

## 인터넷 세대 청소년 주술 ‘글자스킬’의 믿음 구조와 실천 :

디지털 데이터 분석과 인지종교학적 논의를 중심으로

홍 제 현\*

### 目 次

- I. 머리말
- II. 글자스킬 게시물에 대한 데이터 분석
  - 1. 사이버 공간 내의 글자스킬 게시물 수집
  - 2. 글자스킬 게시물 작성 추이 분석
  - 3. 글자스킬 매뉴얼 정보의 정량화 및 분석
- III. 글자스킬 주술의 문화적 실재
  - 1. 주술(呪術) 범주 속의 글자스킬의 문화적 표상
  - 2. ‘i세대’ 여성 청소년들의 새로운 주술
  - 3. 개인화된 주술적 믿음과 혼합(Syncretism)의 특성
- IV. 글자스킬의 믿음 구조와 인지적 보편성
  - 1. 주술 행위를 통한 소원 성취의 기대: 인과추론에 대한 믿음
  - 2. 귀신 존재의 표상: CPS-행위자와 과민성 행위자 탐지 장치
- V. 맺음말

## I. 머리말

1990년대 후반 이후 인터넷을 통한 정보의 생산 및 교류가 활발해짐에 따라서 청소년들은 인터넷을 기반으로 한 ‘넷 세대’(Net Generation)<sup>1)</sup>의 주축으로서 독립

\* 서울대학교 동양학과·종교학과 학부과정

1) Marc Prensky, “Digital Natives, Digital Immigrants,” in *Cross Currents: Cultures,*

적으로 주체적인 정보와 문화의 생산자의 위치를 점유하게 되었다<sup>2)</sup>. 한국의 청소년들 또한 인터넷 이용의 주류 계층이 되어<sup>3)</sup>, 사이버 공간에서 자신들의 일상 및 생애사적인 욕망을 표현하고 관련한 문화를 지속적으로 생산하는 경향을 보였다<sup>4)</sup>. 이러한 흐름 중 하나로 현대 한국의 청소년들이 주류 종교문화와는 독립적으로 심령 현상이나 강령술(降靈術) 등의 오컬트(Occult) 문화를 지속적으로 생산하고 향유하는 경향을 보였다<sup>5)</sup>.

본 연구에서 다루고자 하는 ‘글자스킬’은 위와 같은 사회적 배경을 통해 탄생한 것으로 추론되는 사이버 공간 속의 청소년 주술이다. 이는 2000년대 후반부터 블로그, 트위터와 같은 개인 미디어 공간과 카페와 같은 온라인 커뮤니티를 중심으로 하여 ‘소원을 이루어주는 문구 모음’이라는 의미로 빠르게 유행하기 시작하였다. 이는 특정한 문구를 휴대전화 바탕화면에 저장하여 몸에 지녔을 때 실천자의 소원을 이루어준다는 내용으로 전승되기 시작하였으며, ‘글자스킬 하는 법’이나 ‘글자스킬 모음’ 등의 제목으로 해당 주술에 대한 구체적 실행 규칙 및 방법, 문구에 대한 정보가 다양한 판본으로 전승되었다. 이와 동시에, 해당 주술을 실제로 실천하여서 소원을 성취하였다는 경험담이 ‘후기’라는 이름으로 사이버 공간에 공유되었다.

본 연구의 첫 번째 목적은 ‘글자스킬’의 주문(呪文), 사용 규칙, 주술 사용자의 경험담 등을 다룬 다양한 온라인 게시물에 대한 디지털 자료를 온라인 공간에서 수집하여, 이를 통해 ‘글자스킬’이라는 주술의 문화적 실재를 규명하여 글자스킬과 같은 다양한 청소년 의례, 주술 문화가 뉴미디어를 바탕으로 전승 및 소비되는 현대사회의 새로운 종교적 표상 모델이 될 수 있음을 제시하는 것에 있다. 앞

---

*Communities, Technologies*, ed. Lyn Uhl (Boston: Wadsworth, 2001), 45-51.

- 2) Gustavo S. Mesch, "The Internet and youth culture," *The Hedgehog Review* 11 (2009), 50-60.
- 3) 김인숙, 「인터넷 이용실태를 통해서 본 청소년 문화」, 『교육발전』24 (2005), 3 - 4.
- 4) 조혜영, 「지식정보사회와 청소년문화 재고찰: 청소년의 온라인 커뮤니티 참여와 지식, 정보 습득을 중심으로.」, 『교육인류학연구』9 (2006), 141-147.
- 5) 홍제현·윤지현, 「‘신촌 대학생 살인사건’의 범행 동기 및 사후정당화와 종교적 집단신념의 연관성: ‘사령 카페’의 믿음구조와 인지종교학적 분석을 중심으로」, 『공공안전학연구』 1 (2020), 158-172.

서 언급한 바와 같이 현대 한국의 청소년들이 제도종교와 독립적으로 종교문화 및 의례 양식을 사이버 공간에서 활발히 구축하고 있음에도 불구하고, 이에 대한 연구는 매우 부족한 상황이다. 이에 본 연구는 ‘글자스킬’ 문화의 실증적 파악을 바탕으로 하여, 지금까지 종교학, 인류학, 민속학, 청소년학 등 다양한 학문 분야에서 조명되지 못하였던 사이버 공간 속의 한국 청소년의 독립적 종교문화가 어떠한 양태를 가지고 있는지에 대하여 새로운 논의를 제시하고자 한다.

본 연구의 두 번째 목적은 ‘글자스킬’이라는 종교적 실천 양상의 기반이 되는 믿음의 구조를 인지종교학의 표준 모델(Standard Model of Cognitive Science of Religion)<sup>6)</sup>을 통해 분석하는 것에 있다. 이에 본 연구에서는 디지털 공간에서 수집한 자료에서 빈번하게 나타난 단어를 바탕으로 글자스킬의 사이버 공간 내 문화 전승 양상을 규명하고, 이 과정에서 글자스킬의 믿음의 구조가 인지적 적합성에 따라 어떠한 양상으로 실천되는지에 대하여 데이터의 정량적 분석과 인지종교학적 분석을 병행하여 파악하고자 한다. 특히 인과추론(causal reasoning)과 과민성 행위자 탐지 장치(HADD) 등 종교적 믿음과 실천과 관련한 보편적 인지체계<sup>7)</sup>를 바탕으로 ‘글자스킬’의 믿음 구조와 실천 양상의 인지적 원리를 분석하고자 한다. 또한 이러한 과정을 통하여, 인류학 및 민속학의 담론과 인지종교학의 연구 패러다임을 정보의 정량적 분석이라는 정보과학(Data Science)의 영역으로 확장하여, 종교적 믿음의 구조에 대한 실증적인 이론을 수립하고자 한다.

---

6) James A. Van Slyke, *The Cognitive Science of Religion* (New York: Routledge, 2016[2011]), 5-30.

7) Justin L. Barrett, “Exploring the natural foundations of religion,” *Trends in cognitive sciences* 4 (2000), 29-34.

## II. 글자스킬 게시물에 대한 데이터 분석

### 1. 사이버 공간 내의 글자스킬 게시물 수집

본 연구에서는 글자스킬에 대한 본격적인 분석 및 논의에 앞서 사이버 공간 속에서 ‘글자스킬’이라는 문화적 표상에 관련하여 다루어진 게시물을 정량적으로 수집하였다. 이에 2000년대 이후 대한민국의 인터넷 사용자들이 주로 사용한 개인 미디어 플랫폼인 네이버 블로그(blog.naver.com), 다음 블로그(blog.daum.net)와 소셜 네트워크 서비스(Social Network Service)인 트위터(twitter.com), 그리고 온라인 커뮤니티 플랫폼인 네이버 카페(cafe.naver.com)와 다음 카페(cafe.daum.net)에서 작성된 ‘글자스킬’이라는 단어가 제목 혹은 본문에 정확하게 표시된 모든 게시물을 수집하였다.

이에 자료 분석의 대상으로 선정된 5개 온라인 플랫폼의 검색 기능을 활용하여 웹 크롤링(Web Crawling)을 통한 자료 수집을 진행하였으며, 게시물이 작성된 플랫폼, 게시물 제목, 게시물 링크, 작성 연도, 검색 결과의 문서 내용을 요약한 페이지 정보(요약문; Description)를 수집하였다. 다만 트위터는 별도의 게시물 제목이 없는 대신 글의 전문<sup>8)</sup> 수집이 가능하여 제목과 요약문을 제외하고 전문을 수집하였다. 자료 수집 대상인 게시물의 작성 기간은 해당 플랫폼 서비스의 제공 시작일부터 2020년 5월 31일까지로 하였다. 다만, 네이버 카페는 네이버 개발자 센터에서 제공하는 API를 통한 게시물 수집 개수가 최대 1000건이라는 제한이 있어, 최신 순으로 등록된 관련 문건 1000건을 수집하였다. 자세한 자료 수집 방법은 [표1]과 같다.

8) 다른 매체와 달리 한 게시물 당 최대 140자까지 작성할 수 있어, 전문의 내용이 다른 플랫폼을 통해 수집한 요약문의 길이와 비슷하거나 더 짧다.

[표1] 7개 온라인 플랫폼의 자료 수집 방법

플랫폼	수집 방법	수집 시작 일자	비고
네이버 블로그	네이버 개발자센터 서비스 API 검색 REST API	2003년 10월 12일	-
네이버 카페		-	최신순 1000건 수집
다음 블로그	카카오 개발자센터 인공지능 검색 API Daum 검색 REST API	2005년 1월 11일	-
다음 카페		1999년 5월 25일	-
트위터	GetOldTweets3 (Python3 라이브러리)	2006년 7월 15일	제목, 요약문 제외 게시물 전문 수집

이러한 게시물 수집 방법을 바탕으로 5개의 플랫폼에서 총 3726건(네이버 블로그 544건, 네이버 카페 1000건, 다음 블로그 1348건, 다음 카페 43건, 트위터 791건)의 게시물을 수집하였다. 이들 게시물 및 요약문, 전문 등을 정성적으로 확인한 결과 단순히 ‘글자’나 ‘스킬’ 등의 단어가 포함되어 글자스킬과 무관한 내용을 가지고 있는 게시물, 광고 게시물 등을 제외하고, 트위터의 경우 한 게시물에 작성할 수 있는 글자수가 최대 140자인 관계로 한 사용자가 동일한 날짜에 연이어 작성한 게시물을 모두 병합하여 총 2200건(네이버 블로그 383건, 네이버 카페 1000건, 다음 블로그 286건, 다음 카페 42건, 트위터 489건)의 게시물을 분석 대상으로 정하였다. 또한 이들 중 동일한 사용자가 동일한 내용을 작성한 게시물은 중복 게시물로 처리하여 제외하였으나, 다른 사용자가 동일한 내용의 게시물을 공유한 것은 해당 게시물이 온라인 공간 내에서 유의미하게 공유 및 전승되었다는 의미로 해석하여 게시물 수에 포함하였다.

## 2. 글자스킬 게시물 작성 추이 분석

위의 게시물 수집을 바탕으로 선정된 게시물들의 연도 정보를 추출하여, 글자스킬에 관련한 게시물이 온라인 공간에 작성된 추이를 확인하여 [표2]와 같이 기술통계량으로 표현하였다. 또한, 글자스킬에 관련한 게시물이 각 플랫폼에 얼마

나 작성되었는지에 대한 연도별 추이를 확인하였다. 먼저 5개 플랫폼(네이버 블로그, 네이버 카페, 다음 블로그, 다음 카페, 트위터)에서 연도별로 글자스킬에 관련한 게시글이 얼마나 작성되었는지에 대한 자료를 정량적으로 수집한 뒤, 카페, 블로그, 트위터라는 각 매체의 특성을 반영하여 [표3]과 같이 네이버 블로그-다음 블로그, 네이버 카페-다음 카페의 기술통계량을 합산하여 블로그, 카페, 트위터의 3개 범주에서 연도별로 게시물이 작성된 양을 확인하였다.

[표2] 연도별 글자스킬 관련 게시물 수 (2007-2020)

	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
게시물 수	7	25	19	154	278	428	471	258	81	53	51	46	247	82

[표3] 매체에 따른 연도별 글자스킬 관련 게시물 수 (2007-2020)

	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
카페	5	9	9	5	6	219	304	174	32	20	20	11	197	31
블로그	2	16	10	144	182	104	83	51	27	14	2	10	17	7
트위터	0	0	0	5	90	105	84	33	22	19	29	25	33	44

글자스킬은 2007년에 사이버 공간에 최초로 등장하였으며, 2013년에 관련 게시물이 총 471건 작성되며 가장 활발하게 관련한 게시물이 생산 및 공유되었으나 총 46개의 게시물이 작성된 2018년까지 점차 관련한 게시물의 작성 빈도가 줄어들었음을 알 수 있었다. 다만 2019년에 관련한 게시물이 247건 작성되며, 전년 대비 201건의 증가율을 보이며 다시 활발히 생산 및 공유되기 시작하였음을 확인할 수 있었다. 이어 2020년에는 82건의 게시물이 작성되며 전년 대비 작성 게시물의 수가 하락하였으나, 2020년 5월 31일까지 게시물을 수집하여 2020년에는 이전 년도에 비하여 게시물의 수집 기간이 제한되었음을 고려하였을 때 글자스킬은 2013년 전후, 2019년 이후라는 총 두 차례의 전성기를 가지며 온라인 공

간에 지속적으로 전승되고 있는 문화적 표상임을 확인할 수 있었다.

또한 글자스킬은 2007-2008년부터 카페와 블로그 매체에서 시작하여 2010년부터 2020년까지 카페, 블로그, 트위터 3개의 매체에서 지속적으로 생산되고 전승되었음을 확인하였다. 특히 초기에 카페와 블로그가 유사한 게시물 빈도를 보이거나, 2010년에서 2011년까지 개인 미디어 플랫폼인 블로그에서 온라인 커뮤니티인 카페에 비하여 글자스킬에 관련한 게시물이 더욱 활발히 공유되었으며, 이후 2011년부터 2014년까지는 주로 온라인 커뮤니티인 카페에서 글자스킬에 대한 정보가 커뮤니티 회원 간에 활발하게 공유되었음을 알 수 있었다. [표2]에서 기술한 바와 같이 2013년 이후 모든 매체에서 글자스킬의 전승의 둔화세가 확인되었으며, 이 기간에는 다양한 하위문화(Subculture)가 활발히 공유되는 SNS 플랫폼인 트위터를 중심으로 글자스킬에 관련한 정보가 사이버 공간에서 공유되었음을 알 수 있다. 그러나 2019년 이후로 글자스킬의 전승이 다시 활발해지는 사이버 공간은 주로 카페 플랫폼이었으며, 2019년 이후의 글자스킬은 블로그, 트위터와 같은 개인 공간에서의 전승보다는 온라인 커뮤니티를 통한 전승을 위주로 이루어졌음을 확인할 수 있었다.

### 3. 글자스킬 매뉴얼 정보의 정량화 및 분석

#### 3.1. 매뉴얼 정보의 수집 및 분석 대상 선정

본 연구에서는 글자스킬이 어떠한 목적을 가지고 있는 종교적 행위이며, 이것의 실천 방법은 어떤 내용으로 전승되었는지 파악하기 위하여 위와 같이 수집한 2200건의 게시물 중 글자스킬의 매뉴얼을 서술하고 있는 게시물을 각 연도별로 1개씩 분석 대상으로 선정하였다.

게시물 선정의 방법은 다음과 같다. 먼저, 글자스킬에 대한 정보를 기술한 2200건의 온라인 게시물 중 글자스킬에 대한 경험담에 비해 매뉴얼이 더 활발하게 전승되었을 가능성이 높은 개인 미디어인 네이버, 다음 블로그의 게시물 669건을 추출하였다. 이들 중 “글자스킬”과 “모음”이라는 단어가 함께 제목에 기술

된 게시물, 혹은 “글자스킬”과 “법”이라는 단어가 함께 제목에 기술된 게시물 중 “후기”라는 단어가 제목에 기술되지 않은 게시물을 총 31건 추출하였다. 이들 중 각 연도별로 작성된 게시물 중 1건을 임의로 추출하였으며, 2007년~2010년의 경우 이와 같은 정보 추출 과정을 통하여 선정된 게시물이 존재하지 않아 전체 게시물 중 “후기”라는 단어가 제목에 기술되지 않은 게시물을 선정하여 이들 중 연도별 1건을 임의로 추출하였다. 다만, 2016년과 2017년의 경우 전체 게시물 중 글자스킬의 실천 매뉴얼에 대한 정보를 기술한 게시물이 없다고 판단하여 분석 대상에서 제외하였으며, 2020년은 1월 1일에서 5월 31일까지 수집된 자료에 한하여 수집한 점을 고려하여 분석 대상에서 제외하였다. 위와 같은 과정을 통하여 분석의 대상으로 선정된 게시물 11건의 목록은 [표4]와 같다.

[표4] 글자스킬 매뉴얼 분석 대상 게시물 11건

플랫폼	작성 연도	제목	작성자
다음 블로그	2007	♣ 미리안즈 ♣글자스킬이 궁금하시면 들어오세요호도르	연합소호창업
다음 블로그	2008	남자를 꼬이게 하는 글자스킬 *_.*	으하하하
다음 블로그	2009	글자스킬들 퍼왔쉬	peOpIE PerSon
다음 블로그	2010	어익쿠 휴대폰배경문구에 할 스킬들이 요기잉네?	황제찾아삼만리 ♥
네이버 블로그	2011	쭈빵 글자스킬 모음	맛과 멋과 함께하는 세월 보내기
네이버 블로그	2012	[폰 여/스킬모음]글자스킬/글자스킬 모음	굳쥬님블로그
네이버 블로그	2013	[유용스킬]글자스킬/글자스킬 모음/글자스킬부작용	메롱맛사탕의 헛된상상
네이버 블로그	2014	☞공포생성/글자스킬/글자스킬부작용/글자스킬하는법...	Banwal's Would♣
네이버 블로그	2015	심심해서올려본 글자스킬 하는법~	4123
네이버 블로그	2018	글자스킬 하는법 & 글자스킬 모음 (사랑연애 관련)	아아의 블로그
네이버 블로그	2019	문자스킬 글자스킬 다양한 문구 모음!!	체리

### 3.2. 글자스킬의 작동 원리에 대한 데이터 분석

위와 같이 선별한 자료를 바탕으로, 글자스킬의 원리에 대한 믿음과 초월적



행위자, 형식, 문구 내용, 기복의 대상, 부작용의 분포에 대한 시계열적 정량화 및 분석을 실시하였다. 먼저, 각 게시물에 명시된 글자스킬의 작동 원리를 조사하였다. 이에 각 게시물에서 명시된 작동 원리를 간략히 요약한 후, 작동 원리에 별도의 초월적 행위자가 상정되는지, 작동 원리에 부작용이 필수적으로 수반하는지에 대하여 조사하여 [표5]와 같이 요약하였다. 다만, 게시물의 문구에 대한 설명 등에서 귀신 등의 행위자가 언급되거나, 부작용이 언급되는 경우에도 게시물의 작동 원리에 행위자와 부작용이 명시되지 않는 경우 분류에서 제외하였다.

[표5] 연도별 판본에 명시된 글자스킬 작동 원리

연도	작동 원리	행위자	부작용 원리
2007	문자를 이용해서 이익이 오게 하는 것	-	무
2008	행운을 주는 문구	-	무
2009	-	-	무
2010	-	-	무
2011	휴대전화 바탕화면, 메모장에 써놓으면 귀신이 좋아하는 전파를 매개로 귀신과 계약을 하는 것	귀신	무
2012	귀신과 계약해서 원하는 것을 얻는 것	귀신	무
2013	귀신과 계약해서 이루고 싶은 것을 얻는 것	귀신	무
2014	귀신과 계약해서 원하는 것을 얻는 대신 대가를 치루는 것	귀신	유
2015	귀신과 계약해서 원하는 것을 얻고, 대신 대가(부작용)를 받는 것	귀신	유
2018	귀신과 계약해서 원하는 것을 얻는 대신 부작용이 따르는 것	귀신	유
2019	휴대전화 바탕화면, 메모장 문구를 통해 전파를 매개로 귀신과 계약하는 것	귀신	무

위와 같은 자료를 분석하였을 때, 별도의 작동 원리가 매뉴얼에 포함되지 않은 2009년과 2010년을 제외하면 글자스킬의 원리는 공통적으로 특정한 문구를 사용하였을 때 해당 문구가 사용자에게 원하는 이득을 가져다준다는 주문을 통한 기복(祈福)이라는 믿음 구조를 가지고 있는 것으로 파악되었다. 또한 초기에는 이러한 작동 원리에 특정한 초월적 행위자(Superhuman Agent)가 명시되지 않았으며, 기(氣)나 마나(manā)와 같은 비인격적 작용력이 별도로 개념화되어 있지

않았다. 그러나 2011년 판본 이후 ‘귀신과 계약하여 원하는 것을 얻는다’와 같은 설명체계가 등장하기 시작하며 기존의 ‘주문을 통한 복리’라는 기초적인 행위-결과 의 인과체계에 더하여 행위에 따르는 효력을 보장하는 힘을 가진 초월적 행위자에 대한 믿음이 추가되어, 주문이라는 언표를 통하여 초월적 행위자를 불러오고, 이러한 주문이 표시된 전자 정보(전파 등)를 매개로 초월적 행위자와의 계약을 통하여 원하는 복리를 얻는 믿음의 구조가 구축되었음을 알 수 있었다. 또한 2014년에서 2018년에 걸쳐 글자스킬을 통해 초월적 행위자인 귀신과의 계약을 맺으며 지불하는 ‘대가’를 의미하는 부작용이 발생한 점을 확인하였으며, 이에 따라 글자스킬의 원리에 대한 믿음 구조는 행위-결과에서 초월적 행위자가 추가되고, 이에 초월적 행위자와의 계약을 통한 이익 취득(소원 성취)-대가 지불(부작용 감수)로 점차 복잡한 인과추론 체계를 가지게 되었음을 알 수 있었다.

### 3.3. 글자스킬의 실천 형식에 대한 데이터 분석

다음으로, 각 게시물에 명시된 글자스킬의 사용 형식을 조사하였다. 이에 글자스킬을 사용하기 위한 도구 및 절차를 [표6]에 요약하여 기술하였으며, 글자스킬을 종료하는 방법이나 효과를 증가시키는 별도의 실천의 양식이 명시된 경우 연도별로 요약하여 [표7]에 기술하였다.

[표6] 연도별 판본에 명시된 글자스킬 사용 형식

연도	도구	절차
2007-2009	-	-
2010	휴대전화 배경화면	문구 작성
2011	휴대전화 배경화면	문구 작성
	휴대전화 메모장	
	포스트잇	문구 작성 후 자주 사용하는 장소에 부착
2012	휴대전화 배경화면	문구 작성
	포스트잇	
2013	휴대전화 메모장	문구 작성 후 휴대전화 잠금 해제
	휴대전화 내 눈에 띄는 화면	

	종이	문구 작성 후 주머니에 지니기
2014	휴대전화	문구 작성
	휴대전화 메모장	
	종이	문구 작성 후 몸에 지니기
2015	휴대전화 메모장	문구 작성
	종이	
2018	휴대전화 메모장	문구 작성
	종이	
2019	휴대전화 배경화면	문구 작성
	휴대전화 메모장	
	종이	

[표7] 연도별 판본에 명시된 글자스킬 종료 및 효과 증가 방법

연도	종료 방법	효과 증가 방법
2007-2010	-	-
2011	-	휴대전화 잠금 해제
		정각 작성
		작성 후 잊어버리기
		검은 바탕에 검은 글씨로 작성
2012	-	휴대전화 잠금 해제
		정각 작성
		작성 후 잊어버리기
		배경과 같은 색상으로 문구 작성
		눈에 잘 띄는 장소에 문구 작성
2013	휴대전화 내 문구 삭제	-
	작성한 종이 찢기	
	작성한 종이 태우기	
2014	휴대전화 내 문구 삭제	휴대전화 잠금 해제
	작성한 종이 찢어서 태우기	정각 작성
		작성 후 잊어버리기
		검은 바탕에 검은 글씨로 작성
2015	휴대전화 내 문구 삭제	-
	작성한 종이 찢기	
	작성한 종이 태우기	
2018	-	휴대전화 잠금 해제
		정각 작성
2019	-	휴대전화 잠금 해제
		정각 작성

		작성 후 잊어버리기
		검은 바탕에 검은 글씨로 작성
		1회 실행에 1개 문구만 사용

위의 자료를 분석한 결과, 글자스킬의 실천을 위한 물질적 도구는 초창기인 2009년과 2010년에는 글자스킬의 실천을 위한 언어적 표상인 문구만이 매뉴얼에 기록되었을 뿐 이를 수행하는 별도의 물질적 매개나 행위 절차 등이 전혀 언급되지 않았다. 그러나 2011년부터는 글자스킬의 물질 매개가 ‘휴대전화 배경화면’으로 명시되기 시작하였으며, 2012년 이후부터는 휴대전화 배경화면 외에도 휴대전화 메모장 기능, 그리고 전자 매체를 벗어나서 포스트잇, 종이 등 문구를 작성할 수 있는 다른 매체로 확장되었다. 또한, 수행 절차에 있어서 문구를 작성하여 사용자와 가까운 곳에 두는 것은 공통적으로 드러났다. 그러나 초기에 ‘사용자와 가까운 곳에 둔다’는 행위 절차에 대한 믿음이 암묵적으로 등장한 것에 비해 점차 해당 문구를 작성한 매체를 글자스킬의 사용자와 가까운 곳에 두어야 함을 더욱 명시적으로 언급하는 변화가 관찰되었다.

또한 일반적 실천 절차 외에도 글자스킬을 종료하는 방법이 2013년에서 2015년에 걸쳐 나타났으며, 글자스킬의 효과를 증가시키는 부차적인 실천 양식 또한 2011년에서 2014년, 2018년에서 2019년에 걸쳐 명시되었다. 종교 방법은 휴대전화 내의 문구 데이터를 삭제하거나, 문구를 작성한 종이를 찢거나 태우는 등 물질적 도구를 파괴하여 글자스킬의 효력을 취소하는 설명체계를 통하여 제시되었다. 또한 글자스킬의 효과를 증가시키는 실천 양식은 글자스킬에 사용된 도구에 대한 다양한 형태의 초월적 믿음이 나타났다. 먼저 ‘휴대전화의 잠금을 해제’하거나 ‘눈에 잘 띄는 장소에 문구를 작성하기’와 같이 사용자와 글자스킬에 사용한 도구 간의 물리적 접근성을 강화하였을 때 글자스킬의 효과가 증가한다는 믿음이 드러났다. 또한 ‘검은 바탕에 검은 글씨로 작성’, ‘배경과 같은 색상으로 문구 작성’과 같이 작성한 문구를 지각하지 못하게 하는 물리적 은폐와, ‘작성 후 잊어버리기’와 같이 글자스킬 행위에 대한 심리적 은폐가 효과 증대를 위해 요구되기도 하였다. 또한 글자스킬 문구를 정각에 작성하였을 때 효과가 증가한

다는 설명을 통하여, 해당 행위의 의미나 목적과 관계가 없는 특정한 규칙성이 요구될 수 있음을 파악하였다.

### 3.4. 글자스킬 매뉴얼의 문구에 대한 데이터 분석

다음으로, 글자스킬에 어떠한 매뉴얼이 사용되고, 이러한 매뉴얼의 사용 목적이 무엇인지에 대하여 파악하고자 11개 매뉴얼에 등장한 문구를 모두 조사하고, 이들의 효과를 연애, 금전, 운세, 소원성취, 외모, 학업, 저주, 건강으로 분류하였다. 이러한 분류 과정에서 일반적인 기복에 해당하지 않는 특수한 이득을 목적으로 한 문구<sup>10)</sup>나, 효과가 무엇인지 설명되지 않은 문구는 ‘기타’<sup>11)</sup>로 분류하였다. 또한 이러한 글자스킬 문구가 얼마나 빈번하게 사용되었는지 파악하기 위하여 각 문구가 등장한 게시물 수를 파악하고, 해당 게시물 수를 전체 매뉴얼의 숫자로 나누어 각 문구의 출현 빈도를 분석하였다. 이러한 매뉴얼의 문구, 효과, 출현 빈도는 아래의 [표8]과 같이 기술하였다.

[표8] 글자스킬의 문구와 효과, 출현한 게시물의 수와 빈도

문구	효과	게시물 수	출현 빈도
63빌딩 00층	연애	11	1
금붕어가 춤을춘다	연애	11	1
사과나무에 체리♥	연애	11	1
경찰서에 남자100명	연애	10	0.91
뱀탕에 뱀얼마리	연애	10	0.91
책상밑에 숨어라	금전	10	0.91
꿀통에 꿀한스푼	연애	9	0.82
뱀탕에 뱀얼마리	금전	9	0.82
신나는저클링	소원	8	0.73

9) 각 글의 원문에서는 ‘정시에 작성’과 같은 표현이 사용되었으며, 이는 12:00, 13:00과 같이 특정한 시각의 정각에 글자스킬을 수행하였을 때 효과가 증가한다는 의미로 해석하였다.

10) 좋지 않은 기억을 잊게 해주는 ‘난 자꾸만 잊어버려’ 문구, 고양이와 접촉할 기회를 늘려준다는 ‘이름없는 고양이’ 문구에 해당한다.

11) ‘돌하르방조름에이신아이누구라’ 문구에 해당한다.

남탕에 여자셋	연애	7	0.64
버스안에 사자12마리	연애	7	0.64
화분愛물주기	연애	7	0.64
이세상을 먹어라	외모	7	0.64
거울에 도끼	소원	7	0.64
등지고인사두번	소원	7	0.64
미치광이 뺨에로	금전	7	0.64
움직이는초상화	학업	6	0.55
1234홀릭	연애	6	0.55
금붕어야 헤엄쳐라	연애	6	0.55
하늘구름눈물한방울	연애	6	0.55
노란옷의 녹색 신사	운세	5	0.45
방안에 큰사람	운세	5	0.45
빨간눈의 현무	학업	4	0.36
방울새와 비눗방울	연애	4	0.36
어깨위의 꼬마	운세	4	0.36
팔묘촌의여덟묘신	운세	4	0.36
코끼리는 돼지를 원했다	외모	4	0.36
나 그대에게 모두 드리리	금전	4	0.36
웃음을 버린 파랑새	학업	3	0.27
그대를 위하면 목숨도 바친다	연애	3	0.27
꿀통에 산삼두뿌리	연애	3	0.27
인연설	연애	3	0.27
하늘은 지고 벚꽃은 흩날린다	연애	3	0.27
거울앞에서칼춤	운세	3	0.27
문틈사이 눈동자	운세	3	0.27
돈줄타는사나이	금전	3	0.27
꽃길에 뺨에로	저주	2	0.18
그대를 만나러 지옥으로	연애	2	0.18
내 금붕어가 춤춘다	연애	2	0.18
눈물 다이어 100	연애	2	0.18
나무속에 올챙이	운세	2	0.18
흰공책에 흰글씨	운세	2	0.18
깨진거울에 말뚝박기	외모	2	0.18
내 가족을 나눠준다	외모	2	0.18
꿈속에 나비와 천사	건강	2	0.18
미루나무꼭대기에케플러쌍	저주	1	0.09
인형을 적시는 붉은 매화	저주	1	0.09

Kill and Die	저주	1	0.09
비약조연리지	연애	1	0.09
새벽에 큐피트	연애	1	0.09
여탕에 남자셋	연애	1	0.09
잘빠진 인삼두뿌리	연애	1	0.09
금이 간 다이아몬드	운세	1	0.09
설문대할망하영옵서	운세	1	0.09
오토리버스	운세	1	0.09
한밤중의 냉장고도둑	외모	1	0.09
거울에 토끼	소원	1	0.09
파아란 옷의 산타	소원	1	0.09
R=VD	소원	1	0.09
WYBIYBG	소원	1	0.09
돌하르방조름에이신아이누구라	기타	1	0.09
난 자꾸만 잊어버려	기타	1	0.09
이름없는고양이	기타	1	0.09
몸값 1억	금전	1	0.09
뱀탕에 뱀세마리	금전	1	0.09
도깨비 대 김서방	건강	1	0.09
발레리나의 토슈즈	건강	1	0.09

위와 같은 자료를 통하여, 11개의 판본에서 사용된 글자스킬의 주문 개수는 전체 67개로 다양하였으나, 이들 중 출현 빈도가 0.5 이상으로 비교적 자주 사용된 글자스킬은 총 20개로 전체의 29.9%였다. 또한 이들 중 전체 판본에서 모두 나타난 문구는 ‘63빌딩 00층’, ‘금붕어가 춤을 춘다’, ‘사과나무에 체리♥’의 총 3개로 전체의 4.48%에 불과하였으며, 이들은 모두 공통적으로 연애 상대를 찾는 것을 목적으로 하는 주문이었다. 이러한 문구들 중에 ‘난 자꾸 잊어버려’나 ‘Kill and Die’, ‘인연설’, ‘돈줄타는 사나이’와 같이 직접적으로 해당 문구를 통해 이루고자 하는 욕망의 대상을 표현한 경우도 존재하였으나, 그 외의 대부분의 문구는 동물, 식물, 사물, 장소들의 관념들을 실생활에서 사용하지 않는 형태로 배열하여 그 의미를 직접적으로 파악할 수 없도록 구성되어 있었다. 또한 대부분의 문구들이 외래어를 포함하여 일상적인 한국어 어휘에서 사용되는 용어로 구성되어 있음과 동시에 한글로 표기되어 있었으나, ‘WYBIYBG’나 ‘Kill and Die’와 같이 영

어로 구성 및 표현된 어휘 또한 등장하였다. 그리고 ‘설문대할망하영읍서’<sup>12)</sup>와 ‘돌하르방조름에이신아이누구라’<sup>13)</sup>와 같이 표준 한국어가 아닌 제주어로 작성된 문구가 존재하였다. 이를 명시한 2019년 판본<sup>14)</sup>에 따르면 이들은 2000년대 후반 제주도 지역에 한정하여 유행하였던 글자스킬인데, 이는 글자스킬이 익명성을 가지고 사이버 공간 내에서 전승된 것 이외에도 특정 지역의 또래집단 내에서 전승되었으며, 해당 지역의 민간신앙 등의 문화에 영향을 받았음을 시사한다. 그 외에도 ‘R=VD’<sup>15)</sup>와 같이 2000년대와 2010년대에 유행한 자기계발서에 명시된 다른 주술적 관념이 글자스킬의 매뉴얼 속에 포식되는 양상 또한 확인할 수 있었다.

### 3.5. 글자스킬 문구의 효과에 대한 데이터 분석

글자스킬의 사용자가 각 글자스킬 문구를 통해 기대하는 효과에 나타난 욕구를 더욱 자세히 파악하고, 이러한 욕구가 글자스킬의 전승 과정에서 어떠한 분포 변화를 보였는지에 대해 파악하기 위하여 연도별 글자스킬 매뉴얼에 포함된 문구가 어떠한 효과를 가지고 있다고 명시되었는지에 대하여 파악하고, 이러한 효과의 분포에 대한 총계를 조사하여 [표9]와 같이 기술통계량으로 표현하였다. 그리고 각 효과를 이루기 위해 사용되는 문구의 사용 빈도가 어떻게 분포되었는지

12) ‘설문대할망, 어서 오십시오’ 혹은 ‘설문대 할머니, 어서 오십시오’와 같이 해석할 수 있다. 이 때 등장하는 ‘설문대(雪門黛)할망’은 탐라(제주도)를 만들었다고 제주도 토속 신앙에서 전해지는 지고신이다. 설문대할망에 대한 신화학 및 민속학적 분석은 다음의 문헌을 참조하라.

고혜경, 『태초에 할망이 있었다』(서울: 한겨레 출판, 2013)

13) ‘돌하르방 뒤편에 있는 아이는 누구냐’ 혹은 “돌하르방 아래에 숨어있는 아이는 누구냐”와 같이 해석할 수 있다.

14) 체리, 「문자스킬 글자스킬 다양한 문구 모음!!」 2019.10.14.  
<https://blog.naver.com/kissadore?Redirect=Log&logNo=221677358978>.

15) ‘간절히 원하면 이루어진다’는 의미를 담은 현대 주술로, 오스트레일리아의 방송작가 론다 번(Rhonda Byrne)이 2006년 작성한 신비주의적 자기계발서 <The Secret>과 한국의 작가 이지성의 자기계발서 <꿈꾸는 다락방>에서 “Realization = Vivid Dream”이라는 의미를 가진 주술적 문구로 언급되어 2000년대와 2010년대 한국의 중고교생 사이에서 선풍적인 인기를 끌었다.





위와 같은 자료를 통하여, 본 연구에서 분류한 9개의 효과 중 연애에 대한 욕망을 이루고자 하는 문구가 전체의 49%로 절반에 가까운 수를 차지하며, 그 외에 금전, 운세, 소원, 외모 등의 순으로 글자스킬을 통하여 이루고자 하는 욕구가 분포하고 있음을 확인하였다. 또한 이러한 효과는 초기인 2007년, 2008년에는 연애가 80%, 금전이 20%를 차지하며 연애를 중심으로 이원화되어 있었으나, 2010년 이후 글자스킬로 이루고자 하는 욕망이 운세, 소원, 외모, 학업, 건강, 저주 등으로 확장되며, 글자스킬의 전승이 진행될수록 글자스킬을 활용하여 연애, 금전 외에도 다양한 욕구를 충족하고자 하는 경향성을 확인할 수 있었다. 또한 각 효과의 출현 빈도순으로 자료를 정렬하여 각 효과에 해당하는 문구의 매뉴얼 내 빈도 분포를 [그래프1]과 같이 확인한 결과, 더욱 많이 등장한 효과일수록 해당 효과를 이루기 위한 문구들 또한 전체 매뉴얼 내에서 더욱 빈번하게 사용되는 경향을 가지고 있음을 알 수 있었다.

### Ⅲ. 글자스킬 주술의 문화적 실재

#### 1. 주술(呪術) 범주 속의 글자스킬의 문화적 표상

본 연구에서는 위와 같이 사이버 공간에서 수집 및 분석한 글자스킬에 대한 데이터를 바탕으로, 이전의 선행연구에서 규명된 바 없는 글자스킬의 문화적 실재(cultural reality)와 범주에 대하여 파악하고자 하였다. 첫째로, 글자스킬은 2006년 혹은 2007년<sup>16)</sup> 이후 블로그, 카페, 트위터와 같은 온라인 매체에 등장하기 시작한 문화적 표상으로, 2010년 초반에 활발한 전승을 보인 후 점차 쇠퇴하였으나

16) 본 연구에서 수집된 글자스킬에 대한 게시물은 2007년에 작성된 7개의 게시물(다음 블로그 2개, 다음 카페 5개)이며 이전의 연도에서는 글자스킬에 대한 게시물을 찾을 수 없었다. 그러나, 2019년 판본의 글자스킬이 ‘2006년경부터 여고생들 사이에서 유행한 도시 전설이다’라는 설명을 참조하였을 때, 글자스킬이 2006년 혹은 그 이전부터 현재 폐쇄된 ‘싸이월드’와 같은 다른 인터넷 매체에서 시작되었거나, 혹은 온라인이 아닌 청소년 또래집단 등을 통하여 이미 전승되고 있었을 가능성이 있다.

2019년 이후 다시 온라인 공간에서 활발히 전승되고 있는 등 현존하고 있는 문화적 표상이다. 또한 이러한 글자스킬이라는 문화적 표상의 종교적 범주를 ‘주술’로 정의할 수 있다. 이는 신념적 특성과 형식적 특성 모두에서 드러난다. 먼저, 앞서 글자스킬의 작동 원리에서 설명된 바와 같이, 글자스킬은 초월적 힘을 동원하여 사용자가 충족하고자 하는 욕구를 실현하고자 하는 기복의 신념을 가지고 있다. 글자스킬을 통해 실현하고자 하는 목적 또한 연애 상대 구하기, 금전적 이득 획득, 운세(運勢)의 증대와 임의의 소원 성취, 학업 성적 향상 등 일상과 생애에서 보편적으로 얻고자 하는 욕구에 대한 증식(增殖)을 위주로 나타나며, 타인에게 위해를 가하고자 하는 저주(呪呪)에 대한 욕구(빈도 0.02) 또한 존재한다는 점에서 글자스킬은 기복적 신념을 바탕으로 작동하고 있는 주술임을 알 수 있었다. 글자스킬의 실천 양식 또한 글자스킬의 실천 방법에 대한 매뉴얼의 11개 판본에서 뚜렷하게 나타나고 있음을 알 수 있는데, 이러한 실천 양식은 판본 간 다소간의 차이가 있으나 공통적으로 ‘63빌딩 00층’이나 ‘금붕어가 춤을 춘다’ 등의 주문, 휴대전화 메모장 및 바탕화면 등의 주구(呪具), 그리고 주문을 주구에 작성할 때 소원이 이루어진다는 공통적 믿음을 바탕으로, 이에 더하여 주술을 종료하거나 효과를 증진하는 다양한 방법이 제시되는 등의 주적 행위(呪的行爲)가 존재한다는 점에서 글자스킬은 ‘주술’이라는 범주로 분류되는 종교적 표상으로 정의할 수 있다.

## 2. ‘i세대’ 여성 청소년들의 새로운 주술

다음으로, 글자스킬은 1990년대 세대 혹은 그 이후의 여성 청소년들 사이에서 유행한 사이버 공간 속 주술이다. 온라인 매체에서의 정보 수집의 특성상 글자스킬 게시물의 ‘작성자’가 익명으로 표시되어있기 때문에 이들이 어떤 사회적 계층에 속해 있었는지에 대한 정량적인 정보를 얻는 것이 불가능하였으나, 본 연구에서 수집 및 분석한 11개의 글자스킬 매뉴얼의 내용을 검토하여 여성 청소년이 글자스킬 주술을 사용한 주요 계층이었음에 대하여 추론하였다. 먼저, 2019년 판

본17)에서 글자스킬이 ‘2006년경부터 여고생들 사이에서 유행한 도시전설’이라고 서술한 바 있으며, 해당 판본에서만 등장한 문구인 ‘도깨비 대 김서방’이라는 문구에 대한 설명에서 해당 문구는 힘을 강하게 하는 효과를 주는데, 글자스킬은 남성들보다 여성들 사이에서 더욱 유행하였으므로 해당 문구가 잘 알려지지 않았다고 서술하였다. 또한 2018년 판본18)에서도 글자스킬이 ‘여자 기준으로 작성 되었으므로, 남자일 경우 남자로 바뀌서 해도 된다’는 언급이 있었다. 그 외에도 수집한 11개의 판본에서 모두 ‘연애’를 목적으로 하는 문구가 명시되었으나, 이들은 모두 ‘남자친구’ 혹은 ‘남자’가 생긴다는 설명이 존재하였으며, 이들 중 ‘여자친구’ 혹은 ‘여자’가 생긴다는 설명이 단독으로 혹은 우선하여 제시된 문구는 존재하지 않았다. 따라서, 글자스킬은 13세 - 19세의 여자 청소년들을 중심으로 활발히 전승되었음을 추론할 수 있었다. 글자스킬이 2007년부터 2020년까지 전승되었다는 점을 고려하면 글자스킬 사용자는 1989년생부터 2008년생의 여성들 내외로 분포하였음을 추측할 수 있다. 이들은 사람들과 직접 접촉하기보다는 스마트폰과 SNS 등의 온라인 매체를 통한 의사소통을 선호하는 미국의 ‘i세대’-한국의 ‘90년대생 담론’의 주역과 동일한 세대로, 이들이 온라인 매체를 통해 글자스킬이라는 사이버 주술을 활발히 공유하고 소비하였다는 것은 해당 세대부터 기술혁신을 기반으로 한 새로운 종교문화가 전개될 것이라고 예측한 심형준(2019)의 연구와 같은 맥락을 공유한다.19)

### 3. 개인화된 주술적 믿음과 혼합(Syncretism)의 특성

본 연구에서는 글자스킬이 개인이 소비하는 주술로 수행될 뿐, 특정한 제도종교에 속하거나, 글자스킬 사용자로 구성된 어떠한 집단이 나타나지 않는다는 점

17) 체리, 「문자스킬 글자스킬 다양한 문구 모음!!」.

18) 아야의 블로그, 「글자스킬 하는법 & 글자스킬 모음 (사랑/연애 관련)」, 2018.08.17. <https://blog.naver.com/aya211?Redirect=Log&logNo=221340562570>.

19) 심형준, 「사회성의 진화와 종교논의로 본 근미래의 종교문화: i세대/90년대생 담론과 새로운 종교문화 트렌드를 중심으로」, 『종교문화연구』2019-12 (2019), 68-95.

에 주목하였다. 먼저, 글자스킬은 어떠한 제도종교에 배타적으로 귀속된 의례 행위가 아니며, 1990년대 이후 세대의 여성 청소년들의 집단 내에서 자발적이고 독립적으로 고안된 종교적 표상이다. 이처럼 제도종교에 속하지 않은 종교적 표상이 활발히 생성, 소비, 전승되었다는 특성은 성혜영(2017)이 논의한 바와 같이 탈주술화(disenchantment)의 경향을 바탕으로 하여 제도종교 밖의 개인 및 집단의 차원에서의 믿음이 나타나고 있는 현대사회의 종교적 지형의 변화<sup>20)</sup>로 인해 나타났다고 볼 수 있다. 또한 글자스킬은 해당 종교문화 내부에서도 사용자 간의 집단적 특성이 드러나지 않으며, 글자스킬은 해당 주술을 통해 얻을 수 있다고 믿어지는 연애, 금전 등의 현실적 효과에 대해서만 의존하여 전승 및 소비된다. 이는 기존의 종교적 표상이 현실에 존재하는 사회 집단 내 구성원들 간의 전승 및 집단적 소비가 일어났던 것과 달리, 고도의 익명성을 바탕으로 가시적인 사회 집단 없이 종교적 표상을 쉽게 생성 및 소비할 수 있으며, 이를 개인적 욕망의 해소를 위해 활용할 수 있는 인터넷 매체의 특성에 따라 글자스킬 또한 별도의 집단적 특성 없이 개인화된 주술적 믿음의 특성을 가지게 된 것으로 해석할 수 있다.

이러한 ‘개인적인 주술 신앙’이라는 글자스킬의 특성은 글자스킬 내부에 존재하는 다양한 종교적 표상 및 믿음의 구조에 관여한다. 첫째로, 글자스킬의 주술적 효과가 오로지 글자스킬의 사용자에게만 나타날 뿐, 글자스킬의 매뉴얼을 만들거나 유포하는 등의 종교적 직능을 수행하는 경우에는 어떠한 효과나 부작용, 혹은 제작이나 유포에 필요한 어떠한 능력이나 조건, 의례 등이 필요하지 않다는 점에 주목할 수 있다. 글자스킬에 관련한 매뉴얼 및 후기에서는 글자스킬의 주술의 사용자가 어떠한 행위를 수행하여야 하며, 이에 따라 어떠한 효과나 부작용을 얻게 되는지에 대해서 서술할 뿐 해당 주술의 전승 과정에서 존재하였을 매뉴얼의 제작자 및 전승자에 대해서는 어떠한 언급도 존재하지 않는다. 따라서 글자스킬은 철저히 사용자의 기복을 실현하기 위한 주술적 도구로 사용되었을 뿐, 그

20) 성혜영, 「무종교의 종교 (Religion of no Religion) 개념과 새로운 종교성: 세속적 신비주의와 심층심리학의 만남을 중심으로」, 『종교와 문화』32 (2017), 13-23.

외의 종교적 직능자와 같은 사회적 역할에 따른 믿음이 드러나지 않는 개인화된 주술의 특성을 보인다고 할 수 있다.

또한 글자스킬은 특정한 사회집단을 바탕으로 한 교리가 부재하였기 때문에, 내부의 주문이나 주구, 주적 행위와 같은 수행의 절차 및 도구에 대한 자유로운 변용이 일어난다. 또한, 이러한 변화의 과정에서 제도종교 밖의 민속신앙 등에서 주로 나타나는 혼합의 특성을 가지고, 이에 타 종교 및 문화적 표상에서 드러나는 상징체계를 특별한 규범이나 기준 없이 포식하는 특성을 보인다. 이에 본 연구에서는 ‘글자스킬’의 문구에서도 글자스킬 문구 밖의 다양한 상징체계가 수용되었음을 관찰하였다. 이러한 글자스킬 내의 종교혼합 현상은 크게 세 가지 분류로 나눌 수 있다. 첫째는 ‘설문대할망하영읍서’와 같은 제주도 무속 신화의 상징체계에 대한 인용, ‘뺨간 눈의 현무’ 등 도교의 사신(四神)을 나타내는 용어 등과 같이 다양한 종교의 상징이 글자스킬 문구에 혼합된 것이다. 둘째는 특정한 종교 전통에서만 공유되는 표상이라고 보기는 어렵지만 영적인 존재를 연상시킬 수 있는 다양한 관념들이 글자스킬의 문구에 포함된 것으로, ‘뺨에로’, ‘산타’, ‘큐피트’, ‘천사’와 같은 인격적 존재로부터 ‘뺨’, ‘금붕어’, ‘초상화’ 등의 행위력을 가지고 있는 것으로 상상할 수 있는 ‘신비한’ 존재들이 이에 대한 대표적 예시 단어이다. 마지막으로, 자기계발 서적에 ‘꿈을 이루는 방법’ 등으로 소개된 ‘R=VD’와 같은 비종교적인 표상들이 글자스킬의 상징체계 내에 포함되기도 하였다. 이는 특정한 제도종교 전통이나 민속신앙의 문화적 표상을 전적으로 수용하거나, 문화 내부의 교리적 원칙에 따라 반혼합적(Anti-Syncretism) 입장을 취하지 않고, 상징이나 의미체계와 관계없이 글자스킬의 효력을 더하는 ‘힘’을 가질 수 있다고 인식되는 외부의 표상을 별도의 원칙 없이 복합적으로 수용하는 종교혼합을 드러내는 특성을 보여주는 것이다.

#### IV. 글자스킬의 믿음 구조와 인지적 보편성

본 연구에서는 글자스킬의 믿음 구조와 행위 양식의 특성이 한국인, 여성, 청소년과 같은 특정한 사회 계층의 고유한 특성에 의하여 나타나는 것이 아닌, 인간의 보편적인 인지체계와 인터넷이라는 사용 및 전송 매체가 결합하여 앞서 논의한 글자스킬의 문화적 실체가 형성되었음을 주장하고자 한다. 이에 따라, 본 연구에서는 글자스킬에서 나타나는 믿음의 구조 및 관념에 대한 인지적 기반을 인지종교학의 관점으로 해석하고자 한다. 이에 따라 글자스킬의 주술 매뉴얼에서 나타나는 믿음의 구조에 대한 인지적 기반을 인과추론에 대한 인지체계와 CPS-행위자를 상상하는 과민성 행위자 탐지 장치, 그리고 사회적 상호작용에 대한 추론체계를 바탕으로 한 거래 상황에서의 비용-편익에 대한 공정성의 믿음으로 지목하였다.

##### 1. 주술 행위를 통한 소원 성취의 기대: 인과추론에 대한 믿음

첫째로, 글자스킬의 믿음의 기초적인 구조는 개체가 환경에서 지각한 특정한 현상에 대한 원인을 추론하는 기초적인 인지 능력인 인과추론에 기반을 두었다. 진화인지적 관점을 참조하였을 때, 이러한 인과추론은 환경 내에서 주어진 사회적 상호작용에 대한 정보를 구조화하여 이해하기 위한 영장류의 기초적인 인지 능력이다<sup>21)</sup>. 이는 인지된 사건과 관련된 다른 사건에 대한 인과관계를 직관적으로 추론하여 어떤 행동을 하는 것이 생존에 유리한 행동인지에 대하여 인식하고 학습하여 목표 지향적 행동(goal-directed activity)을 수행하고자 하는 동기를 촉진하고<sup>22)</sup> 개체의 생존 적합도를 향상시키는 인지적 형질이다<sup>23)</sup>. 글자스킬에 나타

21) Andrew Whiten and Richard William Byrne, "Tactical deception in primates," *Behavioral and Brain Sciences* 11/2 (1988), 233-244.

22) Anthony Dickinson and Bernard W. Balleine, "10 Causal Cognition and Goal-Directed Action," in *The Evolution of Cognition*, ed. Cecilia Heyes and Ludwig Huber (Cambridge: MIT Press, 2000), 185-204.

23) Martin Stuart-Fox, "The Origins of Causal Cognition in Early Hominins," *Biology &*

나는 주술적 믿음은 이러한 행위-결과의 구조를 취하고 있는데, 본 연구에서는 글자스킬에서는 특정한 주문과 주문, 그리고 주적 행위라는 행위의 형식을 실천하였을 때 이에 대한 결과로 행위자가 원하는 증식이나 저주의 효과 발생이라는 결과가 나타날 것이라는 믿음이 글자스킬의 작동 원리에 존재한다는 점을 앞서 확인한 바 있다. 따라서 글자스킬은 특정한 규범에 따라 주술 행위를 실천하였을 때 이에 대한 반응이 기계적으로 발생할 것이라는 믿음을 바탕으로 만들어진 주술이며, 이는 인류의 진화과정에서 발달한 인과추론의 인지체계에 의존하여 만들어진 믿음이라고 볼 수 있다.

## 2. 귀신 존재의 표상: CPS-행위자와 과민성 행위자 탐지 장치

둘째로, 본 연구에서는 글자스킬의 주술 매뉴얼에서 ‘귀신’이라는 초월적 존재가 개입하여 주술에 대한 결과가 나타난다는 믿음의 구조를 파악하였으며, 이는 글자스킬의 주술 매뉴얼 중 2011년의 판본부터 “귀신과 계약을 하는 것” 혹은 “귀신과 계약해서 원하는 것을 얻는 것”과 같은 인과적 믿음이 글자스킬의 작동 원리에서 명시되었다는 점을 통하여 제시된 바 있다. 이처럼 글자스킬의 주술 원리에 개입하는 것으로 믿어지는 ‘귀신’은 신, 정령, 영혼, 조상 등과 같이 세계의 여러 문화권에서 공통적으로 나타나는 초월적 행위자라고 정의할 수 있다. 그리고, 인지종교학의 관점에서는 글자스킬에서 나타난 ‘귀신’과 같은 초월적 행위자의 존재론적 범주를 가진 표상이 문화 내에서의 반복적으로 환기되는 표상(recurrent pattern)으로 출현하여 CPS-행위자(문화적으로 상정된 초인간적 행위자, Culturally Postulated Superhuman Agent)<sup>24)</sup>가 글자스킬의 존재론적 레퍼토리(ontological repertoire)<sup>25)</sup>의 구성요소로 작동한다고 설명할 수 있다. 이처럼 글자

*Philosophy* 30/2 (2015), 247-266.

24) Robert N. McCauley, “Bringing Ritual to Mind,” in *Ecological Approaches to Cognition: Essays in Honor of Ulric Neisser*, ed. Eugene Winograd, Robyn Fivush and William Hirst (Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, 1999), 285-312.

25) Pascal Boyer, *The Naturalness of Religious Ideas: A Cognitive Theory of Religion* (London: University of California Press, 1994), 42-45.



스킬의 주술 매뉴얼에서 나타나는 CPS-행위자인 귀신은 특정한 주문과 주구, 그리고 주적 행위와 같은 형식을 갖춘 ‘계약’을 통하여 글자스킬 사용자의 소원을 이루는 것에 적극적으로 개입한다고 믿어지는데, 이는 앞서 언급한 글자스킬을 통해 ‘원하는 것을 이룬’ 증식 및 저주의 실현 상태에 대한 원인이 초월적 행위자에 있음을 추론한 것이다. 이처럼 글자스킬 민속신앙의 믿음 구조에서는 소원을 이루기 위한 원인을 이에 선행하는 사건이자 목표 지향적 행위인 주술 행위로 추론한 것뿐만 아니라, Barrett(2004)이 초월적 행위자 관념을 연상하는 인지적 기반으로 제시한 과민성 행위자 탐지 장치(HADD)의 작동방식<sup>26)</sup>에 따라 소원을 이루어준 CPS-행위자를 상상하는 경향이 드러났다고 분석할 수 있다. 또한 이러한 HADD의 작동에 따라서, 단순히 ‘문구가 소원을 이루어준다’는 행위-결과 구조의 단순한 인과추론 체계에 비하여 초월적 인격의 의지와 힘을 통해 글자스킬의 주술적 효과가 발생한다는 추론이 글자스킬 사용자의 인지체계 내에서 더욱 자연스럽게 받아들여져서, 이러한 인지적 적합성에 의해 ‘귀신’이라는 초월적 행위자의 개입이 연상되었다고 추론할 수 있다.

## V. 맺음말

본 연구는 글자스킬이 1990년대 이후에 출생한 여성 청소년 계층에서 제도종교와 독립적으로 형성되어, 현대의 인터넷 매체를 기반으로 사이버 공간에서 활발히 벌어지고 전승된 현대의 새로운 청소년 주술임을 규명하였다. 이는 2000년대 이후의 미디어 기술의 혁신과 동반하여, 인터넷 이용의 주류 계층이 된 현대 한국의 청소년들이 사이버 공간에서 자신들의 욕망을 표출하고 실현하고자 하는 시도가 확대되며 자신들의 일상에 당면한 문제를 해결하고 생애사적 욕구를 적극적으로 실현하고자 하는 경향이 주술의 믿음 구조를 기반으로 한 종교문화가 나타난 것이라고 해석할 수 있다. 따라서, 본 연구는 현대 한국의 청소년 계층을

26) Barrett, “Exploring the natural foundations of religion,” 29-34.

현대 종교문화의 새로운 생산 및 소비의 계층으로 새롭게 조명하였다는 의의가 있다.

또한, 글자스킬의 믿음 구조에 대한 인지종교학적 분석을 통하여 이것이 보편적 마음을 기반으로 발생한 종교적 표상임을 제시하였다. 이에 따라, 글자스킬과 같은 주술이 해당 주술을 소비하는 계층의 특수성이나 고유한 본질에 의해 형성된 것이 아니라, 시대적 흐름에 따라 현대의 인터넷 매체를 바탕으로 새로운 양태로 등장하였을 뿐 다른 종교문화와 동일한 보편적 인지체계를 기반으로 작동하는 것이라고 해석할 수 있다. 따라서, 본 연구에서 다룬 ‘글자스킬’의 문화적 실재와 믿음의 구조를 바탕으로 하여 시대 및 계층과 무관하게 개인의 보편적 불안과 욕망에 대처하고자 하는 인간행동의 양식으로서의 주술 및 의례에 대한 인지적 보편성을 다루는 다양한 후속 연구가 수행될 수 있을 것이라고 예상한다.

그리고, 본 연구에서는 글자스킬이 전승 및 소비된 사이버 공간에서 웹 크롤링(Web Crawling)을 통하여 해당 종교문화에 대한 총체적인 자료를 자동적으로 수집 및 분류하여 글자스킬에 나타난 종교적 관념과 표상에 대한 언어정보를 추출하였고, 이를 통하여 글자스킬의 문화적 실재와 믿음의 구조에 대해 실증적으로 파악하고 논의하였다. 이에 본 연구는 데이터과학(Data Science)의 방법론을 통하여 사이버 공간에서 이루어진 종교문화에 대한 총체를 파악하고, 믿음과 실천에 대한 다양한 언어적 표상의 분포와 빈도 등의 자료를 정량화하였다. 또한 이를 기존의 인지종교학 이론에서 제시하는 보편적 인지체계에 대한 모델과 대응하여 인지종교학적 구조를 실증적으로 검증할 수 있는 가능성을 제시하였다. 따라서, 본 연구에서 사용한 데이터 기반의 종교학 연구방법론이 사이버 공간에서 전승 및 향유되는 각종 종교문화의 관념 구조를 실증적으로 파악하고자 하는 후속연구에서도 지속적으로 적용될 수 있을 것이라고 예상한다.

주제어 : 글자스킬, 사이버 주술, 청소년 종교, 인지종교학, 데이터 종교학

투 고 일: 2020. 10. 31.

심사종료일: 2020. 11. 11.

게재확정일: 2020. 11. 25.

## 참고문헌

- 구형찬. 「민속신앙의 인지적 기반에 관한 연구: 강우의례를 중심으로」. 박사학위 논문, 서울대학교, 2017.
- \_\_\_\_\_. 「종교적 마음과 사회적 마음: 진화인지적 접근」. 『종교문화비평』35 (2019): 13-47.
- 김현경. 「여고생들의 공부와 시험에 관한 속신 연구」. 『민속학연구』 23 (2008): 225-251.
- 성해영. 「무종교의 종교 (Religion of no Religion) 개념과 새로운 종교성: 세속적 신비주의와 심층심리학의 만남을 중심으로」. 『종교와 문화』 32 (2017): 13-23.
- 심형준. 「사회성의 진화와 종교논의로 본 근미래의 종교문화: i세대/90년대생 담론과 새로운 종교문화 트렌드를 중심으로」. 『종교문화연구』2019-12 (2019): 68-95.
- 윤이흠. 「신념유형으로 본 한국종교사」. 『한국종교연구』 1. 서울: 집문당, 1986.
- 이경우. 「한국의 신종교와 주문」. 『신종교연구』 1 (1999): 221-248.
- 장석만. 「주문呪文」. 『한국민족문화대백과사전』. 성남: 한국학중앙연구원, 1997
- 최종성. 「감악산의 민속종교」. 『종교와 문화』31 (2016): 1-49.
- 홍제현·윤지현. 「‘신촌 대학생 살인사건’의 범행 동기 및 사후정당화와 종교적 집단신념의 연관성: ‘사령 카페’의 믿음구조와 인지종교학적 분석을 중심으로」. 『공공안전학연구』 1 (2020): 158-172.
- 황경숙. 「부산지역 인문계 고교생들의 끼리의례와 속신」. 『실천민속학연구』18 (2011): 201-227.
- Barrett, Justin. “Exploring the natural foundations of religion.” Trends in cognitive sciences. 2000, 4. 29-34.
- Boyer, Pascal. The Naturalness of Religious Ideas: A Cognitive Theory of Religion. London: University of California Press, 1994.

- Dickinson, Anthony and Balleine, Bernard. “10 Causal Cognition and Goal-Directed Action.” In *The Evolution of Cognition*, edited by Cecilia Heyes and Ludwig Huber, 185-204. Cambridge: MIT Press, 2000.
- McCauley, Robert. “Bringing Ritual to Mind.” In *Ecological Approaches to Cognition: Essays in Honor of Ulric Neisser*, edited by Eugene Winograd, Robyn Fivush and William Hirst, 285-312. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, 1999.
- Slyke, James. *The Cognitive Science of Religion*. New York: Routledge, 2016[2011].
- Stuart-Fox, Martin. “The Origins of Causal Cognition in Early Hominins.” *Biology & Philosophy* 2015, 30(2). 247-266.

<Abstract>

## **Religious Structure and Practice of “Text-Skill:”**

A Cognitive Approach with Digital Data Analysis

Hong, Jehun (Seoul National University)

The "text-skill" is a contemporary magic spell that began in the late 2000s and has been believed and practiced by Korean female teenagers in cyberspace: by storing and displaying written text spells on mobile devices, practitioners believe this could help fulfill their wishes. This has been transmitted with diverse ritual manuals and religious experiences that were uploaded into cyberspace: on blogs, Twitter, and cyber communities. In this study, the cultural reality and belief structure of the text-skill are identified through digital data analysis. Posts related to the text-skill were automatically collected through Web crawling, and the time series distribution and religious symbols of text-skill such as words, effects, and ritual manuals were analyzed from this data. Based on this, the cultural reality of the text-skill, which aims to cope with the desires of modern Korean female teenagers, was identified. Also, characteristics of Text-Skill such as belief in blessings or curses and individualized beliefs were identified as a new form of contemporary Korean teenagers' religious faith. Furthermore, through a cognitive-religious analysis of the structure of the text-skills' beliefs and practices, this study suggested that the cultural representation of the text-skill relies on the evolutionary-cognitive mind such as causal reasoning and hypersensitive actor detection devices. Therefore, using a new research methodology 'Data Science of Religion', this study presented the possibility of identifying cultural reality and cognitive universality of adolescents' cyberspace

religion, as a new religious-cultural phenomenon in the contemporary Korean society, created and consumed by the Net-Generation.

Key words: Text-skill, cyber magic, adolescent religion, Cognitive Science of Religion, Data Science of Religion