

현대 대중과 역사 : 역사를 소재로 한 영상매체와 '리인액트먼트(Reenactment Activity)'를 중심으로

박광순*
(충북대학교)

Morden People and History : in terms of Historical Media and Reenactment Activity

Park Kwang Sun*
(Chungbuk National university)

ABSTRACT

The purpose of this article is to review the historical media and reenactment activity which is used in history education. Especially, teachers are very interested in how to develop the interest of the students in class. In this article, we review the characters of the reenactment activity as well as the drama and film. The definition of the reenactment activity is to act like a historical persons. 'Reenactment activity' is not familiar to us in Korea but it is very famous to the students and the teachers who want to re-act the historical life. Reenactment activity is more efficient than movie because doing reenactment is much cheaper than making film.

Key words : historical drama, historical movie, reenactment activity, historical media, history education

I. 머리말

현재 우리의 삶에서 역사를 소재로 한 드라마나 영화는 상당히 가까이 있다. 과거에는 책을 통해서만 접할 수 있었던 역사는 지상파와 케이블, 인터넷에서 드라마를 통해 제공되고

Received 2 October, 2016; Revised 14 October, 2016; Accepted 18 October, 2016

*Corresponding author : KwangSun Park (Chungbuk National University)

Phone: +82-10-3908-1382

E-mail: pks1382@naver.com

© Education Research Institute. All rights reserved.

This is an Open-Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

있으며, 영화관에서는 역사를 소재로 한 영화를 찾는 것은 그리 어렵지 않다. 더군다나 역사를 소재로 한 드라마나 영화는 사람들의 사랑을 많이 받고 있으며, 나올 때마다 이슈를 불러일으킨다. 이제 역사는 책보다는 영상을 통해서 사람들에게 친숙하게 다가가고 있는 것이다.

그렇다면 왜 역사를 소재로 한 영상매체가 인기를 끌고, 계속 제작되고 있는지에 대한 의문이 든다. 이를 알기 위해서는 역사를 소재로 한 영상매체, 즉 역사드라마와 영화가 역사를 어떻게 다루는지 살펴볼 필요가 있다. 이들이 역사를 어떠한 방식으로 영상매체에 투영하고, 대중들은 이것을 어떠한 방식으로 받아들이는 지 알 수 있다면, 역사를 소재로 한 영상매체가 왜 그렇게 높은 인기를 얻을 수 있을지 파악할 수 있으리라고 본다.

여기에 더해 리인액트먼트(Reenactment, 역사재현)에 대해서 살펴보고자 한다. 리인액트먼트는 우리에게 익숙하지 않은 용어이다. 하지만 이것 역시 역사를 소재로 하고 있으며, 그것을 향유하는 계층이 특정하지 않은 일반 대중이라는 사실에 주목해야 된다. 즉, 영상매체와 리인액트먼트는 이전과는 다른 방식으로 대중들이 역사를 향유하는 수단이라고 말할 수 있다. 그러나 리인액트먼트가 아직 한국에 크게 보급된 상황은 아니며, 아직 이에 대한 어떠한 연구도 있지 않기 때문에 외국의 사례를 중심으로 리인액트먼트에 대해 간단히 알아보하고자 한다.

세상 모든 것에 장단이 존재하듯이, 영상매체와 리인액트먼트 역시 그 한계점이 나타나 있을 것이라 생각하며, 역사를 다룬다는 입장에서 비판받을 행동이 없지 않는지 살펴볼 필요가 있다. 결국 영상매체와 리인액트먼트의 현황과 그 한계점, 비판을 주로 살펴볼 것이며, 마지막으로 이 둘과 대중의 관계 그리고 영상매체와 리인액트먼트의 관계가 어떻게 될 것인지 생각해보고자 한다.

II. 역사를 소재로 한 영상매체

1. '허준' 이후의 역사드라마 및 영화의 특징 및 현황

역사를 소재로 한 영상매체는 상당히 많으며, 그것을 일일이 담기에는 상당한 시간과 노력이 필요할 것이다. 여기서는 1999년 11월 22일에서 2000년 6월 27일까지 방영된 '허준'(MBC)을 기준으로 하여 '허준'이후의 역사드라마와 영화의 특징을 살펴보고 나서, 각각의 매체가 주제를 삼고 있는 시대적 상황과 현실의 상황, 그리고 왜 인기를 얻게 되었는지 살펴보고자 한다. 다른 여러 역사드라마나 영화가 많기는 하지만 굳이 '허준'을 기준으로 삼은 것은 '허준'이후 이른바 역사드라마의 전성시대가 시작되었기 때문이다. 특히, 기존의 역사드라마에서 시청자층이 중장년층 남성에게 한정되어 있던 것에서 '허준'은 역사드라마에 별 관심이 없던 청소년과 여성 시청자들을 끌어들이었다는 점에서 의미가 있다. '허준'의 방영 이후 역사

드라마를 시청하는 시청자층이 크게 확대되었기 때문에 '허준'을 기점으로 그 후의 역사드라마들을 살펴보는 것은 크게 무리가 없다고 본다.

<표 1>과 <표 2>를 보면 2000년대 이후 각 방송사에서 방영된 역사드라마에 대해 알 수 있다.¹⁾ <표 1>과 <표 2>를 통해서 역사드라마의 방영 횟수가 시간이 지나면서 점차 늘어나는 것을 알 수 있다. 또 하나 재미있는 사실은 2007년 이후 지상파 방송 외의 방송국에서도 역사드라마가 방영되기 시작했다는 점이다. '정조 암살 미스터리 - 8일'(채널 CGV, 11. 17. ~ 12. 16.)과 '조선과학 수사대 별순검 시즌 1'(MBC 드라마넷, 10. 13. ~ 12. 29)의 방영은 이제 역사드라마를 제작하고 방영하는 곳이 지상파뿐만 아니라 케이블까지 확대되는 것을 의미한다.

2014년에 방영된 '간서치열전'(10. 13. ~ 10. 19.)은 기존의 브라운관을 통해서 방영되던 드라마와 달리 인터넷을 이용한 웹드라마의 모습을 보이고 있다. 표에서는 웹드라마의 방영을 포함하지는 않았지만 그 등장은 역사드라마를 전달하는 수단의 확대로 이해할 수 있다. 웹드라마는 일반적인 드라마에 비해 러닝타임이 짧은 특징이 있다. 보통 1시간 정도의 러닝타임을 가지는 일반적인 역사드라마에 비해 웹드라마는 짧게는 10분 이내 길어도 30분 이내에 끝나는 점은 확실히 특징으로 볼 수 있다. 러닝타임이 짧은 이유는 웹드라마의 방영 방식과 무관하지 않다고 본다. 웹드라마는 인터넷을 통한 동영상 스트리밍 서비스를 통해 방영되기 때문에 인터넷에 접속할 수 있다면 어디서든지 볼 수 있다는 특징을 가지고 있다. 그리하여 일반적인 드라마를 보기엔 시간이 넉넉지 않은 경우 웹드라마를 즐기면서 시간을 보낼 수 있다.

<표 1> 2000년 이후 각 방송사 별 역사드라마 방영 횟수 (2000~2008)

*출처 : 2000~03년 까지는 주창윤, 183쪽 <표2>를 재인용 위키피디아-대한민국의 역사드라마 항목, 검색일 : 2016. 9. 25.

	00	01	02	03	04	05	06	07	08
KBS1	2	1	2	2	2	1	2	1	1
KBS2	2	3	2	1	1	1	1	2	4
MBC	2	3	2	3	4	6	2	4	2
SBS	1	1	4	5	3	2	2	2	4
기타	-	-	-	-	-	-	-	2	1

1) <표1>에서 2000~2003년까지의 역사드라마 방영 횟수는 주창윤(2004: 184)의 연구에 있는 <표2>를 재인용 하였으며, 2000년 이전의 역사드라마 방영횟수도 나와 있다. 표에 표기된 역사드라마의 방영횟수는 주창윤이 표기한 방법과 달리 한 회라도 해당 년도에 방영이 되었으면 그 해 방영한 것으로 처리하였으며, '대왕 세종'(2008)은 KBS1에서는 1월 5일~3월 30일, KBS2에서는 4월 5일~11월16일까지 각각 방영되었기 때문에 각 방송국의 방영횟수에 포함시켰다.

<표 2> 2000년 이후 각 방송사 별 역사드라마 방영 횟수 (2009~2016)

	09	10	11	12	13	14	15	16
KBS1	-	5	2	2	1	1	1	2
KBS2	4	2	2	4	6	5	2	2
MBC	4	4	2	5	5	2	3	1
SBS	1	2	2	2	3	2	1	3
기타	-	1	1	2	2	3	2	2

‘허준’이후의 역사드라마의 가장 큰 특징은 다른 장르와의 결합, 즉 ‘퓨전 역사드라마’이라고 할 수 있다. 이것은 과거의 역사드라마가 정사 위주로 진행되었다면, 이제는 트랜디, 멜로, 코미디와 같은 역사와 관련이 적어보이는 장르와 결합을 하여 극의 흡인력을 강화시킨 것이다.(이은애, 2009 : 229, 230) 대표적인 퓨전 역사드라마로는 2003년 7월 28일에서 9월 9일까지 방영된 ‘다모’(MBC)다. ‘다모’는 조선 시대 여형사의 이야기를 다룬 드라마로써 역사드라마, 액션, 로맨스가 혼합되어 있었으며, ‘다모페인’이라는 단어를 만들 정도로 선풍적인 인기를 자랑하였다.

야담이 다시금 역사드라마에서 활용도가 높아진 점도 있다. 야담은 역사드라마가 등장했을 때만해도 상당히 활용도가 높았다. 그러나 1980년대가 지나면서 역사드라마에서 정사를 중심으로 한 정통역사드라마가 부각됨에 따라 야담의 활용도는 자연스럽게 감소하였다.(박상완, 2013 : 90~95) 그러나 야담은 시청자들이 역사드라마에 공감할 수 있는 능력을 부여해 주었기 때문에 야담의 활용도가 감소함에 따라 시청자들은 자연스럽게 역사드라마에 공감하는 능력도 감소하게 되었다. 그로인해 역사드라마가 일시적으로 침체를 겪게 되나 곧 정사와 야담이 섞인 역사드라마들이 등장하게 된다. 박상완(2013 : 97,98)은 정사와 야담이 본격적으로 섞이는 순간을 ‘용의 눈물’(KBS1, 1996 ~ 1998)로 보고 있으며, 그로 인해 다시금 시청자들이 역사드라마의 인물들이나 상황에 공감을 보내고 현실의 상황을 드라마에 투영할 수 있게 되었다.(박상완, 2013 : 111) 이제 사람들은 역사드라마를 통해서 현실을 보고 있게 된 것이다.

역사드라마가 다루고 있는 시대가 풍부해졌다는 특징도 지니고 있다. 이를 대표하는 역사드라마가 바로 ‘태조 왕건’(KBS1, 2000~2002)이다. ‘태조 왕건’은 한국 역사드라마 역사상 처음으로 후삼국 시대를 다루었다는 평가를 받았으며, 이를 기점으로 하여 고구려 초기(주몽), 삼국시대(선덕여왕), 발해(대조영), 고려(무인시대), 개화기(별순검) 등이 등장할 하게 된다.(정영희, 2009 : 99) 역사드라마가 다루는 시대의 폭이 넓어짐에 따라 시청자들은 이제 책에서만 역사를 접하지 않고, 브라운관을 통해서 역사를 좀 더 생생하게 즐길 수 있게 된 것이다.

역사드라마에 등장하는 인물들의 변화도 생각해 볼 필요가 있다. 기존의 역사드라마가 인물들의 영웅적인 면모나 역사적인 행위에 주목하는 것에 비해 이제는 인간적인 면모를 좀 더 주목하게 되었다.(정영희, 2009 : 100) 또한 주인공들의 모습도 왕과 영웅들 중심에서 상

인(상도), 의녀(대장금), 노비(추노), 일반 병졸(전우)과 같이 좀 더 일반인들에게 가까운 인물들도 상당수 등장하게 되었고, 그들을 중심으로 이야기가 진행되는 경우도 증가하였다.

영화의 경우 1,000만 관객을 모은 14개 한국 영화 중 역사를 소재로 한 영화가 무려 8개가 된다. 영화에서도 역사드라마와 마찬가지로 시대와 인물의 폭이 다양하다. 주인공들을 살펴보면 명량을 제외한 나머지 7개 영화들의 주인공들은 병사(실미도, 태극기 휘날리며), 변호사(변호인), 광대(왕의 남자), 만담꾼(광해), 일반인(국제시장), 독립운동가와 친일파(암살)다. 명량의 주인공인 이순신은 영웅적인 면모보다는 감정적인 면모를 부각시키고 있다는 사실 역시 특기할만하다. 시대는 드라마에 비해 상대적으로 폭 좁지만(조선~현대), 야담이 일부 포함되어 있음을 알 수 있다.(광해)

천만 관객을 동원한 영화들의 가장 큰 특징은 당대의 시대상을 반영하고 있다는 사실이다. 2003년에 개봉한 '실미도'와 '태극기 휘날리며'는 휴전 협정 50년과 아직도 지속되고 있는 남북 분단의 현실이라는 배경을 지니고 있다. 2005년 '왕의 남자'는 2004년에 일어난 노무현 전 대통령 탄핵사건과 관련이 있다는 추측을 낳았다. 2012년과 2013년에 각각 개봉한 '광해'와 '변호인'은 2013년 제 18대 대선의 전후라는 현실적 배경 속에서 우리가 바라는 리더의 모습과 사회의 모습을 영화를 통해 내비쳤다. 2014년 '명량'은 그해 4월 16일에 발생한 세월호 사고와 정부의 미숙한 대처에 온 국민이 분노하는 상황에서 이순신이라는 인물을 통해 어려움을 극복해나가는 리더의 모습을 보여주었다. 2014년 말과 2015년의 '국제시장'은 정치적 배경과는 거리가 있는 작품이지만, 2014년을 휩쓴 가족애라는 문화적 배경을 가지고 있으며, 당시 천만 관객을 동원한 겨울왕국'(Frozen, 감독 크리스 벅, 제니퍼 리), '인터스텔라'(Interstellar, 감독 크리스토퍼 놀란), '명량'에서 그 모습을 찾을 수 있다. 2015년의 암살은 한국과 일본 사이의 위안부 문제와 더불어 완전히 청산되지 못한 친일파 문제에 대한 인식이 담겨 있다.

역사드라마는 영화에 비해 당대의 정치적 시대상과의 관련이 적다. 하지만 드라마의 흐름을 주도하는 문화적인 시대상은 적극적으로 투영되어있다. 앞서 살펴본 '퓨전 역사드라마'과 같은 서로 다른 두 장르의 결합은 비단 역사드라마에만 국한되는 것이 아니다. 서로 다른 장르의 결합으로 시청자들의 관심을 끌려는 움직임은 드라마 전반에 걸친 동향이었다.. 이것은 곧 1990년대 후반과 2000년대 드라마들이 자신의 상품성을 강조하고 드라마의 다양성을 원하는 시청자들의 소비성향을 그대로 반영한다.(정영희, 2009 : 91,92) 여성의 강조, 동성애 코드의 인기 등과 같은 시기별 한국 사회의 문화적 특징들은 오랜 기간 스토리를 구성해 나가는 드라마에 잘 녹아있다.

역사를 소재로 한 영상매체에서 나타나는 역사 서술 방식의 변화는 포스트모더니즘과 관련이 깊다. 포스트모더니즘 역사학은 기존에 있던 역사적 사실을 의심하고 있으며, 정사나 왕조를 중시하기보다는 야사나 일반 대중의 역사를 중시하고 있다.(이은애, 2009 : 243~246) 그리고 대중매체와 정보통신 기술의 발달은 과거 일반 대중이 접근하기 어려웠던 역사 분야로의 접근을 용이하게 만들었으며, 이것은 모든 사람들이 역사에 대해 서로 이야기 하

고 생각할 수 있는 배경을 만들게 되었다. 따라서 역사드라마와 영화가 이전과는 다른 모습으로 대중들에게 다가가고, 대중들은 이를 자연스럽게 수용하게 되는 것이다.

2. 역사드라마 및 영화의 한계와 비판

역사드라마와 영화가 가진 가장 큰 한계점은 돈과 관련된 문제다. 역사드라마와 영화의 제작에서 가장 많은 비중을 차지하는 부분이 돈이다. 촬영비, 배우들과 엑스트라들의 출연료, 장비들의 비용 등을 포함한 각종 비용들은 방송국과 영화 제작자들에게 큰 부담을 안겨주게 된다. 동일한 제작비를 사용한다하더라도 한 번에 끝나는 영화에 비해 지속적으로 방영이 되는 드라마의 경우 제작비로 곤혹을 치를 가능성이 높다. 예를 들어, SBS의 ‘연개소문’(2006~2007)은 2006년 10월 21일 방송에서 배경을 합판으로 처리했으며, MBC의 ‘주몽’(2006~2007)은 전투씬에서 대본에서 말하는 것에 비해 한참 못 미치는 숫자의 인물들을 가지고 촬영하였다는 비판을 들었다.

다음으로 역사드라마와 영화는 물리적인 공간에 제약을 받는다는 사실이다. 아무리 CG처리를 한다하더라도 실제 배우들이 움직이면서 촬영할 수 있는 공간은 제한될 수밖에 없으며, 위에서 살펴본 비용 문제까지 겹치게 되면 자연스럽게 재현도는 떨어지게 된다. 또한 제한된 시간안에서 시대를 압축적으로 드러내 보여야 하기 때문에 한계를 보이기도 한다.

역사적 자료가 부족한 경우 역사드라마나 영화가 제대로 재현해 낼 수 없다는 점 역시 한계로 들 만하다. 후술한 리인액트먼트에서도 동일하게 나타나는 한계점인 이것은 재현하려는 시대에 대한 자료가 부족한 경우 발생한다. 특히 고대사의 경우 다른 시대에 비해 자료가 압도적으로 부족한 상황이기 때문에 당시의 사회에 대해선 상상도 많이 의존할 수밖에 없으며, 결국에는 고증의 문제로 비판 받을 소지를 만들게 된다.

다음으로 역사드라마와 영화에 대한 비판을 살펴보도록 하겠다. 역사드라마와 영화에 대한 비판 중 가장 많은 비중을 차지하는 것이 바로 고증에 대한 문제이다. 고증의 문제는 세세한 소품부터 시작해서, 인물, 당시의 시대적 배경까지 그야말로 역사드라마와 영화 전체에서 나타나는 모든 것들에서 사실과 다른 부분에 대한 비판이다. 역사드라마와 영화의 제작자 측에서는 이러한 비판을 자신들의 작품은 ‘팩션(Faction)’이며, 극의 재미와 흥행을 위해 어쩔 수 없는 부분이 있다고 주장한다.(김기봉, 2007 : 5) 역사드라마나 영화는 다큐멘터리가 아니며, 그들의 목적에는 상업적인 성격이 있다는 것을 고려한다면 그들의 주장은 충분히 일리가 있으며, 어느 정도의 각색은 충분히 용인된다. 그러나 이를 벗어나는 범위의 각색은 기존의 역사를 왜곡할 소지가 있으며, 특히 교과서를 비롯한 서적에서 잘 다루지 않는 역사의 경우 역사드라마나 영화를 통해 왜곡된 역사관을 심어줄 가능성이 높아 주의할 필요가 있다.

예를 들어, ‘기황후’(MBC, 2014)의 경우 제작진이 가상의 이야기라고 밝혔음에도 불구하고 고려의 공녀에서 원의 황후가 된 기황후와 고려의 충혜왕을 미화시킨다는 논란이 방영

전부터 일었으며, 방영이 시작되고 나서 모티프만 따왔을 뿐 가상의 이야기라고 밝혔음에도 불구하고 논란은 쉽게 사그라지지 않았다. '주몽'(MBC, 2006~2007)의 경우 주인공 일행이 장비하는 갑옷이 당대와는 맞지 않다는 비판을 받았다.

이와 관련하여 발생할 수 있는 또 다른 비판은 기존의 역사적 사실은 그대로 담되, 이를 과장하여 설명하는 경우가 있다. 이러한 경향은 고대사, 특히 고구려를 소재로 한 역사드라마에서 많이 드러난다. '연개소문'은 당시의 한반도의 정세를 고구려와 연개소문에 초점을 맞추어 재구성하였는데 고구려와 연개소문을 과도하게 찬양하고, 신라와 당을 비하하는 모습을 보이고 있다. 이러한 현상은 자칫 민족주의를 과도하게 강조하는 방향으로 흐를 위험이 존재한다.

이러한 모습은 영화에서도 민족주의적 요소를 과도하게 집어넣는 경우에 발생한다. 이와 비슷한 사례는 '한반도'(감독 강우석, 2006)가 있다. '한반도'에서는 남북 화해무드에 일본이 찬물을 끼얹고, 나아가 일본이 남북의 결합을 방해하는 악의 축과 같은 느낌을 주게 만든다. 비록 감독이 과거의 아픈 역사를 반복하지 말자는 메시지를 전한다고 할지라도, 대중들이 그것을 보고 한반도 문제를 편협한 시각과 민족주의적 감성으로 접근할 소지가 있다는 지적이 있다.(김기봉, 2006 : 56) 또한 영화에서는 역사드라마에 비해 짧은 러닝타임으로 인해 사건의 개연성이 부족한 경우도 나타난다.

역사드라마와 영화 외적인면에서 비판점을 살펴보면, 역사드라마와 영화의 인기에 편승하여 나오는 각종 소설들의 역사 서술 능력이 상당히 낮다는 점을 들 수 있다. 하나의 역사드라마나 영화가 소위 '대박'을 치게 되면, 여기에 편승하여 각종 소설들이 나온다. 그런데 이런 소설들은 기본적인 역사적 사실을 제대로 기록하지 못하고, 역사드라마와 영화에서 나타나는 사실에 대한 오류를 그대로 답습하고 있다. 이러한 현상은 역사를 단순히 상업적으로만 이용하려고 하는 인식으로 인해 발생한 일이다. 역사드라마와 영화의 인기에 편승하여 나타나는 역사 소설들은 역사드라마와 영화에서 나타나는 역사적 오류를 고칠 수 있는 가장 효과적인 방법임에도 불구하고, 오류를 수정하지 않는다는 것은 궁극적으로는 역사드라마와 영화, 소설 모두에게 부정적인 영향을 끼칠 것이라 생각한다.

마지막으로 역사드라마와 영화를 보는 대중들의 이야기를 빼놓을 수 없다. 이들은 역사드라마와 영화를 통해 만들어진 역사를 수용하는 주체로, 만들어진 역사를 무비판적으로 수용하는 경향이 드러나는 경우가 있다. 일반적으로 역사드라마와 영화가 허구라는 사실을 인식하고, 영상매체를 보지만, 아직 올바른 역사관이 제대로 정립되지 않은 청소년이나 사실과 허구의 경계를 잇는 사람들이 있는 경우도 많아 이에 대한 대책이 필요하다. 사실로 드러난 역사를 거부하고, 역사드라마와 영화를 통해 만들어진 역사를 맹종하는 상황이 확산된다면, 국가의 정체성이 위기를 맞을 가능성이 높기 때문이다. 따라서 역사드라마와 영화 제작자들은 사실과 허구의 경계를 명확히 밝힐 필요가 있으며, 청소년들에게 올바른 역사관을 심어주는 일이 반드시 필요하다고 여겨진다.

Ⅲ. 리인액트먼트의 특징

1. 리인액트먼트의 정의 및 현황

리인액트먼트(Reenactment)는 우리에게 생소한 용어이다. 리인액트먼트를 우리말로 옮기면 ‘역사재현’이다. 역사재현이란 당대의 사건이나 생활상, 전투 등을 그대로 재현하는 것으로, 기본적으로 참여자는 여기에 관심이 있는 일반인들이 주를 이룬다. 참여할 때에는 당시의 복장과 장비 등 고증을 철저히 지키는 것이 우선시되며, 그렇지 못하다면 리인액터로 활동할 수 없다. 아직 국내에는 크게 퍼지지는 않았으나, 2016년 현재 유럽과 미국을 중심으로 약 300여개의 리인액트먼트 그룹이 존재하고 다양한 리인액트먼트 행사가 이뤄지고 있다.

리인액트먼트에 대해 자세히 들어가기 전에 먼저 짚고 넘어가야 되는 문제가 두 가지가 있다. 우선 코스튬플레이(Costumplay) 혹은 코스프레(コスプレ)와 리인액트먼트의 관계다. 전자와 후자 모두 어떠한 것을 재현한다는 개념으로는 공통점이 있다. 이러한 점에서 리인액트먼트를 코스튬플레이의 한 종류라 봐도 무방할 것이다. 그러나 전자와 후자는 커다란 차이점 역시 존재한다. 전자가 캐릭터의 재현에 중점을 두고 있다면, 후자는 그 시대 자체를 재현하는 것에 중점을 두고 있다. 예를 들어 누군가가 단순히 조선시대 군복을 입고 활동한다면 코스튬플레이라고 할 수 있다. 그러나 조선시대의 군복을 입고 조선시대에 있던 여러 유명한 전투를 재현하거나 당시 군영생활을 재현한다면 리인액트먼트로 분류해야 된다.

다음으로 보아야 할 문제는 한국에 리인액트먼트가 언제 유입되었는지 여부다. 앞서 말했듯이 리인액트먼트라는 것 자체가 한국에서는 상당히 생소하다. 다만 인터넷 커뮤니티를 통해서 활동하는 그들의 행적을 추적하다보면 대략 2000년 전후로 활동이 이루어진 것으로 추측된다. 물론 이 활동은 지자체 등이 주체가 돼서 하는 행사가 아닌 리인액터들이 모여서 하는 리인액트먼트를 기준으로 삼았기 때문에 지자체가 실시한 리인액트먼트 행사까지 포함한다면 그 시기는 더 앞설 수도 있다.

돌아와서 기술하면 리인액트먼트의 기원은 고대 로마에서 비롯되었다. 로마인들은 자신들이 승리한 전투를 기념하기 위해 원형극장에서 그들이 벌인 전투를 재현해내었다. 중세 시대에는 토너먼트(Tournament)를 통해서 재현이 주로 이루어졌는데, 승리한 전투를 기념하기 보다는 단순히 스포츠의 개념으로 이루어졌다. 17세기에서 20세기에 이르는 동안 리인액트먼트는 하나의 오락적인 요소로 자리 잡았으나, 현대의 리인액트먼트처럼 일반 대중들이 주를 이루지는 않았다.

현재 사용되고 있는 리인액트먼트의 개념은 미국에서 벌어진 남북전쟁 기념행사에서 시작되었다. 흥미롭게도 이 행사는 남북전쟁이 아직 끝나지 않았음에도 불구하고 진행되었다는 점이다. 이 행사에서 리인액트먼트를 진행한 사람들은 대부분 전장에서 활동하다 돌아온 사람들로서 동료들을 기억하고 전쟁이 무엇인지 알려주기 위한 방법으로 진행되었다. 현재 우리가 볼 수 있는 리인액트먼트의 개념은 1961~65년에 열린 남북전쟁 100주년 행사를 통해 정립되었다. 1998년에는 약 25,000명이 참여하여 게티즈버그 전투를 재현했다. 남북전쟁 기

념행사에서 기원한 리인액트먼트는 점차 미국과 유럽 각지로 확산이 되었으며, 재현해 내는 시대는 남북전쟁에만 국한되지 않고, 고대 그리스에서 시작되어 6. 25전쟁과 베트남 전쟁에 이르기까지 확장되었다. 이때 리인액트먼트에 참여하는 리인액터들은 자신이 해야 되는 역할에 알맞은 장비를 갖추고 가능하다면, 야포, 항공기, 전차 등과 같은 중장비도 마련하여 재현도를 높이기 위해 노력을 기한다.

리인액트먼트는 리빙 히스토리(Living History), 컴뱃 리인액트먼트(Combat reenactment), 택티컬 이벤트(Tactical event)로 구분 될 수 있다. 리빙 히스토리는 당시의 시대상을 재현하는데 중점을 두고 있으며 예를 들어 19세기 아메리카 인디언들의 생활상의 재현을 들 수 있다. 컴뱃 리인액트먼트는 당시의 전투를 재현해 낸 것으로, 앞서 설명한 게티즈버그 전투의 재현이 바로 컴뱃 리인액트먼트라고 할 수 있다. 택티컬 이벤트는 컴뱃 리인액트먼트와 마찬가지로 전투를 중점적으로 다루고 있으나, 역할극적이며 사실과 다른 전개가 나타날 수 있는 특징이 있다. 예를 들어 똑같은 워털루 전투를 다룬다 하더라도 컴뱃 리인액트먼트는 영국-프로이센 연합군의 승리로 끝나는데 반해, 택티컬 이벤트에서는 반대로 프랑스 군이 이길 확률도 있다는 것이다. 여기에 추가적으로 커미셜 리인액트먼트(Commercial reenactment)도 넣을 수 있다. 커미셜 리인액트먼트는 상업적인 목적을 가지고 진행되는 리인액트먼트이며, 주로 리빙 히스토리에 중점을 두고 이뤄진다. 다만 이렇게 분류되어 있는 리인액트먼트가 때때로 동시에 진행될 수 있다는 점에 유의해야 된다. 예를 들어 며칠에 걸쳐 6. 25 전쟁에 관한 리인액트먼트가 진행된다고 하면, 특정 전투를 재현하는 컴뱃 리인액트먼트나 택티컬 이벤트를 하고 나서 다음날 다른 전투를 재현하기까지 당시의 생활 그대로 살아가는 리빙 히스토리가 연출되는 경우가 상당히 많기 때문이다.

리인액트먼트는 역사를 재현하는 것을 목적으로 하고 있기 때문에 종종 역사를 소재로 한 영화나 드라마에 이용되는 경우가 있다. 미국 영화 '게티즈버그'(Gettysburg, 감독 로날드 F. 맥스웰, 1993)나 '글로리(Glory, 감독 에드워드 즈윅, 1983)에서 다수의 리인액터(reenactor)들을 고용하여, 제작비를 아끼고 고증의 수준을 높였다는 평가를 받았다.

한국의 리인액트먼트는 외국과는 달리 크게 퍼져있지는 않으나 소수의 매니아들을 중심으로 행사가 이루어지고 있다. 2009년 현재 한국의 리인액터는 대략 500~1,000여 명이며, 행사에 정기적으로 참여하는 인원은 100여 명 정도 된다. 한국의 리인액트먼트는 장비를 구하기 상대적으로 쉬운 2차 대전이나 베트남전, 6.25전쟁에 편중되어 있으며, 조선시대 이전의 리인액트먼트는 지자체에서 실시하는 행사를 통해 주로 이루어지고 있다.

2. 리인액트먼트의 한계와 비판

리인액트먼트가 역사를 완벽한 수준으로 고증해 낸다는 장점을 지니고 있음에도 불구하고, 한계는 존재한다. 리인액트먼트의 한계는 바로 장비의 구매이다. 외국의 경우 당시에 사용하던 기본적인 무기나 장비에서부터 야포, 항공기, 각종 차량 등을 구매 혹은 개조하여 마련할 수 있는 있지만, 한국은 '총포·도검·화약류 등 단속법'(약칭 : 총검단속법)의 3장 11조인

모의총포의 제조·판매·소지의 금지에 의거하여 의류나 장식과 같은 장비는 구할 수는 있지만 무기의 경우 구하기 매우 힘든 실정이다. 특히 한국이 처한 휴전상황이라는 특수함은 모의 총포의 소지를 더욱 까다롭게 하고 있다.

또한 전투를 중요시 다루는 리인액트먼트 행사에서는 여성의 참여가 제한될 수밖에 없다는 한계를 지닌다. 왜냐하면 여성은 전투병으로 참전한 사례가 극히 드물기 때문이다. 소수지만 여성이 전투병으로써 참전한 남북전쟁의 경우에도 여성의 참여가 제한되어있어 여성 리인액터들의 불만을 사고 있다.²⁾

역사를 완벽한 수준으로 고증해 낸다는 것 역시 장점이자 한계가 될 수 있다. 완벽한 수준의 고증을 위해서는 거기에 어울리는 자료를 갖출 필요가 있다. 그러나 재현하려는 시대에 대한 자료가 빈약하다면 자연스럽게 그 시대에 대한 리인액트먼트는 불가능할 수밖에 없다. 한국에서 2차 대전이나 베트남전, 6. 25전쟁이 리인액트먼트의 주요 소재가 되는 이유도 완벽한 고증을 위한 자료가 상대적으로 조선시대를 비롯한 과거의 여러 시대보다 월등히 많기 때문이다.

리인액트먼트에서 가장 큰 비판을 받는 점은 전쟁범죄나 반인륜적인 행위를 한 집단의 리인액트먼트를 할 경우 발생한다. 특히 2차대전 리인액트먼트 행사에서 유럽의 경우 독일 SS(Schutzstaffel)사단이나 한국이나 중국에서 일본군국의 역할을 고증하는 경우, 실제로 고증하는 리인액터들이 독일 나치즘이나 일본 군국주의에 동화되거나 그들의 사상을 옹호할 가능성을 배제할 수 없기 때문이다. 예를들어 미국 공화당의 정치가 Rich는 전쟁범죄를 저지른 독일 제5 SS기갑사단인 뷔킹(Wiking)의 측에서 리인액트먼트 행사에 참여하여 논란을 일으킨 적이 있다. 당시 뷔킹 측에서 리인액트먼트를 하던 사람들을 전쟁범죄를 옹호한다고 매도할 수는 없겠지만 리인액트먼트가 재현을 중시하기 때문에 뷔킹측의 행동을 옹호할 가능성은 배제할 수 없을 것이다.

안전상의 문제로도 비판 받을 수 있다. 전투를 재현하는 리인액트먼트의 경우 재현 과정에서 벌어질 수 있는 다양한 사고의 가능성을 염두에 두지 않으면 안 된다. 특히 항공기나 차량 같은 중장비가 동원되는 경우, 자칫 잘못하다간 대형사고로 이어질 가능성이 높기 때문에 이에 대한 주의가 필요하다.

IV. 맺음말

지금까지 역사를 주제로 한 영상매체와 리인액트먼트에 대해 간단히 살펴보았다. 포스트모더니즘이라고 하는 사상적인 배경과 더불어 영상매체를 전달하는 방법이 다양해지게 된 지금은 사람들에게 역사에 좀 더 쉽게 다가가고, 자신들의 것으로 받아들이는데 많은 공헌을 하였다. 여기에 ‘퓨전사극’의 등장은 다른 장르와의 결합을 통해 역사드라마를 통해서도

2) Women Military Reenactor's Homepage에서는 남북전쟁 리인액트먼트 행사에 참여하려는 여성 리인액터들을 위한 정보를 소개하면서, 자신들의 남북전쟁 리인액트먼트 행사 참여의 정당성을 말하고 있다.

다른 드라마에서 느낄 수 있는 감정을 느낄 수 있도록 하였다. 역사드라마들에 나오는 인물들과 시대의 다양성은 사람들에게 좀 더 드라마에 빠져들게 하는 요소로 작용하였고, 지금까지도 역사드라마가 인기를 끄는 이유가 되었다. 영화 역시 역사드라마와 같이 다양한 변화가 나타나고, 특히 당시의 시대상과 현실의 상황을 절묘하게 연결함으로써 사람들에게 큰 호소력을 지니게 되었다. 1,000만 관객 영화 14개 중에서 절반이 넘는 8개의 영화가 역사를 소재로 하였다는 점은 어찌 보면 당연한 결과라고 받아들일 수 있다.

그러나 역사드라마나 영화는 시간적이고 물리적인 공간의 제약으로 인해 모든 것을 보여주기보다는 제한적인 것만을 사람들에게 전달하고 있다. 특히 비용 상의 문제는 드라마나 영화에 있어서 높은 완성도를 추구하는데 큰 걸림돌이 되었다. 또한 일부 드라마에서 나타나고 있는 역사 왜곡의 문제는 역사드라마를 다룸에 있어서 너무 사실을 도외시함으로써 발생하는 문제로, 일반 대중들이 무비판적으로 수용할 경우 문제를 일으킬 소지가 있다.

리인액트먼트는 역사드라마나 영화에 있어서 발생하는 몇 가지 제약을 해결하는데 도움을 줄 수 있을 것이라 기대된다. 우선적으로 비용적인 문제에서 큰 절감 효과를 노릴 수 있다. 미국에서 '게티즈버그'나 '글로리'에서 다수의 리인액터들을 활용하여 비용을 절감하였듯이, 의상이나 소품의 문제를 해결하는데 이들의 도움을 받을 수 있을 것이다. 다음으로 극의 사실감을 높여 줄 수 있다. 리빙 히스토리 같은 경우 당시 생활상의 재현을 목표로 하고 있기 때문에 자칫 지나칠 수 있는 당시의 모습을 구현하는데 도움을 받을 수 있다. 고증 문제에서도 이들의 도움을 받는다면 최소한 의상이나 소품에 관해선 큰 문제가 발생할 여지가 줄어들 가능성도 있다.

리인액트먼트에 참여하는 리인액터들도 역사드라마와 영화에 참여함으로써 얻는 이득이 있을 것이다. 예를 들어 아직 사람들에게 널리 퍼지지않은 리인액트먼트에 대한 관심을 증폭시킬 수 있거나, 장비를 구하는데 있어서 법적인 제약에서 좀 더 벗어날 수 있다는 점 등을 리인액터들은 얻을 수 있을 것이다.

다만 리인액트먼트의 경우 나치즘이나 군국주의에 경도되거나, 전투를 재현하는 과정에서 벌어질 수 있는 다양한 사고의 가능성으로 인해 개인과 사회에 악영향을 끼칠 수 있음을 주의해야 된다. 이에 대해 역사계에서 일본군이나 독일 SS와 같은 집단의 리인액트를 하는 사람들을 위해 리인액트먼트 행사장 혹은 다른 장소에서 시대와 인물에 대한 올바른 정보를 끊임없이 제공하는 방식으로 리인액터들과 소통할 필요가 있다.

영상매체와 리인액트먼트에 공통적으로 적용되는 자료의 부족문제는 이들만으로 해결하기는 어렵고, 시공간의 물리적인 제약 역시 같이 발생하기 때문에 이를 해결하기 위한 다른 방안이 생각될 필요가 있다.

참고문헌

- 강성률(2014), 영화로 읽는 한국사, **우리교육**, 2014 겨울, 150~159.
- 김기봉(2006), 사극열풍, 역사란 무엇인가, **논**, 9월(6), 54~57.
- (2007), 팩션(faction)으로서의 역사서술, **역사와 경계**, 63, 1~21.
- 박상완(2013), 텔레비전 역사드라마의 야담(野談) 수용 과정 연구, **인문학연구**, 91, 85~117.
- 신광철(2013), 킬러콘텐츠 분석 도구를 통해 본 '1,000만 영화'의 구조, **인문콘텐츠**, 29, 29~47.
- 이은애(2009), 역사드라마의 “징후적 독해”:거대담론과 작은 이야기의 공존 가능성으로서의 역사드라마, **한국문예비평연구**, 30, 221~269.
- 정영희(2009), 한국 텔레비전 드라마의 동시대 지형과 역사성, **韓國 言論學報**, 53(1), 84~108.
- 정재형(2014), 지금 왜 역사드라마인가?, **플랫폼**, 47, 40~45.
- 주창윤(2004), 역사드라마의 역사서술 방식과 장르 형성, **韓國 言論學報**, 48(1), 166~188 .
- 역사재현, http://ko.wikipedia.org/wiki/역사_재현에서 2016년 9월 25일 검색.
- 영화진흥위원회, <http://www.kofic.or.kr>에서 2016년 9월 25일 검색.
- 문석&김봉석(2006. 7. 13.), 강우석 감독과 <한반도> [1], **씨네21**, http://www.cine21.com/news/view/mag_id/39769에서 검색.
- 부수정(2014. 9. 8.), '퓨전웃' 입은 역사드라마 열풍, **데일리안**, <http://www.dailian.co.kr/news/view/456734/?sc=naver>에서 검색.
- 양준모(2007. 10. 30.), 역사드라마는 정말 '극'일뿐인가?, **오마이뉴스**, http://www.ohmynews.com/NWS_Web/view/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0000747851에서 검색.
- 이슬기(2014. 4. 4.), '기황후' 마지막회, 역사왜곡과 무리한 전개가 남긴 옥에 티(중영기획①), **뉴스컬처**, http://www.newsculture.tv/sub_read.html?uid=33045§ion=sc158에서 검색.
- 이준목(2007. 2. 15.), 퓨전역사드라마 전성시대...그 허와 실, **데일리안**, <http://www.dailian.co.kr/news/view/57278>에서 검색.
- (2007. 6. 19.), <연개소문>, 고구려에 치우친 아쉬운 '편애보', **데일리안**, <http://www.dailian.co.kr/news/view/7>에서 검색.
- 임광희(2009. 3. 21.), 군용 차량, 장갑차까지 동원되는 어른들의 전쟁게임, **동아일보**, <http://news.donga.com/3/all/20090321/8710463/10974>에서 검색.
- 전형화(2012. 9. 19.), '광해' 흥행돌풍, '왕의 남자' 닮은 꼴..최종결과는?①, **스타뉴스**, <http://star.mt.co.kr/view/stview.php?no=2012091910110164875&type=1&outlink=1>에서 검색.
- 정덕현(2013. 4. 18), 잡탕 역사드라마에 '역사'는 없다, **시사저널**, <http://www.sisapress.com/journal/article/137204>에서 검색.
- 정희연(2015. 1. 14.), ['국제시장' 천만돌파③] 흥행 불변의 소재...가족 실화 그리고 영웅, **스포츠동아**, <http://sports.donga.com/3/all/20150114/69023234/2>에서 검색.

황원갑(2014. 10. 23.), 역사드라마(史劇)의 역사왜곡, *경제풍월*, <http://www.econotalking.kr/news/articleView.html?idxno=126032>에서 검색.

American Civil War reenactment, https://en.wikipedia.org/wiki/American_Civil_War_reenactment#cite_note-5에서 2016년 9월 24일 검색.

Historical reenactment, 검색일 : 2016. 9. 24, https://en.wikipedia.org/wiki/Historical_reenactment에서 2016년 9월 24일 검색.

Howard Giles(2015), *A Brief History of Re-enactment*, <http://www.eventplan.co.uk/page29.html>에서 2015년 1월 20일 검색.

List of Historical Reenactment groups, http://www.self.gutenberg.org/articles/List_of_historical_reenactment_groups에서 2016년 9월 25일 검색.

Women Military Reenactor's Homepage, <http://web.archive.org/web/20050515205452/http://www.geocities.com/womansoldier/>에서 2015년 1월 20일 검색.

Drew Juber(1993. 10. 9.), GETTYSBURG Ted Turner, a cast of thousands and the ghosts of the past, *The Baltimore sun*, http://articles.baltimoresun.com/1993-10-09/features/1993282122_1_ted-turner-gettysburg-jeff에서 검색.

US&Canada(2010. 10. 10.), US Republican candidate Rich Iott in Nazi uniform row, *BBC News*, <http://www.bbc.com/news/world-us-canada-11511574>에서 검색.

국문 요약

최근 역사를 소재로 한 영상매체가 사람들의 관심을 많이 끌고 있다. 특히 역사드라마와 영화를 통해서 사람들은 역사에 친숙함을 느끼고 있다. 본고에서는 역사드라마와 영화의 특징을 간단히 보고, 그 한계와 비판점을 생각해보고자 한다. 또한 최근 소수의 사람들이지만 인기를 얻고 있는 리인액트먼트에 대해 간단히 알아보고 그 특징과 한계 및 비판점을 살펴보고 양 측의 관계에 대해 알아보고자 한다. 리인액트먼트를 우리말로 옮기면 ‘역사재현’이다. 역사재현이란 당대의 사건이나 생활상, 전투 등을 그대로 재현하는 것으로, 기본적으로 참여자는 여기에 관심이 있는 일반인들이 주를 이룬다. 역사교육에서 이러한 영상매체와 리인액트먼트 활동은 현대 대중의 관심 속에서 역사를 대중화하고 친근하게 만드는 역할을 하고 있다. 리인액트먼트는 역사드라마나 영화에 있어서 발생하는 몇 가지 제약을 해결하는데 우선적으로 비용적인 문제에서 큰 절감 효과를 노릴 수 있을 것이다.

주제어 : 역사드라마, 영화, 리인액트먼트, 영상매체, 역사교육