

문화콘텐츠로서 이종격투기의 내재적 공간구조에 관한 연구

A Study on the Inherent Space Structure of MMA as Cultural Contents

황용섭

국립한글재활복지대학 인테리어디자인과

Yong-Seup Hwang(hys1210@hanrw.ac.kr)

요약

최근 국내에 소개되기 시작한 이종격투기(異種格闘技)는 매우 급격한 성장을 하게 됨으로써 하위문화적 특성을 갖추게 되었다. 이는 문화적 동태성(動態性)과 활력을 제공한다는 순기능적 측면과 함께, 지나친 폭력성으로 인한 사회적 역기능에 의하여 우려의 대상이 되고 있다. 그러나 현상으로서 이를 인식하고 그 속에서 문화의 흐름을 이해하는 것이 중요할 것이다. 이종격투기가 열리는 공간은 매 대회에 따라 색다른 경험 제공이 필요하며 이를 위해 매우 다양한 공감각적 연출이 필요하다. 이러한 문화적인 현상에 대한 이해는 공간디자이너로서 가치 창조의 시발점중 하나를 의미한다고 할 수 있으며, 역사적, 심리적 접근을 포함하는 맥락적인 측면에서의 연구가 필요하다. 이종격투기가 열리는 경기 공간 자체는 공간적으로 유연성을 가지며, 시간적으로 집중성을 가진다. 실시간 매체를 타고 범지구적으로 확산되고, 저장 매체를 통하여 보급 된다는 것은 이종격투기 특유의 자극적 요소와 깊은 관련이 있다. 따라서 본 연구는 이종격투기에 내재하는 공간성과 매체를 통하여 보급되는 현상에 대한 이해를 중심으로 한다.

■ 중심어 : 이종격투기, 스포츠, 상징성, 확장성

Abstract

New Recently introduced to domestic market, MMA(Mixed Martial Arts) is growing very rapidly, thereby acquiring the property of sub-culture. With its proper function of providing dynamism and vitality, it also becomes the target of apprehension for its social dysfunction due to excessive violence. However, it is important to recognize MMA as a phenomenon and to understand the cultural flow inside MMA. It is required that the space where MMA is held should provide new experience in each contest. It is necessary to prepare very diverse productions for this purpose. While comprehension on this cultural and spatial phenomenon could mean one of starting point of space creation of space designer, it is necessary to study in the contextual aspect including historic and psychological approach. Thus, this study aims to understand one of the diverse meanings of modern space by investigating the space inherent in the phenomenon of MMA.

■ keyword : MMA, Sports, Symbolic Representation, Extension

1. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

최근 몇 년 전부터 TV 매체를 통해 국내에 소개되기

시작한 이종격투기(異種格闘技)는 매우 급격한 성장을 하게 됨으로써 하위문화적 특성을 갖추게 되었다. 하위 문화로서 이종격투기는 문화의 획일화를 막고, 문화에 동태성(動態性)과 활력 작용을 제공한다는 순기능적 측면

접수번호 : #081010-001

접수일자 : 2008년 10월 10일

심사완료일 : 2008년 11월 28일

교신저자 : 황용섭, e-mail : hys1210@hanrw.ac.kr

면과 함께, 지나친 폭력성으로 인해 사회적 역기능에 대하여 우려의 대상이 되고 있는 것 역시 사실이다. 따라서 하나의 문화콘텐츠로서 이를 인식하고 그 속에서 문화의 흐름을 이해하는 것이 중요할 것이다.

더욱이 공간은 인간과의 관계 속에서 정의되어지며, 공간디자이너가 이러한 관계를 다각도로 정의하여 새로운 가치를 창출하는 콘텐츠 구축 작업의 한 영역임을 상기한다면, 이러한 문화현상은 새로운 가치 창조의 시발점 중 하나를 의미한다고 할 수 있다. 특히 컴퓨터와 네트워크의 발달로 인해 공간이 물리적인 한계를 벗어나 정보적 측면으로 확장된다는 것은 이러한 가능성의 적극적 고려가 필요함을 의미한다. 모든 디자인에 있어서 순수한 창조란 존재하지 않으며, 모든 디자인은 역사적 선례에 근거하고 있다는 점을 인식할 때, 이종격투기라는 특수한 영역은 역사적, 심리적 접근을 포함하는 맥락적인 측면에서의 공간 연구가 필요함이 분명하다.

아구나 축구등과 같이 기존의 문화영역을 구축한 특정 종목들이 상설 구장으로써의 공간을 필요로 하는 것과는 달리, 현재까지 이종격투기는 전용경기장을 필요로 하기 보다는 이벤트적 공간으로 구성됨에 따라 공간 효율성을 높일 수 있다는 장점이 있다. 이러한 비전용 공간에서의 이벤트는 때 회에 따라 색다른 연출이 필요하며 매우 다양한 공감각적 연출이 필요하다. 특히 전체 관중 규모에 비해 실제 경기가 이루어지는 링의 규모가 작을 수밖에 없는 경기 구조는 특별한 몰입 요소를 필요로 한다. 이종 많은 부분이 역사적이고 심리적인 내재적 본성을 자극하는 방식으로 이루어지며, 상징적 구조나 자극적 조형연출이 중심이 되고 있다. 특히 이러한 공간 연출이 TV와 인터넷 등의 다양한 영상 매체와 결합하여 확대될 때, 그 확산 속도와 범위는 상상을 초월한다.

따라서 본 연구는 이종격투기라는 하위문화 현상을 내재적 공간성을 중심으로 맥락적으로 고찰함으로써, 현대 격투기문화에서의 공간적 표현 양식을 파악하는데 그 목적이 있다.

2. 연구의 방법과 범위

모든 사회현상이 그렇듯이 이종격투기는 하나의 현상으로서 다양한 분야에서 그 나름대로의 방법론을 통해

연구되어질 가치가 있다. 그러나 본 연구는 이종격투기를 공간적 측면에서 다루기 위하여 그 구조에 대한 이론적 접근을 중심으로 한다. 따라서 연구는 첫째, 현대적인 의미로서 이종격투기가 의미하는 비에 대해 정의하고, 둘째, 격투 행위가 하나의 스포츠로서 문화콘텐츠화되어 가는 과정과 그 속에 필연적으로 내포되어지는 요소들에 관하여 고찰하고, 셋째, 공간 구조속에 내재되어진 근원적 맥락과 더불어 다양한 몰입적 연출을 분석하여, 미디어를 통하여 확산되는 현상에 대하여 논의하고자 한다. 논의의 중심점인 이종격투기는 국내외적으로 다양한 단체에서 개최되고 있으나, 입장객 규모와 공간적 연출 등 이벤트의 규모를 고려하여 일본의 K-1 과 Pride FC를 중심으로 한다.

II. 문화콘텐츠로서의 이종격투기

1. 이종격투기의 정의

이종격투기는 일본에서 만들어진 용어로, 말 그대로 로 다른 무술(武術) 종류끼리의 격투 대결을 의미 한다. 혼합격투기, 종합격투기, 무규칙 격투기 등으로 불리며, 해외에서는 MMA (Mixed Martial Arts), NHB(No Holds Barred) 등으로 불린다. 사실 무규칙 격투기와 이종격투기는 의미상 엄밀한 차이점을 보이지만, 내용적으로는 동일한 가치를 부여한다. 무규칙 격투기는 싸움의 실제성을 극대화하기 위하여 규칙을 적용하지 않는다는 의미이지만, 스포츠로 인정받기 위해 최소한의 규칙을 적용하고, 이종격투기는 다양한 무술 유파(流派)들 간의 대결에서 객관적 승패 결정을 위해, 서로가 만족할 만한 규칙으로서 최소한의 규칙을 적용하게 된다. 즉 사회적으로 용납 받을 수 있는 한도 내에서의 최소규칙을 적용한다는 점에서 두 용어는 공통적 의미로 사용될 되고 있다.

2. 해외의 이종격투기

격투 경기는 지역에 따라 복싱, 레슬링, 유도 등 다양한 형태로 발전되어 이어져 왔지만, 70년대 브라질의 발리 투도(Vale Tudo)라는 대회를 공식적인 이종격투의 기점으로 볼 수 있다. 이후 1993년 일본의 K-1 과 미국의 UFC (Ultimate Fighting Championship)이 개최된 이후

1997년 일본에서 Pride FC가 탄생함으로써 본격화되기 시작되었다. 엄밀히 말해 K-1은 입식(立式) 타격기계의 최강자를 가리는 대회로써 기존의 킥복싱과 매우 유사한 경기며, 레슬링과 같이 누운 자세에서의 그래플링(grappling)기술을 허용하는 Pride FC와 UFC가 규칙의 최소화 면에서 더욱 근접한 이종격투기라 할 수 있을 것이다. 이보다 더욱 무규칙에 가깝기로는 유럽과 러시아에서 개최하는 앵슬루트 파이팅(AFC)과 케이지 파이팅(CFC) 등이 있다. 그러나 가라데(karate), 쿵푸(kung fu), 태권도(tae kwon do), 킥복싱(kickboxing)의 절대 강자를 가린다는 의미에서 알파벳 "K"를 이용해 만들어진 K-1은 이종격투의 의미를 그대로 담고 있으며, 국제적으로도 UFC, K-1, Pride FC의 세 단체가 가장 큰 메이저 단체로 인정받고 있다.



그림 1. 이종격투기 경기 장면 (K-1, UFC, Pride FC 순)

3. 국내의 이종격투기

KBS SKY는 2003년 하반기부터 킥복싱과 무에타이를 중심으로 한 격투기 방송을 하였으나 호응을 얻지 못하다가, 2003년 초부터 K-1을 방송하여 케이블 TV 시청점 유율을 30%대로 올리며, 위성방송 시청률 1위를 기록하기도 하였다. 방송을 통하여 확산되기 시작하면서 2003년 4월 국내 최초로 메이저급 대회인 Spirit MD가 개최되었으며, 이후 Neo Fight, KOMA(King of Martial Arts) 등 다양한 이종격투대회가 개최되면서 그 관심이 증가되고 있다. 그러나 일부에서는 과열되는 양상마저 보여 선수 안전 문제와 부실한 경기 운영 등 건전한 문화 콘텐츠로서의 위치를 위협받고 있기도 하다[1].

III. 격투문화의 성립

1. 공격성과 윤리의식의 결합

격투기는 근본적으로 싸움을 통하여 승부를 겨룬다.

따라서 싸움을 유발하는 공격성이 본능의 일부라면, 일부에서 지적하듯 이종격투기는 본능을 자극하는 몰입요소를 근본적으로 내재하고 있다고 가정할 수 있을 것이다. 각 개체의 내면에 존재하는 공격성이 본능에 기인한다는 것은 사냥이나 다른 개체의 공격에 대한 대응과 같이 개체 자신의 생명과 종을 보존하려는 자연적 성향이라는 점에서 설득력이 있다. 더욱이 로렌츠(K. Lorenz)는 어류실험 결과 치열한 싸움이 대개 동종 간에 이루어진다는 점을 근거로 공격성을 같은 종 내의 생존적 가치로 정의하여 본능으로 규정 하였다[2]. 프로이트(S. Freud)역시 공격성을 본능의 일부로 보았으나 생존능(bios)과 구별해서 죽음의 본능(tanatos)이라 불렀다 이들은 본능주의자들로 구분되어 인간의 공격성을 선천적 본능으로 보고, 본능의 샘이 고이게 되면 폭발하게 된다는 공격이론을 정립한다. 그러나 프롬(E. From)은 방어적 공격과 파괴적 공격을 구분하여 인간의 파괴성과 공격성은 비본능적이라 주장하였다[3].

공격성이 본능인가 아닌가의 문제는 실증적으로 정의하기 어려운 과제임이 분명하지만 인간 역사에 있어 공격성의 표출인 싸움이 지속적으로 존재하여 왔고 그 싸움의 형태는 개체와 집단을 가리지 않고 지속되어져 왔음은 분명한 사실이다. 더욱이 인간은 싸움의 방법을 더욱 체계화시킴으로서 후천적으로 개발 가능한 기술의 형태로 발전시킨다. 이는 동양에서는 일반적으로 다양한 무술의 형태로, 서양에서는 기사도 정신이나 젠틀맨쉽(gentlemanship) 등의 정신적 가치의 함양이라는 형태로 표출되었다.

공격성이 기능화 되어 사회성을 구축하는 과정은 윤리적 요소의 개입을 의미 한다. 즉 싸움의 기술은 폭력성을 증가시키는 행위 양식으로써, 생존을 다투는 전쟁 시에는 그 가치가 높게 평가받지만 평화시기에는 사회를 위협하는 존재로 금기시 될 수도 있다. 따라서 무술이라는 형태로 그 폭력성을 숨기고 사회적으로 가치 있는 행위 양식으로 인정받기 위해 윤리적인 요소와 결합하여 인격 수련, 건강증진 등의 부가적 속성들을 강조함으로써 문화적 속성을 강화시켰다[4].

2. 경쟁으로서의 싸움 : 판크라티온

싸움이라는 행동양식이 폭력성을 숨기고 사회적 체계 속으로 스며들며 따라서 경쟁의 육구는 다른 형태로 나타난다. 원시사회에서의 싸움이 사냥이나 자위(自衛) 등의 적자생존을 통한 진화적 기능의 문제였다면, 근대의 사냥이나 투우 등이 윤리의식 속에서 합리화 된 것으로 볼 수 있다. 더욱이 경기의 속성으로서 경쟁이라는 요소는 중요하게 다루어질 필요가 있다. 즉, 고대 역사에 있어서 라이벌에 대한 개념이 자리 잡으며, 경쟁은 개인 또는 집단 사이의 게임의 형태로 전환 된다[5]. 경쟁이란 승리추구이며 이는 당사자뿐만 아니라 많은 사람들에게 있어서도 지적 호기심의 문제로 확대된다. 윤리적 울타리 속에서 경쟁과 호기심에 대한 욕구는 경기라는 형태로 나타날 수밖에 없었을 것이다. 경기란 서로 지키기로 정한 특별한 방법으로 승부를 다투는 것이다. 공이나 방망이를 사용하여 점수를 가지고 승부를 내는 단체경기나, 1대의 몸싸움을 통해 승부를 내는 경기나 결과적으로 상대를 제압하여 승리하는 것을 목적으로 하기는 마찬가지이다. 더욱이 경기를 통해 얻고자 하는 승리 자체가 의미하는 것은 신체능력의 탁월성 또는 완전성이라 할 수 있다[6].

고대 그리스인들은 타인과의 공개경쟁을 통해 우월성을 인정받고자 하는 충동을 아곤(agon)이라 불렀고, 올림픽을 통해 표출 하였다[6]. 당시의 경기는 다양한 종류로 구성되어 있었으며, 레슬링, 복싱, 판크라티온(Panration)의 3종목을 중(重)경기라 불렀다. 특히 판크라티온은 정확한 훈련과 비범한 태도, 민첩함이 요구되어, 레슬링이나 복싱의 우승자보다 탁월한 명성을 얻었다. 판크라티온은 그리스어로 '완전한 힘' 또는 '완전한 승리자'를 뜻하며, 권투, 발차기, 레슬링, 던지기, 목조르기 등을 허용했다. 시합은 나체로 행해졌으며, 한 선수가 싸움을 계속 못하거나 그럴 의사가 없을 때 끝났다. 이것의 의미는 종교적 제전에서 승리한 선수가 신의 상징적 제물이 되었다는 점과, 이상적인 신체미를 추구하였다는 점과, 나체는 순수한 그리스인이며 귀족임을 상징하는 공적 의복의 의미를 가지고 있었다는 점으로 풀이된다. 선수들이 서있는 상태로 시합을 하는 아노(ano)와 상대가 땅바닥에 떨어진 뒤에도 시합이 계속된 카토

(kato)로 구분되어 있었으며, 금지된 유일한 행동은 '깨물기와 찌르기'였다[7]. 이러한 사실은 입식의 K-1이나 킥복싱 등과 튀구는 싸움을 허용하는 pride FC나 UFC 등으로 구분되는 현대 이종격투기와 매우 유사했음을 알 수 있다.

3. 스포츠로서의 이종격투기

이종격투기를 통하여 공격성이 대리 충족되어 긍정적 사회 요소가 되거나, 반대로 공격성을 충동하여 부정적 요소가 될 것이라는 상반된 전망은 그 내재적 폭력성을 어떻게 인식할 것인가의 문제이다. 더욱이 경기 참여자의 대부분이 무술 수련자임에도 불구하고, 무술계는 무술의 권위로부터 해방되어있는 스포츠이며, 엔터테인먼트라고 여긴다. 그러나 이종격투기를 스포츠로 볼 것인가의 문제는 그리 간단하지 않다. 왜냐하면 일반적인 스포츠 윤리의 원리는 비폭력적인 활동과 인간을 해롭게 하지 않는 한도 내에서 인간의 신체 활동을 권장하는 것을 의미하기 때문이다[8]. 그러나 철학적 관점에서 이종격투기의 윤리문제를 중심으로 스포츠로 인정할 것인가의 문제는 남겠지만, 법의 테두리 안에서 현재 스포츠로 인정받는 것은 분명한 현실이다.

호이징아(J. Huizinga)에 의하면 스포츠는 놀이의 근본 특성으로부터 이탈하여 물질적 이득이라는 가치를 추구하는 2차 특성의 형식이며, 운동과 함께 강한 투기적 습관을 가진다고 말한다[9]. 이는 싸움이 윤리성을 획득하며 무술이라는 학습 기능의 기술 형태로 변화해온 과정과 마찬가지로, 투기적 습관, 즉 공격성이 윤리성을 내재한 규칙과 결합하여 경기라는 규율적 경쟁의 형태로 변화온 과정과 맥을 같이 한다. 더욱이 호이징아의 말처럼 놀이가 다른 목적을 위해 행해지는 것이 아닌 그 자체가 목적이 되는 인간의 근본적 특성이고[9], 고대로부터 놀이와 투쟁(무기사용 여부를 떠난 모든 시합)이 근본적으로 동일시되었다면[9], 현대에 이르러 스포츠로 표현되는 이종격투기는 다른 어떤 스포츠보다 인간 본성을 자극하는 스포츠임이 분명하다. 인간 원초적인 특성들과 자본주의적 상업화 전략이 만나 표출된 이종격투기 문화가 상당기간 광범위하게 퍼져나갈 것은 쉽게 예상할 수 있다.

IV. 이종격투기의 내재적 공간 구조

1. 경기장의 상징성

이종격투기가 행해지는 공간은 그 이벤트적 속성에 의해 다양한 연출 장치가 동원되며, 특히 일본을 중심으로 열리는 K-1과 Pride FC는 다른 단체에 비해 대단히 큰 규모에 속한다. K-1은 대부분 매해 최종 결승전을 일본 도쿄돔(Tokoy Dome)에서 치루며, 2002년 결승전은 74,500명의 관중을 기록 했다[10]. Pride Fc는 1회부터 30회에 이르는 정식 경기와 03, 04, 05년의 GP (Grand Prix) 대회를 포함하면 사이타마 슈퍼 아레나(Saitama Super Arena)에서 14회, 요코하마 아레나(Yokohama Arena)에서 7회, 도쿄돔에서 7회가 열렸다[11]. 다양한 장소에서 경기가 열리기는 하지만 가장 중요한 경기공간으로 인정할 수 있는 도쿄돔은 1988년 3월 완공한 실내 야구경기장으로써, 수용 인원은 5만 명인 에어돔(air dome)방식의 구장이다. 사이타마 슈퍼 아레나는 세계 최대급의 무빙 블록을 사용하여, 5천명 수용의 홀에서 3만 7000명 수용의 스타디움으로까지 변신시킬 수 있는 다목적 공간이다.



그림 2. 도쿄돔과 사이타마 슈퍼 아레나

이 두개의 주요 경기장은 경기 개최 회수뿐만 아니라 규모와 형태에 있어서도 대표성을 가지므로 대표적 공간으로 이들이 의미하는 바를 고찰할 필요가 있다. 우선 형태와 크기로부터 역사적 기원을 유추할 수 있는데, 그 원형은 로마시대의 콜로세움(colosseum)이나 베로나(Verona) 투기장이라 할 수 있다. 이러한 투기장은 극장과 달리 배경이 필요 없으며 사방에서 바라볼 수 있게 관람석을 타원이나 원형으로 만들고 그 중앙의 경기장(arena)도 타원형으로 만들었다[12]. 그러나 이것이 상징하는 것은 크기와 형태라는 조형적 의미와 관람객 수용 규모라는 측면을 넘어선다. 고대의 정식명칭이 플라비우

스 투기장 이었던 콜로세움은 완공 기념행사로 100일에 가까운 투기(鬪戔)가 열렸다[12].



그림 3. 로마 오랑쥬(orange)의 극장과 콜로세움

그리스의 격투는 전사적 속성을 보여주는 것이었으며, 승리는 상징적 '도살'이었지만, 로마인들은 경쟁의 영광과 영예의 상당부분을 제거하여 도살로서의 매력에 소구하였다. 검투사와 맹수의 싸움은 사냥에 비견될 수 있었고, 인간끼리의 격투와 현대 투기스포츠 사이의 비교는 명백하다[5]. 로마인들이 그다지 사냥을 즐기지 않았음 이 콜로세움에서의 간접경험을 통한 육구 충족의 결과인지는 단정하기 어렵다. 그러나 많은 학자들은 스포츠의 원인과 경향에 대한 입장 차이에도 불구하고 이를 통하여 얻게 되는 효과에 대해서는 대부분 긍정적이다.

표 1. 스포츠에 관한 중심 이론[5]

이론	맑스주의	철학이론	베버학파	행동생물학
원동력	계급갈등	사회적 배설	합리화	인간본성
중심경향	세계모니터 통제	문명화 과정	자본주의의 성장	본능 억제
근원	경제적 권력	폭력의 통제	종교적 신념 + 경제변화	타고난 공격성
이유	기본전환	충분의 추구	사회조적의 반영	상징적 사냥
효과	노동계급의 평화와	스트레스-긴장의 방출	스포츠의 합리화	폭력의 출구

K-1과 Pride FC는 사각의 링에서, UFC는 8각형 평면의 철조망 속에서 경기가 이루어진다. 링이라는 단어 자체가 고대 원형경기장의 둥근 형태로부터 유래한 것과 마찬가지로, 결국 이종격투기는 다른 스포츠에 비해 가장 원초적인 싸움의 형태와 근접해 있다. 또한 경기가 열리는 체육관 전체가 상징하는 것은 곧 투기장이며, 이 투기장에 들어섬은 사회적으로 목인 받는 원시성으로의 회귀를 의미한다.

2. 입장의식과 격투행위의 동질성



그림 4. Pride FC

K-1은 6.4mX 6.4m 이상의 사각링, Pride Fc는 7m X7m의 사각링에서 대결하는 두 선수와 주심에 의해 경기가 진행 된다. 두 단체의 주요 경기는 일반적으로 도쿄 돔과 사이타마 슈퍼 아레나에서 열리는 만큼, 링의 크기에 비해 상대적으로 관람석 규모는 엄청나게 크다. 선수와 관람자의 거리가 멀 경우 당연히 관람 만족도는 떨어질 수밖에 없다. 그러나 경기가 열리는 경기장은 대부분 초만원을 기록하며 링에 가까운 좋은 자리는 비싼 가격에 암표가 팔리기도 한다.



그림 5. 경기장 구조 다이어그램

관람 만족도가 떨어지는 외곽지역까지도 매진이 될 만큼 흥행성적을 올릴 수 있는 것은 행위자와 관람자의 공간 구분을 비교적 모호하게 하는 장치가 존재할 수 있기 때문이다. 경기장의 구조를 다이어그램으로 표시하면 [그림 5]와 같이 링을 중심으로 근접관중, 일반관중, 매체관중으로 확산되어 나가며, 근접관중은 경기장 특성상 다른 종류의 경기에서의 필드에 해당하는 부분에 관람석을 가설하여 근접하여 관람하는 경우이며, 일반관

중은 고정 설치된 관람석에서 관람하는 경우로서 특별한 의미상의 구분은 없다. 그러나 이 경기장을 벗어나 매체를 통하여 실시간으로 관람하게 되는 관중은 매체적 관중으로 정의할 수 있다. 특히 경기장 중요 구성 요소로서 무대와 이로부터 링까지 이어지는 입장동선의 존재는 대부분의 이종격투기에서 공히 나타나는 구조로 특별한 상징적 의미를 유추할 수 있다.



그림 6. K-1의 선수 입장식 (무대 등장과 토크 이득)

선수는 대기실로부터 링까지 필연적인 이동을 하게 된다. 따라서 대기실을 벗어나 무대에 오르게 되면 링까지 이어진 입장동선을 통해 입장하게 되며, 이때 선수들은 자신들만의 독특한 테마 음악과 퍼포먼스로 자신을 관객들에게 각인시키고자 한다. 링에서의 경기는 원초적 승부이지만, 입장 행위는 무대의 주인공으로서 선수를 자본적인 상품이자 투쟁적인 영웅으로써 양 극단에 위치시킨다. '과장된 구경거리'로 불리는 프로 레슬링이 그리스 연극이나 투우와 같은 옥외 장대한 구경거리 성격을 만들어 낸다면 이종격투기는 마치 한편의 다큐멘타리를 보는 것과 같이 '영웅 신화의 드라마를 만들어 낸다[3].

이 같은 연극적 행위의 기원은 그리스의 디오니소스(Dionysos)신에 대한 제례의식(祭禮儀式)으로부터 추정하는 것이 일반적이며[4], 당시의 올림픽 경기 역시 제우스(Zeus)에 대한 제례의식이었음[7]에 주목할 필요가 있다. 문화인류학적 측면에서 미개사회를 보자면, 한 부족의 족장은 뛰어난 전사이며 지도자이며 사제(주술사)이며 춤꾼이며 의사였다. 즉 무술, 의술, 종교, 무용 간의 일련의 상관성에 대한 조심스러운 추측이 가능하다[4]. 제례의식적 성격으로부터 기원하였다는 점이 현대의 선수와 관중도 그러한 행위에 참여함을 의도하거나 인식한다는 것을 의미하지는 않는다. 그러나 그 역사성을 인정한다면 이종격투기 경기장의 무대와 입장의식은 격투자

체와 별개가 아닌 동질의 성격으로서, 인간의 본성 표출과 참여의 공간을 포괄하는 공간적 기재로 볼 수 있다.

3. 색상연출을 통한 자극



그림 7. 철흔과 백색의 대비



그림 8. 조명 점멸과 무대 효과

K-1의 링 바닥은 청색, Pride FC의 링 바닥은 백색을 기본으로 한다. K-1은 킥복싱이나 복싱 등 과 같이 서서 싸우는 경기이므로 바닥의 색상에 특별한 의미를 부여하기 어렵지만, 누운 자세에서의 그라운드링을 허용하는 Pride FC의 특성상 바닥에 시선이 고정되는 것은 일반적이다. 또한 경기 방식상 많은 출혈이 발생 하게 되며, 하얀 링 위에서 반라의 선수가 뒹굴며 붉은 선혈을 흘리는 것은 굳이 색의 명시성을 언급하지 않더라도 매우 자극적인 경험일 수밖에 없다. 투우에서 마타도르(matador)가 빨간 천인 카포테(capote)를 휘두르는 것이 군중을 더욱 자극 하듯, 선혈은 백색 링과 대비되어 경기자와 군중을 격렬하게 흥분시킨다.

서양의 역사성으로부터 유추하자면 백색은 자연스럽게 깨끗함과 동기화 되어 있으며 육체를 들어냄은 성욕을 예외로 한다면 천상 정신, 자연과의 만남을 위한 것이었다 [15]. 중세 교회 이후로 붉은색은 순교, 희색 성스러운 사랑 등을 뜻함으로써 피를 의미한다[6]. 격투와 연속적 요소가 제례의식의 잠재적 연속성이라는 측면을 상기하자

면 붉은 피를 더욱 돋보이게 하는 링의 구성은 그 의도와는 무관하게 인간 본성을 자극하는 장치역할을 한다.

이벤트적인 특성상 조명 연출이 공간 연출의 상당 부분을 차지한다. 적, 청, 황, 녹 등 원색의 조명과 무대 대형 스크린을 통해 몰입적 환경을 만드는 것이 일반적이다. 1997년 일본에서 TV 만화 '포켓몬'을 보던 일부 어린이들과 어른이 발작이나 눈이 뿌옇게 보이는 증상을 일으켜, 도부현에서 560명 이상이 증상을 호소하여 병원 치료를 받았다. 화면에서는 파랑고 하얀빛과 빨간 광선이 약 10초간 강하게 비추는 장면이 있었으며, 그것을 보고 속이 메스꺼워지는 증상이 많았다는 것이다. 흥미로운 것은 주로 빨강색과 파랑색이 점멸하였으며, 빨강은 교감신경을 파랑은 부교감신경을 자극한다는 사실이다 [16]. 특히 R. 제리스의 실험에 의하면 청색광과 적색광에 의한 차이가 신체에 많은 영향을 미침을 알 수 있게 해 준다[17]. 즉 어두운 공간에서 빨강과 파랑 조명의 교차 점멸을 주 효과로 하는 이종격투기공간은 인체에 강한 자극을 줄 수밖에 없다.

표 2. 청-적색광에 대한 인체반응(제리스의 실험)

	불안감	자율신경계 각성	호흡수	맥박	눈 깜박임
청색광	완화	증가	감소	차이 없음	감소
적색광	상승	증가	증가	차이 없음	증가

이러한 장치 외에도 무대에 장치된 대형 화면을 통한 화염(火焰)의 형상화나 일부 직접적인 불꽃의 사용 등을 통해 흥분을 고치시키는 공간 구성을 추구 한다. 이종격투기가 가지는 기원적으로 내재된 심리적 장치 외에도 기술적 연출을 통한 의도적 흥분 유도 장치들이 사용되고 있다.

4. 미디어를 통한 공간 확장과 경기의 재생산



그림 9. 매체에서의 경기 표현

미디어를 통한 중계방송은 이를 중계하는 국가의 특징에 따라 약간의구성적 차이가 있기는 하지만, K-1과 Pride FC의 경우 한국, 일본, 미국 방영 영상에는 근본적인 차이가 없다. 경기장에서와 마찬가지로 붉은색을 중심으로 자극적인 원색 위주의 자막 구성이 주를 이루며, 화염이나 강철 느낌 등을 통하여 거친 느낌의 전달에 주력한다. 그러나 이러한 말초적 자극보다 더욱 중요한 것은 이러한 미디어를 통하여 점차 그 공간의 상징성이 확장되고 있다는 것이다.

1940년대부터 오늘날까지 스포츠는 TV의 성장에 비례하여 성장해 왔다[5]. 스포츠에 있어 카메라의 존재는 단순한 보도를 넘어서 시청자를 현장까지 데리고 가며, 다양한 각도와 연출 기법을 통해 실제 현장을 넘어서는 증가된 현장성을 보여준다. 영상은 신호를 '보이는 것(visual thing)'으로 재현함으로써 몰입(immersion)의 조건을 형성한다. 영상은 물리적 시공간상 대상과의 거리를 급속도로 축소한다[18]. 맥루한(McLuhan)은 인간 감각기관의 확장과 의식변화를 주도한다는 의미에서 모든 매체는 재구성(reconstruction)이라고 말한다[19].

복싱이 챔피언전을 15라운드에서 12라운드로 줄인 것이 선수 안전에 대한 고려라는 것이 표면적인 이유이다. 그러나 3분 15라운드와 1분씩 14번의 휴식, 시작 전후의 인터뷰 등을 포함하면 무려 70에서 75분이 걸리던 것이 12라운드의 47분과 13분정도의 부가적인 것을 합하여 1간의 틀에 맞아떨어진다는 것은 TV의 상업적 속성에 길들여진 것이라는 의혹을 피할 수 없다[5]. 일반적으로 K-1의 원매치는 3분씩 5라운드, 토너먼트는 3분 3라운드, pride FC는 10분, 5분, 5분의 3라운드로 진행 된다. 즉 쉬는 시간을 합한다 하더라도 하나의 대전(對戰)은 20분 내외에 끝나게 되며, 전체 이벤트는 10경기 내외의 대전으로 이루어진다. 복싱이나 야구의 쉬는 시간이 TV의 상업성에 부합되는 광고 시간이 되어 주듯이, 이종격투기 역시 쉬는 시간과 더불어 대전과 대전 사이 시간이 이러한 역할을 한다. 더욱이 20분 내외라는 짧은 대전시간과 그 속에 펼쳐지는 폭발적인 폭력성은 1시간 30분이 넘는 축구나 야구 등과 같은 다른 인기 스포츠보다도 더욱 인터넷 매체에 적합하다. 불법이기는 하지만 인터넷에서는 '효도로 선수 경기 5편', '효도르대 크로캅' 등의 이

름으로 단일 대전 영상을 어느 때나 쉽게 구할 수 있다. 생방송 중심의 TV방영분이 매체적 관중에 의해 재구성되어 공간성, 시간성과 상관없이 재생산되어 확대되는 것이다.

IV. 결 론

지금까지의 공간 디자인이란 일반적으로 기능과 구조에 맞추어 공간을 분할하고 경계를 만드는 과정으로 인식되어져 왔다. 그러나 공간에 있어 위치나 형태보다 더욱 중요한 것이 장소성이라는 생각은 공간을 더욱 문화적 측면에서 계획해야 함을 의미한다. 정보화 사회는 다양한 기술에 힘입어 공간에서의 거리를 축소하여 그 장소성을 확장한다. 이를 다시 인간 중심으로 생각한다면, 인간은 아무리 멀리 떨어진 곳에서도 그 장소성의 접근이 가능해지고 심지어 실제 장소에서보다도 더욱 몰입할 수 있는 기술 환경에 놓여진 것이다. 이러한 공간적 성격 속에 이종격투기라는 문화는 그 본능 지향적 성격과 기술 지향적 성격을 흡수하여 새로운 장소성을 만들어 가고 있다.

이종격투기는 그 문화적 역사성과 공간적 장소성을 기반으로 매체를 통하여 확산되는 콘텐츠로서의 영역을 확고히 하고 있다. 따라서 맥락적 측면에서 이종격투기의 내재적 공간구조를 분석한 결과,

첫째, 이종격투기가 열리는 경기장은 형태적으로나 심리적으로나 고대의 격투장을 상징하고 있으며, 이는 곧 원시성의 현대적 발현으로 해석될 수 있다.

둘째, 이종격투기의 격투행위나 입장 의식은 근본적으로 제례 의식이라는 동질의 근원을 가지며, 미디어를 통하여 확산될 때 드라마로서 감성에 소구하게 된다.

셋째, 경기장의 연출은 원색적 조명과 색상을 중심으로 하며, 이는 곧 자극과 흥분이라는 결과로 직결되어 그 몰입적 성격을 극대화 한다.

넷째, 경기장은 미디어 테크놀로지를 통하여 공간적으로나 시간적으로나 확대되며, 이는 21C 공간의 특징적 현상으로서 다른 대부분의 공간 영역에 적용될 가능성을 가진다는 것이다.

이종격투기가 열리는 경기 공간 자체는 공간적으로 매우 유연성을 가지며, 시간적으로 집중성을 가진다. 더욱이 실시간 매체를 타고 범지구적으로 확산되고, 저장 매체를 통하여 보급 된다는 것은 이종격투기가 가지는 특수한 자극적 요소와 깊은 관련이 있다. 아직은 그 폭력성으로 인하여 대중 스포츠로서 건전한 문화콘텐츠의 자리를 확고히 하고 있다고 보기는 어렵지만, 그 자극성과 미디어 결합성 이해한다면 그 확산의 범위와 속도를 쉽게 미루어 짐작케 해준다.

이종격투기가 가지는 폭력성의 문제는 윤리적인 측면을 포함한 다양한 시각에서 연구 되어야 할 것이며, 상업 논리에 종속되어 무비판적으로 디자인 되어져서는 안 될 것이다. 즉, 말초적 감각과 흥분을 지원하는 연출이 어떠한 결과로 이루어 질 것인가 하는 문제에 대한 심각한 고민이 뒤따라야 한다는 것이다. 본 연구가 내재적 공간구조를 파악하기 위하여 서양 중심의 시원적(始原的) 역사성을 바탕으로 고찰한 것은 다양한 지역적 특수성을 고려하지 못하였다는 점에서 연구의 한계로 남겠지만, 이러한 연구가 기반이 되어 공간디자인 측면에서 보다 실증적인 연구들로 이어질 것이라 기대한다.

참고 문헌

[1] 김영운, *국내 신문과 방송에서의 스포츠경기 보도 실태에 관한 연구*, 연대석론, pp.57-63, 2003.
 [2] 콘라드 로렌츠, 송준만 역, *공격성에 관하여*, 이화여자대학교출판부, pp.27-45, 1996.
 [3] 구봉수, *프로이드와 로렌츠의 공격이론에 관한 연구*, 청주교육대학교논문집, Vol.17, pp.78-88, 1980.
 [4] 송형석, "동양미술의 기원과 발달에 관한 일고", 한국사회체육학회지, Vol.17, p.68, p.70, 2002.
 [5] 앨리스 캐시모어, 정준영 역, *스포츠 그 열광의 사회학* 한울, p.91, pp.93-94, p.96, p.147, p.352, pp.370-371, 2001.
 [6] 강철, *이종격투기, 스포츠인가?*, 연세논집, Vol.42, p.53, 2005.
 [7] 이정란, 정삼현, "고대격투기 판크라티온의 특성", 동아대학교부설 스포츠과학연구논문집, Vol.20,

p.4, pp.5-9, 2002.
 [8] 윤여탁, 김학덕, "스포츠화된 이종격투기의 윤리적 의미에 관한 고찰", 한국체육철학회지, Vol.12, No.2, pp.233-234, 2004.
 [9] 요한 호이징아, 김운수 역, *호모 루덴스* 까치, pp.10-11, pp.66-68, p.297, 1981.
 [10] <http://www.k-1.co.jp>
 [11] 박제환, *Pride, SMB Book*, pp.28-104, 2006.
 [12] 유정근 외, *서양건축사* 기문당, p.116, p.117, 2003.
 [13] 박수정, 정희준, "이종격투기의 세계화: 탈근대와 전근대의 만남", 한국체육학회지, Vol.43, p.121, 2004.
 [14] 이상오, "연극의 기원", *영어영문학* Vol.1, p.28, 1973.
 [15] 신항식, *디자인 이해의 기초 이론*, 나남, pp.116-117, p.131, 2005.
 [16] 스에나가 타미오, 박필임 역, *색채심리* 예경, pp.176-178, 2001.
 [17] 김성식, *영상 커뮤니케이션의 색채가 심리에 미치는 영향에 관한 연구*, 단국대석론, pp.73-74, 2003.
 [18] 성동규, 라도삼, "사이버네틱 영상 미디어 발전에 따른 사회적 '거리' 변화에 관한 연구", 사이버커뮤니케이션학보, No.5, pp.76-77, 2000.
 [19] 마샬 맥루한, 부루스 R. 파워스, 박기순 역, *지구촌, 커뮤니케이션북스*, p.111, 2005.

저자 소개

황 용 섭(Yong-Seup Hwang)

정희원



- 1995년 2월 : 홍익대학교 산업디자인학과 (디자인학사)
- 2002년 8월 : 홍익대학교 공간디자인학과 (미술학석사)
- 2005년 3월 ~ 현재 : 국립한국재활복지대학 인테리어디자인과 전임강사

<관심분야> : 공간론, 유니버설디자인, e-learning을 통한 디자인 교육