

# 실재스토리 팩션 영화 대(對) 허구스토리 팩션 영화의 수용자 평가에 대한 비교연구: <명량, 2014>와 <군도, 2014>를 중심으로

## Comparative Analysis of History Film Viewers' Evaluation: Written History <Roaring Currents, 2014> vs. Unwritten History <Gundo: Age of the Rampant, 2014>

최배석

단국대학교 정책경영대학원 문화예술학과

Bae Suk Choi(cbsk007@naver.com)

### 요약

영화 <명량>은 기본적으로 역사적 기록에 근거하고 있으며, 영화<군도>는 기록되지 않은 역사에 대한 새로운 서술이라고 할 수 있다. 본 연구는 실재스토리 팩션 영화 <명량>과 허구스토리 팩션 영화 <군도>를 모두 관람한 관객들을 대상으로 영화 콘텐츠 이해와 평가에 있어 어떠한 차이가 있는지를 살펴보았다. 이를 위해 정성적 내용 분석을 시도하였으며, 전국 단위 설문조사(N = 300) 통해 보완적 통계분석을 함께 수행하였다. 연구결과, 관객은 <명량>을 사실의 이야기로서 <군도>를 상상의 이야기로서 받아들이고 있었다. 다음으로 관객들은 두 영화에 따라 이데올로기적, 감정적 평가를 다르게 하고 있었으며 영화에 대한 상기도에 있어서도 차이를 보였다. 끝으로 영화를 허구적 이야기 또는 오락적 수단으로 받아들이는 관객일수록 다원주의적 역사 해석이라는 영화의 실천적 가치에 대한 인식은 낮은 것으로 분석됐다.

■ 중심어 : | 역사 영화 | 팩션 영화 | 실재 스토리 | 허구 스토리 | 수용자 평가 | 다원주의적 해석 |

### Abstract

<Roaring currents> is basically based on a written history but <Gundo> is narrated for an unwritten history with imagination. This study explored whether viewers of tow films <Roaring currents> and <Gundo> regard them as a real story or an unreal story. Analysis of film contents and data from a nationwide online survey(N = 300) were executed. This study found the following. First, viewers consider <Roaring currents> a true story but <Gundo> a imaginary story. Second, viewers show different ideological and emcotional evaluation, and strength of memory between two films. Finally, viewers are not likely to evaluate performative value of two history films, which suggest a pluralistic interpretation of history, as they regard the films as an imaginary story or a recreation.

■ keyword : | History Film | Faction Film | Real Story | Unreal Story | Viewers' Evaluation | Pluralistic Interpretation |

## I. 들어가며

역사가들은 역사영화의 역사 왜곡을 우려한다. 디지털

영상시대의 대중들은 영상화되는 역사를 통해 훨씬 더 역사를 배우며 그 파급력 또한 매우 크기 때문일 것이다. 극영화는 분명 그것이 실화를 소재로 했든 하지

\* 본 연구는 2015년 단국대학교 교내연구비 지원으로 이루어졌음.

접수일자 : 2015년 12월 08일

수정일자 : 2016년 01월 19일

심사완료일 : 2016년 01월 20일

교신저자 : 최배석, e-mail : cbsk007@naver.com

않았던 허구가 개입되기 마련이다.

기록된 역사는 역사를 기록한 역사가의 과거 사실에 대한 1차 지각의 재현 물이고, 그 역사 사료라는 재현 물을 지각한 영화작가의 2차 지각 재현 물이 영화일 것이며, 관객은 영화작가의 2차 재현 물을 지각하는 3차 지각자가 된다. 공교육(official history)에서 가르치는 공식역사도 그것이 과거의 100% 사실이나 진실일 수는 없다. 역사란 기록될 당시 그 사회에서 공유되는 보편적 인식과 가치, 즉 이데올로기 안에서 구조화된 구성물이며 기록자인 역사가 개인의 사관, 위치, 또는 필요성에 의해서 재구성된 담론이기 때문이다. 그런 면에서 공식역사도 역사가의 과거 사건과 인물에 대한 상상력의 개입 그리고 선택과 배치의 과정을 거치는 재구성의 산물이라고 할 때 이것 또한 일종의 허구가 되는 것이다. 과거는 실재라도 역사는 그 실재에 대한 모사로서의 재현이다. 이런 의미에서 김기봉은 종교든 사상이든 역사든 모든 의미체계는 매트릭스라 말한다[1]. 역사는 과거라는 사실의 투명한 재현이 아니라, 과거의 일에 대한 현재의 인식, 과거에 대한 현재의 담론일 뿐이라는 점에서 영화와 다르지 않다. 그래서 헤이든 화이트(Hayden White)는 영화적 재현은 역사 해석에 따른 기록(서술)과 같이 존재했던 사실에 대한 압축, 변형, 상징화의 산물로서 역사 기록과 역사 영화는 메시지를 생산하는 방법이 다른 것이 아니라 그 메시지 내용을 전달하는 미디어가 다를 뿐이라고 주장하였다[2]. 영화의 텍스트가 지니는 의미는 그것 자체에 내재 되어 있기보다는 해석의 과정을 통해서 드러나는 것이며, 이러한 해석의 과정이 바로 콘텍스트, 즉 작가와 수용자가 대화하는 과정[3]이라고 본다면 역사 역시 고정불변의 대상이 아닌 현재의 관점에서 역사적 사실을 해석하는 과정에 의해 가치와 의미가 부여되는 현재 진행형이라고 할 수 있다. 역사영화에 대한 역사성은 역사를 현재의 시점에서 해석을 통해 다양한 역사에 대한 관점제시와 역사가 주는 의미와 가치를 담론의 장으로 이끌어내 현재와 미래를 위한 역사의식의 지평을 넓히는 데 있을 것이다.

같은 맥락에서 역사적 실제 사건이나 인물을 소재로 한 영화든 허구적 사건, 인물을 다룬 영화든 정도 차이

는 존재하겠지만, 일정 허구라는 사실은 설득력을 얻는다. 공식역사 속에 포획된 기억의 역사 재현 물 <명량>과 공식역사의 의미망에서 버려진 망각의 역사에 대한 상상의 재현 물 <군도>는 어느 면에서 모두 허구적 재현 물인 동시에 거것을 매개로 진실을 경험케 하려는 예술품이라 할 수 있다. 그러나 두 영화를 대하는 관객의 인식은 매우 다를 수 있다. 영화라는 매체의 특수성은 물론이고 관객의 관람 목적과 동기에 따라, 영화에 대한 사전지식이나 성별, 나이별, 학력별 등 인구 사회학적 변인들에 따라 다를 것으로 예측된다. 관객이 영화를 사실로 인식하는지 아니면 허구로 인식하는지에 따라서, 특히 영화역사를 역사로 인정할지, 역사가 고정불변의 사실이 아니라 해석에 따라 달라질 수 있는 가변적인 것으로 인식하는지에 따라 관람 결과 또는 효과도 다를 것이다. 본 연구는 이와 관련된 문헌과 선행 연구의 내용을 분석하고 여기서 발견되고 확인되는 이론적 근거와 본 연구에 실증근거 제시를 위해 여론조사 전문기관에 의뢰, <명량>과 <군도>를 모두 관람 한 사람들을 대상으로 설문조사를 하여 분석한 결과로 구성되었다. 끝으로 이 결과 분석을 바탕으로 역사적 실제 스토리 영화와 허구적 스토리 영화를 관람하는 관객들의 수용에서, 공식역사와 영상역사의 역사성의 간극, 역사가 해석의 과학이라는 명제와 마주 설 때 일반 대중들이 영화를 인식하고 수용하는 태도를 분석하여 다원주의적 역사관 제시라는 역사영화의 사회적 가치성을 점검하고자 한다.

## II. 선행연구 검토

역사영화의 다원주의적, 또는 수정주의적 역사관의 기능에 대한 연구는 역사와 영화학계에서 종종 있다. 양혜정[4]은 영화가 역사의 한순간을 재구성하여 수정주의적 역사관을 만들어내는 과정을 밝히며 특히 승자 기록만으로 채워진 공식역사의 다른 이면을 주목, 억압된 민중의 역사를 드러냄으로써 역사인식 갱신의 필요성을 주장하였다. 이 연구는 영화의 역사기술과 수정주의적 역사관 제시라는 영화의 수행적 의미와 가치성을

논증하는 성과를 보였다. 그러나 공식역사라는 것 자체의 개념과 성격규정의 문제점, 또 그를 바탕으로 재구성되어 재현되는 역사영화의 사실성 탐구라는 본질적인 문제에 대해 아쉬움을 남겼다.

오승현[5]은 영화를 통해 역사에 접근하는 방향성으로 ‘아래로부터의 역사 다시 쓰기’를 하나의 ‘대안적 역사’로 보고 그 가능성을 검토하였다. 또한 배경민[6] 역시 역사영화가 재현해 내는 과거와 현재의 관점이 무엇이고 그 속에 담긴 정치적 함의는 무엇인가를 규명하여 과거를 재현하는 역사영화의 현재에 기여하는 기능을 탐색하였다. 전평국[7]은 영화의 역사화 범주 가능성을 타진하는 선상에서 역사영화가 공식역사에서 은폐된 망각의 역사를 기억의 역사로 재생시키기는 기제가 될 수 있음을 주장한다. 이를 위해서는 미시사의 아래로부터 역사 쓰기를 제안하며 다원주의적 역사관을 옹호한다. 이들 논문은 영화의 대안적 역사기술의 가능성과 사회적 담론의 기제로서 영화의 소통 가능성을 밝히는 성과를 보이니 정작 영화가 대안적인 역사인식의 기제로서 기능함에서 역사영화의 사실성과 허구성이 역사 쓰기와 수용자에게 어떤 영향을 미치나에 대한 논의가 없는 아쉬움을 남겼다.

김기봉[8]은 사실과 허구가 교차하고 접합하는 픽션이 역사의 진실을 담아낼 수 있는 장르임을 강조한다. ‘꿈의 역사’로서 픽션 역사영화가 ‘현실의 역사’를 대체하는 방향으로 나아가기보다는 전자가 후자의 창조에 이바지하는 역할을 수행할 때 가치의 긍정성이 있다고 피력하고 있다.

위의 선행연구들이 픽션역사영화의 사회소통 가능성과 수정주의적 역사관의 수행적 의미와 가치를 역설하는 연구 성과에도 불구하고 모두 하나같이 연구자의 주관적 관점에서의 논리이지 정작 영화를 소비하는 주체인 관객에게서 그들이 주장하고 희망하는 사항들이 어떻게 또 얼마나 작동되고 있는지에 대한 검증이 없다는 한계성을 보였다. 이에 본 연구는 관객은 공식역사의 기록 여부에 따라서 역사영화를 실재와 허구로 구분하여 인식한다는 가정하에 논리를 구성하고자 한다. 관객이 역사영화를 수용함에서 기준으로 삼고 있는 기록된 역사 즉 공식역사의 허위성과 이를 바탕으로 재현된 역

사영화와 기록되지 않은 역사를 작가의 상상력을 통해 재구성된 허구영화라고 인식하는 영화 사이의 간극을 점검하고자 한다. 이로써 픽션역사영화 수용을 통한 관객의 역사인식과 픽션역사영화의 역사적 담론화를 촉발시키는 사회적 기능과 가치성을 확인하고자 한다.

### III. 이론적 논의

#### 1. 구조화 된 담론으로서의 공식역사

공식역사, 즉 규율화 된 역사를 말함에서는 대략 몇 가지 허위성을 지적할 수 있다. 첫째는 기록된 공식역사가 그 당시 사건과 인물에 대해 얼마나 객관적으로 또 빠짐없이 기록되었는가의 문제이고, 둘째는 기록되었던 시대와 역사가의 이데올로기 문제이며, 셋째는 기록 당시 역사가의 사관, 사건과 인물에 대한 해석 등 상상력의 문제로 요약할 수 있다.

공교육에서 가르쳐왔던 역사, 사실이라고 규정된 공식역사라는 것은 실제 역사를 경험하지는 않았지만, 교육의 과정을 통해 경험자의 그것을 공유하도록 전수되어 온 것이라 할 수 있다[9]. 그러나 내 것이 아닌 타인의 기억은 이미 자기화 된 경험과는 차별화된다는 점에서 ‘대증적(對症的) 기억[10]’에 그치고 만다. 기존의 공식역사는 대중이 역사를 기억하는 ‘하나의 방식’일 뿐이다. 역사를 기록하는 역사가들 개인의 사관과 이데올로기, 또 기록되는 사회에서 용인되는 이데올로기는 공식역사가 완전한 것으로 인정받기에 어려움을 남긴다. 자고로 역사라는 것은 픽션을 통해 연대기적 사건들을 특수한 형태의 이야기로 형상화(configuration)되는데, 사실(fact)에 스토리 형식을 제공하는 데 실패한다면 어떤 역사도 완전치 못한 역사로 남게 된다[11]. 역사의 사실주의는 역사에 접근하는 하나의 표현 방식일 뿐 그것이 절대적인 양식이나 진실을 규명하는 운전함은 아니다. 역사가 스스로 주어진 진실이 아니라 현실적 필요성에 의해 구조화된 담론이라는 사실을 망각하도록 한다는 점은 리얼리즘 맹신에서 발생하는 가장 큰 위험[12]이며 역사의 허위성이 봉합되어질 수 있는 위선행위가 될 수 있다. 역사란 존재론적인 사건 자체이기도

하지만 역사가에 의해서 서술된 인식론적 담론이기도 하다. 그런데 공식역사는 구조화된 담론이라는 사실은 은폐함으로써 존재론적인 역사 그 자체로서 등가적인 가치를 담보하려 하는 허위성을 내포하고 있다. 공식역사의 문제점은 투명성과 일관성, 연속성을 확보하려는 일련의 실천행위 속에서 이를 저해할 수 있는 역사, 즉 공적인 의미망에 포착되지 않는 주변부의 다양한 역사, 비사건적인 것들[13][28], 자신의 삶을 스스로 문제로 남기지 못했던 민중의 삶의 존재성은 사라지고 말았다는 점이다. 결국, 공식역사란 자신을 가시화하려는 당대의 정치적 상황과 이데올로기와는 분리될 수 없는 것[14]이며 그래서 객관적이고 균형 잡힌 기술이라 규정하기가 어려운 것이다.

다음으로는 역사를 기록하는 역사가의 사건과 인물에 대한 상상력 개입 문제다. 역사는 근본적으로 역사가의 시적 상상력과 비유적 언어에 의존한 문학적 창조과정의 산물이라는 것이다[15]. 란케(L. V. Ranke)는 역사학을 엄격한 과학으로의 전환을 요구하면서 기록된 역사의 1차 사료에 대한 비판적 검토와 모든 가치 판단에 대한 형이상학적 사변을 철저히 배격해야 한다고 보았지만[16], 소쉬르(Ferdinand de Saussure)의 기호학에서 비롯되어 푸코(Michel Foucault)의 '담론철학'에 힘입은 '언어론적 전환'(linguistic turn)에 기댄 구조주의적 역사서술은 필연적으로 서사(narrative)에 의존할 수밖에 없으며, '처음-시작-끝'의 통일된 이야기인 픽션의 성격을 내포한다는 헤이든 화이트(Hyden White)의 주장[17]은 역사학의 근본적인 믿음을 재고하게 한 궁극적인 계기가 된다. 물론 그가 역사적인 사건 모두가 지어낸 이야기식으로 실제로서의 역사를 전면 부인하는 것은 아니다. 역사적인 사건을 서술한다는 것은 필연적으로 플롯의 상상력에 의존할 수밖에 없음을 지적한 것으로 '사실로서의 역사'와 '픽션'을 우열로 위치화했던 근거를 무력하게 했다는 것이다. 결국, 역사는 기록된 사실 못지않게 현재에서 수행되는 해석을 통해서 그 가치를 지니게 된다는 당위성을 획득하게 되었다.

## 2. 해석의 과학으로서 역사

카(Edward. H. Carr)는 자신의 저서 『역사란 무엇

인가』에서 '역사란, 역사가와 사실들 사이의 상호작용의 부단한 과정이며, 현재와 과거의 끊임없는 대화다[18]라고 하였다. 이것은 역사를 '사실'보다는 '해석'을 중시하는 모더니즘 역사학에 큰 영향을 주었다. 또 롤랑 바르트(Roland Barthes)는 역사가는 역사 서술행위를 통해 과거라는 실재를 텍스트로 재현하는 것이 아니라 '실재효과'(reality effect)를 만들어 낼 뿐이라고 주장하였다[19]. 이는 역사를 기반으로 하는 픽션 사극영화의 내러티브도 새로운 역사적 해석이라고 할 수 있다는 논거를 마련해 준 계기가 되었다. 역사는 과거라는 사실의 투명한 재현이 아니라, 과거의 일에 대한 현재의 인식, 과거에 대한 현재의 담론일 뿐이라는 점에서 영화와 크게 다르지 않다는 논리성을 가진다. 그래서 헤이든 화이트는 다른 것은 매체일 뿐이지 메시지가 생산되는 방식이 다른 것은 아니라고 한 것이다. 발터 벤야민(Walter Benjamin)은 역사를 해석한다는 것은 동시대의 문제를 위한 것이며 미래로 진보하기 위한 것[20]이라고 하여 역사의 가치는 해석임을 역설하고 있다. 글로 된 기록 역사가 해석의 가치를 통해 의미 부여가 된다면 영상역사 역시 같은 맥락에서 그 의미와 가치에 있어 등가성을 부여할 수 있다.

## 3. 픽션역사영화의 구성형태

역사적 사실을 사건화 하여 역사픽션으로 만드는 과정에서 상상력을 통한 허구화는 필연적 과정이다. 김기덕은 사실과 상상력을 어떻게 결합했는가에 따라 다음 네 가지로 픽션영화 형태를 구분한다. 첫째 역사적 사실과 맥락 안에서 픽션을 적절하게 활용하는 형태이다. 공지의 역사적 사실의 빈 공간에 상상력으로 채우는 방식이다. 둘째 공식적인 역사적 기록이나 사실을 지주 삼지 않고 모두 픽션으로 채워지는 방식이다. 셋째 역사적 사실 보다는 당시의 시대적 사회적 맥락을 지키는 선에서 적절한 픽션의 가미하는 형태이다. 넷째 대중들이 알고 있는 역사적 사실이나 인물에 대해서 인식적 변화를 추구하는 방식이다. 즉 미미한 사료에 상상력을 부여하는 구성형태이다[21].

장경재 역시 허구가미의 정도와 방식에 따라 다음과 같이 나누고 있다. 첫째는 역사적 사실을 최대한 충실

하게 옮기는 방식이다. 둘째는 역사적 사실을 바탕으로 스토리를 위해 일부분을 변형시키는 방식이다. 셋째는 역사적 사실을 바탕으로 새롭게 창조하는 방식이다. 역사적 사실에서 사건 또는 인물의 존재는 알고 있지만, 단편적인 정보로만 존재할 때 사용한다. 허구를 통해 단편적인 정보만 존재하는 역사적 사실을 확대 재구성하는 방식이다. 넷째는 허구적인 창조를 하는 방식이다. 역사적 사실과는 전혀 연계가 없이 작품의 의도에 따라 새롭게 인물과 사건을 창조하는 방식이다[22][29]. 위 두 선행 연구에서 제시하고 있는 형태를 보면 역사적 사실과 허구의 가미 정도에 따라 구분되는 바 본 연구의 텍스트인 <명량>은 많은 사람이 잘 알고 있는 역사적 사실을 근간으로 그사이의 빈공간을 상상력으로 채워주는 방식을 취한 픽션이며 <군도>는 허구적인 창조를 하는 방식이다. 즉 역사적 사실과는 거의 연계가 없이 작품의 의도에 따라 새롭게 인물과 사건을 창조하는 방식, 즉 미미한 사료에 상상력을 부여한 픽션이라 할 수 있다. 기록된 역사도 기록하는 역사가의 이데올로기와 가치관, 위치와 필요성에 의해 과거 사건과 인물에 대한 상상력의 개입과 선택, 배치의 과정을 거치는 재구성의 산물으로써 일종의 허구가 될 수 있다면 이러한 재구성 물을 바탕으로 재현된 <명량>이나 미미한 사료에 근거해 허구적 사건과 인물을 창조한 재구성 물 <군도>는 허구 가미 정도의 차이는 있겠으나 픽션사극영화라는 범주 안에서 크게 다르지 않다고 할 수 있을 것이다. 두 영화가 같은 픽션사극영화로써 관객에게 어떻게 수용되고 또 어떤 평가로 나타나는지 설문조사를 통해 알아보고자 한다.

#### IV. 조사 대상과 설문조사 분석

본 연구에서 실재스토리 픽션영화로서 <명량>을 허구스토리 픽션영화로 <군도>를 텍스트로 한 이유는 첫째, 두 영화가 2주간의 시차를 두고 거의 동시에 개봉되어 조사대상자의 기억 정도가 비슷하여 두 영화를 비교하기가 용이하였다. 둘째, <명량>은 공식역사, 즉 기록된 역사에 대체로 충실히 그려내고 있음으로써 선택하

였다. <군도>는 실제 조선 후기부터 일제 강점기까지 존재했던 의적 단 '지리산 추설'과 임술 민란 시기를 소재로 하고 있다. 비록 진주민란의 실제인물과 사건을 같은 지리산 인접권인 나주로 무대로 옮겨 가공인물로 대체하여 역사적 사실을 기반으로 허구적 상상력이 결합된 허구스토리 픽션사극영화로 적합하다고 판단하였다. [표 1] 참조

표 1. 진주민란과 영화 <군도>의 인물 연계

진주민란		영화 <군도>	
탐관오리(경상우병사)	백낙신	탐관오리(나주목사)	최현기와 송영길(주진모)
몰락한 양반	유계훈	몰락한 양반	이태기(조진웅)
힘없는 백성	이귀재 안동김씨	힘없는 백성, 천민	장씨(김성균) 도치(하정우)
세도부호가	풍양조씨	세도부호가	풍양조씨 조원숙과 아들 조윤(강동원)

셋째, <군도>는 기록된 공식역사의 사건과 인물을 특정하고 있지 않음으로써 관객들의 임술 민란에 대한 사전지식 여부가 역사영화의 실제성과 허구성을 판단하고 수용하는 데 변수로 작용할 수 있어 그 효과를 측정하는데 유용하리라 판단되었다.

본 연구는 이론적 분석과 함께 설문조사를 통한 실증 분석을 병행하기 위하여 전문 여론조사기관에 의뢰하여 이 기관이 보유한 전국 회원 1,088,408명 가운데 50대 성별 비례할당방식에 근거해 4,500명을 무작위로 추출한 다음 2015년 8월 4일부터 7일까지 사흘간 온라인 설문조사를 시행하였다. 이 기간에 설문조사에 응한 사람 중 설문 응답 미완료와 불성실 응답자를 제외한 300명을 최종 분석대상자로 삼았다. 남녀 각각 150명이었으며, 나이( $M = 34.03, SD = 9.10$ )는 연령대별로 20대 98명, 30대 116명, 40대 71명, 50대 14명, 60대 이상 1명이었다. 특히 설문에서는 5점 리커트 척도(1점 = 매우 그렇지 않다, 2점 = 약간 그렇지 않다, 3점 = 보통이다, 4점 = 약간 그렇다, 5점 = 매우 그렇다)를 사용하여, 각 문항에 대한 응답의 크기 정도를 측정하였다.

[표 2], [표 3], [표 4]는 역사적 실제 사건과 인물을 소재로 한 <명량>과 역사적 허구 사건과 인물을 소재로 한 <군도>에 대해 이를 모두 감상한 관객이 이 영화들

을 사실로 받아들이나 아니면 허구로 받아들이는지를 조사한 결과이다. 빈도분석 결과 성별, 나이별, 학력별로 큰 차이 없이 <명량>은 사실로 <군도>는 허구로 받아들이는 것으로 분석되었다. 기록된 역사, 즉 공식역사라는 것도 역사가의 인물과 사건에 대한 상상력의 가미, 선택과 배치의 과정을 거치는 1차 재구성 물로 일종의 허구가 개재될 수밖에 없는 것이다. 더구나 그 재구성 물인 기록된 역사를 바탕으로 하는 팩션영화는 재구성 물에 영화작가의 또 다른 상상과 허구가 가미된 2차 재현 물이지만 일반대중은 이를 지각하지 못하고 관객들은 자신이 공교육을 통해 획득한 사전지식 여부에 따라, 즉 기록된 역사인지 아닌지에 따라 영화를 실재와 허구로 구분 인식하여 <명량>만을 실제 역사영화로 받아들이는 것으로 나타났다.

표 2. <명량> vs. <군도> 허구지각의 평균과 표준편차

설문문항	M	SD
나는 영화<명량>은 역사를 소재로 하였지만 허구라고 생각한다.	2.77	1.06
나는 영화<군도>는 역사를 소재로 하였지만 허구라고 생각한다.	3.85	0.87

표 3. <명량> vs. <군도> 허구지각의 차이에 대한 반복측정 분산분석

변인	df	F-value	p-value	partial $\eta^2$
허구지각	1	15.482	< .001	.051
허구지각 × 성별	1	0.499	.481	.002
허구지각 × 학력	3	0.168	.918	.002
허구지각 × 연령	1	0.069	.793	< .001
오차	294			

표 4. 성별, 연령대, 학력에 따른 <명량> 허구지각 차이에 대한 분산분석

	df	MS	F-value	p-value	partial $\eta^2$
성별	1	0.17	0.15	.699	.001
학력	3	0.55	0.48	.696	.005
연령	4	1.01	0.89	.473	.012

[표 5], [표 6]은 사전지식이 영화 관람에 미치는 영향을 알아보기 위한 질문의 결과이다. <명량>에 대한 질문 중 '영화를 관람하는 데 있어 역사 왜곡 부분에 대해 인지했는지, 했다면 그것이 영화 집중과 흥미에 영향을 주지 않았는지' 물음에 성별, 나이별, 학력별 등 전체적으로 '보통이다'(42%), '약간 그렇지 않다'(26%), '매우 그렇지 않다'(6.3%)로 답하였다. 또 '영화 <명량>을 관람하며 역사적 사실을 왜곡하고 있음을 전혀 알아차리지 못했고, 또 그것이 그다지 큰 문제가 되지 않는다고 생각하느냐'는 물음에 '보통이다'(45.3%), '약간 그렇다'(23.0%), '약간 그렇지 않다'(20.0%)로 답하였으며 명량해전에 대한 사전지식이 영화에 몰입하고 재미를 느끼는데 방해요소로 작용했는지를 묻는 물음에 '약간 그렇다'(49.3%), '보통이다'(23.0%), '매우 그렇다'(20.0%) 결과가 나타났다. 위 3가지 질문 항은 사전지식이 영화 관람에 어떻게 작용하는지를 알아보고자 같은 내용을 다각적으로 물어보았으나 결과는 한 가지 방향으로 나타났다. 역사적 실제 사건과 인물을 소재로 한 영화에서는 사전지식은 영화 관람에 별 영향을 끼치지 않았으며 관객은 자신들의 영화관람 목적, 기대 욕구 충족을 얻기 위해서는 기꺼이 사전지식은 내려놓는다는 것, 다시 말하자면 지각적 오류를 무의식적 또는 의식적으로도 범한다는 사실을 확인할 수 있었다. 특히 역사적 사실이라고 믿는 영화에 대해서는 의식적인 지각의 오류를 범하여 영화를 감상하는 관객의 지각적 허구성을 확인시켜주었다.

표 5. <명량>에 대한 사전지식과 몰입 관련 문항의 평균과 표준편차

문항	M	SD
①나는 영화<명량>을 관람하며 내가 알고 있는 역사적 사실을 일부 왜곡하고 있음을 알아차렸고 그것이 마음에 걸렸다.	2.90	0.93
②나는 영화<명량>을 관람하며 역사적 사실을 왜곡하고 있음은 전혀 알아차리지 못했고, 또 그것이 그다지 큰 문제가 된다고는 생각하지 않았다.	2.97	0.95
③나는 명량해전이 12척의 배로 울돌목의 지형과 물길을 이용한 기적적인 승전이었음을 잘 알고 있었지만 이 사전지식이 영화<명량>에 몰입하고 재미를 느끼는 데에 아무런 방해요소가 되지 않았다.	3.80	0.88

표 6. 성별, 연령, 학력에 따른 <명량>에 대한 사전지식과 몰입 차이에 대한 분산분석

	설문	MS	F-value	p-value	partial $\eta^2$
성별	①	0.06	0.07	.798	.000
	②	3.21	3.56	.060	.012
	③	0.16	0.21	.646	.001
학력	①	1.41	1.61	.187	.016
	②	0.16	0.17	.916	.002
	③	0.71	0.91	.436	.009
연령	①	0.74	0.85	.498	.011
	②	1.03	1.14	.338	.015
	③	0.42	0.54	.706	.007

[표 7]은 영화관람 동기에 관한 설문조사의 분석결과다. <명량>과 <군도> 두 영화 관람 동기에 대한 물음에 주목할 만한 결과가 나타났다. 역사적 실제 사건과 인물을 소재로 한 <명량>의 관람 동기는 '친구 또는 주변의 추천'(46.0%), '이순신 장군을 소재로 한 영화여서'(25.7%), '대중 미디어의 홍보로'(18.3%), 출연 배우를 보고'(8.3%)순으로 답하였고[표 8] <군도>의 관람 동기는 '출연 배우를 보고'(38.0%), '대중 미디어의 홍보로'(28.3), '친구 또는 주변의 추천'(22.3%), '민란이라는 소재이어서'(5.3%)다. 역사적 사건과 인물을 소재로 한 영화 <명량>의 경우에는 구전의 효과가 작용하여 1700만이라는 경이적인 스코어를 달성한 것이 분명해 보여 영화가 사회 구성원 간의 소통 매개 역할을 하고 있음을 반증하는 것으로 보인다. 여기서 중요한 것은 두 번째로 많이 답한 '이순신 장군을 소재로 하여'(25.7%) 항목인데 이는 허구적 영화라고 인식한 <군도>의 관람 동기 조사 결과에서는 찾아볼 수 없는 시사점이다. [표 6]의 결과는 공식역사에서 교육받은 이순신 장군이라는 역사적 인물과 명량해전이라는 사건에 대해 자신들이 가진 사전지식이 영화에서는 어떻게 그려지고 있나를 확인하고 싶어 했다는 점과 통쾌한 승전의 역사적 기억의 재현을 통해 일종의 승리감, 쾌감을 느껴보고 싶어서이지 출연 배우나 감독은 관람 동기에 큰 고려대상이 안 되었던 것으로 해석될 수 있다.

표 7. <명량> 관람 동기의 빈도와 비율

동기	n(명)	비율(%)
친구 또는 주변의 추천, 혹은 많은 사람들이 본다는 소문 때문에	138	46.0
대중 미디어의 영화 홍보를 접하고	55	18.3
이성 친구와의 데이트를 위하여	4	1.3
내가 좋아하는 감독의 작품이어서	1	0.3
출연 배우를 보고	25	8.3
이순신 장군을 소재로 한 영화이어서	77	25.7
합	300	100

표 8. <군도> 관람 동기의 빈도와 비율

동기	n(명)	비율(%)
친구 또는 주변의 추천, 혹은 많은 사람들이 본다는 소문 때문에	67	22.3
대중 미디어의 영화 홍보를 접하고	85	28.3
이성 친구와의 데이트를 위하여	12	4.0
내가 좋아하는 감독의 작품이어서	6	2.0
출연 배우를 보고	114	38.0
'민란'이라는 소재이어서	16	5.3
합	300	100

그러나 허구적 영화라고 인식한 <군도>의 관람 동기 [표 8]에서는 달랐다. '출연 배우를 보고'(38.0%)와 '대중 미디어의 홍보로'(28.3)의 결과를 볼 때, 허구적 픽션영화에서는 영화의 주제나 소재, 또는 내용보다는 출연 배우(하정우, 강동원)가 가장 큰 관람 동기가 되었다. 실제 역사적 사건과 인물을 다룬 <명량>은 배우는 관람 동기에 중요 요인이 되지 않았지만, 허구적 스토리의 오락영화로 인식한 <군도>에서는 배우가 가장 큰 관람 동기 요인이 된 것이다. 이는 정도 차이는 있지만 같이 허구성이 가미된 픽션 역사극임에도 불구하고 대중들은 <군도>를 '민란'이라는 역사적 사건을 다룬 역사 담론의 소재가 아닌 순수 활극 오락영화로 받아들였음을 말한다. 즉 일반 대중들은 공교육에서 교육받은 공식역사의 역사적 사실과 인물을 소재로 했을 때 실제 영화로 인식하는 동시에 역사 왜곡도 크게 알아차리지 못할뿐더러 설령 알아차렸다 하더라도 대수롭지 않게 생각하는 것으로 짐작 된다. 환언하면 공식역사에서 누락된 망각의 역사 다시 쓰기, 밑으로부터 역사 쓰기를

통한 대안적 수정주의 역사관, 다원주의적인 역사관 제시라는 영화의 기능은 기대만큼 여의치 않다는 의미로 해석될 수 있어 보인다.

[표 9]는 실재라고 인식한 <명량> 관객들 대부분은 그들 각자의 관람 동기에 구분 없이 '민족 자긍심 지각'이라는 측면에서 모두 큰 차이 없이 느낀 것으로 나타나 이 영화는 허구적 영화라고 인식한 <군도>와는 다르게 이데올로기 재생산 수행을 보여주었고 관객 또한 별 비판의식 없이 고스란히 받아들여지는 것으로 나타났다.

표 9. <명량> 관람 동기에 따른 민족 자긍심 지각의 평균과 표준편차

동기	M	SD
친구 또는 주변의 추천, 혹은 많은 사람들이 본다는 소문 때문에	3.70	0.90
대중 미디어의 영화 홍보를 접하고	3.67	1.12
이성 친구와의 데이트를 위하여	3.75	1.26
내가 좋아하는 감독의 작품이어서	3.00	.
출연 배우를 보고	3.52	1.01
이순신 장군을 소재로 한 영화이어서	3.84	1.05
총 평균	3.71	0.99

주) 이들 동기별 평균의 차이에 대해 분산분석을 실시한 결과 통계학적으로 유의미한 차이는 없었다,  $F(5, 294) = 0.58, p = .713, \text{partial } \eta^2 = .010$ .

[표 10], [표 11]은 <명량> 관람 사후효과에 대한 조사로 <명량>을 관람하고 '얼마나 민족적 자긍심을 느꼈나'와 '<명량>은 다른 영화보다 오래도록 기억에 남을 것 같다', '<명량>은 적어도 오락영화 그 이상이었나'를 물어 관객의 공식역사와 영상역사의 해석의 간극 차이를 알아보고 실제역사를 소재로 한 액션영화의 이데올로기적 기능, 역사 교육의 효과 등을 확인하고자 하였다. 첫째, 관객의 공식역사와 영상역사의 해석의 간극 차이는 영화 <명량>의 내러티브와 공식역사가 기록한 내용과 차이가 없었던 관계로 영화 <명량> 감상으로 인한 관객들의 역사에 대한 재해석은 없는 것으로 나타났으며 둘째, 액션영화의 이데올로기적 기능 면에서는 '얼마나 민족적 자긍심을 느꼈나'의 물음에 '약간 그렇다'(44.3%), '보통이다'(24.7%), '매우 그렇다'(20.7%)로 전체의 89.7%가 그렇다고 대답하여 애국심

과 민족성 고취라는 국가와 민족이라는 공동체 단위에 대한 이데올로기 형성과 강화, 재생산이라는 결과를 확인시켜 주었다. 다른 인구 사회학적인 변인에서는 나타나지 않았지만 대체로 나이가 높아질수록 그 강도는 높아졌다([표 11] 참조).

또한 '<명량>은 다른 영화보다 오래도록 기억에 남을 것 같으나' 문항에 '약간 그렇다'(39.7%), '보통이다'(31.3%), '매우 그렇다'(13.7%)에 답 하였고 '<명량>은 적어도 오락영화 그 이상이었나?' 물음에는 '약간 그렇다'(44.7%), '보통이다'(25.0), '매우 그렇다'(17.3%)로 나타나 대중에 대한 역사의 교육적 효과와 역사담론의 소재가 될 수 있음은 실재라고 받아들인 영화에서 상대적으로 높게 나타났다.

표 10. <명량> 관람을 통한 민족적 자긍심과 기억효과의 평균과 표준편차

문항	M	SD
① 나는 <명량>을 관람하고 민족적 자긍심을 느꼈다.	3.71	0.99
② 영화<명량>은 다른 영화 보다 오래도록 기억될 것 같다.	3.48	0.99

표 11. 성별, 연령대, 학력에 따른 <명량> 관람을 통한 민족적 자긍심과 기억효과 차이에 대한 분산분석

	설문	MS	F-value	p-value	partial $\eta^2$
성별	①	1.60	1.69	.195	.006
	②	2.00	2.13	.146	.007
학력	①	1.18	1.25	.293	.013
	②	0.79	0.84	.471	.009
연령	①	3.56	3.76	.005	.049
	②	3.59	3.82	.005	.050

표 12. <군도> 관람을 통한 기억효과와 오락성 지각의 평균과 표준편차

문항	M	SD
① 영화 <군도>는 다른 영화 보다 오래도록 기억될 것 같다.	2.81	0.85
② 나에게 영화 <군도>는 적어도 오락영화 그 이상이었다.	2.95	0.86



표 13. <명량> vs. <군도>의 기억효과 차이에 대한 유의미성에 대한 대응표본 t-검증

	M	t-value	df	p-value
명량	3.48	10.13	299	< .001
군도	2.81			

[표 9]와 [표 10]에서 나타난 것처럼 <명량>에서는 민족적 자긍심을 느꼈지만 <군도>에서는 민중에 대한 권력층의 착취에 대한 분노를 느끼지 않았다는 것은[표 12] 사실로 받아들인 영화와 허구로 받아들인 영화의 수용 지각상의 차이[표 13]를 말한다.

일반 대중들은 픽션역사영화의 허구성 가미 정도에 따라 역사인식의 정도도 크게 영향을 받는 것으로 이해된다. <군도>가 일반대중이 알 수 있는 역사 속 특정 인물 없이 가상의 인물들로 구성된 것과 영화에서는 선의 축이 승리하는 것으로 결말짓지만, 실제 역사적으로 민란이 성공한 예가 없으며 그 결말은 항상 비참했음을 관객들은 공식역사 교육을 통해 알고 있다. 더욱이 이 영화는 형식면에서도 무거운 주제와 소재를 멋진 주인공들의 액션에 무게를 두었고, 지리산 추설패와 관군 싸움 신도 무협활극 영화에서나 볼 수 있는 통쾌함에 방점을 두었으며 또한 할리우드 서부영화 음악을 차용, 낭만적 분위기를 연출해냄으로써 민중의 처참한 삶을 관객에게 각인시키기는 애당초 무리였던 것으로 보인다. 역사의 비장함이나 진지함을 어떤 이유에서인지 감독 스스로 내려놓음으로써 역사극이 줄 수 있는 역사담론 제시라는 수행적 기능을 약화시키는데 크게 작용한 것으로 보인다.

대중은 일반적으로 익숙한 소재, 자신이 속한 사회구성원들 간의 소통에 편입될 수 있는 소재, 갈망하나 이루어지지 않는 부재에 대한 대리만족과 해소를 위해 영화를 소비한다는 논리의 근거는 개봉 시기와의 관련을 가진다. 이 두 영화가 개봉되었던 2014년 상반기는 경기침체와 청년실업난, 경주 리조트 체육관 붕괴사건, 세월호 침몰사건, 윤 일병 폭행 사망사건, 임 병장 전방 총기 난사사건이 이어졌고 특히 세월호 침몰사건 수습에 우왕좌왕하던 정부의 지리멸렬한 리더십과 하루가 멀다고 보도되는 권력형 부정부패 사건은 국민을 지치게

하기에 충분했다. 또한, 아베의 수정역사주의 행보와 우경화로 인한 대일 감정의 악화로, 대중들의 공허하고 황폐해진 마음은 자신을 위안해 주고 이 사회를 이끌어갈 청렴과 애국심의 이순신과 같은 리더십을 갈망하게 하였다. 바로 이 시기에 두 영화가 개봉되었고 비록 현실이 아닌 영화라 할지라도 대중은 기꺼이 극장으로 달려갔던 것이라고 보인다.

표 14. <명량> 흥행요인 평가와 <군도> 줄거리 공감의 평균과 표준편차

문항	M	SD
① 영화<명량>은 1700만이라는 경이적인 흥행 기록을 세운 가장 큰 요소로 "내가 살고 있는 지금, 현실세계에서도 이순신과 같은 진정한 애국심이 있는 강력하고 유능한 지도자, 리더를 그리는 대중들의 바람 또는 대리만족"이라는 분석에 어느 정도 동의 하는가?	3.77	0.97
② 영화<군도>는 현대 우리사회의 부조리한 면을 풍자하고 있어 공감한다.	3.58	0.76

[표 14]는 '영화 <명량>은 1,700만이라는 경이적인 흥행기록을 세운 가장 큰 요인으로 내가 사는 지금, 현실 세계에서도 이순신 같은 진정한 애국심 있는 강력하고 유능한 지도자, 리더십을 그리는 대중들의 바람 또는 대리만족이라는 분석에 어느 정도 동의 하는가?'라는 질문에 '약간 그렇다'(43.3%), '보통이다'(25.7%), '매우 그렇다'(22.7%)로 적극 동의하는 태도를 보였다. 이러한 현상은 <군도>에서도 비슷한 결과를 보였다. [표 14]에서 영화 <군도>는 현대 우리 사회의 부조리한 면을 풍자하고 있어 공감하느냐를 묻은 질문에 '약간 그렇다'(46.3%), '보통이다'(39.7%), '매우 그렇다'(9.0%)를 보여 영화는 현 사회를 반영하고 있으며 대중들의 현재 심경을 영화가 반영하고 있다고 보인다. 영화는 당대 사회구성원들의 꿈이자 욕망이며 그 사회의 문제점을 드러내는 기재이다. 그뿐만 아니라 영화는 당대의 대중이 수용하고 즐길 수 있는 내용과 형식 안에서 만들어질 수밖에 없으므로 어떤 방식으로든 그 시대의 사회상을 드러낼 수밖에 없는 매체적 특징을 가지고 있다.

## V. 논의와 시사점

영화는 탄생 이래 지금까지 동시대의 사회적 가치관과 문화를 반영하고 재현하는 역할, 즉 그 시대를 살아가는 사회구성원들의 잠재의식과 욕망, 가치관을 반영하는 거울 역할을 해왔다. 김성곤에 의하면 ‘영화는 당대의 사회구성원들이 꾸고 있는 꿈이자 미토스(mythes)라고 할 수 있으며, 또 당대의 우려와 문제점들을 잘 보여주는 에토스(ethos)[23]’라고 한다. 이처럼 영화는 그 시대의 사회문화적인 현상을 반영하는 동시에 역으로 그 사회문화에 영향력을 발휘하는 상호작용적 존재이기도 하다.

대중은 자신의 관심사와 부합하는 내용, 자신이 알고 있는 익숙한 내용을 선호하기 마련이다. 그러므로 대중을 상대로 만들어지는 영화는 필연적으로 대중의 기호와 심리를 반영할 수밖에 없으며, 그 당시 사회의 정신문화 사조가 그대로 드러날 수밖에 없다[24]. 우리가 이 테올로기 개념을 ‘사회 보편적 인식 및 가치관’이라는 의미로 이해할 수 있다면, 역사적 사건을 기록하는 역사가 기록되는 시대가 용인할 수 있는 사회 보편적 인식과 가치관에서 벗어날 수 없으며, 그 시대의 대중이 수용하고 이해할 수 있는 영화를 만드는 작가 역시 예외일 수 없다. 대중이 사극을 즐겨보는 이유 중 하나는 현재의 결핍과 부채를 과거를 통해 보상받고 해소하려는 욕구에서 비롯된다[25]는 것을 설문조사 분석을 통해 재확인할 수 있었다.

역사적 실제 사건과 인물을 소재로 한 <명량>이나 허구적 사건과 인물을 소재로 한 <군도>는 모두 픽션이다. 역사의 해석이라는 관점에서 보았을 때 이들 차이는 아주 미미하고 모호하기까지 하다. 과거는 실제이지만 역사는 그 실제에 대한 모사의 재현일 뿐이며, 더구나 이차적으로 영화작가에 의한 역사 사료의 지각과 상상력 동원을 통한 재해석, 그리고 여러 제작상의 제한 속에서 만들어진 재현 물이라 할 때 픽션의 차이는 인식의 차이만 존재할 뿐이지, 그것을 수용하는 대중의 입장에서는 그 한계를 구분 짓기가 어려운 것이다. 결국, 허구의 정도 차이는 있지만, 허구를 통해 진실을 체험케 한다는 영화예술 본질은 다르지 않다고 할 때 역

사가나 영화작가나 부재하는 과거를 현재화하는 것을 통해서 현실인 것처럼 만드는 시뮬라시옹 작업[26]을 수행하기는 마찬가지라는 것이다. 역사를 기록하는 역사가는 자신의 역사철학과 상상력 없이는 과거를 구성할 수가 없다. 역사가 기억과 망각의 시뮬라시옹이라면, <명량>은 기억의 역사영화일 것이고 <군도>는 망각의 역사영화일 것이다. 환언하자면 <명량>은 역사론적으로 원본의 존재를 전제로 해서 그것의 재현에 충실한 것을 목표로 한 유사물이라면, <군도>는 굳이 원본의 존재에 얽매이지 않고 복제와 복제 사이의 닮음과 차이를 드러내면서 닮음의 관계를 반복하는 방식을 통해 새로운 역사적 의미를 생산하는 창조적 계기로서의 상상성[27] 영화이다. 그런데도 이 두 영화를 보는 대중들은 전혀 다른 의미로 받아들이고 관람의 가치 또한 다르다는 것을 설문조사를 통해 확인할 수 있었다.

매체의 특성상 관람 목적 또는 영화적 흥미를 위해 영화작가가 제시하는 영화적 가정과 사실에 동조하는 공모자로서 영화의 최종 완성자가 된다. 그런 의미에서 영화관객은 프로슈머(prosumer)다. 영화를 수용하는 관객은 관람 동기 또는 관람을 통해 얻고자 하는 기대에 비례하여 영화를 이용하고 충족하고자 각자의 지각 능력에 따라 지각의 실패를 겪기도 하지만 때로는 무의식적으로 또는 의식적으로도 지각적 오류를 범한다. 또 이러한 지각적 오류는 허구라고 인식하는 영화에서 보다는 실제라고 믿는 영화에서 더 강하게 나타나는 것을 확인할 수 있었다. 본 연구를 통해 몇 가지 사실 확인과 새로운 발견을 하였다. 첫째, 자신들의 영화에 대한 사전지식은 관람 동기와 영화의 실제와 허구를 판단하는 데에는 영향을 미치나 영화 관람태도에서는 중요한 요소가 아니었다. 특히 기록된 역사 스토리를 소재로 한 역사영화에서는 의식적으로라도 역사 왜곡과 같은 사전지식은 더욱 문제 삼지 않는 경향을 보였다. 영화라는 매체가 태생적으로 갖고 있는 허구성의 개입을 어느 정도 인식하고 또 전제하고 관람하는 이유도 있겠지만, 자신의 관람 목적과 동기가 크게 작용하지 않았나 추론해 볼 수 있다. 둘째, 모든 역사영화는 기본적으로 정도 차이는 있으나 모두 작가의 상상력에 기초한 픽션영화임에도 불구하고 일반대중들은 영화가 기록된 역사에

근거하고 있는지 아닌지에 따라 실제영화로 또는 허구 영화로 판단함으로써 두 영화 사이 역사해석의 가치성은 간과되고 있다는 사실이다. 셋째, 허구라고 인식한 영화를 수용하는데 있어서는 영화 내용보다는 연기가 누가인지, 또 그가 어떤 모습을 보여줄 것인지 등 내용 외적 요소에 관람비중을 두는 것으로 분석되었다. 달리 말하자면 픽션역사영화를 허구 또는 오락물로 수용하는 관객일수록 역사적 담론을 촉발하는 픽션역사 영화의 사회적 수행적 가치 인식은 낮게 나타나는 것으로 해석될 수 있다. 본 연구는 기록된 공식역사의 허구성과 픽션영화의 해석성의 교합지점을 포착, 픽션 역사 영화의 다원주의적 역사관의 보완적 역할이라는 수행적 의미와 가치가 실제 관객들에게 그것이 어떻게 또 얼마나 구현되는가를 점검하는데 설문조사를 통한 객관적 데이터를 제시, 자칫 주관적 가설을 주장하게 되는 영화 수용연구에 객관성을 더하여 보편성을 확보하고자 한 점에 연구 의의를 두고 싶다.

끝으로 본 연구는 몇 가지 한계를 갖고 있다. 본 연구의 연구방법론이 양적연구 방법을 보조적인 수단으로 활용함에 있어 설문조사 과정에서 예비조사를 시행하여 본 조사 질문 항에 대한 타당성 확보를 세밀히 하지 못한 점, 연구 대상을 <명량>과 <군도> 두 영화로 한정하여 진행함으로써 다양하고 깊이 있는 데이터를 확보하지 못한 점은 아쉬움으로 남는다. 향후 분석대상을 확대하여 더욱 다각적인 관점에서 더 깊이 있는 양적연구방법, 또는 빅데이터를 활용한 영화수용자 연구를 한다면 더 폭넓은 성과를 얻을 수 있을 것이라는 아쉬움과 과제를 남기게 되었다.

### 참 고 문 헌

[1] 김기봉, *픽션시대 영화와 역사를 중매하다*, 프로네시스, pp.57-73, 2006.  
 [2] Hayden White, "Historiography and Historiophoty," *American Historical Review*, Vol.93, No.5, p.1194, 1988(12).  
 [3] 존 버거, 강명구 역, *영상 커뮤니케이션과 사회*,

나남, p.24, 1987.  
 [4] 양혜정, *재현과 재구성의 영역으로서의 역사기술 영화연구: 후샤오시엔의 역사재현 텍스트를 중심으로*, 서강대학교 대학원 석사학위 논문, 2000.  
 [5] 오승현, *대중영화의 판타지적 재현이 역사인식에 미치는 영향에 관한 연구*, 동국대학교 대학원 석사학위 논문, 2006.  
 [6] 배경민, *역사영화의 정치적 무의식 연구: 1987년 이후 한국영화를 중심으로*, 동국대학교 대학원 박사학위 논문, 2008.  
 [7] 전평국, "영화의 역사화 범주 가능성에 관한 연구," *영화연구*, 제35권, 2008.  
 [8] 김기봉, "픽션(faction)으로서 역사서술," *역사와 경계*, 제63권, 2007.  
 [9] 장준만, *대중매체 이론과 사상*, 개마고원, p.427, 2002.  
 [10] 문제철, *영화적 기억과 문화적 정체성에 대한 연구: 포스트 코리안 뉴웨이브 영화를 중심으로*, 중앙대 첨단영상전문 대학원 박사학위 논문, p.66, 2003.  
 [11] Hayden White, *The Content of the Form*, Baltimore, pp.4-5, 1987.  
 [12] 배경민, *역사영화의 정치적 무의식 연구*, 동국대학교 대학원 박사학위 논문, pp.18-20, 2008 재인용.  
 [13] 폴 벤즈, 이상길, 김현경 옮김, *역사를 어떻게 쓰는가*, 새물결, pp.37-62, 2004.  
 [14] 배경민, 위의 논문, p.21, 2008.  
 [15] 안병직, "픽션으로서의 역사: 헤이든 화이트(Hayden White)의 역사론," *인문논총*, 제51집, p.51, 2004.  
 [16] 조지 이거스, 임상우, 김기봉 옮김, *20세기 사학사*, 푸른 역사, pp.46-48, 1998.  
 [17] 헤이든 화이트, 천형관 옮김, *19세기 유럽의 역사적 상상력: 메타역사*, 문학과 지성사, 1991.  
 [18] E. H. 카, 김택현 옮김, *역사란 무엇인가*, 까치글방, p.50, 2001.  
 [19] Hayden White, "Historiography and Historiophoty," *American Historical Review*,

Vol.93, No.5, p.1188, 1988(12).

- [20] 정혜정, 위의 논문, p.39.
- [21] 김기덕, “팩션영화의 유형과 ‘대중적 몰입의 문제,’” 역사문화연구, 제34집, p.455-494, 2009.
- [22] Nicholas T. Proferes, *Film Directing Fundamentals*, 김진섭 역, *영화 만들기의 비밀*, 한길아트, p.44, 2007.
- [23] 김성곤, *헐리웃20세기문화의거울*, 웅진출판, p.33, 1997.
- [24] 김은주, “한국 영화의 예술성과 반사회성 연구,” 映像學報, 제1호, pp.123-129, 1989.
- [25] 김기봉, 위의 책, p.13.
- [26] 장 보드르야르, 하태환 옮김, *시뮬라시옹*, 민음사, pp.9-10, 2001.
- [27] 김기봉, 위의 책, p.89.
- [28] 한스 위르겐 괴르츠, 최대회 옮김, *역사학이란 무엇인가, 뿌리와 이파리*, pp.148-174, 2003.
- [29] 장경재, *역사팩션 영상스토리텔링 유형 연구*, 안동대학교 한국문화산업전문대학원 석사학위 논문, 2013 재인용, 재구성.

#### 저 자 소 개

최 배 석(Baesuk Choi)

정회원



- 1984년 2월 : 단국대학교 경제학과(학사)
  - 1994년 2월 : 뉴욕시립대학교 TV/Radio학과(석사)
  - 2012년 8월 : 성균관대학교 신문방송학과(박사)
  - 1998년 3월 ~ 2004년 2월 : 단국대학교 연극영화과 조교수
  - 2012년 3월 ~ 현재 : 단국대학교 정책경영대학원 문화예술학과 부교수
- <관심분야> : 영화, 문화예술콘텐츠, 소통심리학