

trans-

16

일반논문

김지원, 변혁 | 청소년 마약류 중독 치료를 위한 디지털치료제 예술치료 적용을 위한 문헌연구

LIN LI, Rui Zhan | A study on decentralization and intellectual property rights(IP) construction strategies in NFT art: Focusing on the Chinese case

한경지 | 라캉의 정신병 연구에 근거한 영화 속 주체의 증상 - 라스 폰 트리에의 <살인마 잭의 집>을 중심으로

권호창 | Exploring Narrative Intelligence in AI: Implications for the Evolution of Homo narrans

정수동 | 누벨 당스와 농당스에 나타난 상호문화주의(Interculturalism)의 의미와 해석



이 학술지는 2023년 대한민국 교육부와 한국연구재단
학술지 지원사업의 지원을 받아 발간되었음.
(NRF-2023-S1A8A8097569)

This journal was supported by the National Research Foundation
of Korea Grant funded by the Korean Government(MOE).

trans- 16

2024년 2월 25일 인쇄
2024년 2월 25일 발행

발행인	변혁
편집주간	권호창
심사간사	동가예
편집간사	이도이
인쇄처	훈기획
발행처	트랜스미디어연구소

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

ISSN 2508-3309



CONTENTS

일반논문 ←

001 청소년 마약류 중독 치료를 위한
디지털치료제 예술치료 적용을 위한 문헌연구
김지원 성균관대학교 실감미디어공학과 석박통합과정
변 혁 성균관대학교 실감미디어공학과 교수

033 A study on decentralization and intellectual property rights(IP)
construction strategies in NFT art: Focusing on the Chinese case
LIN LI Hubei Institute of Fine Arts, The School of Experimental Art 박사과정
Rui Zhan Hubei Institute of Fine Arts, The School of Experimental Art 교수

069 라캉의 정신병 연구에 근거한 영화 속 주체의 증상
- 라스 폰 트리에의 <살인마 책의 집>을 중심으로
한경지 성균관대학교 영상학과 박사과정

107 Exploring Narrative Intelligence in AI:
Implications for the Evolution of Homo narrans
권호창 한국예술종합학교 영상이론과 강사



135 누벨 당스와 농당스에 나타난
상호문화주의(Interculturalism)의 의미와 해석
정수동 서울예술대학교 공연학부 강사

첨 부 ←

- 트랜스미디어연구소규정 / 163
- 논문 투고 규정 / 170
- 논문 심사 규정 / 177
- 연구윤리 규정 / 182
- 원고 투고 안내 및 명단 / 190

청소년 마약류 중독 치료를 위한 디지털치료제 예술치료 적용을 위한 문헌연구*

김지원**

성균관대학교 실감미디어공학과 석박통합과정

변혁***

성균관대학교 실감미디어공학과 교수

목차

-
1. 서론
- 1) 연구배경 및 목적
 - 2) 연구 범위 및 방법
2. 청소년 마약류 중독 현황 및 중독과 뇌신경질환
- 1) 청소년 마약류 중독과 치료정책 현황
 - 2) 마약류 중독과 뇌신경질환
3. 디지털 치료제 사례와 방법론
- 1) 디지털치료제 의의
 - 2) 디지털치료제 사례 연구
 - (1) 디지털 휴먼 기반 디지털 상담 치료 사례 연구
 - (2) HMD 디지털치료제 사례 연구
4. 청소년 중독치료 디지털 예술 치료 콘텐츠 방법론 제언
- 1) 영화·드라마의 디지털치료 콘텐츠 적용 방안
 - 2) 음악·미술 디지털치료 콘텐츠 적용 방안
 - (1) 음악의 치료적 효과
 - (2) 미술의 치료적 효과
5. 결론

* 본 논문은 2024년도 정부(과학기술정보통신부)의 재원으로 정보통신기획평가원의 지원을 받아 수행된 연구임(No.RS-2024-00254129, 메타버스 융합대학원(성균관대학교))

** emmakim05@gmail.com

*** 교신저자, byun@skku.edu

초록

디지털 매체의 발전은 청소년들이 마약류 구매 환경에 쉽게 접근하며 소셜 네트워크 서비스(SNS)와 메신저 서비스를 통한 마약류 구매 및 복용 사례가 증가하고 있다. 이러한 환경에 노출된 청소년들은 마약류 중독으로 인한 신경학적 및 정신 건강 문제를 겪을 위험이 있으며, 이는 범죄에 노출될 위험을 증가시킨다. 따라서, 국가 차원에서의 관리와 지원이 절실히 필요하다. 마약에 노출된 청소년들을 위한 지속 가능한 치료 방안을 모색하는 것은 중대한 과제로 부상하고 있다. 재발 위험이 높은 마약류 중독 치료를 위해선 비용이 효율적이며 사용자 친화적인 치료 프로그램이 필요하다. 본 연구는 디지털 플랫폼을 활용하여 청소년들이 자발적으로 참여할 수 있는 치료 환경을 조성하고, 예술을 활용한 치료적 콘텐츠를 개발을 목표로 하는 문헌 연구를 수행한다. 청소년 약물 중독에 대한 사회적 인식과 치료 현황을 검토하고, 마약류 중독이 청소년의 뇌 활동 및 인지 기능 저하에 미치는 영향을 분석하여, 중독된 뇌 기능의 재활을 촉진할 수 있는 디지털 치료제 개발에 관한 방안을 선행 연구 사례 분석을 통해 모색한다. 또한, 디지털 치료적 접근법과 예술치료의 통합이 치료 과정에 어떠한 이점을 제공할 수 있는지를 탐구하며, 연극 치료, 음악 치료, 미술 치료 등 다양한 치료 프로그램이 청소년에게 미치는 치료적 효과의 증대 가능성을 제안한다. 예술 치료 요법의 적용은 도구의 확장, 표현의 다양화, 데이터의 확보, 동기 부여 측면에서 긍정적 효과를 기대할 수 있다. 이러한 접근을 통해 청소년 마약류 중독 치료의 효과성이 증대될 것으로 예상된다. 종합적으로 볼 때, 본 연구는 청소년 마약류 중독에 대한 사회적 상황을 고려한 경제적이며 지속 가능한 치료 방안을 제공하는 디지털 치료제 및 관련 애플리케이션 개발을 위한 기초 연구를 수행하고자 한다.

주제어

디지털 치료제, XR 치료 콘텐츠, 디지털 예술치료, 중독치료, 뇌질환치료

1. 서론

1) 연구 배경 및 목적

정보기술(IT)의 진보, 인공지능(AI)의 고도화, 신호 처리 기술의 발전은 질병 치료 및 건강 관리 분야에 혁신적 방향성을 제시하고 있다. 2017년 이후로 수면 장애, 인지 장애, 행동 장애, 당뇨 진단 등 다양한 정신 건강 장애의 진단과 치료를 위한 어플리케이션 개발이 이루어져 왔다. 최근 추세는 진료 및 상담을 통해 환자의 실세계 데이터(Real World Data, RWD)를 Life-log 어플리케이션에 활용하고, 환자의 일상 생활 습관을 기반으로 의학적 진단 및 처방의 세분화를 도모하고 있다.¹

병행하여, 우울증 및 정신 질환을 겪는 환자들을 위한 지속 가능한 상담 치료 서비스의 개발이 진행 중이다. 이러한 서비스는 과거 상담 치료에 대한 저항감이 있던 환자들에게도 어플리케이션을 통한 우울 장애 치료의 지속 가능성과 치료 비용 절감의 장점을 제공한다.² 디지털 치료제는 의료 산업의 지속 가능성을 기반으로 한 중요한 분야로 자리매김하고 있다. 과거 우울증, 인지 장애 치료는 환자의 감정, 환경에 대한 데이터로 치료해야 했기에, 부족한 데이터로 인해 장기적인 치료가 필요했다. 그러나 IT 및 인간-컴퓨터 상호작용(Human-Computer Interaction, HCI) 기술의 발전으로 감각 및 감정을 직접 치료할 수 있는 방법이 개발되었다. 특히, 컴퓨터-뇌 연결 연구는 지체 장애 치료 및 신경근육 재활 치료가 가능한 뇌-컴퓨터 인터페이스(BCI)의 개발에 주력하고 있으며, 이는 미래 의료 산업 및 디지털 치료제 발전의 핵심 요소로 간주된다.

본 연구는 미래 의료 산업과 디지털 치료제 발전을 위한 기초 연구로서,

1 이우진 <카카오가 만드는 RWD, 파일럿 딱지때고 전력질주 할까?>
<https://buly.kr/1rj5wW>, 2023

2 김홍진 <미국에서 확인한 디지털치료제의 의료비용 감소효과> <https://buly.kr/6XjLO9h>, 2023

청소년 마약류 중독 치료에 마약류 중독을 뇌 질환적 관점에서 접근한다. 또한, 디지털 치료제 개발 시 예술 요소를 활용한 치료 요법의 개발을 목표로 한다. 선행 개발된 디지털 치료제 어플리케이션 사례를 분석하고, 예술 요소를 활용한 인지 능력 및 수행 능력 향상을 지원하는 콘텐츠 기획 방안을 구체화한다. 우울 장애 및 인지 장애 치료에 사용되었던 예술 치료 방법을 마약류 중독으로 인해 발생하는 우울 장애 및 인지 장애에 디지털 치료제로 접목하는 방안을 고찰하며, HMD(Head-Mounted Display) 장비를 통한 실재감과 치료적 상호작용을 제공하는 디지털 치료제 콘텐츠의 개발을 제안한다. 이 연구는 알츠하이머, 치매 및 기타 뇌 질환에 따른 정신적, 운동적 치료에 기여할 디지털 예술 치료 요법의 개발을 위한 기반 연구로 활용될 것이다.

2) 연구범위 및 방법

본 연구는 청소년 마약류 중독 문제에 대한 지속 가능하고 경제적인 치료 전략을 제안하기 위해 디지털 치료제 개발에 있어서 예술 콘텐츠 활용의 잠재력을 규명하고자 한다. 이 목표를 달성하기 위하여, 산업 동향, IT 플랫폼, 의료 산업, 및 콘텐츠 산업에 관련된 동향 보고서 및 선행 연구들을 심층 분석하여 디지털 치료제 콘텐츠 개발에 대한 귀중한 시사점을 도출하고자 한다.

‘1장’에서는 청소년 약물 중독과 디지털 치료제의 필수성 및 그 영향력에 대해 깊이 있는 논의를 펼치고, 연구의 범위와 문헌 연구 방법론에 대해 상세히 소개한다.

‘2장’은 청소년 약물 중독의 사회적 인과관계를 선행 정책 연구를 통해 철저히 검토하고, 약물 중독이 뇌 및 신경 회로에 끼치는 부정적 영향을 분석하여, 디지털 콘텐츠 기반 치료제 개발에 있어서의 연구 방향을 탐색한다.

‘3장’에서는 디지털 치료제의 중요성을 선행 연구를 통해 조명하고, 우울

증, 행동 장애, 인지 장애, 중독 치료에 적용되고 있는 디지털 치료제 어플리케이션 및 치료 콘텐츠, 그리고 VR·AR 기술을 활용한 디지털 치료제에 대한 최신 산업 동향 및 학술 연구를 심도 있게 분석한다. '4장'에서는 선행 연구를 바탕으로, 영화, 드라마, 음악, 미술 등 다양한 예술적 요소를 활용하여 내담자에게 제공되는 치료 콘텐츠의 효과를 탐구하고, 이를 통해 실현될 수 있는 치료적 가치를 구체화하고자 한다. 특히, 예술적 활동이 뇌 신경 회로에 미치는 변화와 영향을 선행 연구 결과를 통해 검증한다. 마지막으로 '5장' 결론에서는 본 연구를 통해 도출된 결과를 바탕으로, 향후 디지털 치료 콘텐츠 개발을 위한 연구 방향과 전망을 제시한다. 본 연구는 청소년 마약류 중독이라는 심각한 사회적 문제에 대응하기 위한 지속 가능하며 경제적인 치료 방안을 모색함으로써, 디지털 치료제와 예술 콘텐츠 개발의 상호 작용을 통한 시너지 효과를 극대화하는 방안을 탐구하는데 그 중점을 둔다.

2. 청소년 마약류 중독현황 및 중독과 뇌신경질환

1) 청소년 마약류 중독과 치료정책 현황

최근 매체를 통해 청소년들의 마약 투약과 관련된 사회적 문제가 주목 받고 있다. "2022년 마약류 범죄 백서"에 따르면, 19세 이하 청소년 마약 사범 수가 4년 전 대비 3배 증가했다고 발표되었다.³ 미디어와 포털 사이트에서 청소년 마약상 검거 및 마약 복용 문제가 부각되고 있는 상황이다. 청소년들의 스마트폰 사용이 일상화됨에 따라 SNS나 포털 사이트 검색을 통해 마약류 판매 광고에 쉽게 노출되고, 이를 통한 마약 구매 사례가 증가하고 있다. 코로나19의 영향으로 인한 비대면 환경은 외부 활동 및 개인

³ 대검찰청, 「2022 마약류 범죄백서」, 2022

관계의 감소를 초래하였으며, 이로 인해 청소년들이 SNS와 인터넷(다크 웹 포함)에 더 많은 시간을 보내게 되었다. 이러한 온라인 환경은 국제우편 및 특송화물을 통한 저렴한 마약 접근성을 높이는 주된 요인이 되었다. 일반적으로 약물은 특정 화학물질이 생리적 기능에 영향을 미치는 것으로 정의된다. 약물은 그 용도에 따라 다양하게 분류되며, 일상적인 의약품도 이 범주에 포함된다. 그러나 환각 효과나 의존성을 유발하는 약물은 주로 "마약류"로 분류된다. 세계보건기구(WHO)는 약물 사용이 과도한 욕구를 유발하고 사용량의 증가, 개인 및 사회적 해악을 초래하는 경우를 마약류 사용으로 정의하고 있다.⁴ 청소년 마약류 중독은 다양한 요인에 의해 발생한다.⁵ 가족 요인, 심리적 요인, 생물학적 요인, 사회 문화적 요인 등 개인적 및 환경적 요인이 상호 작용하여 청소년 중독에 영향을 미치는 것으로 연구되고 있다.⁶ 청소년들 사이에서는 또래 문화의 영향력이 크며, 이는 마약류 약물 사용이 스트레스 해소 및 사교 목적과 관련 있다는 것을 시사한다. 이는 청소년의 마약류 약물 사용이 스트레스 해소와 사교를 위한 목적과 관련되어 있음을 설명한다.⁷⁸⁹

KBS '추적 60분' 프로그램은 '텔레그램 마약방은 10대를 노린다'라는 다큐멘터리를 통해 마약을 접한 청소년들의 고통과 현재 상황을 조명했다. 텔레그램과 같이 접근성이 쉬운 플랫폼은 청소년들이 마약에 노출되는 경로 중 하나로 지적되었다. 이러한 상황은 청소년들이 마약의 굴레에서 벗어나기 어렵게 만든다. 이러한 상황은 현재의 사법 시스템과 치료

4 최재윤, 「청소년의 합법적 약물의 남용실태와 사회의학적 접근에 관한 연구」, 『병원약사지회』, 2011

5 김학신 「마약류 관리법상 청소년 마약범죄 실태와 이에 대한 대처 방안」, 『단국대학교 법학연구소』, 2012

6 박선영, 「청소년 마약비행 대응을 위한 제언」, 『아시아교정포럼학술지』, 2023

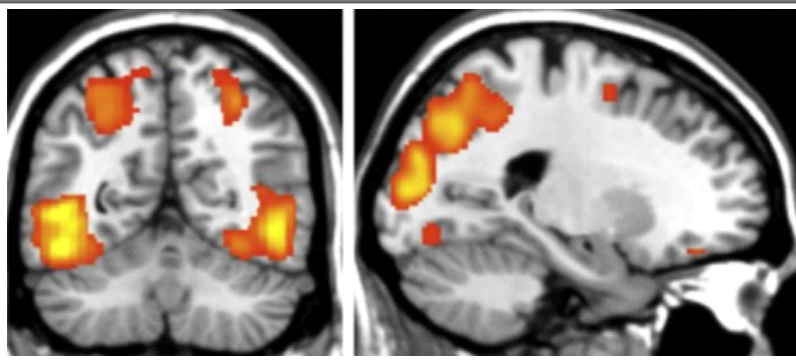
7 Annabel Boys, Marsden & Strang, 「Understanding reasons for drug use amongst young people: a functional perspective」, 『Health and Education research』, 2001

8 김진희, 「약물남용청소년을 위한 부모개입프로그램연구」, 『청소년대화의광장』, 1998

9 최재윤, 「청소년의 합법적 약물의 남용실태와 사회의학적 접근에 관한 연구」, 『병원약사지회』, 2011

체계의 한계를 드러낸다.¹⁰ 현행 사법 시스템 하에서 마약중독 관련 치료 및 병원은 한정적이다. 마약류 관리에 관한 법률에 따라 설립된 기관들이 존재하나, 실제로 마약류 사용 예방 교육의 수강률은 저조하다. 더욱이, 마약중독자 치료보호규정에 따라 지정된 병원 대부분이 실질적인 치료를 중단한 상태에 있다. 이에 따라, 마약류 중독 청소년의 재활을 위한 전문적인 치료 지원 강화가 절실하다.¹¹¹² 제도적 한계를 극복하기 위한 시스템적 개선이 시급히 요구된다. 디지털 어플리케이션 개발을 통해 마약류 중독 청소년에게 실질적인 치료 방안을 모색하는 것이 필요하다고 할 수 있다.

2) 마약류 중독과 뇌신경질환



| 그림 1 | 마약성 약물 중독 뇌 fMRI

과거 마약류 중독은 사회 내 비윤리적이고 도덕적 문제를 야기하는 범죄적 측면에서 개인의 행동이 비판과 지탄의 대상이 되어왔다. 본 연구의 서론에서 검토된 선행 연구들은 청소년 마약류 중독을 사회적, 가정적,

¹⁰ KBS 추적60분, <1328회- 텔레그램 마약방은 10대를 노린다.>, 2023

¹¹ 홍서아, 「청소년의 약물중독 실태 및 심리지원 방안」, 『한국중독학회보』, 2018

¹² 이무송, 「청소년의 신종마약류중독 실태 및 대응방안 연구」, 『한국중독학회보』, 2022

관계적 맥락에서 복합적으로 조망하며, 마약류 중독자들을 뇌 질환적 측면에서 접근하여 치료 방안을 모색해야 함을 강조하고 있다. 최근의 다수 연구에서도 약물 중독을 뇌 신경물질 분비 장애의 질환으로 인식하고 있으며, fMRI, EEG 등의 뇌 영상 기법을 활용하여 약물 중독이 뇌의 어떤 부분에서 인지 장애와 신경물질 분비 장애를 유발하는지 탐구하고 있다. <그림 1>을 통해 확인할 수 있듯이, 마약류 약물에 중독된 개인의 뇌 fMRI는 특정 뇌 부위가 과도하게 자극받고 있음을 드러낸다. 구체적으로, 약물 남용은 뇌 신경물질인 도파민의 양을 비정상적으로 증가시키며, 이는 보상 경로를 통해 동기와 욕구를 조절하는 기능 및 보상 운동 기능과 학습을 과도하게 촉진하고, 주관적 쾌감 인식에도 부적절한 영향을 미친다. 또한, 동기부여 및 인지 과정에 관여하는 신경 경로에서 도파민의 고갈과 병변이 발생하는 문제를 초래할 수 있다.

중독성 마약류는 도파민의 흡수를 방해하거나 분비를 증가시키고 신경 세포를 자극하여 간접적으로 도파민 양을 증가시킨다. 마약류 남용 시, 도파민은 급성적으로 증가하며, 자연적인 보상 과정에서 발생하는 도파민 분비량보다 상대적으로 많은 증가량을 나타낸다. 약물 중독은 기억 영역과 보상 행동 반응의 둔화를 나타내며, 자제력 상실, 충동성 증가, 부적절한 의사 결정을 유발한다.¹³ 중독성 마약류는 뇌의 소통 체계에 침투하여 뉴런의 신경 시스템 작동 원리를 교란시킨다. 대마와 헤로인의 화학 구조는 신경 전달 물질의 화학 구조를 모방하여 뉴런을 활성화시키는 방식으로 작용한다. 이러한 마약류 남용은 수용체를 속여 뉴런을 활성화시키는 방식이므로, 자연 분비되는 신경 전달 물질이 활성화되지 못하고 뇌에 올바르게 작용하지 못하게 한다. 따라서, 마약류 중독은 인공적으로 도파민 과분비를 유도하여 뇌 보상 체계와 회로를 손상시키고, 과도한 자극으로 인해 도취 효과를 일으키며 더 많은 약물 사용을 유도한다. 마약류 중독은 뇌 신경 회로와 도파민 체계를 쉽게 파괴한다는 점을 확인할 수 있다.¹⁴

¹³ 김소연, 「약물 오남용의 신경생물학적 기전과 약동학 및 약력학」, 『대한의사협회지』, 2013

특히, 특정 쾌락을 유발하는 행동이 도파민 분비를 촉진하고, 쾌락을 경험한 뇌는 해당 행동을 지속하게 유도하여 중독 상태로 이끈다. 또한, 자기조절과 통제 실패로서 숙고 체계 내 의식적이며 자원이 소모되는 자기조절 과정에서 반사체계와 대치될 때 발생한다고 해석하였다. 마약류 중독은 스트레스나 갈등 상황에서 자기조절 에너지를 지나치게 사용하여 중독 대상이 습관적으로 중독을 반복하며 규칙화 될 때 신경가소성 발달이 되며 중독에 따른 갈망 현상이 발생하게 된다.¹⁵

종합해보면, 마약류 중독 청소년에 대한 치료는 '환경 분석'을 통해 청소년들이 마약을 접하게 된 환경적 요인을 중심으로 접근해야 한다. 선행 연구를 통해 청소년이 마약류 약물을 접하게 되는 환경적 요인은 가정과 학교를 중심으로, 우울감과 무기력함을 잇고자 마약류를 접하게 된다는 것을 확인할 수 있었다. 이는 성장기에 있는 청소년의 뇌 신경세포를 손상시켜 뇌 인지 장애와 뇌 질환을 유발한다는 중요한 시사점을 제공한다.¹⁶ 이에 따라, 중독된 뇌를 질환으로 인식하고 치료적 방법을 모색하는 데 있어서, 우울감, 무기력함 및 감정 변화에 따른 신경물질 분비 회로를 정상화시켜 중독 문제를 해결하기 위한 방안을 고찰해야 한다. 디지털 어플리케이션의 장점인 지속적인 기록과 데이터 확보, 치료 접근성의 용이성, 환자 맞춤형 치료용 콘텐츠 생성을 통해, 디지털 치료제를 기반으로 한 마약류 중독 청소년에게 적합한 치료 방법을 제안할 수 있을 것이다. 이러한 접근은 제3장에서 디지털 치료제 사례와 방법론에 대한 심층적인 고찰을 통해 더욱 구체화될 것이다.

14 한국마약퇴치운동본부, 「NIDA의 약물, 뇌, 그리고 행동 - 중독학II」, 『한국중독학회보』, 2015

15 김교현, 「중독과 자기조절: 인지신경과학적 접근」, 『한국건강심리학회지』, 2006

16 박하정, 〈스프링 "뇌가 녹아내리다시피 해요" IQ까지 떨어뜨리는 마약〉

<https://buly.kr/9XIM911>, 2023

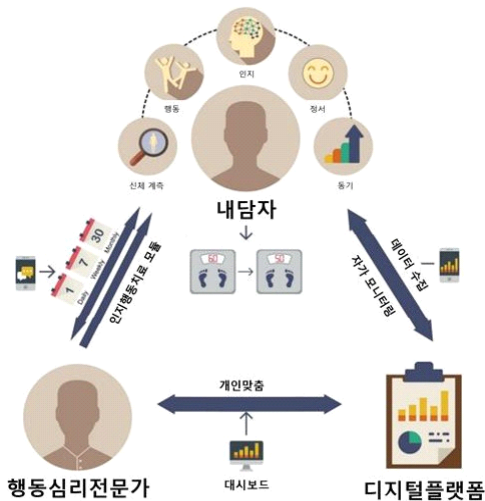
3. 디지털 치료제 사례와 방법론

디지털 치료제의 의의를 탐구하고, 어플리케이션 기반의 선행 연구 사례를 통해 치료 방법론을 심도 있게 분석해보고자 한다. 기존 연구에 따르면, 청소년 마약류 중독의 주요 원인 중 하나로 환경적 요인에 기인한 우울과 불안이 지목되었다. 이러한 맥락에서 디지털 치료제, 특히 우울 및 인지 장애 치료를 위한 어플리케이션의 활용이 주목받고 있다. 디지털 치료제 어플리케이션의 핵심 장점으로는 환자 상태 및 치료 진행 상황에 대한 데이터를 지속적으로 수집하고 관찰할 수 있다는 점이 꼽힌다. 이는 마약류 중독 청소년들이 연속적이고 지속적인 치료를 받을 수 있는 토대를 마련해 주며, 이는 마약류 중독 환자의 치료 및 관리에 있어 중대한 이점으로 작용할 것이다. 따라서, 다양한 디지털 치료제의 선행 개발 사례를 검토하고, 청소년 마약류 중독 치료에 적합한 디지털 치료제의 개발 및 적용 방안을 탐색하기 위해, 선행 개발 사례에서 제시하는 주요 기능과 어플리케이션의 특징점을 면밀히 살펴보고자 한다. 본 연구는 디지털 치료제 사례와 방법론에 관한 서론에서 출발하여, 디지털 치료의 혁신적 접근 방식이 청소년 마약류 중독의 치료 및 관리에 어떻게 기여할 수 있는지를 규명하고자 한다. 이 과정에서, 디지털 기술의 진보가 의료 분야에 미치는 영향과 그 잠재력을 탐색하며, 청소년 마약류 중독과 같은 복잡한 사회적 문제에 대한 혁신적 해결책을 제시할 수 있는 방안을 모색할 것이다.

1) 디지털치료제 의의

디지털 치료제는 질병의 예방, 관리 및 치유를 목적으로 환자에게 근거 기반의 치료적 중재를 제공하는 첨단 소프트웨어로 정의된다. <그림 2>에서 설명되는 바와 같이, 이는 환자의 질병 데이터를 수집하고, AI, VR, AR 등의 첨단 가상 콘텐츠를 활용하여 질병의 예방, 관리 및 치료를 도모

하는 온라인 플랫폼 기반 어플리케이션으로 구성된다. 식품의약품안전처는 디지털 치료제를 환자의 질병 데이터에 기반하여 다양한 치료 방안을 제시하는 소프트웨어 의료기기(Software as a Medical Device; SaMD)로 규정하고 있으며, 디지털 치료제가 디지털 의료기기와 차별화되는 주요 특징은 임상적 근거에 의한 성과가 입증되어야만 인정받는다는 점이다. 임상적 근거에 기반한 디지털 치료 분야는 신규 건강 관리 및 질병 추적 영역으로 분류되며, 당뇨병, 우울증, 불면증, 통증 등 다양한 질병에 대한 VR 및 AR 디바이스를 활용한 뇌신경학적 및 정신적 측면에서의 인지 장애 개선 효과가 기대된다.¹⁷



| 그림 2 | 디지털치료제 아키텍처

〈그림 2〉의 어플리케이션 아키텍처를 통해 확인할 수 있듯이, 2017년 이후 해외 다양한 국가에서는 우울증과 불안을 포함한 정신 질환 및 통증 질환을 중심으로 한 디지털 치료제 개발에 대한 연구 및 질병별 치료 어플리케이션 출시가 활발히 진행되고 있음 〈그림 3〉을 통해 확인할 수 있다.

¹⁷ 손재희, 「디지털치료제의 이해와 활용」, 『한국보험연구원』, 2023

디지털 치료제명	국가	인증 종류	디지털 기술 종류	치료 분야
reSET-O	미국	FDA 510(K)	CBT	약물 중독
Somryst	미국	FDA 510(K)	Mobile App	만성 불면증
EndeavorRx	미국	FDA De Novo	Game	ADHD
Parallel	미국	FDA De Novo	CBT	과민성 장증후군
NightWare	미국	FDA De Novo	Mobile App	PTSD
reSET	미국	FDA De Novo	CBT	약물 장애
CureApp SC	일본	MHLW	CBT	흡연
Vivira	독일	DiGA	Mobile App	만성통증
Selfapys	독일	DiGA	CBT	불안, 우울증
Mika	독일	DiGA	Mobile App	항암 치료
Rehappy	독일	DiGA	Mobile App	출혈성 뇌졸중
Kalmeda Tinnitus	독일	DiGA	CBT	이명
Zanadio	독일	DiGA	Mobile App	비만
Mindable	독일	DiGA	CBT	공포증
M-sense	독일	DiGA	Mobile App	편두통
Somnio	독일	DiGA	CBT	불면증
Elevida	독일	DiGA	CBT	피로감
Velibra	독일	DiGA	CBT	불안, 우울증
Deprexis	독일	DiGA	CBT	우울증
Vorvida	독일	DiGA	CBT	알콜 중독
SilverCloud	영국	MDD/MDR(EU)	CBT	정신질환
Kaia Health	독일	MDD/MDR(EU)	Mobile App	근골격 통증
Pivot Program	미국	MDD/MDR(EU)	Mobile App	흡연
MindMotion Go	스위스	MDD/MDR(EU)	Game	신경 재활
Freespera	미국	FDA 510(K)	Mobile App	PTSD
Mawendo	독일	DiGA	Mobile App	근골격 통증

자료: IQVIA(2021)를 참고하여 재구성함

| 그림 3 | 보건기관에 의해 공시 인증된 디지털 치료제

디지털 치료제는 환자에 대한 임상 실험을 실시하고, 식약처 안전 기준을 충족한 후 시장에 제공되는 것이 원칙이다. 국내에서는 서비스 개발 후 건강보험심사평가원을 통한 임상 승인을 거쳐, 이어 국민건강보험과의 협의를 통해 치료제의 승인이 이루어진다. 선행 연구 사례를 통해 드러난

바에 따르면, 국내의 디지털 치료제 산업은 환자와 의료 전문가에게 삼중의 효과를 제공할 수 있을 것으로 기대된다. 첫째, 우울, 불안, 행동 장애를 포함한 뇌신경 질환 환자에 대한 지속적인 모니터링 및 환자 맞춤형 치료와 진단이 가능해진다. 둘째, 환자 중심의 초개인화된 진단 및 치료가 실현된다. 셋째, 질병의 예방을 위한 치료 방안이 확장된다.¹⁸ 이러한 맥락에서, 마약류 중독을 겪고 있는 청소년들에 대한 디지털 치료제 활용은 높은 치료 효과를 기대하게 한다. 예를 들어, 미국에서 개발된 약물 중독 어플리케이션 'reSet-O'는 마약성 진통제 오피오이드 중독자를 대상으로 한 임상에서 디지털 치료제 사용 시 치료의 지속성과 마약성 진통제에 대한 자제력이 향상되었다는 결과를 확인하였다. 비용적 측면에서도 디지털 치료제는 중독 치료 비용 절감에 기여한다. 마약성 약물 치료에 소요되는 비용이 1인당 약 2,200달러에 달하는 것에 비해, 디지털 치료제는 비용 절감 효과와 지속적인 치료의 가능성을 제공한다.¹⁹ 대다수의 마약류 중독 환자는 치료와 효과를 유지하기 위해 상당한 비용을 지출하며, 전문가와 상담을 지속하지 않는다는 한계를 가지고 있으나, 디지털 치료제는 어플리케이션을 통해 효과적이고 적합한 치료법을 제안하며, 지속적인 상담을 가능하게 한다는 점에서 큰 장점을 가진다.

국내 디지털 치료제 산업은 마약류 중독 치료제의 개발 및 어플리케이션의 필요성이 점차 증가하고 있다. 국가의 미래 인적 자원인 청소년의 마약류 중독 문제는 사회에 부정적 영향을 미칠 수 있으므로, 이들이 지속적인 치료를 받고 중독에서 벗어날 수 있도록 디지털 치료제의 적극적인 개발이 요구된다. 따라서, 청소년 마약류 중독 치료를 위한 어플리케이션 개발 방안을 모색하고, 다양한 IT 기술을 기반으로 한 치료 수행 콘텐츠 개발 방안이 심도 있게 고찰된다.

18 이상원, 「디지털치료제의 미래」, 『한국병원약사회』, 2023

19 Fulton F.Velez et al., 「Reduced Healthcare Resource Utilization in Patients with Opioid Use Disorder in the 12 Months After Initiation of a Prescription Digital Therapeutic」, 『Adv Ther』, 2022

2) 디지털치료제 사례 연구

(1) 디지털휴먼 기반 디지털상담 치료

청소년들의 마약류 중독 치료에 있어서 그들의 성장 환경, 사회적 관계, 그리고 온라인 매체 사용 등을 포괄적으로 분석하고, 이를 기반으로 한 치료 방안을 모색할 필요성이 드러났다. 특히, 마약류에 접근하는 청소년들이 대체로 가정 및 학교 내에서 경험하는 부정적 심리적 영향력에 크게 노출됨이 확인되었다. 따라서, 디지털 기술의 발달에 힘입은 다양한 치료 사례를 검토하며, 청소년 대상 중독 치료를 위한 디지털 치료제 어플리케이션 개발 방향을 심도 있게 고찰할 것이다. 10년 전, 온라인을 기반으로 한 챗봇 및 영상 회의 플랫폼을 활용한 심리 상담 사례가 등장하였다. 2013년에는 엔씨소프트의 채팅 상담 앱 '엔씨'와 2015년 휴마노컴퍼니의 '트로스트' 서비스인 '셀프헬프'를 통해 텍스트 테라피 서비스가 제공되었으며, 이는 공간적 제약 없이 쉬운 접근성을 제공하는 IT 플랫폼을 통해 디지털 치료제의 초석이 되었다는 평가를 받는다.²⁰



| 그림 4 |
정신분열 환자 치료용 디지털휴먼



| 그림 5 |
영국 옥스퍼드 게임체인저 콘텐츠

IT 기술의 진보와 가상 공간의 구현으로, 사람을 대체하여 활동할 디지털 휴먼, 아바타에 대한 연구가 활발히 이루어지고 있다. 일본의 모리 마

²⁰ 황매향, 「테크놀로지 기반 상담 실제의 도전과 과제」, 『상담학연구』, 2020

사히로가 제시한 ‘로봇이 인간의 외형을 거의 닮게 되면 불편감이 증가한다’는 연구를 시작으로, 프로이트의 “이질적 불편함”이 “불쾌한 골짜기” 이론으로 발전하였다. 이를 통해, 고도로 발전된 2D, 3D 그래픽을 활용하여 실제와 유사한 “가상 아바타”, “디지털 휴먼”을 구현할 수 있게 되었다. 영국 런던 킹스컬리지에서는 정신분열 환자들이 경험하는 환청을 디지털 아바타로 구현하여 치료하는 연구가 수행되었다. 12주 동안 <그림 4>처럼 환자가 상상한 인물의 얼굴과 목소리를 구체적으로 재현하여, 환자가 시각적으로 인식하고 극복할 수 있도록 하였다. 이 연구를 통해, 다수의 환자들이 적극적으로 호전되는 효과가 확인되었으며, 일부에서는 환각과 환청이 완전히 사라진 사례도 관찰되었다.²¹ 또한, <그림 5> 사례인 영국의 “게임체인저(Game Changer)”는 사람과 유사한 디지털 휴먼과의 상담을 병행하고, 다양한 상황에 환자를 노출시켜 트라우마를 극복하게 하는 맞춤형 콘텐츠를 제공한다.²²

최근에는 질병의 특성을 학습한 인공지능 모델을 디지털 휴먼에 통합하여, 환자의 반응을 유도하는 AI 기반 디지털 휴먼이 치료제로서의 장점으로 부각되고 있다. 특히, 챗봇 구성시 환자 우울 증상에 반응하고 감정 공감이 가능하도록 가상상담사를 제작하여 환자마음을 이해하고, 우울증에 대한 지식을 기반으로 대화 모델을 구축하기 위해 ‘감성데이터셋’과 ‘네이버 하이닥 플랫폼’을 데이터를 ‘우울’에 공감 가능한 특화된 인공지능 생성 모델을 개발하였다.²³ 이처럼, 디지털 치료제 활용은 환자가 병원을 직접 방문하는 불편함을 줄이고, 디지털 휴먼과의 상담 치료를 진행함으로써 상담 내용을 데이터로 저장할 수 있는 장점을 제공한다. 이는 청소년기의 민감한 심리 상태와 마약류 중독의 중증도, 치료를 위한 환자의

²¹ Philippa Roxby, <Avatar therapy 'reduces power of schizophrenia voices'>, <https://www.bbc.com/news/health-42097781>, 2017

²² Matthew Finnegan, <옥스포드 VR 대니얼 프리먼 교수가 말하는 '정신·심리 치료에서 빛나는 VR의 가치'>, <https://buly.kr/uR69gc>, 2023

²³ 황세연, 「공감 및 구체적 설명 생성 우울증 챗봇 구현을 위한 모델 기초연구」, 『한국정보통신학회논문지』, 2023

선호도 및 특성에 맞춘 디지털 휴먼 활용을 가능하게 하여 치료의 효과를 배가시킬 것으로 예상된다.²⁴

(2) HMD(Head Mounted Display) 디지털치료제 사례 연구

HMD(Head Mounted Display)를 활용한 가상 현실 치료는 인지 행동 치료와 노출 치료를 가능하게 하는 디지털 치료제의 혁신적 개발 분야로 자리매김하고 있다. 특히, HMD를 이용한 VR 콘텐츠는 환자에게 실재감과 몰입감을 제공함으로써 치료 효과를 극대화할 수 있으며, VR 콘텐츠의 기획 및 구현 과정에서 실재감을 통해 불안 감소, 인지 수행 능력의 향상 및 강박 상황의 극복을 가능하게 하는 콘텐츠 구성의 장점이 입증되었다²⁵



| 그림 6 |
외상후 스트레스 장애 콘텐츠



| 그림 7 |
감각기관 노출 치료 콘텐츠

이러한 접근은 다양한 중독 치료 분야에서 VR 활용의 모색을 장기간에 걸쳐 이어오게 하였다. VR 기반 디지털 치료제는 과거 환자가 경험한 특정 상황에 대한 공포감을 VR 콘텐츠를 통해 재현하고, 점진적으로 환자를 해당 상황에 노출시키며 파블로프의 소거 원칙을 적용하여 극적인 치료 효과를 제공한다. <그림 6>처럼 전쟁에 참전한 군인에게 전쟁 상황노출,

²⁴ 김한섭, 「정신건강 증진을 위한 가상 치료 및 상담에디지털 휴먼을 활용한 연구 사례 조사」, 『정보처리학회지』, 2021

²⁵ 차경렬, 「가상현실기술의 정신의학적 이용」, 『생물정신의학』, 2007

당시 느꼈던 마음에 기인한 심상노출, 타오르고 있는 전쟁터를 묘사함으로써 감각기관노출이 되게끔 상황을 그래픽으로 묘사하여 VR을 통해 극적인 효과를 제공한다. 이같은 3가지 유형으로 콘텐츠를 구현하여 상황 인지를 통한 극복치료 사례를 확인할 수 있다.²⁶ 상황 인지 치료법은 외상 후 스트레스 장애가 있는 환자를 대상으로 VR 치료를 통해 점진적으로 스트레스 유발 상황을 극복하도록 유도함으로써, 위협적 상황을 극복해 나갈 수 있는 의지를 키울 수 있도록 계획된다.

이와 같은 연구는 '중독' 환자가 마약, 알코올, 도박 등에 대한 갈망을 경험할 때, 특정 상황을 VR로 재현하여 환자의 인지와 자제력을 향상시키는 반복 학습을 통해 치료를 유도하는 방식에 초점을 맞추고 있다.²⁷ <그림 7>의 VR 노출 치료를 통해 뇌의 인지 능력 및 조절 기능에 대한 치료 가능성을 시사하고 있다. 감각 기관 노출 치료와 같이 환자가 체감하는 감각과 체험이 강할수록 각성 효과를 증가시킬 수 있음이 확인되었다. 가상 공간 내에서의 경험은 환자로 하여금 실제와 유사한 심리적 반응을 불러일으키며, 가상의 상황을 실제처럼 인식하게 한다.²⁸

약물 복용에 대한 심리적, 생리적 갈망을 유발하는 중독 상황을 VR을 활용해 가상 환경으로 구현하고, 이를 통해 중독자가 갈망을 극복하는 과정을 지원하는 방안이 제안되었다. 지속적인 심리 상담을 통해 상태를 추적하는 정신 질환 환자에게 실재감을 느끼는 환경 노출은 정신적 강박 및 갈망으로 인해 발생한 뇌 기능 장애를 개선하는 데 긍정적인 효과를 기대할 수 있다. 더불어, VR 콘텐츠 체험 시 환자가 경험한 감정과 욕구를 어플리케이션에 기록함으로써 병원 방문 없이도 지속적인 인지 행동 교정과 치료적 효과를 배가할 수 있다. 가상 공간 내 상담사의 역할을 디지털

²⁶ 이동연, 「디지털치료제(DTx)기반 가상현실치료(VRT) 유형 및 특성 연구 - VR 콘텐츠 대표 사례를 중심으로 -」, 『한국공간디자인학회 논문지』, 2022

²⁷ 이준영, 「중독 질환에서 가상현실기술 적용의 임상적 유용성」, 『한국중독정신의학회』, 2014

²⁸ 류창현, 「청소년 ADHD와 CD를 위한 가상현실(VR) 활용 심리치료 효과의 함의」, 『한국중독범죄학회지』, 2022

휴먼이 수행하도록 함으로써, 환자가 일상생활에서의 감정 상태를 지속적으로 표현할 수 있게 되며, 이러한 기록이 담당 전문의에게 전달됨으로써, 의사는 환자의 일상 및 습관에서 나타나는 문제를 진단과 치료에 적극적으로 활용할 수 있게 되어 치료 효과가 증대될 것이다.

4. 청소년 중독치료 디지털 예술 치료 콘텐츠 방법론 제언

앞선 선행 연구를 통해, 습관적인 반복의 규칙화가 중독을 유발한다는 결론을 도출할 수 있었다. 또한, HMD를 활용한 선행 사례 연구를 통해 마약류, 알코올, 도박 등의 중독 치료를 위한 HMD 기반 VR 콘텐츠 개발 및 치료적용을 통해 VR 콘텐츠의 효과성에 대한 중요한 시사점을 발견하였다. 이러한 맥락에서, 중독을 겪는 청소년들의 습관적 반복을 해결하기 위해 연극, 음악, 미술 등의 예술 콘텐츠를 디지털 치료제에 적용하여 치료적 콘텐츠로 개발하는 것이 필요하다. 중독으로 인해 발생된 신경 자극에 대한 회복과 규칙화를 교정하도록 유도하는 치료용 콘텐츠의 개발이 요구된다. 1985년부터 컴퓨터 그래픽 프로그램을 활용한 미술 치료가 아동의 집중력 향상 및 심리 치료에 활용된 사례를 통해, 상호 작용이 발생하는 예술 치료가 디지털 미디어와 융합될 경우 상호작용의 효과가 증진되는 긍정적인 측면이 강조될 것이다.²⁹ 따라서, 디지털 치료제 내 예술 요소의 적용을 통한 치료적 콘텐츠 활용을 위해서는 예술을 통해 감각을 자극하고 치료자 스스로 신체를 인식하여 치료 효과를 자각할 수 있는 디지털 예술 치료제 개발 방안을 모색해야 한다. 예술적 요소를 통합한 치료 콘텐츠는 마약류 중독으로 인해 발생된 우울, 불안, 좌절과 같은 부정적 감정의 개선을 목표로 하며, 뇌 신경계에 새로운 자극을 제공할 수 있다. 예술 치료법이 디지털 콘텐츠로 개발될 때, 디지털 플랫폼의 장점을

²⁹ 한주연, 「예술의 유화적 특성을 이용한 디지털 콘텐츠의 예술치료적 활용의 가능성」, 『한국영상학회』, 2015

극대화할 수 있는 개발 방안을 모색하며, 마약류 중독 청소년에게 치료 효과를 증대시킬 수 있는 요인을 탐색하여 디지털 치료제 개발 방안을 제안한다.

1) 영화·드라마의 디지털치료 콘텐츠 적용방안

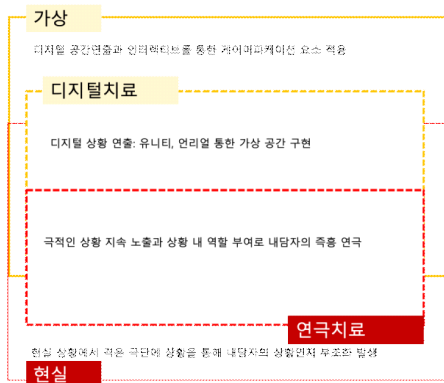


그림 8 | 디지털 연극치료에 대한 구성

과거 거울 치료와 연극 치료는 영국과 미국을 중심으로 연구·개발된 심리 치료의 일환으로, 정신적 질환을 겪는 환자와 그 가족들에게 감정 치료 및 관계 회복의 개선 효과를 제공한다는 연구 결과가 다수 입증되었다. 연극과 드라마의 극적 요소를 프로이트와 융의 인성 및 개성에 대한 철학적 관점을 통해 분석하고, 인간의 심리적 관점을 과학적으로 구조화함으로써 드라마 치료의 효과성을 규명하고 프로그램을 구체화하였다. 연극 치료 프로그램은 환자가 치료 과정에 적극적으로 참여할 수 있도록 주제, 움직임, 투사, 극 활동에 역할을 부여함으로써 내담자가 내면의 목소리를 듣고 적극적으로 표현할 수 있도록 설계되었다.³⁰ 이러한 측면에서 마약류 중독을 겪는 청소년들에게 연극 치료는 자신의 내면의 소리에 집중할

³⁰ 박미리 「가을전이를 적용한 연극치료 기법 고찰 -우울증 여성을 위한 단기연극치료 사례를 중심으로-」, 『연극예술치료연구』, 2012

수 있는 치료 방법이 될 것이다. 연극 치료가 디지털 치료제 콘텐츠로 전환될 경우, 네 가지 측면에서 장점을 가질 수 있다. 첫째, 상황 노출 치료를 극의 배경으로 묘사해 몰입감을 제공할 수 있다. VR 환경 노출 치료와 유사하게, 극 중 상황을 가상으로 묘사하여 마약 접촉 상황을 그래픽 환경으로 생생하게 연출함으로써, 상황 노출에 대한 반복 학습이 가능하다. 둘째, 환자와 연관된 인간관계를 디지털 휴먼으로 연출함으로써, 환자의 내면의 감정 표현을 통한 감정 치료가 가능하다. 셋째, 환자의 연극 치료 과정을 상세히 기록함으로써, 환자의 신경 정신적 질환, 행동 장애 및 인지 장애에 대해 보다 정밀한 진단과 치료가 가능하다. 넷째, 연극 치료 프로그램에 게이미피케이션 요소를 적용함으로써, 게임에 익숙한 청소년들에게 가상 환경에서의 동기 유발, 유도, 유지의 세 단계를 거쳐 보상을 제공함으로써 치료 효과를 증대시킬 수 있다. 구체적으로, 마약류 중독 청소년은 특정 상황에 갈망 신호(Cue)를 시작으로 마약을 찾기 시작한다. 따라서, 상황에 따른 갈망을 억제하기 위해 뇌에 연출된 상황 속에서 약물을 선택하지 않았을 때 좋은 일이 생겨날 것이라는 보상 효과를 학습함으로써 마약에 대한 갈망을 줄이고 심적 상태에 호전 효과를 얻을 수 있을 것이다. 연극 치료의 디지털 콘텐츠화는 고도화된 그래픽 요소를 기반으로 한 가상 환경 연출이 용이해지며, 환자의 개인 정보를 학습한 생성형 AI의 적용으로 환자에게 맞춤형 치료 콘텐츠를 제공할 수 있다.



| 그림 9 | Smart NPC -엔리얼 엔진

더불어, 연극 치료 개발 시 생성형 AI가 적용된 NPC의 배치는 마약류 중독 청소년이 다양한 상황에서의 대화 시뮬레이션을 통해 사회적 어려움을 극복하는 데 도움이 될 것이다. <그림 9>의 언리얼 엔진의 Smart NPC 개발은 그래픽 기술의 발전으로 실재감 있는 배경 연출이 가능하게 되었으며, 생성형 AI와 통합되어 상황에 적합한 대화를 생성하는 프로그램의 출시로, 담당 의사가 환자의 정신 질환 및 환경에 대한 정보를 입력하여 NPC를 상황에 맞게 구성하고 환자와의 대화를 설정할 수 있게 되었다.³¹ 이러한 접근 방식은 마약류 중독 청소년이 가상 공간에서 NPC와의 대화를 통해 사회로 진출했을 때의 적응과 동기 부여를 제공하며, 일상 생활의 지속 가능한 방법을 학습할 수 있도록 한다. 김경수의 연구는 영화 IP를 활용한 디지털 치료 콘텐츠 개발 방안을 제시함으로써, 외상 후 스트레스 장애를 겪는 환자에게 영화 속 등장인물의 심리 상황을 아바타로 재현하고, 해당 인물을 통한 거울 치료를 진행하여 부정적 감정을 재처리할 수 있도록 하였다. 이러한 연구는 드라마나 영화 콘텐츠를 즐기는 마약류 중독 청소년을 대상으로 신선한 몰입감을 제공하는 치료적 접근이 될 것으로 기대된다.³²

2) 음악·미술 디지털치료 콘텐츠 적용 방안

상담 치료 분야에서 음악과 미술은 환자의 심리 및 인지 기능 활성화를 도모하는 치료법으로 활용되어 왔다. 이러한 접근은 환자로 하여금 음악과 미술 활동에 참여하게 함으로써, 심리적 기저에 불안 요소와 행동 장애를 유발하는 원인을 분석할 수 있는 기회를 제공한다. 결과적으로, 이는 신경 질환 및 인지 행동 장애 치료 계획의 수립에 필수적인 기초 자료로

³¹ 조코딩, <AI는 본인이 NPC 인지 알까?>,
<https://www.youtube.com/watch?v=eHH2ajTrbsY>, 2023

³² 김경수, 「외상 후 스트레스 장애(PTSD) 청소년을 위한 실감콘텐츠 '확정현실 심리치료(XR Therapy)' 활용 연구 <겨울왕국(Frozen)> 캐릭터 엘사 중심으로」, 『애니메이션연구』, 2020

활용될 수 있다. 더욱이, 환자가 음악과 미술 활동을 통해 자신의 행동을 치료하는 데 도움을 받는 중요한 역할을 수행한다. 음악과 미술이 인지 및 재활 치료에 미치는 긍정적 효과를 증명하는 선행 연구를 중심으로, 음악과 미술 요소를 활용한 디지털 치료제 개발 시 얻을 수 있는 효과성을 탐구하고 개발 방안을 심도 있게 고찰할 것이다.

(1) 음악의 치료적 효과

음악을 활용한 심상 치료는 오랜 기간 동안 심리 치료의 한 방법으로 진행되어 왔다. 특히, 음악을 듣고, 부르고, 연주하는 과정에서 경험하는 정서의 공유는 자신의 경험과 상태를 자연스럽게 개념화하는 데 있어 중요한 치료 요소로 활용되어 왔다.³³ 음악 치료를 통해 청소년의 인터넷 중독에 따른 자기 조절 능력의 함양과 회복 탄력성의 증진을 목적으로 한 선행 연구에서, 음악 활동이 청소년의 행동 개선과 변화에 긍정적인 영향을 미침을 확인할 수 있었다. 그러나 음악 치료를 위한 비용 부담이 지속적인 참여를 어렵게 하는 한계로 지적되었다는 여정윤의 발견은 주목할 만하다.³⁴ 최근, 뇌의 fMRI와 EEG 데이터 연구를 통해 음악 감상이 유발하는 감정 상태와 정서 표현의 긍정적 변화와 효과를 입증하는 연구가 진행되었다. 박상인은 특정 음향이 유발하는 감정 뇌 영역 변화를 fMRI로 분석하여, 음악이 유발하는 다양한 감정이 뇌의 청각피질과 운동 피질에서 뇌 신경 활동을 증가시킨다는 것을 증명하였다.³⁵ 음악에 의해 뇌 신경 활동이 촉발된다는 사실은 음악 청음이 마약류 중독 청소년의 뇌 보상 회로 활성화와 자극에 치료적으로 기여할 수 있음을 시사한다. Valorie N. Salimpoor는 음악이 뇌 온도 변화를 통해 긍정적 감정을

³³ 양희진, 「마음 치료를 위한 음악 경험의 시각화 문제」, 『현대유럽철학연구』, 2023

³⁴ 여정윤, 「음악치료활동이 인터넷 중독 청소년의 회복탄력성에 미치는 효과」, 『한국음악 치료학회지』, 2012

³⁵ 박상인, 「XR 음향 콘텐츠 활용을 위한 감정-뇌연결성 분석 연구」, 『방송공학회논문지』, 2022

유발하며 도파민 분비를 촉진한다는 가설을 실험을 통해 증명하였다.³⁶ Iballa Buranat의 연구는 음악의 다이내믹, 음의 떨림, 톤, 리듬이 뇌 네트워크에 광범위한 반응을 유도한다는 것을 확인하였으며, Archi Banerjee는 음악이 뇌활동에 미치는 영향을 EEG를 사용해 분석하였다. 이는 음악이 정신적 병변 없는 사람들의 뇌파에 긍정적인 영향을 미친다는 것을 입증한다.^{37,38}

이러한 과학적 증명을 바탕으로, MedRhythms와 같은 서비스는 음악 리듬을 통해 신경 자극을 주어 신경 질환 및 부상으로 인한 보행 장애 개선에 기여한다. HMD를 활용하여 음악 치료법을 디지털 치료제에 적용할 경우, Surrounding Sound와 VR 콘텐츠의 결합을 통해 치료의 효과를 증대시킬 수 있을 것으로 예상된다.³⁹ 디지털 소프트웨어의 최대 장점인 데이터 저장과 언제든지 확인 가능한 점이 치료의 체계화와 효과를 극대화할 것이다.

(2) 미술의 치료적 효과

이상희의 연구는 디지털 미술치료의 가능성과 발전 방향에 대한 제언을 진행하였다. 컴퓨터 사용량의 증가와 기술 발전이 디지털 헬스케어 분야에 적용될 것임을 예측하면서, 상담을 위한 방문 시 시간적, 공간적 제약과 도구 및 매체의 다양성 부족이 환자의 질병과 상태에 적합한 치료의 제약을 초래할 수 있음을 지적하였다. 미술치료의 장점으로는 그림을 통한 집중력 향상과 환자의 심리 상태를 그림을 기반으로 파악할 수 있는

³⁶ Valorie N Salimpoor, 「Anatomically distinct dopamine release during anticipation and experience of peak emotion to music」, 『Nature Neuroscience』, 2011

³⁷ Iballa Buranat, 「The reliability of continuous brain responses during naturalistic listening to music」, 『Elsevier-NeuroImage』, 2016

³⁸ Archi Banerjee, 「Study on Brain Dynamics by Non Linear Analysis of Music Induced EEG Signals」, 『Elsevier-PysicaA』, 2015

³⁹ MEDrythms, 〈서비스 소개〉 <https://medrhythms.com/>, 2013

가능성을 들었다. 특히, 미술치료가 아동 대상으로 활발하게 활용되고 있음을 언급하며, 마약류 중독 청소년이 마약 접근 경로와 주변 인식을 그림으로 표현함으로써 치료 계획을 수립할 수 있음을 제안하였다. 인공지능을 통한 그림 자동 진단의 가능성과 그림을 기반으로 한 환자 심리 상태의 파악이 좋은 기초 데이터로 활용될 수 있음을 언급하며, 원격 미술치료 시스템과 디지털 기반 도구를 통한 미래 지향적인 미술치료 방안을 제안하였다.⁴⁰

김선현의 연구는 청소년 자살 예방을 위한 임상 미술치료 프로그램의 역할에 대해 조사하였다. 이 연구는 청소년의 우울 감소, 자살 생각 및 정서 치료, 부정적 생각 감소를 목적으로 진행되었다. 임상 미술치료 프로그램 참여 전후의 변화를 사전 설문조사, 자살 생각 척도, 뇌파 측정, 타액 코티졸 측정을 통해 미술치료의 효과성을 입증하려고 하였다. 이 연구는 미술치료가 내담자의 심리상태에 실질적인 변화를 유도했음을 확인하였다.⁴¹ 임성윤의 연구에서는 VR을 활용한 미술치료의 선행 연구 사례를 분석하여, VRAT(가상현실 미술치료)가 갖는 장점과 한계를 동적, 감각적, 지각적 측면에서 구분하여 정리하였다. 특히 VRAT는 모션 센서를 활용하여 동적 활동을 유도하고, 다중 감각을 통한 몰입을 조장하는 등의 장점을 강조하였다.⁴² 이상의 연구들은 디지털 미술치료 및 VR을 활용한 미술치료가 마약류 중독 청소년의 치료에 기여할 수 있는 잠재력을 보여준다. 따라서, 디지털 기술을 통해 미술치료의 접근성을 높이고, 치료 효과를 극대화할 수 있는 방안을 모색하는 것이 필요하다고 제안한다.

40 이상희, 「디지털 미술치료에 가능성과 발전방안」, 『HCI2009』, 2009

41 김선현, 「청소년 자살 예방을 위한 임상미술치료의 역할」, 『임상미술치료학 연구』, 2013

42 임성윤, 「가상현실 미술치료 (VRAT) 콘텐츠의 치료적 요인 특성에 대한 분석」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 2022

5. 결론

본 연구는 마약류 중독 청소년을 대상으로 한 디지털 치료제의 개발 및 예술 치료 요법의 디지털화 가능성에 대해 탐구하였다. 예술 치료 요법과 디지털 기술의 융합이 치료적 역할을 효과적으로 수행하기 위해 필요한 전제 조건들을 밝힘으로써, 디지털 치료제 개발에 있어서 중대한 시사점을 제공하였다. 이 연구를 통해 도출된 세 가지 주요 발견은 예술 치료 콘텐츠를 통합한 디지털 치료제 개발 방향성을 제시한다.

첫째로, 마약류 중독으로 인한 인식의 왜곡을 재구성하고자 하는 자발적 치료 참여를 촉진하는 콘텐츠의 개발이 필수적이다. 최신 생성형 AI 기술의 발전에 기반하여, 환자가 지속적인 상황 대응 및 금단 현상 관리를 수행할 수 있도록 지원하는 데이터 중심의 접근 방식이 가능하다는 전망이다. 둘째로, 디지털 장비와 기술의 활용을 통해 마약류 중독의 심리적 치유에 대한 치료 효과가 증대될 것으로 예상된다. 예술 도구의 다양한 활용을 통한 치료는 환자에게 다채로운 자극을 제공함으로써 우울감 감소 및 자아 회복을 촉진할 수 있다. 셋째로, 디지털 치료제를 통한 지속적인 치료 데이터의 수집 및 분석이 중독 치료의 질적 향상을 가능하게 할 것이다. 예술 치료 체험 과정에서 수집되는 다양한 데이터는 의료진에게 중요한 통찰을 제공하며 치료 과정의 개선에 기여할 것이다.

이러한 발견은 예술과 디지털 기술의 결합이 청소년 마약류 중독 치료에 혁신적인 접근 방식을 제공할 수 있음을 시사한다. 이는 디지털 환경에 익숙한 청소년들에게 지속적인 치료 참여를 유도하며, 치료 과정에서 발생하는 데이터를 통해 맞춤형 치료 방안을 개발할 수 있는 가능성을 열어준다.

추가적으로, 디지털 치료제 내 예술 치료적 요법의 발전을 위해서는 본 연구에서 탐구된 다양한 예술 분야를 포괄하는 횡단적 연구의 확대가 필요하다. 이는 각 예술 분야가 디지털 환경에서 어떠한 치료적 가치를 제공하는지를 구체적으로 분석하여, 디지털 치료제 개발에 있어서의 방향성을

제공할 것이다. 또한, 사용자 인터페이스(UI) 및 사용자 경험(UX)의 최적화를 통해, 청소년들이 디지털 치료제를 보다 효과적으로 사용할 수 있도록 해야 한다.

본 연구는 디지털 기술을 활용한 새로운 치료 방법을 제안함으로써, 청소년 마약류 중독 치료에 대한 이해를 심화시키고, 후속 연구 방향을 제시한다. 앞으로의 연구에서는 청소년 마약류 중독 치료를 위한 환경 분석, 치료 방법, 디지털 치료제 적용에 대한 지속적인 탐구가 필요할 것이다. 예술적 요법을 활용한 디지털 치료제 개발이 청소년 마약류 중독 치료의 효과를 극대화할 수 있는 새로운 기회를 제공할 것으로 기대된다.

참고문헌

단행본

- 정승욱, 한정환, 『AI-메타버스 융합의 기회』, 쇼팽의서재, 2023
979-11-981869-2-8
- 김진희, 「약물남용청소년을 위한 부모개입프로그램연구」, 『청소년대화의광장』, 1998
- 한국마약퇴치운동본부, 「NIDA의 약물, 뇌, 그리고 행동 - 중독학II」, 『한국중독학회보』, 2015
- 손재희, 「디지털치료제의 이해와 활용」, 『한국보험연구원』, 2023

논문

- 전영실, 「신종마약류 범죄 발생실태와 통제정책」, 『한국형사정책연구원』, 2017
- 김학신, 「마약류 관리법상 청소년 마약범죄 실태와 이에 대한 대처 방안」, 『단국대학교 법학연구소』 2012 0.17252/dlr.2012.36.1.018
- 박선영, 「청소년 마약비행 대응을 위한 제언」, 『아시아교정포럼학술지』, 2023
- 최재운, 「청소년의 합법적 약물의 남용실태와 사회의학적 접근에 관한 연구」, 『병원약사지회』, 2011 10.32429/jkshp.2011.28.1.004
- 홍서아, 「청소년의 약물중독 실태 및 심리지원 방안」, 『한국중독학회보』, 2018.10.26606/kaac.2018.8.2.5
- 이무송, 「청소년의 신종마약류중독 실태 및 대응방안 연구」, 『한국중독학회보』, 2022
- 김소연, 「약물 오남용의 신경생물학적 기전과 약동학 및 약력학」, 『대한의사협회지』, 2013
- 이상원, 「디지털치료제의 미래」, 『한국병원약사회』, 2023
- 황매향, 「테크놀로지 기반 상담 실제의 도전과 과제」, 『상담학연구』, 2020 10.15703/kjc.21.4.202008.219
- 황세연, 「공감 및 구체적 설명 생성 우울증 챗봇 구현을 위한 모델 기초연구」, 『한국정보통신학회논문지』, 2023

- 김한섭, 「정신건강 증진을 위한 가상 치료 및 상담에디지털 휴먼을 활용한 연구 사례 조사」, 『정보처리학회지』, 2021
- 차경렬, 「가상현실기술의 정신의학적 이용」, 『생물정신의학』, 2007
- 이동연, 「디지털치료제(DTx)기반 가상현실치료(VRT) 유형 및 특성 연구 - VR 콘텐츠 대표 사례를 중심으로 -」, 『한국공간디자인학회 논문지』, 2022 10.35216/kisd.2022.17.4.183
- 김승현, 「VR을 활용한 명상콘텐츠가 분노조절에 미치는 영향」, 『서강대학교대학원 신문방송학과』, 2021
- 김교현, 「중독과 자기조절: 인지신경과학적 접근」, 『한국건강심리학회지』, 2006
- 박미리, 「거울전이를 적용한 연극치료 기법 고찰 -우울증 여성을 위한 단기연극치료 사례를 중심으로-」, 『연극예술치료연구』, 2012
- 김경수, 「외상 후 스트레스 장애(PTSD) 청소년을 위한 실감콘텐츠 '확장현실 심리치료(XR Therapy)' 활용 연구 <겨울왕국(Frozen)> 캐릭터 엘사 중심으로」, 『애니메이션연구』, 2020
- 박상인, 「XR 음향 콘텐츠 활용을 위한 감성-뇌연결성 분석 연구」, 『방송공학회는문지』, 2022 10.5909/JBE.2022.27.5.738
- 임성운, 「가상현실 미술치료 (VRAT) 콘텐츠의 치료적 요인 특성에 대한 분석」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 2022, 10.5392/JKCA.2022.22.04.001
- 류창현, 「청소년 ADHD와 CD를 위한 가상현실(VR) 활용 심리치료 효과의 함의」, 『한국중독범죄학회지』, 2022
- 양희진, 「마음 치료를 위한 음악 경험의 시각화 문제」, 『현대유렵철학연구』, 2023 10.20974/dasein.2023..71.309
- 여정운, 「음악치료활동이 인터넷 중독 청소년의 회복탄력성에 미치는 효과」, 『한국음악치료학회지』, 2012, 10.21330/kjmt.2012.14.1.21
- 이상희, 「디지털 미술치료에 가능성과 발전방안」, 『HCI2009』, 2009
- 김선현, 「청소년 자살 예방을 위한 임상미술치료의 역할」, 『임상미술치료학 연구』, 2013
- 한주연, 「예술의 유희적 특성을 이용한 디지털 콘텐츠의 예술치료적 활용의 가능성」, 『한국영상학회』, 2015
- Annabel Boys, Marsden & Strang, 「Understanding reasons for drug use amongst young people: functional perspective」, 『Health and

Education research』 2001, <https://doi.org/10.1093/her/16.4.457>

Fulton F.Velez et al., 「Reduced Healthcare Resource Utilization in Patients with Opioid Use Disorder in the 12 Months After Initiation of a Prescription Digital Therapeutic」, 『Adv Ther』, 2022 <https://doi.org/10.1007/s12325-022-02217-y>

Valorie N Salimpoor, 「Anatomically distinct dopamine release during anticipation and experience of peak emotion to music」, 『Nature Neuroscience』, 2011 <https://doi.org/10.1038/nn.2726>

Ibala Buranat, 「The reliability of continuous brain responses during naturalistic listening to music」, 『Elsevier-NeuroImage』, 2016 <https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2015.09.005>

Archi Banerjee, 「Study on Brain Dynamics by Non Linear Analysis of Music Induced EEG Signals」, 『Elsevier-PysicaA』, 2015 <https://doi.org/10.1016/j.physa.2015.10.030>

기타

박하정, 〈[스프] "뇌가 녹아내리다시피 해요" IQ까지 떨어뜨리는 마약〉 <https://buly.kr/9XIM911>, 2023

이우진, 〈카카오가 만드는 RWD, 파일럿 딱지떼고 전력질주 할까?〉 <https://buly.kr/1rJ5wW>, 2023

김홍진, 〈미국에서 확인한 디지털치료제의 의료비용 감소효과〉 <https://buly.kr/6XjLO9h>, 2023

KBS 추적60분, 〈1328회- 텔레그램 마약방은 10대를 노린다.〉, 2023

Philippa Roxby, 〈Avatar therapy 'reduces power of schizophrenia voices'〉, <https://www.bbc.com/news/health-42097781>, 2017

Matthew Finnegan, 〈옥스포드 VR 대니얼 프리먼 교수가 말하는 '정신·심리 치료에서 빛나는 VR의 가치'〉, <https://buly.kr/uR69gc>, 2023

조코딩, 〈AI는 본인이 NPC 인지 알까?〉, <https://www.youtube.com/watch?v=eHH2ajTtbsY>, 2023

MEDrythms, 〈서비스 소개〉, <https://medrhythms.com/>, 2013

Abstract

Literature Review on Applying Digital Therapeutic Art Therapy for Adolescent Substance Addiction Treatment

Jiwon Kim

*Sungkyunkwan University Dept. of Immersive Media Engineering
Integrated Master's and Doctorate course*

Daniel H. Byun

*Sungkyunkwan University Dept. of Immersive Media Engineering
Professor*

The advent of digital media has facilitated easy access for adolescents to environments conducive to the purchase of narcotics. In particular, there's an increasing trend in the purchase and consumption of narcotics mediated through Social Network Services (SNS) and messenger services. Adolescents, sensitive to such environments, are at risk of experiencing neurological and mental health issues due to narcotic addiction, increasing their exposure to criminal activities, hence necessitating national-level management and support. Consequently, the quest for sustainable treatment methods for adolescents exposed to narcotics emerges as a critical challenge. In the context of high relapse rates in narcotic addiction, the necessity for cost-effective and user-friendly treatment programs is emphasized. This study conducts a literature review aimed at utilizing digital platforms to create an environment where adolescents can voluntarily participate, focusing on the development of therapeutic content through art. Specifically, it reviews societal perceptions and treatment statuses of adolescent drug addiction, analyzes the impact of narcotic addiction on

adolescent brain activity and cognitive function degradation, and explores approaches for developing digital therapeutics to promote the rehabilitation of the addicted brain through analysis of precedential case studies. Moreover, the study investigates the benefits that the integration of digital therapeutic approaches and art therapy can provide in the treatment process and proposes the possibility of enhancing therapeutic effects through various treatment programs such as drama therapy, music therapy, and art therapy. The application of art therapy methods is anticipated to offer positive effects in terms of tool expansion, diversification of expression, data acquisition, and motivation. Through such approaches, an enhancement in the effectiveness of treatments for adolescent narcotic addiction is anticipated. Overall, this study undertakes foundational research for the development of digital therapeutics and related applications, offering economically viable and sustainable treatment options in consideration of the societal context of adolescent narcotic addiction.

Keywords

Digital Therapeutics, XR Therapy Content, Digital Art Therapy, Addiction Treatment, Brain Disease Treatment



Copyright © 2024,
Transmedia Institute.

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

A study on decentralization and intellectual property rights(IP) construction strategies in NFT art: Focusing on the Chinese case

LIN LI*

*Hubei Institute of Fine Arts, The School of Experimental Art
Doctorate course*

Rui Zhan**

*Hubei Institute of Fine Arts, The School of Experimental Art
Professor*

Contents

1. Introduction
2. The Emergence and Development of NFT art
 - 1) The emergence of NFT art
 - 2) The development and impact of NFT art on a global scale
3. The current state of the NFT market
 - 1) The global market situation
 - 2) An overview of the Chinese NFT art market
4. Web-based personal art IP development in China
5. China's Internet Personal Art IP: Case Study
 - 1) Emphasis on authenticity and personal characteristics
 - 2) The importance of continuity and stability.
 - 3) Innovation and formal media
 - 4) User-centered thinking
6. Conclusion

* 759547528@qq.com

** Corresponding Author, 492888140@qq.com

Abstract

In a rapidly growing digital economic environment, NFT has emerged as a hot topic in the art field. However, in China, NFT art is developing slowly due to constraints related to China's political economy and socio-cultural situation. Due to strict management and control, the circulation of cryptocurrency is limited, and the level of public awareness and acceptance of NFT art and market maturity are still low. Despite these limitations, this paper predicts that Chinese art creators and market participants can build an online personal art IP model that suits the characteristics of the Chinese market and explores the current status and possibilities.

Keywords

Digital economy, Non-Fungible Token, Decentralization, Business, Personal art, Intellectual Property Rights

1. Introduction

In April 2021, at a Christie's auction, American digital artist Mike Winkelmann, known as Beeple, sold his work "Everydays: The First 5000 Days" for \$69.3 million¹. This sale catapulted Beeple to international acclaim as the first NFT artist of renown, and the creation and transaction of NFT artworks began to attract global attention. Subsequently, Cai Guoqiang, the Chinese artist famous for his gunpowder art, with the support of Amber Group, a global crypto-finance intelligence service provider, collaborated with the pioneering platform TR Lab and the Rockbund Art Museum in Shanghai to create his first NFT art project "Transient Eternity—101 Ignitions of Gunpowder Paintings," which sold for \$2.5 million at a charity auction². The high transaction prices turned NFT art into a fleeting trend within the realms of art and finance. Despite the concept and relationship of digital collectibles still being relatively vague in China, this has not deterred the enthusiastic participation of newcomers.

Researching a wide variety of news related to NFT art has led us to conclude that a crucial component of NFT art's success is the novelty of the transactional avenues it offers artists. It is important to note that NFT art embodies uniqueness and technological innovation, signaling revolutionary changes in digitalization and copyright protection. As well as

¹ Christie's Online Auction 20447 BEEPLE|THE FIRST 5000 DAYS, <https://onlineonly.christies.com/s/beeple-first-5000-days/beeple-b-1981-1/112924> (Accessed November 2023)

² Number 7: Eternity of Moments, the first NFT project in honor of Cai, available on TRLab platform, https://mirror.xyz/trlab-chinese.eth/CV_93mLCyTBwugPzeJScRv8rA-LUmBz1zMUql0MySi0 (Accessed November 2023)

comprehensive marketing and promotion by multiple parties, successful NFT artworks often require substantial capital investments. Therefore, the probability of an artist being selected and promoted by capital influences the success of their work to some extent. In an interview with Bloomberg, artist Beeple stated, "I absolutely believe it's a bubble."³ Additionally, NFT art development in China is posing its own difficulties. However, public acceptance of NFT art is still in its infancy due to the strict regulatory environment's control over cryptocurrencies. On the other hand, the regulatory environment's strict control over cryptocurrencies limits their application in art transactions. As a result of these factors, Chinese NFT art is still being explored and developed in terms of acceptance and maturation. This combination leads to a development path for NFT art in China that differs from Western markets, with greater limitations. A minority of artists can make a living solely from their art on the contemporary art market, with most creators having to engage in other activities as well. As a result of examining the technological foundations and marketing mechanisms of NFT art, especially in light of China's predominance of the web2.0 internet model, this paper proposes that Chinese artists who are not favored by the capital market (including students and economically disadvantaged artists) may be able to develop their own individual art brands using social networking platforms. Several personal art IP models can be explored to align with the characteristics of the Chinese market, including incorporating local cultural elements

³ NFTs Absolutely in a Bubble, Says Beeple, <https://cryptopotato.com/nfts-absolutely-in-a-bubble-says-beeple-following-the-record-69-million-sale/> (Accessed November 2023)

with digital art innovations. As a result, they are not only able to exhibit and develop their work, but also contribute to the diversification and digital transformation of China's art market with new ideas and possibilities. In this way, the formation of individual artistic styles and the development of personalized artistic expression can be promoted, bringing new vitality and innovative momentum to the Chinese art market.

2. The Emergence and Development of NFT art

The initial development of the network that eventually became the Internet occurred in the 1960s, originating as a military communication project by the United States' defense sector. The ARPANET network created for military communications by the U.S. Defense Research Projects Agency (ARPA). However, when referring to "Internet" in the Chinese context, most of us refer to the "World Wide Web". The World Wide Web (WWW or Web for short) was developed based on the Internet. The emergence of the World Wide Web has completely changed the way people obtain and transmit information. Each iteration of Internet technology, from Web 1.0 to Web 3.0, has fundamentally changed our interactions with the network, enabling global information sharing and promoting the dissemination and exchange of knowledge.

1) The emergence of NFT art

In the early 1990s, Tim Berners-Lee launched the world's first web browser and web server, making information retrieval and

browsing more intuitive and user-friendly. This marked the beginning of the web 1.0 era, characterized by static web pages using HTML technology, which provided basic contact information such as email, addresses, phone numbers, and fax. During this period, the interactivity of the Internet was very limited, with users primarily acting as content recipients. The network environment emphasized one-way information dissemination, with little space for user participation or content creation.

The static content model of Web 1.0 has gradually evolved into a dynamic, interactive platform, marking the Internet's entry into the Web 2.0 era. Web 2.0, considered the read-write network, emphasizes participation, collaboration, and the sharing of information, encompassing user-generated content sites like blogs, games, social media, and videos. The Internet transitioned from a one-way information distribution channel to a two-way interactive platform, with users becoming creators, editors, and sharers of content. The proliferation of cloud services and the rise of smartphones have made the Internet ubiquitous, fueling the rapid growth of social networking and the formation of online communities. The Web 2.0 era democratized content creation, shifting power from a few large-scale content providers to a broad base of ordinary users and shaping today's digital lifestyle.

Nevertheless, in the Web 2.0 world, user information and platform-generated data are harnessed by major Internet companies. Users lack autonomy over their personal data, despite the freedom to create content. Web3.0, as the next evolutionary stage of the Internet, aims to address issues of resource monopolization, privacy leaks, and unbalanced data

benefits seen in Web2.0. As a new distributed computing paradigm built on blockchain technology, it integrates consensus algorithms, smart contracts, and identity cryptography, fostering a user-centered approach that empowers individuals to control their own data. The ethos of Web3.0 is encapsulated by the slogan "everything you create online is all yours."⁴

The inception of blockchain technology is closely linked to the creation of Bitcoin, represents a cryptocurrency not issued or regulated by a centralized authority but operates on a decentralized, trustless system. It is maintained by network users who reach a consensus automatically via the Internet. Bitcoin utilizes a public ledger, known as the blockchain, for transactions, addressing the need for secure and transparent financial activities without central oversight. The essence of blockchain's security and integrity lies in its decentralized structure and resistance to alteration, making it a cornerstone for trust in digital transactions. Bitcoin's protocol, detailing asset transfer on the blockchain, has revolutionized global finance and digital transactions. Author Melanie Swan, Founder of the Institute for Blockchain Studies, explains that the blockchain is essentially a public ledger with potential as a worldwide, decentralized record for the registration, inventory, and transfer of all assets—not just finances, but property and intangible assets such as votes, software, health data, and ideas. In contrast to cryptocurrencies, which are fungible, Non-Fungible Tokens (NFTs) facilitate the creation and exchange of unique digital assets with certified authenticity and

⁴ Chen Xi. Web 3.0 era: everything you create online, all yours[N]. Science and Technology Daily, 2022-04-11: 006.

ownership on Ethereum's decentralized platform. These tokens represent singular, irreplaceable values and are traded on virtual platforms. A Non-Fungible Token (NFT) is a permanent and certifiable online record that connects a digital artwork, often called cryptoart, to its owner. NFTs enable the sale of digital files, such as artwork, game characters, and music, as unique tokens on a digital ledger, with the potential for resale using cryptocurrencies. While the digital files are infinitely replicable, the blockchain-tracked tokens confer proof of ownership. The advent of NFT Art has altered not only the collection and trade of artworks but also their creation, display, and copyright management, providing artists with a new digital platform and broadening the avenues for recognizing and monetizing the value of digital artwork.

2) The development and impact of NFT art on a global scale

The prosperity of global trade has fostered the development of art transactions. According to the outbreak of COVID -19 epidemic, the physical art market such as galleries and auction houses has been struggling. Various industries around the world are gradually transforming from traditional entities to the digital art market. For example, Christie's auction house, which has a leading position in the global art market, has private sales totaling 1.2 billion US dollar in 2020, and total sales have declined 25%. However, the total transaction volume of " ONE: Contemporary Global Joint Night Sale" held in July of the same year reached 420,941,042 US dollar, and the online proportion reached 8 % ⁵. The virtual auction, spanning across Hong Kong,

⁵ Christie's Reports 25 Percent Drop in Sales for 2020

Paris, London, and New York, successfully gathered a global array of buyers through the power of the internet, thus transcending geographical and temporal boundaries in the art trading process.

However, as an intermediary between artists and buyers, auction houses cannot completely solve the problems of preservation, maintenance, transportation and ownership of artworks during their circulation. At the Christie's auction in March 2021, the NFT art work "The First 500 Days" by artist Beeple, was sold for an astonishing US\$69.3 million⁶. This is the first NFT work auctioned by Christie's, and the first time the auction house has adopted cryptocurrency as a payment method. As a non-fungible token, NFT uniquely possesses the characteristics of being irreplaceable, indivisible and non-tamperable, so that in art transactions, NFT provides true digital ownership of the art, and the relevant requirements are clearly stipulated in the purchase process. Copyright and Usage Rights. This auction of NFT art provides a strong certification for digital art in the traditional art market.

Reflecting on the evolution of art, technology and innovation are the forces to drive the evolution of art. The invention of printing during the Renaissance changed the way words were transmitted and made art reproduction possible, allowing artworks to be mass-produced and widely disseminated. The emergence of photography provided artists with a new means of capturing and presenting reality, gave birth to the art of

<https://www.artnews.com/art-news/market/christies-2020-sales-drop-forecasts-1234579528/> (Accessed November 2023)

⁶ Christie's Online Auction 2 0447 BEEPLE|THE FIRST 5000 DAYS
<https://onlineonly.christies.com/s/beeple-first-5000-days/beeple-b-1981-1/112924> (Accessed November 2023)

photography and had a profound impact on painting. Nowadays, the emergence of NFT allows artists to display their works digitally and realize transactions to win profits, and makes art works no longer limited to traditional forms of expression. For example, the work "First supper" by London-based encryption artist Xcopy is a programmable artwork composed of 22 layers⁷. The work was jointly launched by the crypto art platform AsyncMarket and thirteen crypto artists. All layers are uniquely created by their respective artists, and each is given specific immutable rights by its creator, including status, rotation, scale, XY position, visibility, opacity, tint and RGB. It is the unique prerogative of each token holder to modify the value of these rights and form a new image when they so wish. It embodies the cooperation, creation and interaction between artists, collectors and art collectors, and is one of the works recognized as having the spirit of the crypto community.

In April 2021, Sotheby's CEO Charles Stewart announced a partnership with the enigmatic artist Pak to launch Sotheby's inaugural NFT auction. This partnership led to the creation of 'The Fungible,' an open edition that generated sales of \$16.8 million through 6,156 NFTs over two days⁸. In December 2021, Pak initiated the sale of 'Merge' on the renowned NFT trading platform Nifty Gateway, which garnered a total sales volume of \$91,806,519⁹. 'Merge' introduced a concept of 'dynamic

⁷ Master Artwork -First Supper

<https://async.market/art/master/0xb6dae651468e9593e4581705a09c10a76ac1e0c8-0> (Accessed November 2023)

⁸ Digital Creator Pak Sotheby's first NFT auction achieves \$17 million

<https://www.sothebys.com/en/articles/17-million-realized-in-sothebys-first-nft-sale-with-digital-creator-pak?locale=zh-CN> (Accessed November 2023)

⁹ Merge _ by Pak, <https://www.niftygateway.com/collections/pakmerge>

ownership' where each NFT represents a 'Mass.' The appearance of the artwork changes based on the quantity owned by the buyer, as the owned quantities merge into a larger mass. These masses dynamically interact with the buyer's purchasing actions, altering the volume, shape, and color of the ball during the merging process. After the sale, each buyer's collection becomes unique due to these quantity differences. Through 'Merge,' Pak employs blockchain technology to challenge traditional notions of 'value' and the relationship between scarcity and value. The project, with many collectors contributing to its creation, showcases the fluidity and interactivity of digital art, underscoring the vast possibilities that the digital art world has to offer.

3. The current state of the NFT market

1) The global market situation

2021 marked a pivotal year for the NFT market, as NFTs entered the public domain for the first time. As a form of digital artwork, NFTs garnered the attention of art enthusiasts who engaged in trading on specialized online platforms such as OpenSea, Rarible, SuperRare, and NiftyGateway. Beyond mere trading, platforms like Twitter played a crucial role in amplifying the global impact of NFT art by facilitating information dissemination and user engagement. OpenSea's data indicates that over 70% of its traffic originates from Twitter¹⁰, underscoring the platform's significance in NFT

(Accessed November 2023)

transactions. NFTs' uniqueness and provenance mechanisms not only allow users to showcase their distinct identities but also foster a sense of belonging within specific communities. These social platforms have become hubs for exchanging and discussing community culture. By continuously interacting and distributing high-quality content, artists enhance their online presence, thereby boosting the collector value of NFT art. The social prestige and self-satisfaction that collectors derive from sharing their NFT artworks on social platforms, along with the artworks' inherent value as items of ownership, enjoyment, and investment, contribute to the "herd effect". This phenomenon has resulted in a 450% increase in NFT buyers from 2020 to 2021, surging from 10,000 to 40,000 buyers monthly. This period is often referred to as the "NFT bull market". In 2022, the buyer-to-seller ratio was 1.3 to 1¹¹, indicating a market dominated by buyers, a sign of strong demand. NFT trading volumes reached their zenith in the first half of 2022, with a record \$1.3 billion in weekly transactions in April¹². Major brands like Starbucks, Instagram, Nike, Reddit, Burberry, Gucci, Louis Vuitton, Dolce & Gabbana, and Salvatore Ferragamo all launched their own NFT art initiatives that year. The NFT market experienced its peak during the initial hype cycle but

¹⁰ KAPOOR A, GUHATHAKURTA D, MATHUR M, et al. TweetBoost: Influence of Social Media on NFT Valuation[C/OL]//Companion Proceedings of the Web Conference 2022. New York, NY, USA: Association for Computing Machinery, 2022: 621-629 [2023-11-17]. <https://doi.org/10.1145/3487553.3524642>. DOI:10.1145/3487553.3524642.

¹¹ NFT market- statistics 2021-2023,
<https://metav.rs/blog/nft-market-statistics-2021-2023/>

¹² NFT 2022 Year-End Review,
<https://www.forbes.com/sites/leeorshimron/2022/12/21/nft-2022-year-end-review/?sh=2223ca035c14> (Accessed January 2024)

subsequently witnessed a sharp decline in volume and asset prices. This decline led to a reduction in the number of buyers compared to sellers throughout 2023, with NFT holder numbers plummeting to their lowest in 12 months by April 19, 2023. While some blue-chip NFTs demonstrated strong performance, the overall profitability markedly declined, reflecting a downturn in the NFT art trading market.

The period from 2021 to 2023 is a cyclical change in the NFT market from initial hype to maturity and stabilization. However, the fact that the market is at risk of fraud should not be underestimated. Due to the novelty of the technology and the lack of market oversight, it is often subject to fraudulent activities by scammers selling counterfeit or pirated artwork, fake investment opportunities, and various phishing schemes. 2022 was a period of extreme turbulence, with the collapse of several important institutions such as Celsius, Three Arrows Capital, and FTX, some of which are even facing fraud charges. In 2023, the cryptocurrency industry faced disruption and numerous challenges. Ian Andrews¹³ and Kim Grauer¹⁴ mentioned that the year saw a return of the trend across the industry including asset price volatility, increased crackdowns on crypto-crime by government agencies, ransomware attacks, and an increase in cases of pig slaughter and investment love scams. This has seen sophisticated phishing schemes, cryptocurrency-related fentanyl trade crackdowns, threats from North Korean hackers, and increased use of stablecoins in unstable currency regions. In addition, according to the statistics of the Chainalysis¹⁵ platform proves that, in spite of

¹³ Chief Marketing Officer, Chainalysis

¹⁴ Director of Research, Chainalysis

so many crises and risks NFT industry is still active.

Therefore, from the development of the NFT market, investors and participants must remain vigilant and fully aware of potential risks and fraud. However, for artists, the NFT art market has often marginalized the artists themselves and their artistic creations under the strong involvement of capital and platforms. Market attention is focused more on commercial value and investment potential than on the true artistic value and creative significance of artworks. This phenomenon may lead to the neglect of artistic creation, while the profit-seeking behavior of the market and capital becomes dominant. In such an environment, artists face the challenge of maintaining creative independence and artistic purity.

2) An overview of the Chinese NFT art market

Since its introduction, blockchain technology has been widely used in several industries in China. Nevertheless, it faces hurdles in technological refinement, transaction processing capacity, big data storage, privacy, and regulatory compliance. Notably, since late 2013, Chinese regulators have warned about Bitcoin's risks, declaring it a virtual commodity without legal currency status, thereby constraining the circulation of digital artifacts. Despite legal ambiguities, digital artwork has gained immense popularity in recent years. Mainstream Chinese auction houses like Guardian, Yongle, and Poly, alongside internet giants such as ByteDance, Tencent, and JD, have entered the NFT art market. However, challenges persist, including a mix of platform qualifications, instances of platforms defaulting,

¹⁵ Chainalysis is the blockchain data platform. <https://www.chainalysis.com/>

copyright disputes, and uninformed trading leading to chaos. On April 13, 2022, China's Internet Finance Association, Banking Association, and Securities Association jointly issued a notice aimed at 'Preventing NFT-related Financial Risks.' This notice emphasizes curbing the financial securitization trend of NFTs and vigilantly guarding against illegal financial activities, underlining the need for clear regulatory norms¹⁶:

NFTs should not include financial assets such as securities, insurance, credit, precious metals, etc., in their underlying goods, to avoid the disguised issuance and trading of financial products.

The non-fungible characteristic of NFTs should not be undermined by dividing ownership or bulk creation, to prevent disguised token issuance and financing (ICO).

Services such as centralized trading (centralized bidding, electronic matching, anonymous trading, market makers, etc.), continuous listing, and standardized contract trading should not be provided for NFTs, to avoid the illicit establishment of trading venues.

Virtual currencies like Bitcoin, Ethereum, Tether, etc., should not be used as the pricing and settlement tools in the issuance and trading of NFTs.

Real-name verification should be conducted for entities issuing, selling, and purchasing, with proper records of customer identity and transaction details maintained, actively cooperating in anti-money laundering efforts.

Direct or indirect investment in NFTs should be avoided, and

¹⁶ China Internet Finance Association, China Banking Association, China Securities Association, Discussion on Preventing NFT-related Financial Risks <https://www.china-cba.net/Index/show/catid/14/id/40730.html> (Accessed December 2023)

financial support for investing in NFTs should not be provided. Because the issuance of relevant regulations restricts the circulation of NFT artworks in China, technically, unlike the completely open public chain issuance model used abroad, China uses a private chain or alliance chain controlled by a small number of entities to issue digital artworks, and most NFTs on the market appear in the form of "digital collectibles". According to "Return to Value, Compliance, and Prosperity: Research Report on the Innovation of Mainstream Platforms for Digital Collectibles in China", as of January 4, 2023, China's digital collectibles platforms have reached 2,449, of which the number of new platforms in the second half of 2022 accounted for 56.1% of the annual ratio, China's digital collectibles industry is in the stage of rapid development¹⁷.

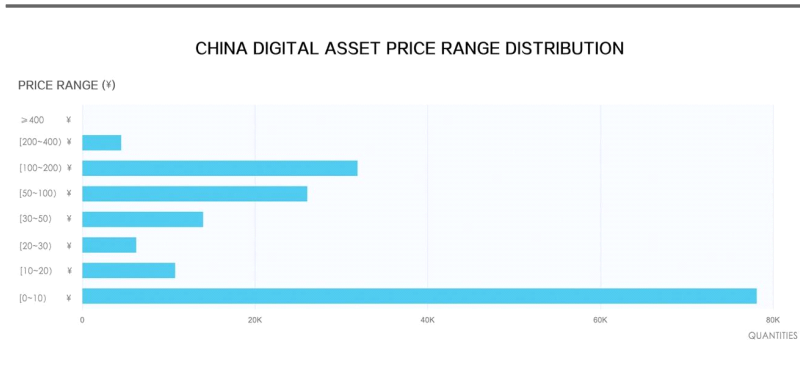


Figure 1 | Data source: China Digital Assets Network

¹⁷ Launched by the New Media Research Institute of Communication University of China and Sina AI Media Research Institute, it was released on January 12, 2023. This research report explores the domestic digital collection value assessment framework and compliance development path, and provides insights to grasp the future dynamics of the industry's innovation breakthroughs. <https://weibo.com/ttarticle/p/show?id=2309404857118712004832> (Accessed December 2023)

Analysis of the international market shows that the long-term value of NFT art still relies on the high maintenance quality of the works combined with technological art. NFT art and digital collectibles, as innovative applications, still face a lack of public recognition in China. China Digital Asset's analysis of pricing in China's digital art market shows that artworks priced between RMB 0 and RMB 10 dominate the market, totaling about 80,000 pieces. Artworks priced between RMB 100 and RMB 200 are the second largest category. In contrast, works priced above \$400 are scarce, and there is a significant gap between them and the higher valuations in the international NFT market. As the Chinese new media artist Lin Juntin puts it, "A digital collection that sells is called NFT, but one that doesn't sell is called a JPG¹⁸."

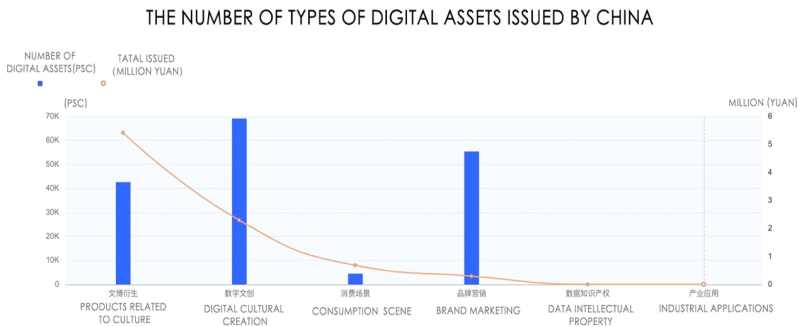


Figure 2 | Data source: China Digital Assets Network

China Digital Asset Network's data, as shown in the figure, indicates that China's digital asset types fall into five main

¹⁸ Interview with new media artist Lin JunTing.

<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1750118182768818155&wfr=spider&for=pc>
(Accessed December 2023)

categories: products related to cultural, digital cultural creativity, consumer scene applications, brand marketing, data intellectual property, and industrial applications. Digital cultural creativity is the field with the highest circulation. Innovative fusions of digital technology and cultural creativity characterize the products in this field. As a result, innovative products are created with distinctive characteristics such as digitization, interactivity, customization, scarcity, and cross-border fusion, which provide users with a rich, personalized consumption experience. In the Chinese market, art digitization typically involves direct photography of historical artifacts and uploading them for distribution as digital collectibles, with brand marketing being the second most important distribution method after the direct photography. Many platforms have launched digital collection series based on the Chinese zodiac, horoscopes, etc., which have resulted in a large number of works with design styles that lack artistry and a clear homogenization trend. Considering the lack of intellectual property and industry applications in the distribution data, it would appear that this market segment is largely untapped. There is a majority of products that are static images, while innovative creations that incorporate media such as 3D, audio and video are at an early stage of development, suggesting that these creative areas remain largely untapped.

In 2022, China's digital collectibles market experienced a significant influx of new users, rendering it susceptible to speculative investment and exploitation for profit, amid a backdrop of insufficient legal protections. The Chinese judiciary is proactively investigating the essence of digital collectibles, defining behaviors within the digital collectibles trading model,

and identifying the characteristics of digital art trading platforms. This indicates that the trust ecosystem for digital art transactions remains in its infancy. Moreover, traditional art collectors, who generally favor physical artworks, might struggle to grasp the value of digital collections, particularly when these cannot be exhibited or appreciated in a tangible form. The digitized and intangible nature of these collections encounters hurdles in cultural acceptance. Additionally, the public's limited familiarity with blockchain and cryptocurrencies poses an obstacle to entering the market. China's internet ecosystem continues to operate within the web 2.0 paradigm, marked by centralized internet services and applications, with a technological preference for private and consortium blockchains. These elements suggest that China's internet landscape has yet to fully evolve into the more open and decentralized web 3.0 stage.

On January 1, 2023, the 'China Digital Asset Trading Platform' was officially launched in Beijing. Backed by the state-level China Technology Exchange, this platform was envisioned to enhance the trading of digital assets through a comprehensive trading system, a standardized framework, a methodical trading process, and a robust settlement mechanism. However, the platform's progress has halted, with its official website currently inaccessible. This stagnation illustrates the multifaceted challenges that NFT (Non-Fungible Token) art faces in China, encompassing regulatory, technological, and market readiness aspects. The challenges encountered by the 'China Digital Asset Trading Platform' exemplify the broader issues within the emerging economic model and signify the systemic obstacles that China's NFT art industry must navigate. However, the

market is yet to establish clear standards and regulations, and it faces challenges in technology risks and security. Moreover, the content of China's digital artworks tends to be relatively homogeneous, with the market predominantly featuring static images and modest pricing. More advanced and innovative formats like 3D, audio, and video are still in their early stages. The success of digital collectibles hinges on market reception, as noted by Chinese new media artist Lin Juntin, unsold items are mere digital images, while sold ones gain status as NFTs. From the analysis of the international market, it is clear that the long-term value of NFT art still depends on the high quality of the works and the combination of technology and art.

NFT art or digital collections, as an innovative application, still faces a lack of public awareness in China. This situation has led to a market that is vulnerable to exploitation by unscrupulous elements, with speculation and speculation for profit, damaging the ecology of trust in digital art transactions. In addition, traditional art collectors may find it difficult to understand the value of digital collections due to their preference for physical artworks, especially when digital collections cannot be displayed and appreciated in a materialized manner. The digital and dematerialized qualities of NFT art have encountered challenges in terms of culture and acceptance. On the technical level, the public's understanding of blockchain and cryptocurrencies is limited, and the technological threshold has become a barrier to participation in the NFT art market. China's network ecology is still in the web 2.0 stage, characterized by the concentration of Internet services and applications, and a preference for private and federated chains in the application of blockchain technology.

These factors indicate that China's web ecology has not yet fully transitioned to the more open and decentralized web 3.0 stage. In summary, although the NFT art and digital collectibles sector in China is experiencing rapid growth, it concurrently encounters significant challenges in legal frameworks, technological infrastructure, and market development. Addressing these challenges is crucial for fostering a mature and reliable market.

4. Web-based personal art IP development in China

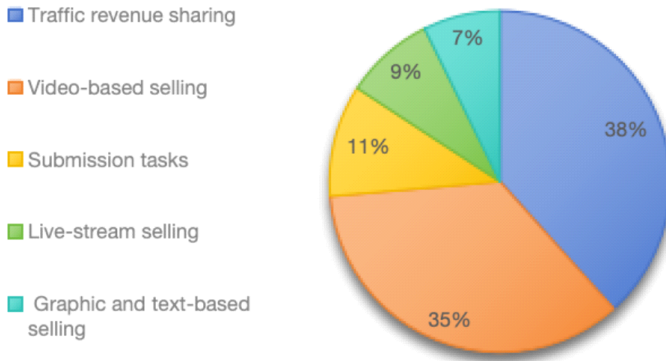
With the widespread proliferation of smartphones and apps, platforms such as Weibo, TikTok, and Little Red Book have risen in China, providing users with an ecosystem characteristic of Web 2.0. The integration of big data and cloud computing technologies enables these platforms to efficiently process and store vast amounts of data, offering real-time, personalized content recommendations to meet the demand for instant information. These developments have fundamentally transformed the way culture is communicated. Starting with the "Year of IP" in 2015, China's "IP Economy" has rapidly grown, showcasing the surge in extracting IP as a cultural resource. In the Chinese context, "IP" is not just traditional Intellectual Property¹⁹; it's considered a "cultural resource"²⁰, a product of

¹⁹ World Intellectual Property Organization: Intellectual property (IP) refers to creations of the mind, such as inventions; literary and artistic works; designs; and symbols, names and images used in commerce. Intellectual property (IP) refers to creations of the mind, such as inventions; literary and artistic works; designs; and symbols, names and images used in commerce.

²⁰ FAN Tianyu. Analysis of the definition of "IP" in the context of contemporary

creative labor and a commodity that can be traded in the market. This cultural resource, with its ability to build a long-lasting derivative industry chain through fan engagement, signifies more than just a brand or influence centered around an individual in the internet era. It stems from a person's talent, unique skills, charisma, or lifestyle, attracting attention and followers on internet platforms. Personal IP can be monetized through social media influence, content creation, product endorsements, or personal branding, reflecting individual creative expression and market potential. In the streaming era, participating in online social platforms is barrier-free for everyone – from art institutions and audiences to ordinary internet users. Museums and galleries actively use these platforms to promote events, leveraging the power of social media to expand their influence. Artists engage with the public through their social media accounts, leveraging these platforms' media and interactive features. They attract viewers by posting artwork images, sharing videos of their creative process, or live streaming, thus building direct connections with their fans. Artists can also include shopping links or host live sales on their accounts, simplifying the art transaction process and making it more accessible and faster. For collectors, this provides a new avenue to discover and collect art, enabling them to stay updated on new works through artists' social media accounts and participate in online art sales. The blend of art and social media offers a smoother platform for artistic expression and exchange.

An analysis of the primary sources of income for social media accounts based on TIKTOK



| **Figure 3** | Data source: Mega Arithmetic, The Power of Creation 2023²¹

The development of individual art IPs on the Chinese web shares similarities with the process of establishing an artist's brand in the contemporary art world. This involves efforts to enhance an artist's fame and brand impact, both online and in the traditional art sphere. In the traditional art market, Personal reputation is extremely important, generating a very high value for works of art by artists considered stars ... Reputation is built from the information that art historians, critics, curators and art dealers provide; this information results in the creation of the artist's brand²². In China, the success of an artist's IP on social

²¹ The power of 2023 <https://trendinsight.oceanengine.com/arithmetic-report/detail/921> (Accessed January 2024)

²² ZORLONI A, ARDIZZONE A. Celebrity Effect in the Contemporary Art Market[R/OL]. Springer, 2016: 67-79 [2024-01-02]. https://econpapers.repec.org/bookchap/sprmgmchp/978-3-319-24241-5_5f4.htm.

media platforms is closely related to the professional operation and strategic support of MCN organizations. These agencies provide artists with comprehensive support in content production, branding, marketing and commercialization to help them build and maintain their personal brands on social media. The professional teams of MCN agencies optimize their social media strategies through customized promotional plans to increase fan interaction and exposure of their works. In a homogenized social media environment, MCN helps artists create personal IP with uniqueness and diversity to meet the market demand for content. An artist's personal IP not only reflects his/her personal image and creative style, but also spreads his/her artistic practices and ideas. MCN assist artists in commercializing their IP, such as live broadcasting to sell artworks, thus realizing the transformation of commercial value. The increase of personal IP popularity provides the artist with premium space for commercial cooperation and the right to speak in the industry, and at the same time brings the artist a relatively stable income to come. In this process, the artist's personal reputation and marketing strategy play a crucial role, not only affecting the value of the work, but also determining the artist's market position. To summarize, China's Internet ecology is currently in the Web 2.0 era. In this era, the establishment of MCN companies and individual art IPs is developing rapidly. This trend has a special background and advantage in China, where the development of the Internet has provided artists with a broader creative platform and a viable option to cope with the difficult conditions of survival.

5. China' s Internet Personal Art IP: Case Study

Becoming an influential person on social media platforms depends on gaining "popularity," which is usually demonstrated by specific metrics such as views, likes, and shares. On China's Internet social platforms, artists have gradually built their own online image and public appeal by opening personal accounts and sharing creative videos. In the strategy of quickly gaining attention, some painting bloggers may adopt simple and direct methods, such as using hot events, good looks, and fast-paced editing techniques to gain the audience's immediate attention. However, deeper user stickiness and sustained attention require in-depth insights into human nature and detailed research on emotional needs. Artists often try to trigger emotional resonance in their audiences by creating moods of varying moods—whether laughter, sadness, surprise, or wonder. In addition, the use of sound and visuals, as well as content that provides skills learning, are effective ways for artists to engage their audiences on social media. Through case studies, it can be found that the creation of an artist's personal IP is a critical and complex task. From successful artist personal IP cases, we can extract valuable experience and profound revelations on how to effectively build and promote personal brands.

1) Emphasis on authenticity and personal characteristics

Authenticity is fundamental to the establishment of personal intellectual property (IP). Artists, in the process of developing their personal IP, should stay true to their distinctive characteristics and remain authentic, ensuring that their public

persona aligns with their true self. Dr. Brené Brown, a research professor at the University of Houston, has emphasized that authentic self-expression is deeply intertwined with our innate need for connection and belonging. Online authenticity encourages the formation of deeper relationships. As Dr. Brown articulates, 'Most of us are attracted to warm, genuine, and honest people, as authenticity is a trait we cherish. We yearn to embody this authenticity in our own lives.' This genuine approach is particularly compelling online, where authentic expressions can provide a counterbalance to the often superficial nature of online interactions, offering solace and a sense of genuineness in content that mirrors real-life experiences and emotions. Over time, such authenticity can prevent discrepancies and foster emotional resonance with the audience. On social platforms, where interactions can sometimes seem distant and detached, content that is heartfelt and authentic serves as a bridge to more substantive connections. It empowers individuals to manifest their true selves, nurturing community spirit and trust. Ultimately, the authenticity and personalization of an artist's IP can enhance the bond between the artist and their audience, heightening mutual understanding and trust.

RayDog released her first music video in May 2020, creatively combining illustration with cross-dressing to establish herself as a painting blogger. By transforming everyday moments into animated illustrations and blending real-life figures with romantic-style paintings, her works are characterized by vibrant colors and imaginative storylines. A graduate in Animation from the San Francisco Art University, RayDog's academic background and passion for painting have bolstered her IP

image, garnering widespread attention. In 2021, she compiled her illustrations into 'Daydreams: RayDog's Personal Collection,' showcasing her artistic talent and providing a platform for fans to collect and appreciate her work. With a total fan base of 11.43 million across various social platforms such as Tiktok, Little Red Book, Weibo, and Bilibili, her significant online presence has attracted numerous commercial brands. These brands have collaborated with her to incorporate products into her illustration-based short videos, creating a unique artistic advertising model.

2) The importance of continuity and stability

Consistent and regular content creation on social platforms is essential for artists to build their personal brand and foster trust with their audience. According to research by Trevor Haynes, a research technician at Harvard Medical School, dopamine—a neurotransmitter linked to the brain's reward system—is released during pleasurable activities. For content creators, this means that their continuous output can engage fans in a dopamine-driven feedback loop, reinforcing the pleasure associated with new content. This can lead to a habitual cycle where fans anticipate and seek out the creator's updates, and creators, in turn, are motivated to maintain regular engagement. Such consistency not only reinforces the bond with the audience but also showcases the artist's dedication and professionalism. This reliability is crucial for building a strong, trustworthy relationship with fans and collectors.

Zhao Xiaoli released an innovative video in October 2019. She used lipstick eclectically instead of traditional brushes and

watercolors to record her unique painting process. This creativity attracted everyone's attention on social media. In subsequent works, Zhao Xiaoli showed how she used painting to transform and recreate the discarded works she collected, giving them new life and meaning. In her videos, the delicate scenes of flowers on the shooting site, the random spraying of colors, and her melancholy and affectionate appearance. These elements, combined with the designed pictures and the editing that perfectly matches the rhythm of the music, stimulate the emotions of the audience and make people feel deeply. resonance. The stable output of works in the past five years has enabled Zhao Xiaoli to attract a total of 11.49 million fans on major social platforms such as Tiktok, Little Red Book, Weibo, and Bilibili. Her artistic influence has also been more widely recognized. The solo exhibition "Extinction·Blooming" will be held at the Hao Art Museum in Shanghai, China, in October 2022. This solo exhibition demonstrates the depth and breadth of her works and also provides the audience with An artistic opportunity to get up close and personal and understand her world.

3) Innovation and formal media

Light-hearted content offers a mental respite from daily stressors, providing a rejuvenating escape from reality. Such engagement aligns with Zillmann's Mood Management Theory, which posits that individuals are hedonistically motivated to select media experiences that amplify positive emotions or alleviate negative ones. Established in the late 1980s, this theory explains the natural inclination towards media that contributes

to emotional well-being. Given the specialized nature of the art sector, creators must innovate and present their work in ways that resonate with broader audiences. In the realm of social media, where users frequently seek entertainment and levity, artists should consider how to adapt their works to be more interactive and recognizable to their audience. This could involve employing a more approachable visual language or tapping into creative expressions that draw on elements of popular culture.

Sun Can, an artist who graduated from the Royal College of Art, calls himself an "absurd real-time sculpture artist of daily necessities" on Little Red Book. He seeks a unique artistic perspective to transform ordinary objects in daily life into humor and absurdity. Sun Can dares to break through conventions and use creative and innovative means to transform and recombine daily objects. This creative style is an innovation in the inherent properties of objects, and a straightforward challenge to one's mental outlook. In his works, an apple peels off its peel and turns it into a decorative "gift"; an ice cube lying in a coffee cup turns into a melting ghost; ice cream erupts with fireworks as a celebration. These small things that are ignored in daily life are injected with new life under Sun Can's skillful hands, showing a kind of resistance and thinking. Since 2021, he has been sharing photos and videos of his works on the Little RED BOOK platform, which has attracted the attention of more than 71,000 fans. His works have not only been widely recognized on social platforms but have also been initially exhibited in Chinese art museums and galleries.

4) User-centered thinking

Artists must adopt user-centered thinking during the creative process, which means that the works must not only express personal connotations, but also consider the feelings and needs of the audience. This requires artists to understand and respect their audience, and through effective communication and interaction, present the work in a form that is loved and easily accepted by the audience.

In the diversified context of Internet social platforms, different from the usual way of working of individual painting bloggers, the student art group from the Central Academy of Fine Arts (CAFA) involves multiple people in the creation and shooting of videos, expanding its influence on social media in a novel way. The group members, including Zhang Yudong East, BINGO Xiang, Bo Shu, etc. They work together to showcase the daily lives and creative processes of art students through their social platform accounts. Using humor and witty narratives, they present the daily performances of art students to the public, thereby demonstrating the enlightenment of art on daily life in an entertaining way. The group's work on social platforms is a collective expression of creativity, turning each account update into an artistic creation. The group not only performed art in daily life, but also demonstrated their ability to grasp Internet hot spots and pop culture sensitivity. In terms of content creation, team members can combine their professional editing and directing abilities with their understanding of social media trends to produce video works that are both in line with artistic aesthetics and cater to the public's aesthetics. Therefore, their respective accounts have attracted many fans on TikTok, Little

Red Book, Weibo, Bilibili and other platforms, and they have opened purchase windows in their social accounts to sell art-related products.

On online social platforms, the content displayed by these artists on social media is not only highly personally identifiable, but also brings a deep visual impression to the audience through their unique style. Its uniqueness may be reflected in the process, content, subject matter or style of the painting. These elements together form an artist's unique persona on social platforms, thereby quickly attracting audiences and increasing the number of fans. These factors together constitute the success of artists in building personal IP on the Internet.

6. Conclusion

Whether it's online art IP or NFT art, artists need the flexibility to utilize current technology and social platforms to build and maintain their business models. Through innovative marketing strategies and online trading platforms, artists can not only expand their audience, but also explore more direct and personalized sales avenues. The operational logics of Art IP and NFT Art show many commonalities in terms of community building, influence expansion, digital asset management, brand personalization, cross-platform strategies, community engagement and business model exploration. By utilizing these marketing strategies, Chinese artists have not only promoted their personal art brands, but also opened new paths for the dissemination and trading of artworks. NFT Art has also revolutionized the artists and the art world, changing the way

artworks are created, sold, collected, and copyright managed. In the context of globalization, artists should make full use of the resources of online platforms and explore more credible business models to adapt to the ever-changing art market and consumer trends.

NFT as a product of web 3.0 decentralized network culture and its art IP developed in China's online environment, these art forms, while not representing all artworks, have had a significant impact on the way contemporary art is created and sold. As the Internet continues to develop and evolve, artists should take full advantage of digital technologies and social platforms to build and expand their artistic reach. By combining traditional methods of art creation with emerging online technologies, artists can find new avenues of expression and business opportunities in the digital age, thus creating a greater impact within and beyond the art world. This convergence not only changes the way art is created and sold, but also provides artists with unprecedented creative freedom and commercial potential. the emergence of NFT Art and Internet Art IPs exemplifies the combination of art and technology and brings new momentum to the art market. This trend has prompted artists to rethink how to remain innovative and relevant in an increasingly digitalized world, while also providing them with new ways to realize their creative vision and commercial success. A new path for artists to adapt to the digital economy.

Reference

- [US] Walter Isaacson; CITIC Press; The Innovators: How a Group of Hackers, Geniuses, and Geeks Created the Digital Revolution[M],[Translation] Guan Jiawei/Niu Xiaojing ; 2017-4:606; ISBN: 9787508671642.
- HIREMATH B K, KENCHAKKANAVAR A Y. An Alteration of the Web 1.0, Web 2.0 and Web 3.0: A Comparative Study[J]. 2016, 2(4). ISSN: 2454-1362, <http://www.onlinejournal.in>
- Si Xueming, Pan Heng, Liu Jianmei, et al. Progress in blockchain-related technologies under Web3.0 [J]. Science and Technology Herald, 2023, 41(15): 36-45.
- SWAN M. Blockchain: blueprint for a new economy[M]. First edition. Beijing : Sebastopol, CA: O'Reilly, 2015. ISBN: 978-1-4919-2049-7
- VASAN K, JANOSOV M, BARABÁSI A L. Quantifying NFT-driven networks in crypto art[J/OL]. Scientific Reports, 2022, 12(1): 2769. DOI:10.1038/s41598-022-05146-6.
- ROH T H. Digital Transformation and Introduction of NFT in the Art Market[J/OL]. The journal of the convergence on culture technology, 2022, 8(1): 261-269. DOI:10.17703/JCCT.2022.8.1.261.
- VASAN K, JANOSOV M, BARABÁSI A L. Quantifying NFT-driven networks in crypto art[J/OL]. Scientific Reports, 2022, 12(1): 2769. DOI:10.1038/s41598-022-05146-6.
- 2023-NFT-Market-Analysis-NFTGo-CMC.pdf[Z]. Retrieved from <https://coinmarketcap.com/academy/article/2023-nft-market-analysis:-an-insider-look>
- The 2023 Geography of Cryptocurrency Report.pdf[Z]. Retrieved from <https://go.chainalysis.com/geography-of-cryptocurrency-2023.html>
- Crypto_Crime_Report_2023.pdf[Z]. Retrieved from <https://go.chainalysis.com/2023-crypto-crime-report.html>
- KAPOOR A, GUHATHAKURTA D, MATHUR M, et al. TweetBoost: Influence of Social Media on NFT Valuation[C/OL]//Companion Proceedings of the Web Conference 2022. New York, NY, USA:

- Association for Computing Machinery, 2022: 621-629 [2023-11-17].
<https://doi.org/10.1145/3487553.3524642>.
 DOI:10.1145/3487553.3524642.
- Ng, W. L. (2022). A New Era of the Visual Art Market?: A Platform Analysis of the biggest NFT market OpenSea on Diversity and Equality (Dissertation). Retrieved from <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:uu:diva-483811>
- Banking Regulatory Commission, the China Securities Regulatory Commission, and the China Insurance Regulatory Commission. The People's Bank of China and five other ministries and commissions issued a notice on preventing Bitcoin risks [EB/OL]. notice on preventing Bitcoin risks [EB/OL]. (2013-12-3) [2022-6-10]. http://www.gov.cn/gzdt/2013-12/05/content_2542751.htm. (Accessed December 2023)
- Zhao Fangru. Online digital art sales and its environmental impact[J]. Screen Printing, 2022(24): 64-66. ISSN:1002-4867.
- Megan E.Noh, Selling Artwork in a Turbulent Economy[J].Trusts&Estates, 2021,04:58-63. ISSN : 0041-3682.
- Chen Weizhou. Main risks and governance structure in the development of digital collections [J]. Intelligent Society Research, 2023, 2(03): 41-68. ISSN:2097-2091.
- Yang Mengjie. Development and evolution trends and application status of China's Internet [J]. Chinese Business Review, 2018, (27): 22-24. DOI-DOI: 10.19699/j.cnki.issn2096-0298.2018.27.022.
- Shi Yang. Analysis of the "Going Out" Strategy of Traditional Media Personal IP in the Deep Integration Era[J]. News Tide, 2023, (07): 21-23. ISSN:2095-4182.
- Peter Drahos. ANU Press: The Philosophy of Intellectual Property[M]. DOI: <http://doi.org/10.22459/PIP.06.2016>
- FAN Tianyu. Analysis of the definition of "IP" in the context of contemporary China[J]. Journal of Shaanxi Radio and Television University,2019,21(04):88-91+94. ISSN:1008-4649.
- Carta-Manias R. You don't have to be poor to be an artist: Rejecting the old ways of the London Art market, many artists are starting their

own alternative business models[D]. London South Bank University, 2020.

ZORLONI A. The Economics of Contemporary Art: Markets, Strategies and Stardom[M/OL]. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg, 2013 [2024-01-13].
<https://link.springer.com/10.1007/978-3-642-32405-5>.
DOI:10.1007/978-3-642-32405-5.

VAN DIJCK J, POELL T, DE WAAL M. The Platform Society[M/OL]. Oxford University Press, 2018[2024-01-13].
<https://doi.org/10.1093/oso/9780190889760.001.0001>.DOI:10.1093/oso/9780190889760.001.0001.

The Heart Goes Far - The Steps Go On - 2023 TIKTOK Annual Observation Report.pdf[Z]. Retrieved from
<https://trendinsight.oceanengine.com/arithmetic-report/detail/1035>

Brené Brown. Gotham Books Press, Daring greatly: How the courage to be vulnerable transforms the way we live, love, parent, and lead[M]. Penguin, 2015. ISBN: 978-1-101-59499-5.

Brené Brown. Hazelden Press.The gifts of imperfection: Let go of who you think you're supposed to be and embrace who you are[M]. Simon and Schuster, 2022. ISBN 978-1-59285-989-4 (eBook).

Sun Lu. Research on the generation and development of Art IP, MA thesis. doi:10.27217/d.cnki.glxmc. 2022.000221.

Trevor Haynes. Dopamine, Smartphones & You: A battle for your time[EB/OL]//Science in the News. (2018-05-01)[2024-02-18].
<https://sitn.hms.harvard.edu/flash/2018/dopamine-smartphones-battle-time/>.

Reinecke L. Mood management theory[J]. The international encyclopedia of media effects, 2017: 1-13.

초록

NFT 예술의 탈중앙화와 지식재산권 구축 전략에 관한 연구 : 중국 사례를 중심으로

LIN LI

Hubei Institute of Fine Arts, The School of Experimental Art 박사과정

Rui Zhan

Hubei Institute of Fine Arts, The School of Experimental Art 교수

급성장하는 디지털 경제 환경 속에서 NFT가 예술계 내에서 화제의 중심으로 부상하였다. 그러나 중국에서는 NFT 예술이 중국의 정치경제, 사회문화적 상황과 관련된 제약으로 인해 발전이 더딘 상황이다. 엄격한 관리 및 통제로 인해 암호 화폐의 유통이 제한되어 있고, NFT 예술에 대한 대중의 인식 및 수용 수준, 시장의 성숙도도 아직 낮은 편이다. 이러한 한계에도 불구하고 본 논문에서는 중국 미술 창작자와 시장 참여자가 중국 시장의 특성에 맞는 온라인 개인 미술 IP 모델을 구축할 수 있다고 전망하여 그 현황과 가능성을 모색한다.

Keywords

디지털 경제, 대체 불가능 토큰, 탈중앙화, 비즈니스, 개인 예술, 지식재산권



Copyright © 2024,
Transmedia Institute.

This is an Open Access article distributed under the terms of the
Creative Commons Attribution License
(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and
reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

라캉의 정신병 연구에 근거한 영화 속 주체의 증상 - 라스 폰 트리에의 <살인마 잭의 집>을 중심으로

한 경 지*

성균관대학교 영상학과 박사과정

목차

1. 서론
2. 라캉의 이론에서 주체의 증상
 - 1) 신경증에서의 강박증
 - 2) 정신병의 발병과 안정화
3. 영화 <살인마 잭의 집>의 잭이 지닌 정신병 구조
 - 1) 강박증 주체의 무의식과 전 정신병 잠복기
 - 2) 광기의 '예술가'로 재탄생
4. 잭의 반성 없는 죽음
5. 결론

* 교신저자, hanjz202109@126.com

초록

영화 <살인마 잭의 집 The House that Jack Built>은 주인공 잭이 12년간의 연쇄살인과정에서 점차 정신병 증상을 지닌 ‘광기의 예술가’로 재탄생되는 모습을 다룬다. 강박증 증상을 지니고 있는 엔지니어 잭은 한 차 레의 우연한 살인으로 향락을 느끼면서 사람을 죽이는 것을 하나의 예술 형태로 간주하고 이 과정에서 강박증을 극복하게 된다. 본고에서 주목하는 문제는 과연 반복 살인이라는 행위로 강박증 증상이 극복될 수 있는가? 하는 질문이다. 따라서 본고는 잭의 강박증은 살인과정에서 극복된 것이 아니라 신경증에서 안정화 된 정신병 상태로 이행하면서 그 증상이 사라졌다는 관점을 밝히는 것이다. 프랑스의 유명한 정신분석학자 라캉(Lacan)의 이론에 따르면 인간 주체가 현실적인 안정성을 잃을 때 경험하는 환각이나 망상은 상징계의 틈새로 비집고 들어오는 실재(The Real)와 직면할 때 나타나는 현상이다. 영화 속 잭의 망상으로 구축된 가짜현실과 같은 현상은 잭에게 부성은유의 부재로 인해 ‘아버지의 이름’(The Name-of-the-Father)이 제대로 자리 잡지 못한 원인으로 나타나는 병리적 증상이다. 따라서 본고는 라스 폰 트리에(Lars von Trier) 감독의 영화 <살인마 잭의 집>의 주인공 잭이 지닌 정신병 구조를 라캉의 정신분석을 통해 해독한다.

주제어

<살인마 잭의 집>, 강박증, 신경증, 정신병, 예술, 살인

1. 서론

2018년 칸 영화제에서 월드 프리미어로 소개되면서 많은 화제를 불러 일으킨 작품 <살인마 잭의 집>에서 라스 폰 트리에 감독의 특유한 사상을 초월하는 영화 세계관이 여실히 드러난다. 영화는 단테 (Dante) 의『신곡 Divine Comedy』서사 구조를 기반으로 주인공 잭(Jack)이 12년에 걸친 자신의 살육 인생 중 무작위로 다섯 사건을 골라 마치 소설 챕터 같은 형식으로 청취자 버지(Verge)에게 들려주면서 연쇄 킬러 스토리를 구축한다. 얼핏 보기에는 연쇄 살인자 사이코패스의 이야기를 다루는 것 같지만 사실 다양한 시공간을 다루는 문학, 역사, 종교, 건축, 음악, 회화 등 예술 작품들과 연쇄 살인자 잭의 끔찍한 살육 스토리를 융합하여 상호적으로 문학적 관계를 형성하고 있다. 이는 영화 스토리 자체를 넘어서는 것으로 영화라는 매체를 통해서 존재론적 사고를 표현하는 것이다. 또한 이러한 융합은 예술의 접경지를 거닐 수 있게 해주며, 영화라는 예술에 극치를 부여한다. 이러한 극치는 <살인마 잭의 집>의 영화 제목과 스토리의 상징적 의미에서 잘 표현되었다.

먼저 <살인마 잭의 집>의 영화 제목은 영어 동요 <이건 잭이 지은 집이다 This is the house that Jack built>¹에서 따왔는데 이 동요는 구절마다 신조어를 차례로 덧씌우는 형식으로 유추한다. 원래는 어린애들의 순진무구한 언어유희가 라스 폰 트리에의 창작에서는 살육유희의 연출 놀이로 되는데 동요에 따라 차례로 겹쳐지는 것은 신조어가 아니라 피해자의 시체, 즉 잭이 자신의 예술 작품인 '집짓기'를 위하여 사용되는 재료 들이다.

¹ 동요 <이건 잭이 지은 집이다(This is the house that Jack built)>의 가사는 아래와 같다.
 “This is the house that Jack built. This is the malt that lay in the house that Jack built. This is the rat that ate the malt that lay in the house that Jack built.”
 (이건 잭이 지은 집이다. 이건 잭이 지은 집에 있는 맥아이다. 이건 잭이 지은 집에 있는 맥아를 먹는 쥐이다.)

다음 <살인마 잭의 집>의 영화 스토리의 상징적 의미를 살펴보면 라스 폰 트리에에는 그야말로 니체 철학의 영향을 많이 받은 감독임을 발견할 수 있다. 니체는 『안티크리스트』에서 그리스도교에 대한 탄핵을 통해 힘의 의지, 자연과 생명, 그리고 위대한 정신으로 돌아갈 것을 요청한다. 영화 <살인마 잭의 집>에서도 그리스도교를 부정하는 모티브들이 연속 등장한다. 영화를 구성하는 다섯 가지 챕터를 살펴보면 그리스도교 탄생의 모든 요소를 내포하고 있는 동시에 그리스도교에 대한 탄핵을 표현하고 있다. 첫 번째 챕터의 예언자의 각성은 잭의 살육 생애의 시작은 잭(Jack)으로 여인을 때려죽이는 것이다. 두 번째 챕터의 하늘이 선사한 폭우는 신의 기적이 나타남을 뜻한다. 세 번째 챕터의 가족 사냥은 희생을 바치는 의식에 제사를 드리는 것이다. 네 번째 챕터의 여자 친구를 죽이는 것은 ‘사랑’에 대한 전면적인 부정이며, 낡은 가치관의 파괴를 의미한다. 다섯 번째 챕터의 시체로 ‘집’을 짓는 것은 다른 세계로 추락으로서 교회의 완성을 뜻한다. 이렇게 그리스도를 희롱하는 안티크리스트 잭은 살육을 통해 시체를 자신의 신자로 만들었고, 그 시체로 육신의 성당을 건설한 것으로 <성경>에 대한 풍자를 거침없이 드러낸다.

라스 폰 트리에 감독은 오랜 시간동안 우울증에 시달려왔고 그 외에 자신이 겪고 있는 다양한 정신질환을 영화 작품 속 주인공들에게 고스란히 반영하고 있다. 그의 대표적인 전작 우울 삼부작을 살펴보면 <안티크리스트 Antichrist>에서는 불안과 공포에 사로잡혀 점차 이성을 잃어가는 여성을, <멜랑콜리아 Melancholia>에서는 극심한 우울증과 소멸의식에 시달리는 여성을, <넴포매니아 Nymphomaniac>에서는 성 중독에 의해 존재 의식이 잠식되는 여성을 소재로 삼아서 자신의 내면에 잠재하고 있는 복잡한 감정과 심리적인 충동을 섬세하게 그려내고 있다. 라스 폰 트리에 감독의 영화에 대한 선행연구들을 살펴보면 대표적으로 진빛남과 변혁의 논문 「영화 속 ‘과정 중의 주체’에 관한 연구 - 라스 폰 트리에의 <안티크라이스트> 중 여성 캐릭터를 중심으로-」², 손현석의 논문 「라스 폰 트리에에 영화의 우울증과 소멸의식」³, 육현승의 논문 「라스 폰 트리에의 영화

<도그빌>에서의 잉여와 욕망의 문제」⁴등 그 외에도 많은 연구가 진행되었는데 주로 다양한 증상을 지니고 있는 여성들이 맞이하는 삶의 비극과 여성적 향락에 대해서 미학과 정신분석학 이론으로 분석하였다. 또한 라캉의 정신분석학에서 정신병 이론을 영화 분석에 적용한 선행연구들은 대표적으로 안상혁의 논문 「사도세자의 현존과 환각과의 관계에 대한 연구 - 이준익 감독의 영화 <사도>를 중심으로」⁵, 전범수의 논문 「영화 <파이트 클럽> 주인공의 정신질환과 극복과정」⁶, 윤보협이 논문 「증환의 캐릭터, 그 독자성의 발현과 서사 기능」⁷등이 있는데 주로 영화 속 캐릭터가 지닌 정신병 구조를 분석함으로써 그 서사 기능을 재해석한다. 본고에서 주목하는 영화 <살인마 잭의 집>에서는 강박증을 앓고 있는 사이코패스 살인범이 살인을 예술로 간주하는 이야기를 다루고 있는데 이는 라스 폰 트리에의 기존의 작품들과 조금은 다른 양상을 나타내고 있다. 비록 모두 정신분석학 이론으로 증상 주체를 다루고 있다는 점에서 본고와 기존의 선행 연구들은 공통점을 드러내고 있으나 장르의 변화와 스토리 구성 그리고 주인공 성별의 변화 및 캐릭터 내면 심리에 따라 전이되는 증상에 더 많이 주목하고 있다는 맥락에서 본 연구는 기존의 선행연구들과 차이점을 드러내고 있다. 따라서 영화 <살인마 잭의 집>에 대한 새로운 연구가 필요하고 본고는 영화 속 주인공 캐릭터가 신경증에서 정신병으로 이행하는 과정에 주목한다. 외부 세계와는 전혀 다른 삶을 살고 있는 강박증자 잭, 어느

2 진빛남, 변혁, 「영화 속 '과정 중의 주체'에 관한 연구 - 라스 폰 트리에의 <안티크라이스트> 중 여성 캐릭터를 중심으로-」, 『한국영상학회』 제13권 3호, 2015, 117-130쪽.

3 손현석, 「라스 폰 트리에 영화의 우울증과 소멸의식」, 『영상예술연구』 제27권, 2015, 89-118쪽.

4 육현승, 「라스 폰 트리에의 영화<도그빌>에서의 잉여와 욕망의 문제」, 『한국브레히트학회』 44호, 2021, 255-279쪽.

5 안상혁, 「사도세자의 현존과 환각과의 관계에 대한 연구 - 이준익 감독의 영화 <사도>를 중심으로」, 『한국영상학회』 제14권 6호, 2016, 121-135쪽.

6 전범수, 「영화 <파이트 클럽> 주인공의 정신질환과 극복과정」, 『지식과 교양』 11호, 2023, 197-215쪽.

7 윤보협, 「증환의 캐릭터, 그 독자성의 발현과 서사 기능」, 『씨네포럼』 35호, 2020, 125-166쪽.

날 그는 한차례의 우연한 살인으로 향락을 느끼는데 이는 책의 무의식 속 잠재하고 있던 인격이 의식으로 회귀한 것이다. 그는 사람을 죽이는 것을 하나의 예술 형태로 생각하고 살인을 하는 과정에서 강박증을 극복하게 된다. 하지만 진정 반복적인 살인의 행위를 예술이라고 간주하는 심리로 강박증 증상이 극복되는가? 책은 왜 살인을 예술이라고 생각하는가? 혹 책은 신경증에서 정신병으로 이행하면서 강박증이 사라진 것은 아닐까? 등 의문들이 제기 된다. 따라서 이 영화를 이해하고 앞에서 내세운 의문들에 대답하려면 먼저 라캉의 정신분석에서 신경증과 정신병에 대한 이론적 고찰이 필요하다고 생각한다.

라캉에 따르면 강박증 환자는 이 세상의 모든 불완전성과 불확실성을 쉽게 받아들이지 못한다. 따라서 비이성적인 자신의 법칙으로 불안을 스스로 해결하려고 하는데서 그 증상이 나타난다. 즉 자신이 모든 것을 컨트롤 하려고 하는 것이 강박증의 가장 중요한 원인이다. 본고는 <살인마 책의 집>에서 책의 강박증은 살인을 예술로 간주하는 과정에서 극복된 것이 아니라 신경증에서 정신병으로 이행하면서 그 증상이 사라졌다는 관점에 초점을 맞추어 라캉의 '정신병 연구'를 통해서 라스 폰 트리에의 영화 <살인마 책의 집>을 분석한다.

2. 라캉의 이론에서 주체의 증상

1) 신경증에서의 강박증

프랑스의 유명한 정신분석학자 자크 라캉(Jacques Lacan)은 프로이트의 정신분석 이론을 발전시켜, 신경증과 정신병을 이해하는 방식에 새로운 관점을 제시하면서 정상과 비정상의 엄격한 대립을 거부했다. 따라서 라캉은 신경증자를 정신 구조의 중심에 위치한 주체로 간주하면서 이들이

상징적인 구조와 어우러져 현실에서 기능하고 상호작용하는 것을 강조했다. 정신병자는 상징적인 구조에 현실적으로 진입하기 어렵하다. 이로 인해 현실과의 연결이 끊길 수 있고, 현실을 왜곡하거나 환각과 망상과 같은 비현실적인 경험을 겪을 수 있다. 하지만 신경증자는 정신병자와는 달리 아버지의 이름을 받아들이고 상징계에 진입하는 과정에서 억압 때문에 형성된다. 신경증자는 억압(Repression)으로 인해 정상과는 다르게 특정한 욕망과 충족의 방식을 추구하는데 이는 사회적 기호 체계와 상호작용을 수용하는 자아에 영향을 미친다.

라캉은 강박증을 “신경증”의 하주 범위로 간주하며, 강박증 환자는 본질적으로 실현 불가능한 욕망을 계속해서 추구하며, 이 과정에서 자신의 정체성을 유지하려는 경향이 있다. 강박증 환자는 자신의 욕망을 현실에서 충족시키기 어려워하며, 이로 인해 실제로는 불가능한 상황이나 행동을 강박적으로 추구한다. 이러한 행동은 억압과 연결되어 있으며, 억압은 강박증의 주체적 정체성에 영향을 미친다. 따라서 라캉은 치료의 목표는 강박증을 완전히 제거하는 것이 아니라, 억압에 대한 주체의 위치를 조정하고 복원하는 것에 초점이 맞춰야 한다고 하였다.

그러면 신경증의 메커니즘인 억압은 대체 무엇인가? 억압은 라캉의 정신 분석에서 중요한 개념으로서, 주체의 욕망을 억제하고 제어하기 위한 정신적 메커니즘이며, 이것은 주로 부모의 규범, 사회적 규칙, 또는 상징적 체계와 연관된다. 이를 이해하기 위해서는 시니피양(Signifiant)의 역할을 이해해야 한다. 시니피양은 언어적 심볼 또는 언어의 의미를 나타내는 기호적인 요소이다. 시니피양은 단어, 이미지 또는 다른 언어적 요소일 수 있으며, 이것들은 주로 상징적 체계 내에서 사용된다. 즉, 억압은 특정한 기표가 주체의 욕망을 억제하고 통제하는 과정을 나타낸다. 이는 주체가 자신의 욕망을 조절하고 억제함으로써 언어나 상징체계 내에서 사회적으로 적절한 방식으로 행동하도록 하는 메커니즘이다. 억압되는 대상은 최초의 모성적인 기표로 시작하지만, 이후 다른 기표로 대체되어 영원히 사라지게 된다. 억압은 주체의 존재와 무의식 간의 상호작용에서 중요한

역할을 한다. 주체는 부성은유를 통해 상상적 남근의 상징적 거세에 순응하고 복종하면서 자아의 일부를 상실하게 된다. 이렇게 상실된 존재가 주체에게 묻는 질문이 바로 신경증 환자가 겪는 증상의 원천이 되며, 라캉은 신경증을 “존재가 주체에게 묻는 질문이다”⁸로 정의한다. 따라서 강박증은 주체가 존재와 죽음에 대한 이 질문을 다루는 방식 중 하나로서 대타자와의 관계에서 논의되며, 주체의 욕망을 통해 이해할 수 있다.

정신병 구조에서는 대타자와의 소통이 어려워짐으로써 환자는 현실과의 연결을 상실하며, 상상적인 요소에 의지하는 것이라면 반면에 신경증 구조에서 환자는 대타자의 욕망과 상징체계의 상호작용을 통해 결여된 존재로 자신을 인식한다. 이는 상징적 질서가 주체에게 부여한 제약과 제한으로서 정신병자와는 달리 신경증 환자는 절제 없는 주의상스를 누리려고 하는 대신 상징체계 범위 내에서 향유와 만족을 찾으려고 하고 남근적 주이상스에 도달하기 위해 노력을 기울인다. 그러나 한편으로는 이러한 범위를 넘어서려는 욕망을 포기하지 않고, 상징체계의 한계를 탐구하려는 경향을 가지고 있다.

라캉은 환상의 공식 $\$ \diamond a$ 로 신경증 환자가 자신의 욕망을 추구하는 방식을 표기한다. 여기서 ‘a’는 특정한 현실적인 대상이 아닌, 결여와 불만족을 나타내는 상징적인 기호이다. 주체는 대상 ‘a’를 타자와의 상호작용을 통해 지속적으로 추구하지만 ‘a’는 결코 완전히 충족될 수 없는 대상이기 때문에 환상을 통해 ‘a’는 주체를 끊임없이 유혹하고 끌어당긴다. 라캉은 이를 욕망의 진정한 원인으로 간주한다. ‘a’는 상징적 질서 내에 완전히 통제되지 않는, 상징체계에 속하지 않는 것을 나타내기도 하는데 라캉은 이를 “잉여 향유(Surplus Enjoyment)”의 원천으로 언급한다. 잉여 향유는 상징체계로 직접 편입되지 못하는 실재와 관계를 맺는다.

라캉은 환상 대상이 주체에게 영향을 미치려면 대타자와의 상징적 거리를 유지하는 것이 필요하며, 이를 위해 최초 억압과 이차 억압이 필요하다

⁸ 자크 라캉, 「문자의 심급」, 『에크리』, 흥준기, 새물결, 2019, pp.50.

고 하였다. 억압은 포기를 동반하는데 억압이 성공하려면 먼저 특정한 현실적인 욕망이 긍정된 후 그 욕망을 포기해야 한다. 환상 공식 $\$ \diamond a$ 는 주체가 결여를 받아들이고, 그 결여를 특정된 대상 'a'를 통해 무의식이라는 환상 속에서 욕망을 실현한다. 그러나 만약 주체가 타자의 결여를 충족시키는 대상으로 전략하거나 자신의 결여를 받아들이지 못하면 욕망의 주체는 성립될 수 없다.

하지만 완벽한 억압은 존재하지 않고 억압된 것들은 반드시 되돌아온다. 인간은 정신적 나약함을 가지고 있기 때문에 증상 없는 온전한 상태를 유지하기 힘들다. 따라서 정상 주체라도 모두 신경증 증상을 가지고 있기 마련이고 억압된 것의 회귀가 바로 신경증의 증상들이다. 라캉은 욕망의 주체로 자기 자신을 세우기 위해서는 결여를 받아들이는 것, 즉 현실의 환상을 스스로 인정하는 것이 중요하다고 강조한다. 신경증 환자는 욕망의 절대적 만족을 추구하지 못한다. 왜냐하면 그것은 주체의 소멸을 가져오기 때문이다. 그러므로 모든 말하는 주체는 어느 정도의 증상을 가질 수밖에 없고 그것이 바로 신경증이다.

신경증자는 분리된 주체로 존재하며, 대타자는 신경증 환자에게 압력을 가하여 그들의 욕망을 억누른다. 따라서 신경증자는 타자의 이상 또는 자아이상 때문에 자신을 충분히 만족시키지 못한다. 즉 상징적인 타자로부터 완전히 분리될 수 없으며, 타자의 권위적인 명령과 요구로 인해 자신의 욕망을 충족시키지 못한다.

아이가 욕망의 만족을 느끼는 최초의 근원은 엄마의 젖가슴이다. 하지만 아이가 상징계로 진입하면서 오이디푸스 콤플렉스를 경험하고 거세를 당하는데 이 과정에서 아이는 자신에게 쾌락을 제공했던 원천을 상실하게 되고 아이는 이를 순수히 받아들이지 않는다. 아이는 그것에 대해 어떤 식으로든 보상받으려 한다. 강박 신경증자는 자신의 욕망의 근원인 젖가슴을 얻기 위한 환상을 형성하며, 이를 통해 자신과 대상 간의 분리를 극복하고 보상을 추구한다. 이 과정을 통해 강박 신경증자는 그 대상을 획득함으로써 자아의 일관성을 회복하게 된다. 강박증자는 일반적으로 자기중

심적이며 타자와의 관계에서 그들의 욕망과 존재를 인정하거나 존중하지 않고, 자신의 욕망과 요구를 지배적으로 강요한다. 강박증자의 환상을 환상의 공식($S \diamond a$)으로 대신할 수 있는데 여기서 주체(S)는 강박증자, 대상(a)은 타자나 외부 세계를 가리킨다. 강박증자가 자기중심적인 욕망과 통제 욕을 갖고 타자나 외부 세계를 자신의 욕망에 따라 변형하려는 성향을 드러낸다.

강박증자는 자신의 무의식과 욕망을 의도적으로 무시하며, 이로 인해 자신의 행동과 언어가 제어를 벗어나는 현상을 경험한다. 강박증자는 자신의 말이나 원하는 것을 모르는 것으로 생각하지 않으며, 자신이 결여된 주체가 아니라고 생각한다. 그는 욕망의 '대상 a '에 대해 종속되지 않는 환상을 갖고 있다. 이렇게 강박증자는 자기를 완전한 주체로 생각하며, 그의 환상을 일반적인 환상의 공식과는 다르게 빗금을 제거하여 $S \diamond a$ 로 표현할 수 있다. 여기에서 ' S '는 강박증자 자신을 나타내고 ' a '는 그의 욕망의 대상을 나타낸다.

대다수 강박증 환자는 사고 과정을 극단으로 끌여가지는 않지만, 타자에 대한 거부나 그 존재를 무시하는 경향이 흔히 나타난다. 이러한 현상은 주로 여성과의 구체적인 행동과 상호작용에서 관찰된다. 강박증 환자는 종종 성관계를 맺는 도중에 자신이 다른 여성과의 관계를 환상하면서 이로 인해 현재 상대방의 중요성을 부정하는 경향이 있다. 결과적으로, 강박증에 있어서 욕망은 불가능한 것이다.⁹ 그들이 욕망을 실현하려고 시도하면, 예를 들어 다른 사람과 성관계를 맺을 때, 타자는 그들을 분열된 주체로 만들어 사라지게 만든다고 느낀다. 이로 인해 강박증 환자는 타자의 존재로부터의 두려움을 느끼며 자신의 주체성이 소멸될 것이라고 생각한다.

⁹ 욕망의 정점은 본질적으로 불가능성 속에서 발견된다. 히스테리와는 대조적으로, 강박증자의 욕망은 불가능한 욕망이다.

2) 정신병의 발병과 안정화

라캉은 박사 학위논문 작업 초기부터 편집증에 대해 많은 관심을 가지면서 유명한 연극배우 위게트 엑스 뒤플로(Huguette Ex-Duplos)를 칼로 공격해 정신병원에 수감된 에메(Aimée)의 사례를 분석함으로써 정신병에 대한 연구를 시작했다. 하지만 그 당시에는 아직 시니피앙 논리를 통해 정신병의 구조를 명확히 밝히지는 못했다. 1950년대에 들어와 라캉은 프로이트의 슈레버(Schreber) 연구를 출발점으로 삼고 그의『한 신경병자의 회상록』을 주해하는 방식으로 자신의 독자적인 정신병 연구를 수행했다.¹⁰ 특히 라캉은 1955-56년에 진행한 『세미나 3권: 정신병(les psychoses)』에서 정신병을 ‘아버지의 이름(Nom-du-Père)’이란 개념을 강조하고 중요성을 부여하면서 ‘아버지의 이름’ 즉 시니피앙의 폐제로 정신병 발병한다고 주장했다. ‘아버지의 이름’은 주체가 어머니와의 상상적인 합일 단계에서 벗어나고 상징적인 질서로 진입하게 이끄는 법과 같은 존재로서 제1 시니피앙이다. 아이는 ‘아버지의 이름’을 수용함으로써 상징계로 진입한다. 이 과정을 라캉은 “한 시니피앙이 또 다른 시니피앙을 대신하여 주체를 대리한다.”로 설명하는데 바로 ‘아버지의 이름’이 상상계에 속한 어머니 욕망을 대신하는 과정을 가리킨다. 하지만 아이가 오이디푸스콤플렉스를 극복하는 과정에서 ‘아버지의 이름’이 제대로 자리 잡지 못하고 배제될 때 아이는 상징계의 진입에 실패하고 욕망하는 주체로서 자신을 구성할 수 없다.

따라서, ‘아버지의 이름’은 별도의 시니피앙이 아니라 시니피앙의 전체적인 구조를 지탱하는 중요한 요소로 간주된다. 이 요소가 부재하면 상징적 질서 전체에 심각한 문제가 발생할 수 있다. 시니피앙의 논리를 관찰하면, 언어의 의미를 가리키는 시니피에와 형식을 가리키는 시니피앙이 동등하게 맞춤으로 결합하는 것이 아니라, 시니피에가 시니피앙 아래로 계

¹⁰ 라캉이 에메 사례에 대한 상세한 분석은, 홍준기, 『라캉과 현대철학』, 문학과 지성사, 1999, pp.22.

속 미끄러지면서 의미화가 형성된다. 하지만 이 과정에서 최초 시니피앙이 주체 내에서 상징적으로 안착되는 고정점 역할을 형성하지 못하면 ‘아버지 이름’의 폐제가 발생한다. 결과적으로 상징적 질서의 정상적 작동이 영향을 받아 실패하게 되면, 아버지의 기능이 상징계에 진입하지 못하고 상상계로 환원되는데 이것이 바로 정신병의 메커니즘이다.

라캉은 슈레버 판사 사례¹¹를 통해 드러난 상징적 질서와 상상적 질서간의 균형 상실은 정신병의 원인으로 삼고 폐제 이론을 주력하면서 이를 통해 프로이트의 이론을 보완하고 수정하였다. 프로이트는 슈레버 판사의 편집증을 동성애에 대한 방어 망상으로 해석했지만, 라캉은 그 근본적인 원인을 찾을 때 ‘아버지의 이름’의 폐제와 상징적 질서의 기능 부족을 강조했다. 또한 라캉은 광기가 망상과 유사한 특징을 갖는 이유는 상징적 질서에 결함으로 구멍이 뚫리는데 그 틈새로 상상적인 질서가 이를 대체하기 때문이라고 주장했다. 따라서 상징적 질서가 부족한 상태에서 상상적 질서가 지나치게 강화되면, 광기와 망상이 더욱 부각되는 것으로 이해할 수 있다.

슈레버 판사의 사례에서 주요 특징은 여성화와 박해 망상이 강조된다는 것인데, 이는 ‘아버지의 이름’이 상징계의 법으로 수용되지 못하고 배척되면서 직접적인 환각으로 주체에게 반환되기 때문이다. 슈레버의 망상은 폐제의 후유증으로써 모두 아버지와의 관련성을 갖고 있다. 예를 들어, 슈레버 판사의 아버지는 유명한 교육자였다. 하지만 슈레버의 망상에서는 아버지의 상징은 고문의 도구로 해석된다. 또한 슈레버의 성전환 망상은 그가 신에 대한 태도에서도 나타나는데 여성으로 전환되어 새로운 종족을 훈육하고 이로써 세상을 구원할 임무를 신으로부터 내려 받았다고 믿는다. 슈레버에게 신은 아버지 이름을 대신하는 존재이다. 이러한 슈레버의 신에 대한 태도는 오이디푸스콤플렉스시기에 아이가 아버지에게 대한 상반된 감정을 반영한다.

¹¹ 슈레버의 사례에 대한 분석은 「예비적 문제에 대하여」, 『에크리』, 홍준기, 새물결, 2019, pp.531-583.

이 맥락에서 망상은 본질적으로 주체가 구축한 환상이 아니라 실제의 귀환이라고 할 수 있는데 이는 상징계에서 배제된 것이 되돌아오는 현상을 뜻한다. 실재는 정상 주체에게 상징계를 통해서 간접적으로 인식된다. 그러나 정신병 환자들은 이러한 실재를 환각의 형태로 직접 체험하게 된다. 그럼에도 불구하고, 정신병에서 나타나는 망각이나 환상은 단순한 증상의 일부일 뿐이지 정신병의 핵심 구조가 아니다. 그것은 히스테리 환자들 역시 환상이 나타나기 때문에, 환상을 정신병의 본질로 간주할 수는 없다. 정신병 환자는 신경증 환자와 달리 자신이 경험하는 환상을 확신하며 의심하지 않는 경향이 있다. 라캉의 소외와 분리 도식에서 관찰하면 정신병자는 대타자가 허용하는 상징계를 배척하면서 소외를 인정하지 않는 주체이다. 따라서, 이들은 상징적 질서를 받아들임으로써 상상과 현실을 구분하는 데 어려움을 겪는다.

정신병의 또 다른 중요한 특징 중 하나는 언어장애이다. 이러한 언어적 문제는 라캉에 따르면 부성은유의 실패와 연관 된다. 라캉에 의하면 신경증 환자가 언어 속에 거주하는 자라면 정신병자는 언어가 그 속에 거주하고 그를 소유하는 경우이다.¹² 다시 말해 신경증 환자는 언어를 사용하는 주체로서 소외를 겪더라도 그것을 받아들이고 대상과의 관계를 형성한다. 하지만 정신병자는 언어 자체를 소유하는 주체로 작용하지 못한다. 상징적 질서는 부성 은유를 거쳐서 '아버지의 이름'이 주체의 정체성을 기반으로 형성될 때 기초를 두고 구축된다. 그러나 정신병에서는 이러한 초기적인 기표가 제대로 형성되지 못하고 실패한 경우가 많다. 따라서 정신병자는 여전히 상상적인 질서에 복종하고 상상적 질서는 허구적인 질서에 주체를 가두고 소외시킨다. 이로 인해 정신병자는 언어를 사용하기는 하지만 대타자가 규정한 상호 관계에서 주체로서 충분한 위치를 확립하지 못하기에 타인의 언어를 상상계의 모방을 기반으로 흉내 낸다. 즉 정상주체는 정신병자와의 언어 소통이 이루어지기 힘든데 라캉은 이 어려움의 본

¹² J. Lacan, 『Seminar. Book III: The Psychoses』, Jacques-Alain Miller. Trans, N, WW North & Company, 1997, pp.284.

질은 논리적 결합이 아니라 의미 생성, 즉 은유의 실패에 기인한다고 주장한다.

라캉은 슈레버를 분석함으로써 정신병자의 언어 구조에서 은유가 결여되어 있음을 강조했다. 은유는 주체가 상징적 질서를 완전히 수용할 때 가능하며 또한 시적 창조를 의미한다. 슈레버의 글에는 시적 창조성이 결여되어 있는데 그것이 정신병의 고유한 언어적 상황이다.¹³ 정신병에서는 ‘아버지의 이름’의 폐제로 주체를 상징적 질서로 안내하는 역할이 약화되었기 때문에, 상징적 질서 내에서 주체의 위치나 의미를 고정시키는 지점이 부재한다. 그러므로 시니피에들은 끊임없이 시니피앙 밑으로 미끄러져가며 타인과의 합리적인 의사소통은 불가능하다. 정신병자의 언어는 일관성을 유지하기 어렵기 때문에 일반적으로 단절되며, 자체적인 언어와 의미 체계를 사용하거나 변경하는 경향이 있다. 또한, 정신병자는 타인을 배려하지 못하는데 그것은 언어 속에서 상호 주체성의 구조가 충분히 형성되지 못하기 때문에, 타인과의 상호 작용에 어려움을 겪는다. 이 모든 것은 ‘아버지의 이름’의 폐제로 인해서 상징적 질서가 올바르게 구축되지 못한 결과에서 비롯된다.

마지막으로 정신병의 특징 중 하나는 신체적 충동, 즉 절제 없는 주이상스를 즐기려는 경향이 뚜렷하게 나타난다는 점이다. 정신병 환자와 달리 신경증 환자는 상징적인 질서를 준수하면서 제한된 범위에서 충동을 즐긴다. 하지만 정신병 환자는 육체에 대한 주이상스에 직접 노출되는 경향이 있다. 슈레버의 작품에서 나타나는 극단적 고통과 빛을 받아 치유되는 관능적 체험, 그리고 여성의 몸으로 변화하는 경험은 모두 상징적 질서와 직접적인 관련이 없는 주이상스 경험으로 해석할 수 있다. 정상적인 주체는 충동을 표출할 때 쾌락 원칙에 따라 움직이지만, 정신병자는 절제 없는 주이상스를 추구하는 경향이 있다.

¹³ 같은책, pp.90-91.

3. 영화 <살인마 잭의 집>의 잭이 지닌 정신병 구조

1) 강박증 주체의 무의식과 전 정신병 잠복기

영화 <살인마 잭의 집>의 오프닝은 두 남자의 대화로 시작된다. 영문을 모른 채 듣는 이 대화로 초기에는 영화 관람에 혼란스럽게 느끼지만, 영화 후반부를 보면 주인공 잭이 지옥에서 버지(verge)에게 자신의 이야기를 고백하면서 삶에 대한 회한과 자신이 왜 지옥에 오게 되었는가를 스스로 되돌아보는 이야기로 전개된다. 따라서 영화는 잭이 12년간 저지른 연쇄 살인 중 다섯 건의 살인 사건을 중심으로 날로 심화되는 잭의 정신병 상태와 그의 관점을 하나씩 파헤친다. 그러면 먼저 강박증 증상을 지니고 있는 잭의 정신세계와 그의 무의식 속에 잠재하고 있는 악성 그리고 정신병 잠복기를 두 차례의 살인사건을 거쳐서 분석할 것이다.

고속도로에서 돌발스럽게 나타나서 도발을 하는 여성 때문에 열등감으로 시작되는 살인, 이것이 잭의 첫 번째 우발적인 살인이다. 주인공 잭은 빨간 미니밴(van)을 몰고 외진 도로를 달리다가 차가 고장 난 이유로 잭에게 도움을 청하는 중년 여성을 만난다. 그녀의 부탁에 잭은 마지못해 그녀를 차에 태워 근처에 있는 대장장이에게 데려다 준다. 하지만 그녀는 잭의 차를 얻어 타면서 자기 멋대로 필요한걸 요구하고 잭을 연쇄살인자로 가정하고 그녀를 죽일 것이라고 조롱하며 잭의 신경을 끊임없이 긁어댔다. 잭은 그녀가 너무 싫증이 나서 길바닥에 내팽개치고 그냥 가버리고 싶었지만, 방금 수리한 잭(jack)이 또 고장 났고 그녀의 애원 끝에 잭은 다시 그녀를 자동차 수리구역에 데려다 주기로 했다. 하지만 차에 탄 지 얼마 되지 않아 그녀는 또 잭을 조롱했다.

“내가 전에 했던 당신이 연쇄살인자처럼 생겼다는 말을 취소할래요. 사실 전혀 닮지 않았어요. 당신의 나약함은 연쇄살인자라는 호칭에 전혀 적합하지 않아요. 당신은 근본 사람을 죽일 수 없어요.”

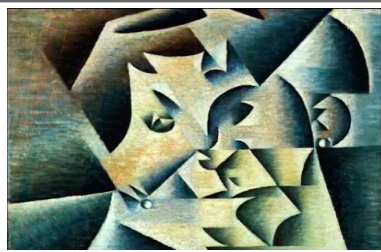
여인의 끝없는 도발로 인해 잭은 분노를 참지 못하고 차를 급정거 한 뒤 옆에 있던 잭으로 그녀의 이마를 내리쳐서 살해했다. 잭은 피로 물든 자신의 손을 보며 살인의 쾌감을 느꼈고, 그녀의 얼굴에 잭을 내리친 것이 일종의 '예술' 표현이라고 단정했다. 버지와와 대화에서 알 수 있듯이 잭은 <그림2>의 망가진 그녀의 얼굴이 <그림1>의 유명한 피아니스트 글렌 굴드(glenn gould)의 음악과 <그림3>의 후안 그리스(Juan Gris)의 미술 작품에 비유하면서 예술을 상징한다고 고백한다. 분명한 것은 잭은 이 우발적인 살인으로 자신이 새로운 세상을 열어놓은 것처럼 느껴졌고, 그녀의 시체를 자신의 냉동 창고에 숨겼다.



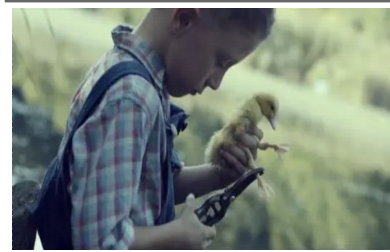
| 그림 1 |



| 그림 2 |



| 그림 3 |



| 그림 4 |

인간은 누구나 충동과 갈등에 예민해지면서 상대방을 죽이고 싶을 정도로 화가 치밀어 오를 수 있다. 하지만 정상 주체는 상징계에 구속된 대타자의 법으로 인해 쉽게 사람을 죽이지는 못한다. 실수로 죽였다 하더라도

공포감을 느끼는데 잭은 이 우발적인 살인으로 쾌감을 느낀다. 라캉에 따르면 신경증 환자는 상징적인 질서를 준수 하면서 제한된 범위에서 충동을 즐기려고 하지만 정신병 환자는 욕체에서 나오는 감각 그대로 절제 없는 주이상스를 즐기려는 경향이 있다. 따라서 잭의 도발적인 살인이 분명 단순한 ‘성격 문제’라는 한 마디로 설명할 수 있는 것이 아니라 외부의 자극으로 잭의 무의식 속 숨겨진 살인 악마가 깨어난 것이다. 프로이트에 따르면 억압 된 것은 의식에 밀려 무의식이 되며 이는 반드시 다시 회귀한다.¹⁴ 다시 말해 첫 번째 살인은 잭의 마음속에 오랜 시간동안 담복하고 있던 사이코패스 변태 심리를 끌어내는 도화선에 불과하다. 따라서 잭이 도발적인 살인으로 느끼게 되는 쾌감이란 증세는 표면에 드러나지 않고 무의식 속에 잠복되어 있었다고 추측할 수 있다.

라캉은 정신병이 발병하기 전 주체의 상태를 “전 정신병적 잠복기 (prepsychotic incubation)”라고 말한다.¹⁵ 이런 잠복기는 내적 안정성의 파괴로 불안정한 심리를 지닌 주체에게 불가사의하게 등장하는 예측할 수 없는 경험이 발생하는 현상이다. 영화가 진행됨에 따라 <그림4>에서 어린 잭이 호수 옆에서 오리 발을 잘라서 차가운 표정으로 호수에 던지는 것을 통해 확인할 수 있는데 이는 잭에게 부성은유의 결핍으로 ‘아버지의 이름’이 제대로 자리 잡지 못한 상태와 정신병 증상이 아직 발현되지 않는 상태에 처해있음으로써 이는 부성은유가 제대로 작동되지 못한 전 정신병적 잠복기로 해석할 수 있다. 전 정신병적 잠복기에 처해있는 사람들은 “적절한 부성 은유가 제대로 작동되지 못했기에 실재의 침입에 무방비한 상태에서 무의미의 상태로 나락하면서 엄청난 불안과 무력감에 휩싸이게 된다”¹⁶

첫 번째 살인이 자신의 영역을 침범 받았다면 두 번째 살인은 상대를

14 프로이트, 「억압에 관하여」, 『정신분석학의 근본개념』, 윤희기 역, 열린 책들, 2004, pp.140-141.

15 J. Lacan, 『Seminar. Book III: The Psychoses』, Jacques-Alain Miller. Trans, N, WW North & Company, 1997, pp.247.

16 맹정현. 『리비도로지-라캉 정신분석의 쟁점들』. 문학과 지성사. 2009, pp.19.

침범해 가는 이야기이다. 책은 버지에게 자신의 강박증에 대해서 이야기 하면서 두 번째 살인사건에 대해서 서술하였다.

“내가 어렸을 때 강박적 사고에 시달리곤 했는데, 나는 청소하는 것에 대해 편집증에 가까웠고, 방을 완전히 깨끗하게 청소하지 않으면 방문 밖으로 발을 내딛기조차 싫었어요.”

책의 두 번째 살인은 단순히 편리한 사냥을 위해 혼자 사는 아주머니의 집을 찾아가 잔인하게 그녀를 살해한다. 미리 계획을 가지고 있었지만 처음 사냥을 하는 책은 여전히 긴장하고 거짓말이 앞뒤가 맞지 않아서 어처구니없는 실수를 저지른다. 책의 경찰 행세는 그다지 성공적이지 못했고 아주머니는 책에게 온갖 의심과 경계로 가득 차 있었다. 세심한 책은 아주머니의 집 사진을 자세히 보고 남편을 잃은 외로운 노인의 가장 큰 관심사는 노후 문제임을 알아차리고 아주머니에게 연금을 두 배로 늘릴 수 있다고 말했다. 그러자 아주머니는 경찰이라는 말에는 열어주지 않았던 문을 두 배의 돈을 받게 해준다는 말에 곧장 열어주었다. 집에 들어온 책은 아주머니를 목 졸라 죽이려고 했지만 부족한 경험으로 실수를 한다. 당황스러운 책은 도망치려는 아주머니를 다시 힘껏 목 졸라 죽이고 숨이 몇 자 준비한 칼을 꺼내어 아주머니의 심장에 있는 동맥에 찔었다. 라캉에 따르면 강박증적 주체는 타인을 조정하려고 한다. 또한 이러한 폐쇄적이고 완결성 특징을 지니고 있는 강박증자는 타인에게 다정다감한 애정 표현을 드러내는데 어려움을 겪는다. 이는 아주머니를 죽이는 과정에서 책의 강박적인 통제 욕을 엿볼 수 있었다. 그녀를 죽이기 위해 아주머니의 집에 온 것은 일종의 지배 및 통제 행위였고, 단번에 살해하지 못하고 두 번을 거쳐서 목 졸라 살해하는 과정은 강력한 통제 욕을 가진 강박증 환자에게 통제 불능의 불안과 공포를 경험하게 한 것과 같았다.

살인을 저지른 후 시체를 옮기고 방을 청소하는 과정에서 책의 강박증 증상이 뚜렷이 드러나는데 그는 병적으로 살인현장 정리에 집착한다. 시체를 안착하고 현장 정리를 마치고 차에 돌아온 책은 카펫과 스탠드 밑에

핏자국이 남아 있다는 강박적인 사유로 자신을 통제하지 못하고 다시 달려가 확인한다. 하지만 핏자국이 없었고 자신이 현장에 흔적을 남겼기 때문에 잭은 다시 바닥을 닦고 주변의 핏자국을 여러 번 확인한 후 차에 돌아갔다. 그러나 차에 돌아온 잭은 또 벽화 뒤에 핏자국이 튀지 않았는지를 의심하면서 두 번째로 살인 현장에 돌아간다. 사실 피가 튀어도 벽화에 튀이지 벽화 뒤에 있는 벽에 튀일 수가 없다. 이러한 불길한 상황을 회피하기 위해 자주 반복하는 행위를 정신분석학에서는 강박증으로 해석하는데 잭에게 이런 강박증 증상은 반복적으로 나타난다.

라캉은 이런 증상을 ‘반복 강박’이라 한다. “반복 강박은 트라우마 상황을 표상들과 묶으려는 정신계의 끈질긴 시도”¹⁷ 라고 이해할 수 있다. 또한 반복 강박은 임의의 습관을 질서와 규칙적으로 반복하지 않으면 불안한 감정을 느끼는 증상이다. 이때 경찰차의 벨소리가 울렸고 잭은 황급히 집에서 나오면서 경찰과 마주치는데 자신의 강박적인 불안을 해소시키기 위해 잭은 경찰과 함께 현장으로 복귀해서 다시 한 번 핏자국을 확인한다. 이렇게 강박증 증상을 가지고 있는 잭, 그는 시체를 옮기면서 자신의 반복 강박 증상으로 살인 현장을 총 네 번 들어간다. 이러한 연결 과정은 주체에게 상징화되지 못한 것들이 과도하게 주입되는 상황에서 나타난다. 상징화되지 못한 실재는 이질성을 내포하고 있기 때문에 이성이 개입하기 힘든 정신의 공백을 형성하면서 상징계에 구멍이 생긴다. 주체는 이러한 구멍사이로 감당할 수 없는 실재와 대면하게 되는데 이때 흥분이 발생하고 이 변덕스러운 감정을 조절하기 위해 반복 강박이라는 행동이 작용한다. 경찰의 시선에서 무사히 벗어나 도주하는 과정에 너무 급한 잭은 시체를 차에 매달고 질주하고 보니 오는 길에 시체에서 흐른 핏자국이 뚜렷하게 나타났고 핏자국이 그의 집까지 따라갔을 때, 잭이 절망에 다가 왔을 때, 갑작스럽게 내리기 시작한 폭우가 하룻밤 사이에 그가 남긴 가장 중요한 살인의 단서를 깨끗이 씻어냈다. 이 기적으로 잭은 한 단계 성장해버리

¹⁷ P. Verhaeghe, 『Beyond Gender: From Subject to Drive』, New York: Other P, 2001, pp.59.

는데 바로 선택받은 인물처럼 하늘이 돕는 살인마가 된다.

“저는 절대 제자신이 경건한 사람이라고 생각하지 않습니다. 하지만 제가 본 가장 사나운 이 비는 일종의 선물이고, 살인은 일종의 석방과 같은 것이고, 저승에 저를 보호해주는 보호신이 있다고 느낍니다.”

이 부분에서 감독의 의도를 알 수 있는데 라스 폰 트리에겐 진정으로 니체의 『안티크리스트』의 영향을 많이 받았다. 영화 〈살인마 잭의 집〉은 성경에 상응하는 ‘물’의 이미지를 여러 번 사용했지만, 모두 일정한 변위(位移)와 전복으로 종교의 언어를 해체했다. 물은 성경의 중요한 이미지이며 생명을 주는 통로일 뿐만 아니라 죄를 내리고 벌을 내리는 도구이기도 하다.¹⁸ 창조와 파멸, 세례와 신생(新生), 죄와 벌은 성경의 물 이미지의 세 가지 함의이다. 즉 빗물의 역할은 악을 씻고 죄를 벌하는 것인데, 영화에서는 역설적으로 범죄자에 대한 보호가 되었다. 또한 잭은 자신이 경건하지 않다고 분명히 말하면서 저승에 보호신이 있다고 하였는데 이는 의심할 여지없이 사탄을 뜻한다. 잭은 사탄이 하나님의 자리를 대신하여 기적을 행하고 자신을 보호했다고 생각한다. 이는 일부 사이코패스 연쇄살인범에게나 있을 법한 망상의 특징으로, 그들은 종교를 인용하면서 자신의 살인을 신성한 행위로 간주한다. 예를 들어 미국의 킬러 허버트 멀린(Herbert Mullin)은 세상을 정화하는 사명으로 사람을 죽였다고 하는데 사실 이러한 왜곡된 사유는 그의 망상과 밀접히 연관된다. 그의 망상 속에서 이것은 성경이 그에게 주는 계시라고 단정한다. 정상 주체는 현실과 환상을 구분할 수 있지만 정신병 증상을 가지고 있는 사이코패스 킬러는 구분할 수 없다. 따라서 그들은 이러한 왜곡된 사유와 망상을 현실로 간주하고 그들의 변태적 생각을 편집적으로 굳게 믿으며 실현한다.

정신병의 고유한 메커니즘은 ‘아버지의 이름’이 제대로 자리 잡지 못하

18 『성경』의 「구약 창세기(旧约·创世纪)」에서 여호와는 인류의 타락을 벌하기 위해 대홍수를 일으켰다. “40일 밤낮으로 내린 비가 땅 위에 있다” 모든 생명의 흔적이 지워질 때까지. 재앙은 마침내 사라졌고 죄악은 깨끗이 씻겨 졌다.

고 상상계적 요소들이 강조되는 영역으로 퇴행하는 특성을 가지고 있다. 상징계, 상상계, 실재가 제대로 삼자관계를 맺지 못한 것이 정신병의 원인이라면, 망상적 은유는 이 세 질서를 묶기 위해 요청된 미봉책이라 할 수 있다.¹⁹ 부성은유의 실패로 잭에게 나타난 하늘이 내린 기적 같은 비는 그의 붕괴된 현실을 망상적으로 새롭게 구축한다. 이 기적 같은 비로 인해 잭은 ‘내가 승고한 힘과 함께 지켜지고 있다는 것을 느꼈다’고 확신하면서 살인의 생각을 더욱 굳히게 된다. 이렇게 잭은 가짜현실인 망상의 구축을 통해 상징계의 아버지의 법에 의해 억압당했던 자신의 불가능한 욕망을 충족시킨다. 망상은 결여로 인한 불안을 방지하기 위하여 가짜현실을 재구성함으로써 자신을 불안으로부터 보호하려는 시도이다. 라캉에게 망상과 환각은 구조적으로 동일한 것이며 같은 뿌리를 가진 다른 현상이다.²⁰ 망상은 현실 세계에서 존재하지 않는 불가능한 대상을 복원시키면서 이를 욕망하게 만든다. 따라서 부성은유가 실패한 잭에게는 망상적 은유로 상상계에서 새로 구축한 가짜현실을 통해서 환각적으로 자신의 심리를 구체화하고 있다. 이렇게 그의 망상과 목표는 ‘인정’되었고 더 이상 막막함에서 벗어난 잭은 ‘구원의 힘’을 느끼면서 살인이 가져다주는 쾌감을 욕망하면서 이것이 예술이라고 단정한다. ‘아버지의 이름’과 충돌을 일으키는 잭의 전복적 욕망, 즉 그의 주이상스는 “순수한 상태에 있는 욕망”이다.²¹ 이는 상징화되지 못하는 절제 없는 쾌락의 원천인 주이상스이다. 그 뒤로 살인을 하면서 잭은 스스로 자신의 강박증이 치유되는 것을 확인할 수 있다고 하는데 이는 잭의 정신증상이 수차례의 살인을 하면서 정신병 잠복기에서 벗어나 더욱 악화된 것이다. 따라서 아래의 글을 통해서 잭의 강박증이 사라지는 과정과 ‘광기의 예술가’로 재탄생하는 모습을 살펴 볼 것이다.

19 맹정현, 『리비도로서-라캉 정신분석의 쟁점들』, 문학과 지성사, 2009, pp.40.

20 J. Lacan, 『Seminar. Book III: The Psychoses』, Jacques-Alain Miller. Trans, N, WW North & Company, 1997, pp.19.

21 J. Lacan, 『Seminar. Book VII: The Ethics of Psychoanalysis』, Jacques-Alain Miller. Trans, N, W.W.North & Company, 1997, pp.282.

2) 광기의 ‘예술가’로 재탄생

잭은 건축가가 되기를 꿈꾸는 엔지니어이며, 영화 속 “집짓기”는 그의 일관된 추구이다. 첫 살인 사건 이후 잭은 버지와 고딕 양식의 성당 건축에 대해 논의할 때부터 잭은 집 (House)이 아닌 성당(Cathedral)을 지어야 한다는 그의 의도를 우회적으로 암시했다. 또한 잭은 살인에 대한 태도를 설명하며 성당의 성전에 모셔진 것은 그의 예술 작품이라는 것도 암시하면서 살인에 대한 태도를 밝혔다.

“대부분 낡은 성당에서는 제일 도출하고 유명한 예술품들을 가장 어두운 구석에 숨겨져 하나님만 감상 할 수 있습니다. 그러나 이 모든 것의 창조자는 사람들에게 알려지지 않는데 살인이 이 도리와 마찬가지로입니다.”

이에 버지는 잭을 ‘강박증을 가지고 있는 한 정신병자가, 위대한 성취를 향한 슬픈 꿈을 품고 있다.’라고 정의한다. 정신병과 예술가는 잭의 성격의 궁극적인 특성인 ‘광기’를 지향한다. 라캉에 따르면 잭의 ‘광기’는 주체에게 ‘아버지의 이름’을 받아들이게 하는 부성은유의 결핍으로 망상과 같은 현상을 초래하면서 나타난다. 이는 ‘아버지의 이름’이 폐제되면서 기표와 기의를 연결시켜 의미를 생성하는 고정된 지점이 사라지므로 점차 퇴화된 문장만을 생성하게 되기 때문이다. 라캉은 <세미나 2>권에서 정신병의 발병 원인에 대해 탐구하면서 실재는 “불안을 일으키는 대상으로서 이미지의 환영과 직면했던 그 무엇이다”라고 설명한다.²²잭은 모든 사회 도덕규칙을 무시하고 끔찍한 살육으로 그의 예술을 실현했다. 그는 사회 질서의 극단적 반역자이며 뛰어난 “광기의 예술가”이다. 미셸 푸코(Michel Foucault)는 문학에서 “광기”는 두 극을 가지고 있다고 하였다. “윌리엄 셰익스피어(william shakespeare)의 작품에서 광기는 항상 죽음과 살인을 동반하고 미구엘 드 세르반테스(Miguel de Cervantes)의 작품에서

²² Lacan, J.(1997). The Ethics of Psychoanalysis 1959-1960. New York: W.W. Norton, pp.164.

상상자의 이미지는 광기에 의해 지배되고 있다.”²³ 그러면 잭은 왜 살인을 예술이라고 하는가? 잭에게 살인의 궁극적 의미는 무엇인가?

잭은 자신의 죄를 다른 인간의 존재 가치를 비하하는 인지로 전환하며 버지에게 호랑이와 양의 사례로 살인이 예술임을 설명한다. 잭은 “호랑이는 야만을 상징하고, 양은 순결을 상징합니다. 호랑이는 피를 먹고 살기 때문에 어린 양을 사냥하는 것은 예술가의 본질과 같다”고 이야기 한다. 그리고 잭은 자신의 살인 행위에 대한 견해를 토론하면서 “양은 예술 속에 영원히 살아갈 수 있는 영광을 부여받았고 예술은 신성하다”고 말한다. 왜냐하면 잭의 관념에서 어린 양의 가치는 “예술”을 위해 자신의 생명을 바치는 것이고 잭은 호랑이를 대표하며, 그의 인간 사냥은 어린 양을 대표하기 때문에 그의 사냥은 위대한 “예술”을 완성하기 위한 것이라고 간주한다. “양”의 가치는 도살에 있으며, 잭은 자신을 이 망상 속의 “예술가”로 간주하고 “성스러운 예술”을 완성하기 위한 조건이라고 얘기하면서 사람을 죽이는 과정에서 자신의 망상을 합리화 시킨다. 이는 ‘아버지 이름’을 완전히 거부하는 단계에 도달한 잭이 상징화되지 못한 실재의 갑작스러운 침입으로 망상적인 것을 자신의 현실로 받아들이게 한다. 다시 말해 잭에게 살인의 궁극적 의미는 “사냥감”(피해자)들이 “예술”을 위해 헌신하는 사명과 가치를 실현할 수 있도록 돕기 위해 자신의 행동을 의식화하고 합리화하여 이로서 행동과 인지의 일관성을 달성한다. 따라서 그의 죄악은 이러한 왜곡된 관념 속의 ‘예술적 성취’를 완성함으로써 사라지고, 고통에서 벗어나는 해탈을 가져다준다.

잭은 자신의 여자 친구를 살해하면서 “경험은 나에게 한 사람의 목을 올바르게 조르는 방법과 지속적으로 죽이는 방법을 가르쳐준다. 그리고 살인을 할 때마다 구속에서 벗어나는 느낌이고 이로서 나의 강박증이 서서히 완화되는 것을 느낀다”고 말한다. 그리고 잭은 더 이상 이전처럼 범 죄 현장을 청소하는데 집착하지 않는다. 이로서 얼핏 보기에는 잭의 강박

²³ 米歇尔·福柯. 疯癫与文明, 刘北成, 杨远婴, 译. 北京: 生活·读书·新知三联书店. 2003. pp.26.

증의 살인을 통해서 완화된 것처럼 보일 수 있다. 하지만 진정 살인으로 강박증이 완화 될 수 있을까? 강박증은 자신의 비이성적인 불안을 스스로 억제하려는 노력에서 시작된다. 강박증자의 주요한 문제는 현실 속에서 나타나는 불확실성과 불안전성을 제대로 받아들이지 못하고 자체적인 규칙 체계를 통해 이 불안을 해소하려는 경향이 있다. 즉 강박증의 가장 중요한 원인 중 하나는 주체가 모든 것을 컨트롤 하려는 욕구이다. 그래서 책은 자신의 감정이 내키는 대로 살인을 하고 시체를 재료로 이용해 '예술 작품'을 만든다. 이 과정에서 책은 자신의 강박증이 사라졌다고 하는데 사실 이는 '예술품'에 대한 집착, 즉 살인이라는 더 강렬한 욕망을 충족시키는 도구가 나타나자 그의 강박증은 자리를 옮긴 것뿐이다.

책은 자신의 여자 친구를 살해했을 때 찍은 사진이 마음에 들지 않아 경찰에게 발견될 위험을 무릅쓰고 사진을 다시 찍으려고 이미 냉장고에 얼어붙은 시체를 차에 싣고 범죄현장으로 돌아간다. 그러다 길가는 아줌마를 차로 치는데 죽인 이유는 그저 자신을 절제할 수 없는 피로 인한 광란 상태(As the kind of blood frenzy)이다. 책은 두 시체를 여자 친구의 아파트로 옮겨 그가 만족할 때까지 사진을 찍었다. 시체 촬영, 이는 그가 '예술'을 창작하는 편집증적 망상과 강박증적 통제 욕을 충족시키기 위한 것이다. 라캉에 따르면 책이 집착하는 시체 촬영은 실재에서 나타나는 통제할 수 없는 극적인 경험은 대타자의 법과 금지를 무력화시켜 '아버지의 이름'을 철저히 폐제시키면서 정신병 증상이 악화 될 수밖에 없다. 이로서 알 수 있는바 책에게 반복 강박은 자신의 능력을 확인하고 스스로를 더 강력하고 전능한 존재로 입증하고 싶었던 도구였다. 다시 말해 책은 자신의 열등감을 제거하고 완벽한 존재로, 신과 같은 존재로 스스로를 변화시키려는 욕망을 갖고 있었다. 이는 라캉이 연구한 슈레버 판사의 사례와 비슷한 점이 있다. 슈레버의 성전환 망상은 그가 신에 대한 태도에서도 나타나는데 그는 자신이 여성으로 전환되어 세상을 구원할 임무를 신으로부터 내려 받았다고 믿는다. 이는 '아버지의 이름'이 상징계의 법으로 수용되지 못하고 배척되면서 직접적인 망상으로 주체에게 반환되기 때문이

다. 즉, 슈레버와 같은 정신구조를 지닌 잭에게 신은 아버지 이름을 대신 하는 존재이다. 따라서 잭의 강박증이 사라진 것이 아니라 자리를 옮긴 것이고 살인을 저지르면서 그는 안정된 정신병 상태로 이행되고 증상이 더욱 심화된 것이다. 잭은 자신이 왜 연쇄살인을 할 수 밖에 없는 이유, 즉 살인을 저지르는 동기와 중독 현상을 영화 속 장면 <그림5>의 가로등 빛 아래에서 걷는 원리로 설명한다.



| 그림 5 |

“강한 빛 밑에 서면 내 앞에는 짙게 생긴 그림자가 형성돼요. 그 그림자는 짙은 쾌감이기 때문에 그걸 따라 걸으면 강력한 빛은 서서히 내 뒤로 멀어지며 짙은 쾌감 또한 이 연해지는 그림자처럼 사라져가요. 하지만 동시에 먼 곳에서 비추는 빛 때문에 내 뒤에는 점차적으로 고통이라는 그림자가 길어져요. 그래서 다음번 가로등 불빛 밑에 도착하기 전까지는 고통은 쾌감보다 커지고, 나는 이 고통을 뚫기 위해 다시 그 불빛 밑으로 가지만 쾌락을 경험할 수 있어요.”

이에 버지는 이러한 중독 행위는 살인을 비롯한 모든 행위에 적용 가능하지 않느냐는 질문을 한다. 하지만 잭의 서술한 이 원리의 섬뜩한 점은 바로 인간의 다양한 욕구와 별반 큰 차이가 나지 않는 것으로써 ‘살인’은 결코 특별한 것이 아니라고 주장하는 것이다. 즉, 무엇이든 인간에게 쾌감을 제공하고 이 쾌감은 시간의 흐름에 따라 약해지면서 고통이 수반되니

다시 그 행위를 반복하는 것이다. 즉, 잭은 스스로 제어할 수 없는 충동과 증독에 따라 행동하는데 이러한 잭의 증상을 라캉의 이론으로 해석하면 부성은유의 결핍으로 상상계, 상징계, 실재를 맺어주는 보로매우스 매듭이 풀려진 상태이고 이로서 정신병이 발병한다. 따라서 라캉은 “모든 정신병의 발병은 대타자의 영역으로부터 받아들여질 수 없는 주요 기표가 호명될 때” 라고 설명한다.²⁴



| 그림 6 |

이렇게 잭의 살인은 12년 간 계속되어 가고 정신병 증상은 날로 악화되었다. 그리고 점차 잭이 살인을 저지르던 두 가지 식별표지는 사라진다. 잭은 “차 혹은 방의 핏자국을 깨끗이 닦지 않고, 그렇게 할 수 있다는 것은 사실 생각보다 통쾌 했다.”고 한다. 잭은 자신의 강박증을 완화하기 위해 현장을 청소하려는 충동을 강제적으로 억제하려고 노력했다. 그리고 점차 광기에 가득 찬 살인으로 잭은 더 이상 사진을 찍는 것에도 집착하지 않았다. 이는 잭이 저지른 세 번째 사건과 네 번째 사건에서 확인할 수 있다. 영화 속 세 번째의 사건은 기족 사냥이다. 이제 잭은 우연히 마주치는 피해자를 사냥하지 않고 계획적으로 사냥터에 가둬놓고 게임을 즐기듯 살인을 한다. 잭은 자신의 사냥 본능과 지배, 조종 과 통제 욕구를 충족시키는 동

²⁴ J. Lacan, 『Seminar. Book III: The Psychoses』 Jacques-Alain Miller. Trans, N. W.W.North & Company,1997, pp.306.

시에 뛰어남 예술 작품을 창조하기 위해 야외에서 자신의 가족인 아내와 두 아들을 살해한다. <그림6>에서 잭은 거대한 성취를 꿈꾸는 전문가처럼 그들의 시체를 '전리품'으로 귀족처럼 배치하여 자랑스럽게 전시한다.

또한 영화 속 네 번째 사건에서 잭은 자신의 애인을 괴롭히면서 죽인다. 잭은 그녀의 손, 발을 묶고 가슴을 산 채로 도려내고 시체를 토막 냈다. 그리고 그녀의 가슴으로 지갑을 만들었는데 이는 고문과 학살을 통해 만족과 쾌감을 실현하는 전형적인 사디즘적 행위이다. 이렇게 잭의 연쇄살인 동기는 사이코패스의 부족한 동정심, 살인에 대한 편집증과 망상, 강박증에 대한 통제 욕, 병적인 만족감과 절제 없는 주이상스, 결국 '살인 중독'에 이르기까지 이 모든 요소들이 상호작용하면서 그를 눈 하나 깜짝하지 않는 변태 살인 악마로 만들었고 그는 '광기의 예술가'로 재탄생하면서 정신병 증상이 심화 되었다.

4. 잭의 반성 없는 죽음

잭의 초기의 살인은 외부의 영향으로부터 행동하지만 정신병 증상이 심화됨에 따라 이제 잭은 외부의 그 어떤 요소들과 모두 상관없이 오직 자신의 열등감으로 움직인다. 즉 이제는 살육에 대한 집착으로 괴물이 되었다. 잭은 “왜 파괴와 철거는 반대되는 것이 아니라 예술을 창조하는 수단으로 변했을까”라며 히틀러 같은 반인류 인물을 ‘우상’으로 간주한다. 또한 홀로코스트와 전쟁과 같은 인간의 행위를 ‘고귀한 씩씩’으로 간주하면서 자신의 ‘파멸의 예술’을 실현하기 위해 5명의 남자를 납치해 총알 하나로 모든 사람의 머리를 꿰뚫어보려 한다. 하지만 총알을 잘못 사들인 잭은 전 금속 피갑 탄을 강탈해내려고 경찰을 죽이고 경찰차를 몰고 냉동실로 돌아갔고 결국 경찰은 잭이 있는 곳을 발견한다. 문을 부수려는 경찰의 전기 용접 소리가 잭의 곧 맞이하는 죽음을 예고하고 영화는 이 시점부터 단테의 <신곡> 서사구조에 따라 현실에서 벗어나 지옥, 연옥, 천국 삼

계의 신화적인 여정을 시작하면서 버지가 나타난다.²⁵

영화 속 잭이 서술하는 이야기 속에서 그는 살육을 하면서 집을 짓고, 끊임없이 재료를 바꾸고, 나무를 사용하고, 속이 빈 벽돌을 사용하고, 또한 끊임없이 파괴하고 재건하지만 완벽에 대한 편집증과 강박, 그리고 ‘파멸의 예술’에 대한 열정 때문에 매번 그의 뜻대로 되지 않았다. ‘내가 꿈꾸던 집을 짓는 것은 정말 힘들었고, 재료는 내가 원하는 대로 이상적으로 배열되지 않았다.’ 이는 잭이 마음속 환상을 통제할 수 있지만, 가장 큰 모순은 역시 그의 ‘파멸의 욕망’이다. 영화 결말 부분에서 버지는 잭에게 집을 짓고 싶다는 꿈을 일깨워 주는데 버지의 안내로 잭은 그에게 가장 적합한 재료를 발견하게 되는데, 바로 그가 직접 만든 시체이다. <그림7>에서 잭은 이 시체들로 집을 만들어 현실세계에 있는 자신의 원만함을 실현한 뒤 그 집의 땅굴을 거쳐 다른 세계로 들어가는데 첫 장면이 바로 물이다. 이는 세례를 상징하는데 그리스도의 탄생에 역행하는 귀적과 같다.



| 그림 7 |

25 <신곡>에서 단테는 인생의 여정 도중에 어두운 숲에서 길을 잃는데 이때 버질(Virgil)이 단테를 구조하고 그를 지옥과 연옥으로 안내한다. <살인마 잭의 집>에서 잭 또한 ‘어두운 숲’과 같은 무도덕의 세계에 있었다. 그러다 잭은 살육이라는 욕망의 추동으로 무심코 지금까지 열지 못한 창고의 방문을 여는데 그 안에는 검은 옷을 입은 노인이 앉아 있었다. 그리고 노인은 스스로를 버지라고 부르는데 이는 의심할 여지없이 <신곡>에서 단테를 이끄는 버질을 뜻한다.

물은 성경에서 세례와 밀접한 관련이 있으며 재생의 의미를 가지고 있다.²⁶ 세례를 받은 사람은 상징적으로 구세계에 파묻혀 있다가 깨어났을 때 이미 신세계의 저편에 도착한다. 잭과 비지가 걷는 수로는 하수구와 같은 좁고 지저분한 수역인데, 여성의 질과 양수의 비유로 새로 태어난다는 뜻을 의미한다. 또한 성경에서 세례의 핵심은 회개이다. “너희 각자가 회개하여 예수 그리스도의 이름으로 세례를 받고 너희의 죄를 용서를 받게 하였으니 거룩한 영을 받으리라.” 물 자체는 죄를 씻는 기능을 하며, 세례를 받는다는 것은 구원의 완성을 의미한다. 하지만 잭은 분명히 회개하기를 거부하는 사람이다.

- 아버지: “회개할 것인가 잭? 나는 회개하고 싶은 사람을 너무 많이 만났네.”
- 잭: “시간이 얼마 지나도 저는 회개할 생각은 없어요.”

세례를 받았지만 회개하지 않은 것은 잭의 난처한 곤경이다. 그래서 그는 비지를 따라 물 속을 통과하는 도중 혼란스러운 대화가 오갔다.

- 잭: “나 지금 불편해, 아버지, 입에서 시큼한 냄새가나고 있어”
- 아버지: “내가 자네한테 가장 가까운 위스키바가 어디 있는지 알려드릴까요?”

아무렇지도 않은 농담처럼 들리지만 이 대화가 영화에서 앞뒤로 두 번 나오는 건 감독 라스 폰 트리에가 의도적으로 안배한 것이다. 불편함, 갈증, 입안의 신맛, 이는 아마도 십자가 위에서 식초를 핥는 그리스도의 모습을 가리키고 있다. 갈증이라는 생리적 반응은 십자가에 있는 그리스도에게는 신앙을 지키는 어려움을 뜻하고 잭에게는 신앙의 막막함을 상징한다. 아버지의 대답에서는 현시대의 위스키로 식초를 대신하였고 식초를 맛본 예수님은 속세의 사명을 마치고 영혼은 하늘로 돌아갔다. 하지만 입안에 갈증과 신맛이 나고 교리가 이루어지지 않은 잭은 지금 계속 걸어가

²⁶ 『성경』의 「마태로의 복음서」에서 예수는 세례를 받으시고 곧 물에서 올라오셨다. 하늘이 갑자기 그를 위하여 열리고 예수는 신의 영이 비둘기같이 내려와 그의 몸에 떨어졌다. 그리고 하늘에서는 ‘이는 나의 사랑하는 아들이요, 나의 기쁨이다.’ 라는 소리가 나타났다.

한다. 물의 세례는 죄를 뉘우치기를 거부하는 잭에게 그의 신앙을 찾아주지 못한다. 따라서 잭은 버지를 따라 뗏목을 타고 방에 들어가고 그 방의 창문을 통해 자신의 ‘극락세계’를 볼 수 있다.(Elysian Fields, 그리스 신화와 종교에서 영웅과 선한 영혼의 마지막 안식처라고 해석한다.) 하지만 잭의 영혼은 그곳에 들어갈 자격이 없다. <그림8>과 <그림9>에서 잭은 그 창문을 통해 사람들이 황금빛 석양 속에서 리드미컬하게 낫으로 갈대를 베는 것을 보면서 눈물을 흘린다.



| 그림 8 |



| 그림 9 |

보통 공감대가 부족한 사이코패스는 후회란 하지 않고 따라서 눈물도 흘리지 않는다. 그러면 잭의 눈물은 회한의 눈물일까, 아니면 슬픔의 눈물일까? 왜 잭의 마음속 ‘극락세계’는 이러한 광경인가? ‘극락세계’의 이 광경은 잭의 어릴 적 기억에서 나온 것이다.

“내가 아주 어릴 적 마을의 남자들이 낫으로 갈대를 베는 광경을 보았는데 그들의 움직임은 정확하고 모두가 같은 리듬으로 일을 하고 있습니다...”

이는 매우 질서 있고 정연한 장면이다. 그들은 숨을 한번 들이쉬어도 같은 리듬을 유지한다. 질서 있고 리드미컬하고 정돈된 세상은 강박증 환자에게는 완벽하고 편안한 경지이다. 즉 잭은 유년시절부터 질서와 정돈에 대한 깊은 동경을 가지고 있었다.

“내가 보기에 이 숨을 들이쉬고 내 뺄는 사이에 갈대는 그들의 사명을 완수하고 그들의 가치를 구현했다.”

이는 잭의 살인 망상의 시작점이다. 왜냐하면 그는 질서 있고 리드미컬하며 가지런한 세상을 동경하고 이런 세상을 실현하려고 무고한 생명을 '수확'했던 것이다. 즉 잭은 갈대를 베는 낫 그자체가 된 것이다. 따라서 잭이 창문을 통해 자신이 들어갈 자격이 없는 '극락세계'를 보았을 때, 잭은 자신이 과거에 했던 일들, 즉 그가 과거에 해친 생명, 그리고 마지막으로 시체로 완성한 집들, 이 모든 것들은 어린 시절의 비전을 실현하기 위한 것일 뿐인데도 결국 잭은 그의 '극락세계'로 들어가지 못한다. 따라서 이때 그가 흘린 것은 회한의 눈물이 아니라 슬픔의 눈물이다. 즉 잭에게 반성이란 없다. 그리고 잭은 또 다른 이미지 변형인 불의 세례를 갖게 된다. 불은 정화(淨化)를 상징하고 동시에 파멸을 상징하는데 이는 성령을 가진 자만이 시련을 통과할 수 있다. 잭은 버지를 따라 절단된 다리 밑에 도착했다. 다리 밑은 지옥으로 가는 길이고, 다리 너머는 천국의 입구이다. 하지만 잭은 천국에 갈 수 없다. 그래도 잭은 그의 편집증적인 망상을 버리지 않고, 자칭 '사명감' 때문에, '예술'에 대한 욕구 때문에, 그는 자신이 여전히 천국에 갈 수 있다고 생각한다. 따라서 잭은 가파른 벽을 기어 넘어 천국의 입구에 도달할 수 있다고 상상한다. 버지는 잭에게 "누구도 성공한 적이 없다"고 말했지만 잭은 끝까지 이 길을 선택한다. 그리고 결국 잭은 천국입구에 도착하지 못하고 지옥의 불바다에 묻히고 자멸 속에서 속세의 죄악을 정화한다.

왜 잭은 천국에 갈 수 없는가? 가장 표면적인 의미로 해석하면 잭은 신앙도 사랑도 없는 안티크리스트로서 천국에 들어갈 조건도 갖추지 못했다. 그러나 라스 폰 트리어의 진정한 의도는 잭이 '승화'를 통해 천국에 들어갈 필요가 전혀 없다는 것일 수 있다. 그의 천국 그림은 지옥의 창문을 통해 그가 흘끗 본 것, 즉 잔디를 깎은 한 무리의 남자들이 황금빛 성광에 몸을 담그고 있는 모습이다. 왜냐하면 낮으로 잔디를 깎는 이 그림은 분명히 죽음의 신이 생명을 수확하는 장면과 일치하기 때문이다.

5. 결론

본고의 연구 주제는 라캉의 정신분석학 ‘정신병 연구’를 바탕으로 책의 강박증이 반복 살인을 통해 완화된 것이 아니라 신경증에서 안정화된 정신병 상태로 이행되면서 사라졌다는 사실을 입증하는 것이다. 고속도로에서 갑자기 나타나 도발을 하는 여성 때문에 열등감으로 시작되는 책의 우발적인 살인은 그에게 짜릿한 쾌감을 선사하는데 이로서 살인을 일종의 ‘예술’이라고 간주하는 영화의 오프닝 장면은 책이 정신적 공황에 처해있는 심리를 강렬하게 나타낸다. 책이 어린 시절에 오리 발을 잘라 차가운 표정으로 호수에 던지는 이 장면은 책의 심리상태를 효과적으로 시각화시키며 부성은유의 실패로 ‘아버지의 이름’이 정확히 자리 잡지 못한 상태로 전 정신병 잠복기를 암시한다. 살인을 저지른 후 한 차례의 기적 같은 비로 인해 책은 ‘하늘이 돕는 예술가’라는 망상으로 가짜현실을 구축한다. 이는 아버지의 법에 의해 억압되었던 어머니를 향한 책의 격렬한 욕망은 영화 <살인마 책의 집>에 심어둔 비극과 슬픔의 뿌리이다.

책은 아버지의 법이 수용되는 상징계로의 진입을 배척하고 직접 실재와 대면하게 되면서 지속적인 망상 상태로 정신병을 발병한 것이다. 정신병 증상을 지닌 주체는 현실을 왜곡하는 망상적인 경험을 통해 자아를 인식하기에 이 과정에서 현실의 연속성을 잃게 된다. 영화 <살인마 책의 집>에서 주목한 책의 심리상태는 바로 현실과 환상을 제대로 구분하지 못하는 순간에 경험하는 망상상태인 것이다. 책은 파멸, 파괴, 분해, 부패를 예술로 간주하는데 이는 질서, 리듬, 정돈의 반대편이다. 하지만 책은 어릴 시절의 비전인 갈대를 자르는 남성의 숨소리에서 드러나는 질서, 리듬, 정돈에 도달하기 위해, 타인의 무고한 생명을 파괴하면서 결국 그는 질서, 리듬과 정돈의 반대편에 도달하고 ‘극락세계’로 들어가지 못한다. 이것이 영화 <살인마 책의 집>이 자아내는 비극적 슬픔이다.

정신병 증상을 지닌 사이코패스는 감정에 의해 유발되는 경우가 거의 없다. 따라서 책은 살인을 할 때 두려움, 혐오, 행복, 불쌍함 등의 감정적

결함을 경험하기 어렵고 피해자를 동정하지도 않는다. 죄책감이나 후회는 더더욱 없다. 그래서 잭은 불과 60구 이상의 피범벅이 된 시체를 같은 냉동고에 쌓아두어도 전혀 두렵지 않고 징그러운 감정이나, 후회를 느끼지 않는다. 즉 살인에 대한 그의 태도는 돼지를 죽이는 행위에 대한 태도와 일치하기 때문에 잭은 정신병 증상을 지닌 사이코패스로서 반사회적 인격을 가진 캐릭터이다.

영화의 엔딩부분에서 잭과 버지가 지옥으로 가는 도중 초현실적인 장면과 함께 나누는 10분간의 대화를 삽입해 잭의 반성을 모색한다. 하지만 이 장면의 대화내용에서 잭은 이미 심화된 정신병 상태에 도달한 주체로써 결코 반성 없는 죽음을 선택한다. 이로서 본고는 영화<살인마 잭의 집>에서 잭이 지닌 정신병 구조를 분석함에 따라 현대 사회에서 정신병적 주체가 겪는 구체적인 문제를 반영하고 왜곡된 사회적인 측면을 엿볼 수 있다. 우리는 악마일 수도 있고 천사일 수도 있고, 빛이 어둠속에 잠기는 소침도 있고, 어둠속에서 빛을 향해 찾아가는 추구도 있다. 물론 라스 폰 트리에의 영화 <살인마 잭의 집>에 대한 연구는 오로지 라캉의 정신분석학 이론으로 분석하는 것이 제일 적합하고 유일한 경로가 아니라 다양한 이론으로 분석 가능하다. 단지 본고가 주목하는 것은 현재 전혀 없는 주체성을 증시하는 시대적 분위기를 바탕으로 영화 속 주인공 잭을 분석함으로써 인간 주체의 존재를 다시 한 번 검토하는 성찰의 의미를 지닌다. 이로서 본고가 영화 속 주체의 증상에 대한 후속 연구에 새로운 아이디어를 제공하는 동시에 정신분석학 이론의 경계를 계속 개척해 나갈 수 있는데 도움이 되기를 기대한다.

참고문헌

단행본

- 자크 라캉, 『에크리』, 홍준기 역, 새물결, 2019.
- 프로이트, 「억압에 관하여」, 『정신분석학의 근본개념』, 윤희기 역, 열린 책들, 2004.
- 홍준기, 『라캉과 현대철학』, 문학과 지성사, 1999.
- 김석, 『에크리-라캉으로 이끄는 마법의 문자들』, 살림, 2007.
- 맹정현, 『리비돌로지-라캉 정신분석의 쟁점들』, 문학과 지성사, 2009.
- 강응섭, 『자크 라캉의 세미나 읽기』, 세창미디어,
- 米歇尔·福柯, 『疯癫与文明』, 刘北成, 杨远婴, 译, 北京: 生活·读书·新知三联书店, 2003.
- 但丁, 『神曲』, 朱维基, 译, 上海: 上海译文出版社, 2011 .
- J. Lacan, 『Seminar. Book III: The Psychoses』, Jacques-Alain Miller. Trans, N. W.W.North & Company, 1997.
- J. Lacan, 『Seminar. Book VII: The Ethics of Psychoanalysis』, Jacques-Alain Miller. Trans, N. W.W.North & Company, 1997.
- P. Verhaeghe, 『Beyond Gender: From Subject to Drive』, New York: Other P, 2001.

논문

- 안상혁, 「사도세자의 현존과 환각과의 관계에 대한 연구 - 이준익 감독의 영화 <사도>를 중심으로」, 『한국영상학회』, 14.6 (2016): 121-135.
- 진빛남, 변혁, 「영화 속 '과정 중의 주체'에 관한 연구 - 라스 폰 트리에의 <안티크 라이스트> 중 여성 캐릭터를 중심으로-」, 『한국영상학회』, 13.3 (2015): 117-130.
- 손현석, 「라스 폰 트리에 영화의 우울증과 소멸의식」, 『영상예술연구』 27 (2015): 89-118.

육현승, 「라스 폰 트리에의 영화<도그빌>에서의 잉여와 욕망의 문제」, 『한국브레히트학회』 44 (2021): 55-279.

전범수, 「영화 <파이트 클럽> 주인공의 정신질환과 극복과정」, 『지식과 교양』 11 (2023): 197-215.

윤보협, 「증환의 캐릭터, 그 독자성의 발현과 서사 기능」, 『씨네포럼』 35 (2020): 125-166.

Abstract

**Symptoms of the subject in a movie
based on Lacan's work on psychosis
- Focusing On Lars von Trier's film
〈The House That Jack Built〉**

HAN JINGZHI

*Sungkyunkwan University Dept. of Film, TV & Multimedia
Ph. D. Candidate*

The House that Jack Built (2018), a film about how the protagonist Jack is reborn as a "mad artist" with psychotic symptoms during a 12-year killing spree, provides an interesting opportunity to analyze the film in terms of psychoanalysis and religion. Jack, an engineer who suffers from OCD, finds pleasure in the accidental murder of a character and considers killing people as an art form, overcoming his OCD in the process. The question we are interested in is whether the symptoms of OCD are truly overcome by the act of repeated killing. The idea is that Jack's OCD is not overcome by killing, but rather that the symptoms disappear as he moves from neurosis to a stabilized psychotic state. According to the theory of the famous French psychoanalyst Lacan, the hallucinations or delusions that human subjects experience when they lose their realistic stability are a phenomenon that occurs when they are confronted with The Real, which penetrates through the cracks of the symbolic system. Phenomena such as Jack's illusory reality and delusions in the movie are pathological symptoms of the absence of a paternal figure in his life, causing the Name-of-the-Father to fail to take hold. This paper deciphers

the psychotic structure of Jack, the protagonist of Lars von Trier's House of Jack, through Lacanian psychoanalysis.

Keywords

<The House That Jack Built>, OCD, Neuroses, Psychosis, Art, Murder



Copyright © 2024,
Transmedia Institute.

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

논문투고일: 2023. 11. 15

1차심사완료일: 2024. 01. 10

게재확정일: 2024. 02. 16

Exploring Narrative Intelligence in AI: Implications for the Evolution of Homo narrans*

*Hochang Kwon***

*Cinema Studies, Korea National University of Arts
Lecturer*

Contents

1. Introduction
2. Human and narrative: Homo narrans
3. AI and narrative: computational narrative modeling
4. Large Language Models and narrative intelligence: artificial narrator
5. The future of Homo narrans: philosophical challenges

* This work was supported by the Ministry of Education of the Republic of Korea and the National Research Foundation of Korea (NRF-2020S1A5B5A16083590)

** Corresponding author; cinethink@karts.ac.kr

Abstract

Narratives are fundamental to human cognition and social culture, serving as the primary means by which individuals and societies construct meaning, share experiences, and convey cultural and moral values. The field of artificial intelligence, which seeks to mimic human thought and behavior, has long studied story generation and story understanding, and today's Large Language Models are demonstrating remarkable narrative capabilities based on advances in natural language processing. This situation raises a variety of changes and new issues, but a comprehensive discussion of them is hard to find. This paper aims to provide a holistic view of the current state and future changes by exploring the intersections and interactions of human and AI narrative intelligence. This paper begins with a review of multidisciplinary research on the intrinsic relationship between humans and narrative, represented by the term *Homo narrans*, and then provide a historical overview of how narrative has been studied in the field of AI. This paper then explore the possibilities and limitations of narrative intelligence as revealed by today's Large Language Models, and present three philosophical challenges for understanding the implications of AI with narrative intelligence.

Keywords

Homo narrans, Narrative Intelligence, Large Language Models, Human–AI Interaction, AI Storytelling

1. Introduction

In the realm of human experience, narratives have always been the foundation of communication, culture, and understanding. The concept of Homo narrans, or the storytelling human, is not just an academic notion but a reflection of our intrinsic nature. Narrative shape our identities, our societies, and our understanding of the world.¹ As we stand at the precipice of a new era marked by rapid advancements in artificial intelligence (AI), it becomes imperative to explore how this technology intersects with and influences our fundamental narrative nature. This paper aims to take a comprehensive look at narrative intelligence, both in humans and AI, to understand the current state of play and to anticipate future changes and considerations.

Narrative intelligence in humans, a cognitive ability that has evolved over a long period time, enables us to construct, interpret, and engage with stories, providing a framework through which we perceive and interact with our environment. This ability is not just a tool for entertainment but a crucial mechanism for learning, empathizing, and making sense of complex social dynamics.² On the other hand, the emergence of AI as a narrative entity introduces a new agent in the domain of storytelling. In particular, today's sophisticated Large Language Models (LLMs) demonstrate a different level of story creation and understanding ability than previous AI, based on excellent natural language processing capabilities.

¹ Dray, William H. "On the nature and role of narrative in historiography." *History and theory* 10.2 (1971): 153-171.

² Randall, William Lowell. "Narrative intelligence and the novelty of our lives." *Journal of aging Studies* 13.1 (1999): 11-28.

This situation raises several questions. Does this technological process equate to true narrative intelligence, or is it merely a sophisticated mimicry devoid of the depth and empathy inherent in human storytelling? How does AI influence the way we create, share, and consume stories? What changes might we anticipate in the structure, nature, and reception of narratives? And most importantly, what impact and implications will AI with narrative intelligence have on Homo narrans and the society in which we live?

To address these questions, we first examine the narrative nature of humans. We'll take a comprehensive look at the research on narrative in philosophy, the humanities, cognitive science, neuroscience, and more, and see why this is important for developing AI with narrative intelligence. Chapters 3 and 4 review research on narrative in the field of AI. This paper examines the evolution of narrative intelligence in AI, tracing its journey from rudimentary story-generating programs to the current state where AI systems like LLMs demonstrate an unprecedented ability to understand and generate coherent and rich narratives. Lastly, Chapter 5 presents three philosophical tasks to accurately understand the changes that AI with narrative intelligence will bring about and to respond appropriately to them.

Through a comprehensive analysis that intertwines technological advancements, cultural shifts, and philosophical inquiries, this paper seeks to provide a holistic understanding of narrative intelligence in the age of AI. It aims to offer insights not just into where we currently stand, but also into the uncharted territories we might navigate in the future as the lines between Homo narrans and artificial narrators continue to blur.

2. Human and narrative: Homo narrans

The 'narrative turn' is a significant intellectual movement that emerged in the latter half of the 20th century, fundamentally reshaping how narratives are perceived across various disciplines. While it's challenging to pinpoint an exact moment when this term first appeared, its widespread usage and influence became particularly notable from the 1970s onwards. This shift marked a growing recognition across fields such as the humanities, social sciences, and even natural sciences, that narratives are not merely tools for storytelling or entertainment but are central to human understanding and knowledge construction.³ The narrative turn, therefore, represents a broad-based intellectual movement that acknowledges the fundamental role of narratives in shaping human thought, culture, and understanding. It challenges the notion that knowledge and understanding are purely objective or empirical, highlighting the subjective, interpretive, and constructed nature of human experience. This shift has had profound implications across disciplines, leading to new ways of thinking about and studying human behavior, culture, history, and science, emphasizing the power of narratives in constructing and conveying meaning.

The term 'Homo narrans' has been used in this context. The concept of "Homo narrans," or the storytelling human, is pivotal in understanding the unique way humans make sense of the world. This idea posits that storytelling is not just a cultural artifact but an intrinsic part of human nature. Narratives are

³ Goodson, Ivor F., and Scherto R. Gill. "The narrative turn in social research." *Counterpoints* 386 (2011): 17-33.

fundamental to human cognition and social culture, serving as a primary means through which individuals and societies construct meaning, share experiences, and transmit cultural and moral values.⁴

Narratives play a crucial role in human cognition. They are the framework through which we process experiences and information. From a young age, humans are not only receptive to stories but also learn to structure their perceptions and memories in narrative forms. This narrative structuring is evident in how we recall past events, plan for the future, and even dream. The narrative format helps in organizing and retaining information efficiently, making it a natural tool for learning and teaching.⁵ In social culture, narratives are instrumental in defining group identities, norms, and values. They are a means of passing down traditions and history, ensuring continuity and coherence within communities. Stories, whether in the form of myths, legends, or personal anecdotes, provide a shared set of references and understandings that strengthen social bonds and foster a sense of belonging.⁶

The importance of narrative has been extensively explored across various academic disciplines. In philosophy, narratives have been studied for their role in shaping human understanding of self and the world. Philosophers like Paul Ricoeur have delved into the narrative identity theory, suggesting that individuals form their identities through the

⁴ Mechling, Jay. "Homo narrans across the disciplines." *Western folklore* 50.1 (1991): 41-51.

⁵ León, Carlos. "An architecture of narrative memory." *Biologically inspired cognitive architectures* 16 (2016): 19-33.

⁶ Minami, Masahiko. "Narrative, cognition, and socialization." *The handbook of narrative analysis* (2015): 76-96.

stories they tell about themselves, highlighting the interplay between personal experiences and the broader cultural narratives.⁷ In the humanities, particularly in literary studies, narratives are analyzed for their thematic and structural elements. Literary theorists examine how narratives convey meanings, evoke emotions, and reflect societal contexts. This exploration extends to understanding the role of the narrator, the audience's engagement, and the cultural significance of storytelling forms and genres.⁸ Cognitive science has contributed significantly to understanding how the human brain processes narratives. Research in this field has shown that engaging with narratives activates multiple areas of the brain, not just those responsible for language processing but also those involved in empathy and emotional response. This suggests that narratives are a holistic experience for the human brain, engaging it at multiple levels.⁹ Natural sciences, particularly neuroscience, have explored how narratives affect brain activity and emotional responses. Neuroscientific studies using techniques like fMRI have revealed that when individuals engage with stories, their brain activity mirrors not only the language processing but also the actions, emotions, and sensations described in the narrative. This mirroring effect is a testament to the power of narratives in human cognition and empathy.¹⁰

⁷ Ricoeur, Paul. "The human experience of time and narrative." *Research in phenomenology* 9 (1979): 17-34.

⁸ Todorov, Tzvetan, and Arnold Weinstein. "Structural analysis of narrative." *NOVEL: A forum on fiction*. Vol. 3. No. 1. Duke university press, 1969.

⁹ Sanford, Anthony J., and Catherine Emmott. *Mind, brain and narrative*. Cambridge University Press, 2012.

¹⁰ Crawford, Frances, Julie Dickinson, and Sabina Leitmann. "Mirroring meaning making: Narrative ways of reflecting on practice for action." *Qualitative Social Work* 1.2 (2002): 170-190.

Understanding human narrative nature is crucial when studying narrative intelligence in AI for several reasons. First, it provides a benchmark for what narrative intelligence entails – not just the ability to generate coherent text but to create narratives that resonate on a human level, with emotional depth and cultural relevance. Second, insights from human narrative processing can inform the development of AI systems, particularly in designing algorithms that mimic human narrative comprehension and generation. Finally, understanding human narratives is essential for ensuring that AI systems interact with humans in ethically responsible and culturally sensitive ways, especially in applications like education, therapy, and entertainment where narrative understanding is key.

3. AI and narrative: computational narrative modeling

Since the inception of AI, narrative has been a focal point of research due to its fundamental role in human cognition, communication, and culture. For AI to truly mimic, augment, or interact with human intelligence, it must be able to comprehend, generate, and engage with narratives effectively. This involves not only processing language but also understanding context, emotions, and cultural nuances embedded in stories.¹¹

Early AI research on narrative has focused on developing story

¹¹ Gervás, Pablo, et al. "Narrative models: Narratology meets artificial intelligence." International Conference on Language Resources and Evaluation. Satellite Workshop: Toward Computational Models of Literary Analysis. LREC: Génova, 2006.

generation systems and studying story understanding models. In the realm of story creation, the first approach were centered around rule-based systems. These systems, which operated on predefined sets of rules and logic, were among the first attempts at automated storytelling. A notable example is the Tale-Spin system developed by James Meehan in the late 1970s.¹² Tale-Spin used AI to create simple stories by simulating characters with goals and emotions, and it could generate narratives based on the interactions of these characters within a defined set of rules. Another pioneering system in story generation was the Universe system, developed by Sheldon Klein in the 1970s.¹³ This system was designed to simulate a small community of characters over a period, creating narratives based on the interactions and life events of these characters. Universe was notable for its attempt to model complex character interactions and its use of a more sophisticated world model compared to earlier systems. Systems like MINSTREL, developed by Scott Turner, utilized problem-solving techniques to generate stories.¹⁴ MINSTREL was innovative in its approach to creative storytelling, as it attempted to simulate the problem-solving processes a human author might use. In the field of story understanding, research focused on developing AI systems that could interpret and analyze narratives. This involved not just processing the language of a story but understanding its plot, characters, and underlying themes. An

¹² Meehan, James R. "TALE-SPIN, An Interactive Program that Writes Stories." *Ijcai*. Vol. 77. 1977.

¹³ Klein, Sheldon, et al. *Automatic novel writing: A status report*. University of Wisconsin-Madison Department of Computer Sciences, 1973.

¹⁴ Turner, S 1993. *MINSTREL: a computer model of creativity and storytelling*. Dissertation, University of California at Los Angeles Los Angeles, CA, USA. 218

influential project in this area was the story understanding system developed by Roger Schank and his colleagues at Yale University in the 1980s.¹⁵¹⁶ Schank's approach was based on the concept of scripts, which were structured representations of stereotypical sequences of events in certain standard situations. By using these scripts, the AI system could interpret stories by matching narrative elements to its database of known scripts. Early AI studies on narrative took a variety of approaches. These studies had their own assumptions about what a story is and their own theoretical frameworks to build on. The studies described above can be summarized in a table as follows.

Table 1 | Categorization of the early AI studies on narrative

	Assumption about what a story	Theoretical framework
Rule-Based Systems (e.g., Tale-Spin)	A story could be constructed from a logical sequence of events, where characters pursue goals based on their desires and the constraints of their environment. It is defined as a sequence of events driven by character goals and actions within a rule-governed world.	A rule-based system that used a set of predefined rules to simulate characters and environments. It focuses on logical progression and causality in narratives.
Character-Driven Simulation (e.g., Universe)	A story naturally emerges from the dynamics of character relationships and events. A story as an emergent property of complex character interactions within a simulated environment.	It modeled a community of characters over time, generating narratives based on their interactions and life events.

¹⁵ Schank, Roger C. "Conceptual dependency: A theory of natural language understanding." *Cognitive psychology* 3.4 (1972): 552-631.

¹⁶ Schank, Roger C., and Robert P. Abelson. "Scripts, plans, and knowledge." *IJCAI*. Vol. 75. 1975.

Problem-Solving Models (e.g., MINSTREL)	Storytelling is a creative problem-solving activity, where the narrative is shaped by the author's responses to narrative challenges such as resolving conflicts and achieving a satisfying conclusion.	It simulated the creative process of a human author, using AI to overcome obstacles and conflicts in narrative creation.
Script-Based Story Understanding (e.g., Roger Schank's Work)	A story follows certain predictable patterns that can be encoded as scripts, a series of events that fit into recognizable patterns. Understanding a story meant identifying and interpreting these patterns.	The scripts were structured representations of stereotypical sequences of events. These scripts allowed the AI to interpret stories by matching narrative elements to its database.

The theoretical frameworks in this era were largely influenced by early AI research's focus on symbolic reasoning and logic. The aim was to replicate aspects of human intelligence and cognition in a computable form. In story understanding, the focus was on developing models that could parse and interpret narratives based on a structured understanding of language and events, as seen in Schank's work.

Intelligent agents, which appeared along with parallel processing computing in the 90s, bring about great changes in the study of story generation systems. An intelligent agent is a type of computer program, but it is not a mechanical model that produces a set result based on input values. Intelligent agents act autonomously according to surrounding changes in the computer environment and have their own decision-making structure to achieve their goals. It can imitate the behavior of other agents and has the ability to learn, changing its behavioral patterns and priorities. Even for programmers who design

intelligent agents, it is impossible to predict all spontaneous and unexpected behavior. Researchers in story generation systems are turning away from the task of creating an all-encompassing central processing unit and focusing on the creation of worlds composed of groups of intelligent agents, each pursuing a separate goal. Here, the story is not a system where everything is planned in advance, but a simulation of events that occur in unpredictable interactions between humans and intelligent agents, or between intelligent agents.¹⁷ Creating stories in this dynamic and flexible way is called interactive storytelling. Representative project like *Façade*, an interactive drama created by Michael Mateas and Andrew Stern, showcased how AI could be used to create a responsive narrative experience, blending techniques from AI, narrative theory, and game design.¹⁸

These studies led to the establishment as distinct research field called 'Computational Narrative Modeling (CNM)' in the 2000s. The term refers to the capability of computer systems to understand, generate, and interact with narratives or stories. This field intersects AI, computer science, linguistics, and narrative theory. It aims to create AI systems that can not only construct and understand stories but also potentially use them for communication, education, entertainment, and more. The field's emergence can be traced back to the broader exploration of AI's potential beyond strict logical reasoning and problem-solving, expanding into domains traditionally associated with human creativity and cognition, such as storytelling.¹⁹ By enabling machines to understand, generate,

¹⁷ Okada, Naoyuki, and Tsutomu Endo. "Story generation based on dynamics of the mind." *Computational Intelligence* 8.1 (1992): 123-160.

¹⁸ Mateas, Michael, and Andrew Stern. "Façade: An experiment in building a fully-realized interactive drama." *Game developers conference*. Vol. 2. 2003.

and interact with narratives, this field opens up possibilities for a wide range of applications, from more engaging and personalized entertainment systems to educational tools that can adapt storytelling techniques for effective learning. Moreover, it holds the potential for creating AI systems that can better understand human emotions, motivations, and cultural contexts, leading to more natural and effective human-computer interactions.

4. Large Language Models and narrative intelligence: artificial narrator

The advancement of narrative intelligence in AI models, particularly with the advent of advanced LLMs like ChatGPT-4, represents a significant leap from previous AI systems. This progression can be understood by comparing the frameworks, methodologies, and resulting capabilities of these models. Previous AI models for narrative generation and understanding often relied on rule-based systems, script-based approaches, or simpler machine learning techniques. Rule-based systems, like the early story generation programs, operated on a set of predefined rules and logic to create narratives. These systems were limited by the scope of their programmed rules, often resulting in stories that were logically coherent but lacked depth and creativity. Script-based systems, used for story understanding, worked on identifying and matching narrative elements to known patterns or scripts. While effective in

¹⁹ Riedl, Mark O. "Computational narrative intelligence: A human-centered goal for artificial intelligence." arXiv preprint arXiv:1602.06484 (2016).

recognizing common narrative structures, they struggled with stories that deviated from these predefined patterns.

In contrast, advanced LLMs employ a fundamentally different approach. They are based on deep learning architectures, particularly transformer models, which allow for the processing of large amounts of text data. These models are trained on vast and diverse datasets, encompassing a wide range of narrative styles, genres, and contexts. This training enables them to learn complex patterns of language use and narrative structure, far beyond the capabilities of rule-based or script-based systems.²⁰ Some people express concerns about AI, especially the language skills and narrative intelligence shown by LLMs. For example, Yuval Harari believes that humanity will be threatened by AI's ability to create its own stories. He says that the core of the human cognitive revolution was the ability to tell stories, that the operating system of human culture has always been language, and that now AI can handle this tool very well. Therefore, AI has become able to form an intimate relationship with us and become deeply involved in our minds, emotions, thoughts, and actions, and in this respect, Harari says that it is necessary to regard AI as a theological entity.²¹

At the moment, these worries and concerns seem to coexist with the opposite praise and expectations about LLMs. While these optimistic and pessimistic outlooks are important, this paper aims to focus on assessing the current state of narrative intelligence in LLMs and examining the possibilities and limitations from an intrinsic perspective. The current

²⁰ Yuan, Ann, et al. "Wordcraft: story writing with large language models." 27th International Conference on Intelligent User Interfaces. 2022.

²¹ <https://www.youtube.com/watch?v=LWiM-LuRe6w>

state-of-the-art LLMs exhibit a level of narrative intelligence that is unprecedented in the field of artificial intelligence, reflecting significant advancements in natural language processing and generation.

In terms of narrative generation, advanced LLMs can produce text that is not only coherent and grammatically correct but also contextually appropriate and stylistically varied. They are capable of crafting narratives that follow logical structures and can maintain thematic consistency to a considerable extent. This ability stems from their training on vast datasets of text, which provides them with a wide range of narrative styles and structures to draw from.²² However, while these models can mimic the surface features of narratives effectively, they often lack a deeper understanding of the subtleties and complexities that characterize truly engaging and emotionally resonant storytelling. Their 'creativity' is largely a result of algorithmic pattern recognition and combination, rather than genuine creative thought.²³ In terms of narrative understanding, advanced LLMs have shown a remarkable ability to parse and respond to narrative text. They can identify key elements of stories, such as characters, settings, and plot points, and can generate responses that are contextually relevant to the given narrative. However, their understanding is limited to the explicit content present in the text and the patterns they have learned during training. They lack the ability to truly comprehend narratives in the way humans do, with an understanding of

²² Simon, Nisha, and Christian Muise. "TattleTale: Storytelling with Planning and Large Language Models." ICAPS Workshop on Scheduling and Planning Applications. 2022.

²³ Franceschelli, Giorgio, and Mirco Musolesi. "On the creativity of large language models." arXiv preprint arXiv:2304.00008 (2023).

deeper themes, emotional nuances, and cultural contexts. One of the most significant advancements in these models is their ability to engage in interactive storytelling. They can respond to user inputs in a way that is coherent with the ongoing narrative, making them useful for applications like interactive fiction and role-playing games.²⁴ However, maintaining narrative coherence over extended interactions and more complex storylines remains a challenge.

With exhibiting advanced narrative intelligence of LLMs, several critical issues need consideration. Firstly, ethical concerns arise around the authenticity and originality of AI-generated content, including potential plagiarism and the erosion of human creativity. Secondly, there's the issue of bias and representation, as these models often reflect the biases inherent in their training data, which can perpetuate stereotypes and misinformation.²⁵ Thirdly, the impact of these AI systems on cultural narratives and storytelling traditions is significant, as they could lead to a homogenization of narratives and overshadow diverse, cultural storytelling practices. Additionally, there are concerns about privacy and data security, especially when these models interact with users in personalized settings. Finally, the potential for misuse of such technology in manipulating public opinion or creating deepfakes presents a serious challenge. Addressing these issues requires a

²⁴ Yong, Qing Ru, and Alex Mitchell. "From Playing the Story to Gaming the System: Repeat Experiences of a Large Language Model-Based Interactive Story." International Conference on Interactive Digital Storytelling. Cham: Springer Nature Switzerland, 2023.

²⁵ Taveekitworachai, Pittawat, et al. "What Is Waiting for Us at the End? Inherent Biases of Game Story Endings in Large Language Models." International Conference on Interactive Digital Storytelling. Cham: Springer Nature Switzerland, 2023.

multidisciplinary approach, involving not just technological solutions, but also ethical guidelines, regulatory frameworks, and public awareness and education.

5. The future of Homo narrans : philosophical challenges

AI with advanced narrative intelligence will bring about various changes and raise new issues. Research is needed to reduce the side effects of these changes and improve the positive effects, and the direction of the research should be holistic, ethically informed, and aimed at fostering a symbiotic relationship between AI and human narrative intelligence. In this chapter, I would like to conclude this paper by proposing three philosophical challenges for this research.

1) New narratology

The advent of AI with burgeoning narrative intelligence indeed necessitates a new approach to narratology, one that extends beyond the traditional human-centric view of narrative creation and comprehension. This new narratology needs to recognize AI not merely as a tool but as an active participant in the narrative process. It seeks to understand how AI's narrative capabilities compare to, intersect with, and diverge from human narrative processes, and what implications this has for the structure and nature of narratives. The following are topics that should be covered in the new narratology.

The first topic is AI as a entity in narrative activity. Traditional

narratology has primarily focused on human authors and audiences, analyzing how humans create, interpret, and engage with narratives. The new narratology expands this scope to include AI as a narrative entity, capable of both generating and interpreting stories. This shift acknowledges the growing role of AI in areas like automated storytelling, content creation, and interactive media.²⁶ The second topic is the redefining of narrative structures. AI's involvement in narrative creation challenges existing notions of narrative structure. AI-generated narratives may not adhere to traditional narrative arcs or character development models. This new narratology seeks to understand and theorize these emerging narrative forms, which are often the result of algorithmic processes rather than human creativity. The third topic is the redefining of narrative acceptance. Another key area of focus is how AI understands and interprets human narratives. Unlike humans, AI processes narratives based on data patterns and learned algorithms. This new field explores what this means for narrative comprehension and how AI's interpretation might differ from human interpretation.²⁷ The last topic is human-AI narrative interaction. As AI becomes more sophisticated in narrative intelligence, its interaction with human narratives becomes more complex. This includes collaborative storytelling where humans and AI co-create narratives, as well as AI's role in augmenting or influencing human storytelling. Methodologically, this new field should combine traditional narrative theory with computational approaches. It should

²⁶ Ogata, Takashi, and Jumpei Ono, eds. *Bridging the Gap Between AI, Cognitive Science, and Narratology with Narrative Generation*. IGI Global, 2020.

²⁷ Ogata, Takashi, and Taisuke Akimoto, eds. *Post-narratology through computational and cognitive approaches*. IGI Global, 2019.

employ theoretical frameworks and methods from both humanities and computer science to analyze narrative activity elaborately and richly.²⁸ And new narratology should examine the ethical and cultural implications of AI-generated narratives. This includes concerns about authenticity, bias, representation, and the impact of AI narratives on cultural and societal norms.

2) Narrative capitalism

The emergence of AI with sophisticated narrative intelligence indeed has significant implications for capitalism, particularly in how narratives are created, consumed, and monetized. There is a need to dialectically analyze the interactions and intersections between AI, narrative, and capitalism, and specifically the following topics must be considered.

The first topic is the monetization and control of narratives. AI's ability to generate compelling narratives can be harnessed by businesses to create highly engaging content tailored to specific audiences.²⁹ This capability extends beyond traditional advertising, encompassing storytelling in marketing, personalized content creation, and even automated news generation. The predictability and control offered by AI algorithms make narratives a powerful tool for capturing and retaining consumer attention, which is highly valuable in a capitalist economy. However, this raises concerns about the authenticity and ethical implications of AI-generated content, as well as the potential for these narratives to be used

²⁸ Ibid.

²⁹ Huberman, Jenny. "A single narrative will not do: Capitalism in the digital age." *Reviews in Anthropology* 50.3-4 (2021): 60-79.

manipulatively. The second topic is narrative-driven attention and expression economy. In the current attention economy, businesses strive to capture as much user attention as possible, often through sensational or engaging content. The advent of AI with narrative intelligence could deepen this by not only capturing attention but also influencing and shaping user expression and behavior.³⁰ AI systems capable of establishing intimate linguistic relationships with users could guide and manipulate user responses and interactions, potentially leading to more profound and sustained engagement. This shift could transform marketing and consumer engagement strategies, making them more interactive and personalized but also raising questions about user autonomy and the potential for subtle manipulation. The last topic is narrative imperialism. The dominance of large transnational technology companies, primarily based in the United States, in developing and deploying advanced AI systems could lead to a form of narrative imperialism.³¹ This scenario would see the global proliferation of narratives that reflect the values, ideologies, and interests of these dominant players, potentially at the expense of local, diverse, and indigenous narratives. Such a development could have far-reaching implications for cultural diversity and representation, echoing historical patterns of cultural imperialism.³²

³⁰ Baeza-Yates, Ricardo, and Usama M. Fayyad. "The Attention economy and the impact of artificial intelligence." *Perspectives on digital humanism* (2022): 123-134.

³¹ Kwet, Michael. "Digital colonialism: US empire and the new imperialism in the Global South." *Race & Class* 60.4 (2019): 3-26.

³² Ndlovu-Gatsheni, Sabelo J. "Metaphysical empire, linguicides and cultural imperialism." *English Academy Review* 35.2 (2018): 96-115.

3) New narrative ecosystem and evolution of Homo narrans

The emergence of AI with narrative intelligence heralds significant changes for Homo narrans. This shift is intertwined with discussions around strong artificial intelligence and post-humanism, challenging traditional notions of storytelling, creativity, and even the uniqueness of human intelligence. The traditional role of humans as the sole creators of complex narratives is being redefined. AI's ability to generate compelling stories challenges the notion that narrative creation is an exclusively human domain. This could lead to a collaborative storytelling landscape where humans and AI co-create narratives, blending human creativity with AI's computational power.³³ The way we consume narratives is evolving. AI-generated content, tailored to individual preferences and responsive to real-time feedback, could lead to more personalized and immersive narrative experiences. This shift might change our expectations and engagement with stories, potentially leading to a preference for AI-curated content due to its personalized nature. AI-generated narratives, by providing personalized stories and experiences, could influence individuals' self-perception and worldview, potentially leading to a more fluid and dynamic understanding of identity. At the same time, AI, driven by algorithms and data, might propagate narratives that lack cultural depth or authenticity, leading to a homogenization of stories and a dilution of diverse cultural narratives.³⁴

³³ Chu, Eric, et al. "AI in storytelling: Machines as cocreators." McKinsey & Company Media & Entertainment (2017).

³⁴ Augello, Agnese, et al. "A storytelling robot managing persuasive and ethical stances via act-r: an exploratory study." International Journal of Social Robotics

This shift raises a number of ethical questions about the authenticity, bias, and potential manipulation of narratives. There's a need for ethical frameworks to ensure that AI's involvement in storytelling respects cultural diversity and human dignity. This shift is also in line with post-humanist discussions that seek to move beyond anthropocentrism. The formation of narrative ecosystems involving non-human agents is not just a technological but deeply cultural and philosophical, prompting us to reconsider the essence of narrative and its role in shaping human identity and culture.³⁵ As we navigate this evolving landscape, it will be crucial to balance the benefits of AI-driven narratives with a commitment to preserving the diversity, authenticity, and human essence of narrative.

(2021): 1-17.

³⁵ da Silva, Marco Fraga, and Manuel Damásio. "Importance of storytelling and speculative fiction in the transition into a posthuman ecosystem." *International Journal of Film and Media Arts* 7.2 (2022): 74-97.

Reference

- R. Baeza-Yates and U. M. Fayyad, "The Attention economy and the impact of artificial intelligence," *Perspectives on digital humanism*, pp. 123–134, 2022.
- E. Chu, J. Dunn, D. Roy, G. Sands, and R. Stevens, "AI in storytelling: Machines as cocreators," *McKinsey & Company Media & Entertainment*, 2017.
- F. Crawford, J. Dickinson, and S. Leitmann, "Mirroring Meaning Making: Narrative Ways of Reflecting on Practice for Action," *Qualitative Social Work*, vol. 1, no. 2, pp. 170–190, Jun. 2002, doi: 10.1177/1473325002001002618.
- M. F. da Silva and M. Damásio, "Importance of storytelling and speculative fiction in the transition into a posthuman ecosystem," *International Journal of Film and Media Arts*, vol. 7, no. 2, pp. 74–97, 2022.
- W. H. Dray, "On the Nature and Role of Narrative in Historiography," *History and Theory*, vol. 10, no. 2, pp. 153–171, 1971, doi: 10.2307/2504290.
- G. Franceschelli and M. Musolesi, "On the creativity of large language models," arXiv preprint arXiv:2304.00008, 2023.
- P. Gervás, B. Lönneker-Rodman, J. C. Meister, and F. Peinado, "Narrative models: Narratology meets artificial intelligence," in *International Conference on Language Resources and Evaluation. Satellite Workshop: Toward Computational Models of Literary Analysis*, Génova LREC, 2006, pp. 44–51.
- I. F. Goodson and S. R. Gill, "The Narrative Turn in Social Research," *Counterpoints*, vol. 386, pp. 17–33, 2011.
- J. Huberman, "A single narrative will not do: Capitalism in the digital age," *Reviews in Anthropology*, vol. 50, no. 3–4, pp. 60–79, 2021.
- S. Klein et al., "Automatic Novel Writing: A Status Report," University of Wisconsin-Madison Department of Computer Sciences, Technical Report, 1973. Accessed: Jan. 04, 2024. [Online]. Available:

<https://minds.wisconsin.edu/handle/1793/57816>

- M. Kwet, "Digital colonialism: US empire and the new imperialism in the Global South," *Race & Class*, vol. 60, no. 4, pp. 3-26, 2019.
- C. León, "An architecture of narrative memory," *Biologically Inspired Cognitive Architectures*, vol. 16, pp. 19-33, Apr. 2016, doi: 10.1016/j.bica.2016.04.002.
- M. Mateas and A. Stern, "Façade: An experiment in building a fully-realized interactive drama," in *Game developers conference*, Citeseer, 2003, pp. 4-8.
- J. Mechling, "Homo Narrans across the Disciplines," *Western Folklore*, vol. 50, no. 1, pp. 41-51, 1991, doi: 10.2307/1499396.
- J. R. Meehan, "TALE-SPIN, An Interactive Program that Writes Stories.," in *Ijcai*, 1977, pp. 91-98.
- M. Minami, "Narrative, Cognition, and Socialization," in *The Handbook of Narrative Analysis*, John Wiley & Sons, Ltd, 2015, pp. 76-96. doi: 10.1002/9781118458204.ch4.
- S. J. Ndlovu-Gatsheni, "Metaphysical empire, linguicides and cultural imperialism," *English Academy Review*, vol. 35, no. 2, pp. 96-115, 2018.
- T. Ogata and T. Akimoto, *Post-narratology through computational and cognitive approaches*. IGI Global, 2019.
- T. Ogata and J. Ono, *Bridging the Gap Between AI, Cognitive Science, and Narratology with Narrative Generation*. IGI Global, 2020.
- W. L. Randall, "Narrative intelligence and the novelty of our lives," *Journal of Aging Studies*, vol. 13, no. 1, pp. 11-28, Mar. 1999, doi: 10.1016/S0890-4065(99)80003-6.
- P. Ricoeur, "The Human Experience of Time and Narrative," *Research in Phenomenology*, vol. 9, pp. 17-34, 1979.
- M. O. Riedl, "Computational Narrative Intelligence: A Human-Centered Goal for Artificial Intelligence." *arXiv*, Feb. 20, 2016. doi: 10.48550/arXiv.1602.06484.

- A. J. Sanford and C. Emmott, *Mind, Brain and Narrative*. Cambridge University Press, 2012.
- R. C. Schank and R. P. Abelson, "Scripts, plans, and knowledge," in *IJCAI*, 1975, pp. 151–157.
- R. C. Schank, "Conceptual dependency: A theory of natural language understanding," *Cognitive Psychology*, vol. 3, no. 4, pp. 552–631, Oct. 1972, doi: 10.1016/0010-0285(72)90022-9.
- N. Simon and C. Muise, "TattleTale: Storytelling with Planning and Large Language Models," in *ICAPS Workshop on Scheduling and Planning Applications*, 2022.
- P. Taveekitworachai et al., "What Is Waiting for Us at the End? Inherent Biases of Game Story Endings in Large Language Models," in *International Conference on Interactive Digital Storytelling*, Springer, 2023, pp. 274–284.
- T. Todorov and A. Weinstein, "Structural Analysis of Narrative," *NOVEL: A Forum on Fiction*, vol. 3, no. 1, pp. 70–76, 1969, doi: 10.2307/1345003.
- Q. R. Yong and A. Mitchell, "From Playing the Story to Gaming the System: Repeat Experiences of a Large Language Model-Based Interactive Story," in *International Conference on Interactive Digital Storytelling*, Springer, 2023, pp. 395–409.
- A. Yuan, A. Coenen, E. Reif, and D. Ippolito, "Wordcraft: Story Writing With Large Language Models," in *27th International Conference on Intelligent User Interfaces*, in *IUI '22*. New York, NY, USA: Association for Computing Machinery, Mar. 2022, pp. 841–852. doi: 10.1145/3490099.3511105.
- AI and the future of humanity | Yuval Noah Harari at the Frontiers Forum, (2023). Accessed: Jan. 04, 2024. [Online Video]. Available: <https://www.youtube.com/watch?v=LWiM-LuRe6w>
- "STORY GENERATION BASED ON DYNAMICS OF THE MIND - Okada - 1992 - Computational Intelligence - Wiley Online Library." Accessed: Jan. 04, 2024. [Online]. Available: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1467-8640.1992.tb00341.x>

초록

인공지능의 서사 지능 탐구 : 새로운 서사 생태계와 호모 나랜스의 진화

권 호 창

한국예술종합학교 영상이론과 강사

내러티브는 인간의 인지와 사회 문화의 기본이며 개인과 사회가 의미를 구성하고 경험을 공유하며 문화적, 도덕적 가치를 전달하는 주요 수단으로 사용된다. 인간의 사고와 행동을 모방하려는 인공지능 분야에서는 오랫동안 스토리 생성과 스토리 이해에 관해서 연구해 왔으며, 오늘날 대규모 언어 모델은 발전된 자연어 처리 기술을 바탕으로 괄목할 만한 서사적 능력을 보여주고 있다. 이런 상황은 다양한 변화와 새로운 문제를 제기하지만 이에 대한 포괄적인 논의를 찾아보기는 어렵다. 본 논문은 인간과 AI의 서사 지능의 교차점과 상호작용을 살펴봄으로써 현재의 상태와 미래의 변화에 대한 전체적인 조망을 제공하는 것을 목표로 한다. 먼저 호모 나랜스라는 용어로 대변되는 인간과 내러티브의 본질적 관계에 관한 다학제적 연구를 살펴보고, 인공지능 분야에서 내러티브에 관한 연구가 어떻게 이루어져 왔는지를 역사적으로 살펴본다. 그리고 오늘날 대규모 언어 모델이 보여주는 서사 지능의 가능성과 한계를 살펴보고, 서사 지능을 갖춘 AI가 갖는 함의를 파악하기 위한 세 가지 철학적 과제를 제시한다.

Keywords

호모 나랜스, 서사 지능, 대규모 언어 모델, 인간-인공지능 상호작용, 인공지능 스토리텔링



Copyright © 2024,
Transmedia Institute.

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

누벨 당스와 농당스에 나타난 상호문화주의(Interculturalism)의 의미와 해석*

정수동**

서울예술대학교 공연학부 강사

목차

1. 서론
2. 상호문화주의의 이해
 - 1) 상호문화성과 상호문화주의의 개념
 - 2) 상호문화주의와 예술
3. 누벨 당스와 농당스에 나타난 상호문화주의적 성격
 - 1) 누벨 당스(Nouvelle Danse)에 나타난 상호문화주의
 - 2) 농당스(Non-Danse)에 나타난 상호문화주의
4. 논의 및 결론

* 본 논문은 저자의 박사학위 논문, 「컨템포러리 춤에 나타난 상호문화주의의 의미와 해석 - 아크람 칸 작품을 중심으로 -」, (성균관대학교, 2023)에서 발췌 및 수정한 것임.

** 교신저자, sooodong85@gmail.com

초록

본 연구는 상호문화주의에 대한 개념과 특성들을 살피면서 유럽의 컨템포러리 춤 흐름에 태동이 되는 누벨 당스(Nouvelle Danse)와 농당스(Non-Danse)에 나타난 상호문화적 성격들에서의 문화적 정체성에 대한 예술 표현들을 추출함으로써 공존과 인정의 발전 가능성을 밝히는 데에 목적이 있다. 이러한 춤의 논의와 구성은 누벨 당스와 농당스를 대표하는 각각의 안무가들의 작품들을 선정하여 상호문화주의적 시각으로 분석하여 안무가들의 예술표현들을 심도 있는 이해로 읽어내면서 연구의 다층적인 시간을 더하여 해석하고자 한다. 연구 방법으로는 누벨 당스와 농당스와 관련된 논문과 평문들, 인터뷰, 그리고 선행연구를 참고하였으며 상호문화주의와 관련된 국내외에 저서와 학위논문, 학술지 논문들을 중심으로 진행하였다. 그리하여 예술에 나타난 서로 다른 문화 간의 충돌과 만남 속 가치와 이해를 기반으로 하여 어떠한 창조적인 수용들이 이루어졌는지에 대해 살펴보고자 한다. 춤과 상호문화주의는 자문화와 타문화간의 교류와 만남을 중시한다. 더불어 세계화에 중심에 있어서의 문화 간의 교류에 따른 문화적 정체성과 다양성에 대한 논점들 또한 지니고 있다는 점에서 춤과 상호문화주의의 연구를 통해 인문학적 관점에 따라 무용학에 기여할 수 있다는 가능성을 갖고 있다.

주제어

상호문화주의, 누벨 당스, 농당스, 무용, 문화

1. 서론

현 사회는 문화 간의 교차와 공존으로 서로 다른 전통과 가치들이 충돌하는 시대에 있다. 국가 간의 관계가 교류하고 접촉함으로써 다양한 문화적 현상들이 나타나고 있으며, 이는 세계화에 따른 문화적 확대를 불러일으킨다. 한편으로, 과도한 정보와 문화의 공유 속 자신만의 문화적 정체성에 대한 혼란과 갈등 또한 발생되고 있다. 이는 우리의 삶의 모든 부면에 나타나는 동양과 서양, 타문화와 자문화, 주류와 비주류 등의 이분법적 구분이 무너지는 탈 경계의 현상으로써 그 중심에 있어서 문화적 정체성과 다양성을 찾으려고 하는 개개인의 열린 자세에 따른 수용의 과정들이 필요한 시기로 논의 될 수 있다. 다양한 문화에 대한 접근과 수용에 있어서 예술의 역할은 사회와 문화의 의미들을 상징할 수 있는 중요한 매개가 될 수 있으며, 이는 문화 간의 교류와 만남을 열어주는 가교가 될 수 있다. 이러한 의미에서 예술의 영역을 통해서 상호간의 공존 속 자신만의 문화적 정체성을 형성해 나갈 수 있을 것이다.

상호문화주의(Interculturalism)는 개인의 문화적 정체성을 갖고 있으면서 타문화와의 동등한 교류 속에 상호간의 의사소통을 중시한다.¹ 이것은 단순히 특정한 개념만을 강조하는 것이 아닌, 이 시대와 흐름의 맥락 속에서 문화적 관계를 설명하는 하나의 이즘(Ism)으로 설명된다. 즉, 타문화와 자문화가 교류하면서 서로 간의 상호 이해와 인정의 결과로써 이 시대를 넘어선 사유를 형성한다. 상호문화주의는 접두사인 'Inter'는 관계를 전제로 하고 있으며 'Culture'와 'Ism'하에 여러 문화 간의 관계의 속성을 지칭하여 용어이다. 문화와 시대를 넘어선 만남에 있어서 모든 문화 간의 주체를 중시하면서 동등한 권리를 갖고 있음을 부여한다.²

1 명인서, 『연극에서 문화상호주의적 접근방식의 문제점』, 한국연극학회, 한국연극학, 2001, 16쪽.

2 백주미, 「상호문화주의적 관점에서 본 피너바우쉬의 안무 경향에 관한 연구」. 경희대학교 석사학위 논문, 2012, 16쪽.

이러한 맥락 하에 세계화에 흐름에 따른 국가와 인종간의 교류 하에 가치와 전통이 공존하는 예술의 영역 속 다양성을 접하게 되었으며 이를 통해, 문화 간의 다양한 결합과 장르간의 영향들이 가속화되었다. 따라서 현재의 무용예술에서의 중추적인 흐름이 되어온 프랑스의 1980년대의 누벨 당스와 1990년대의 농당스의 안무가들의 작품들을 둘러보면서 그들의 예술적 표현을 통해 문화와 세계를 만나게 하고, 그리고 삶과 인간과의 연결고리가 되는 방향점을 관찰하고자 한다. 누벨 당스와 농당스의 안무가들은 상호 교류에 의해서 예술가들의 역할이 확대되었으며 타 문화를 이질적인 시각으로 거리를 두는 것이 아닌 고정된 시각을 허물면서 각각의 문화 간의 조화를 창출시켰다. 그러한 점에서 문화 간의 경계를 허무는 춤의 형태를 만들어 냈다는 점에서 누벨당스와 농당스의 안무가들의 대표작들에 집중하고자 한다. 그리하여 본 연구에서는 누벨 당스의 대표적 안무가 마기 마랭(Maguy Marin, 1951~), 호세 몽탈보(Jose Montalvo, 1954~), 그리고 농당스의 제롬 벨(Jerome Bell, 1964 ~)과 자비에르 르로와 (Xavier Le Roy, 1963~)의 작품들을 중심으로 상호문화주의적 측면으로 바라보면서 그들의 작품에 나타난 춤 표현에 따른 문화적 정체성과 다양성에 관해 연구하고자 한다.

연구방법으로는 누벨 당스와 농당스의 대표작품『메이비 May B』(1981), 『파라다이스 Paradis』(1997), 『갈라 Gala』(2015), 『다른 상황의 산물 Product of other Circumstances』(2009)을 중심으로 논문과 평문들, 인터뷰, 그리고 선행연구를 참고한다. 또한 이론적 배경에 포함되는 상호문화주의와 관련된 부분들은 국내외에 저서와 학위논문, 학술지 논문들을 중심으로 진행하였다. 특히 상호문화주의의 선행연구를 찾아보면 2012년에 백주미의 ‘상호문화주의적 관점에서 본 피나 바우쉬의 안무경향에 대한 연구’, 2014년에 강해성의 ‘상호문화주의에 근거한 현대 춤 작품연구’가 있으며 2018년에 이지원의 ‘컨템포러리 춤에 나타난 상호문화주의의 의미 탐색’이 있다. 백주미는 독일의 탄츠테아터의 대표 안무가인 피나 바우쉬의 작품을 중심으로 연구하였다는 점, 강해성은 국내외 유럽,

그리고 중국의 안무가들을 각각 선정하여 연구하였으며, 이지원은 컨템포러리 안무가 시디라비 체크위의 작품을 중심으로 연구하였다는 점에서 독일의 춤 흐름과 동서양의 춤, 그리고 현재의 컨템포러리 안무가를 중심으로 다루었다. 본 연구에서는 기존에 선행연구와는 다른 차별점으로, 유럽의 컨템포러리 춤의 흐름에 중심점이 되는 누벨 당스와 농당스의 시각으로 다양한 국가와 인종간의 수용과 협업이 활발했던 흐름에 따라 안무가들의 작품에 초점을 둔다는 점에서 차별점을 지니고 있다. 그에 따라 연구자의 해석을 더하여 현재의 유럽의 컨템포러리 춤의 흐름을 엿볼 수 있다는 점에서 상호문화주의적 시각을 통한 또 다른 연구의 방향성을 두고자 한다.

2. 상호문화주의의 이해

1) 상호문화성과 상호문화주의의 개념

상호문화는 ‘Inter’와 ‘Culture’의 두 단어로 이뤄진 합성어에서 ‘Inter’는 ‘사이, 관계’라는 두 가지의 의미를 함축하고 있다. 여기서 ‘관계’의 의미는 문화와 문화 간에 맺는 관계를 의미하며 ‘사이’는 새롭게 문화들 간에 만나는 장소로의 의미를 내포한다. 상호문화라는 개념은 관계와 사이의 의미를 지니고 있으며 서로 다른 문화가 만나고 각각의 문화적 변동에 의해서 수용과 공존의 현상들로 개발될 수 있다. 상호문화는 대륙 간의 교류가 활발하게 이뤄지면서 발달된 교통과 과학기술들의 개발에 의해 문화적 확장을 일으킨다. 현 사회에서의 문화적 교류가 확장되는 것은 기술의 발전에 기인하게 되면서 국가와 국가, 대륙 간의 교통의 교류를 원활하게 만들어 주고, 디지털 기술의 발전 또한 통신망을 구축하는 데에 있어서 온라인으로 연결 될 수 있는 환경을 조성하였다. 이러한 문화

적 확대에 따라서 각각의 문화가 서로 영향을 주게 되면서 시간적인 한계와 지역적인 한계를 뛰어 넘어선 세계화의 경향을 나타나게 된다.³

문화와 세계가 만나고 개인과 사회, 그리고 타자와 자신간의 관계 사이를 연결 짓는 상호문화의 범위는 너무나도 광범위하며 그 정의를 구분할 수 없을 정도로 다양화되며 확장되고 있다. 상호문화성(Interculturality)은 서로 다른 문화들이 교류하고 만나는 문화 간의 상호작용을 의미한다. 하나의 문화가 다른 문화를 수용하고 전파하고 수반되면서 문화의 교류를 촉진시킴으로써 이질적인 문화 간의 접촉을 나타낸다. 이러한 서로 다른 문화 간의 관계를 이어주는 상호 연결은 곧, 상호문화성의 개념으로 정의할 수 있으며 문화 간의 영향을 받는 것으로의 의미로 형성된다.⁴ 'Inter'와 'Culturality'가 결합된 합성어로 상호문화성은 타자와의 상호작용, 문화 간의 장벽 제거, 연대적 교류를 포함하여 해석될 수 있으며 역동적인 상호간의 관계를 형성하는 것으로의 의미된다.⁵

파비스(Parvis)는 '문화의 교차점에 서있는 공연예술(Theatre at the Crossroads of Culture)'이라고 언급하면서 다양한 예술적 효과들이 융합되어 여러 문화들이 하나의 공연양식에 포함되어 문화적 접변의 확장성을 일으킨다고 하였다.⁶ 상호문화 간의 다양성들을 인정하고 서로 다른 이질적인 문화를 존중하게 되면서 현실적이며 실제적인 관계들이 문화의 접변의 지점으로 새로운 문화의 창출을 지향한다는 점에서 중요성을 두고 있다. 예술을 통해 한 문화가 만나고 또 다른 문화가 이동하며 만나는 문화적 전이의 현상으로 주목되는 것이다. 그러므로 상호문화성은 문화 간

3 조원석, 「상호문화주의로 본 창작발레의 방향성 연구」, 한양대학교 박사학위 논문. 2021, 17쪽.

4 Hopper Paul, 『Understanding Cultural Globalization』, Cambridge: Polity Press, 2007, 2쪽.

5 정기섭, 「지속가능발전교육의 관점에서 본 상호문화역량」, 한독교육학회, 교육의 이론과 실천, 16(3), 2011, 133-149쪽.

6 Patrice Parvis, 「Theatre at the Crossroads of Culture」, New York & London:Rouledge, translated, Loren Krugger, Originally published as Theatre au croisement des cultures in French, 1992, 184쪽.

의 교류의 접합, 접변의 관점으로 설명할 수 있으며 시대적인 흐름이 변화함에 따라 문화의 교류와 경계에 관한 개념은 지속적인 변화를 지니고 있다.

이러한 문화적 현상에 따라 다양성과 개별적인 차이를 강조하는 포스트모더니즘(Postmodernism)의 영향 하에 등장한 패러다임으로 '다문화주의(Multiculturalism)'와 '상호문화주의'라는 이념이 등장하게 된다. 다문화는 기존에 민족주의와 단일문화와는 대비되는 개념으로 단일문화 안에 또 다른 문화들이 통합되어 하나의 사회 안에 각기 다른 집단들이 형성해 낸 문화가 혼재된 상태를 의미한다.⁷ 다문화에서 '다(Multi)'에 해당하는 라틴어 'Multus'는 '다수의, 수많은'의 의미를 지니며 다양한 문화의 사람들이 함께 하는 생활세계를 나타낸다. 언어와 문화 간의 다양성에 대한 그 차이와 다름을 인정한다는 의미에서 '한 민족=한 문화'라는 전제에서 상호 공존에 대한 차이와 다름을 밝히고 있다.⁸ 한 국가에서 한 사람으로 살아가면서 자신의 문화적 배경들을 그대로 간직하면서 이민족으로 살아가는 국가들의 교류와 문화적 현상들을 규정하는 의미로 종종 사용되기도 한다. 그러나 주류 문화가 존재하는 가운데 소수 문화가 인정받는 상태를 유지하는 것에 그치기에 결국 권력 차이에 따른 불평등이 발생할 수밖에 없으며 잠재적으로 표면적 동화를 일으키거나 자발적 배제를 발생시킨다는 점에서 다문화주의에 대한 비판이 제기되었다.

그리하여 문화 간의 집단사이에 개인의 차이와 인정 뿐 만이 아닌 상호 작용까지도 고려해야 한다는 측면에서 다문화주의의 한계를 극복하고자 한다는 측면에서 상호문화주의로 옮겨지게 된 것이다. 다문화는 여러 문화들이 서로 병존하는 현상을 표현하는 개념이라면, 상호문화주의는 여러 문화들이 서로 존재하면서 이들 간의 상호적 관계성을 개념 자체로 표현

7 김태원, 「다문화사회의 통합을 위한 패러다임으로서의 유럽 상호문화주의에 대한 이론적 탐색」, 유럽 사회 문화, 9, 2012, 186쪽.

8 Wolfgang Welsch, 『Transkulturalität. Jahrbuch Deutsch als Fremdsprache』 26, 2000, 327-351쪽.

한 의미이다.⁹ 하나의 사회 내에서 다양한 문화들이 교류한다는 다문화주의의 개념의 틀을 뛰어 넘어 다양한 문화와 사회에서의 상호작용의 교류를 의미하는 상호문화주의의 이념은 또 다른 문화를 만들어 나가는 현상인 것이다.¹⁰

상호문화주의는 상호문화성과 다문화주의의 현상들에서 보다 확장된 이념으로 문화와 문화가 서로 교류하고 공존하는 최후의 접점이라 볼 수 있다.¹¹ 상호문화성은 하나의 문화가 다른 문화와의 관계를 맺으면서 수평적 관계를 형성하는 것에 더하여 상호문화주의는 더 나아가 문화 간의 공존을 넘어선 역사적 흐름과 민족적, 사회적 성격들을 반영하고 있다. 동일한 공간에서 함께 생활해가면서 공존해가는 과정을 중시하는 데, 이는 시간의 연속성을 내포한다는 점에서 중요시된다. 다양한 국가 간의 개인이나 집단 차원에서 이루어지는 문화적 교환을 의미하면서 유럽중심주의에서 벗어난 문화의 다양성과 균형성에 대한 화두로 집중된다. 상호문화주의는 서로 다른 문화 간의 이해와 소통을 함께 교환하게 하면서 새로운 문화를 만들어 가는 과정으로써 인간이 집단을 이루고 사회를 구성하는 과정 속에서 역사적인 흐름과 시대를 아울러 발달되어 형성된다는 의미로 설명된다.

2007년 제정 공표되어 유네스코에 문화적 다양성 보호 헌장 4절 8조의 규정에 그 의미가 담겨져 있다.¹² 관용보다는 상호인정을 통한 다자간의 대화에 주안점을 둔다. 세계의 연결망이 하나의 문화 간의 연계 역할이 되어 상호 교류를 활발하게 유도 시키면서 서로 간의 연관성을 갖게 해준다. 또한 자문화와 타문화의 구분을 희미하게 하면서 문화적 성격의 다양성을 인정하고 다양한 생활양식에 따른 수용을 받아들이면서 새로운 문화

9 최현덕, 「문화들 사이에서 철학하기 상호문화철학의 대두 전제와 탈 경계의 지형」, 이화인문과학원, 서울 이화여자대학교 출판부, 2009, 310쪽.

10 조원석, 「상호문화주의로 본 창작발레의 방향성 연구」, 한양대학교 박사학위 논문, 2021.

11 조원석, 위의 논문, 2021, 17쪽.

12 박인철, 『현상학과 상호문화성』, 서울:아카넷, 2015, 11쪽.

를 형성함으로써 문화적 틀을 벗어나는 현상들을 갖게 된다. 20세기 중반 이후에 예술 장르에서의 상호문화주의적인 경향들이 나타나고 있으며, 특히 공연예술계에 나타난 문화적 충돌에 의한 동서양의 문화, 자문화와 타문화간의 교류를 통해 문화적 경계를 넘어선 작업들로 춤의 주류에 흐름으로 설명된다. 춤을 통해 서로 다른 문화 간의 만남과 공존을 이끌어내고 있으며 문화의 세계화 시대에 피할 수 없는 안무가들의 창작 방식이 예시로 들 수 있다.¹³

2) 상호문화주의의 예술

예술작품은 시대성을 내포하고 있으며 어떤 시대에도 존재해왔다. 그 시대의 예술적 문화적, 그리고 시대적 정신들이 반영하게 된다. 그리고 현재에 살아가고 있는 이 시대의 예술은 우리 시대의 문화, 사회, 정치, 철학, 환경, 경제 등과 같은 다양한 요소들을 통해서 영향을 받게 되면서 발전되고 변화된다. 또한 현대 사회에서는 과학기술이 빠르게 변화하는 특징들을 가지고 있기에 과거보다 더욱 빠르게 변화되고 있다. 특히 현대 예술에서는 기술과 다양화의 융합이나 순수예술에서의 장르 간의 해체와 문화 간의 결합 등에 의해서 예술과 기술과의 만남 등을 통해서 예술 작품들이 발표된다.

미술에서의 영역은 예술가들에 의해서 표현의 도구들이 다양하게 활용되었던 전통적인 방식의 환경에서 벗어나, 다양한 기술들이 포함되면서 과학과의 결합 등의 새로운 표현적 기법들이 등장하였다. 20세기 포스트모더니즘 미술에서의 탈 장르 시대가 만들어지면서 미술과 문학, 음악, 무용 등과 같은 예술분야에서의 절정들을 이루게 된다. 특히 해프닝(Happenings) 공연, 팝아트(Pop Art), 비디오예술(Video Art) 등이 포함되어 엄격한 미학의 기준이나 형식적 방식의 모더니즘 예술과는 다른,

¹³ 백주미, 「상호문화주의적 관점에서 본 피나 바우쉬의 안무 경향에 관한 연구」. 경희대학교 석사학위 논문, 2012, 18쪽.

미 완성적이며 절충적인 작품들이 등장한다.¹⁴ 다양한 실험적 현상들에 따라서 다 매체적이며 장르와의 융합, 기술과 융합과의 다원주의적 경향들이 나타난 것이다. 이러한 측면은 곧, 상호문화적 관점에서의 다양한 실험 현상으로 볼 수 있으며, 개념적 사고들이 바탕이 되어 미술의 영역의 변화를 일으켰다.

음악에서의 상호문화적 개념은 서양 작곡가들에 의해서 동양 문화에 대한 이해와 수용 현상에 대한 설명으로 제시된다. 장르나 양식과 어법 등의 음악의 발전사에 따른 사회, 문화적 맥락과도 연결된다. 18세기 중기에서 후기의 유럽에서는 개인의 이성을 무엇보다 중요시하는 계몽주의 사상이 확산되면서 타자와의 차이를 통해 자아 정체성을 형성하는 근대적 사고체계가 깊게 뿌리내리기 시작했다. 19세기 후반부터는 유럽이 경제적, 정치적으로 급격하게 팽창하면서 제국주의적 식민 지배가 강화되고 다윈의 진화론이 서구 세계를 사로잡았다. 이로 인해 동양은 진화가 덜 된 ‘열등한’ 것으로 여겨졌고, 서양과 동양 사이에 과학적, 발전적, 남성적인 서양의 예술과 비과학적, 후진적, 여성적인 동양이라는 본질적 차이가 상정되었다.¹⁵ 이와 동시에 서구 사회의 발전 과정에서 잃어버린 과거의 무언가를 보존하고 있다는 생각이 확산되면서 동양에 대한 강화된 판타지가 당시 서양 예술의 낭만적 이상과 결합되었다.

여기서 주목할 특징은 ‘서양 음악 언어’를 통해 동양을 ‘재현’한다는 것이다. 즉, 서양 작곡가들의 “눈은 동양을, 귀는 서양을”향해 있었다.¹⁶ 이러한 변화들에 따라서 서양의 작곡가들은 동양의 여러 나라들의 음악이나 문화를 직접 경험하게 되면서 음악으로의 독창성을 추구하게 되었다. 상호문화적 작곡의 특징으로 서양과 동양이라는 전통적인 세계관이 흐려지

¹⁴ 최영자, 「포스트모더니즘 속 현대미술 연구」, 신라대학교 석사학위 논문, 2006, 21쪽.

¹⁵ 조원석, 「상호문화주의로 본 창작발레의 방향성 연구」, 한양대학교 박사학위 논문, 2021, 32쪽.

¹⁶ Ellen T. Harris, 「With Eyes on the East and Ears in the West: Handel's Orientalist Operas」, *The Journal of Interdisciplinary History* 36/3, 2006, 419-443쪽.

고 있는 현대 사회의 풍경에 부합하여, 동, 서양의 경계를 뛰어 넘으려는 음악적 시도로 이해할 수 있다. 이러한 흐름에 따라 서양과 동양의 만남, 전통 음악과 테크노 음악의 만남, 테크놀로지가 결합된 음악 등 새로운 형식의 음악들이 창출되면서 서로 다른 문화 간의 만나고 교류하게 되는 문화접변의 현상의 측면으로 나타난다.¹⁷ 이러한 다원주의적 특성은 다른 음악 스타일과 형식을 인정하면서 모든 예술의 창작에 있어 바탕이 되고 있음을 의미한다.¹⁸

연극에서의 상호문화적 경향으로는 서양의 연극에서 동양의 연극을 수용하게 되면서 자신들의 연극에 적용하면서 시작되었다. 유럽 내에 연출가들은 20세기 초 서양의 전통적 연극들은 시대에 뒤떨어진 연극의 방식이라는 의견이 지배적이었다. 이는 시대의 흐름과는 동떨어진 방식으로 사회적 관심사를 표현하기에는 불가능 했기에 그들은 새로운 연극적 양식을 수용하였다. 그것은 기존에 전통적 방식의 연극을 혁파하였고, 유럽과 아시아의 극작가들은 동양의 움직임을 기반으로 한 연극에 관심을 갖게 되었다.¹⁹ 유럽의 연출가들은 총체극으로의 공연 방식으로 새로운 연극을 발견하게 되었고, 동양의 연출가들은 상대적으로 유럽의 사실주의의 연극에 관심을 갖게 되면서 대본을 중심으로 연극의 발전을 지향하였다. 이러한 현상은 동서양의 문화적 수용을 흡수하게 되면서 타문화에 대한 지역성을 이해하고 인정하는 문화 간의 상호작용을 통한 상호문화주의적 경향으로 볼 수 있다. 예술과 문화를 이어줌으로써 인간의 표현과 행위 등을 통해 서로 간을 이어주는 매개가 되어 집단을 형성하게 하면서 상호문화적 관계를 형성시키게 된다.

¹⁷ 백주미, 위의 논문, 2012, 29쪽.

¹⁸ 박지선, 「포스트모더니즘의 음악적 특성에 관한 연구」, 이화여자대학교, 석사학위 논문, 2005.

¹⁹ 노하용, 「피터 브룩 연출세계에 나타난 문화상호주의 연구」, 청주대학교 석사학위 논문, 2015, 12쪽.

3. 누벨 당스와 농당스에 나타난 상호문화주의적 성격

1) 누벨 당스(Nouvelle Danse)에 나타난 상호문화주의

1968년 프랑스의 5월 혁명 운동 이래로 사회적 체계와 문화적 흐름에 변화가 일어나게 되면서 사고와 관점에 따른 변혁들이 생기게 된다. 이는 1960년대 이전의 드골 정부 시절, 학생들과 근로자들이 함께 연합하여 벌어지게 된 대규모의 사회적 변혁 운동에 의해서 교육과 사회의 모순과 관료사회에서의 인간의 소외 등을 비판하면서 예술과 문화 전반에 걸쳐 지대한 영향을 끼치게 된다.²⁰ 그러한 저항의 시기 이후 문화적 흐름은 곧 사회적, 정치적 움직임뿐 만이 아닌, 사고와 행동, 언어 등에 있어 예술가들에게 큰 변화를 가져오게 되었으며 그 중심에 예술과 문화적 흐름의 변화를 누벨 바그(Nouvelle Vague)라고 불렸으며, 이후 누벨 당스(Nouvelle Danse)의 영향을 준 예술적 사조이다.

누벨 바그는 1950년대 후반부터 1962년대에 절정을 이루게 되었는데, 이 현상은 프랑스의 침체된 예술 산업에 큰 변화를 주도하였다. 특히 영화 장르가 가시화되면서 기성 영화들에 대한 반기를 들게 되면서 젊은 감독들은 다양한 기술적 방식과 표현의 발상들에 따른 혁신들을 추구하였다. 프랑스 영화는 과거의 전통적인 표현 효과와 방식들에 대한 가치들을 파괴하면서 이성보다는 공상과 환상의 세계에 깃드는 작업들로 초현실주의적 영화로써 프랑스를 주도하였다. 하지만 2차 세계 대전 이후로 프랑스의 경제적 빈곤과 TV의 보급 등에 따라서 미국의 문화들이 반영됨과 동시에 상업 영화들이 쏟아지게 되면서 프랑스 영화의 흐름에 침체기로 들어서게 된다.²¹ 이러한 상황 속 누벨 바그의 영화감독들에 의해서 새로운

²⁰ 심정민, 『프랑스 누벨바그와 초기 컨템포러리댄스인 누벨당스의 상관성 연구』, 무용역사 기록학회, 2021, 199쪽.

²¹ 김건, 「누벨바그를 통해 본 초기 Jean-Luc Godard의 영화관에 관한 연구」, 전북대학교 석사 논문, 1994, 6쪽.

변화를 맞이하게 되었고, 영화 산업을 중심으로 가시화된 프랑스의 문화 중심에 무용극의 형태인 누벨 당스의 수용이 확대되면서 문화예술에서의 유의미한 관계성을 지닌다.

1980년대 프랑스를 중심으로 유럽의 젊은 춤(Jeune Danse)의 물결에 따라서 신체에 대한 인식과 가치들이 변화됨과 동시에 의상이나 음악, 소리, 무대 장치 등의 연출적 요소들이 기존에 무용과는 다른 양상들로 나타나게 되었다.²² 프랑스의 현대무용은 미국과 독일에 비해 문화와 예술적 흐름들이 뒤쳐져 있었으며 이는 프랑스에 낭만발레 이후에 클래식 발레의 역사가 강한 성향이였기 때문이었다. 그만큼 그 나라만의 문화적 배경들이 반영되면서 춤에서도 강한 자부심과 애정이 있었으며 클래식 발레 이후로 새로운 춤의 발전에 대한 열망으로 변화의 흐름이 맞물리게 된다.

그 시기에 프랑스 정부는 무용에 대한 정부의 국가 지원 정책들을 앞세우게 되었는데, 프랑스 대통령 프랑수아 미테랑(Francois Mitterrand)은 1981년부터 1995년까지의 재임 기간 동안에 문화예술에 대한 전폭적인 지원을 하였다. 그러한 지원정책에 따라 1980년대 무용은 전국적으로 국립무용센터(CCN)를 설립하게 되었다. 프랑스 파리를 중심으로 다른 지역들에 무용센터가 설립되면서 수도를 포함하여 지역성의 확대의 범위를 넓히며 무용의 흐름을 주도하였다. 그러한 정책들은 바뇰레 국제 무용 콩쿠르(Concours chorégraphique international de Bagnolet)를 개최하게 되었고, 누벨 당스의 세대로 무용가들이 등장과 함께 무용의 부흥을 가져오게 되었다. 젊은 창작자들의 등용문의 역할이 되면서 전 세계적으로 인지도와 명성을 확립할 수 있었으며 1980년대 말에서 세계 각국을 이어주는 플랫폼으로 구축하게 되었다.²³

대표 안무가로는 마기 마랭(Maguy Marin), 필립 드쿠플레(Philippe Decouflé), 도미니끄 바구에(Dominique Bagouet), 장-플로르드 깔로타

²² 심정민, 위의 논문, 2021, 199쪽.

²³ 여수정, 「벨기에 현대무용에 나타난 안무성향에 관한 연구」, 이화여자대학교 석사 논문, 16-23쪽.

(Jean-Claude Gallotta)²⁴로 언급된다. 이들의 노력들이 성과를 거두게 되면서 그 이전에 미국의 포스트모던 댄스(Post-Modern Dance)의 무용 흐름을 주도하던 것이 유럽을 중심으로 이동하게 되면서 미국의 신체성에 대한 표현 방식에만 의존되었던 흐름이 프랑스, 독일, 벨기에 등을 중심으로 무용의 고유한 몸의 언어를 확장시키게 된 것이다.²⁵ 1980년대에 미국의 경제적인 침체로 인해서 예술에 대한 지원들이 삭감하게 되었고, 그와 동시에 프랑스와 벨기에에서의 무용에 대한 예술지원들이 확대되면서 춤의 새로운 경향들이 정착하게 되었고, 이는 다양한 분야와 문화 간의 교류를 일으키는 작용으로써 전 세계의 주도적인 무용의 경향들을 자리 잡게 하였다. 누벨 당스를 대표하는 안무가들은 현재에 이르러 세계적으로도 안무 활동들을 계속해서 이어가고 있다.

대표적으로, 마기 마랭은 프랑스 파리에 스트라즈부르크 발레단(Strasbourg Opera Ballet)에서 무용수로 시작하게 되었으며, 이후 벨기에로 넘어오면서 무용학교 무드라(Mudra)에 입학한다. 그녀는 다양한 춤과 연기, 움직임, 즉흥적 요소들을 수업을 받게 되었고 무용수, 안무가로의 길을 구축하게 된다. 그의 대표작인 『메이비 May B』 작품은 사무엘 베케트(Samuel Beckett)의 희곡 『고도를 기다리며 En attendant Godot』에 영감을 받게 되면서 문학 작품에 나타난 시대적 배경과 텍스트 등을 끌어내어 신체의 움직임과 연극적 표현을 삽입하여 독창적인 작업으로 표현하였다. 노역의 고통을 무용수들이 표현하면서 우리 사회의 노동에 대한 통제된 문화에 대한 위계와 권력의 힘에 대한 시각을 무용수들의 대조적인 몸의 관계들로 나타내었다. 또한 무용수들의 뒤통거리는 모습, 일상적인 제스처와 행동들의 대비되는 모습들은 그들의 감춰진 정체성에 대한 이면을 드러낸다. 이들은 막연한 삶 속에 희망을 갖고자 하는 현실 속에 마주한 인간의 내적 고통들을 신체로 그려내었다.

²⁴ Francis de Coninck, 2019, 2023.12.02. 확인.

²⁵ 김현옥, 『프랑스 현대무용의 시성과 시각성의 공헌』, 대한무용학회 24, 1998, 59-60쪽.



| 그림 1 |

『May B』 Maguy Marin, 1981



| 그림 2 |

『May B』 Maguy Marin, 1981

〈그림 1〉에서 나타난 이들의 움직임은 마치 전쟁터에 남겨진 소외된 사람들의 모습으로 연상된다. 단순한 제스처와 목소리의 음성 등이 등장하는데 무용수들의 보는 시선은 관객을 뚫어져라 보면서 관객들이 보는 무대의 공간 속에서 관객들은 그 사이의 여백의 빈 공간을 발견한다. 무용수들의 소외되고 고립된 몸의 형상들은 인간에 대한 현존의 의문을 남기면서 존재의 근원을 제기한다. 특히 무용수들의 정적인 움직임에 따라 발생하는 반대의 공간적 여백의 빈 공간은 ‘없는 공간’과 ‘있는 공간’ 사이에 무와 유에 있어서 서양과 동양의 시각 차이를 보이면서 여백의 공간적 개념으로의 관점으로 해석해 볼 수 있다.

서양은 세상에 대한 물음을 통해서 유한한 존재에 대한 시작이라면, 동양의 경우 구체적인 실체가 드러나지 않은 빈 공간, 즉 무한한 것으로부터 출발한다는 관점에서 그 차이를 보인다.²⁶ 무대의 무용수들은 멈추고, 어딘가를 바라보며 천천히 움직이는 순간의 머무름들. 그리고 무용수들의 시선에 의해 빈 공간에 대한 공간적 영역이 시각화되면서, 그들의 멈춤은 곧, 보는 시선과 공간의 영역에 의해서 발생하는 인간 존재의 허무함과 상실감을 내포한다. 이러한 접근은 〈그림 2〉에서처럼 일본의 부토(Butoh)를 연상시킨다. 일본 사회에 허무주의를 담아내면서 인간의 피부 색깔을 없애기 위한 흰 분칠을 하면서 내면의 세계에 대한 표현의 의지로

²⁶ 김말복, 『춤에 나타난 동서양의 사고』, 무용예술학연구, 2000, 12쪽.

상징화한다는 점에서 유사점으로 볼 수 있다. 이들의 모습은 부토를 연상시키면서 단순하고 정적인 움직임을 통해서 빈 공간에 대한 무한한 영역을 시각화하여 표현한다.

『메이비』는 서구의 문화를 거부하면서 춤의 구성과 역동성을 제거하게 되면서 의미 없는 반복적 움직임과 머무름의 재현으로 그려냈다는 점에서 동양과 서양의 문화적 교류를 통한 몸과 의상, 문학의 소재, 공간의 개념들을 서로 동등한 교류 안에서 만남과 인정을 통한 변화의 과정으로 상호문화주의적 측면으로 드러난다. 이러한 누벨 당스의 대표 안무가인 마기 마랭의 작업 속 환영은 곧, 연극과 무용과의 공존을 통해 다양한 기법을 사용하면서 무대에 표현하였고 유럽 문화와 타문화 간의 접목으로 이질적이면서 이국적인 소재들을 하나의 이미지로 구현하는 양상으로 표현하였다. 이는 서로 다른 장르가 영향을 받게 되면서 동등한 문화의 교류로 발견된다.

조세 몽탈보는 프랑스를 중심으로 활동하고 있는 안무가이다. 그는 미술에서의 회화적 요소를 영상으로 무대에 구현하였으며 영화적 기법과 미술을 참조하여 미술과 무용, 영상까지 춤이라는 장르와 예술, 문화를 융합하면서 입체적인 시각으로 작품을 표현하였다. 그의 부모님은 스페인 내전을 피해서 정치난민으로 프랑스로 이주하였고, 이후 프랑스 툴루즈(Toulouse)에 위치한 작은 마을에서 몽탈보는 태어났다. 그는 스페인 출신이지만 현재까지 프랑스 국적으로 프랑스의 문화에 대한 영향을 부모님으로부터 물려받게 되면서 스페인의 문화를 흡수해오면서 그의 어릴 적 시절을 보냈다. 그는 대학에서 예술사와 시각예술을 전공하였으며 훗날 시각예술과 무용을 결합하여 안무 작품을 구상하는 데에 그의 배경이 영향을 미치게 되었다. 그는 1980년대에 안무가로 활동하면서 도미니크 에르비유(Dominique Hervieu)와 함께 스위스와 이탈리아, 프랑스 등의 국제 안무 대회에 수상하였고, 그와 호흡을 맞추게 되면서 몽탈보 에르비유(Compagnie Montalvo-Hervieu)를 설립하게 되었고 유희적 요소들과 강렬한 이미지의 결합을 기반으로 작품 활동을 하였다.



| 그림 3 |

『Paradis』 Jose Montalvo. 1997



| 그림 4 |

『Paradis』 Jose Montalvo. 1997

〈그림 3〉의 『파라다이스 Paradis』(1997) 작품은 순수무용과 대중무용의 접목으로 영상 기술의 구현을 통해 관객들의 이목을 집중시켰다. B-boy 이나 힙합, 스트릿 댄스 등의 춤 요소와 유럽의 무용수들의 현대무용 움직임이 접목되면서 춤 장르의 구분을 무너뜨리는 시도로 그 경계를 유연하게 만들도록 하였다.²⁷ 특히 유럽 문화권의 출연자들 사이에 미국과 동양인 출신이 스트릿 댄서들이 움직이면서 낯선 문화간의 만남을 통해 서로 다른 춤의 이질적인 요소들이 영향을 주고 받으면서 상호 교류를 확장시켰다. 영상 속에 무용수는 회전을 하거나 공중으로 돌면서 움직이다가 영상 밖으로 나오면서 실제의 무대 위에 춤추는 무용수와 접촉을 하게 되는데 이러한 서로 다른 춤의 장르, 다른 문화와 인종간의 교류들이 무대 위에 공존하면서 입체적으로 표현된다. 국가와 인종을 넘어선 춤의 다양성의 특성은 작품 속에 융화되어 작품 전체를 관통하는 요소로 장착된다. 이러한 타문화권과의 춤의 교류를 통해 상호 교감을 시도하면서 만남 속 공존으로의 상호문화주의적 양상으로 볼 수 있다.

²⁷ 김태희, 「국립무용단 회오리와 시간의 나이에 나타난 상호문화적 특성 연구」, 이화여자대학교 석사 논문, 2021, 48쪽.

2) 농당스(Non-Danse)에 나타난 상호문화주의

농당스(Non-dance)는 1990년대 초부터 프랑스를 중심으로 유럽 전역에 나타난 무용의 현상을 가리킨다. 누벨 당스에 이어서 프랑스의 실험적 예술 형태로 등장하게 되었고, 기존에 관객들이 익숙했던 춤의 방식이나 극장을 중심으로 공연하는 형태가 아닌 의미에서 'Non'의 부정 접두사를 붙여서 '농당스'라고 불리게 되었다.²⁸ 농당스로 지칭되는 무용 작품들의 특이점으로는 이전에 무용 사조들에서 나타났던 연속적인 춤의 역동성이나 공연의 흐름, 무대 장치적인 극적 효과 등이 없다는 점이다. 또한 움직임의 최소화하여 그 사이에 미술이나 연극, 음악, 텍스트 등의 요소들이 배치되면서 다양한 무대 예술들로의 전환을 통한 예술적 퍼포먼스로의 요소들로 반영되었다.²⁹

오늘날 국내외의 다양한 공연예술축제나 무용축제에서 무대 위에서 무용수가 춤을 추지 않고 있거나 무용수 훈련을 받지 않은 다양한 공연자들이 등장하는 일 또한 빈번하게 일어나는데, 이러한 접근들은 대다수가 농당스로 분류된다. 시각예술이나 포스트드라마 연극, 퍼포먼스에서의 다른 예술형식으로도 포함해도 큰 문제가 없는 것처럼 보인다. 이러한 현상들은 농당스에서 춤에 대한 인식과 관념에 균열을 일으킨 것이 하나의 계기가 되었다고 볼 수 있을 것이다.³⁰

농당스의 현상에 가장 대표적 안무가로 제롬 벨(Jerome Bel)과 자비에 르 르 로와(Xavier Le Roy)가 있으며 제롬 벨은 춤에 대한 개념과 부재를 해체하면서 연극이나 퍼포먼스처럼 기존에 춤에 대한 접근이 아닌, 경계를 해체하는 춤의 작업들로 시도하였다. 르 로와는 신체의 미학적인 면들에서의 새로운 시도로 파장을 일으켰으며, 벨과 르 로와는 농당스의 선두

²⁸ 김지인, 「알랭 바디우의 비미학적 관점에서 본 농당스 연구」, 중앙대학교 석사논문, 2022, 16쪽.

²⁹ 심하경, 「무용의 자기반영적 비판으로서 농당스 연구」, 서울대학교 석사학위 논문, 2017, 3쪽.

³⁰ 심하경, 위의 논문, 2017, 3쪽.

주자로 대표될 수 있다. 현대의 공연예술의 흐름 속 지속적인 화두를 지닌다는 점에서 전 세계적으로 인지도가 높고 파급력이 있는 안무가들이다.

제롬 벨은 1964년 프랑스 몽펠리에에서 태어나 1984년부터 1985년까지 국립 안무 학교인 앙제 국립 안무 센터(CNDC/Centre National de Danse Contemporaine d'Anger)에서 무용교육을 받으면서 무용수로 먼저 활동을 하게 된다. 그는 프랑스의 현대무용을 이끈 주요 인물들이라 할 수 있는 앙줄랭 프렐조카주(Angelin Preljocaj)와 조엘 부비에(Joelle Bouvier)등의 안무가들과의 작업을 하게 되면서 다양한 무대 경험을 쌓게 되었다.

벨은 무용을 중심으로 다양한 문화와 인종, 정체성 등 현 시대의 사회적 관계망들에 관심을 갖고 있다. 특히 춤추는 신체에 대한 부재, 춤의 개념들을 해체하는 작업들로 이전에 프랑스의 무용에서 다루던 방식들과는 차별화된 접근으로 시도하였다.³¹ 그는 무대에 실험적이며 일상적인 몸을 드러내어 무용수의 존재를 각인시키는데, 인간을 중심으로 여러 관계들에 대한 주제를 다루면서 춤에서의 기교나 화려한 움직임이 아닌 평범하거나 말하기를 드러내면서 인간을 중심으로 화두를 던지고 있다.

그의 대표작 『갈라 Gala』(2015)는 다양한 국적의 전문 무용수와 아마추어 무용수, 장애인과 비장애인 등이 작품에 출연하면서 각기 다른 신체의 조건들을 가진 20명의 공연자가 출연한다. <그림 5>장면처럼 무대 위에서 출연자들의 모습은 각기 다른 문화적 배경을 지니고 있으며 서로 다른 방식으로 작품에 반영되어 드러난다. 2015년 초연작 이후로 현재까지도 세계 각지에서 재공연을 하고 있으며, 며칠 간격을 두고 각국의 나라에서 동시적으로 공연을 올리기도 하면서 작품의 제작 방식의 특이점을 지니고 있다. 이러한 동시적인 공연이 가능한 것은 각각의 나라마다 공연자들을 섭외하면서 그들과의 짧은 기간의 리허설을 거치면서 온라인을 통해서 만남을 생성해낸다. 그 과정을 공유해가는 것이 이 작업의 특이점으

31 김명현, 『제롬 벨의 퍼포먼스 드라마투르기』, 무용예술학연구, 2022, 10쪽.

로 운영된다는 것이 주요 요인이다. 제롬 벨은 안무의 전체적인 기초의 갖추고 안무 스코어(Score)를 통해 기반을 잡아가면서 출연자들에게 스코어를 공유한다. 각국의 나라에서 직접 리허설을 하면서 그들과 함께 온라인으로 진행하면서 그 과정을 무대화하는 과정을 발전시켜서 최종 공연으로 이어지는 것이다.

2020년에는 국내에 서울국제 공연예술(SPAF)에 초청으로 공연되었으며 한국에 출연자들과 협업하면서 무용수와 장애인, 비장애인이 등장하였다. 각기 다른 환경과 조건을 지닌 출연자들은 무대 위에서 어떠한 경계와 제한 없는 상호 공존을 그려낸다. 이들의 다양성과 문화적 정체성이 바탕이 되면서 서로 간의 동등한 교류의 장을 만들어 내면서 타문화에 대한 만남과 이해의 과정으로의 여정을 함께 경험하면서 작업되었다.



| 그림 5 |

『The Show Must Go on』 Jerome Bel, 2020



| 그림 6 |

『The Show Must Go on』 Jerome Bel, 2020

벨은 우리 사회의 다양한 정체성들을 이루고 있는 각기 다른 분야의 사람들이 출연하면서 그들 간의 몸이 무대 위에 공존시키도록 하였다. 그 과정속 개별적인 특성들을 끌어내면서 예술의 경계를 허무는 데에 초점을 두었다. 낯선 문화들을 서로 알아가고 자문화와 타문화를 동등하게 체험하게 되면서 서로 간의 연대를 형성되어 공연을 이끌어낸다는 점에서 상호문화주의적 측면으로 볼 수 있다.

자비에르 르 로와는 1963년 프랑스 출생이며 몽펠리에 대학교에서 생물학 박사학위를 취득하였으며 이후 무용으로 방향을 전환하게 된 특이한 이력을 지니고 있다. 그는 1996년부터 2003년까지 독일에 풋윌(Podwill) 극장에 전속 예술가로 발탁되면서 안무가로의 본격적인 활동을 시작하였다. 1996년에 영상감독이자 사진작가인 로렌트 골드링(Laurent Goldring)과의 협업작업을 통해 타 장르의 예술가들과의 작업을 시작했으며, 프랑스를 중심으로 다른 유럽의 국가에서 공연을 이어갔다. 그때의 협업 작업에서 착안된 주요 컨셉들이 그의 이름을 알리게 된 『미완성의 자아 Self Unfinished』(1998)를 구상하는 데에 기반이 되었고, 이 작품으로 많은 주목을 받게 되었다. 르 로와는 주제를 위한 아이디어와 질문들에서 시작되어 인간에 대한 신체에 관심으로 집중되면서, 이전에 포스트모던 댄스와 누벨 당스에서의 극장과 움직임에 대한 접근과는 다른 신체의 미학적 관점에서 대한 측면으로 작업에 반영시키면서 새로운 파장을 일으켰다.

2009년 작품 『다른 상황의 산물 Product of other Circumstances』은 부토(Butoh)에서의 죽음과 시간에 대한 주제로 인간의 몸에 대한 탐구 작업이다. 공연이 진행되는 과정 속 르 로와가 직접 무대 위에서 강의를 하듯 나레이팅을 하기도 하고 움직이기도 한다. 공연이 진행되는 '2시간 안에 부토(Butoh)를 재현'하기 라는 과제를 수행하면서 2시간 동안의 강의 형식으로 진행된다. 부토의 의미와 무용수의 움직임에 집중하면서 죽음이라는 주제를 통해 인간의 내면을 표현하는 요소로 드러난다. 이는 일본의 과거 사회의 팽배했던 시기에서의 절망과 공포, 분노의 감정들을 부토를 통해 끌어내면서 관객들에게 공유하는 방식으로 진행되는 것이다. 본래 이 공연의 목적은 지식의 공유를 하고자 함이었으며 무엇보다도 내용을 전달하는 것에 초점을 두면서 나레이팅을 통해서 예술 창작의 과정 자체를 공유하고자 하였다.³²

³² 자비에르 르 로와, <http://bartabas.fr/zingaro/spectacles/?lang=fr#eclipse>, (검색일 : 2023. 12. 10.) 인터뷰, 2012.



| 그림 7 |
『Product of other Circumstances』
Xavier Le Roy, 2009



| 그림 8 |
『Product of other Circumstances』
Xavier Le Roy, 2009

공연 속 부토를 보여주기 위해서 <그림 7>에 장면 속 블라인드에 영상을 투사하면서 일본의 부토 무용수인 타츠미 히치카타(Tatsumi Hijikata)와 카주오 오노(Kazuo Ohno)의 춤이 공유된다. <그림 8>에 장면은 르 로와가 즉석에서 부토의 춤을 카피해서 자신의 몸으로 표현한다. 그는 부토 춤에 대한 역사를 발표하고 그 원리를 바탕으로 춤에 대한 의미가 곧 죽음과 관련되어 있음을 알게 되고 그 과정을 자신의 몸의 언어로 다시 재해석하는 방식으로 부토를 재현하듯 춤을 춘다. 결국, 그는 강의하듯 말하기의 나레이팅과 부토의 춤은 과거의 역사적 시간이며, 실재의 시간 안에서 그가 재해석하는 춤 사이에 관객들은 실제로 역사와 현재의 몸을 체험하게 되는 2시간의 여정을 함께한다. 이 과정들은 결국, 현재와 과거의 시간을 관객들에서 공유하는 것에 대한 특징을 지니고 있다. 일본의 전통 춤인 부토를 자신의 신체를 통해 직접 경험하면서 이를 바탕으로 공연 속 부토를 완성해가는 과정은 결국, 타문화에 대한 이해와 존중, 그리고 수용을 통해서 만들어진다는 점에서 상호문화주의적 측면으로 드러난다.

4. 논의 및 결론

상호문화주의는 다양한 문화들 간의 상호작용 속에서 서로의 영향을 주고 받게 되면서 새로운 가치를 생성시키도록 만든다. 문화 간의 교류를 통해서 소통과 만남 속 존중의 과정을 유도한다는 점에서 지향점을 갖고 있다. 본 연구에서 누벨 당스와 농당스에서 나타난 상호문화주의적 의미를 대표 안무가들의 작품들을 선정하여 분석적인 시각과 해석의 중심을 두어 접근한다는 점에서 연구의 목적을 두었다.

누벨 당스와 농당스의 대표 안무가로 마기 마랭과 조세 몽탈보, 그리고 제롬 벨과 자비에르 르 로와의 실험적인 작품들에 주목하면서 그들의 작품 속 동서양의 문화적 이해와 성찰을 마주하게 되면서 역동적인 교류 하에 그 의미를 실천하였다. 마기 마랭은 움직임에 따른 빈 공간의 여백, 그리고 무용수들의 의상과 외적 모습 속에서 부토를 연상시키면서 서구문화와 동양 문화가 어우러져 나타나면서 실현되었으며 조세 몽탈보는 현대 무용과 대중 무용의 B-boy와 팝핀, 스트리트 댄스의 요소들이 등장하면서 유럽의 무용수와 미국과 동양의 대중 무용을 움직이는 타 국적의 무용수가 함께 등장하면서 자문화와 타문화의 교류를 통한 수용의 방향을 이끌어내면서 상호문화주의에 관한 지향적 면모가 나타났다. 또한 제롬 벨은 국가를 넘어서 한국의 무용수들을 자신의 작품에 출연하면서 공연의 프로듀싱을 한국과의 친밀한 기획을 통해서 연습의 과정과 탐색들을 경험하면서 자기문화만을 고집하는 것이 아닌, 타 문화에 대한 이해와 공존을 통해서 협업을 이루어 내었다. 자비에르 르 로와는 부토의 작품을 자신이 직접 워크숍을 진행하면서 연구하였고, 이를 통해서 강연의 형식을 띤 공연으로써 관객들에게 직접 움직이고 공유하는 과정을 통해서 문화의 개방을 통한 관객과의 친밀하고 소통의 연대를 나눔으로써 상호문화주의적 입장에서 새로운 문화를 바라볼 수 있도록 유도하였다. 현 시대의 춤의 흐름에 있어서 문화적 공존을 통한 춤의 확대를 일으킨 누벨 당스와 농당스의 안무가들은 현재에 와서도 다양한 작업들로 활동을 이어오고 있다. 이들

은 자문화만이 아닌, 타문화권에 대한 시각과 반영들을 열어둠으로써 컨템포러리 춤의 방향에 있어서도 중요한 구심점이 되고 있다. 이러한 만남 속 상호 공존의 마주함을 통하여 문화적 정체성과 다양성을 발견해갈 수 있도록 제안함으로써 역동적인 문화의 구조 안에서의 예술담론이 생성되는 계기를 마련하도록 하였다. 또한 본 연구는 상호문화주의적 측면에서 누벨 당스와 농당스의 춤을 진단하고 이를 통해 컨템포러리 춤의 흐름에 있어서의 가교적 공감을 일으키는 데에 힘이 되기를 바란다.

본 연구에서는 유럽의 누벨당스와 농당스의 안무가들을 중심으로 논의를 진행하였으며 작품 속에 동서양 문화에 대한 이해와 공존 속 상호작업들을 다루어내었다는 점에서 국내에 안무가들의 작업들을 언급하지 못한 점은 본 연구의 후속 연구로 다루고자 하는 주제로 연구의 방향성을 갖고자 한다. 세계화의 중심에 국내에 다양한 예술작업들에 대해 보다 면밀한 관찰과 시선을 두고자한다는 점에서 상호문화주의의 영역을 확장하는 데에 연구의 확장성을 갖고자 한다.

참고문헌

단행본

- 박인철, 『현상학과 상호문화성』, 서울:아카넷, 2015.
오경석, 『어떤 다문화주의인가』, 파주, 한울, 2007.

논문

- 김진, 「누벨바그를 통해 본 초기 Jean-Luc Godard의 영화관에 관한 연구」, 전북대학교 석사 학위논문, 1994.
김지인, 「알랭 바디우의 비미학적 관점에서 본 농당스 연구」, 중앙대학교 석사학위 논문, 2022.
김태희, 「국립무용단 회오리와 시간의 나이에 나타난 상호문화적 특성 연구」, 이화여자대학교 석사 논문, 2021.
김현옥, 『프랑스 현대무용의 시성과 시각성의 공헌』, 대한무용학회 24, 1998, 59-60쪽.
김말복, 『춤에 나타난 동서양의 사고』, 무용예술학연구, 2000.
김명현, 『제롬 벨의 퍼포먼스 드라마투르기』, 무용예술학연구, 2022.
DOI : 10.16877/kjds.86.2.202206.17
김태원, 『다문화사회의 통합을 위한 패러다임으로서의 유럽 상호문화주의에 대한 이론적 탐색』, 유럽 사회 문화, 9, 2012,
김남국, 『십의다문화주의 문화적 권리와 문화적 생존』, 한국정치학회, 2005.
DOI : 10.23017/eurosc.2012.1..179
노하용, 「피터 브룩 연출세계에 나타난 문화상호주의 연구」, 청주대학교 석사학위 논문, 2015.
백주미, 「상호문화주의적 관점에서 본 피나 바우쉬의 안무 경향에 관한 연구」, 경희대학교 석사학위 논문, 2012.
박지선, 「포스트모더니즘의 음악적 특성에 관한 연구」, 이화여자대학교 석사학위 논문, 2005.
조원석, 「상호문화주의로 본 창작발레의 방향성 연구」, 한양대학교 박사학위 논문, 2021.

- 정기섭, 『지속가능발전교육의 관점에서 본 상호문화역량』, 한독교육학회, 2011.
- 이정은, 『다문화주의와 상호문화주의의 대결』, 한국철학사상연구회, 시대와 철학, 2017.
- 최현덕, 『경계와 상호문화성: 상호문화 철학의 기본과제』, 코키토 66, 2009.
- 최영자, 「포스트모더니즘 속 현대미술 연구」, 신라대학교 석사학위 논문, 2006.
- 오선명, 『농당스(Non-Danse)에 나타난 현대 춤의 본질-제롬 벨 안무 작품을 중심으로』, 대한무용학회, 2011.
- 어수정, 「벨기에 현대무용에 나타난 안무성향에 관한 연구」, 이화여자대학교 석사 학위 논문, 2007.
- 명인서, 『연극에서 문화상호주의적 접근방식의 문제점』, 한국연극학회, 2001.
- 서지혜, 「문화상호적 관점으로 본 가오싱젠의 연극이론과 표현기법 연구」, 중앙대학교 대학원 석사학위 논문, 2014.
- 심하경, 「무용의 자기반영적 비판으로서 농당스 연구」, 서울대학교 석사학위 논문, 2017.
- 심정민, 『프랑스 누벨바그와 초기 컨템포러리댄스와 누벨당스의 상관성 연구』, 무용역사기록학회, 2021.
- Ellen T. Harris, 「With Eyes on the East and Ears in the West: Handel's Orientalist Operas」, The Journal of Interdisciplinary History 36/3, 2006, 419-443쪽.
DOI : 10.1162/002219506774929863
- Hopper Paul, 『Understanding Cultural Globalization』, Cambridge: Polity Press. 2007. Francis de Coninck, 2019.
- Patrice Parvis, 「Theatre at the Crossroads of Culture」, New York & London:Routledge, traslateed, Loren Krugger, Originally published as Theatre au croisement des cultures. in French, 1992.

기타

<http://bartabas.fr/zingaro/spectacles/?lang=fr#eclipse>, (2023. 12. 10.)

Xavier Le Roy 인터뷰 유튜브

Abstract

A Meaning and Interpretation of Interculturalism in Nouvelle Danse and Non-Danse

Soodong Jung

*Seoul Institute of the Arts, Department of Performance
Instructor*

This study examines the concepts and characteristics of Interculturalism and extracts artistic expressions of intercultural characteristics shown in Nouvelle Danse and Non-Danse, which were the birthplace of the contemporary dance flow in Europe. The discussion and composition of these dances will be analyzed from an intercultural perspective by selecting three works by each choreographer representing Nouvelle Danse and Non- Danse. In doing so, we would like to examine what creative acceptance was achieved based on the values and understanding in the clash and encounter between different cultures in art. Dance and interculturalism emphasize exchanges and encounters between one's own culture and other cultures. In addition, it has the potential to contribute to dance studies through the humanistic perspective of dance, as it also contains issues about diversity and identity due to exchange between cultures at the center of globalization. Therefore, the purpose of the study is to read the artistic expressions of choreographers in Nouvelle d'Anse and Non-d'Anse through

intercultural understanding with an in-depth understanding and to interpret them by adding multi-layered time to the study.

Keywords

Interculturalism, Nouvelle danse, Non-dance, Dance, Culture



Copyright © 2024,
Transmedia Institute.

This is an Open Access article distributed under the terms of the
Creative Commons Attribution License

(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and
reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

논문투고일: 2023. 12. 23

1차심사완료일: 2024. 01. 11

게재확정일: 2024. 01. 24

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. 산학연합의회
5. 연구개발부
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, 연구원들이 이를 준수할 수 있도록 노력해야 한다.

제6조(편집위원장)

1. 편집위원장은 연구소장이 임명한다.
2. 편집위원장은 『트랜스-』학술지 및 트랜스 총서 발간에 필요한 업무를 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 구분한다.
 - ① 학사학위이상 소지자로 한다.
 - ② 본 연구소에는 필요에 따라 조교를 둘 수 있으며, 조교는 본교 조교임용규정에 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 편집업무를 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. 연구결과와 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 찬성으로 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. 운영위원회의 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 총당한다.
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 해산

제27조(해산)

본 연구소의 해산은 본교 '부설연구기관설치 및 운영규정' 제5조 제2항 및 제18조에 따른다.

제11장 보칙

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

2024년 1월 11일 일부 개정

제 1조(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 2월 25일과 8월 25일로 정하되, 편집위원회의 결정에 따라 조정할 수 있다.
3. 본 학술지의 논문 접수 마감일은 발간일 2개월 이전으로, 12월 25일과 6월 25일까지로 한다.
4. 논문의 접수는 연중 계속해서 실시하며, 접수 마감일 이후 투고된 논문은 자동으로 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 논문 주제 영역에 부합하지 않은 논문
2. 기존에 이미 게재되었던 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 논문 투고자격을 향후 5년간 박탈할 수 있다.

제8조(논문투고 방법)

투고자는 원고 마감일 이전에 다음과 같은 방법으로 논문을 투고할 수 있다.

1. 온라인 논문투고 시스템에 저자(Author)로 로그인 후 투고하며, 투고 시에는 다음 두 파일을 필수적으로 업로드해야 한다. 블라인드 심사를 위해 파일의 제목과 내용에는 저자를 식별할 수 있는 정보가 포함되어서는 안 된다.
 - ① Manuscript - 지정 양식에 따라 편집된 논문 HWP 파일과 PDF 파일.
 - ③ Supplemental Materials - KCI 문헌 유사도 검사 결과 확인서
2. 원고 마감 일자를 경과한 논문은 다음 호의 투고 대상으로 삼는다.
3. 1차 심사 후 '수정 후 게재가'나 '수정 후 재심'을 받은 논문 투고자는 심사 결과에 대한 의견과 수정사항을 정리한 답변서와 무기명 처리된 논문 수정본을 지정된 기일 내에 제출해야 한다. 심사의견 답변서는 지정된 양식은 없으나, 심사위원의 모든 지적 사항에 대한 답변이 포함되어야 한다. 심사의견 답변서와 논문 수정본에는 저자의 정보를 식별할 수 있는 정보가 포함되어서는 안 되며, PDF 파일로 첨부해야 한다.
4. 최종 '게재가'를 받은 논문 투고자는 지정된 기일 내에 이름과 소속을 명기한 논문 최종본(HWP 및 PDF 파일), '저작권 양도 동의서', 최종본에 대한 문헌 유사도 검사 결과 확인서를 제출해야 한다.

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

1. 논문은 아래아 한글 2007 이상의 프로그램으로 『트랜스-(Trans-)』 논문편집방식(제10조) 기준으로 10 ~ 20매(요약문, 본문, 그림, 각주 포함) 분량 작성을 원칙으로 한다. 논문 총 매수는 30매를 초과할 수 없다.
2. 논문 집필자가 2인 이상일 경우 주저자(제1저자)와 교신저자, 공동저자 등을 구분하여 주저자가 첫 번째로, 부저자는 두 번째 이후로 기재한다.
3. 본문은 한국어, 영어 가운데 하나를 쓰도록 한다.
4. 모든 원고에는 A4 1/2매 내외의 국영문 요약문과 5단어 내외의 국영문 주제어(key word)를 첨부한다.

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

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. 그림번호>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 참고문헌이 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 표기한다. 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 본문과 같은 언어로 작성하고 본문 뒤의 요약문은 본문과 다른 언어로 작성한다.

③ 요약문 끝에는 8단어 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, 기타 자료로 나누어 표기한다.

③ 참고문헌을 표기할 때 국내 문헌, 영어 및 알파벳어권 문헌, 중국어 문헌, 일본어 문헌, 기타 외국어 문헌 등의 순서로 배열하되 해당 언어의 자모순으로 배열한다.

④ 참고문헌에는 DOI 정보를 표시해야 한다.

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 연구비지원논문 모두 동일하게 부과된다.
2. 심사 후 원고 게재가 확정된 경우 게재료를 납부해야 한다. 게재료는 20만원이며, 사사표기를 포함할 경우는 10만원을 추가로 납부해야 한다.
3. 『트랜스-(Trans-)』 논문편집양식(제10조 참조) 기준보다 분량이 초과될 경우 소정의 추가 게재료를 부과할 수 있다.
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) '트랜스-'는 오픈 액세스(Open Access) 학술지로서, 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 : 게재될 논문은 트랜스미디어연구소 홈페이지 및 논문심사투고시스템 아카이브를 통해 원문이 공개된다.
3. 재사용 정책 : 게재될 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 2024년 1월 25일부터 시행한다.

트랜스미디어연구소 『트랜스-(Trans-)』 논문 심사 규정

2016년 4월 20일 제정

2020년 9월 16일 일부 개정

제 1조(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, 논문투고규정의 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

-박사학위소지자

- 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 기관 이주관한 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 기여도를 참조하여 '게재가'(accept), '수정 후 게재가'(minor revision), '수정 후 재심사'(major revision), '게재 불가'(reject)의 4등급으로 판정한다.

4. 심사위원의 판정에서 '게재가'는 총 9개 항목 중 '아주 좋음'이 5개 이상이어야 하고, '게재 불가'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 '심사의견 답변서'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 면제된다. 편집위원회는 투고자가 수정 보완 사항을 성실하게 이행했는지를 확인한 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 편집위원회에서 결정한다.

제9조(개정)

본 규정은 『트랜스-(Trans-)』 편집위원회의 결의에 의해 개정될 수 있다.

부 칙

제10조

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

트랜스미디어연구소 『트랜스-(Trans-)』 연구윤리 규정

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 공고해야 하고, 심사자는 심사를 승낙할 때 본 규정을 준수하기로 서약해야 한다.
3. 투고자는 투고 시 논문과 함께 문헌 유사도 검사 검증결과를 함께 제출해야 한다.
4. 투고자는 연구윤리규정을 준수할 의무가 있으며, 게재 확정시 연구윤리 서약 및 저작권 양도 동의서를 제출해야 한다.

제3조(저자의 투고윤리기준)

1. 독창성을 갖는 저작물이어야 하며, 다른 정기학술지나 단행본에 이미 발표된 것이 아니어야 한다.
2. 타인의 저작물을 표절한 내용이 담겨서는 안다. 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 정기간술지에 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 정기간술지에 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 선임견이나 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 평가하는데에 책임자가 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 바로 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 기피신청이 인용된 경우에는 당해 안건의 조사 및 심의, 의결에 관여할 수 없다.
3. 위원은 제1항 또는 제2항의 사유가 있는 경우에는 위원장의 허가를 얻어 회피할 수 있다.

제13조(이의제기 및 진술기회의 보장)

위원회는 제보자와 피조사자에게 의견진술, 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 재심을 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- 16호)

구분	필자	논문 제목	투고일	(1차) 심사 완료일	게재 확정일
1	김지원 변 혁	청소년 마약류 중독 치료를 위한 디지털치료제 예술치료 적용을 위한 문헌연구	2023. 12.25	2024. 01.11	2024. 02.16
2	LIN LI Rui Zhan	A study on decentralization and intellectual property rights(IP) construction strategies in NFT art: Focusing on the Chinese case	2023. 12.14	2024. 01.18	2024. 02.20
3	한경지	라캉의 정신병 연구에 근거한 영화 속 주체의 증상 - 라스 폰 트리에의 <살인마 잭의 집>을 중심으로	2023. 11.15	2024. 01.10	2024. 02.16
4	권호창	Exploring Narrative Intelligence in AI: Implications for the Evolution of Homo narrans	2023. 12.22	2024. 01.10	2024. 01.20
5	정수동	누벨 당스와 농당스에 나타난 상호문화주의(Interculturalism)의 의미와 해석	2023. 12.23	2024. 01.11	2024. 01.24

원고 투고 안내

『트랜스-(trans-)』 제17호 (2024년 8월 25일 발행 예정) 관련 안내입니다.

2016년도에 창간한 『트랜스-』는 성균관대학교 트랜스미디어연구소에서 발행하는 KCI 등재지로서, 온라인상에서 누구나 무료로 논문을 이용할 수 있는 오픈 액세스(Open Access) 학술지입니다.

『트랜스-』는 트랜스미디어 생태계와 관련된 다양한 이론적·실천적 연구들을 정리 및 소개합니다. 이를 통해 오늘날 미디어 및 예술 분야의 학술적 토대를 마련하고, 새로운 연구 주제를 발굴하는 것을 목표로 합니다.

가. 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

- ▶ 주제와 관련된 분야의 연구, 교육, 산업 활동에 종사하는 전문가
- ▶ 석사과정 재학생 이상 또는 관련 분야 3년 이상 종사자

다. 투고 방식

- ▶ 온라인 논문투고심사 시스템 이용. acoms.accesson.kr/trans/
- ▶ 회원 가입 후, 별도의 승인 절차 없이 '저자' 로 로그인하여 투고

라. 심사비 및 게재료

- ▶ 논문 투고 시, 심사료 60,000원을 납부해야 합니다.
- ▶ 게재 확정 시, 게재료 200,000원을 납부해야 합니다.
- ▶ 연구비 지원 등 사사 표기가 포함된 논문은 100,000원이 추가됩니다.
- ▶ 가입비, 연회비, 기준 페이지 초과 비용은 없습니다.

마. 문의

- ▶ 편집부 대표 메일 : skkutmi@skku.edu
- ▶ 전화 : 02-760-0669
- ▶ 연구소 홈페이지 : tmi.or.kr / 학술지 홈페이지 : accesson.kr/trans/

트랜스미디어연구소 임원 명단

소장	변 혁 (성균관대학교 영상학과)
운영위원	문정환 (성균관대학교 바이오메카트로닉스학과) 심원식 (성균관대학교 문헌정보학과)
편집주간	권호창 (성균관대학교 트랜스미디어연구소)
심사간사	동기에 (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	박정배 (청운대학교 공연기획경영학과) 최두영 (세종대학교 영화예술학과) 편장완 (한국예술종합학교 영화과)