술지가 출판되기 전에 저자의 동의 없이 저작물의 내용을 인용해서는 아니 된다.

제2장 윤리위원회의 설치 및 운영

제6조(윤리위원회의 설치, 구성)

1. 본 규정의 목적을 달성하기 위해 『트랜스-(Trans-)』의 윤리위원회(이하 '위원회'라 한다)를 설치한다.
2. 위원회는 성균관대학교 트랜스미디어연구소장 및 편집위원장 그리고 본 연구소장이 위촉하는 본교의 영상관련학과 교수가 아닌 인사(4인 이하) 등으로 구성되며, 연구소장이 그 위원장을 맡는다.

제7조(위원회 회의)

1. 위원장은 위원회의 회의를 소집하고 그 의장이 된다.
2. 회의는 특별한 규정이 없는 한 재적위원 과반수 출석과 출석위원 과반수 찬

성으로 의결한다.

3. 위원회에서 필요하다고 인정될 때에는 관계자를 출석케 해 의견을 청취할 수 있다.
4. 회의는 비공개를 원칙으로 한다.

제8조(위원회의 권한과 의무)

1. 위원회는 조사과정에서 제보자, 피조사자, 증인에 대해 출석과 자료 제출을 요구할 수 있다.
2. 위원회는 증거의 멸실, 파손, 은닉 또는 변조 등을 방지하기 위해 상당한 조치를 취할 수 있다.
3. 위원회 위원은 심의와 관련된 제반 사항에 대해 비밀을 준수해야 한다.

제3장 위반행위의 조사

제9조(위반행위의 조사 개시)

1. 위원회는 구체적인 제보가 있거나 상당한 의혹이 있을 경우에는 본 규정 위반행위(이하 '위반행위'라고 한다)의 존재 여부를 조사해야 한다.
2. 위원장은 편집위원장과 협의해 예비조사를 실시할 수 있다.

제10조(출석 및 자료제출 요구)

1. 위원회는 제보자, 피조사자, 증인 및 참고인에 대해 출석을 요구할 수 있으며, 이 경우 피조사자는 이에 반드시 응해야 한다.
2. 위원회는 피조사자에게 자료의 제출을 요구할 수 있다.

제11조(제보자와 피조사자의 권리 보호 및 비밀엄수)

1. 어떠한 경우에도 제보자의 신원을 직, 간접적으로 드러내서는 안 되며, 제보자의 신원은 반드시 필요한 경우가 아니면 조사결과 보고서에 포함하지 않는다.
2. 위반행위 여부에 대한 검증이 완료될 때까지 피조사자의 명예나 권리가 침해되지 않도록 비밀을 준수해야 한다.
3. 제보, 조사, 심의, 의결 등 조사와 관련된 모든 사항은 비밀로 하며, 조사에 직·간접적으로 참여한 자는 조사와 직무수행 과정에서 취득한 모든 정보를 부당하게 누설해서는 아니 된다. 다만 공개의 필요성이 있는 경우 위원회의 의결을

거쳐 공개할 수 있다.

제12조(배제, 기피, 회피)

1. 당해 조사와 직접적인 이해관계가 있는 위원은 조사 및 안건의 심의, 의결에서 배제된다.
2. 제보자 또는 피조사자는 위원에게 공정성을 기대하기 어려운 사정이 있는 때에는 그 이유를 밝혀 기피를 신청할 수 있다. 위원회의 의결로 기피신청이 인용된 경우에는 당해 안건의 조사 및 심의, 의결에 관여할 수 없다.
3. 위원은 제1항 또는 제2항의 사유가 있는 경우에는 위원장의 허가를 얻어 회피할 수 있다.

제13조(이의제기 및 진술기회의 보장)

위원회는 제보자와 피조사자에게 의견진술, 이의제기 및 반론의 기회를 동등하게 보장해야 하며 관련 절차를 사전에 알려주어야 한다.

제14조(판정)

1. 위원회는 이의제기 또는 반론의 내용을 토대로 조사내용 및 결과를 확정한다.
2. 위원회는 재적위원 과반수 출석과 출석위원 3분의 2 이상 찬성으로 피조사 사실과 관련한 피조사자의 행위가 위반행위임을 확인하는 판정을 한다.

제4장 조사 이후 조치

제15조(조사결과에 따른 조치)

1. 윤리위원회가 위반행위에 대해 제재하기로 결정한 경우에는 다음 각 호의 제재를 부과해야 한다.

- ① 본 규정에 위반된 저작물이 『트랜스-(Trans-)』에 게재된 경우에는 해당 저작물의 게재의 소급적 무효화 및 논문목록에서 삭제
- ② 향후 10년간 『트랜스-(Trans-)』 투고 금지
- ③ 본 규정의 위반 사실을 『트랜스-(Trans-)』 및 트랜스미디어연구소 홈페이지에 공지
- ④ 본 규정의 위반 사실을 한국연구재단에 통보

⑤ 기타 윤리의 준수를 위해서 필요한 사안으로서 윤리위원회가 정하는 제재 사항

2. 전항 제3호의 공지는 저자명, 논문명, 논문의 수록 권호수, 취소일자, 취소이유 등이 포함되어야 한다.

제16조(결과의 통지)

위원장은 조사결과에 대한 위원회의 결정을 서면으로 작성해 바로 제보자 및 피조사자 등 관련자에게 이를 통지한다.

제17조(재심의)

피조사자 또는 제보자는 위원회의 결정에 불복할 경우 제16조의 통지를 받은 날부터 20일 이내에 이유를 기재한 서면으로 위원회에 재심을 요청할 수 있다.

제18조(명예회복 등 후속조치)

조사결과 위반행위가 없었던 것으로 확정될 경우, 위원회는 피조사자 또는 혐의자의 명예회복을 위해 노력해 적절한 후속조치를 취할 수 있다.

제19조(기록의 보관 및 공개)

1. 조사와 관련된 기록은 조사 종료 시점을 기준으로 5년간 보관해야 한다.
2. 판정이 끝난 이후 결과는 트랜스미디어연구소 『트랜스-(Trans-)』 편집위원회에 보고해야 한다. 다만, 제보자, 조사위원, 참고인, 자문에 참여한 자의 명단 등 신원과 관련된 정보에 대해서는 당사자에게 불이익을 줄 가능성이 있을 경우에 위원회의 결의로 그 공개대상에서 제외할 수 있다.

제5장 보 칙

제20조(개정)

본 규정은 『트랜스-(Trans-)』 편집위원회의 결의에 의해 개정될 수 있다.

부 칙

제21조

본 규정은 2020년 9월 16일부터 시행한다.

게재논문 투고, 심사, 게재확정일 (trans- 12호)

| 구분 | 필자 | 논문 제목 | 투고일 | (1차)심사 완료일 | 게재 확정일 |
|----|-------------------|---------------------------------------|----------------|----------------|----------------|
| 1 | 임수진 | 인공지능 안무 시대의 주체적 몸을 위한 제언 | 2021. 12.23 | 2022. 01.12 | 2022. 01.12 |
| 2 | 이중현 권영성 | 눈과 귀로 복용하는 디지털 치료제 | 2021. 12.22 | 2022. 01.13 | 2022. 01.20 |
| 3 | 권희은 | 머신러닝과 KSCA를 활용한 디지털 사진의 색 분석 | 2021. 12.23 | 2022. 01.12 | 2022. 01.12 |
| 4 | 심광현 | 메타버스와 메타피직스의 영화적 순환 | | | |
| 5 | 최경화 변 혁 | 이머시브 공연 프로듀싱의 특징 연구 | 2021. 12.22 | 2022. 01.12 | 2022. 01.24 |
| 6 | 이연희 | 미디어 활용 중학교 인성교육 프로그램 개발 연구 | 2021. 12.23 | 2022. 01.13 | 2022. 01.25 |
| 7 | 김나경 | K-pop 수용자의 세계관 수용 현상 연구 | 2021. 12.20 | 2022. 01.12 | 2022. 01.19 |
| 8 | 박나훈 | 문화예술교육 시설 변화에 따른 연구 교육프로그램 개발과정 연구 | 2021. 12.20 | 2022. 01.12 | 2022. 01.19 |
| 9 | 김지연 김도균 권호창 | 인터랙티브 영화는 21세기의 새로운 서사극이 될 수 있는가? | 2021. 12.19 | 2022. 01.12 | 2022. 01.19 |

원고 투고 안내

『트랜스-』 제13호 (2022년 7월 25일 발행 예정) 관련 안내입니다.

2016년도에 창간한 「트랜스-」(trans-)는 성균관대학교 트랜스미디어연구소에서 연 2회(1월, 7월) 발행하는 융복합 문화예술/매체 전문학술지입니다. 트랜스미디어연구소 정관 및 관련 규정에 따라 엄정한 심사를 거쳐 발행됩니다. 여러 분야 연구자님들의 미발표 논문 투고를 기다립니다.

가. [기획]

13호. 기획 주제 : 메타버스와 문화기술(Metaverse & Cultural Technology)

- ▶ 메타버스는 현실세계와 가상세계가 실감기술을 통해 결합하고 상호작용하면서 만들어진 융합된 세계입니다. 이 세계를 더욱 역동적이고 풍부하게 만드는 것은 기술로 구현된 다양한 문화 콘텐츠입니다. 메타버스와 문화기술의 만남에 대한 동향과 전망, 사례와 의미를 다룬 연구 논문과 비판적 리뷰를 모집합니다.

나. 일반논문

- ▶ 컨버전스 문화, 융복합 미디어 및 콘텐츠 연구
- ▶ 영상, 공연, 전시, 복합장르 등 예술 전 분야에서의 이론 및 제작 연구
- ▶ 미디어 교육, 예술 교육의 이론과 실천 사례
- ▶ 인문학, 예술, 과학기술의 학제간 연구

다. 투고자격

1. 영화, 영상, 매체, 문화 및 예술, 융복합 관련분야의 석사과정 재학생 이상 또는 관련 실무 직종에 3년 이상 종사한 자.
2. 다른 분야 전공자라도 연구소 설립 취지에 부합하여 학술지 발전에 기여할 수 있는 1항에 준하는 업적 소지자인 경우 편집위원회의 결정에 따라 동일한 투고자격을 얻을 수 있다.

라. 투고 기간 및 준수 사항

- ▶ 투고 마감 : 2022년 05월 30일 * 기한을 넘긴 논문은 다음 호로 심사 이관
- ▶ 투고 방식 : 논문투고심사시스템 이용 acoms.kisti.re.kr/TRANS
- ▶ 준수 사항 : 논문투고규정 준수
- ▶ 문의 : 트랜스미디어연구소 편집간사 (전화) 02-760-0669

마. 심사비 및 게재료

- ▶ 심사비 : 무료
- ▶ 게재료 : 무료

트랜스미디어연구소 임원 명단

| | |
|------|---|
| 소장 | 변 혁 (성균관대학교 영상학과) |
| 운영위원 | 문정환 (성균관대학교 바이오메카트로닉스학과) 심원식 (성균관대학교 문헌정보학과) |
| 행정간사 | 오세현 (성균관대학교 트랜스미디어연구소) |
| 편집주간 | 권호창 (성균관대학교 트랜스미디어연구소) |
| 편집간사 | 정지은 (성균관대학교 트랜스미디어연구소) |

<trans-> 편집위원회 명단

| | |
|-------|---|
| 편집위원장 | 노철환 (인하대학교 연극영화과) |
| 편집위원 | 고민삼 (한양대학교ERICA ICT융합학부) 권영성 (동아대학교 미디어커뮤니케이션학과) 권호창 (성균관대학교 트랜스미디어연구소) 김아욱 (강원대학교 컴퓨터공학과) 김이석 (동의대학교 영화학과) 김지연 (성균관대학교 글로벌융합학부) 박나훈 (영산대학교 연기공연예술학과) 박지섭 (부산가톨릭대학교 경영정보학과) 유은순 (인하대학교 프랑스언어문화학과) 이윤경 (성균관대학교 학부대학) 정락길 (강원대학교 인문과학연구소) 허정윤 (국민대학교 스마트경험디자인학과) |

연구윤리위원회 명단

| | |
|-------|---|
| 윤리위원장 | 변 혁 (성균관대학교 영상학과) |
| 윤리위원 | 노철환 (인하대학교 연극영화과) 최두영 (세종대학교 영화예술학과) 편장완 (한국예술종합학교 영화과) |

본 학술지에 실린 논문은 홈페이지 www.tmi.or.kr에서 원문으로 지원 받으실 수 있습니다. 본 학술지에 실린 논문은 크리에이티브 커먼즈 라이선스 저작자 표시-비영리 (CC BY-NC) 조건에 따라 이용이 가능합니다.