

일상생활 분석에서 미디어의 연구 대상화에 관한 고찰

중국의 민간 활동과 미디어의 관계를 통해

다무라 가즈히코

번역: 김현정

1. 일본민속학에서 미디어 연구 대상화의 어려움①: 기록매체에의 편중

일본민속학에 축적된 연구성과를 통해 미디어를 주제화하기란 쉬운 일이 아니다. 왜냐하면 민속학이 ‘전승’을 중시하는 학문인 동시에 연구 관점을 전통적인 매체에 한정시키는 경향을 가지고 있기 때문이다.

이에 본고에서는 먼저 미디어를 둘러싼 일본민속학의 연구 경향을 개관한 다음, 민속학 연구에서 미디어를 대상화할 수 있는 관점에 대해 중국의 ‘광장무’(Chinese square dance)를 사례로 시론해 보고자 한다. 필자의 지금까지의 연구는 미디어를 중심으로 한 것이 아니었기 때문에 선행연구의 검토가 충분하지 않을 수도 있으나 어디까지나 하나의 시론으로 이해해주길 부탁드린다.

매체로서의 미디어는 일반적으로 두 가지 방향에서 검토 가능한 대상이라 할 수 있다. 우선 기록 매체로서의 미디어라는 가능성이 있는데, 서적, 영상자료 등이 여기에 해당된다. 일본민속학의 대표적인 학회지 『日本民俗学』을 통해 살펴보면 ‘영상기록’, ‘기록영상’은 자주 다루어져 왔음을 확인할 수 있다. 최근에는 2010년 264호의 소특집 ‘민속학과 영상기록’과 2012년 제864회 담화회에서 엔도 가노(遠藤協) 씨에 의한 영상 상영과 보고가 이루어진 ‘영상민속학의 새로운 전개’가 이에 해당된다. 구전을 중시함과 함께 미디어의 일종인 문서, 일기, 지방지(地方誌) 등, 글자와 그림을 매개로 한 기록에 대한 고찰을 중시해온 민속학에 민속행사를 기록하는 수단으로서 새로이 영상이 더해진 셈인데 민속학적 연구방법으로 미디어가 주목받는 것은 충분히 이해할 만한 일이다. 즉 이렇게 민속학적 미디어 연구에서는 미디어의 기록매체로서의 측면이 중시되면서 관련 선행연구가 축적되어 왔다.

인접학문인 문화인류학, 민족학에서도 처음에는 기록매체로서 미디어가 다루어진 점은 흥미롭다. 일본에서는 스기타 시게하루(杉田繁治)가 1974년이라는 빠른 시기에 ‘컴퓨터 민족학’을 제창하여 국립민족학박물관 제5연구부(통문화연구)의 한 부문으로 자리잡았다. 그 배경에는 전자계산기를 이용하여 박물관에 소장된 모든 자료들을 기록·정리·검색 가능하게 하고 문화인류학의 조사자료 분석 및 데이터베이스화에 이용하고자 한 우메사오 다다오(梅棹忠夫, 국립민족학박물관 초대 관장)가 제안한 구상이 있었다고 전해진다(奥野, 2009). 컴퓨터가 보급되기 이전이었기 때문에 특수한 기술인 컴퓨터가 이를 사용하는 사람들의 연구에 활용되기까지는 시간이 더 필요했다. 단, 스기타가 제창한 ‘컴퓨터

민족학'이 단순히 기록을 검색하기 위한 알고리즘에 그치지 않고 “인간이 갖고 있는 막연한 잠재적 지식, 자각하지 못한 정보를 어떻게 밖으로 끄집어낼 것인가, 그 방법을 컴퓨터 관련 기술을 구사하여 실현해보고자 한다”는 장기적인 구상을 수반하고 있었음에 주목할 필요가 있겠다.

그 후 컴퓨터 민족학의 대상은 다음과 같이 네 가지로 나뉘었다.

- (1) 민족학 연구의 데이터베이스 작성
- (2) 정보의 가공
- (3) 모델 시뮬레이션에 의한 연구
- (4) 물질문화의 대상으로서의 컴퓨터

[이상은 杉田, 1994(축쇄판)]

이 글의 관심은 넓은 의미, 다시 말해 조작 대상인 동시에 조작하는 사람에게 변화를 가져오는 물질로서의 기술이며 위 네 가지 중 (4)에 해당된다. 이것이 미디어 연구의 두 번째 관점이라 할 수 있겠다. 이에 대해 상술하기 전에 계속해서 최근의 문화인류학 연구동향을 짚어보겠다. 2009년에 일본 문화인류학회가 편찬한 신 『문화인류학사전』에는 미디어에 대해 ‘휴대전화와 인터넷’(木村, 2009)이라는 항목이 설정되어 휴대전화, 전자우편, 전자게시판, 홈페이지에 대한 설명이 실려 있다. 이러한 연구 관심의 배경에는 문화인류학의 시선, 즉 현지조사에서 지식의 회로, 일상세계의 구성과 같은 형태로 생활 속에 침투하는 미디어를 다루고자 할 때에 휴대전화나 인터넷을 무시할 수 없게 된 상황이 있었을 것이다. 즉, 이러한 미디어들은 일부 사람들에게만 허용되던 특별한 기술이었던 시기에는 전문가의 기록매체로서의 측면이 주목받았지만, 기술혁명이 급속히 진행되어 많은 사람들이 이용할 수 있게 되고 조사지에서도 접할 수 있게 되면서 연구 대상으로 인식되게 되었다. 적어도 현지조사라는 전 인적인 활동은 초점을 맞춰 작성하게 되는 조사 계획을 넘어 현지인들의 삶의 모습을 자연스럽게 접하게 한다.¹ 실제로 인류학의 경우 이미 2000년대에 인터넷, 미디어를 매개로 형성되는 커뮤니티에 관심을 가지기 시작했다(예를 들면 Wilson and Person, 2003). 이 글의 검토대상인 휴대전화만 보더라도 최근 일본에서는 다음과 같은 일본어 문화인류학 저서들이 간행되었다. 예를 들어 휴대전화라는 커뮤니케이션 미디어의 아프리카 각지에서 전개된 전개를 다룬 『미디어 필드워크: 아프리카와 휴대전화의 미래』(羽淵 외, 2012)와 휴대전화라는 도구의 일상생활로의 침투가 가져온 변화를 고찰한 『휴대전화의 문화인류학』(金暉和, 2016) 등이 있는데, 이러한 미디어가 문화인류학의 중요한 연구대상이 되고 있음을 알 수 있다. 인류학의 이같은 연구 발전의 배경에는 각자의 필드에서 라디오, 카세트 플레이어와 같은 테크놀로지와 인간의 관계를 주시해온 연구 축적이 있다고 생각된다(関本, 1986; 宮武, 1995; 2000). 이러한 인류학의 움직임은 일본민속학과는 대조적이다.

여기서 의문을 가져야 할 부분은 어쩌서 민속학에서는 적극적인 연구가 이루어지지 않았는가라는 점이다. 이 문제는 일본민속학에 배태된 커뮤니케이션 미디어를 대상화하는 어려움과 직결된다고 보이는데, 필자는 하나의 가설로서 인접 학문분야와의 관계 속에 그 이유 중 하나가 있다고 생각한다. 일본민속학이 대학에서 교육되는 학문으로 만들어지는 과정, 즉 학문영역을 재편할 때에 의식한 학문은 역사학이었다(林, 2011). 고고학을 제외한 역사학이 당시 문헌을 중심으로 한 학문이었지만 반해 민속학은 문자에 의존하지 않는 전승을 다룬다는 점을 강조하였고 그 결과 연구대상이 분리됨과 동시에 과거와 기록을 중시하는 경향을 낳은 것은 아닐까? 그 결과, 기록을 작성하는 미디어 기능에 대한 검토가 이루어졌고 세계적으로도 보기 힘든 방대한 기록을 남기는 학문적 축적으로 이어졌지만, 아래에서 상술하는 바와 같이 동시대적으로 생활을 구성하는 물질로서의 미디어에 대한 관심은 주변화되었고 이로 인해 일본민속학이 커뮤니케이션 미디어를 연구함에 있어 첫 번째 어려움을 안게 되었다고

할 수 있다.

2. 일본민속학에서 미디어 연구 대상화의 어려움②: '세대를 초월한 전승,' '민구'라는 개념의 문제

민속학 연구에서 미디어를 대상화하는 두 번째 관점으로 앞에서 언급한 스키타의 분류 항목 중 네 번째에 해당하는 연구, 즉 미디어 그 자체를 연구 대상화하는 방법을 들 수 있다. 만일 광의의 미디어(매체)가 모든 종류를 다 포함한다고 본다면 이 관점은 tradition을 전승이라 번역하여 연구의 중심에 배치한 종래 민속학 연구와 깊은 연속성을 지녀왔다고 할 수 있겠으나, 새로운 기술에 기초한 미디어 그 자체를 규명하고자 하는 연구는 결코 많지 않았다. 적어도 일본민속학의 학회지인 『日本民俗学』에서 전술한 바와 같이 기록으로서의 민속영상을 특집화한 것은 있어도 미디어 그 자체로 특집을 마련한 일은 없었던 것으로 보이며 전체적으로 이러한 미디어 연구는 저조하였다. 일찍이 야나기타 구니오의 저서 『明治大正史世相篇』의 서문에 신문기사를 대상화하려는 시도와 이를 직접적인 대상으로 하여 현실사회의 일들을 규명하는 작업의 어려움이 언급되었지만,² 이후 일본민속학에서 매스 미디어를 연구 대상화하려는 시도는 거의 나타나지 않았다(柳田, 1931(1993)). 그 이유는 미디어가 보도하는 현상과 일상 사이의 거리의 문제가 아니라, 일본민속학을 “전국각지에서 세대를 초월하여 전승되어온 관습, 관례, 구전과 같은 민속사상(民俗事象)을 자료로 하여 연구하는 학문”이라고 스스로 규정한다(柳田, 1983). ‘세대를 초월하여’라는 점을 강조하는 인식을 통해 보면 대중적인 것이든 개인적인 것이든 미디어가 전달하는 내용은 일회적인 현상 또는 ‘유행’으로밖에 보이지 않게 되고 따라서 민속학의 연구 대상에서 제외되게 된다. 그 결과 미디어를 통해 이야기되는 현상에 대한 이해의 틀이 인지적인 ‘생활세계’를 구축하고 그 현상을 위치지우는 작업, 그리고 ‘생활세계’의 영향을 받아 만들어지는 상호작용이 민속학 내부에서 충분히 다루어지지 못하는 것이다.

이것은 민속학 관련 사전을 통해서도 확인할 수 있다. 2000년에 출판된 대규모 사전인 『일본민속대사전』에는 ‘텔레비전’과 함께 아나미 도루가 설명한 ‘전화’ 항목이 만들어져 있다. 여기에서는 휴대전화에 대한 언급도 있지만 그 후 편찬된 사전에서는 과거로부터의 계승이 강조되었기 때문이었는지 구래의 ‘민속’을 대상으로 한 항목으로 회귀하였다. 이 사전에서는 민속학 초보자를 대상으로 하고 있음에도 불구하고 이 글에서 다루는 미디어는 항목으로 다루어지지 않고 있다(阿南, 2000: 173~174; 福田アジオ・新谷尚 紀・湯川洋司・神田より子・中込 睦子・渡邊欣雄(編), 2006).

일본민속학에서 이러한 의미를 갖는 새로운 과학기술로서의 미디어에 관심을 보인 것은 구승문에(口承文芸), 세간이야기(世間話)의 연구자들이었다. 그들은 과거 1970년대의 ‘입 찢어진 여자,’ 1980년대 후반의 ‘사람 얼굴을 가진 개’와 같이 매스 미디어를 매개로 전해지는 도시전설(Urban Legend)의 전파를 종래의 구전과 함께 연구대상으로 삼았고 최근에는 인터넷 공간에서 만들어지고 공유되는 대상을 ‘電承’(Net-Lore)이라고 명명하며 분석하고자 하는 움직임을 보이고 있다(伊藤, 2008; 2016).³ 다만, 이러한 동향은 다수 대 다수라는 매스 미디어와 퍼스널 미디어의 중간적인 기능에 주목하고는 있지만 실제 연구는 전자통신공간에서의 도시전설을 중심으로 하는 설화만을 다루고 있는 것이 현실이다. 그 결과 본고가 관심을 갖고 있는 부분, 즉 사람들이 물질로서의 미디어를 사회적 맥락 속에 위치시키고 본래의 용법을 확장시켜 유용하고 창조함과 동시에 종래의 생활세계 또한 미디어의 사용으로 인해 변화해가는 관계성을 충분히 고찰하고 있지 못하고 있다.

그럼에도 불구하고 인터넷이 탄생(1989년 3월 12일)한 지 1만 일이 지난 지금도 모리쿠리(森栗)의 표현처럼 “정보화사회의 전승과 마주하고 있는 것은 구승문에 연구”라는 경향은 현재까지도 계속

되고 있다고 하겠다(森栗, 2001).⁴

연구대상으로서 미디어는 매스 미디어와 퍼스널 미디어로 나누어 생각해 볼 수 있다.

암묵리에 다양한 가치규범을 순리에 맞춰 배치시키고 이야기를 만들어내어 전달하는 미디어로서의 신문 뉴스(매스 미디어)에 대해서는 이와모토 미치야 씨가 논하고 있기 때문에 이 글에서는 또 다른 퍼스널 미디어의 대표적인 휴대전화를 검토해 보고자 한다. 휴대전화와 매스 미디어는 둘 다 공간을 초월한다는 특징을 지니지만 휴대전화는 양방향적인 미디어라는 점에서 가장 큰 차이를 찾아볼 수 있다. 매스 미디어는 기본적으로 일방향적으로 정보를 전달하는데 비해 전화는 처음 등장한 때부터 서로가 동시에 커뮤니케이션에 참가한다는 양방향성을 지니고 있었다. 오늘날 보급되고 있는 스마트폰의 경우, 음성뿐만 아니라 2011년에 탄생한 메시지 어플리케이션 ‘微信(WeChat, 일본에서 쓰이는 LINE과 비슷)’과 같이 문자나 사진, 동영상, 그룹채팅 기능을 갖추기에 이르렀다. SNS로서 커뮤니티 기능도 더해졌다.

휴대전화는 물론 전화의 일종인데, 이 전화라는 미디어를 인문과학연구의 대상으로 삼는 일은 결코 기묘한 일이 아니라는 점에 대해서도 약간의 설명이 필요할 듯하다. 미디어 연구 영역에서는 신문이나 텔레비전이 그 중심이 되어 일찍부터 사회학 연구의 대상이 되어 왔다. 하지만 요시미(吉見) 등이 인용한 1980년대 G. Fielding과 P. Hartley의 지적에서 알 수 있는 것처럼 전화는 “매스 커뮤니케이션에 대한 사회학적 연구와 대면적 커뮤니케이션에 대한 사회심리학적 연구 사이에서 연구대상으로서 제도적으로 간과”된 “무시된 미디어”였다(吉見 외, 1992). 그러나 1980년대 무렵부터 일본의 사회학에서는 전화 연구의 필요성이 새로이 확인되었다. 따라서 다른 미디어 연구에 비해 시작은 늦었지만, 미디어로서의 전화 연구는 사회학이 선구적인 역할을 했다고 볼 수 있다. 사회학적 전화 연구에서는 주로 새로운 기술과 사회의 만남, 그리고 서로 변용되어 가는 과정이 논의되었다. 하지만 이러한 사회학의 연구 동향이 일본민속학에 직접적인 영향을 준 것 같지는 않다. 그 이유는 전술한 바와 같이 민속학이 새로운 과학기술로서의 전화, 휴대전화를 대상화하지 못했던 점이 크지만, 또 민속학이 미시적인 질적 조사를 기본적인 연구방법으로 하고 있다는 점과도 관련된다. 즉, 전화가 지니는 공간 초월이라는 특질이 연구대상의 분산화를 의미하게 되어 이른바 현지조사라는 방법을 통해 전체상을 설명해 내기가 어렵기 때문이다. 그러나 이러한 문제는 문화인류학이 보여주고 있는 것처럼 ‘대상화’에 대한 고민을 통해 완화될 수 있는 성질의 것이며 기실 삶의 방법을 탐구하는 현재학을 표방하는 학문이라면 이러한 미디어 연구를 제외하고는 이루어지기 어렵다는 것이 필자의 입장이다.

여기서 참고할 만한 연구로 『日本民俗学』에서 유일하게 휴대전화를 다룬 하야시 에이치(林英一)의 『생활도구로서의 휴대전화』가 있다(林, 2001). 하야시의 문제의식은 매우 명확하다. 민속학연구에서 물건을 대상으로 하는 연구로 ‘민구’ 연구를 들 수 있는데, 이에 대해 “과거 삶의 장면에서 쓰였던 도구에 대한 연구로 인식되어 과거적 = 전통적인 점에서 존재 의미를 찾으려 하는” 것이 문제라고 지적한 하야시는 논문 속에서 ‘민구’가 아닌 ‘생활도구’라는 단어를 사용함으로써 휴대전화라는 “물건을 통해 본 사람들의 모습”을 규명하고자 하였다(林, 2001: 86). 교육의 현장에서 새로이 보급된 미디어의 발견이라는 점에서 J. Dorst의 문제제기와도 상통하는 동기가 문제제기의 배경에 있어 흥미롭기는 하지만, 2001년에 발표된 이 연구 이후 휴대전화가 생활 곳곳에 침투하고 있음에도 불구하고 일본민속학에서 휴대전화가 중요한 관심사가 되는 일은 없었다.

그 가능성을 충분히 발전시키지 못한 이유가 미디어 연구에 대한 일본민속학의 두 번째 어려움이라고 할 수 있는데 이 또한 하나의 가설로서 다음과 같이 설명해보고 싶다.

이 글에서 지적하는 두 번째 어려움은 학술조직의 세분화 문제이다. 휴대전화로 대표되는 커뮤니케이션 미디어를 민속학에서 다루고자 할 경우, 주고받는 정보라는 의미에서는 구승문예(구전)적인 측면을 찾아볼 수 있지만, 휴대전화, 스마트폰과 같은 물건에 주목한다면 물질문화적인 측면을 읽어낼 수

있다. 그러나 과거 일본민속학의 학문적 관심에 속했던 이러한 내용들은 민속학의 세분화로 인해 구승문에 연구는 ‘일본구승문예학회’(Society for Folk-Narrative Research of Japan, 1977년 창립)로, 물질 연구(지금의 ‘민구’ 연구가 휴대전화를 ‘생활도구’로 대상화할 수 있을지는 하야시의 지적대로 알 수 없지만)는 ‘일본민구학회’(The Society for MINGU of Japan, 1975년 창립)로 나뉘었다. 물론 학회 회원의 중복은 있겠지만, 이러한 세분화에 기초한 느슨한 ‘분담’은 물질(물건)을 매개로 한 커뮤니케이션을 주제화하는데 일정 부분 장애가 되고 있다고 할 수 있겠다.

3. 일본민속학에서 미디어 연구의 중요성

이상에서 논한 바와 같이 과학기술을 바탕으로 한 새로운 커뮤니케이션 미디어를 일본민속학이 검토하기란 결코 쉽지 않다. 그러나 민속학의 범주 내에 미디어 연구는 포함되어야 한다. 그 이유를 다음과 같이 두 가지를 들어 설명해 보겠다.

많은 사람들이 생활세계 그 자체라고 믿는 세계관, 인간이 살아가면서 배우게 되는 당연한 규범과 정통성, 선악과 같은 가치관에 관심을 갖는 학문이 민속학이라는 사실이 첫 번째 이유이다. 이러한 것들이 어떻게 전달되고(혹은 전달되지 않고) 내면화되는가(혹은 내면화되지 않는가)의 문제는 민속학의 근간이 되는 문제이다. 현대인의 생활을 고려함에 있어 급속히 발전, 보급되어 온 커뮤니케이션 미디어는 이러한 문제의 하나의 결정점이 될 수 있다.

두 번째 이유는 새로운 기술과 물질이 인간의 상상력 속에서 인식되어지고 마침내 일상화되어 당연한 것이 되어가는 과정에 대한 관심 때문이다. 일본민속학은 분명히 새로운 물질(물건)이 아니더라도 종래의 의미나 작용의 연속이 아니라, 의미나 작용의 차원에서의 변화를 전제로 한 학문이었다. 주관적인 세계의 양태와 일상적인 물질(물건) 사이의 변화는 중요한 문제군에 속한다. 이러한 관점에서 보면 커뮤니케이션 미디어로서 휴대전화의 발전은 민속학적으로 흥미로운 대상이라 할 수 있다.

다만 여기서 주의해야 할 것은 과거 인류학적 민족지에 드러난 경향, 즉 ‘민족지적 현재’에서 완전한 유기적 관계성을 지녔던 대상 사회가 새로운 기술을 배경으로 한 물질(물건)의 등장으로 인해 변화하고 그 의미 세계의 체계성을 잃는다는 상실의 이야기이다. 이런 류의 이야기는 과거의 완전성에 대한 치밀한 묘사와 후반에 약간 비취지는 변화에 관한 해설이라는 양식을 특징으로 한다. 현대 기술을 민족지 안에 위치시키는 인류학적 기술 연구를 진행 중인 미야타케(宮武)는 이 분야에서 뛰어난 연구들을 발표하고 있는데, 특히 시미즈(清水)가 제시한 시사적인 공식을 참고하고 있다(宮武, 1995; 2000). 시미즈에 의하면 초기 인류학 및 서구 근대사회적 사고의 방정식으로 ‘고유 사회·문화, 그 쇠퇴’ + ‘외적 영향’ = ‘조사지의 사회·문화, 그 현재 상황’이 있는데, 종래의 인류학자들은 현재 상황에서 ‘외적 영향’을 빼고 ‘전통사회’를 구상한다고 논하였다(清水, 1992). 민속학의 탄생과 발전의 계기 중 하나가 이러한 낭만주의에 있었음을 상기한다면 시미즈의 이 같은 지적은 보다 명확히 의식되어야 할 것이다.

이 글의 검토대상인 휴대전화라는 미디어를 연구하는 방법으로 휴대전화의 보급이 사회에 무엇을 가져왔는가를 검토하는 정공법과, 어디에서나 볼 수 있는 흔한 일상적인 사례를 통해 사람들이 미디어에 어떻게 관여하고 있는지를 검토하는 방법을 들 수 있다. 미디어 연구자가 아닌 필자가 전자인 정공법을 사용하는 데는 무리가 있다고 판단되기에 이 글에서는 보다 쉬울 수 있는, 그리고 현지조사를 행하는 연구자라면 흔하게 접할 수 있는 후자의 관점에서 사례를 들여다 보고자 한다.

이 글에서는 휴대전화의 재배치, 즉 새로운 기술로서의 휴대전화를 당해 사회를 살아가는 사람들의 삶 속에 위치시켜 그 지향성에 따라 맥락화를 피함과 동시에 모종의 방향으로 확장되어 가는 모습을

부각시켜 보기로 한다. 새로운 기술이 가져오는 혼돈과 경합이라는 관점을 통해 휴대전화 그 자체를 대상화하는 것이 아니라 조사지에서 만날 수 있는 현상에 대해 휴대전화를 매개로 하여 이해하고자 하는 연구 방법의 시도라 할 수 있겠다. 또 지극히 일상적인 도구가 된 휴대전화를 둘러싼 현상을 각각의 연구자가 현지조사에 기초한 연구 대상에 더하거나 또는 연구 관점에 포함시킴으로써 미디어에 대한 민속학적 논의에 참여할 수 있게 되는 장점 또한 기대해 볼 수 있을 것이다.

4. 요즘 미디어를 통해 본 중국 ‘광장무’: 과학기술에 뒷받침된 현재의 일상생활 연구를 위한 시론

이하에서는 얼핏 보기에 미디어와는 관련이 없을 듯한 광장 등에서 이루어지는 춤과 미디어, 특히 휴대전화에 초점을 맞추어 살펴보기로 한다.⁶ 이 사례는 중국 각지에서 볼 수 있는 지극히 일상적인 현상이면서 과거와의 표면적인 연속성을 지니고 있지 않다. 이에 대한 검토는 단순한 몸짓으로 이루어지는 춤이라고 여겨지는 광장무의 현상 또한 다양한 위상의 미디어라는 현대과학기술을 배경으로 성립되고 있음을 확인시켜줄 것이다. 아울러 휴대전화의 기술이 기술적으로 예측 가능한 범위 내에서만 사회를 변용시키는 것이 아니라, 사람들이 궁리하고 응용하는 과정을 통해 맥락이 주어져서 의미가 생성된다는 점도 함께 살펴볼 수 있을 것이다. 이런 의미에서 앞서 지적한 시미즈의 ‘외적 영향’을 제외하고는 이해할 수 없는 대상이라고는 해도 오히려 그러한 물질(물건)과의 교류가 어떻게 이루어지는지가 부각될 것이다.

협회의 광장무는 2008년에 중국의 자무쓰(佳木斯) 시 체육국이 종래의 양가 춤(秧歌)에 체육, 댄스, 그리고 에어로빅 등과 같은 운동 요소를 가미하여 건강에 유익한 유산소 운동으로 체계화한 것이라고 할 수 있는데, 그 전부터 있었던 공원 등에서의 춤과 융합하는 형태로 중국내에서 폭발적인 인기를 끌며 보급되었다(維基百科(wikipedia) ‘광장무’).⁷ 국민의 건강한 신체를 만든다는 의미에서 기왕의 집단 댄스인 라디오 체조와 어디서든 볼 수 있는 ‘건신기재’의 근거가 된 1995년 이후의 국책 ‘전민건강계획’의 연장선상에 있다고 할 수 있는데 그 폭발적인 보급과 중국인들의 참여로 유명세를 떨치고 있다.⁸

광장무는 건강에 대한 관심이 높아졌다는 긍정적인 측면도 있지만, 정부의 미등록 단체가 급증함에 따라 규제하기 어려운 집단의 발생, 소음문제 등 새로운 사회현상을 일으키기에 이르렀다. 그 결과 2015년 중국 CCTV의 설맞이 카운트다운 프로그램에서 ‘最炫小苹果’가 광장무와 함께 방영(2009년

의 유행가 ‘最炫民族風’과 2014년의 유행가 ‘小苹果’를 믹스한 노래에 백댄서로 베이징 군중예술관 사람들이 나와 광장무 ‘다음’을 강조한 추리닝 차림의 춤을 공개)⁹됨으로써 사회적 공인을 얻은 한편, 2015년 9월에는 문화부, 체육총국, 민정부, 주방성향건설부에 의해 ‘關於引導廣場舞活動健康開展的通知’가 하달되어 지방정부가 광장무의 시간 등을 정하는 등 관리와 규범화의 대상이 되었다.

현재 중국 각지에서 흔히 볼 수 있는, 다시 말해 일상화된 광장무는 자발적이고



사진1 공터에서 ‘광장무’를 추는 사람들
(2015년 베이징, 필자 촬영)



사진2 미디어가 통일시킨 '라디오 체조' (출전: 「중화유산」 <http://www.dili360.com/ch/article/p5350c3da2503183.htm>)

외부에 개방적이면서 몸을 움직인다는 특징으로 인해 춤 동작 그 자체에 대해서만 관심을 갖고 미디어와의 관련성은 무시되기 쉽다(사진1). 그러나 집단이 하나의 통일된 동작을 한다는 것은 미디어와 깊이 관련되어 있다.

광장무와 마찬가지로 건강한 신체를 위한 집단 운동은 라디오 체조(廣播体操)가 그 효시라 할 수 있다. 중국의 라디오 체조는 1951년 11월에 공포된 전국민의 체질향상을 목적으로 한 집단 체조이다. 초기에는 종종 '辣椒操'라고 불렸는데 이것은 중국 라디오 체조의 모델이 된 일본의 라디오 체조(1928년~)의 음역이다. 라디오 체조의 공포와 함께 중화전국체육총회주비위원회(中華全國體育總會籌備委員會), 중앙인민정부체육부, 동 위생부, 중앙인민혁명군사위원회 총정치부 등에 의해 '라디오 체조 보급에 관한 연합통지'가 하달되고 그 다음 날에는 『인민일보』에 '大家都来做广播体操'라는 제목의 기사가 실려 그 이튿날인 12월 1일에 전국 방송이 시작되었다. 이렇게 역사상 처음으로 중국 전체가 일제히 체조를 한다는 양식이 확립된 것이다.

초창기에는 주로 초중학생과 공장노동자들이 실시했다고 하지만, 음악을 수반한 체조 양식은 일시적인 유행이 되기도 했다고 전해진다(사진2). 이 체조는 시대에 맞춰 쇠신되었고 문화대혁명 때에는 일시 중단되기도 했으나 곧 재개되어(제5기 라디오 체조(1971년)는 당시 사회를 반영하여 '偉大的領袖毛主席教導我們，發展體育運動，增強人民體質，提高警惕，防衛祖國'이라는 목소리와 함께 시작했다. 이때의 동작이 아름답다고 여겨졌고 모범연기를 한 소년이 뉴스에 나왔는데 그가 이후의 영화배우 이연걸이다.), 2011년에는 무술, 볼링 동작 등을 집어넣어 제9기 라디오 체조가 만들어졌다.

즉 전국에서 일제히 집단으로 체조를 한다는 현상의 탄생 뒤에는 기술로서의 라디오라는 미디어가 있었던 것이다.

개혁 개방 이후 몸을 움직이기 위한 반주로서의 음악을 매개하는 기술의 발전은 개인화를 촉진시켰고 휴대 가능한 카세트 플레이어의 등장은 디스코, 에어로빅의 등장으로 이어졌다. 또 그 연장인 현재에는 중국 각지의 공원, 도로 옆의 공간에서 자발적인 비동료단체의 사람들이 집단을 이뤄 광장무라는 형태로 아침저녁 춤을 추고 있다. 이 활동은 체육과 건강, 과거 집단무와의 관계, 소음 등과 같은 사회문제를 통해 분석되어 왔지만 민속학적으로 본다면 여기서 생성되는 인간관계와 미디어 기

술의 발전은 서로 불가분의 관계에 있다고 할 수 있다.¹⁰

그럼 광장무와 이를 지탱하는 미디어는 어떻게 연관되어 있을까?

우선 광장무에는 춤을 추기 위한 반주로서의 음악이 필요하다. 이 음악의 대부분은 1990년대 경부터 현재에 이르기까지의 유행가 중에서 선택된다. 음악을 내보내기 위해서는 개인화된 음향장치와 보존매체가 있어야 하는데, 광장무를 가능하게 하는 중핵적인 기술은 (오래된 그룹의 경우 카세트 테이프와 CD를 거쳐) 현시점에서 보자면 컴퓨터로 다운로드한 MP3 형식의 음악파일을 보존한 외장 미디어와 휴대가능한 (오래된 그룹의 경우 카세트 테이프 플레이어에서 CD 플레이어를 거쳐) 이동식 스테레오 장치이다. 이 이동식 스테레오 장치는 광장무를 위한 것으로 중국내 가전제품 점포에서 판매되고 있으며 중국이 아닌 다른 나라에서는 찾아보기 어려운 현상이라 할 수 있다(사진3). 즉 보편적인 기술(스테레오 장치)이 사회적인 수요에 따라 조정되고 재맥락화된 사례라 할 수 있겠다.

광장무에서 주목해야 하는 것은 라디오 제조와 같이 전국에서 같은 시간에 똑같은 동작을 행하지는 않지만 매우 유사한 춤동작이 관찰된다는 점이다. 각각의 광장무 그룹이 선택한 특정한 음악에 특정한 동작을 더하는 통일성에 대해서는 실제로 광장무의 학습과정을 관찰함으로써 이해할 수 있다.

사진3 인터넷 쇼핑, 가전제품 판매점에서 판매되고 있는 광장무용 이동식 스테레오 장치

(아래: 京東網: 2016년 8월 28일)



北京有货, 下单后2-6天发货

¥299.00 **赠品**

先科 (SAST) ST-809WM广场舞拉杆音箱 蓝牙户外便携式音响 大功率低音炮带

已有4100+人评价

对比 关注 加入购物车



¥289.00

双谱 声美Q801 8寸户外拉杆音箱 带无线麦克风广场舞音响 便携式大功率扩音器

已有1.6万+人评价

对比 关注 加入购物车



¥489.00

先科 (SAST) 天韵11号 12寸拉杆音箱广场舞音响户外 便携式插卡扩音器带无线麦

已有6100+人评价

对比 关注 加入购物车



(왼쪽: 가전제품 판매점에서 추천하는 광장무용 상품, 2016, 산시, 필자 촬영)

즉, 광장무 그룹 앞에서 춤추는 댄스 리더(「領頭」, 「領頭」, 「教師」, 「大媽」라 불리는 그룹의 중심인물)를 자주 참여하는 중심 참가자들이 모방하고 그 주변에서 춤추는 신규 참가자(「新手」)나 임시 참가자들이 이를 다시 따라서 학습해가는 일종의 LPP적인 상황이라 할 수 있겠다.

그럼 어째서 전국적으로 춤의 동작이나 선곡이 유사한 것일까? 이 문제는 광장무를 추는 장면만을 관찰해서는 이해하기 어렵다. 또 새로이 선곡한 노래의 동작을 당해 그룹의 사람들 모두 따라 배울 수 있는가의 문제도 특정 지역 집단과 전송의 유기적 관계를 찾으려는 관점으로는 해석하기 곤란하다.

결론부터 말하자면 이러한 춤의 구체적인 선곡과 안무의 결정 및 보급에는 미디어, 특히 스마트폰이 큰 영향을 끼쳤으며 이는 다시 말해 전파와 수용, 신체화의 문제와 연관된다.

먼저 광장무의 안무에 대해 살펴보자. 광장무의 안무는 각각의 그룹들이 독자적으로 생각해낸 창작인 동시에 꼭 그렇지만은 않은 측면을 가지고 있다. 참가자들은 광장무의 영상이 다수 업로드되어 있는 「糖豆網」(Tangdou.com)을 비롯해 「土豆網」(Tudou.com, 2005년 정식공개, 슬로건은 「每个人都是生活的導演」(모든 사람들이 생활의 연출가)), 「優酷網」(2006년, 인터넷, 텔레비전, 휴대전화 3개의 단말을 아우르는 것을 목표로 하면서 2013년에土豆 그룹과 합병)과 같은 동영상 공유 사이트에 업로드된 동영상(후술하겠지만, 전문적인 교사(「老師」, 「教練」)에 의한 수업인 「課堂」적인 것부터 평범한 사람들의 것까지 다양한 춤들이 업로드되어 있다.)을 보며 마음에 드는 노래나 춤 동작을 선택하고 그들 그룹의 춤에 접합시킨다. 따라서 춤동작이라는 소재는 공개된 다른 그룹의 춤의 모방이면서 미디어를 통해 전파된다고 할 수 있다(사진4). 이러한 모방은 확산적으로 복제되기 때문에 민속학이 종종 떠올리는 「원형에서 변형으로」와 같은 관계성은 이미 애매해지고 있다는 점 또한 중요하다.

한편 참가자들이 어떻게 새로운 춤의 안무를 만들어내어가는 수용의 측면에 주목하면 창작으로서의 특징을 발견할 수 있다. 많은 그룹들이 그들의 춤을 업로드하는데 특히 「우리 그룹과 맞다」, 「춤춰 보고 싶다」, 「동작이 아름답다」, 「곡의 분위기와 어울린다」와 같이 그들 그룹에 대한 인식(실제로 그룹에 적합하지 않다고 여겨지는 안무를 집어넣으면 참가자는 춤을 그만두고 이 춤이 계속되면 다른 그룹으로 구성원들이 이동하게 되는 하나의 원인이 된다.)과 심미관(가치관)에 기초하고 있다. 실제로 어떤 「大媽」는 과거 집단무와 그들의 춤을 비교하면서 「忠字舞는 동작이 직선적이고 지금 시대와는 어울리지 않는다」, 「민족무에서 눈의 움직임과 손끝이 선 모습이 아름다워 집어넣었다」고 설명해 주었는데, 필자가 그 이미지를 잘 떠올리지 못하자 가방에서 스마트폰을 꺼내 바로 동영상을 보여주었다. 이러한 가치관의 함양에는 실제로 공원에서 춤을 추는 것과 같은 감각을 느끼게 해주고 시간적·물리적으로 떨어져 있더라도 간단히 동영상과 소리에 접근할 수 있는 인터넷 미디어의 존재가 기능하고 있다. 광장무의 동작을 가르치는 DVD도 판매되고 있지만 필자의 조사 자료에 의하면 전문적인 춤인 「차차」나 「룸바」 또는 각종 「민족무」와 같은 댄스교실에 다니는 열성적인 댄스 애호가도 아닌 이상, 아침저녁으로 공원 등에서 협의의 광장무를 추는 사람들에게는 모바일 단말기로 참조할 수 있는 인터넷 동영상이 더 큰 영향을 미치고 있는 것으로 보인다.

다음으로 같은 그룹 내에서 춤 동작이 어떻게 통일되고 있는지 생각해보자. 통일된 동작으로 춤을 구성하게 되는 가장 큰 이유는 같은 장소에서 반복적으로 춤을 추는 데 있다. 다수의 그룹들의 경우, 전원이 참가하였을 때 아침저녁으로 각각 2시간씩 매일 광장무를 춘다. 이 반복적인 행위는 몸을 특정 동작의 습득과 숙련으로 이끌게 된다. 그러나 모든 새로운 안무가 오랜 시간 동안 습득하여 익숙



사진4 모방하고자 하는 댄스 그룹의 동영상 보여주며 춤동작을 해설하는 사람 (2016, 산시, 필자 촬영)

해진 결과는 아니다. 예를 들어 새로운 안무를 멤버들이 공유하는 과정을 살펴보자. 광장무 그룹들의 다수가 느슨한 멤버십에 기초한 회원들에 의해 구성되어 있다. 회원들은 매달 근소한 회비를 내어 스테레오 장치의 전기로 등에 쓰고 있다. 회원 등록은, 그룹을 만든 사람의 생각에 따라 달라지지만, 스마트폰을 이용한 Social Networking Service를 통해 이루어지는 경우가 많다. 필자가 참가한 그룹들은 ‘微信站’(microblog station)을 많이 이용했다. 이 회원제 등록형 커뮤니티 기능을 이용하여 우천으로 인한 중지, 분실물 등에 대한 연락사항부터 최근의 화제에 이르기까지 여러 정보를 동일하게 발신하고 있다. 즉, SNS 기능을 이용해 광장무 그룹에 회원 등록을 하면 ‘舞友’(dance friends relation)라고도 할 수 있는 선택적인 연결고리를 만들게 되는 것이다. 이는 광장무를 추는 곳에서 관찰 가능한 누구나 참가할 수 있는 개방성과는 이질적인 측면, 다시 말해 SNS라는 외부로는 폐쇄된 집단성을 보여준다. 이러한 새로운 집단을 마치 대면적인 상황과 똑같이 만들어내는 SNS의 기능은 최근 약 20년 동안 급속히 유행화된 현대 중국에서 매우 중요한 의미를 지니게 되었다.

광장무 그룹의 회원들은 이렇게 입수한 폐쇄적인 회로를 이용하여 새로운 악곡과 안무를 그들 그룹의 구성원들에게 전승하고 사전 연습, 시간의 연습을 가능하게 하고 있다. 그 결과 새로운 춤에 대해서도 어느 정도 동일성을 지닌 개개인의 동작이 얻어지게 되는 것이다. 그러한 의미에서 이 SNS를 활용한 네트워크 또한 광장 등에서 관찰 가능한 집단적 경관을 만들어내는 배경적 장치로 기능하고 있다고 할 수 있다.



사진5 동영상 스트리밍용 영상을 촬영하는 광장무 그룹
(2016, 난징, 필자 촬영)

이렇게 해서 숙련된 그룹들 중에는 그들의 춤을 동영상 스트리밍 사이트에 공개하는 곳도 있다(사진5). 이런 그룹의 대부분은 일반적인 광장무 그룹보다 소수 이면서 유니폼을 통일하는 등 그룹으로서의 의식이 강한 경향을 보인다. 이들은 스스로 정보를 발신할 수 있는 자기표현의 공간으로 앞에서 지적한 동영상 스트리밍 사이트나 ‘微博’(Weibo)¹¹를 이용한다. 이러한 서비스를 통해 그들 그룹의 동영상을 공개하는 사람들 중에는 광장무의 연습이나 공개를 시어머니, 자식들과

의 가족관계로 고민하거나 간병으로 지친 가운데 ‘나 자신’을 되찾기 위한 기회로 여기는 사람들도 있다. 업로드된 동영상이 많은 시청자를 모으고 ‘좋아요’ 버튼을 눌러준 것을 보는 일은 커다란 자기 긍정으로 이어지게 된다. 이러한 동영상의 공개라는 행위에는 실제로는 피하기 힘든 하루하루의 삶 속에서 의식할 수 있는 ‘비일상’과 ‘일상’을 구분하는 방법과 생활의 미학을 추구하는 사고로 이어지는 하나의 계기로 이해할 수 있다. 이렇게 업로드된 동영상은 전술한 바와 같이 중국 각지의 광장무 선곡, 안무에 참고할 수 있는 자원이 되어 순환하고 있다.

물론 춤동작을 만들어가는 동영상을 전송하는 기능은 스마트폰이라는 미디어만 갖고 있는 것은 아니다. 컴퓨터로 DVD를 보거나 인터넷 상의 동영상을 볼 수도 있고 실제로 그러한 경우도 적지 않다. 그러나 광장무에서 스마트폰이 특히 중요한 역할을 하는 이유는 광장무가 야외에서 그것도 공간을 임시로 점거하여 행해지는 집단무라는 점에 있다. 때문에 휴대하기 편할 뿐만 아니라 오늘날 급속히 진화하여 통화라는 일대일의 관계성이라는 구속을 넘어 카메라, 지도, 택시를 부르고 지불까지 할 수 있는 다양한 요구에 부응하는 만능기기, 말 그대로 멀티미디어로서의 휴대전화가 이용되고 있는 것이다.

이상에서는 집단무라고 하는 지극히 기본적인 요소만으로 이루어진 중국의 광장무라는 현상이 현대 기술에 뒷받침되어 관찰 가능한 실체으로 나타나고 있음을 제시하였다. 이것은 하루하루의 활동이 현대 기술과 불가분의 관계에 있는 현재적 상황을 사례로서 다루기 위함이었다. 아마 이 정도의 기술적 의존은 현실적에서는 어느 조사지, 어느 조사 대상에서도 찾아볼 수 있는 것이라 생각된다. 필요한 것은 이러한 눈앞의 상황을 종래의 민속학적 연구 대상이 아니었다는 이유로 연구 틀에서 제외시키지 않는 관점이라 하겠다.

5. 소결

이 글에서는 일본민속학의 미디어 연구를 간단히 개관해보고 그 동향이 미디어의 기능 중 하나인 기록보존이라는 측면에 편중되어 대상으로서의 현대 미디어에 대한 연구가 미진했음을 지적했다. 그 이유로는 가설적으로 1) 민속학이 학문화되는 과정에서 역사학과의 관계를 통해 학문을 규정할 점, 2) 커뮤니케이션 미디어인 휴대전화를 예로 들 경우 구승문예와 민구를 중심으로 한 학회의 분화가 이루어진 점을 들었다.

그런 다음 민속학이 커뮤니케이션 미디어를 연구대상으로 삼아야 하는 필요성에 대해 커뮤니케이션 미디어가 일상화되어 많은 사람들의 삶 속에 침투하고 있는 점(보급)과 그것이 다양한 형태로 사람들에게 이용됨으로써 오늘날의 일상생활을 구성하고 있다는 점(재맥락화)을 그 이유로 들어 현대학을 표방하는 민속학에서 커뮤니케이션 미디어가 어떻게 생활을 변용시키고 또 이러한 현대 기술에 기초한 물질(물건)이 어떻게 생활 속에 재배치되는지 연구해야 할 필요성을 지적하였다.

그리고 현대과학기술이나 미디어와는 거리가 있어 보이는 광장무를 사례로 들어 이 현상을 뒷받침하는 기술과 미디어에 대해 휴대전화를 중심으로 논하였다. 이를 통해 가치의 전달과 공유, 정보의 전파, 복제와 신체화, 정열과 선망, 유동화와 선택적인 커뮤니티 형성, 일상 속에서 비일상의 창조, 생활의 미학과 같은 민속학의 중요한 문제와의 관계에 대해 설명할 수 있는 요소를 도출해 보았다.

민속학에서 광장무를 다루어야 하는 필요성은 그것이 양가 춤 등과 같은 요소를 포함하는 민간 무용의 현대판이라는 의미에서가 아니라 이처럼 흔하고 여기저기에서 찾아볼 수 있는 현상을 민속학적 시점에서 해설함으로써 우리들의 현대 생활을 해설할 수 있는 가능성을 확인할 수 있기 때문이다.

민속학이 이러한 현대 미디어를 주제화하는 방법으로 휴대전화나 인터넷과 같은 것들이 가져오는 사회변화를 정면에서 논하는 방법이 가장 유효할 수 있다. 하지만 이와 동시에 각각의 조사 지역과 연구 주제를 통해 미디어를 다룸으로써 이를 적극적으로 연구 대상에 포착할 수 있는 상황을 마련할 수 있게 될 것이다. 그리고 이 때 요구되는 것은 새로운 미디어를 종래의 상황을 방해하는 ‘외적 요소’로 치부하여 제외시키는 것이 아니라, 새로운 물질(물건)과 사람들이 어떤 관계를 맺는지 규명하고자 하는 연구자의 시선일 것이다. 이러한 시선에 기초한 연구야말로 현대사회를 관찰하고 “공민으로서 병들고 가난한”(柳田, 1931(1993)) 상황을 보다 개선시킬 수 있는 논의로의 전개를 가능하게 할 것이다.

注

1 필자는 2000년에 산시성(陝西省) 중부 농촌에서 현지 조사를 시작하면서 생활용구에 대해 조사했다. 이후 15년 동안 같은 마을에서 조사를 계속하고 있는데 그

동안 있었던 눈이 휘둥그레질 만한 변화 중 하나가 물질문화의 변화이다. 이 글이 특히 관심을 갖고 있는 전화를 예로 들면 현지조사 초기에는 마을의 게시판에

- “전화를 놓으면 오늘 사과 시장의 가격을 알 수 있다”라는 슬로건이 붙어 있었고 전화 설치의 추진 중에 있었다. 하지만 설치하는데 비용이 많이 들었기 때문에 대부분의 사람들은 소매점의 공중전화를 이용했다. 가정에 고정전화가 있는 집은 마을의 서기(1991년에 도입) 외에 17세대뿐이었다(주로 도시지역에 자녀가 살거나 장사를 하는 집이 연락을 위해 설치). 휴대전화는 필자가 거주한 촌민소조(村民小組)의 경우 마을 서기(1999년에 구입한 모토롤라 제품), 인부대표(‘包工頭’·1999년에 구입한 노키아 제품)와 필자(1999년에 구입한 Siemens 제품) 뿐이었는데 제조사를 보면 전형적인 외래문화였다. 다만 흥미로운 것은 이러한 휴대전화의 대중적 상징으로서뿐만 아니라 때로는 휴대전화의 대여가 행해져 완전히 개인과 연결지어진 것은 아니었다는 점이다. 그리고 이러한 사용방법은 휴대전화 이전의 삐삐를 마을에서 사용했던 양상과 연속해 있다. 조사를 시작한지 15년 이상이 흐른 지금은 고정전화를 없애고 개개인이 휴대전화만을 사용하는 집도 적지 않다. 그리고 이러한 도구로서의 휴대전화는 특히 노인의 경우 스스로 구입하는 것이 아니라 자녀들이 휴대전화를 교체할 때에 양도되어지는 경향을 가지고 있다. 참고로 이 마을에서도 2011년에 도시를 따라 광장무가 행해지게 되었다.
2. 관건으로는 여기에서 지적된 어려움은 하루 하루의 당연한 사실을 기사화하기 어렵다는 문제(무엇을 기사로 할 것인가=What)와 어떤 틀을 통해 기사화할 것인가(어떻게 전할 것인가=How)의 문제는 논의의 위상이 다르다고 생각한다.
 3. 이와 관련하여 다른 맥락에서 ‘전승(傳承)이라는 조어를 만들어낸 민속학자로 후쿠미(福間)가 있다. 그는 사람들의 이야기와 신문기사에 기초해 미디어가 방송한 축제행사가 지리적으로 멀리 떨어진 지역에 수용되는 과정을 텔레비전, 실제 사람들의 교류, 신체화, 정동성, 전망이라는 점에서 논하고 이를 ‘電承’이라 명명하였다(福間, 2004). 이 연구는 시중 구승문예에 집중해온 민속학적 미디어 연구에서 하나의 돌파구가 되었다고 할 수 있겠다.
 4. 구승문예를 중심으로 한 연구라 해도 전파와 수용, 복제, 재생산의 과정에 대해 시사적인 민속학 미디어 연구도 있다(예를 들자면 法橋, 2000).
 5. 현재 중국에서는 본고에서 중요한 의미를 지니며 일본에서 많이 사용되고 있는 외국에서 들어온 웹 서비스, 예를 들면 페이스북, 트위터는 2007년, 동영상 공유 서비스인 유튜브는 2009년, 라인은 2014년 이후 차단되어 사용할 수 없다. 대신 이러한 기능들을 대신하는

- 중국의 독자적인 웹 서비스가 각각 제공되고 있다.
6. 광장무에 관해서는 周의 뛰어난 분석에 기초한 민속학적 연구가 있다(周, 2014). 이 연구에서는 과거 집단무와의 연속 / 불연속에 대해 사회변용과의 관련을 통해 자세히 분석되어 있으므로 광장무에 대해서는 이 글을 참조해주시길 바란다.
 7. 춤의 형식에서 본 협의의 광장무는 본문에 적은 것처럼 정부가 주도하여 최근에 시작된 단순한 동작으로 구성되는 춤을 뜻한다. 하지만 실제 광장이나 공터에서 활동하는 댄스 집단은 라디오 체조와 비슷한 운동부터 고도의 스텝을 필요로 하는 차차, 롬바, 지터벅 등 라틴 댄스 계열의 사교댄스, 위구르, 티벳 등 소수 민족의 춤 등 다양한 춤을 융합시켜서 만드는 경우가 많다. 따라서 이 글에서는 공원 등에서 활동하는 이러한 자발적인 댄스 집단을 총칭하여 광의의 광장춤 대상으로 하겠다.
 8. 실제로는 건강만을 위해 광장무에 참가하는 것은 아니다. 머느리와 시어머니, 직장에서의 불만 등 춤추는 사이 사이에 이루어지는 이야기와 정보교환을 위한 기회, 여가를 보내는 방법에 대한 발견, 춤에 능숙해지고자 하는 정열 등 다양한 요소가 복합적으로 존재한다. 여기에서의 선택연(選拔線)에 기초한 사회관계는 함께 땀을 흘리는 ‘熱’적인 인간관계를 형성하며 경험의 공유를 통한 대등한 동료로서의 관계, 상호부조의 관계가 때로 상위세대의 간병과 건강에 대한 Self-Help Group, Group Counseling의 역할을 하기도 한다. 개인화를 자극할 것으로 예상된 휴대전화는 기존의 사회적 경향성 속에서 변용되고 유행화·개인화로 대표되는 재귀적인 상황에서 새로운 ‘인간의 형성으로 전개되고 있다고 생각된다. 더 자세한 내용에서 대해서는 다른 글을 준비 중에 있음을 미리 밝혀둔다.
 9. ‘小蘋果(Little Apple)는 筷子兄弟(Chopsticks Brothers, 肖央과 王太利에 의한 그룹)에 의한 2014년 영화 ‘老男孩之猛龍過江’의 주제가이다. 인물은 강남스타일의 크리에이터가 담당했고 한국에서 촬영된 공식 뮤직 비디오에는 한국어와 한국 스타일의 의상들이 다용되었다.
 10. 이 광장무에 대해서는 王蕊興, 未成道男 등이 제시한 개념에 바탕하여 광장무를 통해 만들어지는 인간관계를 중심으로 다른 글을 준비하고 있다. 따라서 이 글에서는 미디어와 관련된 부분만 다루기로 한다.
 11. 1998년에 합병 성립한 ‘新浪’(SINA)('騰訊'(Tencent), ‘搜狐’(SOHU), ‘網易’(NetEast)과 함께 중국 4대 인터넷 센터의 하나)이 2009년부터 시작한 서비스로 일본에서 이용되는 페이스북, 트위터와 유사한 기능을 갖고 있다.

참고문헌

阿南透, 『電話』, 福田アジヲ・新谷尚紀・湯川洋司・神田より子・中込睦子・渡邊欣雄(編), 『日本民俗大辞典』(下), 吉川弘文

- 堂, 2000, 173~174頁.
- 伊藤龍平, 「ネット怪談『くねくね』考ー世間話の電承について」, 世間話研究会(編), 『世間話研究』 18号, 2008, 1~13頁.
- _____, 『ネットローアウェブ時代の「ハナシ」の伝承』, 青弓社, 2016.
- 奥野卓司, 『情報人類学の射程ーフィールドから情報社会を読み解く』, 岩波書店, 2009.
- 木村大治, 「携帯とインターネット」, 日本文化人類学会(編), 『文化人類学事典』, 丸善, 2009, 504~507頁.
- 金暻和(Kim Kyoughwa), 『ケータイの文化人類学』, クオン, 2016.
- 清水昭俊, 「永遠の未開文化と周辺民族」, 国立民族学博物館(編), 『国立民族学博物館研究報告』 17巻3号, 1993, 425~432頁.
- 周星, 「秋歌舞/忠字舞/广场舞ー現代中国の大衆舞蹈」, 2014年中国芸術人類学国際学術研討会発表原稿(2014年11月).
- 杉田繁治, 「コンピュータ民族学」, 『文化人類学事典』, 編集委員石川栄吉ほか, 弘文堂, 1987, 294~295頁.
- 関本照夫, 「モニュメントとしての歴史」, 関一敏(編), 『人類学的歴史とは何か』, 海鳴社, 1986.
- 羽濑一代・内藤直樹・岩佐光広(編), 『メディアのフィールドーワーカーアフリカとケータイの未来』, 北樹出版, 2012.
- 林英一, 「生活道具としての携帯電話ー今時の女子高生による活用法一」, 日本民俗学会(編), 『日本民俗学』 225号, 2001, 84~101頁.
- 林淳, 「アカデミック民俗学の成立: 宮田登を中心に」, 愛知学院大学文学会(編), 『愛知学院大学文学部紀要』 40号, 2011, 314~299頁.
- 福田アジオ, 「民俗学研究法」, 福田アジオ・宮田登(編), 『日本民俗学概論』, 吉川弘文堂, 1983, 265~269頁.
- 福田アジオ・新谷尚紀・湯川洋司・神田より子・中込睦子・渡邊欣雄(編), 『精選日本民俗辞典』, 吉川弘文堂, 2006.
- 福岡裕爾, 「ウツスということー北海道芦別健夏山笠の博多祇園山笠受容の過程」, 国立歴史民俗博物館(編), 『国立歴史民俗博物館研究報告』 114号, 2004, 155~226頁.
- 法橋量, 「フォークロアとマスメディアードイツのタブロイド紙を材料として」, 世間話研究会(編), 『世間話研究』 10号, 2000, 132~146頁.
- 宮武公夫, 「現代技術と社会変化: 人類学的技術研究へ向けて」, 大阪大学人間科学研究科(編), 『年報人間科学』 16号, 1995, 163~179頁.
- _____, 『テクノロジーの人類学』, 岩波書店, 2000.
- 森栗茂一, 「民俗学に求められる社会的説明責任と学問の脱構築ー情報化社会では, 学術特化は陳腐」, 日本民俗学会(編), 『日本民俗学』 227号, 2001, 267~277頁.
- 柳田國男, 『明治大正史世相篇』(新装版), 講談社, 1931(1993).
- 吉見俊哉・若林幹夫・水越伸(編), 『メディアとしての電話』, 弘文堂, 1992.
- Dorst, Jhon, "Tags and Burners, Cycles and Networks: Folklore on the Teletronic Age", Journal of Folklore Research, Vol.27, No3, The Folklore Institute, Indiana University, 1990, pp.179~190.
- Wilson, Samuel M. and Person, Leighton C., "The Anthropology of ONLINE Communities", "Annual Review of Anthropology" Vol.31, 2003, pp.449~467
- 維基百科:「広場舞」
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%B9%BF%E5%9C%BA%E8%88%9E>(최종열람 2016.08.19)