

『신화』

1. 세부 목차

머리말

I. ‘신화’, 그 개념과 범주

1. ‘신화’란 무엇인가?
2. ‘신화’에는 어떤 것들이 있는가?
 - (1) 창세 신화에서 영웅신화까지
 - (2) 아시아에서 아프리카까지
 - (3) 기원 이야기에서 사랑 이야기까지

II. 신화를 보는 시각들

- (1) 신화를 어떻게 보아왔나?
- (2) 신화학의 계보
 - 1) 역사적 접근
 - 2) 제의적 접근
 - 3) 구조적 접근

III. 세상 : 창조와 재생

- (1) 혼돈과 질서
- (2) 하늘과 땅
- (3) 최초의 인간
- (4) 멸망과 재생

IV. 인간 : 영웅의 모험

- (1) 왜 영웅인가?
- (2) 영웅, 그 출생의 비밀
- (3) 모험과 시련, 그리고 깨달음
- (4) 성취와 확산

V. 신화와 현대문화

- (1) 현대의 연금술
- (2) 대중문화 속의 신화

VI. 맺음말

- 부록: 1. 세계의 주요신화 개관
2. 신화 관련 자료집 및 참고문헌

2. 개괄

머리말

이 책의 목적 , 이 책의 특성, 이 책의 체제 , 독서상의 유의점

I. ‘신화’, 그 개념과 범주

1. ‘신화’란 무엇인가?

‘신화’의 어원 및 실제 사용례에 따라 그 의미를 가볍게 풀어간다. 먼저 가장 일반적인 신화에 대한 정의를 몇 개 제시한 후, 그 정의내리기 복잡한 상황에 대해 충분히 납득시킨다. 그리고 이 과정에서 ‘①신화 / 전설 / 민담, ②신화 / 역사 / 제의, ③신화 / 종교 / 주술’의 상관관계 속에서 그 의미를 좀더 소상히 설명하기로 한다. ①은 문학텍스트로서 신화를 연구할 때 빈번히 부딪히는 설화의 3분법이다. 흔히 몇 가지 척도를 가지고 그것을 정확히 구분하려 애쓰지만 실제로 그 구분에 상당한 문제점이 있음을 밝히고, 그런 문제가 왜 생겨나는지를 따져나가는 과정에서 오히려 신화의 개념을 좀더 분명히 잡을 수 있게 유도한다. ②를 통해서도 신화가 통시적 사건인가 공시적 의례인가를 따지게 한다. 통시적 사건이라고 한다면 역사 기술 이전의 대체역사물 같은 성격으로 보는 것이겠으며, 공시적 의례라고 한다면 언제든 반복 가능한 의식이라는 점이 강조되는 것이다. ③은 신화 특유의 신성성 때문에 빚게 되는 혼선에 대해 다룬다. 종교와 주술 역시 그 구분이 명확할 수는 없지만, 신화에는 이미 그 둘에 내포된 ‘기능’과 ‘의미’가 잠재되어 있으므로 가장 유명한 신화를 한 편 소개하면서 거기에 대해 조심스럽게 밝혀보기로 한다.

2. ‘신화’에는 어떤 것들이 있는가?

(1) 창세 신화에서 영웅신화까지

여기에서는 ‘창세(재창조)신화 / 시조(건국)신화 / 영웅신화’를 다룬다. 첫 번째 것은 성경의 창세기처럼 세상을 만든 이야기나, 홍수 등을 통해 새롭게 정화하여 다시 만든 이야기이고, 두 번째 것은 주몽신화와 같이 나라 등을 세워서 그 시조가 된 이야기이며, 세 번째 것은 페르세우스 신화처럼 영웅적인 행동을 보인 인물의 이야기이다. 그런데 이 셋은 아주 다른 듯하면서도 사실은 한 가지 추동력에 의해 이루어졌다는 점에 주목할 필요가 있다. 즉, 하나는 세상을 만들고 하나는 국가를 세우고 하나는 큰 일을 이룬다는 점에서는 크게 다르지만, 하나는 세상을 처음으로 만들어내고, 또 하나는 그보다는 작지만 한 집단을 결속하는 단위를 만들어내며, 또 하나는 이미 만들어진 단위 안에서의 제도적인 개혁(어떤 영웅신화이든 사회적 제도 내지는 관습에 완강한 저항을 하여 성공한다)을 이루어낸다는 점에서 모두 무언가를 처음 만들어내는(거듭나게 하는) 이야기인 것이다.

여기에서 우리가 경계해야 할 것은 그 셋이 순차적으로 형성되었다고 가정하는 이상한 선입견이다. 실제로 ‘세상 - 사회 - 제도’가 순서대로 이루어졌다고 해도 그것을 다룬 이야기가 또 같은 순서를 이루고 있다고 생각할 수만은 없기 때문이다. 더욱이 불과 천 년 안쪽인, 신화로서는 최근이랄 수밖에 없는 시점에서 이루어진 창세담이 없을 수 없으므로, 그것들을 가리는 문제 역시 짚고 넘어가야 한다. 중요한 것은 이야기 속에서 만들어진 대상의 크기가 아니라, 이야기의 구조 혹은 그 이야기가 담지한 본질적인 의미이다. 이 점에서 동화적인 성격을 띠고 거의 개인 창작적인 방법으로 만들어진 이야기나, 우의(寓意)의 형식을 띠고 나타나는 현전 구비서사물 등에 대한 재검토가 요망된다.

(2) 아시아에서 아프리카까지

신화의 범주를 좁게 잡는 이유는 대개 그리스로마 신화를 중심으로 몇몇 알려진 문명권의 신화에만 관심을 갖기 때문이다. 범주가 좁다보면 거기에서 도출될 수 있는 이론 역시 지역적인 한계를 지닐 수밖에 없다. 따라서 이 책에서는 문화권역별로 나누어서 개괄적인 설명을 시도하되, 현재의 문화적인 힘에 의한 구분보다는 신화자료의 특성에 따라 세분하여

펼쳐보여준다. 가령, 그리스로마나 중국·인도는 문헌으로 전해지는 고대 신화자료가 많은 반면, 오세아니아 아메리카 대륙은 최근까지 구전된 미개종족의 현전 신화자료가 많다. 얼른 생각하면 서로 다른 자료처럼 보이는 것들이지만 그들의 공통점과 차이점을 찾아보는 과정에서 신화의 실상을 소상히 알 수 있을 것으로 짐작된다.

아시아(동남아시아, 극동) - 한국, 일본, 중국, 인도, 태국, 이스라엘 등등
지중해(그리스, 로마) - 그리스로마 신화
북유럽 - 게르만족, 켈트족 등의 신화
오세아니아 - 산재한 여러 섬들에 살아있는 현전 신화 자료 중심
아메리카 대륙 - 남북미 인디언들의 구전 신화, 잉카제국

(3) 기원 이야기에서 사랑 이야기까지

이 항은 신화를 내용별로 개괄해보면서 ‘텍스트로서의 신화’적인 의미를 찾아보려는 것이다. 대략 다음 다섯 가지 정도로 분류될 수 있을 것인데, 각 유형별로 대표적인 이야기를 한 두개씩 들어서 거기에 속하는 신화들의 공통적인 특질을 찾아본다.

기원 - 창세, 인류의 유래, 홍수 신화 등등
건국 - 건국, 씨족 신화 등등
영웅 - 주몽, 헤라클레스, 우(禹) 등등
삶과 죽음 - 바리데기, 브라흐마 등등
사랑 - 제석본풀이, 에로스 등등

II. 신화를 보는 시각들

(1) 신화를 어떻게 보아왔나?

기원전 6세기에 이미 테아게네스는 신화를 있는 그대로 받아들이지 않고 하나의 우의(寓意)로 보는 견해를 취했을 정도이다. 19세기 이후 본격화된 신화학의 열기에서 신화는 ‘언어의 질병’에서 온 것이라는 언어질병설과 같은 특이한 이론이 제시되기도 하고, 문화인류학적 견지에서 논의를 펼쳐나가는 인류학적 시각, 제의(祭儀)로 풀어보려는 시각, 인간의 심리와 연관지어 설명해보려는 시각 등등이 다채롭게 펼쳐졌다. 이 장은 그런 여러 시각에 대한 간단한 소개인데, 추상적인 논의에 빠지지 않도록 가능한 한 우리에게 익숙한 신화들을 예로 들어서 ‘설명’하는 방식을 취하기로 한다. 아울러, 한 신화를 놓고 서로 다르게 해석한 사례가 있을 경우는 그들간의 차이까지 비교하여 제시함으로써 ‘논쟁’의 가능성도 열어두도록 배려한다. 그러나 너무 복잡하고 전문적인 내용을 나열함으로써 지루해지지 않도록 해야하기 때문에 중핵을 이룰 만한 내용만 선별하여 중점적으로 소개하는 방법을 택하도록 한다.

(2) 신화학의 계보

1) 역사적 접근

신화에 나타난 이야기는 신성한 이야기이고, 따라서 거짓이 아니며, 역사적 사실을 드러낸

것이라고 보는 입장이 있다. 가령, 주몽신화에 나타난 이동경로를 따라 실제 역사에서 있었던 민족의 이동경로를 추적한다고 한다면, 이때의 신화를 보는 입장은 선사시대의 역사자료이다. 이 경우, 역사적으로 이해가 되지 않는 부분들은 대개 우의(寓意)로 처리되는 것이 상례여서 흡사 암호해독 같은 방식으로 신화를 ‘풀어나간다.’ 문제는 이렇게 풀 경우, 차별성을 강조한 나머지 보편성이 간과될 위험이 있으므로, 이 대목에서 캠벨이 말하는 ‘근원적 사고’와 ‘민족적 사고’를 구별할 수 있는 방안 같은 것을 여기에서 풀어보임으로써 향후 신화를 이해하는 디딤돌이 되도록 한다.

2) 제의적 접근

모든 신화는 제의에서 행해진 언어 표현으로 보는 입장이다. 흔히 ‘제의학과’로 불리는 일군의 연구유파를 말하는 것으로, 신화에서 드러난 비현실적인 사건들은 실제 있었던 사건이 아니라 제의에서 되풀이된 행위라고 본다. 가령, 어떤 신화에서 누군가가 사체를 죽여서 먹었다면, 그것은 살인행위가 아니라 제의에서 펼쳐지는 의식적 행위일 뿐이다. 누군가가 누군가를 먹는다는 행위를 보여줌으로써 먹는 사람이 먹히는 사람이 지녔던 권능을 내려받고, 양체동화가 이루어지며, 그 자체가 곧 ‘신화적인 체험’이 된다. 엘리야데가 말하는 ‘진짜 이야기’는 바로 그 신성한 체험을 가능케하는 이야기이겠다. 이런 입장은 심리학의 영역으로 확장되면서 프로이트나 융에 의해 인간이 어떻게 신화를 경험할 수 있는가가 잘 밝혀진다.

3) 구조적 접근

레비스트로스 같은 학자는 신화의 의미를 “논리적인 모델” 같은 데에서 찾으려 했다. 그의 주저 『야생의 사고』 같은 데에서 펼쳐보인 내용은 신화에서 도출된 사고의 틀이 미개하다는 것이 아니라 오히려 그 틀이 흔히 문명사회라고 하는 데에서 논리적으로 다듬어진 그것과 동일하다는 것이다. 흔히 ‘문명/야만’을 가르듯 질적인 차이에 의해 구분될 만한 것이 아니라 사실은 동일한 틀이 서로 다른 대상에 적용될 뿐이라는 것이다. 물론, 지나친 일반화에서 오는 공허함이 여전히 문제이기는 하지만, 이런 방법을 쓸 경우, 신화에 대한 이해가 단순히 옛이야기를 한편 즐기는 데 그치지 않게 해준다. 프로프 같은 학자가 주창한 이른바 ‘형태’라는 데까지 착안하게 되면, 내용상의 상이함 때문에 완전히 다른 이야기로 취급되던 세계 각국의 신화들을 한데 아울러 볼 수 있는 눈이 열릴 것이다.

물론, 이 세 방법 이외의 종교적인 접근이나 언어질병설적인 접근 등 여러 가지 방법들도 함께 소개하면서, 대상작품별, 연구목적별 최적합 접근방법을 스스로 찾을 수 있도록 유도하는 것이 좋겠다.

III. 세상 : 창조와 재생

(1) 혼돈과 질서

창세과정의 맨처음을 꼽으라면 아마도 카오스에서 코스모스로 이행되는 과정일 것이다. 각 신화에서 명칭은 다양하지만, 무언가 알 수 없는 복잡하고 혼돈된 것으로부터 일정한 질서가 부여되는 과정을 보여주게 된다. 이 과정은 자연이나 인간이 생기기 이전에 그것들이 생길 발판을 처음 마련해주는 매우 추상적이고 원론적인 부분이다. 중국신화에서 반고가 깊은 잠에서 깨어나 자기가 자고 있던 계란 모양의 껍질을 향해 도끼를 휘둘렀더니 무언가가 생겼다가거나, 그리스신화에서 가이아가 혼돈 속에서 무언가를 만들어냈다는 식의 이야기가

대표적인 것이다. 이 과정은 결국 혼돈에서 질서를 찾는 과정이면서 무에서 유를 만드는 과정이다. 하늘이든 땅이든 우리가 생각할 수 있는 형체를 갖춘 것이라면, 그 형체의 재료가 될 것이 어디서부터인가 시작되어야 하는데, 인간이 생각할 수 있는 최고(最古)의 순간, 곧 태초(太初)가 바로 이때이다.

(2) 하늘과 땅

이 세상에 질서가 부여되면 그 다음부터는 구체적인 형체들을 만들어내야 한다. 하늘과 땅이 갈리는 것은 기본이고, 그것들이 결합하여 어떤 물체를 하나씩 만들어내는 것이다. 성경의 창세기는 말할 것도 없고 단군신화의 일부에서도 그런 모습이 보인다. 가장 적절한 예는 일본의 <이자나기와 이자나미> 신화일 것이다. 천신 이자나기와 지신 이자나미가 결혼하여 아이를 낳아서 일본의 여덟 섬이 생겼다는 이야기인데 이런 이야기는, 신[질서]이 천지를 만드는 이야기이다. 물론, 그 다음으로는 여기에 여러 가지 자연물들이 하나씩 만들어지는 이야기가 덧붙여지게 된다.

(3) 최초의 인간

자연스러운 순서를 따르자면 천지[자연]가 만들어지면 다음은 인간이 만들어질 차례이다. 재미있는 것은 대체로 인간을 만들 때 사용되는 재료가 그 지역에 아주 흔한 것들이라는 점이다. 가령, 중국신화의 여와는 황토에 물을 개서 우연히도 인간을 만들고 노르웨이의 오딘은 물푸레나무와 느릅나무로 남자와 여자를 만들었다고 하고, 중앙아메리카에서는 옥수수를 반죽해서 인간을 만들었다고 한다. 이런 인류창조 신화는 남자와 여자라는 형태로 만들어져서 최초의 그 이후의 인류번성을 설명하게 된다.

(4) 멸망과 재생

인류가 생기는 것으로 행복이 보장되는 것은 아니기에 새로운 갱신이 필요하다. 홍수에 의한 멸망이 가장 대표적인 예인데, 이것은 어쩌보면 멸망을 의미한다는 점에서 창세와는 가장 다른 모습을 띠는 것이다. 그러나 그 멸망은 어떤 경우든 새로운 창조를 위한 예고된 멸망이라는 점에 주목할 필요가 있다. 종말론적 신앙이 예외 없이 새삶을 회구하는 것이라는 점을 생각해보면 이 점이 분명하다 할 수 있다. 그런데, 이런 신화에서 멸망 이후에 일어나는 사건은 다시 한 번 창세과정을 반복한다. 예를 들어, 홍수로 온 세상이 멸망하여 남매만이 남게 되어 둘이 근친상간으로 아이를 낳았다는 이야기 같은 경우, 사실상 최초의 인간으로 태어난 남녀의 결합을 한 번 반복하는 형식이다.

IV. 인간 : 영웅의 모험

(1) 왜 영웅인가?

신화주인공인 영웅들은 대체로 범상치 않게 태어났지만 곧 위기를 맞게 되고, 한 집단에서 떨어져나가서 시련의 과정을 겪고, 한층 더 성숙한 모습으로 위기를 헤치고, 다시 자기가 속한 집단에 귀환하여 우뚝 선다. 도식적으로 설명하자면, 출생→분리→시련→성취→회귀의 사이클을 도는 것인데, 이 과정이야말로, 우리가 현실 삶에서 추구하고 동경하는 바로 그 모

텔이다.

(2) 영웅, 그 출생의 비밀

영웅의 출생은 창세과정에서 인간이 태어나는 그 과정을 그대로 닮아 있다. 하늘과 땅이 결합하여 인간이 태어나듯이 남자와 여자가 결합하여 영웅이 태어나는데, 이때 남자는 하늘의 섭리를 상징하고 여자는 그 섭리를 구현할 대지를 상징한다. 단군신화로 예를 들자면, 하늘의 섭리를 가지고 내려온 환웅과 땅에 사는 동물이 변한 웅녀의 결합으로 설명될 수 있겠다. 영웅은 출생부터 영웅적인 잠재력을 가지고 태어나는 것인데, 문제는 어떤 신화에서든 그것이 자연스럽게 표출되지 않는다는 점이다.

(3) 모험과 시련, 그리고 깨달음

영웅이 자신의 잠재력을 깨닫기 위해서는 상당한 모험과 시련이 필요하다. 주몽은 금와왕의 왕자들과 힘겨운 경쟁을 해내야 했고, 중국신화의 예는 아홉 개의 태양과 일곱 괴물을 상대로 싸워야 했고, 프로메테우스는 불을 훔친 죄로 독수리에게 간을 쏘이고 무거운 돌을 져야 했다. 이들 신화의 영웅들은 어느 경우든 모험과 시련을 통해서 훨씬 더 강인해지고, 그 과정에서 자신의 과업을 ‘발견’ 또는 ‘확인’한다는 점이다. 이는 사실상 보통 인간이 자신의 과업을 이루어내는 과정과 크게 다르지 않다. 특히 ‘깨달음’ 내지는 ‘앎’은 매우 중요하다. 평범한 사람처럼 보였던 한 인간이 영웅적으로 변모하는 데는 그 과정을 거치는 것이 일반적이기 때문이다. 이는 영웅적인 힘을 발휘하는 것은 바로 자기에게 내재된 힘을 자각하고 믿는 순간이며, 그 순간에 바로 질적 비약을 통해 자기변신이 이루어짐을 뜻한다. 예를 들어 주몽이 자신이 하느님의 아들이며 하백의 외손이라고 외쳤을 때 어별교가 이루어지는 것이 그렇다. 그리고 이런 모험과 시련은 중세의 기사담 같은 데로 이어져서 꾸준히 전해온다.

(4) 성취와 확산

과업의 성취로 이야기가 끝나면 진정한 신화가 아니다. 성취된 결과, 그 덕을 자기 집단으로 확대시킬 때 진정한 영웅이기 때문이다. 앞서 예를 든 예의 경우라면 그 성취가 온 세계에 펼쳐지는 경우이며, 주몽의 경우라면 고구려 백성들 모두에게 펼쳐지는 경우이다. 그리고 이런 과정을 거치는 것은 한 인간의 ‘내적 성숙’을 채는 척도이기도 하다. 분석심리학에서 이른바 ‘생성성(generativity)’을 갖추는 것이 중년이후의 중요한 미덕이라고 할 때, 자신의 성취를 주변으로 확산시키는 일이야말로 자신의 성취보다 훨씬 더 중요한 일일 수 있기 때문이다. 신화를 통해 계몽이나 교훈을 줄 필요는 없지만, 이런 방식으로 신화가 담고있는 근원적인 의미를 파헤친다면 건강한 삶을 이끄는 데 적잖은 도움을 줄 것이다.

V. 신화와 현대문화

(1) 현대의 연금술

연금술은 비천한 재료를 이용하여 고귀한 금속, 곧 금을 만드는 기술이다. 지금 생각하면 매우 황당한 비기(秘技)인데 문제는 그것이 황당하다는 데 있는 것이 아니라, 그런 사고가 여전히 존재하고 또 유효하다는 데 있다. 연금술이 보여주는 원리가 바로 ‘질적 비약’이며

그것은 신화에 등장하는 주인공이 보여준 행동양태 그대로이다. 그런데 연금술이든 신화든 어느 순간에 아무 계기가 없이 그 질적 비약이 이루어지지 않는다는 데 주목할 필요가 있다. 이른바 ‘현자의 돌’이라고 하는 것이 없이는 금을 만들 수 없기에 연금술을 시도하는 이라면 누구나 그것을 가지려 갖은 노력을 다 했다. 현대인들이 갖고 있는 ‘대박’의 꿈도 사실은 이 연금술적인 사고에서 그리 멀지 않다. ‘현자의 돌’을 돈에서 찾기도 하고 컴퓨터에서 찾기도 하고, 혹은 연예스포츠의 대중적인 스타에서 찾기도 하지만, 연금술적 비약, 혹은 신화적인 깨달음의 순간과 맞닿아 있다. 그리고 그것을 얻는 순간, ‘불멸’한다고 믿는다.

(2) 대중문화 속의 신화

여기에서는 ‘오래된 문학’으로서의 신화가 아닌, ‘현존하는 이야기’로서의 신화의 의미를 따져나간다. 대중스타를 신봉하는 현대인은 어쩌면 대중스타가 신화 속의 주인공의 힘을 가졌다고 믿는 것인지도 모른다. 신화 향유자들이 신화 주인공과 동일시하면서 동체로서 동일한 경험을 하고, 거기에서 에너지를 얻듯이 그렇게 말이다. 대표적인 예가 영화이다. 최근의 흥행작 <매트릭스>나 <제5원소>는 물론 다운증후군 환자를 전면에 내세운 <제8요일> 등도 따지고 보면 신화적인 속성을 벗어나지 않는 작품이다. 소설이라고 해도 예외는 아니어서 박상룡의 <죽음의 한 연구> 같은 예는 프레이저가 말한 ‘사제[신]를 죽이는’ 이야기로 볼 수 있겠고, 환상적인 내용을 다루는 환타지 소설이나 컴퓨터 게임, 장편 애니메이션 등도 신화적인 영역에서 잘 설명될 만한 것들이다. 또 더러는 구효서의 『비밀의 문』처럼 중간중간에 신화적인 서사들이 그대로 들어오는 작품들도 있다. 이 장에서는 그런 사실들을 일깨움은 물론 현대문화에서 왜 끊임없이 신화가 반복되는지 설명할 것이며, 가능하면 시각적인 자료를 제시하여 ‘보는 즐거움’도 높이도록 한다.

VI. 맺음말

이상의 내용을 간략히 정리하면서 오해를 살 수 있는 부분을 막아내는 데 주력한다. 논문에서의 ‘남은 문제’처럼 신화를 더 공부하기 위해서 보여야 할 자세를 제시하면서 자연스럽게 부록의 내용으로 이어지게 한다.

부록:

1. 세계의 주요신화 개관

우선 이 책 안에서 단편적으로 인용 또는 거명되는 작품들을 중심으로 간단한 사전처럼 활용할 수 있게 꾸민다. 원고지 1매 내외의 분량으로 대략 30-40편의 작품이 정리될 것이다. 이는 신화사전 등을 구비하지 않은 초학자들 내지는 일반인을 위한 배려이기도 하지만, 신화 작품에 대한 사전 학습이 충분하지는 않지만 신화에 대한 호기심이 왕성한 독자들에게 대한 배려이기도 하다. 이는 책의 앞뒤를 오가며 상호참조하는 과정을 거쳐 가능한 한 이 책 안에서 한 단계의 마무리가 되도록 하는 작은 친절이다.

2. 신화 관련 자료집 및 참고문헌

신화 분야는 고전 가운데 가장 일찍이 가장 널리 일반 독서물로 개발된 분야이다. 따라서

어떤 책이었든 간에 집에 그리스로마 신화 한 권이 없는 집이 거의 없을 정도이다. 문제는 그렇게 많다보니깐 질이 낮은 책들이 너무 많아서 자칫하면 신화의 진면목을 볼 수 없는 경우도 생기는 점인데, 이를 막기 위해서 현재 시중에서 구득할 수 있는 도서 가운데 각 신화 별로 최선본(最善本)을 가려서 제시하기로 한다. 또, 그리스로마 신화만큼 널리 알려지지 않는 신화들, 가령 일본이나 동남아 등등의 신화 같은 경우는 대체 어떤 자료가 있는지부터 궁금해하는 독자들이 많으므로 그들을 위한 안내도 필요하다.

다음으로, 자료를 다루는 안내서가 될 신화연구서에 대한 참고문헌을 제시한다. 기존의 신화학자들 중 거장급에 속하는 학자들의 대표적인 저서를 골라, 이 역시 최선본이 될 만한 번역본을 제시하며, 국내 학자들의 연구는 실제로 쉽게 접근할 수 있는 개별논문까지 포괄하여 제시하기로 한다.