

인터넷을 통해 나타난 한국과 일본의 민족주의 특성 및 해소방안*

박영배**
ybpark@deu.ac.kr

박현지***
ParkH2@cardiff.ac.uk

<目次>

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| 1. 서론 | 3.2 미디어와 인터넷 민족주의 |
| 2. 이론적 배경 | 4. 인터넷 민족주의의 특성과 해소방안 |
| 2.1 미디어와 사회 | 4.1 인터넷 민족주의의 특성 |
| 2.2 상상적 공동체와 민족주의 | 4.2 인터넷 민족주의의 해소방안 |
| 3. 미디어와 인터넷 민족주의 | 5. 결론 |
| 3.1 한국과 일본의 인터넷 이용현황 | |

主題語: 인터넷(internet), 민족주의(nationalism), 미디어(media), 사회(society), 월드컵(worldcup)

1. 서론

본 연구는 인터넷을 통해 온라인 공간에서 발현되는 민족주의¹⁾ 특성을 한국과 일본을 대상으로 세계화된 메가 스포츠 이벤트를 통해 분석한다. 세계화가 삶의 다양한 차원에 실질적인 그리고 결코 무시하기 어려운 영향력을 행사하고, 한국과 일본 사회 내·외부를 변화시키는 강력한 제도적인 힘과 담론으로 막대한 효과를 발휘하는 상황 속에서, 민족주의에 관한 논의는 과거보다 훨씬 복잡적이고 복잡한 반응들을 끌어낸다. 실제로 다원적인 가치와 혼종성(hybridity)이나 잡종성의 문화 혹은 상업화된 다문화주의라고 부를 만한 문화적인 흐름들이

* 본 논문은 2016년도 동의대학교 교내 연구비 지원을 받아 연구되었음.

** 동의대학교 상경대학 금융보험학과 교수

*** School of Journalism, Media and Cultural Studies(JOMEC), Cardiff University, United Kingdom

1) 사이버 민족주의, 사이버 내셔널리즘, 온라인 민족주의 등 유사한 현상을 일컫는 다양한 용어들이 존재하나 본 연구에서는 인터넷을 통해 창출된 온라인 공간상에서의 개념이기에 “인터넷 민족주의”로 통일해 사용한다.

일상과 인터넷이란 새로운 매개체를 통해 나타나고, 한국을 포함한 전 세계인들의 삶에 직간접적으로 간여하기 시작한 것도 이미 상당한 시간이 지났다. 특히, 개개의 프로그램을 넘어서는 하나의 커다란 흐름으로 방송과 대중문화 공간의 콘텐츠 영역, 특히 메가 스포츠 이벤트를 주목한다면, 미디어는 단순히 스포츠를 중계하는데 그치지 않고, 스포츠의 모든 것을 포괄적으로 전달하는 중요한 역할을 한다. 이처럼 미디어는 스포츠를 매개로 국민들이 그 속성도 모른채 민족주의를 재생산하는 불가결한 문화현상으로 받아들여진다(오쿠라 토시마루, 2002). 그리고 이러한 현상의 재생을 통하여 국민들은 자국 선수단을 응원함으로써 국가적 아이덴티티를 형성하게 된다. 즉, 미디어와 스포츠는 서로를 필요로 하는 상호의존적인 공생 관계를 형성한다(Boyle & Haynes, 2000; 김원제, 2004).

이러한 상황 속에서 국가대항전의 성격을 띤 축구시합은 그 어떤 경기보다 큰 관심을 야기한다. 특히, 과거에 한국과 일본처럼 심각한 갈등을 경험했던 국가 간의 경기는 스포츠를 초월한 “민족주의” 표출의 장으로 쉽게 변모하고, 사람들은 스포츠를 전쟁 다음으로 강렬한 민족감정을 자극하는 촉매제로 생각 한다(Bainer, 2001). 월드컵은 이런 맥락에서 민족주의 발산을 위한 최고의 장이다(Tomlinson & Young, 2006). 월드컵이 펼쳐지는 동안 지구촌의 시민들은 자국 팀의 결과에 일희일비하고, 이를 중계하고 보도하는 미디어 역시 호전적이고 자극적인 문구를 사용하여 민족주의를 통한 자신들의 민족성의 우월감과 국가정체성을 대외적으로 과시하고자 한다.²⁾

하지만, 인터넷이라는 새로운 미디어 매체가 등장하면서 한국과 일본 양국간 이러한 쟁점에 대해 생산적인 논의가 진행되기 보다는 감정적인 극단적인 민족주의적 주장을 반복하거나, 왜곡된 정보를 기반으로 상대국에 대한 편향을 일삼는 일들이 급격히 확장되는 모습이다. 인터넷이라는 새로운 매체를 통한 민족주의에 대한 새로운 연구에서, 류석진과 조희정(2008)은 “개인이 민족에게 최고의 충성을 바쳐야 한다고 믿는 신조로서의 근대적 민족주의가 온라인공공간에서 가시화되면서 네트워크를 배경으로 담론이 증폭되는 특징을 가지면서 지속적으로 담론의 재생산이나 발전이 이루어지는 것이 아니라 선별적인 사건들이 모순적으로 반복되고 있다.”고 인터넷 민족주의의 특징을 서술하고 있다.³⁾ 더욱이 인터넷 시대에 접어들면서, 전 세계가 이른바 “비동시성의 동시성으로” 압축되고 기존의 시공간적 관계가 재편되면서 국제적인 스포츠 대회에 몰입되는 과잉된 민족주의는 경기가 끝나고 대회가 폐막된 이후에도

2) 월드컵과 같은 비슷한 종류의 스포츠 행사는 배타성을 본질로 하는 근대국가의 민족주의가 발현될 수 있는 좋은 기회이며, 이는 민족주의를 지극히 경계하는 유럽에서도 동일한 현상이다.

3) 이에 대해 이와부치(岩判, 2004)는 “일본과 한국의 대중문화가 국경을 넘어 혼종화되었고, 이를 통해 민족주의라는 과거의 잔재를 넘어 새로운 지역적 상상이 가능해질 것이라는 기대를 드러내며 있다”라고 논하고 있다.

지속적으로 확산되는 경향이 두드러지고 있다. 이러한 온라인 공간에서 나타난 네티즌의 행태는 서로의 다양성을 인정하는 성숙한 시민이라기 보다는 상상의 민족으로 갈등하고 있음을 보여 준다. Anderson (2002)은 “상상의 공동체”란 “민족을 본래 제한되고 주권을 가진 것으로 상상되는 정치공동체”라고 정의한다. 즉 민족주의는 현실에 존재하는 민족을 배경으로 자연적으로 형성되는 것이 아니라, 역사적·사회적 맥락속에서 끊임없이 만들어지고 구성되어지며 또한 지속적으로 재구성 된다는 것이다. 하지만 이 상상이 정확히 어떤 과정을 거쳐 일어나고, 무엇을 매개로 발생하는가에 대해서는 규명하지 못하고 있다. 하지만 대규모 스포츠 이벤트를 통해 국가적 공동체(national communities)를 기억하고 또한 이러한 공동체적 변형이 발생하고 있다는 점은 기존 연구에서 발견되어 진다(King A, 2006).

하지만 인터넷이라는 온라인 공간상의 갈등 재생산은 기존의 원인 설명과 달리 시간과 공간의 제약없이 아주 빠른 속도로 신중한 협의없이 일방적인 관점에서 무제한으로 송수신할 수 있게 되는 반면 인종과 성별 등에 관계없이 모든 의견을 민주적으로 수렴할 수 있다는 장점도 분명히 존재한다. 특히 인터넷 사용률이 높고 청소년 계층의 문화가 높은 한국과 일본의 경우 능동적 스포츠 소비자 개념이 창출되기도 한다(김원제, 2004). 기존의 현실 민족주의 문제에 대한 연구는 정치·사회적 분석과 함께 Anderson의 문화인류학적 연구까지 다양한 관점이 제시되어있지만, 온라인상에 나타나는 민족주의에 대한 연구는 아직 초기 단계에 있는 상태이다.

이는 영토와 국경이라는 가장 근대적인 사안을 쟁점으로 시작된 갈등이 인터넷이라는 탈근대적 공간에서 확산이 촉발되었다는 점에서 21세기 한국과 일본의 새로운 양상을 보여주는 대표적인 사안이다. 미디어와 같은 대중매체에서는 응원이라는 매개체를 이용하여 대중들에게 민족주의 정신으로 상징화 시키려는 경향들이 보인다(이정학, 2005). 하지만, ICT기술의 급격한 발전으로 상호작용성, 비동시성, 무제한성이라는 인터넷 속성을 활용하여 언제 어디서든지 상호간 쌍방향으로 정보를 교환하고 동시다발적 응원문화를 통해 인터넷 공간성이 탄생하면서 새로운 개념의 민족주의 현상이 발현되기 시작하였다.

따라서 본 연구에서는 메가 스포츠 이벤트인 월드컵을 대상으로 한국과 일본의 인터넷을 통한 온라인 공간상에서 나타나고 있는 인터넷 민족주의의 특성을 분석하고, 해소방안을 제시하여 궁극적으로 인터넷 민족주의에 대한 이해의 확장과 이론화에 기여하고자 하는데 목적이 있다. 본 논문의 연구대상이 된 월드컵과 같은 메가 스포츠 이벤트는 한국과 일본 사회에서 전형적으로 민족적인 자부심과 일체감을 높이는 역할을 하며, 본 연구의 구성은 다음과 같다. 제2장에서는 미디어와 민족주의간의 이론적 배경을 살펴보고, 제3장에서는 한일간의 인터넷 이용실태와 관련한 비교분석과 함께 미디어와 인터넷 민족주의를 월드컵을 바탕으로 분석한다. 제4장에서는 인터넷 민족주의 특성과 해소방안을 제시한다. 결론은 제5장에 둔다.

2. 이론적 배경

2.1 미디어와 사회

미디어와 사회의 관계는 확연히 구분할 수 있지만 포괄관계를 규정할 수 없으며, 인과가 서로 맞물린 관계. 막연하게 “사회가 미디어를 구축한다” 라고 할 수도, “미디어가 사회를 지배한다” 라고만 말할 수 없는 것이다. 이러한 관계는 미디어와 사회의 관계를 인식하고 분석하는데 있어서 둘을 독립적으로 접근할 수 없음을 의미한다.

McLuhan(1964)에 따르면 미디어는 ‘메시지’이며, “인간의 확장”이라고 정의된다. 그에 따르면 역사적으로 인간이 서로 의사를 교환하는 수단, 곧 매체가 인간의 행동을 결정하며, 미디어가 인간의 인지구조 또는 의식구조 형성에 매우 큰 영향을 미치고 있음을 강조하고 있다. 일반적으로 영향력이란 사람들의 인지, 태도 및 행동을 변화시키는 것을 말하는데 사람이 태어난 후 타인과의 직접 대면하여 시간과 공간이 한정적인 2차원적 의식구조를 형성하게 되지만, 이후 접하게 되는 각종 미디어 등은 그 자체로 인간의 힘과 속도를 물리적 한계 밖으로 증가시킨다. 다시 말해 미디어 이용자들은 심리적 상호작용을 동원해서 시간과 공간의 한계를 극복한다. 이처럼 미디어는 지구 반대편에서 일어나고 있는 상황을 공간적 제약과 시간적 한계를 뛰어넘어 고스란히 우리 앞에 펼쳐 서로의 경험을 공유시켜 주고 세계를 하나의 공동체로 인식할 수 있게 해주는 것이다. “미디어” 와 “사회”의 공통점은, 그 의미가 어떠한 개체를 지칭하는 것이 아니며, 어떤 한 집합체를 의미한다는 것이다. 또한, 그로 인해서 각각의 집합체는 내부적으로 정반이 혼재되어 있다는 특성을 지니게 된다.

최근에는 인터넷을 기반으로한 미디어를 이용하는 현대인들은 이전보다 훨씬 더 강력하게 자신의 커뮤니케이션 욕구를 충족시키며 개인 또는 사회적 환경과 상호의존적 관계를 형성하고 있다고 말한다. 개인, 사회, 그리고 미디어의 상호의존성 중에서도 미디어에 대한 수용자의 의존은 미디어가 수용자 개인에게 어떠한 효과를 미치느냐가 문제의 핵심이 된다고 볼 수 있다(권상희·박인곤·김위근, 2009). 이는 미디어 내용이 수용자의 어떤 특정한 욕구를 충족시키는데 이용될 때 또는 특정한 형태의 미디어가 특정한 수용자의 필요와 욕구를 충족시키기 위해서 사용될 때 그 미디어에 대한 의존도는 더욱 높아질 것이라고 보았다. 특히 전통적 미디어와 뉴미디어를 동시에 이용하고 있는 대부분의 수용자들은 개인적 차원의 중요도 및 미디어가 제공하고 있는 콘텐츠의 기대가치에 따라 사회적 차원에서도 미디어의 내용에 접근하는 경향이 강하다. 인터넷, 휴대전화 등을 포함하는 뉴미디어를 상대적으로 많이 활용하는

수용자들은 사적인 효용과 공적인 효용성 차원의 인식이 함께 이루어지는 특징을 가지고 있는 것이다. 이는 하루가 다르게 발전하는 정보통신기술로 인해 뉴미디어 특히 소셜미디어가 강력한 커뮤니케이션 수단이 된 현실을 고려하면 매우 시사점이 있는 변화라고 할 수 있다. 기존 일방향적 전통미디어에서는 개인적 효용도 차원에서만 미디어를 이용했다면 쌍방향 커뮤니케이션이 이뤄지는 뉴미디어 환경에서는 사회적 중요도 차원, 즉 공적인 효용도 차원에서 미디어를 이용하는 수용자가 많아지는 만큼 상대적으로 민족문제에 더 민감하게 반응하는 사람들의 미디어의 활용도가 더 높아지게 될 것이기 때문이다.

2.2 상상적 공동체와 민족주의

한 국가의 국민은 다양한 미디어 매체를 통하여 일체감을 형성하고 동지의식(*comradeship*)을 공유한다. “우리는 하나다”와 같은 일체감은 지리적 영토, 통치와 외교의 주권, 경제적 이익 등과 결합하면서 근대적인 민족/국민이라는 개념을 구성한다⁴⁾. 그렇다면 국가나 민족은 실재하는 것인가 아니면 상상된 것인가? Anderson(1991)은 근대의 국민국가나 민족은 현실 속에 있는 실재의 공동체(*actual communities*)가 아니라 마음속에 있는 상상의공동체라고 설명한다. 따라서 사람들은 상상을 통하여 자기 민족/국민을 인식하는 한편 국경 바깥에 다른 나라가 있다는 것을 증거로 타자가 자기 국민/민족이라고 생각한다는 것이다⁵⁾.

역사적으로 보면 민족이나 국민과 같은 상상의 공동체는 계몽주의와 산업혁명을 거친 서구 유럽에서 태동했다. 시민들은 19세기에 봉건제도와 기독교 중심주의를 해체하면서 합리주의와 자본주의를 토대로 국민국가(*nation state*)를 만들었다. 이 국민국가의 주체가 바로 민족이고 그 민족을 중심으로 하는 이념이 민족주의다⁶⁾.

Anderson은 민족적 일체감을 위해서는 역사적 사실보다도 신화나 소설과 같은 상상의 허구가 더 적합(*invented narratives than real stories*)하다고 한다. 왜냐하면 근대사회에서는 라틴어나 한자와 같이 공통문어[*script language*]가 아닌 자기 언어로 상상을 할 수 있는 이야기가 필요하다는 것이다. 그래서 지역어인 민족어 가령, 한자가 아닌 한국어 그리고 라틴어가 아닌 독일어가 신성한 언어(*sacred language*)로 격상되었으며 그 신성한 언어로 무엇이든 상상을 하게

4) Anderson에 따르면, 민족은 특정한 객관적인 조건에 의해 생성되는 것이 아니라, 민족주의에 의해 공동체로 상상된 것이다. 즉 특정한 지역 내에서 특정한 공통점을 소유하고 있는 사람들을 민족이라고 상상하는 것이다.

5) 이런 생각은 상상지리(*imagined geographies*) 즉, 상상의 공간 지리적 인식이다.

6) 민족과 민족국가가 근대의 산물이라는 앤더슨의 이론은 민족에 대한 관점이 잘못되었으며 그야말로 상상의 산물이라고 비판받기도 한다.

하는 문학이야말로 근대국가성립에 결정적인 역할을 했다는 것이다. 이처럼 문화와 언어는 상상의 공동체론의 핵심개념이면서 실제의 공동체에서도 필요한 문화적 동질성(cultural homogeneity)의 토대다.

계몽주의의 인민주권의식과 공동체의식이 이념적 토대가 되어 민족국가가 형성되었다고 보았으며, 인민주권을 가진 집합적 개체로서의 인식은 하나의 조국을 인식하게 하였고, 민족 공동체에 대한 정체성의 확인은 구성원의 자발적 참여와 지지를 확보할 수 있다고 설명한다. 또한, 반면 근대사회로 전환하는 시기 민족은 사회 통합을 위한 문화적 기반을 제공해 주었지만 최근 세계화에 따른 국제적 인구 이동의 증가로 각 국가마다 민족정체성이 흐려지고 있음을 주장한다. 따라서 과거 정치적으로 지배적인 다수자가 자신들의 문화를 소수자에게 강요하기 위한 도구로 사용해왔던 민족개념이 아닌, 현대 다원주의 사회에서 다양한 삶의 방식 간 평화로운 공존과 사회 통합을 동시에 이루기 위해서는 민족을 넘어서는 대안적 사회 통합 방식이 필요하다는 것이다(Habermas, 1991).

지금까지 민족주의 담론은 민주적 의사결정과정과 심의과정에 참여할 수 있는 참여자의 범위를 혈연, 언어, 문화 등을 공유하는 민족의 구성으로 제한하는 한계점이 있었다. 이는 민족과 국가 경계가 일치하는 상황에서는 의미를 가질 수 있지만 민족적, 종족적 다양성을 가진 민주적 다문화사회에서는 외국인과 같은 소수자를 의사결정과정에서 배제하는 것을 정당화하는 논리로 사용하기도 한다는 점을 간과해서는 안 될 것이다. 사람들의 감정에 호소하는 민족 개념은 공동체의 구성원들이 집단적 정체성을 공유할 수 있도록 해주었고 이를 통해 사회통합 문제를 해결해 주기도 하였지만 자신의 민족에 대한 긍정적인 이해가 외국적인 것으로 간주되는 모든 것을 부정하고 다른 민족을 폄하하거나 민족적, 종족적 소수자들을 배제하기 위한 효율적 기제가 될 수 있는 것이다.

3. 미디어와 인터넷 민족주의

3.1 한국과 일본의 인터넷 이용 현황

인터넷을 포함한 ICT가 삶의 일부가 되는 시점은 사람마다 다르고, 시간을 통해 변화해 간다. 시간이 지나면서 사람들은 새로운 기술에 익숙해지고, 경험과 교육 및 실험들이 이 기술을 일상화의 과정으로 이끌어 간다(Anderson, 2002). 따라서 특정 기술의 보급률 등 이용실

태에 대한 분석은 굳이 네트워크효과를 고려하지 않더라도 기술의 영향력 혹은 인터넷 문화적 영향, 여론의 영향력 등을 설명하는데 있어 매우 중요한 변인이 된다.

이를 위하여 <표 1>에서 2015년 기준 한국과 일본의 인터넷 이용실태에 대해 비교 분석한다. 먼저 초고속 인터넷 가입자 수의 경우 한국이 유선 가입자 수에서 100명당 38명으로 일본의 8.4명에 비해 우월하나, 무선 가입자 수는 반대로 일본이 100명당 124.1명으로 한국의 106.5명에 비해 우월함을 보인다. 또한 인터넷 이용 빈도는 한일 양국 모두 98%이상의 높은 수치를 보이고 있으나, 인터넷 이용시간에서는 한국이 일주일 평균 13.6시간 (하루 평균 2시간)으로 일본의 4.55시간 (하루 평균 39분)을 약 3배 정도로 월등히 많음을 알 수 있다. 이는 <표 1>의 가구당 인터넷 접속율 (한국 98.8%, 일본 97.5%)과 인터넷 이용률 (한국85.1%, 일본 82.8%) 모두에서 한국이 우월함을 보인다는 결과에서 기인한 것으로 분석된다.

그리고 정보통신서비스이용, 통신망과 기기의 보급정도에 초점을 둔 DAI (Digital Access Index)보다 인터넷 보급률, 소득대비 통신요금 비율, 인터넷 이용률 등 3가지 요소를 종합적으로 분석해 정보통신 발전정도를 평가하는 지표인 디지털 기회지수 (DOI: Digital Opportunity Index)는, 기회제공의 경우 한국과 일본은 0.98과 0.96, 인프라 보급의 경우 0.73과 0.68로 서로 큰 차이를 보이지 않으나, 활용정도에서 0.63과 0.10으로 현격한 격차로 한국이 월등히 앞서고 있음을 알 수 있다. 이러한 결과는 한국의 인터넷 활용 및 참여도가 일본보다 매우 적극적이고 활동적임을 잘 보여준다고 할 수 있다.

<표 1> 한국과 일본의 인터넷 이용실태 지표

구분		한국	일본
초고속 인터넷 가입자수 (인구 100명당)		38명(유선), 106.5명 (무선)	8.4명 (유선) 124.1명 (무선)
가구 컴퓨터 보유율		78.2%	83.3%
가구 인터넷 접속율		98.8%	97.5%
인터넷 이용율		85.1%	82.8%
인터넷 이용빈도 (1주일 1회이상)		98.9%	98.7%
인터넷 이용시간 (1주 평균)		13.6	4.55
디지털 기회지수 (DOI)	기회제공	0.98	0.96
	인프라구축	0.73	0.68
	활용정도	0.63	0.10
	DOI	0.80	0.77

자료) 한국 인터넷 진흥원 및 일본 총무성(2015)

<표 2>에서는 인터넷 여론의 영향력 변화를 살펴보았다. 이 경우 한·일 모두 과거에 비해 큰 폭으로 영향력이 증가하는 것으로 조사되었지만, 한국의 경우 92.4%인 반면 일본의 경우 78.7%로 한국에서의 영향력 변화폭이 더 크게 나타났다. 반면 영향력이 보통인 경우 일본이 한국보다 약 3배정도임을 알 수 있다. 이는 한국보다 일본이 인터넷 여론 형성 측면에서 더 신중한 편이라고 볼 수 있다. 이 결과 역시 <표 1>의 분석과 같이 한국의 인터넷 활용 및 참여도가 일본보다 매우 적극적이고 활동적임을 알 수 있다.

<표 2> 인터넷 여론 영향력 변화

구분	한국	일본
영향력 커짐	92.4%	78.7%
영향력 커지지 않음	1.5%	4.0%
보통	6.2%	17.3%

자료) K리서치(2015)

결론적으로 한·일 양국의 사회적 환경과 인터넷 문화의 경우 전체적인 흐름은 비슷하다고 볼 수 있으나, 그 내용은 서로 다른 양상을 보이고 있음을 발견할 수 있다. 한국의 경우 최근 정치, 경제, 사회, 문화 등 모든 면에서 인터넷으로 급속한 에너지 이동 현상과 집중화 현상이 나타났다. 그 이유로는 경제성장과 사회문화가 급속하게 이루어지면서 사회적 유대, 문화적 표현과 향유, 지식정보수요가 급증하면서 인터넷 등장으로 상대적으로 자유로운 쌍방향 의사소통과 정부주도하에 전 사회적 정보화 매진 노력에 따라 한국에서의 인터넷 쏠림현상은 인터넷 여론의 사회적 영향이 커지는 것으로 나타났다.

일본의 경우 정보통신인프라 구축과정에서 한국보다 지연되는 현상이 있었으며, 이는 일본의 독특한 미디어 환경은 인터넷 발달에 영향을 미친 것으로 생각된다. 일본은 전통적으로 “신문대국”, “잡지대국” 등의 호칭이 상징하듯이, 인터넷 도입 이전부터 각종 미디어를 통해 다양하고 풍부한 콘텐츠가 제공되었다. 이러한 요인들이 복합적으로 작용하여 인터넷의 잠재력과 영향력을 한정하였고, 인터넷 여론의 영향력에도 한계를 지닌 것으로 분석된다.

3.2 미디어와 인터넷 민족주의

3.2.1 미디어와 민족주의

현대 사회에서 스포츠는 미디어와의 상호 공생적 관계 속에서 초국적 속보성과 상호 작용성

이라는 매체의 속성과 결합하여 작동되고 있고 기능이 확대되고 있다. 스포츠를 통해 민족주의를 표현하는 것은 대체로 ‘민족적인 사건’이 발생해서가 아니라 그러한 사건을 우리 사회 내의 응어리진 어떤 분노와 감정을 표출하는 계기로 삼는 측면이 훨씬 더 강하다.

이러한 배경에는 앞의 분석지표의 결과를 통해 인터넷 이용에 보다 적극적이고 활동적인 성향을 지닌 한국의 경우 온라인 커뮤니티를 통해 조직된 “붉은 악마”와 일본의 경우 현장축구에서의 경험을 바탕으로 생성된 “울트라 닛폰”이 매우 중요한 역할을 하고 있다. 한국의 경우 1983년 프로 축구 출범과 함께 한국 축구의 서포터스로서 붉은악마는 국가 대표팀을 응원하는 과정에서 그 뿌리를 내렸다. 반면 일본은 J리그를 통해 기반을 튼튼히 다졌으며 일본의 서포터스 역사는 한국보다 3~4년 빠르다. 울트라 닛폰은 조직을 운영하는 방식에서도 붉은악마와 판이하다. 울트라 닛폰이 클럽 축구 현장 중심으로 조직되었다면, 붉은악마는 온라인 커뮤니티를 통해 조직되었다. 물론 붉은악마 회원들도 클럽 축구 현장을 기반으로 하지만, 월드컵을 기점으로 붉은악마 회원이 급속하게 증가한 것은 인터넷을 통한 사이버 조직 체계가 작동했기 때문이다. 그 외에 울트라 닛폰의 운영은 대단히 느슨하고 자율적인 반면 붉은악마는 대단히 조직적이고 목적의식적인 측면이 더 강하다. 반면 울트라 닛폰이 처음부터 축구 솥을 운영하면서 재정을 충당한 것과 달리, 붉은악마는 초창기에는 상업적인 이해관계와 무관하게 운영되었다. 이 두 집단이 2002년 월드컵 이후 현재까지 월드컵대회마다 감정표출을 인터넷을 통해 과감하게 분출되었다.

한국의 경우 드라마, 예능, 다큐멘터리 등의 프로그램과 달리 축구, 특히 월드컵 경기는 FIFA 주관 방송사가 제공하는 단일한 콘텐츠(경기)를 세 방송사가 저마다의 전략과 관점에 따라 생중계하는 방식이다. 동일콘텐츠를 누가 어떤 관점에서 보느냐에 따라 그 중계의 내용과 형식이 결정되기 때문에 시청자로서는 독특한 ‘골라 먹는 재미’가 발생하게 된다. 이 때문에 각 방송사는 대회 이전부터 시청률 경쟁에서 우위에 서기 위해 다양한 사전 프로그램을 동원하거나 거의 매일같이 중계진 관련 보도자료를 쏟아내며 경쟁을 하게 된다.

2014년 브라질 월드컵 대회기간 중 방송과 인터넷에는 “대한건야”, “태극전사”, “국위선양”, “고국에 계신 동포 여러분” 등의 진부한 수사가 자주 들려왔다. 이러한 언어들은 스포츠를 민족주의와 결합시키게 되며 대표팀이 이기는 것은 곧 한국이 이기는 것이라는 동일성의 메커니즘을 작동시키게 된다. “하나 되는 대한민국”이라는 표현은 월드컵 대회 마다 등장하는 단골 슬로건이다. 한국의 경우 ‘대-한민국’이라고 유난히 ‘대’자를 강조하는 국호를 응원 구호로 삼은 것 자체가 민족주의를 잘 보여준다.7)

7) <동아일보> 2006.6.26 “패배를 통해서도 뭔가를 배우고, 폐쇄적인 민족주의가 자긍심을 가진 민족의식으로 전화되는 경험은 우리에게 소중한게 남을 자산”이라고 주장한다.

붉은 악마현상을 집단 히스테리나 획일화된 전체주의로 보려는 시각은 “붉은악마” 내부에 공존하는 다양한 차이를 거세하는 하나의 가설에 불과하다. 태극기와 일사불란한 “대-한국” 구호로 대변되는 민족주의적 성향들은 배타적 민족주의라기보다는 한국의 근대적 문화의 기질, 혹은 비동시성의 동시성을 경험하게 만드는 문화적 현상으로 보는게 더 타당하다.⁸⁾ 하지만, 4천만 모두가 “붉은악마”가 되고, 붉은 티셔츠를 입어야만 광장에 갈 수 있을 것 같은 정체성으로 인해, 즉 “내부성”과 “순수성”에 기반한 정체성이 형성되면서 다른 집단과 사회현상에 대해서는 배타적인 “월드컵 문화”가 만들어진다는데 있다.

월드컵을 계기로 공론화된 민족주의 관련 해석들을 크게 네 가지 정도로 분류해볼 수 있다 (천선영, 2003). 첫 번째 해석은 이른바 “신민족주의” 해석이라고 할 만한 것으로서, 월드컵 4강 진출이 상징하는 선진 조국이 70년대 개발 독재의 근대화의 귀결이며, 거리응원에서 보이는 일사불란한 질서 의식—“Be the Reds!”라는 구호—이 성숙한 사회 발전의 반영이라고 가정한다는 점에서 보수적인 민족주의 해석이라고 할 수 있다.

두 번째 해석은 진보적인 입장에서 월드컵을 “열린 민족주의”로의 발전의 계기로 보는 시각으로 “Be the Reds!”라는 구호와 붉은 티는 뿌리 깊은 레드 콤플렉스가 극복되고 있음을 말해주며, 따라서 폐쇄적인 민족주의가 열린 민족주의로 건강하게 발전하고 있음을 암시한다는 것이다.

세 번째 해석은 “월드컵 열병”을 민족주의 혹은 국가주의의 광기를 감추고 있는 불길한 현상으로 파악하는 시각으로, 이 해석에 따르면, 월드컵 거리응원이 보여준, 이른바 “질서정연한 열광”은 거꾸로 권력이 허용하는 유희의 수동적 소비와 체제 순응을 보여주었을 따름이다.

마지막 네 번째 해석은 “붉은 악마” 현상을 일종의 “탈이데올로기” 해석으로, 이 해석은 ‘월드컵 열병’을 긍정적이든 부정적이든 민족주의와 연관짓는 일체의 시각을 과잉 해석으로 비난한다. “대-한국”과 “대한민국”은 명백히 다르며, 따라서 월드컵 거리응원에서 중요한 것은 (구세대적인) 민족주의의 코드가 아니라 (신세대적인) “재미”의 코드라는 것이다.

이상의 네 가지 해석은 실상 민족주의에 대해 취할 수 있는 일체의 태도를 월드컵에 대한 해석의 형식을 빌려 재생산하고 있고, 최근의 인터넷, sms 등의 발전과 함께 젊은 세대를 중심으로 새로운 형태의 민족주의가 생성되고 있다는 점에서도 이러한 해석에 공감한다. 하지만 월드컵은 한국 사회의 계층적, 지역적, 성적 갈등을 은폐하는 정치적 도구로서, 거기에는 전체주의의 그림자가 짙게 드리워져 있다는 것이 문제이다.

8) <문화일보> 2002.9.2. ‘월드컵 체험 최종분석 계간지마다 특집’에서 재인용.

9) 노혜경(2002.06.21.)「질서정연한 열광?」『한겨레신문』

3.2.2 미디어와 인터넷 민족주의

매번 월드컵 기간 동안 미디어와 인터넷 공간에는 스포츠를 통한 민족주의 고양이라는 전형적인 특성이 반복된다. 국가와 국민을 동화시키거나 스포츠 결과를 통해 국민적 자부심을 자극하는 보도는 스포츠 민족주의를 형성시키는 도구이다(이윤경과 정수영, 2011; 조영한, 2002). 대중들이 온라인 등을 통하여 자신의 의견을 표출하는 가운데 생성되는 인터넷 민족주의는 스포츠 민족주의의 새로운 단면을 보여 준다. 인터넷 댓글로 표현되는 포스팅에는 전형적으로 스포츠 민족주의를 반영하는 의견들이 다수 나타난다(Cho, 2009; 정준영, 2007). 스포츠 민족주의는 온라인 공간을 통해 더욱 심해진다. 종목에 상관없이 국민들은 일본을 상대로 하는 경기결과에 더욱 예민해지는 경향이 있다. 국민들이 경기를 바라보는 시선은 단순한 운동경기가 아니다. 한일전에 대한 인터넷 기사의 댓글들을 보면 한국의 경우 “일본이니까 이겨야 한다”, “일본한테 만큼은 질 수 없다”는 의견이 지배적이다. 이는 경기의 수준과 승패를 넘어 그 상대가 “일본”이라는 사실, 그리고 과거의 역사적 충돌과 피지배의 경험으로 인해 생겨난 “반일감정”을 운동경기라는 수단으로 극복하려는 민족주의적 기대가 저변에 깔려있다. 이러한 국가적·범 민족적 관심은 선수들을 반드시 승리해야 하는 무언의 압박과 책임을 갖게 하고, 더 나아가 나라를 등에 업은 민족투사가 된다.

일본의 경우도 예외는 아니다. 배타적 내셔널리즘을 선동하는 책이 “쌍방향 채널”을 갖는 인터넷 공간을 넘어 거대한 시장을 형성하고 거기에 호응하는 언론매체와 출판계의 “시장화”가 진행되고 있는 상태이다. 또한 인터넷을 통해 온라인 구성원들이 가지고 있는 한일관계, 즉 국가간의 갈등이나 경쟁관계, 역사적 인식에 대한 감정적이거나 인종주의적 발언으로 표출되고 있다.

이처럼 인터넷 민족주의가 존재한다는 사실은 현실적인 관점에서 새로운 특징이 발견되는 현상으로 이해된다. 류석진과 조희정(2008) 및 서이종과 탕레이(2013)은 인터넷 민족주의를 “온라인 공간에서 민족주의적 표출 양상을 정리한 것 혹은 표출된 것”으로 규정했으며, 허진외(2013)는 “인터넷 민족주의가 온라인상에서 새롭게 진화되어 구현된 것”이라고 전제하였다. 이러한 관점은 기존의 이데올로기적이며 오프라인적인 민족주의란 개념에서 탈피한 온라인 공간적인 새로운 개념을 의미한다.¹⁰⁾ 이에 대해 Wilson & Peterson(2002)는 “온라인과 오프라인, 실재와 가상, 그리고 개인적이고 집합적인 이분법이 해체되는 양상”이라고 하였다. Castells (1996)은 “흐름의 공간성과 연속적인 시간성이 온라인 공간속 새로운 문화의 물질적 토대”라고 주장하나, Bromberg(1996)과 Rheingold(1996)은 온라인 공간속의 정체성은 “자아 속에 깊게

10) 반면, Baym(2000), Bird(2003) 및 Miller & Slater(2000)은 온라인과 오프라인은 항상 유기적으로 연결되어 있음을 밝히고 있다.

숨겨진 새로운 얼굴을 발견하거나, 우리 속에 있는 이야기들 가운데 구성되는 것들”일 수 있다고 하였다. 즉, 오프라인에서 보이지 않던 새로운 모습이 나타나는 것으로 볼 수 있다.

박기철 (2011)은 인터넷 민족주의의 주요 특성을 “돌발성, 자발성, 이성과 비이성의 혼재를 지적하며, 편협하고 배타적인 민족주의”라고 정의했으며, Atton(2004), Bruns(2008), Friend & Singer(2007) 및 Lowrey & Latta(2008)는 “선별성, 자발성, 우연성, 확장성, 참여성 등과 같은 특성을 가지고 있다고 하였다. 인터넷의 글들은 사적이고, 즉흥적이며, 감성적이라는 점에서 출판물에 의한 글과는 전혀 다르다. 그저 쏟아내는 개인적인 감정과 말들일 뿐이다. 그것이 인터넷이라는 통신수단의 한계로 모두 활자화되었을 뿐이다. 개인적인 댓글과 이를 말리는 사람, 끼어들어 물어보는 사람, 상관없이 자기 하고 싶은 말만 하는 사람 등 인터넷의 글은 집단으로 한 목소리를 내고 있는 것이 아니라, 개인적인 느낌을 서로 내뱉고 있을 뿐이다. 하지만, 우리가 인터넷의 글에 대해서 민감하게 느껴지는 것은 그것이 강력한 집단처럼 느껴져서 공포스럽기 때문이다. 앞으로 언제 어떤 모습으로 나타날지 알 수 없는 무정형의 모습을 띄고 있어 스포츠와 미디어, 그리고 민족주의의 관계에서 또 다른 변수로 작용할 가능성이 많다.

3.2.3 인터넷 민족주의의 확산

민족주의는 인터넷과 결합하면서 폭발적인 영향력을 발휘하게 되었다. 사회학자들은 인터넷이 영토 같은 물리적 개념을 희석시켜 국가의 문화적 통합에 위협이 될 것으로 예상했지만, Eriken(2006)은 오히려 영토라는 물리적 영역이 없어도 온라인 공간에서 국가가 성립될 수 있는 기반이 확대 되었다고 주장했다. 그는 인터넷이 대인 관계의 질적 변화를 초래해 국가의 정체성, 문화적 유사성을 더욱 강화시켰다고 했다.

인터넷으로 각국 누리꾼이 접촉할 기회가 많아지면서 상대방 국가를 비하하거나 자국 우월주의를 내세우는 인터넷 민족주의가 급속히 확산되고 있다. 일본의 경우 다음과 같은 요인에 의해 민족주의, 애국주의적 정서가 온라인 공간에서 확산되고 있는 것으로 보인다. 첫째, 일본 정치권의 불안정 국면이 심화되면서 이를 타파하기 위한 주요 정치지도자들의 자극적인 언행이 민족주의적 정서를 자극하고 있다. 즉 민주당 집권 이후 표류하고 있는 일본 정국 하에서 정치적 입지를 강화하기 위한 정당, 정파 간의 대립과 갈등이 일본 내의 민족주의적 정서를 자극하는 방향으로 확대되고 있다. 둘째, 중국의 급격한 부상과 강대국화에 따른 일본의 전반적인 불안 심리와 양국의 역사 논쟁, 영토 분규에 대한 중국의 공세적인 입장이 일본인들의 민족주의적 정서를 고조시키고 있다. 셋째, 2010년 3월 일본 동북부지역의 대지진과 참혹한 쓰나미 폐허로 의기소침할 수 밖에 없었던 일본이 그들의 최대 자존심인 ‘제2경제대국’

의 지위마저 중국에 추월당하면서 일본 내의 보수, 우경적 분위기가 확산되었으며 이는 인터넷 민족주의의 활동 영역을 자연스럽게 강화시켰다.

한편 한국의 경우는 다음과 같은 배경 하에서 일본과 연계된 민족주의적 정서가 확산되었다. 첫째, 2002년 월드컵에서의 경이로운 성적을 올린 이후 민족적 자신감이 더욱 고조되고 심지어 청년층을 중심으로 인터넷 매체를 통해 주변 국가에 대한 무분별한 우월 의식을 표출하고 이것이 상대국의 반한 감정을 유발하는 악순환이 이어졌다. 둘째, 소수의 누리꾼이 만든 비방 자료가 인터넷에서 대중에게 널리 전달되고 자동번역 기술의 발달로 해외에까지 알려지게 된 것도 문제로 꼽힌다. 셋째, 일본과의 관계에 있어서 정치권의 불안정과 일본 사회의 보수, 우경화가 고조되고 고질적인 한일 현안인 과거사, 독도 영유권 등의 문제가 전면에 부상하면서 양국관계가 급격하게 냉각되었다. 특히 일본 정부 및 주요 정치지도자들이 앞다투어 정신대, 독도 영유권 문제 등에 대한 강경한 입장을 제기하면서 한일 간의 민족주의적 논쟁과 대립이 각종 언론 매체, 사이버 공간에서 격화되었다.

4. 인터넷 민족주의 특성과 해소방안

4.1 인터넷 민족주의 특성

인터넷은 개방의 공간이면서 동시에 편견과 차별의 공간이기도 하다. 너와 내가 얼마나 다른지를 쉽게 확인할 수 있고 “그들”과 다른 “우리”를 쉽게 발견할 수 있는 곳이다. 즉, 인터넷 매체가 전승한 이슈 사실들을 타인과 공유하는 과정을 통해 개인들은 자신들의 생각을 추상화하여 제시하게 되고, 이렇게 형성된 집합적인 의견은 사회적으로 인정을 받게 된 것이다. 인터넷에서는 네트워크 연결망에 의해 정보가 보다 빠른 속도로 동질적인 수용자에게 전달되고¹¹⁾ 수용자의 활발한 의견교환에 의해 짧은 시간 내에 여론이 사회 전체로 확산된다. 개인들의 상호작용을 통해 여론이 얼마나 빠르게 형성되고, 확산되는지 연구한 Watts & Dodds (2007)는 “여론이 확산되는 과정에서 네트워크 밀도의 중요성을 강조했다. 바로 인터넷과 같은 네트워크 밀도가 높은 매체를 통해 소수의 견해가 순식간에 확산될 수 있다”고 했다.

이처럼 인터넷의 특징은 익명성, 쌍방향 커뮤니케이션이 가능한 점과 국경을 초월하는

11) 인터넷에서 개인들은 스스로 원하는 사이트에 가입해서 정보를 찾고, 의견을 개진하므로, 전통적인 미디어 수용자보다 인터넷 매체 수용자들의 동질성은 훨씬 높을 것이다.

전파력, 현실세계와 가상공간의 연동, 각종 세력에 의한 이용이 용이함 등을 꼽을 수 있으며, 인터넷 민족주의는 민족주의 성향이 짙은 여론을 잉태, 생성, 확산하고 이성과 비이성의 혼재에 따른 편협하고 인종주의적이며 배타적인 양상이 나타난다. 근대적 민족주의가 온라인공간에서 가시화되면서 첫째, 네트워크를 배경으로 담론이 증폭되는 특징을 가지게 되었으며, 둘째, 지속적으로 담론의 재생산이나 발전이 이루어지는 것이 아니라 선별적인 사건들이 모순적으로 반복되고 있다며 인터넷 민족주의의 특징을 서술하고 있다. 또한 Wu(2007)는 인터넷 민족주의의 특징으로 첫째, 소수의 엘리트에서 일반 대중으로 의제 제기의 주체가 이동했고, 둘째, 이들은 단순히 다른 사람들과 이야기하고, 잡담을 나누는 것에 만족하지 않고 토론을 통해 현실세계에 까지 영향을 미치려고 하며, 끝으로 국가의 대외 정책에 영향력을 행사하려는 것으로 분석했다.

네트워크 연구에서 “호모필리(Homophily principle)”¹²⁾처럼 시간이 지나면서 동종에 네트워크는 제도화되고 내부 커뮤니케이션을 강화하여 “동질성”을 더욱 증가 시키게 된다. 동종 커뮤니케이션이 보편적이긴 하지만 그것이 인간의 상호작용의 전부는 아니다.¹³⁾ 동종애적 소통이 강화되면 강화될수록, 사람들은 새로운 정보와 아이디어를 접할 수 있는 기회를 잃게 되고, 결국 사회는 연결되고 통합되기보다, 단절되고 파편화된다는 “호모필리 패러독스”는 소통기술의 획기적 발전에도 불구하고 왜 여전히 우리는 불통인가에 대해 의미 있는 답변을 제공할 수 있다(안민호, 2014).

따라서 인터넷과 같은 네트워크 밀도가 높은 매체를 통해 소수의 견해가 순식간에 확산될 수 있어 사람들은 새로운 정보와 아이디어를 접할 수 있는 기회를 잃게 되고, 결국 사회는 연결되고 통합되기보다, 단절되고 파편화되는 사회적 현상이 나타난다.

4.1.1 선별적 사건과 배타적 민족주의

한국은 스포츠와 민족주의가 결합된 대표적인 나라다. 시민 생활 스포츠 보다는, 철저히 조련된 엘리트스포츠 정책이 주도해온 현황에서 “대한건아”, “태극마크”, “국위선양” 같은 수사는 여전히 한국 스포츠의 강력한 패러다임으로 자리잡고 있다. 바로 그 강렬한 감정이 경기장에서, 그리고 인터넷에서 서슴없이 표출되고 있는 현실이다. 특히 “인터넷”이라는 범주

12) 사회적 지위나 직업, 성향이 비슷할수록 사람들이 서로 친근감을 느끼게 되고, 상대적으로 많이 상호작용하며 그래서 긴밀한 네트워크를 구성하는 경향을 설명하기 위해 사용되는 개념이다.

13) 또한 안민호(2008)는 “헤테로필리(Heterophily)” 즉 “이종애(異種愛)”에 기반한 소통도 가능하다고 했다. 네트워크 연구자들의 관점에서 본다면 서로 다른 사회적 특성을 가진 사람들 사이에서 발생하는 소통을 의미하는 이종애(Heterophilous) 소통은 폐쇄적이고 부족(部族)적인 동종애적(Homophilous) 소통에 비해 개방적이고 글로벌한 소통이다.

와 흡사하면서도 전혀 다른 문법으로 급변하고 있는 소셜미디어는 모두가 생산자이자 수용자인 새로운 “공론장”의 역할을 하고 있다. 수많은 순기능에도 불구하고 때로 이러한 네트워킹 방식은 즉시성과 집단성을 무기로 하여 특정한 민족주의적 감정에 따라 어떤 ‘목표’를 정하여 선별적이며 집단적으로 “테러”를 가하는 형태로 나타나기도 한다.

중요한 것은 이렇게 민족주의적 감정을 표출하는 그 순간에는, 스포츠가 가진 최소한의 의미나 해당 종목의 현황 그리고 무엇보다 “분노”를 자극한 문제의 상황에 대한 이해가 대부분 결여되어 있다는 점이다. 월드컵의 경우에서도 스포츠보다 선별적 사건에 대해 집중보도하는 경향이 있다. 특히, 국내 방송과 신문은 몇몇 종목의 판정에 대해 심판들의 국적을 특별히 제기하며 민족주의 또는 부분적으로는 인종주의적인 편견으로 이를 보도하는 경우가 있었다.

더욱 우려스러운 것은 동아시아의 미래를 짊어지게 될 한일의 청년들이 광범하게 보급된 인터넷 공간을 통해 자민족, 자국의 편협한 국가 이익에 몰두하고 있다는 사실이다. 이는 온라인 공간에서 급속하게 확산된 인터넷 민족주의의 부정적 측면이다.

4.1.2 언어의 차이와 혐오적 인종주의

일본에는 한일 자동 번역 게시판에 뜬 감정적인 글과 사진을 보고 “한국인은 일본인을 죽이고 싶어한다”고 상상하는 이들이 있다. 최근 재일특권을 허용하지 않는 시민모임(在日特權を許さない市民の會) 등 일본의 이른바 “우익 네티즌”이 도쿄·오사카 코리아타운에서 “한국인을 죽여라”라는 등 한국 혐오 구호를 외치며 시위를 벌여 물의를 빚고 있다. 이들은 왜 이처럼 극단적인 주장을 하는 것일까?

한일은 각각 자국의 언어를 가지고 있으며, 상대방의 언어에 대한 이해도가 낮아 인터넷이라는 초국가적 공간이 탄생했을지라도 서로 배타적인 언어를 이용해 일방적인 논의를 전개하는 것이 가능했다. 또한 타국어로 된 자료를 번역하는 과정에서 오역이 발생하거나 의도적인 자료조작이 이루어진 뒤 왜곡된 자료가 확산되는 일도 드물지 않아 ICT의 역작용이 뚜렷이 나타나기도 했다.

야스다 고이치(安田浩一, 2012)는 일본의 우익 네티즌 중 상당수가 한국에 가보거나 한국인을 만나보지 못한 채 인터넷상에 떠도는 글과 사진을 보고 한국을 상상하고 있다고 설명했다. 인터넷상에 한국의 한 단체 회원이 “Kill Japan”(일본인을 죽여라)이라고 쓴 피켓을 들고 시위하는 장면을 담은 사진을 통해 한국에서 이런 주장을 하는 사람은 일부에 불과하지만 인터넷에서 이걸 본 일본 네티즌들은 “이게 한국 여론인가 보다”라고 진지하게 받아들이게 되고, 일부는 “그럼 우리도 한국인을 죽이자라고 외치자”라고 생각하게 된다.

“2채널” 등 일본의 일부 사이트를 중심으로 한국 정부가 어린이들에게 이런 내용의 반일

교육을 한다고 믿는 이들이 퍼지는 것도 비슷한 맥락에서다. 이들에게 상상의 날개를 달아준 도구가 한국 포털사이트 네이버가 2003년에 제공한 한일 자동번역 게시판이다. 원래는 번역 기능을 이용해서 양국의 교류를 심화하는 것이 목적인 게시판이었지만, 점점 한일 네티즌이 충돌하는 장으로 변해갔다. 상대국의 고민이나 문화를 이해하지 못한 네티즌들의 감정 배설에 가까운 글들이 자동 번역되면서 예상하지 못한 부작용을 낳은 셈이다.

이러한 현상은 2002년 한일월드컵 대회가 중요한 분기점이 됐다고 설명할 수 있다. 그전까지는 한국을 경쟁상대로 여기지 않던 일본이 월드컵 대회 공동 개최를 계기로 한국에 관심을 갖게 됐고, 여기서 한국인들의 민족주의가 분출하는 모습을 보고 “이러다간 언젠가 우리(일본)가 한국에 당할지도 모른다”라는 위기감을 느끼게 되었고, 욕구 불만에 찬 이들은 “알기 쉬운 적”을 찾아냄으로써 일본이 침체한 원인을 설명하고 싶어 한다.

2000년대 들어 일본에서 빈부격차가 커지면서 일본인의 장래에 대한 불안이 커지고¹⁴⁾, 냉전 시대가 끝난 탓에 한국과 일본이 더는 ‘반공’이라는 구호만으로 단결하기 어려워졌다는 점도 양측의 감정 대립을 부채질하는 원인이 되고 있다.

4.2 인터넷 민족주의의 해소방안

한·일간의 배타적인 민족주의적 정서의 확산을 방지할 경우 한·일간의 향후 관계발전에 매우 부정적 요인으로 작용할 것임은 자명하다. 일국의 민족주의적 행태가 상대국의 반감과 경계심을 유발하고 그것이 다른 국가의 반발과 비우호적 행위를 또 다시 초래하는 악순환의 고리를 어떻게 풀어갈 수 있을 것인가? 이를 위해 한국과 일본은 지식·문화·미디어 분야에서 자유로운 교류를 통해 상호 이해와 신뢰를 보다 증진시키고 확대하여 보편적인 생각과 문화를 공유하는 인식공동체를 조성하려는 노력을 기울여야 한다. 하지만 불행히도 두 나라의 미디어에는 자국의 논리만을 따라 보도하고 상대 국가를 비판하는 논조가 만연하고 있다. 어느 나라 미디어든 어느 정도의 민족주의는 있다고 생각한다. 하지만 상대국가가 무엇을 생각하고 있는지를 전하고, 서로의 이해를 넓혀서 자국의 주장에 이상한 부분이 있으면 지적하고 추구하는 것이 본래의 미디어 역할일 것이다. 그런 의미에서 한·일 미디어 모두 한일관계에 있어서는 보도의 역할을 제대로 하고 있다고는 말할 수 없다.

14) 이에 대해 타카하라(高原, 2006)는 사회경제적 불안이 인터넷 민족주의의 원인으로 보고 이를 ‘불안형 내셔널리즘’이라고 했다.

4.2.1 공통적 인식 구축: 민간차원의 사회·문화 교류 확대

한·일의 관계발전은 주로 민간차원의 다양한 교류협력에 의해 이루어졌다고 해도 과언이 아니다. 그만큼 양국 관계에서 민간교류가 중요한 비중을 차지하고 있다. 그러나 최근에는 한·일간의 급격한 민간교류 확대에 따른 부작용이 빈발하고 있는 것도 사실이며 따라서 민간 교류의 저변을 점검하고 부정적 요인을 개선해야 한다. 그렇지 않을 경우 민간교류의 일원이던 사람들이 돌연 배타적인 민족주의자로 변신하여 온라인 공간의 마찰을 격화시키고 상호 이미지에 큰 상처를 가할 수 있다.

이처럼 인적·물적 교류의 확대에도 불구하고 상대국에 대한 호감도가 저하되는 이상 현상을 개선하기 위해서는 확대 일변도의 교류정책보다는 교류의 질적 제고와 중장기적 차원의 성과 관리가 필요하다. 또한 양국이 일방적으로 자국의 긍정적 이미지와 소프트 파워를 확산시키는 데 급급하기보다는 동아시아 공동의 정신과 가치를 창출하고 유대감을 강화하는 데 노력을 기울여야 한다. 이는 상호인식에 있어서 정치·역사·과거 코드를 탈피하고 경제·문화·미래 코드를 공유하는 것이다. 그리고 이러한 역사 인식의 탈정치화와 보편타당한 역사 인식의 공유를 위해서는 각국의 언론 매체, 지식인들의 건설적이고 미래 지향적인 역할이 반드시 필요하다.

한·일 국민 상호인식 조사 비교표 (2013)에 따르면 민간교류의 중요성에 관해 알아본 질문에서는 한·일 민간교류에 대하여 ‘중요하다’는 인식이 “대체로 중요하다”를 포함할 경우 한국인의 응답비율은 75.2%였고 일본인은의 응답비율은 74.7%로 공히 70%대 이상의 응답비율을 나타냈으며 민간교류의 중요성에 관해서의 인식은 양국 국민 모두 높았다. 이에 더해 민간교류를 추진해야 할 분야에 대해 물어본 결과 한국인과 일본인 모두 “문화적 교류”(각각 34.0%、43.5%)로 가장 많았다. 한국인의 경우, “민간기업 간 인재교류”가 37.7%, “언론매체 간 교류”가 35.8%, “학자, 연구원 간 교류”가 27.8% 순이다. 일본인의 경우, 이어서 “유학생의 유치”가 22.7%, “언론매체 간 교류”가 22.7%로 다음을 이었다. 이처럼 한국인과 일본인의 70%대 이상이 “민간수준에서의 교류는 중요”하다고 생각하였으며 민간교류를 통해 추진해야 할 분야에 대해서는 “문화교류”, “민간기업 인재교류”, “유학생 유치”에 대한 관심이 높았다.

따라서 지식·학술 분야의 협력을 촉진하기 위해 양국의 역사, 사상, 문화 관련 자료들을 온라인상에 축적하고 이를 바탕으로 한 양국 정부 및 민간레벨의 공동연구와 대화를 지속적으로 추진하며 양국이 공통적으로 직면하고 있는 사회 문제 및 글로벌한 공동의 과제에 대한 미래지향적 공동연구를 활발히 추진하여야 한다. 또한 문화·예술 분야의 협력을 촉진하기 위해 한국과 일본의 문화 예술인들이 자유롭게 구상을 공유하고 공동의 작품 활동을 할 수 있는 공간 건설을 검토할 필요가 있다. 더불어 한국과 일본이 공동으로 세계를 향해 문화를

발신하는 협력을 보다 활성화하여야 한다.

4.2.2 사회적 지도자들의 역할 및 정치권의 신뢰 증진과 미래 지향적 관계발전

한·일간의 민족주의 정서의 확산은 무엇보다도 정치권의 상호 불신 및 자국의 단기적 이해 관계에 집착한 정치적 판단과 불가분의 관계를 가진다. 따라서 온라인 공간의 배타적 민족주의 확산을 억제하기 위해서는 우선 한·일 정치권이 상호신뢰를 증진하고 장기적인 관계발전 방향을 논의할 수 있는 협력 메커니즘을 구축, 운용해야 한다. Keohane(2002)이 지적한 바와 같이 “21세기 국제정치的主要 특징은 정치과정에서 정치엘리트의 역량이 축소되고 여론의 다양한 요구와 주장이 중요한 영향을 미친다”는 것이다. 이러한 맥락에서 온라인 공간의 집단적인 의견과 주장도 한 국가의 외교정책에 상호영향을 미치며 이는 각국의 외교정책 결정, 추진 과정에서 보편적으로 나타나는 현상이다.

이러한 현상은 각국의 정치지도자들이 자신들의 정치적 입지 강화와 정책 추진의 정당성을 확보하기 위해 국민 여론을 활용하도록 부추긴다. 즉 정치지도자들이 국민들의 대내적인 불만을 외부로 발산하도록 하고 이를 통해 자신의 정치적 역량을 확장하기 위해 때때로 국민 여론과 정서를 특정 방향으로 조작·유도하고자 한다. 이러한 경향은 비록 정도의 차이는 있지만 양국의 정치권 모두에 나타나고 있다. 따라서 양국의 정치 지도자들은 “가치 동맹”, “전략적 협력 동반”, “전략적 호혜” 등 양자관계의 화려한 외교적 수사에 집착하지 말고 실질적인 협력, 신뢰관계를 증진시키는 데 주력해야 한다. 특히 양국간 정치·안보·경제 분야의 분야별, 수준별 전략대화를 확대 추진해야 하며 특정 정권·인사에 집중된 폐쇄적, 단기적 교류를 통해 자신만의 정치적 이익을 확보하려 해서는 안 된다. 이에 대한 시정 노력이 없이는 무분별하고 배타적인 인터넷 민족주의 확산을 효과적으로 제어하기 어렵다.

4.2.3 상호 유학생 관련 정책·제도의 정비

한·일간의 인적 교류에 있어서 가장 괄목할만한 성과는 양국간의 청년 유학생들이 폭발적으로 증가하였다는 점이다. 즉, 상호이해 증진이라는 측면에서 일단 바람직한 현상이다. 그러나 이러한 긍정적 요인에도 불구하고 한·일간의 상호 유학생 증가는 부정적인 요인을 함께 갖고 있으며 따라서 유학생 관련 정책과 제도를 재정비해야 한다. 사실 이미 방대한 규모의 학생들이 상대국에서 유학하고 있으나 양적 확장을 무색하게 하는 많은 문제점을 안고 있으며 특히 이들이 양국 간의 상호이해를 촉진하기 보다는 반감을 확산시키는 부정적 기능을 하는 경우도 적지 않다. 예를 들어 인터넷 공간에서 배타적인 민족주의를 주창하고 상대국을 무분별하게 비난하는 인터넷 민족주의자들의 상당수가 자신들이 비난하는 국가에 유학한 경험이

있는 학생들이라는 점은 매우 우려스러운 현상이다.

유학생 문제의 이러한 심각성을 고려하여 각국이 다양한 교육 프로그램 개발, 학업 환경의 개선, 엄격한 학사 관리 등을 통해 우수한 학생들을 적극 유치하고 학업 성취도를 제고해야 한다. 또한 우수한 학생들에 대한 각종 장학 특전을 부여하는 동시에 수준에 미달하는 학생들의 도피성 유학을 엄격히 통제하고 학업 성적이 불량한 학생들을 퇴출시키는 이중정책이 필요하다. 그렇지 않을 경우 방대한 유학생들이 한일의 관계발전에 건설적인 교량적 역할을 수행하기 보다는 배타적 민족주의로 무장하고 상대국을 비난하는 데 앞장서는 인터넷 민족주의자로 활동할 가능성이 높다.

4.2.4 미디어 분야의 협력 증진

한일 미디어 분야의 협력과 문화공유를 위해 상대 국가에 대해 악의적이거나 배타적인 민족주의를 조장하는 언론 및 출판 경향의 자제를 위한 부단한 노력이 매우 중요하다. 예를 들면 한-일 저널리스트 다이얼로그와 같은 발전적 한일협력을 위한 미디어의 역할을 위한 민관협동 토론장이 지속적으로 필요하다. 이를 통해 한국과 일본의 인식의 차이를 대화와 소통을 통해 좁혀나갈 수 있다고 본다. 예를 들면 2011년 한·일 양국의 미디어 아티스트가 만나 공동 제작한 “2011 서울스퀘어 K-J 공동제작 프로젝트”를 통해 미디어 분야의 협력 증진을 키워 나갈 수 있다. 이 프로젝트를 통해 일본에 대한 이해와 국제 상호이해를 증진하고, 동아시아의 주요한 파트너인 한·일간에 문화 교류를 활성화해 세계에 공헌함과 동시에 더 좋은 국제환경을 정비하여 새로운 문화를 창조하기 위한 기초가 되었다. 즉, 한·일 아티스트간 서로의 문화적 이해를 적극적으로 반영하고 예술적 문화교류 실천의 장을 만들기 위한 프로젝트로 일본에서 보면 한국은 이미 “가깝고도 가까운” 나라가 되었다며 이 행사를 통해 한국에서 볼 때도 일본이 “가깝고도 가까운” 나라가 되려고 노력하고 있음을 알리는 계기가 될 수 있다.

5. 결론

본 연구에서는 메가 스포츠 이벤트인 월드컵을 대상으로 한국과 일본의 인터넷을 통한 온라인 공간상에서 나타나고 있는 한일간의 인터넷 민족주의의 특성을 분석하고 해소방안을 제안하는데 그 목적이 있다. 이를 통하여 한국과 일본에 형성된 인터넷 민족주의의 새로운

특성을 분석함으로써 궁극적으로 인터넷 민족주의에 대한 이해의 확장과 이론화에 기여하고자 한다. 먼저 한일간의 인터넷 이용실태에 대한 분석 결과 초고속 인터넷 가입자 수의 경우 한국이 유선 가입자 수에서 우월하나 무선 가입자 수는 반대로 나타난다. 또한 인터넷 이용 빈도는 한일 양국 모두 98%이상의 높은 수치를 보이고 있으나, 인터넷 이용시간에서는 한국이 일주일 평균 13.6시간(하루 평균 2시간)으로 일본의 4.55시간(하루 평균 39분)을 약 3배 정도로 월등히 많음을 알 수 있다. 그리고 디지털 기회지수(DOI: Digital Opportunity Index)는 한국과 일본은 0.98과 0.96, 인프라 보급의 경우 0.73과 0.68로 서로 큰 차이를 보이지 않으나 활용정도에서 0.63과 0.10으로 현격한 격차로 한국이 월등히 앞서고 있음을 알 수 있다. 이러한 결과는 한국의 인터넷 활용 및 참여도가 일본보다 매우 적극적이고 활동적임을 잘 보여준다고 할 수 있다. 그 배경으로는 한국의 경우 정치, 경제, 사회, 문화 등 모든 면에서 인터넷으로 급속한 에너지 이동 현상과 집중화 현상이 나타났고, 일본의 경우 정보통신인프라 구축과정에서 한국보다 지연되는 현상이라고 볼 수 있다.

민족주의는 인터넷과 결합하면서 폭발적인 영향력을 발휘하게 되었다. 인터넷 민족주의는 온라인 구성원들이 가지고 있는 한일관계를 인터넷 공간을 통해 국가간의 갈등이나 경쟁관계, 역사적 인식에 대한 감정적이거나 인종주의적 발언으로 표출되고 있다. 이처럼 인터넷 민족주의가 존재한다는 사실은 현실적인 관점에서 새로운 특징이 발견되는 현상이다. 월드컵 기간 동안 미디어와 인터넷 공간에서 스포츠를 통한 민족주의 고양이라는 전형적인 특성이 선별적 사건과 배타적 민족주의 및 언어적 차이와 혐오적 인종주의적 특징을 보이며 반복된다. 한일간의 배타적이며 인종차별주의적인 인터넷 민족주의적 정서의 확산을 방지할 경우 한일간의 향후 관계발전에 매우 부정적 요인으로 작용할 것임은 자명하다. 민족주의가 무조건 나쁘다는 것은 아니다. 특히 스포츠에서의 민족주의 순기능은 분명히 존재한다. 스포츠를 매개로 우리는 생면부지의 사람과 서로 기뻐하고 즐거워했다. 그러나 이것이 지나치면 편협한(단한) 민족주의라는 덧옷이 입혀져 역기능이 발생한다. 특히 서로 감정이 좋지 않은 국가들 간의 경기에서는 더욱 그렇다. 스포츠의 가치와는 전혀 다른 문제가 개입되어 양국 간 감정의 골이 더욱 깊어지게 된다.

이를 해소하기 위한 방안으로 한국과 일본은 지식·문화·미디어 분야에서의 자유로운 교류를 통해 상호 이해와 신뢰를 보다 증진시키고 이를 동아시아 각국에까지 확대하여 보편적인 생각과 문화를 공유하는 인식공동체를 조성하려는 노력을 기울여야 한다.

이러한 현실 인식을 바탕으로, 한·일 양국의 젊은 네티즌들은 지금부터라도 인터넷 공간상에서 두 나라 사이의 관계를 소원하게 하는 불필요한 악플달기, 헛소문 유포 등을 지양해야 할 것이다. 양국 사이에 따질 것이 있다면 감정을 앞세우기 보다는 합리적인 이성과 과학적인

근거를 제시해 상대방을 납득시키려는 보다 성숙한 자세가 필요하며, 지나친 배타적 민족주의 역시 개방과 공유의 시대정신에 부합되지 않는다는 자각 역시 필요한 것으로 보인다. 인터넷이라는 탈근대적 공간에서 민족주의적 논의가 확산이 촉발되었다는 점에서 21세기 한국과 일본의 새로운 양상을 보여주는 대표적인 사안이며, 온라인상에 나타나는 민족주의에 대한 연구는 아직 초기 단계에 있는 상태이다. 따라서 인터넷 민족주의에 대한 심층적인 사회문화적 연구와 인터넷 사용자들의 행태적 분석 등은 차후의 연구과제로 남겨둔다.

【參考文獻】

- 김원제(2004)「미디어스포츠의 기원 및 변동과정에 관한 연구」성균관대학교 대학원 박사학위논문
- 김인희·김태현 (2005)「2002 FIFA 월드컵 TV 뉴스의 프레임 구성방식에 관한 연구」『한국스포츠사회학회지』 18권 제2호, pp.229-244
- 권상희·박인근·김위근(2009)「디지털미디어 지형과 미디어의 인식연구 : 사적 중요도와 공적 중요도에 대한 사용자 평가를 중심으로」『사회과학』제42권, pp.79-116
- 노혜경(2002.06.21.)「질서정연한 열광?」『한겨레신문』
- 동아시아연구원(2015.08)「신시대를 위한 한일의 공동진화」EAI Special Report
- 류석진·조희정(2008)「온라인 공간의 민족주의적 갈등에 대한 연구-게시판과 동영상 UCC를 중심으로」『사이버커뮤니케이션학보』25권 4호, pp.83-119
- 박기철(2011)「중국의 인터넷 민족주의와 대외정책에 관한 연구: 사례와 영향」『중국학연구』55호, pp.93-119
- 서이종·탕레이(2013)「중국과 한국의 사이버 민족주의 비교연구, 서언」『세계정치』18호, pp.235-262
- 송해룡(2002)「2002 월드컵 방송중계와 신문보도를 해부한다」『인물과 사상』51호, pp.28-36
- 송해룡 편역(2003)『스포츠, 미디어를 만나다』서울 : 커뮤니케이션북스
- 이윤경·정수영(2011)「한·일 인터넷 포털 사이트의 스포츠저널리즘 비교 연구: 김연아 선수와 아사다 마오 선수에 대한 <네이버>와 <야후 재팬> 뉴스를 중심으로」『Speech & Communication』Vol16, pp.105-142
- 이정학(2005)「스포츠에 내재된 이데올로기와 민족주의에 대한 탐구」『한국체육학회지』pp.44-45
- 오쿠라토시마루(2003)「USA와 니폰, 두 개의 혼호사이에서」『당대비평』20
- 안민호(2008.3.25)「사이버부족주의」『동아일보』
- 안민호(2014)『불통에 대한 이해』서울 : 커뮤니케이션북스
- 정준영(2007)「스포츠공화국의 귀환-1987년 6월 항쟁과 스포츠」『역사와 비평』78호, p.125
- 천선영(2003)「해석의 해석을 위하여 : 월드컵 거리응원 현상에 대한 민족/국가주의 담론 분석」『담론 201』 통권14호
- 힌혜경·박선희(2007)「인터넷 이용자의 뉴스 주제 이용패턴과 영향요인에 관한 연구」『언론과학연구』7권 3호, pp.367-403
- 허진·원충영·류사오화(2013)「중국 네티즌들의 반한 정서와 인터넷민족주의-텐야논단을 중심으로」『언론학 연구』17권 4호, pp.227-256
- 高原基章(2006)『不安型ナショナリズムの時代 : 日韓中のネット世代が憎みあう本?の理由』東京:洋泉社
- 安田浩一(2012)『ネットと愛國 : 在特會の「闇」を追いかき明かす』東京 : 講談社
- 安田浩一·木村元彦·園子温(2013)『ナショナリズムの誘惑』東京 : ころから
- Anderson, B(1991)「Imagined communities: Reflections on the origin and speed of nations」윤형숙 역(2002)『상상의

공동체』서울 : 나눔

- Atton, C(2004)『An alternative Internet』Edinburgh University Press
- Bairner, A(2001)『Sports, Nationalism, and Globalization』Albany: State University of New York Press
- Baym, N. K(2000)『Tune in log on: Soaps fandom, and online community』Thousand Oaks, London, Sage Publications
- Bernstein, A and N, Blains(2003)『Sports, media culture』London, Frank Class
- Bird, S.E and Barber, J(2007)『Constructing a virtual ethnography』in M.V Angrosino(Eds)『Doing cultural anthropology: Projects for ethnographic data collection』(pp.139-138), Long Grove, IL Eaveland Press
- Boyle, R and R. Haynes(2000)『Power play』Harlow, England, Longman
- Bromberg, H(1996)『Are MUDs communities? Identity, belonging and consciousness in virtual worlds』in Shields, R (Eds)『Cultures of Internet: Virtual spaces, real histories, Living bodies』(pp.143-152), Thousand Oaks, London, Sage Publications
- Burns, A(2008)『The active audience: Transforming journalism from gatekeeping to gatewatching』in Paterson, C and D, Domingo (Eds),『Making online news: The ethnography of new media production』(pp.171-184), New York, Peter Lang
- Castells, M(2010)『The rise of the network society』Malden, MA: Wiley-Blackwell
- Cho, Y(2009)『Unfolding sporting nationalism in South Korea media representations of the 1968, 1984 and 2000 Olympics』『Media, Culture & Society』31(3), pp.347-364
- Eriken, T(2006)『Nations in Cyberspace』Ernest Gellner Lecture, Delivered to the ASEN Conference, LSE
- Friend, C and J. singer(2007)『Online journalism ethics: Traditions and transitions』Armonk, New York: M. E Sharpe
- Habermas, J(1991)『The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a Category of Bourgeois』Trans. Thomas Burger, MIT press
- Kinkenma, K and J, Harris(1998)『Media sport studies: Key research and emerging issues』in Lawrence, A (Eds), 『Media sport』(pp.27-54), London, Routledge
- Koehane, R(2002)『Power and governance in a partially globalized world』London and New York, Routledge
- Lowrey, W and J, Latta(2008)『The routines of blogging』in Paterson, C and D, Domingo (Eds) 『Making online news:The ethnography of new media prooduction』(pp.185-197), New York, Peter Lang
- McLuhan, M(1964)『Understanding Media: The Extension of Man』MIT Press
- McMillan. D & D. Chavis(1986)『Sense of community: A definition and theory』『Journal of Community Psychology』14(1), pp.6-23
- Rheingold, H(1996)『A slice of my life in my virtual community』in Ludlow, P (Eds)『High noon on the electronic frontier: conceptual issues in cyber space』(pp.413-435), Cambridge, The MIT Press
- Rowe, D(1992)『Modes of sports writing』in Dahlgren, P and C, Sparks (Eds),『Journalism and popular culture』(pp.96-112), London, Sage
- Takahara Motoaki(2006)『Fuangata Nashonarizum no Jidai』Tokyo, Yosensha
- Tomlinson, A and C, Young(2006)『National Identity and Global Sports Events:Culture, Politics, and Spectacle in the Olympics and the Football World Cup』Albany: State University of New York Press
- Wilson, S. M and L, Peterson(2002)『The anthropology of online communities』『Annual Review of Anthropology』31, pp.449-467
- Wu, X (2007)『Chines cyber nationalism: Evolution, characteristics, and implications』New York, Lexington Books
- 네이버. <http://naver.com>
- 네이버 인조이재팬. <http://enjoyjapan.naver.com>

Ask a Korean. <http://askakorean.blogspot.kr>

넛폰닷컴. <http://www.nippon.com>

동아시아연구원. <http://eai.or.kr>

2ch닷컴. <http://www.2ch.net>

제일특권을 허용 하지 않는 시민모임. <http://www.zaitokukai.info>

논문투고일 : 2016년 06월 26일

심사개시일 : 2016년 07월 17일

1차 수정일 : 2016년 08월 02일

2차 수정일 : 2016년 08월 04일

게재확정일 : 2016년 08월 15일

< 要 旨 >

인터넷을 통해 나타난 한국과 일본의 민족주의 특성 및 해소방안
박영배 · 박현지

본 연구에서는 메가 스포츠 이벤트인 월드컵을 대상으로 한국과 일본의 인터넷을 통한 온라인 공간상에서 나타나고 있는 한-일간의 인터넷 민족주의의 특성을 분석하고 해소방안을 제안하는데 그 목적이 있다. 이를 통하여 한국과 일본에 형성된 인터넷 민족주의의 새로운 특성을 분석함으로써 궁극적으로 인터넷 민족주의에 대한 이해의 확장과 이론화에 기여하고자 한다. 결론적으로 한일 양국의 사회적 환경과 인터넷 문화의 경우 전체적인 흐름은 비슷하다고 볼 수 있으나 그 내용은 서로 다른 양상을 보이고 있음을 발견할 수 있다. 한국의 경우 사회적 유대, 문화적 표현과 향유, 지식정보수요가 급증하면서 인터넷 등장으로 상대적으로 자유로운 쌍방향 의사소통과 정부주도하에 전 사회적 정보화 매진 노력에 따라 인터넷 여론의 사회적 영향이 커지는 것으로 나타났다. 반면, 일본의 경우 인터넷 도입 이전부터 각종 미디어를 통해 다양하고 풍부한 콘텐츠가 제공되었다. 이러한 요인들이 복합적으로 작용하여 인터넷의 잠재력과 영향력을 한정하였고, 인터넷 여론의 영향력에도 한계를 지닌 것으로 분석된다. 한-일간의 인터넷 이용실태에 대한 분석 결과 한국의 인터넷 활용 및 참여도가 일본보다 매우 적극적이고 활동적임을 잘 보여준다고 할 수 있다. 월드컵 기간 동안 미디어와 인터넷 공간에서 스포츠를 통한 민족주의 고양이라는 전형적인 특성이 선별적 사건과 배타적 민족주의 및 언어적 차이와 혐오적 인종주의적 특징을 보이며 반복된다. 한-일간의 배타적이며 인종차별주의적인 인터넷 민족주의적 정서의 확산을 방지할 경우 한-일간의 향후 관계발전에 매우 부정적 요인으로 작용할 것임은 자명하다. 본 논문의 결론에서는 이 문제를 해결하기 위하여 한국과 일본은 지식·문화·미디어 분야에서의 자유로운 교류를 통해 상호 이해와 신뢰를 보다 증진시키고 이를 동아시아 각국에까지 확대하여 보편적인 생각과 문화를 공유하는 인식공동체를 조성하려는 노력을 기울여야 한다.

**A Study on the Korea-Japan Internet Nationalism
Characteristics and Solutions**
Park, Young-Bae · Park, Hyun-Jee

The purpose of this paper is to critically reflect the international mega sports event such as FIFA World Cup through the media where the game is used as an important tool to promote (internet) national or (internet) collective belonging-nationalism. Then, do sports events with media really help to integrate the whole societies or not? In addition, using Benedict Anderson's conceptualization of the nations as an "imagined community". It certainly means that the media generate a sense of national or collective belonging in South Korea and Japan; the country where keep the pace to adjust in the digital age. Nowadays, the role of television for integration has replaced to the internet; SNS at least in South Korea and Japan. Also, it is important to note that the syndromes in Korea and Japan opened up spaces for a new vision of what Korean and Japanese identity and culture could be. I would say the media itself is still the mainstream for social integration in most of the countries especially South Korea and Japan. The conclusion explains the gap between actual impacts of media during and after the event and suggestions following these aspects.