지식과 교양

Knowledge and Liberal Arts

통권 제 10호, 2022년

교양교육혁신연구센터

차 례

[섹션 1: 지식과 문화]

▌홍태한 ▐

불교와 민속 신앙의 만남과 결별 -삼국유사 설화를 중심으로..... 9

▌이용규·이종탁 ▐

NFT를 활용한 선거캠페인 연구-2022 대선 HOK프로젝트를 중심으로. 33

▌이진환 ▐

메타버스의 법률적 쟁점에 관한 소고..... 63

[섹션 2: 지식과 콘텐츠]

▌김현우 ▐

뉴미디어 콘텐츠의 길티플레져 요소 분석을 통한 VR 영상 콘텐츠 발전안 연구..... 89

▌이윤영·송정화 ▐

신규 교과목의 수업 만족도에 영향을 미치는 수업 선택 요인에 관한 연구 -교수자 특성의 매개효과를 중심으로..... 111

▌김보애 ▐

스피룰리나 추출물의 모유두세포 보호 효능 및 세포증식에 관한 연구 143

[섹션 3: 지식과 예술]

❙ 이규진 ❙

Z세대 패션디자인전공 학생들의 가상 이미지 수용자 인식 분석-SF영화의 감성적 패션 이미지를 중심으로 163

❙ 곽상인 ❙

황석영의 <바리데기>에 나타난 환상 서사 193

❙ 최혜진 ❙

전통 판소리의 공연학적 역사와 전망 225

❖교양교육혁신센터 『지식과교양』 논문투고 규정 249

❖교양교육혁신센터 『지식과교양』 논문심사 규정 259

❖교양교육혁신센터 『지식과교양』 연구윤리 규정 263

❖교양교육혁신센터 『지식과교양』 편집위원회 규정 274

Knowledge and Liberal Arts

VOL 10. 2022

Liberal Arts Innovation Center, Mokwon University
DAEJEON, KOREA

TABLE OF CONTENTS

[Section 1: Knowledge & Culture]

▌Hong, Teahan ▌

The Encounter and Separation of Buddhism and Folk Beliefs: Focus on the tales of Samgukyusa 9

▌Lee, Yong Gyu · Lee, Jong-Tak ▌

Election campaign research using NFT - Focusing on the 2022 presidential election HOK project 33

▌Lee, Jin Hwan ▌

A Legal Brief Study of Metaverse 63

[Section 2: Knowledge & Contents]

▌Kim, Hyunwoo ▌

Proposal of VR Video Contents Development through Analysis of Guilty Pleasure Elements of New Media Contents.....89

▌Lee, Youn Young · Song, Jeong Hwa ▌

Study on the Course Selection Factors Influencing Course Satisfaction in a New Liberal Arts Curriculum: Focus on the Mediating Effect of Instructor Characteristics..... 111

▌Kim, Bo Ae ▌

A study on the protective efficacy and cell proliferation of dermal papilla cells by spirulina extract 143

[Section 3: Knowledge & Arts]

▌Lee, Kyu Jin ▐

Analysis of the Perception of Virtual Image Acceptors of Generation Z Fashion Design Students: Focus on the Emotional Fashion Image of SF Films 163

▌Gwak, Sang-In ▐

Fantastic narratives in Hwang Seok-young's *Baridegi* 193

▌Choi, Hye Jin ▐

The history of traditional pansori and the prospects for the development of performance 225

http://doi.org/10.54698/kl.2022.10.9

불교와 민속 신앙의 만남과 결별
-삼국유사 설화를 중심으로*

홍 태 한 **

목 차

1. 머리말
2. 불교와 민속 신앙의 만남 양상
 가. 황룡사 구층탑
 나. 처용랑 망해사
 다. 도화녀 비형랑
 라. 경덕왕 충담사 표훈대덕
3. 불교와 민속 신앙의 만남과 변화
4. 맺음말 - 불교와 만남을 보이는 민속 신앙의 의미

1. 머리말

<삼국유사> 권제3 탑상(塔像) 제4 '황룡사구층탑'은 신라에서 불교의 위상과 의미를 알려주는 자료이다. 정관 10년 병신(636년)에 중국에 유학한 자장법사가 태화지를 지나다 신인을 만나 나라 구할 방법을 듣는다. 그 부분은 다음과 같다.

신인이 말하기를 "황룡사의 호법룡은 바로 나의 큰아들이오. 범왕의 명

* 이 논문은 2020년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2020S1A5B8104104).
** 전북대학교 무형유산정보연구소 연구교수

령을 받아, 이 절에 와서 보호하고 있으니, 본국에 돌아가거든 절 안에 구층탑을 세우시오. 그러면 이웃 나라들은 항복할 것이며, 구한(九韓)이 와서 조공하여 왕업(王業)이 길이 편안할 것이오. 탑을 세운 뒤에는 팔관회를 열고 죄인을 용서하면 외적이 해치지 못할 것이오. 다시 나를 위해서 경기 남쪽 언덕에 절 한 채를 지어 함께 내 복을 빌어 주면 나도 또한 그 은덕을 보답하겠소." 말을 다하고 옥을 바친 후 이내 형체를 숨기고 나타나지 않았다.[1)]

귀국한 자장법사의 진언에 따라 선덕여왕은 탑을 세울 것을 명하고 여러 장인을 불러 공사를 시작한다. 탑을 세우던 백제의 장인이 꿈에 자신의 나라가 망하는 것을 보고 탑 세우는 것을 멈추자 '갑자기 천지가 진동하며 어두워지는 가운데 노승 한 사람과 장사 한 사람이 금전문에서 나와 그 기둥을 세우고는 중과 장사는 모두 없어지고 보이지 않았다. 장인은 일을 멈춘 것을 후회하고 그 탑을 완성시켰다.'고 한다.[2)] 신라시대 호국불교의 양상을 보여주는 이 이야기는 실상 <삼국유사> 전체를 관통하는 주제를 담고 있다. 현실과 밀접하게 관련된 불교의 다양한 모습을 그려 불교의 가치를 진작하는 것이 <삼국유사>의 주제이다. 그래서 불교는 현실과 밀접한 관련을 가진 모습을 보여주어 당시 신라의 고승들은 하늘의 신성한 존재와 통하는 능력을 가지고 있었으며,[3)] 화랑을 위하여 오계를 내려주는 등 나라의 평안을 위해 적극 개입한다. 당대 이념의 기반에 불교가 자리잡고 있었기 때문에 가능한 것이다.

하지만 불교가 온전하게 처음부터 당대의 주류 세계관이 된 것은 아니다. 위에서 살핀 <황룡사 구층탑>도 불교만으로 모든 문제를 해결할 수는

1) 神曰 皇龍寺護法龍 是吾長子 受梵王之命 來護是寺 歸本國 成九層塔於寺中 隣國降伏 九韓來貢 王祚永安矣 建塔之後 設八關會 赦罪人 則外賊不能爲害 更爲我於京畿南岸 置一精廬 共資予福 矛亦報之德矣 言已 遂奉玉而獻之 忽隱不現

2) 忽大地震動 晦冥之中 有一老僧一壯士 自金殿門出 乃立其柱 僧與壯士皆隱不現 匠於是改悔 畢成其塔

3) <삼국유사> 권제2 경덕왕 조의 표훈대덕이 한 예이다.

없음을 보여준다. 탑을 세우다 갈등하는 백제 장인을 다시 마음잡게 한 것은 노승과 함께 한 장사의 이적이다. 탑을 세우는 대업을 완성하기 위해 목수를 감복시킨 것은 불교가 아닌 현몽이다. 불교가 당대의 주류 세계관은 되었지만 아직 불교와 대응되는 민속 신앙의 영향이 필요하다는 의미이다.

이 글에서는 삼국유사 소재 설화를 불교와 민속 신앙의 만남과 결별을 주제로 살핀다. 불교는 서쪽에서 들어와 신라의 주류가 된 것인데 민속 신앙은 불교 이전에 존재한 신앙이다. 따라서 불교와 민속 신앙은 만남의 과정에 다양한 모습을 보여준다. 이 글에서는 불교와 민속 신앙이 서로 영향을 주었음을 설화를 대상으로 살피고, 그것이 어떻게 변화하여 갔는지를 정리하면서, 결국은 불교가 민속 신앙보다 우위에 서게 되는 과정이 설화에 내재되어 있음을 제시하기로 한다. <삼국유사>의 여러 기록을 중심으로 하되 특히 <황룡사 구층탑>, <처용랑 망해사>, <도화녀 비형랑>, <경덕왕 충담사 표훈대덕> 이야기에 주목한다. 이를 통해 불교가 민속 신앙과 어떻게 연결되고 있는지를 제시한다. 불교와 민속 신앙은 다양한 관계 변화를 보이는데 핵심은 현실에서의 위상이다. 불교가 민속 신앙보다 우위에 선다는 것은 결국 현실에서 불교가 민속 신앙보다 영향력을 더 가졌다는 의미이다. <삼국유사>에 나타난 다양한 설화에는 불교와 민속 신앙의 관계가 나타나는데, 그러한 관계는 현실에서의 활용, 영향력으로 귀결된다는 것이 이 글의 핵심 논지이다.

삼국유사 소재 설화에 대한 연구는 상당히 많이 이루어졌다. 국문학, 사학, 민속학, 고고학 등에서 소중한 성과를 낳았다. 국문학계에서는 신라의 가요인 항가에 초점을 맞추어 배경설화를 연구하는 등 특정 설화에 집중되기는 했지만 삼국유사 전체 설화를 다양하게 연구하였다.[4] 이러한 연구 성

4) 박노준, 『향가 여요 종횡론』 보고사, 2014가 대표적인 성과이다. 이외에도 다수의 단행본과 논문이 있다.

과는 별도의 연구사를 기술할 정도로 양이 방대하다.[5] 하지만 이 글에서 다루는 불교와 민속 신앙의 관계에 대한 성과는 많지 않다. 삼국유사에 나타난 산신신앙의 양상을 다루거나 불교와 민속 신앙의 습합을 다룬다고 했지만 양상의 나열에 그치면서 의미를 소략하게 살핀 정도[6]이다. 그런 점에서 이 글에서 삼국유사 소재 설화를 대상으로 불교와 민속 신앙의 관계를 살피는 것은 의미가 있다고 판단하여 글을 전개한다.

2. 불교와 민속 신앙의 만남 양상

가. 황룡사 구층탑

앞에서 살핀 <황룡사 구층탑>을 다시 살펴본다. 자장법사는 구층탑을 세우라는 신인의 말을 귀국하여 실천한다. 그런데 이야기의 흐름을 보면 다음 두 가지가 주목된다. 하나는 '탑을 세운 후 팔관회를 열고 죄인을 용서하라.'는 것이다. 팔관회는 고유 민속 신앙과 불교의 팔관재계(八關齋戒)가 결합한 의례로 고려 태조는 <십훈요>에 '팔관(八關)은 천령(天靈)과 오악명산대천과 용신을 섬기는 것'이므로 간특한 신하의 말에 흔들리지 말고 계속 팔과회를 지켜져야 한다고 남길 정도로 국가에서 관심을 가진 의례이다. 다른 하나는 탑 세우는 것을 주저하는 백제 장인의 눈앞에 노승과 장사가 나타나 기둥을 세우는 장면이다. 노승과 장사는 백제 장인을 논리적으로 설득하는 것이 아니라 탑을 세우는 과정을 보여주기만 한다. 이를 통해 백제 장인은 탑을 세우는 것이 하늘의 뜻인 줄 알고 마침내 탑을 완성한다. 장인을 설득하는 것은 불교의 교리나 고승대덕이 아니라 다분히 민속적인

5) 신종원, 『삼국유사 깊이 읽기』 주류성, 2019.처럼 해마다 꾸준하게 삼국유사 설화를 다룬 연구 성과가 이어진다. 삼국유사 연구 성과는 방대한 양이어서 이글에서는 상세하게 살피지 않는다.

6) 장정태, 『삼국유사를 통해본 불교와 민간신앙의 습합』 문학광장, 2013.

방법이다. 특히 노승과 함께 나타난 장사는 백제 장인을 설득하는 민속적인 장치로 보인다. 그래서 탑을 세운 것은 장인의 고국인 백제가 멸망하겠지만 장인이 하늘의 뜻을 순종한 결과이다. 자장법사가 불교의 고승이지만 이 이야기에는 서로 다른 두 세계의 만남이 있다. 이 그림으로 그리면 다음과 같다.

구분	불교	민속신앙
만남의 주체	자장법사	신인
만남의 결과물	탑 세우기	팔관회 개최하기
탑 건립 주체	자장법사와 신라 조정	노승과 장사의 기둥 세우기

불교의 자장법사와 민속 신앙의 신인이 만난다. 신인의 존재에 대해서는 다양한 해석이 가능하다. 불교의 신중(神衆)이라고도 할 수 있지만, 황룡사의 호법용이 자신의 큰아들이라고 하는 것을 보면 민속 신앙의 인물로도 해석이 가능하다. 만남의 결과물로 황룡사 구층탑이 세워지고 팔관회가 열린다. 삼국유사와 삼국사기의 기록을 바탕으로 하면 신라에는 모두 네 차례 팔관회가 열린 것으로 보이는데, 진흥왕 12년(551년)과 진흥왕33년(572년)에 팔관회를 열었다는 기록이 있어 선덕여왕 때에 자장법사의 진언으로 열었을 가능성이 매우 높다. 탑을 세우는 주체는 자장법사와 신라 조정이다. 그런데 여기에 백제 장인의 인간적 고뇌가 제기된다. 이를 해결하는 것은 불교의 논리와 민속 신앙 논리가 결합된 노승과 장사의 기둥 세우기이다. 이를 통해 백제 장인은 현실의 질서로 존재하는 자신의 나라에 대한 마음을 접고 탑을 세운다.

글쓴이는 이를 통해 신라 불교가 나라의 평안을 위해 다양한 노력을 기울이면서, 단순하게 불교의 세계관만을 활용한 것은 아니라고 추정한다. 사람들의 의식 기저에 있는 민속 신앙의 요소를 충분히 활용하면서 그 효용을 높였다. 탑을 세우는 불교 행사를 마무리한 것은 백제의 장인이고, 그

를 가능하게 한 것은 부처님의 직접적인 교화나 가르침이 아닌 노승과 장사의 이적이어서 그러하다. 불교 만으로 과업을 성취한 것이 아니라 민속신앙과의 만남이 있었다.

나. 처용랑 망해사

<처용랑 망해사>이야기도 동일한 맥락이다. <삼국유사>에 실린 이야기의 내용을 살펴본다. 신라 헌강왕은 매우 특이한 임금으로 재위 시 다양한 신들을 만난다. 왕이 포석정에 갔을 때 남산의 신이 왕 앞에 나타나 춤을 추었고, 금강령에 갔을 때는 북악의 신이 나타나 춤을 추고, 동례전에서 잔치를 할 때는 지신이 나와 춤을 추었다. 이 모든 과정은 좌우의 사람은 보지 못하고 오로지 헌강왕만이 보았다. 의례적으로 해석하면 헌강왕이 다양한 지역의 신령들이 현현하여 춤을 통해 내리는 신탁을 받았다는 것이다. 헌강왕이 처용랑을 만나는 장면도 이색적이다.

> 제49대 헌강대왕 때에는 서울로부터 지방에 이르기까지 집과 담이 연하고 초가는 하나도 없었다. 음악과 노래가 길에 끊이지 않았고, 바람과 비는 사철 순조로웠다. 어느날 대왕이 개운포에서 놀다가 돌아가려고 낮에 물가에서 쉬고 있는데 갑자기 구름과 안개가 자욱해서 길을 잃었다. 왕이 괴상히 여겨 좌우 신하들에게 물으니 일관이 아뢴다. "이것은 동해 용의 조화이오니 마땅히 좋은 일을 해서 풀어야 할 것입니다." 이에 왕은 일을 맡은 관원에게 명하여 용을 위하여 근처에 절을 짓게 했다. 왕의 명령이 내리자 구름과 안개가 걷혔으므로 그곳을 개운포라 했다. 동해의 용은 기뻐해서 아들 일곱을 거느리고 왕의 앞에 나타나 덕을 찬양하여 춤을 추고 음악을 연주했다. 그 중의 한 아들이 왕을 따라 서울로 들어가서 왕의 정사를 도우니 그의 이름을 처용(處容)이라 했다.[7]

7) 第四十九 憲康大王之代 自京師至於海內 比屋連墻 無一草屋 笙歌不絶道路 風雨調於四時 於是大王遊開云浦 王將還駕 晝曷穴於汀邊 忽雲霧冥日壹 迷失道路 怪問左右 日官奏云 此東海龍所變也 宜行勝事以解之 於是束力有司 爲龍刱佛寺近境 施令已出 雲開霧散 因名開雲浦 東海龍喜 乃率七子現於駕前 讚德獻舞奏

이 부분의 내용은 지장법사와 신인이 만나 탑을 세우는 과정과 동일한 맥락이다. 헌강왕과 용왕이 만나 개운포에 망해사가 건립되는 것은 불교와 민속 신앙의 만남이다. 신인 자장법사에게 탑을 세우게 하듯이 동해 용왕은 헌강왕에게 절을 세우게 한다. 여기에는 용왕의 아들이 처용이 등장하여 이야기의 세계관은 확장된다. 경주로 따라온 처용은 미모의 아내를 얻고 급관 벼슬까지 받지만, 매일 밤 나가 놀다가 아내와 함께 있는 역신을 집에서 만난다. 처용은 <처용가>를 불러 역신을 감복시키고 이후 처용의 얼굴을 보면 그 집에 들어가지 않겠다는 역신의 말에 따라 신라 사람들은 집에 처용의 형상을 그려 붙이게 된다. 망해사가 건립되는 과정에 초점을 맞추면 이 이야기는 사찰 창건 설화이지만, 처용의 형상에 초점을 맞추면 이 이야기는 입구에 붙이는 제액극복 부적(또는 도상) 기원담이다. 전반부의 사찰 창건설화가 후반부의 제액극복 부적 이야기로 확장되었다. 불교 이야기이면서 민속 신앙 이야기가 된다.

나라의 평안을 기원하고 닥쳐올 재난을 극복하기 위해서는 불교가 중심이 되어야 함을 나타낸다. 그러면서 민속 신앙과의 결합이 있어야함을 제시한다. 처용이 헌강왕을 따라와 벼슬을 받아 공식적인 지위를 확보했음에도 불구하고 역신을 물리는 기능을 처용이 가지게 되는 것은 이 두 세계관이 모두 필요함을 알려준다. 재난 극복의 상층원리로는 불교가 자리잡아야 하고, 그를 수반하는 하층원리로 민속 신앙이 결합해야 한다고 해석한다. 이 둘은 밀접한 관련을 가지고 있지만 차별화된 세계관이다. 하지만 불교가 민속 신앙보다 우위에 있고 문제를 해결하는 방향성을 제시하는 것은 불교이다. 이를 알려주는 것이 <도화녀 비형랑>이다.

다. 도화녀 비형랑

樂 基一子隨駕入京 輔佐王政 名曰處容 <삼국유사> 권제2 처용랑 망해사

도화녀 비형랑 이야기는 다음과 같다. 신라 임금 진지왕은 도화녀를 후궁으로 삼으려 했지만 도화녀가 남편이 있다고 거절한다. 그해 진지왕은 폐위되어 죽음을 당하고 2년 후 도화녀의 남편도 죽었다. 그러자 죽은 진지왕의 혼이 도화녀를 찾아와 동침하여 낳은 아들이 비형랑이다. 진평왕은 비형랑을 불러 집사 벼슬을 내리고 귀신과 놀고 있는 비형랑에게 명하여 하루 밤만에 다리를 놓게 한다.[8] 비정상적으로 태어나고 귀신과 어울리는 비형랑에게 벼슬을 내린 것은 제도권으로 편입이라고 할 수 있다. 다리를 놓았다는 것은 인간 세상을 이롭게 하는 것이면서 사람들의 편리를 도운 것이다. 다리가 서로 다른 공간을 연결하는 의미를 가지고 있음에서 비형랑이 인간계와 귀신계의 연결 고리가 됨을 상징적으로 보여주는 장치이다. 이 이야기에는 불교의 모습은 구체적으로는 보이지 않아 처용 이야기와는 조금 차원이 다르다. 처용랑 이야기에서 처용이 헌강왕을 따라와 벼슬을 살며 나라를 돕는 것과 매우 흡사하다. 하지만 처용랑 이야기에 사찰 창건 이야기가 있어 불교위 모습을 구체적으로 드러나지만 비형랑 이야기에는 구체적인 불교 관련 이야기는 없다. 처용랑과 비형랑의 출신과 역할은 같지만 구체적인 불교 관련이 있고 없고에서 차이가 보인다.

그런데 이야기의 후반부에 중요한 삽화가 있다. 진평왕이 비형랑에게 귀신 중에서 나라 일을 도울 인재를 찾으라고 명하자 비형랑은 길달을 추천한다. 왕은 길달을 신하 임종의 양아들로 삼게 하고 임종은 흥륜사 남쪽에 문루를 짓고 길달에게 머물게 한다. 어느날 길달이 여우로 변해 도망가자 비형랑이 귀신을 시켜 잡아 죽이고 이후 귀신이 모두 비형랑을 두려워하여 달아난다. 이 대목에서 귀신인 길달이 나라 일을 돕기 위해 들어오는 것은 제도권으로의 편입이다. 하지만 길달은 제도권으로의 편입되기에는 아직 미숙한 존재였다. 여우로 변해 도망갔다는 것은 그가 본능에 충실했

8) <삼국유사> 권1 도화녀 비형랑(桃花女 鼻荊郎)

다는 은유이다. 문제는 비형랑의 처분인데 가혹하게도 길달을 죽인다. 한 번 현실에 수용된 인물이 현실을 거부하면 죽음으로 응징한다. 이를 통해 귀신의 세계보다 현실의 세계가 더 우위에 있음을 드러낸다. 불교가 신라 왕실의 절대적인 이념이 되었다면, 민속 신앙은 불교보다 우위에 갈 수 없다. 현실에 들어온 존재가 다시 현실을 벗어나 민속 신앙의 세계로 가는 순간 비참한 결과를 받는다. 비형랑 이야기를 통해 민속 신앙은 철저하게 현실의 세계관 또는 불교의 세계관에 종속되고 있음을 보여준다.

비형랑이 다리를 놓고 길달을 불러들여 나라 일을 맡기고 있음에서 민속 신앙이 현실로 진입하고 있음은 보이지만 그 결과는 비극적이다. 현실에 편입되기를 거부한 길달은 결국 죽임을 당한다. 처용랑 이야기에서 처용이 역신을 만나 감화시켜 현실 중심의 세계관을 보이지만, 비형랑 이야기에는 현실에 편입된 비형랑과 달리 도망간 길달의 죽음을 통해 현실과 민속 신앙의 갈등이 명확하게 보인다. 길달의 죽음을 통해 민속 신앙의 세계는 현실로 편입되지 못하고, 비형랑이 애써 다리를 놓았음에도 불구하고 두 세계는 단절된다. 이러한 단절은 경덕왕과 표훈대덕 이야기에 보다 구체적으로 드러난다.

라. 경덕왕 충담사 표훈대덕

<경덕왕 충담사 표훈대덕> 이야기에는 이러한 위계 질서의 흐름이 명확하게 보인다. 경덕왕이 나라의 평안을 걱정하다가 만난 이가 충담사이다. 그는 이미 향가를 잘 지어 이름이 널리 알려진 이로 그 이름을 경덕왕까지 알고 있다. 경덕왕이 충담사에게 차를 받아 마신 후 노래를 짓게 하여 <안민가>가 탄생한다. 안민가는 나라가 백성을 평안하게 하기 위한 원리를 알려주는 노래로 '임금과 신하와 백성이 각각 제 역할을 다하는 것'이 근본임을 제시하는 다분히 유교적인 노래이다. 지은이의 이름인 충담(忠談)에

주제의식이 보인다. 충담사와 표훈대덕은 이념이 서로 다른 인물인데 이를 하나의 제목에 묶은 데에서 <삼국유사>의 편찬 의도가 보인다. 그것은 현실은 철저하게 불교가 기반이 된 세계라는 것이다. 충담사는 노래를 지어 임금에게 올리지만 표훈대덕은 하늘을 오가면서 임금의 뜻을 받들어 현실의 질서를 잡아준다.

표훈대덕은 하늘과 땅을 다닐 수 있는 능력을 가진 존재이다. 경덕왕의 명을 받아 천제에게 경덕왕의 후계를 이을 수 있는 부탁을 올리고 아들을 낳을 수 있다는 명을 받고 돌아오는데 천제는 '하늘과 사람 사이를 어지럽게 할 수는 없는 일인데 지금 대사는 마치 이웃 마을을 왕래하듯이 하여 천기를 누설했으니 이제부터는 아예 다니지 말도록 하라.'는 명을 내리고 표훈 이후 신라에는 성인이 나지 않았다고 한다.[9] 현실의 문제를 해결해주는 것이 표훈대덕의 역할인데, 더 이상 하늘 세계는 현실 세계에 개입하지 않을 것임을 나타낸다.

경덕왕은 9주5소경으로 신라의 행정 구역을 확정한 임금이다. 그때까지 내려오던 관직과 지명을 모두 한자식으로 고쳐 중앙집권적 제도를 확립했다. 표훈대덕 이후 신라에 성인이 나지 않았다는 것은 현실의 질서가 모든 것을 주도했다는 것으로 불교 세계관이 모든 것의 중심이 되었다는 의미이다. 귀신이 나라 일에 참여하지만 현실을 떠나는 순간 죽음을 당하고, 하늘과 땅을 왕래하는 능력은 더 이상 발휘할 수 없게 되면서 불교는 모든 것의 중심이 되지만, 그럼에도 불구하고 불교 세계와 민속 세계의 소통은 지속된다. 다만 불교 세계가 한층 더 강화되고 민속 세계는 부수적으로 바뀐다.

9) 天與人不可亂 今師往來如隣 漏泄天璣 今後宜更不通 <삼국유사> 권제2 <경덕왕 충담사 표훈대덕>

3. 불교와 민속 신앙의 만남과 변화

이상에서 삼국유사 소재 설화 몇 편을 대상으로 불교와 민속 신앙의 관련성을 살폈다. 네 편의 이야기에 나타난 불교와 민속 신앙의 관련성은 상당한 차이를 보인다. <황룡사 구층탑>과 <처용랑 망해사>에는 불교와 민속 신앙의 만남이 보인다. 두 세계는 공존하고 있다. 시대 배경으로 보아 나라의 안정이 흔들리는 시기이다. 삼국의 갈등으로 혼란스러움을 반영한 것이 <황룡사 구층탑>이고 신라 하대의 혼란상을 반영한 것이 <처용랑 망해사>이다. 혼란스러운 시기에는 불교와 민속 신앙 모두가 필요함을 보여준다. 삼국을 통일하기 위해서는 탑을 쌓아야 하고, 탑을 쌓는 장인의 흔들리는 마음을 잡아주기 위해서는 불교와 함께 민속 신앙 모두가 필요함을 보여준다. 탑을 쌓거나 절을 세우는 불교 세계의 과업 성취를 위해서는 장사가 등장하여 탑을 세워야 하고, 동해 용왕이 등장하여 임금을 보필할 인재를 추천한다. 두 세계가 모두 공존하고 있지만 <황룡사 구층탑>에서는 불교가 민속 신앙보다 우위에 있다. 장사와 함께 나타난 존재가 중이고 결국 탑을 세우는 것이 이루어지는 데에 드러난다. <처용랑 망해사>는 불교가 우위에 있지만 민속 신앙의 가치가 모두 사라진 것은 아님을 보여준다. <처용랑 망해사> 후반부는 처용의 행적을 주로 그린 것으로 역신과의 대결이 나타나고 그 결과 처용의 얼굴을 그려 붙이는 민속 신앙의 모습이 보인다. 망해사를 세움으로써 불교의 목적이 달성되었지만, 처용랑의 행적을 통해 민속 신앙이 영향력을 보임을 드러낸다.

<도화녀 비형랑>은 불교와 민속 신앙 중에서 불교가 우위에 서고 있음을 드러낸다. 불교가 다른 이야기처럼 분명하게 드러난 것은 아니지만 비형랑의 현실 편입과 함께 현실 편입을 거부한 길달의 죽음에 이러한 모습이 보인다. <경덕왕 충담사 표훈대덕>에는 불교의 완전한 우위가 보인다.

부처님께 차를 올리는 충담사는 경덕왕의 명에 따라 <안민가>를 지어 올린다. <안민가>는 불교의 모습은 전혀 보이지 않는 국가의 질서를 순응해야 함을 드러내는 내용이다. 불교가 이미 현실의 국가, 왕권을 받쳐주고 있음이 보인다. 표훈대덕은 불교의 존재이지만 민속 신앙의 모습을 가진 존재이다. 천제를 만나러 가는 표훈대덕의 모습과 아들을 점지해달라고 청하는 표훈대덕의 모습은 민속 신앙 사제의 모습에 가깝다. 천제는 이러한 표훈대덕에게 더 이상 하늘을 다니지 말라고 명령한다. 표훈대덕은 이제 민속 신앙 사제의 모습을 보여줄 수 없으며 불교 또는 현실 세계에 포함된 존재로 변화한다.

불교와 민속 신앙의 공존은 상당한 가치가 있는 것으로 <삼국유사>는 판단하지만 그것은 점차 변화한다. 표훈대덕 이후 신라에는 더 이상 성인이 나지 않았다고 기술하고 있음에 드러난다. 이야기가 전개될수록 불교는 현실 세계의 주요 이념이 되고 어느 순간 불교도 국가와 왕권이라는 현실 세계에 종속된다. 이러한 흐름은 다음 표와 같이 정리된다.

설화구분	불교	민속신앙	결과	현실의 모습
황룡사 구층탑	자장 법사 구층탑 세우기	장사의 이적	불교의 우위 민속 신앙의 공존	구층탑 완성- 삼국통일
처용랑 망해사	망해사 건립	처용랑 행적	불교의 우위 민속 신앙의 공존	망해사 건립- 나라 평안
도화녀 비형랑	분명하지 않음	비형랑 행적	민속 신앙의 현실 수용 민속 신앙의 수용과 사라짐	비형랑의 등용과 다리 건설
경덕왕 충담사 표훈대덕	충담과 표훈대덕	표훈대덕 행적	불교의 우위 민속 신앙의 사라짐	안민가 창작과 경덕왕 후사잇기

<황룡사 구층탑>에서는 장사의 이적으로 구층탑이 완성되고 이를 바탕으로 삼국이 통일된다. 현실의 안정을 위해서는 불교와 민속 신앙의 공존

이 필요함을 제시한다. 불교를 대표하는 자장법사와 꿈에 나타난 승은 불교의 인물이고, 장사는 민속 신앙의 인물이다. 불교와 민속 신앙의 인물이 힘을 모음으로 인해 현실의 장인은 탑을 세운다. 그 결과물로 구층탑이 완성되었음으로 불교가 우위를 보이는 공존이라 하겠다. <처용랑 망해사>에는 불교의 인물로 탑을 세워달라는 용왕이 있고 민속 신앙의 인물로는 역신을 만나는 처용랑이 있다. 불교와 민속 신앙이 공존하고 있으며 망해사의 건립, 처용 화상의 부적으로 존재하기에 두 세계가 모두 균등하게 공존하고 있음이 보인다. 망해사를 건립하고 처용이 정사에 참여함으로써 나라의 평안이 이루어졌으므로 역시 궁극적인 지향은 현실 세계의 안정이다. 이처럼 <황룡사 구층탑>과 <처용랑 망해사>에는 불교와 민속 신앙이 공존하고 있다.

<도화녀 비형랑>은 구체적인 불교 세계의 모습은 보이지 않지만 비형랑, 길달 등의 민속 신앙 인물은 분명하다. 비형랑과 길달은 현실 세계에 수용되는 인물로 이들은 정사에 참여한다. 그리고 다리를 건립하여 현실 세계에 기여하는 모습도 보인다. 하지만 현실 세계에 적극적으로 참여한 비형랑과 달리 길달은 여우로 변해 도망을 간다. 길달을 신하 임종의 양아들로 삼게 하고 임종은 흥륜사 남쪽에 문루를 짓고 길달에게 머물게 하는 것으로 길달의 현실 편입을 도모하지만 길달은 이를 거부한다. 이미 현실 세계에 편입한 비형랑은 이러한 길달을 죽임으로써 민속 신앙의 현실 세계로의 편입을 단절한다. 민속 신앙의 모습이 앞에 살핀 네 편의 이야기 중에서는 가장 다양하게 등장하지만 결과는 비극이다. 이러한 단절은 <경덕왕 충담사 표훈대덕>에 보다 명료하게 드러난다. 불교의 인물인 충담사는 경덕왕의 명에 따라 <안민가>를 짓고 이것은 불교가 아닌 국가와 왕권이 중심이 되는 현실 세계의 종속으로 드러난다. 표훈대덕은 이보다 더 나아가 불교와 민속 신앙 모두를 감당하는 능력을 가지고 있음에도 불구하고 결국은

하늘과 인간계를 단절시키는 역할을 한다. 불교에 속한 인물이면서도 현실 세계에 완전하게 복속한다. 불교와 민속 신앙의 이러한 모습은 두 세계가 양립 또는 공존하고 있다가 점차 불교가 민속 신앙을 포괄하면서 마침내는 불교가 현실 세계의 중심이 되는 양상과 흐름을 보인다.

여기에서 가장 주목할 것은 <도화녀 비형랑>에 등장하는 길달이다. 길달은 비형랑을 도와 다리를 건설한 인물로 민속 신앙에 속하는 귀신이다. 하루 만에 다리를 놓았다는 것은 이적을 행한 것으로, 현실 세계를 위해 봉사하는 민속 신앙의 모습을 보여준다. 그 공으로 사람의 양자가 된 길달은 나름의 역할을 수행하지만 결국 현실 세계에 안주하지 못하고 다시금 현실을 떠나 민속 신앙의 세계로 돌아간다. 여우로 변해 도망갔다는 것은 길달이 인간의 외피라는 현실을 부정하고 여우의 외피라는 민속 신앙 세계로 갔음을 의미한다. 이로 인해 길달은 자신을 믿어주고 발굴해준 비형랑에게 죽임을 당한다. 현실 세계에 편입된 민속 신앙 인물이 다시 현실 세계를 거부하는 순간 현실은 그에게 죽음을 주는 것이다.

길달이 애써 놓은 것이 다리였다는 데에 주목해야 한다. 다리는 물을 경계로 나뉜 두 지역을 연결하는 기능을 한다. 다리가 없으면 배가 있어 그 역할을 수행하지만, 배는 상황에 따라 두 지역을 잇는 기능을 멈추기도 한다. 배를 움직이는 주체의 의지에 따라 배가 멈추면 두 세계는 더 이상 연결되지 않는다. 하지만 다리는 항상 두 지역을 연결한다. 다리를 파괴하지 않는 이상 두 지역은 다리를 통해 항상 연결되어 있다. 이승과 저승을 잇는 곳에 다리가 없고 배가 있다는 인식은, 이승과 저승이 항상 연결된 것은 아니라는 의미이다. 배를 모는 이의 의사에 따라 이승에서 저승으로 건너가는 과정에 여러 문제가 발생할 여지가 있다는 것이다.

전국에 전승되는 천연두신에 대한 무가 <손님굿>에 강남땅에서 출발하여 이 땅으로 들어오는 손님네들이 강을 건너는 과정에 뱃사공과의 다툼이

벌어지는 내용이 있다.[10] 배를 쉽게 내어주지 않으려는 뱃사공과의 갈등은 신령인 손님네도 감당하기가 쉽지 않다. 하지만 다리는 다르다. 다리는 두 지역을 굳건하게 연결해주는 역할을 한다. 길달이 비형랑을 도와 여러 귀신과 함께 다리를 놓았다는 것은 현실 세계에 민속 신앙 세계가 온전하게 편입되었다는 의미이다. 이미 강건하게 현실 세계는 자리잡았고 민속 신앙 세계는 그에 복속하는 세계가 된 것이다.

이러함에도 불구하고 길달은 도망간다. 배를 통해 두 지역이 연결되었더라면 길달의 도망은 유동적인 것으로 용납이 가능하겠지만 다리를 통해 연결된 두 세계의 질서는 이미 공고해져서 길달의 도망은 용납할 수 없다. 길달이 죽음을 당하는 것은 필연적이다.

삼국유사에 수록된 네 편의 이야기는 불교와 민속 신앙의 만남과 결별을 보여준다. 이를 통해 이미 현실 세계에 수용되어 중심이 된 불교와 현실 세계와 거리감을 가지려 하는 민속 신앙의 모습이 보인다. 그러므로 불교와 민속 신앙의 만남과 결별에 가장 큰 영향을 준 것은 현실 세계이다. 현실 세계의 주류가 되고 질서가 된 불교와 그에서 벗어난 민속 신앙 세계의 처지는 다르다. 결국 결별은 현실 세계와의 관계가 달라진 두 세계의 모습이 가져온 결과이다. 서쪽에서 들어온 불교는 현실의 문제 해결에 적극 개입하면서 국가의 주도 이념이 되고 마침내는 불교가 곧 현실의 질서가 된다. 민속 신앙은 주류가 된 것은 아니지만 그때그때의 필요에 따라 불교와 만나기도 하고 헤어지기도 한다. 불교가 굳건하게 자리를 잡는 과정에는 민속 신앙 세계가 필요하였고 탑을 세우거나 절을 지을 때에 두 세계는 협력한다.

이러한 협력의 상징으로 존재하는 인물은 처용과 비형랑, 길달이다. 이

10) 홍태한, 「손님굿 무가 연구」, 『한국 서사무가의 유형별 존재 양상과 연행 원리』 민속원, 2016.

들은 모두 불교와는 거리가 있는 민속 신앙 세계의 인물로 국가의 부름에 응한다. 용의 아들, 귀신의 아들, 귀신이지만 모두 국가에 헌신한다. 이들이 국가에 헌신할 수 있는 기회를 준 것은 불교와 민속 신앙의 만남이다. 이들이 국가에 헌신하는 순간 모두 현실 중심의 인물이 된다. 그리고 다시 민속 신앙의 세계로 돌아가지는 못한다. 처용은 역신을 물리친 것으로 인해 액을 물리는 역할을 하는 화상(畵像)으로는 남지만 처용이 다시 민속 신앙 세계로 돌아간 것은 아니다. 민속 신앙으로 돌아간 것은 길달이다. 하지만 길달은 현실에서 제 역할을 다하고 있는 비형랑에게 죽임을 당한다. 다리를 놓아 두 세계를 연결했음에도 불구하고 현실을 부정하고 민속 신앙의 세계로 돌아가는 것은 용납되지 않는다. 불교와 민속 신앙은 필요에 따라 서로 만났지만 이미 현실의 중심이 된 불교 입장에서는 현실을 거부하는 것이 곧 불교를 거부하는 것이 되어 용납되지 않는다.

표훈대덕은 불교의 인물이면서도 민속 신앙 세계의 모습을 보여주는 인물이다. 하지만 표훈대덕은 결국 불교 세계관에 순응한다. 다시는 하늘로 올라갈 수 없게 되면서 불교와 민속 신앙 세계는 단절된다. 길달이 현실 세계를 버리고 민속 신앙으로 돌아가는 순간 죽임을 당했고, 표훈대덕은 상제로부터 다시는 하늘과 왕래하지 말라는 명을 받고 현실로 돌아온다. 하늘이라는 또 다른 세계를 다니면서 인간의 소망을 풀어주던 표훈대덕이 다시는 하늘로 갈 수 없다는 것은 길달이 받은 죽음의 또 다른 은유이다.

여기에서 주목할 것은 표훈대덕 이후 신라에는 더 이상 성인이 나지 않았다는 말이다. 일연 스님이 이 부분에 이 구절을 기술한 것은 여러 모로 의미심장하다. 불교 세계가 완전하게 현실의 중심이 되면서 우위에 섰지만 그것은 나름의 한계를 가진 것으로 본 결과이다. 민속 신앙과 다양한 만남을 가지면서 여러 모습을 보인 불교가 이제는 더 이상 민속 신앙을 수용하지 않고 단절함으로써 현실의 기득권이 되었음을 암시한 것이다. 그것이

어쩌면 불교의 승리이지만, 완전한 불교의 모습은 아닐 수도 있다는 의미이다. 그래서 일연 스님은 더 이상 성인이 나지 않았다고 기술하면서 온전하게 현실의 중심이 된 불교의 한계를 지적한 것으로 보인다.

4. 맺음말 – 불교와 만남을 보이는 민속 신앙의 의미

<삼국유사>에서 불교와 민속 신앙의 만남을 은유적으로 보여주는 여러 삽화가 있다. 그 중에서 이 글에서 살필 내용은 고승들이 만난 신이한 존재들이다. 불교에서 일가를 이룬 고승들이 수행의 과정에서 불교의 성중이 아닌 신이한 존재들을 만나는 것은 불교와 민속 신앙의 접점이 지속되었음을 보여주는 사례이다.

삼국유사 권제사 의해(義解)에 수록된 <원광서학>이 이러한 예이다. 산에서 수행하던 원광이 만난 신은 원광에게 여러 이적을 보여준 후 중국까지 가는 방편을 알려준다. 무사히 중국에 다녀온 원광은 신의 모습을 보고 싶어하자 신은 팔뚝 모양의 구름으로 나타나다가 죽음에 이르러 자신의 본 모습을 보여주는데 그것은 여우의 형상이다.[11] 중국에 가서 선진 불법을 수용한 원광을 도와준 이는 불교의 존재가 아니라 민속 신앙의 존재이다. 이것은 불교가 현실의 지배 이념이 되면서 끝임없이 민속 신앙과 소통했음을 보여주는 사례이다.

이러한 양상은 <삼국유사> 의해와 신주(神呪), 감통(感通)에 일관되게 나타난다. 보양을 도와 비를 내리게 한 이목(璃目)을 하늘에서 잡으러 오자 뜰의 배나무를 대신 잡아가게 한 이야기,[12] 무당이 쫓지 못한 귀신을 밀본

11) 법사가 약속한 날을 기다려서 가보니 어떤 한 마리 늙은 여우가 검기가 옻칠한 것과 같고 숨조차 헐떡이며 못 쉬다가 마침내 죽었다.(待約日往看 有一老狐黑如漆 但吸吸無息 俄然而死)

12) <삼국유사> 권4 보양이목(寶壤梨木)

이 쫓는 이야기,[13] 당나라에서 도를 배운 후 자기 집의 우물로 솟아 고국으로 돌아온 명랑 법사 이야기[14] 등 <삼국유사>의 여러 고승들과 민속 신앙의 만남은 여러 이야기에 보인다.

그런데 여기에서 주목할 것은 불교와 민속 신앙이 만나는 것은 나라를 위한다는 명분이 있을 때 주로 보인다는 것이다. 원광, 명랑 등이 중국에 가서 불법을 배워 올 때도 신의 도움을 받는데, 이는 궁극적으로 불교가 현실의 주된 세계관이 되었기 때문이다. 귀신을 쫓는 밀본이나 비를 내리게 한 보양의 사례도 동일하다.

앞에서 살핀 것처럼 불교와 민속 신앙은 다양한 접점을 보여주면서 접점의 모습이 변화한다. 둘은 소통하다가 어느 순간 불교가 우위에 서는 모습을 보인다. 이를 통해 불교가 신라의 주류 이념이 되었음을 보여준다. 하지만 그렇다고 하여 불교와 모든 부분에서 단독으로 작동하는 것은 아니다. 불교의 여러 고승들이 보여주는 이적이나 신이한 존재와의 만남은, 불교가 주류가 되었지만 민속 신앙과 끝없이 소통하고 있다는 의미이다. 하지만 이미 민속 신앙은 불교만큼 현실에 영향을 주는 것은 아니어서 불교의 고승을 도와주는 정도의 역할만 한다. <보양이목>에서 비를 내리게한 이목은 이무기임이 분명하지만 죽음을 피하기 위해 뜰의 배나무(梨木)로 모습을 감춘다. 원광을 중국까지 다녀오게 한 신도 죽음을 피할 수 없고 죽음에 임박해서는 자신의 모습이 여우임을 보여준다. <원광서학>에서 원광을 도와 준 존재가 여우라는 것은 비형랑에게 죽음을 당한 길달이 여우라는 것과 소통하는 면이 있다.

이처럼 신라는 불교와 민속 신앙이 서로 만나 다양한 모습을 보여주면서 불교가 현실의 주류가 되는 과정이 <삼국유사>에 주로 보인다. 불교가

13) <삼국유사> 권5 밀본추사(密本推邪)
14) <삼국유사> 권5 명랑신인(明朗神印)

주류가 되었지만 민속 신앙을 완전하게 떨칠 수는 없어 국가 차원이 아닌 고승을 도와주는 개인 차원에서 소통한다. 그러면서 현실의 주도권을 가진 것은 불교이고 민속 신앙은 원조자 내지는 조력자로 존재할 뿐이다. 불교와 민속 신앙은 만났지만 결국은 결별을 하게 된다. 하지만 그것은 공식적이고 표면적이고 국가적인 차원에서의 결별이었고, 개인적인 차원에서의 만남은 지속된다. 고승을 도와주는 정도, 그러면서도 자신의 모습을 드러낼 수 없게 민속 신앙은 존재한다. 이것은 어쩌면 신라에서 불교가 가진 한계가 될 수도 있다. 신라 하대에 극심한 혼란이 일어나게 되고, 다시 나라가 분열되게 된 것은 하나의 사상이 현실에서 주도권을 가지게 될 때 그것이 가진 부작용을 보여주었기 때문이라고 할 수도 있다. 국가 차원에서 나름의 역할을 하던 민속 신앙이 개인 차원의 역할로 변모하면서 이러한 변화가 일어난 것이다.

이 글은 불교와 민속 신앙의 관계를 중심으로 그 변화상을 정리한 글이다. <삼국유사> 소재 이야기를 대상으로 관계 변화를 정리했지만, 통시적인 의미를 부여할 수 없다는 것은 한계이다. 통시적인 변화상을 정리하기 위해서라면 <삼국유사>에 수록된 모든 이야기의 흐름을 정리한 후 시대상으로 정리하여야 할 것이나 이것은 앞으로 살펴야 할 과제로 미룬다. <삼국유사>에 보이는 불교와 민속 신앙의 관계가 다양한 모습을 보이고 있다는 것, 점차 불교가 현실의 주도권을 가지는 지배 이념이 되고 있다는 것, 그러한 관계 속에서 불교와 민속 신앙이 결별을 하고 있다는 것을 밝힌 것에 이 글의 의미를 둔다.

▮참고문헌

박노준, 『향가 여요 종횡론』 보고사, 2014.

신종원, 『삼국유사 깊이 읽기』 주류성, 2019.

장정태, 『삼국유사를 통해본 불교와 민간신앙의 습합』 문학광장, 2013.

최남선 편, 『삼국유사』 서문문화사, 1993.

홍태한, 「손님굿 무가 연구」, 『한국 서사무가의 유형별 존재 양상과 연행 원리』 민속원, 2016.

▌국문초록

이 글은 삼국유사 설화를 중심으로 불교와 민속 신앙의 관계를 살핀 글이다. <황룡사 9층탑>, <처용랑 망해사>, <도화녀 비형랑>, <경덕왕 충담사 표훈대덕> 이야기를 통해 관계 변화상을 제시했다. <황룡사 구층탑>에서는 장사의 이적으로 구층탑이 완성되고 이를 바탕으로 삼국이 통일된다. 현실의 안정을 위해서는 불교와 민속 신앙의 공존이 필요함을 제시한다. <처용랑 망해사>에는 불교의 인물로 탑을 세워달라는 용왕이 있고 민속 신앙의 인물로는 역신을 만나는 처용랑이 있다. 불교와 민속 신앙이 공존하고 있으며 망해사의 건립, 처용 화상의 부적으로 존재하기에 두 세계가 모두 균등하게 공존하고 있다. <도화녀 비형랑>은 구체적인 불교 세계의 모습은 보이지 않지만 비형랑, 길달 등의 민속 신앙 인물은 분명하다. 길달의 현실 편입을 도모하지만 길달은 이를 거부한다. 이미 현실 세계에 편입한 비형랑은 이러한 길달을 죽임으로써 민속 신앙의 현실 세계로의 편입을 단절한다. 이러한 단절은 <경덕왕 충담사 표훈대덕>에 보다 명료하게 드러난다. 불교의 인물인 충담사는 경덕왕의 명에 따라 <안민가>를 짓고 이것은 불교가 아닌 국가와 왕권이 중심이 되는 현실 세계의 종속으로 드러난다. 표훈대덕은 이보다 더 나아가 불교와 민속 신앙 모두를 감당하는 능력을 가지고 있음에도 불구하고 결국은 하늘과 인간계를 단절시키는 역할을 한다. 불교에 속한 인물이면서도 현실 세계에 완전하게 복속한다. 불교와 민속 신앙의 이러한 모습은 두 세계가 양립 또는 공존하고 있다가 점차 불교가 민속 신앙을 포괄하면서, 마침내 불교가 현실 세계의 중심이 되는 양상과 흐름을 보인다. 삼국유사에 수록된 네 편의 이야기는 불교와 민속 신앙의 공존과 결별을 보여준다. 이를 통해 이미 현실 세계에 수용되어 중심이 된 불교와 현실 세계와 거리감이 있는 민속 신앙의 모습이 보인다. 그러므로 불교와 민속 신앙의 만남과 결별에 가장 큰 영향을 준 것은 현실 세계이다. 현실 세계의 주류가 되고 질서가 된 불교와 그에서 벗어난 민속 신앙 세계의 처지는 다르다. 결국 결별은 현실 세계와의 관계가 달라진 두 세계의 모습이 가져온 결과이다. 서쪽에서 들어온 불교는 현실의 문제 해결에 적극 개입하면서 국가의 주도 이념이 되고 마침내는 현실의 질서가 된다. 민속 신앙은 주류가 된 것은 아니지만 그때그때의 필요에

따라 불교와 만나기도 하고 헤어지기도 한다. 불교가 굳건하게 자리를 잡는 과정에는 민속 신앙 세계가 필요하였고 탑을 세우거나 절을 지을 때에 두 세계는 협력한다. 이러한 협력의 상징으로 존재하는 인물은 처용과 비형랑, 길달이다.

주제어 ● 삼국유사, 불교, 민속 신앙, 황룡사 9층탑, 처용랑 망해사, 도화녀 비형랑, 경덕왕 충담사 표훈대덕

▌Abstract

The Encounter and Separation of Buddhism and Folk Beliefs: Focus on the tales of Samgukyusa

Hong, Teahan

This study examines the relationship between Buddhism and folk beliefs focusing on the tales of Samgukyusa. Through the stories of <Hwangryongsa Gucheungtap>, <Cheoyongrang Manghaesa>, <Dohwanyeo Bihyeongrang>, and <Gyeongdeokwang Chungdamsa Pyohoon Daedeok>, the author presents how this relationships changes. In <Hwangryongsa Gucheungtap>, a nine-storied pagoda is completed through the efforts of General Lee Jeok, by which the Three Kingdoms are unified. This suggests that the coexistence of Buddhism and folk beliefs is necessary for stability in reality. In <Cheoyongrang Manghaesa>, a dragon king wants to build a pagoda with a Buddhist figure, and as one of the figures in folk beliefs, Cheoyongrang meets the goddess of smallpox. Here, the two worlds of Buddhism and folk beliefs coexist equally as Manghaesa Temple was built and a picture of Cheoyong was present as a charm. In <Dohwanyeo Bihyeongrang>, the world of Buddhism cannot be found specifically, but figures like Biyeongrang or Gildal are obviously those from folk beliefs. This compels Gildal to be put into reality, but Gildal refuses, while Biyeongrang, who has already been incorporated into the real world, kills Gildal as a way to cut off the incorporation of folk beliefs into the real world. This disconnection is more clearly revealed in <Gyeongdeokwang Chungdamsa Pyohoon Daedeok>. In this work, the Buddhist figure Chungdamsa composes <Anminga> under the order of King Gyeongdeok, and this is shown as subordination into the real world that is centered on the state and the royal authority, not Buddhism. Pyohoon Daedeok eventually has a role to disconnect heaven from the human world even though he has the ability to handle both Buddhist and folk beliefs.

He belongs to Buddhism, but he is completely subjected to the real world. This aspect of Buddhism and folk beliefs shows the pattern and the flow that the two worlds coexisted, but Buddhism became the center of the real world by gradually encompassing folk beliefs. As above, the four stories contained in Samgukyusa show the coexistence and separation of Buddhism and folk beliefs. From this, we can see that Buddhism has already been accepted in the real world and has become the center, while folk beliefs are distant from the real world. Therefore, it is the real world that has had the greatest influence on the encounter and separation of Buddhism and folk beliefs. The status of Buddhism, having become the mainstream and order of the real world, is different from that of folk beliefs that are relatively alienated from the mainstream. In summary, the separation is the result of the two worlds whose relationship with the real world has changed. Buddhism that came from the West becomes the leading ideology of the state while actively intervening in solving problems in reality and eventually forms the order of reality. Although folk beliefs have not become the mainstream, they encounter and are separated from Buddhism according to the needs in each moment. The process of establishing Buddhism firmly required the world of folk beliefs, and the two worlds cooperated to build either towers or temples. The figures that exist as the symbols of this cooperation are Cheoyong, Biyeongrang, and Gildal.

Keyword ● Samgukyusa, Buddhism, Folk Beliefs, Hwangryongsa Gucheungtap, Cheoyongrang Manghaesa, Dohwanyeo Bihyeongrang, Gyeongdeokwang Chungdamsa Pyohoon Daedeok

▌논문투고일: 2022.10.13. ▌심사완료일: 2022.11.07. ▌게재확정일: 2022.11.09. ▌

http://doi.org/10.54698/kl.2022.10.33

NFT를 활용한 선거캠페인 연구
- 2022 대선 HOK프로젝트를 중심으로

이 용 규*
이 종 탁**

목 차

1. 들어가며
2. NFT가 갖는 함의
3. HOK(house of kard)프로젝트
4. 맺음말

1. 들어가며

선거는 민주주의 사회에서 민의를 확보하고 법적 정당성을 확보하는 매우 중요한 절차이다. 우리나라의 경우 군사독재 시절을 지나며, 많은 선거제도가 규제일변도로 자리잡아오며 경직된 선거문화가 자리잡고 있다. 그러나 다행히도 문민정부를 거치며, 절차적 민주주의의 진전과 시민의식의 성장과 다매체의 미디어 환경 등의 변화로 말미암아 모범적 선거문화가 화려하게 꽃피우고 있는 점은 매우 고무적이라 할 수 있을 것이다.

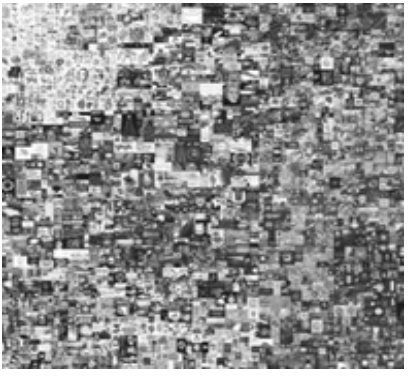
특히, 후보와 유권자 간의 상호소통을 위한 다양한 시도들이 새롭게 선보이며, 선거비용을 낮추며 선거활동을 활발하게 촉진하는 다양한 방법들

*한국폴리텍대학 VR미디어콘텐츠과 강사, 주저자
**한국폴리텍대학 VR미디어콘텐츠과 부교수, 교신저자

이 시도되었다. 그 중 대표적으로 소셜미디어를 활용을 통한 시도들이 새롭게 선보이기도 하였다. 이는 집단에서 개인간, 일방적 홍보에서 후보와 유권자간의 상호작용을 통한 적극적 선거캠페인으로의 접근이다.

본 연구에서는 선거분위기를 확산하며, 각 정당의 대통령 후보지지자들의 투표 참여 독려를 위한 일환으로 새롭게 시도된 NFT(대체불가토큰: Non-Fungible Token)를 활용한 선거캠페인 사례를 디자인 진행과정에 대한 기록이다.

2. NFT가 갖는 함의



[그림 1] 비플(Beeple)(Everydays: The First 5,000 Days)

NFT 라는 단어가 대중의 이목을 끌게 된 것은 작가 마이크 윈켈만(Mike Winkelmann)의 작품 비플(Beeple)로 알려진 '매일 : 첫 5000일(Everydays : The first 5,000 days)'이 2021년 3월 11일, 미국의 크리스티 경매소에서 4만 2,329 이더(ETH)낙찰되는 사건이 있으면서 부터라고 할 수 있다. 원화로 약 780억원에 이른다.[1)]

이 작품은 작가가 2007년 5월 1일부터 2021년 1월 7일까지 5,000일 동

1) 김두한. 이투데이.2021.03.23 미국의 크리스티경매소에서 비플(Beeple)이 사상 최고가로 경매된 사건 https://www.etoday.co.kr/news/view/2007264

안 매일 그린 디지털 아트를 모자이크 형태로 모은 것으로, 300Mb의 용량을 가진 1개의 JPG 파일을 NFT로 발행한 것이다. 세간의 이목을 끈 NFT가 세계 최대의 전통 경매장인 크리스티에서 경매됐다는 소식도 화제가 되었지만, 이작품의 디지털의 특성상 실물도 존재하지 않고 무한복제가 가능한 디지털 JPG 저작물인 파일에 특정 블록의 기록을 넣어 NFT가 된 것 마능로 그 정도의 거액에 판매되었다는 소식은 미술시장에 큰 파장을 일으켰다.[2)]

무한 복제가 가능한 디지털저작물이 엄청 난 금액으로 경매가 이루어질 수 있다는 점은 기존에 존재했으나 작품으로 인정 받지 못했던 디지털 작업자들에게 새로운 시장이 열릴 수 있다는 긍정적인 신호탄이 되었다. 이후 디지털로 이루어진 모든 미술품 뿐만아니라 게임, 영상, 음악 등의 모든 분야에서도 블록화된 디지털을 기반으로 다양한 NFT발행이 이루어지게 되었다.

NFT는 분산원장기술(Distributed ledger)을 기반으로 블록체인(Blockchain)상에 기록한 인증서의 개념을 내포한 토큰으로 경제적 가치가 있는 디지털 자산이 되었다.

비트코인(Bitcoin)과 이더(Ether)와 같은 블록체인 기술에 기반을 둔 암호화폐는 대체가 가능한 "코인"으로 서로 동일한 가치로 거래할 수 있는 자산이기 때문에 현실의 화폐와 같이 일대일 교환이 가능하다. 여기에 가치의 개념과 기술의 발달이 블록에 포함할 수 있는 데이터 종류의 범위를 넓혔고, NFT는 앞선 암호화폐와 달리 블록에 서로 다른 불변의 디지털 정보를 기록하여 토큰으로 발행하면서 각각의 토큰이 담고 있는 가치가 달라 대체불가능한 하나하나가 고유성을 지닌 가치와 특성을 갖게 되었다.[3)]

---

2) 윤종수, 표시영, 「디지털 저작물의 NFT가 갖는 함의와 법적 보호」, 『법조』 제70권 제6호, 법조협회, 2021, p212.

3) 현소진, 「NFT의 발행 및 저작권적 쟁점의 논의」, 『경영법률』 제32집 제2호, 한국경영법률학회, 2021, p434.

블록체인은 정보의 위변조를 방지하기 위해 암호화 방식을 사용하는 정보 기록기술을 의미한다. 블록체인이라는 명칭은 일정 시간마다 새로운 정보를 담은 블록(Block, 일종의 컴퓨터 파일)이 형성되어 기존 블록에 계속 연결(Chain)되는 데이터 구조를 반영한 것이다 이런 불변의 정보를 저장할 수 있는 것은 블록체인의 기반이 되는 탈중앙화된 정보의 저장과 처리 방식에 있다.[4] 그래서 NFT는 블록체인에 경제적 가치를 가지는 재산에 관한 정보를 기록하여 발행하는 자산기반토큰(Asset-Backed Token, ABT)인것이다.[5]

NFT화 할 수 있는 자산의 종류는 주식·채권·금과 같은 금융자산과 부동산이 같이 비금융자산까지 디지털 데이터로 대체해서 저장이 가능하다면 모든 자산이 NFT로 발행이 가능하다는 특징을 갖게 된다. 이렇게 발행된 NFT는 기존 디지털 데이터와 달리 자산의 희소성과 유일성을 유지하며, 소유권을 증명하는데 그 의미가 있다.

결과적으로, NFT는 유형자산이든 무형자산이든 특정한 자산을 표상하는 블록체인 상에 존재하는 디지털화된 토큰이고, 이는 고유성을 가지면서 대체가 불가능한 정보파일로 토큰과 같이 거래된다.[6]

그동안 디지털 창작물은 무한히 복제될 수 있어서 희소가치가 낮았지만 NFT로 한정된 수량의 창작물에 대해 선택적으로 소유권을 부여하고 양도가 가능해짐에 따라 창작물의 희소성, 상징성, 창작자의 명성 등에 따라 가치평가가 가능해졌고, 이로 인하여 거래도 활성화되는 계기가 되었다.[7]

---

4) Eduard Hofert, Regulierung der Blockchains – Hoheitliche Steuerung der Netzwerkeim Zahlungskontext, Mohr Siebeck, 2018.

5) 이대희, 박민주, 「지적재산권에 대한 블록체인 기술의 활용 및 한계」, 『정보법학』 한국정보법학회, 2019, p.89.

6) 곽상빈, 「대체불가능토큰(NFT) 거래 관련 법적쟁점에 관한 소고」, 『지급결제학회지』 제13권 2호, 한국지급결제학회, 2021, p173.

7) 이승환, "메타버스 비긴즈", 〈굿모닝미디어〉, 2021. 8. 10.

디지털저작물은 원본의 진위 여부를 판단하기 힘들다는 이유로 오랜 기간 동안 판매와 유통 그리고 디지털저작물의 소유권 주장이 불가능에 가까운것이 현실이었다. 그러한 의미에서 '소유권 증명서'의 역할을 하는 NFT의 등장은 굉장히 혁신적인 일이며, 인터넷 역사상 처음으로 디지털 원본에 대한 증명이 가능해지게 되었다.[8)]

3. HOK(house of kard)프로젝트

HOK(하우스 오브 카드:house of kard)프로젝트는 NFT를 활용해 20대 대통령선거 후보자에게 미리 투표하는 토너먼트 프로젝트이다. 각 라운드마다 새로운 컨셉으로 후보자의 NFT를 선보이는 방식으로 진행했다.

언론매체에서 발행한 대선 NFT사례로는 서울경제신문이 대선후보 5명의 공약영상 NFT로 제작한 프로젝트[9)]와 YTN은 이재명 더불어민주당 대선후보와 윤석열 국민의힘 대선 후보, 심상정 정의당 후보와 안철수 국민의당 대선 후보, 허경영 국민혁명당 대선 후보 5명의 후보 수락 연설, 핵심 공약 보도 영상을 대체불가능토큰(NFT)으로 발행했다.[10)]

최근 주요 대통령 후보는 적극적으로 디지털 콘텐츠를 사용하여 캠페인을 수행하거나 새로운 비즈니스 혁신 모델에 대한 민간 의견을 정책에 반영하려 노력하였다.

이번 프로젝트는 순수하게 선거참여를 독려하기 위한 프로젝트로 시작했지만 선관위의 다양한 제약 속에서 많은 전략적 수정을 통해 진행해야 했다.

시작단계에서 선관위의 권고에 의해 프로젝트의 방향성이 크게 선회하

8) 곽상빈, 「대체불가능토큰(NFT) 거래 관련 법적쟁점에 관한 소고」, 『지급결제학회지』 제13권 2호, 한국지급결제학회, 2021, p.173.

9) 김동현, 대선후보 4명 공약영상 NFT로 만난다, 서울경제, 2022. 1. 21.

10) 이강진, 대선 후보가 선택한 보도 영상 NFT 최초 발행, YTN, 2021. 1. 21.

게 되는데 NFT 의 수익금을 선거당선엔에게 후원의 형태로 지급하는 것이 선거법에 위배된다는 이유로 수익금의 수해자를 당선자에서 갑자기 당선자NFT카드 매입자에게로 로또방식을 통해 지급하게 되는 기획단의 혼선이 있었다. 또 대선주자의 초상권문제로 대상이 너무 과하게 희화되거나 곡해 되어서는 안된다는 제약이 붙게 되면서 디자인에서 표현의 한계성을 지니고 시작한 점이다.

블록체인에 올리는 모든 것은 탈중앙화를 기본으로 하기에 내용이나 이미지는 검열저항성[11]을 가지는데 이것은 누가 어디서 어떠한 내용을 블록에 올리더라도 그 블록을 삭제하거나 지워버릴 수 없는 블록체인의 특성을 보여준다. 하지만 우리는 NFT의 이런 검열 저항성을 지니는 성향과 반대되어 판매를 목적으로 하는 상업성관계라는 부분에서 프로젝트의 초기 가치개념에 의해 표현과 양식의 제한을 가지고 시작한 아이러니함을 지니고 출발하게 되었다.

선관위에 올리고자 하는 내용에 대한 한계성을 지닌 상태로 프로젝트를 실행했고 표현과 왜곡을 바탕으로 하는 디자인에서의 자유도를 포기해야했고 그래서 다양한 이미지의 제작이 어려워졌다.

대선주자라는 공공성이 지닌 인물이라는 이유 때문에 대상을 완전한 캐릭터화를 하지 못했고, 그래서 표현이 단조로운 그림들이 나오게 되었다. “검열저항성“ 이것이 블록체인의 본질이고 이 본질이 비트코인의 개인간 가치전송을 위한 프로토콜이 될 수 있는 것이다. 비트나 이더는 수수료, 글로벌화, 희소성, 대체화폐 등 여러가지 가치가 있지만, 이 가치들은 검열저항성으로 인해서 암호화폐가 존재감을 가질 수 있는 이유이기도 하다.[12]

11) 검열저항성: 블록체인에는 어느 누가 어떠한 기록을 전송하는 것을 그 누구도 막을 수 없다는 전제로 탈 중앙화를 선언했고 이것이 블록체인의 본질이다.

12) 도광양회, 블록체인, 비트코인의 본질 “검열저항성”, 블로그, 2021.04.30 https://blog.naver.com/etopclass/222328780773

이런 검열 저항성을 보여준 주요한 사건 중에는 북경대 사건이 회자된다.

[그림 2] 이더리움에 기록된 북경대 사건 개시글

2018년 4월 23일 이더리움에 북경대 사건[13]은 기록되었고 영원히 저장된 사건이다.

이더스캔(etherscan)에 올라온 이 글은 이더(ETH) 거래기록과 함께 16진법으로 올라온 북경대 미투고발문이다.

박스 안에는 사건의 경위가 UT8로 변환하면 영문과 중문으로 작성된 메모를 볼 수 있다.

[그림 3] 북경대 한 학생이 input 데이터로 적은 내용

"이일 이전에 이 사건을 대외적으로 웨이보. 위챗등의 SNS 서비스와 북경대 게시판 등에서 공유했지만 이 공유 글은 빠르게 삭제되는 일이 계속되었다. 이런 지속적인 검열과 중앙의 시스템에서 이루어지는 언론의 통제를 벗어나기 위해 그들이 선택한 일이 이더리움 블록에 영원

13) 2018년 4월 23일 이더리움에 북경대 사건.(출처=이더스캔) https://etherscan.io/tx/0x2d6a7b0f6adeff38423d4c62cd8b6ccb708ddad85da5d3d06756ad4d8a04a6a2

히 지워지지 않는 기록을 남긴 일이다.

이런 이유에서 HOK프로젝트는 대선 NFT 발행 또한 매체 중립적이라기보다는 금전적 가치라는 본질적 성격을 벗어나지 못함으로써 NFT의 디지털 아트 또한 긍정적 이미지 전달에 초점을 맞출 수밖에 없음을 내재하고 있었다." - 이더스캔 본문해석

두 번째는 앞선 문제의 연장에 있다. 표현의 한계성이 디자인을 제너레이티브아트[14]의 형식을 가져올 수 없게 된 점이다.

제너레이티브아트 형식과 같이 프로그램에 돌발변수를 넣어 작품이 인위적 조합 수준이 아니라 새로운 창작의 형태까지 갔더라면, 그 카드 가치가 유일한 희소성을 가졌을 텐데 그렇게 되지 못한 아쉬움이 남는다. 그래서 카드작업이 수작업으로 조합하는 정도의 디자인에 머물고 다양성의 범위가 좁았다. 그런 이유로 같은 카드를 여러장 발행해서 카드가 유일성을 지니지 못했다는 부분이 두 번째 이유라 할 수 있겠다.

다시 HOK 프로젝트 이야기로 돌아와서 이 프로젝트는 각 카드에 담긴 상징과 이야기를 이용하여 현 대통령 선거에 맞게 대중문화적 시각을 재구성하여 진행되었다. NFT 판매 금액의 80%는 최종 라운드에서 승리한 차기 대통령의 NFT를 보유한 사람들에게 분배되고, 나머지 20%는 캠페인의 모든 참가자에게 사용되는 프로젝트이다.

HOK프로젝트 NFT 진행과정은 모든 후보들의 카드판매량을 기준으로 토너먼트 과정으로 런칭, 예선, 본선, 결선까지 4단계의 진행되었고 투표 캠페인 이벤트를 2차에 걸쳐서 진행하고 종료되었다. 진행과정에서 미판매분은 소각 과정을 거쳐 NFT의 희소성을 높이는 방식을 채택하였다.

14) 제너레이티브 아트(Generative ART): 제너레이티브아트의 원리는 디자인을 통해 달성하고자 하는 목표와여러제한요소를 프로그래밍해서 입력하면, 알고리즘을 통해 다양한 형태를 수백,수천만가지 디자인 옵션을 생성한다. 이런 과정을 통해서 만들어지는 이미지 조합은 유일한 희소성을 지니게 된다.-브런치

기획 단계에서 투표를 독려하기 위한 목적으로 NFT의 개별 가격을 낮추고 수량을 늘리는 방향으로 진행, 각 후보의 기본 안이 만들어지면 그 위에 아이템을 추가해서 발행하는 방식으로 진행하게 되었다.

아트디렉팅은 그림 퀄리티와 일정 그리고 대중성간의 수많은 조율의 과정을 통해 이루어졌다.

NFT는 대선이라는 투표일을 기점으로 투표를 독려할 목적으로 역순으로 각각의 과정이 이루어졌고 단계마다의 특징을 부각하였다.

1) HOK프로젝트 디자인 작업

그림의 형식은 대부분 디지털 팝아트의 형식을 취하고 있었는데 팝아트 장르를 택한 것은 어쩌면 당연한 로직이었다. 또 대선 첫 인증인 만큼 후보의 이미지가 PFP NFT방식으로 레이아웃을 잡았다.

전통적인 언론 매체에서 정치인의 이미지화 방법은 주로 캐리커쳐화된 시사코너에 대중적으로 수용되는 조롱과 희화화로서의 정치인 이미지 표현되어왔다. 하지만 대선에서의 이미지는 홍보나 상업적인 의미를 담게 될 때는 표현의 폭이 대폭 줄어들게 된다.

[그림 4] HOK프로젝트 공식홈페이지 https://hok.team

1차전의 팝아트형[15]의 캐리커쳐를 만드는데 고민의 시간이 좀 적은 방식으로 후보 사진을 라인 정리하는 간단한 방식에 팝아트 형식을 취했고, 그중에서 리히텐슈타인[16]의 그림을 디지털그래픽화 하는 스타일로 방향을 잡아 진행했다.

카드의 배경은 정당의 로고나 컬러를 두는 액자구조를 택했다. 액자나 배경이 중앙부를 둘러서 그림을 꾸며주듯 바깥이미지가 내부이미지를 액자처럼 포함하고 있는 액자구조는 대개 외부이미지에서 내부이미지로 흘러가다가 내부이미지가 다시 외부이미지로 흘러가는 것이며, 시점이 불분명하게 변화하기도 하는데, 대개 외부이미지는 1인칭 시점, 내부이미지는 3인칭 시점으로 진행된다. 우리가 선택한 구조는 일반적으로 내부이미지의 진정성을 더욱 강조하는 정통 액자 구성으로 볼 수 있으며, 특정 항목, 증거 및 기호로 이미지를 더욱 강조하는 구성에 사용되도록 설계되었다.

우리가 액자구조에 익숙하고 배경을 통해 내부를 자연스럽게 인식하는 이유는 프레임 구조가 외부이미지를 내부이미지 외부에 두면서 내부이미지 간의 상관관계를 제공하는 역할을 하기 때문이다. 이렇게 되면 내부이미지가 마치 사실인 것처럼 보이게 동질화하여 확장해주는 역할을 하기 때문이다. 우리는 이 부분에 주목해 작업을 끌어갔다.

2) HOK프로젝트 NFT 1차 런칭

1차'런칭'은 3일간 진행되었고, 2022년 1월 14일 17시부터 판매가 이루

15) 팝아트는 popular art를 줄여서 만들어진 단어로, 대중 예술이라는 뜻을 지니고 있다. 즉, 팝아트란 대중들이 쉽게 예술을 접할 수 있도록 대중에게 친숙한 만화나 광고, 상품, 유명인 등을 인용하여 표현한 예술라고 할 수 있다. 그렇기에 사람들이 일상생활을 살아가면서 접하는 모든 것이 예술이 될 수도 있는 것이다. (주가은. 공공누리. 문화이야기. 팝아트에 관하여. 2018.03.17.)

16) 로이 폭스 리히텐슈타인(Roy Fox Lichtenstein, 1923년 10월 27일 ~ 1997년 9월 29일)은 미국의 팝 아티스트였다. 대표작 1964년, 《행복한 눈물》(Happy Tears).- 위키백과

어졌고, 후보 5명당 500장을 발행해서 총2,500장을 발행하고 판매가격은 5,000원으로 책정했다. 16일 자정 발매 종료와 함께 미판매분 전량을 소각 처리되었다.

[그림 5] 팝아트 형식 NFT

3) HOK프로젝트 NFT 2차 예선

[그림 6] 에어드랍(airdrop)용 팝아트형식 NFT(아이템 추가)

2차 예선은 2022년 1월 17일 14시부터 7일간 진행, 기존의 팝아트 형식을 베이스로 아이템을 추가해서 NFT를 발매하였다. 후보별 목도리 NFT를 시작으로 모자, 안경, 학사모 등을 발행하였고, 23일 자정 미판매분은 소각처리하였고, 추첨을 통해 별도의 NFT를 에어드랍(airdrop)[17] 한 후 종료하였다. 모든 미판매 NFT 소각되었고 로또 NFT (4등)은 추첨을 통해 진행했고 에어드랍했다.

카드는 후보 5명당 999장으로 총4,995장이 발매되었고 판매가격 은 10,000원으로 책정했다. 에어드랍으로 재분배를 진행한 NFT는 기획 단계에서 투표를 독려하기 위한 목적인 만큼 NFT의 개별 가격을 낮추고, 수량을 늘리는 방향으로 진행해서 각 후보의 기본안에 아이템을 추가해서 발행하는 방식으로 진행되었다.

구매자 전원 구매 후보의 봉황 팝아트 에어드랍 (구매 후 10분 내)지급하고 각 후보 별 봉황 팝아트 소유자 20명씩 총 100명 추첨하여 로또 NFT (5등) 에어드랍을 진행했다. 로또 NFT 소지자는 투표 캠페인 모드 안내에 따라 당첨금을 지급하게된다. 로또 NFT 는 자신이 구매한 작품설명에 따라 지갑주소를 입력하여 로또 NFT를 HOK에 기한 내 선물해야만 당첨금 지급는 방식으로 진행했다.

4) HOK프로젝트 NFT 3차 본선

3차 본선은 2022년 1월 23일 23시 59분 부터 1월 24일 17시까지 11일간 트럼프 카드 형식으로 NFT가 발매되었다. 22.02.04 17:00시에 로또 NFT (3등) 추첨과 에어드랍을 진행했고 22.02.04 17:00시에는 블랙, 골드 NFT 추첨과 에어드랍이 진행되었다.

17) 에어드랍(airdrop)이란 공중(air)에서 떨어뜨린다(drop)는 뜻으로서, 기존 암호화폐 소유자들에게 무상으로 코인을 배분하여 지급하는 행위를 말한다. 주식에서 '무상증자'와 유사한 개념이다. 이 프로젝트에서는 NFT 구매자에게 선택한 후보의 아이템이 첨부된 NFT를 분배했다. - 헤시넷

트럼프카드[18]의 키워드는 승부, 갬블, 왕좌를 노리는 내용으로 그림의 내용이 이번 프로젝트의 NFT가 내재한 목적성과 같다는 부분과 맥락이 비슷하여 채택하였다.

[그림 7] 후보별 트럼프 카드 형식 NFT

의상과 소품을 각자의 장점을 활용해서 왕이 되려는 자들로 정하고 왕관에 각자 캐릭터성에 어울리는 소품을 적용해서 진행했다. 이재명 후보는 마법사·화려한 마법 지팡이·플라스크(약병), 윤석열 후보는 전사·넓직한 칼·천칭, 안철수 후보는 힐러·책·신성한 문양의 펜던트 목걸이, 심상정 후보는 성기사·얇은 칼·방패, 허경영 후보는 주술사·구슬·망치로 구성하였으며, 각 당의 컬러와 심볼은 정당기를 적용하여 디자인을 기초로 제작하였다. 그러나, 기존에 아트웍을 진행하던 시안의 캐릭터가 장르적인 부분에서 이미지가 부합하지 않는 문제가 발생하였다.

문제는 후보의 얼굴을 캐리커쳐화 과정에서 발생했다. 캐리커쳐 캐리커처(caricature) 또는 희화(戱畵)는 사물의 특징을 과장해서 노출시켜 풍자적 의도에 따라서 신랄하게 그린 작품이다. 본래 회화(繪畵)의 용어이나 현재에는 널리 문학작품에 관해서도 사용되고 있다.- 위키백과

어원이 과장된 것·왜곡된 것이라는 뜻의 이탈리아어서 나온 대로 대부

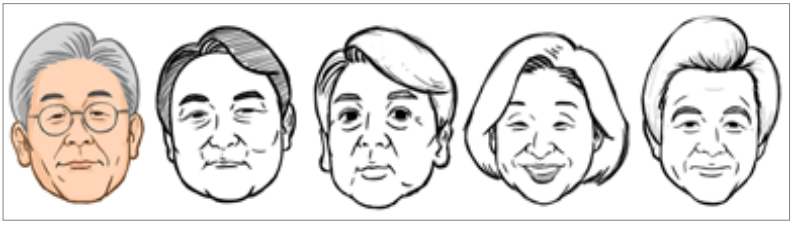
18) 트럼프 (trump)는 1520년경 'triumph'(승리)의 또 다른 표기로 적힌 것을 시작으로 오늘날(승리에 유리한) '으뜸패'라는 의미를 지닌다.- 나무위키

분의 작업에서는 풍자나 희화되는 이미지를 뜻하는 의미로 통용된다. 하지만 한국의 대선에서는 대중적 ·미적 만족도에 부합하는 결과물로 대선주자를 캐리커쳐화하는데, 인물을 희화하거나 캐릭터성을 강조하기에는 사회적 범주가 용인되지 않는 부분이 아직 강하다. 그런 이유에서 그림에서 자기검열이 강하게 존재하게 되었고 그런 이유에서 적절한 그림이 잘 나오지 않았다. 결국 몇 차례의 피드백 후 다른 캐리커쳐로 바꾸기로 하고 새로운 작업이 진행되었다. 프로젝트는 늘 대안을 준비하고 작업을 하는데 이렇게 갑작스러운 변경은 전체 제작 라인에도 여러 장애를 가져오게 된다.

후보 별 실버 트럼프카드 종류 별 각 50장 중 5장 추첨하여 골드 트럼프카드 에어드랍을 진행했다.

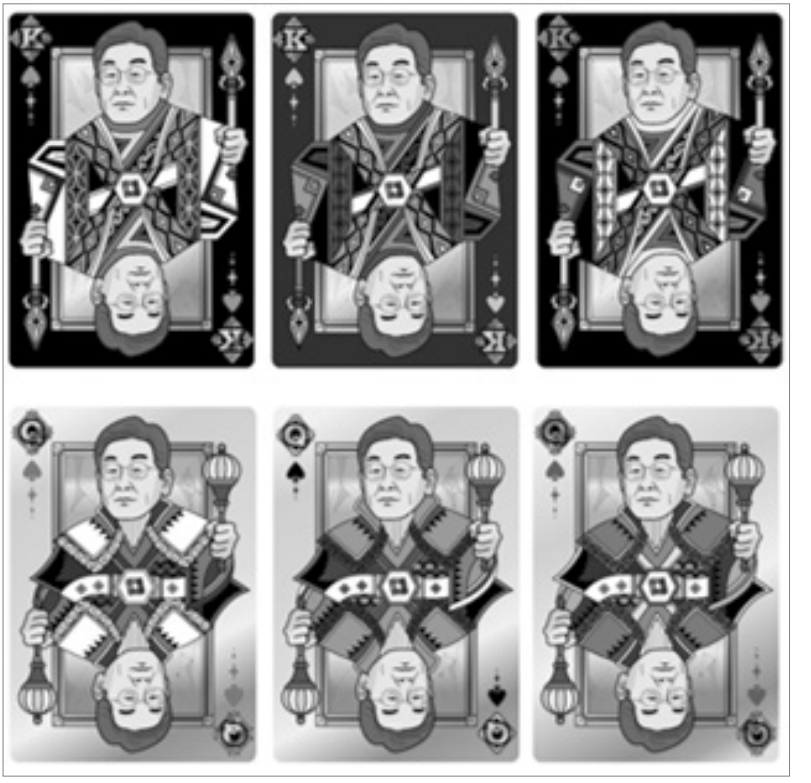
- 알파벳-바깥 색상-안쪽 색상 순으로 네이밍 (Q-S-G일 경우 바깥 실버, 안쪽 골드의 Q 카드)
- ex) [HOK 본선] 심상정 후보 트럼프카드 J-W-G 50장 중 트럼프카드 J-B-G 10장 에어드랍.
- ex) J-화이트-골드(J-W-G) 50장 완판시 50장 중 10장, 50장 중 20장 판매시 20장 중 10장 에어드랍.

각 후보 별 화이트 또는 실버 NFT 소유자 6명씩 총 30명 추첨하여 로또 NFT (3등) 에어드랍을 진행했고 로또 NFT 소지자는 투표 캠페인 모드 안내에 따라 당첨금 지급하는 방식으로 진행했다.



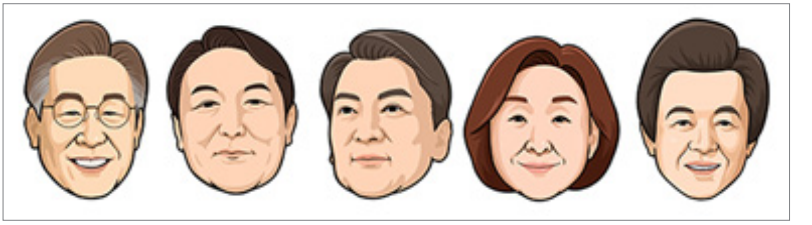
[그림 8] 캐리커쳐 시안 1

결국 1안을 제작하던 파이프라인을 수정해 2안으로 진행이 되었다. 트럼프카드의 의상 일러스트 부분은 많은 사람의 손이 필요한 관계로 기존 팀에서 작업을 계속 진행해 가며 보완해가기로 했고 얼굴 디자인은 대상이 대선 주자인 만큼 각 당의 대선 캠프에서 문제나 오해의 소지가 없도록 그림을 조율해야 했다. 어느 정도 캐리커쳐가 결정되면서 배경과 결합해서 이미지를 보정했다.



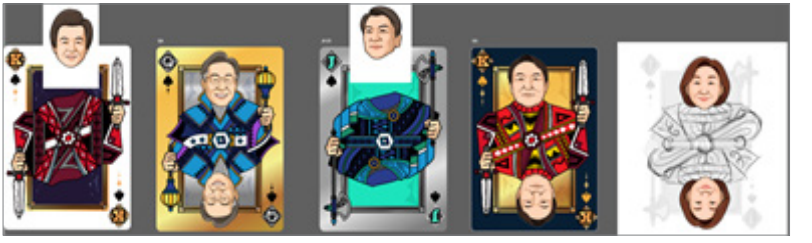
[그림 9] 시안이 채택되지 않은 디자인

트럼프카드의 2차 디자인 안이 빠르게 제작되었고, 다시 수정과 조정, 재작업이 진행되었다. 또한, 풍자나 과장의 부분이 남아있어서 그 부분을 최소화하고 마스코트처럼 젊고 상큼한 느낌으로 진행하였다.



[그림 10] 캐리커쳐 시안 2

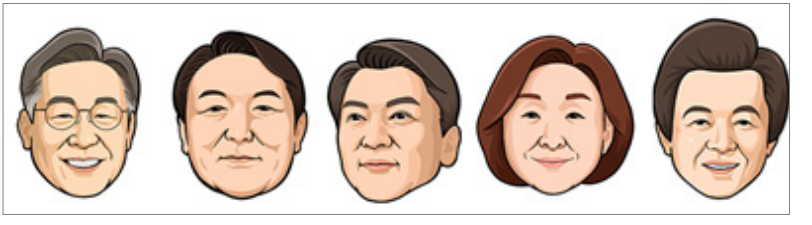
대선 후보의 캐리커쳐가 진행되는 동안 각 당의 후보자의 의상부분이 진행되었고 각자의 특성에 맞은 아이템을 추가 하는 작업이 진행되었다.



[그림 11] 후보마다 고유의 색과 디자인 적용 과정

의상은 각 파츠가 다른 캐릭터와 결합해도 작품이 될 수 있도록 구상하였으나 캐릭터 마다의 미묘한 차이가 잘맞지 않아 결국은

캐릭터마다 각자의 의상을 4개 준비하고 각의상별 색상을 달리하는 것으로 여러 조합을 만들어 내는 것으로 수정되어 진행하였다.



[그림 12] 최종안 미묘한 수정이 계속된 이미지

대선 캐릭터 디자인 3안을 결정했다. 이전의 캐리커쳐 이미지와 위의 이미지의 차이가 작아 보이지만 많은 확인과 수정 재작업의 시간이었다.

[그림 13] 심상정 후보는 인상과 단순화 부분

정의당의 심상정 후보의 이미지는 특히 정치인 고유의 인상이 서로에게 다르게 남아있어서 전반적 볼륨과 라인을 정리하는 작업으로 마무리되었다. 의상은 K는 왕의 컬러로 정당의 컬러로, J는 화이트에 가까운 계열에 정당색을 더한 형식으로, Q는 그 둘의 중간에 컬러로 택했고 각자의 의상의 무늬를 다르게 디자인했다.

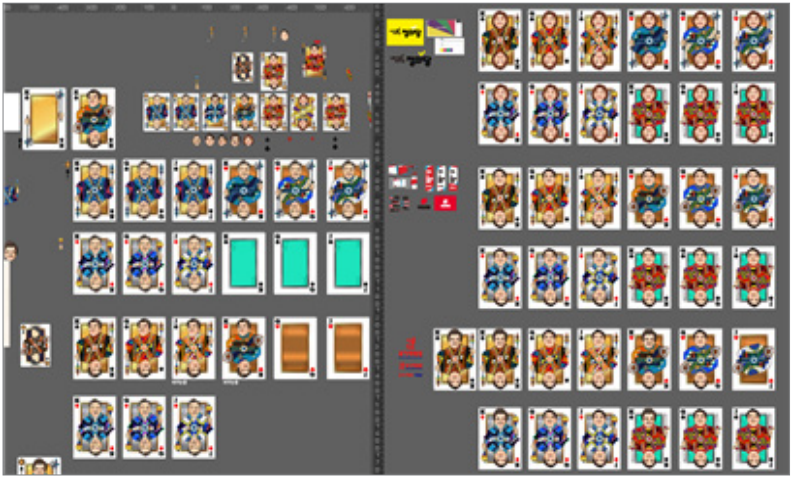
각 카드의 스타일화가 마무리되고 옷의 형태는 스페이드, 다이아몬드, 하트, 클로버마다 옷과 아이템을 달리했다.

이 작업은 초기 프로그래밍을 통한 자동생성방식인 제너레이티브 아트 방식으로 진행하려 했다. 하지만 경우의 수가 너무 많아 통일화하는 시간의 어려움으로 결국 수작업으로 제작, 10여 차례이상 수정작업이 있었고 발행 직전에야 전체 카드가 완료되었다.

[그림 14] 각 후보 K·Q·J 의상 컬러 시안

모든 카드의 배경 컬러를 금·은·동·블랙으로 두어 중요도의 차이를 두도록 했다. 각 후보당 옷과 문양으로 9가지 형태, 배경 4종으로 36종류의 카드가 만들어졌으며, 총 5명의 후보가 36개씩의 카드를 부여 받게 되서 총 180종의 카드가 제작되었다.

카드 이미지 작업과 별도로 배경의 컬러에 문양을 올린 후 옷의 색이 변화하는 애니메이션 gif파일도 같이 진행했다. 이 모든 작업은 용량에 민감했고 gif파일도 4mb를 넘지 않도록 제작되었다.



[그림 15] 후보별 문자 문양별 분류작업 과정

5) HOK프로젝트 NFT 4차 결선

결선은 기획단계에는 삼국지 게임아트에 TCG 스타일을 추가한 카드형태로 진행될 예정이었다.

4차 결선은 11일간 진행되었고 후보 별 판타지아트 NFT 발매했는데 22.01.24 14:00시에 후보별 트럼프카드 NFT를 발매했고, 22.02.03 23:59시에 발매가 종료되었다. (모든 미판매 NFT 소각된다)

22.02.04 17:00시에 로또 NFT (3등) 추첨 및 에어드랍했고 22.02.04

17:00시에 블랙, 골드 NFT 추첨과 에어드랍을 진행했다.

후보 3명당 500장씩 총1500장이 발매되었고 판매가격은 40,000원이 책정되었다. 결선 판매량(재판매 제외)이 가장 높은 후보의 판타지아트 NFT 소유자 중 20명을 추첨하여 로또 NFT (3등)을 에어드랍했다. 로또 NFT 내 작품설명에 따라 지갑주소를 입력하여 로또 NFT를 HOK에 기한 내 선물해야만 당첨금 지급했다.

이 카드 디자인은 아트팀이 섭외되고 구상안이 구체화 되면서 생각지 못한 이미지가 나오면서 나왔다.

[그림 16] 동양풍의 이미지는 캐릭터에 수염이 없으면 내관 같아 보이는 문제가 발생

동양 전통복식의 캐릭터는 인물에 수염을 붙여야 하는 수염을 붙이면 대상을 알아볼 수 없거나 비하하는 느낌도 나고 수염을 붙이지 않으면 대선 캐릭터가 군주라기 보다는 환관 같은 이미지로 나와서 중세 기사형식으로 선회하기로 결정하게 되었다. 이런 모든 실험적 카드의 제작은 이후에 진행할 게임이나 그림의 형태의 차기 프로젝트를 위한 무대이기도 해서 여러 장르, 여러 형태나 형식을 시험해 보는 프로젝트이기도 했다. 따라서 각각의 카드마다 아이템 개념의 문양, 색깔, 장비들을 넣어 TCG 게임 카드들

의 기본 포맷에서 시작했다.

이런 모든 실험적 카드의 제작은 이후에 진행할 게임이나 그림의 형태의 차기 프로젝트를 위한 무대이기도 해서 여러 장르, 여러 형태나 형식을 시험해 보는 프로젝트이기도 했다.

[그림 17] level up 과정까지 담은 1차 시안

따라서 각각의 카드마다 아이템 개념의 문양, 색깔, 장비들을 넣어 TCG 게임 카드들의 기본 포맷에서 시작했다.

[그림 18] 후보 별 트럼프카드형식 NFT

최종 결선에서 시간적인 한계로 대선 캐릭터를 더 부각시키기 위해 아이템이나 문양들은 줄여나갔다. TCG카드게임 형식을 가져오기 위해 먼저 기본이 되는 포맷에 대한 조사가 있었고 가디언 테일즈 슈퍼 코스튬을 기본 라인으로 잡았다.

트럼프카드 경선에서의 예상은 이재명 후보와 윤석열 후보의 2자간 구

도로 예측하고, 프로젝트를 진행했는데, 트럼프카드 판매 1위가 허경영 후보가 되면서 최종 결선에서도 허경영 후보에 대한 작업도 추가로 진행하게 되었다.

전반적인 글의 구성은 이 프로젝트의 작업적인 배경과 디자인적인면을 중점으로 정리해나가고 있다. 프로젝트의 전체 일정을 정리하면 다음과 같다.

[표 1] HOK NFT 진행 일정

번호	날짜	내용
1	1/14 ~ 1/16	런칭 이벤트
2	1/17 ~ 1/23	예선 라운드
3	1/24 ~ 2/3	본선 라운드
4	2/3 오전12시	본선 보상 및 결선 라운드
5	2/4 ~ 2/14	결선 라운드
6	2/15	결전 로또 NFT 추첨 오후 5시
7	2/16	프리미엄 트럼프 카드이벤트
8	2/16 ~ 2/28	HOK 투표캠페인 1차
9	2/17 ~ 2/18	투표캠페인 홈페이지 업데이트
10	2/21	투표캠페인 1차 / 중간 추첨 에어드랍
11	3/2 ~ 3/3	투표캠페인 1차 / 로또 2등 추첨
12	3/4 ~ 3/10	투표캠페인 2차
13	3/8 오전 12:00 ~ 오후 11:59	로또 NFT 수령마감
14	3/14 ~ 3/16	투표 캠페인 2차 에어드랍, 로또 1등 추첨
15	3/18	로또 NFT 상금 지급 예정일

초기 판매량에는 기대와 반응이 긍정적이었지만 표현의 한계 NFT 시장을 바라보는 시선의 벽들이 높았고 시장의 반응은 미디어의 비판적 보도와 사용자층의 확대를 가져오지 못한 한계성을 후반으로 갈수록 강하게 대면하게 되었다.

최종라운드 이미지캡쳐에서도 허경영대표가 판매순위로는 1위를 차지

했다.

[표 2] HOK NFT 판매량

핵심역량	역량요소	인재상	판매율
1 [런칭] 팝아트 카드	1652	2500	66%
2 [예선] 팝아트 목도리 카드	1844	4995	37%
3 [본선] 트럼프 카드	680	6000	11%
4 [결선] 판타지 아트 카드	124	1500	8%

[그림 19] 예선 후보 별 팝아트카드 NFT 판매결과

아쉬움이 많은 프로젝트였다. 만족할만한 성과를 가지지 못한 이유는 몇가지로 정리 될 수 있다. 먼저 초기단계기획에서 놓친 선관위와의 관계로 방향성이 틀어진 부분과 디자인에서 표현의 한계성을 지니고 시작한 점이다. 검열저항성의 지니지 못한 그냥 적정선에서 서야만했던 디자인과 구상을 구체화해서 시도해보고 반응과 대안을 만들어가는 프로젝트가 되었어야 하는데 이점이 관철되지 못해 아쉽다. 또 그렇게 되기 위해서는 선거라는 경직된 구조 속에서의 프로젝트가 아니었으면하고 표현의 자유도 함께 있어 검열의저항성이 발혀되는 그리고 그런 것을 용인하는 사회망이 되

었으면하는 바램이다.

[그림 20] 결선 후보 별 팝아트카드 NFT 판매결과

프로젝트를 마감하면서 늘 일정 마감일에는 모두 촉각을 세웠고 두차례 디도스(DDos)[19] 공격이 있어 프로그램팀들이 정말 많은 수고를 했다. 기획팀은 선거관리위원회와 문제를 대응했고 홍보팀은 각종 매체를 통해 이 프로젝트를 알리고 홍보하기 위해 많은 밤을 새웠던 팀들의 노고에 감사한다.

4. 맺음말

HOK프로젝트는 가상 디지털 대선을 소재로 한 NFT발행을 마케팅적으로 시도한 프로젝트였다. 대선카드라는 소재와 리그전이라는 오락적 측면과 블록체인이라는 플랫폼을 활용한 형식의 장르적 측면과 대중성 그리고, 공공성이라는 제약적 요소를 통해 디지털 작품의 오락성과 기술성 그리고

19) 디도스(DDoS) 공격: 분산서비스거부(Distribute Denial of Service), 다른 말로 디도스(DDoS) 공격이라고 불리는 크래킹의 일종이다. 디도스 공격은 수십 대에서 많게는 수백만 대의 PC를 원격 조종해 특정 웹사이트에 동시에 접속시킴으로써 단시간 내에 과부하를 일으키는 행위를 뜻한다.[네이버 지식백과] (용어로 보는 IT, 서동민, IT 동아)

창작의 경계를 논의해보았다.

이번 프로젝트 대선 NFT 발행 또한 매체 중립적이기보다는 금전적 가치라는 본질적 성격을 벗어나지 못함으로써 NFT의 디지털 아트 또한 긍정적 이미지 전달에 초점을 맞출 수밖에 없음을 내재하고 있다.

블록체인이 기술적인 Asset일 때나 메타버스 내에서 자신만의 공간과 사적소유물 표현 등일 경우에는 크게 이슈가되지 않았지만, 화폐의 가치를 가지거나 정치적인 의미를 내포하는 NFT로 활성화 될때는 그 내재되는 가치의 불편함이 사회적 논란으로 이슈의 가운데 서게된다. 특히, 정치인은 블록체인의 본질적 특징인 검열 저항성으로 인해 '가짜뉴스'와 '비판과 조롱' 사이의 경계선에 놓이게되서 언론의 편집에 따라 그 내용이 가지는 본질적 측면이 모호해질 가능성이 크다.

블록체인은 이제 기술기반으로 성장하는 금융경제의 아이템에서 점차 이미지화·게임화·커뮤니티화하는 양식으로 그 변화의 폭을 넓혀가고 있다.

여기에 매체의 대중성과 예술적 가치를 더해가는 시점에서 여러 시도를 접목하는 가운데 진행한 이번 HOK프로젝트는 모범적 사례로 완성되었다거나, 가치가 존재한다고는 결론 내려지지는 않는다. 하지만 앞으로 예술과 기술이 접목한 또 하나의 실용적 가치와 표현 매체로서의 가능성, 그리고 유희라는 관점에서 대중적 예술작품 시장과 경제적 수요의 방향성을 접목한 블록체인 자체와 NFT의 긍정성 등에 많은 토론과 논쟁이 필요하다.

▮참고문헌

곽상빈, 「대체불가능토큰(NFT) 거래 관련 법적쟁점에 관한 소고」, 『지급결제학회지』 제13권 2호, 한국지급결제학회, 2021, p167-194.

권혁준, 임민수, 김협, 「NFT의 거래 가능성 및 확장성에 대한 고찰-대체거래소 연계를 중심으로」, 『지급결제학회지』 제13권 1호, 한국지급결제학회, 2021, p257-272.

윤종수, 표시영, 「디지털 저작물의 NFT가 갖는 함의와 법적 보호」, 『법조』 제70권 제6호, 법조협회, 2021, p211-244.

이대희, 박민주, 「지적재산권에 대한 블록체인 기술의 활용 및 한계」, 『정보법학』 한국정보법학회, 2019, p89.

현소진, 「NFT의 발행 및 저작권적 쟁점의 논의」, 『경영법률』 제32집 제2호, 한국경영법률학회, 2021, p433-463.

Eduard Hofert, *Regulierung der Blockchains – Hoheitliche Steuerung der Netzwerkeim Zahlungskontext, Mohr Siebeck, 2018.*

도광양회, 블록체인, 비트코인의 본질 "검열저항성", 블로그, 2021.04. 30. https://blog.naver.com/etopclass/ 222328780773

이승환, "메타버스 비긴즈", 〈굿모닝미디어〉, 2021. 8. 10. https://www.sedaily.com/NewsVIew/260YBZ4PR3

이강진, 대선 후보가 선택한 보도 영상 NFT 최초 발행, YTN, 2021. 1. 21. https://www.ytn.co.kr/_ln/0102_ 202201211204002580

Pak.K.J. Generrative art란 무었인가?_1, 2021.10.14. https://brunch.co.kr/@jejung/25

이슈크래커, 비플(Beeple)이 사상최고가로 경매된 사건 .2021.03.23. https://www.etoday.co.kr/news/view/2007264

북경대학생, 이더스캔, 북경대 미투사건, 2018. 04. 23.

https://etherscan.io/tx/0x2d6a7b0f6adeff38423d4c62cd8b6ccb708ddad85da5d3d06756ad4d8a04a6a2

▌국문초록

선거는 민주사회에서 국민의 뜻을 확인하고 법적 정당성을 확보하기 위한 매우 중요한 절차이다. 한국의 경우 군사독재 이후 많은 선거제도가 규제의 중심에 있는 경직된 선거문화를 갖고 있다.

그러나 시대가 변함에 따라 후보와 유권자 간의 소통을 위한 다양한 시도가 새롭게 도입되었고, 선거 비용을 낮추고 선거 활동을 적극적으로 촉진하기 위한 다양한 방법이 시도되었다. 이 가운데 소셜미디어 활용을 통한 시도가 새롭게 소개됐다. 이는 후보와 유권자 간의 상호작용을 통한 집단에서 개인으로, 일방적인 홍보에서 적극적인 선거운동으로의 전환을 보여준다.

본 연구에서는 선거 분위기를 조성하고 각 당의 대선후보 지지자들의 투표 참여를 유도하기 위한 일환으로 새롭게 시도된 NFT(비기능 토큰)를 활용한 선거운동 사례를 제시하고자 한다.

HOK(House of Kard) 프로젝트는 NFT를 활용해 20대 대선 후보를 미리 투표하는 토너먼트 프로젝트다. 각 라운드마다 새로운 컨셉으로 후보자의 NFT를 선보이는 방식으로 진행했다.

HOK 프로젝트는 NFT가 대선을 바탕으로 리그전이라는 엔터테인먼트 요소를 그래픽 형태로 담아 발표한 프로젝트다. NFT를 보유한 소비자는 다양한 이유로 자신이 지지하는 후보나 당첨 확률이 높은 카드를 선택할 수 있는 선순환 구조를 시도했고, 소규모 판매는 이를 지원하고 후원하는 오너의 NFT 가치를 높이기 위한 프로젝트였다.

HOK 프로젝트는 대통령 선거가 경직된 선거 문화에서 벗어나 가벼운 참여를 촉진하는 새로운 방법 중 하나가 되어 향후 시도될 다양한 NFT 적용의 작은 사례가 되기를 희망한다.

주제어 ● 선거캠페인, NFT, 대통령선거, HOK프로젝트, NFT 카드

▌Abstract

Election campaign research using NFT

- Focusing on the 2022 presidential election HOK project

Lee, Yong Gyu
Lee, Jong-Tak

Elections are an essential process for securing public opinion and legal justification in a democratic society. In the case of the Republic of Korea, a rigid electoral culture was established during the military dictatorship, which caused many electoral systems to become unilateral.

However, as times have changed, various means of communication between candidates and voters have been newly introduced, and various ways to lower election costs and actively promote election activities have been attempted.

Among them, the introduction of the use of social media reflects the transition from group focus to individual focus and from one-sided publicity to active election campaigns through interaction between candidates and voters.

In this study, we present examples of election campaigns using the recently developed NFT(non-fungible token) as part of promoting the election atmosphere and encouraging the supporters of each party's presidential candidates to participate in the vote.

The HOK (House of Kard) was a tournament project that used NFTs for the advance voting of candidates in the 20th Korean presidential election. In each round, the candidate-'s' NFTs were presented with a new concept.

The HOK project presented NFTs in graphic form as entertainment elements called league matches based on the presidential election. Consumers with NFTs tried a virtuous cycle structure where they could choose candidates they support or cards with a high probability of winning for

various reasons, and small sales were attempted to increase the NFT value for owners who support and sponsor them.

The HOK project had the goal to promote a new way of lighthearted participation in the presidential election away from the rigid election culture of the past, and became one example of the various NFT applications that may be attempted in the future.

Keyword ● Election campaign, NFT, Presidential election, HOK project, NFT card

▌논문투고일: 2022.10.21. ▌심사완료일: 2022.11.07. ▌게재확정일: 2022.11.09. ▌

http://doi.org/10.54698/kl.2022.10.63

메타버스의 법률적 쟁점에 관한 소고

이 진 환*

목 차

1. 들어가며
2. 메타버스의 논의
3. 메타버스와 행정규제 및 법률적 쟁점
4. 맺음말

1. 들어가며

본 연구는 4차 산업혁명이라는 개념이 등장하며 주요 관심 분야 중 하나인 메타버스에서 발생 가능한 법적 문제점을 고찰한 연구이다. 메타버스는 새로운 사회적 공간으로서 우리 사회에서의 일상생활과 같이 다양한 침해와 정보 유출 등의 가능성이 매우 크다. 물론 아직 메타버스라는 새로운 공간에 대한 시민들의 인식과 활용도가 낮은 경우도 있겠지만, 현재의 기술적 발전을 고려한다면 메타버스의 일상생활과 같이 그 활용도는 생각보다 빠르게 우리 생활의 모든 영역에 영향을 미칠 것으로 판단된다. 특히 COVID-19는 디지털 기술의 현실화를 더욱 촉진하는 계기가 되었다. 이처

* 선거연수원 초빙교수, 사)한국공공행정연구원 부원장

럼 우리가 평소 상상하던 다양한 것들이 현실적으로 되고 있으며, 현실 세계에서의 발생 및 가능한 모든 것 또한 메타버스에서도 적용될 가능성은 매우 높다. 메타버스에서는 개인뿐만 아니라 인격적 주체라 할 수 있는 아바타에 대한 인격과 명예에 대한 침해 뿐만 아니라 갈등 등 범죄 성립요건은 일반 사회에서 발생하는 문제와 유사하게 발생 가능하다. 예를 들어 메타버스에서는 블록 채인 기술과 암호화된 전자 화폐 등 금융 업무가 가능하기 때문에 메타버스에서 새로운 금융시장이 구축되게 된다. 메타버스에서는 NFT처럼 디지털 자산이 결제 수단으로 활용되기 때문에 현실과 메타버스 상호 금융 거래가 활성화될 것인데 현재의 관련 법률로서 적용하기에는 문제점이 있다. 현재 세법의 경우 국가마다 상이한 법률적 내용이 있기 때문에 메타버스에서 어느 특정 국가의 법률을 적용하기에는 매우 큰 어려움이 있는 것이다. 메타버스는 국경이 없기에 다양한 관점에서 메타버스를 악용할 사례의 가능성은 매우 크다. 이와 같이 메타버스와 관련된 법적 문제가 다양함에도 불구하고 연구와 법률적 대비는 미비하다. 따라서 메타버스에서 발생 가능한 법률적 쟁점을 현실 세계에서 발생하는 관점과 메타버스라는 공간에서 발생 가능한 사례를 미리 준비해야 할 필요성이 있다.

메타버스의 다양한 활동은 현실 세계와 유사하거나 새로운 법적 문제가 나타난다는 점에서 다양한 관점과 실현 가능성을 열어 두고 법적 문제점을 사전적으로 살펴볼 필요가 있다. 비록 법률이 기술을 따라갈 수 없고, 기술의 부정적 결과에 대해 법률은 더 느리게 적용될지라도 현실 세계의 선례를 통해 법률적 대비는 가능할 것이다. 따라서 이 연구에서는 메타버스에서 발생 및 발생 가능한 사례에 대해 특정 분야를 논의하기 보다는 전체적인 법률적 쟁점을 가늠하는데 주목적이 있다. 메타버스의 개념과 유형 등 이론적 논의를 기초로 이 연구에서 법률적 접근은 공법적 행정규제 및 지식재산 기본법, 저작권법, 상표법, 디자인보호법, 기타 법률을 그 범위로

설정한다. 물론 우리나라의 법률 중 메타버스와 관련된 법률은 행정법, 형사법, 민사법, 세법 등 매우 광활하기에 모든 법률과 법률적 요소를 파악하기에는 이 연구의 범위가 확장되기에 메타버스와 관련된 내용과 법률을 중심으로 살펴보고자 한다.

2. 메타버스의 논의

1) 개념

메타버스(Metaverse)는 1992년 Neal Stephenson의 `Snow Crash'라는 소설에서 처음 등장한 용어로서 가상의 세계에서 가상의 자아인 아바타를 이용하여 활동하는 내용이다. 일반적으로 메타버스는 단어에서 오듯이 초월(Meta)과 우주(Universe)의 합성어를 의미한다.[1] 메타버스는 현실 세계의 자아를 대신해서 아바타라는 가상의 자아를 통해 일상적 생활처럼 활동하는 3D 기반의 가상세계를 의미한다.[2]

그런데 메타버스에 대해 정립된 용어와 개념이 미비하며 특히 기술의 발전에 부합하지 않기에 새로운 정립이 필요하다는 주장도 제기되고 있다. 그 이유는 디지털 기술 발전으로 나타난 메타버스는 현실과 가상의 경계를 무너뜨리고 있으며, 가상세계라 하지만 메타버스는 기존의 가상세계보다 훨씬 발전한 것이기 때문이다. 그 결과 현실 세계를 초월하여 '초월세계', '디지털 지구'라는 표현도 등장하고 있다. 메타버스의 발전과 관심의 확대에 따라 애플, 마이크로소프트, 아마존, 구글, 페이스북 등의 세계적 유명 기

1) Dionisio, John David N., William G. Burns III, and Richard Gilbert. "3D virtual worlds and the metaverse: Current status and future possibilities", 『ACM Computing Surveys』 45(3), 2013, p.34.

2) 김해솔, 한정엽, Jungyeob, 김종민, 「메타버스 콘텐츠 제작 플랫폼의 저작 유형 및 특성 연구-UGC, UMC, URC 중심으로」, 『한국공간디자인학회논문집』 17권 4호, 한국공간디자인학회, 2022, 175쪽.

업인들은 메타버스를 표방하며 다양한 분야의 전략을 제시하고 있다.[3)]

메타버스는 이용자가 단순한 비즈니스 뿐만 아니라 콘텐츠 제작 등 다양한 창업활동을 통해 수익 구조 창출이라는 경제적 활동이 가능하다. 예를 들어 메타버스 플랫폼 중 활용도가 가장 많은 것은 제페토(Zepeto)와 게더타운(Gather town)이 있다. 제페토는 한국 기업인 네이버에서 만든 플랫폼으로서 구찌, 나이키, 디즈니 등 다양한 브랜드가 제페토와 협업을 하고 있다. 이 회사들은 아바타의 옷 꾸미기와 새로운 디자인으로 물건을 만들어 수익을 올리고 있다. 게더타운은 각종 박람회, 공연, 교육 등 실시간 협업이 가능한 플랫폼이다. 게더타운은 사용자의 아바타를 만들어 각종 비대면 회의나 교육 등 협업과 소통이 가능하다는 장점이 있다. 이런 게더타운은 다음과 같은 특징을 가지고 있다. 먼저, 아바타를 자유롭게 활동하여 다양한 영역에 진출할 수 있다. 또한 사용자가 원하는 공간을 쉽게 구성 및 수정할 수 있다.[4)] 이외에도 문화적, 사회적 활동 등 현실 시계에서 일반인들이 활동하는 영역 모두가 메타버스의 영역이 된다.

2) 유형

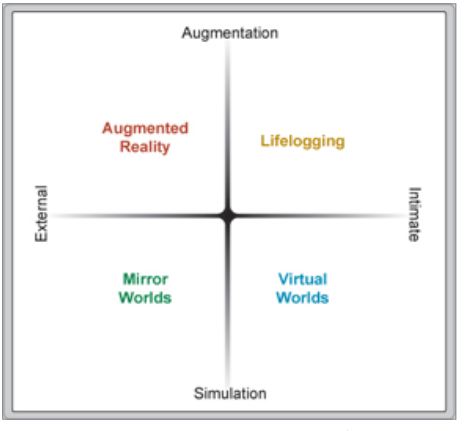
메타버스 유형은 미국의 연구 재단인 ASF(Acceleration Studies Foundation)에서 2006년 발표한 '메타버스 로드맵((Metaverse Roadmap, MVR)에서 '가상적으로 확장된 물리적 현실과 물리적으로 영구화된 가상공간의 융합'으로 정의하며 [그림 1] 메타버스 유형 및 [그림 2] 메타버스 연결 방법으로 살펴 볼 수 있다.

먼저 [그림 1]은 메타버스 유형으로서 4개의 큰 축은 메타버스를 전개하는 방식으로 증강(augmenation)·시뮬레이션(simulation)·친밀성

3) 서동기, 「메타버스를 활용한 비대면 교육훈련이 교육생의 학습몰입에 미치는 영향」, 경일대학교대학원박사학위논문, 2021. 8쪽.

4) 서동기, 앞의 논문, 18-19쪽.

(intimate)·외부성(external)이 있다. 증강(augmenation)은 기존의 시스템에 새로운 것을 추가하는 기술을 의미하며, 시뮬레이션(simulation)은 새로운 환경을 제공하는 현실을 모델화하는 기술을 의미한다. 친밀성(intimate)은 내부적으로 개인이나 사물의 행동에 초점을 두는 것으로서 이용자가 아바타 또는 디지털 프로필을 사용하여 시스템에서 행위자로 직접 등장하여 사용자가 환경에서 대리인을 갖는 기술을 의미하녀, 외부성(external)은 사용자 주변 세계에 대한 정보 등을 제공하는 기술을 의미한다. 이러한 전개방식은 불확실성을 가지고 있기 때문에 [그림 1]과 같이 두 가지 불확실성을 결합하면 메타버스 미래의 네 가지 핵심 구성요소로서 가상세계(VW: Virtual Worlds), 거울세계(MW: Mirror Worlds), 증강현실(AR:Augmented Reality), 라이프로깅(Lifelogging) 4가지 유형이 구성요소로 유형화할 수 있다.[5)]



[그림 1] 메타버스 유형[6)]

구체적으로 [그림 1]과 같이 가상세계(VW: Virtual Worlds)는 친밀성

5) 김영리, 「메타버스 특성이 관광객의 플로우, 정신적 웰빙, 행동의도에 미치는 영향」, 경희대학교대학원박사학위논문, 2022. 7쪽.

6) https://www.metaverseroadmap.org/overview/,2022.09.05

(intimate)과 시뮬레이션(simulation)의 결합된 상태이다. 메타버스에 논의는 대부분 가상세계에서 시작한다. 이 공간에서 핵심 구성요소는 사용자를 대표하는 아바타이며, 사용자의 자유는 물론 무체물의 생성과 사용자 사이의 경제 및 사회적 네트워크를 기반으로 물건의 매매, 자산 처분 등이 가능하다.[7][8]

거울세계(MW: Mirror Worlds)는 외부성(external)과 시뮬레이션(simulation)의 결합된 상태이다. 거울세계는 정교해진 가상의 지리적 공간, 위치 인식 등을 표현한 기술로서 최초의 거울세계는 1967년 Canadian GIS로서 대표적으로 3D형식의 '구글 어스'이다. 거울세계는 제공되는 서비스상의 위치 기반 광고 및 주변 건축물 등의 배경이 저작물에 해당하는 경우 저작물의 무단 이용 결과 저작권 침해 여부는 저작권의 제한이나 공정이용으로 허용되는 범위에 해당하는지의 문제에 있다. 또한 거울세계는 소위 '국경 없는 공간'으로서 메타버스 내 국가 사이의 법적 관할권 문제의 소지도 있다.[9]

증강현실((AR:Augmented Reality)은 외부성(external)과 증강(augmenation)의 결합체이다. 증강현실은 매일 같이 발생하는 일상생활과 관련된 정보를 처리하고 인터페이스 사용을 통해 외부 물리적 세계를 확장 시켜주는 기능을 한다. 증강현실은 자동차의 네비게이션 화면과 같은 가장 기본적이고 전통적인 시각적 인터페이스에서 개인에게 필요한 지역 뉴스, 날씨, 교통 등의 다양한 정보를 사용자에게 전달하는 기능 등이 대표적인데, 증강현실의 정보로 인한 개인과 관련된 이력 등 다양한 정보 등이 직접적으로 또는 아바타를 통해 유출된 가능성에 문제의 소지가 있다.

7) https://www.metaverseroadmap.org/overview/02.html#vw, 2022.09.10
8) 가상 세계(VW)에서는 향후 촉각, 미각, 후각 등도 가능할 것으로 보고 있다.
9) https://www.metaverseroadmap.org/overview/02.html#mw. 2022.09.10

또한 증강현실을 통해 타인을 괴롭히거나 불쾌감을 주는 행위 등은 형사상 다양한 법적 책임이 발생 가능하다.[10)]

라이프로깅(Lifelogging)은 친밀성(intimate)과 증강(augmenation)의 결합체이다. 라이프로깅에서 증강 기술은 일상행동에 대한 관찰을 통해 객체와 사용자의 친밀한 상태를 유지하는데 주요 기능이 있다. 미국의 애플(Apple)사와 나이키(Nike)사가 운동과 관련된 협업 시스템은 대표적 사례이다. 개인의 다양한 기록이 라이프로깅에서 가능하기 때문에 증강현실과 같이 개인의 이력 등 개인정보보호 유출에 문제의 가능성이 있다. 또한 라이프로깅은 개인의 다양한 정보를 통해 타인에게는 특정 목표물로서 명예훼손, 모욕 등 형사상 문제 가능성도 있다.[11)]

메타버스 유형이 지금까지 적용된 사례는 다음과 같아. 먼저 디지털 미디어를 통해 인간의 의사소통에 적합한 방식으로 가상 세계를 시뮬레이션으로 묘사하는 기술로서 가장 잘 알려진 예는 '제페토'가 있다. 증강현실은 현실에 존재하는 물리적 세계의 시각과 청각 등의 감각에 가상적 요소를 사용 가능한 공간 이상의 프로그램으로 작동 및 가능하게 하는 프로그래밍 기법으로 대표적인 예로 '포켓몬-GO'가 있으며, 라이프로깅은 개인이 일상적 생활에서 보고, 듣고, 느끼는 등의 인간의 다양한 경험과 관련된 모든 정보를 자동으로 기록하는 것으로 대표적인 예로 '싸이월드'나 웨어러블 디바이스를 의미한다.[12)]

메타버스에서는 메타버스의 유형이 독립적이고 단일한 형태로 적용되기 보다는 [그림 2]와 같이 각 유형이 복합적으로 광범위한 적용 범위를 갖는다

10) https://www.metaverseroadmap.org/overview/02.html#ar. 2022.09.10.

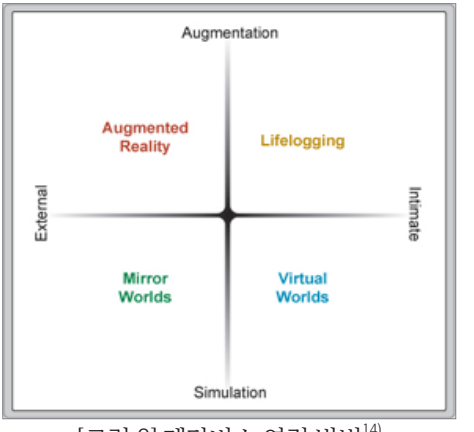
11) https://www.metaverseroadmap.org/overview/02.html#LL 2022. 09.10.

12) 이경배, 「메타버스 플랫폼 사용의도에 영향을 미치는 요인: 사용자 분석을 중심으로」, 단국대학교박사학위논문, 2021. 9쪽.

구체적으로 가상세계와 거울 세계의 연결고리는 모델과 몰입감이다. 가상세계에는 사회화를 위한 물리적 모델이 없기 때문에 진화에 어려움이 있다. 반대로 거울세계에는 장소에 대한 몰입감이 없기 때문에 콘텐츠의 공유에 제한이 있다. 따라서 가상세계와 거울세계는 상호 보완적 형태로 메타버스에서 운용되어야 한다.

거울세계와 증강현실의 연결고리는 제품과 센서이다. 거울세계와 증강현실 모두 현실 세계의 속성을 모니터링이 가능한데, 데이터에 액세스하는데 사용되는 인터페이스에는 차이점이 있다. 거울 세계와 증강 현실은 겹치는 부분이 많지만, 일반적으로 거울 세계는 증강현실의 시스템을 통해 효과가 증대된다.

라이프로깅과 가상세계의 연결고리는 정체성과 상호작용이다. 아바타는 메타버스에서 개인을 나타내는 것으로서 다양한 플랫폼에 개방되고 있기에 연결 방법이나 장소와는 무관하게 사용자임을 인식할 수 있는 인프라 개발과 함께 안전성이 담보되어야 한다.[13)]



[그림 2] 메타버스 연결 방법[14)]

13) https://www.metaverseroadmap.org/overview/03.html, 2022.09.10.

14) https://www.metaverseroadmap.org/MetaverseRoadmapOverview.pdf,2022.09.01

3) 특성

메타버스 관련 선행연구에서는 메타버스의 특성에 대해 다양한 의견을 제시하고 있는데, 일반적으로 'SPICE' 모델이 공통적이라 할 수 있다. SPICE 모델은 S(Seamlessness, 이하 연속성), P(Presence, 이하 현실감), I(Interoperability, 이하 상호운영성), C(Concurrence, 이하 동시성), E(Economy, 이하 경제적 흐름)의 약자이다. 구체적으로 연속성은 아침부터 저녁까지 하루의 일과가 종료되는 것이 아니라, 다음날에도 연결되는 것과 같이 메타버스 공간에서 다양한 일들이 끊임없이 계속 이어지는 현상을 의미하는데, 대표적인 사례로는 메타버스에서 제페토의 활동을 들 수 있다. 두 번째는 현실감으로서 메타버스와 관련된 대표적 기기는 AR, VR 등이 있는데, 이런 기기들은 현실감을 주기 위한 것으로 대표적으로 애플사의 VR헤드샷을 들 수 있다. 상호운영성은 현실 세계와 메타버스간 서로 연결 또는 상호보완을 위한 데이터 등 운영을 의미한다. 대표적 사례로는 블록체인과 스마트 렌즈가 있다. 동시성은 다양한 사용자가 메타버스 세계관에서의 활동을 의미한다. 대표적 사례로는 마인크래프트이며, 경제적 흐름은 메타버스에서의 여러 경제적 활동은 현실 세계처럼 다양한 경제적 수단과 같은 효용성을 지니고 있는데, 메타버스에서의 수익창출은 현실 세계의 현금처럼 활용도가 있다.[15] 이외에도 동일성(Synchronicity), 동시성(Concurrence), 상호작용성(Interactivity)이라는 공통성을 찾을 수 있다. 동일성은 현실게계와 같이 메타버스 공간에서도 실시간 상호작용을, 동시성은 다수의 사용자가 메타버스 공간에서 서로 자기만의 생활을 하는 것을, 상호작용성은 사용자들이 콘텐츠를 창작하거나 변형하여 사용하는 것

15) 김아현, 김용진, 김상수. 「SPICE 를 활용한 메타버스 세계관 별 사용자 인식 비교 연구」, 『지식경영연구』 23권 2호, 한국지식경영학회, 2022, 65쪽.

을 의미한다.[16)]

4) 적용 사례

메타버스는 '제2의 현실세계'라 해도 과언이 아니다. 인간의 생활과 관련된 모든 분야에서의 활동이 메타버스라는 공간에서 재현된다. 특히, COVID-19라는 사회적 재난 속에서 일상생활에 많은 제한이 있었지만, 오히려 제한된 사회적 활동인 공연, 행사 등이 메타버스 공간으로의 초대를 더욱 가속화 하였다. 관광 분야에서는 소위 '언택트 관광'이라하여 세계 주요 관광지를 감상할 수 있는 콘텐츠의 제공, 유명 연애인의 콘서트와 팬 사인회가 공연장 대신에 메타버스의 공간에서, 행정 분야에서는 다양한 행정서비스의 제공과 시민 참여 토론장 운영, 기업의 경우 각종 연수 및 회의 진행 및 사이버 지점의 개점, 정치 분야에서는 정당과 후보자의 다양한 선거 홍보 등이 메타버스라는 새로운 세계에서 현실과 같이 실현되었다.[17)]

3. 메타버스와 행정규제 및 법률적 쟁점

1) 서

메타버스는 사업성이 인정되기에 기업은 관심과 투자를 하고 있으며, 메타버스의 활용 분야가 다양하기 때문에 개인, 기업, 공공기관 등 다양한 분야에서 관심을 가지고 있다. 일반적으로 메타버스는 이용자들에게 제공되는 콘텐츠가 가장 중요한 요소이다. 콘텐츠에 대해 「문화산업진흥기본법」제2조에서는 부호·문자·음성·음향 및 영상 등의 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용에 효용을 높일 수 있도록 디지털 형태로 제작 또는 처리한 것

16) 정우정, 「메타버스 활성화를 통한 융합 무용 생태계 전략 연구」, 중앙대학교대학원박사학위논문, 2022, 52-55쪽.

17) 장수연·김용희, 「메타버스의 법적 쟁점에 관한 연구」, 『한국컴퓨터정보학회 동계학술대회 논문집』 30권 1호, 한국지식경영학회, 2022. 175-176쪽.

을 의미하며, 디지털콘텐츠란 부호、문자、도형、색채、음성、음향、이미지 및 영상 등(복합체 포함)의 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용의 효용을 높일 수 있도록 디지털 형태로 제작하거나 처리한 것으로 주로 인터넷을 통해 유통되는 콘텐츠를 의미한다.[18] 메타 버스는 이용객들에게는 하나의 사회이기 때문에 현재 일반인들이 누리고 있는 생활 경제권 등 보장 마련을 위한 다양한 법적 문제를 다음과 같이 고찰한다.

2) 행정규제

메타버스에서는 다양한 법률적 이슈들이 발생할 것으로 예상된다. 메타버스 안에서 아바타의 모든 행동과 동선이 마치 CCTV처럼 감시 또는 기록될 수 있고 기술의 발전에 따라 이용자의 시선이나 신체 반응까지도 수집될 수 있다는 우려와 관련하여 개인정보보호문제가 대두되고 있다.

또한 메타버스 내부에서의 차별행위, 정치적 선동, 명예훼손, 메타버스 플렛폼의 독점문제, 플렛폼 운영 약관의 자율성과 규제의 문제 등 다양한 법률적 이슈 들이 제기될 것이다. 하지만 법에 의한 규제는 침해로부터의 안전과 동시에 기술의 발달 및 사회의 발전이라는 이익을 함께 고려하여야 할 것이다. 이를 위해 메타버스의 내부적 요인들을 파악하고 이를 적절히 통제할 윤리적 작위를 법적인 의무로 전환하기 위한 행정상 규제는 요구될 것으로 보인다. 메타버스 서비스제공자들에게 행정규제를 통해 강제되는 법적 의무들은 매우 소극적인 행위로부터 적극적인 행위까지 포함돌 수 있으며 강제되는 의무의 적극성은 침해의 정도와 가능성에 비례해야 할 것이다. 물론 침해의 정도와 가능성에 따라 통제방식이 보다 소극적 또는 적극적이도록 차등을 두고 있다.

물론 매우 중대한 침해를 예방하기 위한 목적으로 행정규제를 통해 자

18) 장병윤, 「인터넷상에서 콘텐츠의 지적재산권 보호에 관한 연구」, 『중재연구』 12권 2호, 한국중재학회, 2003, 376쪽.

유도나 현실감을 제약하도록 강제한다고 할지라도 동 행정규제의 목적을 완벽하게 달성할 수는 없을 것이고, 결국은 실제 침해를 야기에 기여한 자들에 대한 사후 형사법 집행을 통하여 대응할 수 밖에 없을 것이다.

3) 지식재산 기본법

지식재산이란 「지식재산 기본법」제3조에서 '인간의 창조적 활동 또는 경험 등에 의하여 창출되거나 발견된 지식ㆍ정보ㆍ기술, 사상이나 감정의 표현, 영업이나 물건의 표시, 생물의 품종이나 유전자원(遺傳資源), 그 밖에 무형적인 것으로서 재산적 가치가 실현될 수 있는 것'을 의미한다. '지식(intellectual)'이란 인간의 정신적 활동에 의해 구성되며, 지식활동에 의한 결과물의 권리 발생을 함축하고 있으며, '재산(property)'이란 사회적으로 유용한 경제적 가치를 의미한다.[19)]

현실 세계와 같이 메타버스에서도 활발한 지식재산의 거래가 예상된다. 메타버스에서 활용되는 지식재산은 일정한 범위가 있는 것이 아니다. 미술과 음악 등의 작품, 특정 브랜드와 아이템 등의 매매는 이미 매우 활발하게 진행되고 있다. 문제의 소지는 지식재산은 복제와 모방의 용이성[20)]이라는 특성이 있기에. 이용자가 콘텐츠를 무단으로 이용 및 수정할 경우 지식재산의 침해가 가능하다는 점이다. 메타버스에서 콘텐츠 제공자와 이용자 사이에 콘텐츠 이용에 대한 상영 등의 경우 저작권의 허락은 당연한데, 지속적인 이용으로 콘텐츠의 로열티가 발생할 경우 국내법상 청구 권한이 법률적으로 미비하다. 이점은 메타버스내 현실과 상표권 경계가 모호[21)]하

19) 신재호, 「지적재산의 개념에 관한 고찰」, 『산업재산권』 17권, 한국지식재산학회, 2005, 161쪽.

20) 신재호, 앞의 논문, 167쪽.

21) 박준석, 「라이선스 지적재산권 이슈들 -우리 판례의 관련 동향을 중심으로」, 『산업재산권』 54권, 한국지식재산학회, 2017, 108쪽.

게 진행되었고, 모방에 대한 상표권 침해 정도의 기준이 없기 때문이다.[22] 이 경우 계약적 성격의 민법적 관점에서 메타버스에서 제공되는 콘텐츠는 무체물로서 이용자와의 라이센스 계약 체결이 있어야 한다.[23] 그 이유는 라이센스는 지식재산이 부족함을 보완하는 제도로서 메타버스에서도 적용 가능하다는 점이다.[24]

4) 저작권법

저작물은「저작권법」제2조에서 '인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물'을 의미한다. 메타버스에서는 캐릭터 등은 저작물로서 동일하거나 유사한 저작물을 재현하는 등의 행위는 저작권 침해에 해당한다. 문제는 아이템, 아바타 의류와 신발과 같은 패션 등의 실용품, 실제 미술품을 재현하는 경우 저작권 관련성이다. 메타버스에서 광고 캐릭터의 건물 설치나, 미술품을 건축물에 응용하는 행위와 같이 배경이 되는 저작물에 해당하는 경우 저작물의 무단 이용 결과 저작권 침해 여부는 저작권의 제한이나 공정이용으로 허용되는 범위에 해당하는지는 검토의 필요가 있다.[25] 공정이용의 판단은「저작권법」제35조의 5에서 '이용의 목적과 성격, 저작물의 종류 및 용도, 이동된 부분이 저작물 전체에서 차지하는 비중과 중요성, 저작물의 이용이 저작물의 현재 시장 또는 가치나 잠재적인 시장 또는 가치에 미치는 영향'을 제시하고 있다. 생각하건데 공정 이용 여부에 적합한 요건 충족 조건하에 주요 목적물에 경미한 사용으로 인정되어 저작권자의 허락 없이도

22) http://www.seoulfn.com/news/articleView.html?idxno=467698, 2022.10.05

23) 김주엽,「디지털 환경에서의 지적재산의 보호와 유통에 관한 소고-특수한 유형의 온라인서비스 제공자를 중심으로」,『콘텐츠재산연구』1권, 차세대콘텐츠재산학회, 2010, 132쪽.

24) 박준석, 위의 논문, 127쪽.

25) 정상조,「가상현실의 저작권」,『비교사법』29권 3호, 한국비교사법학회, 2022, 196-197쪽.

사용 가능할 것이다. 다만, 그 이용이 정당한 범위 내이거나 저작권자의 이익을 현저하게 해치지 않을 경우로 제한 될 것이다. 저작권의 경우 지적재산권과 유사하게 라이센스 적용이 가능하다. 라이센스 체결은 권리자와 합의라는 적법한 절차에 따라 진행되는 경우도 있으나, 불법 수습 등을 통해 지적 재산 침해 사례도 발생 가능한데 이 경우 라이센스를 통한 저작권 활용 방법이 가능할 것이다.[26] 한편, 저작권 침해 발생시 침해자와 피침해자의 국적이 서로 다른 경우 어느 국가의 법률을 적용하는 관할이 지적될 수 있다. 현실 세계에서는 보호국법 주의가 타당하는 견해가 예측가능성이 없다는 점에서 타당성이 있지만, 메타버스는 국경을 초월한 공간이기 때문에 저작물을 수신한 이용자가 있는 수신국법을 근거 규정으로 삼아야 한다는 의견이 있다.[27] 메타버스에서 얼마든지 가능한 사실관계이기 때문에 국제협약 등을 통한 근거 규정이 필요할 것이다.

5) 상표법

「상표법」제2조에서 '상표'란 자기의 상품(지리적 표시가 사용되는 상품의 경우를 제외하고는 서비스 또는 서비스의 제공에 관련된 물건을 포함)과 타인의 상품을 식별하기 위하여 사용하는 기호, 문자, 도형, 소리, 냄새, 입체적 형상, 홀로그램、동작 또는 색채 등으로서 그 구성이나 표현 방식에 상관없이 상품의 출처(出處)를 나타내기 위하여 사용하는 모든 표시'를 의미한다.

상품의 경우 상표법의 적용을 받기 위해서는 거래 관계에서 유통되는 유체물이며 반족적 거래의 대상이라는 점에서 가상상품은 상품에 해당되지 않기에 상표법 적용을 받지 못하는 견해가 있다. 그러나 메타버스에서

26) 박준석, 앞의 논문, 132-133쪽.

27) 박인회, 「가상현실/증강현실과 관련된 저작권법적 문제」, 『법학연구』 59권 3호, 부산대학교 법학연구소, 2018. 355-359쪽.

의 상품은 무체물로서 소위 '디지털 상품'으로 현실성과 괴리감이 있다는 점에서 메타버스의 가상상품도 상표법의 적용을 받아야 한다.[28)]

메타버스의 이용 특성 중 하나는 자유로운 활동으로 특별한 제한 없이 다양한 활동이 가능하다는 점이다. 이런 자유 활동은 무권리자가 특정 상표를 쉽게 이용 가능하다는 점에서 상표의 무단 사용이 문제가 있다.[29)]

상표권자는 상표권을 등록할 경우 독점적 지위가 인정되므로 타인의 이용을 금지할 수 있다. 그러나 등록된 상표권을 등록되지 않은 상품에 활용할 경우 지정 상품이 다르기 때문에 상표권이 미치지 못할 가능성이 있다.[30)] 또한 상표에 대한 식별이나 출처 표시가 있다면 상표권 침해에 해당하지 않을 가능성도 상당하다. 다만, 상표권자는 메타버스에서 특정 상품의 권한 지정을 통해 불법적 행위에 대한 대비를 할 수 있을 것이다. 이와는 반대로 메타버스에서 개발된 상표를 현실 세계에서 이용할 경우 상표법 위반 뿐만 아니라 저작권 침해, 부정경쟁방지법의 위반에 해당할 수 있다.[31)]

이외에「상표법」제34조의 '상표등록을 받을 수 없는 상표'라하여 타인의 등록상표의 식별력 또는 명성을 손상시킬 염려로서 '상표의 희석화'가 있다. 상표의 희석화가 특정 상품에 대한 부정적 표현은 헌법상 '표현의 자유'와 논쟁의 여지가 있으나, 침해행위 금지 청구 권한으로 연결되어야 할 것으로 보인다.[32)]

---

28) 강현호·한승준·최서윤·박송기,「메타버스 내 상표침해책임에 관한 연구」,『지식재산연구』17권 2호, 한국지식재산연구원, 2022. 100쪽.

29) 이중호·하동훈,「메타버스 시대에 있어서 상표권에 관한 법적 쟁점」,『문화·미디어·엔터테인먼트법』16권 1호,중앙대학교 법학연구원 문화미디어엔터테인먼트법연구소, 2022, 33쪽.

30) 다만, 등록된 상표권자는 신뢰성에 대한 문제의 제기가 가능할 것이다.

31) 박유선,「증강현실에서 상표권 침해에 관한 연구」,『산업재산권』5권, 한국지식재산학회, 2016. 404쪽.

32) 박유선, 위의 논문, 406쪽.

6) 디자인보호법[33]

디자인의 보호와 이용을 도모함으로써 디자인의 창작을 장려하여 산업발전에 이바지함을 목적으로 하는「디자인보호법」은 제2조에서 '디자인'이라함은 물품(물품의 부분, 글자체 및 화상(畫像)을 포함)의 형상、모양、색채 또는 이들을 결합한 것으로서 시각을 통하여 미감(美感)을 일으키게 하는 것으로 정의하고 있다.

메타버스에서 디자인 창작은 제한 없이 가능한데, 메타버스에서 개인의 활동 주체는 아바타(avartar)이다.[34] 아바타란 사이버 공간에서 자신의 역할을 하는 것으로서 온라인 정체성을 의미한다.[35] 그동안 아바타는 사이버 공간에서 얼굴, 옷, 체형, 각종 장신구를 통해 이용자를 대신하여왔는데, 메타버스에서는 사용자 사이의 대화뿐만 아니라 다양한 공간에서 구성원으로의 참여 등 이용자 대부분의 역할을 한다. 일상 생활에서 개인의 권리가 침해될 경우 관련 법률에 다라 손해 배상 등의 구제절차가 가능하겠지만, 아바타의 권리가 침해될 경우 손해 배상 청구 등 구제절차 적용 가능성에 문제의 소지가 있다. 아바타는 다양한 방법으로 형성할 수 있다. 개인이 자신의 아바타 등을 홍보 목적으로 관심 있는 연애인을 모방하는 경우 특정인의 권리 침해 가능성도 있다. 또한 특별한 캐릭터 모방의 경우 지적 재산권 침해의 우려도 있다. 한편, 아바타에 대한 비방에 대해 명예훼손의 가능성도 생각해 볼 여지가 있다. 아바타에 대한 비방이 사용자의 사회적 평판을 떨어뜨리는 명예를 훼손하였다면 범죄의 구성요건에 해당 되겠지만,

33) 2021년 개정된「디자인보호법」은 디지털 디자인 보호를 위한 최근의 내용으로서 가장 진보한 법률이라 볼 수 있다.

34) 아바타와 관련된 법적 문제는 이 연구에서 제시한 지적재산권, 상표권, 저작권 등 뿐만 아니라 다양한 법률적 관계에 있으나,「디자인보호법」에 관련된 내용으로 기술한다.

35) 박성호,「아바타(avatar) 법적 문제점」,『인권과 정의』347권, 대한변호사협회지, 2005, 37쪽.

그 반대의 경우 사용자의 인격권을 침해하지 않는 범위에서는 명예훼손의 가능성은 낮아질 것으로 생각된다. 그러나 메타버스 내에서 아바타는 기존 가상공간에서의 아바타와는 현저히 다른 가치로 인정되기 때문에 아바타의 권리는 개인의 권리와 동일한 것으로 판단되어야 할 것이다. 따라서 아바타의 인격권은 인정되어 초상권 범위까지 적용되어야 할 것이다. 그런데, 아바타와 같이 메타버스에서의 디자인 개발 등에 대해 법률 적용에는 한계가 있다. 다만, 디자인을 창작한 사람 또는 그 승계인은 디자인등록을 받을 수 있는 권리를 가지기 때문에 특정 디자인을 등록할 경우 타인의 이용을 금지할 수 있다. 디자인보호권의 효력은 동일·유사한 디자인보호와 관련이 있는데, 이 판단은 물품의 목적·용도·사용 범위가 고려되어야 한다. 따라서 메타버스내에서 디자인보호원은 물품의 목적·용도·사용 범위가 현실 세계와 다르기 때문에 현실 세계에서 디자인보호권이 인정되더라도 메타버스에서 사용 가능성이 있기 때문에 유의하게 적용할 필요가 있다.[36] 한편 아바타 이외에 메타버스에서 오버레이를 생각할 수 있다. 「디자인보호법」제2조에서 '화상'은 '디지털 기술 또는 전자적 방식으로 표현되는 도형ㆍ기호 등[기기(器機)의 조작에 이용되거나 기능이 발휘되는 것에 한정하고, 화상의 부분을 포함]을 의미한다. 화상디자인으로서 오버레이 저작물은 동적 화상디자인이라는 이유에서 보호 범위는 제한적이다.[37] 그러나 이 경우 저작권자의 수인한도를 넘어 소유권 침해까지 발생한다면 방해배제청구권의 여지도 가능하다.[38]

---

36) 메타버스는 기존의 가상공간과는 다르고 현실과의 괴리가 발생하지 않을 경우 원안대로 적용 가능하다 할 것이다.

37) 김연수, 「가상·증강현실 내 '오버레이(겹쳐 표시하기)' 기술의 법적 쟁점과 규율 법리 연구」, 『지식재산연구』 16권 2호, 한국지식재산연구원, 2021. 138쪽.

38) 이종덕, 「증강현실 기술의 활용과 물권 침해－포켓몬GO 게임을 중심으로」, 『법학논총』 34권 4호, 한양대학교 법학연구소, 2017, 287쪽.

7) 기타 법률[39]

메타버스와 관련하여 「부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률」, 「전자금융거래법」,「개인정보보호법」등을 생각해 볼 수 있다. 먼저 「부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률」제2조에서는 '국내에 널리 인식된 타인의 성명, 상호, 상표, 상품의 용기·포장, 그 밖에 타인의 상품임을 표지(標識)와 동일하거나 유사한 것을 사용하거나 이러한 것을 사용한 상품을 판매·반포 또는 수입·수출하여 타인의 상품과 혼동하게 하는 행위'라 라여 소위 '혼동하게 하는 행위' 내지 '타인의 표지의 식별력이나 명성을 손상하는 행위', '오인하게 하는 행위'를 의미한다. 「부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률」에서는 적용 대상이 다른 법률 보다는 넓게 적용되지만, 불명확한 적용 범위로 인해 법적 안정성에 문제가 있다. 따라서 메타버스에서 발생 가능한 선례를 제시하여 법률과 제도적 보완이 마련되어야 한다.[40]

메타버스 공간에서는 금융거래가 가능하다는 점에서 현실 세계와 동일 내지 유사 또는 다른 유형의 문제점을 생각해 볼 수 있다. 「전자금융거래법」제2조에서 전자금융거래란 '금융회사 또는 전자금융업자가 전자적 장치를 통하여 금융상품 및 서비스를 제공하고, 이용자가 금융회사 또는 전자금융업자의 종사자와 직접 대면하거나 의사소통을 하지 아니하고 자동화된 방식으로 이를 이용하는 거래'를 의미한다. 메타버스에서는 자유로운 경제적 활동으로서 콘텐츠의 생성과 판매 등이 가능한 점에서 새로운 시장의 설립된다. 메타버스에서 콘텐츠는 단순한 이용이 아니라 경제적 가치가 있는 디지털 자산의 성격을 지니고 있다.[41] 메타버스에서 디지털 자산은 현금으로 상환이 가능하다는 점에서 외환 등 다양한 거래 관련 위법성이 존

39) 메타버스에서는 민사 관계 뿐만 아니라 형사 관계의 내용도 상당하다. 메타버스 내 형사상 문제에 대해서는 후속연구로 남겨 둔다.

40) 이중호·하동훈, 앞의 논문, 48쪽.

41) 디지털 자산은 해석의 여지에 따라 다양한 법률관계가 성립한다.

재한다.

메타버스에서는 개인과 관련된 데이터가 무한정 수집이 가능하다. 일상생활처럼 메타버스 내에서의 모든 활동이 데이터로 연결되기 때문이다. 이는 결과적으로 개인정보보호의 침해가 증가할 것으로 예상된다. 「개인정보보호법」제2조에서 '개인정보란 성명, 주민등록번호 및 영상 등을 통하여 개인을 알아볼 수 있는 정보로서 해당 정보만으로는 특정 개인을 알아볼 수 없더라도 다른 정보와 쉽게 결합하여 알아볼 수 있는 정보. 이 경우 쉽게 결합할 수 있는지 여부는 다른 정보의 입수 가능성 등 개인을 알아보는 데 소요되는 시간, 비용, 기술 등을 합리적으로 고려하여야 한다'로 정의하고 있다. 메타버스에서 개인정보의 문제는 권리 침해 여부이다. 「개인정보보호법」 제2조와 같이 현재 개인정보보호법에서 개인정보란 생존하고 있는 개인 정보로서 성명, 성별, 생년월일 등이다. 이러한 개인정보가 아바타에게도 적용 가능한지에 대해서는 논란의 여지가 있을 수 있다. 그러나 아바타는 메타버스에서 자아와 같은 성격으로 이해되기 때문에 아바타의 개인정보는 보호되어야 한다.

4. 맺음말

COVID-19로 인해 우리 생활에 많은 변화가 있었다. 특히 디지털 사회로의 전환은 더욱 가속화되어 우리가 상상하던 세계가 펼쳐지고 있다. 물론 아직은 기술적으로 보완되어야 할 점은 있겠지만, 분명 우리 사회에 많은 변화와 함께 법적 문제점이 있을 것이라는 점은 분명하다. 이런 점에서 지금까지 메타버스에서 발생 가능한 법적 쟁점에 대해 민사적 관점에서 살펴 보았다.「지식재산 기본법」에서는 지식재산에 대한 무단 이용이라는 침해의 가능성에 대해 라이센스 계약 체결을 「저작권법」에서는 다양한 창작물이 나타나는 메타버스에서 「지식재산 기본법」과 같이 라이센스 계약의

필요성과 함께 국경을 초월한 사실 관계에 대해 국제 협약을, 「상표법」에서는 '디지털 상품'에 대해 메타버스에서도 불법적 행위에 대한 명확한 기준점을, 「디자인보호법」에서는 특정 디자인에 대해서는 현실 세계와는 다른 특성이 있을지라도 현실 세계와 같은 제한적 법률 규정 신설 및 적용이 필요성을 제시하였다. 또한 기타 법률로서 「부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률」, 「전자금융거래법」,「개인정보보호법」에서는 메타버스가 새로운 경제 시장으로 등장 및 활용 가능성이 있기 때문에 다양한 관점에서의 법률적 미비점 보완의 중요성을 강조하였다. 이외에도 메타버스는 새로운 비즈니스 모델로의 창출이 가능하기에 경제적 활동의 중요한 기반인 블록체인 및 비트코인과 같은 암호화 된 자산에 대한 법적 대비도 필요하다.

메타버스는 가상공간을 떠나 새로운 사회로의 인식이 필요하다. 처음부터 사회적 구성의 시작이라고 보는 것이 오히려 법적 미비점이 보완될 수 있을 것이다. 법률은 새로운 기술과 시스템을 앞서가지 못하는 점에서 메타버스에서 발생 가능한 법적 쟁점에 대해 사전적 준비가 필요하다. 메타버스에서 지식재산권 등 권리자를 위한 가이드 라인 제시와, 이용자에 대한 상표권, 저작권 보호에 대한 교육을 통한 메타버스 이용, 지속적인 홍보 캠페인 등이 필요하다. 메타버스 운영자라 할 수 있는 플랫폼 사업자는 메타버스내 다양한 법적 문제 예방 내지 감소에서 가장 중요한 위치를 점하는 자이다. 이런 점에서 메타버스 주체의 다양한 문제점에 인식과 예방 대책이 필요하다. 가이드 라인 등의 대책이 모든 것을 예방 가능한 것은 아니기에 메타버스 풀랫폼 운영자는 책임에서는 자유롭지 못하다. 메타버스 플랫폼 운영자에 대한 법리적 검토를 통해 향후 책임 소재에 대한 연구가 필요하다. 비록 이 연구에서 메타버스와 관련된 모든 법률의 논점을 다루지는 못했으나 어떤 것이 행정규제의 대상으로서 법적 의무로 강제되어야 하는지에 대한 방향을 제시하고, 관련 행정규제 입안시 메타버스 특성을

반영하여 고려해야 할지를 제시하였다. 이 글을 통하여 메타버스라는 새로운 사회에 대한 행정규제 및 각종 법제도적 고찰에 의의가 있을 것이다.

▌참고문헌

강현호, 한승준, 최서윤, 박송기, 「메타버스 내 상표침해책임에 관한 연구」, 『지식재산연구』 17권 2호, 한국지식재산연구원, 2022, 75-126쪽.

김아현, 김용진, 김상수. 「SPICE 를 활용한 메타버스 세계관 별 사용자 인식 비교 연구」, 『지식경영연구』 23권 2호, 한국지식경영학회, 2022, 61-82쪽.

김연수, 「가상·증강현실 내 '오버레이(겹쳐 표시하기)' 기술의 법적 쟁점과 규율 법리 연구」, 『지식재산연구』 16권 2호, 한국지식재산연구원, 2021. 109-146쪽.

김영리, 「메타버스 특성이 관광객의 플로우, 정신적 웰빙, 행동의도에 미치는 영향」, 경희대학교대학원 박사학위논문, 2022.

김주엽, 「디지털 환경에서의 지적재산의 보호와 유통에 관한 소고-특수한 유형의 온라인서비스 제공자를 중심으로」, 『콘텐츠재산연구』 1권, 차세대콘텐츠재산학회, 2010, 113-135쪽.

김해솔·한정엽·Jungyeob·김종민, 「메타버스 콘텐츠 제작 플랫폼의 저작 유형 및 특성 연구-UGC, UMC, URC 중심으로」, 『한국공간디자인학회 논문집』 17-4, 한국공간디자인학회, 2022, 173-182쪽.

박성호, 「아바타(avatar) 법적문제점」, 『인권과 정의』 347권, 대한변호사협회지, 2005, 36-56쪽.

박유선, 「증강현실에서 상표권 침해에 관한 연구」, 『산업재산권』 51권, 한국지식재산학회, 2016, 379-418쪽.

박인회, 「가상현실/증강현실과 관련된 저작권법적 문제」, 『법학연구』 59권 3호, 부산대학교 법학연구소, 2018, 351-381쪽.

박준석, 「라이선스 지적재산권 이슈들 -우리 판례의 관련 동향을 중심으로」, 『산업재산권』 54권, 한국지식재산학회, 2017, 99-170쪽.

서동기, 「메타버스를 활용한 비대면 교육훈련이 교육생의 학습몰입에

미치는 영향」, 경일대학교대학원 박사학위논문, 2021.

신재호,「지적재산의 개념에 관한 고찰」,『산업재산권』17권, 한국지식재산학회, 2005. 157-184쪽.

이경배,「메타버스 플랫폼 사용의도에 영향을 미치는 요인 : 사용자 분석을 중심으로」, 단국대학교대학원 박사학위논문, 2022.

이종덕,「증강현실 기술의 활용과 물권 침해－포켓몬GO 게임을 중심으로」,『법학논총』34권 4호, 한양대학교 법학연구소, 2017, 267-291쪽.

이중호, 하동훈,「메타버스 시대에 있어서 상표권에 관한 법적 쟁점」,『문화·미디어·엔터테인먼트법』16권 1호, 중앙대학교 법학연구원 문화미디어엔터테인먼트법연구소, 2022, 31-55쪽.

장병윤,「인터넷상에서 콘텐츠의 지적재산권 보호에 관한 연구」,『중재연구』12권 2호, 한국중재학회, 2003, 373-418쪽.

장수연, 김용희,「메타버스의 법적 쟁점에 관한 연구」,『한국컴퓨터정보학회 동계학술대회 논문집』30권 1호, 한국컴퓨터정보학회, 2022, 175-176쪽.

정상조,「가상현실의 저작권」,『비교사법』29권 3호, 한국비교사법학회, 2022, 191-237쪽.

정우정,「메타버스 활성화를 통한 융합 무용 생태계 전략 연구」, 중앙대학교대학원 박사학위논문, 2022.

Dionisio, John David N., William G. Burns Ⅲ, and Richard Gilbert. *3D virtual works and the metarverse: Current status and future possibilities*, ACM Computing Surveys, 45(3), 2013.

https://www.metaverseroadmap.org/overview/2022..09.05

https://www.metaverseroadmap.org/overview/02.html#vw, 2022. 09.10

https://www.metaverseroadmap.org/overview/02.html#mw. 2022.09.10.

https://www.metaverseroadmap.org/overview/02.html#ar. 2022.09.10.

https://www.metaverseroadmap.org/overview/02.html#LL 2022.09.10.

https://www.metaverseroadmap.org/overview/03.html, 2022.09.10.

https://www.metaverseroadmap.org/MetaverseRoadmapOverview.pdf, 2022.09.01.

http://www.seoulfn.com/news/articleView.html?idxno=467698, 2022.10.05.

▌국문초록

기술의 발전과 COVID-19로 디지털 사회 전환이 빠르게 진행되고 있다. 최근 디지털 공간으로 메타버스의 논의가 활발하다. 메타버스는 현실 세계에서 발생 가능한 모든 것이 가능하다. 긍정적인 일만 있으면 좋겠지만 그렇지 못하다. 현실 세계와 같이 부정적 일도 충분히 가능하다. 이 연구에서는 메타버스에서 발생 가능한 법적 문제점을 중심으로 살펴 보았다. 민사, 형사, 행정상 많은 법률적 검토가 가능하겠지만, 민사 관계에 대해 접근하였다. 구체적으로 지식재산 기본법, 저작권법, 상표법, 디자인보호법을 중심으로 현실 세계에서 발생 및 발생 가능한 사실 관계를 중심으로 향후 법적 대책도 논의하였다. 메타버스라는 공간에서 예상이 불가능한 사례도 충분히 발생 가능하다. 비록 법률이 기술 발전을 따라가지 못하는 것은 사실이다. 따라서 메타버스에서의 안전을 위해 사전적 법적 준비가 필요하다.

주제어 ● 메타버스, 지식재산 기본법, 상표법, 저작권법, 디자인보호법

▌Abstract

A Legal Brief Study of Metaverse

Lee, Jin Hwan

Due to the development of technology and COVID-19, the transformation of digital society is rapidly progressing. Recently, discussions on metaverse have been active as a digital space. Metaverse is everything that can happen in the real world. I wish there were only positive things, but that in not case. Negative things are fully possible as in the real world. In this study, we focused on legal problems that may arise from metaverse. Although many legal reviews will be possible for civil, criminal, and administrative purposes, we approached civil relations. Specifically, future legal measures were also discussed, focusing on facts that may occur and do occur in the real world, focusing on the Framework Act on Intellectual Property, the Copyright Act, the Trademark Act, and the Design Protection Act. Cases that are unpredictable in a space called metaverse can also occur. Although, it is true that laws do not keep up with technological advances. Therefore, prior legal preparations are needed for safety in the metaverse.

Keyword • Metaarverse, Intellectual Property Act, Copyright Act, Trademark Act, Design Protection Act.

▌논문투고일: 2022.10.23. ▌심사완료일: 2022.11.07. ▌게재확정일: 2022.11.09. ▌

http://doi.org/10.54698/kl.2022.10.89

뉴미디어 콘텐츠의 길티플레져 요소 분석을 통한 VR 영상 콘텐츠 발전안 연구

김 현 우*

목 차

1. 서론
2. 가설 설정과 연구범위
3. 특정 유튜브 콘텐츠 특징 분석
4. 미디어 콘텐츠 및 VR 콘텐츠 사례분석
5. 결론 및 제언

1. 서론

뉴미디어 매체의 발전은 스마트 디바이스의 발전과 밀접한 관련이 있고, 스마트(올인원) 디바이스는 콘텐츠 소비 환경을 점점 개인화하는 경향을 제공한다. 특히 올드미디어와 달리 유저가 원하는 콘텐츠를 골라서 시청하는 능동적 소비(Lean-forward) 형태가 특징인 OTT(Over The Top: 인터넷을 통해 시청할 수 있는 영상 서비스) 플랫폼이 급속히 성장함에 따라 개인 중심의 소비패턴은 더 심화하여가는 추세이다.[1)]

2020년 초부터 시작된 팬데믹의 영향으로 인해 메타버스의 개념이 부

* 목원대학교 웹툰애니메이션·게임학부 조교수

1) 이병찬, 「OTT-MZ세대의 미디어 콘텐츠 소비 방식」, 『한국IR협의회 혁신성장품목보고서』 한국IR협의회, 2021, 1쪽.

상함에 따라, 스마트 디바이스를 넘어서 VR 관련 디바이스는 대중화의 속도를 급격하게 앞당기고 있다. 하지만 미디어 산업은 유저의 콘텐츠에 대한 니즈로 확장되는 것이고 기술만 발전한다고 해서 그 저변이 확대되지는 않는다. 결국 가상현실 시장 역시 해당 기술로 우리가 무엇을 할 수 있는가 하는 콘텐츠의 문제로 귀결된다. 이에 따라 대부분 사람은 이러한 유형의 디바이스를 통해 소비하는 콘텐츠를 소셜 네트워킹의 한 형태로 발전시킨 메타버스 안에서의 온라인 미팅과 같이 집단지성의 정보를 공유하는 방식으로써 주목하고 있지만, 사실 미디어 콘텐츠의 소비는 여느 때보다 지극히 개인적인 양상을 띤다. 남녀노소를 막론한 거의 모든 사람은 스마트 디바이스로 개인 취향의 영상을 소비하며 직접적인 소통이 단절된 일상생활을 하는 것이 현실이고 더 나아가 HMD(Head Mounted Display) 같은 헤드셋은 아예 외부 환경과의 차단을 통해 오직 나만을 위한 세계를 제공한다.

HMD 디바이스는 나날이 기능이 개선되고 가격의 경쟁력도 갖추는 등 진입장벽이 낮아지고 있다. 현대인의 필수품이 된 스마트폰의 보급률에 맞먹는 HMD 디바이스의 대중화가 미디어 산업 저변확대의 요건이라고 가정한다면, 지금까지 알려진 VR 콘텐츠는 사람들의 니즈를 충족할 만한 역량을 가지고 있는가 하는 질문에 대해 본 연구자는 회의적인 시각을 가지고 있다. 실제로, 시장조사 전문기업 엠브레인이 18년도에 1천명을 대상으로 조사한 결과에 따르면 응답자의 81.3%가 VR 콘텐츠에 관심이 있다고 긍정적인 반응을 보인 반면, 74.1%가 관련 콘텐츠의 부실함을 지적하기도 했다.[2)]

VR 디바이스의 기술적인 측면이 나날이 단점을 보완해가며 발전하는 것과 대조적으로, 콘텐츠의 측면에서 봤을 때 새롭게 떠오르고 있는 매체

2) 매일경제뉴스, https://www.mk.co.kr/news/it/view/2018/10/623957/, 2022.09.01.

에 온전히 부합하는 방안을 내놓지 못하는 답보 상태가 지속되고 있다. 본 연구자는 HMD 디바이스를 착용했을 시 완벽한 외부 환경과의 차단을 통해서 사적 공간의 특성이 강해지는 환경에 주목하여, 다수가 이용하는 미디어 콘텐츠에 대한 유저의 길티플레져(Guilty pleasure) 요소를 알아보고 이를 VR에 접목한 콘텐츠 창출의 방향성을 제안해 보고자 한다.

2. 가설 설정과 연구범위

1) 길티플레져를 동반한 미디어 소비 행태

'길티플레져'는 사소한 죄책감을 동반하면서 즐거움을 느끼게 되는 심리현상을 말한다. 정크푸드를 먹는다거나 회사 또는 학교 컴퓨터로 웹 서핑을 하는 등 길티플레져를 느끼는 행위들은 일상생활에서 다양하게 나타나지만, 최근에는 그 빈도를 미디어의 소비 현상에서 많이 찾아볼 수 있다. 길티플레져는 장기적인 이익을 얻기 위해 이성적인 판단으로 경험에 참여해야 한다는 신념보다는 즉흥적이고 말초적인 쾌락에 대한 욕구에 호소한다.[3] 즉, 사회적으로 약속한 인간의 고고한 행위들에서 욕구불만을 느끼는 현대인들의 정신적 도피처이며 잠재된 욕구의 발산이다. 길티플레져는 거시적인 만족 가치를 제공할 수 있는 행위를 선택하는 대신에 이와 대조적으로 더 작고 더 빠른 정신적 보상을 제공하는 행위를 선택하는 것으로 볼 수 있다. 미디어 소비 측면에서 보자면, 많은 해석을 동반해야 하는 예술영화 감상은 길티플레져가 될 수 없지만, 일회성 내용으로 가득한 유튜브 콘텐츠를 본다거나 B급 영화를 보는 것은 길티플레져로 간주할 수 있는 것이다. 자기 발전을 위하여 마땅히 해야 할 일들을 뒤로 미루고 당장의 정신적

3) Elliot Panek, "Left to Their Own Devices: College Students" 'Guilty Pleasure' Media Use and Time Management", *Communication Research*, vol. 41, iss. 4, pp. 563-564.

만족감을 얻을 수 있는 미디어 소비, 즉 길티플레져의 기쁨이 과잉될 때 이는 중독으로 전이될 수 있음은 여러 조사기관의 결과에서 시사된 바 있다.

이용 동기가 유튜브 사용중독에 미치는 영향에 관한 정지연(2021)의 연구에 따르면, 유튜브 이용자가 재미를 추구할수록 유튜브 사용중독이 유의미하게 높은 것으로 확인되었으며, 이는 유튜브를 대상으로 한 해외 연구(J. E. Klobas, T. J. McGilla, 2018)에서 유튜브 이용 동기가 재미 추구일수록 유튜브 사용중독이 발생할 가능성이 큰 것으로 보고한 결과와 일치하는 것으로 밝힌 바 있다.[4)]

시장조사 전문기업 엠브레인 트렌드모니터(trendmonitor.co.kr)가 전국 만 19세~59세 성인 남녀 1,000명을 대상으로 유튜브 관련 인식 조사를 시행한 결과, 자신에게 유튜브 방송은 이미 생활 습관이라고 말하는 응답자가 '19년 조사에서는 43.6%였는데, '21년 조사에서는 64.6%로 매우 증가했다. 그중 20대는 75.2%, 30대 68.4%로 젊은 층일수록 시청하는 비율이 높음을 알 수 있었다. 유튜브 사용 이유로 재미있어서 본다고 응답한 사람이 전체의 33.6%로 나타났는데, 이 역시 젊은 층일수록 유튜브 콘텐츠의 재미(20대 50.6%, 30대 32.5%, 40대 27.2%, 50대 23.7%)를 소비 이유로 추구함이 나타났다.[5)]

그러나 본 연구는 위 내용과 같이 이미 현대인에게 만성화된 미디어의 과잉 소비와 중독 현상을 경고하려는데 목적이 있는 것은 아니다. 사람들의 과도한 미디어의 사용 원인이 주로 어떠한 동기에서 유발되는지에 대한 근거를 마련하고, 이를 토대로 OTT 플랫폼 중 가장 유저 수가 많은 유튜브에서 재미를 위해 소비되는 영상의 형식을 분석하고자 함에 있다. 물론 미

4) 정지연, 「이용 동기와 성격특성이 미디어 사용중독에 미치는 영향 -유튜브를 중심으로-」, 중앙대학교 석사학위논문, 2021, 63쪽

5) 매드타임스, http://www.madtimes.org/news/articleView.html?idxno=7846, 2022.09.03.

디어 과잉 소비의 동기를 본고에서는 정보를 얻기 위함이 아닌 재미를 위함으로 판단하는 것이고, 재미를 위한 미디어 몰입에 빠질수록 길티플레져의 동기가 있다는 가설을 세울 수 있다.

2) 연구의 범위 설정

가설에 부합하는 분석 대상을 정하기 위한 유튜브 동영상의 조건을 다음과 같이 수립했다.

① 뉴미디어의 특성을 고려한 영상 분석에 목적이 있으므로, 매스미디어에 이미 나왔던 영상이나 올드미디어를 재가공한 영상은 제외한다.
② 재미를 추구하는 목적의 영상으로 제한한다.
③ 재미를 추구하더라도 키즈 콘텐츠는 제외한다.
④ ①, ②, ③의 조건을 충족하면서 구독자가 많은 채널의 영상을 표본으로 한다.

사람마다 개인적인 취향은 모두 다르므로 길티플레져 요소가 있는 콘텐츠로 구별하는 명확한 기준을 마련하는 것은 주관적인 판단이 개입될 수 있는 소지가 있지만, 적어도 위 네 가지 조건에 부합하는 영상은 이용 동기가 길티플레져와 연관이 있다고 볼 수 있으며 이를 토대로 분석을 시도하였다. 조회 수 대신에 구독자가 많은 것을 표본으로 한 이유는, 유튜브 알고리즘의 영향으로 특정 영상이 검색 상위에 노출되어 조회 수가 폭발적으로 늘어나는 현상이 발생하기에 이는 많은 사람이 길티플레져의 동기 없이 시청할 수 있음을 고려하였기 때문이다.

데이터 분석 사이트인 소셜블레이드의 자료를 참고하여 대한민국 전체 인구가 가장 많이 사용하는 플랫폼인 유튜브의 구독자 수를 기준으로 국내 상위권 채널 100개를 나열하고,[6] 여기서 매스미디어와 연계되고 있는 채널

6) 소셜블레이드, https://socialblade.com/youtube/top/country/kr/mostsubscribed, 2022.09.03.

과 길티플레져의 요소가 없는 키즈 및 정보성 채널을 제외한 리스트 목록을 [표 1]과 같이 작성하였다.

[표 1] 길티플레져적 소비성향을 가진 유튜브 채널 리스트

순위	채널이름	구독자수	평균조회수	카테고리
9	JFlaMusic	17.6M	3,672,301,434	음악(보컬)
11	Jane ASMR 제인	16.8M	6,545,225,894	ASMR, 먹방
14	Hongyu ASMR 홍유	13.8M	4,381,345,529	ASMR, 먹방
21	[햄지]Hamzy	10.3M	3,311,694,594	먹방
27	GONGSAM TABLE 이공삼	9.26M	2,021,392,525	먹방
32	쏘영 Ssoyoung	8.64M	1,092,106,475	ASMR, 먹방
35	문복희 Eat with Boki	8.22M	2,126,356,521	ASMR, 먹방
36	SIO ASMR	8.11M	1,593,337,731	ASMR, 먹방
43	야미보이 Yummyboy	7.06M	2,796,973,805	ASMR, 길거리음식
44	Sungha Jung	6.97M	1,945,167,160	음악(기타연주)
58	PONY Syndrome	5.94M	359,504,628	뷰티
60	jenny slime	5.66M	1,477,221,233	ASMR, 슬라임
68	영국남자 Korean Englishman	5.32M	1,771,572,521	코미디, 먹방
74	푸메Fume	5.14M	1,105,367,174	ASMR, 먹방
79	GH'S	4.83M	2,397,534,305	게임, 애니메이션
83	떵개떵	4.78M	2,827,640,714	ASMR, 먹방
91	까니짱 [G-NI : 蟹ちゃん]	4.55M	1,287,954,173	ASMR, 먹방
95	Raon	4.3M	1,054,633,778	음악(애니송 보컬)
96	JaeYeol ASMR 재열	4.21M	1,233,474,428	ASMR, 먹방
98	[Dorothy]도로시	4.17M	1,023,480,601	먹방

100개의 채널 중 20개의 채널만이 매스미디어와 연계하지 않고 순수하게 재미를 목적으로 만들어진 영상을 업로드하는 채널이었다. 그중 음악을 전문으로 하는 채널인 JFlaMusic과 Sungha Jung, 그리고 Raon같은 경우 유튜브에서 유명세를 얻은 뒤 이미 메이져 음반사 소속으로 데뷔앨범까

지 발매한 상태라 오피셜 뮤직비디오가 있는 등, 엄밀히 말하면 온라인에서 방송용 콘텐츠의 재매개가 이루어지고 있으므로 분석 대상의 조건에 맞지 않았으나 이들의 조회 수가 많은 영상은 모두 데뷔 이전에 업로드한 것이기 때문에 일단 포함했음을 밝힌다.

앞에 언급한 세 개의 음악 관련 채널을 제외하고 남은 17개 중에서 14개의 채널이 거의 같은 포맷으로 진행되는 먹방 콘텐츠의 형식을 띠고 있다. 20개 채널의 영상을 감상한 뒤 공통점을 다음과 같이 정리하였다.

[표 2] 선택한 채널의 콘텐츠 공통점

	1인칭 시점 유도	공간 이동 없음	대사 및 내러티브의 부재	오감 자극 요소
[표 1]의 채널 콘텐츠	85%	90%	75%	90%

3. 특정 유튜브 콘텐츠 특징 분석

1) 시점과 공간

20개 채널 대부분이 러닝타임이 짧은 스낵 컬처(Snack culture) 기반으로 구성과 연출이 이루어짐을 목도할 수 있었다. 인터뷰 형식의 '영국남자', 그리고 애니메이션 콘텐츠를 다루는 'GH'S' 두개를 제외하고 모든 채널이 시청자의 시점으로 영상을 제작하고 있다. '야미보이'나 'jenny smile'처럼 크리에이터의 일인칭 시점을 통해 마치 시청자가 행위의 주체가 되는 듯한 시점도 존재하고, 대부분의 먹방 채널이 그러하듯이 크리에이터가 카메라를 마주 보고 식사를 함으로써 시청자가 일인칭 관찰자 시점으로 볼 수 있도록 콘텐츠를 제공하는데 구도의 변화가 있을지언정 시점은 계속 유지된다.

[그림 1] 분석 대상 유튜브 채널의 시점과 공간

이렇게 일인칭 시점으로 콘텐츠를 기획하는 것은 올드미디어에서는 많이 볼 수 없는 형태인데 먹방의 주요 소재로서 음식과 식사는 기존의 미디어 콘텐츠에서도 충분히 다뤄져 왔지만 뉴미디어 콘텐츠로서 먹방과는 결정적인 차이가 있다. 그것은 음식과 식사의 장면화를 위해 별도의 가상적 캐릭터 설정이나 설득적 서사 장치가 요구되지 않는다는 점이다.[7] 결국 뉴미디어 생태계에 적합한 기획으로 제작되는 영상들에서 내러티브의 인과관계는 무시되고 일상적이고 원초적인 기쁨을 하나의 시점으로 공유하는 행위로 이어지게 마련이며, 이는 가공되지 않은 현실적인 일상의 감성적 유대감을 갖게 하고 이러한 행위가 이루어지는 현실적인 공간의 지각으로까지 연결된다.

공간은 시간과 함께 영상을 이루는 두 개의 중요한 축이다. 조르주 멜리아스(Georges Méliès)의 '달나라 여행'으로부터 촉발된 트릭필름, 그리고 포터(Edwin S. Porter)와 그리피스(D. W. Griffith)가 선보인 교차편집의 개념으로 서로 다른 개별적인 공간은 하나의 내러티브를 구성하는 데 필수적인 역할을 하게 된다. 반면에 앞선 20개의 채널 중에서 90%는 하나의 공간

7) 조은하, 「먹방의 유행과 문화현상 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제20권 9호, 한국콘텐츠학회, 2020, 73쪽.

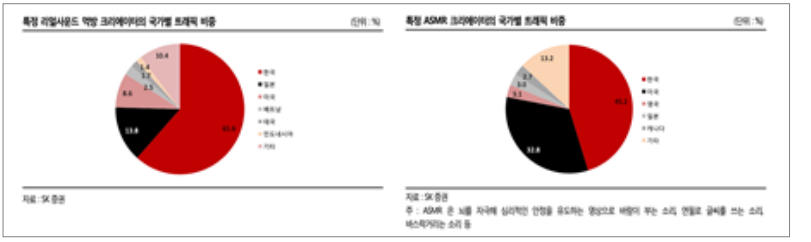
에서 절대로 벗어나지 않는 구성으로 콘텐츠를 제작하고 있다. 이는 당연하게도 소비자의 욕구 충족에 최적화된 소재의 특성과 한정된 예산 때문에 애초부터 내러티브의 필요성이 그다지 요구되지 않는 콘텐츠 기획에 대한 한계점으로 표출된다고 볼 수 있는 문제이지만, 긍정적인 측면에서는 너(크리에이터)와 나(유저)만이 하나의 공간에 있는 듯한 실존감을 갖게 하는 효과 또한 분명히 존재한다.

기존 올드미디어에서 행해져 왔던 영상 문법으로 완성되는 내러티브의 메시지는 사라지고, 그레마스(A. J. Greimas)가 말하는 발신자와 수신자의 관계 역시 사라진다. 크리에이터는 콘텐츠를 소비하는 유저의 요구를 우선적으로 재현하는 것에 익숙해지고 이는 크리에이터와 유저 사이의 경계를 모호하게 만들며 점점 동일시하게 되는데, 앨빈 토플러(Alvin Toffler)가 언급한 뉴미디어의 특성인 프로슈머(Prosumer)의 개념으로 볼 수 있다.

2) 비언어적 특징

구독자와 조회 수가 높은 먹방과 ASMR은 공통적으로 대사가 없는 비언어적 콘텐츠로 분류할 수 있고 이러한 Non-verbal 콘텐츠는 언어의 장벽이 사라지므로 국외의 유저를 유입하여 더 높은 조회 수를 기록하게 된다. 국내에서 매스미디어 노출로 인해 대중적으로 알려진 먹방 유튜버 '쯔양'이나 '히밥' 등의 개인 채널이 앞선 순위에 없는 이유이기도 하다. 국내에서 제작된 Non-verbal 콘텐츠인 ASMR, 먹방 같은 특정 카테고리의 유튜브 채널은 한국보다 해외에서 조회 수가 더 높게 나오는 현상을 보여주고 있으며 이는 크리에이터의 타겟이 국내에만 국한된 것이 아니라 물리적 한계를 뛰어넘어 글로벌로 콘텐츠가 소비되고 있다는 것을 데이터로 확인할 수 있음을 증명한다.[8)]

8) 윤혁진, 박찬솔, 이소중, 「고속 성장 중인 1인 미디어 산업」, 『코스닥기업분석보고서』 SK증권, 2019, 8~9쪽.



[그림 2] 특정 비언어적 유튜브 채널의 국가별 트래픽 비중[9)]

앞선 일인칭 시점과 한정된 공간적 특수성에 비언어적 특징까지 더해져 극단적으로 콘텐츠의 내러티브를 단조롭게 하지만 몰입에 제동을 걸지는 않는다.

3) 오감 자극 요소와 몰입

강민정, 정은주, 조해윤(2020)은 앞선 연구에서 유튜브 채널의 몰입요인으로 '현실감', '솔직함', '오감 자극'의 세 가지를 꼽았다. 현실감은 네 가지 특징으로 나뉘는데 콘텐츠의 공간이 일상생활에서 흔히 보이는 공간의 친숙함, 대본 없는 리얼리티, 그리고 일상생활에서 찾는 소재의 친숙함과 접근성으로 요약했다. 솔직함은 시청자와 비슷한 일반인 유튜버의 가식 없는 일상생활을 보는 것을 즐김으로써 다른 매체에서 몰입의 요소로 작용하는 제어감을 대체하는 기능으로 몰입을 유지하는 것을 돕는다.[10)]

현실감과 솔직함은 본 연구자가 말하는 길티플레져의 양상을 띠는 콘텐츠들의 네 가지 공통점에서 세 가지에 해당한다. 일인칭 시점, 같은 공간 안에서 느끼는 현전감(Presence), 그리고 대사가 없는 비언어적 구성의 세 가지 특징들은 선행연구자가 말한 공간적 친숙함, 리얼리티, 소재의 친숙함과 접근성, 자기 투영의 몰입 요소를 모두 반영하고 있다. 마지막 요인인

9) 위의 보고서, 9쪽.

10) 강민정, 정은주, 조해윤, 「Z세대가 즐기는 유튜브 채널의 몰입 요인과 특징」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제20권2호, 한국콘텐츠학회, 2020, 156~157쪽.

오감 자극의 경우, 위의 세 연구자는 이가 몰입을 시작하도록 돕는 '매혹감'과 몰입을 유지시키는 '추동감'에서 공통으로 나타나는 특징으로 분석되었음을 밝히고 있다.[11)]

매혹감을 기준으로 보았을 때, 오감 자극은 과장된 색감과 사운드 효과로 초과현실을 만드는 작업과 같은 것으로 설명될 수 있으며 유저는 콘텐츠의 시각적, 청각적 매혹감을 느끼고 몰입을 시작하는 요인으로 분석되었다. 추동감이란 스토리 전개를 통해 궁금증을 불러일으키는 인지 조건이며 스낵 컬처를 즐기는 젊은 세대를 대상으로 하기에는 그다지 맞지 않는다. 그러므로 상대적으로 긴 런닝 타임을 가지는 내러티브 성격의 콘텐츠보다는 시각, 청각, 대리 미각 등 오감을 자극하는 감각 중심의 콘텐츠가 젊은층 위주로 많이 소비되는 것이고 매우 짧은 시간 안에 몰입을 돕는 요인으로 작용함을 알 수 있다.

4. 미디어 콘텐츠 및 VR 콘텐츠 사례분석

1) 비주류 콘텐츠의 메인스트림화 : 익스플로이테이션 영화 (Exploitation film)의 사례

흔히 우리가 알고 있는 'B급 영화'의 기원은 1940년대 미국에서 익스플로이테이션 영화가 확산되기 시작하면서부터이다. 이 용어는 1946년 버라이어티(Variety)지가 '홍보와 광고에서 활용되면서 적시적이고 현재 논란이 되는 주제를 가진 영화'를 지칭하는 것으로 통용되기 시작했다.12) 1930년대 초반 경제위기에 대응하여 할리우드는 2편의 영화를 연달아 상영하는 동시상영관(Grind house) 방식을 도입했다. 모객 마케팅의 일환으로 1

11) 위의 논문, 157쪽.

12) Beth Kattleman, "We Dare You to See This!': Ballyhoo and the 1970s Horror Film", *Horror Studies*, vol. 2, No. 1, 2011, p.63.

회 관람료로 두 편의 영화를 볼 수 있도록 지원한 것으로, 같은 가격으로 두 개의 영화를 볼 수 있도록 하여 관심을 끄는 데 성공했지만, 제작사의 입장에서 두 편의 영화를 같은 제작비로 만들기에는 예산이 충분하지 않기 때문에 한 편은 상대적으로 적은 제작비가 배정되어 만드는 시스템이 정착되었다.

1948년 연방 대법원의 독과점 금지판결로 인한 동시상영의 쇠퇴, 그리고 텔레비전의 등장으로 미국 주류 영화에서 벗어나 있던 군소 제작사들은 지방 극장들 특히 드라이브 인(Drive-in) 영화관을 상대로 필름을 유통하였고, 이들은 적은 제작비와 단기간의 제작일 수로 수익을 창출하기 위해 대중의 선정적 관심을 끌어낼 수 있는 주제들에 집중하여 영화를 제작하게 되었다. 드라이브 인 영화관은 개인적인 공간에서 영화를 즐길 수 있으며 접근성이 좋은 조건을 갖추고 있어 젊은 세대들에게 각광을 받게 되었고, 이들 수용자가 높게 관심을 두는 자극적 요소를 노골적으로 채택한 주제를 통해 비용 절감과 흥행의 안정성을 추구한다는 의미에서 50~70년대에 소규모 제작사들이 만든 저예산 영화들은 익스플로이테이션 영화로 분류된다고 말할 수 있다.[13)]

익스플로이테이션 영화의 사례는 현재 미디어 시장의 주력이 되는 유튜브 플랫폼의 특징과 매우 유사함을 발견할 수 있다. 먼저 적은 예산과 짧은 기간 안에 영상을 만들어 배포한다는 점에서 일치하고, 저비용 대비 이윤의 극대화를 목표로 콘텐츠를 생산하기 때문에 새로운 미디어의 접근성과 수용성이 우월하며 가볍게 소비하는데 익숙한 젊은 세대를 타켓으로 한다. 결과적으로 이들은 자극적이고 도발적인 소재를 적극적으로 이용하고, 개연성과 논리성이 없는 내러티브가 주를 이루며 장르를 혼종하거나 탈피

13) Britton Stiles Rhuart, “Hippie Films, Hippiesploitation, and the Emerging Counterculture, 1955-1970”, Ph.D.’s Thesis of Bowling Green State University, 2020, pp.40-43.

하는 포스트모더니즘 형식을 띠고 있다.

1970년대에 이르러 많은 메이저 스튜디오들이 많은 제작비, 뛰어난 감독과 명배우를 갖추고 익스플로이테이션 영화를 만들어 해당 시장을 적극적으로 침범해 들어오면서 익스플로이테이션 영화는 주류로 편입하게 된다.[14)]

다시 말해, 현재 시점에서 익스플로이테이션 영화는 수용자가 없어 사장된 것이 아닌, 기존 영화가 체계화한 원칙을 깨뜨리는 대체재의 역할을 맡게 되어 비주류에서 주류로 편승하여 지속되고 있는 상태이다. 이 또한 뉴미디어 플랫폼에서 비주류로 인식되어오던 ASMR, 먹방 등 감각적 즐거움을 중시하는 개인 채널이 구독자 수와 평균시청 시간 수에서 상위권에 포진됨으로 주류로 편승하는 과정과 흡사하다.

2) VR 영상 콘텐츠의 연출 사례

VR 영상의 장점과 단점은 동시에 유저의 콘텐츠에 대한 지각과 해석에서 드러난다. VR의 씬 안에서 유저는 마치 현실에 존재하고 있는 듯한 현전감을 느낄 수 있지만 동시에 기존 영상 문법으로 구성된 스토리텔링의 중심에 서 있을 수는 없게 된다. 오큘러스 스토리 스튜디오(Occlus Story Studio)의 M. Burdette는 스웨이즈 효과(The swayze effect)를 설명하며 다음과 같이 말했다. (가상현실 속에서) 눈앞에 펼쳐지는 내러티브에 관심을 둔다면 주변 환경에 덜 몰입하고 다른 곳으로 이동하게 된다. 이와 반대로, 가상현실의 환경과 스펙터클에만 정신을 뺏기다 보면 정작 내러티브와 관련된 액션을 놓치는 문제가 발생한다.[15)] 이러한 이유로 컷과 컷을 이어붙

14) 조주영, 안승범, 「한국 'B급 영화' 정체성 탐색을 위한 비평장 고찰-전통적인 미국 "B movie" 개념과의 비교를 통해-」, 『인문콘텐츠』 37호, 인문콘텐츠학회, 2015, 52~53쪽.

15) Meta Quest, https://www.oculus.com/story-studio/blog/the-swayze-effect, 2022.09.04

이는 편집이나 카메라 워킹 같은 기존 영화문법은 VR 영상에 있어서 몰입의 방해 요소로 작용할 수 있다.

자넷 머레이(Janet Murray)는 가상현실을 통한 몰입은 유저 자신의 새로운 감정적 경험을 통해 새로운 정체성을 지니고 역할을 수행하여 가상세계에 대한 현실감과 믿음을 형성하게 될 가능성이 크다고 말했다.[16] 3D로 제작되는 애니메이션은 이미 제작공정에서 3차원 공간을 구현하는 특성으로 인해 VR 매체 활용에 용이하여 적극적이다. 그러나 지금까지의 제작된 작품의 문제점은 선행연구에서 지적했듯이 전통적인 형식의 애니메이션을 VR의 틀에 담을 수 있는가에 초점이 맞춰져 왔다는 점이다.[17]

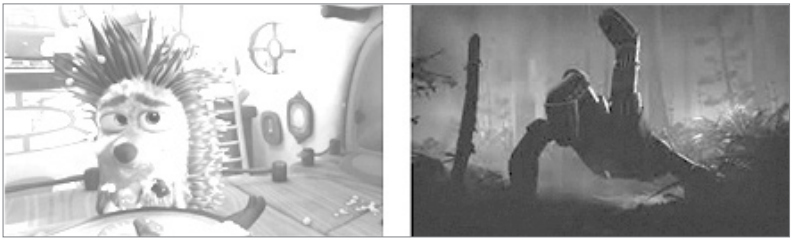
그래서 유저에게 인터렉티브 요소를 제공하는 게임과 달리 VR 영상은 내러티브를 필연적으로 유저에게 주지시켜야 하는 책무가 생기며 또한 제4의 벽을 느끼지 않도록 현전감을 잃지 않도록 해야 하는 어려움이 발생한다. 많은 제작자는 유저가 느끼는 가상현실에서의 본인의 존재감, 그리고 스토리텔링의 밸런스를 적절히 유지시키는 것으로 문제해결을 시도하고 있다. C. Heeter는 관객의 존재가 가상공간 속의 캐릭터들에게 인식되는 것만으로도 현전감의 몰입도가 높아진다고 말하며 이를 사회적 현전감(Social presence)이라 칭했다.[18] 그 예로 오큘러스 스토리 스튜디오에서 제작한 <Henry>(2016)는 주인공 고슴도치 헨리가 카메라의 방향, 즉 유저를 응시하는 연출을 넣음으로 수용자가 단지 관조적인 태도로 영상을 감상하도록 내버려 두지 않고 참여자(Participant)의 형태를 띠도록 유도한다.

16) 한광석, 조재현, 「HMD(Head Mounted Display) 가상현실 광고가 현존감과 인게이지먼트 수준에 따라 태도와 기억에 미치는 효과」, 『한국융합학회논문지』 10권 6호, 한국융합학회, 2019, 140쪽.

17) 김유미, 김재웅, 「VR 애니메이션 연출의 연극적 특성」, 『만화애니메이션연구』 56호, 한국애니메이션학회, 2019, 16쪽.

18) Carrie Heeter, “Being There: The Subjective Experience of Presence”, *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, vol. 1, No. 2 , 1992, p.265.

오큘러스 스토리 스튜디오의 또 다른 작품 <Lost>(2016)에서도 이러한 시도가 행해졌다. 거대로봇의 손을 캐릭터화하여 유저 주변을 돌아다니며 시선을 끌게 하고 가까이 다가가 냄새를 맡게 하는 연출이 도입되었다. 캐릭터가 유저의 존재를 인정하는 그 찰나의 순간에서 유저의 존재는 내러티브의 영역으로 합쳐지는 것이다. 이는 기존 영화문법에서 금기시되었던 카메라의 정면 쇼트를 수용하는 미학적인 독특함과 탈권위적 행위로 해석해야 문제는 아닐 것이다. 단지 VR 영상 제작자들이 직관적으로 적용했거나 여러 번 테스트하여 개발한 많은 연출법 중 하나이고, 그 결과는 합리적이고 성공적인 것으로 확인된다고 볼 수 있다.



[그림 3] <Henry>(2016), <Lost>(2016)의 관객 참여적 장면

일인칭 시점에서 내러티브를 이끌어나가야 하는 VR 영상 콘텐츠의 한계점을 참작한 연출법, 즉 점프컷의 제한으로 발생하는 한정된 공간 안에서 캐릭터와 유저가 긴밀히 경험을 공유하는 현전감이 콘텐츠 제작에 필요함으로 정리되며 이러한 연출기법은 현재 젊은 세대들에게 시청 점유율이 높은 유튜브 콘텐츠에서 가장 많이 나타난다. 그리고 많은 개인 유튜브 채널에서 젊은층이 소비하는 취향과 습성을 적극적으로 반영하는 모습은 50년대에서 70년대까지 유행하였던 익스플로이테이션 필름의 제작 방식과 큰 접점이 있음을 알 수 있다. 특히 VR의 몰입형 경험은 이전 매체에 비해 길티플레져의 요소를 극대화할 수 있다는 점에서 유튜브 콘텐츠 제작 전략을 도입한다면 젊은 세대의 컬트적인 호응을 끌어낼 수 있다고 판단된다.

5. 결론 및 제언

전폭적인 4차산업 국가지원정책과 주위에 하나 정도는 쉽게 찾아볼 수 있는 HMD의 보급률에도 불구하고 왜 VR 콘텐츠의 수요는 빈곤한지에 대한 의문이 본 연구에 대한 최초의 문제의식이다.

터치스크린, 무선인터넷, 디지털카메라 기능이 한꺼번에 하루아침에 만들어져 스마트 디바이스가 되지 않았듯이, 보급률이 높아지는 추세이기는 하지만 현재의 VR 기술은 완벽한 대중화로 가는 과도기 단계에 걸쳐 있다. 유저의 입장에서 거추장스럽게 HMD를 쓰거나 크리에이터의 입장에서 360° 촬영을 위해 고가의 장비를 사지 않아도 간단하고 쉽게 VR 콘텐츠를 즐길 수 있는 환경은 머지않아 완성될 것임이 틀림없고 VR 콘텐츠의 대중화 역시 자연스럽게 해결될 문제일지도 모른다. 하지만 현재의 기술에 대응하는 콘텐츠의 문제점을 파악하여 방안을 제시하는 일은 궁극적으로 우리가 상상하는 VR 환경을 통한 프로슈머의 혁명 시대를 조금이라도 진일보시키는 계기가 될 것이다.

예술적인 관점에서 볼 때, 기존에 확립된 영화 기법을 VR에서 대체할 방법을 반드시 찾을 필요가 없다는 것이 본 연구자의 생각이다. 대신, VR 영상 제작자는 VR 영화에서 내러티브에 대한 완전히 새로운 접근 방식을 발견하도록 고민해야 한다.

궁극적으로, 진정한 고민은 편집, 프레임, 그 외에 정립된 영화적 도구의 새로운 방법론을 찾는 것이 아니라 유저가 가상 세계에 몰입할 수 있도록 하는 잊을 수 없는 경험을 창조하는 데 있다. 플랫폼의 관점에서 본다면 의외로 빨리 해답을 찾을 수도 있을 것이다. 한정엽(2016)은 선행연구[19]에서 일방적으로 제공하던 콘텐츠 유형을 벗어난 소비와 생산을 동시에 추구

19) 한정엽, 「모바일 탈착형 HMD기반 VR 콘텐츠 디자인 유형 연구」, 『한국공간디자인학회 논문집』 11권 1호, 한국공간디자인학회, 2016, 87쪽.

하는 VR 콘텐츠 프로슈머의 탄생을 예고했다.

그러나 오큘러스와 삼성이 주도했던 개방형 플랫폼이 나온 지 6년이 지났고 유튜브, 인스타그램, 페이스북 등 영향력 있는 플랫폼 업체 모두 무료 VR 콘텐츠 플랫폼을 제공하고 있지만, VR 콘텐츠의 프로슈머 시대는 아직 오지 않았다. 뉴미디어 플랫폼과는 달리 특정 회사의 하드웨어 위주로 구성된 서비스 플랫폼의 접근성 부족, 그리고 360도 촬영을 위한 장비의 비표준화를 가장 큰 이유로 꼽는 사람들이 많지만, 이는 지나치게 기술결정론에 입각하여 바라본 시각이다. 수요와 경쟁이 있을 때 미디어 산업이 취하는 보편적 전략은 항상 동일했다. 제한된 예산과 인프라, 최소한의 제작 기간 같은 물리적인 한계는 매번 있었으며 실패의 확률이 높았음에도 불구하고 논란이 될법한 원초적 욕구를 소재로 삼았다. 그러나 그 이면에는 소비 대상에 대한 충분한 이해와 공감에 기반을 두어 정확한 수요예측을 해야만 했던 미디어 전략의 당위적 모습이 있었고, 그 결과 주류로 편승한 미국의 익스플로이테이션 필름과 현시점 최고의 콘텐츠 가치를 표방하는 유튜브의 1인 미디어 영상은 VR 콘텐츠의 방향에 시사하는 바가 크다. 이들 세 가지 다른 매체의 콘텐츠를 비교하였을 때 수용자의 미디어 소비 동기와 시청 환경, 그리고 기존 영화문법에서의 탈피와 같은 공통적 요소들을 고려한다면 VR 콘텐츠를 소비하는 계층을 파악하고 그들의 니즈에 부합하는 소재를 발굴하는 것이 우선되어야 한다.

본 연구의 의의는 많은 이가 주목하지 않은 VR 영상의 대중화 결핍 문제를 표면으로 끌어내고 공통분모를 가지고 있는 성공적인 뉴미디어 콘텐츠의 재매개를 통해서 해결방안을 제시한 것이라고 요약할 수 있다. 그리고 아무도 이를 제시하거나 시도하지 않은 점 때문에 지적한 문제들의 객관성을 담보하기는 아직 어려운 상태이다. 향후에는 이러한 본고의 제안이 현실로 실현되었을 때 VR 콘텐츠의 실제적 문제인 비매개성을 통한 투

명성, 그리고 가상현실에서 프로슈머 혁명을 위해서 필수 불가결할 것으로 보이는 하이퍼매개의 다중성에 관한 연구가 뒤따르기를 기대한다.

▌참고문헌

강민정, 정은주, 조해윤, 「Z세대가 즐기는 유튜브 채널의 몰입 요인과 특징」, 『한국콘텐츠학회논문지』 20권 2호, 한국콘텐츠학회, 2020, 150~161쪽.

김유미, 김재웅, 「VR 애니메이션 연출의 연극적 특성」, 『만화애니메이션연구』 56호, 한국만화애니메이션학회, 2019, 1~21쪽.

정지연, 「이용 동기와 성격특성이 미디어 사용중독에 미치는 영향 -유튜브를 중심으로-」, 중앙대학교 석사학위논문, 2021.

조은하, 「먹방의 유행과 문화현상 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제20권9호, 한국콘텐츠학회, 2020, 68~85쪽.

조주영, 안숭범, 「한국 'B급 영화' 정체성 탐색을 위한 비평장 고찰-전통적인 미국 "B movie" 개념과의 비교를 통해-」, 『인문콘텐츠』 37호, 인문콘텐츠학회, 2015, 45~71쪽.

한광석, 조재현, 「HMD(Head Mounted Display) 가상현실 광고가 현존감과 인게이지먼트 수준에 따라 태도와 기억에 미치는 효과」, 『한국융합학회논문지』 한국융합학회, 10권 6호, 2019, 139~146쪽.

한정엽, 「모바일 탈착형 HMD기반 VR 콘텐츠 디자인 유형 연구」, 『한국공간디자인학회 논문집』 11권 1호, 한국공간디자인학회, 2016, 79~87쪽.

윤혁진, 박찬솔, 이소중, 『고속 성장 중인 1인 미디어 산업』 SK증권 중소기업성장 분석보고서, 2019.

이병찬, 「OTT-MZ세대의 미디어 콘텐츠 소비 방식」, 『혁신성장품목보고서』 한국IR협의회, 2021.

매드타임스, http://www.madtimes.org/news/articleView.html?idxno=7846, 2022.09.03.

매일경제뉴스, https://www.mk.co.kr/news/it/view/2018/10/623957/, 2022.09.01.

소셜블레이드, https://socialblade.com/youtube/top/country/kr/mostsubscribed, 2022.09.03.

Meta Quest, https://www.oculus.com/story-studio/blog/the-swayze-effect, 2022.09.04

Beth Kattleman, "We Dare You to See This!': Ballyhoo and the 1970s Horror Film", *Horror Studies*, vol. 2, No. 1, 2011, pp. 61-74.

Britton Stiles Rhuart, "Hippie Films, Hippiesploitation, and the Emerging Counterculture, 1955-1970", Ph.D.'s Thesis of Bowling Green State University, 2020.

Carrie Heeter, "Being There: The Subjective Experience of Presence", *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, vol. 1, No. 2, 1992, pp. 262-271.

Elliot Panek, "Left to Their Own Devices: College Students' 'Guilty Pleasure Media Use and Time Management', *Communication Research*, vol. 41, iss. 4, pp. 561-577.

▌국문초록

VR 디바이스의 기술적인 측면이 나날이 단점을 보완해가며 발전해 가는 반면, 콘텐츠의 측면에서 봤을 때 새롭게 떠오르고 있는 매체에 온전히 부합하는 방안을 내놓지 못하는 답보 상태가 지속되고 있다. 본 연구자는 HMD 디바이스를 착용했을 시 완벽한 외부 환경과의 차단을 통해서 사적 공간의 특성이 강해지는 환경에 주목하여, 다수가 이용하는 미디어 콘텐츠에 대한 유저의 길티플레져 요소를 알아보고 이를 VR에 접목한 콘텐츠 창출의 방향성을 제안해보고자 한다. 본 연구의 의의는 많은 이가 주목하지 않은 VR 영상의 대중화 결핍 문제를 표면으로 끌어내고 공통분모를 가지고 있는 성공적인 뉴미디어 콘텐츠의 재매개를 통해 해결방안을 제시한 것이라 요약할 수 있다.

주제어 ● 뉴미디어 콘텐츠, VR 영상 콘텐츠, 유튜브, 익스플로이테이션 영화, 프로슈머

▌Abstract

Proposal of VR Video Contents Development through Analysis of Guilty Pleasure Elements of New Media Contents

Kim, Hyunwoo

While the technical aspects of VR devices are constantly being developed by making up for their shortcomings, VR content is in a stagnant state where they cannot come up with a solution that fully meets the requirement of the emerging media. In terms of surroundings, when an HMD device is worn, the characteristics of a private space are reinforced by completely blocking the external environment. By focusing on this characteristic, this study intends to investigate the user's guilty pleasure factor for media content consumed by multiple users, and to suggest the direction of content creation by combining it with VR. The significance of this study is to recognize a problem of lack of popularization of VR images that many people have not noticed as well as to suggest a solution through the remediation of successful new media content that has many shared features with VR content.

Keyword • New Media Contents, VR Video Contents, Youtube, Exploitation Film, Prosumer

▌논문투고일: 2022.10.23. ▌심사완료일: 2022.11.07. ▌게재확정일: 2022.11.09. ▌

http://doi.org/10.54698/kl.2022.10.111

신규 교과목의 수업 만족도에 영향을 미치는 수업 선택 요인에 관한 연구

-교수자 특성의 매개효과를 중심으로-

이 윤 영*
송 정 화**

목 차

1. 서론
2. 이론적 배경 및 선행연구 고찰
3. 연구 방법
4. 연구 결과
5. 결론 및 제언

1. 서론

4차 산업혁명 시대의 도래와 학령인구 급감의 문제를 이중적으로 겪는 한국 대학 사회의 현실을 극복하는데 일조하기 위하여 미래지향적인 교양교육 수업의 개발이 대표적인 교육혁신의 키워드로 대두되고 있다. 4차 산업혁명이 새로운 미래 사회의 출현인지, 정보통신기술 발전의 연장선상에 있는지에 대해서는 여전히 논쟁적이지만 글로벌 수준 패러다임 변화의 핵심적 축으로 4차 산업혁명이 자리매김하고 있다는 것은 주지의 사실이라고 할 수 있고, 이러한 변화에 대한 대응 방안으로 대학 교양교육의 중요성이 부각되고 있기 때문이다. 이에 따라 4차 산업혁명이 가져온 변화와 교육

*한라대학교 교양과정부 조교수, 주저자
**한라대학교 교양과정부 조교수. 교신저자

적 대응에 관한 연구는 국내외를 막론하고 어렵지 않게 찾아볼 수 있다. 이들 선행연구들은 4차 산업혁명의 핵심기술인 디지털 기반 과학기술이 현대사회의 속성을 변화시키는 핵심요인이라고 보고 대학 교육의 본질적인 특성 변화가 교육내용과 방법에 반영되어야 한다고 설명한다.[1] 다시 말해 오늘날의 학생들은 디지털 네이티브(digital native)세대인만큼 이 젊은 세대들을 위한 4차 산업혁명시대에 걸맞는 대학교육이 필요하다는 것이다. 특히 선행연구들은 디지털 혁명에 의해 촉발될 미래 사회 변화에 대응할 수 있는 인재양성을 위해서는 대학교육 중에서도 교양교육의 교육과정 구성이나 근본적인 목적에 있어서 변화가 필수적이라는 것을 제시한다. 요컨대 이는 곧 교양교육의 중심인 기초학문을 통한 핵심역량 함양과 지식 융복합을 통한 다양한 학습경험의 확대가[2] 새로운 사회가 요구하는 역량강화의 핵심이라는 점을 의미할 것이다. 더불어 대학의 교양교육과정은 학생들의 기본적인 인격도야 뿐만 아니라 직업인으로서의 기초적, 필수적 자질 및 전문적 학문영역의 이해에 대한 기본적 소양을 길러내는 역할을 한다는 점에서도 대학교육에 있어서 가장 중요한 부분의 하나임은 틀림없는 사실일 것이다.[3] 이러한 입장들은 결국 대학이 양성해야 하는 인재의 모습에 걸맞는 교양교육 방안의 모색이 필요하다는 것을 보여주며, 이는 곧 4차 산업혁명 대응역량을 위한 교양교육과정의 강화로서 새로운 교과목의 개발이 필연적이라는 것을 의미할 것이다.

---

1) 백성기, 김성열, 김영일, 백란, 『제4차 산업혁명 대비 대학의 혁신 방안』 교육부, 2016, 84쪽.

2) 오충현, 「IR4.0시대 핵심 역량 및 생애주기별 지원을 위한 대학의 교양교육 개선 방향 연구」, 신한대학교 일반대학원 통합교육학과 박사학위청구논문, 2022, 20쪽.

3) 유기웅, 신원석, 「대학 교양교육과정 만족도 및 강의 선택 관련 요인 분석」, 『교육문제연구』 고려대학교 교육문제연구소, 2012, 32쪽.

이에 따라 교양대학들은 앞을 다투어 신규 교양교과목[4]을 개발, 개편하고 있는데 이러한 신규 교양교과목은 크게 4차 산업혁명과 관련된 코딩, 증강현실, 메타버스 등의 강좌와, 새로운 사회에 관한 지식과 정보를 넘어서 미래 사회를 인식, 해석하는 새로운 관점의 역량 습득과 관련된 융합, 글로컬 등의 강좌로 구분되는 것을 볼 수 있다. 예를 들어 G대학교의 경우 2022년 1학기에 4차 산업혁명의 핵심기술로 떠오른 메타버스 관련 교과목을 6강좌(메타버스와 미래 사회, 생활속의 메타버스 블록체인, 손에 잡히는 프로그래밍 등)를 신설하였고,[5] K대학교는 융합인재 양성이라는 사회 변화에 맞춰 융합강의를 2021년 1학기부터 운영하고 있다. 또한 H대학교, I대학교 등은 '신규 교과목 제안 공모전'을 개최하여 학생들의 수요를 파악하고 관련 교과목 개설을 추진하고 있다.

이처럼 대학의 대·내외적인 환경변화를 반영한 새로운 교양교과목이 신설되고 있고 이러한 흐름은 시대적 변화와 맞물려 다양한 방면으로 확장될 것으로 보여지지만 실제적으로 학생들이 신규 교양교과목을 왜, 어떠한 이유로 선택을 하며, 그 만족도는 어떠한가에 대한 연구는 매우 미비한 실정이라고 할 수 있다.[6] 그런데 신규 교양교과목 뿐만 아니라 기존 교양교과목을 어떻게 선택하고 만족도는 어떠한지에 관한 실증적 분석 연구도 찾아보기 힘든 것이 현실이다. 그러나 대학교육의 방향이 학습자 중심으로 선회하고 있고, 새로운 학문에 대한 갈증과 수요가 증가하고 있는 만큼 신규 교양선택 과목은 확대될 것으로 보여지기 때문에 대학이 현재 제공하고 있

4) 교과목은 교과와 과목의 합성어로 교과가 과목을 포함하는 상위 개념이 되며 일반적으로 교육 현장에서 교과목은 학교 교육과정 또는 학교 프로그램을 구성하는 하나의 단위로 간주되는 것이 일반적이다(윤희정, 『대학의 융복합 교양교과목 개발모형 설계』 부산대학교대학원 교육학과 박사학위청구논문, 2022, 8쪽). 따라서 이 연구에서도 교과목을 교양교육과정의 하부 단위로 개념화 하고자 한다.

5) 신승희, "가천대 메타버스 신규 교과목 6강좌 개설", <베리타스 알파>, 2022. 3.25.

6) 유기웅, 신원석, 앞의 논문, 32쪽.

는 신규 교양교과목에 대한 학생들의 선택 요인에 대한 분석과 이에 따른 만족도를 분석하는 것은 현시점에서 학술적으로나 교양교육과정의 발전 방향의 정립을 위해서도 시의적절하면서도 의미 있을 것이라고 본다. 특히 교양교과목의 경우 필수과목 또는 기초과목을 제외하면 학생들이 스스로 선택하는 과목이 대부분이라는 점에서, 대학에서의 교양교과목 선택은 학생들이 표출하는 중대한 의사결정 행위라고 할 수 있고, 이러한 행위에 대한 분석은 교양교육을 담당하는 교수자에게도 많은 시사점을 줄 수 있는 중요한 주제라고 볼 수 있다.[7] 또한 수업 만족도에 영향을 미치는 선택적 요인이 무엇인가에 대해 연구하는 것은 교양교육과정의 운영, 교수법 개발 및 개선 등을 위해서도 의미가 있다고 보여지며 무엇보다 신규 교양교과목에 대한 선택적 요인을 파악하는 것은 향후 지속적으로 신설될 새로운 교양교과목의 운영을 위해서도 필수적이라고 할 수 있다.

이에 따라 이 연구에서는 4차 산업혁명시대의 인재상을 충족하면서도 대학의 핵심역량 강화를 위해 개발하여 2021-2022년에 새롭게 개설된 신규 교양교과목을 선택한 재학생들을 대상으로 신규 교양교과목 선택 기준은 어떠한 요인이었고, 또 이러한 요인 중에서 수업 만족도에 영향을 미치는 요인이 무엇이 있는지, 무엇보다 이 과정에서 교수자의 특성이 갖는 효과는 신규 교양교과목 선택 요인과 수업 만족도 사이에서 어떠한 영향을 하는가에 대해 다각도의 분석을 시도해 보고자 한다. 또한 현재의 대학생들이 인터넷의 정보를 신뢰하고 인터넷을 소통의 기반으로 하는 일명 MZ, 디지털 리터러시 세대라고 할 수 있는만큼 이러한 특성을 반영하기 위해 신규 교양교과목의 선택 요인으로 온라인 앱 에브리타임(Everytime)의 효과에 대해서도 살펴볼 것이다.

7) 위의 논문, 33쪽.

2. 이론적 배경 및 선행연구 고찰

1) 수업 선택 요인 및 교수자의 특성

이 연구는 대학생의 신규 교양교과목[8]의 만족도에 영향을 미치는 수업 선택 요인, 즉 기준에 관한 것이다. 대학생들의 수업 선택 요인은 교양 강의의 만족도나 강의평가와 직결된다는 점에서 교양 과목의 수업 선택 요인을 파악하는 것은 매우 중요하다고 볼 수 있다.[9] 그럼에도 수업 선택 요인과 수업 만족도에 관심을 갖게 된 것은 최근의 일이며, 그간의 연구들은 대학의 시설지원, 교육과정, 대학상담 등 교육 및 복지시설과 관련된 학교 만족도에 관해 많은 관심을 두었다.[10][11]

그러나 최근 들어 교육의 핵심 화두로 역량 기반, 역량 중심 교육과정이 대두되면서[12] 수업 선택 요인이 교수법 및 학습자 중심의 교육과정 개편의 핵심적 요소가 되고,[13] 이에 따라 다양한 관점에서 수업 선택 요인에 관한 연구의 중요성이 부각되고 있다. 수업 선택 요인에 관한 선행연구를 살펴보면 먼저 박노국[14]은 대학생들의 교양, 전공과목 선택 경향에 대한 연구

8) 이 연구에서 신규 교양교과목이란 2021년에 개발되어 새롭게 개설된 교양선택 교과목을 의미한다.

9) 노지예, 「대학 교양교육에서 학습자특성에 따른 수강신청기준의 차이」. 『학습자중심 교과교육연구』 학습자중심교과교육학회, 2019, 484쪽.

10) 김영식, 이호준, 「대학의 학생 지원에 대한 학생 만족도와 학업중단 간의 관계 분석」, 『교육재정경제연구』 한국교육재정경제학회, 2022, 33-61쪽.

11) 전수경, 「COVID-19 온라인 학습에서 대학만족도에 영향을 미치는 요인 탐색」, 『인문사회21』 인문사회21, 2021, 2985-2994쪽.

12) 박선옥, 「H대학교 교양교육과정 수강생의 핵심역량 효능감 조사 연구」, 『인문과학연구』 강원대학교 인문과학연구소, 2021, 344쪽.

13) Kelsey, Gregory A., "Social Choice in a Liberal Arts Mathematics Course", *Problems, Resources & Issues in Mathematics Undergraduate Studies*, vol.23, No.2, 2013, pp.161-172.

14) 박노국, 「대학생들의 교양, 전공과목 선택 경향에 대한 연구」, 『한국산업정보학회 논문지』 한국산업정보학회, 2002, 48-55쪽.

를 통해 보고서 제출 여부, 출석 및 학점 부여 방법 등의 '수업의 특성'이 중요한 과목 선택 요인이라고 분석하였고, 이효진 외[15] 도 전공과목과 교양과목을 구분하여 수강신청 기준이 무엇이었는가를 비교분석하고 교양과목의 경우 '학습 편의성'이 가장 중요한 요인이 된다고 설명하였다.[16][17] 특히 강의 기반 수업과 팀 프로젝트 기반 수업의 여부도 학생들의 수업 만족도에 영향을 미치는 요인으로 나타나기도 했다.[18] 요컨대 이러한 연구들은 평가 방식, 학점 부여 방식, 출석 관리 방식, 과제의 양 등과 같은 수업 운영 방식이 수업 선택 기준에 있어서 중요한 요인이라고 제시한 것이다. 따라서 이 연구에서는 수업 운영 방식으로서 학습의 편의성과 수업 특성을 수업 선택과 관련된 변수로 살펴보고자 한다. 여기에 추가적으로 학생들의 과목에 대한 흥미를 고려해 보고자 한다. 이는 이 연구의 핵심 쟁점이 새롭게 개발, 개설되는 신규 교양 교과목인 만큼 수업 방식 등의 공식적 특성 뿐만 아니라, 학생들이 주관적으로 느끼는 흥미도 중요한 수업 선택의 요인이 된다고 보기 때문이다. 유사한 입장에서 Mazer[19][20] 역시 수업에 대한 흥미로 교육 효과를 분석할 것을 제시한 바 있다. 교육학에서는 수십년간 학생들의 수업에 관한 흥미에 주목해 왔음에도 새로운 교과목에 대한 학생들의 흥미

15) 이효진, 윤가영, 박인우,「교양과목과 전공과목에 따른 대학생의 수강신청 기준에 관한 연구」,『한국교육학연구』안암교육학회, 2017, 79-99쪽.

16) 위의 논문, 79쪽.

17) 박노국, 앞의 논문, 48-55쪽.

18) Evelien Opdecam, Patricia Everaert, "Choice-based learning: lecture-based or team learning?", *Accounting Education*, vol. 28, No.2, 2019, p.1.

19) Mazer, J. P., "Development and validation of the student interest and engagement scales", *Communication Methods and Measures*, vol.6, No.2, 2012, pp.99-125.

20) Mazer, J. P., "Student emotional and cognitive interest as mediators of teacher communication behaviors and student engagement: An examination of direct and interaction effects", *Communication Education*, vol.62, No.3, 2013, pp.253-277.

에 관한 연구는 국내에 미비한 편이라는 점에서도[21] 수업 흥미는 의미 있는 수업 선택 변수가 될 것 이라고 판단된다.

한편 수업 선택 요인과 관련된 선행연구를 통해 학생 커뮤니티 채널도 강의 선택에 의미 있는 기준이 된다는 것을 찾을 수 있다. 김광현, 강성배[22]는 대학 신입생을 대상으로 하여 수업 선택 요인을 파악한 결과 연구 대상자들은 수업 시간과 더불어 온라인 활동인 '에브리타임'의 평가를 중요하게 인식한다고 분석하였다. 김현숙, 김경미[23]도 에브리타임을 고려하여 수강신청을 해본 경험이 있는 학생의 비율이 높다는 분석을 제시하며 학생들은 에브리타임에서 제공되는 교수 평판과 교과목 내용에 대한 정보와 관련하여 높은 신뢰도를 보인다는 결과를 도출하였다.[24] 에브리타임은 전국 400개 대학과 관련하여 대학 내 커뮤니티를 운영하며 학업 관리, 학교 생활 정보 등을 소통하는 앱이라고 할 수 있는데 익명 운영을 전제한다. 따라서 대학생들은 에브리타임의 익명성을 바탕으로 다양한 일상정보를 공유한다. 특히 에브리타임에서는 강의 평가와 시험 정보 등에 관한 교류가 활발한 것으로 나타났으며 에브리타임을 잘 이용하지 않는 경우라도 수강신청 기간이나 학기 초, 시험 기간에는 강의 평가와 시험 후기 관련 의견을 활발하게 참고하는 것으로 나타났다.[25] 이 연구에서도 에브라타임 앱을 약간이라도 사용한다고 응답한 비율이 93.3%로 나타나 에브리타임은 활용도가

21) 조윤경, 「대학 교양수업에서 커뮤니케이션 요인이 학생 흥미 및 참여에 미치는 영향」, 『언론정보연구』 서울대학교 언로정보연구소, 2017, 229쪽.

22) 김광현, 강성배, 「대학 신입생의 수업 선택과 좋은 수업에 대한 탐색적 연구」, 『문화와융합』 한국문화융합학회, 2019, 415-444쪽.

23) 김현숙, 김경미, 「MZ세대인 대학생들의 수강 신청 의사결정에 미치는 요인 연구」. 『인문사회21』 인문사회21, 2022, 2329-2341쪽.

24) 위의 논문, 2339쪽.

25) 최시내, 오상희, 「온라인 커뮤니티 에브리타임을 통한 대학생의 일상정보 이용 행태에 관한 연구」, 『한국도서관·정보학회지』 한국도서관정보학회, 2021, 250쪽.

높은 소통 채널이라고 것을 확인할 수 있었다. 이러한 선행연구를 바탕으로 이 연구에서는 에브리타임의 활용, 에브리타임의 평가 등도 수업 선택 요인으로 살펴보고자 한다.

그러나 수업 만족도에서 무엇보다 배제할 수 없는 핵심 요소 중 하나가 바로 교수자의 특성일 것이다. 교수자의 언어적 또는 비언어적 커뮤니케이션 등은 수업에서 중요한 역할을 담당하고 있으며 학습과정 뿐만 아니라 학습성과에도 영향을 준다는 점에서 그 관심이 증가하고 있다.[26] 특히 교수자와 학생의 커뮤니케이션은 학생들의 수업 참여와 흥미에 영향을 미치는 요인이며, 교수자의 비언어적인 친근성은 교수자에 대한 호감 뿐만 아니라 학습동기와 학습효과도 증진시킨다고 보았다.[27] 이런 사례는 학생과 교수자의 상호작용이 수업 만족도와 직접적으로 관련된다[28]는 것을 보여줄 것이다.

따라서 이 연구에서는 선행연구의 분석을 토대로 하여 수업 선택 요인을 크게 수업 방식과 관련된 학습의 편리성, 수업의 특성, 강의에 대한 흥미 요인, 그리고 온라인 관련 요인으로 에브리타임의 활용, 에브리타임의 평가로 구분하여 이러한 요인들과 교수자의 특성, 수업 만족도의 관계를 살펴보고자 한다. 그런데 흥미로운 사실은 강의 선택 기준과 관련하여 대학생들의 인구사회학적 요인인 학년, 성별, 학과 등도 영향을 미치는 요인이 된다는 것이다. 노지예[29]의 연구에 의하면 강의선택 기준은 학년, 성별, 계

26) 송윤희, 「교수자의 비언어적 커뮤니케이션이 대학생의 감성적 실재감, 라포 및 학습만족도에 미치는 영향」, 『한국콘텐츠학회논문지』 한국콘텐츠학회, 2020, 259쪽.

27) 조윤경, 「대학 수업에서 교수자 커뮤니케이션에 대한 기대위반의 영향」, 『언론정보연구』 서울대학교 언론정보연구소, 2019, 117쪽.

28) 송충진, 「대학에서의 교수, 학습활동과 의사소통, 수업만족도에 관한 연구」, 『아시아교육연구』 서울대학교 교육연구소, 2014, 177-178쪽.

29) 노지예, 앞의 논문, 483-497쪽.

열 등 학습자 특성에 따라서도 다르게 나타나는 경향을 보였는데 대학생들은 교양과목 수강 신청시 학점 취득 용이성을 가장 중요시 하는 것으로 나타났으나, 저학년과 남학생, 그리고 자연과학계열 학생에게는 강의자 특성이 가장 중요한 요인으로 나타났다.[30] 따라서 이 연구에서는 수업 선택 요인을 파악하기 위하여 학년, 성별, 학과(계열)을 통제변수로 설정하였다.

2) 수업 선택 기준 및 교수자 특성과 수업 만족도

2000년대 들어오면서 대학교육의 패러다임은 '수요자 중심'으로 변화되었고 이에 따라 강의 평가 역시 이전의 '교수 행위'에 초점을 둔 교수자 중심의 수업 평가에서 학습자의 교수 활동에 대한 인식과 학습 활동에 대한 행위에 초점을 맞추는 만족도에 대한 평가로 점점 변화하고 있다.[31] 이에 따라 대학생의 수업 만족도를 제고하기 위해서 대학들은 강의의 질, 교수자의 특성 뿐만 아니라 교육 환경, 방법 등과 관련한 다양한 노력을 하고 있고 이에 따라 교양과목의 수업 만족도와 관련된 연구들도 여러 각도에서 시도되고 있다. 이때 수업 만족도란 학생들의 교육경험에 대한 주관적 반응을 조사하는 것으로서,[32] 수업의 질, 교수와의 관계, 교육 과정 등이 핵심적 요소로 포함된다. 즉 학생들이 학습과정에서 인식하는 일반적인 만족도라고 볼 수 있다.[33]

---

30) 위의 논문, 492-493쪽.

31) 송영명, 유신복, 김명주, 「대학생의 대학 몰입, 교수-학생 상호작용, 능동적·협력적 학습활동이 전공 및 교양 수업만족도에 미치는 영향」, 학습자중심교과교육연구, 학습자중심교과교육학회, 2018, 978쪽.

32) Astin, A. W., Assessment for excellence: The philosophy and practice of assessment and evaluation in higher education. CT: The Oryx Press, 1993.

33) Rabe-Hemp. C., Woollen, S., Humiston, G. S., "A comparative analysis of student engagement, learning, and satisfaction in lecture hall and online learning setting", *Quarterly Review of Distance Education*, vol.10, No.2, 2009, pp.208.

따라서 이러한 수업 만족도와 관련해서 선행 연구들은 수업의 공식적, 비공식적 선택 기준, 수업 방법 등 다양한 요인이 영향을 미친다고 설명한다. 한국교육개발원의 교양 수업 만족도 분석 결과에 따르면 수업의 목표와 기대수준의 명확성, 학생에 대한 평가관리와 시험채점의 공정성, 수업내용과 시험의 연계, 적절한 수업자료의 활용 등이 만족도와 관련한 중요한 요인으로 나타났다.[34] 안지혜[35]는 학습자의 성취나 수업 만족도에 영향을 미치는 요인으로 수업 내용, 학습 방법, 상호 작용, 학습 환경을 제시하였고, Drago[36] 역시 학생들과의 상호작용이 높을수록 수업 만족도가 높아진다는 결과를 제시하였다. 권대봉 외[37]는 교수자의 특성, 강의 내용, 수업 방법 등의 요인이 수업 만족도와 관련이 있다고 설명하였고,[38] 박혜숙, 박인우[39]는 강의 언어가 강의 만족도에 영향을 미친다고 보았다. 백평구[40]는 교양교육에 대한 학생들의 만족도를 분석하면서 교육적 경험과 학습 성과가 관계가 있는 요인이 된다고 설명하였다. 유기웅, 신원석[41]은 학생들이 실제로 교양교육과정을 어떻게 선택하는지와 이에 따른 만족도가 어떻게 다른가를 파악하기 위해 대학 교양교육과정 만족도 및 강의 선택 관련 요

34) 유현숙, 최정윤, 이정미, 김민희, 변현정, 최보금, 『대학 교수·학습 질 제고 전략 탐색 연구』 한국교육개발원 연구보고, 2013, 204쪽

35) 안지혜, 「좋은 대학수업의 특성에 대한 문화기술적사례 연구」, 열린교육연구, 2015, 163-191쪽.

36) Drago, J., The Relationship between Emotional Intelligence and AcademicAchievement in Nontraditional College Students. Unpublished Ph.D. Thesis, Walden University, Minneapolis, 2004.

37) 권대봉, 오영재, 박행모, 손준종, 송선희, 「대학생들의 교육 만족도 결정요인에 관한 탐색적 논의」, 『교육학연구』 한국교육학회, 2002, 191-202쪽.

38) 위의 논문, 191-202쪽.

39) 박혜숙, 박인우, 「강의 언어가 강의 만족도에 미치는 영향」, 『교육과학연구』 이화여자대학교 교육과학연구소, 2006, 319-337쪽.

40) 백평구, 「교양교육 만족도, 교육적 경험, 학습 성과에 대한 인식:A대학을 중심으로」, 『교양교육연구』 한국교양교육학회, 2012, 431-466쪽.

41) 유기웅, 신원석, 앞의 논문, 31-54쪽.

인에 대한 분석을 진행하고 수업 선택 기준은 수업 만족도에 영향을 미치는 중요한 요인이라고 분석하였다. 이러한 연구들은 곧 학생의 수업 만족도에 영향을 미치는 요인 중 하나는 수업 방법이라는 것을 의미한다.[42)]

한편 다수의 연구들은 교수자의 특성과 수업 만족도의 관계를 분석하였는데 먼저 교수자의 특성이 교육 만족도에 직접적 영향을 미친다고 설명하고 있으며,[43)] 김은주[44)]도 대학몰입과 교수-학생의 상호작용이 수업만족도에 직접적으로 영향을 미친다고 보았다. 즉 수업 운영과 관련하여 교수자와의 커뮤니케이션, 편안한 수강 분위기, 학생에 대한 열정이 교과목에 대한 주요 만족 요인으로 제시된다는 것을 알 수 있다.[45)] 또한 교수자의 특성이나 수업 방법, 학습에 대한 기대감 역시 수업 만족도에 영향을 주는 요인으로 나타났다.[46)47)]

지금까지 제시한 선행 연구들을 종합해보면 수업 만족도에 영향을 미치는 핵심적 요인으로 수업 방식, 즉 수업 특성과 교수자의 특성이 의미 있는 변수라는 것을 알 수 있다. 그럼에도 대학의 교양교육 관련 연구들은 주로 거시적 접근에서 이뤄지거나 교양교육을 제공하는 대학의 입장에서 이뤄져 온 반면, 실제로 학생들이 교양교육과정을 어떻게 선택하는지와 교양

42) 김병희, 정미애, 김언진, 「COVID-19상황을 맞은 대학생의 온라인 수업에 대한 만족도와 효과성」, 『학습자중심교과교육연구』 학습자중심교과교육학회, 2021, 771쪽.

43) 송영명, 유신복, 김명주, 앞의 논문, 977-995쪽.

44) 김은주, 「대학생들의 학습성과에 영향을 미치는 교수-학생 상호작용, 수업만족도, 독서량 간의 관계 검증」, 『교육종합연구』 교육종합연구원, 2014, 1-22쪽.

45) 정효정, 전은화, 안솔뫼,「학생 요구에 부합하는 대학 교양 교과목 개발 방향 탐색」, 『열린교육연구』 한국열린교육학회, 2019, 171-189쪽.

46) 신소영, 권성영, 「학생 특성별 대학교육 만족요인에 대한 중요도-만족도 분석」, 『한국교육학연구』 안암교육학회, 2014, 253-280쪽.

47) 이길재, 이정미, 「대학생의 교수·학습 상호작용에 영향을 미치는 요인 분석」, 『학습자중심교과교육연구』 학습자중심교과교육학회, 2017, 829-849쪽.

교육과정에 대한 만족도를 분석한 연구는 미비한 실정이며[48] 특히 이 과정에서 수업 선택 요인으로서의 수업의 특성과 교수자의 특성이 수업 만족도에 관한 종합적 분석이 부족하다고 보며 이 연구에서는 수업 선택 요인으로서의 수업의 온, 오프라인상의 특성, 교수자의 특성, 그리고 수업 만족도의 관계를 다각차원적에서 분석해 보고자한다.

3. 연구 방법

1) 연구 모형 및 가설 설정

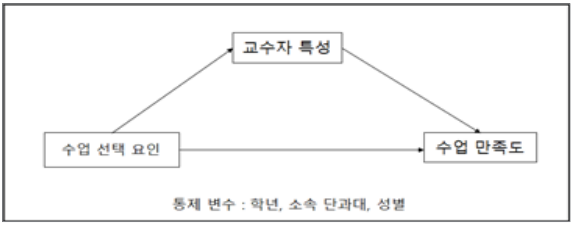
이 연구에서는 신규 교양교과목 수업에 참여한 학생들을 대상으로 하여 어떠한 이유로 신규 교양교과목을 선택하였고, 이러한 요인이 수업 만족도에는 어떻게 영향을 미치는가에 대하여 분석하였다. 이때 신규 교양교과목 선택요인은 학습의 편의성, 수업 특성, 강의 흥미, 그리고 온라인 매체인 에브리타임(everytime)의 활용, 평가로 구성하였다. 즉 수업 선택 요인을 독립변수로, 수업만족도를 종속변수로 설정하였다. 이에 더하여, 신규 교양교과목 선택 요인들과 수업만족도 사이에서 교수자 특성이 미치는 영향도 파악해보기 위하여, 교수자 특성을 수업 선택 요인과 수업 만족도 사이에서 매개변수로 설정하였다. 이를 통해 선행변수인 수업 선택 요인이 수업 만족도에 영향을 미치는 메커니즘과 교수자 특성의 매개효과를 분석하였다.

이에 따라 수업 선택 요인은 수업 만족도에 긍정적 영향을 미치며, 교수자의 특성 역시 수업 만족도를 높이는 요인이 된다는 선행연구 결과와 이론적 근거를 바탕으로 이 연구에서는 [그림1]과 같이 연구 모형을 설정하였으며 이에 따른 가설은 다음과 같다. 이때 통제변수는 학년, 소속 단과대,

48) 유기웅, 신원석, 앞의 논문, 31쪽.

성별 등과 같은 인구사회학적 요인 등이다.

· 가설1 수업 선택 요인은 수업 만족도에 정적인 영향을 미칠 것이다.
  가설1.1. 학습 편리성은 수업 만족도에 정적인 영향을 미칠 것이다.
  가설1.2. 수업 특성은 수업 만족도에 정적인 영향을 미칠 것이다.
  가설1.3. 강의 흥미는 수업 만족도에 정적인 영향을 미칠 것이다.
  가설1.4. 에브리타임의 활용은 수업 만족도에 정적인 영향을 미칠 것이다.
  가설1.5. 에브리타임의 평가는 수업 만족도에 정적인 영향을 미칠 것이다.
· 가설2 교수자의 특성은 수업 만족도에 정적인 영향을 미칠 것이다.
· 가설3 교수자 특성은 수업 선택 요인과 수업 만족도의 관계를 매개할 것이다. 다시 말해 수업 선택 요인은 교수자 특성에 영향을 미칠 것이며, 교수자 특성은 수업 만족도에 영향을 미칠 것이다.



[그림 1] 연구모형

2) 자료 수집 방법과 연구 대상 분석

이 연구를 위하여 H대학교에서 2022년 2학기 신규 교양교과목으로 개설된 이공계열 2개 과목, 사회계열 2개 과목에 참여하고 있는 학생을 대상으로 설문조사를 실시하여 분석에 활용하였다. H대학교는 핵심역량 강화와 제4차 산업혁명시대에 따른 시대적 변화를 반영하기 위하여 2021년 신입 교원을 중심으로 하여 이공계와 사회계열에서 새롭게 각각 2개 과목씩 총 4개 과목을 신규 개발하였고, 2022년 현재 새롭게 개발된 4개 과목을 교양선택 분야로 모두 개설하여 운영 중에 있다. 따라서 이 연구의 조사 대상은 2021년 개발되어 H대학교에서 2022년 2학기에 운영 중인 4개 신규 교

양교과목을 수강하고 있는 학생이다. 조사는 2022년 10월 3일부터 10월 7일까지 온라인으로 진행하였으며 자료 수집을 위하여 연구목적 및 설문내용을 설명한 후 설문에 참여하도록 안내하였고 불성실한 답변을 제외한 총 209명의 응답을 분석에 활용하였다.

구체적으로 활용한 연구 대상자의 특성을 [표 1]을 통해 살펴보면, 먼저 설문에 응답한 총 209명 중에서 여학생은 26.3%(55명)이며 남학생은 73.7%(154)명으로 나타나 남학생이 여학생 응답자에 비해 많았고, 학년의 경우 1학년이 1.4%(3명), 2학년이 5.3%(11명), 3학년이 32.1%(67)명, 4학년이 61.2%(128명)으로 나타나 고학년 응답자 비율이 높은 것으로 나타났다. 반면 소속 단과대학의 경우 이공계열이 67.9%(142명)이고, 인문사회계열이 32.1%(67명)으로 확인되었다. 이러한 응답자의 특성은 H 대학교의 입학 정원이 이공계열이 인문사회계열보다 많고, 여학생보다 남학생의 재학생 구성 비율이 월등히 높기 때문이며, 1, 2학년의 경우 교양 선택 교과목보다는 교양 필수 교과목을 이수해야하기 때문에 상대적으로 고학년이 많았기 때문인 것으로 보여진다.

[표 1] 연구 대상자의 특성(n=209, 단위:명)

범주	구분	빈도(명)	백분율(%)
성별	여학생	55	26.3
	남학생	154	73.7
소속 단과대	이공계열	142	67.9
	인문사회계열	67	32.1
학년	1학년	3	1.4
	2학년	11	5.3
	3학년	67	32.1
	4학년	128	61.2
총계		209	

3) 변수의 측정

이 연구에서는 독립변수, 종속변수, 그리고 매개변수를 분석에 활용하였으며 이 변수들은 모두 리커트 5점 척도(1번=전혀 그렇지 않다, 2번 = 그렇지 않다, 3번=그저 그렇다, 4번=그렇다, 5번= 매우 그렇다)로 구성하였다. 먼저 독립변수인 수업 선택 요인은 학습의 편의성, 수업 특성, 강의 흥미 등 3개 변수와 에브리타임의 활용, 에브리타임 수강신청 평가의 2개 변수 등 총 5개 변수로 구성하였다. 이때 학습의 편의성, 수업 특성, 강의 흥미에 관한 척도는 이효진, 윤가영, 박인우[49]가 탐색적 연구를 통해 개발한 수강신청 기준 구성 요인 문항을 활용하였고, 에브리타임의 경우 김현숙, 김경미[50]가 사용한 문항을 적용하였다. 반면 종속변수인 수업 만족도에 관한 척도의 경우 대학생의 교수-학습과정의 특성과 현황을 분석할 수 있는 국가 수준의 검사도구인 NASEL(National Assessment of Student Engagement in Learning)을 토대로 송영명, 유신복, 김명주[51]가 활용한 교양교육 수업 만족도 관련 12문항[52] 중 본 연구에서 활용하기 어려운 시험, 평가에 관한 2문항을 제외한 10개 문항을 적용하였으며, 추가적으로 매개변수인 교수자의 특성에 관한 척도는 노지예[53]가 활용한 문항을 적용하였다. 한편 리커트 5점 척도로 구성된 문항들은 탐색적 요인분석(Exploratory Factor Analysis)을 실시하여 각 문항의 성분행렬 계수가 0.5 이상인 항목으로 묶어서 구성하였고, 고유치는 1을 기준으로 추출하였으며 신뢰도 분석 결과인 크론바 알파 계수(Cronbach's Alpha)는 .70을 기준으로 측정하였다. 구체적으로 이 연구의 분석에서 활용한 변수의 요인분석

49) 이효진, 윤가영, 박인우, 앞의 논문, 79-99쪽.
50) 김현숙, 김경미, 앞의 논문, 2329-2341쪽.
51) 송영명, 유신복, 김명주, 앞의 논문, 977-995쪽.
52) 위의 논문, 982-983쪽.
53) 노지예, 앞의 논문, 483-497쪽.

및 신뢰도 분석 결과는 다음 [표 2]와 같다.

[표 2] 주요 변수의 요인분석 및 신뢰도 분석 결과

변수		항목	요인 적재값	α
독립변수	수업 특성	평가 방식를 고려함	.701	.790
		출석관리여부와 성적반영정도를 고려함	.808	
		학점 부여 방식을 고려함	.822	
		상세한 강의계획서 제공을 고려힘	.598	
		학습내용, 과제 피드백 제공을 고려함	.668	
	학습 편리성	팀 프로젝트 여부를 고려함	.698	.847
		과제의 양(횟수)을 고려함	.858	
		과제의 난이도를 고려함	.817	
		학습에 필요한 시간, 노력을 고려함	.707	
	강의 흥미	강의명을 고려함	.784	.700
		커리큘럼 흥미를 고려함	.520	
		과목에 대한 흥미와 관심을 고려함	.781	
	에브리타임 활용	에브리타임 앱 사용 경험 있음	.792	.906
		에브리타임 앱 참고 경험 있음	.797	
		에브리타임은 수강선택에 영향력이 있음	.787	
		에브리타임 제공정보와 실제정보의 유사함	.773	
		에브라타임 교수평가 정보는 실제정보와 유사함	.711	
		에브리타임의 교수평판의 수강신청 시 기준이 됨	.700	
	에브리타임 평가	에브라티임의 학점에 관한 사항	.757	.876
		에브리타임의 교수의 친절도에 관한 사항	.765	
		에브리타임의 수업내용의 유익성에 관한 사항	.837	
		에브리타임의 시험난이도에 관한 사항	.711	
		에브리타임의 수업방식에 관한 사항	.704	
매개변수	교수자 특성	교수자의 수업내용 전달력	.761	.797
		교수자의 수업 방법	.785	
		교수자의 강의 열정	.784	
		교수자에 대한 지인의 평가	.735	
		교수자에 대한 강의 평가 및 수강소감	.667	
종속변수	수업 만족도	전반적으로 수업의 질에 대해 만족함	.744	.909
		수업목표와 학생들에 대한 기대수준이 적절함	.664	
		학습량이 적절함	.650	
		학습을 이해하기 위해 충분한 시간이 주어짐	.730	
		사전경험이나 지식과 연관지어 설명함	.773	
		교양과목과 관련한 적절한 사례가 제시됨	.794	

종속변수	수업 만족도	수업이 흥미롭고 지적 호기심을 자극함 교수로부터의 충분한 피드백이 있음 교수가 추가적 설명, 안내를 제공 수업내용이 교양을 함양하는데 도움을 줌	.802 .714 .777 .799	
통제변수	성별	①여학생 ②남학생		
	학년	①이공계열 ②인문사회계열		
	소속 단과대	①1학년 ②2학년 ③3학년 ④4학년		

4) 분석 절차

이 연구는 SPSS를 통해 신규 교양교과목 수강자를 대상으로 수업선택 요인과 만족도의 관계에서 교수자 특성의 매개효과를 탐색하는 것을 목적으로 한다. 이를 위한 통계 분석은 3단계로 이뤄지며 구체적인 분석 방법은 다음과 같다.

첫번째로, 연구대상의 인구사회학적 배경 및 변수의 특성 분석을 위하여 기술통계 및 빈도, 상관관계 분석을 실시하고 각 변수의 척도 및 내적 일치도 검증을 위하여 요인분석과 신뢰도 분석을 실시하였다. 두 번째로 수업 선택 요인이 만족도에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 수업 선택 요인의 5가지 하위범주를 독립변수로, 수업 만족도를 종속변수로 하여 다중회귀분석을 실시하였다. 마지막으로 수업 선택 요인과 수업 만족도의 관계에서 교수자 특성의 매개효과를 검증하기 위하여 Baron과 Kenny가 제안한 3단계 방식에 따라 매개효과를 분석하였고 매개효과의 유의성을 검증하기 위하여 Sobel Test를 실시하였다.

4. 연구 결과

1) 기술 통계 분석 결과

[표 3]은 분석에 사용된 7개 변수에 대한 기술 통계 분석 결과를 제시한

다. 종속변수인 수업 만족도는 최소값이 27, 최대값이 50으로 나타났으며 평균값은 40.50(SD=5.05)로 나타나 5점 척에 비춰볼 때 만족 수준이 높은 것으로 해석할 수 있다. 또한 매개변수인 교수자 특성의 경우 최소값 5와 최대값 25의 범위에 분포되어 있으며 평균값은 19.94(SD=3.29)로 나타났다. 독립변수의 경우 최소값 3에서 최대값 30의 범위를 가지며 대체적으로 중간값 이상의 평균값을 보이는 것으로 나타났다. 추가적으로 변수들의 분포를 살펴보기 위해 왜도와 첨도를 분석한 결과 왜도와 첨도가 절대값 2 미만으로 나타나 정규분포에 크게 어긋나지 않는다는 것을 확인하였다.

[표 3] 각 변수의 기술 통계 분석 결과(n=209, 단위:명)

변수	평균	표준편차	최소값	최대값	왜도	첨도
수업 특성	15.23	3.23	4	20	-.930	1.597
학습 편리성	18.84	3.74	6	25	-.425	.382
강의 흥미	11.76	1.99	3	15	-.488	1.234
에브리타임 활용	21.73	5.46	6	30	-.906	.719
에브리타임 수강신청 영향	17.44	4.49	5	25	-1.052	1.469
교수자 특성	19.94	3.29	5	25	-.501	1.270
수업 만족도	40.50	5.05	27	50	-.241	.069

2) 상관관계 분석 결과

각 변수들의 이변량 상관관계 분석 결과는 [표 4]와 같다. 먼저 수업 만족도의 경우 교수자 특성과 양적(+)으로 유의미한 상관관계($r=0.328$, $p<.001$)를 보이는 것으로 나타났는데 이는 즉, 교수자의 수업 내용 전달력, 수업 방법, 강의 열정 등은 수업 만족도를 증가시키는 요인이 된다는 것을 의미한다. 또한 교수자 특성은 수업 특성, 강의 편리성, 강의 흥미, 에브리타임 활용, 에브리타임의 수강신청 영향 등의 독립변수와도 모두 양적(+)으로 유의미한 상관관계를 보이는 것으로 나타났다. 그러나 수업 만족도의

경우 수업 특성, 강의 편리성, 강의 흥미와 모두 정적(+)관계로 나타났지만, 온라인 선택 요인인 에브리타임의 활용, 에브라타임의 수강신청 영향 변수와는 유의미한 상관관계가 나타나지 않았다. 이에 따라 에브리타임의 활용은 수업 만족도에 정적인 영향을 미칠 것이라는 연구 가설 1.4.와 에브리타임의 평가는 수업 만족도에 정적인 영향을 미칠 것이라는 연구 가설 1.5는 기각되었다. 또한 일반적으로 독립변수는 종속변수와의 관계와 유의한 경우에 인과관계 분석이 가능한 요건을 충족시키기 때문에 회귀 분석 및 매개효과 분석에서 에브라티임의 활용 및 에브리타임의 평가 변수는 제외하였다.

[표 4] 이변량 상관관계 분석 결과(n=209, 단위:명)

변수	(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)	(g)
수업 특성(a)	1						
학습 편리성(b)	.413***	1					
강의 흥미(c)	.160*	.501***	1				
에브리타임 활용(d)	.327***	.133*	.034	1			
에브리타임 수강신청 영향(e)	.359***	.332***	.148*	.700***	1		
교수자 특성(f)	.416***	.616***	.477***	.224**	.342***	1	
수업 만족도(g)	.146*	.192**	.231***	.039	.068	.328***	1

***p<.001, **p<.01, *p<.05

3) 수업 선택 요인이 수업 만족도에 미치는 영향 분석 결과

수업 선택 요인이 수업 만족도에 미치는 영향을 확인하기 위하여 수업 선택 요인을 독립변수로, 수업 만족도를 종속변수로, 그리고 학년, 소속 단과대, 성별을 통제변수로 하여 다중회귀분석을 실시하였다. 이때 먼저 다중공선성을 살펴본 결과 통계량 공차 1이하이며 VIF 1.037-1.573범위로 문제가 없음을 확인하였다. 구체적으로 다중회귀분석 결과를 살펴보면 모형의 설명력은 11.4% 수준이며 강의 흥미는 수업 만족도에 정적(+)으로 유

의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다(β=.204, p<.05). 즉 강의에 대한 흥미가 있을수록 수업 만족도 수준도 높아진다는 것을 의미하며 강의 흥미를 제외한 수업 특성 및 학습 편리성은 유의미한 영향력이 나타나지 않았다. 이러한 결과에 따라 가설 1.1, 가설 1.2는 기각되고 가설1.3은 지지된다. 상관관계 분석에서는 강의 흥미 뿐만 아니라 수업 특성, 학습 편리성도 수업 만족도와 유의미한 관계가 있는 것으로 나타났으며 선행 연구의 경우도 수업의 특성과 학습의 편리성은 수업 만족도에 영향을 미친다고 설명하였다. 그러나 이 연구의 경우 기존 교과목이 아닌 신규 교과목을 신청한 학생들을 연구 대상자로 하였기 때문에 다른 요인보다 강의 흥미 변수의 영향력이 큰 것으로 보여진다.

[표 5] 수업 만족도에 영향을 미치는 수업 선택 요인(n=209, 단위:명)

		B	S.E.	β	T	F	유의확율	R^2
독립변수	상수	26.254	3.944		6.657***	4.125	.001	.114
	수업특성	.134	.121	.087	1.107			
	학습 편리성	.100	.115	.075	.877			
	강의 흥미	.514	.198	.204	2.588*			
통제변수	성별	.553	.848	.049	.652			
	소속 단과대	-1.028	.760	-.096	-1.353			
	학년	1.334	.544	.170	2.451*			

***p<.001, **p<.01, *p<.05

4)교수자 특성의 매개효과 분석 결과

수업 선택 요인이 교수자 특성에 정적(+)으로 유의미한 영향을 미치고, 교수자 특성이 수업 만족도에 정적(+)으로 유의미한 영향을 주는지를 검증하기 위해 Baron and Kenny(1986)의 방법을 통해 매개효과를 분석하였으며 단계별 분석 결과는 [표 6]과 같다. 매개변수의 효과를 살펴보기 위해서는 독립변수가 종속변수에 유의미한 영향을 미쳐야 하기때문에 먼저 1단계에서 독립변수가 종속변수에 유의미한 영향을 미치는가를 확인하였

고 분석결과 강의 흥미가 수업 만족도에 정적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다(β=.204, p<.05). 다음으로 2단계는 독립변수가 매개변수에 유의미한 영향을 미치는 것을 확인하는 것이다. 분석 결과 수업 특성(β=.220 p<.001), 학습 편의(β=.421, p<.001), 강의 흥미(β=.230, p<.001)는 모두 수업 만족도에 정적(+)으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났기 때문에 2단계 요건을 충족시킨 것으로 나타났다. 이러한 결과에 따라 가설 2는 지지된다. 마지막 3단계는 독립변수를 통제한 상태에서 종속변수에 대한 매개변수의 유의성을 확인하는 것이다. 이때 매개변수가 유의미한 영향을 미쳐야만 매개효과가 있다고 볼 수 있다.

[표 6] 교수자 특성의 매개효과 분석 결과(n=209, 단위:명)

	경로	B	S.E.	β	T
1단계	수업 특성 → 수업 만족도	.134	.121	.087	1.107
	학습 편의 → 수업 만족도	.100	.115	.075	.877
	강의 흥미 → 수업 만족도	.514	.198	.204*	2.588
2단계	수업 특성 → 교수자 특성	.223	.062	.220***	3.593
	학습 편의 → 교수자 특성	.371	.059	.421***	6.331
	강의 흥미 → 교수자 특성	.381	.102	.230***	3.749
3단계	교수자 특성 → 수업 만족도 (독립 변수 통제)	.417	.137	.271*	3.038
	수업 특성 → 수업 만족도	.044	.123	.028	.358
	학습 편의 → 수업 만족도	-.050	.202	-.037	-.408
	강의 흥미 → 수업 만족도 (매개 변수 통제)	.352	.137	.140	1.745

***p<.001, **p<.01, *p<.05

3단계 분석 결과 수업 특성, 학습 편의, 강의 흥미 등의 독립변수를 통제한 상태에서 교수자 특성은 수업 만족도에 정적으로 유의미한 영향(β=.271, p<.05)을 미치는 것으로 나타났다. 이때 매개 변수를 통제 한 상태에서 독립 변수인 수업 특성, 학습 편의, 강의 흥미 등의 수업 선택 요인이 종속 변수인 수업 만족도에 미치는 영향은 사라지기 때문에 교수자 특성은 수업 선택 요인과 수업 만족도 사이에서 완전매개효과가 있다는 것을 알 수 있

다. 선행 연구들 역시 교수자 특성의 중요성을 여러 각도로 연구하였다. 그러나 무엇보다 이 연구의 결과는 교수자 특성을 독립변수가 아닌 매개 변수로 검증을 시도하였고 이를 통해 완전매개효과를 입증하여 다른 변수를 통제한 상태에서도 유의미하다는 것을 보여주었다는 점에서 의미가 있다고 하겠다.

Baron and Kenny[54]의 방법은 매개효과의 크기, 부분 및 완전 매개의 여부만 알 수 있고 유의성은 파악할 수 없기 때문에 소벨테스트(Sobel Test)를 추가적으로 시행하여 매개효과의 통계적 유의성을 확인하였다. 소벨테스트의 분석결과 소벨테스트의 결과값이 모두 +1.96보다 높게 나타나 교수자 특성의 매개효과는 수업 특성, 학습 편의 강의 흥미와 수업 만족도의 관계에서 유의미한 것으로 나타났다. 이러한 분석을 통해 교수자 특성은 수업 선택 요인과 수업 만족도의 관계를 매개할 것이라는 가설 3은 지지되었다.

[표 7] 매개효과의 유의성 분석 결과(n=209, 단위:명)

		Coef.	P-Value
Sobel test	수업 특성	2.32	p<.01
	학습 편의	2.72	p<.001
	강의 흥미	2.35	p<.001

5. 결론 및 제언

이 연구는 4차 산업혁명시대와 대학의 위기가 언급되는 현 시점에서 대학 교양교육과정 변화는 필연적이라고 보며 이에 대응하기 위해서는 신규

54) Baron, R., Kenny, D. A., "The Moderator-Mediator Variable Distinction in Social Psychological Research: Conceptual, Strategic, and Statistical Consideration", *Journal of Personality and Social Psychology*, vol.51, No.6, 1985, pp.1173-1183.

교양교과목 개발이 필수적이라는 입장에서 출발하였다. 이를 위하여 이 연구는 신규 교양교과목을 선택한 학생들을 대상으로 하여 수업 만족도에 영향을 미치는 수업 선택 요인을 살펴보고 이 과정에서 교수자 특성의 매개효과를 규명하고자 하였으며 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 수업 선택 요인이 수업 만족도에 미치는 영향을 확인하기 위하여 수업 선택 요인을 독립변수로, 수업 만족도를 종속변수로, 그리고 학년, 소속 단과대, 성별을 통제변수로 하여 다중회귀분석을 실시한 결과 강의 흥미 변수가 수업 만족도 변수에 정적(+)으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이때 강의에 대한 흥미가 있을수록 수업 만족도 수준도 높아진다는 것을 의미하며 강의 흥미를 제외한 수업 특성 및 학습 편리성은 유의미한 영향력이 나타나지 않았다. 이러한 결과를 통해 프로젝트 수행 여부, 평가 방식 등 수업의 편리성이나 수업의 특성과 같은 공식적 요인보다는 학습자가 주관적으로 느낀 호기심, 관심이 강의 만족도를 높이는 요인이 된다는 점을 이끌어 낼 수 있다.

둘째, 수업 선택 요인과 수업 만족도의 관계에서 교수자 특성의 매개효과를 분석하기 위해 매개효과 분석을 실시한 결과, 수업 특성, 학습 편의, 강의 흥미 등의 독립변수를 통제한 상태에서 교수자 특성은 수업 만족도에 정적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났는데 특히 교수자 특성의 완전 매개효과를 검증했다는 점에서 매우 의미가 있는 결과라고 할 수 있다. 즉 교수자 특성은 학습의 편의성, 수업의 특성, 강의 흥미와 수업 만족 관계를 매개하며 가장 큰 영향력을 미치는 요인으로 나타났기 때문이다.

셋째, 무엇보다 에브리타임 활용, 평가 변수는 다른 수업 선택 요인 및 교수자 특성, 즉 다른 독립변수와는 상관성이 있는 것으로 나타났지만 수업 만족도 즉, 종속변수와는 관계가 없는 것으로 나타났다는 점이다. 선행연구는 에브리타임의 활용, 평가가 수업 선택의 중요한 기준이 된다고 제

시하고[55] 있으나 이 연구의 결과는 상반된다. 이러한 연구 결과는 온라인 상의 평판, 의견보다는 실제적으로 교수자들이 미치는 영향력이 수업 만족도와 관련된 중요 요인이라는 것을 뒷받침 할 수 있을 것이다.

지금까지 교양교과목 선택 요인 및 만족도에 관한 연구는 매우 부족할 뿐만 아니라 대부분 과목의 운영 현황, 학습 방법 등에 초점이 있었으나 이 연구는 이에 더 나아가 수업 선택과 관련된 다양한 기준을 변수로 하여 분석을 시도하였고 무엇보다 교수자 특성의 매개효과를 분석했다는 점에서 의미가 있다고 본다. 수업 만족도를 높일 수 있는 교수, 학습 방법에 관한 연구를 제시할 수 있는 기초 자료가 될 수 있기 때문이다. 이 연구에서 제시한 결과를 바탕으로 대학의 신규 교양교과목을 개발하고 교양교육을 시대적 변화에 발맞춰 개선하는 방안도 찾아볼 수 있을 것이다. 백성기 등은 4차 산업혁명 대비 대학의 혁신 방안을 설명하면서 교양교육 방향의 패러다임이 다양한 교육과정으로 전환되는 것이 필요하다는 것을 제시한 바 있고,[56] 오충현 역시 미래 대학 교육의 방향은 지식과 지혜를 두루 갖춘 인재 양성이라는 점에서 대학의 교양교육은 더욱 중요해지고 있다고 설명한 바 있다.[57] 이에 따라 연구 결과가 신규 교양교과목 개발 및 개편의 방향성 탐색을 위한 기초자료를 활용되어 학습자 맞춤형 교양교육의 고도화에 기여할 수 있기를 있기를 기대한다. 끝으로 이 연구의 한계점을 제시하며 이를 보완할 몇 가지 후속 연구를 제안하고자 한다. 먼저 이 연구는 H대학교의 학생들을 설문의 응답자로 하였다는 점에서 연구결과의 일반화에는 어려움이 있다고 보며 후속 연구에서는 대표성 있는 연구자료를 통해 교양 수업 선택 요인을 설명할 수 있는 분석이 이뤄져야 한다고 본다. 또한 이 연구

55) 김현숙, 앞의 논문, 2329-2341쪽.
56) 백성기, 김성열, 김영일, 백란, 앞의 논문, 84쪽.
57) 오충현, 앞의 논문, 7쪽.

에서는 신규 교양 선택과목의 기준을 핵심 변수로 삼아 수업 만족도를 분석하였는데 추후 교양필수 교과목, 또는 전공 교과목과 비교 분석해 보는 것도 흥미로울 것이라고 보여진다.

▌참고문헌

권대봉, 오영재, 박행모, 손준종, 송선희,「대학생들의 교육 만족도 결정 요인에 관한 탐색적 논의」,『교육학연구』제40권 3호. 한국교육학회, 2002, 191-202쪽.

김광현, 강성배,「대학 신입생의 수업 선택과 좋은 수업에 대한 탐색적 연구」,『문화와융합』제 41권 6호. 한국문화융합학회, 2019, 415-444쪽.

김대중, 김소영,「대학교육에서의 핵심역량과 역량기반 교육에 대한 이해와 쟁점」,『핵심역량교육연구』제2권 1호, 핵심역량교육연구학회, 2017, 23-45쪽.

김병희, 정미애, 김언진,「COVID-19상황을 맞은 대학생의 온라인 수업에 대한 만족도와 효과성」,『학습자중심교과교육연구』제21권 5호. 학습자중심교과교육학회, 2021, 767-780쪽.

김영식, 이호준,「대학의 학생 지원에 대한 학생 만족도와 학업중단 간의 관계 분석」,『교육재정경제연구』제31권 2호, 한국교육재정경제학회, 2022, 33-61쪽.

김은주,「대학생들의 학습성과에 영향을 미치는 교수-학생 상호작용, 수업만족도, 독서량 간의 관계 검증」,『교육종합연구』제12권 3호, 교육종합연구, 2014, 1-22쪽.

김현숙, 김경미,「MZ세대인 대학생들의 수강 신청 의사결정에 미치는 요인 연구」.『인문사회21』제13권 4호, 인문사회지, 2022, 2329-2341쪽.

노지예,「대학 교양교육에서 학습자특성에 따른 수강신청기준의 차이」.『학습자중심교과교육연구』제19권 4호, 학습자중심교과교육학회, 2019, 483-497쪽.

박노국,「대학생들의 교양, 전공과목 선택 경향에 대한 연구」,『한국산업정보학회 논문지』제6권 1호, 한국산업정보학회, 2002, 48-55쪽.

박선옥, 「H대학교 교양교육과정 수강생의 핵심역량 효능감 조사 연구」, 『인문과학연구』 제68집, 강원대학교 인문과학연구소, 2021, 343-366쪽.

박혜숙, 박인우, 「강의 언어가 강의 만족도에 미치는 영향」, 『교육과학연구』 제37권 3호, 이화여자대학교 교육과학연구소, 2006, 319-337쪽.

백성기, 김성열, 김영일, 백란, 『제4차 산업혁명 대비 대학의 혁신 방안』 교육부, 2016, 1-142쪽.

백평구, 「교양교육 만족도, 교육적 경험, 학습 성과에 대한 인식:A대학을 중심으로」, 제6권 11호, 교양교육연구, 2012, 431-466쪽.

송영명, 유신복, 김명주, 「대학생의 대학 몰입, 교수-학생 상호작용, 능동적·협력적 학습활동이 전공 및 교양 수업만족도에 미치는 영향」, 『학습자중심교과교육연구』 제18권 10호, 학습자중심교과교육학회, 2018, 977-995쪽.

송윤희, 「교수자의 비언어적 커뮤니케이션이 대학생의 감성적 실재감, 라포 및 학습만족도에 미치는 영향」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제20권 10호, 한국콘텐츠학회, 2020, 259- 267쪽.

송충진, 「대학에서의 교수, 학습활동과 의사소통, 수업만족도에 관한 연구」, 『아시아교육연구』 제15권 2호, 서울대학교 교육연구소, 2014, 171-200쪽.

신소영, 권성영, 「학생 특성별 대학교육 만족요인에 대한 중요도-만족도 분석」, 『한국교육학연구』 제20권 1호, 안암교육회, 2014, 253-280쪽.

안지혜, 「좋은 대학수업의 특성에 대한 문화기술적사례 연구」. 『열린교육연구』 제22권 1호, 한국열린교육학회, 2015, 163-191쪽.

오충현, 「IR4.0시대 핵심 역량 및 생애주기별 지원을 위한 대학의 교양교육 개선 방향 연구」, 신한대학교 일반대학원 박사학위청구논문, 2022, 1-213쪽.

유기웅, 신원석, 「대학 교양교육과정 만족도 및 강의 선택 관련 요인

분석」, 『교육문제연구』 45집, 고려대학교 교육문제연구소, 2012, 31-54쪽.

유현숙, 최정윤, 이정미, 김민희, 변현정, 최보금, 『대학 교수·학습 질 제고 전략 탐색 연구』 한국교육개발원 연구보고(RR 2013-13), 2013, 1-376쪽.

윤희정, 『대학의 융복합 교양교과목 개발모형 설계』 부산대학교대학원 박사학위청구논문, 2022, 1-153쪽.

이길재, 이정미, 「대학생의 교수·학습 상호작용에 영향을 미치는 요인 분석」, 『학습자중심교과교육연구』 제17권 22호, 학습자중심교과교육학회, 2017, 829-849쪽.

이유정, 「학교 교실 내 빛 환경이 학습정서와 심리적 안녕감에 미치는 영향」, 고려대학교 석사학위논문, 2015.

이효진, 윤가영, 박인우,「교양과목과 전공과목에 따른 대학생의 수강신청 기준에 관한 연구」, 『한국교육학연구』 제23권 4호. 안암교육학회, 2017, 79-99쪽.

전수경, 「COVID-19 온라인 학습에서 대학만족도에 영향을 미치는 요인 탐색」, 『인문사회21』 제12권 1호, 인문사회21, 2021, 2985-2994쪽.

정효정, 전은화, 안솔뫼, 「학생 요구에 부합하는 대학 교양 교과목 개발 방향 탐색」, 『열린교육연구』 제27권 2호, 한국열린교육학회, 2019, 171-189쪽.

조윤경, 「대학 교양수업에서 커뮤니케이션 요인이 학생 흥미 및 참여에 미치는 영향」, 『언론정보연구』 제54권 2호, 서울대학교 언론정보연구소, 2017, 224-258쪽.

조윤경, 「대학 수업에서 교수자 커뮤니케이션에 대한 기대위반의 영향」, 『언론정보연구』 제56권 3호, 서울대학교 언론정보연구소, 2019, 112-149쪽.

최시내, 오상희, 「온라인 커뮤니티 에브리타임을 통한 대학생의 일상정보 이용행태에 관한 연구」, 『한국도서관·정보학회지』 제 52권

3호. 한국도서관정보학회, 2021, 239-266쪽.

허수미, 「4차산업혁명 시대의 사회과 디지털 리터러시 수업 구성 및 실천 전략」, 『사회과교육연구』 제29권 3호, 한국사회교과교육학회, 2022, 63-84쪽.

신승희, "가천대 메타버스 신규 교과목 6강좌 개설", <베리타스 알파>, 2022.3.25.

Astin, A. W., Assessment for excellence: The philosophy and practice of assessment and evaluation in higher education. CT: The Oryx Press, 1993.

Baron, R., Kenny, D. A., "The moderator-mediator variable distinction in social psychological research: conceptual, strategic, and statistical consideration", *Journal of Personality and Social Psychology,* vol.51, No.6, 1985, pp.1173-1183.

Drago, J., "The relationship between emotional intelligence and academic achievement in nontraditional college students". Unpublished Ph.D. Thesis, Walden University, Minneapolis, 2004.

Evelien, O., Patricia, E., "Choice-based learning: lecture-based or team learning?", *Accounting Education,* vol.28, No.2, 2019, pp.1-35.

Kelsey, G. A., "Social choice in a liberal arts mathematics course", *Problems, Resources & Issues in Mathematics Undergraduate Studies,* vol.23, No.2, 2013, pp.161-172.

Mazer, J. P., "Development and validation of the student interest and engagement scales", *Communication Methods and Measures,* vol.6, No.2, 2012, pp.99-125.

Mazer, J. P., "Student emotional and cognitive interest as mediators of teacher communication behaviors and student engagement: An examination of direct and

interaction effects", *Communication Education,* vol.62, No.3, 2013, pp.253-277.

Rabe-Hemp, C., Woollen, S., Humiston, G. S., "A comparative analysis of student engagement, learning, and satisfaction in lecture hall and online learning setting", *Quarterly Review of Distance Education,* vol.10, No.2, 2009, pp.207-252.

▌국문초록

4차 산업혁명시대의 도래와 학령인구 급감의 문제를 이중적으로 겪는 한국 대학 사회의 현실을 극복하는데 일조하기 위하여 미래지향적인 교양교육 수업의 개발이 대표적인 교육혁신의 키워드로 대두되고 있는 현 시점에서 이 연구는 신규 교과목의 수업 만족도에 영향을 미치는 수업 선택 요인을 파악하고 이 과정에서 교수자 특성의 매개효과를 검증하는데 목적을 두었다. 이를 위하여 H대학교에서 새롭게 개발, 개설된 신규 교양교과목을 선택한 재학생 209명을 대상으로 온라인 설문조사를 실시하여 신규 교양교과목 선택 기준은 어떠한 요인이었고, 또 이러한 요인 중에서 수업 만족도에 영향을 미치는 요인이 무엇이 있는지, 무엇보다 이 과정에서 교수자의 특성이 갖는 효과는 수업 선택 요인 수업 만족도 사이에서 어떠한 영향을 미치는지에 대해 다각도의 분석을 시도하였다. 이때 수업 선택 요인으로는 학습 편리성, 수업 특성, 강의 흥미, 에브리타임 활용, 에브리타임 평가 등 5개 요인을 활용하였다.

이에 따른 연구 결과는 다음과 같다. 첫째, 수업 선택 요인이 수업 만족도에 미치는 영향을 분석한 결과 강의 흥미는 수업 만족도에 정적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 둘째, 수업 선택 요인과 수업 만족도의 관계에서 교수자의 특성의 매개효과를 분석한 결과, 교수자 특성은 수업 선택 요인과 수업 만족도의 관계에서 완전 매개효과가 있는 것으로 나타났다. 종합적 분석 결과는 에브리타임의 활용, 평가, 수업 방식보다는 실제적으로 교수자들이 미치는 영향력이 수업 만족도와 관련된 중요 요인이라는 것을 보여준다. 이 연구는 수업 선택과 관련된 다양한 온, 오프라인상의 기준을 변수로 하여 분석을 시도하였고 무엇보다 교수자 특성의 매개효과를 검증했다는 점에서 의미가 있다고 보며 연구 결과가 신규 교양교과목 개발 및 개편의 방향성 탐색을 위한 기초자료를 활용되어 학습자 맞춤형 교양교육의 고도화에 기여할 수 있기를 기대한다.

주제어 ● 교양교과목, 수업 선택 요인, 에브리타임, 교수자 특성, 수업 만족도

▌Abstract

Study on the Course Selection Factors Influencing Course Satisfaction in a New Liberal Arts Curriculum: Focus on the Mediating Effect of Instructor Characteristics

Lee, Youn Young
Song, Jeong Hwa

This study aimed to identify the course selection factors that affect course satisfaction and verify the mediating effect of instructor characteristics. For this purpose, we conducted an online survey of 209 students who chose the new liberal arts curriculum at H university in 2022.

The research results were as follows. First, as a result of analyzing the effect of five course selection factors on course satisfaction, it was found that the interest variable among the factors had a significant positive effect on course satisfaction. Second, as a result of analyzing the mediating effect of instructor characteristics in the relationship between course selection factors and satisfaction, it was found that the instructor characteristics had a complete mediating effect. The results of the comprehensive analysis show that the instructor characteristics are a more important factor related to course satisfaction rather than others. This study is meaningful in that it attempted to analyze various online and offline standards related to course selection as variables and, above all, verified the complete mediating effect of instructor characteristics.

Keyword • Liberal Arts Curriculum, Course Selection Factors, Everytime, Teacher Characteristics, Course Satisfaction

▌논문투고일: 2022.10.17. ▌심사완료일: 2022.11.08. ▌게재확정일: 2022.11.09. ▌

http://doi.org/10.54698/kl.2022.10.143

스피룰리나 추출물의 모유두세포 보호 효능 및 세포증식에 관한 연구

김 보 애*

목 차

1. 서론
2. 연구방법
3. 결과 및 고찰
4. 맺음말

1. 서론

노령사회에 접어들면서 전 세계적으로 퍼스널케어에 대한 소비자의 관심이 집중됨에 따라 화장품업계의 최대 관심사이며, 특히 화장품에서는 두피케어 제품이 해마다 높은 매출 신장세를 기록하고 있으며, 전 세계적으로 큰 호황세를 나타내고 있다. 기존에는 탈모가 유전적 요인으로 중년 남성의 전유물이라고 생각했지만, 요즘에는 젊은 남성, 심지어 여성 탈모 인구가 늘고 있다. 국민건강보험공단에 따르면 국내 탈모증 환자 수는 연평균 4% 증가하며, 이는 병원에서 탈모치료를 받은 인구만을 집계한 것이다. 국내는 약 20%에 가까운 인구가 탈모증상을 경험하고 있다고 알려져 있으며 탈모인구가 확대되면서 두피케어 제품 수요가 증가하고 있다. 두피케어

* 목원대학교 화장품공학과 조교수

및 모발관리는 고성장이 기대되는 분야이며, 모발 건강 및 탈모관리는 주로 두피케어 관련 분야에 집중되어 있다. 두피케어 관련 제품에는 기능성 헤어케어 제품, 일반의약품, 전문의약품 등이 있는데, 탈모 치료에 가장 기본적이고 샴푸, 린스, 양모제 등과 같은 대중적인 헤어케어 제품의 높은 성장세가 예상된다.

대표적인 두피케어 제품의 소재는 대부분 니아신아마이드(니코틴산아마이드), 바이오틴, 살리실산 성분이 오래전부터 사용되어져 왔다. 이들 성분은 각각 비타민 B3와 비타민 B7으로 미세혈관을 확장, 모낭 세포 증식, 탈모방지에 효과적이며, 살리실산 성분은 항균 작용으로 두피의 미생물증식을 억제, 유분 제거로 청결을 유지시켜 준다. 그러나 최근 세계 전반에 걸친 웰빙·안티에이징 열풍에 따라 화장품산업 분야에도 바이오 분야를 연계하는 등 패러다임 변화가 필요하다. 천연성분의 두피케어 제품은 인체 안전성을 중요시하는 제품 트렌드 확산으로 인해 점점 찾는 소비자가 늘고 있는 추세이다. 두피 및 모발케어의 브랜드 회사들은 다기능성 천연 제품 개발에 많은 투자를 하고 있는데, 두피 개선을 통한 탈모완화의 기능을 복합적으로 개발할 필요가 있으며, 그 효과를 정확하고 객관적으로 평가하기 위한 연구방법들이 요구되고 있다. 이러한 트렌드로 인해 자연성, 식물성, 천연성을 선호하는 소비자 심리가 크게 작용하면서 이를 반영한 제품들이 각광을 받고 있다. 화장품은 의약품 개발에 비해 상대적으로 적은 시간과 비용으로 경쟁력 있는 제품개발이 가능하고 저자본으로 고부가가치의 창출이 가능한 첨단미래형 산업으로 떠오르고 있다. 천연물을 이용한 제품은 그 소재에 의한 실질적인 효능은 물론 천연주의 및 자연주의 디자인의 접목으로 소비자의 감성을 자극하여 매출증대와 직접적으로 연관된다. 두피케어 제품 시장은 높은 성장률을 보이고 있으나, 가격 경쟁력 있는 신소재 개발 부족으로 원료의 90% 이상을 수입에 의존하고 있는 실정이다. 특히

기존의 해조류와 미세조류 유래 두피케어 소재에 대한 구체화된 연구가 매우 부족한 실정이며 미역, 다시마 등에 한하는 in vitro 연구결과가 대다수이다.

본 연구에 사용되는 스피룰리나는 Arthrospira 속의 남조류 또는 남조류의 미세 바이오매스(fine biomass)이다.[1] 스피루리나는 바닷물을 포함하는 아시아, 아프리카, 유럽, 남미 및 북미의 알칼리성 담수의 따뜻한 환경에서 성장한다.[2] 식품과 영양에 있어서, 스피룰리나는 양질의 단백질, 철, 리놀렌산, 비타민, 미네랄, 황화물 다당류 및 피코시아닌을 포함한 다량 영양소의 풍부한 공급원이다.[3] 또한 혈중 고콜레스테롤을 예방하거나 관리하는데 도움이 되는 것으로 보고되고 있으며,[4] 전임상 단계에서 7주 동안 쥐에게 스피룰리나 0.18g을 섭취한 결과, 염증 및 알레르기, 심혈관 또한, 항산화 효소 활성이 증가하였으며 염증 억제 효과를 보여,[5] 건강을 위한 기능성 소재로서의 가치가 다양한 연구에서 입증되고 있다. 스피룰리나이 지표성분인 phycocyanin은 강력한 항산화 물질로서 푸른색의 빛을 흡수하는 색소이며 phycobilin 단백질의 1종으로 α, β 2종의 폴리펩티드로 이루어지며

1) Belay, A. Kato, T. Ota, Y, 「Spirulina (Arthrospira): Potential application as an animal feed supplemen」, 『Environ. Biol. Fishes』. 8(1), 1996, pp.303-311.

2) Choi, W.Y. Kang, D.H. Lee, H.Y, 「Enhancement of immune activation activities of Spirulina maxima grown in deep-sea water」, 『Int. J. Mol. Sci.』 14(6), (2013), pp.2205.

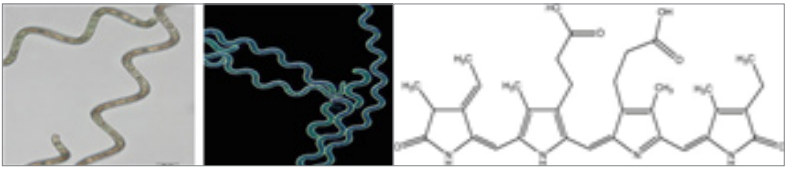
3) Jiméneza, C. Cossío, B.R. Labella, D. Niell, F.X, 「The feasibility of industrial production of Spirulina (Arthrospira) in south-ern Spain」, 『Aquaculture.』 217(1), 2003, pp.179-190.

4) Thaakur, S.R. Jyothi, B, 「Effect of spirulina maxima on the haloperidol induced tardive dyskinesia and oxidative stress in rats」, 『J. Neural Transm.』 114(9), 2007, pp.1217-1225.

5) emirez, D. González, R. Merino, N. Rodriguez, S. Ancheta, O, 「Inhibitory effects of Spirulina in zymosan-induced arthritis in mice」, 『Mediat. Inflamm.』 11(2), 2002, pp.75-79.

빛의 질이나 강도, pH 등의 환경조건에 따라서 1~6량체가 될 수 있다. 색소 부분은 열린 고리 tetrapyrrole의 피코시아노빌린(phycocyanobilin)이지만, 홍조류의 phycocyanin에서는 Phycoerythrobilin을 함유하는 것도 있다. 스피룰리나는 건조중량의 60~70%가 단백질로 구성되며, 단백질의 약 20%가 biliverdin의 동족체인 phycocyanobilin이 포함되어 있다. 스피룰리나의 현미경상의 형태와 phycocyanin의 화학구조는 [그림 1]과 같다.[6)]

Phycocyanin에는 다양한 생리 활성 효능을 나타낸다. 다양한 in vitro, in vivo 연구에서 ROS 억제 효과를 포함한 다양한 유효 활성에 대한 실험 결과가 발표되었으며, RAW 264.7 대식세포에서 lipopolysaccharide에 의해 유도된 iNOS 발현과 TNF, COX-2 활성을 억제해 염증을 감소시켰다.[7)8)9)] 또한 UVB로부터 산화적 손상을 유도한 각질형성세포에서 스피룰리나 유래 phycocyanin의 세포보호효과가 확인된바가 있다.[10)]



[그림 1] Chemical structure of phycocyanin

6) Dan Wan, Qinghua Wu, Kamil Kuča, 「Nutraceuticals Efficacy, Safety and Toxicity, Chapter 42 – Spirulina」, 2016, pp.569-583.

7) Michael Zeece, Introduction to the Chemistry of Food. (2020).

8) Romay, C.; Gonzalez, R.; Ledon, N.; Remirez, D. Rimbau, V, 「Phyocyanin: A biliprotein with antioxidant, an-ti-inflammatory and neuroprotective effects」, 『Curr. Prot. Pept. Sci.』 4(3), 2003, pp.207-216.

9) Vadiraja, B.B. Gaijwad, N.W. Madyastha, K.M,「Hepatoprotective effect of C-phycocyanin: Protection for carbon tetrachlo-ride and R-(+)-pulegone-mediated hepatotoxicity in rats. Biochem」, 『Biophys. Res. Commun.』 249(2), 1998, pp.428-431.

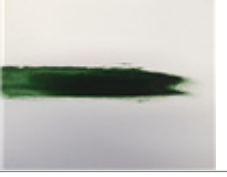
10) Young Ah Jang and Bo Ae Kim, 「Protective Effect of Spirulina-Derived C-Phycocyanin against Ultraviolet B-Induced Damage in HaCaT Cells」, 『Medicina』 2021, 57(3), 1998, pp.273.

본 연구에서는 두피손상으로 인한 탈모발생의 주원인으로 알려진 활성산소종과 염증반응을 차단하는 phycocyanin을 지표물질로 하여, 모발성장과 관련되는 모유두세포에서의 세포보호 효과를 평가하였다. Phycocyanin은 수용성이기 때문에 다양한 가용화(solubilization) 제형에 접목이 가능하다. 두피에 적용되는 제품은 오일을 다량 사용 시 끈적임이 증가하여 사용감이 저하되기에 가벼운 사용감을 나타낼 수 있는 가용화 제형이 적합하다. 아직까지 해양 미세조류로부터 얻어진 지표물질을 타켓으로 한 두피케어 제품이 없기 때문에 해양 미세조류를 활용한 두피케어 전용 제품이 개발되면 새로운 기능성제품 개발이 가능할 것으로 판단되어 본 연구를 실시하였다.

2. 연구방법

1) 시료 추출 및 정량 분석

본 실험에서 사용된 스피룰리나 동결 건조 분말은 ㈜네오엔비즈에서 공급받아 사용하였다. 시료의 제조 방법은 시료의 중량의 10배에 해당하는 정제수를 가하여 실온에서 24시간 교반한 후, Centrifuge 4000rpm, 20min으로 원심분리 하였으며, 원심분리된 내용물의 상등액을 취하여, 5 μm filter paper로 감압여과 하였고, rotary evaporator를 이용하여 50℃ 온도로 감압농축 하였다.

Feature : blue-green, paste phase	Yield : 58%
	

[그림 2] Chemical structure of phycocyanin

추출물의 수율은 58%였으며, 추출물의 색상은 짙은 청록색을 띄었으며, 성상은 페이스트상으로 특이 취는 약하게 있었다. 획득한 시료를 용해하여 경북테크노파크를 통해 스피룰리나 지표성분 phycocyanin의 UPLC 분석을 실시하였다(시험성적서 번호 19-0285).

2) 두피 모유두세포 배양

사람 두피 유래 모유두세포인 SV40-hTERT-DPC(immortalized human dermal papilla cell line)는 경북대학교 의과대학 면역학 교실에서 공급받아 사용하였다.[11] 세포배양을 위한 Dulbecco's modified Eagel's medium (DMEM), fetal bovine serum(FBS) 및 항생제(penicillin/streptomycin)는 Gibco사(Grand Island, NY, USA) 제품을 구입하여 사용하였다. DMEM에 10% FBS, 100U/ml penicillin을 혼합한 배지를 사용하였으며, 37℃, 5% CO_2조건의 incubator(MCL-20A, BioBiz, Koerea)에서 배양하였다.

3) 세포생존율 측정

세포생존율을 측정하기 위한 실험은 3-(4,5-Dimethylthiazol-2-yl)-2,5-diphenyltetrazolium bromide, a tetrazole (MTT) assay 방법을 이용하였다. SV40-hTERT-DPC cell을 96-well plate에 2×10^4 cell/well 농도로 200 μl씩 분주하여 24시간 배양 후 배지를 제거하고 PBS로 세척한 뒤, 각 well에 스피룰리나 시료를 각각 0.05, 0.10, 0.50 mg/ml의 농도로 처리하여 24시간 동안 배양하였다. 세포 배양 후 MTT solution을 well 당 100μl씩 처리하고 37℃, 5% CO_2incubator에서 2시간 배양한 후, MTT

11) Mi Hee Kwack, Jung Min Yang, Gong Hee Won, Moon Kyu Kim, Jung Chul Kim, Young Kwan Sung, 「Establishment and characterization of five immortalized human scalp dermal papilla cell lines」, 『Biochemical and Biophysical Research Communications』 2018, 496(2), pp. 346-351.

solution 제거한 다음 well 당 DMSO 100μl씩 처리하고 30분동안 배양하였고, microplate reader를 이용하여 570nm에서 흡광도를 측정하였다.

4) UVA로 세포 손상을 유도한 세포 보호 효과

모유두세포는 6-well plate에 0.5×105 cell/well 농도를 분주하여 24시간 배양 후 배지를 제거하고 PBS로 2회 세척한 뒤 스피룰리나 추출물을 0.05, 0.10, 0.50 mg/ml의 농도로 처리하여 5% CO_2incubator에 24시간 동안 배양하였다. 세포 배양 후, PBS로 2회 세척한 뒤 UVA(20j/cm^2, UV-X000, LAB24, Korea) 장치를 사용하여 조사하였다. DCFH-DA(20μM)을 첨가하여 37℃, 5% CO_2 incubator에서 1시간 배양하였으며, 형광도립 현미경(Trinocular type model TS100-F, Nikon, Japan)으로 관찰하였으며, Image J(Image J 1.51j8, Wayne Rasband NIH, USA) 프로그램을 사용하여 수치화하였다.

5) 상처유도로 손상된 세포의 세포증식 효과

모유두세포세포는 6-well plate에 0.5×106 cell/well 농도를 분주하여 24시간 배양 후 배지를 제거하고 PBS로 2회 세척한 뒤 200μl pipette tip으로 상처를 유도한 후, PBS로 2회 세척한 뒤, 스피룰리나 추출물을 0.05, 0.10, 0.50 mg/ml의 농도로 처리하였고, 상처가 유도된 세포를 현미경으로 관찰하였다. 이후, 37℃, 5% CO_2 incubator에 24시간 동안 배양하였다. 세포 배양 후, PBS로 2회 세척한 뒤 세포를 관찰하였으며, Image J 프로그램을 활용하여 상처회복 능력을 정량화하였다. Image J 프로그램으로 상처가 유도된 부위, 즉 긁혀서 세포가 떨어져 나간 부분의 면적을 측정하고, 24시간 후 다시 면적을 측정하였다. 상처가 유도된 면적을 환산하였으며, Control(-)를 100% 기준으로 설정하고, Control(-)와 비교하였을 때 상처 폐쇄(Wound closure = wound healing) 증가 정도를 수치화하였다.

6) 인체첩포시험(Human skin patch test)

안전성 평가를 위한 첩포시험은 (재)대구테크노파크 한방산업지원센터에서 실시하였다. 시험대상자는 측정 부위에 특별한 이상이 없는 건강한 성인 30명을 시험대상으로 하였다. 시험용 제품을 피부에 밀착시킨 후 3M Micropore Tape 및 Welfix roll 방수반창고로 고정하여 24시간동안 첩포하였다. 첩포를 제거한 후에는 시험부위를 표시하고 0.5시간, 24시간, 48시간 후에 각 시험 부위의 사진을 찍고 육안평가를 진행하였다. 피부 자극정도는 CIFA(The Cosmetic, Toiletry, and Fragrance Association) 안전성 평가 가이드라인을 반영한 다음 기준에 따라 판정하였다.

7) 통계적 검증

실험 결과는 mean±S.D로 나타내었으며 Student's t-test 방법으로 통계적 유의성 검정을 조사하였고, 유의수준은 $p < 0.05$ 미만인 경우 유의성이 있는 것으로 판단하였다.

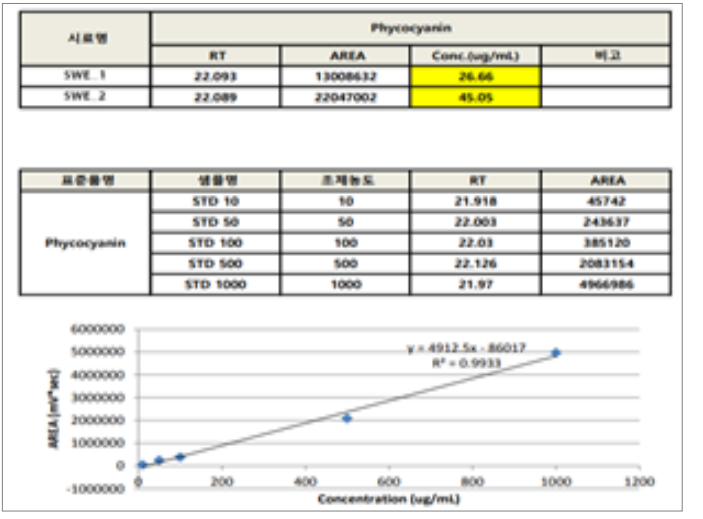
3. 결과 및 고찰

1) 지표물질 phycocyanin 지표물질 분석

스피룰리나의 지표성분인 phycocyanin 함량을 UPLC(ultra-performance liquid chromatography) 함량시험법으로 측정하였다. 그 결과 SWE(spirulina water extract)를 분석한 경우 phycocyanin 함량이 26.66μg/ml(SWE_1)으로 나타났다[그림 3]. Phycocyanin은 스피룰리나를 재배하는 과정에서의 배양 조건, 영양을 매개로 하는 다양한 변수로 인해 함량이 증감할 수 있고 용매[12]의 종류와 비율, 추출 시간에 의해 영향을

12) Kalil, S.J., Maugeri, F., Rodrigues, M.I,「 Response surface analysis. and simulation as a tool for bioprocess design and optimization」, 『Proc.

받는다. Phycocyanin의 경우 수용성이기 때문에 물을 용매로 하는 추출 시 phycocyanin의 수율이 증가하는 것으로 알려져 있다.[13] 또한 본 연구에서 사용된 스피룰리나는 재배과정을 표준화하여 생산된 것으로 실험에서의 재연성이 높으며, phycocyanin의 함량이 높기 때문에 두피세포의 산화적 손상으로부터 보호할 수 있을 것으로 기대된다.



시료명	Phycocyanin			
	RT	AREA	Conc.(ug/mL)	비고
SWE_1	22.093	13008632	26.66	
SWE_2	22.089	22047002	45.05	

표준물명	샘플명	조제농도	RT	AREA
Phycocyanin	STD 10	10	21.918	45742
	STD 50	50	22.003	243637
	STD 100	100	22.03	385120
	STD 500	500	22.126	2083154
	STD 1000	1000	21.97	4966986

[그림 3] Results of phycocyanin quantitative analysis of spirulina extract

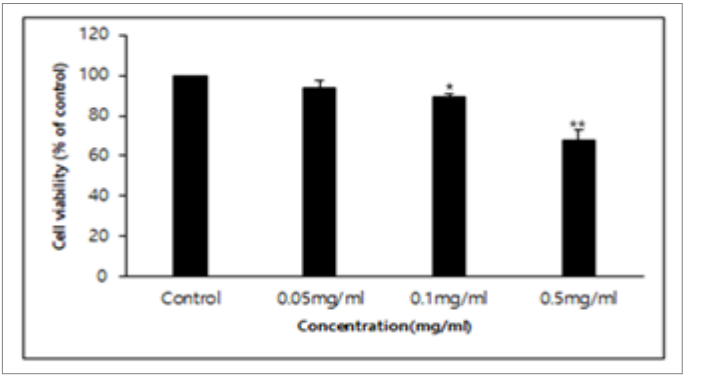
2) 모유두세포 생존율

MTT assay는 미토콘드리아의 활성을 측정하는 실험으로 살아있는 세포에 MTT를 처리하게 되면, MTT가 미토콘드리아에 있는 reductase에 의해 환원되어 formazan이라 불리는 crystal을 형성하게 된다. 이를 DMSO로 용해하면 보라색를 띄게 되어 흡광도를 측정할 수 있고, 흡광도 값이 증

Biochem』. 35(6), 2000, pp.539-550.

13) S.T. Silveira, J.F.M. Burkert, J.A.V. Costa, C.A.V. Burkert, S.J. Kalil, "Optimization of phycocyanin extraction from Spirulina platensis using factorial design", 『Bioresource Technology』. 98(8), 2007, pp.1629-1634.

가할수록 살아있는 세포가 많다는 것을 의미한다.[14] 이러한 원리를 이용하여 스피룰리나 추출물을 처리하였을 때 SV40-hTERT-DPC Cell에서의 생존율을 측정하기 위해 MTT assay를 측정하였다. 그 결과 스피룰리나 추출물을 0.05, 0.10, 0.50 mg/ml의 농도로 처리한 군에서 각각 94.00%, 89.57%, 67.72%로 농도 의존적으로 생존율이 감소하는 것을 확인할 수 있었다[그림 4]. 즉 SV40-hTERT-DPC Cell에서 스피룰리나 추출물을 처리한 군은 0.5mg/ml 기준으로 대조군보다 약 22% 낮은 생존율을 나타내었고, 0.1mg/ml 이하 농도에서는 세포독성이 낮은 것으로 판단된다.



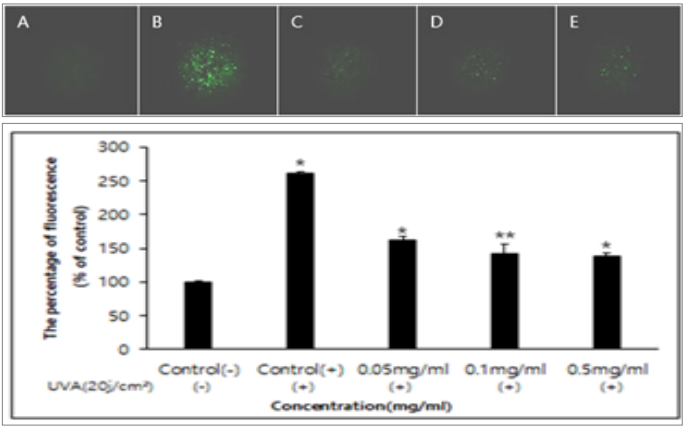
[그림 4] Cell viavility was measured by a MTT assay. Cell viability of spirulina water extracts under various cultivation toxicity, the cells were treated with the indicated concentrations for 24h. ** : $p < 0.05$, ** : $p < 0.01$.*

3) 자외선 손상으로부터 세포 보호효과

스피룰리나 추출물을 처리하였을 때 SV40-hTERT-DPC Cell에서 UVA에 의한 ROS 생성에 대한 스피룰리나 추출물의 세포 손상 보호 효과를 확인하기 위해 DCFH-DA(20μM)을 사용하여 형광염색을 실시하여 측정하였

14) Johan van Meerloo, Gertjan J. L. Kaspers & Jacqueline Cloos,「Cell Sensitivity Assays: The MTT Assay」, 『Cancer Cell Culture』 731, 2011, pp.237-245.

다. 태양광을 구성하는 파장 중 하나인 UVA는 피부에서 활성산소(reactive oxygen species, ROS)를 생산하고 피부에 침투하여 진피층에 광분해생성물이나 세포노화, 세포 사멸, 염증, 유전자 발현 변화와 같은 산화적 스트레스를 유발한다. 따라서, UVA는 피부를 자극하는 주요 외부요인으로 알려져 있다. 본 연구에서는 모발성장에 중요한 모유두 세포에 UVA로 산화적 손상을 유도하여 스피룰리나 추출물의 세포 보호 효과를 평가하였다. UVA로 유도된 SV40-hTERT-DPC cell의 ROS 생성량을 측정한 결과 스피룰리나 추출물의 0.05, 0.10, 0.50 mg/ml 농도에서 각각 161.87%, 141.47%, 138.62%로 확인되었다. 이는 UVA만 조사한 대조군(261.37%)에 비교하면 스피룰리나 추출물을 처리한 SV40-hTERT-DPC cell에서 농도 의존적으로 높은 ROS 생성을 억제하는 것을 보였으며, 형광 강도가 감소하는 것을 확인하였다.



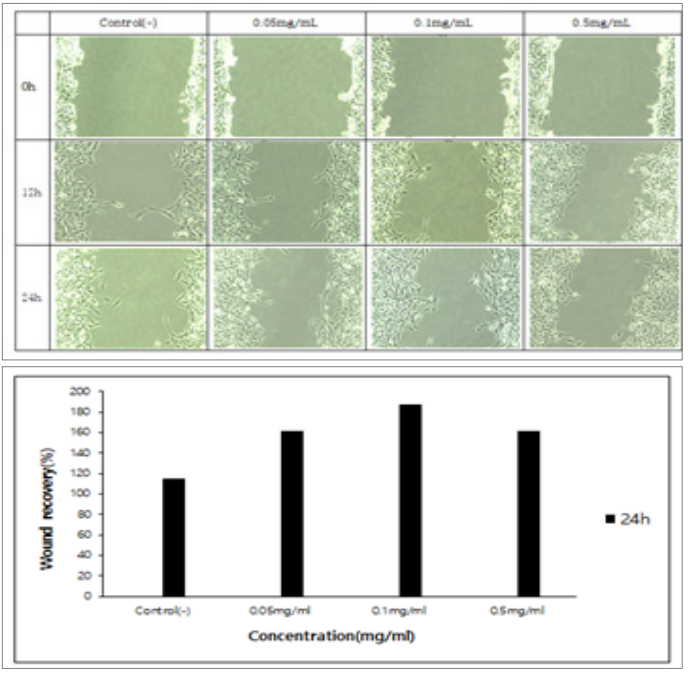
[그림 5] Protective effect of spirunlina water extract under various cultivation against UVA-induced ROS generation in SV40-hTERT-DPC-cell. Control(DMEM-), SP(spirulina water extract). A(Control-), B(Control + UVA(20j/cm^2), C(SP0.05mg/ml + UVB(20j/cm2), D(SP0.1mg/ml + UVA(20j/cm^2), E(SP0.5mg/ml + UVA(20j/cm2). ** : $p < 0.05$, ** : $p < 0.01$.*

4) 세포증식 효과

세포의 이동은 살아있는 세포의 주요 특성이며, 정상적인 발달, 면역반응 및 암 전이 및 염증과 같은 질병 과정에 중요한 역할을 한다. 세포의 이동을 검사하는 방법은 암 생물학, 면역학, 혈관 생물학, 세포 생물학 및 발달 생물학과 같은 광범위한 생의학 연구에 매우 유용하고 중요하다. 본 연구에서는 세포 이동 및 상처치유의 프로세스를 측정하는 일반적인 방법 중 합류된 세포의 단층에 인위적인 스크래치를 발생시켜 시료물질을 처리하고 해당 시료물질이 스크래치를 얼마나 봉합하는지에 대한 시험방법을 사용하여 세포 이동 및 상처치유 프로세스를 측정하였다. 또한 이를 정량화하기 위하여 상처 폐쇄속도 및 세포속도를 관찰하기 위하여 규칙적인 시간 동안 스냅샷을 찍어 시료물질의 상처회복 능력을 정량화하였다.

본 연구에서는 스피룰리나 추출물을 처리하였을 때 SV40-hTERT-DPC Cell에서의 세포증식률을 알아보기 위해 SV40-hTERT-DPC Cell에 상처를 유도한 뒤 스피룰리나 추출물 각각 0.05, 0.10, 0.50 mg/ml의 농도로 배지에 serial dilution 하여 처리하였다. 24 시간 동안 세포 배양 후, 결과 값을 측정한 결과 대조군(DMEM-)군에 비해 스피룰리나 추출물을 처리한 군의 상처로 손상된 세포증식률이 0.05, 0.10, 0.50mg/ml 농도에서 각각 162.57%, 188.51%, 162.19%로 증가하는 것을 확인하였다. DMEM(-)만 처리된 대조군(115.35%)와 비교하면 스피룰리나 추출물을 처리한 SV40-hTERT-DPC cell에서 손상된 세포에 대한 세포증식률이 높다는 것을 파악할 수 있었다. 그 중 상처로 손상된 세포증식률이 0.1mg/ml에서 가장 높은 것으로 파악되었다. 3개의 농도에서 모두 상처회복능을 나타내었으나 농도의존적으로 효능을 나타내지 않은 것은 0.5mg/ml 농도에서 약간의 세포독성이 있기 때문인 것으로 사료된다. 0.05mg/ml은 독성을 나타내는 농도는 아니지만, 높은 유효성을 나타낼 정도의 농도가 아닌 것으로 판단된

다. 그러므로 0.1mg/ml가 모유두 세포의 상처회복능에 최적의 농도인 것으로 판단된다.



[그림 6] Cell proliferation effect of spirunlina water extracts under various cultivation against wound healing in SV40-hTERT-DPC-cell. Control 0h, Control 24h, 0.05mg/ml 24h, 0.1mg/ml 24h, 0.5mg/ml 24h.

5) 인체피부 안전성

두피케어를 위한 탈모방지 관련 기능성화장품은 화장품법의 규제하에 생산되며 소비자의 안전을 최우선으로 하여야 한다. 화장품법에서의 화장품이란, 인체를 청결·미화하여 매력을 더하고 용모를 밝게 변화시키거나 피부、모발의 건강을 유지 또는 증진하기 위하여 인체에 바르고 문지르거나 뿌리는 등 이와 유사한 방법으로 사용되는 물품으로서 인체에 대한 작용이 경미한 것을 말한다. 다만,「약사법」제2조 제4호의 의약품에 해당하

는 물품은 제외한다.[15] 여기서 인체에 대한 작용이 경미한 것은 인체에 대한 부작용을 허용하지 않는다는 의미를 포함한다. 그러므로 화장품에 포함되는 원료를 포함한 완제품은 안전성을 1차적으로 확보하여야 하며, 이를 검증하기 위한 방벙으로 원료 또는 제품의 첩포시험을 실시한다. 본 연구에서는 스피룰리나를 첨가한 원료의 인체피부 첩포시험을 실시하였으며, 그 결과 아래와 같이 스피룰리나 추출물 10, 100, 1,000ppm에서 무자극인 것으로 확인되었다[그림 7].

제품명	2일차 점수 합계	3일차 점수 합계	4일차 점수 합계	최대점수	피부자극지수	평가결과
스피룰리나 추출물 10ppm	0	0	0	270	0.0	무자극
스피룰리나 추출물 100ppm	0	0	0	270	0.0	무자극
스피룰리나 추출물 1,000ppm	0	0	0	270	0.0	무자극

[그림 6] Materials containing spirulina extract were found to be non-irritating in the human skin patch test.

4. 맺음말

본 연구는 스피룰리나의 모유두세포의 보호효과 및 세포 증식 효능을 평가하기 위해 phycocyanin 정량 분석 및 추출물의 자체의 세포 독성, UVA로부터의 세포보호, 상처회복 평가를 위한 세포증식 실험을 수행하였다. 그 결과 모유두 세포에 스피룰리나 추출물을 처리하여 MTT assay를 실험한 결과 0.05, 0.10, 0.50 mg/ml의 농도로 처리한 군에서 각각 94.00%, 89.57%, 67.72%로 농도 의존적으로 생존율에 영향을 끼치는 것

15) https://www.law.go.kr/법령/, 『화장품법』 법률 제18448호, 2021. 8. 17., 일부개정

을 확인하였다. UVA로 산화적 손상을 유도하여 ROS가 증가된 모유두세포에서 스피룰리나를 처리한 경우 0.05, 0.10, 0.50 mg/ml 모든 농도에서 ROS가 감소되는 것을 확인하였다. 이러한 결과는 스피룰리나가 모유두세포에서 항산화제로서의 역할을 하여 두피 개선 및 탈모방지에 도움을 줄 수 있는 것으로 사료된다. 또한 모유두 세포에 상처를 유도한 후 세포증식 능을 평가한 결과 스피룰리나를 처리후 24시간 뒤 모유두세포의 세포증식된 면적이 증가한 것을 확인하였으며 특히 0.10 mg/ml의 농도에서 높은 효능을 나타내었다. 본 실험에 사용된 스피룰리나 추출물은 모유두세포의 보호 및 활성을 통한 두피개선을 목표로 하기 때문에 인체 안전성을 확보하는 것이 중요하므로 인체피부 첩포시험을 실시하였다. 그 결과 최대 1,000ppm의 높은 농도에서도 무자극으로 판명되었다. 본 연구에 사용된 시료는 용매 추출 후 농축된 시료이며, 화장품에서 사용될 수 있는 천연물의 일반적인 농도와 비교한다면 1,000ppm은 고농도라고 할 수 있고 결과적으로 높은 안전성을 나타낸다고 할 수 있다. 다만 천연물을 높은 농도로 제품에 포함하는 것은 콜로이드 입자의 거동, 유화의 파괴, 변색, 변취와 같은 제형의 안정성에 부정적인 영향을 줄 수 있기 때문에 가혹 조건에 따른 다양한 연구를 수행하여 결정해야 한다. 추후 연구에서는 상기의 연구결과를 바탕으로 스피룰리나의 농도별 안정성에 대한 물리적, 화학적 변화를 관찰하여 최종 농도를 결정할 필요가 있다고 사료된다.

이상의 결과는 스피룰리나 추출물이 다양한 외부 요인으로부터 손상될 수 있는 모유두 세포를 보호하는 역할과 동시에 UVA로부터 유도된 활성산소를 유의미하게 감소시키는 효과를 나타내므로 두피보호와 개선을 위한 다양한 제품에 활용 가능성이 높은 것으로 사료된다.

▌참고문헌

Belay, A. Kato, T. Ota, Y, "Spirulina (Arthrospira): Potential application as an animal feed supplemen", *Environ. Biol. Fishes*. vol. 8, No. 1, 1996, pp. 303-311.

Choi, W.Y. Kang, D.H. Lee, H.Y, "Enhancement of immune activation activities of Spirulina maxima grown in deep-sea water", *Int. J. Mol. Sci*. vol. 14, No. 6, 2013, pp. 2205.

Jiméneza, C. Cossío, B.R. Labella, D. Niell, F.X, "The feasibility of industrial production of Spirulina (Arthrospira) in southern Spain", *Aquaculture*. vol. 217, No. 1, 2003, pp. 179-190.

Thaakur, S.R. Jyothi, B, "Effect of spirulina maxima on the haloperidol induced tardive dyskinesia and oxidative stress in rats", *J. Neural Transm*. vol. 114, No. 9, 2007, pp. 1217-1225.

Remirez, D. González, R. Merino, N. Rodriguez, S. Ancheta, O, "Inhibitory effects of Spirulina in zymosan-induced arthritis in mice", *Mediat. Inflamm*. vol. 11, No. 2, 2002, pp. 75-79.

Dan Wan, Qinghua Wu, Kamil Kuča, "Nutraceuticals Efficacy, Safety and Toxicity, Chapter 42 - Spirulina", 2016, pp. 569-583.

Michael Zeece, Introduction to the Chemistry of Food. 2020.

Young Ah Jang and Bo Ae Kim, "Protective Effect of Spirulina-Derived C-Phycocyanin against Ultraviolet B-Induced Damage in HaCaT Cells", *Medicina*, vol. 57, No. 3, 2021), pp. 273-280.

Mi Hee Kwack, Jung Min Yang, Gong Hee Won, Moon Kyu Kim, Jung Chul Kim, Young Kwan Sung, "Establishment and characterization of five immortalized human scalp

dermal papilla cell lines", *Biochemical and Biophysical Research Communications*, vol. 496, No. 2, 2018, pp. 346-351.

Romay, C.; Gonzalez, R.; Ledon, N.; Remirez, D. Rimbau, V, "Phycocyanin: A biliprotein with antioxidant, an-ti-inflammatory and neuroprotective effects", *Curr. Prot. Pept. Sci*, vol. 4, No. 3, 2003, pp. 207-216.

Vadiraja, B.B. Gaijwad, N.W. Madyastha, K.M. "Hepatoprotective effect of C-phycocyanin: Protection for carbon tetrachloride and R-(+)-pulegone-mediated hepatotoxicity in rats. Biochem", *Biophys. Res. Commun*, vol. 249, No. 2, 1998, pp. 428-431.

Kalil, S.J., Maugeri, F., Rodrigues, M.I." Response surface analysis. and simulation as a tool for bioprocess design and optimization", *Proc. Biochem*, vol. 35, No. 6, 2000, pp. 539-550.

S.T. Silveira, J.F.M. Burkert, J.A.V. Costa, C.A.V. Burkert, S.J. Kalil, "Optimization of phycocyanin extraction from Spirulina platensis using factorial design", *Bioresource Technology*, vol. 98, No. 8, 2007, pp. 1629-1634.

Johan van Meerloo, Gertjan J. L. Kaspers & Jacqueline Cloos, "Cell Sensitivity Assays: The MTT Assay:, *Cancer Cell Culture,* vol. 731, 2011, pp. 237-245.

화장품법, 식품의약품안전처 https://www.law.go.kr/법령/화장품법 법률 제18448호, 2021.

▌국문초록

모유두세포는 모발의 성장과 주기를 조절하며, 자외선, 온도 변화, 호르몬, 산화적 스트레스 등에 의해 세포증식이 감소될 수 있으며 탈모의 원인과 직접적으로 관련된다. 본 연구는 스피룰리나의 모유두세포의 보호효과 및 세포 증식 효능을 평가하기 위해 phycocyanin 정량 분석 및 추출물의 자체의 세포 독성, UVA로부터의 세포보호, 상처회복 평가를 위한 세포증식 실험을 수행하였다. UPLC 성분 분석을 실시한 결과 물을 용매로 하여 추출하였을 때 phycocyanin이 26.66μg/ml 함량으로 나타났다. 모유두세포에 MTT assay를 실험한 결과 0.05, 0.10, 0.50 mg/ml의 농도로 처리하였을 때 농도의존적으로 세포생존율이 감소하였다. UVA로 활성산소종을 유도한 모유두세포에서 스피룰리나를 처리한 후 ROS 형광 세기가 감소되었다. 또한 모유두 세포에 상처를 유도한 후 세포증식능을 평가한 결과 스피룰리나를 처리후 24시간 뒤 모유두세포의 세포증식된 면적이 증가한 것을 확인하였으며 특히 0.10 mg/ml의 농도에서 높은 효능을 나타내었다. 결과를 종합해 볼 때 스피룰리나 추출물이 모유두세포에 항산화제로서의 세포보효과를 나타내고, 세포증식을 활성화 시키는 것으로 판단되며 두피보호와 탈모 개선을 위한 다양한 제품에 활용할 수 있을 것으로 기대된다.

주제어 ● 스피룰리나, 피코시아닌, 모유두세포, 산화적 스트레스, 세포증식

▌Abstract

A study on the protective efficacy and cell proliferation of dermal papilla cells by spirulina extract

Kim, Bo Ae

Dermal papilla cells control the growth and cycle of hair, and cell proliferation can be reduced by ultraviolet rays, temperature changes, hormones, and oxidative stress, which is directly related to the cause of hair loss. In this study, to evaluate the protective effect and cell proliferation efficacy of dermal papilla cells of spirulina extract, quantitative analysis of phycocyanin and cell proliferation experiments were performed to evaluate the cytotoxicity of the extract, cytotoxicity from UVA, and wound healing. As a result of UPLC component analysis, phycocyanin was found to be 26.66 μg/ml when extracted using water as a solvent. As a result of MTT assay on dermal papilla cells, cell viability decreased in a concentration-dependent manner when treated with concentrations of 0.05, 0.10, and 0.50 mg/ml. ROS was reduced after spirulina treatment in dermal papilla cells induced by UVA. In addition, as a result of evaluating the cell proliferation ability after inducing a wound to the dermal papilla cells, it was confirmed that the cell proliferation area of the dermal papilla cells increased 24 hours after spirulina extract treatment. These results indicate that spirulina extract exhibits a cell-boosting effect as an antioxidant on dermal papilla cells and activates cell proliferation, and is expected to be utilized in various products for scalp protection and hair loss reversal.

Keyword • Spirulina, phycocyanin, dermal papilla cell, oxidative stress, cell proliferation

▌논문투고일: 2022.11.14. ▌심사완료일: 2022.11.15. ▌게재확정일: 2022.11.15. ▌

http://doi.org/10.54698/kl.2022.10.163

Z세대 패션디자인전공 학생들의 가상 이미지 수용자 인식 분석

SF영화의 감성적 패션 이미지를 중심으로

이 규 진*

목 차

1. 서론
2. SF 영화의 감성 패션 이미지
3. 연구방법 및 설계
4. 분석 결과
5. 논의 및 결론

1. 서론

패션은 그 시대의 반영으로서 시대정신, 사상, 정서 내지는 미적 가치를 표출하는 시대 문화의 축으로 사회, 문화, 예술 등 전반적인 분야에 영향을 미치고 있다. 이에 따라 패션은 사회적 가치관을 반영하는 가치척도 문화현상으로 지속해서 발전해오고 있다.[1] 특히, 디지털 네이티브 세대(Z세대)는 영화, TV, 영상, 인터넷, 잡지 등을 통해 패션을 접하고 수용하고 유행을 전파 시킨다. 그들은 인터넷과 IT에 친숙하며, TV·컴퓨터보다 스마트폰, 텍스트보다 이미지·동영상 콘텐츠를 선호하여 관심사를 공유하고 콘텐츠를

* 한세대학교 섬유패션디자인학과 부교수

1) 이상례, 「영화속에 나타난 미래 의상」, 『복식』 48권, 한국복식학회, 1999, 133-149쪽.

생산하는 상호소통(Interactivity) 문화의 소비자이자 생산자 역할을 함께 수행하고 있다. 따라서, 과거와 다르게 Z세대들에게 미디어는 단순한 소비의 수단이 아닌 소비와 생산이 공존하는 가상의 소통 공간인 것이다. 특히, COVID-19의 영향으로 비대면 문화가 보편화된 현실에서 불확실성으로 가득 찬 미래를 다룬 SF영화에 대한 Z세대의 관심은 더욱더 증가하고 있다.

SF는 과학기술이 인간과 사회에 미치는 영향을 스토리텔링으로 보여준다는 점에서 과학기술의 발전과 매우 밀접한 관계를 맺으며 급속하게 변화하는 미래 현실을 반영한다는 측면에서 디자인과 깊은 연관을 가질 수밖에 없다. 이러한 측면에서 SF영화 속 등장인물들의 패션 이미지는 극 전개의 사건 및 이야기와 깊은 연계성을 지니기도 한다. 또한, 영화 속의 등장인물의 패션 이미지는 흥미진진한 서사를 넘어 유행을 견인하는 매개체가 되기도 한다. 결국 이러한 이미지가 중요한 인스타그램 등의 사회관계망서비스(SNS)를 기반으로 하는 유통시장에 강력한 영향력을 발휘하는 소비 주체로 떠오르게 되는 것이다. 이는 미래의 패션 이미지와 스타일에 대한 상상을 가능하게 한다.

Z세대는 유행에 민감하면서도 희소성과 개성이 있는 차별화된 것을 좋아하는 특징이 있고 남과 다른 이색적 경험을 추구하며 SF영화 속의 패션 이미지에 대한 다양한 취향을 보인다. 취향이란 한 개인이 가지고 있는 특정한 선택이나 선호도에 대한 한 인간의 고유한 양식과 개인적인 기호로 나타나며, 개인을 둘러싼 사회적 경험과 관계 속에서 형성된다.[2] 이는 문화수준, 나이, 성별, 생활방식, 경험 등과 관련이 있으며, 이러한 요인에 따라 자신만의 삶의 목표와 각기 다른 라이프 스타일과 취향을 가지며, 또한, 그것을 추구하려고 한다. 특히, 개인적, 사회적, 문화적 요인과 섞여 개성화되

2) 홍윤정, 김리라, 임시은, 김영인, 「현대 남성 패션 이미지의 유형 및 특성」, 『복식』 64권 5호, 한국복식학회, 2014, 18-29쪽.

면서 취향은 더욱더 다양해지며 Z세대들은 언제나 새로운 환경, 새로운 것을 원하는 욕구와 각각 다른 감성을 표출한다.

따라서, 본 연구는 가상의 공간에서 미래 패션디자인의 유행을 반영하고 있는 SF영화 속 패션 이미지에 대한 Z세대 패션디자인전공 학생들의 수용자 선호유형을 분석한다. 이를 통해 최종 미래 디자인에 대한 Z세대들의 다양한 인식 유형별 특징과 취향, 감성 등을 분류해봄으로써 그들이 선도하는 감성 패션 이미지에 대한 유행과 소비패턴을 예측하고 패션디자인교육에 활용하는 것에 목적이 있다.

2. SF영화의 감성적 패션 이미지

영화는 자유로운 영상매체를 통해 시공간을 뛰어넘는 가상의 공간과 시간 속에서 자유로운 형식을 갖는 대중매체라는 특성이 있으며 그로 인해 현실에서 존재하지 않는 초현실적인 가상의 이미지를 창조할 수 있게 되었다.[3] 서사와 스타일, 과학기술을 수단으로 가장 완벽한 환상적 체험을 관객에게 제공한다.[4] 과학기술의 발달과 인공지능의 영역은 가까운 미래 현실, 공간적으로는 우주로 시야를 확장 시킨다.[5]

반면, 미래사회의 모습을 그려내는 공상과학(SF, Science Fiction)영화는 현재 진행 중인 과학기술 발전을 토대로 제작되며 미래사회를 구성하는 제품 및 기술에 대한 잠재적인 수요가 반영되는 측면이 있다. 이러한 잠재적인 수요는 과학기술 발전의 모티브가 되고 있으며, 일부는 이미 실현되기도 했다. 최근의 일부 SF 영화에서는 현재 개발이 진행 중인 기술의 향후

3) 김유경, 조진아. 「공포영화에 나타난 공포 캐릭터의 분장표현 연구」, 『패션 비즈니스』 12권 5호, 한국패션비즈니스학회, 2008, 77-93쪽.

4) 앙드레 바쟁, 『영화란 무엇인가』 시각과 언어, 2001.

5) 김세나, 「SF영화가 재현하는 '기계-인간'의 인간성 고찰」, 『대중서사연구』 28권 2호, 대중서사학회, 2022, 19-156쪽.

실현 모습을 미리 보여주는 경향도 나타나고 있으며 향후 과학기술 발전 방향을 짐작해볼 수 있다. SF 영화에서는 철학, 심리학 등 인문학 분야, 정치, 사회 분야, 미래의 생활양식과 스타일을 반영하는 문화 예술, 디자인 분야 등에서 다양하게 조망될 수 있는 가변성이 보인다.

SF영화 속에서 의상은 인물의 성격과 시대적 배경 및 생활양식을 대변하기도 한다. 영화의 주제와 스토리텔링에 따라 영화 의상 디자이너의 상상력이 영화의 시각적 환상과 이미지 표출에 영향을 미치기도 한다. 따라서, 영화에 등장하는 인물들은 의상을 통해 관객의 시선을 집중시키고 공감을 통해 사회·문화적 분야를 투영한 패션 뮤즈(muse)로서 패션산업에 영감을 제공한다. 이는 영화 속에서 상징적 이미지를 표출하고 새로운 패션 상품으로 재탄생시키는 중요한 역할을 한다.[6] 영화 속 패션 이미지는 캐릭터를 완성하는 시각 예술이면서 동시에 관객과 소통하는 독립적인 영상 언어로 영화에서 커다란 비중을 차지한다.[7] 일반적으로 창의적인 특징과 요소가 드러나는 스타일이나 디자인으로 의복의 형태, 색감, 소재의 조합 등에 의해 새로운 패션의 감성적 이미지가 창출된다. 개인이 선호하는 감성적 패션 이미지는 자신이 관심 있고 자신을 표현하는 이미지 메이킹과도 연관이 있으므로 개인의 의사결정, 행동, 의복에 대한 태도 등에 일관성 있게 작용한다. 이러한 총체적인 이미지를 전달하는 패션 스타일은 취향을 판단하기 위한 구체적인 외형적 표현방식의 하나이며 그 내면에는 성격, 가치관과 태도와 같은 특성이 포함되어 있어 통합적 취향 분석이 필요하다.[8] 최초 패션 이미지를 지각하고 인식하는 단계에서 개인의 경험과 기억

6) 임민정, 박문희, 「SF영화 속 히로인(heroine) 패션이미지유형과 변화」, 『한국디자인문화학회지』 21권 4호, 한국디자인문화학회, 2015, 561-570쪽.

7) 김유선, 『영화의상디자인』 서울:커뮤니케이션북스, 2009.

8) 김희연, 김영인, 「한국 중년 남성의 자기이미지와 패션스타일 유형에 따른 취향 분석」, 『복식』 64권 8호, 한국복식학회, 2014, 37-54쪽.

의 상호작용 및 개인의 주관적인 가치관과 나이에 따라서도 패션 감성이나 선호도 등에 차이를 보인다. 같은 나이라도 서로 다른 감성과 선호도에 차이를 보이며 한 지역 및 성별 등에 따라서도 개인의 패션 이미지의 선호도에 차이가 있으므로 감성 척도를 객관화하는 작업이 필요하다.[9)]

따라서, SF영화의 다양한 패션 스타일의 가상의 패션 이미지를 표본으로 추출하여 패션디자인전공의 Z세대 학생들의 개인 감성, 취향, 인식에 대한 감성적 패션 이미지 주관성 연구를 진행하여 Q 방법론으로 분석하고자 한다.

3. 연구 방법 및 설계

1) 주관성 연구로써 Q 방법론의 개념과 특징

1935년 윌리엄 스테펜슨(William Stephenson)에 의해 창안된 Q 방법론은 인간 개인의 성향 및 태도, 인식 등 과학적이고 객관적으로 검증될 수 없는 다양한 인간 주관성의 영역을 분석하는 연구방법론이다. 다시 말해 양적 분석을 통한 인간 자아의 변화를 특정하는 것이 기존의 계량적 연구 방법이었다면, Q 방법론은 개인의 무의식 혹은 성향 등 감추어진 내면의 자아를 분석하기 위해 개발된 질적 방법론이다.[10)]

인간의 삶은 선택의 연속이라고 해도 과언이 아니다. 소비는 물론 생산, 마케팅 영역에 이르기까지 모든 것을 선택하고 결정해야 한다. 선택과 결정을 도출해내기 위해 매우 다양한 전략들이 동원된다. 그러한 전략은 최종 선택 결정권자의 주관적 판단에 많은 부분 의존하게 된다. 결국 사람들

9) 상윤진, 유정민, 박민정, 이인성, 「클래식 패션 이미지와 감성 어휘 연구 - 베이비붐, Y세대 여성을 중심으로 -」. 『 한국의상디자인학회지』 17권 3호, 한국의상디자인학회, 2015, 85-98쪽.

10) 김홍규, 『Q방법론』 서울:커뮤니케이션북스, 2008, 1-6쪽.

을 이해하고 사람들의 심리를 알고 이에 맞게 대응해 나가야 한다.

이처럼 주관성의 영역은 인간들의 일상에 매우 밀접하게 연관되어 있다. 느낌, 신념, 태도 등 인간은 주관적 판단에 의존하고 이를 행동 영역에 반영하게 된다. 특히 개인 선호유형에 대한 분석은 한 개인의 주관성에 관한 스펙트럼을 객관적 데이터로 쉽게 재단하여 결정할 수 없으므로 과학의 객관성만으로 결코 설명될 수 없다. 따라서 비록 소수의 의견이고 그 의견을 통해 수집된 주관적 태도에 관한 데이터라 할지라도 Q 방법론을 통한 주관성 연구는 과학적 방법론과는 다른 차원의 이론적 토대를 제공할 수 있다. 양적으로 객관화된 데이터를 확보함으로써 증명의 가치를 갖게 되는 객관적 R 방법론의 토대를 마련해 주고 나아가 연구 가치의 명징성을 확보해 주는 매우 중요한 가설연구로 그 가치를 가진다.

따라서, Q 방법론은 과학적 분석 및 객관적 데이터에 근거한 양적 방법론과는 다르게 개별 수용자의 주관적 인식 범위를 연구함으로써 표면적인 특성 분석을 통한 오류 및 수용자 성향에 따른 가치 연구의 공백을 채우는 것에 대해 기여를 할 것으로 기대한다.[11)12)13)]

2) Q 표본추출

Q 방법론에 사용된 Q 표본은 일차적으로 SF영화의 패션 이미지 선택에 온라인과 SF영화 관련 논문, 그리고 신문 외에, 기타 잡지를 통해 Q 모집단(Q-Population)을 수집하였고, 그중에서 정리된 30개 패션 이미지의 Q 보기를 표본화하였다. 또한 본 연구에서는 연구자의 주관을 최대한 배제하고

11) 최원주, 「브랜드 이미지의 유형화를 위한 브랜드 개성의 Q방법론적 접근」, 『한국방송광고공사: 광고연구』 한국광고홍보학회, 2022, 111쪽.

12) 신진화, 「비정규직 체육지도자의 처우개선에 관한 Q방법론적 연구」, 전남대학교 대학원 박사학위논문, 2014, 45-47쪽.

13) 차수정. 「Q방법론을 적용한 임부복 디자인 선호도에 대한 연구」, 『한국의류학회지』 43권 5호, 한국의류학회, 2019, 742-752쪽

피실험자의 공통된 유형을 객관적 입장에서 추출하기 위해 비구조화된 방법으로 Q 표본(unstructured Q-sample)의 모집단을 구축하였다.

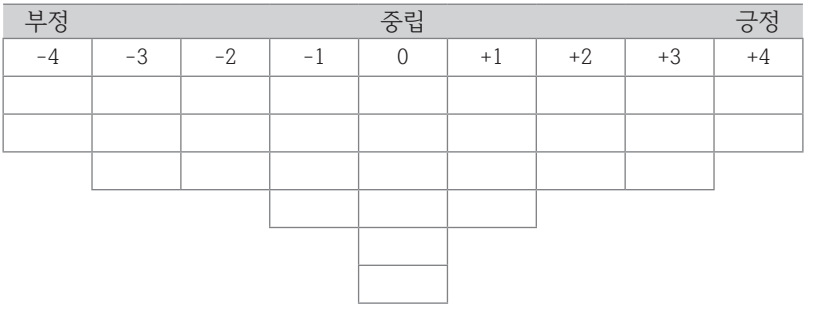
3) P 표본

Q 방법론은 많은 수의 피실험 표본이 필요하지 않다. P 표본의 수가 커지면 통계적 문제가 발생함으로 Q 방법론은 소 표본 이론(Small sample doctrine)에 근거하고 있다.[14)]

본 연구에서는 패션에 대한 관심과 접근 비율이 높은 수도권 소재의 대학교 섬유패션디자인 전공의 1~4학년 학생, 연령별로는 만 18세~23세의 Z세대 40명을 대상을 중심으로 2022년 8월 소규모 P표본을 구성하였다.

4) Q 분류 및 자료처리

표본으로 선정된 P 표본(응답자)를 통해 Q 표본을 강제적으로 분류하게 하는 것을 Q 분류(Sorting)라고 한다. 본 연구에서는 Q 분류를 위해 9점 척도의 분포모형을 사용하였다[그림 1].



[그림 1] Q표본 분류도

또한 분류와 동시에 +4(강한 동의)와 -4(강한 부정)을 선택하게 된 이유에 대해 인터뷰를 실시하였고 이는 최종 수용자 인식 분석을 검증하기 위

14) 김흥규, 『Q방법론』 서울:커뮤니케이션북스, 2008, 113-114쪽.

한 심층 자료로 활용하였다. 분석에 활용된 프로그램은 PQMethod 를 사용하였고 회전은 직각회전(Varimax rotation) 그리고 주인자분석(Principal components factor matrix), 을 통해 분석 결과를 최종 추출하였다. 분석의 타당성을 높이기 위해 Eigenvalue 1 이상의 요인만을 추출하여 이를 최종 결과에 적용하였다.

4. 분석 결과

먼저 선정된 P 표본 40명에 대한 Q 분류 결과 아래 표와 같이 3개 유형화되었다. 유형분류에 따른 유형과 유형 사이의 상관관계는 1유형과 3유형은 0.622, 1유형과 2유형은 0,488, 마지막으로 2유형과 3유형은 0.239로 나타났다. 분류 결과를 토대로 유형 간의 연관성은 1유형과 3유형이 다른 유형에 비해 조금 더 높은 것을 확인할 수 있었으며, 이에 반해 2유형과 3유형은 상대적으로 낮은 상관관계를 갖고 있음을 알 수 있었다.

[표 1] 요인 간의 상관계수

Type correlations	Type I	Type II	Type III
Type I	1.000	.488	.622
Type II	.488	1.000	.239
Type III	.622	.239	1.000

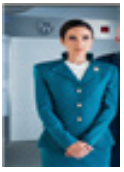
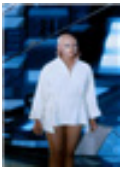
1) 유형별 분석 결과

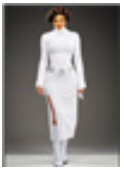
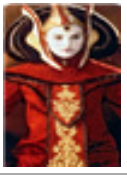
(1) 제1유형: 적극적 현실 반영, 현실 타협형

첫 번째 유형은 변화보다는 현실적 측면에서의 디자인을 선호하는 현실 타협 유형이다. 이 유형에 속하는 수용자들은 알 수 없는 미래에 대한 불확실성을 반영한 디자인보다는 지금 현실에서 적용되고 있는 실용성 중심의 패션디자인 이미지를 선호하는 유형이라 볼 수 있다. 따라서 시대적 배

경이 애매하거나 디자인을 통해 영화 배경을 추측할 수 없는 이미지에 대해서는 부정적 견해를 보인다. 특히 일상에서도 흔하게 볼 수 있는 제복 또는 정장 이미지(#28, z=1.555), (#29, z=1.275), (#30, z=1.195)에 대해 강한 호감을 보이는 것에 반해 패션의 특징이 매우 강하고 자연스럽지 않거나 등장인물 자체의 모호성이 강한 이미지(#16, z=-1.318), (#17, z=-1.461), (#19, z=-1.862) 에 대해서는 매우 부정적인 태도를 보인다. 이러한 특징 외에도 인터뷰를 통해서 이 유형의 수용자들은 할리우드 영화에서 흔히 볼 수 있는 주인공의 이미지(백인 주류사회의 여성 이미지)에는 전반적으로 긍정적 면을 보이고 있으나 그 외에 조연급 인물의 패션 이미지에 대해서는 다소 이질적이며 낯설어하는 감정을 드러내고 있는 특징을 보인다.

[표 2] 유형의 표준점수 ±1.00 이상인 진술문: 현실 타협형

No.	Q statements	z-score
28		1.555
29		1.275
30		1.195

26		1.081
23		1.001
16		-1.318
17		-1.461
1		-1.481
3		-1.518
19		-1.862

(2) 제2유형: 변화에 대한 진보적 태도, 미래지향 형

두 번째 유형은 변화를 즐기고 현실 변화를 통해 디자인적 감성을 적극적으로 발전시키는 미래지향적 특징을 갖고 있다. 이 유형의 가장 큰 디자인적 특징은 미니멀리즘에 대한 선호가 강한 것에 있다. 장식이나 색상의 화려함이 아닌 기하학적인 단순함 과 함께 무채색 혹은 단색으로 색채를 강조한 것에 선호 특성을 보인다. 따라서 과감하게 신체를 드러내는 이미지(#24, z=2.101), (#5, z=1.143)에 대한 호감이 강하게 나타나고 있으며, 또한 흰색 혹은 블랙으로만 디자인된 무채색 이미지(#24, z=2.101), (#23, z=1.613), (#11, z=1.1143)에 대해서도 긍정적 인식을 보인다. 이에 반해 장식이 화려하거나 복잡한 형태의 패션 이미지(#16, z=-1.518), (#17, z=-1.481)와 색채가 강한 패션 이미지(#13, z=-1.318), (#17, z=-1.481)에 대해서는 부정적 성향을 강하게 나타내고 있다. 이 유형의 특징에 속하는 일부 수용자는 인터뷰를 통해 과거 고전 시대의 의상과 미래의 의상은 시대 및 사회 환경에 따른 감성적 패션 이미지의 차이가 있다고 판단하기 때문에 화려한 장식의 고전풍 패션디자인은 SF영화에 어울리지 않는다고 자기 인식유형의 특성을 표현하고 있다.

[표 3] 유형의 표준점수 ±1.00 이상인 진술문: 미래지향 형

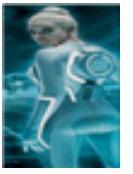
No.	Q statements	z-score
24		2.101
23		1.613

5		1.143
11		1.128
13		-1.318
22		-1.461
17		-1.481
16		-1.518
19		-1.862

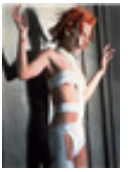
(3) 제3유형: 현실 문제 극복, 모험가 형

세 번째 유형에 속하는 수용자들은 당면한 문제를 회피하지 않고 적극적으로 돌파해 나가는 개척 지향적 성격을 나타낸다. 이 유형은 알 수 없는 실체를 오히려 흥미롭게 접근하려 하는 적극성을 보이며 패션디자인의 이미지 표현에 과감한 성향을 드러내려는 의지를 보인다. 따라서 중성적 전사 이미지의 패션 디자인(#9, z=2.096), (#10, z=1.525), (#28, z=1.489), (#11, z=1.172), (#7, z=1.142)에 강한 호감을 나타내고 있다. 패션디자인의 측면에서도 여성적 화려함 보다는 색채 및 형태에 있어서 중성적인 심플함(#9, z=2.096), (#8, z=1.560), (#10, z=1.525), (#28, z=1.489), (#11, z=1.172), (#7, z=1.142)을 추구하는 것으로 나타났다. 이에 반해 화려한 장식이나 색상(#20, z=-1.001), (#18, z=1.480), (#19, z=-1.570) 그리고 익숙하지 않은 난해한 미니멀리즘 디자인(#24, z=-1.796)에 대해서는 부정적 성향을 강하게 드러내는 특징을 보인다. 이 유형의 일부 수용자의 경우 인터뷰를 통해 미래는 단순한 기다림과 순응이 아닌 개척, 경쟁, 그리고 모험이 필연적일 수밖에 없다고 선호유형의 분류기준을 제시한 바 있었다.

[표 4] 유형의 표준점수 ±1.00 이상인 진술문: 모험가 형

No.	Q statements	z-score
9		2.096
8		1.560

10		1.525
28		1.489
11		1.172
7		1.142
20		-1.001
18		-1.480
19		-1.570

24		-1.796

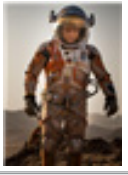
2) 유형별 차이점과 공통점

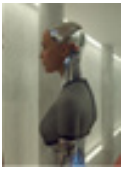
(1) 제1유형과 제2유형의 차이점과 공통점

먼저 유형 간의 차이를 분석해 보면 1유형의 경우 일상이나 미디어에서 쉽게 접할 수 있는 패션디자인을 선호하고 있다. 예를 들어 우주복이나, 시대를 초월하여 기존 영화나 드라마에서 친숙하게 볼 수 있는 의상에 대해 선호적 의견을 나타내고 있다.(#22, z=0.658/-1.305), (#15, z=1.275/0.299) 이에 반해 유형 2의 경우 친숙함과는 거리가 먼 다소 추상적 형태의 디자인, 혹은 미니멀리즘으로 최소화된 디자인을 선호하고 있는 것으로 나타났다. 따라서 일상에서나 기존의 미디어를 통해 접하지 못했던 형태의 미래지향의 진보적 디자인이 주를 이루고 있다.(#1, z=-1.481/-0.246), (#5, z=-0.444/1.143), (#3, z=-1.518/0.599), (#24, z=-0.610/2.101)

반면 두 유형의 공통점은 시대 혹은 공간적으로 분류가 어려운 디자인 즉 의미 파악이 어려운 디자인에 대해서는 공통적으로 부정적인 의견을 취하고 있었으며 무채색 계통의 심플한 우주복 디자인에 대해서는 두 유형 모두 긍정적인 호감을 나타내고 있는 것으로 나타났다. (#19, z=-1.862/-1.950), (#9, z=0.954/0.939), (#17, z=-1.461/-1.440), (#10, z=0.826/-0.066)

[표 5] 1유형과 2유형의 진술에 있어 차이점과 공통점

No.	Q statements	Type 1	Type 2	차이/공통
22		0.658	-1.305	1.963
15		1.275	0.299	0.976
12		0.287	0.673	0.882
19		-1.862	-1.950	0.088
9		0.954	0.939	0.014
17		-1.461	-1.440	-0.021
10		0.760	0.826	-0.066

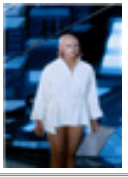
1		-1.481	-0.246	-1.235
5		-0.444	1.143	-1.587
3		-1.518	0.599	-2.117
24		-0.610	2.101	-2.712

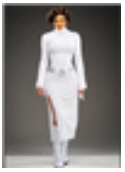
(2) 제1유형과 제3유형의 차이점과 공통점

먼저 두 유형의 가장 큰 차이는 미래를 바라보는 태도에 있다. 1유형은 현실 순응에 기반하여 일상적이며 친근하고 익숙함에 호감을 느끼고 있는 것에 반해(#30, z=1.195/-0.669), (#20, z=1.275/-0.262),(#23, z=1.001/-0.003), 3유형의 경우 미래에 대한 가치관을 도전과 개척에 방점을 두고 있다. 따라서 성적 취향이 두 유형의 차이를 극명하게 분리해 놓는 특징을 보인다. 즉 1유형의 경우 여성성이 강한 이미지를 선호하고 있지만 이에 반해 3유형은 중성 혹은 남성성이 강한 이미지를 선호함으로써 그 차이가 발생하고 있다. 혹은 일상성과 친근함이 강한 이미지(#30, z=1.195/-0.669), (#23, z=1.001/-0.003), (#3, z=-1.518/-0.617), (#1, z=-1.431/-0.363),(#9, z=0.954/2.096),(#13, z=-0.658/-0.893)

이러한 차이에도 불구하고 두 유형은 몇 가지 측면에 있어서 특징적인 공통성을 취하고 있는 것으로 나타났다. 먼저 두 유형 모두 친숙한 인간의 모습과 다소 거리가 있는 이미지의 경우 강한 부정을 나타내는 특징을 갖고 있다. (#4, z=-0.981/-0.999) 이에 반해 미디어 혹은 현실에서 쉽게 찾을 수 있는 전사의 이미지에 대해서는 두 유형 모두 긍정적 호감을 나타내고 있는 것으로 나타났다. (#28, z=1.555/1.489),(#6, z=0.824/0.874) 이러한 공통성을 통해 드러나는 주관적 인식유형은 판타지 보다는 현실적 측면에 대한 고려가 강하게 작용하고 있음을 알 수 있으며 이를 통해 두 유형의 상호 연관성이 다른 유형에 비해 강하게 작용하고 있음을 파악할 수 있다.

[표 6] 1유형과 3유형의 진술에 있어 차이점과 공통점

No.	Q statements	Type 1	Type 2	차이/공통
30		1.195	-0.669	1.863
20		1.275	-0.262	1.537
26		1.081	-0.333	1.415
24		-0.610	-1.796	1.186

23		1.001	-0.003	1.004
28		1.555	1.489	0.065
12		0.287	0.255	0.032
4		-0.981	-0.999	0.018
6		0.824	0.874	-0.050
3		-1.518	-0.617	-0.901
1		-1.481	-0.368	-1.114

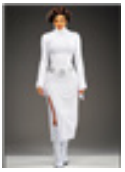
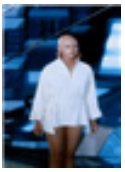
9		0.954	2.096	-1.142
13		-0.658	0.893	-1.550

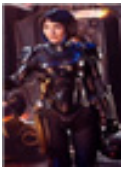
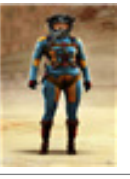
(3) 제2유형과 제3유형의 차이점과 공통점

이 두 유형은 다른 유형에 비해 공통성 보다는 인식유형의 많은 차이를 갖고 있다. 먼저 2유형의 경우 색채와 형태에 있어 단순함을 추구함에 반해 유형 3의 경우 실용성과 명확한 목적성이 디자인에 반영된 이미지를 선호하는 것으로 나타났다. 따라서 예술적 측면에서의 디자인(미니멀리즘)을 강조하는 1유형(#4, z=2.101/-1.796), (#23, z=1.613/-0.003), (#30, z=0.866/-0.669), (#5, z=1.143/-0.025)와 다르게 3유형은 개척, 모험에 기반한 현실적 측면에서의 우주 전사 형 이미지(#7, z=0.106/1.142), (#9, z=0.939/1.096), (#14, z=-0.925/0.503), (#13, z=-1.210/0.893)를 선호하는 것으로 나타났다.

두 유형 간의 공통점은 차이에 비해 다소 많지 않은 특징을 보인다. 선호하는 이미지에 대해서는 두 유형 모두 미래와 현실이 적절하게 융합된 디자인(#11, z=1.128/1.172)을 공통으로 선호하고 있으며, 친숙해 보이지만 목적과 특징이 다소 불분명한 이미지(#27, z=0052/0062)에 대해서는 두 유형 모두 중립적인 태도를 보이고 있음을 알 수 있다.

[표 7] 2유형과 3유형의 진술에 있어 차이점과 공통점

No.	Q statements	Type 2	Type 3	차이/공통
24		2.101	-1.796	3.897
23		1.613	-0.003	1.615
30		0.866	-0.669	1.534
3		0.599	-0.617	1.215
5		1.143	-0.025	1.168
26		0.811	-0.333	1.144
20		0.103	-1.001	1.104

27		0.052	0.062	-0.010
11		1.128	1.172	-0.043
16		-1.801	-0.782	-1.019
7		0.106	1.142	-1.035
9		0.939	1.096	-1.156
14			0.503	
8			1.560	

13		0.893

5. 논의 및 결론

Z세대 패션디자인전공 학생들의 가상 이미지에 대한 SF영화 속 감성 패션 이미지에 대한 취향 및 선호도 분석을 수행한 결과 최종 3가지 유형이 도출되었다.

첫째, 실용성을 강조하며 현실의 디자인 취향을 적극적으로 반영하고자 하는 현실 타협형은 일상 혹은 미디어에서 쉽게 볼 수 있는 친숙한 이미지, 여성성이 강조된 패션 이미지 등을 선호하고 있으며 이에 반해 시공간을 파악하기 어려운 이미지에 대해서는 부정적 선택의 경향이 강하게 나타나고 있다.

둘째, 패션디자인의 실용성 보다는 시대를 더 앞서, 예술적 측면을 강조하고자 하는 미래 지향형의 경우는 패션의 실용성과 현실성 보다는 심미적 예술적으로 강조된 감성적 패션 이미지를 선호하고 있다. 이에 따라 미니멀리즘 혹은 신체 아름다움이 과감하게 드러난 이미지에 대해 강한 긍정적 성향을 보인다. 반면 화려한 장식을 치장된 패션 이미지 혹은 다양한 색상으로 표현된 이미지에 대해서는 부정의 성향을 나타내는 특징을 보인다.

마지막으로 디자인 혹은 예술에 대한 개념을 앞세우기보다는 미래를 극복해야 할 사회적 방향으로 먼저 판단하고자 했던 현실 문제 극복 모험가 형은 이미지에 대한 선호도를 판단할 때 디자인적 조형적 측면 보다는 SF영화 혹은 미래사회의 사회적 측면에 우선적 관심이 있는 것으로 나타났다. 따라서 미래사회를 배경으로 한 영화 혹은 미래사회 그 자체에 관한 판

단이 이미지 선호유형을 결정하는 것에 매우 중요한 요소로 작용하기 있었다. 미래사회는 아무도 알 수 없기에 개척, 모험의 대상이고 결국 미래사회를 배경으로 한 영화의 패션 이미지 역시 개척과 모험에 적합한 형태로 디자인되어야 한다고 생각하고 있다. 따라서 남성성이 강한 전사적 패션 이미지에 대한 선호 경향이 강하게 나타났다. 이에 반해 여성적이거나 시대를 알 수 없는 의미 파악이 어려운 이미지에 대해서는 부정적 성향을 나타내고 있다.

결론적으로, 패션디자인의 영역은 객관화만으로 혹은 그 반대로 철저하게 개인화된 감성만으로 이루어질 수 없다. 다시 말해 패션디자인 작업을 효율적으로 수행하기 위한 의사결정의 과정에서는 설계요인 혹은 대중의 욕구와 요구 그리고 변화하는 사회 등의 총체적 현상을 객관적으로 분석하는 틀 다짐의 과정이 필요함과 동시에 이러한 객관화를 통해 나타난 데이터를 바탕으로 패션디자이너 개인의 창조적 감성역량이 조화롭게 융화될 수 있는 절차가 반드시 포함되어야 한다. 결과적으로, Z세대 패션디자인 전공 학생들의 개인 감성, 취향, 인식 등에 대한 분석은 과학적 감성 패션 이미지에 대한 효율적 결과물을 얻어낼 수 있는 중요한 연구자료가 될 수 있을 것이다.

본 연구는 패션디자인 교육의 기초적 자료를 다지기 위한 초석에 불과하다. 앞으로 더 다양한 패션디자인 교육 영역에 있어 연구 분석이 이루어진다면 더욱더 의미 있는 결과 도출을 얻어낼 수 있을 것으로 기대한다.

▌참고문헌

김세나, 「SF영화가 재현하는 '기계-인간'의 인간성 고찰」, 『대중서사연구』 28권 2호, 대정서사학회, 2022, 19-156쪽.

김유경, 조진아, 「공포영화에 나타난 공포 캐릭터의 분장표현 연구」, 『패션 비즈니스』 12권 5호, 한국패션비즈니스학회, 2008, 77-93쪽.

김유선, 『영화의상디자인』 서울:커뮤니케이션북스, 2009.

김지애, 『패션스타일에 따른 MZ세대 여성의 색채 선호 특성』국내석사학위논문 이화여자대학교 디자인대학원, 2021, 서울.

김홍규, 『Q방법론』 서울:커뮤니케이션북스, 2008, 1-6쪽/113-114쪽.

김희연, 김영인, 「한국 중년 남성의 자기이미지와 패션스타일 유형에 따른 취향 분석」, 『복식』 64권 8호, 한국복식학회, 2014, 37-54쪽.

상윤진, 유정민, 박민정, 이인성, 「클래식 패션 이미지와 감성 어휘 연구 -베이비붐, Y세대 여성을 중심으로-」.『한국의상디자인학회지』 17권 3호, 한국의상디자인학회, 2015, 85-98쪽.

신진화, 『비정규직 체육지도자의 처우개선에 관한 Q방법론적 연구』 전남대학교 대학원 박사학위논문, 2014, 45-47쪽.

앙드레 바쟁, 『영화란 무엇인가』 시각과 언어, 2001.

이상례, 「영화속에 나타난 미래 의상」, 『복식』 48권, 한국복식학회, 1999, 133-149쪽.

이희연, 이유경, 「영화 의상 디자이너에 관한 연구」, 『한국의상디자인학회지』 7권 3호, 한국의상디자인학회, 2005, 63-74쪽.

임민정, 박문희, 「SF영화 속 히로인(heroine) 패션이미지유형과 변화」, 『한국디자인문화학회지』 21권 4호, 한국디자인문화학회, 2015, 561-570쪽.

차수정, 「Q방법론을 적용한 임부복 디자인 선호도에 대한 연구」, 『한국의류학회지』 43권 5호, 한국의류학회, 2019, 742-752쪽

최원주, 「브랜드 이미지의 유형화를 위한 브랜드 개성의 Q방법론적 접근」, 『한국방송광고공사: 광고연구』 54호, 한국광고홍보학회, 2022, 111쪽.

홍윤정, 김리라, 임시은, 김영인, 「현대 남성 패션 이미지의 유형 및 특성」, 『복식』 64권 5호, 한국복식학회, 2014, 18-29쪽.

▌국문초록

본 연구는 가상의 공간에서 미래 패션디자인의 유행을 반영하고 있는 SF영화 속 패션 이미지에 대한 Z세대 패션디자인전공 학생들의 수용자 선호유형 분석을 목적으로 한다. 이를 통해 Z세대들의 다양한 인식 유형별 특징, 취향, 감성 등을 분류해봄으로써 미래의 패션 이미지에 대한 트렌드와 소비패턴을 예측하고 패션디자인 교육의 활용에 의의가 있다. 연구의 방법은 Q 방법론(Q-methodology)으로 진행한다. Q 방법론은 과학적 분석 및 객관적 데이터에 근거한 양적 방법론과는 다르게 개별 수용자의 주관적 인식 범위를 연구함으로써 피상적인 특성화 분석을 통해 수용자 성향에 기반한 오류 및 가치 연구의 공백을 메울 수 있을 것으로 기대하고 있다. Q 방법론에 사용된 Q 표본은 SF영화의 패션 이미지 선택에 온라인과 SF영화 관련 논문, 그리고 신문 외에, 기타 잡지를 통해 Q 모집단(Q-Population)을 수집하였고, 그중에서 정리된 30개 패션 이미지의 Q 보기를 표본화하였다. 연구 대상은 2022년 8월 수도권 대학교의 섬유패션디자인 전공 1~4학년 학생으로 패션에 대한 관심과 접근성이 높은 연령별 Z세대 학생 40명을 대상으로 소규모 P 표본을 구성하였다. 본 연구에서는 Q 분류를 위해 9점 척도의 분포모형을 사용하였다. 또한 분류와 동시에 +4(강한 동의)와 -4(강한 부정)을 선택하게 된 이유에 대해 인터뷰를 실시하였고 이는 최종 수용자 인식 분석을 검증하기 위한 심층 자료로 활용하였다. 분석에 활용된 프로그램은 PQMethod 를 사용하였고 분석의 타당성을 높이기 위해 Eigenvalue 1 이상의 요인만을 추출하여 이를 최종 결과에 적용하였다. 분석한 결과, 최종 3가지 유형을 도출하였다. 첫째, 실용성을 강조하고 실제 패션디자인 선호도를 반영한 현실적 타협형, 둘째, 시대를 앞서가는 예술적 측면을 강조하는 미래 지향형, 마지막으로 사회적 방향에서 미래를 극복하는 모험가 형이다. 결론적으로, 패션디자인 업무를 효율적으로 수행하기 위한 의사결정 과정에는 디자인요인, 대중의 욕망, 변화하는 사회현상을 객관적으로 분석하는 과정과 대상화를 통해 나타난 데이터를 바탕으로 각 패션디자이너의 창의적·정서적 역량을 조화시키는 과정이 포함되어야 한다. Z세대 패션디자인 전공 학생들의 개인 감성, 취향, 인식 등에 대한 분석은 과학적 감성 패션 이미지의 효율적 결과물을 도출을 위한 중요한 연구자료가 될 수 있을 것으로 기대한다.

주제어 ● Q방법론, SF영화, 감성 패션 이미지

▌Abstract

Analysis of the Perception of Virtual Image Acceptors of Generation Z Fashion Design Students : Focus on the Emotional Fashion Image of SF Films

Lee, Kyu Jin

The purpose of this study is to analyze the types of acceptance preferences of Generation Z students majoring in fashion design for fashion images in Science Fiction(SF) films that reflect future fashion design trends in virtual space. Through this, it is meaningful to predict trends and consumption patterns for future fashion images and to inform fashion design education by classifying the characteristics, tastes, and emotions of Generation Z by various types of perception.

The research is performed with the Q-methodology. Unlike quantitative methodologies based on scientific analysis and objective data, the Q methodology expects to fill the gap in error and values in research due to audience propensity through superficial characteristic analysis by studying the scope of an individual audience's subjective perception. The Q samples used in the Q methodology collected Q-Population through online and SF film-related papers, newspapers, and other magazines, and sampled 30 Q views of fashion images. The subjects of the study were 40 first- to fourth-year students in the textile&fashion design department of universities in the Seoul metropolitan area in August 2022. In this study, a distribution model on a 9-point scale was used for Q classification. Interviews were also conducted on the classification for use as in-depth data to verify the end-acceptor recognition analysis, and why +4 (strong consent) and -4 (strong rejection) responses were selected simultaneously. The program used for the analysis applied the PQ Method, and in the final result, only factors with an eigen value of 1 or more were extracted and applied to increase the validity of the

analysis.

As a result of the analysis, three final types were derived. The first is a realistic compromise type that emphasizes practicality and reflects actual fashion design preferences, The second is a future-oriented type that emphasizes artistic aspects ahead of the times, Lastly, the third is an adventure type that overcomes the future in the social direction.

In conclusion, the decision-making process for efficiently performing fashion design work should include objectively analyzing design elements, public desires, and changing social phenomena, as well as harmonizing the creative and emotional capabilities of each fashion designer based on the data shown through objectification. The analysis of personal emotions, tastes, and perceptions of Generation Z fashion design students is expected to be an important research material for beneficial results of scientific emotional fashion images.

Keyword • Q Methodology, SF Films, Emotional Fashion Image

▌논문투고일: 2022.10.14. ▌심사완료일: 2022.11.07. ▌게재확정일: 2022.11.09. ▌

http://doi.org/10.54698/kl.2022.10.193

황석영의『바리데기』에 나타난 환상 서사

곽 상 인*

목 차

1. 서론
2. 비극적 현실과 환상 서사
3. 영혼과의 마주침을 통한 환상
4. 발 안마를 통한 상처의 대면과 치유
5. 결론

1. 서론

황석영(1943~)은 「입석부근」(『사상계』 1962)으로 문단에 데뷔하였으며, 등단 이후 방북, 국가보안법 위반, 해외 체류, 수감 생활 등등의 체험을 바탕으로 당대 이데올로기와 치열하게 맞싸우면서 처절하고 절망적이었던 경험들을 작품에 형상화하는 데 주력해왔다. 따라서 그의 작품에 대한 논의는 리얼리즘적 접근 내지는 현실 고발, 현실의 개선 의지라는 차원에서 주로 언급되었다. 그리고 2000년대에 들어서는 전통적인 서사와 접목하여 그 형식과 스토리 전개를 현재적으로 변용한『손님』(2001),『심청-연꽃의 길』(2003),『바리데기』(2007)를 발표하였다. 이후 최근까지『개밥바라기

* 서울시립대학교 객원교수

별』(2008), 『낯익은 세상』(2011), 『해질 무렵』(2015), 『철도원 삼대』(2020) 등을 발표하면서 소외된 계층의 문제, 산업화의 문제들을 작품에 형상화하고자 했다.

특히 본고에서 살펴볼 『바리데기』는 바리데기 설화를 모티프로 하고 있으면서도, 북한의 실상과 이데올로기의 모순, 탈북과 이주의 고통, 다문화와 세계시민의 문제 등을 다각적으로 묘사하고 있어서 주목할 만하다. 황석영은 2004년 『작가세계』에 첫 번째는 근대, 두 번째는 트랜짓(참새가 떠 있는 상태), 셋째는 난민[1]이 자신의 소설 주제라고 말한 바 있다. 『바리데기』는 바리를 통해 난민자들의 생활이 어떻게 전개되는지를 고찰한 작품이라 평가할 수 있다. 특히 이 작품의 전반부에서 묘사되고 있는 북한의 실상은 비극적이고 적나라해서 르포르타주를 읽는 느낌을 준다. 북한 수령의 죽음과 기근 현상으로 인한 탈북민 속출, 대홍수로 인한 생활고, 가족의 해체에서 비롯된 탈북과 이주 난민자로서의 삶, 당국의 체제 강화에 따른 압박과 이에 대한 저항으로써의 목숨을 건 도강(渡江) 등등은 북한의 절망적인 실상을 고발하는 데 충분하다. 그리고 후반부에서는 바리의 삶이 영국으로까지 어떻게 이어지고 정착화되는지를 보여준다. 그 시련의 과정을 황석영은 '환상'[2]이라는 소설 장치를 가져와 그려냈다고 볼 수 있다. 이때 이민자들이 처한 상황과 바리의 영적인 능력이 접목되면서 현실의 비극성은 보다 극대화되었다고 하겠다.

1) 황석영, 「황석영이 황석영을 말하다」, 『작가세계』 2004년 봄호, 18~37쪽.

2) 환상문학은 세 가지 조건을 충족시킨 문학을 말한다. 먼저 독자로 하여금 낯선 사건의 성격에 대해 어떤 태도를 취해야 하는가 머뭇거리고 주저하도록 한다는 것, 아울러 이 주저함은 작중인물이 경험할 수도 있다. 여기에는 물론 특정의 독서방식, 예컨대 시적이나 알레고리적 해석태도를 거부하는 방식도 포함된다. 독자를 감동이나 놀라움으로 이끄는 기능, 초자연적인 것이 스스로를 나타낼 수 있는 장소라는 의미적 기능, 초자연적인 사건이 스토리 전개 속으로 들어간다는 구문적인 기능, 이 세 가지가 환상성을 규정한다. 츠베탕 토도로프, 『환상문학서설』, 최애영 옮김, 일월서각, 2013, 113쪽.

곧『바리데기』는 체제의 모순과 부조리함으로부터 벗어나고자 도강을 선택하고 타국에서 노예처럼 살아가는 서러움, 테러 공포와 전쟁으로 인해 피폐해져가는 세계 시민들의 삶 등이 환상과 어울려 잘 녹아났던 작품이라 할 수 있다.[3] 어쩌면 북한의 환경 자체가 궁핍하기 때문에 이러한 현실로부터 벗어나기 위해서라도 환상이 필요했을 것이다. 이런 차원에서『바리데기』는 대체적으로 전통양식을 전용[4]하여 디아스포라(난민[5], 이주, 탈주)적 상상력[6]을 보여주고 다문화사회의 문제에 접근하면서[7] '21세기의 갈등과 분열을 이야기하는',[8] 이른바 한국문학의 글로벌화 가능성을 제기했다는 점에서 높게 평가되어 온 작품이다. 또한 전통서사무가인 <바리공주>의

3) 바리데기는 한국어로 서술된 한국작품이면서 동시에 신자유주의, 국제 이주, 탈북, 9·11 테러, 런던 테러 등 세계독자들의 관심을 집중시키는 전 지구적인 이슈와 사건을 수용하면서 세계문학으로 나아갈 내적 동력을 마련하고 있다. 험난한 여로를 거치며 새로운 자기와 완전한 자아를 발견한 바리데기는 수난의 해결사로서 또한 고통의 치유사로서 민중들의 존경을 받는 한국형 오르페우스로 유명하다. 양진오,「세계문학으로서의 한국문학, 그 위상과 전망-황석영의『바리데기』를 중심으로」,『한민족어문학』, 제51집, 한민족어문학회, 2007년 12월, 77쪽.

4) 고인환,「황석영 소설에 나타난 전통 양식 전용 양상 연구-『손님』,『심청』,『바리데기』를 중심으로」,『한민족문화연구』, 제26집, 한민족문화학회, 2008년 8월, 175쪽.

5) 이영아,「난민의 자기보존성 연구-황석영의 <바리데기>를 중심으로」,『동아시아문화연구』, 68권, 한양대학교 동아시아문화연구소, 2017년 1월, 57~84쪽., 오창은,「난민의 서사를 통한 유럽 보편주의의 윤리적 재구성-황석영의 <바리데기>를 중심으로」,『국제어문』, 83호, 국제어문학회, 2019년 12월, 101~125쪽.

6) 박승희,「민족과 세계의 연대 방식-황석영의『바리데기』를 중심으로」,『한민족어문학』, 제57집, 한민족어문학회, 2010년 12월., 유경수,「다원적 소통을 향한 디아스포라적 상상력-황석영의『바리데기』를 중심으로」,『비교한국학』, 제17권 1호, 국제비교한국학회, 2009년 1월.

7) 박정근,「디아스포라로 인한 다문화 사회의 바리데기적 비전-황석영의 바리데기를 중심으로」,『한민족문화연구』제31집, 한민족문화학회, 2009년 11월.

8) 양진오, 앞의 글, 71쪽.

서사를 차용했다[9]는 측면에서 두 작품을 비교 대조[10]하여 리얼리즘[11]과 환상,[12] 신화적인 접근[13]을 통해 작품의 의미를 규정하고자 했던 연구도 진행되었고, 『손님』(2001), 『심청-연꽃의 길』(2003), 『바리데기』(2007)를 한데 묶어 동아시아 서사 3부작[14]이라 일컬으면서 그 가치를 높게 평가한 연구도 진행되었다.

기왕의 연구들은 대체적으로 긍정적인 찬사 일색으로 치닫는 경우가 많은데, 권성우는 황석영의 『바리데기』에 대해 그간의 평이 과도하게 긍정적인 측면으로 해석되어 왔다고 지적하고 있다. 물론 그 비판의 근저에는 '리얼리즘의 퇴행'이라는 견해가 지배적이다. 다시 말해 『바리데기』는 전혀 리얼하지가 않으며, 현실적 정황들과 어긋난다는 것이 권성우의 주장이다. 북한에서부터 중국에 이르는 여정 앞부분과 영국 이후의 삶의 서사적 전개가 자연스럽지 못하며, 리얼리즘 소설에서 좀처럼 보기 힘든 바리의 영적인 대화와 영매로서의 역할은 작위적인 서사 전개를 낳는 요인[15]이 된다고 하였다. 환상성 때문에 이러한 비판적 견해가 제기된 것은 충분히 동의하지만, 환상성이 리얼리즘을 퇴행시켰다고 보는 점에 대해서는 무리가 있어

9) 유승환, 「변화하는 재현 체제와 소설의 자리-황석영의 『바리데기』에 나타난 서사무가 수용의 의미」, 『국문학연구』, 제37호, 국문학회, 2018년 1월.

10) 정연정, 「서사무가와 소설의 구조적 상관관계 연구-서사무가 「바리공주」와 황석영의 『바리데기』를 중심으로」, 『한국문학과 예술』, 제5집, 한국문학과예술연구소, 2010년 3월., 최윤정, 「우리 신화, 그 탈주-담론의 심층사회학-바리데기 신화 다시 쓰기」, 『비교한국학』, 제20권 2호, 국제비교한국학회, 2012년 1월.

11) 권성우, 「서사의 창조적 갱신과 리얼리즘의 퇴행 사이-황석영의 『바리데기』론」, 『한민족문화연구』, 제24집, 한민족문화학회, 2008년 2월, 232쪽~240쪽.

12) 유철상, 「최근소설의 환상적 경향과 그 의미-거대담론의 상실과 환상의 강화 양상을 중심으로」, 『현대소설연구』, 제12호, 한국현대소설학회, 2000년 6월.

13) 이성준, 「바리데기의 분석심리학적 접근」, 『배달』(48집), 배달말학회, 2011년 6월.

14) 이 작품(『바리데기』)은 이미 발표된 『손님』, 『심청, 연꽃의 길』과 더불어 전통 형식과 서사에 현재의 세계가 마주친 현실을 담아낸 작업이다. 최재봉과 인터뷰, 「분쟁과 대립을 넘어 21세기의 생명수를 찾아서」, 『바리데기』, 창비, 2007, 295쪽.

15) 권성우, 앞의 글, 234~236쪽.

보인다. 과연 환상적이지 않은 문학이 있을까? 지금까지 문학은 환상을 주변의 영역으로 배격시켜 왔는데, '환상소설은 가능한 세계를 무한히 확장하고, 허구적 실재를 인간의 상상력을 통하여 심화시킨다'[16]는 점에 대해서는 긍정적으로 평가해야 할 것이다.

『바리데기』를 평가한 연구자들의 견해를 종합해보면 전반부에서는 바리 가족이 해체되는 과정, 목숨을 건 탈북과정 등이 생생하게 묘사되어 있는데, 후반부는 사건 서술이 피상적이고 무가의 과도한 삽입으로 인해서 서사성이 떨어진다는 점이 구체적인 한계로 지적되었다. 반면에 전통적인 서사와 환상적인 서사가 적절히 조화를 이룸으로써 적나라한 비극적 현실을 보다 유연하게 그려낼 수 있었다는 시각이 제기된 바 있다. 최근에는 바리의 탈북적 상황에 주목하고, 탈북여성의 트라우마를 어떻게 치유할 것인지에 대한 전망을 논한 연구가 나오기도 했다.[17]

그런데 사실 『바리데기』는 황석영이 마련해놓은 논법에 따라 분석되어 온 측면도 있다. 그것은 최재봉과 인터뷰한 내용을 담은 「분쟁과 대립을 넘어 21세기의 생명수를 찾아서」(『바리데기』, 창비, 2007)를 통해 확인할 수 있다. 여기서 황석영은 '『바리데기』는 오늘의 새로운 현상인 '이동'을 주제로 삼고 있으며, 되풀이되는 전쟁과 갈등의 새 세기에 문화와 종교와 민족과 빈부 차이의 이데올로기를 넘어선 어떤 다원적 조화의 가능성을 엿보고 싶었'[18]다고 말한다. 따라서 본고에서는 환상성을 긍정적인 차원에서 해석

16) 김병욱, 「한국현대환상소설의 위상과 기능」, 『현대소설연구』, 12호, 한국현대소설학회, 2000년 6월, 9~11쪽.

17) 황석영 작가의 『바리데기』는 탈북 트라우마, 연대와 소통, 희망과 치유에 대한 인문학적 상상이 재구성된 소설이다. 작품에 나타난 트라우마 양상은 딸이라는 이유로 태어나서 부모로부터 버려지는 출생 트라우마, 외삼촌으로 인해서 하루아침에 해체되는 가족해체 트라우마, 탈북과정에서 경험하는 죽음 트라우마, 불안과 공포 트라우마, 성폭력 트라우마로 나타났다. 호정화, 「탈북여성의 트라우마와 치유」, 『독서치료연구』, 제14권1호, 한국독서치료학회, 2022년, 73~99쪽.

18) 최재봉과 인터뷰, 「분쟁과 대립을 넘어 21세기의 생명수를 찾아서」, 『바리데기』,

하고, 그 환상성이 『바리데기』의 서사를 이끌어가는 주된 동력이 되고 있음을 강조하고자 한다. '비록 환상이 사회적 맥락의 한계들에 대한 투쟁이며, 자주 그 투쟁으로 인해 분명하게 구별된다 할지라도, 그것은 사회적 맥락으로부터 분리된 채 이해될 수 없'는 것이며, '환상적인 것은 문화의 말해지지 않는 부분, 보이지 않는 것, 즉 지금까지 침묵당하고 가려져왔으며 은폐되고 부재하는 것으로 취급되어온 것들을 추적'[19]할 수가 있기에 소설에서 중요한 모티프가 된다. 이런 점에서 환상은 전복과 저항의 양식인 것이다.

중요한 것은 본고에서 살펴볼 환상 개념이 기왕의 환상과 차이가 있다는 것이다. 기존의 환상성이 현실을 고발하거나 현실로부터 도피하는 기능으로 작용했다면 본고에서 언급하는 환상성은 질 들뢰즈의 환상이 발생하는 동인을 말하는 것이다. 다시 말해 환상이 발생하는 원인이 무엇이고, 그것이 어떻게 발현되고 어떤 효과를 창출하는지를 살필 것이다. 작품에서 환상이 일어나는 지점은 주로 영적인 능력을 지닌 인물들에게서 드러나는 바, 이 작품에서는 할머니, 바리, 에밀리 부인 등이 그 대표적인 인물이라고 하겠다. 이들이 보여주는 환상은 들뢰즈가 언급한 '기호'와 '공명'에 기반해서 이루어지는 것이어서, 기왕의 리얼리즘을 보다 부각시키는 차원에서의 환상과 차이가 있다.

여기에서 기호는 '내가 그것들을 자유롭게 선택할 수 없으며, 그것들은 그것들이 가진 고유한 상태 그대로 나에게 주어지'는 것이다. 이러한 '감각과 마주치게 된 우연하고도 필연적인 방식이야말로 감각이 소생시킨 과거의 진실, 감각이 벗겨낸 이미지들의 진실을 확인'해준다.'[20] 이러한 모습은 바리가 발 마사지사로 일을 하면서 극대화된다. 또한 공명(共鳴)이란 '비의

창비, 2007, 294~295쪽.

19) 로즈메리 잭슨, 『환상성』, 서강여성문학연구회 옮김, 문학동네, 2001, 11~13쪽.

20) 질 들뢰즈, 『프루스트와 기호들』, 2판, 서동욱·이충민 옮김, 민음사, 2004, 9쪽.

존적이면서 이질적인 항들 간의 조화'를 말한다. 공명의 효과는 과거와 현재의 순간이 공명하는 것을 말한다. 이 작품에서는 바리가 손님들의 발을 만지면서 그들의 (무)의식에 존재하는 경험세계를 현실세계로 끌어낸다는 것에서 공명의 효과를 확인할 수 있다.

이로써 바리는 손님과 동일성을 띠면서도 한편으로는 과거와 현재, 그리고 미래라는 시간 속에 개별적으로 존재하는 인물이 된다. 이질적인 존재들 사이에 공명이 발생했다는 것은 두 항을 관계 맺어주는 개념이 생겼다는 뜻이다.[21] 바리가 타자와 소통하면서 얻어내는 일련의 서사가 환상을 만들어낸다는 점은 의미가 있다. 따라서 본고에서는 기왕의 논의를 좇되, 특히 바리의 영적인 능력으로부터 비롯되는 환상을 분석하는 데 중점을 두고자 한다.

2. 비극적 현실과 환상 서사

'환상이란 생소한 비인간적 세계를 창조하는 것이 아니고, 초월적인 것도 아니다. 이 세계를 구성하는 요소들을 전도시키는 것, 낯설고 친숙하지 않지만 명백하게 새롭고 절대적으로 다른 어떤 것을 산출하기 위해 그 구성 자질들을 새로운 관계로 재결합하는 것과 관련되어 있다.'[22] 황석영의 『바리데기』 역시 생소하고 비인간적이며 현실 초월적인 세계가 그려져 있는 것은 아니다. 작가는 여성 비리가 북한체제와 다른, 낯설고 친숙하지 않은 세계를 경험할 수 있게 만들거니와, 하고 그 안에 숨겨진 세계 구조의 모순을 발견할 수 있도록 유인한다. 그래서 환상은 한편으로 '사회로부터의 은거이며, 백일몽 속의 피난처이자, 문학적 도피의 즐거움'[23]이기도 하다. 그

21) 위의 책, 237~238, 300~302쪽.
22) 로즈메리 잭슨, 앞의 책, 18쪽.
23) 캐스린 흄, 『환상과 미메시스』, 한창엽 옮김, 푸른나무, 2000, 109~142쪽.

렇다면 본고에서는『바리데기』에 드러나는 환상을 긍정적인 문학 장치로 보고, 이것을 작동시키는 동인을 살피는 데 목적으로 두고자 한다. 구체적인 분석을 위해『바리데기』의 얼개를 살펴보자.

청진의 한 집안에서 일곱 번째 딸로 태어난 바리는 태어나자마자 숲에 버려지지만[24] 흰둥이의 도움으로 살게 된다. 바리는 다섯 살 때 장질부사를 앓은 후 할머니처럼 영적 능력을 갖게 되면서 죽은 영혼과 마주하거나 흰둥이와도 영적인 교감을 한다. 이 무렵, 소련 체제가 붕괴되면서 북한의 사정은 악화되고 바리의 외삼촌이 월남하는 바람에 가족은 생이별한다. 바리는 도강을 해서 중국으로 들어가지만 할머니가 유명을 달리하자 낙원안마방에서 일하게 된다. 그곳에서 샹 언니와 친해지고 그녀의 남편인 쩌우에게 발바닥의 혈자리 짚는 법을 배운 후 발 안마사가 된다.

바리는 안마를 받는 사람의 발을 만지면 그 사람의 일생을 동시적으로 느끼는 능력이 있다. 십오 세 때 바리는 샹 언니와 함께 따렌으로 이사해서 안마업을 시작하나 샹 언니의 남편이 빌려 쓴 사채가 문제되어 영국으로 밀매된다.[25] 바리는 영국의 차이나타운에 있는 '손톱미용업소'[26]에서 손님들의 발 안마를 해준다. 거기서 바리는 주변 사람들로부터 그 실력을 인정

24) 신화적 인물들은 버려지고 내쳐짐으로써 인간과는 다른 그 신이한 존재성을 확인받게 된다. 이를 통해 우리는 이 버려지는 존재 자체가 현실을 비현실의 공간, 또는 유계의 공간을 출현시키는 매체가 아닐까 생각해보게 된다. 문명의 상징질서로부터 버려짐으로써 바리데기는 문명적이고 이기적인 인간성의 자질로부터 일탈하게 되고, 자연물에 의해 보호되거나 신이한 존재들에 의해 인도됨으로써 그들의 음식을 공유하고, 그들에게 길러짐으로써 바리데기는 자연적이고 신이한 존재로서 인간적이고 문명적인 존재의 자질들을 비켜가는 탈아적 존재가 되는 것이다. 최윤정, 앞의 글, 508~509쪽.

25) 바리가 경험한 국제 이주의 시작은 반인간적 상품 이동에 다름 아니다. 박승희, 앞의 글, 518쪽.

26) 안마방, 손톱미용업소는 인종과 민족 간의 갈등이 고조되는 경계 충돌의 공간으로 묘사되기보다는 주변부 하위주체들의 암묵적인 연대와 협력이 조심스럽게 제기되는 공간으로 설정되어 있다. 안마사들은 바리를 새로운 동료로 인정하고 포용한다. 그들이 보여주는 것은 하위주체들의 협력이며 연민이다. 양진오, 앞의 글, 82쪽.

받고 에밀리 부인의 전용 마사지사가 된다. 그리고 건물[27]관리인인 압둘할 아버지와 친해지면서 그의 손자인 알리와 결혼한다.

그 무렵, 미국에서 9·11 테러가 발생한다. 테러범이 무슬림이라 어수선한 가운데, 알리는 파키스탄으로 간 동생 우수만을 찾아 나선다. 그 사이에 바리는 혼자서 홀리야 순이를 출산한다. 그리고 에밀리 부인 곁에 있는 환영인 베키를 통해 알리의 생존을 확신한다. 이즈음, 영국에서 헤어졌던 샹 언니가 바리를 찾아와 도움을 청하는데, 그녀는 남자들을 상대로 성매매를 하고 마약까지 해서 심신이 모두 좋지 않은 상태다. 바리가 인정상 도움을 주지만 샹 언니는 바리의 비상금을 찾아내서 도망간다. 이때 홀로 집안에 남겨진 홀리야 순이가 계단에서 굴러 떨어져 죽는다. 아이를 잃은 상처로 여러 날을 앓던 바리는 스물한 살이 되던 해에 알리가 파키스탄에서 돌아오자 케밥전문점을 차린다. 그 무렵 런던에서 버스 폭파 사건이 발생하고, 바리는 임신한 자기 뱃속의 아이에게 '미안하다'고 말을 한다.

이상 주요 경개를 살폈거니와, 실제와 환상이 공존 내지는 교차하면서 서사가 진행되고 있는 것은 주목을 요한다. 환상은 현실로부터 도피하는 것이 아니라, 현실을 고발하는 하나의 장치이다. 바리가 처한 비극적인 현실을 우회적으로 고발함으로써, 그 실상을 보다 깊이 이해할 수 있게 만드는 힘은 환상에 있다. 이것은 도피와 고발의 차원을 넘어서 비극적 현실을 극복해야만 하는 과제를 안겨준다는 데 의미가 있다. 황석영 역시 세계의 어떤 민담도 현실에서 초현실로 이동한다고 하면서, '초현실이 현실을 근거로 한 메타포이거나 자기왜곡이기에, 마구잡이식 환상과 환영과 다르다', '현실의 그림자로서의 환상은 예술적 기법일 뿐 아니라 논리적인 것보

27) 여러 인종이 모여지내는 연립주택은 '바리를 포함한 거주자들의 국적이나 국경의 원심력이 해소된' 공간이다. '국경의 원심력이 해소된 공간에는 인종과 국적, 젠더를 뛰어넘은 약소자들의 연대와 협동, 자치의 표상적 의미가 적극적으로 재구성'된다. 이명원, 「약속 없는 시대의 최저낙원-황석영의 『바리데기』에 대하여」, 『문화과학』, 2007년 겨울호, 2007년 12월, 313쪽.

다 더욱 깊이 있게 현실을 포착하게 해준다.'[28]고 한 바 있다.

일반적으로 이 작품에 대한 평가는 현실이 너무 비극적이어서 그 리얼리티컬한 상황을 벗어나기 위해 환상적인 요소를 작품에 끌어들여 현실 도피의 욕망을 보여주고 있다는 것, 또 한편으로는 그 환상을 통해서 되레 현실의 비극성을 극대화하고 있다는 견해가 지배적이다. 환상은 현실에 존재하면서도 현실을 벗어나게 하는 힘을 가진 (무)의식의 소산이다. 특히 현실적인 것들로부터 벗어나려고 할 때, 인간은 환상을 통해서 고통이나 아픔을 이겨내기도 한다. 또한 환상이 있기에 인간은 현실을 보다 '현실적으로' 살아갈 수가 있는 것이다. 어떻게 보면 환상은 현실적인 것이 아님에도 현실을 보다 현실답게 만들 수 있는 것이다. 곧 실재하지 않는 것들이 현실을 보다 풍성하게 만들어주는 것, 그것이 바로 환상이라 하겠다.

그런 의미에서 바리는 질박한 현실의 고통으로부터 벗어나고자 환상적인 공간으로 넘어가려는데, 그 경계를 넘어서면서[29] 희생제의를 겪게 된다. 여기서 주목할 점은 바리의 일행들이 자신의 의지와는 상관없이 자본의 힘에 의해 이주되고 있어서, 이들의 이주는 곧 자본의 이동과 맥락을 같이한다는 점이다.[30] 북한이라는 공간을 벗어나는 순간부터 바리는 오디세우스

28) 황석영, 『바리데기』, 창비, 2007, 298~299쪽.

29) 황석영이 바리를 이주의 주인공으로 선택한 이유는 민족 신화의 세계적 확장과 함께 민족 신화의 인류 보편적 세계성을 확보하자는 의미로 볼 수 있다. 폐쇄적 사회주의국가인 북한에서 중국으로의 이주 과정과 서구적 근대의 상징인 영국으로의 이주 과정이 그것이다. 이 두 번의 이주에서 주인공 바리는 민족국가의 경계를 넘어서 세계 주변부와 서구 근대자본주의의 현장을 경험한다. 박승희, 앞의 글, 511쪽.

30) 최근 북한을 떠나 한국에 정착한 상당수의 북한이탈주민은 북한 사회가 부패한 사회라고 설명한다. 먹고살기 위해서는 반드시 돈을 뇌물로 바쳐야 한다는 것이다. 그렇지 않고는 장사를 하는 것은 고사하고, 각종 노력동원에만 끌려 다니다가 결국 제대로 된 삶을 영위하는 것이 힘들다는 것이다. 고난의 행군 이후에 북한 사회에서 체제와 시장의 기묘한 동거상태가 형성되면서 비합법적이었던 자본주의적 경제활동이 체제의 묵인 아래 활성화되었고, 이것의 이면에는 이미 고착된 시장과 체제의 부패구조가 있다. 김성경, 「북한 주민의 일상과 방법으로서의 마음」, 『경제와 사회』, 비판사회학회, 2016년 3월, 161쪽.

와 같은 긴 인생의 여정에 던져진다. '영웅은 모험에 뛰어들어 보통사람으로서는 상상도 못할 고난을 겪으면서도 자기가 상실한 것, 혹은 생명의 불사약 같은 것을 찾아 헤'맨다. 그리고 영웅은 의식의 변모를 통해서 성장한다. '스스로 부여하는 시련이나 계시를 통해서'[31] 변모를 한다. 특히 바리는 자신의 의지와 상관없이 여행의 노정에 내던져진다. 그래서 생사의 갈림길에 접어들면서 바리는 보통사람들과 다른 길을 가고 다른 경험을 한다.

이 작품에서 환상의 서사는 주로 바리의 신적인 능력 때문에 비롯되는 경우가 대부분이다. 먼저 바리는 집안의 내력상, 물려받은 영적 능력이 있다. 자신에게 그러한 능력이 있음을 알게 된 것은 다섯 살 때 옆집의 죽은 아이 영혼을 본 후부터이다. 접신할 수 있는 능력을 지닌 가족력에 의해서 바리는 죽은 영혼과 마주하게 되는 상황에 자주 노출된다.[32] 그러한 상황은 바리의 비극적 현실을 드러내는 데 중요한 역할을 한다.

> 어떤 여자애가 하얀 옷 입구 왔댔어. 흰둥이가 막 짖으면서 물라구 그랬구. 나를 보더니 이 집이 아니구나 하구 갔어. 그래 어디루 가나 하구 내다봤더니 살구나무집으루 홀까닥 들어가데.
>
> (중략)
>
> 나는 장질부사 염병을 앓고 살아났지만 학교에 들어갈 때까지 몇 년 동안 비실비실 맥을 추지 못했다. 그러나 앓고 일어나서 전에는 들리지 않던 소리들이 들리기 시작했고 보이지 않던 것들이 나타났다.[33]

바리는 다섯 살 때 처음으로 인민반장네 손주의 영혼과 마주하게 된다.

---

31) 조셉 캠벨·빌 모이어스, 『신화의 힘』, 2판, 이윤기 옮김, 고려원, 1996, 238~242쪽.

32) 영웅은 생소한 여행을 경험하는데, 사실 영웅에게는 그런 여행을 할 준비가 사전에 다 되어 있다. 여행은 그를 등장시키기 위한 상징적인 장치이다. 환경의 상황이나 조건도 영웅에 맞게 예비되어 있다. 위의 책, 247쪽.

33) 황석영, 앞의 책, 23~26쪽. 이하 작품 인용은 본문에 쪽수로만 표기함.

여자아이의 영혼을 본 것은 바리와 흰둥이다. 이 무속적인 상황을 바리는 할머니께 말씀드리는데, 할머니는 '네가 누구 피를 타구 났는데'(23쪽)라고 하면서 괜찮다고 말한다. 그날 이후로 바리는 하룻밤 새 몸이 뜨거워지고 헛소리를 하기 시작한다. 바리의 '이 능력은 열병(initiation)이라는 성무의식을 통해서다. 열병을 앓으면서 보통 인간으로서는 경험하기 어려운 무의식의 세계를 경험했기 때문에 무의식에의 접근이 일반인들보다 빼어나게 된 것'[34]이다. 장질부사 염병으로 비실비실 맥을 추지 못하는 몸이기에, 영혼들이 쉽게 들락날락할 수 있는 몸이 된 것이다.

한편 1994년 무렵 북한의 수령이 죽고, 바리의 외삼촌은 사업 형편이 좋지 않아 두만강을 건너 탈북하게 된다. 북한의 기근 현상이 극에 달하면서 도강을 하는 북한주민들이 늘어나기 시작한다. 이때 흰둥이가 낳은 일곱 번째 강아지인 칠성이[35]가 동네 사람들에게 붙잡혀 죽임을 당할 뻔한다. 그때에도 바리는 칠성이의 상태를 영적인 능력으로 알아낸다. 바리는 이후에도 긴 여정 속에서 절박함과 처절함, 그리고 죽음의 문턱을 경험할 때마다 흰둥이와 칠성이를 환상 속에서 종종 떠올린다. '개는 보호와 인도를 상징하고, 인간을 깨우는 역할, 곧 인간을 보호하고 인도'[36]하는 역할을 한다. 대부분의 문화에서 '개는 충성심, 빈틈없는 주의력, 용기, 사냥 기술을 뜻하는 상서로운 동물이다. 또한 사내다움, 태양, 바람, 불을 상징'[37]한다.

> 눈을 감고 칠성이를 생각했다. 어둠 속에 부연 빛이 조금씩 열리더니 길과 들판이 보이고 바람에 쓰러지고 넘어진 옥수수 밭 고랑이 나타났

34) 이성준, 앞의 글, 213쪽. 무의식과의 통교로 인해 극도의 정신 쇠약이 진행된 것으로 볼 수 있다.

35) 서사무가에서도 바리데기는 불라국 오구대왕의 일곱 번째 딸이다. 작가는 흰둥이와 바리의 태생적 연관성을 통해 동질감을 의도적으로 형성할 수 있도록 작품을 구성했다.

36) 이승훈, 『문학상징사전』, 고려원, 1995, 14쪽.

37) 데이비드 폰태너, 『상징의 비밀』, 최승자 옮김, 문학동네, 1998, 84쪽.

고 그 안에 하얀 짐승이 보였다. 우리 칠성이가 네 발을 모로 뻗고 누워 있다. 나는 눈을 번쩍 뜨고 어둠 속을 보면서 말했다.

할마니, 나 칠성이 어딨는 줄 알아. 저어 강냉이 밭 속이야.

(중략)

'바리야 바리야' 하는 소리에 나는 놀라서 뒤를 돌아보았다. '나 죽을 뻔 했어. 낯선 남자들이 나를 잡아 산으로 끌구 갔어.' 칠성이는 가늘게 쌔근쌔근 숨을 내쉬고 있었다.(51~52쪽)

북한에서 기근의 지속으로 인해 칠성이는 주민들에게 잡혀가 그들의 먹잇감이 될 뻔한다. 북한의 상황은 더욱 악화되어 큰 홍수가 나서 생활은 어려워지게 된다. 그 즈음 외삼촌 때문에 바리 아버지는 보위부에 끌려가 문초를 당하고 생활 집기는 압수당한다. 바리의 가족도 생활이 어려워지자 어쩔 수 없이 도강을 선택하게 되는데, 이때 바리의 여섯 번째 언니인 현이 겨울추위를 이겨내지 못하고 죽는다. 이 순간에도 바리는 '현이의 몸 위에 검게 얹힌 아주 부드러운 연기 같은 것'(76쪽)을 보게 된다. 그 검은 연기를 영적인 눈으로 보게 되면서 바리는 그것이 현이의 죽음을 예고하는 순간임을 알게 된다.

이처럼 어린 시절부터 두각을 보인 바리의 신적 능력은 중국과 영국에서 발 안마사로 살아가는 데 큰 영향을 끼친다. 곧 사자(死者)와 소통하는 능력, 현실적 징후를 환영으로 인지하는 능력, 다른 사람의 상처를 볼 수 있는 능력을 바리는 지니게 된다. 이것이 바로 『바리데기』의 서사를 이끌어 가는 주된 축이라 할 수 있다. 바리는 발 안마를 통해 현실에서 벗어나는 환상적 체험을 극대화한다. 쉽게 말해 발 안마를 배우면서 바리는 우연히 맞닥뜨린 사건이나 자극, 징조, 징후, 기색 등등을 살필 수 있게 된다. '배운다는 것은 우선 어떤 물질, 대상 존재를 마치 그것들이 해독하고 해석해야 할

기호들을 방출하는 것처럼 여기는 것'[38]이다. 따라서 바리는 마사지를 통해 타인들의 영혼이 말하는 메시지를 해석하고 해독할 수 있는 능력을 갖게 된다.

요컨대 바리는 태어날 때부터 숲에 버려짐으로써 태생적으로 비극과 맞닿을 수밖에 없는 운명적 인물로 등장한다. 자신에게 덧씌워진 운명이 극복되지 못하는 이유는 바리가 경험하는 사회조차도 구조적으로 모순되어 있기 때문이다. 따라서 바리는 현실적인 공간의 틈새에 환상적인 실재들을 불러옴으로써 현실적인 공간을 보다 비극적으로 재현해낸다.

3. 영혼과의 마주침을 통한 환상

앞 장에서 살펴보았듯, 비극적 현실은 환상을 통해서 보다 적나라하게 드러난다고 할 수 있다. 특히 북한의 환경 자체가 궁핍하기 때문에 현실로부터 벗어나기 위한 환상이 필요했을 것임은 당연하다고 하겠다. 이 장에서는 바리가 주변인들과 영적으로 마주하는 장면에 주목하고자 한다. '마주침은 우리에게 사유하도록 강요하고 참된 것을 찾도록 강요한다. 또한 마주침은 우연한 것이며, 피할 수 없는 것'[39]이다. 바리가 마주하는 귀신들과의 사이에서 벌어지는 에피소드는 작품 후반부의 대부분을 차지한다. 이러한 점을 두고 이 작품에 대해 부정적인 입장을 취하는 평자들은 『바리데기』 서사가 전반부와 일관성을 유지하지 못하기에 리얼리즘의 퇴행을 초래하고 있다고 지적한다. 그러나 이를 비판적으로 해석할 것이 아니라 환상을 통해 현재적 상황을 보다 극적으로 보여줄 수 있다는 긍정적 견해를 참조할 필요가 있다. 작품에서 바리 가족은 생활고에 시달리다 도강을 감행하는데, 이 과정에서 현이는 겨울의 혹한을 이겨내지 못하고 죽음을 맞이

38) 질 들뢰즈, 앞의 책, 23쪽.
39) 위의 책, 41쪽.

한다. 그 무렵 아버지가 집을 떠난 후 몇 달째 돌아오지 않자 할머니가 가족의 생계를 대신 책임지게 된다. 그것도 잠시, 할머니가 만년 버섯을 캐는 도중에 유명을 달리하자, 바리는 칠성이와 함께 고향을 향해 떠난다. 그러는 도중에 바리는 길에서 수많은 영혼(귀신)과 만난다.

(1) 그는 흐린 날 굴뚝에서 막 새어나온 연기가 뭉친 것처럼 보였다.
너 어디 가니?
하고 그것이 말을 걸었다.
부모님 찾아가요.
헛것이 중얼거렸다.
가봐야 아무 소용 없다. 것들 다 죽어서.
나는 더 이상 대꾸하지 않았다.(88쪽)

(2) 이년, 너 왜 남에 집엘 함부루 들오니?
뒤를 돌아보았더니 웬 여자가 부스스 일어난 머리를 하고 부엌문 앞에 서 있었다. 나는 그게 이 집의 여주인임을 알 수 있었고 그건 산 사람이 아니었다.(90쪽)

(3) 나는 문간과 마당에 검은 연기처럼 이리저리 뭉쳐서 흐물대고 있는 혼들을 보았다. 할머니 생각이 나서 헝겊 배낭에서 비닐에 싼 밀가루 곱장떡을 꺼내어 조금씩 뜯어 마당에 던지기 시작했다. 안방의 아낙과 두 아이들에게도 던졌다.(91쪽)

위에서처럼 바리는 부령까지 가는 동안, 자신의 영적인 능력 때문에 귀신들과 마주친다. 바리의 의지와는 상관없이 영혼들은 바리의 주변에 달라붙는다. 이 혼들은 하나같이 원한이 있거나, 기아에 허덕이다가 죽었다고 볼 수 있다. 고향으로 가는 도중 바리는 철길을 따라 걷다가 귀신을 자주 만나는데도 무서워하지 않는다. 바리와 칠성이는 한참을 걷다가 산에서 길을 잃게 되는데, 이때 산불이 나서 위태로운 상황에 처한다. 엎친 데 덮친 격

으로 칠성이는 바리를 구하기 위해 멧돼지와 싸우다 죽게 된다. 이처럼 마주침의 차원에서만 바리는 진실을 볼 수 있게 된다. 이때 영적인 존재와의 조우는 기호의 의미를 해석하고 해독하고 번역하고 찾아내게 하는 동력이 된다. 마주침을 통해서 바리는 잃어버린 시간을 되찾게 된다. '되찾은 시간은 잃어버린 시간 속에서 우리가 되찾은 시간이며, 또 다음으로는 우리에게 영원성의 이미지를 주는 시간이기도 하다. 잃어버린 시간, 다시 말해 시간의 흐름, 존재했던 것들의 소멸, 존재들의 변화에 대해 사유하도록 강요하는 기호들이 있다. 그것은 우리와 친숙했던 사람들을 다시 보게 되는 뜻밖의 계시'[40]이다. 바리는 영혼들과 접촉을 통해서 잃어버린 자신의 비극을 재확인하게 된다.

바리는 혼자 남아 주인집으로 돌아가는데, 거기서 미꾸리 아저씨를 만나 안마방에서 일을 하게 된다. 안마방에서 본격적으로 일을 하게 되면서 바리는 많은 사람의 발을 만지게 되고, 그러면서 영적인 능력을 키워나간다. 주목할 것은 작품의 전반부에서는 신체적 접촉이 이루어지지 않는 상황에서 귀신을 보는 능력이 뛰어난 것처럼 묘사가 되고 있지만, 후반부로 갈수록 안마를 하면서 이루어지는 신체적 접촉 때문에 영적인 능력이 뛰어난 것처럼 묘사가 되고 있다는 것이다. 이로 보았을 때, 바리의 발 안마는 그의 영적인 능력을 확장하는 중요한 계기가 된다.

> 어려서부터 그랬지만 나는 참 이상한 아이다. 손님의 발을 안마해주기 시작한 초창기부터 나는 상대의 얼굴을 한번 살피고 발을 보면 그의 몸 어디가 안 좋은지를 금방 알아보았다.(109쪽)

다른 사람의 발을 만지는 순간, 바리는 또다른 주체로 분열되어서 다른 인생들이 겪은 아픔을 동시적으로 느낀다. 그리고 열다섯 살 되던 해에 샹

40) 위의 책, 42~43쪽.

언니를 따라 따렌으로 이사를 하게 되고 마사지 업소를 차리지만, 얼마 후 사채업자들이 들이닥쳐 첸이 빌렸다는 돈을 받겠다고 하면서 가게를 뒤엎고 간다. 얼마 후 샹 언니와 바리는 알 수 없는 어딘가로 잡혀가게 된다. 배에 태워져서 이동하는 중에 바리는 칠성이와 할머니의 환영과 만난다. 할머니는 앞으로의 길이 지옥 같을 거라고 말한다.

> 나는 긴 어둠의 나날 속에서 껍데기인 내 몸을 벗어나곤 했다. 칠성이가 인도하는 대로 달빛처럼 하얀 길을 따라 할머니를 만나러 갔는데, 나중에 잠깐 넋이 돌아와 살피면 저승이 이곳과 똑같은 장소였다는 것을 알 수 있었다. 나는 배를 타고 여러 겹의 저승을 통과해갔다.(129쪽)

바리는 배 안에서 넋들과 만난다. 배 안에서 바리는 환상을 경험하고, 그 환상 속에서 할머니도 만난다. 그런데 할머니는 낙화 세 송이를 바리에게 준다. 이 낙화는 바리가 위기에 처했을 때 생명을 구할 수 있는 생명수 같은 것이다. 바리는 지옥체험을 하면서 낙화를 위기 때마다 사용한다. 첫 번째 낙화는 서천으로 가는 길에서 불길로 떨어질 때 쓰게 되고, 두 번째 낙화는 고무산 마을에서 죽은 자들을 만났을 때 쓰게 된다. 마지막 낙화는 바리의 넋이 갈기갈기 찢겨졌을 때, 없어진 다리를 찾는 데 쓰게 된다. 그리고 다시 현실로 돌아와서, 바리는 배를 타고 이동하는 내내 현실과 환상의 경계를 수없이 오간다. 가까스로 영국에 도착한 샹 언니와 바리는 차이나타운으로 팔려간다. 그곳에서 두 사람은 각자 헤어지는데, 바리는 상하이반점에서 주방 일을 하게 된다. 거기서 루 아저씨 소개로 손톱미용업소(네일쌀롱)로 가게 된다. 그때 바리는 손님들의 발을 만지면서 자신의 영적 능력을 확장시킨다.

그런데 홀리야 순이의 돌(출생 후 첫 번째 생일)을 한 달 남겨둔 초여름에 샹 언니가 바리를 찾아온다. 바리는 샹 언니를 가엽게 여기고 도와준다.

그날 밤, 바리는 알리와 꿈속에서 만나게 되는데, 알리는 두 손이 뒤로 묶인 채 있다. 여러 사람이 신음을 하고 있는 것으로 봐서, 아무래도 전쟁 중 포로가 된 듯한 인상이다. 악몽을 꾼 다음 날, 바리는 샹 언니에게 홀리야 순이를 맡기고 장을 보러 간다. 그 사이에 샹 언니가 바리의 비상금을 찾아내서 도망을 가버린다. 그리고 홀로 남겨진 홀리야 순이는 이층 계단에서 굴러 떨어져 죽는다.

바리는 영적인 능력이 있으면서도 정작 딸을 지켜내지 못했다는 죄책감을 안게 된다. 이로 인해서 바리는 신들을 부정하기에 이르고, 샹 언니에 대한 증오심을 키운다. 실제로 바리는 혈연을 매개로 한 친족의 위기상황이나 죽음을 직시하지 못했다고 봐야 할 것이다. 할머니의 죽음, 흰둥이와 칠성이의 죽음, 알리의 전쟁상황, 순이의 죽음 등은 바리와 직접적인 관련이 있음에도 불구하고 영적인 능력으로 해결하지 못하는 운명적 한계를 보여준다고 할 수 있다.

> 집에 돌아가서 온통 흐트러진 방 안을 뒤늦게 둘러보았다. 샹 언니는 내가 나가자마자 온 방 안을 뒤진다. 나는 옷장 맨 밑의 서랍이 빠져나와 있는 걸 보고 그녀가 우리 가족의 비상금을 발견했을 거라고 짐작한다. 샹 언니가 허둥지둥 달아나자 홀리야 순이는 혼자 울다가 늘 놀러가던 할아버지의 방으로 가기 위해 이층 계단을 기어오른다. 처음에는 내가 드디어 알리를 꿈속에서 찾아냈다고만 생각했는데, 나중에야 그 반대임을 알게 되었다. 알리는 나에게 무언가를 경고하기 위해서 찾아온 거였다. 그 고통스럽게 일그러진 놀란 얼굴.(261쪽)

바리는 샹 언니에 대한 증오심을 불태우고, 자신을 돌보지 않았던 신적인 존재에 대해서도 부정한다. 이에 압둘할아버지가 인간은 살면서 다들 이러한 고통을 겪는다고 말하며 위로를 하려 하지만, 바리의 분노와 상처는 가라앉지 않는다. 홀리야 순이를 잃고 나서 바리는 여러 날을 앓다가 서

천의 끝을 환상으로 경험한다. '기호에 민감한 것, 그리고 세계를 해독해내야 할 것으로 파악하는 것은 확실히 타고난 재능이다. 그러나 이러한 재능은 기호들과의 필연적인 마주침이 없었다면 우리 안에 그냥 묻혀버리고 말지도 모른다.'[41] 바리에게 충격적인 사건들은 바리의 영적인 능력과 더해져서 기호로 작동한다. 따라서 바리는 서천의 끝을 환상으로 경험할 수가 있게 된다.

> 살아 있어도 죽은 거나 다름없지. 네가 바라는 생명수가 어떤 것인지 모르겠다만, 사람은 스스로를 구원하기 위해서도 남을 위해 눈물을 흘려야 한다. 어떤 지독한 일을 겪을지라도 타인과 세상에 대한 희망을 버려서는 안된다.(286쪽)

위 장면은 압둘할아버지가 힘들어하는 바리를 위로하면서 하는 말이다. 그리고 세월이 흘러 바리가 스물한 살이 되던 해에 알리가 돌아온다. 알리는 전보다 훨씬 푸근하고 부드러운 남자가 되어 온다. 그리고 홀리야 순이를 잃어버렸지만, 바리는 또 새로운 아기를 임신하게 된다. 그리고 알리는 택시 일을 그만 두고, 케밥을 전문으로 하는 가게를 차리게 된다. 그 무렵, 런던에 버스 폭파 사건이 발생한다. 거리에는 시체들이 널브러져 있고, 경찰차와 앰뷸런스의 경적소리가 들린다. 이때 바리는 뱃속에 있는 아이에게 '미안하다'고 말을 한다. 태어날 아이 역시 성장하면서 이러한 비극과 참상을 수없이 경험해야 할 것이기에, 그 미안한 마음을 바리가 말하고 있는 것이다. 아울러 부모 세대가 이 참담한 현실을 해결하거나 개선하지 못하고 후손에게 고스란히 물려줘야 한다는 한계성을 토로한 장면이라고 볼 수 있다.

41) 위의 책, 54쪽.

4. 발 안마를 통한 상처의 대면과 치유

앞 장에서는 주로 타자와의 신체적 접촉 없이 영혼을 보는 바리의 능력에 대해서 살펴보았다면, 이 장에서는 신체적 접촉—특히 발—을 통해서 이루어지는 영적인 혼들과의 대화, 그리고 그 상처들과 직면하면서 이루어지는 교감에 대해 주목하고자 한다. 언급했던바, 작품에서 바리의 신적인 능력은 귀신이나 자연(흰둥이)과의 대화, 발 안마를 통해 상대방의 아픈 과거를 펼쳐내는 능력, 예지몽을 꾸는 능력, 지옥체험을 가능하게 하는 유체이탈 능력 등에서 확인할 수가 있다. 발을 만지면서 바리는 '우연히 맞닥뜨린 사건들'인 기호와 마주한다. 마사지사로 활동하게 되면서 서사의 중심은 바리의 영적인 능력을 기술하는 데 초점이 맞춰진다. 그래서 상처받은 영혼들을 불러내고 그들의 고통과 대면하면서 어떻게 하면 이들을 치유할 수 있을까에 서사가 맞춰진다.

바리는 발 안마를 시작한 초창기부터 상대의 발을 만지면 어디가 안 좋은지를 금방 알아채는 능력을 지니게 된다. 여기서의 발 마사지는 다른 사람과 소통하기 위한 매개체가 된다.[42] 신체를 접촉하는 행위에서도 발은 매우 은밀한 부분이라 할 수 있다. 그 은밀한 부분을 바리에게 공개함으로써, 타자와의 은밀한 소통이 가능해진다. 바리의 이러한 능력을 탄과 루 아저씨가 알아보게 된다. 기호는 '무의식적으로 나타나는 기억들'이거나 머릿속으로 어떠한 의미를 추적하고자 형상을 만들어내서 진리에 도달하고자 하는 것을 말한다. 그렇다고 해서 단순하게 기억이나 추억을 의미하는 것은 아니며, '기억을 가능하게 하는 매개체'인 것이다. 기호를 통해서 서사는

42) 발의 상징적 의미는 양가적이다. 융은 인간이 지상과 직접적인 관계에 있음을 확증하는 것이 발이라고 했으며, 테일라르는 발이 손처럼 신체의 본질적인 부분이며, 총체적으로 인간을 지탱한다고 했다. 디엘은 발이 영혼을 상징한다고 했다. 발이 인간의 신체를 하늘로 향해 서게 하는 데에 기여한다는 것이다. 이승훈, 앞의 책, 193쪽.

'펼쳐지고, 전개되고, 감싸고, 전개되고 함축'[43]되면서 의미를 생성한다.

다른 사람의 상처를 보는 능력은 공명과 관련한다. "상대방의 과거를 투시하는 능력을 갖게 된 것, 이 능력은 발마사지를 하면서 자연스럽게 얻어진 능력이다. 즉 상대방과 신체 접촉을 통해 상대방의 무의식과 대화를 하게 되었음을 말한다. 이는 빙의현상의 일종으로 볼 수 있다."[44] 무속에서는 이를 빙의현상으로 보고 있는데, 들뢰즈에 의하면 이는 공명이라고 할 수가 있다.

> 내가 그의 앙상하게 마른 발 앞에 쪼그리고 앉아 잠깐 눈을 감았더니 그가 걸어온 길들이 처음에는 희미하게 나중에는 또렷하게 한 장면씩 지나가기 시작했다. 시멘트 벽이 무너지고 담벽 사이에서 인파가 몰려나왔다. 군중 속에 검은 가죽 상의를 입은 그가 보였고 다음에는 어느 나라의 야산을 넘고 들판을 지나고 배를 타고 운하를 건너는 모습도 보였다. (중략) 누구의 것이든 발만 보면 그이가 걸어온 길을 다 알 수 있어요.(150~151쪽)

발을 만짐으로써 바리는 타자의 얼굴(영혼)과 마주하게 된다. '우리는 타자의 얼굴을 통해 우리의 지각이 미치지 못하는 부분, 지금 내가 현실적으로 지각하지 못하는 잠재적인 부분까지 통틀어 전체로서 하나의 무서운 세계를 구성'[45]할 수 있다. 바리는 자기 실력을 인정받아 본격적으로 안마일을 하게 된다. 그리고 루나 언니와 합숙을 하게 된다. 그녀들이 사는 곳은 램버스 구역의 연립주택인데, 그곳에는 다양한 인종이 모여 산다. 중국, 필리핀, 스리랑카, 폴란드, 파키스탄 등등. 그 건물을 압둘할아버지가 관리를 하고 있다. 바리는 마사지 일을 하고 영어학원까지 다니면서 영어를 배운

43) 질 들뢰즈, 앞의 책, 19~20, 76~77쪽.
44) 이성준, 앞의 글, 214쪽.
45) 질 들뢰즈, 앞의 책, 28쪽.

다. 그런데 바리의 솜씨가 좋다하여 그녀를 찾는 손님이 늘어난다. 바리는 발 마사지를 하다가 에밀리 부인에게 고정적으로 고용된다.

> 에밀리 부인이 들어와서 긴 의자에 비스듬히 누웠다. 나는 더운물에 그녀의 발을 담그고 천천히 풀어주기 시작했다. 나는 발뒤꿈치에서 발가락 쪽으로 훑으면서 발바닥 전체를 문지르기 시작했다. 그리고 잠깐 눈을 감고 그녀를 생각했다. 검은 구름 같은 것이 에밀리 부인의 전신을 싸고돌았다. 그녀가 남편과 함께 거대한 숲 가운데 있는 저택을 떠나는 광경이 떠오른다. 거기는 영국이 아니었다. 다시 장면이 바뀌고 남편 곁에 작은 키의 아시아 여자가 보인다. 남편과 다투는 에밀리 부인의 얼굴에 눈물이 번져 있다. 모든 것이 흐릿한 사진 같지만 에밀리 부인의 얼굴만은 또렷하다. 검은 구름은 무엇일까. 그것이 차츰 형상을 드러낸다. 흑인 아이들과 여자들이 흙집 앞에 넘어져 있다.(169~170쪽)

위 장면은 바리가 에밀리 부인의 발을 만지면서 떠올렸던 영상이다. 에밀리 부인은 바리가 샤먼이 아니냐며 의심한다. 이때 바리는 자신이 보았던 환영을 에밀리 부인에게 말하자, 그녀는 바리의 능력에 감탄한다. 에밀리 부인도 바리처럼 영적인 능력을 지닌 인물인데, 바리를 이용해서 자신과 관련된 혼들을 만나려고 한다. 바리 또한 에밀리 부인을 통해 자신의 할머니와 칠성이를 보려고 하는 등, 서로 영적인 교감을 나눈다. 그래서 바리는 에밀리 부인과 관련한 지인들을 환영으로 보여준다. 가령 많은 흑인과 금광, 그리고 군인 할아버지가 그러하다. 이에 화답하듯, 에밀리 부인도 바리에게 긴 강, 불타는 산, 어둠 속의 배를 보여준다. 발은 본능적인 충동과 지혜를 내포하고 있는 자연과의 접촉을 상징한다. '발은 지성과 환상을 상징하는 머리와 반대로 몸의 끝에 위치한다. 지식인들은 전형적으로 자신의 무의식이 지닌 본능적인 지혜를 동화시키는 데 어려움이 있지만, 그럼에도

불구하고 무의식이 제공해야 하는 것을 절대적으로 필요로 한다.'[46]

한편 바리가 통킹 네일쌀롱에서 한 해 정도 일을 하는데 당국에서는 불법체류자 단속을 시행한다. 갑자기 몸을 숨겨야 하는 처지에 이른 바리는 압둘할아버지의 손자인 알리의 집에 숨어 들어간다. 알리의 집에 숨어 지내면서 바리는 알리와 사랑하는 사이가 되어 결혼한다.[47] 결혼하기로 결정하고서 바리는 알리와 함께 무슬림 타운으로 간다. 그곳에서 알리와 바리는 결혼하지만, 바리는 비자를 발급받을 일이 걱정이다. 여권 발급이 정상화되면 정식으로 혼인신고를 할 수가 있고, 노동허가증을 발급받을 수도 있기 때문이다. 알리와 바리는 압둘할아버지가 관리하는 건물에 신혼집을 차린다.

그 무렵, 미국에서 9·11 테러가 발생한다. 테러범이 무슬림이라는 생각에 압둘할아버지는 걱정이 앞선다. 알리는 자신들이 영국시민권을 지녔기 때문에 괜찮지 않냐고 하는데, 압둘할아버지는 걱정이라 말한다. 그런데 문제는 알리의 동생 우스만이 파키스탄에 갔다는 것이다. 그곳은 아프카니스탄과 인접한 곳이어서 알리의 가족에게 치명적인 사건이 될 수가 있다. 그래서 알리는 우스만을 찾기 위해서 파키스탄으로 떠난다. 바리의 아버지가 삼촌 때문에 당국의 조사를 받았던 것처럼, 알리도 자신의 동생인 우스만 때문에 피해가 올까 봐 파키스탄으로 떠난다. 남겨진 알리는 홀리야(순이)를 혼자서 낳게 된다.

---

46) 에릭 에크로이드, 『심층심리학적 꿈 상징 사전』, 김병준 옮김, 한국심리치료연구소, 1997, 216쪽.

47) 이러한 연대감은 해체된 가족을 복원하거나 새로운 가족을 구성하는 원천적인 원리가 된다. 그런 의미에서 압둘 할아버지의 손자인 알리와 바리의 결혼은 민족은 물론 불법이민자, 동양 여성이라는 바리의 현실적 한계와 경계를 뛰어넘는 것이다. 종교, 인종, 서구적 자본의 경계를 넘어 민족과 세계가 새롭게 재구성되는 과정으로서의 결혼인 것이다. 또 다른 의미에서 바리와 알리의 결혼은 혼종적인 민족문화 교류를 표상한다. 그것은 서구적 자본의 차별과 억압을 벗어나 민족과 세계가 연대하고 소통하는 지점이기도 하다. 박승희, 앞의 논문, 524쪽.

그런데 에밀리 부인의 남편이 총에 맞아 죽었다는 이야기를 사라아줌마에게 듣는다. 그리고 압둘할아버지로부터 알리가 파키스탄에 있으며, 카불에서 통화를 했는데 그 이후로 연락이 끊겼다는 말을 듣는다. 그곳은 9·11테러에 대한 보복을 하기 위해서 미군이 전쟁을 일으킨 지역이기도 해서, 바리는 알리의 생사가 확인이 안 돼 불안해한다. 이때 에밀리 부인이 급히 바리를 찾는다. 바리는 에밀리 부인을 만나 위로하고 그녀의 발을 만지며 환영을 보게 된다. 그러다 에밀리 부인의 뒤에 서 있는 영혼인 베키를 본다.[48] 바리는 베키가 안내하는 곳으로 따라가고, 전쟁터에서 알리의 동생 우스만을 본다. 그러나 알리의 환영은 보지 못한다.

> 나는 깨어나서 선명하게 보았던 전쟁터의 광경과 우스만의 죽음을 다시 되새겼다. 알리가 끝끝내 모습을 나타내지 않는 것과 베키가 이끌고 갔던 바닷가를 기억했다. 그래서 남편이 죽지 않고 이 세상 어딘가에 살아 있다는 확신을 갖게 되었다. 나는 어려서부터 조선에서는 마음속으로 진정 원하는 일이나 갖고 싶은 물건이 있을 때 입 밖으로 발설을 해버리면 복이 나간다고, 더욱 멀어지게 된다고 어른들에게서 배웠다. 동생 우스만이 죽었고 형 알리는 아직 살아있으리라는 이 또렷한 느낌을 나는 아무에게도 말하지 않았고, 압둘할아버지에게도 감추고 있으리라 결심했다.(243~244쪽)

시간이 흘러 바리가 가게에서 일을 하고 있는데, 헤어졌던 샹 언니가 갑자기 찾아온다. 샹 언니는 바리에게 돈을 좀 빌려 받고는 곧바로 자리를 박차고 어디론가 떠난다. 이때 루 아저씨는 샹 언니가 남자들을 상대로 일을 하면서 약까지 하고 있는 것 같다는 말을 한다. 바리는 설마 그럴 일이 있겠

48) 바리와 베키의 교감, 에밀리와 바리의 교감은 제국적 자본도시 영국의 현실을 치유하는 새로운 방식이다. 그것은 바리의 영적 세계, 즉 영매적 정신세계가 세계의 정신과 소통하고 있다는 것이다. 비서구 이주자가 침탈의 역사를 지닌 흑인의 영혼과 만나고 대영제국 귀족의 영혼까지도 연결되는 이 연대감이야말로 세계를 새롭게 구성하는 방식인 것이다. 위의 글, 523쪽.

느냐며 반문해보지만, 샹 언니는 바리를 한 번 더 찾아온다. 그런데 샹 언니의 재방문은 홀리야가 죽게 되는 원인을 제공한다. 그로 인한 상처 때문에 바리는 힘들어하고 지옥도 경험한다. 바리는 어떤 감각적 성질을 기호로 이해한다. 그러면서 그 기호에 숨겨진 의미를 찾으려고 노력한다. 이때 바리가 경험하는 기호는 비자발적인 기억이다.[49]

이상과 같이 바리의 신적인 능력, 발마사지사로서의 능력, 죽은 자와 소통하는 능력 중에서 특히 발 마사지의 능력이 바로 기호와 공명을 이루는 매개로 작용하고 있어서 주목했다. 공명은 상대방과 소통하면서 이루어지는 작용을 말한다. 어떤 하나의 행위를 통해서 서로 공감대가 형성되는 것을 공명이라고 할 수 있다. 자신이 타인에게 어떤 메시지를 전했는데, 그 메시지를 상호 공감하게 되면서 발생되는 여러 결과를 말한다. 바리가 상대방의 발을 잡음으로써 서로 소통할 수 있는 것은 바로 이 공명이 작용하였기 때문이다. 이 공명이야말로 신적인 능력이라고 할 수 있는 것이다.

요컨대 바리는 어린 시절부터 신통력을 갖게 되는데, 그러한 능력이 이민자로서 삶을 살게 되면서도 나타난다. 특히 주목할 것은 그 영적인 능력이 인종을 초월한다는 데 있다. 바리의 이러한 능력은 세계의 모든 존재와 소통할 수 있는 가능성을 내포하는 것이다. 그리하여 가족의 이력에서 비롯된 바리의 영적인 차원은 글로벌화된 영적인 능력으로까지 나아간다. 이때 비로소 바리는 전인류적인 치료사가 될 수 있게 된다.

5. 결론

지금까지 본고에서는 황석영의 『바리데기』에 나타난 환상의 서사에 주

49) 프루스트는 무의식적으로 나타나는 기억 혹은 비자발적인 기억이 주는 충만함에 대해서, 그 기억의 기호들이 우리에게 주는 초현세적인 기쁨에 대해서, 그리고 그 기호들 덕분에 우리가 갑작스레 되찾는 시간에 대해서 이야기한다. 또한 무의식적으로 나타나는 기억은 삶에 대한 은유다. 질 들뢰즈, 앞의 책, 90~91쪽.

목하였다. 환상의 서사는 기호, 공명, 동일성이라는 상황에서 발생하는 것으로, 이는 비극적 현실을 보다 비극적으로, 환상을 보다 환상으로 전개시키는 기능을 하고 있었다. 할머니에게서 물려받는 신적인 능력, 영험한 능력을 통해서 죽은 자와 대면하고, 미래를 점치는 능력이 환상의 서사를 이끌어가는 주된 동력임을 확인할 수가 있었다. 이러한 환상은 죽은 영혼들의 상처와 맞닥트릴 때, 그리고 발 마사지를 통해 타인의 영적인 무의식과 만나는 순간에 극적으로 드러났다.

여기에서 기호가 작동하는데 그것은 감각과 마주치게 된, 우연하고도 필연적인 방식이라 할 수가 있었다. 과거의 진실이 바리의 발 마사지를 통해 드러났거니와, 이때 공명(共鳴) 또한 발생했다. 공명의 효과는 과거와 현재의 순간이 공명하는 것인데, 멀리 떨어진 시간과 대상이 연결되는 것을 말한다. 이 과정에서 바리는 잃어버린 시간과 사건을 되찾거나 되찾아줬다. 바리가 손님들의 발을 만지면서 그들의 (무)의식에 존재하는 경험세계를 현실세계로 끌어낸다는 것에서 공명의 효과를 확인할 수 있었다.

▌참고문헌

1. 기본 자료

황석영,『바리데기』, 창비, 2007.

2. 논문 및 단행본

고인환, 「황석영 소설에 나타난 전통 양식 전용 양상 연구-『손님』,『심청』,『바리데기』를 중심으로」,『한민족문화연구』, 제26집, 한민족문화학회, 2008년 8월.

권성우, 「서사의 창조적 갱신과 리얼리즘의 퇴행 사이-황석영의『바리데기』론」,『한민족문화연구』, 제24집, 한민족문화학회, 2008년 2월.

김병욱, 「한국현대환상소설의 위상과 기능」,『현대소설연구』, 12호, 한국현대소설학회, 2000년 6월.

김성경, 「북한 주민의 일상과 방법으로서의 마음」,『경제와 사회』, 비판사회학회, 2016년 3월.

데이비드 폰태너,『상징의 비밀』, 최승자 옮김, 문학동네, 1998.

로즈메리 잭슨,『환상성』, 서강여성문학연구회 옮김, 문학동네, 2001.

박승희, 「민족과 세계의 연대 방식-황석영의『바리데기』를 중심으로」,『한민족어문학』, 제57집, 한민족어문학회, 2010년 12월.

박정근, 「디아스포라로 인한 다문화 사회의 바리데기적 비전-황석영의 바리데기를 중심으로」,『한민족문화연구』 제31집, 한민족문화학회, 2009년 11월.

양진오, 「세계문학으로서의 한국문학, 그 위상과 전망-황석영의『바리데기』를 중심으로」,『한민족어문학』, 제51집, 한민족어문학회, 2007년 12월.

에릭 에크로이드,『심층심리학적 꿈 상징 사전』, 김병준 옮김, 한국심리치료연구소, 1997.

오창은, 「난민의 서사를 통한 유럽 보편주의의 윤리적 재구성-황석영의 <바리데기>를 중심으로」, 『국제어문』, 83호, 국제어문학회, 2019년 12월.

유경수, 「다원적 소통을 향한 디아스포라적 상상력-황석영의 『바리데기』를 중심으로」, 『비교한국학』, 제17권 1호, 국제비교한국학회, 2009년 1월.

유승환, 「변화하는 재현 체제와 소설의 자리-황석영의 『바리데기』에 나타난 서사무가 수용의 의미」, 『국문학연구』, 제37호, 국문학회, 2018년 1월.

유철상, 「최근 소설의 환상적 경향과 그 의미-거대담론의 상실과 환상의 강화 양상을 중심으로」, 『현대소설연구』, 제12호, 한국현대소설학회, 2000년 6월.

이명원, 「약속 없는 시대의 최저낙원-황석영의 『바리데기』에 대하여」, 『문화과학』, 2007년 겨울호, 2007년 12월.

이성준, 「바리데기의 분석심리학적 접근」, 『배달』, 48집, 배달말학회, 2011년 6월.

이승훈, 『문학상징사전』, 고려원, 1995.

이영아, 「난민의 자기보존성 연구-황석영의 <바리데기>를 중심으로」, 『동아시아 문화연구』, 68권, 한양대학교 동아시아문화연구소, 2017년 1월.

정연정, 「서사무가와 소설의 구조적 상관관계 연구-서사무가 「바리공주」와 황석영의 『바리데기』를 중심으로」, 『한국문학과 예술』, 제5집, 한국문학과예술연구소, 2010년 3월.

조셉 캠벨·빌 모이어스, 『신화의 힘』, 이윤기 옮김, 고려원, 1996(2판).

질 들뢰즈, 『프루스트와 기호들』, 서동욱·이충민 옮김, 민음사, 2004(2판).

최윤정, 「우리 신화, 그 탈주-담론의 심층사회학-바리데기 신화 다시 쓰기」, 『비교한국학』, 제20권 2호, 국제비교한국학회, 2012년 1월.

최재봉과 인터뷰, 「분쟁과 대립을 넘어 21세기의 생명수를 찾아서」, 『바

리데기』, 창비, 2007.

츠베탕 토도로프, 『환상문학서설』, 최애영 옮김, 일월서각, 2013.

캐스린 흄, 『환상과 미메시스』, 한창엽 옮김, 푸른나무, 2000.

호정화, 「탈북여성의 트라우마와 치유」, 『독서치료연구』, 제14권 1호, 한국독서치료학회, 2022년.

황석영, 「황석영이 황석영을 말하다」, 『작가세계』 2004년 봄호.

▌국문초록

본고에서는 황석영의 『바리데기』에 나타난 환상의 서사에 주목하였다. 환상의 서사는 기호, 공명, 동일성이라는 상황에서 발생하는 것으로, 이는 비극적 현실을 보다 비극적으로, 환상을 보다 환상으로 전개시키는 기능을 하고 있었다. 할머니에게서 물려받는 신적인 능력, 영험한 능력을 통해서 죽은 자와 대면하고, 미래를 점치는 능력이 환상의 서사를 이끌어가는 주된 동력임을 확인할 수가 있는 것이다. 이러한 환상은 죽은 영혼들의 상처와 맞닥트릴 때, 그리고 발 마사지를 통해 타인의 영적인 무의식과 만나는 순간에 극적으로 드러났다.

여기에서 기호가 작동하는데, 그것은 감각과 마주치게 된 우연하고도 필연적인 방식이라 할 수가 있다. 감각이 소생시킨 과거의 진실, 감각이 벗겨낸 이미지들의 진실을 바리가 발 마사지를 통해 확인한다. 그러면서 공명(共鳴) 또한 발생한다. 공명의 효과는 과거와 현재의 순간이 공명하는 것인데, 멀리 떨어진 시간과 대상이 연결되는 것을 말한다. 이 과정에서 바리는 잃어버린 시간과 사건을 되찾거나 되찾아준다. 바리가 손님들의 발을 만지면서 그들의 무의식에 존재하는 경험세계를 현실 세계로 끌어낸다는 것에서 공명의 효과를 확인할 수 있다.

주제어 ● 황석영, 바리데기, 바리, 공명, 기호

▌Abstract

Fantastic narratives in Hwang Seok-young's ***Baridegi***

Gwak, Sang-In

In this paper, we paid attention to Hwang Seok-young's fantasy narrative in Baridegi. The narrative of fantasy occurs in the situation of symbols, resonance, and identity, which functions to develop tragic reality more dramatically and spectacularly through fantasy. Through the divine and spiritual abilities inherited from grandmothers, it can be confirmed that the ability to face the dead and predict the future is the main driving force behind the fantasy narrative. This fantasy was dramatically revealed when confronted with the wounds of the dead souls and the moment when they met the spiritual unconsciousness of others through foot massages.

Here, the symbol works, which can be said to be an accidental and inevitable way of encountering the senses. The truth of the past that the senses revived and the truth of the images that the senses peeled off are confirmed through the foot massage. Resonance also occurs. The effect of resonance is the resonance of the past and the present moment, which refers to the connection of distant time and objects. In the process, Bari recovers or at least recovers lost time and events. The effect of resonance is proven by the fact that Bari brings out the experience world that exists in their unconsciousness into the real world by touching the feet of customers.

Keyword • Hwang, Seok-Young, Baridegi, Bari, resonance, Sign.

▌논문투고일: 2022.10.21. ▌심사완료일: 2022.11.07. ▌게재확정일: 2022.11.09. ▌

http://doi.org/10.54698/kl.2022.10.225

전통 판소리의 공연학적 역사와 전망

최 혜 진*

목 차

1. 머리말
2. 판의 전승과 공연 형식의 역사
3. 전통 판소리의 전형성과 발전 방향
4. 전통 판소리의 새 지평을 위하여

1. 머리말

판소리의 탄생은 조선후기의 예술적 대전환을 이룩했다고 할 수 있다. 상하층이 두루 즐길 수 있는 담론과 음악이 판소리 속에서 만나고 화합하고 충돌하며 스스로 진화했고 발전했다. 판소리 사설은 기록화되면서 수많은 이본들을 만들어냈고, 음악은 명창들의 대를 거치면서 복잡하고 변화무쌍한 창법과 성음, 선율을 창조하고 유파를 만들었다.

판소리는 시대를 지나 산조나 병창, 창극 등 새로운 장르를 파생하기도 하였다. 생명력을 지니고 그 시대의 요구를 반영하면서 판소리는 긴 역사를 헤쳐나왔다. 21세기 판소리는 현재도 변화하고 있다. 전형성을 간직하

* 목원대학교 기초교양학부 조교수

고 전승하면서도 사설과 음악, 창법이 발달하고 이와 함께 무대, 의상, 반주, 청중들이 함께 변화하는 것이다. 그것은 시대의 변화와 예술의 흐름과 연관되어 있다. 따라서 판소리의 정체성을 지키면서도 판소리가 발전할 수 있는 방향과 지점이 무엇인지를 고민해야 하는 것이다.

판소리가 가진 고유의 성격 혹은 정체성을 우리는 신재효의 <광대가>를 통해 파악하곤 한다. '인물, 사설, 득음, 너름새'가 그것이다. 이것이 광대의 조건이 되고 이를 통해 '판'을 형성하게 된다는 점에서 중요한 구성 요소라 할 수 있다. 이에 더하여 판소리란 일정한 공간 안에서 소리꾼과 고수, 관객이 만나 자장을 형성하며 소통과 공감을 이루는 신체예술이자 공연예술이다. 광대의 사법례 또한 공연이라는 현장성 안에서 이루어지는 것이다. 판소리를 공연학 관점에서 살펴보아야 하는 것은 바로 이러한 성격 때문이다.

현대의 판소리는 기존의 전통 판소리에 대한 다양한 실험이 이루어지고 있고, 새롭게 창작 판소리도 많이 만들어지고 있다. 하지만 전통 판소리도 역사적으로 지속적인 변화와 실험이 있었고, 그 노력이 적층되고 다듬어져 현대까지 이어지고 있다는 점을 기억할 필요가 있다. 전통 판소리가 가지고 있는 본질을 전승하면서도 부단히 가치있는 전통을 만들어가야 할 필요가 있는 것이다. 이러한 점에서 본 연구는 전통 판소리의 전형성을 지키면서 이 시대 판소리가 노력하고 변화해야 할 지점들이 무엇인지 살펴보고자 한다.

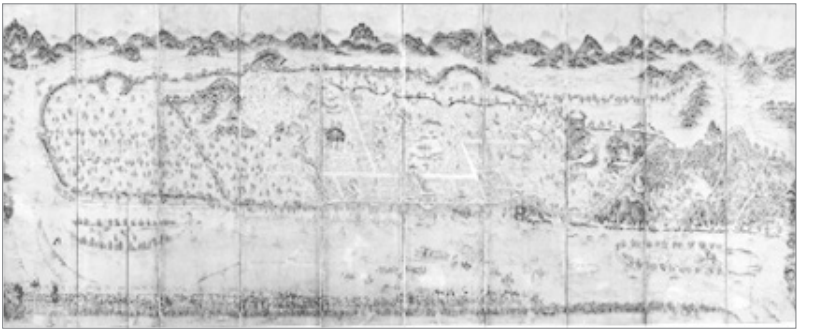
2. 판의 전승과 공연 형식의 역사

판소리가 이루어지는 현장을 '판'이라 했을 때 판 안에서 벌어지는 모든 것은 현전성을 가진 공연 미학을 발생시킨다. 그 안에는 소리꾼과 고수, 관객들이 함께 참여하면서 보이지 않는 자장과 연대, 미감을 발생시킨다. 그

에 대한 즉각적인 반응이 바로 '추임새'라 할 수 있다. 소리꾼은 이 추임새를 통해 자신의 예술 역량을 최고치로 만들어 나가는 것이다.

우리가 전통 판소리로 부르는 이 '판'의 공연이 어떻게 변화해왔는지를 먼저 시각적으로 검토해보자.

1) 19세기



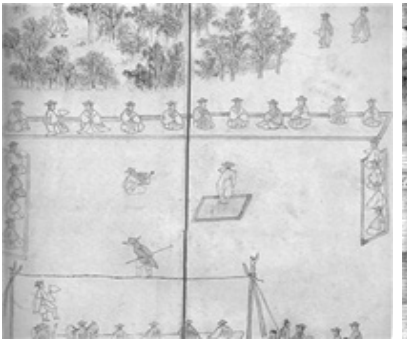
[그림 1] 평양도 십폭병풍(서울대박물관 소장)

[그림 2] 병풍 중 8~10폭 부분(모흥갑 판소리도)

19세기 판소리의 모습을 살펴보자. 위 그림은 잘 알려진 평양도 십폭병풍(서울대박물관 소장)과 그 일부인 능라도에서 펼쳐진 모흥갑의 판소리 모습이다. 모흥갑은 19세기 전반기에 활동한 명창으로 전기 팔명창에 속하는 인물이다. 이 자료는 판소리와 관련된 공연 모습을 생생하게 전해주고

있는 가장 오래된 그림으로 그 가치가 높다. 주변에 양반 좌상객들이 앉아서 추임새를 하며 공연을 보고 있고, 마당에 자리를 펴고 부채를 든 소리꾼과 북을 치고 있는 고수의 모습이 보인다. 소리꾼인 모흥갑은 갓을 쓰지 않은 채 도포만 입었고, 민상투머리인 점이 특이하다. 고수는 오른 손으로 북채를 잡고 있으며, 검은 색 테두리의 북을 치고 있고 서로 마주보고 있다. 가운데는 물잔이 놓여있는 상이 있다.

이 외에 19세기 중반의 판소리 공연 모습을 담은 다음 그림도 참고할 수 있다.



[그림 3] 여흥민씨 회혼례도 팔폭병풍 (홍익대박물관) 중 일부(1857)

[그림 4] 철산읍지도팔폭병풍 중 일부 (호암미술관) 19세기

[그림 3] <회혼례도>에 나오는 판소리 공연은 줄타기와 함께 공연되고 있어 특이하다. 좌상객들을 삼면으로 놓고 소리꾼만이 자리 위에 서고 고수는 왼편 땅바닥에 앉아있다. 소리꾼은 흰 도포에 갓을 썼으며 흰 부채를 들었다. 고수는 통북이 아닌 쪽을 이어붙인 쪽통으로 된 소리북을 가지고 있다. 북채도 징을 칠 때 쓰는 징채와 같이 끝이 둥글고 술이 달려있다.

[그림 4]는 <철산읍지도> 중 여행길에 소리판을 벌이는 모습을 담은 부분이다. 여러 양반과 무인들이 자유롭게 앉아있는 가운데 소리꾼은 초록색 도포에 붉은 부채를 들고 있는 것이 보인다. 고수는 땅에 앉아 북을 치고 있

는데 이 고수 역시 쪽으로 이어진 북에 끝이 둥근 채를 쓰고 있다. 북의 크기도 매우 크다. 붉은 부채[1]를 드는 것은 기록문헌 상에도 보인다. 신광수가 광대 원창에게 붉은 부채 위에 시를 써주었다고 하는 일화[2]와 신재효의 <도리화가>에서 진채선이 붉은 부채를 들고 공연하고 있는 모습[3] 등이 기록으로 남아있다. 따라서 19세기에는 판소리에서 흰 부채이거나 붉은 부채가 함께 쓰이기도 하였음을 알 수 있다.

이후 19세기 말 기산 김준근도 판소리하는 그림을 남겼다. 그의 풍속도첩[4]을 통해 당시 판소리의 모습을 살펴 볼 수 있다.

[그림 5] 솔이하는모양
(독일 함부르크민족박물관 소장)

[그림 5] 歌客唱場
(서울본 98폭 기산풍속도)

1) 붉은 부채는 줄타기 광대나 무속집단에서도 사용되었던 바, 판소리가 이러한 광대집단과 친연성이 있음을 확인하는 징표라 할 수 있다.

2) 석북(石北) 신광수(申光洙,1712~1775)가 1750년 진사에 급제하여 유가(遊街)할 때 거느렸던 광대 원창에게 준 시인 <제원창선題遠昌扇> (『석북문집石北文集』 수록)에 관한 일화

3) <도리화가> 중 '넓은 마루 비단 자리 은촛불이 비취었다 붉은 부채 손에 쥐고 단판일성 노래 나니'라는 구절이 있음

4) 『기산풍속도첩(箕山風俗圖帖)』은 1880년대부터 1900년대 초기의 개화기에 주로 활동했던 조선 후기의 풍속화가 기산(箕山) 김준근(金俊根)이 남긴 풍속화첩이다. 김준근에 대한 정보는 거의 알려진 것이 없으며, 현재 생몰 연대, 주요 활동지, 작품 제작 과정, 제자 등이 불확실하다. 그는 도화서 화공이 아닌 재야 풍속화가로서, 개화기에 외국 선교사, 외교관, 상인 등에게 그림을 그려 주었으며, 주로 원산, 부산 초량, 인천 등지의 개항장에서 활동했다. 기산풍속도첩 [箕山風俗圖帖] (한국전통연희사전)

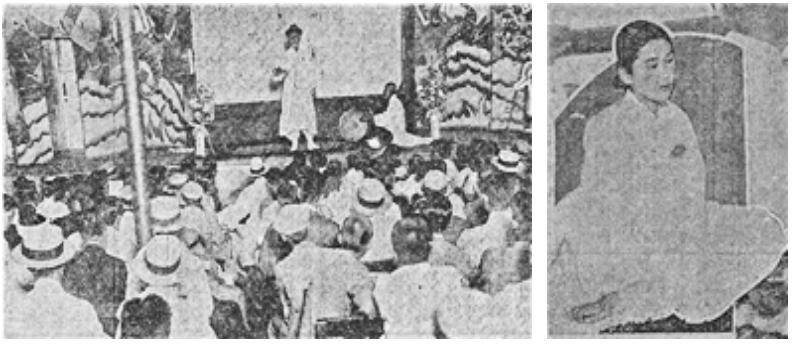
기산의 그림은 방중 공연인 것으로 보인다. [그림 5] '소리하는 모양'을 그린 그림은 갓과 도포를 입은 소리꾼과 고수를 그리고 있으며, 소리꾼은 손에 부채를 들고 고수는 지금과 거의 비슷한 북을 잡고 있다. 북채 역시 짧은 나무채로 바뀌었다. 한편에는 물병과 물잔이 올려진 소반이 있다. [그림 6] '가객창장'은 관객이 없이 소리꾼과 고수로만 이루어진 그림이다. 이 그림에서 특이한 것은 고수의 북 가운데 태극문양이 있다는 것이다. '소리하는 모양'의 그림에는 없던 태극문양을 볼 수 있다.

19세기 '모흥갑 판소리도'와 '회혼례'도, '철산읍지도'가 19세기 중기까지의 모습을 담고 있다면 기산의 그림은 이보다 반세기 후의 모습을 담고 있다고 할 것이다. 마당에서 벌어지던 판은 조선 후기에는 방중으로 들어왔고, 소리북의 형태가 점차 바뀌고 있음을 볼 수 있다. 모흥갑은 갓을 쓰지 않았지만, 이후의 소리꾼들은 갓과 도포 차림에 희거나 붉은 부채를 들었음을 알 수 있다. 멍석이나 물잔 등은 공연 상황에 따라 있기도 하고 없기도 하였다.

이 시기 소리는 전기 팔명창 후기 팔명창의 사례에서 보듯이 창법과 성음, 장단 등이 명창들의 기량에 따라 발달하고 더늠이 개발되면서 사설과 음악이 비약적으로 발전하였다. 염계달의 추천목과 경드름, 모흥갑의 강산제, 덜미소리, 황해천의 자웅성, 방만춘의 아귀성, 김성옥의 진양조, 김제철의 석화제, 송수철의 호걸제 등은 물론, '남원한량대목'(염계달), '이별가'(모흥갑), '화전대목'(방만춘), '소상팔경'(정춘풍), '까토리해몽'(한송학), '원조타령'(이창운) 등 판소리의 더늠이 창조되며 예술적 완성도를 높여나갔던 것이다. 그리고 이러한 소리는 중고제에서 동편제로, 다시 서편제로의 유파를 형성시키며 맥을 이어나갔다.

2) 20세기

20세기 전기,특히 일제강점기는 개화와 근대로 이어지는 서구의 물결이 거세지던 시기였다. 전통문화와 서양문화가 혼용되던 가운데 전통 판소리의 공간도 방안이나 마당에서 극장 무대로 바뀌었다. 한편으로는 여성 소리꾼들이 전면적으로 나타나 활동하기 시작한 때이기도 하다. 이러한 상황을 보여주는 사진이 <매일신보>에 남아 있어 당시의 사정을 짐작할 수 있다.



[그림 7] 이동백과 한성준/강소춘 (<매일신보> 1928.9.14.)

1928년 이동백은 한성준과 함께 우미관에서 매일신보 주최 관북구해구제음악대회에서 공연하였다. 이 때 김창환, 강소춘, 이소향 등도 함께 공연을 하였다. 이동백 명창은 무대 위에서 도포에 갓을 쓰고 부채를 들었으며, 한성준 명고는 단발에 두루마기를 입었다. 한성준의 북은 비교적 크기가 크고 가운데 태극무늬가 있다.[5] 당시 여성 소리꾼들은 비녀를 꼽거나 꼽지 않은 쪽머리에 흰 한복, 수건을 들고 공연했던 것으로 보인다. 관객들은 대개 양복에 맥고모자를 썼으며, 의자에 앉아서 무대 위의 공연을 감상하고 있음을 알 수 있다.

5) 본 사진은 송미경,「창자와의 관계에서 본 판소리 고수의 공연학」,『공연문화연구』23, 한국공연문화학회, 2011, 75쪽(63-103쪽)에 실려있어 도움을 받았다. 이 사진 외에 박록주, 김초향, 박월정이 공연한 <매일신보>1931. 9.30.의 사진도 있어 참고할 수 있다. 여성 명창들은 비녀를 꼽지않고 쪽을 진 머리에 흰 한복을 동일하게 입었다.

다음은 1950년대 임방울 명창의 공연 영상 사진이다.

[그림 8] 임방울 명창의 원각사 공연 1950년대(국악음반박물관)

[그림 9] 고수 이정업

1950년대 원각사에서 공연한 임방울(1904-1961) 명창의 공연은 원경이 잡히지 않아 판의 전체적인 모습을 자세히 확인하기 어렵다. 다만 원각사 극장 공연이라는 점에서 판소리의 무대가 이전과 달라졌음을 알 수 있다. 소리꾼과 고수는 갓과 도포를 입지 않고 단발에 두루마기를 입는 것으로 변화되었다. 일제강점기 근대 명창들의 사진을 보면 여전히 갓을 쓰고 도포를 입은 소리꾼들이 많았지만, 임방울이나 한성준은 일찍부터 단발을 한 것으로 보인다.[6]소리꾼과 고수의 복색이 간편해졌고 이는 당대의 시대적 분위기를 반영한 것임을 감지할 수 있다. 한편 소리북에 역시 태극문양이 쓰였음을 알 수 있다. 일설에 의하면 이 태극문양은 한성준이 쓰기 시작했다고 하는데, 이 때문에 일본순사들에게 곤혹을 치르기도 했다고 하니, 항일의식을 표현한 것이라 할 수 있고 이러한 전통이 이어진 것으로 추정된다. 태극 문양이 들어간 소리북은 한동안 사용되었던 것 같다.[7]

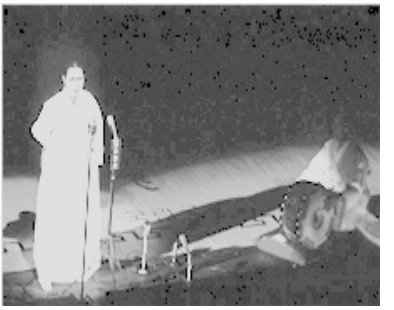
1964년 이후 무형문화재 시대가 열리면서 판소리 보유자들은 각기 자신의 소장을 바탕으로 전통 판소리를 이어가기 시작했다. 박녹주의 <흥보가>, 김소희와 김여란의 <춘향가>, 정광수와 박초월의 <수궁가>, 정권진의 <심청가> 등이 그것이다. 20세기 후반 이들 외에 박동진, 한승호, 박봉술의

6) 1940년대로 보이는 빅타음반 녹음 사진에도 임방울과 한성준은 단발로 나온다.
7) [그림11]의 소리북에도 보인다.

<적벽가>, 강도근의 <흥보가>도 이어서 무형문화재로 지정되었다.

[그림 10] 박녹주(1906-1979)

[그림 11] 김소희(1917-1995)



[그림 12] 김여란(1906-1982)

[그림 13] 박초월(1917-1983)

[그림 14] 정광수(1909-2003)

[그림 15] 정권진(1927-1986)

20세기 후반 판소리 무형문화재로 지정된 보유자들 중 여성 명창들의 활약이 매우 컸다. 여성들이 국가무형문화재로 활약하면서 판소리의 발

림이 우아해지고, 난삽한 아니리가 축소되었으며, 음악적 기교가 섬세하게 발전되었다. 여성 명창들은 쪽진 머리에 비녀를 꽂고 한복을 입는 것으로 전통 판소리의 무대를 만들었다. 판소리를 고급화시키고 무대예술로서의 절제미도 보여주기 시작했다. 이 시기 판소리의 공간은 야외나 실내, 극장, 방송국 등 매우 다변화되었다. 다만 실내극장에서 하는 기회가 늘어남에 따라 병풍과 돗자리가 판소리 무대의 전형을 이루기 시작했다. 박초월 명창의 경우 공연시 부채 대신 손수건을 들고 공연을 한 것을 확인할 수 있는데, 흔한 것은 아니었다. 박록주는 눈이 좋지 않아 말년에는 선글라스를 착용한 채 공연을 하기도 하였다. 고수의 소리북 역시 이 시기 전형성을 이룩하고 있었다. 소리북의 모양과 타법이 '고법'으로 발전되어 명고 김명환, 이정업, 김득수, 김성권 등이 등장하였다. 갓을 쓰고 도포를 입는 것과 갓을 쓰지 않고 두루마기를 입는 것이 병행되었는데, 남성들의 경우 갓을 쓰는 것이 판소리의 정장 차림으로 인식[8]되었다.

[그림 16] 박동진
1968년 흥보가 완창 당시

[그림 17] 박동진 1970년대 공연
(고수 김득수)

20세기에는 한국 전쟁 후 무형문화재 제도로 판소리가 보호받으며 전승되기 시작했다는 특징이 있다. 보유자로 지정된 명창들 중 김소희, 김연

8) 이러한 인식은 박동진 명창의 주장에 힘입은 것이다. 박동진 명창은 도포를 입을 때 행전을 반드시 착용하였다.

수, 박초월, 박동진, 박록주 등 대개는 여러 스승으로부터 배운 소리를 자신의 스타일로 다듬으면서 새로운 유파를 형성하기 시작하였다. 이에 따라 김소희제, 김연수제, 박초월제 등 명창의 이름을 딴 유파들이 생겨나기 시작했다. 이들은 스승으로부터 배운 소리를 자기화시켜 시대의 요구에 맞거나 자신의 소리 이념을 투영한 소리를 정착시키고 제자들에게 전승했다.

3) 21세기

현재의 전통 판소리는 20세기 후반 정착된 공연 양식을 거의 지켜가고 있다. 보유자의 전승이 중요해지면서 소리는 물론 판소리의 공연 형식도 거의 변하지 않으면서 '전형성'을 확립한 것으로 보인다.

[그림 18] 신영희 명창

[그림 19] 유영애 명창

[그림 20] 전인삼 명창

현대 판소리는 주로 극장 무대에서 마이크를 사용하고 어두운 조명 아래 관객들을 배치한다. 소리꾼이 공연하는 반경은 돗자리를 넘지 않으며 조명과 냉난방기구가 갖추어진 곳이다. 때로는 야외나 고택, 방안에서 공연이 되기도 하지만 마이크를 벗어나기가 쉽지 않다.

이러한 판소리 무대의 공연 형식에서 최근에 시도되는 변화 중 가장 주목할 만한 것은 반주의 변화이다. 전통적으로 남성들이 행하던 고수 자리에 여성 고수들이 진출하기 시작한 것이다. 이는 전통 판소리의 전형 속에서 시도되고 있는 유의미한 변화로 생각된다.

박근영 명고는 여성 제자들을 많이 기르기로 유명하다. 판소리 전문 고수로 여성들이 참여한 것은 박근영 명고의 시도와 노력에 의한 것이다. 여성이 고수로 참여하는 것과 복수의 반주자가 참여하는 것은 새롭게 이루지

는 전통 판소리 무대의 가능성으로 볼 수 있다. 판소리는 여전히 진화 중인 것이다.

[그림 21] 여성고수 권은경 2017 대전예술가의집(박근영, 안이호)

21세기 판소리의 판은 극장에서의 기술적 진보, 여성고수의 등장 등에서 변화를 일으켰다고 할 수 있다. 하지만 판소리의 사설이나 음악 등에서는 전시대의 것을 그대로 이어받으면서 큰 변화가 일어나지 않았고, 스승에게 이어진 소리를 강고하게 전승하고 있다. 그것은 판소리가 무형문화재법의 틀 안에서 계보를 벗어나지 않으려는 노력과 연관되어 있다. 한편으로는 음악적인 면에서 고도로 발전된 판소리가 점차 이야기성을 잃고 너름새 역시 형식적인 차원에서 머물고 있다는 점도 지적되고 있다.

3. 전통 판소리의 전형성과 발전 방향

전통이란 변하지 않는 과거의 것이 아니라, 후세대에 물려줄 만한 가치 있는 것을 현재에서 미래로 보내는 것이다. 따라서 전통은 미래와 연관된 개념이다. 그간 전통 판소리의 '판'의 변화가 역사적으로 이루어진 방향은 시대적 요구와 기술적 차원에 영향을 받은 것이다. 사설과 음악의 발전은 물론 무대로의 공간 이동과 마이크 사용 등이 그것이다. 본질적으로 판소리는 대중의 취향과 욕구를 반영하여 변화하는 공연예술이기 때문에 그러

한 변화는 필연적인 것이라 할 수 있다. 그렇다면 우리는 전통 판소리를 어떠한 방향으로 계승해야 할지 고민을 공유해야 한다.

2016년부터 시행된 무형문화재법에 의하면 '원형'이 아닌 '전형'을 인정하는 것으로 바뀌었는데, 이 때의 '전형(典型)'이란 해당 무형문화재의 가치를 구성하는 본질적인 특징[9]을 말한다.

그렇다면 전통 판소리의 전형성은 어떻게 될까. 역사성에 근거했을 때 판소리는 이미 오랜기간 전승되어 온 종목이다. 학술성 면에서도 한국문화 연구에 대한 기여와 학술 연구 자료로서 오랜 동안 기여해왔다. 예술성 측면에서 볼 때 판소리는 고유성이나 형식미, 내용미, 표현미의 수준에서 매우 높은 수준을 자랑한다. 대표성 면에서 판소리는 한국 전통문화로서의 대표적 위상을 가지고 있다.[10] 이러한 전승가치를 전형성으로 보기에는 추상적이고 광범위하므로 좁은 의미의 전형성을 간추려보기로 한다.

- 예술성 : 소리꾼이나 고수가 오랜시간 공력을 통하여 이룩한 예술적 기량의 완성도
- 역사성 : 조선 후기 이래 전승의 계보와 맥락을 가지고 향유된 작품
- 형식 : 창과 아니리, 너름새를 통해 공연되는 이야기노래
- 구성 : 한 명의 소리꾼과 한 명의 고수, 관객
- 작품 : 춘향가, 심청가, 수궁가, 흥보가, 적벽가 5대 바탕소리
- 무대 : 돗자리와 방석, 병풍, 물잔 등 없거나 최소한의 무대 장치
- 소도구 : 부채
- 반주악기 : 소리북

위와 같은 조건이 형성되었다면 판소리의 전형을 갖추었다고 할 것이다. 이 중 판소리를 공연예술로서의 성격을 갖게 하는 3대 핵심은 아니리와

9) 무형문화재 보전 및 진흥에 관한 법률 제2조 '정의', 국가법령정보센터 https://www.law.go.kr

10) 국가무형문화재 지정을 위한 조사지표 중 전승가치에 해당하는 기준은 역사성, 학술성, 예술성·기술성, 대표성이며, 전승환경과 관련한 기준은 사회문화적 가치 유무와 지속가능성 유무이다.

창, 너름새이다. 소리꾼은 이 세 가지를 적절히 운용하면서 작품을 관객에게 전달한다. 소리꾼의 입장에서 이 세 가지의 기량은 필수적인 것이다. 세 가지 핵심 기량의 측면에서 발전 방향을 모색해 보기로 한다.

1) 아니리와 재담의 강화

아니리는 창이 아닌 부분에서 말 혹은 도섭(창조로 말하는 것), 대화 등으로 이어가는 부분을 말한다. 아니리 부분에서 소리꾼은 호흡을 조절하고 쉬어가기도 한다. 아니리는 창으로는 전달할 수 없는 이야기의 서사를 진행시키기도 하고, 작중 인물들의 사건을 대화 형식으로 보여주기도 하며, 이야기에서 빠져나와 소리꾼 자신의 이야기를 하기도 한다.

초기의 판소리는 이야기의 진행이 많은 비중을 차지했기 때문에 아니리의 비중이 상대적으로 높았다. 아니리 부분에서 진행되는 재담이 많았고, 이를 통해 골계적 표현이 집중 배치되었다. 아니리를 통해 관객들과 소통하고 재미와 웃음판이 벌어지게 된다. 따라서 판소리에서 아니리는 창만큼이나 중요한 것이다. 예전 박동진 명창은 아니리의 중요성에 대해 다음과 같이 말한 바 있다.

> 아니리가 판소리의 반입니다. 좋은 노래도 10분만 들으면 듣기 싫은 거에요. 그러니께 아니리가 거기서 나와 가주구서 좌중을 분위기도 전환하고, 또 자기가 쉬어야 돼요. 쉬는 동시에 창으로 못다 한 근경을 그려주는 거예요. 그것이 우리 선생님덜이 말씀허시기를, 판소리는 아니리가 반이니라, 이래거든요.[11]

하지만 현대 판소리에서 아니리는 매우 축소되거나 대충 얼버무리고 지나는 경우가 많다. 모든 기량이 음악적 부분에 집중되어 있는 것이다. 그

11) 김기형, 백현미, "판소리 인간문화재 증언 자료, 판소리 명창 박동진", 『판소리연구』2, 판소리학회, 1991. 21-22쪽.

러다보니 아니리의 기능이 매우 약화되고 있다. 이러한 현상은 판소리의 재미를 축소시키고 사설에 대한 이해를 어렵게 하는 요인이 된다. 소리에만 힘을 쏟다보면 정작 이야기의 진행과 서사적인 재미를 놓치게 되는 것이다. 따라서 소리꾼들은 아니리 부분을 중시하고 재담을 강화하여 판의 웃음을 되살려야 한다.

> 흥보 자식들이 밥 먹느라고 자기 아버지 죽는 꼴도 못 보것다. 이 때여 흥보 큰 아들놈이 썩 들어오며 겪이밥 묻듯 하것다. "밥판이 어떻게 되었소?" "아이고, 이 녀석아. 밥이고 뭣이고, 느그 아부지 죽는다!" "밥 먹다 죽는 게 뉘 아들놈한테 원망을 한단 말이오?" "이 녀석아, 말을 그렇게 함부로 하느냐?" "아, 밥 먹고 죽으면 죽었제, 쓰겄소, 거? 그래, 아버지, 이 배가 배요? 아무리 생각해도 이상스럽게 생겼으니, 한번 튕겨봅시다." '탁' 튕겨노니까, 어떻게 밥을 먹어놨던지, 뱃가죽이 장구 가죽 되어 갖고, '땡그랑' 소리가 나게 밥을 먹었든가 보더라. 배꼽에 있는 때가 녹두알처럼 그저 똘똘 뭉쳐서 나가는데, 튕겨 나가는 소리가 '팽팽' 소리가 나고, '땡그랑' 소리가 나는데 기가 막히것다. 흥보 자식들이 밥을 먹다 '땡그랑' 소리에 깜짝 놀래 갖고, 우 달려들어 이 놈이 '땡그랑' 탁 튕기고, 저 놈이 튕겨서, '땡그랑, 땡그랑 땡그랑 땡그랑 땡그랑' 장단이 맞게 되었것다. 흥보 자식들이 어떻게 좋던지, 배를 꾹 눌러 놓은 것이 똥줄기가 되었던가 보더라. 이 때여 흥보가 어디 살았는고 하면 팔량치 재 밑에 살았것다. 똥 줄기가 운봉 연재로 그냥 넘어 달려오니까, 농군들이 논에서 일을 하다가, 무지개살같이 그저 불그스름히 넘어오니까 어떻게 놀래놨던지, '황룡 올라간다'하고 전부 절을 했드랍니다. 그래서 그 해 운봉 시절은 그냥 몇 해만에 풍년이 들어갖고 잘 되었제. 이건 잠시 동안 소리하는 사람의 재담이었다.
>
> 〈강도근 창본 흥보가〉

강도근의 <흥보가>에는 같은 김정문계열이지만 박녹주의 <흥보가>에

없는 재담이 들어있다. 흥보가 밥을 너무 많이 먹어 자식들이 아버지 배를 가지고 놀다가 똥줄기가 산을 넘어 올라갔다는 것이다. 과장을 한 술 더 떠 농부들이 그 똥줄기를 보고 황룡인 줄 알고 꾸벅꾸벅 절을 했다는 것이다. 소리꾼은 황당한 재담으로 한 바탕 웃긴 다음 다시 본론으로 돌아가 소리를 이어간다. 박을 타기 전까지 먹을 것이 없어 울던 흥보네를 동정하며 슬퍼하던 관객들은 이 대목에서 다시 웃으며 긴장을 푼다. 이처럼 판소리는 울다가 웃다가를 반복하며 긴 서사를 이어나가는 것이 원리로 작용한다.

아니리 부분에서 이루어지는 재담은 지루한 서사를 중단시키고 분위기를 환기시킴으로써 더욱 작품에 몰입할 수 있도록 한다. 따라서 소리꾼들은 자신들이 개발한 재담을 적절히 사용함으로써 관객들과의 소통과 몰입도를 향상시킬 수 있어야 한다.

2) 더늠의 창조와 재구성

판소리는 더늠 축적의 역사라 해도 과언이 아니다. 역대 명창들은 사설과 음악을 결합시키면서 이면을 표출하기 위해 노력했다. 우조, 평조, 계면조와 같은 악조에 진양조부터 휘모리까지 다양한 장단을 뼈대로 하여 그 위에 선율과 목, 시김새를 짜넣고 창법을 개발하며 수준높은 예술성을 성취하였다. 권삼득의 '제비 후리러 가는 대목'부터 김창환의 '제비노정기'까지 긴 역사 동안 명창들이 만들거나 다듬어 온 더늠들이 판소리를 풍성하게 했다.

음악적 구성이 치밀하고 훌륭한 대목이 많이 있는 것은 그만큼 소리꾼들이 치열한 창조자로서 노력해온 결과다. 하지만, 소리꾼들이 해석하고 창조하는 더늠의 개발은 현대에는 거의 이루어지지 않는다. 그것은 스승의 소리를 그대로 따라해야 하는 20세기 인간문화재 시대의 폐해이다. 녹음기나 악보, 영상이 도와주는 현대에는 소리 학습이 상대적으로 빨라진 반면,

스스로 고민하고 해석하고 표현하고자 하는 '자기주도적 학습'은 미흡하게 된 것이다.

한편 음악적 구성이 아무리 훌륭하다 해도 그 음악에 따르는 사설 내용이 이해되거나 들리지 않는다면 그것은 반쪽이 될 뿐이다. 전통 판소리에는 예전 시대에 썼던 어려운 한자말, 중국의 고사, 고어, 알수 없는 어휘들이 많은 부분을 차지한다. 이 중에는 주석을 달 수 없는 오리무중의 말들도 있고, 애초의 고사 등을 잘못 사용한 부분도 존재한다. 그러다보니 무슨 소리인지 자막을 보아도 알 수 없는 부분이 존재한다. 이러한 부분을 전통이라 하여 계승한다는 것은 어불성설이다. 이러한 부분을 개선하여 전승하는 태도가 필요하다.

판소리의 언어는 조선시대의 언어로 이루어져 있는데, 최소한의 부분은 알아들을 수 있는 언어로 바꾸는 작업도 필요하고, 잘못된 언어 역시 고쳐 부르는 것이 마땅한 것이다. 현대의 판소리 전공자들은 대개 대학이상 교육을 받는다. 사설 교육이 필수적이고 사설에 대한 이해를 심도있게 함으로써 자신의 더늠을 만들어 나갈 수 있는 창의력을 키워야 한다.

3) 너름새의 연기 확대

우리 판소리가 가지는 극성은 너름새를 통해 드러난다. 판소리는 소리꾼이 여러 등장인물의 연기는 물론 사설의 이면을 몸짓을 통해 풀어가는 신체예술이기도 하다. 판소리 너름새란 판소리가 가지고 있는 이야기의 변화를 몸짓으로 구현해내는 동작을 의미하며, 그 형용은 청중의 감동을 불러일으킬 수 있어야 한다.[12] 필자는 판소리의 너름새가 가지는 원리를 추상화의 원리, 사실성의 원리, 소통의 원리로 정리한 바 있다.[13] 이 중 추상

12) 서유석, 「판소리 연행 동작 연구」, 『판소리연구』31, 판소리학회, 2011, 239~264쪽.

13) 최혜진, 「판소리 너름새의 역사적 추이와 연행 원리」, 『우리문학연구』49, 우리

화의 원리는 고도로 상징화된 동작과 절제된 표현을 말한다. 사실성의 원리는 소리꾼의 사실적인 연기를 통해 관객이 서사에 몰입하도록 하는 것을 말한다. 소통의 원리는 너름새를 통해 소리꾼과 고수, 청중이 정서적 감흥을 주고 받도록 유도하는 것을 말한다. 판의 생명력은 바로 이러한 너름새로부터 비롯되는 것이다. 이 중 사실적인 연기, 즉 극적 성격을 강화하는 것이 필요하다. 너름새는 대개 체계적으로 교육되지 못한다. 그래서 대개 발림 수준의 몸짓과 아니리에서 인물의 목소리 등을 변화시키면서 극적인 표현을 하게 된다. 그마저도 어려울 때는 부채만 꼭 쥔 채 소리를 이어나가거나, 놀보인지 흥보인지 구분이 되지 않는 책읽기식의 아니리가 생기기도 한다.

전통 판소리를 잘 계승하기 위해서는 좀더 적극적인 '연기'가 필요하고 이를 위한 교육방법도 고안되어야 한다. 소리꾼이 이러한 극적 연기를 하려면 춤이나 연기 지도를 보다 전문적으로 받아야 한다는 것이다. 극적 연기의 필요성은 최근 이자람의 창작 판소리를 보면 이해할 수 있다. <노인과 바다>라는 작품은 헤밍웨이의 작품을 바탕으로 하고 있지만 그 노인이 홀로 바다 위에서 벌이는 여러 장면들을 마치 실제 연극을 보는 것처럼 연기하며 노래한다.

우리 전통 판소리는 알아듣기 힘든 사설이 많다. 음악만으로 내용을 전달할 수 없기에 소리꾼들은 보다 적극적인 연기를 통해 관객들에게 이면을 전달해야 하는 것이다. 그래서 신재효도 이미 그러한 너름새를 '좌상의 풍류호걸 노소남녀을 울게 하고 웃게 하는 것'이니 어찌 아니 어렵겠냐고 하였다. 박유전, 김세종, 박만순, 김창환, 김석구 등도 이미 너름새의 중요성과 그 효과에 대해 이야기한 바 있다. 그 극성을 확대하고자 노력했던 명창이 바로 동초 김연수였던 것이다.

문학회, 2016, 146~152쪽.

판소리가 '판'에서 공연되는 신체예술이라는 점에서 너름새는 공연학적 완성 단계라 할 수 있다. 김익두 교수의 말처럼 판소리는 "심신 전체의 울림을 통한 호모 퍼포먼스"[14]의 노력인 것이다. 소리꾼들이 판을 장악하고 관객들과 호흡하기 위해 너름새의 강화는 필수적인 것이라 할 수 있다.

4. 전통 판소리의 새 지평을 위하여

본고는 공연예술로서의 판소리가 변화된 역사적 추이를 살펴보고, 소리꾼이 더욱 노력해야 할 바를 아니리, 창, 너름새의 측면에서 제안하였다. 전통은 화석화된 것이 아니라 미래로 계승해야 할 가치있는 것이 무엇인지를 선택하는 일이다. 따라서 전통 판소리 역시 우리가 지켜야 할 것과 변화시켜야 할 것들을 지속적으로 고민해야 한다. 그러한 면에서 현재의 전통 판소리가 가지는 공연예술로서의 문제점을 간략히 살펴보았다. 지나친 음악 위주의 공연, 이야기판의 실종, 정적인 무대 등이 이제는 개선되고 변화되어야 할 시점이라 생각한다.

하지만 전통 판소리의 발전적 계승이 소리꾼의 노력만으로 이루어지는 것은 아니다. 관객의 입장에서 판소리의 재미와 미학을 충분히 느낄 수 있도록 하는 감상교육과 우리 국악의 멋을 느끼도록 하는 국악전반의 교육이 필요하다. 우리 장단을 이해하면 추임새를 제대로 할 수 있다. 귀명창들을 길러내야 판소리에 대한 건강한 비평이 생길 수 있다. 나아가 관객들이 문화로서 판소리를 즐기고 더늠 생성에 참여할 수 있도록 해야 한다. 과거 양반좌상객들은 판소리를 감상한 후 '이면'에 대해 비평하고, 사설 창작 등에 관여하며 판소리가 발전할 수 있도록 하였다. 이러한 적극적 청중의 존재가 생겨나려면 판소리의 저변이 넓어지고 감상층이 두터워야 하는 것이다.

전통 판소리는 이제 클래식한 존재가 되었다. 우리가 서양의 클래식을

14) 김익두, 『판소리, 그 지고의 신체 전략』, 평민사, 2003, 147쪽.

감상하는 매니아가 있듯이 전통 판소리의 매니아들은 명창들의 성음과 창법, 이면 등을 비교하며 감상하고 비평하곤 한다. 그러나 그러한 감상층이 매우 소수라는 것이 문제다.

판소리가 시대와 호흡하며 자기 갱신을 해왔다는 점에서 앞으로도 판소리는 지속적 변화가 이루어질 것이다. 그 변화를 소리꾼 혼자가 아닌 우리 공동체가 함께 고민하도록 해야 한다. 전통 판소리는 굳건히 그 위상을 가지고 창조의 원천 역할을 해야하기 때문이다. 전통 판소리가 미래에도 중요한 유산이자 가치있는 민족 예술로 남을 수 있도록 하는 책임은 우리 모두에게 함께 있는 것이다.

▌참고문헌

<매일신보> 1928.9.14.

구글 이미지 images.google.com

김기형, 백현미, "판소리 인간문화재 증언 자료, 판소리 명창 박동진", 『판소리연구』, 2권, 판소리학회, 1991. 21-22쪽.

김익두, 『판소리, 그 지고의 신체 전략』, 평민사, 2003.

서유석, 「판소리 연행 동작 연구」, 『판소리연구』, 31권, 판소리학회, 2011, 239-264쪽.

송미경, 「창자와의 관계에서 본 판소리 고수의 공연학」, 『공연문화연구』, 23권, 한국공연문화학회, 2011, 63-103쪽.

정병헌, 『판소리문학론』, 새문사, 1993.

조홍윤, 『기산풍속도첩』, 범양사, 1984.

최혜진, 「판소리 너름새의 역사적 추이와 연행 원리」, 『우리문학연구』, 49권, 우리문학회, 2016, 146~152쪽.

최혜진, 『판소리의 전승과 연행자』 역락, 2003.

최혜진, 『판소리 유파의 전승 연구』, 민속원, 2012.

최혜진, 『판소리계 소설의 미학』, 역락, 2000.

한국역사정보통합시스템 https://www.koreanhistory.or.kr

▌국문초록

현대의 판소리는 기존의 전통 판소리에 대한 다양한 실험이 이루어지고 있고, 새롭게 창작 판소리도 많이 만들어지고 있다. 하지만 전통 판소리도 역사적으로 지속적인 변화와 실험이 있었다. 이러한 점에서 본 연구는 전통 판소리가 변화된 지점과 우리 시대 판소리가 긍정적으로 개선시켜 나가야 할 과제를 제시하고자 하였다.

먼저 전통 판소리의 공연 양상을 시각적 차원에서 분석하였다. 19세기 중반 이후 현대 판소리에 이르기까지 판소리 공연의 모습이 어떻게 변화했는지를 살폈다. 19세기에는 마당에서 소리꾼이 도포에 갓을 쓰고 공연을 하였으며, 부채는 희거나 붉은 부채를 들었다. 고수는 상대적으로 큰 북을 사용했으며, 북채의 끝이 둥근 모양이었다. 19세기 말경 김준근의 그림에서 판소리는 방안 혹은 실내로 공연 공간이 변화했음을 알 수 있다. 소리꾼은 고수와 함께 공연하되 별도의 공간 구성을 하지는 않았고, 고수의 북과 북채가 현대와 비슷한 모양으로 변화되었다. 20세기 초 일제강점기 판소리의 무대는 극장으로 변화하였다. 소리꾼과 고수의 복장은 전통의 복식을 하기도 하였고, 단발과 두루마기로 간소화되기도 하였다. 특히 여성 명창들은 쪽머리에 흰 한복을 입는 것에서 점차 화려한 한복을 입는 것으로 바뀌기도 하였다. 20세기 이후 무형문화재 제도가 시작되면서, 인간문화재를 중심으로 한 판소리는 주로 무대 위에서 마이크와 조명의 기술적 영향 하에서 연행되었다. 이러한 공연 공간, 매체의 변화 속에서 판소리의 음악성도 점차 고도로 기교화되었다고 할 수 있다.

전통 판소리가 시대에 따라 전형성을 잃지 않으면서도 변화될 수 있었던 반면, '판'의 본질을 잃어버린 부분도 있었다. 이야기성이나 극성의 약화가 그것인데, 그러한 점에서 세 가지 부분에서 전통 판소리의 발전 방향을 제기하였다. 먼저 판소리의 이야기성을 회복하기 위해 아니리와 재담이 강화되어야 한다는 점을 들었다. 다음으로 새로운 더늠의 창조와 재구성을 통해 시대의 정신을 담아야 함을 주장했다. 마지막으로 너름새의 확장과 연기 강화를 통해 판소리의 극적인 면을 확립해야 함을 제안했다.

주제어 ● 판소리, 전통, 소리꾼, 고수, 공간, 판, 공연

▌Abstract

The History of Traditional Pansori and The Prospects for The Development of Performance

Choi, Hye Jin

In modern pansori, various experiments are being made on the existing traditional pansori, and many new creations of pansori are being made. However, traditional pansori also has historically undergone continuous changes and experiments. In this regard, this study was intended to suggest the point where the traditional pansori has changed and the tasks to be positively improved by the pansori of our time.

First, the performance aspects of traditional pansori were analyzed in a visual dimension. This study examines how pansori performances have changed from the mid-19th century to modern pansori. In the 19th century, in the yard, a singer performed wearing a hat on an applicator, and held a white or red fan. The drummer used a relatively large drum, and the tip of the drumstick was round. At the end of the 19th century, in Kim Jun-geun's paintings, it can be seen that the performance space for pansori has changed into a room or an indoor space. The singer performed with the master, but did not organize a separate space, and the drum and drummer of the master was changed to a shape similar to that of modern times. In the early 20th century, the stage of pansori during the Japanese colonial period was transformed into a theater. The traditional attire of the singer and the master was sometimes simplified with a bob and a duruma. In particular, female singers changed from wearing a white hanbok with their indigo hair to gradually wearing a splendid hanbok. As the intangible cultural heritage system began after the 20th century, pansori centered on human cultural assets was mainly performed on stage under the technical influence of microphones and lighting. It can be said that the musicality of pansori has gradually become

highly sophisticated amid these changes in performance space and media.

While traditional pansori could be changed over time without losing its typicality, there were also parts that lost the essence of 'pan'. This is the weakening of storytelling or polarity, and in this regard, the development direction of traditional pansori was suggested in three areas. First of all, I heard that aniri(아니리) and wit should be strengthened to restore the storytelling of pansori. Next, it was argued that the spirit of the times should be contained through the creation and reconstruction of a new lyric(더늠). Finally, it was suggested that the dramatic aspect of pansori should be established through the expansion of neoreumsae(너름새) and reinforcement of acting.

Keyword • Pansori, Tradition, Singer, Drummer, Sace, Place, Performance

▌논문투고일: 2022.10.22. ▌심사완료일: 2022.11.07. ▌게재확정일: 2022.11.09. ▌

논문투고 규정

2018년 3월 1일 제정
2021년 11월 1일 개정
2022년 3월 1일 개정

제1조(학술지 명칭)

1) 본 학술지는 <지식과 교양>이라 칭한다.
2) 본 학술지는 교양교육, 지식의 대중화, 교양 관련 이론, 학문간 통섭 등에 관한 논문을 발간한다.

제2조(목적)

이 규정은 목원대학교 교양교육혁신연구센터의 학술지 <지식과 교양>의 투고·편집 및 발간에 관한 세부 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제3조(발간횟수 및 시기)(2023년부터 적용)

1) 본 학술지는 연 3회 발행한다.
2) 본 학술지의 발행일은 3월 30일, 7월 30일, 11월 30일로 정하되, 편집위원회와 운영위원회의 결정에 따라 발간회수를 조정할 수 있다.
3) 학술지의 논문 접수 마감일은 매년 1호 학술지는 2월 15일, 2호 학술지는 6월 15일까지, 3호 학술지는 10월 15일까지로 한다.
4) 본 학술지에 게재가 결정된 논문은 투고일자(접수일자), 심사(수정)일자, 게재확정일자를 논문 마지막에 명기한다.

제4조(투고자의 자격과 연구윤리규정 준수)

1) 논문투고자는 온라인 논문투고 시스템(https://lic.jams.or.kr)에 회

원가입을 한 후 논문투고신청서와 윤리서약서를 작성해야 한다.

2) 논문투고자는 <지식과 교양>의 연구윤리규정을 숙지, 준수하여야 하며 이를 위반했다고 판단될 경우 편집위원회는 연구윤리규정에 의거하여 제재를 가할 수 있다.

제5조(게재불가 논문)

본 학술지에 투고할 수 없는 원고의 종류는 다음과 같다. 편집위원회는 다음 각항에 속하는 논문이 투고되었을 경우 심사과정 이전에 투고를 제한할 수 있다.

1) 본 학술지의 논문주제 영역에 부합하지 않은 논문

2) 학술지 및 간행물을 통해 이미 출판되었던 논문과 이와 유사한 논문

3) 외국저서, 논문, 저널의 단순한 번역 논문

4) 석·박사 학위 논문을 단순 축약한 논문

※ 석·박사 학위 논문의 전체 또는 일부를 보완, 발전시킨 논문의 경우 투고 가능하다. 단, 각주를 통해 그 사실을 반드시 사전에 적시해야 한다. 적시하지 않은 논문의 경우 편집위원회의 논의를 거쳐 투고자격을 박탈할 수 있다.

5) 이전 학술지 논문심사에서 게재불가 판정을 받은 논문을 내용의 수정을 가하지 않고 투고한 논문

6) 이전 호에서 '게재철회'를 요청한 논문은 제목이나 내용을 수정했다고 하더라도 <지식과 교양>에 재투고할 수 없다.

7) 게재확정 이후라도 이상이 확인된 논문의 경우, 연구윤리규정에 따라 제재를 가할 수 있다.

제6조(논문투고 방법)

투고자는 원고 마감일 이전에 다음과 같은 방법으로 논문을 투고할 수 있다.

1) 논문투고는 교양교육혁신연구센터 홈페이지 '논문투고 안내'에 따라, 온라인 논문투고 시스템(https://lic.jams.or.kr)에 회원가입 후 직접 업로드한다.
2) 온라인 투고를 원칙으로 하며, 부득이한 경우 이메일 (kl@mokwon.ac.kr) 투고도 가능하다.
3) 모든 투고자는 온라인 논문투고 시스템(https://lic.jams.or.kr)에 '연구윤리서약서' '저작권이양동의서' '논문유사도검사결과서' '논문원문파일(저자, 소속 삭제)'을 첨부해야 한다.
4) 원고마감 일자를 경과한 논문은 해당 투고자의 동의하에 다음 호의 투고 대상으로 삼는다.

제7조(투고자 논문작성 양식)

논문 투고자는 다음의 논문작성 요령에 따라 논문을 작성해야 한다.

1) 논문은 <지식과 교양> 논문편집양식(제7조 8)항) 기준 10매 ~ 20매(국.영문 초록, 그림.각주 포함) 내외로 작성함을 원칙으로 하되 논문의 총 매수는 <지식과 교양> 논문편집양식 기준 25매(참고문헌, 초록 제외)를 초과할 수 없다. 기준 매수를 초과할 경우 장당 1만원의 추가 게재료를 부과한다.
2) 원고 작성 시 사용할 소프트웨어는 "한글2007' 이상 또는 'MS Word'의 프로그램을 사용하여야 한다.
3) 논문은 한국어·영어·기타 외국어로 작성할 수 있다. 모든 논문에 국문초록과 영문초록을 제출해야 한다.
4) 원고는 논문 제목, 성명과 소속 및 직위, 목차, 본문, 참고문헌, 국문초록 및 주제어, 영문제목, 영문성명, 영문초록,영문 키워드의 순으로 작성되어야 한다.
5) 논문의 저자가 2인 이상일 경우에는 주저자(제1저자)와 부저자(교신저자, 공동저자 등)를 구분하여 주저자가 첫 번째로, 부저자는 두 번째 이후로 표기한다. 공동저자 모두 윤리서약서를 반드시 제출하여

야 한다.

6) 참고문헌을 구비하되, 완벽한 서지정보를 제공하여야 한다. 특히 논문의 경우는 반드시 논문 수록지의 해당 페이지를 명시해야 한다.

7) 투고자는 게재 확정 후에는 성명의 오른쪽 위에 별표 첨자를 붙이고 각주란에 다음의 형식으로 투고자 정보를 표시한다.

소속기관	직위	투고자 정보
대학	교수, 강사	성명/ 대학명/ 직위(교수, 부교수, 조교수, 강사 등)
	박사 후 연구원	성명/ 대학명/ 박사 후 연구원
	학생	성명/ 대학명/ 과정(학부생, 석사과정, 박사수료 등)
유초중고 학교	교사	성명/ 학교명/ 교사
	학생	성명/ 학교명/ 학년
연구기관	연구원	성명/ 기관명/ 직위(연구위원, 부연구위원 등)
기타기관	공무원, 사원 등	성명/ 기관명/ 직위
소속 없음	성인	성명/ 대학명/ 종별 학위 성명/ 전 소속/ 직위 성명/ 연구자(또는 시인, 소설가, 비평가 등)
	미성년자	성명/ 학교명/ 졸업(또는 수료, 중퇴 등)

8) 논문의 세부 편집양식은 아래와 같다.

(1) 작성 용지 설정

① 용지 종류 : A4용지(210×297mm)

② 용지 여백 : 위쪽 46, 아래 42.5 왼쪽, 오른쪽 각 50, 머리말, 꼬리말 각 10

(2) 글자 모양

① 글꼴 : 나눔명조(논문제목, 소제목, 필자이름 및 소속은 진한 글자로)

② 크기 : 논문제목 18, 성명 9.5, 소속 9, 목차 9, 본문 10.5, 각주번호 9, 각주본문 9, 참 고문헌 9.5, 국문초록 10.5, 주제어 9.5, 영문(외국어)초록 10.5

③ 기타 자세한 내용은 각 항목별 작성 방식을 참조한다.

(3) 문단모양

① 본문 : 줄간격 160, 들여쓰기 2

② 각주 : 줄간격 130, 들여쓰기 2

③ 참고문헌 : 줄간격 130, 왼쪽여백 6, 내어쓰기 6

④ 국문 및 영문초록 : 줄간격 130, 왼쪽여백 2, 오른쪽여백 2

(4) 각 항목별 작성 방식을 정리하면 다음과 같다.

① 논문제목 : 글자크기 18, 진하게, 가운데 정렬

② 성명 : 글자크기 9.5, 진하게, 가운데 정렬(논문제목과 이름 사이 한줄 뗌)

③ 소속 : 글자크기 9, 진하게, 가운데 정렬, 괄호 안에 소속을 명기

④ 소제목 : 글자크기 10.5, 정렬방식 왼쪽, 진하게

⑤ 본문 : 글자크기 10.5, 정렬방식 양쪽정렬

(5) 원고의 번호 붙임은 아래와 같이 한다.

- 1단계 : 1. 2. 3.
- 2단계 : 1) 2) 3)
- 3단계 : (1) (2) (3)
- 4단계 : ① ② ③

(6) 논문에서 사용되는 기호는 아래와 같이 한다.

① 영화/영상/웹툰 작품의 경우는 < >를, 문학작품, 논문의 경우는 「 」를, 단행본인 경우 『 』를, 음악관련 작품인 경우는 ≪ ≫를 사용한다.

② 강조 및 간접인용의 경우에는 홑따옴표 ‘ ’를, 직접인용의 경우에는 겹따옴표 “ ”를 사용한다.

(7) 논문의 각주 작성 요령

① 각주는 본문의 하단에 저자명, 저서명, 출판사명, 출판사 소재지(외국어일 경우), 출판연도, 인용쪽수 등의 순서로 표기한다.

② 각주는 각 언어권 학술문헌의 일반적인 예를 따른다.

- 한국어 저서인 경우 다음의 순서로 작성한다.

저자,『저서명』, 출판사, 출판연도, 인용쪽수.

예) 홍길동,『교양교육의 역사』, 한바퀴, 2005, 78쪽.

- 한국어 논문(학술지 및 학위)인 경우 다음의 순서로 작성한다.

저자,「논문명」,『학술지』권/호, 출판사, 출판연도, 인용쪽수.

예)홍길동,「교육연구의 궤적」,『교양연구』24집, 2009, 21쪽.

-번역서인 경우 다음의 순서로 작성한다.

저자, 번역자,『저서명』, 출판사, 출판연도, 인용쪽수.

저자, 번역자,「논문명」,『저서명/학술지』권/호, 출판사, 출판연도, 인용쪽수.

예) 잭 우드 저, 홍길동 역,『교양교육』, 한바퀴, 2005, 81쪽.

-영문(외국어)인 경우 저서는 이탤릭체로, 논문은 " "로 표기한다.

Jack Wood, *Social effectiveness: on some Asian College's education in the 1980s*, trans. Celia Britton. Annwyl Williams, Ben Brewster, and Alfred Guzzetti, London: HumanArts, 1982, p.23.

Kimberly Woods, "Social effectiveness: on some Asian College's education in the 1980s", Education, vol. 30, no. 3, 1989, pp.51-65.

- 신문기사의 경우 작성자, "기사명", <신문/잡지명>, 기사날짜 순으로 작성한다.

예) 홍길동, "2000년대 대학교육 현황", <교양일보>, 2011.05.21.

- 인터넷 사이트를 참조할 경우 사이트 명, 사이트 주소, 자료확인 날짜순으로 표기한다.

예) 교양교육혁신연구센터, https://www.mokwon.ac.kr/lic, 2022.05.21.

③ 중복된 참고문헌을 인용할 경우 다음 표기의 예를 따른다.

- 한국어인 경우 바로 위의 주(註)에서 인용한 참고문헌을 다

시 인용할 때는 위의 책, 위의 논문 이라 표기한다.

예) 위의 책(위의 논문), 21쪽. 또한 바로 앞이 아닌 그 앞의 주(註)에서 인용된 참고문헌을 다시 인용할 경우는 저자명을 먼저 명기한 후 앞의 책, 앞의 논문 이라 표기한다.

예) 홍길동, 앞의 책(앞의 논문), 21쪽.

- 영문(외국어)인 경우 바로 위의 주(註)에서 인용한 참고문헌을 다시 인용할 때는 Ibid., 로 표기한다.

예) Ibid., pp.20-21. 또한 바로 앞이 아닌 그 앞의 주(註)에서 인용된 참고문헌을 다시 인용할 경우는 저자명을 먼저 명기한 후 op. cit.,로 표기한다.

예) Michael, op. cit., p.21.

④ 참고문헌 작성요령 : 글자크기 9.5 (단, 제목은 10, 진하게)

- 참고문헌은 본문과 각주에서 언급된 모든 문헌 정보를 수록하되, 본문과 각주에서 언급되지 않은 문헌은 포함시키지 않는다. 또한 본문과 각주에서 인용된 쪽수 및 페이지 수는 명기하지 않고 생략한다.
- 참고문헌은 국내문헌을 먼저 표기하고 영어, 외국어 순으로 작성하되, 단행본, 논문, 신문기사, 인터넷 사이트로 나누어 표기한다. 국내문헌은 저자 이름에 따라 가나다 순서로, 영어 및 외국어 문헌은 저자 이름에 따라 알파벳 순서로 배열한다.
- 영문(외국어) 서적의 경우는 이탤릭체로 하고, 국문 서적은 『 』를 사용하고 학술지의 경우는 권, 쪽 수 순으로 작성한다.
- 참고문헌 작성 시 다음의 예를 참고한다.

김병정, 「영화 <혼자>의 롱테아크와 촬영기술 연구」, 『지식과 교양』 8호, 교양교육혁신연구센터, 2021, 25~47쪽.

홍길동, 『교양교육의 역사』, 교양과 교육사, 2005.

Bergstrom, Johns. ed. "*Human Arts: Culture and Society*", Arts Histories, Berkely: University of California Press, 1999, pp.50-85.

Donald, Stephen. *Questions of Liberal Arts*, Bloomington: Indiana University Press, 1989.

Lacan, Jacques. “The mirror stage as formative of the function of the ‘I’.” *In Ecrits: a selection*, Trans. Alan Sheridan. New York : Norton, 1977.

⑤ 국문·영문(외국어)초록 및 국문요약문 작성요령: 글자크기 10.5(단, 제목은 진하게)

- 국문초록은 논문의 전체요지를 500자 내외의 분량으로 작성하고 국문으로 된 5개 이상의 주제어를 국문초록 다음에 반드시 첨부한다. 영문(외국어) 논문의 경우에도 국문 논문과 동일하게 국문 초록 및 국문 주제어를 명기한다.
- 영문초록은 국문초록 다음에 첨부하며 제목과 성명, 소속을 병기한다.

제8조(투고자 논문심사)

투고된 논문은 본 연구소의 논문심사 규정에 따라 심사과정을 거친다. 단, 편집위원회가 기획, 의뢰한 논문의 경우 게재의 우선권을 부여하되, 일반 논문과 동일한 심사과정을 거친다.

제9조(논문 수정)

1) 편집위원회는 심사결과에 따라 투고자에게 논문 수정을 요구할 수 있으며, 수정 요구일 10일이 지나도록 저자로부터 회신이 없으면 해당 호의 논문게재를 포기하는 것으로 간주한다.
2) 논문 심사를 통과한 논문은 편집규정에 근거하여 그 편집형식을 편집위원회에서 임의로 변경할 수 있다.
3) 논문 제목은 1차 수정본 제출 이후로는 변경할 수 없다.

제10조(논문 책임)

게재 논문 내용에 대한 최종 책임은 해당 논문의 저자에게 있다.

제11조(심사료와 게재료)

투고자는 논문투고와 동시에 본인의 논문에 대한 심사비를 납부한다.

1) 투고 논문에 대한 심사비는 6만원으로 한다. 논문 심사료는 일반논문과 연구지원논문 모두 동일하게 부과된다.

2) 심사 후 원고 게재가 확정된 경우 게재료를 납부해야 한다. 구체적인 게재료는 아래와 같다.
   - 일반 논문: 15만원
   - 연구비 수혜논문 : 30만원

3) 게재가 확정된 논문은 영문초록 감수비 2만원을 납부해야 한다.
   ※ 논문편집양식(제7조 6항 참조) 기준보다 분량이 초과될 경우 소정의 추가 게재료를 부과할 수 있다(제7조 1항 참조).
   ※ 투고자가 해당 논문에 대해 '게재철회'를 요청한 경우라도 심사 후 원고 '게재가 확정'된 경우 투고자는 '게재철회'와 관계없이 해당 게재료를 납부해야 한다.

제12조(저작권) (2021.11.01. 개정)

1) 게재된 모든 논문에 대한 '저작물의 이용' 권한은 목원대학교(교양교육혁신연구센터)에 위임한다.

2) 투고자는 게재된 논문의 저작권 및 지적재산권을 다른 공동연구자와 함께 <지식과 교양>에 위임할 것을 '논문투고신청서'를 통해 사전에 서약하여야 한다.

제13조(기타)

본 세부 규정에 미비된 사항은 사안별로 본 편집위원회에서 심사하여 결정한다.

제14조(개정)

본 규정은 <지식과 교양> 편집위원회의 결의에 의하여 개정될 수 있다.

부 칙

1) (시행일) 본 규정은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

2) (시행일) 본 개정규정은 2020년 12월 1일부터 시행한다.

3) (시행일) 본 개정규정은 2021년 11월 1일부터 시행한다.

4) (시행일) 본 개정규정은 2022년 3월 1일부터 시행한다.

논문심사 규정

2018년 3월 1일 제정
2020년 12월 1일 개정
2022년 3월 1일 개정

제1조(목적)

본 규정은 <지식과 교양>에 투고할 논문의 심사에 관한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제2조(편집위원회 구성 및 연구윤리규정 심사)

1) 본 <지식과 교양>의 논문 심사는 편집위원회에서 주관한다.
2) 편집위원회는 편집위원장을 포함한 편집위원 10인 내외로 구성됨을 원칙으로 한다.
3) 편집위원회는 심사위원을 구성하기 전 투고된 논문에 대하여 투고 논문의 영역과 게재의 적합성, 연구윤리규정의 준수 여부, 논문투고 규정의 준수 여부 등을 검토, 해당 투고 논문의 심사여부를 결정한다.
4) 편집위원회는 투고 논문의 심사위원을 선정하여 논문의 게재여부를 결정한다.

제3조(심사 및 판정) (2020.12.01. 개정)

1) 편집위원회를 통해 심사대상으로 확정된 투고 논문은 편집위원회와 편집위원이 위촉한 3인 이상의 전문 심사위원의 심사를 받는다.
2) 심사위원은 온라인논문투고시스템(https://lic.jams.or.kr/co/main/jmMain.kci) 내에서 심사할 논문을 확인하고 '연구윤리규정 준수서약서'에 동의하여야 한다.

3) 투고자와 동일한 소속기관인 경우 심사위원으로 위촉할 수 없다.

4) 심사위원은 심사위촉을 받은 날로부터 초심인 경우 10일 이내, 재심인 경우 5일 이내에 심사결과를 온라인논문투고시스템에 입력 또는 첨부해야 한다.

5) 심사위원은 투고 논문을 심사서에 제시된 논문 평가항목을 참조하여 '게재가', '수정 후 게재', '전면수정 후 재투고', '게재 불가'의 4등급으로 판정한다.

심사자 1	심사자 2	심사자 3	판정	비고
게재가능	게재가능	게재가능	게재가능	투고자 책임하에 최종원고 제출
게재가능	게재가능	수정 후 게재		
게재가능	게재가능	전면수정 후 재투고	수정 후 게재	수정사항 검토 후 게재 결정
게재가능	수정 후 게재	수정 후 게재		
게재가능	수정 후 게재	전면수정 후 재투고		
수정 후 게재	수정 후 게재	수정 후 게재		
수정 후 게재	수정 후 게재	전면수정 후 재투고		
게재가능	전면수정 후 재투고	전면수정 후 재투고	전면수정 후 재투고	수정완료 후 다음호 투고를 통한 재심사
수정 후 게재	전면수정 후 재투고	전면수정 후 재투고		
전면수정 후 재투고	전면수정 후 재투고	전면수정 후 재투고		
게재가능	전면수정 후 재투고	게재불가		
수정 후 게재	전면수정 후 재투고	게재불가		
전면수정 후 재투고	전면수정 후 재투고	게재불가		

<table>
<tr><td>게재가능</td><td>게재가능</td><td>게재불가</td><td rowspan="3">편집위재심
(편집위원회 심의로
‘수정 후 게재’ 또는
‘전면수정 후 재투고’
결정)</td><td rowspan="3">결정에 따라 ‘수정후 게재’ 또는 ‘전면수정 후 재투고’
절차 이행</td></tr>
<tr><td>게재가능</td><td>수정 후 게재</td><td>게재불가</td></tr>
<tr><td>수정 후 게재</td><td>수정 후게재</td><td>게재불가</td></tr>
<tr><td>게재가능</td><td>게재불가</td><td>게재불가</td><td rowspan="4">게재불가</td><td rowspan="4">재투고 불가</td></tr>
<tr><td>수정 후 게재</td><td>게재불가</td><td>게재불가</td></tr>
<tr><td>전면수정 후 재투고</td><td>게재불가</td><td>게재불가</td></tr>
<tr><td>게재불가</td><td>게재불가</td><td>게재불가</td></tr>
</table>

6) 심사위원의 판정은 80점 이상 ‘게재’, 70점 이상 ‘수정 후 게재’, 60점 이상 ‘전면수정 후 재투고’, 59점 이하 ‘게재 불가’로 한다.

7) ‘수정 후 게재’, ‘전면수정 후 재투고’, ‘게재 불가’의 판정을 내렸을 경우, 심사위원은 심사서에 평가 항목에 따른 구체적인 수정요구사항을 반드시 명시해야 한다.

8) 심사위원 3인의 판정을 종합한 결과 ‘게재가’ 판정을 받은 논문은 소정의 절차를 거쳐 당 호의 <지식과 교양>에 게재한다.

9) 기타 판정에 관한 결정은 편집위원회의 의견에 따른다.

제4조(이의 심사)

1) 논문 심사 결과에 대한 이의가 있을 경우 논문 투고자는 편집위원회에서 제공하는 소정의 양식에 따라 서면으로 이의를 제기할 수 있다.

2) 심사 결과에 대한 이의 제기는 ‘게재불가’로 판정이 난 논문 투고자에 한해서만 할 수 있다.

3) 이의 제기는 결과 통지 후 1달 이내에 접수되어야 한다.

4) 접수된 심사 결과에 대한 이의제기는 편집위원회에서 이의 내용을 면밀히 검토한 후, 그 결과를 해당 논문의 저자에게 통지한다.

5) 편집위원회가 이의를 인정하게 되었을 경우 변경된 평가 결과를 논문 투고자에게 1주일 이내에 통보하도록 하고, 이에 대한 제반 절차를 바로 진행하도록 한다.

제5조(기타)

1) 학술지에 게재되는 논문에 대한 저작권은 <지식과 교양>이 소유한다.
2) 논문의 심사 및 편집·출판, 온라인 제공과 관련해 발생할 수 있는 기타 사항은 편집위원장이 편집위원회를 소집하여 논의를 거친 후 출석위원 2/3 이상의 찬성을 얻어 결정한다.
3) 이 규정에 명시되지 않은 사항은 편집위원회의에서 결정한다.

제6조(개정)

본 규정은 <지식과 교양> 편집위원회의 결의에 의하여 개정될 수 있다.

부 칙

1) (시행일) 본 규정은 2018년 3월 1일부터 시행한다.
2) (시행일) 본 개정 규정은 2020년 12월 1일부터 시행한다.
3) (시행일) 본 개정 규정은 2022년 3월 1일부터 시행한다.

연구윤리 규정

제정 2018. 3. 1.
개정 2021. 3. 1.
개정 2022. 3. 1.

제1장 총칙

제1조(목적)

<지식과 교양>은 교육부의 「연구윤리 확보를 위한 지침」(교육부훈령 제263호)을 준수한다. 본 규정은 목원대학교 교양교육혁신연구센터에서 발행하는 <지식과 교양>에 수록되는 학술발표와 논문 등 저작물의 투고, 심사윤리 등에 관한 내용을 정하는 것에 목적이 있다. 본 규정에 제시되지 않은 사항은 교육부의 「연구윤리 확보를 위한 지침」을 우선해 따른다.

제2조(적용대상 및 서약)

1) <지식과 교양>의 편집위원 및 학술운영위원, 논문 심사위원, 투고자는 본 규정을 준수하기로 서약하여야 한다.(서약서. 별첨 1, 2)
2) <지식과 교양>의 편집위원회는 원고모집을 공고할 때 본 규정을 함께 공고하여야 하고, 심사자는 심사를 승낙할 때 본 규정을 준수하기로 서약하여야 한다.
3) 투고자는 논문 투고시 연구윤리를 준수할 것을 서약하는 '연구윤리 규정준수서약서'와 한국연구재단 한국학술지인용색인(http://www.kci.go.kr)에서 제공하는 '문헌 유사도 검사' 서비스의 검증결과(KCI 문헌유사도 검사 종합결과 확인서)를 반드시 함께 제출해야 한다.

제3조(저자의 투고윤리기준 및 연구부정행위의 정의)

원고는 독창성을 갖는 저작물이어야 하며, 다른 정기학술지나 단행본에

이미 발표된 것이 아니어야 한다. 또한 타인의 저작물을 표절한 내용이 담겨서는 아니 된다. 타인의 저작물은 문서를 포함한 이미지 자료도 포함된다. 표절의 기준은 국가기관 혹은 아래의 기준을 따른다.

1) 표절 :

(1) 원저자의 아이디어, 논리, 고유한 용어, 데이터, 분석 체계 등을 출처를 명확하게 밝히지 않고 의도적으로 자기 것인 것처럼 활용하거나 무단으로 사용하는 경우로, 이는 사용언어가 다른 경우에도 해당한다.

(2) 타인의 저술이나 논문의 핵심 개념의 전부 또는 일부를 인용부호 없이 원문 그대로 옮기거나 광범위하게 인용하는 경우

(3) 가져온 원 저작물의 출처를 밝혔더라도 인용된 저작물이 내용 또는 분량에서 새로운 저작물의 주된 부분을 구성하게 되는 경우

(4) 타인의 연구계획서 및 기고된 논문에 대한 동료심사를 통해 연구에 직접적으로 관여하지 않았음에도 아이디어 전체나 일부분을 그대로 또는 피상적으로 수정하여 자신의 이름으로 발표하여 타인의 연구를 도용하는 경우

2) 위조 : 실험, 관찰 등의 존재하지 않는 자료나 연구결과 등을 허위로 만들어내는 행위

3) 변조 : 연구 재료·장비·과정 등을 의도적으로 조작하거나 자료를 마음대로 변형·삭제하는 행위

(1) 수집한 원 자료의 내용을 결과를 왜곡할 의도로 변경, 누락, 추가하는 것

(2) 연구기록에서 날짜나 실험과정을 사후에 바꾸는 것

(3) 연구대상이나 연구방법 등을 사실과 다르게 설명하는 것

(4) 임의로 표본을 자르거나 통계 분석 결과를 그릇되게 설명하는

4) 중복 게재 :

(1) 게재 예정이거나 심사 중인 연구물을 포함해 자신이 기존에 발표한 논문, 자료, 연구결과를 인용 없이 동일 언어 또는 다른 언어로 중복하여 학회지에 재수록하는 경우로, 사전에 해당 학술지의 허

락을 받는 경우는 중복게재에 해당하지 않을 수 있다.

(2) 대부분의 연구 결과가 같고 대부분 문장이 같은 경우도 중복게재에 해당한다.

(3) 단행본이나 정기학술지에 출간되지 않은 자신의 석, 박사 학위논문의 일부를 활용하여 작성된 원고는 중복게재에 해당한다. 단 자신이 이미 발표한 저작물을 부분적으로 활용하며 새로운 학술적 논점을 추가시켜 분석하고 있는 저작물은 중복게재에 해당하지 않을 수 있다. 다만 그 작성 경과를 반드시 저작물에 적시하여야 한다.

5) 부당한 저자표시

연구내용 또는 결과에 대하여 공헌 또는 기여를 한 사람에게 정당한 이유 없이 논문저자 자격을 부여하지 않거나, 공헌 또는 기여를 하지 않은 자에게 감사의 표시 또는 예우 등을 이유로 논문저자 자격을 부여하여서는 아니 된다.

(1) 연구에 실질적으로 공헌 또는 기여하지 않은 사람을 제1저자, 공동저자 또는 교신저자로 올리는 경우

(2) 연구내용 또는 결과에 대하여 과학적· 기술적 공헌 또는 기여를 한 사람에게 정당한 이유 없이 논문저자 자격을 부여하지 않는 경우

(3) 논문의 저자 중 특수관계인(미성년 연구자, 논문 투고자의 가족(배우자, 자녀 등 4촌 이내))으로서, 논문투고의 공동저자일 경우 논문의 투고, 심사, 출간 과정에서 위반행위에 대한 조사 가능성이 있는 경우

6) 논문에서 저자는 주저자(제1저자), 교신저자, 공동저자로 나눈다.

(1) 저자가 2인 이상인 경우 각 저자의 역할을 표시하여야 한다. 연구와 논문작성에 있어서 가장 많은 기여를 한 저자를 "주저자"로, 논문의 투고, 심사, 출간 과정에서 <지식과 교양> 편집위원회, 혹은 운영위원회 등과 연락을 담당한 저자를 "교신저자"로 표시한다.

(2) 교신저자

① 교신저자는 논문투고 및 심사자와 교신하는 투고의 전 과정을 책임지는 연구책임자이다.

② 교신저자는 공동저자의 표시와 그 순서에 대하여 입증책임을 지고, 저자 표시 순서에서 맨 뒤에 배치한다.

③ 교신저자는 공동저자들에게 최종 논문을 회람하여야 하고 투고 사실을 알려 확인받아야 한다. 또한 논문 심사 후 수정을 해야 하는 경우에도 교신저자는 이를 공동 저자에게 알려서 승인을 받아야 한다.

(3) 주저자(제1저자)

저자의 표시 순서에서 제일 앞에 두고, 데이터를 수집하고 실험한 자, 그 결과를 해석하고 원고 초안을 작성한 연구의 주요 기여자이다.

(4) 공동저자

① 연구에 참여한 공동 연구원 및 연구보조원, 연구 수행 중 중요한 연구 정보를 상의하고 결론에 도달하는데 기여한 자이다.

② 공동저자의 포함 범위는 연구의 계획, 개념 확립, 수행, 결과분석 및 연구 결과의 작성에 현격히 기여한 자이다.

③ 공동저자의 표시순서는 연구에 참여한 상대적 기여도에 따라 배치한다. 저자 표시순서는 교신저자 주도하에 참여한 저자들 간의 합의에 의해 결정되어야 한다.

제4조(젠더혁신정책)

투고자의 논문은 젠더혁신 정책에서 추천하는 가이드라인(http://gister.re.kr)을 성실히 준수하여야 한다.

1) 논문은 생물학적 차이를 나타내는 성(sex)과 정체성에 관한 것이거나 정신적 혹은 문화적 구분을 나타내는 젠더(gender)를 구별하여 사용하여야 한다.

2) 논문은 연구 참가자의 성, 젠더, 또는 둘 모두를 보고해야 하며, 동물이나 세포의 성을 보고해야 한다. 또한 성과 젠더를 결정하기 위해 사용된 방법도 기술해야 한다.

3) 연구내용이 한쪽 성 또는 젠더만을 대상으로 한 경우, 저자는 명백한 경우를 제외하고(예를 들면 전립선암) 그 이유를 논문 내에 합리적으로 설명해야 한다.

4) 저자는 인종(race) 또는 민족집단(ethnicity)을 결정한 방법과 그 구분의 연 구상 필요성을 기술하여야 한다.

제5조(편집위원의 편집윤리기준)

1) 편집위원은 투고된 저작물에 대하여 지체 없이 심사에 관한 적절한 조치를 취해야 하며, 투고된 저작물의 게재 여부를 결정하는 모든 책임을 진다.

2) 편집위원은 투고된 저작물을 저자의 성별, 나이, 소속기관은 물론이고 어떤 선입견이나 사적인 친분과도 무관하게 오로지 저작물의 질적 수준과 투고규정 및 심사규정에 근거하여 공평하게 취급하여야 한다.

3) 편집위원은 투고된 저작물의 심사를 해당 분야의 전문적 지식과 공정한 판단능력을 지닌 심사자에게 의뢰하여야 한다.

4) 편집위원은 투고된 저작물의 게재가 결정될 때까지는 저자에 대한 사항이나 저작물의 내용을 공개해서는 아니 되고, 저자의 인격과 학문의 자유를 존중하여야 한다.

제6조(심사자의 심사윤리기준)

1) 심사자는 편집위원회가 심사 의뢰하는 저작물을 심사기준이 정한 바에 따라 성실하게 심사하고, 심사결과를 편집위원회에 통지하여야 한다. 이 경우 자신이 해당 저작물의 내용을 평가하는 데에 적임자가 아니라고 판단될 경우에는 그 사실을 편집위원회에 지체 없이 통지하여야 한다.

2) 심사자는 논문 투고자와 동일 기관 소속이어서는 아니 되며, 심사자는 개인적인 학술적 신념이나 저자와의 사적인 친분관계를 떠나 객

관적이고 공정한 기준에 의해 저작물을 심사하여야 한다. 심사자는 저자의 인격과 학문의 자유를 존중해야 하고, 충분한 근거를 명시하지 않은 채 또는 심사자 본인의 관점이나 해석과 상충된다는 이유로 게재불가 또는 전면수정 후 재투고로 결정해서는 아니 된다.

3) 심사자가 투고된 저작물이 제3조의 각항을 위반한 사실을 발견한 때에는 지체없이 그 사실을 편집위원회 및 제7조에 의한 윤리위원회에 알려야 한다.

4) 심사자는 심사를 의뢰받은 사실, 심사대상 저작물의 모든 사항 등을 누설하여서는 아니 된다. 저작물이 게재된 학술지가 출판되기 전에 저자의 동의 없이 저작물의 내용을 인용해서는 아니 된다.

제2장 윤리위원회의 설치 및 운영

제7조(윤리위원회의 설치 및 기능)

1) 본 규정의 목적을 달성하기 위하여 <지식과 교양>의 윤리위원회를 설치한다.

2) 윤리위원회는 목원대학교 교양교육혁신연구센터장 및 편집위원장, 교양교육혁신연구센터장이 위촉하는 인사 5인 내외로 구성되며, 교양교육혁신연구센터장이 그 위원장을 맡는다.

3) 위원장은 위원회의 회의를 소집하고, 회의는 특별한 규정이 없는 한 재적위원 과반수 출석과 출석위원 과반수 찬성으로 의결한다.

4) 위원회에서 필요하다고 인정될 때에는 관계자를 출석케하여 의견을 청취할 수 있다.

5) 회의는 비공개를 원칙으로 한다.

6) 연구윤리위원회 연구윤리의 확립과 관련된 다음 각 호의 사항을 심의·의결한다.

(1) 연구윤리 제도 수립 및 운영에 관한 사항

(2) 연구 부정행위 조사 결과의 처리 및 후속 제재 조치에 관한 사항

(3) 조사위원회 구성 및 조사 결과 승인에 관한 사항
(4) 제보자 보호 및 비밀 유지에 관한 사항
(5) 기타 위원장이 부치는 사항

제8조(위원회의 권한과 의무)

1) 위원회는 조사과정에서 제보자, 피조사자, 증인에 대하여 출석과 자료 제출을 요구할 수 있다.
2) 위원회는 증거의 멸실, 파손, 은닉 또는 변조 등을 방지하기 위하여 상당한 조치를 취할 수 있다.
3) 위원회 위원은 심의와 관련된 제반 사항에 대하여 비밀을 준수하여야 한다.

제3장 위반행위의 조사

제9조(위반행위의 조사 개시)

1) 위원회는 구체적인 제보가 있거나 상당한 의혹이 있을 경우에는 본 규정 위반행위(이하 '위반행위'라고 한다)의 존재 여부를 조사하여야 한다.
2) 위원장은 편집위원장과 협의하여 예비조사를 실시할 수 있다.

제10조(출석 및 자료제출 요구)

1) 위원회는 제보자·피조사자·증인 및 참고인에 대하여 출석을 요구할 수 있으며, 이 경우 피조사자는 이에 반드시 응해야 한다.
2) 위원회는 피조사자에게 자료의 제출을 요구할 수 있다.
3) 위반행위의 입증은 윤리위원회에 있다. 다만, 피조사가 자료제출을 거부하거나 파기한 경우에는 피조사자에게 입증책임이 있다.

제11조(위반행위 조사의 기간)

1) 위반행위의 조사 기간은 예비조사와 본조사로 나누어 실시한다. 예비조사는 제보 또는 신고일로부터 30일 이내에 착수하며, 본 조사는 예비조사 개시일로부터 6개월 이내에 종료하여야 한다.

2) 위반행위에 대한 조사시효는 만 5년으로 한다. 그 이전의 부정행위에 대해서는 접수하였더라도 처리하지 않음을 원칙으로 한다.

3) 다음에 해당될 경우에는 위반행위에 대한 조사를 실시하여야 한다.

(1) 5년 이전의 위반행위라도 후속 연구의 기획, 연구비 신청, 연구의 수행, 연구결과의 보고 및 발표가 5년 이내일 경우.

(2) 공공의 복지 또는 안전에 위험이 발생하거나, 발생할 우려가 있는 경우.

제12조(제보자와 피조사자의 권리 보호 및 비밀엄수)

1) 어떠한 경우에도 제보자의 신원을 직, 간접적으로 노출시켜서는 안 되며, 제보자의 신원은 반드시 필요한 경우가 아니면 조사결과 보고서에 포함하지 아니 한다.

2) 위반행위 여부에 대한 검증이 완료될 때까지 피조사자의 명예나 권리가 침해되지 않도록 비밀을 준수하고, 윤리위원회의 심사를 통해 구체적인 혐의가 인정되기 이전까지 피조사자는 연구윤리를 위반하지 않은 것으로 본다.

3) 제보, 조사, 심의, 의결 등 조사와 관련된 모든 사항은 비밀로 하며, 조사에 직·간접적으로 참여한 자는 조사와 직무수행 과정에서 취득한 모든 정보를 부당하게 누설하여서는 아니 된다. 다만 공개의 필요성이 있는 경우 위원회의 의결을 거쳐 공개할 수 있다.

제13조(제척, 기피, 회피)

1) 당해 조사와 직접적인 이해관계가 있는 위원은 조사 및 안건의 심의,

의결에서 제척된다.

2) 제보자 또는 피조사자는 위원에게 공정성을 기대하기 어려운 사정이 있는 때에는 그 이유를 밝혀 기피를 신청할 수 있다. 위원회의 의결로 기피신청이 인용된 경우에는 당해 안건의 조사 및 심의, 의결에 관여할 수 없다.

3) 위원은 제1항 또는 제2항의 사유가 있는 경우에는 위원장의 허가를 얻어 회피할 수 있다.

제14조(이의제기 및 진술기회의 보장)

위원회는 제보자와 피조사자에게 의견진술, 이의제기 및 반론의 기회를 동등하게 보장하여야 하며 관련 절차를 사전에 알려주어야 한다.

제15조(판정)

1) 위원회는 이의제기 또는 반론의 내용을 토대로 조사내용 및 결과를 확정한다.

2) 위원회는 재적위원 과반수 출석과 출석위원 3분의 2이상의 찬성으로, 피조사 사실과 관련한 피조사자의 위반행위 여부를 확인하는 판정을 한다.

제4장 조사 이후의 조치

제16조(조사결과에 따른 조치)

1) 윤리위원회가 위반행위에 대하여 제재하기로 결정한 경우에는 다음 각 호의 제재를 부과하여야 한다.

(1) 본 규정에 위반된 저작물이 <지식과 교양>에 게재된 경우에는 해당 저작물의 게재의 소급적 무효화 및 논문목록에서 삭제

(2) 향후 10년 이상 <지식과 교양> 투고 금지

(3) 본 규정의 위반 사실을 <지식과 교양> 및 교양교육혁신연구센터

홈페이지에 공지

(4) 본 규정의 위반 사실을 한국연구재단에 통보

(5) 기타 윤리의 준수를 위해서 필요한 사안으로서 윤리위원회가 정하는 제재사항

2) 전항 제3호의 공지는 저자명, 논문명, 논문의 수록 권·호수, 취소일자, 취소이유 등이 포함되어야 한다.

제17조(결과의 통지)

위원장은 조사 결과에 대한 위원회의 결정을 서면으로 작성하여 지체없이 제보자 및 피조사자 등 관련자에게 이를 통지한다.

제18조(재심의)

피조사자 또는 제보자는 위원회의 결정에 불복할 경우 제17조의 통지를 받은 날부터 20일 이내에 이유를 기재한 서면으로 위원회에 재심의를 요청할 수 있다.

제19조(명예회복 등 후속조치)

재심의 결과 위반행위가 없었던 것으로 확정될 경우, 위원회는 피조사자 혹은 혐의자의 명예회복을 위해 노력하여 적절한 후속조치를 취할 수 있다.

제20조(기록의 보관 및 공개)

1) 조사와 관련된 기록은 조사 종료 시점을 기준으로 5년간 보관하여야 한다.

2) 판정이 끝난 이후 결과는 교양교육혁신연구센터 <지식과 교양> 운영위원회와 편집위원회에 보고되어야 한다. 다만, 제보자, 조사위원, 참고인, 자문에 참여한 자의 명단 등 신원과 관련된 정보에 대해서는 당사자에게 불이익을 줄 가능성이 있을 경우에 위원회의 결의로 그

공개대상에서 제외할 수 있다.

제5장 보칙

제21조(개정)

본 규정은 <지식과 교양> 편집위원회의 결의에 의하여 개정될 수 있다.

부 칙

1) (시행일) 본 규정은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

2) (시행일) 본 개정 규정은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

3) (시행일) 본 개정 규정은 2022년 3월 1일부터 시행한다.

편집위원회 규정

2018년 3월 1일 제정
2022년 3월 1일 개정

제1조(목적)

본 규정은 교양교육혁신연구센터 학술지 <지식과 교양> 편집위원회 업무를 공정하고 합리적으로 처리하기 위한 것이다.

제2조(업무)

편집위원회의 주요 업무는 다음과 같다.

⑴ 학술지 <지식과 교양> 투고 논문 심사와 편집

⑵ 학술도서 기획과 편집

⑶ 기타 학술지 관련 업무

⑷ 본 연구소의 편집 관련 업무

제3조(구성 및 임기)

편집위원회 구성 및 임기는 다음과 같이 한다.

⑴ 편집위원회 위원장은 운영위원회의 추천을 받아 센터장이 위촉하며, 편집위원은 편집위원장의 추천을 받아 센터장이 위촉한다.

⑵ 편집위원회는 10명 내외로 구성한다.

⑶ 편집위원은 각 분야에서 대내외적 지명도가 높고 학술적 성과가 우수한 이로 하며, 각 지역에서 활동하는 연구자들이 고루 선임될 수 있도록 한다.

⑷ 심사 및 편집 실무를 위해 약간 명의 조교, 연구원을 둘 수 있다.

⑸ 편집위원장과 편집위원의 임기는 2년으로 하며, 연임할 수 있다.

제4조(회의 개최)

편집위원회는 학술지 투고 마감 이후 심사위원 선정과 위촉을 위한 편집회의를 개최하며, 심사가 일단락된 후 심사결과 판정과 학회지 편집을 위한 편집회의를 개최한다. 편집회의는 필요에 따라 온라인으로 진행할 수 있다.

제5조(결정 사안)

편집위원회의 주요 결정 사안은 다음과 같다.

⑴ 학술지 투고 논문에 대한 심사위원 위촉
⑵ 투고 논문 심사결과의 검토와 판정
⑶ 논문 수정사항 확인을 통한 게재 여부 확정
⑷ 기타 학술도서 기획 및 심사 편집에 관한 건

제6조(규정준수 의무)

편집위원회는 학술지 심사 및 편집 작업을 수행함에 있어 학술지 발간 및 논문 투고 규정과 논문 심사 규정, 연구윤리 규정을 준수해야 한다.

부 칙

1)(시행일) 본 규정은 2018년 3월 1일부터 시행한다.
2)(시행일) 본 개정 규정은 2022년 3월 1일부터 시행한다.

◇ 연 구 소 장 : 송석랑
◇ 편집위원장 : 최혜진
◇ 편 집 위 원 :
구진희(목원대), 김경래(한국교원대), 김순정(성신여대), 김요한(영남대), 김혜정(경인교대), 문성호(중앙대), 배병윤(한라대), 서유석(경상대), 원은석(목원대), 정옥희(목원대), 조기웅(전북대), 조용림(목원대), 조준희(동국대), 최병진(제주대), 홍태한(전북대)

본 학술지는 목원대학교 학술연구지원에 의하여 발행되었음.

지식과 교양 *Knowledge & Liberal Arts*

2022년 11월 30일 / 30 November 2022
통권 제10호 / No.10

발행인 **송석랑**
발행처 **목원대학교 교양교육혁신연구센터**
발행일 **2022년 11월 30일**

(우편번호 35349)
대전시 서구 도안북로 88 목원대학교 캠퍼스타운 1층 교양교육혁신연구센터
Tel 042-829-8198
E-mail kl@mokwon.ac.kr
https://lic.jams.or.kr

편집·인쇄처 **오름디자인기획**
전화 : 042-825-6157~8