

인지시학을 적용한 문화재 야행(夜行) 프로그램 구현 전략

Strategies for the Implementation of Cultural Heritage Night Travel Program Using Cognitive Inspection

박성호

원광대학교 인문학연구소

Seong-Ho Park(donghwa25@naver.com)

요약

세계화가 진행되고 동시에 지역화가 이루어지면 지역문화에 대한 관심이 더 높아지고 있는 추세이다. 이러한 흐름에 맞춰 문화재청은 2016년부터 야간형 문화재 관광 콘텐츠로 '문화재 야행(夜行)' 사업을 추진하고 있다. 지역재생 사업의 일환인 문화재 야행은 지역의 문화유산을 중심으로 다양한 역사, 문화 관련 콘텐츠를 융·복합하여 새로운 부가가치를 창출한다.

'문화재 야행(夜行)'이 크게 활성화 된 상황이지만, 지속적으로 이어가기 위해서는 변화가 필요하다고 판단된다. 고정된 야행 프로그램(8夜)이 전국적인 네트워크를 구축한다는 측면에서는 긍정적이지만, 획일화되어 다양한 형태로 확장하지 못하는 한계가 있기 때문이다. 이에 본 연구에서는 야행 프로그램의 의미와 한계를 파악하고, 야행 프로그램에 적용 가능한 인지시학 이론을 고찰하였다.

이러한 과정을 통해 인지시학의 '역동적 의미 구성을 위한 원형', '초현실적인 전경', '시간과 공간에서의 모험'이 야행 프로그램에 적용 가능하다는 것을 확인하였다. 실제로 인지시학을 야행 프로그램에 결합해 본 결과, 기존의 야행 프로그램과 차별화 된 야행 프로그램 구현 전략을 제시할 수 있었다.

■ 중심어 : | 문화재야행 | 문화재 | 야행 | 인지시학 | 지역문화 |

Abstract

As globalization progresses and localization takes place, interest in local culture is increasing. In line with this trend, the Cultural Heritage Administration has been promoting the Cultural Heritage Night Tour Project as a night-type cultural property tourism content since 2016. Cultural property nightlife, part of the regional regeneration project, creates new added value by converging and combining various historical and cultural-related contents centered on local cultural heritage.

Although the "cultural nightlife" has been greatly activated, it is judged that changes are needed to continue. This is because fixed nightlife programs are positive in terms of establishing a nationwide network, but there is a limitation in that they cannot be standardized and expanded to various forms. Therefore, in this study, the meaning and limitations of nightlife programs were identified, and cognitive theory applicable to nightlife programs was considered.

Through this process, it was confirmed that cognitive poetry's 'circular for dynamic semantic composition', 'surreal foreground', and 'adventures in time and space' can be applied to nightlife programs. As a result of combining cognitive poetry with nightlife programs, it was possible to present a strategy for implementing nightlife programs differentiated from existing nightlife programs.

■ keyword : | Cultural Heritage Night Trip | Cultural Heritage | Night Trip | Cognitive Inspection | Local Culture |

* 이 논문은 2017년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2017S1A6A3A02079082).

접수일자 : 2022년 07월 19일

심사완료일 : 2022년 09월 15일

수정일자 : 2022년 09월 07일

교신저자 : 박성호, e-mail : donghwa25@naver.com

I. 서론

1. 연구 목적과 필요성

문화재청은 2016년부터 문화재 관광에 대한 새로운 요구 전환에 따른 야간형 문화재 관광 콘텐츠로 ‘문화재 야행(夜行)’ 프로그램을 추진하고 있다. 이 프로그램은 야경(夜景, 밤에 비춰보는 문화재), 야로(夜路, 밤에 걷는 거리), 야사(夜史, 밤에 듣는 역사 이야기), 야화(夜畵, 밤에 보는 그림), 야설(夜說, 밤에 감상하는 공연), 야식(夜食, 밤에 즐기는 음식), 야숙(夜宿, 문화재에서의 하룻밤)으로 구성하여 야간문화를 형성한다. 이후 2017년에 야시(夜市, 진상품, 장시 이야기)를 추가하여 ‘8야(夜)로 구성된 야행 프로그램을 현재(2022)까지 추진 중이다.

문화재청이 ‘문화재 야행(夜行)’ 프로그램의 추진 배경은 세 가지로 정리된다. 먼저, 서울에 편중된 관광객의 지방 유입을 통한 지역의 경제, 관광산업 활성화에 대한 요구이다. 다음으로 쇼핑중심 관광에 치우친 외국 관광객의 관심을 역사문화관광으로 전환하고자 함이다. 끝으로 대규모 관광객 유치산업(MICE)에 대비하고 문화재 관광에 대한 전환(체류형, 야간형) 요구에 부응함과 동시에 야간형 문화재 관광 콘텐츠를 개발하기 위해서이다. 이에 문화재청은 수요자를 중심으로 한 맞춤형

문화유산 프로그램을 개발·보급·확대하기 위해 노력했다. 또한 지역별로 특화된 문화재 활용 프로그램의 지속적인 향유가 가능한 문화재 관광 상품을 개발하는 데 주력하였다. 그 결과 ‘문화재 야행(夜行)’ 프로그램은 지역의 정체성을 상징하는 전통문화유산을 활용하여 부가가치를 창출하고 지역의 문화와 경제에 활력을 불어넣고 있다.

[표 1]을 보면, 2016년과 비교했을 때 2021년의 문화재 야행 사업의 지원이 약 4배, 금액은 약 2배 이상으로 증가했음을 확인할 수 있다. 이는 문화재 야행 사업의 지원 건수와 금액이 증가하면서 관광수요가 창출되고 야간 문화향유 기회가 확대되고 있음을 의미한다. ‘야행’ 프로그램은 성공적으로 성과를 내고 있지만, 각 지역에서 진행하고 있는 프로그램이 변별력을 획득하기 위해서는 변화가 필요하다. 따라서 이후 추진되는 야행 프로그램은 더욱 주도면밀하고 다양한 관점에서 프로그램을 기획할 필요성이 있다.

주지하다시피, 야행 프로그램은 전통문화유산과 주변의 문화콘텐츠를 하나로 묶어 야간에 특화된 문화체험 기회를 제공한다. 이는 야행 프로그램이 지역에 산재된 문화자원의 활용가치와 방향성을 모색하고 있음을 의미한다. 야행 프로그램은 문화재 밀집·집적지역을 거점으로 문화자원을 활용하므로 전통문화유산과 문화콘텐츠의 결합양상을 띤다. 이는 야행프로그램이 지역마다

표 1. 문화재 야행사업 지원 현황 통계

(단위: 건, 백만원/국비지원)

지역	2016		2017		2018		2019		2020		2021	
	건수	금액										
서울	1	200	2	350	2	400	1	100	2	160	3	240
부산	1	400	1	350	1	240	1	240	1	201	1	217
대구	1	165	1	200	1	180	1	100	1	100	1	84
광주	-	0	1	150	1	120	1	100	1	80	1	100
대전	-	0	-	0	1	200	-	0	-	0	-	0
인천	-	0	1	250	2	316	2	394	2	420	2	480
울산	-	0	-	0	-	0	-	0	-	0	1	80
경기	-	0	1	250	1	300	2	296	3	416	3	392
강원	1	275	1	300	2	460	2	394	2	420	3	536
충북	1	200	1	350	1	200	1	280	2	211	3	344
충남	1	500	2	600	2	300	3	450	4	655	3	548
전북	2	600	3	850	4	860	5	1,052	6	770	6	926
전남	1	160	1	200	3	665	3	714	5	754	4	849
경북	1	500	2	450	2	400	2	350	3	302	3	348
경남	-	0	1	200	1	200	2	430	3	431	7	995
제주	-	0	-	0	1	159	1	100	1	80	1	161
합계	10	3,000	18	4,500	25	5,000	27	5,000	36	5,000	42	6,300

새로운 문화콘텐츠로서의 가능성이 있음을 시사한다. 이에 본 연구는 지역 특색을 담아내는 야행 프로그램 구현 전략으로, 인지시학을 활용하고자 한다.

인지시학은 세계가 어떻게 작가의 인지작용과 과정을 거쳐 기호화된 예술로 나타나는지, 이 기호화된 텍스트를 독자가 어떻게 이해하고 느끼고 반응하는 지 연구함으로써 생산과 수용을 일정한 체계적 절차로서 밝히는 것을 목적으로 둔다[1]. 인지시학에 대한 연구는 크게 ‘인지시학을 직접 적용한 연구’와 ‘인지 개념을 적용한 연구’로 구분할 수 있다. 이는 인지시학이 시에 어떤 방식으로 적용되어 왔는지를 파악하고 어떤 방향으로 확장해나갈 수 있는지를 모색하기 위한 구분이다.

‘인지시학을 직접 적용한 연구’는 대부분 시 분석을 진행해 왔다. 대표적인 연구자로는 양병호, 이동순, 이송희, 이승철, 소필균 등이 있다. 이들은 인지의미론, 인지언어학 등을 시에 적용하여 인지시학적 관점을 확립한다. ‘인지를 큰 범주에 둔 연구’로는 한미애, 김청우, 조은정, 이강하, 한미애, 정해권 등의 견해가 대표적이다. 이들은 인지시학을 기반으로 하여 규범에서 벗어난 일탈된 문체도 문학텍스트의 문학성을 이루는 중요한 요소가 될 수 있다고 판단하고 시가 아닌 장르에 적용할 수 있는 방안을 모색한다. 하지만 지금까지 인지시학을 문학을 제외한 다른 분야에 적용한 경우는 거의 없다고 보아도 무방하다.

따라서 인지시학을 활용하여 야행 프로그램을 구현하는 본 연구는 기존의 연구와 변별성을 가질 수 있으리라고 기대한다. 나아가 야행 프로그램의 새로운 전략을 제시함으로써, 야행 프로그램에 대한 변화와 더불어 문화재 야행 사업의 또 다른 모델을 제시하는데 기여할 것으로 판단된다. 정리하자면, 본 연구는 인지시학을 야행 프로그램에 적용하는 것을 목적으로 한다. 이러한 목적을 달성하기 위하여, 인지시학의 이론에서 ‘역동적 의미 구성을 위한 원형’, ‘초현실적인 전경’, ‘시간과 공간에서의 모험’을 야행 프로그램에 적용하고자 한다. 선행연구와 인지시학 이론을 살펴본 결과, 이 세 가지 이론이 야행 프로그램에 적용하기에 적합하다고 판단했기 때문이다. 이에 ‘역동적 의미 구성을 위한 원형’에는 야사(夜史), 야경(夜景), 야시(夜市)를, ‘초현실적인 전경’에는 야화(夜畵), 야설(夜說), 야로(夜路)를, ‘시간과 공간

에서의 모험’에는 야숙(夜宿), 야식(夜食)을 적용하여 야행 프로그램 8夜에 변화를 주고 새롭게 구현할 수 있는 방안을 제시할 계획이다.

2. 분석의 틀

본 연구의 목적을 달성하기 위해 연구배경과 선행연구를 검토하고 연구 방법을 설정하였다. 문화재 야행과 인지시학에 대한 기존의 연구와 담론을 점검하여 연구 설계 및 분석하고자 한다. 이 과정에서 야행 프로그램을 집중적으로 분석함과 동시에 한계점을 도출할 계획이다. 이후 야행 프로그램의 한계점을 보완할 수 있는 인지시학의 이론을 검토하여, 인지시학과 야행 프로그램의 결합을 이끌어낼 예정이다.

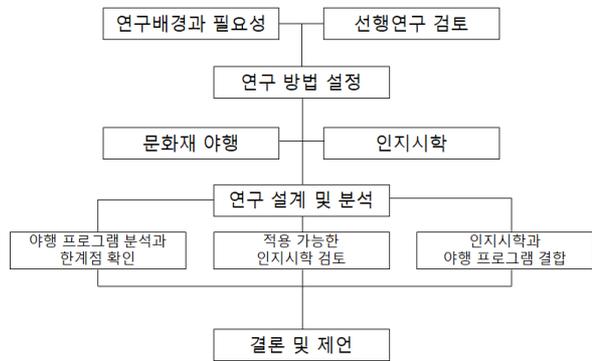


그림 1. 연구 분석의 틀

II. 야행 프로그램과 인지시학

1. 야행 프로그램의 가치와 한계

문화재 야행 프로그램은 지역 내 문화유산과 주변의 문화 콘텐츠를 묶어 특화된 문화체험 기회를 야간에 제공하여 지역경제와 관광산업의 활성화를 도모하기 위해 2016년에 기획된 사업이다. 이렇게 새롭게 마련된 문화재 야행 프로그램은 문화유산을 활용한 지역재생 사업이라고 정의할 수 있다. 이는 지역의 정체성으로 인식되는 문화유산을 중심으로 역사, 문화와 관련한 콘텐츠를 융·복합하여 새로운 부가가치를 창출한다. 이를

통해 지역의 문화와 경제를 활성화시킴으로써 문화유산이 지역의 핵심 자원이 되도록 유도한다. 이 기획이 성공을 거두면 문화유산이 자연스럽게 중장기적 지역 재생을 위한 중요 역할을 할 수 있게 된다.

문화재 야행 프로그램은 빛을 활용하여 낮에는 볼 수 없었던 색다른 분위기와 정취를 연출하여 밤에만 즐길 수 있는 야간 축제의 기능을 수행한다. 대표적인 사례가 부산 크리스마스 트리 문화축제와 경주 월지(月池)의 야행 프로그램이다. 경주 월지(月池)의 야행 프로그램은 월지 안에 있는 건물과 연못, 그리고 연못가의 나무에 형형색색의 빛을 비추므로써, 낮과는 전혀 다른 분위기를 연출한다. 이러한 연출은 낮에 입장하지 않던 관광객이 연지를 찾게 하는 요소로 작용한다[2].

한편, 여가시간이 늘어나고 야간 활동 시간이 늘어나면서 다양한 활동을 즐기고자 하는 사람들의 욕구가 증가하고 있는 추세이다. 밤과 낮의 생활 영역이 넓어지면서 레저나 쇼핑을 즐기는 야간 활동도 증가하고 있다. 이로 인해 관광 측면에서도 야간이라는 시간적 특성을 공간적 특성으로 확장하고자 국내·외 도시는 낮에만 볼 수 있었던 각종 문화시설을 야간에도 개방한다. 아울러 다양한 공연을 통해 밤 문화를 즐기려는 사람들의 욕구를 충족시킨다[3].

야간에 진행되는 축제는 우리 문화재를 활용하는 다양한 방법 중 하나이다. 야간 축제는 빛과 등을 활용한다는 점에서 주간 축제와는 차이가 있다. 이러한 야간 축제는 수많은 관람객을 불러 모은다. 이는 야간에 추진되는 축제가 지역 경제 활성화에 지대한 영향을 미칠 수 있음을 의미한다.

지역축제는 해당 지역의 문화와 유기적으로 연관되어 있어, 지역문화 없이는 정의될 수 없는 개념이다. 지역문화는 인간의 삶에 여유와 활력과 상상력을 제공하는 주요한 콘텐츠이다. 또한 인간의 존재와 가치를 확인시켜주는 상징과 이야기를 담고 있으며, 상상의 나라에 의하여 그 가치가 창조되는 특성을 지닌다. 지역문화가 스며있는 공간과 공간이 서로 연결되고 이 공간을 방문한 사람들 사이의 교감이 충만하여 일체화가 된다면 더욱 흥미 있고 활력이 넘치는 문화의 공간으로 자리매김한다.

이에 각 지역에서는 다양한 관점으로 지역축제를 기

획하여 지역의 문화를 형성하고, 이를 기반으로 도시 브랜드 가치의 재창출을 시도한다. 이는 지역의 전통문화유산을 활용한 축제가 도시의 가치 창출에 지대한 영향을 미치고 있음을 시사한다. 따라서 성공적인 축제를 개최하기 위해서는 지역의 고유한 문화자산을 활용해야 한다. 이는 다른 지역의 축제와 차별력을 형성함과 동시에 지역의 관광을 통한 지역 발전과 경제에 활성화에 도움을 준다. 또한 지역민의 자발적인 참여는 지역 공동체의 응집력과 추진력을 유도해낸다. 특히 지역의 중요성이 부각되고 있는 현재, 지역의 전통문화유산에 바탕을 둔 축제를 기획하는 매우 중요한 의미를 지닌다. 따라서 지역 축제를 기획할 때는 지역 고유의 전통 문화를 활성화하는 것이 축제의 핵심임을 인지해야 한다.

또한 문화재 야행은 전통문화유산을 활용한다는 측면에서 역사문화콘텐츠를 활용한 도시재생으로도 분석이 가능하다. 현재 국내에서는 역사문화콘텐츠를 활용한 도시재생에 대한 관심이 증가하고 있음에도 불구하고 실제 도시재생사업 추진과정에서는 단지 사업목표 실현의 수단이 되는 아이템 중 하나로 다뤄지거나 단편적 프로그램으로만 추진되는 경향이 많이 나타나고 있다. 그 주요 배경 중 하나는 기존의 논의가 주로 건축 및 도시계획 시각으로 접근하기 때문이다. 이는 도시 관광 활성화를 위한 수단으로서 문화재 야행이 큰 가치를 지니고 있음을 시사한다.

이처럼 도시재생과 지역 축제의 성격을 띠는 문화재 야행에는 수많은 관람객이 방문한다. 관람객의 수요가 증가함에 따라 확장된 네트워크를 통해 야행 프로그램을 시행하는 지역도 많이 늘었다. 그러나 문화재 야행 사업을 시행하는 지역은 8야(夜)의 틀 안에서 원활하게 사업을 수행함과 동시에 규격화 된 프로그램의 한계를 동시에 확인하게 된다. 이후 지역에서는 지역만의 특색 있는 프로그램을 구성하기 위해 노력하고 있다. 각 지역에서는 무형문화재 공연, 전통놀이, 역사체험, 전통음식, 전통문화숙박체험 등 지역 문화유산을 활용한 다채로운 경험을 제공한다. 하지만 이 역시 야행 프로그램의 일정한 범주를 벗어나지 못하고 있다는 한계를 지닌다. 이러한 한계를 벗어나기 위해서는 전혀 다른 차원의 개념을 문화재 야행과 결합시키려는 시도가 필요하다.

다.

이에 본고에서는 인지시학의 의미를 확인하고 문화재 야행 프로그램에 활용할 수 있는 담론을 도출하고자 한다. 문학적 특성을 내재한 인지시학을 적용한 야행 프로그램은 전국적인 네트워크를 유지하면서 지역만의 특색을 구축할 수 있는 문학적 감성으로 작용할 것으로 판단된다.

2. 인지시학의 의미와 적용 가능성

1950년대에 인지심리학에서 ‘인지’라는 개념이 처음 거론되면서 인지과학으로 발전한다. 인지과학의 결과에 기초한 인지언어학은 정신적 표상과 그 과정에 대한 우리의 인지 능력과 관련을 맺는다. 인지언어학은 포괄적인 상위 개념으로 자리하고 인지의미론과 인지문법론이 그 하위 개념으로 변별된다[4]. 본 연구에서는 이해하는 주체의 주관에 따라 의미를 인지하고 인식하려는 인지의미론을 바탕으로 한 인지시학을 중점적으로 살펴보고 야행 프로그램에 적용하고자 한다.

인지 과정에 주목하고 있는 인지의미론은 의미의 생성·부여에 이르는 과정에 대한 탐구이다. 이를 통해 언어로 제시된 의미가 어떠한 인지 과정을 거쳐 형성되는가에 논의의 초점을 둔다. 이는 언어의 의미를 파악하는 단계에서 의미가 객관적으로 주어지는 것이 아니라 언어의 불완전성 때문에 인지하는 주체가 끼어들어 의미를 파악하기 때문이다. 동일한 환경세계에서의 공유된 체험을 통한 의미의 이해에도 개인적인 인지 능력에 따라 차이가 발생한다. 결국 인지의미론에서 의미란 이해 주체자의 의식 문제인 것이다[5]. 이는 야행 프로그램의 구성에 따라 프로그램에 참여하는 주체의 의식이 달라질 수 있는 가능성을 시사한다.

피터 스톡웰(Peter Stokwell)은 인지시학에서 인지는 읽기의 정신작용과 관련이 있고, 시학은 문학 기교에 관한 것이라고 정의한다[6]. 이러한 정의를 야행 프로그램에 적용하면 인지는 문화를 읽는 정신작용으로 대체하여 수용자의 입장으로 접근할 수 있으며, 시학은 프로그램을 구성하는 기교로 대체하여 기획자의 입장으로 접근할 수 있다. 이는 ‘인지시학이 특별한 예술적 방식으로 우리와 상호작용하도록 해주는 인간 인지의

과정과 체험에 기반’[7]한다는 결과가 있기에 가능하다.

인지시학은 경험주의 문학 연구 형태의 수용미학으로부터 출발하여, 인지언어학, 인지심리학, 인지사회학 등의 제반 인지과학의 영향을 받아 영역을 확장 중이다. 인지시학은 학제적이고 통방법론적이며 지식, 의식, 무의식에 관한 연구를 중심으로 한다[8]. 이처럼 인지시학은 무한한 범위 확장 가능성을 가지고 있다. 인지시학의 방법론을 야행 프로그램에 적용하는 것은 프로그램을 새롭게 구현하는 데 효과적일 것으로 판단된다.

이에 본 연구에서는 인지시학과 관련한 다양한 이론 중에서 인지시학을 야행 프로그램에 실제로 적용을 할 수 있는가에 초점을 맞춰 인지시학 담론을 분석하였다. 그 결과 레이먼드 W. 기브스 주니어의 ‘역동적 의미 구성을 위한 원형’, 피터 스톡웰의 ‘초현실적인 전경’, 르우벤 취의 ‘시간과 공간에서의 모험’ 개념을 야행 프로그램에 적용 가능하다고 판단하였다.

먼저, ‘역동적 의미 구성을 위한 원형’은 인지심리학자인 기브스가 의미를 구성하는 원형의 역할에 대해 논의한 글이다. 그는 원형을 역동적이고 창조적으로 구성된 구조물이라고 설명한다. 이는 야행 프로그램에 이 이론을 적용하기 위해서는 ‘원형’이 필요함을 시사한다. 야행 프로그램에서 ‘원형’은 역사 또는 역사적 사건으로 대변된다. 따라서 역사와 역사적 사건을 중심으로 프로그램이 구성된 야사(夜史), 야경(夜景), 야시(夜市)가 적합하다.

다음으로 ‘초현실적인 전경’은 문체적 전경화와 문학 작품이 독자의 주의를 어떤 방식으로 끌고 있는지를 설명하기 위하여 스톡웰이 개발한 인지적 해석 개념이다. 그는 독서 과정에서 발생하는 역동적인 움직임이 독자에게 인상적인 이미지와 지속적인 반향을 만들어내는 지에 주목한다. 이는 야행 프로그램에서 활용하는 이미지와 글이 관람객의 감상과 해석에 효과에 영향을 미칠 수 있음을 의미한다. 결과적으로 ‘초현실적인 전경’은 문화재 야행에서 이미지와 글을 활용하는 프로그램인 야화(夜畵), 야설(夜說), 야로(夜路)에 적용하기에 매우 적절하다.

끝으로 ‘시간과 공간에서의 모험’은 어떤 담화를 다른 담화로 전환시키는 외연으로서의 직시에 기반한 이론이다. 직시는 언어적 재료로 지시적 의미에 들어맞는

상황을 구성하도록 촉구하는데 의미를 둔다. 이는 야행 프로그램에서 인지시학의 언어적 재료를 과거의 환경, 과거의 음식으로 치환한다면, 관객을 과거의 모험을 제공할 수 있음을 시사한다. 따라서 '시간과 공간에서의 모험'은 야숙(夜宿), 야식(夜食)활용에 매우 적합하다고 판단된다

물론, 야행 프로그램에 적용한 인지시학의 개념은 그 범주가 상당히 크다. 그럼에도 각 지역에 맞게 적용할 수 있는 구체적인 프로그램을 기획한다면 문제가 없을 것으로 예상된다.

III. 야행 프로그램 구현으로서의 인지시학

1. 역동적 의미 구성을 위한 원형

독자는 텍스트를 해석할 때 분명히 관련 개념에 대한 자신의 지식을 적용한다. 개념에 대한 고전적 시각은 각각의 개념이 일련의 추상적인 필요충분조건에 의해서만 정의된다고 주장한다. 그러나 일반적으로 원형 이론에서는 개념을 탈맥락화된 것으로 추정한다. 즉, 원형이란 개별적인 맥락에 밀접하게 관련된 것이지 결코 어떤 개념의 특정 사례에서 나온 추상적 재현이 아니라는 사실을 알려준다.

이러한 원형의 개념은 '야행'프로그램을 접하는 사람에 따라 개별적인 맥락으로 이해할 수 있음을 시사한다. 역사를 이해하기 위한 스크립트는 도식의 차원에서 야사(夜史)를 구현한다. 이러한 도식은 이미지의 밤의 체계를 구축하여 야경(夜景)에 적용이 가능하다. 사물을 이해하고 경험하는 인지의 문제인 개념적 은유는 야시(夜市)를 구현하는 데 적합하다.

1.1 역사 이해 스크립트, 야사(夜史)

텍스트는 부분보다 더 풍성한 전체를 생산해 내기 위해, 독자의 지적 능력과 기억, 감정, 신념과 상호작용한다. 좋은 책을 텍스트를 실재화하고, 독자는 생기를 얻는다. 문학 텍스트 및 읽기와 관련하여 맥락에 대한 원칙적인 생각을 발전시킬 필요가 있다. 맥락은 특정한 읽기를 배경지식이라는 모호한 의미로 전환하지 않는다.

화자와 청자는 모두 논의되고 있는 상황과 친숙하므로 모든 단일 국면은 그 상황을 이해하기 위해 일일이 열거될 필요가 없다. 이와 비슷하게, 일단의 시각 패턴을 바라보는 인간의 눈은 요소를 함께 연결하거나, 이전의 경험에서 얻은 형태와 특징을 살펴볼 것이다. 보는 사람이 시야에서 상이한 형태를 구별하도록 하는 맥락을 특이라고 한다. 언어학 분야에서는 말을 이해하는 것을 돕기 위해 기억에서 도출된 개념적 구조가 스크립트이며 처음에는 도식이라 불렀다.

예를 들어, 일을 마치고 나에게 술이 필요하다는 생각이 떠오를 때까지, '술집에 가기' 스크립트는 내 머릿속의 선두에 없었다. 하지만 내가 술을 마시기 위해 평소에 가던 술집이 아닌 낯선 술집에 가더라도, 그 곳에서 내가 어떻게 행동해야 할지 정확하게 알고 있다. 나의 술집 스크립트에는 내가 술을 마시기 위해 사용할 수 있는 절차가 모두 인식하고 있기 때문이다. 나는 카운트식 바에 가면 서서 있어야 한다는 것을 인식하고 있으며, 어떤 형태의 어휘를 사용해야 하는지, 술값을 어떻게 지불해야 하는지도 알고 있으며, 그곳에서 적절한 행동 등도 이미 알고 있다. 이 모든 것이 술집 스크립트를 통한 다양한 추적의 예이다.

하나의 스크립트가 상황 협상을 위한 사회 문화적으로 정의된 정신적 의례라는 것이 앞의 예시를 통해 명백해진다. 이와 같은 스크립트는 상황적 스크립트이다. 스크립트와 계획, 목표 그리고 내용은 고정된 것이 아니라 담화 처리과정에서 조합된다. 본 연구는 이 지점을 야행 프로그램 중 야사(夜史)에 적용하고자 한다. 야사(夜史)는 밤에 듣는 역사 이야기이다. 역사 이야기를 듣는 관객은 고정된 내용이 아니라 담화 처리과정을 통해 그 장소와 조합된다. 그 장소에서 일어난 이야기를 듣기에 관객은 과거 자신이 생각하고 있던 역사 스크립트를 적극적으로 활용할 수 있다. 이는 역사적 가치를 보다 깊게 성찰할 수 있는 계기를 마련한다. 또한 야사(夜史)가 진행되는 동안 관객은 이전의 경험에서 얻은 특징들을 역사와 묶어 기억할 수 있게 된다.

기존의 야사는 공연 형식으로 일방적인 소통을 강요한 측면이 강하다. 이제는 야사(夜史)에서 담화 체계를 갖출 필요가 있다. 이야기 구조를 통하여, 자신의 역사 인식과 실제 역사를 비교 분석하게 함으로써, 지역의

역사를 보다 구체적으로 이해할 수 있게 해야 한다. 이를 통해 관람객은 해당 지역의 역사 스크립트를 갖추게 된다. 관람객이 지역의 역사 스크립트를 갖게 되면, 그 스크립트를 기반으로 지역의 전체적인 역사 문화를 이해하는 기반을 조성할 수 있다.

1.2 이미지의 밤의 체제, 야경(夜景)

원형학에서 신비 구조는 신비적 환상의 감각적이거나 상상적으로 구체적인 생생한 모습으로 감정이입의 특성들로 가득 차 있다. 움직임은 단순히 공간 안에서 대상들의 이동으로 한정되지 않고 그 근본적인 역동성 속에서, 말하자면 대상을 능가한다. 그래서 운동은 종종 얼룩 형태의 정확함을 희생시키면서까지 강한 인상을 남긴다.

영상도식은 일반적으로 발생하는 상황을 이해하기 위해 기본 형판으로 사용하는 정신적 그림이다. 우리는 마음속에 영상도식을 형성하며, 세상과 신체 부분과의 상호작용에 기초하여, 우리가 살고 있는 공동체와 특별한 영상도식을 공유하려는 경향이 있다.

기존의 야경(夜景)프로그램은 ‘밤에 비춰보는 문화재’라는 틀에서 많이 벗어나 있는 실정이다. 이는 야행 프로그램을 위해 새로 개방된 문화재를 제대로 활용하고 있지 못함을 의미한다. 야경(夜景)은 이미지의 낮의 체계가 아니다. 따라서 야경(夜景)에서는 밤에만 할 수 있는 이미지를 활용해야 한다. 그 대표적인 예가 미디어 파사드이다. 물론 미디어파사드를 활용하는 지역도 있지만, 그 수가 매우 적은 형태이며, 단순히 조명을 비추는 정도에 그치고 있어 아쉬움을 남긴다. 따라서 추후의 야행 프로그램의 밤에만 이루어질 수 있는 이미지의 체계를 갖출 필요성이 있다.

이때 중요한 것은 미디어파사드의 소재를 다양하게 스토리텔링해야 한다는 점이다. 역사문화자원은 기본적으로 특정한 사건을 담고 있기 때문에 이야기로 재구성해 활용하기 용이하다. 이야기 방식으로 이루어진 콘텐츠는 방문객이 대상지를 쉽게 이해하고 기억하게 함으로써, 만족도를 높임과 동시에 재방문 의도에 긍정적인 영향을 발휘한다. 따라서 지역과 관련한 자원을 발굴하고 이를 스토리텔링하여 다채롭게 밤을 꾸며야 한다. 낮에는 볼 수 없고 밤에만 볼 수 있는 이미지를 스토리

텔링하여 밤의 체제를 완성해야 한다.

1.3 은유적 개념, 야시(夜市)

은유는 사물을 이해하고 경험하는 인지의 문제이다. 예컨대 ‘사랑’이란 한 종류의 사물을 ‘여행’이란 다른 종류의 사물로 이해하고 경험하는 것이 은유의 본질이다. 레이코프(Lakoff)는 은유가 개념적이라는 다소 소극적인 주장에서 개념이 은유적이라는 보다 적극적인 주장으로 한 걸음 더 내딛는다. 요컨대 우리는 은유적으로 사유하고, 은유적으로 경험한다[9].

은유 유형은 너무 강하고 널리 퍼져있어서 우리 삶에 대한 철학적 견해를 객관적 세계가 아니라 한 묶음의 은유 표상에 근거해 설립한 것으로 이해할 수도 있다. 물론 이런 단언이 또 다른 은유 표상이 아니라 사실이라고 주장한다면 객관주의의 또 다른 예가 될 것이다. 그래서인지 언어학자는 이런 실재를 인식하는 방식을 경험적 신화로 보기도 한다.

야시(夜市)는 초기에 ‘진상품, 장시 이야기’를 토대로 구축했다. 하지만 2017년에는 ‘밤에 감상하는 역사이야기’로 전환한다. 이는 야사(夜史)가 대화로 이루어져야 함을 방증한다. 나아가 야시(夜市)에서는 공연 형태의 감상이 주를 이루어야 함을 의미한다. 야시(夜市)에서도 야사(夜史)와 마찬가지로 관람객의 생각할 시간을 빼앗아서는 안 된다. 관람객이 사유하도록 구성할 필요성이 있다. 이를 위해서는 은유적 개념이 필수적이다. 일종의 돌려말하기 형식의 공연으로 관람객이 감상과 동시에 사유하도록 하는 것이다.

이때 가장 유효한 방안이 ‘시’이다. 기본적으로 시는 함축적 의미를 지니기 때문에, 시를 접한 독자는 사유하는 시간을 필요로 한다. 따라서 지역에서는 지역의 예술가와 협업하여 지역과 관련된 시를 창작하고 이를 관람객에게 공유해야 한다. 이는 지역 예술가의 문화 활동을 증진시킴과 동시에 지역의 문화적 발전을 도모한다. 아울러 관람객이 직접 지역과 관련한 시를 짓게 함으로써, 해당 지역에 대한 인식을 정리하는 시간을 주는 것도 필요하다.

2. 초현실적인 전경

전경과 배경은 기본적인 심리 패턴으로, 인지 과학에 관한 대부분의 연구의 기초를 형성한다. 스톡웰은 독자의 주의를 끌 수 있는 문학 작품을 설명하기 위해, 인지적 해석 개념인 전경과 배경을 개발한다. 이 전경과 배경을 토대로 한 전경의 경계는 야화(夜畵)를 구현하는데 적용가능하고, 배경에서의 담화 세계와 정신 공간은 야설(夜說)에 적용할 수 있으며, 이 배경과 전경이 허물어졌을 때 신체화 된 이해로서 야로(夜路)에 적용가능하다.

2.1 전경의 경계, 야화(夜畵)

전경과 배경은 20세기 초 형태심리학에서 최초로 관찰된 개념이다. 만약 우리에게 전경과 배경 사이의 차이점을 창조하는 재능이 없다면 우리는 단지환경에서 모양과 색깔을 서로 결합하는 평면만 지각할 수밖에 없다. 그러나 우리는 입체 음향을 포함한 3차원에서 보고 듣고 움직일 수 있으므로, 전경과 배경을 구분하는 인지적 능력을 갖추고 있다. 전경은 나름대로 완비된 사물 혹은 자질로 간주되며, 윤곽이 뚜렷한 가장자리가 배경과의 분리를 담당한다. 또한 그 장소의 나머지 부분보다 더 상세하고 초점이 더 잘 맞추어져 있으므로 더 밝고 눈에 더 잘 띈다.[10] 이러한 전경과 배경을 활용하여 경계를 명확히 하는 것은 야화(夜畵)에 꼭 필요한 방법이다.

야행 프로그램에서의 야화(夜畵)는 경계가 모호한 게 현실이다. 밤이라는 배경으로 인해 경계가 허물어진 상태이기 때문이다. 따라서 전경과 배경을 명확하게 할 수 있는 장치가 필요하다. 러시아 형식주의자들의 개념 이면서 문학성의 기본적 자질인 낯설게 하기와 동시에 나타난 초현실주의자들이 추구했던 혁신적인 소격은 무의식의 세계에 접근하기 위해 표면 미학을 파괴하는데 목표를 둔 것이었다. 원근화법으로 배경으로부터 시각적 전경을 반전시킨 마그리트의 그림이 좋은 예이다. 야화(夜畵)는 이러한 방식을 활용하여 구성해야 한다.

야화(夜畵)에서는 낮에 볼 수 없었던 이미지로 관람객을 사로잡아야 한다. 낮과 큰 차이가 없는 상태, 즉 낮과 밤의 경계가 모호한 상태는 야화(夜畵)가 아니기 때

문이다. 야화(夜畵)가 실패하면, 문화재 야행이 추구했던 체류형 문화로 전환하지 못한다. 이는 관람객이 해당 지역에 머물 이유가 없어 당일 여행으로 떠나기 때문이다. 따라서 야간에만 추구할 수 있는 이미지를 구축할 필요가 있다.

야화(夜畵)는 야경(夜景)과 밀접하게 관련을 맺으므로, 이를 적절하게 융합하여 설계해야 한다. 주지하다시피, 스토리텔링을 한 미디어파사드가 야경의 주를 이루어야 한다. 그렇다면 야화(夜畵)는 야경이 펼쳐지는 문화재에 가는 길목마다 배치할 필요가 있다. 바로 야경에 담긴 이야기를 이해할 수 있는 배경이야기로 구성하는 것이다. 이는 트랜스미디어콘텐츠의 개념을 적용하여 구축할 수 있다. 즉, 핵심 이야기를 뒷받침 하는 배경스토리, 부차적 플롯, 부차 캐릭터에 대한 설명을 야화(夜畵)로 구현하여 야경의 이야기를 더 흥미롭게 접하게 하는 것이다.

2.2 담화 세계와 정신 공간, 야설(夜說)

문학의 개념에 허구성이 너무 중심적이어서 문학이 종교적, 서정적, 자서전적, 혹은 정치적이라는 것을 상기하지 못한 채 많은 연구가 상상과 교차성에 집중한다. 실제 여행을 기술하거나, 실제 사람들을 풍자하거나, 실제 사건을 하나하나 열거한다. 그럼에도 불구하고 그 허구성이 보편적인 문학의 가치에 원리화된 특징이 되었다. 일반적으로 말하면 너무 특정적이고 사회적이거나 역사적, 혹은 정치적 근간에 너무 밀접하게 묶인 문학은 전문적인 문학 학자들의 것을 제외하고는 가치가 없다고 여기는 경향이 있다.

좋은 문학은 원래 맥락에서 분리해도 그 맥락 내에서 풍부한 맥락을 재구성하는 수단을 일으킨다는 개념은 보편성이라는 가치와 관련된다. 이런 문학 작품의 층위는 소설에서 서정적이고 기술적인 구절에서나 인물특성화에서, 혹은 상상한 장면이 맞는 시적 심상과 단어 선택에서 발견된다. 소설에서는 독자를 위해 풍부한 해석 맥락을 특정화 한다. 비소설에서는 비명시성이 보편성을 취한다. 영원한 인간의 자질이자 감정이라고 여겨 온 애매함이나 모호함, 또는 가치관은 독자가 그 자신의 인간적 경험을 시가 제공하는 텍스트 구조로 사상이 커서 맥락을 창조하기 위한 근거로 만든다.

야설(夜說)은 문화재와 맥락을 같이함으로써 보편성을 획득해야 한다. 보편성을 획득하지 못한 야설(夜說)은 사람들의 관심으로부터 벗어난다. 이는 사람들이 야행 프로그램에 대한 흥미를 잃는 것임과 동시에 문화재에 대한 관심도 잃는 것을 의미한다. 앞서 언급한 것처럼 이야기를 주제로 하는 프로그램은 담화 구조를 잘 구축해야만 한다. 야설(夜說)은 기존의 프로그램과는 다르게 너무 지역적인 것을 강조하고 있다. 이는 보편성을 얻기에 어려움이 있다. 이를 극복하기 위해서는 사람들의 정신 공간 구조를 변화시켜야 한다. 즉, 일정한 동선을 설정하여 지역에 대한 이해를 한 후 야설(夜說) 프로그램에 참여하도록 권장해야 한다는 뜻이다.

이를 위해서는 관람객이 야행 프로그램의 장소에 대한 정보를 쉽게 인식할 수 있는 장치를 마련해야 한다. 야행 프로그램 홍보 책자에 기본적으로 이해해야 할 정보를 삽입하고 관람객이 코스에 따라 이동할 때, 하나의 이야기가 완성되는 구조를 갖춰야 한다. 즉, 이야기 구조를 갖춰 프로그램을 구성하고 관람객이 이야기의 주체자가 되도록 해야 한다. 여기서 더 중요한 사실은 하나의 프로그램이 빠지거나 순서가 달라지더라도, 다른 이야기 구조를 갖출 수 있도록 구성해야 하는 점이다.

2.3 신체화 된 이해, 야로(夜路)

인지시학의 토대는 가장 직접적으로 인지언어학과 인지심리학에 있다. 이 두 분야가 합해지면서 인지과학의 상당 부분을 형성한다. 인지과학에서 모든 형태에 대한 표현과 모든 형태의 의식적 지각은 예전에 깨달았던 것과 현재를 유기적으로 연관시킨다. 정리하자면, 인간은 몸 표면에 주요한 감각기관을 가지고 있기 때문에, 현재와 같은 형태로 생각하고 현재와 같은 방식으로 사물을 말한다. 인간의 마음은 축적적, 또한 비유적으로 신체화되어 있기 때문이다.

밤에 걷는 거리인 야로(夜路)는 우리의 감각기관을 확장시켜준다. 뭇가 뚜렷한 길이 없는 어둠 속 거리를 걸으면 우리의 감각기관은 되살아난다. 이 지점이 야로(夜路)의 핵심이다. 야로(夜路)는 사람들의 죽어있는 감각을 일깨워주는 역할을 해야 한다. 이를 위해서는 관람객이 체험할 수 있는 프로그램을 개발할 필요가 있다.

밤이라는 특정한 상황 속에서 인간은 시각보다는 청각, 촉각 등의 감각을 더 많이 활용하게 된다. 이러한 점을 인지하여 야로(夜路)는 관람객이 평소애 사용하지 않았던 감각을 사용하게 하여 신선한 충격을 줄 필요가 있다. 가령, 어둠 속에서 특정 사물을 만지게 한 후, 사물에 대한 느낌이나, 어떤 사물인지를 유추하는 프로그램을 구성하는 것이다. 이후 그 사물이 무엇이고, 과거 해당지역에서 어떤 용도로 활용되었는지를 설명한다. 이 과정을 통해 관람객은 과거의 사물을 감각적이고 신체화 된 언어로 이해하게 된다.

3. 시간과 공간에서의 모험

주지하다시피, 시간과 공간에서의 모험은 직시와 추상을 기본 토대로 한다. 이 개념은 야숙(夜宿)에서 시·공간적 지각을 할 수 있도록 하고 야식(夜食)에서 모험의 세계를 상상하게 한다.

3.1 시·공간적 지각, 야숙(夜宿)

직시란 어떤 담화를 다른 담화로 전환시키는 외연으로서의 몇 단어들, 시제, 그 밖의 다양한 문법적, 어휘적 자질의 지시 또는 명시 기능을 뜻한다[11]. 누군가가 나, 또는 여기, 또는 지금이라고 말할 때, 이 단어들의 지시적 의미는 화자가 누구인지 그리고 그 혹은 그녀가 언제 어디에서 말하는지에 따라 달라진다. 마찬가지로 여기, 지금의 반대말인 거기, 그때의 지시적 의미도 달라진다. 직시는 독자가 그러한 언어적 재료로 지시적 의미에 들어맞는 상황을 구성하도록 촉구한다.

야행 프로그램의 목적 중 하나는 사람들을 머무르게 하는 데 있다. 이를 위해서는 야숙(夜宿)이 필수적이다. 하지만 수많은 관람객에 비해 그 지역에 머무는 사람은 매우 적은 실정이다. 이를 극복하기 위해서는 야숙(夜宿)프로그램에 대한 전환이 필요하다. 공간이 장소가 되기 위해서는 그 공간에서 어떠한 사건이 일어나야 한다. 야숙(夜宿)은 시·공간적 지각을 불러일으킴으로써, 관람객이 머물 수 있는 명분을 만들어줘야 한다. 야숙(夜宿)을 위한 콘텐츠 개발이 필요하다. 단순하게 잠을 자는 개념으로 접근해서는 안 된다.

결과적으로, 지금 여기에 머물고 있는 관람객은 단순

히 관람객이 아니라, 그 지역의 누군가로 치환이 되어야 한다. 이를 위해서는 야숙(夜宿)의 숙소 공간마다 그 지역의 누군가로 치환될 수 있는 환경을 조성할 필요가 있다. 가령, 그 지역의 인물을 상징하는 사물을 숙소에 비치하여 그 인물이 되게 함과 동시에 그 인물을 이해할 수 있게 만들어야 한다. 이를 통해 단순한 공간이었던 숙소는 사물을 매개로한 사건을 통해 장소로 변화시킨다. 이로써, 야숙은 관람객에게 단순한 공간이 아니라, 기억에 남는 장소로 남게 된다.

3.2 모험의 세계, 야식(夜食)

인지적 표상이란 단순히 텍스트 세계에서 일어나는 일련의 사건을 인식하는 능력뿐 아니라 다른 사건을 상상하거나 소망하거나 추측하는 등의 예측하고 이해하는 능력까지도 포함한다. 실제로 허구적 서사가 갖고 있는 매력 중의 하나는 이야기에서 실제라고 간주되는 것과 이야기가 현실화되지는 않았지만 실제였음을 드러내는 대체 가능한 방식 사이의 관계가 복잡하게 설정되어 있다는 점이다.

야식(夜食)은 밤에 즐기는 음식이다. 음식과 모험의 세계는 다소 거리가 있어 보이지만, 실상은 오히려 가깝다. 현대적인 야식(夜食)이 아니라 과거의 야식(夜食)을 접했을 때, 관람객의 감각은 과거에 머물게 된다. 현재 야행 프로그램에서 과거의 야식(夜食)을 제공하는 지역도 있지만, 현대의 야식(夜食)을 제공하는 곳이 더 많은 실정이다. 이에 과거의 주막과 같은 공간을 마련하여, 야식(夜食)을 통해 관람객이 과거를 여행할 수 있는 기회를 제공해야 한다.

지역의 특산물을 활용한 과거의 야식(夜食)은 관람객의 상상을 불러일으킨다. 이 음식을 먹고 일상생활을 했던 과거의 사람을 떠올린다. 나아가 그 시대의 감성까지도 불러일으킨다. 이러한 과정을 가능하게 하는 것은 음식에 얽힌 키워드이다. 음식과 관련한 키워드를 관람객에게 제공하여, 야식(夜食)을 먹는 관람객이 과거의 이야기를 구성할 수 있도록 하는 것이다. 이러한 과정은 지역의 이야기를 관람객이 주체가 되어 재구성한다는 점에서 의미가 있다. 또한 다음에 야행 프로그램을 통해 먹은 음식을 접하게 되었을 때, 해당 지역에 대한 기억을 불러일으킨다. 이는 지역의 재방문에도 지대

한 영향을 미칠 것으로 기대된다.

IV. 결론

본 연구는 야행 프로그램이 동일한 프레임 안에서 구성되는 한계를 극복함과 동시에 지역 특색을 담아낼 수 있는 전략으로서 인지시학을 적용하여 야행프로그램을 구현하는 데 목적을 두고 연구를 진행하였다.

야행 프로그램은 기본적으로 '8야(夜)'로 구성된다. 전국적인 네트워크를 구축한다는 측면에서는 긍정적이지만, 일정한 틀 안에 가둔다는 한계를 지닌다. 이에 기존의 '8야(夜)'에 인지시학을 적용하여 야행 프로그램을 새롭게 구현할 수 있는 가능성을 확인하였다.

인지시학의 원형 개념은 야행 프로그램을 접하는 사람에 따라 개별적인 맥락으로 이해할 수 있음을 인지한다. 이에 역사를 이해하기 위한 스크립트는 도식의 차원에서 야사(夜史), 이미지의 밤의 체계를 구축한 야경(夜景), 개념적 은유를 적용한 야시(夜市)에 적용하였다. 야사(夜史)는 밤에 듣는 역사 이야기이다. 역사 이야기를 듣는 관람객은 고정된 내용이 아니라 담화 처리과정을 통해 그 장소와 조합된다. 그 장소에서 일어난 이야기를 듣기에 관람객은 과거 자신이 생각하고 있던 역사 스크립트를 적극적으로 활용할 수 있다. 야경(夜景)에서는 밤에만 할 수 있는 이미지를 활용해야 한다. 이는 단순히 조명을 비추는 것이 아니라 밤에만 이루어질 수 있는 이미지의 체계 구축을 의미한다. 야시(夜市)에서도 야사(夜史)와 마찬가지로 관람객의 생각할 시간을 빼앗아서는 안 된다. 관람객이 사유하도록 구성할 필요성이 있다. 이를 위해서는 은유적 개념이 필수적이다. 일종의 돌려말하기 형식의 공연으로 관람객이 감상과 동시에 사유하도록 해야 한다.

다음으로 전경과 배경이라는 인지적 해석 개념을 통해 야화(夜畵)와 야설(夜說), 야로(夜路)를 분석하였다. 야행 프로그램에서의 야화(夜畵)는 경계가 모호한 게 현실이다. 밤이라는 배경으로 인해 경계가 허물어진 상태이기 때문이다. 따라서 전경과 배경을 명확하게 할 수 있는 장치가 필요하다. 야설(夜說)은 문화재와 맥락을 같이함으로써 보편성을 획득해야 한다. 보편성을 획

득하지 못한 야설(夜說)은 사람들의 관심으로부터 벗어나기 때문이다. 밤에 걷는 거리인 야로(夜路)는 우리의 감각기관을 확장시켜준다. 뭉가 뚜렷한 길이 없는 어둠속 거리를 걸으면 우리의 감각기관은 되살아난다. 이 지점이 야로(夜路)의 핵심이다. 야로(夜路)는 관람객이 사용하지 않던 감각을 일깨워주는 역할을 해야 한다.

끝으로 시간과 공간에서의 모험을 통해 야숙(夜宿)과 야식(夜食)을 고찰하였다. 여기에서 시간과 공간에서의 모험은 직시와 추상을 기본 토대로 한다는 것이 매우 중요하다. 이를 야숙(夜宿)에 적용하면 관람객의 현대적 사고를 과거로 전환시킨다. 야숙(夜宿)은 시·공간적 지각을 불러일으킴으로써, 관람객이 머물 수 있는 명분을 제공한다. 과거의 주막과 같은 야식(夜食) 공간을 마련하여, 관람객을 모험의 세계로 초대해야 한다. 여기에서 모험의 세계란, 음식을 통해 의식을 변화시키는 것을 의미한다. 이러한 과정을 모두 거치면, '8夜'가 전체적인 균형을 맞출 수 있게 된다.

지금까지 진행해 온 야행 프로그램을 분석한 결과, 현재 문화재 야행은 성공적인 성과를 거두고 있지만 지속적으로 지역적 특색을 유지하면서 사업의 가치를 유지하기 위해서는 변화가 필요함을 알 수 있었다. 이에 야행 프로그램에 인지시학으로 접근하여 새롭게 야행 프로그램이 구현될 수 있음을 확인하였다. 본 연구가 인지시학을 야행 프로그램에 적용하고 실행하는 구체성을 확보하지는 못했지만, 야행 프로그램의 변화의 방향성을 제시했다는 점에서 큰 의미가 있다. 또한 분석적인 측면에서는 많이 시도되지 않아 창의적이기는 하나, 이를 적용하기 어렵다는 한계도 분명히 존재한다. 이에 이후 연구에서는 특정 지역의 야행프로그램을 구체적으로 분석하고 인지시학을 적용한 프로그램을 제시할 계획이다.

과 지방자치단체 축제의 방향성-‘정동야행’을 중심으로,” 인문사회21, 제9권, 제1호, p.1022, 2018.

- [4] 임지룡, “인지의미론 연구의 현황과 전망,” 우리말연구, 제21권, p.54, 2007.
- [5] 양병호, *한국 현대시의 인지시학적 이해*, 태학사, pp.21-22, 2005.
- [6] 피터 스톡웰(Perer Stokwell), 이정화, 서소아 역, *인지시학개론*, 한국문화사, p.17, 2009.
- [7] 제라드 스텐(Gerard Steen), 조안나 개빈스(Joanna Gavins), 양병호 외 역, *인지시학의 실제비평*, 한국문화사, pp.2-3, 2014.
- [8] 양병호, “이육사 시의 인지시학적 연구,” 한국언어문학, 제94집, pp.258-259, 2015.
- [9] 최용호, “레비-스트로스 다시 읽기-야생의 사고와 인지주의,” 기호학연구, 제25권, p.559, 2009.
- [10] 피터 스톡웰(Perer Stokwell), 이정화, 서소아 역, *인지시학개론*, 한국문화사, pp.37-38, 2009.
- [11] 박용우, “동시 텍스트에 나타나는 직시(deixis) 표현과 학습 제재 선정에 대한 연구,” 청람어문교육, 제80집, p.399, 2021.

저 자 소 개

박 성 호(Seong-Ho Park)

정회원



- 2014년 8월 : 원광대학교 문예창작학과(문학석사)
- 2019년 9월 : 원광대학교 한국문화학과(문학박사)
- 2020년 4월 ~ 현재 : 원광대 인문학연구소 연구교수

<관심분야> : 문화, 문화콘텐츠, 지역문화, 출판문화

참 고 문 헌

- [1] 송문석, *인지 시학*, 푸른사상사, p.16, 2004.
- [2] 김정배, “전주 문화재 ‘야행’ 프로그램의 현황과 추진 전략,” 열린정신 인문학연구, 제19집, 제3호, pp.220-221, 2018.
- [3] 이호정, “역사문화자원을 활용한 야간축제의 성공요인