

기호학 연구 제56집



기호학 연구 제56집  
Semiotic Inquiry No. 56



**한국기호학회**  
Korean Association for Semiotic Studies

2018



## 차례

김형민 : 한국어의 ‘맛 어휘’ 분류 체계	7
이수진 : 시뮬라시옹과 포스트-재현 - 알고리즘 아트를 중심으로	45
이지혜·백선기 : ‘요리 및 식당’의 리얼리티 프로그램의 구성과 재현의 의미와 문화 함축성 - tvN 〈윤식당1〉과 〈윤식당2〉에 대한 기호학적 비교분석	71
조은진·송치만 : 셔레이드에서의 비언어 기호와 서사적 변형의 상관성 연구 - 영화 〈캐롤〉에서 나타나는 주체의 형성 과정을 중심으로	109
홍정표 : 황순원의 단편소설 「황소들」에 대한 담화 기호학적 분석	137



# 한국어의 ‘맛 어휘’ 분류 체계\*

김형민\*\*

## 【 차 례 】

- I. 들어가는 말
- II. ‘맛’의 지각에 관한 초기 사색 - 고대 회람의 사색가들을 중심으로
- III. ‘맛’의 정의와 ‘맛 어휘’
  - 1. ‘미각’의 정의와 ‘미각 어휘’
    - 1) 사원미설(四原味設)과 혀 지도
    - 2) 혀의 맛 사면체(四面體) 모델
    - 3) 오원미설(五原味設)
    - 4) ‘기본 맛’과 ‘기본 맛 어휘’
  - 2. ‘향미’의 정의와 ‘협미의 향미 어휘’
  - 3. ‘광미의 향미 어휘’
  - 4. ‘맛 어휘’
- IV. 나가는 말

## 국문초록

본 연구의 목적은 인지과학의 관점에 근거하여 한국어 맛 어휘, 특히 한국어 맛 형용사의 분류 체계를 제안하는데 있다. 이때 한국어 맛 형용사의 분류는 인지과학의 분과 학문들이 수용하는 ‘미각’과 ‘향미’와 ‘맛’의 정의에 근거하여 이루어진다. 국내에서는 맛 어휘와 관련하여 많은 연구가 이루어져 왔다. 그래서 맛 어휘의 분류와 관련된 연구 결과물들이 꾸준히 발표되었으나, 연구자에 따라 크고 작은 차이를 보인다. 이는 연구자들이 맛 어휘를 범주화하는데 있어 객관적이고 보편적인 기준보다는 주관적이고 직관적인 기준을 적용했기 때문이다.

\* 이 논문은 2015년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2015S1A5B5A07042355).

\*\* 숭실대학교 독어독문학과

우리가 일상생활에서 흔히 말하는 ‘맛’은 미각 수용기 세포가 지각하는 감각 이상의 것을 포괄한다. 게다가 우리 인간이 지각하는 맛의 80~90%는 냄새에 좌우되어, 맛의 지각에 있어 후각의 중요성이 강조된다. 한편 음식의 식감과 색상과 온도, 음식을 먹는 주변 환경, 음식을 먹는 사람의 개인적·사회문화적 기호척도 등이 맛 지각에 큰 영향을 미친다.

먹는 것과 맛을 보는 것은 우리의 일상생활에서 중요한 부분을 차지한다. 그래서 맛 지각에 대한 언어학적 접근은 결코 간과할 수 없는 연구 영역이다. 본 연구자는 인지과학의 관점에 따른 맛 어휘의 분류가 맛 지각의 인지 메커니즘을 이해하는데 도움을 줄 수 있다는 가정에서 출발한다. 본 연구는 우리 인간의 심상어휘집에 ‘존재할 혹은 존재하지 모르는’ 맛 어휘 낱말발의 모습을 기하학적 모델로 형상화하고자 하는 후속 연구의 사전 작업임을 이 자리를 빌려 밝혀둔다.

열쇠어 : 감각 어휘, 기본 맛 가설, 맛 어휘, 맛 형용사, 미각 어휘, 인지과학, 향미

## I. 들어가는 말

인간은 시각, 청각, 촉각, 후각, 미각의 오감(five senses)을 통해 외부 환경의 자극을 생물학적으로 수용하고, 그 자극에 인체 생리적으로 반응한다. 인간은 인체 생리적 반응을 통해 얻은 정보와 경험을 지각한다. 그리고 나서 인간은 자신의 여러 가지 기준과 판단에 근거하여 지각한 감각의 정보와 경험에 유의미성을 부여하고 범주화를 진행하는 무의식적인 인지 활동을 진행한다. 이런 무의식적인 인지 활동의 결과가 흔히 언어적으로 표현되는데, 그런 일군(一群)의 언어적 표현들이 감각 어휘(sensory terms)이다. 그래서 우리는 감각 어휘를 ‘감각 기관이 외부 환경의 자극에 대해 생물학적으로 반응한 정보와 경험을 생물학적·인체 생리적, 집단적·사회문화적, 개인적·주관적 기준과 판단에 근거하여 언어적으로 표현한 낱말 목록 또는 낱말 집합’이라고 정의내릴 수 있다. 감각 어휘의 낱말 목록은 어떤 감각 기관이 반응한 정보와 경험을 주요 속성으로 표현하느냐에 따라 크게 시각 어휘, 청각 어휘, 촉각 어휘, 후

각 어휘, 미각 어휘로 나뉜다. 그런데 감각 어휘의 낱말 목록은 대부분의 자연 언어에서 주로 형용사로 실현되는 언어의 보편적 특성(language universal)을 보여준다.

본 연구에서는 한국어의 맛 어휘(taste terms), 특히 맛 형용사(taste adjective)가 연구의 중심에 선다. 자연 언어의 맛 어휘는 언어별 수적 차이를 보인다. 맛을 표현하는 어휘는 언어에 따라 적게는 수십 개에서 많게는 수백 개에까지 이른다. 집합론의 용어를 빌어 표현하면, 집합 ‘맛 어휘’는 수십~수백 개의 맛 표현 어휘 원소들로 이루어진 독립 체계이다. 그런데 맛 표현 어휘 원소들이 집합 ‘맛 어휘’의 체계 내에서 아무런 규칙성 없이, 마치 우연에 의한 것처럼 배열되어 있을 것 같지는 않다. 각각의 맛 표현 어휘 원소는 집합 ‘맛 어휘’의 체계 내에서 다른 맛 어휘 원소들과 인지구조적·의미적으로 상호관계성을 맺으면서 자신의 고유한 위치 가치를 지닐 것이다.

본 연구자는 다음 세 가지 가정에서 출발한다. 첫째, 특정 맛 표현 어휘 원소는 집합 ‘맛 어휘’의 체계 내에서 자신의 고유한 위치 가치를 갖는다. 둘째, 각각의 맛 어휘 원소는 집합 ‘맛 어휘’ 안에서 다른 맛 어휘 원소들과 인지구조적·의미적으로 상호관계성을 맺는다. 셋째, 이런 상호관계성을 통해 우리는 인간이 맛 표현 어휘를 이해하는 인지과정을 추론할 수 있다. 만약 가정들이 검증된다면, 하나의 독립 체계로서의 ‘맛 어휘 집합’ 또는 ‘맛 어휘 낱말밭’(word field, 독일어: Wortfeld)<sup>1)</sup>이 우리

---

1) ‘낱말밭’은 소위 ‘밭이론’(field theory, 독일어: Feldtheorie)의 창시자인 독일의 언어학자 요스트 트리어(Jost Trier, 1894~1970)가 페르디낭 드 소쉬르(Ferdinand de Saussure, 1857~1913)의 구조주의 언어학 이론을 토대로 의미적 공통성을 지닌 낱말들의 상호연관성, 상호의존성, 상호경계성, 상호한정성 등을 밝혀내기 위해 정립한 개념이다. 트리어의 견해에 따르면 “낱말밭은 내용상으로 서로 밀접하게 인접해 있고, 상호의존성 때문에 그 의미기능을 상호적으로 할당하는 일군의 낱말들이다”(Jost Trier, *Altes und Neues vom sprachlichen Feld*, Rede anlässlich der feierlichen Überreichung des Konrad-Duden-Preises der Stadt Mannheim durch den Herrn Oberbürgermeister am 3. März 1968. Im Dudenverlag des Bibliographischen Instituts, Mannheim/Zürich, 1968, p.10). 그래서 “한 낱말의 가치는 그것에 인접하거나 대립되

인간의 심성어휘집(mental lexicon)에서 어떤 모습으로 자리하고 있는지를 밝혀 줄 중요한 단서가 될 수도 있을 것이다. 본 연구는 우리 인간의 심성어휘집에 ‘존재할 혹은 존재할지 모르는’ 맛 어휘 낱말발의 모습을 기하학적 모델로 형상화하고자 하는 후속 연구의 사전 작업에 해당한다.

맛 어휘에 관한 상당수의 기존 언어학 연구들은 맛 표현 낱말들의 형태적·어휘적 특징, 의미 분석, 의미 확장 양상 등을 밝히려는데 연구력을 집중했다. 특히 맛 어휘의 분류와 의미 분석에 관한 연구는 구조주의 의미론과 인지언어학의 관점에서 주로 이루어졌다. 본 연구의 대상인 맛 어휘의 분류는 연구자에 따라 크고 작은 차이를 보였다. 이런 분류의 상이성은 연구자들이 검증 가능한 객관적인 기준에 근거하기 보다는 주관적이고 직관적인 기준에 근거하여 맛 어휘를 범주화했기 때문이다.<sup>2)</sup> 이에 본 연구자는 인지과학(cognitive science)의 분과 학문들이 ‘미각(taste sense)’, ‘향미(flavor)’, ‘맛(taste)’을 바라보는 관점에 기초하여 맛 어휘 낱말발을 분류한다면, 기존의 연구 결과물보다 더 객관화할 수 있는 맛 어휘 분류 체계를 얻을 것으로 기대한다. 이 기대가 본 연구의 출발점이다.

---

는 낱말들이 갖는 가치와 분명하게 구분될 때 비로소 잘 드러난다. 그 낱말은 전체의 일부분으로서만 의미를 갖는다. 왜냐하면 발 안에서만 의미하는 것이 존재하기 때문이다”(Jost Trier, *Der deutsche Wortschatz im Sinnbezirk des Verstandes. Von den Anfängen bis zum Beginn des 13. Jahrhunderts*. Zweite Auflage. Carl Winter · Universitätsverlag, Heidelberg, 1973, p.6). 따라서 특정 낱말의 의미는 고립적으로 파악될 수 없고, 의미적으로 밀접하게 연관된 단어군, 즉 ‘발’에 소속된 낱말들과의 관계망 속에서만 분명하게 파악된다. Katja Kessel · Sandra Reimann, *Basiswissen Deutsche Gegenwartssprache*. 5, überarbeitete und erweiterte Auflage, A. Francke Verlag, Tübingen, 2017, p.180 참고. 트리어는 ‘낱말발’이란 용어를 1928년 5월 독일의 마르부르크(Marburg) 대학교에 대학 교수 자격 취득 논문(Habilitationsschrift)으로 제출되어, 1931년 증보판으로 출간된 연구서적 『지성의 의미영역에 있어서 독일어의 어휘. 고대에서 13세기 초까지』(*Der deutsche Wortschatz im Sinnbezirk des Verstandes, Von den Anfängen bis zum Beginn des 13. Jahrhunderts*)에서 처음 사용했다.

- 2) 유인선, 「기본 미각어와 후각어 의미 연구」, 『우리말연구』 44, 우리말학회, 2016, 126쪽 참고.

## II. ‘맛’의 지각에 관한 초기 사색

### - 고대 희랍의 사색가들을 중심으로

서구에서 맛의 지각에 관한 학문적 사색은 2,500년 이상의 긴 역사를 갖고 있다. 기원전 6세기에 활동했던 고대 희랍의 의학자 알크마이온(Alcmaeon)은 맛을 유발하는 물질이 혀의 표면에 분포한 작은 구멍을 통해 뇌의 감각 중추에 도달한다는 가설을 세웠다.<sup>3)</sup> 알크마이온의 가설은 오늘날 밝혀진 미각 지각의 인체 생리적 메커니즘을 마치 2,600년 전에 ‘미리 보기’를 하는 듯하다(본 연구의 III.1. ‘미각’의 정의와 ‘미각 어휘’ 참고).

기원전 4세기에 활동했던 고대 희랍의 유물론 철학자 데모크리토스(Democritus, 기원전 460-370 경)는 자신이 발전시킨 원자론(atomism)에서 출발하여, 맛 유발 물질을 구성하는 원자의 모양이 맛의 차이를 만들어 낸다고 주장했다. 그에 따르면, 단맛은 원자의 모양이 둥글고 큰 것, 짭은맛은 원자의 모양이 크고 거칠며 구형이 아닌 다각형인 것, 신 맛은 원자의 모양이 뾰족하고 각이 지고 비틀어지고 얇고 둥글지 않은 것, 매운맛은 둥근 각이 지고 얇고 비틀어진 것, 짭맛은 원자의 모양이 각이 지고 크고 구부러진 것, 쓴맛은 원자의 모양이 둥글고 매끈하고 비스듬하고 작은 것, 기름진 맛은 원자의 모양이 얇고 둥글고 작은 것에서 생겨난다.<sup>4)</sup> 그래서 우리가 데모크리토스를 특정 맛 유발물질과 상이한 맛의 지각을 연관시켜 설명한 최초의 사색가로 평가해도 무리는 없을 듯하다. 또한 그는 알크마이온과 마찬가지로 맛을 지각하는 감각 중추가 뇌

---

3) Linda A. Bartoshuk, “History of Taste Research”, Edward C. Carterett, · Morton P. Friedman(Eds.), *Handbook of Perception. Volume 6A. Tasting and Smelling*. Academic Press, New York et al., 1978, p.4; Stanley Finger, *Origins of Neuroscience. A History of Explorations into Brain Function*. Oxford University Press, New York/Oxford, 1994, p.165 참고.

4) Finger, *Op. cit.*, p.165 참고.

에 위치한 것으로 생각했다.<sup>5)</sup>

고대 희랍의 철학자 플라톤(Plato, 기원전 427-347)은 미각을 뇌의 작용이 아니라, 심장의 작용으로 이해했다. 이는 그가 미각을 하위 감각으로 파악했기 때문이다. 그는 『티마이오스(Tίμαιος, Timaeus)』에서 맛의 원자가 혀의 미세 정맥으로 들어가 심장으로 전해짐으로써 맛이 지각된다고 말했다. 또한 그는 맛의 차이가 원자의 모양에 의해 좌우된다고 주장했다.<sup>6)</sup>

고대 희랍시대에 인간의 감각을 본격적으로 사색하기 시작한 철학자는 아리스토텔레스(Aristotle, 기원전 384-322)이다. 그는 인간의 감각을 다섯 가지로 구분하였으며, 그의 ‘오감’ 구분은 2,400년이 넘는 시간의 흐름을 지나 오늘날까지도 널리 수용되고 있다. 그는 미각의 지각과 관련하여, 맛 유발 물질의 속성이 혀로 전달되고, 그 속성이 피를 통해 심장으로 운반됨으로써 맛이 지각된다고 믿었다.<sup>7)</sup> 따라서 그는 플라톤과 마찬가지로 뇌를 미각의 지각 기관으로 생각하지 않았다. 아리스토텔레스는 인간이 지각할 수 있는 ‘기본 맛’을 구분하여 제시한 최초의 사색가 중 한 사람이다. 그는 기원전 350년경에 쓴 『영혼에 관하여(Περὶ Ψυχῆς, De Anima)』의 제2권, 10장, 422b 11~14에서 다음과 같이 적고 있다. “색깔들의 경우와 마찬가지로, 맛의 종류들은 단순히 서로 상반된 것들이다. 단맛과 쓴맛이 있다. 단맛 다음에는 기름진 맛이, 쓴맛 앞에는 짠맛이 있다. 그들 중간에는 매운맛, 신맛, 뚝은맛, 톡 쏘는 맛이 있다.”<sup>8)</sup> 아리스토텔레스는 양극단에 단맛과 쓴맛을 놓고 그 사이에 6개의 중간 맛을 배열시킴으로써 총 8개의 기본 맛을 일직선상에서 배치했다. 그의 견해는 오늘날 인지과학이 도출한 연구 결과에 비추어 보면 문제점이 있

---

5) *Ibid.*

6) *Ibid.*

7) *Ibid.*

8) Aristotle, *Über die Seele. De anima. Griechisch-Deutsch. Übersetzt, mit einer Einleitung und Anmerkungen herausgegeben von Klaus Corcilius. Felix Meiner Verlag, Hamburg, 2017, p.135.*

다. 인지과학은 특정 물질이 특정 맛을 유발한다는 검증 가능한 연구 결과를 내놓았다(본 연구의 표3. 오원미의 유발물질과 미각역치 참고). 따라서 맛의 종류는, 색깔의 구분과 달리, 연속선상에서 구분될 수 없다.

### III. ‘맛’의 정의와 ‘맛 어휘’

국립국어원의 『표준국어대사전』에 따르면 ‘미각’은 “맛을 느끼는 감각”으로, ‘맛’은 “음식 따위를 혀에 댈 때에 느끼는 감각”으로 정의된다. 이런 사전적 정의를 기초로 하여 두 용어가 개념상으로 어떤 뚜렷한 차이점을 나타내는 지를 파악하기는 쉽지 않다. 우리는 실질적인 언어생활에서 ‘미각’과 ‘맛’이란 두 개념을 내용상으로 분명하게 구분하여 사용한다. ‘미각’이란 용어는 생물학, 생리학, 심리학, 의학, 영양학 등의 분과 학문에서 사용하는 학술용어의 성격이 강하며, 혀에 주로 분포한 미뢰에 의해 감지되는 생물학적·인체 생리적 감각을 가리킨다. 그에 반해 ‘맛’이란 용어는 인지과학의 학술서적에서도 사용되기는 하지만 일상용어의 성격이 훨씬 더 강하다. 우리는 음식물을 섭취하는 과정에서 ‘미각’에 의해서 지각되는 감각뿐만 아니라, 미각과 다른 감각 영역들, 즉 후각, 촉각, 시각, 청각의 상호작용에 의해 지각되는 공감각적 감각들도 흔히 ‘맛이~하다’ 또는 ‘~맛이 나다’ 등으로 말한다. 그래서 ‘맛’이 ‘미각’보다 훨씬 더 포괄적이고 훨씬 더 일반적인 의미 영역을 포함한다.

본 연구는 개념 ‘미각’과 ‘맛’의 용법상·의미상의 차이점을 수용하여 ‘맛’과 ‘미각’의 의미관계를 상위개념(superordinate concept)과 하위개념(subordinate concept)의 관계로 이해한다. 집합론을 따르면 집합 ‘맛 어휘’는 집합 ‘미각 어휘’를 포함한다. 따라서 집합 ‘미각 어휘’는 집합 ‘맛 어휘’의 부분집합이다. {맛 어휘}  $\supset$  {미각 어휘}. 한편 본 연구에서는 보다 포괄적인 의미영역을 담고 있는 ‘맛’을 표현하는 낱말 군을 ‘맛 어휘(taste terms)’로, 상대적으로 좁은 의미영역을 담고 있는 ‘미각’을 표현

하는 낱말 군을 ‘미각 어휘(taste sense terms)’로 칭한다.

‘맛’을 표현하는 낱말 군은 연구자에 따라 다양한 명칭으로 불린다. 그 중 대표적인 명칭을 몇 가지 소개한다.

[표 1] ‘맛’ 표현 낱말 군을 지칭하는 명칭

‘맛’ 표현 낱말 군 명칭	연구자
미각적 그림씨	최현배(1965)
맛 그림씨	배해수(1982), 고창운(2006) 등
미각어	천시권(1982), 김준기(1999), 정수진(2003, 2005), 손경호(2007), 문금현(2015), 유인선(2016) 등
미각 표현 어휘	김찬구(1986)
미각 표시 어군	이승명(1988)
미각 동사	정재윤(1988, 1989)
미각 형용사	송정근(2005), 손경호(2007), 김준기(2008), 윤혜준(2012a, 2012b) 등
맛-형용사	박여성 · 김형민(2013)

[표 1]은 맛 표현 낱말 군을 지칭하는 명칭으로 ‘미각어’와 ‘미각 형용사’가 특히 선호되고 있음을 보여준다. 그런데 본 연구는 개념 ‘미각’, ‘향미’, ‘맛’의 정의에 따라 맛 어휘 낱말밭을 세분화하기 때문에 그때그때 마다 다른 명칭이 제안된다.

## 1. ‘미각’의 정의와 ‘미각 어휘’

‘미각’(taste sense 혹은 gustation)은 침에 녹은 음식물의 화학물질이 설배부(舌背部)에 분포한 특정 유형의 설유두(papillae of tongue)<sup>9)</sup>를 자

9) 설유두에는 ① 혀의 중앙 부위에 넓게 분포되어 있는 실 모양의 사상유두(filiform papillae)와 사상유두의 변형체인 원추 모양의 원추유두(conical papillae), ② 혀의 끝과 양 옆에 분포되어 있는 버섯 모양의 균상유두(fungiform papillae), ③ 혀의 양 옆을 따라 겹겹이 접혀 있는 잎 모양의 엽상유두(foliate papillae), ④ 혀의 뒷부분에 위치하고 있으면서 마치 참호를 둘러싼 낮은 언덕 모양의 유곽유두(circumvallate papillae)가

극할 때 지각되는 감각이다. 설유두는 보통 4~5종류로 나뉜다. 그 중 혀의 중앙 부위에 분포한 사상유두와 원추유두를 제외한 군상유두, 엽상유두 그리고 유곽유두에만 미각 자극의 기본 수용기인 미뢰(味蕾, taste bud, 독일어: Geschmacksknospe)<sup>10)</sup>가 있는데, 바로 그곳에 수용성 물질이 닿으면서 화학반응이 일어나 미각 자극이 유발된다. 미뢰의 순우리말은 ‘맛봉오리’이다([그림 1] 참고).

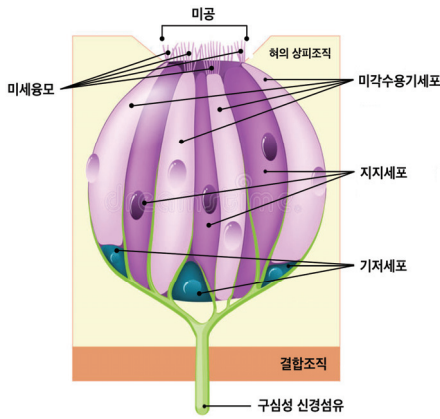
사람의 혀 표면에는 700~10,000개의 미뢰가 있으며, 각각의 미뢰에는 50~100개의 미각 수용기 세포(taste receptor cell)<sup>11)</sup>가 있다. 미각 수용

---

있다. 이들 설유두 중 사상유두와 원추유두에는 미각 자극의 감각수용기(sensory receptor)인 미뢰가 없다. 그래서 혀의 중앙 부위에서는 미각이 지각되지 않는다. E. Bruce Goldstein, *Sensation and Perception*. 9th Edition, Wadsworth, Belmont(CA), 2013, pp.365~367; Harry T. Lawless, "Taste", Goldstein, E. Bruce(Ed.), *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*, Blackwell Publishing, Malden/Oxford, 2005, pp.604~605 참고.

- 10) 미뢰의 존재는 1867년에서야 비로소 독일의 인류학자이자 해부학자인 구스타프 슈발베(Gustav Schwalbe, 1844~1916)와 스웨덴의 내과 의사 크리스티안 로벤(Christian Lovén, 1835~1904)이 서로 독자적으로 행한 연구에서 확인했다(Jütte 2000:251 참고). 슈발베는 미뢰를 ‘맛의 잔’이란 의미의 독일어 Schmeckbecher(영어: taste cup)로, 로벤은 ‘맛의 꽃봉오리’란 의미의 독일어 Geschmacksknospe(영어: taste bud)와 ‘맛의 양파’란 의미의 독일어 Geschmackszwiebel(영어: taste onion)로 명명했다. Finger, *Op. cit.*, p.170; Christian Lovén, "Beiträge zur Kenntnis vom Bau der Geschmackswärzchen der Zunge", *Archiv für Mikroskopische Anatomie* 4, 1868, pp.96~110; Gustav Schwalbe, "Ueber die Geschmacksorgane der Säugethiere und des Menschen", *Archiv für Mikroskopische Anatomie* 4, 1868, pp.154~187 참고. 오늘날 독일어권에서는 Geschmacksknospe란 용어가 ‘미뢰’의 의미로 가장 널리 사용되고 있다. 미뢰의 수는 특히 연령에 따라 큰 차이를 보인다. 보통 나이가 들면 들수록 미뢰의 수는 지속적으로 감소한다. 개인별 차이가 있으나, 인간의 혀의 표면에는 유년기에는 약 10,000개의 미뢰가, 성인기에는 약 2,000~5,000개의 미뢰가, 노년기에는 약 700~2,000개의 미뢰가 분포한다. Konrad J. Burdach, *Geschmack und Geruch. Gustatorische, olfaktorische und trigeminale Wahrnehmung*, Verlag Hans Huber, Bern, 1988, p.49 참고. 또한 개인에 따라 혀에 분포한 미뢰의 수가 많은 차이를 보이기도 하는데, 초미각자(supertaster)와 미맹자(non-taster) 사이에는 약 16배 이상의 차이가 나타난다. Charles Spence, "Multisensory Flavor Perception", *Cell* 161(1), 2015, p.24 참고. 게다가 미뢰의 수는 생물의 종에 따라 큰 차이를 보인다. 예를 들어, 닭은 약 25개의 미뢰를, 돼지는 약 15,000개의 미뢰를, 소는 무려 약 25,000개의 미뢰를 갖고 있다. W. Langhans, "Geschmack", *Schweizer Archiv für Tierheilkunde* 131, 1989, p.523 참고.

- 11) 미각 수용기 세포는 미뢰의 기저 세포(basal cell)에서 부단히 재생되며, 미각 수용기



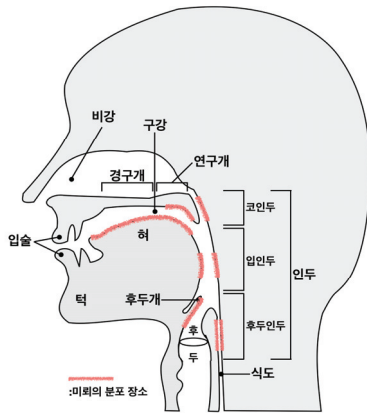
[그림 1] 혀의 미뢰

기 세포들의 끝부분에는 미공 (taste pore)이 있는데, 이곳을 통해 들어온 수용성 화학물질이 미각 수용기 세포의 끝에 달린 미세융모(microvilli)를 자극한다. 이 수용 부위가 자극을 받으면 그곳에서 전기 신호가 생성된다. 이 전기 신호가 구심성 신경섬유 (afferent nerve fiber)를 통해 뇌로 전달되어 미각이 지각된다. 이와 같은 일련의 과정이 미각을 지각하는 인체 생리적 메커니즘이다.

‘미각’은 혀에 주로 분포한 미뢰의 미각 수용기 세포가 입으로 들어온 물질과 침이 뒤섞인 수용성 물질을 만날 때 발생하는 화학반응으로서의 맛을 지각하는 감각이다. 그런데 인간이 ‘맛’을 평가할 때 미각뿐만 아니라 후각, 촉각, 시각, 청각, 집단적·사회문화적 기호척도, 개인적·주관적 기호척도 등도 맛 평가 기준으로 결정적인 역할을 한다. 이 사실을 고려해 본다면, 미뢰의 미각 수용기 세포만이 참여하여 지각되는 맛은 ‘생물학적·인체 생리적 맛’(biologic-somatologic taste)으로 매우 한정된 맛인 셈이다.

---

세포의 평균 수명은 약 1~2주이다. Patricia M. Lorenzo · Andrew M. Rosen, “Taste”, Goldstein, E. Bruce(Ed.), *Encyclopedia of Perception*. A SAGE Reference Publication, Los Angeles et al., 2010, p.954; David V. Smith · Boughter Jr., J.D. 2007. “Neurochemistry of the Gustatory System”, Abel Lajtha · Dianna A. Johnson(Eds.), *Handbook of Neurochemistry and Molecular Neurobiology. Sensory Neurochemistry*. With 68 Figures and 8 Tables, Springer-Verlag US, New York, 2007, p.111 참고. 다시 말해, 미각 수용기 세포는 신경생성(neurogenesis)이란 반복적인 재생을 통해, 출생에서 발전을 거쳐 죽음에 이르는 생애주기를 반복한다. Goldstein, *Op. cit.*, p.364 참고.



[그림 2] 미뢰의 분포도

이 자리에서 미뢰의 분포와 관련 하여 부연해야 할 내용이 있다. 대부분의 미뢰는 혀의 상피조직에 분포하지만, 일부 미뢰는 연구개(soft palate), 코인두(nasopharynx),<sup>12)</sup> 입인두(oropharynx),<sup>13)</sup> 후두개(epiglottis), 후두인두(laryngopharynx),<sup>14)</sup> 식도의 상방(upper parts of esophagus) 등 입과 코와 목구멍 안의 여러 장소에서도 발견된다.<sup>15)</sup> 그렇기 때문에 우리

인간은 혀가 없더라도 맛을 어느 정도까지 지각할 수 있다([그림 2] 참고). 그런데 인간은 다른 포유동물들과 달리 경구개에서 맛을 지각할 수 없다. 그 이유는 인간의 경구개에는 미뢰가 없기 때문이다.<sup>16)</sup>

현재까지 인지과학은 다른 감각 체계의 도움 없이 미각에 의해서만 지각되는 5가지 맛, 즉 단맛, 짠맛, 쓴맛, 신맛, 감칠맛<sup>17)</sup>을 확인했다. 많은

12) ‘코인두’는 인체 해부학적으로 인두(pharynx)의 위쪽 부분으로 비강(nasal cavity)의 뒤에 위치하며, 두개저(머리뼈 바닥, base of skull)에서 연구개(velum)의 상부에 이르는 부위이다.

13) ‘입인두’는 인체 해부학적으로 인두의 중간 부분으로 구강(oral cavity)의 뒤에 위치하며, 연구개에서 설골(hyoid bone)에 이르는 부위이다.

14) ‘후두인두’는 인체 해부학적으로 인두의 아래쪽 부분으로 후두(larynx)의 뒤에 위치하며, 설골에서 운상연골(cricoid cartilage)에 이르는 부위이다.

15) Burdach, *Op. cit.*, p.46; Lorenzo & Rosen, *Op. cit.*, p.954; Smith & Boughter, *Op. cit.*, pp.110~111 참고.

16) Paul A.S. Breslin, “Human Gustation”, Thomas E. Finger · Wayne L. Silver · Diego Restrepo(Eds.), *The Neurobiology of Taste and Smell*, Wiley-Liss, New York et al., 2000, p.424 참고.

17) ‘감칠맛’은 일본어로 ‘맛이 좋음’이라는 의미의 ‘우마미(umami, うまみ)’라고 불리며, 1908년 일본의 화학자 이케다 기쿠나에(Ikeda Kikunae, 1864~1936)가 학계에 보고한 맛이다. 감칠맛은 단백질을 구성하는 아미노산의 일종인 글루탐산(glutamate)에 의해 유발되는 맛이다. 감칠맛은 우리가 흔히 ‘육수처럼 진한 맛’으로 지각한다. 글루탐산과 나트륨을 결합시킨 글루탐산나트륨(monosodium glutamate. 보다 정확한 명칭은 ‘글루탐산일나트륨’)을 분자형태로 안정화시켜 만든 것이 조미료로 사용되는 MSG

인지과학자들은 이 5가지 맛을 인간이 미각으로 구분할 수 있는 ‘기본 맛 (basic tastes)’이라고 인정하는 추세이다. 인지과학의 관점에 따른 ‘미각’의 정의를 수용하고, 미각에 의해서만 지각되는 맛이 5가지라고 받아들인다면, ‘미각 어휘’는 ‘미뢰의 미각 수용기세포가 맛 자극에 대해 인체 생리적으로 반응한 생물학적 정보와 경험을 표현하는 일군의 낱말’로 정의될 수 있다. 이런 유형의 낱말 군은 또한 ‘생물학적·인체 생리적 맛 어휘’라고 명명해도 무방할 듯하다. 이 유형에 속하는 형용사로는 ‘달다 (sweet, 독일어 süß, 일본어 あまい)’, ‘짜다(salty, 독일어 salzig, 일본어 しおからい)’, ‘시다(sour, 독일어 sauer, 일본어 すっぱい)’, ‘쓰다(bitter, 독일어 bitter, 일본어 にがい)’, ‘감치다(savory, 독일어 wohlschmeckend 또는 schmackhaft, 일본어 うまい)’ 등이 있다. 본 연구는 이들 형용사를 ‘미각 형용사(taste sense adjectives)’ 또는 ‘생물학적·인체 생리적 맛 형용사(biologic-somatologic taste adjectives)’라고 부른다([표 2] 참고).

[표 2] 미각 어휘

미각 어휘	맛의 종류	미각 형용사(영어, 독일어, 일본어)	비고
미각 형용사	단맛	달다,(sweet, süß, あまい)	생물학적·인체 생리적 맛 형용사
	짠맛	짜다(salty, salzig, しおからい)	
	신맛	시다(sour, sauer, すっぱい)	
	쓴맛	쓰다(bitter, bitter, にがい)	
	감칠맛	감치다(savory, wohlschmeckend 또는 schmackhaft, うまい)	

미뢰의 미각 수용기 세포가 화학물질의 자극을 받아들여 지각하는 생물학적·인체 생리적 맛의 종류는 단맛, 신맛, 짠맛, 쓴맛, 감칠맛 등 5가지이다. 그런데 이 다섯 가지 생물학적·인체 생리적 맛은 우리 인간이

---

이다. MSG는 monosodium glutamate의 축약어이다. 오늘날 MSG는 유해성 논란에도 불구하고 전 세계적으로 널리 사용되고 있다.

실생활에서 평가하는 수많은 맛 표현 어휘들 중 작은 부분에 해당한다. 다시 말해, ‘미각 어휘’ 또는 ‘생물학적·인체 생리적 맛 어휘’는 우리가 일상생활에서 맛을 표현하는 낱말 중 일부분만을 담당할 뿐이다.

### 1) 사원미설(四原味設)과 혀 지도

서구에서 혀가 감지하는 생물학적·인체 생리적 맛을 몇 가지 ‘기본 맛’으로 분류하려는 시도는 2,000년을 훨씬 넘는 오랜 전통을 가지고 있다. ‘기본 맛’이란 개념은 사실상 과학적 방법론이 생겨나기 전에 고대 희랍인들의 철학적 사유에서 발전했다.<sup>18)</sup> 앞에서도 이미 언급했듯이, 기본 맛을 분류하려는 최초의 시도는 고대 희랍시대의 아리스토텔레스에 까지 소급된다. 기본 맛의 분류와 관련하여 아리스토텔레스의 영향력은 고대, 중세와 근세를 걸쳐 현대에까지 미치고 있다.<sup>19)</sup> 그가 분류한 8가지 기본 맛은 후세 맛 연구자들에 의해 수용되기도 하고, 비판되기도 하고, 수정되기도 했다. 거의 모든 맛 연구자들은 단맛, 짠맛, 신맛, 쓴맛의 4종류를 ‘기본 맛’의 범주에 포함시켰으며, 연구자에 따라 그 이외의 다른 맛, 예를 들어 지방 맛(fatty taste), 알칼리 맛(alkaline taste), 금속성 맛(metallic taste), 무미한 맛(insipid taste), 물 맛(water taste) 등이 ‘기본 맛’에 포함되기도 했다. 그러다가 19세기 이후 단맛, 짠맛, 신맛, 쓴맛의 4종류만을 ‘기본 맛’으로 받아들이는 견해가 대세를 이루기 시작했으며, 그 견해는 20세기 중반까지도 별다른 도전을 받지 않고 받아들여졌다.

---

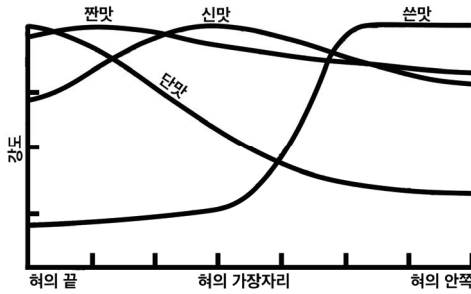
18) Robert P. Erickson, “A Study of the Science of Taste: On the Origins and Influence of the Core Ideas”, *Behavioral and Brain Science* 31, 2008, p.60 참고.

19) 맛과 냄새에 관한 연구의 최고 권위자 중 한 사람으로 평가받는 미국의 심리학자 린다 메이 바토श्यक(Linda May Bartoshuk, 1938~)은 그녀의 연구논문 「맛 연구의 역사(History of Taste Research)」에서 시대에 따라 그리고 연구자에 따라 기본 맛이 어떻게 분류되었는지 표로 정리하여 명시적으로 보여준다. Linda A. Bartoshuk, “History of Taste Research”, Edward C. Carterett · Morton P. Friedman(Eds.), *Handbook of Perception. Volume 6A. Tasting and Smelling*, Academic Press, New York et al., 1978, p.5 참고.

이 ‘사원미설(four basic tastes hypothesis)’은 심지어 오늘날까지도 그 가설의 옳고 그름에 상관없이 꾸준히 사람들의 입에 오르내리고 있다.

‘사원미설’의 탄생은 특히 19세기 독일의 인지과학자들, 예를 들어 빌헬름 폰 호른(Wilhelm von Horn, 1803~1871), 프리드리히 키조프(Friedrich Kiesow, 1858~1940), 다비드 파울리 해니히(David Pauli Hänig, 1863~1920?) 등이 수행한 혀의 차등민감도(differential sensitivity of the tongue)에 관한 연구들과 밀접한 관련성을 맺는다. 특히 독일의 실험심리학자 다비드 파울리 해니히가 1901년 학술지 『철학연구(Philosophische Studien)』에 「미각의 정신물리학에 대하여(Zur Psychophysik des Geschmackssinnes)」라는 연구 논문을 세상에 내놓았다. 이 논문에서 해니히는 자신의 피실험자들에게 행한 실험 결과를 발표했다. 그는 서로 다른 붓에 단맛, 짠맛, 쓴맛, 신맛이 나는 용액을 각각 찍어 피실험자의 혀의 여러 장소에 묻혔다. 그리고 나서 그는 피실험자들에게 지각된 맛의 종류와 맛의 강도를 평가하도록 했다. 그는 이 실험을 통해 혀의 장소에 따라 각각의 맛을 지각하는데 필요한 최소한의 화학적 자극량인 미각 역치(taste threshold value)가 다르다는 사실을 밝혀냈다. 달리 표현하면, 해니히는 혀의 위치에 따라 각각의 맛에 대한 민감도가 다르다는 사실을 실험을 통해 밝혀낸 것이었다. 예를 들어, 혀 끝부분은 단맛에 더 민감하고, 혀의 안쪽 부분은 쓴맛에 더 민감하고, 혀의 앞쪽 가장자리는 짠맛에 더 민감하고, 혀의 뒤쪽 가장자리는 신맛에 더 민감하다.

그런데 해니히의 연구 결과는 그의 의도와 달리 잘못 해석되는 바람에 ‘학문적 오류’의 해프닝을 낳았다. 해프닝의 시작은 아이러니하게도 미국 하버드 대학의 교수로 실증주의 원칙을 철두철미하게 고수했던 실험심리학자 에드윈 보링(Edwin G. Boring, 1886~1968)에게서 비롯되었다. 그는 1942년 664쪽에 달하는 『실험심리학의 역사에 있어서의 감각과 지각(Sensation and Perception in the History of Experimental Psychology)』



[그림 3] 해니히의 실험데이터를 활용하여 보링이 작성한 혀의 장소에 따른 맛 지각 민감도 그래프 (Boring 1942:452참고)

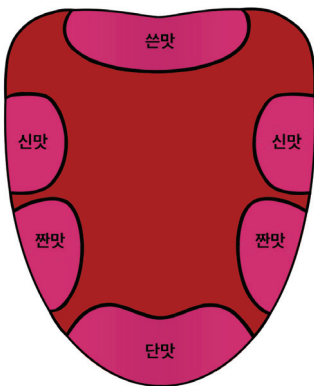
이란 대작을 세상에 내놓았다. 이 저서는 오늘날까지도 인간의 감각과 지각을 다룬 가장 권위 있는 학술서적들 중의 하나로 평가받는다. 보링은 이 책의 제12장을 ‘냄새와 맛’에 할애했다. 여기에서 그는 혀의 장소에 따른 맛 지각 민감도를 가시적으로

보여주기 위해 해니히의 실험데이터를 그래프로 나타냈다([그림 3] 참고).

[그림 3]의 그래프에서 볼 수 있듯이, 보링은 그래프 y축에 표시되는 맛의 강도를 수치로 표시하지 않았고, 혀의 장소에 따른 맛 지각 민감도 차이를 곡선을 통해 대략적으로 보여주었다. 실제로 각각의 맛에 있어 혀의 장소에 따른 미각 역치는 수치상 작은 차이를 보일뿐이었지만, 보링의 개략적인 그래프로 인해 마치 그 차이가 엄청난 것처럼 보이게 하는 결과를 빚어내고 말았다. 실증주의 원칙을 신념처럼 준수했던 실험심

리학의 대가가 40여 년 전의 연구 결과 데이터를 검증 절차 없이 확산시키고 말았다. 그 후폭풍은 엄청났다. 보링의 그래프는 우리가 초·중·고등학교의 과학교과서에서 뿐만 아니라, 대학의 전공 서적에서도 ‘이론의 여지가 없는 학설’로 신봉했던 ‘혀 지도(tongue map)’ 작성의 토대를 제공했다([그림 4] 참고).

[그림 4]의 혀 지도에 따르면, 혀에는 각각의 맛을 지각하는 구역이 마치 국



[그림 4] 혀 지도

경선처럼 명확하게 나뉘어져 있어, 혀의 특정 구역에서는 특정 맛만 지각 되는 듯하다. 예를 들어, 단맛은 혀의 끝에서, 짠맛은 혀의 앞쪽 가장자리에서, 신맛은 혀의 뒤쪽 가장자리에서, 쓴맛은 혀의 안쪽에서 지각된다는 식이다. 본 연구는 이렇듯 특정 맛의 종류와 혀의 특정 위치를 서로 대응시키는 가설을 ‘미각위상설(味覺位相設, hypothesis for the topology of taste sense, 독일어: Hypothese für die Topologie des Geschmackssinnes)’이라고 명명한다. 이는 박여성과 김형민이 2013년 함께 발표한 논문 「맛-형용사의 연구를 위한 의미론적 모델」에서 제안한 용어의 사용을 따른 것이다.<sup>20)</sup>

물론 보링이 [그림 4]와 같은 혀 지도를 직접 제안한 것은 아니다. 그러나 그가 해니히의 연구 결과를 궁극적으로 지나치게 과장하여 그래프를 만들었고, 후속 연구자들이 보링의 과장된 그래프를 잘못 해석함으로써 ‘혀의 지도’가 탄생했다. 혀 지도의 탄생과 관련하여 수궁이 가는 언급이 있다. “혀 지도는 ‘말 전달 놀이(game of telephone)’를 통해 생겨났다.”라고 말한 맛 연구의 권위자이자 심리학자이자 의학자인 미국의 린다 메이 바토석의 견해에 고개가 끄덕여진다.<sup>21)</sup> 결과적으로 보면, 해니히의 연구 성과는 ‘말 전달 놀이’를 통해 심지어 ‘혀의 특정 부위에는 특정한 맛만 느끼는 미뢰의 미각수용 세포가 있다.’라는 미각위상설로 비약되기에 이르렀다([그림 5] 참고).



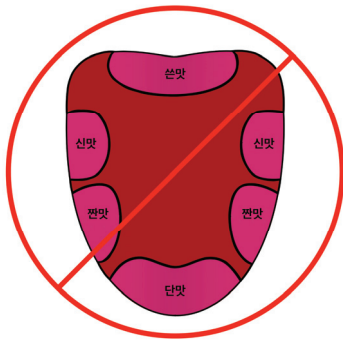
[그림 5] 미각위상설에 따른 사원미 지각의 혀 지도

20) 박여성 · 김형민, 「맛-형용사의 연구를 위한 의미론적 모델」, 『기호학연구』 36, 한국 기호학회, 2013, 20쪽 참고.

21) John McQuaid, *Tasty. The Art and Science of What We Eat*. Scribner, New York et al., 2015, p.3 참고.

기존의 혀 지도에 의구심을 품은 연구들이 1970년대 이후 속속 발표되기 시작했다. 미국의 자연과학자 데이비드 스미스(David V. Smith)와 로버트 마골스키(Robert F. Margolskee)는 월간 대중 과학 잡지 『사이언티픽 아메리칸(Scientific American)』 2001년 3월호에 「맛 느끼기(Making Sense of Taste)」라는 기고문을 발표했다. 그들은 기고문에서 기존 혀 지도의 학문적 오류를 지적함과 동시에 오늘날 혀의 미각 지각에 관한 연구 결과 내용을 간단명료하게 정리했다.

“맛에 관련하여 가장 의심스러운 사실들 중의 하나는 [...] 인간 혀의 장소에 따라 민감도의 차이가 크다는 것을 보여주는, 자주 인용되지만 잘못된 혀 지도이다. 이런 혀 지도들은 단맛은 혀끝에 있는 미뢰에 의해, 신맛은 혀의 양쪽 가장자리에 있는 미뢰에 의해, 쓴맛은 혀의 뒤횺에 있는 미뢰에 의해, 짭맛은 혀의 가장자리에 있는 미뢰에 의해 지각된다고 지적한다. [...] 이런 혀 지도는 잘못된 것이다. [...] 모든 종류의 맛은 미뢰가 있는 혀의 모든 부분에서도 감지될 수 있다. 현재 우리는 민감도에 따른 공간적 분리가 맛의 종류를 신경적으로 표상하는데 도움이 된다는 그 어떤 증거도 없다.”<sup>22)</sup>



[그림 6] 혀 지도의 학문적 오류를 지적하는 그림

미각위상설은 오늘날 학문적 오류로 판명되었다([그림 6] 참고). 미각위상설 대신에 오늘날 인지심리학계에서는 미뢰의 맛 인지와 관련하여 ‘미뢰가 있는 곳이면 혀의 어느 부위에서든지 기본 맛이 지각될 수 있다’라는 ‘미각 분포설(味覺分佈設, hypothesis for the distribution of taste sense, 독일어:

22) David V. Smith · Robert F. Margolskee, “Making Sense of Taste”, *Scientific American March 2001*, 2001, p.39.

Hypothese für die Distribution des Geschmackssinnes)’을 피력한다. ‘미각분포설’이란 명칭은 박여성과 김형민이 그들의 공동 연구에서 제안한 것을 따랐다.<sup>23)</sup> 미각분포설에는 전제 조건이 하나 따른다. 그것은 혀의 부위에 따라 특정 기본 맛에 대한 민감도가 차이를 보인다는 것이다.<sup>24)</sup> 예를 들어, 혀의 끝은 단맛에, 혀의 안쪽은 쓴맛에, 혀의 가장자리에는 짠맛과 신맛에 높은 민감도를 보인다. 물론 이런 사실은 앞서 언급한 해니히(1901)의 실험심리학 연구에서 이미 밝혀진 내용이다. [그림 7]에서 볼 수 있듯이, 미뢰가 없는 혀의 중간 부위를 제외하면, 혀의 부위에 따라 특정한 맛에 대한 민감도가 다르긴 하지만, 4가지 기본 맛이 혀의 부위에 상관없이 지각된다.



[그림 7] 혀의 부위에 따른 사원미 지각의 민감도

※ 원모양의 점들의 밀도가 해당 맛에 대한 민감도를 나타냄

## 2) 헤닝의 맛 사면체(四面體) 모델

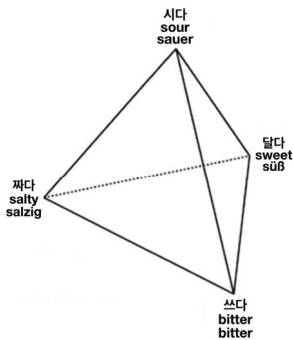
앞에서도 이미 언급했듯이, 19세기 이후 서구에서는 사원미설이 전반적으로 수용되었다. 사원미설을 기반으로 해서 ‘맛 사면체 모델(model for taste tetrahedron, 독일어 Modell für Geschmackstetraeder)’을 제안한 20세기 초반의 독일 학자가 있었다. 그는 후각 연구로 명성이 자자했던 심리학자 한스 헤닝(Hans Henning, 1885-1946)이었다.<sup>25)</sup> 그는 맛 사면체

23) 박여성·김형민, 같은 글, 23쪽 참고.

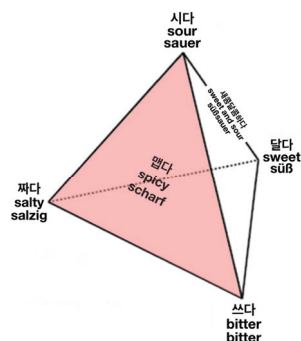
24) A. E. Backhouse, *The Lexical Field of Taste. A Semantic Study of Japanese Taste Terms*, Cambridge University Press, New York, 1994, p.2 참고.

모델을 1916년 『심리학과 감각기관의 생리학 학술지(Zeitschrift für Psychologie und Physiologie der Sinnesorgane)』에 발표한 논문 「맛의 품질계열(Die Qualitätsreihe des Geschmacks)」에서 제안했다.<sup>26)</sup>

헤닝은 단맛, 짠맛, 신맛, 쓴맛의 사원미를 각각 사면체의 꼭짓점에 배치했다([그림 8] 참고). 사원미 중 두 가지 맛이 동시에 지각되는 경우, 그 맛은 해당 기본 맛을 연결하는 선분 위에 배치된다. 그리고 사원미 중 세 가지 맛이 동시에 지각되는 경우, 그 맛은 해당 기본 맛을 연결하여 만들어지는 면 위에 배치된다([그림 9] 참고). 헤닝은 사원미가 동시에 지각되는 경우는 없기 때문에, 맛 사면체 모델의 내부는 빈 공간이라고 말했다.<sup>27)</sup>



[그림 8] 헤닝의 맛 사면체 모델 I  
(본 연구자에 의해 변형된 모델)



[그림 9] 헤닝의 맛 사면체 모델 II  
(본 연구자에 의해 변형된 모델)

[그림 9]의 이해를 돕기 위해 잠시 부연 설명을 한다. 한국어 ‘새콤달

25) 박여성·김형민, 같은 글, 25~26쪽; 이승명, 「국어 미각 표시 어군의 구조에 대한 연구」, 『국어국문학』 100, 국어국문학회, 1988, 339쪽; Bartoshuk, *Op. cit.*, p.10; J., Delwiche, “Are there ‘Basic’ Tastes?” *Trends in Food Science & Technology* 7, 1996, p.411 참고.

26) Hans Henning, “Die Qualitätsreihe des Geschmacks”, *Zeitschrift für Psychologie und Physiologie der Sinnesorgane* 74, 1916, p.212 참고.

27) 박여성·김형민, 같은 글, 26~27쪽; Finger, *Op. cit.*, p.174 참고.

콤하다’와 영어 ‘sweet and sour’와 독일어 ‘süßsauer’는 단맛의 꼭짓점과 신맛의 꼭짓점을 연결하는 선분 위에 배치된다. 왜냐하면 그 낱말은 사원미 중 ‘달다(sweet, süß)’와 ‘시다(sour, sauer)’가 동시에 지각되기 때문이다. ‘혀가 아릴 정도로 얼얼할 맛이 나다’라는 의미로서의 한국어 ‘맵다’와 영어 ‘spicy’와 독일어 ‘scharf’는 신맛의 꼭짓점과 짠맛의 꼭짓점과 쓴맛의 꼭짓점을 연결하여 생겨난 삼각형 모양의 면 위에 배치된다. 헤닝의 견해에 따르면, 그런 종류의 맛은 사원미 중 ‘시다(sour, sauer)’와 ‘짜다(salty, salzig)’와 ‘쓰다(bitter, bitter)’가 동시에 지각될 때 느껴지기 때문이다.

### 3) 오원미설(五原味設)

오늘날 인지과학의 학계에서는 ‘감칠맛’을 제5의 기본 맛으로 인정하고 있다. 이는 인지과학자들이 감칠맛에 반응하는 미뢰의 미각 수용기 세포를 발견했기 때문이다. 적어도 인지과학의 분과학문에서는 ‘기본 맛’에 관한 가설로 ‘사원미설’에서 ‘오원미설(five basic tastes hypothesis)’로 중심의 축이 옮겨지고 있다. ‘감칠맛’을 나타내는 우리말 형용사는 ‘감치다’이며, 일본어로는 ‘우마이(umai)’인데, 그 낱말의 자구적 의미는 ‘맛이 좋다’이다. 영어권에서는 그에 상응하는 낱말로 형용사 ‘savory’를 사용하거나, 일본어 명사형인 ‘umami’를 차용하여 사용하기도 한다. 독일어권에서는 그에 상응하는 낱말로 ‘맛이 좋다’란 의미의 형용사 ‘wohlschmeckend’ 또는 ‘schmackhaft’를 사용하거나, 일본어 명사형인 ‘umami’를 차용어로 사용하기도 한다.

[그림 10]은 5가지 기본 맛을 지각하는 혀의 위치가 정해져 있지 않음을 보여준다. 각각의 미뢰가 오원미를 모두 담당한다. 예를 들어 혀의 앞쪽 끝부분, 혀의 안쪽 그리고 혀의 가장자리의 같은 장소에서 단맛, 짠맛, 신맛, 쓴맛, 감칠맛이 지각된다. 단지 혀의 구역별로 각각의 맛에 대한 민감도가 차이를 보인다.



[그림 10] 미각분포설에 따른 오원미 지각의 혀 지도

현재까지 인지과학자들은 다섯 가지 기본 맛, 즉 단맛, 짠맛, 신맛, 쓴맛, 그리고 감칠맛에 반응하는 미뢰의 미각 수용기 세포를 발견했다. 장차 또 다른 기본 맛에 반응하는 미뢰의 미각 수용기 세포가 발견될지도 모르지만, 본 연구는 현 단계에서 오원미설의 입장에 선다. 우리 인간이 오원미를 지각할 수 있게 하는 물질과 오원미를 지각하기 위해 필요한 최소한의 자극량인 미각역치를 살펴보겠다([표 3] 참고).<sup>28)</sup>

[표 3] 오원미의 유발물질과 미각역치

오원미의 종류	오원미 유발물질	미각역치
단맛	자당(sucrose)	0.01 M
짠맛	염화나트륨(NaCl)	0.01 M
신맛	염화수소(HCl)	0.0009 M
쓴맛	키니네(Quinine)	0.000008 M
감칠맛	글루탐산(Glutamate)	0.0007 M

[표 3]에서 볼 수 있듯이 오원미의 종류에 따라 미각역치가 상당한 차이를 보인다. 예를 들어, 단맛과 짠맛의 미각역치는 쓴맛의 미각역치에 비해 1,250배나 강하다. 이 수치는 인간이 단맛과 짠맛보다 쓴맛에 매우 민감함을 나타낸다. 이 사실은 인간의 오랜 진화과정 속에서 설명 가능하다. 인간은 진화과정에서 생존을 위해 ‘쓴맛 = 유해한 것’이란 등식을

28) <http://www.vivo.colostate.edu/hbooks/pathphys/digestion/pregastric/taste.html> 참고.

습득했을 것이다. 일반적으로 쓴맛을 유발하는 물질이 대체로 인간의 몸에 유해하기 때문에 생존을 위해서 쓴맛을 민감하게 지각할 필요가 있었을 것이다. 이런 점에서 미각, 즉 생물학적·인체 생리적 맛의 지각은 생명을 지켜주는 “문지기(gatekeeper)”<sup>29)</sup>인 셈이다.

#### 4) ‘기본 맛’과 ‘기본 맛 어휘’

인지과학에서는 단맛, 짠맛, 신맛, 쓴맛, 감칠맛을 ‘기본 맛’으로 설정한 오원미설이 대세이다. 그런데 국내 언어학계에서는 연구자에 따라 서로 다른 기준에 근거하여 다양한 기본 맛을 설정하고 있다.

[표 4] 연구자별 기본 맛과 기본 맛 어휘

연구자	기본 맛	기본 맛 어휘
최현배(1965)	단맛, 쓴맛, 신맛, 짭은맛, 짠맛, 매운맛	달다, 쓰다, 시다, 짭다, 짜다, 맵다
천시권(1982)	단맛, 짠맛, 매운맛	기본 미각어: 달다, 짜다, 맵다 이차적 미각어: 쓰다, 시다, 짭다
배해수(1982)	단맛, 쓴맛, 신맛, 짭은맛, 짠맛, 매운맛	미뢰 자극 미각어: 달다, 쓰다, 시다, 짜다, 짭다, 맵다 후각 미각어: 비리다, 누리다, 고소하다, 상하다 입의 소화과정: 느끼하다, 텁텁하다
이승명(1988)	단맛, 쓴맛, 신맛, 짠맛, 매운맛	기본 미각어: 달다, 시다, 쓰다, 짜다, 맵다 공감각적 미각어: 구수하다, 시원하다, 감치다 등 명사화된 미각어: 꿀맛, 깨소금맛, 소테맛 등 독립적 미각어: 짭다, 싱겁다, 담백하다, 멍멍하다
정재윤(1989)	단맛, 신맛, 쓴맛, 짠맛	미뢰 자극 미각어: 달다, 시다, 쓰다, 짜다 미뢰간 상호자극 미각어: 짭다 혀의 통점 자극 미각어: 맵다

29) Goldstein, *Op. cit.*, p.364.

임지룡(1994)	단맛, 짠맛, 매운맛	기본 미각어: 달다, 짜다, 맵다 부차적 미각어: 쓰다, 시다, 땀다
김준기(1999)	단맛, 매운맛, 짠맛, 신맛	달다, 맵다, 짜다, 시다
김준기(2008)	단맛, 신맛, 짠맛, 매운맛	달다, 시다, 짜다, 맵다 쓰다(‘달다’에 포함) 땀다(‘시다’에 포함)
손영주(2000)	단맛, 쓴맛, 신맛, 짠맛, 매운맛, 땀은맛	달다, 쓰다, 시다, 짜다, 맵다, 땀다
정수진(2005)	단맛, 쓴맛, 신맛, 짠맛, 매운맛, 땀은맛	달다, 쓰다, 시다, 짜다, 맵다, 땀다
박상진(2012)	단맛, 신맛, 짠맛, 매운맛	달다, 시다, 짜다, 맵다
박여성, 김형민(2013)	단맛, 신맛, 쓴맛, 짠맛, 감칠맛	달다, 시다, 쓰다, 짜다, 감치다
김해미(2015)	단맛, 쓴맛, 짠맛, 매운맛, 땀은맛	달다, 쓰다, 짜다, 맵다, 땀다

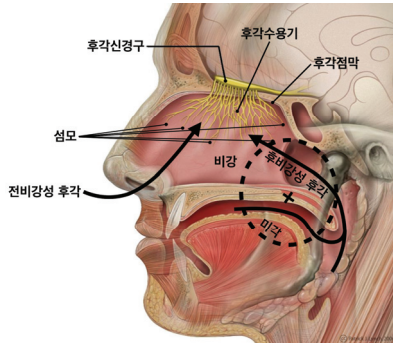
[표 4]에서 살펴볼 수 있듯이, 연구자에 따라 기본 맛의 분류 양상이 다르다. 이는 많은 연구자들이 객관적으로 설득력 있는 기준에 근거하기 보다는 주관적 또는 직관적인 기준에 따라 기본 맛을 분류했기 때문이다. 이에 본 연구자는 현 단계에서 인지과학이 과학적으로 검증한 오원미, 즉 단맛, 짠맛, 신맛, 쓴맛, 감칠맛을 기본 맛으로 설정하고, 그 기본 맛을 표현하는 낱말들을 ‘기본 맛 어휘’로 정할 것을 제안해 본다.<sup>30)</sup>

## 2. ‘향미’의 정의와 ‘협의의 향미 어휘’

인간은 맛을 지각할 때, ‘생물학적 · 인체 생리적 맛’만을 지각하는 것은 아니다. 우리는 훨씬 더 복잡적이고 매우 다양한 맛의 종류를 지각하고 지각한 맛을 언어적으로 표현한다. 이때 맛의 다양성을 상당한 정도

30) 박여성 · 김형민, 같은 글 참고.

로, 아니 거의 전적으로 책임지는 것이 있다. 그것이 바로 ‘냄새’ 또는 ‘향’이다. 맛을 연구하는 과학자들에 따르면, 우리 인간이 지각하는 맛의 80~90%는 냄새 또는 향에 의해 좌우된다.<sup>31)</sup>



[그림 11] ‘광의의 인체 생리적 맛’  
또는 ‘협의의 향미’ 지각 도식

우리가 일상생활에서 흔히 말하는 대부분의 ‘맛’은 실제로 두 개의 감각이 지각한 정보와 경험들이 조합하여 만들어 낸 산물이다. 그 중 하나는 액체 상태의 화학물질이 미뢰의 미각 수용기 세포를 자극한 결과로 지각된 생물학적·인체 생리적 맛이며, 또 다른 하나는 기체 상태의 화학물질이 후각 점막(olfactory mucosa)에 있는 후각 수

용기(olfactory receptor)<sup>32)</sup>를 자극한 결과로 지각된 냄새 또는 향이다.<sup>33)</sup> 맛을 결정하는데 결정적인 역할을 하는 냄새(또는 향)의 지각은 음식을 씹고 삼킬 때 입 안과 인두에서 코의 뒤쪽 비강을 통해 들어오는 음식물의 냄새 분자를 감지하는 후비강성 후각(retronasal olfaction)에 의해서 주로 이루어진다([그림 11] 참고).

31) Spence, *Op. cit.*, p.25 참고.

32) 후각 점막에는 냄새의 지각에 결정적인 역할을 하는 후각 수용기가 있다. 후각 점막은 비강의 상단에 위치하며, 면적은 약 1~2cm<sup>2</sup>이다. 이곳에 약 1,200만 개 이상의 후각 수용기 세포가 분포하고 있으며, 각 후각 수용기 세포로부터 가느다란 섬모(cilia)가 돌기한다(Fain 2003:169 참고). 지금까지의 연구에 따르면 인간에게는 특정 취기제(odorant)에 민감하게 반응하는 약 350 종류 후각 수용기가 있다고 한다. Goldstein, *Op. cit.*, p.374; John Harris, *Sensation and Perception*, SAGE Publications Ltd, London, 2014, p.187 참고. 그런데 각각의 후각 수용기 유형이 특정 취기제에만 전적으로 반응하는 것이 아니라, 하나의 취기제에 몇 종류의 후각 수용기들이 동시에 반응하여 냄새를 지각한다. 그 결과 인간은 수많은 냄새를 구분할 수 있게 된다. 후각 수용기 세포는 미각 수용기 세포와 마찬가지로 신경생성이란 반복적인 재생과정을 통해 생애주기를 반복한다. 후각 수용기 세포의 평균 수명은 약 5~7주로 미각 수용기 세포의 평균 수명 1~2주보다 훨씬 더 길다. Goldstein, *Op. cit.*, p.364 참고.

33) *Ibid.*, p.381 참고.

그렇다면 일상생활에서 흔히 말하는 맛의 상당 부분은 ‘생물학적·인체 생리적 맛 + 후비강성 후각에 의해 지각된 냄새(향)’라는 복합적인 감각이라 할 수 있다. 이때 우리는 후각으로부터 미각의 지각적 정보와 경험을 끌어내거나 또는 적어도 후각적 자극과 미각적 자극을 마치 하나의 감각적 자극처럼 지각한다. 본 연구에서는 이런 복합적인 맛 감각, 다시 말해 ‘혀의 미각 수용기 세포를 자극한 맛 + 코 속의 후각 수용기 세포를 자극한 냄새(향)’를 ‘광의의 생물학적·인체 생리적 맛(biologic-somatologic taste in the broad sense)’이라고 부른다. 이 맛은 생리학·생물학·심리학 관련 문헌에서는 대체로 ‘향미(flavor)’라고 명명된다.<sup>34)</sup>

향미는 후각을 자극한 속성이 미각의 자극 속성(stimulus attribute)을 지각하게 한다는 점에서 일종의 ‘공감각(共感覺, synesthesia)’<sup>35)</sup>의 현상이다. 공감각으로서의 향미를 표현하는 대표적인 낱말로는 ‘고소하다’, ‘구수하다’, ‘비리다’, ‘비릿하다’ 등이 있다. 이 유형의 맛 어휘 낱말받은

34) 박여성·김형민, 같은 글, 20쪽; Goldstein, *Op. cit.*, p.381; Daniela Wagner, “Semantische Dimensionen von Geschmacksadjektiven. Eine Skizze zum Adjektive würzig”, Eva Lavric·Carmen Konzett(Eds.), *Food and Language. Sprache und Essen*, Frankfurt et al., 2009, p.136 참고.

35) ‘synesthesia’(독일어 Synästhesie)는 고대 희랍어로부터 라틴어와 프랑스어를 걸쳐 영어로 차용된 낱말로 특히 심리학과 의학 분야에서 ‘감각 영역의 경계를 넘어서 지각하는 과정과 결과’를 설명하기 위해 널리 사용하기 시작한 개념이다. 이 개념은 18세기 초부터 의학과 심리학의 분과학문에서 사용되기 시작하였으며, 공감각에 관한 연구는 특히 19세기 말과 20세기 초 심리학 분야에서 많이 행해졌다. George Domino, “Synesthesia”, Mark A. Runco·Steven R. Pritzker(Eds.), *Encyclopedia of Creativity* Vol.2, Academic Press, London, 1999, p.600 참고. synesthesia는 접두사 syn- ‘함께’ + aisthesis ‘감각, 지각’ + 명사화 접미사 -ia로 이루어진 파생어이다. Joseph Glicksohn, “Synesthesia”, Mark A. Runco·Steven R. Pritzker(Eds.), *Encyclopedia of Creativity* Vol.2 2nd Editio, Academic Press, London, 2011, p.403 참고. 따라서 synesthesia의 어원적 의미는 ‘함께 감각(지각)하는 것’ 또는 ‘감각(지각)을 함께 하는 것’이다. 우리가 어원적 의미에 근거하여 ‘공감각’의 정의를 내리고자 한다면, 그 개념은 ‘어떤 하나의 감각이 다른 감각으로 전이(transfer)됨으로써 둘 이상의 감각이 마치 하나의 감각처럼 지각되는 현상’ 또는 ‘한 감각 영역의 속성들이 다른 감각 영역에 적용되는 현상’(Domino, *Op. cit.*, p.597 참고) 또는 ‘두 개 또는 그 이상의 감각들이 융합되는 현상’(Mike May, *Sensation and Perception*, Chelsea House, New York, 2007, p.86 참고)으로 이해될 수 있을 것이다.

원래 후각 표현에서 맛 표현으로까지 영역을 확장한 낱말 군 또는 의미를 후각 영역에서 미각 영역으로 전이한 낱말 군<sup>36)</sup>이다. 이와 같은 낱말 군은 본 연구에서 ‘공감각 맛 어휘(synesthetic taste terms)’로 분류된다. 그런데 일상용어로서의 향미는 인간의 오감 중 미각과 후각의 조합이 만들어낸 산물 그 이상의 것을 가리킨다. 이런 이유로 본 연구에서는 미각과 후각의 상호작용으로 만들어 낸 ‘광의의 생물학적·인체 생리적 맛’을 ‘협의의 향미’로 이해하며, 이와 같은 유형의 맛을 표현하기 위해 사용되는 낱말 군을 ‘협의의 향미 어휘(flavor terms in the narrow sense)’라고 부른다([표 5] 참고).

[표 5] 협의의 향미 어휘

협의의 향미 어휘	맛의 종류	‘협의의 향미 형용사’의 예	비고
협의의 향미 형용사	미각 + 후각	고소하다, 구수하다, 노리다, 비리다, 비릿하다 등	광의의 생물학적·인체 생리적 형용사 공감각 맛 형용사

### 3. ‘광의의 향미 어휘’

생물학, 생리학, 신경학, 심리학, 식품영양학 등의 학문분과들이 ‘맛’을 연구의 대상으로 삼을 때 보통 미각 또는 미각과 후각의 상호작용(협의의 향미)에 초점을 맞춘다. 그런데 우리가 일상생활에서 맛을 지각하고 그 지각된 맛을 언어적으로 표현할 때, 미각 또는/그리고 후각이외에 다

36) ‘공감각’은, 언어학의 관점에서 바라보면, “어떤 한 어휘소가 한 감각 영역에서 다른 감각 영역으로 전이하는 것(the transfer of a lexeme from one sensory area to another)”(Willims, Joseph M., “Synaesthetic Adjectives: A Possible Law of Semantic Change”, *Language* 52(2), 1976, p. 463)이다. 공감각적 표현에서는 해당 어휘소가 감각의 경계를 넘어서 은유적으로 사용된다. 이와 같은 비유 표현은 모든 자연언어가 갖고 있는 언어의 보편적 특성에 속하며, 인간의 창의성(creativity)을 보여주는 활동의 과정이자 결과이다.

른 감각의 요인들도 결코 간과할 수 없는 역할을 한다. 예를 들어, 음식물에 대한 입 안의 느낌, 음식물에 대한 온도감각, 혀의 통각 등에 관여하는 촉각, 음식물의 색에 반응하는 시각, 음식물을 씹는 소리에 반응하는 청각 등도 맛을 지각하고 평가하는데 중요한 요인으로 작용한다.<sup>37)</sup> 다시 말해, 촉각, 시각, 청각의 감각 속성이 향미를 지각하는데 적지 않은 영향력을 미친다. 후각과 미각의 상호작용으로 지각되는 ‘협어의 향미’에서 살펴보았듯이, 촉각, 시각, 청각의 감각 속성이 향미의 감각 속성으로 전이됨으로써, 촉각과 향미 또는 시각과 향미 또는 청각과 향미 사이에서 지각의 융합, 즉 다중지각(multisensory perception)이 일어난다. 따라서 이 경우에서도 공감각 현상으로서의 맛 지각이 언급될 수 있다.

본 연구에서는 ‘협어의 향미 + 촉각 또는 시각 또는 청각을 통한 맛 지각’을 ‘광의의 향미(flavor in the broad sense)’라고 명명한다. 그래서 낱말밭 ‘광의의 향미 어휘(flavor terms in the broad sense)’는 ‘협어의 향미 어휘’와 ‘거칠다’, ‘느끼하다’, ‘텃텃하다’, ‘시원하다’, ‘맵다’, ‘뽕다’ 등과 같이 촉각에 기반을 둔 맛 표현 낱말 군, ‘깨끗하다’, ‘깔끔하다’, ‘정갈하다’ 등과 같이 시각에 기반을 둔 맛 표현 낱말 군, ‘아삭하다’, ‘바삭하다’ 등과 같이 청각(+촉각)에 기반을 둔 맛 표현 낱말 군 등을 포함한다. 이와 같은 낱말 군들은 두 개 또는 그 이상의 감각들이 융합되어 지각되는 현상을 표현한다는 점에서 ‘공감각 맛 어휘’로 분류된다 ([표 6] 참고).

37) Auvray, Malika/Spence, Charles, “The Multisensory Perception of Flavor”, *Consciousness and Cognition* 17, 2008, p. 1024; Goldstein, *Op. cit.*, p. 382; Harris, *Op. cit.*, p.200; Spence, *Op. cit.*, pp. 29~30 참고.

[표 6] 광의의 향미 어휘

광의의 향미 어휘	하위분류	맛의 종류	‘광의의 향미 형용사’의 예	비고
광의의 향미 형용사	협어의 향미 형용사	후각 + 미각	고소하다, 구수하다, 노리다, 비리다, 비릿하다 등	공감각 맛 형용사
	촉각+협어의 향미 형용사	촉각 + 협어의 향미	거칠다, 느끼하다, 맵다, 툇툇하다 등	
	시각+협어의 향미 형용사	시각 + 협어의 향미	깔끔하다, 깨끗하다, 정갈하다, 진하다, 깊다 등	
	청각(+촉각)+ 협어의 향미 형용사	청각 + (촉각) + 협어의 향미	아삭하다, 바삭하다 등	

#### 4. ‘맛 어휘’

우리가 실생활에서 음식물의 맛을 지각하고 그에 대한 평가를 내릴 때, ‘광의의 향미’이외에도 맛의 강도, 개인의 선호도,<sup>38)</sup> 사회·문화적 선호도<sup>39)</sup> 그리고 음식물 섭취 시 조명, 소음(또는 음악) 등과 같은 주변 환경의 분위기<sup>40)</sup>도 적지 않은 역할을 한다. 특히 후자의 요인들은 맛을 판단하고 평가할 때 집단적·사회문화적 기호척도(hedonic scale)와 개인적·주관적 기호척도를 직·간접적으로 반영한다. 다시 말해 우리는 일상생활에서 특정 음식물의 맛을 ‘광의의 향미’와 ‘기호척도’에 근거하여 판단하고 평가한다. 이런 입장에서 바라보면, 맛은 오감, 분위기, 감정, 개인적·주관적 기호도, 집단적·사회문화적 기호도, 사회문화적 환경 등이 함께 어우러져 일궈낸 매우 복잡한 공감각 현상임에 틀림없다. 이렇게 내린 맛의 판단과 평가가 일상생활에서 흔히 말하는 ‘맛’에 가까울 것이며, 이때 맛의 판단과 평가를 언어적으로 표현한 낱말 군을 총칭하

38) Backhouse, *Op. cit.*, p.14 참고.

39) *Ibid.*, p.13 참고.

40) Spence, *Op. cit.*, pp.30~31 참고.

여 ‘맛 어휘’라고 부를 수 있을 것이다.

일반적 의미에서의 맛 어휘는 (1) 미각 어휘, (2) 광의의 향미 어휘, (3) 맛의 강도와 맛의 기호척도를 고려한 미각 어휘와 광의의 향미 어휘를 모두 포괄한다. [표 7]은 2013년 전북대학교 출판문화원에서 발행한 『한국음식의 세계화를 위한 맛 형용사 사전』의 표제어를 토대로 작성하였다.

[표 7] 맛 어휘 분류

맛 어휘	하위분류	맛의 종류	맛 형용사의 예(맛의 강도와 맛의 기호척도를 고려한)
맛 형용사	미각 형용사	단맛	<p><b>‘달다’류 맛 형용사:</b>  감미하다, 다디달다, 달콤삼삼하다, 달콤하다, 달금하다, 달달하다, 달보드레하다, 달짜근하다, 달찍지근하다, 달차근하다, 달착지근하다, 달콤하다, 달큼하다, 들부드레하다, 들찍지근하다, 들찌근하다, 들척지근하다, 들지근하다, 들큼하다 등</p> <p><b>‘달다’류 융합 맛 형용사:</b>  달콤삼삼하다, 달콤새금하다, 달콤쌈쌀하다, 달콤쌈쓸하다, 달콤새콤하다, 달콤새금하다, 새콤달콤하다, 새콤달큼하다 등</p>
		짤맛	<p><b>‘짜다’류 맛 형용사:</b>  간간짜짜하다, 간간하다, 건건찹찹하다, 건건하다, 텁텁하다, 땡땡하다, 땡땡하다, 삼삼하다, 심심하다, 싱겁다, 집집하다, 짜디짜다, 짹짜래하다, 짹짜름하다, 찹찹하다, 찹조름하다, 찹찌레하다, 찹찌름하다, 찹찹하다 등</p> <p><b>‘짜다’류 융합 맛 형용사:</b>  달콤삼삼하다 등</p>
		신맛	<p><b>‘시다’류 맛 형용사:</b>  새콤새금하다, 새콤하다, 새그무레하다, 새금새금하다, 새금하다, 새척지근하다, 새치근하다, 새콤새콤하다, 새콤하다, 새크무레하다, 새큰하다, 새큰새큰하다, 새콤새금하다, 새금하다, 쉬척지근하다, 시금시금하다, 시금하다, 시그무레하다, 시근무근하다, 시금시금하다, 시금하다, 시디시다, 시지근하다, 시척지근하다, 시치근하다, 시큼시큼하다, 시큼하다, 시크무레하다, 시큼시큼하다,</p>

			신맛	시다	시큼하다 등 <b>‘시다’류 융합 맛 형용사:</b> 달콤새콤하다, 달콤새콤하다, 달콤새콤하다, 새콤달콤하다, 새콤달콤하다, 시금쌈쓸하다, 시금쌈쓸하다 등
			쓴맛	쓰다	<b>‘쓰다’류 맛 형용사:</b> 검쓰다, 째싸래하다, 째싸름하다, 째쌀하 다, 쓰디쓰다, 씹쓰레하다, 씹쓰름하다, 씹 쓸하다 등 <b>‘쓰다’류 융합 맛 형용사:</b> 달콤쌈쓸하다, 달콤쌈쓸하다, 시금쌈쓸하다, 시금쌈쓸하다 등
			감칠맛	감치다	<b>‘감치다’류 맛 형용사:</b> 맛나다, 맛없다, 맛있다, 맛좋다, 짐짐하다 등
	광의의 향미 형용사	협의의 향미 형용사	후각 + 미각		고소하다, 구뜰하다, 구수하다, 귀성스럽다, 깨고소하 다, 노리다, 노릿하다, 누리다, 누릿하다, 배리다, 배리 착지근하다, 배리치근하다, 배릿배릿하다, 배릿하다, 배착지근하다, 배지근하다, 비리다, 비리비리하다, 비 리척지근하다, 비리지근하다, 비릿비릿하다, 비릿하다, 비척지근하다, 비치근하다, 쉬지근하다, 쉬척지근하다, 싸하다, 엇구뜰하다, 엇구수하다, 훈감하다 등
		촉각+ 협의의 향미 형용사	촉각 + 협의의 향미		<b>촉감:</b> 개운하다, 거칠다, 느끼하다, 담박하다, 담백하다, 담하 다, 순하다, 시원하다, 어릿하다, 청담하다, 타분하다, 탑 탐하다, 터분하다, 텃지근하다, 텃터름하다, 텃텃하다 등 <b>통각(‘땨다’류):</b> 땨다, 매움하다, 매움하다, 매콤하다, 매끔하다, 땨디땨 다, 땨싸하다, 아르르하다, 아리다, 아리아리하다, 아릿 하다, 알근알근하다, 알근하다, 알싸하다, 알알하다, 알 큰하다, 얼근얼근하다, 얼근하다, 얼얼하다, 얼큰하다, 갈갈하다, 킁킁하다 등 <b>통각(‘땨다’류):</b> 땨다, 떠름하다, 땨떠름하다, 땨디땨다, 삽삽하다 등
		시각+ 협의의 향미 형용사	시각 + 협의의 향미		깊다, 깔끔하다, 깨끗하다, 맛깔나다, 맛깔스럽다, 정갈 하다, 준하다, 진하다 등
		청각 + (촉각) + 협의의 향미 형용사	청각 + (촉각) + 협의의 향미		바삭바삭하다, 바삭하다, 아삭아삭하다, 아삭하다 등

## IV. 나가는 말

맛 어휘는 다차원적 속성(multidimensional properties)을 갖는다. 맛 표현 낱말들이 맛 어휘 낱말밭에서 적어도 3가지 속성을 통해 상호관련성을 맺으면서 자신의 상대적인 고유한 위치 가치를 지닐 것으로 추정된다. 이때 고려되는 3가지 속성으로는 맛의 종류(type of taste), 맛의 강도(intensity of taste) 그리고 맛의 기호척도(hedonic scale of taste)이다. 각각의 맛 어휘는 심성어휘집에 ‘존재할 혹은 존재할지 모르는’ 맛 어휘 낱말밭에서 과연 3가지 속성을 변수로 하여 자신의 고유한 위치를 차지할까? 이 의문을 풀기 위해, 먼저 답을 찾아야 할 질문들이 있다. 맛 어휘는 과연 어떻게 정의가 될까? 맛 어휘는 어떻게 하위분류할 수 있을까? 맛의 종류는 과연 몇 개인가? 맛의 종류에 따라 맛 어휘를 범주화할 수 있는가?

국내 언어학계에서는 맛 어휘에 관한 연구가 활발하다. 그래서 그에 상응하게 다양한 연구 결과물이 꾸준히 나왔으며, 나오고 있다. 그런데 많은 연구 결과물에도 불구하고, 가장 원초적인 질문이 소홀히 다루어진 듯하다. 기본 맛은 어떤 것이며, 기본 맛 어휘는 어떤 것이 있는가? 많은 연구자들이 이 질문에 답을 내놓았지만, 명쾌한 답은 아직까지도 나오지 않은 듯하다. 연구자들이 다소 주관적이고 직관적인 기준에 따라 기본 맛의 종류를 정하고, 그에 해당하는 어휘를 다루었기 때문이다. 이는 어떻게 보면 당연한 일일지 모른다. 맛 지각은 보편적이고 객관적인 면도 있지만, 그에 못지않게 주관적이고 심리적인 면에 의해 영향을 받기 때문이다.

그래서 본 연구자는 인지과학이 과학적 잣대로 ‘미각’, ‘향미’, ‘맛’을 어떻게 정의하는 지에 주목했다. 인지과학의 관점에서 한 언어의 맛 어휘 낱말밭을 바라본다면, 우리가 좀 더 검증 가능하고 과학적으로 설득력 있는 기준으로 맛 어휘 낱말밭을 분류할 수 있을 것이라는 기대에서였다.

본 연구에서 제안한 인지과학의 관점에 따른 맛 어휘 분류는 궁극적으로 심성어휘집에 ‘존재할 혹은 존재할지 모르는’ 맛 어휘 낱말밭이 어떤 모습일지를 기하학적 모델로 형상화하려는 사전 작업이었음을 밝힌다.

## 참고문헌

- 고창운, 「우리말 맛 그림씨의 어휘장 연구 - ‘달다’류와 ‘시다’류 어휘를 중심으로」, 『한국언어문학』 56, 한국언어문학회, 2006, 5~23쪽.
- 김준기, 「국어 미각어 고찰」, 『한국어 의미학』 5, 한국어의미학회, 1999, 249~269쪽.
- , 「미각 형용사의 의미 고찰」, 『어문학』 100, 한국어문학회, 2008, 1~30쪽.
- 김찬구, 「국어의 미각표현 어휘에 대한 연구」, 『교육논총』 2, 단국대학교 교육대학원, 1986, 157~166쪽.
- 김해미, 「맵다 계열 어휘의 의미 확장 연구」, 『한국어 의미학』 36, 한국어의미학회, 2015, 247~278쪽.
- 문금현, 「미각어 관련 고정표현에 나타난 다의화와 인지의미의 양상」, 『새국어교육』 102, 한국국어교육학회, 2015, 391~427쪽.
- 박상진, 『국어 감각형용사의 의미변천 연구』, 고려대학교 박사학위 논문, 2012.
- 박여성·김형민, 「맛-형용사의 연구를 위한 의미론적 모델」, 『기호학연구』 36, 한국기호학회, 2013, 9~36쪽.
- 배해수, 「맛 그림씨의 낱말발」, 『한글』 176, 한글학회, 1982, 67~92쪽.
- 손경호, 「한일 양언어의 미각어 고찰. 기본 미각형용사를 중심으로」, 『일어일문학연구』 62(2), 한국일어일문학회, 2007, 251~275쪽.
- 손용주, 「감각형용사의 분류체계」, 『우리말 글』 10, 대구어문학회, 2000, 127~154쪽.
- 송정근, 「미각형용사의 형태론」, 『형태론』 7(2), 도서출판 박이정, 2005, 303~324쪽.
- 유인선, 「기본 미각어와 후각어 의미 연구」, 『우리말연구』 44, 우리말학회, 2016, 121~147쪽.
- 윤혜준, 「미각형용사의 의미전이 및 확장 양상 비교 연구: 한국어, 독일어, 영어의 단맛 표현 형용사를 중심으로」, 『언어정보』 15, 2012a, 고려대학교 언어정보연구소, 115~132쪽.
- 윤혜준, 「한국어와 독일어 미각형용사의 의미 대조 연구」, 『이중언어학』 50, 이중언어학회, 2012b, 139~165쪽.
- 이승명, 「국어 미각 표시 어군의 구조에 대한 연구」, 『국어국문학』 100, 국어국문학회, 1988, 335~358쪽.
- 임지룡, 『국어의미론』, 탐문화사, 1992.
- 전북대학교 국제문화교류연구소·차세대 컨버전스 정보서비스 기술연구센터, 『한국음식의 세계화를 위한 맛 형용사 사전』, 전북대학교 출판문화원, 2013.

정수진, 「국어 ‘단맛’ 표현의 인지적 의미 해석」, 『언어과학연구』 24, 언어과학회, 2003, 303~320쪽.

\_\_\_\_\_, 「미각어의 의미 확장 양상」, 『한국어 의미학』 18, 2005, 한국어의미학회, 149~174쪽.

정재윤, 『우리말 감각어 연구』, 한신문화사, 1988.

\_\_\_\_\_, 「미각동사의 어휘고찰」, 『어문논집』 28, 1989, 안암어문학회, 351~376쪽.

천시권, 「국어 미각어의 구조」, 『어문연구』 7, 경북대학교 어학연구소, 1982, 1~6쪽.

최현배, 『우리말본』, 정음사, 1965.

Aristotles, *Über die Seele. De anima*, Griechisch-Deutsch. Übersetzt, mit einer Einleitung und Anmerkungen herausgegeben von Klaus Corcilus. Felix Meiner Verlag, Hamburg, 2017.

Auvray, Malika · Spence, Charles, “The Multisensory Perception of Flavor”, *Consciousness and Cognition* 17, 2008, pp.1016~1031.

Backhouse, A. E., *The Lexical Field of Taste. A Semantic Study of Japanese Taste Terms*, Cambridge University Press, New York, 1994.

Bartoshuk, Linda A., “History of Taste Research”, Carterett, Edward C. · Friedman, Morton P.(Eds.), *Handbook of Perception. Volume 6A. Tasting and Smelling*, Academic Press, New York et al., 1978, pp.3~18.

Boring, Edwin G., *Sensation and Perception in the History of Experimental Psychology*, Appleton-Century-Crofts, Inc, New York, 1942.

Breslin, Paul A.S., “Human Gustation”, Finger, Thomas E. · Silver, Wayne L. · Restrepo, Diego(Eds.), *The Neurobiology of Taste and Smell*, Wiley-Liss, New York et al., 2000, pp.423~461.

Burdach, Konrad J., *Geschmack und Geruch. Gustatorische, olfaktorische und trigeminale Wahrnehmung*, Verlag Hans Huber, Bern, 1988.

Delwiche, J., “Are there ‘Basic’ Tastes?” *Trends in Food Science & Technology* 7, 1996, pp.411~415.

Domino, George, “Synesthesia”, Runco, Mark A. · Pritzker, Steven R.(Eds.), *Encyclopedia of Creativity* Vol.2, Academic Press, London, 1999, pp.597~604.

Erickson, Robert P., “A Study of the Science of Taste: On the Origins and Influence of the Core Ideas”, *Behavioral and Brain Science* 31, 2008, pp.59~105.

Fain, Gordon L., *Sensory Transduction*. Sinauer Associates, Inc. Publishers,

- Sunderland (MA), 2003.
- Finger, Stanley, *Origins of Neuroscience. A History of Explorations into Brain Function*, Oxford University Press, New York/Oxford, 1994.
- Glicksohn, Joseph, “Synesthesia”, Runco, Mark A. • Pritzker, Steven R.(Eds.), *Encyclopedia of Creativity* Vol.2 2nd Edition, Academic Press, London, 2011, pp.403~408.
- Goldstein, E. Bruce, *Sensation and Perception* 9th Edition, Wadsworth, Belmont(CA), 2013.
- Hänig, David Pauli, 1901. “Zur Psychophysik des Geschmackssinnes”, *Philosophische Studien* 17, 1901, pp.576~623.
- Harris, John, *Sensation and Perception*, SAGE Publications Ltd., London, 2014.
- Henning, Hans, “Die Qualitätenreihe des Geschmacks”, *Zeitschrift für Psychologie und Physiologie der Sinnesorgane* 74, 1916, pp.203~219.
- Jütte, Robert, *Geschichte der Sinne. Von der Antike bis zum Cyberspace*, Verlag C.H. Beck, München, 2000.
- Kessel, Katja • Reimann, Sandra, *Basiswissen Deutsche Gegenwartssprache* 5., überarbeitete und erweiterte Auflage, A. Francke Verlag, Tübingen, 2017.
- Langhans, W., “Geschmack”, *Schweizer Archiv für Tierheilkunde* 131, 1989, pp.521~535.
- Lawless, Harry T., “Taste”, Goldstein, E. Bruce(Ed.), *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*, Blackwell Publishing, Malden/Oxford, 2005, pp.601~635.
- Lorenzo, Patricia M. • Rosen, Andrew M., “Taste”, Goldstein, E. Bruce(Ed.), *Encyclopedia of Perception*. A SAGE Reference Publication, Los Angeles et al., 2010, pp.952~957.
- Lovén, Christian, “Beiträge zur Kenntnis vom Bau der Geschmackswärzchen der Zunge”, *Archiv für Mikroskopische Anatomie* 4, 1868, pp.96~110.
- May, Mike, *Sensation and Perception*, Chelsea House, New York, 2007.
- Mcquaid, John, *Tasty. The Art and Science of What We Eat*, Scribner, New York et al., 2015.
- Smith, David V. • Boughter Jr., J.D. 2007. “Neurochemistry of the Gustatory System”, Lajtha, Abel • Johnson, Dianna A.(Eds.), *Handbook of Neurochemistry and Molecular Neurobiology. Sensory Neurochemistry*, With 68 Figures and 8 Tables, Springer-Verlag US, New York, 2007, pp.109~135.

- Smith, David V. · Margolskee, Robert F., “Making Sense of Taste”, *Scientific American March 2001*, 2001, pp.32~39.
- Schwalbe, Gustav, “Ueber die Geschmacksorgane der Säugethiere und des Menschen”, *Archiv für Mikroskopische Anatomie* 4, 1868, pp.154~187.
- Spence, Charles, “Multisensory Flavor Perception”, *Cell* 161(1), 2015, pp.24~35.
- Trier, Jost, *Altes und Neues vom sprachlichen Feld*, Rede anlässlich der feierlichen Überreichung des Konrad-Duden-Preises der Stadt Mannheim durch den Herrn Oberbürgermeister am 3. März 1968. Im Dudenverlag des Bibliographischen Instituts, Mannheim/Zürich, 1968.
- \_\_\_\_\_, *Der deutsche Wortschatz im Sinnbezirk des Verstandes. Von den Anfängen bis zum Beginn des 13. Jahrhunderts*, Zweite Auflage, Carl Winter · Universitätsverlag, Heidelberg, 1973.
- Wagner, Daniela, “Semantische Dimensionen von Geschmacksadjektiven. Eine Skizze zum Adjektive *würzig*”, Lavric, Eva · Konzett, Carmen(Eds.), *Food and Language. Sprache und Essen*, Frankfurt et al., 2009, pp.135~147.
- Willims, Joseph M., “Synaesthetic Adjectives: A Possible Law of Semantic Change”, *Language* 52(2), 1976, pp.461~478.

<http://www.vivo.colostate.edu/hbooks/pathphys/digestion/pregastric/taste.html>

## A proposal for the classification of Korean taste terms

Kim, Hyeong Min

The objective of this paper is to propose a classification of Korean taste terms, especially Korean taste adjectives, from the perspective of cognitive science. The classification of Korean taste terms is here grounded in the definition of ‘taste sense’, ‘flavor’ and ‘taste’ which is usually employed in disciplines of cognitive science. There have been a large number of domestic researches in field of taste terms. Accordingly, a lot of research findings on the classification of taste terms have steadily been released showing the differences among researchers. These different classifications are largely based on the fact that researchers have applied their subjective criteria rather than their objective in order to categorize taste terms.

According to previous studies, it is well-known that, in everyday usage, the term ‘taste’ covers a much wider range of qualities than those perceived through the taste receptor cells alone. In addition, we take it for granted that as much as 80~90% of taste comes from olfactory modality. It is also important to note that the texture and temperature of food, the color of food, the sounds of food, and atmospheric cues have an essential effect on taste perception. Many scientists have already pointed out that taste evaluations are influenced by a number of individual and sociocultural factors.

Eating and tasting are important parts of our everyday life, so that linguistic approaches to taste perception seem to be of great significance. We can assume that a classification of taste terms from the perspective of cognitive sciences may shed light on the perceptive mechanism through which we perceive taste. It should be noted that this paper is an advanced work prepared for the follow-up study which will try to make a geometric model of word field ‘taste terms’ existing or probably existing in the mental lexicon of human beings.

Keywords : sensory terms, basic tastes hypothesis, taste terms, taste adjective,  
taste sense terms, cognitive science, flavor

투고일 : 2018. 08. 21. / 심사일 : 2018. 09. 04. / 심사완료일 : 2018. 09. 10.

# 시물라시옹과 포스트-재현\*

## - 알고리즘 아트를 중심으로

이수진\*\*

### 【 차 례 】

- I. 여는 말
- II. 시물라시옹과 시물레이션
- III. 시물레이션 시스템을 도입한 알고리즘 아트
- IV. 맺는 말 : 체험의 형식으로서의 시물레이션

### 국문초록

르네상스 이후부터 지속되어 온 재현체계에 관한 포스트모던 철학의 비판은 시각 주체의 경험과 대상을 분리하고, 환경과 인간을 분리하는 이분법적인 사고체계에 관한 비판으로 궤를 같이 한다. 1960년대 포스트모던한 흐름으로 등장한 일련의 작품에서 강조된 상호작용성은 1990년대 후반 디지털 아트의 인터랙티브한 차원으로 계승되었다. 디지털 아트의 핵심적인 특성은 현장에서 관객의 참여에 따라 예측할 수 없는 결과 혹은 저마다의 미세한 변화를 반영한 무한대의 변이들을 만들어낸다는 점이다. 이 과정에서 컴퓨터 프로그램의 중요성이 부각되고, 기존 프로그램을 그대로 차용하는 것이 아니라, 아티스트가 직접 알고리즘을 작성하고 프로그래밍하는 경우 혹은 프로그래머와 협업을 통해 고유한 알고리즘을 만들어내는 경우가 점점 증가하고 있다. 프로그래밍 자체를 창작 행위로 간주해야 하는 패러다임으로 전환되는 중이라고 말할 수도 있겠다. 현재 주목받고 있는 시물레이션과 VR 기술은 현실의 감각과 시공간을

\* 이 글은 2018년도 인하대학교의 지원에 의하여 연구되었음(INHA-58231). 2018년도 기호학 학술대회 <재현의 기호학 - '예술의 재현'과 '재현의 위기'>와 프랑스학 공동 학술대회 <변혁의 시대의 프랑크학>에서 발표한 내용을 수정, 보완한 것임.

\*\* 인하대학교 문화콘텐츠문화경영학과 조교수

재현해내는 기술로 각광받고 있는데, 시뮬레이션 기술이 예술 분야에 도입되면서, 실험적인 작품들이 창작되는 중이다.

장 보드리야르가 제시한 시뮬라시옹 개념은 ‘어떤 현실을 본따 매우 사실적으로 만들’을 대변하는 개념이라기보다는 ‘실재하는 현실과 어떤 관계를 맺고 있는 전혀 다른 현실’을 주목하게 만드는 개념이다. 이때 시뮬라시옹은 진실과 거짓의 문제를 따질 주제가 아니라, 형이상학적인 의미가 없는, 전통적인 실재와는 전혀 다른 성질의 실재를 지칭한다.

전통적인 질서에서 이미지가 실재 세계의 재현에 대응했다면, 알고리즘 아트와 시뮬레이션 이미지들 그리고 시뮬레이션된 시공간은 ‘체험을 용이하게 만드는 예술 형식’이라 할 수 있다. 다수의 알고리즘 아트는 상황, 현실, 생태계, 생명체 등의 복합적인 속성을 시스템으로 모델화하여 (특정 혹은 개별) 대상을 구조화하고 활성화하는 데 목표를 두고 있으며, 세계의 시뮬라시옹에 주목한다. 본 논문에서는 세계의 시뮬라시옹을 다루는 이안 쳉의 작품을 통해, 21세기 인공지능 기술의 등장과 함께 변화하고 있는 문화예술의 패러다임을 살펴보고자 한다. 또한 이안 쳉의 라이브 시뮬레이션과 같은 새로운 형식의 콘텐츠 앞에서 우리가 취해야 하는 태도 역시 논의하게 될 것이다. 사실 새로운 형식의 작품을 대면하는 순간은 전통적인 형식의 작품보다 훨씬 더 능동적인 입장을 요구한다. 본 논문이 제시하는 포스트-재현 형식의 문화예술 작품은 개인적인 경험의 순간에 이루어지는 감각과 지각 과정이 완성이나 종결로 수렴될 수 없음을 기술로 구현하고 있다. 이때 관객에게 요구되는 것은 바로 능동적 인식과 상황적 지식임을 이야기하고자 한다.

열쇠어 : 시뮬라시옹, 재현, 포스트재현, 알고리즘, 디지털 아트, 인공지능, 이안 쳉

## I. 여는 말

오랫동안 수많은 예술작품이 재현(representation再現) 체계에 속해 왔다. 현 시점에서조차 여전히 상당수의 예술작품은 재현 체계에 기대고 있다. 다수의 철학자와 매체 미학자들은 지속적으로 재현 체계에 관한 담론을 생산해 왔는데, 비판적 접근은 특히 근대적 주체에 대한 반성적 사유와 연계되어 진행되었다. 프랑스에서는 모리스 메를로-퐁티Maurice Merleau-Ponty의 현상학을 출발점으로 하여, 롤랑 바르트Roland Barthes

의 후기 기호학, 미셸 푸코Michel Foucault와 질 들뢰즈Gilles Deleuze의 이미지와 철학 연구를 통해 계승되었고, 영미권에서는 마셜 매클루언 Marshall McLuhan, 레프 마노비치Lev Manovich, 돈 아이디Don Ihde 등으로 대표되는 미디어학과 포스트현상학에서, 독일에서는 빌렘 플루서 Vilém Flusser와 프리드리히 키틀러Friedrich Kittler로 대변되는 매체 미학에서 핵심 논제로 연구된 바 있다.

근대적 주체와 재현 체계가 서로 연관성이 있다고 보는 근거는 시각 예술의 역사에서 ‘원근법’과 ‘카메라 옵스큐라Camera Obscura’의 등장과 맞물린다. 기계적 사고와 방법론이 ‘사실적 재현’이라는 목표와 부합한 결정적 계기였기 때문이다. 재현 체계를 공고히 하는데 중요한 기술로 간주되는 원근법은 레온 바티스타 알베르티Leon Battista Alberti가 나무로 만든 사각형 프레임 안에 가로 세로로 끈을 엮어서 작은 사각형 모양 구멍이 여러 개 그물망처럼 조직된 장치에 의해 도입되었다. 원근법을 구현하는 기술적 장치(방법)를 구체화했다는 뜻이다. 원근법으로 만들어진 공간은 전적으로 시각에 의존하는 공간이어서 “시선이 주파할 거리, 절대적인 눈과 대상 사이의 거리를 상정하며, 재현적인 시선의 공간에서는 보는 자와 그 대상 사이의 분리가 전제된다.”<sup>1)</sup> 16세기부터 19세기까지 다양하게 제작된 원근법 기계에 관한 서술을 보면 “깜박이지 않으며 고정된 하나의 눈이 보는 세계”를 내재하고 있다.<sup>2)</sup> 원근법을 제대로 적용하기 위해서 화가는 그림 그리는 내내 움직이지 않은 채 프레임을 관통해 시선을 대상에 고정시켜야만 했던 것이다.

카메라 옵스큐라는 레오나르도 다빈치Leonardo da Vinci가 1500년경 최초로 모형을 제시했고, 1560년경에 잠바티스타 델라 포르타 Giambattista della Porta가 좀 더 정교한 모형을 제공했다. 카메라 옵스큐라는 원근법과 마찬가지로 투시도법을 도입한 기계이다. 이 기계는

1) Jean Baudrillard, *Simmulacres et simulation*, Galilée, 1981, p.50.

2) 참조 - 레프 마노비치 저, 서정신 역, 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, 2007, 156~157쪽.

“빛을 한 다발의 직사광으로 모아서 각각의 광선이 제 경로를 따라 움직이도록 할 뿐이지만, 바로 그렇기 때문에 전자동 삼각함수 계산기로서 투시도법이 완벽하게 적용된 회화라는 혁명적인 발상을 가능하게 했다. [...] 단순히 빛을 그려내는 것이 아니라 그 빛을 받은 대상을 가시적으로 투영”<sup>3)</sup>하는 원리를 장치화했던 것이다. 이 장치는 일견 움직이는 어두운 방으로서 이미지 생산이나 소비를 위해 화가 혹은 감상자는 작은 텐트 안에 자발적으로 감금되어야만 했다.

원근법 장치와 카메라 옵스쿠라는 모두 근대 초기 인식론을 반영하는 기계로 해석된다. 이를 사용할 때, “개별화된 주체가 대상-몸으로 둘러싸여 있고 따라서 몸/마음의 이원론이 창출되지만, 그 이원론은 외부 세계에 대한 직접적인 지시 없이 이미지의 재현”<sup>4)</sup>으로 표현된다고 본 것이다. 여기에는 특정 관점에 국한되거나 편향되지 않는 이상적인 관찰자의 비관점적 관점 혹은 무無초점<sup>5)</sup>이 있다. “데카르트가 지식에 대한 주장을 할 때 데카르트는 어디에 있는가? 대답은 카메라 바깥, 즉 안과 바깥 모두에서 바라보고 있다는 것이다.”<sup>6)</sup>

재현 체계의 역사와 시각 테크놀로지는 르네상스 원근법에서부터 19세기 말 카메라와 시네마토그래프를 거쳐, 1980년대 중반에 이르러 컴퓨터 그래픽스, 이미지 자동생성 알고리즘, 가상현실, 시뮬레이션, 게임 물리 엔진 등 다양한 기계 장치와 밀접하게 연관되어 왔다. 특히 디지털 테크놀로지의 등장은 이미지의 재현 체계 양상을 급격히 변화시켰고, 크게 ‘기존의 재현 체계를 답습하는 축’과 ‘이를 쇄신하기 위해 포스트-재현을 시도하는 축’으로 전개된다고 정리해볼 수 있을 것이다.

3) 프리드리히 키틀러 저, 윤원화 역, 『광학적 미디어 : 1999년 베를린 강의』, 현실문화, 2011, 85쪽.

4) 돈 아이디 저, 이희은 옮김, 『테크놀로지의 몸』, 텍스트, 2013, 141쪽. “주체(카메라 안의 자신)는 카메라 안의 흰색 표면에 드리운 바깥 세계의 이미지(재현)만을 직접적으로 의식할 수 있다. 여기서 근대적 주체 즉 코기토가 ‘발명’된다.” 같은 책, 142쪽.

5) 비관점적 관점(non perspectival perspective)이란 용어와 동일한 의미의 서사학 용어 ‘무초점화(zero focalisation)’가 영상 분석에서는 빈번하게 사용되고 있다.

6) 돈 아이디, 같은 책, 143쪽.

본 논문에서는 ‘Simulation(시뮬레이션 혹은 시뮬라시옹)’ 개념을 중심으로 이 두 가지 양상을 살펴보고, 두 번째 포스트-재현 카테고리에 속하는 이안 쉹Ian Cheng의 인공지능 라이브 시뮬레이션 <특사 3부작 Emissary trilogy>을 소개하고자 한다. 끝으로 현상학의 접근을 통해 포스터-재현 패러다임에 속하는 작품들의 지각 과정을 이해하는 감상법을 제시하고자 한다.

## II. 시뮬라시옹과 시뮬레이션

Simulation은 장 보드리야르Jean Baudrillard의 시뮬라시옹, IT 분야의 시뮬레이션 시스템 (1987년 자론 라니어Jaron Lanier의 최초 개발) 등 어떻게 국문으로 표기되었는지에 따라 지시하는 분야 및 함축하는 의미 지평이 달라진다.

### 1. 보드리야르의 시뮬라시옹 개념과 포스트담론의 재현체계 비판

보드리야르의 ‘시뮬라시옹’ 개념은 세간에 1999년 개봉한 워쇼스키 감독들의 <매트릭스The Matrix>를 통해 소개되었다. 영화 도입부에 해커로 활동하는 주인공의 집에서 매우 짧은 순간 보드리야르의 책 겉표지가 클로즈업되는 장면이나, 영화의 현실-매트릭스의 관계를 개념적으로 설정하는 사막 시퀀스 등은 매우 직접적으로 <매트릭스>가 보드리야르의 이론에 관심을 두고 있다는 점을 드러낸다. 하지만 보드리야르는 <매트릭스> 제작진이 작품에 참여할 의사를 타진했으나 거절했으며, <매트릭스>는 본인이 설명하고자 하는 내용과 사뭇 다르다고 밝힌 바 있다.<sup>7)</sup>

보드리야르가 제시한 시뮬라시옹은 파생실재와 밀접하게 연관된 개념으로 “원래origine에 대응하는 것도 없고 현실réalité에 대응하는 것도

---

7) Entretien, “Baudrillard décode Matrix” in *Le Nouvel Observateur* n° 2014, semaine du jeudi 12 juin 2003.

없는 실재réel, 즉 파생실재hyperréel<sup>8)</sup>를 모델화한 것으로부터의 생성(génération”<sup>9)</sup>으로 정의된다. 다시 말해 원본과 복제 혹은 현실과 모방의 이항 대립 속에서 정의되는 개념이 아니란 뜻이다. 보드리야르는 1960~70년대 서구 사회의 변화를 관찰한 결과 전통적인 실재와는 전혀 다른 성질의 실재가 등장했음을 감지하고, 이를 ‘어떤 현실을 극도의 현실로 만든 것이라기보다는, 실재하는 현실과 어떤 관계를 맺고 있는 전혀 다른 현실’로 파악했던 것이다. 이런 종류의 다른 현실들을 파생실재라 지칭했고, 수많은 파생실재들을 분석하면 일종의 패턴, 모델을 유형화할 수 있는데, 이 모델을 참조하여 새로운 파생실재(혹은 시뮬라크르)를 생성하는 과정을 시뮬라시옹이라 부른 것이다. “시뮬라시옹 작업은 사변적이거나 담화적이지 않고, 발생론적이다. 여기에서 모든 형이상학은 사라진다.”<sup>10)</sup> 시뮬라크르는 시뮬라시옹 작업을 통해 만들어진 결과물에 해당하는 것으로 더 이상 실재와 교환되어지지 않으며, 그에 대응하는 지시대상 역시 부재한다. 다시 말해 기존 “재현과는 전혀 다른 어떤 것”이다.<sup>11)</sup>

사실 기존의 재현 체계는 대상과 이미지의 모방 관계를 합리적이고 믿을 만한 것으로 간주하는 형이상학적인 출발점을 공유하고 있다. 보드리야가 설명한 파생실재, 시뮬라시옹, 시뮬라크르 등의 개념은 형이상학이 사라진, 다른 질서의 포스트-재현을 의미한다고 볼 수 있을 것이다. ‘이미지가 현실을 그대로 담아낼 수 있겠는가’에 대한 회의와 비판적 사유는 ‘이미지 기호가 정박시킬 수 있는 대상의 의미가 획일화될 수 없다’는 반성으로 연결되었고, 지시대상과 모방이미지의 일대일 대응 관계, 즉

8) 장 보드리야르는 hyperréel을 réel과 개념쌍으로 제시하고 있기 때문에, 한국어로 번역했을 때, 실재와 대응되는 어떤 개념어가 필요하다. 번역서에서 역자는 hyper를 ‘파생’으로 번역한 것에 대한 정당성을 제라르 주네트Gérard Genette가 제시한 hypertexte의 파생 개념을 강조하면서 확보하려 한다. 장 보드리야르 저, 하태환 역, 『시뮬라시옹』, 민음사, 2001, 12쪽.

9) Jean Baudrillard, *op. cit.*, p.10. “오늘날의 시뮬라시옹은 원본도 사실성도 없는 실재, 즉 파생실재를 모델들을 가지고 산출하는 작업이다.” 하태환, 같은 책, 12쪽.

10) *Ibid.*, pp.10~11.

11) *Ibid.*, p.16.

형이상학적 전제를 해체하는 정도까지 이르게 된 것이다. 보드리야르의 담론 역시 일련의 포스트담론 속에 위치시킬 수 있으며, 기존 재현 체계를 비판했던 푸코, 데리다, 들뢰즈 등의 사유와도 일맥상통한다고 하겠다.

이중 푸코가 언급한 ‘유사<sup>12)</sup>ressemblance’와 ‘상사<sup>13)</sup>similitude’ 개념은 원본과 복제 사이의 닮음 관계를 인식론적으로 전제하는 시각 예술의 접근에 대해 보다 정교한 구분을 제시하고 있다. 요약하자면, 유사는 원본과 복제의 이항 관계를 전제하는 반면, 상사는 원본에 집착하지 않는 복제와 복제 사이의 관계에 집중한다.

유사에는 ‘주인’이 있다. 근원적인original 요소가 그것이다. 근원적인 요소에서 출발하여 복제를 만들어낼 수 있는데, 복제는 점점 약화되기에 그들 간에 질서를 세우고 위계화한다. 유사하다는 것은 지시하고 분류하는 제일의 참조물réfrence première을 가정한다. 반면 비슷하다는 것은 시작도 끝도 없으며, 이러저러한 방향으로 탐색할 수 있으며, 어떤 위계에도 복종하지 않는, 하지만 조금씩 조금씩 달라지면서 퍼져나가는, 일종의 연쇄en séries처럼 전개된다. [...] 유사는 재현에 쓰이며, 재현은 유사를 지배한다. 상사는 되풀이에 쓰이며, 되풀이는 상사의 길을 따라 달린다.<sup>12)</sup>

유사는 눈에 보이는 것을 인지하게 하지만, 상사는 알아볼 수 있는 대상, 즉 친숙한 실루엣이 감추는, 보기를 방해하는, 보이지 않게 만드는 것을 알아보게 한다. 유사는 단일한, 언제나 똑같은 단정assertion을 포함한다 : ‘이것, 저것, 또 저것은 바로 이런 것이다’라는 식으로. 상사는 서로 다르게 밝히는 표명affirmation들, 이들은 함께 춤추며 서로에게 기대며 혹은 서로의 위로 넘어지며 그 숫자들을 늘려나간다. [...] 그림의 공간에서 쫓겨나고, 사물들 사이의 관계에서 배제될 때, 유사는 사라진다. [...] 상사가 사물들 사이의 유사성을 배척할 경우, 바로 사물들 그 자신이 됨으로써, 사유는 상사 없이도 닮게 되는 것이다.<sup>13)</sup>

---

12) Michel Foucault, *Ceci n'est pas une pipe*, Fata Morgana, 2010(première édition 1973), p.42.

푸코가 구분한 삶에 대한 두 가지 태도 중 유사 개념은 기존 재현 체계의 근간이 되는 자연의 모방, 원전에 대한 가능한 동일한 복제, 원작성의 우월함 등을 지시하는 반면, 상사 개념은 원본과 상관없이 혹은 원본이 무엇이든 중요하지 않은 채로, 생산되는 창작물 그 자체에 더 집중하게 만든다. 상사에서 중요한 지점은 사물에 대한 각자의 해석이 표명되는 다양한 순간들이다. 푸코는 이 상사를 통해 서로 약간 다르게, 다시 말해 결코 같지 않은, 저마다의 방식으로 대상을 표현하는 기호들의 얽힘을 지적하는데, 이는 보드리야르가 언급한 시물라시옹이 생성에 해당하는 과정적 차원에 관심을 두는 것과 동일한 맥락이라 하겠다. 뿐만 아니라 포스트-재현에 대한 정의로 봐도 무방하다 할 것이다.

파생실재, 시물라시옹, 시물라크르, 유사와 상사 등 개념 자체는 중립적이다. 이 용어들에 묻어나는 가치 판단은 대체적으로 읽는 이의 사회, 문화 그리고 지식의 배경을 반영하면서 일어난다. 물론 개념을 설명하는 어조와 그 개념의 사례로 제시되는 문맥을 통해 저자의 가치 판단을 추정할 수도 있다.

보드리야르의 시물라시옹 개념이 종종 비판적으로 독해되는 이유는 그가 제시한 사례들이 자본, 소비, 과잉생산, 이미지 범람 등으로 요약되는 현대 사회의 특징과 연결되었기 때문일 것이다.<sup>14)</sup> 가령 디즈니랜드를 분석하면서 “디즈니랜드의 상상 세계는 참도 거짓도 아니며, 실재의 픽

13) *Ibid.*, p.45.

14) “자본이란 교환과 등가의 체계 위에 세워진 하나의 기호와도 같은 것이다. 그렇기 때문에 초기의 자본은 물물교환이라는 실제의 시스템을 허상의 기호로 대체함으로써 실재를 깨트리는 데에 주력하였다. 그리하여 실재를 재현적인 기호로 만들면서 사실성의 원칙을 깨뜨렸던 것이다. 그런데, 이렇게 하면 자본이 등가라고 여겨지던 모든 실재가 사라지게 되고, 자본 자신의 존립 근거가 사라지게 되고, 자본 자신도 설자리가 없어지는 지경에 이른다. 그러면 자본도 실재와 함께 사라져야 하기 때문에 자본은 이제 사라지고 없는 실재를 부활시키려 하고 실재성을 주입하려고 한다. 그럴 경우에 이미 실재는 없기 때문에 실재의 시물라크르들만을 제시하게 되고, 만들어진 시물라크르의 약효가 사라지게 되면 다시 또 다른 시물라크르를 만들어낸다. 이 때문에 자본은 사실성의 기호들, 자본 설립의 근거인 사실성의 기호들만을 거듭하여 증폭한다.” 하태환, 앞의 책 역주, 58쪽.

션을 역으로 재생성하기 위해 설치된 저지 기계”<sup>15)</sup>라고 말한다. “이 세계가 어린애 티를 내려하는 이유는 어른들이란 다른 곳, 즉 실제의 세상 *monde réel*에 있다고 믿게 만들기 위해서이다. 진정한 유치함은 사실 도처에 있다는 것을 숨기기 위해”,<sup>16)</sup> 아이들이 좋아할 만한 것들을 골라 이 제한된 세상 안에 함축적으로 몰아넣고, 이곳에서 아이 놀이를 하는 어른들은 그들의 세상인 현실에서는 유치하지 않다는 식으로 속임수를 쓴다는 것이다.

보드리야르는 시뮬라시옹이 현대 사회에서 작동하는 대단히 중요한 방식이라는 점을 강조하며, 정치, 사회, 경제적인 인위적 목표들이 설정되고 이 과정에서 수많은 시뮬라크들이 생산된다고 보았다. “실재의 재생산(*reproduction*)은 우리 시대의 특징적인 히스테리로서 간주된다. 과잉 생산되는 실재의 재생산 과정과 재현물들이 넘쳐나고 있으나, 오히려 이 과정을 통해 부활하고자 하는 실재는 도망가버리고 만다. 바로 이러한 이유로 오늘날 만들어내는 모든 종류의 물질적 생산물들은 파생실재 그 자체라 하겠다. [...] 파생실재주의(*hyperréalisme*)는 실재와 유사하다는 환각(*hallucinante*)에 기대고 있다.”<sup>17)</sup>

보드리야르가 언급한 지점은 아날로그와 디지털을 모두 포함한 폭 넓은 사회 현상에 해당하나, 이를 디지털 테크놀로지와 보다 직접적으로 연결시킬 수도 있다. 이제 *Simulation*의 두 번째 의미 ‘시뮬레이션’에 대해 살펴보기로 하자.

## 2. 시뮬레이션 기술과 합성 사실주의

보드리야르가 제시한 파생실재주의는 사실 디지털 패러다임에서 생산되는 컴퓨터 그래픽스 이미지의 속성과 매우 잘 맞아떨어진다. 기존 재

15) Jean Baudrillard, *op. cit.*, p.25.

16) *Ibid.*, p.26.

17) *Ibid.*, p.41.

현 방식이 ‘존재하는 현실의 대상을 그림과 같은 수동적 복제 혹은 카메라와 같은 기계적 복제 미디어를 통해 충실히 모방’해내는 차원이었다면, 컴퓨터에서 작업되는 디지털 재현 방식은 ‘현실의 대상 존재 여부와 상관없이 실재처럼 보이는 그럴싸한 재현 이미지’들을 만들어내었기 때문이다. 소프트웨어 개발을 통해 하나의 패턴으로 프로그램화한 시뮬레이션<sup>18)</sup>이 등장하고, 이 프로그램을 통해 생성된 디지털 이미지로 구성된 시뮬라크르가 생산되는 것이다.

1987년 자론 라니어Jaron Lanier가 개발한 시스템은 사용자가 특정 인터페이스를 통해 가상현실 속으로 진입하는 경험을 하고, 사용자의 반응이 실시간으로 피드백되면서 자연스럽다는 인상, 마치 현실 같다는 착각을 불러일으키는 시스템을 지칭한다.<sup>19)</sup> 이때 시뮬레이션은 “눈에 보이고, 직접 탐험할 수 있고, 상호작용이 가능한 그래픽 요소들, 특히 몰입하기에 충분할 정도로 실감나는 3차원 합성 이미지들로 구성된 시스템”이다.<sup>20)</sup>

가상현실virtual reality은 우리가 살고 있는 현실을 운동-감각적으로 복제한 공간으로서 좀 더 확장된 카테고리 가상공간virtual space<sup>21)</sup>에 속한다. 다시 말해 컴퓨터 시스템을 매개로 접속하는 시뮬레이션 공간을 지칭한다. 2010년대 후반, 오쿨러스 리프트Oculus Rift, 기어Gear VR, 버투스 옴니Virtuix Omni, 버츄얼라이저Cyberith Virtualizer 등 VR 장비가

18) 가령 알고리즘으로 작성된 자연의 움직임 시뮬레이션, 프랙탈 구조의 풍경 시뮬레이션, 얼굴 표정 시뮬레이션, 머릿결 시뮬레이션 등

19) “1987년 자론 라니어가 데이터글로브, 헤드장착 디스플레이, 데이터슈트 등의 특허권을 얻고 차후 이 시스템을 가상현실이라고 지칭”. 크리스토퍼 호락스, 『마셜 맥루언과 가상성』, 이제이북스, 2002, 48쪽.

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

21) 가상공간 범주에는 인터넷 망으로 연결되는 월드 와이드 웹 공간도 포함되는데 저장, 검색, 유통, 공유, 네트워킹을 중심으로 한다. 웹 공간과 시뮬레이션 공간, 이 두 가지 범주는 실질적인 사용방법이나, 공간 내부에서의 경험 양태, 현실에서 가능한 접근의 용이성과 친밀성, 삶에서 차지하는 일상성 등에 있어서는 서로 차별되는 지점이 있긴 하지만, ‘가상성virtuality’와 ‘탈물질화dematerialization’란 공통분모를 갖고 있기에, ‘가상공간’이란 큰 틀로 묶어낼 수 있다.

보급화되면서 영화, 게임, 관광, 여행, 다큐멘터리, 교육, 의료 등 다양한 분야에서 VR 콘텐츠들이 생산 및 적용되고 있다.

시물레이션에 보다 초점을 맞추면, 그 쓰임새에 따라 어떤 목적으로 사용하는가 정도에 따라 세분화될 수 있다. 일반적으로 사용되는 용어 중 비행 훈련 시뮬레이터, 우주 무중력 공간 시뮬레이터, 테마파크 선박 시뮬레이터 등이 있는데, 가상현실 시스템을 적용하여 생산한 장비 일체를 지칭하는 경우로 파악된다. 이상 간단하게 설명한 기술적인 영역에서 가상현실과 시물레이션은 모두 사용자의 피드백을 반영한 3D 모델 데이터를 실시간으로 렌더링하기 때문에 서로 밀접하게 연결되었다고 하겠다.

이미지 렌더링 시스템 기술 역시 흥미롭게도 시물레이션 기술이 본격적으로 소개된 1987년에 등장했다. 1987년도 시그래프SIGGRAPH에서 공개된 픽사Pixar의 이미지 렌더링 시스템은 “실제로 라이브 동영상 사진과 구별할 수 없을 정도로 고급스럽고 실제만큼이나 시각적으로 풍부하고 복잡적”<sup>22)</sup>이란 평가를 받았다. 그 덕분에 1990년대에 들어서면 할리우드 영화 산업<sup>23)</sup>에서 디지털 이미지로 만들어진, <터미네이터 2 Terminator: Judgment Day>, <쥬라기 공원 Jurassic Park>, <토이 스토리 Toy Story>와 같은 ‘그럴싸한’, ‘진짜같은’ 혹은 ‘리얼한’ 영화들이 점진적으로 증가했다고 과언이 아닐 것이다.<sup>24)</sup>

22) R. Cook · L. Carpenter · E. Catull, “The Reys Image Rendering Architecture”, *Computer Graphics*. 21.4, 1987, p.95.

23) “거우 몇 초간의 컴퓨터 애니메이션이 종종 수개월의 작업을 요하기 때문에 <쥬라기 공원>처럼 대대적으로, 또 매우 세밀하게 컴퓨터로 만들어진 장면들의 비용을 감당할 수 있는 것은 할리우드 블록버스터의 거대 예산뿐이다.” 레프 마노비치, 앞의 책, 265쪽. 이 글에서 논하는 시물레이션 기술로 생산된 이미지들의 대부분은 자본을 전제로 한다. 따라서 국내외에서 생산되는 CG 영화, 3D 애니메이션, VR 콘텐츠, 시뮬레이터 이미지 등의 양적 및 질적 퀄리티는 모두 제작비용과 비례 관계라 할 수 있다. 이 글에서 할리우드라고 지칭하는 경우 직접적으로 할리우드를 의미하기도 하지만, 넓게는 할리우드 시스템을 도입한 산업 구조를 의미하기도 한다.

24) 리얼리티 효과를 위해 영화 기술, 영화 문법 및 미학 스타일을 고민하는 작업에 대한 답론은 매우 다양하다. 그 중에서도, 앙드레 바쟁을 계승한 영화 비평에서는 네오 리얼리즘, 누벨 바그로 대변되는 이데올로기적인 부분까지 포함한 사변적인 반성으로서 현실을 인식하려는 시도를 진지하게 다루는 반면, 할리우드 영화 산업을 논하는

보드리야르 역시 영화가 점점 더 ‘파생실재주의에 함몰되고 있다’라고 지적한 바 있다. 보드리야르는 (디지털 패러다임을 특정한 것은 아니지만) 영화가 실재와 유사하다는 환각을 증명하려 시도하며, 뿐만 아니라 영화들 간의 모방과 복제를 통해 그 환각을 확대 재생산한다고 주장한다.

영화가 실재계와 온전히 같아지려고 시도하는 것과 동시에, 영화는 또한 영화 자신과도 온전히 같아지려고 노력한다. 이 두 가지 노력은 결코 모순적이지 않다. 오히려 파생실재가 무엇인지 그 개념을 이해하는데 도움을 주는 측면이 강하다. 파생실재는 ‘생생한 묘사와 거울의 반사’로 정의될 수 있는데, 오늘날의 영화에서 유사점을 찾을 수 있다. 영화는 스스로를 모방하고, 표절하고, 복사하고, 영화 역사에서 고전으로 분류된 작품들을 리메이크하며, 신화들을 재생산하고 회고한다. [...] 마치 영화가 그리고 우리가 잃어버린 참조대상으로서의 실재계에 매료되는 것처럼, 영화는 영화 자신을 잃어버린 대상으로 보면서 스스로 빠져 드는 것이다. [...] 영화가 만들어낸 파생실재 속에 흡수되었다.<sup>25)</sup>

오늘날 할리우드에서 리메이크 작품들을 빈번하게 접하곤 한다. 혹은 디지털 패러다임 안에서 생산된 영화들은 그들의 계보에서 서로를 복제, 재생산하곤 한다. 가령 최초의 사이버스페이스를 전면에 내세운 최초의 CG영화라고 간주되는 1982년 <트론Tron>은 2010년에 <트론-새로운 시작Tron : Legacy>로 리메이크되었다. <쥬라기공원>은 2015년 <쥬라기월드>, 2018년 <쥬라기월드 폴른 킹덤>으로 리메이크되었으며, <터미네이터>시리즈는 2015년 5편 <터미네이터 제니시스Terminator Genisys>이후에도 2019년 개봉을 앞둔 6편까지 지속적으로 후속작을 만들어내고 있다. 외계생명체를 다룬 <에이리언Alien> 시리즈는 1979년에 시작되었는데, 2017년 <에이리언 커버넌트Alien : Covenant>까지 6편에 걸쳐 컴퓨

---

데이비드 보드웰을 계승하는 쪽에서는 사실주의가 산업적인 경쟁을 위한 합리적이고 실용적인 도구로 작동한다고 지적한다. 참조 : 레프 마노비치, 같은 책, 246~250쪽.  
25) Jean Baudrillard, *op. cit.*, pp.75~76.

터 그래픽스 기술의 발전과 함께 점점 더 정교하게 그리고 화려하게 외계생명체의 실재감을 가중시킨바 있다.

이외에도 다수의 할리우드 상업 영화들이 CG, 3D, VR 등 등장하는 첨단 테크놀로지에 따라 리메이크 혹은 리마스터링remastering<sup>26)</sup>되는 중이다. 이들의 공통점은 개별 작품들 간의 복제 재생산과정을 반복하면서 영화가 만들어낸 파생실재들이 매우 견고하게 저만의 실재감을 확보한다는 것이다. 이러한 현상을 레프 마노비치는 ‘합성 리얼리즘synthetic realism’이라는 용어로 설명한다.<sup>27)</sup> 보드리야르의 파생실재주의hyperréalisme가 디지털 테크놀로지로 구현된 사례들을 지칭한다 하겠다.

사실주의를 실현하는 것은 컴퓨터 그래픽 분야의 연구에서 가장 중요한 목적이다. 이 영역에서 정의하는 사실주의란 어떤 대상의 컴퓨터 이미지가 그 대상의 사진과 구분이 안 될 정도로 대상을 시뮬레이션하는 능력이다. [...] 1990년대 중반에 이르러 [...] 완전한 합성 사실주의가 나타나고 있음을 극단적으로 보여주었다. 그리고 동시에 이 영화들은 처음에 뛰어난 기술적 업적 같았던 시각적 현실을 꾸며내는 기술이 별것 아님을 보여주었다. 왜냐하면 꾸며진 것은 현실이 아니라 카메라 렌즈에 의해 보이는 사진적 현실이었기 때문이다.<sup>28)</sup>

다시 말해 컴퓨터 그래픽은 모방에 근거하여 현실을 재현하는 사진 매체를 시뮬레이션하는 것이라 할 수 있다. 사진 이미지가 재현 체계의 역사에서 이룩한 성과를 계승하여, 다시 말해 원본-복제의 인식론적인 일

---

26) 마스터링이라는 개념은 레코딩 분야에서 먼저 도입되었다. 디스크가 사용되기 시작하고 음악을 기록 및 복제하는 기술이 생기면서, 복제의 대상이 되는 원본의 디스크를 마스터라고 부르고, 그 원본을 만들어내는 후반부의 음악 작업을 마스터링이라고 불렀기 때문이다. 특히 디지털 기술이 등장하면서 아날로그 형식의 마스터를 디지털화하는 작업이 대두되었고, 차후 영화나 게임 등의 영상 콘텐츠에도 적용되었다. 상대적으로 화질과 음질이 떨어지는 과거 작품들을 디지털 리마스터링 작업을 통해 질을 향상시켜 재판매(혹은 재개봉)하곤 한다.

27) 레프 마노비치, 앞의 책, 254쪽.

28) 같은 책, 262~263쪽.

치가 이뤄지면서 대중이 사진과 영화의 이미지들을 마치 현실의 일부로 받아들였기 때문에, CG 이미지 역시 사진 이미지를 모방하면서 현실을 시물레이션하는 법이 가능해졌다는 뜻이다.

합성 사실주의를 실현하는 데에는 게다가 기존의 사진 이미지와 컴퓨터로 생산된 시물레이션 이미지를 매끄럽고 투명하게 통합하는 과정이 매우 중요하게 작용한다. 다시 말해 어디까지가 그래픽기술로 얻어진 이미지이고, 어디까지가 실제 촬영현장에서 녹화한 라이브액션 이미지인지 구분이 불가능하게끔 서로를 융합하면서 자연스럽게 연결된다. 이는 재현 체계를 더욱 공고히 하는 접근이다.

### III. 시물레이션 시스템을 도입한 알고리즘 아트

#### 1. 포스트-재현 유형의 알고리즘아트

이 글의 여는 말에서 기존의 재현 체계가 지각하는 자의 몸을 고정시키고 지각 주체로서 인식의 차원만을 강조하는 반면, 그 지각 대상은 시선을 받기만 하는 피동적 수준에 머물게 한다고 설명한 바 있다. 이와 같은 이분법 구조에 기대는 전통적 재현 방식에 관한 반성은 포스트 담론의 주요 테제 중 하나였다고 설명하였는데, 보다 상세히 살펴보면 포스트모던 예술에서 작품으로 구현되었다고 할 수 있다. 특히 1960년대 등장한 참여 예술<sup>29)</sup>과 플럭서스Fluxus<sup>30)</sup>로 대변되는 일련의 아티스트들

---

29) “참여 예술(art participatif)은 1960년대 등장하였다. 예술가들은 작품 창작과정에서 대중의 참여를 중요하게 생각하게 되었고, 참여 예술의 배경이 된 미학과 철학 역시 작품 창작에 관객의 역할을 결합하는 데 중점을 두었다. 즉 관객이 지닌 창의성에 가치를 부여하게 된 것이다.” Edmond Couchot, “Art participatif” in *100 Notions pour l’art numérique*, Les éditions de l’Immatériel, 2015, p.36.

30) 초기 창립 멤버라 할 수 있는 조지 마키우나스George Maciunas에 따르면, 플럭서스는 기존의 문화예술에 대항하는 ‘반예술적’, ‘반문화적’인 전위운동을 추진했다. 유럽중심주의와 고급예술 개념을 배격하는 입장을 취하고 있다. 플럭서스의 퍼포먼스들은 ‘경직된 과거의 형식과 사회적 인습을 건강한 카오스로 해체하는 경향’을 드러냈다.

은 임의성, 우연성, 예측불가능성, 상호작용 등의 개념을 적극적으로 끌어들이면서 퍼포먼스 형식을 주목하였다. 그리고 이러한 흐름은 디지털 패러다임에서 포스트재현이라고 지칭될 만한 경향으로 드러났고, 인터랙션을 근간으로 한 상호작용성은 실시간으로 현실화되고 구체화되는 참여 예술의 디지털 형식이라 하겠으며 2010년대에는 이미 대중화된 양식이다.

디지털 아트로 지칭되는 일련의 양식은 1990년대부터 하드웨어 및 소프트웨어의 발전과 함께 본격화되었다. 상호작용성을 포함 컴퓨터, 인터넷, 디지털이미지, 가상현실 혹은 시뮬레이션 시스템을 적극적으로 예술 분야에 도입한 경우를 지칭한다. “디지털 이미지는 물리적인 객체가 미디어 위에 흔적을 남기는 기존 형태와 사뭇 다르다. 디지털 이미지는 컴퓨터로 계산된 결과에 의해 산출된 이미지이며, 그 제작 과정은 물리적이고 물질적인 개입을 수반하지 않는다. 이는 계산적이며, 언어적langagier이며, 상징적이다.”<sup>31)</sup>

기존 아날로그 이미지들이 종이, 캔버스, 연필, 붓, 먹, 물감 등의 물질 재료들matière을 이용하여 화가가 일정 정도의 시간동안 연마한 본인의 기교 혹은 기법으로 만들어낸 결과물이라면, 디지털 이미지는 (어도비 Adobe사의 포토샵 혹은 일러스트와 같은) 컴퓨터 그래픽 소프트웨어 즉 프로그램으로 생산된다. 디지털 아트의 실현을 위해서 아티스트가 직접 캔버스 위에 그림을 그리거나 카메라로 촬영하는 과정은 필요하지 않는 반면, 프로그램은 필수적인 역할을 하게 된다. 디지털 아트 중에서 아티스트가 직접 프로그래밍 작업에 참여하는 것을 좀 더 부각시키기 위해 ‘알고리즘algorithm<sup>32)</sup> 아트’라는 용어를 사용하기도 한다. 혹자는 작가가

---

대표적인 아티스트로 요셉 보이스Joseph Beuys, 백남준, 오노 요코小野洋子 등을 들 수 있으며, 1960년대 전위 예술의 중요 작가들이 거의 다 참여하고 있다. 플럭서스는 1962년부터 코펜하겐, 파리, 뒤셀도르프, 암스테르담, 런던, 뉴욕 등에서 다양한 퍼포먼스 이벤트를 열었다. 참조 : 월간미술 <http://monthlyart.com/> /encyclopedia/플럭서스/

31) Edmond Couchot · Norbert Hillaire, *L'Art numérique*, Flammarion, 2003, p.23.

32) 알고리즘은 어원상, 아랍의 수학자 알콰리즈미(al Khowarizimi) 이름에서 유래하였다.

특정 알고리즘을 작성한 후, 컴퓨터에서 그 결과물이 자동 생산되는 측면을 강조하기 위해 ‘제너러티브generative 아트’라고 지칭하기도 한다.

이 분야의 초기작이라고 할 만한 윌리엄 래섬William Latham의 <형태의 진화The Evolution of forms>(1989)와 크리스타 소메러Christa Sommerer & 로랑 미농노Laurent Mignonneau의 <에이볼브A-Volve>(1994~95)는 모두 디지털 3D 이미지와 독자적인 프로그램에 기반을 두고 있다.<sup>33)</sup>

<형태의 진화>는 디지털 3D 이미지와 가상 객체의 자동 생성에 관한 실험작으로서 영국 윈체스터 IBM 과학센터와 협업한 작품이다. 컴퓨터로 반복적인 계산(프랙털 계산)을 수행하는 ‘뮤테이터mutator’라는 프로그램을 통해 살아 있는 유기체와 같은 형태를 만드는 것이 핵심이다. 뮤테이터는 유전 속성에 따라 3D 인공 유기체를 산출 가능하게 만든 유전 알고리즘이고 일종의 시뮬레이션 모델로 작동하면서 차후 다양한 결과물들을 생산해낸다.

<에이볼브>는 GUI에 기반한 햅틱 스크린에 관객이 그림을 그리면 3D 이미지 생성 알고리즘을 통해 가상 생명체를 생성하는 작품이다. 스크린 아래 공간은 물이 가득 차 있는 일종의 수족관처럼 보이게 구성되어 있다. 한 번 생성된 가상 생명체는 서로의 움직임에 반응하며 상호작용하거나 관객의 스크린 터치에 상호작용하면서 움직이도록 프로그램되어 있다. 그리고 여러 생명체들은 각각 가상 생태계에 속하는 생명체로서 생태계를 모델로 설계된 알고리즘을 통해 생식, 번식, 사망 등이 가능하다. 게다가 <에이볼브>는 가상공간과 물리적 실재 공간을 구분하기보다 둘을 합쳐놓는다. 관객은 시뮬라시옹 작업에 직접 참여하도록 초대되며, 기존 재현 체계에서처럼 관람자의 위치에 머물 수 없다. 가상공간과 물리적 실재 공간 사이의 경계, 즉 재현 전통의 사각형 틀은 와해되며 관

---

계산과 논리적 접근을 핵심에 두었던 어원처럼, 알고리즘은 일반적으로 ‘문제를 해결하기 위한 절차나 방법’ 혹은 ‘어떤 일을 수행하기 위한 단계적 방법’을 의미한다.

33) 크리스티안 폴 저, 조충연 역, 『디지털 아트』, 시공아트, 2007, 53쪽.

객은 이 두 공간을 자유로이 넘나들게 된다.

언급한 초기 두 작품은 공통적으로 현실을 모방하는 재현 체계에 속하지 않는 전혀 다른 방식의 이미지 창작 과정을 포함한다. 알고리즘을 통한 자동 생성은 아티스트가 의도한 형태와 색깔, 혹은 현실의 지시 대상 그 어떤 것도 참조로 하지 않는다. 뿐만 아니라 아티스트조차 예측불가능한 이미지들이 만들어진다.

아티스트의 아이디어가 연쇄적으로 연결된 특정 논리 구조를 반영하는 것이 알고리즘이라 한다면, 프로그램은 알고리즘 여러 개가 겹겹이 작동하게 만드는 ‘언어의 두께’를 상기시킨다. 이 둘의 집합체는 자연어에서 형식어(*langage formelle*)로 전환되는 과정을 포함한다. [...] 디지털 아트 작품은 알고리즘 원리에 근거하고 있다.<sup>34)</sup>

디지털 아트에서 프로그램의 중요성이 부각되면서 기존 프로그램을 그대로 차용하는 것이 아니라, 아티스트가 직접 알고리즘을 작성하고 프로그래밍하는 경우 혹은 프로그래머와 협업을 통해 고유한 알고리즘을 만들어내는 경우가 점점 늘어나고 있다. 이러한 맥락에서 프로그래밍 자체를 창작 행위로 간주해야 한다는 주장도 증가하는 추세이다.

“프로그래밍은 아티스트가 기계(컴퓨터, 로봇, 그외 다양한 기계)를 관리하고 제어할 수 있게 하는 중요한 행위이다. 프로그래밍과 장비 및 인터페이스를 설계할 수 있는 여건 역시 아티스트의 창작에 포함된다.”<sup>35)</sup> 왜냐하면 알고리즘 아티스트들은 더 이상 기존의 전통적인 재료들과 도구들로 작업하지 않기 때문이며, “디지털 도구와 재료들은 상징적이고 언어적이다. 디지털 테크놀로지의 특성은 기계 언어라 할 수 있는 프로그램을 사용하는데 있다.”<sup>36)</sup> 프로그램 언어는 상징적이고 논리적이지만

34) Franck Soudan, “Programme” in *100 Notions pour l’art numérique*, p.213.

35) Florent Di Bartolo, “Software Art”, *op. cit.*, p.237.

36) Edmond Couchot et Norbert Hillaire, *op. cit.*, p.26.

그럼에도 불구하고 자연어와 다른 점이 있다면 논리학과 수학의 모델에 기반을 두고 생성된다는 점이다. 그런데 여기에서 논리학과 수학 모델은 현상적 차원에서 현실 혹은 실재를 그대로 반영하거나 복제 재생산하려는 목적을 지니지 않는다. “(특정 혹은 개별) 세계를 구조화하고 활성화하는 내부 법칙과 과정을 구축하고 통합하는 데, 다시 말해 세계를 시물레이션하는 데 목표를 둔다”<sup>37)</sup>

## 2. 이안 쉥의 라이브 시뮬레이션 <특사 3부작 Emissary trilogy>

이안 쉥 Ian Cheng(1984~)<sup>38)</sup>은 게임 엔진과 인공지능을 작품에 지속적으로 도입해왔는데, 2015년부터 2017년까지 작업한 <특사 3부작> 특별전이 뉴욕 MoMA에 전시되면서 세계적으로 주목받게 되었다. 2017년 4월부터 9월까지 전시된 <이안 쉥 - 특사들 Ian Cheng: EMISSARIES> (2015~17)은 아티스트가 직접 프로그래밍한 ‘라이브 시뮬레이션 Live Simulation’이 특정 장소에 설치된 이후부터 실시간으로 생성되는 3D 이미지 작품이다. 아주 먼 옛날, 원시 시대라고 부를 만한 시기에 활화산 옆에 살고 있는 50여 명의 부족민이라는 설정이 내러티브 구성의 단서가 된다.

흥미로운 점은 이 작품이 애니메이션, 게임 혹은 비디오 작업이 아니라 시뮬레이션 시스템에서 생성되는 이미지와 움직임의 관찰하는 작품이란 것이다. 다시 말해 미리 구성된 플롯은 완전히 부재하며, 시작도 끝도 정해져 있지 않으며, 등장인물들 간의 인과적 연관 관계가 설정되어 있지 않다는 점이다. 각 캐릭터들은 알고리즘에 의해 생성되어 각 캐릭

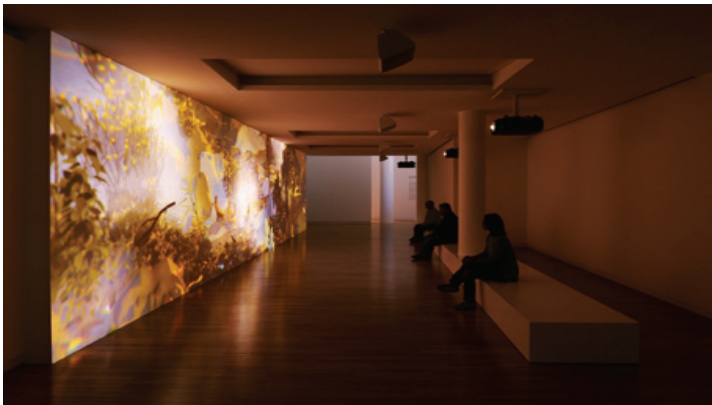
37) *Ibid.*

38) 인지과학과 시각예술을 전공하고, 조지 루카스(George Lucas) 감독이 1975년에 설립한 ILM(Industrial Light and Magic)에서 근무했다. ILM은 <스타워즈>(1977)의 특수효과를 위해 처음 디지털 기법을 사용하면서 명성을 얻었다. 대표작으로 <스타워즈> 시리즈, <E.T.>, <인디애나 존스> 시리즈, <어비스>, <토탈리콜>, <터미네이터> 시리즈, <쥬라기 공원> 시리즈, <트랜스포머> 시리즈 등이 있다.

터들, 자연물, 오브제들 간의 움직임에 상호작용하면서 움직이다가 소멸된다. 캐릭터 움직임의 목적 역시 부재하는 것처럼 보인다.



[그림 1] *Emissary in the Squat of Gods*(2015)의 세부 장면



[그림 2] 파리 루비통 재단 미술관의 전시 〈모마 인 파리 Being Modern: MoMA in Paris〉 중 이안 첵 작품 설치 및 관람 장면 (2017.10~2018.3)

이안 첵이 관객에게 제시한 시뮬레이션 세계 안에는 기존 스토리 전개 방식의 선적인 구조, 시작과 결말이 부재한다. 전시장에서 관람하는 관

객은 한 번 본 순간을 그 어디서도 다시 볼 수 없다. 동시간대에 함께 자리했던 사람일지라도 같은 이야기를 따라가지 않는다. 거대 스크린 앞에서 각자 관심을 갖고 주목하는 몇몇의 캐릭터, 혹은 전체를 보면서 나름의 이야기를 구성하거나 혹은 구성하지 않거나 한다. 여기에서 중요한 것은 현재 경험하는 그 자체이다.

이안 쳡은 이 시뮬레이션을 통해 고대인들이 겪었을 법한 ‘영구적 현재perpetual present’를 시뮬레이션하고 싶었다 설명한다.<sup>39)</sup> 그는 미국 심리학자 줄리언 제인스Julian Jaynes의 저서 『의식의 기원』<sup>40)</sup>을 읽고 고대인들은 시간에 대한 인식 방법이 완전히 달랐다는 주장에 매료되었다고 한다. 과거-현재-미래라는 선적인 개념으로 시간의 흐름을 이해하는 인식 자체가 자연스럽게 받아들여지는 오늘날, 특정한 목적없이 카페에 앉아 창 너머의 풍경을 바라보는 일상의 경험을 마치 지속되는 현재처럼 표현하고 싶었다고 말이다. 뿐만 아니라 게임 애호가인 이안 쳡은 엔딩 없는 게임, 영원히 끝나지 않고 지속되는 게임에 대한 개인적 열망이 있었는데, 이 역시 그의 작품으로 실현해보고 싶었다고 한다.<sup>41)</sup>

<특사 3부작>의 가장 큰 차별점은 바로 이 ‘끝이 없는 지속성’에 있다. 또한 ‘항구적인 변화transformation’에 있다. 다시 말해 고정되지 않은 어떤 현상이 계속 이어지면서 작품의 지속 시간이 무한대가 된다는 점이다. 전통적 내러티브 양식의 대표 특성인 인과성과 선형성은 사라지고, 그 자리에 시뮬레이션 시스템에 기대는 ‘생성성générativité’이 자리매김한다.

이안 쳡은 시뮬레이션에 다음과 같이 설명한다. “시뮬레이션은 삶의 역동적인 면을 좀 더 명확하게 보여주는 방법으로서 닫힌 시스템을 구성하고 그 시스템 내부에 압축해서 담아내는 것이다. 베이직 코드와 알고

39) Hans Ulrich Obrist, “Zukunft ohne Menschen”, Numéro Homme Berlin, avril 2016, p. 241. [http://www.pilarcorrias.com/wp-content/uploads/2015/03/numero\\_homme\\_0116\\_HUO\\_IanCheng.pdf](http://www.pilarcorrias.com/wp-content/uploads/2015/03/numero_homme_0116_HUO_IanCheng.pdf)

40) 줄리언 제인스 저, 김득룡 역, 『의식의 기원』, 한길사, 2005. *The Origins of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind*, 1976.

41) Hans Ulrich Obrist, *op. cit.*

리즘을 프로그래밍한 뒤 스스로 작동되도록 두는 것이다. 사실 시물레이션에 관한 기존 담론은 진실된 실재 공간을 상정하고, 시물레이션된 공간을 비교하는 쪽으로 이루어져 왔다. 하지만 이에 동의하지 않는 입장에서 볼 때 시물레이션은 진실과 거짓의 문제를 따질 주제가 아니다. 시물레이션에는 형이상학적인 의미가 없다. 단지 우리의 몸이 담기지 않은 다른 현실일 뿐이다. 현실의 복잡함 혹은 복합적인 속성을 시스템으로 모델화한 것이다.”<sup>42)</sup>

사실 선형성에 근거한 말과 문자는 현상적인 직접 경험을 가능하게 만드는 미디어가 아니다. 말과 문자는 논리와 추론에 의한 지각 과정을 거쳐 간접 경험하게 만드는 미디어이라 할 수 있다. 말과 문자, 그리고 언어 구조를 상당수 수용한 영화는 생각을 구조화하고 위계를 잡고 명확히 표현하는 미디어이다. 선적인 구조에 기반을 둔 표현형식들은 생각을 구조화할 뿐 직접적으로 경험하게 만들기란 쉽지가 않다. 따라서 세계를 만들어 제시하는 시물레이션 미디어의 등장은 기존 표현형식과 양식들로써 실현할 수 없는 영역을 예술의 영역으로 끌어들이는 계기라 하겠다. 이러한 의미에서 프랑스의 디지털 미디어 학자 필립 케오(Phillipe Quéau)는 “시물레이션은 형식적이고 논리적인 실험을 통해 새로운 종류의 시공간을 만들어낼 수 있는 창작 시스템”<sup>43)</sup>이라 주장한 것이다.

#### IV. 맺는 말 : 체험의 형식으로서의 시물레이션

케오는 시물레이터의 수학적, 논리적 구조가 다양한 규칙들을 테스트 하는데 적합하다고 설명한다. “지금까지 이미지가 실재 세계의 재현에 대응했다면, 시물레이션은 설계된 어떤 세계를 제시하는 시스템이라 볼

42) Gianni Jetzer, “Portrait Ian Cheng” in *Spike Art Quarterly* N°47, April 2016, p.103. <https://www.spikeartmagazine.com/en/articles/portrait-ian-cheng>.

43) Philippe Quéau, *Éloge de la simulation : de la vie deslangages à la synthèse des images*, Editions du Champ Vallon, 1986. p.123.

수 있다. 시뮬레이션은 경험을 용이하게 만드는 예술 형식이다. 점진적으로 예술 분야에서 특히 알고리즘 아트 분야에서 적극적으로 사용되는 형식이기도 하다.”<sup>44)</sup> 여기에 덧붙여 시뮬레이션은 그 자체로서 의미를 만드는 형식이라고 주장한다. “시뮬레이션은 체험의 도구이다. 현실을 체험하고 탐험하는 것이 아니라, 우리가 구성한 모델로서의 세상을 탐험하는 시공간이다. 이론과 경험의 중간 지점, 논리적이고 수학적인 구조와 현상학적인 관찰과 체험의 중간 지점에서 시뮬레이션은 제 3자의 길을 열고 있다.”<sup>45)</sup>

주지하다시피 모리스 메를로-퐁티의 현상학은 데카르트 방식으로 세계를 지각하는 것에 이의를 제기하며 주체를 상자 안에서 끄집어내어 세계 안에 자리하게 만들었고, 몸을 통해 세상을 지각하고 그에 따른 관점은 늘 체현된 관점임을 깨닫게 했다. 우리의 예술 경험에는 지각 과정이 매우 중요하지만, 지각은 자극과 반응이라는 인과성에만 근거하는 것은 아니다. 메를로-퐁티가 설명하는 지각 과정은 끊임없이 변화하는 시각장과 청각장 *champs visuel et auditif*을 재구성하는 순환을 통해 이루어진다. 지각 과정에는 작품을 대하는 관객의 상호작용, 그것이 인지적 차원에 국한되든 혹은 실제 참여적이고 수행적 차원에서 요구되든 간에, 상호작용의 중요성이 강조된다. 우리가 세상을 인지하고 경험하고 지각하는 이 모든 과정이 늘 변화중이다. 세계를 지각하는 가운데에 우리의 몸이 있고 이 몸을 기준으로 세상과 작품을 경험하는 것이며, “모든 앎은 지각으로 열린 지평 속에 자리하게 된다.”<sup>46)</sup> 따라서 지각하는 자와 지각되는 대상을 분리된 양쪽 면처럼 간주할 것이 아니라 지각하는 자와 지각되는 대상은 서로 긴밀하게 얽혀 있는 하나의 통합체로 생각하는 편이 적합할 것이다.

---

44) *Ibid.*

45) *Ibid.*, p.147.

46) Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, 2016(première publication 1945), p.251.

우리는 ‘나’로서의 경험을 한다. 이때 ‘나’는 절대적 주관성을 의미하는 것이 아니라 시간의 흐름에 따라 구성되고 흩어지고 다시 구성되는 하나의 단위를 의미한다. 주체 혹은 객체는 실재의 단위가 아니다. 경험의 지평에서 추정되는 단위이다.<sup>47)</sup>

한 관객이 이안 쳉의 작품을 보고 듣고 하는 그 순간은 개인적인 경험의 순간이며 바로 이때 감각과 지각이 이루어지는데, 완성되고 종결되는 것이 아니라 끊임없이 이어지고 변화하는 과정임을 주목해야 할 것이다. 시뮬레이션이라는 포스트-재현 형식의 문화예술 작품이 관객에게 요구하는 것은 바로 이 능동적 인식과 상황적 지식일 것이다.

이제 새로운 형식으로서의 시뮬레이션의 가능성을 주목한 빌렘 플루서의 말을 인용하면서 글을 맺고자 한다. “컴퓨터 앞에 앉아 키보드를 누르고 선, 평면 그리고 입체를 창조하는 사람들은 근본적으로 무엇을 만드는가? 그들은 가능성을 실현한다. 그들은 정확히 표현된 프로그램에 따라 점들을 집합시킨다. 이때 그들이 실현하는 것은 외부뿐만 아니라 내부이다. 그들은 대안적인 세계들을 실현함으로써 그들 스스로를 실현한다. 그들은 가능성으로부터 더 촘촘하게 집합될수록 더 효과적인 대안적인 세계들을 ‘설계한다’. [...] ‘객관적으로 실제적인’ 혹은 ‘모방’ 과 같은 전통적인 범주들로는 파악될 수 없는 새로운 것들과 마주 서 있다. 이 새로운 것은, 구체적으로 체험되는 모든 것은 ‘실제적이다’라고 생각하는 형식적, 계산적, 구조적 의식에서 유래한다. 이점에 있어서 대안적인 세계들은 아름다운 것으로 느껴질 수 있고, 이점에 있어서 그러한 세계들은 그 내부에서 우리가 살고 있는 현실들이기도 하다. ‘디지털 가상’은 우리를 위해 우리의 주위와 우리 내부에서 입을 크게 벌리고 있는 공허의 밤을 밝혀주는 빛이다. 그렇다면 우리 자신은 그러한 무(無)를 향해 무(無) 속으로 대안적인 세계들을 설계하는 전조등이다.”<sup>48)</sup>

47) *Ibid.*, p.264.

48) 빌렘 플루서 저, 김성재 역, 『피상성 예찬 - 매체 현상학을 위하여』, 커뮤니케이션북스,

## 참고문헌

- 마노비치, 레프 저, 서정신 역, 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, 2007.
- 보드리야르, 장 저, 하태환 역, 『시뮬라시옹』, 민음사, 2001.
- 아이디, 돈 저, 이희은 역, 『테크놀로지의 몸』, 텍스트, 2013.
- 키틀러, 프리드리히 저, 윤원화 역, 『광학적 미디어』, 현실문화, 2011.
- 플루서, 빌렘 저, 김성재 역, 『피상성 예찬』, 커뮤니케이션북스, 2004.
- 폴, 크리스티안 저, 조충연 역, 『디지털 아트』, 시공아트, 2007.
- 호락스, 크리스토퍼 저, 『마셜 맥루언과 가상성』, 이제이북스, 2002.
- Baudrillard, Jean, *Simmulacres et simulation*, Galilée, 1981.
- Carpenter, Cook, R., L. and E. Catull, “The Reys Image Rendering Architecture”, in *Computer Graphics*. 21.4, 1987.
- Couchot, Edmond, « Art participatif » in *100 Notions pour l'art numérique*, Les éditions de l'Immatériel, 2015.
- Couchot, Edmond et Norbert Hillaire, *L'Art numérique*, Flammarion, 2003.
- Entretien, “Baudrillard décode Matrix”, *Le Nouvel Observateur* n° 2014, semaine du jeudi 12 juin 2003.
- Foucault, Michel, *Ceci n'est pas une pipe*, Fata Morgana, 2010(première édition 1973).
- Jetzer, Gianni, “Portrait Ian Cheng”, *Spike Art Quarterly* N°47, 2016.  
<https://www.spikeartmagazine.com/en/articles/portrait-ian-cheng>.
- Jullier, Laurent, *Les images de synthèse*, Nathan, 1998.
- Merleau-ponty, Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, 2016 (première publication 1945).
- Obrist, Hans Ulrich, “Zukunft ohne Menschen”, *Numéro Homme Berlin*, 2016.  
[http://www.pilarcorrias.com/wp-content/uploads/2015/03/numero\\_homme\\_0116\\_HUO\\_IanCheng.pdf](http://www.pilarcorrias.com/wp-content/uploads/2015/03/numero_homme_0116_HUO_IanCheng.pdf)
- Quéau, Philippe, *Éloge de la simulation : de la vie deslangages à la synthèse des images*, Editions du Champ Vallon, 1986.
- Soudan. Franck, « Programme » in *100 Notions pour l'art numérique*, Les éditions de l'Immatériel, 2015.

## Simulation and Post-representation: a study of Algorithmic Art

Lee, Soojin

Criticism of the postmodern philosophy of the system of representation, which has continued since the Renaissance, is based on a critique of the dichotomy that separates the subjects and objects and the environment from the human being. Interactivity, highlighted in a series of works emerging as postmodern trends in the 1960s, was transmitted to an interactive aspect of digital art in the late 1990s. The key feature of digital art is the possibility of infinite variations reflecting unpredictable changes based on public participation on the spot. In this process, the importance of computer programs is highlighted. Instead of using the existing program as it is, more and more artists are creating and programming their own algorithms or creating unique algorithms through collaborations with programmers. We live in an era of paradigm shift in which programming itself must be considered as a creative act. Simulation technology and VR technology draw attention as a technique to represent the meaning of reality. Simulation technology helps artists create experimental works.

In fact, Baudrillard's concept of Simulation defines the other reality that has nothing to do with our reality, rather than a reality that is extremely representative of our reality. His book *Simulacra and Simulation* refers to the existence of a reality entirely different from the traditional concept of reality. His argument does not concern the problems of right and wrong. There is no metaphysical meaning. Applying the concept of simulation to algorithmic art, the artist models the complex attributes of reality in the digital system. And it aims to build and integrate internal laws that structure and activate the world (specific or individual), that is to say, simulate the world.

If the images of the traditional order correspond to the reproduction of the real world, the synthesized images of algorithmic art and simulated space-time are the forms of art that facilitate the experience. The moment of seeing and listening to the work of Ian Cheng presented in this article is a moment of personal experience and the perception is made at that time. It is not a complete and closed process, but a continuous and changing process. It is this active and situational awareness that is required to the audience for the comprehension of post-representation's forms.

Keywords : Simulation, representation, post-representation, algorithm, digital art, Artificial Intelligence, Ian Cheng

투고일 : 2018. 08. 02. / 심사일 : 2018. 09. 04. / 심사완료일 : 2018. 09. 10.

# ‘요리 및 식당’의 리얼리티 프로그램의 구성과 재현의 의미와 문화 함축성\*

－ tvN <윤식당1>과 <윤식당2>에 대한 기호학적 비교분석

이지혜\*\* · 백선거\*\*\*

## 【 차 례 】

- I. 서론 : 문제제기 및 연구목적
- II. 기존문헌 고찰 및 이론적 논의
- III. 연구문제 및 연구방법
- IV. 연구결과
- V. 논의 및 결론

## 국문초록

본 연구는 tvN의 리얼리티 프로그램 <윤식당>의 시즌1과 시즌2를 비교분석해 봄으로써 미디어를 통해 표현되는 음식과 요리 과정의 재현, 그리고 그것이 의미하는 문화적 함의에 대해 알아보았다. 이론적 논의를 통해 ‘요리행위 - 음식제공 - 식사행위’로 이어지는 일련의 과정이 사회·문화적으로 어떤 의미를 내포하는지 살펴보았으며, 통합체 분석, 계열체 분석, 행위주 분석, 레비-스트로스의 요리 삼각형 개념을 적용하여 분석하였다. 분석결과 리얼리티 프로그램 <윤식당>이 외국에 한식당을 운영함으로써 소박한 일상과 여행을 통해 느낄 수 있는 여유와 느낌의 가치에 주목했는데 반해, 실제로는 한국음식의 소비태도와 이를 반영하기 위한 요리 및 음식 제공 행위의 변형된 의미가 발견되었다. 나아가 한국음식의 변용이 현지화 또는 세계화라는 이름에 감춰

\* 본 연구는 백선거교수의 <음식 프로그램과 미디어 재현> 프로젝트의 일부이며, 이지혜의 언론정보대학원 석사학위논문으로 활용된 바 있음

\*\* 성균관대학교 언론정보대학원 석사

\*\*\* 교신저자, 성균관대학교 신문방송학과 교수

진 ‘한국음식의 혼종성과 비정체성’을 뜻하며 한식의 세계화를 내세웠지만 그로인해 한국음식의 고유성 훼손이라는 부작용을 낳게 되었다. 이는 오락성을 위해 한국음식을 변형하여 제공했으며, 역설적으로 한국 음식문화의 문화적 혼종성 및 정체성 훼손을 생성한 것은 아닌가 하는 우려를 낳게 했다.

열쇠어 : 요리 행위, 음식 제공, 리얼리티 프로그램, tvN <윤식당>, 기호학 분석

## I. 서론 : 문제제기 및 연구목적

‘음식’과 ‘요리행위’는 인간 생활의 세 가지 기본 요소인 ‘의식주’ 중 하나로써 시대별로 다양한 양상을 지니게 된다. 삶의 질 향상에 대한 욕구가 증가함에 따라 식문화에 높은 가치를 부여하고자 하는 사람들이 늘어나고 있으며, 한국 사회의 이러한 가치 변화는 미디어를 통해 구현되고 있다.

음식은 사람이 신체활동의 유지를 위해 필요로 하는 영양분의 섭취 수단으로 쓰일 뿐만 아니라 사상, 가치, 의미, 관계, 권력, 상징을 표현하는 사회·문화적 실천의 수단이나 장르로 사용된다. 문화인류학에서는 식재료의 확보에서부터 요리와 소비에 이르는 전 과정에 관련하여 지식과 기술 체계뿐만 아니라, 문화적 의미의 실천 양상에 주목하는데, 음식과 그것을 먹고 마시는 행위는 ‘문화의 실천 수단이자 그 과정’이라고 인식한다.<sup>1)</sup>

본 연구는 미디어를 통해 구현되는 음식과 요리 과정의 재현 및 그것이 의미하는 문화적 함의를 고찰한다. 2017년 종합편성채널 tvN에서 시즌1과 시즌2로 방영된 <윤식당>은 시즌1이 최고 시청률 14.1%로 종영한데 이어 시즌2에서는 전국 기준 최고 16%를 기록하며, 역대 tvN 예능 분야 최고 시청률을 경신하였다. 특히 이들 프로그램들이 국내가 아닌 외국에서의 식당을 시험적으로 개설하고, 외국인들에게 한국 음식들을 다양한 요리과정을 통해 제공하고 있어 다양하고 복합적인 의미를 내포

---

1) 김광억, 「음식: 문화융합의 장」, 『동아시아식생활학회 학술발표대회논문집』10, 동아시아식생활학회, 2015, 5쪽.

하고 있다. 따라서 이들의 사회문화적 의미들을 고찰하고자 <윤식당> 시즌1과 시즌2를 기호학적으로 비교분석하였다.

## II. 기존문헌 고찰 및 이론적 논의

### 1. 요리와 음식 제공에 대한 이론적 논의

#### 1) 미디어를 통해 구현되는 요리와 음식의 의미

인류의 역사는 상당부분 음식과 연관되어 있으며, 기술혁명과 넘쳐나는 정보 속에서도 음식은 우리 생활에서 필수 요소임과 동시에 가장 인기 있는 콘텐츠이다. 미국에서 가장 성공한 소셜 네트워크 서비스(SNS)인 페이스북(Facebook)에서 가장 많이 포스팅된 내용 역시 음식 콘텐츠다.<sup>2)</sup>

한국의 방송프로그램 역시 2010년 초반 이후 등장한 ‘쿡방’의 인기가 지속되고 있다. 류웅재(2015)는 ‘쿡방’을 미디어 속 음식을 통한 과잉적 소비가 구조화된 장기 불황과 직업 불안정성, 경쟁과 이로 인한 만성피로, 불안이라는 자본주의적 삶의 양상에 대한 개인적 차원의 대응과 해법의 일환이라 인식한다.<sup>3)</sup> 치열한 한국사회에서 성취감과 만족감, 자기 효능감을 체험할 수 있게 해주는 음식 만들기과 먹기가 신자유주의 시대의 고단한 삶을 위로해주는 역할을 한다는 것이다. ‘쿡방’과 ‘먹방’이 한국에서 유독 진화할 수 있었던 사회적 배경에 대해서는 1인 가구 증가와 가족의 해체, 가상현실을 통한 대리만족 활성화, 케이블 방송의 약진과 소셜미디어 이용 등을 이유로 들고 있다.<sup>4)</sup>

---

2) 권은중, 「음식은 어떻게 역사를 움직였나」, 『인물과사상』, 인물과사상사, 2015, 145~146쪽.

3) 류웅재, 「‘쿡방’의 정치경제학」, 『문화과학』, 문화과학사, 2015, 163~164쪽.

4) 나은경, 「먹는 방송과 "요리하는 방송" 음식 미디어에 대한 커뮤니케이션학적 탐색」, 『사회과학연구』28(1), 국민대학교 사회과학연구소, 2015, 205~207쪽.

‘쿡방’으로 상징되는 음식, 특히나 요리행위에 관련한 미디어의 관심 이전에는 ‘생활정보’형태로 구분되는 정보 제공형 프로그램이 대부분이었다. 2003년 54부작으로 방영된 MBC의 <대장금>(2003.09.15.~2004.03.23.)은 주인공 ‘서장금’이 궁궐에 들어가 최초 어의녀가 되기까지의 과정을 그려낸 드라마로 요리의 행위 자체를 중심서사에 위치시킨 획기적인 드라마로 간주된다. 국내는 물론 해외에서까지 큰 성공을 거둔 <대장금>은 ‘음식한류’를 불러 일으켰다.<sup>5)</sup>

미디어를 통해 표출된 요리행위는 그 원인과 결과에 있어 사회의 가치와 현실상을 반영하고, 문화를 전파하는 수단으로 활용된다. 요리행위와 그에 따른 결과인 음식이 민족성과 사회적 함의성이 있는가에 대해서, 김광익은 인류의 역사를 ‘민족과 지역과 국가의 경계를 넘어서 음식의 재료와 기술 그리고 생산체제와 교역과 소비의 양식이 교류, 경쟁, 타협, 융합되는 과정의 자취’라고 규정한다. 나아가 음식의 교류과정은 단순히 식재료의 교환이 아닌 지식, 가치, 권력관계의 ‘역동적 과정이 실천되는 것’임을 뜻한다고 주장한다.<sup>6)</sup>

## 2) 요리 소비의 공간 식탁 : 식사행위의 사회적 의미

식탁에서 음식을 함께 먹는 것의 의미는 남다르다. 럽턴(Lupton)에 따르면 먹기 행위의 공유는 사람들을 하나의 공동체로 만들며, 동일한 음식문화의 성원들로 범주화될 뿐만 아니라 ‘문화들 간의 차이를 특정 짓고 집단 정체성을 강화하는 수단’으로 활용된다.<sup>7)</sup> 그는 또한 함께 식사를 하는 동안 식사장소의 분위기와 식탁위의 공간, 음악과 공연 등을 통해 제공되는 즐거움을 함께 공유하며, 단순히 먹는 공동체 이상의 ‘감정

5) 고정민, 「드라마 대장금의 경제적 효과에 대한 연구」, 『문화산업연구』9(1), 한국문화산업학회, 2009, 23쪽.

6) 김광익, 앞의 글, 7쪽.

7) Lupton, D., “Food, the Body and the Self.”, 1996, 박형신 역, 『음식과 먹기의 사회학: 음식, 몸, 자아』, 한울, 2015, 49~50쪽.

공동체'로 구성될 수 있다고 주장한다.<sup>8)</sup>

서양에서는 식사와 음식과 관련된 사회학적 연구들이 많이 수행되어 왔으며, 이 연구들은 테이블 매너의 발전에 관한 것과 음식 소비관행에 관한 것으로 나누어진다. 음식 소비관행과 관련된 연구 중 최고로 꼽히는 것은 부르디외(Bourdieu)의 <구별짓기(Distinction, 1984)> 저서이다. 부르디외는 광범위한 소비관행 연구를 통해 개인의 음식취향과 그것을 준비하고 요리하는 스타일이 사회계급 간의 관계에 기초하고 있음을 증명하였다.<sup>9)</sup> 부르디외는 인간의 삶에 필수적인 요소뿐만 아니라 문화적 욕구와 행위의 실천 전반에 있어 사회의 계급화와 차별화가 작용된 결과로 해석했다. 부르디외는 또 다른 저서 <패션(Fashion, 1971)>에서 인간의 근본적 욕구가 특정 집단에 소속되고 싶은 '같은 것에 대한 욕구'와 자신과 타인을 구별 지으려는 '차별화에 대한 욕구'라고 규정하면서, 개인의 취향들이 사실은 계급에 상응하며 나타나는 결과라는 점을 부각시켰고, 추상적인 계급을 보다 실제적인 계급에 대한 논의로 발전시켰다.<sup>10)</sup>

이러한 논의의 기반에는 식사라는 행위가 개인적인 것이 아니며, 공동체 혹은 사회 관계 속에서 발생하는 공동체적 '결집' 혹은 '구별 짓는' 수단이라는 인식이 자리하고 있다. 식사행위와 관련된 또 다른 논의는 산업사회로의 변화에 따른 식사 구성원의 변화이다. 가족중심의 공동체적 식사양태는 산업화와 이르면서 공간과 구성적인 변화를 겪게 된다. 초기 산업화와 자본주의화 과정에서 집과 일터의 공간적 분리가 식사 양식의 변화를 가져왔다면, 후기 산업화에 이르러 외식이 본격화되고 가족중심의 공동체적 식사는 일상에서 멀어지게 된다.<sup>11)</sup> 이와 같은 변화의

8) 박형신, 「식사와 사회적 연대: '함께 먹기'의 감정사회학」, 『사회사상과 문화』20(3), 동양사회사상학회, 2017, 145쪽.

9) 박형신, 위의 글, 135쪽.

10) 최유정·최샛별, 「소비의 계급적 지형과 그 함의 : 식생활 및 의생활 영역을 중심으로」, 『소비문화연구』15(2), 한국소비문화학회, 2012, 120~121쪽.

11) 김선업·김홍주·정혜경, 「한국사회 음식 문화의 현대적 전개」, 『사회사상과 문화』

요인에 대해 포플레인(Populain)은 ‘대량 생산되는 외식문화의 경제적 효율성에 따라 외식이 늘어나게’ 되고, ‘노동시간의 확장에 따른 식사시간의 개인적 사용이 증가’하게 되며, ‘여성이 전통적 가사노동에서 벗어나 경제활동에 참여하게 됨에 따라 가족식사를 책임질 사람이 부재’하게 되고, 나아가 ‘세대별 먹거리 소비의 동기와 욕구가 분화됨에 따라 기존의 가족식사만으로 충족이 어려워졌음’을 시사한다.<sup>12)</sup>

### 3) 한국 음식의 특성과 문화적 상징 유형

음식은 다양한 ‘기표(signifiant)와 기의(signified)’를 지니며, 단순한 먹을거리에서 나아가 일상의 생활은 물론 문화의 생산구조 등을 함유하고 있다.<sup>13)</sup> 신생아 탄생 후 백일(百日) 지난 집에서 백설기를 나누어 주거나, 제사상의 홍동백서(紅東白西), 조율이시(棗栗梨柿), 좌포우혜(左脯右醢) 등의 원칙을 정하는 것, 지역마다 제사상의 음식 상차림이 다른 이유 등이 좋은 사례다. 음식문화는 끊임없는 변화과정을 통해 새로운 문화와 가치를 만들어가고 있다. 또한 음식문화는 일상의 한 부분이지만 전형적 반복을 통해 사회를 반영하며 원형적 의미를 상징적으로 드러낸다고 한다. 예를 들면 비빔밥의 경우, 제철음식이자 슬로푸드로 식약동원(食藥同源)의 전형성을 보여줌과 동시에 색의 조화가 일품이지만, 먹는 행위에 있어 ‘비빔’의 과정이 선행되면서 혼돈 속에 질서를 찾아가는 역동적 한국인의 모습을 상징한다.<sup>14)</sup>

한국 음식과 음식문화가 지니고 있는 사회 문화적 상징성을 파악하자면 먼저 한국음식과 한식에 대한 이론적 정의를 새롭게 규정해야 한다. 한국음식, 한식의 정의는 좁은 의미로는 한국의 전통식품을 의미한다.

19(2), 동양사회사상학회, 2016, 200~204쪽.

12) 김선업·김홍주·정혜경, 위의 글, 201~202쪽.

13) 김호연, 「대중영상매체를 통해 바라본 한국 음식문화의 재인식」, 『순천향 인문과학논총』31(3), 순천향대학교 인문과학연구소, 2012, 221~243쪽.

14) 김호연, 위의 글, 222~223쪽.

식품산업진흥법의 전통식품 정의에 따르면 ‘국산 농수산물을 주원료 또는 주재료로 하여 예로부터 전승되어 오는 원리에 따라 제조·가공·조리되어 우리 고유의 맛·향 및 색을 내는 식품’으로 정의된다.<sup>15)</sup> 한식의 범주로는 농수축산물과 같은 식재료, 음료 및 가공식품은 물론 조리 및 식사 예절과 그릇, 공간, 디자인 등도 포함되기도 한다.<sup>16)</sup>

한식의 특징으로는 첫 번째, 쌀을 이용한 주식과 부식으로 구분된다.<sup>17)</sup> 벼농사를 시작한 이후 쌀을 포함한 곡류가 주식의 위치에, 어육류와 채소류가 부식으로 자리 잡게 되었으며, 이렇게 규정한 근거로는 뚜렷한 사계절과 여름의 집중 강우로 인해 쌀과 보리가 집중적으로 자랄 수 있는 기후적 영향에서 비롯되었다. 또한 한국 음식이 다른 나라와 구별되는 가장 큰 특징으로 꼽는 것 중 하나는 발효식품이 발달했다는 점이다. 기후 변화에 따른 수확기가 한정된 채소류의 보관을 위해 고안된 발효방법은 대표적인 음식으로 김치를 꼽을 수 있다. 김치는 오래된 역사와 함께 김치 자체의 조화로운 색, 맛, 인간과의 조화로운 특징이 주목되었다.<sup>18)</sup> 나아가 한국음식은 습식문화를 특징으로 꼽으며, 국이나 탕, 전골 등의 음식이 발달하였다.<sup>19)</sup>

## 2. 리얼리티 프로그램의 정의 및 특징

### 1) 리얼리티 프로그램의 정의

리얼리티 프로그램에 대한 인기는 1990년대부터 꾸준히 이어오고 있다. 지상파 TV방송프로그램의 주말 황금시간대 편성은 대부분 리얼리티

15) 식품산업진흥법, 제2조(정의)

16) 정혜경, 「한국 음식문화의 의미와 표상」, 『아시아리뷰』5(1), 아시아리뷰, 2015, 100쪽.

17) 이나래, 「한식상차림의 세계화 구축에 관한 연구」, 동국대학교 관광호텔경영학과 석사학위 논문, 2008, 22쪽.

18) 구자원, 「한국 음식문화에서의 조화로운 특징」, 『Journal of Korean Culture』21, 한국어문학회국제학술포럼, 2012, 111~118쪽.

19) 이나래, 앞의 글, 23~24쪽.

예능 프로그램으로 전 연령대가 시청 가능한 보편적이고 오락 중심적인 내용을 담고 있다. 리얼리티 프로그램에 대해 킬본(Killborn)은 ‘개인이나 집단이 일상생활에서 겪은 실제 사건을 ENG 카메라나 홈비디오 카메라를 이용하여 드라마틱하게 재구성(dramatized reconstruction)하되, 리얼리티 효과나 오락적 가치를 높이기 위해 다양한 요소를 가미한 것’<sup>20)</sup>으로 정의를 내린다. 쿨드리(Couldry)는 킬본의 논의에 근거하여 ‘개인 또는 집단적 생활 속에서 발생한 이벤트의 변화과정을 기록하거나, 드라마화한 재구성을 통해 현실 생활을 자극하기 위한 시도를 하거나, 두 가지를 하나의 패키지로 결합한 양식’이라고 규정하고 있다.<sup>21)</sup> 이들 두 학자는 리얼리티 프로그램 구현을 위해서는 ‘현실의 재구성을 통한 드라마화 과정’이 필요함을 주장하고 있다.

콜드웰(Caldwell)은 ‘다큐-리얼 픽션(docu-real fiction)’이란 개념으로 정의하며 이는 ‘기성의 사실과 허구라는 경계를 넘어서는 혼종적 장르로서 다큐멘터리 장치와 양식을 프로그램 내러티브와 플롯의 미장센의 일부로서 제시하고 의식적으로 활용하는 성격의 오락프로그램’<sup>22)</sup>으로 정의내린다. 이는 리얼리티 프로그램을 단일 장르 이상의 혼종의 현상으로 파악하고 있음을 드러내고 있다.

리얼리티 프로그램의 유형은 타 장르와의 혼종 형태에 따라 구분 가능하다. 프리드만(Friedman)은 영어권 리얼리티 장르를 대상으로 프로그램 양식의 특징이라는 관점에서 유형을 분류하였다. 세부적으로 살펴보면 사건이 진행되는 전 과정을 보여줌으로써 갈등을 극대화해 치닫게 하는

20) Killborn, R., “How real can you get? Recent developments in ‘reality television’”, *European Journal of Communication*, 1994. 재인용, 이재현, 「리얼리티 프로그램의 현황과 쟁점」, 『언론과 정보』2(1), 부산대학교 언론정보연구소, 1996, 29쪽.

21) Couldry, N., “Media rituals : a critical approach.”, Routledge, 2003. 재인용, 박주연·김영수·김수, 「텔레비전 리얼리티 프로그램」, 한국언론재단, 2005, 171쪽.

22) Caldwell, J., “Prime-Time fiction theorizes the docu-real”, In J. Friedman (Ed.), *Reality squared : television discourse on the real*, Rutgers University Press. pp.259~292, 2002. 재인용, 김예란·박주연, 「TV 리얼리티 프로그램의 이론과 실제」, 『한국방송학보』20(3), 한국방송학회, 2006, 12쪽.

‘다큐멘터리 양식’, 특정 사건에 의도적으로 주목하여 실제적 전달 기능을 한 축으로 하지만, 방송 이후 사회적인 반응에 대해서는 열린 결말로 남겨놓는 ‘리얼리티 게임쇼 및 뉴스매거진’, 극적인 사건을 소재로 하여 극화하는 프로그램인 ‘실화에 근거한 드라마’등으로 분류한다.<sup>23)</sup>

## 2) 리얼리티 프로그램의 특성

리얼리티 프로그램의 가장 큰 특성은 ‘혼종성’으로 ‘현실(실제)’과 ‘픽션(허구)’의 경계가 모호하다는 점이다. 장르의 형성 초기부터 존재해 온 이러한 논란에 대한 현실과 픽션의 혼종양상 분류<sup>24)</sup>로는 첫 번째, 허구적 장르에서 현실효과를 극대화하기 위해 현실을 소재로 삼는 유형을 들 수 있다. 미결인 범죄사건에 대해 픽션으로 제작하거나 기사화된 사실을 드라마나 영화의 소재로 삼는 것이 이에 해당된다. 두 번째는 재미를 위해 현실과 픽션을 혼합하는 것으로 뉴스나 다큐멘터리 같은 정보 프로그램에서 사용하는 재연 장면들이 이에 해당된다. 마지막은 다큐소프(docu-soap), 인포테인먼트(infotainment)와 같은 새로운 유형의 등장이다. 이는 기존 유형에 현실 혹은 픽션을 가미함으로써 확실성을 탈피할 수 있다는 장점이 있으나, 실제와 허구를 혼동케 하는 문제를 야기하게 된다.

리얼리티 프로그램이 갖는 또 하나의 주된 특성으로는 리얼리티의 장르적 특징인 ‘혼종성’으로 기인된 ‘환상적 사실성’의 생성이다.<sup>25)</sup> 문학 장르에서도 유사한 성향의 기법이 ‘마술적 사실주의(Magical Realism)’라 불리는데 ‘현실 세계에 적용하기에는 인과 법칙에 맞지 않는 문학적 서사’를 의미 한다.<sup>26)</sup> 후기 표현주의 회화의 한 양식을 일컫는 개념이었

23) Friedman, J., Introduction. J. Friedman (Ed.), *Reality squared : televisual discourse on the real*, Rutgers University Press. pp.1~22, 2002. 재인용, 박주연·김영수·김수, 위의 글, 26쪽.

24) 홍석경, 「텔레비전 리얼리티 프로그램의 현실구성」, 『방송 문화 연구』16(1), 한국방송공사 방송문화연구소, 2004, 260~265쪽.

25) 김환희·김훈순, 「리얼리티 예능 프로그램의 서사전략과 환상적 사실성」, 『기호학연구』50, 한국기호학회, 2017, 85~89쪽.

지만, 1980년대 마르케스(Marques)의 저서 <백년 동안의 고독(Cien anos de soledad)>(1967)에서 콜롬비아를 배경으로 사회적·역사적인 내용을 환상과 신화적 화법으로 사실과 경계를 넘나드는 ‘마술적 사실주의’를 성공적으로 구현시킨 선구적인 작품으로 손꼽힌다.<sup>26)</sup> 이후 라틴 아메리카의 문화적 성향을 나타내는 용어로도 사용된 바 있다. 마술적 사실주의의 특징으로는 현실에서 일어나기 힘든 일들이 문학이나 미술 및 미디어 등에서 자연스럽게 발생하며 주인공들은 이를 이상하거나 의아하게 받아들이지 않고 자연스러운 일로 간주한다. 공상과학이나 환상문학(Fantasy)과 다른 점은 작품의 바탕을 현실에 두고 있다는 점이다. 현실 세계와 상이한 세계관의 구축과 전제하에 이야기가 시작되는 SF나 판타지와 달리 마술적 사실주의는 예측 불허의 스토리로 전개된다. 영화 장르에서 대표작으로는 <버드맨(Birdman)>(감독 이나리투(Inarritu), 2015), 국내 영화로는 <오아시스(Oasis)>(감독 이창동, 2002) 등을 들 수 있다.

리얼리티 프로그램에서 구현되는 ‘환상적 사실성(마술적 사실주의)’은 시청자들이 카메라를 통해 ‘부분적인 현실’을 본다고 인지하지 않는다는 점에서 비롯된다. 리얼리티 프로그램은 텍스트를 통해 구현되는 모든 것 — 특정 상황에 발생하는 있는 그대로의 현실과 제작진의 의도 하에 만들어진 연출된 장면 — 대해 현실과 가상을 명확하게 구분 짓지 않고 있다. 나아가 이렇게 구성함으로써 ‘텍스트가 환상을 생성한다는 것은 역설적으로 리얼리티를 창출하는 것과 동일한 맥락’이라고 인식하게 된다.<sup>28)</sup>

### 3. 요리와 음식을 활용한 리얼리티 프로그램

#### 1) 요리와 음식 관련 리얼리티 프로그램 유형

1980년 초기 요리 프로그램의 등장 이후 오늘날의 TV 음식관련 리얼

26) 자료출처 : 위키백과사전([www.ko.wikipedia.org](http://www.ko.wikipedia.org))

27) 자료출처 : 네이버 지식백과사전([www.terms.naver.com](http://www.terms.naver.com))

28) 김환희·김훈순, 앞의 글, 86쪽.

리티 프로그램은 다양한 장르와의 혼용을 통해 하나 이상의 장르를 내포하고 있다. 최근 시청 가능한 음식 리얼리티 프로그램을 예로 들면, ‘리얼 버라이어티’라는 본연의 장르 외에도 ‘다큐멘터리’, ‘토크쇼’ 등을 포괄하고 있으며 프로그램의 목적과 구성에 따라 다양하게 혼용되고 있다.

음식 프로그램 포맷 진화과정의 배경에는 사회에서 음식과 요리가 차지하는 위치, 요리와 음식에 대한 시청자들의 관심과 의미부여 방식, 그리고 시대별로 상이한 요리와 음식의 재현방식 등을 들 수 있다.<sup>29)</sup> 그러나 음식과 요리에 관련한 TV프로그램의 학술적 논의는 미미한 상태다. 방송위원회(1993)가 발간한 <텔레비전 프로그램 유형분류기준에 관한 연구>에 의하면, 방송 프로그램은 크게 내용별, 기능별, 대상별, 형식별 등으로 구분할 수 있으며, 이 기준에 따르면 내용별 유형분류기준으로 음식을 소재로 하는 프로그램을 구분할 수 있다.

## 2) 유형별 요리 및 음식 관련 리얼리티 프로그램의 사례들

김아영(2014)은 텔레비전 음식 프로그램의 변화에 대한 시기를 크게 세 가지로 구분하고 ‘고전적 요리 프로그램 부활변화기(1981~1999)’, ‘맛건강 음식프로그램 범람기(2000~2008)’, ‘한식버라이어티 프로그램 전성기(2009~2014)’로 분류하였다.<sup>30)</sup>

본 연구에서는 음식 프로그램의 시대별 분류 ‘부활변화기’, ‘범람기’, ‘전성기’ 중 전성기를 2009년부터 현재까지로 한정짓고, 안드레예비크(Andrejevic)의 리얼리티 유형 분류를 사용하여 요리와 음식 관련 리얼리티 프로그램을 유형별로 분류하였다.<sup>31) 32)</sup>

29) 김수철, 「1980년대 이후 한국 텔레비전 음식프로그램과 음식문화의 관계에 대한 고찰」, 『방송 문화 연구』27(2), 한국방송공사 방송문화연구소, 2015, 90쪽.

30) 김아영, 「텔레비전 음식프로그램의 변화와 사회」, 서강대학교 신문방송학과 석사학위논문, 2014, 16~50쪽.

31) Andrejevic, M., “Reality TV : The work of being watched.”, Rowman & Littlefield, 2004.

32) 4주 이상 방송, 방송분류기준 예능에 포함되는 음식 프로그램 중 요리 전문 케이블

## (1) 서바이벌쇼

서바이벌쇼의 장르적 특성을 띠고 있는 프로그램은 음식 프로그램의 전성기 기간 내 두루 형성되어있다. 주로 전문 요리사 혹은 준전문가에 해당하는 출연자가 요리사로 등장하여 최후의 승자가 가려질 때까지 대결을 펼치는 구도로, 요리 경연을 통해 최후의 승자를 가려내고 보상하게 된다. 특징으로는 ‘셰프(Chef)’의 등장인데, 셰프는 식당의 주방장을 말하는 것으로 메뉴 개발서부터 음식의 주문, 장소의 관리 등을 포함하는 주방의 모든 일을 관할한다. 서바이벌쇼에 등장하는 셰프는 유명 레스토랑의 메인셰프이거나 본인의 레스토랑을 경영하고 있는 사장들이 대부분으로 이들은 해당 프로그램에서 요리경연을 전담할 뿐만 아니라 요리행위와 음식과 관련된 설명, 진행자 및 출연자들과의 대화(Talk)에도 관여한다.

[표 1] 요리 및 음식 관련 리얼리티 프로그램 유형 : 서바이벌쇼

프로그램명	시즌	방송사	방영기간	방영횟수
예스셰프	1	QTV	2009.09.25.~2009.12.11	12회
	2		2011.06.04.~2011.08.20	12회
대결! 스타셰프	1	SBS	2009.06.19.~2009.09.25.	12회
한식대첩	1	Olive, tvN	2013.09.28.~2013.12.07	10회
	2		2014.09.18.~2014.12.04	12회
	3		2015.05.21.~2015.08.06	12회
	4		2016.09.28.~2016.12.14	12회
냉장고를 부탁해	1	JTBC	2014.11.17.~현재	179회
아이엠셰프	1	TV조선	2017.12.10.~2018.02.11	10회

## (2) 다큐소프

다큐소프(docu-soap)는 ‘실제 사람들의 생활을 일정 기간 동안 촬영하

---

TV 채널(방송개편으로 인한 채널 이전 프로그램은 제외)은 논외로 하였음.

여 방송하는 TV 오락 프로그램’으로, 일상에서 발생하는 이슈에 초점을 맞춰 매일의 삶에서 반복되거나 특별한 일들을 쫓아서 보여주는 방식이다. 요리행위 및 음식과 관련된 리얼리티 프로그램을 분류한 결과 다큐소프의 의미는 보다 확장되는데, 실제 사람 혹은 ‘방송인’의 일상생활 혹은 ‘제한된 환경(여행 등을 포함)’에서의 생활을 서사구조 형식을 바탕으로 전개하는 프로그램이다. 2010년대 중반부터 현재(2018년)까지 고른 분포를 보이며 방영된 요리행위 및 음식관련 다큐소프 프로그램은 형식 상으로는 타 장르와의 혼용률을 높이며 시청자의 다양한 만족도를 높인다. 내용 면에서는 ‘생활정보’와도 유사한 성격을 보인다. 나아가 일상의 범위를 넘어서 ‘여행’을 통해 음식의 종류를 다양화 하고 볼거리를 풍성하게 제시하고 있다.

[표 2] 요리 및 음식 관련 리얼리티 프로그램 유형 : 다큐소프

프로그램명	시즌	방송사	방영기간	방영횟수
식신원정대	1	MBC 드라마넷	2008.01.04.~2010.08.26	137회
	2	MBC every1	2010.12.06.~2011.05.30	26회
진짜 한국의 맛	1	SBS	2010.06.16.~2011.06.08	46회
삼시세끼	1	tvN	2014.10.17.~2014.12.26	11회
	2		2015.01.23.~2015.03.20	9회
	3		2015.05.15.~2015.09.11	18회
	4		2015.10.09.~2015.12.11	10회
	5		2016.07.01.~2016.09.16	12회
	6		2016.10.14.~2016.12.30	12회
	7		2017.08.04.~2017.10.20	12회
백년식당	1	TV조선	2015.06.07.~2015.06.28	4회
원나잇 푸드트립	1	OLIVE, tvN	2016.03.30.~2016.11.09	33회
	2		2017.02.15.~2018.01.03	47회
	3		2018.02.28.~현재	10회
윤식당	1	tvN	2017.03.24.~2017.05.19	9회
	2		2018.01.05.~2018.03.23	11회
스트리트 푸드 파이터	1	tvN	2018.04.23.~현재	2회

### (3) 토크쇼

요리행위 및 음식 관련한 세 번째 장르로는 ‘토크쇼’이다. 게스트와 사회자간 인터뷰 사이에서 방청객들의 참여를 결합시키는 형식으로 고정 출연자와 게스트, 일반인을 대상으로 하는 시식과 관련된 에피소드가 등장한다. 스튜디오 촬영이 많으며 대결이나, 다큐방식과도 혼용하여 사용하는 토크쇼 장르는 음식 프로그램의 전성기라 일컫는 2015년에 집중되었다. 외부 촬영이 비교적 적기 때문에 시즌제로 구분하여 방영하는 경우가 드물다는 것과 다른 장르에 비해 장수 프로그램이 많다는 점이 특징이다.

[표 3] 요리 및 음식 관련 리얼리티 프로그램 유형 : 토크쇼

프로그램명	시즌	방송사	방영기간	방영횟수
양희은의 요리쇼 식객	1	SBS funE	2010.07.28.~2010.09.01	4회
식신로드	1	K STAR	2010.11.26.~2015.12.26	266회
마이 리틀 텔레비전	1	MBC	2015.04.25.~2017.06.10	101회
집밥 백선생	1	tvN	2015.05.19.~2016.01.26	37회
	2		2016.03.22.~2016.11.22	36회
	3		2017.02.14.~2017.11.28	42회
국제식당	1	EBS1	2015.08.13.~2015.09.10	4회
수요미식회	1	tvN	2015.01.21.~현재	168회
#인생메뉴, 잘 먹겠습니다	1	JTBC	2016.07.23.~2017.02.02	26회
인생술집	1	tvN	2016.12.08.~현재	69회

### (4) 게임쇼

마지막은 게임쇼 장르로, 우승 혹은 주어진 미션을 달성하기 위해 일반인(방송인)이 참여한다. 요리 및 음식관련 리얼리티 프로그램에서는 전문요리사와 일반인 혹은 연예인이 팀을 구성하여 대결을 벌임으로써 음식을 중심으로 하는 서사가 전개된다. 2010년대 초중반에 집중되었으며, 시즌제가 아닌 단일 프로그램 방식으로 구성되었다.

[표 4] 요리 및 음식 관련 리얼리티 프로그램 유형 : 게임쇼

프로그램명	시즌	방송사	방영기간	방영횟수
죽 쑈는 여자 죽지 않는 남자	1	QTV	2012.09.18.~2013.04.09	26회
쿡킹 코리아	1	SBS	2014.10.31.~2015.01.23	12회
백종원의 3대천왕(푸드트럭)	1	SBS	2015.08.28.~2017.07.14	94회
더 맛있는 원샷	1	E채널	2015.07.16.~2015.09.03	8회
한끼줍쇼	1	JTBC	2016.10.19.~현재	80회

### III. 연구문제 및 분석방법

이같은 기존문헌 고찰과 이론적 논의를 근간으로, 본 연구는 텔레비전 프로그램 중 음식과 요리 행위에 관련한 리얼리티 프로그램에 주목하여, 어떤 방식으로 ‘음식’과 ‘요리행위’를 재현하고 있는지에 대해 알아보고자 하였다. 이에 따라 tvN의 리얼리티 프로그램 <윤식당> 시즌1과 시즌2를 분석 대상으로 선정하였고, 낯선 외국에서 현지인을 상대로 한국음식을 판매하는 행위와 타국에서 제시되는 ‘한국음식’, 한국음식의 ‘요리 행위’ 및 ‘제공행위’가 지니고 있는 문화적 함의를 고찰하고자 하였다.

연구문제 1. <윤식당> 시즌1과 시즌2의 포맷, 구성과 재현의 차이는 무엇인가?

연구문제 2. <윤식당> 시즌1과 시즌2에서 ‘요리 행위’와 ‘음식제공 행위’가 지니는 의미의 차이는 무엇인가?

연구문제 3. <윤식당> 시즌1과 시즌2에서 ‘요리를 제공하는 행위’와 ‘요리를 시식하는 행위’의 문화적 함의의 차이는 무엇인가?

#### 1. 분석대상

본 연구에서는 tvN <윤식당> 시즌1(2017. 03.24~2017.05.19. 방영)과 시즌2(2018.01.05.~2018.03.23. 방영)를 분석대상으로 선정했으며, 회차

별 서사구조상의 전환점을 중점적으로 비교분석하였다. <윤식당>은 네 명의 배우가 해외에 한식당을 운영하며 겪는 에피소드를 스토리텔링 형식을 빌어 만든 리얼리티 프로그램이다. 오너셰프인 윤여정을 필두로 식당영업과 서빙을 담당하는 이서진, 주방에서 주방보조를 맡은 정유미, 최고령 아르바이트생 신구와 젊은 박서준이 각각 시즌1과 시즌2에 등장한다. 총 9회로 구성된 <윤식당> 시즌1 방영 이후 11회에 걸쳐 방영된 <윤식당> 시즌2는 기존의 인기에 힘입어 첫 회 14.1%(닐슨코리아 제공)라는 높은 시청률을 획득했으며, 한국 음식의 국제화 과정과 외국인들의 한국 음식에 대한 반응 및 평가로 사회문화적으로 많은 파장을 불러 일으켰다.

## 2. 분석방법

### 1) 통합체 분석방법

통합체 분석은 시간의 순서에 따라 발생하는 서사구조 내의 중요한 요소를 선별하여 텍스트를 분석하는 기호학적 방법이다. 특히 시간의 흐름에 의해 전개되는 프로그램들은 서사성을 근간으로 구성되고 있어, 이들의 서사성을 파악하는 대표적인 기호학적 분석방법이다. 서사(敍事)의 사전적 의미는 어떤 사실에 대해 있는 그대로 기록하는 방법으로 ‘인간 행위와 관련되는 일련의 사건들에 대한 언어적 재현 양식’이다. 백선기(2004)에 의하면 영상 텍스트의 의미형성구조에서 서사구조(narrative structure)가 중요한 의미형성 요인으로 인식된 것은 영화 텍스트에 대한 분석에서 시작되었으며, 한 편의 영화는 독립된 작품으로서 의미를 갖지만 그 속에 담겨져 있는 이야기는 ‘독립된 하나의 이야기가 아니라 사회적 서사구조에서 탄생한 산물’로 간주되게 된다.<sup>33)</sup> 이는 서사성을 가진 영상 텍스트에도 적용 가능한 것으로 리얼리티 프로그램의 경우 각 회차

---

33) 백선기, 『대중문화 그 기호학적 해석의 즐거움』, 커뮤니케이션북스, 2004, 6~8쪽.

별 시퀀스 분석을 통해 드러나는 주요 메시지가 분석의 요체가 되며, 여기서 시퀀스란 서사구조의 단계별 구성요소를 일컫는다.

통합체 분석에서는 연쇄적으로 발생하는 주요한 기호들은 다른 기호들과 수평적인 관계를 형성하며 하나로 연결되는 형식을 취하게 된다. 통합체 분석을 통해 <윤식당> 시즌1과 시즌2의 서사구조의 차이점과 그것의 상징적 의미의 차이에 대해 알아보고, 중심주제가 어떻게 구성되는지 파악하고자 하였다.

## 2) 계열체 분석방법

계열체 분석은 프로그램 속에 등장하는 주요 인물들의 갈등, 협조, 경쟁, 투쟁의 관계를 밝히는 것으로, 어떤 근거로 그러한 관계가 생성되었는지에 대해 주목했다. 통합체 분석방법이 서사의 흐름에 따라 나타나는 기호들의 의미를 찾는 분석 방법이라면, 계열체 분석방법은 시간의 단면에서 추출한 기호의 텍스트 구조를 파악하는 것이다. 백선기(2015)에 의하면 리얼리티 프로그램의 경우 서사구조가 뚜렷한 영화나 드라마와 다르기 때문에 등장인물들의 관계를 통해 -등장인물 사이의 경쟁, 협조, 갈등, 투쟁- 무엇으로 인해 등장인물들의 관계가 생성되었는지에 대해 파악할 수 있다고 하였다. 아울러 프로그램의 목표와 등장인물의 역할이 주어지면서, 각각의 인물들이 사회나 문화적으로 용인되는 방식을 차용하거나 반하는 방식으로 수행하는 지의 여부에 따라 별도의 의미가 생성된다고 하였다.<sup>34)</sup>

## 3) 행위주 분석방법

행위주 분석 방법은 등장인물의 행위를 분석하기 위해 만든 도식으로 유럽 기호론의 핵심인 기호와 문화, 신화 등과 연계하여 분석한 그레마스(Greimas)가 창안하였다. 주체가 대상을 욕망한다는 기본 전제 하에

---

34) 백선기, 『미디어 기호학』, 커뮤니케이션북스, 2015, 72쪽.

텍스트상에 나타난 표층적 의미와 심연의 의미를 파악하기 위해 발신자와 수신자, 협조자와 반대자의 역할을 구분지어 놓음으로써 주체(자)의 목표와 추구하는 지향점을 파악할 수 있게 된다.

행위주 분석은 주체(자)가 특정 목표와 대상을 추구한다는 점에서 시작된다.<sup>35)</sup> 발신자와 수신자는 주체(자)를 매개로 대상을 수신자에게 전달하는 복합적인 관계를 나타내며, 협조자와 반대자는 대상을 추구하는 과정에서 협조 혹은 반대하는 역할을 담당 한다.



[그림 1] 행위주 모델 도식<sup>36)</sup>

사람들은 기호를 사용할 때 본연의 의미는 깊은 심층구조에 놓아 둔 상태로 표면적으로 다른 방식을 통해 표현함으로써 사안을 모호하게 구성한다.<sup>37)</sup> 행위주 모델의 분석방법은 표면적으로 표출된 의미와 심연의 의미의 차이를 파악하는 분석방법이다. 리얼리티 프로그램 <윤식당>의 주요 등장인물과 그들의 행위에 대한 목표와 대상들을 분석함으로써 요리와 음식 제공 행위를 둘러싼 표층 의미와 심층 의미를 파악할 수 있다.

#### 4) 레비-스트로스의 요리 삼각형 개념

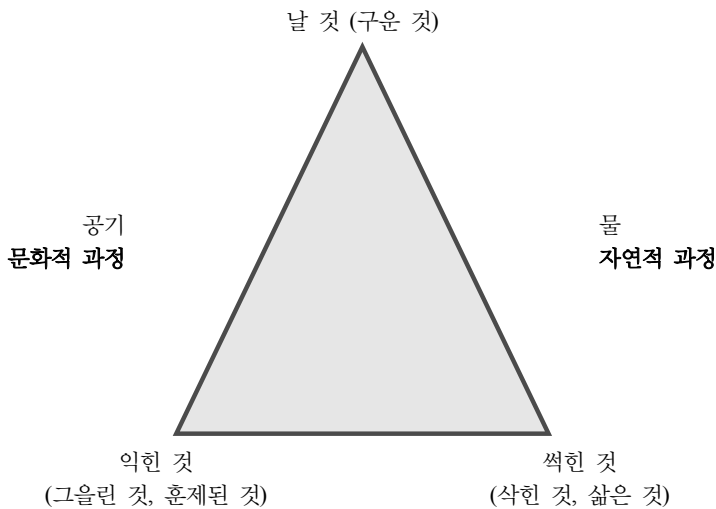
구조주의학자 레비-스트로스(Levi-Strauss)는 <신화론 1 : 날것과 익힌 것>에서 자연과 문화로 구성된 여러 민족의 설화 구조 속 요리코드 분석을 통해 날것, 익힌 것, 삶힌 것으로 구성된 ‘요리삼각형’을 제안하였다.

35) 김현혜·백선기, 「일일삼식, 음식 준비와 과정의 일상성, 요리의 문화성」, 『기호학연구』 48, 한국기호학회, 2016, 20쪽.

36) 백선기, 『보도의 기호학』, 성균관대학교출판부, 1995, 301쪽.

37) 백선기, 앞의 책, 110쪽.

요리삼각형은 자연의 습성을 유지하고 있는 원주민들의 신화구조를 바탕으로 도출되었으며 음식의 조리과정을 물에 의한 쪄힌 것(삶은 것, 삶힌 것)과 불에 의한 익힌 것(그을린 것, 훈제된 것)으로 구분하였다. 또한 날것의 불에 의한 전이과정은 문화적 작용이 반영된 것이며 날것의 물에 의한 전이과정은 자연의 섭리에 의한 것이라고 설명함으로써 요리행위에 따른 문화와 자연의 상관관계를 드러내고자 하였다.



[그림 2] 레비-스트로스의 요리 삼각형<sup>38)</sup>

## IV. 연구결과

### 1. <윤식당> 시즌1과 시즌2의 통합체 분석 결과

<윤식당> 시즌1과 시즌2 시퀀스 분석을 통해 밝혀낸 구성의 차이점으로는 공간의 변화에 따라 발생하는 음식 메뉴의 변화이다. <윤식당> 시



38) 백승국, 『문화기호학과 문화콘텐츠』, 다할미디어, 2004, 146쪽.

즌1의 경우 준비기에서 외국인들이 대표적인 한국음식으로 떠올릴 수 있는 ‘불고기’를 중심으로 단품요리 ‘불고기라이스’, ‘불고기누들’, ‘불고기버거’를 개발했다. 이에 반해 <윤식당> 시즌2는 외국인의 입맛에 맞추기 위한 한식의 ‘퓨전화’를 목표로 ‘전-비빔밥-호떡’으로 한국 음식에는 없는 ‘코스-요리화’를 시도하였다.

두 번째로 윤식당 영업장소 변화에 따른 방문 이유와 관심대상의 변화이다. <윤식당> 시즌1 촬영지는 인도네시아 길리 트리왕안섬으로 유럽인들의 휴양지로 각광받고 있는 동남아시아의 작은 섬이다. 윤식당을 방문하는 대부분의 손님 역시 유럽지역 여행객들로, 이들은 동남아시아 여행지에서 만날 수 있는 다양한 아시안 레스토랑 중 윤식당을 선택, 끼니 해결에 집중한다. 반면 <윤식당> 시즌2의 촬영지는 스페인 서남부에 위치한 테네리페섬의 가라치코 마을이다. 시즌1때처럼 유럽인들의 휴양지로 인기가 있는 곳에 차려진 윤식당의 주요 손님은 마을 주민들이며, 이들은 주변인의 ‘권유’와 새로운 음식(특히 동양음식)과 레스토랑에 대한 호기심으로 방문한다.

세 번째로 음식과 음식제공을 둘러싸고 있는 문화적 차이다. <윤식당> 시즌1과 시즌2는 모두 유럽인들의 휴양지에서 촬영되었다는 공통점 외에 이국적인 풍경과 휴양객들의 모습을 통해 여유로움을 표현하고 있다. 하지만 <윤식당> 시즌1에서는 메뉴를 오랫동안 보는 서양인들의 음식 습관, 주문 후 음식이 나오기까지의 30분 이상 소요되는 점 등을 빌어 ‘느림’과 ‘기다림’의 미에 대해 표출하고 있다. 반면 <윤식당> 시즌2의 경우 마을주민 간의 친밀한 관계와 행복이란 무엇인가에 대해 고민하는 그들의 대화를 통해 ‘관계의 중요성’, ‘행복의 가치’에 대해 표출하고 있다.

[표 5] <윤식당> 시즌1과 시즌2의 통합체분석 결과

〈윤식당〉 시즌1	통합체 비교분석 결과	〈윤식당〉 시즌2
한국의 대표요리 ‘불고기’의 다양화(라이스, 누들, 버거)	음식	외국인 입맛에 맞추기 위한 한국요리의 퓨전화
단품메뉴		코스메뉴
손쉽게 준비하는 음식 제공		체계화된 주문시스템 도입
단조로움 극복을 위한 신메뉴 개발		손님의 재방문을 높이기 위한 신메뉴 개발
동남아시아 관광지 여행객의 방문이 많음	장소	스페인 섬마을 마을주민의 방문이 많음
아시아 지역의 식당 (윤식당 1)		서양 식당 (윤식당 2)
끼니의 해결		새로운 음식(레스토랑)에 대한 호기심
호칭(사장-상무-보조-알바) 젠더 및 연령 인식의 전환	기타	호칭(회장-전무-과장-알바) 등장인물의 성격 극대화
윤식당 1호점 철거에 따른 좌절과 재건을 위한 노력 서사		자유시간과 영업시간 분리를 통한 서사의 변화
		
<ul style="list-style-type: none"><li>• 한국음식 소개</li><li>• 여행객의 ‘끼니’의 해결을 위한 방문</li><li>• 느낌, 여유로움의 가치</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>• 한국음식 현지화</li><li>• 마을주민과의 ‘소통’을 위한 방문</li><li>• 행복에 대한 가치</li></ul>

## 2. <윤식당> 시즌1과 시즌2의 계열체 분석 결과

<윤식당> 시즌1과 시즌2의 등장인물간의 갈등관계에 따른 특성을 계열 분석함으로써 이항대립을 발견할 수 있다. <윤식당> 시즌1과 시즌2의 계열분석 결과로 첫 번째, 등장인물의 성역할에 대한 고정관념을 파

기함으로써, 기존의 남성의 역할에 도전하고 있는 여성에 주목하게 된다. 어리숙하지만 요리에 대한 진정성 있는 마음을 가진 식당 사장 윤여정은 부엌이라는 ‘여성적 공간’ 안에서 진취적이고 현실적인 남성 조력자의 도움을 받아 ‘사장’의 역할을 담당했다.

두 번째는 공동체주의에 대한 등장인물의 갈등과 합의 과정으로 <윤식당> 시즌1에서는 개인의 공동목표 달성을 위한 노력과 협력에 집중하였다면, <윤식당> 시즌2에서는 음식을 통해 공감대를 형성하고 ‘이방인’에서 ‘이웃’으로 변화는 과정에 주목함으로써 사회적 소속의 중요성을 드러냈다. 여기서 ‘요리행위’와 ‘음식제공’은 개인의 목표 달성 및 공동체의 소통 수단으로 작용하는 메타포로서의 의미를 지닌다.

세 번째, <윤식당>에서는 고정관념 탈피를 위한 시도를 하고 있다. <윤식당> 시즌1에서는 신구가 아르바이트생으로 투입되면서 발생하는 세대 간의 문화차이와 이를 극복하려는 신구의 노력이 주목된다. <윤식당> 시즌2에 등장하는 아르바이트생 박서준의 경우 외국인 상대로 의사 전달능력이 부족하고 이서진과 대비하여 노련함이 떨어진다는 약점에도 불구하고, 끊임없는 노력과 반복을 통해 임직원들에게 인정을 받게 된다.

마지막으로 음식을 활용한 문화의 전이 또는 동질화 과정이다. <윤식당>에 등장하는 음식의 분류는 크게 두 가지로, 영업시간 내 윤식당에서 만들어지는 음식과 영업시간 외 숙소와 외부 레스토랑에서 만들어지는 음식이 그것이다. <윤식당 1>에서 외국인은 윤식당 음식을 선택함으로써 한국 음식 뿐 아니라 한국의 문화(젓가락 활용, 한국 음식의 시식, 등)를 경험할 수 있었으며, 임직원의 저녁식사에서는 ‘식당운영’이라는 공동목표를 가진 개인들이 새로운 공동체 문화를 생성하고 있음을 알 수 있다. 반면 <윤식당 2>에서 윤식당은 동양의 낯선 ‘이방인 문화’로 인식되어 초반에는 손님이 적었으나, 이후 이웃(마을주민)의 방문(또는 재방문)이 증가하고 신메뉴 개발 등으로 영업을 성행하는 등 문화의 혼합 또는 혼종이 요리행위와 음식 나누기를 통해 가능하다는 점을 드러냈다.

[표 6] <윤식당> 시즌1과 시즌2의 계열분석 비교 결과

<윤식당> 시즌1	계열체 비교 분석 결과	<윤식당> 시즌2
성공하는 여사장과 대립되는 남성캐릭터의 상충 이미지 재현	고정적 성역할의 해체	대립되는 여성 캐릭터를 통해 젠더가 가진 이중의미 재현
공동목표달성을 위한 협력체계 구축 필요성 재현	공동체주의	음식을 통해 ‘이방인’에서 ‘이웃’으로의 전환 재현
세대간 문화차이와 기성화된 관념을 극복하는 모습 재현	고정관념 탈피를 위한 노력	끊임없는 노력과 성실로 노련한 기성세대에 맞서는 젊음 재현
조리 및 식사행위의 중요성, 새로운 문화 체득 수단으로 음식	음식의 문화적 함축성	이질적 문화가 혼합될 수 있는 소재로써의 음식



- 개인의 책임과 목표에 초점
- 고정관념을 극복하려는 노련
- 맛 취향에 따른 신메뉴 개발
- 손님을 기다리는 심적 피로와 손님방문으로 갈등 종결



- 사회적 소속감과 연대감 초점
- 고정관념에 대항하는 젊음
- 소통을 위한 신메뉴 개발
- 육체적 피로와 문제 해결 능력으로 갈등 종결

### 3. <윤식당> 시즌1과 시즌2의 행위주 모델 비교 분석

<윤식당> 시즌1과 시즌2는 요리행위와 음식을 둘러싼 다양한 행위 목적이 파악되는데, 요리행위와 윤식당 활성화를 위한 노력, 손님의 윤식당 선택과 요리 시식에 관한 행위주의 표층적 의미는 비슷해 보였으나 심층적 의미에서 커다란 차이를 드러내고 있다. 우선 시즌1의 윤여정과 시즌2의 정유미는 요리 행위는 요리의 직접 혹은 간접적인 활동을 통해 자신감을 회복하고 공동체에서의 인정을 받는다는 표면적 의미는 유사하다. 그러나 윤여정은 요리행위 자체가 새로운 도전임과 동시에 극복 대상이었으며, 정유미는 요리 행위를 둘러싼 공동체 간 갈등을 해소하는 해결방식으로 활용하고 있다.

두 번째, 시즌1의 이서진과 시즌2의 이서진은 식당 재건을 위한 노력과 신메뉴 개발에 있어서의 적극적인 모습을 통해 진취적이고 성공지향적인 남성상의 모습을 표층에서 표현하였다. 그러나 시즌1의 식당 재건에서의 이서진은 윤여정과 신구의 후배로서 책임감이 두드러졌다면, 시즌2의 신메뉴 개발을 추구하는 이서진의 역할은 창의적이고 독창적인 남성상을 드러내고 있다.

세 번째, 시즌1의 신구와 시즌2의 박서준은 그들의 행위들로 하여금 새로운 도전과 경험이라는 가치를 표출한다. 신구의 경우 신체적 약점(노령이라는 점)과 윤식당 내 아르바이트생이라는 약자적 지위에도 불구하고 본인 역할에 충실함으로써 ‘도전과 열정 = 젊음’이라는 고정관념을 파기하고자 노력했다. 박서준의 경우 신구의 후임으로 합류하게 된 후, 본인의 부족한 점을 채우고자 끊임없이 노력하여 새로운 도전에 당당히 맞서는 젊음과 패기를 표출했다.

네 번째, 시즌1의 윤식당 방문 손님과 시즌2의 윤식당 방문 손님은 윤식당 방문과 요리 시식 후 긍정적 태도를 표출한다는 공통점이 있다. 그러나 시즌1의 손님의 경우 낯선 문화에 대한 호기심이 발동하여 윤식당을 선택, 요리를 시식하며 문화적 가치를 공감하고 있으나, 시즌2의 손님의 경우 지역 공동체에 새로 등장한 이방인과 그들의 문화를 수용함으로써 타문화를 능동적으로 수용하고 있음을 보여주고 있다.

[표 7] <윤식당> 시즌1과 시즌2의 행위주 모델 비교 분석 결과

<윤식당> 시즌1	행위주모델 분석결과	<윤식당> 시즌2
윤여정의 요리(행위주체)에 관한 행위주	요리행위에 관한 행위주	정유미의 요리(보조)행위에 관한 행위주
- 실천을 통한 주체적 자아 회복		- 커뮤니케이터로서의 지위 획득
이서진의 식당 재건에 관한 행위주	윤식당 활성화 노력에 관한 행위주	이서진의 신메뉴 개발에 관한 행위주
- 책임감의 발화		- 성취지향적 욕망 추구

신구의 도전에 관한 행위주	새로운 경험추구에 관한 행위주	박서준의 합류에 관한 행위주
- 도전에 관한 고정관념 탈피		- 젊음의 도전과 패기
손님의 윤식당 선택에 관한 행위주	손님의 요리시식과 반응에 관한 행위주	손님(마을주민)의 요리 시식과 반응에 관한 행위주
- 배고픔의 해결 - 새로운 문화 경험 체득		- 문화수용에 적극적인 자세 - 지역 공동체 의식



<ul style="list-style-type: none"> <li>· 자기만족의 요리 행위</li> <li>· 개인의 만족과 공동체 역할 수행에 집중</li> <li>· 음식의 맛에 대한 평가</li> <li>· 선택적 대상으로 음식 재현</li> </ul>
--



<ul style="list-style-type: none"> <li>· 관계 회복을 위한 요리 행위</li> <li>· 소통과 효율성에 집중</li> <li>· 음식을 둘러싼 대화에 집중</li> <li>· 필수적 대상으로 음식 재현</li> </ul>
--

#### 4. 레비-스트로스 요리삼각형 적용 결과

<윤식당>은 현지에 식당을 운영하며 등장하는 메뉴와 출연진들이 영업시간 외 먹는 현지음식 및 조리음식이 회별로 다양하게 나타난다. 레비-스트로스의 요리 삼각형 기준으로 분류하여 <윤식당> 시즌1과 시즌2에 등장한 음식의 차이점과 문화적 함의에 대해 고찰하였다.

##### 1) <윤식당> 시즌1의 레비-스트로스의 요리 삼각형 적용 결과 및 특성

[표 8] <윤식당> 시즌1 식당메뉴

	레비-스트로스의 요리 삼각형		세부항목	윤식당 메뉴
종합 (22)	날 것 (구운 것) (11)	날 것 (11)	생선류	
			야채류	
			음료 (11)	파인애플 주스, 레모네이드, 믹스커피, 수박주스, 수박 파인애플 주스

		구운 것		믹스주스, 카페라떼, 아메리카노, 파인애플 바나나 주스, 바나나주스
			육류	
			생선류	
			야채류	
			제과제빵	
			기타	
	익힌 것(그을린 것/훈제한 것) (6)	익힌 것 (6)	곡류	
			육류(4)	치킨, 불고기버거, 불고기라이스, 불고기누들
			야채류(1)	파전
			기타(1)	팝만두(튀김만두)
	썩힌 것 (삭힌 것/삶은 것) (5)	삶은 것 (3)	곡류	
			탕찌개	
			면류(3)	라면, 에그라면, 에그만두라면
			찜류	
			기타	
		삭힌 것(2)	김치류(1)	김치
			기타(1)	맥주

<윤식당> 시즌1의 식당 메뉴를 레바-스트로스의 구분으로 분류해보았을 때, 가장 많은 분포를 보이는 것은 ‘날것’으로 과일(레몬, 파인애플, 수박, 바나나 등)을 얼음과 함께 갈아 만든 주스가 해당된다. 이는 전형적인 동남아시아 날씨를 보이는 촬영지의 지역적 특성과 손님 방문 목적(대부분 유럽 휴양객으로 레저와 심을 목적으로 함)을 충족시키기 위한 윤식당의 전략으로 해석된다.

다음으로 한식 대표메뉴 ‘불고기’와 ‘익힘류(튀김)’ 위주의 간편한 단품요리가 특징이다. 한국 음식 중 대표성을 띄는 음식 가운데 하나인 불고기는 김치나 비빔밥처럼 매운 양념(고춧가루)이 들어가지 않기 때문에 외국인들이 쉽게 접해 볼 수 있는 음식으로 꼽힌다. 윤식당에서는 불고기를 기본양념으로 하여 ‘불고기라이스’, ‘불고기누들’, ‘불고기버거’를

메인메뉴로 선보였는데 레비-스트로스의 기준에 의하면 ‘익힘류’에 해당한다. 또한 신메뉴로 개발된 식사 메뉴 중 ‘라면’을 제외한 ‘치킨’, ‘파전’, ‘팝(Pop)만두’가 ‘익힘류’의 튀김이라는 점은 주목할 만하다. 엄밀히 말하면 이들은 한국 음식의 ‘정형성’을 띄지 않고 주식과 부식의 모호한 경계에 놓여 있다.

## 2) 〈윤식당〉 시즌2의 레비-스트로스의 요리 삼각형 적용 결과 및 특성

[표 9] 〈윤식당〉 시즌2 식당메뉴

	레비-스트로스의 요리 삼각형		세부항목	윤식당 메뉴
종합 (14)	날 것 (구운 것) (3)	날 것 (2)	생선류	
			야채류	
			음료(2)	에스프레소, 카페라떼
		구운 것 (1)	육류	
			생선류	
			야채류	
			제과제빵(1)	호떡
			기타	
	익힌 것(그을린 것/훈제한 것) (7)	익힌 것 (7)	곡류	
			육류(4)	갈비, 달강정 불고기 비빔밥, 제육 비빔밥
			야채류(3)	채식 비빔밥, 김치 볶음밥, 김치전
			기타	
	썩힌 것 (삭힌 것/삶은 것) (4)	삶은 것 (1)	곡류	
			탕찌개	
			면류(1)	잡채
			찜류	
			기타	
		삭힌 것 (3)	김치류(1)	김치
			기타(2)	맥주, 레드와인

<윤식당> 시즌2의 메뉴의 대부분은 양념이 배인 고기류가 ‘익히거나 날 것(썰힌 것)’의 야채(또는 밥)와 함께 조리되어 제공된다. 레비-스트로스는 요리 삼각형에서 ‘날 것’은 매개요소로써, 음식 재료로써의 ‘날 것’은 그 자체가 자연적 요소라고 하였다. 윤식당에서는 전체 14개의 식당 메뉴 중 양념된 고기를 사용하는 메뉴는 5개(불고기 비빔밥, 제육 비빔밥, 갈비, 닭강정, 잡채)로 이들 대부분 굽거나 익혀진 야채와 함께 손님들에게 제공됨으로써 다양한 색감과 육식·채식의 조화를 중요하게 생각하는 한국 음식문화를 드러냈다. 대표적인 메뉴로 비빔밥을 들 수 있는데, 비빔밥은 고기와 야채를 버무려 먹는 한국 대표음식 중 하나로 전통 음식의 분류로 보았을 때 비빔밥은 주식과 부식의 혼용 형태로 간주된다.

또한 ‘에피타이저-메인디쉬-디저트’순으로 진행되는 서양의 코스요리는 윤식당에서 ‘김치전-비빔밥-호떡’으로 변형되었으며, 이는 서양식 식사에서 입맛을 돋우는 에피타이저(주로 날 것, 익힌 것)부터 야채를 곁들인 육류와 생선류(구운 것, 익힌 것, 삶은 것), 후식인 디저트까지 이어지는 과정을 한식의 유사 음식의 형태(익힌 것-날 것, 삶은 것-날 것(구운 것))로 대체했다. 음식의 형태 뿐 아니라 음식의 양과 플레이팅(데코레이션) 또한 서양식의 그것과 유사하게 제시함으로써 서양인들에게 한식에 대한 거부감을 줄이고자 했다.

### 3) 레비-스트로스의 요리 삼각형 적용에 따른 <윤식당> 시즌1과 시즌2의 특성 비교

레비-스트로스의 요리 삼각형을 통해 <윤식당> 시즌1과 시즌2의 음식 특성을 날 것, 익힌 것, 썰힌 것으로 분류해보고 이것이 요리와 음식 제공 행위를 통해 어떻게 구현되고 지역별로 어떤 차이를 보이는지 살펴보았다. 먼저 윤식당 레스토랑에서 구현되는 음식은 현지의 기후적 특성을 반영한 음식들이 빈번하게 제공되는 것을 확인할 수 있다. <윤식당> 시즌1의 ‘과일과 얼음을 갈아 만든 주스’가 그러하며, <윤식당> 시즌2에서

도 표면적으로 드러나지는 않았지만 현지에서 공급받을 수 있는 육류와 야채들을 사용하여 식당요리에 활용했음을 알 수 있다. <윤식당> 시즌1의 경우 특히나 동남아시아에 위치한 휴양지임을 감안했을 때 활용 가능한 식재료가 현저히 부족하였으며, 실제로 요리의 재료 수급이 어려운 상황에 처하기도 했다.

요리 삼각형에 따른 윤식당 메뉴를 살펴보았을 때 주된 분포도는 익힌 것에 집중되어 있다. 이는 앞에서 언급한 식재료 공급의 한계에도 이유가 있겠지만 전문 요리사가 부재한 윤식당에서 메인세프인 윤여정이 가능한 범위 내의 요리를 해야 했기 때문이다. 때문에 날것의 음식은 <윤식당> 시즌1에서 과일과 얼음을 갈아 만든 음료 외에 끼니를 해결할 용도로의 음식은 나타나지 않는다. 구운 음식이 등장하지 않는 것도 또 다른 특징인데, 불을 가열함으로써 육류와 생선류, 야채류를 조리하는 것이 아닌 ‘준비 가능한’ 양념된 식재료를 익힘으로써 식탁에 신속하게 내놓을 수 있게 만들었다. 이는 한국인의 ‘신속한 음식제공’과 ‘손님에 대한 배려’ 문화가 반영된 것으로, 현지 레스토랑의 느낌과 여유로움과는 다소 비교되는 문화적 양상이다. 우리의 식당 문화는 특히 식당에서는 신속하게 요리를 제공하려하고 손님들 역시 느긋하게 기다리지 않고 재촉하는 문화가 존재하고 있는데, 이러한 문화적 양태가 부지불식간에 작동하고 있는 것으로 보인다.

음식의 현지화를 위한 노력도 엿보인다. 윤식당의 메인 메뉴로 등장하는 ‘불고기’, ‘비빔밥’, ‘잡채’, ‘갈비’ 등은 모두 한국 전통음식으로 <윤식당>의 기획의도(외국에서 한식을 파는 행위)에 맞게 구성되어 있지만, 재료의 구입과정, 양념의 농도와 고기를 재우는 방식은 전통 방식을 따르기보다 현지 사정에 알맞고 보다 간편하게 조리할 수 있도록 변형되었다. 이뿐만 아니라 라면, 냉동만두 등을 간편 조리하여 메뉴에 추가하는 등 현대의 한국인들이 일상에서 즐겨 먹는 가공식품을 선보임으로써 전통적 한국음식 전파에만 국한되어 있지 않음을 알 수 있다. 또한 음식을

담아내는 그릇과 음식의 양 조절 및 고급화 등 시각적 효과를 통해 현지 외국인이 한국음식에 보다 쉽게 접근할 수 있도록 하였다. 기름에 튀기는 요리방식을 활용하여 현지 외국인들의 기호를 반영하기도 하였다.

[표 10] 〈윤식당〉 시즌1과 시즌2의 음식속성 비교분석 결과

〈윤식당〉 시즌1 식당메뉴	레비-스트로스 요리삼각형 적용 결과	〈윤식당〉 시즌2 식당메뉴
덥고 습한 기후적 특성을 반영한 과일음료 다양화(식사와 곁들임)	날것	
한국 전통 음식(불고기)을 현지화	익힌 것	양념된 ‘익힌’ 고기를 활용한 메뉴의 다양화
기름을 활용한 조리방법 사용		비빔밥의 현지화·퓨전화 기름을 활용한 조리방법 사용
간편한 가공식품(라면) 활용	삶은 것	
	삭힌 것	발효과정을 거친 주류(맥주, 와인)을 식사와 곁들임



- 한정된 식재료와 조리법을 통한 ‘간편 요리’의 한식화
- 신속한 서빙과 쉬운 요리 선호



- 문화적 관여도가 높은 ‘익힌 음식’ 중심의 서구화
- 주류를 곁들인 요리 준비: 대화를 위한 준비행위



- 사전준비 가능한 요리 방법의 채택
- 음식의 변형을 통한 현지화·서구화
- 한국음식의 ‘전파’가 아닌 요리와 음식을 통한 공감과 소통에 집중
- 과거와 현재, 동양과 서양의 문화 혼종성 재현

## V. 논의 및 결론

<윤식당> 시즌1과 시즌2의 통합체 분석, 계열체 분석, 행위주 분석, 레비-스트로스의 요리 삼각형 개념을 적용하여 도출한 분석별 의미는 다음과 같다.

<윤식당> 시즌1에서 재현된 요리행위와 음식의 제공, 시식에 이르는 일련의 과정은 현대사회의 개인화된 성향을 단적으로 보여주는 행위로서 의미를 갖으며, 시청자들의 오락적 쾌감을 위해 요리와 음식이 사용되었음을 알 수 있다. 반면 <윤식당> 시즌2의 경우 요리행위와 음식 제공, 손님의 식사행위로 이어지는 행위의 전반적인 양태가 사회화 과정의 일환임을 함의하고 있다. 나아가 심층적으로는 동서양의 문화적 혼합과 이를 통한 ‘문화공존’ 또는 사회 구성 요소에 있어서 식(食)문화의 중요성을 일깨워 주었다. 또한 윤식당의 손님을 대상으로 시식평을 묻거나 반응을 궁금해 하는 태도는 <윤식당> 시즌1과 같은 양상을 나타내고 있으며, 이는 프로그램 기저에 깔린 한국음식을 대하는 태도는 ‘상품화’이자 목적 달성을 위한 ‘수단’에 불과함을 알 수 있다.

<윤식당> 시즌 1과 시즌 2는 한국 음식의 세계적 적응이나 글로벌화가 프로그램의 목표 및 대상이라 할 수 있다. 그런데 독특한 방식은 단순한 한식을 제공한 것이 아니라 외국의 특정 지역에 조그만 식당을 열면서 전문 요리사들이 아닌 연예인들이 만든 한국 음식을 제공하면서 외국인들이 이를 어떻게 받아들이는가에 관심이 집중되었다는 점이다. 따라서 이들이 제공하는 음식은 본래부터 전형적인 한식이라 하기 힘들며, 또한 요리 전문가들이 제공하는 질 높은 한식이 아니라는 한계를 지니고 있다. 그런데 또 한편으로는 출연진들이 비록 연예인들이라고는 하지만 이들의 음식 만드는 실력과 종류는 일반인들과 유사하여 일반 가정집에서 준비하는 한식으로 볼 수도 있다. 대단히 역설적인 배경이 프로그램 전반의 기저에 깔려 있는 것이다.

또 하나 중요한 점은 이들 식당이 개설된 지역이 한국이 아니라 외국이라는 점이다. 하나는 아시아의 유명 휴양지이고 또 하나는 스페인의 조그만 마을이라는 점이다. 이는 한국의 특정 지역에서 한식을 제공하는 것이 아니라 아름답고 가고 싶은 동경의 장소에서 일시적으로 한식을 제공한다는 점이다. 이는 한식 자체에 대한 초점보다는 장소와 어우러져 제공되는 아름답고 동화적인 판타지 속에서 제공되는 한식에 대한 의미가 추가됨을 뜻한다.

이렇듯이 다양한 의미를 함축하고 있는 이 프로그램의 심층구조에는 한식과 한식문화에 대한 부정적 의미 또한 내포하고 있다. 프로그램에서 제공된 한국음식은 전형적인 한국 음식이 아니라 다양하게 변형된 한국 음식들이다. 이에 대한 의미 해석은 다층의 역설적 의미를 함의하고 있다. 한국음식의 변형 및 변용은 현지화 또는 세계화라는 이름에 감춰진 ‘한국음식의 혼종화’를 뜻하며, 한식의 세계화를 내세웠지만 그로 인한 예기치 않은 결과가 ‘한국음식의 정체성 훼손’으로 귀결된다는 점이다. 이러한 점은 긍정적 요소가 많음에도 불구하고 과소평가할 수 있는 부분은 아니며 진지하게 고민해야 하는 부분이다. 기름에 튀기기거나 큰 접시에 담긴 작은 양의 음식, 코스-요리화 하여 외국손님에게 전달된 한국음식은 문화적 이질감을 줄이고 현지인들에게 쉽게 다가가고자 하려는 노력의 일환이지만, 결과적으로는 한식의 ‘몰개성성’, ‘혼종성’, ‘비정체성’ 등의 문제들을 드러내게 되었다. 물론, 이에 대해 한국 음식의 퓨전화나 시의성 높은 변용이라고 긍정적이라고 평가하는 경우도 있지만, 한식의 변화 및 변용과 그로 인한 한식의 정체성 혼재나 대표적 특성의 부재는 그대로 지나칠 수 없는 부분이라고 할 수 있다.

결론적으로, 아름답고 이국적인 영상과 작은 한식당을 열어 외국인들에게 한국 음식을 대접한다는 ‘동화 같은’ 서사성 이면의 심층구조에, 한국음식의 ‘전통성 훼손’, ‘정통성 파괴’, ‘혼종성 생성’과 ‘문화적 비정체성’이 자리하고 있음을 알게 된 것이다. 나아가 한식에 대한 자부심보

다는 외국인들에게 끊임없이 한식에 대해 어떻게 생각하는가에 물어보고, 시식한 이후의 한식에 대한 평가에 대해 지나칠 정도로 관심을 집중함으로써, 부지불식간에 한국 음식에 대해 확고한 자부심을 갖고 있지 못함을 자인하고 있는 것은 아닌가 생각하게 된다. 이러한 태도는 한식과 한식문화에 대한 자긍심과 자부심의 부족을 넘어 문화적 열등의식으로까지 해석할 수도 있다. 이른바 한식 문화에 대한 스스로의 자긍심 부족과 그로 인한 한식의 지나친 변형 ‘과’ 훼손 ‘밋’ 몰개성 ‘과’ 혼종성 ‘을’ 양산한 것이 아닌가 하는 우려를 낳게 되었다.

## 참고문헌

- 고정민, 「드라마 대장금의 경제적 효과에 대한 연구」, 『문화산업연구』9(1), 한국 문화산업학회, 2009, 19~35쪽.
- 구자원, 「한국 음식문화에서의 조화로운 특징」, 『Journal of Korean Culture』21, 한국어문학국제학술포럼, 2012, 99~123쪽.
- 권은중, 「음식은 어떻게 역사를 움직였나」, 『인물과사상』, 인물과사상사, 2015, 140~153쪽.
- 김광억, 「음식: 문화융합의 장」, 『동아시아식생활학회 학술발표대회논문집』10, 동아시아식생활학회, 2015, 5~15쪽.
- 김선업·김홍주·정혜경, 「한국사회 음식 문화의 현대적 전개」, 『사회사상과 문화』19(2), 동양사회사상학회, 2016, 195~231쪽.
- 김수철, 「1980년대 이후 한국 텔레비전 음식프로그램과 음식문화의 관계에 대한 고찰」, 『방송 문화 연구』27(2), 한국방송공사 방송문화연구소, 2015, 85~122쪽.
- 김아영, 「텔레비전 음식프로그램의 변화와 사회」, 서강대학교 신문방송학과 석사학위논문, 2014.
- 김예란·박주연, 「TV 리얼리티 프로그램의 이론과 실제」, 『한국방송학보』20(3), 한국방송학회, 2006, 7~48쪽.
- 김호연, 「대중영상매체를 통해 바라본 한국 음식문화의 재인식」, 『순천향 인문과학논총』31(3), 순천향대학교 인문과학연구소, 2012, 221~243쪽.
- 김환희·김훈순, 「리얼리티 예능 프로그램의 서사전략과 환상적 사실성」, 『기호학연구』50, 한국기호학회, 2017, 79~107쪽.
- 김현혜·백선기, 「일일삼식, 음식 준비와 과정의 일상성, 요리의 문화성」, 『기호학연구』48, 한국기호학회, 2016, 7~50쪽.
- 나은경, 「먹는 방송과 “요리하는 방송” 음식 미디어에 대한 커뮤니케이션학적 탐색」, 『사회과학연구』28(1), 국민대학교 사회과학연구소, 2015, 183~215쪽.
- 박주연·김영수·김수, 『텔레비전 리얼리티 프로그램』, 한국언론재단, 2005.
- 류웅재, 「‘국방’의 정치경제학」, 『문화과학』, 문화과학사, 2015, 160~173쪽.
- 박형신, 「식사와 사회적 연대: ‘함께 먹기’의 감정사회학」, 『사회사상과 문화』20(3), 동양사회사상학회, 2017, 133~180쪽.
- 백선기, 『미디어 기호학』, 커뮤니케이션북스, 2015.
- \_\_\_\_\_, 『미디어 그 기호학적 해석의 즐거움』, 커뮤니케이션북스, 2007.
- \_\_\_\_\_, 『대중문화 그 기호학적 해석의 즐거움』, 커뮤니케이션북스, 2004.

- \_\_\_\_\_, 『텔레비전 문화의 기호학』, 커뮤니케이션북스, 2002.
- \_\_\_\_\_, 『보도의 기호학』, 성균관대학교출판부, 1995.
- 백승국, 『문화기호학과 문화콘텐츠』, 다할미디어, 2004.
- 이나래, 「한식상차림의 세계화 구축에 관한 연구」, 동국대학교 관광호텔경영학과 석사학위 논문, 2008.
- 이재현, 「리얼리티 프로그램의 현황과 쟁점」, 『언론과 정보』2(1), 부산대학교 언론정보연구소, 1996, 27~49쪽.
- 정혜경, 「한국 음식문화의 의미와 표상」, 『아시아리뷰』5(1), 아시아리뷰, 2015, 97~121쪽.
- 최유정·최섯별, 「소비의 계급적 지형과 그 함의 : 식생활 및 의생활 영역을 중심으로」, 『소비문화연구』15(2), 한국소비문화학회, 2012, 119~142쪽.
- 홍석경, 「텔레비전 리얼리티 프로그램의 현실구성」, 『방송 문화 연구』16(1), 한국방송공사 방송문화연구소, 2004, 257~280쪽.
- Andrejevic, Mark, Reality TV : The work of being watched. Rowman & Littlefield, 2004.
- Bourdieu, P., Distinction: a Social Critique of the Judgement of Taste., 1984, 최종철(역), 『구별짓기』, 새물결, 2015.
- Levi-Strauss, C., Mythology1: The raw and the cooked., 1964, 임봉길(역), 『신화학 1 : 날 것과 익힌 것』, 한길사, 2005
- Lupton, D., Food, the Body and the Self., 1996, 박형신(역), 『음식과 먹기의 사회학: 음식, 몸, 자아』, 한울, 2015.
- 『윤식당1』. 나영석 연출. tvN. 2017.
- 『윤식당2』. 나영석 연출. tvN. 2018.
- 네이버 지식백과사전 [www.terms.naver.com](http://www.terms.naver.com)
- 위키백과 [www.ko.wikipedia.org](http://www.ko.wikipedia.org)

**‘Cook and Restaurant’ reality program, structure,  
representation, and its cross-cultural implications:  
A comparative study between 〈Yoon’s kitchen 1〉 and  
〈Yoon’s kitchen 2〉 of tvN**

Lee, Ji Hye · Baek, Seon-Gi

The purpose of this study was to find out the presentation of food and cooking process shown through the media and its cultural implications by comparing and analyzing seasons 1 and 2 of <Yoon’s Kitchen>, tvN’s reality program which has gained high viewer ratings and sympathy from the viewers. In light of the existing documents, the research reviewed the social and cultural meanings implied through a series of processes of “the act of cooking- the act of providing food - the act of having a meal.” The authors concerned narrative structure of the program, paradigmatic analysis, actantial analysis, and analysis by applying the culinary triangle of Lévi-Strauss were conducted, in order to find out the difference between seasons 1 and 2 of the <Yoon’s Kitchen>.

As a result of semiotic analysis on the programs, by focusing on the value of composure and slowness which may be felt through the simple everyday lives and travelling by running a Korean restaurant in a foreign country, the reality program <Yoon’s Kitchen> revealed the changed consumption behaviors for Korean food, and the evolutionary process of cooking and the act of providing food reflecting the above. Meanwhile, the transformation of the Korean food may mean the “statelessness of Korean food” hidden under the name of localization or globalization. Furthermore, although the program intended to put up globalization of Korean food, the uniqueness of the Korean food wash armed, and this is the reason why it needs to be examined whether Korean food was used simply for entertainment in the program. Also, the program showed

limitations such as drawing cultural inferiority as the motive for watching the program.

Keywords : Cooking, Food provided, Reality Program, Yoon's Kitchen, Semiotic Analysis

투고일 : 2018. 08. 02. / 심사일 : 2018. 09. 04. / 심사완료일 : 2018. 09. 10.



# 서레이드에서의 비언어 기호와 서사적 변형의 상관성 연구\*

— 영화 <캐롤>에서 나타나는 주체의 형성 과정을 중심으로

조은진\*\* · 송치만\*\*\*

## 【 차 례 】

- I. 서론
- II. 장르적 특성을 고려한 주체성 검토
- III. 서레이드와 비언어 기호
- IV. 텍스트 분석
- V. 결론

## 국문초록

본 연구는 서레이드에서 발견되는 비언어 기호의 서사적 상관성을 살펴보는 것에 목적이 있다. 서레이드는 비언어 기호들을 사용해 인물의 심리 변화, 타인과의 관계, 인물이 머무는 장소 등에 대한 정보를 제공한다. 이때 서레이드에 관한 연구는 비언어 기호를 통한 메시지의 전달뿐만 아니라 의미작용 또한 고려하여 접근해야 한다. 본 연구에서는 영화 <캐롤(Carol)>(2015)에 대한 서사기호학적 접근을 통해 내러티브를 분석하고, 주체의 행동을 촉발시키는 주체의 형성 과정을 살펴보았다. 이때 여성의 지위는 미장센을 통해 드러난다는 점에서, 미장센 영역에 속하는 서레이드를 통해 이를 살펴보고자 하였다. 본 연구에서는 비언어 커뮤니케이션 이론을 토대로 하여 서레이드에서 사용되는 비언어 기호들을 도출하였다. 이에 근거해 텍스트를 분석한 결과, 특히 여성 주체들의 지위를 표현하는 과정에서는 실내 장식의 활용이 돋보였다. 여성 주체

\* 이 논문은 2016년도 건국대학교 KU학술연구비 지원에 의한 논문임.

\*\* 주저자, 건국대학교 대학원 문화콘텐츠·커뮤니케이션학과 박사과정 수료

\*\*\* 교신저자, 건국대학교 미디어커뮤니케이션학과

들의 권력의 획득을 나타내는 과정에서는 응시의 사용이 두드러졌다. 그 외에도 액세서리, 영역, 제스처와 같은 비언어 기호의 사용도 주목할 만한 것이었음을 밝힌다. 이러한 비언어 기호들은 주체의 형성과 서사적 변형을 구상화하는데 중요한 역할을 한다는 것을 확인할 수 있다.

열쇠어 : 기호학, 서사성, 비언어 기호, 셔레이드, 미장센

## I. 서론

서사 행로(*parcours narratif*)에서 인물의 심리 변화, 타인과의 관계, 인물이 머무는 장소 등에 대한 정보를 비언어적으로 재현하는 영화의 담화화(*discursivisation*) 전략이 존재한다. 이를 셔레이드(*Charade*)라 하는데 이 고유한 전략은 인물의 신체적 행위, 외형적 특성, 인물을 둘러싼 환경적 요인 등 다양한 비언어 요소들을 활용한다. 서사적 변형(*transformation narrative*) 과정이나 이에 개입하는 서사적 단위들이 셔레이드를 통해 다양한 담화화 과정을 겪는다면 영화 서사 해석의 풍요로움을 위해 셔레이드라는 영화적 장치를 구체적으로 살펴볼 필요가 있다.<sup>1)</sup>

셔레이드가 비언어 행위들을 언어화하여 “‘언어 속에 숨겨진 또 다른 의미’인 ‘서브텍스트(subtext)’ 효과를 창출하는 것”<sup>2)3)</sup>이라면 이는 암시적 의미의 해체라는 기호학적 관점의 논의가 적절해 보인다. 셔레이드가

1) 서사와 관련한 그레마스(*Algirdas Julien Greimas*)의 이론적 논의는 이미 많이 다뤄졌기 때문에 연구의 효율성을 위해 이에 대한 내용을 생략할 것이다. 서사 도식(*schéma narratif*)에 관한 내용 및 용어와 관련해서 다음을 참조할 수 있다. 알지르다스 J. 그레마스 저, 김성도 역, 『의미에 관하여』, 인간사랑, 1997; 안 에노 저, 홍정표 역, 『서사, 일반기호학』, 문학과지성사, 2003; 박인철, 『파리학파의 기호학』, 민음사, 2003.

2) 정진경, 「시 각색 문예영화에 나타난 셔레이드 기법 연구」, 『한어문교육』 24, 한국언어문학교육학회, 2011, 447쪽.

3) 서브텍스트는 겉으로 드러나기 보다는 내재되어 있는 의미, 한마디의 말로 표현될 수는 없지만 그 뒤에 숨겨진 모든 의미를 가리키는 용어로 이는 몸짓, 행동, 이미지 등으로부터 찾아낼 수 있다. 린다 시거 저, 김청수·조현경 역, 『서브텍스트』, 비즈앤비즈, 2014, 11~13쪽.

“극중 구현되는 기법으로 작용하기 때문에 작가의 일정한 의도에 의해 이루어진다”<sup>4)</sup>는 면에서 시네아스트(cinéaste)의 이념적 메시지가 특정 관점 하에 구성되는 것으로도 볼 수 있다. 기호학적으로 말하자면 발화자의 담화화 과정으로 서레이드 구성 과정을 규정할 수 있는 것이다. 즉 서레이드는 기호학적 담화화에 바탕을 둔 것이라고 볼 수 있다.

담화화 과정에서 비언어 기호의 배치는 서레이드의 중요한 특성으로 각 서레이드 단위에 비언어 기호가 다양한 방식으로 사용된다. 서레이드는 “그것을 통해 강력한 메시지가 전달되도록 만든다는 점에서 영화와 관객 간 의미 작용에 공헌”한다.<sup>5)</sup> 한마디로 말해 서레이드는 일종의 커뮤니케이션 행위로, 비언어 기호로 메시지를 구성해 사회적으로 상호 작용한다. 이때 자의적 기호 배치가 영화의 서사적 전개와 맺는 연관성도 관심을 끈다. 영화의 서사적 단위는 고유한 구상화 과정을 통해 의미가 해석된다. 결국 영화의 중요 속성인 서사성과 그 과정에 개입해 의미의 다양성을 보장하는 비언어 기호의 상관성 파악이 서레이드의 기호학적 의미작용(signification)을 규명하는 과정이 될 것이다.

본 연구는 비언어 커뮤니케이션과 기호학적 관점을 도입해 서레이드 연구의 지평을 확대하고자 한다. 서레이드 구성에 비언어 기호가 사용됨을 고려하면 이 접근이 서레이드의 의미작용 분석과 소통 메커니즘을 동시에 탐구한다는 장점을 담보할 수 있다. 커뮤니케이션은 “메시지의 전달(transmission of messages)”뿐만 아니라 “의미의 생산과 교환(production and exchange of meanings)”<sup>6)</sup>이라는 입장을 고려한다면 서레이드 연구는 두 관점을 요구하는 대상이다. 대상의 속성이 연구의 관점을 한정하

4) 한영웅·이태구·정규하, 「웹툰만의 서레이드 기법의 특징적 요소 분석」, 『Journal of Integrated Design Research』 13:1, 인제대학교 디자인연구소, 2014, 25쪽.

5) 김지선·김인형, 「영화 <4등>에서의 엘리트 체육 지도자와 선수 어머니의 서레이드 분석」, 『한국스포츠사회학회지』 30:2, 한국스포츠사회학회, 2017, 3쪽.

6) 커뮤니케이션에 대한 인식과 관련하여, 전자는 과정학과, 후자는 기호학파의 입장이 다. 이와 관련하여 다음을 참조할 수 있다. 존 피스크 저, 강태완 역, 『커뮤니케이션학이란 무엇인가』, 커뮤니케이션북스, 2001, 23쪽.

다고 할 수 있다.

본 연구는 분석 대상으로 토드 헤인즈(Todd Haynes)의 <캐롤(Carol)> (2015)을 선정하였다.<sup>7)</sup> 이 영화는 1950년대를 배경으로 테레즈(루니 마라)와 캐롤(케이트 블란쳇Cate Blanchett), 이 두 여성의 사랑 이야기를 다룬다. 분석 대상의 선정 이유는 두 가지로 요약된다. 첫 번째로는 사회적으로 동성 간의 사랑을 드러낼 수 없던 시기라서, 사랑의 표현을 위한 비언어 기호를 적극적으로 사용한다는 점에서 연구의 효율성을 기대할 수 있기 때문이다. 두 번째로는 이 영화의 여성 주체의 형성 과정에 주목하였다. 이 영화는 명백히 멜로드라마(melodrama)<sup>8)</sup> 장르이면서도, 페미니즘 영화 이론(feminist film theory)적 관점을 통해 “여성이 자신의 주체성을 표현하는”<sup>9)</sup> 작품이라는 접근이 가능하다. <캐롤>은 ‘사랑의 획득’이라는 주제를 ‘여성의 주체적 자아의 실현’ 과정에 연결시킨다는 점에서 주목할 만하다.

기호-서사학적 관점에서 역시 주체의 형성은 서사 행로의 첫 단계로 중요한 위상을 갖는다. 여성이 자신의 주체적인 삶을 확보해가는 과정에서 서사적 역할 관계의 배분이나 수입의 양상을 파악하는 일은 이 작품의 특성을 살펴보는 중요 작업이 될 수 있다. 행위소적 역할(rôle actantiel)이 인물들에 배분되고 중합되는 과정이 주체의 서사 행로를 이해하는 방

---

7) 세계 3대 영화제 중 하나인 칸 영화제(2015년 제68회)에서 주연 배우인 루니 마라(Rooney Mara)가 여우주연상을 수상한 작품이다. 제73회 골든 글로브 시상식(2016)에서는 최다 부문(작품상, 감독상, 여우주연상 등)에 노미네이트 된 바 있다. 제50회 전미 비평가 협회상(2016)에서 감독상 등을 수상했으며, 제88회 아카데미 시상식(2016)에서는 6개 부문(여우주연상, 여우조연상, 각색상, 의상상 등)에 노미네이트 되었다.

8) “멜로드라마는 가족의 의미를 부각시키며, 그럼으로써 가족을 연속화하고 여성의 종속화를 지속시킨다.” 수잔 헤이워드 저, 이영기·최광열 역, 『영화 사전』, 한나래, 2012, 114쪽. 캐롤의 남편은 이혼을 원하지 않는다. 이에 양육권을 불모로 삼는데 이때 빌미가 되는 것은 캐롤의 성적 정체성이다. 이것이 도덕적으로 옳지 못하기 때문에 양육권을 줄 수 없다는 것이다. 캐롤은 양육권과 성적 정체성 중 하나는 포기해야 하는 상황에 처한다.

9) 같은 책, 579쪽. 캐롤은 불모가 된 양육권 앞에서 무너지지 않고 오히려 자신의 존재를 인정하며 타협안을 제시한다.

식이기 때문이다. 물론 행위소적 역할은 행위자(acteur)의 주제적 역할(rôle thématique)을 부여 받아 추상적 주제를 구상화한다. 이 과정에서 서레이드의 역할이 개입한다고 볼 수 있다. 구상적 인물의 다양한 비언어 소통 행위가 서사적 단위를 부각시키거나 의미의 고유성을 확보하는 역할을 한다는 것이다. 아래에서는 영화의 장르적 속성을 필두로 하여 비언어 소통의 특성을 파악하고 이들이 서사적 전개와 만나는 양상을 구체적으로 분석하고자 한다.

## II. 장르적 특성을 고려한 주체성 검토

<캐롤>은 멜로드라마의 장르적 특성을 지닌 동시에 페미니즘적 해독이 가능하다. 헤이워드(Susan Hayward)에 따르면 멜로드라마와 여성 영화(women's films)는 사랑, 가족, 모성이라는 이데올로기를 가진다. 이 영화들은 페미니즘적 해독을 통해 가부장적 이데올로기가 폭로된다.<sup>10)</sup> 이에 의하면 여성은 “가부장제나 남성 지배의 사회 관계에 의해 종속되고 억압”<sup>11)</sup>된다. 가부장제에서는 여성의 사랑과 일을 갈등 관계로 만들고 서로 공존할 수 없게 한다. 카플란(E. Ann Kaplan)에 따르면, 가부장제는 특히 결혼 제도의 외부에 존재하는, 즉 결혼 상태가 아닌 모성에 대해 용인하지 않는다.<sup>12)</sup> 이러한 영화 장르는 이데올로기적으로 젠더(gender)를 강조하는데 이때 섹슈얼리티(sexuality)의 구성은 능동적 남성 대 수동적 여성,<sup>13)</sup> 독립(자립) 대 종속(결혼, 가족)에 기반을 둔다.<sup>14)</sup> 이

10) 같은 책, 361쪽.

11) 같은 책, 581쪽.

12) 같은 책, 126쪽.

13) 같은 책, 390쪽.

14) 번역서에서 기재된 것은 “독립 대 함몰(즉 결혼이나 가족)”이지만 본 연구에서는 기호학적 의미 분석의 차원에서 용어정리를 시도하였다. 연결의 축에서 이접되는 의소의 이분법을 고려하여 ‘독립 대 종속’으로 용어를 변경하였고 ‘결혼이나 가족’의 대비 용어로 ‘자립’을 선정하였다. 해당 부분의 번역은 다음을 참조할 수 있다. 수잔 헤이워드 저, 이영기·최광열 역, 『영화 사전』, 한나래, 2012, 390쪽. 해당 부분의 원문은

러한 관점에서 사회는 결혼과 재생산이 가능한 이성애적 섹슈얼리티를 ‘바람직한 것’으로,<sup>15)</sup> 이것이 불가능한 동성애적 섹슈얼리티는 ‘바람직하지 않은 것’으로 인정한다.

그런데 헤이워드에 따르면, 여성 영화에서는 “미장센이 여성의 욕망을 주체화”하고 “여성의 주체성을 산출한다.”<sup>16)</sup> 즉 미장센(mise-en-scène)<sup>17)</sup>이라는 연출 기법을 통해 여성의 주체성이 다양하게 의미화 된다는 것이다. 엘새서(Thomas Elsaesser)에 따르면, 멜로드라마 장르에서는 여성의 숨막힘을 표현할 때 “창문과 소품들 역시 질식하게 하고 움직일 수 없게 하며 억누른다. 실내 장식과 미장센은 연약함과 고뇌 따위의 내적 감정의 외적 상징이 된다.”<sup>18)</sup> 이처럼 미장센이 여성의 주체성과 관련해 중요한 의미를 갖는다면, 서레이드를 통해서도 이를 파악할 수 있을 것이다. 미장센의 구성요소 중 하나가 바로 서레이드이기 때문이다.<sup>19)</sup> 이와 관련해 헤이워드를 참고하면 시사점을 발견할 수 있다.

존스톤은 영화를 변화시키려면, 여성 영화를 만들려면, 기존 주류 영화의 관습에서 나타나는 이데올로기적 작동을 이해해야 한다고 주장했다. 그것은 여성이 ‘어떻게’ 재현되며 의미 형성 과정에서 여성의 위치가 차지하는 ‘효과’가 무엇인지를 확실히 하는 것이다. ‘어떻게’와 관련해 가장 중요한 것은 이미지의 도상학을 읽는 일이다. 여성은 어떻게 촬영되고 어떤 조명을 받고 어떤 의상을 입는가 등이다. ‘효과’와 관련해서는 내러티브 구조 내에서 여

---

다음과 같다. “For example, constructs of sexuality are based around images of the active male versus the passive female, independence versus entrapment (that is, marriage and family).” Susan Hayward, *Cinema Studies: The Key Concepts*, Routledge, 2000, p.167.

15) 수잔 헤이워드 저, 이영기·최광열 역, 앞의 책, 391쪽.

16) 같은 책, 121~122쪽.

17) 미장센은 화면에 담길 조형 요소들(세트, 배우의 연기, 의상 등)이 카메라에 찍히게 영상을 구성하고 움직임을 만드는 것으로 감독의 연출 전반을 포괄해 지칭하는 개념이다. 이종승, 『미장센』, 아모르문디, 2016, 11쪽.

18) 수잔 헤이워드 저, 이영기·최광열 역, 앞의 책, 119쪽.

19) 이종승, 앞의 책, 18쪽.

성의 위치 설정이 일차적으로 중요한 것이다. 가장 먼저 필요한 것은 이미지를 기호로 읽는 것, 즉 이미지의 외연과 내포를 이해하는 것이었다.<sup>20)</sup>

인용문을 통해 알 수 있듯이 의미의 생성 과정에서 여성 주체가 수임하는 서사적 역할, 부언하자면 행위소적 역할과 담화화를 거치는 행위자의 구상화의 파악이 이데올로기 해체에 필수적이다. 특히 인물의 이미지를 기호로 읽는 일, 가령 의상 같은 비언어 기호들의 해석 작업이 중요하다. 그러면 여성 주체의 주체성과 관련해 능동성 대 수동성, 남성성 대 여성성이 서레이드에서 어떠한 비언어 기호로 표현될 것인가. 비언어 커뮤니케이션 연구는 이와 관련해 실마리를 제공해 줄 수 있을 것이다.

냅(Mark L. Knapp), 홀(Judith A. Hall) 그리고 호건(Terrance G. Horgan)은 비언어 기호가 친밀감, 권력, 관여도, 정체성, 속임수의 다섯 가지 분야와 관련해 메시지를 전달한다고 한다. 이는 호감/비호감을 표현하고, 지배력과 지위를 표현하며, 상호작용 관리를 나타내고, 개인적/사회적 정체성을 표현하며, 속임수 행동의 특징을 나타낸다.<sup>21)</sup> 이때 정체성은 개인적, 사회적 수준에서 구성된다. 개인적 정체성은 성격, 외양 등 “자신을 개인적으로 규정해주는 것으로 인식되는 고유한 특질들로 구성”된다. 가령 성격은 상황, 시간에 걸쳐 일관성을 가지며 외양, 행동 단서들을 통해 드러나고<sup>22)</sup> 수동적인 것은 성격으로 분류된다.<sup>23)</sup> 사회적 정체성 중 남성성(manhood)과 여성성(womanhood)과 관련된 성 역할은 바람직하게 간주되는 태도, 행동, 특질들의 집합이다. 남성에게는 자율성, 결단성, 지배성, 업무 지향성이, 여성에게는 친절함, 공감각성, 대인

20) 수잔 헤이워드 저, 이영기·최광열 역, 앞의 책, 584쪽.

21) 마크 냅·주디스 홀·테런스 호건 저, 최양호·김영기 역, 『비언어 커뮤니케이션』, 커뮤니케이션북스, 2017, 487~539쪽.

22) 같은 책, 517~519쪽.

23) David G. Myers 저, 신현정·김비아 역, 『마이어스의 심리학개론』, 시그마프레스, 2008, 418쪽.

지향성이 요구된다. 이때 성 역할 규정과 연관되는 것이 “성별에 따른 비언어적 표현의 차이”인데 이는 절대적인 것은 아니며 어디까지나 상대적임에 유의해야 한다.<sup>24)</sup>

분석 시 어떤 비언어 기호들에 주목해야 할지를 결정하려면 셔레이드의 특성을 고려해야 할 것이다. 따라서 셔레이드의 정의와 분류를 살펴본 후 분석에서 다룰 비언어 기호를 추출하고자 한다.

### III. 셔레이드와 비언어 기호

셔레이드의 사전적 의미를 보면, 웹스터 사전에서는 ‘말로 설명할 수 없는 상대의 행동에서 단어나 문구를 추측하는 게임’<sup>25)</sup>이라고 한다. 즉 상대의 무언의 행동을 읽고 그에 대해 추측하는 행위인데 이를 통해 셔레이드의 비언어적 속성을 발견할 수 있다. 아라이 하지메(新井一)는 “어떤 것(소도구나 동작 등)을 보여줌으로써 그 배경이나 내면에 숨겨져 있는 것을 정확하게 표현하는 기술”이 셔레이드라고 하였다.<sup>26)</sup> 최상식은 “표정, 동작, 행위 등 신체언어”와 모든 비언어 요소를 수단으로 하여, 상징적이고 은유적인 의미를 표현하는 것이라고 정의한다.<sup>27)</sup> 셔레이드에 관한 이러한 정의들은 공통적으로 비언어 요소의 다양한 활용 가능성을 제시한다. 이에 본 연구에서는 비언어 기호에 초점에 맞춰 연구를 진행하려 하며 이 접근은 의미작용과 소통이라는 양측을 모두 다룰 수 있다는 점에서 유용하다.

셔레이드는 표현 수단, 사용 목적에 따라 분류 가능하고 본 연구는 비

24) 마크 뱃·주디스 홀·테런스 호건 저, 최양호·김영기 역, 앞의 책, 521~526쪽.

25) 원문은 다음과 같다. “a game in which some of the players try to guess a word or phrase from the actions of another player who may not speak” Dictionary by Merriam-Webster; <https://www.merriam-webster.com/dictionary/charade> (2018년 8월 15일 검색).

26) 아라이 하지메 저, 나윤 역, 『신판 시나리오 기초기술』, 시나리오친구들, 2000, 151쪽.

27) 최상식, 『영상으로 말하기』, 시각과언어, 2001, 44쪽.

언어 기호에 초점을 두기에 표현 수단에 따른 분류를 중심으로 살펴보도록 하겠다. 셔레이드는 표현 수단에 따라 신체언어, 소도구, 상징요소를 이용한 셔레이드로 분류할 수 있다. 신체언어를 통한 셔레이드는 주로 얼굴 표정과 제스처를 다룬다.<sup>28)</sup> 소도구를 이용한 셔레이드에서 소도구란 이동 가능한 물건 일체로 의상, 동물들도 그에 포함된다. 상징요소를 이용한 셔레이드는 상징적 소재를 사용해 메시지를 전달하는 예술 지향적 감독들에 의해 사용된다.<sup>29)</sup> 그러나 동작이든 소도구이든 간에 이차적 의미를 부여받을 수 있음을 고려하면 이 분류는 다소 모순된다. 즉 상징 요소는 앞의 두 분류 요소와 등가적 위상을 갖는다고 볼 수 없다. 이 분류법의 가장 아쉬운 점은 신체언어를 얼굴 표정과 제스처에 국한시키며, 셔레이드의 상징요소는 앞서 제시된 신체언어, 소도구와 상당히 중첩된다는 것이다. 가령 제시된 상징요소의 예를 보면 손짓, 얼굴 표정, 모닥불, 도자기 판 위 조형물, 검은 매, 파리 등과 같다.<sup>30)</sup> 이에 본 연구는 셔레이드 속 다양한 비언어 기호들을 구체적으로 살펴볼 수 있게 하는 기준과 분류의 필요성이 있다고 판단하였다.

그러므로 지금부터는 냐, 흘 그리고 호건의 비언어 행위 유형화를 고려해 셔레이드 분석에서 활용될 비언어 기호를 도출할 것이다. 세 이론가는 공통적으로 비언어 행위 유형을 세 가지로 구분한다. 이는 커뮤니케이션의 환경, 커뮤니케이터의 외형적 특성, 커뮤니케이터의 행위(신체움직임)이다. 커뮤니케이션의 환경에는 건축 양식, 실내 장식, 시간 등의 물리적 환경 요인, 영역(territoriality), 대화 거리, 좌석 배치와 공간 배열 등의 공간적 환경 요인이 포함된다.<sup>31)</sup> 커뮤니케이터의 외형적 특성은 먼저 체형, 신장, 머리 모양 등의 변화하지 않는 외형적 요인들로 구성된

28) 같은 책, 58쪽.

29) 같은 책, 91~99쪽.

30) 같은 책, 99~110쪽.

31) 마크 냐·주디스 흘·테런스 호건 저, 최양호·김영기 역, 앞의 책, 15~16쪽, 143쪽, 167쪽, 182쪽.

다. 뿐만 아니라 의상, 안경, 보석 등의 커뮤니케이터가 착용 및 사용하는 인위적 물품(artifacts)들도 있다. 문신, 흉터, 피어싱 등의 피부를 꾸미는 방식 또한 외형적 특성에 포함된다.<sup>32)</sup> 이때 넵, 홀 그리고 호건은 인위적 물품과 관련하여 안경, 보석 등의 지나치게 구체적인 예를 들고 있다. 본 연구에서는 보다 일반적인 적용이 가능하도록 액세서리, 장신구라는 용어를 사용하고자 한다.<sup>33)</sup> 커뮤니케이터의 행위(신체 움직임)에는 제스처, 자세(posture), 접촉 행위(touching behavior), 얼굴 표정(facial expression), 응시(gaze) 같은 눈의 움직임(eye behavior), 음성 행위(vocal behavior) 등이 포함된다.<sup>34)</sup>

비언어 커뮤니케이션의 분류 요소의 적절성 여부의 논쟁에 개입하기 보다는 제시된 많은 요소들 중 셔레이드라는 틀 안에서 고려 가능한 비언어 요소의 확인이 중요할 것이다. 셔레이드에 관한 선행 연구들은 주로 신체언어(얼굴 표정, 제스처), 소도구, 장소에 기반을 둔다. 넵, 홀 그리고 호건의 비언어 행위 유형화는 다양한 신체 움직임 연구를 허용한다는 장점이 있다. 또한 소도구는 커뮤니케이터의 외형적 특성으로 다루어질 수 있고 시간적, 공간적 환경 요인도 셔레이드 연구의 영역을 확대할 수 있을 것이다. 이를 고려할 때 셔레이드 속 비언어 기호의 도출에 있어 유용한 기준을 제공한다. 그러므로 이에 근거하여 본 연구의 셔레이드 분석에서 다룰 비언어 기호들의 영역을 다음처럼 정리하고자 한다.

32) 같은 책, 16쪽, 205쪽, 262~265쪽.

33) 번역서에서 해당 부분의 내용과 관련해 액세서리, 장신구라는 용어를 사용하고 있으며, 액세서리의 본래 의미를 고려해 해당 용어를 선정하였다. 액세서리라면 장신구를 즉각적으로 떠올리기도 하지만 본래 액세서리의 광의는 모자, 가방, 장갑, 구두, 휴대용품 등을 포함하며, 협의로는 장신구(반지, 목걸이 등)를 지칭한다.

34) 마크 넵·주디스 홀·테런스 호건 저, 최양호·김영기 역, 앞의 책, 16~19쪽.

[표 1] 서레이드에서 발견되는 비언어 기호

분류	기준	비언어 기호 유형의 예
인물과 사건의 배경	물리적 환경 요인	건축 양식, 실내 장식, 시간 등
	공간적 환경 요인	영역, 대화 거리, 좌석 배치와 공간 배열 등
인물의 외형적 특성	(변화하지 않는) 외형적 요인	체형, 신장, 머리 모양 등
	(착용 또는 사용되는) 인위적 물품	의상, 액세서리, 장신구 등
	피부를 꾸미는 방식	문신, 흉터, 피어싱 등
인물의 행위	신체 움직임	제스처, 자세, 접촉 행위, 얼굴 표정, 눈의 움직임, 음성 행위 등

표를 간단히 설명하자면 본 연구에서는 서레이드 분석을 위해 세 이론가의 유형화를 변용하였다. 본 연구가 서사적 분석에 기반을 두기에 커뮤니케이션의 환경을 서사성이 드러나는 인물과 사건의 배경으로 재정의하고자 한다. 이는 인물을 둘러싸고 있으며 사건이 벌어지는 배경을 말한다. 미장센의 조형 요소와 관련해 이는 세트의 실내 장식 등으로 나타날 수 있다. 기존 연구가 커뮤니케이션 양상에 제한되어 있다면 인물의 외형적 특성은 서사적 차원의 행위자를 염두에 둔 정의이다. 이를 통해 외적으로 드러나는 행위자의 내적 특성을 발견할 수 있다. 가령 인물의 내적 태도는 배우의 의상을 통해 표현될 수 있다. 인물의 행위는 행위자가 신체적 행위를 통해 소통한다는 점을 고려한 것이다. 따라서 얼굴 표정과 동작을 활용한 배우의 연기를 통해 이를 확인할 수 있다.

이러한 분류의 장점은 각 서레이드에서 발견되는 비언어 기호들을 찾는 것이 용이하도록 기준을 제공해 준다는 것이다. 각 서사적 단위들은 구상화 과정에서 다양한 비언어 기호로 등장할 수 있다. 이에 본 연구에서는 비언어 기호들을 세부적으로 구분할 수 있도록 위의 분류를 제시하였다. 그래야만 비언어 기호들이 전달하는 메시지와 의미작용을 파악하는 일이 가능해질 것이라고 보기 때문이다. 이러한 이론적 내용들을 바탕으로 텍스트 분석을 진행할 것이다.

## IV. 텍스트 분석

### 1. 〈캐롤〉의 서사적 변형

테레즈는 현재의 직업에 불만이 있는데, 사진작가라는 직업 추구를 못마땅해 하는 연인으로부터 여행과 결혼을 제안 받고 답을 회피하는 상황이다. 캐롤은 남편과 이혼 소송 중인데, 딸의 양육권을 두고 물러설 수 없는 상황이다. 둘의 만남을 통해 사랑의 추구 과정이 발생함을 고려하면 이러한 상황들은 결핍의 상황으로 규정할 수 있다. 사랑과 이접(disjonction)된 두 주체가 연접(conjonction)의 변형을 추구하는 양상이 전개되는 것이다. 테레즈와 캐롤은 사랑이라는 가치 대상(objet de valeur)을 추구하는 주체로 성립된다. 행위 주체(sujet de faire)이자 상태 주체(sujet d'état)인 두 주체는 각자 재귀적 획득(acquisition réfléchie)의 서사 프로그램(programme narratif)을 조직하며 이는 다음과 같다.

[표 2] 사랑의 재귀적 획득 프로그램

$F[(S_1 \rightarrow (S_1 \cap O_1))]$ $(S_1: \text{테레즈}, O_1: \text{사랑})$	$F[(S_2 \rightarrow (S_2 \cap O_2))]$ $(S_2: \text{캐롤}, O_2: \text{사랑})$
---	--

테레즈와 캐롤은 여행에서 서로의 사랑을 확인하지만 캐롤의 남편은 사립탐정을 고용해 뒤를 밟고 결국 그들의 관계가 드러난다. 캐롤은 딸과 테레즈 중 하나를 택해야 하고 결국 테레즈에게 이별 통보를 한다. 테레즈에게는 타동적 박탈(dépossession transitive)의 서사 프로그램이, 캐롤에게는 재귀적 포기(renonciation réfléchie)의 서사 프로그램이 실행된다. 이때 이접되는 가치 대상은 사랑이며 테레즈의 서사 프로그램에서 행위 주체가 캐롤, 상태 주체가 테레즈인 것에 주목할 수 있다. 캐롤은 이미 동성애로 인한 차가운 시선을 경험했고, 동성애자임에도 이성애를 강요하는 사회의 요구에 따라 결혼, 출산하면서 사회의 억압을 앞서 체

힘했기 때문이다.

이별 후 테레즈는 일이라는 새로운 가치 대상을, 캐롤은 모성이라는 가치 대상을 추구한다. 두 주체는 가부장제 사회로부터 완전히 자유로울 수 없기에, 추구 대상과 획득 대상이 완벽히 일치하지는 않는다. 테레즈는 신문사의 사무직이라는 일자리를 획득하지만 그녀가 원한 것은 사진 작가이다. 캐롤은 면접교섭권을 획득하지만<sup>35)</sup> 그녀가 원했던 것이 양육 권임을 생각하면 이 역시 마찬가지이다. 그런데 이때 캐롤은 이성애를 요구하는 사회적 규범에 타협해 거짓으로 위장하며 살기 보다는 자신의 성적 정체성을 인정하며 살기로 결정한다. 사회 규범의 요구에 부응하지 않은 대가로 포기해야 될 것들이 생기기에 이 선택이 자신을 위한 최선이라고는 말할 수 없다. 하지만 캐롤은 자신의 성적 정체성을 부정하지 않음으로써, 세상의 억압과 타협하지 않고 맞서 싸우는 것이 딸에게 보여줄 최선이라는 신념을 갖고 있다.

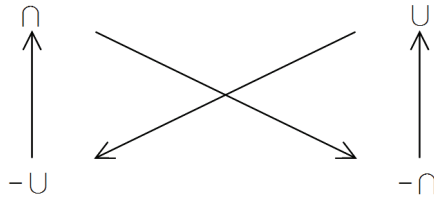
연인과 이별 후 새로운 일자리를 얻게 된 테레즈, 이혼과 더불어 양육 권을 포기하지만 자신의 성적 정체성을 획득한 캐롤은 사랑이라는 가치 대상을 다시 추구한다. 캐롤은 관계를 다시 시작할 것을 제안한다. 테레즈는 고민 후 캐롤을 찾아감으로써 이를 승낙한다. 두 주체 모두 사랑이라는 가치 대상을 추구하는 재귀적 획득의 서사 프로그램을 조직한 것이다. 테레즈는 사랑의 상실, 그 결과로 일과 연접, 그러한 결과에도 불구하고 결핍이 사랑을 추구하게 하여 결국 사랑을 획득한다. 캐롤은 사랑의 상실, 딸과의 이접, 그럼에도 불구하고 사랑을 획득한다. “변형의 결과로 생긴 상태는 새로운 변형이 가해지는 최초 상태가 되며, 이것이 변형된 결과가 또 다른 최초 상태가 되는 식의 과정이 계속”<sup>36)</sup>되고 있다.

---

35) 이때 두 주체의 가치 대상의 획득은 테레즈가 취직했다는 애비의 말과 테레즈의 달라진 의상으로, 캐롤을 둘러싼 실내 장식(틀)으로부터의 탈출 행위(테레즈에게 고백 직전 캐롤이 닫힌 공간에 있다가 스스로 문을 열고 나오는 행위)와 짐을 팔기로 남편과 합의했다는 캐롤의 말을 통해 유추할 수 있다.

36) 박인철, 앞의 책, 265쪽.

이런 점에서 <캐롤>은 계기적 변형(transformation successive)을 통해 두 사람이 사랑을 하게 되고 그로부터 새로운 인생을 살아가는 법을 찾아가는 이야기라는 것을 알 수 있다.

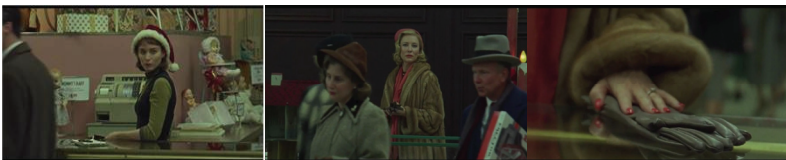


[그림 1] 행로의 기억

사랑의 연접과 이접을 거쳐 최종적으로 사랑과 연접되는 행로는 단순하지 않다. 매개적 단계에서 사랑을 이접시키는 사회적 억압이 개입하고 연접에 이르는 과정에서는 억압을 극복하는 모습이 등장하기 때문이다. 기호사각형의 행로가 기억의 메커니즘을 갖는다는 점에 주목할 필요가 있다. 최초 연접의 대상인 사랑과 최종에 연접된 사랑은 동일하지 않다. 이 영화의 장르적 특성에서 본 바와 같은 주체성의 획득 과정이 사랑의 추구 과정에 밀접하게 연관되어 있기 때문이다.

## 2. 주체의 형성 과정에서의 서레이드 분석

### 1) 테레즈와 캐롤의 최초의 서사 프로그램



[그림 2] 테레즈와 캐롤의 최초 만남

이 셔레이드는 두 주체가 우연히 만나게 되어 서로 사랑을 추구하는 주체로 형성되는 과정을 보여준다. 주체의 서사 행로가 발동하는 첫 단계이기 때문에 중요한 담화화 과정이라 할 수 있다. 손님들로 가득한 백화점에서 테레즈와 캐롤은 서로를 발견하고 매우 오래도록 서로를 응시한다(첫 번째, 두 번째). 잠시 후 캐롤이 테레즈의 매장을 방문하고 진열장 위에 장갑을 올려놓는다(세 번째).

첫 번째, 두 번째 스틸사진에서 발견되는 비언어 기호의 유형은 눈의 움직임 중 응시이며, 일방적 응시에서 상호 응시로 변화한다. 이때 전달되는 메시지는 관여도이다. 응시는 관심, 관여를 나타낸다. 응시의 양의 증가는 상호 간의 더 많은 관여 의지와 강화된 관여 행위가 이미 이뤄졌음을 나타낸다.<sup>37)</sup>

서사학적 관점에서 주체의 지향성이 응시의 방향으로 구상화된 셔레이드이다. /행위 의지/에 의해 양태화 된 주체가 형성되고 사랑의 추구라는 서사 행로의 발동 과정을 보여준다. 주체는 가치 대상과 상호 전제의 관계이기에 유혹적 대상의 등장은 주체의 서사 행로 진행에 매우 중요하다. 여기서 매력적 대상은 응시를 통해 구상화된다. “누군가의 응시를 받는다는 것은 상당히 중요한 의미를 가지는 사회적 인정의 한 형태”<sup>38)</sup>라는 점에서 대상에게 특별한 가치가 부여됨을 알 수 있다. 이때 부여된 가치의 긍정적 양상을 판단할 수 있는 이유는 두 행위자가 ‘시선의 코드(codes of looking)’를 위반하기 때문이다. 이는 문화적 맥락 안에서 타인을 어떻게 바라볼지에 대한 무언의 규칙체계이다. 여기에는 “어떻게 보아서는 안 된다는 금기도 포함”되는데<sup>39)</sup> 공개적 상황에서는 모르는 사람을 많이 쳐다보지 않는 것이 규범이다.<sup>40)</sup> 그럼에도 불구하고 시선을 거두지 못하는 것은 이를 위반할 수밖에 없는 상황이 발생했기 때문이

37) 마크 뎀 · 주디스 홀 · 테런스 호건 저, 최양호 · 김영기 역, 앞의 책, 419~421쪽.

38) 같은 책, 408쪽.

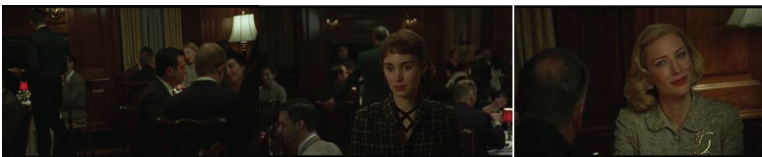
39) 대니얼 캔들러 저, 강인규 역, 앞의 책, 255쪽.

40) 마크 뎀 · 주디스 홀 · 테런스 호건 저, 최양호 · 김영기 역, 앞의 책, 505~506쪽.

다. 특히 응시의 지속상은 두 행위자에게 유혹적 계약(contrat de séduction)에서의 대상이 제시된 것을 확인해준다.

세 번째 스틸사진에서 발견되는 비언어 기호의 유형은 액세서리 중 장갑이다. 이때 전달되는 메시지는 권력, 정체성이다. 여기서 냅, 홀 그리고 호건의 연구에 의거해볼 때 정체성으로서의 능동성과 지배성이 발견된다. 권력의 메시지를 전달하는 지위를 나타내는 것에는 복장, 사회경제적 지위 등이 있으며, 지배를 나타내는 것에는 접촉의 주도, 타인의 행동 통제 등이 있다. 지배성 표현에 관한 연구에서 힘을 소유한 자들은 더 근접 거리에 다가가고 타인을 더 많이 응시하며 더 곳곳이 서 있는 등의 행위를 하는 것이 밝혀졌다.<sup>41)</sup> 테레즈가 다른 손님의 질문에 잠시 한눈을 판 사이, 캐롤이 다가와 장갑을 진열장에 올려놓는다. 후에 캐롤이 두고 간 이것을 테레즈가 되돌려주어 둘은 가까워진다. 이 점에서 놓아둔 장갑은 매우 유의미하다. 대인간 접촉과 만남을 유도하는 캐롤의 사역행위/faire faire/가 두 행위자 사이에서 캐롤의 능동성을 예고한다. 근접 거리에 다가온 것 외에, 다가온 동시에 자신의 요구를 밝혀 테레즈가 일을 멈추게 통제하고, 전표를 쓰는 테레즈를 관찰하는 모습, 도도해 보일 정도로 허리를 곳곳이 세운 모습은 캐롤이 지배성을 보이는 행위자임을 알게 한다. 테레즈와 캐롤은 주체이며 대상이 되는 중합적 양상을 보이지만 두 주체의 위상 차이를 이 서레이드에서 볼 수 있다.

## 2) 테레즈와 캐롤의 최종의 서사 프로그램



[그림 3] 테레즈와 캐롤의 최종 만남

41) 같은 책, 504~506쪽.

사람들 속에서 캐롤을 발견한 테레즈는 발걸음을 내딛기 시작한다(첫 번째). 캐롤도 테레즈를 발견하고 테레즈는 계속 다가간다(두 번째). 두 사람은 서로를 계속 응시하고 미소 짓는다(세 번째).

첫 번째 스틸사진에서 발견되는 비언어 기호의 유형은 영역 중 일차 영역이다. 이때 전달되는 메시지는 정체성이다. 여기서 냅, 홀 그리고 호건의 연구에 의거해볼 때 정체성으로서의 능동성과 결단성이 발견된다. 영역은 소유지를 표시하고 방어하는 행위로 정신적 소유권도 포함한다. 알트만(Irwin Altman)은 일상에서 핵심적 기능을 하는, 신체를 둘러싼 비가시적 완충 지대를 일차 영역이라고 한다.<sup>42)</sup> 엔딩에서 다가가는 것은 테레즈이다. 테레즈가 행동을 시작하자 테레즈를 둘러싼 고요했던 주변 영역이 위아래로 움직이기 시작한다. 행동해야 한다는 결정적인 판단을 하고 이에 따라 움직일 수 있음을 나타낸 이 시점은 테레즈의 결단성을 발견하게 한다. 가라앉힐 수 없는 테레즈의 마음은 영역이 일렁이며 움직이는 것으로 표현되는데 이때 영역은 정신적인 의식적 부분과 연관되는 개념이라는 점에서, 사랑과 관련해 행동해야 한다는 것을 판단하는 테레즈의 인식의 차원(dimension cognitive)<sup>43)</sup>을 생각해 볼 수 있다.

조종(manipulation) 단계에서의 설득 행위(faire persuasif)의 표적은 두 가지이다. 하나는 대상에 가해지는 것으로, 그 대표적 예가 앞에서 살펴본 유혹(tentation)이며 이는 행동의 차원(dimension pragmatique)에서 이뤄진다. 또 다른 표적은 행위 주체의 자질인 역량인데 이것의 예가 부추김(séduction), 도발(provocation), 멸시(défi)이며 이는 인식의 차원에서 이뤄진다. “격려처럼 ‘당신은 이러저러한 것을 할 수 있다’는 식의 부추김”은 행위 주체에게 긍정적 양상을 부여하는 설득 행위로 이것에 설득되면 피조종자, 즉 행위 주체는 행동하게 된다.<sup>44)</sup>

---

42) 같은 책, 167~168쪽.

43) 박인철, 앞의 책, 237쪽.

44) 같은 책, 227~228쪽.

테레즈는 인식의 차원에서 부추김(séduction)을 당하고 있다고 볼 수 있다. 이를 통해 테레즈의 능력과 관련해 긍정적 이미지가 제시된다. 캐롤에게 다가갈 수 있다는, 부추김이 야기한 긍정적 양상은 테레즈를 행동하게 한다. 이때의 테레즈는 /행위 의지/를 가지며 테레즈의 태도에서 능동성을 발견할 수 있다.

두 번째, 세 번째 스틸사진에서 발견되는 비언어 기호의 유형은 눈의 움직임 중 응시이며, 일방적 응시에서 상호 응시로 변화한다. 이때 전달되는 메시지는 친밀감이다. 응시의 증가와 구애와의 관계에서, 보통 이상의 상호 응시의 지속은 더욱 밀착된 친밀감을 원하는 것이다.<sup>45)</sup> 오프닝과 달리 두 사람의 상호 응시는 엔딩에서 구애 행위가 되고 친밀감이 발생한다. 흥미로운 것은 응시라는 동일한 비언어 기호인데도 왜 엔딩에서는 친밀감의 메시지가 전달되는가 하는 것이다.

레싱(Gotthold Ephraim Lessing)은 깊은 함축의 순간이란 사건의 본질을 표현하는 순간이라고 말한다. 오몽(Jacques Aumont)은 어떠한 사건을 ‘순간’으로 재현하는 것은 레싱의 생각보다 더 “제스처·자세, 모든 미장센의 의미장적 약호화에 의지해야만 가능”하다고 주장한다.<sup>46)</sup> 이때 시간의 복구는 약호화 되어 있고 관습적인데, 예전부터 획득되고 강화된 암묵적 지식을 바탕으로 그러한 시간을 읽고 감정적 내포를 느끼며 다시 체험하는 것이 가능하다.<sup>47)</sup> 친밀한 관계의 발전에 따라 비언어 행위도 변한다. 관습적이었던 비언어 행위들은 점점 둘만의 고유한 행동 방식으로 정착된다.<sup>48)</sup> 즉 처음에 상호 응시 후 한 사람이 /행위 의지/를 가진 주체가 되었던 것처럼, 이번에는 다른 사람이 /행위 의지/의 주체가 되며 그 후 상호 응시한다. 이 패턴은 두 사람의 공유 부분으로 이를 통해 최초 만남의 순간과 감정을 재현하는 것이다. 응시는 바로 그 순간에 느껴

45) 마크 뱀 · 주디스 홀 · 테런스 호건 저, 최양호 · 김영기 역, 앞의 책, 419쪽.

46) 자크 오몽 저, 오정민 역, 『이마주』, 동문선, 2006, 315~317쪽.

47) 같은 책, 224쪽.

48) 마크 뱀 · 주디스 홀 · 테런스 호건 저, 최양호 · 김영기 역, 앞의 책, 499쪽.

지는 감정을 고조시킨다<sup>49)</sup>는 점에서 다시 시작하는 두 사람의 감정 상태가 압도적인 양과 지속시간을 보이는 응시의 형태로 나타나고 있다고 볼 수 있다. 두 주체가 최종적으로 연접에 이르는 장면을 담은 이 셔레이드는 최초의 주체의 형성과 유사하게 응시로 구상화되고 있는 것이다.

### 3) 계기적 변형에서의 서사 프로그램

여기서 살펴보고자 하는 셔레이드는 주체의 최종적 연접에 매개적 역할을 하는 중요한 위상을 갖는다. 연접에서 이접에 이른 두 주체가 다시 연접에 이르기 위해서 하나의 계기적 변형이 개입하는 구조이기 때문에 이를 구상화하는 셔레이드는 분석의 가치를 갖는다.

#### (1) 테레즈



[그림 4] 주체로서의 테레즈

빗방울이 가득한 창문 너머로 테레즈는 무언가를 바라본다(첫 번째). 테레즈는 크리스마스 트리를 구매하는 캐롤을 보고 있다(두 번째). 테레즈는 차에서 내려 캐롤의 사진을 찍기 시작한다(세 번째).

첫 번째 스틸사진에서 발견되는 비언어 기호의 유형은 실내 장식 중 자동차의 창문이다. 두 번째 스틸사진에서는 일방적 응시가 나타난다. 이때 전달되는 메시지는 권력, 정체성이다. 여기서 냅, 홀 그리고 호건의

49) 같은 책, 420쪽.

연구에 의거해볼 때 정체성으로서의 능동성이 발견된다. 캐롤을 바라보고자 하는 테레즈의 응시를 막는 것은 빗방울로 인해 흐릿한 창문이다. 이는 /무행위 의무/의 구상화라고 할 수 있다. 즉 테레즈의 추구행위를 저해, 통제하는 방해물로서의 사회가 흐릿한 창문이라는 주변 환경의 형식으로 나타나 테레즈의 억압된 지위를 지각시킨다. 하지만 이러한 방해에도 불구하고 캐롤을 향한 테레즈의 일방적 응시는 계속된다. 테레즈의 /행위 의지/는 응시를 통해 구상화 된다. 주목할 점은 테레즈에게서 발견되는 높은 응시의 양이다. 높은 응시의 양을 보이는 것이 권력을 확보하는 사람들임을 감안한다면<sup>50)</sup> 이런 응시는 권력의 확보 과정이다. 이는 결국 /행위 의지/를 가진 잠재적 주체로 성립해가는 과정이라고 볼 수 있다. 캐롤을 지켜보던 테레즈는 시야를 가로막던 차에서 내려 행동하기 시작한다. 이 시점에서 테레즈는 /행위 의지/를 바탕으로 하여 행동하며 능동성을 보여준다.

세 번째 스틸사진에서 발견되는 비언어 기호의 유형은 액세서리 중 휴대용품으로서의 카메라이다. 이때 전달되는 메시지는 정체성이다. 여기서 냅, 홀 그리고 호건의 연구에 의거해볼 때 정체성으로서의 업무 지향성이 발견된다. 홀(Edward T. Hall)에 따르면 카메라는 인간의 시각을 대신하는 연장물이다. 이는 생물학적, 생리학적 기능에 바탕을 둔 것으로 인간의 무의식적 충동을 반영하고 욕구나 지식이 밖으로 표현된 것이다.<sup>51)</sup> 인간은 카메라의 렌즈를 통해 세상을 들여다보고 사진 찍는 행위를 통해 무엇을 어떻게 바라볼지와 관련하여 특정 관점을 선택한다. 테레즈는 풍경, 사물만을 찍고 인물을 기피했다. 테레즈가 사진작가라는 직업을 얻을 수 있게 조언해주는 대니와의 대화<sup>52)</sup>를 통해 그동안의 수

50) 같은 책, 418쪽.

51) 에드워드 홀 저, 최효선 역, 『침묵의 언어』, 한길사, 2000, 90쪽; 에드워드 홀 저, 최효선 역, 『숨겨진 차원』, 한길사, 2002, 200쪽.

52) 대니: 아니, 주로 어떤 걸 찍냐고 / 테레즈: 새, 나무, 창문 딱히 안 가려. [중략] 난 사람들 찍으려면 기분이 좀 그래. 기분이 꼭……. / 대니: 사생활 침해 같아? / 테레즈: 응.

동적인 테레즈의 모습을 발견할 수 있다. 하지만 이제는 사진작가가 되기 위해 다른 것에도 흥미를 넓혀가는<sup>53)</sup> 테레즈의 업무 지향성을 나타내는 연장물이 카메라이다. 뿐만 아니라 캐롤을 향한 그녀의 응시라는 측면도 고려할 수 있다. 가치 대상을 향한 지향성이 적극적 차원으로 발전하고 있는 것이다.

사랑과 이접된 주체이지만 새로운 /행위 의지/로 양태화되고 삶의 또 다른 가치 대상과 연결되는 양상을 셔레이드를 통해 구상화하고 있는 것이다. 특히 /무행위 의무/를 부정하는 양상은 주체의 행위소적 정체성 구성에 중요하게 작용한다.<sup>54)</sup> 이전에 이접된 사랑을 새롭게 추구할 수 있는 주체의 정체성을 확보하는 과정이기 때문이다.

## (2) 캐롤



[그림 5] 주체로서의 캐롤

양육권 문제 해결을 위해 가던 캐롤은 테레즈의 모습을 발견하고 이를 바라본다(첫 번째). 창문틀이 응시를 방해함에도 불구하고 이를 멈추지 않는다. 캐롤은 테레즈가 원하던 것을 얻었음을 알고 미소를 띤다(두 번째). 캐롤은 테레즈와의 관계를 인정한다. 마음을 진정시킨 후 양육권을 포기한다(세 번째).

53) 캐롤: 아까 트리 살 때 날 찍은 거예요? / [중략] / 테레즈: 친구가 그러는데 사람에게도 흥미를 가져보라고 해서요. / 캐롤: 그래서 어떻게 되고 있어요? / 테레즈: 아주 잘되고 있어요. / 캐롤: 다행이네요.

54) 행위소(actant)의 정체성은 양태성(modalité)의 축적을 통해 결정된다는 점을 상기해야 한다.

첫 번째 스틸사진에서 발견되는 비언어 기호의 유형은 일방적 응시다. 두 번째 스틸사진에서는 실내 장식 중 자동차의 창문틀에 주목할 수 있다. 이때 전달되는 메시지는 친밀감, 정체성이다. 이때 냅, 홀 그리고 호건의 연구에 의거해볼 때 정체성으로서의 능동성이 발견된다. 테레즈에 대한 호감은 시선을 떼지 못하는 캐롤의 일방적 응시로 구상화 된다. 캐롤은 아직도 테레즈에게 높은 관여도를 보이며 여전히 사랑하고 있는 것이다. 그런데 이러한 캐롤에게 앞서 테레즈에게 그랬던 것처럼 응시를 막아서는 방해물이 등장한다. 테레즈의 경우 그것이 흐릿한 창문으로 나타난다면 캐롤의 경우에는 이것이 자동차의 창문틀로 나타난다. 즉 이는 /무행위 의무/의 구상화라고 할 수 있다. 하지만 캐롤은 그 틀 안에 갇히면서도 /행위 의지/를 드러내며 응시를 포기하지 않는다. 이러한 태도에서 능동성을 살펴볼 수 있다. 테레즈를 바라보며 미소 짓던 캐롤의 얼굴 표정 이후, 캐롤은 행동하기 시작한다. 응시를 막는 창문틀의 방해를 극복했던 것처럼 자신의 문제를 대면해 문제를 극복하고 원하는 것을 얻으려 행동하기 시작하는 것이다. 테레즈는 그 행동이 사진 찍는 행위로 나타났다면, 캐롤의 경우에는 자신의 성적 정체성의 인정을 위해 주위 사람들의 행위를 통제하는 행위로 나타난다.

세 번째 스틸사진에서 발견되는 비언어 기호의 유형은 제스처 중 화자와 지시 대상물의 관계에 대한 제스처이다. 이때 전달되는 메시지는 권력, 정체성이다. 여기서 냅, 홀 그리고 호건의 연구에 의거해볼 때 정체성으로서의 지배성이 발견된다. 지배성 관련 비언어 행위는 물리적 잠재력과 에너지(크기, 표출성 등), 자원 통제(공간 선점을 위한 장악력 등), 상호작용 통제(주도, 비상응성 등)의 세 부분으로 구분된다.<sup>55)</sup> 상호작용 제스처(interactive gestures)는 발화자 외의 타인을 참여시킴으로써 대화를 구성, 조정하는 것이다. 제스처와 발화의 상호 작동 방식을 이해하려면 발화 관련 제스처를 살펴보아야 한다.<sup>56)</sup> 발화자들은 발언 순서의 양

55) 마크 냅 · 주디스 홀 · 테렌스 호건 저, 최양호 · 김영기 역, 앞의 책, 508쪽.

보나 발언의 계속을 선택하는데 만약 역할 교대가 매끄럽지 않으면 지배적이라고 평가 받는다.<sup>57)</sup> 손바닥의 위치 같은 제스처는 발화와 연관된 메시지와 관련해 정향성(orientation)을 알려주며 가령 손바닥을 아래로 향하는 것은 확실성의 개념을 의미한다.<sup>58)</sup>

딸과의 면접교섭권을 얻기 위한 협상에서 자신의 성적 정체성을 인정하려는 캐롤의 /행위 의지/는 말과 몸짓으로 나타난다. 발화 관련 제스처인데, 캐롤의 /행위 의지/는 꼭 부여잡은 두 손을 시작으로 다양하게 펼쳐진다. 캐롤은 문제를 바로잡겠다며 손바닥을 아래로 향해 확고함을 내비친다. 그녀는 한 손을 여전히 아래로 두다가 가슴을 어루만지며 진정시키고 말이 끝나감을 암시하듯 손짓을 서서히 멈춘다. 마지막으로 호흡을 내쉬고 자세를 가다듬으며<sup>59)</sup> 양육권 포기를 선언해 완전한 의지 주체의 모습을 보인다. 캐롤은 몸짓의 변화를 통해 성적 정체성을 인정하고, 타협안을 제시하는 과정에서 지배성을 보인다. 자신의 사랑을 확보하기 위해 성적 정체성을 인정해야 하고 그러려면 양육권을 포기하고 면접교섭권으로 만족해야 하는 상황이다. 이런 단계를 거치는 과정에서 협상의 주도권이 몸짓으로 나타난다.

캐롤의 행위소적 정체성 형성을 구상화하는 서레이드 역시 사회적 억압을 극복하는 과정을 보여준다. 창문이 구상화하는 /무행위 의무/를 부정하고 /행위 의지/의 양태화는 협상 과정에서 몸짓을 통해서도 구상화된다. 이러한 행위소적 정체성의 변화는 최종적으로 사랑과 연결 될 수 있는 /행위 능력/을 갖춘 현실적 주체의 등장을 알리고 있는 셈이다. /무행위 의무/에 의해 조종되던 잠재적 주체가 /의지/에 의해 양태화되고 /능력/을 갖춘 현실적 주체가 되는 과정을 이 서레이드가 구현하고 있는 것이다.

---

56) 같은 책, 287~289쪽.

57) 같은 책, 512쪽.

58) 같은 책, 285쪽.

59) 같은 책, 513~514쪽.

## V. 결론

지금까지 <캐롤>에서 나타나는 서레이드의 비언어 기호와 서사적 단위의 상관성을 살펴보았다. 주체의 서사 행로에서 출발점이 되는 조종 단계에서의 주체의 형성 과정이 서레이드를 통해 구상화되는 양상을 주로 살펴보았다. /행위 의지/의 양상을 보이는 주체가 행동하기까지의 과정에서 발견된 비언어 기호를 체계적으로 검토하였다.

영화는 계기적 변형을 통해 두 주체가 각자 욕망하는 가치 대상을 추구하면서 자아를 형성하는 것을 그리고 있다. 여성 주체의 지위가 미장센을 통해 드러난다는 주장에 따라 미장센 영역에 속하는 서레이드를 통해 이를 파악하고자 하였다. 이러한 여성 주체의 재현 과정에서 능동성, 수동성, 남성성, 여성성과 같은 주체성이 발현되는 양태들을 파악하려고 하였다. 이를 위해 비언어 커뮤니케이션 이론을 바탕으로 하여 서레이드 속 비언어 기호들을 세부적으로 도출하였다.

우리는 서사 기호학적 분석을 통해 주체가 형성되는 과정을 세밀하게 파악할 수 있었다. 양태화 된 주체의 형성을 보여주는 최초의 단계와 주체가 최종적으로 가치 대상과 연결되는 단계는 모두 응시라는 비언어 기호를 사용한 서레이드로 구상화된다. 그럼에도 불구하고 그 의미작용에는 차이가 발생한다. 계기적 변형을 거치면서 행로가 가지게 된 기억으로 인해 최종적으로 획득된 가치 대상은 최초의 연결과는 다르게 작용하기 때문이다.

가치 대상과 이접된 주체가 다시 연결되려면 새로운 정체성을 확보해야 하고 이를 위하여 계기적 변형이 개입한다. 이러한 매개적 역할로서의 행위소적 정체성 형성을 구상화하는 서레이드를 통해 행위소적 정체성의 변화 양상을 파악할 수 있다. 잠재적 주체가 /행위 의지/를 가진 양태화 된 주체로 변모하며, 가치 대상과의 최종적인 연결을 위한 /행위 능력/을 갖춘 현실적 주체의 등장을 예고하는 과정을 살펴볼 수 있는

것이다.

이러한 분석과 관련하여 여성 주체들이 성립되어 변형에 이르는 과정에서 발견되는 비언어 기호들을 살펴보면 능동성 그리고 결단성, 지배성, 업무 지향성 같은 남성의 성 역할과 관련된 양상이 발견되었다. 즉 여성 주체가 여성성과 관련된 사회적 기대에 머무는 것이 아니라 이와 상반된 행동을 보이는 것을 알 수 있었다. 그리고 이를 통해 성별에 따른 비언어적 표현의 차이는 절대적이지 않음을 확인할 수 있었다.

서사적 주체의 형성을 표현하기 위하여 실내 장식, 응시, 액세서리, 영역, 제스처와 같은 비언어 기호를 사용하고 있었다. 특히 여성 주체들의 지위를 표현하기 위한 실내 장식의 활용이 돋보였는데 이러한 물리적 환경 요인을 통해 인물과 사건을 둘러싼 배경을 추론할 수 있었다. 여성 주체가 지배력과 지위를 얻게 되는 권력의 획득 과정에서는 응시라는 비언어 기호의 사용이 두드러졌는데 이러한 신체 움직임을 통해 인물의 행위가 직접적으로 표현되고 있었다. 그 외에도 여성 주체의 행동은 액세서리, 영역, 제스처를 통해 드러났다. 이를 통해 인물의 외형적 특성, 인물과 사건의 배경, 인물의 행위와 같은 영역에서의 다양한 비언어 기호의 쓰임을 확인할 수 있었다.

본 연구가 서레이드 속 비언어 기호들의 구상 및 배치 작업, 나아가 서레이드 기법의 활용과 관련해 방향성을 제시할 수 있을 것이라고 기대한다. 본 연구를 통해 서레이드 기법과 비언어 커뮤니케이션 연구에 대한 기호학적 접근 가능성을 높일 수 있을 것이다.

## 참고문헌

- 그레마스, 알지르다스 J. 저, 김성도 역, 『의미에 관하여』, 인간사랑, 1997.
- 김지선 · 김인형, 「영화 <4등>에서의 엘리트 체육 지도자와 선수 어머니의 서레이드 분석」, 『한국스포츠사회학회지』 30:2, 한국스포츠사회학회, 2017, 25 ~ 40쪽.
- 김치수 외, 『현대기호학의 발전』, 서울대학교출판부, 1998.
- 냅, 마크 · 홀, 주디스 · 호건, 테런스 저, 최양호 · 김영기 역, 『비언어 커뮤니케이션』, 커뮤니케이션북스, 2017.
- 마이어스, 데이브드 G. 저, 신현정 · 김비아 역, 『마이어스의 심리학개론』, 시그마프레스, 2008.
- 박인철, 『파리학파의 기호학』, 민음사, 2003.
- 버거, 아서 아사 저, 이영주 · 이선희 역, 『커뮤니케이션의 이해, 이론과 사상』, 커뮤니케이션북스, 2012.
- 시거, 린다 저, 김청수 · 조현경 역, 『서브텍스트』, 비즈앤비즈, 2014.
- 아라이, 하지메 저, 나운 역, 『신판 시나리오 기초기술』, 시나리오친구들, 2000.
- 에노, 안 저, 홍정표 역, 『서사, 일반기호학』, 문학과지성사, 2003.
- 에코, 움베르토 저, 김운찬 역, 『일반 기호학 이론』, 열린책들, 2009.
- 에코, 움베르토 저, 김광현 역, 『구조의 부재』, 열린책들, 2009.
- 오몽, 자크 저, 오정민 역, 『이마주』, 동문선, 2006.
- 이종승, 『미장센』, 아모르문디, 2016.
- 정진경, 「시 각색 문예영화에 나타난 서레이드 기법의 연구」, 『한어문교육』 24, 한국언어문학교육학회, 2011, 441 ~ 469쪽.
- 첼들리, 대니얼 저, 강인규 역, 『미디어 기호학』, 소명출판, 2006.
- 최상식, 『영상으로 말하기』, 시각과언어, 2001.
- 피스크, 존 저, 강태완 역, 『커뮤니케이션학이란 무엇인가』, 커뮤니케이션북스, 2001.
- 한영웅 · 이태구 · 정규하, 「웹툰만의 서레이드 기법의 특징적 요소 분석」, 『Journal of Integrated Design Research』 13:1, 인제대학교 디자인연구소, 2014, 21 ~ 32쪽.
- 헤이워드, 수잔 저, 이영기 · 최광열 역, 『영화 사전』, 한나래, 2012.
- 홀, 에드워드 저, 최효선 역, 『침묵의 언어』, 한길사, 2000.
- 홀, 에드워드 저, 최효선 역, 『숨겨진 차원』, 한길사, 2002.

Greimas, Algirdas Julien et Courtés Joseph, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette, 1979, rééd. 1993.

Greimas, Algirdas Julien et Courtés Joseph, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage 2*, Paris, Hachette, 1986.

Hayward, Susan, *Cinema Studies: The Key Concepts*, Routledge, 2000.

Dictionary by Merriam-Webster. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/charade>  
(2018년 8월 15일 검색).

씨네21. <http://www.cine21.com/> (2018년 8월 15일 검색).

*Carol*. Blu-ray. directed by Todd Haynes (2015; 서울: 플레인 [제작/판매]: 더쿵 [제공], 2017).

**A study on the correlation between nonverbal signs in  
Charade and narrative transformation:  
Focusing on the formation process of the subject  
appearing in the film *Carol***

Jo, Eun Jin · Song, Chi Man

The purpose of this study is to examine the narrative correlation of nonverbal signs found in *Charade*. *Charade*, by using nonverbal signs, provides information about the character's psychological change, his or her relationship with others, and the places where they stay. The study of *Charade*, then, has to be approached considering not only the transmission of messages through nonverbal signs but also its signification. This study has analyzed the narrative and formation process of the subject that triggers the subject's activity by taking narrative semiotics to the film *Carol* (2015). As the status of women is represented by the *mise-en-scène* at this time, this study aims to examine such a fact through *Charade*, which belongs to the realm of *mise-en-scène*. In this study, nonverbal signs that are used in *Charade* are drawn based on the nonverbal communication theory. The result of analyzing the texts showed that the use of interior decoration was outstanding in the process of expressing the status of female subjects. The use of gaze was noticeable in the process of expressing the acquisition of female subjects' power. Besides, it should be noted that the use of nonverbal signs such as accessories, territoriality, or gesture, was worthy of attention. It was confirmed that such nonverbal signs play an important role in the formation of subjects and configuration of narrative transformation.

**Keywords** : semiotics, narrativity, nonverbal signs, charade, *mise-en-scène*

투고일 : 2018. 08. 21. / 심사일 : 2018. 09. 04. / 심사완료일 : 2018. 09. 10.

# 황순원의 단편소설 「황소들」에 대한 담화 기호학적 분석\*

홍정표\*\*

## 【 차 례 】

- I. 머리말
- II. 현상학적 접근
  - 1. 관점의 기점과 목표
  - 2. 지향과 포착
- III. 수사학적 접근
  - 1. 위치장(champ positionnel)
  - 2. 수사도식 세 단계
- IV. 맺음말

## 국문초록

프랑스 기호학자 자크 폰타닐이 1999년 구조주의의 한계를 극복하려는 시도로 담화 기호학을 발표하였다. 담화 기호학에서는 의식 구조를 연구하는 현상학으로의 접근을 시도하여 기호학의 지평을 넓혔다. 현상학적 접근은 의미가 지각에서 드러나는 방법과 의미를 생성하는 방식, 그리고 세계에 대한 감각적 파악을 의미 세계로 변형시키는 방법을 연구하는 것이다. 「황소들」은 주인공 소년 바우의 내면세계에서 일어나고 있는 의식의 흐름을 기술한 작품이라는 점에서, 현상학적 접근으로 살펴보았다. 수사학적 접근은 발화의 차원에서 다루어지면서 발화행위 이론과 직접 관련되며, 수사학의 문채(figures)와 전의(tropes)가 발화행위의 지배를 받는다. 기존의 수사학적 분석은 평

\* 이 논문은 2017년 정부재원(교육부)으로 한국연구재단의 지원을 받아 연구되었음 (NRF-2017S1A5B5A07062798)

\*\* 한국외국어대학교 프랑스어과

면적 의미 분석으로 역동적인 관점이 부족했지만, 담화 기호학에서는 발화체와 발화 행위의 분석이 서로 보완적으로 기능하는 깊이 있는 입체적 해석을 시도하였다. 「황소들」은 주인공 소년 바우의 시선을 통해 농민 운동을 형상화하고 있으며, 우리 신문학 사상 진지한 업적으로 평가되고 있다. 본고는 집단적 움직임에 대한 형상화를 잘 이루었다고 평가되고 있는 이 작품을 담화 기호학의 현상학적 접근과 수사학적 접근을 중심으로 고찰하여 이론의 유효성과 가능성을 입증하였다.

열쇠어 : 기점, 깊이, 담화 현동태, 목표, 위치장, 위치 행위소, 장애물, 지향, 통제, 포착, 현존화.

## I. 머리말

지난 세기 구조주의라는 획기적인 패러다임을 제시한 소쉬르(F. de Saussure)는 기호학이라는 새로운 학문의 탄생을 예측하였고 인문사회과학 분야에 혁명을 일으켰다. 소쉬르는 언어활동(langage)을 랑그(langue)와 파롤(parole)로 구분하고, 보편적이고 추상적 체계인 랑그만을 연구의 독자적 대상으로 삼았다. 체계 개념은 프라하학파에 의해 구조(structure)라는 용어로 대체되었는데, 처음에는 언어학에서만 연구되었으나 곧 인문사회과학 전 분야로 확장되었다.

구조주의는 기호학에서 서사 기호학과 정념 기호학을 탄생시켰다. 이것은 텍스트 바탕에 깔린 불변적인 규칙성 발견에 관심을 기울였으며, 독자가 쉽게 인식하지 못하는 텍스트 내적 구성요소를 탐구 대상으로 삼았다. 하지만 복잡하고 다양한 문학 텍스트를 단순한 구조로 환원하는 것이 경제적이고 과학적인 장점이 있다고 할지라도, 텍스트마다 다양한 방식으로 발현되는 모습은 무시되고 배제되는 단점을 지니고 있었다. 다시 말하자면, 구조주의를 기반으로 정립된 서사 기호학과 정념 기호학은 문학적 랑그만을 연구하고 문학적 파롤에 대한 연구를 간과함으로써 구조주의 패러다임의 한계를 드러내었다.

담화 연구의 선구자 방브니스트(E. Benveniste)는 소쉬르의 랑그에 대

한 우위성과 파월에 대한 무관심을 구조주의의 본질적 한계로 지적하고, 추상적인 기호 체계에 대한 논의를 구체적인 담화 현상에 대한 논의로 확장해야 한다고 주장하였다.

또한 철학자이자 해석학자 리쾨르(P. Ricoeur)도 언어활동의 실제의 미작용에 관해서는 랑그가 아니라 담화라는 실제 언어를 대상으로 해야 하며, 랑그에 대한 연구는 담화에 대한 연구로 이어져야 의미를 지닐 수 있다고 하였다. 여기서 담화는 랑그가 살아있는 소통행위 속으로 드러난 것, 즉 파월에 다름 아닌 것이다. 그리하여 1999년 풍타닐은 구조주의의 한계를 극복하려는 시도로 담화 기호학을 발표하였다.

담화 기호학에서는 의미작용 세계를 일종의 실천(praxis)<sup>1)</sup>으로 간주하며, 구조에 대한 관심을 작용과 행위에 대한 관심으로 이동하였다. 그래서 이 기호학에서는 활동 중인 담화, 살아있는 담화의 관점을 택하였다. 이렇게 새로운 관점을 택하여 문제를 제기하고 해결책을 모색함으로써 기호학의 지평을 확대하였으며, 이제까지는 많이 연구되지 않은 감각적이고 지각적인 속성의 불안정하고 생성 중인 의미작용을 탐구하였다.

「황소들」(1946)<sup>2)</sup>은 지주의 부당한 횡포에 대항하여 농민들이 벌이는

1) 텍스트, 형식, 소재 등 기호학적 실체들이 소환되고 선택되고 조종되고 변형되며, 특정한 발화에 의해 창조되거나 재창조되는 모든 작용을 포함함. (J. Fontanille, *Sémiotique et littérature*, PUF, 1999, p.131)

2) 「황소들」, 『황순원 전집 2』, 문학과 지성사, 2014.

작품의 줄거리는 다음과 같다.

주인공 소년 바우는 음력으로 스무엿새날 밤에 평소와는 다른 아버지로 인해 마음이 뒤숭숭하다. 오늘따라 날씨가 흐려 캄캄하다. 바우의 짐작대로인지 안마당에는 사람들이 모이고 그들과 헤어지고 난 후 아버지가 밖으로 나간다. 바우는 아버지가 맘이 놓이지 않아 작대기를 집어 들고 뒤를 몰래 따른다. 아버지와 느티나무에서 모인 사람들이 난탈 도둑을 잡기 위해 모인 것이 아닐까 생각해 보지만 사람들은 냇가를 건너 묵묵히 황소들처럼 줄지어 걷기만 한다. 충주로 향한 길목에서 바우는 무서웠던 충대가 떠올랐지만 꼭 참고 계속 뒤따른다. 충주가 가까워올수록 바우는 겁이 나지만 아버지를 지켜야한다는 생각뿐이다. 환한 충주의 전등 불빛이 내리 비치는 곳에서 어른들은 대기하고 10시가 되자 충주 시내의 불빛이 모두 꺼지면서 어른들은 성난 황소들처럼 산에서 내려와 거리로 돌진한다. 바우는 아버지를 찾아 충주 시내를 헤맨다. 그러다가 지주의 집 앞에서, 곡식을 다른 곳으로 빼돌리려다가 사태의 긴박성을 깨닫고 포기하며 어둠 속으로 사라지는 몰락한 김대통 영감의 모습을 보게 된다.

집단 운동을 그리고 있다. 농민들을 순박하고 건강한 황소의 모습에 비유한 이 소설은 서정적인 감각과 날카로운 지성을 갖춘 작가 황순원(1915~2000)의 작품이다. 황순원은 여러 장르에 걸쳐서 많은 작품을 꾸준히 그리고도 성실하게 창작한 작가로, 한국문학사에서 양적인 면에서 방대함뿐 아니라, 질적인 면에서 깊이를 아울러 확보한 작가라 할 수 있다.

소설의 배경은 해방 후 공출과정의 부당성과 폭력성 때문에 농민들의 자연발생적 봉기로 나타난 ‘10월 인민 항쟁’이다. 농민 항쟁에 심리적으로 동조하고, 농민들의 승리를 낙관적으로 전망하는 작가의 입장을 드러낸 소설로 볼 수 있으며, 우리 신문학사상 진지한 업적으로 평가되고 있다. 이 작품은 열세 살 소년 “바우를 초점화자로 내세움으로써 어린이의 인식적 한계를 역으로 활용하여, 해방을 전후한 역사적 현실의 부조리한 모순을 더욱 극명하게 포착하는 효과를 발하고 있다.”<sup>3)</sup>

본고에서는 집단적 움직임에 대한 형상화를 잘 이루었으며, 새로운 삶의 질서를 창조하려는 건강한 농민상을 보여준 작품 「황소들」에 대해 담화 기호학의 관점에서 현상학적 접근과 수사학적 접근을 중심으로 고찰하여 이론의 가능성과 유효성을 입증하고자 한다.

## II. 현상학적 접근

현상학은 주관성을 다루는 학문이므로 랑그를 연구하는 서사와 정념 기호학에서 많이 연구되지 않았으나, 파롤을 연구하는 담화 기호학에서 주요 연구 대상이 되었다. 풍타닐은 담화 기호학에서 의식 구조를 연구하는 현상학으로의 접근을 시도하여 기호학의 지평을 넓혔다. 현상학적 접근은 의미가 지각에서 드러나는 방법과 의미를 생성하는 방식, 그리고 세계에 대한 감각적 파악을 의미 세계로 변형시키는 방법을 연구하는 것이다. 주체와 감각 세계 간 융합의 순간을 찾게 하는 감각 능력(*esthésie*),

3) 정수현, 『황순원 소설 연구』, 한국학술정보, 2006, 76쪽.

시간과 공간의 최소 경험을 기술하게 해주는 현존 영역의 깊이 (profondeur)<sup>4)</sup>는 현상학적 분석의 주요 요소라 할 수 있다.

더불어 현상학은 인간의 의식 작용에 주목하는데, 의식은 한 곳에 계속 있는 것이 아니라 의식의 주체가 모르는 사이에 쉬지 않고 다른 곳으로 이동한다. 「황소들」에서 주인공 바우의 말과 목소리는 결국 침묵으로 나타나는데, 이 침묵은 의식 안에서 한 의식이 다른 의식의 대상으로 나타나는 현상학적 침묵이라고 할 수 있다. 이렇게 이 작품은 소년 바우의 내면세계에서 일어나고 있는 의식의 흐름을 기술하고 있다는 점에서, 현상학적 접근으로 살펴보고자 한다.

## 1. 관점의 기점과 목표

「황소들」은 첫 단락에서 “무슨 일이 일어날 것만 같다”로 시작하여 지주의 몰락에 대한 암시로 끝나는, 즉 하루 저녁 사이에 일어나는 일을 다루고 있으며, 주인공 바우의 시선을 통해 농민 운동을 보여 주는 소설이다. 첫 대목에는 텍스트가 지향하는 관점<sup>5)</sup>이 나타나 있는데, 관점이란

---

4) 단순히 지각되거나 느껴질 수 있는 것이며, 측정할 수 있는 공간적 분리로 축소될 수 없는 것을 말함.

메를로 뽕띠는 깊이나 먼 곳과 같은 아득함의 지각 현상 ... 이야말로 가장 몸의 실존적 체험과 깊숙이 연관되어 있다고 말한다. 예컨대 넓이는 ... 인간의 개념적 사유가 그것을 객관적으로 측정할 수 있지만, 깊이와 같은 아득함은 사물 자체의 크기에 속하는 속성이 아니라, 사물들로 향하는 지각의 원근법과 관련이 있어서 몸의 지각이 거기에 개입되어 있다는 것이다. ... 수직적 깊이나 수평적 먼 곳에 대하여 아득함을 느끼는 지각은 넓이나 높이에 대한 지각과 다르다. (M. Merleau-Ponty, p.300 참고(김형효, 『메를로 뽕띠와 애매성의 철학』, 철학과 현실사, 1996, 166~168쪽에서 재인용))

5) 이것은 담화의 방향을 정하는데, 각 문장은 담화에서 관점이 제공하는 방향없이는 수용될 수 없다. 또한 관점은 랑그의 잠재적 문장 구조를 현동화하고 결정하여 담화 구조를 완전하게 만든다. 일정한 관점에서 이야기되지 않거나 기술되지 않은 것은 무의미한 것이라 말할 수 있으며, 우리는 이야기할 때 일정한 관점을 드러내야 한다. 일정한 관점에서 어떤 것을 파악한다는 것은 이미 거기에 어떤 의미작용을 부여한 것이다. 텍스트에 어떤 관점을 실행한다는 것은 그것을 특징짓는 지각의 인식론적 행위 덕분이며, 결국 의미를 감각적인 것 속에 정착시키는 것이라 할 수 있다. (Sémiotique et littérature, Op. cit., p.43 참고)

지각 활동을 전제로 하며 담화 방향을 조절하고 담화 의미작용 전체에 중요하고 결정적인 것이라 할 수 있다.

하지만 풍타닐은 관점에 대한 이러한 정의가 불충분하여 담화 방향의 문제가 작가나 행위자의 주관성 문제로 환원되기 쉽기 때문에, 관점을 다시 정의해야 한다고 주장한다. 그가 제안하는 관점에 대한 기호학적 정의는 통사적이고 의미적 구조인 행위소와 특성에 기반을 둔다. 하나의 관점을 선택한다는 것은 두 개의 기본 행위소를 설정하는 것인데, <기점(source)>과 <목표(cible)>이다. 이로써 앞의 직관적 정의를 수정할 수 있으며, 주체의 방향은 하나가 아니라 두 입장(기점과 목표)의 방향이 된다는 것이다. 이렇게 모든 관점은 기점과 목표의 조절(réglage) 안에서 정해진다는 것이며, 위치 행위소(actants positionnels)<sup>6)</sup>라 부른다.<sup>7)</sup>

주체 바우는 자신이 지각하는 것의 의미를 만들어 내고 있는 중인데, 아버지인 대상에게서 무슨 일의 도래(농민의 봉기)를 지각하고 있다. 주체가 무엇인가를 지각한다는 것은 외적 상황과 내면적 의향이 살아 있는 대화를 하는 것이라고 볼 수 있으며, 텍스트의 첫 대목은 주체의 지각 활동을 다음과 같이 전달하고 있다.

아무래도 마음이 안 놓인다. 이 밤 안으로 아버지에게 꼭 무슨 일이 일어날 것만 같다. (『황소들』, 『황순원 전집 2』, 문학과 지성사, 2014, 89쪽)

텍스트는 바우라는 3인칭 인물을 주인공으로 설정하고 있지만, 초점을 바우에게 고정함으로써 1인칭의 효과를 획득하고 있다. 첫 문장은 통사적 주체 바우의 독백으로, 그는 내포적 발화 주체(sujet d'énonciation

---

6) 담화 기호학은 힘의 논리(logique des forces)와 위치의 논리(logique des places)에 따라 변형 행위소와 위치 행위소를 구분하고 있다. 전자는 사태를 변형시키는 힘에의 참여를 통해 규정되며 담화의 방향성과는 무관하다. 반면에 후자는 담화의 방향성을 보장함으로써 문채를 형성하는 작용을 책임진다. (J. Fontanille, *Sémiotique du discours*, PULIM, 1999, pp.168~169 참고)

7) *Sémiotique et littérature*, Op. cit., pp.44~45 참고.

implicite)이다. 여기에서 관점의 <기점>은 주체에게 부여되어 있으며, 그가 무슨 일에 대해 알려고 하므로 <목표>는 무슨 일이라 할 수 있다. 이렇게 무슨 일에 대한 궁금증을 유발시키며 작품은 시작된다.

텍스트에서 이야기를 들려주는 서술자는 사건의 외부에 있다기보다 주체 바우의 눈을 통해서만 이야기 속의 사건을 보고 듣는다. 주체는 외부적(듣다, 보다), 내부적(생각하다)으로 지각활동을 하고 있다. 외부적으로는 오늘 아침 아버지의 말과 행위 즉, ‘아버지가 어머니보고 오늘 날 짜를 물어보신 것’, ‘오늘 초저녁에는 달이 없겠군 하신 것’, ‘저녁 때 연거푸 담배를 피우시며 날짜를 다시 물어보신 것’, 그리고 ‘심상치 않은 아버지의 얼굴’에 대한 지각을 <포착>하고 있다.(89쪽)<sup>8)</sup> 이에 대해 주체는 내부적으로 대상인 ‘아버지가 긴장을 하고 계시다는 것’, ‘신경이 예민해 있다는 것’, ‘오늘 안으로 아버지에게 무슨 일이 꼭 일어날 것 같은 기미’(89쪽)에 대한 지각을 <지향>하고 있다.

## 2. 지향과 포착

지각하는 신체는 담화 현동태(instance de discours)<sup>9)</sup>의 첫 활동인 위치 결정(prise de position) 덕분에 두 면의 경계를 정한다. 위치 결정은 표현면(외수용적 세계)과 내용면(내수용적 세계)의 경계를 정하는데, 주의의 흐름을 이끌고 방향 지시하는 <지향(visée)>과 변별적 영역을 정하는 <포착(saisie)>으로 굴절한다. <지향>과 <포착>을 연결하는 것은 신체의 자기수용적 지각이며, 이러한 기본 조작 덕분에 의미작용이 지각으로부터 생길 수 있다.

8) 황순원, 같은 책의 쪽수.

9) 화자가 랑그를 파물로 실현하여 나타나게 하는 것(활동)을 가리킴. 방브니스트는 담화를 일종의 활동으로 지칭하기 위해 이 용어를 사용하였으며, 담화의 관점에서 활동은 발화행위(acte d'énonciation)를 말함.

바우가 집까지 와 보니 과연 안마당 어둠 속에는 **동네 사람들이 모여 있는 게** 아닌가. 봐라, 분명 무슨 일이 있지 않다. 가슴이 다시 두근거린다.

...

바우는 문득 작년 가을 **할머니가 돌아갔을 적** 일이 생각난다. 그때도 동네 사람들은 안마당에 모여 웅성거렸다. 그러나 그때는 모인 사람들이 저렇게 사뭇 조심성 있게 수군거리진 않았다. 하기는 오늘 밤 일어날 일이 할머니가 세상 떠난 것보다 더 큰일이니까. (90쪽)

위의 인용문에서 주체는 동네 사람들이 모여 있는 것을 보자 할머니 장례식 날 기억이 의식 표층에 떠오른다. 주체는 시각을 통한 분리작용(débrayage)<sup>10)</sup>으로 과거를 기억하는데, ‘동네사람들이 모여 있는 것’은 외부 세계를 지칭하는 표현면이고, ‘할머니 장례식 날’은 내부 세계를 지칭하는 내용면이며, 두 면 사이에 중개 역할을 하는 것은 지각하는 신체이다. 그리고 표현면과 내용면 사이의 분배를 결정하는 위치 결정은 지향(visée)과 포착(saisie)으로 굴절하는데, ‘동네사람들이 모여 있는 것’은 포착된 것이고, 감각능력에 의해 주체 내부에서 지향된 것은 ‘할머니 장례식 날’이다.

이렇게 무의식적 기억은 우리의 과거에 생명력을 불어넣어 준다. 기억의 창조적 힘은 시각에 의해 촉발된 무의식적 기억으로 주체를 잃어버린 과거와 대면하게 한다. 과거 사실의 기억이 대부분 현재에는 별로 유용하지 않아서 의식 표층에 떠오르지 못하지만 우리 내부에 그대로 보존되어 있다. 그런데 현실에서 느끼는 우연한 감각 덕분에 이런 기억이 되살아나 과거의 실재 세계와 마주치게 된다는 것이다.

주체의 잠재의식 속에 묻혀 있던 과거 기억이 의식 표면으로 솟아오르는데 곧 이어 이 흐름은 아버지에 대한 생각으로 이어진다. 이렇게 텍스트에서는 현재 의식과 과거 의식이 동시에 현존하는데, 현재의 삶에 과거의 삶을 겹쳐놓아 공존하게 하여 독자가 일시에 두 가지를 경험하게

---

10) 담화 연쇄에서 주체가 가상체로 빠져드는 작용.

한다고 할 수 있다.

텍스트에서 ‘충주 가는 길’에 대한 회상은 세 번 나오는데, 주체에게 ‘충주 가는 길’은 충주 가는 길로 이해되는 것이 아니다. 그 길이 주체의 눈앞에 드러날 때 그 모습은 끊임없이 생동하고 주체를 엄습하고 사로잡는다. 충주라는 동일한 공간 반복이 소설의 유기적 결합에 작용하여 주체의 의식 흐름에 현장감을 준다. 첫 번째 ‘충주 가는 길’에 대한 회상을 보면,

이런 아버지가 그 몹쓸 때에 허리를 상한 뒤부터는 통 움쩍을 못한다. 사실 그것은 무시무시한 매질이었다. …이런 뒤에 왜순사는 혼자 잘 일어 나지도 못하는 아버지를 이끌고 충주로 들어갔다. 바우는 차마 오금이 자려 아버지가 끌려가는 것을 동구 밖까지도 따라가 볼 수조차 없었다. …지금 생각하면 그때 자기가 가만 있던 것이 바보였다. 치를 떨고 보고만 있었다니!

그러니까 오늘 밤 자기는 집에 가만히 있어서는 안 된다. 아버지와 함께 가야 한다. (92쪽)

위의 텍스트에 언급된 것처럼 그 사건이 과거에 일어났다 하여도, 그에 대한 기억은 과거로 남아 있는 것이 아니고 현재에 작동하고 있다. 왜냐하면 그 매질이 과거에 일어난 것일지라도, 지금도 아버지의 허리에 남아 있는 것을 보면서 주체 바우는 그 상처에 대한 의미작용을 현재로서 갖고 있기 때문이다. 이렇게 주체가 과거 기억을 되살리는 것은 보존된 지각이 현재 의미작용을 갖고 있기 때문이며, 보존된 지각은 실존하기를 계속하고 있고 언제나 현재에 속한다.

따라서 지각에 다시 나타난 과거 사건은 과거의 것으로 추억되기보다, 오히려 과거를 알려 주는 현재 사실로 우리에게 의미화한다. 주체의 의식에서 과거와 현재는 고유 영역을 갖고 있지 않고 서로 상호성을 갖고 있으며, 과거와 현재가 겹쳐진 영상처럼 서로 엉켜 있다. 그에게 과거는 이미 존재하지 않아도 사라지는 것이 아니라 현재 속에 침식되어 있고

미래는 존재하게 될 것이며 이미 현재 속에 관심 영역으로 등록되어 있다. 주체에게 현재는 과거 지향(rétention)과 미래 지향(protention),<sup>11)</sup> 기억과 기대의 맥락 속에서 경험되고 있다고 볼 수 있다. 그러므로 주체는 오늘 밤에는 지난밤처럼 절대로 가만있지 않고 꼭 아버지를 따라 충주에 갈 것을 다짐한다. 이렇게 텍스트는 해방 전후의 혹독한 공출 때문에 고통 받는 아버지를 구하고자 하는 소년 바우의 내면 변화에 초점이 맞춰져 있다.

두 번째 회상은 해방 후 밀 보리 공출이 미납된 이유로 경찰에게 총대로 어깨를 맞고 끌려가던 춘보와 관련된다.

이제 길은 외곽 **충주**로 잇닿았을 뿐, 이때 바우의 눈앞에는 그 **무서운 총대**가 떠올랐다. 뒤이어 그것이 어둠속을 통해 쏜살같이 내리쳐졌다. 춘보의 어깻죽지 위로, 밀 보리 공출이 미납된 탓이었다. …춘보는 종내 쓰러지고 말았다. 이때 춘보의 눈에 빛나는 게 있었다. 눈물이었다. 그리고는 **온몸을 떨기** 시작했다. 마치 꿈틀거리듯이. 이 꿈틀거림은 춘보의 몸에서만 아니고, 그때 모였던 모든 동네사람들에게서, 바우 자기의 몸에서도 일시에 일어났다. 그러나 그때는 그것뿐이었다. 사내는 이것도 전의 바우 자기 아버지처럼 혼자 일어나지도 못하는 춘보를 이끌고 충주로 들어갔다. (96~97쪽)

주체 바우는 충주 가는 길로 들어서자마자 그동안 잊고 있었던 그 무서운 총대가 눈앞에 떠오르며, 그것이 춘보 어깨 위로 내리쳐졌던 기억이 현재로 의미화하여 의식 표층에 되살아난다. 이 경우 주체는 무의식적 기억을 떠올리는 여러 가지 감각들 중에서 시각을 통한 분리작용으로 옛 기억을 떠올린다. 이것은 시각에 의한 기억의 재생력이며, ‘충주 가는 길’은 외부 세계를 가리키는 표현면이며, 주체의 기억에 떠오르는 ‘무서운 총대’는 내부세계를 가리키는 내용면인데, 동질의 긴장적인 기호학적

11) 과거 지향과 미래 지향은 서로 대립되는 개념으로, 전자는 과거에 대한 현재의 의식 작용을 말하며 후자는 미래에 대한 현재의 의식 작용을 의미한다.

공간을 구축하면서 두 면을 연결하는 것은 지각하는 신체이다. 또한 표현면과 내용면의 경계를 정하는 위치 결정은 지향과 포착으로 굴절하는데, 표현면인 ‘충주가 가는 길’은 포착된 것이고, 내용면인 ‘무서운 총대’는 지향된 것이다.

위의 대목에서 ‘온 몸을 떨기’는 어떤 대상 앞에서 순간적인 반응으로 육체나 정신의 나약함이나 새로운 충격 안에서 흔들림이다. 이 떨림은 불의에 대한 분노뿐 아니라 두려움과 관련되는데, 떨림이 있는 후에는 집단적 저항의 힘을 내포한 ‘꿈틀거림’으로 계속 변화되어 나타난다.

“아니, 그땡에두?”

이런 입안 소리와 함께 **김대통 영감의 저고리 소매가 자르르 떨린다**. 그 크디 큰 대통이 몇 번 촛불에 번뜩인다. 그러는 김대통 영감은 지금 자기가 들고 있는 촛불을 어떻게 처치해야 좋을지 몰라 하는 것 같았다. (108 쪽)

위의 인용문에서 ‘김대통 영감의 저고리 소매가 떨린다’는 것은 깊은 의미를 지닌다. 지금까지 항상 소작인들만이 떨림을 겪으며 살아왔지만, 이제는 부유한 지주 김대통 영감 자신이 떨림을 겪는다는 것이다. 이것은 이제 변혁의 시대가 도래함을 의미하고 있다.<sup>12)</sup>

12) 주체에게 과거에 충주 가는 길과 오늘 밤 충주 가는 길은 서로 대립된다. 과거에 순하고 가난했던 농민들이 성난 황소들이 되어가는 것을 보여주는 부분이다. 이러한 것을 이분법으로 표현하면 아래와 같다.

〈과거에 충주 가는 길〉	〈오늘 밤 충주 가는 길〉
떨림	꿈틀거림
시련과 짓밟힘	자유와 일어남
총대로 차단됨	새로운 지향으로의 열림
유순한 소	성난 황소

### III. 수사학적 접근

담화 기호학에서 수사학적 접근은 발화행위 이론과 직접 관련되며, 수사학의 문채(figures)와 전의(tropes)가 발화행위의 지배를 받는다. 기존의 수사학적 분석에서 원형 의미소(archiséme)나 문채에 대한 유형적 접근은 평면적 의미 분석으로 역동적인 관점이 부족하다. 그래서 문채를 생산하는 작용이나 형상적이고 수사학적 전략을 담화에서 추출하지 못한다고 할 수 있다. 「황소들」에 등장하는 다음 대목을 살펴보면,

그 도수장에 걸린 쓸개주머니 같다는 코와 (이것은 김대통령 영감이 듣지 않는 데서 동네 사람들이 몰래 하는 말이다), 그 언제나 손에서 놓아보지 않는다는 크디 큰 대통이 달린 담뱃대는 보지 못한다. (100쪽)

위의 텍스트를 분석하기 위해 두 의미 규모(쓸개주머니와 코)에 공통되는 원형 의미소 /볶음/, /길게 늘어짐/을 우선 추출한다. 은유에 내재된 자질의 지표는 감각적이고 지각적이다. ‘쓸개주머니’와 ‘코’에 공통되는 원형 의미소 /볶음/과 /길게 늘어짐/은 시각적 지각인데, 이는 담화 행동태가 활성화하는 특별한 시각적 지각이다.

이러한 기존의 분석과는 달리, 담화 기호학에서는 수사학적 차원을 발화의 문제로 다루면서, 발화체와 발화행위의 분석이 서로 보완적으로 기능하는 깊이 있는 입체적 해석을 시도하였다.

#### 1. 위치장(champ positionnel)

위치장은 주체가 세계 속에서 차지하고 있는 위치를 말하는데, 위치장에 자리를 차지하고 있는 행위소를 위치 행위소라 한다. 위치 행위소는 의미작용 출현에 선행되는 규칙과 방향성을 우선적으로 제공한다. 이 행위소는 위치장에 이미 자리를 점유하고 있지만, 현존의 강도와 범위, 지

평의 가깝거나 먼 거리를 느끼기만 할 뿐이다.

지각 구조의 위치 행위소는 <기점>, <목표>, <통제> 행위소를 말한다. 위치 행위소의 역할은 술어에 의해 규정되지 않고, 담화의 방향성에 의해 규정된다. 그래서 위치의 역할은 발화의 역할과 일치하지 않는다고 할 수 있는데, 예로서 아폴리네르(Apollinaire)의 시 ‘알코올(Alcools)’을 들 수 있다. 이 시에서 발화에 의해 정해진 <나>와 <너>가 위치 행위소의 관점에서 볼 때는 바뀌는데, <나>는 목표가 되고 <너>는 기점이 된다.<sup>13)</sup>

수사학의 문채는 두 담화 규모 즉, 인지된 단계(degré conçu)와 지각된 단계(degré perçu)로 이루어지며, 문채를 생산할 때 인지된 단계는 기점, 지각된 단계는 목표가 된다. 이렇게 문채는 기점 현동태(instance source)와 목표 현동태(instance cible)를 맺는 작용으로 생성된다. 모든 담화는 기점과 목표를 자유롭게 결정할 수 있으며, 둘 사이는 지향성(intentionalité)으로 방향지어지고 유도된다고 할 수 있다.

위치 행위소에는 기점과 목표 외에 통제 행위소(actant contrôle)가 있으며, 통제 행위소는 조정장치, 여과장치, 장애물(obstacle)로 실현될 수 있다. 이 중에서 장애물은 인용문에서 ‘코’를 ‘쓸개주머니’에 비유하는 은유와 같이 단순한 의미적 차이일 수도 있고, ‘의자에 앉은 사람’ 대신에 ‘의자’라고 말하는 환유처럼 행위소적 차이가 될 수도 있다.

환유는 위치 행위소의 이동과 관련되는데, 행위소 주체에서 행위소 대상으로 담화 중심을 이동하는 것이다. 텍스트에서 환유의 사례를 들어 보면,

해방 전해 겨울 그 **몹쓸 매**를 맞은 뒤부터 아버지는 허리를 잘 못 쓴다.

...

사실 그것은 **무시무시한 매질**이었다. ... 네놈이 공출은 아니하고 씨름은 잘 한다지? (92쪽)

---

13) *Sémiotique du discours*, Op. cit., p.162 참고.

이때 바우의 눈앞에는 그 **무서운 총대**가 떠올랐다. 뒤이어 그것이 어둠 속을 통해 쓴살같이 내리쳐졌다. 춘보의 어깻죽지 위로. 밀보리 공출이 미납된 탓이었다. (96쪽)

위의 인용문에서 발화체 주체(몹쓸 때, 무시무시한 매질, 무서운 총대)가 문체의 기점이 되고, 발화체 대상(혹독한 공출)이 문체의 목표가 된다. ‘몹쓸 때, 무시무시한 매질, 무서운 총대’와 ‘혹독한 공출’은 서로 긴밀한 연관관계가 있어서 전자를 생각하면 후자가 즉시 머리에 떠오르게 된다는 것이다. 다시 말해 행위소 주체에서 행위소 대상으로 담화 중심을 이동한다고 볼 수 있는데, 이 경우 장애물은 ‘몹쓸 때, 무시무시한 매질, 무서운 총대’와 ‘혹독한 공출’의 차이에 해당한다. 이렇게 통사적 위치 행위소를 제시함으로써, 수사학적 차원에서 담화 방향성의 통제를 전보다 더 분명하게 파악할 수 있다.

## 2. 수사도식 세 단계

퐁타닐은 앞에서 살펴본 <기점>과 <목표> 행위소를 바탕으로 표준수사도식 세 단계, 대치(confrontation), 지배(domination), 해소(résolution)를 제시하고 있다. 첫 단계 대치는 기점과 목표인 두 규모, 두 의미 영역의 현존화(mise en présence) 순간이다. 둘째 단계 지배는 담화 현동태가 두 규모에 대해 한 가지로 입장을 정하는 순간인데, 더 강하게 수용된 것이 선택되어 지배된다. 셋째 단계 해소는 갈등의 결과로서 두 규모가 공존하게 되는 방식이다. 수사도식 세 단계를 긴장과 관련하여 알아보면, 첫 단계 대치는 긴장을 일으키고, 둘째 단계 지배는 긴장 강도를 높이며, 셋째 단계 해소는 긴장 완화를 가져온다.<sup>14)</sup>

텍스트는 ‘바우’라는 소년 인물의 시선을 통해 농민의 폭동을 형상화하고 있다. 「황소들」이라는 제목은 독자로 하여금 작가의 창작적 의도를

---

14) *Sémiotique et littérature, Op. cit.*, pp.96~99 참고.

유추하게 하는 은유라 할 수 있는데, 유순한 소들이 아니라 성난 황소들, 즉 성난 사람들을 가리킴을 유추할 수 있다. 이렇게 작가는 은유를 통해서 강렬한 인상을 두드러지게 하여 건조한 서술체 형식에 활력을 불어 넣어 주고 있다. 수사도식 세 단계를 텍스트에 적용하여 분석해 보면,

아버지와 동네사람들은 아무 말들이 없다. 발소리만이 들릴 뿐, 그것은 사람이 여럿 가는 것이 아니고 뒷사람은 앞사람을 묵묵히, 앞사람은 그 앞사람을 또 묵묵히 따라 마치 소들끼리 줄지어 밤길을 가는 것만 같다. 그것도 꼭 다른 소 아닌 **황소들**끼리. (94쪽)

고함 한마디면 저기 앞서 가는 **황소** 같은 동네사람들이 달려와 줄 텐데. (95쪽)

건너편 언덕에 닿자 동네사람들은 또 소처럼 말없이 길을 걷기 시작한다. (97쪽)

동네사람들이 울을 밀려 내려간다. **성난 황소들** 같다. 이 **성난 황소들**은 바우네 동네사람들뿐만 아닌 듯했다. (104쪽)

위의 텍스트에서 소설의 표제로 설정한 ‘황소들’의 의미가 선명하게 제시되고 있는데, ‘아버지와 동네사람들’이 ‘황소들’로 비유되고 있다. 여기에서 표준수사도식의 첫 단계 대치는 ‘사람’과 ‘황소’에서 비롯되는 의미 영역의 차이에 있다. 사람은 /인간/이고 황소는 /동물/이므로 서로 대치된다. 위치 행위소 기점과 목표 중에서 전자는 황소이며, 후자는 사람이라 할 수 있다. 둘째 단계 지배는 기점과 목표 중에서 한 가지로 입장을 정하는 순간인데, 발화행위가 선택한 지각적 입장의 결과를 말한다. 여기서는 목표인 /인간/ 영역의 동위성 보다는 기점인 /동물/ 영역의 동위성에 감각적이고 직관적인 내용이 보장된다. 셋째 단계 해소는 해석자

로 하여금 유추적 변형을 이용하여 /인간/ 영역에서 /동물/ 영역으로 이동할 것을 제시한다. 그래서 ‘아버지와 동네사람들’인 /인간/ 영역은 ‘유순한 소가 아니라 성난 황소’인 /동물/ 영역이 제시하는 감각적이고 직관적 내용을 수용한다고 할 수 있다.

주체 바우가 동네 어른들에게 들은 ‘황소와 호랑이의 싸움 이야기’는 유순한 소가 위협에 처해 호랑이를 상대로 싸워 이긴 이야기로, 지주를 상대로 항쟁하여 이기는 소작인 모습을 비유적으로 묘사한 것이다. 「황소들」은 이렇게 인간을 동물의 특성에 적절하게 비유하여 등장인물을 묘사하는데 성공한 작품이라 할 수 있다.

그 애의 말이, **소를** 먹이며 서있으려니까 별안간 소가 자기를 뿔치기에 소한테 밟혀 죽는가보다 했다는 것이다. 그러나 정신을 차리고 보니까 어느 틈에 왔는지 **호랑이** 한 마리가 이리 번쩍 저리 번쩍 소잔등을 넘어다니며 어르고 있는 것이 아닌가. 그럴 적마다 소도 이리저리 몸을 피해 돌아가는데 자기는 조금도 밟지를 앓더라는 것이다. 그러다가 **소가** 어떻게 **호랑이**를 받아 죽였는지 소가 달아나기에 보니까 **호랑이**는 배가 터져 죽어있더라는 것이다. (95쪽)

위의 인용문에서 볼 수 있는 소는 순한 농민을 비유한 것으로, 순박하고 건강한 ‘농민’이 호랑이와 싸워 이긴 ‘소’에 비유되고 있다. 이 경우 소는 기점 현동태이고, 농민은 목표 현동태라 할 수 있다. 수사도식 첫 번째 단계에서 기점 현동태와 목표 현동태는 공유된 특성(순한 기질)을 바탕으로 대응 관계를 형성한다. 두 번째 단계에서는 소인 /동물/ 영역과 농민인 /인간/ 영역 중 전자의 동위성에 감각적이고 직관적인 내용이 부여된다. 마지막 단계에서 목표 현동태인 농민은 기점 현동태인 소의 감각적, 직관적 특성을 부여받아 그와 비슷한 존재로 간주된다. 마찬가지로 방식으로 ‘호랑이’와 ‘악덕 지주’를 분석해 보면, ‘배가 터져 죽은 호랑이’는 ‘몰락한 지주’에 비유되고 있다고 말할 수 있다.

이렇게 지주의 집을 습격하는 가난한 농민들 모습이 호랑이에게 달려드는 성난 황소 이미지로 그려지면서, 농민들이 지주의 부당한 횡포에 대항하는 집단 운동의 성패가 낙관적으로 전망되고 있다.

바로 그때다. 별안간 저 아래 충주거리의 **전등불이** 온통 꺼진 것은. 그리고 이 전등불 꺼지기를 기다리고나 있었던 것처럼 외딴 **동네사람들이 일어선** 것은. 바우도 저도 모르게 제 작대기를 집어 들고 일어선다. (104 쪽)

김대통 영감은 비로소 생각난 듯 촛불을 입 앞에 당기어다가 헉헉거리는 입김으로 분다. **늘어진 코끝이** 마지막으로 빛나고 껌벅 불빛과 함께 **어둠 속으로 사라진다.** 거기에는 다시는 그 흔들거리는 손도 그 크디 큰 대통도 없었다. (108쪽)

첫 번째 인용문에서 ‘전등불이 꺼진 것과 동시에 동네 사람들이 일어난 것’과 두 번째 인용문에서 ‘늘어진 코끝이 어둠 속으로 사라진 것’은 김대통 영감의 ‘몰락’이 도래함을 표현하는 환유이다. 전자(‘전등불이 꺼진 것~’과 ‘늘어진 코끝이~’)는 문채의 기점이 되고, 후자(‘몰락’)는 문채의 목표가 된다. 앞에서 설명한 대로(153쪽 참고) 환유는 행위소 주체에서 행위소 대상으로 담화 중심을 이동하는 것이며, 전자와 후자는 서로 밀접하게 연관되어 전자를 보면 후자가 연상된다는 것이다. 작가는 악덕 지주의 횡포가 소작인들의 폭동을 일으켰음을 함축적으로 암시해주며, 지주의 몰락으로 소설의 막을 내린다.

#### IV. 맺음말

지금까지 황순원의 단편소설 「황소들」을 담화 기호학의 관점에서 현상학적 접근과 수사학적 접근을 중심으로 살펴보았다.

현상학은 인간의 의식작용에 주목하는데, 의식은 한 곳에 계속 있는

것이 아니라 의식 주체가 모르는 사이에 쉬지 않고 다른 곳으로 이동한다. 「황소들」은 주인공 소년 바우의 의식의 흐름을 기술하고 있다는 점에서 현상학적 접근으로 알아보았다.

폰타닐은 관점에 대해 기존의 직관적 정의를 수정하였는데, 통사적이고 의미적 구조인 행위소와 특성에 기반을 두는 것으로 재정의하였다. 하나의 관점을 선택한다는 것은 두 가지 기본 행위소(기점과 목표)를 설정하는 것이며 위치 행위소라 부른다. 지각하는 신체는 담화 현동태의 첫 활동인 위치 결정 덕분에 표현면(외수용적 세계)과 내용면(내수용적 세계)의 경계를 정하며, 지향과 포착으로 굴절한다. 이러한 개념장치와 분석도구를 「황소들」에 적용하여 담화기호학적 분석의 가능성과 유효성을 입증하였다.

수사학적 접근에서는 기존의 분석과 달리 발화의 차원에서 다루면서, 발화체와 발화행위의 분석이 서로 보완적으로 기능하는 깊이 있는 입체적 해석을 시도하였다. 주체가 세계 속에서 차지하고 있는 위치를 위치장이라 하며, 위치장의 행위소를 위치 행위소라 한다. 지각 구조의 위치 행위소는 기점, 목표, 통제 행위소를 말한다. 폰타닐은 기점과 목표 행위소를 바탕으로 수사도식 세 단계(대치, 지배, 해소)를 제시하였다. 이러한 도식을 비유법이 많이 표출된 텍스트에 적용하여 상기와 같이 그 가능성과 유효성을 입증하였다.

결론적으로 담화 기호학에서는 의미작용 세계를 일종의 실천으로 간주하며, 구조에 대한 관심을 작용과 행위에 대한 관심으로 이동하였다. 이렇게 새로운 관점을 택하여 문제를 제기하고 해결책을 모색함으로써 기호학의 지평을 확대하였으며, 이제까지 많이 연구되지 않은 감각과 지각, 발화행위와 발화작용에 다시 중요성을 부여하였다. 앞으로 이 이론을 다른 작품에도 적용하여 담화 기호학의 영역을 넓히고자 한다.

## 참고문헌

- 김성도, 『구조에서 감성으로』, 고려대학교출판부, 2002.
- \_\_\_\_\_, 『기호, 리듬, 우주』, 인간사랑, 2007.
- 김형효, 『메를로 뵈띠와 애매성의 철학』, 철학과 현실사, 1996.
- 박인철, 『파리학과 기호학』, 민음사, 2003.
- 서재원, 『김동리와 황순원 소설의 낭만성과 역사성』, 월인, 2005.
- 서정철, 『기호에서 텍스트로』, 민음사, 1998.
- 정수현, 『황순원 소설 연구』, 한국학술정보, 2006.
- 조광제, 『몸의 세계, 세계의 몸』, 이학사, 2004.
- 한국기호학회, 『정념의 세계와 기호학』, 가을학술대회, 2010, 11, 6.
- \_\_\_\_\_, 『신체 인문학의 새로운 지형 : 몸, 감각, 미디어』, 봄철국제학술대회, 2013, 4, 28.
- \_\_\_\_\_, 『소쉬르 사상의 인문학적 유산』, 가을학술대회, 2013, 11, 2.
- 홍정표, 「정념의 기호학과 담화 기호학의 상호보완적 고찰」, 『기호학 연구』, 제28집, 한국기호학회, 2010, 283~319쪽.
- \_\_\_\_\_, 「담화 기호학 연구 -김승옥의 『무진기행』을 중심으로-」, 『기호학 연구』, 제37집, 한국기호학회, 2013, 303~336쪽.
- \_\_\_\_\_, 『정념 기호학 -문학 텍스트에 나타난 희로애락-』, 한국외국어대학교 출판부, 2014.
- \_\_\_\_\_, 「김승옥의 『서울의 달빛 0장』에 대한 담화 기호학적 분석」, 『기호학 연구』, 제48집, 한국기호학회, 2016, 225~248쪽.
- \_\_\_\_\_, 「담화 기호학의 긴장구조 -선우휘의 『불꽃』을 중심으로」, 『기호학 연구』, 제52집, 한국기호학회, 2017, 191~216쪽.
- 황순원, 「황소들」, 『황순원 전집 2』, 문학과 지성사, 2014.
- Arrivé, M., *Linguistique et psychanalyse*, Klincksieck, 1987. (최용호 옮김, 『언어학과 정신분석학』, 인간사랑, 1992).
- Benveniste, E., *Problèmes de linguistique générale I*, Gallimard, 1966.
- \_\_\_\_\_, *Problèmes de linguistique générale II*, Gallimard, 1974.
- 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.
- Géninasca, J., *La parole littéraire*, Paris, PHF, 1999.
- Greimas, A. -J., *Sémantique Structurale*, Larousse, 1966.
- \_\_\_\_\_. , *Du sens II*, Paris, Seuil, 1983. (김성도 옮김, 『의미에 관하여』, 인간사랑, 1997)
- \_\_\_\_\_. , *De l'imperfection*, Panlac, 1987.
- 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)
- Hébert, L., *Dispositifs pour l'analyse des textes et des images*, PULIM, 2009.
- 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)
- Hjelmslev, L., *Prolégomènes à une théorie du langage*, Editions de Minuit, 1971.
- Merleau-Ponty, M., *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, 1945. (류익근 옮김, 『지각의 현상학』, 문학과 지성사, 2002)

## A discourse semiotics analysis on Hwang Sun-won's short story "Bulls"

Hong, Jeong-Pyo

In 1999, the French semiotician Jacques Fontanille published his work on discourse semiotics as an attempt to overcome the limitations of structuralism.

Discourse semiotics has expanded the realm of semiotics by taking a phenomenological approach that examines the structure of consciousness. Phenomenology pays special attention to the operation of human consciousness, which, instead of staying put, moves from one place to another—unbeknownst to its agent. This paper examines “Bulls” through a phenomenological approach as the short story depicts the stream of consciousness that unfolds within the inner world of Pau, the young male protagonist.

The rhetorical approach to literary analysis works at the level of the speech act and directly relates to speech act theory. In rhetorics, figures and tropes are dominated by speech acts. Whereas conventional rhetorical analysis lacks a kinetic perspective as it revolves around flat semantic inspections, the discourse semiotics approach applied in this paper allows for an indepth multidimensional analysis where the analyses of *énoncé* and *énonciation* complement each other.

Presenting a peasant movement to the reader through the eyes of the young male protagonist Pau, “Bulls” is considered a significant literary feat in the history of Korea's New Literature as the work is highly regarded for its impressive depiction of a communal movement. This paper reinterprets and reevaluates the story under a new light, mainly through a rhetorical approach and a phenomenological approach that hinges on discourse semiotics.

Keywords : source, depth, instance of discourse, target, positional field, positional actants, obstacle, aim, control, capture, setting in the presence

투고일 : 2018. 08. 21. / 심사일 : 2018. 09. 04. / 심사완료일 : 2018. 09. 10.

# 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 이외의 편집위원을 제청하여 이사회에 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 분과

제37조 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) 영화기호학
- 7) 광고 기호학 14) 기타

제38조 각 분과에는 간사 1인을 두고 그의 주도 하에 주례발표회·월례발표회 등의 연구 활동을 한다.

## 제10장 자산 및 회계

제39조 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

제40조 본 회의 회계 연도는 1월 1일부터 동년 12월 31일까지로 한다.

제41조 본 회의 예산·결산은 전체 이사회 의결·감사의 감사를 거쳐 총회의 승인을 받아야 한다.

## 제11장 부칙

제42조 본 회칙에 규정되지 않은 사항은 이사회의 결의에 따른다.

제43조 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 6월 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.

## 한국기호학회 연구윤리 및 연구윤리위원회 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 연구윤리를 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 『기호학 연구』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 연구윤리규정을 확립할 필요가 있다. 이에 연구윤리 및 연구 윤리위원회 규정을 제정하여 모든 회원들이 연구 논문의 작성과 학술지의 편집에 연구 윤리를 확립하는 지표로 삼고자 한다.

## 제1장 연구윤리위원회 규정

제1조 (위원회의 설치) 본 학회 회원의 규범 준수와 성실 의무를 심사하기 위하여 본 학회 내에 학술연구윤리위원회를 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 학술연구윤리의무의 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 정확성과 효율성, 객관성을 기반으로 하여 결정한다.

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 연구윤리위반 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 통보한다.
- 6) 심사위원장은 해당 연구자의 소명 이후 심사위원회 결정의 반복 여부를 최종 결정하여 이사회에 보고한다. 반복여부의 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) 연구윤리규정 위반으로 판정된 회원에게는 충분한 소명의 기회가 주어져야 한다.

제11조 (조사 대상자에 대한 비밀 보호) 연구윤리규정 위반에 대해 학회의 최종적인 징계 결정이 내려질 때까지 윤리위원들은 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 수는 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 (출판 업적의 명기)

- 1) 저자는 자신이 실제로 행하거나 기여한 연구에 대해서만 저자로서 업적을 인정받으며 그 내용에 대해 책임을 진다.
- 2) 논문이나 기타 출판의 저자(역자 포함)의 순서는 상대적 지위에 관계없이 연구에 기여한 정도에 따라 공정하게 정해져야 한다. 단순히 특정 직책에 있다고 해서 공동저자, 제1저자, 또는 교신저자로서의 업적을 인정받을 수 없다. 반면, 연구나 저술(번역 포함)에 충분히 기여했음에도 저자로 인정되지 않는 행위 또한 정당화될 수 없다. 연구나 저술에 대한 기여도가 낮은 경우 저자로 포함하기보다는 각주, 서문, 사의 등에서 고마움을 표시한다.

## 제3조 (연구물의 중복 투고 및 게재 혹은 이중 출판 금지)

- 1) 저자는 국내외를 막론하고 이전에 출판된 자신의 연구물 (게재 예정이거나 심사 중인 연구물 포함)을 새로운 연구물인 것처럼 출판하거나 투고해서는 아니 되며, 동일한 연구물을 유사 학회나 학회 등에 중복하여 투고해서도 아니 된다. 투고 이전에 출판된 연구물의 일부를 사용하여 출판하고자 할 경우에는 출판사의 허락을 얻어서 출판한다.

## 제4조 (인용 및 참고 표시)

- 1) 저자가 공개된 학술 자료를 인용할 경우에는 정확하게 출전을 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

- 제5조 편집위원은 투고된 논문의 게재 여부를 결정하는 책임을 지며, 저자의 독립성을 존중해야 한다.
- 제6조 편집위원은 학술지 게재를 위해 투고된 논문을 저자의 성별, 나이, 소속 기관은 물론이고 어떤 선입견이나 사적인 친분과 무관하게 논문의 수준과 투고 규정에 근거하여 처리해야 한다.
- 제7조 편집위원은 투고된 논문의 평가를 해당 분야의 전문적 지식과 공정한 판단 능력을 지닌 심사위원에게 의뢰해야 한다. 심사 의뢰 시에는 저자와 친분이 있거나 적대적인 심사위원을 피함으로써 객관적인 평가가 이루어질 수 있도록 노력한다. 단, 같은 논문에 대한 평가가 심사위원 간에 현저하게 차이가 날 경우에는 해당분야 제3의 전문가에게 자문을 받을 수 있다.
- 제8조 편집위원은 투고된 논문의 게재가 결정될 때까지는 저자에 대한 사항이나 논문의 내용을 공개하지 않는다.
- 제9조 편집위원은 심사위원의 투고 논문심사와 관련한 문제제기 등의 사항이 발생할 경우, 윤리위원회에 신속히 알리고 적절히 대응하여야 한다.

## 제3절 심사위원 준수 연구윤리규정

- 제10조 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.
- 제11조 심사위원은 심사의뢰 받은 논문을 개인적인 학술적 신념이나 저자와의 사적인 친분 관계를 떠나 객관적 기준에 의해 공정

하게 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.

제12조 심사위원은 심사의뢰 받은 논문이 이미 다른 학술지에서 출판되었거나 중복심사 중이거나 혹은 기타 문제를 발견하였을 때에는 편집위원에게 해당 사실을 알려야 한다.

제13조 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.

제14조 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 학술지가 출판되기 전에 논문의 내용을 인용해서는 안 된다.

### 제3장 연구윤리규정 시행지침

제1조 (연구윤리규정의 개정)연구윤리규정의 개정 절차는 본 학회의 규정 개정절차에 준한다.

부칙 이 윤리 규정은 2008년 1월 1일부터 시행한다.  
이 윤리 규정은 2014년 9월 1일부터 시행한다.  
이 윤리 규정은 2017년 12월 1일부터 시행한다.

## 한국기호학회 임원

고 문 : 이어령(중앙일보 고문)

명예회장 : 김치수(이화여대), 김현자(이화여대), 전성기(고려대),  
신현숙(덕성여대), 송효섭(서강대), 박인철(연세대),  
송기정(이화여대), 김성도(고려대), 박여성(제주대)

회 장 : 이도흠(한양대)

부 회 장 : 김운찬(대구가톨릭대), 김기국(경희대)

감 사 : 오장근(목포대)

편집위원장 : 최용호(한국외대)

총무이사 : 오세정(충북대)

### 분과 상임이사

섭외이사 : 송치만(건국대)

편집이사 : 김민형(한국외대)

학술이사 : 전형연(건국대)

재무이사 : 박수진(한양대)

정보이사 : 이선화(영남대)

국제이사 : 김수환(한국외대)

연구이사 : 조윤경(이화여대)

교육이사 : 심지영(인하대)

비상임 이사 : 김정희(선문대), 백승주(전남대), 심현주(인하대),  
이수진(인하대), 이윤희(한국외대)

편집위원 : 고경난(한국외대), 김남시(이화여대), 김민형(한국외대),  
김성도(고려대), 김수환(한국외대), 김운찬(대구가톨릭대),  
백승주(전남대), 오세정(충북대), 오장근(목포대),  
이윤희(한국외대), 이수진(인하대)

#### 해외편집위원

Anne Henault (프랑스 소르본대학)

Hamid Reza Shairi (이란 테헤란 국립대학)

Jose Enrique Finol (베네주엘라 줄리아 대학)

Lenone Massimo (이탈리아 토리노대학)

Paul Cobley (영국 미들섹스 대학, 세계기호학회회장)

#### 연구윤리위원회

위원장 : 박여성(제주대)

상임위원 : 이수진(인하대), 오세정(충북대), 김민형(한국외대)

# Korean Association for Semiotic Studies

## <Honorary Advisor>

Lee, O-Young (The Joongand Ilbo Daily)

## <Honorary President>

Kim, Chie-Sou (Ewha Women's U)

Kim, Hyeon-Ja (Ewha Women's U)

Jeon, Seong-Gi (Korea U)

Shin, Hyun-Sook (Duksung Women's U)

Song, Hyo-Sup (Sogang U)

Park, In-Chul (Yonsei U)

Song, Gi-Jeong (Ewha Women's U)

Kim, Sung-Do (Korea U)

Park, Yo-Song (Jeju National U)

## <President>

Lee, Do-Heum (Hanyang U)

## <Vice-President>

Kim, Gi-Gook (Kyung Hee U)

Kim, Woon-Chan (Catholic U of Daegu)

## <Internal Auditor>

Oh, Jang-Geun (Mokpo U)

## <Chair of Editorial Board>

Choi, Yong-Ho (Hankuk U of Foreign Studies)

<Secretary General>

Oh, Se-Jeong (Chungbuk U)

<Excutive Board>

– Public Relation

Song, Chi-Man (Konkuk U)

– Journal Edition

Kim, Minhyoung (Hankuk U of Foreign Studies)

– Research

Jeon, Hyeong-Yeon (Konkuk U)

– Treasurer

Park, Su-Jin (Hanyang U)

– Information

Lee, Sun-Hwa (Yeungnam U)

– Internal Affairs

Kim, Soo-Hwan (Hankuk U of Foreign Studies)

– Investigation

Cho, Yun-Kyung (Ewha Women's U)

– Education

Shim, Ji-Young (Inha U)

<General Board>

Lee, Soo-Jin (Inha U), Baik, Seung-Joo (Chonnam U),

Kim, Jung-Hee (Sunmoon U), Shim, Hyun-Joo (Inha U),

Lee, Yun-Hee (Hankuk U of Foreign Studies)

– Editor

Koh, Kyung-Nan (Hankuk U of Foreign Studies), Kim, Nam-Si (Ewha Women's U), Kim, Minhyoung (Hankuk U of Foreign Studies), Kim, Sung-Do (Korea U), Kim, Woon-Chan (Catholic U of Daegu), Baik, Seung-Joo (Chonnam U), Oh, Se-Jeoung (Chungbuk U), Oh, Jang-Geun (Mokpo U), Lee, Yun-Hee (Hankuk U of Foreign Studies), Lee, Soo-Jin (Inha U)

– Editor Abroad

Massimo Lenone (Università degli Studi di Torino, Italy)

Anne Henault (Université la Sorbonne, France)

Paul Cobley (Middlesex University, UK/IASS president)

Hamid Reza Shairi (National Univ. of Tehran, Iran)

Jose Enrique Finol (Universidad del Zulia, Venezuela)

– Research ethics committees

Chairman : Park, Yo-Song (Jeju National U)

Standing member of committee : Lee, Soo-Jin (Inha U),

Kim, Minhyoung (Hankuk U of Foreign Studies),

Oh, Se-Jeong (Chungbuk U)

## 투고 규정

### 1. 투고 자격

- 1) 기고는 한국기호학회 회원에 한한다.
- 2) 한국기호학회 회원이 아니더라도 편집위원회가 위촉한 필자는 투고 가능하다.

### 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 게재불가 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 원고 투고 시에는 필자 정보를 모두 삭제하고, 게재가 확정된 논문에 한하여 제목-필자명-국문초록-국문열쇠어-본문-참고문헌-영문초록-영문열쇠어 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.
  - 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.

## 2) 기타

- ① 논문 투고는 2월 5일, 5월 5일, 8월 5일, 11월 5일에 마감하며, 학회지는 매년 3월 30일, 6월 30일, 9월 30일, 12월 30일 연 4회 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. 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: 박수진(신한은행 110-471-453485)

- 4) 마감일자: 2월 5일, 5월 5일, 8월 5일, 11월 5일
- 5) 발일행자: 3월 30일, 6월 30일, 9월 30일, 12월 30일
- 6) 제출처: <http://semiosis.jams.or.kr>

## 5. 게재료 및 조판비

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.

## 기호학 연구 제56집

---

2018년 09월 30일 인쇄

2018년 09월 30일 발행

발행인 / 이도흠

발행처 / 한국기호학회

편집·인쇄 / 한국학술정보(주)(☎ 031-940-1118)

<http://www.kstudy.com>

학회지 표지·로고 디자인 / 박영원

한국기호학회

04763 서울특별시 성동구 왕십리로 222

한양대학교 인문과학대학 국어국문학과 201호(행당동)

☎ 02-2220-0730

<http://www.koreansemiotic.com>