JDCS
디지털콘텐츠학회논문지
Journal of Digital Contents Society
Vol. 27, No. 10, pp. 2825-2834, Oct. 2026

Check for updates

# 참여 광경의 시각문화 연구: 월드컵 거리응원, 대학 응원문화, K-pop 공연을 중심으로

나 소 미*
가톨릭관동대학교 CG디자인전공 교수

# World Cup Street Cheering, University Cheering Culture, and K-pop Performances: A Visual Culture Study of Participatory Spectacles

**So-Mi Nah***

Professor, Department of Computer Graphics Design, Catholic Kwandong University, Gangneung 25601, Korea

**[요 약]**

본 연구는 월드컵 거리응원, 대학 응원문화, K-pop 공연이라는 사회적 기반이 다른 세 사례를 시각문화적 관점에서 비교 분석하여, 참여를 유도하는 광경의 공통적 구조 요소를 해석적으로 검토하였다. 분석 결과, 사례 간 참여 기반의 이질성에도 불구하고 시각적 상징, 공간 구성, 리듬과 반복, 집단 퍼포먼스, 참여 구조라는 다섯 가지 요소가 공통적으로 관찰되는 것으로 해석되었다. 본 연구는 이를 토대로 광경 → 감응 → 참여 욕구 → 참여 → 집단 에너지로 이어지는 5단계 순환 모형을 제안한다. 광경에 대한 몰입은 신체적 감응과 관련되는 것으로 해석되며, 이러한 감응은 존재 욕구·동조 욕구·가시화 욕구의 세 층위로 구체화하는 참여 욕구의 사후적 형성과 연결되는 것으로 해석된다. 이러한 참여 욕구는 구호, 떼창, 응원법 등의 수행적 실천과 연결되며, 집단 에너지의 증폭과 미디어 확산을 통한 광경 재생산이 하나의 순환적 구조로 나타날 가능성을 시사한다. 본 연구는 1차 현장 자료(인터뷰·참여관찰) 없이 공개된 시각 자료와 선행 문헌에 대한 해석에 기반한 탐색적 개념·비교연구로서, 대규모 참여 현상이 선행적 집단 정체성만으로 환원되지 않고 광경의 시각적·수행적 메커니즘과 상호작용할 가능성을 제안한다.

**[Abstract]**

This study examines the visual characteristics of participation-inducing spectacles and the mediating role of collective performance across three culturally distinct cases: World Cup street cheering, university cheering culture, and K-pop performances. Despite differing social bases (national identification, communal belonging, and cultural taste), all three cases are found to share five structural components: visual symbolism, spatial configuration, rhythm and repetition, collective performance, and participation structure. The study proposes a five-stage cyclical model proceeding from spectacle and affect to desire, participation, and collective energy. Affective immersion in the spectacle is linked to three retrospective participatory desires: presence within a privileged space, synchronization with collective emotion, and visibility as part of the spectacle. These desires are associated with performative participation, contributing to collective energy and the reproduction of the spectacle through media diffusion. Based on secondary visual and textual sources, the findings suggest that large-scale participation may emerge not solely from prior group identity but also from the affective and visual dynamics of the spectacle itself.

**색인어 :** 참여 광경, 집단 퍼포먼스, 감응, 집단 에너지, K-pop 공연

**Keyword :** Participatory Spectacle, Collective Performance, Affect, Collective Energy, K-pop Performance

**http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2026.27.10.2825**

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-CommercialLicense(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.

**Received** 17 June 2026; **Revised** 27 July 2026
**Accepted** 08 September 2026

***Corresponding Author; So-Mi Nah**

**Tel:** ※ 개인정보 표시제한

**E-mail:** nahsomi@cku.ac.kr

## Ⅰ. 서 론

디지털 네트워크와 플랫폼 환경의 고도화는 문화 소비 체계의 개별화와 파편화 경향을 가속하였다. 개인이 미디어 콘텐츠를 선택적으로 향유함에 따라 전통적 개념의 공동체 형성과 집단적 참여의 양상 또한 변화하고 있으며, 이는 현대 사회의 공동체 의식 약화 및 사회적 관계망의 이완이라는 문제의식으로 이어져 왔다. 그러나 이러한 거시적 흐름과 상반되는 집단적 참여 현상이 문화 현장에서 지속해서 관찰된다. 월드컵 거리응원, 대학 응원문화, K-pop 공연 등에서는 수많은 참여자가 물리적 공간을 공유하며 동일한 장면 속에서 집단적 몰입을 재현한다. 이들은 단순한 관객의 영역을 넘어 구호, 떼창, 응원법 등의 집단 퍼포먼스를 수행함으로써 광경의 유기적 일부로 동화된다. 주목할 점은 이러한 대규모 참여를 유도하는 역동이 단일한 조건에서 기인하지 않는다는 사실이다. 월드컵 거리응원은 국민적 동일성을 매개로 하며, 대학 응원문화는 제도적 소속감을 바탕으로 형성되는 반면, K-pop 공연은 개인의 문화적 취향과 선택적 선호로 추동된다. 참여의 동기와 정서적 배경이 다름에도 결과적으로 대규모 군집과 집단적 몰입이라는 유사한 구조의 광경이 빚어지는 현상은 학술적 고찰을 요한다. 기존 연구들은 대규모 참여 현상을 주로 팬덤 이론, 집단 정체성, 혹은 참여문화의 프레임워크를 통해 설명해 왔다[1],[2]. 그러나 본 연구는 참여의 원인을 특정 집단의 선행적 소속감이나 고정된 정체성에 국한하기보다, 참여자들이 체화하는 광경 자체의 구조적 속성에 주목하고자 한다. 특히 시각적 광경과 관련하여 나타나는 신체적 감응 속에서 주체들이 왜 저 광경 안으로 들어가고 싶은가에 대한 미시적 해답을 구하고자 한다. 즉, 감응을 거친 주체의 내면에 사후적으로 생성되는 참여 욕구를 존재 욕구, 동조 욕구, 가시화 욕구의 세 가지 층위로 세분화하여 해석적으로 검토하고, 이 정서적 동기가 수행적 실천을 거쳐 최종적으로 집단 에너지를 증폭 및 가시화시키는 5단계 선순환적 메커니즘에 집중하고자 한다. 본 연구는 참여자 인터뷰나 참여관찰과 같은 1차 현장 자료를 확보하지 못한 상태에서 공개된 시각자료와 선행 문헌에 대한 해석에 기반하고 있다. 이에 본 연구는 대규모 집단 참여 현상을 실증적으로 검증하는 연구가 아니라, 선행 이론으로부터 도출한 5단계 순환 모형과 다섯 가지 구성 요소라는 분석틀을 세 사례에 예시적으로 적용하여 그 설명력을 탐색적으로 검토하는 개념적·해석적 비교연구(exploratory conceptual and comparative study)로 성격을 규정한다. 이 점은 아래의 분석 자료 및 절차, 그리고 Ⅴ장의 연구의 한계에서 다시 상술한다.

본 연구의 목적은 다른 발생적 기반을 지닌 월드컵 거리응원, 대학 응원문화, K-pop 공연의 참여 현상을 시각문화적 관점에서 비교 분석함으로써, 참여를 유도하는 광경의 공통적 구성 요소를 규명하는 데 있다. 구체적으로 국민적 동일시, 공동체적 소속, 문화적 취향이라는 이질적 동기에서 출발한 현상들이 어떻게 대규모 집단 몰입을 수반하는 단일한 광경으로 수렴되는지 그 시각적 특성과 수행적 기제를 고찰하고자 한다. 이러한 목적을 달성하기 위해 설정한 연구 질문은 다음과 같다. 첫째, 월드컵 거리응원, 대학 응원문화, K-pop 공연에 나타나는 참여 광경은 어떠한 시각적 특성을 공유하는가? 둘째, 시각적 상징과 집단 퍼포먼스는 참여 광경이 형성되는 과정에서 어떠한 매개적 역할을 수행하는가? 셋째, 서로 다른 참여 기반을 가진 세 가지 사례에서 공통으로 도출되는 참여 광경의 구조적 구성 요소는 무엇인가?

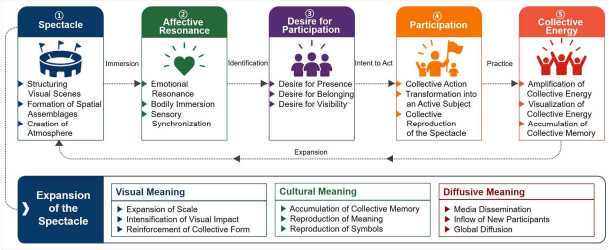



**그림 1.** 참여를 유도하는 광경의 5단계 순환적 연구 모형

**Fig. 1.** A five-stage cyclical research model of spectacle-induced participation

그림 1은 참여를 유도하는 광경의 순환적 연구 모형으로, 광경과 신체적 감응, 감응과 참여 욕구, 참여 욕구와 수행적 실천이 각각 연결되어 집단 에너지 형성으로 이어지는 다섯 단계의 해석적 이행 경로를 제안한다. 본 연구가 채택한 5단계 모형과 다섯 가지 매개 변수는 Turner[3], Schechner[4], Fischer-Lichte[5], Debord[6] 등 선행 이론으로부터 도출한 분석틀로, 사례분석에 앞서 제시된다는 점에서 사례로부터 귀납적으로 도출된 근거이론적 모형이 아니다. 따라서 아래 사례분석은 이 분석틀이 세 사례에서 어떻게 예시적으로 확인되는지를 검토하는 성격을 지니며, 분석틀에 부합하지 않는 경쟁적 설명이나 반증 사례를 체계적으로 수집하지 못하였다는 한계는 Ⅴ장에서 다시 논의한다. 본 연구는 참여 광경의 시각적 특성과 집단 퍼포먼스의 역할을 탐색적으로 검토하기 위해 질적 사례연구(Qualitative Case Study) 방법론을 채택하였으며, 이론적 표집화를 거쳐 2002년 월드컵 거리응원, 대학 응원문화(연고전), K-pop 공연을 1) 다수의 참여자가 동일한 물리적 공간에서 집단적 경험을 공유하고, 2) 참여자가 수동적 관람자에 머무르지 않고 광경의 생산 주체로 기능하며, 3) 사회·문화적 영향력을 지니며 주기적으로 재현되는 현상이라는 기준으로 최종 선정하였다. 이에 따라 본 연구의 다섯 가지 구성 요소는 사례 선정 단계에서 이미 전제된 분석 범주이며, 사례에서 확인된 것은 독립적인 발견이 아니라 분석틀의 예시적 적용 결과임을 밝힌다. 분석은 시각문화 분석(Visual Culture Analysis)[7]과 사례 비교 분석(Comparative Case Analysis)을 병행하여, 각 사례의 시각적 상징·공간 구성을 통해 광경의 형성 양상을 추적하고, 감응이 존재·동조·가시화 욕구로 이행하는 경로와 그에

따른 집단 에너지의 형성 및 재생산 과정을 정성적으로 검토함으로써 참여 광경의 구성 요소를 도출하고자 하였다.

## II. 이론적 배경

### 2-1 광경과 감응의 시각문화

현대 사회의 문화 경험은 수동적 관람의 차원을 넘어 신체적 참여와 수행성을 포섭하는 방향으로 확장되고 있다. 축제, 스포츠 응원, 대규모 공연 등의 현장에서 대중은 텍스트를 외부에서 관조하는 관객에 머무르지 않고, 장면의 구성 요소로 직접 개입하여 경험을 생산한다. 이러한 양식적 변화는 문화 소비를 개별적인 텍스트 수용 행위가 아닌, 상호작용적 집단 경험의 과정으로 재개념화할 필요성을 시사한다.

Turner[3]는 의례와 축제 과정에서 참여자들이 일상적 사회 질서와 분리되어 평등한 집단적 결속을 공유하는 상태를 커뮤니타스(Communitas)로 규정하였다. 이는 구성원들이 특정 시공간적 경험을 공유함으로써 일시적이고도 강력한 결속력을 형성하는 메커니즘을 설명한다. Schechner[4] 역시 퍼포먼스(Performance)의 개념을 전통적인 무대 예술의 경계 외부로 확장하여 사회적 행위 전반을 포괄하는 틀로 제시하였다. 그의 관점에서 퍼포먼스는 생산자와 향유자가 이분법적으로 분리된 구조가 아닌, 모든 참여자가 수행을 통해 경험을 공동으로 조직하는 동태적 과정으로 해석된다. 이와 맥락을 같이하여 Fischer-Lichte[5]는 공연을 수행자와 관객 사이의 피드백 루프 속에서 생성되는 일회적 사건(Event)으로 정의하며, 의미의 고정성을 부정하고 참여자 간 상호작용을 통한 의미의 가변적 생성을 강조하였다. 한편, 본 연구가 다루는 광경(Spectacle) 개념은 Debord[6]의 스펙터클론에서 처음 이론화되었다. Debord는 자본주의 사회에서 삶이 이미지에 의해 매개된 사회적 관계, 즉 스펙터클의 거대한 축적으로 대체되며, 이 과정에서 개인은 수동적 구경꾼으로 환원된다고 보았다. 그러나 월드컵 거리응원의 떼창, K-pop 공연의 응원봉 동기화, 연고전의 매스게임에서 관찰되듯, 본 연구가 주목하는 참여자는 광경을 외부에서 수용하는 것이 아니라 신체적 수행을 통해 광경을 공동으로 생산한다. 이 점에서 본 연구의 참여 광경(Participatory Spectacle) 개념은 Debord적 스펙터클이 전제한 수동성과 구별되며, Jenkins[8]가 참여문화(participatory culture) 논의에서 지적한 생산자-소비자 경계의 해소와 맥을 같이한다. 이와 함께, 감응(Affect)은 특정한 장면이나 공간적 분위기에 의해 추동되는 집단적 경험을 규명하는 유용한 분석 도구이다. 감응은 주체의 내면적인 인지적 감정(Emotion)과 구별되며, 신체와 공간, 리듬과 물질적 환경 사이의 상호작용 속에서 발현되는 전개인적(Pre-individual)이고 역동적인 에너지 상태를 지칭한다[9]. Ahmed[10] 또한 감응이 개인 내부에 머무르지 않고 신체들 사이를 이동하며 집합적 정서를 형성한다고 논하였다. 감응과 인지적 감정을 개념적으로 구별함에도 불구하고, 아래에서 참여 욕구의 세부 층위(특히 동조 욕구)를 설명할 때에는 정서적 동조, 해방감, 카타르시스와 같은 개인화된 감정 어휘가 사용된다. 이는 용어의 혼용이 아니라, 전개인적·신체 간 에너지 상태인 감응이 개별 주체의 내면에서 구체적 참여 욕구로 구체화되는 과정에서 개인화된 감정 어휘로 기술되는 의도된 층위 전환임을 밝혀둔다. 본 연구는 감응이 개별 주체의 참여 욕구와 연결되는 매개적 국면으로 해석될 가능성을 제안한다. 이에 존재 욕구·동조 욕구·가시화 욕구의 세 범주를 감응 이후 나타날 수 있는 사후적 참여 욕구에 관한 연구 명제로 설정한다. 첫째는 압도적인 장면이 펼쳐지는 특권적 시공간 내에 머물고자 하는 존재 욕구이며, 둘째는 군집된 타인들과 정서적 주파수를 맞추어 집단적 해방감을 함께 향유하고자 하는 동조 욕구이다. 마지막 셋째는 익명의 구경꾼으로 고립되는 것이 아니라 시각적 상징을 매개로 거대한 스펙터클의 가시적 일부로 자신을 드러내고자 하는 가시화 욕구이다. 이 세 범주(존재·동조·가시화 욕구)는 사례 자료로부터 귀납적으로 도출된 근거이론적 코드가 아니라, Massumi[9]의 감응 이론, Ahmed[10]의 정서의 문화정치학, Turner[3]의 커뮤니타스 개념을 종합하여 선행 이론으로부터 구성한 분석 범주이다. 세 범주는 상호 배타적이지 않으며, 실제 참여 국면에서는 순차적·중첩적으로 함께 작동할 수 있다. 아울러 본 연구는 이 세 범주를 확정된 경험적 발견이 아니라, 향후 참여자 인터뷰·설문을 통해 검증되어야 할 연구 명제(research proposition)로 제시한다. 참여 욕구의 사후성은 그 판단 기준을 명확히 할 필요가 있다. 사후적이라는 규정은 개별 주체가 광경에 최초로 노출·진입하는 국면을 기준으로 성립한다. 최초 진입 국면에서는 광경과 관련하여 나타나는 신체적 감응이 참여 욕구 형성과 연결되는 초기 계기일 수 있다는 가설적 관계를 의미한다. 반면 아래에서 서술하는 5단계 모형이 순환적으로 반복되는 국면, 예컨대 동일 참여자가 다음 해 거리응원이나 다음 시즌 연고전, 다음 공연에 재참여하는 국면에서는 이전 순환에서 이미 형성된 참여 욕구와 기억이 다음 광경 경험에 선행적으로 작동할 수 있다. 따라서 사후성은 순환의 매 회차마다 반복되는 절대적 속성이 아니라, 최초 진입 국면을 기준으로 성립하는 상대적 개념으로 이해되어야 한다. 결과적으로 광경은 감응이 나타나는 구조적 환경으로 해석할 수 있으며, 감응은 참여 욕구의 형성과 연결될 수 있는 심리·신체적 경로로 제안된다. 참여는 공동체 의식이나 제도적 소속감의 필연적 결과물로만 간주되기 어렵고, 광경이 구조화한 감응의 공간 속에서 참여 욕구가 사후적으로 형성될 가능성을 탐색적으로 제안할 수 있다.

### 2-2 집단 퍼포먼스와 참여

참여 광경은 정적인 시각적 이미지의 제시만으로 완성되지 않으며, 참여자들의 역동적인 신체적 수행을 통해 지속해서

갱신된다. 따라서 참여는 광경을 바라보는 수동적 시각 행위가 아닌, 광경의 구조에 직접 개입하여 이를 변형·확장하는 수행적 실천(Performative Practice)으로 이해되어야 한다. Schechner[4]의 지적과 같이, 퍼포먼스는 반복과 신체적 수행을 통해 사회적 의미 체계를 생산하는 과정이며, 이 과정에서 관객은 퍼포먼스의 능동적 공동 구성자로 위치 지어진다. 이러한 행위들은 개별 신체에 의해 수행되나 공간 내에서 동시적으로 결합함으로써 집단적 에너지로 전환되며, 구성원 간의 정서적 동조와 몰입 강도를 심화한다. Collins[11]는 참여자들이 주의의 초점을 공유하고 리듬적으로 신체를 동조시킬 때 집합적 흥분(collective effervescence)이 발생하며, 이것이 집단 정체성의 상징을 산출하고 정서적 에너지를 증폭시킨다고 논하였다. 최근의 실증연구 또한 라이브 음악 현장에서의 집합적 흥분이 정서적 에너지와 웰빙의 지속적 증진으로 이어짐을 확인하였다[12]. 특히 집단 퍼포먼스는 무형의 감응을 가시적·청각적 형태로 물질화하는 역할을 수행한다. 광경이 참여를 위한 시각적·공간적 토대를 제공한다면, 집단 퍼포먼스는 참여자들이 그 공간적 분위기를 신체적으로 표출하고 재생산하는 구체적 과정이다. 이때 집단 퍼포먼스는 앞선 감응 단계와 관련하여 논의한 삼차원적 참여 욕구가 외부의 물리적 행동과 연결되는 수행적 경로로 해석될 수 있다. 이러한 신체적 수행은 개별적 주체성을 일시적으로 소거하고 집단적 일체감의 형성과 관련되는 것으로 볼 수 있으며, 파편화된 개인의 경험을 통일된 집단적 경험으로 전이시킨다. 더 나아가 집단 퍼포먼스는 관람자와 참여자의 경계를 허무는 속성을 지닌다. 국내 스포츠응원 연구에서도 응원활동이 응원몰입과 관람 만족으로 이어지는 구조적 관계가 확인된 바 있다[13]. 한국 축구 응원문화가 사회운동적 프레임을 형성해 온 과정에 대한 연구 또한 대중적 응원 실천이 단순한 관람 행위를 넘어서는 수행적·사회적 의미를 지님을 보여준다[14]. 객석의 구호나 함성, 떼창 등은 고립된 행위가 아니라 주변의 잠재적 관람자들을 동참하도록 유도하는 개방적 동력 구조를 내포한다. 이러한 수행성의 확산은 관람자를 점진적으로 능동적 참여자의 영역으로 편입시키며, 참여 주체의 양적 증가는 최종적으로 집단 에너지의 증폭 및 가시화로 이어질 가능성을 시사한다. 물리적·시각적 임팩트가 극대화된 이 고밀도의 에너지는 미디어 네트워크를 통해 외부로 확산되며 후속 참여자의 진입 욕구와 연결되는 선순환적 환류 가능성을 형성하는 것으로 해석할 수 있다.

### 2-3 참여 광경의 구성 요소

참여 광경은 광경, 감응, 집단 퍼포먼스의 유기적 상호작용의 결과물이다. 그러나 모든 문화적 군집 현상이 동일한 수준의 집단 몰입을 산출하는 것은 아니며, 특정 조건의 충족 여부에 따라 대규모 참여 광경으로 발전하거나 혹은 단순한 관람 중심의 일회성 행사에 머무르기도 한다. 본 연구는 선행이론 고찰을 기반으로 참여 광경을 구조화하는 핵심 구성 요소를 다음과 같이 다섯 가지 차원으로 체계화하여 분석의 기준으로 설정하였다. 첫째, 시각적 상징(Visual Symbolism): 참여자들이 통일된 의미와 정체성을 공유하도록 매개하는 시각적 앵커(Anchor)이다. 이는 집단적 정체성을 공간 내에 시각적으로 투사하고 가시화하는 기능을 수행한다. 둘째, 공간 구성(Spatial Configuration): 참여가 발생하고 증폭되는 물리적 토대이다. 참여자들은 특정한 공간 구조 속에서 타인의 신체적 존재를 상호 인지하고, 이를 통해 집단적 분위기와 정서적 동조를 체화한다. 셋째, 리듬과 반복(Rhythm & Repetition): 감응을 공간 전체로 확산시키는 동력원이다. 청각적·신체적 행위의 주기적 반복은 개별 신체들을 상호 동기화함으로써 집단적 몰입을 고조시킨다. 넷째, 집단 퍼포먼스(Collective Performance): 광경을 역동적으로 가시화하는 수행적 층위이다. 참여자들은 정해진 신체적 실천을 통해 스스로를 광경의 구성 요소로 전환한다. 다섯째, 참여 구조(Participation Structure): 광경의 지속성과 확장성을 결정하는 제도적·실천적 틀이다. 개방적이고 접근 용이한 참여 구조는 주변 관람자의 진입 장벽을 낮추어 광경의 규모를 증폭시키는 순환적 역학을 유도한다. 이상의 다섯 가지 구성 요소는 Ⅰ장에서 제시한 5단계 순환 모형의 각 단계를 매개하는 변수이다. 동시에 Ⅲ장의 사례분석에서 월드컵 거리응원, 연고전 응원문화, K-pop 공연을 살펴보는 구체적인 기준으로도 사용된다. 다섯 가지 구성 요소의 정의와 분석 초점을 정리하면 표 1과 같다. 다섯 가지 구성 요소는 앞서 밝힌 사례 선정 기준과 개념적으로 중첩되는 지점이 있으며, 5단계 순환

**표 1.** 참여 광경의 5대 구성 요소 정의 및 분석 기준
**Table 1.** Five components of participatory spectacles

| Component | Academic Definition and Function | Analytical Focus and Case Application |
|---|---|---|
| ① Visual Symbolism | A visual anchor enabling participants to share unified meaning and collective identity, projected spatially within the spectacle. | Visual unity of a single signifier and the scale of the resulting spectacular effect. |
| ② Spatial Configuration | The physical foundation through which participation emerges and emotional energy is amplified via mutual bodily presence. | Tactile atmosphere from high-density crowds and the arrangement of visual focal points. |
| ③ Rhythm & Repetition | A mechanism that diffuses affective resonance and synchronizes auditory and bodily dynamics. | Periodic simultaneity of chants and singing, and the speed of emotional immersion. |
| ④ Collective Performance | A performative layer visualizing the spectacle; participants become constituent elements through prescribed actions. | Dissolution of the observer-participant boundary as individuals become co-creators. |
| ⑤ Participation Structure | An institutional/practical system sustaining and expanding participation by lowering entry barriers. | Presence of entry barriers and the degree of prior subcultural knowledge required. |

모형의 각 단계와도 실제 사례분석에서 상당 부분 일대일로 대응하거나 중복되는 한계가 있다. 이는 본 모형이 정적 구성요소와 동적 이행단계라는 두 축을 하나의 틀 안에 결합하려 한 데서 비롯된 구조적 한계이며, 향후 연구에서 두 축의 관계를 보다 독립적으로 재설계할 필요가 있다.

## Ⅲ. 사례분석

본 장의 사례분석에 앞서, 각 사례에서 실제 분석에 사용한 대표 시각자료와 관련 선행문헌, 그리고 원자료에서 해석에 이르는 절차를 표 2에 제시한다. 사례별 대표 자료 1건을 원자료-관찰-코드-해석의 순서로 제시하여 해석의 추적 가능성을 확보하고자 하였다.

**표 2.** 사례별 분석 자료 및 해석 절차
**Table 2.** Data corpus and interpretive procedure by case

| Case | Data source | Example of interpretive procedure |
|---|---|---|
| World Cup Street Cheering | Fig. 2, Hankook Ilbo [17]; prior studies [15],[16] | Red crowd in Seoul Plaza → Visual Symbolism/Spatial Configuration → interpreted as related to presence and synchrony desires. |
| University Cheer Culture | Fig. 3, Yonsei Chunchu [18] | Crimson/royal-blue block formation → Visual Symbolism/ Collective Performance → interpreted as visualizing institutional belonging and visibility desire. |
| K-pop Performance | Fig. 4, OSEN [19]; prior study [2] | Synchronized lightsticks → Visual Symbolism/Rhythm & Repetition → interpreted as related to visibility desire and collective rhythm. |

### 3-1 국민적 동일시에 기반한 참여 광경: 2002 월드컵 거리응원

2002년 한일 월드컵 거리응원은 한국 사회에서 대규모 참여 광경이 자발적으로 구조화된 대표적 사례이다. 이 거리응원의 경험은 이후 축구 참여 빈도의 증가로 이어졌으며[15], 2002년부터 2022년까지의 거리응원 참여 동기 비교 연구는 신명, 응원, 체험, 응집이라는 네 가지 동기 범주가 시기에 따라 변화해왔음을 보여준다[16]. 당시 거리응원은 제한된 경기장 내부의 시공간적 한계를 초월하여 도심 광장과 도로 등의 공공 공간으로 전면 확장되었으며, 단순한 스포츠 관람 행위를 넘어 시민들이 광경을 만들어내는 거시적 집단 퍼포먼스로 전개되었다. 본 연구가 다루는 월드컵 거리응원 사례는 2002년의 특정 사건을 중심으로 하며, 이는 연고전·K-pop 공연이 반복적으로 재현되는 정형화된 패턴을 분석 대상으로 삼는 것과는 시간적 스케일이 다르다. 세 사례의 시공간적 경계를 완전히 동일한 수준으로 통일하지는 못하였다는 잔여의 한계가 있음을 밝혀둔다.




**그림 2.** 2002 FIFA 월드컵 참여 광경 [17]
**Fig. 2.** Participatory spectacle at the 2002 FIFA World Cup

① 시각적 상징: 거리응원의 시각 정체성은 붉은색이라는 단일 기표로 통일된다. 붉은 티셔츠, 태극기, 그리고 광장 공간과 결합한 다채로운 응원 도구들은 참여자들에게 즉각적인 시각적 동질성을 부여하였다. 특히 공공 공간을 점유한 거대한 붉은색의 집단적 스펙터클은 개별 참여자가 거대한 집합체의 일원이라는 감각을 강화하는 시각적 장치로 기능한 것으로 볼 수 있다. 이러한 강렬한 시각적 장치는 외부 관람객들의 가시화 욕구와 관련되는 것으로 해석되며, 익명의 구경꾼으로 남지 않고 붉은색 의복을 매개로 스펙터클의 한 부분으로 목격되고자 하는 가시화 욕구와 연결되는 것으로 볼 수 있다. ② 공간 구성: 서울광장을 비롯한 도심의 주요 광장 체계는 수많은 군집이 동일한 시각적 초점(대형 스크린)을 향해 배열되는 공간적 기반을 제공하였다. 참여자들은 고밀도의 물리적 공간을 공유함으로써 타인의 감정 변화와 정서적 에너지를 직접적으로 체화하여 촉각적 집단 분위기를 형성하였다. 이처럼 광장이 연출하는 압도적인 공간감은 대중에게 역사적 현장에 함께 존재하고자 하는 실존적 욕구와 연결되는 공간적 토대로 해석될 수 있다. ③ 리듬과 반복: 대한민국 구호와 특유의 5음보 박수 리듬은 수백만 참여자의 신체적 움직임을 정밀하게 동기화하였다. 이러한 청각적·동작적 리듬의 주기적 반복은 공간 내에서 감응의 전파 속도를 극대화하며 정서적 동조를 심화시킨 것으로 보인다. 여기서 나타난 신체적 감응은 주변 대중의 동조 욕구와 연결되는 것으로 해석되며, 나도 저 광장 속에 흐르는 집단적 흥분과 정서적 해방감을 같이 느끼고 싶다는 정서적 밀착과 관련되는 것으로 볼 수 있다. ④ 집단 퍼포먼스: 참여자들은 사전에 조직된 응원단에 종속되지 않고, 스스로 구호를 외치고 파도타기 응원을 수행하는 등 스펙터클의 능동적 연출자로 기능한 것으로 해석된다. 이 과정에서 삼차원적 참여 욕구는 수행적 실천인 구호와 떼창(참여)과 연결되는 것으로 해석되며, 내부(참여자)와 외부(관람자)의 경계는 소거된 것으로 볼 수 있고 개인은 집단 퍼포먼스의 동력원으로 통합되는 것으로 해석된다. ⑤ 참여 구조: 거리응원은 고도의 개방적 참여 구조를 나타냈다. 축구에 대한 전문적 지식이나 팬덤 활동의 전력이 없는 주체들도 광장 진입만으로 즉각 합류가 가능하였으며, 이 개방적 구조를 통해 분출된 집단 퍼포먼스는 삼차원적 참여 욕구가 외부의 물리적 행동과 연결되는 수행적 경로로 해석될 수 있다.

### 3-2 공동체적 소속에 기반한 참여 광경: 연고전 응원문화

연고전(정기전)은 고려대학교와 연세대학교 간의 스포츠 교류전을 매개로 발현되는 대학 응원문화로서, 제도적 공동체 소속감을 기반으로 작동하는 대규모 참여 행사이다. 이 현상의 특이성은 스포츠 경기 자체의 승패보다 응원 프로세스 자체가 독립적인 문화적 스펙터클이자 핵심 목적으로 기능한다는 점에 있다.




**그림 3.** 연고전 응원문화[18]
**Fig. 3.** University rivalry cheer culture

① 시각적 상징: 응원의 시각 구조는 각 대학교를 상징하는 교색인 크림슨(Crimson)과 로열블루(Royal Blue)를 중심으로 양분된다. 응원복, 대형 깃발, 배너의 시각적 배치는 관람석 전체를 기하학적 집단 형상으로 조직하며, 소속 주체들에게 강렬한 시각적 일체감과 대립적 정체성을 동시에 부여한다. 이처럼 완벽하게 시각화된 대립 구조는 주체들의 가시화 욕구를 자극하는 것으로 해석되며, 강렬한 교색의 의복을 매개로 자신 역시 거대한 집단적 스펙터클을 구성하는 가시적 픽셀이자 당당한 일원으로 타인과 상대 진영에게 목격되고자 하는 열망과 관련되는 것으로 볼 수 있다. ② 공간 구성: 경기장의 대형 스탠드(응원석)는 참여자들이 응원단의 지휘 체계에 맞춰 일목요연하게 배열되는 구조적 공간으로 기능한다. 이 공간에서 객석은 정적인 관람석이 아닌, 상호 신체를 밀착시키고 어깨동무를 수행하는 등 역동적인 수행 공간(Performative Space)으로 재정의된다. 이와 같은 폐쇄적이면서도 밀도 높은 스탠드 배치는 대중에게 엘리트 공동체의 역사적·특권적 축제 공간 내에 진입해 있다는 실존적 존재 욕구와 연결되는 공간적 기반으로 해석될 수 있다. ③ 리듬과 반복: 고유한 서사 구조를 지닌 응원가와 정형화된 구호의 반복은 집단적 리듬을 산출한다. 참여자들은 장시간 동안 지속하는 반복적 가창과 신체 역동을 통해 개별적 피로감을 상쇄하고, 집단적 황홀경에 가까운 정서적 몰입을 경험한다. 여기서 유도된 신체적 감응은 주체의 내면에서 동조 욕구를 강화하는 양상과 관련되는 것으로 해석되며, 학내 전통의 공유는 물론 타인과 동일한 신체적 주파수 속에서 집단적 해방감과 희열을 함께 느끼고자 하는 정서적 밀착이 형성되는 과정으로 볼 수 있다. ④ 집단 퍼포먼스: 수천 명의 학생이 일시에 동일한 복잡한 동작을 수행하며 거대한 매스 게임 형태의 장면을 연출한다. 이 단계에서 삼차원적 참여 욕구는 어깨동무, 도약, 연창 등의 구체적인 수행적 실천(참여)과 연결되는 것으로 해석되며, 개별 신체의 파편적 행동은 응원석 전체가 보여주는 하나의 커다란 수행 주체의 움직임 속으로 완전히 통합되는 것으로 볼 수 있다. ⑤ 참여 구조: 해당 제도의 구성원이라는 정체성을 진입 요건으로 설정하는 소속 기반 참여 구조를 지닌다. 이 점에서 연고전의 참여 구조는 월드컵 거리응원이나 K-pop 공연에 비해 상대적으로 폐쇄적이다. 그러나 일단 응원석 내부로 진입한 이후에는 선행된 소속과 상호작용하면서도 집단 퍼포먼스의 물리적 역동이 추가적으로 작동하는 층위가 존재하는 것으로 해석되며, 집단 퍼포먼스의 물리적 역동은 집단 에너지의 증폭 및 가시화와 함께 나타나는 것으로 볼 수 있다. 즉 진입 단계의 소속 기반 구조와 진입 이후 물리적 역동이 만드는 참여의 확산은 서로 다른 국면에서 작동하는 것으로 구분되어야 하며, 이 둘을 혼동하여 연고전 전체를 개방적 구조로 일반화해서는 안 된다.

### 3-3 문화적 취향에 기반한 참여 광경: K-pop 공연

K-pop 공연은 개인의 문화적 취향과 선택적 선호를 매개로 형성되는 현대적 참여 광경의 전형이다. 참여자들은 파편화된 개별 소비자의 위치에서 출발하여 공연장이라는 물리적 돔 내로 집결하지만, 퍼포먼스가 개시됨과 동시에 개인의 문화적 취향은 집단적 몰입 경험으로 전환된다.




**그림 4.** K-pop 공연의 참여 광경[19]
**Fig. 4.** Participatory spectacle in K-pop performances

① 시각적 상징: 아티스트 고유의 공식 색채를 반영한 중앙 제어식 무선 연동 응원봉(Lightstick)이 핵심 시각 기표로 작용한다. 응원봉의 발광 양상은 관객 개별 통제를 넘어 연출 콘솔에 의해 동기화되며, 객석 전체를 거대한 디지털 유기체적 시각 장면으로 전환하여 관객들을 시각적 집합체로 결속한다. 이처럼 첨단화된 시각 정체성은 참여자들의 가시화 욕구와 관련되는 시각적 매개체로 해석된다. 팬덤은 어둠 속에서 스스로 빛을 발하는 하나의 빛나는 픽셀이 됨으로써, 자신이 거대한 공연 스펙터클의 시각적 완성에 직접 기여하고 있음을 확인하고 현장에서 가시적으로 목격되고자 하는 열망을 드러내는 것으로 해석될 수 있다. ② 공간 구성: 공연장은 대형 무대 연출, 고화질 디스플레이, 공감각적 조명 장치를 통해 몰입형 환경을 구축한다. 이러한 물리적·기술적 공간 구성은 관객이 무대 외부에서 공연을 관조하는 것이 아니라, 자신이 스펙터클의 공간적 내부 체계에 포함되어 있다는 지각을 강화한다. 이와 같은 공감각적 공간 연출은 대중에게 선망하는 아티스트와 단 한 번뿐인 한정된 시공간을 공유하고 있다는

실존적 존재 욕구와 연결되는 기술적·공간적 토대로 해석될 수 있다. ③ 리듬과 반복: 떼창과 고도로 구조화된 응원법(Fanchant)은 강력한 음향 리듬을 형성한다. 관객들은 곡의 특정 시퀀스마다 정해진 구호와 선율을 정확한 타이밍에 반복적으로 삽입함으로써, 텍스트의 청각적 층위를 공동으로 완성한다. 여기서 유도된 청각적 동기화와 신체적 감응은 주체의 동조 욕구와 연결되는 것으로 해석되며, 동일한 취향을 공유하는 글로벌 팬덤 연대 속에서 파편화된 자아를 지우고 집단적 정서 주파수에 밀착되는 경험과 관련되는 것으로 볼 수 있다. ④ 집단 퍼포먼스: 무대 위의 아티스트와 객석의 관객 군집은 피드백 루프를 이루며 하나의 유기적 공연을 공동 연출한다. 감응을 거치며 고밀도로 응축된 삼차원적 참여 욕구는 공식 응원법 수행과 슬로건 이벤트 등의 구체적인 수행적 실천(참여)으로 이어지는 것으로 해석되며, 응원봉의 일제 동작과 일체화된 음성적 참여는 소비 행위를 넘어 공연을 구성하는 본질적 요소로 기능하는 것으로 볼 수 있다. ⑤ 참여 구조: 혈연, 지연, 제도적 소속에 우선적으로 의존하지 않는 취향 기반의 상대적으로 개방적인 구조를 지닌다. 비록 하위문화적 텍스트(응원법 등)의 사전 학습이 요구되나, 디지털 플랫폼을 통해 전 세계적 차원의 접근성이 보장되므로, 이질적인 배경을 지닌 주체들이 취향이라는 단일 매개를 통해 고밀도의 집단 경험을 공유하게 된다. 다만 팬덤 정체성 형성, 티켓 구매, 응원법의 사전 학습이라는 강한 사전 선택을 전제한다는 점에서, 이 역시 완전히 소속 없는 참여로 보기는 어려우며, 취향 기반 소속 역시 광경의 구조와 상호작용하는 하나의 조절 조건으로 이해되어야 한다.

**표 3.** 참여 광경의 5단계 작동 메커니즘 및 사례 비교 분석
**Table 3.** Five-stage mechanism and cross-case analysis

| Analytical Dimension/ Stage | World Cup Street Cheering | University Cheer Culture | K-pop Performance |
|---|---|---|---|
| ① Spectacle | The overwhelming visual impact of red waves filling plazas and streets. | Clusters of blue and crimson school colors filling stadiums and open-air arenas. | A centrally synchronized sea of artist-color lightsticks filling a dome or stadium. |
| ② Affect | Bodily immersion associated with massive cheers and vibrations in public squares. | Emotional arousal associated with powerful chants, rhythms, and shoulder-linking. | Sensory immersion associated with synchronized sound, lighting, and stage effects. |
| ③ Desire for Participation | Presence in a historic moment; identification with collective affect; visibility as a 'Red Devil'. | Presence in an elite space; identification with tradition; visibility through school colors. | Presence with the artist; identification with global fandom; visibility as a lit pixel. |
| ④ Participation | Joining large-scale street cheering and collective chanting of World Cup slogans. | Mass-game style cheering movements and singing of university anthems. | Synchronized fanchant, lightstick coordination, and slogan events. |
| ⑤ Collective Energy | Amplification of the public spectacle and expansion through global media. | Visualization of campus solidarity and attraction of subsequent participants. | Amplification via fancam and global media, drawing in future concertgoers. |

### 3-4 사례 비교 분석

분석 대상인 세 가지 문화 현상은 참여를 추동하는 최초의 사회적 동기와 맥락적 배경에서 명확한 차별성을 나타낸다. 2002년 월드컵 거리응원은 거시적 민족·국민적 동일성에 수렴하고, 연고전 응원문화는 미시적 대학 제도의 공동체적 소속감에 고정되어 있으며, K-pop 공연은 포스트모던적 개인 취향의 선택적 연대에 기초한다. 그러나 구체적인 현장 분석 결과, 이들 사례는 공통으로 동일한 메커니즘을 통해 최종적인 참여 광경을 산출하고 있는 것으로 해석된다. 세 사례 모두 시각적 상징물의 공간적 배치를 통해 개별 주체를 하나의 거시적 집단 형상으로 물리적으로 조직하며, 구조화된 공간 내에서 리듬의 반복과 집단 퍼포먼스를 공유함으로써 관람자와 참여자의 경계를 해체하는 구조적 공통성을 지닌다.

이러한 공통성은 표 1에서 정의한 5대 구성 요소가 표 3의 5단계 진행 과정에서 각각 어떻게 작동하는지를 비교함으로써 구체적으로 확인된다.

표 3이 시사하는 바와 같이, 군집의 출발점인 참여 기반의 이질성에도 불구하고, 참여 광경이 물리적으로 고도화되는 과정의 경로와 도출되는 최종 결과물은 고도의 정합성을 나타낸다. 참여자들은 시각적 상징을 매개로 자신을 스펙터클의 내부 좌표에 포지셔닝하고, 물리적 공간 내에서 리듬을 공유하며, 수행적 실천을 통해 외부 관람객의 지위에서 내재적 생산 주체로 전이된다. 세 사례 모두 참여 광경이 성공적으로 형성된 확증적(positive) 사례이며, 본 연구는 광경 구조화에 실패하거나 참여가 미약하였던 대조 사례를 포함하지 못하였다. 따라서 아래에서 서술하는 결론은 실증된 결론이라기보다 향후 대조 사례를 통해 검증되어야 할 가설적 제안으로 이해되어야 한다. 이러한 삼차원적 참여 욕구의 층위들이 현장의 감응과 결합할 때 수행적 실천(참여)과 연결될 가능성이 있으며, 그 결과 집단 에너지의 증폭과 미디어 확산·환류로 이어지는 5단계 순환 구조를 형성하는 것으로 해석할 수 있다. 비교 분석 결과는 대규모 참여 현상이 특정 집단의 선행적 정체성이나 내면적 이데올로기의 강도에 의해서만 결정되는 것이 아니라는 점을 시사한다. 다만 세 사례 모두 국민적·제도적·취향적이라는 서로 다른 형태의 선행 소속과 사전 선택을 각각 전제하고 있으므로, 참여가 '소속 여부와 무관하게' 발생한다고 단정할 수는 없다. 대신 소속의 강도와 형태는 광경의 구조와 상호작용하는 조절 조건(moderator)으로 이해되어야 하며, 광경의 시각적·수행적 메커니즘은 이러한 소속의 조건과 상호작용하며 참여의 발생과 확산을 추가적으로 설명하는 요인으로 작동하는 것으로 해석된다.

## Ⅳ. 논 의

### 4-1 광경과 참여 욕구는 어떻게 연결되는가

기존의 사회학 및 문화연구의 지배적 패러다임은 대중의 집단 참여 현상을 선행하는 공동체 의식, 고정된 집단 정체성, 혹은 팬덤의 종교적 충성도와 같은 사전적 소속(Belonging)의 결과물로 환원하여 설명해 왔다. 그러나 본 연구의 분석 결과는 이러한 인과 모델을 보완할 필요성을 시사한다. 월드컵, 연고전, K-pop 공연은 참여의 초기 조건이 각각 상이함에도 불구하고 구조적으로 동일 계열의 참여 광경을 산출하였다. 이 세 가지 사례가 공유하는 시각적 상징물의 통합력, 공간적 밀착성, 반복적 리듬 체계는 소속감의 강도만으로는 온전히 설명되지 않는 것으로 보인다.

본 연구가 도출한 5단계 선순환 연구 모형에서 가장 주목해야 할 미시적 전환점은, 외재적 광경과 관련하여 나타나는 신체적 감응이 주체의 참여 욕구와 어떻게 연결되는지를 설명하는 해석적 메커니즘이다. 현장에서의 신체적 감응을 통해 자발적 수행을 견인하는 독자적 동학은, 사전적 소속감이 집단 참여를 결정한다는 전통적 인과 모델을 재고하게 하며, 개별 주체가 광경의 메커니즘 속에서 사후적으로 수행 주체로 발현될 수 있음을 시사한다. 대중은 이미 공고화된 소속감에 이끌려 행동하는 것이 아니라, 구조화된 광경을 대면하는 과정에서 나타나는 감응 속에서 다층적인 내재적 참여 욕구가 사후적으로 형성될 가능성을 제안한다. 2-1절에서 언급한 바와 같이, 본 연구는 이 사후적 참여 욕구가 존재 욕구, 동조 욕구, 가시화 욕구의 세 층위로 구체화되며 실천적 참여와 연결될 수 있다는 연구 명제를 제안한다. 다만 세 사례가 모두 확증적으로 성공한 참여 광경이라는 점에서, 위 논의는 검증된 인과 모델이 아니라 후속 연구를 통해 검토되어야 할 해석적 제안으로 이해되어야 한다.

### 4-2 존재 욕구: 특권적 시공간의 진입과 실존적 현장성

존재 욕구는 압도적인 스펙터클이 펼쳐지는 특정 시공간의 내부 좌표에 내가 물리적으로 존재하고 싶다는 강렬한 실존적 열망이다. 대중은 디지털 네트워크를 통해 매개된 평면적 이미지를 소비하는 것에 결핍을 느끼며, 광경이 뿜어내는 지형학적 아우라와 현장성(Presence) 자체를 소유하고자 한다. 주체들은 이 특별한 장면의 내부로 직접 걸어 들어가 나 역시 그 공간에 존재했다는 실존적 체험을 획득하고자 하며, 이는 관람 중심의 수동적 지각을 물리적 진입이라는 능동적 행동과 연결되는 초기 동기 중 하나로 해석될 수 있다.

### 4-3 동조 욕구: 집단적 감응의 공유와 정서적 해방

동조 욕구는 개별화되고 파편화된 현대 사회의 고립감에서 벗어나 나도 저 공간에 흐르는 집단적 흥분과 정서적 주파수를 함께 느끼고 싶다는 정서적 밀착의 열망이다. 이는 신체들 사이에 흐르는 전개인적 에너지 상태, 즉 감응에 주체적으로 전염되고자 하는 동기이다. 이 단계에서 주체들은 타인들과 완벽한 정서적 동시성(Synchrony)을 이루어 일상적 자아를 잠시 내려놓고 카타르시스와 해방감을 공유하고자 한다. 결국 동조 욕구는 감응이 개인의 피부를 뚫고 들어와 내면의 정서적 일체감이 형성되는 과정과 관련된 매개 구조로 해석될 수 있다.

### 4-4 가시화 욕구: 스펙터클의 픽셀화와 수행적 실천

가시화 욕구는 거대한 광경을 외부에서 바라보는 익명의 구경꾼으로 소외되는 것이 아니라, 나 역시 저 역동적인 광경을 구성하는 하나의 가시적 일부이자 주체로 타인에게 목격되고 싶다는 실천적 표현 열망이다. Debord[6]가 우려한 스펙터클 사회에서 대중은 수동적 관람자로 환원되지만, 참여 광경 속의 주체들은 시각적 상징물(붉은 악마 티셔츠, 교색 의복, 무선 연동 응원봉)을 매개로 자신을 스펙터클의 풍경 내에 능동적으로 투사한다. 이들은 거대한 집단적 형상을 완성하는 하나의 역동적 픽셀이 됨으로써, 자신의 참여 행위가 광경의 시각적 임팩트를 강화하는 데 기여하고 있음을 스스로 확인하고자 한다. 즉, 가시화 욕구는 내면의 정서적 만족에 머물던 동조 욕구가 구호, 떼창, 응원법과 같은 가시적·수행적 실천(참여)과 연결되는 동기적 경로의 하나로 해석될 수 있다.

### 4-5 참여 광경의 형성과 현대 문화

본 연구의 분석 결과는 현대 문화 지형에서 대규모 집단 경험이 구조화되는 독특한 방식을 제안한다. 참여 광경의 핵심적 특징은 전통적인 생산자와 소비자의 이분법적 경계를 허물고 관람과 참여의 위상학적 융합을 성취한다는 점에 있다. 구호, 떼창, 응원법 등의 수행적 실천은 수동적인 관객(Audience)과 능동적인 행위자(Actor)의 경계를 약화시키는 수행적 기제로 해석될 수 있으며, 이 과정에서 스펙터클의 객체는 동시에 스펙터클의 주체로 격상된다.

현대 문화에서 중요한 변수는 특정 공동체의 고정된 규모나 인구학적 구성 자체가 아니라, 참여를 유도하고 불러낼 수 있는 광경의 구조적 형성 여부로 파악된다. 본 연구는 선행적 공동체의 존재만으로 집단 몰입을 충분히 설명하기 어렵고, 시각적·수행적 메커니즘을 추가적인 설명 요인으로 고려할 필요가 있음을 가설적으로 제안한다. 본 연구가 분석한 세 사례는 모두 광경이 성공적으로 형성된 확증적 사례이며, 광경 구조화가 실패한 대조 사례를 포함하지 못하였으므로, 위 명제는 실증된 결론이 아니라 향후 검증되어야 할 가설적 제안임을 밝혀둔다. 더 나아가 이러한 참여 광경은 디지털 미디어 환경이 초래한 문화적 개별화 및 파편화 담론에 대한 중요한

반론적 근거로 기능한다. 플랫폼 기술의 확산이 개인의 고립과 문화 소비의 파편화를 가속화하고 있음에도 불구하고, 특정한 시각적·수행적 광경은 여전히 대중의 신체를 물리적 공간으로 집결시키고 고밀도의 집합적 에너지를 재생산하는 문화적 장치로 작동하고 있다. 이러한 맥락에서 본 연구가 제안한 광경, 감응, 참여 욕구, 참여, 집단 에너지로 이어지는 5단계 연구 모형은 파편화된 대중이 물리적 공간으로 집결하여 순환적 참여가 형성되는 미시적 경로를 탐색적으로 설명하는 개념적 틀을 제안한다. 세 사례 모두 응원단의 지휘 체계, 공연 기획사의 연출 콘솔, 조직위원회 등 일정한 조직적 통제 장치를 내포하고 있다는 점을 유의할 필요가 있다. 따라서 참여 광경의 자기생성적 순환을 전적으로 자생적·자율적 현상으로 해석하는 데는 신중할 필요가 있으며, 향후 연구는 조직적 개입의 정도를 하나의 변수로 포함하여 분석의 축을 조정할 필요가 있다.

## V. 결 론

본 연구는 2002년 월드컵 거리응원, 대학 응원문화, K-pop 공연을 중심 사례로 설정하여, 참여를 유도하는 광경의 구조적 특성과 집단 퍼포먼스의 매개적 역할을 시각문화적 관점에서 고찰하였다. 미디어 환경의 고도화로 인한 문화 경험의 개별화와 파편화 경향 속에서도 여전히 특정 문화 현장에서 대규모 군집과 집단적 몰입이 반복적으로 나타나는 현상에 주목하여, 이질적 참여 기반을 가진 사례에서 참여 광경의 구조적 특성이 어떻게 나타나는지를 해석적으로 검토하고자 하였다. 연구의 주요 결과, 분석 대상인 세 가지 사례는 각각 국민적 동일시, 공동체적 소속, 문화적 취향이라는 상이한 사회적 배경에서 출발하였음에도, 최종적으로 높은 정합성을 지닌 참여 광경을 빚어낸 것으로 해석되었다. 특히 시각적 상징의 즉각성, 공간 구성의 밀착성, 리듬과 반복의 동기화, 집단 퍼포먼스의 수행성은 이들 사례에서 공통적으로 관찰되는 특성으로 해석되었다. 다만 참여 구조의 개방성 정도는 사례별로 상이하였다(연고전은 소속 기반의 상대적으로 폐쇄적인 구조, 월드컵과 K-pop 공연은 상대적으로 개방적인 구조). 따라서 개방적 참여 구조를 세 사례의 공통 요소로 단정하지 않으며, 참여 구조는 광경의 구조와 상호작용하는 조절 조건으로 재규정한다. 본 연구는 시각적 광경과 관련하여 나타나는 신체적 감응이 실천적 참여 행동으로 직결되기 전, 주체의 내면에서 존재 욕구(특권적 시공간에 머물고자 하는 열망), 동조 욕구(집단적 흥분과 정서를 공유하고자 하는 열망), 가시화 욕구(스펙터클의 가시적 픽셀로 목격되고자 하는 열망)로 세분화되는 삼차원적 참여 욕구의 사후적 형성과 연결될 가능성을 연구 명제로 제안하였다. 이 명제는 확정된 경험적 발견이 아니라 향후 인터뷰·설문·참여관찰을 통해 검증되어야 할 가설임을 밝힌다. 나아가 이러한 욕구와 함께 나타나는 구호, 떼창, 응원법 등의 수행적 실천이 집단 에너지의 가시화와 연결되는 양상을 해석적으로 검토하였다. 이렇게 형성된 고밀도의 집단 에너지는 다시 미디어를 통해 외부로 확산되며 새로운 참여자의 유입과 연결될 수 있는 광경의 재생산 구조와 자기생성적 순환 가능성을 제안하였다.

본 연구의 학술적 의의는 대규모 참여 현상을 선행하는 공동체 의식이나 집단 정체성의 필연적 결과물로 간주하던 전통적 시각에서 탈피하여, 참여가 구성되는 광경 자체의 구조적 속성과 감응의 매개 과정에 초점을 맞춰 논의를 시도했다는 점에 있다. 이를 통해 참여가 특정 집단에의 사전적 소속만으로는 온전히 설명되지 않으며, 현장의 시각적 형상과 집단 퍼포먼스가 조직하는 감응의 역학 속에서 사후적으로도 발현될 수 있음을 제안하였다. 즉, 참여 광경은 분절된 대중을 동일한 경험 체계 내로 통합하는 현대 문화의 시각문화적 기제로 해석될 수 있다. 본 연구는 텍스트 분석과 선행 문헌 중심의 질적 사례연구에 의존함으로써, 광경에 참여한 개별 주체들의 미시적인 실제 경험과 인지적 다양성을 직접적인 실증 데이터(인터뷰, 설문 등)로 수집하지 못했다는 방법론적 한계를 지닌다. 또한 분석 대상의 범위를 대한민국 내부의 문화 현상으로 국한하여 연구 결과의 글로벌 일반화 가능성 측면에서 일정한 제약이 존재한다. 이에 더하여 다음과 같은 한계를 추가로 밝힌다. 첫째, 분석 대상인 세 사례가 모두 참여 광경이 성공적으로 형성된 확증적 사례로만 구성되어, 광경 구조화가 실패한 반증·대조 사례를 포함하지 못하였다. 둘째, 5단계 모형과 다섯 구성 요소는 사례분석에 선행하여 설정된 분석틀이며, 사례 선정 기준과 개념적으로 중첩되는 지점이 있어 순환논증의 소지가 있다. 셋째, 참여가 소속과 무관하게 발생한다는 주장은 근거가 충분하지 않아 조절 조건 개념으로 재모형화하였다. 넷째, 세 사례 모두 응원단·기획사·조직위원회 등의 조직적 통제 장치를 내포하고 있어, 참여 광경의 순환을 전적으로 자율적 현상으로 해석하는 데는 신중함이 필요하다. 다섯째, K-pop 공연 사례는 특정 단일 공연이 아닌 복수 공연을 종합한 일반화된 사례이며, 월드컵(2002년 특정 사건)·연고전·K-pop 공연 세 사례의 시공간적 경계 역시 완전히 동일한 수준으로 한정하지 못하였다. 여섯째, 대학 정기전에 관한 국내 직접 경험연구가 상대적으로 희소하여 참고문헌 보강에 한계가 있었다.

따라서 향후 연구에서는 다양한 국가와 다변화된 문화권의 사례들을 포섭하는 비교문화적 접근을 시도하고, 참여자 인터뷰 및 참여관찰 등의 현장 조사 방법론을 병행함으로써 참여 광경의 작동 메커니즘을 보다 다층적이고 면밀하게 검증하는 후속 연구가 수행되어야 할 것이다. 결론적으로 참여 광경은 단순한 일회성 이벤트나 시각적 볼거리에 국한되지 않으며, 시각적 상징과 집단 퍼포먼스의 유기적 결합이 신체적 감응 및 능동적 참여와 연결되는 현대 사회의 문화적 경험의 장으로 해석될 수 있다.

## 참고문헌


[1] M. W. Jung and N.-Y. Lee, “Managing Stars and Managing Fans: Characteristics and Implications of the 2nd Generation Idol Fan Culture,” *Media, Gender & Culture*, No. 12, pp. 191-240, 2009.

[2] D. Shim, “An Essay on K-pop: Korean Wave, Idols, and Modernity,” *Social Studies Education*, Vol. 52, No. 2, pp. 13-28, 2013.

[3] V. Turner, *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*, New Brunswick and London: Aldine Publishing, 1969.

[4] R. Schechner, *Performance Theory*, London, UK: Routledge, 2003.

[5] E. Fischer-Lichte, *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics*, London, UK: Routledge, 2008.

[6] G. Debord, *The Society of the Spectacle*, New York, NY: Zone Books, 1994. (Original Work Published 1967)

[7] N. Mirzoeff, *An Introduction to Visual Culture*, London, UK: Routledge, 1999.

[8] H. Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, NY: New York University Press, 2006.

[9] B. Massumi, *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*, Durham, NC: Duke University Press, 2002.

[10] S. Ahmed, *The Cultural Politics of Emotion*, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2004.

[11] R. Collins, *Interaction Ritual Chains*, Princeton, NJ: Princeton University Press, 2004.

[12] N. Koefler, E. Naidu, S. Gabriel, V. Schneider, G. S. Pascuzzi, and E. Paravati, “Let the Music Play: Live Music Fosters Collective Effervescence and Leads to Lasting Positive Outcomes,” *Personality and Social Psychology Bulletin*, Vol. 52, No. 3, pp. 546-558, 2026. https://doi.org/10.1177/01461672241288027

[13] Y. C. Cho, J. J. Nam, and C. H. Kim, “Verification of Relationships Among Viewing Constraints, Cheering Activities, Cheering Immersion, and Viewing Satisfaction in Professional Sports,” *Journal of Sport and Leisure Studies*, No. 52, pp. 75-95, 2013. https://doi.org/10.51979/KSSLS.2013.05.52.75

[14] Y. K. Kim, “The Formation Process of Social Movement Frame in Korean Soccer Cheering Culture and Its Social Implications,” *Philosophy of Movement: The Journal of the Korean Society for the Philosophy of Sport, Dance, and Martial Arts,* Vol. 15, No. 3, pp. 205-222, 2007.

[15] T. Kang, J. Hahm, and H. Matsuoka, “Effect of 2002 FIFA World Cup: Point of Attachment That Promotes Mass Football Participation,” *Frontiers in Psychology*, Vol. 13, 857323, 2022. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.857323

[16] Y. Yun, S. Im, J. H. Kang, H.-J. Kim, D. H. Kim, K. Lee, ... and J.-A. Nam, “Street Cheering Motives of the Red Devils at the 2022 World Cup and Trends in Street Cheering Motives,” *Korean Journal of Physical Education*, Vol. 62, No. 2, pp. 141-156, 2023. https://doi.org/10.23949/kjpe.2023.3.62.2.10

[17] Hankook Ilbo. The Red Wave That Heated Up June 2002... Vivid Shared Memories [Internet]. Available: https://www.hankookilbo.com/news/article/A2022060209240001316.

[18] The Yonsei Chunchu. The Beginning and End of Yon-Ko Jeon as Seen Through a Reporter’s Eyes [Internet]. Available: https://chunchu.yonsei.ac.kr/news/articleView.html?idxno=9797.

[19] OSEN. “BLACKPINK Meets 2.11 Million Fans Through ‘BORN PINK’ Tour, Setting First and Most Records for a Global Girl Group” [Internet]. Available: https://www.chosun.com/entertainments/music/2023/09/20/IECZZ43WZETJ4ZGWCEKZU64UAA/.





**나소미(So-Mi Nah)**

2000년 : 홍익대학교(미술학사)
2007년 : 홍익대학교 대학원 (미술학석사)
2024년 : 홍익대학교 대학원 (미술학박사)
2016년~현 재: 가톨릭관동대학교 CG디자인전공 부교수
※관심분야 : CG, VFX, Motion Graphics, VR, AR 디지털영상, 역사연구 등