

## 기호학 연구 제74집



기호학 연구 제74집  
Semiotic Inquiry No. 74



**한국기호학회**  
Korean Association for Semiotic Studies

2023



## 차례

홍정표 : 프랑스 작가 네르발의 중편소설 『실비』의 정념과 담화 기호학적 분석	7
김난희 : 스피노자의 코나투스론을 통해 본 김지하의 생명시학과 시적 언어	41
김보현 : BTS 뮤직비디오의 신화적 기호작용	71
송치만 · Li Kaijun : 재질의 준-상징체계 구성을 통해 본 명품 브랜드의 차별화 전략 - ‘프라다’와 ‘마우마우’의 비교 연구	91
송태미 : 〈신과 함께〉, 원작 웹툰과 각색작 영화의 서사 비교 연구 - 주인공 ‘진기한’과 ‘김자홍’을 중심으로	119
윤지영 : 방탄소년단 노래에 나타난 성장의 의미 - 자기계발적 주체의 성공에서 탈주체적 생성으로	149
이윤희 : 21세기 문화 해석 모델로서의 대화적 세미오시스 - 퍼스의 자아와 해석체 개념을 중심으로	181
이지환 : 이야기를 통한 탐구과정에 대한 기호학적 접근 - AT 706 〈손 없는 색시〉를 대상으로	209
조은진 : 원작 영화와 리메이크 영화의 비언어적 표현 비교 연구	245
권승태 : 컴퓨터 운영체제의 시각 정체성과 서사 정체성 - 윈도우와 맥OS를 중심으로	293



# 프랑스 작가 네르발의 중편소설 『실비』의 정념과 담화 기호학적 분석

홍정표\*

## 【 차 례 】

- I. 머리말
- II. 특수한 발화(담화 기호학의 관점에서)
  - 1. 발화와 의사소통
  - 2. 발화와 주관성
  - 3. 발화와 언어활동
- III. 『실비』(발루아의 추억)
  - 1. 작가 네르발에 대하여
  - 2. 텍스트 분석
    - 1) 담화 기호학적 분석
    - 2) 정념 기호학적 분석
- IV. 맺음말

## 국문초록

프랑스 기호학자 자크 폰타닐(Jacques Fontanille)이 1999년 발표한 담화 기호학에서 일반적인 발화의 개념이 아니라 특수한 발화의 개념에 대해 이론을 개진했다. 본고에서는 특수한 발화에 대한 그의 연구 가운데 <발화와 의사소통>, <발화와 주관성>, <발화와 언어활동>에 대해 살펴보았다. 담화 기호학의 시각은 일반적인 <의사소통>의 관점을 무효화하는 것이며, 발화자와 발화 상대방이 의미를 구축하기 위해 담화와 관련하여 위치를 차지하는 것이 중요하다. 그리고 <주관성> 개념을 도입하는 것은 활동 중인 담화의 관점이 아니며, 담화 현동태의 행위소 구조는 단지 위치적일 뿐이다. 또한

---

\* 단독저자, 전 한국외국어대학교 프랑스어과 외래교수, [cafecreme@hanmail.net](mailto:cafecreme@hanmail.net)

발화는 이중의 메타 담화적 서술화인 존재적 서술화와 수용적 서술화로 정의될 수 있는데, 이 두 서술화는 발화를 일반적인 <언어활동>과 구별되게 한다. 이렇게 발화는 담화 기호학에서 일반적인 개념이 아니라, 특수한 개념으로 나타난다고 할 수 있다. 네르발(G. de Nerval)은 상징주의 시인 보들레르나 랭보처럼 작품과 삶이 긴밀히 연결되어 있으며 신비하고 마술적인 세계에 가까운 작가이다. 더불어 그는 상징주의와 초현실주의 작가들의 선구자로 평가되고 있다. 우리가 선택한 작품 『실비』는 프랑스에서 가장 아름다운 서정적 작품 가운데 하나로 알려져 있으며, 그의 고향 발루아의 추억을 이야기하고 있다. 분석에서는 이 작품이 아직 기호학적으로 분석되지 않은 만큼, 정념과 담화 기호학의 여러 가지 분석 도구를 활용하는 다각적인 분석을 시도했다. 담화 기호학적 분석에서는 현상학적 분석과 수사학적 분석을, 정념 기호학적 분석에서는 실비의 질투와 실망, 주체의 자만심과 변덕을 분석하여 그 가능성과 유효성을 입증했다.

열쇠어 : 메타 담화적 서술화, 발화, 수용적 서술화, 언어활동, 의사소통, 존재적 서술화, 주관성

## I. 머리말

프랑스 기호학자 자크 폰타닐(Jacques Fontanille)이 1999년에 담화를 역동적이고 활동적인 것으로 고찰하여 담화 기호학을 발표했다. 그는 발화가 파물에 대한 연구이므로 그동안 연구 대상에서 배제되었던 것을 다시 연구하여 담화의 관점에서 발화의 개념을 명시하고자 했다.

그는 일반적인 발화의 개념이 아니라 특수한 발화의 개념에 대해 이론을 개진했는데, 특수한 발화의 개념이란 발화를 언어에 의한 <의사소통(communiqué)>의 관점과는 다른 관점으로, 인칭과 <주관성(subjectivité)>의 효과와는 무관하게 살펴보는 것이다. 또한 발화는 이중의 메타 담화적 서술화(prédication métadiscursive)인 존재적 서술화(prédication existentielle)와 수용적 서술화(prédication assumptive)로 정의될 수 있는데, 이 두 서술화는 발화를 일반적인 <언어활동(actes de langage)>과 구별되게 한다.



현대 언어학에서 발화는 의사소통을 주요 목적으로 하는 주체 중심의 의미 연구라고 간단히 규정할 수 있다. 반면에 담화 기호학에서는 의미를 동적이고 끊임없는 긴장 속에 놓여 있는 것으로 간주함에 따라, 이것은 모두 발화와 밀접한 관계를 유지하여 발화가 연구의 중심이 되며 발화되고 있는 담화를 파악할 수 있는 도구를 구축하고자 한다.

우리가 선택한 작품 『실비』<sup>1)</sup>의 작가 제라르 드 네르발(Gérard de Nerval)은 어머니를 일찍 여의고 죽음에 대한 강박관념으로 고뇌와 고난의 삶을 살았다. 그가 유년시절을 보낸 발루아를 추억하며 쓴 이 작품은 작가가 젊은 시절 얻을 수도 있었으나 아쉽게 놓쳐버린 씁쓸한 사랑 이야기와 몽상적인 삶을 감명 깊게 표현하고 있다.

그동안 『실비』는 정신분석학적 비평가들, 구조주의 문학 비평가들에 의해 적지 않게 연구되었지만, 담화 기호학과 정념 기호학으로는 아직 연구되지 않았으므로, 연구자는 이 텍스트를 두 기호학 이론으로 분석하

---

1) *Sylvie, Le livre de poche*, 1999.

작품의 줄거리는 다음과 같다.

주인공 ‘나’는 매일 저녁 정장을 하고 극장에 가서 흠모하는 여배우 제니 콜롱(혹은 오렐리)의 등장을 기다리고 그녀의 연기를 바라보았다. 고향의 추억을 환기시켜 주는 신문 기사를 읽은 날 밤, 잠을 이룰 수 없었던 그는 어슴푸레한 잠결에 신문에서 읽은 기사를 되새기며, 후에 수녀가 된 발루아 가문의 소녀 아드리엔과 어린 시절 여자 친구 실비를 회상하였다. 그 당시 그는 이루어질 수 없는 아련한 영상과 서글픈 끝나 버린 애뜻한 우정을 가슴에 품고 공부하던 파리로 떠났다. 이 같은 아드리엔에 대한 추억으로 그는 자신이 저녁마다 여배우를 보기 위해 극장에 갔던 것이 여배우의 모습을 통해 수녀 아드리엔을 사랑하기 위함이라는 것을 깨달았다. 이렇듯 그는 아드리엔이라는 꿈 속의 여인을 오렐리라는 실제 인물과 동일시하였다. 루아지의 무도회에서 그는 처음으로 실비의 남자친구와 마주치는데 남자친구가 대단한 라이벌이 못된다고 판단하였다. 그 곳 양치기였던 도둑영감이 실비와 그의 첫형제인 키 큰 곱슬머리와의 혼담이 오가고 있다는 것을 귀띔해 주었다. 이 말에 실망한 그는 더 이상 묻지 않고 그 다음 날 파리로 돌아갔다. 그가 파리에서 오렐리에게 자신의 사랑의 근원에 대해 고백했을 때, 그녀는 그가 자신을 사랑하는 게 아니며 이제는 그를 믿지 않으니 가라고 하였다. 마지막 장에서 그는 젊은 시절 얻을 수도 있었던 행복을 아쉬워하며, 행복은 여기 이곳에, 실비와 더불어 있는데 그는 그것도 모르고 평생 다른 환영만을 쫓아 다녔다고 후회했다. 그가 쫓던 다른 환영인 아드리엔은 이미 오래 전 1832년경에 저 세상으로 떠났다고 그제서야 실비가 말해 주었다. 이렇게 해서 그는 실비, 오렐리, 아드리엔 세 여인을 모두 놓쳤다. 결국 그가 사랑했던 것은 어느 한 여인이 아니라, 그의 꿈, 동경, 추억을 통해 이상화된 영원한 여인상이었다.

여 그 유효성과 가능성을 타진해 보고자 한다.

## Ⅱ. 특수한 발화(담화 기호학의 관점에서)

앞서 언급한 대로 풍타닐은 담화 기호학에서 일반적인 발화의 개념이 아니라 특수한 발화의 개념에 대해 이론을 개진했다. 특수한 발화의 영역을 명시하는 것은 우선 이를 세 가지 다른 영역(의사소통, 주관성, 언어활동)으로부터 추출하는 것이며, 특수한 발화는 이 세 가지 관점과는 다른 관점으로 나타난다. 본고는 특수한 발화에 대한 풍타닐의 연구 중에서 <발화와 의사소통>, <발화와 주관성>, <발화와 언어활동>에 대해 살펴보고자 한다.

### 1. 발화와 의사소통

의사소통의 관점은 공동체 내에서 메시지 순환에 관심을 기울이는 것이며, 포괄적인 상황 안에 언어활동을 정착시키는 것이다. 이런 상황은 사회학적, 제도적 혹은 심리학적 성격을 띠는데, 상황이 포괄하는 담화와 발화체의 의미, 그리고 특히 발화 행위의 의미를 결정한다. 이렇게 상황이 의미를 결정하지만, 그것을 설명하거나 분절한다고는 볼 수 없다.

반면에 담화 기호학의 시각은 의사소통의 관점을 무효화하는 것인데, 메시지의 순환으로 축소된 의사소통의 개념 자체를 무효화한다고 할 수 있다. 그래서 특수한 발화의 관점으로 보면, 사회-심리학적 유형의 기호학 외적인 상황에서 이제는 메시지 순환이 문제가 아니다.

이런 맥락에서 모든 것이 담화 현동태(instance)<sup>2)</sup>의 위치 주위에 정리되고, 이 위치를 구축하고 제안하는 것이 중요하며, 또한 이 위치를 수용

---

2) 담화를 실현하는 데 필요한 활동을 수행하는 감각적인 신체를 말하며, 위치(position), 장(champ), 행위소(actant) 등 소수의 특성을 내포함.

하거나 거부하며 이동시키는 것이 중요하다. 요컨대 발화자와 발화 상대방에게 있어서 메시지를 순환하게 하는 것이 중요한 것이 아니라, 의미를 구축하기 위해 담화와 관련하여 위치를 차지하는 것이 중요하다고 할 수 있다.

## 2. 발화와 주관성

주관성의 개념은 생산의 관점에 놓이는지 혹은 해석의 관점에 놓이는지에 따라 전혀 다른 의미를 나타낸다. 생산의 관점에서 주체는 발화체에 대해 자신의 위치의 양태를 과시하면서 스스로를 표현한다. 반면에 해석의 관점에서 주체는 자신의 활동과 위치의 특성을 표현하지 않는다.

발화 행위의 창시자 벤베니스트(E. Benveniste)는 “‘너’를 ‘나’가 나타내는 주관적 인칭(*personne subjective*)과 대조하여 비주관적 인칭(*personne non-subjective*)으로 정의할 수 있으며, 이 두 인칭은 모두 비인칭(*non-personne*)의 형태(=그)와 대립할 것이다”<sup>3)</sup>라고 하였다. 이런 주장은 논의의 여지가 많음에도 표준적인 것이 되었는데, 두 가지 주목할 만한 개념적 이동을 포함하고 있다.

첫 번째는 담화 현동태에서 인칭 범주로의 이동이고,  
두 번째는 인칭 범주에서 주관성으로의 이동이다.

담화 현동태는 인칭을 포함하며, 인칭은 주관성을 포함한다는 것인데, 우리는 이러한 이동에 대해 비판적으로 검토하고자 한다.

첫 번째 이동은 일반화될 수 없다. 영화 기호학의 대가인 크리스티앙 메츠(*Christian Metz*)는 영화의 발화 행위에서 인칭 범주의 적용이 많은 문제를 제기하는 것을 보여주었으며, 그는 비인칭 발화를 권장하고 있다.

---

3) *Problèmes de linguistique générale 1*, Gallimard, 1966, p.232.

게다가 발화 실천에 대한 고찰도 발화의 비인칭 개념을 선호한다. 하지만 이에 대한 또 다른 이유가 있는데, 발화는 보편적인 서열을 갖는 개념인 반면, 인칭은 문화적으로 형성된 것이다. 자아(Ego) 중심의 발화는 인도·유럽어에서 전형적인 것인데, 그 곳에서는 자아라고 말하면서 서술화에서 자신의 입장을 수용하는 자가 자아이다.

반면에 아시아의 언어를 살펴보면, 특히 일본어에서는 우리가 자아라고 지칭하는 위치가 두 번째 서열의 위치인데, 이는 타인의 지위로부터 설정되고 지칭되며, 사회적이고 상징적인 계층에서 자신의 지위에 따라 규정된다. 이 경우에 발화의 지시대상은 더 이상 자아 중심이 아니라, 인칭 범주에 속하지 않는 사회 계층이라 할 수 있다.

두 번째 이동은 발화에 행위소 범주를 도입하기 때문에 좀더 유감스럽다. 실제로 주관성 개념은 다양한 변형 행위소들(주체/대상/발령자/수령자) 간의 구별을 지시한다. 반면에 담화 현동태의 행위소 구조는 단지 위치적일 뿐이며, 분석의 관점에 따라 장의 용어로 중심, 지평, 깊이, 위치의 용어로 기점, 목표, 통제를 추출할 수 있을 따름이다.<sup>4)</sup>

주관성 개념을 도입하는 것은 담화 현동태의 위치적 구조를 발화된 담화의 변형적 구조로 수정하도록 유도하는 것이다. 이 경우 주체가 변형적 유형의 행위소이므로 발화 행위는 서사적 변형으로 취급된다. 이러한 관점이 당연히 고찰될 수 있다 하더라도 활동 중인 담화의 관점은 아니다.

주관성은 대화를 전제로 한 인간언어의 특성 때문에 상호주관성(intersubjectivité)과 밀접한 관계를 맺는다. ‘나’와 ‘너’는 상호주관성의 관계에 있으며 발화 상황에 따른 가변적인 성격이 있어 ‘나’는 ‘너’가 되고 ‘너’는 ‘나’가 되는 등 발화 주체의 역할이 바뀔 수 있다. 폰타넬은 주관성과 상호주관성의 문제를 다음과 같이 두 가지로 설명하고 있다.

### 주관성과 상호주관성은

---

4) 이는 모두 담화 기호학의 분석 도구들이며, 몇몇은 3장 2. 텍스트 분석에서 활용됨.

- (1) 발화 장(champ de l'énonciation)의 문화적 도식화를 지시하는 인칭의 문제와는 무관하게 취급되어야 한다.
- (2) 발화의 대용품으로서가 아니라, 행위소들의 양태적 정체성의 점진적인 구성의 관점에서 취급되어야 한다.

주관성의 문제는 담화 현동태의 위치 결정(prise de position)<sup>5)</sup>의 문제와 엄밀히 구별되어야 하는데, 위치 결정이 인칭과 주체의 효과와는 무관하게 일어나기 때문이다. 앞서 언급한 대로 담화 기호학에 주관성 개념을 도입하는 것은 활동 중인 담화의 관점이 아니며, 담화 현동태의 행위소 구조는 단지 위치적일 뿐이다.

요컨대 발화는 전체 담화가 조직되는 장소이고, 형상소의 생성을 책임지는 현동태이며, 합리성과 가치론을 따르는 유의미적 집합체를 형성하는 활동을 책임지는 현동태라는 것을 유념해야 한다.

### 3. 발화와 언어활동

고대 철학자들은 언어가 세계를 기술하기 위해서 뿐 아니라 세계를 변형시키고, 사물과 타자에 대해 영향을 미치기 위해 만들어졌다고 생각했다. 우리는 다른 사람에게 미치는 영향이나 행동이 없는 인간의 의사소통을 상상할 수 없다. 더불어 우리가 언급하는 사태에 관한 유효성과 행동을 고려하지 않는 발화와 담화를 생각할 수 없다.

서술화는 발화의 특성이며, 이러한 특성은 일반적인 언어활동의 바탕 위에서 발화 행위의 특수성을 밝힐 수 있게 해준다. 그래서 발화 행위의 특수성을 다음과 같이 명시하고자 한다.

우선 발화 행위는 발화체를 단언한다. “단언(assertion)은 그 억양에서

---

5) 담화 현동태의 첫 번째 활동이며 모든 작용의 기점으로 사용됨. 표현면과 내용면의 위치를 결정하는 것은 조작자인 행위소(느끼는 신체)임.

처럼 그 통사적 표현법에서도 어떤 확신을 전달하는 것을 목표로 하며, 발화 속에 화자가 현존한다는 가장 흔한 표시이고, 단언을 표현하거나 함축하는 특수한 도구들까지도 갖고 있는데, 단어 ‘네’와 ‘아니오’ 는 어떤 명제를 긍정적으로 혹은 부정적으로 단언하는 것이다.”<sup>6)</sup>

이렇게 단언은 발화의 활동을 말하는데, 이 활동을 통해 담화 존재태(mode d’existence)<sup>7)</sup>가 현존한다. 그래서 메를로 폰티는 ‘발화한다는 것은 언어활동을 통해 무엇인가를 현존(présence)<sup>8)</sup>하게 하는 것이다’라고 정의하였다.

그 다음에 발화 행위는 단언을 수용한다. 담화 현동태의 위치와 관련하여 무슨 일이 일어나고, 이 위치에 영향을 주거나 혹은 그 위치를 다시 단언하도록 한다는 것이다. 그래서 발화 행위는 이 같은 두 가지 상보적인 관점, 단언과 수용(assomption)으로 고찰될 수 있다. 이 단언과 수용을 좀 더 살펴보고자 한다.

첫째, 단언은 존재적 서술화로 인도하면서, 발화체의 현존과 관계하고 담화의 현존의 장을 변화시킨다. 특히 발화의 활동은 이 장에 발화체를 위치시키고, 존재태인 현존의 정도를 발화체에 부여하는 활동임을 쉽게 도출한다. 이 현존의 강도와 범위 위에 작동하면서, 존재적 서술화는 어떤 발화체를 ‘실현된’으로, 다른 것을 ‘잠재된’으로, 또 다른 것을 ‘가능화된’ 등으로 처리할 것이다. 여러 양태들이 네 가지 주요 존재태<sup>9)</sup>에서 직접 도출되기 때문에, 존재태는 양태화의 중심에 있다고 말할 수 있다.

둘째, 수용은 자기-지시적(auto-référentielle)이다. 수용의 활동은 담화

6) E. Benveniste, *Problèmes de linguistique générale* 2, Gallimard, 1974, p.84.

7) 담화의 존재를 파악하기 위해 형식을 부여한 것.

8) 맨 처음 지각되는 감각적 자질로서 지각의 첫 번째 기호학적 분절이며, 담화 현동태의 최소 특성.

9) 표출 상태와 잠재 상태로 구별할 수 있는데, 전자는 현실태와 실현태가 속하고 후자는 가능태와 잠재태가 해당함. 현실태에 속하는 양태는 지식(savoir)과 능력(pouvoir)이며 실현태에 해당하는 양태는 존재(être)와 행위(faire)이고, 가능태에 속하는 양태는 가정(assumer)과 동조(adhérer)이며 잠재태에 해당하는 양태는 의지(vouloir)와 의무(devoir)임.

현동태가 그 장에서 일어나는 것과 관련하여 그 위치를 알리는 활동이다. 동시에 수용적 서술화는 현존의 다른 분절이며 첫 번째 서술화와 상보적이다. 어떤 점에서는 다른 것에 대한 현존, 일어나는 것에 대한 담화 현동태의 현존, 장에서 나타나며 그 자체가 아닌 것에 대한 현존이 문제이다. 현존은 또한 강도로 표현되는데 이것은 화용론자들이 서술화의 활동에서 발화내적 힘(force illocutoire), 참여의 힘이라고 부르는 것이다. 이것은 또한 범위로도 표현되는데 수용이 미치는 범위를 말한다.

이 두 수준의 서술화는 발화를 일반적인 언어활동과 구별되게 하며, 동일한 특성을 공유하는데, 이는 메타 담화적 활동이라고 할 수 있다. 실제로 발화 행위는 언어활동 그 자체가 아니라, 이런 행위를 표출하는 언어의 특성을 말한다.

『기호학 사전 I (*Sémiotique I, Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*)』<sup>10)</sup>에서 그레마스와 꾸르테스는 기호학 이론 자체의 과학적 메타언어에 발화의 비과학적이고 서술적인 메타언어를 대립시켰다. 이렇게 발화는 서술적 메타언어인데, 그 이유는 발화체를 서술화하면서, 발화가 자신의 행위를 표방하고 그것을 코드화하며 감각적이거나 관찰가능한 사건으로 만들기 때문이다. 요컨대 발화는 담화가 그 자신의 장에서 일어나는 것, 규모, 활동, 사건을 말하는 장소이다.<sup>11)</sup>

### Ⅲ. 『실비』(발루아의 추억)

#### 1. 작가 네르발에 대하여

네르발(1808~1855)의 본명은 제라르 라브뤼니(Gérard Labrunie)이며 네르발은 그의 필명이다. 네르발이라는 이름은 옛 발루아(Valois)<sup>12)</sup> 지방

10) Hachette, 1979.

11) J. Fontanille, *Sémiotique du discours*, PULIM, 1999, pp.267~284 참고.

12) 파리 근교 동북쪽에 위치한 곳으로, 이곳 영주들이 왕위에 오르면서 발루아 왕가

에 위치한 외가의 소유지 명칭인데, 이런 점에서 이 이름은 그의 외가 뿐 아니라 모친과 긴밀히 연관된다.

부친은 나폴레옹 군대의 종군 의사였고, 모친은 네르발이 태어난 지 일 년 후 남편을 따라 전쟁터로 나갔다가 열병으로 목숨을 잃었다. 그래서 네르발은 모친을 알지 못한 채, 그녀의 고향 발루아 지방에서 외종조부 슬하에서 어린 시절을 보냈다. 이 때 발루아 지방의 정경과 설화들이 항상 모친을 그리워하던 어린 네르발이 몽상을 펼치는 데 도움을 주었고 그에게 상당한 영향을 끼쳤다. 훗날 파리로 유학을 간 후에도 방학이면 발루아 지방을 찾곤 하여 이 지방은 그의 마음의 고향이 되었다.

네르발은 상징주의 시인 보들레르나 랭보처럼 작품과 삶이 긴밀히 연결되어 있으며 신비하고 마술적인 세계에 가까운 작가라 할 수 있다. 그의 작품은 생전이나 사후에 크게 각광을 받지 못했으나 작품 안에는 상징주의의 싹이 있으며, 작가 프루스트(M. Proust)와 아폴리네르(G. Apollinaire), 브르통(A. Breton) 등 초현실주의 작가들로부터 다시 평가받기 시작했고 이들은 네르발을 칭송하며 사랑하게 되었다. 그는 상징주의와 초현실주의 작가들의 선구자로 평가될 정도로 그의 작품에는 상상세계뿐 아니라 초현실의 세계가 있다. 현대에 와서 프랑스 사람들은 네르발을 가장 프랑스적인 서정적 작가 가운데 한 사람으로 지칭하고 있다.

“네르발이 죽은 후 사람들의 망각 속에서 되살아날 수 있었던 것은 『실비』의 역할이 큰 것으로 보인다. 20세기 초 마르셀 프루스트는 이 작품을 극찬했고, 『그의 잃어버린 시간을 찾아서』에서 ‘차와 마들렌 과자의 향기’는 네르발의 『실비』에서 ‘신문 광고’와 동일한 범주에 속하는 이야기의 중심축을 이루고 있다.”<sup>13)</sup>

프랑스에서 가장 아름다운 서정적 작품 가운데 하나로 알려져 있는 중

---

(1328~1589)가 탄생함.

13) G. de Nerval, Sylvie/Promenades et souvenirs, *Oeuvres Complètes III*, Ed. Jean Guillaume et Claude Pichois, Gallimard, 1993. (이준섭 역, 『실비/산책과 추억』, 지만지, 2008, 9쪽)



편소설 『실비』는 1853년 8월에 출간되었다. 이 작품은 1820년에서 1845년 사이에 일어난 일을 생의 마지막 무렵인 1853년에 쓴 것으로, 1830년대에 우연히 작가의 눈에 뜨인 신문의 두 줄 기사가 작품의 중심축이 되고 있으며, 그의 고향 발루아의 추억을 이야기하고 있다.

작가는 계속되는 자살의 유혹에서 벗어나기 위해 자신이 어린 시절을 보냈으며 언제나 따뜻한 어머니 같이 맞이해 주는 발루아 지방에서 『실비』를 집필하면서 삶의 의미를 되찾고자 했다. 그래서 이 작품에 등장하는 인물과 지역은 모두 그의 유년시절, 청년시절과 긴밀히 연관된 것들이다.

『실비』는 작가가 자살이라는 비극적 죽음을 맞이하기 2년 전인 1853년 문예지에 발표되었다가 19세기 위대한 작품 중 하나에 속하는 중편 소설 모음집 『불의 딸들(*Les filles du feu*)』(1854)에 수록되었다. 이 모음집에서 『실비』는 최고의 작품으로 손꼽히고 있으며, 그의 대표작들은 모두 1840년대에 두 번에 걸친 정신병 발작 이후 죽음까지의 기간 동안에 발표되었다.

## 2. 텍스트 분석

텍스트는 모두 14장으로 구성되어 있으며, 1장부터 7장까지와 8장부터 14장까지 크게 두 부분으로 나눌 수 있다. 전반부가 밤의 이야기, 즉 꿈의 세계를 다루고 있다면, 후반부는 낮의 이야기, 즉 현실의 세계를 다루고 있어 두 부분이 서로 대립되며, 전체적으로 치밀하게 짜여졌다고 할 수 있다. 그래서 1장은 ‘밤의 극장의 풍경’으로, 8장은 ‘날이 밝아 올 무렵’으로 시작되고 있다.

담화 기호학적 분석에서는 현상학적 분석과 수사학적 분석을, 정념 기호학적 분석에서는 실비의 질투와 실망, 주체의 자만심과 변덕을 분석하고자 한다.

## 1) 담화 기호학적 분석

### (1) 현상학적 분석

나는 아직 들고 있던 신문을 막연히 훑어보다가 다음 두 줄을 읽었다.  
«시골의 꽃다발 축제 - 내일 상리스의 사수들이 루아지의 사수들에게 꽃다발을 증정할 것임». 매우 간단한 이 글이 내 안에서 아주 새로운 일련의 기억들을 일깨워 주었다. 그것은 오래전부터 잊고 있었던 어느 시골에 대한 추억, 젊은 시절의 순박한 축제들의 아득한 메아리였다.(pp.30~31)<sup>14)</sup>

기호 분석에 있어서 표현면과 내용면은 기호 기능으로 결합되기 전에는 표현의 실질, 내용의 실질에 불과하지만, 두 면이 기호 기능으로 결합되면서부터는 표현의 형식과 내용의 형식이 된다. 인용문에서 <신문의 두 줄 기사>는 주체의 아주 새로운 일련의 기억들과 연결되기 전에는 순전히 실질일 뿐이지만, 두 면이 기호 기능으로 연결된 후에는 표현의 형식과 내용의 형식이 되어 비로소 의미를 지각하고 포착할 수 있다.

발화 행위소의 첫 번째 형태인 발화 현동태<sup>15)</sup>는 첫 번째 활동으로 신문의 두 줄 기사를 보면서 표현면인 외수용적 세계와 내용면인 내수용적 세계 사이의 분배를 결정하는 위치 결정을 하여 현존의 장을 세운다. 연이어 두 번째 활동으로 내부에 저장되어 있는 수많은 사건 중에서 표현면에 해당하는 내용면에 지시가 작동해 분리작용을 하는데, 무의식적 기억을 떠올리게 한 «시골의 꽃다발 축제 (...) 증정할 것임»은 외부 세계를 지칭하는 표현면이고 의식의 심저에 남아 있는 <아주 새로운 일련의 기억들>은 내부세계를 지칭하는 내용면이며, 이 두 면은 신체의 자기수용적 지각에 의해 연결된다.

그리고 두 면의 경계를 정하는 위치 결정은 두 가지 활동, 즉 지향과

14) G. de Nerval, *Op. cit.*, 1999.

15) 발화 현동태와 여러 가지 분석 도구에 대해서는 「황순원 단편소설 「그늘」의 담화 기호학적 분석」 in 『한국 기호학의 최전선』, 한울, 2021, 188~191쪽 참고.

포착으로 굴절하는데, <시골의 꽃다발 축제 (...) 증정할 것임>은 포착된 것이고, 감각능력에 의해 주체의 내부에서 지향된 것은 <아주 새로운 일련의 기억들> 곧 <어느 시골에 대한 추억>이다.<sup>16)</sup> 지향은 강도의 양식에서 작용한다고 할 수 있는데, 신체가 감각적, 지각적, 정서적인 강도를 자신의 신체에 일으킨다는 점에서 그러하다. 반면에 포착은 신체가 위치, 거리, 차원, 양을 지각한다는 점에서 범위의 양식에서 작용한다고 볼 수 있다.

소녀들이 그들의 어머니에게서 전해들은 옛 곡조를 노래하며 잔디밭에서 원무를 추고 있었는데, 그 노랫말이 너무도 꾸밈없이 순수한 프랑스로 되어 있어, 우리는 천년 이상 동안 프랑스의 심장이 고동쳤던 발루아의 옛 고장에 살고 있는 것 같았다.(p.32)

앞 장에서 두 줄의 신문 기사를 읽은 주체는 그날 밤 잠을 못 이루었다. 비수면 상태에서 어린 시절의 온갖 정경들이 떠오르는데 특히 그 시절 가장 인상 깊은 장면들이 폭포수처럼 밀려온다. 텍스트의 맥락으로 보아 그 당시 주체는 열두 살 정도의 소년이었던 것 같다.

어린 시절의 온갖 정경들 가운데 주체는 청각을 통한 분리작용으로 과거를 기억하는데 <꾸밈없이 순수한 프랑스어>는 외수용적 지각이고, <발루아의 옛 고장>은 내수용적 지각이며, 지각하는 신체가 두 면 사이에 중개 역할을 한다. 그리고 이 같은 위치 결정은 지향과 포착으로 굴절하는데 <꾸밈없이 순수한 프랑스어>는 포착된 것이고, 감각능력을 통해 주체 내부에서 지향된 것은 <발루아의 옛 고장>이다.

그날 밤은 나에게 감미로운 밤이었으며, 나는 실비만을 생각했다. 하지만 수도원이 보이자, 그것이 아드리엔이 살고 있는 수도원일지도 모른다는 생

---

16) 같은 책 209~210쪽 참고.

각이 순간적으로 들었다. (...) 날이 밝아옴에 따라 그런 헛된 추억은 나의 머리에서 사라지고, 단지 실비의 장밋빛 얼굴만이 남았다. 나는 ‘가서 그녀를 깨우자’고 생각하고, 루아지의 길로 되돌아갔다.(p.47)

인용문에서 발화 현동태가 등장하여 첫 번째 활동으로 지각하는 신체의 중개에 의해 표현면과 내용면의 분배를 결정하여 위치 결정을 한다. 그 다음 분리작용이 작동되는데 발화 현동태는 시각을 통한 분리작용으로 마을의 <수도원>이 <아드리엔이 살고 있는 수도원>일 수도 있다는 것이 머리에 떠올랐다. 즉, 마을의 <수도원>이 외부 세계를 지칭하는 표현면이고, <아드리엔이 살고 있는 수도원>은 내부 세계를 지칭하는 내용면이 된다. 더불어 포착된 것은 마을의 <수도원>이고, 지향된 것은 <아드리엔이 살고 있는 수도원>이다.

먼동이 트면서 밝아오는 날과 함께 주체의 밤의 몽상은 사라지고, 그는 현실로 돌아와 실비를 깨우러 나선다.

나는 전혀 자고 싶지 않았다. 그래서 삼촌 집을 다시 보러 몽타니로 갔다. 그 집의 노란 정면과 초록색 덧문들이 어렴풋이 보이자 큰 슬픔이 나를 엄습했다. 모든 것이 옛날과 똑같은 상태인 것 같았지만, (...) 덧문이 열리자, 나는 같은 상태로 보존된 낡은 가구들을 다시 보며 가슴이 뭉클했다.

(...)

나는 나를 이 고장과 연결시켜 준 아직 젊고 생기발랄한 유일한 얼굴, 실비를 다시 보고 싶은 것을 느꼈다. 그래서 루아지로 되돌아갔다.

(...)

실비의 매혹적인 눈빛, 미친듯한 달음박질, 즐거운 외침들이 내가 이제 막 둘러 본 장소들에 그토록 많은 매력을 더해 주었었는데! (...) 오! 그 당시에 시골 사람은 그녀와 함께 춤을 추지 못했을 거야! 그녀는 1년에 한번 할쏘기 축제에서 나하고만 춤을 추었으니까.(pp.62-69)

주체는 몽타니(Montagny)에 있는 돌아가신 삼촌 집의 벽과 덧문들을 보자 삼촌이 의식의 표층에 떠오르면서 큰 슬픔이 복받쳤다. 그는 시각을 통한 분리작용으로 과거를 기억하는데, <노란 정면, 초록색 덧문들, 낡은 가구들>은 외부 세계를 지칭하는 표현면이고, <삼촌>은 내부 세계를 지칭하는 내용면이며, 지각하는 신체의 역할로 이처럼 두 면이 연결된다. <정면, 덧문들, 가구들>은 포착된 것이고, 감각능력을 통해 주체 내부에서 지향된 것은 <삼촌>이다.

이렇게 주체의 잠재의식 속에 묻혀 있던 과거 기억이 의식의 표면으로 솟아오르는데 곧 이어 이 흐름은 시간이나 공간을 달리하는 다른 의식으로 옮겨가 고향의 여자 친구 실비에 대한 생각으로 이어진다. 이와 같이 텍스트에서는 과거의 의식들이 동시에 현존하는데, 과거의 삶과 추억을 겹쳐 놓아 공존하게 함으로써 독자가 일시에 두 가지를 경험할 수 있게 한다.

주체가 그 고장을 보면 실비가 생각나므로 그 <고장>은 표현면이고 <실비>는 내용면이다. 또한 그 <고장>은 포착된 것이고, 주체 내부에서 지향된 것은 <실비>이다. 더불어 주체는 <실비의 매혹적인 눈빛, 미친 듯한 달음박질, 즐거운 외침들>을 떠올리면서, <시골사람은 그녀와 함께 춤을 추지 못했을 거야! 그녀는 1년에 한 번 활쏘기 축제에서 나하고만 춤을 추었으니까>라고 자만하고 있다.(316쪽 자만심 참고)

## (2) 수사학적 분석

루브르에서 더 가면 사과나무가 늘어선 길이 있는데, 나는 그 꽃들이 밤에 땅위의 별들처럼 빛나는 것을 여러 번 보았었다. 그 길이 작은 마을로 가는 지름길이었다.(p.39)

주체는 밤새도록 춤을 추는 연중 유일한 축제인 활쏘기 축제로 실비를

찾으러 가는 도중에 루브르를 지나 사과나무가 늘어선 곳에서 빛나는 꽃들을 보았다.

인용문에서 꽃들이 땅위의 별들에 비유되고 있다. 표준수사도식의 첫 단계 대치는 각각 기점과 목표가 되는 두 의미 영역의 차이에서 비롯된다. 꽃은 /식물/이고 별은 /광물/이므로 이러한 차이에서 대치가 일어난다. 둘째 단계 지배는 발화 행위에 의해 채택된 지각적 입장의 결과인데, 광물 영역의 동위성보다 오히려 식물 영역의 동위성에 감각적이고 직관적인 내용이 보장된다. 셋째 단계 해소는 유추의 형태를 띤다. 담화는 해석자에게 유추적 변형을 이용하여 광물 영역에서 식물 영역으로 이동할 것을 제시한다. 광물인 별은 기점 현동태가 되고 식물인 꽃은 그것의 목표 현동태가 되며, 이 두 가지는 위치 행위소로 상호 작용할 수 있다. 결국 후자는 전자가 가져다 준 감각적이고 직관적인 내용을 수용함에 따라 그와 유사한 빛나는 존재로 간주된다.

그녀(실비의 대고모님)는 몇 제곱미터 땅으로 홀로 살아가고 있었고, 남편이 별세한 이후 마을 사람들이 그 밭을 경작해 주었다. 조카딸이 도착하자, 집안은 마치 불을 지핀 것 같았다.(p.49)

위의 인용문에서 집안이 활기를 띠어 불을 지핀 것에 비유되고 있다. 이 경우 불을 지핀 것은 기점 현동태이고, 활기를 띤 것은 목표 현동태이다. 표준수사도식 첫 단계에서 기점 현동태와 목표 현동태는 공유된 특성을 바탕으로 대응 관계를 형성한다. 그 다음 단계에서는 불의 /물질명사/ 영역과 활기의 /추상명사/ 영역 중 후자의 동위성에 감각적이고 직관적인 내용이 부여된다. 마지막 단계에서 목표 현동태 <활기를 띠다>는 기점 현동태 <불을 지피다>의 감각적이고 직관적인 특성을 부여받아 그와 비슷한 것으로 간주된다.

앵무새는 한창때처럼 아침 모이를 달라고 하며, 주름진 피부로 둘러싸인 동그란 눈으로 나를 쳐다보았는데, 그 눈은 노인들의 경험 많은 시선을 연상케 했다.(p.63)

주체의 삼촌이 생전에 키우셨던 앵무새의 눈을 노인들의 눈에 비유한 것을 표준수사도식 3단계로 분석해 보면, 첫 단계 대치가 일어나는 것은 기점과 목표라는 두 의미 영역의 차이에서 기인한다. 이것은 기점 현동태 노인의 눈은 /인간/에 속하고, 목표 현동태 앵무새의 눈은 /조류/에 속하므로 두 의미 영역의 차이를 말한다. 둘째 단계 지배에서는 발화행위를 통해 채택된 지각적 입장의 결과로서 /인간/ 영역의 동위성보다 /조류/ 영역의 동위성에 감각적이고 직관적인 내용이 부여된다. 셋째 단계 해소는 유추의 형태로 이루어지는데, 담화는 해석자에게 유추적 변형을 이용하여 /인간/ 영역에서 /조류/ 영역으로 이동할 것을 제시한다. 특히 /조류/ 영역은 /인간/ 영역이 제공하는 감각적이고 직관적 특성인 경험 많은 눈길을 받아들인다.<sup>17)</sup>

## 2) 정념 기호학적 분석

텍스트에서 주인공의 여인에 대한 사랑은 <이상적 사랑>과 <현실적 사랑>으로 나눌 수 있다. 전자의 대상은 소년 시절에 함께 원무를 춘 것 이외에는 더 이상 만난 적이 없는 아드리엔이고, 후자의 대상은 작품의 제목인 실비이다. 아드리엔이 발루아 가문의 피를 이어받은 아름다운 금발의 소녀라면, 실비는 소박하고 순수한 시골 소녀의 고대 님프 같은 아름다움을 지니고 있다.

1836년경 여배우 제니 콜롱(Jenny Colon, 혹은 Aurélie)이 아드리엔과 실비와는 또 다른 모습으로 주인공 앞에 나타나는데, 여배우에 대한 사

---

17) 이 부분은 오해의 소지가 있는데, 앵무새의 눈을 노인의 시선으로 옮기는 것이 아니라, /조류/ 영역이 경험 많은 눈길의 /인간/ 영역을 수용하는 것이므로 /인간/ 영역에서 /조류/ 영역으로 이동하는 것이 된다.

량은 작가의 어린 시절 숭고한 이상적인 사랑 아드리엔에 대한 변형이었다. 주인공과 여배우는 한때 서로 사랑하는 듯 했으나, 그 여자는 곧 그를 떠나 다른 남자와 결혼을 하는데 얼마 안 가 병으로 세상을 떠나고 만다.

텍스트에서 아드리엔과 제니 콜롱은 잠깐 등장하여 짧게 묘사될 뿐이다. 그래서 주인공 ‘나’와 실비의 사랑 이야기를 주로 분석하고자 한다.((2)~(5) 참고)

- (1) 텍스트의 첫 장에서는 밤이 주는 몽상이 전개되고 있는데, 주인공이 밤마다 가는 극장에 대한 묘사와 연극에 등장하는 아름다운 여배우에 대한 것이다.

나는 그녀 안에서 사는 것처럼 느꼈으며, 그녀는 나만을 위해 사는 듯 했다. 그녀의 미소는 나를 무한한 행복감으로 가득 채웠으며, 매우 감미로우면서도 강하게 울리는 그녀의 떨리는 목소리는 나를 기쁨과 사랑으로 전율케 했다.(p.25)

인용문에서 주체인 ‘나’는 정념적 가상체에 갇힌 주체, 즉 현실이 아니라 상상에 사로잡혀 있는 주체이다. 주체의 상상은 실제 존재태와는 관계없이 정념적 분리작용에서 나오는 가상체 안에서 그 자신을 매우 행복하게 할 수 있다. <나는 그녀 안에서 사는 것처럼 느꼈으며, 그녀는 나만을 위해 사는 듯 했다>라고 상상하는 것은 정념화된 주체의 능력으로서 기질적 역량(compétence thymique)의 구성요소로 나타난다.

심미적 주체 ‘나’는 심미적 대상 ‘그녀’에게 반하여 행위소적 불안정의 작용이 일어나고 있다. 대상을 아름답게 보는 미감을 느낀다는 것은 주체가 대상에 푹 빠지는 것, 곧 주체가 자신을 대상에 일치시키는 것이다. 주체는 자신을 사랑하는 대상에 동일시하여 주체가 심미적 대상이 되는



행위소적 역할 교환이 이루어지고 있다.

정념화된 주체인 나는 내가 겪은 순간을 매번 재구성하고 되새기며 무한한 행복감을 느낀다. 이러한 행복감은 최초의 애착관계 /~이어야 함(devoir-être)/을 /~이기를 원함(vouloir-être)/과 /~하기를 원함(vouloir-faire)/으로 변형시키면서 사랑의 활성화를 가져온다.

나는 대상인 그녀를 미화시켜 근본적 미감을 다시 찾으며, 긴장 상태의 주체로 재연동화되어 의미의 최초 흔들림인 긴장적 분열을 다시 느낀다. 나는 그녀 안에서 사는 것 같고 그녀는 나만을 위해 사는 듯하다고 상상함으로써 나와 그녀는 혼용<sup>18)</sup>의 상태가 된다.

## (2) 실비의 질투

1장 끝 부분에서 두 줄의 신문 기사를 읽은 주체는 그날 밤 잠이 오지 않았다. 비수면 상태에서 어린 시절의 온갖 정경들이 떠오르는데, 특히 그 시절 가장 인상 깊은 장면들이 머리속에 폭포수처럼 밀려왔다. 텍스트의 맥락으로 보아 이 시절 주체는 열두 살 정도의 소년이었던 것 같다.

나는 그 원무 속의 유일한 소년으로, 이웃 마을의 어린 소녀 실비를 데리고 갔었다. (...) 그때까지 나는 그녀만을 사랑했고, 그녀만 쳐다보았다. 그런데 그때 막 우리가 춤추고 있던 원무 안에서 아드리엔이라 불리는 늘씬하고 아름다운 금발 소녀가 눈에 띄었다. 갑자기 춤의 규칙에 따라 아드리엔만이 나와 함께 원의 한가운데 있게 되었다. 우리의 키는 비슷했다. 아이들은 우리에게 서로 키스를 하라고 말했고, 춤과 합창은 한층 더 힘차게 돌아가고 있었다. (...) 그녀가 노래를 마치자, 마침내 나는 일어나 월계수들이 심어져 있는 성의 화단으로 달려갔고 (...) 월계수 가지 두개를 꺾어다가 왕관으로 엮어 리본으로 묶었다. 아드리엔의 머리 위에 그 장식을 얹었다. (...) 그

---

18) 정념 기호학의 의미생성행로 첫 번째 층위인 선조건 층위에서는 서로 모순적 힘인 선지향성(protensivité)과 혼용(fiducie)이 작용하는데, 전자는 선주체가 선대상과 분화되도록 하며, 후자는 분화를 중단시켜 선주체와 선대상이 융합의 상태가 되게 한다.

녀는 천국의 가장자리를 방황하는 시인 단테에게 미소 짓는 베아트리체처럼 보였다. 아드리엔은 일어섰다. 그 늘씬한 몸을 일으켜, 우리에게 우아하게 인사를 하고 성안으로 달려 들어갔다. (...) 발루아가문의 피가 그녀의 혈관을 흐르고 있었다. (...) 우리는 더 이상 그녀를 보지 못하게 되었다. 다음 날 그녀는 기숙생으로 있던 수도원으로 되돌아갔기 때문이다.

내가 실비 곁으로 돌아왔을 때, 나는 그녀가 울고 있는 것을 알았다. 노래 하던 저 미녀에게 내 손으로 씌워준 월계관이 울음의 이유였다. 나는 그녀에게 가서 다른 것을 꺾어 오겠다고 했지만, 그녀는 그런 것을 전혀 갖고 싶지 않으며 가질 자격도 없다고 말했다. 나는 나 자신을 변명하려 했지만 소용이 없었고, 그녀는 집까지 바라다주는 동안 나에게 한 마디 말도 하지 않았다.(pp.32~34)

위의 인용문에서 실비는 자신이 / ‘나’와 함께이기를 원함(vouloir être conjoint avec ‘Moi’)/ 과 / ‘나’와 함께임을 믿음(croire être conjoint avec ‘Moi’)/을 투사하였다. 여기에서 실비를 S<sub>1</sub>으로, ‘나’를 S<sub>2</sub>로 할 때, S<sub>2</sub>는 S<sub>1</sub>의 프로그램 속에 포함된 가상체(simulacre)로 간주된다. 두 가지 양태문을 도식화하여 상호 기대감(attente fiduciaire)의 도식을 도출할 수 있다.

S<sub>1</sub>/원하다/ [ S<sub>2</sub>→ (S<sub>1</sub> ∩ Ov) ]: 단순 기대감

S<sub>1</sub> /믿다/ [ S<sub>2</sub>... → (S<sub>1</sub> ∩ Ov) ]: 상호 기대감

(S<sub>1</sub>:실비, S<sub>2</sub>:주인공 ‘나’, Ov :월계관)

위에서 단순 기대감은 주체(S<sub>1</sub>)를 가치대상(Ov)과의 관련 속에 두는 것을 말하며, 이 도식은 <S<sub>1</sub>은 S<sub>2</sub>가 S<sub>1</sub>이 가치대상과 연결되도록 하기를 원한다>는 의미이다.

두 번째 도식 상호 기대감은 단순 기대감에 덧붙여 또 다른 주체(S<sub>2</sub>)와의 양태 관계를 가정하는 것을 말하며, 도식의 ...는 S<sub>2</sub>의 양태 역량이 다양한 양태로 채워질 수 있음을 나타낸다. 그래서 S<sub>2</sub>에 부여하는 양태

역량의 선택이 중요하다. 예컨대 ...을 /할 수 있다(pouvoir)/라고 할 때, 이 도식은 <S<sub>1</sub>은 S<sub>2</sub>가 S<sub>1</sub>이 가치대상 Ov와 연결되도록 할 수 있다고 믿는다>라고 해석할 수 있다.

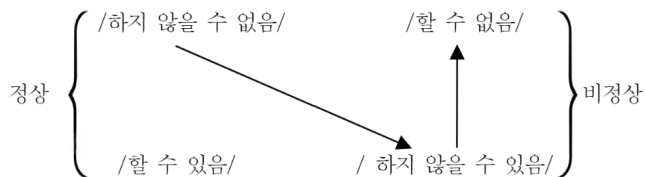
이 경우 두 주체 간에 진정한 신뢰 계약이나 유사한 계약이 있었던 것은 아니다. 그래서 S<sub>2</sub>는 끝까지 이런 계약을 느끼지 못하며, 이를 가상 계약으로 간주할 수 있다. /할 수 있다/ 양태는 단지 S<sub>1</sub>의 상상적 산물에 불과하며, 이를 가상체라 한다.<sup>19)</sup>

인용문에서 S<sub>1</sub>은 S<sub>2</sub>가 자신만을 사랑했고 자신 밖에는 아무도 보지 않았으므로, 월계관을 자신에게 당연히 씌워줄 수 있으리라고 믿었다. 즉, S<sub>1</sub>은 S<sub>2</sub>가 /하지 않을 수 없음(ne pas pouvoir ne pas faire)/을 투사했다.

$$S_1/\text{믿다}/ [ S_2/\text{하지 않을 수 없음}/ \rightarrow (S_1 \cap Ov) ]$$

(S<sub>1</sub>: 실비, S<sub>2</sub>: 주인공 ‘나’, Ov : 월계관)

/하지 않을 수 없음/에 따라 S<sub>2</sub>의 역량의 사각형을 다음과 같이 나타낼 수 있다.



긍정적 수직축(deixis)을 정상이라는 메타용어로 지칭할 수 있는데, 이것이 S<sub>1</sub>이 S<sub>2</sub>에 부여할 수 있는 역량의 평가이다. 정상은 앞서 언급한 대로 S<sub>1</sub>이 S<sub>2</sub>가 자신만을 사랑했고 자신 밖에는 아무도 보지 않았으므로

19) 홍정표 저, 『정념 기호학』, 한국외국어대학교 출판부, 2014, 58~60쪽 참고.

로 당연히 월계관을 자신에게 씌워 주리라고 믿었다. 하지만  $S_2$ 는 /할 수 없음/과 /하지 않을 수 있음/을 나타내면서 자신에게 부여되는 /하지 않을 수 없음/을 부정한다.

$S_1$ 의 프로그램 속에 있는 가상체 /하지 않을 수 없음/을  $S_2$ 에게 부여된 역량 /하지 않을 수 있음/과 모순의 위치에 놓으면서  $S_2$ 는 /하지 않을 수 있는/ 자로서 행동한다. 그러므로  $S_1$ 이 투사하는 /하지 않을 수 없음/과  $S_2$ 가 투사하는 /하지 않을 수 있음/은 상충적 관계이다. 모순되는 두 가지 프로그램을 앞에 놓고, 두 주체 사이에는 어떠한 의사 교환도 없으며 여기에서  $S_1$ 인 실비가 만든 가상체의 위상이 분명하게 나타난다.

이렇게 <나는 성의 화단으로 달려갔고 (...) 월계수 가지 두 개를 꺾어다가 (...) 아드리엔의 머리 위에 그 장식을 얹었다>. 하지만 이 일로 인해 실비는 질투로 괴로워 올 수밖에 없었다.

여기에서 질투에 대해 간단히 살펴보고자 한다. 질투는 적어도 세 행위자 질투자(jaloux), 연적(rival), 대상(O,  $S_3^{20}$ )으로 이루어지는 상호 주관적 정념이며 행위소 장치  $S_1$ (주체),  $S_2$ (연적), O(대상)의 삼각형은 일종의 상호 작용이다. 아울러 사전을 통해 살펴보면, 질투는 질투자와 대상 사이의 애착관계와 질투자와 연적 사이의 경쟁관계의 교차점에 있다. 그래서 질투는 애착과 경쟁의 변형에 관한 연구가 된다고 할 수 있다.

질투자는 들어서 아는 것에서보다 실제로 목격하는 것에서 더 많은 사랑의 상처를 느끼며, 그는 그 광경에 행위자로서 들어갈 수 없는 관찰자이다. 인용문에서  $S_1$ 은 O가 다른 여자와 키스하는 것을 직접 목격함으로써, 자신의 불행을 확인하고 기질적 변형을 하여 지독한 불행에 빠진다.

20) 미학에서는 사랑받는 존재를 대상으로 취급하는 반면, 윤리학에서는 그를 주체로 취급한다. 왜냐하면 미학이라는 것은 미적인 대상을 다루는 학문, 즉 미감을 느끼는 주체와 그 미감의 대상과의 관계를 다루는 학문인 반면, 윤리학은 인간과 인간의 관계를 다루는 학문, 즉 하나의 주체와 또 다른 주체와의 관계를 다루는 학문이기 때문이다. 그래서 상대방을 미적 대상으로 보지 않고 윤리적·도덕적 관점에서 볼 때는 대상이 또 다른 하나의 주체가 된다. 요컨대 O가 대상의 역할을 할 경우에는 O로 표시하고, 또 다른 하나의 주체의 역할을 할 때는  $S_3$ 로 표현한다.

질투자 자신에 의한 스스로의 역량 평가는 사랑의 발생 시에 자신보다 대상을 우세한 입장에 놓으며(<그녀(실비)는 그런 것을 (...) 가질 자격도 없다>), 바로 질투의 순간에는 이러한 입장을 재확인하게 된다.

질투자는 대상에 정념적으로 애착할 때부터 그에게 종속되게 된다. 기질적 차원에서 O에 애착하는 S<sub>1</sub>의 기질은 O에 완전히 달려 있다. 그래서 O는 기질의 조작적 주체(sujet opérateur thymique)이다. 질투에서 주체와 대상 두 행위소 사이에 양태화의 분배는 /의지/를 소유하고 있는 것이 S<sub>1</sub>이며, /능력/을 소유하고 있는 것은 O라 할 수 있다. 이런 점에서 질투에서는 O가 능력 주체이다. 아울러 S<sub>2</sub>는 S<sub>1</sub>이 그에게 부여하는 역할 만을 할 뿐이므로 S<sub>2</sub>는 S<sub>1</sub>이 투사하는 가상체 이외의 다른 아무 것도 아니다. 그래서 눈 앞에 펼쳐지는 실제 장면에 대해서까지도 행위자들은 질투자가 마음대로 투사하고 배치하는 가상체일 뿐이다. 인용문에서 S<sub>1</sub>은 S<sub>2</sub>가 O의 사랑을 받았으리라는 가상체를 세우면서 괴로워한다.

텍스트에서 올 수 밖에 없는 실비의 심적 상태를 양태로 표현하면,

/~이 아니어야 함(devoir-ne-pas-être)/: S<sub>2</sub>는 O와 연접이 아니어야 함.

/~일 수 있음(pouvoir-être)/: S<sub>2</sub>는 O와 연접일 수 있음.

/~임을 믿음(croire-être)/: S<sub>2</sub>는 O와 연접임을 믿음.

/~이 아니기를 원함(vouloir-ne-pas-être)/: S<sub>2</sub>와 O가 연접이 아니기를 원함.

(S<sub>2</sub>: 아드리엔, O: 주인공 ‘나’)

이 된다. 앞서 언급한 대로 질투자 S<sub>1</sub>은 자신이 월계관을 가질 자격도 없다고 말함으로써, 연적인 아드리엔이 자신보다 우월하다는 가상체를 만들어 스스로 가치를 하락시킨다. 또한 S<sub>1</sub>은 O가 S<sub>2</sub>와 연접을 이룰 것이라는 가상체를 투사하면서 괴로워하는데, 이 괴로움은 우는 행위로 표출되고 있다.<sup>21)</sup>

21) 앞의 책 189, 194, 201쪽 참고.

### (3) 주체의 자만심

내가 그리도 사랑했던 실비를 왜 3년간이나 잊고 있었던 것일까?..... 그녀는 아주 예쁜 소녀였고, 루아지에서 최고 미인이었는데! (...)  
그녀는 아직도 나를 기다리고 있어..... 누가 그녀와 결혼했겠는가? 그녀는 그렇게 가난한데!  
(...) 내가 루아지 근처로 지금은 돌아가신 가엾은 삼촌을 뵈러 가곤 했을 때, 그녀는 어린 파리지앵이었던 나만을 좋아했었다.(pp.35~36)

인간이란 자신의 손에 쉽게 잡히는 것은 소홀히 하는 경향이 있다. 주체는 자신이 매우 사랑했고 미인이었던 실비를 등한시하여 3년 동안이나 찾지 않았음에도 불구하고, 그녀가 아직도 자신을 기다리고 자신만을 사랑했다고 자만하고 있다.

주체가 자만심을 드러내는 것은 무도회의 청년을 대단한 상대가 아니라고 생각하는 것(320쪽 참고)뿐 아니라 여러 곳에서 볼 수 있다. 자만심은 자신의 역량에 대한 과대평가에 근거를 두는 만큼, 그가 자만심을 나타내는 것은 실비를 다른 남자에게 빼앗기는 이유 중 하나이다.

자만심은 자신으로부터 기인하는 것(ce qui lui est dû)을 기반으로 하므로 /devoir-être/에 속하는데(est dû의 원형이 devoir이므로), 이는 애착관계의 /devoir-être/와 동류이다. /devoir-être/가 정념적 역할, 예컨대 질투로부터 전제될 때는 결과로서 애착관계를 가져오는 반면, 주제적 역할로부터 소환될 때는 결과로서 자만심을 초래한다.

주체는 실비가 결혼하기 위해서는 그녀가 /가난하지 않아야 함/인데, /가난함/을 투사하고 있다.

### (4) 실비의 실망

축제에서 그녀의 오빠는 이미 나와 함께 있었는데, 내가 그의 가족을 찾

아본 지 오래 되었다고 나무랐다. 나는 학업 때문에 파리에 매어 있었다고 변명을 했고, 이번에는 그런 목적으로 왔노라고 그를 안심시켰다. “아니야, 날 잊어버린 거야. 우린 시골 사람들인데, 파리는 저 높이 있거든” 하고 실비가 말했다.(p.43)

인용문에서 실비의 오빠가 주체에게 오랫동안 집에 오지 않았다고 하자 주체는 학업 때문에 파리에 있어야 했다고 변명한다. 이에 실비는 날 잊었기 때문이라고 실망감을 나타내고 있다. 실망이란 상대방이 기대한 행위가 나타나지 않았기에 생기게 되는 것이다. 그런데 주체가 실망을 느꼈다면, 그것은 실망 이전에 존재하며, 주체가 반대로 권리와 희망을 가지는 비-실망의 상태를 전제로 한다.

텍스트에서 실비는 주체가 곧 오리라고 기대했는데 오랫동안 오지 않자, 비-실망의 상태에서 실망을 느끼고 자신을 저 높이 있는 파리보다 열등한 시골 사람이라고 말하며 스스로 자신의 가치를 하락시키고 있다.

##### (5) 주체의 변덕

나는 날이 밝아올 무렵에 (...) 루아지의 무도회에 들어섰다. (...)  
내가 그녀에게 “실비, 당신은 이제 날 사랑하지 않는군요!” 라고 말하자 그녀는 한숨지었다. “보세요. 체념하고 받아들여야 해요. 인생이란 우리 맘대로 되는 게 아니라고요. (...) 아! 당신은 왜 그때 돌아오지 않았나요! 근데 당신이 이태리에 있다고들 하더군요. 당신은 그곳에서 나보다 훨씬 더 예쁜 여자들을 보았겠지요! ‘

--- “실비, 당신의 눈매와 당신의 얼굴 같은 순수한 모습을 지닌 여자는 하나도 없었소. 당신은 당신이 모르는 어떤 고대의 님프라요.

(...)

나는 그녀의 발밑에 몸을 던지고 뜨거운 눈물을 흘리며 나의 우유부단함과 변덕을 고백했고, 내 삶을 지나간 저 불길한 환영을 상기시켰다.

--- “나를 구해주오! 나는 영원히 당신에게 돌아온 거요.”

그녀는 나에게 측은한 눈길을 돌렸다.---

그 순간, 우리의 대화는 갑작스런 큰 웃음소리로 중단되었다. (...) 그(실비의 오빠)는 멀리 가시나무 덩굴 속으로 사라진 무도회의 청년을 불렀는데, 그는 곧 우리와 합류했다.

(...)

나는 그가 별로 대단한 상대가 아니라고 생각했다.(pp.59~62)

주체와 실비는 예전부터 서로 사랑하는 사이였으나, 주체가 그 지방의 축제에서 실비보다 더 늘씬하고 기품있는 아드리엔을 보자 그녀에게 반해 마음이 변하게 되었다. 주체는 파리로 유학을 간 후 수년 동안 아드리엔의 헛된 환영을 쫓았다.

실비는 주체가 이태리에 가서 돌아오지 않는 것을 보고 이태리의 예쁜 여자들에 끌려 돌아오지 않는 것으로 오해를 했다. 즉, 그녀는 정념적 분리작용으로 <이태리에서 나보다 더 예쁜 여자들을 많이 보았기 때문에 돌아오지 않는구나!> 라는 가상체를 투사하였다. 이 경우 실비에게 유일한 해결책은 우유부단함과 변덕을 부리는 주체를 더 이상 사랑하지 않는 것, 즉 애착관계를 끊는 것으로, 실비는 심적으로 주체와의 관계를 끊는 결단을 내렸다고 볼 수 있다.

주체는 고향 발루아로 돌아와 실비를 보자 그녀가 그동안 성숙하여 무척 아름다워졌으며 마치 고대의 님프 같아 그의 마음은 또다시 변하여 그녀에게 끌리게 되었다. 한 마디로 주체의 사랑은 실비 → 아드리엔 → 실비로 변하는 변덕을 가져왔다고 할 수 있다.

인지적 차원에서 주체는 대상이 더 이상 자신을 사랑하지 않는다(<실비, 당신은 이제 나를 사랑하지 않는군요!>)는 것을 알게 된 인지적 주체이며, 더불어 그녀의 마음이 변한 이유를 알기 원하는 인지적 주체가 잠재되어 있다. 그래서 자신의 잘못으로 대상의 마음이 변한 것을 인지한 인지적 주체는 불쾌감의 기질적 변형(<뜨거운 눈물을 흘리며>)을 한 기



질적 주체이다.

주체는 실비의 /~이어야 함/, /~일 수 있음/이 /~이어야 함/, /~일 수 없음/으로 변형한 것이 모두 자신의 우유부단함과 변덕 때문이라고 고백했다. 여기서 주체의 우유부단함과 변덕을 자세히 살펴보려고 한다. 주체는 마음을 정하지 못하고 망설이며, 긴장상태의 주체로 재연동화되어 긴장적 변조에 잠긴다. 우유부단함의 긴장적 변조는 유보 변조와 개시 변조이며, 이러한 변조에서 우리는 /원하다/의 복잡한 변화를 예상할 수 있다.

더불어 변덕은 주체의 심정의 변화라는 통사적 장치를 불변수로 한다. 변덕이 일어난다는 것은 적어도 잠재적이거나 상상적인 심정의 변화에서 가능하다고 볼 수 있다. 사랑에 있어서의 변덕은 사랑의 상태에서 증오의 상태로 가든지, 증오의 상태에서 사랑의 상태로 가는 심정의 변화, 혹은 사랑하는 사람보다 새로 등장한 다른 사람에게 더 마음이 기울어지는 심정의 변화를 불변수로 한다.

이제 변덕을 선조건, 기호-서사, 담화의 세 가지 층위로 알아보려고 한다. 선조건 층위에서 변덕의 긴장적 변조는 정지 변조와 개시 변조라 할 수 있다. 변덕이 일어날 때 지금까지의 상태에 대해서는 정지 변조가 작동하며, 새로 변화하는 상태에 대해서는 개시 변조가 작동한다. 개시 변조는 변화를 가져오는 개시의 장을 여는 사행의 출발점이며, 되어감(devenir)을 촉진시키는 변조이다.

기호-서사 층위에서 이러한 변조는 이산화 작용에 의해 정지 변조는 /~이기를 원하지 않음/이 되며, 개시 변조는 /~이기를 원함/이 된다. 이것은 담화 층위에 소환되어 기동상이 되는 변덕이 일어난다. 즉, 인용문에서 아드리엔에 대한 감정이 /~이기를 원하지 않음/이 되어 완전히 사라지며, 실비에 대한 감정이 /~이기를 원함/으로 다시 일어난다고 할 수 있다.

주체는 실비에게 자신의 변덕과 아드리엔이라는 불길한 환영에 대해 소상히 밝혔다. 하지만 실비는 주체를 측은히 돌아 볼 뿐이었다. 그는 실비가 무도회에서 밤늦게까지 다른 청년과 춤을 추는 것을 알고는 그녀에

대한 애착이 더욱 더 강해졌다고 할 수 있는데, 만약 실비가 아직도 주체를 기다리고 있었더라면 주체의 실비에 대한 애착은 그렇게까지 강해지지는 않았을 것이라고 볼 수 있다.

앞에서 언급한 대로 주체는 연적인 무도회의 청년을 자신에게 <별로 대단한 상대가 아니라고> 자만함으로써 결국 실비를 놓치고 만다.

#### IV. 맺음말

지금까지 풍타닐이 담화 기호학에서 개진한 특수한 발화의 개념을 살펴보고, 네르발의 중편소설 『실비』를 정념과 담화 기호학의 방법론에 역점을 두어 분석했다.

풍타닐은 서사와 정념 기호학의 연구 대상에서 제외되었던 발화를 담화 기호학에서 다시 연구하여 일반적인 의사소통, 주관성, 언어활동과는 구별되는 특수한 발화의 개념을 명시했다. 담화 기호학의 시각은 일반적인 의사소통의 관점을 무효화하는 것이며, 발화자와 발화 상대방이 의미를 구축하기 위해 담화와 관련하여 위치를 차지하는 것이 중요하다고 할 수 있다.

주관성 개념을 도입하는 것은 활동 중인 담화의 관점이 아니며, 담화 현동태의 행위소 구조는 단지 위치적일 뿐이다. 그리고 발화는 이중의 메타 담화적 서술화인 존재적 서술화와 수용적 서술화로 정의될 수 있는데, 이 두 서술화는 발화를 일반적인 언어활동과 구별되게 한다. 이렇게 발화가 담화 기호학에서 일반적인 개념이 아니라, 특수한 개념으로 나타난다는 것을 살펴보았다.

우리가 선택한 작품 『실비』는 프랑스에서 가장 아름다운 서정적 작품 가운데 하나로 알려져 있으며, 작가의 고향 발루아에 대한 추억을 소재로 이야기하고 있다. 담화 기호학적 분석에서는 현상학적 분석과 수사학적 분석을 했고, 정념 기호학적 분석에서는 실비의 질투와 실망, 주체의

자만심과 변덕을 분석했다.

정념 기호학의 여러 가지 분석 도구 가운데 특히 질투는 세 행위자 질투자, 연적, 대상으로 이루어지는 상호 주관적 정념이다. 더불어 질투의 양태 장치는 /~이 아니어야 함(연적은 대상과 연접이 아니어야 함)/, /~일 수 있음(연적은 대상과 연접일 수 있음)/, /~임을 믿음(연적이 대상과 연접임을 믿음)/, /~이 아니기를 원함(연적과 대상이 연접이 아니기를 원함)/의 네 가지로 특징지어지며, 텍스트에서 질투자 실비가 이 같은 양태 장치로 이루어지는 질투의 정념을 느낀다는 것을 파악했다.

끝으로 본고는 『실비』가 아직 기호학적으로 연구되지 않은 작품인 만큼, 정념과 담화 기호학 이론으로 동시에 분석하는 다각적인 분석을 시도했고 그 가능성과 유효성을 입증한 데에 의의를 두고자 한다.

## 참고문헌

- 김성도, 『구조에서 감성으로』, 고려대학교출판부, 2002.
- 김형효, 『메틀로 뽕띠와 애매성의 철학』, 철학과 현실사, 1996.
- 박인철, 『파리학파의 기호학』, 민음사, 2003.
- 서정철, 『기호에서 텍스트로』, 민음사, 1998.
- 이준섭, 『제라르 드 네르발의 삶과 죽음의 강박관념』, 고려대학교 출판부, 1994.
- 홍정표, 『정념 기호학 -문학 텍스트에 나타난 희로애락-』, 한국외국어대학교 출판부, 2014.
- \_\_\_\_\_, 「황순원의 단편소설 「그늘」에 대한 담화 기호학적 분석」, in 『한국 기호학의 최전선』, 한울, 2021, 185~212쪽.
- \_\_\_\_\_, 「프랑스 보들레르 시 「백조」의 정념과 담화 기호학적 분석」, 제72집, 한국기호학회, 2022, 12. 30, 199~232쪽.
- Benveniste, E., *Problèmes de linguistique générale 1*, Gallimard, 1966. (김현권 옮김, 『일반언어학의 제문제 I』, 한울 문화출판, 1988)
- \_\_\_\_\_, *Problèmes de linguistique générale 2*, Gallimard, 1974. (황경자 옮김, 『일반언어학의 제문제 II』, 민음사, 1992)
- De Nerval, G., *Sylvie*, Le livre de poche, 1999
- \_\_\_\_\_, *Oeuvres Complètes I*, Ed. Jean Guillaume et Claude Pichois, Gallimard, 1989. (이준섭 옮김, 『불의 딸들』, 지식을 만드는 지식, 2014)
- \_\_\_\_\_, *Sylvie/Promenades et souvenirs*, *Oeuvres Complètes III*, Ed. Jean Guillaume et Claude Pichois, Gallimard, 1993. (이준섭 옮김, 『실비/산책과 추억』, 지만지, 2008)
- Ducrot, O., *Le dire et le dit*, Editions de minuit, 1984.
- Fontanille, J., *Les espaces subjectifs, introduction à la sémiotique de l'observateur*, Hachette, 1989.
- \_\_\_\_\_, *Sémiotique du visible*, P.U.F., 1995.
- \_\_\_\_\_, *Sémiotique et littérature*, 1998. (김치수 · 장인봉 옮김, 『기호학과 문학』, 이화여자대학교 출판부, 2003)
- \_\_\_\_\_, *Sémiotique du discours*, PULIM, 1999.
- \_\_\_\_\_, *Soma et Séma, figures du corps*, Maisonneuve & Larose.
- \_\_\_\_\_, “Sémiotique des passions”, in Anne Hénault, *Questions de sémiotique*, PUF, 2002.

- \_\_\_\_\_. *Pratiques sémiotiques*, PUF, 2008.
- \_\_\_\_\_. *Corps et sens*, PUF, 2011.
- Fontanille, J., & Zilberberg, C., *Tension et signification*, Mardaga, 1998.
- Fontanille, J., & Zinna, A., *Les objets au quotidien*, PULIM, 2005.
- Géninasca, J., *La parole littéraire*, Paris, PHF, 1999.
- Greimas, A. -J., *Sémantique Structurale*, Larousse, 1966.
- Greimas, A.-J. & Courtés, J., *Sémiotique, Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Hachette, 1979.
- Greimas, A. -J. & Fontanille, J., *Sémiotique des passions, Des états de choses aux états d'âme*, Paris, Seuil, 1991. (유기환, 최용호, 신정아 옮김, 『정념의 기호학』, 강, 2014)
- Hénault, A., *Les enjeux de la sémiotique*, Paris : P.U.F., 1979. (홍정표 옮김, 『기호학으로의 초대』, 어문학사, 1997)
- \_\_\_\_\_. *Narratologie - Sémiotique générale*, Paris : P.U.F., 1983. (홍정표 옮김, 『서사, 일반 기호학』, 문학과지성사, 2003)
- \_\_\_\_\_. *Histoire de la sémiotique*, coll. Que sais-je?, Paris : P.U.F., 1992. (박인철 옮김, 『기호학사』, 한길사, 2000)
- Merleau-Ponty, M., *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, 1945. (류의근 옮김, 『지각의 현상학』, 문학과 지성사, 2002)
- Richer, J., *Nerval, expérience et création*, Hachette, 1963.

## A Passion and Discourse Semiotic Analysis of French Writer Nerval's Novelette 『Sylvie』

Hong, Jeong-Pyo

In the Discourse Semiotics published by Jacques Fontanille, a French semiotician, in 1999, a theory about the concept of special speech, not the concept of general speech, was stated. This study examined <Speech and Communication>, <Speech and Subjectivity>, and <Speech and Language Activity> among his studies on speech. The view of discourse semiotics invalidates the perspective of <communication> and regards taking a position in relation to discourses in order to construct meanings as important instead of making messages circulate. In addition, introducing the concept of <subjectivity> is to modify the positional structure of the instances of discourses into the transformative structure of spoken discourses, and this is not the perspective of active discourses. In addition, speech can be defined as existential narrations and receptive narrations, which are double meta-discourse narrations, and these two types of narrations enable the distinction of speech from general <language activities>. As such, in discourse semiotics, speech appears with a perspective different from that of communication, subjectivity, and language activities. As with the symbolist poets Baudelaire and Rimbaud, G. de Nerval can be said to be a writer whose works and life are closely connected and who are close to a mysterious and magical world. In addition, he is evaluated as a pioneer of symbolist or surrealist writers. 『Sylvie』, the work selected by us, is known as one of the most beautiful lyrical works in France, and tells his memory of his hometown, Valois. In the discourse semiotic analysis, phenomenological analysis and rhetorical analysis were conducted, and in the passion semiotic analysis, the jealousy and disappointment of Sylvie and the conceit and whim of the subject were analyzed. As this work has not yet been analyzed

semiotically, in this paper, a multilateral analysis utilizing various analytical tools of discourse and passion semiotics was attempted, and the possibility and validity of the analysis were proved.

Keywords : Meta-discourse narration, Speech, Receptive narration, Language activity, Communication, Existential narration, Subjectivity

투고일: 2023. 07. 22./ 심사일: 2023. 08. 11./ 심사완료일: 2023. 08. 14.





# 스피노자의 코나투스를 통해 본 김지하의 생명시학과 시적 언어\*

김난희\*\*

## 【 차 례 】

- I. 서론
- II. 본론
  - 1. 스피노자의 코나투스, 김지하의 생명
  - 2. 보존으로서의 코나투스, ‘신명’으로서의 민중적 담시
  - 3. 공존으로서의 코나투스, ‘틈’으로서의 단형 서정시
- III. 결론

## 국문초록

본고의 연구 목적은 스피노자(Baruch de Spinoza)의 코나투스(conatus) 개념을 통해 김지하의 생명시학과 그에 따른 시적 언어를 새롭게 읽고자 함에 있다. 스피노자의 코나투스가 보존과 공존이라는 이중성을 구조화한 생명의 원리라면, 김지하의 역(易)이라는 상보성의 원리도 보존으로서의 ‘신명’과 공존으로서의 ‘틈’의 이중성을 보여주는 생명의 원리로 볼 수 있다는 점에 착안하여 김지하의 생명시학과 시적 언어를 살펴보고자 한 것이다. 김지하의 생명시학과 시적 언어는 그의 시력(詩歷)에 따라 구분되는 특정 시기의 것이라기보다는 그가 일관되게 추구하고 탐구해왔던 생명사상과 연계되어 지속적으로 변용되어온 것으로 볼 수 있는데, 이를 크게 나누어보면 신명 시학, 틈의 시학, 울려 시학으로 볼 수 있을 것이다. 이 세 가지 시학은 나중에 ‘흰 그늘’의 통합적인 생명시학으로 수렴되면서 체계화되는데, 본고에서는 신명 시학과 틈의 시학을

\* 이 논문은 2020년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2020S1A5B5A17091069)

\*\* 단독저자, 순천향대학교 기초공통교양학부 강사, [ranikimhee@hanmail.net](mailto:ranikimhee@hanmail.net)

중심으로 스피노자의 코나투스<sup>1)</sup>와 어느 지점에서 상통할 수 있으며, 그 시사점은 무엇인지 살펴보고자 했다. 코나투스의 보존과 공존이라는 이중적 속성은 김지하가 언급한 생명사상의 핵심요소인 역(易), 또는 불연기연(不然其緣)과 본질적으로 상통한다. 이 점을 바탕으로 본고에서는 1970-80년대의 민중적 담시를 중심으로 ‘신명 시학’을 보존의 코나투스로, 1990-2000년대 초반까지의 단형 서정시를 중심으로 ‘틈의 시학’을 공존의 코나투스로 연계하여 살펴보았다. 이는 기존 논의와는 다른 관점에서 김지하의 생명시학과 시를 해석해보는 또 다른 논의가 될 수 있을 것이며, 코나투스와의 관계 속에서 김지하의 생명시학과 시적 언어가 보다 더 적극적으로 해명될 기회가 될 것으로 판단한다.

열쇠어 : 스피노자, 코나투스, 보존, 공존, 김지하, 생명시학, 시적 언어, 신명, 민중적 담시, 틈, 단형 서정시

## I. 서론

일반적으로 알려진 김지하(1941~2022)의 생명시학과 그에 따른 시 창작은 전통적인 민예양식을 바탕으로 한 1970년대의 민중적 담시 이후, 1980년대 중반부터 본격적으로 제기된 생명사상과 그에 걸맞은 형식의 시(일명 서정적 단형시; ‘틈’사상을 바탕으로 한 여백 중심의 서정시)를 통해 1990년대~ 2000년대 초중반까지 만개했던 것으로 알려져 있다.<sup>1)</sup>

- 
- 1) 김지하 시에 대한 시대적인 구분은 대체로 4 시기로 나누어 볼 수 있다. 1시기는 외부 세계에 대한 저항과 투쟁의 정신을 담은 시들이 주류를 이룬다. 이 시기에 속하는 시집으로는 『황토』(한얼문고, 1970), 『타는 목마름으로』(창비, 1982)와 1985년 전후로 발표된 담시를 포함시킬 수 있다. 2시기는 1980년 출간 이후 내적 성찰과 고독을 다룬 시편들이 중심을 이룬다. 이 시기에 속하는 시집으로는 『애린 1』(실천문학사, 1986), 『검은산 하얀방』(분도출판사, 1986), 『애린 2』(실천문학사, 1986), 『별발을 우러르며』(동광출판사, 1989)가 있다. 3시기는 시인이 추구해왔던 생명 사상의 완숙기라고 할 수 있는데 이 시기에 그는 자신이 추구해온 생명 사상과 연동하여 시 창작 원리, 미학적 원리를 발표하며, 그에 따른 시창작도 병행한다. 이 시기에 해당하는 시집으로는 『중심의 괴로움』(솔, 1994), 『花開』(실천문학사, 2002), 『절, 그 언저리』(창비, 2003), 『유목과 은둔』(창비, 2004), 『새벽강』(시학, 2006), 『비단길』(시학, 2006)이 있다. 마지막으로 4시기는 “허름한 형식의 신령한 내용”이 담긴, 자칭 ‘못난 시’가 중심을 이루는데, 주로 노년 이후의 화해와 생명의 근원을 추구하는 시편들이 많다. 이

그러나 이는 시대적인 변화를 중심으로 구분할 때의 분류에 의한 것이고, 김지하 생명시학의 근간을 이룬 생명사상은 그가 유신 군사정권에 저항하여 민중적 담시를 쓸 때부터 시 창작의 밑그림으로 작용해왔다는 점을 감안한다면,<sup>2)</sup> 김지하의 생명시학은 그의 시에 일관되게 작용하는 생명사상의 시학화에 다름 아니라는 점을 알 수 있다.

실제로 김지하는 자신의 문학적 여정을 ‘흰 그늘’의 미학적 체계 속에서 질서화 시키는 작업을 완수하였는데, 김지하의 시학이 생명의 생성 및 생명 문화의 구성 원리로 작용하는 ‘흰 그늘’을 근간으로 하는 생명 미학으로 이루어졌다는 주장을 참조한다면,<sup>3)</sup> 김지하 시에 대한 분류는 생명 사상에 대한 시적 표현과 형식이 어떻게 달라졌는가를 중심으로 나누는 것이 타당해 보인다. 따라서 김지하 생명사상의 흐름과 그에 따른 시 형식의 변모 과정에 따라 김지하의 시를 나누어보자면 1) 민중적 담시(‘신명’시학), 2) 서정적 단형시(‘틈’의 시학), 3) 허름한 형식의 신령시(‘올려’시학)로 분류할 수 있을 텐데 본 연구에서는 민중적 담시인 ‘신명’시학과 ‘틈’의 시학을 중심으로 논의를 진행하고자 한다. 3)에 속하는 ‘허름한 형식의 신령시(올려시학)’의 경우는 넓게 보아 김지하의 생명 사상 범주 안에 포함될 수 있지만, 김지하가 1999년, 『올려란 무엇인가』를 발표하면서 2000년대 초반까지 집중적으로 올려사상을 논하게 된 계기는 새로운 문화의 창출이라는 필요성에서 비롯된 것인 만큼, 문화적이고 역사적인 담론과 직접적인 관련을 맺고 있어 생명시학적 차원이나 시적 언어 차원에서 검토할 여지가 상대적으로 부족하기 때문이다. 김지하 스스로도 “시장의 다성적인 탈중심화에 우주 생명의 분류가 흐른다; 담시”, “언어의 틈과 여백에 우주의 침묵 소리가 서식한다; 서정시”로 분류하

시기에 해당하는 시집으로는 『뫼난 시들』(자음과모음, 2009), 『시 삼백 1.2.3』(자음과모음, 2010), 『산알 모란꽃』(시학, 2010), 『흰 그늘의 산알 소식과 산알의 흰 그늘 노래』(천년의 시작, 2010), 『시집새 1. 2』(신생, 2012)가 있다.(김난희, 「김지하 시에 나타난 ‘틈’사상의 시학적 원리와 시적 현현」, 『국제어문』 56집, 2012, 231쪽 참조.)

2) 김지하, 「김지하의 문예이론에 대하여」, 『김지하의 문예이론』서문, 국학자료원, 2013.

3) 김지하, 같은 글.

여4) ‘신명 시학’과 ‘틈의 시학’을 중심으로 ‘흰 그늘’의 미학을 완성시켜 왔기 때문에 그의 생명시학과 그에 따른 시적 언어는 1)과 2)의 시기를 근간으로 이루어진 것이라고 보아도 무방할 것으로 보인다.

본고의 연구 목적은 스피노자(Baruch de Spinoza)의 코나투스(conatus) 개념을 통해 김지하의 생명시학과 그에 따른 시적 언어를 새롭게 읽고자 함에 있는데, 이는 김지하의 생명사상과 관련하여 김지하의 시를 읽었던 기존 논의<sup>5)</sup>가 지닌 몇 가지 문제점으로부터 비롯된 것이다. 김지하의 생명 사상을 바탕으로 한 생명 시학 및 시적 언어는 김지하의 전체적인 문학적 여정에서 시기별로 분리되어 존재하기보다는 시적 양식을 달리하는 가운데 지속적인 연계 과정으로 존재해온 것으로 볼 수 있는데, 대부분의 논의가 1970년대의 정치적 저항시 이후(주로 1980년대 중반 이후)의 시들을 중심으로 ‘생명시’라는 명칭 아래 별도로 논의를 하고 있다는 점과 이 논의들이 김지하만의 생명사상 그늘에서 벗어나지 못한 채, 동어반복으로 머문 경우가 많았다는 점이다. 이는 김지하 생명사상의 스펙트럼이 워낙 방대하다보니 그 자체만 따라가기에도 급급했기 때문일 수도 있지만, 그의 생명 사상과 문학적 연계점을 달리 비춰볼 수 있는 거울을 얻지 못했기 때문일 수도 있다. 따라서 본고에서는 생명의 본질을 각 개체의물질적 상호 작용에 주목하여 살펴본 스피노자의 코나투스 개

4) 김지하 『틈』, 솔출판사, 1995, 104쪽.

5) 김지하의 생명 사상을 바탕으로 한 생명시학과 시적언어에 관한 주된 논의로는 아래의 글들을 꼽을 수 있다.

김형권, 「김지하의 생명시와 생명시론」, 『한국문학이론과비평』 7, 한국문학이론과비평학회, 2000.

임동화, 「생성의 사유와 ‘무’의 시학: 김지하 시세계 연구」, 서강대학교 박사논문, 2004.

박애리, 「김지하 시 연구: 생명사상을 중심으로」, 한남대학교 박사논문, 2009.

이병급, 「김지하 서정시의 생명사상 연구」, 경희대 박사논문, 2010.

박수경, 「김지하의 생명미학연구(1)」, 『시민문학』 제8호, 경기대학교 인문대학, 2000.

박정호, 「명상과 변혁의 통일로서 김지하의 생명 사상」, 『시대와 철학』 제19권 1호, 2008.

정훈, 「『花開』에 드러난 시적언어와 사상의 문제- <不然其然>과 <和靜>의 논리를 중심으로」, 『동남어문집』 제23집, 2007.

념에 비추어 김지하의 생명사상에 따른 생명시학과 시적 언어를 살펴보고자 한다. 이는 기존 논의에서 결락되었던 다른 관점에서 김지하의 생명시학과 시를 해석해보는 또 다른 논의가 될 수 있을 것이며, 스피노자의 코나투스와의 관계 속에서 김지하의 생명시학과 시적 언어가 보다 더 적극적으로 해명될 기회가 될 수 있을 것으로 본다.

## II. 본론

### 1. 스피노자의 코나투스, 김지하의 생명

널리 알려져 있듯이, “각각의 사물은, 자신의 능력이 미치는 한, 자신의 존재를 끈질기게 지속하려 노력한다.”<sup>6)</sup>는 스피노자의 코나투스 개념에 따르면 모든 사물은 본성상 자기 자신의 존재를 보존하려고 애쓰며 각각의 사물은 자신의 존재를 보존하려는 특징적인 노력, 혹은 경향을 갖는다.<sup>7)</sup> 즉, 각각의 사물들은 자신의 고유한 운동과 정지의 비율을 파괴하는 어떤 외부적인 것과 관계하지 않는 한, 자신의 고유한 관계 아래 그 부분들을 계속 유지하려는 경향을 갖는다는 것이다. 여기서 언급되는 자신의 고유한 관계란 자신의 존재 안에서 계속해서 머무르고자 하는 목적적인 의미라기보다는 일종의 자연법칙과도 같은 것이다.<sup>8)</sup> 이러한 코나투스는 생명체의 자기 유지 노력이라는 ‘보존’의 의미와 각 개체들 간 관계 속의 변용을 통한 재합성이라는 ‘공존’의 의미를 동시에 지닌 해석의 역사를 거쳐 온 것으로 파악된다. 일반적으로 보존으로서의 코나투스는 각 개체가 자신의 생명을 보존하고자 하는 저항, 투쟁 등으로 해석되

6) B.스피노자, 『에티카』, 황태연 옮김, 비홍출판사, 2014, 168쪽. 여기서의 사물은 사람만을 지칭하는 것이 아니라 다양한 물체들, 식물, 동물, 광물 일체를 일컫는 것으로, 인간중심적인 것을 넘어서는 관점으로 해석된다.(윤지영, 「주이상스의 정치학을 위한 시론」, 건국대 몸문화연구소 콜로키움 발제문, 2014, 6쪽)

7) 홍영미, 「스피노자의 코나투스 이론」, 『철학연구』73, 철학연구회, 2006, 24쪽.

8) 홍영미, 같은 글, 28쪽.

어 온 역사를 지녔다면 공존으로의 코나투스(being)는 생명체 스스로가 살아남기 위한 관계체성(trans-individuality), 합치(convenientia)등의 의미로 해석되는 의미화의 역사를 지녀온 것이다.<sup>9)</sup>

어떤 사물이든 자신의 존재를 유지하기 위해서는 필연적으로 외부의 것들을 필요로 하기 때문에 모든 사물은 외부의 다른 사물과 끊임없이 작용하면서 존재한다. 이 과정에서 다른 사물의 코나투스와 접촉을 하지 않을 수 없으며, 각 사물의 코나투스는 자신의 존재 보존에 도움이 되는 것을 지지하는 반면, 자기 보존에 방해가 될 때는 저항하려는 힘, 곧 힘을 증대하려는 노력으로 나타난다. 이것은 모든 사물은 자신의 존재를 유지하는 데 도움이 되는 것을 확보하기 위해서 외부 세계와 끊임없이 투쟁해야 한다는 것을 의미한다.<sup>10)</sup> 모든 사물은 존재 속에 계속해서 머무르기 위해 각자 자신에게 적합하지 않은 것과 해가 되는 것을 파괴하고 자신에게 유익하고 적합한 것을 보존하고자 노력(투쟁)하지 않을 수 없다는 것이 코나투스를 ‘보존’의 차원에서 바라보는 입장이다.

반면, 각 개체 간의 코나투스가 맺는 관계성에 주목하면서 자기 보존으로서의 코나투스가 다른 코나투스와 마주칠 때는 관계 속의 변용으로서 자신의 본성을 보존하려고 노력한다는 점에 방점을 둔 입장은 ‘공존’의 차원에서 코나투스를 바라본다. 코나투스를 공존의 차원에서 바라볼 때, 코나투스 투쟁으로 인한 각 개체들의 보존은 부분들의 어떠한 변화 없이 정태적으로 이루어지는 것이 아니라 부분들이 분리와 보충, 또는 외부 환경과의 교류 속에서 이루어진다.<sup>11)</sup> 코나투스를 이같은 관계체성

---

9) ‘보존’으로서의 코나투스는 주로 니체, 메를로 폰티, 질 들뢰즈 등에 의해 신체나 힘, 지각, 감각 등의 논의와 연계되어 변용·지속되어온 반면, ‘공존’으로서의 코나투스는 스피노자 사상에서 능력(potentia)과 관계체성(trans-individuality) 개념에 주목하여 신과 양태의 관계를 재해석함으로써 코나투스를 정치적 차원에서 재발견한 철학자들(마르샬 게루, 알렉산드르 마트롱, 에티엔 발리바르, 안토니오 네그리 등)에 의해 전개된 것으로 볼 수 있다.(김기명, 「스피노자의 ‘다중’개념의 민중신학적 함의」, 성공회대학교 석사학위 논문, 2006, 3쪽.)

10) 홍영미, 앞의 글, 32쪽.

11) 에티엔 발리바르, 『스피노자와 정치』, 진태원 옮김, 그린비출판사, 2005, 222쪽.

(trans-individuality) 차원에서 바라본 에티엔 발리바르(Etienne Balibar)에 의하면, 스피노자가 말하는 각각의 개체의 보존, 곧 그 안정성과 동일성은 그 부분들의 ‘연속적인 재생’과 양립 가능한 것이어야 한다. 한 개체가 연속적으로 실존한다는 것은 그것이 재생되거나 재생산된다는 것을 의미하는데, 자신의 환경을 이루는 다른 개체들과 교환하지 않으면 재생될 수 없기 때문에 모든 개체는 자신의 형태와 실존을 보존하기 위해 다른 개체들을 요구한다는 것이다.<sup>12)</sup> 이때의 재생은 주어진 개체가 계속해서 자신의 어떤 부분들을 버리고, 다른 개체들의 부분들을 계속해서 받아들이는 것으로서, 이 과정에서 개체들은 분해되고 합성되며, 해체되는 가운데 상대적으로 자율적인 통일체들로 재합성된다. 따라서 발리바르는 만약 개체가 자신을 재생하기 위해 자신과 합치(convenientia)해야 할 다른 개체들을 발견하지 못한다면 그 개체는 실존하지 못할 것으로 본다. 그리고 이때의 합치는 고정되지 않은 역동적 평형이기 때문에 계속해서 구성되지 않으면 개체는 파괴될 수도 있다. 따라서 영속적으로 재합성, 재구축되어야 하는 것을 전제로 한다.<sup>13)</sup>

뫼비우스의 띠처럼 필연적으로 서로 연결되어 있는 코나투스스의 이갈은 이중적 속성 (자신의 고유한 관계 안에서 자신을 보존하려는 ‘보존’으로서의 코나투스 / 다른 개체와 합하여 존재를 지속하려는 ‘공존’으로서의 코나투스)은 김지하가 언급한 생명사상의 기본 원리와 본질적으로 상통한다. 개체의 유지로서의 보존과 관계로서의 공존은 모든 생명체가 살아가는 하나의 원리로 볼 수 있는데, 이는 김지하가 생명의 이중성을 바탕으로 생명을 정의해낸 것과 동궤의 것이라 할 수 있다.

김지하에 따르면 모든 생명은 그 자체로 이중성을 지니고 있다. 그것은 ‘숨겨진 차원’과 ‘드러난 차원’의 이중성이다. 생명이 숨겨진 차원에서 드러난 차원으로 가시화되어 눈에 보이게 되는 것이 물질화의 과정인

12) 같은 책, 222쪽.

13) 같은 책, 226~227쪽.

데, 감지하는 생명이 자기 자신을 외화하는 과정에서, 즉 가시적인 물질로 전환시키는 과정에서 서로 반대되고 결합될 수 없는 것 사이에 결합이 일어나고 일치가 나타나는 ‘역(易)’의 세계가 생성된다고 보았다. 이 ‘역(易)’은 이것과 저것, 서로 반대되는 것, 서로 다른 것끼리의 상호 보완성을 갖는 생명의 질서이다. 즉 생명은 ‘서로 반대되는 것끼리의 보완(역易)’을 그 근본원리로 삼는다는 것인데, 감지하는 이를 ‘동시적 공존차원의 이중성’으로 명명한다.<sup>14)</sup>

생명에 대한 감지하의 이같은 정의는 스피노자의 보존과 공존이라는 코나투스적 이중적 속성으로 번역을 해도 무리가 없는 생명 자체의 자연적 원리로 볼 수 있을 것이다. 본고에서는 자기 보존 역량으로서의 코나투스가 자신의 코나투스를 억압하고 방해하는 대상을 마주했을 때 저항을 할 수밖에 없다는 스피노자의 코나투스 개념에 비추어 감지하 답시에 나타난 ‘神明(神明)’을 ‘보존으로서의 코나투스’로 읽으면서 이에 따른 시적 언어의 기능을 살펴보고자 한다. 이어서 자신의 실존을 위해 다른 개체들을 요구한다는 공존으로서의 코나투스 개념이 ‘틈’의 생명사상과 어느 지점에서 상통하는지 살펴보고, ‘틈’의 생명 시학적 원리가 단형 서정시의 시적 언어로 여하히 체현되고 있는지 밝혀보고자 한다.

## 2. 보존으로서의 코나투스, ‘神明’으로서의 민중적 답시

감지하의 시적 이력을 살펴보면, 자신의 생명사상을 시 형식 및 시적 언어와 관련하여 시학적 차원으로 정식화한 시기(동학과 생명 사상을 바탕으로 작품 활동을 했던 1980년대 중반 이후~1990년대)이전에도 지식인적 주체를 해체하고 민중적 주체를 구성하기 위해서는 새로운 언어와 형식이 필요하다는 주장을 하면서 답시 스타일의 시 형식을 창안했는데,<sup>15)</sup> 감지하는 이때의 답시에 담긴 미의식의 핵심을 ‘神明(神明)’으로

14) 감지하, 『흰 그들의 미학을 찾아서』, 실천문화사, 2005, 145~146쪽.



규정한바 있다. 따라서 자신의 답시는 행간에 솟아나는 신명의 문법을 잘 보아야만 하는 ‘생명의 시’라는<sup>16)</sup> 주장을 펼치기도 했다. 김지하에 의하면 신명이란 “생명 에너지의 고양된 총족”이다. 이때의 신명은 민중을 생명의 담지자로 보았던 그의 민중관으로부터 기인한 것이고, 그 민중관과 연동되어 제출된 민중적 답시 언어의 핵심이기도 하다.<sup>17)</sup>

「생명의 담지자인 민중」(1984), 「삶의 새로운 이해와 협동적 삶의 실천」(1984)에서 김지하는 민중을 “부단히 변화하고 생동하고 있는 실체”<sup>18)</sup>로 본다. 이는 민중에 대한 어떤 개념도 시대, 상황, 서로의 입장에 따라 상대적일 수밖에 없기 때문에 이러한 종(種)개념에서 탈피하여 유(類)개념으로서의 민중(움직이고 변화하는 실체로서의 생명에 기초한 절대적인 개념)을 통해 보다 근원적이고, 질적이며, 본체적이고 살아 생동하는 생명체로 민중을 보아야 한다는 입장에서 비롯한 개념이다.<sup>19)</sup> 이러한 유(類)개념으로 볼 때, 김지하에게 민중이란 “생명의 근원적인 실상을 가시적으로 성취시키려고 노력하는 자, 생명의 온갖 질곡·고통으로부터 해방되기를 원하는 자, 생명운동의 장애가 나타날 때 그 장애에 대해 저항하는 자”이다.<sup>20)</sup>

민중을 “생명의 담지자이자 생동하는 실체”로 본 김지하의 이같은 민

15) 김지하, 『민족의 노래, 민중의 노래』, 동광출판사, 1984, 213-221쪽 참조.

16) 김지하, 『오적』, 솔 출판사, 1993, 10쪽. 이 책은 김지하가 자신의 생명 사상을 활발하게 발표하던 무렵인 1993년에 출간됐다. 김지하는 이 책의 서문에서 자신의 답시가 신명을 기반으로 한 ‘생명시’임을 밝히고 있다. 김지하의 답시가 정치적으로 엄혹했던 1970년-80년대 중후반까지 주로 발표되었음을 감안한다면(『五賊』(1970), 『櫻賊歌』(1971), 『蜚語』(1972), 『五行』(1973), 『풍바다』(1974), 『김흔들 이야기』(1988), 『고무장화』(1988), 『이 가문 날에 비구름』(1988)등), 김지하의 이같은 입장은 답시를 자신의 저항적 정치시로 단절시키기 보다는 1980년대 중반 이후 생명 사상에 대한 나름대로의 틀을 갖추면서 ‘생명시’차원으로 통합해간 것으로 볼 수 있다. 이같은 통합적 차원의 답시에 대한 규정은 이후 ‘흰 그늘’의 미학을 통해 “시장의 다성적인 탈중심화에 우주 생명의 분류가 흐르는 시”로 분류되기도 한다.

17) 김지하, 『남조선 뱃노래』, 자음과모음, 2012, 356쪽.

18) 김지하, 『밥』, 분도출판사, 1984, 181쪽.

19) 김지하, 같은 책, 129~135쪽 참조.

20) 김지하, 같은 책, 144쪽.

중관은 곧바로 시적 언어로 연동되는데, 그에게 있어 필요한 민중적 언어는 “모든 생명체를 생명체이게 한 기본 법칙에 이르러야 하는 것”<sup>21)</sup>이다. 김지하에게 생명체를 생명체이게 한 기본 법칙이란 일원성, 통일성, 역동성, 전일체성, 협동성, 유연성, 지속성, 친화성, 주체성, 다양성, 저항성을 그 본질로 삼는 생명의 ‘능동적인 힘’이다.<sup>22)</sup> 그렇기 때문에 김지하에게는 생명의 본질에 부합하는 이 ‘능동적인 힘’이 민중 언어의 심급이 된다. 생명을 생명체이게 하는 이 능동적인 힘을 김지하는 ‘신명’이라고 부른다.<sup>23)</sup> 그리고 현실 속에서 구속되고 짓눌려 있는 생명체인 민중을 생명의 본질에 부합하는 생명체이게 할 수 있는 언어는 ‘생명 에너지의 고양된 총족’으로서의 능동적인 힘인 ‘신명’의 언어여야 한다. 이 신명의 언어는 생명 자체가 그러하듯 말의 가락, 장단, 울림, 그늘, 빛깔과 냄새, 호흡이 살아 숨 쉬는 움직임으로서의 언어다.<sup>24)</sup> 따라서 자신의 담시는 “생명의 문법을 모토로 하며, 행간에 솟아나는 신명의 문법을 잘 보아야

21) 김지하, 『남조선 뱃노래』, 자음과모음, 2012, 109쪽.

22) 김지하는 생명을 하나의 생동하는 총체로부터 끝없이 창조되는 하나의 총체(일원성), 물질과는 다른 여러 가지 기능이 유기적으로 한데 합쳐진 것(통일성), 끊임없이 목적과 방향을 지닌 운동(역동성), 다른 모든 생명의 고리들과 이어진 것(전일체성), 다른 생명들과 서로 도우는 것(협동성), 끊임없이 물질의 저항을 이겨내며 자신의 영역을 넓혀가는 것(확장성), 외부의 상황 변화에 따라 자신의 기능과 구조를 조절하는 것(유연성), 개체들을 고리로 삼아 과거에서 미래로 연속되는 것(지속성), 종(種)과 류(類)가 달라도 영성적 교류가 가능한 것(친화성), 일정한 종으로서, 개체로서 스스로의 운명에 책임을 지는 것(주체성), 상황에 따라 스스로의 기능을 새로운 구조로 변형시키는 것(다양성), 생명의 본성적인 여러 활동들을 파괴, 억압, 약탈하는 반생명적 장애에 부딪혔을 때 저항하여 극복하는 능동적인 힘(저항성)을 지니는 것으로 정리한다. (김지하, 같은 책, 112쪽.)

23) 김지하에 따르면 이 신명은 ‘생명에너지의 고양된 총족’인데, 이는 마음이기도 하며 정신이기도 하고, 정신인가 하면 영혼이기도 하고, 힘이기도 하면서 기(氣), 또는 에네르기라고도 할 수 있는 생명력의 고양된 활동으로서 유심론으로도 유물론으로도 불가능하며 오직 물(物)과 심(心)을 하나의 두 측면으로 보는 유기론(唯氣論), 기일원론(氣一元論)으로 보아야 하는 개념이다.(김지하, 『남조선 뱃노래』, 자음과 모음, 2012, 355쪽.) 한편, 김지하는 생명이라는 말이 신비주의적인 오해를 준다면 이를 기(氣)라고 바꿔도 좋다고 주장하며, 자신은 문에 부분과 관련해서 생명을 칭할 때는 신명이라는 말을 썼다고 밝힌다.(김지하, 같은 책, 416쪽.) 이에 따르면 김지하에게 생명은 신명, 기(氣)와 같은 개념으로 사용되고 있음을 알 수 있다.

24) 김지하, 같은 책, 357~368쪽.

만 하는 생명의 시”라는 김지하의 입장은 무엇보다 살아있는 생명체의 ‘능동적인 힘(생명 에너지의 고양된 충족으로서의 신명)’이 어떻게 포획되고 배치되어야 살아 숨 쉬는 움직임을 드러낼 수 있는가를 명시한 것이라고 할 수 있다.

그렇다면 구체적으로 무엇이 신명의 언어가 될 수 있는가에 대한 문제에 봉착하는데, 김지하는 민중언어의 신명을 회복하기 위해서는 1) 동사와 명사 속에서는 얼른 잡히지 않는 언어의 울림, 빗갈, 그들과 같은 언어 기능들을 살아 생동하게 만드는 문제, 2) 주변부로 물러나 있는 조사, 부사, 형용사의 주권회복 문제, 3) 민중적인 생활 언어 안에 있는 복문구조와 빈번한 도치구조의 활용문제, 4) 언어와 언어 사이의 관계에 역동적인 변형과 그것에 의한 관계 자체의 변화 문제에 대한 시적 언어가 필요함을 강조한다.<sup>25)</sup> 이들은 모두 민중적 삶의 살아 생동하는 힘을 보여주는 감각의 문제와 관련돼 있다.

여기서 살아 생동하는 힘을 보여주는 감각은 이성과 지각 작용에 의해 전통적으로 해석되어온 외부에 대한 신체의 수용성(흔히 오감이라 불리는 시각, 촉각, 청각, 미각, 후각 등)보다는 두뇌의 통제에서 벗어나 감각에서 직접 신체로 내려가는 개념으로서의 감각이다. 이는 감각을 “몸(신체)를 가로지르는 파동과 신체에 작용하는 외부의 보이지 않는 힘들이 만나는 과정”이라고 본 들뢰즈의 감각의 논리에서 차용한 것인데, 들뢰즈에 따르면 감각이란 빛과 색의 자유롭거나 대상을 떠난 유희 속에 있는 것이 아니라, 반대로 신체 속에 있다. 이는 감각이 바로 신체라는 뜻이며, 이때 신체는 대상으로서 재현되는 것이 아니라, 그러한 감각을 느끼는 자로서 체험된 신체이다.<sup>26)</sup> 그렇다면, 하나의 색,맛, 촉각, 냄새, 소리, 무게 사이에는 감각의 재현이 아닌 ‘신경시스템에 직접 작용하는’순간을 구성할 존재론적 소통이 있을 것인데, 이러한 소통은 한 영역에 속

---

25) 김지하, 같은 책, 364쪽.

26) 질 들뢰즈, 『감각의 논리』, 하태환 역, 민음사, 2008, 47~ 48쪽.

하는 감각(예를 들어 청각이나 시각 등)이 모든 감각에 걸쳐있고 그들을 모두 다 통과하는 어떤 생생한 힘 위에서 직접 포착되었을 때만이 가능하다고 들뢰즈는 본다. 들뢰즈는 이 힘을 시각이나 청각 등보다 훨씬 깊은 것으로서 리듬이라고 부르기도, 일종의 기(氣)와 같은 것으로 보기도 한다.<sup>27)</sup>

들뢰즈의 이같은 감각의 논리는 스피노자의 코나투스에 대한 사유로부터 비롯한 것으로 알려져 있다. 신체는 자신의 존재 안에서 지속하고자 노력하는 코나투스의 힘들로 구성된 총체이며, 자신의 존재를 지속시키려고 하는 노력은 외부의 힘에 의해 소멸되지 않는 이상 무한하다는 스피노자의 힘(코나투스)의 개념이 바탕이 된 것이다.<sup>28)</sup> 외부의 힘으로부터 자신의 존재를 유지하고자 하는 힘인 스피노자의 코나투스가 들뢰즈에게서는 신체 그 자체로서의 감각, 혹은 모든 감각 영역을 관통하는 어떤 힘으로서의 리듬, 기(氣)와 같은 것으로 언급되고 있음을 알 수 있는데, 이 지점에서 “마음이기도 하며 정신이기도 하고, 정신인가 하면 영혼이기도 하고, 힘이기도 하면서 기(氣), 또는 에네르기라고도 할 수 있는 생명력의 고양된 활동”이라고 보았던 김지하의 신명을 떠올려 볼 수 있다. 자신의 존재를 유지하고자 하는 코나투스로서의 힘(스피노자), 신체의 모든 감각 영역을 관통하는 것으로서의 힘(들뢰즈), 자신의 생명력을 고양시키려고 하는 생명의 적극적인 활동으로서의 능동적인 힘(김지하)은 모두 자연법칙으로서의 ‘생명’의 실상과 관련된 것이라 할 수 있기 때문이다. 김지하가 신명을 “생명 에너지의 고양된 총족”이라 했을 때, 이것은 개체의 ‘생명임(생명을 생명에게 하는 기본 법칙)’이 장애에 부딪혔을 때 저항하여 생명을 보존하고자 하는 일종의 ‘능동적인 힘’의 총족이다. 그렇다면 생명을 생명에게 하는 신명의 언어는 이 힘(감각)을 포획하는 언어여야 한다.

27) 질 들뢰즈, 같은 책, 57쪽.

28) 연효숙, 「들뢰즈에서 감각의 힘과 공감각의 논리」, 『헤겔연구』 41호, 2014, 175~176쪽.

① 첫째 도둑 나온다 獬豸이란 놈 나온다

돈으로 옷해 입고 돈으로 모자해 쓰고 돈으로 구두해 신고 돈으로 장갑해 끼고

금시계, 금반지, 금팔찌, 금단추, 금넥타이 핀, 금카후스보틴, 금박클, 금니빨, 금손톱, 금발

톱, 금작크, 금세계줄.

디룩디룩 방댕이, 불룩불룩 아랫배, 방귀를 뽕뽕뀌며 아그작 아그작 나온다  
저놈 재조봐라 저 재벌놈 재조봐라

장관은 노랑게 굵고 차관은 별절게 삶아

초치고 간장치고 계자치고 미원까지 툭툭쳐서 실고추 파 마늘 곁들여 날름  
세금받은 은행돈, 외국서 빚낸 돈, 원갓 특혜 좋은 이권은 모조리 꿀꺽  
이쁜년 꺾어서 첩삼아 밤낮으로 직신작신 새끼끼기 여념 없다

(중략)

마지막 놈 나온다

장차관이 나온다

허영계 백태끼어 뽕뽕뽕 술지게미 가득 고여 빠져나와

추접 無比 눈곱 긴 눈 형형하게 부라리며 왼손은 골프채로 국방을 지휘  
하고

오른손은 주물럭주물럭 계집젓통 위에다가 증산수출 건설이라 갈작갈작  
쓰노라니

호호 아이 간지럽사와요

이런 무식한 년, 國事가 간지러워?

「五賊」중에서(김지하 답시 전집, 『五賊』, 솔 출판사, 1993)

② 그 곁에 계집년은 공연히 방귀를 뽕뽕뀌며 배실배실배실배실 웃고  
자빠졌고, 불이얏! 불이얏!

불이얏! 소리만 지르면 불꺼지는 줄 알고 그제 이놈도 불이얏! 저놈도 불  
이얏! 천방지축 부끄럼도 없이 원통 벌거벗은 년놈들이 이리 와크르르 저  
리 와크르르르 몰리고 쏘리고 얹히고 설켜 와글와글와글와글와글— 웃

장 속에 대가리 처박고 두다리 흔들흔들 교통정리하는 년, 불알 잔뜩 움켜  
쥐고 **따다다다닥다닥** 장단맞추어 이빨 부딪치는 놈, 알몸에 공무원 개패  
만 **찬놈**, 알몸에 진주목걸이만 두른 년, 알몸에 권총만 **찬놈**, 이놈저놈 불  
들어놓고 내가 내일 미국무성 초청으로 노스웨스트를 타야 하는데 어떻  
게 하죠? 묻는 놈, 뽕통을 **뿌락뿌락** 내싸지르고 나자빠지는 놈, 뽕질나게  
**질질질질** 디립다 오줌만 퍼싸는 년, 우거지 상으로 우는 년, **뽕뽕** 악을 쓰  
는 년, **뽕즈**만 입고 **뽕즈** 위에 급한 중에도 대학 뱃지는 단단히 달아 분  
명히 찬년, 돈주고도 못산다고 알몸에 도쿄 핫또만 단정히 쓰고 내닫는  
놈, 돈을 잔뜩 움켜쥐고도 내돈 내돈 내돈 찾으러 다니는 놈  
(중략)

우왕좌왕 악을 **뽕뽕** 쓰며 돌아치는데 **평평** 전구, **광광** 술병, **깡그랑 깡** 유  
리, **휘딱휘딱** 철근, **픽픽** 불덩이, **번득번득** 전광, **뿌지직** 나무, **과당과당**  
회벽, **지지지지직** 주단, **훨훨** 불붙는 소리 우주가 바뀌고 벽력이 진동하  
니 허허, 허무구나! 阿房宮, 철옹성이 초가집보다도 못하구나! 사방에서  
무너지고 깨지고 터지고 짜그라지고 떨어지고 휘어지고 찢라지고 끊어지  
고 일그러지고 비틀어지고 자취없이 사라지고 여지없이 불타 없어지는데  
도 불끌 방도는커녕 불피할 쥐구멍 하나 뚫린 곳 없이 사방 **콕콕** 막힌 중  
에 **딱**-서로 **마뽕**을 부딪친다.

「蜚語」중에서 (김지하 답시 전집, 『五賊』, 숲, 1993)

위의 답시는 1970년대의 엄혹한 정치 속에서 민중들이 구속당하고 짓  
눌리는 상황에 대한 저항성을 보여준 대표적인 정치시로 평가되지만, 김  
지하가 민중적 답시의 문법이 ‘신명의 솟아오름’에 있다고 하면서 자신  
의 답시를 ‘생명시’로 명명했던 점을 떠올려보면 이 시에 드러난 저항성  
은 외부의 물신 폭력에 의해 차단된 온전한 생명을 누리기 위한 투쟁에  
다름 아니다. 이는 모든 사물은 자신의 보존을 위해 지속적인 노력을 한  
다는 스피노자의 코나투스과 교집합을 이루는데, 질곡에 빠진 자신의 생  
명력을 되찾기 위한 신명의 언어는 주로 의성어, 의태어로 드러나는 감

각의 용법과 그 감각을 관통하는 힘의 작용으로부터 추적이 가능해보인다.

김지하의 답시에서는 위의 시에서처럼 의성어, 의태어 등으로 드러나는 감각(주요하게 드러나는 감각은 주로 촉각인데, 이 촉각은 청각, 시각 등과 결합된 복수 감각의 형태로 자주 드러난다. ①과 ②의굼은 글씨 참조.)을 통해 주체의 저항 정동(신명)이 극명하게 드러나고 있음을 감지할 수 있다. 의태어와 의성어들은 본래 사물의 물질성에 가장 밀착해있는 기호들이다. 이것들은 사물의 양태와 형식을 강화할 뿐, 그 자체로 지시적인 의미를 강화하는 것은 아니다. 이들은 특정한 파토스가 아니라 특정한 자극에 대한 유기체의 반응 양식에 가깝다.<sup>29)</sup>

당대 부정한 관료들의 부패상을 고발한 답시 ①의 경우, 오적(五賊) 중에서도 재벌과 장차관의 모습을 그리고 있는 부분이지만, 이들의 모습은 자신의 경험을 시각화하여 재현하는 묘사와는 반대로 여러 가지 복수 감각을 동원하여 정형화된 고정 감각으로서의 시각 체계를 오히려 파괴하는 양상으로 드러난다. 이는 억압적인 외부대상으로부터 자신을 보존하고자 하는 힘이 발동됨으로써 체현되는 저항성을 보여준다. “삐적삐적”, “주물럭주물럭”, “갈쭈갈쭈”, “직신작신”등의 의성(태)어는 모두가 대상에 대한 부정적인 가치를 드러내는데, 이것이 주요하게 촉각과 관련돼있는 사실도 주목을 요한다. 촉각은 감각 작용 가운데 가장 심오한 것으로 그것으로부터 신체와 정념들이 전개되며, 궁극적으로는 주체와 대상의 결속을 조준한다.<sup>30)</sup> 김지하 역시 촉각을 가장 구체적인 정보를 전달하는 것으로 언급하는데, 이같은 촉각을 통해 전달되는 주체와 대상 간의 접촉은 무엇보다 억눌린 생명의 역동적인 저항의 힘(신명)을 행간 속에서 솟아오르게 한다. 아울러 “금”, “돈으로”의 반복구문에서 나타나는 연결조사 “~으로”의 반복과 연결어미 “~고”의 반복은 묘사에 의한 시각적 형상을 뚫고 대상에 대한 저항적 힘의 감각을 드러내는 요소가 된다. ②에서의

29) 권혁웅, 『미래파』, 문학과지성사, 2005, 48-49쪽.

30) 김성도, 『기호, 리듬, 우주』, 인간사랑, 2006, 319쪽.

“와크르르르”, “와글와글”, “따다다다닥닥” 등 의성어의 반복 역시 불이 난 호텔에서 벌어진 난장판에 대한 주체의 역동적 저항성을 보여주고 있는데, “뻑뻑”, “뿌락뿌락”, “꽉꽉”, “휘딱휘딱” 등 격음의 연쇄를 통해 대상에 대한 분노의 정동은 더 강렬하게 드러난다.

담시에서의 이같은 감각의 표현은 시적 주체가 경험한 억압의 강도가 높다는 것이고 이에 따라 그 억압으로부터 풀려나오려는 거부 의 욕망도 그만큼 거세질 수밖에 없는, 그래서 현실의 폭력에 맞선 시적 언어의 강도도 그만큼 격렬해질 수밖에 없음을 보여준다. 김지하는 신명이란 민중적 삶의 살아 생동하는 자유인데, 이 자유를 억압하여 생명을 온전히 누릴 수 없게 하는 ‘죽임’에 맞서 저항하고 싸워 넘어섬으로써 억눌린 생명을 더욱 넓게 확장하고 드높이는 것이 ‘신명’임을 강조했다.<sup>31)</sup> 위 시에서의 감각은 ‘죽임’에 대한 절대적인 저항 정동을 드러내는 일련의 힘으로 작동하는데, 이는 억압되어 정체된 개체와 집단의 생명을 보존하고자 하는 생명 본래의 능동적인 힘이다. 생명 본래의 능동적인 힘으로서의 이 저항성은 일종의 정치성을 불러오는데, 이때의 정치성은 저항으로서의 코나투스<sup>32)</sup>가 갖는 속성과 연루되면서 민중시의 저항성을 생명 차원에서 새롭게 읽어낼 수 있는 정치성이라고 할 수 있을 것이다.

### 3. 공존으로서의 코나투스, ‘틈’으로서의 단형 서정시

김지하 생명 사상의 발아는 그가 1975년 반공법 위반으로 네 번째 수감 중이었을 때 교도소 철창 아래 콘크리트와 철창 사이 풀씨가 날아 들어와 짝이 나고 잎이 나는 생명의 신비함을 보면서 생명에 관한 책들을 읽기 시작한 데서부터 비롯되었음은 널리 알려진 이야기이다.<sup>32)</sup> 이때부터 시작된 생명에 대한 탐구의 결과물로는 대표적으로 『밥』(1984), 『살

31) 김지하, 『남조선 뱃노래』, 자음과모음, 2012, 353쪽.

32) 김지하, 『타는 목마름에서 생명의 바다로』, 동광출판사, 1991, 16쪽.



림』(1987), 『틈』(1995), 『님』(1995), 『타는 목마름에서 생명의 바다로』(1991), 『생명과 자치』(1996)등의 저서를 들 수 있다. 이들 저서에는 대부분 생명에 대한 철학적, 사회·문화적, 정치·경제적인 내용이 주로 실려 있지만, 이 시기 그의 생명시학의 본령이라고 할 수 있는 ‘틈’의 시학적 원리도 담겨있다.

김지하 생명 사상의 성숙기라고도 볼 수 있는 이 시기에 자신이 추구해온 생명 사상과 생명시학을 연동하여 발표한 시집은 전기와 후기로 나누어 볼 수 있을 것이다. 초기는 ‘애린 찾기’<sup>33)</sup> 시절로 불리는 1980년대 중·후반의 시집을 들 수 있다.(『애린 1』(실천문학사, 1986), 『검은산 하얀방』(분도출판사, 1986), 『애린 2』(실천문학사, 1986), 『별밭을 우리르며』(동광출판사, 1989) 등이 여기에 속한다.) 후기는 ‘생명 찾기’ 시절로 불리는 1990년대부터 2000년대 초기까지의 시집을 들 수 있는데(『중심의 괴로움』(솔, 1994), 『花開』(실천문학사, 2002), 『절, 그 언저리』(창비, 2003), 『유목과 은둔』(창비, 2004)) 등이 여기에 속한다.), 후기에 속하는 시집에는 자신의 생명사상을 문예미학과 연계하여 시 창작의 원리로 구현한 작품이 중심을 이룬다. 이 시집들에 나타난 내용과 형식을 관통하는 시학은 ‘틈’의 사상을 중심으로 전개되는데, 이 ‘틈’은 ‘신명’과 함께 김지하 생명시학의 핵심적인 요소가 된다. 신명의 생명시학을 통해 장광설 형식의 담시가 탄생되었다면, 틈의 생명시학을 통해 절제와 여백의 형식인 단형 서정시가 새롭게 출현한 것이다.

김지하의 정의에 의하면 생명은 실체가 아니라 생성이다. 생성으로서의 생명은 한 순간도 머무르지 않고 모든 것과의 관계 속에서 끊임없이 변화하는데, 관계 속의 변화는 시공 생성의 원리이자 역(易)의 원리이다. 시공 생성 원리로서의 생명은 네거티브 엔트로피를 섭취하여 엔트로피

33) 홍용희는 김지하의 시 세계를 세 단계로 나누어 <애비 찾기>, <애린 찾기>, <생명 찾기>의 도정으로 구분한 바 있다. (홍용희, 『김지하 문학 연구』, 시와시학사, 2000, 237쪽.)

의 최고 증대 면인 무질서 속에서도 다핵적으로 분산, 해체하면서 동시에 근원적이고 새로운 차원에서 고도로 질적인 유기화, 복잡화를 성취하는데, 그것은 분산, 확산하면서 동시에 제 안으로 수렴하여 비가역적 물리 과정 속에서 동시에 질적으로 가역적인 것이다.<sup>34)</sup>

한편, 생명 생성의 원리로서의 역(易)은 대립된 양극(해체와 유기화, 분산과 수렴) 사이에서 상보적인 균형을 유지하게 한다. 그러나 살아있는 생명의 이중성, 그 양극은 언제나 ‘기우뚱한 균형’을 이루며 생성한다. 이 상보적 균형의 ‘기우뚱함’에서 틈이 열리고 생명은 틈을 조건으로 활동하는데, 틈이 없는 생명은 팽창하거나 확산하지 못한다. 틈을 일종의 생명 적응 기제로 본 김지하의 물질에 상태나 입자의 변화가 가해졌을 때 이 틈도 변함으로써 이 틈의 변화와 함께 입자 사이의 무수한 새로운 질서 형성의 신호가 발산되며 새로운 차원으로 생명이 진화된다고 언급한다. 그래서 틈이 없으면 생명은 확산하거나 팽창하지 못하고 소멸한다고 본다.<sup>35)</sup>

생성으로서의 생명의 원리가 역(易)에 있다 할 때의 이 역(易)은 ‘바꾸다’, ‘고치다’, ‘교환하다’, ‘새로워지다’의 뜻을 지니고 있다. 따라서 김지하의 이같은 틈 사상은 앞서 살펴본 것처럼 각 생명체는 자신의 어떤 부분들을 버리고 다른 개체들을 받아들임으로써 자신의 재생과 교환을 지속적으로 재합성해나간다는 공존의 코나투스 개념과 상통하는 생명

34) 김지하, 『생명과 자치』, 솔, 1996, 43~44쪽. 김지하의 이같은 입장은 슈뢰딩거의 ‘음(陰)’의 엔트로피와 유사한 개념으로 볼 수 있다. 슈뢰딩거에 의하면 살아있는 유기체는 계속해서 자체 내의 엔트로피를 증가시켜 죽음을 뜻하는 최대 엔트로피의 위험한 상태로 다가가는 경향을 나타내게 된다. 그러므로 유기체는 환경으로부터 계속하여 음(陰)의 엔트로피를 얻어야 죽음에서 멀리 벗어나 살아있을 수 있다. 따라서 죽음으로의 이행을 지연시키는 살아있는 유기체의 신비하고도 탁월한 재능은 음의 엔트로피의 흐름을 자신에게 끌어당겨서, 살아가느라고 만든 엔트로피의 증가를 보상하여 비교적 낮은 엔트로피 수준에서 일정하게 자신을 유지하는 것이라며 슈뢰딩거는 “모든 생명은 음(陰)의 엔트로피를 먹고 산다”고 본다. (에르빈 슈뢰딩거, 『생명이란 무엇인가』, 서인석·황상익 옮김, 한울, 2001, 345~347쪽.)

35) 김지하, 『생명과 자치』, 솔, 1996, 175~176쪽.

원리로 볼 수 있다. 스피노자는 개체성을 원자적 실체 또는 외부와 대립한 내부로서의 개체가 갖는 환원 불가능한 고유성으로 보지 않았다. 오히려 개체들이 맺는 복잡한 인과관계가 그 개체들의 형성 자체에 함축된 결과라고 본다. 이러한 의미에서 모든 개체들은 관개체적이라고 볼 수 있는데, 이는 개체들이 다른 개체들과 연합함으로써 상위의 개체를 만드는 과정으로서, 스피노자는 이 관개체성(trans-individuality)을 생명 유지의 근본적인 것으로 보았다.<sup>36)</sup>

이 관개체성에 따르면 모든 개체들은 서로를 변양하고 서로 뒤섞인다. 왜냐하면 이들은 자신을 구성하는 부분들을 교환하기 때문이며, 그들은 분해되고 합성되며 상대적으로 자율적인 통일체들로 재합성되기 때문이다. 그러나 재합성된 통일체라 해서 이 개체가 완결되고 고정된 것은 결코 아니다. 어디까지나 과정에 불과한 것이다. 따라서 각 개체의 해체 또는 탈구축 과정에는 연속적으로 재합성 또는 재구축 과정이 중첩된다는 것을 전제한다는<sup>37)</sup> 스피노자의 공존으로서의 코나투스 개념은 김지하의 틈 사상과 동일한 궤도 위에 놓인 것으로 볼 수 있다. 김지하는 어떤 단위 생명체가 다른 단위 생명체와 접촉함으로써 끊임없이 어떤 새로운 생명체를 탄생시킨다는 것, 그래서 탄생된 생명체가 다른 생명체에게 접촉을 시도했던 좀 더 적극적인 생명 활동의 주체에게로 돌아온다는 것이 바로 자기의 종(種)을 유지·발전시키는 것이며, 자기가 살기 위해 주변에 있는 것들과 의존적 관계를 이루며 진화해나가는 것이 틈이 활동하는 방식이어서 모든 생명은 스스로 살아가기 위해 틈을 창출할 수밖에 없다고 보았다.<sup>38)</sup>

틈이 있어야 생명의 생성이 가능하다는 김지하의 틈 사상은 이 시기의 시 쓰기에도 반영되어 ‘틈의 시학’에 바탕을 둔 시 형식은 담시와는 달

36) 서동욱, 진태원 역음, 『스피노자의 귀환』, 민음사, 2017, 493쪽.

37) 에티엔 발리바르, 앞의 책, 2005, 226~227쪽.

38) 김지하, 『생명과 자치』, 숲, 1996, 175~176쪽.

리 여백과 행갈이 중심의 시적 언어로 이루어진다. 말과 말, 연과 연, 행과 행 사이를 벌림으로써 말로 드러낼 수 없는 원 이미지가 스스로 드러나게 해 독자의 상상력이 개입할 수 있는 여지를 준다는 틈의 시학적 원리는 언어의 그물망으로부터 틈을 내어 그 틈 안에 우주적 생명이 서로 연결된 크고 새로워진 삶을 드러내고자 함에 있다.<sup>39)</sup>

이러한 ‘틈’의 시학은 대체로 세 가지 차원에서 김지하의 틈 사상과 교호작용을 하고 있다고 볼 수 있다. 첫째, 틈이 없는 생명은 팽창하거나 수축하지 못하며, 생명의 역사는 틈이 점점 커지는 진화의 과정이라고 본 김지하는 언어에 틈과 여백을 줌으로써 분산과 소방(疏散)의 양식을 추구한다. 둘째, 김지하에 의하면 생명 생성의 근원은 역(易)인데, 이는 ‘활동하는 무(無)’<sup>40)</sup>로 인해 생명이 운동과 변화를 거듭한다는 것을 뜻한다. 틈은 곧 ‘활동하는 무(無)’라고도 할 수 있는데, 무(無)가 활동하기 위해서는 여백이 필요하며 이 여백을 통해 만들어지는 틈에 의해 시의 행갈이가 결정되고 서정이 형성된다. 셋째, ‘없음’(무(無), 비어 있음)에 기초하는 것이 생명의 본질이라면, 시 형식에 있어서도 이미지의 풍요와 언어의 사치를 경계하고 ‘무(無)’, ‘공(空)’, ‘허(虛)’에 토대를 둔 미학적 규범이 필요하다.<sup>41)</sup>

## ① 사랑은 틈

39) 김지하, 『틈』, 솔, 1995, 122쪽.

40) 김지하가 말하는 ‘활동하는 무(無)’란 양자론에서 말하는 에너지로 가득한 허공의 개념으로부터 따온 것으로, 이때의 허공은 노자의 허(虛)나 기학의 태허(太虛), 불교의 공(空)의 세계라고 할 수 있다. 엄청난 에너지로 가득 찬 허공은 우주생명의 기(氣), 일기(一氣)라고 할 수 있는 활동하는 무(無)에 의해 움직인다고 봄으로써 이것은 활동하고 생성하는 자유, 창조하고 진화하는 생명 자체의 자유라고 언급한다. (김지하, 『생명과 자치』, 솔, 1996, 136쪽)

41) 김지하의 틈 사상과 틈의 시학적 원리와의 교호 작용에 대한 내용은 「김지하 시에 나타난 ‘틈’사상의 시학적 원리와 시적 현현(顯現)」(김난희, 『국제어문』 56집, 2012, 12, 234~236쪽)참조.

내 안에서 벌어지는  
꽃 이파리 하나  
햇살 비쳐들고  
바람 불어오고

별이 오고 또 나비가 오고

흰 구름 흐르다 흐르다  
밤이면

푸른 별자리들 기울어  
이슬 내리고  
사랑은  
틈

거리에서도  
아아  
너로 하여  
나

우주에 살고.

「틈 2」전문 (김지하, 『화개(花開)』, 실천문학사, 2002)

② 정발산 아래  
아파트  
아파트 속에 갇힌  
나  
내 속에 정발산  
정발산 속엔 또

해와 달과 별과 바람

나 이제 거리에서도 살고  
벽 너머에 이웃에 살고  
나 아닌  
나를 살고

(후략)

「정발산 아래」 중에서(김지하, 『중심의 괴로움』, 솔, 1994)

위의 시들은 주로 단형의 서정시로 분류되는데, 이때의 시 형식을 보면 한 행에 3단어 이상 실리지 않으며, 한 연은 3행 이상 되지 않는 단형 구조가 주류를 이룬다. 형용사, 부사 등의 수식어는 거의 사용되지 않는다. 이러한 시 형식과 관련하여 김지하는 언어란 사물을 인식하게 하는 일종의 그물줄인데, 그 줄에 감겨버리면 언어 기호에 지배당하기 십상이기 때문에 그물의 줄과 줄 사이에 있는 틈을 확대시켜 줌으로써 이탈할 수 있는 시를 시도한 것이라고 설명한다. 이 시학에 따르면 김지하에게 시라는 것은 읽는 사람의 마음이 크게 열려서 어떤 독특하고 새로운 상상력이 움직일 수 있도록 틈을 여는 것이며 틈을 통해 무(無)가 활동하게 하는 것이다. 그렇게 함으로써 “언어의 틈과 여백에 우주의 침묵이 서식한다”<sup>42)</sup> 는 김지하만의 서정시학이 형성된다. 이는 “시장의 다성적인 탈중심화에 우주 생명의 분류가 흐른다”는 담시와는 대별되는 또 다른 생명시학이다.

①에서 언급되고 있는 틈은 곧 사랑이다. 내 안에서 벌어지는 꽃 이파리 하나에 햇살이 비추고 바람도 불어온다. 별이 오고 나비도 온다. 흰 구름이 흐르고 밤이면 푸른 별자리들 기울어 이슬 내린다. 이 모든 광경

---

42) 김지하, 『틈』, 솔, 1995, 104쪽.

은 사랑이라는 틈이 만들어낸 것이다. 왜냐하면 이 광경은 이것을 아름답다고 볼 수 있는 사랑이 전제되어야만 비로소 내 눈 앞에 전개되는 것인데 틈이 없으면 이 사랑은 생겨나지 않는다. 마음에 틈이 있어야 사랑이 생기는 것이고 그 사랑으로 인해 비로소 이 광경은 아름답게 느껴지기 때문이다. 틈으로 인해 생긴 사랑은 “거리에서도/아아/너로 하여/나/우주에 살고”에서 볼 수 있듯이 ‘너’와 ‘내’가 서로 만나는 ‘거리’에서도 썩든다. 나와 너는 분리되어 존재하는 개체가 아니라 ‘우주’에 함께 사는 존재다. 아니, 오히려 ‘나’는 ‘너’로 인해 우주에 살 수 있는 존재이다. 이 사랑을 깨우치게 하는 것이 바로 틈이라는 ‘공생’의 원리이다. 이를 통해 너도 살고, 나도 살고, 우주도 함께 산다는 것이다, 그러나 이는 선부른 동화(同化)로부터 비롯된 것이 아니다.(이 시에서 동일화를 가져올 수 있는 수식어가 극도로 배제된 이유를 상기하자.) 그것은 나와 너와 우주의 틈 사이만큼 시행과 시어 사이의 벌어진 행간에서 무(無)가 활동하는 여백, 즉 틈 속에서 가능한 원리라는 것을 감지하는 틈의 시학을 통해 보여주고자 한 것이다.

②의 시 역시 수식어는 전면 배제된 채 명사 위주로 이루어져 있다. 사물을 명명하는 명사와 그 명사를 연결하는 ‘살다’라는 동사만이 제시되고 있다. 그러나 1연에서의 “속에”의 반복과 2연에서의 “살고”의 반복이 드러내는 의미를 추적해보면 정발산과 아파트와 나는 하나의 시공에 동시에 존재하는 생명체로 의미화 된다. 아파트라는 시멘트 인공물 안에서 살고 있지만, 내 안에 정발산과 꽃과 달과 별과 바람이 모두 있기 때문에 아파트도, 꽃도, 별도, 바람도 모두 똑같은 하나의 생명체인 것이다. 그렇기 때문에 나는 이제 거리에서도 살고, 벽 너머 이웃에서도 살고, 나 아닌 나를 살 수 있게 된다. 틈 속에서 활동하는 무(無)에 의해 인공적인 삭막한 신도시는 이제 모두가 그물코처럼 연결되는 곳으로 새롭게 생성된다. 이러한 관계 속에는 위계도 없고 중심도 없다. 바로 틈의 사유로 인해 우주적으로 서로 연결된 크고 새로워진 삶이 열리는 것이다. 따라

서 이 틈의 사유는 당연히 중심으로부터의 이탈, 중심으로부터의 분산을 불러올 수밖에 없다.

③ 봄에  
가만 보니  
꽃대가 흔들린다

흙 밑으로부터  
밀고 올라오던 치열한  
중심의 힘

꽃피어  
퍼지려  
사방으로 흩어지려

괴롭다  
흔들린다

나도 흔들린다

내일  
시골 가  
가  
비우리라 피우리라

「중심의 괴로움」 전문, (김지하, 『중심의 괴로움』, 솔, 1994)

위 시는 흙 밑으로부터 치열하게 올라오는 힘이었던 꽃대가 자신의 생명을 꽃으로 피게 하고, 그 생명을 널리 퍼트리기 위해 사방으로 흩어질



때 흔들리는 생명의 원리를 다룬 시라고 볼 수 있다. 꽃대라는 중심을 통해 자신의 생명을 한껏 피워 올린 꽃은 이제 그 중심으로부터 벗어나 사방으로 흩어져서 자신의 생명을 새롭게 변화시켜야 하는 존재이다. 꽃대는 온 힘을 밀어 올려 꽃이 피기까지의 순간까지만 한 생명의 중심이었다. 그러나 자신의 생명을 퍼트리기 위해서는 그 중심을 버리고 비워야만 한다. 한때 자신의 중심이었던 힘으로부터 벗어난다는 것은 자신의 일부(혹은 상당 부분)를 버려야 하는 것이므로 괴로울 수밖에 없다. 이 괴로움을 극복해야만 하는 것이 생명의 유지 원리라는 것을 알기 때문에 시적 주체는 “내일/시골 가/가/비우리라 피우리라”는 다짐을 힘주어 표명한다. 여기서 “가”의 반복에 주의할 필요가 있다. 뒷행의 “가”가 한 번 더 반복됨으로써 비울 수밖에 없음을, 그래야만 피울 수 있다는 생명의 원리가 한 번 더 되새김되고 있다. 생명의 원리에 대한 이러한 자각은 소방(疏放)의 언어로 형식화되는데, 이는 곧 하나의 개체는 다른 개체와의 관계 속에서 새롭게 생성되고 유지된다는 생명시학의 문법이라고 할 수 있을 것이다.

### Ⅲ. 결론

본고에서 필자는 스피노자의 코나투스가 보존과 공존이라는 이중성을 구조화한 생명의 원리라면, 김지하의 역(易)이라는 상보성의 원리도 보존으로서의 신명과 공존으로서의 틈의 이중성을 보여주는 생명의 원리로 볼 수 있다는 점에 착안하여 김지하의 생명시학과 시적 언어를 살펴 보았다. 김지하의 생명시학과 시적 언어는 그의 시력(詩歷)에 따라 구분되는 특정 시기의 것이라기보다는 그가 일관되게 추구하고 탐구해왔던 생명사상과 연계되어 지속적으로 변용되어온 것으로 볼 수 있는데, 이를 크게 나누어보면 신명 시학, 틈의 시학, 올려 시학으로 볼 수 있을 것이다. 그리고 이 세 가지 시학은 나중에 ‘흰 그늘’의 통합적인 생명시학으

로 수렴되면서 체계화되는데, 본고에서는 신명 시학과 틈의 시학을 중심으로(올려 시학은 역사적이고, 사회문화적인 담론이 강해서 스피노자의 코나투스과 연계시켜 살펴보는 데는 일정 정도 한계가 있어 본고에서 보류하였음은 서론에서 밝힌바 있다.)김지하의 생명 시학과 시적 언어가 스피노자의 코나투스과 어느 지점에서 상통할 수 있으며, 그 시사점은 무엇인지 살펴보려고 했다.

그 결과, 무엇보다 김지하 생명사상의 핵심이라 할 수 있는 생명의 이중성(역(易)이라는, 혹은 불연기연(不然其緣)이라는), 즉 ‘동시적 공존 차원의 이중성’원리가 단지 김지하만의 생명론에 국한된 것이 아니라(물론, 여기에는 전통적인 동양의 생명론과 동학의 사상이 담겨 있다.) 서구의 근대 철학자인 스피노자의 사상과도 연결고리를 가지고 있음을 해명할 수 있었으며, 이를 통해 김지하의 생명시학이 생명의 보편성을 바탕으로 한 시적 언어의 창안에 있었음을 밝혀볼 수 있었다. 또한 17세기 근대 철학자였던 스피노자의 코나투스 이론이 현대의 네오 스피노자 철학과 연결되면서 새로운 정치,경제,사회문화 담론으로 거듭나고 있듯이 김지하의 생명시학도 정치·경제, 사회문화 차원에서 새로운 의미 생성의 장소가 될 가능성도 생각해볼 수 있었다. 이는 넓게 보면 인간중심주의에서 비인간으로까지 넓혀서 생명을 생각하는 포스트휴먼 차원과도 연계시켜 볼 수 있는 문제이다. 그런 점에서 인류세(anthropocene)라는 시대명과 함께 보다 가깝게 다가온 전 지구적 곤경으로 ‘생명’에 대한 다각적인 차원의 검토가 필요한 시기에 김지하의 생명 시학과 시적 언어를 살펴본다는 것은 생명에 대한 사유와 시적 언어가 우리 시사(詩史)에서 어떻게 존재해왔는가를 점검하고, 도래할 시의 전망을 가늠해 본다는 점에 그 의의가 있을 것이다. 본고에서 미처 다루지 못한 ‘올려 시학’은 ‘신명 시학’, ‘틈의 시학’과 어떻게 연루되면서 ‘흰 그늘’이라는 생명의 이중성으로 수렴되는지 다른 지면을 통해 살펴보려고 한다.

## 참고문헌

- 김지하, 『五賊』, 솔 출판사, 1993.
- \_\_\_\_\_, 『김지하의 문예이론』, 국학자료원, 2013.
- \_\_\_\_\_, 『틈』, 솔 출판사, 1995.
- \_\_\_\_\_, 『흰 그들의 미학을 찾아서』, 실천문화사, 2005.
- \_\_\_\_\_, 『민족의 노래, 민중의 노래』, 동광출판사, 1984.
- \_\_\_\_\_, 『남조선 뱃노래』, 자음과모음, 2012.
- \_\_\_\_\_, 『밥』, 분도출판사, 1984.
- \_\_\_\_\_, 『남조선 뱃노래』, 자음과 모음, 2012.
- \_\_\_\_\_, 『타는 목마름에서 생명의 바다로』, 동광출판사, 1991.
- \_\_\_\_\_, 『생명과 자치』, 솔출판사, 1996.
- \_\_\_\_\_, 『중심의 괴로움』, 솔출판사, 1994.
- 권혁웅, 『미래파』, 문학과지성사, 2005.
- 김기명, 「스피노자의 ‘다중’개념의 민중신학적 함의」, 성공회대학교 석사학위 논문, 2006.
- 김난희, 「김지하 시에 나타난 ‘틈’사상의 시학적 원리와 시적 현현」, 『국제어문』 56집, 2012, 229~261쪽.
- 김성도, 『기호, 리듬, 우주』, 인간사랑, 2006.
- 박수경, 「김지하의 생명미학연구(1)」, 『시민인문학』 제8호, 경기대학교인문대학, 2000, 219~249쪽.
- 박애리, 「김지하 시 연구; 생명사상을 중심으로」, 한남대학교 박사논문, 2009.
- 박정호, 「명상과 변혁의 통일로서 김지하의 생명 사상」, 『시대와 철학』 제19권 1호, 2008, 171~202쪽.
- 이병금, 「김지하 서정시의 생명사상 연구」, 경희대 박사논문, 2010.
- 연효숙, 「들뢰즈에서 감각의 힘과 공감각의 논리」, 『헤겔연구』 41호, 2014, 169~196쪽.
- 윤지영, 「쥘리앙스의 정치학을 위한 시론」, 건국대 몸문화연구소 콜로키움 발제문, 2014, 1~16쪽.
- 이형권, 「김지하의 생명시와 생명시론」, 『한국문학이론과비평』 7, 한국문학이론과비평학회, 2000, 211~234쪽.
- 임동환, 「생성의 사유와 ‘무’의 시학; 김지하 시세계 연구」, 서강대학교 박사논문, 2004.
- 정 훈, 「『花開』에 드러난 시적 언어와 사상의 문제- <不然其然>과 <和靜>의 논

- 리를 중심으로」, 『동남어문집』 제23집, 2007, 199~215쪽.
- 홍영미, 「스피노자의 코나투스 이론」, 『철학연구』 73, 철학연구회, 2006, 21~42쪽.
- 홍용희, 『김지하 문학 연구』, 시와시학사, 2000.
- B.스피노자, 『에티카』, 황태연 옮김, 비홍출판사, 2014.
- 에르빈 슈뢰딩거, 『생명이란 무엇인가』, 서인석·황상의 옮김, 한울, 2001.
- 에티엔 발리바르, 『스피노자와 정치』, 진태원 옮김, 그린비출판사, 2005.
- 질 들뢰즈, 『감각의 논리』, 하태환 역, 민음사, 2008.

## Jiha Kim's Life Poetics and Poetic Language Seen through Spinoza's Conatus

Kim, Nan-Hee

The purpose of this study is to read Kim Ji-ha's Life Poetics and his poetic language anew through Baruch de Spinoza's concept of conatus. If Spinoza's conatus is the principle of life that structured the duality of preservation and coexistence, Jiha Kim's principle of complementarity called 易 can also be seen as the principle of life that shows the duality of 'sinmyeong' as resistance and 'teum' as symbiosis. Kim Ji-ha's Life Poetics and poetic language can be seen as having been continuously transformed in connection with the idea of life that he has consistently pursued and explored, rather than being of a specific period distinguished by his poet career. This can be seen as the poetics of Shinmyeong, the poetics of Teum, and the poetics of Yulyeo. These three poetics are later systematized as they converge into the integrated life-poetics of 'white shade'. In this paper, focusing on the poetics of sinmyeong and the teum, at what point can they be in common with Spinoza's conatus, and what are their implications wanted to take a look. The dual attributes of conatus, preservation and coexistence, are essentially in line with Kim Ji-ha's core element of life thought, 易 or 不然其緣. Based on this point, in this paper, 'Shinmyung Poetics' in the 1970s and 1980s was examined as a conatus of preservation, and 'poetics of teum' from the 1990s to the early 2000s as a conatus of coexistence. This will be an opportunity to interpret Kim Ji-ha's life-poetics and poetry from a different perspective, and it will be an opportunity to more actively explain Kim Ji-ha's life-poetics and poetic language in the relationship with Spinoza's Conatus.

Keywords : Baruch de Spinoza, Conatus, Preservation, Coexistence, Kim Ji-ha, Life Poetics, Poetic language, Shinmyung, Popular narrative poetry, Teum, Short-form lyric poetry

투고일: 2023. 07. 14./ 심사일: 2023. 08. 13./ 심사완료일: 2023. 08. 14.

# BTS 뮤직비디오의 신화적 기호작용

김보현\*

## 【 차례 】

- I. BTS <IDOL>에서 한국적인 것
- II. BTS <IDOL>에서 한국적이지 않은 것
- III. BTS의 K-Pop과 Pop
- IV. BTS-ARMY의 뒤통세미오시스
- V. BTS-ARMY의 신화성

## 국문초록

BTS의 <IDOL> 뮤직비디오는 선진국을 두루 모방한 혼종적인 K-pop의 제작 전략을 넘어서 ‘한국적임’을 시각적으로 명확히 표현했다. 그리고 한국 그룹으로서 한국문화의 자긍심 및 정체성을 아낌없이 과시하고 있다고 극찬받았다. 이 비디오에 대해 이 같은 평가는 매우 타당해 보인다.

그러나 <IDOL> 뮤직비디오가 한국적이기만 한 것은 아니다. 아프리카적이기도, 유럽적이기도, 아랍적이기도, 아메리카적이기도 하다. 뿐만 아니라 <IDOL>의 가사는 스스로를 아이돌이나 아티스트로 규정하거나 한정하기를 거부한다. 가사에서 드러나는 자기규정에 대한 거부는 K-pop이 무엇인지, 나아가 Pop이 무엇인지에 대한 질문을 던지는 일로 확장된다.

BTS의 <IDOL> 뮤직비디오를 비롯하여 그들의 공연이나 노래에 담긴 메시지들은 마치 신화처럼, 팬들로 하여금 자신의 삶에서 가장 중요한 의미를 발견하도록 만든다. <IDOL> 가사가 ‘타인의 규정에 얽매일 필요 없다, 내 존재 자체가 가치 있음을 인지하자, 지금 여기에 살고 있는 내 삶을 긍정하자’고 말하고, <IDOL> 뮤직비디오가 ‘나의 국적이나, 종교와 인종이 나를 가둘 수 없다’는 것을 보여주는 것처럼 말이다.

---

\* 단독저자, 충북대학교 초빙교수, [bhyuny@hanmail.net](mailto:bhyuny@hanmail.net)

나아가 BTS의 연행을 수용하는 팬(ARMY)의 활동들은 BTS-ARMY의 이야기와 상호작용하는 과정이자 그 결과물이다. 이 상호작용에는 개별적 아미들의 서로 다른 실천과 믿음이 포함되고, 이러한 개별적 실천과 믿음이 BTS-ARMY의 수행을 신화적인 것으로 만든다.

열쇠어 : BTS(방탄소년단), <IDOL>, 뮤직비디오, 신화적, 기호작용

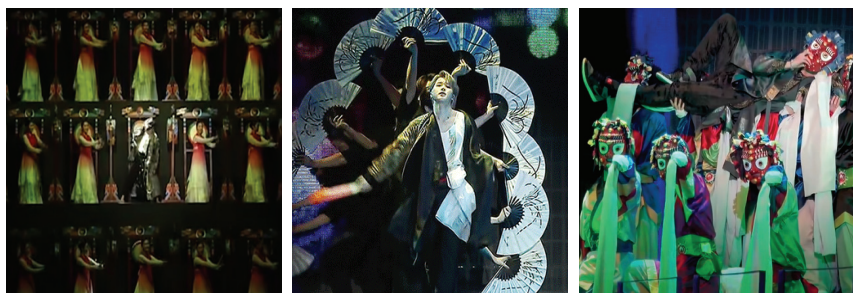
## I. BTS <IDOL>에서 한국적인 것

김영대 평론가는 <IDOL>(2018)의 티저 영상이 공개된 순간을 잊을 수 없다고 한다. 티저 영상의 뽕과리, 팔작지붕, 얼췌가 어우러진 이 곡의 한국성이 BTS가 자신의 뿌리와 정체성이 무엇인지를 고민하고 있음을 확인시켜 준다는 것이다.<sup>1)</sup> 나아가 <IDOL>에 대한 세계의 인정은 기존의 ‘무국적’이고 ‘초국가적’인 선진국 사운드를 두루 모방한 혼종적 K-pop의 제작 전략을 넘어서 ‘한국적인 것’을 시각적으로 전면화했다고 극찬한다. 2018년 MMA(Melon Music Awards) 공연에 대해서는 한국적 전통을 극대화하고, 한국 그룹으로서 한국문화의 자긍심 및 정체성을 아낌없이 과시하고 있다고 평가하였다.<sup>2)</sup> <IDOL>(2018)의 티저 영상과 MMA <IDOL> 공연(2018)을 ‘한국적’이라고 평가하는 것은 매우 타당해 보인다. 2018년 MMA에서 BTS <IDOL> 공연은 이전의 생방 무대를 비롯, 기존의 이이돌 무대와 달리 매우 한국적이었다. 제이홉의 세복춤[삼고무(三鼓舞)]으로 시작해서, 지민의 부채춤과 정국의 탈춤으로, 정국의 탈춤이 목중탈문으로 등장하는 사자춤과 풍물놀이 한판으로 이어지는 2분 40초간의 도입부는 BTS가 그들의 정체성이 ‘한국적인 것’에 있음을 표방하고 있다고 단정해도 될 만했다. MMA의 <IDOL> 무대는 뮤직비디오 티저 영상의 확장판으로 손색이 없었다.

1) 김영대, 『BTS: The Review 방탄소년단을 리뷰하다』, 알에이치코리아, 2019, 286쪽.

2) 같은 책, 290쪽.





[그림 1] <IDOL> 2018 MAMA 공연

뮤직 비디오(이하 MV)를 구성하는 요소들 중에 MV가 드러내고자 하는 바를 한눈에 파악하게 하는 것은 시각적인 요소들이다. 한국인으로서 <IDOL>의 MV를 보게 되면 가장 눈에 띄는 것은 그림1이나 그림2와 같은 이미지들일 것이다. 이러한 이미지는 티저 영상을 보고 기대한 <IDOL>의 정체성과 부합한다. 한국의 대중가요에 전통음악이나 이미지들을 활용한 경우가 없지는 않지만,<sup>3)</sup> 당시의 기준에서 <IDOL> MV만큼 명확하게 드러나는 시도는 아니어서, 이 MV에 ‘한국문화의 정체성과 자긍심을 드러내는’ 등의 위상을 부여하는 것은 일견 타당해 보인다.

전통적 주거 양식 중 하나인 팔작지붕, 전통 의상인 한복, 전통무 사자춤, 민화에 등장하는 호랑이, 이야기에 등장하는 달토끼, 전통적 채색법으로 그려진 수묵화(산수화), 번치 않는 단심을 상징하는 소나무, 현재의 국화(國化)인 무궁화, 조선시대에 창제된 자랑스러운 문화유산이자 현재의 표현 수단인 한글 등에서 ‘한국적’이라는 의미 요소가 아니면 어떤 의미 요소를 도출할 수 있을까? 이 노래의 의미가 무엇이든 그림2와 같은 시각적 요소들이 심심찮게 나타난다면, 또한 이를 감상하고 평가하는 자가 한국 사람이거나 한국의 전통문화에 익숙하다면, 이 이미지들이 모두 과거나 현재 혹은 과거부터 지금까지의 한국적 정체성을 설명하는 데 사용되고 있음을 즉각적으로 인지할 것이다.

3) 서태지와 아이들의 2집 <하여가>, 이상은의 6집 <공무도하가> 등이 이에 포함된다.



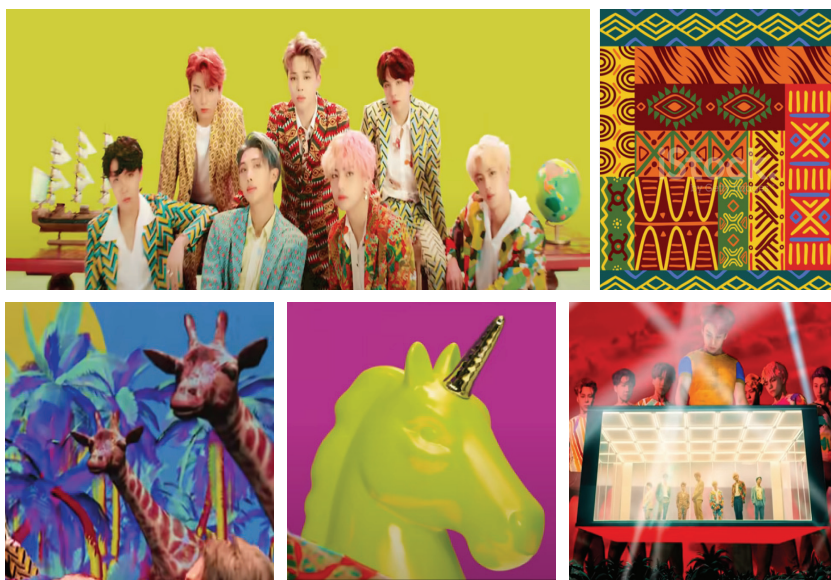
[그림 2] <IDOL> 공식 뮤직 비디오 : 한국적인 것

시각적 이미지뿐만 아니라 리듬, 조성, 음색 등으로 인지되는 음악적 정체성도 마찬가지다. <IDOL>에는 아이돌과 무관해 보이는 전통적 악기 소리나 추임새와 같은 소리를 적극적으로 활용한다. ‘덩기덕쿵더러라’, ‘얼쑤’와 같은 소리 역시 대체로 무국적임(혹은 서구적임)을 표방하는 ‘아이돌 그룹’과 연동되면 그 자체로 생소하여 전경화될 수밖에 없다. 이것이 악기 소리나 추임새임을 이미 알고 있는 한국인의 귀에는 익숙하면서도 인상적인 소리일 것이며, <IDOL>을 BTS가 자기 정체성을 ‘한국적인 것’으로 규정하고 ‘자신이 한국인임을 표방하는’ 노래로 평가하는 것이 과언이 아니라고 판단하게 되는 것이다.

## II. BTS <IDOL>에서 한국적이지 않은 것

그러나 <IDOL> MV에는 ‘한국적’인 것들만 존재하는 것은 아니다.

여기에는 그림3과 같은 ‘한국적’인 것들과 함께 여러 대륙을 연상시키는 이미지들이 존재한다. 아프리카 패턴을 활용한 의상과 아프리카 대륙에 사는 기린, 열대의 야자수, 남아메리카에 서식하는 라마, 유럽식 혹은 아랍식 아치 회랑, 유럽의 대표 동화 백설 공주와 상상 동물 유니콘, 미국의 할리우드에서 탄생한 영웅들. 이러한 것들이 ‘한국적인 것’들과 함께 나열되어 있다.



[그림 3] <IDOL> 공식 뮤직 비디오 : 한국적이지 않은 것

이 이미지들은 티저 영상으로 기대되는 <IDOL>에 대한 가치 부여, 이를테면 ‘한국적 정체성을 표방하는 것’이라는 판단이 올바른지 질문을 던진다. 뿐만 아니라 <IDOL>에는 아프리카 하우스(GQOM)라는 비트, 힙합, 일렉트로닉(EDM)한 것들, 일명 pop적인 것들도 접목되어 있어, 악곡이나 리듬의 측면에서도 한국적인 것이 전부가 아님을 들려준다.

<IDOL> 공연 및 뮤직 비디오의 시각적 요소와 음악적 요소가 ‘한국

적’이라는 의미적 요소를 명확히 드러내고 있음을 부정할 수는 없다. 그러나 <IDOL>에는 한국적이지 않은 이미지들이 한국적인 것보다 더 넓게 자리한다. 우리는 여기서 다시 질문할 수 있다. <IDOL>의 ‘한국적’임이 한국적 정체성을 표방하는 것인가. 아마도 <IDOL>의 대답은 “아니”일 것이다. 그들은 한국적인 것과 아프리카적인 것, 아메리카적인 것, 그 밖의 다른 모든 것들을 동등한 위치에 놓는다. <IDOL> MV는 말한다. ‘나는 한국적이기도, 아프리카적이기도, 아랍적이기도, 아메리카적이기도 하다.’

You can call me artist. You can call me idol.

아님 어떤 다른 뭐라 해도, I don't care.

I'm proud of it. 난 자유럽네. No more irony. 나는 항상 나였기에.

손가락질 해. 나는 전혀 신경 쓰지 않네. 나를 욕하는, 너의 그 이유가 뭐든 간에.

I know what I am. I know what I want.

I never gon' change. I never gon' trade. **Trade off.**

뭘 어찌고 저찌고 떠들어대서? I do what I do. 그니까 넌 너나 잘하셔!

You can't stop me lovin' myself. 얼썬 좋다. 지화자 좋다.

<중략>

I love myself. I love my fans. Love my dance and my what.

내 속 안엔, **몇 십 몇 백 명의 내가** 있어.

**오늘 또 다른 날** 맞이해 어차피 **전부 다 나**이기에 고민보다는 강 달리네.

Runnin' man.

You can't stop me lovin' myself. I'm so fine **wherever** I go.

가끔 멀리 돌아가도. It's okay. I'm in love with my-my myself.

<IDOL> 가사는 “당신들은 나를 아티스트라고 부를 수도, 아이돌이라고, 그 다른 어떤 명칭으로도 부를 수 있”지만, “나는 당신들이 뭐라 부르건 상관없다.”고 말한다. 누가 나를 어떻게 부르는 것이 그다지 중요하지 않은 것이다. 내가 무엇이고, 내가 무엇을 원하는지 안다면, 누가 나

를 무엇이라고 부르던 그 부름들이 나를 바꿀 수 없다는 것이다. 그렇다고 화자 ‘나’는 자신의 정체성을 단일한 것으로 규정하지는 않는다. “내 속에는 몇십 몇백 명의 내가 있”고, 오늘의 ‘나’와 내일의 ‘나’가 같지 않으며, 자신이 어디에 있건, 길을 찾지 못해 자신의 위치를 찾지 못해도 그 전부가 모두가 다 ‘나’이므로 “괜찮다”고 말한다. 결국 누가 나를 무엇으로 부르건 그것은 나의 일부일 수도, 일부가 아닐 수도, 일부이지만 내가 부정하는 것도 가능하다. 나는 그들이 말하는 자이기도 하며, 다른 자이기도 하다. 아티스트인 나, 아이돌인 나, 한국인인 나, Pop을 부르는 나, 한국어로 노래하는 나, 영어로 노래하는 나, 헐리우드 영웅의 옷, 동화 캐릭터 티, 아프리카 패턴의 양복, 한복을 입은 나도 모두 다 ‘나’인 것이다.

### Ⅲ. BTS의 K-Pop과 Pop

아티스트, 아이돌, 과거의 나, 현재의 나, 여기에 있는 나, 거기에 있는 나가 뒤섞인 것이 나이고, 한국적인 것, 아프리카적인 것, 아랍적인 것, 아메리카적인 것, 유럽적인 것들이 뒤섞인 것이 <IDOL>인 것처럼, 이것은 BTS의 ‘Pop’도 그러하다. 댄스도 아니고, 힙합도 아니고, R&B나 발라드, 록도 일렉트로닉도 아닌, 혼종적인 것이다.

K-Pop은 문자적으로는 한국의 대중음악을 포괄적으로 지칭하지만, 1990년대 후반 이후 댄스 음악이라는 세부 양식으로 보는 경우가 많다.<sup>4)</sup> K-Pop을 1990년대 이후의 한국 대중음악 중 아이돌이 주축이 되어 생산된 서구 음악 장르, 특히 힙합·R&B·록·일렉트로닉 음악이 가미된 댄스음악 등을 일컫는 말로 규정하는 것은,<sup>5)</sup> 아이돌 가수가 한류의 확산 과정에 중대한 역할을 했기 때문이다.

4) 이상욱, 『K-pop 연구』, 인터북스, 2016, 49쪽.

5) 이수완, 「케이팝, Korean Pop Music의 기묘한 만남 - K-pop의 한국 대중음악적 진정성에 대한 탐구」, 『인문논총』73-1, 서울대학교 인문학연구원, 2016, 80쪽.

아이돌 음악이 주축이 되는 K-Pop은 독특한 위상을 지닌다. 국내에서 아이돌은 음악 산업을 통해 만들어진 길러진 존재로, 그들은 음악성이 아니라 충성도 높은 팬들을 동원한 상업의 결과물로 평가되었다. 상업적으로 동원된 팬들이 음악 시장 생태계를 교란한다는 점, 그들이 텍스트에 대한 심도 있는 청취와 평가를 불가능하게 한다는 점에서, 아이돌 음악 자체를 폄훼하기도 했다.<sup>6)</sup> 이러한 부정적 평가에는 아이돌 음악이 지닌 음악적 지향성도 한몫했다. 댄스도 아니고, 힙합도 아니고, R&B나 발라드, 록도 일렉트로닉도 아닌, 이들의 복합물인 아이돌 음악은 개별 음악 장르 측에서 보면 이도 저도 아닌 것처럼 보이기 때문이다. 그러나 현재 아이돌 음악은 이도 저도 아닌 것을 넘어 이도 저도인 것으로 인정받고 있다. 아이돌 음악, K-pop에 대한 연구가 넘쳐나는 현재의 대중음악 연구 지형도가 이를 증명한다.

아이돌 음악에 대한 가치 평가를 국내의 음악 산업이나 한국의 대중예술 부문으로 한정하는 것은 불가능하다. 신현준이 규정한 것처럼 K-pop이라는 용어는 한국이 아닌 나라에서 만들어진 것이자, 동아시아 권역에서 소비되는 공산품을 포괄적으로 지칭하는 국제적 고유명사이다.<sup>7)</sup> 이러한 K-pop의 가치는 말 그대로 국외의 평가가 중대한 기준이 된다. 외국에서 명명되어 역수입된 K-pop은 해외시장의 평가를 통해 가치가 결정된다는 것이다.<sup>8)</sup> 다시 BTS로 돌아가 보자,

2013년 BTS는 『2 cool 4 skool』 싱글앨범으로 시작했다. 빅히트라는 대형 기획사는 아니지만 기획사의 연습생 시절을 거쳐, 만들어진 보이 그룹이라는 점에서 그들이 여타의 아이돌과 크게 구별되는 지점은 없어 보인다. BTS 멤버들이 랩과 보컬로 이분화되어 있고, 학교(skool 3부작)라는 청소년들이 선호하는 주제를 선택하고 있다는 점 또한 당시 이미

---

6) 이상욱, 앞의 책, 78쪽.

7) 신현준, 『가요, 케이팝 그리고 그너머』, 돌베개, 2013, 31쪽, 75쪽.

8) 같은 책, 114쪽.

전성기에 오른 빅뱅을 비롯하여 엑소, 비에이피, 블락비 등 다수의 보이 그룹들과 크게 다르지 않아 보인다. 그러나 자신을 힙합 아이돌로 표방하고, 타이틀곡 <No More Dream>에 1990년대 갱스터 힙합 분위기를 적극 차용하고,<sup>9)</sup> <Outro: Circle Room Cypher>와 같이 힙합의 공연 형태인 Cypher(래퍼들이 돌아가며 랩을 하는 공연)를 제목으로 제시하면서 형식에 따라 랩라인 보컬라인 가리지 않고 돌아가며 랩하고, 앨범 형식마저도 Intro와 Outro, Skit 트랙을 포함하는 등 힙합 앨범식 구성을 따랐다. 이와 같이 명백하게 힙합 아이돌 그룹으로서의 자기 정체성을 드러내는 것은 당시 여타 아이돌 그룹과는 구별되는 BTS의 행보였다. 같은 해 미니 앨범 『O!RUL8, 2?』 2014년 『SKOOL LUV AFFAIR』, 2014년 정규앨범 『Dark & Wild』도 『2 cool 4 skool』과 매우 유사한 방식으로 구성된다는 점에서 BTS의 지향점은 명확해 보인다.

이러한 힙합 아이돌이라는 자기 표방은 《아메리칸 허슬 라이프》<sup>10)</sup> 방송과 맞물려, BTS를 어설프게 힙합하는 아이돌 댄스 그룹으로 규정하게 하는 결과를 초래했다. 김봉현의 힙합 초대석 1주년 특집에서 멤버인 RM과 슈가에게 “아이돌은 진정한 랩퍼가 아니다.”, “너네가 하는 것은 힙합이 아니라 그냥 랩이다.”, “현실의 어려움을 극복하지 못하고 유희에 넘어간 약한 놈들이다.” 등 BTS의 정체성을 부정당하기도 했다.<sup>11)</sup> 국내에서 BTS의 정체성이 아이돌과 힙합 양쪽의 공격을 받았고, 그 공격이 BTS와 팬덤의 결속을 단단하게 만들었다는, 이 사건에 대한 BTS와 팬덤의 결론은 최초 팬송 <둘!셋!>에 형상화되었다.<sup>12)</sup> 국내에서 일어

9) 김영대, 앞의 책, 28쪽.

10) 《방탄소년단의 아메리칸 허슬 라이프》는 2014년 7월 24일부터 2014년 9월 11일까지 Mnet에서 방송된 리얼 버라이어티 프로그램이다. 미국 LA 올 로케이션 8부작으로 제작되었으며, 강제 힙합 유희를 당한 방탄소년단의 성장기를 담고 있다.

11) <https://namu.wiki/w/B-Free> <https://ko.wikipedia.org/wiki/비프리>(남자가 화장하는 건 여장하는 게 아니냐는 발언)

12) 괜찮아, 자, 하나 둘 셋 하면 잊어/ 슬픈 기억 모두 지워/ 서로 손을 잡고 웃어 그래도 좋은 날이 앞으로 많기를/ 내 말을 믿는다면 하나 둘 셋 <둘 셋>(2016)

난 일련의 일들은 BTS가 해외 팬들의 토대 위에 성장하게 되는 이유가 되기도 했다. 김영대는 BTS의 힙합 아이돌이라는 정체성이 음악 산업의 메커니즘으로 ‘만들어진 아이돌’이라는 아이돌에 대한 부정적인 고정관념에 맞설 수 있었다고 하면서, BTS식 방법을 탈-아이돌’ 방법론이라 표현한 바 있다.<sup>13)</sup> 달리 말하면 BTS의 K-pop은 아이돌의 음악인 K-pop에서 벗어난 아이돌 음악이 된다. 이수완은 K-pop에 대해 다음과 같이 평가한 바 있다.

역사적으로 대중음악은 음악을 향유하는 집단의 지역적 민족적 인종적(혹은 성차적) 정체성과 밀접하게 연관되어 왔다. 특히 세계 음악시장에서 영미 이외 지역의 정체성을 표상하는 음악에는 ‘월드 뮤직’이라는 꼬리표가 붙는다. <중략> 케이팝은 한국이란 지역에서 만들어졌으며, 한국에 특수한 음악, 한국의 전통적 음악이 서양 음악과 혼종(혹은 발전)되어 만들어진 음악이라기보다는, 오히려 기존의 전통음악 민속음악 및 토착적 대중음악에서 스스로 구별을 요청하는 음악이었기 때문이다. <중략> 음악적 정체성은 사회적인 구축과 물리적 공간과 관련해서 형성된다. 그리고 정체성은 음악을 구성하는 요소들(리듬의 체계와 음계 장르)과 그것으로 표현하는 주도적인 정서 및 서사를 통해 드러난다. 이 중 음악이 표현하는 주도적인 정서를 통해 가요와 케이팝을 구별해 보는 것도 의미가 있다.<sup>14)</sup>

이수완의 논의에 따르면 첫째, K-pop은 월드 뮤직이다. 영미 이외의 지역적 정체성을 지녔다. 둘째, K-pop은 한국적 정체성과 무관한 음악이다. 집단의 지역적, 민족적, 인종적, 성차적 정체성이 아닌 혼종적 정체성을 지녔다. 이러한 규정에 따르면 BTS의 <IDOL>은 K-pop인가 아닌가. <IDOL>의 뮤직 비디오는 화자의 정체성 규정에서 더 나아가 음악적 정체성에 대한 문제로 확장된다. 도대체 K-pop이 무엇이란 말인가. UK

---

13) 김영대, 앞의 책, 22쪽.

14) 이수완, 앞의 논문, 84~85쪽.



차트와 빌보드 차트는 영미 지역의 음악에 대한 기준이다. 거기에 시도 때도 없이 등장하는 BTS의 음악은 세계 음악인가, 영미 음악인가? <IDOL>에 등장하는 ‘한국적, 아프리카적, 아랍적, 아메리카적, 유럽적’ 그러한 그 밖의 것들은 세계 음악의 표상인가, 영미 음악의 표상인가? BTS의 힙합적 아이돌이 아이돌을 아이돌로부터 벗어나게 했다면, BTS의 <IDOL>은 K-pop을 월드 뮤직으로부터 벗어나게 한다. ‘월드’ 뮤직은 글로벌한 것인가, 내셔널한 것인가. BTS는 답한다. “어떤 다른 뭐면 좀 어때!”

<IDOL> 뮤직 비디오의 한복, 부채, 사자춤, 달토끼, 수목화, 소나무, 무궁화꽃, 한글 등은 단순히 K-pop의 ‘초국가적’ 특성을 위배하는 남다른 시도를 넘어서었다. 그것은 BTS 정체성에 대한 규정과 아이돌 그룹에 대한 규정을 넘는다. 나아가 K-Pop, Pop의 범주에 대해서도 고민하도록 만든다. 그것은 <IDOL>에 대해 ‘한국적인 것이 ‘국제적인’ 것’, K-Culture에 국제적인 위상을 부여하고자 하는 자들, <IDOL> MV에 존재감을 자랑하는 ‘한국적인 것’에 홀려 ‘BTS는 한국인’으로 재단하는 자들의 시각을 환기시키는 것이다.

#### IV. BTS-ARMY의 뮌토세미오시스

싸이의 <강남스타일>(2012)이 전 세계의 이목을 집중시키기 전, 동아시아에서 성공을 거둔 K-pop의 제조자들은 더 넓은 시장을 꿈꾸며 미국에 진출하기를 바랐다. 빌보드 차트나 UK 차트에 진입하는 등의 평가 기준이 명확한 이 시장에 진입하기 위해 여러 시도가 있었지만, ‘아메리칸 드림, 미국병’이라는 명명에서도 알 수 있듯이 이 시도는 좌절되었다. <강남스타일>이 빌보드 핫100 2위에 오르고, 동영상 플랫폼 10억뷰(현재 47억)를 달성한 사건에 대해 스테레오 타입 K-pop의 성공이라고 보기는 어렵다고 평가하지만,<sup>15)</sup> 이 사건이 이후 K-pop의 평가 기준을 미

15) 신현준, 앞의 책, 55~65쪽.

국 시장으로 바꾸는 데는 중대한 역할을 했다.

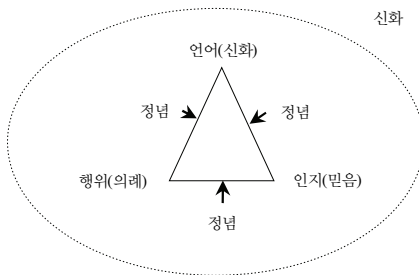
신화는 신들의 이야기, 종교적이고 서사적인 특성을 지닌 언어 복합체로 규정하는 경우가 많다. 단군신화, 바리데기 신화, 그리스 신화 등이 여기에 해당한다. 그러나 현대 사회에서의 신화는 ‘신’, ‘종교’의 범주를 넘어선다. 단군이나 바리데기 이야기에도 여전히 ‘신화’라는 이름을 붙이지만, 경제성장(1970-80년대), 월드컵 4강(2002년), 앞서 언급한 싸이 강남스타일 10억뷰(2012년) 등에 더 자주 붙인다. 우리가 여기에 ‘신화’라 명명하는 것이 어색하지 않다고 느끼는 이유는 ‘현실적으로 일어나기 어려운, 기적과도 같은, 신의 도움이 없이는 불가능한’과 같은 수식어를 붙일 만한 일이 일어났다는 공통적인 인식 때문일지도 모르겠다. 이런 기준이라면 빌보드 차트에 시도 때도 없이 등장하고, 아메리칸 뮤직 어워드에서 몇 년간 연속해서 수상하고, 그래미에 지속적으로 노미네이트된 BTS의 서사를 신화라 이름하는 것은 마땅하다.

신화라 명명되는 것에 ‘있을 수 없는 일이 일어났음’이라는 의미적 특성이 포함되기는 하지만, 그것이 전부라고 할 수는 없다. 신화라 명명하는 것에는 어떤 일에 발생한 어떤 작용 전체를 지칭하는 경향이 있기 때문이다. 어떤 일을 신화라 명명할 수 있을지, 그 명확한 기준을 제시하기는 복잡하고 모호하다. 송효섭은 신화가 복잡성을 띠는 것은 신화가 인간에 의해 인지된 인식론적인 것이면서, 또한 어디엔가 존재하는 존재론적인 것이기 때문이라고 하였다. 신화는 ‘믿음’에 따라 신화이거나 신화가 아니게 하며, 사람의 인식 차이나 변화에 따라 유동적으로 나타나는 것으로, 이것이 신화가 복합적인 개념을 갖게 되는 이유이다. 신화의 이러한 성격은 신화 모델이 거시적이거나 미시적 또는 인식론적이거나 존재론적인 양가성을 가질 수밖에 없도록 만든다.<sup>16)</sup> 신화에서 진리의 토대인 뮈토스로서의 힘은 사건화된 것을 사실적인 것으로 인식하는 인식작용에서 도출된다. 여기에는 기억할 만한 것, 정의로운 것 등으로 받아들

---

16) 송효섭, 『뮈토세미오시스-매체, 신화, 스토리텔링』, 한국문화사, 2019, 4쪽.

이는 가치 부여 과정 즉 로고스의 인지작용이 결부된다. 발신자는 이야기로서 뮈토스를 생산하지만, 이를 진정한 ‘신화’로 만드는 존재는 결국 그것을 진실로 받아들이는 수신자인 것이다. 뮈토스가 ‘믿음’에 닿지 않는다면 그것은 ‘신화’가 될 수 없다. 뮈토스는 수신자에 의해 ‘믿음’으로 계속 소비되어야만 ‘신화’가 된다. ‘믿음’으로 소비되는 뮈토스는 이를 유지하기 위해 ‘믿음’의 스펙트럼과 연동해야 한다. 이름하여, 뮈토세미 오시스인 것이다. 서사, 행위, 인지 간의 신화적 작용은 대중음악의 세계에서 유사한 방식으로 발생한다.



[그림 4] 신화 잠재태의 기호학적 모델



[그림 5]

대중문화의 기호작용에는 그림4와 같은 양방향적 뮈토세미오시스가 있다.<sup>17)</sup> 바로 아이돌의 텍스트와 팬들의 덕질이라는 양방향 소통이다. 나아가 팬들에게 종교적 특성이 더해지면 이를 팬덤이라고 한다는 점에서 이들의 작용이 신화적임은 분명하다 하겠다.<sup>18)</sup> 게다가 팬덤의 아이돌에 대한 믿음은 팬덤을 넘어 시민집단으로서 그들이 속한 실제적인 삶의

17) 송효섭, 『신화의 질서』, 문학과지성사, 2012, 32쪽.

18) 이승아는 아이돌에게 팬은 있지만 팬덤은 없을 수도 있는데, 팬덤은 단순히 좋아하는 것을 넘어서 더 강한 충성심으로 결속된 집단이자, 좋아하는 대상에게 종교적인 믿음을 가지고, 팬 자신의 생활양식에도 영향을 미친다고 한 바 있다. 이승아, 「JYJ 공화국—선택을 강요받은 자들의 선택할 권리」, 이동연 엮음, 『아이돌』, 이매진, 2011, 273쪽.

영역뿐만 아니라, 그들이 믿는 아이들에게도 행사한다는 점에서 양방향적이다. 특히 특정한 팬덤들은 의식을 지니고 용기 있게 행동하는 대중문화의 소비자로서 주인으로 자율적이며 적극적으로 행동한다. 이러한 특성은 아이돌 그룹과 팬덤들을 문화 진화적 관점에서 살펴 당시 우려되었던 아이돌 문제가 일부 해결되었다고 평가하기도 했다.<sup>19)</sup> 아이돌과 팬덤 간의 이러한 작용은 상호작용으로 재생산되는 신화적 기호작용과 일맥상통한다.

마크 더핏은 팬덤에 대해 팬들이 정체성을 타협하는 방식이라 규정한다. 특히 어떤 아이콘에 대해 수용자층이 급격하게 변화하는 기간에는 더더욱 그러하다고 말하면서, 팬의 유형을 캐주얼 팬, 미니멀 팬, 전형적인 팬, 헌신적인 팬, 극단적인 팬, 집착적인 팬의 스펙트럼으로 구분한다. 이러한 다양한 팬들의 유형에서 어떤 범주까지는 ‘정상적’인 팬이고 어떤 범주까지는 ‘비정상적인 팬인지 구분하기는 어렵다고 한 바 있다.<sup>20)</sup> 더핏의 말처럼 팬들의 구체적인 행위를 특정한 범주로 명확히 구분하기 어렵고 구분할 필요도 없다.

그러나, 팬덤이 팬들의 정체성을 타협하는 방식이라는 것이라는 그의 평가는 팬들의 실천이 팬덤을 만들어내는 중요한 요인임을 간과한 것처럼 보인다.<sup>21)</sup> 뮌토세미오시스로 얽힌 아이돌의 팬들은 능동적이다. BTS의 아미 또한 그러하다. 능동적 실천에서 팬으로서의 만족감과 즐거움을 얻는다. 아미들은 음반이나 음원을 사고, 카드를 모으고, 공연을 예매하고, 사인회에 참석하고, 노래와 춤을 따라 하고, 응원방식을 공유한다. 한편으로는 팬사이트나 블로그 등으로 팬진이나 팬팩을 쓰고, 비디오 플랫폼 채널을 활용해서 공연, 뮤비 등을 편집하거나, 밈비디오(커버 비디오, 반응 비디오, 풍자비디오) 등을 만들으로써, 지지 대상 저작물을 재

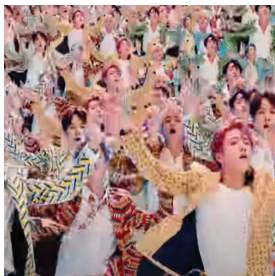
19) 차우진·최지선, 「한국 아이돌 그룹의 역사와 계보, 1996-2010년」(이동연 엮음, 『아이돌』, 이매진, 2011, 112-158쪽)에서는 HOT를 1세대 아이돌의 시작점(1995년), 동방신기는 2세대 아이돌의 시작점(2003년)이라고 정리하면서, 1, 2세대 아이돌 그룹의 문제점과 그 해결과정을 분석한 바 있다.

20) 마크 더핏, 『팬덤 이해하기』, 김수정 번역, 한울, 2018, 80-81쪽.

21) 같은 책, 103쪽.

생산함과 동시에 원저작물을 확산시킨다. 원저작물을 평가하고, 전복하고, 확장하는 등의 팬본을 만들어내는 활동은 소극적으로는 댓글과 같은 활동을 유발하고, 적극적으로는 새로운 팬본을 산출하면서, 나아가 지지 대상의 저작 활동에도 영향을 끼친다.

신화적 기호학적 모델이 말해주는 가장 중요한 특성은 신화가 제의와 믿음을 호명하는 담화체라는 것이다. 신화는 독립적으로 존재할 수 없다.<sup>22)</sup> BTS의 텍스트는 아미의 행위를 호명하고, 행위하는 주체는 그 믿음을 덕질로 드러낸다. 중요한 것은 눈앞에 보이는 정전이 하나일지라도, 아미들이 보는 것은 일관적이지 않다는 것이다. 팬덤은 단일체가 아니다. 그들은 자신의 정체성을 타협하지 않는다. 그들은 개별자로서 믿고 행위할 뿐이다.



[그림 6]



[그림 7]



[그림 8]

앨범이 만들어지고 판매되면서, 팬들이 앨범을 구매하는 일에 집중하고 랜덤으로 배송된 카드에 일희일비하는 것, 앨범의 판매나 공연 수익을 최대화하기 위해 기획자들은 순차적으로 다양한 연행을 준비하고, 팬들이 그 준비에 부응하기 위해, 수행적 측면으로건 인지적 측면으로건 최선을 다하는 것, <IDOL> MV를 보고서 MV의 의미를 노래 가사와 연결하여 해석하는 것(그림 6 = 몇 십 몇 백 명의 나) 등 아미들의 의례에는 아미들의 많은 활동들이 포함된다. 이러한 활동이나 믿음까지는 신화

22) 송효섭, 앞의 책, 33쪽.

의 발신자들에 의해 의도된 팬들의 수행일 수 있다.

그러나 만들어진 MV는 발신자의 의도와 무관하게 의미를 만들기도 한다. 그림 7은 회랑으로, BTS가 춤추고 노래하는 MV의 공간적 배경 중 하나이다. 유럽이나 아랍의 문화 및 역사에 익숙한 팬들은 이곳을 수도원과 같은 종교적인 공간으로 인식할 수도 있다. 종교적 공간으로 인식한 팬들은 그림 8과 같이 변모한 회랑에 대해 새로운 의미를 부여할 수 있다. 회랑에서 종교적 속성을 벗기고 파티의 공간으로 변형하는 것이다. 오색큰 털북숭이의 등장애 사자춤이나 서낭당의 오색천을 연상한 팬들은 BTS가 춤추는 이국적인 공간을 한국의 축제나 굿판으로 변형할 수 있다. 종교적 공간으로 인지하지 않았던 곳에 새로운 종교성을 부여하는 것이다. <IDOL>의 의미는 어느 지역, 어떤 정체성을 가진 사람들이냐에 따라 그들만의 방식으로 각각 조합된다.



JJK 1 7일 전

이 곡이 아프리카 스타일의 음악에서 영감을 받았다는 사실은 우리 아프리카 아미의 노래를 더욱 특별하게 만듭니다.♥♥

👍 5 💬 답글



나탈리아 3주 전

몇 년이 흘렀지만 나는 여전히 여기에 있다. 이 노래를 좋아한다. 천재 클럽. 행복과 따뜻함, 에너지와 미소를 줍니다..

👍 74 💬 답글

▼ 답글 1개



방탄소년단 이집트 7일 전

그들은 하늘의 별입니다 나는 이집트 군대 소녀입니다 나는 bts를 너무 좋아합니다 그들은 최고입니다

👍 1 💬 답글



투완 파하나 1개월 전

방탄소년단은 ♥♥♥♥♥세계사에 길이 남을 전설이다♥♥♥♥♥

👍 5 💬 답글



~Thioe 1226 ~ Bangtan7 8일 전

방탄소년단 없는 그래미는 신부 없는 결혼🙄♥

👍 2 💬 답글



루시 휴렛 3주 전

소년단이 빌보드에서 많은 트로피를 획득할 수 있도록 최선을 다할 것입니다 이 믿을 수 없는 mv는 자격이 있습니다 it 사랑해

[그림 9]

팬들의 콜라주 작업은 시간의 법칙과도 무관하게 작동하기도 한다. 그림 9는 <IDOL>에 달린 댓글들(한국어로 자동 번역)이다. 아프리카 아미들은 <IDOL>의 아프리카적 이미지에 집중하고, 이집트 아미들은 BTS의 스타성에 열광한다. 그래미와는 무관한 MV이지만 그래미를 언급하면서 그래미의 폐쇄성을 비판하기도 하고, “이 믿을 수 없는 MV”가 빌보드 트로피를 획득할 수 있도록 노력한다. 3주 전부터 빌보드에 많은 트로피를 획득하도록 최선을 다하여, BTS가 트로피를 받는다손 치더라도, 2023년에 <IDOL>로 트로피를 받는 것은 아니겠지만 말이다. 아미들에게 BTS의 텍스트는 몇 년이 지나도 가장 사랑하는 개별곡이기도 하고, BTS 자체를 표상하는 아이콘이기도 하다. “뭐라고 하건 뭐 어때!” 아미들은 텍스트와 개별 실천을 통해 만들어내는 개별자로서의 팬덤인 것이다.

## V. BTS-ARMY의 신화성

BTS와 ARMY가 만들어내는 신화적 기호학적 모델(그림5)이 말해주는 가장 중요한 특성은 신화가 제의와 믿음을 호명하는 담화체라는 것이다. 여기서 우리가 고려해보아야 할 것은 세 항에 관여하는 정념이 기존의 모델에서 유추되는 정념과 얼마나 다른가 하는 점이다. 관여하는 정념의 실체는 아이돌 - 아이돌의 연행 - 아이돌에 열광하는 팬덤 간의 관계가 신화의 모델과 다르지 않음을 보여줄 것이기 때문이다. 그러나 우리는 그것을 명확히 확인하기는 어렵다. 믿음과 실천을 추동하는 요소인 정념은 팬들의 개별적 실천만큼이나 제각각이기 때문이다.

우리는 긍정적이고 지속적인 의미에서의 신화를 다음과 같이 규정하기도 한다. 신화는 신화 속에서 자신에게 가장 중요한 의미를 발견한 사람들에게 신성시되고 공유되는 이야기라고<sup>23)</sup> 웬디 도니저의 이 관점을 수용한다면, 그리고 이를 BTS와 아미들에게 적용한다면 우리는 다음과

23) 웬디 도니저, 『암시된 거미: 신화 속의 정치와 신화』, 최화선 번역, 이학사, 2020, 10쪽.

같이 말해볼 수 있을 것이다. BTS의 앨범, 그들의 공연, 그들의 뮤직비디오, ‘LOVE YOURSELF’같은 구호가 전 세계 아미들에게 그들 삶에서 가장 중요한 의미를 발견하도록 만든다고 <IDOL> 가사가 타인의 규정에 얽매이기보다는 자기 존재 자체가 가치 있음을 인지함으로써 자신의 삶을 긍정하기를 말하고, <IDOL> 뮤직비디오가 자신의 국적, 종교, 인종이 스스로를 가둘 수 없음을 보여주는 것처럼 말이다. 나아가 BTS의 연행을 수용하는 아미들의 활동, 그들의 개별적 실천과 믿음은 BTS-ARMY에 대한 이야기와 더불어 신화적으로 상호 작용한다. 사실 신화 혹은 종교가 들려주는 이야기, 이를테면 곰이 여자로 변신하여 왕을 낳는 이야기, 처녀가 임신하여 왕을 낳는 이야기, 마고할미가 똥을 누면 땅이 되고, 오줌을 누면 냇물이 된다는 등의 이야기에 관여하는 정념 또한 어떤 민족, 어떤 종교, 어떤 지역에 살고 있느냐와 같이 개인이 어떤 환경에서 어떤 경험을 했는가의 문제와 연결된다. 사람마다 어떤 이야기는 많이 믿고, 어떤 이야기는 조금 믿고, 어떤 이야기는 믿을 수 없는 것에 차이가 발생하는 것이다.

따라서 우리는 역으로 BTS가 던지는 메시지에 아주 많은 이들이 반응하고, 그러한 반응이 팬덤을 형성하고, 팬덤들의 현실을 변화시킨다면, 그 실천 자체가 BTS의 메시지를 본질적인 질문에 대한 답변, 중대한 의미의 발견 지점, 즉 신화적 이야기로 만들어낸다고도 볼 수 있겠다. 뿐만 아니라 그러한 답도 중대한 의미도 이야기도 그것을 발견하는 사람에 따라 달라질 것이다. 그러한 차이는 아이돌, 아티스트와 같이 직업적으로 표현될 수도, 한국적, 아프리카적, 아메리카적 등과 같이 지역적으로 표현될 수도 있고, 글로벌한 것과 로컬한 것, 세계적인 것과 영미적인 것으로 표현될 수도, 한국어, 영어, 아랍어로 표현될 수도 있을 것이다. 나아가 이러한 여러 영역의 차이가 우리가 열광하는 BTS의 뮤직비디오를 달리 해석할 수도 있을 것이다. 그러면 좀 어떤가.



## 참고문헌

- BTS(방탄소년단), IDOL Official MV, 2018. 8. 24.
- \_\_\_\_\_, 'IDOL' Special Stage, 2018 MMA, BANGTANTV, 2018. 12. 10.
- \_\_\_\_\_, <둘! 셋!>, WINGS, 2016.10.10.
- 방탄소년단의 《아메리칸 허슬 라이프》, Mnet, 2014.7.24.~2014.9.11.
- 김영대, 『BTS: The Review 방탄소년단을 리뷰하다』, 알에이치코리아, 2019.
- 더핏, 마크, 『팬덤 이해하기』, 김수정 번역, 한울, 2018.
- 도니겨, 웬디, 『암시된 거미: 신화 속의 정치와 신학』, 최화선 번역, 이학사, 2020.
- 라파포트, 『인류를 만든 의례와 종교』, 강대훈 옮김, 황소걸음, 2017.
- 송효섭, 『뮈토세미오시스-매체, 신화, 스토리텔링』, 한국문화사, 2019.
- \_\_\_\_\_, 『신화의 질서』, 문학과지성사, 2012.
- 신현준, 『가요, 케이팝 그리고 그너머』, 돌베개, 2013.
- 이상욱, 『K-pop 연구』, 인터북스, 2016.
- 이수완, 「케이팝, Korean Pop Music의 기묘한 만남 K-pop의 한국 대중 음악적 진정성에 대한 탐구」, 『인문논총』73-1, 서울대학교 인문학연구원, 2016, 77~103쪽.
- 이승아, 「JYJ 공화국 - 선택을 강요받은 자들의 선택할 권리」, 이동연 엮음, 『아이돌』, 이매진, 2011, 270~293쪽.
- 차우진·최지선, 「한국 아이돌 그룹의 역사와 계보, 1996~2010년」, 이동연 엮음, 『아이돌』, 이매진, 2011, 112~158쪽.
- 비프리, <https://namu.wiki/w/B-Free> <https://ko.wikipedia.org/wiki/비프리>

## Mytho-Semiosis of BTS Musicvideo

Kim, Bo-Hyun

BTS' <IDOL> music video visually expresses 'Korean-ness' beyond the production strategy of mixed K-pop that mimics all over the developed world. And it was praised for generously showing off the pride and identity of Korean culture as a Korean group. This assessment of this video seems very reasonable.

However, the music video for <IDOL> is not exclusively Korean. It is also African, European, Arab, and American. In addition, the lyrics of <IDOL> say not to define or limit yourself. they refuse to be defined or confined as mere idols or artists. The rejection of self-regulation evident in the lyrics expands into a matter of asking questions about what K-pop is and even what Pop is.

The messages embedded in BTS's performances and songs, including the <IDOL> music video, serve to lead fans to discover profound meanings in their own lives, much like myths. In the lyrics of <IDOL>, they sings, 'No need to be bound by others' definitions, let's recognize the value of our own existence, and let's embrace the life we are living right here and now.', in the music video for <IDOL>, it demonstrates that 'my nationality, religion, and race cannot confine me.'

Furthermore, the activities of ARMYs who embrace BTS's performances are both a process and a culmination of interactions within the BTS-ARMY narrative. This interaction encompasses the diverse actions and beliefs of individual ARMYs, and it is through these individual actions and beliefs that the collective engagement of BTS-ARMY takes on a mythical significance.

Keywords : BTS, IDOL, Myth, Semiosis, Music video

투고일: 2023. 07. 20./ 심사일: 2023. 08. 10./ 심사완료일: 2023. 08. 14.

# 재질의 준-상징체계 구성을 통해 본 명품 브랜드의 차별화 전략 - ‘프라다’와 ‘미우미우’의 비교 연구

송치만\* · Li Kaijun\*\*

## 【 차 례 】

### I. 서론

### II. 본론

#### 1. 브랜드 정체성과 조형적 기호

#### 2. ‘프라다’와 ‘미우미우’ 로고의 기호학적 분석

##### 1) 두 로고의 조형적 불변소

##### 2) ‘미우미우’와 ‘프라다’의 로고 전략의 준-상징적 대립

#### 3. 재질의 조형적 분석

##### 1) ‘프라다’의 ‘사피아노 럭스백(Saffiano Lux Bag)’ 재질 분석

##### 2) ‘미우미우’의 ‘마테라쎬(Matelassé)’ 재질 분석

##### 3) ‘프라다’와 ‘미우미우’ 가죽의 준-상징체계

### III. 결론

## 국문초록

브랜드 정체성의 확보에서 상품이 갖는 위상은 본원적이라 할 수 있다. 상품 판매라는 궁극적인 목적뿐만 아니라 상품이 브랜드 차별성을 구성하는 데 중요한 역할을 하기 때문이다. 상품을 구성하는 구상적 문양뿐만 아니라 색상, 재질, 형태 등은 다양한 의미 생산에 참여할 수 있다. 본 연구는 상품을 구성하는 가죽 재질이라는 조형적 요소가 의미작용에 참여할 뿐만 아니라 브랜드 차별화에 이르는 과정을 살펴보고자 한

\* 제1저자, 건국대학교 미디어커뮤니케이션학과 교수, [limoges@konkuk.ac.kr](mailto:limoges@konkuk.ac.kr).

\*\* 교신저자, 건국대학교 대학원 문화콘텐츠·커뮤니케이션학과 박사수료,  
[1049326020@qq.com](mailto:1049326020@qq.com).

다. 조형 기호학의 이론을 통해 상품 재질의 물리적 특성을 넘어서는 고유한 의미를 파악할 수 있다. 이를 위해 플로슈가 제안하는 조형 기호학의 핵심이론이라 할 수 있는 준-상징체계를 활용해 표현의 대립 범주를 도출하고 이에 상응하는 의미 요소를 확정하는 방식을 채택한다. 고립된 텍스트 안에서 작동하는 준-상징체계의 특성을 고려해서 의미 요소의 도출은 로고 분석의 결과에 의지하고자 한다. 로고는 브랜드의 가치나 의미를 응축하고 있는 기호 단위이기 때문에 의미 요소 도출에 결정적 역할을 할 수 있다.

본 연구는 ‘프라다’(Prada)와 ‘미우미우’(MiuMiu) 두 브랜드를 분석대상으로 선택한다. 두 브랜드는 같은 그룹에 속하지만 서로 다른 정체성을 바탕으로 다른 마케팅 전략을 수행한다. 먼저 두 브랜드의 로고를 분석하고, 두 브랜드가 대표적으로 사용하는 가죽 소재라고 할 수 있는 ‘사피아노’와 ‘마테라쎬’의 준-상징체계를 구성해서 차별화의 과정을 설명한다. 두 가죽 재질의 조형적 불변소들이 체계적으로 상반된 관계를 유지하고 있다는 것을 확인하고 로고 분석의 결과를 활용해 이에 상응하는 의미 범주를 도출해 준-상징체계를 완성한다. 표현적 측면에서 /직선/ 대 /곡선/, /딱딱한/ 대 /유연한/, /거친/ 대 /부드러운/, /연속적/ 대 /불연속적/과 같은 범주적 대립이 두드러진다. 의미적 측면에서, ‘프라다’가 왕실의 공식 공급업체이자 귀족을 주 소비층으로 하고 있으며, 설립자 마리오 프라다가 ‘고급스러움’을 명시적으로 선언하고 있다는 점에서 /전통적/, /성숙함/이라는 의미를 도출할 수 있다. 반면에 ‘미우미우’는 전략적으로 프라다와 차별화되는 의미를 지향하고 있다. 기존의 가치를 답습하지 않는 여성상을 수립한다는 점에서 /혁신적/ 가치를 도출할 수 있고 미우치아 프라다의 소녀스러운 모습을 담고자 했다는 브랜드 스토리에서 /젊음/이라는 의소도 도출할 수 있다. 결국 /전통/ 대 /혁신/, /성숙함/ 대 /젊음/이라는 의미 대립 범주를 도출하면서 두 재질의 준-상징체계가 구성된다.

마지막으로 재질의 표현과 내용의 교차 변화를 통해 두 브랜드가 차별화되는 과정을 볼 수 있으며, 이를 통해 두 브랜드가 어떻게 차별화 전략을 수행하는지 확인할 수 있다. ‘사피아노’, ‘리나일론’, ‘마테라쎬’ 가죽 사이에 존재하는 점진적 변화가 두 브랜드의 차이를 보장하고 있다는 것이다. 이 연구를 통해 ‘프라다’와 ‘미우미우’가 가방의 재질을 통해 브랜드 차별화와 혁신에 이르는 과정을 살펴볼 수 있다. 상품을 구성하는 재질만으로도 브랜드의 정체성 확보와 차별화가 가능하다는 점을 확인하고 기호학적 절차를 통해 그 과정을 제시했다는 데서 연구의 가치를 찾을 수 있다.

**열쇠어 : 조형 기호학, 준-상징체계, 명품 브랜드, 브랜드 정체성, 로고**

## I. 서론

명품 소비의 증가에 따라 브랜드 간의 경쟁이 치열해지고 있어 마케팅 전략이 더욱 중요하게 부각되고 있다. 특히 확고한 정체성 확보 전략은 명품 브랜드의 성패에 중요한 역할을 할 수 있다. 브랜드의 정체성을 구성하는 요소는 상품의 특성, 디자인, 역사 등과 같이 다양하고 모두 중요하기에 개별 요소에 대한 전략적 고민이 점점 중요해지고 있다. 결국, 정체성의 제고는 상품 판매 진작에 있다는 점을 고려하면 상품 자체의 정체성이 무엇보다 중요하다는 점에 주목할 수 있다. 시그니처 상품이 브랜드의 정체성 형성에 주축적인 역할을 한다는 사실은 널리 알려져 있다. 그런데 상품은 복잡한 기호로 구성된다는 점을 고려해야 한다. 상품을 구성하는 구상적 문양뿐만 아니라 색상, 재질, 형태 등이 다양한 의미 생산에 참여하기 때문이다. 상품 디자인이라는 창조적 영역에서 폭넓은 연구가 진행되지만, 상품 자체가 발하는 의미작용에 대한 시선은 그리 다양하지 않다. 특히 색상, 재질, 형태와 같은 조형적 요소가 의미작용에 참여하는 양상에 대한 주목은 부족한 것이 사실이다. 일반적으로 구상적 단위를 포함하지 않는 명품 브랜드의 상황을 고려하면 조형적 단위에 대한 고려는 더 중요해 보인다. 본 연구는 이러한 문제에서 출발한다. 상품을 제작하는 재료가 물리적 특성을 떠나 브랜드의 정체성을 구성하고 상품의 고유한 의미를 생성하는 요소가 되는 과정에 주목해보고자 한다.

색, 형태, 질감 등이 상품을 구성하는 조형적 요소라고 할 때 이는 전체를 구성하는 단위에 불과한 것이 아니라 독립적으로 의미를 가질 수 있기에 정체성 구성에서 중요한 역할을 하는 것이다.<sup>1)</sup> 조형적 요소의 민족학적 연구의 유혹은 거부하기 어렵다. 특정 문화에서 특정 색깔이 갖

---

1) 조형적 요소의 독자적인 연구에 대한 주장은 다음을 참고할 수 있다. 장마리 플로슈, 『조형 기호학: 눈과 정신의 작은 신화』, 박인철 옮김, 한길사, 1994, 마르틴 졸리, 『이미지와 기호』, 이선형 옮김, 동문선, 2004.

는 의미, 특정 형태가 갖는 의미를 규명하는 과정은 흥미로운 것이 사실이다. 그러나 개별 문화의 속성이 반영되는 순간 개별 문화를 초월한 일관된 분석 절차를 보장하기 어려워진다. 따라서 이런 과정은 기호학의 대상이 되지 못한다. 결국, 조형적 요소의 기호학적 접근만이 개별 요소에 대한 보편적 차원의 의미 규명이 가능하다고 할 수 있다.

상품을 구성하는 조형적 불변소를 구분해서 정리하는 것은 어렵지 않으나 이에 상응하는 의미 요소를 한정하는 문제는 그리 단순하지 않다. 그러나 의미 한정을 위한 훌륭한 단서를 제공하는 기호학적 단위를 떠올릴 수 있다. 로고는 브랜드의 정체성을 간명하게 보여줄 수 있을 뿐만 아니라 많은 경우에 조형적 요소로 구성된다는 점을 파악할 수 있다. 로고의 구성적 특성이 조형적 요소가 지배한다는 점을 상기하면 로고에 사용된 조형적 기호가 상품을 구성하는 조형적 기호와 맺는 연관성도 고려할 수 있을 것이다. 더불어 로고는 상품에 삽입되는 요소이기 때문에 상품의 의미 확정에도 중요한 역할을 한다.

본 연구는 ‘프라다’와 ‘미우미우’, 두 브랜드를 분석대상으로 한다. ‘프라다’와 ‘미우미우’는 같은 기업에 속하지만 다른 정체성을 바탕으로 자신만의 마케팅 전략을 수행한다. ‘프라다’는 1913년 이탈리아 밀라노에 오픈한 가족 상품 전문매장인 ‘프라텔리 프라다(Fratelli Prada, ‘프라다 형제’라는 의미)’에서 시작된 의류, 가죽 액세서리, 신발, 가방 등을 제조하고 판매하는 브랜드이다. 브랜드 인지도가 높아지자, ‘프라다’는 이를 활용하여 1993년에 젊은 여성들을 겨냥한 세컨드 브랜드 ‘미우미우’를 출시했다. 이런 배경에서 두 브랜드가 취하고 있는 조형적 요소의 구성 전략을 살펴보는 것은 흥미롭다. 특히 두 브랜드가 대표적으로 사용하는 가죽의 재질이라는 한정된 요소를 분석대상으로 삼고자 한다. 사용된 재질만으로도 브랜드 정체성 확보 전략이 가능하다는 점을 밝힐 수 있을 것이다.

조형적 요소를 검토하여 의미생성과정을 추적하는 연구는 구상적 단

위의 의미 연구를 넘어 조형적 요소가 의미 단위로 기능할 수 있다는 주장을 지지한다. 조형 기호학의 핵심이론이라 할 수 있는 준-상징체계 개념을 활용하여 로고와 상품을 구성하는 조형적 요소를 도출하고 그에 상응하는 의미 특성을 제시할 것이다. 이를 통해 조형적 요소가 두 브랜드 정체성의 차이를 드러낼 수 있을 것이다. 본 연구가 명품 브랜드의 상품을 대상으로 하지만 마케팅의 측면과 아울러 상품이라는 하나의 오브제를 텍스트 삼아 그것의 의미 해석을 시도하기도 한다. 이러한 시도가 브랜드의 정체성 구성 전략에 도움이 될 거라는 기대는 당연하다.

## II. 본론

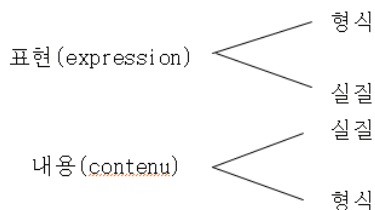
### 1. 브랜드 정체성과 조형적 기호

기호학에서 조형적 요소를 의미 단위로 삼아 구체적인 분석 사례를 제시한 것은 장마리 플로슈(Jean Marie Floch)라 할 수 있다. 조형적 기호에 관한 관심은 대부분 유형학에 집중하고 있으나 플로슈의 시도는 시각 텍스트에서 조형적 불변소들 간의 관계를 고려해 의미를 결정한다는 점에서 고유성을 갖는다. 플로슈의 이론은 이미 널리 소개된 상황이라 분석 과정의 이해를 돕기 위해 핵심 개념만을 간략하게 소개하기로 한다.

플로슈는 엘름슬레우(Louis Hjelmslev)의 기호 구성 방식에서 출발해 준-상징체계의 구상을 시도한다. 엘름슬레우는 변별적 차이라는 개념을 이론화시켜 표현 면과 내용 면 각각에 존재하는 형식의 계층과 실질의 계층을 구별한다. 그의 유명한 기호 구성을 요약하는 정식은 <표1>과 같다. 형식이 오직 관계에 입각하고 두 형식 사이에는 상호 전제 관계가 존재한다. 무엇보다 중요한 것은 표현면과 내용면 사이에 일치 관계가 성립하지 않아 각 면에 관한 개별적인 연구가 필요하다는 것이다.<sup>2)</sup>

---

2) 장마리 플로슈, 『조형 기호학: 눈과 정신의 작은 신화』, 박인철 옮김, 한길사, 1994,



[표 1] 표현면과 내용면의 관계

플로슈는 이점에 착안한다. 엘름슬레우가 말한 표현면과 내용면 사이에 일치 관계가 존재하는 상징적 체계까지 고려해서 준-상징적 체계를 구상한다. 그에 따르면 조형 기호학은 기호적 체계처럼 표현면과 내용면의 분절 방식이 각기 다르지만, 각 면에 속하는 범주들 사이에는 상징적 체계처럼 일치 관계가 존재한다는 것이다.<sup>3)</sup> 이렇게 표현과 내용의 일치 관계가 고립된 각 면의 범주들 사이에서 이루어지는 것을 준-상징체계라 부른다.<sup>4)</sup>

조형 기호의 표현면에서는 실질 아래 위계적으로 조직되어 있는 단위들 사이에 맺어진 관계, 즉 형식을 분석한다. 내용면에서도 범주를 이루는 서로 대립하는 자질들의 형식에 대한 분석이 진행된다. 최종적으로 표현면이 내용면과 결합되어 가시적 대상이 관념적인 대상으로 변형된다. 이러한 구성 과정은 예시와 더불어 <표2>와 같이 요약될 수 있다.<sup>5)</sup>

30쪽.

3) 같은 책, 8쪽.

4) 같은 책, 49쪽.

5) 같은 책, 7쪽.



표현	위상범주 (낮은 대 높은) 색채범주 (빛나는 대 어두운) 형태범주 (긴 대 짧은)
내용	동일성 대 이타성 자연 대 문화 .....

[표 2] 조형기호의 표현면과 내용면의 구성

조형 기호학(sémiotique plastique)에 대한 논의는 의미생성의 조건뿐만 아니라 시각적인 기표와 기의 사이에 존재하는 어떤 유형의 의도성을 이해하는 데 있다. 이와 같은 의도는 동시에 형태, 색채, 위상적 배치를 통해 나타난 의미 대상들 속에서 단지 이들의 구상적인 차원만을 어휘로 환원시키려는 행위에 대한 거부를 담고 있다. 조형 기호학은 ‘가시적인 것’과 ‘언표 가능한 것’의 혼동을 피하는 일에서부터 시작된다.<sup>6)</sup> 다시 말해 플로슈는 바르트(Roland Barthes) 방식의 분석을 경계하면서 오로지 시각적 대상물 내부에서만 탐색을 시도하는 것이다. 결국 준-상징체계의 연구 방식은 기표의 범주를 이루는 두 사항이 기의의 범주를 이루는 두 사항과 맺는 상동관계를 찾는 것이라 할 수 있다.<sup>7)</sup> 준-상징체계의 도입과 더불어 조형 기호학은 시각적 텍스트가 상징 체계, 기호 체계, 준-상징체계 중 어느 체계에 바탕을 두고 있는지를 식별하면서 고유한 의미를 규명할 수 있게 된 셈이다.<sup>8)</sup>

본 연구가 대상으로 삼고 있는 두 브랜드의 오브제들은 단지 시각적 대상은 아니다. 오히려 촉각적 요소까지 포함하고 있어 대상을 구성하는 요소는 더 복잡하다. 그러나 준-상징체계의 장점은 텍스트에 존재하는 요소 간의 대립 자질들이 존재한다면 분석대상으로 삼을 수 있다는 데 있다.

6) 같은 책, 18쪽.

7) 같은 책, 20쪽.

8) 같은 책, 25쪽.

## 2. ‘프라다’와 ‘미우미우’ 로고의 기호학적 분석

브랜드의 시각적 정체성 구성에서 로고는 항상 존재하는 요소라 할 수 있다. 로고는 브랜드의 조직적인 가시성을 확보할 뿐만 아니라 의미를 농축시킬 수 있는 특별한 능력을 갖는다. 로고는 브랜드의 철학과 가치, 고객과의 약속을 일정한 윤곽선으로 간결하게 요약하고 있어서 의미의 응집이라고 할 수 있다.<sup>9)</sup> 그래서 로고를 통해 브랜드가 추구하는 가치나 의미에 접근할 수 있는 것이다.

우리가 로고를 분석하는 이유는 두 가지 측면을 고려하기 때문이다. 로고는 조형적 요소가 지배하는 기호임이 분명하다. 구상적 기호를 활용하는 로고도 존재하지만 조형적 요소를 활용하는 경우가 대부분이다. 브랜드 전략에서 무엇보다 중요한 것이 일관성이라는 점을 상기하면 로고의 조형적 불변소는 제품에 사용된 조형적 불변소를 살펴보는 데 도움이 될 것이다.

또 다른 측면은, 상품에서 조형적 불변소를 찾는 작업은 수월하나 그에 상응하는 의미를 한정하는 일은 쉽지 않다는 데에 주목해야 한다는 것이다. 로고가 브랜드의 철학과 가치를 응축하고 있다는 점을 상기하면 이에 대한 분석은 브랜드가 지향하는 의미를 설명하는데 중요한 단서를 제공할 수 있다. 두 브랜드의 로고의 의미를 대표 상품에 담긴 의미와 연계하는 과정은 준-상징체계를 활용한 분석을 용이하게 해줄 뿐만 아니라 브랜드의 일반적인 커뮤니케이션 전략을 이해하는 데도 도움이 될 것이다. 준-상징체계가 고립된 체계 안에서 작동한다는 원리를 고려하면 한 브랜드의 체계 안에서 정립된 의미가 내부의 다른 표현 범주와 상응 관계를 맺는 것은 가능하다. 특히 확고한 정체성을 확보한 명품 브랜드의 경우에 체계 안에서 의미의 공유는 쉽게 상상할 수 있는 부분이다.

---

9) 안드레아 켐프리니(Andrea Semprini), 『브랜드』, 이은령 옮김, 커뮤니케이션북스, 2004, 87~88쪽.

### 1) 두 로고의 조형적 불변소

<그림1>은 시간 순서에 따라 ‘프라다’ 로고의 변화 과정을 보여준다. 이 그림을 보면 ‘프라다’의 로고들은 1919년 출시 이래 고정적인 요소를 유지하고 있다. 흥미로운 점은 로고의 변화가 있을 때 이전 로고가 폐기되기 마련인데 ‘프라다’의 경우에는 세 로고 모두를 상황에 따라 사용한 다는 것이다.



[그림 1] ‘프라다’의 3가지 로고

첫 번째는 ‘프라다’ 최초의 로고이다. 이 로고의 기원은 1919년 ‘사보이 왕가’의 운명과 함께 시작되었다. 이탈리아 왕실 사보이 가문의 의류 생산 및 가죽 제품의 공식 사업가로 선정된 ‘프라다’는 이를 기념하기 위해 사보이 왕가를 상징하는 휘장과 매듭진 실을 사용한 로고를 제작했다.<sup>11)</sup> 이 로고는 현재 ‘프라다’의 상품 패키지에서 여전히 사용된다. 예컨대, 흰색 더스트백이나 흰색 종이 가방에 이 로고가 사용된다. 또한 스트라이프 옥스퍼드 셔츠와 같은 일부의 상품에서도 사용된다.<sup>12)</sup>

두 번째 로고는 첫 번째 버전과 비교하면 더 간단한 구조를 갖게 된

10) 이 로고의 정확한 등장 연도는 알기 어렵다. 단지 미우치아 프라다의 등장과 더불어 사용됐다는 언급만이 있어 그녀가 그룹에서 활동을 시작한 1978년을 표기했다.

11) 출처: <https://www.iworldtoday.com/news/articleView.html?idxno=401312>, 월드투데이 (검색일자: 2023.06.18)

12) 프라다 공식 홈페이지 참조. ([www.prada.com](http://www.prada.com))

다. 이때부터 ‘프라다’ 로고는 변화를 시도하지만, 여전히 전통적인 문양은 계승하고 있다. 특히 ‘프라다’ 워드 마크의 특징인 ‘R’과 ‘A’의 윗부분의 입체적인 라인은 그대로 유지된다.<sup>13)</sup> 이 로고는 크로세 백이나 로고가 있는 크롭 실크 스웨터 시리즈와 같이 일부 가방이나 의복 상품에서 사용되고 있다.

두 번째 로고를 삼각형으로 변형하여 세 번째의 로고가 탄생한다. 새로운 소재를 찾던 미우치아 프라다는 유명 브랜드에서 사용하지 않는 나일론 소재의 가방을 생산하여 브랜드의 변모를 예고한다. 메탈로 장식된 삼각형 로고는 이때부터 사용된다.<sup>14)</sup> 이 로고는 가방뿐만 아니라 최근에는 귀고리, 반지와 같은 액세서리에서도 많이 활용되고 있다.

이제 로고의 구성 요소를 간단하게 살펴보자. 세리프체 영어와 검은색 글씨로 구성된 ‘PRADA’, ‘휘장’, ‘MILANO’ 및 ‘1913’이 수직적으로 배치된다. 세리프체로 씌어진 로고명의 알파벳들은 규칙적인 직선과 곡선으로 구성된다. 그러나 곡선은 알파벳의 특성에서 나올 뿐이고 각 글자에서 틀을 벗어난 직선의 존재를 통해 직선이 지배적이라는 것을 알 수 있다. 삼각형 로고의 도입과 더불어 음각 바탕의 검은 색과 양각의 흰 글씨가 사용되고 있으나 여전히 /무채색/의 기조는 유지된다. ‘프라다’ 로고의 조형적 불변소를 정리하면 다음과 같다.

표현	구성	/복잡한/
	색	/무채색/
	글씨체	/직선/
	글씨 구성	/규칙적/
	매듭진 실	/연속적인 선/

[표 3] ‘프라다’ 로고의 조형적 불변소

13) 출처: <https://www.iworldtoday.com/news/articleView.html?idxno=401312>, 월드투데이 (검색일자: 2023.06.18)

14) 출처: <http://www.opinionnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=28260>, 오피니언뉴스 (검색일자: 2023.06.1. 8)

로고의 구성적 측면을 보면 삼각형, 휘장, 브랜드 이름, 창립 연도, 매듭진 실들이 구성 요소로 기능해서 /복잡한/ 외형을 갖는다고 할 수 있다. 매듭은 불연속을 의미하지만, 전체적인 원의 형태를 유지하기 위한 것이라는 점을 고려하면 /연속적인/ 속성을 갖는다. 역삼각형의 테두리가 등장하지만, 구성 요소에는 변화가 없다. 삼각형 역시 이전 로고에서 요소들의 배열이 삼각형의 구성을 하고 있어 테두리만 부여한 인상을 준다.

앞서 지적한 것처럼 로고의 변화에도 불구하고 이전 로고들은 여전히 사용된다. 최초의 로고가 왕실의 문양을 참조하고 있고 로고의 구성 요소가 유지된다는 점을 보면 로고가 /전통적/ 속성을 표명하고 있다는 점을 짐작할 수 있다. 이점은 ‘미우미우’와의 비교 분석에서 다시 한번 살펴볼 것이다.

‘프라다’의 분석과 동일하게 ‘미우미우’ 역시 로고의 구조부터 분석하기로 한다. ‘미우미우’의 로고는 <그림2>와 같다. ‘미우미우’의 로고는 간단하게 ‘MIUMIU’라는 글씨로 구성된다. ‘미우미우’가 일반적으로 사용하는 로고는 검은색이지만 빨간색 로고를 사용하기도 한다.<sup>15)</sup> ‘미우미우’의 2020년 봄/여름 컬렉션에서도 이 빨간색 로고가 등장한다.<sup>16)</sup>



[그림 2] ‘미우미우’의 로고

‘미우미우’의 로고는 /간단한/ 형태를 가지고 있다. 로고의 글씨체는 /곡선/으로 구성되어 있다. 빨간색이 사용되어서 프라다와 비교하면 /유채색/이라 할 수 있다. 글자체를 자세히 살펴보면 ‘m’과 ‘i’의 밑 부분이 맞춰져 있고, ‘u’와 ‘i’의 윗부분이 맞추어져 있다. ‘m’의 윗부분과 ‘u’의 밑

15) 미우미우 공식 홈페이지 참조. ([www.miumiu.com](http://www.miumiu.com))

16) 출처: <https://www.miumiu.com/kr/ko/miumiu-club/special-projects/miu-zine-spring-summer-2020.html> 미우미우 공식 홈페이지 (검색일자: 2020.06.19)

부분은 중간에 흰색으로 분리된다. 이 분리된 부분은 단절된 형태이다. 이 단절된 글씨체는 /불연속적/이어서 규칙의 파괴로 간주할 수 있다. 로고 구성은 ‘프라다’와 비교하면 단순하다. 색이 선택적이지만 글자로만 구성되어 있기 때문이다. ‘미우미우’ 로고의 조형적 불변소를 정리하면 다음과 같다.

표현	구성	/간단한/
	색	/유채색/
	글씨체	/곡선/
	글씨 구성	/불연속적/

[표 4] ‘미우미우’ 로고의 조형적 불변소 구성

## 2) ‘미우미우’와 ‘프라다’의 로고 전략의 준-상징적 대립

지금까지의 분석을 정리하면 두 로고의 조형적 불변소는 체계적으로 대립적인 관계를 유지한다. 두 브랜드가 공통적인 불변소를 공유하는 부분도 존재한다. 같은 세리프체를 사용하고 있고 검은색도 공통적 요소다. 하나의 기업 안에 두 브랜드가 공유해야 할 일관성이라 할 수 있다. 그러나 두 브랜드 사이의 차별화 전략에 더 눈이 갈 수밖에 없다. 기계적이라 할 정도로 대립적 요소로 로고를 구성하는 전략은 각 브랜드가 추구하는 가치가 서로 다르다는 점을 말하고 있다.

이제 중요한 것은 표현 측면에 상응하는 의미 측면을 한정하는 일이다. 플로슈가 시도했던 ‘IBM’과 ‘Apple’의 로고 분석에서도 보았듯이 다른 조형적 불변소를 사용하더라도 동일한 의미를 추구하는 경우가 존재하기 때문에 주의가 필요하다.<sup>17)</sup> 현재 우리가 살펴보고 있는 두 브랜드의 조형적 불변소가 대립하고 있다 해도 그로부터 의미 측면을 예상하기

17) 장마리 플로슈, 『비주얼 아이덴티티, 차이와 지속의 기호학』, 권승태, 박일우 옮김, 커뮤니케이션북스, 2017, 38~51쪽 참조.

어렵다는 것이다.

각 브랜드의 로고가 자신의 고유한 조형적 체계를 구성하고 있는 것은 분명해 보인다. 앞서 언급했듯이 준-상징체계는 고립된 상황에서 범주적 대립을 구성해야 하므로 아래의 <표5>처럼 범주화를 시도하였다. 완벽한 일치는 불가능하기에 범주적 대립을 구성하는 데 초점을 두었다. 앞서 도출한 조형적 불변소를 재배치하는 것은 어렵지 않지만, 그에 상응하는 의미 측면을 한정해야 하는 일이 중요하다.

‘프라다’가 그의 역사 속에서 /전통적/ 가치를 추구한다는 점을 이미 지적했다. 반면에 ‘미우미우’는 현대적 여성의 혁신적 가치를 주장하면서 등장한다. 기존의 가치를 답습하지 않는 여성상을 세우고자 한다는 점에서 /혁신적/이라는 의소를 도출할 수 있다. ‘프라다’는 /성숙함/ 이라는 가치를 명시하고 있지 않지만 /전통적/이라는 의소와 동위성을 유지하고 있다는 점에서 채택할 만하다. 특히 ‘미우미우’와의 관계 속에서는 그 개연성이 더 높아진다. 플로슈가 분석한 ‘IBM’과 ‘Apple’의 로고 전략을 보면 후발 주자인 ‘Apple’은 새로운 로고를 내세우면서 ‘IBM’과의 관계 속에서 자신의 로고의 의미를 세워나간다. 이는 후발 주자가 갖는 전략적 특권이 될 수 있다. 동일한 상황을 ‘미우미우’에서도 볼 수 있다. ‘프라다’와는 다른 소구점을 제시해야 하는 임무를 상기하면서 /혁신적/, /젊음/이라는 의미 세계를 구축한다고 짐작할 수 있는 것이다. 결론적으로 조형적 불변소의 대립을 바탕으로 의미의 대립을 구성하는 전략이 형성된 것이다.

두 브랜드 로고의 준-상징체계를 <표5>와 같이 구성할 수 있다.

	프라다	미우미우
표현	/복잡한 외형/ /무채색/ /직선/	/간단한 외형/ /유채색/ /곡선/

	/연속적인 선/	/불연속적인 선/
내용	/전통적/ /성숙함/	/혁신적/ /젊음/

[표 5] ‘프라다’와 ‘미우미우’ 로고의 조형적 대립

### 3. 재질의 조형적 분석

#### 1) ‘프라다’의 ‘사피아노 렉스백(Saffiano Lux Bag)’ 재질 분석

두 브랜드의 대표적인 재질이라 할 수 있는 가죽의 조형적 요소를 추출하는 것으로 분석을 시작하기로 한다. 가죽의 의미 변화를 가져올 수 있는 요소 역시 분석대상으로 삼을 것이다.

‘프라다’에서는 대표 상품 중의 하나인 ‘사피아노 렉스백’을 분석대상으로 삼고자 한다. 당연히 렉스백에 사용된 ‘사피아노’ 가죽이 관심의 대상이다. ‘사피아노’는 프라다가 고유하게 사용하는 재질이다. ‘프라다’의 이미지가 나일론 재질에 연결되는 경우가 많지만, ‘사피아노 렉스백’이 그에 앞서 ‘프라다’를 대표하는 이미지로 자리 잡은 것이 사실이다. 1913년, 마리오 프라다는 브랜드를 설립하면서 특허를 받은 ‘사피아노’ 가죽으로 브랜드 최초의 ‘갤러리아 백’을 제조한다. 그로부터 ‘사피아노’ 가죽은 브랜드의 역사를 뒷받침하는 주요 요소이자 상징적인 소재로 자리를 잡게 된다.<sup>18)</sup> ‘사피아노 렉스백’은 렉스<sup>19)</sup>라는 이름에서 알 수 있듯이 사각 형태의 제품으로 ‘프라다’의 삼각 로고 이외에는 겹으로 드러나는 장식이 없는 것이 특징이다. 별다른 장식이 없어서 가죽의 재질이 가방의 정체성을 구성하는데 중요한 위상을 갖게 되었다고 짐작할 수 있다. 그럼에도 다양성을 보장하기 위해서 기본적인 사각틀에서 조금씩 변형된 디자인이 해마다 출시되고 있고, 화이트, 브라운, 블랙을 기본 색상

18) 출처: [https://www.marieclairekorea.com/fashion/2023/06/legend-and-legacy/?utm\\_source=naver&utm\\_medium=p](https://www.marieclairekorea.com/fashion/2023/06/legend-and-legacy/?utm_source=naver&utm_medium=p) artnership, 마리끌레르 코리아Marie Claire Korea(검색일자: 2023.06.18)

19) lux는 ‘각이진, 네모난’을 뜻하는 이탈리아어이다.



으로 매 시즌 트렌드에 따라 레드, 퍼플, 그린 등의 원색이 추가되는 경향도 보인다.<sup>20)</sup>



[그림 3] 영화 <미션 임파서블: [그림 4] ‘사피아노 렉스백’ [그림 5] ‘사피아노’ 가죽 고스트 프로토콜>

<그림5>에서 볼 수 있듯이 ‘사피아노’ 가죽에는 사선이 교차하고 있다. ‘사피아노’는 특수 기술로 만든 가죽 재질을 사용하는데 교차한 선으로 구성된 가죽이 마모에 잘 견디고 내구성이 좋아 단단하다는 특성을 갖는다. 가공된 가죽의 부드러움이라는 미덕과는 달리 ‘사피아노’ 가죽은 무늬에 음각된 직선들 때문에 거친 표면을 가지고 있다. 질감은 사용된 매체와 필연적 연관성을 갖는다. 이러한 특성은 가방의 정체성에 매우 중요하다. ‘사피아노’ 가죽의 질감이 가죽 자체를 구성하는 특징이 된 것이다. 가죽이 가공되는 방식에 따라 특성이 부여된다면 ‘사피아노’는 질감에 따라 고유한 정체성을 확보했다고 말할 수 있는 것이다. 가죽을 가득 메우고 있는 선들의 교차는 언뜻 보기에 불연속적 특성을 갖는다고 할 수 있으나 그것들이 개별 단위를 구성하기보다 오히려 하나의 덩어리처럼 작동한다. 이런 관찰을 기반으로 해서 ‘사피아노’ 가죽의 조형적 불변소를 <표6>과 같이 구성할 수 있다.

20) 「Prada's CEO on Staying Independent in a Consolidating Industry」, 『Harvard Business Review』, 2012.09, 참조.

	사피아노 가죽
표현	/직선/ /수직성/ /딱딱한/ /거친/ /연속적/

[표 6] ‘사피아노’ 가죽의 조형적 불변소

이렇게 추출된 조형적 불변소만으로 의미 결정을 하기보다 ‘미우미우’의 조형적 불변소와 대립 범주를 구성하면서 두 브랜드의 고유한 의미를 한정할 것이다. 다시 말해 두 브랜드의 조형적 요소들을 바탕으로 준-상징체계를 구성할 수 있다면 관련된 두 브랜드의 의미를 상호적으로 한정할 수 있게 된다.

## 2) ‘미우미우’의 ‘마테라쎄(Matelassé)’ 재질 분석

1993년 설립된 이래로 ‘미우미우’는 주름진 ‘마테라쎄’의 가죽을 핸드백 컬렉션 전반에 걸쳐 활용한다. ‘미우미우’ 브랜드의 시그니처가 된 ‘마테라쎄’ 스타일을 폭넓게 활용하는 모습도 볼 수 있는데, 2023년에 ‘마테라쎄’ 특유의 볼록한 텍스처와 전통적인 가죽 기법을 적용해 ‘아르카디(Arca die) 백’을 출시한다.<sup>21)</sup> 또한 ‘마테라쎄’ 곡선의 도상성을 적용해 퍼퓸 라인을 런칭하기도 한다. ‘마테라쎄’를 바탕으로 탄생한 ‘미우미우’ 트위스트 보틀은 ‘마테라쎄’ 재질이 브랜드의 정체성을 구성하는 중요한 요소라는 것을 확인해 준다.<sup>22)</sup>

21) 출처: <https://www.vogue.co.kr><https://www.vogue.co.kr>, 미우미우의 새로운 얼굴, 지지 하디드에게 던진 여섯 가지 질문, vogue 패션 뉴스(검색일자: 2023.06.19)

22) 출처: <https://www.yna.co.kr/view/AKR20190115118300009?input=1195m>, 연합뉴스(검색일자: 2023.06.19)



[그림 6] ‘미우미우’ 가방



[그림 7] ‘미우미우’ 퍼퐁 시리즈

이제 ‘마테라쎄’ 가죽의 조형적 불변소를 제시하기로 한다. 주름으로 인해 생성된 볼록한 부분은 곡선적 특성을 보인다. 볼록한 곡선으로 구성된 개별적인 단위들이 인접한 단위들과 맞닿아 있다. 이런 곡선적 특성과 더불어 가죽의 부드러움에도 주목해야 한다. 프라다의 ‘사피아노’가 거친 특성을 보였다면 미우미우의 ‘마테라쎄’는 부드러운 가죽을 채용하고 있다. ‘프라다’의 렉스백과는 달리 금속 버클이나 금속 체인들이 사용된다는 점도 주목할 만하다. 가죽이라는 재질에 주목하고 있는 우리에게 이 금속 장식들은 관심 밖의 대상이라고 치부할 수 있다. 그러나 이 장식이 ‘마테라쎄’의 곡선 주름과 부드러운 특성에 대비 효과를 유발한다는 점을 고려해야 한다. 다시 말해 ‘마테라쎄’의 곡선과 부드러운 질감을 부각시키고 있다는 것이다. 구성적 측면에서 이들 요소 간의 불연속적 특성도 지적할 수 있다. 이질적인 재질을 대비시키면서 가방의 불연속적 구성을 시도하고 있는 셈이다. 개별적 주름이 단속적으로 배치되는 양상과도 궤를 같이한다는 인상을 준다. 반복적 구성을 보이지만 개별적 단위들이 불연속적으로 배치된다는 것이다. 이상의 결과를 다음과 같이 정리할 수 있다.

	마테라쎬 가죽
표현	/곡선/ /부드러움/ /유연함/ /불연속적/

[표 7] ‘마테라쎬’ 가죽의 조형적 불변소

/부드러움/과 /유연함/이라는 조형적 요소가 잉여적인 인상을 줄 수 있지만 ‘사피아노’ 가죽과의 대립을 고려하면 변별적 자질을 갖는다고 할 수 있다. 촉각적인 질감의 부드러움과 더불어 가죽이 쉽게 휘어지는 유연한 속성을 구분하고자 하는 것이다. 이는 거친 질감, 휘어지지 않아 견고한 속성의 ‘사피아노’와 대립 범주를 구성할 수 있어서 구분할 필요가 있다.

두 브랜드의 조형적 불변소를 도출하고 보면 매우 체계적으로 대립하고 있다는 점을 알 수 있다. 의도된 기획인지 우연인지는 중요하지 않다. 기호학은 텍스트에만 의존한다. 각 브랜드의 대표적인 가방에 사용된 가죽의 조형적 불변소를 도출하고 그것들이 어떤 의미작용에 기여하는지 살피고자 하는 것이 기호학의 구상인 것이다.

### 3) ‘프라다’와 ‘미우미우’ 가죽의 준-상징체계

두 브랜드를 대표하는 가죽의 조형적 불변소를 추출했지만 이들이 대립적 자질을 보인다는 것을 확인했을 뿐이고 어떤 의미작용을 갖는지는 알 수 없다. 재질이 대립적 성격을 보인다는 것이 즉각적으로 의미화에 이르는 것은 아니므로 그에 상응하는 의미 측면을 도출해야만 한다. 의미 측면을 도출하는 과정에서 경계해야 할 점이 있다. 앞서 제시한 조형적 불변소에 대한 공시의미에 대한 유혹이 바로 그것이다. 공시의미는 문화적 맥락에 따라 그 의미가 달라지기 때문에 의미 증식이 매우 활발하다. 그래서 어떤 의미를 확정해야 하는지 곤란해지는 경우가 많다. 특

히 구상적 단위가 아닌 조형적 단위가 문제 될 때 그 어려움이 더하기 마련이다. 플로슈가 제안하는 준-상징체계는 이런 난점을 극복하게 해준다. 이는 주어진 텍스트 안에서만 작동하기 때문에 의미 확정에 대한 고민이 필요 없다. 다만 대립 범주를 정교하게 구성하는 것이 무엇보다 중요하다.

그러면 두 브랜드가 처한 맥락 안에서 의미 대립 요소는 어떠한가? 로고를 살펴보면서 ‘프라다’가 1919년에 이탈리아 왕실의 가죽 및 의류 제품의 공식 공급업체로 지정되었고 로고에 있는 사보이 왕실의 문장과 매듭을 사용했다는 점을 확인했다. 반면에 ‘미우미우’는 미우치아 프라다의 소녀스러운 모습과 개인적인 스타일을 담고 출발했다. 홈페이지에서 제공하는 두 브랜드의 간단한 역사적 사건과 브랜드 스토리를 바탕으로 의미 대립을 추론할 수 있다. 결국, 의미 측면의 고려는 앞서 진행했던 로고 분석의 결과에 의존한다는 것이다. 두 브랜드의 홈페이지나 각종 보도 자료를 살펴봐도 가죽 재질의 속성에 대한 언급이나 사용 의도를 발견할 수 없어서 의미 측면을 한정하기 어렵다. 따라서 브랜드가 추구하는 일반적 가치나 의도를 담고 있는 로고의 의미를 소환하는 것은 필연적 귀결이라 할 수 있다.

로고 분석에서 도출한 의미 대립 자질들을 조형적 불변소에 연결하면서 다음과 같이 준-상징체계를 완성할 수 있다.

	프라다 사피아노 가죽	미우미우 마테라쎬 가죽
표현	/직선/ /딱딱한/ /거친/ /연속적/	/곡선/ /유연함/ /부드러운/ /불연속적/
내용	/전통적/ /성숙함/	/혁신적/ /젊음/

[표 8] ‘사피아노’ 가죽과 ‘마테라쎬’ 가죽의 준-상징체계

분석의 내용을 구체적으로 살펴보면서 그 결과를 정리해 보고자 한다. 먼저 브랜드 별로 도출한 표현 측면의 요소들을 대립 범주를 고려하면서 재배치한다. 부수적으로 존재하는 자질이 있지만 지배적 자질을 바탕으로 대립 구조를 완성한 것이다. 이미 설명한 자질들에 대한 좀 더 자세한 부가 설명과 앞서 언급하지 못한 부분에 대한 추가 설명을 진행하고자 한다. 내용적 측면에서 제시된 대립 범주의 의소는 직접적으로 언급된 어휘만 참조하기보다 홈페이지에서 제시된 내용을 바탕으로 분석된 결과이다. 왕실의 공식 공급업체, 귀족이 주요 소비층이라는 점, 창립자 마리오 프라다가 선호한 고급스러움과 전통 등의 브랜드 역사는 /전통적/이라는 의소를 도출하기에 충분하다. 홈페이지에서 제시된 내용을 바탕으로 분석한 ‘미우미우’의 브랜드 가치를 한마디로 요약하면 ‘관습에 얽매이지 않는 현대 여성의 다양한 모습을 창조한다’는 것이다. 여기서 여러 의소 도출이 가능하지만 ‘프라다’와 대립 범주를 구성할 수 있는 /혁신적/이라는 의소가 전략적으로 선택될 수 있다. ‘프라다’와는 차별화를 겨냥한 ‘미우미우’가 선택한 필연적 결과라고도 할 수 있다.

/전통적/ 대 /혁신적/이라는 의미 대립 외에 /성숙함/ 대 /젊음/이라는 의미 대립을 보충하면 두 브랜드의 의미 체계가 조금 더 선명해진다. 이 대립은 ‘미우미우’의 스토리로부터 구성된다. 미우치아 프라다의 소녀스러운 모습을 담고자 했다는 브랜드 스토리에서 /젊음/이라는 의소의 도출은 어렵지 않다. 앞서 언급한 왕실, 귀족과의 인연에서 /젊음/에 대립되는 /성숙함/이란 의소 역시 도출 가능하다.

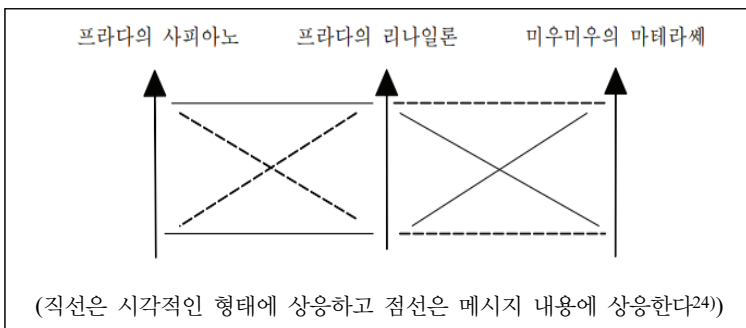
여기서 앞의 자질들과 비교하면 다소 이질적인 자질을 언급해야 한다. /연속/ 대 /불연속/의 조형적 불변소는 직선이나 곡선이 배치돼서 가족의 전체적인 모습을 구성하는 방식의 특성이다. 이 부분에 주목하는 이유는 이 구성이 내용 측면의 의미 확정에 도움이 되기 때문이다. 연속적이라는 자질은 /전통적/이라는 의소를 뒷받침하기에 적절한 속성을 갖는다. 전통이 통시적 일관성이라는 속성을 갖기 때문이다. 반면에 불연속적 속

성은 이전과의 단절을 의미할 수 있어서 /혁신적/이라는 의소에 상응한다고 볼 수 있다. 이전 가치를 부정해야 새로운 가치를 확정할 수 있기에 혁신은 의미적 측면에서 불연속적 속성을 갖는다는 것이다.

두 브랜드의 가치 또는 의미의 지향점은 확고하다. 따라서 체계적으로 대립하고 있는 재질의 선택은 의미 대립을 부각시키는 효과를 기대한다고 지적할 수 있다. 이 과정에서 가방의 고유한 정체성도 형성되기 마련이다. 두 브랜드의 준-상징체계의 구성은 이를 선명하게 보여주는 것이다.

이렇게 제시된 준-상징체계를 바탕으로 두 브랜드가 가방의 재질을 가지고 어떻게 차별화 전략을 수행하는지 확인하는 작업이 남았다. 통시적 관찰을 해보면 표현과 내용의 교차적 변화를 통해서 두 브랜드가 차별화되는 과정을 볼 수 있다. 이는 플로슈가 제시한 브랜드 간의 차별화 전략으로 설명할 수 있다.<sup>23)</sup> 특히 밀접하게 연관된 브랜드 간에는 표현과 내용의 동시적 전복보다 어느 하나의 대체를 통해서 차별화가 발생하는 것이다. ‘프라다’와 ‘미우미우’의 가죽 재질의 표현 형식에서 의도적 대립이 눈에 띄는 것은 바로 이런 전략에 기반을 둔다고 설명할 수 있다.

재질의 변화가 두 브랜드의 차별화에 어떻게 작용하는지 다음과 같이 표현할 수 있다.



[표 9] ‘프라다’와 ‘미우미우’ 재질의 차별화

23) 장마리 플로슈, 앞에 책, 60~61쪽 참조.

우리가 구체적으로 분석하지 않았지만 잠깐 언급한 ‘프라다’의 ‘리나 일론’ 재질을 다시 소환할 필요가 있다. 미우치아의 등장과 더불어 도입된 이 재질은 ‘미우미우’의 ‘마테라쎼’로 이어지는 변화에 매개로 작용한다고 볼 수 있기 때문이다.

‘사피아노’의 거칠고 단단한 재질을 바탕으로 전통적인 가치를 주장하던 ‘프라다’는 미우치아의 등장과 더불어 기존의 명품 가방에서 보지 못하던 거칠고 질긴 재질의 ‘리나일론’을 도입한다. 미우치아는 이런 새로운 시도와 더불어 혁신을 주장한다. 위의 그림에서 볼 수 있는 것처럼 표현적 측면에서는 동위소적 자질이 존재하지만 의미 측면에서는 /전통/대 /혁신/의 대립을 볼 수 있다. ‘미우미우’는 ‘프라다 리나일론’의 매개를 통해 등장하는 것처럼 보인다. 미우치아는 기존의 관념에 도전하는 새로운 여성상을 내세우면서 ‘미우미우’를 런칭한다. 여기서 ‘프라다 리나일론’의 도입과 동일한 혁신의 가치를 확인할 수 있다. 그러나 ‘미우미우 마테라쎼’ 가죽의 재질이 이전의 재질과는 대립하는 부드럽고 곡선적 특성을 보인다는 점을 주목할 수 있다. 내용 측면에서는 동위소적 의미 자질이 보이는 반면에 표현 측면에서 대립 자질을 활용하고 있는 것이다.

플로슈가 지적했듯이 인접하고 있는 기호학적 단위가 이전과의 차별화를 위해서는 표현적 측면이건 의미적 측면이건 한 요소의 변화를 통해 그것이 이루어진다는 것이다. 우리는 두 브랜드에서도 그러한 차별화의 과정을 확인하는 것이다. 브랜드 차별화의 전략이 점진적이어야 한다 또는 급진적이어야 한다는 논란은 기호학의 대상이 아닐 수 있다. 다만 우리는 두 브랜드가 시도하고 있는 전략이 어떤 궤적으로 진행되었는지 확인할 뿐이다. 명품 브랜드가 늘 직면하고 있는 전통과 혁신의 변증법 앞에서 ‘프라다’와 ‘미우미우’가 가방의 재질을 통해 실천하고 있는 브랜드 차별화와 혁신의 과정을 확인하는데 만족하기로 한다.

---

24) 같은 책, 60쪽. 플로슈는 레스트로스가 마스크 분석에서 사용한 공식을 참고하여 IBM과 애플의 로고 구성 전략을 해석한다. 우리도 이 공식을 활용하고 있는 것이다.



마지막으로 로고의 조형적 요소와 재질의 조형적 요소 사이의 일치 관계에 대해 간략하게 언급하기로 한다. 둘 사이에 부분적인 일치 관계는 보이지만 불일치하는 요소도 상당하다는 점에서 일관성을 말하기는 어렵다. 재질이 강요하는 속성이 로고의 조형적 속성에 부합하지 않는다는 점을 지적할 수 있을 것이다. 또한 가족의 재질은 가방을 구성하는 여러 속성 중의 하나일 뿐이기에 일치를 기대하는 것은 지나치다고도 할 수 있다. 사실 표현 측면의 일관성에 대한 관심은 부차적이다. 오히려 로고의 구성 방식에 의지해 재질의 준-상징체계를 완성하는 데에 목적이 있었기 때문이다.

### Ⅲ. 결론

본 논문은 한 기업 내의 두 명품 브랜드의 차별화 전략을 살펴보고자 했다. 특히 상품의 가족 재질이 고유성을 확보하면서 브랜드 차별화에 이르는 과정을 제시한 것이다. 방법론적으로는 조형적 불변소의 의미작용을 규명하는데 효과적인 준-상징체계 개념을 활용하였다.

명품 브랜드에 대한 기호학적 연구는 국내에서도 이미 개진되고 있다. 그러나 재질에 집중하여 브랜드 정체성 확보와 타 브랜드와의 차별화를 설명하는 작업은 보기 어려웠기에 연구의 의의를 발견할 수 있었다. 플로슈가 이미 다양한 자료체를 대상으로 준-상징체계의 유효성을 보여주었지만 재질에 집중한 적은 없기에 연구의 참신성도 볼 수 있다.

결과적으로 상품을 구성하는 재질만으로도 브랜드간의 차별화에 이를 수 있다는 점을 확인할 수 있었다. 브랜드가 재질만으로 정체성을 확보하고 타 브랜드와의 차별화에 이를 수 있다고 주장하는 것이 아니다. 업쇼(L.B.Upshaw)가 주장하듯이 브랜드의 로고, 네임, 상품, 그래픽 시스템, 판매 전략, 서비스 실행, 마케팅 커뮤니케이션 활동 등으로 브랜드의 고유한 포지셔닝과 전략적 개성이 확보되는 것이다. 그리고 브랜드 정체

성은 이 요소들의 상호작용을 통해서 형성되는 것이다.<sup>25)</sup> 본 연구는 재질이라는 간과될 수 있는 요소가 여기에서 상당한 역할을 할 수 있다고 주장하는 것이다.

또 다른 의의는 준-상징체계의 활용이다. 이는 시각적 대상물 특히 조형적 요소의 범주 대립을 발견할 수 있는 텍스트에서 매우 효과적인 방법론이라 할 수 있다. 이론의 이해와 활용의 간극은 기호학 연구자들이 극복해야 하는 걸림돌이기에 그 활용이 만만치 않은 준-상징체계를 적극적으로 사용했다는 점에서도 의미를 찾을 수 있을 것이다.

플로슈는 일상적인 제품을 생산해 고객에게 서비스하려는 제조자가 자신의 제품을 차별화하고 고객과 관계를 창조하는 과정이 중요하다고 강조한다. 또한 어떻게 하나의 제품이 하나의 독립된 존재가 되어 기본 가치를 고객과 공유하면서 특정 문화를 형성할 수 있는지도 중요하다고 역설한다.<sup>26)</sup> 우리는 상품의 재질이 이 중요한 과정에 적극적으로 참여하고 있다는 것을 확인하고 있는 셈이다.

---

25) Upshaw, L. B., 『Building Brand Identity: a Strategy for Success in a Hostile Market place. John Wiley & Sons, Inc.』, 1995, 참조.

26) 장마리 플로슈, 앞의 책, vi쪽.

## 참고문헌

- 마르틴 졸리, 『이미지와 기호』, 이선형 옮김, 동문선, 2004.
- 안드레아 켐프리니(Andrea Semprini), 『브랜드』, 이은령 옮김, 커뮤니케이션북스, 2004.
- 장마리 플로슈, 『조형 기호학: 눈과 정신의 작은 신화』, 박인철 옮김, 한길사, 1994.
- \_\_\_\_\_, 『비주얼 아이덴티티, 차이와 지속의 기호학』, 권승태 · 박일우 역, 커뮤니케이션북스, 2017.
- “Prada’s CEO on Staying Independent in a Consolidating Industry”, Harvard Business Review, 2012. 09.
- Upshaw, L. B., “Building Brand Identity: a Strategy for Success in a Hostile Market place”. John Wiley & Sons, Inc., 1995.
- www.prada.com, 프라다 공식 홈페이지.
- www.miumiu.com, 미우미우 공식 홈페이지.
- <https://www.iworldtoday.com/news/articleView.html?idxno=401312>, 월드투데이.
- <http://www.opinionnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=28260>, 오피니언뉴스.
- <https://www.miumiu.com/kr/ko/miumiu-club/special-projects/miu-zine-spring-summer-2020.html>
- [https://www.marieclairekorea.com/fashion/2023/06/legend-and-legacy/?utm\\_source=naver&utm\\_medium=partnership](https://www.marieclairekorea.com/fashion/2023/06/legend-and-legacy/?utm_source=naver&utm_medium=partnership), 마리끌레르 코리아 Marie Claire Korea
- <https://www.vogue.co.krhttps://www.vogue.co.kr>, 미우미우의 새로운 얼굴, 지지 하디드에게 던진 여섯 가지 질문, vogue 패션 뉴스.
- <https://www.yna.co.kr/view/AKR20190115118300009?input=1195m>, 연합뉴스.

# Differentiation Strategy of Luxury Brands through Semi-symbolic System Composition of Materials: Comparative Study of Prada and MiuMiu

Song, Chi-Man · Li Kaijun

In ensuring brand identity, the status of a commodity plays a fundamental role as it not only represents the ultimate goal of product sales but also plays a crucial part in constituting brand distinctiveness. Beyond tangible features like figuratif patterns, colors, materials, and forms, various meanings can be conveyed in the production of commodities. This study aims to explore the significance of leather materials, as a constituting element of commodities, and observe the process of brand differentiation. Drawing upon the theory of plastic semiotics, inherent meanings that transcend the physical properties of the materials can be grasped. To achieve this, Jean-Marie Floch's core theory of plastic semiotics' semi-symbolic system is adopted to derive the polarized categories of representation and identify corresponding meaningful elements. Given the characteristics of the semi-symbolic system operating in isolated texts, the extraction of meaningful elements relies on the results of logo analysis. As signs condensing brand value or meaning, logos play a decisive role in extracting meaningful categories.

Two brands, "Prada" and "MiuMiu" are selected as subjects of analysis. Although both belong to the same group, they implement different marketing strategies based on different identities. First, the logos of the two brands are analyzed, and through the semi-symbolic system of representative leather materials, "Saffiano" and "Matelassé," their differentiation process is explicated. By confirming that the morphological invariants of the two leather materials maintain an opposing relationship, we derive the corresponding categories of meaning using the results of sign analysis, thereby constructing the semi-symbolic system. At the

expressive level, the polarized categories are highlighted, such as /straight/ lines versus /curves/, /hardness/ versus /softness/, /roughness/ versus /gentleness/, and /continuity/ versus /discontinuity/. In terms of contents, “Prada” serves as the official supplier to the royal family with the main consumer group being nobility, and its high-end image conveys /traditional/ and /mature/ meanings. In contrast, “MiuMiu” is strategically pursuing a meaning different from Prada. Based on the establishment of a female image that does not follow the existing values, /innovative/ values can be derived, and the appeal of /youth/ can be derived from the brand story that tried to contain Miuccia Prada’s girlish image. Ultimately, the semi-symbolic system of the two materials is formed through the identified categories of meaning, reflecting the contrast between /tradition/ and /innovation/ and between /maturity/ and /youthfulness/.

Finally, through the interactional changes in material expression and content, we observe the process of differentiation for the two brands. This allows us to confirm how both brands execute differentiation strategies. In other words, the gradual changes between the “Saffiano”, “Nylon,” and “Matelassé” ensure their differentiation. Through this study, we gain insight into how “Prada” and “MiuMiu” achieve brand differentiation and innovation through the materials of their bags. The mere material composition of commodities can guarantee overall brand integrity and differentiation. This process is proposed through semiotic steps, and the research holds promising significance.

Keywords : Plastic semiotics, Semi-symbolic system, Luxury brand, Brand identity, Logo

투고일: 2023. 07. 18./ 심사일: 2023. 08. 13./ 심사완료일: 2023. 08. 14.



# 〈신과 함께〉, 원작 웹툰과 각색작 영화의 서사 비교 연구\*

– 주인공 ‘진기한’과 ‘김자홍’을 중심으로

송태미\*\*

## 【 차 례 】

- I. 들어가며
- II. 웹툰 〈신과함께-저승편〉의 사회비판적 서사
  - 1. 이승과 저승
    - 1) 저승 - ‘메타 이야기’의 공간
    - 2) 이승 - ‘삶’의 공간, ‘이야기’의 공간
  - 2. ‘평범한 김자홍’과 ‘비범한 진기한’
  - 3. 자본주의 사회의 주체화와 탈주체화의 은유
- III. 영화 〈신과 함께-죄와벌〉: 원작과의 메시지 충돌 양상
  - 1. ‘착한 김자홍’의 가족 서사
    - 1) 각색작에서 전면적으로 변형된 서사
    - 2) 진기한, 김자홍과 함께 사라진 메타이야기
  - 2. 원작이 비판하는 이데올로기 장치를 강화하는 각색작
- IV. 나오며

## 국문초록

이 논문의 목적은 웹툰 <신과 함께>의 독자들이 영화 <신과 함께>의 각색에 대해 한 목소리로 항의했던 문제, 곧 진기한, 김자홍 캐릭터의 삭제와 관련하여 두 캐릭터의 존재가 원작과 각색작의 서사에서 어떤 의미를 갖는가를 이해하는 것이다. 원작 웹툰

\* 이 논문은 2020년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2020S1A5B5A17088259)

\*\* 단독저자, 경북대학교 불어불문학과 조교수, [tmsong@knu.ac.kr](mailto:tmsong@knu.ac.kr)

은 전통신화의 현대적 변용을 통해 개인의 품행에 가해지는 저승의 윤리적 심판을 사회구조적 환경에 대한 비판으로 이동시키면서 개인의 윤리성에서 사회구조의 윤리성으로 메시지를 전환시켰다. 전통적인 저승관에 나타난 권선징악의 메시지를 독창적인 방식으로 전복시킨 이 작품은 현대 자본주의 사회에서 개인은 선악의 의지적 선택 앞에 선 존엄한 존재가 아니라 자본주의 기계를 작동시키는 부품같은 존재로 살고 있음을 보여주기 위해 선악의 이분법적 구도를 가해자 사회와 피해자 개인의 구도로 전환시킨다. 그런데 각색작 영화 <신과 함께>에서 서사의 메시지는 다시 개인의 윤리성으로 되돌려진다. 원작 웹툰은 가족주의와 같은 장치가 개인을 ‘죄인’으로 생산하는 데에 이용되는 양상을 보여준 바 있는데, 각색작은 원작이 비판적으로 보여준 가족주의 서사를 충실히 구현하고 있다는 점에서 원작과 아이러니한 관계를 맺는다.

열쇠어 : 신과함께, 각색, 메타이야기, 스토리, 데이터베이스, 마우리치오 랏자라또, 기호, 기계, 자본주의, 가족주의

## I. 들어가며

웹툰 <신과 함께><sup>1)</sup>는 2010년과 2012년 사이 연재 기간 내내 상위권 조회수를 기록하며 화제를 모은 작품이다. 그로부터 십여 년이 흘렀지만 이 작품은 대중의 관심에서 멀어질 틈이 없었다. 각색을 거쳐 영화로 재탄생된 <신과 함께><sup>2)</sup> 시리즈(2017, 2018)가 개봉 당시 연이어 놀라운 흥행을 기록하면서 원작의 인기를 능가하는 성공을 거두었고 해외에서도 국내 못지 않은 인기를 누린 데다가 이후로는 웹툰 원작 영화의 대표적인 성공 사례로서 지속적으로 회자되고 있기 때문이다.

원작 웹툰과 영화 모두 흥행에 있어서는 이례적인 성취를 거둔 것이 확실하지만 작품성에 대한 평가에서는 차이가 있었다. 원작 웹툰은 각종 만화상을 휩쓸며<sup>3)</sup> 흥행 수준에 버금가는 작품성을 인정받은 반면 영화

1) 네이버 웹툰에서 2010년 1월부터 2012년 8월까지 연재되었던 주호민 작가의 웹툰. 2017년에 양코르 웹툰으로 재연재되었다.

2) 시리즈 1편 <신과 함께-죄와벌>(2017), 2편 <신과 함께-인과연>(2018)

3) 2010 독자만화대상 온라인 만화상 1위, 2011 독자만화대상 대상, 2011 부천만화대상



의 경우 각색을 둘러싼 적지 않은 논란과 비판을 감당해야 했다. 각색을 거쳐 완성된 시나리오의 원작 스토리의 탁월함에 미치지 못한다는 평가가 지배적이었고 각색이 원작을 훼손했다는 비판까지 받았다.<sup>4)</sup> 이러한 논란은 개봉 전부터 시작된 것으로, 1편 <신과 함께-죄와벌>의 예고편 티저가 공개된 직후 원작 독자들로부터 격한 항의 댓글이 쏟아졌고 이는 제작진에게 상당한 타격을 주었다. “티저 예고편 공개 후 쏟아지는 악플에 개봉일까지 우울증 약으로 버텨야 했다”<sup>5)</sup>는 영화 제작자의 회고를 통해 당시 열성 팬덤을 포함한 원작 독자의 규모와 그들이 각색 결과에 대해 보인 부정적 반응이 어느 정도였는지 짐작해볼 수 있다. 이 수많은 독자들이 공통적으로 항의한 지점은 두 가지였다. 하나는 원작의 ‘진기한’ 캐릭터가 사라진 점이고 다른 하나는 원작의 주인공 ‘평범한 회사원 김자홍’을 ‘영웅 소방관 김자홍’으로 둔갑시킨 점이다.

원작 독자들의 빗발친 항의로 제작진이 겪었던 고충은 영화 개봉 후 거둔 기대 이상의 흥행으로 해소될 수 있었을 것이다. 그러나 이 흥행을 두고 작품에 대한 대중의 평가가 긍정적으로 바뀌었다고 해석하기에는 무리가 있다. 흥행 가도를 달리는 와중에도 전술한 원작 독자들의 문제 제기는 달라지지 않았고 많은 관객들로부터 ‘흥행을 위한 억지스러운 신파’<sup>6)</sup>라는 혹평을 받았기 때문이다.

‘신파성’ 논란은 평론에서도 이어졌다. 영화평론가 이동진은 “모성의 목소리조차 박탈한 뒤 그 크신 사랑만을 돌림노래로 부르는 공업적 최루법”<sup>7)</sup>이라고 평했는데 이동진의 이 평은 왓차피디아에서 본 영화에 대한

우수이야기만화상, 2011 대한민국 콘텐츠 어워드 대통령상 등 다수 수상.

4) 이태훈, 「웹툰의 영화화 트렌드에 대한 영화산업의 대중예술성 분석연구(영화 “신과 함께(2017)”를 중심으로)」, 『한국디지털정책학회논문지』 제16권 제5호, 2018, 391~398쪽.

5) 「영화 <신과 함께> 진기한을 버리고 무엇을 얻었나?」, 『판지일보』, 2018.1.22.

6) 박재연, 「<신과함께>의 신파성과 한국적 신파 현상 - 웹툰 <신과함께-저승편>과 영화 <신과함께-죄와벌>에 나타난 신파성 비교를 중심으로」, 『대중서사연구』 제26권 4호, 2020.4.26.

7) 이동진 평론가, 왓차피디아, 2017.

평 중 가장 많은 공감을 받았다. 이태훈도 “흥행을 위한 관객의 감동 포인트를 ‘신파’라고 불리는 전통적 가족 시스템에 너무 의지하고 있다”<sup>8)</sup>며 자본주의 사회의 문제를 위트있게 보여준 원작을 잘 반영하지 못한 각색임을 지적한 바 있다.

웹툰 장르에서 원작이 갖는 중요성이 대단히 크고 영화 역시 웹툰을 원작으로 제작된 영화 가운데 가장 큰 성취를 이루어낸 사례인 만큼 작품 각각에 대한 학술적 연구는 물론이고 각색<sup>9)</sup> 자체에 대한 논의로 범위를 좁혀 보더라도 매우 활발한 연구가 이루어져온 것으로 확인된다.<sup>10)</sup> 강미선<sup>11)</sup>은 매체전환 과정에서 원작의 서사와 영화의 서사를 면밀하게 비교분석하여, ‘개인의 삶’에 초점을 맞추었던 원작의 주제가 어떻게 ‘가족간의 용서와 화해’라는 주제로 이행하게 되었는가를 보여주었다. 박재연<sup>12)</sup>은 ‘신파’의 개념을 검토하여 이 개념이 갖는 가족주의적 성격을 고찰하고, 이어서 원작과 영화의 비교대조를 통해 원작 웹툰에서는 미미하게만 나타났던 ‘가족’의 정서가 영화에서는 강력한 가부장제 가족주의 이데올로기로 작동하면서 신파성을 강화시켰음을 보여주었다. 반면, 드물지만 각색이 원작 못지 않게 성공적이었다는 평가도 있었다. 서성은<sup>13)</sup>은 영화의 각색 전략이 원작의 독자들과 원작을 모르는 관객 모두를 만족시키기 위한 효과적인 전략이었고 이는 흥행 결과를 통해 확인되었다고 평했다.

많은 선행연구들이 유의미한 분석과 흥미로운 관점을 제공해주었음에

- 
- 8) 이태훈, 「웹툰의 영화화 트렌드에 대한 영화산업의 대중예술성 분석연구-영화 “신과 함께(2017)”를 중심으로」, 『한국디지털정책학회논문지』 제16권 5호, 2018.5.28.  
 9) 각색, 매체전환  
 10) 서성은(2018), 박재연(2020), 이태훈(2018), 강미선(2021), 주민재(2019), 김진철(2021) 외 다수.  
 11) 강미선, 「웹툰을 원작으로 한 영화와 원작의 비교 연구 - 웹툰 <신과함께>과 영화 <신과함께>를 중심으로」, 『인문학연구』 제30집, 2021, 117-154.  
 12) 박재연(2020), 앞의 글.  
 13) 서성은, 「트랜스미디어 스토리텔링의 캐릭터 구축 전략 연구 - 영화 <신과함께> 시리즈를 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제51호, 2018, 69-91.

도 불구하고 본 논문에서 다시 한번 이 각색에 관심을 기울이고자 하는 이유는 원작의 팬들이 각색에 대해 표한 부정적 반응은 많은 연구에서 거론되었으나 그들이 제기한 물음 자체에 집중한 연구는 찾기 힘들었기 때문이다. 원작의 독자들에게 대해 진지하게 검토한 사례는 서성은의 연구가 유일하다. 정신분석학적 관점에서 팬덤 현상을 분석한 서성은에 따르면, “원작에 대해 강박적 애정을 가진 팬덤은 매체 전환 과정에서 원작의 스토리 세계가 변형되는 것을 극도로 경계한다. 강박 주체로서 팬덤이 매체 전환을 통해 기대하는 것은 원작 스토리의 반복과 영속이기 때문이다.”<sup>14)</sup> 따라서 원작 팬덤은 각색 과정에서 스토리가 큰 폭으로 달라지면 엄청난 적개심과 공격성을 보일 수 있다. 팬덤 현상에 대한 이러한 접근은 자유롭고 과감한 2차 창작을 향유하면서도<sup>15)</sup> 동시에 원작 스토리에 집착하기도 하는, 언뜻 보기에 모순적인 팬덤 문화를 입체적으로 이해하는 데에 큰 도움을 준다. 그럼에도 불구하고 팬들의 문제제기가 일제히 하나의 지점, 곧 ‘진기한’과 ‘김자홍’의 존재를 구체적으로 가리키고 있을 때 이것이 스토리 세계의 변형에 대한 일반적인 팬덤의 반응이었는지 그렇지 않으면 두 인물이 삭제되어야만 가능해지는 시나리오에 대한 직관적인 우려였는지를 검토해볼 필요가 있다는 것이 본 연구의 출발점이다.

따라서 우리는 본 논문에서 ‘진기한’, ‘김자홍’ 캐릭터의 의의와 이들의 삭제가 갖는 의미를 서사적 측면에서 고찰해보고자 한다. 웹툰 <신과 함께>의 서사와 두 인물의 서사적 역할을 먼저 살펴보고 이어서 영화 <신과 함께>와의 비교를 통해 두 캐릭터의 삭제와 무관하지 않은 원작과 후속작의 메시지 충돌 양상을 논하고자 한다.

웹툰 <신과 함께>는 저승편, 이승편, 신화편으로 구성된 시리즈물이며

14) 서성은, 「매체전환 스토리텔링의 팬덤 양상 비교 연구-강박형과 히스테리형 주체의 비교를 중심으로」, 『Journal of Korea Game Society』, 2017, Feb;17(1), 79-88.

15) 박기수, 「One Source Multi Use 활성화를 위한 문화콘텐츠 스토리텔링 전환 연구」, 『한국언어문화』 제36집, 2008.

이를 영화화한 작품 역시 1편 <신과 함께-죄와벌>(2017)과 2편 <신과 함께-인과연>(2018)으로 나누어 개봉된 시리즈물이다. 본 논문에서는 원작의 저승편과 영화의 1편으로 논의의 범위를 제한할 것이다.

## II. 웹툰 <신과함께-저승편>의 사회비판적 서사

### 1. 이승과 저승

총 78화로 구성된 원작 웹툰에는 서로 관련이 없어보이는 두 편의 서사가 이승과 저승이라는 두 공간에서 나란히 펼쳐진다. 먼저, 저승의 서사는 너무 평범해서 특징이라고는 찾아볼 수 없는 인물 ‘김자홍’의 죽음으로 시작된다. 서른아홉 노총각 김자홍은 직장의 잦은 술집대, 과로와 무관하지 않은 간질환으로 이른 나이에 사망한 인물로 등장한다. 사후에 저승으로 인도된 그는 49일 동안 일곱 번의 재판을 받는다. 이때 변호사 진기한은 김자홍의 재판을 맡아 승소를 위해 고군분투한다. 저승에서 김자홍의 재판이 차례로 진행되는 같은 시간 이승에서는 저승길에 도주한 원귀 ‘유성연 병장’의 이야기가 펼쳐진다. 망자를 저승으로 인도해야 하는 저승차사들은 도주한 유성연을 뒤쫓는다. 유성연이 이승을 떠나지 못하고 원귀가 된 사연은 이렇다. 제대를 앞둔 어느날 그는 군복무 중 총기 오발 사고로 치명상을 입고 쓰러진다. 소대장은 진급을 가로막을 이 사고를 은폐하기 위해 살아있는 유성연을 산에 암매장하고 탈영으로 처리한다. 자신의 시체만 확인하고 저승차사들을 따르려던 차에 그는 군부대 앞에서 어머니를 발견하고 악귀로 돌변한다. 어머니는 군에서 사라진 아들을 찾기 위해 1인시위를 벌이다 부대 밖으로 내쫓기고 있었다. 저승차사들은 유성연이 어머니와 작별인사를 할 수 있도록 도와줌으로써 악귀를 다시 원래 모습으로 되돌려놓는다. 저승에 도착한 유성연이 첫 번째 서사에서 김자홍을 변호한 진기한과 만나면서 작품은 끝을 맺는다.

김자홍의 재판을 성공적으로 마무리한 진기한 변호사가 다음 피고인으로 유성연 병장을 만나는 엔딩은 전체 이야기를 병렬 구조로 파악할 수 있도록 해준다. 일반적으로 이러한 구조는 각각의 이야기를 독립된 에피소드로 감상할 수 있도록 한다. 그런데 본 작품은 에피소드별로 이야기에 몰입하도록 돕지 않고 오히려 몰입을 방해하는 한 가지 형식을 택하고 있는데, 그것은 서로 아무 관련이 없는 두 인물의 이야기를 시시각각 교차적으로 배치하는 방식이다. 두 이야기는 지속적으로 서로를 방해하는 가운데 독자의 집중을 분산시킨다. 이것은 마치 독자가 한 이야기에 몰입하기보다 두 이야기 공간의 대비를 지속적으로 느끼도록 유도하는 듯한 형식이다. 이승은 저승을 상상하도록, 저승은 이승을 상상하도록 유도하는 가운데 이승은 ‘삶’이 펼쳐지는 공간이자 ‘이야기’의 공간으로, 저승은 ‘삶’이 없고 ‘삶’에 대한 평가가 이루어지는 ‘메타 이야기’의 공간으로 나타난다.

### 1) 저승 - ‘메타 이야기’의 공간

사람이 죽으면 생전에 지은 죄업과 선행에 대해 저승시왕들 앞에서 심판을 받는다는 설정은 한국의 전통적인 저승관을 차용한 것으로,<sup>16)</sup> 저승은 무엇보다 권선징악과 사필귀정이라는 윤리관을 강하게 드러내는 장소다. 저승에서 개인은 윤리적 주체로서 신이 주관하는 재판장에 선다. 언뜻 보면 웹툰에 묘사된 ‘근대화된 저승’은 전통적인 저승 이미지를 현대적으로 코믹하게 변용한 버전으로 권선징악의 세계관만큼은 그대로 계승하고 있는 듯 보인다. 모든 재판이 아래 표와 같이 선악의 문제를 표방하고 있기 때문이다.

16) 웹툰 <신과함께-신화편>까지의 내용을 보면 전통서사 <차사본풀이>의 저승 이미지를 차용한 것으로 확인된다. 황인순(2015), 최수웅(2017), 황예진·조용상(2019) 외 다수 연구에서 웹툰 <신과함께>가 <차사본풀이>의 저승관을 차용한 세부 내용을 검토해준 바 있다.

재판장소	판사	재판의 주제
도산지옥	진광대왕	공덕(타인에게 덕을 행하지 않은 죄)
화당지옥	초광대왕	남의 물건을 훔친 죄, 빌리고 돌려주지 않은 죄, 주기보다 받기만을 원한 죄
한빙지옥	송제대왕	불효 전문
검수지옥	오관대왕	살생, 도둑질, 음행, 음주, 망언
발설지옥	염라대왕	입으로 지은 모든 죄
독사지옥	변성대왕	살인, 강도, 강력범죄 전문
거해지옥	태산대왕	상법 전문

[표 1]

그런데 각 재판이 취하고 있는 양식, 판결의 논리를 자세히 들여다보면 그것은 한 인간의 복잡다단한 인생 스토리에 대한 신의 정의로운 심판과는 전혀 어울리지 않는다. 일련의 기계적 공정처럼 효율적으로 운영되는 거대한 시스템이다. 피고인들은 여기서 할인마트의 상품처럼 무더기로 세일 처리되기도 하고 죄의 여부와 상관없이 모두는 손과 발이 잘리는 자동기계를 통과한다. 순진하게 하라는대로 하다가는 재판을 받기도 전에 쇠톱 이빨 물고기에 먹히거나 쇠공에 짓눌리게 된다. 극소수의 선한 망자를 제외하면 이 기계는 모든 평범한 무리를 무차별적으로 공격한다. 천운으로 이런 관문을 통과하여 재판장에 입장하더라도 그들은 인격적인 재판을 받지 못한다. 저승에는 모든 망자의 선행과 악행을 통계로 기록한 데이터베이스가 갖추어져 있고 각종 첨단 장비, 디지털 프로그램이 필요에 따라 데이터를 근거로 선악의 여부를 자동계산한다. 여기서 한 인간의 삶은 이야기로 진술되지 않고 각종 숫자로 기록된 데이터로 제시된다.

재판장소	판사	운영 방식
도산지옥	진광대왕	떨이 - 할인마트의 폐점시간이 가까워지면 신선식품 판매원들이 버리느니 싸게라도 팔기 위해 마감 세일을 하듯이 노쇠한 진광대왕은 마감시간 즈음에 입장하는 피고인들에게 대충 무죄를 선고함.
한방지옥 관문 입관		모든 망자들은 100% 손과 발이 잘림.
한방지옥	송제대왕	부모의 흉부 엑스레이 사진을 확인하여 가슴에 박힌 못 자국의 수로 유무죄를 판단, 한방지옥 제소자 급증으로 이미 만실이라 가벼운 죄는 무죄로 처리함.
검수지옥 관문 입장		쇠톱 이빨 물고기의 무차별 공격.
검수지옥 관문 검수림		형 확정 전 맛배기로 지나는 칼의 숲.
검수지옥	오관대왕	죄의 무게를 계량하는 기계 업칭을 사용. 기계의 저울기에 따라 유무죄가 결정됨.
발설지옥	염라대왕	인터넷 검색사이트 Jooble의 업징 프로그램에서 피고인의 죄 데이터를 확인하고 그에 따라 판결함.
독사지옥 관문 철환소 (거대한 강철구슬 강)		대책이 없이 건너면 쇠공에 깔려죽음.
검수지옥	오관대왕	철환소에서 길을 잘못 들면 재판 없이 바로 검수지옥에 떨어짐. 연좌제가 있음.
거해지옥	태산대왕	남을 속여 이득을 취한 일 1회당 전기톱이 피고인의 몸에 5cm씩 가까워짐. 남에게 속아 피해를 본 일 1회당 3cm씩 전기톱이 멀어짐.
염라대왕의 학교 설립 계획		더 강하고 지독한 형벌을 연구하는 학교를 통해 실력 있는 검사를 양성하여 더 많은 망자에게 유죄 판결을 하려고 함

[표 2]

## 2) 이승 - ‘삶’의 공간, ‘이야기’의 공간

한 인간의 삶이 데이터를 기반으로 평가되는 저승과는 달리 이승은 한 인간의 삶이 이야기로 펼쳐지는 ‘이야기’의 공간이다. 이승에서 전개되는 ‘유성연 병장’의 이야기는 우리에게 익숙한 기승전결의 구조를 갖춘 한편의 완결된 서사를 이룬다. 이승 이야기에서 독자는 유성연이라는 인물이 원귀가 되어 저승길에서 도주할 수 밖에 없었던 기막힌 사연을 이

해하게 되고 그의 분노에 공감한다. 그의 분노가 폭발하는 사건이 발생하고 악귀로 변하면서 절정에 이른 플롯은 유성연이 타자의 도움으로 위로를 받고 제 자리로 돌아오며 끝을 맺는다. 독자는 ‘이야기’ 속에서 감정이입과 공감을 경험하며 수치화하거나 데이터 처리할 수 없는 복잡다단한 한 인간의 삶을 인격적인 시선으로 바라보게 된다.

요컨대 거대한 데이터베이스 시스템과 같은 ‘메타 이야기’의 공간 저승과 복잡다단한 삶이 전개되는 ‘이야기’의 공간 이승이 시시각각 교차적으로 나타나는 가운데 독자는 한편으로 데이터 처리되는 김자홍의 재판 중에 결코 데이터화될 수 없는 김자홍의 ‘이승’의 삶을 상상하게 되고, 다른 한편으로 유성연의 삶의 이야기에 몰입할 때 이후에 그의 삶을 데이터로 처리할 ‘저승’에서의 심판을 상상하게 된다.

## 2. ‘평범한 김자홍’과 ‘비범한 진기한’

작품에서 ‘김자홍’의 가장 큰 특징은 ‘평범함’이다.

제 1화 (김자홍과 저승차사의 대화 중)

혹시 나쁜 놈이세요?

아니, 꼭 그런 건 아닌데... 그렇다고 내가 착한 놈이라는 확신도 안 들잖아요.

제 4화 (김자홍과 진기한 변호사의 대화 중)

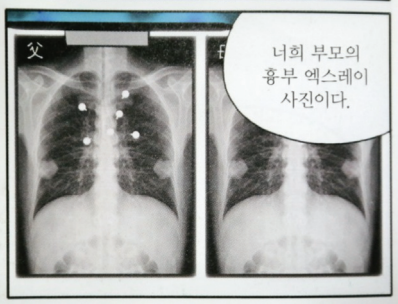
너무 평범하게 살아와서 도무지 쓸게 없는걸요.

말하자면 딱히 기억나는 착한 일도 나쁜 일도 없는 [...] 인생이라는 거군요.

앞장에서 본 것처럼 이 저승은 “딱히 기억나는 착한 일도 나쁜 일도 없는” 김자홍과 같은 대다수의 보편적인 사람들의 경우 재판도 못 받고 지옥으로 떨어지거나 운이 좋아 재판을 받아도 데이터에 기반하여 선악



을 이분법적으로 계산하는 시스템에 의해 유죄 선고를 받게 되는 부조리한 시스템이다. 김자홍은 자칫 인생 전체가 다음과 같은 데이터로 기록되어 첫 번째 또는 두 번째 재판에서 지옥에 떨어질 운명에 놓여 있었다.

재판장소	주제	판결	김자홍의 데이터
도산지옥	공덕	유죄	초등학교 수재민돕기 쌀 기부 숙제 1회, ARS 불우 이웃돕기 성금 기부 1회
화탕지옥	절도 사기	유죄	주운 지갑에서 2만원 도용 장난감 절도 1회, 게임기 파손 1회
한방지옥	불효	유죄	
검수지옥	살생 음주	유죄	술을 함부로 마신 죄
발설지옥	언행	무죄	탐색 결과 없음
독사지옥	강력 범죄	무죄	본인 및 연좌제 해당사항 없음
거해지옥	상법	무죄	대기업 업무 중 하청업체 납품단가를 후려친 죄 있음. 그러나 본인이 가해자인 사례 덧셈, 본인이 피해자인 사례 뺄셈으로 계산 결과 무죄 선고

[표 3]

그런데 김자홍은 지옥으로 떨어지지 않고 최종 재판까지 무사히 통과하여 무죄를 선고받는다. 이것은 그의 변호를 맡은 저승변호사 ‘진기한’의 활약 덕분이었다.

작품에서 망자는 생전에 남을 위해 쓴 돈에 따라 저승에서 선임하는

변호사가 달라지는데 많은 베푼 사람일수록 유능한 변호사를 만나고 남을 위해 쓴 돈이 없는 사람은 변호사 선임을 할 수 없다. 김자홍처럼 “그다지 남을 위해 쓴 기억이 없는”<sup>17)</sup> 대다수의 평범한 사람들은 염라국에서 무료로 제공하는 국선 변호사를 만나게 된다. 이러한 원칙에 따라 저승 입구에서 김자홍을 기다리고 있던 국선 변호사가 바로 진기한이다. 그러나 진기한은 모든 저승시왕들이 놀랄 정도의 실력을 발휘하여 승소의 가능성이 희박했던 김자홍의 재판을 승리로 이끈다.

앞서 살펴본 것처럼 저승은 법과 원칙에 따른 재판이 이루어지는 곳이 아니다. 여기서 변호사가 아무리 훌륭히 변호를 한들 재판 자체의 부조리함과 재판 외 위험요소들로부터 평범한 사람을 구해내기는 어렵다. 진기한은 변호사의 업무를 충실히 수행하는 방식으로 김자홍을 구해낸 것이 아니다. 그는 재판을 포함하여 재판 외 저승 시스템의 모든 작동 방식을 정확하게 파악한 상태에서 이 시스템의 허점을 이용한 각종 꼼수로 위기를 모면한다. 노쇠한 판관의 업무 태만을 이용하는가 하면 절도죄에 해당하는 행위도 서슴지 않는다.

재판장/판문	진기한의 전략
도산지옥	할인마트의 폐점시간이 가까워지면 신선식품 판매원들이 떨이 처리를 하듯이 노쇠한 진광대왕은 마감시간이 가까워지면 마지막 남은 두, 세조를 한꺼번에 무죄 선고 처리한다는 사실을 미리 알고 마지막 조로 입장함.
화탕지옥 판문 삼도천	독사들이 물어뜯는 강을 무사히 건너기 위해 밧데리로 독사들을 기절시킴.
화탕지옥 변론	죄와는 전혀 상관없이 동정심에 호소하는 변론을 함. “여기 피고인을 보십시오. 창창한 나이 서른 아홉에 장가도 못 가보고 이렇게 외롭게 앉아 있습니다. 그것도 탈모가 생길 정도로 직장에서 갖은 고생을 하다가

17) 웹툰 <신과 함께-저승편> 제 2화.

	업무상 억지로 마시던 술로 얻은 병으로 여기까지 온 것입니다.”
한방지옥 관문 업관	모든 망자들은 100% 손과 발이 잘리는 업관을 통과한 김자홍을 위해 서천식물원에서 흙친 삿살이꽃, 살살이꽃, 피살이꽃으로 손과 발을 다시 붙임.
한방지옥	한방지옥의 수용인원이 이미 초과되어 판결 기준이 완화된 사실을 이용함.
검수지옥 관문 업강	뱃머리에 자석을 매달아 쇠톱 이빨 물고기의 공격에 대비함.
검수지옥 관문 검수팀	서천식물원에서 흙친 꽃을 기름으로 짠 후 로션으로 바르고 칼의 숲을 통과함.
독사지옥 관문 철환소(거대한 강철구슬 강)	염라대왕에게 빌려서 개조한 트랙터로 쇠공의 공격을 대비함.

[표 4]

처음부터 진기한의 목적은 저승 시스템이 잘 운영되도록 하는 성실한 변호사가 되는 것이 아니었다. 진기한은 저승의 변호사 양성기관인 지장 법률 대학원을 최고 성적으로 졸업하고 소수의 착한 사람들만 변호하는 신장급 변호사로 발령받을 인제였다. 그러나 그는 신장급 변호사의 자리를 거부하고 저승 외곽 허름한 건물에 국선 변호사 사무소를 차린다. 그가 국선 변호사가 된 이유는 “착한 사람, 못된 사람, 돈 많은 사람, 가난한 사람... 가리지 않고 모두 구하고 싶어”<sup>18)</sup>서였다. 이것은 소수의 착한 사람들을 제외한 대다수 평범한 사람들을 최대한 많이 죄인으로 생산하려는 저승 시스템의 목적과 기능에 위배된다. 앞서 분석한 내용에서 우리는 본 작품의 저승이 인과응보의 시스템이 아니라 숫자로 계산될 수 없는 것들을 숫자의 논리로 환원하여 평범한 사람들을 “죄인”으로 생산하는 부조리한 “거대 기계”라는 사실을 확인했다. 진기한은 평범한 피고인을 이 시스템으로부터 구원하기 위해 이 죄인 생산 기계에 잔고장을 일으키는 전략을 선택한 것이다.

18) 웹툰 <신과 함께-저승편> 제 35화.

매 재판마다 김자홍의 인생은 숫자와 데이터로 제시된다. 숫자와 데이터는 김자홍의 인생을 그 사회구조와 분리시키고 각각의 행위를 파편화된 데이터로 환원하는데 이것은 김자홍을 선과 악의 이분법적 프레임으로 포착하여 ‘죄인’으로 재생산하기 위한 전략이다. 이러한 저승 시스템에 맞서 진기한은 숫자화된 인생을 다시 ‘이야기’로 되돌려 해당 행위의 사회구조적 맥락을 상기하는 변론을 통해 김자홍의 인생이 선악의 이분법적 프레임으로 파악될 수 없음을 보여준다. 지옥의 심판관은 개인을 사회적 맥락과 분리시키고 그의 행위만을 숫자의 논리로 평가하려 하는데, 진기한은 비판의 초점을 사회 구조로 이동시켜서 개인들의 삶을 포섭하고 있는 이 사회 구조가 과연 윤리적인가 하는 근본적인 물음을 제기하도록 한다. 예컨대, 거해지옥에서 판관은 김자홍이 대기업 재직 당시 납품 단가를 후려쳐 하청업체의 고혈을 쥐어짠 일이 기록된 데이터를 근거로 유죄를 주장한다.<sup>19)</sup> 이 기소에 대해 진기한은 그것이 개인의 문제가 아니라 사회구조적인 문제임을 지적하며 “의뢰인이야말로 회사의 부품이 되어 고혈을 쥐어짜이다 못해 죽음에 이르렀음”을 변론한다. 또 다른 예로, 한병지옥에서 판관은 부모의 가슴에 못 박힌 자국이 있는 엑스레이 사진을 제시하며 그 숫자를 근거로 불효의 죄를 선고하려 한다. 그 못 자국의 개수는 김자홍이 부모의 마음을 얼어붙게 만든 횃수를 가리킨다. 그 중 하나의 못은 경제력이 없는 아버지가 대학입시 준비를 위한 학원비를 주지 못하자 어린 김자홍이 불만을 터뜨렸을 때 박힌 것이고 다른 하나의 못은 명절에 아들을 기다리는 부모의 마음을 알면서도 대기업의 과중한 업무로 명절 당일에도 부모님댁에 가지 못한 일로 박힌 못이다. 가장 큰 못은 부모보다 먼저 죽어 부모의 가슴에 박은 못이다. 이 고발에 맞서 진기한은 김자홍이 대기업 직원으로서 어떤 노동환경에서 일하다가 죽음에 이르렀는가를 상기하는 것으로 변론을 대신한다. 진기한이 명시적으로 거론하지는 않지만 사교육 경쟁을 피할 수 없는 대학

---

19) 웹툰 <신과 함께-저승편> 제 34화.

입시의 문제 또한 개인보다는 사회구조적 차원의 문제임을 우리는 잘 알고 있다.

요컨대 김자홍의 인생은 동일한데, 숫자와 데이터로 해석된 김자홍은 가해자가 되고 그 계산 결과는 유죄가 되는 반면 진기한의 변론에서 이야기로 해석된 김자홍은 피해자가 되고 그 해석 결과는 무죄가 된다.

재판의 데이터(숫자의 논리)	진기한의 변론(이야기의 논리)
<p>대기업 재직 당시 납품단가를 후려쳐 하청업체의 고혈을 쥐어짠 죄</p> <p>↓</p> <p>유죄: 김자홍은 가해자다</p>	<p>김자홍은 대기업 재직 당시 회사 경영 방침에 따라 하청업체와의 계약을 처리한 것이다. 그야말로 회사의 부품이 되어 고혈을 쥐어짜이다 못해 죽음에 이르렀다.</p> <p>↓</p> <p>무죄: 김자홍은 피해자다</p>
<p>부모의 가슴을 얼어붙게 만든 건수 00회</p> <p>1. 부모보다 먼저 죽은 죄</p> <p>2. 술을 마셔서 부모가 준 몸을 함부로 다룬 죄</p> <p>3. XXX</p> <p>(...)</p> <p>↓</p> <p>유죄: 김자홍은 가해자다</p>	<p>김자홍의 사인은 술병이다. 3년 전부터 증상을 느꼈지만 한번도 부모에게 알리지 않았다. 이유는 단 하나, 걱정하실까 봐. 술을 먹고 싶어서 먹은 게 아니다. 먹지 않으면 회사에서 잘리게 되는데 그렇게 되면 가장 슬퍼할 사람은 부모다. 피고인과 피고인의 부모 모두가 피해자다.</p> <p>(...)</p> <p>↓</p> <p>무죄: 김자홍은 피해자다</p>

[표 5]

같은 시간 이승에서 전개되는 유성연의 이야기는 이승이 ‘이야기’의 힘이 살아있는 공간임을 보여준다. 저승에서 파견된 차사들마저 그 ‘이야기’의 힘에 설득되는 세계다. 유성연 병장의 사연과 유성연을 돕게 되는 저승차사들의 이야기는 이승이 저승과 어떠한 대비를 이루는가를 잘 보여준다. 저승차사들은 이승에서 죽음을 맞은 망자들을 저승으로 소환하는 임무를 맡고 있다. 이들은 저승 시스템의 일부이며 따라서 저승 시

시스템이 작동하는 원리와 규칙에 따르도록 되어 있다. 이승에서 기구한 사연의 망자를 만나게 되면 이야기로 펼쳐지는 그의 삶을 만나는 경우가 종종 생긴다. ‘유성연 병장’과의 만남이 그러한 경우다. 원귀를 소환하는 저승 시스템의 법과 규칙에 따른다면 원귀 유성연은 이승에서의 원한과 분노를 풀지 못한채 지옥에서 가장 무서운 형벌에 처해질 운명이었다. 그러나 유성연의 사연을 알게 된 저승차사들은 저승 시스템의 법과 규칙을 위반하면서까지 유성연의 원한을 풀어주기 위해 그의 사건에 개입한다. 지옥에 소환되는 날 유성연이 진기한을 만나는 장면에서 작품은 끝이 나지만 독자는 유성연이 저승의 작동 방식으로는 형벌을 피할 수 없는 원귀지만 진기한의 변호를 받는다면 구원받을 수 있으리라는 기대를 갖게 된다.

진기한은 ‘이야기’가 사라지고 ‘숫자’로만 작동하는 저승에서 필멸할 수 밖에 없는 사람들을 ‘이야기’의 힘으로 구원하는 인물이다. 김자홍이 최종 판결 후 환생하여 이승에서 다시 태어나는 결말은 ‘이야기’를 통한, ‘이야기’로의 구원을 뜻한다고 볼 수 있다.

음... 그냥 혹시나 해서 여쭙보는 건데요... 혹시... 신(神) 아니세요?

하하하. 그럴 리가요.

매번 저를 구원해주시는 느낌을 받아서요...<sup>20)</sup>

### 3. 자본주의 사회의 주체화와 탈주체화의 은유

작품이 재현하는 저승은 김자홍이 ‘시민’, ‘노동자’, ‘가족(누군가의 아들)’으로서 선한 삶을 살았는가를 윤리적으로 평가하는 재판장이다. 소위 ‘현대화’를 거치면서 저승은 어떤 효율성을 추구하는 시스템으로 변모한 것으로 묘사된다. 그 효율성은 다름 아닌 최단 시간에 최대 인원의

---

20) 웹툰 <신과 함께-저승편> 제 21화.

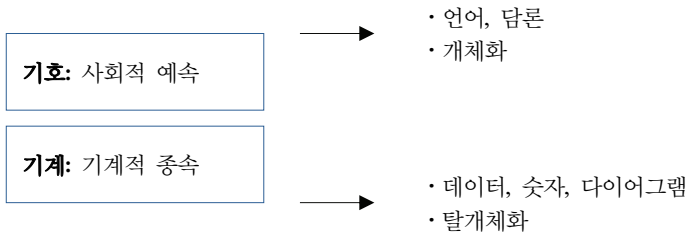
망자들의 유죄를 입증하여 유죄 판결을 내리는 효율성을 말한다. 이것은 자본주의 사회의 ‘투입과 산출’ 방식의 효율성에 가깝다. 이 재판장의 법은 판단의 주제가 윤리적임에도 불구하고 알랭 쉬피오가 말한 ‘숫자에 의한 협치’의 방식으로<sup>21)</sup> 모든 윤리적 사안들이 데이터에 기반하여 계산되고 집행된다. ‘시민’, ‘노동자’, ‘아들’ 등이 개인을 윤리적으로 주체화하는 기호들이라고 할 때 데이터를 구성하는 각종 통계와 수치 속에서 개인의 주체성은 와해된다. 이와 같은 ‘주체화’와 ‘탈주체화’의 모순적인 두 작용은 저승 시스템에서 동시에 일어나는데 두 작용은 충돌하는 대신 상호보완적으로 기능하면서 저승 시스템을 유지시킨다. ‘주체화’를 통해서 개인에게 정체성을 부여하는 동시에 그 정체성에 맞는 윤리적 역할을 다하지 못했다는 죄의식을 부여한다. 그러나 개인을 소환하고 재판장에 세우며 선과 악의 근거를 제시하고 유죄를 선고하는 모든 과정은 데이터에 기반하여 기계적으로 처리함으로써 그를 ‘탈주체화’한다. 여기서 주목할 점은 저승 데이터베이스 시스템이 ‘탈주체화’만으로는 유지될 수 없다는 사실이다. 저승의 법은 자신이 죄인임을 설득당하는 개인들, 즉 주체성을 가진 개인들에 의해 정당화되기 때문이다.

이것은 마우리치오 랏자라또가 『기호와 기계』<sup>22)</sup>에서 이야기한 자본주의 시스템의 주체화 메커니즘을 상기시킨다. 랏자라또에 따르면 21세기 현대사회에서 개인들이 자본주의 시스템에 포획되는 과정은 적절한 주체성 생산의 메커니즘을 통해 이루어진다. 랏자라또는 이 주체화의 메커니즘을 ‘기호’와 ‘기계’의 두 층위 간 상호보완적 작용으로 설명한다. 일찍이 ‘사회적 예측’과 ‘기계적 종속’이라는 두 차원을 구분한 들뢰즈와 가타리의 주체화 메커니즘을 수용한 저자는 이 두 차원이 맺고 있는 역설적인 관계를 주목한다. 자본주의 사회에서는 한편으로 ‘사회적 예측’의 장치들이 개인들에게 정체성을 부여하고 다른 한편으로는 ‘기계적 종

21) 알랭 쉬피오, 『숫자에 의한 협치』, 박제성 옮김, 한울 아카데미, 2015.

22) 마우리치오 랏자라또, 『기호와 기계』, 신병현, 심성보 옮김, 갈무리, 2017.

속'의 장치들이 사회구성원들의 개체성을 해체시킨다. 이 두 모순적 작용이 교차하는 지점에서 현대인의 주체성이 생산된다는 것이 그의 주장이다. 자본주의 사회를 하나의 “거대기계”<sup>23)</sup>라고 볼 때, 이러한 주체화는 이 거대기계의 작동을 위해 필수적인 인적 자원을 제공한다.



[그림 1]

‘사회적 예측’의 차원은 ‘기호’들의 세계다. 언어, 담론을 통해 의미화와 재현의 망을 구성하는 이 세계에서 인간은 특정 정체성 - 성, 직업, 민족 등 - 을 부여받으며 특정 가치관, 신념을 가진 개체화된 주체 individual로 생산된다. 이 ‘사회적 예측’을 통해 누군가는 자신의 정체성을 ‘시민’, ‘노동자’, ‘부모’ 또는 ‘자식’으로서 규정하는 것이다.

‘기호’의 차원과 나란히 ‘기계’의 차원이 있다. ‘기계’는 숫자, 데이터, 다이어그램과 같은 비재현적이고 비기표적인 기호들을 동원하여 앞서 주체화된 개인들을 탈주체화한다. ‘기호’의 층위에서 독립된 개체로 생산된 개인은 ‘기계’의 층위에서 ‘가분체dividual’로 해체된다. 여기서 ‘기계’는 흔히 생각하는 기술적 도구가 아니라 공장과 같은 시스템을 일컫는 말로, 국가, 기업, 금융, 미디어, 복지 등 다양한 시스템을 가리킨다.

23) 무수한 인간들이 기계의 부품이 되어 자본주의 사회를 작동시키는 양상을 설명하기 위해 루이스 멍포드가 사용한 용어, 『기계의 신화 I』, 유명기 옮김, 아카넷, 2013.



‘기계’ 층위에서 사람은 더 이상 ‘시민’, ‘노동자’, ‘부모’ 또는 ‘자식’ 등으로 존재하지 않고 시장이나 은행에서 사용하는 표본, 데이터에 투입되고 산출되는 숫자, 그 숫자상에서 분할가능한 가분체로 존재한다.<sup>24)</sup> 오늘날 이러한 기계 장치들은 모든 곳에 존재하며 우리의 일상을 가득 채우고 있다.<sup>25)</sup> 가분체라는 표현은 부정적인 인상을 주기 쉽지만 실제로 생각보다 많은 사람들이 개체로서 살아가는 데에 따르는 부담과 책임에서 자유롭기를 원한다. 그러나 ‘기호/기계’ 장치는 우리를 자유로운 가분체로 살도록 허용하지도 않는다. 자본주의 시스템이 유지되기 위해서는 각종 욕망, 죄책감, 공포, 사적 책임을 느끼는 주체, 즉 인격 자본이 필요하기 때문이다. 자본을 투자하고 생산 활동을 감당하며 세금을 지불하고 부채에 대한 이자를 지불하는 일련의 행위들을 책임지고 해내는 것은 오직 ‘개인’들뿐이다. 주체성의 생산-해체-재생산의 순환 메커니즘은 이렇게 작동한다.

작품에 나타난 저승 시스템이 랏자라또가 분석한 자본주의 사회 시스템을 풍자한 모델로 볼 때 ‘진기한’은 이 시스템의 주체화 장치와 탈주체화 장치, 양쪽 모두에 고장을 내는 인물로 볼 수 있다. 재판장 안에서는 변론을 통해 ‘주체화’와 ‘탈주체화’의 모순성을 고발한다. 예를 들어, 재판관이 데이터에 기반하여 김자홍이 ‘아들’의 역할을 충실히 하지 못한 죄의 기록을 제시할 때 진기한은 이 단순한 계산법의 부조리함을 설명한다. ‘아들’의 역할과 ‘노동자’의 역할은 상충되고 사회의 요구에 따라 개인은 선택의 여지가 없이 ‘아들’의 역할보다 ‘노동자’의 역할을 우선시킬 수 밖에 없는 처지에 있는데, 이때 필연적으로 ‘아들’의 역할을 하지 못한 죄인이 되고 마는 것이다. 다른 한편으로 진기한은 재판장 밖에서도 각종 편법, 불법적인 방법을 동원하여 저승의 기계 장치에 고장

24) 질 들뢰즈, 펠릭스 가타리, 『안티 오이디푸스 - 자본주의와 분열증』, 김재인 옮김, 민음사, 1997, 380~406쪽.

25) 마우리치오 랏자라또, 앞의 책, 131~135쪽.

을 낸다.

요컨대 이승의 자본주의 시스템을 은유하는 공간으로서 저승은 시스템의 유지를 위해 주체화와 탈주체화의 장치로서 선과 악의 이분법적 가치관을 활용하는데, 진기한의 서사적 역할은 재판장 안밖에서 이 시스템의 부조리를 드러내는 것이다. 김자홍이 선하지도, 악하지도 않은 평범한 인물이어야 하는 이유는 자본주의 사회에서 주체화와 탈주체화의 장치에 포획당하는 것은 특정 개인이 아니라 보편적인 사회구성원의 현실이라는 것을 보여주기 위해서 반드시 필요한 설정이다.

### Ⅲ. 영화 <신과 함께-죄와벌>: 원작과의 메시지 충돌 양상

#### 1. ‘착한 김자홍’의 가족 서사

##### 1) 각색작에서 전면적으로 변형된 서사

영화 <신과 함께>에서는 원작의 전면적인 변형과 메시지 전환이 이루어진다. 영화는 원작의 주인공 ‘진기한’과 ‘김자홍’ 캐릭터를 과감히 삭제하고 인물들 간의 관계를 새롭게 설정함으로써 원작과 다른 스토리 세계를 구축하였다. 영화의 주인공 ‘김자홍’은 원작의 주연과 이름만 같을 뿐 공통점이 전혀 없는 인물이다. 그는 근면성실하고 희생정신이 강한 소방관으로 화재 진압 중 고층 빌딩 창밖으로 몸을 던져 어린이를 구하고 자신은 그 자리에서 사망한다. 이 죽음을 지켜본 저승차사들은 그를 ‘귀인’으로 칭송하며 저승으로 인도한다. 일곱 번의 재판을 받는 동안 김자홍은 가족을 위해서라면 어떤 희생도 마다하지 않는 인물로 드러난다. 예를 들어, 나태지옥에서는 단 하루도 쉬는 날 없이 중노동으로 일관해 온 김자홍의 삶이 드러나는데, 이것은 장애인 노모와 고시 공부하는 동생을 뒷바라지하기 위한 희생이었다. 거짓지옥에서는 죽은 동료 소방관

의 딸에게 아버지가 살아계신 것처럼 믿도록 거짓편지를 쓴 일이 드러나는데, 이것은 아버지를 잃은 어린 딸에게 거짓편지로라도 아버지가 되어 주려는 선의에서 한 일이었다.

배신지옥과 천륜지옥에서는 김자홍이 어린 시절 가족에게 저지른 죄가 밝혀진다. 지독한 가난 속에 병든 어머니와 어린 동생을 건사할 수 없다고 생각한 그는 어머니, 동생을 죽이고 스스로 목숨을 끊으려했다. 차마 실행에 옮기지 못하고 집을 나간 뒤 15년 동안 죄책감 때문에 돌아오지 못하고 고된 노동으로 번 돈을 집으로 보낸 것이다. 어린시절의 이 사연은 김자홍이 죄인이라는 사실을 보여주는 것이 아니라 김자홍이 가족을 위해 자신의 삶을 희생하게 된 설득력 있는 이유를 제공한다.

배신지옥과 천륜지옥의 재판이 전개되는 동안 김자홍은 동생 김수홍이 군대에서 억울한 죽음을 당하고 원귀가 되었음을 알게 된다. 직계가 족이 원귀가 되면 함께 지옥에 떨어진다는 설정으로 김자홍의 이야기에 삽입된 동생 김수홍의 사연은 원작의 유성연 병장의 사연과 겹친다. 그러나 원작에서는 우발적인 사고와 악의적인 사고 은폐에 의해 생매장당한 유성연이 특별히 선하지도, 악하지도 않은 평범한 군인으로 나오는 것과 달리 영화에서 김수홍은 군대 생활을 힘들어하는 관심병사를 보살펴주고 이어서 바로 그 관심병사의 실수로 총상을 입었으면서도 원귀가 되어서까지 그 병사를 보살펴주는 매우 선한 인물로 묘사된다. 김자홍과 김수홍 형제는 위기에 처하지만 어머니의 용서로 가족이 화해하면서 모두가 구원받으며 영화는 행복하게 막을 내린다.

## 2) 진기한, 김자홍과 함께 사라진 메타이야기

각색작 영화에도 이승과 저승의 공간이 등장하고, 이승은 삶의 공간으로, 저승은 삶에 대한 평가가 이루어지는 공간으로 나타난다는 점에서는 원작과 동일하다. 그러나 저승이 데이터에 기반한 재판이 이루어지는 공간으로, 중요한 작품 의미를 담고 있었던 원작(원작 웹툰의 부제가 ‘저승

편'인 것에서도 드러나듯이)과 달리 각색작에서 저승은 시간적으로 죽음 이후, 즉 이승의 연장선상에 위치하며 이승과 동일하게 '이야기'의 힘이 강하게 발휘되는 공간으로 묘사될 뿐 별다른 특징을 갖지 않는다. 각색작에서 중요한 변형은 이승과 저승 모두에서 이어지는 '이야기'의 성격이다. 원작에서 '이야기'는 선악의 이분법적 프레임이 해체되는 공간이었다. 반면 각색작의 '이야기'는 선악의 이분법적 프레임을 강화한다(각색작 영화의 부제 '죄와 벌'은 이야기의 성격을 압축적으로 보여준다). 강미선이 지적한 바와 같이 이 영화의 서사는 "모든 갈등의 요소를 가족의 문제로 집약시키고 이것을 부모의 사랑과 용서로 해소"<sup>26)</sup>하면서 원작 웹툰의 작품 의미와는 전혀 다른 새로운 메시지, 곧 '가족간의 사랑'이라는 메시지를 전달한다. 강력한 가족주의가 작동하는 한국 사회에서 가족을 사랑하는 것은 선악을 가르는 윤리적 가치체계에서 선의 극점에 놓인다. 원작의 진기한이 저승 시스템에 고장을 내며 '평범한 김자홍'과 함께 해체시킨 선악의 이분법적 프레임은 각색작의 가족주의 서사에서(가족을 지극히 사랑하고 가족을 위해 희생하는) 선한 김자홍, 선한 김수홍, 선한 어머니를 통해 재구축되고 강화된다.

## 2. 원작이 비판하는 이데올로기 장치를 강화하는 각색작

1차 창작이 아니라 각색을 선택하는 것은 원작과의 상호작용을 선택하는 것이다. 각색의 여러 유형들 가운데 원작을 전면적으로 변형시킨 유형의 경우 일반적으로 원작을 모방하기 위한 목적보다는 원작의 요소들을 빌려 원작과 다른 이야기를 함으로써 새로운 겹쳐 읽기, 비판적 감상의 즐거움을 주기 위한 목적이 강하다. 다시 말해서, '알려진 각색'을 통해 '알려진 청중'과 함께 원작 '다시읽기'를 하고자 할 때 전면적 변형의 각색을 선택한다는 말이다. 허천에 따르면, "알려진 각색은 청중의 기

---

26) 강미선(2021), 149쪽.

대를 유발하는데, [...] 문제의 작품을 알고 있으면 우리는 알고 있는 청중이 되고, 그 각색된 텍스트는 [...] 우리 ‘기대 지평’의 일부가 된다.”<sup>27)</sup> 요컨대 각색을 통해 탄생한 작품을 논하고자 할 때 그것이 원작과 맺고 있는 관계를 파악하는 것은 필수불가결한 과정이다.

웹툰 <신과 함께-저승편>은 전술한 바와 같이 <차사본풀이>라는 전통 서사를 현대적으로 변용한 일종의 2차 창작 작품으로 볼 수 있다. <차사본풀이>에는 개인을 도덕적 행위의 주체로 보는 인간관과 그 개인을 판단하는 선과 악의 이분법적 체계가 뚜렷이 나타나있는데,<sup>28)</sup> 웹툰에서는 그 이분법적 윤리 체계의 체계성 자체를 문제삼는 방식으로 실상 인간을 인적 자본으로 생산하는 현대 자본주의 사회 시스템의 구조적인 문제를 드러냈다. 요컨대, <차사본풀이>와 웹툰 사이에서 작품의 메시지는 개인의 윤리성에서 사회구조의 윤리성으로 전환되었다고 볼 수 있다.

웹툰을 원작으로 삼아 2차 창작된 영화 <신과 함께>의 경우 이 작품이 원작과 맺고 있는 관계는 메시지의 전복이나 전환으로는 설명되지 않는 어떤 반동reaction<sup>29)</sup>을 보여준다. 이것이 작품성의 수준을 이야기하려는 것이 아님을 분명히 하고 결론부터 이야기하면 문제의 각색작은 원작이 비판적 각색을 통해 전복시킨 권선징악의 메시지를 복원하는데, 원작이 비판하는 주체화 장치, 즉 개인에게 죄의식을 심어주는 데에 활용되는 전통적 윤리관을 강화시키는 방식을 선택한다.

원작의 작품 의미를 분석한 2장의 내용을 상기해보자. 원작의 저승은 랏자라또가 이야기한 현대 자본주의 시스템이 개인을 인적자원으로 포획하는 메커니즘을 은유하는 공간이다. 개인individual은 기계 차원에서 탈주체화되지만 가분체만으로는 운영될 수 없는 자본주의는 기호 차원에서 다시 적절한 주체성을 생산함으로써 개인을 재주체화한다. ‘주체화

27) 린다 허천(2017), 207쪽.

28) 황예진, 조용상, 「전통서사에 반영된 저승관의 현대적 변용 연구-웹툰·영화 <신과 함께>를 중심으로」, 『글로벌컬처의문화연구』 제7권 2호, 통권 12호, 21~32쪽.

29) 진보, 발전에 역행하여 기존 질서로 돌아가려는 움직임.

-탈주체화-재주체화'의 모순적 작용이 상호보완적으로 자본주의 시스템을 지탱한다. 우리 모두와 다를 바 없는 평범한 사람 김자홍은 자본주의 사회라는 거대기계의 부품으로 살다가 낡은 부품이 폐기되듯 죽음을 맞았지만 이 거대기계는 그에게 윤리적 행위의 주체로서의 책임을 묻는 방식으로 시스템이 필요로 하는 '죄인'(죄의식을 가진 인간)을 생산하려 한다. 대기업의 과도한 업무에 주말도 없이 일하느라 부모님댁에 갈 수 없었던 김자홍이 자신의 불효를 인정하며 괴로워하는 모습은 바로 이 메커니즘이 생산하는 인간상을 정확하게 보여준다. 선하지도 악하지도 않은 김자홍을 유죄로 만들 데이터가 거의 모든 재판에 준비되어 있는 모습을 통해 작품은 이 죄인 생산 시스템의 작동을 드러내고 있다. 거대기계는 사회구조 속에 종속된 가분체적 삶을 그 사회환경과 분리시킨 후 가치체계를 활용하여 재주체화하는 방식으로 모든 책임을 오직 개인에게 부과한다. 원작 웹툰은 이 기계의 속성을 드러내는 '평범한 김자홍'과 이 기계에 고장을 내는 '비범한 진기한'을 통해 우리의 사회 현실을 고발하고자 한 것이다.

상술한 기계가 주체화 장치로서 활용하는 가치체계 가운데 대표적인 것으로는 가족주의 이데올로기가 있다. 한국 특유의 강력한 가족주의 문화는 자본주의 시스템이 필요로 하는 '부모'로서의 주체성, '자식'으로서의 주체성, '남편/아내'로서의 주체성이 매우 손쉽게 생산될 수 있는 토양을 제공한다. 원작의 주인공 김자홍이 가장 불리했던 재판이 불효의 죄를 심판하는 한병지옥이었다는 사실은 효(선)과 불효(악)의 이분법적 프레임으로 작동하는 가족주의 이데올로기가 우리 사회에서 얼마나 강력하게 작동하고 있는가를 꼬집는다. 각색작의 서사는 바로 이 가족주의를 강화시키는데, 사회를 바라보는 원작의 비판적 시각을 가족이라는 사적 관계에 집중하도록 만드는 전략으로 '신파'를 채택한다.

박재연은 '신파'를 이론적으로 정의하고 영화 <신과 함께>에서 가족주의와 결합한 신파가 어떻게 작동하는가를 보여주었다.<sup>30)</sup> 신파는 우선

‘고통을 과도하게 느끼는 주체’를 통해 출현하는데, 이 주체가 고통을 인식하고 그에 대응하는 일련의 동적 과정이 신파를 형성한다. 예를 들어, 가족의 가난을 고통으로 인식한 주체는 그 고통을 자신의 책임으로 느끼며 ‘자학’하게 되고 자기희생이라는 또 다른 고통으로 대응하면서 ‘자기연민’을 느끼게 된다. 고통의 원인이 되는 사회환경을 바꿀 수 없을 때 그 책임과 고통을 완전히 자기 안으로 끌어들어서 고통을 아름다운 것으로 승화시키는 방식이다. 신파의 핵심은 모든 사회적 문제들이 오직 신파적 주체의 아름다운 고통을 위한 무대로서만 기능한다는 점이다. 영화 <신과 함께>에서 경제적 빈곤이나 군대 문제와 같은 공적 영역에 속한 상황들은 김자홍의 고통을 승화시키기 위한 무대로서만 기능한다. 비극성이 짙을수록 신파의 효과는 커진다. 두 아들을 둔 장애인 어머니의 극한 가난도, 쉬는 날 없이 여러 직업 활동으로 자신을 혹사하는 소방관 김자홍의 노동 현장도 오직 김자홍의 고통이 아름다운 것으로 승화되는데에 기여하는 무대가 된다. 여기서 사회로 향하는 모든 비판적 시선은 차단된다.

#### IV. 나오며

본 논문에서 우리는 웹툰 <신과 함께>의 독자들이 영화 <신과 함께>의 각색에 한 목소리로 항의했던 문제, 곧 진기한, 김자홍 캐릭터의 삭제와 관련하여 원작과 각색작 사이에서 정확히 어떤 변형이 일어난 것인가를 이해해보고자 했다. 이 과정에서 우리는 ‘비범한 진기한’과 ‘평범한 김자홍’이 자본주의 사회 시스템을 은유한 저승 시스템의 실체를 드러내고 그 시스템의 주체화 장치와 탈주체화 장치에 고장을 내는 역할을 담

30) 박재연, 「<신과함께>의 신파성과 한국적 신파 현상 - 웹툰 <신과함께-저승편>과 영화 <신과함께-죄와벌>에 나타난 신파성 비교를 중심으로」, 『대중서사연구』 제26권 4호, 2020.

당하는 핵심 캐릭터임을 살펴보았다.

원작 웹툰은 전통서사의 현대적 변용을 통해 저승관에 나타난 권선징악의 메시지를 전복하고 우리 시대에 맞는 새로운 사회비판의 메시지를 전달하는 데에 성공한 작품으로 평가받는다. 개인의 행위에 맞춰진 초점을 사회구조적 환경으로 이동시키면서 오늘날 자본주의 시스템이 개인을 인적 자본으로 생산하는 데에 권선징악의 프레임을 어떻게 활용하고 있는가를 보여주었다. 권선징악의 프레임을 드러내는 ‘평범한 김자홍’과 그 프레임 뒤에서 작동하는 자본주의 시스템을 고발하는 ‘진기한’은 작품의 정수라고 할 수 있다.

각색작 영화 <신과 함께>는 원작의 메타이야기적 캐릭터 ‘진기한’을 삭제하고 ‘평범한 김자홍’을 ‘선한 김자홍’으로 교체하면서 사회비판의 메시지를 다시 개인의 윤리 문제로 되돌려놓았다. 여기서 문제는 원작에서 비판한 선악의 이분법적 프레임을 각색작의 서사가 강화하고 있다는 점이다.

원작과 각색작의 메시지가 충돌하는 이 독특한 관계는 스토리텔링의 장에서는 매우 흥미로운 관찰을 제공한다. 원작에서 비판하는 바, 죄의식을 생산하는 데에 활용되는 서사의 구체적인 사례를 각색작이 구현해 주고 있기 때문이다.



## 참고문헌

### • 분석 대상 작품

웹툰 주호민, <신과 함께>, <http://comic.naver.com/webtoon/list>  
웹툰 단행본, 주호민 <신과 함께-저승편> I, II, III, 애니박스, 2012.  
영화 <신과 함께-죄와 벌>, 2017.

### • 단행본 및 논문

강미선, 「웹툰을 원작으로 한 영화와 원작의 비교 연구 - <신과함께>를 중심으로」, 『인문학연구』 제30집, 2021, 117-154쪽.  
김진철, 「웹툰의 매체 전환에 따른 캐릭터 스토리텔링 양상 연구 - <신과함께-저승편>을 중심으로」, 『만화애니메이션연구』 제62집, 2021, 153-182쪽.  
루이스 메모프드, 『기계의 신화 I』, 유명기 옮김, 아카넷, 2013.  
린다 허천, 손정흠 외 옮김, 『각색 이론의 모든 것』, 도서출판 앨피, 2017.  
마우리치오 랏자라토, 『기호와 기계』, 신병현, 심정보 옮김, 갈무리, 2017.  
\_\_\_\_\_, 『정치실험』, 주형일 옮김, 갈무리, 2018.  
박기수, 「One Source Multi Use 활성화를 위한 문화콘텐츠 스토리텔링 전환 연구」, 『한국언어문화』, 제 36집, 2008.  
박재연, 「<신과함께>의 신파성과 한국적 신파 현상 - 웹툰 <신과함께-저승편>과 영화 <신과함께-죄와벌>에 나타난 신파성 비교를 중심으로」, 『대중서사연구』 제26권 4호, 2020.  
서성은, 「트랜스미디어 스토리텔링의 캐릭터 구축 전략 연구 - 영화 <신과함께> 시리즈를 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제51호, 2018, 69-91쪽.  
\_\_\_\_\_, 「매체전환 스토리텔링의 팬덤 양상 비교 연구-강박형과 히스테리형 주체의 비교를 중심으로」, 『한국게임학회 논문지』, 제 17호, 2017, 79-88쪽.  
알랭 쉬피오, 『숫자에 의한 협치』, 박제성 옮김, 한울 아카데미, 2015.  
이태훈, 「웹툰의 영화화 트렌드에 대한 영화산업의 대중예술성 분석연구-영화 “신과 함께(2017)”를 중심으로」, 『한국디지털정책학회논문지』 제 16권 제 5호, 2018, 391~398쪽.  
주민재(2019), 「매체 전환과 스토리텔링의 관계 고찰 - 웹툰 『신과 함께』와 영화 <신과 함께>의 비교 분석을 중심으로」, 『한국문예비평연구』, 제 61집, 2019. 3.  
질 들뢰즈, 펠릭스 가타리, 『안티 오이디푸스 - 자본주의와 분열증』, 김재인 옮김, 민음사, 1997.

최수웅, 「주호민의 <신과 함께>에 나타난 한민족 신화 활용 스토리텔링 연구」,  
『동아인문학』, 제 41호, 2017, 71-99쪽.

황예진, 조용상, 「전통서사에 반영된 저승관의 현대적 변용 연구-웹툰·영화 <신  
과 함께>를 중심으로」, 『글로벌창의문화연구』, 제 7권 2호, 통권 12호,  
21-32쪽.

황인순, 「본풀이적 세계관의 현대적 변용 연구-웹툰 <신과 함께>와 <차사본풀이>  
의 비교를 통해」, 『서강인문논총』, 제 44호, 2015, 353-384쪽.

#### • 신문기사

2018.1.22. 판지일보, “영화 <신과 함께> 진기한을 버리고 무엇을 얻었나.”

Comparative Study of the Webtoon *Along with Gods* and  
Its Movie Adaptation:  
Focusing on ‘Jin gihan’ and ‘Kim Jahong’

Song, Tae-Mi

The purpose of this paper is to understand the significance of the two characters between the original work and the adaptation in relation to the deletion of the characters Ki-Han Jin and Ja-Hong Kim, which the readers of the webtoon <Along with the Gods> protested with one voice against the adaptation of the movie <Along with the Gods>. The original webtoon succeeded in overturning the message of good and punishing evil that appeared in the hell through modern transformation of traditional narratives and delivering a new social criticism message suitable for our times. Moving the focus from individual behavior to the social structural environment, the message was shifted from individual ethics to social structural ethics. However, in the adaptation film <Along with the Gods>, the message is returned to individual ethics. The original webtoon criticizes the aspect in which a device such as familism ideology is used to produce an individual as a ‘sinner’, and the adaptation becomes an example of carrying out what the original criticizes as it is.

Keywords : Webtoon 『Along With the Gods』, Adaptation, Meta story, Database, Maurizio Lazzarato, Signe, Machine, Subjectivity, Capitalism, Familism

투고일: 2023. 07. 21./ 심사일: 2023. 08. 13./ 심사완료일: 2023. 08. 14.



# 방탄소년단 노래에 나타난 성장의 의미

## – 자기계발적 주체의 성공에서 탈주체적 생성으로

윤지영\*

### 【 차 례 】

- I. 서론
- II. 입문의 시련과 자기계발적 자유의지를 통한 성공
- III. 사랑의 궁지와 ‘Love Myself’를 통한 소명의 인식
- IV. ‘영혼의 지도’ 그리기와 ‘영웅-되기’
- V. 결론

### 국문초록

힙합 아이들을 표방하며 출발한 방탄소년단이 세계 정상의 자리에 오르기까지의 과정은 전형적인 자기계발식 성공담으로 소비되곤 한다. 그러나 발표 순서대로 방탄소년단의 노래 가사를 읽는다면, 이들의 성장은 훨씬 풍부한 의미를 지님을 알 수 있다. 즉, 자기계발식 성공담의 원형이라고 할 수 있는 조셉 캠벨의 원질신화의 3단 구조를 읽어낼 수는 있지만, 이들의 변모 과정은 자유의지에 의한 주체적 선택과 부단한 노력으로 사회적인 성공에 도달하는 자기계발식 서사로만 읽을 수는 없다. 그보다는 그들의 나이, 그들이 대면한 상황에 반응하며 자유의지를 가진 개인 주체에서 비개인적인 우주적 힘을 대표하는 강도-특이성으로 ‘되어가는’ 생성에 가깝다. 이를테면, 데뷔 초에 발표한 학교 3부작은 대중음악계로 대표되는 기성 사회에 진입하는 과업에 대해 노래했다면, 무사히 케이팝 세계에 진입한 이후에는 기대보다 훨씬 높이 빠른 속도로 인기를 얻게 되면서 찾아온 정체성과 내면의 혼란을 사랑이라는 주제에 대한 천착을 통해 이해하는 과업을 노래한다. “Map of the Soul” 연작은 이러한 자신들의 행보를 “영혼의 지도”를 제작하는 과정으로 정립하면서 자신들의 소명을 재확인한다. 그것은

---

\* 단독저자, 동의대학교 국어국문학과 교수, [windnamu@deu.ac.kr](mailto:windnamu@deu.ac.kr)

‘노래-강도’로서 또 다른 특이성들과 접속하며, 부단히 탈주하는 선을 그리는 것이다. 이와 같이 탈주선으로 방탄소년단의 성장 서사를 이해하는 일은 그들의 세계적인 영향력을 통해 개인을 규율하는 신자유주의 시대의 성공 담론에 대한 대안을 모색하는 출발점이 될 것이다.

열쇠어 : 방탄소년단, 성장담, 자기계발 담론, 원질신화, 조셉 캠벨, 강도, 특이성, 영웅

## I. 서론

세계적인 아티스트이자 시대의 아이콘이 된 방탄소년단은 2022년, 멤버들의 순차적인 입대를 앞두고 그룹 활동의 잠정적 종단을 선언하며 그간의 활동을 하나의 챕터로 마무리한다. 2013년부터 이어진 10년간의 활동 과정은 그 자체가 하나의 성장담으로 여겨진다. 본고의 문제의식은 이 성장담이 신자유주의 시대의 자기계발 담론으로 쉽게 환원된다는 사실에서 시작된다. 그러나 이들의 노래 가사는 이들의 성장을 인기나 사회적 지위의 상승, 혹은 경제적 부와 같은 ‘세속적 성공’으로 환원할 수 없음을 보여준다. 또한 이들의 행보가 단일한 목표를 향해 나아가는 직선을 그리지도 않는다. 그럼에도 불구하고 방탄소년단의 궤적을 노력과 열정으로 세계 정상에 오른 자기계발식의 성장담으로 서사화하는 것은 그들의 행보가 일정 부분 이러한 사실은 담지하고 있기 때문이기도 하지만, 이러한 서사의 뼈대를 이루는 성장담의 세속화 때문이기도 하다. 자유의지를 가진 주체가 끊임없는 자기 경영을 통해 성공에 도달할 수 있다는 자기계발의 신화를 방탄소년단의 성공 사례에서 읽어내는 것이다.

세계의 영웅 신화에서 성장담의 원형, 즉 원질신화(monomyth)를 도출한 조셉 캠벨은 주체의 성장 과정을 분리와 입문, 그리고 귀환의 3단계로 정립한다. 이 3단계 구조는 서사의 보편적인 구조로 간주되는데, 조셉 캠벨 그 자신이 주술사의 주문이나 요정 이야기는 물론 노자의 경구집과 토마스 아퀴나스의 논법에서도 이 원질신화가 발견된다고 말할 바

있다.<sup>1)</sup> 뿐만 아니라 근대의 교양 소설이나 대중적인 영웅물, 그리고 신자유주의적 자기계발 서사도 미숙한 존재가 익숙하고 안정적인 공동체를 떠나, 낯선 세계에서 시련을 겪고, 질적 변환을 일으켜 귀환하는 구조를 갖는다. 시대와 문화, 그리고 장르를 불문하고 원질신화의 3단 구조가 널리 사용되는 것은 이것이 인간의 고유한 문제와 근원적인 욕망을 담지하고 또 설명해주기 때문이다. 방탄소년단이 세계적인 인기를 얻은 이유 중 하나로 이들의 성장 서사를 꼽는 것도 마찬가지 이유다. 즉, 노래나 퍼포먼스의 완성도, 혹은 마케팅 전략의 성공에 더해 이들의 행보가 전형적인 성장담의 구조를 갖고 있다는 점이 세계 각국의 다양한 사람들에게 보편적인 공감을 얻게 한 요인이라는 것이다.<sup>2)</sup>

주목해야 할 것은 조셉 캠벨이 말한 신화적 영웅의 성장담을 한 개인의 욕망 실현이나 사회적 성공, 혹은 자아 탐색을 완수하는 이야기로 볼 수만은 없다는 사실이다. 그렇다고 조셉 캠벨이 신화적 영웅의 모험담을 초월적인 신-영웅에 대한 이야기로 보는 것도 아니다. 오히려 조셉 캠벨은 영웅 신화는 한 개인이 “완전하게 되되, 특이하지 않은 우주적 인간”으로 다시 태어나는 과정을 드러내는 것이라고 주장한다. 그에 따르면 신화는 “다함 없는 우주 에너지가 인류의 문화로 발로하는 통로”이며, 신화적 영웅의 모험담은 모든 인간이 “자연 만물과 더불어 우주적 전체를 이루는 근본적인 에너지와 연결”된 존재임을 드러내고 그 에너지를 회복하도록 기여한다.<sup>3)</sup> 즉, 인간이 고유한 개성과 자아를 가진 존재라기 보다는 자연의 일부로서 보편성을 갖춘 존재임을 드러내는 문화적 산물로 영웅 신화를 바라보고 있는 것이다.

이는 고정된 자아나 주체와 같은 개념으로 수렴될 수 없는 강도, 즉

1) 조셉 캠벨, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 이윤기 역, 민음사, 1999, 13쪽.

2) 이지행은 방탄 팬덤의 확장 요인의 핵심적인 것으로 “성장하는 존재로서의 방탄에 대한 공감대”를 들고 있으며(이지행, 『BTS와 아미컬쳐』, 커뮤니케이션북스, 2019, 135-147쪽), 홍석경 역시 BTS의 행보를 영웅담으로 파악한다.(홍석경, 『BTS 길 위에서』, 어크로스, 2020, 26-29쪽)

3) 조셉 캠벨, 위의 책, 14-33쪽.

특이성(singularité)으로 인간을 파악하는 들뢰즈의 사유와 접점을 갖는다.<sup>4)</sup> 강도-특이성으로서의 개체는 인간만을 지칭하는 것은 아니며, 존재하는 모든 것들의 속성이기도 하다. 강도-특이성으로서의 개체들은 미규정적 ‘조성판(=구성판)’ 위에서 어떤 중심도 없이 매번 새로운 관계를 생성해 간다.<sup>5)</sup> 이 흐름과 생성은 위계와 우열을 가릴 수 없는 리즘적 확장을 해나가며, 어떤 대상과 접촉하느냐에 따라 매번 새로운 되기가 발생한다. 조셉 캠벨이 신화적 영웅을 “이루어진 사상(事象)의 옹호자가 아니라 이루어지는 사상의 옹호자”로, “영웅의 행적을 순간의 결정화(結晶化)에 대한 끊임없는 파괴 행위”<sup>6)</sup>로, 영웅의 성장을 “다양한 얼굴이 사실은 하나임을 알고, 또 남들에게 알리”는 것<sup>7)</sup>이라고 본 것은 ‘규정’할 수 없는 것과의 접촉을 통해 동일성에 균열을 내면서 탈주선을 그리는 특이성들의 ‘생성’ 개념과 공명한다.<sup>8)</sup>

본고는 조셉 캠벨의 원질신화와 들뢰즈의 강도 및 생성의 개념에 기대 방탄소년단이 데뷔 후 10년간 발표한 곡들의 가사에서 이들이 성취한 성장의 내용을 분석하고, 이를 통해 이들의 성장이 함의하는 바를 확장·심화하는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 방탄소년단의 노래를 주제의 변화에 따라 ① 데뷔 후 가요계에 안착하기까지의 시기(2013~2015), ② 세계 무대로 성공을 확장하던 시기(2016~2018), 그리고, ③ 세계 최정상에 오른 후 팬데믹을 겪게 되기까지의 시기(2019~2022)의 노래로 구분하고 각 시기의 노래에 표현된 과업의 내용을 살펴볼 것이다.

이 세 단계가 출발-입문-귀환로 구성된 원질신화의 3단계와 도식적으로 일치한다고는 말할 수 없다. 그러나 전체적인 변화의 흐름과 순서는 신화적 영웅의 모험이 갖는 구조와 상동성을 갖는다. 또한 가사의 내용

4) 제임스 윌리엄스, 『들뢰즈의 차이와 반복: 해설과 비판』, 신지영 역, 라움, 2010, 106쪽.

5) 존 라이크만, 『들뢰즈 커넥션』, 김재인 역, 현실문화, 2005, 104쪽.

6) 조셉 캠벨, 위의 책, 422쪽.

7) 위의 책, 55쪽.

8) 존 라이크만, 위의 책, 108~109쪽.



을 방탄소년단의 실제 경험에 대한 표현으로 읽는 것도 위험하다. 물론 데뷔 앨범의 첫 곡을 “십 대, 이십 대를 대신해 쉽게 우리 애길”하겠다는 선언으로 시작한 것이 시사하듯(「Intro: 2 Cool 4 Skool」), 방탄소년단은 당시의 다른 아이돌 가수와 달리 직접 가사와 곡 작업에 참여하며 자신들의 경험과 생각을 노래로 표현한다. 그리고 이러한 작업 방식은 이후에도 더욱 확장된다. 그런 점에서 그들의 노래 가사에서 방탄소년단의 경험을 읽어내는 일이 아예 불가능하거나 적절하지 않은 것은 아니다. 다만, 현실 세계에서 그들이 어떤 활동과 선택을 했는가와 노래에서 전하는 메시지는 전혀 다른 차원의 문제임을 유념해야 하다. 즉, 방탄소년단의 활동을 참조하겠지만, 본고의 분석은 방탄소년단 자체에 대한 것이라기보다는 그들의 노래에서 도출할 수 있는 함축적 저자로서의 방탄소년단에 관한 것이라는 점을 분명히 할 필요가 있다.

이러한 연구는 방탄소년단의 막강한 영향력을 고려할 때 필요하며 의의가 있다. 방탄소년단의 성공 요인으로 트랜스 미디어 전략, SNS를 통한 팬들과의 지속적인 소통과 같은 마케팅 전략 등이 지적되고, 그 이후 케이팝계에서는 이러한 전략을 적극 도입하지만, 방탄소년단이 거둔 성취는 쉽게 재현되지 않는다. 이때의 성취란 비단 팬덤의 거대한 규모와 독보적인 인기만 의미하는 것이 아니다. 방탄소년단의 팬덤 아미(ARMY)는 팬덤의 통념에 맞게 상품화된 아이돌에 열광하며 소비를 아끼지 않는 십 대 소녀의 면모를 보여주기도 하지만, 성별과 인종, 국경은 물론 연령과 사회적 계층의 경계를 넘어 우리 시대의 소수자와 주변인에 대한 문화적·정치적·사회적 변화를 이끄는 거대한 움직임을 보여주고 있기도 하다.<sup>9)</sup> 그리고 아미들은 이러한 실천의 준거를 방탄소년단의 성장 서사와 그들의 노래 가사에서 찾는다. 그렇다면 이들의 실천과 실천의 동기 사이에 괴리가 있는 것인데, 신자유주의 시대의 자기계발식 성공담은 연

9) 이지행, 앞의 책; 홍석경, 앞의 책; 이지영, 『BTS 예술혁명: 방탄소년단과 들뢰즈가 만나다』, 파레시아, 2020 등 참조.

대나 공존과는 거리가 먼 경쟁 및 각자도생을 강화하기 때문이다. 그런 점에서 방탄소년단과 그들의 노래 가사에서 읽어낼 수 있는 성장 서사를 자기계발식의 성공담과 구분할 필요가 있으며, 이는 방탄소년단의 팬덤이 보여주는 수행에 정당한 의미를 부여하고, 더 나아가 신자유주의식의 성공과 성장을 대체할 수 있는 또 다른 성공과 성장을 모색하는 일이 될 것이다.

## II. 입문의 시련과 자기계발적 자유의지를 통한 성공

방탄소년단은 2013년도 첫 번째 앨범인 『2 Cool 4 Skool』로 가요계에 데뷔한다. 15~19살의 나이로 고향을 떠난 일곱 명의 청소년들이 아이돌 산업의 중심인 서울 강남의 비좁은 숙소에서 함께 기숙하며 멤버에 따라 짧게는 6개월에서 길게는 2년에 걸친 혹독한 연습생 시절을 거친 후다. 그러나 이들이 한국 대중음악계에 무사히 진입했다고 말할 수 있는 것은 『화양연화 pt.1』으로 국내 가요 프로그램에서 1위를 하는 2015년 경이다. 연습생 시절부터 이 기간까지 방탄소년단이 보낸 고군분투의 시간은<sup>10)</sup> 신화적 영웅의 모험담 가운데 미숙한 주체가 고향을 떠나 미지의 세계로 진입하는 첫 번째 단계에 상응한다.

영웅이 일상적인 공간을 떠나는 계기를 조셉 캠벨은 전령관의 전언이

---

10) 이 시기 방탄소년단이 외적인 성공에 이르렀다는 것을 보여주는 근거는 다음과 같다. 『DARK&WILD』 앨범으로 2015년도 골든 디스크 본상을 수상한 데 이어, 『화양연화 Pt.1』는 대표곡 <I need u>로 첫 가요프로그램 1위를 수상하였으며, 2016년에는 해당 앨범으로 골든 디스크 본상을, 멜론 뮤직 어워드에서는 Top10에 오른다. 『화양연화 Young Forever』는 같은 해 멜론 뮤직어워드 올해의 앨범상을 수상했으며, 엠넷 아시안 뮤직 어워드 올해의 가수상을 수상하는 등 국내 유수의 음악상을 수상하며 기성 가요계에 무사히 안착한다. 국내에서뿐 아니라 해외에서도 서서히 주목을 받기 시작하는데, 2015년도에는 미국 빌보드가 선정한 최고의 K-POP 앨범 4위, 노래 부문 2015 베스트 K-POP 앨범, 2015 베스트 K-POP 노래 20에 동시에 이름을 올렸으며, 『화양연화 pt.2』와 이 앨범의 타이틀곡 <RUN>으로 각각 4위와 3위에 선정된다.(멀티 미디어부, 「방탄소년단 화양연화 pt.2 빌보드 앨범과 노래 부문 동시에 이름 올려」, 『부산일보』, 2016년 1월 6일)

나 인식하지 못한 실수, 우연한 만남, 꿈속의 계시 등, ‘운명’에 의한 것으로 설명한다. 새로운 세계로의 출발은 이전에 자신이 의미를 부여하던 사물이 이제는 무가치하게 되어버리는 상황에 접어들어 의미를 잃고, 따라서 이 소명을 거부하는 것은 타성이나 힘에 겨운 일, 혹은 문화의 장벽에 굴복하여 의미심장한 긍정적 행동력을 잃어버리고, 구원의 대상에서 제외되는 것을 의미한다.<sup>11)</sup> 방탄소년단의 초기 노래는 새로운 세계로 출발하는 자의 포부가 주된 내용을 이루며, 그 출발의 계기는 다음과 같이 운명적이고도, 우연적인 조우에 의한 것으로 제시된다.

It was a new world / 평소에 글이나 시나 끄적이던 내게/ 심청이마냥 급  
다가와 / 내가 못 뜨던 새 눈을 뜨게 했네 // (...) // 힙합은 찾아 왔어, 살며시  
/ 어린아이가 엄마를 찾듯이 / 자연스럽게 내 삶에 / 스며들었지 //(…)// 지금  
은/ 랩 댄스 교집합/ Yeah ma role model/ 다두 버벌 with 에픽 하이/ 서툰 날  
이력서 써 무명 깨 무델 fly/ 아무것도 모른 날 일으켰지/ 매일 내 맘을 울린  
Artist Ring/ 몸으로 표현만 했었던/ 비기와 투박 and 나스

- 「힙합성애자」에서

위의 노래에서 이들은 우연히 힙합을 듣고 아무 이유 없이 끌리게 되었음을 고백한다. 국내외 최고의 힙합 뮤지션들은 이들로 하여금 “영웅 지망생 래퍼”, “차세대 히어로”를 꿈꾸며 일상적 삶의 세계를 떠나게 만드는 전령관이다. 이들이 떠난 일상적인 공간은 「팔도강산」과 「Ma city」, 「어디에서 왔는지」에서 고향에 대한 애정과 자부심의 표현으로 등장한다. 그러나 일산, 부산, 대구, 광주 등, 지리적으로나 문화 권력적으로나 변방인 고향에 대한 자부심은 역설적으로 이들이 새로운 세계의 주변임임을 강조하며, 이들의 과업이 세계의 변두리에서 새로운 세계의 중심으로 진입하는 것임을 두드러지게 한다. 데뷔 이후 발표한 학교 3부

11) 조셉 캠벨, 앞의 책, 69~80쪽.

작<sup>12)</sup>과 화양연화 3부작<sup>13)</sup>은 이 세계로의 진입을 위해 치르는 도전과 시련의 기록으로서, 「We On」, 「If I Ruled the World」, 「BTS Cypher pt.1」, 「진격에 방탄」, 「Jump」 등을 통해 “차세대 히어로”의 포부와 다짐을 선언하며 이 과업을 시작한다.

이들의 과업은 학교와 대중음악계라는 두 개의 장으로 구체화된다. 방탄소년단은 부모와 교사, 선배 아이돌과 그들의 팬덤, 그리고 거대 기획사와 그 기획사가 장악한 방송계 등, 새로운 세계로 통하는 관문의 수호자들과 대결하며 새로운 장으로 진입해야 한다. 먼저 획일화와 서열화를 통해 청소년들을 규율하고 사회화하는 학교가 있다. 「No More Dream」에서는 “억압만 받던 니 삶의/ 주어가 되어” 보라고, 「N.O」에서는 “더는 남의 꿈에 간혀 살지 마”라고 청(소)년들을 응원하거나 “우릴 공부하는 기계로 만든 건 누구, 일등이 아니면 낙오로 구분 짓게 만든 건, 틀에 가둔 건 어른이란 걸 쉽게 수궁할 수밖에, 단순하게 생각해도 약육강식 아래 친한 친구도 밟고 올라서게 만든 게 누구라 생각해”(「N.O」)라며 기성세대에게 도전장을 내민다. 대중음악계는 경쟁을 통해 소수를 선발하는 생존 투쟁의 장으로서 초기의 방탄소년단이 최종 목적지로 삼는 곳이기도 하다. 그러나 청소년이라는 신인 아이돌 일반의 소수자성과 지리적 변방 출신이라는 주변성에 더해 방탄소년단을 더욱 가혹한 시련에 겪게 하는 것이 있다. 3대 거대 기획사가 장악하고 있던 아이돌 산업계에 영세한 중소기획사 소속의 방탄소년단은 ‘흙수저 아이돌’이라는 점, 이제까지 시도한 적 없던 ‘힙합 아이돌’을 추구한다는 점이다. 이와 같은 경제적인 정체성은 아이돌과 힙합계 양쪽으로부터 조롱과 멸시를 받는 이

12) 데뷔 싱글 『2 COOL 4 SKOOL』(2013), 같은 해 9월 발표한 첫 번째 미니앨범 『O!RUL8,2?』과 두 번째 미니앨범 『Skool luv affair』(2014)를 말하며, 같은 해 발매된 첫 번째 정규 앨범 『Dark&Wild』(2014)도 청소년들의 이야기를 다룬다는 점에서 같은 계열이라고 볼 수 있다.

13) 2015년에 발매한 두 개의 미니앨범 『화양연화 pt.1』, 『화양연화 pt.2』, 그리고 청춘의 이야기를 마무리한 리패키지 앨범 『화양연화: Young Forever』(2016)이 여기에 해당한다.

유가 된다.

방탄소년단이 새로운 세계로의 진입에 성공했다는 사실은 화양연화 연작에 이르러 확인할 수 있다. “어느새 나는 가족의 자랑이 됐고/ 어느 정도 성공을 했어”라는 「Never Mind」의 가사나, 연습생 시절의 좁고 열악했던 숙소를 떠나 보다 넓은 곳으로 이사 가는 소회를 노래한 「이사」가 그렇다. 새로운 세계로의 성공적인 진입은 “좋은 건 언제나 다 남들의 몫이었고 / 불투명한 미래 걱정에 항상 목쉬었고 / 연말 시상식 선배 가수들 보며 목메었”던 시련의 과정을 “꾸질한 기억”으로 재설정하며 더 높은 단계로의 비상을 다짐하는 계기가 된다.

초기 노래에 담긴 입문의 과정과 성공은 방탄소년단이 같은 시기 실제로 겪었던 시련 극복과 맞물려 ‘성장 서사’로 구축된다. 여기에서 주목할 것은 이 ‘성장 서사’가 자기계발 담론적 속성을 가진다는 사실이다.

니 꿈을 따라가 like breaker/ 무너진대도 oh 뒤로 달아나지마 never/ 해가 뜨기 전 새벽이 가장 어두우니까/ 먼 훗날에 넌 지금의 널 절대로 잊지 마/ 지금 니가 어디 서 있든 잠시 쉬어가는 것일 뿐/ 포기하지 마 알잖아 너무 멀어지진 마 tomorrow

- 「Tomorrow」에서

니가 지하에서 놀 때/ BTS 지상에서 노네/ 밤새 잠 퍼질러 잔 너에 비해/ I'm workerholic shopperholic/ 니 fan 보다 많은 pen

- 「Cypher pt.2」에서

자신의 꿈을 찾을 것, 어떠한 시련에도 포기하지 말고 꿈을 이루기 위해 끊임없이 노력할 것, 그리고 철저한 자기 관리가 자기계발 주체에게 요구되는 핵심적인 덕목이라면, 위의 노래들은 누구도 가보지 않은 길을 꿈꾸며 끊임없이 노력하여 당당히 세상의 중심에 진입한 전형적인 자기계발 주체로서의 모습을 보여준다.

방탄소년단의 초기 노래에서 타자가 언제나 경쟁자나 적대자로만 등장하고, 연대의 대상이나 조력자로는 등장하지 않는다는 사실 역시 이들의 입문 과정을 자기계발적인 성공 과정으로 읽을 여지를 준다. 신화적 영웅이 입문하는 과정에서 도움을 얻기 마련인 초현실적인 힘, 혹은 조력자의 존재도 방탄소년단의 노래에는 등장하지 않는다. 대신 이들은 오로지 자신들의 열정과 노력, 그리고 자기 증명에의 투지로 시련을 이겨내었다고 노래한다. “나만치 해봤다면 돌을 던져”(「We are bulletproof pt.2」), “키보드로 힙합하는 놈들보다 백 배는 열심히 살지”(「Cypher 3」)나 “밤새 일했지 everyday, 니가 클럽에서 놀 때”(「떨어」), “앞만 보고 달렸지 주위를 둘러볼 틈 없이”(「Never Mind」)와 같은 가사는 다른 누구와 비교도 할 수 없는 노력이 새로운 세계의 안착을 현실화한 요인임을 말해주며,<sup>14)</sup> “Oh my haters 좀 더 욕해줘/ 키보드위리어 노력해 좀/ 그래 그렇게 무시해줘/ 니가 틀렸단 걸 증명하는 게 취미예요”(「We on」), “나 보여줄게 칼을 갈아왔던 만큼/ 날 무시하던 많은 사람들”(「We are bulletproof pt.2」), “고작 그따위 말로 날 극딜해 봤자 난 더 강해져(…) 난 니들의 시기 질투를 먹고 자라는 불가사리”(「Cypher 3」)와 같은 가사는 이들을 향한 무시와 조롱, 그리고 혐오가 이러한 성공의 투지를 더욱 강하게 만든 요인임을 말해준다.

방탄소년단은 “십 대, 이십 대를 대신해 쉽게 우리 애길”하겠다는 다짐으로 자신들의 목표와 정체성을 선언하지만, 이때의 ‘우리’는 위계적 구별이 전제되어 있는 ‘우리’다. 이를테면, 기성세대를 비판하는 「No more dream」, 「N.O」 등에서 “암마 니 꿈은 뭐니/ 니 꿈은 겨우 그거니”나 “더는 남의 꿈에 간혀 살지마”라고 하는 조언은 청(소)년들을 위한

14) 홍보 전략의 차원에서 보자면, 트위터를 비롯하여 이제 막 활성화되기 시작한 유튜브 같은 뉴미디어를 활용한 팬들과의 직접적인 소통, 기획사에서 자체 제작한 풍부한 콘텐츠 등을 요인으로 꼽을 수 있다. 연습생 때부터의 일상과 고민을 짧은 브이로그 형식으로 꾸준히 올리고 게임을 하며 자연스러운 모습을 자주 노출시킨 것은 팬과 아이돌 간의 간극을 줄임으로써 친숙함과 호감을 갖게 만드는 요인이 된다.

것이지만, 여기에는 꿈을 이루기 위해 끝없이 노력하여 시련을 이겨낸 자신들과 기성세대에게 순응하며 안주하는 청(소)년 일반에 대한 구분이 내포되어 있다. 노력과 열정을 강조하는 기성세대를 “노력 노력 타령 좀 그만둬/ 아 오그라들어 내 두 손발도”라며 조롱하면서도(「뱀새」) 사실 그들은 그 누구보다 부단히 노력하고 있고, 그런 자신들이 그렇지 않은 청소년들보다 우월하다는 자부심도 읽어낼 수 있다. 이러한 위계화의 기준은 ‘자유의지에 의한 선택’인 바, 능동적이고 주체적인 미래의 선택을 강조하는 것이야말로 자기계발담론이 내세우는 이데올로기다.

방탄소년단의 입문 과정이 보여주는 극적인 시련 극복의 과정, 선명한 대결 구도는 성장 서사가 갖는 보편적 영향력과 더불어 방탄소년단의 영향력을 급속도로 확장하게 만드는 주요 요인이 된다. 특히, 다른 케이팝 가수들과 달리 자신의 생각과 경험을 노래로 표현한다는 점은 이러한 성장 서사에 진정성을 부여하고, 팬들로 하여금 방탄소년단과 동일시를 느끼게 함으로써 공고한 팬덤의 중핵으로서 기능하게 된다.<sup>15)</sup> 그러나 자유의지에 의한 선택을 강조하고 이를 통해 수동적인 삶에서 적극적인 삶의 주체로 변화할 수 있다는 신념과 이를 통해 내가 열심히만 한다면 그만큼 성공할 수 있다는 믿음을 주조하는 자기계발 담론은<sup>16)</sup> 사실상 신자유주의적인 개인의 통치 방식이기도 하다. 자유의지에 근거해 선택했다고 여기는 목표와 삶의 방향도 이미 주어진 틀 내부에 한정된 것에 불과하며, 그런데도 불구하고 이 틀 없이는 삶의 주도권을 잃을 것이라는 공포에 개인은 잠식당한다. 자기계발 담론은 이런 식으로 개인을 통치가능한 주체(governable subject)로 주조할 뿐만 아니라 “개인들을 분할하고, 타인들과의 연결을 분쇄”함으로써 개인을 탈정치화하고 공적 영역을 소멸시킨다.<sup>17)</sup>

15) 윤지영, 「사회적 통합의 성장 서사와 닫힌 공동체로서의 팬덤: 방탄소년단의 초기 노래 가사를 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제63호, 인문콘텐츠학회, 2021.

16) 서동진, 『자유의 의지 자기계발의 의지』, 돌베개, 2009.

17) 전상진, 「자기계발의 사회화-대체 우리는 자기계발 이외에 어떤 대안을 권유할 수 있

### Ⅲ. 사랑의 궁지와 ‘Love Myself’를 통한 소명의 인식

새로운 세계로 향하는 관문의 통과는 입사자의 첫 번째 과업에 불과하다. 조셉 캠벨은 이 시련을 완수한 영웅에게 “승리한 영웅과 세계의 여왕인 여신과의 신비스러운 혼례”라는 새로운 도전이 부여된다는 사실을 지적한다. 여신은 오랜 방황을 끝낸 영웅의 안식처이자 위안으로서 만유의 어머니와 같은 존재다. 또한 선과 악이 통합된 존재로써 우주의 전체성을 상징하며, 정신적으로 준비가 되지 않는 영웅에게 여신은 유혹하는 여성으로 나타난다. 이 여신/유혹하는 여성에게서 우주적 진리를 읽어낼 수 있는 자만이 다음 단계로 나아갈 수 있는데, 이는 위압이나 잔꾀로는 불가능하다. 오로지 자비나 사랑의 은혜를 통해서만 유혹자로서의 여성이 함축하고 있는 전체성, 삶 자체의 진리를 볼 수 있다.<sup>18)</sup>

새로운 세계의 안착에 이어 입지를 공고하게 만든 화양연화 3부작이 사랑에 관한 노래들이라는 사실은 그런 점에서 의미심장하다. 사랑이라는 주제는 학교 3부작의 마지막 앨범 『Skool Luv Affair』(2014)과 『Dark&Wild』에서도 다루고 있지만, 이는 이성에 대한 청소년기의 호기심 차원에 머문다. 그러나 화양연화 연작에서 사랑은 타자와의 관계를 통해 전면화되는 자아의 본질에 관한 질문으로 확장된다. 화양연화 연작에서 시작하여, 『Wings』를 거쳐 ‘Love yourself’ 연작에 이르는 동안 방탄소년단이 노래하는 사랑이라는 주제는 바로 이러한 진리를 발견해 가는 과정을 매개한다.

사랑의 함의와 사랑을 바라보는 관점의 이러한 변화는 방탄소년단이 그들의 팬과 함께 청소년에서 청년으로 성장함에 따른 것이기도 하지만, 새로운 세계로의 성공적인 입문이 새로운 시련을 초래하는 원인이 되기 때문이기도 하다. 먼저 화양연화 연작에서 노래하는 사랑은 이전 앨범에

---

는가, 『문화와사회』 5권, 2008, 가을/겨울호, 115~121쪽.

18) 조셉 캠벨, 위의 책, 144~157쪽.



나타난 호기롭고 설익은 구애의 감정과 달리 위태롭고 연약한 것으로 표현된다. 「I need you」나 「잡아줘」처럼 이별을 앞둔 상황을 다룬 노래나 「고엽」, 「House of card」처럼 실연을 다룬 노래만 그런 것은 아니다. 가장 아름다운 사랑의 순간에도 사랑은 환영처럼 잡히지 않고 아득하다.

두 불을 어루만지는 니 품처럼/ 한가로이 표류하는 먼지처럼/ 넌 거기 있지만  
웬지 닿질 않아// Is it true? Is it true?/ You, you/ 너무 아름다워 두려워/  
Untrue, untrue/ You, you, you/ (...) / 손대면 날아갈까 부서질까/ 겁나, 겁나,  
겁나/ 시간을 멈출래, 출래/ 이 순간이 지나면, 나면/ 없었던 일이 될까 널  
않을까

- 「Butterfly」에서

추억들이 마른 꽃잎처럼 산산이 부서져 가/ 내 손끝에서 내 발밑에서 달  
려가는 네 등 뒤로/ 마치 나비를 쫓듯 꿈속을 헤매듯 너의 흔적을 따라가/  
길을 알려줘 날 좀 멈춰줘. 날 숨 쉬게 해줘

- 「Run」에서

여기에서 ‘너’는 여느 사랑 노래와 마찬가지로 화자에게 구원자로 인식된다. 그러나 ‘너’는 잡히지 않는 환영과 같고, 너와의 사랑은 달콤하지만 언젠가는 깨어날 “꿈”처럼 한시적이다. ‘나비’는 사랑의 이와 같이 유한하고 아름다운 속성을 압축적으로 보여주는 모티프이자, 과업을 완수했다고 생각한 영웅에게 찾아온 새로운 난제인 여신을 상징한다.

이 연작 앨범의 제목인 ‘화양연화’는 사랑의 문제를 영원함과 유한함의 문제로 확장한다. 사랑이 나비를 쫓는 것처럼 금새 사라져버릴 환상이듯, 인생의 가장 아름다운 시절도 영원하지 않다. 그렇기 때문에 그토록 아름답고 달콤한 사랑이 끝나버릴지도 모를 불안감과 사랑의 영원함에 대한 욕망은 증폭된다. 이는 낭만적인 사랑에 빠진 연인에게만 해당하는 것이 아니다. 대중의 사랑이 존재의 목적인 아이돌에게 이 문제는

존재론적 질문이기도 하다. 청춘의 패기와 열정을 노래하던 방탄소년단이 대중적인 인지도를 확장해가던 시기에 사랑을 주제로 연작으로 발표한 것은 이 사랑을 온갖 시련을 이겨내고 얻어낸 팬들의 사랑으로 읽을 가능성을 뒷받침한다.

지금 날 위로하네 완벽한 세상은 없다고 자신에게 말해 난/ 점점 날 비워  
가네 언제까지 내 것일 순 없어 큰 박수갈채가/ 이런 내게 말을 해, 뽀뽀하  
니 목소릴 높여 더 멀리/ 영원한 관객은 없대도 난 노래할 거야/ 오늘의 나  
로 영원하고파, 영원히 소년이고 싶어

- 「Epilogue: Young forever」에서

화양연화 3부작 마지막 앨범에 수록된 위 곡은 무대를 마친 후의 복잡한 감정을 노래한다. 여기에서 주목할 것은 어렵사리 획득한 명성과 사회적 인정이 영원할 수 없다는 자각이다. “화양연화”라는 연작의 제목이 의미하는 것처럼, 그들은 현재가 인생의 가장 아름다운 순간이라고 여기고 있지만 그 현재가 영원할 수 없음을 안다. 그들은 “영원한 관객은 없대도” 계속 노래하겠다고 다짐하면서도 지금 이 순간이 영원히 지속되기를, ‘소년’으로 영원히 머물기를 욕망한다.

그러나 이 꿈은 결코 실현될 수 없다. 사랑을 포함하여 ‘세상에 영원한 것은 없다’는 보편적인 진리 때문이기도 하고, 그 꿈이 타자와 얽혀 있는 꿈이기 때문이기도 하다. 사랑의 대상이 팬이든 연인이든, 이들이 갈구하는 사랑은 타자의 시선과 욕망에 기대서만 완성된다. 타자의 사랑을 받는 것, 그리고 그 사랑을 영원히 유지하는 것은 자기계발적 노력이나 열정으로는 얻을 수 없다. 따라서 타자의 사랑을 영원히 받고 싶다는 욕망에 사로잡힐 때, 세상은 지옥이 되고, 사랑하는 상대는 나를 구속하는 주인이 된다. 말하자면, 그때의 연인은 더 이상 나를 구원하는 여신이 아니라 나를 파멸에 빠뜨리는 유혹자인 것이다. 사랑의 표면적인 아름다움 밑에 깊이 감춰진 악몽이 부상하는 것은 바로 이 순간이다. 화양연화

연작에 이어 발표한 두 번째 정규앨범 『Wings』에서 노래하고 있는 사랑이 바로 이러한 사랑이다.

『Wings』와 그 리패키지 앨범인 『We never walk alone』이 발표된 2016~17년은 방탄소년단의 인기가 세계 무대로까지 확장되기 시작한 때다. 그러나 『데미안』의 주제를 차용했다고 알려진 『Wings』에는 유혹과 금기로서의 사랑, 금기의 위반과 그에 따른 죄의식 등, 고통과 회한의 모티프들이 반복된다. 화양연화 시리즈에서 구원자·여신과의 꿈같은 사랑이 유혹자와의 파멸적인 사랑으로 전환된 것이다.

달콤함과 위험함이라는 사랑의 이중성은 앨범의 제목이자 핵심적인 모티프인 ‘날개’에 압축되어 있다. 먼저 이 앨범의 마지막을 장식하는 표제곡 「Outro: Wings」에서 ‘날개’는 어릴 적 소망하던 것으로서, 아픔 끝에 얻게 되었다고 제시된다. 초기와 달라진 점이 있다면 이 소망이 개인의 부단한 노력만으로 성취된 것은 아니라는 자각이다. “너의 그 손이 내 날개가 돼”라는 「You never walk alone」의 가사는 날개가 타자의 지지를 통해 갖게 된 것이라고 말한다. 문제는 조력자가 달아준 이 날개를 “악마의 것”이라고 인식한다는 사실이다.

내 피 땀 눈물/ 내 마지막 춤을/ 다 가져가 가/ 내 피 땀 눈물/ 내 차가운 숨을/ 다 가져가 가/ 내 피 땀 눈물// 내 피 땀 눈물도/ 내 몸 마음 영혼도/ 너의 것인 걸 잘 알고 있어/ 이걸 나를 벌 받게 할 주문// (...) // But 너의 날개는 악마의 것

- 「피, 땀, 눈물」에서

이 날개가 악마의 것인 이유는 이 날개를 달아준 조력자가 악마이기 때문이어서는 아니다. 날개를 얻는 데 대가를 치렀기 때문이며, 그 대가가 “피 땀 눈물”, “내 마지막 춤”, “내 차가운 숨”에 더해 “내 몸 마음 영혼”처럼 나의 정수를 포함하기 때문이다. 사랑은 기본적으로 자아 경계의 붕괴를 통한 타자와의 합일을 전제로 한다. 이를 악마와의 거래를 통

한 타락으로 인식하는 것은 자아의 유지와 일관성을 중요하게 생각하거나 사랑을 자기 욕망의 충족으로 인식하고 있다는 자각이 있을 경우다. 『Wings』에서는 이 두 가지 경우가 혼재되어 있는데, 사랑에 탐닉하는 것을, 자신을 잃어버린 것으로 여기며 그에 대해 죄책감을 느끼고 있다는 것에서 확인할 수 있다. 『Boy meets evil』에서는 “이 사랑은 악마의 또 다른 이름”임을 알면서도 더 갈구하는 소년의 고통이, 『Stigma』와 『Lie』에서는 중독된 사랑에서 비롯된 고통에서 구원과 속죄를 갈구하는 모습이 표현된다. 말하자면, 이 앨범에서 사랑은 소망의 충족을 의미하면서도 자기 파멸을 초래하는 치명적인 것으로 인식되고 있는 것이다.

사랑을 비롯한 욕망 충족에 내재한 쾌락과 자기 파멸의 위험성이라는 이중성은 여신/유혹하는 여성의 이중성에 상응한다. 앞서 말했듯, 이 이중성을 해결하는 것이 입문에 성공한 영웅이 해결해야 할 두 번째 과업이다. 이는 곧 자아와 타자, 선과 악, 쾌락과 고통처럼 이름과 경계 지어짐으로 구축된 현실 세계의 인식에서 벗어나는 것이기도 하다.<sup>19)</sup> 조셉 캠벨은 이 위기에서 벗어나는 첫걸음을 유혹의 정체를 아는 것이라고 말한다. “왕비를 차지했을 때 오이디푸스가 맛보았던 순진한 기쁨이, 그 왕비의 정체를 알고부터는 정신적 고뇌로 바뀌고” 이것이 진실을 찾아 떠나는 여행의 출발점이 되었던 것과 마찬가지로<sup>20)</sup> 자신이 도취한 쾌락의 본질을 안다면 이 유혹에서 벗어날 수 있다. 실제로 위의 곡에는 자신들이 빠져든 달콤함이 “악마”, “독”, “지옥”을 담고 있다는 자각을 보이며, 그것으로부터의 구원을 갈구한다. 그런 점에서 이어지는 ‘Love Yourself’ 3부작(2017~2018)은 방탄소년단에게 주어진 이 두 번째 과업을 해결하는 서사로 읽을 수 있다.

‘승(承)-Her’, ‘전(轉)-Tear’, ‘결(結)-Answer’이라는 부제가 붙은 총 3개의 ‘Love Yourself’ 앨범들은 일상적인 연인 관계에서 발생할 수 있는 사

19) 조셉 캠벨, 앞의 책, 178쪽.

20) 위의 책, 161쪽.

건들을 중심으로 사랑에 관해 이야기한다. 각 앨범의 테마 곡들은 사랑에 빠지는 단계, 관계에 균열이 가며 위기와 갈등이 발생하는 단계, 그리고 결별 이후, 관계를 성찰하는 단계를 노래한다. 그 가운데 「Her: Outro」와 「Fake love」, 「전하지 못한 진심」은 이별에 처한 화자의 독백을 통해 『Wings』에서 전면화된 사랑이 자기파멸적인 원인을 탐구한다. 그것은 사랑을 위해 자신의 진짜 모습을 숨기고 가면을 쓰는 것인데, 『Wings』에서 ‘악마와의 거래’로 표현되었던 신화적 모티프르 일상적인 사랑의 장면으로 재해석한 것이라고 할 수 있다.

낯설다 하네 니가 좋아하던 나로 변한 내가 / 아니라 하네 예전에 니가  
 잘 알고 있던 내가 / 아니긴 뭐가 아냐 난 눈 멀었어 / 사랑은 뭐가 사랑 it's  
 all fake love // I don't know, I don't know, I don't know why / 나도 날 나도  
 날 모르겠어 / I just know, I just know, I just know why / 'Cause its all fake  
 love, fake love, fake love

- 「Fake love」에서

나는 너의 진실이자 거짓일지 몰라/ 어쩌면 당신의 사랑이자 증오/ 어쩌면  
 나는 너의 원수이자 벗/ 당신의 천국이자 지옥 때론 자랑이자 수모

- 「Outro: Her」

사랑받기 위해, 혹은 상대를 사랑한다는 이유로 상대가 원하는 모습으로 자신을 바꾸는 것은 자기기만과 자기 부정을 필연적으로 수반하며, 그 결과 자아 상실에 이른다는 점에서 위험하다. 이러한 위험을 무릅쓰고 사랑을 갈구하는 것은 상대가 나의 구원이자, 빛, 삶의 의미라고 생각하기 때문이다. 즉, “너의 그 손이 내 날개가 돼”준다고 믿기 때문이다. 그런 관점에서 보자면 구원자인 여신이 나를 파멸하는 유혹자가 되는 것은 다름 아닌 자신의 욕망 때문이다.

그러나 위의 곡들이 보여주는 자신의 사랑이 가짜라는 사실(fake

love’)과 자기 상실에 대해 인식은 이들이 문제 해결을 위한 여정에 들어섰음을 시사하는 것이기도 하다. 이를테면, 「Outro: Her」에서 선과 악, 진실과 거짓, 사랑과 증오처럼 일상적 세계에서는 양립할 수 없는 것들이 사실은 동일한 것일지도 모른다는 깨달음이라든지, 인어공주처럼 사랑을 얻기 위해 자신의 목소리를 버렸지만, “봄이 와/ 얼음들은 녹아내려 흘러가”면 얼음 호수에 버렸던 자신의 목소리와 대면하게 되리라는 예측(「Singularity」)은 ‘Love Yourself’의 마지막 앨범에 수록된 「Epiphany」에서 현실화된다. ‘현현’이라는 의미심장한 제목의 이 곡에서 이별의 실의에 빠져 있던 화자는 사랑을 위해 억압하고 외면했던 자신을 “빛나는 나”, “소중한 내 영혼”, “너무 아름다운” 존재로 대면하게 된다. 『Wings』에서는 사랑의 자기 파멸적 위험성과 그로부터의 구원을 호소하는 것에 그쳤다면, ‘Love Yourself’ 연작에서는 이 궁지에서 벗어나 구원에 이르고 있는 것이다.

이 구원의 열쇠는 바로 「Epiphany」를 비롯해 이 연작의 마지막 앨범에 수록된 「Answer: Love myself」, 「Magic shop」 등을 관통하는 “Love Myself”다. 연작 전체를 아우르는 제목이자, 유니세프와 함께 벌인 캠페인의 슬로건이기도 한 ‘자기 자신에 대한 사랑’은<sup>21)</sup> 자기 자신을 있는 그대로 수용하는 것을 의미한다. 그러나 “Love Myself”는 자아도취적인 나르시시즘과는 거리가 멀다.

어쩌면 누군가를 사랑하는 것보다/ 더 어려운 게 나 자신을 사랑하는 거야/  
솔직히 인정할 건 인정하자/ 니가 내린 잣대들은 너에게 더 엄격하단 걸/  
니 삶 속의 굼은 나이테/ 그 또한 너의 일부, 너이기에/ 이제는 나 자신을  
용서하자 버리기엔/ 우리 인생은 길어 미로 속에선 날 믿어/ 겨울이 지나면

21) 2018년도, 유엔에서의 연설이 “Love Yourself”에서 더 나아가 “Speak Yourself”라는 메시지로 마무리 된 것은 이런 점에서 의미심장하다. “love yourself”라는 메시지는 2017년 5월 ‘빌보드 뮤직 어워드’에 공식 초청받아 K-Pop 그룹 최초로 시상식에 참석했을 때 이미 표방되었다. 이때 수상소감으로 방탄소년단의 리더 RM은 “저희가 한 말을 잊지 마세요. 나 자신을 사랑하고, 여러분 자신을 사랑하세요.”

제목을 통해 ‘Love Myself’가 이 탐색의 최종 해답임을 보여주는 위의 곡에서 타인과의 사랑은 자기 자신과의 사랑이라는 문제로 다시 설정되고, 사랑은 “차가운 밤의 시선”, 즉 타인에 의한 응시라는 보편적인 문제로 확장된다. “초라한 날 감추려/ 몹시 뒤척”이고, “거울 속 너/ 겁먹은 눈빛”으로 세상과 자신을 바라보는 것은 엄격한 잣대로 우리를 판단하고 평가하는 타자의 시선을 내면화한 결과다. 내면화된 타자의 시선은 타인의 인정과 사랑을 얻고, 세상이 말하는 성공을 위해 우리가 우리 자신을 자율적으로 통치하게 만든다.

자기를 스스로 노예화하는 이 시선-감옥에서 벗어나기 위해 필요한 일은 “나 자신을 용서”하는 것이다. 이는 타자의 시선을 통해 평가하고 부정했던 자신을 수용하고 인정하는 것을 의미한다. 조셉 캠벨식으로 말하자면 아버지와의 화해라고 할 수 있다. 아버지는 자식이 더 넓은 세계로 나갈 때 마땅히 거쳐 가야 하는 통과제의의 사제이자 비법 전수자이며 계를 관장하는 대타자이기도 하다. 그러나 아버지의 명령과 시선으로부터 해방되지 않는다면 더 넓은 세계로 나아갈 수 없다. 아버지의 명령과 시선으로부터 자유로워진 자만이 아버지와 같은 존재가 된다. 그런 점에서 “Love Myself”는 아버지의 시선과 인정 없이도 나 스스로 있는 그대로의 자신을 응시하는 것에 다름 아니다.

중요한 것은 이때의 ‘있는 그대로의 자신’이 개성적인 자아나 들뢰즈가 구분한 특수성으로서의 자아를 의미하는 게 아니라는 사실이다. 자아는 차이가 아니라 구별에 의해 구축되는 사회적 구성물로서 개인을 영토화한 결과다. 오히려 조셉 캠벨은 아버지화 된 영웅을 자기 인간성을 모두 박탈당하고, 비개인적인 우주적 힘을 대표하는 사람으로 본다.<sup>22)</sup>

---

22) 위의 책, 178쪽.

“You can call me artist / You can call me idol / 아님 어떤 다른 / 뭐라 해도 I don’t care”이라는 가사로 시작하는 『Idol』은 방탄소년단이 “Love Myself”를 통해 이 영토로부터 탈주선을 그리기 시작했음을 시사한다. 자신의 노래를 직접 작사·작곡하고 노래하는 아티스트(힙합 가수)를 꿈꿨지만, 아이돌로 활동하게 됨으로써 “공장식 상품”으로 폄하되는 것에 대한 오랜 갈등이 “Love myself”를 통해 타인의 시선과 명명으로부터 자유로운, 심지어 무엇이라고 부르든 상관없이 자기 자신을 자랑스러워할 수 있게 된 것이다(“I’m proud of it”).

#### IV. ‘영혼의 지도’ 그리기와 ‘영웅-되기’

2019~20년에 발표한 “Map of the Soul”연작은 앞선 시기에 천착했던 주제를 다시 한번 다루고 있는 것처럼 보인다. 사랑의 문제를 통해 자아와 세계의 관계를 탐색하는 과정을 보다 확장하며 정식화하고 있는 것이다. 특기할 것은 이 정식화를 위한 틀로 융의 에고 심리학을 원용한다는 점이다. 연작의 제목을 융의 저서에서 따왔다는 점, 퍼소나, 그림자, 에고 같은 융의 핵심 개념을 연작의 뼈대가 되는 처음, 중간, 마무리 곡의 주제로 삼았다는 점이 이를 뒷받침한다.

융의 이론적 틀은 『Wings』에서부터 “Love Yourself” 연작에 이르기까지 일련의 서사를 전개하며 해답을 발견하는 과정을 종합하고 개념화한다. 이를테면, 『Intro: Persona』은 “Love Yourself” 연작에서 진짜 자신과 그것을 가리는 가면 사이의 갈등을 “나는 누구인가”라는 정체성에 대한 질문으로 정식화한다.

내가 되고 싶은 나/ 사람들이 원하는 나/ 니가 사랑하는 나/ 또 내가 빚어  
내는 나/ 웃고 있는 나/ 가끔은 울고 있는 나/ 지금도 매분 매 순간 살아 숨  
쉬는/ Persona (yeah)

- 『Intro: Persona』에서



그래 나는 너고 너는 나야 이젠 알겠니/ 그래 너는 나고 나는 너야 이젠 알겠지/ 우린 한 몸이고 또 때론 부딪히겠지/ 너는 절대 나를 떼어낼 수 없어 알겠지/ Yeah yeah 떼어낼 수 없어 네가 뭐를 하던지/ Yeah 인정하는 게 더 편안하겠지/ Yeah 성공 혹은 실패 어디 있던지/ Yeah 도망칠 수 없어 어딜 가던지/ Yeah 나는 너고 너는 나야 알겠니

- 「Interlude: Shadow」에서

“Love Yourself” 연작에서 진짜 자신을 가리는 가짜처럼 부정적인 의미로 사용되던 가면(persona)은 여기에서 나의 일부로 수용된다. 우리가 다양한 가면을 갖고 있다는 것은 자연스러운 일이며, 퍼소나는 이 복수의 ‘나’를 지칭하는 기표일 뿐이다. ‘나는 누구인가’에 대한 질문에 단 하나의 단일한 나는 존재하지 않는다. 이 복수의 가면들로 이루어진 것, 그것이 바로 나이며, 앨범의 제목이기도 한 용의 “영혼의 지도”를 구성하는 일부다.

퍼소나와 함께 “영혼의 지도”를 구성하는 또 다른 부분은 그림자다. 빛이 강할수록, 높이 오를수록 만천하에 선명하게 드러나는 그림자는 『Wings』와 “Love Yourself” 연작에서 가면 뒤에 숨긴 부끄러운 자신, 얼음 호수에 던져버린 목소리의 변주다. 그러나 위의 곡에서 그림자 역시 ‘가면’과 자신의 일부로 수용한다.

그러나 “Map of the Soul” 연작이 “Love Yourself” 연작의 주제를 변주하는 데 있어 한 가지 차이가 있다면 이 시기의 노래에는 도주에의 욕망이 드러나고 있다는 점이다. 그것은 정상에 올라 대면한 “가장 밑바닥의 나”, 즉, 그림자와 “내 그림자는 되려 더 커져 나를 삼켜 괴물이 돼”지 않을까 하는 두려움, 그리고 “도약은 추락이 될 수 있다”는 공포에서 비롯된다. 실제로 “Map of the Soul” 연작을 발매한 시기는 이미 세계 정상의 자리에 오른 다음으로, 방탄소년단은 여러 인터뷰에서 이 정도의 성공을 전혀 예상하지 못했으며, 그래서 두렵다는 고백을 한 바 있다. 도주에 대한 욕망은 이 연작에서 다음과 같이 회고적으로 빈번하게 토로된

다. 「Louder than Bombs」의 “너를 외면했던 시간/ 자꾸 도망쳤던 나날”, 「작은 것들을 위한 시」의 “높아버린 sky, 커져 버린 hall/ 때론 도망치게 해달라며 기도했어” 「Jamais Vu」의 “내 노래 가사, 몸짓 하나/ 말 한마디 다 내 미시감에 무서워지고/ 또 늘 도망가려 해.” 같은 것들이 대표적이다.

조셉 캠벨도 임무를 완수한 영웅에게 이와 같은 도주의 욕망이 찾아온다는 사실을 경고한다. 영웅에게 주어진 마지막 시련은 “생을 역전시키는 전리품을 가지고 귀환”하는 것이다. 그러나 많은 영웅이 이 책임을 회피한 채 이계에 눌러 앉거나 귀환을 저지당하기도 한다. 신화에서는 현실세계로의 귀환이 초자연적인 힘의 도움으로 이루어지지만, 방탄소년단의 곡에서는 새로운 세계로 출발하던 최초의 순간을 상기함으로써 도주에의 유혹을 이겨낸다. 이를테면, 「Interlude: Shadow」에서는 도주에의 욕망과 함께 “I wanna be a rap star/ I wanna be the top/ I wanna be a rockstar/ I want it all mine/ I wanna be rich/ I wanna be the king/ I wanna go win”와 같이 출발선에서 꾸었던 꿈이 소환된다. 「Intro: Persona」에서도 “그냥 들어주는 누가 있단 게 막 좋았던” 출발선에서의 마음이 등장한다. 희망과 기대로 가득했던 초심은 그 모든 것을 다 성취한 지금과 대비되어, 「Interlude: Shadow」에서는 그림자가 그 성취의 대가임을 수용하고, 「Intro: Persona」에서는 퍼소나를 자신의 일부로 받아들이며 계속해서 노래하겠다고 다짐할 수 있게 한다.

「Outro: Ego」에서도 마찬가지다. 화자는 선택의 갈림길에 서 있던 과거를 떠올리며, 만약 그때 이 길을 포기했다면 어땠을까 상상한다.<sup>23)</sup> 이러한 또 다른 과거에 대한 가정은 현재의 삶이 자기 선택의 결과임을 수용하는 것으로 이어진다. 그러나 자신이 선택해왔던 것들을 “악마의 손

23) 실제로 이 노래의 작사를 하고 부른 J-hope은 연습생 시절 데뷔를 포기하고 귀향한 일이 있다. J-hope뿐 아니라 RM, 슈가 등, 힙합 그룹을 꿈꾸며 그룹에 들어왔던 멤버들은 아이돌로 데뷔하게 되는 상황의 변화와 그에 따른 고난위의 댄스 연습 등에 희의를 느껴 포기하려는 생각을 했다.

길과 운명의 recall”이라고 표현한다는 사실은 그 선택들이 자유의지에 의한 것이 아니며, 현재의 성공이 주체적인 노력에 따른 인과적 결과라고 볼 수 없다는 인식을 드러낸다. 물론 노력과 열정이 그들을 새로운 세계에 안착시키게 만든 것은 사실이지만, 노력과 열정이 언제나 소망 성취로 이어지지는 않으며, 따라서 자신들의 선택이 거둔 성과가 논리적으로 설명할 수도 없고 재연할 수도 없는 불가사의한 ‘사건’이었다는 자각이기도 하다. 바로 이러한 이유 때문에 도주의 유혹을 이겨내고 계속해서 전진하겠다고 마음을 다잡을 때 말하는 전진은 데뷔 초 그들이 선언하던 전진과는 그 의미가 다르다.

전부 내 운명의 선택 so we're here/ 내 앞을 봐 the way is shinin' (shine)/  
Keep goin' now (ready set and begin) // 그 길로, 길로, 길로/ Wherever my  
way/ 오직 ego, ego, ego/ Just trust myself// 믿는 대로 가는 대로 (그 길로, 길  
로, 길로)/ 운명이 됐고 중심이 됐어 (wherever my way)/ 힘든 대로 또 슬픈  
대로 (오직 ego, ego, ego)/ 위로가 됐고, 날 알게 해줬어 (just trust myself)//  
Map of the soul/ Map of the all/ That's my ego

- 「Outro: Ego」에서

데뷔 초의 전진이 정상을 향한 수직 상승, 세상의 질서 속에서 승리를 위한 것이었다면, 여기에서 전진은 그 방향이 정해져 있지 않다. 다만 계속해서 나아갈 뿐이다. 그 길이 어디든 계속 가겠다는 것은 어떤 길을 가든 성공할 것이라는 확신이 있기 때문이 아니다. 믿는 것이 있다면 오직 자기 자신이다. 결과를 예측하거나 기대하지 않고, 혹은 결과에 무관하게 그저 서 있는 그 자리의 자신을 믿고 계속해서 노래하며 사후적으로 발생한 일들을 ‘운명’으로 받아들이는 것이다. 중요한 것은 이제까지의 모든 선택과 그로 인해 겪어야 했던 고통과 슬픔이 자기를 알게 하는 과정이었다는 깨달음이다. 말하자면, 이들의 전진은 세속적 성공을 향한 것이 아니라 ‘영혼의 지도’를 그리는 과정이 된 것이다.

따라서 ‘영혼의 지도’는 현실의 모사나 축도처럼 고정된 것, 확정된 것이 아니다. 퍼소나와 그림자, 그리고 에고를 위상학적으로 표현한 도표도 아니다. 그보다는 현실과 끊임없이 조응하며 선택한 결과들로 수정되고 변형되는 지도다. 들뢰즈의 ‘지도제작(cartographie)’이라는 개념이 이러한 의미를 담기에 적절하다. 즉, ‘영혼의 지도’라는 용어는 용으로부터 빌려온 것이지만, 고유성과 동일성을 유지하는 자아 혹은 개인(individual)의 정신 세계를 투사한 것이 아니라 모든 존재가 갖고 있는 내적 역동성, 어떤 방향으로든 움직일 수 있는 강도(intensity)로서의 특이성(singularité)이 다른 것들과 접촉함으로써 언제나 생성을 이어가는 흐름에 더 가깝다. 고통과 두려움에도 불구하고 그림자와 함께 흔들리며 “까만 바람과 함께 날아”가겠다고 노래하는 「On」은 바로 이러한 생성의 흐름에 올라타는 의미로서의 전진을 잘 표현하고 있다. 그 중에서도 ‘나도 나를 억누를 수 없어. 왜냐하면 너도 알다시피 나는 전사니까(I can’t hold me down ‘cause you know I’m a fighter)’라고 하는 선언은 더욱 의미심장하다. 이 비상은 자유의지를 가진 주체로서의 비상이 아니라 자신도 억누를 수 없는 전사의 힘, 즉 강도에 의한 비행을 암시하기 때문이다. “영웅은 생성된 것의 투사가 아니라, 생성되는 것의 투사다. 왜냐하면 그는 현재 존재하기 때문이다.”라는 조셉 캠벨의 영웅에 대한 정의도 생성하고 창조하는 영웅의 힘을 강조한다.<sup>24)25)</sup>

이 힘-강도는 기본적으로 코나투스, 즉 생명을 이어가고자 하는 욕망이지만, “Map of the Soul” 연작에서는 노래에 대한 욕망이며, 타자에 가닿는 것으로 특화된다. 「Intro: Persona」에서 계속해서 날아갈 것을 다짐하며 “I just wanna give you all the voices till I die (yeah)/ I just wanna give you all the shoulders when you cry”라고 말하는 것이나 「작은 것들을 위한 시」에서 “니가 준 이카루스의 날개로 / 태양이 아닌 너에게로”

24) 조셉 캠벨, 위의 책, 313쪽.

25) 위의 책, 253쪽.

날아가겠다고 할 때, 이 욕망은 언제나 타자를 필요로 한다. 그러나 데뷔 초처럼 이끌거나, ‘Love Yourself’ 시기처럼 인정을 받아 나의 존재를 확인하게 해주는 존재로서의 타자가 아니다. 노래라는 흐름으로 접속하고 연결되는 대상으로서의 타자, 더 정확히 표현해서 또 다른 특이성으로서의 타자다. 자신의 전리품을 “사회, 국가, 그 천체, 아니면 일만 세계를 재생시키는 데 환원”하려면<sup>26)</sup> 지상으로 다시 내려와야 하는 영웅처럼, 방탄소년단은 정상을 향한 수직 상승이 아니라 노래를 통해 너에게 가닿는 수평의 비행을 하려는 것이다.

조셉 캠벨은 귀환의 거부, 이계에서의 안주를 “개성화 상실에 대한 공포” 때문이라고 말한다. 과업의 최종적인 완수는 이승과 저승이 사실은 하나의 세계라는 사실, 지금까지 전혀 다른 것으로 인식하던 타자와 자아를 동화시키는 동시에 자아를 사라져버리게 한다. 자격 미달인 개인에게 이러한 진리는 감당할 수 없는 부담이다. 오직 영웅에 값하는 인간만이 담대하게 이 경험을 감당하고 이를 통해 쟁취한 전리품을 갖고 현실 세계로 귀환할 수 있다.<sup>27)</sup> ‘Love Yourself’ 연작 후반에 자신을 아이돌이라고 부르든 예술가라고 부르든 소시민적 영웅인 만화 캐릭터 “앙팡맨”처럼 자신을 필요로 하는 자리면 어디든 달려가겠다고 말했을 때, 방탄소년단에게 사적 개인으로서의 정체성은 이미 더 이상 문제가 아니었고, 이러한 인식은 “Map of the Soul” 연작에서 다음과 같이 다시 한번 변주된다.

「Dionysus」에서는 스스로를 광기와 포도주의 신인 디오니소스와 동일시하면서 다시 한번 “내가 아이돌이든 예술가이든 뭐가 중요해”라고 말하고, 「Filter」에서는 원하는 대로 “뭐든 돼 줄게/ 날 골라 쓰면 돼”라고

26) 이러한 인식은 「Jamais Vu」나 「Louder than Bombs」에서도 반복된다. “(관들 거냐고? No, no never) / I won't give up”이라고 마음을 다잡고, “너를 외면했던 시간/ 자꾸 도망쳤던 나날 이제 더는 없어”라고 약속하는 것은 “집중해서 꼭 네게 닿고 말겠어”, “우린 끝없이 널 향해 노래할 거라고”라는 가사가 말해주듯, “너”와의 연결을 위한 뻗어나감이다.

27) 위의 책, 281쪽.

말하며 가면 쓰기를 유희한다. 자신들(의 음악)을 좋아하는 사람이 있는 곳이면 그곳이 어디든 집이라는 「Home」의 메시지도 유사하다. 집은 이제 특별한 의미를 지니는 고정된 장소가 아니다. 데뷔 초처럼 금의환향할 고향, 성공적 통합의 상징도 아니다. 특이성과의 접촉이 이루어지는 곳이면 어디든 “나의 집”이다. 들뢰즈 식으로 말하면, 장소의 특수성, 개체의 특수성에서 놓여나 생명과 강도의 접촉을 통한 배치로, 조셉 캠벨 식으로 말하면, 우주적 에너지의 분유라는 점에서 차이와 구별이 무화된 인식을 보여주고 있는 것이다.

이와 연관해서 ‘Love Yourself’ 연작 후반부부터 등장하기 시작하는 자신에 대해 이야기하기(“Speak Yourself”)와 별자리 모티프는 욕망과 욕망, 강도와 강도의 연결을 통한 새로운 배치를 상징하는 것으로 볼 수 있다. “Map of the Soul” 앨범에서 다시 강조되는 이들 모티프는 “I do believe your galaxy/ 듣고 싶어 너의 멜로디/ 너의 은하수의 별들은 너의 하늘을 과연 어떻게 수놓을지”(「Magic Shop」), “Tell me your every story”(「We are Bulletproof: the Eternal」), “모든 게 궁금해 how’s your day/ Oh tell me/ 뭐가 널 행복하게 하는지/ Oh text me(「작은 것들을 위한 시」) 등의 가사가 보여주듯, 타자에게 이야기를 들려달라고 청하고 있다. 성공이나 정상처럼 위대하고 거창한 것들이 아니라 “작은 것의 breathe”가 “어둠 속 내 산소와 빛 (ah huh)/ 내가 나이게 하는 것들의 힘”(「On」), 즉 생성을 가능하게 하는 강도-특이성이기 때문이다. 아버지의 법에 따를 때 이 “작은 것들”은 무력하고 미미한 것에 지나지 않지만, 생명-강도의 차원에서 보자면 “작은 것들”은 저마다 고유하며 강력하다. 별의 이미지는 이 “작은 것들”의 생성하고 접촉하는 특이성에 대한 물질적 보조물이다.

한 사람에 하나의 역사 / 한 사람에 하나의 별 / 70억 개의 빛으로 빛나는  
/ 70억 가지의 world// 70억 가지의 삶 도시의 야경은/ 어찌면 또 다른 도시

의 밤/ 각자만의 꿈 let us shine/ 넌 누구보다 밝게 빛나/ One/. (...)// 어쩔 이  
밤의 표정이 이토록 또 아름다운 건/ Oh 저 어둠도 달빛도 아닌 우리 때문  
일 거야

- 「소우주」에서

우리는 모두 이 우주에 따로 떨어져 존재하는 별과 같다. 별이 내부에서 핵융합 작용을 통해 빛을 낸다면 저마다의 역사와 생명 그 자체가 빛을 낸다. 자기 목소리를 내는 것은 이 빛을 드러내는 일이며, 서로 접속하는 방법이다. “So show me (I’ll show you)”(「Magic Shop」), 즉, 서로를 드러내 보이는 일은 “You got me 난 너를 보며 꿈을 꾀/ I got you 칠흑 같던 밤들 속/ 서로가 본 서로의 빛/ 같은 말을 하고 있었던 거야”라는 가사가 말해주듯, 어둠 속에 단독자라고 느끼는 서로에게까지 가 닿아 우리가 서로 연결되어 있음을, 서로를 통해 반사하고 있음을 깨닫게 한다. 타자 때문에 자기를 포기하지도 않고, 자기를 위해 타자를 부정하지도 않으면서 복수의 특이성들이 함께 생성해나가는 방법은 이처럼 고유한 ‘작은 것들’이 ‘자신에 대해 이야기’하는 것이며, 이를 들어주는 것이다. 별자리가 별과 별의 연결로 그려지듯, “영혼의 지도”도 혼자 그릴 수 있는 지도가 아니며 어떤 별과 별을 잇느냐에 따라 별자리가 매번 새롭게 그려질 수 있듯, “영혼의 지도”도 매번 경계와 영역이 변경될 수 있다. 그 지도는 “너라는 지도”(「Make it right」), “잡은 두 손이” 함께 만드는 지도(「Love Maze」)다. 출구가 없어 자꾸 길을 잃는 미로 속에서 길을 찾는 법은 정해진 길, 세상이 만들어 놓은 지도를 따라가는 것이 아니라 이처럼 강도들을 발산하며 접속하고 생성하는 것이다.

## V. 결론

2020년 코로나 19는 방탄소년단을 또 한 번 새로운 길로 이끈다. 이들

은 데뷔 7주년을 기념하며 야심차게 준비한 “Map of the Soul” 월드 투어를 끝으로 군입대를 계획한다. 그러나 코로나 19로 인해 이 계획은 무산되고, 대신 일곱 번째 미니앨범 『Be』와 영어곡인 「Dynamite」(2021), 「Butter」(2022), 「Permission to Dance」(2022) 등을 발표한다. 이 앨범들로 방탄소년단은 케이팝 역사는 물론 미국 빌보드 차트의 역사까지 새로 쓰는 성공을 거둔다.<sup>28)</sup>

이러한 성공에 대한 비판도 적지 않았는데, 팬데믹 시기의 일상을 노래한 『Be』는 사회적 발언이나 내면의 탐색 같은 진지한 주제를 다루지 않으며, 대중적인 팝 성향의 멜로디에 영어 가사로 구성된 「Dynamite」와 「Butter」, 「Permission to Dance」는 그래미, 빌보드 등을 수상하기 위해 영미권의 주류에 영합했다는 이유다. 공통적으로 방탄소년단이 그들 고유의 정체성을 잃어버렸다는 것을 문제 삼는다.

방탄소년단이 힙합 아이들을 표방하며 사회 비판적인 메시지를 노래하고, 강력한 춤과 퍼포먼스를 곁들인 진지한 주제들을 다룬 것은 사실이다. 그러나 앞서 살펴본 바와 같이 방탄소년단은 계속해서 변화해왔고, 이러한 변화는 자신들의 신체적, 정신적, 그리고 사회적 성장은 물론 시기별로 대면한 상황들에 적극적으로 반응한 결과다. 이를테면, 데뷔 초에는 대중음악계로 대표되는 기성 사회에 진입하는 과업을, 이들이 무사히 케이팝 세계에 진입한 이후에는 기대보다 훨씬 높이 빠른 속도로 인기를 얻게 되면서 찾아온 정체성과 내면의 혼란을 이해하는 과업을 수행해온 것이다. 그리고 “Map of the Soul” 연작은 이러한 자신들의 행보를 “영혼의 지도”를 제작하는 과정으로 정리하면서 자신들의 소명을 재확인한다. 팬데믹 이후 방탄소년단이 걸은 길 또한 그 연장선상에 있다. 사람들에게 위로와 감동을 주는 노래를 하겠다는 욕망-강도로 누구도 예기

28) 2021년도에 발표한 「Butter」와 「Permission to dance」는 연말아 빌보드의 핫100 차트에 11주 연속 랭크되면서, 그룹으로는 최다 1위, 솔로 가수를 합하면 통산 네 번째로 오래 1위에 머무는 기록을 낳는다. “BTS ‘빌보드 아티스트’ 20번째 접수”, 《세계일보》, 2021. 08. 26., (검색일 2021, 9, 18)



치 못한 팬데믹 상황과 접속해서 코로나가 초래한 자신들의 일상을 노래하고, 코로나로 절망에 빠진 사람들에게 위로와 희망의 노래를 전한 것이다. 자신들의 사회적인 영향력에 대한 자각을 바탕으로 하는 이러한 수행은 「Idol」에서 노래했듯 “오늘 또 다른 날 맞이”하며 전진하겠다는 다짐의 실천이기도 하다.

영웅이란 비교불가능한 힘을 가졌거나 지위와 명성에서 탁월함을 증명한 사람이 아니다. 모험을 통해 “알려질 수 있는 것들의 전체성을 표상”하는 여신의 정체를 꿰뚫어 보고, “세계와 개인이 둘이 아니라 하나”라는 사실, 삶과 죽음, 인간과 자연, 개인과 개인이 거대한 우주적 에너지로 연결되어 있다는 사실을 깨달아 이를 자신이 원래 속했던 세계로 돌아와 드러내는 자다. 방탄소년단의 노래에서 새로운 세계로 떠나 모험을 수행하고 과업을 성취하는 영웅 신화를 읽을 수도 있고, 자유의지에 의한 선택을 부단히 노력하여 성취하는 자기계발식의 성공담으로 읽을 수도 있다. 그러나 방탄소년단의 성취는 세계적인 슈퍼스타, 혹은 신자유주의의 자기계발에 성공한 것에 있지 않다. 오히려 반대로 자유의지를 가진 개인 주체에서 강도-특이성, 즉, 비개인적인 우주적 힘을 대표하는 자로 변모해 가는 과정에 가깝다.<sup>29)</sup> 이러한 의미의 성공 혹은 성장은 개인을 은밀하게 통치하고 규율하는 자기계발 서사의 성공과 성장을 넘어 타자와 더불어 자유로운 성공/성장의 가능성을 보여준다.

---

29) 조셉 캠벨, 위의 책, 178쪽.

## 참고문헌

- 민경원, 「BTS 트랜스미디어 스토리월드 구축전략」, 한양대학교 대학원 석사학위 논문, 2018.
- 서동진, 『자유의 의지 자기계발의 의지』, 돌베개, 2009.
- 윤지영, 「사회적 통합의 성장 서사와 닫힌 공동체로서의 팬덤: 방탄소년단의 초기 노래 가사를 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제63호, 인문콘텐츠학회, 2021, 213-233쪽.
- 이재원, 「소셜 미디어 사회연결성의 팬덤 공동체 형성에 관한 탐색적 연구: 방탄소년단 사례를 중심으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제7권, 한국콘텐츠학회, 2021, 1-12쪽.
- 이지영, 『BTS 예술혁명: 방탄소년단과 들뢰즈가 만나다』, 파레시아, 2020.
- 이지행, 『BTS와 아미컬처』, 커뮤니케이션북스, 2019.
- 전상진, 「자기계발의 사회학-대체 우리는 자기계발 이외에 어떤 대안을 권유할 수 있는가」, 『문화와 사회』 제5권, 2008, 103-140쪽.
- 최서원, 「3세대 K-Pop 아이돌 전략 분석: Exo, 트와이스, BTS를 중심으로」, 중앙대학교 대학원 석사학위 논문, 2018.
- 홍석경, 『BTS 길 위에서』, 어크로스, 2020.
- 제임스 윌리엄스, 『들뢰즈의 차이와 반복: 해설과 비판』, 신지영 역, 라움, 2010, 106쪽.
- 조셉 캠벨, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 이윤기 역, 민음사, 1999, 13쪽.
- 존 라이크만, 『들뢰즈 커넥션』, 김재인 역, 현실문화, 2005, 104쪽.
- 「BTS ‘빌보드 아티스트’ 20번째 접수」, 『세계일보』, 2021. 08. 26. (검색일 2023, 6, 30)
- 「방탄소년단 화양연화 pt.2 빌보드 앨범과 노래 부문 동시에 이름 올려」, 『부산일보』, 2016. 1. 6. (검색일 2023, 6, 30)

The Meaning of Growth in BTS' Songs:  
From the Success of a Self-developmental Subject to the  
Creation of a De-subject

Youn, Ji-Young

The process of BTS rising to the top of the world, which started off as hip-hop idols, is often consumed as a typical self-development success story. However, if you read the lyrics of BTS' songs in the order of their release, you can see that their growth has a much richer meaning. Although it is possible to recognize the three-step of Joseph Campbell's monomyth, which can be said to be the prototype of a self-development success story, the process of their transformation cannot be reduced a self-development narrative that reaches social success through choice based on free will and constant effort. Rather, it is more like a creation that 'becomes' from an individual subject with free will to an intensity-singularity representing an impersonal cosmic force in response to their age and the situation they face. For example, if the school trilogy released at the beginning of their debut carried out the task of entering the established society represented by the popular music world, after safely entering the world of K-pop, gaining popularity at a much higher rate than expected, carries out the task of understanding identity and inner confusion through the subject of love. The "Map of the Soul" series reaffirms their calling as a 'song-intensity' through creating "the map of the soul" by connecting with other singularities and constantly drawing a line of flight. Understanding the growth narrative of BTS as a line of flight will be to seek an alternative to the success discourse in the era of neoliberalism that regulates individuals, and which will have an important ripple effect considering BTS' global popularity.

Keywords : BTS, Growth story, Self-development discourse, Joseph Campbell, Monomyth,  
Intensity, Singularity, Hero

투고일: 2023. 07. 04./ 심사일: 2023. 08. 13./ 심사완료일: 2023. 08. 14.

# 21세기 문화 해석 모델로서의 대화적 세미오시스\*

## – 퍼스의 자아와 해석체 개념을 중심으로

이윤희\*\*

### 【 차 례 】

- I. 들어가는 말
- II. 문화적 맥락화와 문화 기호
  1. 문화적 맥락화와 실제적 추상화
  2. 퍼스의 자아와 인지이론
- III. 21세기 문화 해석 모델로서의 대화적 세미오시스
  1. 퍼스의 기호 개념과 해석체
  2. 리코르의 번역이론과 대화적 세미오시스
  3. 상징과 논리적 해석체
- IV. 결론을 대신하여: 주체성에서 자아성으로

### 국문초록

본 논문은 퍼스 기호학적 접근을 통해 21세기 문화와 자아와의 관계를 탐구하는 데 목적을 둔다. 이 탐구는 문화적 경험을 구조화함으로써 주체가 “가능성의 드라마”를 쓰는 기호의 과정이라고 이해할 수 있다. 달리 말해, 객관적 시각에서 해석해야 할 상징과 습관으로서의 문화는 주관적 시각에서 자아를 구성하기 때문에 문화를 해석하고 이해하는 기호 과정은 자아-해석과 이해의 과정을 포함한다는 점을 함축한다. 이런 맥락에서 문화와 자아는 상징과 습관을 매개로 연결되어 변증법적 관계 안에서 서로 성장한다. 이 가설을 적용하여 본 논문은 “행위주체(agent)”로서의 자아의 개념과 기호

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

\*\* 단독저자, 한국외국어대학교 언어 연구소/세미오시스 연구센터 HK부교수, [moreena@hufs.ac.kr](mailto:moreena@hufs.ac.kr)

과정에서 해석체의 기능에 주목함으로써 21세기 문화 해석 모델로서의 대화적 세미오시스의 가능성을 탐색한다. 이를 위해 본 논문은 첫째, 지각 경험과 자아 개념에 기초해 규정되지 않은 경험의 대상으로서의 자질이 문화적으로 맥락화되는 과정을 퍼스의 실재적 추상화 개념을 통해 살펴본다. 둘째, 퍼스의 기호 개념을 기호-대상-해석체의 삼원적 관계에 기반을 둔 무한한 기호 과정에서 작동하는 감정적-활력적-논리적 해석체의 삼원적 관계에서 고찰하며, 문화적 맥락에서 리쾨르의 번역이론을 세미오시스 개념과 연결하여 살펴보고, 해석 행위주체로서 기능하는 자아의 개념을 통해 문화공동체 구성원으로서의 자아와 타자의 관계를 검토한다. 이를 토대로 21세기 문화 해석 모델로서 대화적 세미오시스의 가능성을 입증하고, 결론적으로 본 논문은 대화적 세미오시스 모델링을 통해 상호인정과 문화 돌봄에 기초한 문화적 자아들의 가치창조 활동 자체가 목적이 되는 “목적론적”세미오시스의 유의미성을 보여준다.

열쇠어 : 논리적 해석체, 문화 해석, 맥락화, 번역, 삼원적 관계, 상징, 자아성, 행위주체

## I. 들어가는 말

최근에 TV 예능프로그램 《한국인의 식판》을 보게 되었다. 그 프로그램은 영국 옥스퍼드대학교 학생들에게 K-급식을 소개하는 내용을 다루었는데, 한 장면을 언급하자면 이렇다. 급식 메뉴를 준비하는 과정에서 급식팀의 구성원인 영국인이 생선커틀릿의 맛을 보면서, 다음과 같이 말한다. “한국 느낌 1도 없어요.”이 말을 듣는 순간 ‘저 영국인에게 “한국 느낌”이란 어떤 것일까?’라는 물음이 떠올랐고, 뒤이어 드는 생각은 ‘한국인인 나는 “한국 느낌”을 어떻게 설명할 수 있을까?’였다. 직접적으로 외국을 경험해 본 후에야 자국에 대해 인식하게 된다고 우리는 흔히 말한다. 안에서는 습관적으로 느끼고, 생각하고, 행동하면서 동일시의 태도로 자국의 문화를 바라보지만, 바깥에서는 객관적 시각에서 자국의 문화를 새롭게 바라볼 수 있게 된다. 이런 맥락에서 21세기 글로벌 한류 문화는 안과 밖의 자리바꿈을 통해, 한국 문화에 대한 재인식(re-cognition)을 할 수 있는 조건과 환경을 마련하고, 더 나아가 안팎의 상호적 인식

과정을 통해 한국 문화를 창조적으로 이해하고, 발전시키는 계기가 된다. 이와 관련하여 본 논문은 퍼스 기호학적 접근에서 문화 연구를 위한 모델로서 대화적 세미오시스를 제시하고, 그 가능성을 퍼스의 자아와 해석체 개념을 중심으로 기호 과정에서 고찰한다. 이를 위해 문화와 자아의 관계를 해석 행위주체(interpreting agent)를 매개로 한 인지적 과정에서 설명한다. 다시 말해 대화적 세미오시스 개념은 경험주체가 문화적 자질을 맥락화하여 사고의 대상으로 인지하고, 이를 대화적 세미오시스 과정에서 해석하는 활동을 통해 문화와 자아가 관계성의 토대 위에서 발전하는 일련의 과정을 보여준다.

본 논문은 첫째, 지각 경험과 자아 개념에 기초해 규정되지 않은 경험의 대상으로서의 자질이 문화적으로 맥락화되는 과정을 퍼스의 ‘실재적 추상화’ 개념을 통해 살펴본다. 다시 말해 추상적 자질이 어떻게 행위주체로서의 자아를 통해 문화적으로 맥락화되는지를 설명한다. 퍼스 기호학적 접근을 통한 문화 연구는 문화 안에 거주하는 경험 주체의 자아정체성을 탐구하는 것을 포함한다. 자아는 퍼스의 현상학적 범주에 따라 의식과 느낌의 경험 주체로서의 나, 지각 경험을 기술하고 추론하는 개별적인 나, 의미와 진리를 탐구하는 일반적 사고로서의 나로 구별되지만, 세 모드의 자아는 분리되지 않고 연속성을 통해 존재한다. 따라서 맥락화 과정을 퍼스의 자아 개념 및 인지이론과 함께 살펴본다. 둘째, 본질에서 대화적이며, 일반성을 지닌 퍼스의 기호 개념을 기호-대상-해석체의 삼원적 관계에 기초해 살펴보고, 무한한 기호 과정에서 작동하는 감정적-활력적-논리적 해석체의 삼원적 관계를 고찰한다. 이를 바탕으로 문화적 맥락에서 리코르의 번역이론을 세미오시스 개념과 연결하여 살펴보고, 해석 행위주체로서 기능하는 자아의 개념을 통해 문화공동체 구성원으로서의 자아와 타자의 관계를 검토한다. 이를 토대로 21세기 문화 해석 모델로서 문화와 자아의 관계에 기초한 대화적 세미오시스의 가능성을 탐색한다. 결론적으로 본 논문은 대화적 세미오시스 모델링을 통해

상호인정과 문화 돌봄에 기초한 문화적 자아들의 가치창조 활동 자체가 목적이 되는 “목적론적”세미오시스의 유의미성을 보여준다.

## II. 문화적 맥락화와 문화 기호

“한국적”이란 어떤 자질/느낌일까? 한국 사람이 특정 음악을 들으면서 한국적이라고 말할 때, 그리고 외국 사람이 동일한 음악을 한국적이라고 말할 때, 두 사람은 그 음악이 지닌 동일한 한국성을 느끼는 것일까? 달리 말하면, 지각 경험주체와는 무관하게 문화적 대상으로서 그 음악은 “한국성(Koreaness)”이라는 객관적 자질을 지니고 있는가?

이러한 질문은 토마스 네이글(Thomas Nagel)의 유명한 논문 “박쥐가 된다는 것은 어떤 것일까?”(1974)에서 객관적 현상학에 관한 문제를 제기하는 것과 같은 맥락에 있다. 객관적 현상학에 대한 퍼스의 견해는 CP 1.312에서 확인된다. 퍼스는 태어나면서부터 시각장애인이 진홍색을 트럼펫 소리와 유사한 것으로 경험한다는 말을 터무니없는 소리라고 생각하지 않는다. 풀어 이야기하면, 시각장애인은 그 색을 온전히 재현할 수는 없지만, 구조적 유사성에 기초하여 다른 일반적 기술로 재현할 수 있다(Atkins 2018:7장). 따라서 시각장애인의 상상행위에서 정신의 다이어그램은 “진홍색은 트럼펫 소리와 같다”라는 기호 문법을 통해 기술된다.

### 1. 문화적 맥락화와 실재적 추상화

퍼스의 현상학은 실증 과학으로서 가능성으로서의 자질을 표현하는 개별적 다이어그램을 통해 실증적으로 지식을 탐구하는 과학으로 이해된다. 따라서 의식/느낌에 경험되는 현상(phaneron)과 이를 기술하여 추론하는 것은 각각 현상학(phaneroscopy)과 기호학(semiotic)으로 구분되며, 현상학은 기호학에 앞선 과학이 된다. 기호학(논리학)의 방법(기호문



법, 비판, 일반수사학)을 통해서 현상의 자질(비결정적인 추상적/일반적 자질)이 결정된다(determined). 즉 추상적/일반적 자질이 기호 문법에서 맥락화를 통해 구체적 성질로 이행한다.

네이글의 논문에서 제기되는 “객관적 현상학”의 문제는 색에 대한 것이 아니라 개념을 기술하는 것에 관한 것이다(Atkins 2018:206). 태어나면서부터 시각장애인에게 ‘진홍색’(사고 대상/설명해야하는 대상/기호의 대상)은 ‘트럼펫 소리’로 개념화된다(서술된다/설명된다). 바꾸어 말하면 상상을 통해 진홍색은 (다른 자질이 아닌) 트럼펫 소리의 자질로 추상화(precision)되고 (EP2:352), 이 추상적 개념은 ‘진홍색은 트럼펫 소리와 같다’로 기술되면서, 실제적 추상화(hypostatic abstraction)<sup>1)</sup>로 구체화된다. 추상적 개념, 곧 트럼펫 소리는 진홍색이라는 주어를 통해 맥락화됨으로써 구체적인 개념화가 이루어진다. 이런 맥락에서, 네이글이 객관적 현상학이라는 문제 제기를 통해 궁극적으로 말하고자 하는 것은, 태어나면서부터 시각장애인이 “색을 본다는 것은 어떤 것일까”라는 점을 기술한다는 점이다. 달리 말해 이는 시각장애인이 어떻게 색을 개념화하여 이해하는가의 문제에 관한 것이다. 퍼스식으로 말하면, 개념화 과정은 진홍색을 보는 것과 트럼펫 소리를 듣는 두 감각 사이의 구조적 유사성을 매개로 설명될 수 있는 객관적 분석을 보여준다(Atkins 2018:7장).

지각 경험 주체의 관점에서 대상의 실존 여부와 관계없이 개념화하는 과정은 상상 행위를 통해 이루어진다. 이러한 머릿속 상상은 주관적 경험이라는 점에서 심리적 요소를 지니며, 또한 옳고 그름의 판단행위가 불가능한 가설적 행위이다. 하지만 경험 주체의 상상이 다이어그램(개별 기호)로 기술되면서 가능성의 자질로서 추상적 개념은 객관적인 분석의

---

1) 퍼스는 추상적 자질을 말의 맥락화를 통해 사고/기호의 대상으로 만드는 과정을 실제적 추상화로서 설명한다. 지각 작용에서 주의집중을 통한 추상적 자질(sweetness)이 실체(thing)/주어(subject)에 귀속됨으로써 실제적 추상화가 이루어진다. 예를 들어, ‘꿀이 달다’라는 명제는 ‘꿀이 달콤함을 가지고 있다’라는 형태로 변형된다. 그러므로 실제적 추상화는 명제 단위에서 고려할 수 있다(CP 4.235).

대상이 된다.<sup>2)</sup> 현상에 대한 지각 경험과 이를 기술하여 추론하는 차원은 현상학과 기호학의 경계를 이루는 지점이라고 할 수 있다. 이러한 의미에서 의식/느낌으로 경험되는 현상은 “진홍색은 트럼펫 소리와 같다”라는 다이어그램으로 기술되며, 이를 통해 새로운 개념이 구성된다. 따라서 진홍색의 자질과 그것을 재현한 새로운 어휘인 트럼펫 소리의 자질은 의미론적 유사성이라는 지각 내용을 갖는다.

자기 자신(one's self)을 이해하는 과정은 자기 문화(one's culture)를 이해하는 과정과 유사하다. 지각적 경험을 기술하고, 이를 관찰하고 추론하여 자아를 의식하는 것처럼, 경험 주체는 문화적 맥락화에 기초해 지각 경험을 기술하고, 이를 개념화 과정을 통해 해석함으로써 한국성을 의식하기 때문이다. 핵심적으로 말하면, 나를 이해하기 위해, ‘자아(self)’라는 개념이 필요한 것처럼, 한국인을 이해하기 위해, ‘한국성(Koreanness)’의 개념이 필요하다. 자아 개념을 통해 고유한 개별자로서 자신에 대해 사고하듯이, 한국성의 개념을 통해 문화공동체의 구성원으로서 한국인에 대해 사고한다. 이러한 맥락에서 한국성의 개념은 문화 기호에 재현된 설명되어야 할 문화적 대상<sup>3)</sup>을 서술하는/설명하는 기호가 된다. 서술어로서의 한국성의 개념은 다시 문화적 맥락과 조건에서 사고의 대상이 되고, 이것이 또 다른 어휘로 재현/번역되어 설명되면서 무한한 기호 활동

2) 퍼스는 현상을 기술하는 다이어그램의 성격을 다음과 같이 표현한다. “다이어그램은 일반적 서술어를 체현하는 도상 또는 도식적 이미지이며, 이러한 도상의 관찰에서 우리는 새로운 일반적 서술어를 구성하게 된다”(EP 2:303). 따라서 다이어그램에서 관찰과 추론을 통해 추상적 개념은 새로운 구체적 개념으로 변형된다.

3) 퍼스의 기호 이론에서 대상은 모든 것이 될 수 있다. 대상은 직접적 대상으로 기호에 나타나기도 하지만 역동적 대상으로서 기호 외부에 존재하며 보이지 않는 손처럼 기호 과정 전체를 이끄는 원인으로 작동되는 힘이다(EP 2.232; Liszka 2019:70-71). 이런 맥락에서 문화적 대상은 주어에 재현된 역동적 대상으로 이해되며, 따라서 논리학에서 주어는 지표 기호로서 외부세계의 대상과 연결되어 있으므로 문장에서의 주어와 다르게 설명된다. 이 때문에 한 문장에서 한 개 이상의 주어가 가능하다. 이런 맥락에서 주어/주관/주체는 구별되어 사용될 필요가 있다. 주어가 사람일 경우 주관은 주관적 관점을 재현하고, 주체는 객관적 관점을 재현한다고 이해할 수 있다. 번역 주체와 관련하여 주체와 주관의 구별에 관해서는 사카이 나오키의 『번역과 주체』(후지이 다케시 역, 이산, 2005), 4장을 참고하라.

이 이루어진다.

## 2. 퍼스의 자아와 인지이론

퍼스의 초기 자아 개념은 부정적인(negative) 측면에서 정의된다. 따라서 경험 주체는 자기(ego)와 비자기(non-ego)간의 관계에 기초한 이중의 식에서 자기-주장(self-assertion)의 형태로서 자아(self)를 의식하고(EP 2:4), 언어를 매개로 한 타자의 경험을 통해 무지와 오류로서 드러나는 자아를 의식한다(EP 1:19-20). 하지만 후기의 자아 개념은 실증적인(positive) 측면에서 일관성을 지닌 개인성(personal identity)으로 정의된다. 따라서 주체는 기호 과정에 참여하는 해석행위주체로서 그 기능과 역할을 통해 인격적 자아(personal self)로서 이해된다(Colapietro 1989:5장;1987:307;이윤희 2017:86-94).

퍼스의 자아 개념을 문화에 유추적으로 적용하면, 타문화와의 접촉에서 일어나는 충격으로 인해 자기-주장으로서 자문화를 의식하게 되거나, 혹은 타문화와의 관계에서 변증법적인 가치를 통해 자문화에 대한 자각이 나타난다. 이는 자극과 반응의 이원적 관계에서 수동적으로 자문화를 의식하는 것으로 이해할 수 있다. 그러나 후기 자아 개념을 적용하면, 일관성에 기초한 정체성을 지닌 자문화는 반응으로서의 문화가 아니라 주체적으로 창조하는 문화로, 타문화와 대립 관계가 아니라 오히려 타문화의 관계에서 발전한다. 이것이 가능해질 수 있는 조건은 자아와 문화의 관계를 이해하는 데에 달렸다. 퍼스의 후기 자아 개념은 실용적, 기호학적 관점에서 문화 연구에 중요한 기능을 한다. 왜냐하면 일관성과 자율성에 기초한 기호적 자아는 기호 활동의 삼원적 관계에서 의미를 발견하는 해석 행위주체로서 기능하기 때문이다. 그러므로 인격적 자아는 세미오시스 과정에서 확인되며, 무한한 기호 과정을 통해 성장한다. 이런 점에서 퍼스 기호학적 접근에서 본 문화 연구는 문화적 대상이 표현된 혹

은 재현된 문화 기호를 해석하는 활동에서 주체가 기호의 대상과 의미를 탐구하는 과정에 관한 기술로 이해되며, 이를 통해 자아는 자아성(selfhood)을 인식할 수 있다.

한국성이 사고의 대상으로 경험되기 위해 문화적 맥락이 필요한 이유는 퍼스의 인지 이론에 근거하여 설명될 수 있다(EP 1:11-27). 퍼스에 따르면, 우리는 내성(introspection)의 능력이 없다. 하지만 내부 세계의 모든 지식은 외부 세계의 사실에 대한 모든 지식에서 가설적으로 추론함으로써 나온다. 한국성의 내적 자질은 추상적인 일반적 개념으로 그것이 외부 세계의 대상에 의해 확정되지 않으면, 사회적 개념으로 변형될 수 없다. 예를 들어, “한국성”이라는 추상적 자질은 ‘이 생선커틀릿의 맛은 한국적이다’라는 사실을 가설적으로 추론함으로써 이해가능하다. 다시 말해 외부 세계에서 지각적으로 경험하는 ‘이 생선커틀릿’을 매개로 한국성의 개념을 이해하는 과정이라고 할 수 있다.

퍼스에 따르면 우리는 또한 직관의 능력이 없다. 하지만 모든 인지는 논리적으로 이 전의 인지들로 인해 결정된다. 퍼스의 인지 이론에 따르면, 직관적 판단을 내려야 하는 소방대원의 인지, 즉 논리적으로 전제 없이 즉각적인 판단(결론)이 가능한 인지는 직관의 힘이 아니라 습관에서 나온다고 설명된다. 이런 맥락에서 내가 “이 생선커틀릿의 맛이 한국적이다”라고 말할 때, 나는 이미 이전의 인지에 기반하여 추론하는 것이다.

우리에게 내성과 직관의 능력이 없다는 점은 우리가(외부 세계와 내부 세계를 중재하는) 기호 없이는 사고할 수 있는 능력이 없다는 점과 또한 완전하게 인지 불가능한 개념은 없다는 점과 연관된다. 그러므로 “한국성”이 문화적 맥락에서 문화 기호를 중재로 인지된다는 점은 한국성의 개념이 무한한 해석과 번역과정에서 새로운 어휘를 통해 재인식되고, 변형되면서 발전된다는 점을 함축한다.

한국성을 재현하거나 표현하는 문화 기호는 자연 기호<sup>4)</sup>와는 달리 어

---

4) 자연 기호는 대상을 표현하고, 가리키면서 인간의 정신과는 독립적으로 존재하는 기

떤 측면이나 맥락에서 어떤 것을 대신하여 누군가(정신)에게 말을 거는 기호이다(CP 2.228). 문화 기호를 매개로 하는 기호 활동은 이런 점에서 대화 상대자로서 해석체(해석자)가 필요한 상징기호, 즉 해석체의 기능이 활성화되는 기호이다. 따라서 상징을 매개로 하는 행위는 일반성에 기초하여 대화하는 행위, 혹은 가치와 의미를 교환하는 행위라고 할 수 있다. 한국 문화 기호는 이런 점에서 가능성의 형태로 한국성을 내장하고 있고, 이러한 가능성의 자질이 사고의 대상으로서 개별기호에 재현되어 개념화(서술어)를 가능하게 한다. 그리고 이 서술어 개념이 기호와 해석체 간의 대화적 과정에서 다시 사고의 대상이 되면서 무한한 해석 활동이 이루어진다. 이러한 해석 모델이 “대화적 세미오시스”로 정의된다. 퍼스의 세미오시스 개념은 다음 장에서 자세하게 다루어질 것이다.

표상체로서 상징기호는 퍼스의 상징개념에 따라 일반성에 기초하지만, 이는 실제성에 기초한 지표와 가능성이 내장된 도상과 연결되어 작동된다(EP 2:300-324). 따라서 문화 기호 모델은 상징과 의미의 체계로서의 문화의 법칙이 재현된 법칙기호로 나타나고, 문화적 대상을 재현한 개별기호로 나타나며, 일상의 삶에서 느낌의 습관으로서 자질기호로 나타난다. 다스톤(Lorraine Daston)은 모델은 규칙 혹은 법칙으로서 알고리즘과는 다르게 보편성과 특수성을 연결한다는 점을 지적하면서, “모델”로서의 규칙이 “알고리즘(algorithm)”으로서의 규칙으로 변화하면서 그러한 연결고리가 붕괴되었다고 진술한다(Daston 2022:21). 알고리즘으로서의 규칙은 사슬고리처럼 개체와 개체가 인과관계로 연결되며 전체와의 연결이 결여된 부분 간의 논리적, 기계적 연결이라고 할 수 있다. 반면 모델로서의 규칙은 보편성과 특수성을 연결하며, 인간의 자유를 허용한다. 하지만 변증법적으로 인간의 자유는 인간의 제약과의 관계에서 유의미하며 창조적으로 될 수 있다. 따라서 문화를 상징과 의미의 체계라고 할 때, 문화의 법칙은 언어 상징에서처럼 언어구조가 아니라, 가능성과 실제성을 포함하는 퍼스의 상징개념에 따라 경험적 차원에서

---

호로서 바람, 해바라기, 풍향계와 같은 기호를 들 수 있다.

작동한다. 그러므로 문화의 논리는 감정과 사회적 관계에 기초해 문화적 경험을 배우는 경험으로 변형하는 합리적인 자아-통제적 행위를 통해 미학적 자유를 허용한다. 이런 의미에서 해석공동체에서 문화 기호가 상징과 의미의 체계를 재현하는 모델로서 인식되고, 문화 기호 해석과 번역의 실천을 통한 모델링의 조건에서 문화와 자아 혹은 자아와 공동체의 관계에 대한 재인식이 가능해질 것이다.

### Ⅲ. 21세기 문화 해석 모델로서의 대화적 세미오시스

앞의 기술에서 21세기 문화 기호가 상징과 의미체계를 재현하는 “모델”로 정의되었다. 그리고 다스톤에 따라 모델의 개념이 보편성과 특수성의 성격을 지닌 기호로 설명되었다. 문화 기호는 어휘, 문장, 텍스트 차원에서 작동한다. 어휘, 문장, 텍스트는 기호와 해석체의 관계에 기초한 세 종류의 사고-기호이며, 이를 퍼스의 용어로 설명하면, 첫째, 림(형), 즉 어떤 것을 대신하는 단순한 기호로 그 자체로 어떤 성격을 지니며, 이는 기호의 물질적 자질(material quality)로 불린다(EP1:39). 따라서 세 철자로 만들어진 단어 “man”을 보거나 들을 때, 습관에 의해 즉각적으로 그 단어의 ‘개념’ 혹은 의미를 떠올린다. 둘째, 디시사인(명제), 즉 정보적 기호는 한 기호가 자신과 동일한 대상을 재현하는 다른 기호와 계사에 의하여 연결되는 기호이다. 즉 한 기호가 다른 기호를 매개로 그것의 대상과 연결된다.<sup>5)</sup> 이는 기호의 순수한 지시적 적용으로 이해된다(EP1:40). 따라서 예를 들어 서술어 (달다)는 자신과 동일한 대상을 재현하는 주어(꿀)와 연결되어야 이해될 수 있다(‘꿀이 달다’). 또는 아버지가 아이에게 공중에 떠 있는 풍선을 손으로 가리키며 “저기에 풍선이 있다”라고 말할 때, 가리키는 손을 매개로 ‘풍선’(추상적 자질)이 대상과 연결

---

5) 풍향계에서처럼 기호는 직접적으로 대상에 연결될 수 있다(EP 1:40).

된다. 그러나 상징의 재현 기능은 기호 그 자체나 혹은 기호가 대상에 연결되는 것에 있지 않고 사고에 연결되어 있으므로 이러한 두 차원의 기호는 사고를 다루지 못한다. 하지만 앞의 예에서 아이가 “풍선이 뭐예요?”라고 물을 때, 아버지는 “커다란 비눗방울 같은 거란다”라고 응답하면서 그 풍선의 이미지를 상징으로 만든다(EP 2:275). 셋째, 논증 즉 설득의 기호는 시간적으로 분리된 두 명제(사고)와의 관계에서 제3의 명제(사고)가 도출되는 삼단논법의 논증(argument)이다 (EP 1:39-40; de Waal 2019:146-148). 논증은 상징만이 될 수 있으며, 이는 연역, 또는 귀납, 또는 가추적 추론이다. 따라서 논증은 상징과 해석체 사이의 대화 과정으로 이해된다. 그러므로 사고-기호로서의 상징은 개념(도상)과 사건으로서의 사고(지표)의 구성요소를 갖는 복합기호이며, 상징을 매개로 대상의 재현이 뒤에 이어지는 재현이 되는 사고의 연속적인 과정을 통해 무한한 기호과정이 이루어진다.

## 1. 퍼스의 기호 개념과 해석체

기호 활동의 세 주체, 즉 기호, 그것의 대상, 그것의 해석체는 그 자체로 독립적으로 존재하지만, 이 셋은 삼원적 조건에서 상호의존적인 삼각적 관계에 놓인다. 퍼스의 기호 관념은 철학적 관점에서 재현(representation)으로 이해된다. “기호는 그 기호가 생산하거나 한정하는 관념과 관련하여 어떤 것을 대신한다”(CP 1.338). 또는 “기호는 외부에서의 어떤 것을 정신에 전달하는 전달체이다”(CP 1.338). 이때 “기호가 나타내는 것을 기호의 대상이라고 부르고, 그것이 전달하는 것을 기호의 의미라고 부르며, 그것이 발생시키는 관념을 기호의 해석체”라고 부른다(CP 1.338). 이 세 요소의 관계에서 우리가 주목하는 것은 재현의 대상이 다시 재현된다고 하는 점이다. 즉 첫 번째 재현이 해석체가 되고, 이 해석체가 다시 재현되는 방식으로 연속해서 재현이 일어나며, 각각의 재

현은 그 뒤의 재현이 되며 완전한 대상은 그것의 한계를 갖는다. 마찬가지로 재현의 의미도 또 다른 재현이 된다. 이런 방식으로 무한한 재현의 과정을 퍼스는 불필요한 옷을 벗는 과정이라고 말하면서, 하지만 이 옷은 완전히 벗겨지지 않는다고 은유적으로 말한다. 결론적으로 해석체는 또 다른 재현으로서 거기서 진리의 횃불이 건네진다. 이러한 무한의 기호 과정은 재현의 대상과 의미를 탐구하는 과정으로 이해된다(CP 1.338).

기호 관념을 기호와 그것이 재현하는 대상과의 관계가 아닌 기호와 그것이 결정하는 해석체와의 관계를 토대로 살펴본다. 퍼스는 삼중으로 된 두 구별된 해석체에 대해 설명한다. 직접적-역동적-최종적 해석체(immediate-dynamical-final interpretant)와 감정적-활력적-논리적 해석체(emotional-energetic-logical interpretant) 그것이다. 간단히 말해, 전자의 삼중 해석체는 기호 과정에서 나타나는 결과물로서 기호와 해석체 사이의 관계와 관련된다, 따라서 “직접적 해석체는 가능성에 존재하는 추상화”이며, “역동적 해석체는 단일한 실제적 사건”이고, “최종적 해석체는 그 실제적 해석체가 도달하려는 해석체”이다(SS6: 111). 한편 후자의 삼중 해석체는 심리학적 측면에서 해석자에게 기호의 의미 있는 효과로 나타나는 해석체이다(Greenlee 1973:117). 따라서 감정적 해석체(emotional interpretant)는 “기호에 의해 발생하는 감정”(de Waal 2019:138)이며, 활력적 해석체(energetic interpretant)는 “물리적인 것일 수도, 주의력을 발동시키는 것과 같이 정신적인 것일 수도 있다. 하지만 항상 개별적인 행동”(ibid.)이며, 논리적 해석체(logical interpretant)는 “사고, 또는 다른 일반적 기호, 또는 형성되거나 수정된 습관이다”(CP 5.486). 두 종류의 삼중 해석체 사이의 관계는 학자마다 의견이 다양한데, 본 논문에서는 그 둘은 경쟁할 수도, 환원될 수도 있는 것이 아닌, 결합할 수 있는, 상보적 관계로 본다(de Waal 2019:139; Schmidt 2022).

---

6) SS는 *Semiotic and Signifys: The Correspondence between Charles S. Peirce and Victoria Lady Welby* (Charles S. Hardwick. ed., Bloomington, 1977)을 가리킨다.



따라서 역동적 해석체와 연관하여 삼중의 해석체, 감정적-활력적-논리적 해석체를 고찰한다. 이러한 사고의 틀에서 “논리적 해석체”를 문화와 관련하여 살펴보는 것은 대화적 세미오시스를 21세기 문화 해석 모델로서 이해하는데 핵심적이라고 할 수 있다.

퍼스는 논리적 해석체를 중심으로 세미오시스 개념을 정의한다. 두 주체 사이의 역동적 행동이나 서로에 대한 영향이 이원적이 아니라, 삼원적 관계에 기초한 세 주체, 곧 기호, 기호의 대상, 기호의 해석체가 협력하며, 이러한 삼자적 관계의 영향은 어떤 식으로도 짝으로 된 둘 사이의 행동으로 분해가능한 것이 아니다(CP 5.484). 이러한 세미오시스 개념에 따라 논리적 해석체는 활력적 해석체의 효과이자, 활력적 해석체는 감정적 해석체의 효과이다(CP 5.486). 가령 사과파이를 원하는 감정이 사과파이를 만드는 행동으로 이어지고, 사과파이를 먹는 생각은 즐거움의 효과로 나타난다.<sup>7)</sup> 이 과정에서 최종적인 논리적 해석체는 기호의 의미로서, 이는 수립된 해석의 규칙으로서 습관으로 이해된다(cf. CP 5.494). 퍼스는 이러한 복합적 성격을 지닌 논리적 해석체에 관심을 두고 세미오시스 과정을 설명한다. 세 주체, 즉 기호, 기호의 대상, 기호의 해석체가 협력하여 삼원적 조건에서 작동되는 발생 가능한 세미오시스의 본질적인 성격과 근본적인 다양성의 교리로 이해되는 기호학(semiotic)은, 퍼스 자신이 고백하기를, 개척자에게는 그 영역이 방대하고 연구하기에는 힘든 노력이 든다고 진술한다(CP 5.488).

---

7) 물론 모든 느낌이 행동으로 이어지는 것이 아니고, 모든 행동이 사고나 습관으로 이어지는 것은 아니다. 퍼스의 논리학은 숙고하는 사고(deliberate thinking)에 대한 이론이다. 여기서 숙고가 함축하는 바는 통제된 사고로서 목적이나 이상에 부합하는 통제되는 행위를 의미한다(CP 1.573). 그러므로 습관은 수정될 수 있으며, 세미오시스 과정은 이런 점에서 합리적 자아통제적 행위를 통한 목적론적 성격을 갖는다.

## 2. 리코르의 번역이론과 대화적 세미오시스

리코르는 『번역론』에서 “번역 욕망(désir de traduire)”과 “동일성 없는 등가(equivalence sans identité)”라는 개념을 제시하고, 지속해서 재번역이 이루어지는 현상에 대해 언급하며, 번역가의 과제가 두 주인(저자와 독자)을 섬겨야 하는 고된 작업이라고 기술한다(Ricoeur 2006:133-157). 퍼스의 해석 개념을 이해하기 위해 리코르의 번역 개념을 경유하는 것은 퍼스에게 해석은 큰 맥락에서 번역으로 이해되기 때문이며(CP 4.127; 4.132), 추상적 일반성이 개별적 사건과 행동에서 인지되고, 이것이 문화적 맥락에서 개념화를 통해 일반화되는 과정이 무한한 해석/번역 활동에서 이루어지기 때문이다.

리코르가 언어적 차원에서 내적 번역(동일한 언어 사이)과 외적 번역(타언어와 모국어 사이)을 이야기했다면, 퍼스는 기호적 차원에서 즉 상장을 매개로 내적 번역<sup>8)</sup>과 외적 번역<sup>9)</sup>에 관해 기술했다고 할 수 있다. 이런 맥락에서 기호 내적 문화번역이 시간적 차원에서 자기반성을 통한 자아-해석이라면, 기호 외적 문화번역은 공간적 차원에서 타자를 통한 자아-해석이라고 이해할 수 있다. 내 안에 타자로서의 미래의 자아, 그리고 타문화를 번역하는 과정에서 내 안의 타자성을 발견하고 재인식하는 과정은 퍼스의 대화적 기호 활동을 통해 설명될 수 있을 것이다.

앞에서 설명된 퍼스의 세미오시스 개념을 리코르의 철학적 관점에서

---

8) 기호 내적 번역의 경우, 한국 문화에서 장애인 인식 변화와 관련해 생각해 볼 수 있을 것이다. 타자성과 재현의 대상으로 장애인을 인식하는 틀에서 벗어나 장애인문화 및 장애문화정체성 등의 장애 문화 운동을 통해 자아와 타자의 관계에 기초한 문화 구성원으로서 장애인을 재인식하는 과정으로 이행하며, 장애의 개념이 발전하고 있다고 설명할 수 있다.

9) 기호 외적 번역의 경우, 외국인 아미팬덤의 정치적 실천과 참여를 문화번역의 한 형태로 설명할 수 있을 것이다. 즉 이는 타자성에서 자아성을 발견하고, 타자와 자아 사이의 ‘동등한 가치’를 새로운 개념과 어휘로 표현하는 기호 활동이다. 다시 말하면 그러한 팬덤문화는 한국의 방탄소년단 음악을 이해하는 방식으로서의 문화번역행위가 재현된 것이라고 할 수 있다.

의 번역론과 함께 살펴보고, 문화 해석과 소통 모델로서의 그것의 가능성을 탐색하고자 한다. 퍼스 기호학에서 모든 기호는 존재하기 위해서 해석되어야 한다(CP 2.308). 다시 말해, 모든 기호는 해석체를 결정할 수 있는 능력이 있어야 한다. 해석체 개념은 넓은 의미에서 기호 번역의 의미로서 이해될 수 있다. “기호는 그 자체를 더 발전된 다른 기호로 번역하지 않는다면 기호가 아니다”(CP 5.594). “의미의 개념화 과정은 그것이 처음 수용될 때, 다른 기호 시스템으로의 기호 번역이다”(CP 4.127). “기호의 의미는 번역되어야 하는 그 기호이다”(CP 4.132). “모든 사고-기호가 연속해서 번역되거나 해석되어야 하는 법칙에는 예외가 없다”(CP 5.284). 이러한 진술은 기호 해석의 무한성을 담고 있으며, 이는 해석체가 재현으로서 다른 체계에서 다시 기호가 되는 번역의 무한한 과정을 보여준다.

앞에서 언급되었듯이, 퍼스는 삼중의 해석체를 두 종류로 구별하였는데, 한 종류는 기호에 내재된 직접적 대상에 대한 해석체라면, 다른 종류는 기호가 재현하는 역동적 대상을 해석과정에서 해석체가 기호의 의미 있는 효과로 해석자에게 나타나는 해석체-기호이다. 따라서 퍼스의 해석체(interpretant) 개념은 해석자(interpreter)와는 구별되어 이해되어야 한다(Greenlee 1973:9, 26-27). 심리학적 측면에서 감정적-활력적-논리적 해석체는 각각 느낌, 행동, 사고의 해석체-기호로 나타난다. 이러한 논리에 따라 움직임 안에 우리가 있고, 내 안에 움직임이 없듯이 ‘우리 안에 사고가 있는 것이 아니라 사고 안에 우리가 있다’(CP 5.289n1)고 이해된다. 이를 토대로 세미오시스 과정에서 논리적 해석체가 감정적-활력적 해석체와 맺는 관계를 중심으로 상징과 의미체계로서의 문화, 더 나아가 논리적 해석체의 본질인 습관으로서의 문화를 살펴본다.

리코르는 『번역론』에서 번역불가능성을 인지하면서도 번역을 지속하는 현상을 “번역 욕망”을 통해 설명한다(Ricoeur 2006:114). 퍼스에 따르면 욕망은 추상적인 일반성을 지니며, 이는 가능성의 자질(추상성과 모

호함)로 재현된다. 따라서 이러한 욕망의 자질 (단일한 개별적인 것을 원하는 것이 아닌, 특정 종류의 특정한 즐거움을 생산할 수 있는 어떤 것을 원하는 것)은 경험 주체를 매개로 구체적으로 여기, 이곳에 실제성으로 재현된다. 그러므로 가능성으로서의 자질은 이를 경험하는 대상인 객체로서의 내가(Me) 없다면, 의미가 존재하지 않는다. 일반성으로서의 욕망은 가능성의 자질, 즉 자질 기호로서 직접적 해석체를 함축하고 있다. 즉 “모든 기호는 해석자 이전에 그 기호의 특정한 해석가능성을 지니고 있어야 한다는 사실이 함축”(SS:111)되어있다. 따라서 이러한 가능성으로 인해 직접적 해석체는 여러 다양한 방식으로 실현될 수 있다.

퍼스의 예<sup>10)</sup>를 들어 설명하면(CP 1.341), 사과파이를 만들고 싶다는 욕망은 해석자 이전에 ‘욕망’이라는 자질기호(qualisign)에 함축된 해석가능성인 직접적 해석체가 그 자질을 경험하는 대상인 나(Me)에게 ‘사과파이를 만든다’(개별기호, sinsign)라는 구체적인 사건으로 재현된다는 것으로 설명된다. 욕망은 가능성의 자질로서, 특정 사물에 관련된 것이 아니라 욕망되어지는 것이다. 퍼스에 따르면, 이때 내 머릿속의 사과파이는 특정한 사과파이가 아니라 일반적인 개념으로서의 사과파이이며, 사과파이를 만드는 상상이 ‘나’에게 어떤 감정을 발생시킨다. 그리고 시장에 나가 특정 사과를 사고, 조리법에 따라 사과파이를 만드는 행동을 한다(법칙기호 legisign). 다시 말해 욕망이라는 추상적 일반성은 ‘나’의 머릿속에 ‘사과파이’가 주는 느낌과 그것을 만드는 생각으로 경험되고, 경험 주체는 신체적 노력을 통해 사과파이를 만드는 행동을 함으로써 법칙을 경험한다. 이러한 과정은 앞서 언급했던 알고리즘의 논리가 아니라 보편성과 특수성이 연결되는 모델로서의 논리를 보여준다. 이 같은 모델의 개념을 토대로 삼중의 해석체, 즉 감정적-활력적-논리적 해석체의 활

---

10) 퍼스의 사과파이 예는 욕망의 일반성이 개별기호에 재현된다는 점을 설명한다(CP 1.341). 본 논문에서는 이를 세미오시스 과정의 연속성, 즉 감정적-활력적-논리적 해석체의 관계를 통해 설명한다.

동은 무한한 세미오시스의 과정을 추동한다.

이상의 논의에 기초해 재현과 일반성에 기반한 퍼스의 욕망 이론과 리콥르의 “번역 욕망”개념을 연결하여 문화번역 모델을 생각해 볼 수 있을 것이다. 일반성에 기초한 퍼스의 욕망 이론은 문화적 객관성에 대한 인식이 전제될 때 적용가능하며, 따라서 문화 번역은 문화 기호가 재현하는 문화적 대상을 해석하는 과정으로 이해할 수 있다. 왜 우리는 번역하는가? ‘타자로서의 자기 자신을 이해하기 위해서이다’. 왜 우리는 문화를 번역하는가? ‘타문화를 통해 자문화를 이해할 수 있기 때문이다’. 이런 의미에서 자문화와 타문화 간의 이항 대립은 무화된다. 문화의 논리가 언어의 문법(규칙)을 넘어서 일반성을 지향하며 창조적 과정을 내포하고, 보편성과 특수성을 연결하는 모델로서 기능하기 때문이다. 그러므로 기호와 해석체 사이의 대화적 세미오시스 모델은 문화 활동을 통해 의미를 발견하고 가치를 만들며, 공유하는 문화 공동체의 개념을 포함한다. 이러한 이유로 문화 연구의 방향성은 자아와 공동체의 관계를 고찰하고, 보편성과 특수성이 연결되는 문화의 논리를 탐구하는 데 있다. 문화적 맥락에서 자아가 성장하기 때문에, 현재 기후변화와 관련된 인류세 담론의 확산 및 기술 과학의 발전으로 인한 인공지능과의 공존 등 자연과 기술의 문제를 숙고하는 문화에서 자아가 발전할 수 있다. 퍼스의 대화적 세미오시스 모델링을 통해 개인과 개인, 문화와 문화 간의 관계를 부분과 부분의 관계가 아닌 부분과 전체의 관계 속에서 고찰하는 것이 필요하다. 이를 바탕으로 반성적, 철학적 인간학을 토대로 인간과 문화의 관계를 고찰하고, 이를 설명하는 논리를 통해 문화 속의 자아, 즉 문화적 자아에 대해 성찰할 수 있을 것이다.

이러한 성찰을 가능하게 하는 논리적 차원을 퍼스의 도상기호를 통해 논하고자 한다. 리콥르의 “동일성 없는 등가”라는 개념을 퍼스의 기호 개념과 연결하여 살펴본다. 리콥르에 따르면, 번역 불가능성은 비교 불가능한 구조에서 기인한다. 그럼에도 불구하고, 리콥르는 번역가능한 것

으로 이행할 수 있는 조건은 ‘비교가능한 것의 구성’에 있다고 말한다(Ricoeur 2006:145-151). 이 말은 번역은 동일성을 추구하는 것이 아니라 동등한 가치를 전제로 한 언어체계에서 다른 언어체계로 이행한다는 것을 의미한다. “동일성 없는 등가”의 의미는 퍼스의 도상성을 통해 설명될 수 있다. 즉, 두 체계 사이의 구조적 유사성을 발견하고 이를 동등한 가치를 지닌 다른 어휘로 표현하는 것이다. 스테른펠트(Frederik Stjernfelt)는 타입과 토큰의 성격을 지닌 관계적 이미지로서 다이어그램의 도상성에 주목하고, 이를 기호의 대상을 탐구하는 과정에서 인지 작용의 작동 원리로서 설명한다(Stjernfelt. 2007: 4장).

문화적 맥락에서 개념을 의미화하는 과정은 해석 주체의 개별적 행동으로 나타나는 활력적 해석체에 의해 가능하다. 리코르가 언급하는 비교 가능한 구성의 예는 앞서 설명된 ‘진홍색이 트럼펫 소리와 같다’라는 구조에서 드러난다. 이 기술은 도상성에 근거한 구조적 유사성을 통해 동등한 가치가 새로운 어휘로 번역된 인지과정, 혹은 실재적/주체적 추상화(hypostatic/subjectal abstraction)를 보여준다(CP 4.235; 4.332; 5.449; 5.455). 이 과정에서 경험 주체가 추상적 개념을 외부의 대상에 사과의 주어로 적용, 확장, 표현하여 두 주어 사이에 구조적 유사성을 발견하려는 경우, 기호의 윤리적 차원이 대두된다(CP 5.534-537). 구체적으로 말하면, 활력적 해석체는 자질의 느낌이 해석자에게 개별적 행동으로 나타나는 기호이기 때문에 인접성에 근거하여 개별적 대상에 추상적 개념을 적용, 확장하는 것은 주체의 주관적 판단에 의존한다. 그러므로 심리학적 측면에서 추상적 개념이 대상에 적용될 경우, 잘못된 지각적 판단에 근거한 잘못된 전제를 통해 잘못된 결론으로 도출되는 나쁜 추론이 발생할 수 있다. 따라서 역동적 대상(dynamical object)과의 관계에서 숙고하는 주체(deliberative subject)의 합리적인 자아통제적 행위가 요구된다.

### 3. 상징과 논리적 해석체

논리적 해석체는 느낌과 행동이 아닌 지능의 측면(담론적 측면)에서 사고, 혹은 일반적 기호, 혹은 습관으로서 특징지어진다. 논리적 해석체는 상징과 해석체의 관계가 활성화되는 단계로서 무한한 기호 과정을 발생시킨다. 이는 리콥르가 말하는 번역이 지속되는 현상과 관련된다. 앞서 퍼스가 대상에 대한 욕망을 일반성과 재현의 개념으로 설명하듯이, 그는 우주가 가진 수수께끼는 그것의 일반성에 있다고 추측한다. “우주에는 세 요소가 작동하는데, 즉 우연성, 법칙, 습관 형성(habit-taking)”이 그것이다(CP 1.409). 사고-기호로서의 인간은 상징을 매개로 소통한다. 즉 상징은 인간의 사고/정신에 말을 거는 기호이다. 그런데, 상징의 본질적 요소는 해석자가 아니라 해석체이므로, 의미를 만드는 것은 인간 발화자의 의도가 아니다(de Waal 2019:139). 해석 주체인 인간은 참여적 관점을 통해 기호 과정의 한 요소로 기능한다. 따라서 일반적 기호 혹은 사고, 혹은 습관으로서의 논리적 해석체는 모두 일반성을 토대로 작동되는 기호이다. 따라서 정신 안의 기호로서 기호와 해석체 간의 대화 과정에서 의미가 발견된다. 즉 현재의 자아가 과거의 자아와의 대화를 통해 미래의 자아로 해석되며 의미가 발견되는 과정이다. 기호와 해석체가 자리바꿈의 대화를 통해 무한한 해석과정이 이루어진다. 우리는 이 경우를 기호 내적 번역이라고 부를 수 있을 것이다.

자아와 타자, 즉 발화자와 해석자에게 내장된 논리적 해석체는 각각 의도적 해석체(intentional interpretant)와 효율적 해석체(effectual interpretant)로서 둘의 대화적 기호 과정을 통해 공통의 해석체(cominterpretant)가 생산된다(Liszka 2019:184-185). 우리는 이 경우를 기호 외적 번역이라고 부를 수 있을 것이다. 이때 발화자와 해석자는 상충하여 대립하는 개념이 아니라 일반성이 체현된 개별자이자 추상적 자질이 내장된 해석 행위 주체로서의 자아로 기능한다. 이 때문에 둘의 대화적 관계는 변증법적

가추를 거치면서 규칙에 기초한 습관 형성의 과정을 통해 새로운 의미를 발전한다. 리콥르의 표현을 빌리자면, 이러한 기호 외적번역은 상호인정, 혹은 서로를 재인식하는 과정으로서 타자로서의 자아를 인식하는 과정이라고 할 수 있다.

퍼스는 “상징이 성장한다”(EP 2:9)라고 단언한다. 이 말이 함축하는 바는 상징과 의미체계로서의 문화 속에서 문화 공동체 구성원은 새로운 상징을 만들고, 그것의 의미를 발전시킨다는 점이다. 퍼스에 따르면, 상징은 상징을 사용하는 정신의 관념을 매개로 대상과 연결되는 기호이다. 퍼스가 언급한 바대로, 상징은 다른 기호들에서 발전되면서 존재하는데, 특히 닳음, 또는 닳음과 상징의 성격을 가진 혼합된 기호에 의해서이다(EP 2:10). 인간이 기호를 매개로 사고한다고 할 때, 이 같은 정신의 기호들은 혼합된 성격을 지닌다. 퍼스는 그 기호들에서 상징-부분을 개념이라고 부른다. 퍼스가 주장하는 바는 새로운 상징은 개념을 포함한 사고에서 만들어지며, 따라서 오직 상징에서만 새로운 상징이 발전할 수 있다고 말한다. 그러므로 퍼스는 이러한 상징의 존재는 사람들 사이에서 확산되고, 사람들이 상징을 사용하고, 경험하면서 상징의 의미도 발전한다고 설명한다. 예컨대 권력, 법칙, 부, 결혼 등의 단어는 사람들에게 따라 다른 의미로 사용되거나 경험된다(EP2:9).

가능성의 자질, 혹은 관념으로서의 욕망(자질기호)과 이것이 실제로 현실 세계에서 대상을 통해 경험되는 실제적 사건들(개별기호)을 토대로 추상적 개념이 일반적 개념(법칙기호)으로 결정되며 의미를 얻는 과정을 통해 상징이 성장한다. 이런 의미에서 상징과 논리적 해석체가 작동하는 세미오시스 모델은 문화의 논리로서 설명될 수 있을 것이다. 따라서 문화에서 자아의 개념은 리콥르의 자아 이론에 따라 동일성(sameness)과 자아성(selfhood)<sup>11)</sup>의 변증법을 통한 문화적 자아들로서 이해될 수 있을 것이다.

---

11) 리콥르의 정체성 이론에서 두 모드의 정체성, 즉 동일성에 기초한 정체성과 자아성에 기초한 자아-정체성에 관해서는 *Oneself as Another* (Trans. Kathleen Blamey, The



#### IV. 결론을 대신하여: 주체성에서 자아성으로

우리는 왜 문화 그리고 문화 해석에 주목해야 하는가? 그 이유는 문화 해석과정을 통해 타자를 이해할 수 있고, 따라서 자아를 이해할 수 있기 때문이다. 리콥르는 완전한 타자, 즉 ‘본질적인 자’는 직접적으로 지각할 수 없고, 단지 한 문화 안에서 간접적으로 지각가능하며(Helenius 2016:202), 이에 따라 완전한 타자를 근접하게 표현하는 조건으로서 문화의 필요성에 대해 단언한다(Helenius 2016:204). 리콥르는 제도나 관습이 없는 순수한 활동을 주장하지 않고, 문화 안에 놓여있다는 것에 대한 반응으로서 과제의 영속성을 주장한다(Helenius 2016:203). 리콥르의 주장을 퍼스식으로 표현하면, 이러한 과제는 문화 안의 해석 행위주체가 문화 기호의 무한한 해석과정을 통해 타자를 이해하고, 궁극적으로 “타자로서의 자아”를 이해하는 활동을 의미한다. 이 활동의 결과와 효과는 조건절의 미래 시제를 갖는다. 이러한 문화적 맥락과 조건에서 타자와 타자성은 무엇을 의미하는가? 그리고 기호 해석 활동에서 타자성은 어떻게 드러나는가?

퍼스 기호학적 접근에서 기호 활동은 숙고하는 주체가 역동적인 대상과 맺는 관계에서 사고가 발전하는 과정을 보여준다. 바꾸어 말하면, 상징이 성장한다. 하지만 상징의 해석체는 앞서 언급되었듯이 사고 또는 일반적 기호이지만, 그 사고는 감정과 행동에 연결되어 있다. 감정에 관한 논의는 새로운 주제로 별도로 다뤄져야 하는 중요한 문제이지만, 본 논문에서는 논리적 해석체가 상식, 본능, 감정과 연관된 정서주의(sentimentalism)<sup>12)</sup> 및 이타주의(altruism)에 기반을 두고 있다는 점을 자

---

University Chicago Press, 1990. pp. 27-39)를 참고하라.

- 12) 퍼스 기호학에서 감정과 정서에 관한 연구 주제는 방대하지만, 이에 관련한 연구가 많이 되어 있지 않다. 참고할 만한 자료는 사번(David Savan)의 감정의 기호학에 관한 연구로서 “Peirce’s Semiotic Theory of Emotion”(In Kenneth L. Ketner et al., eds., *Proceedings of the Charles S. Peirce Bicentennial International Congress*. Lubbock: Texas Tech Press. 1981, pp.319-333)이며, 후크웨이(Christopher Hookway)의

아통제의 개념과 연관하여 간략하게 언급하고자 한다. 본문에서 세미오시스 과정은 이론적인 모델로서 설명되었고, 문화적 맥락에 이를 적용하는 것은 일상에서의 삶의 주제들을 다루는 실용적 관점을 요구하며, 이는 주체와 타자를 포함하는 공동체의 개념을 고찰하게 한다. 따라서 우리는 문화기호 해석 활동에서 자아와 타자를 충돌하는 대립적 관계가 아닌 문화공동체의 구성원으로서 여기며, 연대하고 협력하여 상징의 발전과 성장에 기여하는 대화적 관계에 주목한다. 해석은 서로 다른 두 개체 사이에 구조적 유사성을 발견하는 조건을 전제하며, 이 관계를 표현하는 과정이기 때문에, 이런 맥락에서 퍼스의 이타주의(altruism)개념은 논리가 사회적 원리에 뿌리를 두고 있다는 점과 관련되어 있다(EP 1:149). 퍼스는 논리는 그 사람의 관심이 무한한 공동체의 관심과 같다는 것을 인지하도록 요구하기 때문에 퍼스는 “논리적인 사람이 되기 위해서는 이기적이지 않아야 한다”(EP 1:149)라고 진술한다. 따라서 좀 더 넓은 차원에서 퍼스의 이타주의는 다음과 같은 것을 요구한다. “전체 세계를 구하기 위해 자신을 희생하지 않으려는 사람은, 내가 보기에, 전체적으로 그의 추론에서 비논리적이다.”(EP1:149).

퍼스의 이타주의는 더 중요하게는 논리적 정서<sup>13)</sup>(logical sentiment), 즉, 사랑, 믿음, 희망에 기초한다(EP1:150). 논리적 정서에 기반한 해석공동체는 행위주체로서의 자아가 “행동과 숙고를 모니터링할 수 있는 능력을 갖추고 있으며, 그러한 행동과 숙고가 얼마나 잘 수행되는지, 그리고 그것의 성공과 실패를 책임지는 행위주체의 합리적인 자아통제”를 포함하는 합리성으로 특징지어진다(Hookway 1997:202). 논리학을 기호학으로

---

“Sentiment and Self-control”(In Jaqueline Brunning & Paul Forster, eds., *The Rules of Reason: The Philosophy of Charles Sanders Peirce*. University of Toronto Press. 1997. pp. 201-222.)은 정서와 자아 통제에 관한 연구이다.

13) 퍼스가 말하는 논리적 정서는 기독교의 트리오 곧 사랑, 믿음, 소망의 정서와 상응한다. 즉, 사랑(charity)은 무한한 공동체에 관한 관심이고, 믿음은 이러한 관심이 최고의 상태가 될 것이라는 가능성에 대한 인지이며, 희망은 논리에 요구되는 지적 활동이 무한하게 지속되리라는 것이다(EP 1:150).

간주하는 퍼스의 후기 이론은 점점 더 이러한 합리적인 자아통제를 위해 요구되는 것이 본능과 감정이라는 점을 주장한다(Hookway 1997:202).

추론 과정에서 감정과 본능의 역할은 무엇인가? 그러한 감정의 논리성(logicality)은 어떻게 설명되는가? 퍼스는 감정을 인지적 측면에서 설명한다. 즉 그의 인지 이론에 따르면 모든 감정은 주어를 가진다. 가령, 어떤 사람이 화가 나면, 그 사람은 자신에게 “이것 또는 저것이 아주 불쾌하다거나, 아주 충격적이라고 말하고 있는 것이다.... 따라서 느낄 때마다, 그는 *어떤 것*에 대해 생각하는 것이다”(EP1: 43). 결과적으로 사고 대상에 대한 인지의 효과로서 느낌이 발생하며, 이러한 느낌은 감정(emotion)에 대한 해석으로서 다른 어휘로 해석/번역되어 표현된다. 이는 앞서 살펴본 감정적 해석체라고 할 수 있다.

퍼스의 실재 개념<sup>14)</sup>은 본질적으로 공동체(COMMUNITY)의 관념, 즉 “명확한 한계없이 지식의 무한한 증가가 가능한”공동체의 관념을 포함한다(EP1:52). 문화를 해석하는 일은 기호에 재현된 문화적 대상에 대한 감정을 인지적 설명을 통해 해석하는 과정에 기초하고, 이를 새로운 어휘로 번역하여 표현하며, 이러한 느낌의 사고를 행동(신체적, 정신적)으로 옮기는 일이다. 이는 상징을 매개로 소통하는 문화적 존재에게 일상의 삶에서 무한하게 일어난다. 합리적인 자아통제를 통한 해석 행위주체로서의 자아는 문화공동체의 구성원으로서 타자를 인식하고, 더불어 자아 안에 타자를 인식하면서 자아와 타자는 상호인정에 기초한 해석 활동을 통해 공동체의 발전에 기여한다. 이런 의미에서 자아와 타자는 공동체의 관념을 포함하는 실재/진리를 추구하면서 문화를 돌보는 공동체의 구성원이며, 따라서 이인칭 관점과 참여적 관점을 통해 “목적론적인” 대화적 기호 과정에 존재한다.

---

14) 퍼스의 실재 개념은 둔스 스코투스(Duns Scotus 1266-1308)에서 온 것으로, “실재는 당신 혹은 나 혹은 특정한 어떤 이가 그것이 어떻게 존재한다고 생각할 수 있는 것과는 독립적으로 존재하는 것이다”라고 정의된다(Cornelis de Waal, 『퍼스 철학의 이해』, 이윤희 역, 개정판, 한국외국어대학교 지식출판콘텐츠원 2019. p.207).

## 참고문헌

- 사카이 나오키, 『번역과 주체』. 후지이 다케시 역. 이산. 2005. 4장.
- 이윤희, 『찰스 샌더스 퍼스』. 커뮤니케이션북스. 2017. 86~94쪽.
- Charles S. Hardwick ed., *Semiotic and Significs: The Correspondence between Charles S. Peirce and Victoria Lady Welby*, Bloomington, 1977. p.111.
- C. Hartshorne & P. Weiss (eds.), *The Collected Papers of Charles S. Peirce*, Vol. 1-5. Cambridge: Harvard University Press. [Reference to Peirce's papers will be designated CP followed by volume and paragraph number.]. 1932-1934.
- Christopher Hookway, "Sentiment and Self-control". In Jaqueline Brunning and Paul Forster, eds., *The Rules of Reason; The Philosophy of Charles Sanders Peirce*. University of Toronto Press. 1997. pp. 201-222.
- \_\_\_\_\_, *Truth, Rationality, and Pragmatism: Themes from Peirce*. Oxford: Clarendon Press. 2002.
- Cornelis de Waal, 『퍼스 철학의 이해』. 이윤희 역. 개정판, 한국외국어대학교 지식출판콘텐츠원 2019. pp.146~148.
- David Savan, "Peirce's Semiotic Theory of Emotion" In Kenneth L. Ketner et al., eds., *Proceedings of the Charles S. Peirce Bicentennial International Congress*. Lubbock: Texas Tech Press. 1981. pp.319-333.
- Douglas Greenlee, *Peirce's Concept of Sign*. The Hague and Paris: Mouton. 1973.p.117.
- Frederik Stjernfelt, *Diagrammatology: An Investigation on the Borderlines of Phenomenology, Ontology, and Semiotics*: Springer. 2007.
- James J. Liszka, 『퍼스 기호학의 이해』 이윤희 역. 개정판, 한국외국어대학교 지식출판콘텐츠원. 2019.pp. 70~71.
- Jon A.Schmidt, "Peirce's Evolving Interpretants", *Semiotica* 246. 2022, pp. 211~223.
- Lorraine Daston, *Rules*. Princeton and Oxford: Princeton University Press. 2022. p.21.
- Nathan Houser & Christian Kloesel, eds., *The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings*. Vol. 1. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press. 1992. [Reference to Vol. 1 of The Essential Peirce will be designated EP 1.]

- Paul Ricoeur, *Oneself as Another*, Trans. Kathleen Blamey, Chicago and London: The University Chicago Press, 1990, pp. 27-39.
- \_\_\_\_\_, 『번역론』, 이향, 윤성우 역, 철학과 현실사, 2006, pp. 114~157.
- Richard Kenneth Atkins. *Charles S. Peirce's Phenomenology: Analysis and Consciousness*. Oxford University Press. 2018. p. 206.
- The Peirce Edition Project, ed. *The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings*. Vol. 2. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press. 1998. [Reference to Vol. 2 of The Essential Peirce will be designated EP 2.]
- Timo Helenius, *Ricoeur, Culture, and Recognition: A Hermeneutics of Cultural Subjectivity*. Lanham; Boulder; New York; London: Lexington Books. 2016. p.202.
- Thomas Nagel, "What Is It Like to Be a Bat?", *The Philosophical Review*, Vol 83. No 4, 1974, pp. 435~450.
- Vincent M. Colapietro, *Peirce's Approach to the Self: A Semiotic Perspective on Human Subjectivity*. State University of New York Press. 1989. Chap.5.
- \_\_\_\_\_. "Semiosis and Subjectivity: A Peircean Critique of Umberto Eco". *The Southern Journal of Philosophy*. Vol. xxxv. No. 3. 1987, pp. 295~312.

# Dialogical Semiosis as a Model of Interpretation of Culture in the 21<sup>st</sup> Century: Peirce's Concepts of Self and Interpretant

Lee, Yun-Hee

This paper aims to investigate the relationship between culture and the self in the 21<sup>st</sup> century from Peirce's semiotic perspective. The inquiry will be understood as a semiotic process of writing "a drama of possibility" by structuring the experience of culture. In other words, it is a process of interpreting and understanding culture, which results in those applied to the self. This is possible because culture as symbol and habit which is to be interpreted from the objective perspective will form the self from the subjective perspective. Culture and the self are so connected by symbol and habit that they grow together in a reciprocal way based on a dialectic relation. Applying this hypothesis, the paper inquires into the possibility of dialogical semiosis as a model of interpretation in 21<sup>st</sup> century culture by focusing on the concept of the self as an "agent" and the function of interpretant in unlimited semiosis. To do this, first I look at the process of cultural contextualization of indeterminate quality as an object of experience based on perceptual experience and the concept of the self through Peirce's concept of hypostatic abstraction. Second, I examine Peirce's concept of sign which is characterized by triadic relation of sign-object-interpretant in the unlimited semiotic process in which the triadic relation of emotional-energetic-logical interpretant is operative. Based on this, I consider connecting Ricoeur's theory of translation with Peirce's concept of semiosis in cultural context, thus looking at the relationship between the self and other as members of community through the self as interpreting agent. Based on this, I show the possibility of dialogical semiosis as a model of interpretation of culture and draw the conclusion that "teleological" semiosis has a significant effect on the

semiotic activity of value-making on the virtue of culture care and mutual recognition by means of dialogical semiosis modeling, this process itself then becoming a purpose.

Keywords : Logical interpretant, Interpretation of culture, Contextualization, Translation, Triadic relation, Symbol, Selfhood, Agent

투고일: 2023. 07. 17./ 심사일: 2023. 08. 12./ 심사완료일: 2023. 08. 14.





# 이야기를 통한 탐구과정에 대한 기호학적 접근\*

— AT 706 〈손 없는 색시〉를 대상으로

이지환\*\*

## 【 차 례 】

- I. 서론
- II. 이야기를 통한 탐구
  - 1. 이야기 기호의 이해
  - 2. 이야기를 통한 탐구
- III. 〈손 없는 색시〉의 실용주의적 해석
  - 1. 문답과정의 고안
  - 2. 실용주의적 해석
- IV. 결론

## 국문초록

이 연구는 퍼스 기호학적으로 <손 없는 색시>를 분석하였다. 그리고 퍼스 실용주의 관점에서, 이야기기호에서 인물이 고난을 겪다가 평안에 도달하는 문답과정을, 어떤 사고이자 탐구로 보았다. 그리고 이야기기호들의 도상기호인 다이어그램을 통한 추론을, 일종의 이야기에 대한 숙고이자 이야기를 통한 탐구들로 이해하였다. 그리고 이야기에 대한 기호학적 접근의 과정이나, 실용주의적 해석의 지침이나 적용을 구체적으로 서술하였다. 그리하여 어떤 문제나 탐구를 직간접적으로 제시하는 이야기에, 퍼스의 관점이 충분히 적용될 수 있다는 것을 보였다.

<손 없는 색시> 유형의 설화들은 복합적인 문답과정과 다원적인 관계들을 보인다. 포괄적인 문답과정 하에 다양한 차이와 탐구 주체를 갖는 하위 문제나 임시 해결들이

\* 이 연구는 2020년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임.  
(NRF-2020S1A5B5A17090960)

\*\* 단독저자, 서강대학교 박사수료, [ljh11245@naver.com](mailto:ljh11245@naver.com).

제시된다. 그 문제상황들의 조건들과 인물의 행위 및 행위결과 등을 고려해서, 주된 서사요소들에 대한 실용주의적 의미를 풍부하게 얻을 수 있었다. 이에 따라 색시 개인의 심리와 성장 도식에 집중했던 기존 연구와 달리, 문제 상황 속에서의 색시와 여러 인물들의 다원적 관계를 파악할 수 있었다. 그리고 남편과 시어머니의 활동 등에 대하여 상세히 조명하였다. 그리고 색시의 손의 의미에 관하여, 실용주의적 관점에서의 해석을 통해, 색시의 습관 및 행동과의 관계 하에서 고찰하였다. 이를 통해, 색시를 보다 능동적이고 일관적인 탐구자로 볼 수 있었다.

열쇠어 : 기호학, 실용주의, 도해적 추론, 문답과정, 탐구로서의 이야기, 손 없는 색시

## I. 서론

이 연구의 목적은, 사고 및 탐구의 성격을 갖는 이야기와 그 이야기를 통한 탐구과정에 대해, 퍼스 기호학과 실용주의적 해석의 적절성을 규명하는 것이다. 그래서 한국의 <손 없는 색시>(이하 <색시>) 이야기들을, Peirce<sup>1)</sup>의 실용주의와 기호학에 기초하여 논의한다. 기호학은 사고와 탐구과정에서 작용하는 기호들의 관계에 대한 세밀하고 체계적인 이해를 돕는다. 그리고 실용주의는, 어떤 것에 대한 지성적 의미를 얻기 위해서는, 그것에 관련한 다양한 효과와 행위를 충분히 고려해야 한다는 것을 강조한다.<sup>2)</sup> 그래서 이야기의 사고와 탐구들, 이야기행위와 이야기의 효

1) 찰스 샌더스 퍼스의 전집은, CP는 권과 절(EP는 권과 쪽)으로 괄호 안에 표기한다. 예:(CP:2.273), (EP2:478)

Peirce, Charles S. *Collected papers of Charles S. Peirce*. 8 Vols., eds. Charles Hartshorne & Paul Weiss (vols.1-6); Arthur W. Burks (vols.7-8). Cambridge, MA: Harvard University Press, 1931-1958.

Peirce, Charles S. *The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings*, vol. 2 (1893-1913), Peirce Edition Project (eds.). Bloomington: Indiana University Press. 1998.

2) 퍼스는 ‘Six Characters of Critical Common-Sensism’에서 실용주의(Pragmatism)의 지침maxim을 논했다: “어떤 상징의 지성적 취지 전체는, 모든 가능한 다른 상황들과 욕망들을 조건부로 하여, 그 상징의 수용에 뒤따를 합리적 행위의 모든 일반적 양태들의 총합에 있다.”(CP:5.439) 퍼스에게 어떤 상징이 어떤 뜻을 정말로 가진다는 ‘믿음’은, 어떤 행위로 이어질 수 있는 습관이다. 그러므로 어떤 상징들이 어떤 뜻을 가

과 등을 고려한다. 그러므로 실용주의적 관점은, 탐구나 숙고가 중요할 수도 있는 어떤 활동이나 장에 적합하다. 따라서 복합적인 문제제기와 해결, 새로운 습관의 필요와 재구성이 나타나는 <색시><sup>3)</sup>의 해석에 적합하다.

<색시>의 기존논의는 색시와 부친, 계모와의 관계, 혹은 색시의 심적 성장에 집중되었다. 그러나 <색시>는 다양한 계열의 기호들의 복합적 관계가 나타난다. 실용주의는 복합적 관계들과 그 관계들에 대한 해석들을 반성적으로 고찰하기 위해 고안되었으므로, 여러 인물들이나 서사요소들과 색시의 관계에 대한 체계적 조명에 도움이 된다.

실용주의는 문제해결을 위한 반성적 탐구과정의 지속과 발전을 중시한다. <색시>에서는 잠재적 위험이 문제적인 상황이 되고, 문제상황이 해결되는 과정(문답과정, 탐구과정)이, 세 단계에 걸쳐 일어난다. 이 과정을 분석하면 <색시>의 탐구적인 성격을 확인할 수 있다. 그리고 탐구로서의 이야기를 실용주의적으로 해석함으로써, 이야기에 대한 탐구 자체를 이해할 수 있다. 다양한 규범학문의 탐구과정에서, 이야기는 탐구 과정의 연습이거나 탐구결과일 수 있고, 탐구과정을 촉발할 수 있다. 또한 <색시>의 반성적 탐구자들은, 문답과정에 문제제기할 수 있고, 어떤 부분(위험, 문제, 답)을 바꾸거나, 문답과정 전체를 재구성할 수도 있다. 해석자의 해석습관은, 어떤 문제상황에서 해결상황으로 도달하는 과정을

---

진다고 수용할 때, 그 뜻에 이어지는 행위들이 있다. 그 행위들의 적합성은 어떤 상황과 목적에 조건적으로 산정된다. 그리고 행위들은 우선 가능하거나, 실제이거나, 법칙적이다. 혹은 과거, 현재, 미래(일어났거나, 일어나고 있거나, 일어날 것)이다. 그리고 사고 행위, 활동 행위, 규범적 행위 등을 비롯하여, 다양한 분류가 가능하다. 장기적 관점을 완화하면, 이 연구의 지침이 된다: 어떤 상징의 지성적인 의미를 이전보다 성장시키려면, 이전과는 어떤 측면(상황, 목적, 양태 등)에서 차이가 있는, 그 상징에 따른 행위, 행위 과정을 고찰한다. 그에 따라 행위 과정들의 총합을 증가시키고, 그 총합에 속한 행위의 합리성이나 일반성을 판단한다. 그 판단에 따라 행위 과정을 재구성하거나 일반화하여, 지성적 의미의 일환이 될 수 있는, 가능한 합리적인 일반적 행위 양태를 얻는다.

- 3) 김현선은 <색시>유형에 18개의 이야기가 속한다고 판단하였다. 그 중에 대계본은 구연자와 채록년도를 표기한다. 다른 각편은, 책에 수록된 순서(한국1-18)를 표기한다. 김현선, 『설화 연구 방법의 통일성과 다양성』, 보고서, 2009.

거부하거나 승인한다. 따라서 이야기의 문답과정을 고찰하는 것은, 해석자에게 고착된 습관을 구체적으로 제시하며, 그 습관의 유지나 재구성을 돕는다.

## Ⅱ. 이야기를 통한 탐구

### 1. 이야기 기호의 이해

이야기를 기호로 보는 것은, 어떤 해석자<sup>4)</sup>와 대상-이야기-기호-해석체의 관계를 고찰하는 것이다. 이야기의 화자와 청자는 이야기기호의 해석자이다. 그리고 유사-해석자로서의 해석체는 해석과정을 매개하고 제어하는 해석행위의 대행자이다.<sup>5)</sup> 발화자는 일화기억, 이야기논리 등의 사고기호를 발화된 이야기기호(지향적 해석체<sup>6)</sup>)로 해석한다. 청자는 이야기

---

4) 퍼스는 웰비 여사에게 보낸 편지(december 23, 1908)에서 해석자를 언급한다. “나는 자신의 대상에 의해서 상당히 결정되는 어떤 것이든 기호라고 규정합니다, 그리고 기호는 한 사람에의 효과인 해석체를 상당히 결정합니다. 그렇기 때문에 후자는 전자에 의하여 중개적으로 결정됩니다. ‘한 사람에의’라는 표현을 넣은 것은, 케르베로스에게 주는 뇌물sop입니다. 나의 광범위한 개념을 이해시킨다는 바람을 잃었기 때문에 그렇게 했습니다.”(p.29)

이 ‘광범위한 개념’은, 해석자와 해석체의 관계에서 중요하다. 퍼스는 범심론적 연결주의자synechist이다. 그리고 정신은 기호의 성장으로 특징지어진다. 그러므로 해석자는 다른 정신들의 기호를 성장시킬 정신이자, 다른 정신들에서 성장할 기호이다.

Peirce, Charles, S, *Charles S. Peirce's Letters to Lady Welby*, Irwin C. Lieb ed., New Haven: Whitlock's Inc, 1953.

5) 해석과정 중에 있는 해석자의 정신은, 해석행위에 한해서는 해석체와 유사하거나, 동일한 자질을 공유한다. 또는, 양자가 강력한 영향관계 속에 있거나, 동일한 규칙이나 습관 하에서 제어되거나 자기제어할 수 있다. 그래서 해석과정 중에 해석체와 해석자의 기능 및 실체의 유의미한 구분은 어렵다. 퍼스는 ‘Some consequences of four incapacities’에서 인간은 기호라고 말한다(CP:5.314). 일관성consistency이 사물의 지성적 성질인듯이, 어떤 인간기호의 정체성은 그가 말하고 행동하는 것의 일관성으로 이루어진다.(CP:5.315)

6) “지향적intentional 해석체는 발화자의 정신의 결정이다; 효과적effectual 해석체는 해석자의 정신의 결정이다; 소통적communicational 해석체, 혹은 Cominterpretant는 해석자와 발화자의 정신들의 융합체인 정신의 결정이다. 그 융합은 어떤 소통이 일어나는 질서order 안에서 일어난다.”(EP2:478)

기호를 해석(역동적 해석체)한다. 탐구자는 이야기를 탐구하여, 느낌, 사고, 행위, 논증(논리적 해석체) 등을 얻고 재구성한다. 그리고 탐구결과에 대한 숙고과정에서 해석습관을 재구성한다.

이야기에 대한 기호학적 접근은, 탐구할 대상과 기호와 해석체의 관계를 규정해야한다. 우선, 이 연구는 발화된 이야기기호들에 대해서, 다이어그램기호를 중심으로 해석한다. 즉, 그 기호들에 포함된 요소들의 관계를 파악하며, 사건과 세계의 양상 및 조건을 구상하여, 그것에서 가능한 관계의 변형을 고찰한다. 이것은 단순히 하나의 이야기에 대한 상세한 분석을 넘어, 관련된 이야기들(이미지기호로서의 이야기)의 집합에서 공유되는 어떤 다이어그램에 대한 이해를 얻는 것이다. 즉, 세계와 사건에 대한 이야기기호들(포괄적인 이미지)은, 다이어그램이 될 수 있는 이미지들의 관계들(물리, 사회, 심신)을 포함한다.<sup>8)</sup> 그러므로 이야기에 대해

- 
- 7) 해석체는 “그것은 정신적 효과이자, 사고이다.”(CP:1.564) 이러한 해석체는 정신에서 실제적인 효과를 미칠 때 역동적dynamic 해석체라고 부른다. 이는 감정적 해석체, 활력적 해석체, 논리적 해석체로 구분된다. 감정적emotional 해석체는 기호가 일으키는 감정적인 효과이다. 이러한 감정적 해석체는 더 나아가 노력을 수반하는 개별 물리적, 정신적 행동으로 이어지는데, 이것이 활력적energetic 해석체이다.(CP:5.575) 논리적 해석체는 상대적으로 미래적인 것으로서 어떻게 될 것 같다는 사고이다.(CP:5.481-2) 이러한 감정은 행동으로, 행동은 습관으로 이어진다. 이 이어짐은 개념이 된다. 즉, 논리적 해석체의 본질은 일종의 습관이다.(CP:5.486)
- 8) 다이어그램 기호는, 대상의 부분들의 관계가, 기호의 부분들의 관계와 유사한 것이다.(CP:2.282) 이 관계의 유사성에 의하여 다이어그램 기호는 조작적 추론을 가능하게 한다. 이윤희는 다이어그램 기호와 문학의 알레고리의 성격을 잘 밝히고 있다:

현상적으로는 1차성이지만 어떤 상황이나 측면에 따라, 첫째, 감각적 경험과 연관된 단순한 자질로서의 이미지, 둘째, 관계적 이미지에 집중하며, 재현된 대상을 추론하는 이미지의 구조로서의 다이어그램, 셋째, 그러한 이미지의 구조를 새로운 다이어그램으로 기술 혹은 번역하는 개념적 이미지의 은유로 존재한다. 이와 유사하게 알레고리도 어떤 측면이나 상황인가에 따라 세 가지의 모드로 존재한다. 감각적 경험을 가능하게 하는 알레고리 이미지, 내러티브 알레고리의 구조를 통해 재현된 대상을 추론하고 비평하는 인지적 도구, 그리고 재현된 대상의 의미를 찾는 과정인 알레고리의 해석이 그것이다.(110~111쪽)

그런데 앞서 언급했듯이, 이야기의 포괄적인 해석과정에 포함된 다이어그램적 추론은, 지속적인 해석과정 속에서 다이어그램의 부분들의 관계나, 다루고 있는 다이어그

서 상상하고 느낄 뿐만 아니라, 다이어그램으로 표현가능한 관계의 변화나 행위의 변화 등을 포함하는 개연적 추론을 할 수 있다. 그러면 이야기는 어떤 문제적인 상황과, 그 문제가 어떤 변화에 의하여 부분적, 전체적으로 해결되는 상황을 포함할 때, 다이어그램을 활용하는 개연적 추론을 포함한다. 그러한 이야기는 어떤 사고를 포함하는 것이고, 그러한 이야기들의 관계는 사고들의 가능한 관계를 포함한다. 이 사고들을 구성, 분석, 판단하고, 사고들의 관계를 실제로 구성하는 것은 숙고이다. 이 숙고는 그 자체로 규범과학적인 탐구이며, 이 탐구의 결과에 의하여 해석습관의 재구성으로 나아가는 것이, 이야기를 통한 탐구과정이다.

다음으로, 이 연구는 발화된 이야기기호에 대한 추론을 통해 논증기호를 얻으려 하며, 이야기기호에서 제기된 문답과정들에 다양한 양태로 연관된 행위 및 습관을 재구성하고, 그에 따라 이야기의 의미를 실용주의적으로 해석한다. 실용주의적 관점에서 이야기기호가 다른 사고기호나 연관된 활동에 미치는 영향이, 바로 이야기의 의미가 될 수 있다. 그리고 이야기의 사고들의 관계의 구성 및 판단으로서의 숙고는, 그에 적합한 새로운 행위의 시도와 습관의 재구성에 의하여, 의미를 얻는다. 숙고는 어떤 불안정성의 양태를 갖는 어떤 일반적 상황에 문제제기하여 새로운 상황에 도달하려하거나, 문제적 상황을 해결하는 행위 및 습관을 찾는 탐구이다.

<색시>의 맥락에서, 숙고는 친족관계에 계모의 도입이나, 남편이 없는 상황에서의 출산, 무력한 상황에서 추방 등의 불안정하고 불만족스러울 수 있는 상황에서, 보다 만족스럽고 안정적인 상황과 믿음, 행위, 습관 등을 알기 위한 것이다. 혹은 사물들, 사회관계, 습관, 신체상태 등을 변화시켜 상황을 해결함으로써, 어떤 변화가 어떤 문제를 해결할지 알아낸

---

램 자체를 변형한다. 따라서 그것이 가리키는 대상들도 해석 과정에서 변환된다는 점을 주목해야 한다. 그리고 이야기에 포함된 다이어그램들의 관계도 변화한다.

이윤희, 「퍼스의 다이어그램과 내러티브 알레고리의 매체상호성」, 『말과 그림사이-다이어그램의 상호매체성』, 세미오시스연구센터, HUIINE, 2018.

다. 심지어 어떤 탐구를 문제상황에 대한 초월적 해결을 통해 종결지은 뒤, 다른 문제의 탐구로 진행하려는 것도 가능하다. 초월적 해결 뒤에 다른 문제상황이 다른 인물에게 제기되는 것은 충분히 가능하다. 그 가능성은, <색시>에서 남편이 과거 급제를 포기하고 색시를 찾아다니는 상황이 잘 보여준다. 그것은 남편에게 색시와 아이가 갖는 의미의 문제에 대하여, 남편의 활동에 의해 해석자가 의미를 이해하는 것이다. 이와 같이, 각각의 이야기의 탐구과정들의 관계의 고찰에서 얻어지는 숙고의 의미는, 후행할 해석체(논리, 습관, 활동 등)들이 어떤 것이 가능할지 생각해보므로써, 그 폭과 깊이가 확장될 수 있다.

이제 이야기의 기호작용 과정을 해석자의 사고의 측면에서 구체적으로 서술해보겠다. 처음 해석할 때의 이야기기호는, 자기의 해석가능성에 주목하게 하는 기호이며, 관련있는 언어의 전반이 제공하는 기호의 기초적인 정의(자질, 특성, 뜻) 등을 활용하여 자신의 의미를 해석자가 성상시키도록 유도하는 기호이다. 혹은 우리가 상기 언급한 자질을 갖는 시도나 지속적인 해석행위를 이야기기호에 대하여 행하는 것이, 적절하다고 생각될 수 있는 기호이다. 즉, 초기 해석에서 이야기기호는 레마적 rhematic 상징기호들이다.<sup>9)</sup> 그 기호에서 출발하여, 가능성들과 상징들을

9) 이야기의 해석에서 중요한 것은, 이야기기호가 해석에 미치는 효과, 혹은 기호해석에 있어서 주목할만한 기호의 어떤 측면이다. 기호를 해석능력에 따라 구분하면, 레마 Rheme, 다이센트Dicent, 논증Argument로 나뉜다. 기호의 해석능력이란 “대상의 해석에 있어서 기호의 해석체가 특정한 초점을 지향하도록 지시하거나 한정하는 기호의 능력이다.”(James Jakób Liszka, 103쪽) 각각 가능한 것을 나타내는 것(단어, 단항), 사실을 나타내는 것(명제, 서술), 논리를 나타내는 것(논증, 추론)이다. 레마는 “해석체가, 기호가 가지고 있을 수 있는 실존적이거나 법칙 같은 속성에 집중하기보다는, 기호의 질적인 특성에 집중하도록 한정하는 경향을 보이려고 할 것이다.”(103쪽) 리츨카는 부연설명한다:

림(rheme)의 불명확성 때문에 그것은 참도 거짓도 아니다. 그것은 어떤 것에 대해 주장하거나(약간 제공하기는 하더라도;CP2.250), 정보를 제공하지도 않고, 단지 특성들만을 그렇게 드러낼 뿐이다. 림 때문에, 그 해석은 그것의 지시대상 곧 외연이나 넓이보다는 기호의 의미 곧 내포나 깊이 쪽으로 더 기울어지게 되리라고 말할 수 있다. 림에는 넓이의 불명확성이 있어서(CP4.543) 그 대상이 지극히 막연하다

주목하면서 기호해석을 진행하여, 그 이야기기호가 가리키는 대상에 대해 보충, 변형, 재구성한다. 이러한 진행이 일반적이라면, 기본적으로 이야기기호는 그 자질이나 그 상징에 대한 해석습관들이 대상의 구성이나 재구성을 유발하는 기호라고 할 수 있다. 이러한 구분을 적용하면, 이야기의 이미지들, 단어들의 감각, 해석 과정의 다양한 심미적 느낌들은, 그 자체로 중요하고 목적일 수 있다. 다만 우리가 현상을 관조하는 태도만을 유지하려 하지 않는다면, 느낌의 흐름에 머무르지 않게 된다. 이야기의 레마적 상징들은 다음의 인지를 위한 요소들로서 작용할 수 있다. 그것들은 어떤 가능성이나 우연성을 사고에 도입하는 통로로서, 의미를 깊게 확장시켜 주게 된다.

우리는 이야기기호에 내재하는 가능성들을 실현시켜, 서술하기 시작한다. 이야기는 자신의 부분들의 다양한 관계를 통해, 해석자에게 어떤 세계, 행위자들 간의 상호작용을 재현하는 기호들의 복합체를 포함한다. 즉, 이야기는 어떤 도상기호인데, 이미지나 은유를 포함할 뿐만 아니라, 자신 혹은 자신의 부분과 유사한 자질을 가진 세계, 사건, 삶, 이야기, 사회, 관계들 등에 대한 다이어그램 기호를 포함한다. 그렇기 때문에, 이야

---

(CP4.539). 하지만 비록 기호의 깊이를 향한 자극이 있어도, 모든 림에는 넓이와 관련된 해석의 요소가 분명히 존재한다(cf.CP 2.341). 하지만 넓이는 실제적인 것 이라기보다 가능성이거나 상상력의 결과물이다(CP2.250, 2.341) 림은 그것의 깊이가 넓이를 추구하는 기호라고 말할 수 있으며, 따라서 “그것이 어떤 것이든지 그것의 대상과 더 한층 강력한 그것의 해석체가 되게 한다”(CP2.95)”(104~105쪽)

이러한 성격에 따라, 레마로서의 이야기기호를 해석할 때, 이야기기호의 자질의 일반성(더 큰 넓이의 가능성)과 불확정성은, 실제 사건이나 사실과의 대응에 주목하기보다는, 보다 많은 세상의 이야기들 및 기호들과 유사성을 갖도록 하며, 계속해서 그것의 외적 성장가능성을 열어놓는다. 그리고 이야기기호들의 자질에 대한 주목과 고찰은, 이야기기호를 깊어지게 하여 더 풍부하고 잘 조직된 의미가 갖는 미학적 효과를 일으킨다. 여기서 기호의 넓이는 그것이 가리키는 대상들을 말하고, 기호의 깊이는 기호에 대한 서술, 기호의 정의, 자질, 특성 등을 말한다. 넓이와 깊이는 기호를 통해 협동적으로 상호발전하며, 정보나 지식 등이 증가하고 개선되는 두 방향이다. 제임스 야콥 리츨카, 『퍼스 기호학의 이해』, 이윤희 역, 한국외국어대학교출판부, 2013, 96~108쪽 참고.



기의 이해나 해석은, 그것들의 부분들이 갖는 관계를 파악하고, 다양한 기호들로 실험적으로 연결해보는 기호작용, 특히 다이어그램적 추론을 유발한다. 그에 따라 이야기기호에서 명제들을 발견하거나 만들어내고, 대상들과의 관계들을 보기 시작한다. 그러한 명제기호들은 참이거나 거짓일 수 있다. 기호들과 대상들의 관계에 대한 사고활동, 삶의 경험은 이야기기호의 도상기호들이 맺는 관계들과 유사성을 가질 수 있게 된다. 일단 유사하다고 생각된다면, 그 다음에는 우리의 이야기가 대상들을 지표기호로서 재현하는 관계를 맺으려 한다. 그러한 가설적 추리들이 적절하다면, 서술기호dicent이고 지표기호로서의 이야기기호는, 다양한 양태의 어떤 삶과 역사의 일부를 한정적으로 가리키거나, 그것들에 영향 받아 생겨나거나, 그것들을 일으킨 이야기로서 탐구된다. 이러한 단계에서 이야기의 탐구자는, 의미의 깊이가 있지만 지시하는 대상이 모호했던 이야기를, 한정된 대상의 넓이 속에서 재해석한다.

이야기는 구분된 삶의 흐름을 일정한 습관이나 규범에 따라 연결지은 결과물이다. 이야기기호로 표현된 삶의 요소들이나 관계들의 의미는, 우리가 충분히 탐구하면 이해할 수 있는 것이다. 이야기 속에서의 삶은 이미 반성된 지성적 사고의 결과물의 성격을 포함하며, 다른 언어 및 사유의 습관, 인지적 경험들, 그리고 실제에 대한 경험들과 결합될 수 있는 것이다. 그러나 그것으로 충분하지 않을 수 있다. 우리는 가능한 활동들과 관련된 명확한 어떤 이해를 원할 수 있다. 실용주의적 해석 단계는 이야기에 대한 해석과 해석습관을 성취한다. 어떤 이야기의 관계들을 만들어내고, 설명하고, 그 설명을 평가하는 추론이다. 나아가 레마로서 의미심장했던 기호(기호의 성장가능성)에 대한 서술기호를 만들어내고, 그것들의 논리적 관계를 발전시키려한다. 그래서 주목한 이야기기호에 대하여 성장한 지성적 의미(진정으로 넓고 깊은 기호)를 추후에 얻게 될 것이다. 그 과정이 선불리 중단되지 않도록, 새로운 해석경로가 해석자의 탐색과 반성에 의하여 시험적으로 도입되고 판단된다. 그것은 이야기

를 통한 탐구를 반성적으로 숙고하는 노력이다. 즉, 이야기에 대한 자신의 해석을 성장시킬 해석습관을 얻으려는 자기제어이다.

## 2. 이야기를 통한 탐구

이야기의 실용주의적 해석은 현상학, 미학(시학), 윤리학, 논리학적 탐구들의 연관성<sup>10)</sup>을 회복하는 효과가 있다. 이러한 효과는 이야기 속 문제상황(공감)의 윤리적 해결, 논리적 판단을 고찰하는 것에서 일어난다. 이야기를 통해 공감적 경험을 하고, 그 경험들에서 제시된 것들의 자질을 이해하여, 경험 속에서의 관계들과 가치배열들을 논리적으로 파악하고, 사고와 활동들의 재조정, 재구성을 통한 해결을 지향한다. 이야기의 인물에 몰입하여 그 인물이 봉착한 문제를 고뇌하고, 해결을 갈망하고 시도한다. 그리고 문제에 문제제기하고 문제를 변환하고 새로운 해석과 활동을 시도한다. 이처럼 여러 종류의 이야기탐구의 연관은, 어떤 삶에 대한 아이디어(혹은 삶에 대한 도상기호의 생성지침)에 따라 상상한 것을 경험하고, 그 경험에서 윤리와 논리를 성장시키고, 그것들에 따른 활동의 효과를 고찰하는 숙고이다.

숙고의 과정에서 탐구를 요청하는 어떤 상황과 기호작용에 의한 탐구의 시작은 중요하다. 그것은 새로운 믿음이나 습관이 필요한 문제적 상황이거나, 기존의 설명으로 해결되지 않아 다른 설명이 필요한 어떤 놀랍고 흥미로운 상황일 것이다. 그러면 이야기의 흐름을, 놀랍거나 문제적인 상황(설명, 탐구가 필요한 상황)과, 익숙하고 평안한 상황으로 나누고, 그 관계에 새로운 해석습관을 적용할 수 있다. 이야기에서 문제적인

---

10) “미학은 지선들의 과학이거나 어떤 숨은 이유 없이 객관적으로 감탄할만한 것의 과학이다. 나는 이 과학에 대해 잘 알지 못하나; 그러나 그것은 현상학에 기초를 두어야 한다. 윤리학, 혹은 옳고 그름의 과학은 최고선을 결정하는 것에 대해서 미학들의 도움을 간청해야 한다. 그것은 자아-통제된, 혹은 의도된 수행의 이론이다. 논리학은 자아-통제된, 혹은 의도된 사고의 이론이다; 그리고 그러한 한 그것의 원리들을 윤리학에 간청해야 한다.”(CP:1.191)

상황은 주로 일종의 결여나 과한 욕망에 의해 일어난다. 그리고 문제적인 상황은 어떤 두 명제 혹은 관념의 분리나 모순을 인식하도록 한다. 그 인식에서 해결하려는 마음이 일어나면, 그 마음은 일종의 ‘의심’ 상태이다. ‘의심’은 행동하기 위하여 필요한 어떤 의미들에 안정성을 제공하는 ‘믿음’을 얻으려고 하는 마음의 상태이다.<sup>11)</sup> ‘의심’을 일으키는 문제적인 상황은, 해결을 위한 관념을 만들거나 찾아내는 탐구를 요청한다. 이러한 상황의 문제성은 논리적 분석이나 관습적 제시가 가능하다.

그런데 우리가 문제들을 탐구하는 실제적인 강도(intensity)는, 살아있는 탐구자에서 이야기와 관련하여 작용하는 ‘심리적 효과’들에 달려있다.<sup>12)</sup>

- 
- 11) 퍼스의 믿음과 의심 개념은 ‘fixation of belief’에서 제기되었다. “믿는다는 느낌은, 우리의 활동들을 결정할 어떤 습관이, 우리의 성질 안에 확립되어 있다는, 다소간 확실한 지표이다. 의심은 그러한 효과를 절대 갖지 않는다.”(CP:5.371) “의심은 불안하고 불만족스러운 상태로서, 우리는 그 상태에서부터 풀려나 믿음의 상태로 가려고 투쟁한다. 반면에 믿음은 평안하고 만족스러운 상태로, 우리는 그것을 피하려 하지 않으며, 어떤 믿음(무엇에 대한 것이든)을 바꾸려 하지 않는다.”(CP:5.372) 의심은 “모순되는 두 명제들에 대한 불만족”의 느낌인데, 이는 믿음의 확립을 유도한다. “그런데 여기에 이미 어떤 명제가 표상하는 어떤 하나의 것이 있다는, 어렴풋한 용인(vague concession)이 있다.”(CP:5.384).
- 12) 퍼스는 ‘How to make our idea clear’에서 의심과 믿음 개념을 더 논의한다. 믿음을 산출하려고 하는 사고작용에서 의심이나 호기심 등의 강도를 중요시하는 이유는, 그러한 종류의 마음상태의 효과에 의하여 탐구하는 사고가 활성화되기 때문이다. 물음이 시작되었다는 것은, 혹은 어떤 진정하거나 지어낸 망설임(망설이고 있다고 생각하면서 고민하는 것)이나 사고와 활동의 지연이 일어나고 있다는 것은, 이미 익숙한 습관이 빠르고 강력하게 작용하지 않는 상태이다. 따라서 무엇을 믿을지, 어떻게 느끼고 생각할지, 행동해야할지를 잘 알지 못하는 상태이다. 그래서 새로운 행동 규칙을 위한 믿음을 통해 새로운 습관을 확립하려는 정신적 활동이 자극받고 있는 상태이다.(CP:5.394)

지어낸 망설임(feigned hesitancy)은, 고상한 목적에서든, 단지 재미를 위해서 지어낸 것이든, 과학적 탐구의 생성에서 대단한 역할을 수행한다. 그러나 의심이 일어난다면, 그것은 정신이, 미력하거나 강력하게, 혹은 차분하거나 거칠게 활동하도록 고무한다. 이미지들은 의식을 빠르게 지나간다, 모든 것이 끝나는 마지막 전까지, 끊임없이 다른 것으로 변한다—순식간에, 한 시간 안에, 혹은 오랜 해가 지나고서—우리를 망설이게 했던 그런 상황들과 같은 상황들에서, 우리는 어떻게 행동해야할지 결정한 우리 자신을 발견한다. 다시 말해, 우리는 믿음을 획득하였다.(CP:5.394) 믿음은, 우리의 성질에서의 행동 규칙을 확립하는 것에, 혹은 줄여 말하자면, 습관을 확립하는 것에 관여한다. 믿음은, 사고의 동인인 의심의 흥분을 진정시킨다. 사

처음의 이야기 기호들은 가능성의 측면에서 문제적 기호, 혹은 무지無智의 기호를 포함한다. 그리고 실제의 측면에서, 불만족, 고통, 고뇌를 제시한다. 그 문제적 기호들의 영향으로, 해결하는 기호를 얻으려 하게 된다. 즉, 해결하고 설명하는 기호관계나, 그 관계들을 얻는 해석습관을 얻으려 하게 된다.<sup>13)</sup> 탐구자는 그러한 사고활동의 결과로서 어떤 가설적

---

고는 진정되고, 믿음에 도달하는 순간에 멈춘다. 그러나 믿음이 행동을 위한 규칙이기 때문에, 그것의 적용은 그 다음의 의심과 사고에 관여한다. 그것은 종착점인 동시에 사고를 위한 새로운 출발점이다. 때문에 나는 사고가 본질적으로 활동임에도, 믿음을 휴식중인 사고라고 부른다. 사고하기의 귀결은 결단내리는 것이다, 그리고 이 사고의 귀결은 더 이상 자신의 부분을 만들어내지 않는다; 그러나 우리 성질에 대해 사고가 끼친 효과인, 믿음은 정신적 활동의 경기장일 뿐이며, 그것은 미래의 사고에 영향을 미칠 것이다.(CP:5.397)

- 인물에게 편안하거나 익숙한 상황과 고민없는 활동들, 혹은 해석자가 이해하거나 만족하는 기호는, 어떤 익숙한 믿음이나 습관이 적용되는 상태이며, 사고가 휴식할 수 있는 즐거운 기호들이다. 그리고 인물이 고통스럽고 고뇌하는 것, 혹은 우리가 불만족하거나 난해한 기호는, 우리를 긴장시키고 우리의 사고를 활동시키는 기호들이다. 그러면 이야기기호는 우리의 믿음과 습관을 알아차리게 하고, 재구성시키는 효과가 있다.
- 13) 시모어 채트먼은, 플롯을 해결solution과 폭로revelation으로 나눈다. 폭로의 플롯은:

질문에 답하는 것도 아니고 그 질문을 제기하는 것도 아니다. 미리 우리는 사물들이 여전히 똑같은 상태로 있게 되리라는 것에 집중한다. 그것은 사건들이(행복하게 또는 비극적으로)해결된다는 것이 아니라, 오히려 문제의 상태가 드러난다는 것이다. 따라서 문제의 상태가 드러난다는 것이다...해결의 플롯에서 전개는 해결이며, 폭로의 플롯에서는 노출인 것이다.(55쪽)

그런데 어떤 이야기 전체나 부분을 문제제기나 문제해결로 보는 것은, 해석자나 상식과의 관계를 고찰하지 않고 설명할 수 없다. 문제적으로 보이지 않는 상태는, 그저 현상이며, 해결이다. 폭로 플롯이 문제적으로 보인다면, 그 플롯은 문제이거나 문제제기이다. 그러므로 두 플롯은 모두 문답과정에 대한 전체적, 부분적 다이어그램이다. 어떤 이야기기호를, 문답과정이나 문제나 해결로 해석했다면, 해석자는 이야기기호를 탐구의 부분이나 탐구로 해석하고 있다. 그는 문제성을 보게 되며, 탐구하겠다는 마음이 들며, 그에 대한 답을 발견하거나 만들고 만족할 수 있다. 그러면 문제해석체(의심, 호기심, 심장深長가능성)-해결 해석체(믿음, 만족과 활용)-탐구 해석체의 구분이 가능하다. 문제 해석체는, 지향적 해석체일 때 문제제기이며, 효과적일 때 탐구가 시행되는 것에 영향을 준다. 그리고 해결 해석체는 지향적일 때 어떤 해답을 제시하는 이데올로기이고, 소통적일 때 탐구공동체의 역동적이거나 최종적인 해석체이다. 해결 해석체가 효과적일 때, 문제 해석체의 작용은 중지하고, 여러 정신적 효과가 수반되고, 활력적 효과들로 이어진다. 탐구 해석체는 어떤 기호, 혹은 기호작용 등

설명들을 얻고, 다시 기호들에 적용하여, 의미망을 재조직한다. 이 과정을 반복하면서, 기호들은 다양한 경로로 실제적, 지성적 관계를 갖는 기호로 발전한다. 그 전체는 하나의 살아있는 창조적인 논리적 과정이다.

결말이 있는 이야기기호는, 어떤 추론들이나 그 추론들에 대한 의심이나 반론을 도출할 수 있다. 결말이 없더라도, 이야기기호의 하위기호들에는 추론가능한 관계들이 있다. 이야기는 가설적 추론을 포함한 지성적 활동의 창조적, 확장적 측면에서 중요하다. 유희적 명상에서부터 진지한 결단을 위한 숙고에 도달하는 것은 다음의 활동을 포함한다: 가능성 있는 다양한 이야기들을 만들기, 그 이야기들의 과정을 경험 및 관찰하기, 그 결과에 대한 종합적 판단에 따라, 믿고 실천할 이야기를 재구성하기.

먼저 발화하는 탐구자의 입장(혹은 이야기생성자의 가상위치)에서 탐구활동의 경로를 상정해보자. 이야기의 생성은 이야기의 시작조건(구체적 조건과 세계 법칙)과 진행경로를 규정하고, 그에 따른 개연적, 필연적 결말에 도달한다면, 연역적일 수 있다. 그때 구술자는 다이어그램이 활용되는 연역적(발견법적) 추론에 의해 인도되었거나, 연역적 추론을 제시한다. 구술자는 그러한 문제제기와 해결 등으로, 논리상으로나 서술상의 순서에 따라 제시된 것들에 잠재되어있던 가능성들을 명시적으로 구현하고 제시하고 있다. 여기서 구술자의 사고는 습관이나 법칙에 따르고 있다.

구술자는 놀랍고, 의미심장하고, 문제적인 상황에 대해서, 개연적이거나, 흥미롭거나 유용하거나 만족스러운 결말 등을 제시하려 할 수 있다. 구술자가, 어떠한 설명가능성에 의해 어떤 결말로 인도될 수 있다. 그는 가설적 추론에 의하여 인도되거나, 가설적 추론을 제시한다. 더불어 구술자는 이야기 세계의 법칙, 혹은 법칙에 대한 기호들을 발제하고 있다.

---

을 탐구로서 보는 것이다. 그러므로 문답구조나 문답과정을 어떤 탐구로서 검토, 보충, 재구성하게 한다. 이것은 탐구공동체가 연결되게 하는 베어링bearing이며, 탐구에 관한 사고나 철학들, 특히 실용주의나 과학 철학 등이 포함된다.

시모어 채트먼, 『영화와 소설의 서사구조』, 김경수 역, 민음사, 1990, 55쪽.

구술자가 자신의 직간접적 경험에 대하여 그 이야기로 압축하여 나타내거나, 그 이야기와 유사한 것들을 찾아내어, 관련된 어떤 논증의 가치를 높이 평가하게 된다면, 귀납이다. 이처럼 이야기를 통하여 어떤 세계나 규범에 대하여 종합적 탐구를 할 수 있다.

청자의 추론과정에서, 이야기는 어떠한 사례로서 그 자체로 어떠한 경탄과 만족을 제공한다. 거기에서 멈추지 않는 경우에, 청자는 구술된 모든 것에 대해서 더 나아간 어떤 해석체의 생산으로 인도된다. 더 구체적이고 특수한 이미지를 상상하고, 설명을 부과하여 이해하고, 다른 의미를 해석한다. 이제 이야기기호에 대하여, 어떤 가설적인 해석습관을 적용하며, 새로운 연관들을 만들기 시작한다. 구체적인 세계정보와 사건정보를 생성 및 조정한다. 이야기기호와 인과적, 인접적 관계(구술자의 자아, 발화행위와 연관된 신체, 역사, 사회적 조건)를 갖는 것들을 찾는다. 이야기기호 자체에 적용되는 설명이나, 이야기기호의 부분들을 새롭게 연결하는 설명(이야기 기호를 성장시키는)을 발제한다. 이러한 탐구과정 전반의 핵심추론작용은 가설적 추리이다. 그것은 설명하고자 하는 사례에 적합한 일반적 원리나 규범을 가설적으로 자기-발제한다. 그 가설로, 이야기의 문제적인 부분에 답하거나, 이야기의 추론에 문제제기한다.

다양한 기호체계를 수반하는 이론적 해석들은, 이야기기호나 기호체계를 활용한 실험이며, 새로운 해석들을 생성하는 탐구과정의 일부이다. 그러나 상동적인 다이어그램 기호만을 초점으로 하여, 대상기호체계와 부가기호체계에서 작용가능한 모든 기호들을 연결하려는 것은, 해석의 초기조건인 대상(텍스트)의 자질(새로운 해석가능성을 갖는 기호들)을 상당히 소실하거나, 부가기호체계의 일부를 재확인하는 것에서 그칠 뿐이다. 다음으로 우리는 이야기의 다이어그램을 파악하고, 변형시키고, 조정하여, 기호들의 관계를 새로 얻거나, 특정 조건에서 유용할 수 있는 행동을 함축하는 믿음을 얻을 수 있다. 그것은 삶의 문제들을 해결하기 위한 새로운 해석(어떤 방침, 방법, 의미망 등의 재구성)을 제공한다.

이야기의 담화들과 다이어그램은, 해석과정에서 새로운 윤리적, 논리적인 명제들의 생산을 돕는 매개체, 혹은 기존의 명제의 적용을 방해하는 매개체(촉매觸媒)로 작용할 수 있다. 뿐만 아니라, 이야기 속의 행위자의, 그리고 이야기에 대한 수용자의, 느낌, 감정, 정서들은 이야기의 의미와 주제에 동떨어져 있지 않다. 그것들은 기호작용의 주요 기능요소(원인, 매개체, 목적)로서 작용한다. 이야기는 삶의 문제들에 대한 해결 혹은 문제의식, 그리고 반성을 유도하는 지점들을 제공한다. 우리가 그 해결에 불만족하거나, 문제의식을 가질 경우, 탐구가 시작된다.<sup>14)</sup> 그것은 삶과 세상을 만들어나가는 종합적 탐구의 일종이다. 이야기는 여러 삶들에서 공통적으로 문제되는 것에 대한 탐구이자, 학습과 자아형성을 위한 사회적 실재의 기호로서 이해될 수 있다. 그러한 탐구들은 다른 자아와 세계에 대해 마주치게 하며, 탐구자에게 의심을 일으킬 수 있다. 반성적 탐구자는 탐구과정 자체를 이해하여 해석습관을 재구성하며, 스스로의 탐구과정을 새로운 가치, 목적, 의미들로 인도한다.

실용주의적 관점은 이야기의 해석들이 추론되는 과정을 고찰함으로써, 각각의 의미들과 의미들의 관계들이 가진 현상적, 재현적, 해석적 성격

- 
- 14) 인물(내적 탐구자)이나, 구연자와 청자(이야기를 통한 탐구자) 각각은, 인물이나 자신, 그리고 다른 탐구자의 각 상태나 그에 대한 해석에 따라 만족이 다르거나 변화할 수 있다. 즉 어떤 것이 문제적인지는 사고와 자아들의 관계에 따라 상대적이다. 연결주의(synechism)에 관한 퍼스의 언급을 보자:

당신과 유사한 상황들 하에 있고 당신과 닮은 모든 사람은, 다소간, 당신이다, 비록 당신의 이웃들이 당신인 정도로 같지는 않을지라도.(CP:7.571) 정신에서 정신으로의 모든 소통은 존재의 연속성을 통한다. 어떤 사람은 창조의 드라마에서 그에게 할당된 역할을 할 수 있다. 그러한 한 그는 그 역할 안에서 자기를 잃는다—얼마나 겸손할 지와는 상관없이—그는 그것의 창조자와 그 자신을 어느 정도 동일시 할 것이다.(CP:7.572)

다른 정신에 상호작용하는 정신으로서의 이야기 탐구자는, 인물이나 다른 이야기 탐구자가 만족하는 어떤 상태에 대한 동기화의 정도(존재의 연결성)가 다양하게 차이가 나거나 변화할 수 있다. 이 동기화되는 정도(동화율)는, 타자의 만족에 공감하는 정도나, 타자의 만족에 대한 불만족에 효과를 미치며, 이에 따라 제기된 문제 자체에 문제제기할 수도 있다. 그것은 이야기를 통한 실용주의적 탐구의 주요인이다.

이나 위치를 명확히 한다. 이를 통해, 이야기의 추상적, 보편적 논리를 주장할 수 있게 되며, 그것이 가진 가능성과 관계와 법칙을 인식할 수 있게 된다. 그리고 해석들이 어떤 해석습관에 기반하는 것인지, 사고의 범주들이 어떻게 작용하는지 추론한다. 그러면 우리가 무엇을 어떤 방식으로 변화시킬 수 있을지 알게 되므로, 기존의 습관에 대하여 자유로운 상태가 된다. 즉, 그 습관을 유지하거나 재구성하거나 새로운 습관들을 획득할 수 있다.

### Ⅲ. 〈손 없는 색시〉의 실용주의적 해석

#### 1. 문답과정의 고안

<색시>에서 인물-탐구자들이 어떤 문제적인 상황과 관계들에서 어떻게 활동하는지에 대한 다이어그램(문답과정)을 고안해보겠다. 이는 여러 계열에 속한 기호들의 연결성을 고찰하는 것을 넘어, 그것에 대한 인물 및 해석자의 관점과 해석활동을 연관시키는 것이다. 인물-탐구자는, 어떤 탐구상황(문제적 상황->실현 상황->해결상황)을 지속하는 과정에서, 기호들의 관계망을 통과한다. 이 과정들에서 태도 및 사고의 변화와 활력적인 작위作爲들을 포착하는 도안은, 그 속에서 해석자가 다양한 행위의 가능한 양태들을 숙고하기 위한 기반이다. 즉, 골자가 되는 관계를 명시하고, 그것에 대하여 어떤 조정을 하면서 결과를 검토하여, 논리를 발견하고 창조하는 다이어그램적 추론이다.<sup>15)</sup>

15) 퍼스가 ‘Prolegomena to an apology for pragmatism’에서 말하듯이, 사고의 일반적인 발전과정을 설명하려는 실용주의의 핵심에는 다이어그램적 추론이 있다. “어떤 이는, 동형의 다이어그램diagram들에 정밀한 실험들을 할 수 있을 것이다; 그렇게 할 때, 의도되지 않고 예상되지 않은 변화에 대한 선명한 조망을 지속할 것이다. 그러한 조망에서, 다이어그램의 다른 중요한 부분들의 상호관계들이 도출된다.”(CP:4.530) 의 도되거나 예상되지 않았다는 말이, 이야기 기호작용의 성격을 이해하는 것에 중요하다. 다이어그램적 추론은 대상의 골자인 관계의 형식(다이어그램)을 실험함(외부적, 상상적)으로써, 관계들의 자연에 질문하는 것이다.(CP:4.530) <색시>의 다이어그램의



어떤 분리나 상충이 발생하는 기호들의 계열들과, 문제가 잠재적인 상황, 실현된 상황(문제상황), 해결된 상황들을 연결하여, 인물-탐구자의 일반적인 탐구상황으로 표현할 수 있다. 잠재상황은 어떤 문제가 문제적인 자질을 갖거나 문제가 실현될 가능성이 있으며, 인물이나 해석자는 불안할 것이다. 실현상황은, 인물이나 해석자에게 문제가 일어났고, 상황에 대하여 불만족하는 상태이다. 따라서 기존의 법칙이나 습관을 의심하며, 이후 할 행동이나 해석을 모르거나, 망설이고 있다. 해결상황은, 문제상황이 잠재상황으로 다시 퇴보한 해소상황과, 문제상황을 진정으로 해결한 상황으로 나뉜다. 이 상황에서 인물이나 해석자는 만족하는 상태이며, 어떤 창안되거나 재구성된 믿음이나 습관에 따르며, 이후 할 행동이나 해석을 알고, 결행한다. <색시>의 주된 문제적인 상황들을 규정하고 살펴보자:

문제상황1 잠재 - 색시에게 비우호적인 계모가 등장하여, 색시를 괴롭히기 시작한다.

실현 - 계모의 모함에 따라 아버지가 색시의 손을 자르고 추방한다.

해결 - 방황하다가 남편의 보호를 받고, 남편과 결혼한다.

문제상황2 잠재 - 남편이 과거를 보러가고, 남편과 색시가 분리된다.

실현 - 계모의 모함에 의해 시어머니가 색시를 추방하고, 아기가 물에 빠진다.

해결 - 물에 빠진 아기를 구하려다가 손이 붙고, 자기 능력으로 생활한다.

문제상황3 잠재 - 남편이 집에 돌아와 문제2 상황의 전말을 인지한다.

---

상상적 추론은, 그 다이어그램의 변화를 상상하고 관찰하고, 새로운 관계(의도되거나 예상되지 않은)를 도출한다. 이는 자아, 행위, 사회적 관계들의 작용 및 효과 등을 비롯하여, 일반적 다이어그램에 대한 반성적 고려를 포함한다.

실현 - 남편이 아내와 자식을 찾아 방황한다.

해결 - 자신과 닮은 아이를 발견하고 아내를 찾아 재회한다.

행위양태, 신체상태, 사회관계는 보다 확고한 구별이나 판단이 가능한 것들을 포함한다. 그러나 심리 상태는 인격의 심리를 인도하는 사회관습에 깊이 영향받으며, 해석자에 따라 다양한 우연성과 일반성을 심리상태에 부여할 수 있다.<sup>16)</sup> 그러므로 심리적 거리에 대한 기술은 가능성과 필연성이 중층결합된 양식으로 존재한다.<sup>17)</sup>

어떤 인물의 사회적 관계의 다이어그램은 다른 인물의 다이어그램으로 변화, 동화, 매개, 대체된다. 계모는 물리적, 사회적으로 가깝지만, 심리적으로 색시와 멀어서, 색시에게 심각한 문제를 직접적, 간접적으로

---

16) 인물들의 심신상태, 행위양상, 사회관계 등은, 각 해석습관들이나 개별해석에 따라 다양한 양상으로 연관, 동치, 도치될 수 있다. 그에 따라 계열에 속한 직접적 해석체(표현이 유도-생성한 이미지에 대한 감각)에 대한 역동적 해석이 달라질 수 있다. 두 계열을 동일하게 놓으면, 두 계열의 기호가 해석에서 교환가능하다. 그러나 해석적 위계가 있다면, 낮은 위치의 계열의 다이어그램들은, 우선되는 계열의 다이어그램에 맞춰 가소성이 있다. 예를 들어, 심리를 주목하고, 그에 따라 신체, 사회, 행위 등을 이해하려는 해석습관을 고찰해보자. 신체상태의 변화, 즉 ‘손 잘림’이나 ‘손 붙음’을 심리상태로 도치할 수 있다. 심적 발달과정에 연계된 사회관계의 변화가, 손의 절단과 결합, 대화양상, 방향-정착, 부양-의존 등의 여러 양태로 변환된다. 해석자가 심리적 결합을 물리적 결합보다 우선시하는 해석습관으로 나아가면, 물리적 다이어그램들은, 부정되거나 변형될 수 있다. 혹은 물리적 분리가 심리적 분리와 동일시되거나, 둘 다 부정될 수도 있다. 동일시될 경우, 둘의 전환은 용이하다. 곧 심리적 거리는 물리적 거리로 해석되며, 물리적 거리는 심리적 거리로 해석된다. 둘 다 부정될 경우, 대상 사건이 초월적, 환상적으로 보일 수 있다. 이때 해석자의 해석습관이 이야기 다이어그램의 상위에서 그 다이어그램의 작용을 제어하고 있다. 그리고 해석에 따른 다이어그램의 가소성이 클 수 있다. 그 가소성은, 이야기의 내용과 의미에 대한 발화자와 해석자의 개입수준과 연동될 수 있다.

17) <색시>에서는 시간보다는 공간적인 문제가 더 분명하게 드러나며, 시공간적 분리는 심리의 해석에의 영향력이 억제된다고 가정해볼 수 있다. 이를테면 일반적으로 남편은 몸이 오랫동안 떠나도 색시에 대한 마음이 떠나지 않는다. 그리고 이 길항이 남편에게 엄청난 강도의 문제상황이 된다. 그리고 손이 오랫동안 떠나있어도 다시 붙을 때 어색함을 느끼지 않고 사용한다. 이것은 색시가 문제상황을 해소하는 것을 돕고, <색시>의 문제상황(양생養生->친애親愛)과 탐구자(색시->남편)의 전환을 신속하고 효과적으로 성취한다.

야기한다. 계모는 아버지를 자신의 적대적 사회관계에 동화시키려 한다. 아버지는 계모의 기만적 진술을 무비판적으로 승인하는 자발적 대행자이다. 즉, 그는 발화자의 기만에 취약한 일방향적-자동적 인지과정을 실행한다. 따라서 계모는 손쉽게 아버지를 가부장적 권력의 인터페이스로 삼아, 부정적인 사회적-물리적 영향을 색시에게 실행한다. 즉, 색시의 손을 절단하고 가정에서 추방하여, 사회적, 신체적 문제들을 야기한다.

계모는 시어머니와 남편의 매개자인 편지배달부의 편지를 자신의 악의적 편지로 대체한다. 이 교란적 대체에 따라, 시어머니와 남편의 사고는 소실되고, 계모의 사고가 시어머니의 활동을 일으키는 효과를 갖는다. 시어머니 자체는 색시와 아기에게 심적, 사회적으로 우호적인 존재이다.<sup>18)</sup> 그러나 결과적으로 아들의 관계다이어그램에 동화되는 행동을 한다. 이에 따라 색시와 남편의 결합을 승인하거나, 아들의 담화를 기만적으로 대체한 계모의 악의적인 영향력을 색시에게 실현하게 된다. 이러한 시어머니의 습관은, 교란하는 개입에 취약한 사회적 인지과정이다. 결국 남편은 색시와 강한 심리적 결합과 장기적인 물리적 분리를 경험한다. 따라서 남편에게 색시와 아기를 찾아야하는 문제상황이 실현된다.

색시는 다양한 관계의 분리나 결합을 경험하지만, 손과 다시 결합할 때, 문제상황이 다소 해소되는 것으로 보인다. <색시>에서 신체의 해석은, 대체로 손이 중점적이다. ‘손 자름’은 계모(악의와 악담)와 아버지(관습적, 물리적 힘)의 심신적 협동에 의한다. ‘손 붙음’에는, 어머니와의 초자연적인 연결(때로 동물이나 물 등의 매개를 통해)에 의한 수여적 결합

---

18) <색시>에서, 시어머니는 색시에게 우호적이거나(김음전, 1983), 주도적으로 며느리로 삼는다(오수영, 1982). 다만 김덕순 본(한국13, 478~484쪽)에서는 시어머니가 며느리를 괴롭히고 내쫓는다. 그런데 이 각편은 <색시>의 핵심적인 문제들을 다루고 있지 않다(계모의 음해와 위협, 아버지의 무능과 폭력, ‘손 잘림-손 붙음’ 등). 색시의 사회적 관계 파괴나, 남편의 탐색은 드러나지만, 한국13이 <색시>에 속한다는 김현선의 판단에 동의하기 어렵다. 그러나 <색시>에 속하지 않더라도, <색시>의 일부 문제상황에 대하여 다른 가능성들(대칭적인 다이어그램과 논리들)을 제시하기에, 총체적으로 <색시>에 대한 해석자의 숙고로 포섭될 수 있다. 이때 시어머니는 <색시>에서의 아버지와 계모의 자질들의 통합체를 가지고 있다.

뿐만 아니라, 하늘의 도움,<sup>19)</sup> 결합없음(권수이, 1982),<sup>20)</sup> 특정한 초월적 해석체나 대상이 모호한, 수의적이거나 자생적인 결합<sup>21)</sup> 등이 있다.

실용주의적 관점에서, 손으로 하는 것들을 고려하고, 손이 없으면 할 수 없는 것들을 고려하는 것은, 손의 의미와 그 중대성을 알려준다. <색시>에서 대립되는 ‘손 잘림’과 ‘손 붙음’ 상황은, 손을 내미는 행동의 직접적인 귀결이므로, 손을 내미는 두 행동의 의미를 추론하게 한다. 여러 계열의 상황적 조건들과 색시의 심리적 성장을 신체의 변화와 연동시키려는 해석습관은, 특히 손 내밀기, 손의 절합, 잘린 손을 대체하는 것과 붙은 손으로 하는 것 등의 관계를 긴밀하게 하면서 해석해야한다.

사회관계나 신체의 문제는 종합적으로 색시에게 양생養生 문제나 피보호자(아기)의 생존문제를 야기한다. 이 문제는 사회적인 보호에 의하여 해소될 수도 있다. 이 보호가 장기적이고 긴밀하면, 그 정도만큼 문제상황의 양태가 실현에서 잠재로 역행한다. 그리고 보호가 사라지면 다시 문제상황이 실현된다. 기존 사회관계와 분리되고 손 없는 상황에서, 섭식을 보조하는 남편 및 시어머니와의 분리는 색시-아기의 생존에 위협적

---

19) 오수영(1982)에서는 하늘에서 도운 것으로 발화되고 나서, 색시의 입장에서 어머니가 도와준 것이라고 가설적으로 추론하는 논증기호(“이거를 꼭 잘라질 적에 후루루 날아가더니 우리 어머니가 이거를 나를 도와줬구나”)가 다시 발화된다. 즉, 이 발화에서는 ‘잘린 손이 후루루 날아가는 현상’을 비롯해, 일련의 초월적인 현상들의 관계를 죽은 어머니의 도움을 나타내는 기호로 추론한다. ‘죽은 어머니의 도움에 따른 손 붙음’은 ‘하늘의 도움’이라는 초월적 해석체로 대표되는 초월적 해석습관에 의해 도출된 것으로서, 일련의 불가해한 사건들을 설명하는 가추법적으로 형성된 논리적 해석체이다.

20) 결합이 없다는 점에서 독특하다. 이것은 다른 이야기-탐구와 다르거나 누락의 오류일 수도 있다. 그렇든 아니든, 이것은 해석자에게 ‘손 붙음’ 자체를 중시하지 않는, 따라서 신체 계열을 우선시하지 않는, 어떤 이야기-탐구의 가능성을 제시한다.

21) 자연적인 현상인 것처럼 기술되며, 혹은 어떤 이유나 원인도 없이 갑자기 생기거나 붙는다. 이러한 서술 기호들이 특히, 자율적인 정체성의 성장, 심적인 무능력의 극복으로 해석될 가능성이 보다 열려있는 레마를 포함한다고 할 수 있다. “물 묵는다꼬 업디리께네 아이 참 아가 등터리서 마 쑥 빠졌졌거던. 웅덩이. 그래가 이 아 건진다고 손을 쑥 여이께네 거짓말인지 참말인지 손이 떡 붙었뿌다 말이라.”(김옥련, 1984) “깁 짝 놀라서 손을 내밀어 아를 붙잡을라구 하는데 물 속에서 두 손이 올라와서 부뒸다.”(한국6, 448~450쪽)

이다. 따라서, <색시>에서 신체분리는 사회관계에 따라 문제성의 강도가 구분될 수 있다. 이러한 계열관계 및 결합맥락의 의미가, 정체성 변화와 문제상황의 해결 탐구와 관련하여 함의가 깊다.

<색시>에서는 신체상태와 사회관계의 급변에 따라, 사는 방식(행위양태)도 전환된다. 그리고 문제적 상황이 실현되거나 해결된다. 해석자의 관점에 따라, 잠재적 문제성들이, 직접적으로 문제제기되고, 문제들의 역동적, 최종적 해결이 일어난다. 어떤 문제상황이나 이야기의 포괄적 문답과정에 대한 심미적 경험의 강도는, 이야기의 지성적, 논리적 의미로 우리를 유도한다. 특히 손과 색시가 맺는 관계의 의미가 전환되면, 색시를 둘러싼 관계의 다이어그램에서 각 요소의 방향과 관계가 급격히 달라진다. 그러면 새로운 다이어그램이 생겨나며, 이 다이어그램은 색시와 관계된 인물들의 문제로서 제기될 수 있다. 그러므로 이야기의 다이어그램 자체의 가소성, 해석가능성 자체의 불확정성, 그리고 해석자와의 그것들의 관계의 불확정성에 의해서, 이야기는 다양한 의미들과 연결될 가능성을 갖는다.

그러므로 <색시> 각각의 세부적 이미지의 차이는, 문제적 다이어그램의 변화나, 새로운 문제적 다이어그램을 생성하는 가설적 추리이다. 그러므로 여러 양태의 차이들은, 문제에 대한 숙고활동의 궤적이나 영역을 채우고, 새로운 사고를 유발할 수 있다. 이러한 이야기들 각각의 다이어그램들 간의 유사성을 갖는 관계들의 총체가, 일반적 상위다이어그램이다. 일반적 상위다이어그램은, 가중치 높은 연결점들 간의 긴밀한 관계로 구성된 핵-다이어그램(국지적 연속체)들을 포함한다. 일반적 다이어그램을 통한 추론은, 구체적인 이야기기호들에 새로운 해석을 일으킨다. 이러한 추론은, 핵-다이어그램의 탐구에 대하여, 개별 이야기기호의 탐구들을, 그 핵-탐구의 가능성(잠재)-실현-예정(법칙)이나, 스스로의 과거-현재-미래로서 이해하거나, 핵-탐구의 부정이나 긍정으로 이해한다. 그리고 핵-탐구에 대해 새로운 가설, 도출된 연역, 경험적 귀납의 추론적 관

계를 갖는 것으로 고찰한다.

이 고찰은 다시 이야기 전체의 목적과 과정, 그리고 해석에 영향을 미친다. 그래서 변화하는 핵-탐구는 어떤 이야기의 사고(문답과정에 대한 탐구과정)의 조건, 과정, 결과물이다. 그리고 핵-탐구의 재구성은, 기호들과 해석습관에 대한 숙고이다. 숙고 안에서, 문제적인 상황은 문제를 제공함으로써 필요한 관계의 형성을 추론해보는 지점, 혹은 상황과 대상의 의미를 바꾸는 새로운 해석적 전환 지점이다. 이야기를 통한 탐구는, 가능한 문제에서 탐구하여 새로운 관계를 실현해보는 것이다. 즉, 기존의 관계에서 주체를 분리하여, 다시 확장되고 새롭고 발전한 관계로 구성해 보는 것이다. 각 상황들은 해석자에게 있어 일종의 실험, 다이어그램적 추론이 일어나는 도해를 포함한 장(field)이 되며, 해석의 방향이나 대상을 이야기를 통한 탐구에 제공한다.

## 2. 실용주의적 해석

*\*상황1. 친 어머니가 죽고 계모가 들어와 색시를 미워한다. 색시가 아이를 낙태했다는 계모의 모함을 받는다. 이를 믿은 아버지에게 손이 잘리고 집에서 쫓겨난다.*

친어머니가 포함된 색시의 가족은 친밀한 3원적 관계이다. 그런데 장자남성을 중심으로 자기조직화되는 사회관계는, 성리학적 해석습관에 의해 시작되고 일반화된 사회적 기호작용의 패턴(관습)이다. 그 안에서 피보호되는 어린 딸(색시)은 관계의 탐구 및 재구성이나, 관계유지를 위한 창조적 노력을 주도적으로 수행하기 어렵다. 이 가부장적 관계에 참여하는 여성의 죽음으로 관계가 깨어지면, 아버지의 재가에 따라 새로운 여성이 관계에 들어오게 된다. 친모의 자식을 증오하는 계모의 도입은, 증오하는 이원적 관계들의 결합상황-잠재적 문제상황을 구성한다. 이는 상황 3에서의 색시를 중심으로 남편을 끌어들이는 사랑하는 3원적 관계의

조직화와는 정반대의 것이다.

계모의 상징적 의미에 따른 자질(친생관계를 강조하는 해석습관)로서 ‘수양딸을 미워할 가능성’은 <색시>에서 충만하게 실현된다. 이 자질은 아버지와 계모의 친밀한 결합관계, 혹은 계모의 담화기호에 대한 아버지의 사고의 동화에 의하여, 아버지에게 공유된다. 이때의 아버지는 계모와 도상적, 법칙적(‘딸을 미워함’, 혹은 딸의 처벌에 대한 윤리적 법칙기호를 공유하는) 연결관계를 갖는다. 이제 적대적인 결합관계는, 딸의 사회적 관계와 신체를 파괴하여, 딸을 무력하고 고립된 개체로 하강시킨다. 친밀한 실제 사회관계가 고립관계로 퇴보된 것이며, 이제 사회관계는 그저 가능성으로만 존재한다. 색시는 신체결손에 따라 무력할 뿐만 아니라, 사회관계를 스스로 탐구하고 재구성한 경험은 없기 때문에, 생존이 위험한 문제상황 하에 있다. 만약 여기에서 <색시>가 중단된다면, 그 이야기는 바로 이러한 관계변형의 파괴적인 결과를 집중적으로 전달하고 반성시키는 효과를 전달한다. 해석자가 문제성을 느끼는 효과적, 역동적 해석체가 생성되도록 유도한다. 이러한 파괴적 관계변형은, 사회관계를 통해 자아를 형성하는 해석습관이 강한 이들의 자아와 생존에 중대한 악영향을 가한다. 친밀관계 안에서 적대관계가 형성되면서 친밀관계가 내파되는 것은, 한 인격에게 불안, 공포, 무력감, 분노, 배신감 등을 이끌어낼 수 있다. 이는 상황 1의 후반이나 상황2의 초반에서 생존에의 위협이라는 더 강력한 결과가 된다.

색시는 생활력이 강하고, 벼를 짜고 의복을 수선하는 능력이 있다. 따라서 문제상황은, 능력의 원천적 결여나 심리적 무능에 의한 것으로는 볼 수 없다. 게다가 어떤 이야기들에서는, 계모가 시키는 여러 굵은일을 잘 해결해낸다. 그러므로 색시는 강인한 인내심과 해결능력을 가지고 있다. 색시는 여러 측면에서 훌륭한 사람이며, 손이 잘려서 문제에 빠진 것일 뿐이다. 다만 색시는 부당한 권위의 행사에 적극적으로 저항하지 못했고, 탁월하게 자기변호하지 못했을 뿐이다. 그래서 무능력하거나, 미숙

한 정신의 처녀가 성장한다는 도식적 해석은, 한국의 <색시>에 한해서 설득력이 적다. 그 해석은 ‘손 붙음’ 이전의 모든 상태를 미숙한 상태로 간주하여 단계적 성장도식을 합리화하는 것이다. 혹은 손을 잘린 후의 무능력이나 약함을 그 이전으로 소급하여 해석한 것이다. 그렇다면 손의 부재가 손으로 하는 활동을 불가능하게 한다는 점을 간과한 것이다. 그리고 다양한 해석가능성이 증첩된 상태를 성장도식에 따라 속단하거나, 어떤 기호를 이야기의 기호들의 연결망에서 고립시켜 속단하는 것이다. 실용주의적 해석은, 활동의 양태(능동/수동)의 구분과, 사회습관(인물의 관계의 패턴)의 유지 및 재구성을 연관시킨다. 그리고 그 연관에 따라 색시의 의미를 숙고한다. ‘손 잘림’에서 색시가 작두에 손을 내미는 습관은, 계모의 해석에 대한 아버지의 비지성적 승인(즉, 계모의 적대적 논리에의 동화)과 연관된 부당한 권위의 행사에 따라, 손이 잘리는 결과를 가져온다. 따라서 ‘손 잘림’은 아버지의 전반적인 판단능력 및 가정 속 생활습관들에 문제제기한다. 또한 손이 있는 색시는 혼자 아이를 키우면서도 만족스러운 가계사정을 유지하는, 유능하고 강인한 인물이다. 그러면 색시는 문제적 상황들 자체를 전복시킬 잠재성이 충분히 있다.<sup>22)</sup>

이 상황에 대한 해석자의 정서기호로는, 억압하고 괴롭히는 계모에 대한 분노, 전도유망하고 유능한 상태에서 무력하고 고통스러운 상태가 된 색시에 대한 동정심, 색시의 상실감에 대한 공감, 그리고 아버지의 아둔함에 대한 답답함이나, 부당하고 가혹한 처벌행위에 대한 분노 등이 유발될 것이라 기대된다. 이 정서들은 계모와 아버지의 사회적 기호작용에

22) 그러한 가능성은 단순히 상상의 가능성뿐만 아니라, 김현선·김희선(2022)이 채순화(1959)의 구연본 <배나무 배조주뿔>에 대해 논의하듯이, 탐험의 시작이자 새로운 자기의 재구성을 위한 고난들일 수도 있다: “계모의 부정적인 음해에도 불구하고 자신의 손을 스스로 잘라 결백을 주장하는 것이 요점이다”(17), “이 각편에서는 스스로 손을 자르고 위대한 탐험을 전개하는 것이 특징이다.”(18쪽) “오히려 느슨한 관계를 통하여 아이와 어머니가 하나가 되는 것임을 분명하게 한다.”(22쪽) 김현선, 김희선, 「제주 민담 <손 없는 색시>의 심층심리학적 해석」, 『탐라문화』70, 2022.



대한 비판적 논리의 구성을 유도한다. <색시>는 악의적인 계모의 위험성, 가부장의 일방적 권력, 인지 및 소통능력의 부재<sup>23)</sup> 등에 문제성을 느끼도록 유도한다. 그렇게 유도된 판단은 사회관계와 습관의 재구성으로 이어진다. 색시와 동화된 해석자는, 계모의 음모와 아버지의 무능력과 폭력에 대처할 행위들의 습관과 믿음을 위한 탐구로 인도된다. 그리고 아버지의 위치와 기능에 관련되거나 몰입하는 사람들은, 재혼으로 시작될 가정생활의 방식, 가족과의 소통방식이나 가정상황의 파악능력 등에 대하여 고민할 수 있다. 그 고민은 삶의 문제들을 해결하는 행위의 실천들과 해석습관의 재구성을 요청한다. 그것은 맹목적인 강력한 권위를 피하기 위한 자아통제, 폭넓은 정보를 깊이있게 고찰하기 위한 유연하고 창조적인 해석습관, 악의적인 논리에 대한 비판능력, 정보접근성을 위한 능동적 인지행위와 진실한 정보를 얻기 위한 친절과 배려 등이 될 것이다.

죽은 어머니가, 색시에게 일종의 신성성을 보이며 초월적 능력을 행하는 것은, 초월적 해석습관 하에서 합리성이 있다. 따라서 이야기 속 사실, 색시의 추리적 담화, 발화자의 추리적 논평 등을 통하여 ‘어머니의 도움’이라는 초월적 해석이 나타난다. 이를 고려하면 강한 물리적 분리와 강한 심리적 결합의 관계양태가 갖는 의미를 일반적으로 해석해볼 수 있다. 손이 분리된 물리적 상태를 거스르고, 손이 붙는 결과는 심리에 만족스러운 결과들이며, 물리와 모순되는 초월적 결과들이다. 이는 <색시>의 다이어그램 추론에서, 심리의 추론을 유도하는 기호들이 갖는 높은 중요성을 나타낸다.

*\*상황2. 남편이 과거를 보러 간다. 색시가 아기를 낳는다. 계모의 음해*

23) 이러한 것은 김덕순 본(한국11, 468-472쪽)의 결말에서 가장 선명하게 인물-탐구자(아버지)의 반성적인 발화기호로 표현된다: “이 때 할아버지는 일어서서 아버지에게 말했다. : 이 기개(지조)도 없는 사내야, 까치가 왜 자네의 눈알과 귀를 물고 갔는지 아는가? 아버지가 대답했다. : “그것은 내가 눈은 있어도 진실을 보지 못하고, 귀가 있어도 후처의 거짓된 소리를 고지곤대로 믿었기 때문입니다.””(한국11, 472쪽)

에 따라 시어머니와 남편의 소통에 문제가 생긴다. 이에 따라 색시가 시댁에서 쫓겨난다.

손이 없을 때, 색시는 손이 매개하는 다음 행위로 이행하지 못하는 당혹스러움과 무력함에 마주친다. 손의 습관은, 색시를 손이 활용되는 활동으로 인도한다. 그 활동들의 효과들이 일련의 중개를 통해 손의 의미로 해석될 수 있다. 그러므로, 손의 습관이 있되, 정작 손이 없는 색시는, 그 밖의 모든 것들을 통해, 손의 의미를 어느 정도 성취하려는 탐구를 해야 한다. 그리하여 굶주려 배를 따먹을 때, 입이 손을 대체한다. 손을 잘리면, 환경 및 다른 주체와의 양방향적인 상호작용이 다소 억제된다.<sup>24)</sup> 심신과 행위양태의 복합적인 불균형이 발생함에 따라, 능동성을 보충하거나 불균형을 보정할 수 있는 사회관계에 강하게 의존하게 된다. 따라서 남편에 의존하여 생존하며, 이에 따라 남편의 손이, 색시의 부재하는 손을 대체하게 된다. 이제 색시는, 우호적인 타자들의 손의 의미가, 자신의 손의 의미를 부분적으로 대체할 수 있다는 것을 발견할 것이다. 따라서 상황1에서의 문제는 남편과의 거리가 좁혀짐을 통해서 사회적인

---

24) 이다감은 손의 의미에 대한 실용주의적 해석을 보인다:

어려서부터 자신의 의사표현을 할 때 우리는 한 손을 들어올린다. 자신이 원하는 것을 행동으로 옮기거나 표현하고 싶다는 의지의 표현이다. 또한 무엇인가를 소유하고 싶을 때도 손을 통해 움켜쥐는다. 누군가 내 몸과 공간의 경계를 넘어올 때는 본능적으로 손을 뻗어 경계를 설정하고 밀어낸다. 원하는 음식을 만들어 먹을 때, 원하는 글을 쓸 때, 몸과 마음에서 욕구가 올라 올 때 그것을 현실화하고 수행하기 위해서 우리는 손을 움직이기 시작한다.(30쪽)

그런데 손은 독자적인 것이 아니라 명백히 인간의 일부로서 욕망이나 행동과 연관된 것이다. <색시>에서 계모의 계략에 따른 배앓이를 통해 색시가 무력해지는 과정이나, 색시의 배고프고 목마른 상태에 의한 활동과정을 볼 수 있다. 그 과정들은 <색시>의 주요 전환점이다. 그러므로 색시의 의사소통 및 사회적 관계와 전체 신체다이어그램과 작용을 고려해야한다. 그러면 민감성, 가용성, 활력성, 매체성 및 다른 매체와의 연결성을 갖는, 상호작용의 중요한 인터페이스interface로서의 손의 실용주의적 의미를 더욱 명확히 이해할 수 있다.

이다감, 「민담 ‘손 없는 처녀’에 나타난 여성주의적 여성 심리 이해」, 『한국심리학회지:여성』24, 2019.

로 해결된다. 이는 일종의 문제상황의 사회적 봉합(사회적 해결상황)이다. 사회관계가 변화하여 소실되거나, 일련의 왜곡과정을 거쳐 적대적 효과를 내면, 사회적 해결상황이 다시 기존 문제상황으로 퇴보할 수 있다. 그것은 또 다른 사회관계로 대체되어 해결될 수 있지만, 이제 색시는 대체적인 손의 의미는 변화하거나, 영향력이 소실될 가능성이 있다는 것을 명확하게 알게 될 것이다.

사회적 보호를 제공하는 남편과의 거리가 멀어지는 것은, 상황2의 문제적 잠재상황이 된다. 이는 남편과 시어머니의 통신의 시공간성과 매개경로의 복합성에 따른 정보의 왜곡가능성의 증대의 문제에 의하여 증명된다. 소통의 시공간적 거리는 통신매체들(편지와 배달부)을 통해서 좁혀진다. 그러나 장기간의 매개과정 속에서 배달부의 보안의식의 부재나, 편지의 대체가능성에 의하여, 소통과정이 개입에 매우 취약하다. 따라서 그 편지의 모든 의미나 내용들은 왜곡될 가능성이 크다. 이는 적대자가 없는 상태에서는, 즉 모든 이와 안정적인 친밀관계나 무관계성을 유지하고 있을 때에는 큰 문제가 아니다. 그러나 대적자가 있는 상태에서는, 정보의 왜곡가능성이 적대자의 전달경로 개입에 의하여 정보왜곡으로 실현된다. 이러한 문제는 시공간의 거리를 직접 좁히거나, 매개단계를 줄여 소통하여 해결할 수 있다. 혹은 발신자와 수신자에 연관되거나 공유된 기호를 통해, 발신자와 수신자를 결정할 만한 도상기호나 지표기호를 제시할 수 있다. 혹은 해석습관을 공유하는 해석자에게 기호의 해석을 한정하는 암호(상징기호)의 공유에 의하여, 다른 매개자나 해석자의 조작적 개입을 억제할 수 있다. 남편이나 시어머니, 편지배달부는 적대자의 기만적인 기호의 조작 가능성을 예상하거나 파악하지 못하였다. 그리고 소통참여자를 한정하거나, 해석과 해석자를 한정하는 소통행위의 제어를 제대로 시도하지 못하였다. 그러나 이러한 문제들을 시어머니나 남편의 무책임함이나 잘못으로 보는 것은, 과도한 강박적 인지의 부담이나 문제상황에 대한 책임을 부당하게 요구하는 것이다. <색시>에서 남편은

‘남성’이라는 점을 제외하면 색시의 아버지와 모든 면에서 다르다.<sup>25)</sup> 그리고 남편은, 색시를 숨겨서 잘 보살피는 기지와 사랑, 과거를 급제하는 유능함을 보인다. 그리고 색시와 아이를 모함하는 편지를 읽고도 어머니에게 일단 색시를 데리고 있으라는 내용을 보내는 관용, 인내, 사랑을 분명히 보이고 있다. 이러한 점을 간과하면, 상황3에서의 남편의 문제상황이나 상황2에서의 남편의 의미를 충분히 파악하기 어렵다.

그리고 남편의 분리와 아기의 탄생 간의 결합의 문제가 있다. 아기의 탄생은 남편과 색시라는 두 기호의 결합과 그로 인한 아기의 생산이 일어나는, 생물학적 3원적 관계를 해석에 도입하도록 요청한다. 그러므로 남편의 부재-아이의 태어남은, 비윤리적으로 평가되는 3원적 관계를 해석에 도입하도록 유도한다. 색시에 대한 의심이 일어나면, 이 의심은 다양한 해석가능성을 낳거나, 믿음 혹은 의심의 배제로 이어지게 된다. 이때 시어머니는 계모의 발화와 색시를 추방하는 행동의 중개자이며, 문제상황의 촉매자이다. 시어머니는 색시와 남편의 관계에 개입한다. 그러나 시어머니는 남편의 의사에 종속된 판단이나 추방 결정을 한다. 전달된 기호에 대하여, 스스로의 판단에 따라 어떤 해석체로 중개할지 아닐지를 결정하는 진정한 중개자가 되지 못한다. 그래서 왜곡된 기호(남편으로 가장한 계모-발신자와 거짓된 의사표현)에 따라, 색시의 사회적 보호를 중단하게 된다. 그러므로 이 상황은 서로 떨어져 있는 상황에서의 자율적인 판단과, 서로에 대한 신뢰, 정신적 거리의 유지 등에 관련하여 그것들을 강조하고, 그것들에 관련된 의미들을 숙고하는 것을 유도한다. 이는 색시보다는 시어머니에 관련하여 진정한 중개자가 될 것, 주체적인 판단과 행동을 할 것,<sup>26)</sup> ‘의심’을 적절히 해소하거나 관계의 파탄을 막

25) 황소령(2023)은 남편을 열린 관점에서 평가하고 있다. “남성이 적극적으로 연대하여 여성과 더불어 문제를 해결해 나가는 국면에 주목해야 한다”(141쪽) “자신의 기득권을 접어두고 여주인공과의 연대를 통해 문제를 해결해 나가는 협력자이다. 부부로서의 수평적 협력을 통해 수직적 가부장제의 위계에 맞서는 존재”(141쪽)이다.  
황소령, 「동아시아 <손 없는 색시> 설화 비교 연구」, 서울대학교 박사학위논문, 2023, 141쪽.

는 ‘믿음’을 적절히 형성할 것을 요청하는 것으로 볼 수 있다. 진정한 의심이 없는 상태에서의 비윤리적 3원적 관계로의 해석이나, 3원적 관계에 대한 강박적, 맹목적인 확인은, 상호신뢰관계의 소통적 해석체를 해체한다. 즉, 상대가 가진 기존의 신뢰관계를 깨뜨리거나, 자신이 가진 신뢰가 깨졌다는 것으로 상대에게 해석될 수 있다.

*\*상황3. 아기가 물에 빠진다. 손을 되찾고 아기를 구한 뒤 자립한다.  
남편이 사회적 위계를 포기하고 자립한 가족과의 결합을 추구한다. 아이를 통해 남편이 색시를 찾는다.*

상황 2에서의 문제들은 색시가 손을 되찾으면서 해결된다. 먼저 사회적 분리와 신체 분리가 중첩된 상황에 대한 사회적인 임시해결이, 신체 결합과 사회적 분리 상태로 변환되었다. 이때 사회적 분리는 색시의 문제상황이라기보다 남편의 문제상황으로 대두된다. 색시에게는 피보호자-아기를 구하는, 신체 결합(‘손 붙음’)이 문제이다. 이제 ‘손 붙음’은, 보호자의 습관이 구성되는 포괄적 과정에 포함된 어떤 급격한 임계점이자, 손 있는 보호자로서의 습관이 재구성되는 출발점으로 해석된다. 그러므로 색시가 완전히 보호자인 것도, 보호자가 아닌 것도 아니다. 우선 색시는 아기가 물에 빠질 가능성을 미처 고려하지 못하고, 옆드려 물을 먹는다. 그러므로 색시는 보호자로서의 습관이 완비된 상태가 아니지만 부주의하고 실수한다고 해서 보호자가 아닌 것도 아니다. 그리고 색시는 물에 빠진 아기를 구하려 한다. 이것은 분명히 보호자의 습관이다. 그러므

- 
- 26) 시어머니는 편지에 표현된 내용(색시를 쫓아내라는 계모의 화행)에 대하여 부정적인 감정, 의견을 가진다. 그러나 결국 기존의 관습적 제약이나 해석습관에 따라 자신의 진실한 감정과 옳은 의견을 억압하고 배제하게 된다. 이는 결혼의 당사자인 아들의 의견을 따를 수밖에 없다는 해석습관에 얽매었기 때문이다. 따라서 시어머니는 색시를 쫓아내면서 괴로워하고 안타까워하는 문제상황을 겪는다. 이러한 총체적인 중개의 진정한 3원성의 파괴 때문에, 결국 아들의 데리고 있으라는 의견(시어머니 자신의 의견과 유사한)과 정반대인 편지내용(계모의 악의적인 지향적 해석체)을 그대로 수용하여 활력적 해석체로 실행하는 비극적 상황이 일어난다.

로 ‘손 잘림’ 이후의 보호받는 습관들에서, ‘손 붙음’ 이후에 즉시 아기를 구하고, 보호자로서의 삶의 습관을 정립해나가는 것은, 그 개별장면 자체로서 색시가 부족하다거나 완성되었다는 것을 보이지 않는다. ‘손 잘림’의 의미들은 ‘손 붙음’의 의미들과 연관되어 있고, ‘손 붙음’의 의미들은 이후에 손으로 색시가 무엇을 해나가는지와 연관되어 있다. 손이 없을 때에도 색시는 아기에 대하여 보호자이다. 색시는 어떻게든 아기와 같이 가고 있기 때문이다. 다만 손 없는 보호자의 습관 및 능력과 손 있는 보호자의 습관 및 능력이 다르며, 계속해서 습관을 구성해가는 중에, 기존에 있었던 능력이 복원된 것일 뿐이다. 색시가 아이를 구하려 손을 내미는 것(누군가를 부르거나 뛰어들어 입으로 구하려한다거나 하지 않고)은, 색시에게 손의 습관이 여전히 잠재되어있거나, 계속 실현되는 와중에 손의 부재라는 조건에 의하여 지연되고 있었음을 나타낸다. 이는 표현된 개별적인 활력적 해석체(행동)에 대하여, 일반적인 논리적 해석체(습관)를 추론하는 것이다.<sup>27)</sup> ‘손 붙음’은 아기와 물리적 분리(장기화될 가능성 높은)를 해결하려는 마음상태와 연결되어 일어난다. 어떤 망설임도 없다는 것은, 색시가 스스로의 정체(아기와 관계)에 대한 확고한 믿음상태임을 보여준다. 그 확고한 믿음이 순간적으로 얻어졌든, 아니든, 색시는 이제 누군가에 의존하지 않을 것이다. 이 해석은, ‘손 잘림’과 ‘손 붙음’의 이전과 이후에서 발견되는, 색시의 능동적 행위양태를 중시하고 색시의 성질을 일관적으로 보는 해석이다.<sup>28)</sup>

27) ‘손 붙음’과 그 이후의 주체적이고 활력적이고 즐거운 모습들은, 무력해지고 괴로웠던 이미지에 윤색된 색시의 개념을 해석자에게 복원한다. 손이 붙어도, 손이 잘린 것과 비슷하게 생활하는 사람에게 ‘손 붙음’은 단순한 신체적 변화의 의미 이상이 되지 않는다. 그러므로 ‘손 붙음’에서, 물에 빠진 아기를 구하기 위해 손을 내미는 것은 권위에 순응하는 자기억제와는 다른 것이다. 무력해진 상황들에서 타인에게 보호받는 습관에 매몰되지 않은 것이며, 보호자로서의 적극적이고 능동적인 태도를 유지한 것이다. 혹은 재구성된 사랑하는 습관에 의한 것이며, 피보호자와 함께 할 이후의 삶으로 인도하는 믿음과 습관의 완비이다.

28) 김음전(1983)이 대표적이다. 김음전 본(한국3, 415~429쪽)이 제공하는 아이디어들은, <색시>의 문제들과 의미들에 대한 숙고를 풍부하게 한다. 즉, 김음전(1983)에서는

색시가 ‘손 붙음’ 이전에 계속 손이 잘려 있었다는 것은, ‘손 붙음’에서의 문제상황과 관련하여, 이해될 수 있다. ‘손 잘림’ 이후에 사회관계가 이미 손을 대체하고 문제를 해결해주고 있었다. 그리고 아기가 물에 빠지기 전까지는 색시의 문제가 잠재상황에 있었다. 색시의 실수에 의하여 아기가 물에 빠지는 상황은, <색시> 안에서 손의 부재에 잠재된 위험이 가장 문제적으로 실현되는 상황, 즉 손이 가장 필요하고 어떤 대체도 예상되지 않는 비극적 상황이다. 비극적 문제상황은 인물기호의 과오過誤행위가 포함되며, 자아비판적인 해석습관을 유도하는 특수한 문제상황이다. 이 상황은 문제의 억제나 제거(잠재성의 유지나 잠재성을 파괴)나 문제해결을 위한 탐구들을 도덕적 자아에 유도할 수 있다. 그 상황에서 색시나 탐구자는 보호에 관련한 감정과 논리를 배우고, 아기와의 관계에 적합한 믿음과 습관을 탐구할 것이다.

색시와 색시-아기 관계는, 이전부터 남편의 지향점이자, 그의 사회적 존재를 성립시키는 관계망이다. 따라서 색시와 분리될 경우, 남편은 색시를 찾는 것 외에는 아무것도 하기 어려운 상태이다. 그는 과거급제를 해도 벼슬길로 가지 않고, 재혼하지도 않는다. 그러므로 그는 이미 색시-아기와의 관계에 의하여, 자기 존재를 해석하고 있을 것이다. 그러면 색시-아기를 찾을 때까지, 그는 사회적 존재가 분열된 고통스런 상태이다. 물론 이 문제의 실현 및 해결은 다양하다. 이 문제가 나타나지 않는 경우도 있고(오수영, 1982, 권수이, 1982 등), 빠르고 우연하게 찾을 경우엔 덜 문제적이다. 남편이 아내를 오래 찾아다니며, 그 탐색과정이 지난하고 복잡할 경우, 문제가 강렬하다(김옥련, 1984, 채순화, 1959 등).

이 문제상황에서 남편은 색시와의 만남의 매개자로 성장한 아이에게서, 부부에 대한 답음을 발견하게 된다. 이미 색시-아기 관계는 안정적인

---

‘손 붙음’ 직후에 색시가 ‘나도 인제 어디든지 가마 인제 산다’(425쪽)고 생각한다. 색시에 대한 김음전의 해석은 이러하다: “인제 그 사램이 본래 손, 없어도 크기 되고 있어도 크기 될 사람인데.”(429쪽)

다. 남편과 만나서 기뻐하는 것과 별개로, 색시와 아기는 잘 살고 있다. 그러나 남편은, 소실된 관계들을 회복하기 위한 습관, 즉 사회적 위치를 향한 욕망과 가족 관계의 해석적 위계의 습관을 재구성하는 탐구를 해야 한다. 그리고 오랫동안 아내와 아이를 찾는 방법을 찾아내는 탐구와, 그 방법을 활용하는 탐색과정을 오랫동안 시행한다. 그래야 아내나 아이를 마주할 기회를 얻을 수 있다. 가족에게서 떨어진 남편에게, 가족의 상황은 언제나 해석가능성으로 남는다. 그 상황에 대한 서술은 누군가가 조작할 수 있다. 그는 오랫동안 헤맨 뒤에야 문제상황을 해결했다. 그리고 세 명의 관계가 충만하게 형성될 해결상황이 도래하였다. 그들은 이제 그 관계를 통하여, 새로운 삶의 습관들을 재구성하고, 그 관계를 위하여 생각하고 활동한다.

#### IV. 결론

실용주의적 해석은 <색시>들의 차이를 포괄적인 윤리적, 논리적 숙고 안에 종합시킨다. 즉, 개별 이야기 속 활동들의 효과에 대한 해석을, 이야기들의 포괄적 의미망에 재적용한다. 그리고 이야기들의 문제상황들에 몰입한 탐구자들에게 일어나는 고민들과 창조적 방안들을, 이야기의 의미해석에 활용한다. 이러한 해석습관은 이미 오래전부터 실행되어왔다. 다만 명시적이고 체계적인 규정이 없거나, 이론적 맥락이 간접적이었다.<sup>29)</sup> 그래서 본고는 퍼스의 기호학과 실용주의에 직접 기초하며, 해석습관을 분명히 구성하고 실행하는 것에 의의가 있다.

<색시>의 각 상황에 대한 몰입과 고뇌에서 주어지는 특정한 느낌들은,

29) 필자는, 바보의 인지가 사회 속에서 일어나는 과정 자체를 문제삼고, 사회적 인지장에 참여하는 인물들이 바보에게 어떻게 알려주어야 하는지를, 예코기호학적으로 분석 및 제안하였다. 바보이야기와, 그 속의 사회적 인지과정의 의미들은, 분명히 그 과정의 참여자들의 행동 및 가능한 행동경로들과 연관되어 있다.

이지환, 「예코의 해석기호학과 바보담:바보의 인지실패 과정에 대한 탐구」, 『이론으로 서사 읽기』, 송효섭 외, 역락, 2020, 204-245쪽.



기호학이 제공하는 지성적이고 체계적인 방식을 통하여 의미해석에 연결될 수 있다. 어떤 문제나 탐구를 다른 이야기의 실용주의적 해석에서는, 특정한 느낌과 지성의 활동이 통합되어 있다. 이는 서사의 화용론적 이해를 위한 명확한 지침 중의 하나를 제공한다. 그리고 탐구자는 이야기와 인물의 매개를 통하여 새로운 활동경험을 자기 습관의 총체에 재적용할 수 있다. 탐구자가 그 상황에서 ‘나’라면 어떻게 할지 고민했다면, 그는 ‘나’ 기호가 위치한 이야기들 또한 탐구한 것이다. 그러므로써 탐구자는 자아를 재구성하고, 유사한 상황에 대한 활동경로를 개척해볼 수 있다. 이는 삶에 새로운 창조적 논리의 진화가능성을 도입한다. 이처럼 이야기의 실용주의적 해석은 윤리학, 심리학을 비롯한 규범과학들에 서사기호학적 탐구경로들을 제공한다.

실용주의적 해석습관의 재구성은, 신동훈의 ‘서사적 화두’의 아이디어<sup>30)</sup>를 발전시키고자하는 마음에 힘입었다. 화두는 참구와 별개가 아니다. 참구는 관찰, 수행, 대화들<sup>31)</sup>과 별개가 아니다. 문제도問題圖를 통한 탐구과정에서, 탐구자는 명상과 지혜를 통한 깨달음으로 간다. 그리고 깨달음에 따라 활동하는 해석습관의 재구성으로 간다.

30) 신동훈은 화두를 참구하는 순간, 일종의 프래그머티시즘적 해석을 하고 있는 것으로 보인다. 보물이 있는데도 머슴살이하는 신바닥이의 문제를 파악하고(67쪽), “호랑이 같은 세상에의 대처”(67쪽)로서 “내면적 힘에 의한 해결”(69쪽), 즉, “주름진 내면을 활짝 펼침으로써 존재적 도약과 비상을 이루는 일”(70쪽)로 해석하고 있다.

신동훈, 「서사적 화두를 축으로 한 화소·구조 통합형 설화분석 방법 연구」, 『구비문학연구』 46, 2017, 67~69쪽.

31) 이 대화는 “그러나, 말로만 하는 대화가 아니라, 어떤 강연과도 같이, 도해들diagrams과 실험들experiments로 설명하는 것이다”(CP:6.461)

## 참고문헌

- 김현선, 김희선, 「제주 민담 <손 없는 색시>의 심층심리학적 해석」, 『탐라문화』 70, 2022, 5~43쪽.
- 서은아, 「<손 없는 색시>의 문학치료적 가능성 탐색」, 『국학연구』 12, 2008, 356~366쪽.
- 신동훈, 「서사적 화두를 축으로 한 화소·구조 통합형 설화분석 방법 연구」, 『구비문학연구』 46, 2017, 35~83쪽.
- 이다감, 「민담 ‘손 없는 처녀’에 나타난 여성주의적 여성 심리 이해」, 『한국심리학 회지: 여성』 24, 2019, 21~45쪽.
- 이윤희, 「퍼스의 다이어그램과 내러티브 알레고리의 매체상호성」, 『말과 그림사 이-다이어그램의 상호매체성』, 세미오시스연구센터, HUiNE, 2018, 89~148쪽.
- 이지환, 「에코의 해석기호학과 바보담:바보의 인지실패 과정에 대한 탐구」, 『이론으로 서사 읽기』, 송효섭 외, 역락, 2020, 205~245쪽.
- 황소령, 「동아시아 <손 없는 색시> 설화 비교 연구」, 서울대학교 박사학위논문, 2022.
- 김현선, 『설화 연구 방법의 통일성과 다양성』, 보고서, 2009.
- 시모어 채트먼, 『영화와 소설의 서사구조』, 김경수 역, 민음사, 1990.
- 제임스 야콥 리츨카, 『퍼스 기호학의 이해』, 이윤희 역, HUiNE, 2013.
- Peirce, Charles S., *Collected papers of Charles S. Peirce*. 8 Vols., eds. Charles Hartshorne & Paul Weiss (vols.1-6); Arthur W. Burks (vols.7-8). Cambridge, MA: Harvard University Press, 1931-1958.
- \_\_\_\_\_, *The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings*, vol. 2 (1893-1913), Peirce Edition Project (eds.). Bloomington: Indiana University Press. 1998.
- \_\_\_\_\_, *Charles S. Peirce's Letters to Lady Welby*, Irwin C. Lieb ed., New Haven: Whitlock's, Inc, 1953.

## Semiotic Approaches to Inquiry Process through Story: About AT 706 <The Bride without Hands>

Lee, Ji-Hwan

This inquiry discovered the general Question-Answer process that we could infer from story by semiotic approaches and interpretation habit of pragmaticism. And this inquiry tried to have full peircean view on inquiries of relations of stories as self-controlled deliberation. In other words, that is some diagrammatic reasoning with general diagram of network of story signs. This works would be appropriate to some types of stories related to problems or inquiries.

AT 706 <The Maiden without Hands> in Korea are materials that appropriate to this work, so that, provides the understanding about the qualities of problem posing and inquiry of story. These stories suggest several low-level problems with temporal solutions(occasionally transcendental) that can belong to comprehensive problem solving process. By virtue of pragmaticism, this inquiry reorganized the process of constitution of individuals' states in the flexible network of environment and society in the story as a succession of simulation of Question-Answer structure. Unlike other previous studies that focused on the maidens' development diagram and mental states, this study considers plural relations of narrative constituents and other characters(husband, mother-in-law, etc). Finally, this inquiry shows the maiden as active inquirer in coherent personality through pragmaticism interpretation about the relationships between hands, habits, and behaviors.

Keywords : Semiotics, Pragmaticism, QA process, Story as inquiry, The Maiden without Hands

투고일: 2023. 07. 16./ 심사일: 2023. 08. 13./ 심사완료일: 2023. 08. 14.



# 원작 영화와 리메이크 영화의 비언어적 표현 비교 연구\*

조은진\*\*

## 【 차 례 】

- I. 서론
- II. 이론적 배경
  - 1. 각색과 미장센
  - 2. 미장센의 구성 요소로서의 비언어 행위
  - 3. 비언어 행위의 문화적 차이
- III. 원작과 리메이크작의 비언어적 표현 비교 분석
  - 1. 응시
  - 2. 공간 및 접촉
  - 3. 의상
  - 4. 자세
- IV. 결론

## 국문초록

리메이크와 같은 스토리 리텔링의 제작 방식은 매체 전환 및 트랜스미디어 스토리텔링에 대한 관심과 함께 더욱 증가하는 추세이다. 그럼에도 불구하고 이러한 제작 방식의 토대가 되는 각색에 대한 연구는 매우 부족한 실정이다. 본 연구에서는 동종 매체에서 원작을 각색하는 리메이크에 초점을 두고 연구를 진행해 보고자 하였다. 본 연구는 원작 영화와 리메이크 영화의 비언어적 표현을 비교하여, 원작 각색 스토리텔링을 위한 실용적 방안을 밝히는 데 목적이 있다. 이를 위해 본 연구에서는 문화화단적

\* 이 논문은 2020년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2020S1A5B5A17090255)

\*\* 단독저자, 건국대학교 대학원 문화콘텐츠·커뮤니케이션학과 박사수료, [jnj201102@gmail.com](mailto:jnj201102@gmail.com)

각색에서의 미장센과 같은 표현을 논의하고, 미장센의 구성 요소로서의 비언어 행위를 살펴보았으며, 비언어 행위의 문화적 차이를 고찰하였다. 서사 도식의 네 가지 단계 및 분노와 질투의 정념을 고려하면서, 본 연구에서 중점적으로 살펴본 비언어적 표현은 응시, 공간, 접촉, 의상, 자세였다.

연구 결과, 응시는 시각적 및 접촉적인 특성에 따라 고맥락의 접촉 문화에서는 유혹, 저맥락의 비접촉 문화에서는 부추김으로 해석되었다. 접촉의 필수 조건은 공간의 근접성이었다. 집단주의 문화에서 개인주의 문화로 변화했을 때, 친밀한 공간적 특징은 축소되었다. 이에 따라 원조자 역할의 인물은 분리되었고, 지식, 능력, 믿음의 양태성은 접촉 및 의상과 관계되었다. 주체가 질투와 분노의 정념을 경험하는 과정에서 발생한 수치심은 명예나 자아상의 훼손을 발생시켰다. 이와 관련하여 정체성의 회복은 의상을 통해 명시적으로 드러났고, 원조자는 인물의 외형적 특성과 관련된 부분에서 도움을 주었다. 도덕화된 정동으로서의 수치심은 죄책감과 관계되었다. 이러한 자기평가 정서가 자세로 나타났는데, 수치심 및 죄책감의 반대 정서인 자부심도 자세를 통해 발견되었다. 이러한 자세는 주체가 수행에 성공했음을 인정 받는 과정에서 나타났다. 본 연구는 원작 영화와 리메이크 영화의 비언어적 표현을 비교하는 과정에서 스토리 리텔링의 제작 방식을 다루고, 다양한 기호학적 접근 방법의 적용을 시사하는 연구라는 점에서 의의를 찾을 수 있다.

열쇠어 : 리메이크, 각색, 미장센, 비언어 커뮤니케이션, 기호학

## I. 서론

이야기의 홍수 속에서 소재는 고갈되기 마련이고 창작의 어려움은 한계에 직면하게 한다. 그러한 경우 리메이크는 분명히 대안이 된다. 그런데 실제로 리메이크의 성공률은 절반 정도라고 알려져 있다. 원작 팬덤의 높은 충성도는 원작과 리메이크작의 격차가 심하면 불평불만을 터뜨린다. 그런데 익숙함으로 인식이 되면 진부하다고 외면을 당한다. 그래서 리메이크는 양날의 검과 같고 독이 든 성배와도 같다고 여겨진다.

하지만 최근 몇 년간 미디어와 콘텐츠 업계에서는 검증된 원작을 리메이크(remake)하거나 리부트(reboot)하는 제작 방식이 꾸준히 증가하는 추

세이다. 이와 같은 현상의 배경으로 지목되고 있는 것은 제작자와 관객 모두 리스크를 피하려고 하는 경향성이다. 그리고 이와 함께 원작의 유명세와 인지도에 기반을 두어 원작의 팬층을 흡수하고자 하는 의도가 숨어 있기도 하다. 이러한 제작 방식의 활용 현황은 영화나 드라마에서만 발견되는 것은 아니다. 웹툰과 웹소설의 영상화가 지식 재산권(IP, Intellectual Property)의 부활을 가능하게 한다는 측면에서 이는 더욱 활성화되고 지속될 전망이다.<sup>1)</sup>

이러한 상황에 걸맞게 원작과 리메이크작의 비교 연구는 비교적 활발히 이루어져 왔다고 할 수 있다. 지금까지의 리메이크에 대한 관심을 살펴보면 원작과 리메이크작의 색채, 사운드, 서사 등을 비교하는 연구로 집중되었음을 알 수 있다.<sup>2)</sup> 그간의 연구는 문화번역과 현지화를 중심으로 진행되었다면,<sup>3)</sup> 최근의 연구는 기존의 장르 이동에 관한 문제에서 매체 전환으로 그 관심이 옮겨졌음을 알 수 있다. 트랜스미디어 스토리텔

- 1) 문동열, “영화·드라마, 리메이크·리부트 열풍 왜?”, 한겨레, 2022년 8월 13일, [https://www.hani.co.kr/arti/economy/economy\\_general/1054606.html](https://www.hani.co.kr/arti/economy/economy_general/1054606.html) (2023년 7월 22일 검색); 홍성윤, “리마스터, 리메이크, 리부트.. 꺼진 작품도 다시 보다”, 매일경제, 2018년 12월 12일, <https://www.mk.co.kr/news/culture/8595360> (2023년 7월 22일 검색); 이주형, “[씨네멘터리] 올해 어떤 영화가 흥행했나 살펴봤더니...”, SBS 뉴스, 2022년 7월 10일, [https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news\\_id=N1006816167](https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N1006816167) (2023년 7월 22일 검색); 박은해, “영상화 바람 탄 웹소설·웹툰, 관건은 수퍼 IP”, 뉴시스, 2022년 3월 27일, [https://newsis.com/view/?id=NISX20220325\\_0001807663&cID=10601&pID=10600](https://newsis.com/view/?id=NISX20220325_0001807663&cID=10601&pID=10600) (2023년 7월 22일 검색); 양성희, “[양성희의 퍼스펙티브] “옛것도 새롭다” 디지털 창고에서 보물 찾는 쾌감”, 중앙일보, 2023년 1월 5일, <https://www.joongang.co.kr/article/25131334> (2023년 7월 22일 검색).
- 2) 이현주, 「한국영화 원작과 할리우드 리메이크작에 나타난 색채비교 분석」, 『브랜드디자인학연구』9(2), 한국브랜드디자인학회, 2011, 305~316쪽; 목혜정, 「김기영 <하녀>와 임상수 <하녀>의 사운드 비교분석」, 『씨네포럼』(11), 동국대학교 영상미디어센터, 2010, 61~96쪽; 김훈순, 김은영, 「모성과 낭만적 사랑의 담론경합: 멜로영화 <미워도 다시 한 번>시리즈를 중심으로」, 『미디어, 젠더 & 문화』 15, 한국여성커뮤니케이션학회, 2010, 121~153쪽.
- 3) 안승범, 「이중적 ‘문화번역’ 과정에 나타난 사회적 함의 - 『장화홍련전(薔花紅蓮傳)』, <장화, 홍련>, <안나와 알렉스: 두 자매 이야기> -」, 『국제어문』 78, 국제어문학회, 2018, 347~379쪽; 박찬효, 「인도의 한국 영화 수용 현황과 리메이크 작품에 나타난 현지화 양상 - <국제시장>과 <바라트(Bharat)>의 비교를 중심으로 -」, 『국제어문학회』 95, 국제어문학회, 2022, 681~710쪽.

링 연구가 대표적이다.<sup>4)</sup>

리메이크에 대한 논의를 살펴보면 각색 분야의 연구로는 고부웅(2007)과 이정국(2008)의 연구를 주목할 만하지만,<sup>5)</sup> 이와 같은 리메이크의 각색에 대한 관심은 소수에 그치고 있다. 그러나 리메이크의 정의에는 각색이 포함되어야 한다. 원작 영화가 시공간을 이동하여 다시 제작되는 경우 각색 과정이 반드시 필요하기 때문이다. 이는 이미 만들어진 스토리(내용)와 인물(캐릭터)을 수정하는 작업이다.<sup>6)</sup> 실제로 각색의 넓은 의미에는 이미 제작된 영화를 리메이크하거나 기존 시나리오를 다시 수정하여 새롭게 쓰는 과정이 포함된다.<sup>7)</sup> 그럼에도 불구하고 지금까지 리메이크의 토대가 되는 각색에 대한 연구는 상대적으로 부족했다.

이는 리메이크에 대한 부정적 인식이 바탕에 깔려 있는 것과도 무관하지 않다. 매체 간 스토리의 이동은 매체별 특성에 맞게 각색(adaptation)이 이루어지기 때문에 창의력이 중요하게 요구되는 부분이다. 그럼에도 불구하고 스토리의 재사용(reuse)<sup>8)</sup>이라는 부정적 인식을 바꾸기가 쉽지 않다. 즉 리메이크에 대해 재활용, 재창조(recreation)의 과정으로 이해하는 인식의 전환이 요구되고 있는 실정이다.

이에 본 연구에서는 스토리의 리메이크와 같은 스토리 리텔링(story retelling)이 촉진되는 과정에서 빠르게 증가하는 각색<sup>9)</sup>에 대한 논의가

---

4) 이문행, 「국내 미디어 콘텐츠의 장르 간 스토리 이동에 관한 연구」, 『방송과 커뮤니케이션』 15(1), 문화방송, 2014, 51~81쪽; 권재웅, 「트랜스미디어 콘텐츠로서의 한국 애니메이션 사례 연구: <고스트 메신저>를 중심으로」, 『애니메이션연구』 16(4), 한국애니메이션학회, 2020, 7~38쪽.

5) 고부웅, 「제3영화로서의 <스캔들: 조선남녀상열지사>」, 『문학과 영상』 8(1), 문학과영상학회, 2007, 35~59쪽; 이정국, 「<케이프 피어>의 리메이크 영화 비교 연구」, 『영화연구』 (35), 한국영화학회, 2008, 259~281쪽.

6) 이정국, 앞의 글, 260쪽.

7) 송낙원, 『시나리오 쓰기』, 커뮤니케이션북스, 2014, 83쪽.

8) 이문행, 앞의 글, 53쪽.

9) 서성은, 『크로스미디어 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스, 2018a, 2쪽; 린다 허천, 『각색 이론의 모든 것: 무엇을 누가 왜 어떻게 어디서 언제』, 손종흠, 유춘동, 김대범 역, 앨피, 2017, 24쪽.



시급하다고 판단하였다. 스토리는 매체 전환을 하면서 변형되기 마련이고 이러한 과정이 바로 각색이다. 본 연구에서는 “매체 전환을 위한 원작 각색 스토리텔링”<sup>10)</sup>의 관점에서 연구를 진행할 것이다. 매체 간 스토리의 이동은 같은 종류의 매체 사이에서 이루어지기도 하고 다른 종류의 매체 사이에서 발생하기도 하는데, ‘리메이크’란 동종 매체에서 스토리가 리텔링되는 경우를 말한다.<sup>11)</sup> 본 연구에서는 이러한 의미의 리메이크를 전제로 하여, 영화 간의 스토리 리텔링에서 발견되는 변화에 초점을 두고 논의를 전개하고자 한다.

그간의 논의에서는 미장센 분석, 서사 분석 등을 각각 다루는 연구가 활발한 반면 표현과 내용의 상호관계성을 총체적으로 고찰한 연구는 부족했다. 그러나 하나의 영화를 완벽하게 연구하려면 “그 영화의 표현과 내용의 상관관계가 어떻게 실현되는지”를 밝혀야 한다. 표현의 변화는 이야기의 중요한 계기와 상관관계를 갖기 때문에 서사적 분석의 중요성 또한 염두에 두어야 한다.<sup>12)</sup> 이러한 측면에서 연구의 필요성이 제기된다.

본 연구의 목적은 원작 영화와 리메이크 영화에서 나타나는 비언어적 표현을 비교하는 것이다. 이와 관련하여 본 연구에서는 문화횡단적 각색에서의 미장센과 같은 표현을 논의하고, 미장센의 구성 요소로서의 비언어 행위를 살펴보면, 비언어 행위의 문화적 차이를 고찰하고자 한다. 그렇게 함으로써 원작 각색 스토리텔링을 위한 실용적 방안을 밝히는 데 목적이 있다.

따라서 본 연구에서는 원작과 리메이크작이 내용적으로 상당한 유사성을 보일 때 비언어적 표현의 문화적 차이가 어떠한 양상으로 나타나는지를 밝혀보기 위해 원작 영화 <글로리아>(Gloria, 2013)와 리메이크 영화 <글로리아 벨>(Gloria Bell, 2018)을 연구 대상으로 살펴볼 것이다.<sup>13)</sup>

10) 서성은, 앞의 책, 2~7쪽.

11) 이문행, 앞의 글, 53쪽; 서성은, 「스토리텔링 전환 유형에 관한 시론(試論)」, 『인문콘텐츠』 (55), 인문콘텐츠학회, 2019, 94쪽.

12) 박인철, 『영화 이야기 분석 방법』, 연세대학교 대학출판문화원, 2018, 111쪽.

원작은 칠레 영화이고 리메이크작은 미국에서 제작되었다. 원작 감독인 세바스찬 렐리오(Sebastian Lelio)가 리메이크작에서도 감독을 맡아 직접 연출하였고 원작과 리메이크작의 각본과 각색을 모두 담당하였다. 원작과 리메이크작의 인물과 스토리는 유사하고, 공간적 배경을 칠레의 산티아고에서 미국의 로스앤젤레스로 옮겼다는 점에서 차이가 있다.

본 연구에서 살펴볼 미장센은 본래 감독의 연출에 있어 상당한 “선택과 통제의 가능성”을 주는<sup>14)</sup> 부분들이다. 그런데 원작과 리메이크작이 동일 감독의 연출 뿐만 아니라 각본과 각색에의 참여로 여러 측면에서 동일성을 가지고 있다. 그러면서도 공간이라는 새로운 문화적 맥락의 설정에 한정하여 차별성이 있는 상황이다. 따라서 원작과 리메이크작의 미장센에서의 비언어적 표현들의 유사성과 차이를 파악하는 것에 있어 효율성이 있을 것이라고 판단하였다. 이러한 기준들이 본 연구의 분석 대상의 첫 번째 선정 이유이다.

또한 본 연구의 분석 대상의 주요 내용의 경우, 칠레의 산티아고(리메이크작에서는 미국의 LA)에서 살고 있는 글로리아(리메이크작에서는 글로리아 벨)는 이혼한 지 10여년 정도 된 50대 싱글 여성이다. 그러던 중 글로리아는 로돌포(리메이크작에서는 아놀드)라는 남성을 만나게 되고 이후 두 사람은 연인 관계로 발전한다. 글로리아는 일련의 사건들을 겪으면서 정체성을 회복하는 과정에서 사랑, 신뢰감, 질투, 분노 등의 다양한 정념을 경험한다.

비언어 행위는 상당 부분 문화에 의해 결정되며 이는 정서에 있어서도 마찬가지라고 할 수 있다. 마치오니스(Macionis)는 사람이 특별한 감정을 보이는 것, 사람이 어떻게 또는 어디서 그러한 감정을 표현하는가 하

---

13) 원작은 2013년 제63회 베를린국제영화제에서 폴리나 가르시아(Paulina Garcia)가 여우주연상을 받았으며, 에큐메니칼 심사위원상, 독일예술영화조합상을 수상하면서 작품성을 인정받았다. 리메이크작의 여주인공으로는 줄리안 무어(Julianne Moore)가 출연하였다.

14) David Bordwell & Kristin Thompson, 『영화예술』, 주진숙, 이용관 역, 2011, 154쪽.

는 것, 또한 사람들이 감정을 어떻게 규정하는가에 대한 문제는 결국 문화에 따라 달라지는 것이라고 보았다. 이와 유사하게 로젠블라트(Rosenblatt)도 “어떤 정서가 느껴지고, 이 정서가 어떻게 표현되고 이해되느냐는 문화의 문제이다”라고 말하였다.<sup>15)</sup> 이를 고려할 때 원작과 리메이크작의 서로 다른 문화는 정서 표현과 관련된 비언어 행위에도 차이를 발생시킬 것이다. 이러한 것을 살펴볼 수 있어 유용하다는 점이 본 연구의 분석 대상의 두 번째 선정 이유가 되었다.

아래에서는 상호문화적 관점에서의 각색과 미장센을 논의하고 미장센을 구성하는 비언어 행위들을 살펴본 후 이러한 차이를 밝히기 위한 문화적 차원을 고찰하고자 한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 각색과 미장센

매체 전환 스토리텔링에서 각색은 일반적으로 “장르 전환 혹은 매체 전환 과정에서 일어나는 스토리텔링의 변형”이라는 개념으로 이해할 수 있다. 매체 전환 스토리텔링의 영역은 크로스미디어 스토리텔링(crossmedia storytelling)과 트랜스미디어 스토리텔링(transmedia storytelling)으로 구성된다. 이때 크로스미디어 스토리텔링은 원작 각색에 기반을 두고 있다는 점에서 트랜스미디어 스토리텔링과 구별된다.<sup>16)</sup> 매체 전환 스토리텔링의 유형은 “원작의 스토리 세계가 후속작의 스토리 세계와 관계 맺는 방식”을 기준으로 ‘반복(repetition)’, ‘압축(condensation)’, ‘연장(extension)’, ‘확장(expansion)’, ‘수정(modification)’, ‘치환(transposition)’, ‘인용(quotation)’의 일곱 가지로 나뉜다.<sup>17)</sup>

15) 래리 A. 사모바, 리처드 E. 포터, 『문화 간 커뮤니케이션』, 정현숙, 김숙현, 최윤희, 김혜숙, 박기순 역, 커뮤니케이션스, 2007, 239~240쪽.

16) 서성은, 앞의 책, 3~7쪽.

서성은(2019)은 후속 연구인 스토리텔링 전환(adaptation)<sup>18)</sup> 유형에 관한 연구에서, 크로스미디어 스토리텔링의 경우 반복, 압축, 연장의 전략이 사용됨을 설명하였다. 동종 매체 간 전환을 지칭하는 리메이크도 반복, 압축, 연장의 전략을 사용하지만 전위(transposition)<sup>19)</sup>와 수정의 전략 또한 사용되고 있음을 밝혔다. 특히 명작의 리메이크에서 전위의 방식이 자주 사용되는데, 이는 강력한 캐릭터와 플롯을 갖추었지만 세팅(setting)이 문제일 때 훌륭한 전환 방법이 된다는 장점에 기인하고 있음을 주장하였다. 이때 세팅은 ‘단일 텍스트에서의 시공간적 무대’를 말한다.<sup>20)</sup>

비교문학 이론가 허천(Hutcheon, 2017)은 육하원칙(무엇을, 누가, 왜, 어떻게, 언제, 어디서)에 의거한 분석 구조를 통해 각색을 이론화한다. 이때 ‘언제’라는 시간과 ‘어디서’라는 공간은 맥락과 관련된다. 허천은 시간과 공간이라는 맥락이 변할 때 “서사는 차이가 나면서도 동일한 것으로 남는다”<sup>21)</sup>고 주장한다. 즉 시공간적 맥락의 설정은 서사의 동일성과 차별성 유지 전략에 중요하게 작용하는 것이다. 이 대목에서 허천이 주목하는 것은 문화횡단적(transcultural) 각색과 현지화(indigenization) 방식이다. 할리우드에서 문화횡단적 각색은 작품의 미국화로 나타난다. 현지화 방식의 경우, 사람들은 새로운 대지에 이식하려고 하는 지역적 특수성을 선택하고 그 결과 새롭고 혼종적인 것이 만들어진다.

17) 서성은, 『트랜스미디어 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스, 2018b, 6~9쪽.

18) adaptation의 번역어에 대해서는 학계의 논의가 필요함이 주장되고 있다. 서성은(2019)에 따르면 박기수(2011)는 각색이라는 용어의 한계를 극복하고자 adaptation을 전환으로 꾸준히 번역하고 있다. 이는 매체와 장르를 횡단하는 스토리텔링의 영향력을 보여주기 위한 의도이다. 하지만 이는 허천(Hutcheon, 2017)이 말하는 ‘후속 환경에 맞춰 변형되는 적응’이라는 의미를 담지 못하기 때문에 앞으로도 논의가 필요한 상황이다. 이에 대해서는 다음을 참조할 수 있다. 서성은, 앞의 글, 92쪽; 박기수, 『One Source Multi Use 활성화를 위한 문화콘텐츠 스토리텔링 전환 연구』, 『한국언어문화』(44), 한국언어문화학회, 2011, 155~176쪽.

19) 서성은의 선행 연구(2018b)에서 transposition은 ‘치환’으로 번역이 되었지만 이후 후속 연구(2019)에서 이는 ‘전위’라는 번역어로 제시된다.

20) 서성은, 앞의 글, 96~113쪽.

21) 린다 허천, 앞의 책, 330쪽.

이러한 상호문화적 마주침과 적응의 작동 방식에서, 문화횡단적 각색은 패트리스 파비스(Patrice Pavis, 1989)가 말한 것처럼 “언어-체 language-body(Pavis, 1989:30)”를 통해 이루어져야 한다. 이에 따르면 상호문화적인 것은 ‘상호몸짓적인(inter-gestural)’ 것이다. 차이가 만들어내는 간극들은 언어적인 것만큼이나 운동 감각적이고 물리적인 연출 기법으로 메워져야 하며 “얼굴 표현, 의상, 몸짓 등은 구조물 및 무대 장치와 함께 배치되어 문화적 정보를 전달”<sup>22)</sup>하게 된다. 연극기호학자 파비스의 이러한 주장에서 본래 ‘무대 배치’를 뜻하는 연극용어에서 유래되었고 영화연출의 기법을 의미하는 용어 미장센(mise-en-scène)<sup>23)</sup>을 어렵지 않게 짐작할 수 있다. 즉 상호문화주의적 관점에서 각색은 단순히 내용의 다시 ‘말하기’가 아니라 미장센과 같은 표현을 통해 어떻게 다시 ‘보여 주기’ 하느냐의 문제와 관련되는 것임을 알 수 있다.

미장센이라는 용어는 영화로 옮겨지면서 감독의 연출 작업을 전반적으로 포괄하여 지칭하는 개념으로 사용된다. 즉 화면에 담기는 조형적 요소인 각도, 조명, 세트, 연기, 의상, 분장 등이 카메라에 찍히도록 영상을 구성하며 움직임을 만드는 일을 말한다.<sup>24)</sup> 영상 예술의 미학적 표현을 위한 모든 활동을 총칭하는 용어인 미장센은 “이야기를 시각화하는 기법(visualizing)”이며, 이야기에 영화적인 형식을 부여하고 조직함으로써 “영화의 서사를 효과적으로 실현하는 것”이 미장센이 본질적으로 추구하는 목표이다. 따라서 영화의 내용을 진정으로 이해하기 위해서는 그러한 내용이 미장센의 형식을 통해 어떻게 전해지고 있는가를 파악해야 한다.<sup>25)</sup> 다음 절에서는 미장센의 구성 요소로서 고려할 수 있는 비언어 행위를 살펴보기로 한다.

22) 같은 책, 302쪽.

23) 루이스 자네티, 『영화의 이해』, 박만준, 진기행 역, K-Books, 2012, 45쪽; David Bordwell & Kristin Thompson, 앞의 책, 151쪽.

24) 이종승, 『미장센: 영화 창작 논리의 해부』, 아모르문디, 2016, 10~11쪽.

25) 배상준, 『미장센』, 커뮤니케이션북스, 2016, v-xxi쪽.

## 2. 미장센의 구성 요소로서의 비언어 행위

보드웰과 톰슨(Bordwell & Thompson, 2011)은 미장센을 구성하는 네 가지 분야에는 일반적으로 세팅, 의상과 메이크업, 조명, 무대화가 있다고 말한다.<sup>26)</sup> 이때 무대화(staging)는 움직임과 연기로 인물의 행위를 말하며 외모, 몸짓, 표정이라는 시각 요소와 목소리, 효과라는 청각 요소로 나눌 수 있다.<sup>27)</sup> 자네티(Giannetti, 2012)는 미장센 분석을 위해 주목해야 하는 쇼트의 열다섯 가지 구성 요소를 제시한다. 지배적 대비, 조명 키워에도 인물배치, 연출자세, 인물접근도<sup>28)</sup> 등이 이에 속한다. 그는 또한 보다 완전하게 미장센을 분석하려면 세트와 의상 또한 염두에 두어야 한다고 말한다.<sup>29)</sup> 예를 들어 의상의 체계적인 분석을 위해 고려해야 하는 특징에는 시대, 계급, 성, 나이, 실루엣, 옷감, 액세서리, 색깔, 신체노출, 기능, 몸가짐, 이미지가 있다.<sup>30)</sup>

즉 보드웰과 톰슨의 분류는 무대화라 하여 인물의 신체적 행위를 명시적으로 제안한다는 장점이 있지만 거시적인 관점에서 제안된다는 단점이 있다. 자네티의 분류는 미시적으로 제시되고 있지만 쇼트의 구성 요소 중에 인물의 자세나 인물들 간의 공간이 논의되거나 의상과 분장의 영역 안에 인물의 몸짓이나 구체적인 자세가 포함되어 있어 다소 혼란을 야기한다. 그러나 이러한 표현들이 비언어 기호임을 고려한다면 우리는 보드웰과 톰슨 그리고 자네티의 관점에 추가적으로 비언어 행위 유형을 적용하여 볼 수 있을 것이다.

---

26) David Bordwell & Kristin Thompson, 앞의 책, 154쪽.

27) 같은 책, 174~177쪽.

28) 루이스 자네티, 앞의 책, 86~87쪽. 여기서 연출자세는 카메라와 마주한 인물의 자세로 정면자세, 측면자세 등을 말한다. 인물접근도는 인물들 사이에서의 공간을 말하는 것으로 Edward Hall(에드워드 홀)의 공간 개념인 대화 거리를 말하며 사적인 거리, 공적인 거리 등을 말한다.

29) 같은 책, 90쪽.

30) 같은 책, 324쪽. 여기서 몸가짐은 옷을 입은 사람의 자세를 말하며 거만한, 수줍은 등을 말한다.

이에 본 연구에서는 연출을 위해 배치될 수 있는 시각 요소로서의 비언어 행위를 고찰하기 위해 비언어 커뮤니케이션 이론에 기대어 살펴보도록 하겠다. 비언어 커뮤니케이션 연구에 따르면 비언어 행위 유형은 세 가지 분야로 나눌 수 있다. 이는 커뮤니케이션 환경(communication environment), 커뮤니케이터의 외형적 특성(physical characteristics), 커뮤니케이터의 행위로서 신체 움직임(body movement)이다.

커뮤니케이션 환경은 시간과 같은 물리적 환경(physical environment)과 대화 거리와 같은 공간적 환경(spatial environment)으로 구분된다. 커뮤니케이터의 외형적 특성은 머리 모양과 같은 상대적으로 변화하지 않는(static) 것, 의상이나 안경 등과 같은 인위적 물품(artifact), 문신과 같은 신체를 가꾸기(decoration) 위한 방식으로 분류할 수 있다. 신체 움직임은 몸짓(gesture), 자세(posture), 접촉 행위(touching behavior), 얼굴 표정(facial expression), 응시와 같은 눈 움직임(eye behavior), 음성 행위(vocal behavior)로 나눌 수 있다.<sup>31)</sup>

그런데 비언어 커뮤니케이션 연구에서 비언어 행위의 의미를 파악하고 해석하는 작업은 언제나 모호성의 문제로부터 자유로울 수 없다. 비언어 커뮤니케이션은 전후 맥락과 밀접한 관계가 있고, 다른 상황이나 환경은 또 다른 비언어 메시지를 생산해 낼 수도 있다. 하나의 문화권 안에서도 모두가 똑같은 비언어 행위를 보이는 것이 아니고<sup>32)</sup> 개인적 차이가 존재하기 때문에 신중한 접근이 필요할 수밖에 없다. 이러한 상황에서 비언어 행위의 의미 파악에 있어 보다 명료한 해석의 근거를 마련하는 것은 중요한 일이다. 이에 본 연구에서는 이러한 기준을 마련하기 위해 문화 차원을 고찰하고자 한다.

31) Mark L. Knapp, Judith A. Hall, & Terrence G. Horgan, *Nonverbal communication in human interaction*, Wadsworth Cengage Learning, 2014, pp.10~14.

32) 래리 A. 사모바, 리처드 E. 포터, 에드윈 R. 맥대니얼, 캐럴린 S. 로이, 『문화 간 커뮤니케이션』, 이두원, 이영옥, 김숙현, 김혜숙, 박기순, 최윤희 역, 커뮤니케이션스, 2015, 475쪽.

비언어 행위에는 문화적으로 적절하다고 기대되는 표준과 규범이 있다. 사모바 등(2015)은 어떠한 비언어 행위를 보일 것인지, 그러한 행위의 의미가 무엇인지, 이러한 행위의 맥락적 배경을 가르쳐 주는 것이 문화라고 말한다. 따라서 다음 절에서는 비언어 행위에 내재된 태도와 부여된 가치<sup>33)</sup>를 읽어내는 단서가 될, 비언어 행위의 문화적 차이에 대한 이해를 시도하고자 한다.

### 3. 비언어 행위의 문화적 차이

넵, 홀, 그리고 호건(Knapp, Hall & Horgan, 2017)은 문화적 차원에서 비언어 행위의 차이를 밝히고자 할 때 에드워드 홀(Edward Hall, 1966, 1976)의 다접촉(high-contact) 문화와 소접촉(low-contact) 문화, 고맥락(high-context) 문화와 저맥락(low-context) 문화 연구와 호프스테드(Hofstede, 2001)의 개인주의(individualism) 문화와 집단주의(collectivism) 문화 연구에 주목하라고 말한다.<sup>34)</sup>

호프스테드(Hofstede, 2014)가 주장한 문화의 차원에서 개인주의(individualism)는 개인 사이의 구속력이 느슨하며 사람은 자신과 직계 가족만을 돌보면 되는 것으로 여겨지는 사회이다. 집단주의(collectivism)는 사람은 태어날 때부터 강력하고 단결력이 있는 내집단에 통합되고 집단에 대한 충성심을 보이는 대가로 평생 동안 집단의 보호를 받는 사회이다.<sup>35)</sup>

넵, 홀, 그리고 호건에 따르면 개인주의 문화를 표현하는 비언어 행위에는 사생활 보호를 위한 환경, 자신감을 나타내는 눈의 응시 및 음성,

33) 같은 책, 477~478쪽.

34) 마크 넵, 주디스 홀, 테런스 호건, 『비언어 커뮤니케이션』, 최양호, 김영기 역, 커뮤니케이션북스, 2017, 563~566쪽; 마크 넵, 주디스 홀, 『비언어 커뮤니케이션』, 최양호, 민인철, 김영기 역, 커뮤니케이션북스, 2012, 647쪽.

35) Geert Hofstede, Gert Jan Hofstede & Michael Minkov, 『세계의 문화와 조직: 정신의 소프트웨어』, 차재호, 나은영 역, 학지사, 2014, 118쪽.



독특한 의복이 있다. 집단주의 문화에서는 인사 또는 시선 회피와 같은 복종적인 행위와 집단을 불쾌하게 만드는 감정 표현을 억제하는 예의범절 관행을 준수한다. 집단에 해가 되는 행동을 회피하는 비언어 행위를 흔하게 발견할 수 있다.<sup>36)</sup>

에드워드 홀(Edward Hall, 2013)은 커뮤니케이션의 맥락도가 높고 낮음에 따라 문화를 구분하였다. 고맥락 문화에서 정보는 대부분 신체적인 맥락에 있거나 또는 개인에게 내재되어 있다. 저맥락 문화에서 대부분의 정보는 외재화된 코드에 실려 있다.<sup>37)</sup>

사모바 등(2015)에 따르면 고맥락 문화에서 정보는 유추되거나 몸짓 또는 침묵으로도 전달된다. 이러한 문화에서는 주위의 환경에 잘 맞추어서 말이 아닌 비언어를 통해 정서를 표현하고 해석한다. 또한 무엇을 말했는가보다 어떻게 말했는가를 더 중시하기 때문에 비언어 행위에 더욱 민감한 모습을 보인다. 고맥락의 커뮤니케이션은 모호하며 우회적이고 함축적이다. 저맥락 문화에서는 언어 메시지에 정보가 대부분 포함되어 있고 소량의 정보만 맥락이나 커뮤니케이터의 비언어 행위로 나타난다. 저맥락의 커뮤니케이션은 직설적이고 명시적이다.<sup>38)</sup>

호프스테드(Hofstede, 2014)는 에드워드 홀(Edward Hall, 1976)의 연구를 인용하며 커뮤니케이션의 방식에 따라 문화를 고맥락과 저맥락으로 구분할 수 있다고 주장하였다. 이에 따르면 고맥락의 커뮤니케이션은 집단주의 문화에서 흔하게 발견되며 저맥락의 커뮤니케이션은 개인주의 문화에서 볼 수 있는 전형적인 커뮤니케이션 방법이다.<sup>39)</sup>

이러한 논의들을 통해 살펴볼 때, 본 연구의 분석 대상인 원작 <글로리아>가 제작된 칠레는 집단주의 문화, 고맥락 문화에 속하고 리메이크

36) 마크 넵, 주디스 홀, 테런스 호건, 앞의 책, 565~566쪽.

37) 에드워드 홀, 『문화를 넘어서』, 최효선 역, 한길사, 2013c, 69쪽, 132~133쪽.

38) 래리 A. 사모바, 리처드 E. 포터, 에드윈 R. 맥대니얼, 캐럴린 S. 로이, 앞의 책, 356~359쪽.

39) Geert Hofstede, Gert Jan Hofstede & Michael Minkov, 앞의 책, 136쪽.

작 <글로리아 벨>이 제작된 미국은 개인주의 문화, 저맥락 문화에 속한다. 홉스테드에 따르면 미국의 개인주의 지수 점수는 91점이고 지수 순위로는 1위이다. 칠레의 점수는 20점이고 순위로는 57위이다. 이러한 지수는 국가의 상대적 위치를 나타낸다. 칠레는 홉스테드가 집단주의적 국가의 예로 들고 있는 아랍어권 국가들보다도 더 집단주의적인 국가로 분류되고 있으며 따라서 미국보다 훨씬 집단주의적인 국가이다.<sup>40)</sup>

에드워드 홀(2013c)에 따르면 미국 문화는 맥락도가 낮은 쪽에 속하는 데<sup>41)</sup> 사모바와 포터(Samovar & Porter, 2007)는 에드워드 홀의 연구(1976)를 인용하면서 고맥락 문화와 저맥락 문화 차원을 연속체 위에 배열하고 있다. 이러한 문화 차원의 척도 상에서 각 문화는 순위를 차지하면서 놓인다. 이때 중남미는 고맥락 문화에 속하고 북아메리카는 저맥락 문화에 속한다.<sup>42)</sup> 사모바 등(2015)의 연구에서도 라틴계는 고맥락과 저맥락 문화 차원 척도의 중간 부분에 위치하고 북미는 척도의 낮은 부분에 위치한다.<sup>43)</sup> 이러한 검토를 토대로 아래에서는 원작과 리메이크작에서 중점적으로 살펴볼 비언어 행위들을 한정하고 이를 중심으로 하여 비교 분석을 진행하고자 한다.

### Ⅲ. 원작과 리메이크작의 비언어적 표현 비교 분석

비언어 행위는 매우 다양하고 실제로 이러한 영역은 더욱 세부적으로 나뉘고 연구되기 때문에<sup>44)</sup> 본 연구에서 중점적으로 살펴볼 대상을 한정하는 절차가 필요하다. 본 연구의 분석 대상인 칠레 원작은 고맥락의 커

40) 같은 책, 121~122쪽.

41) 에드워드 홀, 앞의 책, 2013c, 133쪽.

42) 래리 A. 사모바, 리처드 E. 포터, 앞의 책, 108~109쪽.

43) 래리 A. 사모바, 리처드 E. 포터, 에드윈 R. 맥대니얼, 캐럴린 S. 로이, 앞의 책, 358쪽.

44) 이에 대해서는 다음을 참조할 수 있다. 마크 냅, 주디스 홀, 테런스 호건, 앞의 책, 119~441쪽.

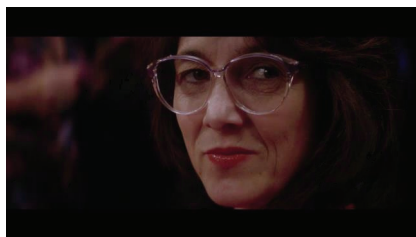
뮤니케이션이 이루어지는 집단주의 문화에서 제작되었고 미국 리메이크작은 저맥락의 커뮤니케이션이 발견되는 개인주의 문화에서 제작되었다. 원작과 리메이크작의 관계를 고려하면 앞서 살펴본 냅, 홀 그리고 호건의 논의에 기대어 볼 때, 미국의 리메이크작에서는 사생활을 보호할 수 있는 환경, 응시, 의복과 같은 비언어 행위<sup>45)</sup>에서 유의미한 차이와 변화가 포착될 것으로 보인다. 비언어 행위 유형으로 보면 이러한 환경, 응시, 의복은 ‘커뮤니케이션 환경 중 공간적 환경으로서 대화 거리’이고, ‘커뮤니케이터의 신체 움직임 중 눈 움직임으로서 응시’이며, ‘커뮤니케이터의 외형적 특성 중 인위적 물품으로서 의상’이 된다. 그런데 공간(대화 거리)을 분석할 때 설명하겠지만 본 연구에서 공간과 접촉은 밀접한 관계가 있기 때문에 이를 함께 논하고자 한다. 또한 주체의 최종 상태를 확인하는 과정에서 자세를 고찰할 것이다. 따라서 본 연구에서는 응시, 공간 및 접촉, 의상, 자세를 중심으로 살펴보고자 한다.

## 1. 응시

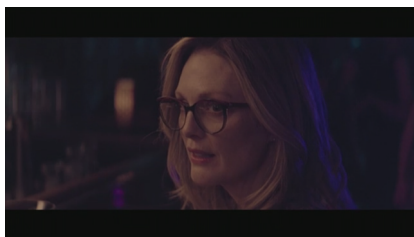
문화에 따라 비언어 행위는 차이를 가지는 것이 일반적이기 때문에 문화들 간 비언어 행위의 유사성은 그다지 많이 관찰되지 않는다. 그럼에도 불구하고 몇 가지 예외적인 주제들이 있는데 그중 하나가 눈의 극단적인 응시에 관한 것이다.<sup>46)</sup> 원작의 글로리아와 로돌포의 첫 만남에서 눈의 극단적인 응시가 [그림 1]과 같이 나타난다. 리메이크작의 글로리아와 아놀드의 첫 만남에서도 이러한 응시가 [그림 2]와 같이 나타난다.

45) 음성 행위의 경우 준언어(paralanguage)의 영역으로 분류되기 때문에 본 연구에서는 제외한다.

46) 마크 냅, 주디스 홀, 테런스 호건, 앞의 책, 567쪽.



[그림 1]



[그림 2]

머레이비언(Mehrabian, 1972b)의 연구에 따르면 호감도와 응시의 정도는 정적인 상관관계를 나타냈다. 응시의 증가와 구애도 관계가 있는데, 보통 이상의 상호 응시의 지속은 밀착된 친밀감의 갈망을 나타내는 신호가 된다. 응시의 양의 증가는 상호 간의 관여 의지 뿐만 아니라 강화된 관여 행위가 이루어졌음을 표시하기도 한다.<sup>47)</sup>

서사적으로 볼 때, 유혹적인 가치 대상의 출현에 있어 연접에의 의지를 표현하는 비언어 행위가 응시이다. 글로리아는 상대방과 연접하고 싶은 /의지/를 가지고 있지만 상대방은 이러한 행위에 대한 의지가 아직 결여되어 있다. 따라서 글로리아와의 연접을 /원하게 끔/해야 하는 상황인데 /원하게 하다/(faire vouloir)는 사역 행위로서 ‘조종’이 된다. 상대방이 글로리아와의 연접을 원하게 하려면 글로리아는 상대방을 ‘조종’의 한 형태로서 유혹해야 한다. 유혹을 ‘수행’으로 볼 때 이를 위해 획득해야 하는 역량은 /원하게 할 수 있다/(pouvoir faire vouloir)가 된다. 즉 글로리아는 /능력/을 획득해야 한다. 글로리아가 상대방을 정신적으로 유혹하려면 공간적으로 접촉을 해야 하는데 이는 글로리아와 상대방의 물리적 연접이 된다. 응시는 글로리아가 상대방과 물리적으로 접촉할 수 있게 하는 수단이 된다.<sup>48)</sup>

응시는 바라보는 행위이지만 이것을 그저 단순히 시선을 두고 있는 것

47) 같은 책, 419쪽.

48) 박인철, 『파리 학파의 기호학』, 민음사, 2003, 273~274쪽.

만으로 볼 수는 없다. 캐리(Cary, 1978)에 따르면 대화를 하고 싶다는 것을 신호로 보낼 때 사람들은 짧게 훑어본 후 계속 응시를 한다. 응시는 커뮤니케이션 통로의 개폐를 알리려고 할 때 발생하게 된다. 즉 이때의 응시는 시각적 접촉(visual contact)<sup>49)</sup>이 되는 것이라고 볼 수 있다. 이것이 응시를 접촉 행위의 일종으로 볼 수 있는 이유가 될 것이다. 그런데 때에 따라 눈의 응시는 “상호작용을 해야 한다는 실질적인 의무감을 불러일으키기도” 한다. 즉 이는 상대방에게 반응을 요구하는 것과 같은 행위이다. 그러므로 ‘초종’에서 글로리아의 응시는 상대방에게 그녀와 물리적으로 가까워질 수 있는 행동을 해야 한다는 의무감<sup>50)</sup>이 생기게 한다. 실제로 응시 직후 로돌포(아놀드)가 글로리아에게 다가오고 서로 대화를 나누게 된다.

그런데 응시는 접촉 문화 또는 비접촉 문화인 것에 따라 차이를 발생시키기도 한다.<sup>51)</sup> 라틴 아메리카에서는 보다 자유스러운 몸짓이 허용되는데 그럼에도 불구하고 여성이 남성을 일정 시간 이상으로 응시하면 상대방의 육체적 접근을 직접적으로 불러들이는 역할을 한다. 반면 미국에서는 이러한 응시가 상대방이 말을 걸어올 수 있도록 유도하는 것이 된다. 흥미가 있으니 접근해도 좋다는 것으로 이해된다.<sup>52)</sup> 한편 렘랜드(Remland, 2017)에 따르면 라틴 아메리카와 같은 접촉 문화권(contact cultures)에서는 응시를 촉각적 커뮤니케이션 방식으로 여긴다. 반면 북아메리카와 같은 비접촉 문화권(noncontact cultures)에서는 응시를 시각적 커뮤니케이션 방식으로 사용한다.<sup>53)</sup>

앞서 살펴본 에드워드 홀(Edward hall, 1966, 1976)의 다접촉과 소접촉 문화, 고맥락과 저맥락 문화에 대한 논의 및 렘랜드의 응시를 통한 커뮤니케이션

49) Mark L. Knapp, Judith A. Hall & Terrence G. Horgan, *op.cit.*, p.298.

50) 마크 냅, 주디스 홀, 테런스 호건, 앞의 책, 405~406쪽.

51) 김우룡, 장소원, 『비언어적 커뮤니케이션론』, 나남출판, 2004, 248쪽.

52) 줄리어스 파스트, 『신체언어란 무엇인가』, 이수일 역, 한마음사, 1983, 162쪽.

53) Martin S. Remland, *Nonverbal communication in everyday life*. SAGE, 2017, p.126.

니케이션을 접촉 문화권에서는 촉각적인 것으로 이해하고 비접촉 문화권에서는 시각적인 것으로 여긴다는 논의를 종합할 때, 즉 칠레는 고맥락 문화이면서 접촉 문화권에 속하고 다접촉이 일반적이며 응시를 촉각적 방식으로 활용하는 것을 중시한다. 따라서 시각적 접촉인 응시는 원작에서 상대적으로 접촉적 특성이 보다 부여되어 있다. 실제로 원작에서 이후의 내용은 두 사람의 성적 접촉으로 이어진다. 반면 저맥락 문화이면서 비접촉 문화권에 속하고 소접촉이 일상적이며 응시를 시각적 방식 그 자체로 사용하는 것을 선호하는 미국의 리메이크작에서는 차이가 발생한다. 비록 시각적 접촉인 응시이지만 접촉의 성격은 칠레의 그것에 비해 상대적으로 약하고 바라보는 행위로서의 시각적인 응시의 특성이 보다 강하다.

‘조종’의 형태에 속하는 행위들로 부추김, 유혹, 위협, 도발, 멸시 등이 있을 때, 접촉 문화권의 원작의 글로리아는 로돌포를 조종의 한 형태로서 ‘유혹(tentation)’한다면 비접촉 문화권의 리메이크작의 글로리아의 경우 아놀드를 조종의 한 형태로서 ‘부추김(séduction)’을 한다. 유혹은 행동의 차원에서 이루어지는 반면 부추김은 인식의 차원에서 이루어진다.<sup>54)</sup> 실제로 이어지는 내용에서 두 사람이 춤을 추는 동작을 보면 원작에서 적극적인 글로리아는 처음부터 다량의 신체적 접촉을 한다. 이에 비해 리메이크작에서 원작에 비해 상대적으로 소극적인 글로리아와 아놀드의 움직임은 보면 두 사람이 처음에는 시험삼아 탐색을 해보는 것처럼 보이고 소량의 신체적 접촉 이후 점차 접촉의 양이 증가하는 것을 발견할 수 있다.

## 2. 공간 및 접촉

칠레의 원작에서 글로리아는 홀로 생활하는 싱글 여성이다. 그런데 원

---

54) 박인철, 앞의 책, 2003, 328쪽, 227~228쪽.

작에서는 글로리아의 집안일을 도와주는 나이 든 가사 도우미 빅토리아가 등장한다. 빅토리아는 글로리아의 “개인의 비공식적 공간”<sup>55)</sup> 영역을 침범할 수 있는 유일한 인물이다. 반면 미국의 리메이크작에서 글로리아의 집은 타인이 드나들 수 없는, 오롯이 글로리아 자기 자신만 드나드는 공간적 배경으로 설정되었다. 이곳에서 글로리아는 그 누구의 도움 없이 독립적으로 홀로 생활한다. 이는 원작과 차별성을 둔 부분이다. 따라서 에드워드 홀이 제안하는 대화 거리와 같은 공간 개념을 적용할 때, 리메이크작에서 글로리아의 집은 ‘친밀한 공간’적 특징이 원작의 그것보다 축소된다.

인간의 공간적 행동에 대한 관찰을 토대로 공간 개념을 제안한 에드워드 홀(Edward Hall, 1959, 1966)의 연구에 따르면 개인적 공간 또는 개인 간 공간은 접촉 유형과 커뮤니케이터들의 관계 등 다양한 상황 요인에 따라 분류된다. 이때 ‘친밀한 공간’의 거리는 신체가 접촉되는 곳으로부터 45cm까지를 나타낸다.<sup>56)</sup> 이러한 밀접하고 가까운 거리의 공간에서는 속삭임이나 나직한 목소리로 대화를 하거나 비밀 이야기를 나눌 수 있다.<sup>57)</sup> 또한 이러한 밀접한 거리에서는 위로해주고, 보호해주는 것과 같은 행위가 일어난다. 이 가운데 신체적 접촉의 가능성은 최대한으로 높다.<sup>58)</sup> 따라서 이러한 공간과 거리의 특징은 근접성, 친밀감, 접촉 행위의 발생 가능성 등으로 정리할 수 있을 것이다.

집단주의 문화의 원작에서 빅토리아는 단순히 집안일을 도와주는 것에 그치지 않는다. 빅토리아는 글로리아를 돌보아 주는 역할을 하며 글로리아가 정서적으로 의존할 수 있는 사람이 된다. 글로리아가 “인생의 역경에 대항”할 때 “유일한 안전 보호막이 되어”<sup>59)</sup> 주는 역할을 하

55) 마크 냅, 주디스 홀, 테런스 호건, 앞의 책, 182쪽.

56) 같은 책, 182쪽.

57) 에드워드 홀, 『침묵의 언어』, 최효선 역, 한길사, 2013a, 222쪽.

58) 에드워드 홀, 『숨겨진 차원』, 최효선 역, 한길사, 2013b, 179~182쪽.

59) Geert Hofstede, Gert Jan Hofstede & Michael Minkov, 앞의 책, 117쪽.

는 것이 빅토리아라고 할 수 있다.<sup>60)</sup> 원작에서 빅토리아는 글로리아와 한집에서 같이 살며 동거를 하는 것은 아니지만 일종의 “확대가족 (extended family)”<sup>61)</sup>이라고 볼 수 있다. 빅토리아는 확대가족 또는 내집단의 ‘어른’<sup>62)</sup>으로서 역할하는 인물이다.

서사적으로 볼 때, 원작에서 빅토리아는 글로리아의 원조자(adjutant)이다. 글로리아는 수행 완수에 필요한 지식과 도구를 습득하는 과정인 ‘역량’에서 빅토리아의 도움을 받는다.<sup>63)</sup> 원조자로서 빅토리아는 글로리아에게 두 가지 역할을 한다. 첫째, 고양이에게 대해 불평하는 글로리아에게 고양이와 관련한 지식을 전달한다. 둘째, 여행에서 로돌포가 떠나고 글로리아가 아무것도 없이 홀로 남겨졌을 때 글로리아를 데리러 와서 필요한 것을 건네주고 글로리아를 집으로 데려온다.

첫 번째 역할과 관련하여, 원작에서 어떤 고양이가 자꾸 글로리아의 집에 들어오는 일이 생긴다. 그러자 빅토리아가 노아의 방주에 관한 이야기를 들려준다. 사자의 머리를 쓸어 주자 고양이가 나타났는데 그 고양이의 활약상으로 인해 세상의 질서와 균형을 바로잡을 수 있었다는 것이다. 그 과정에서 글로리아의 머리를 [그림 3]과 같이 손으로 쓰다듬어 준다. 이후 글로리아는 이별 후 빅토리아가 알려준 지식을 토대로 고양이를 돌보면서 일상생활 회복을 하고 사랑의 상실을 극복해 나간다.



[그림 3]

이 부분에서 친밀한 공간과 신

60) 뒤에서 살펴보겠지만 여행에서 모든 것을 잃은 상태의 글로리아가 도움을 요청하는 사람이 빅토리아이고, 그녀는 그런 글로리아를 위해 한걸음에 달려온다.

61) Geert Hofstede, Gert Jan Hofstede & Michael Minkov, 앞의 책, 117쪽.

62) 같은 책, 133~140쪽.

63) 박인철, 앞의 책, 2003, 207쪽.



체적 접촉의 상호관계성에 주목할 만하다. 근접 거리의 친밀한 공간이 반드시 신체적 접촉을 발생시키는 것은 아니다. 하지만 신체적 접촉이 발생하려면 친밀한 공간의 근접성이라는 조건은 필수적으로 충족되어야 한다. 빅토리아가 손으로 글로리아의 머리를 쓰다듬는 접촉 행위를 보면, 머리는 매우 민감한 부분이기 때문에 누군가가 머리를 만질 수 있게 허락하는 행위는 신뢰감과 친밀한 관계임을 보여 주는 것이다.<sup>64)</sup> 따라서 이러한 빅토리아와 글로리아의 접촉 행위는 평소 두 사람의 신뢰 관계와 친밀도를 엿볼 수 있게 하는데, 빅토리아는 글로리아에 대해 신뢰와 믿음을 가지면서 글로리아를 지지하는 인물임을 알 수 있다. 또한 이러한 접촉 행위를 허락하는 글로리아의 모습을 통해서도 글로리아 역시 평소 이러한 빅토리아의 신뢰와 믿음, 지지를 알고 있음을 알 수 있다.

한편 개인주의 문화에서 공간은 사생활 보호를 위해 만들어진 환경으로 규정된다. 개인주의와 프라이버시가 강조되는 문화권의 경우 집단주의 문화권에서 비해 더 많은 공간을 요구한다.<sup>65)</sup> 따라서 개인주의 문화를 반영하는 미국의 리메이크작에서는 글로리아의 집이 오직 혼자서만 생활하는 공간으로 변화하였다. 그런데 공간적 배경의 설정이 달라지자 이와 관련된 주요 인물에게도 변화가 나타나게 된다. 개인주의 문화가 반영되면서 리메이크작에서 원작의 빅토리아라는 인물에게도 스토리 리텔링이 적용된다.

스토리 리텔링은 단계적으로 부분화(parts), 통합(integrate), 재구성(reconstruct)이라는 3단계를 거친다. 스토리 리텔링 과정에서 내용적으로 최소한의 원작의 기저 체계는 유지되어야 하고 창작자의 의도에 따라 일부 이야기는 축소와 확대, 생략과 변환을 거친다. 이러한 과정을 통해 변화한 결과물이 나오게 된다.<sup>66)</sup>

64) 마크 넵, 주디스 홀, 테런스 호건, 앞의 책, 319쪽.

65) 래리 A. 사모바, 리처드 E. 포터, 에드윈 R. 맥대니얼, 캐럴린 S. 로이, 앞의 책, 512쪽.

66) 류철균, 한혜원, 서성은, 안진경, 이동은, 권보연, 이진, 김은정, 윤현정, 윤혜영, 김유나, 이영수, 박은경, 『트랜스미디어 스토리텔링의 이해』, 이화여자대학교출판부,

원작에서 빅토리아는 글로리아가 /지식/(savoir)과 /능력/(pouvoir)의 양태성을 획득할 수 있게 도와주는 역할을 하지만 한편으로는 /믿음/(croire)<sup>67)</sup>과도 관계하는 것으로 보인다. 글로리아는 빅토리아가 알려준 지식, 즉 로돌포(아놀드)로 인해 깨어진 균형을 회복하는 방법이 결국 자기 자신을 돌보는 활동이라는 것에 대한 믿음을 갖는다. 그리고 이러한 믿음이 가능했던 것은 이것을 알려준 사람이 자신이 신뢰하는 빅토리아라는 점에서, 즉 글로리아가 가진 빅토리아에 대한 믿음 때문이다.

그런데 리메이크작에서는 ‘확대가족과 내집단에서의 어른’이 없다. 글로리아가 평소 내밀한 대화를 나눌 상대도 없고 손으로 머리를 쓰다듬어 줄 정도로 가깝게 접촉을 할 수 있는 사람도 없는 것이다. 따라서 스토리 리텔링의 과정에서 원작의 빅토리아라는 인물은 분리된다. 이 과정에서 선택된 부분은 크게 두 가지로 볼 수 있다. 첫 번째는 지식을 전달하는 역할을 한다는 것이다. 두 번째는 글로리아에게 믿음, 신뢰, 지지와 같은 것들을 보여주는 역할을 한다는 것이다. 또한 빅토리아와 관련된 주요 비언어 행위의 분리도 확인할 수 있다. 원작에서 이는 접촉과 의상(관련 물품의 제공)이다.

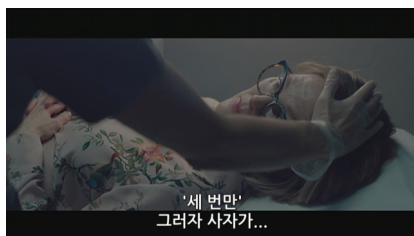
이러한 부분들이 합쳐지는 과정을 보면, 지식 전달자는 접촉 행위와 결합되고 믿음, 신뢰, 지지를 보여주는 자는 접촉 및 의상 제공과 결합된다. 그런데 이러한 것들이 통합되고 재구성되는 과정에서 유사성과 차이가 발견된다. 지식 전달자의 접촉 행위의 경우 리메이크작에서 이는 왁싱 전문가의 접촉 행위가 된다. 리메이크작에서 빅토리아의 역할을 대신하는 것은 왁싱 시술을 해주는 전문가이다. 이 인물이 고양이에 대한 성경 속 신화를 들려주면서 그러한 행동의 예시로 글로리아의 머리를 [그

---

2015, 24~25쪽. 또한 스토리 리텔링에 관해서는 다음의 연구들을 참조할 수 있다. 한혜원, 「온라인 팬픽에 나타난 스토리 리텔링 연구」, 『인문콘텐츠』 (27), 인문콘텐츠학회, 2012, 117~128쪽; 권재웅, 「유튜브 애니메이션 리뷰 채널의 특성 분석」, 『만화애니메이션연구』(69), 한국만화애니메이션학회, 2022, 301~342쪽.

67) 홍정표, 『정념 기호학』, HUEBOOKS, 2014, 252~253쪽.

림 4]와 같이 토닥여 준다.



[그림 4]

이러한 대화가 이루어지는 공간의 특성을 머레이비언(Mehrabian, 1976)의 연구에 근거해 살펴보면 형식적으로는 ‘공식’적이지만 심리적으로는 ‘온화함’이 있고 폐쇄된 환경은 사생활이 보장되는 ‘사적인’ 공간이기에 따라서 ‘자유’롭게 ‘친밀한’ 주제의 대화를 ‘근거리’<sup>68)</sup>의 형태로 나눌 수 있음을 알 수 있다.

즉 근접성의 공간과 접촉 행위라는 유사성을 발견할 수 있다. 그런데 차이는 이러한 왁싱 전문가가 글로리아에게 믿음, 신뢰, 지지를 표현하는 관계는 아니라는 것이다. 왁싱 전문가의 접촉 행위는 지식 전달의 과정에서 왁싱 전문가가 그저 하나의 예시를 직접 보여주는 몸짓일 뿐이다. 이러한 접촉 행위가 우정(friendship)과 온정(warmth)의 접촉 또는 사랑(love)과 친밀감(intimacy)의 접촉<sup>69)</sup>이 아니라고 판단되는 이유는 예를 들어 어루만지는 형식과 같은 것이 아니라 가볍게 두드리는 형식으로 매우 조심스럽게 이뤄지고 있음이 발견되기 때문이다.

68) 마크 냅, 주디스 홀, 테런스 호건, 앞의 책, 125~130쪽, 165쪽. 한편 머레이비언(Mehrabian, 1976)은 커뮤니케이션의 환경에 대한 인간의 여섯 가지 지각 차원을 제시한다. 이는 ‘공식/비공식’, ‘온화함/차가움’, ‘사적인 것/공적인 것’, ‘친밀함/낯섦’, ‘구속/자유’, ‘원거리/근거리’와 같다. 이와 관련하여 다음을 참조할 수 있다. Albert Mehrabian, *Public Places and private spaces*, Basic Books, 1976.

69) 마크 냅, 주디스 홀, 테런스 호건, 앞의 책, 322쪽.

원작을 고려할 때 접촉이 일어나야 하는 상황이지만 친밀한 관계는 아니기에 대신 리메이크작에서 이 부분을 변화시키기 위해 선택한 방법은 ‘접촉 행위가 발생 가능한 상황’으로 판단된다. 실제로 미국 사회에서 신체적 접촉은 극도로 개인적이면서 친밀한 관계에서만 이루어진다. 따라서 매우 감각적인(sensuous) 속성을 가진다는 통념이 존재한다.<sup>70)</sup> 그러므로 이와 같은 조건을 충족시키기 위해 미국은 비접촉 문화가 기본적인 문화라는 점에서 기능적(functional)이고 직업적인(professional) 접촉 행위가 요구되는 상황을 설정하였다. 비즈니스 환경에서 발생하는 신체적 접촉 행위는 특정 업무 및 특정 서비스를 수행한다는 목적<sup>71)</sup>을 지닌다.

그런데 리메이크작에서도 “이 기능적 역할을 누군가는 맡아야 한다”<sup>72)</sup>는 점에서 왁싱 전문가 외에도 원작 속 원조자인 빅토리아의 역할을 맡는 또 다른 인물이 필요하다. 그래서 개인주의 문화인 미국의 리메이크작에서 등장시키는 인물은 “직계 핵가족”<sup>73)</sup>으로서의 부모, 즉 글로리아의 어머니이다. 이는 추후 자세와 관련한 분석 부분에서 자세히 살펴보기로 한다.

### 3. 의상

인간은 의상이 중요한 메시지를 전달한다고 믿고, 의상을 입는 사람의 역할과 환경에 걸맞게 메시지를 전달한다고 여긴다.<sup>74)</sup> 옷으로 전달되는 개인적 특성에는 연령, 성별, 사회경제적 지위 같은 구체적 변인들과 태도, 가치, 성격 등의 추상적 변인들이 있다.<sup>75)</sup> 원작과 리메이크작 모두에서 글로리아는 클래식한 외형적 특징을 가지고 있는데 [그림 5] 그리고

70) 같은 책, 313쪽.

71) 같은 책, 321~322쪽.

72) 서성은, 앞의 책, 2018a, 54쪽.

73) Geert Hofstede, Gert Jan Hofstede & Michael Minkov, 앞의 책, 117쪽, 140쪽.

74) 마크 냅, 주디스 홀, 테런스 호건, 앞의 책, 253쪽.

75) 같은 책, 258쪽.

[그림 6]과 같이 평소 일상에서도 그녀만의 고유한 스타일을 보여주는 여성이다.



[그림 5]



[그림 6]

원작 속 글로리아의 특징이 되는 커다란 안경, 단발머리의 헤어스타일, 원피스의 착용은 리메이크작 속 글로리아의 외형에서도 상당히 유사하게 발견된다. 이는 원작과 리메이크작의 관계 맺음을 위한 것으로 도상으로 보기 보다는 글로리아를 떠올리게 하는 상징으로 보아야 할 것이다. 그럼에도 불구하고 리메이크작은 LA라는 공간의 변화에 적응하기 위해 금발의 머리 색상, 때때로 화려한 색채와 과감한 디자인의 의상을 활용하면서 변화를 준다. 그러므로 앞서 살펴본 스토리 리텔링 과정은 이 부분에서도 확인할 수 있다. 유사성에 기반을 둔 계열체적 선택과 인접성을 토대로 하는 통합체적 결합과 구성이 이루어진다고 볼 수 있겠다.

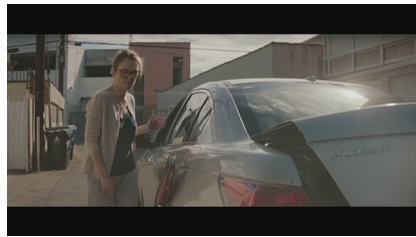
그런데 로돌포(아놀드)가 떠나버린 후, 글로리아의 고유한 스타일은 한동안 나타나지 않는다. 원작에서 로돌포가 떠나고 글로리아가 홀로 남겨진 날, 밤을 보내고 글로리아가 깨어난 곳은 해변이고 한쪽 신발도 이미 잃어버린 상황이다. 글로리아는 외투와 가방을 버리고 맨발로 호텔에 돌아와 어딘가로 전화를 건다. 글로리아를 데리러 온 빅토리아가 가방에서 지갑을 꺼내 건네준다. 빅토리아가 글로리아를 집에 데려다 주고 다음 날 아침, 글로리아는 샤워 후 아무 옷도 걸치지 못한 상태로 시체처럼 침대에 누워 있다.

리메이크작에서 글로리아가 깨어난 곳은 수영장의 의자이고 마찬가지로 외투와 가방, 신발도 없이 호텔로 돌아와 전화를 건다. 글로리아를 데리러 온 것은 글로리아의 어머니이다. 물건을 챙겨 왔으며 지갑과 겹옷을 건네주고, 어머니는 글로리아를 집에 데려온다. 어머니는 샤워 후 욕실에 앉아 있는 글로리아에게 손수 단추를 채우며 잠옷을 입혀 준다. 다음 날 아침, 원작과 마찬가지로 리메이크작의 글로리아도 샤워 후 실오라기 하나 걸치지 못한 상태로 가만히 침대에 누워 있다.

원작과 리메이크작 모두에서 글로리아는 옷도 잘 챙겨 입지 못하거나 [그림 7] 그리고 [그림 8]과 같이 트레이닝 복 같은 편한 옷차림을 하게 된다. 글로리아는 자기 자신의 모습을 잃어버리게 된다.



[그림 7]



[그림 8]

의상은 육체적으로도 심리적으로도 보호하는 기능을 하고 자기주장(self-assertion) 또는 자기 부인(self-denial)을 나타내거나 기분 반영(mood reflection)과 분위기를 조성(creation)한다. 권위와 지위 그리고 역할 등을 나타내는 다양한 커뮤니케이션 기능을 하기도 한다(Barnard, 2001).<sup>76)</sup>

이별 직후 글로리아의 모습은 자신이 착용한 물품들을 잃어버리거나 그마저도 챙기지 못해 나체 상태로 누워 있거나 트레이닝 복을 입고 있는 모습이다. 즉 글로리아는 육체적으로도 심리적으로도 그녀를 보호할 수 있는 가장 기본적인 착복을 하는 것도 어려운 것이다. 옷 입기나 단

76) 같은 책, 255쪽.

장하기와 같은 신체를 돌보기 위한 일상생활의 활동들이 불가능할 정도로 글로리아는 훼손되어 있다.

이후 글로리아가 선택한 트레이닝 복은 스포티(sporty)한 스타일로 평소 글로리아의 고유한 스타일 즉, 우아하고 고상한 엘레강스(elegance) 스타일<sup>77)</sup>과 정반대의 모습을 보이는 스타일이다. 즉 글로리아의 개인적 특성이 전혀 드러나지 않고 있으며 따라서 글로리아의 정체성은 사라진 상태이다.

하지만 글로리아는 고양이에게 밥을 주고 자신도 그 옆에서 식사를 하기도 하는데 이렇게 고양이를 돌보는 과정에서 자기 자신 또한 돌보게 된다. 이후 원작과 리메이크작의 내용은 글로리아가 미장원에서 머리를 하면서 무언가를 생각하는 모습이고 원피스를 차려입은 후 [그림 9] 그리고 [그림 10]과 같은 모습을 하고 행동하기 시작하는 것으로 이루어진다. 글로리아가 향한 곳은 로돌포(아놀드)의 집이었고 기다림 끝에 등장한 그를 보자 그의 집과 그의 가슴과 배에 여러 차례 페인트볼 총을 발사하고 떠나면서 복수를 한다.



[그림 9]



[그림 10]

77) 한성지, 김이영, 『패션디자인』, 교학연구사, 2016, 232~235쪽. 패션이미지 스케일은 각 패션이미지의 크기를 설정하여 이미지 사이의 크기를 비교하는 도표이다. 패션 브랜드의 성격이나 분위기를 규정하거나 브랜드 사이의 이미지를 비교할 때 사용된다. 이와 같은 패션이미지 스케일에서 8가지의 기본적인 패션이미지 중 엘레강스 이미지와 스포티 이미지는 정반대의 위치에 자리한다.

이 과정에서도 원작에서 빨간색의 거친 질감의 겹옷을 걸친 글로리아가 초록색 페인트를 사용하고, 리메이크작에서는 초록색의 매끄러운 질감의 옷을 입은 글로리아가 빨간색 페인트를 사용하는 등 대비를 활용한 스토리 리텔링의 측면을 발견할 수 있다.

기빈스(Gibbins, 1969)에 따르면 의상은 입는 사람에 대한 메시지를 전달하는 수단으로, 선호하는 의상과 이상적인 자아 평가 사이에는 유의미한 상관관계가 있다. 즉 의상은 이상적인 자아상(self-image)에 영향을 미친다는 것이다.<sup>78)</sup> 글로리아는 미장원에서 머리를 하고 이후 평소 자신의 고유성을 나타내는 스타일의 원피스를 다시 입는다. 이는 글로리아가 평소 선호하는 스타일이자 이상적인 자아상으로 그녀의 정체성의 회복을 나타낸다.

원작과 리메이크작에서 갖춰 입은 의상은 글로리아의 /능력/ 획득에 기여한다. 로돌포(아놀드)가 떠난 후 홀로 남겨진 글로리아는 수치심을 느끼고, 체면 손상, 자존심의 실추를 경험하게 되어 자아상의 손상을 입은 상황이다. 하지만 의상은 자아상과 밀접한 관계를 가지고 있으며, 다시 갖춰 입은 의상은 긍정적 자아상을 되찾게 한다. ‘역량’에서 글로리아는 이러한 /능력/과 앞서 이미 획득한 /지식/을 토대로 복수 프로그램에서 성공한다.

실제로 원작과 리메이크작 모두 글로리아의 원조자는 글로리아의 외형적 특성에 도움을 주는 행위를 한다는 특징이 있다. 원작의 빅토리아가 건네는 지갑, 리메이크작의 어머니가 챙겨 주는 겹옷과 직접 입혀주는 잠옷이 그러하고 리메이크작의 왁싱 전문가 또한 신체를 가꾸기 위한 방식으로의 왁싱<sup>79)</sup>이라는 서비스를 제공하는 인물이다. 즉 이들은 글로리아에게 /능력/을 전달하는 역할을 한다. 원조자는 이후 그레마스(A. J. Greimas)에 의해 “주인공의 양태적 속성의 외현화(extériorisation)”<sup>80)</sup>로

78) 마크 냅, 주디스 홀, 테런스 호진, 앞의 책, 258~259쪽.

79) 원작에서는 글로리아가 직접 왁싱을 하면서 자신을 가꾸는 모습으로 제시된다.



정의되는데 이 작품에서는 이러한 측면이 보다 더 명시적으로 드러난 것으로 보인다. 즉 이는 주체의 긍정적 능력의 외화<sup>81)</sup>라고 볼 수 있을 것이다.

#### 4. 자세

글로리아가 변신한 모습으로 나타났고, 복수에 성공하면서 로돌포(아놀드)에게 고통을 준 후 기쁨을 느낀다. 이러한 모습을 발견할 수 있기에 이것이 마치 프로프의 영광 시련(*épreuve glorifiante*)처럼 보여질 수 있다.<sup>82)</sup> 하지만 ‘상별’ 단계의 평가와 심판은 글로리아가 결혼식 피로연에 참석했을 때 명백해진다. 그리고 이는 글로리아의 자세를 통해서 나타난다.

이러한 글로리아의 최종 상태를 더욱 명확히 확인하기 위해서 함께 살펴볼 부분이 있다. 글로리아는 연인인 로돌포가 이혼한 후에도 여전히 전처와 가난한 두 딸의 구속에서 벗어나지 못해 실망스럽다. 연인 관계의 크고 작은 위기를 겪고 재결합 후, 글로리아와 로돌포는 여행을 떠난다. 여행에서 로돌포(아놀드)는 전처의 사고 소식에도 떠나지 않아 글로리아에게 ‘신뢰적 기대감’을 잔뜩 심어 준다. 글로리아는 로돌포와의 제2의 삶을 더욱 꿈꾸게 되지만 그녀가 신뢰했던 로돌포(아놀드)는 딸들의 연락을 받고는 짐을 챙겨 몰래 떠나 버린다. 홀로 남겨진 글로리아는 그를 완전히 ‘불신’하게 되고 질투와 분노가 폭발하게 된다. 분노의 정념적 시퀀스로 보면 ‘모욕’ 받은 글로리아가 ‘명예에 상처를 입은’ 상태이고,<sup>83)</sup> 질투의 미시 시퀀스 중 마지막 단계인 도덕화된 정동<sup>84)</sup>으로서 수

80) 안 예노, 『서사, 일반기호학』, 홍정표 역, 문학과지성사, 2003, 62쪽.

81) 박인철, 앞의 책, 2003, 218쪽.

82) 홍정표, 앞의 책, 70쪽.

83) 같은 책, 59-67쪽.

84) 알지르다스 J. 그레마스, 자크 폰타뉴, 『정념의 기호학: 물적 상태에서 심적 상태로』, 유기환, 최용호, 신정아 역, 강, 2014, 357쪽.

치심(honte)<sup>85)</sup>을 느끼고 있는 부분이다.

로돌포(아놀드)가 글로리아를 홀로 남겨두고 몰래 떠난 밤 글로리아는 일종의 자기 파괴적인 행동을 하게 된다. 만취한 글로리아는 젊은 남자를 만나 입을 맞췄고 그와 돌아다니고 놀이기구를 타며 황홀감을 느꼈다. 그녀가 아침에 눈을 뜬 곳은 바닷물로 축축하게 땅이 젖은 해변(리메이크작에서는 수영장의 선베드)이었고 결국 아무 것도 없는 맨발 상태로 호텔로 돌아와 할 수 있는 것이라고는 오직 전화를 거는 일 밖에는 없었다. 글로리아는 자기 자신을 파괴한 이러한 행동으로 인해 자기 스스로에 대해 부정적 이미지를 형성한 상황이다.

문화 간 연구를 통해 소개된 도덕적 정서(Haidt, 2007)를 살펴보면 자기비난(self-critical) 정서에 해당되는 것에는 당혹감, 수치심, 죄책감 등이 있다. 이러한 것들은 미덕과 인성에 관련된 생각이나 도덕적 법칙을 위반했을 때 발생한다(Baumeister, Stillell, & Heatherton, 1994; Keltner & Anderson, 2000; Keltner & Buswell, 1997; Tangney et al., 1996).<sup>86)</sup> 특히 수치심과 죄책감은 한 가지 정서에서 파생된 것으로, 즉 같은 정서의 변형된 형태로 간주된다.<sup>87)</sup>

수치심의 특징은 절망스럽다는 것이며 자신이 가치가 없고 무기력하면서 작게 느껴지는 느낌(Lindsay-Hartz, 1984)이다. 이러한 수치심은 명확한 신체 표현으로 나타나는데 수치심을 느낄 경우 머리와 어깨를 늘어뜨리며 두 팔은 양 옆으로 축 떨어뜨리고 아래로 향하는 시선이 나타난다(Tracy & Robins, 2008).<sup>88)</sup> 수치심은 위축된 자세로 표현이 되며 축

---

85) Jacque Fontanille, “Modalisations et modulations passionnelles”, *Revue internationale de philosophie* 48:189, 1994, p.352; 김성도, 『구조에서 감성으로』, 고려대학교출판문화원, 2020, 781쪽.

86) Dacher Keltner, Keith Oatley & Jennifer M. Jenkins, 『정서의 이해』, 김현택 역, 학지사, 2021, 346쪽.

87) Michelle N. Shiota & James W. Kalat, 『정서심리학』, 민경환, 이옥경, 이주일, 김민희, 장승민, 김명철 역, 센세이지리닝코리아, 2015, 255~258쪽.

88) Paula M. Niedenthal & François Ric, 『감정과학』, 이동훈, 양현보, 김해진 역, 학지사, 2022, 159쪽.

쳐진 어깨와 폭 숙인 고개를 통해서도 알 수 있다.<sup>89)</sup>

이러한 자세는 원작 속 글로리아의 자세로 발견된다. 원작에서 빅토리아와 집에 돌아온 글로리아는 [그림 11]과 같이 거실 바닥에 주저앉아 버리는데 이러한 자세는 수치심을 표현하는 자세와 일치한다. 반면 리메이크작에서 어머니와 집에 돌아온 글로리아는 [그림 12]와 같이 거실 바닥에 드러누워 버리는 자세를 취한다. 그런데 이와 관련해서는 그 직전의 상황을 살펴볼 필요가 있다. 집에 돌아오기 전 호텔에서, 글로리아는 어머니에게 미안하다고 사과를 했다. 즉 리메이크작에서는 죄책감에 주목해야 한다.



[그림 11]



[그림 12]

죄책감에서 초점이 되는 것은 자기의 가치보다는 자신의 행동과 행위이다. 죄책감은 자신의 행동으로 인하여 상대방이 고통을 당했다는 것이다(Tangney, Miller, Flicker, & Barlow, 1996; Zennlenberg & Breugelmans, 2008). 그래서 죄책감을 유발시킨 행동은 사과나 고백으로 이어지고, 행동의 부정적 결과를 원상태로 회복시키기 위해서 필요한 것을 행하게 된다.<sup>90)</sup>

즉 리메이크작에서 드러나는 글로리아의 자세 이전에 나타나는, 어머

89) Dacher Keltner, Keith Oatley & Jennifer M. Jenkins, 앞의 책, 181쪽.

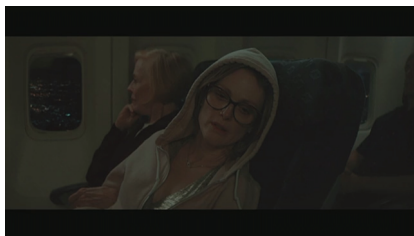
90) Johnmarshall Reeve, 『동기와 정서의 이해』, 김아영, 도승이, 신태섭, 이우걸, 이은주, 장형심 역, 박학사, 2018, 489쪽.

니에 대한 글로리아의 사과는 그것이 죄책감에 기인함을 알 수 있다. 죄책감은 수치심과 여러 측면에서 유사하다. 하지만 부정적 강도에서는 수치심보다 낮고 자신에 대해서 추한 공격을 포함하지는 않는다는 차이가 있다.<sup>91)</sup> 원작과 리메이크작에서 집에 돌아온 글로리아에게서 곧바로 발견되는 자세가 다른 이유는 이러한 측면을 고려해 살펴볼 수 있을 것이다.

이와 같이 저맥락 문화에서 글로리아의 죄책감은 직접적이고 명시적인 언어로 미안하다고 사과를 하는 것으로 나타난다. 소량의 비언어 행위로 나타나는 죄책감의 경우 글로리아가 집에 돌아오고 있는 모습에서 발견된다. 먼저, 원작에서 글로리아는 [그림 13]과 같이 아이처럼 빅토리아에게 기댄 채 접촉 행위를 보이고 있고 빅토리아에게 의지하고 있는 모습이다. 고맥락 문화에서 상처 받은 글로리아에게 돌봄이 필요하다는 것은 잠든 아이와 같은 자세를 보여주는 글로리아의 비언어 행위를 통해 간접적이고 함축적으로 나타난다. 반면 리메이크작에서의 글로리아는 [그림 14]와 같이 어머니와 팔짱을 끼고는 있지만 차마 어머니에게 몸을 돌리고 있지는 못한 모습이다.



[그림 13]



[그림 14]

또한 홈스테드는 집단주의 사회에서 중요한 개념으로 수치(shame)를 꼽았다. 반면 개인주의 사회에서는 죄책감의 문화로 나타난다고 하였다. 그리고 집단주의 사회에서의 또 다른 개념으로는 체면(face)이 있으며

91) 같은 책, 489쪽.

개인주의 사회에서 이에 대응하는 것은 자존심이다. 즉 집단주의 사회에서 수치심과 체면 손상이 발생할 때 개인주의 사회에서는 죄책감과 함께 자존심이 실추<sup>92)</sup>되는 것으로 발견된다는 것이다.

실제로 집단주의 문화를 반영하는 칠레 원작에서 글로리아를 집으로 데려오는 역할을 하는 빅토리아는 호텔에 도착해서도 아무것도 묻지 않는다. 그저 그 순간 글로리아의 어깨에 손을 올리는 접촉 행위로 정서적 지지를 표현할 뿐이다. 또한 주저앉는 글로리아의 모습에도 그저 말없이 서서 지켜보며 글로리아의 손상된 체면을 지켜주는 모습을 발견할 수 있다. 이와 같이 고맥락 문화에서는 말이 아닌 침묵만으로도 충분히 커뮤니케이션이 된다.

한편 미국의 리메이크작에서 글로리아의 무너진 자존심은 [그림 15] 그리고 [그림 16]과 같이 잠옷을 입혀주는 어머니 앞에서 아무런 반응도 하지 못하는 글로리아가 나지막히 엄마를 불러보는 모습을 통해서 나타난다. 그리고 그런 글로리아의 형클어진 머리를 어머니가 매만져주면서 사랑과 친밀감의 접촉 행위를 보여준다.



[그림 15]



[그림 16]

명예는 자신의 명성 또는 지위 및 가족과 같은 집단의 평판에 의하여 결정되는 개인의 자존심(self-respect)이나 자존감(self-esteem)을 말한다.<sup>93)</sup> 수치심과 같은 정서는 열등감과 가치가 없다는 느낌과 함께 자아

92) Geert Hofstede, Gert Jan Hofstede & Michael Minkov, 앞의 책, 137~140쪽.

상(self-image)의 손상과 연관되는 매우 강력한 정서(Tangney & Dearing, 2002)이다. 이러한 열등감과 무가치함 그리고 자기 손상의 느낌은 긍정적 자아상을 손상시키고 이것이 수치심을 일으키게 된다. 수치심은 자기가 잃어버린 긍정적 이미지를 다시 찾기 위하여 동기를 유발하게 되고 긍정적 자아상의 회복과 수정을 위한 행동을 취하게 된다.<sup>94)</sup>

앞서 살펴본 것처럼 원작과 리메이크작에서 글로리아는 명예에 상처를 입고 수치심을 느끼거나 죄책감을 느끼면서 자존심 또한 잃어버린 상태이다. 하지만 이후 이는 원작과 리메이크작에서 글로리아가 복수를 결심하고 행동하는 것으로 이어진다. 이 상황을 살펴보면 글로리아가 가까스로 일상생활을 회복하고 있는데 또다시 로돌포(아놀드)의 재회 요청이 시작된다. 글로리아는 자신에게 고통을 준 로돌포(아놀드)에게 복수를 계획하고 그와의 대결에서 승리한다. 복수에 성공하면서 최종적으로 글로리아는 잊혀진 정체성을 되찾고 이러한 성공적인 획득에 자부심을 느낀다.

이어지는 내용에서 글로리아의 성공에 대한 인정을 확인할 수 있다. 복수의 성공 이후 참석한 결혼식 피로연에서 글로리아가 혼자 앉아 있는데 경쾌한 음악이 흘러나온다. 글로리아는 노래의 가사를 따라 불러본다. 그때 어떤 남성이 와서 글로리아에게 함께 춤을 추자고 한다. 하지만 글로리아는 이를 거절한다. 최초 상태에서 누군가가 함께 춤을 추자고 청해오기를 기다리는 것과는 대비되는 모습이다. 최종 상태에서 글로리아는 이제 온전히 자신의 선택에 따라 무대로 걸어나간다. 지금까지는 항상 누군가와 함께 춤을 췄던 글로리아였지만 이제는 많은 사람들 사이에서 홀로 서 있다. 흥겨운 음악에 빠져 열정적인 모습으로 춤을 춘다.

원작과 리메이크작의 마지막 부분에서 글로리아는 춤을 추며 즐거움을 만끽하는 모습이다. 그런 글로리아에게서 원작의 경우 [그림 17]과 같

---

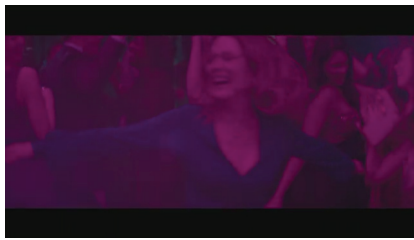
93) Paula M. Niedenthal & François Ric, 앞의 책, 354쪽.

94) Johnmarshall Reeve, 앞의 책, 487~488쪽.

이 두 팔을 벌려 위로 들어올린 자세가 발견된다. 리메이크작의 경우 [그림 18]과 같이 양팔을 좌우로 펼친 자세를 확인할 수 있다.



[그림 17]



[그림 18]

이는 앞서 원작의 글로리아에게서 축소된 자세가 발견된 것과도 대비 되는 모습이다. 확장성을 통한 이런 자세들은 자부심, 자신감, 자존감과 같은 충만한 감정을 표현하는 것이다. 사람들은 과하지 않은 미소와 함께 머리를 약간 뒤로 젖히는 것, 가슴을 벌리는 것, 팔을 드는 방식을 통해 자부심을 나타낸다(Tracy & Matsumoto, 2008; Tracy & Robins, 2004). 즉 ‘확장적’ 자세를 통해 자부심을 표현하는 것이다.<sup>95)</sup> 자부심의 자세에는 양팔을 머리 위로 올려서 자신감이나 승리감을 표현하는 것이 동반된다.<sup>96)</sup>

실제로 자부심(pride)은 수치심이나 죄책감의 반대 정서이다.<sup>97)</sup> 수치심이 자존감을 공격하는 것과 달리, 자부심을 느끼는 것은 자존감을 유지하고 고양시킨다.<sup>98)</sup> 자부심은 특히 긍정적 자존감의 발달과 관계된다(Herrald & Tomaka, 2002). 이러한 자부심의 정서는 자기 자신에 대해 긍정적으로 평가를 내릴 때 발생된다(Lewis, 2000b). 즉 개인이 자랑스

95) 같은 책, 491쪽.

96) Paula M. Niedenthal & François Ric, 앞의 책, 168쪽.

97) Michelle N. Shiota & James W. Kalat, 앞의 책, 259쪽.

98) Johnmarshall Reeve, 앞의 책, 491쪽.

럽다고 느낄 수 있을 만한 영역에서 긍정적 결과를 얻었을 때 느끼게 된다(Weiner, 1985).<sup>99)</sup>

자부심은 성공을 알리는 기제로 진화된 것인데 이는 지위 성취와 관련되며<sup>100)</sup> 자신 및 타인에게 자신이 인정을 받고 지위를 얻을 만한 자격이 있다는 것을 알리는 것이다. 따라서 자부심은 주관적으로 성취와 성공, 자신감과 충만함을 경험하는 것과 관련된다.<sup>101)</sup>

글로리아가 로돌포(아놀드)와 연인 관계를 끝내면서 완전히 이접되는 것이기에 마치 글로리아가 실패한 것처럼 보일 수도 있다. 하지만 글로리아는 복수를 통해 부정적인 자아상에서 회복하게 된다. 또한 스스로 로돌포(아놀드)와 이접되는 재귀적 포기(réfléchi renonciation)<sup>102)</sup>를 선택하면서 오히려 자신의 정체성을 획득하게 된다고 볼 수 있다. 그간의 관계의 종속성에서 벗어나고 독립성을 얻었기 때문이다.

애초에 글로리아의 ‘최초 상태’는 ‘결핍’과 ‘훼손’이었다. 글로리아는 이혼 후 사랑에 대해서 결핍이 발생한 상태였다. 또한 글로리아가 자녀들에게 안부 전화를 걸어 전화 좀 하라며 남기는 긴 메시지의 끝은 ‘자신이 엄마임을 강조하는 말’로 마무리된다는 점에서 가족 관계의 훼손이 발생한 상태임을 알 수 있기도 했다. 최초 상태에서 바로 이어지는 내용을 보면 글로리아는 아들의 집에 가서 손주를 돌보는 할머니이고 딸을 보기 위해 딸의 요가 수업에 참여한 수강생이다. 하지만 그렇게 어렵게 만난 자녀들은 글로리아를 남겨두고 곧 자리를 떠난다. 즉 글로리아의 존재는 때때로 잊혀지거나, 글로리아 자기 자신 그 자체로 규정되는 것 보다는 ‘누군가의 엄마’처럼 타인과의 관계 속에서 정체성이 규정되었던 것이다.

영화에서 글로리아가 로돌포(아놀드)에게 하는 말에서 알 수 있듯이

---

99) Paula M. Niedenthal & François Ric, 앞의 책, 167~168쪽.

100) 같은 책, 169~170쪽.

101) Johnmarshall Reeve, 앞의 책, 491쪽.

102) 박인철, 앞의 책, 2003, 193쪽.



글로리아는 자기 자신의 인생을 사는 것이 중요하다고 생각하고 있다. 하지만 이때는 그러한 것이 자신과 함께할 동반자를 찾아 그와 함께하는 삶을 통해서만이 가능하다고 생각했다. 사실 글로리아와 로돌포(아놀드)가 불화를 겪을 때, 실망한 글로리아는 로돌포(아놀드)를 떠났었다. 글로리아는 로돌포(아놀드)의 재회 요청을 계속 무시했었는데 나중에는 결국 이를 수락하고 만다. 그런데 바로 이 지점이 글로리아의 딸이 결혼과 임신으로 인해 타국으로 떠나게 되면서 글로리아가 딸과 이접하게 된 직후라는 점이 유의미하다.

글로리아는 이혼한 로돌포(아놀드)와 딸들의 지나친 의존 관계를 보면서 그렇게 종속되면 안된다고 여기지만 본인 스스로도 딸과의 관계에서 완전한 독립하기는 쉽지 않았던 것이다. 사실상 글로리아는 딸과 이접되면서 이를 대신하는 과정에서 로돌포와의 연접, 즉 재회를 받아들였던 것이라고 볼 수 있다.

하지만 글로리아가 오직 자신의 선택에 따라 관계의 종속성에서 벗어나 독립성을 획득하게 되면서, 글로리아는 지금까지 잊혀진 자신의 정체성을 완전히 회복하게 되는 것이라고 볼 수 있다. 그러므로 글로리아가 느끼는 자부심은 자신의 선택에 대한 긍정적 평가이자 자신 스스로 되찾은 정체성에 대한 자신감 및 자존감과 함께한다. 그리고 이러한 과정에서의 승리와 성공에 대한 인정은 글로리아 스스로 내리는 평가와 심판으로 끝나지 않는다. 원작과 리메이크작의 글로리아가 춤을 추고 있는 노래에서는 영광하듯 ‘글로리아’라는 이름이 외쳐진다. 영광 시련에서의 인정(reconnaissance)은 영광적인 태도나 감동, 해피엔딩과 함께하는 경쾌한 음악으로도 표현된다는 점에서<sup>103)</sup> 글로리아의 성공적인 수행에 대한 이와 같은 긍정적인 평가로 영화는 막을 내린다.

---

103) 박인철, 앞의 책, 2018, 41쪽.

## IV. 결론

이상으로 원작 영화와 리메이크 영화의 비언어적 표현을 고찰해 보았다. 지금까지의 연구 결과를 정리해 보면 다음과 같다. 스토리텔링의 전환이 동종 매체 사이에서 발생하는 리메이크의 경우 전위의 방식을 사용한다. 이는 각색 과정에서 시간, 공간과 같은 맥락을 변화시켜야 할 경우 유효한 전략이 될 수 있다. 각색은 새로운 맥락과 서로 다른 문화를 필수적으로 고려해야만 하는 창작 과정이다. 따라서 상호문화적인 관점에서 문화횡단적 각색을 살펴보면 결국 문화적 정보는 미장센과 같은 표현을 통해 전달되는 것으로 볼 수 있다.

본 연구에서는 미장센을 구성하는 시각적 요소로서의 비언어 행위를 고찰하였다. 이는 비언어 행위가 문화 차원에 따라 다르게 관찰될 수 있다는 점 때문이었다. 따라서 미장센을 구성하는 기본적 영역에 비언어 행위 유형을 적용하여 세부적으로 파악하고자 하였다. 또한 비언어 행위의 문화적 차이에 접근하는 방법으로 에드워드 홀과 헵스테드의 논의를 살펴보았다. 집단주의 문화에서는 고맥락의 커뮤니케이션 방식이 발견되고 개인주의 문화에서는 저맥락의 커뮤니케이션 방식이 나타나며 이에 따라 비언어 행위의 사용에도 많은 차이가 발생하게 된다. 이를 고찰하기 위해 본 연구에서는 집단주의의 고맥락 문화에서 제작된 칠레의 원작 영화와 개인주의의 저맥락 문화에서 제작된 미국의 리메이크 영화의 비언어적 표현을 비교 연구하였다.

원작에서 리메이크작으로의 변화에 초점을 둔 본 연구에서 중점적으로 살펴보려고 했던 주요 비언어적 표현은 응시, 공간, 의상이었다. 이러한 세 유형이 개인주의 문화의 저맥락 커뮤니케이션 방식에서 유의미하게 사용되는 비언어 행위인데, 할리우드에서 문화횡단적 각색은 작품의 미국화로 나타난다는 점에서 비언어 행위의 문화적 차이를 좀 더 명확하게 비교할 수 있을 것이라고 판단하였다. 한편 공간의 경우에는 접촉 행

위의 발생 가능성이 있고, 주체의 최종 상태를 확인하기 위해서는 자세를 살펴보는 것도 필요하였다. 따라서 본 연구에서는 최종적으로 응시, 공간, 접촉, 의상, 자세에 대한 고찰이 이루어졌다.

서사 도식의 네 단계를 고려할 때 응시는 조종, 공간 및 접촉 그리고 의상은 역량과 관계되었다. 자세는 상벌 즉 영광 시련에서 주요하게 작용하였다. 이를 세부적으로 살펴보면 응시는 계약과 조종의 단계에서 유혹적 가치 대상의 출현과 관련된다. 응시는 시각적 접촉으로 간주된다. 그런데 고맥락의 접촉 문화에서는 응시의 접촉적 성격이 두드러진다. 반면 저맥락의 비접촉 문화에서는 시각적인 특성이 부각된다. 그리고 이에 따라 전자의 경우 유혹 그리고 후자의 경우 부추김으로 작용하는 조종의 형태로 해석할 수 있었다.

공간의 경우, 근접성의 특성이 있을 때 또 다른 비언어 행위인 접촉과 관계된다. 공간의 근접성이 필수적으로 접촉을 발생시키는 것은 아니지만 접촉의 발생을 위해서는 공간의 근접성이 필수적으로 요구된다. 개인주의의 문화에서는 개인의 사생활 보호를 위해 요구되는 공간이 더 넓기에 친밀한 공간적 특징이 축소된다. 이로 인해 변화된 공간 즉 대화 거리 안에서 상호작용을 하는 원조자의 역할을 맡는 인물에게 변화가 생겼다. 집단주의 문화의 원작에서는 확대 가족으로서의 어른인 한 명의 인물이 역량의 단계에서 지식, 능력, 믿음의 획득을 돕는다. 하지만 개인주의 문화의 리메이크작에서 이는 전문가 또는 직계 가족인 어머니로 분리되어 복수의 인물로 나타났다.

스토리 리텔링의 과정 중 인물이 분리되는 과정에서 선택된 부분은 지식의 전달자, 믿음이나 신뢰 또는 지지의 전달자라고 할 수 있다. 이와 관련된 비언어 행위의 분리도 확인되었는데 이것이 접촉과 의상이었다. 전자의 지식 전달자의 경우에는 이러한 부분이 접촉이라는 비언어 행위와 결합되었고 후자의 믿음 전달자의 경우에는 접촉 및 의상이라는 비언어 행위와 결합되었다. 하지만 재구성 과정에서도 유사성과 차이가 발견

되었는데, 같은 접촉 행위라고 해도 개인주의 문화의 리메이크작에서 지식 전달자의 접촉은 기능적이고 전문적인 성격의 접촉으로 나타난다. 즉 집단주의 문화의 원작에서 나타난 우정과 온정 또는 사랑과 친밀감의 접촉적 특성이 변화된 것이다.

의상의 경우 또한 스토리 리텔링 과정에서 유사성에 기반을 둔 계열적 선택과 인접성을 토대로 하는 통합체적 결합과 구성을 통해 인물의 외형적 특성에 변화를 주게 된다. 원작과 리메이크작의 인물이 외형적으로 유사한 특성을 보이더라도 이는 도상적으로 보기 보다는 상징적으로 보게 되는데 이는 원작과 리메이크작의 관계에서 원작의 인물의 외형적 특성을 연상시키기 때문이다. 이러한 내용적 측면 외에도 표현적 측면에서도 스토리 리텔링적 활용이 나타났는데 원작에서 사용된 색, 질감 등의 시각적 요소들이 리메이크작에서 대비적으로 사용되는 것으로 파악할 수 있었다.

의상은 주체가 획득하는 능력과 관계가 있었다. 구체적으로 이는 주체가 질투나 분노와 같은 정념을 경험하는 과정에서 나타난 수치심이 주체의 명예나 자아상 등에 훼손을 발생시켰을 때, 이를 회복시키려는 주체의 행위와 관련이 있었다. 그리하여 정체성의 회복이 의상을 통해 명시적으로 드러났다. 또한 원조자는 이러한 의상이나 이와 관련된 물품, 주체가 신체를 가꾸는 것에 도움을 주는 방식을 통해 주체가 능력을 얻을 수 있게 도왔다.

자세의 경우 동일한 상황에서도 집단주의 문화에서는 수치심의 표현으로 나타나고 개인주의 문화에서는 죄책감을 표현하는 차이를 발생시켰다. 도덕화된 정동으로서의 수치심 뿐만 아니라 죄책감은 자기를 평가하는 과정에서 나타나는 정서인데, 실제로 이러한 두 정서는 같은 정서의 변형된 형태라고 알려져 있다. 고맥락 문화에서는 수치심이 자세라는 비언어 행위를 통해 드러났다. 반면 저맥락 문화에서는 죄책감이 발견되었는데 이는 언어 행위를 통해 명시적으로 제시되거나 소량의 비언어 행

위로 나타났다.

집단주의 문화에서의 수치심과 체면의 손상은 개인주의 문화에서 죄책감과 자존심의 실추로 나타난다. 이때 집단주의의 고맥락 문화에서는 침묵을 통해 체면을 지켜주고 접촉을 통해 정서적 지지를 간접적으로 표현한다. 개인주의의 저맥락 문화에서는 자존심이 실추된 상황에서 접촉을 통해 정서적 지지를 나타냄에 있어 사랑과 친밀감을 표현하고 외형을 돌보아주는 것과 같이 보다 직접적인 표현이 발견되었다.

자세는 성공적인 임무 수행에 대한 판단과 관련해서도 발견되는데, 수치심이나 죄책감의 반대 정서인 자부심이 자세로 표현되었다. 이는 확장된 자세로 나타나면서 자신감과 자존감을 표현하였는데, 수치심이 축소된 자세로 표현되었던 것과 대비된다. 긍정적 평가, 성공과 승리, 성취를 알리는 이러한 자세가 영광 시련에서의 인정으로 표현되었다.

본 연구의 결과는 원작 영화와 리메이크 영화의 비언어적 표현을 비교함에 있어서 리메이크와 같은 스토리 리텔링의 제작 방식을 다루고 이를 각색 과정으로 논의하였다는 점에서 의의가 있다. 문화적 의미는 각색 과정에서 미장센과 같은 표현을 통해 드러날 수 있다고 보고 이를 고찰하기 위해 비언어 행위 유형을 적용하였으며 문화 차원을 고려한다는 점에서 기초 자료를 제공할 수 있을 것이다.

본 연구에서는 서사 도식의 단계들을 고려하여 비언어 행위를 살펴 보면서 이에 대한 의미 해석을 진행하고자 하였다. 계약에서의 응시라는 비언어 행위가 보이는 특성에 따라 유혹이나 부추김과 같은 조종의 형태로 볼 수 있음을 발견하였다. 지식과 능력 외에도 믿음의 양태성이 접촉과 같은 구체적인 비언어 행위로 드러나고 있음을 확인하였다. 스토리 리텔링의 과정에서는 계열체적 선택과 통합체적 구성 및 결합을 적용할 수 있음을 밝혔다. 도덕화된 정동으로서의 수치심, 죄책감과 같은 정서들을 표현하는 비언어 행위와 함께 이에 반대되는 정서인 자부심을 나타내는 비언어 행위 또한 살펴보았다. 이 과정에서 고찰된 축소와 확장과

같은 대립 양상은 표현과 내용의 상관관계에 대한 논의로도 확장될 수 있음을 시사한다. 이러한 측면의 연구 결과들은 기호학적 접근 방법의 활용에 있어 기여할 수 있을 것이다.

본 연구는 연구 목적의 설정 당시 매체 전환을 위한 원작 각색 스토리텔링으로서의 크로스미디어 스토리텔링을 염두에 두면서 연구를 진행하고자 하였다. 그러나 가장 기본적인 동종 매체 간 전환인 리메이크를 대상으로 연구의 범위를 한정하였기에 전위 외의 다른 방식 즉 반복, 압축, 연장, 수정 등의 부분까지는 구체적으로 다루지 못하였다. 본고에서 미처 다루지 못한 이와 같은 부분은 후속 연구 과제로 남겨 심도 깊은 논의를 진행할 수 있기를 기대한다.

## 참고문헌

- 고부응, 「제3영화로서의 <스캔들: 조선남녀상열지사>」, 『문학과 영상』 8(1), 문학  
과영상학회, 2007, 35~59쪽.
- 권재웅, 「유튜브 애니메이션 리뷰 채널의 특성 분석」, 『만화애니메이션연구』 (69),  
한국만화애니메이션학회, 2022, 301~342쪽.
- \_\_\_\_\_, 「트랜스미디어 콘텐츠로서의 한국 애니메이션 사례 연구: <고스트 메신  
저>를 중심으로」, 『애니메이션연구』 16(4), 한국애니메이션학회, 2020,  
7~38쪽.
- 김훈순, 김은영, 「모성과 낭만적 사랑의 담론경합: 멜로영화 <미워도 다시 한 번>  
시리즈를 중심으로」, 『미디어, 젠더&문화』 15, 한국여성커뮤니케이션학  
회, 2010, 121~153쪽.
- 목혜정, 「김기영 <하녀>와 임상수 <하녀>의 사운드 비교분석」, 『씨네포럼』(11),  
동국대학교 영상미디어센터, 2010, 61~96쪽.
- 박기수, 「One Source Multi Use 활성화를 위한 문화콘텐츠 스토리텔링 전환 연구」,  
『한국언어문화』 (44), 한국언어문화학회, 2011, 155~176쪽.
- 박찬효, 「인도의 한국 영화 수용 현황과 리메이크 작품에 나타난 현지화 양상 -  
<국제시장>과 <바라트(Bharat)>의 비교를 중심으로 -」, 『국제어문』 95,  
국제어문학회, 2022, 681~710쪽.
- 서성은, 「스토리텔링 전환 유형에 관한 시론(試論)」, 『인문콘텐츠』 (55), 인문콘텐  
츠학회, 2019, 91~118쪽.
- 안승범, 「이중의 ‘문화번역’ 과정에 나타난 사회적 함의 - 『장화홍련전(薔花紅蓮  
傳)』, <장화, 홍련>, <안나와 알렉스: 두 자매 이야기> -」, 『국제어문』 78,  
국제어문학회, 2018, 347~379쪽.
- 이문행, 「국내 미디어 콘텐츠의 장르 간 스토리 이동에 관한 연구」, 『방송과 커뮤  
니케이션』 15(1), 문화방송, 2014, 51~81쪽.
- 이정국, 「<케이프 피어>의 리메이크 영화 비교 연구」, 『영화연구』 (35), 한국영화  
학회, 2008, 259~281쪽.
- 이현주, 「한국영화 원작과 할리우드 리메이크작에 나타난 색채비교 분석」, 『브랜  
드디자인학연구』 9(2) 한국브랜드디자인학회, 2011, 305~316쪽.
- 한혜원, 「온라인 팬픽에 나타난 스토리 리텔링 연구」, 『인문콘텐츠』 (27), 인문콘  
텐츠학회, 2012, 117~128쪽.
- 김성도, 『구조에서 감성으로』, 고려대학교출판문화원, 2020.
- 김우룡, 장소원, 『비언어적 커뮤니케이션론』, 나남출판, 2004.

- 래리 A. 사모바, 리처드 E. 포터, 『문화 간 커뮤니케이션』, 정현숙, 김숙현, 최윤희, 김혜숙, 박기순 역, 커뮤니케이션스, 2007.
- 래리 A. 사모바, 리처드 E. 포터, 에드윈 R. 맥대니얼, 캐럴린 S. 로이, 『문화 간 커뮤니케이션』, 이두원, 이영옥, 김숙현, 김혜숙, 박기순, 최윤희 역, 커뮤니케이션스, 2015.
- 루이스 자네티, 『영화의 이해』, 박만준, 진기행 역, K-Books, 2012.
- 류철균, 한혜원, 서성은, 안진경, 이동은, 권보연, 이진, 김은정, 윤현정, 윤혜영, 김유나, 이영수, 박은경, 『트랜스미디어 스토리텔링의 이해』, 이화여자대학교출판부, 2015.
- 린다 허친, 『각색 이론의 모든 것: 무엇을 누가 왜 어떻게 어디서 언제』, 손종흠, 유춘동, 김대범 역, 앨피, 2017.
- 마크 냅, 주디스 홀, 『비언어 커뮤니케이션』, 최양호, 민인철, 김영기 역, 커뮤니케이션북스, 2012.
- 마크 냅, 주디스 홀, 테런스 호건, 『비언어 커뮤니케이션』, 최양호, 김영기 역, 커뮤니케이션북스, 2017.
- 배상준, 『미장센』, 커뮤니케이션북스, 2016.
- 박인철, 『영화 이야기 분석 방법』, 연세대학교 대학출판문화원, 2018.
- \_\_\_\_\_, 『파리 학파의 기호학』, 민음사, 2003.
- 서성은, 『크로스미디어 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스, 2018a.
- \_\_\_\_\_, 『트랜스미디어 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스, 2018b.
- 송낙원, 『시나리오 쓰기』, 커뮤니케이션북스, 2014.
- 안 에노, 『서사, 일반기호학』, 홍정표 역, 문학과지성사, 2003.
- 알지르다스 J. 그레마스, 자크 퐁타뉴, 『정념의 기호학: 물적 상태에서 심적 상태로』, 유기환, 최용호, 신정아 역, 강, 2014.
- 에드워드 홀, 『침묵의 언어』, 최효선 역, 한길사, 2013a.
- \_\_\_\_\_, 『숨겨진 차원』, 최효선 역, 한길사, 2013b.
- \_\_\_\_\_, 『문화를 넘어서』, 최효선 역, 한길사, 2013c.
- 이종승, 『미장센: 영화 창작 논리의 해부』, 아모르문디, 2016.
- 줄리어스 파스트, 『신체언어란 무엇인가』, 이수일 역, 한마음사, 1983.
- 한성지, 김이영, 『패션디자인』, 교학연구사, 2016.
- 홍정표, 『정념 기호학』, HUEBOOKS, 2014.
- Bordwell, D., & Thompson, K., 『영화예술』, 주진숙, 이용관 역, 2011.
- Hofstede, G., Hofstede, G. J., & Minkov, M., 『세계의 문화와 조직: 정신의 소프트웨어』, 차재호, 나은영 역, 학지사, 2014.
- Keltner, D., Oatley, K., & Jenkins, J. M., 『정서의 이해』, 김현택 역, 학지사, 2021.



- Niedenthal, P. M., & Ric, F., 『감정과학』, 이동훈, 양현보, 김해진 역, 학지사, 2022.
- Reeve, J., 『동기와 정서의 이해』, 김아영, 도승이, 신태섭, 이우걸, 이은주, 장형심 역, 박학사, 2018.
- Shiota, M. N., & Kalat, J. W., 『정서심리학』, 민경환, 이옥경, 이주일, 김민희, 장승민, 김명철 역, 세계이저리닝코리아, 2015.
- Fontanille, J., “Modalisations et modulations passionnelles”, *Revue internationale de philosophie* 48:189, 1994, pp.341~362.
- Knapp, M. L., Hall, J. A., & Horgan, T. G., *Nonverbal communication in human interaction*, Wadsworth Cengage Learning, 2014.
- Mehrabian, A., *Public Places and private spaces*. Basic Books, 1976.
- Remland, M. S., *Nonverbal communication in everyday life*. SAGE, 2017.
- Gloria*, DVD, directed by Sebastian Lelio (2013; 주케이미디어 [제작/판매]: 판씨네마(주) [제공], 2014)
- Gloria Bell*, DVD, directed by Sebastian Lelio (2019; 마루기획(주) [제작/판매]: 소니 픽처스 [제공], 2019)
- 문동열, “영화·드라마, 리메이크·리부트 열풍 왜?”, 한겨레, 2022년 8월 13일, [https://www.hani.co.kr/arti/economy/economy\\_general/1054606.html](https://www.hani.co.kr/arti/economy/economy_general/1054606.html) (2023년 7월 22일 검색).
- 박은혜, “영화화 바람 탄 웹소설·웹툰, 관건은 슈퍼 IP”, 뉴시스, 2022년 3월 27일, [https://newsis.com/view/?id=NISX20220325\\_0001807663&cID=10601&pID=10600](https://newsis.com/view/?id=NISX20220325_0001807663&cID=10601&pID=10600) (2023년 7월 22일 검색).
- 양성희, “[양성희의 퍼스펙티브] “옛것도 새롭다” 디지털 창고에서 보물 찾는 쾌감“, 중앙일보, 2023년 1월 5일, <https://www.joongang.co.kr/article/25131334> (2023년 7월 22일 검색).
- 이주형, “[씨네멘터리] 올해 어떤 영화가 흥행했나 살펴봤더니...”, SBS 뉴스, 2022년 7월 10일, [https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news\\_id=N1006816167](https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N1006816167) (2023년 7월 22일 검색).
- 홍성운, “리마스터, 리메이크, 리부트.. 꺼진 작품도 다시 보다”, 매일경제, 2018년 12월 12일, <https://www.mk.co.kr/news/culture/8595360> (2023년 7월 22일 검색).

## A Study on Nonverbal Expressions between Original Films and Remake Films

Jo, Eun-Jin

The production method of story-retelling like remakes is on the rise as media conversion and trans-media storytelling attract more interest recently. However, there is very insufficient research on adaptation, which is the basis of such a production method.

Remakes are produced through the adaptation of originals in the same media, and out of them, this study focused on remake movies and attempted to come up with practical measures for original-adapted storytelling by comparing nonverbal expressions between original films and remake films.

Thus, this study discussed expressions like *mise-en-scène* from trans-cultural adaptation, examined nonverbal behaviors as a component of *mise-en-scène* and even contemplated cultural differences of nonverbal behaviors. While considering the four phases of narrative schema and the passion of anger and jealousy, this study intensively focused on four kinds of nonverbal expressions, gaze, space, touching behavior, clothing and posture.

The results of this study can be summarized as below.

According to visual and tactile characteristics, gaze was interpreted as temptation in high-context contact culture and seduction in low-context non-contact culture. One of the essential conditions for touching behavior was proximity of space. When a collectivist culture turned into an individualistic culture, the intimate characteristics of space was reduced.

As a result, the character playing a role as a helper was separated, and the modality of knowing, being able and believing came to be related to clothing. Shame was generated while the subject was experiencing the passion of jealousy and anger, and it caused damage to honor or

self-image. At the same time, restoring the identity was explicitly exposed through clothing, and the helper offered assistance related to the physical characteristics of characters.

As a moralized emotion, shame came to be related to guilt. Such a self-appraisal emotion appeared as posture. Pride was an emotion opposite to shame and guilt, but it was discovered through posture as well. Such posture appeared in the process of the subject being recognized with his or her successful performance.

This study has significance in inquiring the production method of story retelling, while comparing nonverbal expressions between original films and remake films, and implying various approach methods in terms of semiotics.

Keywords : Remake, Adaptation, Mise en scene, Nonverbal communication, Semiotics

투고일: 2023. 07. 22./ 심사일: 2023. 08. 10./ 심사완료일: 2023. 08. 14.



# 컴퓨터 운영체제의 시각 정체성과 서사 정체성

## － 윈도우와 맥OS를 중심으로

권승태\*

### 【 차 례 】

- I. 서론
- II. 연구 방법론
- III. 컴퓨터 운영체제의 시각 정체성
  - 1. 컴퓨터의 창
  - 2. 윈도우와 맥OS의 이미지
    - 1) 데스크톱
    - 2) 탐색기
    - 3) 로고
    - 4) 설정
    - 5) 애플리케이션과 브라우저
  - 3. 윈도우와 맥OS의 시각 정체성
- IV. 컴퓨터 운영체제의 서사 정체성
  - 1. 윈도우와 맥OS의 서사 정체성
  - 2. 윈도우와 맥OS의 서사 구조와 담화 구조
- V. 결론

### 국문초록

컴퓨터 운영체제의 시각적 설명과 서사적 이해는 디지털 리터러시의 기초 자원이 될 수 있다. 이에 본 연구는 가장 대중적인 컴퓨터 운영체제인 윈도우와 맥OS의 시각 정체성과 서사 정체성을 도출한다. 이를 위해 본 연구는 두 컴퓨터 운영체제의 이미지를 구상적 계열과 시각적 계열로 분리하여 각각의 표현 형식들과 이에 상응하는 내용

---

\* 단독저자, 한국방송통신대학교 미디어영상학과 전임대우강의교수, [alwayskwon@knou.ac.kr](mailto:alwayskwon@knou.ac.kr)

형식들 간의 차이들을 준-상징적 체계로 정리한다. 그리고 이러한 구조를 실제 변화하는 현실 속에서 이해하기 위해 두 컴퓨터 운영체제를 주제로 삼아 주체의 이야기를 살펴본다. 윈도우와 맥OS는 둘 다 데스크톱상에서 운영체제의 자체 애플리케이션과 외부 애플리케이션을 실행하여 다양한 작업을 하고 파일과 장치를 관리하고 인터넷을 검색하는 개인의 도구라는 의미론적 기능은 동일하나 그것을 드러내는 시각적 형태는 상반된다. 윈도우는 전반적으로 텍스트 중심의 상승하는 직선의 형태와 복잡한 구성을 지닌 효율, 기술, 논리의 강한 인위성이라면 맥OS는 이미지 중심의 하강하는 곡선의 형태와 단순한 구성을 지닌 경향, 혁신, 직관의 부드러운 자연성이라고 정의할 수 있다. 그리고 두 제품은 모두 기존 운영체제와 과감하게 단절하고 타사의 새로운 기술을 과감하게 차용하면서 전문가의 계산기였던 컴퓨터를 개인의 미디어로 혁신했다는 점에서 성격과 자기보존의 변증법인 서사 정체성을 갖고 있다고 할 수 있다. 이로써 두 제품 모두 사용가치와 기본가치를 가지지만 윈도우가 사용가치로서 실용적 가치와 경제적 가치를 중시한다면 맥OS는 기본가치로서 유희적 가치와 이상적 가치를 중시한다고 볼 수 있다. 본 연구는 두 컴퓨터 운영체제의 시각적 설명과 서사적 이해를 통해 디지털 리터러시의 기초 자산을 탐구했다는 의의가 있다.

열쇠어 : 컴퓨터 운영체제, 윈도우, 맥OS, 시각 정체성, 서사 정체성, 준-상징적 체계

## I. 서론

기존의 아날로그 문화가 급격하게 디지털화되면서 20세기 문해력으로만 생존하기가 어려워지고 있다. 디지털 기기를 활용하여 디지털 정보를 읽고 쓰는 디지털 리터러시가 선택이 아니라 필수가 되어 가고 있다. 여기서 디지털 리터러시는 프로그래밍 언어를 읽고 쓰는 개발자의 능력이 아니라 인터넷이나 모바일 디바이스를 활용하는 일반인의 능력을 말한다.<sup>1)</sup> 아직 컴퓨터가 전문가만의 도구였던 1973년 제록스 파크PARC: Palo Alto Research Center는 그래픽 사용자 인터페이스GUI(Graphical User Interface)를 최초로 사용한 알토Alto 컴퓨터를 개발하였다.<sup>2)</sup> 이를

---

1) Koltay, T. (2011). *The media and the literacies: Media literacy, information digital literacy*. Media Culture Society, 33, p.216.

토대로 만든 맥OS와 윈도우가 대중화되면서 컴퓨터 활용능력은 프로그래밍 언어가 아니라 GUI 기반의 운영체제를 활용하는 능력을 의미하게 됐다. 현재 일상에서 사용하는 대부분의 컴퓨터 프로그램이나 인터넷과 모바일 앱은 컴퓨터 운영체제처럼 2차원 창 속 메뉴와 아이콘으로 구성되어 있다. 그러므로 디지털 리터러시는 컴퓨터 운영체제의 시각적 요소들을 읽고 쓰는 능력에서 출발할 수 있다. 이 점에서 디지털 리터러시는 문자보다 이미지를 읽는 능력에 가깝다. 그래서 문해력을 갖추지 못한 어린이가 디지털 원주민(digital native<sup>3)</sup>)이 되는 반면 문해력을 갖춘 성인은 디지털 이주민(digital immigrant)이 되는 아이러니한 상황이 벌어지고 있다.

특히 차세대 인터넷이 현실과 닮은 3D로 진화한다면 디지털 기기는 더욱 사용하기가 쉬워질 것이다. 그러나 아무리 쉬워져도 새로운 디지털 이미지에 대해 배타적인 자세를 가질 때 디지털 이주민의 디지털 리터러시는 해결되기 쉽지 않을 것이다. 그러므로 디지털 리터러시는 디지털 기술의 유무에 관한 문제가 아니라 디지털 이미지의 인지에 관한 문제가 된다. 디지털 리터러시는 컴퓨터 자체의 공학적 기술의 문제가 아니라 감각적인 것과 인지할 수 있는 것 간의 연결의 문제 즉 컴퓨터가 표현하는 이미지와 인간 간의 커뮤니케이션의 문제다. 이 점에서 컴퓨터 운영체제의 시각적 설명과 서사적 이해<sup>4)</sup>는 디지털 리터러시를 위한 기초 자

2) 오병근, 「개인용 컴퓨터OS를 중심으로 한 GUI 변천 연구」, 『디자인학연구』, 48, 2002, 216쪽.

3) 디지털 원주민과 디지털 이주민의 구분은 미국의 교육자 마크 프렌스키(Marc Prensky)의 논문 ‘디지털 원주민, 디지털 이주민(Digital Natives, Digital Immigrants)’에서 비롯됐다. Prensky, M. Digital natives, digital immigrants, *On the Horizon*, Vol. 9 No. 5, 2001 참조.

4) 설명(explanation)과 이해(understanding)의 용어는 서로 대립하는 자연과학과 인문과학의 상징이다. 설명은 과학적 방법론의 영역이고 이해는 심리적 해석학으로서 인문학의 영역이다. 설명의 진영은 자연과학과 인문과학이 그 인식과 분석에서 차이가 없다고 보는 반면 이해의 진영은 인문과학의 환원 불가능성과 특수성을 고집한다. 리콰르는 설명이 텍스트의 구조를 밝힌다면 이해는 텍스트의 방향제시에 따라 의미를 자기화(appropriation)한다는 점에서 둘의 대립을 통합하고 구조와 해석을 상호보완적으

원이 될 수 있을 것이다.

본 연구와 유사한 주제의 기존 연구로서 오병근의 「개인용 컴퓨터OS를 중심으로 한 GUI변천 연구」는 1960년대부터 90년대까지 GUI 역사를 정리하면서 GUI의 기본적인 디자인 개념이 70~80년대 제록스의 스타 Star와 애플의 리사Lisa에서 정립됐다고 주장한다. 그 밖의 운영체제 관련 논문은 대부분 컴퓨터 공학 기반의 연구이고 운영체제를 미학적 또는 기호학적 관점에서 분석한 연구는 찾아보기 힘들다. 이에 본 연구는 컴퓨터 운영체제의 이미지를 통해 시각 정체성을 분석하고 컴퓨터 운영체제의 생성 과정 즉 이야기<sup>5)</sup> *récit*를 통해 서사 정체성을 이해하고자 한다.

대표적인 컴퓨터 운영체제로 윈도우와 맥OS, 유닉스, 리눅스, 크롬OS 등이 있는데 본 연구는 이 중 윈도우와 맥OS를 분석 대상으로 선택했다. 그 이유는 매킨토시가 최초로 상업적으로 성공한 GUI 기반의 개인용 컴퓨터이고 윈도우PC는 전 세계 PC시장을 장악한 가장 대중적인 컴퓨터이기 때문이다.<sup>5)</sup> 그리고 컴퓨터를 개인의 도구로 만든 동일한 이야기를 가지고 있는 두 컴퓨터의 운영체제를 상호 비교함으로써 각각의 정체성을 더욱 선명하게 부각시킬 수 있기 때문이다.

## II. 연구 방법론

본 논문은 윈도우와 맥OS의 운영체제의 정체성을 도출하기 위해 시각 기호학과 텍스트 해석학을 접목하고자 한다. 우선 컴퓨터 운영체제의 이미지를 분석하기 위해 시각 기호학으로서 장마리 플로슈Jean-Marie Floch가 『비주얼 아이덴티티 *Identites visuelles*』<sup>6)</sup>에서 제품의 시각 정체

---

로 만들 대안을 제시한다. 폴 리피르, 『텍스트에서 행동으로』, 박병수, 남기영 편역, 아카넷, 2002 참조.

5) Statcounter GlobalStats에 따르면 2023년 1월 기준 데스크톱 운영체제의 전 세계 점유율은 윈도우가 74.14%를, 맥OS가 15.3%, 리눅스가 2.91%를 차지하고 있다. <https://gs.statcounter.com/os-market-share/desktop/worldwide> (검색일 2023.02.09.)



성visual identity을 도출하는 방식을 활용한다. 플로슈는 상반된 두 제품의 표현 면plan de l'expression과 내용 면plan du contenu을 준-상징적 체계système semi-symbolique<sup>7)</sup>로 분석하여 각 제품의 시각 정체성을 도출한다. 준-상징적 체계는 상징적인 동시에 기호적인 체계를 갖는다는 의미다.<sup>8)</sup>

그리고 본 연구는 두 제품을 소비가치 기호사각형으로 정의하고자 한다. 플로슈는 사용가치와 기본가치<sup>9)</sup> 사이의 범주적 구분을 기호사각형 위로 투사하여 네 가지 가치 부여valorisation를 제시하는데 사용가치로서 실용적 가치와 비판적(경제적) 가치 그리고 기본가치로서 유희적 가치와 이상적 가치가 있다.<sup>10)</sup> 이때 실용적 가치와 이상적 가치가 서로 상반된 관계를 갖는데 비판적 가치와 유희적 가치도 마찬가지다. 반면 실용적 가치와 비판적 가치는 상보적 관계를 갖는데 이상적 가치와 유희적 가치도 마찬가지다.

시각 기호학은 텍스트의 공간과 구조를 과학적으로 설명하는 데 유용하지만 현실 속의 주체와 역사적 상황을 배제한다는 문제가 있다.<sup>11)</sup> 즉 시각 정체성은 공간과 제품에 집중하면서 제품을 객관적으로 분석하지만 마치 시간을 정지시켜 놓은 실험실의 연구처럼 실제 변화하는 현실을 제대로 반영하기 힘들다. 시각 기호학은 텍스트를 랑그langue 차원에서

- 
- 6) 장마리 플로슈, 『비주얼 아이덴티티』, 권승태, 박일우 역, 커뮤니케이션북스, 2017.
  - 7) 준-상징적 체계는 표현 면의 범주와 내용 면의 범주 간의 상관관계에 의해 만들어지는 의미작용 체계로 쉬운 예로 머리 움직임의 수직성 대 수평성 범주와 긍정과 부정의 범주 간의 상관관계가 있다. Algirdas Julien Greimas and J. Courtés, *Sémiotique, dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, vol. 1(Paris: Hachette, 1979), pp.203~206.
  - 8) 박인철, 『파리학파의 기호학』, 민음사, 2003, 399쪽.
  - 9) 그레마스와 쿠르테는 기호학 사전에서 원승이가 잡으려는 바나나가 기본가치인 반면 원승이가 이를 위해 찾는 막대기는 사용가치밖에 없다고 기술한다. A-J, Greimas and J.Courtés, *Sémiotique, dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, vol.I, Paris:Hachette, 1979, pp.179~180.
  - 10) 플로슈, 앞의 책, p.168.
  - 11) 김동윤, 「구조주의 서사학과 현대 해석학의 변증법적 만남 가능성 연구-폴 리콥르의 텍스트 서사 이론과 해석학을 중심으로」, 『텍스트언어학』27, 2009, 203쪽.

형식 또는 구조를 분석하므로 파롤parole에 해당하는 실질 또는 이야기의 의미는 텍스트 해석학으로 보완할 수 있다. 폴 리코르Paul Ricoeur는 구조 서사학이 기호-서사 구조 분석에 치중하고 발현 면인 담화 구조 분석에 소홀함을 지적하면서 주체와 서사 분석을 통해 통합적 질서를 부여할 필요가 있다고 제안한다.<sup>12)</sup> 플로슈 역시 『비주얼 아이덴티티』에서 시각 정체성과 서사 정체성을 접목하여 워터맨 광고를 분석하면서 서사 정체성이 ‘시간’과 ‘주체’라는 중심 개념을 통해 ‘공간’과 ‘작품’에 더 많은 연관을 가진 시각 정체성의 문제들을 예시한다고 말하였다.<sup>13)</sup> 이에 본 연구는 제품의 주체를 변화하는 현실 속에서 분석하기 위해 리코르의 서사 정체성narrative identity 개념을 차용한다.

서사 정체성은 실제 이야기를 통해 이해되는 정체성으로 주체의 이야기를 말한다. 이야기된 스토리는 행동의 주체를 드러낸다.<sup>14)</sup> 텍스트의 정체성을 분석할 때 그 자체의 특성뿐 아니라 다른 것과의 관계가 중요하듯이 주체의 이야기 역시 타인과의 관계가 중요하다. 주체의 이야기는 더 나은 세상을 만들겠다는 타인과의 약속을 지키는 윤리가 핵심이다. 고전 서사에서 흥익을 추구하는 영웅처럼 서사 정체성의 주체는 기존의 낡은 성격과 단절하고 새로운 것을 차용하여 혁신을 통해 더 나은 세상을 만들겠다는 타인과의 약속을 지킨다.

그러므로 리코르는 서사 정체성을 성격caractère과 지켜진 약속parole tenue의 변증법으로 정의한다. 또한 이러한 주체의 이야기는 자기보존maintien de soi의 이야기이기도 하다.<sup>15)</sup> 성격은 고정된 캐릭터로 변화하는 현실과 더이상 맞지 않을 때 주체를 파멸시킬 수 있다. 이때 주체는 고정된 성격과 단절하고 혁신한 후 자신과 재연결할 때 자기자신을 보존할 수 있게 된다. 이런 점에서 리코르는 지켜진 약속과 자기보존을 동일

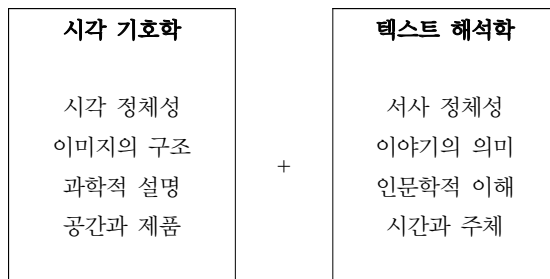
12) 폴 리코르, 『시간과 이야기II』, 김한식 역, 문학과 지성사, 2000, 111쪽.

13) 플로슈, 앞의 책, 36쪽.

14) 폴 리코르, 『시간과 이야기III』, 김한식 역, 민음사, 2004, 472쪽.

15) Paul Ricoeur, *Soi-même comme un autre*, Paris, Seuil, 1990, p.148.

한 의미로 간주한다. 왜냐하면 주체는 결국 타자로서 자기자신이므로 자신을 보존한다는 의미는 타자와의 약속을 지키는 윤리적 목적을 갖는다. 리쾨르는 정체성을 고정된 자체성이 아니라 변하는 자기성으로 간주하면서 타자와의 관계에서 약속을 지키고 단절과 혁신을 통해 자기보존을 이룬 주체의 이야기를 통해 서사 정체성을 발견할 수 있다고 본다. 본 연구는 윈도우와 맥OS를 컴퓨터의 역사 속에서 하나의 주체로 보고 그것의 성격과 지켜진 약속(자기보존)의 변증법을 통해 현실 속에서 변화하는 정체성을 파악할 수 있을 것이다. 정리하면 두 제품의 정체성은 시각 정체성 측면에서 공간 속 제품 이미지의 과학적 설명으로 정의할 수 있고 서사 정체성 측면에서는 실제 시간 속 주체가 추구하는 것의 인문학적 이해로 파악할 수 있다.



[표 1] 텍스트 분석방법론 - 시각 기호학과 텍스트 해석학의 접목

### Ⅲ. 컴퓨터 운영체제의 시각 정체성<sup>16)</sup>

#### 1. 컴퓨터의 창

창은 원래 빛과 신선한 공기를 들이는 구멍에서 시작해 로마 시대 유리가 소개되면서 세상을 보여주는 틀로 발전했다.<sup>17)</sup> 이러한 실제 세계의 창이라는 미디어를 다른 미디어가 재매개(remediation)하여 캔버스, 스크린, 모니터 같은 가상의 창(Virtual window<sup>18)</sup>)이 등장했다. 재매개는 새로운 미디어가 선행 미디어 형식을 재현하거나 모방하는 과정을 말한다.<sup>19)</sup> 컴퓨터는 기존의 모든 아날로그 창을 디지털적으로 통합한 것이다. 컴퓨터로 여러 창을 열고 닫으면서 책을 읽고 그림을 그리고 사진을 찍고 영화와 TV를 볼 수 있다. 이에 대해 마노비치(Lev Manovich)는 컴퓨터를 모든 미디어를 시뮬레이션하는 범용 시뮬레이션 기계라고 칭하였다.<sup>20)</sup>

그런데 컴퓨터의 창은 고정된 아날로그 창과 다르게 다양한 크기로 변경할 수 있고 동시에 여러 개의 창을 열 수도 있다. 마이크로소프트의 Windows는 이러한 복수의 창으로 다양한 미디어를 즐길 수 있다는 디지털 창을 특성을 잘 보여준다. 그리고 컴퓨터의 창은 여러 개의 프레임으로 구성할 수 있고 각 프레임은 하나의 독립된 창(패널(panel<sup>21)</sup>))으로

---

16) 컴퓨터 운영체제의 시각 정체성과 서사 정체성의 일부 내용은 2023년 6월28일에 한양대학교 한국미래문화연구소에서 개최한 ‘급변하는 시대와 인문사회적 대응’라는 제목의 학술발표회에서 본 연구자가 발표한 자료인 「노인을 위한 디지털 리터러시 교육 방법 -디지털 미디어 쓰기를 중심으로」를 토대로 작성된 것이다.

17) Anne Friedberg, *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*, The MIT Press, 2009, p.103.

18) 가상의 창은 가상의 뷰를 가진 실제 창이기도 하고 은유적인 창이기도 하다. Ibid. p.12. 참조.

19) 제이 데이비드 볼터, 리처드 그루신, 『재매개 - 뉴미디어의 계보학』, 이재현 역, 커뮤니케이션북스, 2011, 65쪽.

20) 레프 마노비치, 『소프트웨어가 명령한다』, 이재현 역, 커뮤니케이션북스, 2014. p.122.

21) 패널은 사용자 인터페이스에서 창 안에 함께 모아 놓은 정보의 특정한 배열을 말한다. [https://en.wikipedia.org/wiki/Panel\\_\(computer\\_software\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Panel_(computer_software))

분리할 수 있다.

그리고 컴퓨터 창은 아날로그 창과 달리 단순히 보는 창이 아니라 인간과 상호작용하는 인터페이스를 갖는다. 창에는 명령어command의 목록으로 메뉴menu와 자주 쓰는 기능을 아이콘으로 만든 도구tool가 있다. 메뉴는 크게 메뉴바menubar의 폴다운메뉴와 마우스 우클릭하면 나타나는 컨텍스트 메뉴context menu로서 팝업메뉴가 있다. 그리고 도구에는 툴바toolbar나 툴패널toolpanel이 있다.

## 2. 윈도우와 맥OS의 이미지

2023년 1월 기준 전 세계 맥OS 버전 중 Catalina가 87.44%의 점유율을, 윈도우 버전 중 윈도우10이 68.86%의 점유율을 보여주고 있다는 점에서 두 버전이 현재 시점 가장 대중적인 운영체제임을 알 수 있다.<sup>22)</sup> 이에 본 연구는 윈도우10과 맥OS10.15.7 Catalina를 분석의 대상으로 선택했다. 두 컴퓨터 운영체제는 데스크톱, 파일탐색기, 설정, 브라우저, 로고, 애플리케이션 등의 구상적 계열을 공통적으로 가지고 있다. 데스크톱은 다양한 애플리케이션을 실행하는 공간이고 파일탐색기는 파일을 검색하고 관리하는 공간이며 설정은 컴퓨터의 환경을 설정하고 연결된 하드웨어를 관리하는 공간이고 브라우저는 인터넷을 검색하는 공간이고 로고는 제품의 정체성을 상징적으로 보여주는 공간이며 애플리케이션은 운영체제의 자체 기능 이외의 특정 임무를 실행하는 공간이다. 즉 두 제품은 애플리케이션을 실행하여 다양한 작업과 오락 등을 할 수 있고 파일 검색과 관리, 하드웨어 관리, 웹 검색 등을 한다는 점에서 운영체제라는 개념이 동일하나 그것을 활용하는 방식은 다르다. 즉 기호학적 관점에서 두 제품의 내용 실질substance<sup>23)</sup>은 동일하나 내용 형식form에서 차

22) <https://gs.statcounter.com/os-version-market-share/windows/desktop/worldwide>  
2023.02.09

23) 엘름슬레우는 언어를 기본적으로 상호 상응하는 두 면인 내용 면과 표현 면으로 나누

이가 있다.

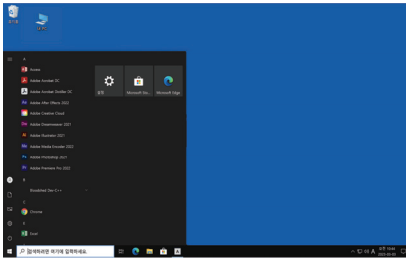
두 제품은 WIMP(Window, Icons, Menus, Pointer)라는 동일한 GUI의 이미지를 사용하지만 그 이미지의 시각적 형태인 색, 대비, 위치, 움직임, 구성 등에서 차이가 난다. 즉 기호학적 관점에서 두 제품은 표현 실질은 동일하나 표현 형식에서 차이가 난다. 결국 내용이건 표현이건 형식에 의해 두 제품의 차이는 발생한다. 제품 정체성의 불변적인 차원을 구성하는 것은 형식이다. 정리하면 두 제품은 컴퓨터를 운영하는 의미론적 기능에서 동일하지만 시각적 형태에서 상반된다. 그러므로 본 논문의 관심은 두 제품의 실질이 아니라 형식의 차이에서 발생하는 두 제품의 정체성에 있다. 플로슈는 기호학적 접근에서 정체성은 생산이든 인식이든 항상 차이라고 강조한다. 그 이유는 차이와 관계에서 오로지 정체성이 있을 수 있기 때문이고 모든 정체성은 그 정체성의 주요한 요소를 구성하는 기호들의 분석을 요구하는 메타 기호학적 작용에 의존한다. 여기서 기호들의 분석은 그 기호들의 내용 단위들 간의 관계 또는 표현 단위들 간의 관계에 대한 분석을 말한다.<sup>24)</sup> 이는 동일한 범주의 두 제품을 상반시켜 표현 면 혹은 내용 면의 단위들 간의 차이를 드러내는 준-상징적 체계를 말하는 것이다.

---

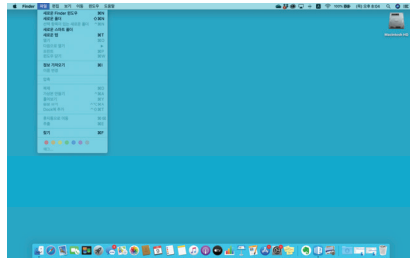
고 각각을 다시 실질과 형식으로 분리한다. 말의 경우 일반적인 개념 또는 재료가 내용 실질이고 말을 조직하는 문법이 내용 형식이다. 그리고 소리가 표현 실질이고 발음되는 분절된 단어가 표현 형식이다. Martin, Bronwen & Ringham, Felizitas. *Dictionary of Semiotics*, CASSELL, 2000, pp.61-62 참조. 바누아 Francis Vanoye는 영화를 예를 들면서 표현 실질은 움직이는 이미지, 소리, 음악, 음성, 선의 자취이고 표현 형식은 몽타주와 미장센이며 내용 실질은 실제 혹은 상상의 관념들이고 내용 형식은 설화, 감정, 관념, 주제의 구조라고 했다. F.Vanoye, *Récit écrit, récit filmique*, Nathan, 1989, p.42.

24) 플로슈, 앞의 책, 28쪽

## 1) 데스크톱



[그림 1] 윈도우10 데스크톱



맥OS10 데스크톱

데스크톱은 모든 창의 뒤에 존재하는 바탕화면으로 기본적으로 컴퓨터 운영체제의 기능과 다양한 애플리케이션을 검색하고 실행하는 공간이다. 윈도우와 맥OS(이하 맥이라 표시)의 데스크톱은 서로 상반된 시각적 형태를 갖는다. 디폴트<sup>25)</sup> 상태에서 우선 윈도우 데스크톱은 내 컴퓨터, 휴지통Recycle bin, 작업표시줄Task bar로 구성되고 맥 데스크톱은 드라이브, 메뉴바, 독Dock으로 구성된다.<sup>26)</sup>

두 데스크톱은 색과 위치에서 상반된다. 윈도우의 작업표시줄이 검은색 배경에 흰 글씨를 갖고 있는 반면 맥의 메뉴바는 밝은색 배경에 검은 글씨를 갖고 있다. 포인터의 경우도 윈도우가 흰색이라면 맥은 검은색이다. 윈도우는 작업 표시줄이 데스크톱 아래에 붙어 있다면 맥은 메뉴바가 데스크톱 상단에 붙어 있다. 맥의 메뉴를 누르면 폴다운메뉴가 아래로 떨어지는 반면 작업 표시줄의 로고를 누르면 팝업메뉴가 위로 솟아오른다. 이때 윈도우의 상승 벡터보다는 맥의 하강 벡터가 자연스러워 보

25) 디폴트default는 컴퓨터 소프트웨어에서 사용자가 취향에 맞게 환경 설정을 바꾸기 이전에 초기 상태의 값을 말하는 것으로 본 연구는 두 운영체제의 초기값으로 시각적 특성을 비교 분석한다.

26) 윈도우의 작업표시줄은 시작 메뉴start menu를 포함하는 하단의 긴 막대 모양의 줄로서 애플리케이션을 선택하고 실행시킨다. 맥의 독은 시작 메뉴가 없는 작업표시줄이라고 할 수 있다. 맥의 시작 메뉴는 상단 메뉴바에 포함되어 있다.

인다. 왜냐하면 중력 때문에 현실 세계 모든 것이 위에서 아래로 떨어지기 때문이다.

두 제품은 움직임에서도 상반된다. 앱의 아이콘이나 창 버튼을 클릭했을 때 윈도우의 경우 갑자기 창이 나타난다면 맥의 경우 창이 아이콘에서 튀어나오는 움직임을 보여준다. 즉 윈도우의 아이콘은 화면의 점프컷처럼 불연속성을 띠는다면 맥의 아이콘은 화면 속 인물의 움직임처럼 연속성을 보여준다. 그리고 또 파일을 휴지통에 넣을 때 윈도우는 종이 구겨지는 소리가 난다면 맥은 종이가 통에 떨어지는 소리가 난다. 윈도우는 움직임과 소리가 불연속적이라면 맥의 경우 움직임과 소리가 연속적이어서 실제감을 만든다고 볼 수 있다. 이렇게 실제 세상의 독서 습관과 사물의 연속적인 움직임을 고려할 때 윈도우보다 맥이 더 자연스런 경험을 제공한다라고 볼 수 있다.

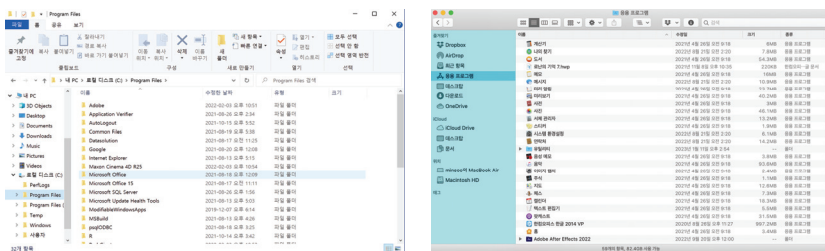
두 제품은 데스크톱에서 앱을 구성하는 방식에서 상반된다. 윈도우는 작업 표시줄의 왼쪽에 알파벳 순서로 모든 앱이 선형적으로 배열되고 오른쪽에는 타일 모양의 맞춤형 앱이 모여있다. 반면 맥의 경우 독에는 맞춤형 앱이 수평으로 비선형적으로 배열되어 있고 그 중 시스템 앱인 라운치패드launchpad를 열면 전체 앱이 화면 가득 설치된 순서대로 배열되는데 이 순서를 마음대로 바꿀 수 있다. 맥의 데스크톱은 마치 아이폰 운영체제 iOS(iPhone Operating System)의 커다란 가로 버전처럼 보인다. iOS 역시 하단에 독이 있어 맞춤형 앱을 배치시키고 바탕화면에는 전체 앱을 설치된 순서로 배열한다. 맥의 인터페이스는 하나의 스페이스space 안에 존재한다. 맥은 미션 컨트롤mission control을 통해 스페이스를 추가/삭제/이동할 수 있고 열려진 윈도우와 앱의 조감도를 제공한다.

앱이나 파일을 검색할 때 윈도우의 검색상자search box를 클릭하면 작업표시줄에서 팝업메뉴가 뜨면서 모두, 앱, 문서, 웹, 동영상 등의 메뉴와 추천앱, 최고의 앱이 복잡하게 나열된다면 맥의 스포트라이트 Spotlight는 직사각형의 단순 모양의 독립된 창으로 아무런 메뉴가 없다.



지금까지 살펴본 두 제품의 색, 위치, 움직임, 구성의 시각적 형태는 상반된다. 이러한 상반된 표현적 형식과 상응하는 내용의 형식을 정리하면 윈도우는 인위성, 효율성, 복잡성, 서열성의 특징이 있고 맥OS는 자연성, 서사성, 단순성, 자율성의 특징을 발견할 수 있다. 앱을 구성하고 검색하는데 있어 윈도우는 작업 표시줄로 기능을 모두 통합해 효율성을 강조한다. 그리고 알파벳 순서로 선형성을, 비중에 따른 카테고리화로 서열성을 보여주고 있다. 반면 맥은 스페이스(우주) 안의 앱을 독(부두)에 정박 시키거나 라운치패드(발사대)에 올려놓고 스포트라이트를 비쳐 원하는 것을 찾으며 미션컨트롤(우주 비행 관제 센터)에서 스페이스(우주)를 조망하는 방식으로 실제 세계를 은유하는데 이는 서사성 또는 유희성을 강조한다. 또 검색상자에 있어 윈도우는 복잡성을, 맥OS는 단순성을 띤다.

## 2) 탐색기



[그림 2] 윈도우10 파일 탐색기

맥OS10 파인더

윈도우의 파일 탐색기와 맥의 파인더Finder는 컴퓨터 안의 드라이브, 폴더, 파일, 앱 등을 관리하는 창으로 동일한 기능을 가지고 있지만 그 시각적 형태는 상반된다. 우선 파일 탐색기는 타이틀바, 메뉴바, 경로창, 검색상자, 탐색창, 내용창, 상태표시줄Status bar로 복잡하게 구성된다면 맥의 파인더는 툴바, 탐색창(사이드바), 내용창으로 비교적 단순하게 구성된다. 특히 파일 탐색기의 메뉴바는 리본ribbon으로 불리는데 탭으로 구분된 메뉴와 도구 모음을 한꺼번에 보여주는 UI로서 복잡하게 보인다.

반면 맥의 파인더에는 메뉴바가 아예 없다. 왜냐하면 맥의 경우 데스크톱 상단 메뉴바가 파인더뿐만 아니라 모든 앱의 메뉴바의 역할을 하기 때문이다. 또 내용창에서 파일을 보는 방식도 윈도우가 8가지라면 맥은 4가지이다. 이로써 윈도우 파일 탐색기가 복잡한 구성을 가진다면 맥의 파인더는 단순한 구성을 가진다.

파일 탐색기가 폴더 아이콘을 노란색으로, 속성 아이콘을 빨간색으로, 그 외 아이콘을 파란색으로 표시한다면 맥의 파인더는 모든 아이콘을 파란색으로 통일한다. 특히 윈도우 폴더의 색이 태양의 열기에 필적하고 강한 에너지를 상징하는 노란색<sup>27)</sup>이라는 점에서 윈도우가 맥에 비해 강한 이미지로 나타난다. 또 바탕과 텍스트의 밝기 대비가 윈도우가 강하다면 맥은 부드러운 편이다.

창과 스크롤바의 모서리가 윈도우가 직선이라면 맥은 곡선이다. 기본 폰트의 전반적인 형태도 윈도우는 Segoe UI로 직선적이라면 맥은 애플 산돌 고딕NEO로 곡선적이다. 이렇게 윈도우가 다양한 색과 강한 대비를 통해 작업의 효율성을 강조한다면 맥은 통일된 색과 부드러운 대비로 사용자의 미적인 경험을 강조한다고 할 수 있다. 또 일반적으로 자연에는 곡선이 많고 인간 문화에는 직선이 많은 점에서 맥의 곡선을 자연성으로, 윈도우의 직선을 인위성으로 해석할 수 있다.

탐색기에서 두 제품의 상반된 시각적 형태에 상응하는 내용적 형식을 다시 정리하면 윈도우는 복잡성, 강함, 인위성을 갖는다면 맥OS는 단순성, 부드러움, 자연성을 갖는다.



[그림 3] 윈도우10 로고와 애플 로고

27) Eiseman, Leatrice, *Pantone guide to communicating with color*, Grafix Press, 2000, p.31.

### 3) 로고

로고는 제품의 공식적인 정체성을 드러낸다. 윈도우10의 공식 로고는 파란색 사각형 네 개와 Windows 10이라는 텍스트가 수평으로 복잡하게 배열된다. 반면 애플 로고는 검은색의 한입 먹은 사과 모양으로 단순하다. 형태에서 윈도우 로고가 복잡하고 직선적이고 추상적이고 불연속적이라면 애플 로고는 단순하며 곡선적이고 구상적이며 연속적이다. 또 윈도우의 직선 창은 인위적이고 맥의 둥근 사과는 자연적이다. 윈도우의 사각형은 세상을 보는 창을 상징한다.<sup>28)</sup> 또 파란색은 마이크로소프트 로고의 네 가지 사각형의 색 중 하나로 윈도우 제품을 의미한다. 바다와 하늘의 색인 파란색은 일반적으로 신뢰와 현신을 상징한다.<sup>29)</sup> 그러므로 윈도우의 파란색은 믿을 수 있는 제품을 의미한다고 할 수 있다. 반면 매킨토시의 첫 광고인 <1984>는 매킨토시가 그려진 탱크톱을 입은 젊은 여성이 IBM를 암시하는 빅브러더를 해머로 파괴하는 내용으로 PC혁명이라는 시대정신을 담고 있던 광고였다. 플로슈에 따르면 이 광고에서 맥의 베어 먹은 사과는 이브의 불복종을 상징하거나 한때 히피 문화에 심취했던 스티브 잡스Steve Jobs가 공동체 생활을 했던 사과 농장 또는 IBM이 본사를 둔 뉴욕의 애칭인 빅애플을 형상화한 것이다.<sup>30)</sup> 이러한 상반된 로고의 이미지로 볼 때 윈도우는 디지털 세상을 여는 창으로 신뢰할 수 있는 제품으로 인지되고 맥은 불복종으로 세상을 바꾸는 혁신적인 제품으로 인지된다.

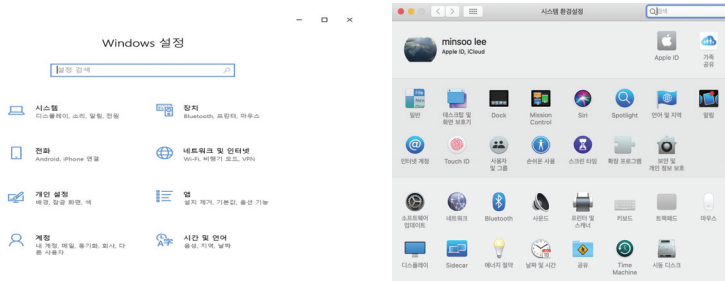
이러한 두 제품 로고의 상반된 시각적 형태에 상응하는 내용적 형식으로 윈도우는 복잡성, 인위성, 신뢰성을 갖는다면 맥OS는 단순성, 자연성, 혁신성을 갖는다.

---

28) Windows Brand Identity, <https://www.pentagram.com/work/windows/story> (검색일 2023.02.11)

29) Eiseman, *Op. cit.*, p.39.

30) 플로슈, 앞의 책, pp.53~68.



[그림 4] 윈도우10 설정과 맥OS10 설정

#### 4) 설정

윈도우의 설정Settings과 맥의 시스템 환경설정은 동일하게 사용자가 컴퓨터환경을 취향에 맞게 변경하고 하드웨어를 관리할 수 있는 기능을 제공하지만 시각적 형태가 상반된다. 둘 다 설정을 열면 다양한 아이콘이 나오되는데 아이콘의 수가 맥이 두 배로 많다. 이때 윈도우는 단색의 평면적 아이콘을 보여준다면 맥은 다색의 입체적 아이콘을 보여준다. 맥은 아이콘에 실제 사물처럼 입체적으로 디자인하는 기법인 스쿼어모피즘Skeuomorphism을 적용하였다. 윈도우의 추상적인 2D 아이콘이 그림 문자와 유사하다는 점에서 인위적이라면 맥의 구체적인 3D 아이콘은 실제와 가깝다는 점에서 자연적이다.

또 윈도우 설정의 아이콘은 이름과 함께 간단한 설명을 텍스트로 제공하는 복잡한 구성을 갖는다면 맥의 환경설정은 아이콘의 이름만 제공하는 단순한 구성을 갖는다. 대신 많은 아이콘을 제시한다. 이로써 윈도우 설정이 이미지보다 텍스트의 비중이 커 논리적이며 인위적이라면 맥 설정은 텍스트보다 이미지의 비중이 커 직관적이고 자연적이라고 할 수 있다.

설정에 있어 두 제품의 상반된 시각적 형태에 상응하는 내용적 형식으로 윈도우는 복잡성, 논리성, 인위성을 보여준다면 맥OS는 단순성, 직관성, 자연성을 보여준다.



[그림 5] 엣지 로고(왼쪽)와 사파리 로고(오른쪽)

## 5) 애플리케이션과 브라우저

애플리케이션은 특정 임무를 수행하는 프로그램으로 두 제품 모두 사용자가 각 제품에 맞게 개발된 애플리케이션을 설치할 수 있다. 그러나 두 제품의 자체 애플리케이션은 그 성격이 상반된다. 윈도우가 오피스 앱으로 워드, 엑셀, 파워포인트, 아웃룩, 원노트, 팀즈 등을 제공하면서 사무자동화를 주도하고 있다면 맥은 앱스토어, 애플TV, 애플뮤직, 팟캐스트, 애플북 등을 제공하면서 엔터테인먼트의 생태계를 만들고 있다.

브라우저는 웹사이트를 접속할 수 있게 하는 애플리케이션이다. 윈도우의 엣지Edge와 맥의 사파리Safari 역시 동일하게 브라우저의 기능을 하지만 시각적으로 상반된다. 우선 엣지의 로고가 추상적인 형태를 갖는다면 사파리의 로고는 나침반 형태로 구상적이다. 또 내 피드의 뉴스들로 채워진 엣지의 시작 페이지가 텍스트 중심이라면 아이콘과 캡처 이미지를 주로 보여주는 사파리의 홈페이지는 이미지 중심이다.

애플리케이션과 브라우저에 있어 두 제품의 상반된 시각적 형태에 상응하는 내용적 형식으로 윈도우는 생산성, 논리성, 인위성을 띠는다면 맥 OS는 유희성, 직관성, 자연성을 띤다.

## 3. 윈도우와 맥OS의 시각 정체성

표현의 형식으로서 윈도우와 맥의 상반된 시각적 특성을 정리하면 윈도우는 텍스트 중심, 상승하는 벡터, 직선적이고 추상적이며 평면적인 형태, 선형적이며 수직적인 배열, 불연속적 움직임, 높은 대비를 가지고

있는 반면 맥은 이미지 중심, 하강하는 벡터, 곡선적이고 구체적이며 입체적인 형태, 비선형적이며 수평적인 배열, 연속적 움직임, 낮은 대비를 갖는다.

다음 두 운영체제의 상반된 표현의 형식과 상응하는 내용의 형식을 살펴보자. 윈도우의 직선 형태와 상승 벡터, 텍스트 중심, 평면적 구성에서 강함과 인위성을 찾을 수 있다. 반면 맥의 곡선 형태, 하강 벡터, 이미지 중심, 입체적 구성에서 부드러움과 자연성을 찾을 수 있다. 그리고 윈도우 파일탐색기와 로고 모두 복잡한 구성을 가진다는 점에서 복잡성을, 맥의 파인더와 로고 모두 단순한 구성을 갖는다는 점에서 단순성을 찾을 수 있다. 그리고 윈도우의 순차적, 수직적, 선형적 배열, 텍스트 중심에서 논리성, 효율성, 서열성, 인위성을 찾을 수 있고 맥의 수평적, 비선형적 배열, 이미지 중심에서 직관성, 경험성, 자율성, 자연성을 찾을 수 있다. 마지막으로 작업 표시줄, 상태 표시줄 같은 기능적 명칭과 윈도우 로고의 파란색은 기술성과 신뢰성을 보여준다면 스페이스, 독, 라운치패드, 스포트라이트 같은 은유적 명칭과 애플 로고의 한입 먹은 형태는 서사성과 혁신성을 보여준다. 그리고 윈도우의 대표 앱이 생산성을 강조한다면 맥의 대표 앱은 유희성을 강조한다.

이러한 내용적 형식에 있어 두 제품의 상반된 특징을 플로슈의 소비가치 기호사각형에 적용하면 윈도우의 인위성, 효율성, 서열성, 논리성, 기술성, 생산성 등은 사용가치인 실용적 가치와 경제적 가치에 가깝고 맥의 자연성, 직관성, 자율성, 서사성, 혁신성, 오락성 등은 기본가치인 이상적 가치와 유희적 가치에 가깝다. 물론 마이크로소프트와 애플은 모두 네 가지 소비가치를 추구할 수 있다. 그러나 두 제품의 상반된 시각적 형태에 상응하는 내용적 형식을 볼 때 윈도우가 실용적 가치와 경제적 가치를 중시한다면 맥은 유희적 가치와 이상적 가치를 중시한다고 볼 수 있다. 이러한 상반된 소비가치는 두 회사의 마케팅 전략에서 쉽게 확인할 수 있다.

1997년부터 2002년까지 애플의 Think Different 캠페인에 사용된 아이젠슈타인, 마틴 루터킹, 존 레논 같은 이상주의자 또는 혁명가의 이미지는 매킨토시의 이상적 가치를 잘 보여준다.<sup>31)</sup> 그리고 2006년부터 2009년까지 진행된 Mac vs PC 캠페인은 맥을 쿨하고 현대적인 젊은이로 표현하였고 피시를 고루하고 조심스럽고 서툰 젊은이로 표현하여 두 컴퓨터의 차이를 유희적이고 장난스럽게 전달했다. 예를 들어 맥 캐릭터는 피시 캐릭터가 스프레드 시트를 말도 안되게 잘한다고 칭찬하면서 자신은 웹사이트나 포토앨범을 쉽게 잘 만든다고 말한다.<sup>32)</sup> 이 캠페인은 매킨토시의 유희적 가치를 잘 보여준다. 반면 윈도우10 광고를 보면 “...더욱 빠르고 가벼워진 성능, 더욱 강력해진 윈도우10의 보안을 믿으세요. 효율적인 오피스 작업, 새로워진 멀티 태스킹으로 당신도 강력해질 겁니다. 더욱 완벽해진 검색, 잃어버린 파일도 찾아드립니다. 새로운 브라우저를 만나보세요. 마이크로소프트 엣지...”라는 움직이는 자막이 흐른다.<sup>33)</sup> 이 광고는 윈도우의 실용적 가치를 정확히 알려준다. 또 마이크로소프트는 윈도우10을 출시하면서 윈도우7 및 8 사용자를 위한 무료 업그레이드를 홍보하는 동안 추가 비용 없이 새 운영체제를 제공함으로써 경제적 가치를 강조했다.

이로써 윈도우와 맥은 모두 데스크톱의 다양한 창으로 파일 검색과 관리, 하드웨어 관리, 웹 검색, 애플리케이션 실행 등 다양한 작업과 오락을 제공하는 운영체제라는 동일한 내용적 실질을 갖고 메뉴, 도구, 로고 등에 있어 동일한 그래픽을 사용한다는 점에서 동일한 표현적 실질을 갖

31) Fobes(2011). The Real Story Behind Apple's 'Think Different' Campaign, <https://www.forbes.com/sites/onmarketing/2011/12/14/the-real-story-behind-apples-think-different-campaign/?sh=52e6739662ab>(검색일 2023.08.16.)

32) Complete 66 Mac vs PC ads + Mac & PC WWDC Intro + Siri Intro [https://www.youtube.com/watch?v=0eEG5LVXdKo&t=10s&ab\\_channel=AngusLo](https://www.youtube.com/watch?v=0eEG5LVXdKo&t=10s&ab_channel=AngusLo)(검색일 2023.08.16.)

33) Windows 10의 기능, 한 눈에 보기, <https://www.youtube.com/watch?v=rFLveljAPZY>(검색일 2023.08.16.)

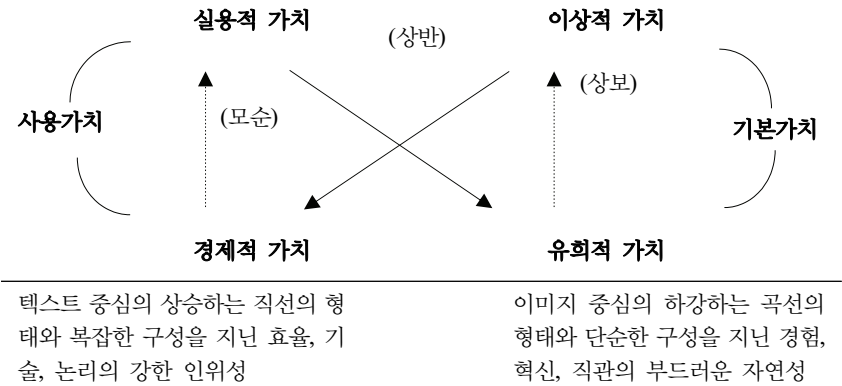
는다. 그러나 두 제품은 시각적 형식과 그에 상응하는 내용적 형식에서 상반된다. 윈도우는 전반적으로 텍스트 중심의 상승하는 직선의 형태와 복잡한 구성을 지닌 효율, 기술, 논리의 강한 인위성이라면 맥OS는 이미지 중심의 하강하는 곡선의 형태와 단순한 구성을 지닌 경험, 혁신, 직관의 부드러운 자연성이라 정의할 수 있다.

	구상적 계열	조형적 계열	윈도우10	맥OS10
표현 면	데스크톱	구성	텍스트 중심	이미지 중심
		벡터	상승	하강
		색	검은색 배경 흰색 글	밝은색 배경 검은 글
		형태	직선	곡선
		배열	선형, 수직 배열	비선형, 수평 배열
		움직임	불연속적	연속적
	파일탐색기 Finder	구성	이미지+텍스트	이미지
		대비	높음	낮음
		색	다색(노랑, 파랑, 빨강)	단색(파랑)
		형태	직선	곡선
		움직임	순차적	단일적
	로고	구성	이미지+텍스트	이미지
		색	흰색, 파란색	검은색
		위치	하단	상단
		형태	직선, 추상적, 불연속적	곡선, 구상적, 연속적
	설정	색	단색	다색
		형태	평면적	입체적
	브라우저 로고	형태	추상적	구상적
	브라우저 시작 페이지	구성	텍스트 중심	이미지 중심



	구상적 계열	조형적 계열	윈도우10	맥OS10
	애플리케이션	구성	워드, 엑셀, 파워포인트, 아웃룩 등	앱스토어, 애플뮤직, 팟캐스트, 애플북 등
내용 면	데스크톱의 다양한 창으로 파일 검색과 관리, 하드웨어 관리, 웹 검색, 애플리케이션 실행 등 다양한 작업과 오락을 제공한다.		인위성	자연성
			복잡성	단순성
			논리성	직관성
			효율성	경험성
			서열성	자율성
			강함	부드러움
			신뢰성	서사성
			기술성	혁신성
			생산성	오락성

[표 2] 윈도우10과 맥OS10의 준-상징적 체계



[표 3] 윈도우10과 맥OS10의 소비가치 기호사각형

## Ⅳ. 컴퓨터 운영체제의 서사 정체성

### 1. 윈도우와 맥OS의 서사 정체성

지금까지 두 제품의 랑그로서 구조를 분석했다면 지금부터 파롤로서 제품의 실제 이야기를 살펴보고자 한다. 윈도우와 맥의 시각 정체성이 상반되기 시작한 것은 윈도우95부터이다. 맥이 최초로 GUI기반의 개인용 컴퓨터를 대중화했고 윈도우는 맥의 디자인을 차용하다가 윈도우95 버전에서 그 디자인을 차별화한 것이다. 이를 이해하기 위해 개인용 컴퓨터의 역사를 살펴볼 필요가 있다. 이 과정에서 본고는 윈도우와 맥이 행동의 주체로서 낡은 성격과 단절하고 이질적인 것을 차용하여 혁신을 하고 자기보존과 동시에 타인과의 약속을 지키는 스토리를 찾아보고자 한다. 이때 주체는 제품 자체로서 제품의 이야기를 통해 서사 정체성을 도출할 수 있다.

1970년대 초반 개인용 컴퓨터(마이크로컴퓨터)가 조립품 형태로 나오기 시작했고 기술자나 취미 애호가들이 주로 구입했다.<sup>34)</sup> 1974년 전자 계산기 조립품을 만드는 MITS(Micro Instrumentation and Telemetry Systems)가 알테어Altair8800라는 PC를 만들어 최초로 대중적으로 성공시키고 1년 후 MITS는 두 명의 대학생 빌 게이츠Bill Gates와 폴 알렌Pual Allen을 고용하여 알테어를 위한 베이직 프로그램을 개발한다. 알테어 베이직(Altair BASIC)으로 큰돈을 번 두 젊은 프로그래머는 1975년 마이크로소프트를 창업했다.<sup>35)</sup> 이후 마이크로소프트는 IBM PC의 운영체제로 MS-DOS<sup>36)</sup>를 공급하면서 운영체제 시장을 장악한다.

34) Wikipedia, Personal computer, [https://en.wikipedia.org/wiki/Personal\\_computer](https://en.wikipedia.org/wiki/Personal_computer) (검색일 2023.02.17.)

35) Invention of the PC, <https://www.history.com/topics/inventions/invention-of-the-pc#the-invention-of-the-pc>(검색일 2023.02.17.)

36) MS-DOS(Microsoft Disk Operating System)는 마이크로소프트사가 IBM의 의뢰를 받아 팀 패터슨Tim Paterson이 만든 86-DOS을 기반으로 개발하여 1981년에 출시한 운

1970년대 초 미국에서는 1960년대 성행했던 히피 문화가 서서히 주류 미국 사회로 스며들고 있었고 스티브 잡스나 스티브 워즈니악Steve Wozniak은 『지구백과Whole Earth Catalog』같은 히피의 잡지를 읽으면서 히피의 이상적인 정신을 디지털 세계에서 실현할 수 있을 것이라 믿으며<sup>37)</sup> 홈브루Homebrew컴퓨터 클럽에서 활동했다. 워즈니악은 알테어보다 더 향상된 컴퓨터인 애플I을 개발해 사람들에게 무료로 나눠주려고 했다. 그러나 밥 딜런 음악과 선불교에 심취했던 히피인 잡스는 아이러니하게 애플I로 돈을 벌기를 원했기에 그들은 1976년 애플을 창업했다.

1977년에 출시된 애플II는 1981년에 21만대의 판매량을 기록할 정도로 큰 성공을 거뒀다.<sup>38)</sup> 애플II는 마이크로소프트가 개발한 6502 베이식의 라이선스를 계약하여 애플소프트 베이식이라 이름을 바꿔 사용하였고 최초의 인터랙티브 스프레드시트인 비지칼크VisiCalc를 탑재했으며 TV와 연결해 컬러로 게임을 즐길 수 있어 큰 인기를 끌었다.

1979년 12월 잡스는 제록스 파크에 방문하여 알토 컴퓨터의 그래픽 사용자 인터페이스에 영감을 받아 래리 태슬러Larry Tesler를 비롯한 제록스 파크의 엔지니어들을 영입하여 알토를 능가하는 GUI를 갖춘 리사를 개발하여 1983년에 출시했다. 리사는 파일을 드래그드롭하는 기능과 메뉴바, 폴다운메뉴, 더블클릭, 휴지통, 단축키 개념을 새로 선보였다.<sup>39)</sup> 그러나 리사는 천만 원이 넘는 가격이었기에 시장에서 성공하기 힘들었다. 이에 잡스는 리사의 그래픽 인터페이스에 저렴한 가격의 컴퓨터를 개발하기 시작하여 사과의 품종인 매킨토시라는 이름을 붙이고 1984년 매킨토시를 출시하였다. 당시 뉴욕 타임스는 텍스트 지향적인 다른 컴퓨터와 달리 이미지 지향적인 매킨토시가 개인 컴퓨터의 혁명을 예견한다

---

영체제로서 GUI가 아니라 명령어를 입력하는 텍스트 기반 인터페이스에서 작동한다. MS-DOS <https://en.wikipedia.org/wiki/MS-DOS> 참조.

37) 정재승, 『열두 발자국』, 어크로스, 2018, 297쪽.

38) 월터 아이작스, 『스티브 잡스』, 안진환 역, 민음사, 2011, 111~159쪽.

39) Jeremy Reimer, A History of the GUI, ars TECHNICA, <https://arstechnica.com/features/2005/05/gui/> (검색일 2023.01.16)

고 기사를 썼다.<sup>40)</sup> 리콴의 성격과 자기보존의 변증법에 따르면 이는 텍스트 기반 컴퓨터와의 단절과 제록스 파크의 기술을 차용한 이미지 기반의 컴퓨터로의 혁신이라고 할 수 있다.

1985년에 마이크로소프트는 매킨토시 GUI의 일부를 사용하는 라이선스를 허가 받아 MS-DOS 기반의 윈도우1.0을 출시했지만 실패했다. 윈도우1.0은 매킨토시와 다르게 프로그램 창에 메뉴바를 가지고 있었고 겹치는 창 대신 타일 형태로 구분되는 창을 선보였다. 1987년에 출시된 윈도우 2.0은 겹치는 창을 허가받지 않고 사용하게 되면서 애플로부터 고소를 당했다. 그러나 마이크로소프트는 워드와 엑셀, 파워 포인트의 인기와 1990년에 출시한 윈도우3.0의 성공에 힘입어 기존의 MS-DOS를 거치지 않고 곧바로 GUI를 사용할 수 있는 새로운 윈도우 중심 운영체제를 개발하여 1995년 윈도우95를 출시했다.<sup>41)</sup> 윈도우95는 윈도우 시작 버튼과 작업 표시줄, 내 컴퓨터, 휴지통, 윈도우 탐색기, 인터넷 익스플로러를 처음으로 선보이면서<sup>42)</sup> 매킨토시와 상반되게 GUI를 완성하였다.

이후 개인용 컴퓨터 시장은 윈도우를 장착한 IBM PC와 애플 매킨토시가 경쟁하였는데 IBM이 자사의 PC와 호환되는 컴퓨터를 만들 수 있도록 아키텍처를 개방하여 다른 제조업체의 참여와 주변기기 생산의 다양화를 이끌면서 심지어 개인도 직접 부품을 구해 컴퓨터를 제작하게 됐다. 반면 애플은 기술과 디자인을 통합적으로 운용하기 위해 사용자가 하드웨어를 변경하지 못하게 하는 폐쇄적인 체제를 유지하면서 시장 경쟁에서 대중성을 확보하지 못했다.<sup>43)</sup> 윈도우PC의 개방성은 많은 기술자들을 참여시키는 네트워크 효과를 내면서 PC를 대중화시켰다면 맥의 폐

---

40) Erik Sandberg-Diment, PERSONAL COMPUTERS; HARDWARE REVIEW: APPLE WEIGHS IN WITH MACINTOSH, The NewYork Times, 1984.01.24. <https://www.nytimes.com/1984/01/24/science/personal-computers-hardware-review-apple-weighs-in-with-macintosh.html> (검색일 2023.01.16.)

41) 정지훈, 『거의 모든 IT의 역사』, 메디치미디어, 2020, 122쪽.

42) Windows95, [https://en.wikipedia.org/wiki/Windows\\_95](https://en.wikipedia.org/wiki/Windows_95) (검색일 2023.2.16.)

43) 백옥인, 『컴퓨터의 역사』, 커뮤니케이션북스, 2013, 36쪽.

쇄성은 일관된 스타일이라는 사용자의 경험을 제공하면서 마니아층을 형성했다. 그리고 두 운영체제는 이후 웹, 모바일 앱의 기본이 되면서 디지털 리터러시의 기반을 마련했다.

마이크로소프트의 초창기 운영체제 MS-DOS는 검은 화면에 녹색 글씨로 명령어를 입력하는 텍스트 기반의 소프트웨어라고 할 수 있다. 텍스트의 성격을 가지고 있는 운영체제는 당시 컴퓨터를 개인의 도구로 창조하려는 움직임과 더이상 맞지 않았다. 이에 잡스는 이미지 기반의 운영체제로 컴퓨터를 대중화하여 전문가용 컴퓨터가 장악했던 세상을 변혁하려 했다. 이는 그가 매킨토시를 출시하면서 <1984>라는 광고를 만들고 그것에 반대하는 이사회 회원을 설득하여 슈퍼볼 TV광고로 방영했던 것으로 알 수 있다.<sup>44)</sup> 매킨토시를 출시하기 전에 잡스는 펍시 콜라 최연소 사장이었던 존 스컬리John Sculley를 영입하기 위해 설탕물을 팔며 살고 싶은지 아니면 세상을 바꿀 건지 물어보았다고 한다.<sup>45)</sup> 결과적으로 잡스는 더 나은 세상을 위한 약속을 지켰고 이로써 회사 역시 자기보존을 할 수 있었다.

마이크로소프트 역시 MS-DOS 운영체제와 단절하고 매킨토시와 차별화한 자신만의 GUI를 개발하지 않았다면 자기보존을 할 수 없었을 것이다. 윈도우와 맥은 둘 다 기존의 운영체제와 과감하게 단절하고 타사의 새로운 기술을 과감히 차용하면서 전문가의 계산기였던 컴퓨터를 결국 개인의 미디어로 혁신하였다. 이는 잡스와 게이츠라는 발령자가 맥과 윈도우라는 주체를 조종하여 누구나 컴퓨터를 활용할 수 있는 더 나은 세상을 향한 타인과의 약속을 지킴으로써 자기보존을 한 이야기다. 그러므로 두 제품의 상반된 시각적 형태는 단순히 주어진 것이 아니라 실제 시간 속 주체가 추구하는 ‘성격과 자기보존의 변증법’의 결과라고 할 수 있다.

---

44) 같은 책, 27쪽.

45) 아이작스, 앞의 책, 255쪽.

## 2. 윈도우와 맥OS의 서사 구조와 담화 구조

제록스 파크의 앨런 케이Alan kay는 다양한 미디어의 집합이자 새로운 미디어 도구 및 새로운 미디어 유형을 창조하는 컴퓨터를 메타미디어 meta media라고 칭했다.<sup>46)</sup> 입력한 데이터를 계산한 후 출력하는 컴퓨터는 이제 소스 데이터를 가져와 변형하여 새로운 작품을 창조하는 문화 기계가 되었다. 주체인 사용자가 특정 임무를 위임시킨 컴퓨터는 작문, 소묘, 촬영, 녹음, 편집, 합성, 애니메이션 등 수많은 작업을 수행하는 서사 프로그램narrative program<sup>47)</sup>을 갖는다. 여기서 컴퓨터 운영체제는 윈도우이건 맥이건 모두 다양한 애플리케이션을 실행하는 다중 임무를 수행한다. 이 서사 프로그램의 행위자actant<sup>48)</sup>는 애플리케이션이다. 사용자는 운영체제를 통해 수많은 행위자에게 임무를 위임하여 행동자actor가 되게 한다. 이런 점에서 전화기가 하나의 행위자로서 하나의 행동자가 되는 단일 미디어라면 컴퓨터는 다양한 행위자로서 각각이 행동자가 되는 메타미디어라 할 수 있다.

윈도우와 맥은 모두 메타미디어로서 다중 행동자를 갖고 실제 이야기 속에서 도출할 수 있는 서사 도식 역시 동일한 통사론적 구성 요소를 갖지만 그 담화 구조의 의미론적 구성 요소가 다르다. 즉 각각 서로 다른 구상화와 주제화를 보여준다. 주체subject로서 애플은 대상object으로서 개인용 컴퓨터의 대중화를 추구하기로 한다. 이는 계약 단계이다. 이때

---

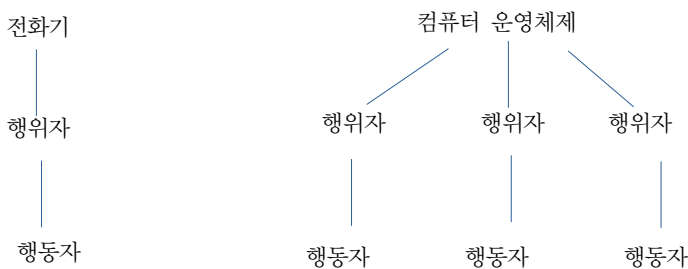
46) 마노비치, 앞의 책, p.137.

47) 기호학에서 서사성narrativity은 하나의 상태가 그와 대립하는 상태로 변형되는 것을 의미하며 이와 같은 변형이 존재하는 서사체를 이야기라고 정의한다. 그리고 서사성을 표현하는 정식을 서사 프로그램이라고 한다. 그리고 서사 도식narrative schema은 조종 혹은 계약, 역량(자격 시련qualifying test), 수행(결정 시련decisive test), 상벌(영광 시련glorifying test)이라는 네 단계를 갖는다. 이때 조종 혹은 계약, 상벌은 발령자와 주체와의 관계이고 역량과 수행은 주체와 대상 간의 관계이다. 박인철, 『파리학과 기호학』, 민음사, 2003 참조.

48) 기호학에서 행위자actant는 스토리의 캐릭터로서 인간 또는 그룹 또는 추상적인 존재이다. 행동자actor는 행동을 통해 성취한 행위자를 말한다. Martin, Bronwen & Ringham, Felizitas. *Dictionary of Semiotics*, CASSELL, 2000 참조.

발령자는 스티브 잡스라 할 수 있고 대상의 성취를 통한 혜택 수령자는 사용자이다. 자격 시련 단계에서 애플은 조력자인 제록스 파크의 GUI를 차용하여 역량을 쌓는다. 이때 적대자는 당시 시장을 장악하고 있던 IBM이다. 이러한 대립구도는 매킨토시 첫 광고인 <1984>에서 명확히 표현된다. 그리고 결정 시련 단계에서 애플은 매킨토시를 출시한다. 매킨토시는 영광 시련 단계에서 혁명적 개인용 컴퓨터로 인정을 받는다.

반면 주체로서 윈도우는 시장을 지배하는 개인용 컴퓨터OS를 대상으로 추구한다. 이는 계약 단계이다. 이때 발령자는 빌 게이츠이고 대상의 성취로 인한 혜택의 수령자는 역시 사용자이다. 다음 윈도우는 조력자인 제록스 파크와 매킨토시의 GUI를 차용하여 역량을 키우고 결정 시련 단계에서 워드와 엑셀 등의 도움을 받아 윈도우95를 출시한다. 이때 적대자는 OS시장의 경쟁자인 애플이다. 그리고 영광 시련 단계에서 윈도우 95는 시장의 지배적인 OS로 인정을 받는다. 맥과 윈도우가 추구한 대상을 고려할 때 맥은 초기부터 이상적 가치를 추구했고 윈도우는 경제적 가치를 추구했음을 알 수 있다. 이로써 앞서 분석한 두 제품의 시각 정체성과 서사 정체성은 동일한 소비가치로 서로 자연스럽게 연결됨을 알 수 있다.



[표 4] 컴퓨터 운영체제의 서사 구조

## V. 결론

윈도우10과 맥OS10은 운영체제의 자체 앱과 외부 앱을 실행하여 다양한 작업을 하고 파일과 장치를 관리하고 웹 검색하는 개인의 도구라는 의미론적 기능은 동일하지만 시각적 형태는 상반된다. 윈도우는 텍스트 중심의 복잡한 구성을 갖고 상승하는 벡터와 직선의 추상적인 형태와 선형적이고 수직적인 배열을 가지면서 움직임이 불연속적이라면 맥OS는 이미지 중심의 단순한 구성을 갖고 하강하는 벡터와 곡선의 구상적인 형태와 비선형적이고 수평적인 배열을 가지면서 움직임이 연속적이다. 이러한 윈도우의 표현 형식에 상응하는 내용 형식은 인위성, 복잡성, 논리성, 효율성, 서열성, 강함, 신뢰성, 기술성, 생산성이다. 반면 맥의 표현 형식에 상응하는 내용 형식은 자연성, 단순성, 직관성, 경험성, 자율성, 부드러움, 서사성, 혁신성, 오락성이다. 이를 통해 도출한 윈도우의 시각 정체성은 텍스트 중심의 상승하는 직선의 형태와 복잡한 구성을 지닌 효율, 기술, 논리의 강한 인위성이고 맥OS의 시각 정체성은 이미지 중심의 하강하는 곡선의 형태와 단순한 구성을 지닌 경험, 혁신, 직관의 부드러운 자연성이다.

이때 두 제품을 플로슈의 소비가치 기호사각형에 적용할 경우 윈도우와 맥 모두 사용가치와 기본가치를 가지고 있지만 상반된 표현적 형식과 내용적 형식에 따르면 윈도우가 사용가치로서 실용적 가치와 경제적 가치를 강조한다면 맥은 기본가치로서 유희적 가치와 이상적 가치를 중시한다고 볼 수 있다.

본 논문은 두 제품의 실제 역사를 살펴보면서 두 제품 모두에서 기존 성격과 단절하고 타사의 방식을 차용하여 혁신을 이루어 자기보존과 동시에 타인과 약속을 지키는 서사 정체성을 발견할 수 있었다. 그리고 두 제품은 다중 행동자로서 역할을 하는 문화 기계로서 동일한 통사론적 구성 요소를 갖지만 담화 구조에서는 서로 다른 의미론적 구성 요소를 보



여준다. 맥은 제록스파크의 도움을 받아 대중적인 GUI 컴퓨터를 개발하여 혁명적인 일반인의 도구로서 인정을 받는다면 윈도우는 제록스파크와 매킨토시의 도움을 받아 윈도우 95를 출시하여 크게 상업적으로 성공하여 시장 지배적인 OS로 인정을 받는다. 두 제품의 초창기 역사에서도 맥의 이상적 가치와 윈도우의 경제적 가치를 쉽게 발견할 수 있다.

본 연구는 가장 대중적인 컴퓨터 운영체제인 윈도우와 맥OS의 이미지와 이야기에 집중하여 시각 정체성과 서사 정체성을 살펴보고 소비가치의 기호사각형에 적용해 보았다. 이를 통해 접근할 수 있는 두 컴퓨터 운영체제의 시각적 인지와 서사적 이해는 디지털 리터러시를 위한 기초 자산으로서 의미가 있다. 그러나 본 연구는 이 기초 자산이 어떻게 디지털 리터러시로 연결될지에 대한 실천적인 이론을 제공하고 있지 못하다는 한계가 있다. 이 점은 추후 연구에서 보완하고자 한다.

## 참고문헌

- 권승태, 「노인을 위한 디지털 리터러시 교육 방법 -디지털 미디어 쓰기를 중심으로」, 학술발표회의 발표 자료, 한양대학교 한국미래문화연구소, 2023/6/28, 29~44쪽.
- 김동윤, 「구조주의 서사학과 현대 해석학의 변증법적 만남 가능성 연구-폴 리콥르의 텍스트 서사 이론과 해석학을 중심으로」, 『텍스트언어학』 27, 2009, 189~214쪽.
- 레프 마노비치, 『소프트웨어가 명령한다』, 이재현 역, 커뮤니케이션북스, 2014.
- 박인철, 『파리학과파의 기호학』, 민음사, 2003.
- 백옥인, 『컴퓨터의 역사』, 커뮤니케이션북스, 2013.
- 월터 아이작스, 『스티브 잡스』, 안진환 역, 민음사, 2011.
- 오병근, 「개인용 컴퓨터OS를 중심으로 한 GUI 변천 연구」, 『디자인학연구』 48, 2002, 213~222쪽.
- 장마리 플로슈, 『비주얼 아이덴티티』, 권승태, 박일우 역, 커뮤니케이션북스, 2017.
- 정재승, 『열두 발자국』, 어크로스, 2018.
- 정지훈, 『거의 모든 IT의 역사』, 매디치미디어, 2020.
- 제이 데이비드 볼터, 리처드 그루신, 『재매개 - 뉴미디어의 계보학』, 이재현 역, 커뮤니케이션북스, 2011.
- 폴 리콥르, 『시간과 이야기기III』, 김한식 역, 민음사, 2004.
- \_\_\_\_\_, 『시간과 이야기기II』, 김한식 역, 민음사, 2000.
- \_\_\_\_\_, 『텍스트에서 행동으로』, 박병수, 남기영 편역, 아카넷, 2002.
- Algirdas Julien Greimas and J. Courtés, *Sémiotique, dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, vol. 1(Paris: Hachette, 1979).
- Anne Friedberg, *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*, The MIT Press, 2009.
- Eiseman, Leatrice, *Pantone guide to communicating with color*, Graftix Press, 2000.
- Holzman, Steven, *Digital Mosaics: The Aesthetic of Cyberspace*, New York; Simon & Schuster, 1997.
- Koltay, T. (2011). The media and the literacies: Media literacy, information digital literacy. *Media Culture Society*, 33, pp.211~221.
- Martin, Bronwen & Ringham, Felizitas. *Dictionary of Semiotics*, CASSELL, 2000.

Paul Ricoeur, *Soi-même comme un autre*, Paris, Seuil, 1990.  
 Prenksy, M. Digital natives, digital immigrants, *On the Horizon*, Vol. 9 No. 5, 2001, pp.1~6.  
 Vanoye, F. *Récit écrit, récit filmique*, Nathan, 1989.

기타

Complete 66 Mac vs PC ads + Mac & PC WWDC Intro + Siri Intro  
[https://www.youtube.com/watch?v=0eEG5LVXdKo&t=10s&ab\\_channel=AngusLo](https://www.youtube.com/watch?v=0eEG5LVXdKo&t=10s&ab_channel=AngusLo)  
 Erik Sandberg-Diment, PERSONAL COMPUTERS; HARDWARE REVIEW: APPLE WEIGHS IN WITH MACINTOSH, The NewYork Times, 1984.01.24. <https://www.nytimes.com/1984/01/24/science/personal-computers-hardware-review-apple-weighs-in-with-macintosh.html>  
 Fobes(2011). The Real Story Behind Apple's 'Think Different' Campaign, <https://www.forbes.com/sites/onmarketing/2011/12/14/the-real-story-behind-apples-think-different-campaign/?sh=52e6739662ab>  
 Invention of the PC, <https://www.history.com/topics/inventions/invention-of-the-pc#the-invention-of-the-pc>  
 MS-DOS <https://en.wikipedia.org/wiki/MS-DOS>  
 Panel, [https://en.wikipedia.org/wiki/Panel\\_\(computer\\_software\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Panel_(computer_software))  
 StatcounterGlobalStats <https://gs.statcounter.com/os-market-share/desktop/worldwide>  
 Windows 10의 기능, 한 눈에 보기 <https://www.youtube.com/watch?v=rFLveljAPZY>  
 Windows Brand Identity <https://www.pentagram.com/work/windows/story>  
 Windows95, [https://en.wikipedia.org/wiki/Windows\\_95](https://en.wikipedia.org/wiki/Windows_95)

# Visual Identity and Narrative Identity of Computer Operating Systems: Focusing on Windows and MacOS

Kwon, Seung-Tae

Visual explanations and narrative understanding of computer operating systems can be a foundational resource for digital literacy. Therefore, this study derives the visual identity and narrative identity of Windows and macOS, the most popular computer operating systems. To this end, this study divides the images of the two computer operating systems into a figurative series and a visual series, and organizes the differences between each expression form and its corresponding content form into a semi-symbolic system. And in order to understand this structure in the real changing reality, the story of the subject is examined by taking two computer operating systems as the subject. Both Windows and MacOS have the same semantic function as a personal tool that executes various tasks, manages files and devices, and searches the Internet by running the operating system's own functions and applications on the desktop, but the visual form that reveals them is different. Overall, Windows is the strong artificiality of efficiency, technology, and logic with its text-centric, rising straight lines and complex organization, while macOS is the soft naturalness of experience, innovation, and intuition with its image-centric, descending curves and simple organization. In addition both products have a narrative identity that is a dialectic of character and self-preservation in that they both boldly cut off from the existing operating system and borrowed new technologies from other companies, innovating a computer that was a professional calculator into a personal media. As a result, both products have use value and basic value, but while Windows emphasizes practical value and economic value as use value, MacOS emphasizes ludic value and utopian value as basic value. The significance of this study is

that it explored the foundational assets of digital literacy through visual descriptions and narrative comprehension of two computer operating systems.

Keywords : Windows, MacOS, Visual identity, Narrative identity, Semi-symbolic system

투고일: 2023. 07. 05./ 심사일: 2023. 08. 12./ 심사완료일: 2023. 08. 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 편집 위원회에서 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 Hartshorne & 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 영문 제목, 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 것을 원칙으로 한다.
- 3) 본 학회지에 투고하고자 하는 회원은 투고년도 및 직전년도 학회비를 완납해야 하며, 투고와 동시에 다음 계좌로 심사비 6만원을 송금한다.

송금계좌: 백일 (신한은행 110-396-569933)

- 4) 마감일자: 3월 5일, 7월 5일, 11월 5일
- 5) 발행일자: 4월 30일, 8월 30일, 12월 30일
- 6) 제출처: <https://semiosis.jams.or.kr>

편집이사 : 황인순 (덕성여대) [insoonh@duksung.ac.kr](mailto:insoonh@duksung.ac.kr)

편집위원회 : [koreasemiotic@hanmail.net](mailto: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 번복 여부를 최종 결정하여 이사회에 보고한다. 번복 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 낮을 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

명예회장 : 김현자(이화여대), 전성기(고려대), 신현숙(덕성여대),  
송효섭(서강대), 박인철(연세대), 송기정(이화여대),  
김성도(고려대), 박여성(제주대), 이도흠(한양대),  
오장근(국립목포대), 최용호(한국외대)

회 장 : 송치만(건국대)

부 회 장 : 박지선(건국대), 김수환(한국외대)

감 사 : 오세정(충북대)

편집위원장 : 전형연(국립목포대)

총무이사 : 태지호(안동대)

### 분과 상임이사

편집이사 : 황인순(덕성여대)

재무이사 : 백일(건국대)

교육이사 : 윤예영(충북대), 이서래(아주대)

섭외이사 : 김민형(한국외대), 윤인선(한밭대)

국제이사 : 송태미(경북대)

정보이사 : 박영주(인하대)

연구이사 : 김보현(충북대), 강지연(서원대)

학술이사 : 김정희(선문대), 김정경(인천대)

비상임 이사 : 이윤희(한국외대), 이선화(영남대),

박수진(전남대), 김상원(인하대)

편집위원 : 고경남(한국외대, 인류학), 김수환(한국외대, 러시아 문화/로트만 기호학),  
김휘택(중앙대, 프랑스어학/텍스트학), 박여성(제주대, 독문학/텍

스트언어학), 이수진(인하대, 문화콘텐츠/이미지기호학),  
이윤희(한국외대, 퍼스 기호학), 이찬웅(이화여대, 철학/영상미학),  
오세정(충북대, 국문학/구비문학), 윤인선(한밭대, 국문학/글쓰기),  
전형연(국립목포대, 광고홍보/커뮤니케이션학), 태지호(안동대,  
역사학/문화콘텐츠)

#### 해외편집위원

Massimo Leone (이탈리아 토리노대학)

Anne Henault (프랑스 소르본대학)

Paul Copley (영국 미들섹스대학, 세계기호학회 회장)

Hamid Reza Shairi (이란 테헤란 국립대학)

Jose Enrique Finol (베네수엘라 줄리아대학)

#### 연구윤리 위원회

최용호(한국외대), 이수진(인하대), 태지호(안동대),

윤인선(한밭대), 황인순(덕성여대)



# Korean Association for Semiotic Studies

## <Honorary President>

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)  
Choi, Yong-Ho (Hankuk U of Foreign Studies)

## <President>

Song, Chi-Man (Konkuk U)

## <Vice-President>

Park, Ji-Seon (Konkuk U)  
Kim, Soo-Hwan (Hankuk U of Foreign Studies)

## <Internal Auditor>

Oh, Se-Jeong (Chungbuk National U)

## <Chair of Editorial Board>

Jeon, Hyeong-Yeon (Mokpo National U)

## <Secretary General>

Tae, Ji-Ho (Andong National U)

<Executive Board>

– Public Relation

Kim, Min-Hyoung (Hankuk U of Foreign Studies)

Yoon, In-Sun (Hanbat National U)

– Journal Edition

Hwang, In-Soon (Duksung Women's U)

– Research

Kim, Jeong-Hee (Sunmoon U)

Kim, Jong-Kyoung (Incheon National U)

– Treasurer

Baek, Il (Konkuk U)

– Information

Park, Young-Ju (Inha U)

– Internal Affairs

Song, Tae-Mi (Kyungpook National U)

– Investigation

Kim, Bo-Hyun (Chungbuk National U)

Kang, Ji-Yeon (Seowon U)

– Education

Yun, Yae-Young (Chungbuk National U)

Lee, Seo-Ra (Ajou 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 Leone (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

Choi, Yong-Ho (Hankuk U of Foreign Studies)

Lee, Soo-Jin (Inha U)

Tae, Ji-Ho (Andong National U)

Yoon, In-Sun (Hanbat National U)

Hwang, In-Soon (Duksung Women's U)

## 기호학 연구 제74집

---

2023년 8월 30일 인쇄

2023년 8월 30일 발행

발행인 / 송치만

발행처 / 한국기호학회

편집·인쇄 / 한국학술정보(주)(☎ 031-940-1007)

<http://www.kstudy.com>

학회지 표지·로고 디자인 / 박영원

한국기호학회

05029 서울특별시 광진구 능동로 120

인문학관 연구동 408호

☎ 02-450-3393

<http://semiotic.cafe24.com>