

ISSN 2765-7477

2020年 7月 10日 創刊發行

文化領土研究

JOURNAL OF CULTURE-TERRITORY STUDIES

2020년 7월 10일 創刊 (通卷 第8號)

第5卷 1號

2024年 6月 30日 發行



(財)文化領土研究院
RESEARCH INSTITUTE FOR CULTURAL TERRITORY

題字：友山 宋河璟

文化領土硏究

2024년 6월 29일 인쇄

2024년 6월 30일 발행

(財)文化領土硏究院

RESEARCH INSTITUTE FOR CULTURAL TERRITORY

(우)02837

서울특별시 성북구 성북로24길 47

전화 : (02) 741-1690

FAX : (02) 741-1691

E-mail : 2019rict@naver.com

<http://www.rict.or.kr>

진행/홍현목 • 편집/조미술

인쇄 제작/대양문화사

文化領土硏究는 비매품입니다.

차 례



AI를 활용한 디지털 휴먼 중심의 아테네 학당 XR콘텐츠 개발/05

박진호(고려대학교 버추얼스마트시티 시각화시스템 융합교육연구단 연구교수)

김영욱(고려대학교 E·ICT-문화·스포츠융합전공 박사과정)

김정우(고려대학교 E·ICT-문화·스포츠융합전공 교수)

홍일식의 민족 문화론과 한국문화의/39

지역-세계성과 특수-보편성

박치완(한국외국어대학교 철학과 교수)

과제 기반 한국어문화 교과목 개발을 위한 실행연구/95

- 한국어 초급 수준 학부 유학생을 대상으로

이인혜(전남대학교 글로벌비즈니스학부 부교수)

실제 스포츠 경기를 도입한 스포츠 예능 프로그램의 제작 특성 연구/131

- 〈씨름의 희열〉을 중심으로

조미술(고려대학교 문화콘텐츠전공 박사과정)

(재) 문화영토연구원 소식/180

(재) 문화영토연구원 회칙/183

문화영토연구 편집위원회 규정/192

문화영토연구 투고 규정/198

문화영토연구 간행 규정/206

문화영토연구 학술 연구 윤리 규정/208

제5권 1호 논문 심사 경위/214

임원 명단/215



AI를 활용한 디지털 휴먼 중심의 아테네 학당 XR콘텐츠 개발

박진호¹⁾·김영욱²⁾·김정우³⁾

[국 문 초 록]

인공지능(AI) 기술의 급속한 발전과 더불어 디지털 휴먼은 외형적인 측면에서의 완전성뿐만 아니라 지능적인(IQ) 측면에서 인류(人類)와 거의 대등한 수준까지 성장할 것을 목표로 삼고 있으며, 사람과 같은 실재(實在)감이 더욱 높아지고 있다.

서양 미술사의 거장(巨匠)인 라파엘로의 작품 ‘아테네학당’은 1510년부터 1511년 사이에 제작된 프레스코화로, 인류 역사에 기록된 위대한 사상가, 수학자, 정치가, 철학자, 과학자 등 총 57명의 인물을 총망라함으로써 고대 그리스 철학과 과학의 황금기를 묘사하고 있다. 한마디로 <아테네학당>은 시공(時空)을 초월해 역사상에 기록된 57명의 현인을 역할별로 재배치시킨 라파엘로가 만든 서양 미술사의 초대작(超大作)이다.

본 논문에서는 아테네학당에 등장한 57명의 등장인물 모두를 Chat GPT 및 전문 AI와 결합한 디지털 휴먼으로 변환 후 XR디스플레이를 통해 이를 표현하는 과정들을 본 논문에서 서술하였다. 종국적으로 이렇게

1) 고려대학교 버추얼스마트시티 시각화시스템 융합교육연구단 연구교수(제1저자)

2) 고려대학교 E·ICT-문화·스포츠융합전공 박사과정(제2저자)

3) 고려대학교 E·ICT-문화·스포츠융합전공 교수(교신저자)

아테네학당에 등장한 57인의 ‘디지털 휴먼’은 Chat GPT를 적용한 기술과 확장 현실(XR) 기술을 합친 하나의 ‘인공지능 디지털 휴먼 플랫폼’으로 정착할 수 있다.

주제어 : 아테네학당, 가상현실, 인공지능, Chat GPT, 디지털 휴먼

1. 서론

본 연구는 라파엘로의 그림 아테네학당의 XR 콘텐츠 개발 방안을 제안하는 데에 그 목적을 두고 있다. 라파엘로에 의해 1510~1511년에 그려진 아테네학당은 르네상스 시대의 정신을 상징하는 걸작으로, 특히 시대를 막론하고 인류 문화를 발전시켜온 철학, 과학, 예술 문학 등 다양한 사상가와 학자 57인을 중심으로 하고 있다는 것이 가장 큰 특징이다. 시대와 전공을 망라한 학자들이 중심이 된 그림이라는 면에서 학문의 다양성과 통섭 과정을 잘 보여주고 있는 그림이지만, 담겨 있는 이념과 가치에 비해 최근과 같은 디지털 기술 기반 콘텐츠들과는 실감과 몰입감이라는 면에서 부족한 2차원 그림이라는 한계를 갖고 있으므로, 이에 대해 시대의 변화에 맞춘 재조명이 필요하다고 생각된다.

본 연구에서 중요하게 생각하고 있는 크게 세 가지다. 우선, 인물 중심으로 이루어진 그림이기 때문에, 각각의 인물을 디지털 휴먼으로 되살려 내어 관람객들과 상호작용 가능성을 높이는 것이다. 이를 위해 디지털 휴먼과 AI를 결합해 실재감 넘치는 디지털 휴먼을 개발하는 데에 초점을 둔다. 두 번째로 그림에서는 전공 분야별로 그룹화 되어 있지만 수평으로 나열만 되어 있는 57명의 인물을 전공 분야별로 공간을 분리하여 관람자들이 자신의 관심사에 맞춘 인물들을 선별하여 상호작용할 수 있도록 하였다. 이를 위해 기존 그림의 공간을 해체하고, 거기에 디지털 휴먼들을 배치함으로써 관람자들이 그 공간을 산책하며 당시의 학자들과 만나는 가상 체험을 가능하게 하였다. 또한 프로젝션 매핑 기술을 적용하여 2차원 평면 공간에 불과한 아테네학당을 3차원 입체 공간으로 발전시켜 관람

자들의 몰입감을 높이고자 하였다.

아테네학당에 등장하는 57인의 사상가와 학자들을 역사 인물형 디지털 휴먼으로 개발하고, 이들을 XR콘텐츠화 함으로써 관람자들에게 그 인물들과 상호작용을 할 수 있는 경험을 제공하는 방안을 제안하고자 한다. 특히 단순한 인간의 외형만을 닮은 디지털 휴먼에서 한 발 더 나가, 인간과 대화를 나눌 수 있는 디지털 휴먼으로 발전시킴으로써 인간으로서의 실재성을 높이는 데에 1차적 관심을 두고 있다. 이를 위해 Chat GPT와 같은 생성형 AI와 그림 속에 등장하는 인물들의 전공과 관련한 ‘전문 AI’와 디지털 휴먼을 결합함으로써 좀 더 원활한 대화를 할 수 있는 방안을 모색하고자 한다.

또한, 고정된 형태의 2차원 평면적 공간에 불과한 아테네학당 그림 속의 공간을 관람자들과 디지털 휴먼과의 원활한 상호작용을 위해 3개의 공간으로 분리하고자 한다. 중앙에는 플라톤과 아리스토텔레스를 중심으로 한 철학자들의 무대인 ‘중앙무대’가 위치하며, ‘좌측 무대’는 수학과 과학 전공자들의 무대이며, ‘우측 무대’는 예술과 문학 전공자들의 무대로 만듦으로써, 향유자들이 57명의 디지털 휴먼들을 취향대로 자유롭게 만나 상호작용할 수 있도록 하였다.

그간 ‘아테네학당’에 대한 가상현실 연구는 지난 2022년 이탈리아 밀라노 폴리텍대학교에서 ‘아테네학당 가상현실’에 대한 단편적인 논문이 나왔을 뿐이다. 아테네학당을 대상으로 한 디지털적 연구는 이후 후속 연구가 이루어지지 못하고 있다. 다양한 분야에서 활발하게 활용되고 있는 확장 현실 혹은 디지털 휴먼을 적용한 인공지능(AI) 기술을 적용한 연구 단계까지는 이르지 못하고 있다.

따라서 본 연구에서는 현재 활발하게 적용되고 있는 인공지능 기술을 활용한 디지털 휴먼의 개발, XR 기술 등 첨단 기술들을 활용

하여 <아테네학당>의 XR콘텐츠화 방안을 제안함으로써, 아날로그 시대의 명작을 디지털 시대의 명작으로 변환시키고 그것이 가진 가치를 재조명하는 방안을 제시해보고자 한다.

2. 아테네학당의 의의

1) 그림으로서 <아테네학당>

지금으로부터 약 500년 전(前) 르네상스 시대 이탈리아 화가 라파엘로 산치오(Raffaello Sanzio, AD 1483~1520)는 그의 그림 <아테네학당(School of Athens)>을 통해 한낱한시에 2천 년 이상의 차이가 나는 위대한 사상가, 수학자, 정치가, 철학자, 과학자 등이 만날 수 있게 하는 과감한 시도를 벌였다. 역사적으로는 불가능한 꿈을 현실화시킨 대업이라고 볼 수 있다. 지금도 로마 바티칸 궁 ‘서명의 방’ 벽면에서 볼 수 있는 프레스코화 <아테네학당>이다. 고대 그리스의 철학자와 수학자, 천문학자들이 중점적으로 모여있고 주변 인물들이 감싼 형태인 아테네학당은 인류 역사 2천 년을 관통해 살았던 인류사(人類史) 최고 지성들을 한 자리에 모아 놓은 공간이다. 예를 들어 아테네학당에서는 그림의 한 가운데 플라톤과 아리스토텔레스가 자리하고 있으며 옆으로는 소크라테스, 디오게네스, 피타고라스, 유클리드, 프톨레마이오스 등 내로라하는 현인들이 무려 57명이나 등장한다. 그런 의미에서 서양문명의 원류를 형성하는 지성인들의 한마당이다.

비록 500년도 더 오래된 중세 시대 그림으로 치부하기에는 21세

을 역할별로 재배치시킨 라파엘로의 대작이다. 르네상스 시대에 제작된 아테네학당이 디지털 기술이 기반이 된 콘텐츠가 다양한 분야에서 활용되는 시대에 원작의 디지털화가 활발한 지금, XR 콘텐츠로 개발해야 할 현재적 가치가 있는 이유는 다음과 같다.

첫째로 다양한 분야의 지식과 학문의 통합(統合)을 보여주고 있다. 아테네학당은 철학, 과학, 예술, 문학 등 다양한 분야의 위대한 사상가와 학자들을 한자리에 모아 그들의 지적 교류를 묘사한다. 이는 오늘날 중요성이 다학제간 학문의 통섭과 융합을 통해 시대가 요구하는 다양한 분야의 지식과 학문을 통합하여 새로운 지식을 창출하는 과정을 상징적으로 보여준다.

두 번째로는 동서양 문화 교류와 융합을 표방하고 있다. 왜냐하면 아테네학당에는 고대 그리스와 로마의 철학자들뿐만 아니라 당시 적대적인 세력인 이슬람과 페르시아 계통의 학자들도 등장한다. 이는 학문 분야 간의 협업은 물론, 서양 중심의 사고방식을 넘어 동서양 문화의 교류와 융합을 통해 새로운 지식 체계를 구축하려는 지금의 시대정신과도 공통점을 찾을 수 있다.

세 번째로 이 작품은 인간 중심의 사고방식과 창의성을 고양했다. 아테네학당은 인간이 가지고 있는 이성과 창의성을 찬미하는 작품이다. 이는 인간 중심의 사고방식과 창의적인 문제 해결 능력을 강조하는 통섭과 융합시대의 가치관과 일치하는 모습도 보이고 있다.

이렇듯 아테네학당은 르네상스 시대의 지적 가치를 상징하는 작품으로, 21세기인 오늘날 통섭과 융합시대의 새로운 지적 혁명을 위한 영감을 제공한다. 이렇듯 라파엘로의 아테네학당은 다양한 분야의 지식과 학문의 통합, 동서양 문화의 교류와 융합, 인간 중심의 사고방식과 창의성, 아름다움과 조화, 역사적 상징성 등 통섭과 융

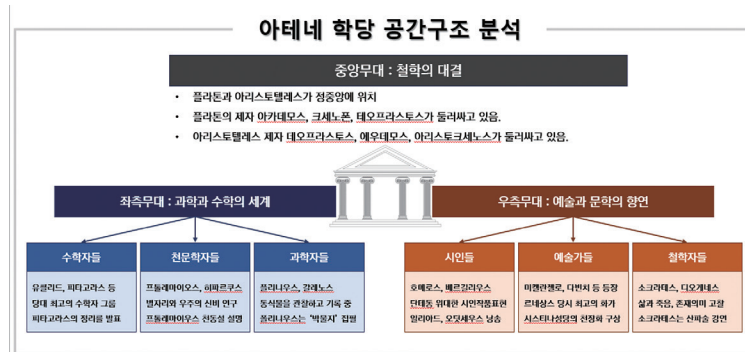
합 시대의 주요 가치들을 상징하는 매우 기념비적인 예술작품이다. 또한, 시공간을 뛰어넘어 57명의 학자들이 한 자리에 모였다는 면에서, 시대를 앞질러 라파엘로가 창조한 가상공간이기도 하다. 이러한 가치를 갖고 있는 아테네학당이 상상하고 있는 가상세계를 디지털 기술을 기반으로 오늘날의 향유자들이 실감나게 경험해볼 수 있게 할 수 있다는 면에서 XR콘텐츠로 개발하였을 때의 가치 역시 높을 것으로 생각된다.

3. 〈아테네학당〉 내 섹션의 재구성

〈아테네학당〉은 고정적인 형태의 그림이라는 면에서 57명의 현자들이 수평으로 나열되어 있지만, 향유자들과의 상호작용을 위해서는 57명이 현자들을 섹션 별로 분류할 필요가 있다. 먼저, 라파엘로가 그린 아테네학당의 섹션 구조는 다음의 [그림 2]와 같다.

라파엘로는 중앙에 철학자들을 배치하고 좌측에는 과학과 수학자들을, 우측에는 예술가와 문학가들을 배치하고 있다. 중앙에 철학자들을 배치하였다는 것은 철학의 역사와 위대한 그리스 철학자들이 발전시킨 다양한 신념을 바탕으로 한 웅대한 인류사의 교훈을 숭상하고자 하는 라파엘로의 의지를 보여준다. 그리고 좌측에는 과학자와 수학자, 우측에는 예술가와 문학가를 배치함으로써 인류의 지성사를 이끌어가는 두 축을 보여주고 있다. 그림 속의 공간은 위와 같이 나눌 수 있으나, 향유자들의 관람 편의, 그리고 취향에 따른 선택의 용이성을 위해 다음과 같이 7개의 무대로 세분화⁵⁾할 필요가 있다.

5) 김형근, 『인류의 위대한 거인들과의 만남, 아테네 학당』, 영림카디널, 2011, 50-52쪽.



[그림 2] 중앙을 시작으로 좌측, 우측 총 3부분으로 나누어본 <아테네학당>의 공간구조

아테네학당의 그림 구성은 몇 개의 그룹으로 나뉘어진 것으로 볼 수 있다. 아테네학당 정면 로비를 배경으로 토론을 벌이거나 아니면 자기 이론을 설득하기 위해 열심히 가연을 하고 있는 모습이다. 소크라테스의 그룹이나 프톨레마이우스가 속해있는 그룹은 마치 자기 학설을 설득하려는지 무척이나 진지한 모습이다. 그것과 대비되는 디오게네스나 헤라클레이토스처럼 혼자 독립적으로 배치되어 있다.

1) 제 1공간 : 플라톤과 아리스토텔레스



[그림 3] <아테네학당>의 중심부를 차지한 플라톤과 아리스토텔레스의 영역⁶⁾

6) [The School of Athens], 앞의 자료.

아테네학당의 가장 중심에 있다. 본 작품의 두 주요 인물은 아치형 통로 바로 아래에 프레스코화의 소실점에 배치되어 있다. 이것은 서로 다른 철학 학파를 효과적으로 대표하는 두 사람, 즉 플라톤과 아리스토텔레스를 볼 수 있다.

백발이 성성한 플라톤이 왼쪽에 서서 손가락으로 하늘을 가리키고 있다. 플라톤이 하늘을 향해 몸짓하는 것은 그의 형태론을 나타내는 것으로 생각된다. 반대로, 아리스토텔레스의 손은 지식이 경험에서 나온다는 그의 경험주의를 시각적으로 보여주고 있다.

2) 제 2공간 : 소크라테스



[그림 4] 〈아테네학당〉의 소크라테스의 위치⁷⁾

플라톤의 왼쪽에는 소크라테스가 뚜렷한 특징 덕분에 알아볼 수 있다. 아테네 학당 그림에서 소크라테스는 젊은 시절의 모습으로 묘사되어 있다. 그는 그림 중앙에서 조금 오른쪽에 위치하고 있으며, 붉은색 옷을 입고 청년들에게 무언가를 열정적으로 설명하고 있는 모습이다. 이 모습을 보노라면 소크라테스가 가장 왕성하게 활동하던 나이가 70세이지만 그림에는 노년의 소크라테스라기보

7) 위의 자료.

다는 중년에 가까운 모습의 소크라테스를 묘사하고 있다. 라페엘로는 소크라테스를 중년의 젊고 건강하며, 열정적인 지식 추구를 하는 것으로 그려냄으로써 그의 이상적인 철학자 이미지를 보여주려고 했다. 이런 모습은 또한 소크라테스 주변에 여러 제자들을 배치함으로써 그의 가르침이 후대에까지 이어져 내려오는 있음을 잘 묘사하고 있다.

3) 제 3공간 : 피타고라스



[그림 5] 〈아테네학당〉에서의 피타고라스의 위치

그리스 시대 제 1의 최고 수학자인 피타고라스가 잘 묘사되어 있다. 피타고라스는 책과 잉크병을 들고 앉아 있으며 학생들에 둘러싸여 있다. 자세히 보면 그의 제자로 보이는 학생이 받쳐주는 석판을 보면서 수학적 수식을 열심히 적고 있는 모습이 잘 보여지고 있다.

4) 제 4공간 : 유클리드



[그림 6] 〈아테네학당〉에서의 유클리드의 위치⁸⁾

한 무리의 사람에 둘러싸인 채 무언가를 열심히 설명하고 있는 사람은 유클리드이다. 유클리드는 BC 300년경 활약한 그리스의 수학자로 ‘유클리드 기하학’의 완성자이다. 수학자답게 유클리드는 콤파스를 들고 땅바닥에 놓여 있는 칠판에 뭔가를(유클리드 기하학인 것으로 추정되는) 그리며 설명하고 있다.

5) 제 5공간 : 프톨레마이오스

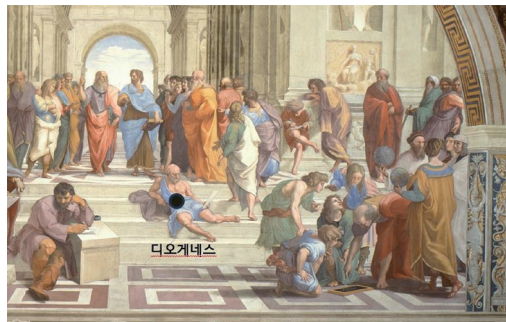


[그림 7] 〈아테네학당〉에서의 프톨레마이우스의 위치

8) 위의 자료.

그리스 시대 가장 위대한 천문학자로 불리우는 프톨레마이오스⁹⁾는 유클리드 바로 옆에 서서 양손에 지구본을 들고 등을 보인 채 뒤에 선 사람들과 이야기를 하고 있다. 프톨레마이우스는 지구가 우주의 중심임과 모든 천체의 주인이라는 천동설을 주장했다.

6) 제 6공간 : 디오게네스



[그림 8] 〈아테네학당〉에서 중앙계단에 누워있는 디오게네스 모습¹⁰⁾

아테네학당에 등장하는 57명의 인물 모두 거의 대부분은 서로 모여 토론하는 모습으로 비추는데 반해, 디오게네스는 토론과는 전혀 관계없다는 듯 그저 혼자 덜렁 누워있는 상태로 무언가를 읽고 있다. 타협하기 싫어하고 학파나 제자를 일구기 싫어하는 디오게네스의 성격을 라파엘로는 아주 정확하게 간파하고 이런 배치와 모습을 그려 넣었다.

9) 그리스의 천문학자, 지리학자로 천문학 지식을 모은 저서 《천문학 집대성》은 아랍어역본인 《알마게스트》로서 더 유명하며, 코페르니쿠스 이전 시대의 최고의 천문학서로 인정되고 있다. 영어명은 Ptolemy(톨레미)다. AD 127~145년경 이집트의 알렉산드리아에서 천체를 관측하면서 대기에 의한 빛의 굴절작용을 발견하였다. 천문학 지식을 모은 저서 《천문학 집대성》은 이슬람어(語) 번역본인《알마게스트》로서 더 유명한데, 코페르니쿠스가 등장하기 이전인 1500년 동안 최고의 천문학서로 평가받고 있다.

10) [The School of Athens], 앞의 자료.

7) 제 7공간 : 헤라클레이토스



[그림 9] 〈아테네학당〉에서의 헤라클레이토스의 위치¹¹⁾

이 작품에서 가장 눈에 띄는 인물 중 하나는 전경에 앉아 머리에 손을 얹고 고전적인 우울한 남자다. 헤라클레이토스는 오랫동안 미켈란젤로 자신의 초상화로 알려져 있기도 하다. 외모는 미켈란젤로와 닮았을지는 몰라도 중국적으로 철학자의 영역에서 그는 헤라클레이토스로 추정된다. 그는 우울한 성격이었고 다른 사람들과 어울리는 것을 즐기지 않았기 때문에 프레스코화에서 몇 안 되는 고립된 인물 중 하나로 묘사되고 있다.

4. AI와의 결합을 통한 디지털 휴먼 고도화

1) 역사인물형 디지털 휴먼

실제 사람보다 더 사람 같은 ‘디지털 휴먼’은 이제 더 이상 낯선 대상이 아니다. 오늘날 디지털 휴먼은 우리의 일상의 다양한 측

11) 위의 자료.

면에 영향을 미치며 그 존재감을 높여가고 있다. 광고를 비롯하여 SNS 인플루언서, 드라마, 방송 등 여러 분야에 디지털 휴먼은 모습을 드러내고 있다.

김한나(2022)는 디지털 휴먼을 ‘인간을 닮은 다양한 형태의 모델’이라고 정의하였다.¹²⁾ 광보은·허정윤(2021)은 디지털 휴먼을 ‘실제 사람과 똑같은 외형으로 말을 하는 가상 인간’이라고 정의하였고¹³⁾, 강수호·손미애(2021)는 ‘인간의 신체적 특징이나 자세, 움직임 등을 묘사할 수 있는 객체’로 한정하였다.¹⁴⁾ 김세영·허정윤(2021)은 ‘아바타보다 발전된 형태로 사실적 움직임을 만들어내는 3D 모델’로 정의하였고¹⁵⁾, 이승환·한상열(2021)은 ‘인간의 모습과 행동이 매우 흡사한 모습을 가진 3D 가상 인간’으로 디지털 휴먼을 정의하였다.¹⁶⁾ 이상의 정의들을 살펴보면, 단순한 외형에 초점을 맞춘 정의로부터 행동이나 움직임, 그리고 언어 등으로 인간 재현의 범위가 확대되어 가고 있다. 이는 곧 디지털 휴먼이 갖고 있는 인간으로서의 실재감을 높이는 방향으로 진화하고 있음을 말해준다.

디지털 휴먼에는 다양한 종류가 있는데¹⁷⁾, 본 연구에서 주목하고

12) 김한나, 「디지털 휴먼의 분류 및 사회적 한계 분석 연구」, 한세대학교 석사학위논문, 2022, 7쪽.

13) 광보은·허정윤, 「비언어적 표현방식이 디지털 휴먼 제공 서비스의 수용도에 미치는 영향 분석 - 호텔 서비스를 중심으로」, 『한국디자인학회 학술발표대회 논문집』, 한국디자인학회, 2021, 90쪽.

14) 강수호·손미애, 「온톨로지 기반 디지털 휴먼모델의 작업 적용성 제고 방안 연구」, 『한국CDE학회 논문집』, 제17권 2호, 한국CDE, 2021, 79쪽.

15) 김세영·허정윤, 「디지털휴먼의 페르소나에 영향을 미치는 요소로써 패션 스타일 분석」, 『한국디자인학회 학술발표대회 논문집』, 한국디자인학회, 2021, 108쪽.

16) 이승환·한상열, 「메타버스 비전즈:5대 이슈와 전망」, 『소프트웨어정책연구소 이슈리포트』, 제116호, 소프트웨어정책연구소, 2021, 14쪽.

17) 박진호 외, 「인공지능 디지털휴먼 유형 구분에 관한 연구」, 『문화콘텐츠학회 연합학술대회 발표 논문집』, 인문콘텐츠학회, 2022, 234쪽.

있는 것은 이들 중 역사인물형 디지털 휴먼이다. 역사 인물형 디지털 휴먼은 과거 인류역사상 찬란한 위업을 달성한 위인들을 되살리려는 일종의 ‘디지털 AI 위인전’이다. 역사 인물형¹⁸⁾ 디지털 휴먼은 박물관, 기념관, 전시관, 교육 등 다양한 분야에서 폭넓게 활용될 것이다. 단순히 외형을 구현하는 디지털 휴먼을 넘어 인공지능 기술이 적용된다면 디지털 휴먼의 활용 범위는 훨씬 넓어질 것이다.

현재 인공지능 디지털 휴먼 기술을 적용한 AI 디지털 휴먼은 대한제국 역사관, 전곡선사박물관, 경주 화랑 마을 그리고 윤봉길 기념관에서 각각 인공지능 디지털 휴먼 형태로 서비스 중이다.

그 중 역사 인물형 디지털 휴먼의 궁극적인 방향성은 과거 실제 존재하였던 역사 인물과 거의 똑같이 말하고 행동하는 수준의 현실감을 보일 수 있는 기술에 달려 있다. 미국 플로리다주 살바도르 달리 박물관에서는 1989년 사망한 스페인의 천재적인 초현실주의 화가 달리(Dali)를 실제 달리와 거의 유사한 수준의 디지털 휴먼으로 개발했다.



[그림 10] 스페인의 초현실주의 화가 ‘살바도르 달리’ 디지털 휴먼 재현 모습¹⁹⁾

하지만 과거의 실제 모습과 유사한 외형을 구현하였지만, 자연스

18) 위의 자료, 234쪽.

19) [Dalí Lives - The Master of Surrealism is Back], <https://www.youtube.com/watch?v=MZ2X-fSIPSU>, (검색일자: 2024년 4월 10일)

러운 몸짓과 상대 호환성의 인터랙션의 부재로 인하여 디지털 휴먼의 한계점을 보인다. 또한 디지털 휴먼의 행동을 뒷받침할 수 있는 전문적인 정보제공의 한계와 잘못된 정보의 무분별한 사용, 디지털 휴먼을 구현하기 위한 전시시스템의 한계점²⁰⁾이 계속 문제점으로 지적되고 있다.

2) AI를 활용한 디지털 휴먼의 실재감 향상

앞서 디지털 휴먼의 정의에서도 언급된 바 있지만, 향유자들에게 디지털 휴먼이 인간으로서의 실재감을 주는 방법은 외형과 움직임, 그리고 언어 등이 얼마나 실제 인간에 가까운가가 중요하다고 생각된다. 이들 중 외형은 기술적으로 거의 완벽에 가까운 재현이 가능해진 수준이 되었다. 또한 인간의 움직임도 모션캡처 등의 기술의 발전으로 인해 인간의 행동을 데이터화 함으로써 자연스러운 움직임을 보여주고 있다. 특히 최근에 방영되는 애니메이션의 경우 화면의 대사와 입의 모양까지 거의 완벽하게 일치시킴으로써 실제 인간과 유사성을 높이고 있다.

그러나 그러한 외형상의 발전에도 불구하고 언어라는 측면에서 외형이나 움직임에 비해 실재감이 떨어진다. 그것은 입의 모양까지 일치시킬 수 있는 기술이 개발되었음에도 불구하고, 사전에 시나리오화 되어 있지 않은 것에 대해서는 정확하게 언어로 말하기가 어렵기 때문이다. 이러한 문제를 해결하는 것이 디지털 휴먼과 AI를 연결하는 방식이다.

20) 유동환 외, 「역사인물형 디지털 휴먼의 기획과정 재검토: '디지털 휴먼 단독 콘텐츠 기획'에서 '디지털 융합 전시기획'으로」, 『인문콘텐츠학회 동계 종합학술대회』, 인문콘텐츠학회, 2023, 93쪽.

본 연구에서 XR콘텐츠화의 대상이 되고 있는 〈아테네학당〉에 등장하는 디지털 휴먼들의 실재감을 높이기 위해 적용되는 AI는 크게 두 가지이다. 하나는 Chat GPT와 같은 ‘생성AI’이며, 다른 하나는 ‘전문AI’이다.

현재 AI의 개발은 Chat GPT로 대표되는 ‘생성AI’가 일반적이다. 지난 2022년 12월 출시된 Open AI사(社)의 Chat GPT는 ‘생성 AI’라는 기술의 일종이다. 이는 AI가 인간의 창의적인 역할까지 대신할 수 있다는 새로운 시대가 열렸다. ‘Open AI’가 만든 거대생성 인공지능인 “Chat GPT(Generative Pre-Trained AI)”는 단기간에 약 2억 명의 사용자 수를 기록했다. Chat GPT는 사람들과 대화할 수 있도록 만들어진 이전과는 전혀 차원이 다른 수준의 인공지능(AI)이다.

Chat GPT와 같은 초거대 AI에 활용되는 LLM(Large language model, 거대언어모델)의 활동은 프롬프트, 트랜스포머 모델, 토큰화 형태로 세분되어 있다. 여기서 말하는 토큰화는 일종의 자연어 처리의 하나로 인간의 언어를 시퀀스로 전환시키는 작업을 의미한다. 트랜스포머 모델의 경우 데이터를 검사하여 무슨 단어가 적용되고 호환되는지에 대한 여부를 최종 선정하는 알고리즘 형태라고 할 수 있다. 또한 프롬프트의 경우 LLM에 제공되는 정보를 통해 프롬프트의 정확성에 따라 응답이 상이해 질 수 있다. 따라서 이에 따라 야기될 수 있는 ‘할루시네이션(환각)’²¹⁾ 현상이 계속 큰 문제로 대두되고 있지만, 인공지능(AI)의 꾸준한 학습 과정을 통하여 좀 더 향상되고 정확한 팩트만을 말하는 응답 형식을 취하게 된다. 따라

21) Chat GPT의 할루시네이션 현상은 모델이 실제로는 존재하지 않는 정보나 사실을 마치 진짜인 것처럼 만들어내는 현상을 말한다. 이는 챗GPT가 학습한 데이터의 한계나 모델 자체의 빅데이터 오류 문제로 인해 발생한다.

서 할루시네이션 발생 현상은 상당히 많이 감소 추세에 있지만,²²⁾ 기존 파운데이션 모델은 파인 튜닝(Fine-Tuning)을 지속적으로 제공받기가 어렵기 때문에 구조적으로는 한계가 존재한다.

Chat GPT로 대표되는 생성AI를 <아테네학당>의 디지털 휴면에 적용했을 경우, 일상적인 대화는 가능하지만, <아테네학당>에 등장하는 57명의 인물들의 전문 분야와 관련된 대화를 하기 위해서는 생성AI와는 달리 전문 분야에 대한 언어 정보를 집중적으로 학습한 전문AI도 함께 필요하다. <아테네학당> 역시 출처가 불분명하거나, 가짜뉴스로 데이터를 학습하여 거짓 정보를 제공하는 할루시네이션 문제가 발생하기 쉬운 기존 AI 언어 모델의 문제점을 보완하기 위해 <아테네학당>에 등장하는 57인의 디지털 휴면에 대한 상세한 정보를 기반으로 학습한 전문AI를 함께 활용하여야 한다.

따라서 AI가 활용된 역사인물형 디지털 휴면인 <아테네학당>의 등장 인물들은 향유자와 언어적으로 상호작용을 하는 과정에서 자신의 전문 분야에 대한 내용은 ‘전문AI’를 통해 대화를 나눌 수 있게 되며, 일상적인 내용에 대해서는 Chat GPT로 대표되는 생성AI를 통해 대화를 나눌 수 있게 된다. 그 과정을 도표로 표시하면 다음과 같다.

아래 도표는 Chat GPT의 텍스트 입력을 통해 이것이 AI 디지털 휴면과 어떻게 연동되는지 과정을 잘 보여주고 있다. 먼저 사용자가 음성을 입력하면 이 음성입력이 서버를 통해 텍스트 변환이 이루어진 후 다시 Chat GPT서비에 올라간다. 답변에 대한 응답 수신 이 Unity엔진을 거쳐 텍스트로 요청되면 Naver의 거대생성 AI인

22) 김은성, 「코딩 전혀 몰라도 나만의 챗봇 똑딱」, 『경향신문』, 2023년 11월 28일(검색일자: 2024년 2월 3일)

네이버 클로버와 같은 보이스 TTS API를 거치게 된다. 네이버 클로버 API를 통해 네이버 클로버 음성 데이터를 음성 데이터로 수신하여 다시 유니티 엔진으로 보낸다. 이것은 다시 음성 데이터 형태로 3D 디지털 휴먼의 립싱크가 씹크를 맞춘다. 이를 다시 음성 데이터 전달되는데 이런 립싱크(Lip-Sync)는 AI 디지털 휴먼의 얼굴 애니메이션과 연동된다. 최종 단계는 VR HMD 혹은 거대 Media Wall 기반의 XR디스플레이를 통해 보여지게 된다.

이러한 과정을 거쳐 디지털 휴먼에 ‘생성AI’와 ‘전문AI’가 함께 적용된다면 <아테네학당>에 등장할 디지털 휴먼의 제작 과정에서도 큰 변화를 이끌어낼 수 있을 것으로 생각된다. Chat GPT 등의 생성AI와 전문 자료를 집중적으로 학습시킨 ‘전문AI’가 적용된다면 디지털 휴먼 제작에 따른 기간과 비용이 대폭 축소될 것으로 예상된다. 물론 ‘전문AI’를 이용한 역사인물 디지털 휴먼을 제작했다는 사례가 아직까지 보고된 바 없지만 지금의 흐름으로 볼때, 디지털 휴먼 제작에 있어 ‘전문AI’가 큰 영향을 줄 것임은 분명하다.



[그림 11] Chat GPT를 A디지털 휴먼과 연동한 워크 플로우

5. 〈아테네학당〉 XR콘텐츠 구현

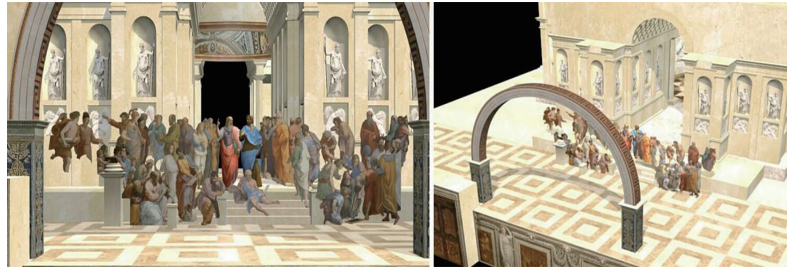
1) 아테네 학당 공간(Zone) 분석



[그림 12] 〈아테네학당〉을 XR기술인 ‘버추얼 프로덕션(Virtual Production)’에서 구현

라파엘로의 아테네학당을 XR공간속에서 구현한다면 마치 그림 속으로 들어가 57명이나 되는 인물들을 3차원적으로 하나하나 만나볼 수 있다. 더욱이 종래 XR에 등장하는 인물들은 전지적 작가 시점으로 관찰했는데, 인물들을 XR에서 만나 볼 뿐만 아니라 관람자가 그림 안으로 들어가 57명의 위인들과 대화도 가능하다. AI 디지털 휴먼 기술을 투입한 것이다. 아테네학당 XR을 체험하는 관객들은 XR공간속으로 들어가 실제 발걸음을 앞으로, 우로, 좌로, 뒤로 돌면서 아테네학당 그림 속에서 마음대로 유영하게 하는 것이다. 라파엘로가 그린 아테네학당을 원작자인 라파엘로에게 직접 물어보면 좋겠지만 그는 500년전에 단지 아테네학당이라는 대작 그림을 남겼을뿐 또 다른 말이 없는 관계로 후대에 이르러 이 그림을 해석할 수 밖에 없다. 플라톤과 아리스토텔레스는 그림에서 보듯 실제 스승과 제자의 관계가 맞지만 그 밖에 등장하는 57명의 위인들은 국적도 다르지만 살았던 공간도 각기 이탈리아, 그리스, 아시

아, 이슬람, 페르시아로 각기 상이하지만 무엇보다 서로 지구상에 생존했던 시간이 전혀 달랐다. 생판 서로 몰랐던 역사상의 위인들을 강의 공간에 한데 모아놓은 셈이다.



[그림 13] 정면과 측면에서 바라본 〈아테네학당〉의 3차원 구조

이것은 수천 년 동안 인류가 그려온 2D 그림에서 원근법이 도입된 3D 입체화된 그림을 통해 관람자의 눈이 그림을 바라보는 중심에, 아니 더 나아가 세계의 중심이 될 수 있다는 가능성을 열어놓은 것인데 XR기술이 이전에는 상상도 못 했던 현실을 구현하게 해준 것이다.

2) 〈아테네학당〉 XR콘텐츠 스토리텔링

〈아테네학당〉 XR콘텐츠의 스토리텔링은 공간을 그림인 〈아테네학당〉과는 달리, 각 전문 분야별로 해체하는 데서 시작한다. 향유자들은 각 존(Zone)에 등장하는 장면 속에 들어가 디지털 휴먼들과 대화를 나눌 수 있게 된다. 앞서 언급한 바와 같이 전문 분야의 대화는 전문AI를 통해 가능하게 되며, 일상적인 대화는 ‘생성AI’를 통해 수행된다. 전문 분야에 따라 여러 개의 존들이 존재하겠지만, 본 논문에서는 두 개의 대표적인 존을 사례로 제시하기로 한다.

(1) 철학자의 존(Zone) : 기존 그림의 XR콘텐츠화

철학자의 존은 <아테네학당>에 등장하는 57명의 지식인들을 대표하는 플라톤과 아리스토텔레스가 중심이 된다. 그림 속에서는 주변에 다른 지식인들이 함께 등장해 있지만, XR콘텐츠에서는 그 두 사람이 주인공이 된다. 그러므로 향유자들은 그들의 대화에 더욱 집중할 수 있게 되며, 그들과의 대화를 통해 그들의 생각을 더욱 잘 이해할 수 있게 된다. 특히, 다른 등장인물의 방해 없이 그 두 사람에게만 집중할 수 있게 되므로, 향유 과정에서의 몰입감도 높아지게 된다.

이 철학자의 존(Zone)에는 서양 고대 철학의 쌍두마차라고 해도 과언이 아닌 플라톤과 아리스토텔레스의 토론 장면이 나온다. 마치 건물 안쪽의 실제 강의실에서 수업을 마치고 나왔음에도 불구하고 여전히 강의 시간에 못다한 이야기들을 주고받고 있는 모습이다.



[그림 14] 플라톤과 아리스토텔레스의 철학자 그룹²³⁾

구체적인 스토리텔링은 ‘전문AI’를 기반으로 이루어지는데, 철학 관련 전문가들의 자문을 기반으로 하여 구성된 스토리를 ‘전문AI’에게 학습시킴으로써 깊이 있는 내용을 담을 수 있도록 한다. 하

23) [The School of Athens], 앞의 자료.

지만, 향유자들은 단순히 철학에 대한 대화만을 원하는 것이 아니기 때문에 철학 이외에 일상적인, 혹은 사적인 대화를 원하는 경우 ‘생성AI’를 기반으로 대화를 이어갈 수 있도록 한다.

(2) 천문학자의 존(Zone) : 기존 그림의 XR화 + 설명 비주얼 삽입



[그림 15] 〈아테네학당〉에서의 천문학자 그룹²⁴⁾

천문학자 그룹 역시 철학자 그룹과와 같이 공간에서 다른 등장 인물이 배제된 채 천문학자 그룹의 등장 인물들에 집중함으로써 향유자의 몰입감을 높인다. 그런데 철학자 그룹과 차이점은 별의 움직임을 그림으로 설명할 수 있다는 점이다. 실제 아테네학당에서는 바닥의 석판에 어떤 그림이 그려져 있는지는 부각되어 있지 않다. 그러나 아테네학당의 XR콘텐츠에서는 석판을 클로즈업 하고, 그 안에 그려진 그림을 보여주고 천문학자의 음성으로 설명함으로써 이해도를 높일 수 있다.

이러한 부가정보는 학문의 성격에 따라 어떤 내용을 담을지에 관해서는 달라지겠지만, 이러한 부가정보의 활용을 통해 당시 지식인

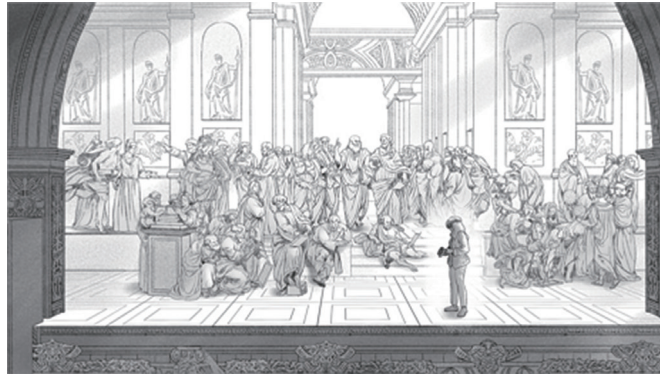
24) 위의 자료.

들의 대화와 그들의 지식에 대해 이해할 수 있는 계기를 제공할 수 있다.

3) 아테네학당 디스플레이별 구현방안

(1) 아테네학당 가상현실(VR)

아테네학당을 가상현실을 경험하기 위해서는 VR에서 광범위하게 사용되는 HMD를 통해 아테네 학당 안으로 들어갈 수 있다. 이것을 위해 실제 바티칸에 있는 아테네학당 그림이라는 현실이 아닌 그래픽과 인터랙티브로 새롭게 단장된 VR환경으로 들어가게 된다. 아울러 ‘아테네학당 VR’는 디지털 몰입형 스토리텔링을 기반으로 한다.



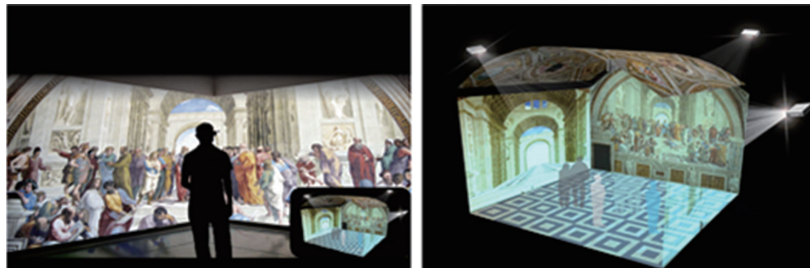
[그림 16] VR로 구현된 <아테네학당>과 57명의 등장 인물과의 만남

헤드폰이 장착된 VR 헤드 마운트 디스플레이(일명 HMD)를 착용한 관람자는 VR기기를 통해 시각적 및 청각적 인식을 결합한다. 그 결과 아테네학당 VR을 체험하는 관람객을 안내하는 NPC AI 캐릭터가 등장해 도슨트 역할까지 가능하다. 이것도 일종의 AI디지털

휴면으로 볼 수 있다. 장착할 수 있는 VR HMD용 기기는 매우 다양한데 유니티 게임 엔진을 사용하여 오쿨러스 퀘스트 VR이나 미국 애플사(社)의 Vision Pro VR(그림 20)에 아테네학당 VR콘텐츠를 적용할 수 있다. 이런 VR 헤드셋을 착용하면 사용자 경험이 언어 선택과 함께 시작된다. 아테네학당에 등장한 철학자들의 모습들도 VR 상황에 걸맞게 관람객이 자기가 원하는 아테네학당에 등장하는 인물들을 선택할 수도 있다.

(2) 아테네학당 프로젝션 맵핑(Projection Mapping)

아테네학당 프로젝션(Projection Mapping)은 종래 2차원 회화의 공간이었던 〈아테네학당〉을 3차원으로 확장된 공간으로 경험할 수 있다. 예를 들어, 아테네학당의 건물이나 인물들의 모습을 입체적으로 구현하여 실재와 같은 느낌을 줄 수 있다. 또한 이런 〈아테네학당〉 프로젝션 맵핑(Projection Mapping)은 실시간으로 인터랙션이 가능하여 관람객이 스마트폰이나 태블릿 등을 프로젝션 맵핑 디스플레이와 연동하여 〈아테네학당〉의 이미지를 조작하거나, 아테네학당 공간 속으로 자유자재로 들어갈 볼 수도 있다.



[그림 17] 프로젝션 맵핑 기술을 통해 〈아테네학당〉을 3차원 공간으로 확장함

종국적으로 프로젝션(Projection Mapping) 콘텐츠는 기존 미

술 작품과는 다른 새로운 경험을 제공하게 된다. 따라서 체험자는 프로젝션 매핑이 제공하는 몰입형 콘텐츠의 효과로 말미암아 마치 아테네학당 공간에 실제 들어간 것처럼 작품을 감상할 수 있으며 아울러 작품과 상호작용하면서 각 개별로 존재하는 위인들과 1:1의 인터랙션이 가능하게 된다. 또한 프로젝션 매핑의 가장 큰 장점은 기존 VR이 한명이 한 VR을 착용할 수 밖에 없는 한계성을 넘어 다수가 VR환경을 체험할 수 있게 한다는 것이 가장 큰 장점이라고 할 수 있겠다.

(3) 아테네학당 확장현실(XR)



[그림 18] XR(Virtual Production) 환경 속에서의 아테네학당 디지털 휴먼 콘텐츠의 예시

라파엘로의 회화 작품인 아테네학당을 거대한 LED Media Wall 디스플레이를 이용한 버추얼 프로덕션(Virtual Production) 환경에서 재구성을 위하여 제일 먼저 LED Media Wall 디스플레이를 통해 실제 배경에 아테네학당 이미지를 합성한 연출이 가능하다. 이렇게 되면 실제 공간과 아테네학당의 가상이미지가 자연스럽게

게 어우러져 더욱 생생한 느낌을 준다. 이런 생생한 느낌을 주기 위해 아테네학당에 등장하는 57명의 모든 인물들을 3D 모델링을 통해 디지털 재현해야 하며, 아테네 학당 주위를 감싸고 있는 르네상스 시대 건물들 모두를 3D 모델링으로 전환시킨다. 이렇게 하면 관람객은 마치 아테네학당 안에 실제로 들어간 것처럼 작품을 감상할 수 있다.

버추얼 프로덕션의 하드웨어 기반 기술인 LED Media Wall 디스플레이를 이용하면 빛의 효과, 그림자 효과, 움직임 효과 등을 추가한다면 더욱 사실적인 XR콘텐츠 완성도를 높일 수 있다. 아테네학당 XR의 경우 음향효과도 매우 중요한 요소인데, 당시 아테네학당의 분위기를 재현하는 음향 효과를 추가하여 더욱 현실적인 경험을 제공할 수 있다. 이 모든 요소들을 통해 XR아테네학당에서 관객들은 아테네학당에 등장하는 57명의 인물들과 더욱 밀접하게 소통하고 공감할 수 있게 되는 것이다. 57명의 인물들이 각기 ‘전문지식 AI’를 장착하게 되어 일일이 그림 속으로 들어오는 관객들의 질문에 답변하면서 아테네학당에 그려져있는 본인의 역할과 역사적인 상황에 대해 일일이 설명해 줄 수도 있다.

6. 결론

라파엘로의 아테네 학당은 르네상스 시대의 지적 혁명을 상징하는 작품이다. 오늘날에도 여전히 우리에게 다양한 시사점을 제공한다. 아테네 학당은 철학, 과학, 예술, 문학 등 다양한 분야의 학자들이 모여 지식을 나누는 모습을 통해 오늘날 사회에서 더욱 중요해

지고 있는 분야 간 융합과 통합의 중요성을 강조한다. 서로 다른 분야의 지식을 연결하고 통합함으로써 새로운 지식과 혁신을 창출할 수 있다는 메시지를 전달하고 있다. 아테네 학당에는 고대 그리스 뿐만 아니라 이슬람(Islam), 페르시아 등 동양의 학자들도 등장한다. 이는 문화적 다양성을 존중하고 서로 교류하며 지식을 공유하는 것이 중요하다는 것을 보여준다. 라파엘로의 아테네 학당은 오늘날에도 여전히 지식과 학문의 통합, 동서양 문화의 교류, 인간 중심의 사고방식, 창의성과 탐구, 아름다움과 조화 등의 가치를 추구하는 삶의 태도를 보일 것을 제시하고 있다. 그간 종래 첨단 콘텐츠라 일컬어진 VR에도 제대로 인공지능(AI) 기술이 투여되지 못하였다. 그런데 XR기술에 ‘디지털 휴먼’ 기술을 적용한다면 융·복합적 콘텐츠로 확장될 수 있을 것이다. 역사 인물 디지털 휴먼 제작에 있어 외부적 디스플레이 기술은 XR기술을, 내부 운용 프로그램으로는 Chat GPT 기술을 적용하여 ‘신(新) 디지털 아테네 학당’을 제작하려는 것이다.

과거 그림으로만 볼 수 있었던 역사 이미지를 XR콘텐츠로 만들기 위한 새로운 시도를 하는 배경에 인공지능 기술은 매우 중요한 역할을 하게 된다. 과거의 작품과 디지털 휴먼으로 새롭게 태어난 역사 인물에 ‘전문지식 AI’가 탑재되면서 디지털 휴먼이 반응하는 역사적 정확성은 상당히 높아질 것으로 기대된다. 최소한의 역사적인 오류가 생기는 것은 최소화할 수 있을 것이다. 따라서 디지털 휴먼 제작에 있어 ‘전문지식 AI’가 큰 영향을 줄 것임이 분명하다.

이런 인공지능에 기반한 디지털 휴먼 XR콘텐츠를 통해 전 세계 박물관 방문객들이 아테네 학당에 등장하는 인물들을 만나고 대화할 수 있게 된다. 이는 단순히 라파엘로 개인이 만든 그림이 아니라

과거 인류의 역사시대 2천 년 동안 존재했던 수많은 위인을 현 세계에 불러올 수 있는 실마리가 될 것이고, 과거 수많은 역사 인물들과 과거와 현대를 넘나드는 우리 인류가 이전에는 단 한 번도 경험하지 못했던 새로운 인공지능 패러다임의 시대가 올 것이다.

결론적으로 아테네 학당 ‘디지털 휴먼’은 종래 디지털 휴먼(Digital Human) 기술과 인공지능(AI) 기술이 하나로 합쳐진 하나의 ‘인공지능 디지털 휴먼 플랫폼’이다. 아테네 학당에 등장하는 57명의 인물을 다룬 ‘디지털 휴먼(AI Human)’은 과거에 존재했던 역사상의 인물들을 관객들과 만나게 할 수 있는 일종의 ‘AI 타임머신 체험형(AI Time Machine Experience)’ 융합 콘텐츠다.

〈참 고 문 헌〉

□ 단행본

김형근, 『인류의 위대한 거인들과의 만남, 아테네 학당』, 영림카디널, 2011.

□ 참고논문

강수호·손미애, 「온톨로지 기반 디지털 휴먼모델의 작업 적용성 제고 방안 연구」, 『한국CDE 학회 논문집』, 제17권 2호, 한국CDE, 2021, 79-90쪽.

곽보은·허정윤, 「비언어적 표현방식이 디지털 휴먼 제공 서비스의 수용도에 미치는 영향 분석 - 호텔 서비스를 중심으로」, 『한국디자인학회 학술발표대회 논문집』, 한국디자인학회, 2021, 90-91쪽.

김세영·허정윤, 「디지털휴먼의 페르소나에 영향을 미치는 요소로써 패션 스타일 분석」, 『한국디자인학회 논문집』, 제5권, 한국디자인, 2021, 108-109쪽.

김한나, 「디지털 휴먼의 분류 및 사회적 한계 분석 연구」, 한세대학교 석사학위논문, 2022.

박진호 외, 「인공지능 디지털휴먼 유형 구분에 관한 연구」, 『문화콘텐츠학회 연합학술대회 발표 논문집』, 인문콘텐츠학회, 2022, 228-239쪽.

유동환 외, 「역사인물형 디지털 휴먼의 기획과정 재검토: '디지털 휴먼 단독 콘텐츠 기획'에서 '디지털 융합 전시기획'으로」, 『인문콘텐츠학회 동계 종합학술대회』, 인문콘텐츠학회, 2023, 92-95쪽.

이승환·한상열, 「메타버스 비긴즈:5대 이슈와 전망」, 『소프트웨어정책연구소 이슈리포트』, 제116호, 소프트웨어정책연구소, 2021, 1-35쪽.

□ 기타자료

김은성, 「코딩 전혀 몰라도 나만의 챗봇 똑딱」, 『경향신문』, 2023년 11월 28일(검색일자: 2024년 2월 3일)

바티칸미술관, <https://www.museivaticani.va>

유튜브, <https://www.youtube.com>

ABSTRACT

Development of XR Content for the Digital Human Centered “School of Athens” using AI Contents

Park, Jin-ho²⁵⁾
Kim, Young-wook²⁶⁾
Kim, Jung-Woo²⁷⁾

With the rapid development of artificial intelligence (AI) technology, digital humans aim to grow to almost equal human beings in terms of intelligence (IQ) as well as perfection in terms of appearance, and the human-like sense of reality will be further enhanced.

Raphael's "Athens Institute," a master of Western art history (巨匠), is a fresco produced between 1509 and 1510, depicting the golden age of ancient Greek philosophy and science by covering a total of 57 figures, including great thinkers, mathematicians, politicians, philosophers, and scientists recorded in history. In short, "Athens Institute" is a masterpiece created by Raphael, who relocated 57 wise men recorded in history beyond time and space by role.

In this paper, the process of converting all 57 characters who

25) Korea University Virtual Smart City Visualization System Convergence
Education & Research Cluster Professor

26) Korea University, E-ICT-Culture Sports Convergence, Ph.D Student

27) Korea University, E-ICT-Culture Sports Convergence, Professor

appeared at Athens Institute into digital humans combined with Chat GPT and professional AI and expressing them through XR display is described. Eventually, the 57 'digital humans' that appeared at Athens Institute can be settled as an 'artificial intelligence digital human platform' that combines Chat GPT-applied technology and extended reality (XR) technology.

Keywords: School of Athens, Virtual Reality, Artificial Intelligence, Chat GPT, Digital Human

박진호

전자우편 : arkology@naver.com

김영욱

전자우편 : whiteuk@naver.com

김정우

전자우편 : kkk1223@korea.ac.kr

논문 접수일 : 5월 30일

심사 완료일 : 6월 17일

게재 확정일 : 6월 19일



홍일식의 민족 문화론과 한국문화의 지역-세계성과 특수-보편성

박치완¹⁾

[국 문 초 록]

지식의 식민화에 대한 반성 없이 지역-로컬에서 주체적으로 학문을 하기는 불가능하다. 인문학의 경우는 특히 그렇다. B. S. 산토스가 ‘대학의 탈식민화(decolonizing the university)’를 외친 배경이 여기에 있다. 산토스의 메시지인즉 제3세계에서는 이제 더 이상 제1세계에서 생산된 지식들을 단지 가르치고 습득하는 관행에서 벗어나 스스로 지역-로컬을 반영하고, 지역-로컬민의 감성을 살린 교육을 새롭게 시작해야 한다는 것이다.

본 연구에서 일찍이 대한민국 지식계에 만연한 식민성을 비판하면서 지식계의 대오각성과 분발을 촉구했던 홍일식의 민족문화론을 오늘의 시점에서 재고해 보려는 이유가 여기에 있다. 홍일식에 따르면 지식의 식민화는 정신의 식민화, 문화의 식민화로 확장되면서 고착된다. 대한민국의 경우도 일제 강점기 이후 식민지 지식인 시대, 신식민지 지식인 시대를 거쳤지만, 아직 주체적 지식인의 시대를 맞이하지 못하고 있다는 것이 우리의 민족사에 대한 홍일식의 진단이다. 서구의 지배를 받았던 제3세계의 적지 않은 피식민지 국가들이 세계화 시대로 진입하면서 재

1) 한국외국어대학교 철학과 교수

차 서구적 글로벌 근대성에 병합되어 희생양이 되고 있다. 이러한 시대적 환경에서 민족문화를 연구하는 것은 식민 지배로 인해 망실된 문화적 전통을 회복하는 일과 세계화의 부당한 개입에 맞서 문화적 지역성과 특수성을 고수해야 하는 이중의 부담을 떠안게 된다. 그리고 더 나아가서는 민족문화 자체를 지역적이면서 세계적인, 특수하면서 보편적인 양식으로 승격시켜야 하는 과제가 뒤따르게 된다.

본 연구에서는 이런 논점과 연구 목표 아래 홍일식의 문화영토론을 기존의 보편주의와는 ‘다른 보편주의(another universalism)’라는 인식의 틀로 재조명해 보고자 하며, 탈식민화 운동의 일환으로 전개된 그의 민족문화 연구는 더 이상 ‘대한민국’이라는 지리적 경계에 갇힌 로컬의 사상이 아니라 ‘한국적 특수성’과 ‘세계적 보편성’의 접목을 성공적으로 결합한 글로벌 사상이었음을 규명해 보고자 한다.

주제어 : 민족문화 연구, 지식의 식민화와 탈식민화, 또 다른 보편주의, 한국적 특수성, 세계적 보편성, 홍일식

“한때의 낙후된 물질문명은 건전한 정신문화로 구제될 수 있지만, 한번 타락한 정신문화는 아무리 풍요로운 물질로도 구제하기 어려운 법이다.” - 홍일식, 「현대인과 孝 사상」, 『文化領土時代』, 97쪽.

“대역사는 오직 민족문화에 대한 지식인의 대오각성과 분발에 서만이 가능하다.” - 홍일식, 「종속 문화와 추월 문화」, 『文化領土時代』, 181쪽.

1. 지식의 탈식민화 운동과 ‘다른 보편주의’

포르투갈의 한 사회학자는 ‘대학의 탈식민화(decolonizing the university)’를 외치고 있다.²⁾ 이를 더 직접적으로 얘기하면, 대학 자체의 ‘해체’를 주장하고 있는 것이라 해석할 수 있을 것이다. B. S. 산토스가 이렇게 ‘대학 무용론(無用論)’을 제기하는 까닭은 현재 전 세계의 대학의 교육 프로그램 내에서 가르치며 배우는 교과목들이 각 지역·로컬의 역사적·문화적 토양에 기반한 자생적·토착적 지식이 아니라 서구-유럽에서 이미 수 세기 전에 생산된 지식들을 수입해 답습하거나 재생산하는 데 그치는 것이 전 세계의 대부분 대학의 실상이라고 판단했기 때문이다. 그 결과 제3세계 국가의 시민들은 자신들의 지역·로컬에서 자신들의 고유 경험으로부터 배울 수 있는 능력 자체를 상실하는 상태에까지 이르게 된 것이라며, 산토스는 특히 ‘지식의 식민성(coloniality of knowledge)’으로부터의 해방에 비판의 표적을 겨눈다. 단적으로 표현해, 식민주의와 제국주의를 옹호하고 지지하는 백인 우월주의적 세계관이 전 세계의

2) B. S. Santos, “Decolonizing the University”, In: *Knowledges Born in the Struggle Constructing the Epistemologies of the Global South*, Routledge, 2017, pp. 219-239 참조.

대학에서 오늘날까지도 아무런 반성·비판 과정을 거치지 않은 채 교수(敎授)되고 있다는 것이다.³⁾

이렇게 제1세계에서 생산된 백인 우월주의적 지식, 서구-유럽에 뿌리를 둔 지식들이 전 세계의 대학의 교육 프로그램을 전유·점령하고 있는 한 제3세계의 지식계는 ‘인식론적 자유(epistemic freedom)’를 영영 누릴 수 없을 것이고, 철저히 제1세계의 지식체계에 종속된다는 것은 불 보듯 뻔한 일이다. 제 눈으로 제 영토의 사물들마저 제대로 인식·판단할 수 없다는 이 기막힌 현실은 오늘날 제3세계의 지식계가 직면한, 더 정확히 말하면, 스스로 이런 상황을 자초한 결말이라 할 수 있다. 인식론적 자유를 구가할 수 없기에 제3세계 지식계는, 오랜 세월 그래왔듯, 서구-유럽인의 개념틀, 인식틀, 사유틀, 존재틀에 부속되어 마치 그들처럼 사유하고, 마치 그들처럼 행동하는 것이 곧 문명적·문화적인 것이라 착각하게 된다.

정확히 이런 이유 때문에 산토스는 ‘대학의 탈식민화’를 공개적으로 부르짖게 된 것이며, 자신의 사회학적 작업 자체를 체면 가리지 않고 ‘부재의 사회학(sociology of absences)’이라 명명한다. 부재의 사회학은 “[제3세계에] 존재하지 않는 것이 실제 존재하지 않는 것으로 [제3세계에서] 적극적으로 생산”되고 있다는 반어적 의미를 지니고 있다. 이게 대체 무슨 말인가? 좀 더 쉽게 이를 풀이하면, 제3세계에서의 학문 활동은 한마디로 제1세계에서 생산된 지식들의 관념 놀이에 젖어 제3세계 자체를 들여다볼 생각을 못하고 있다는 점을 이렇게 산토스는 에둘러 비판한 것이다. 일차적 문

3) B. S. Santos, *Epistemologies of the South: Justice Against Epistemicide*, Paradigm Publishers, 2014, p. 19 참조.

제는 제3세계의 대학에서 교수되는 지식들이 제3세계에 뿌리를 두고 있거나 제3세계의 현실을 반영한 것이 아니라는 데 있고, 그래서 제3세계와 실제로 무관한 지식 문치들인데도 불구하고 제3세계의 학자들에 의해 이 ‘유령 같은’ 지식들이 수입, 재생산되면서 로컬-지리적 연구 자체가 불가능한 지경에 이르고 말았다는 것이다.

역사도 문화도 예술도 예외가 아니다. 전공 분야 가리지 않고, 제3세계에는 제1세계의 지식들이 지속적으로 적축(積蓄)되고 있으며, 그 결과 선배 지식인들이 그랬듯 후학들도 이를 연장(延長) 연구하지 않고서는 지식계에 속할 수 없는 ‘웃픈’ 현실이 된 것이다. 제1세계의 지식들은 이렇게 제3세계에서 본래의 생산지보다 더 활성화되어 있다는 것은 하나의 역설이 아닐 수 없다. 한국 철학계의 경우만 놓고 보더라도 본래 생산지인 독일에도 없는 학회들, 예를 들면 ‘한국칸트철학회’, ‘한국야스퍼스학회’, ‘한국하이데거학회’, ‘한국니체학회’ 등이 있으며, 이들 학회에서는 독일의 철학 전공자들보다 야스퍼스, 하이데거, 니체, 칸트를 더 떠받들고 섬긴다. 비판적 사유, 자유-사유가 상징인 철학 분야에서도 이 지경이니 제3세계에서 지역-로컬의 시선으로, 지역-로컬민의 고유 경험을 인문-학문 속에 담아낸다는 것은 마치 ‘계란으로 바위 치기’만큼이나 실천하기 어려운 일이 되었다. 지식 생산의 포궁(胞宮)과 태반(胎盤)은 각 지역-로컬마다 가지고 있어야 하는 것이 상식적이고 정상적인 모습이런만, 이러한 고민·반성·노력 자체를 하지 않은 탓에 제3세계는 지식의 생식(生殖) 능력마저 잃게 된 것이다.

제3세계에는 제3세계 고유의 인문 학문이 존재하는지 묻지 않을 수 없다. 한발 더 나아가서는 제3세계에서 과연 자신의 지역-로컬의 역사를 자발적·주체적으로 기술하고 있는지도 분명 되돌

아 볼 때가 되었다. D. 차크라바르티가 그동안의 ‘세계사(world history)’ 기술에 대해 의문을 제기한 연유가 어디에 있는가? 그것은 특정 지역의 특정 역사가 마치 인류의 보편사(universal history)처럼 작동되고 있다는 데 있다. 그래서 그는 감히 유럽을 ‘지방화’시킨다.⁴⁾ 『유럽을 지방화하기』의 서문의 첫 문장은 이렇게 시작되고 있다. “[이 책은] 우리가 “유럽”이라고 부르는 세계의 지역(the region of the world)에 관한 책이 아니다. 유럽은 이미 역사 자체에 의해 지방화(provincialized)되었다.”⁵⁾ 그런즉 더는 서구-유럽인의 개념틀, 인식틀, 사유틀, 존재틀로 자신의 지역-로컬을 인식하려는 태도는 지양해야 한다. 돌려 말하면, 각 지역-로컬에서는 고유의 개념틀, 인식틀, 사유틀, 존재틀을 가질 필요가 있다는 것이다.

남의 자식을 데려가 제 자식처럼 키우는 것은 분명 선업(善業)을 쌓는 일이리라. 하지만 문제는 그 자식이 제 아비, 제 어미를 알아보지도 못하고, 보은의 남의 땅에서 자기 세상인 양 날뛰기만 한다면 어떤 현상이 벌어지겠는가? 문제는 제3세계의 지식인들이 이와 같은 환경을 묵과하거나 이와 같은 환경에 대해 아무런 문제의식도 느끼지 못한다는 데 있다. 그 결과 제3세계에서 지식의 식민성은 고착화되었고, 오늘날에도 아무런 여과 과정을 거치지 않고 재생산되고 있다는 데 문제의 심각성이 있다. 그렇게 제1세계의 지식의 지배를 받는 제3세계에서의 지식의 지배자들이 늘어날수록 지구촌은 점점 더 ‘제1세계화(First worldization)’될 것이다.⁶⁾

4) D. Chakrabarty, *Provincializing Europe: Postcolonial Thought and Historical Difference*, Princeton University Press, 2000 참조.

5) *Ibid.*, p. 3.

6) 김종영, 『지배받는 지배자: 미국 유학과 한국 엘리트의 탄생』, 돌베개, 2015 참조.

이미 흘러간 역사는 되돌릴 수 없다. 문제는 이제부터라도 제3세계의 학자들은 자신의 연구 속에 자신의 현실과 사회, 역사와 문화가 포함된 연구를 하면 될 것이다. 차크라바르티가 “우리[제3세계의 지식인]가 그 이론을 발견해야 한다”고 강조한 것도 같은 맥락이다.⁷⁾ 이는 “우리[Third world peoples]가 없는 세계”를 더 이상 ‘세계’로 오인하지 말라는 말과 같다.⁸⁾ 차크라바르티와 A. 와이즈먼의 계고인즉 세계를 각 지역-로컬의 시선으로 인식하고 이론화해서 지식의, 문화의, 역사의 다원성을 이제는 하나의 정당성으로 정립할 때라는 것이다.

요인즉 각 지역-로컬이 담론 생산의 당당한 주체가 되라는 것이다. 이는 한국의 지식계에도 시사하는 바가 큰 주장이라 할 수 있다. 왜냐하면 현재 한국의 대학에서 교수(敎授)되는 지식들은 한국의 사상적·문화적 지역성에 대한 연구에 뿌리를 두고 있지 않기 때문이다. 역사학의 경우도 무참(無慙)하게 한국 사상의 뿌리와 문화적 자긍심을 교수하는 데 무관심하다. 철학도 예외가 아니다. 한국에서 철학사는 서구-유럽 철학의 수용과 무비판적 재생산으로 점철돼 있다. 그리하여 한국에서 ‘한국철학사’의 상(像)은 서구-유럽 철학의 수용사(受容史) 이외의 다른 것이라 할 수 없을 지경이다.⁹⁾ 대한민국의 지식계에 만연한 지식의 식민성이 일시에, 단번에, 혁파되기는 쉽지 않을 것이다. 제사에서 홍일식을 인용하며 암시했듯, “지식인의 대오각성과 분발”(『종속 문화와 추월 문화』) 없이는

7) D. Chakrabarty, *op. cit.*, p. 29. 좀 더 상세한 언급은 박치완, 「‘유럽의 지방화’ 논제와 계몽주의적 보편주의 비판」, 『현상학과 현대철학』, 제84집, 한국현상학회, 2020, 109-143쪽 참조.

8) A. Weisman, *The World Without Us*, Thomas Dunne Books, 2007 참조.

9) 필자가 “한국에서도 철학이 가능한가?”라고 묻게 된 배경이 여기에 있다 - 박치완, 「의심의 ‘한국’ 철학, 한국에서도 철학을 하는가?」, 『동서철학연구』, 제98호, 한국동서철학회, 2020, 575-604쪽 참조.

지식의 식민성의 역파가 불가능하다.

지식의 차원에서 서구-유럽화의 지배력은 대한민국을 비롯한 제3세계의 사정이 거의 유사하다. 이미 몸에 밴 습관처럼 서구-유럽화는 장시간에 걸쳐 지역-로컬 국민의 정신을 지배해 왔고, 앞으로도 그 영향력을 줄어들지 않을 것이다. ‘지식의 탈식민화의 시도’가 어찌면 불가능할지도 모른다. 하지만 과거는 되돌릴 수 없다고 해도 최소한 미래는, 비록 그것이 ‘계란으로 바위 치기’와 같은 일일지라도, 지적 고통과 무모함이 동반된 시도일지라도, 지식의 탈식민화 작업은 반드시 지역-로컬의 국민적 염원과 지식인들의 지적 각성과 탈식민화를 이루려는 공의를 모아 실천해야만 하며, 제3세계의 지식계는 최소한 지식의 다양성 차원에서 제 목소리, 제 얼굴을 가질 때가 되었다.

지식의 탈식민화는 제3세계의 지역-로컬에서 고유한 지식의 생산과 관련해 닦을 올린 ‘새로운 실천적 사유 운동’이라는 데 의제(義諦)가 있으며, 제3세계의 지식인들이 바로 그 행위 주체라는 점에서 ‘탈서구-유럽화’, ‘탈계몽주의화’가 목표라는 점은 굳이 부연이 필요치 않을 것이다.¹⁰⁾ ‘대학을 탈식민화하라!’는 산토스의 단말마적 절규를 단지 별견(瞥見)하고 말 국가는 이 지구상에 많지 않을 것이다. 산토스에 따르면, 대부분의 제3세계 국가, 특히 남반구의 국가들에서는 ‘인식론적 자유’마저 위협받고 있다. 그가 이렇게 지식의 ‘탈식민화’를 강력하게 주장한 배경에는 북반구의 ‘인식 살해(epistemicide)’에 맞서 남반구 고유의 인식론, 존재론을 구축해야 한다는 자신의 지역-로컬에 대한 처절한 각성에 뿌리를 둔 호소이

10) 박치완, 「제3세계주의자들의 탈식민적 사유에 대한 이해와 성찰: 근대적 주체에서 탈식민적 주체로」, 『동서철학연구』, 제96호, 한국동서철학회, 2020, 289-317쪽 참조.

자 외마디라 할 수 있다. 산토스의 ‘대학을 탈식민화하라!’는 절규는 그동안 우리가 ‘보편적인 것’이라 여겨왔던 모든 것을 탈식민화해야 한다는 요구가 담겨있다.

S. B. 디안느와 J.-L. 암셀도 적시하고 있듯, ‘보편적인 것’은 “유럽중심주의의 가면(le masque de l'eurocentrisme)”일 뿐이다.¹¹⁾ 그런즉 이제 우리는 오직 서구-유럽인만을 위한 과거의 보편주의에서와는 ‘다른 보편주의’를 참구(參究)해야 한다.¹²⁾ 비서구가 포함된 역사여야 비로소 ‘세계사’라 할 수 있듯, 비서구인이 포함된 보편주의여야만 우리는 이를 ‘보편주의’라 명명할 수 있다. “‘세계사’도, ‘세계철학사’도 (...) 지역-로컬을 고려하지 않고서는 그 정당성, 타당성을 인정받을 수 없다.”¹³⁾ ‘다른 보편주의’는 기본적으로 지식의 다양성, 복수성이 모태이다. 다양성, 복수성을 모태로 보편주의를 새롭게 구축해야 한다는 점에서 ‘다른 보편주의’는 xyz의 형식을 구비하고 있는 것이 아니다. 그 지형도는 각 지역-로컬의 시민들이 공력(功力)을 다해 함께 창조해 가야 하며, 그런 점에서 하나의 ‘과제(project)’라 할 수 있다.

11) S. B. Diagne & J.-L. Amselle, *En quête d'Afrique(s). Universalisme et pensée décoloniale*, Albin Michel, coll. «itinéraires du savoir», 2018, p. 44.

12) 여기서 ‘다른 보편주의’는 기존의 보편주의에 대한 ‘대안적 보편주의(alternative universalism)’ 또는 기존의 보편주의와는 성격이나 지향하는 바가 다른 보편주의(another universalism)라는 의미로 사용한 것이다. 이와 관련해서는 S. Eich et al., *Another Universalism. Seyla Benhabib and the Future of Critical Theory*, Colombia University Press, 2023 참조. S. 벤하비브에게 헌사(獻辭)한 이 책에서 저자들은 벤하비브의 철학을 ‘다른 보편주의’라고 정의하고 있다. 민주주의와 세계시민주의의 관계, 인종과 제국주의의 문제를 비판이론과 탈지방화(deprovincialization) 개념을 통해 재고하고 인간의 자유와 평등, 존엄성 등에 관한 전통의 보편적 규범이 어떻게 특정 문화나 국가의 맥락과 조화될 수 있는지를 탐색하고 있다는 점에서 본 연구의 방향과 일정 정도는 일치하는 면이 있다고 판단된다. 그 밖에도 유럽식의 보편주의에 ‘종말’을 고하는 저서로는 I. Wallerstein, *European Universalism. The Rhetoric of Power*, The New Press, 2006 참조.

13) 박치완, 「‘유럽의 지방화’ 논제와 계몽주의적 보편주의 비판」, 136쪽.

그동안 서구-유럽 학계를 문화적 우월주의로 무장시켰던 ‘보편적인 것’의 이데올로기는 제3세계 중심의 지식의 탈식민화 운동의 전개로 인해 이제 빗장이 풀리고 있다.¹⁴⁾ ‘보편적인 것’의 이념에 빗장이 풀리고 있다는 것은 ‘보편적인 것’을 정의하고 규정할 권리가 서구-유럽(인)에만 있는 것이 아니라 서구-유럽 밖의 모든 국가에도 다 같이 부여돼 있다는 것을 의미하며, 보편주의 자체에 대한 이와 같은 새로운 탐색은 결국 21세기의 사상은 서구-유럽인들의 시선을 초월해 새롭게 연구되지 않으면 안 된다는 시대적 요구와도 맞물려 있다.

여기서 우리는 그렇다면 빗장이 풀린 틈새를 비집고 새롭게 고개를 내민 것들 중에 과연 어떤 것들이 있는지 궁금할 수 있다. 그것은 바로 각 지역-로컬에서, 굳이 어디라 특칭(特稱)할 것도 없이, 지식의 장소성과 로컬성에 대한 자각과 반성을 통해 지식의 탈식민화 운동이 대대적으로 전개되고 있다는 사실이다. 이와 더불어 문화적 차이와 다양성에 대한 재평가도 다각도에서 시도되고 있다.¹⁵⁾ 본 연구에서 대한민국의 지난 100년의 대학사(大學史)에 대한 비판적 점검을 통해 대학의 사명과 책무, 사회적 역할과 학문적 자립의 중요성을 그 누구보다 일찍이 강조했고¹⁶⁾, 한국문화를 세계적 보편

14) J.-L. Amselle, *L'Occident décroché*, Fayard-Pluriel, 2010 참조.

15) 이와 관련해서는 대표적으로 다음 글 참조: K. Nugroho, F. Carden & H. Antlov, *Local Knowledge Matters: Power, context and policy making in Indonesia*, Policy Press, 2018.

16) 홍일식, 「한국대학의 사명과 진로」, 『문화대국으로 가는 길』, 범우사, 2017, 373-385쪽 참조. 무엇보다도 홍일식은 대한민국에서의 대학 교육이 ‘산업화된 야만’에 치중한 결과 가치의 붕괴와 도덕의 파멸을 초래했다고 진단하면서 “사람다운 사람의 마음 받을 일구는” 교육, “인애(仁愛)의 정신과 문화를 다시금 우리의 교육 중심에 놓아야 한다”고 역설한다(위의 책, 376-377쪽). 그에겐 “과학, 기술, 경제, 군사 등 모든 부면의 발전도 결국은 문화대국으로 가기 위한 과정이요 수단일 뿐”이다(위의 책, 381쪽). 돌려 말해, 대학 교육, 국가의 진로는 ‘문화대국 건설’에 목표를 두어야 한다는 것이다. 아래에서 홍일식의 저서는 다음과 같이 약칭하기로 한다: 『文化領土時代의 民族文化』, 육문사,

성, 인류문명의 보편주의로 승화시킬 때가 도래했다며 대한민국의 지식계를 지식의 식민성에서 벗어나라고 경책(警策)했던 홍일식의 민족 문화론을 ‘다른 보편주의’의 관점에서 새롭게 평가해 보려는 이유가 여기에 있다.

홍일식의 모든 연구는 민족문화에 뿌리를 두고 있다고 해도 과언이 아니다. 우리의 민족문화는 그에게 한국인이 세계사의 주역이 되어 문화영토 시대를 열어감에 있어 그 초석에 해당한다. 홍일식의 오랜 연구 결과에 따르자면, 우리의 민족-전통문화는 이미 지역적이면서 세계적이고, 특수하면서 보편적 요소를 겸비하고 있다. 바로 여기에, 즉 한국문화의 ‘지역세계성(glocality of Korean culture)’에 한국문화의 현재성과 미래의 가치가 있다는 것이 홍일식의 문화영토론의 핵심이다. 우리가 홍일식의 문화영토론을 논함에 있어 그의 ‘문화적 민족주의’에 대한 언급들을 정시(正視)해서 재평가하지 않으면 안 된다고 판단한 이유가 여기에 있다.¹⁷⁾ 민족-전통문화의 올바른 계승만이 한국문화가 “세계적·보편적 것”으로 거듭날 수 있는 발판이라는 그의 말을 되새기면서¹⁸⁾ 그의 ‘민족적 보편주의’에 관한 언급을 ‘다른 보편주의’의 견지에서 새롭게 살펴 보도록 하자.

1987 - 『文化領土時代』; 『문화대국으로 가는 길』, 범우사, 2017 - 『문화대국』; 『한국인에게 무엇이 있는가: 21세기 인류문명의 주역이 되기 위한 한국인의 자기 점검』, 정신세계사, 1996 - 『한국인』.

17) 그동안 필자는 다음 2편의 논문, 즉 「영토 개념의 재고와 홍일식의 문화영토 개념의 함의 - 『文化領土時代의 民族文化』, 『문화대국으로 가는 길』을 중심으로」(『문화영토연구』, 제4권 2호, (재) 문화영토연구원, 2023, 35-91쪽), 「세계시민주의의 장으로 재평가한 홍일식의 문화영토론」(『동서철학연구』, 제111호, 한국동서철학회, 2024, 219-260쪽)을 통해 홍일식의 문화영토론에 대한 나름의 해석을 시도한 바 있다. 본 연구는 그 세 번째 연구지만 실제로는 앞의 두 연구의 머릿돌에 해당한다고 할 수 있다.

18) 홍일식, 「민족문화의 바른 계승을 위하여」, 『문화대국』, 156쪽.

2. ‘다른 보편주의’의 관점에서 홍일식의 문화적 민족주의 제고

보편주의는 어느 한 지역(실제로 ‘서구-유럽’)만의 전유물이 아니다. 서구-유럽이 ‘보편적인 것’의 생산지(生産地)이자 진지(陣地)로 평가받아야만 하기에 다른 지역들이 모두 상대적인 것의 취집지(聚集地)로 편입되어도 좋다는 것은 마치 지구가 둥글다는 것 자체를 부인하는 것만큼이나 상식에 어긋난 주장이다. 일원론, 일신론이 정당화되어야 하기에 다원론, 다신론이 부정되어야 한다고 주장하는 것은 신자유주의, 민주주의가 오늘날 대세(大勢)이기에 사회주의, 공산주의가 철 지난 구태 사상이라고 몰아세우는 것만큼이나 치우친 생각이다. 학문적으로는, 오늘을 살아가는 우리는 이 양자를 모두 새롭게 들여다볼 책무가 있으며, 홍일식은 이와 관련해 “상실된 인간성의 회복”이 제일 과제라고 강조한다. 어떤 사상을 일방적으로 편애하는 것도 문제이지만 특히나 ‘인간의 얼굴’을 상실한 사상이 가장 큰 문제라고 홍일식은 역설한다.¹⁹⁾

자신이 지지하는 어떤 사상을 몰이사냥 하듯 취하고 다른 사상들은 모두 적대시하는 것은 기본적으로 학문적 태도라 할 수 없다. 그 어떤 달콤한 수사학적 장식을 동원하더라도 한쪽을 선택하기 위해 다른 쪽을 버리는 것은 타자 포용의 차원에서 보면 배타적 논리의 행사임이 분명하다. 논리적으로 상반된 둘을 동시에 취할 때 수반되는 모호함이 물론 문제가 될 수는 있다. 그래서 우리는 그동안 ‘보편주의’라는 명의로 내박쳤던 것들부터 그 속에 품부(稟賦)된 보편적인 특징이 있는지 우선적으로 재고할 필요가 있다. 이어서 우

19) 홍일식, 「잃어버린 인간의 얼굴을 찾아서」, 『문화대국』, 284-286쪽 참조.

리는 절대적·고정적 보편주의 대신 ‘상대적·유동적 보편주의’에 대해 진지하게 고민할 필요가 있다. 본 연구에서는 전자와 비교해 후자를 ‘다른 보편주의’라 칭해보고자 하며, 이 ‘다른 보편주의’는 무엇보다도 고정된 실체가 아니라 지속적으로 재구성된다는 데 그 핵심이 있다. 그리고 전통의 보편주의나 의사(pseudo) 보편주의에서처럼 타자 배제의 논리를 지양하고 타자들의 포용 논리를 지향한다는 점이 두 번째 특징이다. 이렇게 타자들을 포용하는 논리를 존중하기 때문에 ‘다른 보편주의’는 세 번째로는 세계에 대한 단일 보편적 접근(a singular universal approach) 대신에 복수·복합적 접근(a pluriversal approach)을 취하며, 인류가 평화롭게 공존하는 길이 바로 여기에 있음을 널리 천명(闡明)한다.²⁰⁾

타자들을 배제하는 동일성의 논리($A = A$)에서와 달리 타자들을 포용하는 ‘다른 보편주의’에서는 지식의 다양성, 복수성의 구현에 목표가 있다. ‘다른 보편주의’는 이런 점에서 전통의 보편주의에서처럼 일자(l’Un, 一者)로 회귀하지 않고 언제나 다자(le Multiple, 多者)를 향해 팔을 벌리고 가슴을 연다는 특징이 있다. 다자를 ‘있는 그대로’ 수용하는 것이 목표인 ‘다른 보편주의’에서는 기본적으로 환원 불가능한 복수적 관점(les points de vue irréductiblement pluriels)을 취한다.

이렇게 보편주의를 복수적 관점으로 접근·이해한다는 것은 기본적으로 문화, 언어, 지식의 다양성, 복수성을 존중한다는 말로 귀결된다. 그리고 문화, 언어, 지식의 다양성, 복수성은 곧 인간 존재(즉, 인종)의 다양성과 궤를 같이한다. 그 때문에 ‘다른 보편주의’에

20) 홍일식의 문화영토론의 핵심이 바로 여기에 있다고 해도 과언이 아니다 - 박치완, 「영토 개념의 재고와 홍일식의 문화영토 개념의 함의」, 59-60 참조.

서는 인종, 계급, 성별, 민족의 차이를 일자(一者) 중심의 서구-유럽의 보편주의에서처럼 구별하거나 차별의 대상으로 여기는 것을 제일 경계한다.²¹⁾ ‘다른 보편주의’를 배제나 예외를 기준으로 형성된 이데올로기적 사상이나 철학 등과 혼동해서는 안 되는 결정적 이유가 바로 여기에 있다.

‘다른 보편주의’는 또한 ‘반-보편주의적 보편주의’와도 구분할 필요가 있다. ‘반-보편주의적 보편주의’와 같이 대부분의 특수/상대주의는 보편주의를 비판하면서 특수/상대주의를 보편주의로 둔갑시키는 경향이 강하다. ‘반-보편주의적 보편주의’는 주지하듯 반(反)이 정(正)이 되는 역(逆)의 논리를 취한다. 하지만 이는 자유민주주의와 사회·공산주의의 대립에서 보듯 현실적으로 주어진 문제들을 궁극적으로 해결하지는 못한다. ‘반-보편주의적 보편주의’와 달리 ‘다른 보편주의’에서는 일방향성(→, ←)을 지양하고 정(正)과 반(反)이 항상 교호하는 상호성(↔)을 지향한다. 상대에 대한 일방적 비판은 그 화살을 자기에게로 돌릴 때 비로소 생산적 대화가 가능하며, 바로 그때 상대가 갖는 차이에 대한 고려/배려의 마음이 자연스럽게 동하게 될 것이다. 차이에 대한 고려/배려는 정(正)의 관점에서도 필수적 고려 대상이고, 반(反)의 관점에서도 필수적 고려 대상이다. 이렇듯 변증법적 합(合)은 마땅히 배제적 방식이 아닌 포용적 방식으로 구성되어야 한다.

‘보편적인 것’의 추구 역시 동일성의 지배 강화가 아닌 차이의 권리 존중으로부터 비롯되어야 한다. “차이가 전쟁으로 이어질 때는 쌍방 모두 패배한다. 거꾸로 차이가 서로의 삶을 풍요롭게 할 때는

21) L. Zerelli, “Cet universalisme qui n’est pas un”, *Revue du MAUSS*, No. 17, 2001, pp. 332-333 참조.

양쪽 모두 승리하는 것이다.”²²⁾ 차이의 권리를 기준으로 세계와 인간에 대해, 사상과 문화에 대해 논의하면서 배제되어 무방한 것은 아무것도 없다. 실례로, 차크라바르티는 벥골어(Indian-Bengli)는 영어(English language)가 아니라고 역설한다. 영어가 인도인 2세인 차크라바르티에게 설사 “서구-유럽의 사상”을 이해하는 과정에 중개어(intermediate language)의 역할을 했을지는 모르지만, 영어는 그에게 모국어가 될 수 없다.²³⁾ 그래서 그는 “매우 특별한 종류의 벥골어”를 통해서만 인도의 역사적·문화적 깊이와 자신의 일상적 감각을 살려 자신의 역사 연구를 할 수 있었다고, 벥골어 때문에 그는 영어라는 “단일언어주의(monolingualism)”의 늪에서 벗어날 수 있었다고, 고백하고 있다.²⁴⁾

왜 차이가 ‘권리’로 존중되어야 하는지는 차크라바르티의 예에서도 충분히 증명되고도 남음이 있다. 차이는 단지 차별하지 않는 것(non-discrimination)만으로 그 권리가 보장되지 않는다. 차이가 권리로 보장되기 위해서는 모든 대상에게 동등한 권리가 보장해야 한다는 것이 전제된다. <세계인권선언문> 제6조에 우리가 익히 알고 있는 “모든 사람은 어디에서나 법 앞에 인간으로서 인정받을 권리를 가진다”라는 조문(條文)이 있다. 하지만 만일 이에 자신이 속하지 않는다고 여기는 사람이 한 사람이라도 존재한다면, 그 국가는 이미 ‘인간의 기본권’을 보장하는 나라라 할 수 없다.

2008년 호주에서는 원주민(Aborigine)의 박해 사실에 대한 연방정부의 공식 사과문을 발표한 적이 있다.²⁵⁾ 이는 원주민에게 일

22) 조너선 섹스, 임재서 옮김, 『차이의 존중』, 말글빛냄, 2007, 51쪽.

23) D. Chakrabarty, *op. cit.*, p. 20.

24) *Ibid.*, p. 21.

25) 관련 기사는 <https://ko.wikipedia.org/wiki/> 참조 (검색일자: 2024년 5월 13일).

반 호주 시민과 평등한 권리를 보장하겠다는 선언과도 같다. 평등권이 보장되어야만 원주민의 고유한 전통(particular tradition)이 보장되고, 이를 보존할 수 있는 후속 조치를 기대할 수 있다.²⁶⁾ 호주에서의 원주민의 권리 보장과 존중 문제는 차이가 동등성의 논리(la logique de l'équivalence)로 인정되지 않으면 안 된다는 말과 같다. 동등성의 논리가 선행적으로 성립하지 않고서는 동일성의 논리도 성립할 수 없다.²⁷⁾ 이런 점에서 볼 때, '보편적인 것'은 반드시 '차이들'의 공통 분모로부터 유추되어야 한다는 것을 우리는 거듭 확인할 수 있다.

이상의 논의를 통해 우리는 요의 '다른 보편주의'는 '반-보편주의'와도 구분되지만 '무정부적 특수주의'와도 구분되어야 한다는 것을 알 수 있다. 앞서도 언급했지만, 실제 보편적인 것을 지향하지 않은 상대/특수주의란 존재하지 않는다. 하지만 그렇다고 해서 모든 상대/특수주의가 보편주의적 지평을 충실히 준수한다고 일반화할 수는 없다. L. 즈렐리가 이 시대야말로 "새로운 보편적인 것의 구성 기획"이 필급한 시점이라고 제의한 까닭을 정확히 이해할 필요가 있는 것도 이 때문이다.²⁸⁾ 그에 따르자면, "우리가 하나의 보편적인 관점에 접근할 수 있는 아르키메데스의 점은 존재하지 않는다."²⁹⁾ 그래서 세계를 인식/지각하는 방식은 '하나'가 아니라 여럿이라는 엄연한 현실을 겸허히 수용하는 것이 중요하며, 이를 순수하게 수용할 때 마침내 차이나 다양성이 동일성과 동등한 가치로

26) 호주 원주민의 권리의 문제를 다룬 글로는 R. Merkel, "The Right to Difference", *The City University of New York Law Review*, Vol. 3, Iss. 1, 1998, pp. 81-90
참조

27) L. Zerelli, *op. cit.*, pp. 330-340 참조.

28) *Ibid.*, p. 332.

29) *Ibid.*, p. 339.

존재한다는 사실이 인식될 수 있다.

본 연구에서의 이러한 우리의 주장은 이미 문화인류학, 민족지학 영역에서 오래전부터 공론(公論)으로 인정된 바이기도 하다.³⁰⁾ 단적으로 요약해, “보편주의는 하나가 아니(is not One)”란 것이다.³¹⁾ 이러한 새로운 세계 인식 기준에 따르면, 우리는 “모든 문화권에 적용될 수 있는 보편주의는 존재하지 않는다”는 명제에 대해 눈을 모로 뜨고 바라볼 것까지는 없지 않나 싶다. 주지하듯, 지구촌에는 논리적·분석적 지식을 중시하는 문화권이 존재하는가 하면 암묵적 지식(tacit knowledge)의 비중이 높은 문화권도 엄연히 존재한다.³²⁾ 논리적·분석적 설명보다 암묵적·직관적 이해를 중시하는 문화권은 주지하듯 대한민국을 비롯한 동양 문화권이 대표적인 것이다. 암묵적·직관적 지식은 논리적·분석적으로 증명될 수 없기에 논리적·분석적 지식이 추구하는 것과는 다른 인식론적 접근이 요구된다. P. 부르디외의 ‘아비투스(habitus)’ 개념에 빗대 이를 부연해 본다면, 지식도 특정한 방식의 집단적 성향을 반영하기 때문에 자신에게 익숙한(habitué) 방식만으로 타 지역·로컬의 지식을 깎아내리고 혈뜬 태도는 지양해야 한다는 말이 된다.

우리는 세계에 대한 서로 다른 이해와 그 법식(法式)을 상호 존중해야 한다. 세계에 대한 이해는 제로의 관점(point Zero)에서 접근

30) F. Barth, “An Anthropology of Knowledge”, *Current Anthropology*, Vol. 43, No. 1, 2002, pp. 1-18; A. Chun, “From Text to Context: How Anthropology Makes Its Subject”, *Cultural Anthropology*, Vol. 15, No. 4, 2000, pp. 570-595 참조.

31) L. Zerilli, “This Universalism Which Is Not One”, *Diacritics*, Vol. 28, No. 2, 1998, p. 15.

32) S. Turner, “Polanyi and Tacit Knowledge”, In: *The Routledge Handbook of Philosophy and Implicit Cognition*, Routledge, 2022; M. Grene, “Tacit Knowing: Grounds for a Revolution in Philosophy”, *Journal of the British Society for Phenomenology*, Vol. 8, No. 3, 1977, pp. 164-171 참조.

하기보다 문화적 배경과 사상 축적의 역사가 좌우한다고 해도 과언이 아니다. 하지만 어느 지역-로컬에서도 보편적인 지식을 추구한다는 전제는 공통 분모로 공유하고 있다. 보편적 지식은 한 특정 지역, 한 특정 인종이나 민족을 위한 지식이 아니라 인류가 추구하는 지식의 최종 종착지이다. “인류와 세계를 구하는” 지식이 보편적 지식이어야 한다는 것은 구구한 부연이 필요치 않을 것이다.³³⁾

거듭 강조하지만, 인류학적·민족지학적 관점에서 재고할 때 “‘더’ 보편적인 지식”이란 있을 수 없다. 각각의 문화마다, 각기 ‘다른 보편주의’를 추구할 뿐이며, 각기 자신들의 문화적 관점을 보편화(universalising perspective)하려는 데 최선의 노력을 기울일 뿐이다. 지식의 다양성은, 부르디외의 아비투스 개념이 암시하듯, ‘인간 존재의 다양성’, ‘문화의 다양성’과 같은 맥락에서 존중되고 보호되어야 한다. 아비투스 개념의 핵심인 ‘체화(embodiment)’의 개념을 벽견(僻見) 없이 수용한다면, 우리는 자연스럽게 지식도 문화도 장소를 기반으로 오랜 세월에 걸쳐 축적되며, 그 일차적 수혜자는 바로 그 장소에서 실존적 삶을 영위하는 시민들이라는 사실을 알 수 있다.

기독교가 서구-유럽에서는 보편적 지식 추구의 주춧돌이라는 사실은 이와 같은 맥락에서 충분히 이해되고도 남음이 있다. 같은 맥락에서 ‘우분투(Ubuntu)’는 아프리카인들의 정신과 종교적 믿음의 지주이다. 또한 대한민국의 효(孝) 사상은, 홍일식이 여러 글에서 반복적으로 강조하고 있듯, 한국인의 원형질(Korean cultural archetype)로 한국문화의 정체성의 토대를 이룬다.³⁴⁾ 각 지역-로

33) 홍일식, 「‘문화영토(文化領土)시대’의 새 지평을 열자」, 『문화대국』, 92쪽.

34) 이에 대해서는 특히 홍일식의 「현대인과 孝 사상」(『文化領土時代』, 95-98쪽), 「孝는 百行之源」(『文化領土時代』, 99-102쪽) 참조. 두말할 것도 없이 효(孝)는 홍일식의 문화영

컬에서는 이렇게 서로 다른 문화적 토대 위에서 각기의 방식으로 세계, 우주, 인간, 자연을 이해하고 그에 관한 지식을 축적해 왔으며, 그 어떤 문화권도 스스로 상대주의를 미련스럽게 자처하거나 상대주의에 보란 듯 머문 적은 없다. 그 어떤 문화권에서도 자신들에게 체화된 문화를 스스로 가절(價折)하지 않으며, 다른 문화권에 비해 상대적으로 열등하다고 자책하는 법도 없다.

문화적 우열의 논리가 식민제국주의 시절에 서구-유럽인들이 자기 정당화를 위해 동원한 지적 무기라면, 이제 각 지역-로컬에서는 자신들만의 고유한 보편주의, 즉 서구-유럽의 보편주의와는 다른 보편주의를 어떻게 닦아 세울 것인지 고민해야 할 때라는 데 이견이 없을 것이다. 한 문화의 문화적 보편성은 결코 외부 세계에 의해 부과되지 않으며, 각기 내부적으로, 자체 노력으로 창조해 가는 것이다.

1) 주어진 보편주의에서 창조해 가는 보편주의로

「보편적인 것을 탈식민화하라」라는 글에서 N. Y. 키수키디는 “보편주의는 자신을 보편적이라고 정의하는 특정 지역(유럽)의 정복적인 권력(la puissance conquérante)에 대한 담론일” 뿐이라며 그동안 우리가 ‘신앙’해 온 보편주의를 ‘대학의 탈식민화’를 외친 산토스와 거의 같은 톤으로 비판하고 있다!³⁵⁾ 키수키디의 주장

토론의 핵심 주제라 할 수 있다. 『한국인』에서도 효(孝)를 도덕성이 피폐화된 인류를 위기에서 구할 수 있는 한국 고유 사상으로 자리매김하고 있으며(157-193쪽) 『문화대국』 제3부에서는 효가 한국인은 물론이고 인류와 세계를 구하는 ‘신인본주의’ 사유 운동으로 실천되어야 한다(261-368쪽)고 강조하고 있다.

35) N. Y. Kisukidi, “Décoloniser l’universel”, *La vie des idées*, le 2 mai 2019, p. 3 - <https://laviedesidees.fr/> (검색일자: 2024년 4월 7일).

이 옳다면, 이제 서구-유럽인들은 스스로 자기 속임수, 자기 체면의 가면을 과감히 떨쳐내야 할 때가 되었다. 그 가면을 감히 벗을 용기를 내지 못하기 때문에 오늘날의 이 시점에서조차 서구-유럽식의 보편주의는 ‘불평등을 유지하기 위한 도구’라는 비판에 직면하는 것이다. 그런가 하면 「보편주의의 탈유럽화」라는 글에서 R. 디알로는 서구-유럽식의 보편주의에 대해 철저히 ‘위조·위장된 보편주의’라는 꼬리표를 붙여 공박(攻駁)한다.

“고통과 거부 위에 세워지고 지배계급의 유일한 이해관계에 비추어 위조된 보편주의는 고귀한 가치 뒤에 위장된 부당한 질서 유지, 불평등한 상황의 영속을 위한 가면일 수밖에 없다. (...) 보편주의는 회피의 측면을 취한다. 불평등한 상황을 더 잘 유지하기 위해 가능한 모든 변혁적 주도(initiative) 계획을 회피한다. 오늘날 우리가 보편주의라고 공포(公布)하는 것은 [모두] 소수의 요구를 박탈시키기 위한 도구일 뿐이다.”³⁶⁾

프랑스의 언론인, 작가, 다큐멘터리 제작자이자 감독이며 성과 인종, 종교 평등을 위해 투쟁하는 활동가이자 공동체주의자인 디알로가 표적으로 삼고 있는 것은 인간 존재의 다양성, 문화의 다양성, 언어의 다양성, 종교의 다양성 자체를 거부하는 군상들(Europeans)이고 사상(Universalism, Enlightenment)이다. 이들은 그들만을 위한 보편주의를 마치 선형적으로 주어진 규칙처럼 철통같이 믿고 따르며, 타자들에게 이를 믿고 따르라고 종용해 왔

36) R. Diallo, “Déseuropéaniser l’universalisme”, *Le Grand Continent*, le 10 octobre 2022 - <https://legrandcontinent.eu/fr/> 참조(검색일자: 2024년 2월 11일).

다. 선형적으로 주어진 규칙이 보편주의라면, 프로크루스테스의 침대에 맞추어 사람의 키를 늘리거나 줄여야 하는 상황에서처럼, 우리는 모든 것을 “‘요구된’ 보편주의”에 비위가 뒤틀리더라도 보조를 맞추어야 할 것이다. 하지만 이는 삶의 형식이 삶 자체를 결정한다는 변설(辯舌)처럼 위협적이고 폭력적이며 앞뒤가 뒤바뀐 주장이다. 삶의 형식은, ‘다른 보편주의’가 지향하는 바와 같은 맥락에서 접근할 때, 삶을 살아가면서 창조해 가는 것이지 결코 미리 주어져 있는 것이 아니다. 이는 비트겐슈타인의 주장에 빗대 부연하면, 단어의 용법이 의미를 미리 결정하게 만드는 형식이라는 말처럼 모순적이다.

주지하듯, 비트겐슈타인에게 있어 ‘의미’는 말의 사용(use of words)에서 파생된다. 의미는 단어에 의해 또는 대상에 의해 미리 결정되어 있지 않다. 의미는 인간이 대상에 언표를 부여함으로써 비로소 부여된다. 물론 그 의미도 언어 사용자에 따라, 다른 단어들과의 조합에 따라 얼마든지 달라질 수 있다. “규칙 자체는 구조적으로나 본질적으로 불확정적(indéterminée)이다.”³⁷⁾ 따라서 우리는 보편주의를 선형적으로 주어진 규칙이나 사유의 절대 원리로 신봉할 것이 아니라 인간들에 의해 함께 공을 들여 창조해 가는 일종의 ‘과제’로, 또는 ‘미완의 기획’으로 제고할 필요가 있다.

요의 ‘다른 보편주의 기획’은 이렇듯 사유의 규칙과 원리를 달리 하는 지역-로컬이 존재한다는 전제에 기초하고 있으며, 그런즉 서로 다른 지역-로컬들 간의 지식과 열린 소통이 필수적이며, 이와 같은 차이의 인식에 대한 공유 없이 지식의 창은 지구촌의 미래를

37) H. Staten, *Wittgenstein and Derrida*, University of Nebraska Press, 1984, p. 134.

밝히는 지혜가 될 수 없을 것이다. 지식으로 하늘을 가릴 수 없듯, 보편주의로 지식을 일반화(일원화)할 수 없다. 부연컨대 ‘다른 보편주의’는 과거처럼 어떤 한 지역-로컬에서 생산된 지식(Western European style knowledge)에 우월한 지위를 부여하는 것과 정반대로 모든 지역-로컬 지식을 초유(初有)의 상태 그대로 아우르는 데 있다.

일반적으로 또는 일차적으로 지식은 특정 지역-로컬의 시민들을 독자 대중으로 삼아 생산되고, 그들에게서 대(代)를 이어 체화되며, 결국은 그렇게 지식의 고유한 전통이 형성된다. 물론 그렇다고 해서 지식이 특정 지역-로컬의 경계에만 갇혀 있는 것이라 속단할 것까지는 없다. 지역-로컬의 경계를 자유롭게 넘나드는 것이 또한 지식의 본질이기 때문이다. 지식 공유의 문화는 한 지역-로컬에서 생산된 지식이 다른 지역-로컬의 경계를 넘나들으로써 확장된다. 글로벌 차원의 진정한 지식 공유의 문화를 확산해 가기 위해서도 우리는 지역-로컬 지식이면 무턱대고 ‘특수주의의 함정’에 빠지지 말라며 비판의 화살을 쏟아부을 것이 아니라 새로운 시선으로, 열린 마음으로 이에 접근하는 관용의 정신과 혜안이 요구된다. 서구-유럽식 보편주의가 역사나 문명이 없는 민족을 인위적으로 조작·조장해(대표적으로 우리는 헤겔을 연상할 수 있을 것임) 스스로 “부풀려진 특수성(particularité gonflée)”에 갇혔다면³⁸⁾, ‘다른 보편주의’는 모든 지역-로컬의 특수성을 포괄하는 새로운 형태의 보편주의를 이룸함이다. 지역-로컬의 특수성에 기반한 ‘다른 보편주의’의 공유, 이것이 바로 진정한 지식 공유 문화의 시발점이 아니고 무엇이겠는가.

38) L. Zerelli, *op. cit.*, p. 342.

2) 지식 공유의 문화 확대는 지역-로컬의 특수성에 대한 인식·자각으로부터

각 지역-로컬 지식의 특수성에 대한 이해를 전제로 지식 공유의 문화는 촉발·확장될 수 있다. 따라서 이제 우리는 더 이상 서구-유럽식 보편주의나, 보편성을 기준으로 “특수주의[와]의 전쟁(*une guerre des particularismes*)”을 벌여야 할 이유가 하등 없다.³⁹⁾

거듭 강조하지만, 보편주의, 보편성은 실제 모든 지역-로컬에서 지향하고 추구해 왔으며, 현재에도 여전히 추구하고 있는 사유, 지식의 변함 없는 “지평”이다. 문제는 이러한 인식 전환이 필요함을 21세기에 이르러서야 마침내 자각하게 되었다는 점이다. 그 정도로 전 세계의 지식계를 서구-유럽이 장악해 오면서 소위 ‘그들’의 보편주의, 보편성을 ‘나’의 또는 ‘우리’의 보편주의, 보편성을 논함에 있어서도 아무런 실존적·장소적·문화적 반성 없이 재생산해 온 것이다.

여기서 우리는, 앞서도 이미 언급했지만, 즈렐리의 보편주의, 보편성은 “그 자체의 구체적 내용이 없기에 고정된 것[원리나 규칙]일 수 없다”⁴⁰⁾는 언급에 시선을 집중할 필요가 있다. 즈렐리의 일차적 메시지인즉, 세계를 관찰하고 인식하는 방식은 서구-유럽의 방식만 있는 것이 아니라는 데 있다. 그 때문에 우리는 보편주의, 보편성을 이미 그 형식과 내용이 선형적으로 고정된 어떤 것이라는 편견을 버려야 한다. 이러한 고정관념을 버리고 나면, 각 지역-로컬에 따라 보편주의, 보편성이 여러 양태, 여러 형식으로 구현되고

39) *Ibid.*

40) *Ibid.*

있다는 사실을 파악하는 데 어려움이 따르지 않으리라.

우리가 널리 지식으로 공유해야 하는 것도 바로 이 서로 다른 보편주의이고, 보편성 탄생의 역사이다. 그래서 즈렐리는 다음과 같이 강조한다. “보편주의는 수적으로 일자(l'Un)가 아닌 다자(la pluralité)이다”, 라고! 다자(복수성)를 기반으로 할 때 보편주의, 보편성은 일자로부터 연역(演繹)된 추론 형식을 취하는 서구-유럽식 보편주의나 보편성에서처럼 그 본질이 “이미 정해져” 있지 않고 오히려 “불안정적이고 유동적이어서 항상 불완전한 완성”의 형태를 취한다. 즈렐리는 보편주의를 심지어 “현존의 그릇이 아니라 부재의 자리(la place d'une absence)를 점유하는 것, 실체적인 내용이 아니라 빈 장소(un lieu vide)를 점유하는 것”⁴¹⁾이라며 서구-유럽 방식의 세계 이해를 전면적으로 비판한다.

이렇게 우리가 ‘다른 보편주의’에 대해 다소 장황하게 살펴본 것은 홍일식의 문화영토론을 ‘다른 보편주의’라는 새로운 인식의 틀을 통해 한 차원 승화된 해석을 시도해 보려는 의도 때문이다. 이미 필자가 「영토 개념의 재고와 홍일식의 문화영토 개념의 함의」, 「세계시민주의의 창으로 재평가한 홍일식의 문화영토론」을 통해서도 밝혔지만, 홍일식의 문화영토론은 ‘호모 글로칼리쿠스적’ 비전에 따라 전개된 ‘인류 평화론’, ‘인류 행복론’이다. 홍일식은 자신의 이론이 항상 보편주의, 보편성을 지향하지만 그렇다고 해서 그 발원지가 대한민국이라는 점, 즉 지역-로컬적 특수성을 일순간도 소홀히 다룬 적이 없다고 강조한다. 『문화대국』에서 임으로 3문장을 골라 논의를 이어가 보자.

41) *Ibid.*, p. 349.

- ① “보편성의 바탕 없이 특수성만을 추구할 때 변영은커녕 생존 자체가 불가능한 것은 너무나 분명한 논리적 귀결이다. 보편성의 토대 위에 우리적 특수성[Korean Cultural Specificity]을 가꾸어 갈 때만 비로소 발전과 변영의 역사는 열리는 법이다.”⁴²⁾
- ② “오늘을 사는 우리의 당위론적 과제[는] (...) 세계적 보편성으로서의 제반 가치에다 특수성으로서의 우리의 가치[Global Korean Values]를 어떻게 접목시키느냐 하는 문제 앞에 다시 서게 된(...)다.”⁴³⁾
- ③ “문화창달이라는 국가목표가 오늘의 상황에서 단순한 수사(修辭) 이상의 절실한 의미를 띠게 된 까닭이 여기에 있다. 우리 전통문화[Korean Traditional Culture]에 대한 재인식과 이를 세계적 보편성의 접목을 통해 새로운 세기의 에너지를 창출하지 않으면 안 될 역사적 절박성 또한 여기 있다는 것을 명심하자.”⁴⁴⁾

보편성과 특수성의 물음 앞에서 연구자들은 십중팔구 보편성을 옹호할 것이다. 그리고 그것이 마치 학자로서 본분을 다하는 것인양 착각할 수 있다. 그러나 자연과학과 달리 인문과학(특히 철학, 역사, 문화, 문학 연구)은 기본적으로 실존적 장소(문화적 영토)를 기반으로 형성된다. 인문과학이 문화적 영토를 기반으로 형성된다

42) 홍일식, 「‘문화영토(文化領土)시대’의 새 지평을 열자」, 『문화대국』, 86쪽.

43) 홍일식, 「21세기, 우리는 어디로 가야 하나」, 『문화대국』, 100쪽.

44) 홍일식, 「미래를 향한 문화 역량」, 『문화대국』, 121쪽.

는 것은, 홍일식의 위 인용문들에서도 잘 표현돼 있듯, 지역-로컬의 특수성에 대한 인식·자각이 필수적 조건이란 뜻이다. 그러나 특수성만으로는 보편성을 대체할 수 없다. 모름지기 학문이란 “보편성의 토대 위에” 세워져야 한다(①). 그래서 홍일식은 한국의 특수성(①), 한국의 가치(②), 한국의 전통문화(③)를 인류를 위한 보편적 사상과 문화로 제고(提高)한 것이며, 이를 그는 “당위론적 과제”로(②), 또는 “역사적 절박성”(③)으로 요청하고 있다. 이는 결국 한국의 특수성, 한국의 가치, 한국의 전통문화를 보편적인 것으로 승화·격상시켜야 한다는 말과 같다.

‘세계 문화(world culture, global culture)’는 모든 지역-로컬문화의 통칭(統稱)이다. 세계 문화는 특정 지역-로컬(Western Europe)의 고유명사가 아니라 어느 지역-로컬과도 부합하는 일반-보통 명사이다. 반면 한국의 특수성-가치-전통문화로 구성된 문화는 고유명사이다. 한국의 특수성-가치-전통문화의 주인은 응당 한국인이며, 한국의 특수성-가치-전통문화를 지키고 발전시켜야 하는 주체는 마땅히 한국인이다. 당연한 귀결이 되겠지만, 한국인이 한국의 특수성-가치-전통문화를 멀리하고 멸시한다는 것은 곧 자기 자신을 부정하는 것과 다르지 않다. 역설적으로 말해, ‘한류의 세계화’와 같은 “문화창달이라는 국가의 목표”는 한국의 특수성-가치-전통문화에 대한 철저한 “재인식”에 기반해 “세계적 [문화] 보편성과 접목”(③)하는 것이 과제요 관전이다.

오늘날 한류는, 다양한 지면을 통해 누구나 그 현황을 파악할 수 있듯, 가히 전에 없던 “발전과 변영의 역사”를 쓰고(①) 있다고 해도 과언이 아니다. 우리의 기대치를 한참 벗어나 있을 정도로 한류는 전 세계인으로부터 사랑을 받고 있기에 홍일식은 한류를 “강아지

팔러 갔다가 황소가 따라 들어온 격”이라고 비유하기도 한다.⁴⁵⁾ 그리고 바로 “지금 [대한민국이 문화국임을 전 세계에 알릴 수 있는 절호의] 기회”라고 강조한다.⁴⁶⁾

하지만 이 자리에서 우리는 한류의 세계 전파가 과연 홍일식이 문화영토론에서 제시한 경로(특수성에 대한 재인식 → 세계적 보편성 획득)를 단계적으로 밟아 인류문화의 공유 차원에서 진행되고 있는지 세심하게 되돌아볼 필요가 있다. 만일 한류를 상업주의적으로, 아전인수격으로, 세계적 보편성으로 치장·포장한다면, 이는 해외의 연구자들로부터 동의받기 어려울 것이란 뜻이다.⁴⁷⁾ 게다가 『한류 Now』를 비롯한 다양한 우리 정부의 공식 보고서에서는 한류 자체가 아닌 오로지 한류-상품들에 대한 수출 동향 분석에만 열을 올리고 있으며, 이를 계량적 수치로 제시하면서 한류의 세계 전파를 정당화하고 있는 듯하다. 이 과정에서 국내로 수입된 해외의 문화상품들에 대해서는 일언반구도 찾아볼 수 없다. 그뿐 아니라 한류를 논하면서 한국의 특수성-가치-전통문화가 잘 보존·계승되고 있는지에 대해서 진지하게 묻는 학자가 거의 없다. 결국 정확한 대차대조표 자체가 존재하지 않는 것이다.

과거의 실수를 복기하는 것은 ‘미래를 위한(of the Future)’ 결단이다. 한 국가의 미래는 얼마나 과거를 현재의 이 순간에 슬기롭

45) 홍일식, 「우리의 소원은 통일」, 『문화대국』, 360쪽.

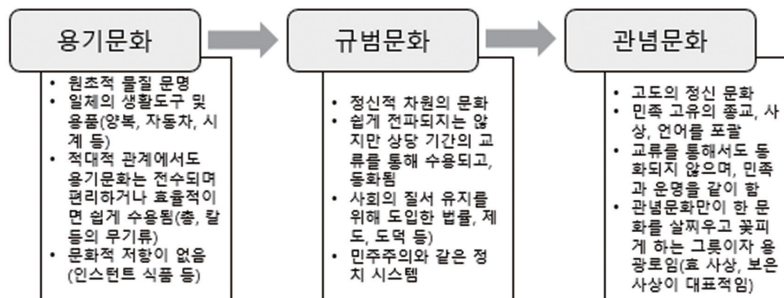
46) 위의 책, 360쪽.

47) 실제 존 리는 「K팝에서 K는 무엇인가? 한국 대중음악과 문화산업, 그리고 국가정체성」에서 다음과 같이 지적하고 있다: “K팝 속의 K는 1960년대부터 수출 중심의 한국 정부였던 브랜드 코리아의 일부인 하나의 브랜드(a brand)일 뿐이다. 일반적으로 한류, 특히 K-pop은 권위 있는 명품에서 나오는 문화적 존경심이라는 호의적 포장(grateful garb)을 하고 있지만 적나라한 상업주의일 뿐이다. 그러나 K를 전통적인 [한국의] 유교문화 연관시켜 이해하는 것은 무리이다.” - John Lie, “What Is the K in K-pop? South Korean Popular Music, the Culture Industry, and National Identity”, *Korea Observer*, Vol. 43, No. 3, 2012, pp. 361-362.

게 녹여내느냐가 결정적이다. 과거에 대한 단순한 답습이 아니라 재창조가 관건이라는 점은 굳이 부연이 필요치 않을 것이다. 한국의 특수성-가치-전통문화도 응당 시대의 변화에 부합하게 재창조되어야 한다. 재창조는 과거의 단순 연장이 아니다. 재창조는 한국의 특수성-가치-전통문화의 “창조적 계승”에 핵심이 있으며, 학문적으로는 민족의 미래를 위한 “희망과 기대”를 이론화하는 작업이라 할 수 있다.⁴⁸⁾

그렇다면 한국의 특수성-가치-전통문화는 오늘의 시점에서 평가할 때 과연 어떤 형편에 있는가? 우리는 과연 우리의 민족문화를 재창조하며 창조적으로 계승하는 일에 국민적 공의와 에너지를 쏟고 있느냐는 것이다. 작금의 시류(時流)는 분명 전통 ‘문화’보다 현대화된 소비 ‘상품’에, 타문화와의 문화적 교류나 공유보다 일방적으로 타국가, 타문화권에 한류 상품들을 수출하고 그 손익계산서를 작성하는 일에 골몰하고 있는 듯하다. 하지만 그러한 ‘용기 문화’의 손익계산서 내에 대한민국의 정신, 민족정기가 담겨있다고 할 수 있는가?

그런즉 문화의 핵심을 상업적으로 거래되는 용기 문화에서 찾을



[그림 1] 홍일식의 문화 향상도

48) 홍일식, 「미래의 희망」, 『한국인』, 16, 13쪽.

것이 아니라 한 민족에게 있어 고유한 정서와 사상에서, 가치관과 세계관으로 작용하는 정신문화, 즉 관념 문화에서 찾아야 한다고 홍일식이 여러 글에서, 누차, 강조한 까닭을 이 자리에서 우리는 되새겨볼 필요가 있다.⁴⁹⁾ 왜 홍일식이 용기 문화가 아닌 관념 문화(정신문화)로 전통문화가 보존·계승 및 재창조되어야 한다고 강조한 것인지는 오늘날 대한민국의 MZ세대를 보면 그 이유를 충분히 이해할 수 있을 것이다. 필자의 과장된 표현일 수도 있지만, 대한민국의 MZ세대는 ‘미래를 위한 과거’에 전혀 관심이 없다. “역사적 정체성”이나 “문화적 자아”, “민족적 자아”, “민족사적 자아”에 대한 내용은 학교 교육과정에서 아예 가르치지도 않는다.⁵⁰⁾ 자유시장의 무한 경쟁에 내몰려 오직 생존하는 것만 같고 닦는 것이 대한민국의 고등교육 시스템이다. 대한민국의 MZ세대가 오직 자신의 ‘현재’를 위한 ‘현재’에만 골몰할 수밖에 없는 이유다. ‘현재’를 위한 ‘현재’에만 관심이 집중돼 있기에, 심하게 표현하면, 이들은 전통이나 민족문화와의 정신적 연결고리 자체가 차단되어 있다고 해도 과언이 아니다.

세대론적으로, 대한민국의 MZ세대는 자신의 감정과 의사를 이모티콘이나 SMS(Short Message Service)로 대신하는 세대이며, 친구들로부터 잊혀지는 것을 두려워하는 FOMO(Fear Of Missing Out) 세대이다. C. 콩트의 분석대로라면, MZ세대는 “결과에 대해 깊이 고민하지 않고 머리와 마음이 명령하는 대로 행동하는 세대”이다 이들에게 ‘순간-지금-현재-오늘’을 즐기는 율로족(You Only

49) 대표적으로 「현대생활과 전통문화」, 『文化領土時代』, 357-359쪽; 「文化領土 時代の 到來와 韓國文化의 展望」, 『文化領土時代』, 461-463쪽; 「전통문화와 효 사상」, 『문화대국』, 27-279쪽 참조. [그림 1]은 필자가 위의 글에서 종합적으로 요약한 것임.

50) 홍일식, 「서울: 역사적 자아의 발견」, 『문화대국』, 196-201쪽.

Live Once)⁵¹⁾이란 별칭이 붙여진 것도 이런 이유 때문이다. 그리고 이들은 지구촌에서 생산된 모든 정보, 지식을 인터넷 공간과 현실 공간을 동시에 넘나들면서 습득한다.⁵²⁾ 국가, 민족의 경계 밖을 자유롭게 유영하는 이들에게서 지역-로컬의 공동체에 대한 성찰적 고민을 기대하기는 어렵다.

공동체 구성원들의 기억에서 망각(忘却)된 전통은 공동체의 역사에서도 망실(忘失)된다고 했던가!⁵³⁾ P. 리콴드가 『기억, 역사, 망각』에서 “망각하지 않으려고 애써 지보(支保)하는 것(preserve the force of unforgetting)”이 전통과 역사를 지키는 첩경이라고 강조한 이유가 어디에 있겠는가. 리콴드의 계고(戒告)인즉, 역사의 토대인 공동체의 과거는 지키고 보존해야 한다는 말일 게 분명하다. 지키고 보존되는 것이 있어야 공동체-국가의 정체성도 유지·계승될 수 있으며, 새로운 정체성도 후세대에 의해 재창조할 수 있는 법이다.

역사적·문화적 정체성은 무(無)에서 솟아나는 신기루일 수 없다. “우리는 누천년을 이어 내려온 뿌리 있는 민족문화”를 가진, 전통이 빛나는 국가의 백성이다. 그런즉 “우리의 역사와 전통과 문화를 긍정적으로 보는 시각부터 회복하는 일”이 급선무라고 홍일식은 힘주어 강조한다.⁵⁴⁾ 이렇게 홍일식이 우리의 전통문화, 민족문화에 대해 강조하고, 기회가 있을 때마다 반복해서 그 중요성을 언급하

51) C. Conte, “Génération Z: 26 mots clés pour mieux les cerner”, le 20 mars 2013 - <https://www.mafamillezen.com/> (검색일자: 2024년 5월 2일) 참조.

52) 박치완, 「세대론의 르네상스와 ‘디지털 원주민 세대’의 이해」, 『문화콘텐츠연구』, 제16호, 건국대학교 글로벌문화전략연구소, 2019 참조.

53) P. Ricoeur, *Memory, History, Forgetting*, trans. by Kathleen Blamey and David Pellauer, The University of Chicago Press, 2004 참조.

54) 홍일식, 「부정에서 긍정으로」, 『한국인』, 86쪽.

는 것은, 아래 <표 1>에서 보듯⁵⁵⁾, 한국인에게 주체적 문화관을 갖는 것에 대한 의식이 전혀 작동되고 있지 않다는 분석에 기초한 것이다.

홍일식의 분석에 따르면, 개화기 이래 오늘날까지도 대한민국 사회는 외래문화(즉 중국문화, 일본문화, 서구문화 등)가 지배적 경향이며, 대한민국 고유의 전통문화와 조화를 이루지 못한 채 상반된 문화들이 “생경한 그대로” “공존하고 있기” 때문에 급기야는 우리 사회의 모든 갈등과 불안의 “근본 원인”이 된다고 진단한다.⁵⁶⁾ 홍일식은 이 기형적 혼성 상태에서 벗어나 우리가 주체가 되어 세계 문화를 정신적으로 이끌어갈 “일대 사상운동”을 꾀할 때라며 문화영

<표 1> 비주체적 종속 문화의 시기의 민족문화관

개화기 ~ 일제 강점기	광복(제2차 세계대전) 이후
- 서구화, 근대화가 문화의 척도 - 자기부정, 자기 비하, 비주체적 문화관 - 민족문화를 비생산적·비합리적·비능률적이라 매도 - 유교 망국론 주장, 문화적 열등감 조장 - 지식인과 민중 간의 이질감 팽대 - 제도적 억압과 통제에 의한 문화적 식민화 - 자주적 근대화의 차단	- 선진산업사회를 위한 공업화 운동 - 서구문화의 홍수와 물질 만능의 가치관이 지배 - 인간성의 파탄과 상실 - 서구 풍조의 유행으로 민족(전통)문화의 존립 위기 - 서구문화와의 기형적 혼성문화의 확대 - 식민지 시대의 자기 부정의 논리의 연장과 확장

토론의 개화를 대한민국의 문화연구자들을 향해 내시(內示)하고 있다. 한마디로, 더는 외래문화에 몰주체적으로 종속되는 일 없이 대한민국의 ‘문화적 중심’을 바로 세워, 대한민국이 지구촌에서 ‘문화 중심 국가’로 우뚝 설 때라는 것이다.

55) <표 1>은 홍일식의 「종속 문화와 추월 문화」와 「우리 文化의 좌표와 전통문화」를 중심으로 필자가 요약·정리한 것임 - 『文化領土時代』, 176-181, 186-187쪽 참조.

56) 홍일식, 「우리 文化의 좌표와 전통 문화」, 『文化領土時代』, 185쪽.

일제 강점기, 해방 이후의 신식민지 시대를 거치며 자기부정으로 일관해 왔던 대한민국의 지식인들을 겨냥해 홍일식이 “지식인들의 반성과 분발”을 제일의(第一義)로 촉구한 것도 이 때문이다.⁵⁷⁾ “민족적 자기 성찰”, “민족적 주체 의식의 회복을 위한 문화적 자기반성”에 그 누구보다 앞장서야 할 지식인들이 자신들에게 주어진 본분을 다하기는커녕 오히려 우리의 전통과 민족문화를 “낙후된 것, 무가치한 것 따라서 하루속히 탈피해야 할 것”으로 우리 문화의 피식민화, 민족문화의 비하에 앞장서 왔다는 것이다.⁵⁸⁾ 그간 대한민국 사회는 근 100여 년간 지식인들이 앞장서서 우리의 전통과 민족문화의 가치를 폄하하고 비하하며 뿌리 자체를 뒤흔든 것이다. 홍일식이 이 시대의 우리 사회가 직면한 문화적 갈등과 비주체성, 몰주체성을 극복하고 “자기 긍정의 서막”을⁵⁹⁾ ‘우리의 문화 중심을 바로 세우는 일’에서부터 닦을 올려야 한다고 역설한 이유가 여기에 있다.

“‘다중적 복합·혼돈으로부터 구심적 통합·조화로’ 그리고
‘일방통행적 마찰·갈등으로부터 상호 유대와 질서’라는 방
향을 생각하지 않을 수 없다.”⁶⁰⁾

인용문에서 강조한 “구심적 통합·조화”는 문화적 중심이 확고히 섰을 때 비로소 이루어질 수 있다. 문화적 중심이 확고히 서 있다는 것은 전통의 고유문화가 시대와 시대를 관통해서 면면히 흐르

57) 홍일식, 「종속 문화와 추월 문화」, 『文化領土時代』, 180쪽.

58) 위의 책, 176-177쪽.

59) 위의 책, 176쪽.

60) 홍일식, 「우리 文化의 좌표와 전통문화」, 『文化領土時代』, 188쪽.

고, 구세대에서 신세대로 계승되는 정신적 유산이 여실히 작용한다는 뜻이다. 이와 반대로 문화적 중심이 흔들리면 문화 의식이 혼미 상태에 빠지고 역사의식도 희미해지기 마련이다. 그래서 역설적으로 우리 문화의 좌표를 점검하는 일은 시대나 정권과 무관하게 중단 없이 수행되어야 한다.

문화의 중심을 바로 세우는 작업은 일순간에, 소수의 노력만으로는 성취될 수 없다. 더더욱 정치적 구호로 ‘통합’, ‘조화’, ‘상호 유대’, ‘질서’를 외친다고 해서 그 중심이 잡히는 것도 아니다. 여기서 우리는 홍일식에게 있어 ‘문화’는, 앞서 [그림 1] 에서도 살펴본 바 있듯, 대한민국의 전통-정신문화를 의미한다는 사실을 직시할 필요가 있다. 홍일식은 이 전통-정신문화를 “하나의 [문화적] 체계로” 구축하고자 했으며, 그의 문화영토론의 핵심이 바로 여기에 근간한다.⁶¹⁾

홍일식의 문화영토론은 곧 ‘민족(Korean) 정신문화의 체계화’로 요약될 수 있다. 우리 민족과 성쇠를 같이해 온 우리 민족문화는 우리 민족의 현재 모습이요 또한 미래를 여는 창이기도 하다. 그런즉 문화의 중심을 잡고 되잡으려는 일에 온 국민이 공력(功力)을 쏟아야 하는 것은 너무도 당연하다. 물력(物力)은 문력(文力)을 이길 수 없다. 무력(武力)처럼 작동되는 오늘날의 물력의 문화는 인류를 구원할 수 없다. 인류를 구원할 정신문화가 대한민국에 엄연히 존재하는데 어찌 외래문화에 넋을 잃고서 제 것 귀한지를 모르냐는 것이다.

61) 위의 책, 189쪽. 홍일식이 문화를 ‘하나의 체계’라고 정의한 것은 “모든 체계는 그 존립의 바탕과 중심을 필요로 한다”(위의 책, 189쪽)는 전제로부터 비롯된 것이다.

3) 세계-보편성을 지향하는 지역-특수성으로서 한국의 전통 문화

홍일식에게 있어 한국문화의 특수성(specificity), 즉 지역성(locality)은 인식·존재론적으로 결코 문화적 보편성, 즉 세계성(globality)에 후속된 것일 수 없다.⁶²⁾ 역사적으로도, 문화사적으로도 〈global → local〉의 지배 논리는 성립하지 않는다. 보편성(세계성)이 미리 존재하고, 그것에 맞추어 특수성(지역성)이 설명되는 것은 아니다. 모든 문화적 경험은 실제 〈local → global〉의 과정을 거친다. 그런데도 제3세계의 지식인들은 자신이 소속한 문화의 특수성을 적극 탐구하고 옹호하기는커녕 지칭도 대상도 불투명한 보편성, 세계성을 옹호하는 데 앞장선다.⁶³⁾

그렇게 자기를 부정함으로써 자신의 정체성을 정립하겠다는 것인가? 대체 그것이 가능한 일이거나 한 것인가? 홍일식이 진단한 대로, 보편성의 가면을 쓴 “외래[중국, 일본, 서구-유럽의 것 등] 문화의 수용”이 제3세계에서 “문화적 식민화의 피해”로 직결되는 원인이 바로 여기에 있다.⁶⁴⁾ 외래문화를 주체적으로 수용하지 못할 때 “기형적 혼성문화”는 확대·확장되며, 이렇게 약세(弱勢) 국가들의 지역-로컬문화는 시간에 비례해서 황폐화·초토화되어 간다.⁶⁵⁾

문제는 이런 부조리 상황에서도 자신이 소속한 문화의 고유성, 독립성, 자주성을 어떻게 회복할 것인지를 고민하는 것이 제3세계

62) 〈Universality〉, 즉 보편성의 대(對) 개념은 물론 〈Particularity〉이다. 하지만 본 연구에서는 한국문화의 특수성을 강조하기 위해 ‘특수성’의 영역(英譯)을 〈Specificity〉로 했음을 밝힌다.

63) 이에 대한 비판과 대안은 박치완, 「로컬 중심의 대안적 세계화 기획: 〈세계→지역화〉에서 〈지역→세계화〉로」, 『인문콘텐츠』, 제8호, 인문콘텐츠학회, 2020, 49-52쪽 참조.

64) 홍일식, 「우리 文化의 좌표와 전통문화」, 『文化領土時代』, 186쪽.

65) 위의 책, 187쪽 참조.

지식인들의 본분·책무이런만, 제3세계의 지식인들은 되려 자신의 지역-로컬문화가 ‘저개발’ 상태라는 식민 의식에 갇혀 있다는 데 있다.⁶⁶⁾ 제3세계의 지식인들이 이렇게 식민 의식 상태에 갇혀 있는 한 지역-로컬의 문화 역시 식민 지배 상태에서 벗어날 수 없다. 문화와 사상이 탈영토화된 국가는, 지리적 경계도 단연코 지켜낼 수 없다.

앞 절에서 살펴본 3개의 인용문에서 확인한 바 있듯, 홍일식이 Korean Traditional Culture(③)가 Korean Cultural Specificity(①)로서의 (Global) Korean Values(②)를 형성하는 바로미터라고 역설한 까닭이 여기에 있다. 아래 인용문에서도 재확인할 수 있듯, 한국인에게 한국의 전통문화는 투철하게 재인식되어야 할 대상이지 결코 망각해도 그만이거나 부정해도 되는 그런 대상에서는 곤란하다.

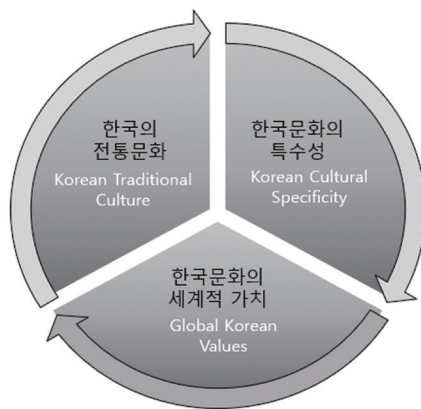
“우리들이 창조해야 할 앞으로의 문화도 결국 한국인의, 한국인에 의한, 한국의 문화이어야 한다는 필연성 위에서 볼 때 전통문화는 곧 금후 우리 문화 창조의 본바탕이요, 용광로이기 때문이다. 여러 이질 문화를 받아들일 그릇도 없고, 그것들을 녹여낼 용광로도 없이 어떻게 새로운 문화를 창조할 수 있겠는가?”⁶⁷⁾

홍일식에 따르면, “우리들[Korean]이 창조해야 할 문화”, 세계인들에게 선보일 수 있는 우리의 고유문화는 단연코 한국의 전통문

66) 박치완, 「저개발의 의식과 이중의 자기소외: 소설 『저개발의 기억』 다시 읽기」, 『인문학연구』, 제105호, 충남대학교 인문과학연구소, 2016 참조.

67) 홍일식, 「현대인과 孝 사상」, 『文化領土時代』, 95-96쪽.

화이며, 이를 재창조할 주체 또한 “한국인”이라는 것은 이론의 여지가 없다. 이토록 자명한 이치를 그렇다면 오늘 대한민국의 국민은 어떻게 받아들이고 있을까? 직답(直答)을 요구한다면, 필자는 이렇게 대답할 수 있을 것 같다. 우리는 우리의 문화를 판단함에 있어서도 그 기준을 항상 외부에 두고 있기에 심지어는 한국의 전통문화를 평가함에 있어서도 그 가치를 평가절하한다. 하지만 앞서 인



[그림 2] 문화적 민족주의의 3대 구성 요소

용한 ①~③에서도 확인할 수 있듯, 홍일식이 우리에게 전하는 메시지는 시대착오적 복고주의나 명분론적 권위주의에 있지 않다. 그에게 ‘전통’은 과거로 회귀하는 전통이 아니라 미래를 예비하는 전통이다. 우리 스스로 우리의 미래를 주체적·창조적으로 예비하려면,

“우리의 전통문화를 정당하게 평가하고 그 긍정적 가치를 새로이 인식하여 계승하는” 것이 필수적이다.⁶⁸⁾ 우리의 전통문화를 “단순히 지난 시대의 유산”쯤으로 여기는 우리 국민의 신자유주의적 태도, “문화적 중심의 상실”로 좌표를 잃은 것이 문제이지⁶⁹⁾, 문화 전통을 지켜내고 재창조하자는 것이 문제가 될 수 없다. 같은 맥락에서 문화적 특수성에 대한 인식·자각도 어디까지나 문화적 보편성을 예비하기 위한 것이며, 궁극적으로는 특수성과 보편성의 조화에 포인트가 있지 특수성에 갇혀 문화적으로 고립되거나 주변부에 머

68) 홍일식, 「우리 문화의 좌표와 전통문화」, 『文化領土時代』, 190쪽.

69) 위의 책, 190, 182쪽.

물라는 주장일 수 없다.

“세계가 함께 이해할 수 있고 인정하는 보편성이 있는가 하면, 한국인에게만 이해되고 한국인에게만 인정되는 특수성이 있다. (...) 따라서 관건이 되는 것은 보편성과 특수성 조화롭게 접목시키는 일이다. 이 접목이 성공적으로 이루어졌을 때 우리는 비로소 우리 자신을 세계에 이해시킬 수 있고 우리를 세계의 중심에 놓을 수 있다. (...) 오늘날 우리가 부르짖고 있는 ‘세계화’도 세계적 보편성과 한국적 특수성을 얼마만큼 성공적으로 접목시키느냐에 그 성패가 달려있다고 할 것이다.”⁷⁰⁾

이상에서 살펴보았듯, 홍일식은 언제나 글로벌 세계를 염두에 두면서도 철저한 지역-로컬의 인식·자각이 필수적임을 강조한다. 이는 단지 「보편성과 특수성」에서만 등장하는 외딴 주장이 아니며, 「21세기, 우리는 어디로 가야 하나」, 「미래를 향한 문화 역량」, 「한국학의 세계화」를 비롯해 ‘민족문화’, ‘전통문화’, ‘문화민족’에 대한 글 대부분에 나타난 홍일식의 기본적인 문화 인식론이다.⁷¹⁾

그런데 여기서 우리가 조금 더 세밀하게 들여다볼 것이 하나 있다. 그것은 바로 〈global/보편성 ↔ local/특수성〉의 관계를 홍일식이 조화나 균형, 통합으로 보았다는 데서 시선을 곧바로 떼서는 안 된다는 점이다. 왜냐하면 그는 〈local/특수성〉이 없이는

70) 홍일식, 「보편성과 특수성」, 『한국인』, 116-117쪽.

71) 관련 언급을 대표적으로 소개하면 다음과 같다. “곳곳에서 보편성과 특수성이 충돌하고 갈등을 빚고 있다. 그러나 양자는 결코 본질적인 면에서 상호소통할 수 없는 그러한 것이 아니라, 방법론상의 맹점만 극복하면 얼마든지 절묘한 조화를 이루어 낼 수 있다는 데에 우리의 무한한 가능성이 있다. 여기, 21세기를 향해 나가는 이 시점에서 우리 문화가 인류문화에 기여할 바에 대한 커다란 시사가 있다고 생각하지 않는가?”(『칼국수집에서 본 법과 도리』, 『한국인』, 151쪽).

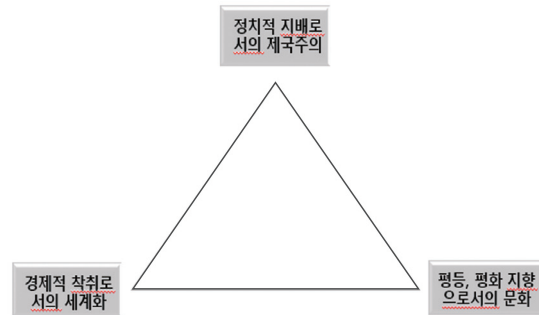
〈global/보편성〉에 이르는 것이 불가능하다고 분명히 강조하고 있기 때문이다. 필자가 판단하기에는 바로 이점이 문화 인식론 일반에 대한 홍일식의 주견(主見)이다. 〈global/보편성〉에만 애정을 보내면 〈local/특수성〉은 시선에서 멀어지기 쉽다. 〈local/특수성〉이 생생해야 〈global/보편성〉을 추구하는 시선도 마침내 열리며, 그 역은 문화적 제국주의에의 종속과 다르지 않다는 것이다.

“자기 것을 부정한다는 것은 자기 것을 해체해 버리고 없애버린다는 말이다. 자기를 해체·소멸시키고 어떤 제3의 문화에다가 완전히 동화시키는 것이 목적이라면 모르거니와 자기를 부정하는 위에서는 어떠한 창조도 불가능하다. 지금 우리가 말하는 국제화나 세계화된 21세기도 바로 주체성이 있는 자기의 바탕 위에서 세계적인 보편성을 추구할 때 가능한 일이다.”⁷²⁾

필자는 「세계시민주의의 창으로 재평가한 홍일식의 문화영토론」에서 홍일식의 문화영토론의 기본구조 및 변증법적 발전 단계를 〈문화적 제국주의 → 문화적 민족주의 → 문화적 세계시민주의〉의 과정으로 설명한 바 있다. 문화적 제국주의는 정치적 지배와 경제적 착취가 주목표이기에 타국가나 타문화와 평등, 평화와 같은 인류 보편적 가치를 공유할 수 없다. 홍일식의 문화영토론이 문화적 제국주의에 대한 비판으로부터 닛을 올린 까닭이 바로 여기에 있다. 이미 상술(上述)한 논문에서 밝혔듯, 홍일식의 문화영토론이 도달코자 하는 목표지점은 문화적 세계시민주의에 있다. 전 세계가 평등, 평화와 같은 인류 보편적 가치를 공유함으로써 궁극적으로 세

72) 홍일식, 「한국학의 세계화」, 『한국인』, 230쪽.

계시민주의(신인본주의)를 구현하는 것이 그의 문화영토론의 최종 목표이다. 그런데 문화적 세계시민주의로의 이행이 완성되려면 반드시 문화적 민족주의의 단계를 경유해야만 한다. 문화적 민족주의는, 앞서도 충분히 설명했듯, 전통문화의 재창조, 재영토화 작업과 동일 경로로 진행된다. 오늘날 특히 재창조, 재영토화 작업이 필수적인 것은 어느 국가를 가릴 것 없이 전통문화가 거대자본의 표적이 되어 갈수록 세속화되는 경향이 있으며, 특히나 상업화, 산업화, 세계화의 위협에 노출되어 있기 때문이다. 상업화, 산업화, 세계화에 제동을 걸어 각 지역-로컬이 갖는 문화의 고유성, 독립성, 자주성을 되살리는 것, 바로 여기에 문화적 민족주의가 제고되어야 하는 이유가 있다. 그리고 홍일식에게 있어 문화적 세계시민주의는 각 지역-로컬의 문화적 민족주의의 자발적 참여로 구축될 미래의 인류문화이다.



[그림 3] 문화영토론의 기본 개념도

홍일식이 문화영토론을 “각양각색의 꽃들로 구성된” “꽃밭”과 같다고 비유한 것도 결국 각 지역-로컬문화가 미래의 인류문화 구축을 위해 부여된 고유의 역할을 다해야 한다는 뜻이 숨어 있다.⁷³⁾ 돌려 말하면 그 어떤 지역-로컬문화도 배제되거나 소외되어서는 안 된다는 것이 홍일식의 문화영토론의 기본전제요 대전제이다. 홍일식의 민족문화에 대한 궁구(窮究), 전통문화의 강조는 바로 이 대전제로부터 비롯된 것임을 우리는 정확히 이해할 필요가 있다.

73) 홍일식, 「文化領土 時代의 到來와 韓國文化의 展望」, 『文化領土時代』, 457쪽 참조.

“민족문화란 바로 그 민족정신의 구체적 실체(...)이다. 한 민족의 존재가치는 독특한 그 문화로써 확인되며 인정받게 되는 법이다. 그러므로 민족문화의 상실은 곧 민족 자체의 소멸을 의미하는 것이니, 이것은 한때 나라를 잃는 것보다도 더욱 비참한 결과를 초래할 수도 있는 것임을 명심해야 한다.”⁷⁴⁾

〈민족문화 = 민족정신의 구체적 실체〉라는 시각에서 홍일식은 “무엇보다도 우리 자신의 특수성을 정확히 파악하는” 것을 우선 과제로 설정한 것이며⁷⁵⁾, 이를 「보편성과 특수성」 외에도 여러 글에서 거듭 강조한다.⁷⁶⁾ 홍일식에게 한국문화의 특수성은 결국 “오직 우리만이 지녔고 오직 우리만이 이해할 수 있는 것”에 해당한다. 그래서 우리는 “그러한 정신적 가치의 총체인 우리의 전통문화의 본질을 알고, 우리의 정신상의 특질을 인식하는 일”⁷⁷⁾을 게을리해서는 안 될 것이다. 홍일식이 이토록 특수성, 지역성을 강조한 것은 그 정도로 지난 세기말부터 전방위적으로 경제-기술-문화의 세계화가 맹위를 떨치면서 각 지역-로컬의 전통문화를 단지 상거래의 대상으로 취급하는 세태를 직시했기 때문이라 판단된다.⁷⁸⁾

74) 홍일식, 「民權과 國權의 조화」, 『文化領土時代』, 172-173쪽 참조. 이 글에서 홍일식은 민권과 국권을 이율배반적 논리로 볼 것이 아니라 양자를 동일 지평 위에서 바라볼 필요가 있다는 점을 강조한다.

75) 홍일식, 「보편성과 특수성」, 『한국인』, 117쪽.

76) 홍일식, 「우리 민족의 주특기」, 『한국인』, 142-145쪽 참조. 역설적으로 이 글에서 홍일식은 “우리는 항상 그 시대의 보편주의를 수용”해(예를 들면 조선시대의 유교, 개화기의 서구 문명, 현대의 자유민주주의와 자본주의 시장 경제 등) “그 시대의 세계 속에서 우리 자신의 생존을 도모하는 기민성을 보이면서” 오직 생존의 논리만을 좇은 결과 “우리적 특수성과의 접촉”에 실패했다고 진단하고 있다. 돌려 말해 ‘세계의 보편주의’를 늘 국책으로 채택했지만 우리에게 돌아오는 것은 결과적으로 “우리의 특수성”이 망각되는 불행한 역사로 점철(點綴)되고 말았다는 것이다. 홍일식의 특수성 강조는 정확히 이와 같은 그의 역사 해석에 기초한 것이다.

77) 홍일식, 「보편성과 특수성」, 『한국인』, 117쪽.

78) R. Kuttner, *Everything for Sale. The Virtues and Limits of Markets*, The

오늘날 대한민국의 상아탑에도 이미 신자유주의가 자리 잡은 상태다. 연구를 통한 교육도 “학문적 자본주의(academic capitalism)”의 기세에 눌린다. 학문적 자본주의는 대학 내에 이미 구조화되어 있으며, 이렇게 “학문적 아파트헤이트(academic apartheid)”가 형성되어 있는 것이 오늘날 전 세계 대학 현실이다.⁷⁹⁾ 최근 대한민국 학계에서 초미의 관심이 집중된 ‘문화콘텐츠’라는 개념도 문화 자체의 연구보다 글로벌 시장에서 상거래가 가능한 문화상품의 연구에만 초점이 집중돼 있다.⁸⁰⁾ 시장에서 ‘인권’과 ‘자유’를 돈을 주고 살 수 있다면, ‘문화’도 시장에서 얼마든지 교환될 수 있다는 말이 성립할 것이다. 그러나 “모든 것은 [사고] 팔기 위한 것은 아니며, 앞으로도 그렇지 않을 것이다. [모든 지역-로컬 문화적] 정체성은 그 자신의 변형을 통해 지속”되는 데 그 본질이 있으며, 매매의 대상이 되거나 상거래로 인해 그 원형이 멸진(滅盡)이 되는 일은 없어야 할 것이다.⁸¹⁾

문화는 영토, 국민과 더불어 국가 구성의 기본적 요소이다. 그 때문에 문화는 그 누구에게도, 그 어떤 국가에도, 양도할 수 없고, 양도되지 않은 개인-집단 정체성의 보루, 마치 ‘신원증명서’와 같은 것이다. 거역할 수 없는 세계화 시대에 직면해 홍일식의 ‘한국학의

University of Chicago Press, 1999 참조.

79) A. Chun, *op. cit.*, p. 591.

80) 물론 홍일식의 글에서도 ‘문화상품’이란 단어가 간혹 등장하곤 한다. 하지만 그 의미는 현금의 문화콘텐츠 상품처럼 ‘용기 문화’를 논할 때 등장하는 것이 아니라 언제나 효(孝) 사상과 같이 ‘정신문화’를 논할 때 등장한다. “나는 (...) 우리 효 사상이 지닌 세계적인 문화상품으로서의 가능성을 믿는다. (...) 이 차원 높은 문화를 발판으로 해서 나아간다면 우리는 21세기를 정신적으로 이끄는 문화대국으로 발돋움할 수 있을 것이다.” - 홍일식, 「21세기의 문화상품」, 『한국인』, 179쪽.

81) 모리스 고들리에, 「줄 수 있는 것, 팔 수 있는 것, 그리고 주거가 팔 수 없으며 보존해야 하는 것」, 『2003 제4회 석학연속강좌: 인류학은 서구의 학문인가?』, 아카넷, 2003, 215-216쪽.

중요성’에 대한 강조는 우리에게 한국문화의 주체성, 자주성 회복을 위해 온몸을 바치라는 메시지로 읽힌다.

“국제화, 세계화가 더 강하게 요구되면 될수록 우리 것의 위상을 찾아 정립할 필요성도 그만큼 더 커지는 것이다. 한국학의 중요성도 바로 그래서 강조된다.”⁸²⁾

홍일식에 따르면, 거듭 강조하지만, “문화적 자기반성”을 통해 “민족적 주체 의식의 회복”이 선행되어야만 비로소 “민족문화의 꽃이 피어날 수” 있다.⁸³⁾ 문화적 민족주의에서 문화적 세계시민주의로 비상해 감에 있어 대한민국의 지역-특수성이 간과된다면 세계-보편성도 허울 좋은 구호에 그칠 수밖에 없다. “숲속의 모든 새들에게 독수리 목소리로 노래하라”는 것이 세계-보편성을 의미하는 것이라면⁸⁴⁾ 대체 어떤 국가가 이를 순수하게 따르겠는가? 그 어떤 국가나 문화권에서도 이를 감히 좇지 않을 것이다. 그런즉 “침략과 약탈의 도구”로서의 “세계주의[세계화]”에 현혹되어, “보편성, 절대성, 세계성”만을 앵무새나 피꼬리처럼 외치는데 그쳐서는 안 되며, “세계 포용의 논리”를 기본전제로 문화적 민족주의를 먼저 공고히 해야 한다는 것이다.⁸⁵⁾

홍일식에게 문화적 민족주의는 세계주의, 오늘날의 표현으로 바꾸면 ‘세계화’의 “대안으로 제시”된 것이다.⁸⁶⁾ 홍일식에게는 “동양

82) 홍일식, 「한국학의 세계화」, 『한국인』, 231쪽.

83) 홍일식, 「중속 문화와 추월 문화」, 『文化領土時代』, 176쪽.

84) 홍일식, 「민족주의는 휴머니즘이다」, 『文化領土時代』, 326쪽.

85) 위의 책, 326쪽.

86) 위의 책, 326쪽. 참고로 홍일식은 이 글에서 ‘세계주의’를 파스 로마나(Pax Romana) [더 나아가서는 파스 아메리카나(Pax Americana), 파스 유로피아나(Pax

적 성선(性善)의 인식에 입각하여 고도의 인성(人性)의 계발을 추구하는 휴머니즘이 민족적·국가적으로 표현”된 것이 곧 문화적 민족주의이다.⁸⁷⁾ 따라서 홍일식이 설계하고 있는 문화적 민족주의를 우리는 서구의 제국주의적 민족주의나 민족 간의 대립·갈등을 조장할 뿐인 민족주의, 즉 “민족적 우월감, 애국심”, “노골적 적대 의식” 등으로 무장된 적대적 민족주의와 구분할 필요가 있다.⁸⁸⁾ 홍일식에게 문화적 민족주의는 어디까지나 “서구의 세계 지배에 대응하여 비서구 여러 나라에서 강력하게 형성되어 온 (...) 휴머니즘”의 일종으로 특히 “제3세계의 민족주의”와 그 천원(泉源)이 같다. 홍일식이 문화적 민족주의를 제3세계의 민족주의와 동근원(同根原)이라 본 것은 기본적으로 문화적 민족주의는 탈식민주의 운동과 관련이 깊다는 뜻으로 읽힌다. 한마디로, ‘민족적 자존(自尊)’의 표현이 문화적 민족주의의 출발점인 셈이다. 「민족주의는 휴머니즘이다」에서 홍일식은 이런 까닭에 <문화적 민족주의 = 민족적 자존 + 인간의 존엄성>으로 등식화하기에 이른다.⁸⁹⁾

앞서 우리는 문화적 민족주의가 전통문화의 재창조, 재영토화 작업과 동일 경로로 진행된다는 점을 설명한 바 있다.⁹⁰⁾ 거듭 강조하

Europeanana), 파스 게르마니카(Pax Germanica) 등]를 비판하는 의미로 사용하고 있다. 이는 오늘날 학계에서 널리 논의되고 있는 <Globalism, Globalization>과 의미가 중첩되는 측면이 있다. 해서 본 연구에서는 필자는 홍일식의 글에서 주로 비판적 의미로 사용되고 있는 ‘세계주의’를 감히 ‘세계화’로 대체·표현한 것이다.

87) 홍일식, 「민족주의는 휴머니즘이다」, 『文化領土時代』, 323쪽.

88) 위의 책, 324쪽.

89) 위의 책, 325쪽.

90) 이런 까닭에 홍일식은 문화적 민족주의를 “서구 중심주의와 그 외피인 세계주의 그리고 그 구체적 내용인 물질 지상주의”의 대체·대안 사상이라 명시적으로 밝히고 있으며, “강자들의 정치적·경제적 세계 지배”에 맞서 “자신들의 민족적 특수성 위”에서 “인간 해방을 선언한” “제3세계의 민족주의”에 대해 애정 어린 시선을 가지고 있는 것이며(위의 책, 325쪽), 결국 한국문화도 제3세계에서의 탈식민화 운동과 동일 지평 위에서 제고되기를 희망한다고 볼 수 있다.

지만, 서구-유럽 방식의 식민적 세계주의, 세계화는 문화적 민족주의에 선행(先行)해서 요구될 수 없다. 한국인에게 지역-특수성으로서 한국의 전통문화는 어디까지나 대한민국이라는 “구체적 현실의 토대 위에”서 재창조되어야 하며, 민족주의도 민주주의도 휴머니즘도 “얼마나 정직하게 자신의 현실을 반영했느냐, 즉 민족적 과제의 해결에 얼마나 기여(寄與)했느냐”에 본질이 있지⁹¹⁾ 서구-유럽인들이 요구하는 기준에 얼마나 부합하느냐가 판단의 기준이 될 수 없다. 휴머니즘도 민주주의도 민족주의도 “각 민족[국가]이 처한 특수한 현실 위에서 다양한 모습으로 구현되는” 것이다.⁹²⁾ 세계주의, 세계화는 바로 이 지역-로컬의 특수성, 다양성을 기반으로 후행적(後行的)으로 고려해 볼 수는 있다. 하지만 세계주의, 세계화를 위해 지역-로컬의 특수성, 다양성이 탈지역화되거나 탈영토화될 수는 없다.

홍일식이 전통문화의 회복, 재창조, 재영토화에 온 연구열을 쏟은 것은 민족문화가 굳건하지 않고서는 그의 문화영토론의 최종 단계인 문화적 세계시민주의로 나아갈 수 없다고 보았기 때문이다. 그가 『한국문화사대계』 5권, 『한국민속대관』 6권 등의 기획 단계에서 출간의 시점까지 무려 36년여간을 ‘한국학의 세계화’에 신명(身命)을 다해 온 것도 문화권(cultural rights)을 잃은 국민은 주권을 잃은 국민과 하등 다르지 않다고 보았기 때문이다. 이러한 그의 판단은 그의 학문적 지식이 영향을 미친 것이기 이전에 체화된 믿음·확신에 기반한 것이라 할 수 있다.⁹³⁾ 주권을 잃은 국민이란 곧 나라

91) 홍일식, 「민족주의는 휴머니즘이다」, 『文化領土時代』, 330쪽.

92) 위의 책, 330쪽.

93) 홍일식, 「한국학의 세계화」, 『한국인』, 229쪽; 홍일식, 「후회 없는 길」, 『한국인』, 232-239쪽 참조. 홍일식은 1994년 6월 17일 총장 취임사에서 “고려대를 국학, 즉 한국학의 세계적 메카로 만들겠다”는 포부를 제일성(第一聲)으로 밝힌 바 있으며, 이러한 그의 대

가 없는 백성을 이름함이라는 것을 모르는 사람이 있을까. 우리 민족은 이런 역사적 비극을 일제 강점기에 뼈아프게 경험한 바 있다. 1936년생인 홍일식에게도 비록 어린 시절의 일제에 대한 체험이었지만 국권, 주권에 대한 활현(活現)한 의식이 그의 학문 연구의 방향타가 될 정도로 결정적 영향을 미친 것이다. 민권(인권)도 문화권도 국권도 주권도 모두 동일 지평과 동일 가치로 수호하고 신장시켜야 하는 이유가 바로 여기에 있다.

3. 문화, 결코 양도될 수 없으며, 양도되지 않은 것

오늘날과 같이 지역-로컬문화가 철저히 자본 중심으로 재편된 시대에 고유의 문화권 수호보다 더 긴요한 것이 있을 수 없다는 홍일식의 입장을 우리는 문화적 국수주의나 문화적 고립주의 또는 기존의 문화적 제국주의 등과 친연성이 있는 것으로 오인해서는 곤란하다. 홍일식에 따르면 전통을 찾고 재창조하며 문화권을 수호하는 일은 자기 자신을 찾고 재창조하는 일과 구분되는 일이 아니다. 문화권을 호지(護持)하지 못한 국가라면, 그 국가는 필시 국민도 자본의 위협으로부터 보호할 수 없을 것이다.

국가가 추상적 대상일 수 없듯, 문화도 각 지역-로컬마다 사회·역사적으로 특정한 형식(specific forms)을 띠기 마련이다. 그런데 오늘날 제3세계의 지역-로컬의 문화는 구미가 주도하는 신자유주의적 세계 질서에 의해 그 뿌리마저 뒤흔들리고 있다. 국

지(大志)는 그가 민족문화연구소의 소장직을 20여 년간 맡아 소임을 다한 것과 결코 무관한 것이라 할 수 없다 - 『한국인』, 228쪽 참조.

가의 경계마저도 붕괴시키는 신자유주의적 전제주의(neoliberal despotism)는 인류의 미래에 대해 전혀 고민하지 않는다.⁹⁴⁾ 위기와 공포를 조장함으로써 자신이 원하는 먹잇감을 구하기에 혈안이 돼 있는 신자유주의적 전제주의는 “미래에 대한 비전을 표현하지도 않고 표현할 수도 없다.” “사회에 대한 자본의 승리”만이 오로지 신자유주의적 전제주의가 구가하는 유일한 구호이다.⁹⁵⁾

이런 까닭에 제3세계의 지역-로컬에서는 이에 맞서 저항하지 않고서는 자신들의 영토, 문화권마저 수호할 수 없다. 맞서 저항하지 않으면 현재 상황마저도 유지하기 힘들다. 우리가 왜 지역-로컬의 문화가 더 이상 자본의 횡포에 휘둘리지 않고 보존·계승되어야 하는지, 국권, 주권의 관점에서 이를 심대하게 고민할 필요가 있다고 생각하는 것도 이런 이유 때문이다. 신자유주의적 세계화에 맞선다는 것은 결국 경제적 제국주의에 맞서는 것이자 문화적 제국주의에 맞선다는 것을 의미한다.⁹⁶⁾ 신자유주의적 전환 이후 ‘문화’는 이렇게, 어느 지역-로컬 구분할 것 없이, 오직 자본 권력을 중심으로 철저히 도구화, 사물화, 상품화되어 가고 있다는 것을 우리는 직시할 필요가 있다.

홍일식도 신랄하게 비판하듯, 문화를 자본의 논리에서처럼 수익이나 실효성이 없으면, 즉 상거래가 될 수 없으면 “푸석돌이나 썩은 나무” 대하듯 저버려도 되는냐는 것이다. “플라스틱 제품”처럼

94) C. Boukalas, “A state without a future: neoliberal despotism, crisis-fighting, and government through fear”, *Journal of Political Power*, Vol. 16, No. 3, p. 334-338 참조.

95) *Ibid.*, p. 323.

96) 이와 관련해서는 E. C. Gürcan, *Imperialism after the Neoliberalism Turn*, Routledge, 2022; E. Said, *Culture and Resistance: Conversations with Edward W. Said*, South End Press, 2008 참조.

다른 플라스틱 제품으로 대체해도 되느냐는 것이다.⁹⁷⁾ 감히 말하지
만, 문화는, 한 나라의 통치권이 미치는 지역 전체를 영토라 정의하
듯, 한 사회공동체에 의해 습득, 공유, 전달되는 정신적 유산 전체
에 대한 통칭이다. 따라서 문화를 시장주의자들의 감언이설에 속
아 경제적 가치나 상거래의 대상으로, 다시 말해 용기 문화인 상품
으로 축소·왜곡해 논설하는 자가 있다면, 우리는 그의 이와 같은 파
렴치한 태도가 그 자체로 자신의 근본을 부정하는 행위이자 자신
이 소속된 사회공동체를 부정하는 행위와 다르지 않다고 호되게 경
(黥)을 쳐 마땅할 일이다.

여기서 우리는 지식의 탈식민화 운동에 대한 이해 못지않게 경제
의 탈세계화, 자본의 탈자본화가 왜 이 시대의 화두로 부상한 것인
지를 이해하는 데 수고를 아끼지 않아야 할 것이다. 역설적으로 말
해, 경제적 이득이나 상거래의 대상으로 문화를 환원(환산)하는 일
은 없어야 한다는 것이다. C. 부칼라스가 “미래는 [자본으로부터
의] 위협이다”라고 경고한 이유가 여기에 있다.⁹⁸⁾ 홍일식이 강조한
대로 문화는, 자식에게 어머니가 그렇듯, “오늘 우리를 있게 한 근
본이기 때문에 우리는 그것을 존중하고 아끼지 않으면 안 된다.”⁹⁹⁾
문화를 비상업적 교환의 대상, 즉 공공재로, 소비재가 아닌 가치재
로 재고해야 한다는 것이다. 영토가 그렇듯, 공공재인 문화를 더는
사적인 소비재 정도로 치부해서는 곤란하며, 개인과 공동체를 위해
반드시 보존되어야만 하는 것이 ‘문화’라는 인식 전환이 시급한 시
점이다.¹⁰⁰⁾

97) 홍일식, 「전통문화를 계승하자는 뜻」, 『한국인』, 155쪽; 홍일식, 「제사상 위의 교훈」, 『한국인』, 174쪽.

98) C. Boukalas, *op. cit.*, p. 33.

99) 홍일식, 「전통문화를 계승하자는 뜻」, 『한국인』, 154쪽.

100) 박치완, 「공공재로서 문화와 문화공공성의 가치 재고」, 『인문콘텐츠』, 제48호, 인문콘

이와 같은 전제 아래서만 우리는, 홍일식이 역설한 대로, 한국인에게 한국의 전통문화는 한국인이 서 있는 또는 설 “근본적인 밑바탕”이요 “왜래 문화를 받아들여 수용하고 용해(溶解)시켜 우리 것을 살찌우고 꽃피게 하는 그릇이요, 틀이요, 용광로이다”라는 의미를 제대로 파악할 수 있다.¹⁰¹⁾ 그런데 “그 그릇, 그 틀, 그 용광로를 깨뜨려 버리고 나면” 어떻게 되겠는가? 그 결과는 자명하다: “우리 자신은 소멸하고 마는 것이다.”¹⁰²⁾

우리는 홍일식이 「전통문화를 계승하자는 뜻」에서 왜 “미래의 한국문화는 반드시 전통문화의 바탕 위에서 성립되지 않으면 안 된다”고 강조한 것인지 그 까닭을 오늘의 시점과 현실에 비추어 묻고 되물을 필요가 있다.¹⁰³⁾ 홍일식은 「내 것을 찾아 익히자」에서도 “새로운 우리 문화의 창조는 잃어버린 옛것을 찾아 배우고 익히는 데서부터 초석이 놓여지는 법”이기에 “이제부터라도 우리는 내 것을 배우고 익혀야 한다”고 되풀이해서 강조한다.¹⁰⁴⁾ 그렇다. 한국인에게 한국의 전통문화는 “오늘의 우리를 있게 한 근본”이다. 바로 그 때문에 “존중하고 아끼지 않으면 안 되는 것이다.”¹⁰⁵⁾ 홍일식이 한평생을 전통문화(Korean culture) 찾기에 일념(一念)으로 매진한 것은 그것이 곧 자기 자신을 찾는 작업과 둘이 아니라 확신했기 때문이다. 홍일식에게 자기 자신을 찾는 일, 자신이 소속된 국가의 전통, 역사, 문화를 연구하는 일은 “꿇꿇한 주체성을 확립”하기 위해

텐츠학회, 2018 참조.

101) 홍일식, 「전통문화를 계승하자는 뜻」, 『한국인』, 154-155쪽.

102) 위의 책, 155쪽. 같은 내용은 「현대인과 孝 사상」(『文化領土時代』, 95-96쪽), 「현대생활과 전통문화」(『文化領土時代』, 359쪽), 「국가 위기 국면과 도덕성 회복」(『문화대국』, 310쪽)에서도 반복 강조되고 있음.

103) 홍일식, 「전통문화를 계승하자는 뜻」, 『한국인』, 153쪽.

104) 홍일식, 「내 것을 찾아 익히자」, 『문화대국』, 186쪽.

105) 홍일식, 「현대인과 효 사상」, 『문화대국』, 281쪽.

서도 요청된 것이지만, 오늘날과 같이 모든 것을 자본으로 일원화하는 시대에 대응하기 위해서도 반드시 실행되어야 한다. 그렇게 문화적으로 각 지역-로컬의 문화가 주체성(고유성, 독립성, 특수성)을 확보해야, 그리고 그 다양성을 서로 인정하고 인정받아야 마침내 “여러 민족”이 “서로 돕고 이해하며 사랑하면서 평화롭게 잘 지내는 것”이 가능해진다.¹⁰⁶⁾

이토록 간단한 지고의 진리를 인류는 왜 그토록 멀리해 온 것인가? 왜 인류는 이토록 손쉬운 진리에도 까막눈일까? 홍일식이 자신의 문화영토론을 “온 인류를 구원하는 새로운 사상운동으로 전개되는 역사적 대과업”¹⁰⁷⁾이라며 인류 구원의 답을 올린 이유가 여기에 있다. 그리고 이러한 비전과 목표하에 홍일식은 우리의 전통문화, 민족문화의 재창조를 통해 대한민국이 “문화 대국으로 발돋움할 수”¹⁰⁸⁾ 있는 길을 예비한 것이다. 홍일식에게 그 길은 그 누구에게도 양도될 수 없는 길이다. 그가 우리 고유의 ‘문화적 힘’의 실체 찾기에 한평생을 바친 이유도 바로 여기에 있다.

“나의 평생의 [연구] 주제는 우리 문화의 특성을 찾는 것이었다. 아득한 우리들의 할아버지로부터 오늘날까지 이 민족을 어떻게 지탱해 온 힘이 바로 ‘문화의 힘’이었기 때문이다. 그래서 그 문화적인 힘의 구체적 실체를 찾아들어 가는 일이 늘 내 사색의 초점이었다.”¹⁰⁹⁾

106) 홍일식, 「족보의 현대적 의의」, 『한국인』, 227쪽.

107) 홍일식, 「21세기가 요구하는 사상」, 『한국인』, 185쪽.

108) 위의 책, 179쪽.

109) 홍일식, 「칼국수집에서 본 법과 도리」, 『한국인』, 149쪽.

개인의 정체성을 타인에게 양도할 수 없듯, 우리 문화의 정체성 찾기를 홍일식은 타인에게 양도할 수 없다고 여겨 스스로 그 주춧돌이 되기로 마음먹은 것이다. 한국문화의 정체성 찾기는 한국인인 ‘내’가, ‘우리’가 직접 찾아 나서고 공고히 해야 하는 현안이자 과제이다. 한국인에게 고유한 한국문화를 한국인이 아닌 대체 누가 보살피고 탐색하겠는가? 홍일식이 한평생을 한국문화 연구, 국학 진흥에 바친 것도 이 때문이다.

민족문화 연구라는 하나의 대주제를 이렇게 한평생 연구하면서도 추후도 후회하지 않은 것은 본인에게는 어쩌면 ‘행복한 노동’일 수 있다. 하지만 이를 곁에서 지켜보는 필자와 같은 제3자에게는 절로 고개를 숙게 할 정도로 고결하고 존경받아 마땅한 일이다. 자신이 걸어온 길을 반추하며, 홍일식은 “미친 듯이 신명을 다 바쳤다”, 그래서 “한 점 후회가 없다”며 망설임 없이 자신의 실존적 삶과 학문의 여정에 대해 술회하고 있다. “그리고 지금도 그 길을 가고 있다”며 「후회 없는 길」을 끝맺고 있다.¹¹⁰⁾ 하지만 “이 땅, 한국에서 한국학을 하는 것”을 “눈물겨운 가시밭길”이라는 것을 그 누구보다 잘 아는 홍일식이다.¹¹¹⁾ 이런 역설이 또 있을까?

어찌 제 나라에서 제 나라의 역사와 전통을 연구하는 일이 힘들고 고통스러운 일이어야 하느냐는 것이다. 한국에서 한국학을 연구하는 것은 오늘날에도 여전히 꽃길은 아니다. 그러나 홍일식은 스스로 가시밭길을 극택(極擇)해서 자신의 삶을 기꺼이 희생함으로써 ‘영원히 사는 길’을 우리 앞에 많은 논설(論說)로 제시해 놓았다.¹¹²⁾

110) 홍일식, 「후회 없는 길」, 『한국인』, 238-239쪽.

111) 위의 책, 232쪽.

112) 홍일식, 「영원히 사는 길」, 『文化領土時代』, 74-75쪽 참조.

“다수인의 복지를 위해 자신을 희생하는 숭고한 정신”¹¹³⁾, 홍일식에
 계는 이것만이 한 개인이 ‘영원히 사는’ 유일한 길이다. 영원히 사
 는 길은 물질문명의 축적에서 찾을 것이 아니라 정신문화의 교류에
 서 찾아야 한다는 것은 이론의 여지가 없다. 제사의 인용을 통해서
 도 이미 암시했듯(「현대인과 孝 사상」), 홍일식은 인간애(人間愛),
 이타주의에 기초한 새로운 정신문화를 창조함으로써 현대의 속물
 적 물질문명에 갇힌 인류를 구원하고자 했다. 그렇게 그는 “새로운
 시대를 예비”하면서 “인류문명”의 물꼬를 ‘물질적인 것’에서 ‘정신
 적인 것’으로 되돌려 놓고자 한평생을 고군분투한 것이다.¹¹⁴⁾

홍일식의 문화영토론이 “인류문명의 보편주의”, “신인본주의”
 의 개발”에 목표를 두고 있다는 사실만으로도¹¹⁵⁾ 우리는 그의 문화
 적 비전이 ‘Korea’라는 지리적 경계를 이미 초월해 있다는 것을 익
 히 알 수 있다. ‘인류’를 모수(母數)로 펼친 홍일식의 문화론, 온 인
 류가 ‘문화의 꽃밭’ 가꾸기에 앞장서며, 인류 평화와 ‘서로-사랑’의
 문화로 “전 세계가 한 가족이 되는”, “지구촌이 한 가족이 되는” 그
 런 날을 꿈꾼¹¹⁶⁾ 홍일식의 세계 비전이 더 이상 단순한 이념이나 허
 황한 환상에 그치지 않고 “‘우리(인류)’의 현실”이 되게 하려면, 필
 시 21세기를 ‘문화의 세기’라고 발화하는 데 주저함이 없는 대한민
 국의 문화(콘텐츠)연구자들부터 발 벗고 나서야 할 것이다.¹¹⁷⁾

113) 위의 책, 75쪽.

114) 홍일식, 「文化領土 時代의 到來와 韓國文化의 展望」, 『文化領土時代』, 454쪽 참조.

115) 홍일식, 「21세기, 우리는 어디로 가야 하나」, 『문화대국』, 102쪽.

116) 홍일식, 「효(孝)의 세계화」, 『문화대국』, 336-337쪽.

117) 참으로 안타깝고 애석하게도 이제 ‘그 길’, 즉 홍일식이 한평생 힘써 내온 길과 더 내고
 자 희망했던 길 내기가 2023년 9월 11일을 기점으로 멈춰 섰다. 국학, 한국학을 사랑
 하는 후학들이 ‘홍일식의 길’을 더 넓고 더 깊게 갈고 닦아야만 하는 것은 이제 하나의
 ‘책무’가 되었다. 필자의 본 연구도 그 조그마한 디딤돌이 되었으면 하고 바랄 뿐이다.

〈참 고 문 헌〉

□ 기초자료

- 홍일식, 『文化領土時代의 民族文化』, 육문사, 1987.
——, 『한국인에게 무엇이 있는가: 21세기 인류문명의 주역이 되기 위한 한국인의 자기 점검』, 정신세계사, 1996.
——, 『문화대국으로 가는 길』, 범우사, 2017.

□ 단행본

- 김종영, 『지배받는 지배자: 미국 유학과 한국 엘리트의 탄생』, 돌베개, 2015.
색스(J.), 임재서 옮김, 『차이의 존중』, 말글빛냄, 2007.
Amselle, J.-L., *L'Occident décroché*, Fayard-Pluriel, 2010.
Chakrabarty, D., *Provincializing Europe: Postcolonial Thought and Historical Difference*, Princeton University Press, 2000.
Diagne, S. B. & Amselle, J.-L., *En quête d'Afrique(s). Universalisme et pensée décoloniale*, Albin Michel, coll. «itinéraires du savoir», 2018.
Eich, S. et al., *Another Universalism. Seyla Benhabib and the Future of Critical Theory*, Colombia University Press, 2023.
Gürcan, E. C., *Imperialism after the Neoliberalism Turn*, Routledge, 2022.
Kuttner, R., *Everything for Sale. The Virtues and Limits of Markets*, The University of Chicago Press, 1999.
Nugroho, K., Carden, F. & Antlov, H., *Local Knowledge Matters: Power, context and policy making in Indonesia*, Policy Press 2018.
Ricoeur, P., *Memory, History, Forgetting*, trans. by Kathleen Blamey and David Pellauer, London and Chicago: The University of Chicago Press, 2004.
Said, E., *Culture and Resistance: Conversations with Edward W. Said*, South End Press, 2008.
Santos, B. S., *Epistemologies of the South: Justice Against Epistemicide*, Paradigm Publishers, 2014.
Staten, H., *Wittgenstein and Derrida*, University of Nebraska Press, 1984.
Wallerstein, I., *European Universalism. The Rhetoric of Power*, The New Press, 2006.
Weisman, A., *The World Without Us*, Thomas Dunne Books, 2007.

□ 참고 논문

- 고들리에(M.), 「줄 수 있는 것, 팔 수 있는 것, 그리고 주거가 팔 수 없으며 보존해야 하는 것」, 『2003 제4회 석학연속강좌: 인류학은 서구의 학문인가?』, 아카넷, 2003, 191-216쪽.
박치완, 「저개발의 의식과 이중의 자기소외: 소설 『저개발의 기억』 다시 읽기」, 『인문학연구』, 제105호, 충남대학교 인문과학연구소, 2016, 87-121쪽.
——, 「공공재로서 문화와 문화공공성의 가치 재고」, 『인문콘텐츠』, 제48호, 인문콘텐츠학회, 2018, 9-29쪽.

- , 「세대론의 르네상스와 ‘디지털 원주민 세대’의 이해」, 『문화콘텐츠연구』, 제16호, 건국대학교 글로벌문화전략연구소, 2019, 7-43쪽.
- , 「‘유럽의 지방화’ 논제와 계몽주의적 보편주의 비판」, 『현상학과 현대철학』, 제84집, 한국현상학회, 2020, 109-143쪽.
- , 「의심의 ‘한국’ 철학, 한국에서도 철학을 하는가?」, 『동서철학연구』, 제98호, 한국동서철학회, 2020, 575-604쪽.
- , 「제3세계주의자들의 탈식민적 사유에 대한 이해와 성찰: 근대적 주체에서 탈식민적 주체로」, 『동서철학연구』, 제96호, 한국동서철학회, 2020, 289-317쪽.
- , 「로컬 중심의 대안적 세계화 기획: 〈세계→지역화〉에서 〈지역→세계화〉로」, 『인문콘텐츠』, 제8호, 인문콘텐츠학회, 2020, 31-56쪽.
- , 「영토 개념의 재고와 홍일식의 문화영토 개념의 함의 - 『文化領土時代의 民族文化』, 『문화대국으로 가는 길』을 중심으로」, 『문화영토연구』, 제4권 2호, (재) 문화영토연구원, 2023, 35-91쪽.
- , 「세계시민주의의 창으로 재평가한 홍일식의 문화영토론」, 『동서철학연구』, 제111호, 한국동서철학회, 2024, 219-261쪽.
- Barth, F., “An Anthropology of Knowledge”, *Current Anthropology*, Vol. 43, No. 1, 2002, pp. 1-18.
- Boukalas, C., “A state without a future: neoliberal despotism, crisis-fighting, and government through fear”, *Journal of Political Power*, Vol. 16, No. 3, 2023, pp. 322-344.
- Chun, A., “From Text to Context: How Anthropology Makes Its Subject”, *Cultural Anthropology*, Vol. 15, No. 4, 2000, pp. 570-595.
- Grene, M., “Tacit Knowing: Grounds for a Revolution in Philosophy”, *Journal of the British Society for Phenomenology*, Vol. 8, No. 3, 1977, pp. 164-171.
- Lie, J., “What Is the K in K-pop? South Korean Popular Music, the Culture Industry, and National Identity”, *Korea Observer*, Vol. 43, No. 3, 2012, pp. 339-363.
- Merkel, R., “The Right to Difference”, *The City University of New York Law Review*, Vol. 3, Iss. 1, 1998, pp. 81-90.
- Santos, B. S., “Decolonizing the University”, In: *Knowledges Born in the Struggle Constructing the Epistemologies of the Global South*, Routledge, 2017.
- Turner, S., “Polanyi and Tacit Knowledge”, In: *The Routledge Handbook of Philosophy and Implicit Cognition*, Routledge, 2022.
- Zerilli, L., “This Universalism Which Is Not One”, *Diacritics*, Vol. 28, No. 2, 1998, pp. 2-20.
- , “Cet universalisme qui n’est pas un”, *Revue du MAUSS*, No. 17, 2001, pp. 332-354.

□ 기타 자료

- Conte, C., “Génération Z: 26 mots clés pour mieux les cerner”, le 20 mars 2013
- <https://www.mafamillezen.com/> (검색일자: 2024년 5월 2일).

Diallo, R., "Déseuropéaniser l'universalisme", *Le Grand Continent*, le 10 octobre 2022 – <https://legrandcontinent.eu/fr/> (검색일자: 2024년 2월 11일).
Kisukidi, N. Y., "Décoloniser l'universel", *La vie des idées*, le 2 mai 2019 – <https://laviedesidees.fr/> (검색일자: 2024년 4월 7일).

ABSTRACT

Hong Il-Sik's National Culture Theory and the Local-globality, Specific-universality of Korean Culture

Park, Tchi-Wan¹¹⁸⁾

It is impossible to study autonomously in a local context without reflecting on the colonization of knowledge. This is especially true for the humanities. The background to B. S. Santos' call for "decolonizing the university" is rooted in this context. Santos' message is that in the Third World, it is now necessary to move away from the practice of simply teaching and acquiring knowledge produced in the First World. Instead, there is a need to start anew with education that reflects and preserves the local sensibilities of the people.

In this study, the rationale for reevaluating Hong Il-Sik's theory of national culture, which criticized the prevailing colonialism in South Korea's knowledge system and advocated for the dishallucination of the knowledge system, is presented. According to Hong Il-Sik, the colonization of knowledge extends to the colonization of the mind and culture, becoming deeply entrenched. In the case of South Korea, it has gone through the era of colonial intellectuals after Japanese rule, and the era of neo-colonial intellectuals. However, our analysis

118) Hankuk University of Foreign Studies, Professor

of national history indicates that we have not yet entered the era of independent intellectuals. Many post-colonial countries that were once under Western domination are now being re-integrated into Western global modernity as sacrificial lambs as they enter the era of globalization. In this contemporary environment, studying national culture involves the dual burden of reclaiming cultural traditions lost due to colonial rule and upholding cultural regionalism and specificity in the face of globalization. Furthermore, there is an additional task of elevating national culture itself into a form that is both regional and global, specific and universal.

In this study, we will reexamine Hong Il-Sik's discourse on cultural territory within the context of themes and research objectives, categorizing it as “alternative universalism”. His research on national culture, developed as part of the decolonization movement, will reveal that it successfully achieved a fusion of “Korean specificity” and “global universality”, rather than being confined to the geographical boundaries of South Korea.

Keywords : National Culture Study, Colonization and Decolonization of Knowledge, Alternative Universalism, Korean Specificity, Global Universality, Hong Il-Sik

박 치 완

전 자 우 편 : chwpark001@hanmail.net

논문 접수일 : 5월 15일

심사 완료일 : 6월 17일

게재 확정일 : 6월 19일

과제 기반 한국어문화 교과목 개발을 위한 실행연구

- 한국어 초급 수준 학부 유학생을 대상으로

이인혜¹⁾

[국 문 초 록]

본 연구에서는 한국어 초급 수준의 학부 유학생 대상 한국어문화 교과목 개발을 위해 과제 기반 교수를 활용하는 실행연구의 과정을 보였다. 먼저 교과목 운영에 있어 문제 상황을 인식하고, 과제 기반 교수 모형이 적절한 대안이 될 수 있다는 판단하에 변화 계획을 수립하였다. 문화 내용 중에서 ‘문화 지식’ 및 ‘문화 관점’은 난도를 낮추었고 과제 기반 교수의 장점을 살려 ‘문화 실행’을 포함하였다. 또한 변화된 수업 계획에 따라 수업을 진행하면서 교수자이자 연구자로서 수업을 관찰하고, 학습자 대상 조사를 통해 성찰의 과정을 거쳐 수정된 계획을 도출하였다. 특히 본고에서는 과제 기반 교수의 수정된 수업 모형으로 ‘TTT’의 변형된 모형인 ‘TTTT’ 모형을 제안하였다. 이는 먼저 문화에 대한 수업을 간단히 진행하고(Teach 1), 이후 과제를 수행하며(Task 1), 교사는 학생들이 수행한 과제에 대해 언어적, 문화적 피드백을 주거나 특정 언어 항목을 교수하고(Teach 2), 마지막으로 다른 과제 수행과 비교하거나, 유사하거나 동일한 과제를 재수행하는(Task 2) 모형이다. 또한 본 연구에서는 관찰 및 성찰한 결과를 바탕으로 과제의 내용 및 난이도를

1) 전남대학교 글로벌비즈니스학부 부교수

조정하고 배열하였다.

주제어 : 과제 기반 언어 교수, TTT 모형, 문화 수업, 초급 한국어 학습자,
실행연구

1. 서론

본 연구의 목적은 한국어 초급 수준의 학부 외국인 유학생을 위한 과제 기반 한국어 교수 모형을 개발하여 이를 수업에 적용하고, 그 효과를 검증하여 유학생 대상 한국어 및 한국 문화 교육에 교육적 시사점을 제공하는 데에 있다. 이를 위해 실행연구 방법을 활용하여 초급 수준의 한국어 학습자를 위한 ‘한국 문화와 언어’ 수업을 과제 기반 교수를 적용하여 개발하고, 이를 초급 수준의 학부 유학생 32명을 대상으로 한 교양 수업에 실제로 적용한 후 관찰 및 반성을 통해 수정된 수업 모형과 교수요목을 도출하였다.

한국교육개발원 교육통계서비스에 따르면, 2023년 기준 국내 대학에 재학 중인 외국인 유학생은 181,842명으로 통계가 집계된 1999년 이래 최대치를 기록하였다. 이중 학위과정에 등록된 외국인 유학생은 129,240명으로, 대학생 만 명당 외국인 유학생 수는 1999년 10.8명, 2009년 140.8명에서 2019년 301.2명, 2023년 424명으로 빠르게 증가하였다.²⁾ 이처럼 외국인 유학생이 급증한 이유는 정부가 2000년대부터 적극적인 외국인 유학생 유치 정책을 펼치고 있기 때문이다. 가장 대표적인 정책은 ‘Study Korea Project’로, 2001년 ‘외국인 유학생 유치 확대종합 방안’이 발표된 이래 2004년 12월 ‘Study Korea Project 발전 방안’, ‘Study Korea Project 2020’을 거쳐 2023년 8월 유학생 교육경쟁력 제고 방안인 ‘Study Korea 300K Project’에 이르기까지 정부가 지속적으로 추진하고 있다.³⁾

2) 김용현, 「국내 대학의 외국인 유학생 전담학과 현황과 과제」, 『우리말글』, 제99호, 우리말글학회, 2023, 180쪽.

3) 이상일, 「한국 정부의 외국인 유학생 유치 정책의 통시적 고찰」, 『문화와융합』, 제45권

학업 수행에서 언어 능력이 중요한 역할을 하는 만큼, 유학생 선발에 있어 각 대학은 한국어능력시험(이하 TOPIK) 자격 등을 통해 입학에 위한 언어 기준을 제시하고 있다. 많은 대학에서 중급 수준인 TOPIK 3급을 입학 기준으로 세우고 있지만, 최근에는 보다 적극적인 외국인 유학생을 유치하기 위해 한국어 기준을 초급 수준으로 완화하는 경우가 늘고 있다. TOPIK 2급 자격이나 국내 대학 부설 언어교육원 2급 및 해외 세종학당 2급 수료를 입학 기준으로 인정하는 것이 그것이다.

또한 최근 정부는 내국인 정원 없이 외국인 유학생으로만 구성된 학과의 개설도 가능하도록 하여 외국인 유학생 전담 학과의 개설이 증가하고 있다. 이에 따라 외국인 유학생 선발 시의 한국어 능력 기준도 달라지고 있다. 유학생 전담 학과의 경우 유학생만을 위한 학과 운영이 가능하므로 한국어 수준이 높은 유학생만을 선발하지 않아도 되고, 영어 트랙으로 학생을 선발하여 영어 강의를 제공하는 방법도 가능하기 때문이다. 이처럼 한국어 능력에 관한 증명 없이 TOEFL, IELTS와 같은 영어 성적으로 선발하는 영어 트랙 유학생이 늘어, 한국어 초급 또는 한국어 능력이 없는 상태로 한국에 입학하는 유학생이 증가하고 있다.

대학의 교양 수준의 초급 한국어 수업은 주로 언어 수업이며, 한국 생활 적응을 위한 문화 수업은 초급 수준에는 이루어지기 어려운 측면이 있다. 이 때문에 유학생들을 위한 한국 문화 수업은 영어로 진행되거나 한국어 수업에서 부수적으로만 다루어지는 경향이 있었다. 그러나 초급 수준의 한국어 능력으로 입학하되 영어 수준은 높지 않은 유학생들에게 이러한 영어 수업은 효과적이지 못하

9호, 한국문화융합학회, 2023, 502쪽.

다. 따라서 초급 수준 한국어 학습자의 한국어 및 문화 학습을 위해서는 새로운 교수 모형의 개발이 요구된다.

이처럼 학부 유학생 중 ‘한국어 초급 학습자’가 증가하고 있는 현 상황에서, 한국어 수업뿐 아니라 한국어 초급 수준 유학생의 한국 문화 이해를 위한 과목의 개설과 수업 모형의 개발 역시 필요하다. 또한 외국인 유학생의 학업과 한국 생활 적응을 위한 동기 부여를 고려하여, 학습자 중심의 초급 한국어 수업을 개발할 필요가 있다. 이에 따라 본고에서는 과제 기반 교수를 기반으로 하여 한국어 초급 수준의 유학생을 대상으로, 한국어와 한국 문화를 통합적으로 교수하는 교과목을 개발하고자 한다. 특히 본고는 실행연구의 방법을 사용하여, 교사이자 연구자 본인의 ‘문제 상황 인식’과 이에 따른 ‘변화 계획’, 변화 계획의 ‘실행’과 ‘관찰’, ‘성찰’을 통한 ‘수정된 계획’의 과정으로 문제를 해결해 가고 이를 교육 현장에 적용해 가는 과정을 보이도록 할 것이다.

2. 이론적 배경

1) 초급 한국어 학습자를 위한 과제 기반 언어 교수

1970년대 의사소통 중심 접근법의 등장과 함께 언어 교수·학습은 의미와 언어 사용에 중점을 두기 시작하였다. 과제 기반 언어 교수(Task-based language teaching)는 형식적인 문법 교수보다 학습자들이 실제 접할 수 있는 유의미한 과제를 해결하는 동안 더 효과적인 언어 학습이 일어날 수 있다고 보고, 실생활과 유사

한 과제를 완수했을 때 성취감을 느끼며 언어 학습 동기가 높아진다고 보는 언어 교수 접근법이다. 학습자 중심, 의사소통 중심의 교수법인 과제 기반 교수는 제2언어 연구자와 교육자들에게 많은 관심을 받아 왔다(Long, 1985, 1991, 1996; Nunan, 1989, 2005; Doughty & Williams, 1998; Ellis, 2003 등).

한국어교육에서는 김정숙(1998)에서 과제 기반 언어 교수가 소개되었고 다양한 논의가 이어져 왔다. 대학 부설 언어교육원에서의 과제 기반 교수 방안에 대한 연구(정연희·정은주, 2023; 김지영, 2014)뿐 아니라 여성 결혼 이민자를 대상으로 한 연구(강혜진, 2020), 외국인 가정 자녀를 위한 과제 기반 교수 연구(김정아, 2019)도 이루어졌다. 한국어는 시제나 품사에 따른 이형태 등이 복잡하여 명시적 교수 없이 과제 수행을 통해서만 한국어를 학습하는 것이 쉽지 않다. 이에 따라 한국어교육에서는 원형의 과제 기반 교수에서 변형이 이루어진 형태를 고려한 과제 기반 교수(김정숙, 2003; 김지영, 2012), TTT 모형 및 교재 개발에 관한 연구(이준호, 2020; 정연희·정은주, 2023), 입력 처리, 의식 고양 과제 등 형태 초점 기법에 대한 연구가 다수 발표되었다(정대현, 2008; 성지연, 2014; 임진숙, 2018; 김혜진, 2020; 백재파, 2020; 유상, 2020; 박수진·최보선, 2022 등). ‘형태를 고려한 과제 기반 교수(김정숙, 2003)’는 한국어의 특성상 원형의 과제 기반 교수와 같이 과제를 먼저 제시하여 이를 통해 자연스럽게 언어 형태를 학습하는 것에 어려움이 있을 수 있다는 점을 고려한 것이라 할 수 있다.

한국어교육에서 적용 가능성이 높은 과제 기반 교수 모형으로 연구되고 있는 TTT 모형은 언어 교수 없이 과제를 수행하게 되는 원형의 과제 기반 교수와 달리 ‘Task 1-Teach-Task 2’의 과정을 거

치는 모형이다. 즉 언어 교수 없이 학습자들이 첫 과제(Task 1)를 수행하는 것은 동일하지만 여기에서 나타나는 공통적인 오류 등과 관련된 언어 교수를 하고(Teach) 이후 이를 바탕으로 유사 과제 또는 동일 과제를 재수행하는(Task 2) 모형이다.

그러나 여전히 한국어교육에서 과제 기반 교수가 교과목 전체에 적용된 경우는 드물다. 특히 한국어교육에서 과제 기반 교수 관련 연구는 주로 언어교육원의 학습자나 여성결혼이민자 등을 대상으로 진행되었으며 학부 유학생을 대상으로 한 연구는 활발히 이루어지지 못하였다. 이는 대학에서의 한국어 학습자, 즉 학부 유학생들이 교양 수업으로 한국어 수업을 듣는 경우 주로 주제, 기능, 문법 중심으로 개발된 교재를 중심으로 ‘중급 1’, ‘중급 2’와 같은 한국어 수업이 이루어지기 때문이다. 또한 교양과목으로서 ‘대학글쓰기’, ‘학업한국어작문’, ‘사고와 표현’과 같은 수행 중심의 한국어교육도 이루어지고 있으나 이러한 수업은 대부분 중고급 수준의 학문 목적 한국어 기능 수업이라 할 수 있다.

한국어교육을 포함한 제2언어 교수에서 과제 기반 교수가 제한적으로 이루어져 온 또 다른 요인 중 하나는 학습자의 숙달도이다. 영어 교육에서도 대부분의 과제 기반 연구들은 중고급 수준의 학생들을 대상으로 이루어졌다. 한국어교육에서도 과제 기반 교수를 활용하기에는 중급 이상의 학습자를 대상으로 하는 것이 수업을 진행하기에 용이하기 때문에 정연희·정은주(2023) 등 대부분의 연구들에서 중급 이상의 학습자를 대상으로 하였고, 초급 수준의 학습자를 대상으로 한 연구는 거의 이루어지지 못하였다. 한국어교육에서 과제 기반 교수 연구의 확장, 초급 수준 한국어교육의 다양화, 의미 중심 교수의 확장을 위해 초급 수준의 한국어 학습자를 대상으로

한 과제 기반 교수의 개발과 적용이 필요한 시점이라 할 수 있다.

2) 한국어교육에서의 실행연구

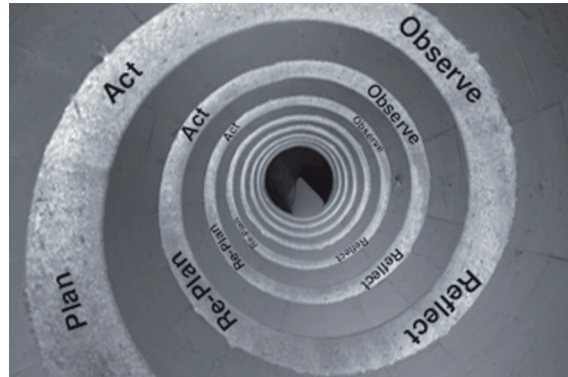
과거 교육 관련 연구에서 교사는 연구의 주체라기보다는 그 대상으로서, 그리고 지식을 생산하는 사람이기보다는 이를 실제로 행하는 실행가로 여겨졌다. 실행연구(action research)는 기존의 연구에서 흔히 가정되어 온 연구 주체와 연구 대상 간의 분리, 지식의 생산자와 소비자 간의 분리라는 문제점을 극복하기 위해 등장하였다. 따라서 실행연구는 실행가가 연구의 주체가 되어 자신의 실천을 스스로 탐구해 가는 연구 방식을 취한다.⁴⁾ 실행연구의 대명제는 연구자와 연구 대상의 일체성에 있으며, 연구자 자신이 연구의 수행 과정 및 그 결과의 혜택을 직접적으로 누린다.⁵⁾

Kemmis & McTaggart(1988)에서는 실행연구의 과정을 [그림 1]과 같은 ‘자기반성적 나선(self-reflective spiral)’으로 제시하였다. 실행연구는 ‘변화 계획하기, 변화의 과정과 결과를 실행하고 관찰하기, 이러한 과정과 결과에 대해 성찰하기, 재계획하기, 실행하고 관찰하기, 성찰하기, 등등...’이 계속되는 연속적 과정이다. 그러나 실행연구의 과정이 유동적이고 반응적이기 때문에 나선의 이러한 과정은 명료하게 이루어지지 않으며, 각 단계는 서로 겹치며, 초기 계획은 경험에서 얻은 학습을 통해 빠르게 오래된 것이 되어 버린다.⁶⁾

4) 강지영·소경희, 「국내 교육관련 실행연구(action research) 동향 분석」, 『아시아교육연구』, 제12권 3호, 서울대학교 교육연구소, 2011, 197쪽.

5) 이용숙 외, 「대학 신규 교과목 개발을 위한 실행연구: ‘신제품 마케팅 에스노그래피」, 『교육인류학연구』, 제16권 1호, 한국교육인류학회, 2013, 69쪽.

6) Kemmis, S. et al., *The action research planner: Doing critical participatory action research*, Springer Singapore, 2014, p18.



[그림 1] 실행연구의 나선형 구조

신철균·임종현(2023)에 따르면 국내에서는 1990년대 이후 교육 현장의 개선에 직접적인 도움을 줄 수 있다는 장점으로 인해 실행연구가 도입되기 시작하였고 최근에는 교육 분야의 실행연구가 더욱 활발히 이루어지고 있다. 예를 들어, 2011년부터 2022년까지의 12년간 등재지 혹은 등재후보지인 학술지에 게재된 교육행정학 분야 실행연구 논문만 해도 54편이다.⁷⁾

한국어교육에서도 2010년 이후 실행연구가 점차 진행되고 있다(이지은, 2017; 조운정, 2019; 박민신, 2023 등). 한국어교육 역시 교사가 곧 연구자인 경우가 많으며 연구를 통해 교육에 도움을 받을 수 있기 때문에 실행연구가 활발히 진행되기에 적절한 분야라 할 수 있다. 그 예로 이지은(2017)에서는 반성적 교사 교육 모형 개발을 위해 한국어 교사의 구어 수정적 피드백에 초점을 두고 실행연구를 진행하였다. 이를 통해 ‘자기 신념 깨닫기 단계, 증거 기반 교사 교육 단계, 자기 관찰 단계, 분석 및 성찰 단계’라는 4단계의 반성적 교사 교육 모형을 개발하였다. 한국어 말하기 채점자 훈련

7) 이용숙, 「교육프로그램 개발을 위한 실행연구 어떻게 할 것인가?」, 『교육실행연구』, 제1권 1호, 한국실행연구학회, 2023, 2쪽.

모형 개발을 위한 실행연구인 조운정(2019)에서는 ‘문제 상황 찾기, 계획, 실행, 관찰, 성찰, 수정된 계획’이라는 단계에 따라 채점자 훈련 모형을 개발한 바 있다.

박민신(2023)에서는 플립러닝을 적용한 ‘한국어교수법’ 교과목의 개발을 위해 실행연구를 진행하였다. 이 연구에서 연구자는 교과목을 담당한 교수자로서 실제 수업을 실행하는 과정에서 학습자들의 수행 양상을 비판적으로 분석하여 수업 계획에 반영하는 환류의 과정을 보였다. 특히 학습자의 반응과 수업 상호작용 양상을 중심으로 반성적 성찰을 하는 등의 과정을 거쳐 최종적인 수업 모형을 제시하였다. 이처럼 한국어교육에서 실행연구는 드문 편이지만, 교사 교육 모형 또는 교과목의 개발 및 개선을 위한 연구로 이루어져 오고 있음을 알 수 있다.

3. 문제 상황 인식과 변화 계획

1) 문제 상황 인식

(1) 교과목의 변화 필요성 인식

실행연구로서의 본 연구는 다음과 같은 문제 상황 인식에서 시작되었다. 영어 트랙 유학생이 급증하면서, 본 연구자는 전남지역의 국립대학인 A대학에서 <Korean Society and Lifestyle(한국 사회와 한국인의 삶)>이라는 한국 문화 강의를 2020년 1학기부터 영어로 진행해 왔다. 이 수업은 대부분 영어 트랙 유학생들이 1학년 1학기에 수강하는 필수적으로 수강하는 교양 성격의 3학점(3시수)

수업이다. 영어 트랙 유학생들은 1학년 두 학기 동안 한국어 집중 수업을 듣게 되는데 학생들의 영어 성적은 우수한 반면, 한국어는 한글부터 처음 배우게 되는 학생이 많은 상황을 고려하여 본 수업은 여러 학기 동안 영어 강의로만 진행되었다.

그러나 팬데믹을 기점으로 하여 영어 트랙 유학생이 감소하였고, 한국어 트랙 유학생의 한국어 입학 성적을 하향 조정하는 학과가 생겨났다. A대학에서는 대부분 입학 기준을 TOPIK 3급 이상으로 유지하고 있으나, 일부 학과가 입학 기준을 TOPIK 2급 또는 어학원 2급 수료로 지정하면서, 어학당 2급을 수료한 ‘초급 수준’의 한국어 학습자가 다수 입학하게 되었다. 이에 따라 1학년 유학생 대상 필수 수업인 본 교과목을 초급 수준의 한국어 학습자를 위한 문화 수업으로 운영할 필요성이 생기게 되었다.

(2) 교수요목 및 수업 운영의 변화 필요성 인식

본 교과목은 영어 강의로 진행될 때 <The way back into Korea: A new insight by a native anthropologist come home>을 주교재로 하였다. 구체적으로는 한국인의 ‘정’, ‘한’, ‘빨리빨리 문화’와 같은 민족적 특성, 한국의 역사와 경제 발전, 한글 창제와 한국어, 한국의 교육열, 결혼과 가족, 한국의 지역과 문화, 선거와 같은 한국 사회의 현재 이슈 등을 다루었다. 이와 같은 주제는 2020년 1학기부터 학생들의 흥미 등을 고려해서 지속적으로 수정해 온 것이다. 예를 들어 학기 초반에 ‘한국의 역사’ 관련 단원에서 학생들은 조선 시대의 ‘유교 사상’, 일제강점기의 역사에서 나타나는 한국인의 ‘한’ 등을 배우기 때문에 이를 바탕으로 한국 사람들이 배움을 강조하는 것과 같은 한국의 교육열이나 원하는 만큼 교육을 받을

수 없었던 시기에 생긴 교육에 대한 ‘한’과 같은 가치관을 이해할 수 있게 된다. 한국 전쟁 이후 한국의 빠른 경제 발전과 사회적 계급의 형성에 대해 배우면서 성공을 위한 교육열의 단면도 학습한다.

또한 학생들은 한국의 역사와 유교 문화에 대해 배우면서 한국 사회에서 나이의 중요성, 높임말의 사용, 대학 내 교수 및 선배와의 관계 등에 대한 이해도를 높인다. 한국 경제 관련 단원에서는 한국이 빠르게 경제 발전을 이룰 수 있었던 이유, 한강의 기적 뒤의 문제점 등에 대해 배우고 토론하게 된다. 유학생들 중에는 경영학을 전공하는 학생들이 많은 만큼, 경제 발전과 관련된 내용에서 큰 관심을 보이는 학생들이 많았다. 수업의 형식은 강의와 소그룹 토론, 발표로 이루어졌으며 개인 과제, 발표(팀 또는 개인), 중간시험과 기말시험이 평가에 포함되었다.

그러나 영어 강의를 한국어 강의로 전환하면서 교수요목의 변화가 필요하게 되었다. 초급 수준의 한국어 학습자를 대상으로 한국 문화 강의를 할 경우, 고급 수준의 영어를 구사하는 유학생을 대상으로 강의할 때와는 다를 수 있는 내용의 수준이 달라지기 때문이다. 또한 유학생의 다수를 이루는 국적이 우즈베키스탄에서 중국으로 변화한 부분도 고려해야 했다. 예를 들어 같은 유교 문화권이며 불교문화에 익숙한 중국인 학습자의 경우 ‘유교나 불교가 한국 사회에 미친 영향’에 대한 배경지식 및 흥미의 정도가 다를 수 있기 때문이다.

문화의 범주를 구분하는 방법에는 유형 문화와 무형 문화로 구분하는 방법, 물질문화, 정신문화, 행동문화로 구분하는 방법 등 다양한 방법이 있다. Tomalin와 Stempleski는 문화의 유형을 총체적 문물을 뜻하는 Big C와 일반 행위 문화를 뜻하는 Small C로 재정

리하고, 공동체의 행위 문화와 언어 생활을 포괄하는 Small C가 언어교육을 위한 문화교육에서 핵심이 되어야 한다고 보았다. 그리고 Small C를 산물, 행위, 관념으로 하위 범주화하였다”.⁸⁾ 한국어교육에서는 2010년 발표된 <국제통용한국어표준교육과정> 1단계 연구에서 문화 요소를 독립 영역으로 설정하고 언어 교육을 위한 문화의 하위 범주를 산물(product), 행위(behavior), 사고(idea)와 관련하여 문화 지식, 문화 실행, 문화 관점으로 구분하였다. 문화 지식이란 문화적 산물과 관련한 것으로 언어문화, 생활 문화, 예술 문화, 제도문화 등에 관한 지식이라고 할 수 있다. 문화 실행은 문화적 관습, 규범에 따른 행동 방식으로서 나타나는 문화적 실행이다. 이는 언어적 행위뿐만 아니라 비언어적 행위까지 포괄한다. 문화 관점은 해당 문화 구성원들이 가지는 가치 체계 즉 정신문화에 해당하는 것인 사고와 함께 해당 가치 체계를 자신의 문화와 비교해 보는 관점을 포함한다. 최근 언어교육에서 문화를 바라보는 시각은 단순한 지식의 습득이 아닌 실행을 교육의 핵심으로 삼으며 또한 관점을 가지는 것을 최종적인 목표로 하고 있다.⁹⁾

〈표 1〉 ‘문화 지식, 문화 실행, 문화 관점’의 특징¹⁰⁾

분 류	특 징
문화 지식	• 한국 문화에 대해 선언적 지식을 교수·학습 내용으로 삼음. • 주로 한국어 교사가 주도하는 교실 수업을 통해 전달됨. • 교재의 문화란, 읽기, 듣기 텍스트에 교육 내용으로 포함됨.
문화 실행	• 한국 문화에 대해 절차적 지식의 실행을 교수학습 내용으로 삼음. • 한국어 교사나 문화 전문가(강사)가 주도하는 교실 밖 수업을 통해 전달됨. • 체험, 행사, 견학 등의 내용으로 포함됨.

8) 이승연 외, 『한국문화교육론』, 도서출판 하우, 2021, 62-63쪽.

9) 김중섭 외, 『국제 통용 한국어 표준 교육과정 적용 연구』, 국립국어원, 2017, 193쪽.

10) 위의 자료, 199쪽.

문화 관점	• 한국 문화와 자국, 세계 문화를 상호문화적 관점에서 교수·학습함. • 주로 한국어 교사가 주도하는 교실 수업을 통해 전달됨. • 문화 비교에 대한 말하기나, 쓰기 등과 같은 기능 수업의 내용으로 포함됨.
-------	---

따라서 기존에 본 연구자가 영어로 진행하던 수업에서 문화 지식을 폭넓고 다소 깊이 있게 다루었던 방식은 초급 수준 한국어 학습자를 대상으로 할 때 언어적으로 그 수준이 매우 어려울 수 있다. 또한 교사 주도의 문화 지식 전달 수업은 자칫 학습자가 이해하기 매우 어렵거나 지루한 수업이 될 수 있다. 따라서 본 연구자는 한국 문화에 대해 영어로 진행하던 강의를 ‘과제 기반의 한국어문화 수업’으로 변화시키고자 하였다.

2) 변화 계획

본 교과목은 교양 성격의 수업이지만 TOPIK 4급을 갖고 있지 않은 유학생들은 필수적으로 수강하는 교과목이다. 본 교과목의 교수는 수강생의 성격이 크게 변화하는 문제 상황을 인식하고 이에 대한 빠른 대처를 할 필요가 있었다. 이에 따라 학기 시작 전에 수강생 32명을 대상으로 한 사전 조사가 진행되었다. 조사 결과, 수강 예정 학생들은 대부분 중국 국적의 유학생으로, 어학원 2급을 수료하였으며 TOPIK 자격이 없고 영어 능력은 높지 않았다. 교환학생으로서 이 수업을 듣는 독일 학생 1인과 몽골 국적의 학생 1인, 우즈베키스탄 학생 1명은 TOPIK 3급 자격을 갖고 있었다. 교환학생의 경우 독일의 대학에서 한국 역사 과목을 수강한 적이 있었다.

따라서 수강생의 대부분을 이루는 초급 수준의 한국어 수준에 맞

는 문화 수업을 구성하기 위해서는 김중섭 외(2010)에서 제시한 문화의 하위 범주 중에서 ‘문화 지식’의 수준을 낮출 필요가 있었다. 기존의 수업이 문화 지식의 거의 모든 내용 기술 범주를 다루고 있었다면, 본 변화 계획에서는 <표 2>에서 제시하는 국제통용한국어 표준교육과정(4단계)의 문화 내용 기술 10가지 내용 중에서 의식주 문화, 교통/기후 등의 생활 문화, 지리와 지역적 특성, 한국의 역사적 인물, 한국인의 사고방식과 같이 절반 정도만 다루는 것으로 조정하였다.

<표 2> 국제통용한국어표준교육과정(4단계)의 문화 내용 기술¹¹⁾

범주	문화 내용 기술
문화 지식	1. 한국인의 기본적인 의식주 문화를 이해한다.
	2. 한국인의 교통, 기후, 경제 활동 등의 생활문화를 이해한다.
	3. 한국의 가족 문화와 가족생활을 이해한다.
	4. 한국인의 여가 문화와 개인적 문화 활동을 이해한다.
	5. 한국 사회와 한국인의 사회적 활동을 이해한다.
	6. 한국의 지리와 지역적 특성을 이해한다.
	7. 한국의 전통 문화와 세시 풍속을 이해한다.
	8. 한국의 정치, 경제, 사회, 문화, 교육 등 제도문화를 이해한다.
	9. 한국의 역사 및 국가적 상징, 역사적 인물 등을 이해한다.
	10. 한국인의 가치관과 사고방식을 이해한다.
문화 관점	1. 한국인의 의식주 문화를 자국의 문화와 비교·이해한다.
	2. 한국인의 생활문화를 자국의 문화와 비교·이해한다.
	3. 한국의 가족 문화를 자국의 문화와 비교·이해한다.
	4. 한국인의 여가 문화를 자국의 문화와 비교·이해한다.
	5. 한국 사회의 전반적인 특징을 자국 문화의 특징과 비교·이해한다.
	6. 한국의 전통 문화와 세시 풍속을 자국의 문화 및 풍습과 비교·이해한다.
	7. 한국 제도문화의 특징을 자국 문화의 특징과 비교·이해한다.
	8. 한국인의 가치관과 사고방식을 자국의 가치관과 비교·이해한다.
	9. 한국문화에 대한 자신의 태도나 견해를 가진다.
	10. 한국문화와 관련된 일반적인 인식을 형성한다.

11) 위의 자료, 201쪽.

〈표 1〉에서 살펴보았듯이 김중섭 외(2010)에서는 한국어 수업에서 다루는 문화 내용으로 문화 지식과 문화 관점만을 포함하고, 문화 실행은 “한국어 교사나 문화 전문가(강사)가 주도하는 교실 밖 수업을 통해 전달된다”고 밝히고 있다. 이에 따라 〈표 2〉의 국제통용한국어표준교육과정(4단계)에서는 문화 지식과 문화 관점만을 문화 내용 기술에 포함하고 있다. 그러나 본 교과목은 한국 문화를 중점적으로 다루면서 한국어를 함께 학습하는 교과목인 만큼, ‘한국 문화에 대한 절차적 지식의 실행’을 다루는 문화 실행 역시 포함될 수 있다고 보았다. 이는 특히 학습자의 과제 수행 과정에서 나타난다.

또한 본 연구자는 강의 중심의 수업보다는 학습자 중심의 수업, 그리고 이들의 한국어 학습 의지가 높다는 점을 고려한 한국어 학습이 통합되는 한국어문화 수업을 계획하였다. 이에 따라 기존에 주로 수업 중 토론 형식으로 진행되던 ‘문화 관점’의 내용은 초급이라는 학습자의 한국어 수준을 고려하여 대부분 학습자가 미리 준비할 수 있는 과제의 형식으로 제시하는 것으로 계획하였다. 또한 학기 초반에는 한국어의 어려움, 32명이라는 다수의 학생이 수업 시간에 과제를 발표하기 어렵다는 점 등을 고려하여 개인 과제를 패들렛(Padlet)에 게시하거나 영상을 찍어 제출하는 것으로 계획하였다.

기존의 영어로 진행되던 수업은 중간시험(25%)과 기말시험(25%)을 포함하여 시험의 비중이 큰 편이었다. 본 교과목을 과제 기반의 수업으로 변경하면서 수업의 평가는 시험 없이 수업 참여 및 과제 평가로 이루어졌다. 과제는 수업 중에 수시로 제시되는 과제와 개인 프로젝트 과제 3회, 그룹 프로젝트 과제 2회를 계획하였

다. 선정 및 배열된 과제는 아래와 같다.

〈표 3〉 주차별 수업 내용과 과제

일정	내 용	과 제
1주차	수업 소개, 한국의 인사법	(수시 과제1)대학에서 인사하기
2주차	한국의 화폐	(개인 과제1)SNS에 구매한 물건 소개하기
3주차	한국의 음식과 식사	(수시 과제2)음식 주문 및 식사 영상 촬영
4주차	한국의 대중교통, 한국의 빨리빨리 문화	(수시 과제)대중교통 이용하기, (개인 과제2) 빨리빨리 문화에 대해 느낀 점 쓰기
5주차	한복과 패션	
6~8주차	그룹 프로젝트 1	(조별 과제1)한국 문화 Vlog 촬영과 상영
9주차	한국의 종교	
10주차	한국의 지역별 특성과 방언	(수시 과제)전라도 사투리 배우기
11~12주차	한국의 도시와 여행지	(개인 과제3)가 보고 싶은 한국 도시 발표
13주~15주차	그룹 프로젝트 2	(조별 과제2)한국 여행 계획 발표 또는 한국 문화에 대한 심화 영상 촬영과 상영

4. 실행, 관찰 및 성찰을 통한 수정된 계획

1) 실행

본 연구는 실행연구의 관점에서 연구자가 프로그램의 개발을 위해 직접 변경한 계획을 실행하고 성찰하는 과정을 가졌다. 일반적인 한국어 수업은 20명 이내로 운영되는 데에 반해 본 수업은 32명이라는 다수의 학습자가 참여한다. 따라서 과제 수행 방법은 영상을 촬영하여 제출하는 방법, 패들렛을 통해 공유하는 방법 등을 적극적으로 활용하였다. 교내 LMS를 사용하는 것은 1학년 1학기 초

에는 유학생들에게 익숙하지 않기 때문에 4주차부터 활용하였다.

3학점 수업으로 일주일에 75분씩 2회 진행되는 수업을 기준으로 할 때, 난도가 낮은 과제가 제시되는 경우 한국 문화에 대한 간단한 강의 후 과제의 수행이 수업 시간에 이루어지거나 수업 후 숙제로 제시되었다. 이후 다음 수업에서 과제를 확인하고 교사가 피드백을 주고 의견을 나누는 방식으로 진행되었다.

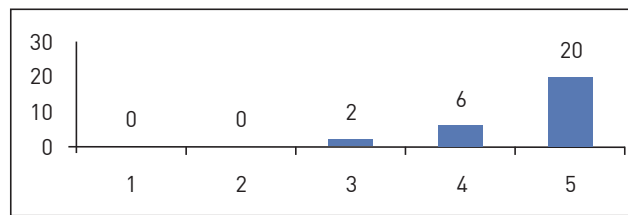
개인 과제와 조별 과제는 사전에 공지되었다. 그룹 프로젝트의 경우, ‘조 구성→주제 선정 및 개요 제출→초고 제출→최종 영상 제출’과 같이 여러 주차에 걸친 사전 진행 과정을 거쳤다. 또한 과정 중심의 평가를 하여 최종 결과물뿐 아니라 개요, 초고 등을 제출하고 수정하는 과정에도 점수를 배점하였다. 또한 그룹 프로젝트의 결과물인 영상을 상영할 때나 조별 발표를 할 때는 간단한 다른 조의 결과물에 대해 평가하는 동료 평가지를 제공하여 다른 조의 발표에 집중하고, 자신의 과제 수행과 비교해 볼 수 있도록 하였다.

2) 관찰과 성찰

학기 중에 수강생을 대상으로 두 차례에 걸쳐 수업에 대한 의견을 조사하였다. 학기 초에 실시한 1차 조사는 서술형 인터뷰 형식의 조사로, 32명 학생 전원이 응답하였다. 이 수업은 다른 한국어 수업들과 달리 중간고사와 기말고사를 보지 않고, 개인 과제와 그룹 프로젝트, 수업 참여 등을 통해 평가하는데 이에 대한 학생들의 의견을 물었고, 수업의 난이도, 그룹 프로젝트에 대한 선호 등에 대한 응답을 들었다. 시험이 없는 것에 대해서는 모두 긍정적이라거나 관계없다고 응답하였다. 또한 ‘한국 문화를 배우는 수업인 만큼

시험이 없으면 더 즐겁게 한국 문화를 배울 수 있다'고 답하기도 하였다. 과제 수행에 대해서는 '어려운 점도 있지만 재미있다'는 응답이 다수였다.

학기 말에 Google Forms를 사용하여 선택형 문항과 서술형 문항을 모두 포함한 2차 조사를 실시하였다. 조사에는 수강생 32명 중 28명이 응답하였다. 선택형 문항은 모두 리커트 5점 척도로 이루어져 있으며, 1에 가까울수록 '매우 그렇지 않다', 5에 가까울수록 '매우 그렇다'에 해당한다. 먼저 '이 수업을 통해 한국어 능력이 향상되었다'에 대해서는 26명이 4~5점에 응답하여 높은 만족도를 보였다.



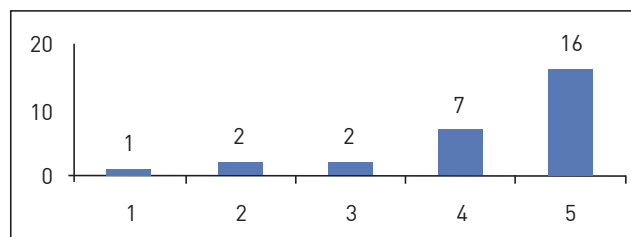
[그림 2] 이 수업을 통해 한국어 능력이 향상되었다.

이와 관련하여 서술형 문항에서는 '조별 과제를 수행하면서 한국어를 더 빠르게 배울 수 있었다'는 의견, '영상 촬영 과제를 통해 한국어를 연습해서 한국어 실력이 늘었다'는 의견이 다수 있었다.

- 小组合作学习能够加快我们的学习效率，更好更快地学习韩语。(조별 활동을 통해서 학습 효율이 높아졌고 한국어를 더 빨리 배울 수 있었어요.)
- I practiced my Korean a lot during shooting the video so it improved my Korean.(영상 촬영 과제를 통해 한국어

를 연습해서 한국어 실력이 늘었습니다.)

두 번째 질문인 ‘과제를 수행하면서 새로운 한국어를 배웠다’에 대해서는 28명 중 23명이 4~5점에 응답하였다. 과제를 수행하면서 기존 한국어 수업에서 배우지 않았던 문법, 어휘 등 새로운 한국어의 사용을 시도하게 되는 과제 기반 교수의 장점이 드러난 것이라 할 수 있다. 반면 1~3점에 응답한 학습자도 5명 있었는데, 이는 과제 주제의 선정과도 연관을 보였다. 한국 문화를 보여줄 수 있는 과제를 선택하면서 편의점 물건 사기와 같은 과제를 선택한 경우, 한국어 1급 수업에서 학습한 제한적인 한국어만으로 과제 수행이 가능한 경우가 있었다. 또한 조원이 모두 같은 국적으로만 이루어진 경우 의사소통의 과정이 모국어 중심으로 이루어지는 경우가 있어 이 경우에 토론 과정을 통한 의미 협상에서 일어나는 의사소통 능력의 향상을 기대하기 어려운 부분이 있었던 것으로 보인다.

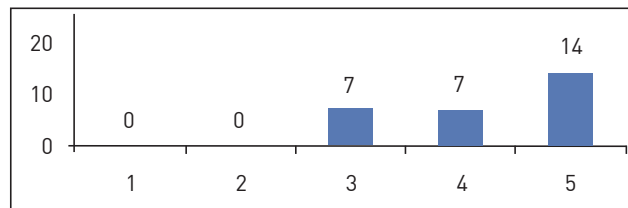


[그림 3] 과제를 수행하면서 새로운 한국어를 배웠다.

한국어 학습과 관련하여 서술형 문항에서는 새로운 한국어 어휘 및 표현을 배웠다는 점, 재미있게 한국어를 배울 수 있다는 의견이 다수 나타났다.

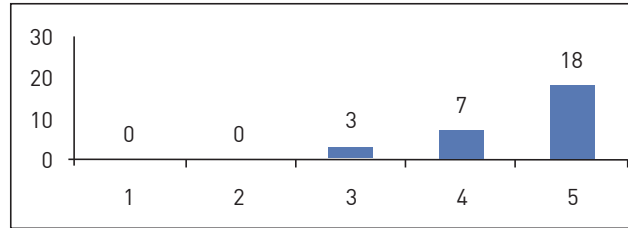
- 学到了很多新单词 (새로운 단어를 많이 배웠어요.)
- 재미있고 영상을 찍기 위해서 많은 표현을 공부했어요.
- It was funny, and I like that we can be creative doing the assignments. Also I learned a lot Korean phrases and words.(재밋고 과제를 하면서 창의적이 되어 좋았습니다. 또 많은 한국어 표현과 단어를 배웠어요.)
- I saw my mistakes in delivering the messages to other people, so I got many insights for the next time. (다른 사람들에게 이야기하면서 실수한 점들을 확인할 수 있었고 이를 통해 다음번에 어떻게 해야 할지 생각할 수 있었습니다.)

세 번째 질문인 ‘과제를 수행하면서 새로운 한국 문화를 배웠다’에 대해서는 28명 중 21명이 4~5점에 응답하였다. ‘보통이다’ 수준의 응답인 3점에도 다수인 7명이 응답하였는데, 이는 학생 중에서 해외가 아닌 한국에서 언어교육원 수업을 이수하거나 한국 여행을 자주 한 학생들의 경우 이러한 과제 수행을 통한 문화 학습이 새롭지 않다고 여기는 경우가 있었기 때문으로 보인다.



[그림 4] 이 수업을 통해 새로운 한국 문화를 배웠다.

네 번째 질문인 ‘이 수업을 통해 한국 문화에 익숙해졌다’에 대해서는 28명 중 25명이 4~5점에 응답하여 높은 만족도를 보였다.



[그림 5] 이 수업을 통해 한국 문화에 익숙해졌다.

문화 학습과 관련하여 서술형 문항에서는 한국 사회 및 문화에 대한 이해도가 높아졌다는 의견을 확인할 수 있었다.

- I learned how things go on in Korea (한국에 어떤 일이 있는지 배웠어요.)
- 合作共赢更好的认识到了韩国文化 (협력을 통해 한국 문화를 더 잘 이해하게 되었어요.)
- 일상생활에서 몰랐던 한국 문화를 배웠다.

그 외에 서술형 문항을 통해 과제 기반 수업에 대한 다음과 같은 의견을 확인할 수 있었다.

- 能培养我们主动参与的意识，激发求知欲。(수업의 과제가 적극적으로 참여할 수 있는 의식을 키우고 지식에 대한 욕구를 자극했습니다.)
- 和朋友一起讨论，可以提高彼此默契，可以帮助学习 (친구들과 함께 토론하면 서로 이해하게 되고 학습에도 도움이 됩니다.)

- I really enjoyed doing the tasks and seeing other students work. (과제를 하는 것이 즐거웠고 다른 학생들의 결과물을 보는 것이 좋았습니다.)
- 让我们的思维活跃,学习积极性高涨,同组成员之间交流非常频繁,助于学习韩语,非常和谐,而在自主学习和自主交流的过程中,学生不仅拓展了自己的活动思维空间,而且每一个同学都有平等的发言机会,能够提高我们的自信心(생각을 활발하게 하고 학습에 대한 열정을 높였어요. 조원들과 자주 의사소통하게 되어서 한국어 학습에 도움이 되고 독립적인 학습과 독립적인 의사소통 과정에서 학생들이 자신의 능력을 확장할 수 있을 뿐만 아니라 조화로운 학습을 하게 돼요. 자신만의 사고 공간을 제공할 뿐만 아니라 모든 학생에게 동등한 발언 기회를 제공하여 자신감을 향상시킬 수 있어요.)

교양 수업은 학생들이 지적 기반을 확장하고 다양한 지식과 관점을 얻으며 문제해결능력을 기를 수 있도록 도와야 한다. 교양 과정의 유학생 대상 한국어문화 수업의 경우 한국어 능력의 신장과 함께 한국 사회 및 대학 문화에 대한 이해와 대학의 학업 과정에서의 적응력, 문제해결능력을 키워 주는 것이 중요할 것이다. 한국 대학의 많은 수업에서 발표와 같은 조별 과제를 포함하지만 이에 대한 학생들의 불만이 큰 것이 사실이다. 또한 유학생들의 경우 한국 대학의 조별 발표에 익숙하지 못하고, 의사소통에서도 어려움을 겪는 경우가 빈번하다. 한국어 집중과정에 있는 1학년 유학생들은 한국어 집중과정을 벗어나는 2학년부터 조별 과제를 수행하는 데에 어

려움을 겪을 수도 있다. 물론 한국인 학생들과 함께 조별 과제를 수행하는 것과는 차이가 있으나, 본 수업에서와 같이 1학년 때 이러한 조별 과제를 수행하고 발표하는 경험을 갖는 것은 학생들의 의사소통 역량을 강화하는 데에도 도움이 될 것으로 기대한다. 이와 관련하여 학생들은 서술형 문항에서 아래와 같이 답하였다.

- 我最喜欢和朋友一起的录视频的感觉，让我觉得很团结 (친구들과 함께 영상을 녹화하는 것을 가장 좋아하는데, 이것이 저를 매우 단합되게 만듭니다.)
- It made a bond between our class like we meet and do something it creates a bond. (우리 반 사이에 유대감을 만들었습니다. 함께 만나서 무언가를 하면 유대감이 생겨요.)
- 팀원들과 함께 숙제를 하고 여러 곳을 다니며 팀워크를 배웁니다.
- Group projects helped me to improve my teamwork skills and a assisted me to overcome my fear of presenting in front of the audience. (그룹 프로젝트가 협동력을 키우는 데에 도움이 되었고 많은 사람 앞에서 발표하는 것에 대한 두려움도 조금 없애 주었습니다.)
- Doing something in a group really helps to build more relationships among group mates also every member of group learns to do something in a group. (조별로 무언가를 하는 게 조원 간의 관계를 형성하는 데 정말 도움이 되며, 모든 조원이 그룹 내에서 무언가를 함께 하며 배우게 돼요.)

L2 학습자를 대상으로 한 과제 기반의 수업은 이처럼 장점이 있지만, 낮은 숙달도로 인해 의사소통에 어려움이 있을 수 있다는 단점도 갖고 있다. 이는 한국어교육을 비롯한 L2 교육에서 과제 기반 교수가 주로 중고급 학습자를 대상으로 연구된 이유이기도 하다. 서술형 문항의 답변을 보면 본 연구에서도 의사소통 능력이 가장 큰 어려움이었음을 알 수 있다. 개인 과제의 경우, 학생들이 응답한 대부분의 어려움은 ‘困难是我的口语真的不好 (저의 말하기 실력이 좋지 않아서 어려웠어요.)’와 같은 한국어 능력에 따른 것이었다.

그룹 프로젝트의 경우에도 ‘困难的是用韩语交流 (한국어로 의사소통하는 것이 어렵습니다.)’, ‘국가가 달라서 의사소통을 하기 어려웠습니다.’와 같은 한국어 능력으로 인한 의사소통의 어려움이 가장 빈번하게 나타났다. 그 외에, ‘의견을 조율하고 마감일을 맞추는 것이 어려웠다’, ‘비디오 촬영과 편집을 하는 것이 어려웠다’는 응답도 있었다. 그룹 프로젝트가 개인 과제보다 오히려 더 쉬웠고 어려운 점이 없었다는 응답도 있었다.

반면 ‘새로운 친구와 조를 이루면 한국어 학습에 더 도움이 될 것 같아요’와 같은 의견도 있었는데 그룹 프로젝트의 경우 학생들이 자율적으로 조를 구성하게 하였던 것이 의사소통이 원활해지는 장점이 있었지만, 같은 국적의 학생들이 조를 이루는 경우 교실 밖에서 모국어로 대화하는 경우 한국어 연습 및 활용 빈도에 있어서는 부정적인 영향을 줄 수 있었다. 따라서 첫 번째 그룹 프로젝트는 자율적인 조 구성으로, 두 번째 프로젝트는 교수자 주도의 조 구성을 하는 방법도 고려할 수 있을 것이다.

아래는 서술형 문항에 대한 우즈베키스탄 유학생의 응답이다. 이를 통해 확인할 수 있듯이 과제 중심의 한국어문화 수업을 통해 외

국인 유학생들은 한국 문화와 한국어 능력을 향상을 인식하는 모습을 보였다. 또한 과제의 계획과 수행하는 과정, 타인과의 협업을 위한 협상과 조율하는 과정, 과제의 결과물을 다수의 사람 앞에서 보이는 과정에서 계획을 세우고 이에 따라 집중하며 자신의 학습을 평가하는 등 자기조절능력을 기르는 모습을 확인할 수 있었다.

We have been given a number of individual and group projects during the class. That was my favorite part, because we could learn and try new things through these tasks and projects. We strengthened our knowledge of anything related to Korea and also became much more familiar with the Korean language, and started to grasp some of the words and phrases when hearing real conversations. Now we are able to speak and understand the basics of the language, and we will continue this progress for the rest of our study program.(수업 시간 동안 여러 개의 개인 및 그룹 프로젝트를 했습니다. 이것이 제가 가장 좋아하는 부분이었는데, 이러한 과제와 프로젝트를 통해 새로운 것들을 배우고 시도할 수 있었기 때문입니다. 한국과 관련된 지식을 강화했고 한국어에 훨씬 더 익숙해져서 실제 대화를 들을 때 일부 단어와 구절을 이해하기 시작했습니다. 이제 우리는 기본적인 한국어를 말하고 이해할 수 있으며, 나머지 학습 프로그램 동안에도 계속해서 이 진전을 이어갈 것입니다.)

3) 수정된 계획

(1) 과제의 선정 및 배열과 평가

앞서 변화를 계획하고 실행하면서 관찰하고 성찰한 내용을 바탕으로 연구자는 다시금 계획을 수정하고자 하였다. 앞서 진행한 설문 조사의 서술형 응답에서는 학기 초반에 다룬 한국 문화의 주제들이 다소 쉽다는 의견이 있었다. 본 교과목에서 다루는 문화의 주제는 수강생의 구성에 따라 달라질 수 있을 것이다. 예를 들어, 앞서 밝힌 것과 같이 후반부에 ‘한국의 종교’에 대해 다룰 때, 한국의 역사 및 한국의 불교나 유교 문화에 대해 중국인이나 일본인 유학생들은 문화적 배경 지식을 갖고 있는 반면, 유교 및 불교 문화권이 아닌 국가의 학생들은 그렇지 못한 경우가 많다. 과제를 선정할 때는 이처럼 학습자의 배경을 적극 고려하여야 한다.

본 교과목의 수강생은 모두 1학년이며 한국어 초급 수준의 유학생이라는 특성상, 과제를 제시할 때 단계적으로 설명하는 것이 중요하였으며 준비 일정부터 발표 일정까지 구체적인 안내를 추가하는 것으로 계획을 변경하였다. 또한 이해를 돕기 위한 사례로 과제 수행의 예시, 영상 샘플을 보여 주는 것을 추가하였다. 이러한 예시의 제공에 따라 학습자의 과제 수행이 한쪽으로 치우치게 하거나 모방하게 할 수 있으므로 최대한 다양한 사례를 제시할 수 있도록 하였다. 또한 과제 기반 교수 모형에 따라 운영되는 본 수업에서는 중간시험과 기말시험을 시행하지 않으므로, 신뢰할 만한 평가 방식을 도입해야 하였다. 학생들이 학기 초에 어떠한 과제를 수행하게 되는지 명확히 알 수 있도록 하며, 과제별 배점, 과제의 평가 기준은 무엇인지를 알 수 있도록 변경하였다. 또한 조사를 통해 드러난

학생들의 요구를 반영하여 교수요목 및 과제를 변경하였는데, 처음 유학생생활을 시작하는 1학년 학생들이 대부분인 만큼 한국의 대학 문화에 대한 소개와 과제 수행을 추가하였다. 또한 한국의 지역별 특성과 방언의 부분에서는 ‘전라도 사투리 배우기’ 대신에 학생들의 한국 대중 문화에 대한 관심을 반영하여 ‘한국 대중 문화에서 사투리 찾기’ 과제로 변경하였다. 이는 한국 드라마, 노래뿐 아니라 유튜브 등을 활용하는 것도 허용한다. 수정된 주차별 수업 내용과 과제를 정리하여 제시하면 다음과 같다.

〈표 4〉 수정된 주차별 수업 내용과 과제

일정	내 용	과 제
1주차	수업 소개, 한국의 인사법	(수시 과제1)대학에서 인사하기
2주차	한국의 화폐와 쇼핑	(개인 과제1)SNS에 구매한 물건 소개하기
3주차	한국의 음식과 식사	(수시 과제2)음식 주문 및 식사 영상 촬영하기
4주차	한국의 대중교통, 한국의 빨리빨리 문화	(수시 과제3)대중교통 이용하기, (개인 과제2)빨리빨리 문화에 대해 느낀 점 쓰기
5주차	한국의 대학 문화	(개인 과제3)대학 문화 소개하기
6~8주차	그룹 프로젝트 1	(조별 과제1)한국 문화 관련 Vlog 촬영과 상영
9주차	한국의 종교와 대중문화 (한국 드라마에 나타난 종교의 영향)	(수시 과제4)그룹 토론하기
10주차	한국의 지역별 특성과 방언	(수시 과제5)한국 대중문화에서 사투리 찾기
11~12주차	한국의 도시와 여행지	(개인 과제4)가 보고 싶은 한국 도시에 대해 발표하기
13주~ 15주차	그룹 프로젝트 2	(조별 과제2)한국 여행 계획 발표 또는 한국 문화 심화 영상 상영

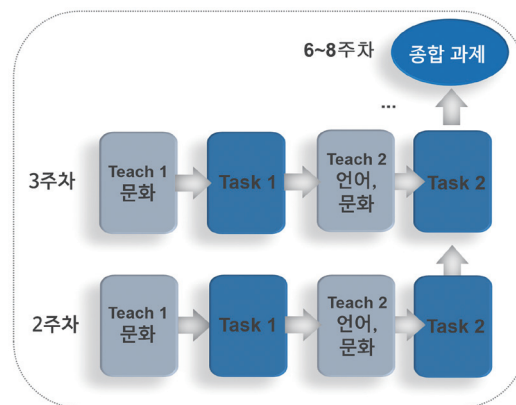
(2) 과제 기반 교수 모형의 변형: ‘TTTT’ 모형

본 교과목은 한국 문화와 언어를 통합하여 교수하는 교과목으로 과제 기반 교수로 계획되었다. 한국의 과제 기반 교수에서는 한국

어의 언어학적 특성, 학습자의 특성 등에 따라 원형의 과제 기반 교수보다는 TTT 방식의 과제 기반 교수(이준호, 2020; 정연희·정은주, 2023), ‘형태를 고려한 과제 기반 교수(김정숙, 2003)’에 대한 연구가 주로 이루어졌다. 또한 교과목 전체가 과제 기반 교수로 운영되기보다는 수업에서 활동의 일환으로 발표와 같은 과제를 포함하거나, 실험 환경에서 형태 초점 교수를 적용해 보는 것과 같은 연구가 주로 이루어졌다. 이에 반해 본 연구에서는 초급 학습자임에도 불구하고 원형에 가까운 과제 기반 교수를 적용해 보았다. 이에 따라 학습자들은 여행 계획하기, 쇼핑하기, 그룹별 한국 문화 관련 영상 촬영하기 등의 과제를 수행하면서 계획되지 않은 다양한 한국어에 노출되고 사용하였다.

앞서 언급한 것과 같이 난도가 낮은 과제가 제시되는 경우 기존의 수업은 한국 문화에 대한 간단한 강의 후 과제의 수행이 수업 시간에 이루어지거나 수업 후 숙제로 제시되었다. 이후 다음 수업에서 과제를 확인하고 교사가 피드백을 주고 의견을 나누는 방식으로 진행되었다. 예를 들어, ‘대학에서 인사하기’ 수업에서 한국의 인사 문화 및 한국 대학 문화에 대해 강의하고 학생들은 과제로 실제로 유학생끼리, 한국인 교수님에게, 대학 내 교직원분들에게 인사하는 간단한 영상을 제작하였다. 학생들은 이를 과제로 교수자에게 제출하며, 교수자는 영상을 모두 확인하여 학습자들에게서 공통적으로 나타나는 한국어의 어휘, 문법 오류, 문화적 오류 등을 발견한 후 다음 시간에 이에 대한 피드백을 주었다. 그러나 수업을 성찰한 결과, 한국 문화 학습과 함께 한국어 학습 효과를 높이기 위해서는 피드백을 주는 것에서 그칠 것이 아니라, TTT 모형의 형식을 취하는 것이 더 효과적일 것으로 판단하였다.

따라서 본 수업의 변화된 모형을 [그림 6]과 같이 계획하였다. 본 교과목은 일반적인 L2 수업의 과제 기반 모형과 달리 문화를 적극적으로 다루는 교과목이다. 따라서 TTT 모형과 같이 처음에 언어 교수를 하지는 않되, 문화 지식의 내용은 먼저 간단히 강의하는 ‘Teach 1’의 과정을 추가하였다. 즉 문화에 대한 수업을 진행하고 (Teach 1), 이후 과제를 수행하며(Task 1), 교사는 학생들이 수행한 과제에 대해 언어적, 문화적 피드백을 주거나 특정 언어 항목을 교수하고(Teach 2), 마지막으로 다른 과제 수행과 비교하거나, 유사하거나 동일한 과제를 재수행한다(Task 2). 또한 이러한 난도가 낮은 비교적 단순한 과제를 몇 차례 수행한 후, 본 교과목의 그룹 프로젝트와 같이, 이들을 종합하여 수행할 수 있는 복잡한 수준의 ‘종합 과제’를 제시하여 언어문화적 능력을 종합적으로 활용하고 확인하는 기회를 제공한다.



[그림 6] ‘TTTT’ 과제 기반 수업 모형의 예시

학습자들에게는 학기 초에 이러한 모형에 따라 과제 수행 후 과제 확인의 시간이 있으며, 한국어 및 한국 문화 역량을 높이기 위한 피

드백 및 과제 재수행이 이루어질 수 있음을 설명해 둘 필요가 있다.

5. 결론 및 시사점

본 연구에서는 한국어 초급 수준의 학부 유학생 대상 교양 교과목 개발을 위해 과제 기반 교수를 활용하는 실행연구의 과정을 보였다. 교과목 운영에 있어 문제 상황을 인식하고, 과제 기반 교수 모형이 적절한 대안이 될 수 있다고 보고 변화 계획을 수립하였다. 문화 내용 중에서 ‘문화 지식’ 및 ‘문화 관점’은 난도를 낮추었고 과제 기반 교수의 장점을 살려 ‘문화 실행’을 포함하였다.

또한 변화된 수업 계획에 따라 수업을 진행하면서 교수자이자 연구자로서 수업을 관찰하고, 학습자 대상 조사를 통해 학생들이 과제 수행의 과정에서 의사소통의 어려움을 겪기도 하였지만, 대체로 과제 기반 교수 모형을 통해 한국어와 한국 문화를 의미 중심으로 연습하고 활용하며, 과제 수행의 과정에서 새로운 한국어와 한국 문화를 학습하게 되었음을 확인하였다. 이러한 관찰 및 성찰의 과정을 거쳐 연구자는 수정된 계획을 도출하였다. 먼저 과제의 내용 및 난이도를 조정하고 배열하였다. 특히 수정된 수업 모형으로 ‘TTT’의 변형된 모형인 ‘TTTT’ 모형을 제안하였다. 먼저 문화에 대한 수업을 간단히 진행하고(Teach 1), 이후 과제를 수행하며(Task 1), 교사는 학생들이 수행한 과제에 대해 언어적, 문화적 피드백을 주거나 특정 언어 항목을 교수하고(Teach 2), 마지막으로 다른 과제 수행과 비교하거나, 유사하거나 동일한 과제를 재수행하는(Task 2) 모형이다.

그간 한국어교육에서 유학생 대상 과제 기반 교수에 관한 연구는 중고급 학습자들을 대상으로 이루어졌으며 초급 학습자를 대상으로는 연구가 진행되지 못하였다. 한국어교육에서 과제 기반 교수 연구의 확장, 초급 수준 한국어교육의 다양화, 의미 중심 교수의 확장이 필요하다는 점에서 본 연구의 의의를 찾을 수 있을 것이다. 또한 언어 교수 중심의 한국어 수업에서 부수적으로 문화를 가르치는 데에서 나아가 문화를 중점적인 교수요목으로 활용하면서 언어를 학습할 수 있도록 하는 유학생 대상 교양 수업의 모형을 제시하였다는 데에서도 의미가 있다. 그러나 개발한 모형을 바탕으로 여러 차례 수업을 시행하면서 수정의 모습을 보이는 실험연구를 진행하지 못하였다는 점, 과제의 선정 및 배열에 있어 보다 구체적인 검증의 과정을 거치지 못했다는 점에서 아쉬움이 있다. 이러한 한계점을 보완할 수 있는 연구, 초급 수준의 한국어 학습자를 대상으로 한 과제 기반 교수 연구 등 다양한 후속 연구가 진행되기를 기대한다.

〈참 고 문 헌〉

□ 단행본

- 신철균·임종현, 『교육행정학 연구방법론 핸드북』, 학지사, 2023.
- 이승연 외, 『한국문화교육론』, 도서출판 하우, 2021.
- Kemmis, S., & McTaggart, R., *The action research planner*, (3rd ed.), Geelong: Deakin University Press, 1988.
- Kemmis, S. et al., *The action research planner: Doing critical participatory action research*, Springer Singapore, 2014.
- Kim, C. S., *Way back into Korea: a new insight by a native anthropologist come home*, Ilchokak, 2014.
- Long, M., "A role for instruction in second language acquisition", In K. Hyltenstam and M. Pienemann (Eds.), *Modelling and Assessing Second Language Acquisition*, Clevedon Avon: Multilingual Matters, 1985.
- Long, M., "Focus on form: A design feature in language teaching methodology", In: K. de Bot, R. Ginsberg, & C. Kramsch (Eds.), *Foreign language research in cross-cultural perspective*, Amsterdam: John Benjamins, 1991.
- Long, M., "The role of the linguistic environment in second language acquisition", In W. Ritchie, & T. Bhatia (Eds.), *Handbook of second language acquisition*, CA: Academic Press, 1996.

□ 참고논문

- 강지영·소경희, 「국내 교육관련 실행연구(action research) 동향 분석」, 『아시아교육연구』, 제12권 3호, 서울대학교 교육연구소, 2011, 197-224쪽.
- 김용현, 「국내 대학의 외국인 유학생 전담학과 현황과 과제」, 『우리말글』, 제99호, 우리말글 학회, 2023, 179-204쪽.
- 김정숙, 「과제 수행을 중심으로 한 한국어 교육 방법론」, 『한국어교육』, 제9권 1호, 국제한국어교육학회, 1998, 95-112쪽.
- , 「통합 교육을 위한 한국어 교수요목 설계 방안 연구」, 『한국어교육』, 제14권 3호, 국제한국어교육학회, 2003, 119-143쪽.
- 김정아, 「외국인 가정 자녀를 위한 과제 중심 한국어 교수요목 설계 연구 - 저학년(1,2학년) 학습자를 중심으로」, 경인교육대학교 석사학위논문, 2019.
- 김지영, 「과제중심 접근법에 기반한 한국어 교육 과정 개발 방안」, 고려대학교 박사학위논문, 2012.
- , 「TTT 모형을 적용한 한국어 말하기 교재의 모듈 조직 방안」, 『어문논집』, 제72집, 민족어문학회, 2014, 251-276쪽.
- 김혜진, 「입력 처리 교수가 한국어 문법 성취도에 미치는 효과연구: 초급 학습자를 중심으로」, 『한중인문학연구』, 제66집, 한중인문학회, 2020, 189-214쪽.
- 박민신, 「한국어 예비 교사의 교수 역량 함양을 위한 플립러닝 적용 수업 개발 실행연구 : ‘한국어교수법’ 교과목의 개발 및 실행 사례를 중심으로」, 『교육문화연구』, 제2권 1호,

- 인하대학교 교육연구소, 2023, 367-391쪽.
- 박수진·최보선, 「한국어 문법 교육을 위한 형태 초점과 과제 중심의 절충적 수업 모형」, 『교양 교육 연구』, 제16호, 한국교양교육학회, 2022, 255-268쪽.
- 백재파, 「한국어 문법 교육에서 암시적·명시적 형태 초점 교수의 효과 비교 연구」, 『문화와 융합』, 제42권 9호, 한국문화융합학회, 2020, 707-732쪽.
- , 「한국어교육에서 입력 중심 FonF와 출력 중심 FonF의 효과에 대한 메타 분석」, 『언어과학연구』, 제94호, 언어과학회, 2020, 101-126쪽.
- 유 상, 「한국어 유사 문법 항목 교육을 위한 입력 기반 과제 적용 연구」, 『어문연구』, 제48권 3호, 한국어문교육연구회, 2020, 385-416쪽.
- 이상일, 「한국 정부의 외국인 유학생 유치 정책의 통시적 고찰」, 『문화와융합』, 제45권 9호, 한국문화융합학회, 2023, 501-513쪽.
- 이용숙 외, 「대학 신규 교과목 개발을 위한 실행연구: '신제품 마케팅 에스노그래피」, 『교육인류학연구』, 제16권 1호, 한국교육인류학회, 2013, 65-100쪽.
- 이용숙, 「교육프로그램 개발을 위한 실행연구 어떻게 할 것인가?」, 『교육실행연구』, 제1권 1호, 한국실행연구학회, 2023, 1-20쪽.
- 이준호, 「TTT 모형을 활용한 추측 표현 교육 연구-“는 것 같다”, “-나 보다”, “-는 모양이다”를 중심으로-」, 『이중언어학』, 제44호, 이중언어학회, 2020, 247-273쪽.
- 이지은, 「반성적 교사 교육 모형 개발 및 적용을 위한 실행연구 : 한국어 교사의 구어 수정적 피드백을 중심으로」, 이화여자대학교 국제대학원 박사학위논문, 2017.
- 임진숙, 「형태 초점 접근법을 활용한 문법 교수가 한국어 통제 작문에 미치는 효과에 대한 실험적 연구」, 『인문사회과학연구』, 제19권 4호, 부경대학교 인문사회과학연구소, 2018, 131-159쪽.
- 정대현, 「입력강화를 통한 한국어 문법 형태 습득 및 본문 이해 양상 연구 : 관형사형 어미를 중심으로」, 연세대학교 대학원 박사학위논문, 2008.
- 정연희·정은주, 「TTT모형을 적용한 중급 말하기 교재 개발의 실제」, 『한국어교육』, 제34권 1호, 국제한국어교육학회, 2023, 187-215쪽.
- 조윤정, 「실행연구를 통한 한국어 말하기 채점자 훈련 모형 개발 연구」, 중앙대학교 박사학위논문, 2019.
- Doughty, C., & Williams, J., “Pedagogical choices in focus on form”, *Focus on form in classroom second language acquisition*, Vol 3, 1998, pp.197-262.

□ 기타자료

- 김중섭 외, 「국제 통용 한국어 교육 표준 모형 개발」, 국립국어원, 2010.
- , 「국제 통용 한국어 표준 교육과정 적용 연구」, 국립국어원, 2017.

ABSTRACT

An Action Research on the Development of Task -Based Korean language and Culture Course : Focusing on Undergraduate International Students at the Beginner Level of Korean

Inhye Lee¹²⁾

This study presents the process of an action research that utilizes task-based teaching for the development of a liberal arts course aimed at undergraduate international students at the beginner level of Korean. It identifies problematic situations in course operations and establishes a change plan considering task-based teaching as a viable alternative. Among the cultural contents, 'cultural knowledge' and 'cultural perspectives' were simplified, while the advantages of project-based teaching were utilized to include 'cultural practices'. The researcher of this study implemented the revised teaching plan, conducted classes, observed the sessions, and went through a reflective process via surveys targeting the learners, which resulted in further modifications of the plan. Notably, this study suggested a modified instructional model called 'TTTT', an adaptation of the 'TTT' model. This model begins with a brief session on

12) Chonnam National University, Associate Professor

culture (Teach 1), followed by a task (Task 1), where the teacher provides linguistic and cultural feedback or teaches specific language items (Teach 2), and finally, involves comparing with or repeating similar or identical tasks (Task 2). The study also includes adjustments in the content and difficulty of the tasks based on the observations and reflections.

Keywords : Task-based language teaching (TBLT), TTT model, cultural instruction, beginner Korean learners, action research

이 인 혜

전 자 우 편 : leei@jnu.ac.kr

논문 접수일 : 5월 13일

심사 완료일 : 6월 17일

게재 확정일 : 6월 19일

실제 스포츠 경기를 도입한 스포츠 예능 프로그램의 제작 특성 연구

- 〈씨름의 희열〉을 중심으로

조미술¹⁾

[국 문 초 록]

본 연구는 〈씨름의 희열〉의 제작 특성을 분석해 실제 스포츠를 도입한 스포츠 예능 프로그램의 새로운 가능성을 탐색하고자 했다. 이를 위해 2019년 11월 30일부터 2020년 2월 22일까지 방영된 〈씨름의 희열〉의 전체 에피소드를 분석 대상으로 삼았다. 예능 프로그램과 스포츠 예능 프로그램의 특성을 이해하기 위해 기존 연구 및 관련 문헌을 검토했으며, 〈씨름의 희열〉의 예능적 특성을 분석하기 위해 시의성, 서사성 및 공감 요소, 규칙성, 중계진의 역할, 볼거리 제공, 기술 요소를 분석 항목으로 설정했다.

분석 결과, 〈씨름의 희열〉은 시의성 있는 소재의 발굴, 서사성 및 공감 요소의 활용, 경기의 다양한 규칙 설정, 중계진의 역할, 볼거리 제공, 기술 요소의 적극적 활용 등을 통해 시청자의 몰입을 유도하고, 프로그램의 재미를 강화했다. 〈씨름의 희열〉은 전통 스포츠를 현대적 예능으로 변주함으로써 새로운 시청자층을 끌어들이고 씨름에 대한 관심을 환기시키는 데 기여했다. 또한, 실제 씨름 경기의 연출 방식에 변화를 가져오는 등 문화 콘텐츠로서의 영향력을 발휘했다. 본 연구는 〈씨름의 희열〉에 대한 분석

1) 고려대학교 문화콘텐츠전공 박사과정

을 통해 비인기 스포츠 예능의 가능성과 방향성을 제시했다는 점에서 의의가 있다. 전통 스포츠의 미디어 콘텐츠화 과정에서 스포츠적 묘미와 예능적 재미의 조화, 대중과의 소통 방식 등에 대한 시사점을 제공할 수 있을 것으로 기대된다.

주제어 : 씨름의 희열, 예능 프로그램, 스포츠 예능, 씨름, 스포츠 중계

1. 서론

최근 스포츠 예능 프로그램은 시청자들 사이에서 큰 인기를 얻고 있으며, 이에 따라 TV 방송사와 OTT 플랫폼을 포함한 다양한 매체에서 스포츠 예능 콘텐츠를 활발히 제작하고 있다. 그렇다면 스포츠 예능이 주목받은 이유는 무엇일까? 이준호·이영주(2023)에 따르면, 스포츠 예능 프로그램의 인기 요인은 리얼리티 장르로서의 몰입감, 공감대 형성의 용이성, COVID-19로 인한 외부 활동 제약에서 오는 대리만족, 그리고 대형 스포츠 이벤트 개최로 증가한 스포츠에 대한 관심이다.²⁾ 이러한 스포츠의 장르적 특성과 사회적 배경이 스포츠 예능 프로그램의 인기에 영향을 미쳤다.

이와 같은 스포츠 예능 프로그램의 인기는 다양한 소재의 도입으로 이어졌다. 기존의 스포츠 예능 프로그램은 주로 골프, 농구, 축구, 야구 등 인기 있는 종목을 소재로 다뤘다. 그러나 스포츠 예능 프로그램의 인기가 높아지면서 소재로 활용되는 종목의 범위가 씨름, 피구, 테니스, 탁구, 당구, 배드민턴 등으로 확대됐다. 다양한 분야의 스포츠 종목이 오락과 적절히 결합하고 스포츠 고유의 긴장감 넘치는 승부와 예능 프로그램으로서 주는 재미를 통해 시청자에게 다양한 시청 경험을 선사하고 있다.

이러한 변화는 앤드루 굿윈과 게리 웨넬(1997)³⁾이 정의한 ‘유사 스포츠’ 개념과 일맥상통한다. 그들에 따르면, 유사 스포츠는 ‘명사들을 초대한 스포츠 이벤트’, ‘스포츠 스타들을 초대해 원래 자기

2) 이준호·이영주, 「스포츠 스타의 스포츠 예능 프로그램 출연과 프로그램 성공 요인에 관한 연구: 제작진 심층 인터뷰를 중심으로」, 『한국소통학보』, 제22권 제1호 통권 56호, 한국소통학회, 2023, 262-264쪽.

3) 앤드루 굿윈·게리 웨넬, 하종원·김대호 역, 『텔레비전의 이해-제도, 텍스트 그리고 수용자』, 한나래, 1995, 146쪽.

전공의 스포츠 경기가 아닌 것을 시키는 프로그램’, ‘도상 연구와 정보를 위해 스포츠에 의존하는 프로그램’, ‘일정한 육체적 기술이 요구되는 게임에 일반 대중들을 등장시켜 꾸러 가는 프로그램’의 형태로 제작된다. 최근 한국의 스포츠 예능 프로그램은 이러한 유형 외에도 ‘선수에게 자기 전공의 스포츠 경기를 시키는 프로그램’ 형태로 제작되기도 했다.

완전히 새로운 형태로 등장한 스포츠 예능 프로그램이 있다. 바로, 〈씨름의 희열〉이다. 기존의 스포츠 예능 프로그램은 대부분 높은 인지도의 스포츠 선수나 연예인을 출연진으로 구성해 스포츠를 활용한다. 그러나, 〈씨름의 희열〉은 출연하는 선수의 지명도보다 ‘씨름’ 자체에 초점을 두며, ‘현역’ 씨름선수가 직접 출연해 프로그램 속 씨름대회에 출전한다. 경기 자체에 집중한다는 점과 현역 선수의 출전으로 운영된다는 점은 기존의 스포츠 예능 프로그램과 차별성을 지닌다. 〈씨름의 희열〉이 기존에 존재하지 않았던 스포츠 예능 프로그램의 새로운 유형을 만들어 낸 것이다. 이 새로운 유형의 프로그램은 20~30대 여성 중심의 씨름선수에 대한 팬덤 형성,⁴⁾ 씨름 소재의 다수 예능 프로그램 등장⁵⁾ 등의 파급효과를 나타냈다. 〈씨름의 희열〉은 기존과 다른 새로운 유형으로 비인기 종목 소재의 스포츠 예능 프로그램으로서의 발전 가능성을 보여준 것이다. 이는 본 논문에서 〈씨름의 희열〉에 주목하는 이유다.

〈씨름의 희열〉은 스포츠 예능 프로그램의 새로운 유형을 개척하고, 새로운 유형으로서 발전 가능성을 보였음에도 불구하고, 〈씨름

4) 장진영, 「[뉴스터뷰] 여성팬들이 망원렌즈 들이댄다..'조자 복근' 씨름돌 손희찬」, 『중앙일보』, 2020년 1월 18일(검색일자: 2024년 3월 14일)

5) 〈씨름의 희열〉 이후 〈씨름의 제왕〉, 〈씨름의 여왕〉, 〈천하제일장사〉 등의 프로그램이 씨름 경기를 소재로 제작됐다. 이 프로그램은 명사로 구성된 출연진의 씨름 경기를 다뤘다.

의 희열>에 관한 연구는 부진했다. 최원석과 이혁기(2023)⁶⁾의 연구가 <씨름의 희열>에 관한 학술적인 연구로 유일했다. 최원석과 이혁기(2023)는 <씨름의 희열> 관련 신문기사에 나타난 보도 프레임 분석을 통해, 해당 프로그램이 씨름이라는 전통 스포츠를 재해석하고 대중에게 전달하는 이미지를 고찰했다. 그들은 보도 프레임을 ‘영웅주의’, ‘스토리텔링 인간미’, ‘승리지상주의’, ‘홍보대사’의 네 가지 유형으로 분류했으며, <씨름의 희열>이 미디어 노출을 통해 전통 스포츠의 대중화에 기여했음을 입증했다는 점에서 연구의 의의를 찾을 수 있다.

하지만 최원석과 이혁기(2023)의 연구는 프레임 분석에 국한되어, 프로그램의 구체적인 제작 특성은 다루지 않은 한계점이 존재한다. 이에 반해, 본 연구는 <씨름의 희열>의 제작 과정과 특성을 면밀히 분석하고자 한다. 더 나아가, 본 연구는 <씨름의 희열>의 사례 분석을 통해 실제 스포츠 경기를 도입한 스포츠 예능 프로그램의 발전 가능성과 방향성을 모색하고자 한다. 이는 최원석과 이혁기(2023)의 연구에서 다루지 않은 영역으로, 본 연구만의 독자적인 차별성으로 간주될 수 있다.

6) 최원석·이혁기, 「씨름에 대한 언론 보도 프레임 분석: 씨름의 희열 프로그램 중심으로」, 『한국융합과학회지』, 제12권 8호, 한국융합과학회, 2023, 1-14쪽.

2. 예능 프로그램과 스포츠 예능 프로그램의 특성

1) 예능 프로그램의 특성

기존의 연구에서는 예능 프로그램의 특성에 대한 종합적인 정리가 미흡한 실정이다. 따라서 본 연구에서는 강태영과 윤태진(2002), 정숙(2013), 성혁(2016), 이동규 외(2018), 이동규(2021)의 연구를 중심으로 예능 프로그램의 특성을 살펴보고자 한다. 비록 예능 프로그램의 특성을 다룬 연구는 많지 않으나, 이들의 논의가 예능 프로그램의 특성을 가장 명확하게 제시하고 있다고 판단된다. 이들의 논의를 종합해 보면, 예능 프로그램의 특성은 크게 시의성, 서사성 및 공감 요소, 오락성, 규칙성으로 정의할 수 있다.

시의성이란 시대적 흐름 속에서 대중의 감각을 파악하고 이를 프로그램에 반영하는 것을 의미한다. 서사성 및 공감 요소는 프로그램 내에서 이야기를 강화함으로써 시청자의 공감을 이끌어내고, 출연자에게 역할을 부여해 프로그램의 안정성을 확보하는 것을 뜻한다. 오락성은 시청자에게 재미와 즐거움을 제공하는 요소로, 볼거리 제공, 경쟁과 보상 등의 방식으로 구현된다. 마지막으로 규칙성은 예능 프로그램의 포맷과 밀접한 관련이 있으며, 프로그램의 내용이 정해진 규칙에 따라 구성되는 특성을 지칭한다.

(1) 시의성

예능 프로그램은 당시 사회·문화와 상대적으로 긴밀하게 연결되어 있다. 특히, 음악, 패션, 디자인, 생활 습관 등 유행에 민감하

게 반응하는 예능 장르가 이러한 특성을 잘 보여준다.⁷⁾ 시대 속 대중의 감각을 반영한 흐름이 사회·문화에 존재한다. 시의성은 이 시대적 흐름 속에서 대중의 감각을 파악하고 결과물에 녹여내는 것이다. TV 프로그램의 시의성은 시대 사람들의 감각을 프로그램에 반영해 시대에 맞는 유행을 만들어 가는 것이다. 정숙(2013)은 프로그램에 시의성 있는 정보의 획득과 분석으로 탄력성을 부여해야 시계적으로 낙오되지 않는다고 주장했다.⁸⁾ 이는 ‘예능 프로그램의 포맷에 트렌드를 반영하는 대세 장르가 존재하며, 유행의 포착과 새로운 유행 및 흥행 코드의 발견이 필요’하다는 이흥우(2022)⁹⁾의 주장과 일맥상통한다. 정숙(2013)과 이흥우(2022)의 주장은 예능 프로그램의 제작 과정에서 시대에 맞는 전략의 필요성을 보여준다.

예능 프로그램에 반영된 유행은 전성기인 연애 예능 프로그램의 변화에서도 살펴볼 수 있다. 1990년대 대표적인 연애 예능 프로그램인 〈사랑의 스튜디오〉는 일반인 출연진을 대상으로 제작됐다. 2000년대 들어 연예인 출연진 중심의 연애 프로그램인 〈강호동의 천생연분〉, 〈우리 결혼했어요〉 등이 인기를 끌었다. 그러나 시청자는 점차 실재감을 강화한 프로그램을 추구했다. 이에, 방송사와 OTT 플랫폼은 일반인으로 출연진을 구성해 〈나는 SOLO〉 〈하트시그널〉, 〈솔로지옥〉 등의 다수 연애 예능 프로그램을 제작했다. 최근에 제작된 연애 예능 프로그램의 MC는 주로 관찰자로서만 존재하며 출연진 사이에서 발생하는 상황에 관여하지 않는다. 이에, 프

7) 강태영·윤태진, 『한국 TV 예능·오락 프로그램의 변천과 발전(한국문화진흥총서 43)』, 한울아카데미, 2002, 23쪽.

8) 정숙, 『방송 콘텐츠 스토리텔링 2: 구성·예능·다큐와 라디오 전략』, 커뮤니케이션북스, 2013, 12쪽.

9) 이흥우, 「한국 예능프로그램의 수용자 획득에 관여하는 요인의 분석 - 생산자 관점에서」, 동국대학교 일반대학원 박사학위 논문, 2022, 42-46쪽.

로그램은 자연스러운 장면으로 구성되고, 출연자의 복합적인 감정을 다뤄 더욱 사실감과 공감을 자아냈다. 이렇듯, 예능 프로그램은 시의성에 따라 포맷, 출연진 구성, 소재 등을 변화시키는 것이다.

(2) 서사성 및 공감 요소

서사성 및 공감 요소는 콘텐츠에 이야기를 부여해 시청자의 감성과 흥미를 자극하고, 출연자와 시청자에게 프로그램의 이해를 돕는 장치이다. 서사성 및 공감 요소는 ‘프로그램 속 이야기 강화’, ‘캐릭터 설정’, ‘자막의 활용’을 통해 작용한다. 먼저, 정숙(2013)은 ‘프로그램 속 이야기 강화’를 중요한 개념이라고 말한다.¹⁰⁾ 프로그램 속 이야기 강화는 출연자의 사연이나 행동 등에서 발생하는 상황과 사건 등을 부각해 시청자의 공감을 유도하는 장치이다. 최문경 외(2013)는 개인적인 사연의 감동과 성공의 코드를 한국적 정서와 일치한다고 주장한다. 한국적 정서는 어려움의 극복과 성공을 향한 과정, 그 과정에서 형성되는 감동이다.¹¹⁾ 한국적 정서는 특히 서바이벌 오디션 프로그램에서 쉽게 발견할 수 있다. 서바이벌 예능 프로그램은 출연자의 가족사, 출연진 간의 갈등과 우정, 노력 등의 이야기에서 형성된 시청자의 감정을 출연자의 무대로 연결해 시청자의 몰입을 강화한다.

캐릭터 설정은 출연자에게 역할을 부여해 프로그램의 안정성을 높인다. 시청자는 각 출연진의 특성을 빠르게 이해하고 프로그램에 적응할 수 있다.¹²⁾ 결국, 캐릭터 설정은 출연자와 시청자 모두에게

10) 정숙, 앞의 책, 30쪽.

11) 최문경 외, 「경쟁보다 성장을 강조하는 한국 리얼리티 오디션 프로그램: SBS <키스&크라이>의 제작환경을 중심으로」, 『언론과학연구』, 제13권 4호, 한국지역언론학회, 2013, 609-612쪽.

12) 정숙, 앞의 책, 46-47쪽.

프로그램에 대한 방향성을 제공해 프로그램의 진행과 시청 과정에서 안정성을 확보해 가는 것이다. 또한, 출연자의 캐릭터 설정은 예능 프로그램에서 중요한 ‘즐거움’을 시청자에게 제공한다. 김영만(2008)에 따르면, 출연자의 캐릭터와 캐릭터 상호 간의 관계가 시청자에게 향유의 즐거움을 극대화한다.¹³⁾ 결과적으로, 캐릭터 설정이 명확할수록 출연자의 간의 관계에서 안정된 즐거움을 형성한다.

자막은 장면의 내·외면적인 부분을 묘사해 시청자의 이해를 돕고 프로그램에 대한 몰입과 재미를 더하는 중요한 요소이다. 성혁(2016)은 예능 프로그램의 자막이 인물의 캐릭터화, 출연자의 심리나 상황 묘사, 등장인물의 발화 표현, 연출자의 장면 개입 등의 기능을 한다.¹⁴⁾ 즉, 자막은 장면의 상황 설명과 같은 표면적인 부분뿐만 아니라 출연자의 심리나 연출자의 의도 등 내면적인 부분을 효과적으로 전달하기 위해 사용된다.

(3) 오락성

예능 프로그램은 오락성을 지닌다. 이는 방송법 시행령과 방송사의 부서 구분에서 확인할 수 있다. 방송법 시행령¹⁵⁾에 따르면, “오락에 관한 방송프로그램이라 함은 국민정서의 함양과 여가생활의 다양화를 목적으로 하는 방송프로그램을 말한다”라고 명시한다. 그리고 방송사는 오락 부문을 예능, 드라마, 스포츠의 세 부서로 나눈다.¹⁶⁾ 이는 예능 프로그램 속에 오락성이 존재함을 보인다. 한국

13) 김영만, 「리얼리티 예능 프로그램 포맷에서의 스토리텔링 구조에 관한 연구」, 『문화예술포럼』, 2호, 한국문화콘텐츠학회, 2008, 134-135쪽.

14) 성혁, 「TV예능 프로그램의 영상자막에서 나타나는 폭력성」, 홍익대학교 영상대학원 석사학위논문, 2016, 28-31쪽.

15) [방송법 시행령], <https://www.lawnb.com/Info/ContentView?sid=L000003581>, (검색일자: 2023년 9월 4일)

16) 이동규 외, 『예능 PD 7인이 작성하고 쓴 TV 예능 제작 가이드』, 교문사(청문각), 2018, 21쪽.

방송개발원(1994)은 TV 오락 형식을 ‘볼거리’의 일부라고 표현한다.¹⁷⁾ 볼거리는 출연자의 무대 공연이나 게임, 스포츠, 출연자의 분장, 소품 등으로 다양한 방식으로 담아낸다. 다양한 방식으로 담은 볼거리는 시청자에게 오락적으로 접근하고 웃음, 시각적인 즐거움, 재미를 제공할 수 있다. 정숙(2013)은 오락성에 대해 시청자에게 자연스러운 공감대를 형성하고, 재밌고 쉽게 접근할 수 있다고 말한다.¹⁸⁾

현재 예능 중에서도 ‘리얼리티’ 장르가 인기몰이하고 있다. 이희승(2011)은 리얼리티 프로그램 오락성의 핵심 요소를 경쟁과 보상이라고 말한다.¹⁹⁾ 경쟁은 게임의 본질적 속성이자 몰입을 높이는 놀이 형식이다.²⁰⁾ 경쟁과 보상은 특히, 오디션 서바이벌이나 리얼 버라이어티에서 쉽게 찾아볼 수 있다. 예를 들어, 오디션 서바이벌 <소년 판타지>의 출연자는 경쟁의 과정에서 제시된 수행 과제를 성공적으로 완수했을 때 점수 획득권, 탈락 면제권 등의 보상을 받는다. 리얼 버라이어티 <1박 2일>의 출연자는 주어진 게임에서 경쟁해 식사권이나 잠자리 결정권 등으로 승리의 보상을 받는다. ‘리얼리티’ 프로그램의 경쟁과 보상은 예능 프로그램으로서 오락성을 부여하면서 시청자에게 경쟁의 과정에서 재미와 흥미를 제공한다.

(4) 규칙성

J.호이징하(Johan Huizinga, 1997)는 인간을 ‘놀이하는 인간’

17) 한국방송개발원, 「한국 TV연예오락 발전방안 연구 : 개방과 다원화의 시대에 대비하여」, 1994.

18) 정숙, 앞의 책, 14쪽.

19) 이희승, 「지상파 리얼 버라이어티의 한국 지역적 특징과 수용의 쾌락」, 『언론과학연구』, 제11권 3호, 한국지역언론학회, 2011, 221쪽.

20) 김수정, 「한국 리얼리티 프로그램의 정서구조와 문화정치학」, 『방송문화연구』, 제23권 2호, 한국방송공사, 2011, 53쪽.

으로 보았다. 놀이는 법과 질서, 공예와 예술, 학문 등 문명 생활의 원동력에 녹아 있다. 모든 놀이에 고유의 규칙이 존재한다.²¹⁾ 놀이는 참여자의 자유·자발적인 활동이며, 즐거움과 재미의 원천이다.²²⁾ 기술의 발달로 문명 생활의 범위가 점차 확대되면서, 오늘날 ‘놀이’와 ‘규칙’이라는 개념은 TV 프로그램의 분야에서도 언급되기 시작했다. 특히, 이동규(2021)는 TV 프로그램의 장르 중 하나인 ‘예능’을 ‘놀이’로 표현했다. 예능에서 규칙은 형식(틀, 장치, 포장)이자 포맷이며, 예능의 ‘재미’는 ‘규칙’에서 형성된다.²³⁾ 프로그램의 내용은 결정된 규칙에 맞춰 다양하게 모색된다.²⁴⁾ 예를 들어, <일밤-미스터리 음악쇼 복면가왕>은 복면으로 정체를 숨긴 유명인이 2인 1조로 구성된 서바이벌에 참여하고, 방청객과 연예인 판정단의 투표로 우승자를 결정하는 규칙을 갖는다. 이 규칙(틀)의 기반으로, 프로그램의 내용은 참가자의 복면 캐릭터 설정, 참가자의 무대, 연예인 판정단의 인물 추측 과정, 참가자의 인터뷰와 개인기 등으로 채워진다.

예능 프로그램은 전체적인 틀을 구성하면서 출연자에게 제공할 미션을 설정하고, 출연자의 미션 수행 과정을 담아내기도 한다.²⁵⁾ <1박 2일>이 하나의 예다. <1박 2일>은 복불복 게임과 함께 진행되는 1박 2일 여행의 이야기를 프로그램의 틀로 설정됐다. 이러한 틀 안에서 출연진은 여행 중 실내 및 야외 취침, 식사, 입수 등을 결정하기 위해 매회 제작진이 제공하는 복불복 게임을 수행한다. <1박 2일>의 내용은 출연자의 복불복 미션 수행 과정에서 발생하는

21) J. 호이징하, 김윤수 역, 『호모 루덴스: 놀이와 문화에 관한 한 연구』, 까치, 1997, 7-24쪽.

22) 로제 카이와, 이상률 역, 『놀이와 인간: 가면과 현기증』, 문예출판사, 2018, 29쪽.

23) 이동규, 『예능의 비밀』, 커뮤니케이션북스, 2021, 23-32쪽.

24) 이동규 외, 앞의 책, 44-47쪽.

25) 정숙, 앞의 책, 14쪽.

에피소드로 채워진다.

이렇듯, 본질적으로 형식을 중요시하는 예능은 포맷과 밀접하게 관련되어 있으며, 최근 한국 방송 환경에서 시청자에게 가장 많은 선택을 받아 방송 시장에서 주요한 장르로 자리 잡았다.²⁶⁾

2) 스포츠 예능 프로그램의 특성

(1) 스포츠 예능 프로그램의 현황²⁷⁾

본 논문은 출연진이 스포츠 소재의 활동에 직접 참여하고 그 과정을 담아낸 TV 예능 프로그램을 '스포츠 예능 프로그램'으로 정의하고, 1970년대부터 2010년 이후까지의 한국 스포츠 예능 프로그램을 살펴본다. 한국 최초로 정규 편성된 스포츠 예능 프로그램은 MBC <명랑운동회>(1976~1980)로 추정된다. 이 프로그램은 연예인 출연진의 운동회를 소재로 다뤘다. 이후, 1980년대와 1990년대에는 KBS1 <열전! 팔도대항>(1981), KBS2 <열전! 달리는 일요일>(1990), <TV 챔피언>(1994~1995), <이색도전 별난대결>(1997~1998) 등이 등장했다. 1990년대 프로그램의 공통점은 출연자들이 주로 창작된 게임에 도전하거나 이 게임으로 경연한다는 점이다.

2000년대에는 스포츠를 직접적인 소재로 다룬 프로그램들이 등장했다. 예를 들어, SBS <이휘재의 스포츠 대탐험>(2000)은 연예인의 스포츠 도전기를 다루었다. 이후, 스포츠 꿈나무의 성장기를

26) 차찬영·박주연, 「TV 오락 프로그램의 포맷 구성의 변화 — 2000년대 지상파 방송 프로그램을 중심으로」, 『언론과학연구』, 제12권 3호, 한국지역언론학회, 2012, 536쪽.

27) 한국의 스포츠 예능 프로그램의 발전 과정을 파악하기 위해 강태영·윤태진(2002), 『한국일보』의 「TV 마당」, 『대구일보』의 「TV프로그램」, 포털 사이트 '다음'의 「테마 프로그램」 등 참조.

담아낸 KBS2의 <해피선데이- 날아라 슛돌이 1기>(2005~2006)가 등장했다. 2010년 이후에도 스포츠 예능 프로그램은 꾸준히 제작되고 있으며, 현재 방영 중인 프로그램으로는 SBS <골 때리는 그녀들>, JTBC <뭉쳐야 찬다 3>, <최강야구>, MBC <대학체전: 소년 선수촌> 등이 있다. 이 프로그램들은 스포츠를 단순한 오락 소재가 아닌, 경기 과정의 중요성을 강조하는 방식으로 다룬다.

한편, <씨름의 희열>은 현역 씨름 선수들이 출연해 전통 스포츠인 씨름을 현대적 예능 형식으로 재해석하면서 새로운 팬층을 형성했다. 이 프로그램의 차별화되는 점은 <골 때리는 그녀들>이 여성 연예인들의 축구 도전기를 다루고, <최강야구>가 전직 프로 야구 선수들의 경기를 중심으로 하는 것과 달리, 현역 씨름 선수들의 실제 경기에 중점을 두어 리얼리티와 긴장감을 배가시키는 데 주력한다는 것이다. 이로써 <씨름의 희열>은 스포츠 예능 프로그램의 새로운 형식을 보여줬다.

(2) 스포츠 예능 프로그램의 유형

스포츠 예능 프로그램의 유형은 ‘일반 예능 프로그램과 유사한 형태’, ‘실제 스포츠 경기의 도입 형태’, 이 두 가지 형태의 융합형으로 구분할 수 있다.²⁸⁾

28) 스포츠 예능 프로그램의 유형을 알아보기 위해 강태영·윤태진(2002), 『한국일보』의 「TV 마당」, 『대구일보』의 「TV프로그램」, 포털 사이트 ‘다음’의 「테마 프로그램」 등으로 스포츠 예능 프로그램의 목록을 살펴봤다. 스포츠 예능 프로그램의 유형은 이 목록을 기반으로 wavve, TVING, 넷플릭스, YOUTUBE 등의 플랫폼에서 프로그램을 시청하고, 프로그램에서 나타나는 성격에 따라 구분했다.

〈표 1〉 스포츠 예능 프로그램의 유형

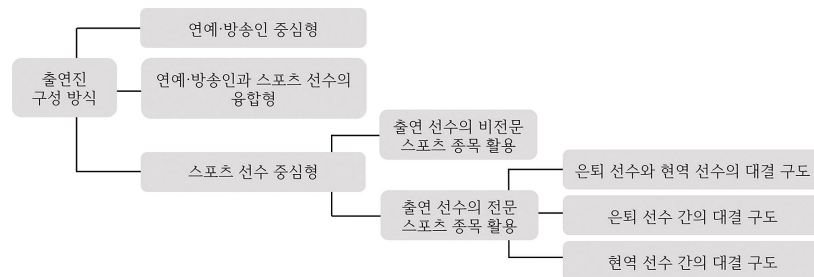
스포츠 예능 프로그램의 유형	일반 예능 프로그램과 유사한 형태
	실제 스포츠 경기의 도입 형태
	일반 예능 프로그램과 유사한 형태 + 실제 스포츠 경기의 도입 형태

‘일반 예능 프로그램과 유사한 형태’는 스포츠를 프로그램의 목적 달성 수단으로만 활용한 형태다. 예를 들어, 예능 프로그램 〈이번 생은 같은 편〉은 ‘스타 부부의 관계 발전’을 목적으로 하는데, 스포츠는 목적 달성을 위해 활용되는 수단일 뿐이다. 이렇듯, ‘일반 예능 프로그램과 유사한 형태’는 스포츠 경기 자체의 재미에 초점을 두지 않으며, 스포츠 경기를 중심 소재로 설정하지 않는다.

‘실제 스포츠 경기의 도입 형태’는 스포츠 경기 자체의 재미를 중심으로 제작된 중계 형태의 프로그램이다. 이 유형은 출연진의 구성 방식에 따라 ‘연예·방송인 중심형’, ‘연예·방송인과 스포츠 선수의 융합형’, ‘스포츠 선수 중심형’으로 구분할 수 있다. 먼저, ‘연예·방송인 중심형’은 연예·방송인의 경기 참여로 진행된다. 프로그램에 따라, 전·현직 스포츠 선수가 출연진을 직접 지도한다. ‘연예·방송인과 스포츠 선수의 융합형’은 연예·방송인·스포츠 선수를 한 팀으로 구성하거나, 출연자의 전문 분야에 따라 팀을 구성해 경기를 진행한다. ‘스포츠 선수 중심형’은 전직 스포츠 선수나 현직 스포츠 선수의 경기 참여 과정을 다룬다.

또한, ‘스포츠 선수 중심형’은 프로그램에서 중심 소재로 활용한 스포츠 종목에 따라 출연 선수의 ‘비전문 스포츠 종목의 활용형’과 ‘전문 스포츠 종목의 활용형’으로 구분할 수 있다. ‘비전문 스포츠

종목의 활용형’은 출연 선수의 비전문 스포츠 종목을 중심 소재로 활용한 경우이다. ‘전문 스포츠 종목의 활용형’은 출연 선수의 전문 스포츠 종목을 중심 소재로 다룬 유형이다. 이 유형은 선수의 활용 방식에 따라 ‘은퇴 선수와 현역 선수의 대결 구도’, ‘은퇴 선수 간의 대결 구도’, ‘현역 선수 간의 대결 구도’로 나눌 수 있다.



[그림 1] ‘실제 스포츠 경기의 도입 형태’의 출연진 구성 방식

스포츠 예능 프로그램의 마지막 유형인 ‘일반 예능 프로그램과 유사한 형태’와 ‘실제 스포츠 경기의 도입 형태’의 융합형은 스포츠 경기를 중심 소재로 활용하지만, 경기 자체의 재미보다 스타가 스포츠 경기에 참여했다는 사실에 집중한다. 결과적으로, 이 형태는 스포츠 경기를 중점적으로 다루면서도 스타가 참여한 경기의 희화화, 경기를 위해 떠난 여행에서 발생하는 다양한 에피소드처럼 부수적인 소재와 중심 소재인 스포츠를 융합하는 등 다양한 방식으로 프로그램의 내용을 만들어 간다.

〈씨름의 희열〉은 스포츠 예능 프로그램의 세 가지 유형 중 ‘실제 스포츠 경기의 도입 형태’에 속한다. 또한, 이 프로그램은 ‘실제 스포츠 경기의 도입 형태’ 중에서도 스포츠 선수 중심으로 출연진을 구성하고 출연진의 전문 스포츠 종목을 중심 소재로 활용한 ‘현역 선수 간의 대결 구도’의 형태이다. 이러한 형태의 프로그램은 현재

까지 <씨름의 희열>이 유일하다.

(3) ‘실제 스포츠 경기의 도입형’ 스포츠 예능 프로그램의 특성

스포츠 예능 프로그램 중 ‘실제 스포츠 경기의 도입형’은 경기 자체의 재미에 집중하는 예능 프로그램이라는 점에서, 경기를 TV 너머의 시청자에게 실감 나게 전달해야 한다. ‘실제 스포츠 경기의 도입형’의 이러한 특성은 실제 스포츠 경기를 전문적으로 다루는 스포츠 중계와 유사하다. 축구²⁹⁾, 야구³⁰⁾, UFC³¹⁾ 등의 중계 영상을 살펴보면, 스포츠 중계와 영상 속 경기장은 전광판, 백스크린, 조명 등 경기의 재미와 현장 분위기를 효과적으로 전달하기 위해 기술적인 장치, 관객석이나 선수 대기석 등 경기 외의 모습, 중계진 등을 활용했다. 이러한 스포츠 중계의 특성은 ‘실제 스포츠 경기의 도입형’의 특성을 제시하기 위한 기준으로 적용될 수 있다. 본 논문은 이 기준으로 ‘실제 스포츠 경기의 도입형’의 특성을 ‘중계진의 역할’, ‘폭넓은 경기 외 장면의 활용’, ‘기술 요소의 적극적인 활용’으로 구분해 설명하고자 한다.

① 중계진의 역할

스포츠 중계는 경기의 흐름과 현장감을 전달하기 위해 캐스터와 해설자를 활용한다. 김성길(2012)³²⁾은 캐스터는 경기장의 진행 상황을 훈련된 언어로 현장감 있게 전달하며, 해설자는 경기의 흐름 파악과 내용의 분석 및 풀이를 담당한다고 설명한다. ‘실제 스포츠

29) MBC, <2018 러시아월드컵 결승전 프랑스 : 크로아티아>, 2018년 7월 15일.

30) MBC, <2023 WBC 중계방송 조별리그 B조 대한민국 : 호주>, 2023년 3월 9일.

31) TVING, <UFC> 84화, 2024년 1월 14일.

32) 김성길, 『스포츠콘텐츠의 이해』, 한울아카데미, 2012, 183-217쪽.

경기의 도입형'의 예능 프로그램은 일반 스포츠 중계처럼 캐스터, 해설자 역할의 중계진을 구성한다. 야구 소재의 프로그램인 <최강야구>가 하나의 예이다. <최강야구>의 중계진은 스포츠 캐스터 출신인 정용범과 야구 선수 출신이자 스포츠 해설가인 김선우로 구성됐다. 이 프로그램에서 캐스터는 선수의 배치 상황과 선수의 정보 설명, 경기의 흐름을 설명해 진행을 이끌어간다. 해설위원은 경기의 전문적인 해석으로 중계의 진행을 뒷받침한다.³³⁾

스포츠 예능 프로그램의 중계진은 중계뿐만 아니라, 프로그램의 특성에 따라 중계 외 상황을 진행하기도 한다. 중계진은 프로그램의 특성에 따라 선수와 대화 유도,³⁴⁾ 개막식 및 시상식 등의 이벤트 진행,³⁵⁾ VCR의 관찰자³⁶⁾ 등의 역할을 수행하기도 한다. 따라서, 스포츠 예능 프로그램의 중계진은 프로그램 속 경기의 재미를 시청자에게 효과적으로 전달하기 위한 진행자이자, 프로그램 자체의 매력을 안정적으로 이끌어가기 위한 프로그램 진행자라고 할 수 있다.

② 폭넓은 경기장 외 장면의 활용

일반 스포츠 중계는 경기 현장의 표면적인 분위기를 표현하기 위해 관객석, 선수 대기석 등을 짧은 영상으로 삽입한다. 반면 '실제 스포츠 경기의 도입형'인 스포츠 예능 프로그램은 다양한 장면의 삽입으로 경기의 서사성 및 공감 요소를 강화하거나, 볼거리를 폭 넓게 제공한다. 경기 외 장면은 관객석과 선수 대기석 이외에도 선수의 인터뷰, 경기 중 대기석 선수의 대화, 선수의 훈련 장면 등이

33) JTBC, <최강야구> 2회, 1시간 7분 19초, 2022년 6월 13일.

34) tvN Story, <씨름의 제왕> 1화, 8분 30초, 2022년 8월 1일.

35) SBS, <골 때리는 그녀들> 1화, 42초, 2021년 6월 16일; 8화, 5초, 2021년 8월 18일.

36) [이만기, 191cm/115kg 백두급 아들과의 씨름 한 판 MBN 220219 방송]. <https://tv.kakao.com/channel/3944359/cliplink/426472750>, (검색일자: 2024년 1월 23일)

포함된다. 이준호·이영주(2023)에 따르면, 스포츠 경기의 긴장감 속에 삽입된 출연자의 인터뷰가 출연자의 생각과 감정을 전달해 시청자의 감정이입을 유발한다.³⁷⁾ 출연자의 간절함을 다룬 인터뷰³⁸⁾, 훈련 모습³⁹⁾ 등은 시청자에게 경기 중 선수의 감정을 상상하도록 유도하면서, 경기에 의미를 부여한다. 또한, 스포츠 예능 프로그램은 프로그램의 성격에 따라 경기에 대한 대기석 선수의 반응을 적극적으로 활용하고, 선수의 대화 음성을 그대로 노출한다. 경기 진행 중 대기석 선수의 대화 내용과 반응은 시청자에게 경기 외의 즐거움을 제공한다. ‘실제 스포츠 경기의 도입형’ 스포츠 예능 프로그램은 스포츠 중계를 소재로 설정하지만, ‘예능’ 장르라는 점에서 경기 외의 즐거움을 더하기 위해 다양한 장면이 필요하다.

③ 기술 요소의 적극적인 활용

‘실제 스포츠 경기의 도입형’ 스포츠 예능 프로그램은 기술 요소를 활용해 경기 현장의 분위기를 강화하고 이를 효과적으로 영상에 담아낸다. 먼저, 기술 요소는 장비, 특수효과 등⁴⁰⁾의 기계와 설비를 포함하며, 프로그램에 따라 LED 무대 디자인, 조명, 백스크린 등으로 구성된다. 기술 요소인 LED 무대 디자인은 LED 기술을 접목해 설치된 스튜디오 구조물로, 현장의 시각적인 분위기를 극대화한다. 조명⁴¹⁾은 카메라에 적합한 빛을 제공해 최적의 이미지를 형성하고, 특정한 분위기를 만든다. 백스크린은 출연자 활동 영역에 설치된

37) 이준호·이영주, 앞의 논문, 263쪽.

38) tvN, 〈버저비터〉 1회, 51분 32초, 2017년 2월 3일.

39) SBS, 〈골 때리는 그녀들〉 42회, 4분 37초, 2022년 5월 11일.

40) 이흥우, 앞의 논문, 12쪽.

41) Herbert Zetti, 임영호 외 역, 『방송제작론(12판)』, 한경사, 2016, 288쪽.

화면으로, 영상이나 이미지를 삽입해 활용된다. 이 장치는 주로 스튜디오 제작물에서 사용되며, 현장의 특정한 분위기를 연출한다.

3. 연구 대상 및 연구 방법

1) 연구 대상

〈씨름의 희열〉은 2019년 11월 30일부터 2020년 2월 22일까지 KBS2에서 방영된 ‘실제 스포츠 경기의 도입형’ 스포츠 예능 프로그램이다. 이 프로그램은 유네스코 인류무형문화유산으로 등재된 ‘씨름’을 중심 소재로 다뤘으며, 선수의 출전 조건과 경기 운영 방식 면에서 대한씨름협회의 기존 규정을 변형해 활용했다. 먼저, 〈씨름의 희열〉은 기술씨름을 강조하기 위해 경량급(금강, 태백) 선수로 출전을 제한했다. 경량급 선수의 출전은 시청자에게 화려한 기술과 속도감을 선보일 수 있을 것이라는 제작진의 판단⁴²⁾에 기반했다. 출전 선수는 총 16명으로, 2019년 〈추석장사 씨름대회〉 이전의 성적을 기준으로 선발했으며, 일반부 상위권 선수와 대학부 최상위권 선수로 구성됐다. 경기 운영 방식은 일반 씨름대회와 달리 라운드별로 다양한 주제로 구성되었다. 라운드별 주제는 1라운드-‘체급별 라이벌전’, 2라운드-태백급과 금강급의 대결인 ‘체급 대항전’, 3라운드-폴리그로 진행되는 ‘조별 리그전’, 4라운드-8강

42) KBS는 〈씨름의 희열〉의 기획 의도로 ‘화려한 기술과 빠른 스피드를 앞세운 태백, 금강 체급 씨름선수 16인이 경량급 천하장사대회인 ‘태극장사 씨름대회’에 참가’한다고 소개했다. [프로그램 정보], <https://program.kbs.co.kr/2tv/enter/kwrestling/pc/detail.html?smenu=c8e571>, (검색일자: 2023년 3월 18일)

‘진출자 결정전’이다.

〈씨름의 희열〉은 ‘실제 스포츠 경기의 도입 형태’ 스포츠 예능 프로그램 중 유일하게 현역 선수 간 경기를 다뤄 일반 스포츠 경기에 가장 근접한 형태를 띤다. 16명의 출전 선수는 1억 원의 우승 상금을 걸고 대결하는데, 현역 선수라는 점과 선수의 열의는 실제 씨름 대회를 방불케 한다. 〈씨름의 희열〉의 유형적인 면은 독보적이라고 할 수 있다. 〈씨름의 희열〉은 실제 스포츠 경기를 도입한 현역 선수 간 경기가 스포츠 예능 프로그램으로 제작하면서 나타난 특성을 살펴보기 위해 가장 대표적인 프로그램이라고 할 수 있다. 이에, 〈씨름의 희열〉은 연구할 가치가 있다.

2) 연구 방법

본 연구는 〈씨름의 희열〉의 전체 에피소드를 대상으로 분석을 진행했다. 2019년 11월 30일부터 2020년 2월 22일까지 방영된 총 12개의 에피소드를 모두 분석 대상으로 삼았다. 〈씨름의 희열〉의 예능적인 특성을 알아보기 전에, 예능 프로그램과 스포츠 예능 프로그램의 특성을 이해하기 위해 기존 연구 및 관련 문헌을 검토했다. 강태영과 윤태진(2002), 정숙(2013), 성혁(2016), 이동규 외(2018), 이동규(2021)의 연구를 중심으로 예능 프로그램의 특성을 살펴보았다. 이를 종합해, 〈씨름의 희열〉의 예능적인 특성을 분석하기 위한 항목으로 ‘시의성’, ‘서사성 및 공감 요소’, ‘규칙성’, ‘중계진의 역할’, ‘볼거리 제공’, ‘기술 요소’를 설정했다.

‘시의성’은 현시대 대중의 감각을 프로그램에 반영해 시청자의 흥미를 자극하기 위한 재료이다. ‘서사성 및 공감 요소’는 프로그램

속 서사 및 방향성을 만들고 시청자의 공감을 자극하기 위한 장치이며, 이를 위해 프로그램 속 이야기 강화, 캐릭터 설정, 자막의 활용으로 이뤄진다. ‘규칙성’은 프로그램의 정체성 실현을 위해 출연진의 행동을 규제하는 규칙에 관한 부분이다. ‘중계진의 역할’은 프로그램 속 경기를 중계하는 인물의 역할에 관한 부분이다. ‘볼거리 제공’은 프로그램의 오락성을 부각하기 위한 경기 외 장면의 활용 방식을 살펴보는 항목이다. 기술 요소는 현장 분위기를 강화하기 위한 기술적인 장치이며, 시각적으로 장면을 표현하는 LED 무대 디자인, 조명, 백스크린 등을 중심으로 살펴본다. LED 무대 디자인과 조명은 색과 장치의 움직임을 설계해 시각적인 즐거움과 더불어 경기 현장의 분위기를 극대화한다. 백스크린은 다양한 이미지나 영상의 삽입으로 현장의 분위기를 효과적으로 표현한다.

〈표 2〉 분석 항목

시의성	-
서사성 및 공감 요소	프로그램 속 이야기 강화 캐릭터 설정 자막의 활용
규칙성	-
중계진의 역할	-
볼거리 제공	-
기술 요소	LED 무대 디자인, 조명, 백스크린

본 연구는 설정된 분석 항목을 바탕으로 〈씨름의 희열〉의 각 에피소드를 분석하고, 프로그램의 예능적인 특성이 어떻게 구현되는지를 평했다. 또한, 주요 장면과 요소들을 사례 연구 방식으로 분석해 프로그램의 예능적인 특성이 어떻게 시청자에게 전달되는지 구

체적으로 파악했다. 분석 결과를 종합해 〈씨름의 희열〉의 예능적인 특성을 규명하고, 이러한 특성이 프로그램의 성과에 어떤 영향을 미쳤는지 논의했다.

4. 〈씨름의 희열〉의 예능적인 특성 분석

TV 프로그램의 성패는 시청률에 따라 결정된다. 이에, TV 프로그램은 다양한 채널의 시청률 경쟁 속에서 시청자에게 선택받기 위해 흥미를 자극해야 한다. 이를 위해 첫째, 몰입 유도 장치가 필요하다. 몰입 유도 장치는 시청자의 정신적인 몰두를 유도하는 장치이다. 양문희(2011)는 몰입성과 시청 만족에 대해 서로 비례한다고 말한다.⁴³⁾ 〈씨름의 희열〉의 몰입 유도 장치는 ‘시의성’, ‘서사성 및 공감 요소’, ‘기술 요소’ 등이다.

둘째, 재미⁴⁴⁾ 요소가 강화되어야 한다. 재미 요소는 프로그램 속에서 웃음, 유머, 오락, 즐거움 등으로, 〈씨름의 희열〉에서는 ‘서사성 및 공감 요소’인 ‘자막의 활용’, ‘규칙성’, ‘중계진의 역할’, ‘불거리 제공’, ‘기술 요소’ 등이 있다. 김선진(2016)은 몰입과 재미 사이

43) 몰입성은 프로그램에 정신적으로 몰두하고 있는 정도로, 시청하는 동안 프로그램 속 상황에 빠져들어 등장인물의 감정을 함께 느끼고, 상황 속 등장인물의 감정을 함께 경험하는 것처럼 상상하는 정도이다. 몰입성이 높을수록 시청 만족도가 증가한다. 양문희, 「리얼 버라이어티 프로그램의 의사상호작용과 만족도 연구 : 동일화 갈망과 몰입성의 영향을 중심으로」, 『커뮤니케이션학 연구』, 제19권 2호, 한국커뮤니케이션학회, 2011, 68-76쪽.

44) ‘재미’는 웃음, 유머, 오락, 놀이, 쾌락, 즐거움 등과 유사한 개념으로, 포괄적이고 복합적인 개념이다. ‘재미’는 즐거움을 추구하고자 하는 동기적인 요인이면서 즐거움을 추구하는 과정이자, 즐거움을 추구한 결과로 형성된 긍정적인 심리 상태를 의미한다. 김선진, 「텔레비전 리얼 버라이어티 시청자 유형 연구 : 재미 요소를 중심으로」, 고려대학교 박사학위논문, 2016, 13쪽.

에 긴밀한 관련성이 존재한다고 말한다. 몰입이 재미의 결과로 나타나거나, 반대로 몰입이 재미의 원인으로 제공되기도 한다.⁴⁵⁾ 몰입성이 시청 만족과 비례하듯이, 몰입과 연결되어 작용하는 ‘재미’가 시청 만족에 영향을 미치는 요소라고 판단했다.

본 논문은 〈씨름의 희열〉에서 시청자의 만족을 충족하기 위한 몰입 유도 장치와 재미 요소 강화를 위한 장치에 초점을 두고 있다. 또한, 〈씨름의 희열〉의 몰입 유도 장치와 재미 강화 요소에 나타난 특성과 기능을 살펴보고, 이를 〈씨름의 희열〉의 예능적인 특성으로 규정하고자 한다.

1) 몰입 유도 장치

(1) 시의성

쇠퇴했던 씨름은 경량급 선수의 ‘기술씨름’으로 대중에게 재주목받기 시작하면서, 경량급 선수의 ‘씨름대회’ 형식인 예능 프로그램 〈씨름의 희열〉로 탄생했다.⁴⁶⁾ KBS는 〈씨름의 희열〉에 ‘경량급 선수의 기술씨름을 향한 관심 증가’라는 시의성을 반영한 것이다. 이 시의성의 반영으로, 기술씨름은 〈씨름의 희열〉의 중심 소재로 만들어졌으며, 프로그램 속에서 자료 영상과 중계진 등을 통해 다양한 방식으로 강조됐다.

자료 영상은 주로 경기 전에 삽입되어 시청자에게 출전 선수의 주특기 정보와 씨름 기술에 대한 쉬운 이해를 제공한다. 동시에, 이

45) 위의 논문, 15쪽.

46) 씨름이 재주목받은 이유는 선수의 건강한 외형뿐만 아니라, 역동적이면서 화려한 씨름의 ‘기술’이다. 강경루, 「『씨름의 희열』, 유튜브로 강제 전성기 맞은 ‘씨름’의 힘찬 뒤집기」, 『국민일보』, 2019년 10월 4일(검색일자: 2024년 1월 31일)

영상은 시청자에게 ‘기술씨름’로 진행되는 경기임을 인식시킬 수 있다. 영상의 재료는 출전 선수의 주특기에 대한 설명자막, 주특기의 사용 과정을 이야기하는 동료 선수의 인터뷰 음성, 주특기 시범 장면, 씨름 경기에서 주특기를 사용하는 선수 모습 등⁴⁷⁾이다. 이 재료의 조합은 씨름 기술의 이해를 바탕으로, 경기 속 주특기의 등장 에 대한 시청자의 기대감을 자극한다. 이 기대감의 자극 과정은 시청자를 경기에 집중하도록 이끈다. 즉, 주특기 정보와 씨름 기술에 대한 이해를 제공함으로써 각 선수의 경기 흐름을 ‘기술’ 중심의 씨름으로 몰입하도록 시청 방향을 유도한 것이다.

중계진은 대사로 ‘기술 씨름’ 경기임을 강조한다. 예를 들어, 캐스터는 ‘태백급 경기 관람 중 관심을 가져야 할 사항’에 대해 질문한다. 이에, 해설위원은 이 질문에 ‘씨름 기술에서 나올 수 있는 기술은 다 나올 것’, ‘공격 기술이 태백급의 가장 관전 포인트’, ‘기술의 다양성’ 등의 표현으로 태백급의 경기를 설명한다.⁴⁸⁾ 캐스터의 질문과 해설위원의 설명은 자연스럽게 ‘기술씨름’의 강조로 연결된다. 또한, 이 대화는 <씨름의 희열> 첫 경기의 시작 전에 진행되는 데, 전체적인 경기 시청의 방향을 씨름의 기술적인 측면에 집중하도록 유도한 것이다. 이는 선수 사이에서 주고받는 기술 사용 과정에 대한 시청자의 몰입을 이끈다. 이 몰입은 이후에 진행되는 다른 선수의 경기에도 연결된다. <씨름의 희열>은 선수의 경기 장면을 중심으로 진행되는 데, 기술 사용 과정에 대한 시청자의 반복적인 몰입은 프로그램 전체의 몰입으로 이어진다.

‘기술씨름’이 대중에게 화제의 근간이었다는 점은 ‘기술씨름’에

47) KBS2, <씨름의 희열> 3회, 32분 51초, 2019년 12월 14일.

48) KBS2, <씨름의 희열> 1회, 18분 12초, 2019년 11월 30일.

대중의 관심을 자극하는 힘이 존재함을 보여준다. 이에, 〈씨름의 희열〉의 소재인 ‘기술씨름’은 시청자의 흥미를 자극할 수 있는 장치로 기능한다. 특히, ‘기술씨름’은 이미 씨름계 팬의 관심 속에 자리해 〈씨름의 희열〉에 대한 씨름계 팬의 순간적인 몰입을 유도할 수 있다. 또한, 자료 영상과 중계진 대사 등의 장치는 시청자에게 ‘기술씨름’의 이해를 제공하면서 시청 방향을 씨름의 ‘기술’로 이끈다. 이렇듯, 시의성 반영의 소재인 ‘기술씨름’은 시청자의 순간적인 몰입과 프로그램 자체에 대한 몰입을 이끄는 몰입 유도 장치로 기능한 것이다.

〈씨름의 희열〉이 ‘기술씨름’을 소재로 한 것은 당시 대중의 관심을 반영해 시청자의 흥미를 자극하려는 제작진의 의도가 반영된 결과로 볼 수 있다. 이는 예능 프로그램이 시의성 있는 소재를 적극 활용해 대중성을 확보하려는 전형적인 전략을 보여준다. 나아가 전통 스포츠의 현대적 변용을 통해 새로운 시청자층을 끌어들이려는 제작진의 기획 의도를 엿볼 수 있는 대목이기도 하다.

(2) 서사성 및 공감 요소

과거 일반 씨름 경기는 경기 자체를 중심으로 운영됐지만, 〈씨름의 희열〉은 서사성 및 공감 요소로 선수 자체를 부각해 시청자의 몰입 유도를 시도한다. 〈씨름의 희열〉에서 몰입 유도 장치로서의 서사성 및 공감 요소는 프로그램 속 이야기 강화, 캐릭터 설정, 자막의 활용 등으로 살펴볼 수 있다.

① 프로그램 속 이야기 강화와 캐릭터 설정

〈씨름의 희열〉은 선수의 사회적 관계, 노력 과정, 가정사 등의 개

인사를 다룬 보충 영상으로 프로그램 속 이야기를 강조하고 시청자의 감정적인 몰입을 시도한다. 대결 선수의 관계를 다룬 영상이 하나의 예이다. 경기 전에 삽입된 영상은 일상 속 친밀한 관계, 다른 경기에서 서로 승패를 주고받는 모습으로 조합됐다.⁴⁹⁾ 이 영상을 시청한 시청자는 두 선수의 경기를 단순한 ‘씨름 경기로’ 바라보지 않고, ‘절친한 친구이자 경쟁자의 경기’로 인식하게 된다. 이어, 시청자는 경기 속에서 두 선수의 관계에 집중하고, 동시에 선수의 치열하고 경쟁적인 감정에 동화될 수 있다.

선수의 과거와 현재의 이야기가 ‘프로그램 속 이야기 강화’의 또 다른 예다. 이 이야기는 어려웠던 성장 환경, 노력과 결실, 아빠로서 자녀에게 좋은 환경을 주고 싶은 마음 등의 내용을 담는다.⁵⁰⁾ 이 영상은 시청자에게 선수의 이야기에 대한 공감, 위로, 응원 등의 감정을 자아내며, 감정을 경기에 이입하도록 유도한다. 결과적으로, 선수의 이야기는 시청자의 감정을 자극해 경기로 연결하고, 시청자에게 경기에 대한 감정적인 몰입을 제공한다.

출연 선수의 캐릭터 설정은 선수별 이미지를 강화한다. 외적인 특징의 수식어가 대표적이다. ‘씨름계’와 ‘젊은 꼴 연예인 이름’의 조합이 외적인 특징의 수식어에 해당한다. 이와 관련한 수식어는 ‘씨름계의 옥택연’⁵¹⁾, ‘씨름계의 여진구’⁵²⁾, ‘씨름계의 박효신’⁵³⁾ 등이다. 이외에도 수식어는 ‘씨름판의 터미네이터’⁵⁴⁾로 선수의 강렬

49) 위의 자료, 38분 54초.

50) KBS2, 〈씨름의 희열〉 6회, 3분 58초, 2020년 1월 11일.

51) KBS2, 앞의 자료, 1회, 28분 32초.

52) 위의 자료, 28분 30초.

53) KBS2, 앞의 자료, 3회, 1시간 7분.

54) KBS2, 앞의 자료, 1회, 20분 16초.

한 인상, 큰 키, 건장한 몸을 표현하거나, ‘마성의 귀염둥이’처럼⁵⁵⁾ 선수의 매력을 표현하기도 한다. 씨름선수는 일반 시청자에게는 익숙하지 않은 인물이다. 이에, 선수의 캐릭터 설정은 시청자에게 친근감을 형성하고, 선수에 대한 인지 능력을 제공한다. 결과적으로, 선수의 캐릭터 설정은 일반 시청자에게 낯설에서 만들어지는 몰입의 방해를 빠르게 해소한다.

결과적으로, 〈씨름의 희열〉의 프로그램 속 이야기와 캐릭터는 시청자에게 감정적인 자극과 선수에 대한 이해를 제공한다. 그리고 이러한 과정은 선수와 경기 사이의 몰입을 연결할 수 있도록 돕는다. 이 몰입의 연결은 프로그램 자체의 몰입으로 이어지며, 경기와 선수를 모두 돋보이게 한다. 선수들의 개인사를 조명하고 캐릭터를 강조한 것은 시청자들의 감정적 동화를 유도함으로써 프로그램에 대한 몰입도를 높이려는 제작진의 의도가 반영된 결과이다.

② 자막의 활용

〈씨름의 희열〉은 장면의 긴장감을 강화하기 위해 자막을 활용하기도 한다. 자막은 긴장감 강화의 수단으로 사용되며, '선수 대기석의 긴장감 표현'과 '대결 선수의 긴장감 표현'으로 구분해 살펴볼 수 있다. 먼저, '선수 대기석의 긴장감 표현'은 동료의 관점에서 경기를 바라보는 대기석 선수의 긴장감을 묘사한 것이다. 예를 들어, 자막인 '지금 경기 보는 우리 모두의 표정'⁵⁶⁾이 있다. 이 자막은 장면의 표면적인 부분뿐만 아니라 치열한 공방전 속에서 긴장감 가득한 대기석 선수의 표정을 다룬다. '우리 모두의 표정'이라는 표현

55) KBS2, 〈씨름의 희열〉 7회, 11분, 2020년 1월 18일.

56) KBS2, 앞의 자료, 3회, 39분 23초.

은 대기석 선수의 감정을 시청자의 감정과 동일시하기 위한 시도라고 할 수 있다. 즉, ‘지금 경기 보는 우리 모두의 표정’은 표면적으로 장면 속 긴장감을 묘사하면서 동시에 감정의 동일시를 통한 ‘시청자의 몰입 유발’이라는 의도를 내포한다.

‘선수 대기석의 긴장감 표현’은 대기석 선수의 대사를 표현한 자막에서도 살펴볼 수 있다. 대기석의 선수는 탈락자 결정전의 출전 선수를 지켜보면서 ‘지금 심장 터지시겠지?’, ‘괜찮았는데 갑자기 시합하려니까 긴장되네’, ‘나라고 생각하니까’ 등의 대화를 주고받는다.⁵⁷⁾ 이 자막은 현장과 대기석 선수의 긴장감 넘치는 감정을 강조하며, 시청자에게 ‘씨름선수의 경기’보다 ‘동료의 경기’, ‘선수 자신의 경기’라는 선수의 관점을 제공한다. 이러한 관점의 제공은 시청자에게 선수의 인간적인 모습을 보여주면서 선수에 대한 감정적인 거리를 줄일 수 있다. 선수 대기석의 긴장감을 표현한 자막은 장면의 ‘긴장감’이라는 특정한 감정을 강조하고, 시청자를 선수의 감정에 동화되도록 유도해 경기에 대한 시청자의 몰입을 시도하기 위한 장치이다.

‘대결 선수의 긴장감 표현’ 자막은 경기 과정에서 대결 선수 사이에 형성된 분위기를 긴장감 있게 묘사한다. 자막인 ‘탈락자 발생 예민할 수밖에 없는 조별 리그전’, ‘한순간의 방심이 탈락으로 이어질 수 있다’, ‘그렇기에 더욱 치열해질 수밖에 없는 싸움’의 조합이 예이다.⁵⁸⁾ 이 자막의 조합은 본격적인 경기를 앞둔 장면에 삽입되어 경기의 의미를 강조한다. 또한, 자막은 이 장면 속에서 ‘탈락’, ‘치열’, ‘예민’, ‘방심’ 등의 단어로 장면의 ‘긴장감’을 우회적으로 나타

57) KBS2, 〈씨름의 희열〉 5회, 23분 28초, 2020년 1월 4일.

58) KBS2, 〈씨름의 희열〉 8회, 52분 24초, 2020년 1월 25일.

낸다. 자막 속에 내포된 경기의 의미와 ‘긴장감’의 표현은 시청자의 감정적인 몰입을 유도하기 위해 경기의 핵심적인 감정인 ‘긴장감’을 강조한 것이다. 자막을 접한 시청자는 경기의 의미와 감정을 인지하면서 경기에 감정적인 몰입을 시도할 수 있다. ‘대결 선수의 긴장감 표현’ 자막은 대결 선수들 사이에서 형성되는 긴장감을 강조해 경기에 대한 시청 방향을 ‘긴장감’이라는 감정으로 이끌어 프로그램에 대한 몰입을 형성한다.

이처럼 〈씨름의 희열〉의 〈씨름의 희열〉의 자막은 장면의 내·외면적인 표현으로 선수의 감정에 대한 동일시, 경기의 긴장감 등의 감정을 강화한다. 시청자에게 형성된 감정은 시청자를 경기에 대한 감정적인 몰입으로 연결한다. 〈씨름의 희열〉의 자막은 시청자의 감정을 자극해 프로그램의 감정적인 몰입으로 유도하기 위한 장치인 것이다.

(3) 기술 요소

〈씨름의 희열〉에서 LED 무대 디자인, 조명, 백스크린 등의 기술 요소는 단순하게 시각적 화려함만을 제공하지 않는다. 〈씨름의 희열〉의 기술 요소는 경기 과정의 각 상황에 따라 색상, 움직임 등으로 스포츠 경기의 ‘긴장감’을 다양하게 표현한다. ‘긴장감’은 스포츠 경기의 분위기를 설명하는 감정 중 하나라고 할 수 있다.

기술 요소는 경기의 긴장감을 시각적으로 극대화하기 위해 대결 구도를 담아낼 수 있도록 설계된다. LED 무대 디자인, 조명, 백스크린은 대결 구도의 시각적인 표현을 위해 색상이나 이미지를 활용한다. 먼저, LED 무대 디자인 및 조명은 대결 구도를 표현하기 위해 청색과 홍색 중심으로 설계된다. 청색과 홍색은 각 청색 살바와

홍색 살바를 의미하며, 스튜디오의 각 좌측과 우측에 배치된다. 이 설계는 청색 살바 선수진과 홍색 살바 선수진의 구역을 구분해 대결 구도를 시각적으로 극대화한다. 청·홍색의 설계는 경기 전부터 활용되어 경기에 대한 시청자의 감정 상태를 긴장감으로 예열한다. 시청자의 예열된 긴장감은 경기로 이어져 씨름 경기 속 치열한 대결의 분위기에 몰입할 수 있도록 돕는다.



[그림 2] 기술적인 장치를 활용한 대결 구도 표현⁵⁹⁾

스튜디오의 백스크린은 선수의 대결 구도를 시각적으로 극대화하기 위해 이미지를 활용한다. 백스크린의 이미지는 대한씨름협회의 브랜드 슬로건과 선수의 이미지 등으로 대결의 긴장감을 압축한다. 브랜드 슬로건은 힘겨루기 하는 씨름선수의 모습, ‘씨름’이라는 문구, 청색과 홍색의 배경과 조합된다.⁶⁰⁾ 이 이미지는 브랜드 슬로건으로 씨름의 위엄을 상징하면서, 청·홍색의 조합으로 경기의 대결 구도를 시각화하는 것이다. 백스크린에 삽입된 선수의 이미지는 서로 마주 보고 있는 대결 선수의 이미지로, 경기의 대결 구도를 연출한다. 이 이미지는 대결 선수를 공개할 때 사용되거나, 브랜드 슬로건에 이어진 순서로 등장한다.⁶¹⁾ 백스크린에 삽입된 브랜드 슬로

59) KBS2, 앞의 자료, 1회, 51분 33초; 3회, 12분 3초.

60) 위의 자료(1회), 19분 38초.

61) 위의 자료, 38분 7초.

건과 선수의 이미지는 대체로 경기의 시작 전에 사용되어 경기에 대한 시청자의 긴장감을 예열할 수 있도록 돕는다. 특히, 선수의 개별 이미지는 선수의 대결 구도를 직접적으로 나타내어 브랜드 슬로건보다 조금 더 강한 긴장감을 형성할 수 있다고 본다. 결과적으로, 백스크린의 이미지는 시청자에게 긴장감의 예열 단계를 제공하고, 예열된 긴장감을 경기로 연결해 ‘긴장감’으로 경기에 몰입할 수 있도록 유도한다.

〈씨름의 희열〉의 기술 요소인 LED 무대 디자인, 조명, 백스크린은 스튜디오 내 경기장을 둘러싼 구조로 설치되어 시각적인 긴장감을 가중한다. 기술 요소는 선수의 대결 구도를 시각적으로 극대화하면서 경기에 대한 시청자의 감정적인 몰입을 예열하는 장치로 기능한다. 이렇듯, 〈씨름의 희열〉의 기술 요소는 예열된 긴장감을 경기로 연결해 경기에 대한 시청자의 감정적인 몰입을 돕는 장치이다.

2) 재미 요소 강화

(1) ‘서사성 및 공감 요소’인 ‘자막의 활용’

〈씨름의 희열〉의 자막은 경기 현장에서 발생하는 사건의 재미를 강화하기 위해 활용되기도 한다. 자막은 기본적으로 장면의 흐름을 문자로 표현해 시청자에게 장면에 대한 이해를 제공하면서, 장면 속의 재미 요소를 강조한다. 재미 요소를 강화하기 위한 자막은 역할에 따라 ‘출연자의 대화 상황을 표현한 자막’, ‘경기의 정보를 제공하는 자막’으로 구분할 수 있다.

‘출연자의 대화 상황을 표현한 자막’은 출연자의 대화에서 내재

한 웃음 요소를 강조한다. 예를 들어, 자막은 선수의 짓궂은 농담을 담기도 한다. ‘넌 목이 너무 없어’, ‘조금 있긴 하네’, ‘그냥 개그네~’ 등의 농담은 자막으로 표현된다. 이 자막은 ‘때아닌 목길이 논란’, ‘진지한 얼굴에 그렇지 못한 손동작’ 등으로 상황을 묘사하는 자막과 조합된다.⁶²⁾ 선수의 대화 내용과 상황 자체는 웃음 장치로 작용할 수 있다. 그러나, 시청자는 빠른 흐름으로 진행되는 대화 속에서 웃음 요소를 놓칠 수 있다. 이에, 자막은 대화 속 웃음의 핵심을 강조하고, 시청자가 이 핵심을 인지할 수 있도록 기능한다. ‘출연자의 대화 상황을 표현한 자막’은 시청자에게 대화의 흐름을 전달하는 과정에서 장면 속 재미를 강화하고, 프로그램 자체의 재미를 느낄 수 있도록 활용되는 것이다.

‘경기의 정보를 제공하는 자막’은 경기의 이해에 필요한 내용을 담아낸다. 빠른 경기의 흐름은 시청자의 경기 과정에 대한 이해를 저해하거나 경기 과정에서 느낄 수 있는 재미를 방해할 수 있다. ‘경기의 정보를 제공하는 자막’은 경기의 빠른 흐름을 설명해 시청자에게 경기 과정에 대한 이해를 제공한다. 대결 선수 간의 빠른 공격과 방어 상황을 나타낸 자막이 대표적인 예다. 이 자막은 경기 과정에서 선수의 공격과 방어에 대한 모든 과정을 자막으로 나타낸다.⁶³⁾ 경기 중 선수 간의 공격과 방어는 빠른 속도로 이뤄진다. 시청자는 빠른 속도로 진행되는 경기의 모든 과정을 이해하기 어려울 수 있으며, 경기의 흐름을 놓칠 수 있다. 〈씨름의 희열〉은 ‘경기의 정보를 제공하는 자막’으로 빠르게 진행되는 경기의 이해를 시청자에게 제공하면서, 각 순간에서 발생하는 재미를 느낄 수 있도록 보

62) KBS2, 앞의 자료, 8회, 37분 5초.

63) 위의 자료, 31분 8초.

조한다. 이 자막은 경기 흐름 속 모든 순간에 재미를 느낄 수 있도록 기능하는 것이다.

결과적으로, 〈씨름의 희열〉의 자막은 사건의 흐름 속에서 놓칠 수 있는 재미의 요소를 문자로 표현해 시청자에게 전달한다. 〈씨름의 희열〉은 자막으로 상황의 이해, 장면의 핵심적인 부분을 강조해 장면 자체에서 느낄 수 있는 재미를 강화한다. 이렇듯, 〈씨름의 희열〉은 예능 프로그램으로서 다양한 장치를 활용해, 시청자가 프로그램의 여러 방면에서 재미를 즐길 수 있도록 제작됐다.

(2) 규칙성

〈씨름의 희열〉은 ‘경량 체급인 선수를 대상으로 태극 장사를 선발하는 씨름대회’이다. 이는 〈씨름의 희열〉의 전체를 구성하는 규칙이면서 프로그램의 틀이자 목적이다. 〈씨름의 희열〉은 이 규칙을 실현하기 위해 경기를 4개의 라운드로 구성한다. 각 라운드의 경기는 대한씨름협회의 씨름 규정을 기반으로 하면서, 각 라운드의 주제에 따라 설정된 규칙으로 운영된다. 라운드에 따라 설정된 다양한 규칙은 시청자에게 다채로운 재미를 제공할 수 있다.

예를 들어, 2라운드 체급 대항전은 태백급과 금강급의 1:1 단체전으로, 반전의 장면을 만든다. 씨름에는 높은 체급일수록 유리하다는 편견이 존재한다. 체급 대항전은 태백급 선수에게 있어서 자신보다 높은 체급인 금강급 선수를 향한 도전인 셈이다. 태백급 선수는 이 도전에서 금강급 선수를 상대로 연이어 승리하거나,⁶⁴⁾ 2대 0의 압도적인 점수를 기록하는 등⁶⁵⁾ 체급에 대한 편견을 넘는

64) KBS2, 앞의 자료, 3회, 29분 42초.

65) KBS2, 〈씨름의 희열〉 4회, 9분 38초, 2019년 12월 28일.

다. 이로써, 시청자는 가장 낮은 체급인 태백급 선수의 득점 과정에서 반전의 희열과 역전의 재미를 느낄 수 있다. 태백급 선수의 득점 과정은 시청자에게 장벽 극복의 대리만족에서 형성되는 쾌락을 제공한다.

3라운드 탈락자 선정의 ‘조별 리그전’은 라운드에 설정된 규칙으로 다른 라운드에 비해 더욱 예측 불가능한 상황을 조성한다. 각 선수는 두 개 이상의 경기에서 승점을 기록 후 다음 라운드에 진출할 수 있으며, 첫 번째 경기에서 승리해도 다음 라운드의 진출권을 바로 획득할 수 없다. 이는 1승 0패로 탈락 위기에 놓여 진출 여부를 알 수 없는 두 선수의 승부⁶⁶⁾, 1위 결정전으로 예상됐지만 한 선수의 탈락 여부 결정전으로 진행된 경기⁶⁷⁾ 등의 예측 불가능한 상황을 연출한다. 시청자는 한 번의 경기로 다음 라운드의 진출 여부를 알 수 없으며, 시청 과정에서 예측할 수 없는 연속적인 상황을 경험하게 된다. 즉, ‘조별 리그전’의 규칙은 예측 불가능한 스포츠의 재미를 배가한다.⁶⁸⁾

한정된 선수로 운영되는 〈씨름의 희열〉의 경기가 1라운드부터 4라운드까지 모두 같은 규칙으로 진행된다면, 반복적인 장면을 만들 수 있다. 이는 시청자에게 지루함을 유발할 수 있다. 그러나 〈씨름의 희열〉은 각 라운드에 따라 각기 다른 규칙을 설정했기 때문에 지루함을 최소화하고 시청자에게 다채로운 재미를 제공할 수 있다. 또한, 이러한 다양한 규칙은 〈씨름의 희열〉 속 씨름 경기에만 존재하며, 일반 씨름 경기에서 볼 수 없는 신선한 재미를 준다.

66) KBS2, 앞의 자료, 6회, 43분 53초.

67) 위의 자료, 1시간 3분 47초.

68) 이준호·이영주(2023)는 스포츠에 대해 “각본 없는 드라마로서 예측 불가능한 속성을 지니고 극적인 순간을 연출하는 경우가 많아 시청자들이 열광하고 광고주들이 선호하는 상품적 가치를 갖는다”라고 설명했다. 앞의 논문, 252쪽.

〈씨름의 희열〉은 라운드별로 다양한 규칙을 도입함으로써 경기의 재미를 배가한다. 이는 단순 반복으로 인한 지루함을 피하고 시청자들에게 신선한 재미를 선사하려는 제작진의 의도가 반영된 결과로 볼 수 있다. 전통 스포츠의 관습을 따르되 예능적 요소를 가미함으로써 대중성과 오락성을 동시에 확보하려 한 것이다.

(3) 중계진의 역할

〈씨름의 희열〉의 중계진은 캐스터, 해설위원, 비공식 해설위원으로 구성된다. 이들은 규칙(틀, 목적)을 기반으로 각자의 역할을 이행한다. 〈씨름의 희열〉의 중계진은 제작진의 의도를 반영하고, 경기의 이해를 제공하며, 웃음을 유발하는 등 프로그램의 재미를 뒷받침한다.

먼저, 캐스터인 ‘김성주’는 경기 외의 흐름을 이끌어 가는 길라잡이다. 체급의 편견을 다룬 대화가 하나의 예다. 캐스터는 ‘태극 장사는 태백급보다 금강급에서 유력’하다는 전문가들의 의견을 전하면서 중계진의 대화를 유도한다. 이에, 해설위원은 힘의 차이를 감소할 수 있는 경기의 운영 방향을 경기의 운영 방향을 설명함으로써 태백급 선수의 가능성을 시사한다.⁶⁹⁾ ‘높은 체급의 유리함’이라는 편견은 시청자에게 경기의 결과를 속단하는 요소로 작용할 수 있으며, 시청의 흥미와 즐거움을 저해할 수 있다. 이에, 캐스터는 중계진을 통해 ‘기술은 체급에 비례하지 않는다’라는 제작진의 메시지를 시청자에게 간접적으로 전달한 것이다.⁷⁰⁾ 그는 재미의 방해

69) KBS2, 앞의 자료, 1회, 16분 9초.

70) [씨름의 희열], https://www.wavve.com/player/vod?contentid=K02_PS-2019201497-01-000.1&onair=n&order=old&page=1&programid=, (검색일자: 2023년 10월 26일)

요소를 미리 차단하면서 프로그램 속 재미에 대한 방향성을 이끌어 간 것이다. 이렇듯, 〈씨름의 희열〉의 캐스터는 제작진의 의도, 재미와 관련한 중요한 사항을 시청자에게 전달하는 전달자라고도 할 수 있다.

해설위원인 ‘이만기’는 초대 ‘천하장사’ 출신으로, 시청자에게 전문적인 관점의 분석을 제공해 경기의 재미를 좀 더 깊게 즐길 수 있도록 돕는다. 경기 전에 진행된 해설이 예다. 해설위원은 진행될 경기를 ‘공격과 방어가 능한 선수’, ‘서로 상대의 수를 최소한 여섯, 일곱 가지 정도로 계산해 경기를 펼칠 것’, ‘복잡한 경기로 예측’ 등으로 설명한다.⁷¹⁾ 이 해설은 시청자에게 전문적인 관점에서 바라본 관전의 핵심을 제공한다. 관전의 핵심은 곧 재미의 핵심이다. 시청자는 관전의 핵심을 이해하고, 경기의 시청 과정에서 이 핵심을 상상하면서 경기 자체의 재미를 스스로 찾아갈 수 있다. 즉, 이러한 과정은 경기의 재미를 배가할 수 있다.

비공식 해설위원은 중계진의 구성에서 주목할 만한 존재이다. 비공식 해설위원인 ‘뽀’는 이미 여러 예능 프로그램에서 〈씨름의 희열〉의 캐스터인 ‘김성주’와 합을 맞춰 왔다.⁷²⁾ 〈씨름의 희열〉의 비공식 해설위원은 프로그램의 진행에 유머로 부수적인 재미를 형성한다. 비공식 해설위원의 유머는 선수를 향한 묘사에서도 발휘된다. 그는 선수를 ‘살찐남(살바를 찢은 남자)’⁷³⁾, ‘씨름 로봇’⁷⁴⁾, ‘KBS에서 3년간 제작 비용을 들여서 만든 황재원 터미네이터’⁷⁵⁾ 등으로

71) KBS2, 앞의 자료, 6회, 45분 49초.

72) ‘뽀’는 MBC 〈편애중계〉, TV조선 〈미스트롯〉 등의 예능 프로그램에 김성주와 함께 출연한 바 있다.

73) KBS2, 앞의 자료, 1회, 34분 7초.

74) KBS2, 앞의 자료, 4회, 15분 52초.

75) 위의 자료, 15분 48초.

묘사한다. 이외에도 그는 심판의 경기 시작을 알리는 호루라기 소리의 음 이탈 상황을 희화화⁷⁶⁾하는 등 경기 과정에서 발생하는 소소한 상황에 재치를 발휘한다. 비공식 해설위원의 재치 있는 진행은 전통적인 스포츠라는 점에서 느껴지는 씨름의 무게감을 중화하고 씨름에 대한 친근함을 형성한다. 그의 유머는 시청자와 프로그램 간의 심리적 거리를 좁히고, 프로그램의 시청 과정에서 경기 외에도 다양한 재미를 수용할 수 있도록 심리적인 여유를 제공한다.

〈씨름의 희열〉에서 중계진의 존재는 경기에 출전하는 선수의 존재만큼 프로그램에서 필수이다. 각자의 역할에 따라 제작진의 의도를 전달하고, 전문적인 이해를 제공함으로써 등으로 경기의 재미를 배가하거나, 경기로만 보여줄 수 있는 재미의 한계를 유머로 보완한다. 그들은 경기의 재미를 배가·보완하면서 프로그램에 대한 재미의 균형을 형성한 것이다.

〈씨름의 희열〉의 중계진은 경기 해설과 더불어 재미 요소를 적극 발굴하고 시청자와의 소통을 이끌어내는 역할을 수행한다. 이는 단순히 경기 내용을 전달하는 데 그치지 않고 종합적인 예능감을 제공하려는 제작진의 의중이 투영된 것으로 해석된다. 스포츠 해설위원, 연예인 MC, 아나운서의 조화로운 조합 역시 이러한 의도를 뒷받침한다.

(4) 볼거리 제공

〈씨름의 희열〉은 경기 외에도 다양한 장면을 통해 볼거리를 제공한다. 이러한 볼거리들은 장면에서 발생하는 여러 사건을 통해 〈씨름의 희열〉만의 독특한 재미를 선사하거나, 웃음을 유발하는 장치

76) KBS2, 앞의 자료, 6회, 42분 5초.

를 형성한다. 선수 대기석 및 대기실, 관객석에서 일어나는 사건 등이 〈씨름의 희열〉의 볼거리다.

먼저, 선수 대기석 및 대기실의 장면은 선수의 행동이나 대화를 볼거리로 제공한다. 예를 들어, 대기석의 선수는 ‘씨름 로봇’이라는 별명을 가진 선수의 경기하는 모습을 지켜보면서 로봇을 흉내 내거나⁷⁷⁾, 선수끼리 짓궂은 농담을 주고받기도 한다.⁷⁸⁾ 관객 참여로 진행된 경기에서는 대기실의 선수가 중계석과 대기실의 실시간 인터뷰를 통해 경기에서 볼 수 없던 어설픈 모습이나⁷⁹⁾ 순수한 모습으로⁸⁰⁾ 중계진과 관객의 웃음을 자아내기도 한다. 모래판 안과 밖에서 대조적인 선수의 모습은 시청자에게 반전적인 매력으로 다가가면서 긴장감 넘치는 현장 속에서 희화적인 요소를 강화한다. 이는 경쟁적인 분위기 속에서 시청자에게 전달되는 긴장감을 일시적으로 완화하면서 시청자에게 웃음과 즐거움을 제공한다. 이러한 장면들은 선수들의 자연스러운 행동과 상호작용을 보여줌으로써 시청자에게 인간적인 매력을 전달하며, 일상의 재미를 제공하는 볼거리이다.

〈씨름의 희열〉은 일반 씨름 중계와 다르게 관객을 대상으로 진행된 인터뷰로 하나의 볼거리를 형성한다. 관객 인터뷰는 관객으로 참여한 600명의 씨름 팬과 선수의 가족을 대상으로 진행한다. 인터뷰 과정에서 관객의 재치 있는 인터뷰 내용, 중계진의 진행, 대기실 선수의 반응 등은 서로 조화를 이뤄 웃음과 재미를 자아낸다. 씨름 팬인 모녀의 인터뷰가 하나의 예다. 이 모녀 팬은 ‘씨름의 매력’,

77) KBS2, 앞의 자료, 4회, 17분 34초.

78) KBS2, 앞의 자료, 8회, 37분 5초.

79) KBS2, 〈씨름의 희열〉 9회, 48분 37초, 2020년 2월 1일.

80) 위의 자료, 50분 40초.

‘좋아하는 선수’ 등의 질문에 사적인 마음을 담아 재치 있게 답변한다. 이에 중계진은 이 인터뷰 과정에서 유머와 함께 능수능란한 진행력으로 인터뷰를 이어간다. 관객과 중계진 사이에서 주고받는 호흡은 현장의 웃음을 자아냈다.⁸¹⁾ 시청자는 〈씨름의 희열〉을 지켜보는 TV 너머의 관객으로서, 관객의 인터뷰에 공감을 이루고 인터뷰를 통해 현장에 참여하고 있는 듯한 감정의 동일시를 이룰 수 있다. 이에, 관객의 인터뷰는 〈씨름의 희열〉의 시청자와 공감을 형성한다. 공감 형성은 장면에 대한 웃음을 배가하며, 중계진의 재치 있는 진행이 더해져 웃음의 자극을 더욱 강화한 것이다. 즉, 시청자와 관객 사이에서 동일시된 감정은 프로그램에 대한 재미로 연결될 수 있다.

〈씨름의 희열〉은 일반 씨름 중계에서 접할 수 없는 볼거리로 중계 형식의 이 예능 프로그램에 신선함과 웃음을 부가한다. 이 프로그램의 볼거리는 경기의 진중함과 긴장감 속에서 웃음 장치로 작동되어 각 장면과 등장인물의 개별적인 재미를 강화한다. 이는 경기 외의 시간에서 발생할 수 있는 재미의 공백을 보충해 예능 프로그램으로서 전체적인 재미의 균형을 형성한다.

〈씨름의 희열〉은 선수들의 경기 외적인 모습과 관중들과의 소통 등 다채로운 볼거리를 제공함으로써 시청 재미를 한층 더한다. 이는 경기장 안팎의 이야기를 입체적으로 조명함으로써 시청자들의 재미와 흥미를 이끌어내려는 제작진의 전략이 반영된 결과라 하겠다. 때로는 진지함을 넘어 유쾌함까지 선사하려 한 제작진의 노력이 돋보이는 대목이기도 하다.

81) 위의 자료, 37분 7초.

(5) 기술 요소

〈씨름의 희열〉의 기술 요소는 몰입 유도 외에도 재미 요소를 강화하기 위한 장치로 기능한다. 기술 요소는 재미 강화의 장치로서 시청자에게 경기의 흐름을 안내한다. 본 논문은 경기의 재미 강화에 활용된 기술 장치인 LED 무대 디자인 및 조명, 백스크린을 중심으로 살펴보았다.

〈씨름의 희열〉은 경기 자체의 재미를 강화하기 위해 LED 무대 디자인, 조명, 백스크린 등의 장치로 경기의 주요한 흐름과 상황을 강조한다. ‘첫 번째 판 경기의 시작’을 알리는 기술적인 장치의 설계가 하나의 예이다. LED 무대 디자인은 모두 청색으로 전환되고, 백스크린의 이미지 노출은 활용되지 않는다. 조명의 설계는 ‘첫 번째 판 경기의 시작’을 알리기 위해 모래판 중심의 산발적인 움직임, 선수 중심의 핀 조명 등으로 다른 상황과 비교해 동적이고 화려하다.⁸²⁾



[그림 3] 첫 번째 판의 경기 시작을 안내하기 위한 조명의 활용⁸³⁾

선수의 개별 영상, 인터뷰, 중계석, 선수 대기석 등 경기 외의 부수적인 장면이 첫 번째 판의 경기 시작 전에 삽입된다. 시청자의 집

82) KBS2, 앞의 자료, 6회, 58분 58초.

83) 위의 자료, 58분 58초.

중은 부수적인 장면으로 분산될 수 있다. 이에, 새롭게 시작하는 경기로 재미를 견인하기 위한 장치가 필요하다. 이때, 기술적인 장치의 설계는 화려함으로 시청자에게 시각적인 즐거움을 제공하면서, 동시에 경기 외 장면으로 분산됐던 재미를 모래판과 선수로 이동시킨다. 이 설계는 분산된 재미와 시청자의 흥미를 자연스럽게 경기로 견인하는 것이다.

다른 예로, 경기의 각 판에서 승자를 표현하는 LED 무대 디자인과 조명의 설계가 있다. LED 무대 디자인과 조명은 승자가 결정되는 순간에 승리한 선수의 살바색으로 전환된다. 청색 살바 선수가 판에서 승리하면, LED 무대 디자인과 조명은 모두 청색으로 전환된다.⁸⁴⁾ 반면, 홍색 살바 선수가 판에서 승리하면, 장치의 색은 전면 홍색으로 바뀐다.⁸⁵⁾ 시청자는 경기의 과정에서 느끼는 희열의 재미도 중요하게 생각하지만, ‘누가 승리했는가’에 집중한다. 스포츠 경기에서 재미있는 순간 중 하나는 승리의 순간이며, 이 순간은 극적인 장면이다. <씨름의 희열>은 이 극적인 순간을 시각적으로 강조하면서, 시청자가 극적인 순간의 즐거움을 누릴 수 있도록 하는 것이다.

빠른 상황의 변화는 각 상황에 대한 시청자의 이해를 저해할 수 있으며, 이는 경기의 재미를 방해할 수 있다. <씨름의 희열>의 기술 요소는 상황에 따른 설계로 시각적 화려함에서 비롯된 재미를 형성하면서, 시청자에게 상황의 흐름에 대한 이해를 제공한다. 이로써, 시청자는 상황의 빠른 변화 속에서 재미를 연결해 나갈 수 있는 것이다.

84) KBS2, 앞의 자료, 5회 54분 48초.

85) KBS2, 앞의 자료, 9회, 1시간 6분 46초.

본 논문은 〈씨름의 희열〉의 예능적인 특성을 살펴보았다. 그 결과, 프로그램의 몰입 유도 장치로는 ‘시의성’, ‘서사성 및 공감 요소’, ‘긴장감 형성을 위한 기술 요소’가 활용됐다. 재미 강화 장치로는 ‘서사성 및 공감 요소인 자막의 활용’, ‘규칙성’, ‘중계진의 역할’, ‘볼거리 제공’, ‘경기 흐름 안내를 위한 기술 요소’가 사용됐다.

〈표 3〉 〈씨름의 희열〉의 예능적인 특징

몰입 유도 장치	재미 요소 강화
시의성 서사성 및 공감 요소 긴장감 강화를 위한 기술 요소	‘서사성 및 공감 요소’인 자막의 활용 규칙성 중계진 역할 볼거리 제공 경기 흐름 안내를 위한 기술 요소

그 결과, 〈씨름의 희열〉은 대중의 많은 관심을 받았다. 〈씨름의 희열〉의 최고 시청률은 4.2%를 기록했다.⁸⁶⁾ 출연 선수의 지명도가 다른 종목의 선수보다 상대적으로 낮다는 점에서, 선점했다고 볼 수 있다. 또한, 〈씨름의 희열〉의 직관 이벤트에는 6,000명의 많은 시청자가 신청했으며,⁸⁷⁾ 온라인 버즈⁸⁸⁾는 당시 한국방송 프로그램 사상 최고 수준을 보였다.⁸⁹⁾ 출연 선수는 프로그램의 인기에 힘입

86) 동 시간대 프로그램은 예능, 시사, 드라마, 교양 등의 분야로 〈씨름의 희열〉을 포함해 약 17개이다. 이 가운데 최고 시청률 약 7~19% 이상인 프로그램은 5개이다. 최고 시청률 약 4~6%인 프로그램은 〈씨름의 희열〉을 포함해 6개다. 〈씨름의 희열〉의 시청률은 동 시간대 프로그램의 시청률과 비교했을 때 적지 않은 수치이다. 시청률 정보는 ‘닐슨 코리아’의 ‘지상파 일일 - TOP 20 LIST FOR TV PROGRAMS’과 ‘중편 일일 - TOP 10 LIST FOR TV PROGRAMS’, 포털 사이트 ‘다음’의 TV 정보 참조.

87) KBS2, 앞의 자료, 9회, 22분 50초.

88) 온라인 버즈는 인터넷에서 정보가 언급되는 양을 의미한다.

89) 티브이 칼럼니스트, 『원재료 맛, 편집 기술, 언더독 서사가 빛어낸 ‘씨름의 희열’』, 『한겨레』, 2020년 1월 18일(검색일자: 2023년 10월 21일)

어 다른 예능에 섭외되면서 연예인 못지않은 인기를 누렸다. 〈씨름의 희열〉 이후 〈씨름의 여왕〉, 〈씨름의 제왕〉, 〈천하제일장사〉 시리즈 등 다수의 씨름 예능 프로그램이 등장하기도 했다. 대중의 관심은 단순히 〈씨름의 희열〉이라는 TV 프로그램을 넘어 ‘씨름’ 자체의 관심으로 확대된 것이다.

〈씨름의 희열〉은 일반 씨름대회의 연출적인 운영 방식에도 영향을 미쳤다. 일반 씨름대회는 〈씨름의 희열〉 이후 초대형 LED 전광판, 영상⁹⁰⁾ 등 부수적인 요소의 활용을 점차 확대해 시각적인 재미와 몰입감을 제공했다. 또한, 선수의 개성 넘치는 사진, 자막⁹¹⁾ 등이 활용되어 〈씨름의 희열〉처럼 각 선수의 매력을 강조하기 시작했다. 이렇듯, 〈씨름의 희열〉은 씨름에 대한 대중의 관심을 넓히고 씨름계에 발전적인 역할을 했다.

이상의 분석을 종합해 볼 때, 〈씨름의 희열〉의 제작진은 전통 스포츠인 씨름을 현대적 예능의 형식으로 재해석함으로써 대중적 인기를 확보하려 했던 것으로 보인다. 시의성 있는 소재의 발굴, 선수들에 대한 서사성 및 공감 요소 강조, 역동적인 경기 연출, 오락적 요소의 가미 등은 모두 이러한 의도에서 비롯된 것이라 할 수 있다. 이러한 결과는 〈씨름의 희열〉이 단순한 스포츠 중계가 아닌, 종합 예능 콘텐츠로서 치밀하게 기획되고 연출되었음을 증명한다.

90) 송지훈, 「땀방울도 보인다, 숨소리까지 들린다…더 화끈해진 K씨름」, 『중앙일보』, 2023년 6월 26일(검색일자: 2023년 11월 13일)

91) KBS, 〈2023 추석장사 씨름대회 태백장사 결정전〉, 26분 16초, 2023년 9월 15일.

5. 결론

본 연구는 스포츠 예능 프로그램 〈씨름의 희열〉의 예능적 특성을 다각도로 분석해 프로그램의 특성과 그 의미를 심도 있게 고찰했다. 〈씨름의 희열〉은 전통 스포츠인 씨름을 현대적 예능 형식으로 재해석함으로써 대중적 관심을 유도했다. 이를 통해 〈씨름의 희열〉이 단순히 스포츠 중계가 아닌 종합 예능 콘텐츠로서 기획되고 연출되었음을 확인할 수 있었다.

첫째, 〈씨름의 희열〉은 시의성 있는 소재를 발굴해 쇠퇴했던 씨름을 '기술씨름'이라는 새로운 형식으로 재해석함으로써 대중의 관심을 다시 불러일으켰다. 이는 씨름이 단순한 힘 겨루기가 아닌 기술과 전략이 중요한 스포츠임을 보여주며 시청자들의 관심을 끌었다.

둘째, 〈씨름의 희열〉은 선수들의 개인사와 서사를 강조해 시청자들의 감정적인 몰입을 유도했다. 선수들의 과거와 현재를 다루는 이야기를 통해 시청자들은 선수들에게 공감하고 응원하게 됐으며, 이는 프로그램에 대한 몰입도를 높이는 데 크게 기여했다.

셋째, 〈씨름의 희열〉은 LED 무대 디자인, 조명, 백스크린 등 다양한 기술적 요소를 활용해 경기의 시각적 흥미를 극대화했다. 이러한 기술적 장치는 경기의 긴장감을 시각적으로 표현하며, 시청자들이 경기에 몰입할 수 있도록 도왔다.

넷째, 〈씨름의 희열〉은 규칙성, 서사성 및 공감 요소를 조화롭게 활용해 프로그램의 재미와 몰입도를 높였다. 프로그램은 기존의 씨름 규칙을 변형해 새로운 경기 방식을 도입함으로써 시청자들에게 신선함을 제공했다.

다섯째, 중계진의 역할은 〈씨름의 희열〉의 중요한 요소였다. 중계진은 경기의 흐름을 생동감 있게 전달하며, 선수들과의 인터뷰를 통해 경기 외적인 이야기도 풍부하게 다뤘다. 이는 시청자들에게 경기를 단순히 관전하는 것을 넘어선 경험을 제공했다.

본 연구는 〈씨름의 희열〉의 특성을 분석함으로써, 앞으로의 스포츠 예능 프로그램 기획에 있어 중요한 시사점을 제공한다. 특히, 전통 스포츠를 현대적으로 재해석하는 과정에서 시청자들의 다양한 요구를 충족시키는 전략이 필요함을 보여준다. 또한, 스포츠와 예능의 결합이 어떻게 대중적 인기를 끌 수 있는지를 구체적으로 설명함으로써, 유사한 프로그램 기획 시 유용한 참고 자료가 될 수 있을 것이다. 앞으로의 연구에서는 다른 스포츠 예능 프로그램들과의 비교 분석을 통해 보다 넓은 범위에서 스포츠 예능의 요인을 규명하는 것이 필요하다. 또한, 시청자들의 반응과 만족도를 정량적으로 분석함으로써, 프로그램의 개선 방향을 구체적으로 제시할 수 있을 것이다. 이러한 후속 연구는 스포츠 예능 프로그램의 발전에 크게 기여할 것으로 기대된다.

〈참 고 문 헌〉

□ 단행본

- 강태영·윤태진, 『한국 TV 예능·오락 프로그램의 변천과 발전(한국문화진흥총서 43)』, 한울아카데미, 2002.
- 김성길, 『스포츠콘텐츠의 이해』, 한울아카데미, 2012.
- 로제 카이와, 이상률 역, 『놀이와 인간: 가면과 현기증』, 문예출판사, 2018.
- 앤드루 굿윈·게리 웨일, 하종원·김대호 역, 『텔레비전의 이해-제도, 텍스트 그리고 수용자』, 한나래, 1995.
- 이동규 외, 『예능 PD 7인이 작심하고 쓴 TV 예능 제작 가이드』, 교문사(청문각), 2018.
- 이동규, 『예능의 비밀』, 커뮤니케이션북스, 2021.
- 정숙, 『방송 콘텐츠 스토리텔링 2: 구성·예능·다큐와 라디오 전략』, 커뮤니케이션북스, 2013.
- Herbert Zetti, 임영호 외 역, 『방송제작론(12판)』, 한경사, 2016.
- J. 호이징하, 김윤수 역, 『호모 루덴스: 놀이와 문화에 관한 한 연구』, 까치, 1997.

□ 참고 논문

- 김선진, 「텔레비전 리얼 버라이어티 시청자 유형 연구: 재미 요소를 중심으로」, 고려대학교 박사학위논문, 2016.
- 김수정, 「한국 리얼리티 프로그램의 정서구조와 문화정치학」, 『방송문화연구』, 제23권 2호, 한국방송공사, 2011, 37-72쪽.
- 김영만, 「리얼리티 예능 프로그램 포맷에서의 스토리텔링 구조에 관한 연구」, 『문화예술콘텐츠』, 2호, 한국문화콘텐츠학회, 2008, 115-139쪽.
- 성 혁, 「TV예능 프로그램의 영상자막에서 나타나는 폭력성」, 홍익대학교 영상대학원 석사학위논문, 2016.
- 양문희, 「리얼 버라이어티 프로그램의 의사상호작용과 만족도 연구: 동일화 갈망과 몰입성의 영향을 중심으로」, 『커뮤니케이션학 연구』, 제19권 2호, 한국커뮤니케이션학회, 2011, 61-85쪽.
- 이준호·이영주, 「스포츠 스타의 스포츠 예능 프로그램 출연과 프로그램 성공 요인에 관한 연구: 제작진 심층 인터뷰를 중심으로」, 『한국소통학보』, 제22권 제1호 통권 56호, 한국소통학회, 2023, 249-281쪽.
- 이흥우, 「한국 예능프로그램의 수용자 획득에 관여하는 요인의 분석 - 생산자 관점에서」, 동국대학교 일반대학원 박사학위논문, 2022.
- 이희승, 「지상파 리얼 버라이어티의 한국 지역적 특징과 수용의 쾌락」, 『언론과학연구』, 제11권 3호, 한국지역언론학회, 2011, 207-237쪽.
- 차찬영·박주연, 「TV 오락 프로그램의 포맷 구성의 변화 -2000년대 지상파 방송 프로그램을 중심으로」, 『언론과학연구』, 제12권 3호, 한국지역언론학회, 2012, 526-564쪽.
- 최문경 외, 「경쟁보다 성장을 강조하는 한국 리얼리티 오디션 프로그램: SBS <키스&크라이>의 제작환경을 중심으로」, 『언론과학연구』, 제13권 4호, 한국지역언론학회, 2013, 590-618쪽.
- 최원석·이혁기, 「씨름에 대한 언론 보도 프레임 분석: 씨름의 희열 프로그램 중심으로」, 『한국융합과학회지』, 제12권 8호, 한국융합과학회, 2023, 1-14쪽.

□ 기타자료

강경루, 「'씨름의 희열', 유튜브로 강제 전성기 맞은 '씨름'의 힘찬 뒤집기」, 『국민일보』, 2019년 10월 4일(검색일자: 2024년 1월 31일)
대구일보, 「TV프로그램」, 2012년 1월 1일-2021년 12월 31일.
송지훈, 「땀방울도 보인다, 숨소리까지 들린다...더 화끈해진 K씨름」, 『중앙일보』, 2023년 6월 26일(검색일자: 2023년 11월 13일)
장진영, 「[뉴스터뷰] 여성팬들이 망원렌즈 들이댄다.. '포자 복근' 씨름돌 손희찬」, 『중앙일보』, 2020년 1월 18일(검색일자: 2024년 3월 14일)
티브이 칼럼니스트, 「원재료 맛, 편집 기술, 언더독 서사가 빚어낸 '씨름의 희열」, 『한겨레』, 2020년 1월 18일(검색일자: 2023년 10월 21일)
한국방송개발원, 「한국 TV연예오락 발전방안 연구 : 개방과 다원화의 시대에 대비하여」, 1994.
한국일보, 「TV 마당」, 2001년 1월 1일-2011년 12월 31일.

KBS, 〈2023 추석장사 씨름대회 태백장사 결정전〉, 2023년 9월 15일.

KBS2, 〈씨름의 희열〉 1회, 2019년 11월 30일.

——, 〈씨름의 희열〉 2회, 2019년 12월 7일.

——, 〈씨름의 희열〉 3회, 2019년 12월 14일.

——, 〈씨름의 희열〉 4회, 2019년 12월 28일.

——, 〈씨름의 희열〉 5회, 2020년 1월 4일.

——, 〈씨름의 희열〉 6회, 2020년 1월 11일.

——, 〈씨름의 희열〉 7회, 2020년 1월 18일.

——, 〈씨름의 희열〉 8회, 2020년 1월 25일.

——, 〈씨름의 희열〉 9회, 2020년 2월 1일.

——, 〈씨름의 희열〉 10회, 2020년 2월 8일.

——, 〈씨름의 희열〉 11회, 2020년 2월 15일.

——, 〈씨름의 희열〉 12회, 2020년 2월 22일.

MBC, 〈2018 러시아월드컵 결승전 프랑스 : 크로아티아〉, 2018년 7월 15일.

——, 〈2023 WBC 중계방송 조별리그 B조 대한민국 : 호주〉, 2023년 3월 9일.

JTBC, 〈최강야구〉 2회, 2022년 6월 13일.

SBS, 〈골 때리는 그녀들〉 1회, 2021년 6월 16일.

——, 〈골 때리는 그녀들〉 8회, 2021년 8월 18일.

——, 〈골 때리는 그녀들〉 42회, 2022년 5월 11일.

tvN, 〈버저비터〉 1회, 2017년 2월 3일.

tvN Story, 〈씨름의 제왕〉 1회, 2022년 8월 1일.

넷플릭스, <https://www.netflix.com>

닐슨코리아, <http://www.nielsenkorea.co.kr>

다음, <https://www.daum.net>

로앤비, <https://www.lawnb.com>

TVING, <https://www.tving.com>

KAKAO TV, <https://tv.kakao.com>

KBS, <https://kbs.co.kr>

wavve, <https://www.wavve.com>

YOUTUBE, <https://www.youtube.com>

ABSTRACT

A Study on the Production Characteristics of Sports Entertainment Programs Incorporating Actual Sports Games : Focusing on “The Joy of Ssireum”

Misul Cho⁹²⁾

This study aims to explore the new potential of sports variety shows that incorporate real sports by analyzing the production characteristics of “The Joy of Ssireum”. To this end, all episodes of “The Joy of Ssireum”, which aired from November 30, 2019, to February 22, 2020, were analyzed. To understand the characteristics of variety shows and sports variety shows, existing research and relevant literature were reviewed, and the variety show characteristics of “The Joy of Ssireum” were analyzed through elements such as timeliness, narrative and empathy factors, regularity, the role of commentators, provision of visual spectacles, and technical elements.

The analysis revealed that “The Joy of Ssireum” achieved viewer immersion and enhanced entertainment by utilizing timely topics, narrative and empathy factors, various game rules,

92) Korea University, Cultural Contents, Doctorate Course

the role of commentators, visual spectacles, and the active use of technical elements. “The Joy of Ssireum” attracted new audiences and rekindled interest in Ssireum by transforming traditional sports into a modern entertainment format. Additionally, it demonstrated cultural content influence by bringing changes to the production style of actual Ssireum matches. This study is significant as it suggests the potential and direction of non-mainstream sports variety shows through the analysis of “The Joy of Ssireum”. It provides insights into the harmonization of sports appeal and entertainment value, as well as communication methods with the public, in the process of transforming traditional sports into media content.

Keywords : The Joy of Ssireum, Entertainment program, Sports
Entertainment program, Ssireum, Sports Relay
Broadcasting

조 미 술

전 자 우 편 : misurimail@naver.com

논문 접수일 : 5월 31일

심사 완료일 : 6월 17일

게재 확정일 : 6월 19일



(재) 문화영토연구원 소식

1. 고(故) 가석(可石) 홍일식 총장님 1주기 추모식 안내

고려대학교 총장 및 (재)문화영토연구원의 설립자이자 이사장을 역임하신 고(故) 가석(可石) 홍일식 총장님께서 별세하신지 벌써 1년이 다 되어 갑니다. (재) 문화영토연구원에서는 1주기를 맞이하면서, 다시 한번 고인의 뜻을 기리는 추모식을 준비하고 있습니다.

추모식은 9월 8일(일) 오전(시간 별도 안내)에 원주시 부론면 선영에서 거행됩니다. 추모식에서는 가족은 물론, 주변 친지들까지 초청하여 묘비 제막과 함께 고인을 기리는 시간을 갖고자 합니다.

또한, 고인께서 설립하신 (재)문화영토연구원 창립 5주년 기념 국제학술대회를 개최합니다. 10월 12일(토) 10시에 서울 여의도 쉐튼 호텔에서 개최될 국제학술대회는 고인의 뜻을 기리기 위한 생전 인터뷰 영상 상영, 그리고 고인이 주창하셨던 ‘문화영토론’에 관해 국내외 학자들을 초빙하여 그 발전 방안을 모색해보고자 합니다.

2. 2024년 상반기 『가석문화영토연구총서』 출간 지원사업 안내

(재)문화영토연구원은 2023년부터 『가석문화영토연구총서』 출간 사업을 통해 문화영토론을 기반으로 한 연구를 지원해왔습니다. 2023년도 하반기에는 아쉽게도 지원 대상자를 선발하지 못하였고,

2024년도 상반기 지원사업은 8월 31일(토)로 마감을 연기하여 추가 지원을 받고 있는 상황입니다.

(재)문화영토연구원은 모집요강에 명시된 **주제와의 연관성과 연구 시각의 참신성**, 그리고 **연구자의 전문성**에 중점을 두고 지원자들을 평가할 예정입니다.

지원 대상은 박사학위 소지자(단독 또는 3인 이하 공동연구)로, 특히 박사학위 취득 5년 이하의 신진 연구자에게는 가점을 부여합니다. 지원 주제는 대한민국의 대중문화와 문화정책, 문화외교 등을 포함한 전 분야로, 연구자들의 다양한 관점에서 문화영토론을 탐구할 수 있는 기회를 제공합니다.

연구 기간은 2024년 10월부터 2025년 9월까지로, 총 지원 금액은 원당 1,500만 원이며, 최종 선정된 주제는 엄격한 심사를 거쳐 총서로 출판됩니다.

이번 출간 지원사업을 통해 문화영토연구원은 대한민국 문화의 글로벌 영향력을 확산시키고, 학문적 기반을 강화하며, 인류의 평화와 화합에 기여하고자 합니다. 연구자들의 많은 관심과 적극적인 지원을 기대합니다.

※ 자세한 내용은 (재)문화영토연구원 홈페이지(www.rict.or.kr)의 게시물을 참조하십시오.

3. (재)문화영토연구원 창립 5주년 기념 국제학술회의 개최 안내

(재)문화영토연구원은 창립 5주년을 맞이하여 ‘한류의 위기’를 주제로 국제학술회의를 개최합니다. 이번 학술회의는 국내외 학자

들이 모여 한류의 세계화 과정에서 나타난 한계와 위기를 인식하고, 이를 극복하기 위한 다양한 방안을 모색하기 위해 기획되었습니다.

현재까지 섭외된 외국(인) 학자들은 다음과 같습니다.

권역	출신 국가	성 명	소속 기관, 국가	비 고
북미	미국	오스틴 기븐스 (Austin Givens)	카이스트, 한국	케이푸드(유튜버)
유럽	이탈리아	니콜라 프라쉬니 (Nicola Frascini)	멜버른 대학, 호주	한국어 교육
	영국	엄혜경	리버풀 대학, 영국	케이팝
동남 아시아	말레이시아	줄리나 타줄 아리핀 (Julina Tajul Ariffin)	마라 공과대학, 말레이시아	말레이시아에서의 케이 드라마
아시아	중국	쯔위보(祝詣博, ZHU YI BO)	북경대 국제관계학원, 중국	국제관계, 공공외교
	일본	조호 야마모토	리츠메이칸 대학, 일본	케이팝

이번 학술회의는 2024년 10월 12일(토)에 서울 켄싱턴 호텔에
서 열릴 예정입니다. 개회식 및 외국 초청학자들의 발표는 오후 세
션에 있을 예정이며, 오전에는 국내 학자들의 발표가 예정되어 있
습니다.

※ 자세한 내용은 (재)문화영토연구원 홈페이지(www.rict.or.kr)
의 게시물을 참조하십시오.

(재) 문화영토연구원 회칙

제 1 장 총 칙

제1조 (명칭)

이 법인은 “재단법인 문화영토연구원”이라 한다.

제2조 (소재지)

이 법인의 사무소는 서울시 성북구에 두며 국내외 필요한 곳에 분사무소(지부)를 1개소까지 설치할 수 있다.

제3조 (목적)

이 법인은 「민법」 제32조 및 「문화체육관광부 및 문화재청 소관 비영리법인의 설립 및 감독에 관한 규칙」 제4조의 규정에 따라 설립된 법인으로서 사회 일반의 이익에 공여하기 위하여 전통문화와 민족문화의 연구활동 및 지원을 통해 우리 국민의 문화소양 함양에 기여함을 목적으로 한다.

제4조 (사업)

1. 이 법인은 제1조의 목적을 달성하기 위하여 다음의 목적사업을 행한다.

- ① 문화영토관련 정책개발에 관한 연구 및 지원
- ② 전통문화발전을 위한 연구 및 지원
- ③ 효 문화의 확대 및 재생산에 대한 연구 및 지원
- ④ 민족문화발전 및 세계화를 위한 연구 및 지원
- ⑤ 그 밖에 이 법인 목적 달성에 필요한 사업

2. 제1항의 목적사업 경비에 충당하기 위하여 부동산임대 사업을 행한다.

3. 제2항의 수익사업을 경영하고자 하는 경우에는 미리 감독청의 승인을 받

아야 한다.

제5조 (이익공여 무상의 원칙)

1. 제4조 각호의 목적사업으로 제공하는 이익은 원칙적으로 무상으로 한다.
2. 제4조의 사업수행으로 제공되는 이익은 그 목적을 한정한 경우를 제외하고는 수혜자의 출생지, 출신학교, 직업, 기타 사회적 신분 등에 의하여 부당하게 차별하지 않는다.
3. 제1항의 목적사업의 경비에 충당하기 위하여 수익사업을 행할 수 있다. 수익사업을 경영하고자 하는 경우에는 미리 문화체육관광부장관의 승인을 받아야 한다.

제6조 (법인의 이익)

이 법인의 목적사업과 수익사업에서 얻은 이익은 개인에게 귀속시킬 수 없다.

제 2 장 임 원

제7조 (임원의 종류와 정수)

1. 이 법인에 다음의 임원을 둔다.

- ① 이사장 1명
- ② 이사 5명
- ③ 감사 1명

2. 제1항 제2호의 이사에는 이사장을 포함한다.

제8조 (임원의 임기)

1. 이사의 임기는 3년, 감사의 임기는 2년으로 한다.
2. 임원의 임기 중 결원이 생긴 때에는 이사회에서 보선하고, 보선에 의하여 취임한 임원의 임기는 전임자의 잔여기간으로 한다.

제9조 (임원의 선임방법)

1. 임원은 이사회에서 선임하여 취임한다.
2. 임기전의 임원의 해임은 이사회의 의결을 거쳐야 한다.

제10조 (이사장의 선출방법과 그 임기)

1. 이사장은 이사회에서 선출한다. 다만, 이사장이 궐위되었을 때에는 지체 없이 후임 이사장을 선출하여야 한다.
2. 이사장의 임기는 이사로 재임하는 기간으로 한다.

제11조 (임원의 결격사유)

1. 다음 각호의 1에 해당하는 자는 임원이 될 수 없다.
 - ① 미성년자
 - ② 금치산자 또는 한정치산자
 - ③ 파산자로서 복권되지 아니한 자
 - ④ 금고이상의 형을 받고 집행이 종료되거나 집행을 받지 아니하기로 확정된 후 3년이 경과되지 아니한 자
 - ⑤ 주무관청으로부터 임원의 취임이 취소된 후 2년이 경과되지 아니한 자
 - ⑥ 특정경제범죄가중처벌등에관한법률 제 14조 2항의 규정에 해당되는 자
2. 임원이 제1항 각호의 1에 해당하게 된 때에는 그 자격을 상실한다.

제12조 (이사장 및 이사의 직무)

1. 이사장은 이 법인을 대표한다.
2. 이사는 이사회에 출석하여 이 법인의 업무에 관한 사항을 심의 · 의결하며, 이사회 또는 이사장으로부터 위임받은 사항을 처리한다.

제13조 (이사장의 직무대행)

1. 이사장이 사고가 있을 때에는 이사장이 지명하는 이사가 이사장의 직무

- 를 대행한다.
2. 이사회장이 궐위되었을 때에는 이사 중에서 연장자 순으로 이사장의 직무를 대행한다.
 3. 제2항의 규정에 의하여 이사장의 직무를 대행하는 이사는 지체 없이 이사회장 선출의 절차를 밟아야 한다.

제14조 (감사의 직무)

감사는 다음의 직무를 행한다.

- ① 법인의 재산상황을 감사하는 일
- ② 이사회 운영과 그 업무에 관한 사항을 감사하는 일
- ③ 법인의 재산상황 또는 이사회 운영과 그 업무에 관한 사항에 대하여 이사장 또는 이사회에서 의견을 진술하는 일
- ④ 이사회 회의록에 기명·날인하는 일
- ⑤ 이사회에의 시정요구나 주무관청에 보고를 위하여 필요한 경우 이사회 소집

제 3 장 이 사 회

제15조 (이사회회의 기능)

이사회는 다음의 사항을 심의·결정한다.

- ① 업무집행에 관한 사항
- ② 사업계획 운영에 관한 사항
- ③ 법인의 예산, 결산, 차입금 및 자원의 취득·처분과 관리에 관한 사항
- ④ 정관의 변경에 관한 사항
- ⑤ 임원의 임면에 관한 사항
- ⑥ 주요사업계획 수립 및 변경에 관한 사항 등 법인의 기본운영방침에 관한 사항

- ⑦ 직제규정, 인사규정, 복무규정, 보수규정, 회계규정 등 제 규정의 제정과 개정에 관한 사항
- ⑧ 제5조 제3항의 규정 외 신규 수익사업에 관한 사항
- ⑨ 기타 이사장 또는 이사 3분의 1이상이 필요하다고 인정하여 부의하는 안건

제16조 (의결정족수)

1. 이사회는 이사정수의 과반수가 출석하지 아니하면 개최하지 못한다.
2. 이사회 의사 출석이사 과반수의 찬성으로 의결한다.
3. 이사회 의결권은 위임할 수 없다.

제17조 (의결제척 사유)

이사장 또는 이사가 다음 각호의 1에 해당하는 때에는 그 의결에 참여하지 못한다.

- ① 임원의 선임 및 해임에 있어 자신에 관한 사항을 의결할 때
- ② 금전 및 재산의 수수를 수반하는 사항으로서 법인과 당해 임원의 이해가 관계될 때

제18조 (이사회 소집)

1. 이사회는 이사장이 소집하고 그 의장이 된다.
2. 이사회를 소집하고자 할 때에는 적어도 회의 7일전에 목적사항을 명시하여 각 이사에 통지하여야 한다.

제19조 (이사회소집의 특례)

1. 이사장은 다음 각호의 1에 해당하는 소집요구가 있을 때에는 그 소집요구일로부터 20일 이내에 이사회를 소집하여야 한다.
 - ① 재적이사 과반수로부터 회의의 목적사항을 제시하여 소집을 요구한 때
 - ② 이사장이 필요하다고 인정할 때
 - ③ 제14조 제5호의 규정에 의하여 감사가 소집을 요구한 때

제20조 (서면의결 금지)

이사회 의사는 서면의결에 의할 수 없다.

제 4 장 재산 및 회계

제21조 (재산의 구분)

1. 이 법인의 재산은 다음과 같이 기본재산과 운영(보통)재산으로 구분하며 기본재산 목록은 별지 1과 같다.
2. 다음 각호의 1에 해당하는 재산은 이를 기본재산으로 하고, 기본재산 이외의 일체의 재산은 운영(보통)재산으로 한다.
 - ① 설립시 기본재산으로 출연한 재산
 - ② 기부에 의하거나 기타 무상으로 취득한 재산. 다만, 기부목적에 비추어 기본재산으로 하기 곤란하여 이사회 승인을 얻은 것은 예외로 한다.
 - ③ 보통재산 중 이사회에서 기본재산으로 편입할 것을 의결한 재산
 - ④ 세계(歲計)잉여금 중 적립금
3. 이 법인의 기본재산은 다음과 같다.
 - ① 설립당시의 기본재산은 별지목록 1과 같다.
 - ② 현재의 기본재산은 별지목록 2와 같다.

제22조 (재산의 평가)

이 법인의 모든 재산의 평가는 취득당시의 시가에 의한다.

제23조 (재산의 관리)

1. 이 법인의 기본재산을 매도 · 증여 · 임대 · 교환하거나 담보에 제공하거나 의무부담 또는 권리의 포기를 하고자 할 때에는 이사회 의결을 거쳐

감독청의 허가를 받아야 한다.

2. 법인이 매수·기부채납 기타 방법으로 재산을 취득할 때에는 지체 없이 이를 법인의 재산으로 편입 조치하여야 한다.
3. 기본재산 및 보통재산의 유지·보존 및 기타관리(제1항 및 제2항의 경우를 제외한다)에 관하여는 이사장이 정하는 바에 의한다.
4. 기본재산의 목록이나 평가액에 변동이 있을 때에는 지체 없이 “별지목록 2”를 변경하여 정관변경 절차를 밟아야 한다.

제24조 (경비의 조달방법 등)

이 법인의 유지 및 운영에 필요한 경비는 기본재산의 과실, 사업수익, 사원의 회비 및 기타의 수입으로 조달한다.

제25조 (회계의 구분)

이 법인의 회계는 목적사업회계와 수익사업회계로 구분한다.

제26조 (회계원칙)

이 법인의 회계는 사업의 경영성과와 수지상태를 정확하게 파악하기 위하여 모든 회계거래를 발생의 사실에 의하여 기업회계의 원칙에 따라 처리한다.

제27조 (회계연도)

이 법인의 회계연도는 정부의 회계연도에 따른다.

제28조 (예산외의 채무부담 등)

예산외의 채무의 부담 또는 채권의 포기는 이사회 의결을 받아야 한다.

제29조 (예산서 및 결산서 제출)

이 법인은 매 회계연도 종료 후 2월 이내에 다음 각호의 서류를 이사회 의결을 얻어 감독청에 제출한다.

- ① 다음 사업연도의 사업계획 및 수지예산서
- ② 당해 사업연도의 사업실적 및 수지결산서

③ 당해 사업연도말 현재의 재산목록

제30조 (회계감사)

감사는 회계감사를 연 1회 이상 실시하여야 한다.

제31조 (회계의 공개)

1. 본회의 예산과 결산은 이사회가 따로 정하는 방법에 따라 공개한다.
2. 연간 기부금 모금액 및 활용실적은 인터넷 홈페이지를 통해 매년 3월 공개한다.

제 5 장 정관변경 및 해산

제32조 (정관변경)

이 법인의 정관을 변경하고자 할 때에는 이사회에서 3분의 2이상의 찬성으로 의결하여 다음 각호의 서류를 첨부하여 감독청의 허가를 받아야 한다.

- ① 변경사유서 1부
- ② 정관개정안(신·구대조표를 포함한다) 1부
- ③ 정관의 변경에 관한 이사회회의록 등 관련서류 1부
- ④ 기본재산의 처분에 따른 정관변경의 경우에는 처분의 사유, 처분재산의 목록, 처분의 방법 등을 기재한 서류 1부

제33조 (해산)

이 법인을 해산하고자 할 때에는 이사회에서 재적사원 4분의 3 이상의 찬성으로 의결하며, 청산인은 파산의 경우를 제하고는 그 취임 후 3주 이내에 해산의 사유 및 연월일, 청산인의 성명 및 주소와 청산인의 대표권을 제한한 때에는 그 제한을 감독청에 신고하여야 한다.

제34조 (잔여재산의 귀속)

이 법인이 해산할 때의 잔여재산은 국가·지방자치단체 또는 유사한 목적을 가진 다른 비영리법인에 귀속하도록 한다.

제35조 (공고사항 및 방법)

법령의 규정에 의한 사항과 다음 각호의 사항은 이를 조선일보에 공고하여 행한다.

- ① 법인의 명칭 및 사무소의 소재지 변경
- ② 이사회에서 공고하기로 의결한 사항

문화영토연구 편집위원회 규정

제 1 장 총 칙

제1조 (명칭)

본 규정은 “『문화영토연구』 편집위원회규정”이라고 한다.

제2조 (목적)

본 규정은 『문화영토연구』 편집위원회의 조직 및 권한, 임무와 활동 및 투고 논문 심사 등에 관한 제반사항을 규정하는 데 목적이 있다.

제 2 장 조직 및 권한

제3조 (구성)

편집위원회는 편집위원장 1인~2인, 편집위원 8인 이상, 편집간사 1인 이상으로 구성한다.

제4조 (위촉)

1. 편집위원장은 편집위원들 중 호선에 의해, (재)문화영토연구원(이하 문연) 이사장이 위촉한다. 편집위원장은 관련 분야 연구 업적이 탁월하고 국내외 학술 활동이 활발한 자로 한다.
2. 편집위원은 편집위원회의 추천에 의해, 이사장이 위촉한다. 편집위원의 추천은 다음 사항을 준수하도록 한다.
 - ① 본 학술지의 학술적 전문성을 제고할 수 있는 연구자로, 해당 분야의 학문적 성과가 높고 학술 활동이 활발하여야 한다.
 - ② 지역별 균형성을 고려하여 편집위원의 소속기관이 국내외 6개 이상 지역에 고루 분포되어야 한다.

- ③ 심사의 공정성을 위해 특정대학 소속 교원이 편집위원 총수의 1/2을 초과할 수 없다.
- 3. 편집간사는 박사급 이상의 전문 인력 중에서 편집위원회의 추천에 의해, 문연 이사장이 임명한다. 편집간사는 편집위원회를 도와 편집 및 간행에 관한 제반 업무를 수행한다

제5조 (권한)

편집위원회는 학회지 투고 논문의 심사 및 편집, 기타 간행물의 편집과 관련된 활동 전반에 대한 권한을 갖는다.

제6조 (임기)

편집위원장 및 편집위원의 임기는 2년으로 한다.

제 3 장 업무와 활동

제7조 (업무)

- 1. 편집위원회는 본 학술지의 기획, 심사, 편집 및 출판에 관한 제반 사항을 주관한다.
- 2. 편집위원회는 편집위원회 규정과 학회지 논문 투고 규정 및 심사 규정을 정하고 이를 엄정하게 적용한다.
- 3. 편집위원장은 논문 심사과정을 엄정하게 관리할 의무가 있으며, 논문 심사결과에 관한 최종적 책임을 진다.
- 4. 편집위원회는 학술지의 질적 수준 향상과 우수 연구자들의 학술지 투고를 독려하기 위해 별도로 우수 논문을 선정할 수 있다.

제8조 (소집)

편집위원회는 연 2회 이상의 정기적인 회의를 개최하며, 편집위원장의 필요에 따라 수시로 소집할 수 있다.

제9조 (성립)

1. 편집위원회는 편집위원장과 편집위원의 과반수 이상의 출석으로 성립된다.
2. 편집위원장이 부득이한 사유로 궐석한 경우에는 소집된 편집위원의 합의에 의해 선출된 자가 위원장의 직무를 대리할 수 있다.
3. 부득이한 사정으로 출석하지 못한 편집위원 중 제반 안전에 대한 의사를 위임한 경우 출석으로 간주한다.
4. 편집위원회는 대면 회의를 원칙으로 하되, 부득이한 경우 비대면 회의로 갈음할 수 있다.

제10조 (의결)

편집위원회의 제반 안전은 출석 위원 과반수의 찬성으로 의결한다. 다만, 찬반 동수인 경우에는 편집위원장이 결정한다.

제 4 장 투고 논문의 심사

제11조 (심사위원)

1. 심사위원은 편집위원회에서 위촉한다.
2. 심사위원은 해당 논문을 심사할 수 있는 해당 분야의 전공자여야 한다. 단, 해당 분야의 전공자가 부족할 경우 인접 전공자를 심사위원으로 위촉할 수 있다.
3. 논문 투고자와 특별한 관계에 있는 자는 심사위원으로 위촉할 수 없다.
4. 심사위원은 논문 1편당 3인으로 한다.

제12조 (익명성과 비밀 유지에 관한 의무)

1. 심사용 원고는 반드시 익명으로 하며, 심사에 관한 제반 사항은 편집위원장 책임하에 대외비로 하여야 한다.
2. 익명성과 비밀 유지의 의무를 위반한 경우 편집위원회에서 그 징계를 의결하여 시행한다.

3. 편집위원이 투고한 논문을 심사할 때에는 해당 편집위원을 꺾어서킨 후 심사위원을 선정하여야 한다.

제13조 (심사 절차)

1. 심사는 1차, 2차, 3차 심사로 진행한다.
2. 1차 심사는 편집간사가 투고 논문의 제반 요건을 검토한다. 투고 논문이 본 학술지의 성격에 맞고 제반 규정에 위배되지 않는 경우 2차 심사를 진행한다. 다만, 전체 논문투고건(국외 포함) 중 특정 기관(학교)의 논문투고건 비율이 1/3을 초과하게 될 경우, 논문 투고 순서에 따라 다음 호로 심사를 연기할 수 있다.
3. 2차 심사는 편집위원회에서 해당 분야 전문가 3인의 심사위원을 위촉한다.
4. 심사위원은 위촉받은 논문을 심사하여 '게재가', '수정 후 게재', '수정 후 재심', '게재불가'의 판정 소견을 편집위원회에 제출한다.
5. 편집위원회에서는 3인의 심사위원의 심사결과를 검토하여 투고 논문의 '게재가', '수정 후 게재', '수정 후 재심', '게재불가'를 최종 결정한다.
6. 심사 결과 '게재가' 또는 '수정 후 게재' 판정을 받은 논문에 대해서는 편집위원회에서 그 판정 소견을 검토하여 수정 요구 사항을 투고자에게 통보한다.
7. '게재' 및 '수정 후 게재' 판정을 받은 논문에 대해서는 논문 심사서를 수령한 후 소정 기일 내에 원고를 수정하여 편집위원회에 송부하도록 한다.
8. 편집위원회는 '수정 후 게재' 판정을 받은 논문들 중 수정 요구 사항이 성실하게 이행되거나 해명된 논문에 한하여 게재를 최종 결정한다.
9. 심사 결과 '수정 후 재심' 또는 '게재 불가' 판정을 받은 논문에 대해서는 편집위원회에서 그 판정 소견을 검토하여 투고자에게 통보한다.
10. 3차 심사는 '수정 후 재심' 판정을 받은 논문에 한해 편집위원회에서 심사위원 1인을 위촉하여 진행하되, 심사결과는 '게재가'와 '게재불가'로만 판정한다. 단, 3차 심사는 발간 일정을 감안하여 다음 호로 연기할 수 있으며, 지정된 기한까지(심사결과 통보일로부터 최대 90일) 투고자가 수정원고를 제출하지 않은 경우에는 '게재불가'로 확정한다.

제14조 (심사기준)

1. 심사 결과는 항목별 평가(심사소견), 종합 평가(게재여부), 심사 총평(심사내용)으로 나누어 진행한다.
2. 항목별 평가는 다음 10가지 기준에 따라 평가한다.
 - ① 논문의 주제는 창의적인가?
 - ② 관련 이론의 검토는 충분한가?
 - ③ 연구 방법은 적절한가?
 - ④ 논문의 구성은 논리적인가?
 - ⑤ 논문 내용의 일관성이 있는가?
 - ⑥ 서술은 성실하게 이루어졌는가?
 - ⑦ 연구의 학문적 기여도는 어떠한가?
 - ⑧ 참고문헌의 인용은 정확한가?
 - ⑨ 논문 초록은 적절한가?
 - ⑩ 초록 및 주제어의 외국어 표기는 적절한가?
3. 종합 평가는 ‘게재가’, ‘수정 후 게재’, ‘수정 후 재심’, ‘게재불가’ 중의 하나로 한다.
4. 심사 총평은 항목별 평가와 종합 평가에 대한 근거 및 의견을 총괄적으로 기술하되, 수정요구 사항이 있을 경우 그 내용을 구체적으로 제시하여야 한다.

제15조 (게재 여부의 최종 판정)

1. 게재 여부에 관한 제반 사항은 편집위원회가 최종적으로 결정하고 책임진다.
2. 게재 여부의 최종 판정은 3인 심사위원의 심사결과를 종합하여 ‘게재가’, ‘수정 후 게재’, ‘수정 후 재심’, ‘게재불가’의 4등급으로 한다.
3. 편집위원회는 심사위원의 심사결과에 따라 게재가-3점, 수정후 게재-2점, 수정 후 재심-1, 게재불가-0점을 부여하고, 상위득점자 순으로 게재 여부를 결정한다.
4. 기타 자세한 심사 절차와 방법은 제14조의 심사 절차와 제15조의 심사 기준을 따른다.

제16조 (이의 신청)

1. 투고자는 심사 내용과 논문 게재 여부에 대해 이의를 신청할 수 있다.
2. 이의 신청을 하고자 하는 투고자는 그 사유를 담은 신청서를 작성하여 편집위원회에 송부한다.
3. 이의 신청을 한 투고자의 논문은 편집위원회에서 이의 신청 수락여부를 결정하고, 타당하다고 판단된 경우 조치를 취한다.

부 칙

본 규정은 『문화영토연구』 제2권 1호의 간행(2021. 6. 30)부터 적용한다.

부 칙

본 규정은 『문화영토연구』 제4권 2호의 간행(2023.12.31)부터 적용한다.

문화영토연구 투고 규정

제1조 목적

본 규정의 목적은 (재)문화영토연구원(이하 '문연')의 학술지인 『문화영토연구』에 수록될 논문의 투고와 관련된 제반 사항을 규정하는 데 있다.

제2조 투고범위

1. 『문화영토연구』에는 다음과 같은 주제의 연구논문을 투고할 수 있다.
 - ① 국가의 소프트파워인 민족문화의 세계화 현상
 - ② 우리 민족문화의 창조적 계승·발전 방안
 - ③ 국내외 한류(K-Culture)의 현황과 확산 방안
 - ④ '문화영토론'에 대한 학술적 분석
 - ⑤ 기타 편집위원회에서 관련성을 인정한 주제
2. 투고된 연구논문은 타 간행물에 발표되지 않은 것이어야 한다.

제3조 투고자격

『문화영토연구』의 투고는 '문화영토론'에 관심이 있는 석사학위 이상 소지자, 혹은 이와 동등한 자격을 가진 자에 한한다.

제4조 연속투고 금지

1. 연속투고란 직전의 학술지에 논문을 게재한 자가 다음에 발행되는 학술지에 연속하여 투고하는 행위를 말하는 것으로, 학회원 간의 형평성을 위해 연속투고는 금지한다.
2. 단, 복수의 저자 중의 한 사람이 다음 호에 단독으로 연속투고 하는 경우, 반대로 단독투고 이후에 복수의 저자들과 함께 투고하는 경우에는 예외로 한다.

제5조 투고원고의 작성

1. 모든 투고논문은 한글로 작성하는 것을 원칙으로 한다. 외국어로 작성된 논문에 대해서는 편집위원회에서 번역문 수록여부를 결정한다.
2. 모든 투고논문은 200자 원고지 170매 내외로 작성되어야 한다. 논문의 초록은 원고지 3매 내외의 분량으로 하며, 주제어는 5개 내외를 제시한다.
3. 모든 투고논문은 '한글'로 작성되어야 하며, 부득이한 경우 호환 가능한 프로그램을 사용하여 작성해야 한다.

제6조 투고원고의 체제

1. 모든 투고논문은 다음의 체제를 준수해야 한다.
[제목-필자명(소속기관 및 직위)-국문 초록-국문 주제어-본문-참고문헌-영문 제목-영문 필자명(영문 소속기관 및 직위)-영문 초록-영문주제어]
2. 모든 투고논문은 원고 말미에 필자명, 메일주소를 명기한다.
3. 그 외에 정해지지 않은 사항은 관례에 따라 처리한다.
4. 제목의 번호는 다음과 같은 순서로 부여한다.
1, 2, 3 ……
1), 2), 3) ……
(1), (2), (3) ……
①, ②, ③ ……

제7조 인용

1. 인용 내용의 분량이 짧은 경우 본문 속에 “ ”로 인용의 시작과 끝을 밝혀 기술한다. 반면, 인용 내용의 분량이 많은 경우 본문에서 위와 아래를 한 줄씩 비우고 좌로부터 5글자를 들여 써야 한다.
2. 인용하는 내용이 외국어로 기술된 경우 번역하여 신는다. 단, 원어를 병기할 경우 각주에 기재하는 것을 원칙으로 한다.
3. 중간의 내용을 생략할 경우 (……) 말줄임표로 생략을 표기한다.

제8조 각주의 표기

1. 단행본

① 국문도서

필자명, 『저서명』, 출판사, 출판년도, ○쪽.

예) 김숙자, 『문화콘텐츠학』, 문화영토, 2020, 10쪽.

② 외국도서

필자명, *저서명(이탤릭체 표기)*, 출판사, 출판년도, p. ○.

예) Lindgren, R., *The Social Philosophy of Adam Smith*, Martinus Nijhoff, 1973, p. 27.

※ 영문 책제목은 이탤릭체로 표시한다.

※ 저자가 2인인 경우 저자 이름을 모두 표기하며, 3인 이상인 경우 대표저자 1인 이름을 표기한 후 외(영문의 경우: et al.)로 표기한다.

2. 단행본 안의 논문, 또는 글을 인용

① 국문논문

필자명, 「논문제목」, 대표저자(편자), 『저서명』, 출판사, 출판년도, ○쪽.

예) 이제현, 「문화콘텐츠의 창작」, 조광조, 『문화콘텐츠학의 기초』, 가현출판, 2020, 16쪽.

② 외국논문

필자명, “논문제목”, 대표저자(편자), *저서명 또는 학술지명(이탤릭체 표기)*, 지역: 출판사, 출판년도, p. ○.

예) Lindgren, R., “The Social Philosophy of Adam Smith”, *Ralph Norman Angell*, The Hague: Martinus Nijhoff, 1973, p. 27.

3. 한글 번역본

필자명, 번역자명 옮김, 『번역서명』, 출판사, 출판년도, ○쪽.

예) 베르너 쾰바르트, 이상률 옮김, 『사치와 자본주의』, 문예출판사, 2017, 36쪽.

4. 학위논문

필자명, 「논문제목」, 소속 대학 및 학과, 학위구분, 출판년도, ○쪽.

예) 조광조, 「K-pop의 콘텐츠 활용 양상에 대한 연구」, 태종대학교 문화콘텐츠대학원 석사학위 논문, 2016, 10쪽.

5. 정기간행물 또는 저널 속의 논문

① 국문

필자명, 「논문 또는 글의 제목」, 『잡지명』, 제○권(제○호), 학회명, 출판년도, ○쪽.

예) 박선옥, 「스터디코리안 K-POP 한국어 콘텐츠 개선 방안 연구」, 『문화영토연구』, 제2권(제1호), 문화영토연구원, 2021, 171쪽.

② 영문

필자명, “논문 또는 글의 제목”, 잡지명(이탤릭체 표기), Vol.○, No.○, 출판년도, p. ○.

예) Longaker, M. G., “Adam Smith on Rhetoric and Phronesis, Law and Economics”, *Philosophy and Rhetoric*, Vol. 47, No. 1, 2014, p. 23.

6. 기타 자료

① 일간신문

기자이름, 「기사제목」, 『신문명』, 발행연월일, 00면.

② 온라인 기사

기자이름, 「기사제목」, 『신문명』, 발행연월일(검색일자: 0000년 00월 00일)

③ 온라인 자료

[제목], url, (검색일자: 0000년00월00일)

예) [태권도 역사],

<https://www.koreataekwondo.co.kr/d002>, (검색일자: 0000년 00월 00일)

7. 중복된 참고문헌 인용

① 국문인 경우 바로 위의 주에서 인용한 참고문헌을 다시 인용할 경우 위의 책, 위의 글(논문)이라 표기한다.

예) 위의 책 (위의 글), 10쪽.

② 바로 앞이 아닌 그 이전의 주에서 인용된 참고문헌을 다시 인용할 때 저자명 명기 후 앞의 책, 앞의 논문이라 표기한다.

예) 김숙자, 앞의 책 (앞의 글), 17쪽.

베르너 쾰바르트, 앞의 책, 23쪽.

- ③ 같은 저자의 여러 참고문헌을 인용할 경우 참고문헌명까지 작성하며, 논문도 이와 동일하게 적용한다.

예) 조광조, 『문화콘텐츠학의 기초』, 17쪽.

조광조, 『문화와 소비』, 20쪽.

- ④ 영문(외국어)의 경우 바로 위의 주에서 인용한 참고문헌을 다시 인용할 때는 *Ibid.* 표기한다.

예) *Ibid.*, p. 25.

- ⑤ 바로 앞이 아닌 그 이전의 주에서 인용된 참고문헌을 다시 인용할 경우 저자명을 먼저 명기한 후 *op. cit.* 표기한다.

예) Longaker, M. G., *op. cit.*, p. 16.

제9조 참고문헌 표기

1. 참고문헌은 단행본, 참고논문, 기타자료로 구분하고, 단행본을 참고문헌의 최상단에 표기한다. 배열은 가나다 순을 원칙으로 한다.

① 단행본

② 참고논문

③ 기타자료

인터넷, 기사 등의 자료는 ‘기타자료’로 표기하며 참고문헌 최하단에 표기한다.

2. 참고문헌의 수가 많지 않은 경우 위 1과 같이 세분하는 대신, 국내문헌(가나다 순), 외국문헌(알파벳순)만 구분하여 제시할 수 있다.

3. 참고문헌은 본문과 각주에서 언급된 문헌정보만을 밝히며, 다음과 같은 체계를 따른다.

① 문헌정보의 제시 순서는 국내문헌, 외국문헌 순으로 작성한다.

② 국내문헌은 저자 이름에 따라 가나다 순서로, 영어 및 외국어 문헌은 저자 이름에 따라 알파벳 순서로 배열한다.

③ 외국저자의 인명이 다르게 표기된 번역서들을 복수로 인용하는 경우

외국저자의 인명은 통일해서 사용한다. 각주와 참고문헌에도 하나의 이름만을 사용한다. 단, 본문에서 맨 처음 인용 시 각주를 활용해 인명을 통일했음을 밝힌다.

각주 예) 본 연구는 혼란을 피하기 위해 Adam Smith를 ‘애덤 스미스’로 번역하고자 한다. 동일인을 ‘아담 스미스’로 번역 표기한 저술에 대해서도 본문, 각주, 참고문헌에서 ‘애덤 스미스’라는 명칭을 사용할 것이다.

- ④ 복수의 저자가 쓴 단행본 안의 논문이나 글을 인용할 경우 대표저자 한 사람만 표기한다.

예) 류방택, 「고색 문화와 사치」, 『대중문화와 소비』, 김시습 외 지음, 신예문화, 2020.

4. 참고문헌은 다음의 예시를 따른다.

① 단행본

김숙자, 『문화콘텐츠학』, 문화영토, 2020.

김시습·류방택, 『고색 문화와 사치』, 신예문화, 2020.

조광조, 『문화와 소비』, 문화시티, 2019.

베르너 좀바르트, 이상률 옮김, 『사치와 자본주의』, 문예출판사, 2017.

※ 동일 저자의 단행본이 참고문헌에 수록될 때는 출간일 순서로 가장 빠른 단행본에 저자명을 밝히고, 나머지는 생략한다.

② 참고논문

박선옥, 「스터디코리아 K-POP 한국어 콘텐츠 개선 방안 연구」, 『문화영토연구』, 제2권(제1호), 문화영토연구원, 2021, 163-192쪽.

조광조, 「K-pop의 콘텐츠 활용 양상에 대한 연구」, 태종대학교 문화콘텐츠대학원 석사학위 논문, 2016.

Lindgren, R., “The Social Philosophy of Adam Smith”, *Ralph Norman Angell*, The Hague: Martinus Nijhoff, 1973.

Longaker, M. G., “Adam Smith on Rhetoric and Phronesis, Law and Economics”, *Philosophy and Rhetoric*, Vol. 47, No. 1, 2014.

※ 동일 저자의 논문이 참고문헌에 수록될 때는 출간일 순서로 가장 빠른
논문에 저자명을 밝히고, 나머지는 생략한다.

③ 기타자료

[태권도 역사], <https://www.koreataekwondo.co.kr/d002>, (검색일
자: 0000년 00월 00일)

※ 동일 저자의 기타자료가 참고문헌에 수록될 때는 게시일 순서로 가장
빠른 자료에 저자명을 밝히고, 나머지는 생략한다.

제10조 부호의 사용

1. 각종 부호의 사용은 다음의 사항을 준수하여야 한다.
 - ① 책: (자판 입력)겹낫표(『』)
 - ② 작품: (자판 입력)낫표(「」)
 - ③ 전문용어: (자판 입력)홑꺼쇠표(< >)
2. 그 외에 정해지지 않은 사항은 관례에 따라 처리한다.

제11조 저자의 표시

1. 논문의 저자가 2인 이상일 경우에는 논문저술의 기여도에 따라 제1저자,
제2저자 등으로 각주를 통해 표시한다.
2. 논문의 저술에 있어 복수의 저자들의 기여도가 비슷한 경우에는 공동저자
로 각주를 통해 표시한다.

제12조 원고의 투고

1. 투고논문의 투고 마감일은 학술지 발행일자에 따라 매년 4월 30일, 10월
31일을 원칙으로 한다.
2. 투고논문은 반드시 컴퓨터 파일 형태로 작성되어야 한다.('한글' 프로그
램 권장)
3. 투고논문의 투고는 당 연구원 전용 전자투고시스템을 통해 이루어져야
한다.
<https://kyobo197.medone.co.kr/>
4. 논문 투고시 반드시 '논문 유사도 검사' 결과를 첨부해야 한다.
5. 저자의 소속 및 직위 정보는 구체적으로 표기한다. 미성년자인 경우 반드시

시 그 사실을 밝혀야 하며, 학교와 학년 혹은 최종 소속과 직위, 재학년도 등을 표기해야 한다.

6. 저자가 복수인 경우에는 제1저자를 가장 먼저 표기해야 하며, 그에 이어 교신저자 및 기타 저자들을 수록해야 한다.

제13조 투고료 및 원고료

1. 투고를 위한 입회비와 연회비, 심사료는 면제된다.
2. 투고된 논문에 대한 게재료 및 추가 인쇄료는 면제된다.
3. 게재된 논문에 한해 한시적으로 ₩500,000(세전)의 원고료를 지급한다.
4. 원고료 지급 시한에 대해서는 편집위원회의 건의에 의해 이사회에서 의결한다.

제14조 게재 논문 저작권

『문화영토연구』에 게재된 논문에 대한 저작권은 문연이 소유한다. 저작권에는 디지털 저작물의 복제 및 전송권을 포함한다. 단, 게재된 논문의 필자가 본인의 논문을 사용할 경우에는 특별한 사정이 없는 한 문연은 이를 승인한다.

제15조 기타사항

투고와 관련된 기타 사항은 편집위원회에서 정한다.

〈부 칙〉

이 규정은 『문화영토연구』 제2권 2호의 간행(2021. 12. 31)부터 적용한다.

〈부 칙〉

이 규정은 『문화영토연구』 제4권 2호의 간행(2023. 12. 31)부터 적용한다.

문화영토연구 간행 규정

제1조 (명칭)

본 규정은 “『문화영토연구』 간행 규정”이라고 한다.

제2조 (목적)

본 규정은 (재)문화영토연구원(이하 '문연')에서 발간하는 학술지인 『문화영토연구』의 간행에 관한 제반사항을 규정하는 데 목적이 있다.

제3조 (간행물 성격)

『문화영토연구』는 문화를 통해 동아시아 및 세계와 소통하는 K-Culture 전 문헌술지로서 관련 분야의 논문 및 기타 학술성과물을 싣는다.

제4조 (간행 형태 및 시기)

1. 『문화영토연구』는 문연의 인터넷 홈페이지를 통해 전자책 형태로 간행함을 원칙으로 한다.
2. 『문화영토연구』는 매년 6월 30일, 12월 31일 두 차례에 걸쳐 간행한다.

제5조 (심사 대상 및 방법)

1. 투고된 원고 중에서 문연의 일정에 따라 투고된 논문을 심사대상으로 한다.
2. 심사방법은 “『문화영토연구』 편집위원회 규정”의 “제4장. 투고 논문의 심사”에 명시되어 있으며 편집위원회는 이 규정을 준수하여 논문 심사를 진행한다.

제6조 (연구 윤리)

『문화영토연구』에 투고, 게재되는 논문에 관한 연구윤리는 “문화영토연구원 연구윤리 규정”에 따른다. 논문 투고자는 이 규정을 준수하여야 한다.

제7조 (간행물 열람 및 배포)

『문화영토연구』는 전자책 형태로 간행되며 민연 홈페이지를 통해 가입한 회원이면 누구나 수록 논문을 열람할 수 있다. 다만, 문연 및 관련 연구 기관 보관용으로 소량의 학술지를 인쇄 배포한다. 논문 게재자에게는 논문 별쇄본과 학술지를 배포한다.

〈부 칙〉

이 규정은 『문화영토연구』 제2권 1호의 간행(2021. 6. 30)부터 적용한다.

문화영토연구 학술 연구 윤리 규정

제 1 장 총 칙

제1조 (명칭)

이 규정은 (재)문화영토연구원(이하‘문연’)에서 발간하는 학술지인 “『문화영토연구』 연구윤리 규정”이라 칭한다.

제2조 (목적)

이 규정의 목적은 문연의 연구윤리를 명확히 규정함으로써 연구부정행위를 방지하며, 또한 문제 발생 시 연구부정행위 여부를 공정하고 객관적으로 검증할 수 있는 기준을 마련하는 데 있다.

제3조 (적용대상)

이 규정은 문연 발행학술지 『문화영토연구』 논문투고자 및 게재자에게 적용된다.

제4조 (연구부정행위의 정의)

‘연구부정행위’라 함은 전 연구과정에서 발생하는 위조 및 변조, 표절, 부당한 논문저자표시, 중복게재 등을 말한다.

1. ‘위조’는 존재하지 않는 데이터 또는 연구결과 등을 허위로 만들어 내는 행위를 말한다.
2. ‘변조’는 연구 자료-과정 등을 인위적으로 조작하거나 데이터를 임의로 변형, 삭제함으로써 연구 내용 또는 결과를 왜곡하는 행위를 말한다.
3. ‘표절’은 타인의 저작, 연구 착상 및 아이디어나 가설, 이론 등을 정당한 승인 또는 인용 없이 사용하는 행위를 말한다.
4. ‘부당한 논문저자표시’는 연구진행 또는 결과에 대하여 학술적 기여를 한 사람에게 정당한 이유 없이 논문저자 자격을 부여하지 않거나, 학술적 기

여가 없는 자에게 논문저자 자격을 부여하는 행위를 말한다.

5. '중복게재'는 편집인이나 독자에게 이미 출간된 본인 논문의 존재를 알리지 않고 이미 출간된 본인 논문과 완전히 동일하거나 거의 동일한 텍스트의 본인 논문을 다른 학술지에 다시 제출하여 출간하는 것을 말한다.
6. '중복투고'는 투고한 논문과 동일하거나 비슷한 내용의 논문을 심사 종료 전에 타 학회(혹은 기관)에 투고하는 행위를 말한다.

제5조 (비윤리적 연구행위의 범위)

다음의 행위는 비윤리적 연구행위에 해당한다.

1. 학술지나 논문의 인용지수를 조작할 목적으로 또는 논문의 게재 가능성을 높일 목적으로 관련성에 의문이 있는 문헌을 의도적으로 참고문헌에 포함시키는 행위
2. 자신의 데이터 또는 이론에 유리한 문헌만을 편파적으로 참고문헌에 포함시키는 행위
3. 연구업적을 부풀릴 의도로, 하나의 논문으로 게재되어야 할 연구결과를 여러 개의 논문으로 분할하여 게재하는 행위

제 2 장 위원회 구성 및 운영

제6조 (위원회 구성)

1. 연구윤리위원회는 연구부정행위 여부를 공정하고 객관적으로 심의하기 위해 운영되는 비상설기구이다.
2. 연구윤리위원회는 편집위원회로부터 문제가 제기된 관련 분야 전공자를 추천받아 문연 이사장이 위임하되, 5인 내외의 위원으로 구성된다.
3. 위원장은 구성된 연구윤리위원회 위원들 중 호선으로 정한다.
4. 제보자 및 피제소자와 직접적인 이해관계가 있는 사람은 이 위원회의 구성원이 될 수 없다.

제7조 (심의요청)

1. 개인이나 대학부서, 학술단체 등은 『문화영토연구』의 논문투고자 및 게재자의 제반 연구행위가 연구부정행위 및 비윤리적 연구행위에 해당하는지 여부에 대한 판단을 요청할 수 있으며, 요청은 반드시 서면으로 이루어져야 한다.
2. 위원장은 제1항의에 절차에 따른 심의가 요청되면 신속히 위원회를 소집하여야 한다.

제8조 (위원회 회의)

위원회 회의는 다음과 같은 절차를 거쳐 진행된다.

1. 위원회 회의는 위원장이 소집하고 그 의장이 된다.
2. 의장은 서면으로 각 위원에게 회의안건 및 필요한 사항을 기재하여, 적어도 회의 개최일 1주일 전에 통지하여야 한다.
3. 위원회의 회의 내용은 공개하지 않는다. 단, 필요한 경우에는 위원회의 결정에 따라 그 내용을 공개할 수 있다.

제9조 (조사절차와 심의결과 등)

1. 위원회는 제7조 제1항의 심의요청 사건에 대하여 진상조사가 필요하다고 인정되면 즉시 조사에 착수해야 한다.
2. 위원회는 조사절차 과정에서 피제소자의 소명권을 보장해야 한다.
3. 위원회는 제보자, 피제소자 및 관계인에게 자료제출을 요구할 수 있으며, 필요한 경우 관련자들을 출석하게 하여 의견을 청취할 수 있다.
4. 위원회는 신청사건에 대한 조사를 종료한 때에는 제보자에게 15일 이내에 심의결과를 서면으로 통지하여야 하며, 피제소자에 대해 서면으로 권고, 시정요구, 중재, 제재 등의 적절한 조치를 내릴 수 있다.

제10조 (비밀유지 의무)

위원회에는 다음과 같은 비밀유지 의무가 있다.

1. 위원회의 조사과정 등 일체의 사항은 비밀로 한다.
2. 조사절차에 참여한 자는 조사 또는 직무수행상 알게 된 개인의 신상 정보를 조사과정은 물론 조사과정 종결 이후에도 누설해서는 아니 된다.

제11조 (제보자 및 피제소자의 권리 보호)

위원회는 다음과 같이 제보자 및 피제소자의 권리를 보호해야 한다.

1. 위원회는 제보자가 부정행위 신고를 이유로 신분상 불이익, 근무조건상 차별, 부당한 압력 또는 위해 등을 받지 않도록 보호해야 한다.
2. 위원회는 조사 및 심의 과정에서 피제소자의 명예나 권리가 부당하게 침해되지 않도록 주의해야 한다.
3. 위원회는 연구부정행위 여부가 최종 결정되기까지는 피제소자의 신원을 외부에 공개해서는 아니 된다.
4. 직접적인 이해관계의 상충 등 정당한 이유가 있을 경우, 제보자와 피제소자는 적절한 절차에 따라 위원의 교체를 요구할 수 있다.

제 3 장 연구윤리 관련 제재 조치

제12조 (연구부정행위에 대한 제재)

위원회는 연구부정행위에 대해 다음과 같은 제재를 가한다.

1. 연구부정행위가 확인된 해당 논문은 게재(투고) 취소 및 삭제한다.
2. 『문화영토연구』에 논문 투고 금지
 - ① 표절의 경우, 영구히 논문 투고를 금지한다.
 - ② 위조 및 변조의 경우, 5년간 논문 투고를 금지한다.
 - ③ 부당한 논문저자표시 및 중복게재의 경우, 3년간 논문 투고를 금지한다.
3. 연구부정행위로 확정되면 문연 홈페이지 및 연구 부정행위 확정 후 발간되는 첫 학술지에 연구 부정행위 사실을 공시한다.
4. 연구부정행위가 밝혀진 후 30일 이내에 연구부정행위자의 소속 기관에 연구 부정행위 사실을 서면으로 통보한다.

제13조 (허위제보에 대한 제재)

위원회는 고의로 허위제보를 한 제보자에 대해서는 다음과 같은 제재를 가한다.

1. 5년간 『문화영토연구』에 논문 투고를 금지한다.
2. 문연 홈페이지 및 허위제보행위가 밝혀진 이후 발간되는 첫 학술지에 허위제보행위 사실을 공시한다.
3. 허위제보행위가 밝혀진 후 30일 이내에 허위제보행위자의 소속 기관에 허위제보행위 사실을 서면으로 통보한다.

제14조 (조사 방해 행위에 대한 제재)

위원회는 본인 또는 타인의 부정행위 혐의에 대한 조사를 고의로 방해하거나 제보자에게 위해를 가하는 등의 조사 방해 행위에 대해 다음과 같은 제재를 가한다.

1. 5년간 『문화영토연구』에 논문 투고를 금지한다.
2. 문연 홈페이지 및 조사 방해 행위가 밝혀진 이후 발간되는 첫 학술지에 조사 방해 행위 사실을 공시한다.
3. 조사 방해 행위가 밝혀진 후 30일 이내에 조사 방해 행위자의 소속 기관에 조사 방해 행위 사실을 서면으로 통보한다.

제 4 장 세부 시행지침

제15조 (연구윤리 규정 게시)

문연 홈페이지에 “『문화영토연구』연구윤리규정”을 게시하여 누구든 언제든지 볼 수 있게 함으로써 연구윤리교육의 확산을 도모한다.

제16조 (연구윤리 자기 점검)

본 학술지에 논문을 투고하는 자는 온라인 투고 시 사전에 투고논문이 연구윤리 규정에 위반되는 사항이 없는지를 “연구윤리 및 저작권에 관한 자기점검[체크리스트]”을 통해 점검해야 한다.

제17조 (논문표절방지시스템 활용)

본 학술지의 논문 투고자는 논문의 표절 여부를 객관적으로 확인하기 위해 한국연구재단 한국학술지인용색인에서 제공하는 '논문유사도 검사' 결과를 투고 논문과 함께 제출해야 한다.

〈부 칙〉

이 규정은 2021년 6월 1일부터 시행한다.

〈부 칙〉

이 규정은 2023년 1월 1일부터 시행한다.

제5권 1호 논문 심사 경위

투고 마감일	2024년 5월 31일
총투고 논문 수	8편
심사위원 수	편당 3인 이상
심사 마감일	2024년 6월 17일
수정 논문 접수	2024년 6월 24일
총 게재 논문 수	4편
논문 게재율	50%

임원 명단

이사장	홍성걸
이 사	손대오, 박종렬, 김정우, 김윤선
감 사	이대명
편집위원장	홍성걸(국민대) · 김정우(고려대)
편집위원	김윤선(고려대), 윤애경(창원대), 김찬기(한경대), 최영희(서울과기대), 장은진(경성대), 장만호(경상대), 홍성구(경북대), 조은하(강원대), 오재혁(건국대), 김공숙(안동대)

SJL파트너스 후원으로 출간되었습니다.

여러분의 뜨거운 성원과 배려가
文化領土研究院의 힘이요 채찍입니다.

(財)**文化領土研究院** 후원계좌
하나은행 : 187-910009-37605