

기호학 연구 제70집

기호학 연구 제70집
Semiotic Inquiry No. 70



한국기호학회
Korean Association for Semiotic Studies

2022

차례

강병창 : 포스트인문학과 언어 세미오시스 - 포스트휴먼 시대의 언어연구 방향에 대한 소고	7
송치만 : 정념과 신체의 기호화 - 스포츠 선수의 몸에 대한 고찰	37
오세정·윤인선 : 지역 설화의 콘텐츠 개발 방안 연구 - 퍼스의 3항성 범주 모델을 활용한 <곰나루 설화> 분석과 개발	61
오장근·전형연 : 광고, 기호 속 숨겨진 비밀 - TTL 브랜드의 초기 광고전략에 대한 기호학적 분석을 중심으로	97
윤나라 : 디지털 영상의 표현 층위 고도화와 기술 환경 - 90년대 초 고(高) 부동산수집 연산 성능의 보급과 CG/CGI 작업물의 관계를 중심으로	123
이수진 : 디지털 게임의 디제시스적 환상과 파생실재 - <어쌔신 크리드 발할라>를 중심으로	157
이윤희 : 기억, 상상, 장소 경험을 통한 기호적 사고 - 문화적 리터러시를 위한 자전적 글쓰기 『배움의 발견』을 중심으로	183

포스트인문학과 언어 세미오시스*

- 포스트휴먼 시대의 언어연구 방향에 대한 소고

강병창**

【 차례 】

- I. 들어가는 말
- II. 인문학에서 포스트인문학으로
 1. 인문학의 위기와 포스트휴먼 시대
 2. 포스트인문학의 대두와 지형
- III. 포스트인문학 관점에서 본 언어 세미오시스
 1. 언어-비언어 연속성
 2. 언어연구의 대상: 정제된 추상체에서 총체적 사실로
 3. 포스트인문학적 언어 세미오시스 연구의 방향
- IV. 나오는 말

국문초록

이 논문에서는 21세기 위기의 시대 상황과 맞물려 전통 인문학의 지형 변화가 포스트인문학으로 새롭게 수렴하고 있음을 인식하고, 그동안 기호의 중심으로 자리 잡아 온 언어에 대한 성찰이 비판적 포스트휴머니즘과 포스트인문학의 사유공간에서 어떻게 자리매김하는지를 고찰한다. 비판적 포스트휴머니즘은 오늘날 인류세 위기의 동인으로 지목되는 인간중심주의와 인간예외주의에 대한 비판적 성찰이며, 탈중심화된 인간을 사유한다. 이는 학문적으로는 포스트인문학 운동으로 구체화되고 있으며, 인간-비인간, 자연-문화 이분법에 대해, 그리고 삶-앎-함의 주체에 대해 새로운 성찰을 요구

* 이 연구는 2022학년도 한국외국어대학교 교내학술연구비의 지원에 의하여 이루어진 것임. 또한 이 논문은 2021년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2021S1A6A3A01097826).

** 단독저자, 한국외국어대학교 언어연구소, 교수, kangbch@hufs.ac.kr

하고 있다. 현재 포스트인문학 담론은 인문학의 전 영역에서 다각도로 펼쳐지고 있지만, 인간중심주의의 기반이 되는 언어중심주의에 대한 성찰은 다소 부진해 보인다. 이 논문은 이러한 공백을 메우는 데 일조하기 위한 개괄적 고찰로서 포스트인문학 관점에서 언어 세미오시스 연구의 향방을 가늠해 보려는 시도이다. 이 고찰에서는 언어-비언어 연속성과 언어연구 대상으로서의 총체적 언어 사실에 특별히 주목하면서 포스트인문학적 언어 세미오시스 연구가 나아갈 길을 모색한다. 언어의 독보성을 인정한다 할지라도 언어도 전체 생물계의 다양한 소통체계의 맥락 속에서 상관적 자리매김이 이루어져야 함을 역설하고, 이로써 인간중심주의에서 포스트휴머니즘적 탈인간중심주의로 나아가는 통로를 엿볼 것이다. 또한 20세기 주류 언어학이 언어가 매개하는 ‘몸-앓-문화-소통’의 연결고리에 대해서는 경계를 긋고 관여하지 않는 태도를 보여 왔음을 지적하고, ‘앓-함’ 이원모형을 극복하는 새로운 패러다임 전환을 개관한다.

열쇠어 : 포스트인문학, 비판적 포스트휴머니즘, 언어 세미오시스, 언어-비언어 연속성, 총체적 언어 사실

I. 들어가는 말

이 논문의 목적은 인문학이 포스트인문학으로 개편되고 있는 시대의 흐름 속에서 언어 세미오시스에 대한 연구가 어떤 방향 전환을 모색하고 있는지를 개관해 보는 데 있다. 전통적으로 인문학은 ‘자연학’에 대립하는 ‘정신학’이었고, 여기서 언어와 기호의 문제는 인간의 본성과 문화를 이해하는 데 핵심적인 역할을 해 왔다. 그러나 21세기 과학이 인간의 정신도 자연과학적으로 해명할 수 있다는 믿음을 확산시키면서 인문학은 큰 위기를 맞고 있다. 하지만 늘 그렇듯이 위기는 기회이기도 하므로, 인문학은 인공지능, 포스트휴먼, 4차 산업혁명의 담론에 참여하고 대응하면서 휴머니티(인간다움)를 새롭게 성찰함으로써 대안을 내놓고 있음을 감지한다. 이 논문에서는 그러한 응답을 인문학 ‘이후’의 인문학이라는 의미에서 ‘포스트인문학posthumanities’이라고 일컬을 것이다. 인문학을 포스트인문학으로 재편되게 하는 근간에는 인간중심주의와 인간예외주

의에 대한 반성이 있다. 전통 인문학에서 언어는 인간다움 및 인간 정신을 각인하는 핵심으로 여겨져 왔으므로, 이제 포스트인문학에서 그러한 언어와 언어연구가 어떻게 새롭게 자리매김하는지를 들여다볼 이유는 충분하다.

이 논문은 크게 두 부분으로 구성된다. 첫 번째 장(II)에는 전통 인문학에서 포스트인문학 사유에 이르는 과정을 개관하며, 두 번째 장(III)에서는 포스트인문학 관점에서 언어연구가 어떤 방향으로 나아가는지 그리고 나아갈지를 조망해 볼 것이다. 인문학에서 포스트인문학으로 나아가는 사유의 변혁은 인문학 위기 담론에서 시작하며, 그 위기의 배후에 있는 정신에 대한 과학주의적, 자연주의적 태도를 비판하며, 비판적 포스트휴머니즘에 기반한 새로운 인문학적 사유로 이어짐을 살펴볼 것이다. 이어서 이러한 포스트인문학적 관점이 인간중심주의의 토대가 되는 언어중심주의에 어떤 영향을 미치고 언어 세미오시스 이해에 어떤 지각 변동을 가져다주는지를 조망해 볼 것이다.

II. 인문학에서 포스트인문학으로

1. 인문학의 위기와 포스트휴먼 시대

알다시피 ‘인문학’은 영어 ‘humanities’의 번역이며, 이 용어는 라틴어 ‘studia humanitatis’(영어로 직역하면 ‘studies of humanity’)에서 유래한 것이다. 이러한 인문학은 르네상스 때부터 후마니타스humanitas(인간성)를 기르는 고전 공부(신이 아닌 인간의 영역에서 교양을 위한 배움)에서 시작했고, 19세기에 와서는 영역이 확장되어 자연과학과 대립하는 학문 영역으로 자리 잡게 되었다. 자연과학과 인문학, 두 진영은 20세기까지는 그런대로 상보적 균형을 이루면서 공존해 왔다고 할 수 있다. 하지만 20세기 말엽부터 퍼지게 된 이른바 ‘지구화’와 더불어 인문학 위기 담론

이 일기 시작했다. 21세기로 들어서서는 노골적으로 ‘돈이 되지 않는’ 인문학은 불필요하다는 주장까지 대두되고 있다. 예전에는 인문학은 돈벌이는 되지 않지만 그래도 필요하고 존중해야 할 것이라는 인식이 있었지만, 지금에 와서는 그마저도 희박해진 것이다. 우리나라도 이런 흐름을 비켜 가지 못하고 있는데, 대학이 경쟁력 강화를 추구하면서 시장경제와 사회정책의 요구에 적응하지 못하는 인문학을 축소하고 있다. 하지만 이러한 시대 변화 속에서 위기를 기회로 삼고 인문학을 시대에 맞게 재정비하려는 움직임도 없는 것은 아니다.

인간을 크게 보아 ‘몸’과 ‘마음’이라는 두 측면을 갖는다고 할 때, 인간 고유의 특성은 몸보다는 마음 쪽에서 발현된다고 봄으로써 마음(‘정신’)이 인문학을 규정하는 핵심어가 되어 왔다. 독일어권에서는 19세기부터 인문학을—자연과학에 해당하는 ‘자연학Naturwissenschaft’과 대립시켜—‘정신학Geisteswissenschaft’으로 불리왔으며, 자연학이 ‘설명erklären’을 하는 학문인데 반해 정신학은 ‘이해verstehen’를 하는 학문이었다. 자연학은 인간의 몸을 포함한 물질적 자연 현상을 인과적으로 설명하는 법칙을 찾아내려는 학문 영역인 반면에, 정신학은 인간 정신이 활동하는 방식과 만들어내는 산물(언어, 문화, 예술 등)의 의미를 해석적으로 이해하려는 학문 영역이었던 것이다. 또한 자연과학은 ‘법칙을 세우는 nomothetisch’ 학문인 데 비해 인문학은 ‘개별성을 기술하는 idiographisch’ 학문이었다.¹⁾

그런데 이러한 ‘정신학’으로서의 인문학은 21세기에 들어와서 심각한 도전을 받게 되는데, 인간의 정신도 (자연)과학적으로 탐구할 수 있다는 도전이다. 최근의 인지과학, 신경과학, 인공지능 연구는 ‘인간 정신에 대한 자연과학’으로 나서면서 그동안 신비의 영역으로 남아 있었던 마음/정신/영혼 혹은 이성/지성/의식에까지 도달하려 하고 있다. 이러한 시도

1) R. Bod, *A New History of the Humanities: The Search for Principles and Patterns from Antiquity to the Present*, Oxford University Press, 2013, p.7; p.257.

의 밑바탕에는 ‘정신을 가진 생물’인 인간의 의식이란 결국 뇌에서 일어나는 신경 화학적 작용에 불과하다는 생각이 깔려있다. 그러나 물질에서 정신으로 연결되는 고리를 찾는 일은 여전히 어려운 일로 남아 있다. 만일 그 고리가 언젠가 밝혀져 인간 정신이 자연 현상으로 환원되고 인과적 자연법칙으로 설명된다면 정신의 조작, 이용, 기술적 구현도 가능해질 것이다.

오늘날 인문학은 시대적, 사회적, 과학·기술적 변화와 더불어 전방위적으로 위협을 받고 있다. 한쪽에서는 과학주의와 자연주의가 인문학의 고유 대상인 ‘정신/마음’의 영역에까지 손을 뻗쳐 인공지능(AI)을 구현하고 있고, 다른 한쪽에서는 이른바 ‘4차 산업혁명’의 기치 아래 학문-기술 융합에 대한 요구가 커지고 있다. 또 다른 방향에서는 오늘날 ‘인류세 Anthropocene’ 위기의 주범으로 지목되는 ‘인간중심주의’ 또는 ‘인간에 외주의’에 대한 반성이 요청되고 있다. 이러한 변화와 이에 대한 성찰을 포괄하는 하나의 큰 개념이 있다면 그것은 아마도 ‘포스트휴먼posthuman’ 또는 ‘포스트휴머니즘posthumanism’일 것이다.²⁾

포스트휴머니즘은 지난 세기의 후반부부터 가시화되기 시작하여 90년대 말부터 본격적으로 발전하게 된 사상 흐름이라고 할 수 있다. 이 흐름에는 다양한 방향들이 결합되어 있어서 그 개념적 성격을 한 마디로 규정하기가 어렵다. 이는 우선 ‘포스트휴머니즘’이라는 명칭 자체가 중의적인 독법을 허용하는 데서 기인하는 것이 아닌가 한다. 즉, 이 용어는 ‘포스트휴먼-리즘posthuman-ism’으로도 ‘포스트-휴머니즘post-humanism’으로도 읽힐 수 있는 것이다. 이 양자는 ‘이후/이탈/극복’의 의미를 갖는 ‘포스트-’의 대상에 초점 차이가 있음을 암시한다. ‘포스트휴먼-리즘’은 우선적으로는 ‘휴먼’(인간)을, ‘포스트-휴머니즘’은 ‘휴머니즘’을 극복의 대상으로 삼는다고 할 수 있다.³⁾

2) 이에 관한 최근의 개관은 신상규 외, 『포스트휴먼이 물려온다: AI 시대, 다시 인간의 길을 여는 키워드 8』, 아카넷, 2020 참조..

‘포스트휴먼-이즘’의 ‘포스트휴먼’은 말 그대로 ‘현재의 인간을 넘어서/ 벗어난 새로운 인간’을 뜻한다. 포스트휴먼-이즘이 꿈꾸는 그러한 ‘인간 이후/초월’의 존재는 정보·생명·나노 기술을 통해 인간이라는 생물학적 종 자체를 ‘극복’함으로써 궁극적으로 도달하는 기계적 “슈퍼종Superspezies”⁴⁾이다. 관련 담론에서는 이 방향의 포스트휴머니즘을 흔히 ‘트랜스휴머니즘transhumanism’으로 특징짓기도 한다. ‘포스트휴먼-이즘’과 트랜스휴머니즘은 인간과 기술의 결합이라는 측면에서 거의 같은 의미로 사용되기도 하지만, 양자를 엄밀히 구분하는 시각도 있다. 야이나 로에 따르면, 트랜스휴머니즘은 “인간 ‘자체’를 극복하려는 것이 아니라 인간을 기술적으로 최적화하고 개선하려고” 하는 것인데, 여기서 “접두사 ‘트랜스-’는 ‘현재적 인간을 거쳐 인간 x.0으로’ 이행한다는 것”을 뜻한다.⁵⁾ 그러니까 트랜스휴머니즘은 자연과학과 실리콘 밸리 기술에 기대어 르네상스 휴머니즘의 이상을 극대화하려는 시도가 되는데, 이 시도는 휴머니즘의 토대가 되는 이상인 이성, 합리, 자유, 진보, 지식 등을 급진적으로 발전시키려는 것이다. 이러한 움직임의 저변에 깔린 생각은 인간을 인간답게 해 온 것은 처음부터 도구와 기술이며, 인간의 몸과 정신을 확장하는 이 도구적 기술을 배제하고서는 인간성을 논할 수 없다는 것이다. 반면에 엄밀한 의미의 ‘포스트휴먼-이즘’(야이나 로의 용어로는 ‘기술적 포스트휴머니즘’)은 인간 1.0에서 인간 2.0, 3.0 등(이른바 ‘트랜스휴먼’)으로 계속 발전/최적화시키는 것보다는 인간 자체를 인공적 초지능으로 대체하여 극복(‘포스트-’)하는 데 관심을 둔다.⁶⁾

3) 포스트휴머니즘을 ‘포스트휴먼-이즘’과 ‘포스트-휴머니즘’으로 구분한 것은 헤어브레히터(S. Herbrechter, *Posthumanism: A Critical Analysis*, Bloomsbury, 2013, p.16)의 독법 논의(‘post-humanism’, ‘post-humanism’, ‘posthuman-ism’)를 참조하여 압축한 것이다. 이 두 독법(‘포스트휴먼-이즘’과 ‘포스트-휴머니즘’)에 대한 제안은 이수진, 『사이언스픽션, 인간과 기술의 가능성』, 커뮤니케이션북스, 2017, 29~38쪽에서도 이미 개진된 바 있다(이 점을 지적해 준 익명의 논평자에게 감사드린다).

4) J. Loh, *Trans- und Posthumanismus zur Einführung*, Junius, 2018, p.13. (야이나 로, 『트랜스휴머니즘과 포스트휴머니즘』, 조창오 역, 부산대학교출판문화원, 2021, 20쪽.)

5) *Ibid.*, p.32(42쪽).

한편 ‘포스트-휴머니즘’(아니나 로의 용어로는 ‘비판적 포스트휴머니즘’)은 ‘휴머니즘’의 극복(‘포스트-’)에 주안점을 둬으로써 트랜스휴머니즘 및 기술적 포스트휴머니즘과 차별성을 띤다. 이런 의미의 포스트휴머니즘은 주로 인문학, 문화학 진영에 터전을 두면서 휴머니즘(인본주의) 전통을 문제 삼고 비판함으로써 인본주의적 인간상을 극복하려고 한다. 이 진영의 대표 주자로는 캐서린 헤일스Katherine N. Hayles, 슈테판 헤어브레히터Stefan Herbrechter, 로지 브라이도티Rosi Braidotti, 캐런 바라드Karen Barad, 캐리 울프Cary Wolfe, 프라모드 나야르Pramod K. Nayar 등을 들 수 있다.⁶⁾ 이들이 비판하는 전통적 휴머니즘은 인간중심주의로서 인간을 세계의 중심에 두면서 다른 존재자들에 대한 처분권을 인간에게 부여하려는 사고이다. 인간이 ‘만물의 척도’, ‘만물의 영장’이라는 생각에서 벗어나 인간중심적으로 사고하지 않으려는 시도가 바로 포스트-휴머니즘이라고 할 수 있다. 비판적 포스트휴머니즘 진영에서는 특히 1985년 도나 해러웨이의 「사이보그 선언」⁸⁾ 이후로 인간, 동물, 기계 사이의 경계 허물기를 당연한 것으로 보고 있는 것 같다. 트랜스휴머니즘과 기술적 포스트휴머니즘에서는 인간을 기계의 도움으로 ‘향상enhancement’시키거나 인간으로 하여금 동물의 몸을 극복하고 비물질, 관념, 초월의 차원으로

6) *Ibid.*, p.92(106쪽). 동물이면서 동물이 되고 싶어 하지 않는 인간의 포스트휴먼적 미래에 대해서는 다음을 참조: 레이 키즈와일, 『특이점이 온다: 기술이 인간을 초월하는 순간』, 김명남·장시형 역, 김영사.

7) 관련 저술로는 예컨대: K. N. Hayles, *How We Became Posthuman*, University of Chicago Press, 1999(캐서린 헤일스, 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가: 사이버네틱스와 문학, 정보 과학의 신체들』, 허진 역, 열린책들, 2013); S. Herbrechter, *Posthumanism: A Critical Analysis*, Bloomsbury, 2013; R. Braidotti, *The Posthuman*, Polity, 2013(로지 브라이도티, 『포스트휴먼』, 이경란 역, 아카넷, 2015); R. Braidotti, *Posthuman Knowledge*, Polity, 2019; K. Barad, *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, Duke University Press, 2007; C. Wolfe, *What Is Posthumanism?* University of Minnesota Press, 2010; P. K. Nayar, *Posthumanism*, Polity, 2014.

8) D. J. Haraway, “A Cyborg Manifesto,” in D. J. Haraway, *Manifestly Haraway*, University of Minnesota Press, 2016, pp.3~90(도나 해러웨이, “사이보그 선언,” 도나 해러웨이, 『해러웨이 선언문』, 황희선 역, 책세상, 2019, 15~112쪽).

로 넘어가게 하려는 유토피아적 경향으로까지 흘러가고 있다. 반면에 비판적 포스트휴머니즘에서는 인간의 물질성과 신체성을 억압하지 않으며, 인간-비인간 존재들 사이의 ‘얽힘entanglement’에 주목하며 자연-문화 연속의 새로운 생태계를 지향한다.

오늘날 포스트휴머니즘을 둘러싼 사회적 담론은 주로 ‘포스트휴먼-이즘’, 즉 트랜스휴머니즘 또는 기술적 포스트휴머니즘에 집중되고 있는 것으로 보인다. 인간의 ‘포스트휴먼’화, 즉 동물의 몸을 벗어나 인간을 초월하여 새로운 인간이 되는 탈인간화는 결국 유발 하라리가 언급하는 ‘호모 데우스homo deus’⁹⁾를 지향하는 것이라고 할 수 있겠다. ‘인간-기계-신’적 존재로 가는 길은 자본주의 경제 및 산업의 측면에서는 매력적일지 몰라도 이러한 환상에 우려와 저항이 있는 것도 사실이다. 포스트휴먼화는 인간성을 옹호하는 보수적 입장에서는 인간의 존엄성을 파괴하는 위험한 일일 것이다. 그렇다면 이러한 포스트휴먼 시대에 인문학은 무엇인가?

2. 포스트인문학의 대두와 지형

‘인문학humanities’이 ‘인간 조건human condition’을 탐구하는 것이라면, 오늘날 인간이 처한 조건은 완전히 새로운 것이 되고 있고 여기에 위기와 기회가 공존하게 되었는데, 이러한 시대 상황에 대한 인문학의 응답이 바로 ‘포스트인문학posthumanities’이라고 할 수 있다. 포스트인문학은 말하자면 ‘포스트인간 조건posthuman condition’에 대한 탐구이며, ‘인문학 이후의 인문학’이다. 여기서 접두어 ‘포스트-’는 단순히 뭔가가 끝나고 완전히 새로운 것이 시작되는 단절을 뜻하는 것이 아니라, 기존의 것이 이어지지만 그것이 더 이상 예전의 안전지대에 머물지 못하고 새로운 방향으로 요동, 변모함을 나타내는 것으로 이해해야 할 것이다.

9) 유발 하라리, 『호모 데우스: 미래의 역사』, 김명주 역, 김영사, 2017.

포스트인간 조건은 인간과 비인간, 자연과 문화, 몸과 기계, 타자와 자아 사이의 관계와 경계가 변동하고 있는 시대에 처한 인간조건이라고 할 수 있다. 이렇게 인간이 새롭게 처하게 된 시대 상황과 인식 조건은 인문학에도 새로운 변신을 요청하게 된다. 포스트인간, 즉 포스트휴먼 시대는 ‘인간’이 누구/무엇인지가 불확실해진 시대이며, 내가 로봇이 아니고 인간임을 증명해야 하는 시대이며, 지금까지 인간을 만물의 척도로 본 휴머니즘적 이상이 흔들리고, 인간이라는 생물종을 위계의 최상위에 두는 인간중심성/예외성이 도전을 받고 있는 시대이다. 즉, 이 시대의 인간들은 ‘포스트휴먼 곤경posthuman predicament’¹⁰⁾으로 일컬어지는 상황에 처하게 된 것이다. 이 곤경은 서로 관련 있고 중첩되는 세 가지 위기로 표현될 수 있는데, 첫째는 전 지구적 기후변화를 야기하고 그 되갚음을 받고 있는 종으로서의 인간의 위기이며, 둘째는 윤리의 기준으로 작용해 왔던 유럽 휴머니즘의 위기이며, 셋째는 앞서 언급했던 전통 인문학, 즉 인간에 관한 고전적 지식의 위기이다. 포스트휴먼 곤경은 달리 말하자면 ‘우리’, 즉 지구 행성에 거주하고 있는 인간과 비인간이 ‘네 번째 산업혁명’¹¹⁾과 ‘여섯 번째 대멸종’¹²⁾ 사이에 처해 있다는 것이다.¹³⁾

포스트인문학은 포스트인간 조건과 포스트휴먼 곤경에 대한 응답이다. 이 응답은 다양한 관점과 영역에서 이루어지는 것이지만, 포스트휴먼-이즘의 ‘인간 이후 인간’과 포스트-휴머니즘의 ‘탈중심화된 인간’에 대해 비판적으로 지식을 생산하는 새로운 플랫폼을 ‘포스트인문학’이라 할 수 있는 것이다. 이 명칭은 아직 제도적 틀에 수용된 것으로 보이지는 않지만, 포스트인문학에 관한 담론은 2000년대 무렵부터 시작해서 점진적으

10) R. Braidotti, *The Posthuman*, Polity, 2013, p.1(로지 브라이도티, 『포스트휴먼』, 이경란 역, 아카넷, 2015, 8쪽).

11) K. Schwab, *The Fourth Industrial Revolution*, World Economic Forum, 2016(클라우스 슈밥, 『제4차 산업혁명』, 송경진 역, 메가스터디북스, 2016).

12) E. Kolbert, *The Sixth Extinction: An Unnatural History*. Henry Holt Company, 2014(엘리자베스 콜버트, 『여섯 번째 대멸종』, 이해리 역, 처음북스, 2014).

13) R. Braidotti, *Posthuman Knowledge*, Polity, 2019, p.2.

로 확산하는 추세를 보이고 있다. ‘posthumanities’라는 명칭은 2006년 닐 배드밍턴¹⁴⁾의 제안에 이어, 캐리 울프,¹⁵⁾ 슈테판 헤어브레히터¹⁶⁾ 등의 저서를 필두로 해서 점차 확산되고 있으며, 2007년부터 미네소타 대학 출판사에서 캐리 울프가 편집자가 되어 발행하고 있는 총서의 제목이기도 하다.¹⁷⁾ 또한 포스트휴먼 시대의 인문학을 고민하는 대표적인 학자 중 하나인 로지 브라이도티의 저술에서도 그 명칭이 2014년 무렵부터 나타나는 것으로 보인다.¹⁸⁾

포스트인문학은 전통적 인문학 산하의 분과들이 단순히 새로운 주제 영역을 개척하는 수준에 머무는 것이 아니다. 이제 인문학자들은 사회와 문화의 변동이 일으키는 도전에 직면하여 기존의 수립된 분과 고유의 지식을 되돌아보고 그 방법과 형식을 재고할 수밖에 없게 된 것이다. 이 과정에서 전통적인 인문학 분과는 다른 영역, 즉 사회과학, 자연과학, 기술 등과 학제적으로 교섭하고 분과 횡단적인 공통 관심사를 추구하는 것도 주저하지 않게 된다. 이런 의미에서 포스트인문학은 융합·복합 학문의 또 다른 이름이라고 해도 될 것 같다. 하지만 이러한 학문 간 교섭 및 융합의 장에서도 인문학 고유의 해석과 비판의 관점은 견지되어야 할 것

14) N. Badmington, “Cultural Studies and the Posthumanities,” in G. Hall & C. Birchall, eds, *New Cultural Studies: Adventures in Theory*, Edinburgh University Press, 2006, pp.260~272.

15) Wolfe, *op.cit.*, ch. 4.

16) Herbrechter, *op.cit.*, ch. 5.

17) 2021년 기준으로 총 65권이 출간되었다(<<https://www.upress.umn.edu/book-division/series/posthumanities>>).

18) 예컨대 R. Braidotti, “Working towards the Posthumanities,” *Trans-Humanities* 7:1, 2014, pp.155-176. 그 이전에는 ‘posthuman humanities’(포스트휴먼 인문학)이라는 이름이 쓰였다(예컨대 R. Braidotti, *The Posthuman*, Polity, 2013, ch. 4). 그의 최근 저서(R. Braidotti, *Posthuman Knowledge*, Polity, 2019)에는 ‘posthumanities’, 정확하게는 ‘PostHumanities’이라는 명칭이 적극적으로 쓰이고 있음을 볼 수 있다. 그 밖에도 비판적 포스트휴머니즘 틀 안에서 포스트인문학을 다루는 최근의 논의로는 페란도(F. Ferrando, *Philosophical Posthumanism*, Bloomsbury, 2019; 프란체스카 페란도, 『철학적 포스트휴머니즘: 포스트휴먼 시대를 이해하는 237개의 질문들』, 이지선 역, 아가넷, 2021)를 들 수 있다.

이다. 포스트휴먼 시대에도 난이도는 높아졌지만 ‘인간’이란 무엇인가에 대한 의문을 던지는 데 여전히 인문학의 역할은 중요하다. ‘포스트인문학’이라는 지각 위에는 다양한 흐름들이 있으며, 이들은 또 서로 교차하면서 끊임없이 새로운 지류를 만들기도 한다. 여기서는 지면의 제약으로 이러한 움직임들의 전모를 소상히 들여다볼 수는 없으므로 큰 흐름을 개괄적으로 조망해 보는 것으로 갈음한다.

포스트휴머니즘과 포스트휴먼 시대의 인문학, 즉 포스트인문학을 둘러싼 논의에서 자주 지목되어 온 두 가지 흐름이 있다면 ‘환경인문학 environmental humanities’과 ‘디지털인문학 digital humanities’일 것이다. 디지털인문학이 ‘제4차 산업혁명’에 대한 인문학의 대응이라면, 환경인문학은 ‘여섯 번째 대멸종’에 대한 인문학의 대응으로 볼 수 있다. 브라이도티¹⁹⁾가 포스트인문학의 예로 제일 먼저 꼽은 것은 사실 환경인문학이다. 분과간 제휴 학문인 환경인문학은 ‘인류세’라는 말이 대변해 주는 현상, 즉 인간 활동이 지질학적으로 미치는 영향에 대한 인식에서 출발하는데, 이런 의미에서 ‘지속가능성 인문학 sustainable humanities’, ‘인류세 인문학 Anthropocene humanities’로 불리기도 한다. 환경인문학이 이끄는 방법론적, 이론적 혁신은 자연-문화 대단절의 벽을 무너뜨리고 사회·문화적 질서가 탈자연화된 것이 아니라 환경 및 유기체적 기반과 분리할 수 없게 연결되어 있음을 역설하며, 우리 모두의 삶 바탕에 있는 상호의존성의 다층적 복잡성을 이해하는 데 있다.²⁰⁾

디지털인문학은 21세기를 맞으면서 본격적으로 대두하게 되었는데, 이 시기에는 정보소통의 디지털화와 네트워크화가 가속화되었고 이로써

19) R. Braidotti, *The Posthuman*, Polity, 2013, p.159(로지 브라이도티, 『포스트휴먼』, 이경란 역, 아카넷, 2015, 206쪽).

20) 환경 인문학에 대한 개관은 예컨대 다음을 참조할 수 있다: S. Oppermann & S. Iovino, eds, *Environmental Humanities: Voices from the Anthropocene*, Rowman & Littlefield, 2016; R. S. Emmett & D. E. Eye, *The Environmental Humanities: A Critical Introduction*, MIT Press, 2017; U. K. Heise et al., eds, *The Routledge Companion to the Environmental Humanities*, Routledge, 2017.

전통적인 인문학의 대상과 방법에도 중대한 변화가 초래된 것이다. 컴퓨터로 인문학을 하는 이른바 ‘전산 인문학humanities computing’은 20세기 중반부터 있어 왔지만, 오늘날 ‘디지털인문학’은 문자언어 텍스트의 정보화를 넘어서 다매체 디지털 시대에 부응하는 새로운 인문학 기획이다. 디지털 인문학은 정보기술과 인문학의 결합으로 보이기는 하지만, 단순히 전통 인문학의 텍스트와 내용을 정보소통 도구를 통해 디지털화, 검색, 이용하는 데 그치는 것이 아니다. 다시 말해, 디지털 인문학은 ‘순수’ 인문학을 옆에서 돕는 시녀 역할을 맡기 위해 탄생한 것이 아니라, 궁극적으로는 인문학에 혁명을 일으켜 시대에 맞는 변신을 꾀하기 위한 것이라고 할 수 있다. 이런 의미에서 디지털 인문학도 포스트인문학의 중요한 일환으로 볼 수 있겠다.²¹⁾

그 밖에도 ‘...연구/학studies’ 또는 ‘...인문학’의 명칭으로 포스트휴먼 시대의 다양한 포스트인문학 형태들이 전통 인문학 분과의 외곽에서, 분과학문 간 경계를 넘어서 확산되고 있다.²²⁾ 인본주의적 보편 인간(‘Man’)과 최상위 생물 종으로서의 인류(‘Anthropos’)를 중심에 두어 왔던 전통 인문학은 생명 위기와 포스트휴먼 상황에서 새로운 사유 방식을 모색하고 변모하는 전환을 꾀하고 있다. 이러한 변혁은 다양한 영역에서 ‘비인간으로의 전환nonhuman turn’,²³⁾ ‘물질로의 전환material turn’,²⁴⁾

21) Braidotti, *op.cit.*, p.162(209쪽); G. Hall, *Pirate Philosophy: For a Digital Posthumanities*, MIT Press, 2016; p.Mahon, *Posthumanism: A Guide for the Perplexed*, Bloomsbury, 2017, pp.251~269. 메이혼은 언급된 장소에서 특히 전통적인 문학·문화 연구에서 강조되어 온 ‘징후 읽기symptomatic reading’, ‘가까이서(자세히) 읽기 close reading’를 넘어서 ‘멀리서 읽기distant reading’, ‘디지털 읽기digital reading’의 중요성을 부각하고 있다.

22) 예컨대 ‘의료medical 인문학’, ‘대중public 인문학’, ‘상호작용interactive 인문학’ 등(R. Braidotti, *Posthuman Knowledge*, Polity, 2019, ch. 4). 포스트인문학의 틀에서 최근 들어 부상하고 하고 ‘... studies’의 예로는: ‘장애학disability studies’, ‘음식학food studies’, ‘(인간-)동물학(human-animal studies)’, ‘과학기술학science and technology studies’ 등.

23) R. Grusin, ed., *The Nonhuman Turn*, University of Minnesota Press, 2015.

24) 예컨대: 김환석, “사회과학의 ‘물질적 전환(material turn)’을 위하여,” 『경제와사회』 112, 비판사회학회, 2016, 208~231쪽.

‘존재로의 전환(ontological turn)’²⁵⁾ 등으로 성격 규정되고 있으며, 새로운 명명을 요구하는 여러 가지 이론, 사상으로 표출되고 있다. 그 대표적인 예로는 행위자-연결망 이론(actor-network theory), 신유물론(new materialism), 사변적 실재론(speculative realism), 객체 지향 존재론(object-oriented ontology), 신실재론(new realism), 인류학의 존재론적 선회(ontological turn in anthropology) 등을 들 수 있다.²⁶⁾

이처럼 21세기에 부상하는 포스트인문학 또는 ‘새로운 인문학’은 인간-비인간, 자연-문화 이분법에 대해, 그리고 삶, 앎, 함의 주체에 대해 새로운 성찰을 요구하고 있다.

Ⅲ. 포스트인문학 관점에서 본 언어 세미오시스

포스트인문학은 전통 인문학의 인간중심주의와 인간예외주의에 대한 비판에서 출발한다. 이러한 관점이 언어학이나 언어철학과 같은 언어연구 영역에도 작용한다면 전통적 언어관에는 어떤 변화가 초래될까? 전통적으로 서구에서는 인간성을 규정하는 핵심 요소로 이성과 언어가 지목되어 왔는데, 포스트인간성 담론에서 언어의 위상은 인간성에 대한 새로운 성찰과 맞물려 자리매김된다.

1. 언어-비언어 연속성

우리는 흔히 인간을 다른 동물과 구분해 주는 결정적인 특성으로 언어 능력을 든다. 일찍이 “인간은 언어가 있어야만 인간이다”,²⁷⁾ “언어는 생

25) M. Holbraad & M. A. Pedersen, eds., *The Ontological Turn: An Anthropological Exposition*, Cambridge University Press, 2017.

26) 구체적인 내용에 대한 조망은 다음을 참조할 수 있다: Grusin, *op.cit.*; 김환석 외, 『21세기 사상의 최전선: 전 지구적 공존을 위한 사유의 대전환』, 이성과감성, 2020; 千葉雅也 et al., “現代思想の総展望2019: ポスト・ヒューマニティーズ.” 『現代思想』 2019年1月号 総特集..

각을 빛는 기관이다”²⁸⁾라고 선언한 훔볼트 Wilhelm von Humboldt(1767~1835)는 인간의 언어 능력을 점진적 진화의 산물이 아니라 진화 과정에서 갑자기 일어난 질적인 도약의 결과로 보았다.²⁹⁾ 이러한 사고는 20세기 후반 촘스키 언어학 등 인지과학의 지배적 견해로 자리 잡았다. “소리에 생각을 붙이기를 무한히 할 수 있는 능력”인 언어 능력이 호모 사피엔스의 진화에서 돌발적으로 발생한 시기는 대략 5~10만 년 전으로 추정되고 있다.³⁰⁾ 이 과정을 유발 하라리는 “지식의 나무 돌연변이 Tree of Knowledge mutation”로 칭한 바 있는데, 언어라고 불리는 새로운 사고·소통 방식의 출현은 약 3~7만 년 전에 호모 사피엔스의 DNA에 우연히 발생한 이 생물학적 사건이며, 인간에게 허구를 지어낼 줄 아는 능력을 얻게 했고 이로써 “인지 혁명 Cognitive Revolution”을 일으켰다고 보는 것이다.³¹⁾ 이렇게 해서 언어는 인간(호모 속 중에서도 호모 사피엔스 종)만이 갖는 종 특유의 ‘본능’이 되며, 인간이라면 누구나 적절한 조건 속에 있으면 비교적 빨리, 쉽게 언어를 획득한다는 것이다. 그래서 비인간 동물에게 인간 언어에 필적할 만한 것은 없으며 인간의 언어는 비인간 동물의 소통체계와 어떤 관련성도 없다는 언어관이 자연스럽게 도출되는데, 이것은 인간 중심 및 인간 우위 사고의 기반이 되기 마련이다. 즉, 언어는 인간을 다른 종들에게서 떼어 놓는 경계선이 되는 것이다.

인간 언어에 종 특유의 특성이 있는 것은 사실이지만, 인간 언어가 다른 동물의 소통방식과 무관한, 질적으로 완전히 다른 특이성을 지닌다는 주장은 오늘날 여러 증거로 인해 반론에 부딪히고 있다.³²⁾ 비인간 동물

27) “Der Mensch ist nur Mensch durch Sprache.”: W. von Humboldt, *Wilhelm von Humboldts gesammelte Schriften: Band IV*, De Gruyter, 1968, p.15.

28) “Die Sprache ist das bildende Organ des Gedanken.”: W. von Humboldt, *Wilhelm von Humboldts gesammelte Schriften: Band VII*, De Gruyter, 1968, p.53.

29) J. Trabant, “Der Mensch ist nur Mensch durch Sprache,” in D. Ganten et al., eds, *Was ist der Mensch?*, De Gruyter, 2008, p.241.

30) N. Chomsky, *What Kind of Creatures Are We?* Columbia University Press, 2016, p.3.

31) 유발 하라리, 『사피엔스』, 조현욱 역, 김영사, 2015, 44쪽.

32) 구체적인 내용에 관해 참조할 것은: V. Evans, *The Language Myth: Why Language*

의 소통체계 가운데는 인간 언어와 거의 맞먹는 복잡성, 유연성, 사회적-지역적 변이, 후천적 습득의 측면 등을 보이는 것들도 존재한다고 보고되고 있다. 예컨대 침팬지는 발성기관의 제약으로 인간의 음성언어를 습득하는 것은 거의 불가능하지만, 인간 언어의 한 양식인 수어를 습득하여 초보적인 수준에서 인간과 의사소통할 수 있으며, 인간보다 단기기억 능력이 뒤떨어지지만, 언어를 대신하는 시각적 수단을 통해 보완하면 좀 더 복잡한 통사 능력을 보인다고도 한다.³³⁾ 또한 호모 사피엔스의 음성언어도 호모 에렉투스부터 시작해서 네안데르탈인을 거쳐 150만년 동안 점진적으로 이루어진 진화의 산물이라는 연구도 있다.³⁴⁾ 이를 포함한 다양한 증거들은 인간이라는 동물의 언어와 다른 동물들의 소통양식 사이에 ‘대단절’이 있는 것이 아니라, 연속성이 있음을 뜻한다. 인간 동물의 언어는 영장류 동물의 원시 소통양식에서 진화된 것이라는 것이다.

언어가 동물계에서 독보적인 소통 및 지식 수단으로서 다른 동물이 따를 수 없는 인간 특유의 문화적 성취를 끌어낸 원동력인 것만은 분명하다. 하지만 이러한 언어도 전체 생물계의 다양한 소통체계의 맥락 속에서 상관적 자리매김이 이루어질 때 인간중심주의에서 포스트휴머니즘적 탈인간중심주의로 나아가는 통로가 열릴 것이다. 그 실마리는 ‘생명기호학biosemiotics’이 제공해 줄 수 있을 것으로 본다.

오늘날 퍼스³⁵⁾ 전통의 생명기호학에서는 ‘기호-대상-해석체’의 3자 관계로 파악되는 세미오시스semiosis(기호활동)를 인간의 전유물로만 간주하지 않고 다른 동물을 포함한 모든 생물의 생명활동으로 보고 있다. 세미오시스는 생명을 규정하는 본질이 되는 것이다. 따라서 인간과 비인간

is Not an Instinct, Cambridge University Press, 2014.

33) *Ibid.*, pp.41~43.

34) D. Dediu & S. C. Levinson, “On the Antiquity of Language: The Reinterpretation of Neandertal Linguistic Capacities and Its Consequences,” *Frontiers in Psychology* 4:397, 2013.

35) C. S. Peirce, *Collected Papers*, 8 Vols. 1931-1958; *The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings*, Vols. 1-2, Indiana University Press, 1992-1998.

생명이 공유하는 것은 단순히 물질성, 신체성이 아니라 기호가 된다. 인간과 비인간이 이루는 온 생명은 기호활동을 하며 기호를 통해, 기호에 기대어 살아간다는 것이다.

세벡³⁶⁾에 따르면, 세미오시스는 “**꼴form**을 생산하고 이해하는 생물학적 능력”으로 이해된다. 여기서 꼴을 만드는 활동을 일컬어 ‘**모델링modeling**’ (꼴짓기)이라고 하며, 다양한 양식으로 실현되는 꼴을 통해 세계를 나타내는 능력을 일컬어 ‘**재현representation**’(나타내기)이라고 한다. 모든 생명종은 자체를 둘러싼 우주에 대해 종특유의 주관적 세계를 구축하는데, 야콥 폰 웨스퀼Jakob von Uexküll(1864~1944)은 이를 일컬어 ‘**둘레세계 Umwelt**’라고 했다. 이러한 둘레세계를 구성하는 틀을 (생명)기호학에서는 ‘**모델링 체계modeling system**’로 부르는 것이다. 인간의 언어도 이러한 모델링 체계 가운데 하나일 뿐이다. 모든 생명체는 우주에 대한 종고유의 모델(둘레세계)을 지니면서 의미를 구축하고, 비언어(화학, 동작, 시각, 청각 등) 기호를 통해 소통한다. 이러한 비언어적 기호활동 장치는 ‘**1차 모델링 체계primary modeling system**’가 되며, 언어는 바로 이 하부구조 위에서 구축되는 ‘**2차secondary 모델링 체계**’인 것이다. 2차 모델링 체계는 1차 모델링 체계에는 없는 구문 부문**syntax**이 있다는 차이를 보일 뿐이다. 1차 모델링 체계가 현존세계만을 모델링하는 것이라면, 2차 모델링 체계는 무수히 많은 가능세계도 모델링한다. 호모 사피엔스는 이러한 1차, 2차 모델링 체계의 상호작용에 기초하여 음성언어를 주요 소통수단으로 발전시키고 집단의 사회적 협력을 끌어냄으로써 문화라는 ‘**3차tertiary 모델링 체계**’를 갖게 되었다. 세벡의 이러한 견해는 언어를 1차 모델링 체계로 보고 문화 현상을 2차 모델링 체계로 본 유리 로트

36) T. A. Sebeok, “In What Sense Is Language a ‘Primary Modeling System?’” in M. Anderson & F. Merrell, eds, *On Semiotic Modeling*, De Gruyter, 1991; T. A. Sebeok, *Global Semiotics*, Indiana University Press, 2001, pp.59~73; T. A. Sebeok & M. Danesi, *The Forms of Meaning: Modeling Systems Theory and Semiotic Analysis*, De Gruyter, 2000, p.5ff.

만³⁷⁾의 언어중심주의를 극복한 것으로 평가할 수 있겠다.

인간의 언어는 현실을 모델링하는 것을 넘어서 추상과 상징의 재현력을 발휘하여 자연을 넘어 문화로 이행하는 창의적 동력인 된 것이기는 하지만, 모델링 체계 이론의 관점에서 보면, 언어는 인간의 유일성/단절성/배타성보다는 인간 동물과 비인간 동물 사이의 연속성과 자연-문화 연속성의 시각에서 그 자리매김이 이루어져야 할 것이다. 그러니까 인간은, 퍼스 식으로 말하면, 언어라는 관습기호symbol를 독자적으로 사용하지만 도상기호icon와 지표기호index도 사용하는 점에서 비인간 생명체와 기호 양식(재현 양식)을 공유하는 것이다.

서구의 주류 기호학이 인간중심적, 언어중심적이었던 데 반해, 이 새로운 관점의 기호학은 ‘인간/문화 세미오시스’를 넘어서 온 생명의 세미오시스에 주목한다. 이러한 생명기호학은 생명에 대한 기계론적 시각에서 벗어나 생명연구 자체에도 새로운 관점을 제공해 주고, 자연-문화 연속성을 새롭게 이해할 수 있는 발판이 되어 준다. 이로써 자연과학과 인문학이 학문횡단적transdisciplinary 연구를 통해 서로 소통하고 제휴할 수 있게 하는 발판이 마련될 수 있을 것이다.

2. 언어연구의 대상: 정제된 추상체에서 총체적 사실로

독립된 분과학문으로서 현대 언어학은 19세기 후반부터 문헌학의 하인 노릇에서 벗어나 자립적인 학문으로 성립하는 과정에서 연구대상과 방법론의 규정을 통해 정체성을 확보하려고 해 왔다. 이 과정은 언어에 뒤섞인 ‘불순물’을 제거하는 ‘정제’ 작업을 통해 연구대상을 규정하고 과학적 방법론을 수립하는 것으로 압축된다. 경험적 관찰 및 측정 가능성, 예측가능성, 타당성, 형식화 등이 중요한 지침이 되었지만, 언어에는 실증적인 방법으로 포착되지 않는 영역(예컨대 ‘의미’)이 있으며, 언어학이

37) J. M. Lotman, *Universe of the Mind: A Semiotic Theory of Culture*, I.B. Tauris, 1990.

아무리 과학성을 추구하더라도 이 영역을 외면할 수는 없다. 20세기 초 페르디낭 드 소쉬르는 바로 이 문제에 대응하여 언어를 형태-의미 양면의 기호체계로 재구성하려는 방법론을 제시하였다. 하지만 소쉬르 이후의 구조주의 언어학, 촘스키 언어학, 화용 언어학 등도 패러다임 전환을 추동하기는 했지만, 과학주의와 환원주의에서 완전히 벗어난 것은 아니었다. 전통 언어학은 언어 및 의사소통의 연구에서 ‘규칙’(라그, 능력, 내재언어, 화용규칙 등)과 ‘적용’(빠를, 수행, 외재언어, 발화 등)을 방법론적으로 구분하면서 전자가 후자에 논리적, 발생적으로 우선하는 것으로 보고 전자를 재구성하는 일에 몰두하였다. 이 과정에서 언어의 역사성, 사회성, 문화성 그리고 매체성 등의 문제는 자연히 언어이론과 관련 없는, 주변적인 것으로 밀려나게 되었다. 따라서 규칙과 적용을 엄격히 구분하면서 이 양자에 대해 상이한 지위의 존재양식을 부여하는 언어관을 비판적으로 보면서, 언어현상 뒤에 숨어 있다는 ‘순수’ 언어 또는 ‘보편’ 문법을 찾기 위해 언어에서 깎아 내버린 부분들에 주목할 필요가 있다.

언어 성찰에서 이상화에 기초하여 ‘능력’(지식, 규칙체계)을 우위에 두게 되면 ‘수행’(실제 언어사용 행위)은 그 능력의 불완전한 실천이자 제약으로 간주될 수밖에 없다. 따라서 능력-수행의 위계적 이분법이 갖는 문제를 자각하고, 언어 ‘존재론’을 수평적 관점에서 재구성할 필요가 있다. 즉, 능력은 수행에 앞서, 독립해서 존재하는 것이 아니라, 수행(좀 더 중립적인 용어로는 ‘활동’)이 바로 능력을 구성하고 변형하는 잠재적 창조력을 갖는다는 관점을 지향하는 것이다. 체계와 형식은 순수한, 이상화, 추상화된 단일의 “가상 언어virtuelle Sprache”로 존재하는 것이 아니라, 다양한 이질적 언어활동들(“체화된 언어vekörperte Sprache”)에 호응하여 상이하게 구성되는 변이적인 것이다.³⁸⁾

20세기 주류 언어학은 언어활동을 언어능력의 ‘수행’, 언어체계의 ‘사

38) 이 두 용어에 대해서는: S. Krämer, “Sprache - Stimme - Schrift: Sieben Gedanken über Performativität als Medialität.” In Uwe Werth, ed., *Performanz*, Suhrkamp, 2002, p.331.

용’으로만 봄으로써, 언어가 매개하는 ‘몸(생명) - 앎(인지) - 문화 - 소통(의미공유)’의 연결고리에 대해서는 경계를 긋고 관여하지 않는 태도를 보여 왔다. 종래의 언어학은 말하자면 ‘앎-함’ 이원모델에 기반을 둔 추상적 객관주의에 지배되어 왔다. 하지만 새 천년기 시작을 전후하여 언어관에도 새로운 패러다임 전환이 일고 있다. 이 동향은 한 마디로 말해 형식적, 정적으로 실체화된 앎 체계인 ‘언어language’를 넘어서 역동적 과정, 삶이 되는 ‘언어활동linguaging’으로 향하는 인식론적, 존재론적, 방법론적 전환이라고 할 수 있다.

전통 언어학의 언어 존재론, 인식론, 방법론에 대한 반성은 오늘날 다양한 방향에서 일고 있다.³⁹⁾ 크게 볼 때 언어학 내부의 움직임과 언어학 바깥의 동향으로 대별해 볼 수 있지만, 양자는 정도의 차이는 있지만 서로 맞물려 상호 영향 관계에 있다고 볼 수 있다. 언어학 내부에서는 전통적으로 체계언어학에 대립하여 화용언어학(화행론, 기능언어학, 텍스트언어학, 대화언어학, 담론언어학 등), 인지언어학, 사회언어학 등이 있어 왔지만, 다른 한편으로는 좀 더 근본적인 변화로서 최근 들어 언어학 외부의 다양한 움직임이 언어연구 패러다임에 새로운 동력이 되고 있는 점에 주목할 필요가 있다. 여기에는 무엇보다 언어철학, 문화·매체학, 제3세대 인지과학 및 생명기호학 등과 관련한 것들을 꼽을 수 있는데, 마지막 소절에서는 이 측면들을 개괄적으로 훑어보는 것으로 논의를 마무리한다.

3. 포스트인문학적 언어 세미오시스 연구의 방향

언어철학의 일각에서는 전통적인 ‘앎-함’ 이원 모델(소쉬르, 촘스키, 설, 하버마스 등)에 대립하여 ‘함’의 일원 모델(비트겐슈타인, 오스틴, 루

39) 이에 관해서는 다음도 참조: 김성도, 『언어인간학: 인류는 소통했기에 살아남았다』, 북이십일, 2017.

만, 데이빗슨 등이 주창되어 왔는데,⁴⁰⁾ 최근 들어 새로운 흐름의 언어학은 후자의 모델에 주목하고 있다. 얇이 아닌 함으로서의 언어는 얇을 전제로 하는 ‘언어 사용’ 또는 ‘언어 수행’과 같은 용어를 낳은 관점을 통해서 사실에 적합하게 포착될 수 없다. 함으로서의 언어는 소쉬르의 랑그-파롤 구분 이전의 ‘랑가주le langage’에 상응하는 것이라고도 할 수 있겠으나, 그것보다는 ‘언어활동 languaging’⁴¹⁾에 해당하는 것으로 본다. 이 용어는 칠레의 인지생물학자 움베르토 마투라나와 프란시스코 바렐라의 ‘상호작용으로서의 언어’ 관점⁴²⁾에 힘입어 베커⁴³⁾가 도입하여 최근 들어 언어 연구에서도 점차 널리 쓰이기 시작하고 있다.⁴⁴⁾ 티보⁴⁵⁾에 따르면, 언어활동은 “몸-마음 이원론을 전제로 하지 않는, 온몸으로 하는 의미이해whole-body sense-making의 한 형태”가 된다.

또 다른 철학적 방향은 이른바 ‘언어로의 전환linguistic turn’으로 대변되는 구성주의constructivism에 반하여 대두한 신실재론⁴⁶⁾이다. 이 철학이 언어학에 대해 갖는 의미는 포스트모더니즘의 구성주의에 따른 언어 상대주의, 현실의 언어적-사회적 구축, 언어-실재 관계 등의 문제에 대해

-
- 40) S. Krämer, *Sprache, Sprechakt, Kommunikation: Sprachtheoretische Positionen des 20. Jahrhunderts*, Suhrkamp, 2001.
- 41) 이 용어는 국내에서는 주로 언어교육과 관련한 소수의 연구에서 ‘언어하기’로 번역되고 있으나 ‘언어활동’으로 옮기는 것이 더 적절해 보인다.
- 42) U. R. Maturana & F. J. Varela, *Autopoiesis and Cognition: The Realization of the Living*, Reidel, 1980, pp.30~35; 하지만 ‘languaging’이란 표현 자체는 그 이후에 발견된다(U. R. Maturana & F. J. Varela, *The Tree of Knowledge: The Biological Roots of Human Understanding*, Shambhala, 1987/1992, p.234).
- 43) A. L. Becker, “Language and Languaging,” *Language & Communication* 11(1/2), pp.33~35, 1991.
- 44) 최근 연구동향에 대해서는 다음을 참조: S. J. Cowley, ed, *Languaging: The Extended Ecology of Semiosis*, *Chinese Semiotic Studies* 15(4), 2019, Special Issue; V. Raimondi, “The Bio-Logic of Languaging and Its Epistemological Background” *Language Sciences* 71, 2019, pp.19~26.
- 45) p.J. Thibault, *Distributed Languaging, Affective Dynamics, and the Human Ecology. Volume I: The Sense-Making Body*, Routledge, 2021, p.68.
- 46) 이에 대한 개관은 예컨대 다음을 참조: A. Kanev, ed., *New Realism: Problems and Perspectives*, St. Kliment Ohridski University Press, 2019.

비판적 거리와 균형적 시각을 취할 수 있게 해 준다는 것이다.⁴⁷⁾

언어학에 새로운 동력을 부여하고 있는 또 다른 흐름은 문화학, 매체학, (사회)기호학 등이다. 최근 들어 언어학 내부에서도 늘고 있는 매체성mediality, 매체 상호성intermediality, 기호양식 다중성multimodality 연구가 이를 말해 주고 있다. 언어학에서는 인간의 언어적 소통 방식이 기술적 매체를 통해 확장되어 가는 양상을 다루고는 있으나, 언어 자체를 기호적 소통 매체로 보면서 다양한 소통 매체들과의 관련 속에서 언어의 매체성을 고찰하는 연구는 드문 편이다. 물론 최근 들어서는 ‘매체로서의 언어’에 주목하면서 언어 자체의 다양한 매체성, 물질성, 가시성, 수행성 등을 문화, 사회적 소통의 맥락에서 살펴보려는 “문화학으로서의 언어학”⁴⁸⁾의 발전도 확인할 수 있다.

능력/규칙의 지배를 넘어 수행/활동을 복권시키는 언어관에서 언어활동을 규정하는 핵심어 가운데 중요한 것은 언어의 ‘매체성mediality’이다. 언어가 존재하는 곳은 시공간적 상황 속에서 매체(음성, 문자, 동작 및 기술적 전달매체)에 의한 분절이 수행되는 곳이다. 다시 말해, 언어는 매체를 떠나서는 존재할 수 없는 “매체-내-존재 언어Sprache-in-einem-Medium”⁴⁹⁾인 것이다. 이러한 매체성은 단순히 언어사용(언어능력의 실현)에 부수되는 현상이 아니라, 언어에 필수적인 구성적 차원에 속한다. 따라서 매체의 차이(예컨대 음성언어와 문자언어)는 단순히 가시적 현상의 차이만 보이는 것이 아니라, 언어실행의 특성 자체를 결정하는 요소가 된다.

제3세대 인지과학 및 생명기호학은 무엇보다 언어를 ‘언어 세미오시스linguistic semiosis’로서 연구할 수 있게 하는 토대가 되어 준다. 20세기 중반부터 인간의 정신, 마음을 학제적으로 탐구해 오고 있는 인지과

47) E. Felder & A. Gardt, eds, *Wirklichkeit oder Konstruktion?* De Gruyter, 2018.

48) L. Jäger et al., eds., *Sprache - Kultur - Kommunikation: Ein Internationales Handbuch zu Linguistik als Kulturwissenschaft*, De Gruyter, 2016.

49) S. Krämer, *op.cit.*, p.270.

학은 컴퓨터 은유에 의한 기호적 재현주의 기반의 초기 제1세대 인지과학과, 신경망을 모델로 한 연결주의 기반의 1980년대 제2세대 인지과학을 거쳐, 1990년대 이후 마음과 삶에서 몸이 하는 역할에 주목하는 ‘체화된 인지embodied cognition’ 중심의 제3세대 인지과학이 인간의 정신과 언어에 대한 접근에 영향을 주고 있다. 최근에는 체화된 인지뿐만 아니라 더욱 확장된 접근인 ‘4E Cognition’(즉, embodied, embedded, extended, enactive)이 화두가 되고 있다.⁵⁰⁾ 정신과 언어를 단순히 두뇌의 내적 상태로만 환원시켜 보지 않고 뇌-몸-환경 통합체의 역할에 주목하는 확장된 인지 접근은 생명현상 자체를 세미오시스(기호활동)에 근거하는 것으로 보는 생명기호학의 기본 입장⁵¹⁾과도 맥을 같이 한다. 4E 인지과학을 비롯하여 인지기호학, 생명기호학 등 현대 기호학의 관점을 언어 연구에도 적극적으로 적용하려는 시도는 최근 들어 점차 대두되고 있다.⁵²⁾

IV. 나오는 말

세기 전환과 함께 시작된 ‘포스트휴머니즘’이라는 새로운 비판적 사유 방식과 이에 근거한 ‘포스트인문학’은 이 세계를 혼돈 상태로 이끈 데 책임이 있는 수 세기 동안의 휴머니즘 사고를 바로잡으려는 지적 운동이라고 할 수 있다. 서구 사고에 스며 있는 주도적인 휴머니즘 사상체계는 일방 우세의 이분법적 사고, 논리적 범주와 분류체계를 이용함으로써 지배와 착취의 논리를 제공해 왔다. 개체 및 집단 수준에서 상호 연결되어

50) A. Newen, et al., eds., *The Oxford Handbook of 4E Cognition*, Oxford University Press, 2018.

51) 예컨대: J. Hoffmeyer, *Biosemiotics: An Examination into the Signs of Life and the Life of Signs*, University of Scranton Press, 2008; p.Cobley, *Cultural Implications of Biosemiotics*, Springer, 2016.

52) 예컨대: A. Kravchenko, *Biology of Cognition and Linguistic Analysis: From Non-Realist Linguistics to a Realistic Language Science*, Peter Lang, 2008; E. Velmezova et al., eds., *Biosemiotic Perspectives on Language and Linguistics*, Springer, 2015.

있어 선을 그어 구획할 수 없는, 영속적으로 변화하는 동적인 세계에 대한 지배와 통제가 가능해진 것이다. 비판적 포스트휴머니즘과 포스트인문학은 인문학의 위기를 ‘인간성’(인간적인 것)만을 특별한 것, 예외적인 것으로 고립시켜 온 데서 찾는다. 이제 ‘인간적인 것’ 너머에 있는 ‘인간적이지 않은 것’으로 시야를 확대하고 이 둘이 서로 얼마나 긴밀하게 연결되어 있는지를 이해하는 것이 인문학의 주요 과제가 되고 있는 것이다. 그 동안 분리해 온 인간 세계가 그보다 넓은 생명계와 얼마나 다양한 방식으로 관계 맺는지를 이해할 때 비로소 오늘날 위기를 맞고 있는 인간성의 의미에 대해 새로운 해답을 얻을 수 있다고 보는 것이다.

이 논문의 본문에서 개관해 본 논의의 핵심은 이러한 새로운 인문학 변혁의 기류 속에서 언어연구의 방향도 새롭게 정립되고 있는 현황과 앞으로 여기서 한 걸음 더 나아갈 방향에 대한 성찰이다. 이 논문에서 강조한 것은 체계를 넘어서는 실행 중심의 언어관이며, 인간중심주의와 인간예외주의에서 파생되는 ‘언어중심주의’를 넘어서는 작업이다. 이 작업은 비인간 동물의 소통체계와 인간 언어 사이의 연속성에 주목하는 것이며, 언어를 ‘기호’, 좀 더 정확하게는 ‘세미오시스’ 관점에서 재성찰하는 것이다. 언어학을 기호학의 일부로 보는 입장은 일찍이 소쉬르에게서 비롯하지만, 이후의 흐름은 역설적이게도 언어기호가 기호 생태계의 중심과 본보기가 됨으로써 언어학이 기호학을 둘러싸는 형국이 되었다. 이 논문에서는 반대로 일반 기호학에 에워싸는 언어학의 지형을 조망할 필요가 있음을 역설했다. 이러한 언어연구는 기호들의 대륙 가운데서 언어기호의 영토에만 안주하지 않고, 기원과 바탕에서 서로 맞닿아 있고 쉽게 상호 교섭하는 다양한 기호들의 지도 위에서 언어가 어떤 위상을 갖는지를 재고찰하는 것이 된다.

언어 세미오시스, 즉 언어적 기호활동은 추상화와 형식화에 근거한 본질주의적, 환원주의적 접근 방식을 통해서 사실에 적합하게 포착될 수 없다. 언어적 기호활동에 내재하거나 결부되는 기호양식 다중성, 매체성,

물질성, 정표성expressivity, 정동성affectivity, 사회적 상호작용 등의 차원도 전통적인 부호화 사고를 통해서는 적절하게 파악할 수 없다. 언어 세미오시스는 기호복합적으로 협응하는 관계적, 대화적 성격을 띠는 역동적인 과정으로서 생명활동이자 ‘삶’ 그 자체가 된다. 이러한 언어적 기호활동을 고찰하기 위해서는 비인간과 인간 생명의 연속성, 자연-문화 연속성, 그리고 기호양식을 통한 다양한 재현 방식의 연속성을 고려해야 할 것이다.

참고문헌

- 김성도, 『언어인간학: 인류는 소통했기에 살아남았다』. 북이십일, 2017.
- 김환석, 「사회과학의 ‘물질적 전환(material turn)’을 위하여」, 『경제와 사회』 112, 비판사회학회, 2016, 208~231쪽.
- 김환석 외, 『21세기 사상의 최전선: 전 지구적 공존을 위한 사유의 대전환』, 이성과감성, 2020.
- 신상규 외, 『포스트휴먼이 몰려온다: AI 시대, 다시 인간의 길을 여는 키워드 8』, 아카넷, 2020.
- 이수진, 『사이언스픽션, 인간과 기술의 가능성』, 커뮤니케이션북스, 2017.
- 도나 해러웨이, 「사이보그 선언」, 도나 해러웨이, 『해러웨이 선언문』, 황희선 역, 책세상, 2019, 15~112쪽.
- 레이 커즈와일, 『특이점이 온다: 기술이 인간을 초월하는 순간』, 김명남, 장시형 역, 김영사, 2007.
- 로지 브라이도티, 『포스트휴먼』, 이경란 역, 아카넷, 2015.
- 야이나 로, 『트랜스휴머니즘과 포스트휴머니즘』, 조창오 역, 부산대학교출판문화원, 2021.
- 엘리자베스 콜버트, 『여섯 번째 대멸종』, 이혜리 역, 처음북스, 2014.
- 유발 하라리, 『사피엔스』, 조현욱 역, 김영사, 2015.
- _____, 『호모 데우스: 미래의 역사』, 김명주 역, 김영사, 2017.
- 클라우스 슈밥, 『제4차 산업혁명』, 송경진 역, 메가스터디북스, 2016.
- 캐서린 헤일스, 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가: 사이버네틱스와 문학, 정보 과학의 신체들』, 허진 역, 열린책들, 2013.
- 프란체스카 페란도, 『철학적 포스트휴머니즘: 포스트휴먼 시대를 이해하는 237개의 질문들』, 이지선 역, 아카넷, 2021.

Badmington, N., “Cultural Studies and the Posthumanities,” in G. Hall & C. Birchall, eds, *New Cultural Studies: Adventures in Theory*, Edinburgh University Press, 2006, pp.260~272.

Barad, K., *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, Duke University Press, 2007.

Becker, A. L., “Language and Linguaging,” *Language & Communication* 11(1/2), 1991, pp.33~35.

Bod, R., *A New History of the Humanities: The Search for Principles and Patterns*

- from Antiquity to the Present*, Oxford University Press, 2013.
- Braidotti, R., *The Posthuman*, Polity, 2013.
- Braidotti, R., “Working towards the Posthumanities,” *Trans-Humanities* 7:1, 2014, pp.155~176.
- Braidotti, R., *Posthuman Knowledge*, Polity, 2019.
- Chomsky, N., *What Kind of Creatures Are We?* Columbia University Press, 2016.
- Cobley, P., *Cultural Implications of Biosemiotics*, Springer, 2016.
- Cowley, S. J., ed, *Language: The Extended Ecology of Semiosis*, *Chinese Semiotic Studies* 15(4), 2019, Special Issue.
- Dediu, D., & S. C. Levinson, “On the Antiquity of Language: The Reinterpretation of Neandertal Linguistic Capacities and Its Consequences,” *Frontiers in Psychology* 4:397, 2013.
- Emmett, R. S., & D. E. Eye, *The Environmental Humanities: A Critical Introduction*, MIT Press, 2017.
- Evans, V., *The Language Myth: Why Language is Not an Instinct*, Cambridge University Press, 2014.
- Felder, E. & A. Gardt, eds, *Wirklichkeit oder Konstruktion?* De Gruyter, 2018.
- Ferrando, F., *Philosophical Posthumanism*, Bloomsbury, 2019.
- Grusin, R., ed., *The Nonhuman Turn*, University of Minnesota Press, 2015.
- Hall, G., *Pirate Philosophy: For a Digital Posthumanities*, MIT Press, 2016.
- Haraway, D. J., “A Cyborg Manifesto,” in D. J. Haraway, *Manifestly Haraway*, University of Minnesota Press, 2016, pp.3~90.
- Hayles, K. N., *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, University of Chicago Press, 1999.
- Heise, U. K., et al., eds., *The Routledge Companion to the Environmental Humanities*, Routledge, 2017.
- Herbrechter, S., *Posthumanism: A Critical Analysis*, Bloomsbury, 2013.
- Hoffmeyer, J., *Biosemiotics: An Examination into the Signs of Life and the Life of Signs*, University of Scranton Press, 2008.
- Holbraad, M., & M. A. Pedersen, eds., *The Ontological Turn: An Anthropological Exposition*, Cambridge University Press, 2017.
- Humboldt, W. von, *Wilhelm von Humboldts gesammelte Schriften: Band IV*, De Gruyter, 1968.
- Humboldt, W. von, *Wilhelm von Humboldts gesammelte Schriften: Band VII*, De Gruyter, 1968.

- Jäger, L., et al., eds., *Sprache - Kultur - Kommunikation: Ein Internationales Handbuch zu Linguistik als Kulturwissenschaft*, De Gruyter, 2016.
- Kanev, A., ed., *New Realism: Problems and Perspectives*, St. Kliment Ohridski University Press, 2019.
- Kolbert, E., *The Sixth Extinction: An Unnatural History*, Henry Holt Company, 2014.
- Krämer, S., *Sprache, Sprechakt, Kommunikation: Sprachtheoretische Positionen des 20. Jahrhunderts*, Suhrkamp, 2001.
- Krämer, S., “Sprache - Stimme - Schrift: Sieben Gedanken über Performativität als Medialität.” In U. Wirth, ed., *Performanz*, Suhrkamp, 2002, pp.323~346.
- Kravchenko, A., *Biology of Cognition and Linguistic Analysis: From Non-Realist Linguistics to a Realistic Language Science*, Peter Lang, 2008.
- Loh, J., *Trans- und Posthumanismus zur Einführung*, Junius, 2018.
- Lotman, J. M., *Universe of the Mind: A Semiotic Theory of Culture*, I.B. Tauris, 1990.
- Mahon, P., *Posthumanism: A Guide for the Perplexed*, Bloomsbury, 2017.
- Maturana, U. R., & F. J. Varela, *Autopoiesis and Cognition: The Realization of the Living*, Reidel, 1980.
- Maturana, U. R., & F. J. Varela, *The Tree of Knowledge: The Biological Roots of Human Understanding*, Shambhala, 1987/1992.
- Nayar, p.K., *Posthumanism*, Polity, 2014.
- Newen, A., et al., eds., *The Oxford Handbook of 4E Cognition*, Oxford University Press, 2018.
- Oppermann, S., & S. Iovino, eds., *Environmental Humanities: Voices from the Anthropocene*, Rowman & Littlefield, 2016.
- Peirce, C. S., *Collected Papers*, 8 Vols, Harvard Univ. Press, 1931-1958.
- Peirce, C. S., 1992. *The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings*, Vols. 2, Indiana University Press, 1992-1998.
- Raimondi, V., “The Bio-Logic of Linguaging and Its Epistemological Background,” *Language Sciences* 71, 2019, pp.19~26.
- Schwab, K., *The Fourth Industrial Revolution*, World Economic Forum, 2016.
- Sebeok, T. A., “In What Sense Is Language a ‘Primary Modeling System’?” in M. Anderson & F. Merrell, eds., *On Semiotic Modeling*, De Gruyter, 1991, pp.327~340.
- Sebeok, T. A., *Global Semiotics*, Indiana University Press, 2001.

- Sebeok, T. A., & M. Danesi, *The Forms of Meaning: Modeling Systems Theory and Semiotic Analysis*, De Gruyter, 2000.
- Thibault, p.J., *Distributed Linguaging, Affective Dynamics, and the Human Ecology. Volume I: The Sense-Making Body*, Routledge, 2021.
- Trabant, J., “Der Mensch ist nur Mensch durch Sprache,” in D. Ganten, V. Gerhardt, J. Heilinger, & J.Nida-Rümelin, eds, *Was ist der Mensch?*, De Gruyter, 2008, pp.240~243.
- Velmezova, E., et al., eds., *Biosemiotic Perspectives on Language and Linguistics*, Springer, 2015.
- Wolfe, C., *What Is Posthumanism?*, University of Minnesota Press, 2010.
- 千葉雅也 et al., “現代思想の総展望2019: ポスト・ヒューマニティーズ.” 『現代思想』 2019年1月号 総特集.

Posthumanities and Linguistic Semiosis:
A Review on the Directions of Language Studies in the
Posthuman Era

Kang, Byong-Chang

In the context of the crisis of the 21st century and in the context of the new convergence of the topographical changes of the traditional humanities to the posthumanities, this paper examines how the reflection on language, which has been positioned as the center of signs, takes its place in the thought space of critical posthumanism and posthumanities. Critical posthumanism is a critical reflection on anthropocentrism and human exceptionalism, both of which are pointed out as drivers of today's Anthropocene crisis, and considers the possibility of a decentralized human being. This is being embodied as a posthumanities movement academically, and requires a new reflection on the human vs. non-human, nature vs. culture dichotomies, and on the subject of life, knowledge, and action. Currently, the posthumanities discourse is unfolding in all areas of the humanities, but the reflection on logocentrism, which is the basis of anthropocentrism, seems to be somewhat insufficient. This paper is an overview to help fill this gap, and an attempt to explore the directions of linguistic semiosis research from a posthumanities perspective. This review pays special attention to the verbal-nonverbal continuity and total linguistic facts as the subjects of linguistic research, and seeks the way forward for posthumanistic linguistic semiosis research. Even if the uniqueness of language is acknowledged, it is emphasized that language must also be placed in a relational position in the context of the various communication systems of the entire biological world, and this will give a glimpse into the path from anthropocentrism to posthumanistic post-anthropocentrism. It is also pointed out that mainstream linguistics in the 20th century has shown an attitude of not engaging in the connection of 'body - knowledge - culture - communication'

mediated by language. And a new paradigm shift that overcomes the competence-performance dualistic model is outlined.

Keywords : Posthumanities, Critical Posthumanism, Linguistic Semiosis, Verbal-Nonverbal Continuity, Total Linguistic Facts

투고일: 2022. 03. 24./ 심사일: 2022. 04. 13./ 심사완료일: 2022. 04. 14.

정념과 신체의 기호화*

— 스포츠 선수의 몸에 대한 고찰

송치만**

【 차례 】

- I. 서론
- II. 스포츠 선수를 바라보는 기호학적 시선
- III. 정념의 기호학과 몸의 부상
- IV. 몸의 기호학, 새로운 구상
- V. 감각의 장과 몸
- VI. 몸의 구상화와 기억, 흔적
- VII. 결론

국문초록

본 연구는 스포츠 선수의 몸의 형성 과정을 기호학적으로 살펴보고자 한다. 건강함의 이미지를 바탕으로 스포츠 선수의 몸은 경외의 대상이자 숭배의 대상이 되기도 한다. 그러나 선수의 몸은 지나친 경쟁으로 인해 왜곡된 변화가 발생한다. 개별 종목의 특성에 걸맞은 몸이 형성될 때 몸의 특정 부분이 상대적으로 발달하기 마련이다. 우리는 이런 상황을 에코와 바르트의 언급을 통해 확인할 수 있다.

직관적 비평의 수준을 넘어서 체계적 관점으로 이 현상을 바라보고자 파리학과와 기호학을 참조하고자 한다. 감각 주체, 정념 등의 문제가 새로운 이슈로 등장하면서 몸의 문제가 기호학적 대상이 되었다. 특히 기호 구성이 자동적으로 이루어지는 것에 대한 의문과 파리학과와 핵심 개념이라 할 수 있는 의미생성행로의 자동화에 대한 의문은 몸의 문제를 구체적으로 다룰 수 있게 해주었다.

이런 흐름에서 풍터니유는 몸을 기호학적 대상으로 삼으면서 심층적인 기호학적 조

* 이 논문은 2019년도 건국대학교 KU학술연구비 지원에 의한 논문임

** 단독저자, 건국대학교 미디어커뮤니케이션학과, 교수, limoges@konkuk.ac.kr

작의 토대로서 몸-행위소와 구체적인 기호학적 대상에서 나타나는 신체성의 형상소라는 구분을 제안한다. 이 기본 개념을 바탕으로 흔적의 기호학을 구상할 수 있다. 몸-행위소의 구상적 표명은 몸-행위소 사이의 상호작용의 영향을 받으며 그 상호작용의 흔적을 간직하고 이를 바탕으로 구상적 기억을 구성한다.

풍타니유의 구상을 스포츠 선수의 몸의 형성 과정에 적용할 수 있다. 감각의 장에서 선수의 움직임은 타자의 외피와 접촉하고 그로부터 신체의 변형이 발생한다. 이때 상호작용의 흔적이 선수의 몸에 고스란히 남게 된다. 구상적 기억이라는 개념은 몸-행위소의 상호작용에 기반을 두기 때문에 능력의 획득이나 시련의 수행 과정이 모두 다른 방식으로 진행되는 스포츠 종목에서 몸의 기억은 다양한 방식으로 형상화된다. 결국, 다양한 종목에서 선수 몸의 구상적 표명의 양상이 다양할 수밖에 없는 것이다.

열쇠어 : 기호학, 의미생성행로, 정념, 몸, 스포츠

I. 서론

스포츠 선수들의 영웅화 또는 이상화는 프로스포츠의 생존 조건이라 할 수 있다. 이상화된 선수들은 여러 측면에서 주목을 받기 마련이다. 매체의 즉각적인 노출이 시대의 흐름이 된 상황에서 선수들의 행위, 의상, 일상, 용품 등은 주목의 대상이 되고 있다. 그중에서 스포츠의 본질이라 할 수 있는 화려한 퍼포먼스의 중심에 선수들의 몸이 자리 잡고 있다. 특히 스포츠 선수들의 행위는, 기호학적으로 말하자면, 실행적 차원의 신체적 수행 과정으로 볼 수 있다. 수행이 전제하는 신체적 능력의 획득 과정까지 고려하면 선수의 몸은 주목의 대상이 될 수밖에 없다.

영웅의 업적과 성과는 감탄과 숭배의 대상이 되고 특히나 신체적 역량은 일상의 몸과 차별화되면서 더욱 숭배의 대상이 된다. 숭배의 대상이 된다는 것은 대중이 범접할 수 없는 저 너머의 무엇이 된다는 의미이다. 특히 스포츠 선수의 강인하고 이상적인 몸에 대한 경외심은 커질 수밖에 없다. 스포츠 선수의 건강함, 강인함의 이데올로기에 몸의 이미지가 중첩된 것은 너무나 당연하다.

그러나 시선을 조금 돌려보면 스포츠 선수의 몸은 다르게 보인다. 선수가 강인한 육체를 갖고 있다는 사실은 논박의 여지가 없으나 종목의 특성에 맞는 몸이 형성되어 있다는 사실도 주목해야 한다. 대부분의 스포츠 종목이 신체의 부분적 사용만을 허용한다는 것을 인식한다면 그들의 행위는 의례적이다. 축구는 손의 사용을 금지하고 농구, 배구, 핸드볼 등은 발의 사용을 금지한다. 금지와 허용의 문제가 아니더라도 각 종목은 신체의 특정 부분을 집중적으로 발달시킨다. 물론 신체의 고른 발달을 바탕으로 좋은 기량을 발휘할 수 있는 것은 당연하다. 그러나 우리는 테니스 선수나 볼링 선수의 한쪽 팔이 유난히 발달한 것을 쉽게 목격할 수 있다. 이들이 하체의 훈련을 바탕으로 경기력을 향상할 수 있지만 결국 가장 중요한 신체 부위는 팔이라고 할 수 있다.

일반적으로 스포츠는 인간의 신체를 발달시키는 행위라고 생각하고 있으나 고능력 스포츠에서는 인간의 신체가 감당하기 어려운 수준의 신체적 사용이 요구된다. 200kg 이상을 들어올려야 하는 역도를 생각해 보자. 한 선수가 올림픽에 출전하기 위해서는 200kg의 바벨을 반복적으로 들어올려야 했을 것이다. 전문 훈련을 받은 선수들이어서 안전하다고 말할 수 있을 것이다. 그러나 빈번하게 듣는 선수들의 부상이나 수술 소식은 스포츠가 신체의 계발이라는 목적을 정당화할 수 있을지 의문스럽다. 인간 신체의 과도한 사용이 신체의 손상을 가속하는 것이 아닐까?

이런 직관적인 수준의 궁금증을 기호학의 영역으로 도입하고자 한다. 스포츠 선수의 몸에 집중하고 있는 기호학적 연구는 찾아보기 쉽지 않다. 단편적인 문화 비평 차원에서 몇몇 언급을 볼 수 있을 뿐이다. 그런데 단편적인 이런 시선이 흥미로운 출발점을 제시해주는 것도 사실이다. 이로부터 파리학파의 기호학에서 몸을 바라보는 관점의 도입이 가능해지기 때문이다.

70년대 기호학은 행위의 기호학이라 불린다. 실행적 차원의 기호학적 행위들을 서사 차원에서 규명하는 것이 목표였다고 할 수 있다. 초기의

서사 문법은 이야기속의 행위소 역할들이 논리적으로 연쇄되는 양상을 보여주는데 머물렀다. 구조주의적 관점을 출발점으로 삼고 있는 파리학파의 기호학에서 발화 주체의 문제가 본격적으로 다루어지기 시작한 것도 그리 오래되지 않은 상황에서 주체의 몸이 언급되는 것은 상상하기 어려웠던 것이 사실이다. 그러나 감각 주체, 정념 등의 문제가 새로운 이슈로 등장하면서 몸의 문제가 더는 간과할 수 없는 기호학적 대상이 된 것이다. 특히 기호 구성이 자동적으로 이루어지는 것에 대한 의문과 파리학파의 핵심 개념이라 할 수 있는 의미생성행로의 자동화에 대한 의문은 몸의 문제를 구체적으로 다룰 수 있게 해주었다.

결국, 폐쇄된 구조로 작동하는 의미생성행로를 핵심 개념으로 삼고 있는 파리학파의 기호학에서 몸의 문제를 다룰 수 있는지에 대한 의문이 이 논문의 출발점이라 할 수 있다. 글의 제목이 말해 주듯이 정념과 신체가 연결되어 있다. 정념의 연구 초기에 정념이 몸을 통해 표출된다는 점에서 둘은 밀접한 연관 속에서 연구되었다. 풍타니유Jacques Fontanille가 몸의 기호화에 관한 개별적 연구를 주장한다 해도 불연속의 기호학에서 정념을 다루는 연속의 기호학으로 그리고 몸의 도입에 이르는 과정을 고찰하는 것 역시 본 연구의 중요한 구상이라 할 수 있다.

파리학파의 기호학은 스포츠 선수의 몸에 대해 직접적으로 언급하지 않는다. 단지 서사적 차원의 신체적 능력과 수행을 언급할 뿐이고 이는 인지적, 정념적 차원과의 관계를 맺는 추상적 단계라 할 수 있다. 구체적인 몸을 언급하지 않는다는 의미이다. 풍타니유의 제안 역시 몸과 서사성의 관계를 배제하지 않는다. 스포츠 선수의 행위가 서사적 차원에서 다뤄질 수 있다는 점은 선행 연구¹⁾를 통해 이미 밝힌 바 있어서 스포츠 선수의 몸의 문제도 기호학적 대상이 될 수 있을 것이다. 단지 앞서 언급한 것처럼 스포츠 영역의 고유성을 고려할 때 부각되는 스포츠 선수의 몸의 형성 과정을 다뤄보고자 한다. 서사적으로도 신체적 수행이 지배적으로

1) 송치만, 「스포츠 담화의 기호학적 분절」, 『기호학 연구』23집, 한국기호학회, 2008.

드러나는 스포츠 영역에서 선수의 몸은 핵심적 대상이 될 수 있다는 판단이 가능하다. 결국 기호학적 실천의 주체인 행위소의 몸의 문제를 다뤄보기로 한다.

II. 스포츠 선수를 바라보는 기호학적 시선

스포츠에 대한 기호학자의 비평은 드문 편이다. 바르트가 보여줬던 프로레슬링에 대한 단상이나 투르 드 프랑스에 참가하는 선수들에 대한 단평이 대표적인 예라 할 수 있다. 에코의 축구에 대한 사회 기호학적 비평 또한 예로 들 수 있다. 이런 시선은 의미 있지만 엄격한 기호학적 체계를 갖는 분석이라 보기는 어렵다. 그러나 두 기호학자의 단상은 스포츠 선수의 몸에 대한 본질을 꿰뚫어 보고 있어서 우리 논의의 출발점으로 삼아 볼 만하다.

에코가 스포츠에 대해서 본격적으로 논의를 한다기보다 개인적 경험을 기호학적 사고로 풀어보는 수준이라 할 수 있다. 유년 시절의 경험이 축구에 대한 가벼운 성찰을 유도한 듯하고 이를 바탕으로 월드컵의 사회병리적 측면을 고발하고 있다. 그중에서 스포츠 선수의 몸에 대한 짧지만 흥미로운 구절을 발견할 수 있다. 에코는 스포츠가 경쟁의 타락 현상으로 인해 건전성을 상실하고 몸을 망가뜨리는 일이 발생한다고 지적한다.

운동선수는 이미 오직 하나뿐인 몸을 지나치게 비대하게 만든 사람으로 자신의 육체를 지속적인 게임을 위한 독점적인 원천과 중심으로 삼는다. 운동선수는 괴물이며 <웃는 인간>으로, 자신의 온몸을 도구로 만들려다 그 발이 위축되고 발육이 억제되어 버린 게이샤나 다름없다.

그러나 운동선수는 마치 괴물이 그러하듯, 스포츠가 한창 진행 중인 순간, 즉 개인적으로 즐기는 게임으로서의 스포츠가 게임에 대한 일종의 담론 또는 다른 사람들을 위한 볼거리로 발전할 때(그러므로 다른 사람들이 벌이고 내가 바라보는 게임을 통해) 탄생한다.²⁾

스포츠가 선수의 몸을 원천으로 삼는 것은 당연하다. 그러나 현대 스포츠의 지나친 경쟁 속에서 상대 선수를 압도하기 위해서는 신체적 우위에 서는 것이 필요하고 이때 비정상적 몸이 출현한다는 점을 비판한다. 스포츠의 종목에 따라 다르지만, 지속적인 훈련이 낳은 몸의 비정상적인 변화를 언급하는 것이다. 특정 종목에서 최상의 기량을 발휘하자면 균형이라는 덕목을 포기하고 신체의 특정 부위의 발달이 요구되기 때문이다. 균형을 상실한 채 발달한 부위는 마치 전족과 같아서 스포츠 선수를 괴물로 만들어 버린다는 것이다. 신기한 괴물을 관람하듯이 스포츠 선수의 왜곡된 몸 역시 관람의 대상이 된다. 관람자들이 선수들의 몸을 마치의 괴물의 몸처럼 뒤틀린 상태에서 즐거움을 얻는다는 것이 충격적으로 들린다. 에코는 스포츠가 선수들에게 강요하는 잔혹성을 말하는 것이다. 경쟁이 빚어낸 스포츠의 잔혹성이 왜곡된 몸의 원인이 되고 그것을 즐기는 대중의 잔혹성이 더해져서 현대의 스포츠가 탄생하는 것이다. 에코의 언급은 스포츠의 사회학적 측면에서 개선되지만, 스포츠 선수의 몸의 형성에 대해 언급하고 있다는 점에서 검토의 가치를 발견할 수 있다.

바르트는 프랑스의 3대 스포츠 중의 하나라 불리는 투르 드 프랑스의 자전거 경주 선수들의 별명을 분석하기도 하고 프로레슬링 선수들의 연기자 특성을 흥미롭게 설명한다. 바르트의 프로레슬링에 관한 비평이 우리의 관심을 끄는 이유는 그가 프로레슬러의 몸을 바라보는 시선이 기호학적이기 때문이다. 바르트의 눈에 프로레슬러는 스포츠 선수가 아니라 대중적 구경거리의 연기자일 뿐이다. 과거와 마찬가지로 현재에도 전 세계 소비자를 대상으로 하는 WWE 프로레슬링 역시 자신을 엔터테인먼트라고 규정한다.³⁾ 시나리오에 따라 경기가 진행되지만, 프로레슬러에게는 고도의 신체적 능력이 요구된다는 점은 부인할 수 없다.

2) 움베르토 에코, 『가짜 전쟁』, 김정하 역, 열린책들, 2009, 278쪽.

3) WWE는 World Wrestling Entertainment의 약자인데 여기서 entertainment에 주목하는 것으로 충분하다.

바르트가 지적하기를, 프로레슬러가 발하는 기호는 총체적 명확성을 갖기 마련이고 그의 육체 역시 그러한 속성을 갖기에 자신의 역할을 육체적 유형으로 표현한다는 것이다. 비열한 이미지를 갖는 레슬러는 자신의 몸을 통해 그 비열함을 표현해야 하고 더군다나 관중이 그 이미지를 오해 없이 알아차릴 수 있게 해야 한다는 것이다. 따라서 바르트가 말하듯이 경기의 첫 번째 열쇠가 레슬러의 육체가 되는 것이다.⁴⁾ 결국, 프로레슬러의 육체가 경기 전체를 배아 상태로 내포하고 있는 기호가 된다는 것이다.⁵⁾

프로레슬링에서는 모든 것이 총체적으로 존재하며, 상징도 암시도 없이 모든 것이 완전하게 제공된다. 그 어떤 것도 어둠 속에 남겨두지 않으므로써, 프로레슬링에서의 동작은 모든 불필요한 의미를 잘라내고 관중에게 순수하고 완전한, 자연처럼 둥근 의미작용을 의례적으로 제시한다.⁶⁾

구경거리로서의 레슬링에서 모든 것이 오해 없이, 의심의 여지 없이 관중에게 전달되어야 하는 상황에서 육체의 역할은 중요하다. 레슬링은 의미해석의 대상이 되지 않고 감각적인 수용의 대상이 될 때 모든 기호는 선명함 속에 남는다. 이때 레슬러의 육체는 관중을 현혹하거나 오해를 불러일으킬 소지가 있으면 안 된다는 것이다. 육체가 경기의 모든 행위를 예고할 수 있는 배아의 상태로 주어져야 한다. 선명함을 담보하는 육체, 이것이 레슬러의 몸이다. 따라서 바르트가 말하는 레슬러의 몸은 삽화적 몸이라 할 수 있다.⁷⁾ 몸에 쓰인 선수의 정체성을 누구나 알아볼 수 있다는 것이다.

스포츠 선수의 몸을 다루는 기호학자들의 단편적인 비평은 흥미롭지

4) 롤랑 바르트, 『현대의 신화』, 이화여자대학교 기호학연구소 역, 동문선, 1997, 14쪽.

5) 같은 책, 15쪽.

6) 같은 책, 25쪽.

7) 같은 책, 15쪽.

만, 기호학과 몸의 문제를 심도 있게 다루지 못하는 게 사실이다. 직관적 차원의 언급에 머물고 있다는 것이다. 몸의 문제를 좀 더 진지한 학문적 영역으로 끌어들이고 이를 스포츠 선수의 몸을 이해하는데 활용하기 위해서 우리는 폰타니유의 제안을 참조하고자 한다. 그러나 몸과 관련해서 그가 제안하는 몸 행위소 *corps-actant*와 신체성의 형상소 *figures de la corporalité*의 출현 배경을 이해하는 것이 선행되어야 한다. 파리학파의 기호학에서 상당한 전환적 사고가 요구되는 지점이기 때문이다. 단순하게 주체의 문제를 넘어서 몸의 문제를 다루게 된 이론적 전환의 배경을 살펴봐야 몸의 문제를 이해할 수 있게 된다.

Ⅲ. 정념의 기호학과 몸의 부상

몸의 문제는 80년대 정념적 주제와 더불어 기호학 영역에 등장했다. 이 당시는 행위 *action*의 기호학과 정념 *passion*의 기호학을 구분하는 것이 문제였다. 정념의 기호학의 진정한 의미는 정념적 통사론을 고안한 것이고 양태 통사론에서 파생한 정념소 *pathème*의 연쇄를 구성하는 것이었다.⁸⁾ 정념이 몸을 통해 발현되기 때문에 정념과 몸의 문제는 동시에 다뤄져 온 것이다. 여기서 폰타니유는 몸의 문제에 좀 더 천착하게 되고 정념에 반드시 연동되지 않은 몸의 독자적인 영역을 기호학의 틀 안에서 갖춰가게 된다. 그가 제안하는 몸의 이론은 매우 난해하다. 새로운 개념을 정의하는 메타언어의 등장과 이 새로운 메타언어를 명료하게 설명하기 위해 새로운 메타언어를 도입하는 방식이어서 매우 촘촘한 논리를 갖는다. 본 연구에서 이 이론을 모두 설명하는 것은 불가능할 뿐만 아니라 본 연구의 주제에도 상응하지 않는다. 따라서 스포츠 선수의 몸의 형성과정을 설명하는데 유효한 개념만을 도입하고자 한다. 특히 파리학파의 서사-기호학의 연관 속에서 몸의 문제를 다룬다는 점을 강조하고자 한다.

8) Jacques Fontanille, *Corps et sens*, PUF, 2004, pp.12~13.

풍타니유의 구상은 기호학의 오랜 전통과 의미생성행로에 대한 의식에서 출발한다. 소쉬르와 엘름슬레우의 기호 구성에서나 의미생성행로의 논리적 전개 모두에서 조작 주체의 모습을 볼 수 없다는 것이다. 구조적 관점에서 발화자의 배제라는 오랜 전통을 상기하는 것을 넘어서 조작 주체의 부재는 기호 현상으로서의 대상에 대한 이해는 불가능하다는 것이다. 소쉬르나 엘름슬레우의 기호 개념에서는 기표와 기의 또는 표현과 내용을 연결하는 조작자의 개념은 찾아볼 수 없다. 이 둘은 상호 전제적으로 기호의 양면을 구성하는 무연적 관계를 맺을 뿐이다. 그러나 기호의 두 측면을 구성하는 요소들을 결합하는 것이 문제 될 때, 즉 세미오시스의 조작자가 문제 될 때 몸의 개입이 필수적이라는 것이다.

우리의 관심사인 의미생성행로에 대해 좀 더 관심을 가져볼 필요가 있다. 의미생성행로를 이해하는데 핵심적인 개념이 ‘전환conversion’이라 할 수 있다. 의미 통사론적 관계의 수평적 전환과 층위 간의 전환이라 할 수 있는 수직적 전환 중에서 의미생성 과정을 설명하는 것은 수직적 전환이라 할 수 있다. 심층의 의미범주가 의미론적 일관성을 유지하면서 표층으로 전환될 때 의미는 구상화되고 풍요로워진다는 것이다. 여기서 풍타니유가 오랫동안 주장한 것은 이런 전환의 과정이 마치 저절로 이루어진다고 생각하고 의심하지 않는 것이 잘못이어서 조작 주체가 개입되는 것이 필요하다는 것이다. 의미생성의 복잡화, 구상화에는 발화자의 개념을 넘어서는 새로운 개념이 요구된다는 것이다. 벤베니스트를 참조하는 발화자의 개념은 여전히 ‘이야기’의 영역에 머물기 때문에 의미생성행로의 전환이 혼자 스스로 진행되는 상황에 머물게 될 뿐이다. 형식 논리학적 조작에 종속되지 않고 현상으로서, 실천으로서의 전환을 이해하는 것이 핵심이라는 것이다. 의미생성행로는 층위를 거치면서 단순히 논리적 형식 단위들이 층층이 쌓이는 것이 아니라 의미 분절을 변형하고 증가시키고 복잡화하는 과정이라는 점을 상기하면 의미 변화의 역동적 모델이 되기 위해서 전환의 조작자가 필요한 것이다.

하나의 관계, 조작, 특징을 현상으로 다루고자 하는 것은 이 현상을 감각하는 현전*présence sensible*과 현상의 지각으로부터 가치론적 입장과 의미적 차이의 형성을 검토하는 것이다.⁹⁾

구조론적 기호학의 관계나 조작을 논리적 문제로 보지 않고 현상으로 보게 되면서 감각 주체의 개입과 감각 주체의 지각, 즉 몸의 문제가 개입하는 것이다. 더는 시련*épreuve*의 연쇄에 신경 쓰지 말고 행위소의 몸에 초점을 맞추어서 행위의 기호학을 세운다면 ‘실패한 행위’, ‘서툰’, ‘예상치 못한 사건’의 문제를 규명할 수 있다. 이 문제들은 행위 논리학의 회고적 재구성에서 자리를 잃었던 현상들이다. 실패한 행위의 우연적 성격은 행위의 시, 공적 전개에 있어서 자리를 차지하려 경쟁하는 여러 동위성과 의미 있는 방향 사이에 존재하는 대립을 감출 뿐이다.

그러면 그레마스*Algirdas Julien Greimas*는 왜 몸의 문제를 다루지 않았는지 의심해 볼 수 있다. 행위의 기호학이 자신의 연구 범위를 한정하는 방식은 이미 그레마스과 쿠르테스*Joseph Courtés*에게서 볼 수 있다. 서사 기호학은 행위 그 자체를 연구하는 것이 아니라 서술된 행위를 분석하는 작업이다. 이러한 서술된 행위의 분석은 인간 행위의 스테레오타입을 인식하고 유형학적이고 통합체적 모델을 세우는 작업이었다.¹⁰⁾ 행위의 기호학을 구상하는 과정에서 행위 자체가 배제된 것은 바로 행위의 기호학의 구상에 기인한 것이고 당연한 순서로 ‘감각하는 몸*corps sensible*’이 행위의 기호학에서 배제되었던 이유이기도 하다.

결국 80년대에 정념이나 감각 경험이라는 개념이 대두되면서 행위의 기호학과 정념의 기호학 사이의 분절의 문제가 제기되었다. 행위의 기호학은 정념을 서사적 시퀀스의 혼란 정도로 치부하기 때문에 몸의 문제를 다룰 필요가 없었다. 그러나 정념의 기호학의 대두와 더불어 감각하는

9) Ibid., p.15.

10) Algirdas Julien Greimas et Joseph Courtés, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette, tome 1, 1979, p.8.

몸의 개념이 기호학의 중심에 설 수밖에 없었고 세미오시스에서 몸의 위치를 다시 고려해야 하는 문제가 떠오르게 되었던 것이다. 결국, 폰타니유는 더 이상 정념의 기호학 이론을 공고히 하기 위해서가 아니라 몸의 문제를 다루는 고유한 영역을 여는 것이 중요하다고 강조하면서 그 새로운 영역을 “흔적¹¹⁾empreinte”의 기호학이라 명명한다.

IV. 몸의 기호학, 새로운 구상

폰타니유는 몸의 문제를 기호학의 새로운 영역에서 구상하고자 한다. 그의 이론적 체계는 매우 복잡하게 구조화되어 있어서 소논문에서 전체를 소개하는 것은 불가능하다. 따라서 그가 제안하는 몸의 기호학적 재구성은 스포츠 선수의 몸의 변형 과정을 설명하는데 유용한 한에서 다룰 것이다. 몸의 문제를 도입하는 또 하나의 이유는 서사적 분석의 몇 가지 한계점과 관련된다. 앞서 살펴본 그레마스의 구상에서 알 수 있듯이 서사적 분석은 변형의 결과로부터 진행되는 회고적 성격을 갖는다. 이런 분석 방식을 바탕으로 스포츠 선수의 서사적 수행의 양상을 고찰해 보면 문제점을 발견할 수 있다.

인간의 몸에는 분명 한계가 존재하고 그 한계 속에서 능력을 최대한 확대하고자 하는 것이 스포츠 선수들의 노력일 것이다. 수행을 위해 실천하는 몸이자 능력의 확대의 대상인 몸이 문제인 것이다. 그런데 몸과 수행의 관계는 어떠한가? 서사적 변형의 차원에서 말한다면 우승한 선수의 몸에 기반을 두는 양태적 능력은 충분한 것이다. 성공한 수행은 긍정적 차원의 능력을 전제하기 때문이다. 물론 이 상황에서 선수의 몸을 말하지 않는다. 추상적 차원의 서사적 역할이 문제 되기 때문이다.

그러나 스포츠 경기에서 서사적 상황을 조금 다른 심급에서 살펴보면 매우 복잡한 일이 벌어진다. 100m 경기를 예로 들어보면 때 경기에서

11) Jacques Fontanille, Op. cit., pp.2~3.

같은 기록이 발생하지 않는다. 다시 말해 우승한 기록은 거의 매 순간 달라지기 마련이다. 이를 서사적으로 설명하면 매우 단순한 상황에 머물게 된다. 기록은 중요하지 않고 성공의 서사인지 실패의 서사인지만 중요하고 그에 상응하는 양태적 /능력/의 유무만을 따지게 되는 것이다. 0.1초 차이로 승부가 갈리는 미묘한 상황은 어둠 속에 남아 있게 된다.

이 상황을 서사도식의 연쇄라는 점에서 좀 더 상세하게 살펴볼 수 있다. 대립의 과정에서 /의무/ 또는 /의지/의 양태성이 두 주체를 서사 구조 속에 위치시키는 역할을 한다. 지배의 단계에서는 인지적 차원에서 전술적으로 우위에 서기 위한 /지식/이라는 양태화modalisation가 매우 중요하다. 더불어 실행적 차원에서 /능력/의 양태화는 육체적 행위에 바탕을 둔 스포츠 담화에서는 매우 본원적인 중요성을 가지고 있다.¹²⁾ 결과의 단계에서는 실현된 주체sujet réalisé가 문제 된다. 대립하고 있던 두 주체는 긍정적 또는 부정적 결과에 이르게 된다. 이는 추구한 가치 대상과의 연결 또는 이접의 형태로만 드러날 뿐이다. 그런데 이처럼 서사층위에서 관찰할 수 있는 행위소 위상은 구상적 층위의 위상과 불일치한다는 점도 흥미롭다. 격투 경기에서 시종 수세에 몰리다 받아치는 주먹 한 방으로 경기를 종료하는 경우를 종종 볼 수 있다. 구상적으로 지배하지 못했으나 서사적으로는 승리와 연결하는 전형적인 사례이다.

결국, 행위소 차원에서는 이 상황을 설명하는 데 한계가 있다는 것이다. 실패한 서사, 실수의 몸짓, 서툰의 행위 등은 서사적 차원에서 보면 모두 능력의 부재라는 양태적 차원의 구상화일 뿐이다. 앞서 지적한 작은 차이로 수행에 실패한 100m 선수나 우세한 경기를 펼치다 실패한 서사의 주체가 된 선수의 사례는 성공한 주체의 서사에 묻혀 버린다는 것이다. 의미생성행로의 틀 안에서 구상적 단위를 구별하는 방식은 형상소의 주제적 차원을 설명하는 것이다. 이는 동어 반복적 인상을 지울 수

12) 여기서 /의무/, /의지/, /능력/, /지식/은 서사도식의 중요 개념인 양태성을 지시한다. 이와 관련하여 다음을 참고할 수 있다. 박인철, 『파리학파의 기호학』, 민음사, 2003.

없다. 구상적 단위의 분석을 바탕으로 서사적 변형의 도출 과정을 제시하기 때문에 형상소의 주제적 역할은 이미 활용된 것이나 다름없다. 더불어 의미생성행로의 분석에서 이 과정에 많은 몫을 할애하지 않는 것도 간과할 수 없다. 그 이유는 구상적 단위의 추상화가 어렵다는 이유에서이다. 표층의 문제는 수사학의 문제로 치부하고 기호학의 영역에서 다루지 않는다는 사실도 상기할 수 있다.

행위소의 정체성에 대한 인식을 바꾸면서 이러한 문제를 돌파할 가능성을 엿볼 수 있다. 서사도식의 제한된 역할에 묶여있는 행위소가 아니라 실천의 긴장적 관계에 처한 몸-행위소라는 개념을 도입하면 다른 차원의 설명이 가능해지는 것이다. 구상적 형태론과 통사론을 통해서 이를 해결한다는 게 폰타니유의 구상이라 할 수 있다. 몸-행위소는 물질/에너지 *matière/énergie* 쌍에 기반을 두는 구상적 통사론의 주역이 된다.¹³⁾ 물질/에너지의 쌍은 형식/힘 *formes/forces*이라는 서사적 차원의 메타 언어와의 관계 속에서 고려되면 다양한 선수들의 몸과 그들의 다양한 행위의 실천의 동인을 떠올리게 한다. 서사적 주체와 추구 대상 사이에 존재하는 방향성과 힘의 관계가 물질적 차원의 긴장 관계로 전환되면서 행위소 역할은 몸의 구상적 위상을 획득하게 되는 것이다.

몸의 기호학적 접근은 의미 생산에서 몸의 이중적 위상에서 기인하는 양가성을 고려하는 것이 중요하다. 심층적인 기호학적 조작의 토대로서 몸-행위소와 구체적인 기호학적 대상에서 발현되는 신체성의 형상소를 구분해야 된다는 것이다. 결국, 몸의 기호학적 위상이 이중적 한정을 받으며 결정된다고 볼 수 있다. 몸의 위상을 인정하는 것은 기호작용과 그것을 책임지는 심급에 대한 몸의 효과에 대해 질문하는 것이고 행위의 이론에 대한 몸의 효과에 대해 의문을 품는 것이다.¹⁴⁾ 폰타니유가 제안하는 기본적인 개념을 바탕으로 이제 조금 더 구체적으로 몸의 위상에

13) Jacques Fontanille, Op. cit., p.14.

14) Ibid., pp.6~8.

대해 살펴보면서 스포츠 선수의 몸에 다가가고자 한다.

V. 감각의 장과 몸

퐁타니유는 감각의 장에서 다양하게 드러나는 몸의 위상을 정리하고 있다. 그가 제시하는 유형학을 모두 살펴보고자 하는 것이 아니고 스포츠 선수의 몸이 상호작용을 통해서 형성된다는 점을 이해하는데 도움이 된다는 점에서 고찰하고자 한다. 선수가 경기를 통해 겪게 되는 상호작용은 퐁타니유의 감각의 장을 통해 보면 좀 더 구체적으로 이해될 수 있다.

감각 장의 개념은 테니에르Lucien Tesnière가 제안하는 항가 동사의 개념을 차용하고 있는 듯하다.¹⁵⁾ 행위소의 개념이 테니에르를 부분적으로 차용하고 있다는 점을 상기하면 새롭지 않은 사실이다. 동사 매듭 *nœud verbal*을 중심으로 참여하는 행위소의 수에 따라 작은 이야기 *petit drame*의 성격이 결정되는 개념이라 할 수 있는데 감각의 장에서 상동화 시도가 이루어진다는 것이다. 퐁타니유는 훨씬 세세한 분류를 제안하고 있지만 자동적, 타동적, 재귀적 등의 분류는 기본적으로 테니에르에 의지하고 있다.

감각의 장에서 몸의 역할을 이해하기 위해서 타동적 장에 대한 설명을 살펴보고자 한다.¹⁶⁾ 그는 타동적 장에 대한 설명을 위해 ‘터치’의 예를 든다. 터치는 자신과 타자를 구분하는 신체적 외피 *enveloppe corporelle*의 개입을 통해서 외부에서 느껴지는 낯선 것이 자신에게 우호적인지 적대적인지를 판단하게 허락해준다. 단지 터치만이 타동적 장의 유일한 특징이 아니라면서 호흡의 사례를 제시하기도 한다. 다양한 도구를 사용하는 스포츠 종목에서 감각의 타동적 장은 매우 중요하다. 배구나 농구처럼 단순하게 공을 매개로 하거나 아니면 아이스하키처럼 장비를 착용하

15) Lucien Tesnière, *Éléments de syntaxe structurale*, Paris, Klincksieck, 1982.

16) Jacques Fontanille, Op. cit., pp.59~60.

고 신체적 막을 한 번 더 차단한 채 스틱이라는 고유한 도구를 통해 썩이라는 대상과 접촉하기도 한다. 또 다른 사례를 들자면 투척 종목에서는 좀 더 직접적인 접촉이 발생한다. 창, 투포환, 해머 등을 직접 다루게 되기 때문이다. 축구와 배구만 비교하더라도 직접적인 손의 접촉과 신발을 매개로 발생하는 접촉은 다르기 마련이다.

정도의 차이는 있더라도 대상과의 접촉을 통해 선수는 그 결과를 직감하게 된다. 몸의 경험이 주는 감각일 것이다. 이러한 경험은 몸에 기억되고 그 기억이 몸의 구상화로 이어진다고 볼 수 있다. 좋은 감각의 유지와 확장을 통한 신체의 변화와 나쁜 경험을 밀쳐내면서 발생하는 몸의 경계 역시 몸의 구상화에 영향을 미치는 것은 자명하다.¹⁷⁾ 몸의 어떤 부분이 강화될지를 판단하고 그것에 대한 지속적인 변화를 도모할 것이다.

스포츠 경기가 상호적 주체적이라는 점을 보면 상호적 장의 개념 역시 중요하다. 경기는 타자와의 경쟁이 핵심이라고 할 수 있을 만큼 다른 선수와의 관계 설정이 매우 중요해진다. 접촉이 대상뿐만 아니라 상대 선수에게서도 발생하는 것이다. 대부분 투기 종목이나 구기 종목에서 그 사례를 볼 수 있다. 이때 접촉의 대상이 타자의 몸이 되는 것이다.

감각의 장과 관련해서 장소의 문제 역시 고려될 수 있다. 장소의 기호화는 육체적 경험으로부터 출발한 의미작용의 고안 과정으로 고려될 수 있다. 환경의 기호화는 관점이나 지각에서 기인하는 것이 아니라 주변 세계의 형식에서 육체적 경험을 인정하는 과정이라 할 수 있다. 이점은 스포츠 선수의 몸에 관한 고찰에 매우 중요하다. 스포츠는 기본적으로 공간의 놀이라고 할 수 있을 정도로 사용하는 공간의 특성이 중요하다. 특정 공간에 위치한 선수는 공간의 지배가 필요하다. 다시 말해 선수가 최대의 성과를 내기 위해서는 공간의 효율적 사용이 필요한 것이다. 이

17) 인류학자 Leroi Gourhan을 언급하면서 동물들이 입의 터치를 통해 먹을 것과 먹지 못할 것을 구분하듯이 인류는 손의 터치를 통해 그 역할이 발생한다는 것이다. Ibid., p.59.

때 공간을 자신에게 유리하게 만드는 과정에서 몸의 변화가 발생하는 것은 당연하다. 공간의 넓이나 깊이에 따라 몸이 다르게 변형될 것이다. 수평적 공간의 영향을 받은 마라톤 선수와 단거리 선수의 몸이 다르고 수직적 공간의 영향 아래에 있는 클라이밍 선수와 다이빙 선수의 몸 역시 다르게 구성된다. 단지 공간의 차이가 이런 변화를 전적으로 유발한다고 말할 수는 없어도 상당한 영향을 미칠 수 있다는 것이다.

감각의 장에서 몸의 작용을 스포츠 선수의 경우에 적용하기 위해서 도구, 공간, 상대 주체의 문제를 살펴봤다. 선수가 감각의 장에서 이런 요소들과의 상호작용을 통해서 고유한 몸을 형성하게 되는 것이다. 이러한 상호작용으로부터 선수의 몸이 실제로 어떤 구상화를 거치는지 이해하기 위해서는 몸-행위소를 구성하는 방식에 대한 이해가 필요하다. 폰타니유는 몸-행위소를 구성하는 양면이라 말한 살chair과 몸corps을 구분한다.¹⁸⁾ 전자는 몸-행위소의 물질적 토대가 되고 후자는 정체성을 구성한다고 말한다.¹⁹⁾ 자아, 몸 자체는 기호학적 대상의 생산 행위 속에서 구성되기에 반복과 방향의 항구성에 의해 그 정체성이 보장된다. 나-살Moi-chair은 파롤의 행위소의 개별적인 경우에서 표명된다. 따라서 감각-모터sensori-moteur의 중심이 되고 자아-몸Soi-corps의 참조 대상이 된다.

이 개념을 이해하면 물질적 토대로서 선수들의 몸을 참조해서 개별 종목에 고유한 전형적 몸이 형성되는 과정을 이해할 수 있다. 물질적 토대로서의 살은 변형적 에너지를 갖고 추동하고 저항하게 되고 몸은 이러한 행위의 반복을 통해서 고유한 정체성을 확보하게 된다. 반복과정에서 자신의 정체성을 공고히 하기 위해서 살에 대한 지속적인 참조가 발생하는

18) Ibid, pp.12~13.

19) 장마리 플로슈, 『비주얼 아이덴티티』, 권승태·박일우 역, 커뮤니케이션북스, 2017, 32~34쪽. 정체성의 개념은 리피르를 참고하고 있다. 파리학과 기호학의 흐름에서 리피르의 정체성 개념을 가장 적절하게 흡수한 사람은 플로슈라 할 수 있다. 시각 정체성, 나가서 브랜드 정체성을 설명하는데 활용 가능성이 높기 때문이다. 전통을 유지하는 것과 동시에 자기 혁신이 필요한 브랜드 정체성을 구성하는데 ‘성격’과 ‘지켜진 약속’ 개념이 활용된다.

것이다. 반복을 통한 몸의 정체성 형성은 스포츠 선수에게서 두드러진 현상이다. 반복적 훈련이나 경기에 임하는 과정에서 몸은 특정한 방향으로 전형화되기 마련이다. 살이 참조 대상이 된다는 점은 선수가 훈련이나 경기를 거치면서 자신의 몸을 돌아보고 어떤 형태의 몸을 갖추어야 하는지를 참조하고 그 적절성 여부를 판단하게 되는 과정을 의미한다. 이 과정에서 정체성이 확립된다고 할 수 있다.

앞서 살펴본 프로레슬링 선수의 몸은 예외적이라 할 수 있다. 살과 몸 사이의 참조 관계가 발견되지 않을 수 있다는 것이다. 프로레슬링 선수 역시 매우 고난도의 몸의 실천을 위해 반복되는 훈련을 거치지만 각본에 의해 정해진 정체성이 자의적으로 부여되기 때문에 몸과 종목의 정체성 사이에 친연성이 희박할 수 있다는 것이다. 프로레슬링에 등장하는 선수들은 마치 인간 군상인 듯 다양하고 올림픽 종목의 레슬링과는 매우 거리가 먼 몸을 보여준다. 전형화보다 개별성이 지배하는 종목이라 할 수 있다. 바르트가 지적하는 프로레슬링 선수의 몸은 진짜 몸이 아닐 것이다. 프로그래밍된 서사적 변형을 위해 구성된 몸일 뿐이다. 거기서 발견할 수 있는 몸은 성공과 실패의 서사를 예측할 수 있는 몸일 뿐이다. 담화층위의 관점에서는 행위자의 주제적 차원이 너무나 명확하게 제시되는 구상적 몸이라는 것이다.

VI. 몸의 구상화와 기억, 흔적

상호작용을 통해 몸의 변화가 발생한다는 점을 지적하는 것으로 스포츠 선수의 몸의 전형화를 설명하기 어렵다. 상호작용이 몸의 변화를 가져오지만, 그것이 일회적이라면 그 변화는 고정되지 않는 것이 당연하다. 그러면 어떻게 몸의 변화가 고정되는지를 설명하는 것이 중요해진다.

이때 기억의 문제가 개입되면 좀 더 다른 차원의 설명이 가능해진다. 그것이 바로 기호사각형의 조작 과정에서 발생하는 기억의 개념이다. 나

비 행로를 통해서 처음의 자리로 돌아왔을 때 최종의 항은 행로를 기억한다는 것이다. 예를 들어 ‘사랑→-사랑→증오→-증오→사랑’의 행로에서 출발의 ‘사랑’과 행로를 거친 ‘사랑’은 의미론적으로 같을 수 없다는 것이다. ‘-증오’의 확언을 통해 얻어진 ‘사랑’은 행로의 기억을 갖기 때문에 같은 사랑일 수 없다. 일상의 경험을 소환하는 일은 무의미하므로 개념만 설명하는 것으로 충분할 것이다.

퐁타니유는 그레마스의 기억의 개념을 참조하면서 몸에도 이러한 기억의 개념이 작용해서 구상화가 이뤄진다고 주장한다.²⁰⁾ 먼저 기억의 개념을 일반화하면서 구상적 통사론syntax figurative의 기억 작용을 제안한다. 단위들의 통합체적 전개가 있다면 거기에는 언제나 기억의 작용이 개입하기 마련이라는 것이다. 기존에 존재했던 요소들을 바탕으로 새로운 통합적 연사가 제시되기 마련이고 과거의 기억이 통합체에 남아 있는 것은 당연하기 때문이다. 서사 통사론에서 주체와 반-주체의 상호작용은 지속해서 둘을 변형시키게 된다. 행위소적 정체성을 보장하는 양태성의 변화가 그것을 증거한다. 양태성의 축적으로 행위소의 정체성이 구성된다고 할 때 양태성의 변화에 대한 기억은 그 정체성 안에 보존되어 기억되는 것이다. 이러한 기억 작용은 주체와 가치 대상 사이에서도 발생하는 것은 당연하다. 이들 사이에서 감각적이고 정서적 만남은 정념적 변화의 기억을 간직할 수 있다.

이런 가정하에 퐁타니유는 물질과 에너지 사이의 상호작용에 기반을 둔 구상적 통사론이 다양한 형상소를 생산할 수 있다고 주장한다. 이 물질과 에너지 사이의 상호작용은 누군가의 움직임과 타자의 외피 사이의 상호작용의 양상을 갖는다. 그리고 앞선 상호작용이 기호학적 단위의 변형에 영향을 주는 방식을 표식marquage이라 명명하고 표식의 연쇄가 상호작용의 기억을 구성한다고 주장한다.²¹⁾ 이를 몸-행위소에 적용하면 표

20) Jacques Fontanille, Op. cit., pp.106-107.

21) Ibid., p.107.

식은 흔적^{empreintes}이 되고 기호학적 대상의 기억은 흔적의 망 속에서 구성된다. 몸-행위소의 구상적 표명은 몸-행위소 사이의 상호작용의 영향을 받으며 그 상호작용의 흔적을 간직하고 이를 바탕으로 구상적 기억을 구성한다.²²⁾ 여기서 이 흔적은 시간적, 공간적 인접성에 의해서만 기능한다는 점에 주목해야 한다.²³⁾

퐁타니유의 제안을 따르자면 선수의 몸은 기호학적 행위의 토대가 되고 몸-행위소의 상호작용이 여러 종목에서 다양하게 구상적으로 표명된다고 해석할 수 있다. 현전의 장에서 선수들이 상호작용하면서 구성해가는 서사적 행위들은 켜켜이 쌓여 선수들의 몸의 전형적인 형상화를 이뤄낼 수 있다는 것이다. 구상적 기억이라는 개념은 몸-행위소의 상호작용에 기반을 두기 때문에 능력의 획득이나 시련의 수행 과정이 모두 다른 방식으로 진행되는 스포츠 종목에서 몸의 기억은 다양한 방식으로 형상화 될 수 밖에 없는 것이다. 개별 기호학적 대상에서 신체성의 형상소가 발현된다는 측면에서 보면 다양한 종목에서 선수들의 구상적 표명의 양상이 다양하다는 점을 알 수 있다.

이 개념을 스포츠 선수의 몸에 적용해서 정리해 볼 수 있다. 선수의 구상적 상태는 다양한 통합적 전개를 거쳐 현 상태에 이르게 된 것이다. 이 과정에는 다른 선수, 즉 반-주체와의 경쟁, 공간에의 적응이나 가치 대상과의 상호작용을 상상할 수 있다. 이러한 상호작용이 배타적으로 발생하지 않고 공존한다는 것은 당연하다. 다만 지배적 구상화의 과정이 무엇인지를 따지는 것뿐이다. 격투 종목은 당연히 상대 주체와의 신체적 접촉을 통해 주체의 몸이 형성된다. 투척 종목의 경우에는 선수가 다루는 기구와의 접촉을 통해 몸의 변화가 생길 것이다. 최대한 멀리 던지려 노력하는 과정에서 공간의 지각과 그에 대한 몸의 반응도 중요하다. 이 모든 지점에서 물질과 에너지의 상호작용이 발생한다. 주체의 움직임은

22) Ibid., p.81.

23) Ibid., p.106.

타자의 외피와 접촉하고 그로부터 감각의 장이 형성되고 신체의 변형이 발생한다. 이때 상호작용의 흔적이 선수의 몸에 고스란히 남게 된다. 여기서 하나 더 주목해야 할 점은 시간적, 공간적 인접성이다. 흔적이란 용어에서 알 수 있듯이 신체의 변화는 변화하기 전과 후의 몸 사이의 상태적 관계를 고려해야 하고 이는 당연히 시간적 연쇄 속에서 발생하게 된다. 살과 몸의 참조를 바탕으로 이러한 변형의 발생은 기억되고 더 나가서 전형화에 이른다. 개별 종목에서 고유한 형태의 몸을 볼 수 있는 것은 기억의 반복과정에 기인할 것이다.

VII. 결론

스포츠 선수의 왜곡된 몸, 또는 의도적으로 구성된 서사적 몸이라는 단서를 출발점으로 삼아 본 연구가 진행되었다. 그러나 선수의 몸이 이러저러하다고 말하는 것은 그 구성과정에 대한 논의는 배제하고 있어 진지한 논의로 이어지지 못한다. 학문적 접근을 위해 다양한 관점을 생각해 볼 수 있으나 기호학적 관점으로 영역을 한정하면서 파리학파의 연구 흐름을 참고할 수 있게 되었다. 의미생성행로라는 폐쇄된 구조 안에서 의미 연구에 천착하는 파리학파에 인식의 전환점이 발생하며 몸의 문제를 다루게 되었다는 점이 흥미롭지 않을 수 없다.

퐁타니유는 몸의 문제를 다루면서 그레마스가 왜 이 문제에 접근하지 않았는지 흥미로운 추측을 한다. 생생한 발화작용의 관점에서 기호학적 대상에 접근하는 것은 판도라의 상자를 여는 것과 같아 주저했으리라는 것이다.²⁴⁾ 표명과 표현의 관점에서 담화에 접근하면 맛닥뜨리게 되는 경쟁하고 있는 다양한 의미의 층들과 다양한 선택들의 문제가 필연적으로 발생한다. 이것들의 통사론을 세우는데 당시 이론적 상황에서 어려웠을 것이라는 점을 추측할 수 있다. 결국 연구 대상을 종결된 담화로 한정할

24) Ibid., p.52.

수밖에 없었다는 것이다. 이런 선택은 의미생성행로를 통해 담화 분석 모델을 제시하는데 상당한 성과를 이룬 것이 사실이다. 종결된 텍스트의 회고적 분석은 내적 구조를 밝히는 데 효과적이었고 가추연역법이라는 고유한 절차를 통해 모델의 완결성에 다가가는데 성과를 거두었던 것이다.

내적 구조의 관심이 발화작용으로 옮겨가면서 담화의 심급에서 진행 중인 행위에 연루된 몸-행위소가 중심 문제로 떠오른 것이다. 이런 배경이 스포츠 선수의 몸을 이해하는데 이론적 근거를 제공한다. 모든 담화에서 실행적 차원의 신체적 개입이 발생할 수 있어서 몸의 문제가 스포츠 담화의 전유물이 될 수는 없다. 스포츠 담화 역시 단순하게 몸의 행위로만 구성되는 것도 아니다. 다만 몸의 개입이 지배적이라는 점에서 관찰 대상이 될 뿐이다. 풍타니유가 제안하는 몸에 관한 매우 복잡한 이론을 부분적으로 참조하면서 스포츠 선수의 몸이 다양하게 전형화되는 과정을 제시하고자 하였다. 특히 구상적 흔적의 개념은 전형화된 스포츠 선수의 다양한 몸의 형태를 이해하는 데 도움이 되었다고 생각한다.

본 연구는 시론적 차원이라는 점에서 한계를 갖는다. 다양한 종목의 선수의 몸을 구체적으로 분석한다기보다 일반적 접근의 성격을 갖기 때문이다. 특히 파리학파의 기호학의 틀 안에서 스포츠 선수의 몸을 다루기 시작했다는 점에서 새로운 영역을 탐구하는 출발점에 섰다는데 의의를 찾을 수 있다.

참고문헌

- 박인철, 『파리학파의 기호학』, 민음사, 2003.
- 송치만, 「스포츠 담화의 기호학적 분절」, 『기호학 연구』23집, 한국기호학회, 2008.
- 롤랑 바르트, 『현대의 신화』, 이화여자대학교 기호학연구소 역, 동문선, 1997.
- 안 에노, 『서사, 일반 기호학』, 홍정표 역, 문학과 지성사, 2003.
- 움베르토 에코, 『가짜 전쟁』, 김정하 역, 열린책들, 2009.
- 장마리 플로슈, 『비주얼 아이덴티티』, 권성태·박일우 역, 커뮤니케이션북스, 2017.
- Algirdas Julien Greimas , *Du sens*, Paris, Seuil, 1970.
- _____, *Du sens II*, Paris, Seuil, 1983.
- Algirdas Julien Greimas et Jacques Fontanille, *Sémiotique des passions*, Paris, Seuil, 1991.
- Algirdas Julien Greimas et Joseph Courtés, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette, 1979, rééd. 1993.
- _____, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette, tome 2, 1986.
- Anne Hénault, *Narratologie, Sémiotique générale. Les enjeux de la sémiotique 2*, Paris, PUF, 1983.
- Jacques Fontanille, *Sémiotique du discours*, Limoges, PULIM, 1998.
- _____, *Corps et sens*, PUF, 2005.
- Lucien Tesnière, *Eléments de syntaxe structurale*, Paris, Klincksieck, 1982.
- Paul Ricoeur, *Temps et récit II. La configuration dans le récit de fiction*, Paris, Seuil, 1984.

Passion and Semiosis of the Body: A Study on the Body of a Sports Player

Song, Chi-Man

The purpose of this study is to look at the process of forming the body of a sports player. Based on the image of health, the body of a sports player is an object of reverence and adoration. However, the athlete's body undergoes distorted changes due to excessive competition. When a body suitable for the characteristics of an individual sport is formed, certain parts of the body tend to develop relatively. We can confirm this situation through the comments of Eco and Barthes.

In order to look at this phenomenon from a systematic point of view beyond the level of intuitive criticism, we would like to refer to the semiotics of the Paris School. As problems such as sensory subjects and passions emerged as new issues, the problem of the body became a semiotic object. The question of the automatic construction of sign and the question of the automation of generative trajectory, which is a core concept of the Paris School, made it possible to deal with the problem of the body in detail.

In this flow, Fontanille uses the body as a semiotic object and proposes a distinction between the body-actant as the basis of semiotic operation and the figures of corporality appearing in concrete semiotic objects. Based on this concept, the semiotics of traces can be conceived. The figurative expression of the body-actant is affected by the interaction between the body-actant, retaining traces of that interaction, and constructing a figurative memory based on this.

The concept of Fontanille can be applied to the process of forming the body of sports player. In the sensory field, the player's movements come into contact with the others envelope, from which the deformation of the body occurs. At this time, the traces of the interaction are left intact on

the player's body. Since the concept of figurative memory is based on body-actant interactions, body memory is embodied in various ways in sports. After all, the aspect of the figurative expression of the player's body in various sports is bound to vary.

Keywords : Semiotics, Generative trajectory, Passion, Body, Sports

투고일: 2022. 03. 31./ 심사일: 2022. 04. 14./ 심사완료일: 2022. 04. 15.

지역 설화의 콘텐츠 개발 방안 연구*

– 퍼스의 3항성 범주 모델을 활용한 <곰나루 설화> 분석과 개발

오세정** · 윤인선***

【 차례 】

- I. 서론
- II. <곰나루 설화>의 존재 양상과 특성
- III. <곰나루 설화>의 서사 분석
- IV. <곰나루 설화>의 콘텐츠 개발 방안
 1. 스토리텔링 차원에서의 개발
 2. 지시 대상 차원에서의 개발
 3. 의미·해석 차원에서의 개발
- V. 결론

국문초록

오늘날 지역 설화, 즉 전설은 지역민의 삶·사유·문화·역사가 응축된, 지역의 정체성을 담지한 주요 문화 자산으로 인정받고 있다. 지역의 문화 산업과 관련된 각종 콘텐츠 개발에 있어서 전설은 스토리텔링의 원천 자료이자 모티프나 배경이 되며, 개발의 논리를 제공하는 주요 근거가 되고 있다. 지역 설화를 토대로 한 콘텐츠 개발이 활성화되고 있지만 정작 중요한 개발 방안이나 방향에 대한 심화되고 체계적인 논의는 제대로 이루어지지 못하고 있다. 개발의 원천인 설화에 대한 분석 방법과 설화를 토대로 콘텐츠의 개발 방법이 상호 유기적이며 통합된 체계를 이루어야 할 것이다. 본 논의에서는 지역 설화 텍스트의 분석과 설화의 콘텐츠 개발에 대한 통합적이고 체계적인 모델을 구상하기 위해 퍼스의 3항성 범주 모델을 활용하였다. 3항성 범주를 활용

* 이 논문은 충북대학교 국립대학육성사업(2021) 지원을 받아 작성되었음.

** 주저자, 충북대학교 국어국문학과 교수, ohsj@chungbuk.ac.kr

*** 교신저자, 한밭대학교 인문교양학부 조교수, shalul@hanmail.net

한 서사 분석 틀을 충청도의 대표적 지역 설화라 할 수 있는 <곰나루 설화>에 적용하여 분석하고, 분석 틀을 연계·확장하여 콘텐츠 개발 방안을 기획하였다.

퍼스의 3항성 범주 모델은 세계와 인간 사고방식을 이해하기 위한 보편 범주로 어떤 대상의 존재 자체, 관계성, 법칙성을 파악할 수 있는 좋은 도구가 된다. 1차 분석은 전설 서사의 형식적 특성을 파악하고, 2차 분석은 전설 서사와 지시 대상과의 관계를 파악하고, 3차 분석은 1차 분석과 2차 분석을 결합하여 종합적 의미를 파악하는 것이다. 이러한 분석은 전설의 서사 텍스트 분석에 그치는 것이 아니라 콘텐츠 개발의 체계적 방안으로 확장될 수 있다. 즉 1차성 분석을 토대로 설화의 스토리텔링 차원에서의 개발 방안을 탐색하고, 2차성 분석을 토대로 전설의 지시 대상 차원에서의 개발 방안을 탐색하고, 3차성 분석을 토대로 전설의 의미와 해석 차원에서의 개발 방안을 탐색하는 것이다. 이 같은 설화 분석과 개발의 통합적 방법은 개별 사례 연구의 한계를 벗어나 다양한 사례에 적용할 수 있는 실천적인 개발 모델이 될 것으로 기대한다.

열쇠어 : 지역 설화, 전설, 문화콘텐츠, 3항성, 서사 분석, 콘텐츠 개발, <곰나루 설화>

I. 서론

시대적 변화에 따라 인문학 연구에 있어서 새로운 사회적 요구가 제기되고 있다. 특히 문화적 측면과 산업적 측면에서 인문학 연구에 대해 새로운 요구가 제기되고 있으며 그와 관련된 수요는 갈수록 증가하고 있는 실정이다. 인문학 연구의 오랜 전통과 축적된 방법론을 활용하여 학술, 교육적 필요성을 충족시키는 것뿐 아니라 더불어 다양한 사회적 요구에 부응할 필요가 있다. 이러한 배경 아래, 본 논의는 지역 문화에 대한 연구와 문화 산업화 방안 연구가 결합된 융합 연구로서 지역 설화 콘텐츠 방안을 탐구하고자 한다.

문화 산업의 중요성이 증대하면서 인문적 요소가 결합된 문화를 새로운 매체와 결합시켜 콘텐츠로 개발하는 이른바 문화콘텐츠에 대한 관심과 수요는 지속적으로 확대되고 있다. 특히 구술 전승(口述傳承)되는 이야기, 즉 설화(說話)를 대상으로 콘텐츠화하는 시도는 스토리텔링 전략

의 부흥과 맞물려 인문 영역에서 가장 활발하게 진행되고 있다.¹⁾ 설화를 민족의식이 담긴 서사 텍스트의 원형으로 간주하면서 한국 전통의 문화 산업 및 문화콘텐츠 산업에 적합하다고 여기게 되었다.²⁾ 여기에 더해 오랫동안 전승되어 온 설화는 다수의 사람들에게 선택되고 필터링 과정을 거쳐 대중성을 가지며 완성도가 높으며, 그래서 현대의 발달된 매체를 통한 다양한 개발이 용이하고 서사적 상상력 발휘할 재료로 적합하다는 것이다.³⁾

새롭게 개발, 창조되는 문화콘텐츠로서 갖추어야 할 점이 독창성과 보편성이라고 할 때, 콘텐츠의 원천 소스로서 전통 설화는 이러한 요구에 잘 부합한다. 특히 지역과 밀착되어 증거물을 갖는 이야기는 지역 문화의 고유성과 독자성을 쉽게 확보하며 동시에 지역 문화 산업과 결합하기에 용이하기 때문이다. 지역 설화를 대상으로 한 콘텐츠 개발에 관한 연구는 2000년대부터 꾸준히 진행되었다. 『삼국유사(三國遺事)』 소재 설화 처럼 구체적 배경과 증거물이 있고 내용이 널리 알려진 설화들을 대상으로 콘텐츠화를 모색하는 연구가 중심이 되었다.⁴⁾ 최근에는 지역의 문화 산업 개발을 목적으로 혹은 그 일환으로 특정 지역과 밀착된 지역 설화

-
- 1) 구비설화는 오랫동안 사람들의 입에서 입으로 전해졌다는 점에서 스토리텔링의 연원이며, 전승 집단의 인식과 문화를 잘 나타낸다.
오세정, 「구비문학의 관점에서 본 문화콘텐츠 교육 방향-구비설화와 스토리텔링을 중심으로」, 『한국문화이론과 비평』 77, 한국문화이론과비평학회, 2017, 15~16쪽.
 - 2) 김만식, 「설화의 문화 콘텐츠화 전략에 대한 연구」, 『아시아민족조형학보』 1(3), 아시아민족조형학회, 2002, 143~144쪽.
 - 3) 조해진·박영호, 「판타지 장르의 원천 콘텐츠로서의 고전설화 연구-고전설화 “만파식적”을 중심으로」, 『한국디자인문화학회지』 16(3), 한국디자인문화학회, 2010, 567~568쪽.
 - 4) 이규훈, 「‘거타지’ 설화의 문화콘텐츠 창작과 활용」 『한국콘텐츠학회논문지』 8(8), 한국콘텐츠학회, 2008.; 정재진, 「처용설화의 문화원형 디지털콘텐츠화에 관한 연구」, 『한국디지털콘텐츠학회논문지』 9(4), 한국디지털콘텐츠학회, 2008.; 임재해, 「삼국유사 설화 자원의 문화 콘텐츠화 길찾기」, 『구비문학연구』 29, 한국구비문학학회, 2009.; 조해진, 「고전설화 <만파식적>의 문화콘텐츠적 가치에 관한 연구」, 『한국디자인문화학회지』 18(3), 한국디자인문화학회, 2012.; 김기덕·최승용, 「경북 포항시 유무형 문화유산의 가치와 활용방안- ‘연오랑세오녀 설화’와 ‘칠포리 암각화’를 중심으로」, 『역사민속학』 49, 한국역사민속학회, 2015.

를 대상으로 한 연구가 비교적 활발하게 진행되고 있다.⁵⁾

이 같은 연구 성과들을 보면, 지역 설화의 콘텐츠화 연구에서 연구·개발의 원천 대상이 되는 설화와 관련해서 두 가지 공통의 논제를 끌어낼 수 있다. 그것은 동시에 지역 설화의 콘텐츠화 연구에 있어서 지속적으로 수행해야 하는 과제이기도 하다. 첫째, 지역 설화의 콘텐츠화를 위해 어떤 대상을 선정할 것인가의 문제이다. 지역과 밀착된 설화는 이미 그 자체로 지역의 문화와 역사, 삶과 사유가 농축된 문화 자산이다. 전설은 실제 증거물을 바탕으로 형성되기 때문에 그것을 토대로 스토리텔링과 멀티유즈 콘텐츠를 기획하기에 유리하다. 전설 자체로서 이미 훌륭한 지역 문화 콘텐츠화의 원천 자료가 되지만, 연구의 방향이나 목적에 따라 더 적절한 텍스트를 선별·선정해야 할 것이다. 가령 콘텐츠의 상용화와 대중화를 통한 부가가치 창출이 목표인 경우와 지역 정체성 강화와 지역 홍보를 강화하는 것이 목표일 경우 등에 따라 개발 대상 설화는 달라질 수 있는 것이다. 이미 지역의 설화를 바탕으로 개발된 콘텐츠가 있는 경우 이를 선례로 삼아 유사한 설화를 선택할 수도 있고, 기존 콘텐츠를 수정 혹은 발전시키기 위해 동일 설화를 개발 대상으로 선택할 수도 있다.

둘째, 콘텐츠화를 위한 토대 자료로서 지역 설화를 어떻게 분석할 것인가의 문제이다. 이는 증거물과 그것을 토대로 만들어진 스토리텔링에 대한 분석 방식을 수립하는 작업으로, 콘텐츠화의 구체적인 방향을 수립하는 데 있어서 직접 작용하는 방법론이 되기도 한다. 그런데 기존 연구

5) 이원영, 「구비문학을 활용한 지역문화콘텐츠 개발과 현대적 전승 양상」, 『한국고전연구』 43, 한국고전연구학회, 2018.; 박미선, 「지역 역사문화자원의 유형화와 활용방안: 화순군의 사례를 중심으로」, 『지역과 문화』 5(4), 한국지역문화학회, 2018.; 신호림, 「봉정사 창건 설화의 두 서사적 층위와 스토리텔링의 방향성」, 『한국고전연구』 46, 한국고전연구학회, 2019.; 이호상, 「지역 문화콘텐츠 기반 문화상품의 융·복합적 개발방안 고찰-부산지역의 설화를 중심으로」, 『한국과학예술융합학회』 38(3), 한국전시산업융합연구원, 2020.; 이지훈, 「국내 문화원형 특징을 기반으로 한 문화 기획 연구: 제주 설화 ‘실문대 할망과 오백장군’을 중심으로」, 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』 15(7), 한국엔터테인먼트산업학회, 2021.

들의 많은 경우가, 설화의 콘텐츠화의 작업에서 있어서 원론적 차원의 논의로 한정되거나 자의적으로 선택한 요소들을 바탕으로 개발 방안을 논의하고 있다. 혹은 전문성을 갖춘 연구라기보다 현황 분석과 제언을 쓰는 보고서 차원의 논의도 많다. 이는 원천 자료라 할 수 있는 설화에 대한 분석을 치밀하게 진행하지 않기 때문에 유발되는 현상이다. 어떤 감성이나 사고, 관념을 서사라는 텍스트로 전환하였고, 그 텍스트를 활용해서 다시 또 다른 콘텐츠로 창작해야 한다. 텍스트를 어떻게 분석하느냐에 따라 다음 단계인 어떻게 재창조할 것인지가 명료화되고 구체화될 수 있을 것이다.

본 논의에서는 충청도의 대표적 지역 전설이라 할 수 있는 <곰나루 설화>를 대상으로 설화를 분석하고 그것의 콘텐츠화 방안을 탐색하고자 한다. <곰나루 설화>는 문학, 역사학, 민속학 등에서 주목받는 지역 설화이며, 전승 지역인 공주에서 이 설화를 자기 고장의 대표 설화로 받아들이고 있다. 이미 공주 지역이 갖는 역사·문화적 맥락 속에서 콘텐츠화가 진행된 상태인데, 보다 체계적이고 발전적인 개발을 요한다. 논의의 순서는 <곰나루 설화>의 존재 양상과 특성을 먼저 살피고, 전설 서사를 체계적으로 분석할 것이다. 이때 연구 방법론으로는 문학뿐 아니라 문화연구에서 활용도가 높은 기호학적 방법론을 활용하여 서사를 분석하고 이를 토대로 콘텐츠 개발 방안을 구체화시킬 것이다.

II. <곰나루 설화>의 존재 양상과 특성

<곰나루 설화>는 ‘곰아나루 설화’, ‘고마나루 설화’로도 불리며, 충남 공주 지역에서 구체적인 증거를 갖고 전하는 지역 전설이다. 이 설화가 주목받은 대표적 이유는 한국의 대표 신화라 할 수 있는 <단군신화>, 그리고 중국 소수 민족의 시조 신화와 유사하기 때문이다. 곰과 사람의 결합, 그리고 그 사이 자식의 탄생이 공통점인데, 이를 통해 고아시아족 문

화 이동에 대한 단서를 찾고자 하였다.⁶⁾ 이 같은 신화적 성격이 강한 이 설화는 공주 지역에서는 지역 밀착형 전설로 전하지만 이본으로 추정되는 야담이나 구술 전승되는 민담도 있다.⁷⁾

실제로 이 설화는 ‘웅진(熊津)’이라는 구체적 지명과 함께 곰과 사람의 결합이라는 독특한 내용으로 인해 비교적 다양한 관점에서 연구되었다. 백제의 수도 웅진과 관련된 역사적 맥락에서의 연구,⁸⁾ <단군신화>의 연관성과 함께 신화적 맥락에서 접근한 연구,⁹⁾ 동물과 인간의 결합 등 설

6) 편집위원회 편, 『한국민속문학사전』 1, 국립민속박물관, 2012, 67쪽.

7) 야담으로 대표적인 것이 『어우야담(於于野談)』의 <암곰과 함께 산 인제현(麟蹄縣) 백성>이다. 곰과 사람이 결합하였다가 남자가 도망간다는 줄거리는 동일하나 이 야담은 여기까지 차용하고 곰과 살면서 재산을 축적한다는 점, 그 사람을 흉내 내다가 낭패를 본 어리석은 사람이 등장한다는 점 등에서 차이가 크다. 이야기의 배경도 공주 아니라 강원도 인제현이다. 공주의 설화와는 달리 지명의 유래에 대한 것이나 공간적 배경 등에 있어서 증거물로 기능하는 것이 없다.

김혜정, 『於于野談』소재 <암곰과 함께 산 麟蹄縣 백성> 설화 연구, 『동양고전연구』 45, 동양고전학회, 2011, 144~150쪽.

『한국구비문학대계』에는 <곰나루 전설> 관련 설화 중에는 공주 지역과 관련이 떨어지는 민담화된 것으로 <암곰과 살았던 백령도 도사>, <곰이 낳은 자식>, <곰과 혼인한 노인>이 전한다. 이 설화들은 주로 곰과 인간의 결합을 다른 모티프를 중심으로 하였고 다른 흥미 요소를 덧붙였다.

김균태, 「곰나루 전설의 변이와 의미」, 최래옥 외, 『설화와 역사』, 집문당, 2000, 179~184쪽.

8) 최래옥은 <곰나루 설화>는 백제의 웅진 천도 과정에서 나타난 이야기로 곰을 숭상하는 부족이 후대에 온 다른 민족과 결합하는 과정에서 생긴 전설이라고 보았으며, 곰의 비극적인 죽음은 백제의 멸망을 상징한다고 하였다. 김균태도 <곰나루 설화>가 백제의 천도 과정에서 선주 세력과 이주 세력 간 결합 과정에서 생긴 것으로 보았으나 곰의 죽음은 수도를 웅진에서 다시 사비로 천도하는 과정에서 생긴 토착 세력과의 갈등을 보여준다는데 차이를 보인다. 강현모는 이러한 의견을 수용하여 곰의 죽음은 부여로의 천도와 백제의 멸망 둘 다 반영되어 있다고 보았다. 이상웅은 관련 역사적 자료와 현장 자료를 더 보완하여 <곰나루전설>를 백제의 웅진 천도 시기의 복잡한 상황이 반영된 것으로 마한계 토착 집단 중 고조선 곰 신앙 전통을 계승한 신화를 가진 집단과 연결시켰다. 백제가 웅진에서 사비로 천도하면서 이 집단이 약화되고 설화는 비극적인 내용으로 전승된 것으로 보았다.

최래옥, 「현지조사를 통한 백제설화의 연구」, 『동아시아문화연구』 2, 한양대학교 동아시아문화연구소, 1982.; 김균태, 「公州地域의 곰傳說攷」, 『한남어문학』 13, 한남대학교 한남어문학회, 1987.; 강현모, 「백제 건국신화의 전승 양상과 의미」, 『비교민속학』 24, 비교민속학회, 2003.; 이상웅, 「百濟 熊津期 곰 신앙의 역사적 전개와 穴寺」, 『史叢』 71, 고려대학교 역사연구소, 2010.

화 모티프나 설화 이본 간 비교 연구¹⁰⁾ 등이 이루어졌다.

<곰나루 설화>의 가장 오래된 채록 자료는 1935년에 일본어로 간행된 『忠南郷土誌』에 전한다. ‘전설(傳説)’ 항목에 한 편, ‘고적(古跡)’ 항목에 한 편, 총 두 편이 실려있다. 요약하면 다음과 같다.

[자료 1]

공주 입구 금강에 ‘웅진’이라는 못이 있다. 근처 연미산에 커다란 암곰이 살았다. 짝짓기를 위해 수컷을 기다리다가 하루는 나그네를 발견하고 굴로 데려와 음식을 먹였다. 곰이 남자를 가둬두고 매일 먹을 것을 구해 주었다. 1년이 지나 곰이 새끼를 낳았는데 반신이 곰이었다. 새끼를 낳았으니 도망

-
- 9) 조현철은 웅녀의 원형을 찾기 위해 중국 소수 민족 기원 신화와 <곰나루 설화>를 비교해서 고찰하였다. 어원키 신화, 단군신화, 봉화산 암곰, 곰나루 설화를 연결시켜 살펴보면, 남성 지배 군력이 등장하면서 기존 여성신의 형상이 사라지고 전설로 전환되어 전승되었다고 보았다. 김현선은 한국, 만주, 아이누 신화와 서사시를 비교하였으며 <곰나루 설화>는 신화의 소멸 과정에서 파생된 전설로 보았다. 엄원희는 동북아 곰신화를 대상으로 곰과 인간의 관계를 살펴봄으로써 한국의 곰 신화가 갖는 의미를 파악하고자 하였다. <곰나루 설화>는 인간과 자연의 대립을 상징하며 서사 속 곰의 죽음은 신화로서의 가치를 잃게 만들고 동시에 자연과의 대립에서 인간의 승리를 보여준다고 하였다.
- 조현철, 「웅녀·유화 신화의 행방과 사회적 차별의 체계」, 『구비문학연구』 9, 한국구비문학회, 1999.; 김현선, 「동북아시아 곰신화 비교와 곰의례 연구-한국, 만주, 아이누의 곰신화를 중심으로」, 『한국의 민속과 문화』 10, 경희대학교 민속학연구소, 2005.; 엄원희, 「한국 곰 신화에 나타난 자연과 인간의 문제」, 『민속학연구』 29, 국립민속박물관, 2011.
- 10) 강진옥은 이물 교혼 모티프가 나타나는 설화의 한 유형으로 곰나루 설화를 살펴보았다. 그는 <곰나루 설화>에서 남자와 곰의 이별은 인간과 자연의 일치에서 점차 분화되어 가는 과정을 보여준다고 하였다. 김혜정은 ‘인간과 곰의 결연’ 모티프에 주목하여 <단군신화>, <곰나루 설화>, <암곰과 함께 산 인제현 백성>을 대상으로 삼았다. 이러한 모티프가 신화, 전설을 거쳐 어떻게 민담화되었는지, 그리고 그 과정에서 기능과 의미가 어떻게 변화하였는지 살펴보았다. 김유미는 <곰나루 설화>와 <곰과 함께 산 인제현 백성>을 통해 한국문학 속에 나타난 곰의 문학적 형상화를 살펴보았다. <단군신화> 이후로 문화 속에서 등장하는 곰의 모습은 신성이 결여되고 부정시되는 존재라는 점을 들어 여성을 향한 차별이 반영되어 있다고 보았다.
- 강진옥, 「구전설화의 이물교혼 모티프 연구」, 『이화어문논집』 11, 이화어문학회, 1990.; 김혜정, 앞의 글.; 김유미, 「한국 설화에 나타난 곰의 문학적 형상화와 여성- <곰나루>와 <곰과 함께 산 인제현 백성>을 중심으로」, 『한국고전여성문학연구』 40, 한국고전여성문학회, 2020.

가지 앓을 거라 여겨 동굴 입구를 더 이상 막지 않고 먹을 것을 구하러 나갔다. 나그네가 굴을 빠져나와 웅진에 내려가 배를 타고 달아났다. 곰이 발견하고 돌아오라고 손짓을 하였으나 나그네는 듣지 않았다. 곰은 슬픔에 몸부림치며 새끼와 함께 강에 몸을 던져 죽었다. ‘웅진(熊津)’이라는 이름은 이런 전설에서 생겼다.¹¹⁾

[자료 2]

공주를 서쪽에 ‘웅진’이라는 나무가 있다. 천 수백 년 전에 있었던 일이다. 한 사냥꾼이 암곰이 자는 것을 발견하고 활을 쏘려 했으나 불쌍해서 하지 못했다. 잠에서 깬 곰이 사냥꾼을 붙잡아 연미산에 있는 동굴로 데려가 2년을 함께 살았다. 둘 사이에 세 명의 자식이 태어났다. 곰은 남자를 신뢰하고 밖으로 나갈 때 더 이상 입구를 막지 않았다. 남자는 굴을 빠져나와 고깃배를 타고 도망갔다. 이를 본 곰이 자식 셋을 금강에 던지며 남자를 바라보았으나 남자는 슬퍼하지 않았다. 그러자 곰은 슬픈 소리를 지르고 강에 몸을 던져 죽었다. 이야기가 퍼져 백제왕도 알게 되었고, 왕은 관리를 파견하고 사당도 짓고 제사를 지내게 하였다. 이후 배가 뒤집혀 사람이 죽는 사고가 없어졌다. 이런 연유로 이를 ‘웅진’이라고 부른다.¹²⁾

두 자료는 이야기의 배경, 등장인물과 사건, 지명 유래 등에서는 큰 차이가 없다. 다만 자료 2에서는 곰이 자식을 죽이고 자신도 자살한 이후에 진행된 사건이 첨가되어 있다는 점이 다르다. 1930년대 당시 공주 지역에서 전승되는 <곰나루 설화>의 모습은 대동소이한 것으로 보인다. 이후 채록된 가장 오래된 자료는 1947년 최상수가 편한 『조선민간전설집』에 소개된 것이다. 요약하면 다음과 같다.

[자료 3]

옛날 공주에 사는 한 청년이 산에서 놀다가 길을 잃었다. 굶주리고 지친

11) 公州公立高等普通學校校友會, 『忠南鄉土誌』, 京人文化社, 1935, 14쪽.

12) 같은 책, 29쪽.

청년이 굴속에서 쉬고 있다가 한 처녀를 발견하였다. 청년은 처녀에게 사정을 알리고 먹을 것을 구하였다. 처녀는 사슴고기와 과일을 구해 청년에게 주었다. 처녀는 청년에게 호의를 베풀었고 청년은 감사하며 그곳에서 부부의 연을 맺고 행복하게 며칠을 지냈다. 하루는 청년이 우연히 처녀가 곰으로 변하여 사슴 사냥하는 것을 보게 되었다. 청년이 놀라 도망치자 곰이 쫓아왔다. 쫓기던 청년이 산 아래 금강에 뛰어들자 곰도 뒤따라 뛰어들었다. 곰이 헤엄을 못해 슬픈 소리를 지르며 죽고 말았다. 이리하여 이곳을 ‘웅천(熊川)’ 또는 ‘웅주(熊州)’라고 부르게 되었다.¹³⁾

이 자료는 1947년에 간행되었지만 채록한 시기와 장소는 ‘1935년 6월, 공주군 공주면’으로 나온다. 논자에 따라서는 1935년에 간행된 <곰나루 설화>를 저본으로 한 것이라 추정하기도 한다.¹⁴⁾ 이 자료는 앞의 두 자료와 달리 청년과 처녀의 사랑과 이별을 부각하여 극화하고 있다. 곰이 인간 처녀의 모습으로 등장하여 청년과 사랑에 빠진다는 점, 둘 사이에 자식이 태어나지 않는다는 점 등이 두드러진 차이점이다.

이후 주목할 자료로 1957년 공주군에서 간행한 『공주군지(公州郡誌)』에 실린 것이다. 관에서 편찬한 것으로 지역 설화에 대한 정본화(定本化) 작업의 일종으로 볼 수 있다. 요약하면 다음과 같다.

[자료 4]

이 나루 언덕 바위굴에 곰이 살았고, 이 나루터에서 곰이 빠져 죽었기 때문에 ‘곰나루’ 또는 ‘곰아나루’라고 부른다. 옛날 산림이 울창하고 인간과 촌락이 적었던 시대의 일이다. 약초 캐는 남자가 여미산에 약초를 캐러 갔다가 암곰에게 잡혀 굴에서 동거하게 되었다. 곰이 짐승의 고기와 초근을 구해 와서 남자에게 먹였고 밖으로 나갈 때에는 굴 입구를 바위로 막아 놓았다. 어쩔 수 없이 남자는 곰과 함께 부부생활을 하게 되었고, 둘 사이에는

13) 최상수, 『조선민간전설집』, 을유문화사, 1947, 129~130쪽.

14) 구중희, 「고마나루 설화의 민속학적 의의와 활용 방안」, 『한어문교육』 18, 한국언어문학교육학회, 2007, 176~177쪽.

자식이 태어났다. 자식이 태어나자 남자를 신뢰한 곰은 밖으로 나갈 때 입구를 더 이상 막지 않았다. 남자는 자유를 얻자 인간이 그리워 곰이 건너지 못할 강에 뛰어들어 헤엄쳐 도망갔다. 곰이 도망가는 남자를 보자 새끼를 불리와 보이면서 남자를 유인하였으나 남자는 거부하고 강을 건넜다. 실망한 곰이 새끼를 물에 던져 죽이고 자신도 빠져 죽었다. 어미 곰과 자식 곰이 죽은 후 이 나루는 수심이 깊어져 나루터가 되었다. 나루터가 된 후 바람이 일어 배가 파손되거나 뒤집히는 폐단이 있었다. 사공이 웅신제(熊神祭)를 지내 왔는데, 공주가 도시가 된 후에는 관에서 제단을 설치하고 웅신제를 연중행사로 지냈다. 지금은 강바닥이 높아져 곰이 살던 굴은 매몰되었고 수심이 얕아져 위험이 없어 웅신제가 폐지되었다.¹⁵⁾

이 자료는 1935년에 나온 자료 1, 자료 2를 저본으로 한 것으로 보인다. 두 자료와 크게 차이가 없으며 자료 2에서처럼 곰 사후의 일에 대해 비교적 상세한 정보를 소개하고 있다. 자료 2에서는 백제왕이 명하여 관리를 파견하고 제사를 주관하였는데 반해, 자료 4에서는 처음에 사공이 제사를 지내다가 이후 관에서 주관한 것으로 나온다. 정확히 관 주관 제사가 언제부터 시작되었는지 알 수 없으나, 백제 왕의 명에 따른 제사라는 점은 역사적 시뮬거리가 될 수 있기에 수정한 것으로 추정된다. 공주군에서 일종의 관 공식의 이야기가 정리됨으로써 <곰나루 설화>는 비교적 많은 변형 없이 전파, 전승되었다. 자료 4가 간행된 무렵, 1958년 공주읍에서 채록했다는 <곰나루 설화>가 1973년에 간행된 사례가 있다. 요약하면 다음과 같다.

[자료 5]

공주 서북쪽에 웅진(곰나루 또는 고마나루)이란 나루터가 있다. 옛날 연미산의 큰 굴에 암곰이 살았다. 하루는 금강에서 한 어부를 잡아다가 굴속에 가두고 남편으로 삼았다. 매일 맛있는 음식을 구해 주고, 출타할 때는 입

15) 공주군지편찬위원회, 『공주군지』, 공주군유도회, 1957, 32~33쪽.

구를 막아서 남자가 도망가지 못하게 하였다. 자식 두 명이 태어났고, 안심한 꿈이 입구를 개방하고 외출하였다. 남자는 달아났고 이를 알아차린 꿈은 새끼 두 마리를 보이면서 돌아오기를 간청하였다. 그러나 남자는 거절하고 강을 건너 도망쳤다. 꿈은 절망하여 새끼들과 더불어 투신자살하였다. 이로 인해 웅진이라 부르게 되었다. 꿈이 죽은 뒤로 풍랑이 심하고 배가 전복되는 일이 잦았다. 제단을 설치하고 봄, 가을로 위령제를 지냈는데 이후에 사고가 없었다.¹⁶⁾

다른 자료와 큰 차이가 없다. 남자의 정체는 어부로 나오는데, 이 설화의 남성 인물은 나그네(자료 1), 사냥꾼(자료 2), 청년(자료 3), 채약자(자료 4)처럼 고정되어 있지 않다. 자료 5의 특색이라면 다른 자료에 비해 꿈이 남자에게 정성을 기울이는 것이 강조된 점을 들 수 있다. 그 이외에는 이미 언급된 자료들의 내용과 흡사하며 이야기는 더 축약되어 있다.

1935년에 처음 자료가 기록되어 소개되고 난 이후 40~50년대에 채록 혹은 간행된 자료들이 나왔다. 이후 1970년대와 80년대를 거쳐 전국적인 설화 조사 작업이 진행되었고 결과물이 『한국구비문학대계』로 간행되었다. 동시에 개인 연구자들이 지역에서 조사한 자료집이 더불어 간행되기도 하였다. 『한국구비문학대계』에는 3편이 전한다.¹⁷⁾ 이 설화들은 구연자가 직접 구연한 것을 그대로 기록하였기 때문에 앞의 자료들처럼 요약된 형태가 아니라서 세부 묘사나 서술자 개입 면에서 차이가 있지만 전체적인 이야기 골격은 유사하다.

자료들의 관계를 보면, 우선 최초 자료 1, 2에서 소개되고 있는 스토

16) 임현도, 『한국전설대관: 백제고도공주지역』, 정연사, 1973, 69~70쪽.

17) 『한국구비문학대계』의 분류에 따르면 ‘곰나루’의 표제 하에 <곰나루>(『한국구비문학대계』 1-4), <구례 곰소에 관한 곰나루 형 전설>(5-2), <고마나루의 유래>(5-4) 세 편이 있다. 그런데 공주를 배경으로 한 것은 <곰나루>와 <고마나루의 유래> 두 편이며, <구례 곰소에 관한 곰나루 형 전설>은 구례를 배경으로 하고 있다. 이 분류에 따르면 ‘곰’의 표제 하에 곰과 인간의 결합을 다룬 설화들 중 ‘곰나루’ 유형과 구별되는 것은 따로 항목화하고 있다.

한국학중앙연구원, 『한국구비문학대계』 별책부록(II), 조은문화사, 2002, 51~52쪽.

리는 거의 유사하다. 차이점은 자료 1이 인물 중심의 서사 위주라면, 자료 2는 여기에 서사와 관련된 다른 사건들을 소개하고 있다는 점이다. 물에 빠져 죽은 꿈을 위해 사당을 짓게 하고 제사를 지냈고 이로 인해 배가 뒤집히는 사고가 없었다는 것이다. 자료 3은 자료 1과 유사하며 이야기 구성에서 새로운 것이 첨가된다. 인간과 꿈이 직접 만나는 것이 아니라, 꿈에서 화한 처녀와 인간 총각이 만나는 것으로 나온다. 그리고 이 자료에서는 꿈과 인간 사이에서 출생한 아이가 없다는 점이 두드러진 특징이다. 자료 4, 5는 자료 2와 유사하다. 꿈의 자살 이후 강에서 발생한 사고, 위령제 실시와 그 효과 등이 언급되고 있다.

<곰나루 설화>는 지역과 밀착된 전설로 전승되던 것이 1935년에 처음 채록되어 소개되었고, 이후에도 꾸준히 채록·간행되어 전해졌다. 이 과정에서 이야기의 큰 변화는 없었으며 해당 지역에서 이야기가 널리 알려져 있었다고 할 수 있다. 공주 지역에서는 지속해서 위령제를 지내왔으며 전설이 지시하는 사건과 관련해서 지역에서 실제 발생한 사건이 밀접한 관련이 있다고 인식하고 있다. 특히 1972년에는 곰 석상이 발견되어 해당 내용의 신빙성을 높여 주었다. 현재 공주에서는 ‘고마나루’의 타이틀을 붙인 향토 연극제나 지역 축제를 개최하고 있으며 이러한 지역 축제에서는 <곰나루 설화>를 토대로 하고 있다. 이뿐 아니라 지역의 상징물이나 각종 명칭에서도 전설의 활용도가 높다.

Ⅲ. <곰나루 설화>의 서사 분석

<곰나루 설화>는 공주의 지명, 공주의 금강에 위치한 나루터의 명칭 유래에 관한 이야기이다. 증거물이 뚜렷하며 전설이 지시하는 대상과 전설을 오랫동안 전승 집단에서 인지하고 있었고 현재에도 여전히 그러한 의미 관계를 인지하고 있다. 일반적으로 전설은 신성(神性)을 지시하는 신화나 특별한 지시 세계가 없이 자족적 허구 세계를 구성하는 민담과

달리 실재의 혹은 실존의 증거물을 중심으로 형성된 지시적 이야기라 할 수 있다. 따라서 전설은 실제 대상을 지시하거나 실제 대상과 직접적인 관련을 맺고 있는 ‘지표기호(index)’로 간주할 수 있다. 좀 더 정확히 말해 전설은 증거물과 관련된 ‘지표적 자질’이 다른 기호적 성격보다 우선적이고 본질적인 이야기라고 할 수 있다.¹⁸⁾

전설의 이러한 성격을 고려할 때, 지표성을 중심으로 전설의 서사 구성 원리에 접근할 수 있다. 전설 서사를 분석하기 위한 도구적 틀로는 퍼스(C. S. Peirce)의 1차성(firstness), 2차성(secondness), 3차성(thirdness)의 ‘3항성 범주 모델’을 활용할 수 있다. 퍼스는 세계와 인간의 사고방식을 이해하기 위한 보편 범주로 이를 설정하였다. 이 모델은 우리가 어떤 대상을 이해할 때 대상과 사고의 범주로 전제할 수 있는 좋은 도구가 된다.¹⁹⁾ 이를 활용해서 전설 서사를 분석하기 위해 분석 단계를, 전설 서사 텍스트 자체에 대한 분석, 전설 서사가 지시하는 증거물과 그것과 관련된 것의 분석, 전설 서사와 증거물과의 관계와 의미를 모두 고려한 분석으로 구분할 수 있다.

먼저 우리가 접하는 것은 서사 형태로 존재하는 전설 그 자체이다. 이에 대한 분석은 서사의 구성 요소와 결합 원리 등에 대해 이해하는 작업이다. 이야기 자체에 대한 분석은 이야기의 형식을 파악하는 작업인데,

18) 오세정, 「지표성으로 본 한국 전설의 유형론」, 『구비문학연구』 54, 한국구비문학회, 2019, 43~47쪽.

19) 퍼스는 세계와 인간 사고가 동일한 범주를 설정한다. 퍼스는 세상을 기호로 표현하며, 기호로 이해하는데 이때 1차성(firstness), 2차성(secondness), 3차성(thirdness)의 범주가 전제되고 있다. 1차성은 다른 것과 상관없이 존재하는 바로 그 자체의 것, 2차성은 1차적인 것과 관련해서 존재하는 것, 3차성은 1차적인 것과 2차적인 것과 관련해서 존재하는 것이다. 1차성, 2차성, 3차성은 맥락에 따라 다양하게 표현될 수 있는데, 가령 ‘즉자적 존재/ 대자적 존재/ 통합적 존재’, ‘느낌/ 의지나 지각/ 사유’, ‘가능성/ 실재/ 법칙’ 등으로 표현할 수 있다. 관련된 논의는 아래 글 참조.

송효섭, 『문화기호학』, 민음사, 1997, 74~77쪽.; 정해창, 『퍼스의 미완성 체계-프래그마티시즘』, 청계, 2007, 174~197쪽.; 코르넬리스 드 발, 『퍼스 철학의 이해』, 이윤희역, 한국외국어대학교 지식출판콘텐츠원, 2019, 62~73쪽.; Charles S. Hardwick ed., *Semiotics and Signifys: The Correspondence between Charles S. Peirce and Victoria Lady Welby*, Indiana University Press, 1977, pp.24~31.

이 이야기는 자족적인 구조 혹은 폐쇄적 구조가 아니라 실제 증거물을 지시하는 지표적인 것이다. 따라서 이 서사가 관계 맺고 있는 현실 세계의 실제 증거물과 관련된 분석이 필요하다. 1차 분석 대상이 텍스트 자체의 형식 구조라면, 2차 분석은 텍스트가 지시하는 대상과 텍스트와 대상과의 관계에 대한 분석이다. 이 같은 2차 분석은 텍스트와 관련된 관계 구조 분석이 될 것이다. 1차 분석과 2차 분석의 결과를 종합하는 3차 분석이 가능해진다. 다른 말로, 텍스트가 그것이 지시하는 대상과의 관계를 토대로 의미 구조가 결정된다. 3차 분석은 텍스트가 지시 대상과 연결됨에 따라 갖게 되는 의미에 대한 것으로, 문자적 의미와 문맥적 의미를 넘어 하나의 상징적 의미를 획득하게 된다. 이는 최종적인 의미 구조 분석이라 할 수 있다. 그런데 전설 서사 분석 과정은 1차 분석과 3차 분석 사이에 존재하는 2차 분석의 매개 역할이 다른 설화 문학의 서사와 구분되는 특성이라 할 수 있다.²⁰⁾ 다시 말해 전설은 증거물이 구심점으로 작용하여 의미작용하는 서사라고 할 수 있다.

<곰나루 설화>의 서사 분석을 위해 앞에서 다룬 다섯 자료를 대상으로 하나의 이상적 유형을 설정하기로 한다. 앞에서 언급하였듯이 <곰나루 설화>는 암곰과 인간 남성의 하위 서사는 큰 변화가 없는 편이며, 곰의 죽음 이후 서사는 첨가·누락·강조 등 다소 차이가 있다. 다섯 편의 자료 중 서사의 구성 요소가 가장 풍부하고 상대적으로 기술이 상세한 자료 4를 중심으로 이야기의 논리상 연쇄를 고려한 시퀀스를 제시한다. 의미상 단위로 분절하여 제시하면 다음과 같다.

1. 도입부

- 1-1. 웅진 나무 언덕 바위굴에 곰이 살아서 혹은 곰이 나무(물)에 빠져 죽었다고 해서 곰나루라 부른다.

20) 퍼스 범주론의 3항성에 기반한 서사 분석 모델은 아래 글 참조.

오세정, 「전설의 서사론-3항성에 기초한 서사 분석 모델 기획」, 『기호학 연구』 65, 한국기호학회, 2020, 84~85쪽.

- 1-2. 옛날 산이 울창하고 인간과 촌락이 적었던 시대의 일이다.
2. 곰과 인간의 이야기(곰과 인간의 결합과 분리)
 - 2-1. 약초 캐는 남자가 연미산에 약초를 캐러 가다.
 - 2-2. 큰 암곰을 만나 사로잡혀 곰과 함께 굴에서 살다.
 - 2-3. 곰이 먹을 것을 구해다 주고 나갈 때는 굴의 입구를 막다.
 - 2-4. 남자는 곰과 더불어 부부생활을 하다.
 - 2-5. 남자와 곰 사이에서 자식이 태어나다.
 - 2-6. 곰이 남자에게 믿음이 생겼고 도망할 의심을 하지 않다.
 - 2-7. 곰이 굴의 입구를 막지 않고 나가다.
 - 2-8. 남자가 인간이 그리워서 곰이 건너지 못할 강에 뛰어들어 헤엄쳐 도망가다.
 - 2-9. 곰이 도망가는 남자를 보자 새끼로 남자를 유인하였으나 남자는 돌아보지 않고 강을 건너다.
 - 2-10. 곰이 실망하여 새끼를 물에 던져 죽이고 자신도 물에 빠져 죽다.
3. 곰의 죽음 이후 이야기
 - 3-1. 곰이 죽은 후 이 나루는 수심이 깊어서 나루터가 되다.
 - 3-2. 나루터가 된 후 바람이 일어 배가 부서지거나 뒤집히는 일이 간간이 발생하다.
 - 3-3. 사공이 웅신제(熊神祭)/제사를 지내 오다.
 - 3-4. 배 사고가 사라지다.
 - 3-5. 공주가 도시가 된 후에는 관에서 제단을 설치하고 웅신제를 연중 행사로 지내다.
4. 종결부
 - 4-1. 지금은 강바닥이 높아져 곰의 굴은 매몰되었다.
 - 4-2. 수심이 얕아져 위험이 없어 웅신제가 폐지되다.

<곰나루 설화>의 1차 분석은 전설 서사 자체의 형식적 성격을 밝히는 것이다. 이야기 구성하는 요소와 그 특성, 배열 규칙 등을 파악한다. 우선 이 이야기는 ‘도입부’, ‘곰과 인간의 이야기’, ‘곰의 죽음 이후 이야

기’, ‘종결부’로 나눌 수 있다. 도입부는 응진의 명칭의 유래가 이 지역에서 살던 곰이 물에 빠져 죽었기 때문이라는 점을 밝히면서 관련 이야기가 먼 옛날에 있었던 것임을 언급한다(1-1~2). 도입부는 이 이야기가 먼 전설임을 환기하면서 이후 이어질 내용에 대한 안내 기능을 하는 외부 액자에 해당한다. 이야기 본문에 해당한다고 볼 수 있는 것이 ‘곰과 인간의 이야기’인데, ‘암곰과 남자의 만남(2-1~2)’, ‘암곰과 남자의 동거와 출산(2-3~6)’, ‘암곰으로부터 남자의 도망(2-7~8)’, ‘암곰과 자식의 죽음(2-9~10)’의 하위 시퀀스로 구성되어 있다. ‘곰의 죽음 이후 이야기’는 곰의 비극적 죽음으로 인해 ‘강에서 행선 사고 발생(3-1~2)’, ‘제단 설치 및 제사 실시(3-3, 5)’, ‘행선 사고 사라짐(3-4)’으로 시퀀스가 이어진다. 이 두 번째 서사는 암곰과 남자의 이야기가 끝났어도 곰의 죽음은 이후에도 응진 지역에 직접적인 영향을 미쳤음을 보여준다. 종결부에서는 현재 시점에서 관련 공간이나 환경의 변화, 곰을 위한 제사의 시행 여부 등을 알려준다. 전설 서사의 텍스트 형식 구조를 핵심 내용과 상관 내용²¹⁾으로 구분하여 정리하고 각각의 기능을 적시하면 다음과 같다.

	상관 내용 (1)	핵심 내용 (2)	핵심 내용 (3)	상관 내용 (4)
내용	응진 지명 내력 강, 나루터, 산, 동굴 등 배경/시간 배경	남자와 곰의 만남, 동거, 출산, 남자의 도망, 곰과 자식의 죽음	강의 범람, 풍랑 등으로 행선 사고 발생, 제단 설치, 제사 시행	강에서의 행선 사고 및 제사 관련 현재 상황
기능	외부 액자 기능, 내부 서사의 신빙성 부여	핵심 서사, 이야기 형태를 갖춘 문학적 서사	핵심 서사에 이어지는 후일담, 핵심 서사의 연속성 부여	현재 시점에서의 전설 관련 정보 제공

21) 서사 구조를 ‘핵심 내용(topical content)’과 ‘상관 내용(correlated content)’으로 나누는 것은 그레마스의 방식에서 차용한 것이다. 그레마스는 서사의 구조를 크게 ‘정돈된 내용(posed content)’과 ‘전도된 내용(inversed content)’으로 나누고, 각각을 다시 핵심 내용과 상관 내용으로 나누었다.

A. J. Greimas, “The Interpretation of Myth: Theory and Practice”, Pierre Marranda, Ello Köngös Marranda ed., *Structural Analysis of Oral Tradition*, Pennsylvania University Press, 1971, p.83, pp.91~92.

2차 분석은 전설 텍스트가 지시하는 대상과 텍스트와 대상과의 관계에 대한 분석이다. 전설 서사의 관계 구조에서 주목해야 할 것은 전설이 지시하는 실제 지시 대상, 즉 증거물이다. 이 이야기는 내부 서사가 실제 발생한 사건임을 강조하는 각종 증거물이 제시되고 있는데, 특히 액자식 구성을 통해 도입부와 종결부에서 재차 강조하고 있다. 가장 주요하게 드러나는 것은 ‘웅진’이라는 지명이며, 첫 번째 서사인 꿈과 인간의 이야기에 나타나는 모든 공간적 배경이 증거물이 되고 있다.



[그림 1] 돌꿈
(출처: 공주 국립박물관)

꿈과 사람이 만난 산, 그들이 동거했던 동굴, 남자가 도망가고 꿈이 빠져 죽은 강이 여기에 해당한다. 두 번째 서사인 꿈의 사후 이야기와 관련된 증거물로는 강, 제단, 사당 등의 물질적 증거와 제사와 같은 관습이 있다. 지금은 찾을 수 없지만 과거에 실제로 발생하였던 강의 범람이나 풍랑의 발생과 같은 자연 현상도 증거물로 기능하고 있으며, 그로 인한 사건·사고도 과거에 있었던 증거물이 된다.

일반적으로 과거에 만들어진 전설이 아무리 증거물을 지시한다고 하더라도 현재 시점에서 확인할 수 있는 증거의 신뢰성은 떨어지거나 증거물 자체가 소멸되어, 과거에나 그랬었을 법한 것으로 여기게 된다. 그런데 이 설화는 20세기까지 제사를 지냈다는 구체적 증거와 기록이 남아 있으며, 꿈의 사후 서사와 제사와 관련된 또 다른 증거물이 발견되어 세간의 이목을 끌었다. 바로 제사를 받던 꿈을 상징화한 조형물이 발견된 것이다. 높이 34cm, 너비 29cm의 이 ‘돌꿈’은 백제 시대 조각품으로 추정되고 있으며, 현재 공주 국립박물관에 전시되어 있다.

암곰과 인간 남성의 동거, 둘 사이에서의 자식 출산이라는 파격적이고 비현실적인 사건을 이토록 많은 증거물들을 통해 그것이 사실임을 지시하고 있으며, 제사를 지냄으로써 곰의 영향력과 신성함을 각인시키고 있다는 점은 이 전설이 갖는 주요한 정체성이자 특징이라 할 수 있다.

전설에 대한 3차 분석은 전설 텍스트가 지시 대상과 연결됨에 따라 갖게 되는 의미에 대한 것이다. 1차 분석에서 서사 자체의 의미를 파악한다면, 3차 분석은 여기에 2차 관계 구조를 결합시켜 종합적인 의미를 밝히는 작업이다. 이 의미 구조 분석은 전설에 대한 전승자의 인식이나 관습적 의미까지 포함하는 것이다. 이를 통해 이 전설이 갖는 지표적 성질이나 관련된 법칙을 도출할 수 있다.

<곰나루 설화>에 대한 의미를 단적으로 표현한 것이 있다. 공주 지역의 관에서는 ‘곰사당’을 공주시 향토문화유적 기념물 제2호(공주시 웅진동 452-3 소재)로 지정하여 관리하고 있다. 여기 안내문의 내용은 다음과 같다.

곰나루는 공주의 옛 지명으로 원래는 ‘고마나루’라고 불렸으며, 한자로는 ‘웅진(熊津)’이라 한다. 이곳을 곰나루라고 부르게 된 데에는 처녀곰과 나무꾼 총각에 얽힌 아름답고도 슬픈 전설이 전해 내려오고 있다. 실제로 곰나루의 북쪽에 솟아 있는 연미산 중턱에는 전설 속의 곰이 살았다는 동굴이 곰나루를 내려다보고 있다. 곰나루 전설 이후 마을에서는 곰의 원한을 풀고 마을의 안녕을 기원하기 위하여 나루터 인근에 곰사당을 짓고 제사를 지내왔다. 이 일대에는 원래 금강의 수신(水神)에게 제사를 올리던 웅신단(熊神壇) 터가 남아 있는데, 백제시대부터 조선시대에 이르기까지 공식적인 국가의 제사 공간이었으며, 일반 서민들의 주요 생활터이자 수상 교통로로써 민중의 정서와 애환이 짙게 서려있는 역사적 가치가 큰 곳이다. 곰사당과 관련된 실제 곰상은 공주 박물관에 전시되어 있다.²²⁾

22) 공주시 향토문화유적 기념물 제2호 곰사당 안내문

이 안내문은 <곰나루 설화>와 설화와 관련된 것들을 모두 종합하여 의미 규정을 하고 있다. 이 전설은 “치녀곰과 나무꾼 총각에 얽힌 아름답고도 슬픈 전설”로 규정되며, 사당과 제단을 짓고 제사를 올리게 된 이유를 “곰의 원한을 풀고 마을의 안녕을 기원”하기 위해서라고 적시하고 있다. 곰의 원한으로 인한 강의 범람, 배의 파손이나 전복에 대한 언급은 없이²³⁾ 곰 입장에서 감정과 그 곰에 대한 위로를 중시하고, 곰을 수호신으로 섬겼다는 점을 부각한다. 최근까지의 관련 기록을 보면 어쨌든 금강에 투신하여 자살한 곰을 위해 제사를 지냈고, 국가의 공식적인 제사가 이 곰을 위해 지냈던 것인지는 확정할 수 없지만,²⁴⁾ 적어도 지역민들은 그렇게 받아들였던 것으로 보인다.

<곰나루 설화>는 사람과 곰의 결합, 그 사이에 자식 출산, 사람과 곰의 분리, 곰과 반인반수 자식의 사망이라는 동물과 인간의 결합과 분리에 따른 비극을 이야기하고 있다. 곰의 자살 이후 사건은 곰이 투신한 강이 범람하거나 풍랑이 크게 일어 행선(行船)에 문제가 발생하였고, 곰을 위로하는 제사를 올리자 이후 문제가 사라졌다는 후일담이 결합되어

23) 강의 범람이나 배 사고와 같은 부정적인 내용을 구체적으로 쓰기보다는 마을의 안녕을 기원한다는 긍정적인 표현으로 대체한 것으로 보인다. 지역의 이미지를 고려했을 것이고, <곰나루 설화>를 부정적·파괴적 이야기로 인식되기보다는 이야기의 비극미를 강조하고자 하였을 것이다.

24) 삼국 시대부터 조선 시대에 이르기까지 국가에서 공식적으로 산천에 제사를 지냈음을 알 수 있다. 조선시대에는 사직(社稷)에서 드리는 제사는 통괄적인 것이었는데, 토지신에 있어서도 특정한 산이나 강을 대상으로 제사를 지냈다. 지방의 명산대천에 제사하는 의식인 제주현명산대천의(祭州縣名山大川儀) 등이 있었다.

편집위원회 편, 『한국민족문화대백과사전』 4, 한국정신문화연구원, 1997, 557쪽.
지방의 명산대천에 지내는 제사 중 금강에서의 제사도 있었는데, 이는 당시 전국의 지역별 대표적 산천에 제사를 지낸 것이지 곰을 원혼을 위로하려고 이 국가 제사를 지낸 것은 아닐 것이다. 하지만 제단의 명칭이나 제사지와 이후 향토 자료를 통해 지역민들은 웅진에서의 제사를 이 전설과 직접적인 관련을 맺은 것으로 이해했다고 볼 수 있다. 공주의 향토지에 따르면, “곰사당은 통일신라 시대에는 서독(西瀆), 조선 시대에는 남독(南瀆)으로 숭배되어 왔고 웅진 수신제를 지내는 곳”이라 한다. 1982년 실제 곰사당이 위치했던 곳에 새로이 곰사당을 건립하였고, 1997년 공주시 기념물 제2호로 지정되었다.

디지털공주문화대전(gongju.grandculture.net), <곰나루 전설>, <곰사당>

있다. 후일담의 주요 기능은 곶과 사람의 결합이라는 서사가 실제 있었던 사건이라는 것을 지시하며, 증거물의 의미를 고착시킨다. 또한 서사로 표현된 사건과 그로 인한 곶의 죽음을 위로하는 관행이 지속되었음을 알려주고 있다. 이 전설은 독특한 사건이 특정 지역에서 발생하였다는 점을 강하게 지시하고 있다. 명칭의 유래를 통해 사건을 증거물로 고정시키며, 여기에 더해 제사라는 비물질적 증거로 사건 발생 시점부터 이후까지 전설의 메시지, 그것의 의미나 영향력이 지속됨을 보여준다. 이처럼 이 전설은 유일성과 지속성의 지표적 자질을 강하게 드러낸다.

IV. <곰나루 설화>의 콘텐츠 개발 방안

이상의 <곰나루 설화>의 서사 구조 분석 결과를 바탕으로 <곰나루 설화>의 콘텐츠화 방향과 방안에 대해서 살펴보자. 설화를 개발하는 데 있어서 앞에서 살핀 세 가지 구조별 분석을 개별적·독립적으로 적용할 필요는 없다. <곰나루 설화>에 대한 연구는 텍스트와 지시 대상, 다양한 맥락 등을 모두 포괄한 종합적 이해가 필요하며 그래야만 이 전설을 온전히 이해할 수 있다. 설화를 콘텐츠화하는 작업도 역시 마찬가지일 것이다. 하지만 개발 방안을 기술하는 데 있어 편의와 효율성을 고려하여 각 구조별로 항목화하여 진행하고자 한다.

1. 스토리텔링 차원에서의 개발

첫째, <곰나루 설화>의 서사 자체에 대한 측면, 즉 형식 구조의 측면에서의 콘텐츠 개발은 우선 설화 자체의 스토리 변형, 내지 재창조가 될 것이다. 즉 <곰나루 설화>의 새로운 스토리텔링 작업인 것이다. 스토리텔링에 대해서는 여러 논의가 있지만, 여기에서는 “기존의 담화(discourse)를 통해 스토리(story)를 추출하고, 이를 기반으로 새로운 담화

를 형성하는 역동적인 과정²⁵⁾의 의미로 한정해서 사용한다. 이러한 개념 규정은 ‘모본(母本)’이 있고 이를 바탕으로 새롭게 ‘다시 쓰기’하는 스토리텔링의 의미와 잘 부합하기 때문이다. 사실 구술 전승되는 설화는 모두 이러한 의미에서 스토리텔링의 결과라 할 수 있다. 구술 전승 과정 자체에서 이미 원본이 아닌 다양한 이본이 파생되기 때문이다. 비교적 이본의 변형이 크게 없었던 <곰나루 설화>이지만 몇 가지 변형을 확인할 수 있으며, 이를 통해 스토리텔링의 방향을 정하는 데 도움을 받을 수 있다. 자료별로 서사의 핵심 요소들을 정리해 보면 다음과 같다.

	도입부	인간과 곰의 결합과 분리	곰 사후 사건	종결부
자료 1	웅진(뫓) 소개	나그네/ 반인반수 아이/ 배타고 도강/ 새끼와 투신	없음	웅진 명칭 유래 소개
자료 2	웅진 (나루) 소개	사냥꾼/ 활쏘려다 멈춤/ 3자식/ 배타고 도강/ 자식 죽인 후 투신	백제왕이 알게 됨/ 관리 파견/ 사당 건립/ 제사/ 강의 사고 사라짐	웅진 명칭 유래 소개
자료 3	없음	청년/ 길 잃고 굴 속 휴식/ 처녀에게 음식 구걸/ 동침/ 곰이 처녀로 둔갑/ 남자 쫓다 강에 빠져 죽음	없음	웅천, 응주 명칭 유래 소개
자료 4	웅진 명칭 소개	약초캐는 사람/ 1자식/ 헤엄쳐서 도강/ 자식 죽인 후 투신	수심 깊어짐/ 배 사고/ 사공이 제사/ 관에서 제사/ 사고 사람짐	굴 매몰/ 배 위험 사라짐/ 제사 폐지
자료 5	나루터 명칭 소개	어부/ 2자식/ 도강/ 곰과 자식 함께 투신	풍랑/ 배 사고/ 제단 설치/ 제사/ 사고 사라짐	웅진 명칭 유래

자료 3은 다른 자료에 비해 비교적 큰 차이점이 있는데, 등장인물들의 결합 과정이 특이하다. 다른 자료들은 암곰이 인간 남자를 납치하는 것

25) 신호림, 앞의 글, 186쪽.

으로 둘이 결합하는데, 여기에서는 청년이 처녀를 우연히 만나 도움을 청하고 사랑에 빠지는 것으로 나온다. 다른 자료에서는 나그네, 사냥꾼, 채약자, 어부 등으로 남자가 표현되고 있는 반면, 자료 3의 남성 주인공은 산에 놀러온 ‘청년’이다. 이는 사랑을 다룬 이야기에 적합한 인물이며, 대상인 암곰도 그에 대응하여 ‘처녀’이다. 두 주인공의 설정이 이렇게 됨으로써 서사의 세부 항목들은 낭만적으로 묘사되는 것이 당연하며, 두 청춘 남녀의 사랑과 이별에 초점이 맞춰짐에 따라 ‘출산’은 누락되어 있다. 이밖에 자료 2나 4는 다른 자료에 비해 곰의 사후 사건에 대한 언급이 상대적으로 풍부하다는 점을 들 수 있다. 과거에 실제 일어난 일이라는 점을 강조하기 위해서는 이러한 후일담과 증거물과 밀착된 세부 내용을 상술하는 것도 좋은 전략이 될 것이다.

이야기를 풍부하게 늘려 다시 쓸 경우, 등장인물의 성격은 스토리텔링의 중요한 원천이 된다. 지나가는 ‘나그네’보다는 ‘사냥꾼’으로 설정되었을 때 훨씬 더 구체적인 재창작이 용이하다. 실제 남성이 사냥꾼으로 나오는 자료 2에서는 잠들어 있는 암곰을 활로 사냥하려다가 갑자기 연민을 느껴 활을 쓰지 않는다. 가령, <곰나루 설화>를 바탕으로 게임 시나리오를 만든다고 하자. 곰에게 쫓기는 인물이 어떤 방식으로 제대로 도망갈 수 있을지를 설정할 때, 사냥꾼, 약초 캐는 사람, 어부 등의 캐릭터가 각각 사용하는 기술이나 아이템이 다르게 설계될 것이다. 이는 동화 재화(再話)에서도 자주 사용되는 난관을 극복하는 과정을 다시 쓸 때에도 그대로 적용할 수 있을 것이다. 이처럼 모본 스토리에 대한 약간의 변형도 수많은 다양한 경우의 하위 시퀀스를 새롭게 구성하는 데 도움을 준다.

이밖에 곰의 사후 서사에 관심을 두고 스토리텔링을 다시 할 수 있다. 곰의 입장에서 볼 때, 정을 붙이고 살았고 자식까지 낳았음에도 불구하고 처자식을 버리고 떠난 남성으로 인한 좌절감은 무엇과도 비교할 수 없이 고통스러웠을 것이다. 곰은 자신이 가장 사랑하던 남편과 자식을

모두 잃었고, 결국 자살하고 만다. 한 생명체의 목숨을 포기할 만큼의 가장 극단적인 슬픔과 분노를 고통을 통해 확인할 수 있다. 그렇다면 고통의 복수와 그로 인한 공포를 중심으로 한 장르극의 시나리오를 작성할 수 있을 것이다.

2. 지시 대상 차원에서의 개발

둘째, <곰나루 설화>에 대한 관계 구조의 측면에서의 콘텐츠 개발은 전설의 지시 대상들과 직접적인 관련을 맺는다. 현재 공주 지역에서 개최되는 지역 문화 행사로 지역 축제나 지역 연극제 등이 있다. 1955년부터 시행된 ‘백제문화제’는 부여시와 공주시가 함께 개최하는 충남을 대표하는 지역 문화 축제이다. ‘고마나루 향토 연극제’는 지역의 설화를 바탕으로 하는, 지역성이 강조된 연극제라는 특색이 있다. 2021년까지 18회 개최된 이 연극제에서는 지역을 대표하는 문화콘텐츠의 원천 자료로서 지역 설화에 주목하였다는 점에서 의의가 크다. 백제문화제에서 실연되는 대표적 콘텐츠로는 뮤지컬 ‘웅진 판타지아’가 있는데 2021년 공연한 ‘공산성 달 밝은 밤’은 공주 지역의 대표적 역사적 인물인 ‘무령왕’과 설화 속 인물을 재창작한 ‘고마나루 토착 부족 여전사 고마’가 주인공이다. 이처럼 공주의 각종 문화 행사는 <곰나루 설화>를 토대로 하거나 모티프화하여 콘텐츠가 기획되고 구성된다.²⁶⁾ <곰나루 설화>를 더욱 적극적으로 활용한 축제나 연극제의 테마 기획 등을 통해 지속성과 확장성을 꾀해야 할 것이다.

<곰나루 설화>와 관련해서 가장 적극적으로 개발할 수 있는 새로운

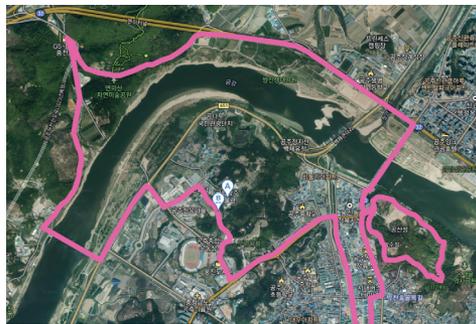
26) 공주 지역에서 행해진 각종 문화행사서 백제 문화 자원을 활용한 창작 공연이 많았다. 뮤지컬의 경우는 주로 실존 인물인 무령왕에 대한 것이 많았다면, <곰나루 설화>는 뮤지컬, 연극, 무용 등에서 골고루 활용된 편이다. <곰나루 설화>를 토대로 창작 무용의 경우 2007, 2009, 2016년에 공연되었다.

윤영아·최선, 「백제문화 콘텐츠를 활용한 공주지역 상설공연 정착연구」, 『한국무용학회지』 18(1), 한국무용학회, 2018, 45쪽.

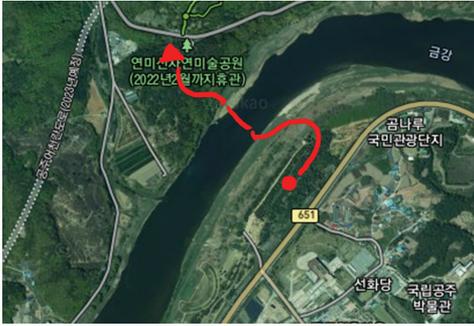
소재는 설화 관련 실제 증거가 되는 공간이 중심이 될 수 있다. 이야기에 실제 배경이 되거나 직접적 관련을 맺고 있는 장소로 곰이 있었던 연미산, 그 산속에 있는 곰의 거주 공간이자 인간 남자와 거주했던 동굴, 남자가 도강해서 곰으로부터 도망쳤던 나루와 강, 곰이 자식과 함께 투신하여 자살했던 강과 강기슭, 운행하던 배가 뒤집히거나 파손되었던 곳, 위령제를 지내던 곳과 사당 등이 있다. 설화와 관련된 공간은 산과 강에서부터 사당에 이르기까지 관련 일대에 광범위하게 분포되어 있다. 현재 공주의 금강 기슭을 공원화하여 ‘고마나루’란 명칭으로 지역 명승 21호로 지정되어 있다. 넓은 숲밭이 조성되어 산책이나 휴식에 좋은 공간이 마련되어 있다. 그런데 입구 등에만 관련 정보가 소개되어 있고 곰 조형물을 제외하면 공원 자체가 특별한 테마로 조성되어 있다는 인상이 약하다. 연미산(동굴)-나루(강)-곰사당(곰 공원)을 잇는 경로를 하나의 콘텐츠로 개발할 필요가 있다.

최근 지역 문화 공간으로 둘레길 조성 사업이 유행인데, 공주에도 ‘고마나루 명승길’이 있다. 이 명승길은 ‘곰나루 국민관광지’를 중심으로 주변 총 14.04km로 구성되어 있다.(그림 2) 연미산, 공산성, 무령왕릉, 공주 한옥마을, 공주 박물관 등을 경유한다. 그런데 고마나루 명승길이라는 타이틀에도 불구하고 곰나루와 직접 관련성이 높은 나루터나 곰사당은 이 길에서 빠져 있다. 만약 곰나루 설화를 활용한 길, 가칭 ‘곰나루 전설길’을 새로 개발한다면 연미산(곰굴)과 금강 북쪽 기슭(곰이 투신한 곳), 강 건너기, 남쪽 기슭(남자가 도착한 곳), 곰사당과 곰공원(고마나루 숲밭)으로 이어진 길이 될 것이다.

그림 3에서 삼각형으로



[그림 2] 고마나루 명승길 1코스



[그림 3] 가칭 ‘곰나루 전설길’

표시된 곳이 연미산(곰굴)이며 원형으로 표시된 곳이 곰사당이다. 연미산 아래 기슭에서 반대편 곰사당으로 이동할 때는 나룻배를 타고 건너는 코스로 개발하는 것이 좋을 것이다.²⁷⁾ 이 길의 주요 경우지에는 이미 많은 콘텐츠들이 구비되어 있다. 연

미산에는 자연미술공원에 각종 곰과 관련된 미술품과 전시물이 있고, 곰굴도 있다. 곰사당 주변에도 마찬가지로 곰과 관련된 조각품이나 관련 콘텐츠가 있다. 따라서 설화의 내용을 활용한 콘텐츠를 더 보완하면 새로운 탐방길이나 체험길로 손색 없을 것이다.

3. 의미·해석 차원에서의 개발

마지막으로 <곰나루 설화>의 의미 구조의 측면에서 콘텐츠 개발을 고민할 수 있다. 공주 지역에서는 이미 ‘웅진’이라는 지명을 통해 오랫동안 지역의 정체성을 표현한 것으로 <곰나루 설화>를 수용하고 있다. 특히 이야기의 주인공인 ‘곰’을 중심으로 형성된 이미지와 상징이 지역의 정체성을 구현한다. 공주시의 ‘시(市) 동물’로 곰을 지정하였고, 공주 소재 대학의 상징물이나 ‘웅진탑’과 같은 지역 상징 조형물로 곰이 사용되고 있다. 곰의 의미는 다양하겠지만 공주 지역에 있어서는 <곰나루 설화>로 포착되고 형상화한 것으로 제한하여 지역 이미지나 상징이 된 것이다. 공주대학의 ‘대웅상(大雄像)’의 비문에는 “남을 내 몸같이 사랑하고

27) 현재 고마나루 명승 1길에서 도강(渡江)은 동쪽에서는 금강교, 서쪽에서는 공주보를 통해 육로로 이동한다.

좌절하지 않으며 넘치는 힘으로 꾸준히 앞으로만 달려가는 우리네 꿈”이라고 쓰여있다. 지자체가 운영하는 관광지의 각종 소개 글에서는 금강에 투신한 꿈이 이후 지역의 ‘수호신’이 되었다고 쓰고 있다. 공주 지역에서의 꿈은 인간과 교류하며, 인간처럼 느끼고 생각하며, 인간의 삶에 개입하고 행복을 관장하는 친근하면서도 신성한 존재인 것이다.

그런데 지역의 정체성과 관련하여 이야기를 수용한다는 것은 단순히 이야기의 캐릭터나 배경 지명과 같은 것만으로 제한되지 않고 훨씬 광범위하게 적용된다. 이야기의 의미 차원에서 특정한 가치나 이념과 연관시키는 메타 의미작용을 통해 콘텐츠로서 <곰나루 설화>를 확대 재생산할 수 있다. 실제 문화콘텐츠화 작업에서 이러한 사례를 찾을 수 있는데, 제주의 돌문화공원과 <설문대할망과 오백 장군 설화>를 들 수 있다. ‘제주 돌문화공원’은 돌을 재료로 하여 다양한 조형물을 구성하여 테마파크로 개발한 것인데, 이 공원의 조성 원리는 ‘설문대할망’과 그 자식인 ‘오백 장군’의 이야기이다. 관련 설화 중, 먹을 것이 부족해지자 설문대할망이 자식들을 먹이기 위해 자신을 희생하였다는 이본을 활용하여 설문대할망을 ‘모성애(母性愛)’의 화신으로, 이 공원을 그러한 ‘모성애’를 상징하는 것으로 만들었다.²⁸⁾ 현재 공주에는 제대로 된 ‘꿈’ 관련 테마파크는 조성되어 있지 않다. 하지만 곰사당 주변 공원이나 곰나루 국민관광단지 주변 공간을 활용하여 테마파크를 조성할 기반은 이미 갖추어져 있다. 그렇다면 단순히 꿈의 조형물을 나열하는 차원이 아니라, 제주돌문화공원의 ‘모성애’처럼 이야기와 관련된 특정한 의미를 부각시키는 것이 효

28) 설화의 의미 구조와 관련된 콘텐츠 개발은 설화의 특정한 의미를 한정하는 데 있어서 문제를 야기하기도 한다. 제주에 전하는 <설문대할망 설화>나 <오백장군 설화>는 비교적 이본이 다양한 편이다. 따라서 특정 이본을 통해 설문대할망을 모성애의 화신으로, 그리고 제주의 정체성이 모성애라는 것으로 환원하는 것은 논란의 소지가 있다. 이에 반해 공주의 <곰나루 설화>는 비교적 단일한 이야기로 확정이 가능하기에 이러한 논란은 없을 것으로 보인다.

제주 돌문화공원과 설문대할망 설화에 관한 기본 논의는 아래 글 참조.

유정일, 「제주 돌문화공원에서 설문대할망의 소환」, 『여성문화연구』 41, 한국여성문화학회, 2017.

과적일 것이다. <곰나루 설화>와 관련해서는 ‘정(情)’이나 ‘자연 합일(自然合一)’과 같은 보편적이면서 쉽고 시의성 있는 의미를 부각시킬 수 있다.²⁹⁾ 이러한 테마가 확정되면, 공간 스토리텔링에 있어서 하나의 이정표가 되고 구성 원리가 되며, 테마가 결합한 공간 기획을 통해 특색 있고 깊이 있는 장소성을 확보할 수 있을 것이다.

<곰나루 설화>는 한국에 전하는 많은 지명 설화와는 그 위상이 엄연히 다르다. 일반적으로 특정 지역에 기억할 만한 혹은 기념할 만한 사건이 발생하고, 그로 인해 그 지역의 마을이나 강, 산의 이름이 정해진다. 이때 이 해당 지역에서는 그 사건이 민간의 역사가 되어 전하지만 그 지역만 벗어나도 그냥 한 마을의 전설일 뿐이다. 그런데 <곰나루 설화>는 웅진의 지명 유래 전설로 그치는 것이 아니라, 한반도 최초의 국가인 고조선의 건국 신화와 관련을 맺고 있으며, 한반도 고대국가 시기 백제의 역사·문화와도 직접 관련을 맺고 있다. 따라서 <곰나루 설화>는 역사·문화적 담론과 결합하여 새로운 콘텐츠 개발에 활용할 수 있다. 실제 공주에는 유네스코 세계 유산으로 등재된 백제 유적지 8곳 중 2곳인 공산성과 무령왕릉을 비롯하여 수춘리 유적, 정지산 유적 등 백제 문화 유산이 산재한다.³⁰⁾

29) 김창현은 <곰나루 설화>의 의미를 죽음과 정(情)의 문제로 파악하였다. 그에 따르면 설화의 향유층인 민중들은 정(情)을 통하여 다른 사람이나 자연에 투합함으로써, 보편적이고 비가역적인 죽음을 넘어설 수 있다고 믿었다. 이 설화는 한 남자에 대한 정 때문에 죽은 곰이, 그 정으로 인해 물화(物化)하여 금강의 수호신이 된 이야기인 것이다. 김창현, 「공주 지역 설화에 나타난 죽음의 양상과 그 의미·‘곰나루 설화’의 교육 가능성 탐구를 위하여」, 『교육논총』 58(3), 공주교육대학 초등교육연구원, 2021, 16쪽. 엄원희는 곰 신화를 통해 자연과 인간의 관계와 공존에 대해 파악하면서 <곰나루 설화>를 다루었다. 고대인들은 공포의 대상인 자연을 숭배하여 공포를 극복하고 그 대상과 합일을 추구하였다. 이러한 사고가 자연과 인간의 ‘결혼’으로 표현되었으며 고조선과 동북아시아에 나타나는 곰 신앙 내지 곰 문화인 것이다. <곰나루 설화>의 비극은 자연과 인간이 결혼할 수 없다는 인간 중심적 사고를 표현한 것이면서, 그것이 곧 비극이라는 의식을 보여준다는 것이다. 엄원희, 앞의 글, 43~44쪽.

30) 공주 지역의 백제 문화유산의 가치와 종류에 대해서는 아래 글 참조. 이남석, 「공주지역 백제문화유적지의 유산적 가치-세계문화유산 등재를 위한 검토」,



[그림 4] 요령성 출토 청동 장식³³⁾
(출처: 문화일보)

백제의 웅진 천도와 지역의 세력, 웅진 도읍지의 백제 문화, 신앙과 사상 등과 관련된 문화 유적과 더불어 이른바 ‘홍산(紅山) 문화’와 관련된 콘텐츠 개발도 기획해볼 만하다. 홍산 문화는 중국의 중원과 구별되는 동북지역에

서 발전한 문화로 신석기 후기 요서(遼西) 일대를 중심으로 번영한 문화를 일컫는다. 홍산 문화가 관심을 끄는 것은 이 문화가 신상(神像)이나 의례용 옥기 등에서 곰을 모티프로 사용한 점, 고조선의 묘제와의 연관성 등이 대두되면서 한국과 관련성을 갖기 때문이다.³¹⁾ 고고학적 자료의 제한으로 인해 그 진위 여부에 대한 세심한 판단은 요원하지만, 고조선의 <단군신화>를 비롯한 동북아시아의 곰 신화와 신앙, 그리고 공주의 <곰나루 설화>는 분명한 공통점이 존재한다.³²⁾ 굳이 홍산 문화라는 타이틀을 걸지 않더라도, 동북아시아의 각종 곰 문화를 대표하는 거점 문화 공간 개발은 충분히 가능하다. 넓게는 유라시아, 좁게는 동북아시아의 곰 문화를 테마로 한 박물관이나 테마파크 개발을 선제적으로 시도해볼 가치가 있다.

『백제문화』 40, 공주대학교 백제문화연구소, 2009, 193~194쪽.

31) 김정열, 『홍산문화, 현상과 쟁점』, 『한국상고사학보』 96, 한국상고사학회, 2017, 218, 239쪽.

32) 넓게는 유라시아, 좁게는 동북아시아에서는 공통점을 가진 곰 문화를 찾을 수 있다. 곰 숭배 사고는 오랜 전통을 가졌으며 현존하는 유라시아 지역의 종족들에게 제의로 행해지고 있고, 이들은 모두 곰 제의와 관련된 신화를 소유하고 있다. 이들이 광대한 지역적 거리를 두고 있음에도 내용과 사상성에 있어 거의 유사한 양상을 보여주며, 신화적 구성도 깊은 상관관계가 있다.

이정재, 『동북아의 곰문화와 곰신화』, 민속원, 1997, 33쪽.

33) 이 청동 장식은 새 토렘, 곰 토렘, 범 토렘, 이리 토렘을 형상화한 것으로, 새는 한족, 곰은 맥족, 범은 예족, 이리는 고조선 후국족이 된 유목민족의 토렘이다.

신용하, 「요령성 출토 새·곰·범 청동장식... ‘고조선=한·맥·예 연맹’ 증거」(신용

V. 결론

지역에서 생성·소통·전승된 지역과 밀착된 이야기, 즉 전설은 우리나라 어느 곳에서나 존재한다. 과거 전설은 지역에 한정해서 전해온 단순한 옛날이야기로 치부되었지만, 오늘날 전설은 지역민의 삶·사유·문화·역사가 응축된, 지역의 정체성을 담지한 주요 문화 자산으로 인정받고 있다. 이러한 인식의 변화는 전설 자체에 대한 평가나 접근 방식에서 변화를 이끌어냈으며, 전설에 대한 문화 산업적 측면에서의 새로운 수료를 창출하였다. 지역의 문화 산업과 관련된 각종 콘텐츠 개발에 있어서 전설은 스토리텔링의 원천 자료이자 모티프나 배경이 되며, 개발의 논리를 제공하는 주요 근거가 되었다. 여기에서 그치지 않고 지역 설화를 토대로 개발된 지역의 콘텐츠는 다시 그 지역에 대한 의미와 정체성을 부여하고 규정하는 순환 체계를 만들기에 이르렀다.

지역 설화를 토대로 한 콘텐츠 개발의 의의와 가치가 인정되고 개발 논의와 개발이 활성화되는 것은 반가운 일이지만, 정작 중요한 개발 방안이나 방향에 대한 심화되고 체계적인 논의는 제대로 이루어지지 못하고 있다. 설화를 토대로 한 콘텐츠 개발의 방법은 응당 자의적이거나 무작위의 취사 선택이 아닌 논리적이고 체계적이어야 할 것이다. 그러기 위해서는 개발의 원천인 설화에 대한 분석 방법과 설화를 토대로 콘텐츠의 개발 방법이 상호 유기적이며 통합된 체계를 이루어야 한다. 본 논의에서는 지역 설화 텍스트의 분석과 설화의 콘텐츠 개발에 대한 통합적이고 체계적인 모델을 구상하기 위해 퍼스의 3항성 범주 모델을 활용하였다. 3항성 범주를 활용한 서사 분석 틀을 충청도의 대표적 지역 설화라 할 수 있는 <곰나루 설화>에 적용하여 분석하고, 분석 틀을 연계·확장하여 콘텐츠 개발 방안을 기획하였다.

퍼스의 3항성 범주 모델은 세계와 인간 사고 방식을 이해하기 위한 보

하의 인류 5대 ‘古朝鮮문명’ ⑦고조선 태동과 정치적 기반), 『문화일보』(2019. 9. 11)

편 범주로 어떤 대상의 존재 자체, 관계성, 법칙성을 파악할 수 있는 좋은 도구가 된다. 1차 분석은 전설 서사의 형식적 특성을 파악하고, 2차 분석은 전설 서사와 지시 대상과의 관계를 파악하고, 3차 분석은 1차 분석과 2차 분석을 결합하여 종합적 의미를 파악하는 것이다. 이러한 분석은 전설의 서사 텍스트 분석에 그치는 것이 아니라 콘텐츠 개발의 체계적 방안으로 확장될 수 있다. 즉 1차성 분석을 토대로 설화의 스토리텔링 차원에서의 개발 방안을 탐색하고, 2차성 분석을 토대로 전설의 지시 대상 차원에서의 개발 방안을 탐색하고, 3차성 분석을 토대로 전설의 의미와 해석 차원에서의 개발 방안을 탐색하는 것이다. 각각의 분석을 토대로 한 개발 방안은 어디에 초점을 맞추느냐에 따라 개별화·항목화하여 수립할 수 있고 종합화하여 기획할 수도 있다. 중요한 것은 전설 서사에 대한 체계적이고 종합적인 이해를 바탕으로 콘텐츠화의 방향과 방안을 수립한다는 점이다. 이 같은 시도는 개별 사례 연구의 한계를 벗어나 다양한 사례에 적용할 수 있는 실천적인 개발 모델이 될 것으로 기대한다.

참고문헌

- 公州公立高等普通學校校友會, 『忠南鄉土誌』, 京人文化社, 1935.
- 공주군지편찬위원회, 『공주군지』, 공주군유도회, 1957.
- 임현도, 『한국전설대관: 백제고도공주지역』, 정연사, 1973.
- 최상수, 『조선민간전설집』, 을유문화사, 1947.
- 한국학중앙연구원, 『한국구비문학대계』 별책부록(Ⅱ), 조은문화사, 2002.
- 디지털공주문화대전(gongju.grandculture.net), <곰나루 전설>, <곰사당>
- 강진옥, 「구전설화의 이물교혼 모티브 연구」, 『이화어문논집』 11, 이화어문학회, 1990, 173~203쪽.
- 강현모, 「백제 건국신화의 전승 양상과 의미」, 『비교민속학』 24, 비교민속학회, 2003, 307~338쪽.
- 구중희, 「고마나루 설화의 민속학적 의의와 활용 방안」, 『한어문교육』 18, 한국언어문학교육학회, 2007, 168~195쪽.
- 김균태, 「곰나루 전설의 변이와 의미」, 최래옥 외, 『설화와 역사』, 집문당, 2000, 167~185쪽.
- _____, 「公州地域의 곰傳說放」, 『한남어문학』 13, 한남대학교 한남어문학회, 1987, 291~304쪽.
- 김기덕·최승용, 「경북 포항시 유무형 문화유산의 가치와 활용방안- ‘연오랑세오녀 설화’와 ‘칠포리 압각화’를 중심으로」, 『역사민속학』 49, 한국역사민속학회, 2015, 122~149쪽.
- 김만식, 「설화의 문화 콘텐츠화 전략에 대한 연구」, 『아시아민족조형학보』 1(3), 아시아민족조형학회, 2002, 142~154쪽.
- 김유미, 「한국 설화에 나타난 곰의 문학적 형상화와 여성- <곰나루>와 <곰과 함께 산 인제현 백성>을 중심으로」, 『한국고전여성문학연구』 40, 한국고전여성문학학회, 2020, 111~142쪽.
- 김정열, 「홍산문화, 현상과 쟁점」, 『한국상고사학보』 96, 한국상고사학회, 2017, 215~250쪽.
- 김창현, 「공주 지역 설화에 나타난 죽음의 양상과 그 의미- ‘고마나루 설화’의 교육 가능성 탐구를 위하여」, 『교육논총』 58(3), 공주교육대학 초등교육연구원, 2021, 1~18쪽.
- 김현선, 「동북아시아 곰신화 비교와 곰의례 연구-한국, 만주, 아이누의 곰신화를 중심으로」, 『한국의 민속과 문화』 10, 경희대학교 민속학연구소, 2005,

157~235쪽.

- 김혜정, 『『於于野談』소재 <암골과 함께 산 麟蹄縣 백성> 설화 연구』, 『동양고전 연구』 45, 동양고전학회, 2011, 127~154쪽.
- 박미선, 「지역 역사문화자원의 유형화와 활용방안: 화순군의 사례를 중심으로」, 『지역과 문화』 5(4), 한국지역문화학회, 2018, 87~112쪽.
- 송효섭, 『문화기호학』, 민음사, 1997.
- 신용하, 「요령성 출토 새·곰·범 청동장식... ‘고조선=한·맥·예 연맹’ 증거」 (신용하의 인류 5대 ‘古朝鮮문명’ ⑦고조선 태동과 정치적 기반), 『문화일보』(2019. 9. 11).
- 신호림, 「봉정사 창건 설화의 두 서사적 층위와 스토리텔링의 방향성」, 『한국고전 연구』 46, 한국고전연구학회, 2019, 181~210쪽.
- 염원희, 「한국 곰 신화에 나타난 자연과 인간의 문제」, 『민속학연구』 29, 국립민속박물관, 2011, 29~47쪽.
- 오세정, 「구비문학의 관점에서 본 문화콘텐츠 교육 방향-구비설화와 스토리텔링을 중심으로」, 『한국문학이론과 비평』 77, 한국문학이론과비평학회, 2017, 5~29쪽.
- _____, 「지표성으로 본 한국 전설의 유형론」, 『구비문학연구』 54, 한국구비문학회, 2019, 39~68쪽.
- _____, 「전설의 서사론-3항성에 기초한 서사 분석 모델 기획」, 『기호학 연구』 65, 한국기호학회, 2020, 71~96쪽.
- 유정월, 「제주 돌문화공원에서 설문대할망의 소환」, 『여성문학연구』 41, 한국여성문학학회, 2017, 7~31쪽.
- 윤영아·최선, 「백제문화 콘텐츠를 활용한 공주지역 상설공연 정착연구」, 『한국 무용학회지』 18(1), 한국무용학회, 2018, 43~51쪽.
- 이규훈, 「‘거타지’설화의 문화콘텐츠 창작과 활용」 『한국콘텐츠학회논문지』 8(8), 한국콘텐츠학회, 2008, 119~127쪽.
- 이남석, 「공주지역 백제문화유적지의 유산적 가치-세계문화유산 등재를 위한 검토」, 『백제문화』 40, 공주대학교 백제문화연구소, 2009, 185~202쪽.
- 이원영, 「구비문학을 활용한 지역문화콘텐츠 개발과 현대적 전승 양상」, 『한국고전연구』 43, 한국고전연구학회, 2018, 105~137쪽.
- 이장웅, 「百濟 熊津期 곰 신앙의 역사적 전개와 穴寺」, 『史叢』 71, 고려대학교 역사연구소, 2010, 245~280쪽.
- 이정재, 『동북아의 곰문화와 곰신화』, 민속원, 1997.
- 이지훈, 「국내 문화원형 특징을 기반으로 한 문화 기획 연구: 제주 설화 ‘설문대 할망과 오백장군’을 중심으로」, 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』 15(7),

- 한국엔터테인먼트산업학회, 2021, 259~269쪽.
- 이호상, 「지역 문화콘텐츠 기반 문화상품의 융·복합적 개발방안 고찰-부산지역의 설화를 중심으로」, 『한국과학예술융합학회』 38(3), 한국전시산업융합연구원, 2020, 263~276쪽.
- 임재해, 「삼국유사 설화 자원의 문화 콘텐츠화 길찾기」, 『구비문학연구』 29, 한국구비문학학회, 2009, 219~255쪽.
- 정재진, 「처용설화의 문화원형 디지털콘텐츠화에 관한 연구」, 『한국디지털콘텐츠학회논문지』 9(4), 한국디지털콘텐츠학회, 2008, 591~600쪽.
- 정해창, 『페르스의 미완성 체계-프래그마티시즘』, 창계, 2007
- 조해진, 「고전설화 <만파식적>의 문화콘텐츠적 가치에 관한 연구」, 『한국디자인문화학회지』 18(3), 한국디자인문화학회, 2012, 525~536쪽.
- 조해진·박영호, 「판타지 장르의 원천 콘텐츠로서의 고전설화 연구-고전설화 “만파식적”을 중심으로」, 『한국디자인문화학회지』 16(3), 한국디자인문화학회, 2010, 565~577쪽.
- 조현설, 「옹녀·유화 신화의 행방과 사회적 차별의 체계」, 『구비문학연구』 9, 한국구비문학학회, 1999, 1~20쪽.
- 최래옥, 「현지조사를 통한 백제설화의 연구」, 『동아시아문화연구』 2, 한양대학교 동아시아문화연구소, 1982, 123~155쪽.
- 코르넬리스 드 발, 『페르 철학의 이해』, 이윤희 역, 한국외국어대학교 지식출판콘텐츠원, 2019.
- 편집위원회 편, 『한국민속문학사전』 1, 국립민속박물관, 2012.
- 편집위원회 편, 『한국민족문화대백과사전』 4, 한국정신문화연구원, 1997.
- A. J. Greimas, “The Interpretation of Myth: Theory and Practice”, Pierre Marranda, Ello Köngös Marranda ed., *Structural Analysis of Oral Tradition*, Pennsylvania University Press, 1971, pp.81~121.
- Charles S. Hardwick ed., *Semiotics and Signifys: The Correspondence between Charles S. Peirce and Victoria Lady Welby*, Indiana University Press, 1977.

A Study on the Contents Development Plan for Local Folktales:
Analysis and Development of <Folkale of Gomnaru>
using Peirce's Triadic Category Model

Oh, Se-Jeong · Yoon, In-Sun

Today, local folktales, legends are recognized as major cultural assets that hold the identity of the region, condensing the lives, thoughts, culture, and history of the local people. In the development of various contents related to the local cultural industry, legends are the source of storytelling, motifs and backgrounds, and are the main basis for providing the logic of development. Although contents development based on local folktales are being promoted, in-depth and systematic discussions on important development plans or directions are not being properly conducted. Based on the analysis method of the folktale, which is the source of development, and the content development method should form a mutually organic and integrated system. In this paper, Peirce's triadic category model was used to devise an integrated and systematic model for analysis of local folktale text and content development of folktale. The narrative analysis framework using the triadic category was applied and analyzed to <folktale of Gomnaru>, a representative regional story of Chungcheong-do, and a content development plan was planned by linking and expanding the analysis framework.

Peirce's triadic category model is a universal category for understanding the world and human way of thinking, and it is a good tool to understand the existence, relationship, and law of an object. The first analysis is to identify the formal characteristics of the legend narrative, the second analysis is to identify the relationship between the legend narrative and the referent, and the third analysis is to identify the comprehensive meaning by combining the first analysis and the second analysis. This analysis is not limited to analyzing the narrative text of the legend, but

can be extended to a systematic method of content development. In other words, the development plan at the storytelling level of the legend is explored based on the primary analysis, the development plan at the referent level of the legend is explored based on the secondary analysis, and the meaning and interpretation level of the legend is explored based on the tertiary analysis. This integrated method of narrative analysis and development is expected to be a practical development model that can be applied to various cases beyond the limitations of individual case studies.

Keywords : local folktales, legends, cultural contents, triadic categories, narrative analysis, content development, <folktale of Gomnaru>

투고일: 2022. 03. 21./ 심사일: 2022. 04. 13./ 심사완료일: 2022. 04. 14.

광고, 기호 속 숨겨진 비밀*

- TTL 브랜드의 초기 광고전략에 대한 기호학적 분석을 중심으로

오장근** · 전형연***

【 차 례 】

- I. 들어가는 말
- II. 분석 대상과 분석 방법
 1. 분석 대상
 2. 분석 방법으로서 바르트의 신화론
- III. 초기 이동통신 광고의 연대기적 흐름 분석
 1. 1996년과 1997년의 제1기 이동통신 광고 : 011-017 대립 구도에서 셀룰러-PCS 대립으로
 2. 1998년의 제2기 이동통신 광고 : 광고시장의 2강 3약 재편
 3. 1999년의 제3기 이동통신 광고 : 비교 광고의 시기 - 약한 세력의 대약진, 강한 세력의 재도약
 4. 2000년 제4기 이동통신 광고 : 비교 광고 시기 - 거대 이동통신 시장 형성
- IV. 비주얼 중심의 광고로서 TTL 광고의 기호학적 분석
 1. SK텔레콤의 TTL 광고, 〈깨진 어항 편〉(1999년 1월)
 2. SK텔레콤의 TTL 광고, 〈너 행복하니 편〉(2000년 4월)
 3. SK텔레콤의 TTL 광고, 〈토마토 편〉(2000년 11월)
- V. 맺음말, TTL 광고 속에 투영된 스무 살의 문화 코드

* 이 논문은 2021년 9월 23일 원광대에서 진행된 필자의 글로벌 인문학 특강 내용 (<https://www.wknews.net/news/articleView.html?idxno=20548>)을 대폭 수정 보완하여 완성한 것이다.

** 주저자, 국립목포대학교 문화콘텐츠학과, 부교수, domplatz@mnu.ac.kr

*** 교신저자, 국립목포대학교 문화콘텐츠학과, 조교수, jeon2020@mnu.ac.kr

국문초록

본 논문은 다양한 상징적 이미지로 가득 찬 TTL 브랜드의 초기 광고전략에 대한 기호학적 구조분석을 통해 당시의 지배적 문화 코드가 어떤 기호적 상징 이미지로 표상되고, 또 어떻게 비주얼 중심 광고의 의미생성에 활용되고 있는지를 파악하는 데 그 목적을 두고 있다. 이를 위해 본 연구는 1999년 7월부터 2000년 11월까지 제공된 SK텔레콤의 TTL 광고 시리즈 10여 편 중 <깨진 어항 편>, <너, 행복하니 편>, <토마토 편>의 TV 광고를 분석 대상으로 선정하였는데, 이는 1999년 이후 점차 이동통신 시장이 3대 거대 이동통신 시장으로 재편되면서 SK텔레콤이 기존의 <Speed 011>이라는 마인드-쉐어 브랜딩 전략을 포기하고 수용자의 문화 코드를 공략하는 문화 브랜딩 전략을 선택함으로써 이동통신 광고의 새로운 지평을 여는데 이들 광고가 중요한 특징을 보여주었기 때문이다. 그 중에서도 <깨진 어항 편>은 비록 이미지로 대부분의 메시지를 구성하고 있지만, TTL 광고 시리즈의 컨셉인 ‘자유’를 가장 잘 표현하였고, 타겟인 스무 살의 정체성을 가장 선명하게 제시하고 있어서 문화 브랜딩의 전형적인 광고로 간주될 수 있기 때문이었으며, <너, 행복하니 편>은 ‘자유’의 주제’에 대한 질문과 함께 커뮤니케이션 도구로서 TTL의 의미를 가장 적절하게 표현하고 있다고 생각되었기 때문이었다. 끝으로 <토마토 편>은 스무 살의 정체성을 상징하는 토마토의 강렬한 인상과 함께 이전의 TTL 광고에서는 볼 수 없었던 언어 정보들이 다수 등장하고, 언어 정보를 통해 타겟인 20대의 목소리를 직접적으로 전달하는 등 광고 표현 기법에 있어서 기존의 TTL 광고와는 차별화된 모습을 보여줬기 때문이었다. 결국 본 논문은 이들 3편의 광고를 대상으로 TTL 브랜드의 광고전략을 기호학적 시각에서 분석함으로써 비언어적 시각 기호로 메시지를 구성하는 비주얼 중심 광고의 의미 해석 과정을 설명해 주고, 이러한 광고를 분석하는데 있어서 기호학적 방법론이 매우 유용하고 의미있는 단서를 제공해 주고 있음을 확인시켜주었다.

열쇠어 : 광고, 기호학, TTL 광고, 문화 브랜딩, 문화 코드

I. 들어가는 말

디지털 시대로 돌입하면서 언어 기호보다는 시각적 기호 등 비언어 기호를 선호하는 이미지 광고의 시대로 접어들었다고 해도 과언이 아닐 정도로 광고에 있어서 비주얼 이미지의 승부가 뚜렷하게 나타나기 시작했다. 특히 이동통신 광고의 경우 초창기 통화품질을 강조한 시기의 일반

적인 표현의 형태를 초월하여 비주얼 기호를 중심으로 수용자 집단의 문화 코드를 공략한 광고로의 진화를 보였다. 이처럼 기능 중심의 마인드-쉐어(Mind-Share) 브랜딩에서 수용자 문화 코드를 공략하는 비주얼 중심의 문화 브랜딩으로의 전환은 1999년대 후반부 SK텔레콤이 제작한 TTL 광고에서 선명하게 확인할 수 있다.¹⁾

SK텔레콤은 1984년 설립된 국내 최초의 이동통신 회사인 한국이동통신의 전신으로 2020년 2월 과학기술정보통신부의 무선 서비스통계에 따르면, 이동전화 부분에서 가입자 41.8%의 점유율을 확보하고 있는 국내 최대 이동통신사이다. SK텔레콤이 높은 점유율을 확보에는 통신 기술 측면에서의 우수한 품질과 함께 광고를 통한 자사에 대한 이미지 구축으로 수용자들로 하여금 SK텔레콤만의 이미지를 각인시키고자 하는 일련의 노력도 기여했다. 이는 오늘날 광고를 통해 형성되는 기업의 이미지가 그 제품의 품질만큼이나 중요한 위치에 자리매김했기 때문이다. 이러한 관점에서 본 연구는 SK텔레콤이 처음으로 시도한 TTL 브랜드의 비주얼 광고를 분석함은 광고가 어떻게 기업의 이미지를 형성하는 데 기여하는지를 확인하는데 의미있는 기회가 될 것으로 생각된다.

10여 편으로 제작되어 방영되었던 SK텔레콤의 TTL 광고는 정확한 컨셉 전달을 목표로 하는 광고의 태생을 전면 거부하는 비주얼 중심의 이미지 광고로 한국 광고사에 한 획을 그었으며, 그 효과 역시 컸다. 어항이 갑자기 깨지면서 물고기가 공중에 날아다니고, 낫선 소녀 모델과 함께 화면에는 영문자 TTL이 등장한다. 당시 이 광고를 처음 접한 사람들

1) 홀트(D. B. Holt)는 그의 저서 'How brand become icons'(2003)에서 4개의 브랜딩 유형을 구분하였는데, 이를 간단히 설명하면 다음과 같다: 포지셔닝 전략과 같이 소비자의 의식에 차별화된 영역을 획득하는 마인드-쉐어 브랜딩(Mind-Share Branding), 소비자의 감성에 호소하는 감성 브랜딩(Emotional Branding), 소비자 간의 체험 공유나 구전을 통하여 확산되는 바이럴 브랜딩(Viral Branding), 그리고 소비자의 문화 코드를 공략하여 브랜드를 하나의 아이콘(상징)으로 인식하게 하는 문화 브랜딩(Cultural Branding)이 그것이다. Holt, B. D., How brands become icons, Havard Business School Press, 2003, 14쪽 이하 참조.

은 언어가 최대한으로 제한되어 있으면서 다양한 비주얼 기호로 가득 차 있는 이 광고가 도대체 무엇을 의미하는지 알 수 없었다. 그러나 이러한 의미의 모호함에도 불구하고 SK텔레콤의 TTL 광고는 엄청난 호기심을 불러일으키며 빠르게 전파되었다. 왜 그랬을까? 왜 당시의 이동통신 주 고객층이었던 젊은 층은 TTL 광고의 모호함에도 불구하고 이 광고에 열광하였을까? 도대체 이 광고가 전달하고자 하는 메시지는 무엇이었을까? 본 논문은 이러한 질문의 답을 기호학적 분석을 통해 찾고자 하는데, 이는 이미지 분석에 특화되어있는 기호학적 방법론이 TTL 광고와 같은 비주얼 중심의 광고 분석에 매우 효과적이라 판단하였기 때문이다. 결국 본 논문은 이처럼 다양한 상징적 이미지로 가득 찬 TTL 브랜드의 초기 광고전략에 대한 기호학적 구조분석을 통해 당시의 지배적 문화 코드가 어떤 기호적 상징 이미지로 표상되고, 또 어떻게 비주얼 중심 광고의 의미생성에 활용되고 있는지를 파악하는 데 그 목적을 두고 있다.

II. 분석 대상과 분석 방법

1. 분석 대상

본 연구의 분석 대상은 1999년 1월부터 2000년 11월까지 제작된 SK텔레콤의 TTL 광고 시리즈 10여 편 중 <깨진 어항 편>, <너, 행복하니 편>, 그리고 <토마토 편>의 TV 광고이다. 본 연구의 분석 대상을 굳이 20년 전의 TTL 광고로 선정한 이유는 1999년 이후 점차 이동통신 시장이 3대 거대 이동통신 시장으로 재편되면서 SK텔레콤이 기존의 <Speed 011>이라는 마인드-쉐어 브랜딩 전략을 포기하고 수용자의 문화 코드를 공략하는 문화 브랜딩 전략을 선택함으로써 이동통신 시장의 지배력을 확고히 하는 데 중요한 역할을 했기 때문이며, 더 나아가 당시에는 여전히 모호하고 어색하기만 했던 문화 브랜딩의 광고전략을 선택함으로써

광고시장의 새로운 지평을 여는 데 중요한 역할을 했기 때문이다.



[그림 1] ‘깨진 어항’ 편 [그림 2] ‘너, 행복하니’ 편 [그림 3] ‘토마토’ 편

이들 광고를 대상으로 선정한 이유는, <깨진 어항 편>의 경우 TTL 광고 시리즈의 컨셉인 ‘자유’를 가장 잘 표현하였고, 이와 더불어 타겟인 스무 살의 정체성을 가장 선명하게 제시하고 있어서 문화 브랜딩의 전형적인 광고로 간주될 수 있기 때문이었으며, <너, 행복하니 편>은 ‘자유’의 주체’에 대한 질문과 함께 커뮤니케이션 도구로서 TTL의 정체성을 가장 적절하게 표현하고 있다고 생각되었기 때문이었다. 또한 <토마토 편>은 스무 살의 정체성을 상징하는 토마토의 강렬한 인상과 함께 이전의 TTL 광고에서는 볼 수 없었던 언어 정보들이 다수 등장하고, 언어 정보를 통해 타겟인 20대의 목소리를 직접적으로 전달하는 등 광고 표현 기법에 있어서 기존의 TTL 광고와는 차별화된 모습을 보여줬기 때문이었다. 결국 본 논문이 이처럼 이들 3편의 광고를 사례로 TTL 브랜드의 문화 브랜딩 광고전략을 기호학적 시각에서 분석하고자 하는 것은 비언어적 시각 기호가 어떻게 텍스트의 의미를 형성하는지 그 양상을 파악하고, 이를 통해 타겟층의 지배 이데올로기가 어떻게 메시지 속에 투영될 수 있는지를 확인하는 데 좋은 단서를 제공해 주기에 의미있는 작업이라 할 수 있을 것이다. 본 논문에서 다루어질 분석 대상이 비록 시리즈로 제작되었다 하더라도, 이들은 짧은 시간에 메시지를 전달해야 하는 텔레비전 광고이기에 본 논문은 언어적 요소보다는 비언어적 시각 이미

지가 구성하는 이야기 구조의 분석에 좀 더 비중을 두고 분석을 시도해 보고자 한다.

2. 분석 방법으로서 바르트의 신화론

본 논문은 분석 방법론으로서 프랑스의 구조주의 기호학자 롤랑 바르트(Roland Barthes, 1915~1980)의 신화분석 방법론을 차용하고자 한다. 바르트(1957)가 신화라는 개념으로 언급하고자 하는 것은 ‘현대의 신화’이며, 이때 그가 말하는 신화는 신들의 이야기가 아니라, 한 사회에 팽배해 있는 지배적인 가치나 신념처럼 한 문화의 사회적 현실을 당연시하게 이해하는 방식을 말한다.²⁾ 따라서 바르트에게 있어서 신화는 너무나 자연스럽고 자명한 상식이라서 사람들이 아무도 의문부호를 달지 않는 지배적 통념으로 이해되는데, 그런 의미에서 바르트의 신화는 문화적인 것을 자연적인 것으로 가장하는 ‘자연화(naturalisation)’라는 이데올로기적 기능을 수행한다고 할 수 있다. 여기서 말하는 ‘자연화’의 이데올로기적 기능은 그것이 일정한 시기에 지배 계급으로 자리 잡은 특정한 집단의 이해관계를 일반인들까지도 무의식적으로 수용하게 하는, 소위 탈역사화, 또는 중성화의 기능을 수행한다는 것으로 이해될 수 있다.

바르트의 신화분석은 현대 사회에서 자명성이라는 인식 뒤에 숨어 있는 이데올로기적 작용을 드러내는 데 그 목적이 있다. 그는 신화분석을 위해 소쉬르의 기호 이론을 확장하여 적용하고 있는데, 바르트의 신화적 의미작용은 언어의 체계에서 1차적으로 구성된 기표와 기의의 결합체인 기호가 새로운 신화 체계에서 2차적 기표가 됨으로써 요구되는 2차적 기의, 즉 내재적 또는 함축적 의미로 셋째 항이 채워지는 것을 의미한다(오장근 2015, 25). 이러한 분석 방법을 통해 그는 우리의 일상적 삶 속

2) 바르트의 대표적 저서인 『현대의 신화 Mythologies』(1957, 이화여자대학교 기호학연구소 역 1997)에서 바르트는 신화를 현대사회의 다양한 현상이나 사건 그리고 거기에 내재된 숨은 의미로서 정의한다. 오장근 (2015, 25) 재인용 참조

에서 우리가 ‘자명한 것’, 혹은 ‘자연적인 것’이라고 주장하는 신화의 이데올로기를 들추어내어, 그 속에는 폐된 부르주아 규범을 타개(탈신화화)할 것을 요구하고 있다. 왜냐하면 자본주의 사회는 끊임없이 신문, 잡지, 영화, TV, 광고 등 대중매체가 담론을 구조화함으로써 일반 대중으로 하여금 그것을 당연한 것, 자연스러운 것으로 받아들이도록 유인하기 때문이다(오장근 2015, 26).



[그림 4] 맥심코리아 2015년 9월 표지

이제 바르트의 신화분석 방법론을 남성잡지 <맥심MAXIM 코리아>의 2015년 9월 호 표지에 등장하는 이미지 분석을 통해 구체적으로 설명해보고자 한다.

2015년 9월 2일(현지시간) 영국의 패션잡지 ‘코스모폴리탄 UK’는 자신의 홈페이지에 이례적으로 한국의 남성잡지 ‘맥심코리아’ 표지에 대한 장문의 비판을 게재하였다. 코스모폴리탄 UK가 제시한 비판의 핵심은, 맥심코리아 9월호 표지가 여성에 대한 폭력을 미화하는 ‘역대 최악의 커버(In perhaps the worst cover idea of all time)’라는 것이며, 이와 함께 “여자들은 나쁜 남자를 좋아하잖아? 이게 진짜 나쁜 남자야. 좋아 죽겠지?”라는 조롱하는 듯한 화보 소개 멘트 역시 ‘나쁜 남자’와 ‘범죄자’와의 차이를 모호하게 만드는 위험한 표현이라는 것이다. 그러나 유감스럽게도 이 표지에 대해 한국간행물윤리위원회는 ‘청소년 유해가 아닌 것’으로 결정하였고, 맥심코리아 측 역시 성폭력 미화를 의도하지 않았다는 주장으로 출간을 강행하였다. 무엇이 문제였을까? 왜 이런 인식의 차이가 발생할 수밖에 없었을까?

먼저 맥심코리아 2015년 9월호 표지를 살펴보면, 구형 그랜저 트렁크

앞에 서서 담배를 피우는 폭력배 이미지의 남성 뒤로, 청테이프에 의해 결박된 여성의 다리가 보인다. 이를 언어의 체계(1차적 의미작용, 바르트의 의미에서 보면 외시적 의미)에서 보면, 기표는 ‘검은색 대형 승용차’, ‘승용차에 팔을 얹고 거만하게 담배를 피고 있는 남자’, ‘청테이프에 묶인 여성의 다리’, ‘트렁크 속 여성’ 등의 이미지이고, 기의는 여성을 트렁크에 구속한 폭력배 이미지의 남성이다. 이들 기호는 하나의 화면 속에서 2차적 기표가 되어 신화의 체계에서 새로운 의미(2차적 의미작용, 바르트의 의미에서 보면 내재적 또는 함축적 의미)를 획득하게 된다. 문제는 이러한 표지의 이미지가 구성하는 메시지를 영국의 코스모폴리탄은 성폭력의 이미지로 인식하였고, 한국은 이를 도덕적 가치의 부정적 표현인 ‘나쁜(bad)’이라는 표현을 활용한 나쁜 남자(Bad Guy), 즉 남성의 마초적 성격으로 인식하였다는 데 있다. 이러한 인식의 차이는 왜 발생하게 되었을까? 이는 바르트의 관점에서 보면, 오랜 기간 남성 중심 사회에서 살아온 한국인들에게 ‘여성에 대한 남성의 폭력’은 ‘나쁜 남자’라는 도덕적 가치로 평가될 만큼 경시되어왔음을 뜻하는 것이고, 이러한 인식이 신화화되어 이런 종류의 이미지 소비가 자연스럽게, 또는 불편하지 않게 현대사회에서 진행될 수 있었다는 것이다. 결과적으로 맥심코리아 측에서 보여준 윤리적 가치와 법률적 가치의 혼돈은 성폭력의 미화라는 비판을 받게 한 원인이 되었으며, 이를 용납한 한국간행물윤리위원회와 이 표지를 보고도 아무런 불편함을 느끼지 못했던 맥심코리아 9월호의 한국 소비자들 역시도 동일한 비판에 자유로울 수 없었다. 이처럼 바르트의 신화분석(달리 말해, 탈신화화)은 마치 자연스럽게 정상적인 척하는 조작된 이미지에서 ‘필연성’을 제거함으로써 자의적이고 편향적인 ‘지배 계급의 맨 얼굴’을 드러내고자 하였다.

이제 다음에서는 이러한 바르트의 신화분석 방법을 비주얼 중심의 TTL 광고에 적용함으로써 타겟층의 지배 이데올로기가 어떻게 투영되고, 광고텍스트의 의미생성에 어떠한 역할을 하고 있는지를 읽어보고자 한다.

Ⅲ. 초기 이동통신 광고의 연대기적 흐름 분석

이동통신 서비스가 처음 상용화된 시점은 1984년이지만, 본격적인 태동을 알렸던 시기는 CDMA가 처음 상용화됐던 1996년이다. 그 이전까지는 이동전화 서비스에 대한 TV 광고는 거의 없었다고 해도 무방할 정도로 경쟁 자체가 없었던 시절이었다. 그러다가 이동통신 시장에 신세기 통신이라는 두 번째 사업자가 등장하면서 드디어 경쟁모드에 돌입하게 되었고, 그해 SK텔레콤은 ‘디지털 011’이라는 브랜드로 처음 TV 광고를 시작하게 된다.³⁾

초기의 이동통신 광고는 ‘얼마나 잘 터지느냐’가 주요 쟁점 사항이었다. 이는 우수한 통화품질을 강조하는 기능 중심의 마인드-쉐어 브랜딩 전략으로 진행되었다. 그러나 통화품질에 대한 소비자의 욕구가 어느 정도 포화상태에 이르자 광고의 방향은 다양한 소비층을 잡기 위한 ‘멀티스팟(Multi Spot)’ 광고⁴⁾를 내놓으면서 지적인 이동통신 서비스의 차별화를 전달하는 데 주력하게 된다(함석진 2000, 신윤범 2002, 18 재인용).⁵⁾ 물론 1998년에 제작된 SK텔레콤의 ‘잠시 꺼두셔도 좋습니다’나 LG텔레콤의 ‘사랑의 019’ 등의 광고는 당시 IMF로 고통받는 국민의 정서를 위로하는 감성 브랜딩(Emotional Branding)의 특징을 보여주기도 했지만, 대다수의 광고는 여전히 타사 제품과의 차별화에 중점을 둔 마인드-쉐어 브랜딩의 특징을 보여줬다. 광고전략의 뚜렷한 변화는 1999년 말부터 등

3) 딜라이트 2010.03.20. <광고로 본 이동통신사들의 치열한 경쟁의 역사> 기사 참조. <http://www.delighti.co.kr/news/articleView.html?idxno=7945>

4) 멀티스팟 광고는 단일한 상품에 대해 다양한 스토리를 구성하여 여러 편의 광고를 제작하는 방식으로, 소비자들에게 지루함을 주지 않고 다양한 계층을 타겟으로 할 수 있다는 장점을 가진다. 오마이뉴스 2004.12.03. <다양한 소비자를 잡아라.. 멀티스팟 광고 활발> 기사 참조. http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0000224226

5) 함석진, PCS 3사 공동광고, 인터넷 한겨레, 2000.4.24. 참조. <http://www.hani.co.kr>. 그리고 신윤범, TV 광고와 상품구매와의 상관관계 연구: 1318세대를 대상으로 한 이동통신 TV 광고를 중심으로, 인하대 산업대학원 석사학위논문, 2002, 18 재인용.

장하게 된다. 정보 서비스의 차별화를 강조한 멀티스팟 광고 역시 어느 정도 자리를 잡게 되고, 다시 포화상태에 이르자 통신사들은 소위 신세대라 칭해지는 10대와 20대 초반 고객들로 타겟을 변경하여 그들의 문화 코드를 마케팅에 접목하는 문화 브랜딩(Cultural Branding)의 광고전략을 펼치기 시작한다. 이 시기부터 업체들은 제품의 기능적인 차이가 아닌 수용자들의 욕구를 충족시키기 위한 매우 창의적이고 독특한 방법을 사용하기 시작한다. 그 후 TTL, Na와 같은 20대 초반 고객을 위한 문화 브랜딩 전략이 대세를 이루면서, 10대를 겨냥한 새로운 브랜드와 광고가 이어져 간다. 이제 다음에서는 1999년 TTL 광고가 시장에 등장하기까지 우리나라 이동통신의 대중화가 이루어지는 초기의 광고 흐름을 사회 문화적 배경과 함께 연대기적 흐름에서 간략하게 살펴보고자 한다.⁶⁾

1. 1996년과 1997년의 제1기 이동통신 광고 : 011-017 대립 구도에서 셀룰러-PCS 대립으로

제1기 이동통신 광고의 시기는 신세기통신의 017과 SK텔레콤의 011이 시장경쟁을 하던 1997년에 한국통신프리텔(016), 한솔PCS(018), LG텔레콤(019) 등 PCS 3사가 추가적으로 등장하면서 이동통신 시장이 춘추전국 시대를 맞이하는 시기이다. 이 시기의 이동통신 광고는 아날로그에서 디지털 방식으로 넘어가면서 다양한 전문용어, 즉 CDMA(코드분할 다중접속, Code-Division Multiple Access), TDMA(시분할 다중접속, Time-Division Multiple Access), TRS(주파수 공용 통신, Trunked Radio System) 등과 같이 이동통신의 성능을 표현하는 어려운 단어들을 쉽게 소비자들에게 전달하는 것이 첫 번째 임무였다. 이 시기의 통신사별 광고 캠페인을 살펴보면 ‘때와 장소를 가리지 않는다(SK텔레콤/슬로건-스피드011)’, ‘전파의 힘이 강하다(신세기통신/슬로건-파워디지털),’ 큰 기술,

6) 신윤범 2002, 30~35쪽 참고

큰 세상(한통프리텔/슬로진-정보전화), ‘통화가 끊어지면 사랑도 끊어진다(한솔PCS/슬로진-원샷018)’, ‘광 PCS로 12배나 넓어진다(LG텔레콤/슬로진-광 PCS)’ 등 주로 이동통신의 차별적 기능을 강조하는 마인드-쉐어 브랜딩이 주종을 이루었다.



[그림 5] 제1기의 이동통신사별 광고 사례⁷⁾

2. 1998년의 제2기 이동통신 광고 : 광고시장의 2강 3약 재편

이동통신 시장에 새로운 PCS 3사 추가되었지만, 이동통신 시장의 경쟁은 기존의 011과 017의 주도권 속에 나머지 통신사 간의 경쟁으로 재편되었다. 016, 018, 019 등 PCS 진영은 광고도 공동으로 하는 등 PCS 간 경쟁보다는 이동통신 시장의 파이를 확대하는 데 주력하게 된다. 결국 상대적으로 약한 시장 점유율을 가졌던 PCS 3사는 멀티스팟 광고전략을 시행하기 시작했다. 접속률과 부가서비스를 중심으로 하는 광고뿐만 아니라, 당시 IMF 사태로 어려운 시기를 보내고 있던 소비자의 감성에 소구하는 감성 광고를 제작하게 되었다. 기존 아날로그 방식의 업체들은 기존의 시리즈에 안주하거나 컨셉이 자주 변하면서 PCS 3사의 광고전략에 밀리는 듯 보이기도 했다. 이 시기의 통신사별 광고 캠페인으로 ‘잠시 꺼두셔도 좋습니다(SK텔레콤)’, ‘전파의 힘이 강하다(신세기통신)’, ‘소리도 보인다. 사랑은 정보를 타고 온다(한통프리텔)’, ‘한방에 통한다(한솔PCS)’, ‘사랑의 LG(LG텔레콤)’ 등으로 대다수는 마인드-쉐어

7) 같은 책 31쪽.

어 브랜딩 전략을 사용하고 있지만, SK텔레콤과 LG텔레콤은 감성 브랜딩의 특징을 보여주고 있었다.



[그림 6] 제2기의 이동통신사별 광고 사례⁸⁾

3. 1999년의 제3기 이동통신 광고 : 비교 광고의 시기 - 약한 세력의 대약진, 강한 세력의 재도약

1999년에 접어들면서 이동통신 광고는 대체로 젊은 세대를 대상으로 한 서비스나 경제적인 가격에 초점을 맞춘 광고로 진행된다. 이때부터 광고의 대상은 더욱 폭넓게 확대되었으며, IMF라는 경제적 상황에 맞춰 이동통신 가입자 수요를 되살리기 위한 노력을 시도했다. 이 시기의 광고 캠페인으로는 ‘신사→연인→사슴 편(SK텔레콤)’, ‘우리를 이어주는 아름다운 힘(신세기통신)’, ‘사랑은 정보를 타고 온다→지금 이 어느 땐데(한통프리텔)’, ‘only you→내 취미는 018→묻지마 다쳐(한솔PCS)’, ‘사랑의 LG→아빠 소리(LG텔레콤)’ 등 소비자의 감성에 소구하는 감성 브랜딩이 대세를 이루었다.



[그림 7] 제3기의 이동통신사별 광고 사례⁹⁾

8) 같은 책 2002. 21쪽.

4. 2000년 제4기 이동통신 광고 : 비교 광고 시기 - 거대 이동통신 시장 형성

이동통신사들이 인수와 합병을 거치면서 자연스럽게 정리가 되어 현재와 같은 SK텔레콤, KTF, LG텔레콤의 3대 거대 이동통신 시장이 만들어지면서, 이들은 시장에서의 이미지 변신을 위한 수단으로 광고를 많이 활용하게 되었다. 다양한 브랜드를 구성하고, 해당 브랜드나 요금제, 상품 등에 맞게 광고의 컨셉이나 모델, 방송 시간이 선정되면서, 브랜드 광고들이 이때부터 등장하기 시작했다. 그 대표적인 예가 20대를 대상으로 한 브랜드 ‘TTL’, ‘Na’, ‘Khai’의 광고이다. 이 시기에 SK텔레콤은 ‘TTL’ 광고 시리즈를 제작하였는데, 이는 소비자로 하여금 ‘제품’이 아닌 ‘이미지’를 구매하도록 유도하는 새로운 광고전략을 보여주었다. SK텔레콤의 브랜드 TTL이 이미지 중심의 모호함을 광고전략으로 활용했다면, KTF의 브랜드 ‘Na’는 리얼리티와 유머로써 20대와의 동질감을 형성하는 광고전략을 수행하였다. 반면, SK텔레콤이나 KTF보다 늦게 20대 소비자



[그림 8] 제4기의 이동통신사별 광고 사례

9) 같은 책 2002, 22쪽.

의 유치에 나선 LG텔레콤은 'Khai'라는 브랜드를 론칭시키며, 단순한 음성 및 데이터 통신의 기능을 갖춘 '휴대하는 전화'의 개념에서 벗어나 자신만의 문화가치를 담아내는 '모바일 엔터테이너'로서의 역할을 수행했다.¹⁰⁾ 이처럼 제4기의 광고는 '기능'이나 '감성'이 아닌 '가치'를 소구의 동기로 활용하는 문화 브랜딩이 주류를 이루게 된다.

지금까지는 본 논문의 분석 대상인 SK텔레콤의 TTL이 어떤 과정에서 등장하게 되었는가를 이동통신의 연대기적 흐름을 통해 살펴보았다. 이제 다음에서는 이러한 논의를 배경으로 1999년에 등장하여 2000년대 초반 이동통신 광고의 트렌드를 이끌며 SK텔레콤의 대표 브랜드로 성장한 TTL의 광고를 기호학적 방법으로 분석하고자 한다. 이를 통해 본 논문은 모호하고 불확실하기만 한 비주얼 중심의 TTL 광고가 어떠한 메시지를 생성하고 있는지를 확인하고자 하며, 더 나아가 타겟층의 지배 이데올로기가 어떻게 기호화되어 있어, 이 광고가 소비자들에게 강하게 소구될 수 있었는지를 살펴보고자 한다.

IV. 비주얼 중심의 광고로서 TTL 광고의 기호학적 분석

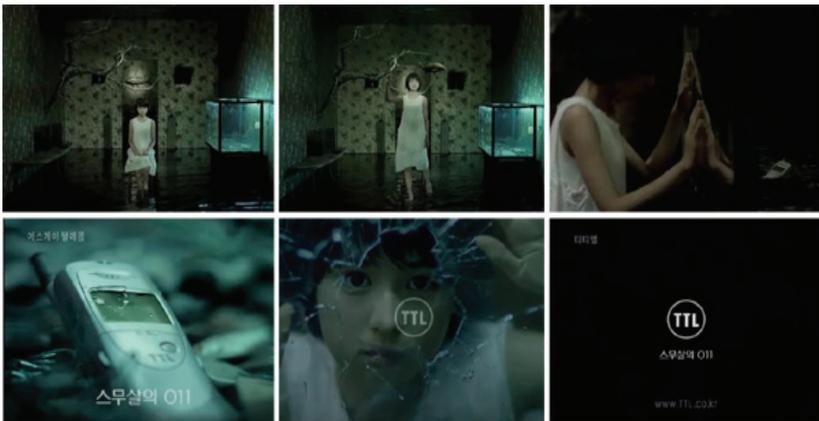
광고텍스트는 크게 카피(copy)를 구성하는 언어 및 음성 기호와 비주얼 메시지를 구성하는 다양한 시각 기호로 형성된다. 이는 광고텍스트 속의 메시지가 개별 기호들의 의미를 넘어, 광고라는 구조 내에서 상호작용하는 다른 기호와의 관계를 통해 찾을 수 있다는 것이다. 본 논문은 이러한 기호가 가지는 역사적이고 문화적인 특성을 파악함으로써 기호체계를 사회변화라는 관점과 관련해 이해하려 한다. 그럴 경우, 본 논문은 바르트의 신화론적 시각에 따라 기호의 의미화에 있어 외연적 의미를 부각하는 1차적 의미화 단계(언어 체계를 넘어서 2차적 의미화(신화 체계)에 관심을 두고 있으며, 이 2차적 의미화는 내포적 의미와 신화 모두

10) 이창용, <퓨전 커뮤니케이션 카이>, LG텔레콤 사보, 2000.3, 2~9쪽.

를 포함한다고 하겠다. 이와 같은 의미작용 단계를 광고텍스트에 적용시켜 보면, 광고에 등장하는 기호들의 의미작용 파악에 유용하며, 광고텍스트를 구성하는 기호의 의미가 기표로서 상품에 전달되는 기의의 파악과 함께 신화를 분석하는 데도 유용하다 하겠다.

1. SK텔레콤의 TTL 광고, 〈깨진 어항 편〉(1999년 1월)

이 광고의 배경은 은유적이며, 인물은 신비스런 분위기를 보여주고, 광고 메시지는 눈으로 바로 보고 파악하기가 힘들 정도로 추상적이고 모호하다. 먼저 광고를 구성하는 주요 기표들을 살펴보면, 어두운 톤의 방, 소녀, 어항, 물고기, 핸드폰 등이며, 이들의 1차 의미화는 언어의 체계에서 일어나는 현상으로 보여지는 그대로인 외시적 의미(기의1)를 획득한다. 그러나 1차 의미화 단계에서의 기표는 다시 신화의 체계에서 새로운 의미(상황적, 맥락적 의미, 기의2)를 획득하게 되는데, 광고의 숨은 메시지는 바로 이러한 신화의 체계에서 수행되는 2차 의미화의 단계에서 발견된다. 이 지점이 바로 바르트의 탈신화화 작업이 요구되는 자리이며, 광고의 숨은 메시지, 즉 함축의미를 발견하는 단계이기도 하다.



[그림 9] TTL 광고 ‘깨진 어항’ 편

전체의 배경이 되는 어두운 방은 규칙이나 막혀있는 방의 공포감을 연상할 수도 있지만, 소녀가 귀를 막고 있는 이미지와 연계하여 살펴보면, 소녀를 둘러싼 틀에 박힌 상황이나 구속된 상황이라는 의미를 유추해낼 수 있다. 또한, 방안을 가득 채운 물의 기표는 새로운 탄생을 잉태한 기호로 의미화되면서 떨어지는 물방울 소리와 더불어 이러한 새로운 탄생을 긴장하며 기대하게 한다. 또 다른 주요 기표인 깨진 어항은 구속(틀에 박힌 상황)으로부터의 벗어남을 상징하고, 그 속에서 울리고 있는 TTL 로고가 찍힌 핸드폰은 이러한 탈출을 돕는 TTL의 탄생을 알려주고 있는 것으로 의미화할 수 있다. 박제되어 있던 물고기가 뒤집어져 움직이다 소녀가 잡으려 하자 도망을 가 버린다. 이는 기존의 고정된 사고나 구속된 생활을 박제된 물고기의 기표로 표현하면서, 잡히지 않고 도망을 갔다는 것은 구속된 현재에서 벗어나 자기만의 자유를 꿈꾸는 것으로 읽혀진다. 그와 함께 물고기의 움직임은 새로운 시작, TTL의 탄생을 갈망하고 있다고 볼 수도 있다. 벨이 울리고 TTL 로고가 찍힌 핸드폰을 바라보는 소녀는 이 광고를 보고 있는 수용자의 TTL에 대한 호기심을 표상하기도 한다. 이러한 기호적 해석은 물론 기호의 속성이 ‘자의적’이기에 해석 역시 자의적일 수 있다. 그러나 ‘처음 만나는 자유. 스무 살의 011, TTL’이라는 언어 기호와 만나면서 이러한 자의적 해석은 더욱더 의미를 고착화한다.

이제 이러한 분석을 기반으로 광고의 메시지를 정리해보면, 이 광고에서의 기표는 네모난 방, 소녀, 물, 박제된 물고기, 물방울 소리, 어항 등이 사용되었고 이 기표에 대한 신화적 의미는 ‘신세대의 탄생과 자유에 대한 갈망’을 011의 TTL에 연계함으로써 ‘011의 TTL은 신세대의 탄생과 자유를 상징한다’라는 자연스러운 인식을 구축하고 있다. 이제 지금까지의 분석을 도표로 정리하면 아래와 같다.¹¹⁾

11) 박승호(2001, 49) 참조. 본 논문은 사실 박승호의 논문을 참고하지는 않았다. 단지 논문을 거의 마무리 할 무렵 박승호의 석사논문을 발견하였고, 그 논문에 필자와 유사

언어의 체계		신화의 체계	
기표	기의 1(외의의미)	기의 2(내포의미)	신화
방	어두운 방	불안함, 신비함, 구속, 자궁	새로운 탄생, 처음 만나는 자유
물	바닥부터 차오르는 물	생명, 탄생	
소녀	귀를 막음	고통스러움, 벗어나고픈 상황	
	물이 차있는 방 안에 앉아 있음	새로운 탄생의 기다림, 자궁 속 기다림	
	물고기를 잡으려 함	자유에 대한 갈망	
	물 속에서 위로 떠오름		
	깨진 어항을 바라봄		
	흰색 옷을 입음	순수한 존재, 신세대	
물고기	박제된 물고기가 살아 움 직임	기성세대와 구속에서 벗어난 새로운 탄생	
물방울 소리	점점 크게 들리는 소리	탄생의 징후	
어항	깨진 어항	구속으로부터 벗어남	

[도표 1] TTL 광고 ‘깨진 어항’ 편의 기호학적 분석

2. SK Telecom의 TTL 광고, <너, 행복하니 편>(2000년 4월)

TTL 광고 <너, 행복하니 편>의 모티브는 <깨진 어항 편>의 모티브와 유사하다. 여전히 방이라는 공간과 물의 모티브는 중요한 역할을 한다. 단지 <깨진 어항 편>이 신비스러움과 두려움의 배경에서 시작한다면, <너, 행복하니 편>은 밝은 톤의 화면과 평안한 바이올린 연주, 그리고 새소리로 시작한다. 모든 TTL 광고가 그렇듯이 <너, 행복하니 편> 역시 언어 정보는 최대한 자제되어 있다. 슬로건(slogan)인 ‘스무 살의 011, TTL’과 함께 광고의 끝부분에 나오는 ‘너, 행복하니?’라는 질문이 언어 정보의 전부이다. 이 광고 역시 주요 메시지를 시각적 이미지로 전달하는 비주얼 중심의 메시지 구성을 보이고 있으며, 메시지의 의미는 여전히 해석의 여지를 주며 모호하고 은유적이다.

한 분석을 수행한 결과가 있어서 참조 각주를 달게 되었다.



[그림 10] TTL 광고 ‘너, 행복하니’ 편

분석 대상인 TTL 광고 <너, 행복하니 편>에 나타나는 주요 기표는 ‘밝은 방 안’, ‘물’, ‘방 안의 소녀/비를 맞고 있는 소녀’, ‘돌멩이’, ‘물 조리개’, ‘새와 화초’ 등이다. 이 기표들은 <깨진 어항 편>과 동일하게 1차 의미화의 과정을 거쳐 상징의 기호가 되고, 다시 신화의 체계에서 새로운 의미(내포 의미)를 획득하게 된다. 밝은 방 안은 온화하고, 평안하다. 그곳에서 지내는 소녀의 표정도 밝다. 그러나 광고는 이런 소녀의 모습을 ‘새장의 새’ 또는 ‘창가의 화초’와 병렬시키고 있다. 이를 통해 ‘밝은 방 안에서 행복해하는 소녀’의 기표는 ‘새장 속에서 행복하게 지저귀는 새’ 또는 ‘창가에서 따뜻한 햇볕을 받고 푸르게 성장하는 화초’와 동일시된다. 소녀가 창문을 열었을 때 들리는 세찬 바람 소리는 광활한 바깥 세상의 모습과 함께 세상의 풍파를 연상시킨다. 이때 소녀에게 발견되는 창 밑 돌멩이는 소녀가 물 조리개로 부어주는 물을 맞으며 축축해지고, 화면전환과 함께 흑백의 배경 속에서 비를 맞고 있는 소녀가 등장한다. TTL 광고에서 ‘물’은 ‘생명/생명력’의 근원을 상징한다. 그러기에 광활한 대지 위의 돌멩이에 쏟아지는 물과 황폐한 도시에서 살아가는 소녀에게 쏟아지는 빗줄기는 동일하게 생명력을 부여하는 의미로 읽히게 된다.

또한 물을 담고 공급해주는 물 조리기는 본 광고에서 생명력을 전달하는 도구로서 상징되면서, TTL과 동일시되는데, 이러한 추론은 광고의 마지막 화면에 등장하는 물 조리개 영상 가운데에 TTL 로고가 자리하면서 확증된다.

결국 이 광고는 2개의 기표, 즉 ‘밝은 방 안의 소녀’와 ‘비를 맞고 서 있는 소녀’를 대립적으로 보여주고 있으며, 이들의 의미를 ‘새장 속의 새 /창가의 화초’와 ‘광활한 대지의 돌멩이’로 은유하고 있다. 신세대의 삶은 어떠할까? 아니, 어떠해야만 할까? 성인이 되었어도 여전히 부모님의 보호 아래 안온한 삶을 살아가는 모습일까? 아니면 세상의 풍파를 헤치며 힘겹게 살아가는 모습일까? 신세대들의 모습이 어떠할지라도 TTL은 그들에게 삶의 생명력을 불어넣는 중요한 커뮤니케이션 도구임을 이 광고는 보여주고 있다. 이제 신세대들에게 TTL은 묻고 있다. ‘너, 행복하니?’라고. 지금까지의 분석을 도표로 정리하면 아래와 같다.

언어의 체계		신화의 체계	
기표	기의 1(외시 의미)	기의 2(내포 의미)	신화
방	밝은 방 안	행복함, 안온함	삶의 생명력을 불어넣는 커뮤니케이션 도구
새와 화초	새장 속의 새, 밝은 창가의 화초	보호받는 삶	
소녀	밝은 방 안에서 살아감	보호받는 안온한 삶	
	화초와 새장 속 새와 함께 살아감		
	비를 맞고 서 있음	세상에서의 쓸쓸한 삶	
희색의 도시공간 속			
바람 소리	세찬 바람 소리	힘겨운 세상 풍파	
물	화초와 돌멩이에 뿌려짐	생명/생명력 부여	
돌멩이	창밖 덩그러니 놓임	쓸쓸한 세상 속 삶	
물 조리개	물을 공급하는 도구, 마지막 장면에선 TTL 로고가 가운데 찍힘	TTL과 동일시	

[도표 2] TTL 광고 ‘너, 행복하니’ 편의 기호학적 분석

3. SK Telecom의 TTL 광고, 〈토마토 편〉(2000년 11월)

2000년 11월에 공개된 TTL 광고 〈토마토 편〉은 1999년부터 방송된 기존의 비주얼 중심 TTL 광고들과는 다른 광고전략을 보여준다. 대부분의 메시지를 상징기호로 전달하고, 언어는 최소한으로 자제해왔던 이전의 광고전략에서 탈피해 〈토마토 편〉은 동일한 타겟과 컨셉을 유지하면서도 강한 빨간 색과 토마토라는 상징기호와 더불어 상당 부분의 메시지를 인터뷰 형식의 언어 정보로 구성하는 등 큰 변화를 꾀하였다. 슬로건 역시 ‘스무 살의 011, TTL’에서 ‘Made in 20’으로 변화되는 시점도 이 광고부터 시작된다.

전자 기타 소리와 함께 광고는 하얀 벽을 배경으로 빨간 머리에 빨간 치마를 입은 소녀가 서 있는 모습으로 시작한다. 토마토가 날아와 흰 벽과 소녀를 맞춘다. 흰 벽에는 토마토 흔적이 남는다. 소녀는 토마토에 범벅이 되어 바닥에 앉아 자기의 이야기를 말한다. “토마토 보기도 싫어요.”, “음악은 다 좋아해요.”, “남자친구는요, 잘생기면 좋죠.”, “공부에 대해선 물어보지 마세요. 충격적이예요.”, “강아지네요. 제가 좀 많이 때려요. 배까지 물었어요. 팔아버릴 생각이예요. 지금”, “스무 살”.



[그림 11] TTL 광고 ‘토마토’ 편

이 광고에서 소녀는 토마토를 맞으면서도 연신 웃음을 잃지 않는다. 마지막 장면에서는 소녀가 토마토를 손으로 쥐고 터트리며 장면을 클로즈업하면서 소녀 옆으로 'Made in 20'의 TTL 로고가 나타나고 남자 성우의 목소리가 들리며 끝이 난다.

먼저 모델의 머리와 옷 색깔, 표정과 행위 등의 기표로 의미를 파악할 수 있다. 머리의 색깔은 1차적 의미로 빨간 색을 나타내지만, 이는 2차적 의미로 머리의 색과 토마토의 색이 같음을 나타내어 토마토와 동일시되면서 스무 살의 이미지를 추론할 수 있게 한다. 토마토가 던져져 터지고, 손에 쥐고 있는 토마토를 터트리는 기호의 의미는 2차적 의미작용을 통해 토마토와 같은 모호한 스무 살의 정체성을 깨어버리고자 하는 독립의 의지를 보여준다. 이는 나아가 소녀가 미성숙에서 성숙으로, 구속에서 자유로 나아가려 하고 있다는 것을 의미할 수도 있다. 이 광고에서 토마토의 의미는 매우 중요하다. 여기서 토마토는 과일도 아니고 그렇다고 채소도 아니다. 이는 아이도 아니고 어른도 아닌 스무 살의 정체성과 비유해도 다르지 않을 것이다. 결국 토마토는 이것도 아니고 저것도 아닌 경계선에 서서 정체성의 혼란을 겪고 있는 스무 살의 위치를 보여주는 상징적 기호로 사용되고 있다. 이때 첫 화면에서 배경으로 나오는 흰 벽은 앞서 언급한 토마토와는 대비되는 기호이다. 처음 소녀는 하얀 벽에 손을 대고 있다가 돌아선다. 흰 벽은 미성년의 순수성이고, 소녀는 이제 이러한 순수성에 등을 돌려 세상을 마주할 준비를 하고 있다. 흰 벽에 토마토가 부딪혀 벽에 깨진 토마토의 흔적이 선명하게 남아 있다. 순수성이 파괴된 자아이다. 그 벽 아래 소녀가 앉아있다. 순수성의 상실 앞에 초연한 모습이다. 날아오는 토마토를 맞으며 웃으며 즐거워하는 것은 이제 소녀가 많은 경험을 했고, 즐길 줄 아는 자아를 발견했다는 것이다. 그리고 인터뷰하듯이 던지는 소녀의 말들은 자기의 목소리이며, 지금의 지와 상태를 나타내는 자기의 주장인 것이다. 바로 '스무 살'의 성년인나의 목소리다. 끝으로 토마토를 꼭 쥐어짜는 마지막 장면과 함께 나오

는 ‘Made in 20’의 슬로건은 스무 살의 정체성 찾기를 위한 의지이며, TTL은 단순한 커뮤니케이션의 도구가 아니라 스무 살의 신세대가 만들어 낸 문화 그 자체임을 확인한다.

언어의 체계		신화의 체계	
기표	기의 1(외시 의미)	기의 2(내포 의미)	신화
토마토	과일도 채소도 아닌 식물	어른도 아이도 아닌 스무 살 세대	스무 살의 정체성
	던져지고 벽과 바닥에 터짐	스무 살의 모호한 정체성에 대한 거부, 독립의 의지	
	소녀가 쥐고 터트림		
빨간 색	빨간 머리/ 빨간 옷	강렬한 인상, 토마토 세대, 스무 살	
소녀 (언어적 기표)	토마토 보기도 싫어요	자기의 목소리, 자기주장	
	음악은 다 좋아해요		
	남자 친구는요...		
	공부에 대해선....		
	강아지는요...		
스무 살			
벽	하얀색의 벽	미성년의 순수함	
	토마토 자국의 벽	순수함의 상실	

[도표 3] TTL 광고 ‘토마토’ 편의 기호학적 분석

V. 맺음말, TTL 광고 속에 투영된 스무 살의 문화 코드

각종 커뮤니케이션의 기술이 발달하고 매스 미디어가 그 어느 때보다도 중요한 역할을 차지하는 오늘날과 같은 정보사회에서 광고에 대한 관심은 날로 커가고 있으며, 이에 따라 광고 제작 및 분석에 대한 연구가 활발히 다루어지고 있는 것은 당연한 현상이라 하겠다. 그런데 대부분의 광고가 사진 및 영상, 배경음악, 그리고 카피로 구성되어 있다는 점을 고려해보면, 광고는 기호로 구성된 의미 결정체로 간주될 수 있다. 사실 광

고의 메시지는 광고하고자 하는 내용을 언어나 이미지 등의 기호로 - 그것이 직접적이든, 간접적이든 - 전달하고 있다는 점에서 광고의 이해는 기호 속에 숨겨진 비밀스런 조합의 해독과도 같은 것이라 할 수 있다. 본 논문은 이처럼 기호 속에 숨겨진 광고의 메시지가 어떻게 수용자에게 자연스러운 인식을 만들어내고 있는지(신화화)를 TTL 광고의 분석을 통해 설명하고자 하였으며, 더 나아가 광고 메시지의 기호학적 분석을 통해 광고 속에 숨겨진 의도를 도출하는 구체적 사례를 제시하기도 하였다.

1999년 TTL 광고가 처음으로 티저(Teaser)광고 형식으로 론칭되던 시기는 5개의 이동통신 회사가 저마다의 서비스를 강조하며 시장에서의 점유율을 다투던 시기였다. 이러한 시기에 SK텔레콤은 ‘스피드 011’이라는 기능중심적 광고전략을 포기하고 ‘스무 살의 011’이라는 소비자중심의 광고전략으로 대전환을 꾀하였는데, 이러한 타겟층의 문화 코드를 투영하는 브랜딩 전략은 모호한 메시지 구성에도 불구하고 엄청난 호응을 받게 된다. TTL 광고는 티저광고부터 매회 몇 가지의 상징 조각들을 숨은그림찾기 하듯 브랜드 이야기 속에 숨긴 채 이어나갔다. 이들 중 본 논문은 3가지 광고를 선택하여 이들 광고가 당시 스무 살의 지배 이데올로기를 어떠한 기호로 표상하고 있는지 기호학의 관점에서 분석하였다.

<깨진 어항 편>의 신화적 메시지는 ‘처음 만나는 자유’였으며, 이에 대한 상징기호로는 ‘물이 차오르는 방안’, ‘깨진 어항’, ‘물’, ‘물고기’ 등이 사용되었다. 이를 통해 세상에 호기심을 가지는 스무 살에게 TTL은 처음 만나는 자기만의 이동통신이란 브랜드 이미지를 형성하였다.

2000년에 들어오면서 TTL은 좀 더 타겟에 밀착하였다. 이때부터 TTL은 타겟층의 목소리를 대변하기 시작한다. 대표적인 것이 돌맹이에게 물을 주는 <너, 행복하니 편>인데, 이 광고의 신화적 메시지는 TTL이 ‘사람과 사람을 이어주는 커뮤니케이션 도구’라는 것이었다. 이 광고에서 사용된 주요한 상징기호로는 ‘물 조리개’와 ‘물’, 그리고 ‘서로 다른 환경의 소녀 모습들’이 있다.

이후 2000년 11월에 방송된 <토마토 편>은 기존의 광고 형식과는 다른 모습을 보여주었다. 자제되었던 언어 정보가 늘어나고, 슬로건 역시 ‘Made in 20’으로 바뀌게 되었다. 이런 변화를 통해 TTL은 더 이상 스무 살의 한 모습, 또는 한 특성이 아니라 ‘스무 살 그 자체’가 되면서 좀 더 당당하고 독립적인 정체성을 보여주게 된다. 이 광고에서 사용된 주요 상징기호는 ‘토마토’였다. 이처럼 TTL은 하나의 이동통신 브랜드가 아닌 스무 살을 대표하는 문화 브랜드로 자리잡게 되면서, ‘스무 살’ 하면 가장 먼저 떠오르는 브랜드로 성장하게 되었다.

스무 살에게 TTL은 무슨 의미일까? 고등학교 졸업, 해방된 느낌, 대학 입학이나 사회생활 등 스무 살에게는 많은 경험이 열려있다. 세상에 많은 호기심을 갖고 있고 무엇이든 해보고 싶은 시기이자 인생의 중요한 전환점이다. 고등학교 때까지 학교생활이나 부모님께 구속되어 하지 못했던 일들을 마음껏 경험할 수 있는 시기다. 아직 휴대폰이 보편화되지 않았던 1999년 시기의 스무 살에게 있어서 핸드폰을 가지게 된다는 것은 친구들과 밤새 수다를 떨 수 있는 통로를 가지게 되는 것이고, 나만의 채널을 가지게 되는 것이며, 한 마디로 자유로워지는 것이다. 이는 곧 TTL은 ‘내가 처음 만나는 이동 전화 서비스, 처음 만나는 자유’인 것이다.¹²⁾

12) 이석규 · 이병철 2005, 154~155쪽.

참고문헌

- 김영순, 오장근, 『광고텍스트 읽기의 즐거움』, 연극과 인간, 2004.
- 박승호, 「이동통신 광고 텍스트의 의미화 과정 연구: TTL 텔레비전 광고의 기호학적 분석을 중심으로」, 성균관대 언론정보대학원 석사학위논문, 2001.
- 신윤범, 「TV 광고와 상품구매와의 상관관계 연구: 1318세대를 대상으로 한 이동통신 TV 광고를 중심으로」, 인하대 산업대학원 석사학위논문, 2002.
- 오장근, 『텍스트와 문화콘텐츠』, 한국문화사, 2006.
- _____, 「폴크스바겐(Volkswagen)의 신화 - 미국 시장에서의 폴크스바겐 스토리텔링 전략을 중심으로」, 『독일언어문학』 70, 2015, 23~45쪽.
- 이창용, 「퓨전 커뮤니케이션 카이」, 『LG 텔레콤』 사보, 2000-3, 2~9쪽.
- 롤랑 바르트, 『현대의 신화』, 이화여자대학교 기호학연구소 역, 동문선, 1997.
- B. D. Holt, *How brands become icons*, Havard Business School Press, 2003.
- L. R. Oswald, *Marketing Semiotics. Signs, Strategies, and Brand Value*, Oxford University Press, 2012.
- R. Barthes, *Rhetorik des Bildes, Der französische Strukturalismus*, Hamburg, 1969, pp.158-166.
- W. Wildgen, *Visuelle Semiotik. Die Entfaltung des Sichtbaren. Vom Höhlenbild bis zur modernen Stadt*, transcript Verlag, 2014.
- <http://www.delighti.co.kr/news/articleView.html?idxno=7945>. ‘광고로 본 이동통신사들이 치열한 경쟁의 역사’, 딜라이트 2010.03.20. 기사.
- <http://www.hani.co.kr>. 함석진, ‘PCS 3사 공동광고’, 2000.04.24. 기사.
- http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0000224226, ‘다양한 소비자를 잡아라... 멀티스팟 광고 활발’, 오마이 뉴스 2004012.03. 기사.

Advertisement, the Secret Hidden in the Symbol: Focusing on the Semiotic Analysis of the Initial Advertising Strategy of the TTL Brand

Oh, Jang-Geun · Jeon, Hyeong-Yeon

The purpose of this study is to understand what kind of symbolic images the dominant cultural code of the time was represented by and how it was used to create meaning in visual-oriented advertisements through the semiotic structure analysis of the initial advertising strategies of TTL brands filled with various symbolic images. For this purpose, this study selected TV commercials of <Broken Fishbowl>, <Are You Happy>, and <Tomato> out of 10 TTL advertisement series provided by SK Telecom from July 1999 to November 2000 as the subject of analysis. This is because the <Broken Fishbowl> episode symbolized the desire to find freedom, the initial concept of the TTL advertising series, the <Are You Happy> episode was thought to express the process of finding freedom for the 20 years old along with the meaning of TTL as a communication tool. Lastly, in <Tomato> episode, along with the strong impression of a tomato that symbolizes the identity of a 20-year-old, a lot of linguistic information that could not be seen in previous TTL advertisements appeared, and the target voice in their twenties was directly delivered through language information. It was because it showed a different look from the existing TTL advertisements in the expression technique. In the end, this paper explains the process of constructing the meaning of visual-oriented advertising that composes the message with non-verbal visual signs by analyzing the TTL brand's advertising strategy from a semiotic point of view for these three advertisements. It confirms that the semiotic methodology is very useful and provides meaningful clues.

Keywords : advertisement, semiotics, TTL advertisement, cultural branding, culture code

투고일: 2022. 02. 23./ 심사일: 2022. 04. 13./ 심사완료일: 2022. 04. 14.

디지털 영상의 표현 층위 고도화와 기술 환경

– 90년대 초 고(高) 부동소수점 연산 성능의 보급과
CG/CGI 작업물의 관계를 중심으로

윤나라*

【 차례 】

- I. 여는 말
- II. 하드웨어 성능과 시각 데이터 처리 작업의 관계 : 고(高) 부동소수점 연산 성능 범용 하드웨어의 등장과 전용 하드웨어의 쇠락을 중심으로
- III. 부동소수점 연산 성능의 향상이 디지털 영상 작업 분야에 가져온 변화 : VFX CG/CGI 작업 과정을 중심으로
- IV. 〈터미네이터 2〉, 〈쥬라기 공원〉, 〈공룡 대탐험〉 사례 분석: 디지털 영상의 표현 층위 고도화를 중심으로
 1. 〈터미네이터 2(1991)〉 속 액체 금속 로봇의 매끈한 표면
 2. 〈쥬라기 공원(1993)〉의 공룡 표현
 3. 〈공룡 대탐험(1999)〉의 더 정교하고 세밀해진 공룡 표현
- V. 맺는 말

국문초록

이 글은 융합적 담론의 저변 확대를 통해 인문학 연구자뿐만 아니라 콘텐츠 창작자와 기술 개발 당사자 모두가 공유할 수 있는 공통 기반의 수립에 기여함을 목표로 한다. 이를 위해, 이 글은 창작과 비평, 기술과 예술 모두에서 공히 빈번하게 다루어지는 컴퓨터 그래픽스(Computer graphics, CG) 및 컴퓨터 생성 이미지(Computer generated imagery, CGI) 분야와 이 분야에서 가장 중요한 지표 중 하나인 부동소수점 연산 성능

* 단독저자, 프랑스 파리 8대학 예술공학(ESTA) 박사, 전남대학교 아트&디자인테크놀로지 협동과정 강사, narayoon@chonnam.ac.kr

을 중심으로 융합적 논의의 가능성을 타진한다. 디지털 영상 작업은 가장 바깥쪽의 시각적 층위 한 겹을 제외하면 표현식의 작성과 조작, 즉 수학적 데이터를 다루는 행위이며, 따라서 데이터의 정확도 및 정밀도와 밀접한 관련이 있다. 소수점이 유동(流動)하는 부동소수점 방식은 고정소수점 방식에 비해 더 적은 자릿수만으로도 더 넓은 범위의 수를 더 정확하고 더 정밀하게 표현할 수 있지만, 소수점의 유동성으로 인해 더 높은 연산 성능을 필요로 한다. 1990년대 초반 저비용 고성능의 범용 하드웨어의 등장과 보급은 새로운 기술 환경을 조성했고, 이는 곧 디지털 영상 작업물의 고도화뿐만 아니라 대중화도 함께 견인했다. 이 글은 당시의 상황을 기술과 예술의 융합적 관점을 통해 재조명하고자 한다. 이 과정에서, 이 글은 공학과 수학의 전문 용어를 사용하는 대신 ‘글(또는 말)로 풀어 설명하기’의 방식을 채택할 것이며, 그렇게 함으로써 인문학의 방식으로 문화예술과 정보기술의 상호작용에 관한 실질적인 담론이 가능한지를 실험한다.

열쇠어 : 정보기술, 부동소수점, 디지털 영상 작업, 컴퓨터 그래픽스, 컴퓨터 생성 이미지, 학제 간 융합 연구

I. 여는 말

의사소통 실패는 단순 언어적 문제가 아니며 문제를 일으키는 용어의 정의를 다시 규정하는 정도로 해결할 수도 없다. [...] 의사소통에 실패한 당사자들이 할 수 있는 일은 번역가가 되는 것이다. [...] 각자는 상대방의 이론과 그것의 경험적 귀결들을 자신의 언어로 번역하는 법을 배움과 동시에 그 이론이 적용되는 세계를 자기의 언어로 서술하는 법도 함께 배운다.¹⁾

토머스 쿤(Thomas S. Kuhn, 1922-1996)은 그의 저서 『과학 혁명의 구조(The Structure of Scientific Revolution, 1962)』에서 통약불가능성(通約不可能性, Incommensurability)과 통약불가능한 개념들을 ‘번역’하는 작업의 중요성을 강조한 바 있다. 학제간 연구(學際間研究, Interdisciplinary study)는 통상적 관점에서 상호 이질적인 것 - 혹은 쿤의 용어를 빌리자

1) Thomas S. Kuhn, *The Structure of Scientific Revolutions*, Chicago (United States): The University of Chicago, 1962; 1970 (for 2nd edition), pp.201~202.

면 상호 통약불가능한 것 - 으로 간주되는 둘 또는 그 이상의 분야들을 융합적인 관점에서 접근하는 연구 경향을 아울러 지칭한다. 이러한 맥락을 고려할 때, 학제간 연구자에게 요구되는 가장 기본적이며 필수적인 역량 중 하나는 한 분야의 고유한 성취를 그 분야에서만 통용되는 개념이나 용어를 최대한 적게 사용하면서 다른 분야로 소개하고 도입함으로써 해당 분야들을 한데 아우르는 역량, 즉 ‘번역’ 역량이다.

번역이 언어적(Linguistic) 관점에서 매우 중요한 개념임에 이견을 갖기는 어렵다. 그러나 예전이라면 사진이나 영화, 최근이라면 인터넷이나 메타버스(Metaverse)처럼 기존의 판도를 완전히 뒤집을 수 있을 만큼 획기적이고 새로운 문화기술들의 등장 초기에 우리에게 가장 필요한 직접적이고 정확한 이해는 단지 언어적 측면만으로는 구성 불가능하며, 실제적이고 실질적인 이해가 함께 동반되어야만 비로소 구성 가능하다.

그럼에도 불구하고, 메타버스를 비롯한 동시대적 기술과 기술 환경에 관한 논의의 대부분은 언어적 측면에 편중되어 있다. 가령 어떤 기술을 일컫는 명칭이나 용어의 어원은 무엇이며, 누가 언제 어떤 방식으로 처음 만들었는지, 누가 언제 어느 저서에서 어떤 방식으로 처음 사용했다는 점 등을 강조하는 방식, 즉 실상은 그다지 새롭지도 않은 신조어(Neologism)를 중심으로 하는 방식이 그것이다.²⁾

언어에 기댄 논의는 다양한 해석과 견해의 가능성을 제시한다는 점에서 분명 나름의 가치를 갖는다. 그러나 사진(Photography)이라는 용어가 빛(光, Photo-)을 포함하고 있음을 강조한다고 해서 저절로 사진이라는 매체와 그것의 핵심 구성 요소인 광학(光學, Optics)을 전문적으로 이해하고 다룰 수 있게 되지는 않는다. 마찬가지로, 셀룰로오스 박막(Film)과

2) 영화기호학자 크리스티앙 메츠(Christian Metz, 1931-1993) 역시 신조어에 관한 회의적 입장을 표방한 바 있다. “비평 이론에서 사용되는 각종 신조어들이 진정으로 필수 불가결한지에 관해서 개인적으로 확신이 없다. 필수불가결한 것은 이 용어를 통해 드러내고자 하는 개념이기 때문이다.” Christian Metz, *L'Énonciation impersonnelle, ou le site du film*, Paris (France): Méridiens Klincksieck, 1991, p.115. 번역 과정에서 필자가 다소 의역했음을 밝힌다.

영화(Film)의 관계든 움직임(Kine-)과 영화(Cinema)의 관계든 움직임(Movement)과 영화(Movie)의 관계든, 영화에 관련된 용어들에 관한 이해 및 그것들끼리의 관련성을 말과 글로 기술(記述, Describe)하는 것은 매체와 기술 그리고 영화 산업 전반에 관한 이해의 도입부가 될 수는 있으나 본론으로는 적합하지 않다. 같은 맥락에서, 팀 버너스-리(Tim Berners-Lee, 1955-현재)가 누구인지 아는 것이나 “인터넷이란 네트워크들의 네트워크다(The Internet is a network of networks)”³⁾라는 표현 등을 아는 것은 인터넷에 관한 어떤 이야기를 시작하고 이어나가는 데에는 도움이 될 수 있지만 인터넷이라는 기술 환경 자체에 관한 실질적 이해에는 그다지 도움이 되지 않는다.

처음 등장했을 때부터 지금까지 수십 년이라는 꽤 오랜 기간 동안 꾸준히 ‘새로운’ 미디어(New media)로 분류되고 있는 컴퓨터 기반 미디어(computer-based media)들을 둘러싼 논의들 또한 마찬가지다. 이러한 논의들 중 대부분은 해당 기술과 매체에 관한 직접적이고 실질적인 담론들이라기보다 언어적 전개 방식에 기댄 담론에 관한 담론, 즉 메타(Meta) 담론인 경우가 빈번하다. 이러한 메타 담론들 중 새로이 등장한 문화 현상들을 그것이 기반을 둔 새로운 기술 환경 및 이를 견인한 핵심 기술들과 함께 충분한 심도로 다루는 융합적 담론을 찾는 일은 쉽지 않다. 반대로 마찬가지다. 어떤 기술이나 기술 환경을 주요 쟁점으로 삼는 담론은 많다. 그러나 그것과 그로 인해 대두된 새로운 문화 현상들을 해당 기술에 관한 관점과 인문학의 관점을 한데 아우른 융합적 관점으로 균형 있게 다루는 담론은 드물다.

최소한 유사 이래로 - 어쩌면 선사 때부터 - 기술과 기술 환경 그리고 문화예술 분야는 긴밀하게 상호작용해 왔다.⁴⁾ 이 상호작용을 논하기 위

3) Robert T. Braden (Ed.), *Requirements for Internet Hosts - Communication Layers*, <https://doi.org/10.17487/RFC1122>, RFC Editor, p.6.

4) 이에 관한 심도 있는 사유는 다음 책을 참고하기 바란다. Friedrich Kittler, *Optische Medien: Berliner Vorlesung 1999*, Berlin (Germany): Merve, 2002. 『광학적 미디어:

해 선사 때의 동굴 벽화와 그을음, 칩에 갠 황토, 그리고 손가락의 관계까지 거슬러 올라갈 필요는 적다. 기술과 문화예술의 긴밀한 관계는 논의의 범위를 필름이라는 아날로그 매체 기반 영화와 파일이라는 디지털 매체 기반 영화 둘만으로 한정할 사례 하나만으로도 분명하게 드러난다. 가령 피사체(被寫體)만 놓고 보더라도 그렇다. 아날로그 영화는 어떤 식으로든 물질적(物質的, Material) 또는 물리적(物理的, Physical) 피사체가 필수불가결한 반면 디지털 영화는 그렇지 않다. 1990년대 초반 정보기술 하드웨어 및 소프트웨어의 발전은 컴퓨터 그래픽스(Computer graphics, CG) 및 컴퓨터 생성 이미지(Computer-generated imagery, CGI) 기술의 출현과 성장을 견인했고, 꾸준한 성장 끝에 디지털 영화는 사실적(寫實的, Photorealistic) 혹은 파생실재적(派生實在的, Hyperreal) 가상(Virtual) 피사체를 자유자재로 활용할 수 있게 되었다. 전적으로 가상 피사체만으로 구성된 Full-CG/CGI 영화가 등장한지도 벌써 30년이 넘었으며, 그 이후로 지금까지 여러 Full-CG/CGI 영화들이 대중적·상업적으로 큰 성공을 거두었음은 익히 알려진 사실이다.

통상, 디지털 영상의 표현 층위에 관한 연구는 그것을 표현하는 과정과 원리보다 이미 표현된 것에 중점을 둔 시각 기호 분석과, 내러티브를 중심으로 한 내용 분석이 주를 이룬다. 그러나 디지털 영상 작업은 가장 바깥쪽의 시각적 표현 층위 단 한 겹을 제외하면 표현식의 작성과 조작, 즉 수학적 데이터를 다루는 행위다. 따라서 최외곽 피상 층위뿐만 아니라 그것을 가능케 하는 데이터의 정확도 및 정밀도를 함께 고려할 필요가 있다. 그 첫 걸음으로서, 이 글은 CG/CGI 분야의 변화와 발전에 기여한 여러 요인들 중 하나인 1990년대 초반 고성능 하드웨어의 대중화를, 그 중에서도 이것이 견인한 고(高) 부동소수점 연산 성능의 보급을 기술·창작의 융합적 관점에서 재조명하고자 한다. 이 글은 부동소수점 개념을 정보기술이 아닌 다른 분야의 방식과 언어로 옮겨 소개하고, 해당 개념

1999년 베를린 강의』, 윤원화 역, 현실문화, 2011.

의 중요성을 예증하는 대표적 CG/CGI 작업들을 사례로 살펴봄으로써
기술과 창작 사이의 지속적이고 긴밀한 상호작용에 집중한다.

Ⅱ. 하드웨어 성능과 시각 데이터 처리 작업의 관계 : 고(高) 부동소수점 연산 성능 범용 하드웨어의 등장과 전용 하드웨어의 쇠락을 중심으로

1981년 11월에 문을 연 실리콘 그래픽스(Silicon Graphics, Inc., SGI)는 <터미네이터 2(Terminator 2: Judgment Day, 1991)>나 <쥬라기 공원(Jurassic Park, 1993)> 등으로 대변되는 90년대 초반 영화와 디지털 시각 효과(Visual effects, VFX), 더 정확히 말하자면 VFX CG/CGI를 다루는 담론에서 종종 등장했던 회사였다. 당시 CG/CGI 작업에 SGI제 하드웨어와 여기서 구동되는 소프트웨어는 사실상 업계 표준이나 마찬가지였을 정도로 필수였다. 이에 힘입은 SGI는 80년대 후반과 90년대 초반에 전성기를 구가했지만, 얼마 지나지 않아 사세가 크게 기울기 시작했다. 1995년에 주당 45달러를 상회하던 SGI의 주가는 단 10년 후인 2005년에 주당 46센트가 되었고, 이미 회생 불가능 수준이었던 SGI는 오래 버티지 못하고 2009년 5월 공식적으로 파산했다.⁵⁾ SGI의 쇠락은 이 회사가 컴퓨터 그래픽스 및 컴퓨터 생성 이미지 분야에 기여한 공로만큼이나 중요한데, 여기에는 여느 다른 회사들처럼 경영진의 시대착오적 의사 결정이나 ‘혁신가의 딜레마’ 따위가 아니라 완전히 새로운 기술과 기술 환경의 출현이 더 결정적인 요인으로 작용했기 때문이다.⁶⁾

이를 이해하기 위해서는 SGI와는 정반대의 위치에서 마찬가지로 중요

5) Randall Hand, “What Led to the Fall of SGI”, *VizWorld*, 2009년 4월-5월 (6부작 심층 분석 기고문). <https://vizworld.com/tag/sgi-bts> (검색 일자 : 2022년 3월 12일).

6) 이에 관한 심도 있는 논의는 앞의 각주에서 제시한 6부작 심층 분석 기고문을 참고하기 바란다. *Ibid.*

한 정보기술 관련 회사인 인텔(Intel corporation)을 살펴볼 필요가 있다. 인텔은 1993년 3월에 발표한 중앙처리장치(Central processing unit, CPU)에 그 때까지 써오던 286, 386, 486 등 종전까지의 이른바 ‘x86’ 명명법을 답습한 586 대신 펜티엄(Pentium™)이라는 이름을 붙인다. 펜티엄이 정보기술의 역사에 남긴 족적과 성과는 이 CPU의 새로운 이름이 아니라 이것이 일반 소매용 대량 생산 제품이었던 점에 있다. 펜티엄과 관련한 정보기술적 성과는 단지 명칭만을 나열하는 데에도 여러 페이지가 필요할 정도인 관계로, 이 글에서는 그 중 VFX CG/CGI 작업에 가장 관련한 부동소수점(浮動小數点, Floating-point, FP) 연산 성능의 향상만을 중심으로 논지를 전개하기로 한다. 왜냐하면 이것이야말로 SGI로 대표되는 고가의 전용 시스템 및 시스템 제조사들의 쇠락을 견인한, 그리고 VFX CG/CGI 분야를 오늘날의 모습으로 자리 잡게 한 결정적 요인 중 하나이기 때문이다. 특히 병렬 컴퓨팅(Parallel computing), 빅 데이터(Big data) 수집, 빅 데이터베이스(Big database) 구축 및 운용, 그리고 동시대 인공지능(Contemporary AI)의 훈련 및 학습 등 우리 시대 가장 중요한 기술들이 높은 부동소수점 연산 성능에 크게 기대고 있다는 점을 고려하면, 더 늦기 전에 이 개념을 한 번 짚은 짚고 넘어갈 만하다.⁷⁾

부동소수점 개념을 조금이라도 더 실질적인 차원에서 이해하기 위해서는 정보기술 영역에서 사용하는 수 표현⁸⁾ 방식에 대한 이해가 선행되어야 한다. 거칠게 요약하자면, 정보기술 영역에서 사용하는 수 표현 방식은 정수(整數, Integer)부와 소수(小數, Decimal)부를 구분하는 소수점

7) 이 글에서 다룬 범위 외에 부동소수점에 관한 추가 이해가 필요한 경우 다음을 참조하기 바란다. Institute of Electrical and Electronics Engineers(IEEE), “IEEE Standard for Floating-Point Arithmetic” in *IEEE Standard 754-2019 (Revision of IEEE 754-2008)*, <https://doi.org/10.1109/IEEESTD.2019.8766229>, July 2019, pp.1~84.

8) 여기서 ‘표현’이란 모니터 화면 등에 숫자를 표시하는 피상적 층위에 관한 것이 아니라 보다 본질적인 층위, 즉 CPU, RAM, GPU 등의 핵심 하드웨어가 실제로 다루는 데이터 층위에 관련된다. 이는 정보기술의 기본 구조에 관한 논의로서, 이 글의 사용 범위를 벗어남으로 배제한다.

(小數点, Decimal point)이 기능하는 양상에 따라 고정소수점(Fixed point) 방식과 유동 또는 부동소수점(Floating point) 방식으로 구분할 수 있다.

먼저 고정(Fixed)소수점 방식은 전체 자릿수 및 정수부와 소수부의 자릿수 규격을 사전에 미리 정의하는 방식으로, 한 번 정해진 자릿수는 처음으로 되돌아가 다시 정의하기 전까지 바꿀 수 없다. 가령 수를 표현하는 데 총 열여섯 자리를 쓸 수 있고, 프로그래머가 이를 정수부에 일곱 자리, 소수점에 한 자리, 그리고 소수부에 여덟 자리로 나누어 할당했다고 가정하자. 간단한 수준의 유리수(有理數, Rational number)라면 이 정도로 충분하다. 그러나 0.333...처럼 무한히 진행되는 순환소수(循環小數, Repeating decimal number)만 되어도 금세 한계에 봉착하고,⁹⁾ 원주율(圓周率, π [Pi]; 3.1415926535897932384626433832...)이나 자연로그의 밑(또는 자연상수, e ; 2.7182818284590452353602874713...)처럼 일상에서 자주 사용하는 무리수(無理數, Irrational number)마저도 소수점 이하 여덟 자리까지 - π 는 3.14159265까지, e 는 2.71828182까지 - 밖에 표현할 수 없으므로 충분한 수준의 정확도와 정밀도를 확보할 수 없게 된다.¹⁰⁾ 소수점 이하 여덟 자리 다음은 잘라내어 정해진 자릿수에 끼워 맞추는 셈이다.

정수부에는 단 한 자리만 주고 나머지 열네 자리를 전부 소수부에 할당한다면 적어도 π 나 e 같은 무리수에 한해서는 상황을 개선할 수 있다. 그러나 이 경우 16,777,216처럼 비교적 큰 자연수(自然數, Natural number)를 전혀 다룰 수 없게 되고, 큰 자연수와 작은 무리수를 동시에 다루어야 하는 상황에도 전혀 대응할 수 없게 된다. 자릿수를 열여섯이 아니라 서른둘이나 예순넷 정도로 처음부터 넉넉하게 확보해 두는 것은

9) 순환소수 표기법을 도입하면 3 위에 점을 찍어 $0.\dot{3}$ 으로 표시할 수 있으나, 이는 편의를 위함이지 정확도를 위함은 아니며 정보기술의 방식에 부합하지도 않으므로 이 글에서는 다루지 않는다.

10) 이 글은 수 체계에 관한 글이 아니며 수학에 관한 글은 더욱 아니므로 논의를 허수(虛數, Imaginary number)나 복소수(複素數, Complex number) 혹은 그 이상으로 확대하지 않는다.

미봉책에 지나지 않는다. 이러한 방식은 데이터의 덩어리를 불필요하게 증대하여 결국 시스템의 효율을 크게 저하시킬 뿐만 아니라 이 방식을 도입한들 큰 수와 작은 수를 동시에 충분한 만큼의 정확도와 정밀도로 다룰 수 있게 된다는 보장도 없기 때문이다. 상황에 따라 유연하게 대처하는 것이 최선일 테지만, 주지하다시피 고정소수점 방식은 한 번 정해진 자릿수를 도중에 바꿀 수 없다.¹¹⁾

부동소수점 방식의 핵심은 바로 이 ‘유연함’이다. 물에 뜬 부(浮)는 영어 단어 Float를 직역한 것으로, 소수점이 마치 물에 ‘떠다니는’ 것처럼 숫자들 사이를 떠다니는, 즉 유동(流動)하는 것처럼 보인다고 해서 붙인 표현을 그대로 옮긴 것이다. 부동소수점 방식은 전역적인(Global) 차원에서 미리 정의된 자릿수는 없는 대신 각각의 수가 고유하고 독립적인 방식으로 개별 자릿수를 갖는다. 부동소수점의 실제 표현식을 있는 그대로 이해하기에는 지면의 한계를 비롯해 많은 어려움이 있으므로 앞에서 고정소수점을 설명한 방식으로 대신한다.

앞의 경우에서와 마찬가지로 수를 표현하는 데 총 열여섯 자리를 쓸 수 있다고 가정하자. 부동소수점 방식에서는 가장 먼저 소수점이 그 중 한 자리를 가져가는데, 이 때 그 소수점이 주어진 열여섯 자리 중 어느 자리에 놓이는지도 함께 결정된다. 결정된 자리에 소수점이 놓이면, 소수점이 놓인 자리에 따라 자동적으로 그 앞은 정수부, 뒤는 소수부가 된다. 이렇게 하면 단 하나의 체계만으로도 π 나 e 처럼 소수부가 길고 값이 작은 무리수는 소수점의 자리를 앞으로 당김으로써 소수부에 할당된 자릿수를 늘려 정확도와 정밀도를 제고하고, 소수부가 짧거나 없고 값이 큰 자연수는 소수점의 자리를 뒤로 밀어서 정수부에 할당된 자릿수를 늘

11) 이는 고정소수점 방식의 단점이자 동시에 장점이다. 연산의 범위가 명확하게 설정되어 있으며 정확도가 상대적으로 덜 중요하다면 굳이 부동소수점 방식을 고수할 필요가 없기 때문이다. 실제로, 고정소수점 방식으로 수를 표현하는 코드는 부동소수점 방식을 이용하는 코드에 비해 상대적으로 더 간결한 구조를 갖기 때문에 원하는 시스템을 더 쉽고 빠르고 간편하게 구축할 수 있으며 작동 속도도 더 빠르다.

림으로써 유연하게 대처할 수 있다. 즉 부동소수점 방식은 자릿수 때문에 전체 체계를 다시 설정하거나 매번 다른 체계를 도입할 필요가 없거나 매우 적다. ‘부동’은 이처럼 소수점이 한 자리에 매여 있지 않고 수마다 다른 자리에 놓이는 모습이 한 걸음 뒤에서 보면 마치 ‘떠다니는’ 듯 보이는 특성을 반영한 용어다. 그리고 이 유연함 덕분에, 부동소수점 방식은 고정소수점 방식에 비해 같거나 적은 자릿수만으로도 상대적으로 넓은 표현 범위와 높은 정밀도를 보장한다.¹²⁾

Ⅲ. 부동소수점 연산 성능의 향상이 디지털 영상 작업 분야에 가져온 변화 : VFX CG/CGI 작업 과정을 중심으로

부동소수점 연산이 386이나 486 등 펜티엄 이전의 CPU에서 아예 불가능했던 것은 아니다. 그러나 그 성능은 ‘가능하다’ 수준에 그쳤을 뿐 실제로 사용하기에는 많은 무리가 있었다. 정식 명칭 대신 통상 ‘수학 보조 프로세서(Math coprocessor)’라는 다소 모호한 이름으로 더 잘 알려진 287, 387, 487 등 고가의 부동소수점 연산 장치(Floating-point unit, FPU)를 추가로 구입하여 장착하면 다소 개선되었으나, 그럼에도 불구하고 실제 업무에 적극적으로 활용할 수 있을 만큼 유의미한 성능이 보장되지는 않았다. 이러한 맥락을 고려하면, 펜티엄이 CPU-FPU 통합 설계 방식으로 제조된 중앙처리장치 중 경쟁력 있는 성능을 제공한 첫 대량 생산 상용 제품이었다는 점은 그 자체로 시사하는 바가 적지 않다. 펜티엄의 부동소수점 연산 성능은 486과 487을 동시에 작동시킨 것보다 항

12) 고정소수점 방식과 정반대의 의미에서, 이는 부동소수점 방식의 장점이지만 동시에 단점이다. 매 데이터마다 소수점의 위치가 상이할 수 있다는 말은 새로 입력받은 데이터에서 소수점의 위치를 찾고 정렬하는 데에 주어진 정보기술 시스템의 연산 성능 일부를 할당하는 것이 불가피함을 의미하고, 이는 전체 가용 연산 성능의 감소로 직결된다. 뿐만 아니라 부동소수점 방식으로 데이터를 다루는 프로그래밍 코드가 고정소수점 방식의 그것에 비해 상대적으로 더 복잡해질 수 있으며, 시스템 구축에 더 많은 노력이 필요할 수 있다는 뜻이기도 하다.

상 빨랐고, 15배 이상 격차가 벌어지는 경우도 빈번했다. 물론 통합 설계 탓에 초기의 펜티엄의 가격은 동일한 작동 주파수(Clock speed)의 486 1개보다는 다소 높게 책정되었지만, 마찬가지로 통합 설계 덕에 486 CPU 1개와 487 FPU 1개를 합한 것보다는 유의미할 만큼 저렴했다.

앞서 언급한 SGI의 제품 포트폴리오는 주로 특정 소수의 전문가나 전문가 집단을 상대로 한 고가의 전용 시스템들로 구성되어 있었다. 펜티엄이 출시되었을 즈음, 상용 등급(Commercial grade) VFX CG/CGI 작업에 주로 사용되는 SGI제 시스템 한 세트의 가격은 최소 10만 달러부터 시작했고 25만 달러를 넘는 경우도 빈번했다.¹³⁾ 이는 번듯한 집 한 채를 담보로 저당 잡혀서 마련해야 할 정도로 많은 비용이었다. 그러나 그만큼 비용을 동원하더라도 겨우 오닉스(Onyx) 한 대와 거기서 돌아가는 플레임(Flame) 앱 한 카피를 간신히 마련할 수 있을 뿐이었고, 설령 어렵사리 한 세트 갖추었다고 하더라도 현업 수준의 미려한 결과물을 생산하는 일은 여전히 요원했다.¹⁴⁾ <쥬라기 공원>이나 <터미네이터 2>같은 상용 등급의 VFX CG/CGI 작업은 여러 세트의 오닉스를 한 데 묶어 동시에 병렬로 작동(Clustering)시켜야 할 정도로 높은 성능을 요구했기 때문이다. 이는 필요비용의 급수적 상승을 의미했고, 그 정도의 비용은 알만한 규모의 제작사들에게도 무시하기 어려운 부담 요인이었지만 마땅한 대체재는 드물었다.

반면 펜티엄의 목표 시장(Target market)은 SGI나 오닉스와 전혀 달랐다. 펜티엄은 불특정 다수의 일반 소비자를 대상으로 한 대량 생산 범용 CPU였고, 이는 펜티엄이 태생적으로 고가일 수 없었음을 뜻한다. 실제

13) Steve Jarratt (Ed.), "Silicon Graphics: showing off" in *Edge* issue 7, Bath (United Kingdom): Future Publishing, April 1994, pp.18~19.

14) 이 시기 CG/CGI작업과 비용의 관계에 관한 추가 정보는 당시 업계 관계자들의 인터뷰를 중심으로 작성된 다음 기사를 참고하기 바란다. Mark Walton, "From Paintbox to PC: How London became the home of Hollywood VFX", *Ars Technica*, 2016년 5월 1일. <https://arstechnica.com/gaming/2016/05/how-london-became-the-home-of-hollywood-vfx> (검색 일자 : 2022년 3월 12일).

로 펜티엄 한 세트의 가격은 아무리 비싸 봤자 오닉스 한 세트 값의 1/10을 넘지 않았지만 성능은 오닉스 여러 대를 묶은 중대형 클러스터 시스템보다 거의 모든 면에서 최소 3배 이상 높았고, 둘의 성능 격차는 전체 작업 흐름(Workflow)에서 부동산소수점 연산이 차지하는 비중이 커질수록 더욱 벌어졌다. 간단히 말해서, 펜티엄은 VFX CG/CGI 업계에 고가의 전용 시스템 대비 단지 객관적 절대 성능(Raw performance) 뿐만 아니라 가격 대 성능(Performance per price)마저도 출중한 대체제가 출현했음을 의미했다. 업계는 같은 성능이라면 오닉스 한 세트 대신 펜티엄 한 세트를 구입함으로써 비용을 획기적으로 절감할 수 있거나, 혹은 같은 비용이라면 오닉스 몇 대 규모의 중대형 클러스터 대신 펜티엄 수십 대 규모의 대형 또는 초대형 클러스터를 구축하여 작업 기간을 획기적으로 단축할 수 있는 선택지를 갖게 되었다. 그리고 VFX CG/CGI 업계 또한 다른 모든 업계와 마찬가지로 시간이 곧 비용이며, 비용이 곧 시간이다.

실제 CG/CGI 작업 과정을 들여다보는 것은 높은 정확도와 정밀도가 특이한 부동산소수점 개념이 VFX CG/CGI 작업에 미치는 실질적 영향을 이해하는 데 특히 주효하다.¹⁵⁾

- 1) 화면 내에 작업의 기준점을 설정한다.
- 2) 2D CG/CGI 작업의 경우 앞의 기준점을 영점으로 하는 평면 좌표계를, 3D CG/CGI 작업이라면 공간 좌표계를 설정한다. 이 때 설정한 좌표계는 평면기하(平面幾何, Plane geometry), 공간기하(空間幾何, Space geometry), 위상기하(位相幾何, Topology) 등 수학의 하위 분야인 기하학의 기본 법칙들에 의거한다. 좌표계의 규모와 세밀함의 정도는 최종 결과물의 규모와 정밀도에 직결된다.
- 3) 설정된 좌표 평면 상 혹은 좌표 공간 내에 픽셀(Pixel), 복셀(Voxel),¹⁶⁾

15) 참고. John F. Hughes et al., *Computer Graphics: Principles and Practice*, Boston (United States): Addison-Wesley, 2013 (for 3rd edition).

16) 래스터 그래픽스(Raster graphics, 비트맵[Bitmap]과 혼용하는 경향이 점차 증가하고 있으나 둘은 별개의 개념이므로 명확히 구분하여 사용할 필요가 있다) 방식 2D 객체

넵스(Non-uniform rational basis spline, NURBS),¹⁷⁾ 벡터(Vector) 변곡선, 꼭짓점(Vertex), 다각형(Polygon), 질감(Texture) 등을 이용하여 필요한 객체(Object)들을 만들어 넣는다. 용어나 외양의 차원과 무관하게, 본질적 층위에서 모든 객체는 다수의 값(Value), 변수(Variable), 연산자(Operator), 함수(Function)들을 항(項, Term)과 매개변수(媒介變數, Parametre)로 갖는 식(式, Expression)으로 구현된다. 이 때 각 항, 매개변수, 그리고 식의 정밀도는 그것이 만드는 객체의 정교함 정도를 직접적으로 결정한다.

- 4) 광원(光源, Light source)은 빛을 내는 객체로서, 요구되는 경우 광원의 종류, 개수, 위치, 밝기, 이동 경로 등을 정의(Define)하여 앞에서 설정한 좌표 평면 상 혹은 좌표 공간 내에 배치한다. 여타 객체들과 마찬가지로 광원도 본질적 층위에서는 식의 형태로 존재하며, 3에서와 같은 이유로 식의 정교함의 정도는 광원의 크기를 비롯하여 광원이 내는 빛의 직진, 반사, 굴절, 분산, 산란, 간섭, 회절 등 전반적 양태에 직결된다.
- 5) 필요한 경우 3에서 만들어 넣은 객체들을 조작(Operate, pilot, maneuver, manipulate...)할 수 있다. 등장, 이동, 변형, 크기 조절, 퇴장 등 일체의 객체 조작 행위는 곧 해당 객체의 표현식을 구성하는 항과 매개변수를 조절하는 행위에 해당하므로, 이 역시 표현식과 좌표계의 정밀함의 정도와 매우 유관하다.
- 6) 5의 과정은 4에서 만들어 배치한 광원들로부터 나오는 빛과의 상호작용을 필수적으로 수반한다. 가령 이동이나 변형은 그림자를 만들거나 없애고, 표면 질감의 변화는 빛이 반사되거나 굴절되는 방향과 방식

의 단위 구성 요소가 픽셀(Pixel)이듯, 복셀 그래픽스 방식 3D 객체의 단위 구성 요소는 복셀(Voxel)이다. 드물게 이 용어를 복셀(複+Cell)로 오해석하여 픽셀을 겹겹이 쌓은 것(複)이라는 식으로 우회적으로 유비하는 경우가 있는데, Voxel이라는 용어 자체가 Pixel에서 그림(Picture)에 해당하는 ‘Pi-’를 부피(Volume)에 해당하는 ‘Vo-’로 대체하여 만든 것이라는 점을 고려하면 복셀은 겹쳐 쌓아놓은 픽셀이 아니라 부피를 갖는 픽셀로 이해하는 편이 더 타당하다. 용어에 관한 자세한 설명은 앞의 책을 참조하기 바란다. *Op.cit.*, pp.349~350.

- 17) 드물게 ‘비균일 유리 B-스플라인’으로 번역하는 NURBS는 한 개 이상의 자유곡선을 접거나, 구부리거나, 넓게 늘려 퍼거나, 작게 구기는 등 다양한 방식으로 조작하여 필요한 선과 면들을 만든 다음, 마치 조립하듯이 이들을 서로 이어 붙임으로써 최종 결과물을 완성하는 방식이다. 이에 관한 자세한 설명은 앞의 각주에 제시된 문헌을 참조하기 바란다.

등을 바꾼다.¹⁸⁾ 이 또한 궁극적으로는 해당 조명과 객체의 표현식이 상호작용하는 것이므로 정밀도에 크게 영향 받는다.

- 7) 여기까지의 과정을 그대로 최종 결과물로 사용하거나, 적절한 형식으로 저장하여 원하는 방식으로 재가공한 다음 최종 결과물로 다듬어 낸다.



[그림 1] CG/CGI 작업 과정(왼쪽에서 오른쪽으로)에 관한 간략한 사례¹⁹⁾

정리하자면, 정보기술을 활용한 다른 모든 작업들과 마찬가지로 VFX CG/CGI 작업도 가장 바깥쪽의 시각적 층위 한 겹을 제외하면 표현식의 작성과 조작, 즉 수학적 데이터를 다루는 행위인 셈이다.²⁰⁾ 부동소수점 방식은 고정소수점 방식에 비해 더 크고 넓은 범위의 데이터를 더 정확하고, 정교하고, 정밀한 방식으로 표현할 수 있다. 펜티엄으로 대표되는 저가의 일반 소비자 대상 대량 생산 범용 CPU들의 약진은 고속·고정밀 부동소수점 연산 성능에 관한 진입장벽을 대폭 낮춤으로써 기존의 기술 환경에 일대 변화를 불러일으켰다. 접근성이 제고되자 VFX CG/CGI 업계는 기다렸다는 듯이 부동소수점 개념을 현업 전반에 대폭 확대 적용

18) 광원과 객체의 상호작용은 CG/CGI 분야 내에서 가장 활발한 논의가 이루어지는 주제 중 하나다. 그림자 처리(Shading), 광선 추적(Ray tracing)을 비롯한 다수의 개념들이 이와 직접적으로 관련된다. 이에 관한 논의는 후속 연구에서 다루기로 한다.

19) John Lasseter, *Luxo Jr.*, 1986.

20) 이는 레프 마노비치가 제시한 디지털 미디어의 정의와도 연결 가능하다. “컴퓨터에서, 디지털 미디어의 객체(object)는 숫자의 형태(numerical form)로 만들어진다.” 모든 디지털 미디어 객체의 모든 요소(외형, 컬러, 깊이 등)는 기저에서 수학적 함수의 형태로 존재하며, 알고리즘 등을 통해 함수와 함수의 구성 요소들을 조작하는 행위는 곧 객체를 조작하는 것과 같다. 그러므로 디지털 미디어는 기본적으로 “프로그램 가능한 것(programmable)이다.” Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, Massachusetts (United States): The MIT Press, 2001, pp.27~28.

했고, 더 다양한 방식으로 제작된 더 정교한 결과물들을 더 빠른 속도로 더 많이 만들어냈다.²¹⁾

즉 기술과 기술 환경의 관점에서 보면, 90년대 중반 즈음부터 영화 산업이 VFX CG/CGI를 더 적극적으로 활용하게 된 이유는 단지 그것을 적극적으로 활용한 영화들이 상업적으로 큰 성공을 거두는 바람에 영화에 CG나 CGI를 사용하는 것이 이른바 ‘대세’가 되었기 때문이 아니라, 더 정교한 VFX CG/CGI를 전보다 더 쉽게 만들고 활용할 수 있는 기술 환경이 비로소 조성되었기 때문이라고 보는 편이 더 타당하다.²²⁾

IV. 〈터미네이터 2〉, 〈쥬라기 공원〉, 〈공룡 대탐험〉 사례 분석: 디지털 영상의 표현 층위 고도화를 중심으로

90년대 초, 일반적인 상업 영화용 VFX CG/CGI는 TV 방송용의 그것에 비해 아무리 적게 잡아도 평균 열여섯 배 이상 많은 작업량을 요구했다.²³⁾ 전통적으로 산업은 작업의 양을 작업에 드는 시간으로 치환하고, 시간을 다시 인력과 비용 등으로 환산한 다음 적정 수준의 인적·물적 자원(Resource)을 작업에 투입함으로써 문제를 해결한다. 여타 산업 분야들과 마찬가지로 VFX CG/CGI 분야에서도 시간은 가장 중요한 문제였고 대부분의 문제들은 기존 방식으로 해결 가능했지만, 컴퓨터라는 새롭고 낯선 장비는 시간에 관한 새로운 차원의 문제를 제기했다. 작업된

21) 1990년대 초반 정보기술 하드웨어의 성능 향상과 창작의 관계는 매체철학의 관점으로도 사유 가능하다. 일례로, 빌렘 플루서는 창작자 및 작업자, 기술적 장치, 소프트웨어, 사회·경제적 구조 등의 관계에 프로그램(Programm)과 메타프로그램(Metaprogramm)의 개념을 적용한다. 참고. Vilém Flusser, *Für eine Philosophie der Fotografie*, Göttingen (Germany): European Photography, 1983, pp.27~28.

22) 기술 발전에 따른 인식 변화에 관한 심도 있는 논의는 다음을 참고하기 바란다. André Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole : la mémoire et les rythmes*, Paris (France): Éditions Albin Michel, 1965; 또는 Bernard Stiegler, *La technique et le temps, Tome 2 : La Désorientation*, Paris (France): Éditions Galilée, 1996.

23) 참고. Mark Walton, *op.cit.*

분량을 최종 형태로 그려내기(Rendering)와²⁴⁾ 그에 드는 시간(Rendering time)이 그것이다.

당시 상용 등급 VFX CG/CGI를 렌더링 하는 일은 ‘시간과의 싸움’ 이
상이었다. 이 글의 앞에서 언급한 SGI의 오닉스 클러스터 등 업계 최고
성능의 시스템을 최적의 상태로 구비하여 동원하더라도, 작업물의 최종
렌더링에는 프레임 당 적게는 몇 시간에서 많게는 며칠이 소요되었다.²⁵⁾
사소한 오류에 렌더링이 강제 중단되어 처음부터 다시 시작하는 경우도
빈번했다. 이는 단 몇 초짜리 짧은 쇼트(Shot) 하나를 만드는 데에 적게
는 며칠에서 많게는 몇 달이 걸린다는 뜻이었고, 그렇게 만들어진 쇼트
에서 수정 사항이 단 하나라도 발생하면 오직 그 수정 사항이 제대로 반
영되었는지 확인하는 데에만 다시 며칠에서 몇 달을 기다려야 한다는 말
이기도 했다. 요컨대 90년대 초중반까지 상업 영화용 VFX CG/CGI 작
업은 투입되는 인적·물적 자원의 양이나 결과물의 완성도와 무관하게
작업의 타당성(Feasibility) 자체를 의문에 부쳐도 이상하지 않을 만큼의
저효율에 시달리고 있었다.

24) 이 과정을 거쳐 최종적으로 완성된 것, 즉 ‘렌더된(Rendered) 것’이 관객, 시청자, 소
비자, 혹은 최종 사용자(End user)가 인지하는 시각 기호다. 그리고 주지하다시피, 전
통적·통상적 관점에서 영상기호학의 범주에 속하는 논의는 주로 이 시각 기호 층위,
즉 최종 결과물 층위에 천착하는 경향이 있다.

25) *Ibid.*

1. 〈터미네이터 2(1991)〉 속 액체 금속 로봇의 매끈한 표면

사실상 VFX CG/CGI산업 자체를 정의했다고 보아도 과언이 아닌 조지 루카스(George Lucas, 1944-현재)의 ILM(Industrial Light & Magic)도 예외는 아니었다. 주어진 작업물을 완성하는 것은 당연한 일이었고, 그것을 빠르고 정확하게 완성하려면 어떻게 해야 하는지, 즉 작업의 효율을 어떻게 제고할 수 있는지가 실질적인 관건이었다. ILM은 SGI 같은 전용 시스템 제조사들의 가장 중요한 고객사 중 하나였기에, 외부적으로는 시스템 제조사들과 긴밀히 협조함과 동시에 내부적으로는 작업에 필요한 소프트웨어들을 직접 개발하는 등 각고의 노력을 기울였지만 한계는 분명했다. 왜냐하면 “소프트웨어는 어떤 행위를 실행에 옮기기 위한 계획과 과정일 뿐, 그것을 실제로 실행하는 것은 하드웨어”²⁶⁾이기 때문이다. 제아무리 잘 작성된 소프트웨어라도 그것을 실제로 실행시킬 하드웨어가 애초에 제공하지도 않는 기능이나 성능을 무(無)로부터 창조해 낼 수는 없었다.²⁷⁾

고성능의 대중화는 VFX CG/CGI 분야가 시달리던 저효율 문제의 해결뿐만 아니라 CG/CGI를 통해 표현 가능한 범위 자체의 확장에도 결정적으로 기여했다. 통상적인 CG/CGI 작업의 경우, 작업 흐름 전반에 걸쳐 가장 큰 변인으로 작용하는 것은 CG/CGI 객체의 복잡도다. 객체의 복잡도는 이 글이 앞에서 언급한 구성 요소들, 즉 픽셀과 복셀, 넘스와 벡터 변곡선, 꼭짓점, 다각형, 질감, 광원, 광원-객체간 상호작용 등의 양과 복잡도에 의해 복합적으로 결정된다. 객체의 복잡도가 증가하면

26) Jack Burnham (Ed.), “Notes on art and information processing”, in *Software* (exhibition catalogue), New York (United States): Jewish Museum, 1970, p.14.

27) 모든 소프트웨어의 목적은 하드웨어를 작동 시키는 것, Kittler 식으로 말하자면 ‘하드웨어를 구성하는 반도체 소자들에 가해지는 전압을 조작(Manipulate)하는 것’이며, 마찬가지로 모든 하드웨어의 목적은 그러한 소프트웨어를 떠받치는 물질적 기반(Support)을 구성하는 것이다. 하드웨어와 소프트웨어의 상호 의존적·상호 보완적 관계에 관한 Kittler의 관점은 다음을 참조하길 바란다. Friedrich A. Kittler, “There Is No Software” in *Stanford Literature Review* 9:1 (Spring 1992), pp.81~90.

CG/CGI 작업의 난이도가 올라가고, 작업에 필요한 연산량도 함께 증가한다. 이는 충분한 연산량이 확보되어있지 않으면 복잡한 CG/CGI 객체를 만들기 어렵거나, 애초에 작업 개시 자체가 불가할 수도 있음을 의미한다.

이 글의 맥락에서, CG/CGI 작업의 난이도와 연산량은 객체를 구성하는 요소들을 적게 사용할수록, 객체의 수가 적고 크기가 작을수록, 그리고 광원을 비롯한 각 요소 및 객체들의 상호작용의 양과 복잡도가 적을수록 낮아지며 그 반대일수록 높아진다. 가장 단순한 예로, 작업의 난이도와 연산량은 화면 내에 CG/CGI 객체의 수가 적을수록 하락한다. 같은 맥락에서 밝은 낮보다 어두운 밤이 광원과의 상호작용이 적고, 넓고 열린 실외보다 좁고 닫힌 실내가 연산량이 적으므로 구현하기에 더 용이하다. 또한 객체가 한 자리에 고정되어 있으면 이동에 따르는 변화를 연산할 필요가 없기 때문에 더 낮은 연산 성능만으로도 어렵지 않게 구현할 수 있다. 이 때 객체의 외양은 복잡하고 구상적인 것 보다 단순하고 추상적인 것이, 즉 복잡하고 비정형인 자연물보다 단순하고 정형인 인공물이 더 작업하기 쉽고 연산량도 적다. 마찬가지로, 생물의 거칠고 불규칙적인 살갓 표면보다 무생물의 매끈하고 규칙적인 도자기나 플라스틱 또는 금속 표면이 더 쉽게 구현 가능하며, 따라서 사람보다 인형이나 로봇의 CG/CGI 작업이 상대적으로 더 쉬운 편에 속하며 연산 성능도 덜 요구한다.

CG/CGI 객체의 투명도(Transparency)를 결정하는 일 또한 그것의 구현에 요구되는 작업량과 연산량의 관점에서 풀어볼 수 있다. 객체를 투명한 액체로 설정한 경우, 빛이 액체의 경계면을 통과할 때 발생하는 굴절 현상은 물론이거니와 고여 있거나 흐르는 액체 뒤로 비치는 바닥과 뒤편까지 구현해야 하므로 작업량과 연산량이 급증한다. 반면 녹은 초콜릿이나 흐르는 수은처럼 불투명한 액체는 뒤가 비치지 않으므로 가장 바깥쪽 표면을 제외한 나머지 부분의 구현을 최소화할 수 있다. 뒤가 비치는 투명한 유리 창문보다 어느 한 쪽만 비추는 거울의 작업 난이도가 상대적으로 더 낮은 것도 같은 이유다. 이는 연산 성능이 제한된 경우 투

명한 객체보다 불투명한 객체가 더 선호될 수 있음을 의미한다.

CG/CGI 객체의 표면도 같은 맥락에서 이해할 수 있다. 객체의 표면이 ‘가장 바깥쪽의 시각적 층위 한 겹’에 불과하다고 해서 작업의 난이도나 연산량과 관련이 적은 것은 아니기 때문이다. 금속을 예로 들어보자. 오래된 금속의 낡고 녹슨 표면보다 이제 갓 버려낸 금속의 매끈한 표면에서 빛의 난반사(乱反射, Diffused reflection)가 더 적게 발생한다. 그리고 CG/CGI의 관점에서, 더 적은 난반사는 더 적은 연산량과 더 적은 작업량으로 이어진다.

1991년의 <터미네이터 2>는 ILM의 대표작 중 하나에 속한다. 복도 바닥으로 위장하고 있던 액체 금속이 모양을 갖추는 장면은 이 영화에 사용된 CG/CGI 중 가히 백미(白眉)라고 할 만한 것임과 동시에 연산 성능과 실제 결과물의 관계를 살펴보기에도 적합한 사례다.²⁸⁾



[그림 2] <터미네이터 2>의 액체 금속 CG/CGI²⁹⁾

28) Lev Manovich, *Software Takes Command*, New York: Bloomsbury Academic, 2013, p.58.

29) James Cameron, *Terminator 2: Judgment Day*, 1991.

이 글의 맥락에서, 이 장면에 사용된 CG/CGI는 연산량과 작업량의 절감을 위해 크게 두 개의 상식에 기댄다. 하나는 수은(水銀, Hydrargyrum; 원소 기호 Hg)처럼 실제로 상온에서 액체 상태인 금속이 있으며 대개 그러한 액체 금속의 표면은 거울처럼 매끈하다는 것이며, 나머지 하나는 유리처럼 뒤가 비치는 투명(Transparent) 또는 광 투과성(Translucent) 금속은 없다는 것이다. 이 장면에서, 복도 바닥에 깔린 액체 금속 터미네이터는 바닥 무늬를 그대로 투과시키는 방식이 아니라 마치 카멜레온이 주변을 흉내 내듯 복도 바닥의 무늬를 그대로 따라서 복제하는 위장 방식을 취한다. 이 액체 금속의 표면의 매끈한 표면은 그것이 ‘위로 흘러서’ 형체를 만드는 모습을 클로즈업 할 때 그 표면에 비추어지는 반사상(反射像)의 작업량과 연산량을 덜기에 효과적이다. 복도 바닥의 단순하고 반복적인 흑백 무늬도, 단지 일상에서 흔히 찾아볼 수 있어서라기보다 CG/CGI 작업을 용이하게 하기 위한 의도적 선택으로 보는 편이 더 타당하다. 카메라의 움직임과 미장센(Mise-en-scène)도 연산량 절감에 일조한다. 이 장면에서, 카메라는 로봇이 형체를 이루기 위해 바닥으로부터 ‘일어나는’ 것을 보여주는 몇 초짜리 짧은 쇼트를 제외하면 사실상 고정되어 있다고 보아도 무방할 만큼 거의 움직이지 않는다. 이는 상대적으로 느린 리듬을 활용하여 액체 금속 로봇의 위협적 잠재력을 최대한 자세히 드러내 보임과 동시에 CG/CGI의 연산량도 함께 절감하는 섬세하고 경제적인 연출이다. 이렇게 함으로써, ILM은 상대적으로 적은 연산 성능만으로도 <터미네이터 2>의 CG/CGI를 충분히 설득력 있는(Convincing) 수준까지 구현할 수 있었다.

<터미네이터 2>는 여기에 내러티브적 장치를 이용해 CG/CGI에 필요한 연산량을 추가적으로 절감한다. 가령 아무리 거칠게 다루어도 어떤 흠도 낼 수 없을 만큼 단단한 금속으로 만들어진 로봇이 있다가거나, 또는 어떤 흠이라도 아주 짧은 시간 안에 회복하고 복구하는 재질로 된 비인간적 존재가 있다는 식으로 내러티브를 설계하는 것이 이에 해당한다.³⁰⁾

간단히 말해서, 연산 성능이 제한된 상황이라면 사람보다 사람의 걸모습을 한 어떤 다른 존재자가, 생물보다 무생물이, 즉 인간보다 비인간이 CG/CGI로 구현하기에 더 용이하다.

2. <쥬라기 공원(1993)>의 공룡 표현

인간이나 생물 같은 유기체를 CG/CGI로 구현하는 경우, 가장 어려운 도전 지점은 각 유기체의 피부나 가죽, 털 등이 갖는 고유한 질감이다. 이 질감을 충분히 설득력 있는 수준으로 구현하려면 객체의 표면을 무기체인 로봇이나 무생물에 비해 더 거칠게 설정해야 한다. 그런데 거친 표면은 조명을 단순히 반사하는 것에 그치지 않고 굴절·분산·산란·간섭·회절 등 더 다양한 방식으로 조명과 상호작용한다. 그리고 이 상호



[그림 3] <쥬라기 공원>의 공룡 CG/CGI³¹⁾

30) <터미네이터 2>에서 CG/CGI 작업의 주 대상인 액체 안드로이드와 그 상징적 함의에 관해서는 다음 논문을 참고하기 바란다. 이수진, 「현대 사이언스 픽션 영화의 기호학적 읽기 : <터미네이터>의 테크놀로지에 관한 시각적 재현을 중심으로」, 『기호학연구』 44집, 한국기호학회, 2015, pp.203~225.

31) Steven Spielberg, *Jurassic Park*, 1993.

작용의 복잡도는 진화 단계의 관점에서 더 고등 생물에 가까워질수록 증가한다. 즉 깃털을 가진 조류나 털가죽으로 덮인 포유류의 표피는 어류나 양서류, 파충류의 그것에 비해 더 거칠고, 따라서 작업의 난이도가 상승하고 연산량도 증가한다. 시스템의 연산 성능이 상대적으로 낮고 제한되어있던 90년대 초반까지 매끈하고 번들거리는 표면을 한 파충류와 양서류가 VFX CG/CGI의 주류를 이루었던 것은 그러므로 단순히 우연이었거나 대세였거나 유행이었기 때문만은 아니다.

ILM의 또 다른 대표작인 <쥬라기 공원>은 CG/CGI 파충류의 향연이라고 보아도 과언이 아니다. <쥬라기 공원>은 <터미네이터 2>에 비해 더 많은 수의 CG/CGI 객체가 등장하고 객체와 조명의 복잡도도 훨씬 증가했지만, 그럼에도 불구하고 영화 곳곳에서 연산량 절감을 위한 우회책을 확인할 수 있다. CG/CGI의 사용량 자체를 최소화하는 것은 가장 직접적인 연산량 절감책이었다. 이 영화가 당대의 CG/CGI에 관한 담론들에 이름을 올리는 횡수와는 별개로, <쥬라기 공원>에서 CG/CGI가 차지하는 분량은 약 128분의 전체 상영 시간 중 단 6분 남짓으로 채 4.7퍼센트에도 미치지 않는다. 이 영화에 사용된 시각 효과 중 대부분은 실물 크기 모형과 미니어처 등을 적극 활용한 것으로, 조르주 멜리에스(Marie Georges Jean Méliès, 1861-1938)의 <달세계 여행(Le Voyage dans la Lune, 1902)>때부터 있어왔던 전통적 특수 효과(Special effects, SFX)의 범주에 속한다.³²⁾

<쥬라기 공원>이 공룡을 보여주는 방식 또한 연산량의 관점으로 새롭게 이해해볼 수 있다. 이 관점에서 보면, 공룡의 거대한 크기는 장애물이 아니라 오히려 장점이다. 가령 고층 빌딩만한 브라키오사우루스(Brachiosaurus)의 전체 모습을 한 화면에 담으려면 그것이 카메라로부터

32) 크리스티앙 메즈에 따르면, 전통적 특수 효과는 “평범한 촬영의 현장 작업에 반드시 추가적으로 특정 기술을 더해 얻어지는 효과”를 의미한다. 멜리에스의 <달세계 여행>에서는 주인공 일행이 달의 원주민과 교전할 때 그들이 연기처럼 사라지는 장면에서 사용된 기법이 이에 해당한다. 크리스티앙 메즈, 『영화의 의미작용에 관한 에세이 2』, 이수진 역, 문학과 지성사, 2011, 216쪽.

멀리 떨어진 곳에 있다는 식으로 장면을 연출해야 하는데, 이 거리라면 CG/CGI로 만든 공룡의 가죽을 굳이 세밀하고 정교한 수준까지 작업하지 않아도 된다. 떼 지어 이동하는 공룡 한 무리를 멀리에서 보여주는 장면도 같은 맥락에서 이해할 수 있다. 이 때 CG/CGI 객체의 크기는 앞에 비해 줄어들지만 수는 늘어나고 이동 속도도 더 빨라진다. 말하자면 다수의 소형 객체가 고속으로 이동하는 상황을 CG/CGI로 구현해야 하는 경우인데, 이 상황이라면 제한된 연산 성능을 각 객체의 정밀도 대신 전체 객체의 수를 늘리는 데에 집중하는 편이 더 합리적이다. 여기에 몸집이 클수록 중력의 영향을 더 많이 받아서 빠르게 움직이기 어려워진다는 기본적 과학 상식을 더하면 움직임도 최소화할 수 있다. 이는 작업량과 연산량을 줄이는 가장 직접적인 방식이자 공룡의 압도적인 거대함을 드러내 보이는 가장 효과적인 방식이기도 하다.

멀리 두어야 겨우 한 화면에 담길 정도로 크기가 크다는 말은 곧 가까운 거리에서는 공룡의 일부만 화면에 담긴다는 말이기도 하다. 이 경우라면 CG/CGI 대신 공룡의 각 부위를 정교하게 재현한 모형들을, 즉 CG/CGI 대신 전통적 SFX를 활용하는 편이 더 논리적이며 효율적이다. 카메라에 근접한 공룡의 CG/CGI작업이 불가피한 경우에도 대안은 있다. 모션 블러(Motion blur)는 빠른 속도로 움직이는 물체를 느린 셔터 스피드로 촬영할 때 그 속도 때문에 정확한 형태가 아니라 대략의 형태와 잔상만이 기록되는 광학적 현상이다. <쥬라기 공원>은 공룡이 카메라와 지근거리에서 빠르게 이동하는 장면에서 이 모션 블러 효과를 적극적으로 활용함으로써 CG/CGI 작업량을 덜 수 있었다.

<쥬라기 공원>과 같은 해에 공개된 펜티엄과 이것으로 대표되는 고성능의 대중화는 작업에 힘을 신기에 충분했다. 물론 펜티엄이 <쥬라기 공원>의 개봉보다 석 달 먼저 일반 대중에 공개된 것은 사실이지만, ILM이 <쥬라기 공원>의 작업에 펜티엄 시스템을 도입하여 활용했을 가능성은 매우 낮다. 펜티엄 출시 전 개발 단계에서부터 인텔과 ILM이 긴밀하

게 협업했을 가능성, 바꿔 말하자면 ILM이 ‘개발 단계 시제품’을 먼저 써 볼 수 있는 특혜를 누렸을 가능성을 완전히 배제할 수는 없으나 이 또한 현실성은 적다. 당시 ILM의 자체 개발 소프트웨어들의 대부분은 SGI 시스템용이었고, SGI 시스템과 펜티엄 시스템은 호환 가능(Compatible)한 부분이 거의 없다고 보아도 무방할 정도로 기본적 구조에서부터 큰 차이를 보인다. 간단히 말해서 SGI용으로 작성된 소프트웨어는 펜티엄에서 작동하지 않으며, 이것을 가능하게 만들려면 소프트웨어를 사실상 처음부터 다시 작성하는 수준의 대대적 수정이 필요하다. 이는 상식적이지도, 논리적이지도, 전략적이지도 않은 접근이다. 설령 ILM이 펜티엄 시스템용 소프트웨어를 몇 주 만에 다시 작성하는 데 성공했다고 하더라도, 90년대 초 VFX CG/CGI 작업에 걸리는 시간을 고려한다면 새 소프트웨어를 <쥬라기 공원>에 활용할 수 있었을 확률은 마찬가지로 0에 수렴한다.³³⁾

3. <공룡 대탐험(1999)>의 더 정교하고 세밀해진 공룡 표현

새 장비를 구비해야 하는 신생·후발 스튜디오들에게 SGI 시스템과 펜티엄 시스템의 구조적 차이는 걸림돌이 아니라 오히려 기회였다. 이들은 구하기 쉬워진 저비용·고성능 시스템을 등에 업고 실질적인 성과들을 내면서 업계 내에서 입지를 다지기 시작했다. 프레임스토어(Framestore)가 만들고 BBC가 1999년 10월 4일부터 11월 8일까지 총 6주에 걸쳐 방영한 자연 다큐멘터리 <공룡 대탐험 (Walking with Dinosaurs)>은 이러한 경향을 살펴보기에 적절한 사례다.

33) Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, Massachusetts (United States): The MIT Press, 2001, pp.201~203.



[그림 4] <공룡 대탐험>의 CG/CGI³⁴⁾

공룡이라는 공통 소재를 제외하면 <공룡 대탐험>과 <쥬라기 공원>은 거의 모든 부분에서 차이를 보인다. 일단, 한 편당 30분씩 총 여섯 편 180분을 전량 CG/CGI로 작업한 Full-CG/CGI 다큐멘터리였다. 앞서 살펴본 바와 같이, <쥬라기 공원>의 CG/CGI 분량은 다 해서 6분 남짓에 불과하며 그마저도 작업에 사용한 시스템의 연산 성능 한계로 인해 CG/CGI 객체-가상 카메라간 거리 유지 등 각종 우회책을 동원해야만 했다. 반면 <공룡 대탐험>은 <쥬라기 공원>에 비해 CG/CGI 객체와 가상 카메라 사이의 평균 거리가 더 가깝다. 즉 <공룡 대탐험>은 <쥬라기 공원>보다 공룡을 더 크고 더 가깝게 보여준다. 이는 화면이 충분한 설득력을 가지려면 각 CG/CGI 객체의 묘사가 더 세부적인 부분까지 더 정교하게 이루어져야 함을, 즉 작업량과 연산량이 증가해야 함을 의미한다. CG/CGI 객체의 묘사 수준에는 공룡뿐만 아니라 일부 환경 객체들, 즉 CG로 구현한 나무, 풀, 호수, 구름 등도 포함된다.

34) Tim Haines, *Walking with Dinosaurs*, 1999.

요컨대 <공룡 대탐험>은 공룡을 비롯하여 그 공룡들이 살아있던 당시 지구의 전반적인 모습을 CG/CGI를 이용하여 설득력 있는 수준까지 구현해 냈으며, 더 다채로운 공룡의 생태를 더 가까이에서, 더 생생하게, 더 많이, 그리고 더 오래 보여주는 데에 성공했다는 점에서 특기할 만하다. 여기에 이 프로젝트가 첫 기획 회의부터 최종 후반작업(Post-production)까지 3년도 채 걸리지 않았을 정도로 짧은 기간 안에 이루어졌다는 사실을 함께 고려한다면,³⁵⁾ 고성능의 대중화로 인한 기술 환경의 변화가 모든 산업에서 가장 값진 비용 중 하나인 시간을 절감하는 데에 특히 주요했음을 파악할 수 있다.³⁶⁾

이 시기 정보기술 분야의 발전은 독일의 매체 철학자 프리드리히 키틀러(Friedrich Kittler, 1943-2011)와 그가 인용한 토머스 핀천(Thomas Pynchon, 1937-현재)이 언급한 “계단식 함수(Step-function)”³⁷⁾ 형태의 발전 양상을 떠올리게 한다.³⁸⁾ 계단식 함수는 초반의 급격한 상승세가 오래 지속되지 않고 비교적 짧은 시간 안에 정체기(Plateau)에 접어드는 로그 함수의 양상과, 정체기가 비교적 오래 지속되다가 어느 지점에서 급격하게 상승 즉 도약(跳躍, Leap)³⁹⁾하는 지수 함수의 양상이 하나의

35) 참고. Mark Walton, 앞의 기사.

36) <공룡 대탐험>의 총 제작비는 약 600만 파운드(약 800만 달러)로, <쥬라기 공원>의 6300만 달러에 비해 훨씬 낮다. 가장 단순하게 <쥬라기 공원>의 CG/CGI 장면과 비(非) CG/CGI 장면의 제작비와 완전히 동일하다고 가정해도, 이 영화의 총 CG/CGI 비용은 6300만 달러의 4.7퍼센트인 약 300만 달러, 그리고 1분당 CG/CGI 비용은 약 50만 달러에 이른다는 계산이 나온다. 인플레이션까지 고려하면 <공룡 대탐험>과 <쥬라기 공원>의 비용 차이는 더 벌어진다. 1993년의 6300만 달러는 1999년의 7264만 달러에 상응하고, 93년에 1분당 약 50만 달러였던 <쥬라기 공원>의 CG/CGI 비용은 99년에는 약 57만 달러까지 상승한다. 그에 비해, <공룡 대탐험>의 CG/CGI 비용은 같은 방식으로 계산해도 1분당 4만5천 달러를 넘지 않는다. 이는 상업영화용 CG/CGI의 작업량이 TV 방송용의 그것에 비해 현저히 더 많다는 점을 감안하더라도 유의미한 차이이다.

37) Thomas Pynchon, *V.*, Philadelphia, Pennsylvania (United States): J. B. Lippincott & Co., 1963; reprinted in New York (United States): Harper & Row, 1990, p.331.

38) 프리드리히 키틀러, 『광학적 미디어: 1999년 베를린 강의 - 예술, 기술, 전쟁』, 윤원화 역, 현실문화, 2011, 184쪽.

39) 이 ‘도약 지점’은 레이 커즈와일(Raymond “Ray” Kurzweil) 등이 제시한 ‘기술적 특이

함수에서 번갈아 출현하는 모습을 계단에 비유한 표현이다.

이 관점에서 보면, 90년대 초중반에 이루어진 고성능의 대중화는 개인용·가정용 컴퓨터의 보급 이후 한 동안 정체기에 머무르던 정보기술 분야에 새로운 활력을 고취한 도약 지점으로 간주하기에 충분하다. 뿐만 아니라, 고성능의 대중화는 정보기술이 형성한 기술 환경 그리고 이 환경과 긴밀하게 상호작용하던 여러 산업 분야들에 일대 전환점을 제공했다는 점에서 중요한 의의를 갖는다. 무엇보다도, 높은 부동소수점 연산 성능의 대중화는 VFX CG/CGI 분야가 한 단계 도약하는 직접적인 계기가 되었다는 점에서 이 후에 잇따른 도약들의 촉발점으로 보기에 손색이 없다.

V. 맺는 말

지금까지, 우리 시대 정보기술 환경을 오늘날의 모습으로 형성한 핵심 요소 중 하나인 부동소수점 개념과 중요성을 동시대적 맥락에서 첫 번째 도약 지점이라고 볼 수 있을 만한 사건과 사례들을 중심으로 살펴보았다.

이것이 ‘첫 번째’인 이유는 부동소수점 연산 성능의 도약적 향상이 한번에 그치지 않았기 때문이다. 1990년대 초중반에 VFX CG/CGI 분야에서 잠재력을 인정받은 부동소수점 개념은 빠른 속도로 정보기술 전반에 통합되었다. 아무리 늦게 보아도 지난 세기가 끝나기 전에, 부동소수점 연산 성능은 이미 VFX CG/CGI 작업을 비롯한 컴퓨터 그래픽스 영역 일체, 나아가 제반 시각 데이터 처리(Visual data processing) 분야에서 가장 중요한 성능 지표(Index) 중 하나가 되었다. 이는 이들 작업에서 필수불가결한 하드웨어인 그래픽스 처리장치(Graphics processing unit, GPU) 개념의 등장과 발전이 그 자체로 부동소수점 연산 성능 향상의 역

점(Technological singularity)으로도 이해할 수 있다. 참조. 레이 커즈와일, 『특이점이 온다: 기술이 인간을 초월하는 순간』, 남윤호 역, 김영사, 2007.

사와 다름없다는 점에서 특히 도드라진다.

높은 부동소수점 연산 성능의 대중화와 GPU의 보급화는 VFX CG/CGI분야의 발전뿐만 아니라 <울펜슈타인 3D (Wolfenstein 3D, 1992)>, <둠 (Doom, 1993)>, <퀘이크 (Quake, 1996)> 등 3D 게임 콘텐츠들의 출현도 함께 견인했다. 그리고 이 시기 특히 많이 생겨난 이드 소프트웨어(id Software LLC) 등의 3D 게임 개발사들은 오늘날 VR(Virtual reality), AR(Augmented reality 또는 Alternative reality), MR(Mixed reality), XR(eXtended reality), 그리고 메타버스 등의 개발을 주도하고 있다.

세기 전환기 즈음 부동소수점 연산 성능은 다시 한 번 도약했고, 시각 데이터 처리를 넘어 일반 데이터 처리(General data processing) 분야에까지 광범위하게 확대·적용되기 시작했다. CPU보다 GPU가 부동소수점 연산에 더 적합한 하드웨어라는 점에 주목한 연구자들은 GPU를 재프로그래밍(Reprogram)함으로써 GPU의 부동소수점 연산 성능을 일반 데이터 처리에 유용(流用, Reappropriate)할 방안, 즉 GPGPU(General-Purpose computing on GPU, GPU를 활용한 범용 연산)컴퓨팅을 적극적으로 모색했다. 이에 GPU 제조사들은 GPU의 프로그래밍성(Programmability)을 제고하는 것으로, 즉 더 유연하게 재프로그래밍 할 수 있는 GPU(Programmable GPU)를 출시하는 것으로 응답했다.

GPGPU 컴퓨팅은 사실상 CPU에만 의존해왔던 기존의 전통적 데이터 처리 및 연산 방식에 근본적인 변화를 견인함과 동시에 정보기술에 부동소수점 개념을 더 광범위하게 통합함으로써 정보기술로 다룰 수 있는 데이터의 정밀도와 정확도를 완전히 새로운 수준으로 끌어올렸다. 물론 시각 데이터 처리가 주 목적인 GPU의 특성상 초기 GPGPU 연구들의 대부분은 시각 데이터에서 일반 데이터를 추출하거나 시각 데이터를 일반 데이터로 변환하는 것에 관련되었지만,⁴⁰⁾ 재프로그래밍을 통한 GPGPU의

40) 참고. James Fung & Steve Mann, "Using multiple graphics cards as a general purpose parallel computer: applications to computer vision" in *Proceedings of the 17th*

유연성과 다목적성은 동시대 인공지능 연구 분야에까지 영향을 주어 마침내 알렉스넷(AlexNet)이나 알파고(AlphaGo)로 대표되는 동시대적 의미의 심층 인공 신경망(Deep neural network)과 이에 기반을 둔 동시대 인공지능(Contemporary AI) 등의 성과들을 이끌어내기에 이르렀다.⁴¹⁾

우리 시대는 어제를 미처 다 파악하기도 전에 오늘을 맞이하고, 오늘이 왔음을 채 인지하기도 전에 내일에 자리를 내어줄 정도로 빠르게 흐른다. 그리고 이 흐름의 중심에는 정보기술이 있다. 요컨대 정보기술은 동시대 문화예술 콘텐츠 분야에서 가장 편재(偏在, Omnipresent)하는 요소 중 하나다.

표현 층위와 의미작용의 관계를 고려할 때, 오늘날의 영상을 분석함에 있어 영상기호학이 우리 시대 문화기술 환경의 맥락을 고려하지 않을 이유는 적다. 현존하는 피사체를 포착하고 재현한 시각기호 및 이것의 의미작용이 ‘현존하지 않지만 마치 현존하는 것 같아 보이는’ CG/CGI 시각기호 및 그것의 의미작용과 같을 수는 없기 때문이다. 만일 전자에 천착하는 연구 분야를 영상기호학이라고 부를 수 있다면, 후자에 집중하는 분야는 디지털 영상기호학이라고 부를 수 있을 것이다. 그리고 전통적 영상 기술들에 관한 명확한 이해가 영상기호학에 동반되어야 함을 고려한다면, 디지털 영상기호학 또한 디지털 영상에 유관한 기술 즉 정보기술에 관한 정확한 이해가 수반되어야 함은 당연하다.

자연과학이 한 단계 도약하던 지난 세기, 기호학은 자연과학의 객관성과 체계성을 비평과 분석에 도입함으로써 문화예술 콘텐츠 연구의 새로

International Conference on Pattern Recognition (ICPR) 2004 Volume 1, <https://doi.org/10.1109/ICPR.2004.1334339>, Cambridge (United Kingdom), 2004, pp.805~808.

41) 통상 기계 학습 혹은 머신 러닝(Machine learning)으로 일컬어지는 인공지능의 학습과 훈련에서 가장 주요한 변수는 주어진 정보기술 하드웨어의 성능, 그 중에서도 GPU의 부동소수점 연산 성능을 활용한 GPGPU 성능이다. 이는 인공지능 연구에 필요한 하드웨어의 성능을 측정하는 단위가 초당 부동소수점 연산량을 의미하는 플로프스(Floating point operations per second, FLOPS)라는 점에서 분명해진다. GPGPU 개념과 동시대 인공지능 연구의 관계에 관한 논의는 후속 연구에서 계속할 수 있기를 기대한다.

은 장을 열었다. 이번 세기, 학계는 예술과 기술을 함께 다루는 융합 담론들의 절대량 부족과 실질성 결핍이라는 과제에 당면한 듯 보인다. 융합 연구, 학제 간 연구 등은 더 늦기 전에 이러한 시대의 요구에 부응하기 위한 학계의 시도에 다름 아니다. 디지털 영상을 비롯한 문화예술 콘텐츠의 개발자, 창작자, 소비자, 그리고 기호학자 모두가 공유할 수 있는 공통 기반의 수립이 필요한 때다.

참고문헌

- 이수진, 「현대 사이언스 픽션 영화의 기호학적 읽기: <터미네이터>의 테크놀로지에 관한 시각적 재현을 중심으로」, 『기호학연구』 44집, 한국기호학회, 2015, pp.203~225.
- 크리스티앙 메츠, 『영화의 의미작용에 관한 에세이 2』, 이수진 역, 문학과 지성사, 2011.
- 프리드리히 Kittler, 『광학적 미디어: 1999년 베를린 강의 - 예술, 기술, 전쟁』, 윤원화 역, 현실문화, 2011.
- André Leroi-Gourhan, André, *Le geste et la parole : la mémoire et les rythmes*, Paris: Éditions Albin Michel, 1965.
- Bernard Stiegler, *La technique et le temps, Tome 2 : La Désorientation*, Paris: Éditions Galilée, 1996.
- Christian Metz, *L'Énonciation impersonnelle, ou le site du film*, Paris: Méridiens Klincksieck, 1991.
- Friedrich A. Kittler, "There Is No Software" in *Stanford Literature Review* 9:1 (Spring 1992), pp.81-90.
- _____, *Optische Medien: Berliner Vorlesung 1999*, Berlin: Merve, 2002.
- IEEE, "IEEE Standard for Floating-Point Arithmetic" in *IEEE Standard 754-2019 (Revision of IEEE 754-2008)*, <https://doi.org/10.1109/IEEESTD.2019.8766229>, July 2019.
- Jack Burnham (Ed.), "Notes on art and information processing", in *Software* (exhibition catalogue), New York: Jewish Museum, 1970.
- John F. Hughes et al., *Computer Graphics: Principles and Practice*, Boston: Addison-Wesley, 2013 (for 3rd edition).
- Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge: The MIT Press, 2001.
- _____, *Software Takes Command*, New York: Bloomsbury Academic, 2013.
- Thomas S. Kuhn, *The Structure of Scientific Revolutions*, Chicago: The University of Chicago, 1962; 1970 (for 2nd edition).
- Vilém Flusser, *Für eine Philosophie der Fotografie*, Göttingen: European Photography, 1983.

인터넷 검색 자료

Mark Walton, “From Paintbox to PC: How London became the home of Hollywood VFX”, *Ars Technica*, 2016, <https://arstechnica.com/gaming/2016/05/how-london-became-the-home-of-hollywood-vfx>

Randall Hand, “What Led to the Fall of SGI”, *VizWorld*, 2009 April-May, <https://vizworld.com/tag/sgi-bts>

기타 자료

James Cameron, *Terminator 2: Judgment Day*, 1991.

Steven Spielberg, Steven, *Jurassic Park*, 1993.

Tim Haines, *Walking with Dinosaurs* (TV Documentary), 1999.

An Interdisciplinary Study on the Correlation Between FLOPS
Performance and VFX CG/CGI Workflow Improvements:
FLOPS Improvements in the Early 90s and
Examples of CG/CGI VFX

Yoon, Na-Ra

This article aims to ponder the lack of competitiveness and the impracticality of interdisciplinary research on art as well as on information technologies. The concept of floating point system and FLOPS is important, because all VFX CG/CGI workflow except its surface or “most superficial layer” is fundamentally writing mathematical formulas and manipulating mathematical data. Although the floating point system offers more precision and accuracy, it requires more computing power than the fixed point system. In the early 1990s, low-cost and high-performance general-purpose hardware such as Intel’s Pentium™ processor offered significantly more FP performance or “FLOPS” than before. Such a leap in performance led not only to the advent of a renewed technological environment, but also to the sophistication of VFX CG/CGI workflows, and ultimately, to the decline of a company such as SGI. This article is an experimental attempt that tries to re-examine the then situation not through another traditional point of view, but through a contemporary interdisciplinary one.

Keywords : Information technologie (IT), Floating point (FP), FLOPS, Computer graphics (CG), Computer-generated imagery (CGI), Art & Technologie (Art & Tech), Interdisciplinary research

투고일: 2022. 03. 27./ 심사일: 2022. 04. 14./ 심사완료일: 2022. 04. 14.

디지털 게임의 디제시스적 환상과 파생실재*

– <어쌔신 크리드 발할라>를 중심으로

이수진**

【 차례 】

- I. 여는 말
- II. 게임플레이 정의하기 - 현실화된 '나의 게임'
 - 1. 게임의 매체적 특성
 - 2. 게임플레이의 의미
- III. 게임의 디제시스적 환상
 - 1. <AC 발할라>와 디제시스 정의
 - 2. 게임의 디제시스와 디제시스적 환상
 - 3. '지금-저기'에 있는 나의 캐릭터
- IV. 게임의 파생실재 구현
 - 1. 탐험 가능한 3D 가상공간
 - 2. 시뮬레이션 기술로 구현된 파생실재
- V. 맺는 말

국문초록

이 글은 '게임플레이(Gameplay)와 파생실재(Hyperreal)'라는 관점에서 게임 기호학을 목표로 한다. 이를 위해 첫째 게임플레이를 중심으로 미디어의 특성을 주목하고, 둘째 디제시스(en: Diegesis, fr: Diégèse)적 몰입 과정을 정의하고, 셋째 디지털 시뮬레이션으로서의 파생실재 구현을 설명한다. 구체적 사례로는 내러티브 기반 싱글 플레이어 게임인 <어쌔신 크리드 발할라>(Assassin's Creed Valhalla, 2020)를 든다. 동시대 3D 디지털 게임 콘텐츠는 컴퓨터 그래픽 이미지와 게임 엔진, 모델링과 렌더링 등의 기술 발전에 힘입어 매우 높은 수준의 재현 충실도를 구현하고 있다. 현실과 가상 사

* 이 글은 2020년도 인하대학교의 지원에 의하여 연구되었음(INHA-65543).

** 단독저자, 이수진, 인하대학교 문화콘텐츠문화경영학과, 부교수, jinara@inha.ac.kr

이의 경계가 모호해질 정도로, 지금-여기라는 물리적 세계를 넘어서 지금-저기에 다른 세계가 실재하는 것처럼 점점 더 ‘하이퍼리얼’하게 제작된다. 고해상도 이미지들이 실시간으로 상호작용하는 모니터 앞에서 플레이어(player)는 본인의 움직임이 게임 안의 캐릭터에게 영향을 미치는 듯한 디제시스적 환상을 경험한다. 게임이 감상을 위한 응시의 대상이 아니라 직접 플레이하는 참여의 대상이고, 고정되고 완결된 콘텐츠가 아니라 플레이의 축적에 따라 변화하는 콘텐츠이기 때문에, 디제시스적 환상 효과는 더욱 증가한다. 사진 및 영화를 비롯한 기존의 시각 예술 콘텐츠들이 ‘그때-저기-있었음’의 기표들을 동원한다면, 게임은 ‘지금-저기-있음’직한 콘텐츠 경험을 기반으로 한다. 이러한 맥락에서 게임은 내러티브 미디어에 국한될 수 없으며, 가상 세계에서 디제시스와 파생실재를 체험하는 시뮬레이션 미디어이다.

열쇠어 : 게임플레이, 디제시스, 파생실재, 가상공간, 시뮬레이션, 하이퍼리얼리티, 어쌔신 크리드, 발할라

I. 여는 말

새로운 미디어는
응시(contemplation)보다 행위(action)로,
전통(tradition)보다 현재 또는 현존(present)으로 향한다.¹⁾

영화로 대표되는 영상 형식이 지난 세기 문화예술 영역에서 가장 주요한 입지를 점유했다고 말할 수 있다면, 이번 세기 가장 중요한 문화예술 콘텐츠는 단연 상호작용성이 강화된 디지털 게임이다. 1990년대 초중반에 있었던 고성능 하드웨어의 대중화는 컴퓨터 그래픽스(Computer graphics, CG)와 컴퓨터 생성 이미지(Computer-generated imagery, CGI) 기술의 비약적 발전을 이끌었다. 특히 이 시기에 정립된 그래픽스 처리장치(Graphics processing unit, GPU)의 동시대적 개념은 고해상도(High definition)·고충실도(High fidelity) 3D CG의 출현을 이끌었고, CG 및

1) Hans Magnus Enzensberger, *Critical essays*, New York: Continuum, 1982, p.55.

CGI의 발전이 디지털 영화와 3D 애니메이션의 탄생과 발전뿐만 아니라 디지털 게임 콘텐츠의 발전과 고도화에 가장 중요한 요소임은 익히 알려진 사실이다. 고성능 하드웨어의 보급은 새로운 인터페이스의 출현과 소프트웨어의 고도화를 견인함으로써 상호작용성의 강화에도 크게 기여했다. 사용자들은 새로운 인터페이스와 고도화된 소프트웨어를 통해 주어진 시스템을 더 즉각적이고 더 직관적인 방식으로 운용할 수 있게 되었고, 개선된 조작성과 더 복합적인 사용자 경험은 상호작용성 제고에 결정적인 요인으로 작용했다.

게임은 문학, 회화, 조각, 음악, 사진, 영화 등의 전통적 예술 형식을 계승하는 한편 하드웨어, 소프트웨어, 네트워크 등 일련의 정보기술 시스템을 필수적으로 요구한다는 특징을 갖는다. 오늘날의 게임은 컴퓨터에서 만들어지고, 서버에 저장되며, 디지털 네트워크를 통해 배포되고, 마찬가지로 디지털 네트워크를 통해 배포된 패치(Patch)와 업데이트 등에 의해 유지되며, 개인용 컴퓨터나 콘솔 게임기(Video game console) 또는 다양한 스마트 기기들에서 플레이된다. 요컨대 디지털 게임은 “문화적 레이어(Cultural layer)와 컴퓨터 레이어(Computer layer)”²⁾가 한 데 어우러진 융합체다.

본 연구는 게임을 내러티브 텍스트로 축소하거나, 다른 예술 형식과 비교하거나, 사회 활동의 표본 집단으로서 플레이어의 심리 상태를 분석하거나, 사용된 기술의 종류 및 효율성을 실험 데이터를 통해 증명하는 등의 부분적인 접근을 지양한다. 또한 본 연구는 게임의 상호작용성에도 주목하지 않는다. 마노비치가 지적한 바와 같이,³⁾ 애당초 상호작용성은

2) Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2001, p.46. “문화적 레이어에 속하는 사례들을 유형화하면 백과사전과 단편 소설, 스토리와 플롯, 구성과 시점, 미메시스와 카타르시스, 희극과 비극 등이 있다. 컴퓨터 레이어에 속하는 범주로는 프로세스와 패킷(packet, 네트워크를 통해 전송되는 데이터 패킷), 분류(sorting)와 맞추기(matching), 함수와 변수, 컴퓨터 언어와 데이터 구조 등이 있다.”

3) “컴퓨터를 기반으로 하는 미디어에 관해서라면 상호작용적이라는 개념은 동어반복적

게임뿐만 아니라 모든 컴퓨터 기반 미디어(Computer-based media)에서 당연할 정도로 기본적인 요소이기 때문이다. 대신 본 연구는 동시대 가장 주목받는 문화예술 콘텐츠인 디지털 게임의 특성을 보다 심층적인 관점에서 사유하고자 ‘게임플레이’와 ‘파생실재’를 중심으로 기호학·영상 테크놀로지의 융합 연구를 지향한다.

본 연구는 유비소프트 몬트리올(Ubisoft Montréal)이 개발하고 유비소프트가 배급한 <어쌔신 크리드 발할라>(Assassin’s Creed Valhalla, 2020년 작, 이후 <AC 발할라>로 지칭)를 들어 이론 설명의 이해를 돕고자 한다. 3인칭 시점⁴⁾의 <AC 발할라>는 미리 강제된 내러티브를 선형적으로 따를 수밖에 없는 완결되고 닫힌 구조가 아니라, 언제나 내러티브 진행으로부터 이탈하여 이곳저곳 탐험이 가능한 열린 구조를 갖는다. 플레이어(Player)⁵⁾는 <AC 발할라>가 제공하는 파쿠르(Parcours), 파밍(Farming), 퍼즐풀기, 보물찾기, 은신, 잠행, 암살, 소규모 국지전, 대규모 전면전 등의 다양한 게임플레이 방식을 취하게 된다. <어쌔신 크리드> 시리즈는 전 세계적으로 인지도가 높은 게임 프랜차이즈(Franchise) 중 하나이며,⁶⁾ 매 게임 완결된 내러티브를 갖는 싱글플레이(Singleplay)를

이다.” Manovich, *op. cit.*, p.55.

- 4) 여기서 ‘시점’은 ‘전지적 작가 시점’ 등의 전통적 문학 형식에 관련된 것이 아니라 가상 카메라의 위치에 관련되는 용어다. 가령 디지털 게임에서 1인칭 시점은 가상 카메라가 게임 속 플레이어 캐릭터의 눈이 놓인 자리에 위치하여 캐릭터가 보는 것과 게임 밖에서 그 캐릭터를 조작하는 플레이어가 보는 화면이 일치하는 것을 말하며, 3인칭 시점은 가상 카메라가 캐릭터의 뒤에 위치함으로써 플레이어 캐릭터의 등을 비롯한 제반 움직임이 플레이어에게 속속들이 보여지는 것을 말한다.
- 5) 유사한 의미로 통용되는 ‘게이머(Gamer)’는 프로 게이머처럼 생업이나 금전을 목적으로 게임을 플레이하는 전문 혹은 그에 준하는 인력을 상기할 가능성이 있다. 이러한 관계로, 이 글은 ‘그 외의 게임 플레이어’를 지칭하고자 ‘플레이어’라는 용어를 더 적극적으로 사용한다. 이 선택은 ‘플레이하는 자’로서 게임 플레이어의 의미를 강조함과 동시에 ‘플레이로서의 게임’이라는 매체의 특성을 정의하고 핵심 개념을 부각시키기에도 용이하다.
- 6) 참고. <https://www.videogameschronicle.com/news/assassins-creed-valhalla-helps-drives-strong-est-quarter-in-ubisofts-history>. 검색일. 2022. 01. 21. 2007년에 시작된 이래로 가장 최근작인 <AC 발할라>까지, <어쌔신 크리드> 시리즈는 외전이나 모바일 용을 제외하고 총 12편이 발매되었으며 2020년 11월 기준 누적 1억 5,500만개 이상의 판

제공한다는 점에서, 특히 <AC 발할라>에서는 자연 환경을 비롯하여 전체적인 배경 묘사 및 각 구성 요소들의 세부 묘사가 매우 정교하다는 점에서 본 연구에 적합한 사례라 판단된다.

II. 게임플레이 정의하기 - 현실화된 ‘나의 게임’

1. 게임의 매체적 특성

주지하다시피, 기존의 영상은 관객에게 상대적으로 높은 수준의 시·청각적 집중력을 요구한다.

영화관은 외부 세상과 쉽게 분리될 수 있도록 만반의 태세를 갖추고 있다. 소음과 빛 차단 시설, 정적인 분위기를 조성하는 건축적 설계, 오직 스크린만을 보게끔 정렬된 편안한 좌석, 고립된 개인의 공간, 무대 위의 커튼과 은막(銀幕), 영화관 전체를 감싸는 음향 시스템 등이 영화관하면 떠오르는 인프라스트럭처다. 그리고 우리는 영화관을 들어가는 순간 이미 관객이 되어 있다. 영화 상영동안 거의 모든 행동은 보류되며, 비교적 캄캄한 어둠 속에서, 빛을 내뿜는 스크린만을 응시하게 된다. [...] 현실에서는 감각 및 지각기관은 물론 운동 기관까지 분산되었던 정신 에너지가 영화관의 어둠 속에서는 오직 내면의 지각에 집중된다. 다시 말해 영화적 상태는 주체가 부동 상태에서 내면적으로 지각적 반응들을 집중해서 수용하도록 만든다.⁷⁾

영화 관객이 시각·청각을 통해 입력받은 것들을 인지적으로 재구성함으로써 의미작용을 거친다면, 게임 플레이어는 여기에 키보드·마우스·

매고를 기록하고 있다. 이 시리즈는 암살단(Brotherhood)과 기사단(Templar) 사이의 암투를 배경으로 세계관을 구축하며, <AC 오리진>(2017), <AC 오디세이>(2018), <AC 발할라> 3편은 신화 3부작이라 분류되기도 한다.

7) 이수진, 「크리스티앙 메츠에 따른 영화 작동의 두 가지 메커니즘 ‘영화관에 가기’와 ‘영화보기’」, 한국문학평론가협회, 『현대비평』 Vol. 08, 2021, 314~315쪽.

게임 컨트롤러 등 다양한 입력 인터페이스를 물리적으로 조작 및 제어(Control)하고, 이 조작 및 제어가 게임 자체에 실시간(Real-time)으로 유발하는 다양한 변화들을 함께 파악한다.

요컨대 플레이어가 입력 인터페이스를 조작하는 행위는 그가 플레이하는 게임에 즉각적으로 변화를 유발한다. 가령 플레이어가 입력 인터페이스의 점프 버튼을 누르면 게임 속 캐릭터는 점프한다. 레버를 오른쪽으로 기울이면 게임 속 캐릭터도 오른쪽으로 이동하고, 마우스를 움직이면 그에 따라 캐릭터의 고개가 움직여 주변을 둘러볼 수 있게 된다. 게임 속 캐릭터의 움직임이 플레이어의 입력에 따른다는 말은 현실 속 플레이어의 물리적(Physical) 조작 행위가 가상의(Virtual) 게임플레이와 “충실하게 일대일 특권 관계”⁸⁾에 놓임을 의미한다. 그리고 인터페이스를 조작하는 행위는 화면의 어느 방향에서 소리가 들리는지 귀를 기울이거나 화면 한 쪽에서 다른 한 쪽으로 시선을 옮기는 것 이상의 신체 움직임과 관련된다는 점에서, 게임은 시각·청각에 더하여 운동(Motor) 감각도 함께 관련되는 매체로 볼 수 있다.

촉각 또한 게임과 영화가 구별되는 중요한 지점이다. 입력 인터페이스는 플레이어의 몸과 가장 가까운 곳에서 플레이어와 상호작용하는 촉각적 출력장치로도 기능한다. 게임 속에서 활에 화살을 메겨 쏘는 경우를 예로 들어보자. 플레이어가 그의 손에 쥐고 있는 게임 컨트롤러의 ‘화살 메기기’ 버튼을 누르면 게임 속 캐릭터는 활에 화살을 메기고, 플레이어가 방아쇠를 당기면 게임 속 캐릭터도 활의 시위를 당기며, 플레이어가 방아쇠를 놓으면 게임 속 캐릭터도 시위를 놓아 화살을 쏜다. 화면은 화살을 메기고 시위를 당기고 화살을 쏘는 모습을 출력(시각화)할 것이고, 스피커는 이에 상응하는 소리를 출력(청각화)할 것이다. 이 때, 플레이어가 손에 쥐고 있는 컨트롤러는 촉각적 피드백을 출력한다. 즉, 마치 실제

8) Alexander R. Galloway, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis : University of Minnesota Press, 2006, p.121.

활의 시위를 더 당길수록 시위의 탄력 때문에 힘이 더 많이 들어가듯 컨트롤러의 방아쇠도 더 깊이 당길수록 더 많은 힘이 들어가도록 반탄력이 강해진다. 그리고 실제로도 시위를 더 당겨 쏜 화살이 강한 위력을 보이듯이, 게임에서도 방아쇠를 더 깊이 당겨 쏜 화살이 더 강하다. 그러나 화살의 위력이 너무 강하면 앞의 적을 관통하여 뒤에 묶인 포로마저 죽게 될 것이므로, 궁수가 시위를 당기는 손끝에 온 신경을 집중하듯 플레이어도 그의 캐릭터에 주어진 임무를 성공적으로 완수하려면 그의 손가락 끝에 느껴지는 방아쇠의 감각에 집중해야 한다. 이는 게임이 시각, 청각, 촉각, 그리고 운동 감각뿐만 아니라 플레이어가 그의 캐릭터를 그가 원하는 대로 그리고 원하는 만큼 움직이도록 만드는 데에 필수적인 감각-운동 결합(Sensory-motor coupling) 또는 감각-운동 통합(Sensory-motor integration) 능력도 함께 요구함을 의미한다.

요컨대 게임플레이는 플레이어에게 시점 및 청점 동일시뿐만 아니라 높은 수준의 감각-운동 동일시도 함께 갖출 것을 요구하며, 게임의 디제시스(en: Diegesis, fr: Diégèse)⁹⁾와 파생실재(fr: Hyperréal)¹⁰⁾는 플레이어가 입력하는 조작(Action)과 게임 속 캐릭터가 출력하는 반응(Reaction)

-
- 9) 에티엔 수리오(Etienne Souriau)가 아리스토텔레스와 플라톤의 개념을 현대적으로 재해석하면서 영화 연구에 도입한 개념이다. 디제시스는 미메시스(mimesis)와 쌍을 이루는 개념으로, 이야기 화법에서 설명과 묘사가 강조될 경우 디제시스, 다텔과 모방에 근거한 재현 측면이 강조될 경우 미메시스라 구분한다. 영화의 경우, 디제시스는 외연적 요소(연기, 대사, 배우, 의상, 미술, 장소 등)에 의해 구성되는 픽션 세계를 의미한다. 디제시스는 영화의 서사가 진행되는 동안 서서히 구축되며, 그 내부 요소들은 픽션 세계의 고유한 질서와 법칙을 따라 존재한다. (참고 : André Gaudreault, "Narratologie des premiers temps: la mimésis et la diégésis" in *Du littéraire au filmique*, Paris, Armand Colin, 1999, pp.55-69.) 게임의 디제시스에 관해서는 3장에서 후술하기로 한다.
- 10) 파생실재는 ‘원래(fr: origine)에 대응하는 것도 없고 현실(fr: réalité)에 대응하는 것도 없는 실재(fr: réel)’를 지칭한다. 이 글의 ‘파생실재’ 개념은 장 보드리야르의 것을 참조한다. 프랑스어 hyper는 ‘극도의’, ‘과도의’ 등으로 번역될 수 있으나, 이 글에서는 보드리야르의 저서를 국문으로 번역한 역자의 아이디어를 따르고자 한다. 국내 미술 분야에서는 ‘극사실주의’로 번역하는 경향이 있다. 장 보드리야르, 『시물라시옹』, 하태환 역, 민음사, 2001, 12쪽. 게임의 파생실재에 관해서는 4장에서 후술할 것이다.

의 매끄러운 연쇄로 구성된다. 즉 게임은 “대상이자 동시에 과정이며, 그러므로 문학처럼 읽거나 음악처럼 듣거나 영화처럼 시청하는 데서 그치지 않고 반드시 실제로(Actually) 플레이해야만 하는” 매체다.¹¹⁾

2. 게임플레이의 의미

게임이 읽고 듣고 보는 것뿐만 아니라 ‘실제로 플레이하기’까지를 아우른다는 말은 게임플레이가 서사나(선형[Linear]이든 비선형[Non-linear]이든 수형[Tree]이든) 시청각적 재현의 단순 산술적 총합이 아니며, 규칙들의 반영(Mirror of rules)은 더더욱 아님을 의미한다.¹²⁾

질 들뢰즈(Gilles Deleuze)가 앙리 베르그송(Henri Bergson)의 개념을 재해석하여 제시한 ‘잠재적인 것-현실화된 것(fr: le virtuel-l’actuel)’ 개념 쌍은 게임플레이 개념을 이해하는 데 주효하다. 그에 따르면 ‘잠재적인 것’은 현실화 가능한 모든 잠재적 가능성들을 내재한 상태 즉 ‘아직 현실화되지 않은 것’을 이르며, ‘현실화된 것’은 내재된 잠재적 가능성 중 하나가 비로소 현실화된 상태를 이른다.¹³⁾ 이 때 가능성의 현실화(Actualization)는 한 번에 하나씩만, 다시 말해 유일무이(Singular)의 방식으로만 일어날 수 있으며, 따라서 각각의 ‘현실화된 것’은 늘 개별적

11) Espen Aarseth, “Computer Game Studies, Year One”, *Game Studies* No.1, 2001.7. <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>.(검색일자 2022. 1. 5.) 에스펜 올셋의 글을 인용하는 과정에서 다소 의역했음을 밝힌다.

12) 참고 : Jesper Juul, *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge: The MIT Press, 2005, pp.83~88.

13) 참고 : Gilles Deleuze et Claire Parnet, *Dialogues*, Paris: Éditions Flammarion, 1996, pp.180-181. 프랑스어 virtuel은 문맥에 따라 ‘가상적인’을 의미하기도 하나, 들뢰즈의 개념어에 국한할 경우 ‘잠재적인’으로 번역한다. “현실화(l’actualisation)는 잠재적인 것(le virtuel)에 내재되어 있다. 잠재적인 것의 현실화는 단수성/특이성(la singularité)의 특성을 갖는 반면, 현실화된 것(l’actuel) 자체는 구성된 개인성/개체성(l’individualité)이다.” 이 글의 논지 전개상 들뢰즈의 개념에 관한 이론 설명은 간략한 수준에서 같음할 수밖에 없으므로, 상세 설명은 다음 책을 참고하기 바란다. 마누엘 데란다, 『강도의 과학과 잠재성의 철학 - 잠재성에서 현실성으로』, 김영범 · 이정우 역, 그린비, 2009.

(Individual)이라는 특성을 갖는다.¹⁴⁾

들뢰즈의 개념을 게임과 게임플레이에 적용하면 ‘잠재적인 것’은 ‘아직 플레이되지 않은 게임’에, ‘현실화’는 ‘게임을 플레이하기’에, 그리고 ‘현실화된 것’은 ‘플레이된 게임’에 해당한다. (영화의 경우, 최종적 수용층위에서는 시청자 개개인의 경험과 지식 등이 개별적으로 작용하지만, 일반적으로 영화의 콘텐츠 자체는 이미 가능성이 현실화된 이후의 것이다.) 게임의 경우 콘텐츠는 이미 정해진 것이 아니라 개별(Individual) 플레이어가 게임을 실제로 플레이함으로써, 즉 잠재적 가능성을 현실화함으로써 점진적으로 구축되는 것에 가깝다. 즉 영화의 개별성이 이미 구축된 단일한 콘텐츠를 각 시청자가 개별적인 방식으로 인지하고 해석하는 것에 관련된다면, 게임의 개별성은 각 플레이어가 그의 개성(Individuality)에 따라 게임을 실제로 플레이함으로써 그만의 콘텐츠를 개별적인 방식으로 직접 구축하는 것으로부터 기인한다. 예를 들어, 영화 콘텐츠는 이미 정해진 것이므로 내 집에서 보던 DVD를 들고 친구네 집으로 이동한다던지 친구가 갖고 있는 DVD에서 원하는 지점을 선택해 재생하는 식으로 이어서 보는 것이 가능하다. 그러나 게임은 플레이하는 행위가 곧 콘텐츠를 구축하는 행위이므로 설령 그 친구가 나와 동일한 게임을 소유하고 있더라도 내가 하던 게임을 친구네 집에서 이어서 할 수 없다. 간단히 말해서, 모든 게임플레이는 예외 없이 ‘개별적으로 현실화된다’ 것이다.

14) 들뢰즈는 이를 동사의 원형(Infinitive)과 활용(Conjugation)을 통해 설명한다. ‘게임을 플레이하다(Play)’라는 동사 원형 하나를 예로 들어보자. 동사 원형은 ‘그들은 내일 게임을 플레이하다’처럼 문장 내에서 그대로 사용될 수 없다. ‘그들(3인칭 복수)’이나 ‘내일(미래형 시제)’ 같은 사용 맥락에 따라 이 동사에 내재된 가능성들(게임을 플레이한다/했다/할 것이다/할 것 같다 등의 다양한 동사 활용으로 구성된 계열체) 중 하나로 현실화된다. 참고 : Gilles Deleuze, *Logique du sens*, Paris: Éditions de minuit, 1969, p.30.

Ⅲ. 게임의 디제시스적 환상

1. <AC 발할라>와 디제시스 정의

<AC 발할라>는 싱글 플레이어 게임이 자주 그러하듯 내러티브 전개와 병행하여 게임플레이가 진행된다. 즉 이야기를 따라 플레이한다. 우선 <AC 발할라>에는 선(線)적인 이야기 흐름을 따라 엔딩을 보기 위한 중단(縱斷)의 플레이가 있다. 중단의 플레이는 선형 플롯에 기반을 둔 스토리-중심 게임(Story-driven 또는 Narrative-driven game)에서 서사 진행을 따라 엔딩을 향해 선형적으로 빨리 나아가는 플레이를 의미한다. <AC 발할라>의 내러티브는 9세기경 바이킹이 영국을 침공했던 ‘이교도 대군세(Great Heathen Army)’ 시기를 배경으로 한다. 바이킹 전사인 에이보르와 시구르드가 잉글랜드에 정착하는 과정에서 다수의 세력과 연맹을 맺는 것이 주 스토리다.

한편, 연맹을 맺는 메인 퀘스트¹⁵⁾들이 다소 병렬적이라는 특징은 횡단(橫斷)의 플레이와 연관이 있다. 횡단의 플레이는 영상의 시각적 아름다움을 감상하거나 공간을 탐험하거나 서브 퀘스트 수행 및 여러 번의 플레이를 통해 스토리 외의 다른 요소들에 관심을 갖는 경우를 지칭한다.¹⁶⁾ <AC 발할라>에서는 일정 수준의 능력치가 쌓이면 몇 가지 선택지 중에 먼저 어떤 공간에서 플레이할지 순서를 달리 할 수 있기 때문에 횡단의 플레이가 가능하다. 뿐만 아니라 아스가르드, 요툰하임, 노르웨이, 잉글랜드, 빈란드로 구분되는 5개의 맵(Map) 환경은 내러티브의 선적인

15) 이 글에서는 플레이어가 “일련의 도전들을 완수하기 위해서 게임 공간을 움직이고 행동하게 만드는 가장 효과적인 동기”로서 퀘스트를 정의한다. Espen Aarseth, “Quest Game as Post-Narrative Discourse”, *Narrative across Media : The Language of Storytelling*, Lincoln: University of Nebraska Press, 2004, p.368.

16) 중단과 횡단의 플레이에 관한 심도 있는 논의는 다음 논문을 참고하기 바란다. 이수진, 「인터랙티브 무비의 중단과 횡단의 플레이 : <디트로이트 비컴 휴먼>을 중심으로」, 『인문콘텐츠』 59호, 인문콘텐츠학회, 2020, 219~242쪽.

흐름을 따라 가다가 얼마든지 일종의 ‘삿길’로 빠져들 수 있는 가능성을 품고 있다(앞에서 언급한 게임의 잠재된 것-현실화된 것의 관계를 떠올려 보자). 유물찾기, 보물찾기, 결사단원 처치하기, 올로그, 수수께끼, 전설의 짐승 등 다양한 서브 퀘스트 또한 횡단의 플레이를 유발한다.

<AC 발할라>의 게임 속 세계는 한 마디로 ‘그럴싸하다’. 에이보르, 시구르드와 란드비, 암살검과 활, 말과 늑대, 까마귀 클랜, 레이븐소프, 고대 결사단, 9세기 노르웨이와 잉글랜드의 자연 등은 존재할 법하다. 게다가 플레이어는 캐릭터의 삶이 펼쳐지는 세계라면 ‘세계관’이란 이름으로 거의 모든 허구적 설정을 받아들인다. 예를 들어 <어쌔신 크리드> 세계관 내에서 인간의 기억은 DNA속에 기록된다. 잠재된 기억 데이터는 몇 대의 후손에게까지도 DNA에 저장되어 계승되는데, 애니머스를 활용하여 그 기억을 상기할 수 있다. 애니머스는 사용자의 DNA를 탐색해 그 속에 잠재된 조상의 기억을 가상현실의 형태로 재생하는 기계이다. 플레이어가 조작·제어하는 캐릭터는 이 가상현실에 존재한다. 이 구조는 ‘미장아빔(fr: Mise en abyme, 격자 구조)’을 상기시킨다. 게임이라는 가상현실 안에서 애니머스가 재생하는 가상현실이 등장하기 때문이다. 게임 안에서 다시 게임 속 현실과 가상현실이 구분된다. 즉 여러 겹의 현실 층위가 중첩된다.

게임 콘텐츠 속 세계를, 영상기호학의 개념을 빌려, ‘디제시스’라 정의할 수 있다. ‘디제시스’ 개념은 일찍이 서사학에서 강조되었는데, 모방과 닮음을 강조하는 ‘미메시스(mimèsis)’ 개념과 쌍을 이룬다. 미메시스는 웹툰, 만화, 드라마, 영화, 게임 등과 같이 이미지를 활용하는 문화콘텐츠에서 특히 직접적으로 그 특성을 드러낸다. 시각적인 기표와 그 기의가 닮음 관계로 엮어져 있어, 우리가 이미지를 보자마자 직접적으로 현실의 대상을 알아차리기 때문이다. 나아가 ‘그림이 진짜 같다’, ‘CG가 리얼하다’ 등의 표현은 대부분 우리가 현실에서 보는 대상과 똑같은 정도로 충실하게 모방 및 재현된 이미지를 지칭하는 말이다. 여러 이미지

들을 연속적으로 사용하면서 이야기를 시각화할 경우, 즉 미메시스에 기반을 두고 픽션 세계를 재현할 경우, 구축된 세상은 대상과의 닮음 관계를 넘어 보다 더 확장된 현존감을 조성한다(음향 역시 미메시스의 차원에서 접근할 수 있으나, 말하는 음성과 분위기를 조성하는 음악은 상징의 차원에 속한다). 요약하자면 디제시스란 이야기를 따라 가다보면 인지되는, 현실처럼 물리적으로 또는 실제적으로 존재할 것 같은 스크린 속 (논)픽션 세계이며, “이야기되는 것이며, 지시하고 있는 세계이고, 유사-현실을 공시하는 것을 포함하여 신체로서의 허구 자체를 지칭”한다.¹⁷⁾

2. 게임의 디제시스와 디제시스적 환상

싱글 플레이어 게임의 핵심 특징 중 하나인 컷-신은 디제시스가 구축되는데 효과적인 게임 디자인 요소이다.¹⁸⁾ 컷-신이 포함된 최초의 게임으로 <팩-맨>(Pac-Man, 1980)을 꼽는다.¹⁹⁾ 당시에 플레이어는 게임 도중 플레이가 잠시 ‘끊기는(Cut)’ 부분에서 조작하는 액션을 취하지 않고, 팩-맨과 괴물들이 서로 쫓고 쫓기는 장면을 묘사한 ‘신(Scene)’을 감상했다. 그리고 이 컷-신의 역할은 <팩-맨>의 스토리 전개를 돕는 것이었다.

<팩-맨>의 경우처럼, 대부분의 컷-신에는 캐릭터와 핵심 사건에 관한 배경 설명이 등장한다. 앞으로 진행될 퀘스트에 대한 정보를 제공하여 내러티브 맥락에서 논리적 타당성을 확보한다. 예를 들어 에이보르가 동맹 지도에서 새로운 영토를 선택한 이후, 란드비와 대화하는 장면은 컷-신으로서, 에이보르가 앞으로 대면하게 될 새로운 인물, 공간, 사건 등의 단서를 제공한다. 이 컷-신에서 플레이어는 잠시 조작을 멈추고 감상한

17) 크리스티앙 메즈, 『상상적 기표』, 이수진 역, 문학과 지성사, 2009, 387쪽.

18) Rune Klevjer, “Cut-Scenes”, *Routledge Companion to Video Game Studies*, New York: Taylor & Francis, 2014, p.302.

19) *Ibid.*

다.²⁰⁾ 프리-스크립티드(pre-scripted)되고 렌더링은 플레이어의 기기에서 실시간으로 이루어지든, 1990년대 중반처럼 프리 렌더(Pre-rendered), 즉 이미 완결된 동영상(full-motion video, FMV)이든, (좁은 의미에서의) 플레이가 필요 없는 영화의 형태와 유사하다고 해서, 컷-신을 ‘시네마틱(Cinematic) 시퀀스’라고 부르기도 한다.²¹⁾

조작·제어 행위를 하는 부분이건, 감상만 하는 부분이건, 게임 콘텐츠에는 반드시 “지각적인 전이(fr: transfert perceptif)가 수반”된다.²²⁾ 예를 들어 까마귀 기능을 사용하여 풍경을 조망할 때, ‘신뢰의 도약’ 스킬을 써서 에이보르를 높은 곳에서 점프하듯 뛰어내리게 할 때, 슬로 모션(Slow motion)으로 느리고 우아하게 하강하는 움직임을 보고, 플레이어는 조작 주체로서 그리고 지각 주체로서 몰입하게 된다. 이미지와 소리 공간을 채운 기표들을 시각·청각의 감각기관을 통해 인식하면서 즉각적으로 본인이 이미 알고 있는 (이 게임의 규칙, 다른 게임들의 규칙, 영화에서 사용되는 슬로 모션 연출, 고공 하강의 물리 법칙 등 수많은) 참조 대상을 동원한다. 이를 통해 디제시스를 적극적으로 이해한다. 모니터 화면에 형상화된 것들을 보고 마치 내가 지금-저기에 있는 것처럼 빠져든다. 플레이어는 캐릭터에 동일시한다. 캐릭터는 플레이되는 객체(Object)이면서 동시에 디제시스 내부에 존재하며 탐험하는 주체(Subject)이기도 하다.²³⁾

20) 오직 보고 듣기만 하는 구간과 직접 플레이하는 구간이 교차할 때, 즉 얼마나 빈번하게 컷-신이 등장하는가에 따라 게임의 속도(pacing)가 조절되기도 한다.

21) FMV 유형 컷-신은 1990년대 초중반에 도입되어 1990년대 중후반에 가장 적극적으로 활용되었으나, 2000년대 초반 이후 거의 자취를 감추었다고 해도 무방하다. <AC 발할라>의 모든 컷-신의 내용은 미리 작성된 것이나, 실시간으로 렌더링되는 것으로 보는 편이 합당한데, 플레이어가 선택한 게임의 화면 묘사 옵션에 따라, 즉 화질 설정에 따라, 해당 컷-신의 묘사 수준도 함께 달라지기 때문이다.

22) 메츠, 앞의 책, 142쪽.

23) Rune Klevjer, “Enter the Avatar : The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games”, *The Philosophy of Computer Games*, New York: Springer, 2012, p.19.



[그림 1] <AC 발할라>의 까마귀 뷰(view)

게임을 플레이한 경험이 있다면, 플레이 스타일이나 개인 취향에 따라 게임플레이가 축적되면서 저마다의 캐릭터를 만들어간다는 것을 잘 알고 있을 것이다(앞서 언급한 ‘현실화된 나의 게임’을 떠올려보자). 이러한 맥락에서 게임 속 캐릭터는 플레이어가 자신의 욕망과 취향을 투영하는 대상이다. <AC 발할라>의 경우, 시작부터 캐릭터를 남성으로 할지 여성으로 할지 선택할 수 있으며, 캐릭터의 능력 강화(= ‘스킬을 찍는’) 과정에서 근거리 공격을 잘하는 캐릭터로 키울지, 원거리 공격을 잘하는 캐릭터로 키울지 선택할 수 있고, 무기 인벤토리 관리에서 검, 도끼, 창, 활 등의 종류 중 선택하여 강화할 수 있다. 각 선택에 따라 게임 시작점에서 잠재적인 상태였던 것이 점진적으로 개인화되며 현실화된다.

이제 ‘나’를 대신하는 캐릭터를 통해 “화면과 나 사이에 있는 투명한 제 4의 벽을 넘어 픽션 세계로 몰입하고, 동시에 나를 둘러싼 외부 세계로 향한 관심을 일시적으로 거둬들인다.”²⁴⁾ 플레이어는 현실적으로 그리고 물리적으로 ‘플레이 중’이란 것을 분명 알고 있으면서, 동시에 픽션

24) 이수진, 『웹툰과 영상의 기호학』, 커뮤니케이션북스, 2022, 58쪽.

세계인 디제시스를 공고히 하는데 자발적으로 참여한다. 하지만 플레이어의 현실은 게임에 의해 물리적이고 직접적인 영향을 받지 않는다. 그리하여 이 “디제시스적 환상(fr: leurre diégétique)”에 매료된다.²⁵⁾ 사실 ‘leurre(en: lure)’는 환상이라고 번역하기에는 아쉽다. 이 단어가 ‘착각하도록 던지는 미끼’, ‘매력적인 속임수’를 동시에 의미하기 때문이다. ‘디제시스적 환상’을 길게 풀어서 ‘이야기 안에 내재된 단서들을 따라 가다 보니 본인도 모르게 디제시스에 몰입하게 되는 자발적 과정’ 정도로 이해하기로 하자.

3. ‘지금-저기’에 있는 나의 캐릭터

화면 속 세상/디제시스에 있는 ‘나의 캐릭터 또는 아바타(Avatar)’는 ‘가상의 육체(fr: corps virtuel)’로서 존재한다. 모리스 메를로-퐁티(Maurice Merleau-Ponty)에 따르면, 우리는 거울 속에 비춰진 몸을 지각할 때, 마치 본인이 속한 현실의 몸은 순간적으로 사라지고 거울의 육체가 우선인 것처럼 행동한다고 한다. 현실의 몸은 거울의 가상의 몸으로 대체된다는 것이다. 거울에 비친 채로 움직이고 걷는 실험을 할 경우, 거울 속 가상의 팔과 다리를 본인의 팔과 다리와 혼동할 정도로까지 실제적인 것으로 느끼며, 이 순간 우리는 “스펙터클에 거주하게 된다. 공간의 층위가 동요되고 새로운 위치를 부여하게 된다.”²⁶⁾ 게임의 경우, 거울을 모니터 화면으로, 디제시스 캐릭터를 가상의 육체로 해석할 수 있다. 이는 게임이 운동 기관을 동원하여 체현된(Embodied) 플레이를 하는 매체이기 때문이다.

게임에서 디제시스적 환상은 물리적으로 플레이 중인 시각적 그리고 가상적 스펙터클이 ‘나의 여기’와 완전히 다른 세계에 관한 것이라는 사

25) 메츠, 앞의 책, 150쪽.

26) Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris: Gallimard, 2016, Première parution en 1945, p.298.

실을 인지하고 있기에 가능하다. 다시 말해 게임 세계와 우리의 현실은 전혀 다른 성질의 공간이라는 점이 우리를 안심시킨다는 뜻이다. <AC 발할라>에서는 적을 암살하거나 머리를 절단하고 재물을 약탈해도 괜찮다. 아니 오히려 그렇게 해야만 바이킹으로서 디제시스가 더 ‘그럴싸하게’ 구축된다. 이 게임의 화려한 그래픽을 통해 드러나는 풍경은 현재 지구상에서 찾아볼 수 없다. 나의 에이보르는 살아 있는 인물이 결코 아니다. 그가 싸우는 적 또한 실제 사람이 아니다. 하지만 에이보르의 세상이 오롯이 부재하는 것일까? ‘지금-저기’가 ‘지금-여기의 현실’과 다른 종류임을 인정하기만 한다면, 게임 속 세상 역시 존재한다고 볼 수 있지 않을까 ?

물론 게임과 우리의 일상생활을 구분하는 기준이 있다. 플레이어는 게임마다의 규칙(Rules)²⁷⁾을 일련의 행위들을 강제하는 것으로서 이해하고, 이를 자발적으로 수용하면서 플레이한다. 게임을 한다는 것은 규칙을 이해하는 것이며, 나아가 플레이하고 있다는 사실을 인지한다는 뜻이다.²⁸⁾ 동시대 디지털 게임의 경우, 전통적 의미에서 게임을 위한 별도의 공간으로 이동할 필요가 사라졌다. 예전 같았으면 게임을 하기 위해, 집 근처에 있는 오락실, 아케이드 등으로 가야만 했다. 지금은 거실(또는 방)에 있는 게임기/컴퓨터를 켜기만 하면 된다(콘솔 게임이란 명칭은 이 맥락에서 문자 그대로 매우 적합하다).²⁹⁾ 게임 컨트롤러를 들고 프로그

27) “게임의 규칙과 인터랙션 요소, 플레이 양상 등을 설계하는 작업”을 게임 디자인이라 정의한다. 게임 디자인은 게임플레이의 흥미, 재미, 의미 등과 가장 직접적으로 상관되는 작업이다. 우리의 일상이 누군가의 의도로 계획 및 디자인되는 것이 아니라는 점 역시 게임과의 차별점이다. Richard Rouse III, “Game Design”, *Routledge Companion to Video Game Studies*, New York: Taylor & Francis, 2014, p.83.

28) Bernard Perron and Mark J.P. Wolf, *Video Game Theory Reader 2*, New York : Routledge, 2009, p.111.

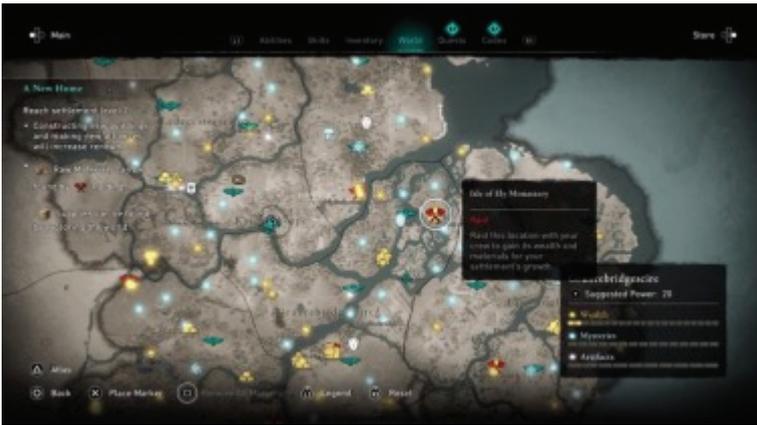
29) <AC 발할라>는 PC, Xbox Series X, Xbox One, Playstation 4, 5 등에서 플레이 가능한데, 플레이스테이션과 엑스박스 는 콘솔(console) 게임이라고도 지칭된다. 이 명칭은 서양 문화권에서 거실에 놓이는 가구를 지칭하는 콘솔에서 유래했다. 현 시점 게임 콘솔들이 인터넷 네트워크에 접속해서 본인 계정을 사용하는 것이 기본 설정이라, 인터넷 사용은 물론 유튜브, 넷플릭스, 디즈니+, 애플TV 등과 같이 OTT 플랫폼 사용자

램 가동의 일정 절차를 거치면, 게임 세계로 바로 진입한다. 이러한 문화 기술 환경을 고려할 때, 게임 규칙이야말로 현실과 다른 종류의 현실을 경계 짓는 기준이다.

IV. 게임의 파생실재 구현

1. 탐험 가능한 3D 가상공간

게임의 디제시스를 탐험(Exploration)하고 이 세계가 어떻게 작동하는지(=게임 규칙³⁰⁾) 배우는 것은 플레이 중에 일어나는 중요한 일이다. 계



[그림 2] <AC 발할라>의 위치 표시 지도

라면 언제든지 스트리밍 서비스를 통해 문화콘텐츠를 즐길 수 있다. 이러한 맥락에서 게임 콘솔을 ‘문화콘텐츠 전용 컴퓨터’로 분류할 수도 있겠다.

- 30) <AC 발할라>의 게임 규칙을 열거하는 것만으로도 상당수의 지면이 필요하므로 논지 전개에 위해, 다음과 같은 몇 가지 규칙만을 예로 들기로 하자. 지도의 특정 지점들에서 동기화를 완료할 경우, 빠른 이동 포인트가 활성화되며 이 지점을 이용하면 원하는 위치로 바로 이동할 수 있다. 무기 인벤토리를 관리하는 데에는 파밍으로 얻은 직물, 광물, 가죽 등이 필요하며, 장비 강화를 위해서는 일정 수까지 해당 물품을 확보해야 한다. 따라서 지도에 표시된 보물을 찾아서 그 안에 있는 보상을 수집해야 한다 등등.

입에서 디제시스 공간은 맵 환경으로 구체화된다. 맵이란 용어는 지도를 넘어 게임의 공간적 차원을 총칭한다. 맵 디자인은 캐릭터가 이동하며 액션을 취하는 공간을 설계하는 작업으로서 동선에 따라 지형 및 건축물 등의 가상 객체를 배치하는 것이 핵심 과제다. 맵 디자인은 퀘스트를 수행하는 레벨 디자인과도 밀접한 연관이 있다. 캐릭터는 공간을 이동하면서 적을 처치하고 아이템 및 기술을 획득하면서 레벨을 높인다.

<AC 발할라>의 경우 지도상에 보물, 유물, 지식의 책, 수도원 등이 표시되어 있는데 ‘지도에서 말끔하게 표시 지우기’를 목표로 한다면, 메인 퀘스트를 좇아 종단의 플레이를 하는 것과는 별도로, 서브 퀘스트를 좇아 횡단의 플레이를 하게 된다. 후자의 경우에는 탐험 자체에 몰입한다. 동시대 싱글 플레이어 게임은 3차원 가상공간에서 ‘내비게이션(navigation-항법, 탐색 등으로 번역 가능)’하는 것을 주요 특징으로 한다.³¹⁾ 여기에서 내비게이션이란 한 장소에서 다른 장소로 이동하는 과정에서, 지형을 관측하고 방위와 위치를 파악하여 이동 방향을 판단하는 행동을 지칭한다.³²⁾ <AC 발할라>의 경우 에이보르가 건너나 뛰거나 절벽을 오르거나 말(또는 늑대, 배)을 타고 옮겨 다니는 것 등을 위치로 표시할 수 있는 공간이 제시된다. 게임 엔딩을 보기 위해서는 게임 공간을 살피며 퀘스트를 수행해야 한다. 내러티브 기반 게임의 경우, 이 게임 공간은 스토리 전개와 밀접하게 연관된다(스토리 진행에 따라 단계별로 탐험해야 하는 공간이 달라진다는 뜻이다. 이미 언급한 것처럼 맵 디자인 및 레벨 디자인과 밀접하게 연관된다).

<AC 발할라>의 경우, 9세기 노르웨이와 잉글랜드의 지형(ex. 산, 언덕, 숲, 동굴, 절벽, 바다, 강, 도시, 마을), 식물(ex. 나무, 열매, 꽃, 풀), 동물(ex. 새, 물고기, 들짐승, 가축), 기후에 따른 자연 환경(ex. 노르웨이

31) 레프 마노비치는 이를 ‘Navigable 3D Virtual Space’라고 명명한다. Lev Manovich, *Software Takes Command*, New York: Bloomsbury Academic, 2013, p.63.

32) 게임의 가상공간은 퀘스트와 상관없이 존재하므로 목적 없는 배회, 산책, 둘러보기 등도 얼마든지 가능하다.

와 잉글랜드 맵의 북부를 지배하는 설원, 빈란드와 잉글랜드 맵의 중부를 지배하는 단풍, 잉글랜드 맵의 남부를 지배하는 초록 평원), 건축(ex. 수도원, 교회, 성당, 대장간, 마굿간, 룡하우스), 교통수단(ex. 말, 마차, 수레, 룡십), 무기(ex. 활, 칼, 도끼, 창, 방패), 생활(ex. 주거, 의복, 음식, 술, 결혼식, 정치, 종교)을 비롯하여 다양한 요소들이 9세기 바이킹과 영국인들을 중심으로 한 당시 시대상을 반영한다.



[그림 3] <AC 발할라> 잉글랜드 북부 맵의 룡하우스와 자연 환경



[그림 4] <AC 발할라> 잉글랜드 중부 맵의 룡십과 자연 환경

<AC 발할라>의 ‘리얼한’ 고해상도 그래픽의 정확성은 디지털 이미지의 ‘하이퍼리얼’ 양상을 떠오르게 한다. 동시대 디지털 게임은 대부분 3D 모델링(3D modeling)을 통해 작업되는데, 모델링이란 가상의 3차원 공간에 재현될 수 있는 객체를 점과 선, 면 등을 이용해 만드는 작업을 지칭한다. 모양, 색, 반사율, 투과율, 부드러움, 텍스처 등과 같은 특성이 표현되고, 객체 자체는 물리적/물질적으로 현실에 존재하는 실제 형태의 조형과 매우 유사하도록 구성된다. 이는 외양의 ‘리얼한’ 모습을 의미하는 것을 넘어, 캐릭터의 행위에 따라 반응하고 실시간으로 변화하는 것처럼 느껴지게 하는 렌더링³³⁾과 물리적 모델링도 포함한다. 설원을 걸을 때 뾰드득 소리를 내며 찍히는 발자국, 광물을 깨뜨릴 때 산산조각 나는 모양새, 도끼로 창문을 내리칠 때 박살나는 유리, 수영으로 가로지르는 강의 물결 등을 물리 시뮬레이션 엔진을 통해 구현되는 것이다. 이렇게 프로그래밍되고 디자인된 게임은 높은 수준의 표현 충실도를 갖는다.

2. 시뮬레이션 기술로 구현된 파생실재

게임의 파생실재 구현은 우리의 지금-여기를 있는 그대로 옮기는 것이 아니라, 게임의 이미지 생산 방식에 기반을 두고 “다른 현실을 사실적으로” 구현하는 것에 해당한다.³⁴⁾ 사실 우리 중 그 누구도 9세기의 노르웨이와 잉글랜드, 바이킹과 북유럽 신화를 실제로 경험하지 않았다. 하지만 상당수의 플레이어들은 <AC 발할라>의 파생실재의 현존감을 의심하지 않는다.³⁵⁾

33) 실시간 렌더링(Real-time rendering)이란 입력-연산-출력의 과정이 실시간으로 컴퓨터에 저장된 3D 데이터를 기반으로 이미지를 생성하는 과정을 지칭한다. 이때 3D 이미지가 매우 빠른 속도로 계산되기 때문에, 플레이어의 입장에서는 본인의 조작·제어 액션에 따라 (수많은 이미지로 구성된) 신이 마치 실시간으로 진행되는 것처럼 보이게 된다.

34) Manovich, *The Language of New Media*, p.202.

35) 구체적인 내용은 다음의 게임 리뷰를 참고하기 바란다. <https://www.ign.com/articles/assassins-creed-valhalla-review>. 검색일 22.2.10. <https://kr.ign.com/assassins-creed-2020->

얼마 전 개봉한 <매트릭스: 리저렉션>(Matrix: Resurrection, 2021)은 현실과 가상현실의 모호한 경계를 주목한 <매트릭스>(1999)의 세계관을 고스란히 계승하고 있다. <매트릭스: 리저렉션>은 <어쌔신 크리드> 시리즈처럼 ‘게임 속 게임’ 또는 ‘가상현실 속 가상현실’이라는 격자 구조를 취한다. 영화 개봉 즈음에, 에픽 게임즈(Epic Games)는 TGA(The Game Awards) 2021 행사에서 언리얼 엔진 5로 만든 테크 데모(Technical Demo) <매트릭스 어웨이큰스(The Matrix Awakens, an Unreal Engine 5 Experience)>를 공개했다.³⁶⁾ 4.138 x 4.968 km² 크기의 오픈월드 형식으로 구현된 <매트릭스 어웨이큰스>는 메타휴먼(MetaHuman), 나나이트(Nanite), 루멘(Lumen), 실시간 레이 트레이싱(Real-time Ray Tracing) 등의 최신 기술을 사용한다.³⁷⁾ 언리얼 엔진 5로 구현된 <매트릭스 어웨이큰스>의 맵 환경은 현실에서 경험할 수 없는 다양한 조작·제어를 가능하게 한다. 도시에서 모든 자동차와 사람을 제거하여 텅 빈 거리를 유유히 걸을 수도 있으며, 태양 빛의 조도를 바꿔 낮과 밤을 몇 초 사이에 교차시킬 수도 있다. 언리얼 엔진 5로 대변되는 게임 업계의 발전은 점점 더 우리에게 시뮬레이션 기술의 한계를 의심하게 만들고 있다.

흥미롭게도 <매트릭스>는 ‘시물라크르(fr: simulacre)’와 장 보드리야르를 대중적으로 세간에 알린 작품이다. 보드리야르는 일찍이 현대 사회

pc/9854/review/eossaesin-keurideu-balhalra-ribyu. 검색일 22.2.10. <https://www.metacritic.com/game/pc/assassins-creed-valhalla>. 검색일 22.2.10.

36) 테크 데모는 플레이스테이션5나 엑스박스 시리즈 X/S 등의 콘솔 게임기가 있다면 무료로 다운받아 플레이할 수 있다. <https://www.unrealengine.com/en-US/wakeup>. 검색일 22.2.10.

37) 에픽 게임즈 코리아의 보도 자료에 따르면, 메타휴먼은 가상 캐릭터 제작 기능을, 나나이트는 가상 지오메트리 시스템을, 루멘은 광원 효과 기능을, 실시간 레이 트레이싱은 빛의 반사, 굴절, 회절, 산란 등의 표현 기능을 지칭한다. 이상의 기술들을 사용하면 동일한 수준의 작업을 다른 프로그램을 사용하여 작업할 때보다 3-40% 작업 시간을 감축할 수 있으며, 광활한 오픈월드를 보다 사실적으로 보다 쉽게 제작할 수 있다고 한다. 참고 : 박광석, “매트릭스 테크 데모, 진짜 메타버스로 가는 첫걸음” <https://www.inven.co.kr/webzine /news/?news=266018&isikin=tera&mainnews=1&page=0>. 검색일. 2022.2.27.

의 가장 중요한 특징으로, 원본과 복제 및 현실과 모방의 이항 대립이 소멸되는 현상을 주목한 바 있다.

참조대상(fr: les référentiels)이 소멸되어 가면서 시뮬라시옹(simulation)의 시대가 열리고 있다. [...] 이 참조대상들이 기호의 시스템 속에서 인공적으로 부활하면서 시뮬라시옹이 강화된다. [...] 이는 실재의 기호가 실재 자체를 대체하는 것을 말한다.³⁸⁾

보드리야르가 제시한 시뮬라시옹은 파생실재와 밀접하게 연관된 개념으로서, 현실 및 실재에 반대되는 것이 아니다. 우리의 현실을 모방/복제하여 똑같이 만든 ‘극도의’ 현실을 지칭하지 않는다. 보드리야르에 따르면, 현대 소비사회 및 대중문화가 일상 깊숙이 자리한 문화 패러다임에서는 실제 존재하는 참조대상이 없이도 기호로서만 존재하는 각종의 파생실재들을 찾아볼 수 있다(ex. 디즈니랜드, 지도, 광고, TV 프로그램, SF 등). 이 각종 파생실재들을 분석하여 일종의 패턴을 찾을 수 있고, 이를 모델로서 유형화할 수 있다. 그리고 최후적으로는 이 모델을 쫓아 끊임 없이 새로운 파생실재를 만들어내기에 이른다. 바로 이 과정을 ‘시뮬라시옹’이라 명명했는데,³⁹⁾ 현대 사회는 바로 이 시뮬라시옹의 시대란 것이다.

보드리야르가 제시한 시뮬라시옹-시뮬라크르-파생실재 개념은 VFX CGI (Visual Effects Computer-Generated Imagery, 특수 시각효과 컴퓨터 생성 이미지)의 특성과 매우 잘 맞아떨어진다. 기존의 전통적인 재현 방식에서 (손으로 그리든 카메라로 찍든) 현실에 존재하는 대상이 꼭 필요

38) Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris: Galilée, 1981, p.11. 이 맥락에서 simulation은 정보기술 분야의 시뮬레이션 시스템만을 의미하지 않고, 좀 더 포괄적으로 적용된다. 보드리야르의 개념을 설명할 때에는 프랑스식 음차, ‘시뮬라시옹’을 사용한다.

39) 단어의 의미 상, 시뮬라시옹은 시뮬레(simuler, 위장하다, -인 체하다, 모의실험하다, 복제하다 등)의 행위 또는 과정을, 시뮬라크르는 그 결과물을 지칭한다.

했던 반면, 3D 게임의 경우 실제 대상의 존재 여부와 상관없이 컴퓨터 프로그램으로 거의 모든 객체를 만들어내기 때문이다. 앞서 살펴본 <AC 발할라>와 같은 동시대 디지털 게임은 거의 전부 동종의 기술에 바탕을 둔다. 따라서 우리가 게임플레이를 통해 체화하는 디제시스는 시물라시옹 과정을 거친 파생실재일 수밖에 없다.

V. 맺는 말

인문학적 의미의 ‘시물라시옹’과 다소 결을 달리하긴 하나, 정보기술 분야의 시뮬레이션 역시 흥미롭게도 보드리야르가 그 개념을 주목한 시기와 거의 동시대적으로 등장했다. 1987년에 재런 러니어(Jaron Lanier)가 개발한 시뮬레이션 시스템은 사용자가 머리 부분 탑재형 디스플레이(HMD, Head Mounted Display)와 같이 특정 인터페이스를 통해 가상현실 속으로 진입하는 경험을 하고, 사용자의 반응이 실시간으로 피드백되면서 자연스럽다는 인상, 마치 현실 같다는 착각을 불러일으키는 하드웨어 및 소프트웨어를 지칭한다.⁴⁰⁾ 이때 시뮬레이션은 “눈에 보이고, 직접 탐험할 수 있고, 상호작용이 가능한 그래픽 요소들, 특히 몰입하기에 충분할 정도로 실감나는 3차원 디지털 이미지들로 구성된 시스템”이다.⁴¹⁾ 주지하다시피 이미 비행 훈련 시뮬레이터, 자동차 운전 시뮬레이터, 테마파크 기차 시뮬레이터 등 다양한 기계 장치를 시뮬레이션하고 있으며, AR-MR-VR을 거쳐 메타버스라는 또 다른 이름의 시뮬레이션 공간이 주목받는 중이다. 이러한 시대적 맥락에서 정보기술-문화예술의 융합 지점에서 탄생한 각종 시물라크르들의 본질적인 특성에 관해 자문하지 않을 수 없다.

40) “러니어가 데이터글로브, HMD, 데이터슈트 등의 특허권을 얻고 차후 이 시스템을 가상현실이라고 지칭”했다. 크리스토퍼 호락스, 김영주, 이원태 공역, 『마셜 맥루언과 가상성』, 이제이북스, 2002, 48쪽.

41) Laurent Jullier, *Les images de synthèse*, Nathan, 1998, p.30.

보드리야르는 “시물라시옹 작업이 사변적이거나 담화적이지 않고, 발생론적”⁴²⁾라고 주장한 바 있다. 이는 생산과 창작에 초점을 맞춘 통찰이라 하겠다. <AC 발할라>와 같은 동시대 디지털 게임에서 구축된 파생실재는 체현과 경험에 기반을 둔 문화예술 형식의 전형적 단면이다. 무엇을 경험하게 만드는가, 지금-저기에 있음으로서 나는 무엇을 경험하는가의 문제가 핵심에 놓인다. 우리는 전통적 영상 콘텐츠에 관해 사유할 때에 스토리, 배우의 퍼포먼스, 카메라 워크, 연출 등을 비롯하여 그때 거기 있었던 것들을 어떻게 사실적으로 재현하는가에 초점을 맞추었다. 하지만 이제 동시대 게임 비평에서는 내러티브 미디어를 넘어, 재현 미디어를 넘어, 개인화된 경험과 시뮬레이션의 미디어로 접근할 필요성이 대두되고 있다.

42) Baudrillard, *op. cit.*, p.11.

참고문헌

- 이수진, 「크리스티앙 메츠에 따른 영화 작동의 두 가지 메커니즘 ‘영화관에 가기’와 ‘영화보기’」, 『현대비평』 Vol. 08 가을호, 한국문학평론가협회, 2021, 311~319쪽.
- 크리스티앙 메츠, 『상상적 기표』, 이수진 역, 문학과 지성사, 2008.
- Alexander R. Galloway, *Gaming : Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- Bernard Perron and Mark J.P. Wolf, *Video Game Theory Reader 2*, New York: Routledge, 2009.
- Espen Aaseth, “Computer Game Studies, Year One”, in *Game Studies* no.1, 2001.
<http://gamestudies.org/0101/editorial.html> (검색일자 2022.1.5.)
- Gilles Deleuze, *Logique du sens*, Paris: Éditions de minuit, 1969.
- Gilles Deleuze et Claire Parnet, *Dialogues*, Paris: Flammarion, 1996.
- Hans Magnus, Enzensberger, *Critical essays*, New York: Continuum, 1982.
- Jean Baudrillard, *Simmulacres et simulation*, Paris: Galilée, 1981.
- Jesper, JUul, *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge: The MIT Press, 2005.
- Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2001.
- _____, *Software Takes Command*, New York: Bloomsbury Academic, 2013.
- Richard Rouse III., “Game Design”, in *Routledge Companion to Video Game Studies*, New York: Taylor & Francis, 2014, pp.83~90.
- Rune Klevjer, “Cut-Scenes”, in *Routledge Companion to Video Game Studies*, New York: Taylor & Francis, 2014, pp.301-308.
- _____, “Enter the Avatar : The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games”, in *The Philosophy of Computer Games*, New York: Springer, 2012, pp.17~38.

A Study on the Hyperreal of Digital Games:
Focusing on the Gameplay of *Assassin's Creed Valhalla*

Lee, Soo-Jin

This article attempts an interdisciplinary study on the topic of *Gameplay* and *Hyperreal*. First, focusing on *Gameplay*, we pay attention to the cultural and computer layers at the same time. Second, we explain the *Diegetic lure* (fr: leurre diégétique) as a key concept for a comprehension of *Gameplay* immersive. Third, we define *Game media* as *Simulation* and explain how hyperrealistic materialization processes are realized in games.

As a concrete example, we refer to the narrative-based single-player game *Assassin's Creed Valhalla* (2020). 3D Digital Games realize a very high level of fidelity of representation thanks to technological advances such as Computer Generated Imagery, Game Engines, 3D Modeling and Real-time Rendering. In the game, a boundary between the Real and the Virtual is blurred. Beyond the physical world of *Hic et Nunc*, the game become more *hyperreal* as if another world exists in *Ibi et Nunc*.

In front of a screen where high-resolution images are rendered in real time, a player experiences the *Diegetic lure* as if his controls affect his avatar in the game. The game is not an object of gaze for appreciation, but an object of participation and interaction. The game is not a fixed and finished product, but something that changes according to the accumulation of *gameplay*. For this reason, *Diegetic lure* increases relative to another visual art works. If traditional visual art works, including photography and film, are based on the signifiers of *Ça a été*, the game is based on the experience of *Being there now*. In this context, the game cannot be limited to narrative media, but considered as *Simulation media*.

Keywords : *Gameplay*, *Diegesis*, *Hyperreal*, *Virtual Space*, *Simulation*, *Assassin's Creed*, *Valhalla*, *Matrix Awakens*

투고일: 2022. 03. 07./ 심사일: 2022. 04. 14./ 심사완료일: 2022. 04. 14.

기억, 상상, 장소 경험을 통한 기호적 사고*

– 문화적 리터러시를 위한

자전적 글쓰기 『배움의 발견』을 중심으로

이윤희**

【 차 례 】

- I. 들어가는 말: 문화적 리터러시와 내레이션
- II. 장소와 경험, 그리고 기호적 자아
- III. 술어적 세계로서의 장소와 “나(I)”: ‘나는 집이다’
- IV. 대상으로서의 장소와 경험: ‘나는 집을 떠났다.’
- V. 표현으로서의 장소와 대화적 자아: ‘나는 우리 가족에 관해 당신에게 이야기한다.’
- VI. 나가는 말

국문초록

본 논문은 장소와 경험의 재현으로서의 자전적 글쓰기에 나타난 기호적 사고를 탐구하는 데 목적을 둔다. 궁극적으로 ‘장소 내러티브’ 모델링을 통한 기호적 사고가 타자와 타문화에 대한 공감과 이해, 그리고 해석에 이르는 문화적 리터러시를 지향하고 있다는 점을 밝힌다. 탐구 방법으로 지표적, 자기지시적 기호 “나(I)”를 매개로 장소 경험을 재현하는 주체의 기억과 상상의 행위를 고찰한다. 이 같은 방법과 고찰로 타라

* 이 논문은 2021년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-과제번호)(NRF-2021S1A6A3A01097826)/이 연구는 2021학년도 한국외국어대학교 교내학술연구비의 지원에 의하여 이루어진 것임.

이 논문은 2021년 한국기호학회 추계학술대회(2021년 10월 23일)에서 발표한 논문을 수정, 보완한 것임.

** 단독저자, 한국외국어대학교 언어연구소/세미오시스 연구센터, HK부교수, moreena@hufs.ac.kr

웨스트오버의 자전적인 글 『배움의 발견 (*Educated*)』을 퍼스의 기호학적 틀에서 분석한다. 분석 과정에서 경험 주체가 잃어버린 장소를 찾아가는 여정을 통해 새로운 자아를 발견하게 되는 점에 주목하면서, 현상학적, 인식론적, 해석학적 관점에서 장소와 자아의 관계를 논한다. 결론적으로 장소와 자아의 관계에서 장소는 풍경에서 표현으로 변형되며, 작용주체로서의 자아는 기호의 과정에 참여함으로써 ‘장소 내러티브’를 통해 ‘타자로서 자기 자신’을 표현하고 있음을 발견한다.

열쇠어 : 기억, 문화적 리터러시, 상상, 퍼스의 기호학, 자전적 글쓰기, 장소, 경험, 타
라 웨스트오버

I. 들어가는 말: 문화적 리터러시와 내레이션

제4차 산업혁명은 다양한 영역에서 경험되면서, 삶의 태도와 방식, 형태를 변형시키고 있다. ‘메타버스’, ‘부캐’, ‘뉴트로’, ‘불명’ 등의 표현이 더는 낯설지 않다. 우리는 현실 세계와 가상 세계, 실제 인물과 허구적 인물, 과거와 현재, 자아와 타자, 문화와 반문화가 공존하는 복잡성과 다양성의 시대를 살고 있다. 하지만 가상 공간에서 댓글들을 보면 우리는 아직 이분법적 사고에 머물러 있는듯하다. 다른 말로 하면 그러한 사고는 내가 선이면 너는 악이 되는 세계를 재현한다. 따라서 진보와 보수, 남과 여, 젊은 세대와 나이 든 세대는 양극에 위치하며, 이는 어떤 형태의 대화적 노력과 상호작용도 작동되지 않는 조건을 만든다. 이런 맥락에서 우리는 장소와 실존의 관계에 대해 자문할 수 있을 것이다. ‘우리는 우리 자신을 어디에 위치시킬 것인가?’ ‘우리가 있을 자리는 어디인가?’ ‘우리는 지금 어디로 향해 가는가?’ 이 같은 물음들은 장소적 표현을 통해 21세기 문화 정체성에 대해 생각하게 만든다.

구약성서에서 하나님은 아담에게 “네가 어디 있느냐?”(창세기 3장 9절) 그리고 가인에게 “네 아우 아벨이 어디에 있느냐?”(창세기 4장 9절)라고 물으신다. 첫 번째는 본래의 사적 자아 즉 자아의식에 관한 물음이

고, 두 번째는 타자로서의 자아인 인격적 자아 곧 대화적 자아에 관한 물음이 될 수 있을 것이다. 두 형태의 물음은 연속성에 존재한다. 현실 세계에서 개별적 자아(individual self)가 본래의 사적 자아를 대화적 자아와 연결하고 있기 때문이다. 이때 개별적 자아는 대화적 자아의 정신이 체현된 토큰으로서의 개별기호이다.

이러한 두 종류의 물음, 즉 관계성에 존재하는 지표적, 자기지시적 기호로서의 “나(I)”와 자아, 그리고 자아와 타자, 곧 기호적 자아들에 기초해 우리 자신을 위치시켜야 할 곳은 상호주체적 공간이다. 그 공간은 남녀가 조화를 이루는 장소이며, 진보와 보수가 토론하는 공론의 장소이자, 젊은 세대와 나이 든 세대가 소통하는 ‘기억의 공간’이 될 것이다. 그러한 공간과 장소에서 우리는 해석작용주체로서 대화적 자아로 기능하며, 서로 다른 개체 혹은 개인 간의 비교/해석을 통해 새로움을 발견하는 창조적 주체이며, 더 중요하게는 도덕적 창조성을 발휘하는 기호적 주체가 된다. 우리는 먼 과거도 모르고 먼 미래도 모른다. 우리는 “중간 세계(Midworld)”(Miller 2005:203~204)의 이야기를 산다. 한 이야기가 이전 이야기의 끝에서 시작되며, 그 이야기는 또 다른 이야기의 시작이 된다. 이런 점에서 우리는 내레이션 행위를 통해 시작과 끝을 연결하면서 이야기를 만들며, 이야기세계 내에서 나를 발견하고 발전시키는 내러티브 자아의 정체성을 발견한다.

21세기는 유튜브, 페이스북, 트위터, 인스타그램, 블로그 등의 SNS 매체를 통한 자기표현의 시대이다. 자기표현의 문화는 소통을 위한 ‘기억의 공간’으로서 역사와 연결되어야 한다. 다시 말해 그러한 공간은 현재의 과거로서 문화가 역사와 만나는 장소다. 이런 의미에서 문화에 대한 지식과 이해는 “관계 맺는 능력”이라고 할 수 있다. 문화적 리터러시는 융합, 조화, 연결을 통한 소통 능력이며 이를 바탕으로 문화 공동체의 구성원은 문화를 표현하며, 창조한다.

미국의 잘 알려진 실용주의 교육학자 맥더모트(John McDermott)는 문

화적 리터러시를 위한 새로운 커리큘럼을 제안한다. 자서전/전기, 살아있는 것에 대한 과학으로서 식물학과 생리학, 조각, 그리고 연극이 그것이다(McDermott 2007:458~475). 자서전과 전기에 대한 교육의 필요성에 관한 언급에서 그는 현재 공교육에서 정신적 맥락의 부재를 지적하며, 역사적, 문화적 과거에 대한 교육을 강조한다(Ibid.:459). 그러면서 그는 아이들이 관계성을 맺는 것을 배우도록 돕는 것이 핵심적이며 중요한 교육의 과제라고 말한다(Ibid. 463). 왜냐하면 자아는 사회적 기원에 기초하기 때문이다. 맥더모트의 주장 중에 특히 주목할 만한 부분은 다른 사람들의 삶에 관해 읽고 그 영향으로 일기를 쓰는 행위가 과거를 현재와 융합하기 위한, 그리고 자기 진단을 위한 사적 공간/풍경을 학생들에게 제공한다는 점이다(Ibid.:468).

본 논문은 “관계 맺는 능력”으로서의 문화적 리터러시를 서술되는 자아를 통해 내러티브 정체성을 확인하는 자전적인 글에서 고찰하며, 이를 기억, 상상, 장소 경험을 통한 기호적 사고의 틀에서 분석한다. 결과적으로 본 논문은 서술되는 자아 개념에 기초한 자전적 글쓰기의 경험이 나와 타자를 이해하는 문화적 리터러시를 위한 조건이 됨을 밝힌다.

분석 대상인 타라 웨스트오버(Tara Westover)의 자전적인 글, 『배움의 발견 (*Educated*)』은 ‘장소 내러티브’로 말해질 수 있으며, 이를 토대로 장소와 주체의 관계가 서로 연결된 세 가지 관점에서 고찰된다. 현상학적, 인식론적, 해석학적 접근이 그것이다. 이러한 연결된 세 단계의 접근은 퍼스 기호학의 범주 이론에 기초해 텍스트를 분석하는 방법론으로서 작용하며, 그 결과 텍스트는 주체의 장소 경험을 통해 자아가 서술되는 기호과정을 드러낸다. 이 세 가지 접근에서 주체와 장소의 관계는 다음과 같은 형태로 나타난다. 첫째, 현상학적 관점에서 1차성에 기초해 ‘(주체)+BE +장소’로 표현되고, 둘째, 인식론적 관점에서 2차성에 기초해 ‘주체+ Vt(transitive)+ 장소’로 재현되며, 셋째, 해석학적 관점에서 3차성에 기초해 ‘주체₁+ Vd(dative) +주체₂+ about 장소’로 재현된다. 이러한

조건과 관점에 기초해 지표적, 자기지시적 기호인 “나(I)”를 통해 서술되는 자아의 기호과정을 자전적인 글에서 살펴본다.

첫째, 현상학적 접근에서 술어적 세계로서의 장소(BE+장소)와 “나(I)”와의 관계를 관찰하고, 이를 토대로 집과 세계의 관계를 살펴본다. 여행을 떠나기 전 여행의 장소를 상상하는 것처럼 “나(I)”의 어린 시절의 집에 대한 기억이 현상학적으로 관찰된다. 둘째, 인식론적 접근에서 대상으로서의 장소와 경험과의 관계를 살펴본다. 경험 주체로서의 “내”가 경험한 장소에 관한 기억의 기록 및 성격이 전혀 다른 두 장소와 그 장소에 거주하는 사람 사이의 갈등을 분석한다. 셋째, 해석학적 관점에서 표현으로서의 장소와 대화적 자아의 관계를 설명한다. 이러한 분석을 통해 기억과 상상의 관계를 재현한 자전적 글쓰기가 “나(I)”와 타자를 대화적 관계에 위치시키는 서사적 공간을 형성하고 있음을 확인한다. 더 나아가 이야기세계와 현실 세계를 잇는 웨스트오버의 내레이션의 행위는 타자가 거주하는 공간, 삶의 방식, 태도를 이해하고 해석하고자 하는 문화적 리터러시를 위한 문화적 실천임을 주장한다.

II. 장소와 경험, 그리고 기호적 자아

그 순간까지 그 열여섯 살 소녀는 늘 거기 있었다. 내가 걸음으로 아무리 변한 듯했어도- 내 학업 성적이 아무리 우수하고 내 걸모습이 아무리 많이 변했어도- 나는 여전히 그 소녀였다. 좋게 봐준다 해도 나는 두 사람이었고, 내 정신과 마음은 둘로 갈라져 있었다. 그 소녀가 늘 내 안에 있으면서, 아버지 집 문턱을 넘을 때마다 모습을 드러냈다. 그날 밤 나는 그 소녀를 볼렀지만 그녀는 대답하지 않았다. 나를 떠난 것이다. 그 소녀는 거울 속에 머물렀다. 그 이후에 내가 내린 결정들은 그 소녀는 내리지 않을 결정들이었다. 그것들은 변화한 사람, 새로운 자아가 내린 결정들이었다. 이 자아는 여러 이름으로 불릴 수 있을 것이다. 변신, 탈바꿈, 허위, 배신. 나는 그것을 교육이라 부른다. (Westover 2020:481)

위의 인용문은 타라 웨스트오버(Tara Westover)의 『배움의 발견(Educated)』의 마지막 장 <교육>의 끝부분이다. 이 책은 저자 타라 웨스트오버가 미국 아이다호의 산골짜기 마을 벅스피크와 캠브리지 대학과 하버드 대학 캠퍼스를 오가며 장소에 대한 경험을 기억과 상상을 통해 재현한 자전적인 글이다. 다시 말해, 이 책은 벅스피크 집의 장소가 캠브리지와 하버드 대학 캠퍼스의 역사, 자유의 장소와 상호적 관계를 맺으면서 웨스트오버가 자아 정체성을 형성하는 과정을 기록한다. 한 장소가 다른 장소와 연관되고, 그 장소에 거주하는 사람들과 사물들이 연결되어 상호적 관계를 맺으면서 존재한다는 점에서 장소는 풍경 또는 지역으로서 이해된다. 또한 장소는 환원되지 않는 특이성을 통해 사람, 사물과의 관계에서 의미를 발생시키는 구조적 조건으로 기능한다.

철학이 장소 개념과 만난 것은 어쩌면 자연스러운 현상이었을 것이다.¹⁾ 김성환은 1970년대 인본주의 지리학이 출현한 이래 다양한 영역에서 주목받던 주제인 장소 개념이 태생이 융복합적인 철학과 만나 장소 철학이 되었다고 진단한다(김성환 2020:15~31). 그러면서 그는 철학이 할 수 있는 일은 “장소 연구의 틀을 제공하는 것”이고 다른 하나는 “장소에 관한 모든 학문의 연구 성과를 종합해 장소 철학을 만드는 것”이라고 말한다(앞의 책:30). 또한 장소 철학자로 알려진 제프 말파스(Jeff Malpas)는 하이데거의 현존재 개념에 기초하여 장소를 자아와 연결하여 철학적 인

1) 국내에서는 이론서인 『장소 철학』1권과 2권(2020/2021)이 최근에 출간되었고, 번역서로는 논리적 영역에서 공간과 장소의 개념을 다룬 『토포스:장소의 철학』(2021)이 올해 재출간되었다. 또한 에세이 모음집 『나는 장소입니다』(2015)는 장소라는 주제가 갖는 융복합적 경향과 시의적절성을 방증하는 한 예가 된다. 국외에서는 장소 철학자로 잘 알려진 에드워드 S. 케이스(Edward S. Casey)와 제프 말파스(Jeff Malpas)가 활발하게 연구하고 있으며, 기억의 양태와 장소기억을 다룬 *Remembering: A Phenomenological Study* (2000)와 장소와 자아/주체의 관계를 다룬 *Place and Experience: A Philosophical Topography* (2018)가 본 연구와 관련해 주목할 만하다. 한편 장소와 사고의 관계는 케이스와 말파스의 대담 에세이인 “A phenomenology of thinking in place”(Jill Bennett and Mary Zournazi, eds. *Thinking in the World*. Bloomsbury Publishing, 2020)에서 확인할 수 있다.

간학의 관점에서 장소 개념을 고찰한다(Malpas 2018). 한편 미국의 소설가 워커 퍼시(Walker Percy)는 실존주의 철학에 기반을 두고 퍼시의 기호학적 틀 안에서 다이어그램-도상을 통해 문학 공간에서 장소 철학을 실천한다.²⁾ 소설의 인물들을 통해 퍼시는 언어와 인간의 관계에 주목하며, 상호주체성의 개념에 기초해 장소 철학을 전개한다. 따라서 퍼시에게 문학은 사회과학으로서 기능하며, 이런 점에서 이야기세계 인물들과 현실 세계 자아들이 연결된다.

공간과 장소는 추상성(모호성/일반성)과 구체성(현실성/개별성)의 개념 비교를 통해 이해될 수 있을 것이다. 『공간의 시학』(1957)으로 잘 알려진 가스통 바슐라르는 자신의 책에서 구체적 장소(집, 장롱, 지하실, 새 집 등)에 대한 질료적 이미지와 상상력에 대하여 설명한다. 그는 가령 보이는 집과 그 뒤에 나타나는 이미지의 관계를 통해 장소 경험과 상상력에 관한 예들을 문학의 표현(특히 시)에서 가져와서 분석한다. 바꾸어 말해, 바슐라르는 『공간의 시학』에서 상상력을 통해 장소와 주체의 관계를 설명하며, 둘 사이의 관계 이미지를 표현하고 있다.

『문학의 공간』(1978)에서 모리스 블랑쇼는 이미지와 시체 사이의 유사성에 대해 언급한다.

죽음은 장소와의 관계를 정지시킨다. 그럼에도 불구하고 죽음은 여기 이곳이 그에게 남은 유일한 토대이거나 하듯이 이곳에 무겁게 버티고 있다. 주검에게 걸땀된 것은 바로 이 토대이다. 장소가 없는 것이다. 시체는 어디에건 제 자리에 있지 못하다. 그것은 어디에 있는 것일까? [...] 그 어디에도 없는 것일까? 그러나 그 어디도 아닌 곳, 그곳이 바로 여기가 아닌가. 주검의 현존은 여기 이곳과 그 어디도 아닌 곳 사이에 관계를 맺어준다. (Blanchot 1990:353)

2) 워커 퍼시의 소설은 인물의 장소 경험을 다루며, 독자는 이러한 소설의 인물을 매개로 장소와 자아의 관계를 고찰하고, 이를 통해 인물과 독자 사이에 대화적 공간 또는 기억의 공간이 형성된다. 이런 점에서 이야기세계와 현실 세계는 다이어그램-도상의 유비적 사고를 매개로 하여 연결된다.

블랑쇼의 유비적 사고는 질료적인 ‘허물’로서의 장소 이미지와 그 어디도 아닌 곳인 여기에 실재하는 자질로서의 장소 이미지의 관계를 생각하게 한다. “우리”는 보이지 않는 무한의 공동체로서, 상호주체적 장소에 거주하며, 그 공동체의 현존은 실재하는 자질로서 너와 나의 관계를 연결하고 있다는 점을 위 인용문은 시사한다.

퍼스의 철학에서 현상학적 범주인 1차성이 갖는 특질은 가능성이다. 이러한 가능성은 실증적인 자질로서 존재한다. 이는 모호성(vagueness)의 자질을 지닌 이미지 기호를 통해 우리가 현재 의식³⁾에서 느끼는(경험되는) 아이디어이다. 이러한 아이디어는 퍼스의 용어로 말하면 ‘현상(phaneron)’이다 (Peirce *CP* 1.285). 따라서 상징기호가 복제의 형태로서 개별기호로 나타나는 것처럼, 추상성과 구체성의 성격을 지니는 공간과 장소의 관계는 체현을 통해 상호의존적으로 존재하고, 구체적 장소의 이미지는 다시 그 안에 자질로서의 이미지(실재)를 내장하고 있다.

이러한 점에서 공간과 장소의 관계는 장소 지각과 연관되는 장소 이미지의 현상학적 관점을 시작으로, 현실 세계에 얹은 대상으로서 개별적 장소를 경험하는 인식론적 관점을 통해 그 장소를 인지하며, 장소의 의미를 발견하는 해석학적 관점으로 이어지는 일련의 기호 과정에서 탐구될 수 있다. 이러한 과정을 시작하는 것은 인간 주체, 곧 기호적 주체이다. 그러므로 장소와 주체의 관계에 대한 존재론은 위의 세 관점을 통해서 고찰될 수 있으며, 따라서 기호 과정은 작용주체의 느낌, 행동, 재현(해석)의 세 양태를 드러내는 사고 과정으로서 이해할 수 있다.

현상학적 측면에서 장소기억을 통한 이미지는 느낌으로 경험되고, 그 느낌은 기억과 상상의 행위를 통해 정신의 다이어그램을 형성하며, 이 과정에 기초해 1인칭 인칭대명사 “나(I)”(레마적, 지표적 법칙기호)를 통

3) 퍼스는 현재 의식을 느낌(feeling) 또는 의식의 첫째 상태라는 점에서 최초의식(primisense)이라고 지칭하며, 이는 타자의식(altersense)과 매개의식(medisense)의 다른 두 형태와 함께 의식의 체계를 형성한다. 이 같은 세 형태의 의식은 각각 1차성, 2차성, 3차성에 대한 의식이다(Peirce *CP* 7.551).

한 글쓰기는 장소와 그것의 의미를 발견하는 기호과정이 된다. 따라서 현실 세계의 기호적 주체가 “나(I)”라고 발화하는 순간은 불확실성과 불연속성의 세계에 홀로 던져진 존재가 ‘나와 너’, 그리고 ‘나와 그/그녀/그것’과 맺는 관계성에 기반을 둔 이야기세계에 거주하게 된다는 것을 의미한다. 이야기세계의 “나(I)”는 타자와의 관계 맺음을 통해 자아의식을 갖게 되며, 개별적 경험에 기초해 인격적 자아로 성장한다. 이때 이야기세계의 “나(I)”는 개별적 자아를 나타내는 지표기호이기 때문에 현실 세계의 저자와 연결된다. 구체적으로 말하면, 1인칭 관점으로 서술되는 지표적, 자기지시적 이야기세계를 통해 현실 세계의 개별적 자아는 내러티브 기호 과정에 참여함으로써 일관성(consistency)을 통해 인격적 자아의 개념을 얻게 된다. 그러므로 인격적 자아는 저자와 독자를 연결하는 매개의식(medisense), 즉 배움을 발견하는 의식(Peirce *CP* 7.544)의 경험주체이며, 그 개념은 독자와 저자를 기호과정에 거주하는 자아들로 위치시킨다.

웨스트오버의 자전적인 글은 이 같은 기호과정을 보여준다. 따라서 본 논문은 이야기세계에서 장소와 기억의 관계의 한 축과 현실 세계에서 상상 행위와 글쓰기의 관계의 다른 축이 교차되면서 대상과 주체가 상호작용하는 내러티브 기호의 과정을 기술한다. 퍼스에 따르면 사고의 과정 자체가 기호과정이며, 우리 몸이 움직임 속에 있는 것과 마찬가지로, 우리는 사고의 과정에 존재한다(Peirce, *EP* 1:42). 따라서 기호과정에 참여한다는 것은 기호, 대상, 해석체의 각 주체가 삼원적 관계를 맺고 있음을 경험하고 그러한 관계에서 의미를 발견하는 사고의 과정에 존재한다는 의미이다. 이러한 사고 과정은 사고의 세 양태, 즉 느낌, 행동, 재현(해석)의 삼원적 관계에서 드러난다.

웨스트오버의 글은 “나(I)”를 사용하는 1인칭 관점의 경험서사이다. 자신의 장소 경험을 재현한 내러티브다. 집과 가족에 대한 경험, 그리고 대학의 캠퍼스와 대학사회에 대한 경험을 재현한 이야기이다. 본 논문은

이러한 자전적 글쓰기를 통해 “나”라고 지칭되는 웨스트오버가 어떻게 자아에 대한 의식을 갖게 되고, 인격적 자아 곧 기호적 자아의 개념을 갖게 되는지를 추적한다.

마르코 스탠고(Marco Stango)는 퍼스의 자아이론에서 자아의식(self-consciousness)에 주목하고, 일반적으로 습관과 상징으로서의 인격적 자아 개념으로 논의되는 자아 이론과는 다른 접근에서 1인칭 인칭대명사를 통해 인격적 자아가 어떻게 탄생하게 되는지를 논증한다(Stango 2015). 논의의 핵심은 “나(I)”는 누구를 가리키는 것인가에 대한 것이다. “나(I)”는 지표 기호로서 나 자신(myself), 즉 개별적 자아를 가리킨다. 하지만 스탠고는 “나(I)”를 레마적, 지표적, 범칙기호로서 다면적으로 이해한다.

퍼스의 인칭대명사 “나(I)”는 실제적, 비허구적 지시체를 가지는데, 그 지시체가 현재 그리고 주체의 노력 감각에 관한 우리의 의식과 연관된 특정 유형의 지각작용과 동시에 일어난다는 점을 주장한다(Stango 2015:4). 풀어서 말하면, “나(I)”의 지표적 기능을 매개로 1인칭 관점의 개별적 자아가 기술되고, 그러한 기술에서 개별적 자아의 자질에 대한 지각이 일어난다는 것으로 이해된다. 예를 들어, 자전적 내러티브를 통해 현실 세계에서의 저자가 “나(I)”를 매개로 자신을 기술하면서 현재 의식과 지각행위를 통해 일관성(개인성)의 개념을 얻는 것으로 이해할 수 있겠다.

외부대상에 대한 주체의 지각 작용이 느낌으로 경험될 때 상정된 사적 자아(private self)는 자아의식⁴⁾의 형태로 표현된다. 현실적이고 비허구적 경험 주체인 개별적 자아는 경험 내러티브를 통한 자아의식에 기초해 3

4) 스탠고는 퍼스의 자아의식이 개별적 자아의 경험을 동반하고, 사회적 유기체를 통해 가능하다고 언급하며, 이 점이 데카르트 자아와 구별된다고 지적한다. 따라서 스탠고는 인칭대명사 “나(I)”, 즉 지표적 기능을 하는 자기지시적(self-referential)기호에서 자기 지시성은 3차성의 정신이 직관으로 의식하는 자아를 가리키는 것이 아니라는 점을 명확히 한다.

차성의 인격적 자아로 발전하게 된다. 여기서 스탠고는 개별적 자아의 경험, 즉 현재의 노력 감각을 통한 지각 주체의 경험은 자아의식을 위한 중요한 조건이라는 점을 강조한다(Ibid.).

Ⅲ. 술어적 세계로서의 장소와 “나(I)”: ‘나는 집이다’

이 섹션에서는 자전적 글쓰기 분석의 방법론으로서 앞서 언급했던 첫 번째 단계로 현상학적 관점에서 주체와 장소의 관계를 고찰한다. 그 관계는 1차성의 범주에 기초한 ‘(주체)+ BE+장소’의 형태로 나타난다.

주체와 장소의 관계는, 현상학적 관점에서 보면, ‘나’를 ‘집’으로 착각하는 은유적 사고를 체현한다(Percy 1989:3장). 은유적 사고는 ‘나’와 ‘집’ 사이의 유사성에 기반하여 ‘나’를 ‘집’으로 지각하는 행위이다. 다시 말해 나를 집으로 재현/해석하는 것과 같다. 그러니까 술어 ‘집이다(BE+집)’는 주체인 “나(I)”와 공유되는 자질을 표현하고 있는 도상이다. 따라서 ‘나는 집이다’라고 진술할 때, ‘나’와 ‘집’을 연결하는 연결사(-이다; is)는 기호(‘집’)와 대상(‘나’)을 연결하는 제3의 요소, 즉 해석체이다. 느낌 혹은 자질로서의 해석체이다. 느낌은 움직이지 않는 이미지로서의 사고의 형태이다. 어린 소녀, 웨스트오버는 이러한 움직이지 않는 장소의 이미지, 즉 느낌의 상태에 존재했다. 따라서 어린 소녀 “나”는 벅스피크의 “집”이라는 개별적인 경험의 장소 이미지에 기초해, 기억과 상상의 공간에서 자신을 의식한다. 다시 말해 “나”는 가능성(자질)으로서의 1차성의 의식을 경험한다.

『배움의 발견』은 3부로 구성되어 있으며, 1부의 첫 장은 다섯 살 무렵으로 거슬러 올라간 어린 시절의 기억에서 시작한다.

내 머릿속에 가장 선명하게 새겨진 기억은 진짜 기억이 아니다. 상상으로 지어냈다가, 시간이 흐르면서 마치 실제로 벌어진 일처럼 기억하게 된 이야

가다. 그 기억은 내가 여섯 살이 되기 직전, 그러니까 다섯 살 무렵 아버지가 해준 이야기를 바탕으로 태어났다. 아버지가 너무도 자세하고 생생하게 이야기해 주는 바람에 나쁜 아니라, 우리 형제자매는 모두 충성과 고함이 들리는 **영화 같은 기억을 각자 만들어 냈다**. 내 기억 속에는 귀뚜라미가 등장했다. 귀뚜라미 소리는 우리 집을 포위한 연방 정부 요원들로부터 숨기 위해 식구들 모두가 불을 끈 채 부엌에 모여 웅크리고 있을 때 들리던 소리다. (Westover 2020:14, 강조는 필자의 것)

웨스트오버의 기억은 아버지의 이야기를 통해 조작된 기억이기 때문에 정체성의 취약성으로 이어진다(Ricoeur 2004:1부, 2장). 이는 아버지의 이데올로기에 의한 상징적 폭력의 결과라고 할 수 있다. 바꾸어 말하면 어린 시절의 웨스트오버의 사고는 아버지의 상징 공간에 머문다. 그 상징 공간은 이야기세계, 즉 아버지가 상상하는, 선을 선택하는 세계이다.

「그가 악을 버리며 선을 택할 줄 알 때가 되면 영긴 젓과 꿀을 먹을 것이다. 하루 종일 고철과 폐기물들을 들어 나르는 일을 한 후 지친 아버지는 낮고 단조로운 목소리로 읽어 내려갔다. [...] 그는 같은 구절을 다시 한번 소리 내어 읽었다. 그리고 한 번 더, 또 한 번 더, 한 번씩 반복할 때마다 목소리가 조금씩 높아졌고, 방금 전까지도 피곤에 찌들어 부어 있던 눈이 커지고 번쩍거렸다. 아버지는 이 구절에 신의 교리가 담겨 있으니 주님에게 직접 물어보겠다고 말했다. 다음 날 아침 아버지는 냉장고에 들어 있던 우유, 요거트, 치즈 등을 모두 없앴고, 저녁에는 트럭에 꿀 190리터를 싣고 돌아왔다. (Westover 2020:15)

웨스트오버가 어린 시절의 시각으로 관찰하고 지각한 아버지는 구약의 이사야 선지자처럼 매우 엄숙한 예언자의 모습을 하고 있었다. 기억과 상상을 통제하는 아버지의 이야기는 나중에 세상을 떠들썩하게 했던 사건들(1890년대의 인디언 학살사건과 다윗파라는 사교집단과 연방 정부 요원들과의 대치 상황에서 대규모 인명피해가 발생한 사건)이었지만,

아버지에게서 처음 들었을 때는 자신의 가족만 알고 있는 이야기라 느꼈다고 기억한다. 아버지 이야기 속에 등장하는 정부군과 대치하다 죽은 위버가의 이야기의 결론은 모르지만 그 이야기가 바로 자신의 가족 이야기일 수 있을 거라고 말한 아버지의 말만을 기억했다고 웨스트오버는 회상한다. 그 이야기는 어린 시절 웨스트오버의 생각을 지배했고, 할머니를 따라 애리조나로 가서 아버지의 세계에서 벗어나 남들처럼 학교 교육을 받을 수 있는 선택을 포기하도록 만들었다. 어린 소녀에게 벅스피크의 집은 세계였다.⁵⁾

거의 새벽 5시가 다 되어 갔다. 나는 방으로 돌아갔다. 귀뚜라미 소리와 총소리가 머리를 가득 채우고 있었다. [...] 5시가 지났다. 6시. 7시가 되자 할머니가 집에서 나왔다. 나는 할머니가 집 앞에서 서성이다가 몇 초마다 한 번씩 우리 집이 있는 언덕 쪽을 올려다보는 것을 지켜봤다. 그러다가 결국 할머니와 할아버지는 차를 타고 국도 위로 진입했다. 차가 떠난 후 나는 침대에서 내려와 밀기울을 물에 말아 먹었다. 집 밖으로 나서니 루크 오빠의 염소 가미카제가 반기듯 다가와 헛간으로 걸어가는 내 셔츠를 잘근잘근 깨물었다. [...] 객차가 움직여서 금방이라도 계곡을 뒤로 하고 달리는 상상을 하는 것은 전혀 어려운 일이 아니었다. 보통은 머릿속으로 그 상상을 하면서 몇 시간이고 놀곤 했지만 오늘은 영 필름이 돌아가질 않았다. (Westover 2020:26)

현재의 노력 감각을 통한 지각 경험은 사건의 경험이라고 이해할 수 있다. 어린 시절 학교는 다니지 않았지만, 산골짜기 집 환경을 배경으로

5) 바슐라르는 『공간의 시학』의 “집과 세계”라는 장에서 ‘집은 세계다’라는 표현에 대한 분석을 상상력의 현상학으로 설명한다. “상상력의 현상학은, 이미지를 표현의 부수적인 방법으로 만들어버리는 그러한 환원에 만족할 수 없다. —이미지의 현상학은 이미지를 우리들이 직접적으로 살[체험] 것을, 이미지를 삶의 느닷없는 사건으로 여길 것을 요구한다. 이미지가 새로우면, 세계가 새로운 것이다” (Bachelard 1990:167). 바슐라르의 집의 몽상가에 대한 진술에서 은유는 문학적 표현의 부수적인 것이 아니라 상상을 통한 사고라는 점을 확인할 수 있다.

자연을 관찰하고 경험했던 어린 소녀 “나”는 자연의 리듬 속에서 변화의 개념이 순환이라는 점을 교육받았다고 웨스트오버는 기술한다. 어린 소녀에게 산골짜기, 자연, 아버지와 어머니, 형제자매들이 있는 집은 환경, 또는 지역, 더 나아가 세계로서 인식되는 집이었다. 따라서 어린 시절 “나(I)”는 자신을 집처럼 여겼다. 자신을 집으로 느꼈다. 이는 집이라는 장소의 풍경에 대한 감각이며, 느낌이다. 말파스는 이를 ‘분별력이 있는 느낌’(thinking feeling)이라는 개념으로 설명한다.⁶⁾ 그 장소는 산 아래의 집, 아버지가 거주하는 집, 아버지의 일을 도우면서, 형제자매와 함께 아버지의 이야기 공간에서 사는 집이다. 이러한 집에 관한 지각 경험은 이야기세계에서 어린 시절 “내(I)”가 가리키는, 현실의 웨스트오버, 즉 개별적 자아가 경험한 것들의 기록이다. 따라서 “나”의 관점으로 서술되는 1인칭 관점의 이야기세계는 그것의 지표적 기능을 통해 정체성을 연결하는 선으로서 현실 세계의 개별적 자아와 관계를 맺는다. 그러므로 앞의 인용문에서 나타나듯이, 웨스트오버의 자전적 글은 어떻게 새로운 자아, 즉 인격적 자아를 발견하게 되었는지를, 장소의 지각과 경험을 통해 기술하며 증언한다.

IV. 대상으로서의 장소와 경험: ‘나는 집을 떠났다’

현상학적 관점의 다음 단계로 인식론적 관점에서 고찰한 주체와 장소의 관계는 ‘주체+ Vt(transitive)+장소’의 형태로 재현된다.

2부의 에피소드들은 명제적 진술, “나는 벅스피크의 집을 떠났다”를

6) 말파스는 장소를 매개로 일어나는 사고의 현상적 측면이 장소의 지각, 장소에 대한 느낌에서 온다고 주장한다. 시적 언어와 시적 발화에서 ‘정서적 사고(felt thinking)’ 또는 ‘분별력 있는 느낌(thinking feeling)’이라고 불려질 수 있는 사고의 형태가 나타나는데, 이는 사고 자체가 방향성, 즉 자기 위치를 시적 언어 속에서 찾는 것과 유사하다고 말한다. (“A phenomenology of thinking in place” in Jill Bennett and Mary Zournazi, eds. *Thinking in the World*. Bloomsbury Publishing, 2020, Kindle edition. Chap. 3. loc. 1277).

재현한다. 술어적 논리에서 보면, “떠났다”라는 술어는 현실의 대상과 대응되는 두 항을 갖는다. 채워져야 할 두 공백은 두 개의 주어, 즉 현실의 “나”(주체)와 “벅스피크(장소)”에 상응한다. 그리고 두 주어의 관계를 통해 명제적 진술은 의미를 얻는다. 따라서 두 주어는 17세 소녀인 타라 웨스트오버와 벅스피크 그녀의 집이며, 둘의 관계에 기초한 명제적 진술의 진정한 의미는 명제기호 외부에서 발견될 것이다.

이야기세계에서 어린 시절 “나”와 이를 기술하는 현실 세계의 개별적 자아인 웨스트오버는 자신을 알아가는 자기 이해와 자기 해석의 배움의 여정을 이어간다. 그 과정은 서로 다른 두 장소의 경험과 두 자아에 대한 경험의 재현을 통해서이다. 다시 말해 벅스피크 집의 자연의 환경 속에서 자란 어린 소녀의 자아와 대학 캠퍼스에서 지식을 추구하는 성장기 소녀의 자아에 대한 이중적 의식의 경험이며, 웨스트오버는 벅스피크의 집과 대학 캠퍼스를 번갈아 오가며, 두 자아 사이를 순환한다. 마치 산골짜기 집에서 산을 바라보며 계절의 순환을 리듬으로 배운 것처럼, 17세에 대학을 입학하면서 학교 교육을 처음으로 받게 된 웨스트오버는 집과 대학 사이를 오가며, 그러한 리듬이 변화라고 착각하며, 두 자아 사이를 순환했다. 그리고 이 순환은 오랫동안 반복되었다.

소설 속의 인물을 통해 장소 철학을 실천한 워커 퍼시는 자신의 에세이 “기차 안의 남자”에서 실존적 자아가 자신을 위치시키는 세 양태에 대해 말한다. 소외(alienation), 순환(rotation), 반복(repetition)이 그것이다 (Percy 1989:4장). 기차로 출근하는 남자는 기차라는 장소에 자신을 위치시키며, 기차 밖의 세계로부터 자신을 소외시킨다. 그리고 그 통근자는 기차에서 내려 직장으로 향하고, 일을 마친 후 다시 기차를 타고 집으로 향한다. 그는 집과 직장 사이를 순환하는 움직임에 자신을 위치시킨다. 그리고 이 일이 반복되는 시간에 자신을 위치시킨다. 그러므로 퍼시에 따르면 장소와 자아의 관계에서 바라본 인간의 실존은 자신을 어떤 장소와 시간에 위치시키는 것이다.

웨스트오버의 경우 어린 시절 “나(I)”는 기억과 상상 위에 구축된 집이라는 장소에서 자신이 소외된다. 그 장소는 오용된 기억과 상상이 만들어 낸 세계였다. 그 장소에 속한 “나” 웨스트오버는 『레미제라블』이라는 책에서 역사나 문학을 배울 수 없었다. 그녀는 그 이유를 다음과 같이 기록한다. “내게 허구의 이야기와 사실에 근거한 배경의 차이를 구분할 능력이 없었기 때문이다. 나폴레옹과 장발장 중 누가 역사적 인물이고 누가 허구의 인물인지 구분이 안 됐다. 두 사람 모두 한 번도 들어본 적이 없는 사람들이었기 때문이다”(Westover 2020:230). 그리고 그녀에게 기억과 상상의 공간으로부터 다시 돌아가야 할 곳은 폭력과 억압이 존재하는 현실 세계의 장소, 벅스피크이다. 폭력과 억압을 경험한 어린 소녀는 오용된 기억과 상상의 세계에서 소외된 자신의 근원을 찾기보다는 실제 사건에 대한 기억을 조작한다.

지금 돌이켜 보면, 부상 때문에 오빠가 많이 변했는지 잘 모르겠다. 그러나 나는 그게 사실이라고, 오빠의 잔인성은 완전히 새로운 것이라고 스스로 믿어 버렸다. 그 기간에 쓴 내 일기를 보면 그런 인식의 변화 과정을 관찰할 수 있다. 어린 소녀가 자신의 역사를 다시 쓰는 과정 말이다. **그 소녀가 다시 쓴 현실 속 그녀의 오빠는 팔레트에서 떨어지기 전에는 전혀 문제가 없는 사람이었다.** <내 베스트 프렌드가 다시 돌아왔으면 좋겠다>. 그녀는 그렇게 쓰고 있다. <부상을 입기 전에는 오빠가 나를 아프게 한 적이 한 번도 없었다>. (Westover 2020:201, 강조는 필자의 짓)

어린 시절의 자아는 실제 사건의 기억을 아버지 목소리를 통해 수정하면서까지 벅스피크 집과의 관계에서 수동적으로 반응한다. 그러나 집의 위치에서 벗어나 대학과 집 사이를 순환하는 자리에 자신을 위치시키면서부터, “나”의 기억에 대한 기록은 조작되지 않았고, 사건에 대한 기억을 기록했다. 그리고 그 사건은 후에 수정된 기억으로 추가되었다. 따라서 두 기억이 공존했다.

이 어렵קות한 지식이 내 마음속에서 자라나기 시작했고, 몇 분 동안은 내 전체를 지배했다. 나는 침대에서 일어나 일기장을 다시 가져다가 그때까지는 한 번도 해보지 않은 일을 했다. **무슨 일이 일어났는지를 기록한 것이다.** [...] <오빠가 어느 순간 나를 강제로 차에서 내리게 했다. 내 양손 모두를 머리 위로 올려서 잡았고, 내 셔츠가 딸려 올라갔다. 나는 오빠에게 옷을 내릴 수 있게 해달라고 했지만 내 말을 전혀 듣지 못하는 것 같았다. 그냥 정말 못된 사람처럼 드러난 내 배를 뻘히 쳐다보기만 했다. 내가 몸집이 작아서 다행이다. 내가 좀 더 컸더라면 그 순간 오빠를 찢어발겨 버렸을 테니까.> (Westover 2020:295, 강조는 필자의 것.)

서술자로서 웨스트오버는 오빠에게 사과의 메일을 받고, 전날 쓴 일기의 반대편에 자신의 기억을 다시 고쳐 썼다고 말한다. 오해였다고. 내가 멈추라고 말했으면 오빠도 멈췄을 거라고. 두 기록을 공존시키는 것에 대해 웨스트오버는 다음과 같이 말한다.

두 번째 기록이 첫 번째 기록을 덮을 수는 없었다. 두 일기 모두 보존될 것이다. **나의 기억과 오빠의 기억이 나란히 공존할 것이다.** 앞뒤 말을 맞추기 위해 한쪽을 수정하지 않은 것은 대담한 행동이었다. 두 페이지 중 하나를 찢어 내버릴 수도 있었지 않은가. 불확실성을 인정하는 것은 약하고 무력하다는 것을 인정하는 셈이지만, 그럼에도 불구하고 자기 자신에 대한 신뢰를 잃지 않는 행동이다. (Westover 2020:296, 강조는 필자의 것)

웨스트오버는 그때의 소녀 “나”는 늘 다른 사람의 목소리로 서술되어져 왔다고 말한다. 어린 소녀 “나”는 아버지가 거주하는 집의 세계로 표현됐다. 하지만 그 소녀는 오빠의 잔인성과 폭력성으로 그 장소를 몸을 통해 현실적으로 경험하고, 그 사건의 기억을 기록한다. 장소 이미지에 대한 기억과 상상의 혼합된 상태가 분리되고, 사건의 기억에 대한 기록이 지식의 형태를 띤다. 실제적 사고가 가능해진다. 주체와 대상을 동일

화하여 아버지 기억의 공간에 거주했던 어린 소녀는 그 둘을 분리하여 인식한다. 이제 집을 느낌으로서가 아닌 삶의 대상으로 바라보게 된 것이다. 이제 어린아이가 아닌 그 소녀는 주체로서 대상과의 관계맺음을 통해 독립적으로 존재한다는 점에서 자신의 목소리를 찾게 된다. 대상을 인식론적 관점에서 살펴볼 수 있게 된 것이다.

돌이켜 보면, 세금 신고서를 훔치기 위해 갔던 그때가 처음으로 내가 <내 집을 떠나> 벅스피크로 갔던 날이 아닌가 생각이 든다. 그날 밤 나는 아버지의 집에 침입자 신분으로 들어갔었다. 그것은 심리적 언어에 온 큰 변화였고, 내가 어디에서 온 사람인지를 포기하는 일이었다. 내가 쓰는 표현이 그 사실을 확인해 줬다. 다른 학생들이 내가 어디에서 왔느냐고 물으면 나는 <아이다호에서 왔어요> 하고 대답했다. 그 후로도 수없이 그 말을 반복했지만 한 번도 그 문장이 입에서 편하게 흘러나오질 않았다. 우리는 어느 장소에 진정으로 속해 있을 때, 그곳의 흠에 뿌리를 내린 채 성장하고 있는 동안에는 그곳에서 왔다는 말을 할 필요가 없다. **<아이다호에서 왔어요> 라는 말은 거기를 떠나기 전에는 한 번도 뱉어 본 적이 없는 문장이었다.** (Westover 2020:309, 강조는 필자의 것.)

아버지의 이야기를 통한 기억과 상상의 집의 세계가 아니라 실제 사건에 대한 기억을 기록함으로써 집이라는 장소를 알아가려는 “나”는 그것 때문에 분열되었다. 즉 느낌으로서의 사고와 사건의 기억에 대한 기록으로서의 실제적 사고 사이의 대립이었다. 캠브리지 대학의 웅장한 캠퍼스의 풍경은 “나”의 배경이 될 수 없었고, 그 장소에 속할 수 없음을 느꼈다. 한편 “나”는 벅스피크에 돌아와서는 예전의 어린 소녀처럼 용감하지도, 단단하지도 않음을 느끼고, 오빠의 폭력성에 두려움을 느껴야했다. 서로 다른 두 장소를 오가며, 장소는 달라졌지만, 여전히 그 소녀에게 기억의 공간은 벅스피크의 아버지의 세계였다. 당시의 웨스트오버는 옷을 바꾸어 입는다고 해서 자신이 달라지지 않음을 인식했다.

케리 박사에게 그 소녀에 관한 이야기를 할 수는 없었다. 내가 케임브리지로 돌아올 수 없는 이유가 여기 올 생각을 하면 내 인생에서 가장 폭력적이고 수치스러운 순간들이 봇물 터지듯 함께 떠오르기 때문이라는 설명을 케리 박사에게 할 수는 없었다. [...] 케임브리지에서는 그 대비가 너무 컸고 내 눈앞에 펼쳐진 광경은 너무 장엄했다. **차라리 내 기억들이들로 쌓아 올린 침탑들보다 더 현실적이고 더 믿기 쉬웠다.** (Westover 2020:362, 강조는 필자의 것)

V. 표현으로서의 장소와 대화적 자아: ‘나는 우리 가족에 관해 당신에게 이야기한다.’

마지막 단계인 해석학적 관점에서 본 주체와 장소와의 관계는 ‘주체₁+ Vd(dative)+ 주체₂ + about 장소’의 형태로 재현된다.

아버지의 이야기에 대한 기억과 상상에 의존해 벅스피크 집의 세계에 의해 표현되었던 어린 소녀는 이제 벅스피크로 다시 돌아가 잃어버렸던 장소를 발견하고 어린 소녀의 자아를 떠나보내며, 새 자아를 발견한다. 자신의 역사를 쓰는 현실의 웨스트오버는 벅스피크라는 장소를 다시 찾아가는 “나(I)”와 대화한다. 두 장소의 변증법으로 새롭게 태어난 인격적 자아는 지금 이 글을 쓰는 필자뿐만 아니라 현실 세계에 속한 저자 타라 웨스트오버 자신까지도 이야기 세계에 초대하여 대화를 요청한다. 그리하여 “‘나’는 우리 집에 관해 당신에게 이야기한다”라는 진술에서 ‘이야기한다’의 술어는 3개의 항, 즉 현실에 대응하는 세 주어를 대화의 장으로 소환한다. ‘타라 웨스트오버(주체₁)’, ‘벅스피크(장소)’, ‘독자’(주체₂)가 그것이며, 이들은 삼원적으로 연결되어 의미를 발생시킨다. 마지막 문장을 읽고 이 책을 내려놓으며 독자는 ‘벅스피크’라는 장소의 의미를 해석하는 과정에 참여한다.

웨스트오버는 벅스피크를 떠난 후 캠브리지 대학 학위과정과 하버드 대학 방문연구원으로 지내는 동안 아버지와의 갈등 끝에 절연하게 되었

다. 마음속에 분노, 자기 비난, 상실감, 슬픔의 시간을 규칙적으로 매주 다가오는 상담 시간과 다음에 볼 텔레비전 드라마 시리즈를 생각하며, 2년 정도를 보냈다. 그렇게 힘든 시간을 보내던 중, 가족의 의무가 친구, 사회, 자기 자신에 대한 의무와 충돌할 때 어떻게 할 것인가라는 문제의 식을 바탕으로 박사학위 논문을 쓰게 되었다. 그리고 2014년 캠브리지 대학교 역사학 박사가 되었다. 당시 웨스트오버는 새로운 삶을 쌓아 올리는 데 성공한 자기 삶에 행복해했다고 회상한다.

그러나 내가 느끼는 상실감은 가족 문제를 넘어선 것이었다. 나는 벅스피크를 잃었다. 그곳을 떠나서 잃은 것이 아니라 아무 말 없이 떠나서 잃은 것이었다. 나는 후퇴를 했고, 바다 건너 도망쳐서 내 이야기를 아버지가 하도록 허락했고, 나를 아는 그곳의 모든 사람들에게 나를 아버지의 잣대에 맞춰 정의하도록 허락했다. 내가 너무 많은 영토를 내준 것이다. **내가 내준 것은 산뿐이 아니라 우리가 공유했던 역사의 땅 전체였다. 이제 집에 갈 때가 되었다.** (Westover 2020:468, 강조는 필자의 것)

웨스트오버는 이제 다시 집으로 돌아가 “나”와 벅스피크의 관계를 재구성하려고 한다. 그녀는 케리 박사의 강의 하나를 떠올렸다. <누가 역사를 쓰는가?>라는 문장으로 시작한 강의였다. 당시에 소녀는 그 질문이 이상하게 들렸다고 생각했다. 그녀의 머릿속에 역사학자는 자신의 아버지와 같은 선지자 같은 사람들이었다. “선지자들이 미래의 비전을 보는 것처럼 역사학자들은 과거의 비전을 볼 것이기 때문에, 선지자들의 예언을 의심할 수 없는 것처럼 역사학자들이 제시하는 역사에 대해서도 의문을 제기하거나 심지어 보태서도 안 된다고 생각했다”(Westover 2020:467). 하지만 박사학위 논문 원고를 들고 집으로 향하며 킹스 칼리지의 거대한 채플 그림자를 보면서 “나” 웨스트오버는 <누가 역사를 쓰는가?>에 대한 대답은 바로 자신이라고 생각했다.

웨스트오버는 자전적 글쓰기를 통해 벅스피크에서의 자신의 역사를

기록하고 있다. 왜곡된 기억을 바로잡고, 자신의 이해를 수정하며, 자신의 기억을 믿으며, 자신의 기억에 오빠들의 기억을 보태면서, 자신의 역사, 그리고 가족의 역사를 쓰고 있다. 한 기억을 다른 기억으로 대체하지 않고, 다른 기억을 이전 기억에 보태면서, 병렬적으로 기록한다.

‘본문에 관한 저자의 말’에서 웨스트오버는 다음과 같이 진술한다. “우리는 모두 이야기들 속에서 우리에게 주어진 역할보다 더 복잡한 존재들이다”(Westover 2020:486). 현실 세계의 개별적 자아들은 각각 한 사건을 다르게 기억한다. 그 각각의 기억들이 보이는 대상을 결정하고, 정의한다. 벅스피크에서 일어났던 사건들에 대한 기억, 그리고 동일한 사건에 대해 가족 모두가 다르게 기억하고 있는 점, 하지만 비극적인 것은, 웨스트오버가 기술하기를, 저자 자신과 오빠들의 머릿속에 아버지가 작은 사건들에서 대처하면서 보여주었던 모습들로 인해 모두가 아버지가 그렇게 행동했을 것이라고 믿게 만들었다는 점이다. “만일 우리가 높은 곳에서 떨어져도 아버지는 그냥 놔둘 거라는 확신. 우리는 먼저 죽을 것이다”(Ibid.).

웨스트오버는 자신의 기억에만 의존하여 이야기세계 속에서 대상, 사람, 사건을 한정하지 않으려고 한다. 결정론적 관점에서 인과관계를 통해 현재 보이는 대상을 규정하지 않으려고 한다. 벅스피크를 떠난 것이 과거를 부정하고, 회피하는 것이 아니라는 점을 분명히 한다. 다시 집으로 돌아가 어린 소녀가 경험했던 ‘벅스피크’라는 장소의 이미지에 대해, 그때는 차마 보지 못했던 것에 대해 기록하며 새로 추가하고자 하는 노력이라는 것을 보여준다. 가족에 대하여, 아버지의 삶에 대하여. 현재의 과거는 과거와 현재가 만나는 일종의 사건으로, 이러한 사건은 새롭게 과거를 해석하는 것을 가능하게 한다. 저자는 자신의 책에서 현재의 미래를 위하여 현재의 과거를 해석하는 과정을 보여준다. 웨스트오버의 자전적 글은 왜곡되거나 오용된 기억, 상상으로 대체된 기억의 정치학을 지금 여기, 몸을 가진 개별적 자아의 장소 경험을 통해 바르게 이해하고

자 하는 노력의 기록이다. 이런 의미에서 이 이야기는 현재진행형이다.

이 이야기는 독자인 우리에게로 연결되는 진행형이다. 장소와 기억은 우리의 몸과 정신에 상응하는 두 연결된 존재의 조건이다. 장소와 기억은 물리적 세계와 정신의 세계에 속하게 하는 존재의 집이다. 그런 점에서 장소와 기억은 현상학적이며, 우리가 알아야 할 대상이 되며, 그 과정에서 우리가 속한 물리적, 정신적 세계의 의미를 발견한다. 이런 점에서 몸과 정신이 연결되어 있듯이 장소는 기억과 연결된다.

장소기억은 인간존재를 가능하게 하는 조건이다. 하지만 더 중요한 것은 이러한 인간의 조건에서 능동적으로 실행하고 수행하는 경험 주체의 살아있는 삶이고, 살아있는 정신이다. 웨스트오버가 잘 지적하듯이 기억과 장소의 틀에 갇혀 인간을 규정하는 일은 비극적인 일이 될 수 있다. 왜냐하면, 인간은 기묘한 존재, 규정할 수 없는 존재이기 때문이다(Percy 1989). 그러므로 개별적 자아로서 인간은 사고의 기호과정을 추동하는 실존적 주체이자, 그러한 기호과정에서 소외된 자기 자신의 근원을 찾고, 장소를 알아가며, 둘의 관계에서 의미를 발견한다. 마치 산이 있어 산에 오르고, 장소가 있어 찾아가듯이, 사고가 먼저 있으므로 우리는 의미를 발견하는 사고의 기호과정에 참여한다. 장소 경험을 통해서이다. 여행자는 상상을 통해서 장소를 그려보고, 실제의 장소 경험을 통해 장소에 관한 지식을 얻으며, 여행에서 돌아와서 장소와 의미를 발견한다. 이러한 과정을 실현하는 것은 인간 작용주체(human agency)이다.

웨스트오버의 ‘장소 내러티브’는 장소와 기억이라는 대상과 관련하여 숙고하는 주체의 자율성을 통해 사고하는 과정에 참여하고, 그럼으로써 인격적 자아를 발견하는 과정을 보여준다.⁷⁾ 이런 맥락에서 인격적 자아

7) ‘여행하는 주체’와 ‘장소 내러티브’ 주제와 관련, 이윤희 「여행 내러티브에 대한 퍼스 기호학적 접근: 알랭 드 보통의 《여행의 기술》을 중심으로」(『기호학연구』 45, 한국기호학회, 2015, 261~292쪽)와 「장소를 매개로 한 상상력과 내레이션: 다큐멘터리 영화 《사로안랜드》를 중심으로」(『영상문화』 23, 한국영상문화학회, 2013, 117~153쪽)를 참고하라.

는 서술되는 자아를 통해 나타나는 내러티브 자아라고 할 수 있다. 따라서 내러티브 표현으로서의 장소는 자아의 표현이 된다.

Ⅵ. 나가는 말

본문에서 분석한 자전적 글쓰기에서 드러나듯이, 자신을 글로 표현한다는 것은 자신의 장소를 찾고, 새로운 자아를 발견하는 과정이다. 어린 소녀 웨스트오버의 기억의 공간은 타인들과의 관계 맺기에 실패한다. 그것은 아버지로 인해 조작되고, 오용된 기억의 공간이었기 때문이다. 하지만 그녀는 장소를 찾아가는 내레이션 행위를 통해 새로운 자아를 발견한다. 언어는 장소, 기억, 사고의 경우처럼 현상학적으로 고찰된다. 언어의 시적 기능을 통해 우리는 언어의 집에 거주한다. 하지만 또한 우리는 능동적 주체로서 말을 통제함으로써 말과 인간은 서로를 교육하는 관계가 된다(Peirce CP 5.313). 시인은 자연에 대해 머릿속에 느낀 것을 언어로 기술한다. 다시 말해 시인은 자연의 기호를 해석하여 그 내용을 언어에 표현한다. 어떤 예술가에게는 자연과 사물에 대한 느낌이 시각 또는 청각 기호를 통해 그림이나 음악의 형태로 표현될 수도 있겠다. 하지만 시인의 언어는 1인칭 인칭대명사 “나(I)”처럼 자기반성적, 자기지시적 힘을 갖기 때문에 시인의 내레이션은 자신을 해석하여 표현하는 행위가 된다. 더 나아가 도상은 감각에 어필하고, 지표는 대상을 가리키지만, 상징은 우리의 사고, 정신에 어필되기 때문에 언어기호를 통한 내레이션의 행위는 앎(knowing)의 과정으로 이해할 수 있다. 따라서 내러티브의 기호과정은 도상기호와 관련된 감정적 해석체, 지표기호와 관련된 활력적 해석체, 상징기호와 관련된 논리적 해석체를 삼원적으로 관계지으며, 주체의 장소 경험을 재현가능하게 한다. 이런 측면에서 배우기를 원하며, 대상과 마주하여 숙고하는 작용주체이자, 앎을 사랑하며 의미를 추구하는 기호적 인간의 주체성을 웨스트오버의 자전적 글 『배움의 발견』에서 확인한다.

참고문헌

- 김성환, 「장소 사랑과 무장소성」, 『장소 철학 1 :장소의 발견』, 서광사, 2020, 5~31쪽.
- 김성환 외, 『장소 철학 2.:장소와 윤리』, 서광사, 2021.
- 백년어서원 편, 『나는 장소입니다』, 도서출판 전망, 2015.
- 이윤희, 「여행 내러티브에 대한 퍼스 기호학적 접근: 알랭 드 보통의 《여행의 기술》을 중심으로」, 『기호학연구』 45, 한국기호학회, 2015, 261~292쪽.
- _____, 「장소를 매개로 한 상상력과 내레이션: 다큐멘터리 영화 《사로안랜드》를 중심으로」, 『영상문화』 23, 한국영상문화학회, 2013, 117~153쪽.
- 가스통 바슐라르, 『공간의 시학』, 곽광수 역, 민음사, 1990/1957, 157~199쪽.
- 나카무라 유지로, 『토포스 topos: 장소의 철학』, 박철은 역, 그린비, 2021/1988.
- 모리스 블랑쇼, 『문학의 공간』, 박혜영 역, 책세상, 1990/1978, 349~364쪽.
- 타라 웨스트오버, 『배움의 발견:나의 특별한 가족, 교육, 그리고 자유의 이야기』, 김희정 역, 열린책들, 전자책, 2020/2018.
- Charles S. Peirce, *The Collected Papers of Charles S. Peirce*, 8 vols, C. Hartshorne, P. Weiss & A. W. Burks (eds.). Cambridge: Harvard University Press. 1931-1966. [Reference to Peirce's papers will be designated CP followed by volume and paragraph number]
- _____, *The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings* Vol. 1(1867-1893), Nathan Houser & Christian Kloesel, eds., Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1992. [Reference to Peirce's papers will be designated EP followed by volume and page number]
- Edward S. Casey, *Remembering: A Phenomenological Study*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University. 2000.
- Edward S. Casey and Malpas, Jeff. "A Phenomenology of Thinking in Place" in Jill Bennett and Mary Zournazi (eds). *Thinking in the World*. Bloomsbury Publishing. 2020. Kindle edition Chap. 3.
- Jeff Malpas, *Place and Experience: A Philosophical Topography*. London and New York: Routledge. 2018.
- John J. McDermott, *The Drama of Possibility: Experience as Philosophy of Culture*, Douglas R. Anderson(ed.). New York: Fordham University Press. 2007.
- John William Miller, *The Task of Criticism: Essays on Philosophy, History, and*

- Community*. Joseph P. Fell, Vincent Colapietro, and Michael J. McGandy (eds.) New York, London: W. W. Norton & Company. 2005. pp. 203~220.
- Marco Stango, “‘I’ Who?: A New Look at Peirce’s Theory of Indexical Self-Reference”, *The Pluralist*, 10 (2). 2015. pp. 220~246.
- Paul Ricoeur, *Memory, History, Forgetting*. Kathleen Blarney and David Pellauer (Trans.) Chicago and London: The University of Chicago Press. 2004.
- Walker Percy, *The Message in the Bottle: How Queer Man Is, How Queer Language Is, and What One Has to Do with the Other*. New York: Farrar, Straus and Giroux. 1989.

Semiotic Thinking through Remembering, Imagining,
and Experiencing Place:
An Analysis of Autobiographical Writing *Educated* for
Cultural Literacy

Lee, Yun-Hee

This paper aims at an inquiry into semiotic thinking which is manifested in autobiographical writing as representation of place and experience. In terms of methodology I will look at the acts of remembering and imagining while the subject represents experience and place by means of the indexical and self-referential sign “I”. In doing this, I analyze an autobiographical writing *Educated* by Tara Westover from Peirce’s semiotic perspective. Focusing on the experiencing subject who comes to discover a new self in the semiotic process of finding the lost place, I discuss the relationship of place and the self from three perspectives of phenomenology, epistemology, and interpretation. As a result, I find that a place as landscape transforms into expression through which the semiotic agency participating in the action of sign expresses ‘oneself as another’ by means of ‘place narrative’. This shows that the characteristics of an autobiographical writing are geared to cultural literacy which leads to an understanding and interpretation of others.

Keywords : Autobiographical writing, Cultural literacy, Experience, Imagining, Place,
Peirce’s semiotic, Remembering, Tara Westover

투고일: 2022. 03. 23./ 심사일: 2022. 04. 13./ 심사완료일: 2022. 04. 14.

한국기호학회 회칙

제1장 총칙

제1조 본회는 한국기호학회라 칭한다.

제2조 본회는 본부를 서울특별시에 둔다. 지역별로 지회를 둘 수 있다. 지회 설치에 관한 세칙은 별도로 정한다.

제2장 목적

제3조 본회는 기호학의 연구와 보급 및 그에 따른 아래의 사업을 수행함을 목적으로 한다.

- 1) 학회지 발간
- 2) 연구 발표회, 세미나, 강연회, 공동 연구
- 3) 교재, 사전, 연구 도서의 발간
- 4) 국제 기호학회와의 교류
- 5) 연구 문헌 수집
- 6) 기타 위의 사업과 관련되는 업무

제3장 회원

제4조 본회의 회원은 정회원·명예회원으로 구성된다.

- 1) 정회원은 기호학에 관심이 있는 대학의 전임교수와 박사 학위 소지자 및 박사과정에 재학 중인 전공자로서, 본회의 취지에 찬동하고 회원 2명 이상의 추천을 받아 이사회

결의로 입회하되 일정 금액의 입회비를 납부해야 한다.

- 2) 명예회원은 기호학 분야에서 현저한 공적이 있거나 본 회의 발전에 기여한 인사로 하고 명예회장을 둘 수 있으며 이들은 이사회에서 추대한다.

제5조 본 회의 회원은 다음의 권리와 의무를 가진다.

- 1) 정회원은 학회의 모든 행사와 사업에 참여할 권리를 가지며, 일정액의 연회비를 납부할 의무를 가진다.
- 2) 명예회원은 본 회의 자문에 응하거나 재정적 지원을 하며 총회에 출석하여 의견을 진술할 수 있다.
- 3) 회원은 본인의 희망에 의하여 탈퇴할 수 있으며, 이사회의 결의에 의하여 제명될 수 있다.
- 4) 회원이 본 회의 명예를 훼손하는 경우에는 이사회에서 그 자격을 박탈할 수 있다. (단, 이사회 요구는 이사회 재적 과반수로 결정한다.)

제4장 총회

제6조 총회는 본 회의 최고 의결 기관으로서 다음의 사항을 의결한다.

- 1) 임원 선출
- 2) 회칙 개정
- 3) 예산·결산의 승인
- 4) 사업 계획의 승인

제7조 총회는 정기 총회와 임시 총회로 한다.

제8조 정기 총회는 연 1회 개최한다.

제9조 임시 총회는 회원 3분의 1 이상의 요청, 또는 이사회 결정 및 회장이 필요하다고 인정할 때 회장이 이를 소집한다.

제10조 총회는 회원 과반수의 출석으로 성립되고, 그 결정은 출석 회원 과반수로 정한다. 가부 동수일 때는 회장이 이를 결정한다.

제5장 임원

제11조 본 회의 임원은 다음과 같다.

- 1) 회장 1명
- 2) 부회장 2명
- 3) 이사 10명 이내
- 4) 감사 1명

제12조 임원은 총회에서 선출하고 그 임기는 2년으로 한다.

제13조 회장은 본 회를 대표하고 본 회 사업 전반을 총괄하며, 부회장은 회장을 보좌하고 회장 유고시 이를 대리한다.

제14조 이사 중에서 총무·섭외·편집·학술·재무·정보이사를 둔다.

제15조 총무이사는 각종 문서의 보관·수발 및 조직·연락 기타 본회의 제반 사무를 담당한다.

제16조 섭외이사는 언론홍보를 포함한 본 회의 대내외 교류 관계는 물론 학술발표자의 섭외와 학회지 등록 및 관리 업무를 담당한다.

제17조 편집이사는 학회지의 편집과 발간에 관련된 업무를 담당한다.

제18조 재무이사는 본 회의 재정 및 회계 업무를 담당한다.

제19조 학술이사는 본 회의 학술진흥재단 지원신청 업무를 포함한 학술활동에 관련되는 업무를 담당한다.

제20조 정보이사는 본 회의 웹 사이트의 제작 및 운영을 담당한다.

제21조 국제이사는 외국 유관기관과의 국제교류를 담당한다.

제22조 연구이사는 각종 학술모임의 조직과 운영 및 한국기호학회 학술총서의 기획을 담당한다.

제23조 교육이사는 기호학 관련 교육 및 강연 프로그램 개발을 담당한다.

제24조 감사는 본 회의 사업 전반과 제반 사무 및 경리 등 일체 업무를 감사하며 이를 총회에 보고한다.

제6장 이사회

제25조 이사회는 회장·부회장 및 이사로 구성되며, 회장이 그 의장이 된다.

제26조 이사회는 다음과 같은 본 회의 중요 사업을 기획·심의·의결·집행한다.

- 1) 사업 계획 수립 및 예산·결산의 심의
- 2) 학술 활동에 관한 제반 사항
- 3) 연구발표회(연례발표회·월례발표회) 및 강연회 개최
- 4) 기호학 학회지 및 연구 도서의 발간
- 5) 외국과의 학술 교류
- 6) 각종 연구 문헌의 수집과 관리
- 7) 회원의 자격에 관한 사항
- 8) 기타 학회 활동 전반에 관한 사항

제27조 이사회는 총회에 모든 사업을 보고하고 그 승인을 받아야 한다.

제28조 이사회 내에 집행부를 두어 실무를 수행하게 한다. 집행부는 회장·부회장·총무이사·섭외이사·편집이사로 구성된다.

제7장 학회지

제29조 본 학회에서 발간하는 학회지는 『기호학 연구』라 칭한다.

제30조 본 학회에서는 편집위원회의 심사를 거친, 회원들이 투고한 논문들을 묶어 『기호학 연구』를 발간한다.

제8장 편집위원회

제31조 본 위원회는 『기호학 연구』의 편집과 출판에 관한 모든 업무를 담당한다.

제32조 본 위원회의 위원장은 회장이 임명한 편집위원장이 맡는다.

- 위원장은 7인 내외의 편집위원을 제청하여 이사회의 승인을 받는다.
- 제33조 편집위원의 임기는 2년이며 연임할 수 있다. 또한 이 기간 동안 활동의 독립성을 보장한다.
- 제34조 학회지에 게재를 신청한 모든 논문은 심사위원 3인 이상의 심사를 거친다.
- 제35조 본 위원회는 그 활동 사항을 이사회에 보고해야 한다.
- 제36조 학회지 편집과 발간에 관한 기타의 구체적인 사항에 관해서는 별도의 편집위원회 규정을 둔다.

제9장 연구 및 출판 윤리위원회

- 제37조 본 위원회는 본 학회의 연구 및 출판 윤리에 관련된 업무를 담당한다.
- 제38조 본 위원회는 위원장 1인과 10인 이내의 상임위원과 임시 위촉위원을 둔다.
- 제39조 본 위원회의 임기는 당연직 구성원인 위원장과 상임위원은 직책임기를 따르고 임시위촉위원은 해당 사안의 심의 종결 후 자동으로 임기가 만료된다.
- 제40조 본 위원회는 그 활동 사항을 이사회에 보고해야 한다.
- 제41조 학회의 연구 및 출판 윤리와 관련된 구체적 사항은 별도의 연구 및 출판 윤리위원회 규정과 연구 및 출판 관련 윤리 규정을 둔다.

제10장 연구분과

- 제42조 본 학회는 각 분야의 연구를 활성화하기 위해, 다음과 같은 분과를 둘 수 있다.
- 1) 문학 기호학 8) 종교 기호학
 - 2) 언어 기호학 9) 철학 기호학

- 3) 연극 기호학 10) 신화 기호학
- 4) 음악 기호학 11) 문화 기호학
- 5) 시각 기호학 12) 커뮤니케이션 기호학
- 6) 건축 기호학 13) 영화 기호학
- 7) 광고 기호학 14) 기타

제43조 각 분과에는 간사 1인을 두고 그의 주도 하에 주례발표회/월례발표회 등의 연구 활동을 한다.

제11장 자산 및 회계

제44조 본 회의 재정은 다음의 재정으로 충당한다.

- 1) 회원의 회비: 입회비 1만원, 연회비 3만원
- 2) 찬조금 및 기부금
- 3) 다른 기관으로부터의 연구 조성비
- 4) 사업 수익금

제45조 본 회의 회계 연도는 1월 1일부터 동년 12월 31일까지로 한다.

제46조 본 회의 예산·결산은 전체 이사회의 의결·감사의 감사를 거쳐 총회의 승인을 받아야 한다.

제12장 부칙

제47조 본 회칙에 규정되지 않은 사항은 이사회의 결의에 따른다.

- 제48조
- 1) 본 회칙은 2001년 1월 10일부터 발효한다.
 - 2) 본 회칙은 2005년 6월 1일부터 발효한다.
 - 3) 본 회칙은 2007년 1월 1일부터 발효한다.
 - 4) 본 회칙은 2013년 5월 1일부터 발효한다.
 - 5) 본 회칙은 2015년 1월 1일부터 발효한다.
 - 6) 본 회칙은 2021년 4월 1일부터 발효한다.

한국기호학회 『기호학 연구』 편집위원회

- 제1조 본 위원회는 한국기호학회 『기호학 연구』 편집위원회라 부른다.
제2조 본 위원회는 한국기호학회 안에 둔다.
제3조 본 위원회는 본 학회의 학회지인 『기호학 연구』의 발간을 목적으로 한다.

1. 위원회의 구성과 임무

- 제4조 본 위원회의 위원장은 회장과 이사진이 협의하여 회장이 임명한다.
제5조 편집위원회는 위원장이 위촉하는 분야별 약간명으로 구성되며, 편집이사는 당연직으로 편집위원이 된다. 간사를 둘 수 있다.
제6조 본 위원회는 학회지에 투고된 논문을 심사할 심사위원 선정을 비롯하여 학회지 편집에 관한 모든 업무를 주관한다.
제7조 본 위원회의 위원장은 본 위원회를 대표하고 업무를 총괄하며, 편집이사는 학회지 발간과 관련된 제반 업무를 담당한다.
제8조 본 위원회의 위원은 박사학위 소지자로 연구 업적이 탁월한 회원 가운데서 선정한다.
제9조 위원장을 제외한 위원의 임기는 2년으로 하며, 연임할 수 있다.
제10조 본 위원회는 『기호학 연구』를 3월 30일, 6월 30일, 9월 30일, 12월 30일에 발간한다.

2. 논문 심사위원회의 구성

제11조 심사위원은 다음의 자격을 갖춘 학회의 회원 가운데서 편집위원회에서 선정하고 학회 집행부의 승인을 받아 위촉한다.

- 1) 박사학위 소지자
- 2) 해당 분야의 연구 업적이 탁월한 자

제12조 학회의 회원이 아니더라도 투고된 논문의 연구 분야의 전문가인 경우 편집위원장이 심사위원으로 위촉할 수 있다.

심사 규정

(편집위원회 규정에 정함)

3. 논문 심사 절차와 기준

제13조 논문 심사는 예심과 본심으로 이루어진다.

제14조 본 위원회는 예심을 담당하며, 투고된 논문의 주제 영역과 형식 요건을 검토한 후 접수 여부를 결정한다.

제15조 본심은 각 논문마다 본 위원회가 위촉한 3인의 심사위원이 맡는다.

제16조 본심의 심사위원은 심사 대상 논문에 대해 다음의 항목을 기준으로 분석 평가한다.

- 1) 본 학회지의 성격에 맞는가
- 2) 논문 제목은 내용과 부합하는가
- 3) 초록은 적절한가
- 4) 연구 목적과 방법, 내용이 서로 부합하는가
- 5) 연구 자료 및 인용은 신뢰할 만하고 정확하게 활용되고 있는가
- 6) 논문은 체계적으로 구성되고 논리적으로 서술되어 있는가

- 7) 내용 분석이나 해석에 응용된 방법론이 참신하거나 타당성이 있는가
- 8) 연구 내용은 독창성이 있는가
- 9) 연구 결과의 기여도는 어느 정도인가
- 10) 참고문헌은 적절한가

제17조 본심의 심사위원은 위 평가 내용을 종합하여 다음과 같이 판정을 내리고, 이 심사 결과를 학회의 소정 양식(별첨 1)에 따라 편집위원회에 보고한다.

- 1) 무수정 게재: 80점 이상
- 2) 부분 수정 후 게재: 70~79점
- 3) 수정 후 재심사: 60~69점
- 4) 게재 불가: 59점 이하

제18조 1), 2)항에 해당하는 논문은 소정의 절차(수정 논문에 대한 교정지 제출과 편집위원회의 수정 사항 확인)를 거쳐 당호의 『기호학 연구』에 게재하며, 3)항에 해당하는 논문은 재심의 결과에 따라 당호 혹은 다음호에 게재할 수 있다. 이때 다음호 게재를 희망하는 논문은 편집 과정상의 필요한 절차대로 진행 후 다시 투고한다. 끝으로 4)항에 해당하는 논문은 반송한다.

제19조 심사 결과에 이의가 있는 투고자는 자료를 갖추어 본 위원회에 소명할 수 있으며, 본 위원회는 이에 대해 재심 여부를 결정하고 해당 분야 전문가에게 재심을 의뢰해야 한다.

4. 편집회의

제20조 본 위원회는 본 규정에 명시되지 않은 편집상의 세부 사항을 심의 결정한다.

제21조 편집 회의는 과반수 이상의 출석으로 성립하고, 그 결정은 출석 위원 과반수로 한다.

제22조 본 규정은 기호학회의 이사회에서 제정하여 재적 이사 과반수의 찬동으로 개정할 수 있다.

부칙

- 제23조
- 1) 본 규정은 2000년 6월 1일부터 효력을 지닌다.
 - 2) 본 규정은 2005년 6월 1일부터 효력을 지닌다.
 - 3) 본 규정은 2007년 1월 1일부터 효력을 지닌다.
 - 4) 본 규정은 2012년 1월 1일부터 효력을 지닌다.
 - 5) 본 규정은 2013년 1월 1일부터 효력을 지닌다.
 - 6) 본 규정은 2013년 6월 1일부터 효력을 지닌다.
 - 7) 본 규정은 2015년 6월 1일부터 효력을 지닌다.
 - 8) 본 규정은 2016년 3월 30일부터 효력을 지닌다.
 - 9) 본 규정은 2019년 12월 8일부터 효력을 지닌다.

투고 규정

1. 투고 자격

- 1) 투고는 한국기호학회 회원에 한한다.
- 2) 한국기호학회 회원이 아니더라도 편집위원회가 위촉한 필자는 투고 가능하다. 단, 학회원의 자격인 석사 이상의 학력이나 그에 준하는 연구경력을 갖추어야 하며, 혹은 전문 연구기관에 소속된 자이어야 한다.
- 3) 본 학술지에 투고되는 논문은 기호학과 관련된 분야로 이전에 다른 학술지, 저서 등에 발표된 적이 없는 글이어야 한다.

2. 게재 조건

- 1) 동일 호에 1인 1편의 논문만 게재할 수 있다.
- 2) 다른 논문집에 이미 발표된 논문의 재수록은 허용치 않는다.
- 3) 2회 이상 연속 게재는 불허한다(2회까지는 허용). 단, 편집위원회에서 논문 투고를 의뢰했거나 허용한 경우는 예외로 한다.
- 4) 제출된 원고는 편집위원회에서 위촉한 3인 이상의 심사위원들에 의한 심사를 거친다. 심사 결과 심사위원이 수정을 요청할 경우, 원고 제출자는 이에 응하거나 납득할 만한 답변을 서면으로 해야 한다. 심사 결과 게재 불가 판정을 내렸을 경우, 또는 수정 제의에 대한 답변이 없을 경우 편집위원회는 원고 게재를 거부할 수 있다.

3. 원고 규격

다음 사항들은 명시된 통일안에 따라 작성하고, 그 밖의 사항은 관례에 준한다.

1) 편집구성

- ① 제목, 필자명, 국문초록(국문 주제어 포함), 본문, 참고문헌, 영문초록(영문 주제어 포함), 기타 외국어초록(기타 외국어 주제어 포함) 순으로 구성한다.
- ② 분량은 200자 원고지 120매 내외로 한다. 150매를 넘지 못한다. 150매를 넘는 경우 편집위원회에서 게재 여부를 결정한다.
- ③ 용지 크기: A4(210×297)
- ④ 용지 여백: 위 20, 머리말 15, 왼쪽·오른쪽 20, 제본 0, 아래쪽 15, 꼬리말 15
- ⑤ 글자 모양: 바탕체, 장평 100, 자간 0
- ⑥ 글자 크기: 제목 15, 장 제목 12, 절 제목 11, 본문 10, 각주·인용 9
- ⑦ 문단 모양: 왼쪽 0, 오른쪽 0, 첫줄 보통, 본문 줄 간격 160, 각주·인용 줄 간격 130, 문단 위·아래 0
- ⑧ 주석은 각주로, K. L. Turabian 방식을 원칙으로 한다. 참고 및 인용 논저의 제시는 다음의 예를 따른다.
 - 이도흠, 「서울의 사회문화적 공간과 그 재현 양상 연구」, 『기호학 연구』 25, 한국기호학회, 2009, 69쪽.
 - 이어령, 『신화 속의 한국 정신』, 문학사상사, 2007, 109~110쪽.
 - 움베르트 에코, 『일반 기호학 이론』, 김운찬 역, 열린책들, 2009, 23~24쪽.
 - A. J. Greimas, *Sémantique Structurale*, Larousse, 1966, p.153.
 - Maire-Laure Ryan, “Possible Worlds and Accessibility Relations: A Semantic Typology of Fiction”, *Poetics Today* 12:3, 1991, p.555.

- Charles Hartshorene & Paul Weiss, ed., *Collected Papers of Charles Sanders Peirce 2*, The Belknap Press of Harvard University Press, 1965, pp.7~12.
 - 바로 앞 주와 동일한 논저일 경우, 같은 책(저서일 경우) 혹은 같은 글(논문일 경우), 외국 논저인 경우 Ibid.로 쓴다.
 - 이미 인용한 논저 사이에 다른 논저가 있을 경우, 앞의 책(저서), 앞의 글(논문), 외국 논저인 경우 Op. cit.로 쓴다.
- ⑨ 참고문헌에는 국내논저, 국외논저, 기타(각종 자료나 웹사이트 출처) 순으로 한다.
 - ⑩ 참고문헌에는 간행물에 실린 논문일 경우 시작 페이지와 끝 페이지를 밝힌다.
 - ⑪ 논문의 본문에서 소제목에 붙이는 번호 표시는 I, 1, 1), (1)의 순서로 한다.
 - ⑫ 국문초록과 영문초록(기타 외국어초록)에는 각각 5~10개의 주제어(Key Word)를 명시해야 한다. 국문초록은 글자 수(띄어쓰기 포함) 800~1,500자, 영문초록(기타 외국어초록)은 200~500단어 분량으로 작성한다. 이때 국문초록은 초록과 주제어로 구성되며, 영문초록은 영문제목, 투고자 명(Hong, Gil-Dong의 형식에 따라 표기), 초록, 주제어 순으로 작성한다.
 - ⑬ 논문초록은 국문과 영문을 필수로 하되, 필요에 따라서 기타 외국어 초록을 추가할 수 있다. 단, 이 경우 초록 검수 및 분량은 영문초록 작성 방식을 따른다.
 - ⑭ 논문의 첫 번째 각주에는 투고자의 역할(제1저자, 제2저자, 교신저자 등을 반드시 표기한다), 소속(학교 및 학과, 단 학교 소속이 아닐 경우 단 체명)과 직위(교수, 부교수, 조교수, 강사, 박사 후 연구원 등 구체적인 직위를 기록한다. 만약 논문 저자가 현재 소속이 없는 미성년자의 경우 최종 소속, 직위, 재학년도를 기록한다), 이름, 이메일을 기록한다.

2) 기타

- ① 논문투고는 3월 5일, 7월 5일, 11월 5일에 마감하며 학회지는 매년 4월 30일, 8월 30일, 12월 30일 연 3회 간행한다.
- ② 논문 투고 시 제1저자와 공동 저자 및 교신저자를 구분해서 명기한다.
(통상 저자가 2명 이상일 경우 제일 앞에 명기한 저자가 제1저자로 간주됨)
- ③ 기타 모든 체제는 최근호에 준하고, 기타 편집상의 사안은 편집이사 또는 담당 편집위원에게 문의한다.
- ④ 게재가 확정되면 반드시 학회 차원에서 영문 초록에 대해 원어민 감수를 진행하며, 이를 위해 추가 편집비가 부여될 수 있다.
- ⑤ 심사를 통해 게재가 확정된 논문이라 할지라도 편집규정을 준수하지 않을 경우, 반려 혹은 다음호로 게재가 연기 될 수 있다.

4. 원고제출

- 1) 논문 게재 희망자는 투고 마감일 전까지 제출한다. 양식은 학회 홈페이지를 통해 확인한다.
- 2) 원고는 ‘한글’ 워드프로세스(윈도용)로 작성하여 필자가 책임 교정한 후 메일로 송부한다. 제출된 원고는 반환하지 않는 것으로 한다.
- 3) 본 학회지에 투고하고자 하는 회원은 투고년도 및 직전년도 학회비를 완납해야 하며, 투고와 동시에 다음 계좌로 심사비 6만원을 송금한다.

송금계좌: 송태미 (국민은행 758401-04-225383)

- 4) 마감일자: 3월 5일, 7월 5일, 11월 5일
- 5) 발일행자: 4월 30일, 8월 30일, 12월 30일
- 6) 제출처: <https://semiosis.jams.or.kr>

편집이사 : 윤인선 (한밭대) storyforwish@gmail.com

편집위원회 : koreasemiotic@hanmail.net

5. 논문 게재료는 심사비 포함 편당 전임 15만원, 비전임 10만원이며 (단, 타 기관의 연구비를 지원받은 경우는 전임 30만원, 비전임 20만원), 편집용지 25매를 초과하는 논문에 대해서는 별도의 추가 게재료 (조판 기준으로 초과 쪽수 당 1만원)가 부과된다.

한국기호학회 연구 및 출판 윤리위원회 규정

한국기호학회는 우리의 삶과 문화, 우리가 만든 예술 텍스트들은 물론 사회현상과 자연의 대상에 이르기까지 이를 하나의 텍스트로 놓고 분석하여 그 질서와 구조를 규명하고 의미를 해석하며 발신자와 수신자 사이의 소통을 연구하는 데 목적을 둔다. 본 학회 회원은 학술 연구자로서 준수해야 하는 도덕적 의무와 사회적 책무를 성실하게 이행한다. 그리고 자신의 연구가 진리 탐구라는 학문의 목적에 부응하고 인류의 행복과 사회의 진보에 공헌할 수 있는 것을 보람으로 삼는다. 회원은 학술 연구를 수행하고 연구 논문을 발표할 때 연구 및 출판 윤리를 준수함으로써 연구의 가치를 서로 인정하고 연구결과를 공유할 수 있어야 하며, 이는 기호학 분야의 바람직한 학술적 발전을 위해 필수적이다. 기호학 분야의 연구 논문을 공정하고 엄격한 심사를 통해 선정·게재하는 전문 학술지인 『기호학연구』를 정기적으로 발간하는 일은 본 학회의 설립 목적을 달성하기 위한 가장 중요한 사업 가운데 하나이다. 수준 높은 학술지의 발간을 통하여 기호학의 발전에 이바지하기 위해서는 연구 논문의 저자는 물론 학술지의 편집위원과 심사위원이 지켜야 할 연구 윤리규정을 확립할 필요가 있다. 또한 학술지가 출판되었을 경우 준수되어야 할 기본적인 출판 윤리 규정 역시 확립할 필요가 있다. 이에 연구 및 출판 윤리위원회 규정을 제정하여 모든 회원들이 연구 논문의 작성과 학술지의 편집과 출판을 위한 윤리를 확립하는 지표로 삼고자 한다.

제1장 연구 및 출판 윤리위원회 규정

제1조 (위원회의 설치) 본 학회 회원의 규범 준수와 성실 의무를 심사하기 위하여 본 학회 내에 연구 및 출판 윤리위원회를 설치한다.

제2조 (위원회의 구성) 위원회에 다음과 같은 임원을 둔다.

1. 위원장 : 1인
2. 위원 : 10인 이내
3. 간사 : 1인

제3조 (위원의 선출) 위원장은 전직 회장이 상임위원은 전·현직 총무이사과 편집이사가 당연직으로 하여 구성하고, 필요한 경우 위원장이 해당분야 전문가 약간명을 임시로 위촉할 수 있다.

제4조 (위원의 임기) 당연직 구성원은 직책 임기를 따르고, 임시 위촉위원은 해당 사안의 심의 종결 후 자동으로 임기가 만료된다.

제5조 (위원회의 임무) 위원회는 회원의 연구 및 출판 윤리 의무의 위반 행위를 심사하여 그 처리 결과를 이사회에 보고한다.

제6조 (윤리 위반 사례) 위원회의 심사에 부의할 위반 사례는 다음과 같다.

- 1) 회원으로서의 품위와 관련된 사항
 - (1) 일반 국민에게 요구되는 법률이나 규정을 위반하여 사법적 제재를 받은 경우
 - (2) 부당한 인사 개입이나 연구비의 부정 집행 등 연구자로서의 윤리를 위반하여 물의를 일으킨 경우
 - (3) 회원의 품위와 관련된 판정은 일반 국민과 학계의 자정 요구에 준하되, 여론의 개입 등 부당한 전제에 의하여 결정하지 않는다.
- 2) 연구 결과의 도덕성과 관련된 사항
 - (1) 자신 또는 타인의 연구 결과를 도용하여 새로운 연구 결과로 위조, 변조, 표절한 경우
 - (2) 자신의 연구 결과를 드러내기 위하여 기존의 연구를

의도적으로 폄하하거나 은폐한 경우

(3) 기타 연구의 개시와 과정, 결과에 있어 심각한 도덕적 결함이 있다고 판단한 경우

(4) 연구 결과의 도덕성 판정은 연구의 진행 및 결과의 정직성과 효율성, 객관성을 기반으로 하여 결정한다.

3) 출판 과정 및 결과의 도덕성과 관련된 사항

(1) 논문에 표기된 저자가 실제 연구 과정에서 수행한 역할과 일치하지 않은 경우, 혹은 연구 과정에 참여하지 않은 자에게 저자의 역할을 부여한 경우

(2) 연구물의 중복 투고 및 게재 혹은 이중 출판한 경우

(3) 본 학술지에 게재된 논문을 학회의 허가 없이 다른 저작물에 활용하는 경우

제7조 (심사 절차) 위원회의 심사는 다음과 같은 절차를 따른다.

1) 위원회의 심사 개시는 위원회, 또는 회장의 심사 요청에 의하여 이루어진다. 심사 요청이 접수되면 위원장은 즉시 위원회를 소집해야 한다.

2) 위원회는 제기된 안건에 대한 논의를 통하여 자체 내의 심사 또는 외부 심사위원의 참여 여부 등 해당 안건의 심사 절차를 결정하되, 심사의 진행에 영향을 끼칠 수 있는 위원은 심사에서 제외한다.

3) 위원회는 연구자의 연구 결과에 대한 충분한 검토를 거쳐 연구 윤리위반 여부를 결정한다. 위원회는 필요시 해당 연구자, 제보자, 문제가 제기된 논문의 심사위원 등을 면담 조사할 수 있다.

4) 위원장은 위원 과반수의 참석과 참석 위원 과반수의 찬성으로 안건의 처리를 결정하며, 해당 연구자와의 협의를 통하여 그 결과에 대한 본인의 소명 기회 부여를 검토한다.

5) 본인의 소명은 심사위원회의 비공개회의를 통하여 이루어진다. 위원장은 해당 연구자에게 심사 경과를 충분히 설명하고, 소명을 위한 요청 자료를 준비하여 회의에 참석하도록

록 통보한다.

- 6) 심사위원장은 해당 연구자의 소명 이후 심사위원회 결정의 반복 여부를 최종 결정하여 이사회에 보고한다. 반복 여부의 결정은 위원 과반수의 참석과 참석위원 과반수의 동의로 이루어진다.
- 7) 심사위원은 회원의 신분이나 진행 사항 등을 외부에 공개해서는 안 된다.

제8조 (심사 결과의 보고) 위원회는 심사 결과를 즉시 이사회에 보고하여야 한다. 보고서에는 다음 각 호의 사항이 반드시 포함되어야 한다.

- 1) 심사의 위촉 내용
- 2) 심사의 대상이 된 부정행위
- 3) 심사위원의 명단 및 심사 절차
- 4) 심사 결정의 근거 및 관련 증거
- 5) 심사 대상 회원의 소명 및 처리 절차

제9조 (징계) 위원회는 심사 및 면담 조사를 종료한 후 징계의 종류를 결정한다. 징계의 종류에는 다음과 같은 것들이 있으며, 중복하여 처분할 수 있다.

- 1) 제명
- 2) 논문의 직권 취소 및 인용 금지
- 3) 학회에서의 공개 사과
- 4) 회원으로서의 자격 정지

제10조 (소명 기회의 보장) 연구 및 출판 윤리규정 위반으로 판정된 회원에게는 충분한 소명의 기회가 주어져야 한다.

제11조 (조사 대상자에 대한 비밀 보호) 연구 및 출판 윤리규정 위반에 대해 학회의 최종적인 징계 결정이 내려질 때까지 윤리 및 출판 위원들은 회원의 신원을 외부에 공개해서는 안 된다.

제12조 (후속 조치) 운영위원회는 심사위원회의 보고서를 검토한 후 다음과 같은 조치를 취한다.

- 1) 회장은 운영위원회의 결정에 따라 심사위원회의 결정을 즉시 시행한다.
- 2) 심사 결과가 합리성과 타당성에 문제가 있다고 판정할 경우, 운영위원회는 심사위원회에 재심, 또는 보고서의 보완을 요구할 수 있다. 운영위원회의 요구는 구체적인 이유를 적시한 서류로서만 이루어진다.

제13조 (행정사항)

- 1) 이 규정에 명시되지 않은 것은 위원회의 결정에 따라 시행한다.
- 2) 위원회의 회의 내용은 반드시 문서로 작성하여 이사회에 보고한다.
- 3) 학회는 위원회의 원활한 운영을 위하여 필요한 재정적 지원을 한다.
- 4) 한국연구재단과 관련된 행정 절차는 ‘학술지 등재제도 관리지침’에 의거하여 진행한다.

제2장 연구 관련 윤리규정

제1절 저자 준수 연구윤리규정

제1조 (표절, 위조, 변조 금지)

- 1) 저자는 자신이 행하지 않은 연구나 주장의 일부분을 자신의 연구 결과이거나 주장인 것처럼 논문이나 저술에 제시하지 않는다. 타인의 연구 결과를 출처와 함께 인용하거나 참조할 수 는 있을지라도, 타인의 창의적인 아이디어, 이론, 모델, 연구 결과 등을 원전 출처를 밝히지 않은 채 자신의 연구 결과이거나 주장인 것처럼 제시하거나 그 중 일부 문장이나 단어를 변조하여 제시하는 것은 표절에 해당된다.
- 2) 저자는 존재하지 않는 연구자료 등을 허위로 만들거나(위조),

연구 과정 등을 인위적으로 조작 또는 임의로 변형·삭제함으로써 연구내용 또는 결과를 왜곡(변조)하지 말아야 한다.

제2조 (인용 및 참고 표시)

- 1) 저자가 공개된 학술 자료를 인용할 경우에는 정확하게 출처를 기술하도록 노력해야 하고, 상식에 속하는 자료가 아닌 한 반드시 그 출처를 명확히 밝혀야 한다. 사적인 접촉을 통해서 얻은 자료의 경우 그 정보를 제공한 연구자의 동의를 받은 이후라야 인용할 수 있다.
- 2) 저자가 다른 사람의 글을 인용하거나 다른 사람의 생각을 참고할 경우에는 각주를 통해 인용 및 참고 여부를 밝혀야 하며, 이러한 표기를 통해 어디까지가 선행연구의 결과이고, 어디서부터 본인의 독창적인 생각이나 주장이나 해석인지를 알 수 있도록 명기해야 한다.

제2절 편집위원 준수 연구윤리규정

제3조 편집위원은 투고된 논문의 게재 여부를 결정하는 책임을 지며, 저자의 독립성을 존중해야 한다.

제4조 편집위원은 학술지 게재를 위해 투고된 논문을 저자의 성별, 나이, 소속 기관은 물론이고 어떤 선입견이나 사적인 친분과 무관하게 논문의 수준과 투고 규정에 근거하여 처리해야 한다.

제5조 편집위원은 투고된 논문의 평가를 해당 분야의 전문적 지식과 공정한 판단 능력을 지닌 심사위원에게 의뢰해야 한다. 심사 의뢰시에는 저자와 친분이 있거나 적대적인 심사위원을 피함으로써 객관적인 평가가 이루어질 수 있도록 노력한다. 단, 같은 논문에 대한 평가가 심사위원 간에 현저하게 차이가 날 경우에는 해당 분야 제3의 전문가에게 자문을 받을 수 있다.

제6조 편집위원은 투고된 논문의 게재가 결정될 때까지는 저자에 대한 사항이나 논문의 내용을 공개하지 않는다.

제7조 편집위원은 심사위원의 투고 논문심사와 관련한 문제제기 등의 사항이 발생할 경우, 윤리위원회에 신속히 알리고 적절히 대응하여야 한다.

제3절 심사위원 준수 연구윤리규정

제8조 심사위원은 학술지의 편집위원이 의뢰하는 논문을 심사규정이 정한 기간 내에 성실하게 평가하고 평가 결과를 편집위원에게 통보해 주어야 한다. 만약 자신이 논문의 내용을 평가하기에 책임자가 아니라고 판단될 경우에는 편집위원에게 그 사실을 통보하여야 한다.

제9조 심사위원은 심사의뢰 받은 논문을 개인적인 학술적 신념이나 저자와의 사적인 친분 관계를 떠나 객관적 기준에 의해 공정하게 평가하여야 한다. 충분한 근거를 명시하지 않은 채 논문을 탈락시키거나, 심사자 본인의 관점이나 해석과 상충된다는 이유로 논문을 탈락시켜서는 안 되며, 심사 대상 논문을 제대로 읽지 않은 채 평가해서도 안 된다.

제10조 심사위원은 심사의뢰 받은 논문이 이미 다른 학술지에서 출판되었거나 중복심사 중이거나 혹은 기타 문제를 발견하였을 때에는 편집위원에게 해당 사실을 알려야 한다.

제11조 심사위원은 전문 지식인으로서의 저자의 독립성을 존중하여야 한다. 평가 의견서에는 논문에 대한 자신의 판단을 밝히되, 보완이 필요하다고 생각되는 부분에 대해서는 그 이유를 설명해야 한다. 정중하고 부드러운 표현을 사용하고, 저자를 비하하거나 모욕하는 표현은 하지 않아야 한다.

제12조 심사위원은 심사 대상 논문에 대한 비밀을 지켜야 한다. 논문 평가를 위해 특별히 조언을 구하는 경우가 아니라면 논문을 다른 사람에게 보여주거나 논문 내용을 놓고 다른 사람과 논의하는 것도 바람직하지 않다. 또한 논문이 게재된 학술지

가 출판되기 전에 논문의 내용을 인용해서는 안 된다.

제3장 출판 관련 윤리규정

제1조 연구 결과물 작성에 관한 출판윤리규정

- 1) 논문에 표기되는 저자는 자신이 실제로 행하거나 기여한 연구에 대해서만 저자로서 업적을 인정받으며 그 내용에 책임을 진다.
- 2) 논문에 표기되는 저자의 역할은 실제 연구 과정에서 수행된 역할과 반드시 일치해야 한다. 연구와 무관한 자를 추가할 수 없으며, 수행한 역할과 다른 지위를 부여할 수 없다.
- 3) 저자의 역할과 순서는 상대적 지위에 관계없이 실제로 연구를 수행하고 기여한 정도에 따라 공정하게 정해져야 한다. 특정 직책에 있다고 해서 제1저자, 교신저자, 공동저자의 지위를 얻을 수 없다.
- 4) 연구 및 논문 기술 과정에서 직접적인 기여가 없거나 낮은 경우 저자로 포함하기보다는 각주나 서문 등에서 내용을 밝힌다.

제2조 연구 결과물 활용에 관한 출판윤리규정

- 1) 저자는 국내외를 막론하고 이전에 출판된 자신의 연구물을 새로운 연구물인 것처럼 투고하거나 출판해서는 안 된다.
- 2) 게재 예정이거나 심사 중인 연구물을 다른 학회나 단체 등에 중복하여 투고해서는 안 된다.
- 3) 본 학술지에 게재된 논문의 일부나 전체 논문을 사용하여 다른 출판물에 활용할 경우 반드시 사전에 본 학회의 허가를 받아야 한다.

제4장 연구 및 출판 윤리 규정 시행지침

제1조 (연구 및 출판 윤리규정의 개정)연구 및 출판 윤리규정의 개정 절차는 본 학회의 규정 개정 절차에 준한다.

부칙 이 윤리 규정은 2008년 1월 1일부터 시행한다.
이 윤리 규정은 2014년 9월 1일부터 시행한다.
이 윤리 규정은 2017년 12월 1일부터 시행한다.
이 윤리 규정은 2020년 1월 1일부터 시행한다.
이 윤리 규정은 2019년 12월 8일부터 시행한다.
이 윤리 규정은 2021년 4월 1일부터 시행한다.

한국기호학회 임원

고 문 : 이어령(중앙일보 고문)

명예회장 : 김치수(이화여대), 김현자(이화여대), 전성기(고려대),
신현숙(덕성여대), 송효섭(서강대), 박인철(연세대),
송기정(이화여대), 김성도(고려대), 박여성(제주대),
이도흠 (한양대), 오장근(목포대)

회 장 : 최용호(한국외대)

부 회 장 : 김기국(경희대), 신정아(한국외대)

감 사 : 송치만(건국대)

편집위원장 : 오세정(충북대)

총무이사 : 이수진(인하대)

분과 상임이사

섭외이사 : 태지호(안동대)

편집이사 : 윤인선(한밭대)

학술이사 : 김민형(한국외대)

재무이사 : 송태미(한국외대)

정보이사 : 황인순(덕성여대)

국제이사 : 윤나라(프랑스 파리8대학)

연구이사 : 김수환(한국외대)

교육이사 : 박영주(인하대)

비상임 이사 : 이윤희(한국외대), 이선화(영남대), 박수진(전남대),
김상원(인하대)

편집위원 : 고경난(한국외대), 김수환(한국외대), 김휘택(중앙대),
박여성(제주대), 이수진(인하대), 이윤희(한국외대),
이찬웅(이화여대), 오세정(충북대), 윤인선(한밭대),
전형연(목포대), 태지호(안동대)

해외편집위원

Lenone Massimo (이탈리아 토리노대학)

Anne Henault (프랑스 소르본대학)

Paul Cobley (영국 미들섹스 대학, 세계기호학회회장)

Hamid Reza Shairi (이란 테헤란 국립대학)

Jose Enrique Finol (베네주엘라 줄리아 대학)

연구 및 출판 윤리 위원회

위원장 : 오장근(목포대)

상임위원 : 송치만(건국대), 전형연(목포대), 이수진(인하대), 윤인선(한밭대)

Korean Association for Semiotic Studies

<Honorary Advisor>

Lee, O-Young (The Joongang Ilbo Daily)

<Honorary President>

Kim, Chie-Sou (Ewha Women's U)

Kim, Hyeon-Ja (Ewha Women's U)

Jeon, Seong-Gi (Korea U)

Shin, Hyun-Sook (Duksung Women's U)

Song, Hyo-Sup (Sogang U)

Park, In-Chul (Yonsei U)

Song, Gi-Jeong (Ewha Women's U)

Kim, Sung-Do (Korea U)

Park, Yo-Song (Jeju National U)

Lee, Do-Heum (Hanyang U)

Oh, Jang-Geun (Mokpo National U)

<President>

Choi, Yong-Ho (Hankuk U of Foreign Studies)

<Vice-President>

Kim, Gi-Gook (Kyunghee U)

Shin, Jung-A (Hankuk U of Foreign Studies)

<Internal Auditor>

Song, Chi-Man (Konkuk U)

<Chair of Editorial Board>

Oh, Se-Jeong (Chungbuk National U)

<Secretary General>

Lee, Soo-Jin (Inha U)

<Excutive Board>

– Public Relation

Tae, Ji-Ho (Andong National U)

– Journal Edition

Yoon, In-Sun (Hanbat National U)

– Research

Kim, Min-Hyoung (Hankuk U of Foreign Studies)

– Treasurer

Song, Tae-Mi (Hankuk U of Foreign Studies)

– Information

Hwang, In-Soon (Incheon National U)

– Internal Affairs

Yoon, Na-Ra (Université de Paris VIII)

– Investigation

Kim, Soo-Hwan (Hankuk U of Foreign Studies)

– Education

Park, Young-Ju (Inha U)

<General Board>

Lee, Yun-Hee (Hankuk U of Foreign Studies),
Lee, Sun-Hwa (Yeungnam U), Park, Su-Jin (Chonnam National U),
Kim, Sang-Won (Inha U)

– Editor

Koh, Kyung-Nan (Hankuk U of Foreign Studies), Kim, Soo-Hwan
(Hankuk U of Foreign Studies), Kim, Hui-Teak (Chungang U),
Park, Yo-Song (Jeju National U), Lee, Soo-Jin (Inha U), Lee,
Yun-Hee (Hankuk U of Foreign Studies), Lee, Chan-woong (Ewha
Women's U), Oh, Se-Jeoung (Chungbuk U), Yoon, In-Sun (Hanbat
National U), Jeon, Hyeong-Yeon (Mokpo National U), Tae, Ji-Ho
(Andong National U)

– Editor Abroad

Massimo Lenone (Università degli Studi di Torino, Italy)
Anne Henault (Université la Sorbonne, France)
Paul Cobley (Middlesex University, UK / IASS president)
Hamid Reza Shairi (National Univ. of Tehran, Iran)
Jose Enrique Finol (Universidad del Zulia, Venezuela)

– Research ethics committees

Chairman : Oh, Jang-Geun (Mokpo National U)
Standing member of committee : Song, Chi-Man (Konkuk U),
Jeon, Hyeong-Yeon (Mokpo National U), Lee, Soo-Jin (Inha U),
Yoon, In-Sun (Hanbat National U)

기호학 연구 제70집

2022년 4월 30일 인쇄

2022년 4월 30일 발행

발행인 / 최용호

발행처 / 한국기호학회

편집 · 인쇄 / 한국학술정보(주)(☎ 031-940-1007)

<http://www.kstudy.com>

학회지 표지·로고 디자인 / 박영원

한국기호학회

17035 경기도 용인시 처인구 모현면

외대로 81 어문학관 532호 프랑스학과

☎ 031-330-4204

<http://semiotic.cafe24.com>