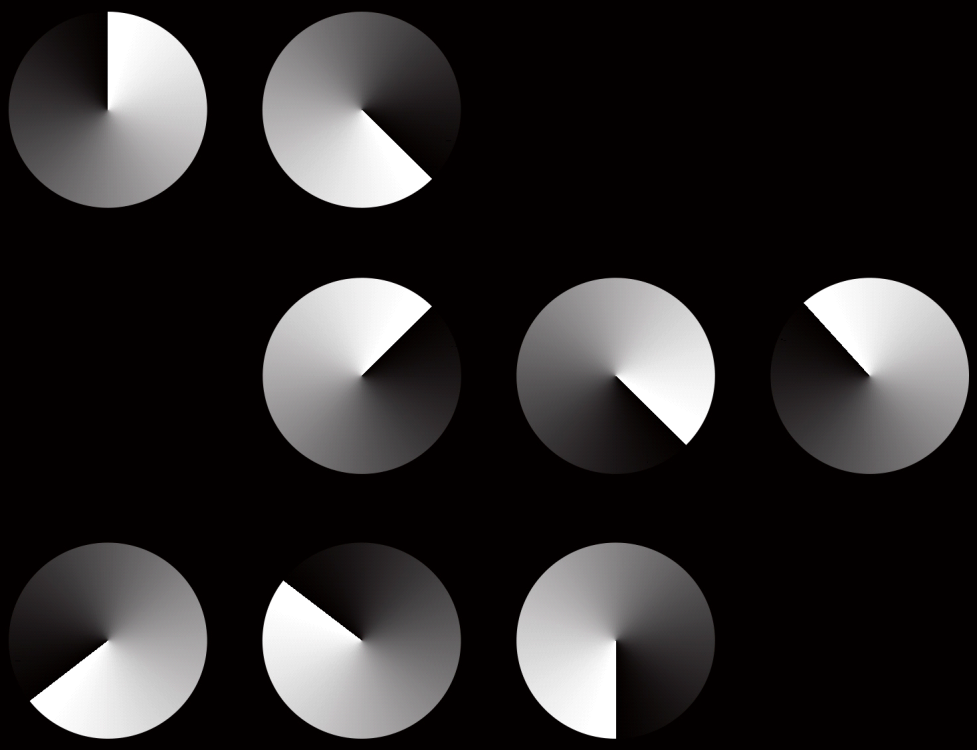
trans- 14



기획 : 콘텐츠 IP

김보슬, 김민지 | 메타버스 기반 NFT 아트 작품 사례 연구 – 〈하이브리드 네이처〉를 중심으로

박소정 | 펠든크라이스 기법®을 적용한 신체 움직임 프로그램 설계 – 파킨슨병 환자를 중심으로

특별기고

권호창 | Who knows what and to what extent – modeling the knowledge of the narrative agent

일반논문

만가의, 변혁 | 이란 영화 속에 나타난 어린이 시각에 관한 연구 – 마지드 마지디 감독 작품을 중심으로

장지은 | 영화의 공동감상과 사회적 가치 창출 – 일본의 커뮤니티 시네마를 중심으로

trans- 14

2023년 1월 30일 인쇄
2023년 1월 30일 발행

발 행 인 변 혁
편집주간 권호창
심사간사 강성민
편집간사 이도이
인 쇄 처 훈기획
발 행 처 트랜스미디어연구소

트랜스미디어연구소
서울특별시 종로구 성균관로 25-2
성균관대학교 수선관 본관 4층 61405
Tel. 02.760.0669
www.tmi.or.kr

ISSN 2508-3309

CONTENTS

기획: 콘텐츠 IP

001 **메타버스 기반 NFT 아트 작품 사례 연구**
– 〈하이브리드 네이처〉를 중심으로
김보슬 서울예술대학교 디지털아트전공 조교수
김민지 카이스트 과학저널리즘대학원 독립연구자

035 **펠든크라이스 기법®을 적용한 신체 움직임 프로그램 설계**
– 파킨슨병 환자를 중심으로
박소정 한국펠든크라이스 인스티튜드 대표

특별기고

065 **Who knows what and to what extent**
– modeling the knowledge of the narrative agent
Hochang Kwon Lecturer, Korea National University of Arts

일반논문

093 **이란 영화 속에 나타난 어린이 시각에 관한 연구**
– 마지드 마지디 감독 작품을 중심으로
만가의 성균관대학교 영상학과 박사수료
변 혁 성균관대학교 영상학과 교수

123 영화의 공동감상과 사회적 가치 창출
– 일본의 커뮤니티 시네마를 중심으로
장지은 성균관대학교 교육학과 초빙교수

첨 부

트랜스미디어연구소규정 / 157
논문 투고 규정 / 166
논문 심사 규정 / 174
연구윤리 규정 / 180
원고 투고 안내 및 명단 / 190

https://doi.org/10.23086/trans.2023.14.01

메타버스 기반 NFT 아트 작품 사례 연구 - 〈하이브리드 네이처〉를 중심으로

김 보 슬*
서울예술대학교 디지털아트전공 조교수
김 민 지**
카이스트 과학저널리즘대학원 독립연구자

목차

1. 서론
 1) 연구 배경 및 필요성
 2) 연구 목적과 방법
2. 메타버스 및 NFT 아트의 개념과 특징
 1) 메타버스의 개념과 특징
 2) 메타버스와 NFT의 관계성
 3) NFT 아트의 개념과 구성요소
 4) NFT 아트의 특징
3. NFT 아트 '하이브리드 네이처' 작품 사례연구
 1) 작품 개요
 2) 작품 분석
  (1) 세계관 기반 경험의 '연속성'
  (2) 사회적 공간적 '실재감'
  (3) 다수가 능동적으로 참여하는 '동시성'
  (4) 경제적 수익화 가능한 '경제성'
  (5) 웹 3.0 관련 '첨단과학기술의 활용성'
 3) 한계점 및 향후 발전 계획
4. 결론

* bosulkim@seoularts.ac.kr
** 교신저자, artandtechminji@gmail.com
두 저자들은 이 원고에 동등하게 기여하였음.

요약문

최근 블록체인 기술을 활용해 데이터 창작자에게 데이터 소유권을 부여하는 웹(Web) 3.0이 차세대 인터넷으로 부상하며 NFT를 매개로 가상경제를 구축하는 메타버스가 주목받고 있다. 웹3.0은 콘텐츠 생성자가 중개자의 역할을 하는 플랫폼에 종속되지 않고 참여에 따른 정당한 이익을 보상받는 가치를 지향한다. 웹 3.0 시대 메타버스에서 디지털 자산의 소유권을 보장하기 위해서는 블록체인 NFT 기술 적용이 필수불가결하다. 본 연구는 이러한 시대적 변화를 인지하며, 메타버스의 개념과 특징을 고찰한 이론에 기반해 NFT 아트와 연결할 수 있는 메타버스의 5가지 특징을 ①'연속성', ②'실재감', ③'동시성', ④'경제성', ⑤ '첨단과학기술의 활용성'으로 도출했다. 그리고 이를 메타버스 기반 NFT 아트 〈하이브리드 네이처 Hybrid Nature〉 작품 사례연구에 적용하여 메타버스 및 NFT 아트의 개념과 특징이 작품 내에 어떠한 식으로 반영되었는지 분석하였다.

본 연구를 통해 웹 3.0 기술과 예술, 시장과 산업의 접목 지점에서 기존의 예술시장과 다른 형태로 전개되고 있는 NFT 아트의 기본 개념을 파악하고, 경제적 투자 가치 이외에 NFT 아트의 예술적, 미학적, 문화적 가치를 연구하는 것의 필요성을 제기하고자 하였다. NFT 아트를 학술적으로 분석하고 미학적 특징을 고찰한 연구가 희소한 현 상황에서 향후 관련 분야 연구자 및 전문가들이 메타버스 기반 NFT 아트의 장르적 특성과 구체적인 면모를 파악해나갈 수 있는 초석을 다졌다는 것에 본 연구의 의의가 있다.

주제어	웹 3.0, 메타버스, NFT 아트, 블록체인, 인공지능

1. 서론

1) 연구 배경 및 필요성

대체 불가 토큰(Non-Fungible Token: NFT), 탈중앙화 자율조직(Decentralized Autonomous Organization: DAO), 탈중앙화 금융(Decentralized Finance: DeFi) 등으로 대변되는 차세대 인터넷 웹 3.0 시대가 도래했다. 웹 1.0은 월드와이드웹을 상용화한 1994년부터 등장한 용어로 이용자는 일방향으로 제공한 정보를 오직 읽을 수 있을 뿐이었다(Read-Only).[1] 반면, 웹 2.0에서는 이용자가 인스타그램과 같은 플랫폼에서 콘텐츠를 직접 창작하고 공유할 수 있다(Read-Write). 바야흐로 웹 3.0은 데이터 창작자에게 데이터 소유권에 따른 경제적 이익이 귀속되는 것을 지향한다. 웹 3.0이란 용어가 포괄하는 메타버스, NFT, 암호화폐, 블록체인 등은 메타버스 기술 구현을 위한 클라우드 컴퓨팅, 그래픽 처리 장치, 인공지능 기술과 연계해 총체적으로 진화하고 있다. 웹 3.0은 비단 디지털 자산이 된 콘텐츠의 소유권을 입증하는 NFT뿐 아니라 새로운 금융 생태계를 형성하는 디파이, 블록체인 기술 기반 탈중앙화 자율조직인 다오를 포함한다. 웹 3.0을 구현하기 위한 블록체인 플랫폼에는 이더리움(Ethereum) 이외에 솔라나(Solana), 인터체인(Interchain) 블록체인 프로젝트인 폴카닷(Polkadot) 등이 있으며,[2] 포괄적인 기술과 조직, 철학과 산업이 웹 3.0을 구성한다.

2022년 3월 미국에서 열린 세계 최대 융합기술 컨퍼런스 'SXSW 2022'에서 미래학자 에이미 웹(Amy Webb)은 '메타버스는 웹 3.0에 포함된다'고 주장했다.[3] 차세대 인터넷으로 새로운 패러다임을 제시할 웹 3.0이 메

1 KAIST 문술미래전략대학원 미래전략연구센터, 『카이스트 미래전략 2023』, 김영사, 2022, 273쪽.
2 더밀크, 『웹3웨이브』, 행복한북클럽, 2022, 91-92쪽.
3 더밀크, 『웹3웨이브』, 행복한북클럽, 2022, 54쪽.

타버스를 포괄한다고 본 것이다. 개방성과 탈중앙성, 데이터 소유권 등의 가치를 실현하기 위한 메타버스는 블록체인 기술 기반 위에서 작동해야 하며, NFT를 통한 디지털 자산 및 창작물의 소유와 거래가 가능한 시스템이 구현되어야 한다. NFT는 블록체인 기반 디지털 생태계를 구축할 수 있는 핵심 기술로서 특별히 디지털 아트와 접목한 NFT 아트로 세간의 주목을 받으며 부상했다.

2021년 3월 세계 최대 옥션하우스 크리스티(Christie's)에서 선보인 디지털 아티스트 비플의 NFT 작품 〈매일 최초의 5000일(Everydays: The First 5000 Days)〉이 당시 암호화폐 이더(ETH) 기준 한화 785억원에 낙찰된 것을 기점으로 NFT에 관한 관심이 폭증했다. 이후 NFT 시장은 확장되었으며 시장 규모와 미래 성장 전망에 관한 보고서가 지속적으로 쏟아져 나왔다. 일례로, 다국적 투자은행 제프리스(Jefferies)는 전 세계 NFT 시장 규모가 2019년 240만 달러(28억8000만원)에서 2022년에는 350억 달러(약 42조원)로 성장했으며, 2025년에는 800억 달러(96조원)까지 증가할 것이라 보았다.[4] 제프리스는 NFT가 디지털 세계와 물리적 세계를 융합하는 데 기여하며 신규 투자처로 디지털 자산을 인식하는 것이 필요하다고 보았다.[5] 미국 디지털 자산 데이터 분석 기업 메사리(Messari)는 향후 10년간 NFT 아트 시가총액이 100배 이상 성장할 것이라 분석했다. 메사리는 현재 실물 미술 작품 시가총액 규모가 1조7000억 달러인데 비해 NFT 아트 시가총액은 140억달러로 1%에 불과하지만 미래에 NFT 아트 시가총액이 1조4000억달러 이상 늘어나 실물 미술 작품의 시장 규모와 대등하게 될 것이라 예상했다.[6]

---

4 강소현, 〈MZ세대 공략나선 IT업계…"NFT가 소통 창구"〉, ≪디지털데일리≫, 2022.8.31.
5 오찬종, 〈NFT ③ TV업계 뉴 트렌드 | 거장 작품을 스마트TV로 우리 집 거실에〉, ≪매일경제≫, 2022.3.31.
6 코빗 리서치센터, 「2022년 가상자산 투자 테마 - Crypto Theses for 2022」, 『코빗 리서치』 2021, 33쪽.

NFT는 비단 디지털 아트 뿐 아니라 게임, 메타버스, 유틸리티, 금융 등 다양한 영역에 접목 가능하며 새로운 시장을 창출할 수 있다. 그러하기에 초기 NFT 시장은 이러한 경제적 투자 가치에 주목한 기업 주도의 비즈니스 모델 사례로 화제를 모았으나, NFT의 다양한 범주 안에 예술과 접목한 NFT 아트라는 영역이 실재하고 있다. 그러나 이러한 NFT 아트에 관한 기본 개념 및 실제 적용 사례로서의 NFT 아트 작품에 관한 연구는 전무한 상황이다.

심지어 2022년 테라·루나 사태와 세계 3위 암호화폐 거래소 FTX 파산 등의 악재가 연이어 터지면서 NFT와 밀접한 관련을 맺은 가상자산 시장에 대한 부정적 인식이 확산되었다. 이러한 시장 침체기에 실제 NFT 거래량도 감소하며 대중의 관심은 줄어들었다. 암호자산 분석 데이터업체 듄 애널리틱스(Dune Analytics)에 따르면 전 세계 NFT 거래액은 2022년 1월 170억달러(21조5700억원)를 기록했으나 같은 해 9월에는 4억6600만달러(5900억원)로 줄었다.[7] 그러나 이러한 거래량 위주의 거시적 상황과 주요 뉴스 미디어를 통해 접한 단편적인 지식에 기반해 NFT 아트의 미래를 부정적으로 속단하는 것은 섣부른 판단이다. 여전히 NFT는 초기 시장이기에 오히려 NFT 기술이 가진 가치와 속성에 대한 체계적 이해를 파악하는 연구가 필요하다. 또한 NFT 아트라는 새로운 예술 영역에서 작가들은 어떠한 방식으로 신기술을 활용해 창작의 지평을 넓히고 있는지를 들여다보는 과정이 선행되어야 한다.

2) 연구 목적과 방법

본 연구는 도래하는 기술과 예술, 시장과 산업의 접목 지점에서 기존의 예술 시장과 다른 형태로 전개되고 있는 NFT 아트의 기본 개념을 파악하고, NFT 아트에 경제적 투자 자산 가치 이외에 어떠한 예술적, 미학적,

7 이경탁, 〈제2의 비트코인으로 주목받던 NFT가 어쩌다가… 대중 관심 싸늘〉, ≪조선비즈≫, 2022.12.29.

문화적 가치가 있는지 살펴보고자 한다. 이를 위해 최근 발표된 메타버스 기반 NFT 아트 〈하이브리드 네이처〉 작품 사례를 연구하여 NFT 아트의 양상에 반영된 특징을 추출하고자 했다. 개별 작가의 특정 작품이 NFT 아트라는 지금도 개념 형성기에 있는 장르를 총체적으로 대변할 수 없다는 한계점을 차치하고서라도, 창작자가 NFT를 어떠한 방식으로 활용하여 새로운 예술 시장을 개척해나가고 있는지 그 구체적 양상을 파악하는 것은 NFT 아트의 실체와 미래를 가늠해나감에 있어 중요한 연구 주제이다.

또한 지금까지 NFT 아트의 경향성이 오픈시(Opensea), 파운데이션(Foundation), 라리블(Rarible) 등과 같은 글로벌 NFT 아트 플랫폼에 단편적인 디지털 아트 작품을 업로드하는 차원에 그쳤다면, 차츰 자신의 예술적 세계관을 메타버스에 시공간 형태로 구축하고 그 세계관의 맥락 안에 존재하는 특정 대상이나 형상에 NFT 기술을 적용해 메타버스 세계의 일부를 소유하는 형태로 작품 창작 방향성이 변화하고 있다. 연구 분석 대상인 김보슬 작가의 〈하이브리드 네이처〉 작품 역시 국내 메타버스 플랫폼 더크로싱랩(The Crossing Lab)을 기반으로 작가가 직접 메타버스 시공간에 하이브리드 네이처 세계관을 형상화하였고, 그 메타버스 안에 소유 및 거래 가능한 NFT 아트 작품이 존재하는 양상이다. 따라서 본 연구를 통해 NFT와 메타버스의 관련성을 살펴보며 메타버스로 확장한 NFT 아트의 구체적 양상을 파악하고자 한다.

이를 위해 논문과 도서, 보고서 등 국내외 문헌 조사를 통해 메타버스와 NFT 아트의 시장 현황과 전망, 선행 연구 등을 파악하고 그 정의와 개념에 대해 살펴보았다. 그리고 메타버스와 NFT의 속성을 포함한 구체적 사례를 작품 중심으로 분석하여 NFT 아트의 특징을 도출하고자 했다.

2. 메타버스 및 NFT 아트의 개념과 특징

1) 메타버스의 개념과 특징

메타버스는 2023년에도 화두이다. 미국 정보기술연구·컨설턴트 기업 가트너(Gartner)는 2023년 주목해야 할 주요 전략기술 트렌드 10종에 메타버스를 포함시켰다.[8] 가트너는 메타버스를 '디지털 현실과 물리적 현실을 융합한 복합적인 가상 3D공간'이라 정의하며 향후 지속적이며 향상된 몰입 경험을 제공할 것이라 보았다. 세계 최대 정보기술(IT)·가전 전시회 CES 2023에서는 메타버스·웹3, 모빌리티, 디지털헬스, 지속가능성, 휴먼시큐리티와 같은 5가지 화두를 제시했는데, 이중 메타버스와 웹3는 올해 새롭게 추가된 주제이다.[9]

'메타버스(Metaverse)'는 가상과 초월을 의미하는 '메타(Meta)'와 세계와 우주를 뜻하는 '유니버스(Universe)'의 합성어로 가상 세계 또는 현실을 초월한 가상 세계이다. 이는 1992년 SF 소설 『스노 크래시(Snowcrash)』에서 디지털 공간에서 물리적 세계와 가상 세계가 만나는 공간으로 처음 등장한 개념이다.[10]

메타버스의 상용화와 대중화는 진행 중이라 그 개념에 대해서는 다양한 의견들이 존재한다. 메타버스의 구체적인 특징들을 분석한 대표적인 선행 연구는 다음과 같다.

미국 벤처투자자이자 메타버스 연구자인 메튜 볼(Matthew Ball)[11]은 메타버스의 주요 속성을 7가지로 정의하여 영속성, 실시간, 개별적 존재

8 https://www.gartner.com/en/articles/gartner-top-10-strategic-technology-trends-for-2023 (검색일: 2023.1.17.)
9 https://www.ces.tech (검색일: 2023.1.17.)
10 Thom Waite, 〈Snow Crash: the 30-year-old novel that predicted today's twisted Metaverse〉, ≪DAZED≫, 2022.12.9.
11 https://www.matthewball.vc/all/themetaverse (검색일: 2023. 1.17.)

감과 동시 참여, 완전 경제 체계, 온라인과 오프라인 경험 연계, 상호호환성, 콘텐츠 생산 가능성을 언급했다.[12] 그에 따르면 메타버스는 초기 상태 회귀나 정지 상태 없이 영구적으로 지속되며, 실시간으로 경험 가능하고, 메타버스 구성원인 사용자는 다른 이용자와 메타버스 이벤트 등에 동시 참여하면서 자신의 존재감을 느낄 수 있다. 또한 메타버스는 완전 경제 체계를 지녀 소유·투자·판매가 가능하며, 메타버스 경험은 가상과 현실 세계 양쪽에 걸쳐져 있고, 메타버스에서 얻은 데이터·자산·콘텐츠는 서로 다른 플랫폼을 넘나들 수 있다. 마지막으로 콘텐츠 생산 가능성은 콘텐츠와 경험을 창조하고 운영하는 것에 창작자와 소비자의 경계가 사라져가는 것을 의미한다.

기술미래학자이자 기업 경영자인 캐시 해클(Cathy Hackl)은 '메타버스는 물리적 자아와 디지털 자아의 융합'이라고 보았다. 그는 메타버스가 VR, AR, AI, 클라우드, 블록체인, 5G 네트워크, 엣지 컴퓨팅(Edge Computing)과 같은 웹 3.0 기술을 통해 디지털 자아를 만들었고, 그러한 디지털 자아가 상호 작용하는 방식의 콘텐츠를 소비하고 수익을 창출할 수 있다고 말했다. 창업 전문가이자 메타버스 플랫폼 업랜드(Upland) 공동 설립자인 더크 루스(Dirk Lueth)는 '메타버스란 실제 세계와 경계가 모호해지며 사람들이 하나 또는 여러 개의 정체성을 갖게 되는 세계'이며 블록체인을 통해 진정한 자산의 소유권을 거래할 수 있기에 메타버스의 기반은 블록체인이 되어야 한다고 보았다. 또한 기술 스타트업 투자자이자 UC 버클리 경영학부 교수인 토마소 디 바르톨로(Tommaso Di Bartolo)는 '메타버스가 커뮤니티 주도 자급 자족 경제를 중심으로 몰입 경험을 제공하며 소비자가 브랜드와 공감대를 형성하고 공동 가치를 창출하는 새로운 디지털 현실'이라고 제시했다.[13] 캐시 해클과 더크 루스, 토마소 디 바르톨로[14]는 메타버스에 관한 공통 정의를 구축했는데, 이에 따

---

13 캐시 해클·더크 루스·토마소 디 바르톨로 저, 권보라 역, 『메타노믹스』, 알에이치코리아, 2022, 41쪽.

르면 '메타버스는 영구적인 가상공간의 최상위 계층으로서, 웹 3.0 기술을 통해 사회적, 상업적, 개인적 경험을 실현할 수 있도록 하는 곳'이다. 이러한 메타버스의 핵심 원칙은 경험과 자아, 소유권이다.

김상균[15]은 메타버스의 특징을 연속성(Seamlessness), 실재감(Presence), 상호운용성(Interoperability), 동시성(Concurrence), 경제 흐름(Economy)이라 보았다. 메타버스에서 발생하는 경험은 끊기지 않고 연결되며, 물리적 접촉이 없어도 사회적·공간적 실재감을 느낄 수 있고, 메타버스의 데이터 및 정보는 현실과 상호 연동되며, 다수의 사용자가 하나의 메타버스에서 동시 활동 가능할 뿐 아니라 동 시간대에 각각 다른 활동을 경험할 수 있다. 메타버스 플랫폼에서는 재화와 서비스를 자유롭게 거래 가능하며 현실 경제 흐름과도 연동시킬 수 있다.[16]

최형욱[17]은 메타버스의 7가지 핵심 요소를 언급했는데, 구체적으로 상시 연결된 인터넷을 통해 어디서나 다중 이용자가 접속 가능한 연결성, 물리적 현실 세계와 가상 세계의 경계 혼재, 이용자 간 상호 작용, 멀티 아이덴티티(Multi-Identity)를 통한 멀티 프레즌스(Multi-Presence) 및 몰입감 있는 사용자 경험(UX: User Experience), 연속성, 멀티모달(Multi-modal) 입출력장치를 통한 접속, 디지털 가상경제 기반을 꼽았다.

고선영, 정한균, 김종인, 신용태[18]는 메타버스의 고유 특징 5가지를 Canon(세계관), Creator(창작자), Currency(디지털통화), Continuity(일상의 연장), Connectivity(연결)라는 '5C'로 규정하였다. 메타버스의 시공간은 설계자와 참여자가 함께 확장해나간다는 특징을 보이며, 능동적

14 캐시 해클·더크 루스·토마소 디 바르톨로 저, 권보라 역, 『메타노믹스』, 알에이치코리아, 2022, 40쪽.
15 김상균, 『메타버스 새로운 기회』, 베가북스, 2021.
16 주수완, 「메타버스 플랫폼 사용자 경험 연구-제페토를 중심으로-」, 『한양대학교 석사 학위 논문』, 2022, 14-15쪽.
17 최형욱, 『메타버스가 만드는 가상경제 시대가 온다』, 한스미디어, 2021.
18 고선영 , 정한균 , 김종인 , 신용태, 「메타버스의 개념과 발전 방향」, 『정보처리학회지』 제28권 1호, 2021.

사용자들이 메타버스에서 자신의 세계관을 형성하며 콘텐츠를 취향대로 소비하고 공유한다. 메타버스에서는 누구나 콘텐츠 창작자가 될 수 있고, 생산과 소비가 가능하기에 가치 저장과 교환을 위한 디지털 화폐가 통용될 수 있다. 또한 메타버스는 일상의 연속성을 보장하여 현실 자아와 메타버스 아바타가 상호 작용한 결과가 일상에 반영될 수도 있다. 메타버스는 시공간 연결뿐 아니라 서로 다른 메타버스 세계와 사람들을 연결할 수 있다.

| 표 1 | 선행 연구의 '메타버스' 특징 분석

연구자	논문명(문헌명)	'메타버스' 특징
메튜 볼 (2020)	The Metaverse: What It Is, Where to Find it, and Who Will Build It	①영속성 ②실시간 ③개별적 존재감과 동시 참여 ④완전 경제 체제 ⑤온 · 오프라인 경험 연계 ⑥상호호환성 ⑦콘텐츠 생산 가능성
캐시 해클, 더크 루스, 토마소 디바르톨로 (2022)	메타노믹스	①최상위 계층 ②영구적 가상공간 ③사회적,상업적, 개인적 경험 ④웹 3.0 기술
김상균 (2021)	메타버스 새로운 기회	①연속성 ②실재감 ③상호운용성 ④동시성 ⑤경제 흐름
최형욱 (2021)	메타버스가 만드는 가상경제 시대가 온다	①연결성 ②현실과 가상 경계 혼재 ③상호작용 ④멀티 아이덴티티, 멀티 프레즌스, 몰입감 있는 사용자 경험 ⑤연속성 ⑥멀티모달 입출력장치 ⑦디지털 가상경제
고선영, 정한균, 김종인, 신용태 (2021)	메타버스의 개념과 발전 방향	①세계관 ②창작자 ③디지털통화 ④일상의 연장 ⑤연결

이와 같은 메타버스의 특징에 관한 다양한 선행 연구를 바탕으로, 본 연구에 반영할 공통적인 핵심 속성을 다음과 같은 4가지 특징으로 정리하였다.

메타버스는 ① 세계관 기반 경험의 '연속성', ② 사회적 공간적'실재감', ③ 다수가 능동적으로 참여 가능한 '동시성', ④ 경제적 수익화가 가능한 '경제성', ⑤ 블록체인, 인공지능, VR, AR, XR, 5G 네트워크, 클라우드 컴퓨팅 등과 같은 웹 3.0 기술을 적극적으로 도입하는 '첨단과학기술의 활용성'을 특징으로 한다.

2) 메타버스와 NFT의 관계성

메타버스의 주요 영역인 '가상경제(Virtual Economy)'는 가상 세계에서 생성된 상품 및 자산이 가상화폐를 매개로 유통・거래・소비되는 모든 경제 현상을 포괄하는 단어이다.[19] 가상경제 구현을 위해 지속성, 희귀성, 전문성, 거래, 소유권이라는 다섯 가지 요건이 필요하다.

| 표 2 | 가상경제 5대 요건[20]

구분	내용
지속성(Persistence)	가상세계 환경 및 이용자 정보가 시간과 무관하게 지속됨
희귀성(Scarcity)	가상세계 상품 및 자산은 유한, 구입 시 현실 자원 필요
전문(Specialization)	현실경제 분업화와 동일하게 전문화에 의한 분업 발생
거래(Trade)	가상경제 상품을 타인과 자유롭게 거래 가능
소유권(Property)	가상자산 소유권자 식별 및 소유권 원천 보장 가능

19 신석영, 「메타버스의 핵심, NFT와 가상경제」, 『하나산업정보: Emerging Tech &Biz』 제3호, 2021.
20 위 보고서, (자료: 한국정보사회진흥원, 하나금융경영연구소)

NFT는 메타버스에서 가상 경제를 구축하는데 필수적인 역할을 담당한다. NFT는 디지털 자산의 희소성과 원본성, 진품성을 보증하는 인증서이다.[21] 즉, NFT는 디지털 세계인 메타버스에 존재하는 디지털 자산에 단독 소유 권한을 부여한다.[22] NFT는 메타버스에서 생성하거나 전시하는 콘텐츠 아이템의 소유권을 블록체인에 기록하여 거래 가능한 상태로 만들어준다. 이처럼 NFT는 디지털 자산의 소유권과 거래 기록을 보증해 지속성과 희귀성을 보장하여 가상 경제에서 자산과 화폐에 대한 신뢰를 제공하며 가상 경제를 현실 경제처럼 탄탄하게 구축할 수 있도록 도와준다.

NFT는 영화, 게임, 예술, 금융 등 다양한 영역에 적용 가능하며 대체 불가능한 자산으로서의 소유권을 입증하여 거래 가능한 상태로 만들어준다. 다양한 NFT의 양상 중 디지털 아트와 접목한 NFT 아트는 3차원 디지털 가상세계인 메타버스에서 이용자에게 몰입감을 주는 새로운 경험을 선사하며 현실 경제와 가상 경제를 매개하는 역할을 할 수 있다. 더샌드박스(The Sandbox)는 창작과 경제활동이 가능한 블록체인 기반 메타버스 플랫폼이다.[23] 이곳에서 플레이어들은 복셀(Voxel) 게임 경험을 직접 만들고 게임 아이템과 창작물을 NFT를 통해 소유하며 수익화할 수 있다. [24] 더샌드박스에서 플레이어, 크리에이터, 큐레이터, 디지털 부동산 소유자와 같은 다양한 이용자들은 여러 종류의 토큰을 활용하여 창작물을 만들고 판매할 수 있다. 또한 메타버스 플랫폼 스페이셜 (Spatial)은 누구나 접속 가능한 URL 형태로 공간에 입장할 수 있으며 자신의 디지털 지갑과 연동하여 NFT 아트를 전시할 수 있다.[25] 이처럼 NFT는 메타버스에서

21 권혁준, 임민수, 김협, 「NFT의 거래 가능성 및 확장성에 대한 고찰」, 『지급결제학회지』 제13권 1호, 2021, 258쪽.
22 캐시 해클, 더크 루스, 토마소 디 바르톨로 저, 권보라 옮김, 『메타노믹스』 2022, 16쪽
23 www.kr.sandbox.game, (검색일: 2023.1.14.)
24 https://medium.com/thesandboxkorea/더-샌드박스는-어떤-게임일까요-d746bf66e6b8 (검색일: 2022.12.16.)
25 https://www.spatial.io, (검색일: 2023.1.14.)

2D, 3D 등 디지털 영상물 뿐 아니라 3D 입체물이나 공간 전체를 소유하고 거래할 수 있는 형태로 만들고 새로운 가상 공간 참여 및 몰입 경험을 만들어나갈 수 있다.

3) NFT 아트의 개념과 구성 요소

NFT는 '대체 불가 토큰 (Non Fungible Token)'의 약자로 각 토큰마다 고유한 인식값을 부여받아 다른 토큰과 상호 교환이 불가능하다. 따라서 NFT는 상호 대체가 불가능한 특정 자산을 나타낼 수 있다. 이러한 NFT는 스마트 컨트랙트(smart contract)라는 스마트 계약 방식을 통해 거래가 성사된다.

디지털 콘텐츠와 가상 자산(virtual asset)의 원본인증서를 발행할 수 있다는 NFT의 특성은 비단 디지털 아트뿐 아니라 패션, 엔터테인먼트, 금융, 게임, 메타버스 등 다양한 영역에 적용되어 새로운 비즈니스 기회를 창출하고 있다. 세계 최초로 이더리움 ERC-721 토큰 방식의 NFT 기술을 적용한 것은 게임 분야로서 2017년 대퍼랩스(DapperLabs)가 개발한 블록체인 게임 크립토키티(CryptoKitties)이다. 크립토키티는 디지털 희귀 고양이 육성 게임으로서 디앱(Decentralized Application: DApp)인 탈중앙화 애플리케이션으로 출시했다.[26]

이러한 NFT 기술을 사진, 영상, 이미지 등에 접목해 디지털 아트 형태로 구현한 것이 NFT 아트라고 볼 수 있다. 그러나 디지털 아트 이미지 자체가 NFT 아트 개념을 형성하는 구성 요소의 전부는 아니다. 기본적으로 NFT는 블록체인 기술이기에 NFT 아트의 구조를 상세히 파악하기 위해서는 NFT의 3가지 기술적 구성 요소를 이해할 필요가 있다. NFT는 ① NFT 콘텐츠 데이터 (Contents Data), ② NFT 메타데이터 (Metadata), ③ 스마트 컨트랙트 (Smart Contract)로 이루어져 있다.[27]

---

26 https://www.cryptokitties.co, (검색일: 2022.12.13.)
27 김승주, 〈초등학생도 이해하는 NFT 따라하기〉, ≪코인데스크코리아≫, 2021.11.18.

첫째, NFT 콘텐츠 데이터는 NFT 미디어 데이터라고도 칭할 수 있으며, 우리가 흔히 NFT 아트라고 할 때 떠올리는 디지털 아트 이미지에 해당된다. 둘째, NFT 메타데이터는 NFT 콘텐츠 데이터를 설명해주는 데이터로 작품의 제목, 창작자, 파일 크기 및 형태, 가격, NFT 아트 현 소유자가 누구인지 등이 기록되어 있다.[28] 셋째, 스마트 컨트랙트는 블록체인에 등록된 컴퓨터 프로그램으로, 설정한 조건이 충족되면 자동 계약이 실행된다. 이러한 스마트 컨트랙트는 코드로 구성되어 있어 정해진 절차대로 실행되는 알고리듬을 통해 계약을 자동 실행한다. [29] 스마트 컨트랙트는 온체인(On-chain)에 저장되어 데이터 위변조가 불가하며 이러한 점은 신뢰를 기반으로 하는 블록체인의 특장점이라 할 수 있다.

4) NFT 아트의 특징

NFT 아트는 여전히 초기 성장 단계이며 그 개념과 양상 역시 변화와 발전을 거듭해나가고 있기에 개념이 고정적으로 형성되어 있지 않다. 이러한 점을 감안한 상태에서 대표적인 NFT 아트의 특징을 살펴보고자 한다.

첫째, '장르의 포괄성'이다. NFT 아트는 전통미술시장이 주목한 회화와 조각 위주의 순수예술작품에 국한되지 않는다. 그보다 폭넓은 범주를 다루는 NFT 아트는 순수예술과 대중예술의 경계를 넘어 웹툰, 영화, 예능, 일러스트레이션, 애니메이션, 그래픽아트, 게임 콘셉트 아트, 픽셀 아트, 모션 그래픽, 엔터테인먼트 콘텐츠 등 다양한 장르를 포괄한다.[30] 단순한 픽셀로 이루어진 jpg 이미지부터 최첨단 컴퓨터그래픽 기술을 접목한 영상물, 가상의 도시 환경까지 NFT 아트의 범위는 다양한 양상을 포괄한다.

---

28 https://docs.opensea.io/docs/metadata-standards (검색일: 2023.1.10.)
29 코인 트레이더, 『비트코인에 가려진 세상 이더리움』, 지식오름, 2022, 36쪽.
30 김민지, 『NFT Art 그 무엇으로도 대체 불가능한 예술』, 아트북프레스, 2022, 121쪽.

둘째, '새로운 작가군의 부상'이다. 비플과 미스터미상과 같은 유명 NFT 작가들은 전통미술시장에서 주목해온 회화와 조각과 같은 순수미술 작업을 해온 작가들이 아니다. 작가와 작품, 시장 사이의 관계성 측면에서 NFT 작가들은 새로운 성공사례들을 보여주고 있다. 이처럼 NFT 아트는 미술시장에 진입하지 못하고 있던 작가들이 새로이 시장에 진출하고 작품 활동을 할 수 있는 계기와 기회를 마련해주었다.[31]

셋째, '커뮤니티의 중요성'이다. 커뮤니티의 존재는 NFT 작품의 판매 및 거래에 직접적인 요인으로 작용할 수 있다. NFT 커뮤니티는 트위터, 디스코드, 카카오톡 등 소셜미디어를 활용하여 온라인에서 주로 소통하고 교류하며 실제 전시나 파티 등 오프라인 모임으로 연계될 수 있다. 기존 예술시장에서 인지도를 갖춘 예술가라 할지라도 글로벌 팬 커뮤니티를 보유한 셀럽이 아닌 이상, NFT 커뮤니티에서 활동하지 않는 이상 해당 작품은 판매로 연결되기 어렵다.[32]

넷째, 창작자와 컬렉터의 '개인 간(Peer To Peer: P2P) 거래 가능성'이다. 웹 환경에 접속이 가능하다면 누구나 블록체인 기술이 적용된 NFT 마켓 플랫폼에 작품을 선보이고 NFT 작가가 되어 작품을 홍보하고 직접 판매할 수 있다. 대표적인 글로벌 NFT 마켓 플랫폼인 오픈시(Opensea). 라리블(Rarible), 파운데이션(Foundation) 등에 작가는 자신의 작품을 토큰화하여 등록할 수 있다. 이때 브라우저 확장 프로그램으로 설치할 수 있는 메타마스크(Metamask)[33]와 같은 디지털 자산 지갑이 필요하다. 이러한 NFT 아트 거래 방식은 갤러리와 옥션 등 중간 매개자를 통한 거래가 주였던 기존 미술품 거래 유통 구조의 변화를 야기시켰다.[34]

---

31 권은용, 「NFT아트와 미술시장 유통의 변화에 대한 전망」 『트랜스』 제13권 1호, 2022. 6쪽.

32 김민지, 『NFT Art 그 무엇으로도 대체 불가능한 예술』, 아트북프레스, 2022, 127쪽.

33 메타마스크 공식 홈페이지 www.metamask.io

34 권은용, 「NFT아트와 미술시장 유통의 변화에 대한 전망」 『트랜스』,제13권 1호, 2022, 10쪽.

다섯째, ‘거래 내역의 공개성’이다. NFT를 어떠한 가격에 어떠한 ID를 가진 사람이 구매했으며 현재 누가 소유하고 있고, 2차 판매 시 얼마 만큼의 차익이 발생했는지 등 전 거래 내역이 블록체인에 기록 가능하다. 예를 들어, 이더리움 기반 NFT의 모든 거래 내용은 이더스캔(Etherscan) 에 투명하게 공개되어 누구나 확인 가능하다.[35]

위에서 살펴본 바와 같이 이러한 메타버스와 NFT 아트의 개념과 특성을 통합적으로 담고 있는 〈하이브리드 네이처〉 작품을 분석함으로써 그 구체적 적용 사례를 살펴보고자 한다.

3. NFT아트 ‘하이브리드 네이처’ 작품 사례 연구

1) 작품 개요

〈하이브리드 네이처〉는 문화체육관광부 한국문화예술위원 온라인 미디어 사업 선정으로 제작된 프로젝트로 김보슬 미디어 아티스트와 더크로싱랩의 협업으로 진행되었다. 더크로싱랩은 2021년 창업한 메타버스 전문기업으로 웹 3.0 시대에 가상 공간 예술의 영역이 확장될 것이라 전망하고 시공간 제약 없이 메타버스 공간에서 전시와 공연을 관람할 수 있는 아트플랫폼을 개발했다.[36]

이 작품은 인류가 직면한 기후 위기와 환경 의식을 동양의 원형적 심상을 토대로 표현한 것으로, 자연과 사람이 하나로 연결된 미래 가상 생태계

35 이더스캔(Etherscan)은 이더리움 블록체인에서 일어나고 있는 모든 활동과 정보를 쉽게 검색할 수 있는 사이트이다. 이더스캔에서는 이더리움의 블록 생성 내역, 트랜잭션 조회, 지갑 정보 조회, 이더리움 기반의 토큰 검색 등 블록체인에서 일어나고 있는 모든 활동과 정보를 쉽게 검색할 수 있다. http://wiki.hash.kr/index.php/%EC%9D%B4%EB%8D%94%EC%8A%A4%EC%BA%94(검색일: 2023.1.17.)

36 유은정, 〈[NIPA 메타버스 전문기업 육성 본과제 선정기업] 더크로싱랩, 메타버스 아트플랫폼 '원오브어스' 소개〉, ≪전자신문≫, 2022.10.19.

를 제안하는 메타버스 기반 NFT 아트이다. 작품의 주제는 생명에 대한 본질적 가치를 발견하고 존중하는 세계관과 연관된다. 관객은 디지털 아바타가 되어 작가가 제시하는 초현실주의적인 가상 환경에 진입하여 NFT 아트를 감상하게 된다. 본 작품은 2022년 11월 11일~26일 발표했다.[37]

〈하이브리드 네이처〉는 동양의 원형과 사상에 주목하여 인간과 자연의 전일주의적 관점과 생명의 본질을 추구하는 메시지를 담고 있다. 고대 중국의 자연 철학이자 세계관의 일종인 오행; 목·화·토·금·수에 입각하여 〈오행지의편〉에 제시된 순서대로 가상 공간을 설계하였다. 참여자들은 아바타로 입장하여 공간을 이동하며 극한의 기후 변화, 유전적 변이와 키메라적 상상력으로 빚어진 동식물이 혼재한 초현실적인 환경을 체험하게 된다.

| 그림 1 | 가상 공간의 원리와 메타버스 전경 모습

〈하이브리드 네이처〉는 메타버스 환경에서의 경험과 연계된 5개 NFT 아트 작품을 선보였다. 참여자는 오행의 공간을 콘셉트로 한 3D 가상 환경을 이동하며 각 공간에 배치된 장면 속 스토리, 음악, 무용의 움직임을 체험하고 NFT 아트를 감상하며 직접 NFT 아트 작품을 구입할 수도 있다.

37 하이브리드 네이처 홈페이지 www.hybrid-nature.com (검색일: 2022.1.14.)

| 그림 2 | 메타버스 공간과 NFT 아트

2) 작품 분석

① 세계관 기반 경험의 '연속성'

메타버스 내 가상 세계는 현실과 같이 믿을 수 있는 세계로 구축해야 한다. 세계관이란 어떤 지식이나 관점을 가지고 세계를 근본적으로 인식하는 틀을 말한다. [38] 믿을 수 있는 세계의 설정과 법칙을 구축하면 그것에 동의하는 사람들이 메타버스 가상 공간에서 몰입감 있는 활동을 지속할 수 있다. 세계관은 메타버스 내 서로 다른 공간을 이동할 때도 참여자 경험에 연속성을 부여한다.

〈하이브리드 네이처〉의 세계관은 태초와 미래가 맞닿아 있는 세계로 설정하였다. 태초에 세상은 하늘과 땅의 구분 없이 하나로 뒤섞인 혼돈의

38 https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%84%B8%EA%B3%84%EA%B4%80 (검색일:2022.1.18)

상태이자 무극(無極)으로, 형질과 기운이 고착되거나 정체되지 않아 유동적이고 새로운 변화를 모색하는 단계를 표상한다.[39] 관객은 우주와 같은 공간에서 미래에서 온 듯한 거대한 형상의 아바타인 초월적 존재의 인도를 따라 다섯 개의 행성을 순차적으로 이동하게 된다. 공간 구성은 산맥, 나무, 땅 등 현실 세계에서 볼 수 있는 지형적 요소를 활용하였다. 또한 가상성을 극대화하는 요소를 가미하고자 과장된 스케일을 적용하거나 중력의 법칙을 어긴 조형물을 배치하였다. 일부 공간에는 현미경으로 바라보듯 거대하게 확대한 조형을 극적으로 배치하여 작가가 제시하는 세계관에 기반한 독창적인 체험을 제공하였다. 전체 공간에 흐르는 음악은 작품 고유의 분위기에 일관성을 부여하는 역할을 했다. 작가의 독창적 설정을 담은 세계관을 메타버스 내 시공간 형태로 구축하고 스토리텔링의 맥락 안에 각 공간에 존재하는 형상을 NFT 아트로 구현하였다. NFT 아트에 메타버스 세계관의 경험을 소유하는 개념을 적용하였으며 메타버스 플랫폼과 오픈시를 오가는 과정에서 가상 공간에 대한 기억과 정보가 연속적으로 이어지도록 하였다.

② 사회적 공간적 '실재감'

실재감(Presence)은 실제로 느끼는 존재감이라는 뜻으로 미디어 환경에서 일정한 수준이 넘으면 미디어의 존재를 잊고 미디어를 통한 경험에 몰입하는 현상을 말한다. 프레즌스 개념에 관한 선행 연구는 지속적으로 진행되었다. Steuer[40]는 매개된 상황과 매개되지 않은 상황을 구분하여 '매개되지 않은 상황 즉 현실 세계에서 존재한다는 지각'이라 언급했으며, 김태용[41]은 '공간에 대한 지각을 통해 존재함을 느끼는 것'이라 보았으며

39 권오호, 『우리 문화와 음양오행』, 교보문고, 1996

40 Steuer, J.「Defining virtual reality: Dimensions determining telepresence」, 『Journal of Communication』, 제42호, 1992. Vol.42

41 김태용, 「텔레프레즌스 (Telepresenc): 개념정의와 연구의의를 중심으로」, 『커뮤니케이션硏究』,제 15호, 2000, 22쪽

Lombard & Ditton[42]은 미디어를 통해 매개된 경험을 하고도 마치 미디어를 통하지 않고 실제로 경험한 것처럼 느끼는 지각적 착각'이라 정의하였다.[43] 3차원 메타버스 공간에서 실재감은 물리적 접촉이 없는 환경일지라도 사용자가 사회적, 공간적 실재감 등을 느끼는 상황을 뜻한다.[44]

공간적 실재감을 배가하기 위해 〈하이브리드 네이처〉 전시 공간은 미국 에픽게임즈[45](Epic Games)에서 개발한 3차원 그래픽 기반의 언리얼 엔진(Unreal Engine)을 활용하였다. 이는 3차원의 고도화된 컴퓨터 그래픽 기술로서 실시간 그래픽 구현이 가능하도록 게임을 개발하는 강력한 도구이다. 이 도구를 활용하면 물리적 환경에 기반한 렌더링 기술로 실시간 변화하는 조명 환경에서도 현실 세계에 가장 가까운 음영을 보여줄 수 있다. 이로 인해 이용자는 미디어의 존재를 잊고 몰입할 수 있다. 참여자는 가상 공간을 능동적으로 이동하며 사실적이고 실재감 있는 가상 환경을 경험하며 몰입할 수 있었다.

사회적 실재감은 온라인 등 가상 환경에서 사용자 간에 상호 작용하고 있다고 판단하는 수준으로 가상 세계에서의 사용자 간 상호 교류 행동이 현실 세계 내 교류 행동을 통해 얻을 수 있는 감정과 유사하다고 판단되는 수준이다.[46] 즉, 사회적 실재감이란 타인과 동일한 공간에 함께 가까이 존재한다고 느끼는 것으로서 상호작용이 개입된 경우가 많다.[47] 〈하이브리드 네이처〉는 메타버스 관람을 하는 동시에 비대면 화상회의 줌(Zoom)으로 아티스트 토크를 병행했다. 실시간 채팅과 음성 대화로 작품 감상평

---

42 Lombard, M. and Ditton, T.「At the Heart of It All: The Concept of Presence」, 『Journal of Computer-Mediated Communication』, 1997, 3

43 K. M. Lee, 「Presence, Explicated」, 『Communication Theory』, Vol.14, 2004. 27-50쪽

44 김상균, 『메타버스 새로운 기회 』, 베가북스, 2021.

45 www.epicgames.com (검색일:2023.1.18.)

46 황인호, 『메타버스의 매체 풍부성이 실재감 및 플로우를 통해 사용자의 요청지원 의도에 미치는 영향』, 한국산학기술학회 Vol23 No.7, 2022, 192-205쪽

47 나은영, 나은경「미디어 공간 인식과 프레즌스:심리적 공간 이동의 단계 모델」, 『한국언론학보』 제 59권 6호, 2015. 29쪽

을 공유하였고, 작가와 작품 관련 질의응답을 나누기도 했다. 이는 메타버스와 비대면 온라인 환경임에도 실제로 만나 상호작용하고 있다는 느끼게 하면서 작가와 관객, 관객과 또 다른 관객 간 활발한 상호 교류를 유발하였다. 다수의 사용자가 하나의 메타버스에서 아바타로 걷고 뛰고, 감정을 표현하며 활동할 뿐 아니라 사회적 관계를 형성하고 경험을 공유했다.

③ 다수가 능동적으로 참여하는 '동시성'

메타버스에서 아바타는 가상 세계에서 자신의 정체성을 대변하는 존재이다. 아바타로 인해 한 명의 사람이 여러 개의 메타버스를 동시에 살아갈 수 있다.[48] 아바타의 정체성은 현실 세계의 외모, 이름, 신체 특징 등 자신을 규정하는 요소와 전혀 다른 방식으로 설정할 수도 있다. 디지털 아바타는 자신을 표현하는 수단일 뿐더러, 산업적 부가가치를 창출할 수 있다. 또한 아바타로 많은 참여자들이 메타버스 공간에 접속하여 새로운 정체성을 지니고 사회적 관계를 맺으며 공존할 수 있다.

대표적인 예로 2020년 에픽게임즈 포트나이트 게임에서 개최한 가상 라이브 콘서트는 큰 반향을 불러일으킨 바 있다. 팬데믹으로 도시가 봉쇄되었음에도 가수 트레비스 스콧(Travis Scott)의 공연을 관람하기 위해 가상 환경에 이용객 1,230만명이 동시 접속[49]하여 가상의 콘서트 장소에 모였다. 이는 클라우딩 컴퓨팅 분야에서 세계적인 우위를 차지하고 있는 아마존 웹 서비스(AWS)에서 제공한 API(Application Programming Interface)를 통해 가상 환경에 접속한 다수의 참여자들의 움직임 정보를 즉각적으로 반영하였다.

〈하이브리드 네이처〉 메타버스 환경에 접속하면 아바타는 3차원의 세계

48 김상균, 『메타버스, 디지털 지구 뜨는 것들의 세상』 2020. 113쪽

49 https://www.forbes.com/sites/davidthier/2020/04/28/a-staggering-number-of-people-saw-fortnites-travis-scott-astronomical-event/?sh=359b55f57b41 (검색일:2023.01.17.)

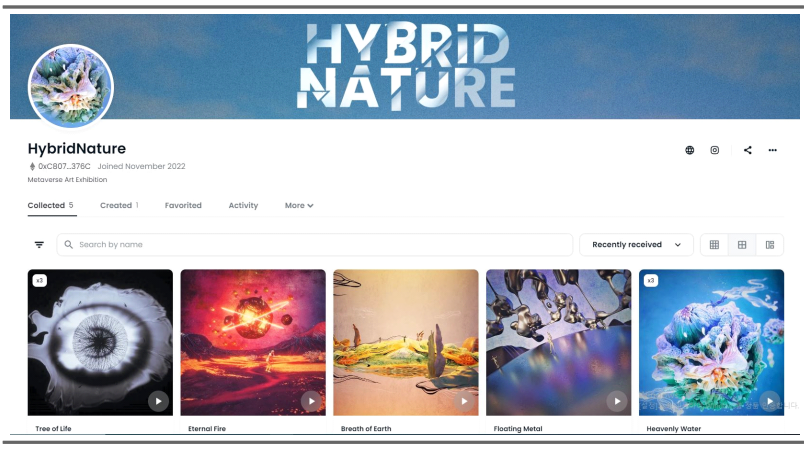
에 존재하게 되어 세계관의 일부로서 'Life #' 라는 이름을 부여받게 된다. 참여자는 입장과 동시에 마주하게 되는 캐릭터이자 다섯 가지 세계를 관장하는 신적인 아바타의 인도를 받으며 작가가 제안하는 세계관의 순서대로 각각의 공간을 경험한다. 작가는 참여자 경험을 사전 설계하여 기본 동선을 유도하였으나, 개개인이 머무는 시간, 방향, 순서는 자율적으로 선택할 수 있다. 그래서 아바타로 걷고 뛰고 감정을 표현하며 자율적으로 움직이면서 타인과 세계관을 공유하며 동시적 경험을 나누었다. 이처럼 메타버스를 경험하는 개개인은 자기 결정성[50] (Self-determination Theory)에 근거해 자율적이며 능동적으로 참여하면서 개개인의 서사를 만들고 타인과 동시적 경험을 공유할 수 있었다.

④ 경제적인 수익화가 가능한 '경제성'

웹 3.0과 메타버스의 블록체인 기술은 가상 경제 구현을 위한 필수적인 역할을 한다. 메타버스 플랫폼에서 누구나 창작자와 판매자가 될 수 있고 NFT 기술에 의해 중간 매개자 없이 자유롭게 개인 간 거래가 가능하며 현실 경제와 연동된다. NFT는 메타버스에서 창작물에 경제적 가치를 부여하여 디지털 자산을 암호화폐로 거래 가능한 상태로 만들어준다.

본 프로젝트는 메타버스 세계관 기반의 경험을 NFT와 연계하여 경제적 가치를 창출하고자 했다. 즉, 메타버스 플랫폼과 세계 최대 규모 NFT 마켓인 오픈시를 연동하여 이더리움 기반 NFT 아트 판매를 가능하게 만들었다. 참여자는 메타버스 공간을 탐색하다 그 중 NFT 아트 작품을 마주할 수 있고, 아바타로 다가가 클릭을 하면 오픈시로 연결되어 바로 NFT를 구매할 수 있다. NFT 아트는 30초 분량의 3D 애니메이션 형태이며 총 5종 작품을 포함한 공통의 컬렉션으로 구성했다.

50 황인호, 「메타버스 관련 자기결정성이 내적동기를 통해 지속적 이용 의도에 미치는 영향:구성원 신뢰의 조절 효과」, 『한국전자거래학회』 제 27권 제 2호, 2022, 84-87쪽



| 그림 3 | 오픈시 NFT 컬렉션

작품은 동영상 파일로 등록되어 콘텐츠 데이터를 구성하였고, 작품 제목, 작품 설명, 제작 연도 등 정보는 메타데이터로 저장되며 등록과 동시에 자동으로 스마트 컨트랙트가 발생된다. 작품 판매가 되면 디지털 지갑인 메타마스크로 가상 자산이 이동되며 이더 스캔에 모든 거래 정보가 투명하게 공개된다.

NFT 아트의 경제적 가치 발생을 결정하는 요인은 작품 자체의 완성도나 예술적 성취도 뿐 아니라 커뮤니티의 역할이 직접적이다. 〈하이브리드 네이처〉 전시를 앞두고 트위터, 카카오톡, 인스타그램 등 여러 채널을 통해 전시 정보뿐 아니라 작가의 철학, 작품의 제작 과정을 노출하고, 전시 관련 홍보 콘텐츠를 제공하여 NFT 관련 커뮤니티의 관심과 참여를 유도하였다.

전시 오프닝은 가상 미팅과 소통이 가능한 줌을 통해 실행되었다. 탈중앙화 NFT 아트랩 로나(Laboratory of NFT Art: LoNA)의 진행으로 작가는 전시 기획 의도, 철학, 작품 의미 등을 설명하며 경험을 공유하였다. 주목할만한 점은, 이러한 작가와 잠재적 컬렉터 간 동시간 경험 공유 및

커뮤니티 문화 형성이라는 요소가 NFT 아트 작품 판매를 촉진한다는 점이다. 커뮤니티를 통한 창작 과정의 공유, 공동체적 정신과 문화가 NFT 아트의 가치를 발생시켰고, 소통과 관계성이라는 요소는 NFT 아트 작품 판매에 중요한 영향을 미쳤다.

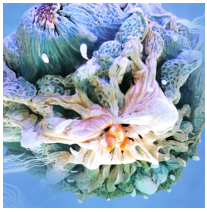
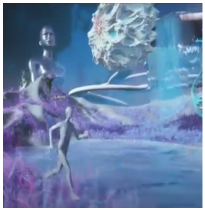
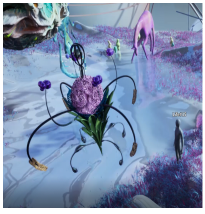
⑤ 웹 3.0 관련 '첨단과학기술의 활용성'

메타버스는 첨단과학기술의 발전이 동반되어야 하며 블록체인, 인공지능, VR, AR, XR, 5G 네트워크, 클라우드 컴퓨팅 등과 같은 웹 3.0 기술을 통해 실현되고 있다. 실제 메타버스를 구현하기 위해서는 수준 높은 인공지능, 몰입형 콘텐츠의 실감나는 구현을 위한 빠르고 안정적인 통신 환경, 가상 현실을 시뮬레이팅하기 위한 컴퓨팅 기술, 가상 현실 간 연계를 위한 탈중앙화 기술 등이 요구된다.[51] 인공지능은 자체로도 고도화된 기술이지만 최첨단 기술과의 융합을 통해 새로운 가치를 만들어내고 있다. 2022년 들어서 오픈 소스로 공개될 뿐만 아니라 이용자 편의성이 강화된 인공지능 창작 도구가 속속들이 출시되었다. 4월 오픈AI(OpenAI)의 '달리(DALL-E) 2', 7월 오픈 베타버전'미드저니(Midjourney)', 8월 '스테이블 디퓨전(Stable Diffusion)'이 출시되었다.[52] NFT 아트 또한 최첨단 기술 요소를 반영하여 디지털 아트의 형식과 정의를 확장하고 있으며 무엇보다 인공지능을 메타버스 및 NFT 아트 창작 과정에서 도구로 활용하기 위한 실험이 활발하게 이뤄지고 있다.

〈하이브리드 네이처〉는 메타버스 공간의 창작 과정에 텍스트를 입력하면 이미지를 생성해주는 텍스트 투 이미지(text-to-image)기반 인공지능 소프트웨어 미드저니를 활용했다. 미드저니를 통해 도출된 2D 이미지는

51 노희용, 박지원, 「주요국 메타버스 정책 동향 : 확장현실 기술을 중심으로」 ≪정보통신정책연구원≫ 2022.09.29.
52 문동열, 〈활짝 열린 AI 창작 시대, 축복인가 저주인가〉, ≪한겨레≫, 2022.12.10.

3D 입체화 과정을 거쳐 가상의 공간에 배치되었으며 참여자는 메타버스 가상 공간 속에서 생성 이미지를 입체적으로 경험할 수 있었다. 인공지능으로 도출한 2D 이미지는 가상 공간에 배치하기 위해 3D 입체화 과정을 거쳤으며 참여자는 메타버스 가상 공간 내에서 생성 이미지를 입체적으로 경험할 수 있었다. 인공지능은 작가적 상상력을 확장하며 아이데이션(Ideation)을 돕는 도구이자 공동의 창의성을 발휘한 협업자의 역할을 하였다.

인공지능 프롬트 입력 문구	미드저니 생성 이미지	3D 프로그램 입체화 과정	가상 공간 적용 장면
fractal, generative, art, creoidotus, cestatii, corals			
mystical, futuristic, plants, flowers, organic, celldiatom			

| 그림 4 | 인공지능 활용 과정

예술로서의 가치나 저작권을 둘러싼 여러 논쟁이 있음에도 최근 많은 아티스트들은 인공지능의 강력한 도구를 적극적으로 활용하여 표현의 확장을 하고 있다. 웹 3.0 환경에서 인공지능의 활용은 더욱 가속화될 것이라고 전망한다. 그래픽 반도체 엔비디아(NVIDIA)의 창업주 젠슨 황(Jensen Huang)은 향후 20년을 이끌어갈 화두로 인공지능을 꼽으며, 인

간과 인간의 연결방식을 넘어 인간과 기계가 공존하는 세상의 기반이 될 가능성이 커지고 있다고 말했다.[53]

3) 한계점 및 향후 발전 계획

〈하이브리드 네이처〉 한 작품만으로 메타버스 기반 창작물의 전체적인 특징을 반영한다고 보기는 어렵다. 또한 웹 3.0의 개방성, 상호운용성, 경제성 등과 같은 요소를 향후 프로젝트에 가미할 예정이다. 그리고 확장현실 기술(Extended Reality:XR)기술을 접목해 메타버스 가상 세계와 현실 세계를 더욱 긴밀히 연동할 것이다.

첨단과학기술의 발전은 메타버스의 구현을 가속화시킬 것이다. 즉, 몰입형 콘텐츠의 실감 나는 구현을 위해서는 빠르고 안정적인 통신 환경, 수준 높은 인공지능, 컴퓨팅 기술 등 서로 다른 메타버스 기술을 연결할 수 있는 상호 운용성이 필요하다.[54] 본 작품은 하루가 다르게 변화하는 최첨단 기술을 적극적으로 수용하며 세계를 확장해나갈 계획이다.

4. 결론

웹 3.0은 아직 패러다임 형성기인 초기 단계로서 향후 탈중앙화, 평등한 데이터 소유권 구조, 콘텐츠 기반 커뮤니티 문화 형성, 창작자 경제 지원 등의 가치를 중심으로 미래 시장과 산업을 재구성해나갈 것이다. 그러나 이는 기존 웹 2.0 산업인 디지털 플랫폼 경제의 붕괴를 의미한다기보

---

53 배유미, 〈[CES2022] 엔비디아의 기술 총집합, 메타버스로 상용화 성큼〉, ≪바이라인 네트워크≫, 2022.1.5.

54 노희용, 박지원, 「주요국 메타버스 정책 동향 : 확장현실 기술을 중심으로」 ≪정보통신정책연구원≫ 2022.09.29.

다는, 웹 2.0의 용이한 UI/UX 및 사용자 편의성이라는 장점을 활용하면서 웹 3.0의 기술과 가치가 적절하게 융합되는 방식으로 펼쳐질 가능성이 높다. 웹 3.0은 메타버스에서 데이터 창작자에게 데이터 소유권을 부여할 수 있는 합리적인 수단으로서 NFT를 필수적으로 활용하여 전개될 것이다. 웹 3.0이라는 시대적 변화를 고찰하고자 했던 이유는 크리에이터에게 웹 3.0 환경이 유리하며 특히 디지털 저작물, 영상, 음악을 만드는 창작자들에게 큰 기회를 창출할 것으로 전망되기 때문이다.[55] 이는 웹 3.0에서 형성될 메타버스에서 NFT 아트 작품을 선보일 크리에이터 및 아티스트들에게 창작자 경제의 미래가 밝다는 희망을 전할 수 있는 지점이다.

이러한 미래 전망을 전제한 현 상황에서 웹 3.0과 메타버스 세계에서 차별화된 예술 경험의 특징과 현상을 NFT 아트 작품 사례를 중심으로 분석한 연구는 많지 않다. 따라서 본 연구는 최근 부상하고 있는 메타버스 기반 NFT 아트 작품이라는 새로운 현상을 이해하고자 〈하이브리드 네이처〉 작품 사례 연구를 진행하였다.

메타버스 관련 선행 연구와 이론을 토대로 추출한 메타버스의 5가지 특징은 ①세계관을 기반으로 한 경험의 '연속성', ②사회적 공간적 '실재감', ③다수가 능동적으로 참여 가능한 '동시성', ④경제적 수익화가 가능한 '경제성', ⑤블록체인, 인공지능, VR, AR, XR, 5G 네트워크, 클라우드 컴퓨팅 등과 같은 웹 3.0 기술을 적극적으로 도입하는 '첨단과학기술의 활용성'이다. NFT 아트의 대표적인 특징은 ①장르의 포괄성, ②새로운 작가군의 부상, ③커뮤니티의 중요성, ④개인 간 거래 가능성, ⑤거래 내역의 공개성이다. 본 연구는 NFT 아트 〈하이브리드 네이처〉 작품 사례를 중점적으로 분석하여 메타버스 및 NFT 아트의 개념과 특징이 특정 작품에 어떠한 구체적인 양상으로 반영되어 있는지 살펴보고자 했다.

그러나 메타버스 기반 NFT 아트가 지닌 장르적 특성은 〈하이브리드

55 더밀크, 『웹3웨이브』, 행복한북클럽, 2022, 107-111쪽.

네이처〉에서 도출한 특징에 국한되지 않는다. 따라서 향후 다채로운 NFT 아트 작품 사례 분석을 통해 메타버스 기반 NFT 아트의 특징을 일반적으로 도출해나가는 후속 연구가 필요하다. 그럼에도 불구하고 창작자의 진입장벽이 낮다는 NFT 아트의 특수성으로 인해 지금까지 무수하게 쏟아져 나온 NFT 아트 작품들 중에서 이를 학술적으로 분석하고 미학적 특징을 고찰한 연구가 희소한 현 상황에서 본 연구는 그 초석을 다졌다는 데 의의를 지닌다. 나아가 본 연구가 특정 작품을 이해하는 차원에 그치는 것이 아니라, 메타버스 기반 NFT 아트라는 새로운 예술 형태를 파악하고 웹 3.0 시대 창작자 경제 형성을 도모하는데 기여할 수 있기를 고대한다.

참고문헌

단행본

권오호, 『우리 문화와 음양오행』, 교보문고, 1996.

김민지, 『NFT Art, 그 무엇으로도 대체 불가능한 예술』, 아트북프레스, 2022.

김상균, 『메타버스, 디지털 지구 뜨는 것들의 세상』플랜비디자인, 2020.

김상균, 『메타버스 새로운 기회』. 베가북스, 2021.

더밀크, 『웹3웨이브』, 행복한북클럽, 2022.

에른스트 헤켈 『자연의 예술적 형상들』, 엄양선 역, 그림씨출판사, 2018.

최형욱, 『메타버스가 만드는 가상경제 시대가 온다』, 한스미디어, 2021.

KAIST 문술미래전략대학원 미래전략연구센터, 『카이스트 미래전략 2023』, 김영사, 2022.

캐시 해클·더크 루스·토마소 디 바르톨로 저, 『메타노믹스』, 권보라 역, 알에이치코리아, 2022.

코인 트레이너(강하민), 『비트코인에 가려진 세상 이더리움』, 지식오름, 2022.

논문 및 보고서

고선영 , 정한균 , 김종인 , 신용태, 「메타버스의 개념과 발전 방향」, 『정보처리학회지』, 2021.

권은용, 「NFT아트와 미술시장 유통의 변화에 대한 전망」『트랜스』, 2022.

권혁준, 임민수, 김협, 「NFT의 거래 가능성 및 확장성에 대한 고찰」, 『지급결제학회지』, 2021.http://doi.org/10.22898.kpsakr.2021.06.13.1.257

김태용, 「텔레프레즌스 (Telepresenc): 개념정의와 연구의의를 중심으로」, 『커뮤니케이션硏究』, 2000.

나은영, 나은경 「미디어 공간 인식과 프레즌스:심리적 공간 이동의 단계 모델」, 『한국언론학보』, 2015.

노희용, 박지원, 「주요국 메타버스 정책 동향 : 확장현실 기술을 중심으로」 ≪KISDI Perspectives≫, 2022.

박지원,「NFT 블록체인 기반 사업화 사례연구 -디지털 자산 영역 확대를 중심으로」,『한국과학기술원 석사학위논문』, 2021.

신석영,「메타버스의 핵심, NFT와 가상경제」,『하나산업정보: Emerging Tech &Biz』, 2021.

이원석 외 3인,「웹 3.0 기술 동향」,『한국통신학회지 정보와통신』, 2022.

주수완,「메타버스 플랫폼 사용자 경험 연구 –제페토를 중심으로-」,『한양대학교 대학원 석사학위 논문』, 2022.

최계영,「웹3와 디파이」,『정보통신정책연구원 Premium Report』, 2022.

코빗 리서치센터,「2022년 가상자산 투자 테마 - Crypto Theses for 2022」,『코빗 리서치』, 2021.

한정훈, 완성도를 높여가는 웹 3.0 엔터테인먼트 비즈니스 모델:'커뮤니티'와 '새로운 경험, 《미디어 이슈 & 트렌드》, 2022.

황인호,「메타버스 관련 자기결정성이 내적동기를 통해 지속적 이용 의도에 미치는 영향:구성원 신뢰의 조절 효과」,『한국전자거래학회』 제 27권 제 2호, 2022.

황인호,「메타버스의 매체 풍부성이 실재감 및 플로우를 통해 사용자의 요청지원 의도에 미치는 영향』,『한국산학기술학회』, 2022.

https://doi.org/10.5762/KAIS.2022.23.7.192

K. M. Lee,「Presence, Explicated」,『Communication Theory』, Vol.14, 2004.

https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2004.tb00302.x

Steuer, J.「Defining virtual reality: Dimensions determining telepresence』,『Journal of Communication』, 1992.

https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1992.tb00812.x

단행본

가트너, https://www.gartner.com

글로벌 과학기술정책 서비스, https://now.k2base.re.kr

더샌드박스 홈페이지 www.kr.sandbox.game

더샌드박스 미디움 https://medium.com/thesandboxkorea

딜로이트 https://www2.deloitte.com

메튜 볼 홈페이지 https://www.matthewball.vc

모나버스 https://docs.monaverse.com

메타마스크 공식 홈페이지 www.metamask.io

CES https://www.ces.tech

스페이셜 https://www.spatial.io

에픽게임즈 https://www.epicgames.com

오픈시 문서 https://docs.opensea.io/docs/metadata-standards

크립토키티 https://www.cryptokitties.co

하이브리드 네이처 홈페이지 www.hybrid-nature.com

해시넷 http://wiki.hash.kr

Abstract

A Study on the Concept and Characteristics of Metaverse based NFT Art - Focused on 〈Hybrid Nature〉

Bosul Kim
Seoul Institute of the Arts, Dep. of Digital Arts
Assistant Professor
Min Ji Kim
KAIST, Master of Science Journalism
Independent Researcher

In the Web 3.0 era, the third generation of web technologies that uses blockchain technology to give creators ownership of data, metaverse is a crucial trend for developing a creator economy. Web 3.0 aims for a value in which content creators are compensated from participation without being dependent on the platform. Blockchain NFT technology is crucial in metaverse, a vital component of Web 3.0, to ensure the ownership of digital assets.

Based on the theory that investigates the concept and characteristics of metaverse, this study identifies five features of the metaverse based NFT art ①'Continuity', ②'Presence', ③ 'Concurrency', ④'Economy', ⑤ 'Application of technology'. By focusing on metaverse based NFT art 〈Hybrid Nature〉 case study, we analyzed how the concepts and characteristics of the metaverse and NFT art were reflected in the work.

This study focuses on the concept of NFT art, which is emerging at the intersection of art, technology and industry, and emphasizes the importance of finding creative, aesthetic, and cultural values

Two authors equally contributed to this manuscript.

rather than the NFT art's potential for financial gain.

It is still in its early stage for academic studies to focus on the aesthetic qualities of NFT art. Future academics and researchers can find this study to gain deeper understanding of the traits and artistic, creative aspects of metaverse based NFT art.

Keywords Web 3.0, metaverse, NFT art, blockchain, AI

논문투고일: 2022. 12. 21 1차심사완료일: 2023. 01. 12 게재확정일: 2023. 01. 20

https://doi.org/10.23086/trans.2023.14.02

펠든크라이스 기법®을 적용한 신체 움직임 프로그램 설계* - 파킨슨병 환자를 중심으로

박 소 정**
한국펠든크라이스 인스티튜드 대표

목차

1. 서론
2. 이론적 배경
 1) 펠든크라이스 기법의 이해
 2) 신체 움직임 프로그램
 3) 파킨슨병의 원인과 증상
3. 파킨슨병 환자를 위한 신체 움직임 프로그램
 1) 신체 움직임 프로그램의 목표 및 기대효과
 2) 신체 움직임 프로그램의 내용
 3) 신체 움직임 프로그램의 구성요소
4. 결론

* 본 논문은 저자의 박사학위 논문, 「펠든크라이스 기법을 적용한 신체 움직임 프로그램 설계 및 효과 - 파킨슨병 환자를 중심으로-」, (성균관대학교, 2022)에서 발췌 및 수정한 것임.
** 교신저자, koreanfeldenkrais@gmail.com

요약문

파킨슨병은 신체 움직임을 담당하는 도파민의 부족으로 신체 기능의 장애로 기본적인 일상생활까지 영향을 미치는 퇴행성 신경질환이다. 현재 의술로는 완치가 힘들어 병의 지연과 예방 차원으로 운동치료에 관심을 모으고 있다. 이에 본 연구에서는 펠든크라이스 기법®을 파킨슨병 환자에게 적용하여 심신의 상태를 스스로 돌볼 수 있는 신체 움직임 프로그램을 설계하고 보급하는데 목적을 갖는다. 펠든크라이스 기법®은 신체 움직임을 이용한 심신 자각 학습 방법으로 신경가소성의 기능인 뇌와 행동을 연결하여 신경계를 재교육하는 방법론이다. 본 연구에서는 연구자가 개발하고 검증한 신체 움직임 프로그램을 펠든크라이스 기법®의 자각(自覺)에 초점을 맞추어 수정· 보완하였다. 24회기의 신체 움직임 프로그램은 파킨슨병 환자의 자기관리능력을 향상하기 위해 5단계로 구성하였다. 첫 번째 단계는 자기 인식이고 두 번째 단계는 자기 관찰이다. 셋째, 자기 조직화, 넷째, 자기 통제. 그리고 다섯 번째 단계는 자기 관리다. 전반적인 변화는 자신의 상태를 인식하고 내적 감각과 외적 환경의 변화를 감지하는 능력을 향상시킨다.

결론적으로 파킨슨병 환자에게 심신 기능의 향상과 자기관리가 가능한 신체 움직임 프로그램을 펠든크라이스 기법을 적용하여 설계하였다. 앞으로 설계된 프로그램을 현장 적용 가능성 여부는 후속과제로 남긴다. 나아가 노년층의 웰니스를 위한 움직임의 참고자료로 메타버스를 적용한 과학 분야와의 융합적 협력을 통해 보다 폭넓게 확산될 수 있도록 체계적 구조를 구축할 필요가 있다.

주제어	펠든크라이스 기법, 신체 움직임 프로그램, 자기관리(Selfcare), 파킨슨병, 메타버스

1. 서론

단순한 움직임에도 느낌과 생각, 감정, 사고가 포함되어 있기 때문에 인간의 삶은 여러 움직임의 경험을 통해 진화되어 왔다고 해도 과언이 아니다. 이는 신체가 몸과 마음이 하나로 역동적인 결합적 상태이며 자신의 언어를 통해 마음과 생각, 감정을 표출하는 점에서 알 수 있다. 심리학자 도널드 헵(Donald Hebb)에 의하면 마음과 뇌는 함께 변화된다고 주장했다. 이는 오감이 작동하는 과정에는 뉴런(Neuron)들의 상호 연결을 만들어 정신적 활동만으로도 실제 신경의 구조를 새롭게 만들어 내고 있다.[1] 인간의 생각과 느낌은 뇌 구조에 남아 있으며 신체에 관심을 갖는 것은 정신과 신체가 결합된 전인체(全人體)로서의 신체를 일컫는다. 살아있는 인간의 신체는 움직임을 통해 학습하고 배우며 경험되어진 결과로서 지금 현재의 자신을 발견하는 과정이라 할 수 있다.

따라서 신체의 논의는 삶을 재형성하는 인생 전반의 학습과 연관된다. 학습의 과정은 자기 인지(self awareness)를 통해 움직임의 의도, 생각, 패턴을 알아차려야 가능하다. 알아차림의 자각은 오감을 포함한 감각을 인지하는 내부의 충동과 외부의 자극으로 만들어 진다. 신체의 관절, 근육, 인대, 피부, 건을 포함한 모든 위치감각과 운동감각, 진동감각은 신경계의 정보로 뇌에 전달된다. 이러한 과정은 신경가소성(Neuroplasticity)으로 삶의 전반에 걸쳐 신경체계의 학습능력을 향상시키는 것을 의미한다. 가소성의 발달은 나이와 성별에 무관하여 경험과 자극이 축적되면 새로운 신경시냅스(synapse nervous)가 확장되는 기능이다.[2] 최근에는 신경가소성의 다양한 과학적 연구로 두뇌 활동의 역할과 기능이 밝혀져 의학계를 넘어 교육계에서도 뇌의 신비한 학습능력에 주목하고 있다. 엘코

---

1 김일식, 「'뇌 유연화하기'과정에 대한 신경가소성 관점의 고찰」, 『통합교육과정연구』, 제13권 2호 2019, 87쪽.- UCI(KEPA) : I410-ECN-0102-2019-300-001403803

2 박소정, 『펠든크라이스 기법을 적용한 신체 움직임 프로그램 설계 및 효과- 파킨슨병 환자를 중심으로 - 』, 성균관대학교 일반대학원 박사학위 논문, 2022, 2쪽.

논 골드버그(Elkhonon Goldberg)[3]는 인지 활동이 치매를 지연 및 진전시킨다는 뇌의 효과를 수녀의 사후 뇌 부검을 통해 증명하였다. 이렇듯 신경가소성은 뇌의 학습능력이며 이런 원리를 잘 적용한 방법론이 펠든크라이스 기법(Feldenkrais Method)이다. 모쉐 펠든크라이스(Moshe Feldenkrais, 1904~1984)가 고안한 펠든크라이스 기법은 뇌의 가소성의 특성이 반영된 움직임 학습방법론이다. 펠든크라이스 기법은 신체자각의 과정을 통해 개인은 스스로 신체 내부의 긴장과 자신의 심리 상태를 알아차리게 되는 정신과 신체의 새로운 통합을 이룰 수 있다.[4] 특히, 움직임을 사용하여 자신이 무엇을 하는지 관찰을 통해 자신의 상태를 자각하게 되면 원하는 것을 할 수 있게 자기조직화(Self-organization)를 만들게 된다. 이러한 과정이 지속되면 학습능력이 향상되어 스스로를 조절(Self-control)하고 궁극적으로 자유의지를 가지며 원하는 삶을 택할 수 있는 자기관리(Self-care)가 가능하다.

이에 본 연구는 펠든크라이스 기법을 적용한 신체 움직임 프로그램을 파킨슨병 환자에게 적용하고자 한다. 파킨슨병은 노인병이라 불릴 만큼 노인에게 많이 나타난다. 현대에는 노인 인구가 급증하고 이에 따른 노인성 질환에 대한 노출도 높아졌다. 그 중 파킨슨병 질환자는 2022년에 집계된 수가 12만 명으로 2012년 6만 명에 비해 10년 동안 2배가 증가하였다.[5] 국내 국민건강보험(2019)에 따르면 노인성 질병 중 치매 다음으로 많이 발병되는 파킨슨병은 발병의 원인을 알 수 없어 초기에 병을 발견하기 쉽지 않다. 뇌의 신경학적 문제로 신체의 기능적 장애와 이로 인한 심리적 불안까지 초래하는 질환이다. 지금까지 나온 치료법으로는 수술이나

---

3 엘코논 콜드버그, 안수정, 「[브레인 사이언스] 평생 지속되는 신경가소성」. 한국뇌과학연구원, 『브레인』, 2019. 23, 59-60쪽. https://www.dbpia.co.kr/Journal/articleDetail?nodeId=NODE01712464

4 김득란, 「펠든크라이스 기법과 심리치료」, 『한국심리치료학회지』, 건강, 2(1) 2010. 65-66쪽.

5 https://news.nate.com/view/20221219n29184?mid=n0804 네이트 뉴스.(검색일 : 2022.12.19.)

약물로 병의 지연을 할 수 있으며 대체 의학적으로 지속적인 운동과 심리적 안정을 필요로 하는 치료가 필요하다.[6] 펠든크라이스 기법을 적용한 해외사례로는 Teixeira-Machado(2015)[7] 의 연구를 살펴보자. 이 연구에서는 기존의 펠든크라이스 방식과 일상 행위를 움직임으로 재구성하여 파킨슨병 환자의 신체장애 증상과 삶의 질, 우울감이 향상되었다. 이처럼 펠든크라이스 기법은 신경계의 학습에 대한 잠재력을 활용하는 쉬운 움직임으로 감각을 자각하여 무의식적 습관을 없애고 신체가 최적의 기능을 만들어 새로운 움직임의 패턴을 발견하는 과정으로 전환시킨다. 신체 기능과 정서적 안정감에 효과가 있는 치료적 프로그램으로서 국내 적용 가능성을 가늠할 수 있는 적절한 사례였다. 그리고 이를 기반으로 국내에서는 저자가 펠든크라이스 기법을 적용하여 파킨슨병 환자를 중심으로 설계한 신체 움직임 프로그램을 24주간 진행하여 삶의 질의 향상과 우울 척도, 신체 기능에 효과가 있음을 확인했다.[8]

본 연구에서는 기존의 파킨슨병 환자에게 적용한 프로그램을 토대로 수정된 신체 움직임 프로그램을 제시하여 셀프케어(SelfCare)가 가능한 움직임으로 누구나 쉽게 적용할 수 있는 보급형 프로그램으로 활용되는 것이 목적이다. 본 연구의 제한점은 신체 움직임 프로그램의 설계를 위해

---

6 https://www.nhis.or.kr/static/alim/paper/oldpaper/201906/sub/p01_02.html 6월호, Vol 248 2019, 국민건강보험.(검색일: 2022.12.15.)

7 Teixeira-Machado, L., Araújo, F. M., Cunha, F. A., Menezes, M., Menezes, T., & DeSantana, J. M. 「Feldenkrais method-based exercise improves quality of life in individuals with Parkinson's disease: a controlled, randomized clinical trial」. Alternative therapies in health and medicine, 21(1), 8. 2015.

8 박소정, 위의 논문, 성균관대학교 일반대학원 박사학위, 2022. 신체적 기능인 UPDRS_3(파킨슨병 운동증상 척도)의 중재 전 18.22 (±6.48)에서 중재 후 17.00 (±7.16)로 0.44의 차이가 나타났고 UPDRS_total(파킨슨병 척도)에서도 중재 전 32.22 (±13.22)에서 중재 후 29.33 (±15.82)으로 0.26로 나타나 통계상으로도 유의미한 효과. 심리·정서적 변화에 대한 분석은 신체 움직임 프로그램을 사전과 사후의 분석결과로 PDQ(삶의 질 척도)는 중재 전에는 21.44 (±15.55), 중재 후 16.22 (±10.41)으로 나타났다. 이는 통계적으로 0.03의 차이로 프로그램을 진행하고 난 뒤 파킨슨병 환자들의 삶의 질이 더 향상되었음을 알 수 있었다. 그리고 MADRS(우울 척도)는 중재 전 10.33 (±8.34)에서 중재 후 8.67 (±7.47)로 나타나 중재 전 전후의 유의미한 차이를 보였다.

펠든크라이스 기법의 이론과 원리를 반영하고 파킨슨병 환자를 위해 설계된 프로그램을 토대로 수정 및 보완된 것임을 밝힌다.

2. 이론적 배경

1) 펠든크라이스 기법의 이해

펠든크라이스 기법®(Feldenkrais Method® : 펠든크라이스 기법®)은 모쉐 펠든크라이스(Moshe Feldenkrais, 1904~1984)에 의해 창안된 방법론이다. 그는 무릎 부상으로 인해 스스로 재활하는 과정에서 인간의 발달과정, 신경생리학, 해부학, 뇌 과학과 결부된 신체와 뇌 신경계를 신체교육에 적용하였다.[9] 이 움직임과 신경계가 상호 연결되는 신경가소성의 기능은 몸 움직임 교육에 근본적이고 획기적인 변화로서 신체 자각 능력을 향상 시킬 수 있었다. 이후 펠든크라이스는 인간의 진화적 특징인 발달과정에 주목하며 인간은 학습 능력이 있으며 학습의 중심에는 움직임과 인지, 자각(Awareness)을 연결하는 뇌 신경체계와의 상호작용이 있다는 것을 중점적으로 다룬 신경가소성 분야의 개척자 중 한명이다.[10] 권련 자료들은 펠든크라이스 전문가(Feldenkrais Practitioner®)들에 의해 현상학적 원리로 나타나는 인본주의 철학, 신경생리학, 진화론 등의 측면에서 현재까지 연구되고 있다.[11]

이에 펠든크라이스 기법®을 이해하기 위해 원리와 개념, 철학적 토대에 영향을 준 인물을 살펴보자. 신비 철학자로 알려진 구르지예프

---

9 노먼 도이지, 『스스로 치유하는 뇌』, 장호연 역, 동아시아, 2018. 263-265쪽을 참조.
10 노먼 도이치, 위의 책, 2018, 264-265쪽.
11 International Feldenkrais Federation(IFF)에서 발행하는 저널(IFF Feldenkrais Research Journal)을 통해 다양한 분야로 적용된 사례와 질병을 대체하는 치료적 효과를 보인 임상, 기법의 학문적 가치 등을 정기적으로 연구하고 있다.

(George Gurdjieff, 1925~1948)[12]와 신체 심리학의 기초가 된 에밀 쿠에(Émile Coué, 1857~1926)가 있다. 심리학자인 에밀 쿠에(Emile Coue, 1857-1926)의 자기 암시를 통한 긍정적 상상과 인간의 진화과정은 펠든크라이스 기법의 주된 원리다. 에밀 쿠에의 긍정적 상상은 ATM에서 상상과정(Imaginary process)으로 실질적인 움직임으로부터 무한한 자유를 얻게 된다. 바로 이런 상상과정은 뇌의 신경가소성과 연결되는 부분으로 펠든크라이스는 이 기술을 특수아동, 뇌신경마비, 뇌졸중 환자에게 자주 사용한다.[13] 예를 들면 구체적으로 신체를 구분지어 한쪽만 진행하고 난 뒤 반대쪽은 상상으로만 진행하여 실제 움직임의 효과를 주는 것이다. 상상의 효과는 나아가"Less-Effort(노력을 적게)"[14]로 펠든크라이스 기법®의 핵심 원리로 적용된다. 이는 운동성과 의도의 관계를 구조적으로 해석하고 자각이 포함된 새로운 방법론으로 탄생하게 되었다.[15] 모쉐는『Elusive Obvious』[16]에서 이와 관련된 하인리히 자코비(Heinrich Jacoby, 1889~1964)의 일화는 그를 찾아가 그림을 그리는 방법을 터득하면서 학습자가 무엇을(What) 배우는 것보다는 어떻게(How) 배워야 되는지에 대한 방법적인 면에 중요 방점을 둔 지점에서 알 수 있다. 또한 사물을 바라보는 자신의 시각에 대한 자아 상(Self image)는 자신이 알고 있는 것을 보는 것이 아니라 원래 알고 있는 것을 새롭게 보는 방식으로 인식을 전환하는 계기가 되었다. 이를 통해 펠든크라이스 기법®에서 진행하는 수업 구성은 신체를 관찰하고 자신의 자아 상(Self image)을 다양한 각도로 바라보는 방법을 제시한다. 또 다른 철학자로 현상학의 창시자로 불리는 후설(Edmund Husser, 1859~1938)의 현상

12 Hillel D Braude,「Between psychology and philosophy: A review of Thinking and Doing by Moshe Feldenkrais」,『Feldenkrais Research Journal 5』, 2016, pp.6-8.

13 박소정, 위의 논문, 성균관대학교 일반대학원 박사학위, 2022, 24-26쪽.

14 Hillel D Braude , op. cit, 2016, pp.6-8.

15 박소정,「펠든크라이스 기법의 국내 유입과 조망」,『신체심리연구학회지』3(2), 신체심리연구학회, 2018, 58쪽.

16 Feldenkrais, M. op. cit, 1981. pp.9-12.

학적 몸을 생생한 경험을 바탕으로 한 몸의 상태를 바라보는 현상이다. 몸의 내적감각인 시각과 촉각 등의 고유수용감각을 통해 신체의 인지상태를 높이면 자신의 지금의 상태를 조절할 수 있다고 주장했다.

살펴 본 철학적 개념들이 기법에 적용되어 움직임의 구성 체계와 내적으로 외부를 바라보는 시각이 변화하는 과정이다. 신체 자각을 관찰 할 수 있는 중요한 단서가 되는 철학적이며 인문학적 영향은 실제로 펠든크라이스 기법®의 방식 중 하나인 언어를 통한 움직임(ATM®)을 진행할 때 사용된다. 수업 과정 중에 자신의 상태를 스스로 관찰하라는 표현으로 'Observe, Notice, See, Listen' 등의 구체적인 단어를 통한 언어를 사용하여 신체를 움직이게 한다.[17] 즉 교사가 학습자를 위해 움직임을 하지 않고 언어를 통해 학습자 스스로 움직임을 통해 자각하는 방식이다.

펠든크라이스 전문가들은[18]"학습을 배우는 학습과정(Learning to learn)"으로 정의되며 학습을 배우는 과정으로 새로운 패턴을 습득하고 개인의 차이를 통해 움직임의 이해와 자신을 더 잘 이해하고 알게 되는 학습과정이라 설명한다. 펠든크라이스 기법은 움직임으로 자기 자각(Self awareness)을 향상시키는 교육시스템으로 학습에 핵심은 자각이며 모든 움직임이 도구가 되어 자각을 가능하게 한다. 사람의 개별적 특성을 인간의 발달과정 단계로 보고 개통 발생적 행동(Ontogenic action)의 감각과 연관하여 고안된 기법은 신경가소성을 움직임 행동과 상호 연결되는 학습을 통해 변화 가능한 신체 학습 방법은 마음과 뇌, 신체와의 연결로 복잡한 신경계의 관계망의 움직임을 통한 협응 과정으로 몸과 마음의 변화가 일어나게 한다.[19] 이렇듯 펠든크라이스 기법의 철학적 개념과 인문학적 관점은 몸과 신체를 하나이며 몸과 마음을 합일화를 지향한다. 전인적인

---

17 Feldenkrais, M. op. cit, 1981, p.89; 박소정, 위의 글, 성균관대학교 일반대학원 박사학위, 2022, 24-25쪽.

18 Anat Krivine, Ruty Bar, Korean Feldenkrais Accredited Training Program, segment 1 2017.9.24. segment 2. 2018.1.22. 과정에서 펠든크라이스 기법의 원리를 설명한 부분을 축약.

19 박소정, 위의 글, 2022. 23쪽.

이며 성숙한 인간상은 움직임을 통한 자각능력의 향상으로 사람을 사랑하는 인본주의 사상으로 정리된다.

펠든크라이스에서 진행하는 레슨의 형식은 교사가 언어로 구체적인 움직임을 설명하며 학생이 스스로 움직임을 진행할 수 있게 하는 방식이다. 이러한 방식을 ATM (Awareness Through Movement®)이라 한다. 펠든크라이스 기법에서의 움직임은 자각에 목적을 둔 도구이며 자각을 학습함으로써 개인의 전반적인 행동의 변화로 전체적인 향상을 가지고 온다. 몸 움직임을 통한 신체 자각으로 신체자각을 구술로 안내하는 그룹 레슨의 형식이다. 다른 방식인 FI (Functional Integration®)는 직접적인 방식으로 손의 접촉을 통해 몸의 구조적 기능을 통합하는 핸즈온(Hands-on) 방식의 개인 레슨이다. 신체 접촉은 단순히 피부를 만지는 행위를 넘어 그 이상의 의미를 내포한다.[20] 신체의 접촉을 통해 뇌신경체계로 전달하여 자각하고 사고하는 과정을 가지며 정서적 반응을 나타낸다. 이에 따라 신체 자각이 동반된 접촉을 통한 자기 관찰은 스스로 감각을 자극하여 정서적 안정감을 얻으며 타인과 친밀하고 신뢰를 구축할 수 있다. ATM과 FI는 교사가 학습자의 몸에 접근하는 교육방법이 다르지만 자신이 갖는 움직임의 질을 개선시키는 본질적으로 동일한 목표를 갖는다. 두 방식 모두 신체적으로 기능의 가동범위를 확장하고 정서적 안정감을 갖는다. 이러한 학습 방식의 기저에는 신경계의 학습에 잠재력을 키워 신체가 최적의 움직임을 만들어 낼 수 있게 돕는다.[21] 따라서 펠든크라이스 기법은 움직임교육과 치료로서 신체 운동 및 움직임을 진행하면서 신경 근육 시스템을 재교육하는 것이 목적이다. 이를 통해 자세 안정, 신체 움직임을 통한 부드러움, 스트레스, 통증, 면역 기능 향상, 질병을 대하는 자세, 개인에 적합한 최적화된 움직임을 찾을 수 있게 한다. 내적 감각을

20 손윤정, 「신체접촉 놀이 활동이 유아의 대인문제 해결력과 사회적 효능감에 미치는 영향」, 원광대학교 대학원 유아교육학과, 박사학위논문, 2007, 2-11쪽.

21 박소정, 「파킨슨병 환자를 위한 국내외 움직임 치료 프로그램 연구」, 위의 논문, 2019, 12, 55. 20쪽.

통한 신체 움직임은 일상의 움직임에 대한 인식의 변화를 도모한다. 최근에는 AR/VR으로 감각의 영역이 확장되어 더 현실감 있는 가상세계를 사실적 경험을 제공하기 위해 감각요소의 범위를 늘리는 것에 주력하고 있다.[22] 해외에서는 펠든크라이스 기법이 국제 소매틱[23] 움직임교육 및 치료협회(ISMETA : International Somatic Movement Education & Therapy Association)[24]와 미국 백악관 대체 보완 정책 위원회(WHCCAMP)[25]에 대체의학의 방법론 중'치료적인 마사지, 바디워크, 소매틱 움직임 치료(Therapeutic Massage, Bodywork, Somatic Movement Therapies)의 일환으로 다양한 영역에서 신체 기능의 향상을 비롯해 정신적, 심리적, 정서적 기능의 개선되는 통합치료로 활용된다고 있다. 국외에서와는 달리 국내를 살펴보면 2001년 음악가 이혜경[26]을 통해 의학뉴스에 기법을 소개하는 것을 시작으로 지금까지 예술계, 체육계, 심리학계의 관심을 받으며 연구가 이루어지고 있다.

종합해 보면 펠든크라이스 기법의 원리는 신경가소적 신경계의 활성화를 위해 움직임을 구체적으로 자각할 수 있는 학습방법론이다. 그리고 궁극적인 목적은 인간의 학습능력을 개발하여 주체적이고 창의적이며 전인적인 인간상을 위한 것이다. 움직임 교육과 움직임 치료로 연구된 자료들을 토대로 펠든크라이스 기법을 적용하여 신체 움직임 프로그램을 개발하여 파킨슨병 환자에게 적용이 가능한 근거를 마련하였다. 펠든크라이스 기법

---

22 허준원, 변혁, 「AR/VR 콘텐츠의 현실감을 개선하기 위한 몰입형 요소 연구」, 트랜스- (트랜스-), VOL13,트랜스미디어연구소, 2022. 22쪽.

23 소매틱(Somatic); Thomas Hanna에 의해 생성된 단어로 이 전부터 존재했던 몸과 마음을 하나로 보는 작업을 일컬어 그리스 어원인 soma(소마)에서 학문으로 소매틱으로 불리게 되었다. 이러한 소매틱 학문에 들어가는 기법들은 펠든크라이스 기법을 비롯하여 알랙산더 테크닉, 롤핑, 바르티니에프, 바디마인드 센터링 등이 이에 속한다.

24 ISMETA 웹사이트 - https://ismeta.org/professional-membership-organizations#!directory/map (검색일: 2022. 12. 19.)

25 White House Commission on Complementary and Alternative Medicine Policy, 2002, p9-10. 웹 사이트 https://ods.od.nih.gov/HealthInformation/White_House_CAM_Commission.aspx (검색일, 2022. 12. 19.)

26 박소정, 앞의 글, 『신체심리연구학회지』, 2018, 65-67쪽.

은 움직임의 교육과 움직임 치료로 연구된 자료를 토대로 나아가 모든 계층이 활용될 수 있는 근거를 마련하였다. 몸과 마음이 총체적으로 재구성하는 과정에서 호흡, 자세, 보행과 같은 일상에 필요한 몸 움직임의 편안함을 느끼고 프로그램의 움직임을 체득함으로써 일상에서 실천 가능하게 했다. 침대에 누워있을 때 일어나는 행위 조차도 편안한 호흡과 안락함을 느낄 수 있을 것이다. 펠든크라이스 기법의 지각 능력의 확장은 행복감, 안전감, 인지와 소통 능력의 향상을 체험하고, 그 능력을 보존 발전시키는 관리능력이 생긴다.

2) 신체 움직임 프로그램

① 신체 움직임 교육

인간의 모든 움직임은 자신이 생각하고 느끼는 것을 표현하고 있다. 몸을 움직이려는 욕구 또한 내면의 감정을 표출하는 것이다. 그리나 자신 내면의 사고와 생각, 느낌이 외부로 드러나는 움직임에 차이가 날 때가 있다. 이를 위해 움직임 교육은 숙달된 동작으로 자신의 움직임을 진행해 줄 수 있을 뿐 아니라 자신이 하는 움직임의 의미가 무엇인지를 인지하게 해준다. 움직임 교육의 의미는 형태를 답습하는 것이 아닌 모든 활동의 신체인지와 공간감각, 움직임의 질을 스스로 탐색할 수 있는 능력을 배우는 것으로 스스로 움직임을 알아차리고 생각하고 다시 움직임으로 과정을 스스로 탐구할 수 있게 생각을 유도하는 것이다.[27] 그리고 자신의 몸에 대한 이해와 행위에 대한 지식과 개념, 의미까지 배울 수 있으며 이런 체험을 통해 움직임을 잘 이해하고 스스로의 신체적 경험에 대해 적응할 수 있게 된다. 이런 과정으로 인해 자신만의 자연스러운 표현법을 찾아가는 길이며 자신의 생각과 사고, 의도가 움직임으로 나타날 수 있어야 한

27 서해미, 『펠던크라이스 방식 중 호흡동작이 지니는 움직임 교육의 가치분석』, 동아대학교 교육대학원 석사학위, 2014, 8-10쪽.

다. 움직임 교육은 움직임을 통해 궁극적으로 자신이 생각하는 모든 것을 자연스러운 움직임으로 표현할 수 있는 것으로 정의될 수 있다. 신체 움직임 교육은 몸과 마음을 함께 다루는 소매틱스(Somatics)분야[28]이다. 소매틱스의 움직임의 가치는 신체 운동 및 신체 움직임으로 신경 근육 시스템을 재교육하는 방식이다. 이는 내적 감각을 통한 신체 움직임을 진행하여 일상의 움직임에 대한 인식의 변화를 도모하며 움직임 치료로도 정신적, 정서적, 신체적 통합치료로 활용 되고 있다.

② 신체 움직임 치료

움직임 치료는 동양과 서양을 막론하고 움직임을 통해 신체적, 정신적, 정서적, 영적 충만함까지 통합되는 것으로 정의될 수 있다. 이는 생각과 사고, 감정에 직접적으로 영향을 받기 때문에 움직임 치료를 통해 자신의 태도와 감정의 변화에도 영향을 미쳐 자아존중감과 자기효능감이 향상될 수 있다. 즉, 움직임 치료를 통해 신체 기능의 향상은 정서적, 창의력으로도 이어진다.[29]

서양에서의 움직임 치료는 철학이나 소매틱 교육자, 심신 수련가들은 필수적으로 움직임을 삶의 전체라는 것의 의견에 동의한다. 소매틱의 교육자인 토마스 한나는 신체에 대한 견해를 움직임으로 표현하며 움직임을 삶 자체로 보며 살아있는 몸이란 바로 움직임으로 나타나며 생명체는 움직임의 연속이라는 비슷한 견해를 피력하였다.[30] 기원전부터 철학자인 소크라테스의 우주와 움직임은 같이 흐르고 있다는 관점에서부터 소매틱 교육자인 토마스 한나(2012)에 이르기 까지 살아있는 몸은 움직임이며 끊임없이 움직이는 몸 자체가 생명체로 보았다. 즉 인간의 삶은 움직임이며

28 각주 24) 참조. 웹 사이트 -https://ods.od.nih.gov/HealthInformation/White_House_CAM_Commission.aspx (검색일, 2022. 12. 19.)

29 Medical-dictionary: https://medical-dictionary.thefreedictionary.com/movement+therapy, (검색일: 2022.12.19.)

30 토마스 한나, 『부드러운 움직임의 길을 따라』, 김정명 옮김, 소피아, 2013.

우주 안에 있는 모든 것들은 움직임과 관여된다. 이는 태초부터 개인과 공동체에 걸쳐 움직임을 통해 삶을 영위하고 생존하고 있었으며 움직임으로 치료와 치유, 공동체의 형성, 개인의 치유 등으로 노래와 춤을 겸비하여 사용되어 왔다. 서양의 움직임 치료는 무용에서 뿌리를 찾을 수 있는데 부상예방과 회복의 방편이거나 새로운 움직임을 찾기 위해 무용수나 안무가들에 의해 발전했다. 움직임을 넘어 의사소통과 감정을 표출하는 형태로 진행하였다. 게슈탈트, 물리치료, 심리학에 이르기까지 움직임치료가 연장되었다.[31] 즉, 원시시대부터 움직임과 춤은 개인과 공동체의 안전과 풍요를 증진하기 위한 치유로 사용되었다는 사실로 움직임은 수 세기를 걸쳐 전 세계적으로 치유의 기능을 실천하는 필수임을 알 수 있다. 또 다른 분야에서 움직임 치료는 물리 치료와 심리학, 질병의 상태를 개선하기 위해 신체 요법 분야로도 발전되고 있다.

반면에 동양에서의 움직임 치료는 내면의 영적인 측면을 포함하여 정신적, 자기 방어적 측면에서 시작하여 발전되었다. 태극권이나 요가, 기공과 같이 조금 더 영적인 차원으로 시작되어 자기를 보호하고 방어하기 위한 심신수련의 측면으로 발전하고 있었다. 승려들은 정신수양과 체력 증진 및 명상수행을 위해 움직임을 패턴으로 고안하고 이를 위한 특정한 호흡으로 수련하는 방식으로 진행하였고 이는 현재에도 건강 증진과 수명 연장의 일환으로 인식되어 진행되고 있다. 이렇듯 움직임 치료는 동양과 서양이 조금씩 다른 다양한 방식일지라도 내적 감각을 인지하고 자각하는 것을 강조하고 있다 지점은 공통적으로 나타난다.

그렇다면 움직임 치료 중 소매틱 치료는 1900년대부터 시작하여 학문으로 발전되었다.[32] 이러한 소매틱 치료의 효과를 다룬 연구들의 종류에는 모쉐 펠든크라이스가 고안한 펠든크라이스 기법을 비롯하여 루돌프 라

31 최진솔, 『움직임치료 프로그램이 성인 연기지망생의 자세와 주관적 신체상에 미치는 효과』, 가천대학교 특수치료대학원, 석사학위, 2016, 7쪽.

32 이경희, 「신체 재교육을 위한 바티니에프 기본원리(Bartenieff Fundamentals)의 교육적 의미」, 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』 11(7), 한국엔터테인먼트산업학회, 256쪽.

반(Rudolf Laban)이 만든 동작분석법으로 표현력의 측정이 가능한 동작분석법(Laban Movement Analysis:LMA), 루돌프 라반의 제자인 엄가드 바르티니예프(Irmgard Barenieff)는 신체재교육방법론으로 발전시켜 바르티니에프 펀더맨탈(Bartenieff Fundamentals)을 만들었다. 또 다른 소매틱 치료들에는 호주 연극배우 출신인 프레드릭 마티아스 알렉산더(F. Matthias Alexander)가 자신의 목소리를 잃게 되어 스스로 신체를 진단하고 치료하는 기술을 개발한 알렉산더 테크닉(Alexander Technique), 움직임 발달모형(Developmental Movement)을 고안한 보니 코헨(Bonnie Bainbridge Cohen)의 BMC(Body-Mind Centering®), 아이다 롤프(Ida Rolf)는 근막의 이완을 돕는 롤핑(Rolfing)요법, 게슈탈트의 심리치료를 개발한 플리츠 펄츠(Fritz Perls)에 이르기까지 신체의 움직임을 주로 다루면서 내적인 감각을 통해 구조화된 움직임을 구현하며 시각화 시키는 과정으로 모든 움직임에 발현되는 감각을 인식할 수 있게 내적 감각을 일깨우는 방식으로 소매틱 치료를 발전시켰다. 이러한 소매틱 치료의 공통점은 내부의 감각은 마음과 몸의 합일점을 찾게 도와주어 생각의 유연성으로 도달하게 된다. 즉, 몸 전체의 에너지와 활력이 증가하여 상태가 호전되는 가능성을 경험할 수 있다.

앞 서 살펴본 동·서양의 공통적인 치료의 목적은 몸과 마음의 연결된 통합적 움직임 방식으로 신체적 기능 향상되는 것이다. 구제적인 기능 향상으로는 신체 가동범위 증가, 유연성, 균형감, 심혈관의 상태, 부상예방, 통증완화, 관절의 탄력성 등이 있다. 또한 움직임 치료는 섭식장애, 불안, 강박 등의 집착 등 신체로 나타나는 정서적 고통을 완화하는 데 도움이 된다.

3) 파킨슨병의 원인과 증상

파킨슨병은 퇴행성 신경질환의 일환이다. 현재까지 질병의 원인을 알 수 없지만 뇌의 신경전달 물질 중 운동성을 담당하는 도파민 분비의 소멸로

손이 떨리거나 단백질 기능의 이상증세, 노화로 추정되고 있다.[33] 흔히 노인에게 나타나는 신체 기능의 운동성이 저하되는 증상을 보이기 때문에 초기 증상의 식별을 구별하기 힘들어 전문의의 신경학적 소견과 검사가 중요하다.[34] 원인을 알 수 없기 때문에 완치도 쉽지 않지만 기존의 치료법으로는 뇌 신경수술을 진행하거나 약물로는 레보도파(Levodopa)를 사용하며 동시에 지속적인 운동을 권하고 있다. 더구나 파킨슨병의 증상과 진전은 개인마다 차이가 있고 발병 이후 10년 정도가 지나면 여러 가지 신체적 운동성과 비운동적인 증상들로 인해 환자 본인 뿐 만 아니라 가족들도 고통을 받게 되어 이를 충족하는 전방위적인 케어 시스템이 필요한 시점이다. 파킨슨병의 치료로는 수술이나 약물 치료로 증상을 지연하여 일상생활을 위한 행동의 질이 호전될 수는 있으나 부작용을 야기한다. 이로 인해 부작용이 없는 대체의학으로 다양한 운동 방법을 모색하고 있다. 최근에는 과학기술을 활용한 VR/AR 재활치료가 만성 뇌질환자에게 효과적인 치료방법으로 부상하고 있다.[35]

파킨슨병의 증상을 측정하기 위한 두 가지의 주된 평가 척도가 있는데 5단계의 Hoehn & Yahr stages(HY척도)[36]와 통합형인 파킨슨병장애평가척도(Unified Parkinson's dieases Rating Scale; UPDRS)가 있다. UPDRS는 전문의가 진단을 위해 진행하는 방법이다. UPDRS는 전문의가 환자와 대화형식으로 진행되고 몇 가지 신체증상을 실험하는 방식이다.[37]

---

33 김청송, 제2판, 『사례중심의 이상심리학』, 신경인지장애, 싸이북스, 2016, 709쪽.

34 고성범, 「파킨슨병의 진단과 치료」, 『가정의학회지』, 24, 2003, 1059-1068쪽.

35 Lee, Jong-Hyun, and Young-Sung Kwon."Digital Medicine Taken by Eye and Ear : Rehabilitation Treatment for Chronic Brain Disease Using VR/AR Technology."Trans-, vol. 12, 트랜스미디어연구소, Jan. 2022, pp. 21-49, doi:10.23086/TRANS.2022.12.02.

36 Hoehn & Yahr - 1967년 개발된 저자의 이름을 따서 Hoehn & Yahr 평가척도라 한다. 파킨슨병의 진행이 어느 정도 진전되는지를 설명하는 5단계의 척도이며 단계가 높을수록 병의 증상이 심하게 나타난다. 신체장애 증상은 1단계부터 5단계로 나뉘며 숫자가 높을수록 신체장애 정도가 심해져 5단계에 돌입하면 거의 일상생활을 하지 못한다. 관련내용은 고성범, 위의 글: 박소정, 2022, 앞 의글 40-43쪽, 참조.

37 최재희, 이지연, 김아람, 유정완, 심유진, 김희재, 최승욱, 「파킨슨병과 운동에 관한 문헌고찰」, 『한국체육과학회지』 26(4), 2017, 한국체육과학회, 108쪽.

질병에 증상을 알아보기 위해 전문의는 환자에게 일상에 대한 질문이나 발병 이후 신체적 변화, 정서적 변화를 검사한다. 네 부분으로 나뉘는데 지적 기능, 기분상태, 두 번째는 일상의 움직임 체크, 세 번째는 운동성의 가동범위, 네 번째는 질환 관련 합병증을 검사하고 근육긴장과 동결로 인한 정서적 불편감과 통증의 정도를 알아보는 방식으로 진행한다. 대표적인 신체증상을 크게 네 가지로 분류하면 사지떨림(진전), 근육경직, 운동상실, 자세불안 등으로 나뉘며 상황에 따라 비정상적 행동이 나타나기도 하고 어떤 경우는 정상적 행동이 상실되기도 한다. 파킨슨병 환자의 신체증상 중 일상생활 능력의 상실은 나아가 정신적인 고통을 수반하여 정신적인 건강에 위협을 가져온다.[38] 이런 비운동 증상으로 파킨슨병 환자들의 대부분이 사회적 고립감과 자존감이 상실되는 실정이다. 다음은 파킨슨병 환자에게 나타나는 심신의 특징적인 증상을 고려한 신체 움직임 프로그램의 목표와 구체적인 내용을 알아보자.

3. 파킨슨병 환자를 위한 신체 움직임 프로그램

1) 신체 움직임 프로그램의 목표 및 기대효과

본 연구는 이미 연구[39]된 프로그램을 수정 · 보완하여 셀프케어를 구체적 단계로 구별하였다. 설계된 신체 움직임 프로그램은 실제 현장성 변수에 대처 가능한 적용으로 신체 기능이 유효하게 상승되었으며 삶의 질을 나타내는 심리적, 정신적 측면에 긍정적인 효과를 입증하였다.[40] 제시된 신

38 김수영, 최말옥, 한진태, 「파킨슨병을 앓고 있는 노인의 질병경험에 관한 현상학적 연구」, 『노인복지연구』, 노인복지학회, 6월68회 2015. 222쪽.

39 박소정, 앞의 논문, 『펠든크라이스 기법을 적용한 신체 움직임 프로그램 설계 및 효과- 파킨슨병 환자를 중심으로 - 』, 2022.

40 KANG, Sung Hoon, et al. Dance Intervention Using the Feldenkrais Method

체 움직임 프로그램의 목표는 신체 자각으로 신체 기능이 개선되어 심신이 동시에 향상되는 효과를 줌으로써 심리적, 사회적 균형감을 증진하는데 있다.

프로그램 과정 중에 휴식의 활용은 움직임을 상상하는 과정으로 신체 기능을 쉼을 통한 움직임의 이미지 트레이닝이다. 상상으로 관절 범위의 가동성을 확장시키고 자신의 정서적 상태를 살필 수 있다. 프로그램은 참여자의 상태와 환경에 따른 유연한 시간 분배로 피로감을 해소 하고 익숙한 음악으로 프로그램의 공간을 편안하고 즐거운 몸과 마음의 상태가 유지될 수 있게 정서적 분위기를 조성한다. 펠든크라이스 기법이 신체지지감과 관련된 신경 활동으로 휴식상태에서 뇌가 학습하는 신경가소성이 활발히 움직인다는 효과[41]를 통해 대상자들에게 움직임으로 인한 피로감을 해소하고 즐거운 몸과 마음의 상태를 유지하게 위해 적용된다. 또한 자기 조절과 자기 관리를 위해 매 차시마다 개인이 잘 할 수 있는 움직임을 구성하여 신체 인식에 대한 정서표현 및 조절 능력의 향상만으로도 일상생활의 조정력 향상, 고질적인 신체 기능으로 통증을 완화시키고 궁극적으로 삶의 질에도 영향을 미친다.[42] 종합적으로 신체 움직임 프로그램은 몸의 기능을 순환하여 원활한 일상으로 복귀를 위한 움직임의 활성화이며 이를 위한 움직임을 구성하여 진행하였다. 대상자의 개별적 특성과 질병의 속도에 맞게 신체와 심리를 다루는 중재적 움직임 프로그램으로 인해 궁극적으로 자기 조절과 관리가 가능한 심신의 상태로 나아갈 수 있는 효과를 줄 수 있다.

Improves Motor, and Non-Motor Symptoms and Gait in Parkinson's Disease: A 12-Month Study. Journal of Movement Disorders, 2021.

41 Julius eVerrel. Eilat eAlmagor. Frank eSchumann, Ulman eLindenberger. Simone eKühn, 「Changes in neural resting state activity in primary and higher-order motor areas induced by a short sensorimotor intervention based on the Feldenkrais method」, 『Frontiers in Human Neuroscience』. Vol 9. 2015.

42 문영애, 「휄든크라이스 기법의 신체심리치료적 요인과 의미」, 『불교상담학심리연구학회지』 제10호. 불교상담심리학회, 2017.

2) 신체 움직임 프로그램의 내용

신체 움직임 프로그램의 목표인 순환적인 몸 기능 회복과 원활한 일상생활로 복귀 할 수 있는 상태를 만드는 것이다. 파킨슨병 환자를 위한 신체 움직임 프로그램은 내용은 균형과 이동성 향상에 초점을 두었다. 이를 이해 펠든크라이스의 레슨들의 주제인 골반 움직임, 눈, 입술 등의 작은 부위 움직임과 몸 전체의 연결성을 신체 움직임의 관계, 근육의 조정력, 호흡 움직임, 그리고 새로운 습관 탐색하고 평온한 베경음악으로 정서적 안정감을 유도한다. 신체 움직임 프로그램을 통해 스스로 자신의 몸에 대한 다양한 느낌을 자각하고, 움직임으로 신체 심신의 개선을 위한 중재 움직임은 궁극적으로 자기 조절이 가능하며 스스로 를 관리하는 심신의 조절 능력 향상으로 자기관리가 가능한 상태를 도모한다.

이 프로그램의 진행과정은 애써 잘하려고 할 필요가 없어 기존 근육운동에 대한 부담감을 덜 수 있게 했다. 움직임을 하는 동안 자신이 주인이 되어 아주 섬세한 몸 움직임의 느낌과 정서적 흐름을 스스로 감지하며 표현하는 자각을 중심으로 진행하기 때문에 사소한 움직임 만으로 운동에 대한 효과를 볼 수 있을 것이다.

신체 움직임 프로그램은 착석 상태에서 시작한다. 수업의 진행과정은 보행 및 균형에 문제가 없는 분들은 과정 중에 일어서도 무관하다. 참여자의 상태에 따라 일어난 상태에서 움직임이 어려울 시 의자에 착석한 상태에서 계속 진행. 신체 움직임 프로그램은 주로 각 관절의 움직임을 통한 유연성 및 몸의 균형을 향상시킬 수 있게 구성했다. 파킨슨병 증상에 따른 움직임의 구성 조합은 다음과 같다.

| 표 1 | 증상별 신체 움직임의 구성 조합[43]

1) 자세 장애의 불안정, 굽힘 자세의 상태	
상체	척추의 위치잡기, 척추 기립근 세우기, 상체 회전, 상체 돌기, 상체 부위별 분리, 상체 부위 통합
하체	다리의 위치잡기, 다리 지지감 형성, 다리 회전, 하체 회전, 하체 돌기, 하체 부위별 분리, 하체 부위 통합
상체와 하체의 같은 쪽 움직임	발달과정 단계와 같은 움직임 연결을 진행하여 얼굴 근육과 목뼈, 두개골의 연결 동작, 일상에서 진행하는 제스츄어를 동작으로 패턴화 하여 상체와 하체의 연결감
2) 경직, 운동 느림의 상태	
상체	굴근과 신근을 이용하여 한쪽으로 치우친 척추의 위치와 기립근 세움
하체	허벅지 뒤 근육인 햄스트링의 긴장을 완화를 위해 고관절과 좌골의 움직임을 분리된 동작
사지의 말단 부위	말단부위의 동작으로 이완, 신경계 연결, 신체 위치감각, 얼굴표정, 손가락 관절 가동범위 확장, 발가락 감각 인지, 머리와 근육의 연결감, 머리의 위치 잡기
3) 떨림과 얼어붙음 상태	
상체	몸의 근위부로부터 움직임 시작, 척추의 이미지 명확, 목과 머리의 연결을 위한 움직임으로 얼굴의 긴장 이완에 도움
하체	고관절 움직임과 골반의 움직임부터 시작, 다리에서 발바닥까지의 지지감을 감각하고 느끼며 직립에 도움
상체와 하체의 협응력 (Coordination)	접촉을 통한 신체의 위치와 감각을 깨우는 상체와 하체의 연결감을 위해 가동되는 신체부위를 적극적으로 사용하여 신경 장애로 손상된 신체 부위와 새로운 연결감을 갖기

3) 신체 움직임 프로그램의 구성요소

구체적으로 파킨슨병 환자의 신체움직임 개선을 위해 펠든크라이스 기법

43 박소정, 앞의 글, 68쪽 〈표 10〉 증상별 신체 움직임의 구성 조합 재인용, 2022, 68쪽.

의 기본 움직임을 구사한 저서인『Awareness Through Movement』(1972)에 12가지 수업내용과 한국펠든크라이스 전문가 과정[44]의 수업자료, IFF에서 제공하는 ATM 자료 중 Alexander Yanai Collection(AY)를 기본 자료로 삼았다. 그리고 삶의 질을 위한 정서적 향상에 기반은 The Elusive Obvious(1981), Awareness Through Movement(1972), IFF(International Feldenkrais Federation)의 문헌자료를 참고했다. 정서적 안정감을 위해 배경음악을 사용하거나 움직임의 즐거움을 촉진하기 위해 익숙한 노래를 선정한다.

| 표 2 | 펠든크라이스 신체 움직임 프로그램 단계별 주요 목표

단기별 목표	회기	학습목표
1단계 신체 인식 증진	1–4	그라운딩 인지
		호흡 향상
		척추의 움직임
2단계 심신 상태 관찰	5–8	상체와 하체의 협응 움직임
		골격의 움직임 관찰
3단계 자기 조직화 조절	9–13	몸과 마음을 연결하기
		심상 표현하기
4단계 자기 조절감	14–18	자신만의 리듬 찾기
		보행을 위한 무게 이동
		고유한 리듬으로 균형감 조절
5단계 자기 관리	19–24	심상이미지 표현
		타인과 자신과의 관계 조율
		심신의 조율로 자기 챙김
궁극적 자신감 회복, 신체 기능 향상, 심리적 안정감 회복, 삶의 질 향상		

44 한국펠든크라이스 전문가 과정 사이트, http://koreafeldenkrais.com/ , https://koreanfeldenkrias.modoo.at/

ATM과 FI의 두 가지 방식을 병행하고 착석으로 진행되는 움직임 레슨과 착석으로 응용 가능한 레슨을 활용했다. 파킨슨병 환자를 위한 신체 움직임 프로그램은 내용은 균형과 이동성 향상에 초점을 두었다. 이를 이해 펠든크라이스의 레슨들의 주제인 골반 움직임, 눈, 입술 등의 작은 부위 움직임과 몸 전체의 연결성을 신체 움직임의 관계, 근육의 조정력, 호흡 움직임, 그리고 발달단계과정을 적용하여 파킨슨병 환자의 신체 조절을 위한 움직임을 동작으로 구성했다. 이 프로그램의 진행과정은 애써 잘하려고 할 필요가 없어 기존 근육운동에 대한 부담감을 덜 수 있다. 움직임을 하는 동안 자신이 주인이 되어 아주 섬세한 몸 움직임을 느끼고 동시에 정서적 흐름을 감지하며 표현하기 때문에 사소한 움직임만으로 운동에 대한 효과를 볼 수 있다.

각 단계별은 목표는 전체 구성의 목적과 같이 파킨슨병 환자들이 펠든크라이스의 신체 움직임 프로그램을 통해 스스로 자신의 몸에 대한 다양한 느낌을 자각하고, 움직임으로 신체 기능을 조직화 하는 과정에서 심신의 조절 능력 향상되어 자기관리가 가능한 상태 도모를 위한 설계하였다.

첫째, 자기자각단계로 총 24주 차 중 4주 차 분량으로 1주 차에서 4주 차까지 구성했다.

이 단계에서는 생각과 행동의 주체인 신체 움직임을 알기위해 골격모형(Skeleton)을 준비하여 자신의 신체 내부 환경을 의식할 수 있게 시각화하여 골격과 자신의 신체를 명확하게 이미지 할 수 있도록 지도한다. 이후 신체를 상체-하체-몸통의 다섯 선으로 나누어 매 시간 다섯 선의 구조와 기능을 탐색하며 공간적 위치 감각을 첨가하여 움직임을 춤으로 연결하였다. 도입부는 신체 부위의 감각 깨우며 잘 사용하지 않았던 신체를 인지하게 되어 심신의 자각의 단계에 도입할 수 있게 한다. 질병의 특성상 움직임의 전개는 느리고, 작은 움직임을 반복적으로 진행하여 점진적으로 속도를 내게 준비한다. 신체 인지를 위해 자신의 손을 직접 신체부위에 접촉하며 몸의 감각을 일깨운다.

둘째, 자기관찰단계는 총 24주 차 중 4주 차 분량으로 제 5주 차에서 8주 차에 걸쳐 구성하였다. 도입부 펠든크라이스 기법의 스캔에 호흡 인지를 첨가하여 착석에서 진행한다. 자기관찰은 내부의 감각을 느끼며 외부와의 관계를 알아차리는 단계이다. 움직임으로는 상체와 하체의 연결감을 주는 굴곡과 신전, 외전, 내회전, 관상면 등의 공간을 복합적으로 사용한 움직임을 통한 이완과 적절한 근력을 향상시키게 지도한다.

셋째 자기조직화단계는 총 24주 차시 중 5주 차시 분량으로 제 9주 차에서 13주 차에 걸쳐 구성한다. 손의 접촉을 통해 자신의 신체 부위를 자극시키며 리듬과 보행, 균형감을 촉진시킨다. 신경가소적 움직임의 연결로 보행의 준비를 위해 고관절과 골반의 기능과 상체와 하체의 협응력을 지도한다.

넷째, 자기조절단계는 총 24주 차시 중 5주 차시 분량으로 제 14주 차에서 18주차에 걸쳐 구성하였다. 자신만의 리듬과 타인과의 리듬을 조율할 수 있게 준비한다. 심상이미지와 무용의 스토리텔링을 통해 집단 간의 유대감을 다지고 타인과 자신의 공감대를 형성하여 집단간의 지지감을 형성한다. 낙상의 위험이 있는 착석 상태를 보완하기 위해 테이블을 이용하여 쉼의 자세를 테이블에 기대는 움직임으로 활용하였다. 또한 테이블에서의 기어가는 자세를 만들어 척추의 굴곡와 신전의 방향을 다양하게 진행한 회전과 트위스트로 상체와 하체의 조정력을 느끼게 하였다. 소근육의 사용과 말초신경들의 연결감을 통해 대상자의 얼굴 근육의 긴장으로 인한 표정 없는 얼굴의 변화를 주게 하였다. 이 단계에는 스스로 자기조직화로 모든 움직임을 불가능에서 가능하게 가능한 움직임을 우아하게 지도한다.

다섯째 자기관리단계는 총 24주 차시 중 6주 차시 분량으로 19주 차에서 24주 차에 걸쳐 구성하였다. 몸과 마음의 연결로 인해 자신의 움직임을 조절하고 나아가 일상에서의 행동을 스스로 관리할 수 있게 일상의 움직임을 어떻게 조절할 수 있는지를 면밀히 살피며 개인마다의 움직임을 생성할 수 있게 유도한다. 이는 움직임 프로그램으로 인해 질병으로 인한

신체 기능의 장애가 정서로 이어져 삶의 질에 영향을 받을 수 있기 때문에 움직임 프로그램을 진행하는 과정에 자신의 신체 움직임에 대한인지를 향상시킴으로써 자신을 더 나은 신체 기능으로 관리 할 수 있게 진행한다. 전체 프로그램을 통해 심신을 스스로 조절할 수 있는 가능성을 찾고 자기 관리의 체계로 향할 수 있게 한다. 움직임을 자각하는 과정의 단계는 개인의 상황과 환경에 따라 순차적인 다섯 단계로 나누었으나 현장의 조건과 변수에 따라 유리하게 적용 가능하다.

4. 결론

파킨슨병 환자의 고전적인 약물치료만으로는 신체 기능 개선 및 환자의 만족 수준을 극대화 하는데 어려움이 있다. 약물 치료의 보완으로 운동요법이 제시되고 있으나, 효용성에 대한 증거가 불충분한 상태이다. 이에 지속적인 파킨슨병 환자의 비 운동증상의 완화를 위해 신체적, 정신적, 심리적 측면으로 자기 관리가 가능하게 펠든크라이스 기법의 자기관리를 목표로 설정하여 설계했다.

펠든크라이스 기법®은 신체 움직임과 뇌 신경가소성에 기반 한 몸의 자각과 움직임의 재학습법으로 자신만의 고유한 훈련법으로 개발 가능하다. 개인마다 움직임의 속도를 스스로 조절하고 자신의 감각에 주의를 기울이는 학습과정은 뇌 신경계를 자극하여 궁극적으로 학습능력이 향상된다. 더불어 단순한 움직임을 반복하는 것에서 자신의 몸을 사용하는 운동 습관에 대한 인식을 증가시킴으로써 일상생활, 일, 레크리에이션의 활동 범위까지 모든 신체를 사용하는 큰 범주에서의 심신의 기능을 향상시킨다. 본 연구에서는 펠든크라이스 기법을 적용한 신체 움직임 프로그램을 자기관리를 목표로 신체장애 증상이 진행되는 파킨슨병 환자들에게 적용하였다. 심신의 변화에 따라 펠든크라이스 기법의 자각을 주요 용어로 설정하고 학습의 과정에서 야기되는 신체 감각을 다섯 단계로 분류하였다.

스스로 신체를 인지하는 첫 단계로 호흡, 자세, 보행과 같은 일상에 필요

한 몸 움직임부터 편안함을 유도한다. 스스로 신체를 인지하는 첫 단계로 호흡, 자세, 보행과 같은 일상에 필요한 몸 움직임부터 편안함을 유도한다. 두 번째 단계로 지각 능력의 확장으로 행복감, 안전감, 소통 능력의 향상을 체험, 지속적인 보존 능력을 생성한다. 세 번째, 프로그램을 진행하면서 3개월 기간 후 일상에서 움직임 활용할 수 있게 된다. 네 번째, 습관적 움직임에서 새로운 패턴의 움직임을 찾게 되고 마지막 단계에는 전체 적인 움직임과 심신을 조절하는 단계를 통해 긍정적인 자기관리 능력이 생긴다.

결론적으로 신체 움직임 프로그램으로 인해 자세 확립. 자신의 움직임과 생각을 조절하여 일상에서 적용 가능할 수 있다. 신체 기능과 심리적, 정신적 측면에서 다양한 계층에 적용 가능한 신체 움직임 프로그램의 기초자료로서 활용할 수 있다. 또한 제시된 본 프로그램을 현장에 적용하여 효과성 여부를 확인할 과제를 남기며 향후 노인의 웰 라이프생활의 움직임 참고자료로서 '메타버스'와의 융합적 프로그램으로 확장되기를 기대해 본다.

참고문헌

단행본

김청송, 제2판,『사례중심의 이상심리학』, 신경인지장애, 싸이북스, 2016.

노먼 도이지,『스스로 치유하는 뇌』, 장호연 역, 동아시아, 2018.

토마스 한나,『부드러운 움직임의 길을 따라』, 김정명 옮김, 소피아, 2013.

Feldenkrais, M.『The elusive obvious』, Cupertino, CA: Meta Publication, 1981.

Moshe Feldenkrais,『Awareness Through Movement』, Haper and Row. Publishers. 1972.

논문

고성범,「파킨슨병의 진단과 치료」, 가정의학회지, 24, 2003. KMID : 0384320030240121059

김득란, 「펠든크라이스 기법과 심리치료」,『한국심리치료학회지』, 건강, 2(1) 2010.

김수영, 최말옥, 한진태,「파킨슨병을 앓고 있는 노인의 질병경험에 관한 현상학적 연구」,『노인복지연구』, 노인복지학회, 6월68회 2015. http://www.koreawa.or.kr/

김일식,「'뇌 유연화하기'과정에 대한 신경가소성 관점의 고찰」,『통합교육과정연구』, 제13권 2호 2019. https://doi.org/10.35304/JCI.13.2.04

문영애,『만성통증환자를 위한 휄든크라이스 프로그램 개발 및 효과에 관한 연구』, 서울불교대학원대학교. 박사학위 논문, 2017.

박소정,「펠든크라이스 기법의 국내 유입과 조망」, 『신체심리연구학회지』3(2), 신체심리연구학회, 2018.

,「파킨슨병 환자를 위한 국내외 움직임치료 프로그램 연구」,『무용역사기록학지』 55, 무용역사기록학회, 2019. https://www.dbpia.co.kr/Journal/articleDetail?nodeId=NODE09385159

,『펠든크라이스 기법을 적용한 신체 움직임 프로그램 설계 및 효과~ 파킨슨병 환자를 중심으로 - 』, 성균관대학교 일반대학원 박사학위 논문, 2022. https://dcollection.skku.edu/public_resource/pdf/000000169227_20230119044518.pdf

서해미,『펠던크라이스 방식 중 호흡동작이 지니는 움직임 교육의 가치분석』, 동아대학교

교육대학원 석사학위, 2014.

이경희,「신체 재교육을 위한 바티니에프 기본원리(Bartenieff Fundamentals)의 교육적 의미」,『한국엔터테인먼트산업학회논문지』11(7), 한국엔터테인먼트산업학회, 2017. DOI : 10.21184/jkeia.2017.10.11.7.255

엘코논 콜드버그, 안수정, 「[브레인 사이언스] 평생 지속되는 신경가소성」. 한국 뇌과학연구원,『브레인』 23, 2019. https://www.dbpia.co.kr/Journal/articleDetail?nodeId=NODE01712464

최진솔,『움직임치료 프로그램이 성인 연기지망생의 자세와 주관적 신체상에 미치는 효과』, 가천대학교 특수치료대학원, 석사학위, 2016. I804:41005-000002231400

최재희, 이지연, 김아람, 유정완, 심유진, 김희재, 최승욱,「파킨슨병과 운동에 관한 문헌고찰」,『한국체육과학회지』,한국체육과학회, 26(4), 2017. DOI : 10.35159/kjss.2017.08.26.4.1007

허준원, 변혁, 「AR/VR 콘텐츠의 현실감을 개선하기 위한 몰입형 요소 연구」, 트랜스- (트랜스-), VOL13, 트랜스미디어연구소, 2022. https://doi.org/10.23086/trans.2022.13.02

Cannito, M. P., Suiter, D. M., Beverly, D., Chorna, L., Wolf, T. Pfeiffer, R. M. 「Sentence intelligibility before and after voice treatment in speakers with idiopathic Parkinson's disease」.『Journal of Voice』, 26(2), 2012. https://doi.org/10.1016/j.jvoice.2011.08.014

KANG, Sung Hoon, Kim, J., Kim, I., Moon, Y. A., Park, S., & Koh, S. B.「Dance Intervention Using the Feldenkrais Method Improves Motor, and Non-Motor Symptoms and Gait in Parkinson's Disease: A 12-Month Study」.『Journal of Movement Disorders』, 2021. https://doi.org/10.14802%2Fjmd.21086

Hillel D Braude MD, PhD,「Between psychology and philosophy: A review of Thinking and Doing by Moshe Feldenkrais」,『Feldenkrais Research Journal 5』, 2016.

Jim Stephens, Future Directions for Research on the Feldenkrais Method, IFF Academy Feldenkrais Research Journal 3. 2007.

Julius eVerrel. Eilat eAlmagor. Frank eSchumann, Ulman eLindenberger. Simone eKühn, 「Changes in neural resting state activity in primary and higher-order motor areas induced by a short sensorimotor intervention based on the Feldenkrais method」, 『Frontiers in Human Neuroscience』. Vol 9. 2015.https://doi.org/10.3389/fnhum.2015.00232

Lee, Jong-Hyun, and Young-Sung Kwon."Digital Medicine Taken by Eye and

Ear : Rehabilitation Treatment for Chronic Brain Disease Using VR/AR Technology."Trans-, vol. 12, 트랜스미디어연구소, Jan. 2022, pp. 21-49, doi:10.23086/TRANS.2022.12.02.

Teixeira-Machado, L., Araújo, F. M., Cunha, F. A., Menezes, M., Menezes, T., & DeSantana, J. M.「Feldenkrais method-based exercise improves quality of life in individuals with Parkinson's disease: a controlled, randomized clinical trial」. 『Alternative therapies in health and medicine』, 21(1), 8. 2015. DOI: 10.1016/j.jpain.2015.01.471 · Source: PubMed

기타

https://www.nhis.or.kr/static/alim/paper/oldpaper/201906/sub/p01_02.html,

국민건강보험, 6월호 Vol 248 2019.

〈파킨슨병 환자 10년 만에 2배…"질환 인지도·제도 개선 시급"〉, https://news.nate.com/view/20221219n29184?mid=n0804 , ≪Nate 뉴스≫, 2022.12.20.

펠든크라이스 국제 저널, http://iffresearchjournal.org/volume/4,http://feldenkrais-method.org/ ≪IFF Feldenkrais Research Journal≫.2007-2022.

ISMETA 홈페이지 - https://ismeta.org/professional-membership-organizations#!directory/map

White House Commission on Complementary and Alternative Medicine Policy,

웹 사이트 - https://ods.od.nih.gov/HealthInformation/White_House_CAM_Commission.aspx (검색일, 2022. 12. 19.)

한국펠든크라이스 전문가 과정 사이트, http://koreafeldenkrais.com/ , https://koreanfeldenkrias.modoo.at/

Abstract

Design of Body Movement Program with the Application of Feldenkrais Method® - Foucing on Parkinson's Disease

So Jung Park
Korean Feldenkrais Institute
Representative

Parkinson's disease is a degenerative neurological disease that affects even basic daily life movements due to impairment of body function caused by a lack of dopamine, which is charge of the body movement. Presently, it is hard to cure Parkinson's disease entirely with medical technology, so movement therapy as a solution to delay and prevent disease is getting more attention. Therefore, this study aims at desiging and disseminating a body movement program that concentrates on individual self-care and balacing the state of body and mind by applying the Feldenkrais Method® to patients with Parkinson's disease.

The Feldenkrais Method® is a mind-body perceptual learning method using body movements. It is a methodology that re-educates the nervous system by connecting the brain and behavior as a function of neuroplasticity. In this study, the body movement program developed and verified by the researcher was modified and supplemented with a focus on the self-awareness of the Feldenkrais Method®. A 24-session physical exercise program was composed of 5 stages to improve the self-management ability of patients with Parkinson's disease. The stages include self-awareness, self-observation, self-organization, self-control, and self-care. The overall changes recognize one's condition and

improve one's ability to detect modifications in the internal sense and external environment.

In conclusion, the body movement program improves the body movement program improves mental and physical functions and self-care for Parkinson's disease patients through the Feldenkrais method. The availability of the program's on-site applicability remains a follow-up task. Furthermore, it is necessary to establish a systematic structure to spread it more widely through convergent cooperation with the scientific field applied with metaverse as a reference for the wellness of the elderly.

Keywords	Feldenkrais Method®, Physical Movement Program, Self-care, Parkinson's Disease, Metaverse

논문투고일: 2022. 12. 26 1차심사완료일: 2023. 01. 12 게재확정일: 2023. 01. 20

https://doi.org/10.23086/trans.2023.14.03

Who knows what and to what extent - modeling the knowledge of the narrative agent*

*Hochang Kwon***
Lecturer, Korea National University of Arts

Contents

1. Introduction
2. Knowledge Structure
3. Knowledge State and Knowledge Flow
4. Formalization of the Narrative Representation and Reasoning Model
5. Application to the Actual Narrative
6. Conclusion

* This paper is an excerpt and complement of the author's doctoral dissertation.
** Corresponding author; cinethink@karts.ac.kr

Abstract

The knowledge of the narrative agent not only constitutes the content and meaning of the narrative itself, but is also closely related to the emotional response of the recipient. Also, the disparity of knowledge between narrative agents is an important factor in making a narrative richer and more interesting. But It tends to be treated as a sub-topic of narration theory or genre/style studies rather than an independent subject of narrative studies or criticism. In this paper, I propose a model that can systematically and quantitatively analyze the knowledge of narrative agents. The proposed model consists of the knowledge structure that represents a narrative, the knowledge state that expresses the knowledge of narrative agent as a degree of belief, and the knowledge flow that means changes in the knowledge state according to the development of events. In addition, the formal notation of the knowledge structure and a probabilistic inference model that could obtain the state of knowledge were proposed, and the knowledge structure and knowledge flow were analyzed by applying the model to the actual narrative. It is expected that the proposed model will be of practical help in the creation and evaluation of narratives.

Keywords	story model, narrative representation, narrative analysis, narrative agent, knowledge modelling

1. Introduction

Structural narratology has divided the narrative into two dimensions; content and expression. The core unit of the content dimension is the event, and the plot, the core unit of the expression dimension, means the way to configure the even t.[1] It should be noted that the events are configured in two different time line. One is the chronological story time that the characters experience the events in the story-world. And the other is the plotted discourse time that the recipient experiences the events presented in the narrative text. There are accordance and discordance between the story time and the discourse time in several modes; order, duration, and frequency.[2]

The characters and the recipient, subjects in the story time and discourse time, are the narrative agents who construct the story-world and make meaning of the narrative. There are two kinds of narrative agent: character agents who are the residents of the story world, and pragmatic agents who are the storytelling participants, such as the narrator and narratee or author and reader.[3] The narrative agents experience the events in serial order of each timeline from a local perspective. They acquire the information by experiencing the events, and update the knowledge about the story-world by reasoning based on the accumulated information.

The differences of perspective and time among narrative agents make a disparity of knowledge among them[4], and this is a key

1 Chatman, Seymour Benjamin. Story and discourse: Narrative structure in fiction and film. Cornell University Press, 1980.

2 Genette, Gérard. Narrative discourse revisited. Cornell University Press, 1988.

3 Graesser, Arthur C., and Katja Wiemer-Hastings. "Situation models and concepts in story comprehension." Narrative comprehension, causality, and coherence. Routledge, 1999. 83-98.

driver to make the narrative more complex and interesting. The knowledge of the narrative agent not only constitutes the content and meaning of the narrative itself, but is also closely related to the emotional response of the recipient. For example, suspense may occur when the recipient has more important information than the character, and surprise may occur when the character has more important information than the recipient.[5][6]

Although the knowledge of narrative agents is a very important factor in the creation and evaluation of narratives, there is a lack of discussion about it. In narrative studies or criticism, the knowledge of narrative agents tends to be treated as a sub-topic of narration theory or genre/style studies rather than an independent subject. In this paper, I propose a model that can systematically and quantitatively analyze the knowledge of narrative agents. First, we propose a knowledge structure model that can represent a narrative centered on the knowledge of narrative agents. Second, the concept of the knowledge state of the narrative agents is specified and the knowledge state that changes according to the development of events is represented as a knowledge flow graph. Third, I propose a formal notation of the knowledge structure model and a probabilistic reasoning model that can calculate the knowledge state. Lastly, the effectiveness of the model is examined by applying the proposed model to an actual narrative and analyzing the knowledge structure and knowledge flow.

---

[4] Branigan, Edward. Narrative comprehension and film. Routledge, 2013.

[5] Brewer, William F., and Edward H. Lichtenstein. "Event schemas, story schemas, and story grammars." Center for the Study of Reading Technical Report; no. 197 (1980).

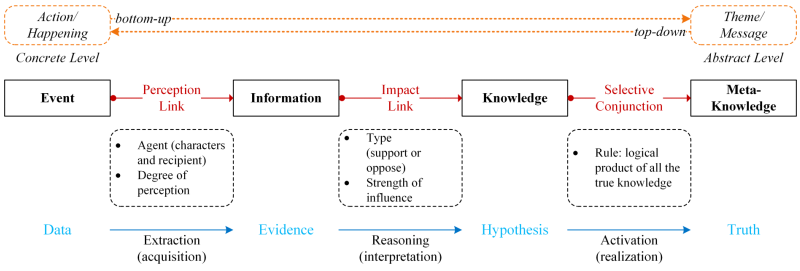
[6] Brewer, William F., and Edward H. Lichtenstein. "Stories are to entertain: A structural-affect theory of stories." Journal of pragmatics 6.5 (1982): 473-486.

2. Knowledge Structure

The knowledge structure (KS) is a representation to extend the event into the layers of information and knowledge. The KS is composed of event, information, knowledge, and meta-knowledge, and their relations.

2-1. Concept of Knowledge Structure Model

The KS is designed based on the narrative structure model in narratology and the DIKW (Data-Information-Knowledge-Wisdom) hierarchy model[7] in information science. Figure 1 shows the concept and components of the KS.



| Figure 1 | Concept and Components of Knowledge Structure

In the KS, the event is a kind of data, and the information is extracted from the event's description. Through experience of the events, the agent acquires the information according to their own timeline and perspective. The author can adjust the

7 Rowley, Jennifer. "The wisdom hierarchy: representations of the DIKW hierarchy." Journal of information science 33.2 (2007): 163-180.

acquisition level (i.e., degree of perception) of each agent with perception link between the event and the information.
In the KS, the information is a kind of evidence of knowledge established in the story-world. The type and influence of the information are expressed by impact link between the information and the knowledge. Each information supports (i.e., positive type) or refutes (i.e., negative type) the linked knowledge, that is similar to the backing and rebuttal relation between the data and the claim in argumentation theory.[8] The agents reasons the knowledge based on the accumulated information at a particular point in the narrative, and this reasoning process corresponds to the process of interpreting the meaning of information and verifying a hypothesis.
In the KS, the author explicitly establishes the knowledge that is included in the story-world implicitly. The knowledge is a kind of message of the author, and it is directly related to the driving idea or theme. The agent reason the knowledge based on the accumulated information from the event experience. In this sense, the knowledge can be regarded as a hypothesis formulated by the agent. In the KS, the knowledge is expressed in the form of a proposition and therefore has a 'true or false' value. The false knowledge is a kind of distractor which makes the agents confuse or misunderstand. The meta-knowledge is the most important knowledge in the whole narrative, is automatically formed by the logical conjunction of all true knowledge.
The agents start from experiencing the concrete event and proceed to reason the abstract meta-knowledge, which is a bottom-up process. Reverse direction is impossible because of

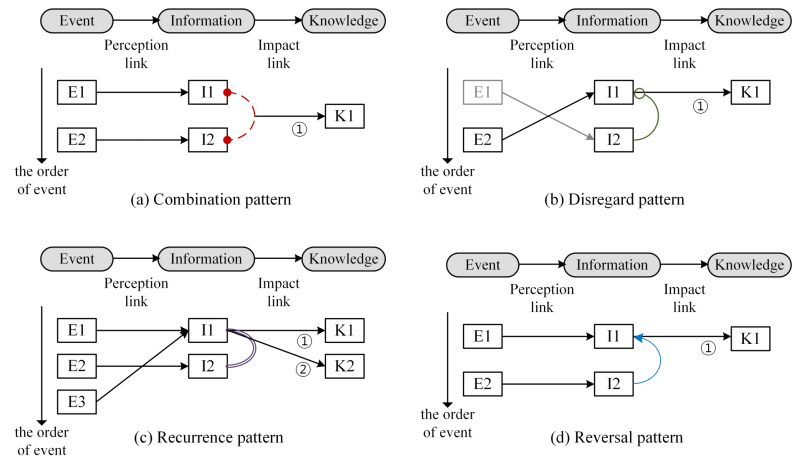
[8] Rahwan, Iyad, and Guillermo R. Simari, eds. Argumentation in artificial intelligence. Vol. 47. Heidelberg: Springer, 2009.

the linear temporality[9] which is the characteristics of narratives. However, the narrative creation can be proceeded in two directions simultaneously. The author can extend the events to the meta-knowledge (i.e., bottom-up), and reify a theme or message to specific events (i.e., top-down). The KS can be configured in a non-linear and cyclical way to fit the author's plan.

2.2. Patterns of Composition

The author can use internal link between information to adjust the agent's knowledge more elaborately. Based on prior information, an agent's interpretation of newly obtained information can be altered. In many cases, the meaning of information is clearly revealed only if multiple pieces of related information are assembled. Patterns of KS composition using information links can be divided into four types as shown in Figure 2. In a complex narrative, authors can overlap a single pattern several times, or apply numbers of patterns together. Each of the patterns forms a kind of if-then-else rules that change the interpretation of other information by the information given to the condition. Based on the information obtained so far in the order of events, the rules are applied by examining the condition and determining the pattern. Therefore, if the order of obtaining information is changed according to the order of events, dynamics in the agent's knowledge by the pattern can be made.
Detailed description of each pattern is as follows.

9 Cunliffe, Ann L., John T. Luhman, and David M. Boje. "Narrative temporality: Implications for organizational research." Organization Studies 25.2 (2004): 261-286.



| Figure 2 | Patterns of Composition in Knowledge Structure

(a) Combination pattern.

In Figure 2a, ① is not activated when an agent acquires I1 by experiencing E1. It is activated after is acquired I2 from E2, and is about to update the knowledge state about K1. This is similar to the narrative technique, foreshadowing[10]. Foreshadowing is a narrative device that provides hints about what is to happen by placing signs of upcoming events before their appearance in the narrative development. In many cases, foreshadowing is used to enhance engagement of recipients by powerfully drawing their attention, or to cause recipients to go through certain steps to mentally prepare themselves to understand upcoming events as reasonable. The combination pattern of the model works in a similar way. An agent feels interest or curiosity after experiencing an event that cannot be fully explained.

[10] Herman, David, Manfred Jahn, and Marie-Laure Ryan. Routledge encyclopedia of narrative theory. Routledge, 2010.

Later, the agent recognizes past experiences through different events and answers the questions.

(b) Disregard pattern.

In Figure 2b, ① is not activated by the disregard pattern when an agent experiences E1 and E2 in order. However, if an agent experiences only E2 without E1, they update the knowledge state about K1 by activating ①. This pattern typically occurs when there is a deceptive character in the narrative. The deceptive character can keep the knowledge state by disregarding newly obtained information, however, the other characters who have not acquired the condition information updates the knowledge state toward a wrong direction.

(c) Recurrence pattern.

In Figure 2c, ① is activated after an agent acquires I1 by experiencing E3 while ② is activated when the agent reacquires I1 from E3 after acquiring I2 from E2. This pattern is similar to frequency, which Genette[11] pointed to as one of the time aspects that appear in the narrative. The frequency is related to how many times an event that happened once in the story time occurs in the discourse time. In the narrative, events that are totally identical, or though different but contain the same information, can appear repeatedly in the discourse time. If the agent gets the same information repeatedly, they sense the change in nuance or the significance of the information in the whole plot and can interpret its meaning differently from their previous understanding. Based on information obtained in between the repetition, the agent interprets the information differently from the previous.

[11] Genette, 1988. op.cit.

(d) Reversal pattern.

In Figure 2d, ① is activated after an agent acquires I1 by experiencing E1. The type of ① is revered when the agent acquires I2 from E2, so the knowledge state about K1 drastically is changed. This pattern is similar to the narrative technique, bias, which induces a recipient to have an opposite or contradictory idea about the hidden knowledge of the narrative. It is commonly used in twist-ending narratives by promoting expectations that are totally wrong or opposite from the expectations of the recipient. In the reversal pattern of the model, the agent first misunderstands the meaning of an event that has been experienced; then, the agent adjusts their previous belief after going through another event. The agent is surprised at the latter occurrence, and this is represented by a rapid change to the opposite direction of the knowledge state. For single information, the reversal pattern of misunderstanding and understanding can occur repeatedly.

2.3. Entities and Properties

The KS is composed of five types of entities; Information, Knowledge, Perception, Impact, and Information Link. The data generated by the configuration of the KS is stored as properties of each entity. The author can input and change the properties directly in the entity table, and the visual representation of the KS is also changed accordingly.

Table 1 and 2 show the entities (information and knowledge) as object elements of the KS respectively.

| Table 1 | Information Entity and its Properties

Item	Description	Item	Description
ID	unique identifier	Description[1)]	description of the information

1) It is extracted as a form of SVO from the description of connected event.

| Table 2 | Knowledge Entity and its Properties

Item	Description	Item	Description
ID	unique identifier	Description	description of the knowledge
Type	True or False	Contra_K[1)]	ID of the linked knowledge

1) It means the contradiction relationship between knowledge, which is prepared for a further study of the literary irony.

Table 3, 4, and 5 show the entities (perception, impact, and information link) as relation elements of the KS respectively.

| Table 3 | Perception Entity and its Properties

Item	Description	Item	Description
ID	unique identifier	Event	ID of the connected event
Information	ID of the connected information	Agent[1)]	all the agents who experience the event
Value[1)]	perception value for each agent [0, 1]	Description	annotation for convenience

1) Each agent (each character and the recipient) who experiences the event can percept the information in different degree of perception.

| Table 4 | Impact Entity and its Properties

Item	Description	Item	Description
ID	unique identifier	Information	ID of the connected information
Knowledge	ID of the connected knowledge	Type[1)]	Positive or Negative
Value	strength of the influence of information [0, 1]	Description	annotation for convenience

1) It means whether the information supports (i.e., positive) or opposes (i.e., negative) the knowledge.

| Table 5 | Information_Link Entity and its Properties

Item	Description	Item	Description
ID	unique identifier	Type[1)]	selecting one type
Information In[2)]	ID of the connected information	Information Out[2)]	ID of the connected information

1) There are four types of the information link; [combination, disregard, recurrence, reversal]
2) The direction of link is different according to the type. The type of disregard and reversal is directional link whereas the type of combination and recurrence is nondirectional link type, thus In and Out are reversible.

3. Knowledge State and Knowledge Flow

The agent experiences events and gain information according to their own time base and perspectives. The meaning of accumulated information is interpreted in order to update the knowledge of the story-world as set by the author. It shows the agent's knowledge state at a particular time point, which is expressed as degree of belief (DoB). The knowledge state is changed in accordance with the development of events, which is expressed as the knowledge flow. The agent's knowledge is represented as the knowledge flow.

3.1. Interpretation and Visualization

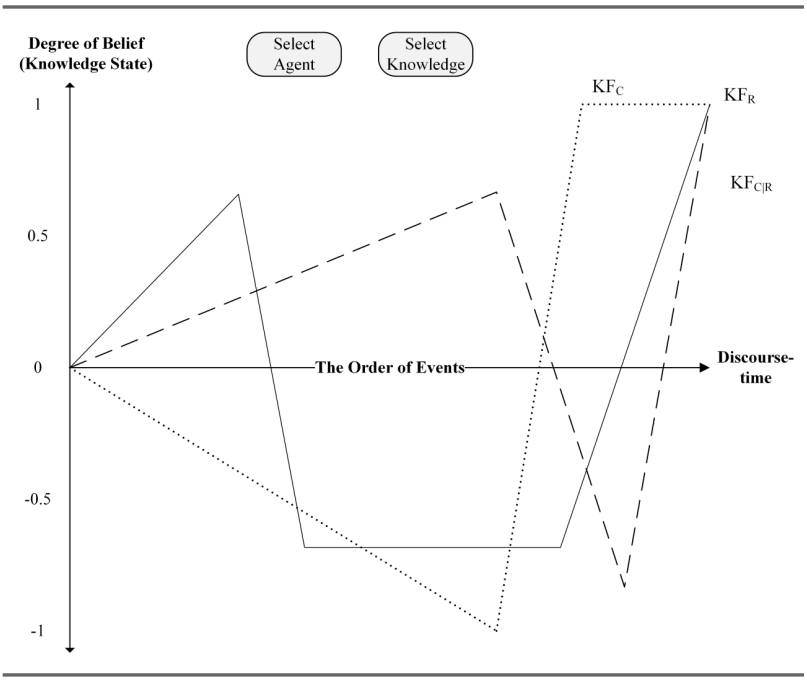
The knowledge state of an agent about a piece of knowledge shows to what extent the agent knows about the specific knowledge. It is calculated through the probabilistic reasoning on the basis of the accumulated information that is acquired from the events experience until a given time point. Because the knowledge is a form of proposition in the proposed model, the knowledge state is represented as the DoB in the truth of the corresponding knowledge, whose value varies from −1 (i.e., definitely negative) to 1 (i.e., definitely positive), respectively. The detailed interpretation of DoB values is shown in Table 6.

| Table 6 | Interpretation of Knowledge State

DoB value	1	0.5	0	−0.5	−1
Level of certainty	maximum	middle	minimum	modest	maximum
Meaning	surely ~	probably ~		probably not ~	surely not ~
Dominance of information−knowledge link	positive information is dominant		※	negative information is dominant	
On true knowledge	understanding			misunderstanding	
On false knowledge	misunderstanding			understanding	

※ DoB (Degree of Belief) value = 0 can be interpreted in two ways:
1) ignorant : No information is linked to the knowledge.
2) indecisive : Information linked to the knowledge contradicts, thus cannot be decided.

The knowledge flow (KF) is the trajectory of changes in the knowledge state as shown in Figure 3. It is represented in the form of a line graph in which the x-axis represents the order of events in the narrative and the y-axis represents the knowledge state after the agent has experienced events so far. By definition, each KF is defined with respect to an agent and a piece of knowledge.



| Figure 3 | Visualization of Knowledge Flow

3.2. Type of Knowledge Flow

In the model, there are three types of KF: KF_C, KF_R and $KF_{C|R}$. KF_C and KF_R respectively denote the KF of a character C and the KF of the recipient. Characters experience events in the story-world in chronological order (i.e., story time) while the recipient only experiences the presented events in the discourse along the plotted order (i.e., discourse time); therefore, the KF_C at a certain discourse time point is evaluated by accumulating all the previous events the character has experienced in the story time. Unlike KF_C or KF_R, which represents the actual KF of the agent, $KF_{C|R}$ reflects the knowledge flow of the character

judged by the recipient. Because recipients estimate the knowledge states of characters based on their own experience, $KF_{C|R}$ is evaluated from the previous events in discourse time in which the characters have been engaged.

I assume a common rational agent, thus there is no difference in reasoning process between agents. Using this assumption, all the agents eventually reach the same knowledge state if they recognize the same information with the same perception value. However, in most narratives, the KF of each agent appears to be different due to the following reasons: a) each agent experiences different events, b) an agent like the recipient experiences events in a different order from others, and c) even if agents experience the same event, the extent of their recognition of information varies with their different perception values.

In these reasons, many KFs which are different depending on each agent and each knowledge can be produced, and it may confuse the author. In order to solve this problem, the model provides various views by selecting a certain agent, knowledge, and section of events. The author can check the KF for their intention and compare KFs through multiple selection.

4. Formalization of the Narrative Representation and Reasoning Model

In this chapter, I propose a formalism of the narrative representation model for computational information processing. Based on this formalism, I propose a probabilistic reasoning model to calculate the knowledge state of the agent quantitatively.

4.1. Formal Notation

A narrative Σ is a tuple $< C, E, p, I, J, K, \pi, \iota >$, where C is a set of characters including the recipient R, $E = (E_{1,\ldots,} E_n)$ is an ordered set of events sorted by the story time, $p : \{1, \ldots, m\} \rightarrow \{1, \ldots, n\}$ is a plot function of the discourse composed of m events, by which the i th event in the discourse is identified as $E_{p(i)} \in E$, I is a set of information, $J = \{(\tau^j, I_c^j, i_e^j)\}$ is a set of composition pattern among information where $\tau^j \in \{com, dis, rec, rev\}$ is the composition type, $I_c^j \subset I$ is a subset of information appeared in the pattern's condition part, and $i_e^j \in I$ is the information being conditioned in the pattern, K is a set of knowledge, $\pi : E \times C \times I \rightarrow [0, 1]$ is a function that represents the perception value of the information perceived in an event by an agent, and $\iota : 2^I \times I \times K \rightarrow [-1, 1]$ is a function of the impact value of a set of information with respect to the knowledge. Without loss of generality, the values of π and ι are both defined as 0 if the corresponding links are not defined in the KS.

Besides the definition of composition patterns, the extension only alters the domain of ι from $(I \times K)$ to $(2^I \times I \times K)$ where the information set is composed of a set previously gathered followed by the newly acquired one so that the composition patterns can be supported. To interpret a piece of information, I have to know all the information gathered so far to examine the condition of the composition patterns.

Let I_e define as follows.

$$I_e = \{i | \exists(\mathrm{com}, I_c, i_e) \in J \wedge i \in I_c \cup \{i_e\}\} \cup \{i | \exists \tau \neq \mathrm{com} \wedge (\tau, I_c, i) \in J\} \quad (1)$$

The function can be defined in the constructive manner as follows.

$$\iota(I_c, i_r, k_s) = \begin{cases} v_1 & \text{if } \forall(\text{com}, I'_c, i'_r) \in J \wedge i_r \notin I'_c \cup \{i'_r\} \wedge \\ & \neg(\exists \tau \neq \text{com} \wedge (\tau, I''_c, i_r) \in J) \\ & \text{impact link } i_r \xrightarrow{v_1} k_s \text{ in KS} \\ v_2 & \text{if } \exists j = (\text{com}, I'_c, i'_r) \in J \wedge i_r \in I'_c \cup \{i'_r\} \wedge \\ & I'_c \cup \{i'_r\} \subseteq I_c \cup \{i_r\} \wedge j \xrightarrow{v_2} k_s \\ v_3 & \text{if } \exists \tau \neq \text{com} \wedge (\tau, I'_c, i_r) \in J \wedge \\ & I'_c \not\subset I_c \wedge i_r \xrightarrow{①v_3} k_s \\ v_4 & \text{if } \exists(\text{rec}, I'_c, i_r) \in J \wedge I'_c \subseteq I_c \wedge i_r \xrightarrow{②v_4} k_s \\ -v_5 & \text{if } \exists(\text{rev}, I'_c, i_r) \in J \wedge I'_c \subseteq I_c \wedge i_r \xrightarrow{①v_5} k_s \\ 0 & \text{otherwise.} \end{cases} \quad (2)$$

The *effective* impact of information i_j towards knowledge K_k given that a set of information I_c, has been gathered by agent A is given as the following function:

$$\phi(A, E_i, I_c, i_j, K_k) = \pi(A, E_i, I_j) \times \iota(I_c, i_j, K_k) \quad (3)$$

Substituting the above two impact value functions with their extended versions is valid in all the remaining part of the formal framework because it does not affect in the following derivation of the reasoning model. Given an agent A and the discourse time point t, the event sequence $\epsilon(A, t)$, that the agent has been engaged and the set of information, $I(A, t)$, that they have gathered are defined as follows.

$$\begin{aligned} \mathcal{E}(A, t) &= \begin{cases} (E_i | A \text{ is in } E_i, 1 \leq i \leq p(t)) & \text{if } A \in C \setminus \{R\} \\ (E_{p(i)} | A \text{ is in } E_{p(i)}, 1 \leq i \leq t) & \text{if } A = R \text{ or} \\ & c|R\,(c \in C \setminus \{R\} \end{cases} \\ \mathcal{I}(A, t) &= \bigcup_{E_j \in \mathcal{E}(A,t)} (I_{j_k} | \pi(E_j, A, I_{j_k}) \neq 0) \end{aligned} \quad (4)$$

Given a narrative Σ, the knowledge state at t is evaluated from the agent's experience by the reasoning model M, as outlined by the following formula.

$$KS_{\Sigma}(A,t) = M_{\Sigma}\left(\mu_M^0[A], \mathcal{E}(A,t)\right) \quad (5)$$

where $KS_{\Sigma} = (A,t)$ is a vector whose elements correspond to the knowledge state about each piece of knowledge, μ_M is a model parameter for internal use in the model M, which is indexed by agents and pieces of knowledge, and $\mu_M^0[A]$ is an initial value of the parameter for the initial knowledge states. Note that M takes Σ so that M internally evaluates the KS via the functions in Σ.

The KF defined by the series of the knowledge states is conveniently denoted by the syntactic construct:

$$\forall k \in K, \quad KF_R(k) = \left(KS(R,i)[k] | i = 1, \cdots, m\right) \quad (6)$$

where the subscript denotes the agent and parameter enclosed by parenthesis denotes the specific piece of knowledge.

4.2. Probabilistic Reasoning about the Knowledge State

Knowledge state is closely related to the agent's subjective probability that the corresponding knowledge is true given that the agent has experienced events so far. Probabilistic reasoning usually focuses on updating the posterior probability with evidence or events uncovered. In the knowledge structure, the *effective* impact of the information towards the knowledge can be interpreted as the proving power of evidence. Based on Bayes' rule and on evidence theory, I devised two probabilistic reasoning methods to evaluate the knowledge state; a naive Bayesian method and an advanced method using Dempster-Shafer Theory.

In the naive Bayesian method, the agent's belief about the

knowledge is the conditional subjective probability that the knowledge is true, where a series of information is independently given throughout the events. Interpreting the *effective* impact value (Equation 3) as the probability that the information is true given the proper truth of the knowledge, the posterior probability that the knowledge is true given a series of information is calculated by applying Bayes' rule recursively. The following formula outlines the reasoning model in the form of the formal notation, as expressed by Equation 5.

$$KS_{\Sigma}(A,t) = M_{\Sigma}^{Bayes}\left(\mu_{M^{Bayes}}^{0}, \mathcal{E}(A,t)\right) = \left[2p_1^t - 1, \cdots, 2p_{|K|}^t - 1\right]$$
$$\because \mu_{M^{Bayes}}^{t}[A][K_k] = [p_k^t, q_k^t] = \left[P\left(K_k \mid \mathcal{E}(A,t)\right), P\left(\neg K_k \mid \mathcal{E}(A,t)\right)\right]$$
$$= \left[P\left(K_k \mid \mathcal{I}(A,t)\right), P\left(\neg K_k \mid \mathcal{I}(A,t)\right)\right] \quad (7)$$

The model parameter is the intermediate distribution of the truth of the knowledge. The Bayesian method basically assumes that an agent who believes that certain knowledge is true with probability p also believes that the knowledge is false with probability $1-p$, and that the information that supports certain knowledge automatically negates the knowledge as inversely proportional to what extent it supports the knowledge. These assumptions are generally not true because the agent may not be sure of the truth either, and some evidence might independently support the truth of the knowledge.

To solve this problem, I devised a calculation method using Dempster-Shafer Theory (DST)[12]. Because DST allows to treat the role of evidence -either support or denial- independently. In DST, four kinds of hypotheses for each piece of knowledge are used: $\{H_{\varnothing}, H_T, H_F, H_U\}$. H_T or H_F means that the proposition of the knowledge is true or false, respectively. The null

[12] Shafer, Glenn. A mathematical theory of evidence. Vol. 42. Princeton university press, 1976.

hypothesis, $H_{\varnothing}$ means that it is neither true nor false while H_U means that it is either true or false but cannot be determined by anyone.

The *effective* impact of the information is used as the *mass* for either H_T or H_F according to its type; positive or negative. Because the masses sum up to one, the remaining mass is assigned to H_U, rather than H_F. For the *effective* impact $v = \phi(A, E_i, I_c, i_j, k)$, the mass function is defined as follows.

$$m_{j\to k}(H_\emptyset) = 0, \qquad m_{j\to k}(H_U) = 1 - |v|, \qquad \begin{cases} m_{j\to k}(H_T) = v, & m_{j\to k}(H_F) = 0 \quad \text{if } v \geq 0 \\ m_{j\to k}(H_T) = 0, & m_{j\to k}(H_F) = |v| \quad \text{if } v < 0 \end{cases} \tag{8}$$

For the new piece of information to be considered, the mass function $m_{j\to k}$ towards each related knowledge is set by Equation 8 and is subject to combine the previous mass function m_k^t that the agent have kept and updated to $m_k^{t+1} = m_k^t \oplus m_{j\to k}$ by the traditional Dempster's rule of combination.

In the DST, the agent's belief about the proposition (i.e., the subject probability) is bounded by the two values: belief (*bel*) and plausibility (*pl*).

These are computed from the mass function as follows.

$$bel_k^t(H_i) = \sum_{\{H_j | H_j \subseteq H_i\}} m_k^t(H_j), \qquad pl_k^t(H_i) = \sum_{\{H_j | H_j \cap H_i \neq \varnothing\}} m_k^t(H_j) \tag{9}$$

Applying the DST method to the proposed modeling framework, the knowledge state about knowledge k at time point t is defined by the difference between $bel_k^t(H_T)$ and $bel_k^t(H_F)$ evaluated from the mass function of the agent m_k^t, and the value varies in [-1, 1]. The proposed DST-based model M^{DST} is defined in the form of Equation 5 as follows.

$$\begin{aligned} KS_{\Sigma}(A,t)[k] &= M_{\Sigma}^{DST}\left(\mu_{M^{DST}}^{0}, \mathcal{E}(A,t)\right)[k] = bel_k^t(H_T) - bel_k^t(H_F) \\ &= m_k^t(H_T) - m_k^t(H_F) \end{aligned} \tag{10}$$

where the model parameter, $\mu_{M^{DST}}^{t}[A][k] = m_k^t$ is the mass function of the knowledge k combined so far with respect to agent A.

In the computational aspect, it is notable that if the mass of either H_T or H_F becomes one or zero, it would never be changed through the update process. It means that once an agent reaches the definite belief about either truth of a proposition, they never change their mind regardless of the future crucial evidences. However, authors may intentionally mislead their recipients throughout the narrative. To address this problem, the definite belief value, either 0 or 1, is adjusted by a small value $\epsilon > 0$ to allow the marginal uncertainty.

5. Application to the Actual Narrative

In this chapter, I applied the proposed model to an actual narrative. The selected narrative was Alfred Hitchcock's film *Vertigo*(1958). In this film, the knowledge of narrative agents changes dynamically according to the development of events, and the disparity of knowledge among narrative agents appears in various aspects. Therefore, it was judged that this work was suitable for confirming the validity of this model.

5.1. Event and Character

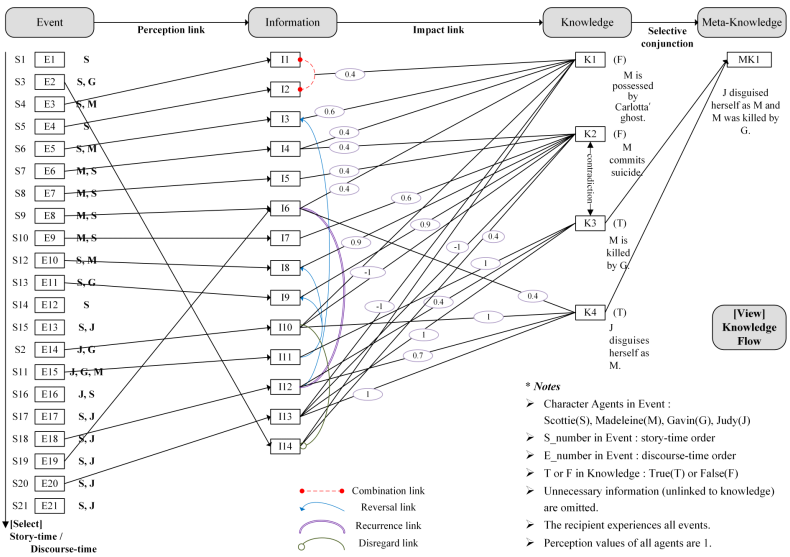
The main characters and events were analyzed; 4 characters and 21 events. Table 7 shows the order and contents of the events.

| Table 7 | Events in *Vertigo*

Order in discourse time	Order in story time	Description (S: Scottie, M: Madeleine, G: Gavin, J: Judy)
E1	S1	S has acrophobia with the result of an accident.
E2	S3	S becomes a private detective and G hires him to investigate M's behavior.
E3	S4	S follows M who gets around as if she is possessed.
E4	S5	S hears the inside story of Carlotta.
E5	S6	M traces Carlotta's past and S follows M. S finds M wears the same necklace with Carlotta.
E6	S7	M visits Carlotta's grave.
E7	S8	M attempts suicide and S rescues her.
E8	S9	S and M visits the church where Carlotta died.
E9	S10	M ascends the spire and S cannot run after her due to acrophobia.
E10	S12	S shiftlessly looks M falls onto the ground.
E11	S13	S witnesses that M killed herself in court and G goes abroad.
E12	S14	S traces M's past.
E13	S15	S finds J who looks like M.
E14	S2	Flashback of J: G dressed up J like M.
E15	S11	Flashback of J: G pushed M from roof of the spire.
E16	S16	J has a date with S.
E17	S17	S dresses up J like M.
E18	S18	S finds the same necklace with M in J's room.
E19	S19	S and J visits the church where M and Carlotta died.
E20	S20	S examines J and J confesses crime.
E21	S21	J begs for forgiveness but S turns away. J falls by an accident.

5.2. Knowledge Structure

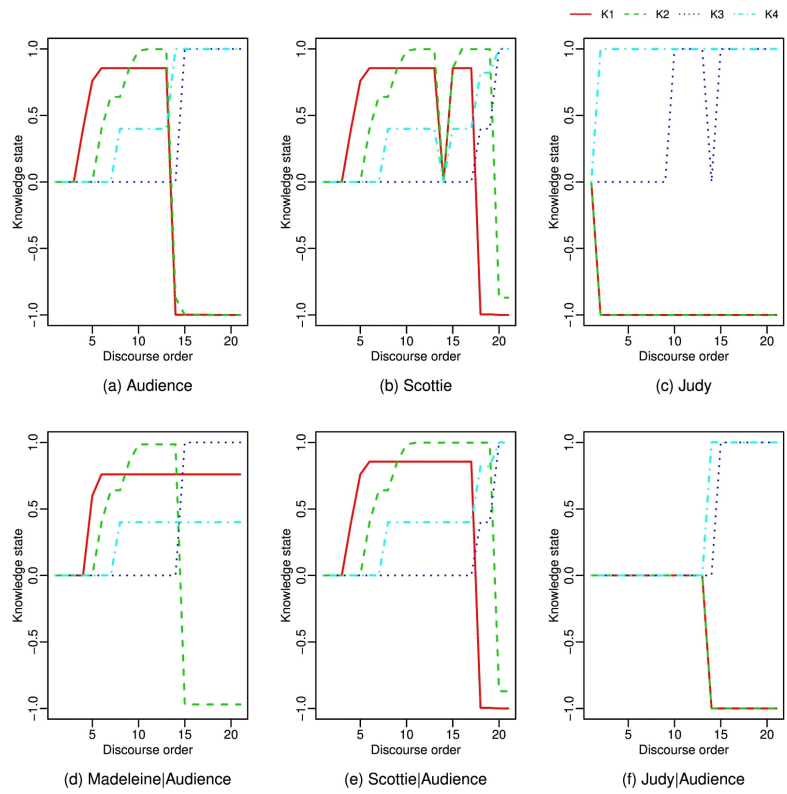
The following Figure 4, shows the KS of *Vertigo*.



| Figure 4 | Knowledge Structure of *Vertigo*

5.3. Knowledge Flow

Based on this KS, the knowledge state of each agent is calculated with respect to each knowledge using the DST probabilistic reasoning model mentioned in chapter 4.2. Figure 5 shows the KFs of each agent experiencing events aligned with discourse time. I omitted the KFs related to *Gavin* because he does not appear in the events as the main character, and I only analyzed the $KF_{Madeleine|Audience}$ without $KF_{Madeleine}$ because she does not appear as a real character.



| Figure 5 | Knowledge Flows of *Vertigo*

6. Conclusion

The knowledge of narrative agents is very important in the creation and evaluation of a narrative because it not only constitutes the content and meaning of the narrative itself, but is also closely related to the emotional response of the recipient. In this paper, I proposed a model that can systematically and quantitatively analyze the knowledge of narrative agents. First,

a knowledge structure model consisting of event-information-knowledge was designed and its formal notation was described. And the knowledge state of the narrative agent was proposed by dividing it into three types, and a probabilistic reasoning model capable of quantitatively calculating each was described. Lastly, the change in the knowledge state of the narrative agent according to the development of events was shown as a knowledge flow graph. The proposed model proposed will be helpful in specifying the author's idea in narrative creation and checking errors that may occur in the process of repeated revision. It is also expected that it will be of practical help to the narrative-based screen production industry, such as movies, dramas, and animations. Screenplay is very important because it serve as blueprints in the production process, which requires enormous amounts of capital, labor, and time. If the knowledge structure and knowledge flow of the narrative agents can be drawn before the production process, the risk can be reduced and the quality of the work can be improved.

The proposed model also has some limitations. First, the critical problem is the high complexity of building the knowledge structure. Although there are unavoidable aspects to express various narrative situations, it is necessary to consider providing templates or to automate data input. Another problem that needs to be supplemented is interpreting the meaning of the knowledge flow in relation to the content, theme, or characteristics of the narrative. To do this, it is necessary to start by analyzing various narratives and grouping works that represent similar pattern of the knowledge flows. I plan to improve the expressive power and usability of the model by supplementing these limitations through follow-up research.

Reference

1) Branigan, Edward. Narrative comprehension and film. Routledge, 2013. https://doi.org/10.4324/9781315003108

2) Brewer, William F., and Edward H. Lichtenstein. "Event schemas, story schemas, and story grammars." Center for the Study of Reading Technical Report; no. 197 (1980).

3) Brewer, William F., and Edward H. Lichtenstein. "Stories are to entertain: A structural-affect theory of stories." Journal of pragmatics 6.5 (1982): 473-486. https://doi.org/10.1016/0378-2166(82)90021-2

4) Chatman, Seymour Benjamin. Story and discourse: Narrative structure in fiction and film. Cornell University Press, 1980. https://doi.org/10.2307/2906308

5) Cunliffe, Ann L., John T. Luhman, and David M. Boje. "Narrative temporality: Implications for organizational research." Organization Studies 25.2 (2004): 261-286. https://doi.org/10.1177/0170840604040038

6) Genette, Gérard. Narrative discourse revisited. Cornell University Press, 1988.

7) Graesser, Arthur C., and Katja Wiemer-Hastings. "Situation models and concepts in story comprehension." Narrative comprehension, causality, and coherence. Routledge, 1999. 83-98.

8) Herman, David, Manfred Jahn, and Marie-Laure Ryan. Routledge encyclopedia of narrative theory. Routledge, 2010. https://doi.org/10.4324/9780203932896

9) Kwon, Hochang, and Hyuk Tae Kwon. "A Computational Model to Detect Affective Response Based on Narrative Agent's Knowledge." International Journal of Contents 16.3 (2020): 51-65. https://doi.org/10.5392/IJoC.2020.16.3.051

10) Kwon, Hochang. A model of narrative creation knowledge support from an information processing perspective. Doctoral Dissertation, KAIST, 2017.

11) Rahwan, Iyad, and Guillermo R. Simari, eds. Argumentation in

artificial intelligence. Vol. 47. Heidelberg: Springer, 2009. https://doi.org/10.1016/j.artint.2007.05.001

12) Rowley, Jennifer. "The wisdom hierarchy: representations of the DIKW hierarchy." Journal of information science 33.2 (2007): 163-180. https://doi.org/10.1177/0165551506070706

13) Shafer, Glenn. A mathematical theory of evidence. Vol. 42. Princeton university press, 1976. https://doi.org/10.1016/j.ijar.2016.07.009

https://doi.org/10.23086/trans.2023.14.04

이란 영화 속에 나타난 어린이 시각에 관한 연구 - 마지드 마지디 감독 작품을 중심으로

만 가 의*
성균관대학교 영상학과 박사수료
변 혁**
성균관대학교 영상학과 교수

목차

1. 서론
 1) 연구 동기와 연구 목적
 2) 연구 범위와 연구 방법
 3) 선행연구
2. 어린이 시각에 관한 고찰
 1) 시각
 2) 어린이 시각
3. 영화 속의 어린이 시각에 대한 마지드 마지디의 계승
 1) 어린이 주인공인 이야기
 2) 어린이 시점 위주의 단선적 서사와 고정 내적 초점화
4. 영화 속의 어린이 시각에 대한 마지드 마지디의 발전
 1) 성인 스토리의 어린이 시각
 2) 어린이와 감독의 시각 사이의 이동과 전환
5. 결론

* babyfacewan@naver.com
** 교신저자, byun@skku.edu

요약문

세계 모든 나라들에 ‘어린이를 위한’ 혹은 ‘어린이가 주인공인’ 영화들이 있다. 하지만 각각의 문화권마다 어린이 영화를 다루는 방식이나 시각의 차이가 존재한다. 예를 들어 미국의 어린이 영화를 대표하는 디즈니는 주로 어린이와 가족의 오락성과 즐거움을 만족시키는 것이 목적인 반면 중국에서의 어린이 영화는 아동의 교육적 역할을 더 중시하는 편이다. 문화권마다의 특색과는 관계없이 일반적 의미에서의 어린이 영화는 수용 대상이 어린이이며 어린이를 위해 창작되는 영화를 일컫는다. 하지만, 이란 영화에서 어린이를 소재, 주제 혹은 수용자로 상정하여 접근하는 방식은 또다른 특색이 있다. 주로 극중의 주요인물로서 어린이가 등장하여 그만의 독특한 시각으로 배경이 되는 사회현상과 영화를 관통하는 서사에 대한 해석과 관점을 제시한다. 어린이의 눈을 통해 어른의 세계를 바라보고 현실을 반영하고 창작자의 의도를 간접적으로 표현하며 어린이의 시각적 언어를 통해 창작자의 사상을 간접적으로 전달하는 것이다. 어린이 시각의 활용은 일종의 특별한 전략으로 이란 영화가 특수한 창작 환경 속에서 생존할 수 있는 길을 열어주었으며, 이란 영화만의 주요한 특징으로 자리매김하였다. 이러한 어린이 사각을 보여주는 이란 영화들 중에 대표적으로 마지드 마지디의 영화들이 있다. 그의 영화에서 어린이 시각은 그만의 연출양식으로 주목할만한 것인데 단편영화, 다큐멘터리와 해외 제작 영화 제외한 9편의 영화 중 어린이 영화가 5편으로 중요한 비중을 차지한다. 본 연구는 마지드 마지디의 영화들에서 보여지는 어린이 시각에 대해 고찰한다. 마지드 마지디의 영화 속 어린이 시각의 활용을 살펴보면서 이것이 어떻게 이란영화의 일반성으로 확대되어 이란 영화의 중요한 한 흐름을 자리잡게 되었는지 살펴본다.

주제어	이란영화, 마지드 마지디, 어린이 영화, 어린이 시각, 서술

1. 서론

1) 연구 동기와 연구 목적

1980년대부터 1990년대까지 이란에서는 어린이 영화들이 쏟아져 나오면서 이란의 영화계에 '뉴 웨이브'를 일으켰으며 현재까지 일부 이란 영화감독들은 어린이를 소재로 한 영화 제작에 열을 올리고 있다. 조사에 따르면 유럽 3대 예술 영화제 중 유일한 어린이 및 청소년 영화 부문이 있는 베를린 국제 영화제(Berlin International Film Festival)는 1951년 창립 이래 98편의 이란 영화를 상영했으며 이 중 어린이 관련 영화가 39편으로 전체 이란 영화의 40%를 차지하였다. 오스카상은 창립 이래 세 편의 이란 영화가 후보로 거명되었으며 첫 번째 후보로 거명된 이란 영화는 마지드 마지디 감독의 어린이 영화 〈천국의 아이들〉(2001)이다. 2021년에는 마지드 마지디의 영화 〈태양의 아이들〉(2020)이 아카데미 쇼트 리스트에 오르기도 했다.

어린이 영화가 이란에서 성행한 데에는 심각한 사회와 문화적 배경이 있다. 우선 이란은 근대 사회경제적과 정치적 발전이 사회문화적과 영화적 정책에 심대한 영향을 미쳤으며 이로 인해 어린이 장르가 두드러지게 발전하였다. 둘째, 이란 영화의 전통적인 리얼리즘 스타일, 시와 종교의 영향도 어린이 소재의 흥행과 내적 연관이 있다. 어린이 영화는 어린이들의 시각으로 어른들의 세계를 주시하고, 작가의 심리를 간접적으로 표현하는 점에서 일반 어린이 영화와 큰 차이가 있다. 이란 어린이 영화의 어린이 시각 활용은 특별한 서사 전략으로 이란 영화가 특수한 창작 환경에서 살아남을 수 있는 길을 열어주었으며 세계무대에서 영예를 안겨줬다. 압바스 키아로스타미의 〈내 친구의 집은 어디인가〉(1987), 자파르 파나히의 〈하얀 풍선〉(1999), 마지드 마지디의 〈천국의 아이들〉(2001) , 바흐만 고바디의〈취한 말들을 위한 시간〉(2004) 등이 대표적인 이란 어린이 영화

이다.

어린이 영화를 만드는 감독 중에서도 마지드 마지디는 작품마다 특유의 개성을 갖고 있는 이란의 대표적인 감독 중 하나라고 할 수 있다. 마지드 마지디는 "내 영화의 대부분은 어린이와 청소년과 관련되어 있다. 어린이의 세계는 매우 순수하고 다채롭기 때문에 어른의 세계에 영향을 미치며 이러한 어린이의 시각과 정보는 어른의 세계에 상당 부분 전달된다. 또한, 어린이는 확고한 믿음과 힘을 가지고 있기 때문에 내가 하는 이야기는 어린이와 청소년을 매개로 하는 경우가 많다."[1]라고 말하였다. 마지드 마지디가 각본에 참여하고 감독한 이란 영화 9편(단편영화, 다큐멘터리와 해외 제작 영화 제외) 중 어린이 영화는 5편으로 중요한 비중을 차지했다. 그 외에도 마지드 마지디가 소재로 한 이란 영화에서는 어린이의 흔적을 발견할 수 있으며 어린이의 시각적인 서사와 표현도 볼 수 있다.

이란의 영화들은 그 장르와 예술적 특징이 다양해지고 있으며 상업영화의 제작 편수도 늘어나고 있다. 어린이 영화는 여전히 이란 영화에서 중요한 창작 장르이며 어린이 영화 제작에 열중했던 많은 감독들이 어린이 영화 제작에 눈을 돌리면서 어린이 영화의 창작 특징이 어린이의 시각적 서사적 관점에서 어린이의 눈으로 어른의 세계를 주시하며 현실에 대한 새로운 관점을 제안하는 양식화를 보여준다. 이러한 양식화는 이란의 어린이 영화 내용과 창작 특징의 다양성이 부족하다는 단점을 단적으로 보여주는 것이기도 하다. 하지만, 마지드 마지디는 여전히 어린이를 관련 소재를 고수하고 있으며 이란 어린이 영화의 창작 특징을 계승하면서도 어린이 시각의 활용을 발전시켜 다른 주제의 창작 및 해외와의 협업에서도 어린이 시각을 적극적으로 활용을 하고 있다. 마지드 마지디의 영화는 현실적 어려움 속에서도 끊임없이 어린이의 세계를 만들어가고 있으나 진짜 목적은 어린이를 표현하고 설명하기 위함이 아니라 '어린이의 시각를 통해 어른 세계의 복잡성을 논하기 위함'이다. 마지드 마지디의 영화에는

[1]Majid Majidi,王宜文,耿晶晶,「儿童电影的真谛与电影艺术的使命——马基德·马基迪访谈」.『电影艺术』,2019(04),p66-70.

그의 작가적, 연출적 색채와 함께 영화의 시각이 어린이와 창작자의 사이에서 이동하고 변환되면서 영화 뒷면에 복잡한 창작 동기가 숨어 있다. 따라서 본 연구는 마지드 마지디 감독의 작품을 대상으로 어린이 시각의 활용 방안을 중심으로 분석하였다.

연구를 통해 어린이를 소재로 한 영화의 성공적인 발전 경험과 어린이의 시각을 일종의 서사적 책략으로서 이란 영화의 중요한 역할을 담당하고 있는 부분을 살펴봄과 동시에 다른 소재를 통한 영화의 창작과 발전에 있어서 다양한 생각을 할 수 있으며 귀감이 될 수 있음을 증명하는 것이 본 연구의 목적이기도 하다.

2) 연구 범위와 연구 방법

본 논문은 이란의 드라마 영화를 대상으로 마지드 마지디의 영화를 중심으로 연구하였으며 마지드 마지디 감독의 다국적으로 제작된 영화인 〈구름 너머〉(2017, 인도), 〈올림픽 인 캠프〉(2003, 중국), 그리고 다큐멘터리 영화인 〈맨발로 헤라트까지〉(2002)는 연구 대상에서 제외되었다.

본 연구는 국내외 이란 어린이 영화 및 어린이 시각에 관한 논문과 서적, 인터넷 자료를 수집하였으며 연구 대상과 개념을 문헌적인 연구와 내용 분석을 하여 요약하고 정리하였다. 어린이 시각에서 접근한 마지드 마지디의 드라마 영화 〈바둑〉(1992), 〈아버지〉(1996), 〈천국의 미소〉(1999), 〈천국의 아이들〉 (2001), 〈바란〉(2001), 〈윌로우 트리〉(2010), 〈참새들의 합창〉(2010), 〈무하마드: 신의 예언자〉(2015), 그리고 〈태양의 아이들〉(2020), 9편을 중심으로 내용과 영상 표현 형식에 대해 분석을 진행한다.

3) 선행연구

한국에서 이란 영화에 대한 연구는 이란 영화의 영상 미학과 이란 두 번째 "뉴 웨이브"의 대표적인 감독 압바스 키아로스타미 , 모흐센 마흐말바프 , 그리고 아쉬가르 파라디 감독 등에 집중되어 있으며 상대적으로 마지드 마지디 감독의 단독적인 연구는 찾아보기 어려운 실정이다.

「이란영화의 영상미학 연구: 압바스 키아로스타미 작품 중심으로」에서 이란 영화를 대표하는 압바스 키아로스타미 감독 등의 작품을 통해 이란 영화의 영상미학을 살펴봄으로써 이란 영화의 특징을 비교적 상세하게 정리해놓았다. 연구 속 이란 영화 감독의 배경적 분석에서 미지드 미지디 감독에 관한 내용은 포함되어 있지만 마지드 마지디 감독 작품에 대한 분석보다는 그의 생애와 작품 활동을 정리해놓은 수준에 머무르고 있다.

어린이 영화와 어린이 시각에 관한 연구 부분에서 한국의 관련 연구는 주로 영화사와 교육적인 측면에 집중되었다. 예를 들면 학위논문「1970년대 '어린이영화'와 '소년잡지'의 관계: 어린이가 상상하는 공동체 '품행제로 지대'」는 한국의 70년대 정치와 문화적 배경을 종합하여 당시 한국 어린이 영화와 어린이 잡지와의 연계를 분석한 창작의 특수성을 연구하였다. 「영상교육이 어린이에게 미치는 영향에 관한 연구: 부산국제어린이영화제와 초등학교 영화교육을 중심으로」는 한국 어린이 영상교육에 대한 연구로 국내에서 시행되고 있는 어린이 영상교육의 실태에 대한 분석을 통해 어린이 영상교육의 필요성과 올바른 방향을 제시하였다. 「작가 참여를 통한 어린이 시각문화교육 지도방안 연구」는 사진, 회화, 미디어 설치와 디자인 등 4개 영역에서 어린이 시각문화 교육의 중요성, 영향력과 발전 방향 등 내용을 중심으로 연구하였다. 이렇듯 어린이 시각에 관한 선행 학술 논문은 시각적인 요소와 색채적인 내용이 주를 이루었다는 것을 알 수 있다.

중국은 한국보다 이란 영화에 대한 연구 자료가 많은 편으로 이란 영화 역사, 이란 영화감독 연구, 이란 영화의 미학적 분석, 이란 영화와 중국

영화의 비교 연구 등에 집중되어 있다. 이란 어린이를 제재로 한 영화에 대한 연구는 서사 분석과 영상언어 분석에 집중되어 있으며 간략하게 탐구하거나 귀납하며 거시적으로 분석한 작품이 대부분이다. 마지드 마지디 감독에 대한 연구는 작가론 시역하에 대한 분석이 대부분으로 감독의 일부 작품에 대한 서사적, 이미지와 영상적인 분석도 많은 편이다.

저서의 경우 이란 어린이 영화는 별도의 연구 저서가 없으며 논술의 개별적인 장으로만 존재한다. 『어린이 영화 예술과 감상』은 7장에서 이란 어린이 영화 〈천국의 아이들〉, 〈천국의 미소〉로 개별적인 사례를 분석하였다. 『영상 속의 동방---리얼리즘: 이란 뉴 영화부터 중국 신세대까지』에서 이란 어린이 영화를 '하부계층 관심과 시각 선택'의 장에 포함하였다. 이란 어린이 영화의 발전 원인에 대해 심사 제도의 엄격함을 간결하게 논술하고 압바스 키아로스타미, 마지드 마지디 등 이란의 대표적인 몇몇 어린이 영화감독들의 예술적 특징을 정리하였다. 『이란 뉴 시네마연구』저작에서 이란 어린이 영화에 대한 연구는 영화 속 어린이 이미지에 집중되어 어린이 이미지의 기원과 어린이 이미지의 유형 요소 등 크게 두 가지를 분석하였다.

관련 논문들을 분류해보자면 내용적으로 크게 네 가지로 나줄 수 있다. 첫째는 이란 어린이 영화 개별적인 분석이며 두 번째는 이란 영화감독에 대한 해석이다. 세 번째는 이란 어린이 영화의 서사, 주제나 표현 양식에서 한 방면을 분석하는 것이며 네 번째는 역사적 배경, 인물 이미지, 서사, 영상 언어 등에서 이란 어린이 영화를 총체적으로 연구한 석사 논문으로 나눌 수 있다.

어린이 시각에 대해서만 집중해 살펴본다면 현 단계에서 중국 영화 속 어린이 시각에 관한 연구들을 찾아볼 수 있다. 이 문헌들의 연구 성과는 네 가지로 나눌 수 있다. 첫째는 이론을 통해 어린이 시각 영화를 이론적으로 연구한다. 두 번째는 어린이의 시각에서 작품을 접하고, 인문학적 배려를 주제로 하여 인간의 생명 과정을 탐구하며, 인간의 생존 경우를 사고한다. 세 번째는 아이의 세계가 시공(時空) 밖이라는 심리적 측면을

미학으로 삼아 영화를 분석한다. 네 번째는 어린이 시각에 관한 영화를 하나의 전체적 현상으로 연구하여 어린이 시각의 뒷면에서의 심층적 의미와 그 발전된 맥락과 경로를 발굴한다.

이란 어린이 영화 속 어린이 시각에 대한 선행연구는 연구 내용을 영화 주제와 표현 형식으로 분석하는 것이 일반적으로 예를 들어, 「이란 어린이 영화의 언어 모식 연구-영화 '천국의 아이들'을 중심으로」라는 논문에서는 인물의 대화, 서사의 특징, 복식의 의미를 세 가지로 분석하였다. 「이란 영화 '천국의 아이들'의 시각적 현상 분석」은 주인공의 신발에 대한 카메라 장면 활용 관점에서 신발은 영화 속 어린이 시각의 기호학적 의미를 분석하였다. 「영화 '씨민과 나데르의 별거' 속의 어린이 시각」은 영화의 어린이 역할의 시각에서 어린이 역할이 참여하는 줄거리를 결합해 영화 속 어린이의 작용을 분석하였다.

2. 어린이 시각에 관한 고찰

1) 시각

'시각'이란 학술계가 끊임없이 수정과 구분을 하여 완성된 서사학적 개념이다. 회화 예술의 한 용어였으나 현재 문학, 영화 등 예술 분야에서도 사용되고 있다.

서구 서사학자들의 연구를 통해 서사학적 시각을 묘사하는 데 쓰이는 단어는 시점(point of view), 서사적 시각(narrative perspective), 초점화(focalization), 서사적 초점(focus of narration) 등이다.

제서사학적인 시각 연구는 문학계에서 먼저 나왔다. 미국 문학 평론가, '신비평(New Criticism)' 대표적인 학자 크린스 브룩스(Cleanth Brooks)는 『소설의 이해』에서 소설 속에서 누가 말을 하느냐는 문제를

제기하였다.[2]서사적 시각의 문제를 처음 체계적으로 논술을 한 학자는 페르시 루브박(Percy Lubbock)으로 1921년 발표한『소설의 기교』(The Craft of Fiction)에서 소설의 다른 효과는 서술에 대한 작가의 서사적 시각의 선택으로 귀결될 수 있다며 귀스타브 플로베르(Gustave Flaubert)의 〈보바리 부인〉을 예로 들어 설명하였다. 이후 프랑스 서사학자 제라르 주네트 (Gérard Genette) 는 서사적 시각에 관한 전인의 연구를 바탕으로 초점화라는 개념을 제시하였다. 제라르 주네트는 서술자가 인물을 어떻게 바라볼 것인가라는 점에서 공인된 서사적 시각의 삼분법칙을 제시하였다.

초점화 제로, 비초점화 –서술자〉인물(서술자가 아는 것이 누구보다도 많음), 내적 초점화 -서술자 =인물(서술자는 어떤 인물이 알고 있는 것만 알고 있음), 그중에서도 고정식 안 초점(이야기가 유일한 인물의 시점으로 전개됨), 부정식 내 초점(포커스 인물은 사건 진행에 따라 달라짐), 다중식 내 초점(같은 사건은 여러 인물의 시점으로 여러 번 언급됨), 외적 초점화 -서술자〈인물 (서술자가 서술한 것은 인물이 아는 것보다 적음) 으로 나뉜다.[3]

영화는 어떤 시각으로 이야기를 전개할지에 대해 관객의 인식을 직접적으로 한정한다. 다른 시각은 관객들이 영화 속 인물의 시각에 따라 각기 다른 논리적 관계를 이해하게 하고, 나아가 영화의 줄거리와 주제의 의미를 어떤 차원에서 추론하게 만든다. 이런 인식의 초점은 영화 창작자가 표현하고 싶은 주제와 의도를 표현하는 데 도움이 되며 본 논문은 제라르 주네트의 시각에 관한 개념을 참고하여 연구를 진행하였다.

2 尚必武,「叙述聚焦研究的嬗变与态势」.『天津外国语学院学报』,2007(6),p13-21.
3 Gérard Genette,『修辞卷三』.瑟伊出版社,1972,p35.

2) 어린이 시각

'어린이 시각'에 대한 해석을 할 때 가장 먼저 설명해야 할 문제는 '어린이'가 가리키는 연령의 범위로 어떤 연령대를 어린이라고 명칭 해야 하냐는 것이며 여기서 어린이는 '어린 미성년자'를 의미한다.[4] 1989년 11월 20일 제44차 국제 연합 총회에서 채택된 아동의 권리에 관한 협약(Convention on the Rights of the Child)은 어린이를 만 18세 이내로 제한하였다. 스웨덴의 심리학자 C.I. 산즈테람은 저서 〈어린이와 사춘기 심리학〉에서 신생아는 0~4주, 영아 조기는 4주~1세, 영아 시기는 1세~6세, 어린이 중기는 6세~10세, 어린이 말기 혹은 사춘기 초기는 10~13.5세, 사춘기(대체로 평균 연령)는 여자 13세, 남자 14세, 청년 초기는 13.5세~ 16세, 청년 말기는 16세~ 20세라고 어린이의 연령 범위를 정하였다.[5]

위의 몇 가지 정의를 종합하여 본 논문은 어린이의 연령 범위를 18세로 기준을 정하여 어른과 어린이를 구분하였다

해외 연구자들은 'child's perspective (s) '나 'perspective (s) of child'로 어린이 시각을 표시한다. 'Perspective'는 렌즈, 망원경, 관점, 시각이나 관찰력을 뜻하며 시선과 관련이 있다. 관련 연구를 종합해 보면 대다수 연구자는 어린이들의 시선으로 주변의 세계를 탐사하고 나아가 어린이의 내면에서 가장 진솔한 목소리를 경청하려 한다. 또한, 어린이가 자신의 시각으로 내는 소리에 주목함으로써 어린이의 생각을 탐색하고 어린이의 세계를 이해하려고 한다.

어린이의 시각은 '어린이'와 관련이 있으므로 어린이의 시각에 대한 이해는 어린이의 연구 분야 탐구가 필요하다. 어린이 연구 분야의 어린이 시각은 주로 어린이의 주체적인 위치에 있으며, 어린이의 발견과 함께 어

---

4 中国社会科学院研究所词典编辑室编, 『现代汉语词典 (第5版) 』,北京商务印书馆, 2005, p359

5 瑞典, C.I.兹特勒姆著, 李茹译, 『儿童和青春期心理学』, 知识出版社, 1986, p20-21.

린이의 권리가 중시되고 어린이의 발전은 인류 발전의 중요한 부분으로 여겨진다. 연구자는 어린이의 주체적 지위와 권리를 인정하는 바탕 위에서 연구를 진행하며 오랫동안 소외돼 온 어린이의 목소리를 경청한다. 어린이도 세계의 일원이자 권력을 가진 독립된 국민으로서 자신의 행동을 선택할 권리가 있으며 마찬가지로 연구에서 일원으로서 그들의 영향을 미치는 사안에 대해 의견을 표명할 권리가 있다.[6] 따라서, '어린이를 경청한다(Listen to children)'[7]라는 표현도 연구에 많이 등장하는 편이다.

어린이 연구 분야에서 어린이 시각의 체계적인 해석은 북유럽의 어린이 연구자 디온 소머(Dion Sommer)의 이론 연구를 참고할 수 있다. 디온 소머는 '어린이 시각'(child perspectives)과 '어린이들의 시각'(Children's Perspectives)을 구분하였는데, '어린이의 시각'(Children's Perspectives)은 "어린이가 자신의 생활세계에서 경험하고 감지하며 이해하는 것"으로 "어린이가 그 자신의 세계 속 주체로서 자신의 현상학"이라고 주장했다.[8] 복수인 'children'과 'perspectives'는 특별한 의미로 '다양한 어린이' '다양한 시각'을 의미하며, 이 개념 뒤에는 어린이 자체가 다양하고 다원적이며 각각 독특한 존재라는 명제가 존재한다.'어린이들의 시각'은 연구자를 보편적인 법칙과 특징에 대한 탐구로 이끌려 하기보다는 어린이의 개인으로서, 생명적인 체험과 이해, 표현을 지향한다. 이러한 이론적 개념은 대다수 어린이의 연구 영역 속의 어린이 시각과 유사하다.

'어린이 시각'은 어린이가 세상에서 느끼는 감각과 경험, 행동을 어른들

---

6 N Béélanger, C Connelly, 「Methodological considerations in child-centered research about social difference and children experiencing difficulties at school」,『Ethnography and Education』, 26 Feb 2007, p21-38.

7 Marianne McTavish, Jodi Streelasky , Linda Coles, 「Listening to Children's Voices: Children as Participants in Research」, 『International Journal of Early Childhood』 volume 44,2012, p249-267.

8 SOMMER D, SAMUELSSON I P, HUNDEIDE K. 「Child perspectives and children'S perspectives in theory and practice」, 『Springer Netherlands』,2010 : VI, p42-43.

이 이해하도록 유도하고, 어른이 만들어낸 것으로 어린이의 시각을 이해하고 재구성하는 '내부에서 바깥으로'이라는 방법을 시도하는 연구를 말한다.[9] 이 이론의 개념에서 어린이 시각은 하나의 방법론적인 개념으로 기울어져 있으며 서사학에서 어린이 시각과 더 깊은 연관이 있다.

서사학 연구에서 많이 쓰이는 '어린이 시각'이라는 용어는 어린이 연구 분야의 이론에 기초해 생겨났으며, 문학 이론계에서는 최초로 어린이에 주목하기 시작했다. 프랑스 학자 필립 아레스(Philippe Aries)가 1960년에 출판한 〈어린이의 세기: 가족생활의 사회사〉(Centuries of Childhood: A Social History of Family Life)에서 어린이 개념에 대한 인식과 역사화 정리를 논하였으며 어린이의 발견을 세밀하게 정리함으로써 학계의 어린이 연구에 지대한 영향을 미쳤다.[10] 중국 학자 위진야오(俞金耀)는 저서 〈서양 아동사 연구 40년〉에서 서양 학계의 어린이 발견에 관한 논의를 소개하였으며 학술연구와 문학창조에서 어린이의 발견은 개체를 어린이 한 개인의 것이 뿐만 아니라 하나의 방법론적 개념으로 만들었다.

문학적 서사학의 한 용어로서 어린이 시각은 서사인이 어린이의 눈길이나 말투에 따라 이야기를 한다. 이야기의 전개 과정은 뚜렷한 어린이 사고 특징을 가지고 있으며 서술 어조, 자세, 구조 및 심리 의식 요소는 모두 어린이의 서사적인 각도에 의해 제한된다. [11]어린이의 시선으로 어른들의 생활 공간의 낯섦을 바라보고 특별한 세상을 만들어가며 어른이 쉽게 볼 수 없는 생명의 정서와 세계의 다른 모습을 보여준다.

문학 연구 분야에서 '어린이 시각'은 일종의 서사 방식이고, 작가가 표현하는 방식 중 하나로 자신의 창작 의지를 표현하고 실현하는 효과적인

---

9 SOMMER D, SAMUELSSON I P, HUNDEIDE K. 「Child perspectives and children'S perspectives in theory and practice」, 『Springer Netherlands』,2010 : VI, p129.

10 徐小敏.『儿童的世纪：家庭生活的社会史在教育史研究上的意义』.上海师范大学,2011.

11吴晓东, 倪文尖, 罗岗. 「现代小说研究的诗学视域」, 『中国现代文学研究丛刊』, 1999(01),p67-80.

방법이다. 특정 텍스트에서 저자는 어린이의 시각에서 가급적으로 어린이의 언어 방식과 행동 습관에 따라 표현한다. 여기서 어린이는 혼자가 아니라 작가의 화신이며 저자는 독자들이 어린이의 세계를 더 잘 느낄 수 있도록 어른 세계의 그림자를 버리고 어린이의 세계와 더 잘 어우러져 가능한 독자들에게 깨끗하고 아름다운 세상을 보여주려고 노력한다.

중국 학계에서는 영화 속 '어린이 시각'에 대한 연구는 1990년대로 거슬러 올라가며 최자은은 아동 관련 영화에 대해 아래와 같은 세가지 개념을 제시하였다.

a.어린이 영화 - 어린이 사회의 독특한 상태와 생활 내용을 촬영하고 표현한다.

b.준(準)어린이 영화 - 어린이의 상상세계를 촬영하고 묘사한다.

c.어린이 시각 영화 - 어린이가 보는 것을 촬영하지만 그에게 낯설거나 확실히 이해하지 못하는 어른의 세계를 표현한다.[12]

한편 어린이 영화에 관한 연구 저서 〈어린이 영화예술과 감상〉은 '어린이 시각영화'를 '어린이들의 순수한 마음을 통해 사회를 반영하는 영화'로 정의하였다. [13]

영화 창작자들은 어린이의 시각을 일종의 서사적 시각으로 보고 어린이의 시각을 통해 창작 의도와 주제 내용을 관객에게 전달하며 아이의 눈으로 낯선 어른의 세계를 바라보며 원초화적인 정경을 만들어낸다. 어른의 시각에 비해 어린이의 시각은 사물을 관찰하고 묘사하며 사건을 이야기하고 이해할 때 그들만의 사고 습관과 인지 방식, 가치 취향을 드러내기 때문에 영화에서의 어린이 시각은 일종의 서사전략이자 독특한 표현이라고 볼 수 있다. 본 연구에서 '어린이 시각'의 '시각' 개념은 전문에서 말한 서사학의 개념을 참고하였으며 어린이 연구 분야와 문학 분야의 어린이 시각 개념을 결합하여 연구하였다.

12 崔子恩. 「年龄:永恒的电影课题」. 『电影艺术』,1991(05), p16-23

13 周晓波. 『儿童电影艺术与欣赏』.北京: 清华大学出版社.2013(05).p28.

3. 영화 속의 어린이 시각에 대한 마지드 마지디의 계승

1) 어린이 주인공인 이야기

아이들은 마지드 마지디의 영화에서 없어서는 안 될 핵심 인물들로 아이들은 복잡한 세상에서 눈과 마음, 행동으로 삶의 의미를 단순하게 해석하는 캐릭터이기도 하다. 아이들의 관점은 마지드 영화의 특징 중 하나이다. 조르주 사둘(Georges Sadoul)은 〈세계 영화사〉에서"영화가 아직 성숙되지 않았던 시기에 놀란 아이들의 눈에 비친 과학적 기적은 세계를 대표한다." 라고 말하였다.[14] 이란 영화는 발전하고 있으며 아이들의 시선으로 보는 현실 생활은 현재의 사고방식에 더 가깝고, 여유로운 태도로 심오한 사회적, 현대적 문제들을 반영하기가 더 쉽다.

마지드 마지디는 "나는 특히 어린이들의 세계에 관심이 많다. 나의 어린 시절 또한 아이디어의 원천으로 나도 천국의 아이들과 같은 어린 시절을 경험했다. 어린이 영화를 촬영할 때는 틀에 매이지 않고 자유롭게 진행할 수 있으며 이러한 아이들의 순수함은 어린이의 세계에서 가장 놀라운 것이다." 라고 말하였다. 어린이의 세계를 극찬한 마지드는 이란에서 가장 집요하게 어린이 영화를 탐구하는 감독 중 한 명이 되었으며 그의 영화는 어린이를 주인공으로 삼거나, 어른들의 세상에 아동정서가 짙게 배어 있거나, 아이들의 삶을 보여주는 에피소드 등 거의 모든 영화에 어린이를 등장시킴으로써 감독의 어린이 세계에 대한 탐구정신을 보여준다.

마지드 마지디의 영화에서 어린이를 주인공으로 한 영화는 주로 20세기 90년대에 두드러진다. 〈바둑〉(1992)에서는 부모가 모두 돌아가신 뒤 어린 자파르와 자마가 유괴돼 서로를 찾다가 놓치는 두 남매의 짠한 이야기를 다루었으며 〈천국에서 온 좋은 소식〉(1995)에서는 8살 오빠와 7살 여동생이 기발한 생각을 떠올리며 편지를 통해 하나님께 도움을 청하는

---

14 George Sadoul, 『世界电影史』, 中国电影出版社, 1995 ,p 27.

천진하고 동적인 이야기를 다루었다. 오빠와 여동생의 조합은 마지드 마지디 영화에서 흔히 쓰이는 인물 관계로 비교적 철이 들어 착실한 오빠와 순수하고 착한 동생이 함께 손잡고 생활 속의 가난과 고난에 직면한다. 영화 〈아버지〉(1996)에서는 어린이를 주인공으로 내세워 14세 소년의 감정이 의붓아버지에 대한 반감에서 인정으로 가는 과정을 탐구하였다. 〈천국의 아이들〉(2001)에서는 누이동생의 신발을 잃어버린 잘못을 만회하기 위해 갖은 고생과 노력을 기울인 어린 소년의 마음가짐을 완만한 시적 장면으로 보여준다. 〈천국의 미소〉(1999)에서 감독은 시각장애 어린이에게 초점을 맞춰 소리와 두 손으로만 알록달록한 세상을 느끼는 시각장애인의 정신세계를 파헤쳐 아이들의 삶에 대한 찬가를 창작하였다.

어린이를 주인공으로 한 이 영화들은 어린이를 교육한다는 공공적인 목적을 섞지 않았으며 어린이에게 피해를 주는 사회에 대한 따끔한 비난과 설교 대신 어려운 상황에서도 힘겨운 몸부림을 치고 꿈을 위해 노력하는 어린이들의 끝없는 행동을 살펴보고 이를 객관적인 태도에서 보여준다. 이러한 슬프면서도 희망적인 서사적 기조 속에서 아이들의 세계 속의 따뜻함과 아름다움을 영화 속에서 드러낸다.

| 그림 1 |
영화 〈천국의 아이들〉 속의 남매

| 그림 2 |
영화 〈바둑〉 속의 남매

2) 어린이 시각 위주의 단선적 서사와 고정 내적 초점화

이란 어린이 영화는 서사 스타일에 있어서 할리우드식 정교한 픽션, 긴장된 리듬, 강렬한 드라마틱한 충돌, 기이한 시각 효과 등을 부여하는 영화와 정반대로 삶에 대한 생각을 간단한 사건을 통해 어린이 시각으로 표현하는 뚜렷한 서사 스타일의 예술적 추구를 가지고 있다. 이란 영화는 긴장감과 이완감이 적절하게 섞인 서사적 리듬, 고난과 온정을 잃지 않는 서사적 기조, 개방적인 결말은 긴장감 넘치는 결말을 통해 국제 영화계에서 차지하는 이란 영화의 위상을 높였다.

선형적인 시간에 맞춰 순차적으로 서사를 하는 이란 어린이 영화는 어떤 주요적 사건을 중심으로 사건의 자연스러운 시간 흐름에 맞춰 발전한다. 이러한 단조로운 서사영화 속에서 감독은 주인공의 행동에 알 듯 말 듯한 데드라인을 설정한다. 시간이 흐를수록 데드라인이 점점 가까워지면서 시간과 인물의 운명이 맞물려 이란 어린이 영화의 서사에 추진 동력과 서사 장력, 어느 정도 긴박감과 서스펜스를 제공한다.

마지드 마지디가 감독한 영화들은 이란 어린이 영화의 서사적 스타일 특성을 계승하였으며 선형적인 시간순서로 서사를 진행하였다. 그의 최신 아동영화 〈태양의 아이들〉(2020)은 이란 가출 소년들이 학교 안에 있는 땅속 보물을 찾는 이야기다. 보물을 찾는 과정은 단편적인 서사를 통해 더욱 긴장감을 갖게 했으며 영화 속 고용주의 핍박을 받고 있는 아동 노동자인 주인공은 이야기 속에서 더욱 무기력하고 약해 보이도록 연출하였다. 영화의 예술적 언어는 소박하고 자연스러우며 선입견을 가지고 있지 않지만 많은 부분에서 사람들의 마음에 억압 감을 받도록 하여 아동 노동자의 고용 행위에 대한 비난을 표현하였다.

서사시점의 관점에서 제라르 주네트의 이론에 따르면 마지드 영화의 서사 시점은 고정 내적 초점화로 정의할 수 있다. 고정 내적 초점화란 이야기 속 인물의 눈을 사용하여 서술하는 것으로 즉 서술자는 인물과 동일시된다. 고정 내적 초점화 시점은 이야기가 한 사람의 내적 시각에서 발전

하여 서사를 전개하는 것을 의미하며, 다른 인물에 대해서는 알려진 바가 거의 없다. 내초점 고정 시점은 주인공 한 사람이 보고 들은 것 및 바깥세상에 대한 반응을 이야기하는 것으로 마지드 마지디 영화는 오프닝부터 영화의 내적 초점 서사의 특색을 보여준다. 또한, 마지드 마지디의 모든 작품의 오프닝 방식은 기본적으로 비슷한 일관성을 가지고 있다.

영화 〈바둑〉(1992)에서 감독은 이야기의 서사적인 시각에 중점을 두고 첫 장면은 일반적으로 어린이 주인공의 주관적인 시점을 사용하였다. 예를 들어〈바둑〉은 첫 부분에서 아버지가 우물에서 흙을 파는데 흙 한대야가 밧줄에 실려 천천히 올라가면서 렌즈를 따라 주인공 자파르가 우물에서 아버지를 도와 일하는 것을 보여준다. 이는 자파르의 눈에 담긴 아버지와 자파르의 생활세계를 설명해 준다. 〈아버지〉(1996)의 오프닝은 화면이 옆으로 움직이면서 여러 가지 민족 장신구를 보여주는데 뒤이어 주인공의 옆모습을 클로즈업하여 주인공이 장신구를 사는 행위를 설명해 주기도 한다. 〈천국의 아이들〉(2001)은 고정된 위치의 롱 테이크를 통해 알리가 신발 수리를 열심히 지켜보는 모습을 보여주며 시작된다. 〈태양의 아이들〉(2020)은 주인공 알리가 차량 더스트 커버를 벗기는 장면으로 시작되며 주인공 알리와 동료들이 어린이 노동자라는 신분을 보여준다.

| 그림 3 | 영화 〈태양의 아이들〉 속의 오프닝 장면

고정 내적 초점화는 내부 시각 시점과 내부 인지 시점으로 나눌 수 있다. 내적 시각은 다시 말해 주관적인 시각으로 '렌즈가 허구적인 세계 내의 어떤 시선 속에 있다'는 것으로 인물이 보는 세계를 말한다. 내적 인지 시각은 '서사가 인물이 이해가 가능한 범위에 국한되어 모든 단락에 나타나는 것을 전제로 한다'[15]라는 것으로 현실 세계에 대한 주인공의 언어와 행동에 대한 반영이다.

영화에서 주관적인 시각의 표현 방식은 주로 주인공의 클로즈업과 객관적인 세계의 조합을 통해 눈빛이나 동작으로 주인공의 시점과 연결된다. 예를 들어 〈천국의 아이들〉에서 자흐라가 다른 아이들의 신발을 보는 것을 아이들의 신발에 대한 클로즈업과 자흐라가 고개를 숙이고 바라보는 장면 사이에서 카메라가 전환됨을 통해 표현하였다. 알리가 다른 사람들과 대화하는 모습은 각각 다른 동작으로 다음 대상 카메라와 연결돼 주관적인 시각을 구성하여 표현하였다.

| 그림 4 | 영화 〈천국의 아이들〉 속의 자흐라의 주관적인 시각

15 Andre Gaudreault, Francois Jost,刘云舟, 『什么是电影叙事学』, 北京: 商务印书馆,2005, p179-191.

두 번째는 내인지적 시점으로 주인공이 주관적 시점을 바탕으로 일상생활에서 그에 맞는 말과 행동을 보여주는 것이다. 따라서 영웅의 내적 인지 세계를 구성하는 주인공의 개인적인 언행을 추종, 떨림, 고정된 자세로 표현하는 것은 영화 서사의 중요한 부분이 된다. 예를 들어, "바둑"에서 납치된 후 자바가 겪은 일이나 〈아버지〉에서 모롤라가 새아버지에게 복수하고 싶어 하는 모습, 〈천국의 아이들〉(2001)에서 알리의 신발에 대한 노력 등이 해당된다. 마지드 마지디의 작품에서 감독은 어린이 주인공들의 주관적 관점에 전적으로 의존하고, 아이들이 보고 듣는 것과 행동을 행동과 생각하는 것을 결합하고, 행동 그림을 주인공들의 인지 의식 표현으로 만들어 자연스럽게 인물의 운명을 전개한다. 내적 시각 시점의 표현과 내적 인지 시점의 표현은 마지드 마지디의 모든 영화를 관통하는 중요한 특징을 구성한다.

4. 영화 속의 어린이 시각에 대한 마지드 마지디의 발전

1) 성인 스토리의 어린이 시각

2000년 이후, 마지드 마지디는 초기에 제작했던 어린이 중심의 영화의 한계를 넘어서 다른 장르들을 시도하였다. 〈바란〉(2001)은 마지드 마지디가 어린이를 주인공에서 배제한 첫 영화이지만, 여전히 영화에는 아이의 흔적이 남아있는 어린이의 정서를 담은 멜로 영화이다. 첫 번째로, 이 영화의 주인공과 여주인공은 모두 유년기를 갓 넘긴 10대들로 여전히 아이들의 특징을 간직하고 있다. 예를 들어, 남자 주인공 라티파는 변덕스러운 장난꾸러기이며 여자 주인공 바란은 낯선 세계에 대한 공포와 불안으로 가득 차 있는 등 주인공들이 어린이의 심리를 완전히 벗어나지 못한 점이다. 두 번째로, 이 영화는 여전히 남매라는 캐릭터를 사용한다는 점에서

이전의 어린이 영화들과 비슷한 양상을 띄고 있다. 이야기에서 라티파는 바란에게 어떠한 애정도 보이지 않지만 바란의 뒤에 숨어서 바란과 바란의 가족들을 위해 자신의 신분증을 파는 희생을 치르며 바란 뒤에서 멍하게 남아 그녀가 밟았던 발자국을 보곤 한다. 이러한 순진한 사랑은 마지드 마지디가 아이들에 대해 언급했던 "순수함은 아이들의 세계에서 가장 놀라운 것이다."를 증명한다.

〈바람〉에 이어 마지드 마지디는 〈윌로우 트리〉 (2005), 〈참새들의 합창〉 (2008), 〈무하마드: 신의 예언자〉 (2015)등 영화를 감독하였으며 일관된 스타일을 보여줬다. 〈버드나무에 부는 바람〉의 주인공 유세프는 전형적인 정신병 환자이다. 감독은 과장되고 변형된 기법을 취하여 어른인 주인공의 세계에서 어린이의 세계를 구현하였으며 어른의 몸과 어린이의 심리를 중첩하였다. 이 영화는 상징과 사실주의의 수법을 사용하여 유세프의 세계에 대한 지각을 8세라는 연령대에 고정시켰으며 이를 통해 영화는 어린 시절에 남아 있던 어른들의 심리를 탐구하는 전형적인 사례가 되었다. 사실 마지드 마지디에게는 어른의 세계를 표현하고 있는 것처럼 보이지만, 사실은 여전히 어린이 영화의 영역이라고 볼 수 있다. 〈윌로우 트리〉 같은 영화도 "소년과 청년을 소재로 한 영화로 주인공의 나이가 어린이보다 좀 더 많을 뿐"이라고 주장한다.[16]

〈참새의 합창〉(2010)에서 마지드 마지디는 자신이 창조하는 어린 시절 세계에서 아이의 관점을 더욱 발전시켰다. 순수하게 아이들의 정신을 보여주었던 초기 어린이 영화들과는 달리, 이 영화에서는 아이들의 세계와 어른들의 세계를 병치하였다. 실업의 고난과 쓰라림에 직면한 아버지의 모습을 보여주면서도 다른 한편으로 삶에 대한 희망과 열정이 가득한 모습을 보여준다. 어린 아들은 친구들과 함께 흙이 가득한 연못을 정리하고 물고기를 다시 키움으로써 가난에서 벗어날 수 있도록 돕고자 하는 어린 아들의 바람을 보여주기도 한다. 각자 마음속의 희망을 안고 노력했지만

16 Majid Majidi,王宜文,耿晶晶.「儿童电影的真谛与电影艺术的使命——马基德·马基迪访谈」.「电影艺术」, 电影艺术, 2019(04),p66-70.

생활은 원점으로 돌아가게 되며 아버지는 폐허에 짓밟혀 불구가 되고 아들은 꿈이 부풀었던 연못에 가득 찬 금붕어가 결국엔 한 마리만 남게 되는 결말을 보여준다. 영화는 이러한 방식을 이용해 어른과 아이들의 세계를 연결하였지만 마음의 희망은 현실에 의해 산산조각 남을 통해 인생의 잔인함은 나이와 무관하다는 것을 보여주었다.

2015년 마지드 마지디는 이란 영화사상 가장 많은 제작비용이 소요됐다는 〈무하마드: 신의 예언자〉를 영화계의 여러 거장들과 함께 스크린에 올렸으며 178분 분량의 전기영화는 무하마드의 삶의 전모를 보여주기보다는 무하마드의 어린 시절과 출생지에 초점을 맞춰 신선한 느낌을 주었다. 이 영화는 영화계의 많은 거장들을 통해 완성되었으며 마지드 마지디는 이 영화를 통해 이란에서 세계적인 영화감독으로 성장하였다.

위의 분석에 따르면 마지드 마지디의 영화는 아이들을 표현하고 설명하는 것이 아니라 마지드 마지디가 아이들을 통해 자신의 창의적인 생각을 능숙하게 실현하였다. 아이들의 세계를 형성하려던 목표는 아이들에게 보여주려고 한 것이 아니라 아이들을 통해 인간 세계의 복잡성을 탐구하는 것으로 마지드 마지디는 "어린이의 언어는 종종 어른의 세계로 가는 다리이며 어른의 세계에서 가장 복잡하고 어려운 문제는 어린이의 간단한 말로 표현할 수 있다."라고 말하였다.[17]

2) 어린이와 감독의 시각 사이의 이동과 전환

마지드 마지디는 아이들의 삶의 상태, 의지, 욕망, 정신적 추구를 반영하기 위해 아이들의 세계에 초점을 맞추었지만 아이들을 형성하는 수준에만 초점을 맞추지는 않았으며 마지드 마지디의 궁극적인 목표는 아이들의 세계를 통해 이란의 현실을 반영하는 것이었다.[18]

---

17 高力,任晓楠,『镜像东方——纪实主义：从伊朗新电影到中国新生代』, 成都: 巴蜀书社, 2009,p27.

18 高力,任晓楠,『镜像东方——纪实主义： 从伊朗新电影到中国新生代』], 成都: 巴蜀书

어린이에게서 세상을 이해하는 방법은 쉽게 찾을 수 있는데, 마지드 마지디는 "아이의 세계는 항상 투명하고 친근하며 우리는 아이의 세계에서 어른의 세계로 가는 다리를 쉽게 만들 수 있다. 아이들의 세계는 진정성 있는 세상이며 우리는 이러한 진정성과 다양한 연결을 원한다. 나는 아이들의 세계에서 다른 세계로 이동할 수 있으며 이를 통해 어른의 세계에 우리가 전하고 싶은 메시지를 전달할 수 있다고 생각한다."라고 말하였다. 마지드 마지디의 전체적인 영화를 살펴보면 마지드 마지디가 자신만의 특색을 지닌 감독이라는 것을 알 수 있다. 마지드 마지디는 제작한 모든 영화의 각본을 직접 썼으며 영화 텍스트와 영상 언어 등 개인 레이블의 특징을 볼 수 있는 "작가적 색"을 가지고 있으며, 사람들은 한눈에 마지드 마지디의 독특한 스타일을 알아볼 수 있다. 어린이의 세계에 심취하여 시련과 고난의 현실적 딜레마 속에서 어린이의 천국을 건설하고 이란 문화를 선보이며 자신의 인생과 세계에 대한 이해 방식을 보여주는 개인적인 성향과 생각의 영화 제작 방식으로 인해 영화의 시점이 끊임없이 오락가락하고 변화하며 어린이의 이미지를 주제로 한 영화의 이면에는 복잡한 창작 동기가 숨어 있다. 어린이는 성인 사회와 소통하는 매개체 역할만 하며 어린이는 감독이 이란 사회의 현실을 설명하는 상징이 되는 셈이다.

이탈리아 네오리얼리즘의 영향을 받은 마지드 마지디의 어린이 영화는 고정된 카메라와 롱 테이크로 촬영해 실제 생활공간을 만들었으며 연기 흔적을 희석시키기 위해 전문 배우가 아닌 어린이 배우를 선택하여 객관적으로 카메라에 담으려 했다. 그러나 이런 종류의 '기록'은 일반 다큐멘터리처럼 절대적인 객관성을 가지고 있는 것은 아니다. 그 대신 작가의 개인적인 시각을 숨긴 채 아이들의 시각에서 영화 서사를 알리는 개성화된 이미지를 형성한다. 다시 말해, 카메라가 일부러 선택한 각도에서 사건을 기록하는 것은 현실(직접 또는 재구성된 현실) 구도를 빌려 공간을 만들고 의미를 부여할 수 있으며 세세한 인물들 간의 관계를 만들어내는

社,2009. P 156.

것을 통해 영화 자체에 내포된 의미관계를 강조하거나 과장하여 구체적인 표의적 측면을 기호나 상징으로 승화시킬 수 있다. 영화 〈바둑〉에서 마지드 마지디는 파키스탄과 인접한 이란 사막지대를 공간으로 설정하였으며 이곳에 몰려든 밀수꾼들이 어린이들을 이용해 모험을 떠나는 모습을 담았다. 이 부분의 이야기는 마지디 마지디가 직접 본 장면에서 착안한 것으로 '현실적 구도'의 장면 설정을 하였다. 어린 소년 자파르는 영화에서 절대적인 남자 주인공으로 관객은 자파르의 경험을 따라 암시장의 죄악과 흉포함을 볼 수 있으며 도안의 교장이 오히려 어린아이를 매매하는데 가담하고 있다는 사실을 알게 된다. 하지만, 자파르는 나이와 시선에 얽매여 있기 때문에 관객은 자파르의 시각으로 어른의 얼굴을 완전히 알아볼 수도 없으며 어른 세계의 음흉한 공포에 사로잡혀 카메라를 따라다니며 그를 지켜볼 수밖에 없다. 이에 따라 자파르는 기록을 보는 위치에 놓이게 되고, 서사에 있어서 어떠한 개인적인 주관적인 시점도 차지하지 않는 부호화의 상징이 된다. 자파르의 정서·심리, 그리고 주변 환경의 변화에 대한 반응까지 감독의 주관적 낙인이 찍히면서 어린이의 체험과 어른의 세계관이 겹쳐지는 서사적 착각을 불러온다. 이와 비슷한 서사와 의사표현 방식은 마지드 마지디의 다른 영화에도 남아 있다.

〈천국의 아이들〉(2001)의 알리와 자흐라는 영화의 절대적인 주인공으로 서사의 중심과 시각구조의 중심에 놓이면서 이란 하층민들의 삶을 아이의 시선으로 보여준다. 영화는 두 아이가 신발을 잃어버리고, 신발을 갈아 신고, 신발을 찾고, 이기는 것을 서사의 단서로 삼아 관객들을 아이의 순수하고 무력한 세계로 이끈다. 달리는 아이의 모습, 작은 소망, 환한 웃음, 절박한 눈물이 관객의 마음을 움직이지만 영화 속 아이는 여전히 시점의 주체가 되지 못한다. 중국의 저명한 학자 다이진화 교수는 "영화 속 어린 남매는 보는 사람의 시각적인 위치보다 보이는 위치에 더 많이 놓여 있다"라고 말하였다. 이러한 서술 방식은 아이의 나이, 아이의 가족, 아이의 공동체, 심지어 아이들에게 아주 작은 권력조차 부여하지 못하기 때문에 아이들은 영화 서술에서 어떠한 시각의 권리, 즉 능동적 관람의

공간을 차지할 수 없다. 아이들과 아이들이 처한 사회 환경, 이란의 관습 및 상황과 함께 감독은 세계 관객에게 보여주는 객체가 되어 이란의 어린이와 문화에 대한 감독의 이해를 담고 있다.

| 그림 5 | 영화 〈천국의 미소〉 속의 엔딩 장면

〈천국의 미소〉(1999)에서 시각장애인 어린이가 걷는 곳에는 작가의 눈이 개입하는 요소가 있다. 시각장애인의 세계는 흑백이지만 천국은 색채가 아주 다양하며 영화는 매우 소박하게 카메라 렌즈를 언어로 색채가 가득한 이야기를 서술하고 아이의 마음속 천국을 해석한다. 비록 가난한 사람들의 비극적인 이야기로 마지막에는 모든 것이 처참해 보일지라도 가장 처참한 순간, 한 줄기 천국의 빛이 아이의 손에 비친다. 이 한 가닥의 금빛은 감독의 아름다운 소원이자 희망의 상징하며 한줄기의 신의 빛을 의도적으로 삽입한 것은 감독이 촬영 당시 감독이 그린 아름다운 꿈이다. 이 부분은 영화 속 인물들의 주관적인 장면도, 카메라의 움직이는 시선도 아닌 작가의 시선으로 관객들은 이란 어린이들이 보여주고 느낀 것을 감독의 눈으로 살펴볼 수 있으며 이를 통해 이란 어른들의 세계, 이란 민족문화, 이란 종교문화로 가는 다리를 놓았다고 할 수 있다.

5. 결론

이란 영화의 대다수는 사회적 리얼리즘에 기초하여 현실을 반영하고 있으며 촬영에 있어서도 시각적 효과를 최소화하며 내용적으로는 지역적 특색이 강하다. 주목할 특징 중 하나는 리얼리즘적인 소재 외에 어린이를 주인공으로 한 어린이 시각 영화가 많다는 것이다. 주제가 깊고 스타일도 소박하여 일반적인 어린이 영화의 범주를 넘어서 어린이들의 세계를 이야기하는 것뿐만 아니라 궁극적으로는 어른 세계와 사회에 대한 반영에 관심을 가지고 있다. 이란의 어린이 영화는 일반적인 어린이 영화와 다르게 어린이의 눈을 통해 어른의 세계를 들여다보고 창작자의 의도를 간접적으로 표현한다는 차이가 있다. 이런 특별한 기능은 어린이의 시각적 언어이자 비슷한 스타일의 텍스트 하나하나를 반복적으로 해석함으로써 창작자의 사상과 감정을 전달한다.

이란의 영화는 다른 국가에 비해 영화 발전에 있어서 엄격한 검열과 정치 및 종교 보수 세력 등의 걸림돌을 가지고 있다. 그러나 이러한 조건 하에서도 사회적 책임감과 인도주의 정신을 가진 우수한 영화감독들이 자각적인 미학적 추구를 통해 엄격한 검열제도와 사회, 종교 세력의 중압 아래 제한된 소재에서 이란 어린이들의 어려운 생활 속의 강인함과 마음의 소망을 정성껏 써 내려가고 있으며, 가난 속에서도 아름답게 피어나는 인간성의 빛을 표현하고 있다.

어린이를 소재로 영화를 만드는 이란의 대표적인 감독인 마지드 마지디가 제작한 9편의 영화 중 5편이 어린이 시각을 보여준다. 마지드 마지디 감독은 이란 사람들의 생명에 대한 열정을 어린이 냄새가 물씬 풍기는 따뜻한 어린이의 세계로 풀어냈으며 이러한 방식을 통해 이란 민족 문화의 특성을 세계에 알렸으며 어린이 영화의 발전에 새로운 시사점을 주었다.

본 연구는 마지드 마지디가 만든 이란 영화 9편을 중심으로 마지드 마지디 영화 속의 어린이 시각을 연구하였다. 우선 영화 속의 어린이 시각에

대한 마지드 마지디의 계승을 분석하였다. 주제는 마지드 마지디 감독이 이란 어린이 영화에서 어린이를 소재로 표현하는 서술방식을 계승하였으며 어린이를 주인공으로 삼아 이야기를 풀어나갔다. 이란 사람들의 생활은 어린 주인공의 이야기를 통해 반영되었으며 마지드 마지디 감독은 이란 어린이 영화에서 흔히 쓰이는 단편적인 서사와 고정 내적 초점화시점을 이어나갔다. 어린이의 눈을 통해 이란 어린이의 외적 언행을 반영하면서도 내면적 활동을 굴절시켰으며 아이들이 보고 들은 것과 행동하는 것을 행동과 사고와 결합하였으며 이러한 장면을 주인공들의 인지 의식 표현으로 만들어 자연스럽게 인물의 운명을 전개하였다.

영화 속의 어린이 시각에 대한 마지드 마지디의 발전은 두 가지 측면에서 분석된다. 마지드 마지디감독은 어린이 시각의 서술 방식을 어른들의 이야기에 활용하였으며 어린이를 자신의 창작 아이디어를 실현하는 방식으로 다른 장르의 영화 창작에 있어서도 활용하고 있다. 영화의 서술에서 어린이와 감독의 시각 사이의 이동과 전환이 이루어지는 방식은 어린이를 소재로 한 영화라는 것을 보여주는 듯 보이는 이면에는 복잡한 창작 동기가 숨어 있다.

이란의 어린이 영화는 한때 여러 이란 영화작가들이 선호하던 장르로써 각기 다른 감독들에 의해 만들어졌다. 최근 몇 년간 이란 어린이 소재로 한 영화가 예전보다 줄어드는 추세이지만 여전히 이란 영화의 빼놓을 수 없는 부분이기도 하다. 새로운 어린이 장르의 영화를 어떻게 만들어내야 하는지는 이란 영화감독을 포함한 전 세계의 영화 감독이 직면한 문제이며 마지드 마지디는 이란 어린이 영화 창작의 특징을 계승하면서도 어린이 시각의 활용을 발전시켜 다른 장르의 창작에 활용함으로써 어린이 시각이 영화 속에서 지속적으로 발전할 수 있는 새로운 발상을 제공하였다.

참고문헌

단행본

Gérard Genette,『修辞卷三』.瑟伊出版社,1972.

George Sadoul , 『世界电影史』, 中国电影出版社 , 1995 .

Andre Gaudreault, Francois Jost,刘云舟, 『什么是电影叙事学』, 北京: 商务印书馆,2005.

瑞典 , C.I.兹特勒姆著 , 李茹译 ,『儿童和青春期心理学』, 知识出版社 , 1986.

中国社会科学院研究所词典编辑室编 ,『现代汉语词典（第5版）』,北京商务印书馆 , 2005.

高力,任晓楠,『镜像东方———纪实主义: 从伊朗新电影到中国新生代』, 成都: 巴蜀书社 , 2009.

논문

Majid Majidi,王宜文,耿晶晶.「儿童电影的真谛与电影艺术的使命——马基德·马基迪访谈」.『电影艺术』,2019.

尚必武,「叙述聚焦研究的嬗变与态势」.『天津外国语学院学报』,2007.http://doi.org/10.3969/j.issn.1008-665X.2007.06.003

N Béélanger, C Connelly , 「Methodological considerations in child-centered research about social difference and children experiencing difficulties at school」, 『Ethnography and Education』, 2007.https://doi.org/10.1080/17457820601158994

Marianne McTavish, Jodi Streelasky , Linda Coles, 「Listening to Children's Voices: Children as Participants in Research」, 『International Journal of Early Childhood』 volume 44,2012.https://doi.org/10.1007/s13158-012-0068-8

SOMMER D , SAMUELSSON I P , HUNDEIDE K .「Child perspectives and children'S perspectives in theory and practice」,『Springer Netherlands』,2010.

徐小敏.『儿童的世纪：家庭生活的社会史在教育史研究上的意义』.上海师范大学,2011.http://doi.org/10.7666/d.y1868574

吴晓东，倪文尖，罗岗.「现代小说研究的诗学视域」, 『中国现代文学研究丛刊』,1999. http://doi.org/10.16287/j.cnki.cn11-2589/i.1999.01.008

崔子恩.「年龄:永恒的电影课题」.『电影艺术』,1991.

周晓波.『儿童电影艺术与欣赏』.北京: 清华大学出版社.2013.

기타

마지드 마지디 감독, 영화 〈바둑〉,1992.

마지드 마지디 감독, 영화 〈아버지〉, 1996

마지드 마지디 감독, 영화 〈천국의 미소〉, 1999.

마지드 마지디 감독, 영화 〈천국의 아이들〉 , 2001.

마지드 마지디 감독, 영화 〈바란〉, 2001.

마지드 마지디 감독, 영화 〈윌로우 트리〉, 2010.

마지드 마지디 감독, 영화 〈참새들의 합창〉, 2010.

마지드 마지디 감독, 영화 〈무하마드: 신의 예언자〉, 2015.

마지드 마지디 감독, 영화 그리고 〈태양의 아이들〉, 2020.

Abstract

A Study on the Children's Perspective in Iranian Films - Focus on the films by Director Majid Majidi

JIAYI WAN
Sungkyunkwan University Dept. of Film, TV & Multimedia
Ph. D. Candidate
Daniel H.Byun
Sungkyunkwan University Dept. of Film, TV & Multimedia
Professor

Children's films can be found by country and region within the scope of world films, but children's films have different definitions depending on the country and region. For example, American children's films represented by Disney are mainly aimed at satisfying the joys of children and families.Chinese children's films place more importance on the educational role of children. Although the purpose is different, children's films in the general sense are films that main audiences are children and are created for children. Children's films in Iran differ greatly from ordinary children's films. It indirectly expresses the creator's intention by reflecting reality while looking at the adult world through the eyes of children. This special function is a children's visual language that indirectly conveys the creator's thoughts. The use of children's perspective is a kind of special strategy, paving the way for Iranian films to survive in a special creative environment, and creating unique characteristics of Iranian films. Among the numerous Iranian directors who make children's films, Majid Majidi is one of the representative directors with personal characteristics. Of his

nine Iranian films written and directed, five are children's films.At the same time, in his other Iranian films, we can more or less see the traces of children and children's perspective of the narrative and performance.Looking at the use of children's vision in Iranian films, the use of children's vision in Iranian films began with children's films and developed in Iranian children's films and other genres of Iranian films.

Keywords	Iranian film, Majid Majidi, Children's film, Children's perspective, narration

논문투고일: 2022. 12. 20 1차심사완료일: 2023. 01. 12 게재확정일: 2023. 01. 20

https://doi.org/10.23086/trans.2023.14.05

영화의 공동감상과 사회적 가치 창출 - 일본의 커뮤니티 시네마를 중심으로*

장 지 은**
성균관대학교 교육학과 초빙교수

목차

1. 들어가며
2. 이론적 배경
 1) 미디어로서 영화의 특징
 2) 커뮤니티 시네마
 3) 공동감상의 내실화와 사회적 확장
3. 연구방법
4. 고찰
 1) 일본의 커뮤니티 시네마
 2) 상영 및 감상단체
 3) 커뮤니티 시네마의 사례 - 공동감상에서 사회적 가치창조로
5. 마무리

* 본 연구는 張智恩 「映画文化の創造と公共上映の発展：戦後の社会教育における映画認識と普及活動の変化」(영화문화의 창조와 공공상영의 발전: 전후 사회교육에서 영화인식과 보급활동의 변화). 東京大学 博士 (教育学) 博士論文, 2006의 일부를 수정보완하여 작성하였음.
** 주저자 및 교신저자, jcif@hanmail.net.

요약문

본 논문은, 일본의 커뮤니티 시네마의 역사적 발전과정에 대한 문헌고찰을 바탕으로 영화공동감상을 기반으로 한 사회적 가치창출과정의 특징을 분석한다. 일본에서는 영상매체의 디지털화, 매체공간의 개인화가 증가한 21세기 현대사회에서도 비상업극장 및 비극장상영에서 공동감상의 문화가 유지되고 있다. 그리고 이러한 감상환경을, '커뮤니티 시네마'라는 이름으로 통합하여 지원하는 일본 커뮤니티 시네마 센터도 설립·운영되고 있다.

연구의 결과, 커뮤니티 시네마의 특징은 다음과 같다. 첫째, 비극장상영단체나 감상단체가 시민과 협력하여 영화관을 설립·운영한다. 둘째, 공동감상을 운영하는 단체나 기관의 대규모 연계를 통해 영화문화를 이해하고 영화문화운동에 참여할 관객을 육성하는 이론적 · 실천적 · 참여적 학습기회를 만든다. 셋째, 공동감상을 기반으로 하여 관객이 주도하는 영화문화환경을 정비하여 공동성을 실감하는 사회적 장을 만들고 나아가 영화와 사회문제해결을 융합하는 영화의 사회적 활용을 도모한다.

주제어	영화, 공동감상, 비상업적 극장, 커뮤니티 시네마, 일본

1. 들어가며

영화는 수백 명이 함께 꾸는 백일몽이라는 말이 있다. 영화감상은, 사람들이 함께 영화를 보며 등장인물의 삶과 사회에서, 제한된 시간 동안 가상이지만, 희노애락을 공감하며 반응하는 독특한 집단과정이다. 콘텐츠에 대한 경험을 공유하고 인간으로서의 보편적 정서에 대한 공감대도 자각한다. 더 나아가 전문가나 영화인으로부터 영화 속의 사회에 대한 현실적인 설명을 듣거나, 관련 주제에 대한 관객의 이해 및 경험을 교류하는 시간이 있으면 영화감상은 풍부한 사회적 학습의 장이 되기도 한다. 이것은 영화의 공동감상에서만 얻을 수 있는 특별한 경험이다. 영화가 콘텐츠를 매개로 특정의 사회적 공간을 만들어 내기 때문에 가능하다.

인터넷을 통해 개인이 손쉽게 콘텐츠 접근 및 향유가 가능한 OTT(Over The Top) 산업이 확장되고 나아가 코로나 19로 인하여 미디어 공간의 개인화가 더욱 증가하는 가운데 극장 발길을 멈춘 관객들의 유입에 대한 대안과 방안의 모색도 과제가 되고 있다.[1] 그러나 이 문제는 단지 극장이라는 공간의 문제가 아니라 어떻게 사람들이 사회적 장(場)으로서의 공동감상의 의의를 자각하느냐와 관련된다. 극장상영이든, 비극장상영이든, 영화의 공동감상의 장은 고립된 개인의 의식을 사회 속으로 관계 속으로 끌어내는 기회가 되기 때문에 공동감상의 장의 감소는 그만큼 교류를 통한 상호학습이나 협동과정에 기반하여 발현되는 '사회적 창의성'[2]의 감소와도 관련될 수 있다. 물론 메타버스나 줌 커뮤니케이션처럼 온라인 환경에서도 사회적 교류가 가능하고 실제로 이러한 소셜미디어환경이 확장되고 있으나, 오감을 가진 신체를 매개로 하여 자각하고 경험하는 '암묵지'의 습득에는 한계가 있다.[3]

---

1 한달호. 「OTT 시대의 극장문화와 공간콘텐츠의 확장 가능성 연구 - 영화관을 중심으로 -」, 『대동철학』, 2022.
2 김보경. 「사회적 창의성 중심의 사회과 수업탐색」, 『사회과교육연구』, 2010.
3 장지은. 「암묵지의 성인학습에 관한 사례고찰」, 『성인계속교육연구』, 2021.

필자의 다년간의 필드조사에 의하면, 공동감상은, 상업영화관에서 영화콘텐츠와 미디어공간에 종속되는 형태로 영화문화를 소비하는 것과는 달리, 관객이나 영화애호가들이 만드는 공간으로서 영화문화향유에서의 다양성, 주체성, 창의성이 나타나고 이를 통하여 관객의 육성에도 기여한다. 또한, 문화의 가치와 그 활용에 대한 이해를 고양하여, 영화의 사회적 활용과 관련된 집단과정을 만들어 그 후과로 영화문화진흥에도 기여할 가능성이 보여진다.

특히 상업영화관의 폐관으로 인해 집단적 감상환경이 사라지는 지방의 과소도시의 경우, 지역의 비극장상영이나 비영리적인 지역영화관을 통하여 공동감상의 장을 마련하는 방향으로서의 영화문화진흥이 필요하다. 지역영화관은, 도심중심으로 문화향유환경이 집적하는 가운데 문화격차해소의 과제에 대응하여 NPO영화관, 작은 영화관, 커뮤니티 시네마(community cinema)등의 이름으로 등장하여 왔다.[4] 일본의 경우, 이와 같은 소규모 지역영화관으로서의 커뮤니티 시네마는, 공동감상을 기반으로 하여 교류와 활동을 만들어 내는 사회적 장이 되어 있고 문화소비자로서의 관객과는 다른 관객의 변화를 만들어 내고 있다. 그리하여 본고에서는 영화공동감상이 가지는 문화적·사회적 의의를, 인간의 성장을 도모하는 교육적인 관점에서 탐색하기 위하여 일본의 커뮤니티 시네마의 특징을 살펴보고자 한다.

4 張智恩. 「NPOの専門性強化と学習交流の中間支援組織 - 公共上映の発展とコミュニティシネマ支援センター」(NPO의 전문성강화와 학습교류의 중간지원조직-공공상영의 발전과 커뮤니티시네마 지원센터-), 日本社会教育学会編, 『NPOと社会教育』, 日本の社会教育. 第51集, 2007.

2. 이론적 배경

1) 미디어로서 영화의 특징

영화는 사회와 단절된 상태에서 몰입을 통하여 감상이 가능한 문화활동으로서 자칫 정적으로 보일 수 있다. 그러나 다른 예술문화에 비하여 인간의 지각을 역동적으로 확장시키는 특징이 있다. 이러한 사회적 확장성은 무엇보다도 영화라는 장르의 특징에 관련된다. 영화비평가 벨라 발라쥬(Béla Balázs)에 따르면, 영화감상에서 관객은, 카메라가 이동하는 지점을 따라, 스크린에서의 자연, 사회, 등장인물을 작가가 그리는 관점에서 구체적으로 이해하고 느낄 수 있다.[5] 그리하여 관객은, 작가나 감독 등 누군가의 관점에 따른 어떤 사회를, 어떤 세계를 느끼고 배우는 과정에 참여하게 되고 일상과는 다른 사회를 가상으로 접하게 된다. 더 나아가 영화의 수법의 하나인 클로즈업(close-up)을 통하여, 보여지는 존재로서의 인간을 경험하게 된다. 내면의 육체적 표출이나 그 변화의 추이를 구체적으로 인식하는 다양한 단서들을 통하여 '타인'에 대한 지각을 심화하는 것도 영화만의 특징이다.

나아가 영화는, 추상적인 상징으로 표현되는 것이 아니라 우리의 일상이나 사회생활의 소재 및 환경을 활용하여 제작되기 때문에, 관객은 감상에서 적응이 쉽고 관객의 삶에 연결되는 소재에는 반응하고 이질적인 것에 대하여는 비판이나 배움을 통하여 의식의 환기나 확장을 경험한다. 그리하여 한편의 영화감상은 활동적인 여가나 문화활동과 다름없이, 카타르시스와 삶에 대한 자각과 의욕을 주는 경우가 적지 않다. 그리고 영화감상에서의 인식의 확장성으로 인하여 영화의 사회적 활용의 장으로 관객의 참여를 끌어내기도 한다.

---

5 ベラ・バラージュ 著, 佐々木 基一, 高村宏 訳. 『視覚的人間』(시각적 인간), 岩波文庫, 1986. / Béla Balázs, 佐々木基一 역, 『映画の理論』(영화의 이론), 講談社. 1959.

영화의 활용은 주로 교육적 활용이 많이 연구되어왔으나, 활용의 범위는 학교뿐만 아니라 지역사회, 그리고 문화교류 및 사회운동 등에도 다양하게 나타나고 있다. 영화의 교육적 활용이 직접적으로 적용되는 경우에는, 영화와 관련된 교과 내용을 연결하여 모둠 활동, 강의식 수업, 인터넷 검색 활용 등을 하는 것으로서 수업모델이 제시된 바 있다.[6] 또한, 학생이 아니어도 교육이나 훈련에서 목표에 대응하여 활용되고 있다. 영화 시청이 정신전력 향상에 영향을 미친다는 명제를 증명하기 위해 전쟁영화의 성격과 의도를 분석하여 정신전력과 상관관계가 입증된 바 있다.[7] 또한, 과거로 돌아가면 전후 빈곤 아동과 같은 특정 집단을 위한 극장을 운영하면서 피란 도시 극장문화의 지역성이 드러난 경우도 있다.[8] 일본의 경우, 전후 데모크라시의 학습이, 영화상영 후, 이야기 나누기를 통하여 추진된 바 있다. [9] 이외에도 집객효과를 통하여 외지관객의 지역관광을 유도하여 지역경제활성화를 시도하려는 지자체정책과 연동하여 영화제를 개최한 바 있고[10] 다른 한편에서는 사회의 이슈를 소재로 하여 사회고발적인 기능을 다하는 경우도 있다.[11]

이와 같은 영화의 사회적 활용은, 영화가 예술문화이면서도 동시에 인간과 사회의 다양한 이해관계와 의미를 표현하고 있어 영화를 통하여 현실에서의 특정사안에 대한 사회적 맥락의 이해와 형성을 수월하게 하는 측면이 여타의 예술문화보다 지대함을 말해준다. 그런데 이러한 모든 과정에는 반드시 라고 해도 좋을 정도로 관객의 의식과 참여를 촉진하는

6 진상원. 「고등학교 국사 교과의 영화활용 수업사례」, 『교육연구』, 47. 5-22. 2010.
7 윤수호. 「전쟁영화를 활용한 군 정신전력 강화 교육모델 연구」, 『정신전력연구』, 2021.
8 위경혜. 「한국전쟁과 부산의 극장 문화」, 『아시아영화연구』, 2021.
9 張智恩. 「映画鑑賞の教育的活用をめぐる考察：戦後改革期における映画鑑賞を中心にして」(영화감상의 교육적 활용: 전후개혁기의 영화감상을 중심으로), 『生涯学習・社会教育学研究』, 2001.
10 張智恩. 「文化の普及と活用の社会的条件」(문화의 보급과 활용의 사회적 조건), 『文化経済学』, 2005.
11 이미숙. 「한국 민주화운동과 '행동하는 화가' 도미야마 다에코: 1970~80년대의 경계를 넘는 연대와 예술운동을 중심으로」, 『민주주의와 인권』, 2021.

공동감상이라는 집단과정과 그것이 확장된 사회적 장이 존재한다. 이러한 영화활동의 거점이 되는 곳으로 주목받는 곳이 바로 커뮤니티 시네마이다.

2) 커뮤니티 시네마

커뮤니티 시네마는, 우리나라에서는 학술, 정책, 사회운동에서 확실히 정의된 바 없으나 대안상영운동의 일유형으로 이해되고 있다. 즉 상설극장이 아닌 공간과 장소에서의 영화상영, 제작-배급-상영이라는 영화산업 구조의 시스템에서 벗어난 상영, 그리하여 비상설극장에서의 상영이거나 비산업적 상영을 의미한다.[12] 또 다른 한편에서는, 인구의 대도시 집중현상 속에서 영화감상환경이 도심에서는 멀티플레스(multiplex)와 미니시어터(mini theater)가 생겨나지만 지방에서는 영세영화관이 폐관하는 가운데 심해지는 문화향유에서의 격차 문제에 대응하며 등장한 작은영화관, 지역영화관으로 파악되고 있다. 우리나라는, 2013년 지역극장의 쇠퇴에 대하여 정부가 관심을 가지면서 문화체육관광부가, 극장이 없는 지자체를 중심으로 하여 작은영화관 사업을 본격화했다.[13] 그리고 '작은영화관'을, 지역영화향유권의 격차를 해소하기 위해 국가와 지방자치단체가 설치하는 영화관으로 정의하고, 공연법 상의 공공 공연장 개념을 빌려와 '공공상영관'으로 분류하고 있다.[14]

일본의 커뮤니티 시네마도 위와 같은 한국과 유사한 과제에 대응하며, 동시에 대안적 상영을 포괄하는 소규모 영화관으로서 NPO 영화관, 시민영화관 등으로 불리우며 지역에서 양질의 영화감상환경을 만들며 영화관

12 전병원. 「한국 커뮤니티 시네마 특성 연구 : 한국대안상영 운동의 역사를 중심으로」, 『The Journal of the Convergence on Culture Technology』(JCCT0), 2022.

13 김선아. 「한국 지역극장의 현황 및 지역 문화공간으로서의 발전방향에 관한 연구: 일본 커뮤니티 시네마 운동의 사례 비교를 중심으로」, 『영화연구』, 2015.

14 함주리, 김경표, 정민화. 「작은영화관 조성과 운영 매뉴얼(2016년개정판)」, 영화진흥위원회. 2016.

을 거점으로 하여 주민참여적 문화활동, 사회활동을 전개하는 곳이다.[15] 이와 같은 공설공영, 혹은 공설민영으로 영화관이 공공적 성격을 가진 경우는 단순히 상영뿐만 아니라 교육적·문화적, 나아가 경제적 기능까지도 창출하는 경우가 있고 해외선진사례에서도 발견된다. 노르웨이의 경우, 1913년 영화관법 성립에 따라 영화를 상영하는 사람은 시의회 또는 의장의 권한을 부여한 사람으로부터 허가를 받도록 되어 있는데 이 규정에 따라 많은 지방자치단체는 민간사업자에게 라이센스를 부여하는 것보다 스스로 영화관을 소유하여 운영한다. 영화관의 공영을 정당화하는 근거로서 영화 및 영화관에는 교육적 기능과 문화를 제공하는 능력이 있으므로 공공기관이 책임을 져야한다는 사고방식이고 영화관의 수익도 다른 문화사업에 활용한다는 방침이다.[16] 이러한 방침은, 일본에서도 커뮤니티 시네마의 형태는 공설공영, 비영리조직(NPO), 미니시어터, 상영조직 등 다양하지만, 영화상영이나 감상을 사회의 공공적 가치와 융합하여 추진하고 있다는 면에서는 상통하고 있다.

일본의 커뮤니티 시네마에 관한 선행연구를 살펴보면, 특히 문화활동을 공유하는 '장(場)'에 대한 주목이 보여진다. 가네자와 사토시(金澤智)[17]는, 집단을 구성하는 요인은 시대에 따라 다르니까 지금은 인터넷이나 SNS등의 실제적 장을 가지지 않은 공간에서도 사람들이 연결되지만 그것은 문화현상의 다양성이지 지역사회가 문화에 대하여 짊어지는 역할을 잃은 것은 아니라고 하며, 문화적 영위란 개인의 고독한 활동이 아니라 집단에 의하여 공유되기 위한 장을 기반으로 가능함을 제시한다. 특히 이러한 장(場)의 중요성을, Condry(2006)[18]의 논의에서도 제시된 것 같이 문화를,

---

15 張智恩. 2007. 앞의 논문.

16 石垣尚志. 「地域の文化資源としての映画館の役割-ノルウェーの文化政策と映画館を事例に-」(지역문화자원으로서의 영화관의 역할-노르웨이의 문화정책과 영화관 사례), 『地域活性学会 研究大会論文集』, 2020.

17 金澤智. 「文化の創造の〈場〉としての地方都市 —高崎の映画産業 (1) —」(문화창조의 〈장〉으로서의 지방도시-다카사기영화산업(1)). 『高崎商科大学コミュニティー・パートナーシップ・センター紀要』, 2017.

18 Ian Condry. Hip-Hop Japan - Rop and Paths of Cultural Globalization, Duke

콘텐츠 산업에 의하여 수직적으로 공급되는 곳이 아니라, 아티스트, 청중, 다양한 관계자들의 상호작용이 있는 '현장'으로부터 끌어내고 있다. 이러한 현장의 이해의 필요성은, 커뮤니티 시네마에 찾아오는 사람들의 요구의 다양성에서도 발견된다. 즉 영화라는 작품을 만나기 위해서 오는 사람들, 영화를 감상하기 위해 시어터라는 환경을 선호한 사람들, 이러한 공동의 장에서 인간관계나 사회참여의 계기를 찾는 사람들 이러한 다양한 사람들의 요구가 교차할 수 있도록 장의 역동성에 개방성을 가지는 것은, 관객으로만 머물다 돌아가는 상업영화관과의 차별성을 만드는 특징이다.[19] 그렇기 때문이야말로 커뮤니티 시네마는, 특별한 미디어 공간이 가지는 장의 질적 가치와 그 사회적 확장성을 중시한다.

이러한 의미에서 미디어 공간을 커뮤니케이션 미디어(communication media)와 스페이스 미디어(space media)로 분류한 다무라 노리오(田村紀雄) [20]의 논의를 빌려오면, 스페이스 미디어가 강하게 작동하는 장이라고 할 수 있다. 다무라는 커뮤니티와 미디어를 융합한 개념으로서 일정의 지역사회를 범위로 하는 통신미디어를 제시하는 가운데 커뮤니티 미디어를, 메시지 전달매체로서의 커뮤니케이션 미디어의 특징과, 다양한 커뮤니케이션을 유발하는 장으로서의 스페이스 미디어의 특징으로 분류하였다. 그리고 전자를 지역광보매체, 케이블TV, 커뮤니티 FM라디오 등으로, 후자를 도서관, 공민관, 광장, 클럽 등으로 지칭하였는데 커뮤니티 시네마는 메시지의 전달매체로서의 영화미디어공간이면서 동시에 공동감상이 활성화된 장을 즐기는 스페이스 미디어로서의 성격을 가진다고 할 수 있다. 이러한 미디어공간에 대한 애착에는, 물리적인 공간에 대한 호감을 너머 사회적인 구성개념(사람들과의 관계성, 연결고리, 참

University Press, 2006.이 논문은 위의 金澤智.2017에서 재인용함

19 堀越 まい, 佐藤 将之. 「コミュニティシネマにおける参画の様態からみたまちの居場所」(커뮤니티 시네마에서의 참획의 양태에서 본 마을의 쉼터), 『ジャーナル フリー』, 2019.

20 田村紀雄. 「地域メディアの社会理論」(지역미디어의 사회이론), 竹内郁郎 · 田村紀雄 編著. 新版 · 地域メディア, 日本評論社, 1989.

여 등)이 포함되고 나아가 그 공간에서의 성장체험과 즐거운 긴장감 등을 통하여 일상이나 사회활동에의 긍정적 에너지를 경험하는 장으로서의 의미가 있다.[21]

이와 같은 장이 유발하는 이점으로 인하여 커뮤니티 시네마 이용자는, 관객의 수준에서 머물지 않고 영화감상에서의 좋은 경험을 타인과 나누고자 하는 사회적 미션을 수행하는 새로운 능동성을 발휘한다. 커뮤니티 시네마가 은둔형외톨이나 장애인 그리고 고령자에게 외출이 있는 삶을 만들어 사회와의 접점을 제공하는 것도 그러한 일례이다.[22] 그리하여 이러한 공간이 만들어 내는 가치는 한편에서는 양질의 영화문화와 영화산업의 기반이 되는 관객의 육성에 기여하는 점이고 다른 한편에서는 영화문화를 매개로 한 여타의 사회적 가치를 창조하는 점이다. 그러나 현재 커뮤니티 시네마 연구에서는 주로 지역극장의 부활을 통해 관련 문화와 산업을 창출하여 지역 활성화에 이바지하고 있다고 하는 지역재생, 지역과제해결 등과 같이 외재적 성과에 주목하고 있고[23] 그러한 사회적 성과의 기반이 되는 내발적 토대로서의 공동감상의 분석은 부족한 편이다. 그러나 공동감상의 내실화를 경험하며 형성되는 관객의 주체적인 문화적 성장 없이 커뮤니티 시네마가 영화의 사회적 활용에 주력한다면, 활용하는 측의 목적이나 외재적 자원에 종속될 수 있는 위험성도 있다. 커뮤니티 시네마가 의미있는 공동감상이라고 하는 고유한 문화로부터 관객의 사회참여의 에너지를 만들어가는 내발적 변용과정에 대한 분석이 필요하다.

---

21 對間昌広 ほか. 「場所への愛着に関する諸概念の尺度の相互関係」(장소에 대한 애착에 관한 제개념 척도의 상호관계), MERA, 第 43 号 Sep. 2019.

22 青山大蔵.「社会的付加価値を創出する映画館」 (사회적 부가가치를 창출하는 영화관), 『季刊 政策・経営研究』, 2016.

23 박동호.「일본 커뮤니티 시네마를 활용한 도시재생 사례 연구 - 후카야 시네마(深谷シネマ)를 중심으로 -」, 『예술경영연구』, 2019.

3) 공동감상의 내실화와 사회적 확장

전술한 것 같이 영화는 사회적 소재를 가지고 추상적인 상징보다는 현실과 유사한 방식으로 정보를 체계적으로 조직화하여 표현하는 종합예술이므로 관객은 영화를 통하여 다양한 사회적 현실을 지각하게 된다. 이를 통하여 관객은, 일상의 협소한 경험에서 벗어나 픽션이지만, 발라쥬가 말하는 것 같이 '인간을 둘러싼 환경의 혼', ' 공간이 가지는 극적인 힘', ' 군중의 다양한 리듬', '침묵하고 있는 존재에 숨겨진 언어' 등과 같이 사각의 앵글을 통하여 다양한 사회현상을 자각하게 된다. 나아가 추상적 개념으로 존재한 생활양식, 사회양식을 구체적이면서도 전체적으로 자각할 기회가 얻는다.[24] 그리하여 이러한 특징을 직접 교육에 활용하기도 하고 관객의 변화를 유도하여 다른 사회적 가치를 실현하도록 환경을 조성하기도 한다.

그러나 다른 한편에서는 몰입을 통하여 영화 콘텐츠를 이해하며 따라가는 집중은 우리가 접하는 정보에 대한 거리두기 의식을 완화하면서 영화 속의 정보를 성찰없이 내면화 할 수 있는 위험성도 자아낸다. 이러한 관점에서 영화의 취약성에 주목하여 일찍이 가미야마 준이치(神山順一)는 영화의 교육적 기능을 '절반교육'(半教育)이라고 명칭하였다.[25] 요컨대 감상영화 그 자체에 대한 재해석의 시간을 별도로 가지는 것을 포함하여 공동감상이 이루어질 때만 온전한 영화의 교육적 활용이 가능하다는 점이다. 야마다 가즈오(山田和夫)도 이와 같은 공동감상이 가지는 교육적 기능에 주목하여 공동감상을 활용한 학습방법을 제시하였다. 요컨대, 한 사람 한 사람의 가치관은 천차만별이니 많은 시람들이 그 영화에서 받은 즐거움이나 감동을 공유하는 것은 유익하다. 나아가 이러한 감상과 이야기 나누기 과정에서 생긴 의문이나 불명한 점에 집착하여 관련독서나 자료조사로 발

24 張智恩a.「映画の共同鑑賞における共感の知覚化」(영화의 공동감상에의 공감의 지각화). 佐藤一子編著. 『生涯学習がつくる公共空間』, 柏書房.2003.
25 張智恩, 2003a, 앞의 책에서 재재인용.

전하는 계속 학습이 이루어 질 수 있는 점을 지적하였는데[26] 장지은(張智恩)은 이러한 의도적인 영화감상에 대한 관여방식을 가르켜 '학습적인 어프로치'라고 설명한 바 있다. 이와 같은 학습적 어프로치가 필요한 이유는 영화에서 사용되는 조직된 정보 등을 사회적, 역사적 사실에 조회하여 사실과 표현의 간극을 읽어내는 것도 중요한 사회이해에 해당하기 때문이다. 공동감상에서는, 영화의 사회적 읽기를 풍부하게 하는 사회적 역사적 증인들의 이야기가 수집되고 이에 대한 해석의 차이도 다양하게 음미할 수 있어 영화는 관객의 사회적 인식을 확장하는 학습미디어로서 기능하기 때문이다.[27]

한편, 공동감상이 역동적인 학습의 장이 되는 것은, 관객의 수행성과도 관련된다. 관객의 수행성은, 콘텐츠를 매개로 즐거움을 창출해 내는 일체의 행위를 포함한다. 다만 관객의 문화적, 사회적 성장을 끌어내는 교육의 관점에서는 자크랑시에르(Jacques Rancière)의 해방된 관객같이, 관객이 내면을 기반으로 작품에 '주의'를 기울이면서, 이를 매개로 하여 작가의 의도를 고민하고 기존의 것을 변이시키며 새로운 작품을 만들어 내는 수행성이 요구된다. 또한 트랜스 미디어의 향유에 있어서는 자발성, 개방성, 참여적 수행(performance)이 중요하다.[28] 이와 같은 수행성은 인터렉티브영화(Interactive Cinema)에서 볼 수 있듯이 상호작용을 추가하는 문제가 아니라, 어떠한 선택지를 고를까를 '고민'하는 그 순간에 발생하는 능동성, 자율성에 관련지어지며 비로소 관객의 향유와 성장에 의의를 가지기 때문이다.[29] 공동감상에서 관객은 일방향성의 영화에 몰입되면서 동시에 비판적인 거리두기를 하고 감상의 상호교환을 통하여 영화이해의 다양성을 음미하고 관련 현실에 대한 정보를 나누고 그 맥락적 이해를

26 山田和夫. 『映画で世界を読む』(영화로 세계를 읽다), 新日本出版社, 2001.
27 張智恩, 2003a, 앞의 책
28 권호창. 「트랜스미디어 향유와 문화정치적 관점에서의 대안적 수용자의 재구성에 관한 연구」, 『Trans-(트랜스-』, 2021.
29 김지연, 김도균, 권호창. 「인터랙티브 영화는 21세기의 새로운 서사극이 될 수 있는가? : 〈블랙미러: 밴더스내치〉를 중심으로」, 『Trans-(트랜스-)』, 2022.

심화한다. 이러한 능동성과 자율성이 관객의 수행성을 통하여 나타날 때 커뮤니티 시네마는 공동감상의 내실화를 통한 관객의 육성에 기여하고 수행성의 점차적인 질적 변화를 통하여 관객의 영화시민으로의 변용에도 관여한다고 할 수 있다.

3. 연구방법

본 연구가 공동감상에 주목하여 일본의 커뮤니티 시네마를 고찰한 이유는 일본의 커뮤니티 시네마의 성립의 토대로서 수십 년간 공동감상의 질적 변화를 도모하며 사회에서 양질의 영화문화보급에 주력하여 온 영화감상단체와 상영조직의 기반이 있었기 때문이다. 현재의 커뮤니티 시네마는 다양한 사회적 성과에 연결되는 영화관 활동으로 그 외연을 넓히고 있는데 본 연구에서는, 그러한 영화관 활동의 전제로서는 공동감상과 그 사회적 확장이 경험적으로 존재한다는 것을 검증하고자 한다.

이러한 연구목표를 달성하기 위해서 이하에서는 전후 감상단체 및 상영조직의 공동감상의 진화에 주력한 사례를 분석할 것이고 다른 한편에서는 현재 다양한 비극장 상영에 연계되어 사회적 가치를 창조하는 커뮤니티 시네마의 영화관 활동을, 그 내재적 과정으로서의 공동감상과 이를 바탕으로 한 영화관 활동의 외연확대의 연속성을 분석하고자 한다. 이를 위하여 우수한 커뮤니티 시네마로서 지명도를 얻고 있는 후가야시네마(深谷シネマ), 그리고 다가사키(高崎)의 커뮤니티 시네마의 사례를 중심으로 검토한다.

본 연구에서 다루는 사례(후가야시네마)는 저자가 2000년대 초까지 현장연구를 해오던 필드이나 이 논문에서는 주로 근년의 현황을 문헌연구와 신문기사, 그리고 영화관 사이트 등을 열람하며 수집한 자료에 근거하여 분석한다.

이후에는 먼저 일본의 커뮤니티 시네마에 대한 개요를 토대로 그 사회

현상을 이해하겠다. 그 다음에는 감상단체의 역사적 전개의 고찰을 통하여 공동감상의 질적 변화를 도모한 과정을 살펴볼 것이고 마지막으로 현재의 커뮤니티 시네마에서 공동감상의 경험과 그 사회적 확장의 과정을 분석한다. 이러한 고찰을 통하여 〈표 1〉에서와 같이 관객이 공동감상을 통하여 점차 사회참여적인 영화시민으로의 성장을 해가는 과정에 주목하여 공동감상활동의 질적 변화를 명료히 한다. 즉 관객의 수행성이 공동감상의 단계와 참여적 실천적 단계로 발전하는 연속성을 밝히고자 한다.

| 표 1 | 관객의 수행성의 변화

공동감상단계			참여적 · 실천적 단계
반응적 수행성	학습적 수행성		
– 감상 및 향유 – 콘텐츠에 대한 반응 – 공동감상의 장(場)에 대한 반응	– 감상교환에 따른 성찰과 다양성의 발견 – 패널이나 영화인 토크를 통한 비판적 이해 – 영화의 사회적 활용에 대한 이해	수행성의 질적 변화 ⇨ ⇨	– 공동감상환경의 사회적 확장 – 영화문화개선을 위한 활동참여 – 영화 활용을 통한 사회문제해결에의 참여 – 새로운 활동의 창조
학습자로서의 관객			실천가로서의 영화시민

4. 고찰

1) 일본의 커뮤니티 시네마

일본에는 공동감상을 촉진하는 사회적 문화적 장을 지원하는 기관으로서 일본 커뮤니티 시네마 센터가 있다. 이 센터는 필름라이브러리 및 아카

이브, 미술관, 지역형 영화관, 공공홀, 영화제, 자주상영단체, 도서관, 학교 등, 지역의 영화문화·영상문화를 짊어지는 조직이 회원이 되어 구성된 것이다. 주로 상영지원활동과 영상교육을 통하여 영상작품의 다양성의 확보와 양질의 감상조건을 창조함으로써 예술문화의 진흥 및 지역사회발전에 기여하는 것을 목적으로 하여 2004년에 설립된 일본 커뮤니티 시네마 지원센터를 2009년에 개편하였다(JAPAN COMMUNITY CINEMA CENTER http://jc3.jp/wp/about/. 2022.12.2 검색).

커뮤니티 시네마 센터의 등장은, 전후, 영화감상단체, 지역의 미니시어터 일명 시민영화관[30], 영화상영조직 일명 영화센터[31], 그 외 문화홀의 영화상영 등 비상업적인 취지로 지역문화활성화[32]나 문화격차의 해소등의 사회적 가치를 표방하며 상영조직을 운영하던 단체나 기관을 규합하여 만든 영화상영네트워크회의로부터 비롯된다. 1994년 일본의 문화청의 산하기관으로서 설립된 재단법인 국제문화교류추진협회 (에스・재팬) 가, 1996년에 공공적인 영화상영활동에 관여하는 사람들을 한 곳에 모이게 한 장(場)으로서 '영화상영네트워크회의'를 개최하였다. 이 회의를 통하여 상영활동에서의 재정적인 어려움이나 지역 간의 감상환경의 격차등의 문제가 다루어지며[33], 공공상영조직으로서의 커뮤니티 시네마 개념이 제창되었다. 그리고 2004년에 국제문화교류추진협회는 일본 커뮤니티 시네마 지원센터를 설립하였다. 그리고 현재는 전술한 것 같이 2009년도 에스・재팬으로부터 독립하여 일반사단법인 일본 커뮤니티 시네마 센터가 되어 있다(일본 커뮤니티 시네마 센터 사이트 검색, 2022, 12. 20).

---

30 張智恩b. 「日本における市民映画館の台頭と展開」(일본에서 시민영화관의 대두와 전개), 『映像学 : Japanese journal of image arts and sciences』, 2003.

31 張智恩. 「社会教育における映画の普及と活用 : 1970年代以降の映画センターの活動に限定して」(사회교육에서 영화의 보급과 활용: 1970년대 영화센터활동에 한정하여), 『生涯学習・社会教育学研究』, 2002.

32 張智恩. 「文化創造のネットワークと地域活性化の可能性」(문화창조의 네트워크와 지역활성화의 가능성), 『関東都市学会年報』, 2004.

33 岡本健一郎. 「映画芸術の振興のためには「上映」と言う「出口」のところへの支援が必要」(영화예술진흥을 위해서는 '상영'이라는 '출구'에 대한 지원이 필요), 『シネ・フロント』, 第323号, 2004.

1996년부터 에스・재팬에 의하여 영화상영네트워크회의는 전국을 순회하는 형태로 매년 개최되었다. 그리고 회의에서는 비영리적인 상영활동을 하는 관민의 제 단체가 모여 공공상영에 대한 전국의 현황이 보고 되었다. 그리고 2002년 기후(Gifu)에서의 영화상영네트워크회의에서 외국의 공공영화관과 일본의 시민영화관(*미니시어터 형태로 영화관이 없는 과소지역을 중심으로 지역주민들의 협동과 출자에 의하여 설립된 영화관)의 성격이 포괄되는, 지역에서의 커뮤니티의 형성을 촉진하는 영화감상환경으로서 '커뮤니티 시네마'라고 하는 개념이 에스・재팬에 의하여 제기되었다. 일본의 전후 비극장상영사를 정리한 張智恩[34]에 따르면, 여기에서 커뮤니티 시네마의 정의 및 성격이 다음과 같이 규정되었다.

커뮤니티 시네마란, 첫째, 불특정다수의 영화감상자가 관객이던 기존의 상업영화관과 달리, 특정의 아이덴티티나 관심을 공유하는 다양한 커뮤니티에의 발신을 목적으로 한 상영이나 기획 등을 우선하는 영화관이다. 둘째, 커뮤니티에 대하여 상영이나 기획사업을 행하는 것뿐만 아니라, 커뮤니티를 형성하기 위한 장(場)으로서 기능하는 영화관이다. 셋째, 상영을 행함과 함께 영화인이나 전문가와의 토크쇼나 심포지움, 영화제 등의 개최, 영화관 속에 카페나 로비, 자료관의 운영 등 공간적인 플래닝을 통하여, 커뮤니티의 형성이나 발전에 기여하는 영화관이다. 그리고 이와 같은 상영활동에 공적지원이 필요한 이유로서 1) 항상적인 상영활동의 보장, 2) 수익 리스크가 있는 영화 및 영상작품에 대한 손실보상 3) 다양한 커뮤니티에 대한 균등한 접근의 보장 4) 토크나 워크숍 등의 항상적인 개최를 통한 교육적인 사명의 실현 등이다.

위와 같은, 커뮤니티 시네마는 기후(Gifu) 영화상영네트워크회의를 통하여 조직으로서의 성격도 더욱 분명히 하게 된다. 첫째, 영화의 유통을 원활화하기 위하여 비상업, 비극장상영단체로서의 공공상영의 흥행조합

34 張智恩. 「映画文化の創造と公共上映の発展 : 戦後の社会教育における映画認識と普及活動の変化」(영화문화의 창조와 공공상영의 발전: 전후 사회교육에서 영화인식과 보급활동의 변화). 東京大学 博士 (教育学) 博士論文, 2006.

이라는 성격이다. 요컨대, 상업영화관에서 개봉 후, 6개월이 지난 후에 상영을 하는 방식을 통하여 계속적인 영화유통에 기여하는 점이다.

둘째, 종래의 다소 성격이 다르게 운영되어 오던 비극장상영, 요컨대 공공도서관이나 문화홀 등을 통하여 공적 서비스의 일환으로서 제도환경에서 보급된 축과, 상영조직을 만들어 양질의 영화를 보급하려고 하는 자주상영단체 혹은 감상단체의 비극장상영을, '커뮤니티 시네마'라고 하는 범위에서 지원대상으로서 통합한 것이다. 다시 말하면, 보고에서는, 지역에 분산되어 있는 영화보급에 관여하는 다양한 기관이나 단체를 네트워크화한 조직으로서 커뮤니티 시네마를 상정하고 있다. 그리하여 커뮤니티 시네마는 건물 영화관이라고 하기 보다 공공상영에 관련되는 다양한 단체로서, 미술관, 공공홀, 공민관(사회교육시설), 도서관, 학교, 영화상영조직, 자주상영단체, 시민영화관 등을 포함하여 이들의 네트워크에 가까운 개념으로서 구축되었다.

셋째, 지역과 전국적 거점과의 연계를 강화하여 커뮤니티 시네마 성립 전에 영화문화운동으로 추진되어 온 비극장상영조직 및 단체와, 공적서비스로서의 공공기관에서의 영화상영이 서로 만나는 비극장상영의 통합의 길을 연 것이다.[35] 이러한 배경에는 영화산업의 사양화를 막기 위하여 커뮤니티 시네마가 공공상영의 전국적인 네트워크를 기반으로 하여 지역에서의 영화유통의 거점이 되어 상업영화관과의 우호적인 관계를 유지하고 다른 한편으로는 비극장상영의 조건을 향상시키어 영화감상 및 유통을 원활하게 한다는 사회시스템을 상정한 측면도 보인다. 이러한 맥락은 당시 커뮤니티 시네마 지원센터의 규약에도 상세히 표명되었다. 요컨대 일본 커뮤니티 시네마 지원센터는 그동안 에스·재팬이 실시하여 온 영화상영네트워크회의의 성과로서 다음과 같은 활동을 추진하도록 되어 있었기 때문이다. 그리고 이와 같은 환경은 현재에도 유지되고 있다(일본커뮤니티 시네마 센터 사이트 참조, 2022. 12. 24).

35 張智恩, 2006, 앞의 논문

| 표 2 | 커뮤니티 시네마의 사업

1	지역에 근거한 공공상영을 전개하는 비영리단체만들기
2	영화유통시스템의 구축
3	지역주민에 대한 영화예술 · 문화의 보급과 진흥, 영화영상교육실천
4	지역에서의 커뮤니티 시네마의 설립이나 그러한 활동지원
5	문화적 다양성의 확보, 상영단체에 대한 공적인 지원시스템의 구축
6	상기의 모든 활동의 수행시, 네트워크 형성에 의한 추진

현재 등록된 전국의 정회원 단체는, 75개이다. 구체적으로는 그 유형은 〈표 3〉 과 같다. 그리고 커뮤니티 시네마가 하는 사업은 〈표 4〉 와 같이 확장되어 왔는 데 그 특징은 기본적으로 공동감상을 기반으로 한 사회지향적 영화문화활동이다.[36]

| 표 3 | 2022년도 커뮤니티 시네마 단체 회원 현황

유형	영화관	상영단체	영화관전문시설 및 미술관, 자료관등	영화제	배급회사
개수	42	6	12	5	3
유형	이동영사	공공홀	시네마테크	그 외	*전체
개수	1	1	1	4	75

36 일본커뮤니티시네마센터 홈페이지 http://jc3.jp/wp/about

| 표 4 | 2022년도 일본 커뮤니티 시네마 센터의 프로젝트

전국커뮤니티 시네마회의	워크숍/육성사업	FILM COLLECTION 特集上映/ 巡回企画	RESEARCH& REPORTS
전국 각지에서 영화 상영을 실시하고 있는 사람들의 정보 교환과 연구 보고, 그리고 토론, 교류의 모임	상영자 육성을 위한 강좌 및 워크숍, 「시네마 매니지먼트 워크숍」,「영사 기사 워크숍」, 「아트 매니지먼트 워크숍」,관객개척 프로그램 등	상업적으로 상영될 기회가 없었던 중요한 작품을 모은 다양한 특집 상영을 기획 개최, 전국에 순회	공공상영 활동에 관한 조사 등, 영화 상영 활동에 관한 다양한 조사를 실시
F시네마 프로젝트	**시네마 에일!!**	**시네마테크 프로젝트**	**미니시어터 네트워크**
필름기반의 상영 환경을 유지하기 위해서 필요한 것을 조사, 관계자들의 네트워크구축, 필름의 지식이나 정보를 제공하는 웹 사이트 개설, 필름의 매력 전파	영화상영으로, 재해지의 사람들을 건강하게 하고, 재해지의 부흥에 협력하기 위해 상영회 실시	영화아카이브나, 영화를 정기적으로 상영하는 미술관 등의 문화 시설이나 공공영화관 등, 공공적인 영화 상영을 위한 전문적인 시설에서의 순회상영	커뮤니티 시네마 센터 회원이 운영하는 전국 영화관 (미니시어터)의 네트워크 사업. 배급 및 상영 장비의 디지털화 추진 사업과 정보 공유, 회원 상호 할인 서비스 실시

2) 상영 및 감상단체

① 영화서클협의회

일본에서 비영리적 영화상영은, 시대와 사회의 변화에 민감하게 반응하며 변화하여 왔다. 전후사만을 보더라도 전후초기부터 일본영화를 비극장 상영으로 보급한 영화서클협의회[37], 1980년대 지역에서 명화극장이 없어지자, 시민이 출자하여 설립, 운영한 미니시어터로서의 시민영화관, 지역

의 영화애호가들이 영화인과 연계하여 개최한 다양한 영화제, 그리고 공공기관에서의 영화상영 등이 그 예이다.

현재 전국각지에 있는 감상단체 및 상영단체 중에는 1960년대를 통하여 지역에서 영화감상단체로서의 성격을 확립한 조직이 많다. 그리고 그 이전에도 영화는, 미점령기에 CIE교육영화가 사회교육시설인 공민관등을 중심으로 하여 보급되었고 다른 한편에서는 독립프로덕션의 제작지원이라는 대의명분 하에 전국적으로 관객과 영화인이 연계하였다. 이들은 감상기회의 확대와 사회적 의식의 고양에 영향을 미치며 상업영화에 대한 저항적인 영화제작 및 보급을 촉진하고자 하였다. 이러한 가운데 영화서클이 저렴한 감상을 목적으로 하여 영화할인권을 얻는 것을 중심으로 활동을 하고 있었다. 그 대표적인 조직이 영화서클협의회이다. 그런데 1960년대 들어서면, 영화서클협의회는 상영조직 및 감상단체로서의 활동방향과 사업성격을 모색하는 가운데 현재에까지 이르는 영화감상단체로서의 정체성을 확립하게 된다. 특히 텔레비전의 보급과 함께 1960년대 들어와 일본영화의 급격한 쇠퇴 속에서 제작편 수와 추천할 양질의 작품이 감소하는 가운데 영화서클협의회는, 이러한 문제에 직면하여 할인권의 제공이나 일반영화관 영화 중의 감상작품의 제공이라는 소극성에서 탈피하여 자주적인 회원참여를 기반으로 한 서클운동의 방향을 모색하였다. 1966년도부터 '소극장예회'를 실시하는데 일반상업영화관에서 영화상영이 끝나면, 회원들이 진정으로 보고 싶은 영화를 리퀘스트에 근거하여 선정하고 소극장예회를 통하여 교육문화센터와 같은 공공기관을 활용하여 16미리, 혹은 35미리 영사기에 의하여 상영하는 방식이었다. 또한 이러한 소극장예회를 통하여 자주제작영화, 명감독의 영화, 영화사에 남는 명작 등을 상영하여 서클회원확대에 기여하였다. 그리고 이러한 활동을 계속하는 가운데 1974년에는 제14회 정기총회를 통하여 감상단체로서의 방향확립을 다음과 도모하였다.

37 예를 들면, 교토영화서클협의회편. 『교토영화서클협의회 50년의 발자취』, 1999.

첫째, 근로자영화협의회, 근로자음악협의회, 근로자연극협의회 등의 단체 회원이 주된 영화서클협의회 회원을 이루고 있었는데 이를 개인회원제로 확대하는 방향으로의 개선이다. 둘째, 감상활동의 의의에 주목한 것이다. 영화서클협의회는, 개인회원의 인정과 함께, 감상에 대한 책임을 가지는 광범위한 영화감상요구에 적극적으로 대응할 방침을 수립하여, 단체명칭을 변경하면서 영화문화운동의 전환을 시도하였다. 즉 영화를 통하여 사회와 인간에 관하여 생각하고 교양과 정조를 높이며 인간성을 풍부하게 하자는 시점을 제기한 것이다. 이로 인하여 그동안 주로 근로자를 중심으로 활동을 전개하여 온 근로자영화협의회(노영)로부터, 학생, 부인 등 광범위한 시민층을 조직하여 가는 문화운동체로의 이행을 표명하였다. 그리하여 규약에서도 "근로자를 중심"으로 라고 하는 문구를 삭제하게 된다.

이외에도 영화서클협의회의 감상단체로의 발전의 특징이 다음과 같이 나타났다. 첫째, 비평활동의 활성화이다. 예를 들어 고베(神戸)영화서클협의회의 사례를 보면, 영화와 비평의 모임을 별도로 결성하고 작가, 평론가, 관객이 한자리에 모여 일본영화를 논의하는 활동을 가져왔다. 둘째, 예회의 중시이다. 즉 이전에는 상영이 종료된 일반영화관의 영화를 상영하였는데, 새로운 움직으로서 자체적으로 영화를 상영하는 시민영화극장을 운영한 것이다. 1970년대 영화서클협의회는, "정말로 우수한 영화를 보고싶다. 진정한 예술을 계속 보고싶다고 하는 요구를 충족하고 영화를 보는 기쁨을 나누고 싶다"고 하는 요구에 대응하여 작품선정기준에서도 "인간의 위대함을 노래하고 사회의 진실을 옹호하고 새로운 세계의 태동을 보여주며, 건강하고 순수하게 사람의 마음에 감동을 주는 작품"이라는 점을 적용하였던 것이다. 고베영화서클협의회는 이러한 취지로 매월 1회 시민영화극장을 1995년 고베 대지진이 발생할 때까지 계속하여 왔다.[38] 그리고 2023년 현재도 월례 상영회와 학습회는 계속되고 있다(고베영화서클협의회 사이트: https://kobe-eisa.com/, 2023년 1월 검색).

38 張智恩, 2006, 앞의 논문

② 영화감상과 학습

전술한 것 같이 영화서클협의회의 많은 경우, 근로자영화협의회(노영)를 전신으로 한 단체가 많다. 이러한 영화서클협의회는, 1950년대 영화전성기에는 영화상영 가이드 역할, 영화사양기로 내딛은 1960년대에는 비평활동에 근거한 소규모홀상영, 1970년대에 들어가면, 영화상영조직 및 감상단체로서 일반시민회원을 점차 확보하여 간다. 이러한 가운데 개별단체들은 문화활동으로서의 영화감상활동의 내실을 더욱 추구하게 된다. 예를 들어 시미즈(清水)영화서클협의회의 경우, “영화를 통하여 일본문화교양을 말함과 동시에 세계영화로부터 문화를 배운다”라는 방침을 수립하였고 다른 영화서클협의회에서도 영화를 애호하는 광범위한 시민의 요구에 대응하여 좋은 영화를 저렴하게, 나아가 보다 좋은 조건에서 감상 보급하는 것을 목적으로 한다는 방침 하에 영화를 중심으로 한 교류회, 학습회, 감상회를 여는 경우가 증가하였다.

또한 지방의 각 영화서클협의회를 전국적으로 연계한 단체로서 전국영화감상단체 전국연락회의(전국영연)가 1966년에 발족하였는데 이 전국조직의 영향력은 다음과 같은 사업을 통하여 감상단체의 발전에 중요한 영향력을, 2022년 현재까지도 계속 행사하여 왔다. 첫째, 우수영화의 선정과 장려 그리고 감상 및 보급활동을 하였고 둘째, 전국적 학습교류의 장으로서 「영화대학」을 운영하여 지역의 영화문화를 짊어진 전국영화서클협의회의 동료들간의 학습 및 교류회를 개최하였다. 셋째, 영화 베스트텐을 선정하고, 넷째, 기관지 및 출판물을 간행하는 것을 전국사업으로 추진하며 지역 및 사회의 영화감상문화 및 관객의 육성에 기여하는 사업을 추진한 것이다. 특히 영화대학은, 1971년부터 시작하여 감상단체회원뿐만 아니라 영화감독, 대학교원, 노동운동가, 영화비평가, 방송언론인, 극장경영자 등이 모이고 그리고 이러한 인사들이 강사 및 지도자로 구성된 프로그램을 운영하는 위크숍을 매년 1회 수일에 걸치어 지역을 순회하며 개최하는 행사이다. 그리고, 각지의 영화서클협의회나 감상단체에서는

스태프나 희망회원을 파견하고 있다. 여기에서 항상 다루어지는 기본강좌는 영화이론, 영화운동, 시나리오 쓰는 법, 영화를 즐기는 법, 영화를 읽는 법 등 영화에 대한 교양 및 실무에 대한 기본적인 학습이 이루어지고 영화대학에 참여한 각 지역의 스태프나 회원은 습득한 학습을 지역에 돌아와 영화활동에 활용하는 선순환구조를 보이고 있다.[39] 2022년 현재에도 전국영연에는 전국각지의 32개의 영화감상단체가 가맹되어 있고 2022년 현재에도 전국영연이 주관하는 영화대학이, 오가야마(岡山)에서 49회째 9월23일부터 3일간 개최되었다. 그리고 영화감독, 각본가, 배우, 변호사, 활동사진 변사 등이 지도자로서 참여하여 강연 등 학습기회가 공동감상과 함께 마련되었다.[40]

이와 같이 일본의 커뮤니티 시네마의 기반이 된 감상단체에서는 영화의 사회적 활용, 외재적인 성과를 직접 추구하기 보다는 영화의 이해를 통하여 감상의 질을 높이고 영화문화의 향유가 가능한 관객의 육성, 영화관련한 지역문화리더의 육성에 일조한 것이다. 한편 현재 다양한 사회적 성과로 영화 및 영화관을 매개로 하여 사회적 가치를 창조하는 커뮤니티 시네마의 사례도 그 역사적 경위를 살피어 보면 이와 같은 감상의 내재적 과정의 경험을 공유하는 가운데 그 영향력이 다른 사회적 가치로 확장되는 변용의 과정을 거친 것을 이해할 수 있다. 본 연구에서는 두 개의 사례에 주목하여 살펴보겠다.

3) 커뮤니티 시네마의 사례 - 공동감상에서 사회적 가치창조로

① 커뮤니티 시네마의 학습문화창조

일본의 커뮤니티 시네마의 한 유형으로서 소규모 영화관, 일명 NPO영

39 張智恩, 2006, 앞의 논문
40 전국영연 사이트, https://zenkokueiren.wixsite.com/zeiren/information 2022년 11월 검색

화관, 시민영화관이 있다. 1970년대 80년대부터 이른바 집시상영을 전전하던 자주상영그룹이 중심이 되어 양질의 영화감상과 상영을 위한 상설관 건립을 위하여 시민들의 출자를 받으며 세워진 영화관이다. 영화애호가들이 중심이 된 이 그룹은 회원제도를 통하여 회원이 영화관운영에 볼런티어로 참여하면서 무료영화감상의 특전을 받는 방식을 통하여 지역주민의 영화관 체험을 제공하고 있다. 니가타(新潟)의 시네윈드, 홋가이도 (北海道)의 시어터 키노, 나고야(名古屋)의 시네마 테크, 후가야시네마 등이 그 예이다.[41] 또한 영화관은 자신들 고유의 자산과 역량을 가지고 적극적인 사회공헌을 하고 있다. 나고야 시네마 테크의 경우, 자주상영시대로부터 수집한 문헌을 모아 영화관에 6.000건이 넘는 소장자료를 구비한 영화도서관을 만들어 대출 및 열람에 제공하고 있다. 지역에 영화관련자료를 제공하는 영화전용도서관이 없기 때문에 관련자료를 찾아 대도시까지 가야하는 불편을 해소하며 영화관이용자에게 영화문화학습의 기회를 제공하고 있다. 홋가이도의 시어터 키노도 410명의 시민주주의 출자를 받아 설립된 커뮤니티 시네마이다(자본금 한화로 약8억원). 이 영화관 역시 회원제도를 기반으로 하여 정규직원외에도 40명의 볼런티어가 영화관 운영에서 접수와 홍보를 담당하고 있고 영화강좌를 운영하여 영화를 제작으로부터 상영, 배급, 홍보, 평론에 이르는 다양한 측면으로부터 영화의 이해를 위한 학습기회를 제공한다. 또한 영화관 홈페이지에 영화관 서포터로서 지역의 상가를 각각의 웹페이지와 함께 소개하고 있다. 또한 시어터 기노 관계자와 지역만들기 관계자 23명이 별도의 NPO를 설립하여 영화관이 없는 마을에서 영화상영에 의한 지역사회공헌을 위해, 비극장상영회의 출장개최, 사회인영화강좌운영, 청소년영상교육, 필름페스티벌 등에 협력하고 있다.[42]

---

41 張 智恩, 2003b. 앞의 논문

42 시어터 기노 홈페이지 https://www.theaterkino.net/about.html

② 영화와 지역활성화

영화에 의한 지역활성화는 커뮤니티 시네마라고 하는 영화관뿐만 아니라, 영화상영조직, 나아가 주민이 구성하는 실행위원회 형식의 비극장상영에서 영화의 공동감상으로부터 확장된다. 후가야 시네마와 같이 영화관이 사라진 지역에 영화관을 만들어 주민들이 영화관운영주체가 되어 마을 주민의 집회거점을 만들고 이를 기반으로 TMO(Town Management Organization)와 연계하여 중심가 활성화를 도모하기도 한다.[43] 또한 폐광으로 인하여 지역소멸 위기를 맞은 탄광마을에 부정적 유산을 긍정적으로 활용하기 위하여 엔터테인먼트와 관광으로 집객을 유도한 유바리(ゆうばり)국제판타스틱영화제는 잘 알려진 바 있다.[44]

그런데 커뮤니티 시네마의 역사적 고찰을 하면, 현재에까지 이르는 영화의 사회적 활용을 통한 외재적 사회문제해결에 도전하는 과정에는 선행된 과제로서 공동감상의 내실화 혹은 공동감상이 공유된 지역단위의 강력한 경험이 존재한다. 후가야 시네마의 경우, 영화관 설립 전부터 거의 1년에 걸치어 마을의 관계자들이 영화학습회를 하였고 문화홀에서 대규모 상영회의 감동과 영화관 설립을 위한 서명운동, 그리고 주된 리더의 영화인으로서의 삶이 존재하였다. 이러한 설립과정에서의 공동경험을 기반으로 하여 영화관 설립 후에도 주민들이 영화관운영회에 주체적으로 참여하며 감상 후 토크를 마련하여 공동감상에서 관객의 수행성을 강화하는 지역의 영화감상문화가 성숙하여 가고 있었다. 이러한 내재적 실재를 기반으로 하여 주민들의 자발적인 활동거점이 생기면서 마을의 문제 즉 중심가 활성화나 지역재생에 대처하는 영화활동의 사회적 확장을 도모하게 되었다. 유바리 국제판타스틱 영화제 역시 석탄산업전성기에 노동자들의 여가 및 오락의 장으로서 영화관이 많았고 영화의 집단감상이 잦았던 지역의 영화문화유산이 축적된 곳에서 영화에 의한 지역재생이라고 하는 사회적 활용

43 후가야 시네마 사이트 http://fukayacinema.jp/. 2022. 12. 10. 검색
44 유바리국제환타스틱영화제, https://yubarifanta.jp/. 2022. 12. 10. 검색

이 실현된 것이다. 이러한 유바리 지역에서는, 유바리 판타스틱 영화제뿐만 아니라 지역의 영화문화유산을 남기기 위하여 이전의 중심가 거리를 영화간판으로 장식하는 마을 만들기가 있었고 영화박물관이 설립되었으며 홋카이도 유바리를 배경으로 로케하는 영화인을 지원하는 필름커미션(Film Commission)이라고 하는 조직이 지역주민의 협력으로 운영되고 있었다.[45] 이러한 점은 문화예술을 활용한 지역활성화나 사회적 가치의 창조가 외연적인 조건만들기의 성과로서 주어지기 보다는 지역내발적인 문화욕구, 문화역량이 성장하는 가운데 외재적 과제해결에의 활동의 확장성이 실현된다는 논리이다.

다카사키영화제의 핵심주체가 되고 있는 다카사키의 커뮤니티 시네마 다카사키 시네마테크도 유사한 과정을 거치어 왔다. 시네마테크는 2004년, 일반시민을 중심으로 다카사키영화제를 운영하여 온 영화애호가 시민들이 정기적으로 좋은 영화를 지역에 소개하는 영화관이 필요하다고 생각한 것이 설립의 발단이 되었다. 시네마 콤플렉스(cinema complex)의 획일적인 상영작품과는 다른, 세계의 다양한 지역의 우수한 작품을, 도쿄가 아니라 다카사키인 자신의 고장에서 감상하고 싶다는 취지이다.[46] 그런데 이와 같은 영화의 마을로 다카사키가 정착하여 커뮤니티 시네마 사업에서 리더십을 보이는 데는 다카사키에 영화감상에 대한 지역 단위의 강력한 경험이 있었음을 간과할 수 없다. 다카사키는 일찍이 1945년 전후의 황폐함 속에서 문화를 통한 부흥을 목표로 하여, 일본의 지방도시의 오케스트라로서는 선구가 된 다카사키시민오케스트라를 창설한 바 있다. 이후 몇 번의 개칭이 있었고 현재는 2013년 공익재단법인 군마(群馬)교향악단으로 자리잡고 다카사키음악센터를 거점으로 하여 다가사키가 소재하는 광역단체 군마현의 문화적 상징이 되어 있다. 바로 이 오케스트라의

45 張智恩.「文化の普及と活用の社会的条件」(문화의 보급과 활용의 사회적 조건),『文化経済学』, 2005.

46 金澤智. 「文化の創造の〈場〉としての地方都市 ―高崎の映画産業 (1) ―」(문화창조의 〈장〉으로서의 지방도시-다카사기영화산업(1)), 『高崎商科大学コミュニティー・パートナーシップ・センター紀要』, 2017.

이야기 특히 설립초기의 투쟁의 이야기를 영화로 한 〈 Koko ni izumi ari(ここに泉あり) 〉가 제작되어 다카사키뿐만 아니라 일본 전국에 감동을 불러일으키며 군향발전과 군마 음악센터 건설 등 다카사키 문화창조에 기여한 영화 감상의 역사가 있다. 또한 30년 이상 시민이 주축이 되어 다카사키 영화제를 운영하여 온 공동감상의 역사가 있는 가운데 영화인들 사이에서도 다카사키 시민은 영화를 아는 사람들이라고 이야기되는 지역문화가 있다.[47] 이러한 지역내재적인 문화는 지역단위에서 영화감상체험이 공유되고 그로 인한 감동이나 가치에 대한 자각을 공유한 집단과정이 이루어져 있는 가운데 즉 관객의 육성이 이루어지는 상태에서 영화가 지역문화활성화, 지역세일, 지역재생 등과 같은 사회적 가치 창조에 기여함을 시사한다.

5. 마무리

이상의 고찰을 통하여 오늘날 일본사회에서 상업영화관과 달리 공공상영의 노선을 가지는 소규모 영화관, 지역영화관, 비극장 상영관으로서의 커뮤니티 시네마의 특징을 살펴보았다. 이를 통하여 커뮤니티 시네마는, 자주상영단체나 감상단체가 시민의 협력을 받아서 설립, 혹은 결성되어 지역의 영화문화성숙에 기여하여 왔음을 알 수 있다. 나아가 공동감상을 기반으로 하여 성숙하여 가는 영화문화를 활용하여 지역 문제에 대응하는 사회적 확장력을 펼쳐온 실태를 분명히 알 수 있었다. 본 연구에서는 이와 같은 영화문화의 창조가, 한편에서는 영화를 이해하고 다양하게 즐기는 관객의 육성, 그리고 다른 한편에서는 이를 기반으로 영화의 사회적 활용을 도모하는 영화시민의 성장에 의하여 실현됨을 확인하였다. 나아가 이러한 두 가지의 성과가 관객의 수행성과 해방을 촉진하는 공동감상의 내

47 映画の街高崎－高崎映画祭30周年 (2016年02月25日)
. http://www.takasakiweb.jp/city_cat/1657/ 2022.12. 20. 검색

실화, 지역의 영화문화에 대한 긍정적 경험 등과 같은 내재적 과정을 전제로 하여 실현된 것을 알 수 있었다. 영화의 공동감상을 통하여 성장체험을 해가는 사람들이, 「관객으로부터 영화시민으로」, 감상자로서의 「문화적 성장」과 함께, 사회적 가치나 미션을 담당하는 「사회적 성장」을 하고 있음을 이해할 수 있었다.

작은영화관, 지역영화관, 공공영화관, 또는 영화관이 아닌 형태로 이루어지는 다양한 비극장상영이 가지는 중요한 특징은 영화의 보급과 감상을, 공급자의 논리로 추진하는 것이 아니라 관객의 자율성과 주체적인 문화향유의 능력을 키우는 미디어 공간을 만든다는 점이다. 더 나아가 이러한 감상에서 육성되는 자율성, 주체성, 자아 및 사회인식의 고양 등이 사회적 현실에 대해서도 관객의 사회참여를 촉발하여 질적으로 다른 수행성과 능동성으로의 변용을 도모하는 사회적 장을 조성하는 점이다. 바로 이 특징이 상업영화관과 달리 소규모 영화관이나 비극장상영이 사회적 가치와 연계되어 관객을 영화시민으로서 성장하도록 돕는 지점이 될 것이다. 그리하여 공동감상의 내실화와 영화의 사회적 활용은 다른 형태의 영화문화이지만, 상호유기적으로 연결되어 지역의 영화문화를 지탱하는 축이라고 할 수 있고 이 양자를 가교하는 가운데 관객이 영화시민으로서의 성장을 도모한다고 할 수 있다.

우리나라도 문화향유의 격차에 대응하기 위하여 정책적으로 작은영화관 사업이 착수되었다. 이러한 사업이 성과를 거두기 위해서는 외재적인 조건정비 뿐만 아니라 관객육성의 부분, 즉 공동감상의 내실화를 통하여 관객이 영화시민으로서 자발적인 사회참여를 도모하여 갈 수 있는 영화문화의 성숙을 위한 노력이 필요하다.

참고문헌

단행본

張智恩a.「映画の共同鑑賞における共感の知覚化」(영화의 공동감상에의 공감의 지각화). 佐藤一子編著.『生涯学習がつくる公共空間』, 柏書房.2003.

ベラ・バラージュ 著 , 佐々木 基一, 高村宏 訳『視覚的人間』(시각적 인간), 岩波文庫, 1986.

山田和夫.『映画で世界を読む』(영화로 세계를 읽다). 新日本出版社, 2001.

Béla Balázs, 佐々木基一 역(1959),『映画の理論』(영화의 이론), 講談社, 1959.

교토영화서클협의회편.『교토영화서클협의회 50년의 발자취』, 1999.

Ian Condry. Hip-Hop Japan - Rop and Paths of Cultural Globalization, Duke University Press, 2006.

논문

권호창.「트랜스미디어 향유와 문화정치적 관점에서의 대안적 수용자의 재구성에 관한 연구」,『Trans-(트랜스-』, 2021.

김지연, 김도균, 권호창.「인터랙티브 영화는 21세기의 새로운 서사극이 될 수 있는가? : 〈블랙미러: 밴더스내치〉를 중심으로」,『Trans-(트랜스-)』, 2022.

DOI : https://doi.org/10.23086/trans.2022.12.09

김선아.「한국 지역극장의 현황 및 지역 문화공간으로서의 발전방향에 관한 연구: 일본 커뮤니티 시네마 운동의 사례 비교를 중심으로」,『영화연구』, 2015.

DOI : 10.17947/kfa..63.201503.004

김보경.「사회적 창의성 중심의 사회과 수업탐색」,『사회과교육연구』, 2010.

박동호.「일본 커뮤니티 시네마를 활용한 도시재생 사례 연구 - 후카야 시네마(深谷シネマ)를 중심으로 -」,『예술경영연구』, 2019.

DOI : 10.52564/JAMP.2019.49.149

윤수호.「전쟁영화를 활용한 군 정신전력 강화 교육모델 연구」,『정신전력연구』, 2021.

위경혜.「한국전쟁과 부산의 극장 문화」,『아시아영화연구』, 2021.

이미숙.「한국 민주화운동과 '행동하는 화가' 도미야마 다에코: 1970~80년대의 경계를 넘는 연대와 예술운동을 중심으로」,『민주주의와 인권』, 2021.

장지은.「암묵지의 성인학습에 관한 사례고찰」,『성인계속교육연구』, 2021.

DOI : 10.20512/kjace.2020.6.30.1

전병원.「한국 커뮤니티 시네마 특성 연구 : 한국대안상영 운동의 역사를 중심으로」,『The Journal of the Convergence on Culture Technology』(JCCT0), 2022.

DOI: http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2022.8.4.227

진상원.「고등학교 국사 교과의 영화활용 수업사례」,『교육연구』, 47. 5-22. 2010.

DOI : 10.17253/swueri.2010.47..001

한달호.「OTT 시대의 극장문화와 공간콘텐츠의 확장 가능성 연구 - 영화관을 중심으로-」,『대동철학』, 2022.

DOI : http://dx.doi.org/10.20539/deadong.2022.100.08

함주리, 김경표, 정민화.「작은영화관 조성과 운영 매뉴얼(2016년개정판)」, 영화진흥위원회, 2016.

石垣尚志.「地域の文化資源としての映画館の役割-ノルウェーの文化政策と映画館を事例に-」(지역문화자원으로서의 영화관의 역할-노르웨이의 문화정책과 영화관 사례), 『地域活性学会研究大会論文集』, 2020.

DOI : https://opac.time.u-tokai.ac.jp/webopac/TC10003124

堀越 まい, 佐藤 将之.「コミュニティシネマにおける参画の様態からみたまちの居場所」(커뮤니티 시네마에서의 참획의 양태에서 본 마을의 쉼터),『ジャーナル フリー』, 2019.

DOI: https://doi.org/10.20786/mera.22.1_47

金澤智.「文化の創造の〈場〉としての地方都市 ―高崎の映画産業 (1) ―」(문화창조의 〈장〉으로서의 지방도시-다카사기영화산업(1)), 『高崎商科大学コミュニティー・パートナーシップ・センター紀要』, 2017.

青山大蔵.「社会的付加価値を創出する映画館 : 厚木市における映画館再生とシニア・コミュニティ・リーダーとの協働」(사회적 부가가치를 창출하는 영화관: 아츠기시에서 영화관재생과 시니어 커뮤니티 리더와의 협동), 『季刊 政策・経営研究』, 2016.

岡本健一郎. 「映画芸術の振興のためには「上映」と言う「出口」のところへの支援が必要」(영화예술진흥을 위해서는 '상영'이라는 '출구'에 대한 지원이 필요),『シネ・フロント』, 2004.

張智恩.「NPOの専門性強化と学習交流の中間支援組織 - 公共上映の発展とコミュニティ

シネマ支援センター(NPO의 전문성강화와 학습교류의 중간지원조직-공공상영의 발전과 커뮤니티시네마 지원센터-)」, 日本社会教育学会編, 『NPOと社会教育』, 日本の社会教育, 第51集 , 2007.

張智恩.「映画文化の創造と公共上映の発展：戦後の社会教育における映画認識と普及活動の 変化」(영화문화의 창조와 공공상영의 발전: 전후 사회교육에서 영화인식과 보급활동의 변화), 東京大学 博士 (教育学) 博士論文, 2006.

張智恩.「文化の普及と活用の社会的条件」(문화의 보급과 활용의 사회적 조건),『文化経済学』, 2005.

DOI：https://doi.org/10.11195/jace1998.4.4_11

張智恩.「文化創造のネットワークと地域活性化の可能性」(문화창조의 네트워크와 지역활성화의 가능성),『関東都市学会年報』, 2004.

DOI：https://doi.org/10.24682/ksurb.6.0_49

張智恩b,「日本における市民映画館の台頭と展開」(일본에서 시민영화관의 대두와 전개),『映像学：Japanese journal of image arts and sciences』, 2003.

張智恩.「社会教育における映画の普及と活用：1970年代以降の映画センターの活動に限定して」(사회교육에서 영화의 보급과 활용: 1970년대 영화센터활동에 한정하여),『生涯学習・社会教育学研究』, 2002.

DOI：https://repository.dl.itc.u-tokyo.ac.jp/records/25164

張智恩.「映画鑑賞の教育的活用をめぐる考察：戦後改革期における映画鑑賞を中心にして」(영화감상의 교육적 활용에 관한 고찰: 전후개혁기의 영화감상을 중심으로),『生涯学習・社会教育学研究』, 2001.

DOI：https://repository.dl.itc.u-tokyo.ac.jp/records/25175

기타

JAPAN COMMUNITY CINEMA CENTER http://jc3.jp/wp/about/. 2

Abstract

The collective appreciation of film and the creation of social value - Community cinema in Japan

Jieun Jang
Sungkyunkwan University, Department of Education
Visiting Professor

This study analyzes the characteristics of the social value creation process through the collective appreciation of film. It focuses on the historical development of community cinema in Japan.

In modern-day Japan, where digital video is easily accessible and the use of private, personalized media spaces widespread, a sub-culture of collective film appreciation is spreading, as more and more Japanese begin to attend movie screenings in non-commercial theaters. In addition, Japanese community cinema center has begun to integrate and support this viewing experience, which has come to be known as community cinema.

A literature review revealed the following characteristics of community cinema. First, local theater screening groups or appreciation groups cooperate with residents to establish and operate movie theaters. Second, these spaces create theoretical and practical participatory learning opportunities that foster understanding of and participation in film culture, through large-scale associations with organizations or institutions that offer viewings. Third, based on collective appreciation, the film culture created through repeated joint viewings produces a social arena in

which community can be realized. In these communities film can be put to socially productive uses, such as problem solving.

Keywords	Film, collective appreciation, non-commercial theater, community cinema, Japan

논문투고일: 2023. 01. 02 1차심사완료일: 2023. 01. 10 게재확정일: 2023. 01. 23

트랜스미디어연구소규정

2011년 7월 1일 제정
2013년 9월 3일 1차 개정
2016년 4월 20일 2차 개정
2020년 9월 16일 3차 개정

제1장 총 칙

제1조(명칭과 위치) 본 기관은 트랜스미디어연구소(이하 '본 연구소'라 한다)라 하며 성균관대학교(이하 '본교'라 한다)안에 둔다.

제2조(목적) 1. 본 연구소는 공연, 영상, 미디어, 인문, 예술 그리고 기술을 포함한 융합학문 연구와 인력양성, 콘텐츠 및 관련 기술개발을 목적으로 한다.
2. 본 연구소는 인문사회분야 연구역량 강화를 목적으로 한다.

제3조(사업) 본 연구소는 제2조의 목적을 달성하기 위하여 다음 각 호의 사업을 한다.
1. 문화기술에 관한 공동 연구 추진
2. 『트랜스-』학술지 및 트랜스 총서 발간
3. 융복합 인력 양성을 위한 교육 사업
4. 스토리텔링기반연구 및 콘텐츠개발에 대한 산학연구 활성화
5. 산업체 인력 재교육을 통한 고급 인력의 양성
6. 산학 공동연구를 통한 실용적 기술개발과 기술의 상용화
7. 저명인사초청 학술세미나 개최 및 최신기술 교류
8. 기타 설립 목적을 달성하는데 필요한 사업

제2장 조 직

제4조(기구) 본 연구소에는 다음의 기구를 둔다.

1. 연구소장
2. 편집위원장 및 편집위원
3. 운영위원회
4. 산학연협의회
5. 연구개발부
   가. 미디어아트랩
   나. 인터렉션랩
   다. 스토리텔링랩
   라. 비주얼테크놀러지랩
   마. 문화정책연구랩
6. 연구지원부

제5조(연구소장)

1. 연구소장(이하 “소장”이라 한다)은 운영위원회의 발의, 인문사회과학캠퍼스부총장(이하 “부총장”이라 한다)의 추천을 받아 총장이 제청하고 이사장이 임명한다.
2. 소장은 연구소를 대표하며 본 연구소의 업무를 통할한다.
3. 소장의 임기는 2년으로 하며 연임할 수 있다.
4. 연구소장은 『트랜스-』연구윤리규정을 준수해야 하며 편집위원장, 편집위원, 연구부장, 연구원들이 이를 준수할 수 있도록 노력해야 한다.

제6조(편집위원장)

1. 편집위원장은 연구소장이 임명한다.
2. 편집위원장은 『트랜스-』학술지 및 트랜스 총서 발간에 필요한 업무

를 관장한다.

3. 편집위원장의 임기는 2년으로 하며, 연구소장의 동의하에 연임할 수 있다.
4. 편집위원장은 『트랜스-』연구윤리규정을 준수해야 한다.

제7조(연구부장)

1. 연구개발부의 각 랩에는 연구부장을 둔다.
2. 연구부장은 각 연구부별로 추천을 받아 소장이 임명한다.
3. 연구부장은 소장의 지시를 받아 해당분야의 연구업무를 통괄한다.
4. 연구부장의 임기는 2년으로 하며, 연구소장의 동의하에 연임할 수 있다.
5. 연구부장은 『트랜스-』연구윤리규정을 준수해야 한다.

제3장 연구원

제8조(연구원) 연구기관에 두는 연구원은 다음 각 호와 같이 구분한다.

1. 연구위원 : 본교 전임교원 중에서 위촉된 자로 한다.
2. 상임연구원 : 연구목적수행을 위하여 상근하는 자로서 연구경력에 따라 다음 각목과 같이 구분한다.
   가. 수석연구원 : 박사학위이상 소지자로서 부교수급이상인 자 또는 이와 동등한 연구경력을 갖춘 자
   나. 책임연구원 : 박사학위이상 소지자로서 조교수급이상인 자 또는 이와 동등한 연구경력을 갖춘 자
   다. 선임연구원 : 박사학위이상 소지자로서 전임강사급이상인 자 또는 이와 동등한 연구경력을 갖춘 자
   라. 연구원 : 석사학위이상 소지자
3. 객원연구원 : 연구수행에 필요한 국내외 인사로 운영위원회의 심의를 거쳐 위촉된 자로 한다.
4. 연구원보 : 연구수행을 보조하는 자로서 따라 다음 각목과 같이 구분

한다.

① 학사학위이상 소지자로 한다.

② 본 연구소에는 필요에 따라 조교를 둘 수 있으며, 조교는 본교 조교 임용규정에 따라 임용한다.

③ 제1항 제2호와 제4호의 상임연구원과 연구원보는 소장이 추천하고 부총장이 제청하여 총장이 임명한다.

④ 제1항 제1호와 제3호의 연구위원과 객원연구원은 소장이 위촉한다.

⑤ 상임연구원, 객원연구원 및 연구원보의 임용(위촉)기간은 1년으로 하되, 연임할 수 있다.

제4장 운영위원회

제9조(설치 및 구성) 본 연구소의 운영 전반에 관한 중요한 사항을 심의하기 위하여 운영위원회를 둔다.

1. 운영위원회는 위원장과 10인 이내의 위원으로 구성하며, 위원장은 소장이 된다.
2. 운영위원은 연구소의 연구위원 가운데서 소장이 위촉한다.
3. 운영위원의 임기는 2년으로 하며, 연임할 수 있다.

제10조(심의사항) 운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 연구진흥에 관한 기본정책의 수립과 연구계획에 관한 사항
2. 본 연구소 규정 및 세칙의 제정과 개폐에 관한 사항
3. 본 연구소의 예산 및 결산에 관한 사항
4. 연구기금의 조성, 배정, 관리에 관한 사항
5. 본 연구소의 인사에 관한 사항
6. 기타 본 연구소의 운영에 관한 중요사항

제11조(회의)

1. 운영위원회의 회의는 위원장이 필요하다고 인정할 때와 위원 과반수의 요청이 있을 때 소집한다.
2. 운영위원회의 회의는 재적위원 과반수의 출석과 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다. 다만, 가부동수인 경우에는 위원장이 결정한다.

제5장 편집위원회

제12조(편집위원회) 본 학술지『트랜스-』에 투고한 논문의 심사, 게재여부 결정, 편집과 발간에 관한 사항을 심의하기 위해 편집위원회를 둔다.

제13조(편집위원회 구성) 편집위원회 구성 방식은 다음과 같다.

1. 편집위원장은 편집위원 가운데서 연구소장이 임명한다.
2. 편집위원회는 편집위원장을 포함하여 30인 이내의 편집위원으로 구성하며, 편집위원장의 임기는 2년으로 연임할 수 있다.
3. 편집위원은 연구소장의 동의하에 편집위원장이 위촉한다.
4. 편집위원은 특별한 사유가 없는 한 4년을 임기로 하며, 연임이 가능하다.

제14조(편집위원회 임무)

1. 편집위원장은 학술지 발간과 관련된 업무를 총괄하며, 편집위원회를 소집하여 학술지를 정시에 발간한다.
2. 편집위원회는 논문집의 편집, 심사 및 발간에 관한 제반 사항을 주관한다.
3. 편집위원회는 투고된 논문의 성격에 따라 심사위원을 선정하여 논문에 대한 원고심사를 위촉하고, 심사과정을 관리한다.

제15조(편집위원 자격) 편집위원은 영화, 영상, 매체, 문화 및 예술, 융복합

분야에서 연구업적이 탁월한 국내외 학자나 현장 전문가로서 직접 편집 업무를 수행할 수 있는 자질이 있는 자를 선임한다.

제16조(기타) 본 규정에 없는 사항은 편집위원회의 의결사항에 따른다.

제6장 자문위원회

제17조(구성)

1. 운영 자문 및 사업에 대한 자체평가를 통해 본 연구소의 발전을 위하여 자문위원회(이하 “위원회”라 한다)를 둔다.
2. 위원회는 위원장 1인, 부위원장 1인을 포함한 12인 이내의 위원으로 구성한다.
3. 위원장과 부위원장은 위원회에서 위촉하되 임기는 2년으로 하고, 연임할 수 있다.
4. 위원은 연구소 참여 연구원을 제외한 산학연 전문가로서, 회의 의결을 거쳐 위원장이 위촉한다.

제18조(평가사항) 자문위원회는 다음 각 호의 사항을 평가한다.

1. 연구내용의 창의성 및 적합성
2. 연구결과의 기대효과
3. 연구능력 및 연구비 사용의 적절성
4. 인력양성 목표에의 부합성
5. 연구소에 대한 기여도
6. 연구방향의 일치성

제19조(자문회의)

1. 자문위원회의 회의는 위원장이 필요에 따라 수시로 소집할 수 있다.
2. 자문위원회는 재적위원 과반수의 출석과 출석위원 과반수의 찬성으

로 의결하며 가부동수인 경우에는 위원장이 결정권을 가진다.

제7장 총 회

제20조(연구위원총회)

1. 총회는 정기총회와 임시총회로 구성한다.
2. 총회는 연구위원으로 구성하며, 총회의 의장은 소장이 된다.
3. 정기총회는 매년 9월 첫 주 금요일에, 임시총회는 다음과 같은 경우에 소장이 이를 소집한다.

가. 소장이 필요하다고 인정할 때

나. 운영위회의 의결이 있을 때

제21조(의결사항) 총회는 다음의 사항을 의결한다.

1. 정관의 변경
2. 예산 및 결산의 승인
3. 사업계획 및 사업보고의 승인
4. 소장선임 및 해임
5. 소장이 필요하다고 인정하는 사항

제22조(의결방법) 총회는 출석위원의 과반수로 의결한다. 가부 동수인 경우에는 소장이 결정한다.

제8장 재 정

제23조(재정)

1. 본 연구소의 재정은 연구용역수입금, 기부금 및 기타 보조금 등으로 충당한다.
2. 본 연구소의 현금출납업무는 소정의 절차를 거쳐 총무처 재무팀에서

관리한다.

3. 본 연구소는 연구기금을 적립할 수 있으며 연구기금의 관리에 관한 사항은 따로 정한다.

제24조(회계연도) 본 연구소의 회계연도는 본교의 회계연도와 같다.

제9장 사업보고 및 감사

제25조(사업계획 및 보고)

1. 소장은 회계연도 개시 3개월 전에 사업계획서와 예산서를 작성하여 연구소 운영위원회의 심의를 거쳐 총장에게 제출하여야 한다.
2. 소장은 회계연도 종료 후 1개월 이내에 사업보고서, 결산잉여금처리서 및 사업계획서와 그 집행 실적과 대비표를 작성하여 본 연구소 운영위원회의 심의를 거쳐 총장에게 제출하여야 한다.

제26조(감사) 본 연구소는 운영에 관하여 연 1회 이상 감사를 받아야 한다.

제10장 해 산

제27조(해산) 본 연구소의 해산은 본교 '부설연구기관설치 및 운영규정' 제5조 제2항 및 제18조에 따른다.

제11장 보 칙

제28조(세부사항) 본 규정 외에 본 연구소 운영에 필요한 세부사항은 운영위원회의 심의를 거쳐 소장이 정한다.

부 칙

제29조

1. 본 규정은 2011년 7월 1일부터 시행한다.
2. 개정된 규정은 2013년 9월 3일부터 시행한다.
3. 개정된 규정은 2016년 4월 20일부터 시행한다.
4. 개정된 규정은 2020년 9월 16일부터 시행한다

트랜스미디어연구소
『트랜스-(Trans-)』 논문 투고 규정

2016년 4월 1일 제정
2016년 9월 7일 일부 개정
2020년 9월 16일 일부 개정

제1조(명칭) 본 학술지는 『트랜스-(Trans-)』라 칭한다.

제2조(목적) 본 규정은 성균관대학교 부설 트랜스미디어연구소의 융복합문화예술/매체 학술지 『트랜스-(Trans-)』(이하 '본 학술지'라 한다)의 투고·편집 및 발간에 관한 세부 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제3조(발간 횟수 및 시기)

1. 본 학술지는 연 2회 발행한다.
2. 본 학술지의 발행일은 1월 25일, 7월 25일로 정하되, 편집위원회의 결정에 따라 조정할 수 있다.
3. 본 학술지의 논문 접수 마감일은 매년 1호 학술지는 11월 30일까지, 2호 학술지는 5월 30일까지로 한다.
4. 논문의 접수는 연중 계속해서 실시하며, 접수 마감일 이후 투고된 논문은 다음 호에서 게재 여부를 심사한다.
5. 본 학술지에 게재가 결정된 논문은 투고일자(접수일자), 심사(수정)일자, 게재확정일자를 논문 마지막에 명기한다.

제4조(논문투고자격) 본 학술논문집의 논문 투고 자격은 다음과 같다.

1. 투고는 원칙적으로 영화, 영상, 매체, 문화 및 예술, 융복합 관련분야의 석사 이상 또는 관련 실무 직종에 3년 이상 종사한 자로 제한한다.

2. 다른 분야 전공자라도 연구소 설립취지에 부합하며 학술지 발전에 기여할 수 있는 본조 1항에 준하는 업적 소지자인 경우 편집위원회의 결정에 따라 동일한 투고자격을 얻는다.
3. 한 호 투고 논문 편수는 일인당 한 편으로 제한한다.
4. 투고자의 국적이 외국인 경우 특별원고로 분류하여 처리할 수 있다.
5. 투고자가 2인 이상 공동 필자일 경우, 본조 1항, 2항에 만족하는 필자가 1인 이상이면 투고 가능하다.

제5조(투고자의 연구윤리규정 준수) 논문투고자는 트랜스미디어연구소의 연구윤리규정을 숙지, 준수하여야 하며 이를 위반했다고 판단될 경우 편집위원회는 연구윤리규정에 의거하여 제재를 가할 수 있다.

제6조(논문주제) 본 학술지『트랜스-(Trans-)』에 투고 할 수 있는 논문의 주제는 다음과 같다.
1. 투고논문은 영화, 영상, 매체, 문화 및 예술 융복합 분야와 관련된 이론, 기술, 산업, 정책연구와 관련된 영역의 연구 논문으로 한정한다.
2. 본조 1항에 부합하지 않는 특수 목적을 가진 논문, 학술적 활동의 기록물 등의 경우 편집위원회의 논의를 거쳐 게재유무를 결정한다.

제7조(게재불가논문) 본 학술지『트랜스-(Trans-)』에 투고할 수 없는 원고의 종류는 다음과 같다. 편집위원회는 다음 각항에 속하는 논문이 투고되었을 경우 심사과정 이전에 투고를 제한할 수 있다.
1. 본 학술지의 논문주제 영역에 부합하지 않은 논문
2. 기존에 이미 게재 되었던 논문과 이와 유사한 논문
3. 외국저서, 논문, 저널의 단순한 번역 논문
4. 석, 박사 학위 논문을 단순 축약한 논문
5. 이전 학술지 논문심사에서 게재불가 판정을 받은 논문을 제목이나 내용의 수정을 가하지 않고 투고한 논문

6. 부득이하게 게재확정 이후 이상이 확인된 논문의 경우, 편집위원회는 해당 투고자의 논문투고자격을 향후 5년간 박탈할 수 있다.

제8조(논문투고 방법) 투고자는 원고 마감일 이전에 다음과 같은 방법으로 논문을 투고할 수 있다.

1. 온라인 논문투고 시스템(acoms.kisti.re.kr/TRANS)에 저자(Author)로 로그인 후 투고하며, 투고 시에는 다음 두 파일을 필수적으로 업로드해야 한다. 블라인드 심사를 위해 파일의 제목과 내용에는 저자를 식별할 수 있는 정보를 포함해서는 안 된다.

① Manuscript - 지정 양식에 따라 편집된 논문 파일 (저자를 식별할 수 있는 정보를 포함하지 않음)

② Supplemental Materials - KCI 문헌 유사도 검사 결과 확인서 (pdf 파일) (https://check.kci.go.kr/ 참조)

2. 원고 마감 일자를 경과한 논문은 해당 투고자의 동의하에 다음 호의 투고 대상으로 삼는다.

제9조(논문작성 기준) 논문투고자는 다음의 작성 요령에 따라 논문을 작성해야 한다.

1. 논문은 아래아 한글 2007 이상의 프로그램으로 『트랜스-(Trans-)』 논문 편집방식(제10조) 기준으로 10 ~ 20매(요약문, 본문, 그림, 각주 포함) 분량 작성을 원칙으로 한다. 논문 총 매수는 30매를 초과할 수 없다. 기준 매수를 초과할 경우 장당 1만원의 추가 게재료를 부과한다.

2. 논문 집필자가 2인 이상일 경우 주저자(제1저자)와 부저자(교신저자, 참여저자 등)를 구분하여 주저자가 첫 번째로, 부저자는 두 번째 이후로 기재한다.

3. 본문은 한국어, 영어 가운데 하나를 쓰도록 한다.

4. 모든 원고에는 A4 1매 내외의 국문 및 영문 초록과 5개의 국문 및 영문 핵심어(key word)가 포함되어야 한다.

제10조(논문편집 방식) 논문 투고자는 논문 편집 방식을 준수해야 하며, 편집위원회에서는 투고된 논문에 형식적 수정을 가할 수 있다.

1. 논문작성 기준

논문 배열의 순서와 글씨체, 문단 여백은 다음과 같다.

① 논문 내용의 순서는 제목, 성명 및 소속/직책, 목차, 국문(영문) 요약문, 주제어, 본문, 참고문헌, 영문제목, 영문성명 및 소속/직책, 영문(국문)요약문, 주제어, 순서로 한다.

② 본문과 요약문은 바탕체(글자크기 10)로 하고, 왼쪽/오른쪽 여백 0pt, 들여쓰기 10pt, 줄 간격은 160%로 한다.

③ 인용문은 바탕체(글자크기 9)로 하고, 왼쪽/오른쪽 여백은 5pt, 들여쓰기 0pt, 줄 간격은 140%로 한다.

④ 각주는 바탕체(글자크기 9)로 하고, 왼쪽 여백은 2pt, 오른쪽 여백은 0pt, 들여쓰기 0pt, 줄 간격은 130%로 한다.

⑤ 참고문헌은 바탕체(글자크기 10)로 하고, 왼쪽/오른쪽 여백은 0pt로 한다.

⑥ 투고 논문의 쪽 표시는 하지 않는다.

2. 논문 작성에 대한 기타 사항

① 투고된 논문의 연구비 출처 사항은 본문 1쪽 제목 옆에 *로 각주 표시한다.

② 인용문이나 참고문헌 등으로 삽입되는 외국어 고유명사는 처음 등장할 때만 한글과 원어를 병기하며, 이후에는 한글로만 표기한다.

③ 이때 외국어 표기는 각 언어권에서 통용되는 표기법을 따른다.

④ 본문에서 사용되는 저서는『 』, 논문은「 」, 신문명. 잡지명. 작품집은≪ ≫, 작품명과 신문기사는〈 〉, 직접인용은 “ ”, 강조. 간접인용은 ‘ ’로 표기한다.

⑤ 논문의 각 제목은 한 줄씩 띄어 쓰며, 상·하위 제목의 번호 체계는 다음의 예를 따른다. 예) 1. 1) (1) ①

⑥ 표(또는 그래프)나 그림(또는 사진)은 각각 〈표. 표번호〉, 〈그림. 그림번

호〉로 표기한다.

3. 논문의 각주 작성 요령

① 각주는 본문의 하단에 저자명, 저서(논문)명, 출판사명, 출판사 소재지(외국어일 경우), 출판연도, 인용쪽수 등의 순서로 표기한다.

② 각주의 참고 문헌이 한국어일 경우의 예:

가. 단행본: 김매체, 『트랜스미디어란』, 미디어출판사, 2004, 24쪽.

나. 번역서: 김매체, 김매체, 『트랜스미디어는 무엇인가?』, 정나라 역, 미디어출판사, 2004, 24쪽.

다. 논문: 김매체, 「트랜스미디어미학」, 『트랜스』 제24권 1호, 2004, 24쪽.

라. 신문: 김매체, 〈한국의 트랜스미디어〉, ≪경향신문≫, 2016. 3. 1.

③ 각주의 참고 문헌이 외국어일 경우의 예

가. 단행본: David Lee, Transmedia Aesthetics, Stanford, CA, 2004, p.24.

나. 번역서: Christian Metz, Psychoanalysis and Cinema: the Imaginary Signifier, Celia Britton. Annwyl Williams, Ben Brewster, and Alfred Guzzetti(trans.), Macmillan, London, 1982, p.23.

다. 논문:

단행본 내 논문: David Lee, “Transmedia Brending”, in Transmedia Aesthetics, Laura Pietrapaolo (eds), Stanford, CA, 2004, pp.24-25.

학술지 내 논문: Ginette Vincendeau, “Melodramatic realism: on some French women’s films in the 1930s”, Screen, Vol. 30, No. 3, 1989, pp.51-65.

라. 신문/잡지:, David Lee, “Transmedia in N.Y.”, The York Times, jan. 17, 2016.

마. 인터넷 자료: 사이트명, 사이트주소, 자료확인날짜

유엔 홈페이지, www.un.org/NEWS(검색일:2016.3.1)

④ 중복된 참고문헌 표기

가. 바로 앞에 나온 논저를 다시 인용할 경우 위의 책, 위의 논문, 이라 표기한

다. 예) 위의 책(위의 논문), 44쪽.

나. 가의 경우와 달리 앞에서 인용된 논저의 경우 저자명을 명기한 후 앞의 책, 앞의 논문, 이라 표기한다. 예) 김매체, 앞의 책(앞의 논문), 44쪽.

다. 서양어의 경우, 바로 앞에 나온 논저를 다시 인용할 경우 *Ibid.,* 로 표기한다.

예) *Ibid.,* pp.44-45. 앞에서 인용된 논저의 경우 저자명을 명기한 후 *op. cit.,*로 표기한다. 예) David Lee, *op. cit.,* p.44. 그리고 *Ibid, op. cit* 는 이탤릭체로 표기한다.

4. 논문 요약문 작성요령

① 요약문은 논문의 전체 요지를 A4 1장 내외(바탕체, 글자크기 10)의 분량으로 작성한다. 이때 요약문은 한국어와 영문 두 언어 모두 작성한다.

② 본문 시작 전의 요약문은 논문과 같은 언어로 작성하고 본문 뒤의 요약문은 본문과 다른 언어로 작성한다.

③ 요약문 끝에는 5단어 내외의 주제어(key word)를 각각 영문과 한국어로 기입한다.

5. 참고문헌 작성 요령

① 참고문헌은 본문과 각주에서 언급된 모든 문헌 정보를 수록하되, 본문과 각주에서 언급되지 않은 문헌은 포함시키지 않는다.

② 참고문헌은 단행본과 논문, 기타자료로 나누어 표기한다.

③ 참고문헌을 표기할 때 국내문헌, 영어 및 알파벳어권 문헌, 중국어문헌, 일본어문헌, 기타 외국어 문헌 등의 순서로 배열하되 해당언어의 자모순으로 배열한다.

제11조(투고자 논문심사) 투고된 논문은 본 연구소의 논문심사 규정에 따라 심사과정을 거친다. 단, 편집위원회가 기획, 의뢰한 논문의 경우 게재의 우선권을 부여하되, 일반논문과 동일한 심사과정을 거친다.

제12조(논문 수정)

1. 편집위원회는 심사결과에 따라 투고자에게 논문 수정을 요구할 수 있으며, 수정 요구 후 2주가 지나도록 저자로부터 회신이 없으면 해당호의 논문게재를 포기하는 것으로 간주한다.

2. 논문 심사를 통과한 논문은 편집규정에 근거하여 그 편집형식을 편집위원회에서 임의로 변경할 수 있다.

제13조(논문 책임) 게재 논문 내용에 대한 최종 책임은 해당 논문의 저자가 진다.

제14조(심사료와 게재료) 투고자는 논문투고와 동시에 본인의 논문에 대한 심사비를 납부한다.

1. 투고 논문에 대한 심사비는 6만원으로 한다. 논문 심사료는 일반논문과 연구지원논문 모두 동일하게 부과된다.

2. 심사 후 원고 게재가 확정된 경우 게재료를 납부해야 한다. 구체적인 게재료는 아래와 같다.

- 일반 논문: 전임 10만원 / 비전임 5만원
- 교내/교외 연구비 수혜논문: 전임 / 비전임 20만원

3. 『트랜스-(Trans-)』 논문편집양식(제10조 참조) 기준보다 분량이 초과될 경우 소정의 추가 게재료를 부과할 수 있다(제9조 1항 참조).

4. 투고자가 해당 논문에 대해 '게재철회'를 요청한 경우라도 심사 후 원고 '게재가 확정'된 경우 투고자는 '게재철회'와 관계없이 해당 게재료를 납부해야 한다.

5. 국적이 외국인 투고자가 작성한 논문인 경우 심사료와 게재료는 편집위원회의 별도의 회의를 거쳐 부과한다.

6. 게재료와 심사료는 연구소 운영위원회와 학술지 편집위원회의 결정에 따라 일정 기간동안 유예될 수 있다.

제15조(저작권) 본 학술지 '트랜스-'는 다음과 같은 저작권 정책을 따른다.

1. 저작권 정책 : 게재된 논문의 저작권은 트랜스미디어연구소에 귀속된다. 논문의 저자는 게재 승인 이후, 게재될 논문의 최종본과 함께 저작권 이양동의서를 트랜스미디어연구소에 제출해야 한다.
2. 원문접근 정책 : 게재된 논문은 트랜스미디어연구소 홈페이지 및 논문심사 투고시스템 아카이브를 통해 원문이 공개된다.
3. 재사용 정책 : 게재된 논문은 크리에이티브 커먼즈 라이선스(CCL) 유형 가운데 '저작자표시-비영리 CC BY-NC)'에 따라 이용될 수 있다.
4. 셀프 아카이빙 정책 : 논문의 저자는 심사 후 논문을 본인의 웹사이트나 소속기관 리포지터리 등에 아카이빙할 수 있다. 단, '트랜스-' 학술지의 게재(예정) 논문임을 명기해야 한다.

제16조(기타) 본 세부 규정에 미비된 사항은 사안별로 본 편집위원회에서 심사하여 결정한다.

제17조(개정) 본 규정은『트랜스-(Trans-)』~ 편집위원회의 결의에 의하여 개정될 수 있다.

부 칙

제18조
1. 본 규정은 2016년 4월 1일부터 시행한다.
2. 수정된 규정은 2020년 9월 16일부터 시행한다.

트랜스미디어연구소
『트랜스-(Trans-)』 논문 심사 규정

2016년 4월 20일 제정
2020년 9월 16일 일부 개정

제1조(목적) 본 규정은 『트랜스-(Trans-)』에 투고할 논문의 심사에 관한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제2조(편집위원회 구성 및 연구윤리규정 심사)

1. 본 『트랜스-(Trans-)』의 논문 심사는 편집위원회에서 주관한다.
2. 편집위원회는 편집위원장을 포함하여 30인 이내의 편집위원으로 구성하며, 편집위원장의 임기는 2년으로 연임할 수 있다.
3. 편집위원회는 심사위원을 구성하기 전 투고된 논문에 대하여 투고 논문의 영역과 게재의 적합성, 연구윤리규정의 준수 여부, 논문투고 규정의 준수 여부 등을 검토, 해당 투고 논문의 심사여부를 결정한다.
4. 편집위원회는 투고 논문의 심사위원을 선정하여 제4조에 적시된 심사기준과 절차를 거친 논문의 게재여부를 결정한다.
5. 편집위원은 특별한 사유가 없는 한 4년을 임기로 하며, 연임이 가능하다.

제3조(심사위원의 자격과 선정기준) 심사위원의 자격과 선정기준은 다음과 같다.

1. 심사위원은 편집위원회 및 편집위원이 추천한 해당 분야 전문가로서 박사학위 소지자 또는 그에 준하는 업적의 소지자여야 한다. 이때 심사자의 전문성과 해당분야의 업적 여부가 심사위원 추천의 기본

조건이 된다. 논문심사자가 될 수 있는 사람의 자격은 다음 항목 중 ①과 ② 각각에서 최소 1개 이상을 충족해야 한다.

① 직위/자격요건

- 박사학위소지
- 학교 근무자일 경우 전임강사 이상
- 석사이상 학위를 소지한 자로 2년 또는 4년제 대학에서 관련 분야 교원으로 2년차 이상의 경력을 쌓은 자
- 석사학위 이상의 학위를 소지하고 있으면서 관련 실무업계에서 5년 이상의 경력을 쌓은 자

② 연구경력

- 최근 2년간 등재후보지 이상의 논문 게재 또는 등재후보지 이상의 논문을 운영하는 기관이 주관한 학술대회에서 발표한 자
- 국내외 학술대회 최소 3회 이상 주제 발표 참여한 자
- 국내외 학술지 최소 2회 이상 논문 게재한 자

2. 심사위원 선정은 공연, 영상, 미디어, 인문, 예술 그리고 기술을 포함한 융합학문 분야 전문가 중에서 선정하되 투고 논문 분야와 동일한 전공자를 위촉한다. 투고 논문 분야와 동일한 전공자가 없을 경우엔 외부 심사를 의뢰할 수 있다. 심사위원은 편집위원장 및 편집위원에 의해 추천된 논문심사자를 말하며, 심사위원으로 활용할 사람은 각 편집위원이 최소 3인 이상 추천한다. 필요한 경우 편집위원도 심사위원으로 위촉될 수 있다.
3. 심사위원에게는 소정의 심사비를 지급한다. 단, 수정 후 재심사의 판정이 나온 논문에 대한 재심사료는 지급하지 않는다.
4. 편집위원회는 논문 투고시부터 게재 전까지의 모든 심사과정에 필요한 심사위원의 익명성을 보장하기 위해 이중은폐(Double Blind)방식을 사용한다.
5. 심사위원은 트랜스미디어연구소『트랜스-(Trans-)』연구윤리규정 중 제5조 (심사자의 심사윤리기준) 사항을 반드시 준수해야한다.

제4조(심사기준과 기간)

1. 편집위원회를 통해 심사대상으로 확정된 투고 논문은 편집위원회와 편집위원이 위촉한 3인의 전문 심사위원의 심사를 받는다.
2. 심사위원은 심사위촉을 받은 날로부터 초심인 경우 10일 이내, 재심인 경우 5일 이내에 심사결과를 편집위원회에 제출해야한다.
3. 심사위원은 투고 논문을 심사서에 제시된 9개의 논문평가항목(투고 논문의 영역과 게재의 적합성, 논문의 형식적인 요건, 논문의 학술적 수준, 논문에 사용된 개념 및 논리 전개의 적절성, 문장 표현의 수준, 논문 제목의 적절성, 논문 초록의 적절성, 참고문헌의 적절성, 논문의 학술적 기여도)을 참조하여 '게재가', '수정 후 게재가', '수정 후 재심사', '게재 불가'의 4등급으로 판정한다.
4. 심사위원의 판정에서 '게재가'는 총 9개 항목 중 '아주 좋음'이 5개 이상이어야 하고, '게재불가'는 5개 이상의 항목에서 '부적절함'과 '매우 부적절함' 평가를 받은 경우에 해당한다.
5. '수정 후 게재가', '수정 후 재심사', '게재 불가'의 판정을 내렸을 경우, 심사위원은 심사서에 평가 항목에 따른 구체적인 수정요구사항을 반드시 명시해야 한다.
6. 심사위원 3인의 판정을 종합한 결과 '게재가' 판정을 받은 논문은 소정의 절차를 거쳐 당 호의 『트랜스-(Trans-)』에 게재한다.
7. 심사위원 3인의 판정을 종합한 결과 '수정 후 게재가'의 대상이 되는 경우 편집위원회는 심사위원의 수정요구사항을 투고자에게 통보하고 투고자는 1주일 이내에 수정된 논문과 '수정사항 요약문 및 반론서'를 제출해야 한다. 수정요청이 얼마나 받아들여졌는지는 편집위원장이 판단한다.
8. 심사위원 3인의 판정을 종합한 결과 '수정 후 재심사'의 대상이 되는 경우 편집위원회는 심사위원의 수정요구사항을 투고자에게 통보한다. 투고자는 심사자의 수정보완 요구를 면밀히 검토 후 수정하여 다음 호에 다시 투고할 수 있다. 이때 해당 투고자의 심사료는 면제

된다. 편집위원회는 투고자가 수정 보완 사항을 성실하게 이행했는지를 확인 한 후 초심 때와 동일한 심사위원에게 이를 전달한다. 심사위원 3인의 재심 판정을 종합한 결과에 따라 최종 게재여부를 결정한다.

9. 심사위원 3인의 판정을 종합한 결과 '게재 불가' 판정을 받은 논문은 제목이나 내용을 수정하지 않는 한『트랜스-(Trans-)』에 재투고할 수 없다. 수정 보완된 논문인 경우 편집위원회에서 접수 여부를 결정한다.

제5조(판정) 심사위원 3인의 판정을 종합한 심사결과는 다수결의 원칙에 따르며, 심사 판정의 구체적인 처리 기준은 다음과 같다.

1. 2명 이상이 게재가일 경우, 게재가로 판정
2. 2명 이상이 수정 후 게재가이면 수정 후 게재가로 판정
3. 2명 이상이 수정 후 재심사이면 수정 후 재심사로 판정
4. 2명 이상이 게재불가이면 게재불가로 판정
5. 1명이 게재가, 1명이 수정 후 게재가, 1명이 수정 후 재심사이면 수정 후 게재가로 판정
6. 1명이 게재가, 1명이 수정 후 게재가, 1명이 게재불가이면 수정 후 게재가로 판정
7. 1명이 게재가, 1명이 수정 후 재심사, 1명이 게재불가이면 수정 후 재심사로 판정
8. 1명이 수정 후 게재가, 1명이 수정 후 재심사, 1명이 게재불가이면 수정 후 재심사로 판정
9. 그 밖의 경우는 편집위원회에서 결정한다.

제6조(이의 심사)

1. 논문 심사 결과에 대한 이의가 있을 경우 논문 투고자는 편집위원회에서 제공하는 소정의 양식에 따라 서면으로 이의를 제기할 수 있다.

2. 심사 결과에 대한 이의 제기는 '게재불가'로 판정이 난 논문 투고자에 한해서만 할 수 있다.
3. 이의 제기는 결과 통지 후 1달 이내에 접수되어야 한다.
4. 접수된 심사 결과에 대한 이의제기는 편집위원 전체가 검토하도록 하며 편집위원회에서 이의 내용을 면밀히 검토한 후, 그 결과를 해당 논문의 저자에게 통지한다.
5. 편집위원회가 이의를 인정하게 되었을 경우 변경된 평가 결과를 논문 투고자에게 1주일 이내에 통보하도록 하고, 이에 대한 제반 절차를 바로 진행하도록 한다.

제7조(논문의 게재예정증명서)

1. 편집위원회는 투고된 논문에 대한 심사위원들의 판정에 근거하여 최종 심사 결과를 논문 투고자들에게 통보한다. 이 시점부터 투고자가 원할 경우 논문게재예정증명서를 발급해 줄 수 있다.
2. 논문게재예정증명서 발급 요청은 심사에 따른 최종판정이 '게재가' 또는 '수정 후 게재가'를 받은 투고자로 제한한다.
3. 논문게재예정증명서 발급 요청이 접수되면 이에 대한 발급 승인은 편집위원회에 의해 이루어진다.

제8조(기타)

1. 학술지에 게재되는 논문에 대한 저작권은『트랜스-(Trans-)』가 소유한다.
2. 논문의 심사 및 편집·출판과 관련해 발생할 수 있는 기타 사항은 편집위원장이 편집위원회를 소집하여 논의를 거친 후 재적위원 2/3 이상의 찬성을 얻어 결정한다.
3. 이 규정에 명시되지 않은 사항은 편집위원회의에서 결정한다.

제9조(개정) 본 규정은『트랜스-(Trans-)』편집위원회의 결의에 의해 개정

될 수 있다.

부 칙

제10조

1. 본 규정은 2016년 4월 20일부터 시행한다.
2. 개정된 규정은 2020년 9월 16일부터 시행한다.

트랜스미디어연구소
『트랜스-(Trans-)』 연구윤리 규정

2016년 4월 20일 제정
2020년 9월 16일 제정

제1장 총칙

제1조(목적) 『트랜스-(Trans-)』는 교육과학기술부의 「연구윤리 확보를 위한 지침」(교육과학기술부 훈령 제218호)을 준수한다. 본 규정은 성균관대학교 트랜스미디어연구소에서 발행하는 『트랜스-(Trans-)』에 수록되는 학술발표와 논문 등 저작물의 투고, 심사윤리 등에 관한 내용을 정하는 것에 목적이 있다. 본 규정에 제시되지 않은 사항은 교육과학기술부의 「연구윤리 확보를 위한 지침」을 우선한다.

제2조(적용대상 및 서약)

1. 『트랜스-(Trans-)』의 편집위원 및 학술운영위원, 논문 심사위원, 투고자는 본 규정을 준수하기로 서약해야 한다.
2. 『트랜스-(Trans-)』의 편집위원회는 원고모집을 공고할 때 본 규정을 함께 공고해야하고, 심사자는 심사를 승낙할 때 본 규정을 준수하기로 서약해야 한다.
3. 투고자는 투고 시 논문과 함께 한국연구재단 한국학술지인용색인(http://www.kci.go.kr)에서 제공하는 문헌 유사도 검사 서비스의 검증결과(KCI 문헌유사도 검사 종합결과 확인서)를 함께 제출해야 한다.
4. 투고자는 연구윤리규정을 준수할 의무가 있으며, 게재 확정시 연구윤리 서약 및 저작권 이양동의서를 제출해야 한다.

제3조(저자의 투고윤리기준)

1. 독창성을 갖는 저작물이어야 하며, 다른 정기학술지나 단행본에 이미 발표된 것이 아니어야 한다.
2. 타인의 저작물을 표절한 내용이 담겨서는 안 된다. 표절의 기준은 국가기관 또는 이에 준하는 기관이 정한 표절의 기준을 따른다.
3. 타인의 저작물 일부를 재인용하는 경우 반드시 그 사실을 밝혀야 한다.
4. 자신이 이미 발표한 저작물을 부분적으로 활용하며 새로운 학술적 논점을 추가시켜 분석하고 있는 저작물은『트랜스-(Trans-)』에 수록될 수 있다. 단, 이때 그 작성경과를 반드시 저작물에 적시해야 한다.
5. 단행본이나 정기학술지에 출간되지 않은 자신의 석, 박사 학위논문의 일부를 활용해 작성된 저작물에 대해서도 제4항과 같은 기준이 적용된다.
6. 연구자료나 연구결과를 위조 또는 변조한 저작물이어서는 안 된다.
7. 타인의 외국어 간행물의 번역을 투고하는 경우 저작권자의 서면동의서가 첨부되어야 한다.
8. 수록 결정 이전에 동일 저작물을『트랜스-(Trans-)』를 포함한 여러 정기학술지에 중복 투고하는 경우, 최초의 수록 통지를 받아 이를 수락한 즉시 필자는 중복 게재를 방지할 조치를 취해야 한다.
9. 연구내용 또는 결과에 대해 공헌 또는 기여를 한 사람에게 정당한 이유 없이 논문저자 자격을 부여하지 않거나, 공헌 또는 기여를 하지 않은 자에게 감사의 표시 또는 예우 등을 이유로 논문저자 자격을 부여해서는 안된다.
10. 저자가 2인 이상인 경우 각 저자의 역할을 표시해야 한다. 연구와 논문작성에 있어서 가장 많은 기여를 한 저자를 '주저자'로, 논문의 투고, 심사, 출간 과정에서『트랜스-(Trans-)』의 편집위원회, 또는 학술운영위원회 등과 연락을 담당한 저자를 '교신저자'로 표시한다.

11. 저자는 논문이 이해상충(Conflict of Interest)이 있거나 특수관계인이 공동저자로 참여할 때 이를 보고해야 한다.

제4조(편집위원의 편집윤리기준)

1. 편집위원은 투고된 저작물에 대해 지체 없이 심사에 관한 적절한 조치를 취해야하며, 투고된 저작물의 게재 여부를 결정하는 모든 책임을 진다.
2. 편집위원은 투고된 저작물을 저자의 성별, 나이, 소속기관은 물론이고 어떤 선입견이나 사적인 친분과도 무관하게 오로지 저작물의 질적 수준과 투고규정 및 심사규정에 근거해 공평하게 취급해야 한다.
3. 편집위원은 투고된 저작물의 심사를 해당 분야의 전문적 지식과 공정한 판단능력을 지닌 심사자에게 의뢰해야 한다.
4. 편집위원은 투고된 저작물의 게재가 결정될 때까지는 저자에 대한 사항이나 저작물의 내용을 공개해서는 아니 되고, 저자의 인격과 학문의 자유를 존중해야 한다.

제5조(심사자의 심사윤리기준)

1. 심사자는 편집위원회가 심사 의뢰하는 저작물을 심사기준이 정한 바에 따라 성실하게 심사하고, 심사결과를 편집위원회에 통지해야 한다. 이 경우 자신이 해당 저작물의 내용을 평가하는 데에 적임자가 아니라고 판단될 경우에는 그 사실을 편집위원회에 지체 없이 통지해야 한다.
2. 심사자는 개인적인 학술적 신념이나 저자와의 사적인 친분관계를 떠나 객관적이고 공정한 기준에 의해 저작물을 심사해야 한다. 심사자는 저자의 인격과 학문의 자유를 존중해야 하고, 충분한 근거를 명시하지 않은 채 또는 심사자 본인의 관점이나 해석과 상충된다는 이유로 게재불가 또는 수정 후 게재로 결정해서는 아니 된다.
3. 심사자가 투고된 저작물이 제3조의 각항을 위반한 사실을 발견한

때에는 지체 없이 그 사실을 편집위원회 및 제6조에 의한 윤리위원회에 알려야 한다.

4. 심사자는 심사를 의뢰받은 사실, 심사대상 저작물의 모든 사항 등을 누설해서는 아니 된다. 저작물이 게재된 학술지가 출판되기 전에 저자의 동의 없이 저작물의 내용을 인용해서는 아니 된다.

제2장 윤리위원회의 설치 및 운영

제6조(윤리위원회의 설치, 구성)

1. 본 규정의 목적을 달성하기 위해『트랜스-(Trans-)』의 윤리위원회(이하 '위원회'라 한다)를 설치한다.
2. 위원회는 성균관대학교 트랜스미디어연구소장 및 편집위원장 그리고 본 연구소장이 위촉하는 본교의 영상관련학과 교수가 아닌 인사(4인 이하) 등으로 구성되며, 연구소장이 그 위원장을 맡는다.

제7조(위원회 회의)

1. 위원장은 위원회의 회의를 소집하고 그 의장이 된다.
2. 회의는 특별한 규정이 없는 한 재적위원 과반수 출석과 출석위원 과반수 찬성으로 의결한다.
3. 위원회에서 필요하다고 인정될 때에는 관계자를 출석케 해 의견을 청취할 수 있다.
4. 회의는 비공개를 원칙으로 한다.

제8조(위원회의 권한과 의무)

1. 위원회는 조사과정에서 제보자, 피조사자, 증인에 대해 출석과 자료 제출을 요구할 수 있다.
2. 위원회는 증거의 멸실, 파손, 은닉 또는 변조 등을 방지하기 위해 상당한 조치를 취할 수 있다.

3. 위원회 위원은 심의와 관련된 제반 사항에 대해 비밀을 준수해야 한다.

제3장 위반행위의 조사

제9조(위반행위의 조사 개시)

1. 위원회는 구체적인 제보가 있거나 상당한 의혹이 있을 경우에는 본 규정 위반행위(이하 '위반행위'라고 한다)의 존재 여부를 조사해야 한다.
2. 위원장은 편집위원장과 협의해 예비조사를 실시할 수 있다.

제10조(출석 및 자료제출 요구)

1. 위원회는 제보자, 피조사자, 증인 및 참고인에 대해 출석을 요구할 수 있으며, 이 경우 피조사자는 이에 반드시 응해야 한다.
2. 위원회는 피조사자에게 자료의 제출을 요구할 수 있다.

제11조(제보자와 피조사자의 권리 보호 및 비밀엄수)

1. 어떠한 경우에도 제보자의 신원을 직, 간접적으로 드러내서는 안 되며, 제보자의 신원은 반드시 필요한 경우가 아니면 조사결과 보고서에 포함하지 않는다.
2. 위반행위 여부에 대한 검증이 완료될 때까지 피조사자의 명예나 권리가 침해되지 않도록 비밀을 준수해야 한다.
3. 제보, 조사, 심의, 의결 등 조사와 관련된 모든 사항은 비밀로 하며, 조사에 직·간접적으로 참여한 자는 조사와 직무수행 과정에서 취득한 모든 정보를 부당하게 누설해서는 아니 된다. 다만 공개의 필요성이 있는 경우 위원회의 의결을 거쳐 공개할 수 있다.

제12조(배제, 기피, 회피)

1. 당해 조사와 직접적인 이해관계가 있는 위원은 조사 및 안건의 심의, 의결에서 배제된다.
2. 제보자 또는 피조사자는 위원에게 공정성을 기대하기 어려운 사정이 있는 때에는 그 이유를 밝혀 기피를 신청할 수 있다. 위원회의 의결로 기피 신청이 인용된 경우에는 당해 안건의 조사 및 심의, 의결에 관여할 수 없다.
3. 위원은 제1항 또는 제2항의 사유가 있는 경우에는 위원장의 허가를 얻어 회피할 수 있다.

제13조(이의제기 및 진술기회의 보장) 위원회는 제보자와 피조사자에게 의견 진술, 이의제기 및 반론의 기회를 동등하게 보장해야 하며 관련 절차를 사전에 알려주어야 한다.

제14조(판정)

1. 위원회는 이의제기 또는 반론의 내용을 토대로 조사내용 및 결과를 확정한다.
2. 위원회는 재적위원 과반수 출석과 출석위원 3분의 2 이상 찬성으로 피조사 사실과 관련한 피조사자의 행위가 위반행위임을 확인하는 판정을 한다.

제4장 조사 이후 조치

제15조(조사결과에 따른 조치)

1. 윤리위원회가 위반행위에 대해 제재하기로 결정한 경우에는 다음 각 호의 제재를 부과해야 한다.
   ① 본 규정에 위반된 저작물이『트랜스-(Trans-)』에 게재된 경우에는 해당 저작물의 게재의 소급적 무효화 및 논문목록에서 삭제

② 향후 10년간『트랜스-(Trans-)』투고 금지
③ 본 규정의 위반 사실을『트랜스-(Trans-)』및 트랜스미디어연구소 홈페이지에 공지
④ 본 규정의 위반 사실을 한국연구재단에 통보
⑤ 기타 윤리의 준수를 위해서 필요한 사안으로서 윤리위원회가 정하는 제재사항

2. 전항 제3호의 공지는 저자명, 논문명, 논문의 수록 권호수, 취소일자, 취소이유 등이 포함되어야 한다.

제16조(결과의 통지) 위원장은 조사결과에 대한 위원회의 결정을 서면으로 작성해 바로 제보자 및 피조사자 등 관련자에게 이를 통지한다.

제17조(재심의) 피조사자 또는 제보자는 위원회의 결정에 불복할 경우 제16조의 통지를 받은 날부터 20일 이내에 이유를 기재한 서면으로 위원회에 재심의를 요청할 수 있다.

제18조(명예회복 등 후속조치) 조사결과 위반행위가 없었던 것으로 확정될 경우, 위원회는 피조사자 또는 혐의자의 명예회복을 위해 노력해 적절한 후속조치를 취할 수 있다.

제19조(기록의 보관 및 공개)

1. 조사와 관련된 기록은 조사 종료 시점을 기준으로 5년간 보관해야 한다.
2. 판정이 끝난 이후 결과는 트랜스미디어연구소『트랜스-(Trans-)』편집위원회에 보고해야 한다. 다만, 제보자, 조사위원, 참고인, 자문에 참여한 자의 명단 등 신원과 관련된 정보에 대해서는 당사자에게 불이익을 줄 가능성이 있을 경우에 위원회의 결의로 그 공개대상에서 제외할 수 있다.

제5장 보 칙

제20조(개정) 본 규정은『트랜스-(Trans-)』편집위원회의 결의에 의해 개정될 수 있다.

부 칙

제21조
본 규정은 2020년 9월 16일부터 시행한다.

게재논문 투고, 심사, 게재확정일 (Trans- 14호)

구분	필자	논문 제목	투고일	(1차) 심사 완료일	게재 확정일
1	김보슬 김민지	메타버스 기반 NFT 아트 작품 사례 연구 – 〈하이브리드 네이처〉를 중심으로	2022. 12.21	2023. 01.12	2023. 01.20
2	박소정	펠든크라이스 기법®을 적용한 신체 움직임 프로그램 설계 – 파킨슨병 환자를 중심으로	2022. 12.26	2023. 01.12	2023. 01.20
3	Hochang Kwon	Who knows what and to what extent – modeling the knowledge of the narrative agent	2023. 01.25	X	2023. 01.26
4	만가의 변 혁	이란 영화 속에 나타난 어린이 시각에 관한 연구 – 마지드 마지디 감독 작품을 중심으로	2022. 12.20	2023. 01.12	2023. 01.20
5	장지은	영화의 공동감상과 사회적 가치 창출 – 일본의 커뮤니티 시네마를 중심으로	2023. 01.02	2023. 01.10	2023. 01.23

원고 투고 안내

『트랜스-(trans-)』 제15호 (2023년 7월 25일 발행 예정) 관련 안내입니다.

2016년도에 창간한 「트랜스-」(trans-)는 성균관대학교 트랜스미디어연구소에서 연 2회(1월, 7월) 발행하는 융복합 문화예술/매체 전문학술지입니다. 트랜스미디어연구소 정관 및 관련 규정에 따라 엄정한 심사를 거쳐 발행됩니다. 여러 분야 연구자님들의 미발표 논문 투고를 기다립니다.

가. 투고 논문 주제

- 컨버전스 문화, 융복합 미디어 및 콘텐츠 연구
- 영상, 공연, 전시, 복합장르 등 예술 전 분야에서의 이론 및 제작 연구
- 미디어 교육, 예술 교육의 이론과 실천 사례
- 인문학, 예술, 과학기술의 학제간 연구

나. 투고 자격

1. 영화, 영상, 매체, 문화 및 예술, 융복합 관련분야의 석사과정 재학생 이상 또는 관련 실무 직종에 3년 이상 종사한 자.
2. 다른 분야 전공자라도 연구소 설립 취지에 부합하며 학술지 발전에 기여할 수 있는 1항에 준하는 업적 소지자인 경우 편집위원회의 결정에 따라 동일한 투고자격을 얻을 수 있다.

다. 투고 기간 및 준수 사항

- 투고 마감 : 2023년 5월 30일 * 기한을 넘긴 논문은 다음 호로 심사 이관
- 투고 방식 : 논문투고심사시스템 이용 acoms.kisti.re.kr/TRANS
- 준수 사항 : 논문투고규정 준수
- 문　　의 : 트랜스미디어연구소 편집간사 (전화) 02-760-0669

라. 심사비 및 게재료

- 심사비 : 무료
- 게재료 : 무료

트랜스미디어연구소 임원 명단

소장	변 혁 (성균관대학교 영상학과)
운영위원	문정환 (성균관대학교 바이오메카트로닉스학과)
	심원식 (성균관대학교 문헌정보학과)
편집주간	권호창 (성균관대학교 트랜스미디어연구소)
심사간사	강성민 (성균관대학교 트랜스미디어연구소)
편집간사	이도이 (성균관대학교 트랜스미디어연구소)

〈Trans-〉 편집위원회 명단

편집위원장	변 혁 (성균관대학교 영상학과)
편집위원	노철환 (인하대학교 연극영화과)
	고민삼 (한양대학교ERICA ICT융합학부)
	권영성 (동아대학교 미디어커뮤니케이션학과)
	권호창 (성균관대학교 트랜스미디어연구소)
	김아욱 (강원대학교 컴퓨터공학과)
	김이석 (동의대학교 영화학과)
	김지연 (성균관대학교 글로벌융합학부)
	박나훈 (영산대학교 연기공연예술학과)
	박지섭 (한국기술교육대학교 융합학부)
	유은순 (인하대학교 프랑스언어문화학과)
	이윤경 (성균관대학교 학부대학)
	정락길 (강원대학교 인문과학연구소)
	허정윤 (국민대학교 스마트경험디자인학과)

연구윤리위원회 명단

윤리위원장	변 혁 (성균관대학교 영상학과)
윤리위원	노철환 (인하대학교 연극영화과)
	최두영 (세종대학교 영화예술학과)
	편장완 (한국예술종합학교 영화과)

본 학술지에 실린 논문은 홈페이지 www.tmi.or.kr에서 원문으로 지원 받으실 수 있습니다. 본 학술지에 실린 논문은 크리에이티브 커먼즈 라이선스 저작자 표시-비영리 (CC BY-NC) 조건에 따라 이용이 가능합니다.