

골프코스의 공간적 특성에 관한 연구

김정호

(주)랜드이엔지

A Study on the Spatial Characteristics of Golf Courses

Kim, Chung-Ho

Landeng Inc.

ABSTRACT

The purpose of this study is to attempt to interpret golf courses as event-generating spaces with consideration given to the time factor. Through a golf game, a variety of events such as the tee shot, second shot, putt, and hole out are generated. These events have been connected to a series of events after hole out such as birdie, par, bogey and so on. The series of events do not always occur in the same way. They reveal unexpected changes over time. These unexpected changes cause changes in the spatial characteristics and offer unforgettable memories for golfers.

Gilles Deleuze mentioned the spatial characteristics as striated space and smooth space. Striated space can be defined as sedentary space. It is distant vision-optical space that has dimensional, metric and centered characteristics, whereas smooth space is defined as nomadic, close vision-haptic space that has directional and acentered characteristics. This study focused on the analysis of spatial characteristics according to striated space and smooth space.

Golf courses generally show the characteristics of striated space before beginning the game. As soon as the game begins, however, the golf courses are converted into an event-generating space. The characteristics of striated space are transformed into smooth space, a nomadic space that amplifies the dynamic, changeable, de-scaled and non-metric system. Through the whole game, this transformation is dramatically repeated. On the other hand, the golfer, the subject of the game, senses the phenomenological experience in the process of orientation, center, definition, and domestication.

Key Words: Series of Event, Variety, Striated Space, Smooth Space, Phenomenological Experience

국문초록

본 연구의 목적은 시간의 흐름에 따라 생성되는 사건을 매개체로 하여 골프코스를 해석하고자 하는 것이다. 골프경기를 하면서 티샷, 두 번째 샷, 퍼팅, 홀아웃과 같은 다양한 사건이 발생하는데, 이러한 사건들을 바탕으로 버디, 파, 보기, 더블보기와 같은 준원인에 의한 사건의 계열화가 발생한다. 그러나 이러한 사건의 계열화는 항상 예측할 수 없는 방향으로 진행된다. 이러한 예측 불가능한 사건의 발생은 공간의 특성을 변화시키는 동시에 골퍼에게는 잊을 수 없는 체험을 제공한다.

질 들뢰즈는 공간의 특성을 홈 패인 공간과 매끈한 공간으로 구분하고 있다. 홈 패인 공간이란 차원적이고 계산되어지고 중심을 가지는 원거리적 공간으로 정주민적 공간의 특성을 지니는 공간이며, 매끈한 공간은 방향적이고 탈중심적이며

Corresponding author: Chung-Ho Kim, Landeng Inc., Seoul 153-769, Korea, Tel.: +82-2-3397-0322, E-mail: gochkim@hanmail.net

축지적인 근거리적 공간으로 유목민적 공간의 특성을 지니는 공간을 말한다. 본 연구는 이러한 매끈한 공간과 흠 패인 공간을 개념적 기준으로 하여 공간의 특성을 분석하였다.

골프코스는 본래 인공적으로 설계된 매끈한 공간의 특성을 지니고 있으나, 골프경기가 진행되면서 사건생성적인 공간으로 변모한다. 즉, 동적이고 변화무쌍하며, 스케일이 장소에 따라 가변화되는 매끈한 공간으로 탈바꿈하게 된다. 경기를 진행함에 따라 이러한 공간적 특성의 반전은 예측할 수 없는 다양한 사건을 통하여 반복된다. 또한, 경기의 주체인 골퍼는 정위-중심설정-한정-순치라는 일련의 장소만들기 과정을 통하여 골프코스와의 역동적, 유기적 맞물림을 통하여 현상학적 체험과정을 느끼게 된다.

주제어: 사건의 계열화, 다양성, 흠 패인 공간, 매끈한 공간, 현상학적 체험

I. 서론

골프는 이제 전 세계인이 가장 선호하는 스포츠 중의 하나가 되었다. 세계적으로는 타이거 우즈의 등장을 계기로, 여타 스포츠를 능가하는 폭발적인 인기를 구가하게 되었으며, 우리나라에서도 1998년 박세리의 미국 LPGA 우승을 신호탄으로 수많은 한국여성골퍼들이 LPGA에 진출하여 우승을 거머쥐면서 골프에 대한 관심은 일반 대중 속으로 급속하게 침투하고 있는 추세이다. 특히, 올해에는 '박세리 키드'라는 신조어까지 탄생 시키면서 한국의 여성골퍼들이 LPGA 무대를 이끌고 있다. 이러한 추세에 부응하여 우리나라의 골프장 이용객수는 2007년 2,238만 명으로 2000년 1,197만 명에 비해 86.9%나 급증하였으며, 골프장 수는 2000년 152개소에서 2007년 말 기준 128개소가 늘어난 280개소에 이르고 있으며, 2008년 올해에도 50개 이상의 골프장이 개장을 하였거나 개장을 기다리고 있다. 이러한 증가현상은 앞으로도 지속되어 2010년에는 골프장 이용객수는 2,500만 명 이상, 골프장수는 415개소에 달할 것으로 예상된다(서천범, 2008).

이와 같이 골프에 대한 관심이 증가함에 따라 국내 조경분야에서도 그동안 골프장과 관련된 많은 연구가 수행되어왔다. 그동안 조경학회지에 발표된 골프와 관련된 연구를 살펴보면, 골프장의 잔디품종에 관한 연구, 골프장의 생태적 특성이나 환경 친화성 평가와 같은 골프장의 생태적, 환경적 특성에 관한 연구, 연못이나 그린의 관리와 같은 골프코스의 구성요소에 대한 관리방안에 관한 연구, 그리고 골프장 이용객의 만족도나 선호도, 소비특성과 같은 이용특성에 관한 연구 등으로 나누어 볼 수 있다(유시진, 1997; 이상재, 1999; 이용희, 2000; 김동찬과 권오원, 2001; 김광두 등, 2003; 장유비 등, 2003; 안득수와 김창환, 2006; 고동완과 우제철, 2007; 김경덕 등, 2007). 이외에 골프장을 경관적 측면에서 분석한 논문으로는 '골프장의 시각적 선호분석(김용수와 성영탁, 1993)'이 있으며, 골프가 왜 수많은 스포츠 종목 중에 특별히 열광하는 스포츠 종목이 되었는지를 참여 동기를 통해 분석한 논문으로는 '골프를 왜 하는

가?(김홍백, 2003)' 등을 들 수 있다¹⁾. 이를 다시 크게 두 부분으로 구분하여 보면, 골프장의 물리적 환경에 관한 논문과 골프장 이용자 즉, 골퍼(golfer)의 이용특성에 관한 논문으로 대별될 수 있다. 즉, 대상인 골프장과 주체인 골퍼에 관한 연구로 나누어 볼 수 있다.

골프장이라는 물리적 환경과 골프를 치는 골퍼가 골프장의 구성요소 중 가장 핵심적인 두 가지 요소라는 사실은 재론의 여지가 없다. 그렇지만 골퍼가 매력적으로 우리에게 다가오는 가장 큰 이유는 골프장에서 골퍼들이 교우하여 골프경기를 '하는 것'이다. 즉, 골프장이라는 물리적 대상과 골퍼와의 접점에서 발생하는 '골프를 치는 사건'이야말로 골프장을 조성하는 근본적 목적이며, 골퍼가 골프장을 가는 이유이다. 티샷을 하다, 퍼팅을 하다, 해저드에 공이 빠지다, 두 번째 샷을 하다, 버디를 하다, 벙커샷을 하다 등과 같은 수많은 사건을 통해 골퍼는 골프코스라는 공간과 조우하며, 이러한 사건을 통하여 골퍼는 그 골프장을 생생하게 체험하고 기억하게 된다.

본 연구에서는 이러한 골프코스의 공간적 특성을 기존연구의 입장에서 탈피하여 골프장에서 발생하는 사건을 매개체로 하여 파악해 보고자 한다. 즉, 골프코스와 골퍼 사이에서 발생하는 사건으로 인하여 골프코스라는 공간은 어떠한 공간적 특성을 보이게 되며, 골퍼는 또한, 이러한 사건을 통해서 어떠한 체험을 하게 되는지를 총체적으로 분석함으로써 공간분석을 위한 새로운 프리즘을 제시해 보고자 한다. 이를 위하여 우선 본 연구의 주요 개념인 사건이란 무엇이며, 어떠한 특성을 지니는지 살펴보고 공간은 개념적 구분에 따라 어떻게 구분할 수 있는지 알아보기로 한다.

II. 사건의 특성

사건이란 시간의 흐름 속에서 발생하고 사라지는 보이지 않는 실체로서, 반드시 시간과 연결시켜 파악해야 하는 개념이다. 사건을 본격적으로 철학적 담론으로 끌어들이는 후기구조주의 철학자인 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)는 사건을 이미지, 환각 등

의 의미인 시물라크르(simulacre)라고 명명하면서, 사건을 현대적 사유로 부활시켰다(이정우, 2003).

여기서 말하는 사건이란 순간 속에서 생성, 소멸하는 모든 사건을 말한다. 즉, 사건이란 물체가 운동할 때 '생성되는 것'이라고 할 수 있다. 존재와 생성의 구별, 명사와 동사의 차이는 바로 이 '되는 것'의 차이이다. 즉, 나뭇잎이 붉게 된다는 것은 푸른 상태에서 붉은 상태로의 변화를 의미한다. 이러한 사유의 전환은 명사에서 동사로, 형태에서 사건으로의 전환을 의미한다. 이러한 사건은 공간보다는 시간을, 불변성보다는 변화를 중시하는 개념이며, 결정적이라기보다는 불확정적이다.

이러한 사건은 순수사건과 현실화된 사건으로 나눌 수 있다. 순수사건이란 사물이나 언어로 현실화되지 않고 잠재적인 형태로 내재하는 사건이며, 현실화된 사건은 주체에 의하여 현실로 나타난 사건이다. 예를 들어 '티샷을 하다'라는 사건은 순수사건으로 잠재적인 형태로 존재한다. 잠재적인 형태로 존재한다는 의미는 '티샷을 하다'라는 사건은 현실에서 존재하지 않지만 내재하고 있다는 것이다. 만일 철수가 티샷을 하면 '철수가 티샷을 하다'와 같이 철수라는 주체와 맞물려 티샷을 하다라는 순수사건은 현실화된 사건으로 생성된다.

사건이란 단순히 물체가 운동할 때 생성되는 것이기도 하지만 다른 한편으로는 의미이기도 하다. 사건이 사건으로서 의미를 가지려면 반드시 다른 사건과 계열화(series)가 이루어져야만 한다. 즉, 하나의 사건은 다른 사건에 의미를 주고 또 다른 사건들과 연속적으로 계열화를 이루으로써 사건은 역동성을 가지게 되는 것이다. 들뢰즈는 물체가 운동할 때 생성되는 사건을 '원인적 사건'이라고 부르고 다른 사건과 연계되어 나타나는 비물질적 사건을 '준원인적 사건'이라고 하였는데, 이러한 원인적 사건은 준원인적 사건에 의하여 계열화를 이루고 의미를 가지게 된다(Deleuze, 1969). 그러나 이러한 사건의 발생이나 계열화는 정해진 틀 속에서 발생하는 것이 아니며, 우발적으로 솟아오르는 것이라고 할 수 있다. 이와 같이 사건은 빈 칸에서 발생하여 이미 존재하는 계열들의 장에 정착하면서 준원인적 사건에 의하여 또 다른 의미를 가지게 된다(이정우, 2003).

사건들은 초기 조건에 민감한 의존성에 의하여 전혀 다른 결과를 발생시키는 카오스 현상처럼, 사소한 사건의 차이에 의하여 전혀 다른 사건들과 계열화를 이루면서 예측할 수 없는 방식으로 진행되지만, 다른 계열화를 이루는 경우라고 할지라도 동일한 사건들이 발생하기도 한다. 예를 들어, 파4홀에서 한 사람은 티샷을 한 후 두 번째 샷이 벙커해저드에 들어갔지만 탈출을 잘 하고 2퍼팅을 하여 보기를 하였다고 또 다른 사람은 2온을 하였지만 3퍼팅을 하여 보기를 하였다고 한다면, 두 경우는 서로 다른 사건들과 계열화를 이루면서 사건이 진행되었지만 마지막에는 '보기(bogey)를 하다'라는 동일한 사건이 발생한

것이다. 이와 같이 샷을 한 후 낙구된 공의 위치가 하나의 우발점이 되어 사건이 계열화된 장 전체가 새로운 사건에 의해 다시 재조직되는 것이다. 사건은 반복된다는 특성을 지니지만 이러한 반복은 계열화를 이루는 방식의 차이에 따라 서로 다른 길로 향하며, 또한, 동일한 사건의 반복에 따라 다시 만나는 만남과 헤어짐의 과정을 반복하게 된다.

III. 공간의 개념적 분류

우리가 살아가는 공간을 이해하고 설명하는 것은 철학자나 과학자들에게 항상 중요한 과제였다. 공간은 개념이나 특성에 따라 철학적, 과학적으로 여러 가지로 정의될 수 있으나, 공간이 하나의 스케일을 가진 절대적인 공간이나 스케일이 가변화하는 상대적인 공간적 개념이냐에 따라 홈 패인 공간과 매끈한 공간으로 분류할 수 있다. 또한, 공간을 주체와 격리된 형식적인 선형적 대상으로 보느냐 주체와 맞물려 있는 대상으로 보느냐에 따라 반성적 공간과 현상학적 공간으로 나눌 수 있다.

1. 홈 패인 공간(Striated Space)과 매끈한 공간(Smooth Space)

질 들뢰즈(Gilles Deleuze)는 가타리와 함께 쓴 '천개의 고원(Mille Plateaux)'에서 공간을 홈 패인 공간과 매끈한 공간으로 구분하고 있다. 홈 패인 공간이란 유클리드 기하학적인 닫힌 공간으로서, 차원적이고 스케일에 의해 분할되고 계산될 수 있는 거리를 가지는 공간이다. 이러한 홈 패인 공간은 광학적 공간(optical space), 원거리 공간(long-distance)의 특성을 가지며 구체적인 선(concrete line)으로 표현된다(Deleuze and Guattari, 1980). 광학적, 원거리적이란 일정한 거리를 두고 시각적으로 파악하여야 하는 공간을 의미하며, 이와 같이 공간을 시각으로 파악하기 위해서는 방향이 고정되어 있어야 하며 거리의 불변성, 중심성이 존재하여야 하고, 형태나 윤곽선이 강조된다. 원근법적 공간은 홈 패인 공간의 대표적인 예로 볼 수 있다. 홈 패인 공간의 보편적 형식은 그리드(grid)로서 데카르트적 사고 속에서 대상이 공간으로 대체된 방식이다(Eisenman, 1998). 그리드는 시간성을 배제하고 움직임을 고정시켜 홈 패인 공간에 대상을 종속시키려는 정태적 특성을 가진다(Kwinter, 1998).

반면에 매끈한 공간이란 절대적 거리보다 방향성이 강조되는 열린 공간으로 하나의 스케일을 갖지 않고, 스케일 자체가 장소에 따라 가변화되는 무수한 방향을 가지는 힘들이 전체를 동시에 채우고 있는 공간이다. 또한, 원거리의 시각으로 파악되는 공간이 아니라 시각조차 촉각처럼 만지고 느끼고 감응하는 근거리적(close-range), 촉지적(haptic)²⁾ 공간으로 추상적인 선

(abstract line)으로 표현된다(Deleuze and Guattari, 1980). 근거리에서 파악되는 공간이란 객관적이고 습관적인 형태를 사라지게 함으로써 표면의 질감을 가시화하는 것이라고 볼 수 있는데(이진경, 2002), 여기에는 수평선도, 배경도, 원근법도, 중심도 없다. 본질적으로 공간은 변화의 차이에 따라 구성된다.

휴 폐인 공간이 장소를 형태적으로 고정화하고 시간성을 배제하는 정태적인 정주민적 공간(sedentary space)이라고 한다면, 매끈한 공간은 사건에 의해 점유되는 동태적인 유목민적 공간(nomad space)이다. 매끈한 공간은 무한한 선들이 교차하여 강도의 매듭을 형성하는 연결 장소이며(Solà-Morales Rubió, 1995), 이러한 강도의 매듭을 형성하는 것이 바로 사건이다. 휴 폐인 공간의 보편적 형식이 그리드라면 매끈한 공간의 보편적 형식은 사건의 특성으로 이해되는 매트릭스(matrix)다(Eisenman, 1998).

바다나 초원 그리고 사막과 같은 공간은 어떠한 척도도 존재하지 않는 매끈한 공간이었으나, 지리학과 항해술의 발달로 바다는 경도와 위도로 그리드(grid)화된 지도에 의하여 휴 폐인 공간으로 전이되었다. 반면, 인위적으로 척도화되고 길과 건물들에 의하여 형태적으로 조직화된 대표적인 휴 폐인 공간인 도시는 현대에 이르러 다양하고 다질적인 탈중심적 진화로 휴 폐인 공간으로부터의 탈주를 감행하면서, 휴를 파는 힘으로서 도시에 매끈한 공간의 특성을 재부여하고 있다.

이와 같이 휴 폐인 공간과 매끈한 공간은 완전히 분리되어 별도로 존재하는 것이 아니라 서로 맞물려 혼재한다. 즉, 매끈한 공간은 항상 휴 폐인 공간으로 번역되며, 휴 폐인 공간은 매끈한 공간으로 반전되고 있다. 따라서 완전한 휴 폐인 공간, 매끈한 공간은 존재할 수 없으며, 음과 양의 이원적 양상처럼 상보적으로 존재한다. 주목할 사실은 휴 폐인 공간과 매끄러운 공간이라는 구분은 단지 개념적 구분일 뿐이며, 공간의 특성을 나타내는 지표일 뿐이라는 것이다. 다시 말하면 뜨거움, 차가움이 어떠한 존재가 아니고 어떠한 존재를 설명하는 성격인 것처럼, 휴 폐인 공간과 매끄러운 공간도 존재하는 것은 아니며 어떤 공간이 존재할 때 그 공간의 특성을 설명해 주는 개념으로 볼 수 있다.

2. 반성적 공간과 현상학적 공간

반성적 공간³⁾이란 반성적(reflection) 사유를 근간으로 하는 칸트(Kant)의 공간적 해석방법을 의미한다. 칸트의 공간론에 의하면, 공간이란 보거나 듣는 것이 아니기 때문에 경험되는 것이 아니며, 따라서 경험보다 먼저 존재하여야 한다는 것이다. 즉, 공간이란 '선형적 감성형식'인 것이다(정명오, 2007). 선형적이라는 것은 경험에서 나오는 것이 아니라 경험 이전의 인간의 고유한 인식능력으로부터 나오는 것으로, 공간은 모든 외적 대상이나 그 대상들 간의 관계가 성립하기 이전에 이미 존재하

는 것이기 때문에 선형적이라는 것이다. 또한, 공간은 이러한 선형적 형식 중에서도 지성의 형식이 아니라 감성의 형식이다. 감성은 지성처럼 판단하는 것이 아니라 느끼는 것 즉, 직관한다는 것인데, 따라서 감성의 형식이란 의미는 직관함의 순수한 형식이라고 볼 수 있다. 이와 같이 반성적 공간에서 바라보는 공간에 대한 인식은 논증이나 추론에 의한 것이 아니며, 공간은 순수직관의 대상이지 공간적 대상들의 관계들로부터 추론되어 얻어진 일반개념이 아니기 때문에 직관에 의해서만 파악할 수 있을 뿐이다. 칸트(Kant)의 반성적 공간에서 바라보는 공간은 사물성이 제거하고 공간의 기능과 작용만 남은 존재로서 '선형적 감성형식'으로 인식된다(전대호, 1996; Casy, 1997). 이러한 반성적 공간에서는 꿈에서 느끼는 공간성이나 정신분열에서 느끼는 애매모호한 공간은 정당화될 수 없다. 정당화될 수 있는 것은 기하학적 분석이 가능하며, 명료한 분석이 가능한 공간이다.

이러한 공간과 사물사이에 엄격한 경계를 긋는 반성적 공간과는 달리 현상학적 공간에서는 공간을 사물들의 관계들의 보편적인 힘으로 간주한다. 공간이란 기하학적 방법으로 측정되어야 할 대상이 아니라 기하학의 토대이어야 할 근원적 지반이며, 사물자체의 근본형식이라는 것이다. 메를로-퐁티(Merleau-Ponty)는 그의 저서 '지각의 현상학'에서 반성적 공간을 반박하면서 인간적인 공간인 현상학적 공간을 주장하고 있다. 현상학적 공간이란 대상과 주체가 역동적으로 상황 지워진 공간을 말한다. 주체와 세계간의 동기 부여라는 유기적 관계를 가짐으로써, 신체는 세계로 맞물려 들어가면서 특정한 양식으로 그 세계를 소유하게 된다. 우리의 실재적(actual) 신체는 우리의 잠재적(virtual) 신체와 일치하며, 현실적 경관은 우리의 신체가 투사하는 세계와 일치한다(Merleau-Ponty, 1945). 공간에 대한 경험은 감각적인 면에 국한되는 개념이 아니며, 감각과 의미와 행위를 포함하는 통합적 개념이다. 이러한 통일적인 하나의 경험에는 행동과 대상이 나누어 있지 않고, 모두 통합된 전체 속에 포함되어 있다.

이러한 인간적, 현상학적 공간에서의 사건의 생성은 우리의 가슴속에 더욱 생생하게 다가오는 동시에 다양한 반향을 불러 일으킬 수 있다. 인간적이고 사건생성적인 현상학적 공간에는 어떠한 절대적인 중심점이 존재하지 않는다. 중심이라는 것은 상대적인 것이다. 즉, '나'라는 주체의 입장에서만 장소의 중심이 '여기'인 것이지 타자의 입장에서는 그 장소의 중심이 타자가 위치하는 '저기'가 될 수 있는 것이기 때문에 장소의 인식은 탈중심화될 수밖에 없는 것이며, 또한, 나의 주관성에 따라 대상이 지평이 되기도 하고, 지평이 대상이 되기도 한다(김정호, 2002).

IV. 골프코스의 공간적 특성

1. 사건의 계열화

골프경기의 시작은 텅그라운드(teeing ground)에서 이루어지는 티샷으로부터 시작된다. 골프코스는 크게 파3홀, 파4홀 파5홀 등 길이와 형태에 따라 여러 가지 홀들이 존재하지만, 본 연구에서는 골프코스에서 가장 많고 기본적인 홀의 형태인 파4홀을 기준으로 논의를 이어가기로 한다. 골프경기 진행시 골퍼들의 행위에 의하여 발생하는 '원인적 사건'은 텅그라운드, 샌드 벙커(sand bunker), 워터 해저드(water hazard), 페어웨이(fairway) 러프(rough), 경사지, 구릉지, 그린(green) 등 골프홀의 다양한 장소에서 발생하는 샷의 종류와 그린의 공략방법에 따라 여러 가지로 묘사할 수 있지만, 크게 '티샷(tee shot) 하다,' '두번째 샷(second shot)을 하다,' '세번째 샷(third shot)을 하다' 등과 같이 '샷을 하는 사건'과 그린에서 이루어지는 '퍼팅(putting)을 하다'로 단순화하여 구분할 수 있으며, 골퍼들에 의해 다른 사건과 연계되어 계열화를 이루며 생성된 '준원인적 사건'은 '버디(birdie)하다,' '파(par)하다,' '보기(bogey)하다,' '더블보기(double bogey)하다' 등과 같은 비물질적 사건을 들 수 있다⁴⁾.

파 4홀에서는 티샷 후, 공이 페어웨이에 떨어지든, 러프나 해저드 지역에 떨어지든 간에 이러한 스루더그린(through the green)지역에서 그린에 볼을 안착시키기 위한 두 번째 샷(second shot)을 하게 된다⁵⁾. 페어웨이에서 두 번째 샷을 하는 경우가 온그린(on green)할 확률이 가장 높지만, 언제나 온그린되는 것도 아니며, 러프지역이나 해저드에서도 잘만 공략하면 충분히 두 번째 샷에 온그린시킬 수도 있다. 두 번째 샷에서 온그린을 한 경우에는 파를 할 확률이 높아지지만, 3퍼팅을 할 경우, 보기를 하게 되며, 2온을 하지 못했을 경우라도 세 번째 샷을 잘하여 홀컵 부근에 공을 떨어뜨려 1퍼팅을 할 경우에는 파를 하게 된다. 이와 같이 골프 경기의 경우, 수많은 상황에 따라 위험과 보상이 예측할 수 없이 발생한다. 즉, 한 홀에서 티샷을 잘못했는지라도 두 번째나 세 번째 샷을 잘하면 보상을 받을 수 있으며, 티샷을 잘했는지라도 두 번째 샷이나 퍼팅을 잘못하면 예측할 수 없는 곤경에 빠질 수 있다.

예를 들어 A라는 골퍼는 2온-2퍼트를 하여 파(par)를 하였지만, C라는 골퍼는 골퍼B와 같은 3온을 하였어도 1퍼트를 하여 골퍼A와 같은 파를 이끌어내었고, 골퍼B는 골퍼C와 같은 3온이라는 동일한 사건을 만들어 내었으나, 2퍼트를 하여 4온-1퍼트를 한 골퍼D와 같은 보기(bogey)를 하게 되었다. 이와 같은 경우 골퍼A(2온-2퍼트)와 골퍼C(3온-1퍼트) 그리고 골퍼B(3온-2퍼트)와 골퍼D(4온-1퍼트)는 서로 각각 다른 사건으로 계열화를 이루었으나, 각각 동일한 파, 보기라는 준원인적 결과로 수렴되었다(그림 1 참조). 사건은 이와 같이 반복된다는 특성을 지니지만 이러한 반복은 계열화를 이루는 방식의 차이에 따라 서로 다른 길로 향하며, 또한, 동일한 사건과 만나기도 하면서 비결정적 과정을 반복하게 된다. 하지만 어떤 계열화는

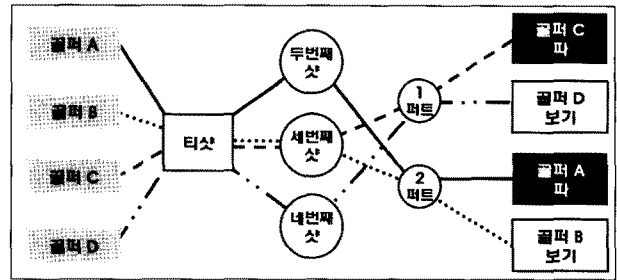


그림 1. 원인적 사건과 준원인적 사건의 계열화 양상

지 골프홀의 마지막에는 반드시 홀아웃(hole out)을 하게 되며, 다음 홀에서는 반드시 티샷을 하게 되는 고정적 사건이 발생한다.

2온-2퍼트 또는 3온-2퍼트를 하거나 3온-1퍼트를 하는 사건 모두 예측하기 힘든 우발적인 사건으로 자리매김 된다. 그 이유는 샷을 한 후 떨어진 공의 위치에 따라 다시 새로운 하나의 우발점이 생성되어 사건이 계열화된 장의 전체가 다시 재조직되기 때문이다. 그러나 이러한 예측할 수 없는 우발성은 단지 현재의 사건뿐만 아니라 골프코스의 형태, 골퍼의 과거의 경험 및 다양한 물리적 환경 등에 따라 달라지게 된다. 다시 말하면 골퍼의 그날의 기분, 같은 팀원과의 인간관계, 과거의 골프경력, 골프장의 물리적 형태적 특성, 계절 및 날씨 등, 종합적인 상황이 사건의 계열화 형식에 영향을 미치게 되는 것이다.

이러한 사건의 계열화의 방식은 크게 여러 개의 계열이 이어져서 하나의 계열로 통합되는 합언(connection), 전체를 통해 결론이 유도되는 연언(conjunction), 선택적 계열인 선언(disjunction)으로 나누어 볼 수 있다(이정우, 2003). 이를 바탕으로 사건의 계열화를 분석하여 보면, A골퍼의 2온-2퍼트, B골퍼의 3온-2퍼트와 같이 각각의 골퍼의 샷을 하는 사건들이 이어져서 하나의 계열로 통합되는 것은 합언이라고 볼 수 있다. 즉, 2온-2퍼트라는 것은 '티샷을 하다 두 번째 샷을 하다 온 그린을 하다 2퍼트를 하다'라는 일련의 사건이 A라는 골퍼에 의해 하나의 사건의 계열로 통합된 것이다. 한편, 이러한 원인적 사건에 따른 계열화의 결과로 보기(bogey), 파(par)와 같은 준원인적 사건이 발생하였다면 이는 연언으로 볼 수 있다. 즉, C골퍼가 3온-1퍼트를 했다면 파(par)라는 준원인적 사건과 계열을 이루게 되는 것이고, D골퍼가 4온-1퍼트를 했다면 보기(bogey)라는 사건과 연언적 계열을 이루게 되는 것이다. 그러나 파 4홀에서 네 번째 샷을 하였다면 네 번째 샷이 그대로 홀컵에 빨려들어 갔다고 할지라도 이는 버디나 이글과 같은 준원인적 사건과는 연언적 계열화를 이룰 수는 없다. 만일 파 4홀에서 보기라는 사건이 발생하였다면, 이는 2온-3퍼트, 또는 3온-2퍼트, 또는 4온-1퍼트라는 사건의 계열화를 상정해 볼 수 있다. 그러나 B라는 골퍼가 한 홀에서 3온-2퍼트를 하는 동시에 4온-1퍼트를 할 수는 없다. 즉, 둘 중에 하나의 사건만이 발생하는 선택적 계열화가 발

생되어야 하므로 이는 선연적 계열화 방식으로 볼 수 있다.

이와 같이 하나의 골프홀에서도 다양한 여러 가지 샷을 하는 원인적 사건들이 발생하며, 이러한 사건들이 예측 불가능한 계열화를 이루어, 버디, 파, 보기와 같은 준원인적 사건을 생성한다. 보통의 경우 골프경기는 18홀을 진행하므로, 이러한 여러 가지 사건의 계열화의 과정이 한 경기에 18번 이상이 발생하게 되며, 또한, 일반적인 스포츠의 경우 2명이나 2편으로 나누어 경기를 진행하지만, 골프의 경우 주로 4명이 경기를 하지만 각각 독립적으로 경기를 진행하므로, 다른 스포츠 경기보다 훨씬 많은 사건과 이를 통한 계열화가 발생한다는 것을 알 수 있다.

2. 매끈한 공간

골프코스를 조성한다는 것은 기본적으로 공간에 흠을 판다는 것을 의미한다. 따라서 골프코스는 당연히 일정한 거리에 의해 분할되고 계산되는 흠 패인 공간의 특성을 보일 수밖에 없다. 그림 2의 평면도(a)를 보면 골프코스는 거리가 구획되고 분할된 흠패인 공간의 특성을 보인다는 것을 쉽게 알 수 있다. 그러나 골프경기를 하면서, 흠 패인 공간은 매끈한 공간의 특성이 중첩되면서 반전되기 시작한다. 골퍼들은 티샷을 하고자 티팅 그라운드(teeing ground)에 들어서면 우선 흠 패인 공간의 특성을 가지고 조성된 골프홀을 원거리에서 조망하게 된다. 그러나 티샷을 하면서부터 곧바로 골퍼들은 스케일 자체가 거리와 공략지점에 따라 가변화되는 무수한 방향을 가지는 매끈한 공간으로 안내된다. 티샷을 할 때나 두 번째 샷, 어프로치 샷을 할 때, 혹은 퍼팅을 할 때마다 골프홀은 그 스케일 자체가 가변적으로 계속해서 변하는 근거리적 공간으로 변모되며, 골프홀이 지니고 있었던 고정된 형태나 중심은 사라져 버린다. 골프홀은 골퍼의 샷에 의해 무수한 선들이 교차하는 공간으로 변모한다. 그러나 마지막 홀아웃을 하면서 무수한 선들이 교차하였던 공간은 다시 버디, 파, 보기와 같은 고정적 사건인 점으로 종속되면서 강도의 매듭을 형성한다(그림 2 참조). 이러한 매듭을 통해 다시 골프코스는 점으로 수렴된 흠 패인 공간으로 전환된다. 하지만 이와 같이 수렴되었던 점은 다음 홀에서 티샷을 하면서 또다시 선에 압도되면서 매끈한 공간으로 전환된다. 공이 낙구된 지점에서 두 번째 샷, 세 번째 샷을 하면서 골프홀의 공간은 잠시 계산되어지고 점에 의해 종속되는 흠 패인 공간의 속성을 보이기도 하지만, 홀아웃을 하기 전까지는 점이 선에 종속되고 방향의 힘이 절대적 거리를 압도하며 스케일이 가변화되는 매끈한 공간의 특성이 흠 패인 공간의 특성을 압도한다.

한편, 골퍼들은 자신의 공략지점을 선택하고, 클럽을 선택하여 샷을 하며, 그린에서 퍼팅을 하면서 시각조차 촉각처럼 만지고 느끼고 감응하는 근거리적, 촉지적(haptic) 공간을 경험

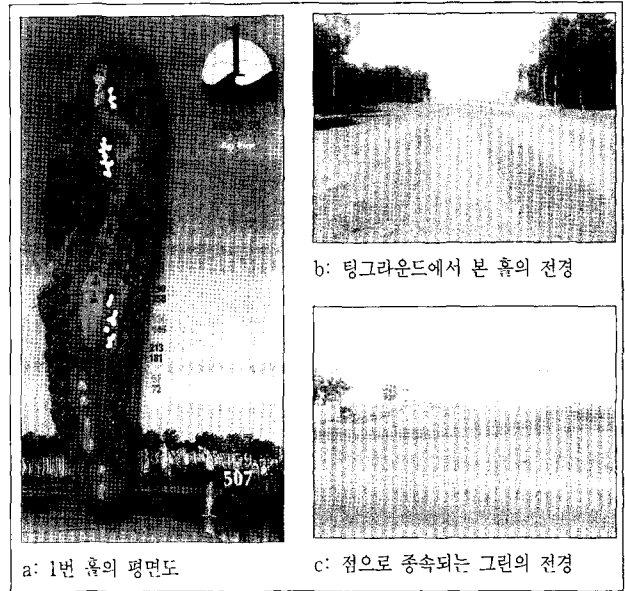


그림 2. 홀의 평면도 및 전경

자료: 베이크리크(Baycreek) 골프장 골프홀 안내도 및 필자사진

한다. 샷을 하는 순간 촉각적이고 청각적인 공간은 시각적인 공간속으로 파고 든다. 샷을 하는 골퍼에게는 어떠한 절대적 거리나 형태나 고정된 방향이나 중심도 존재하지 않는다. 매번 샷을 하는 지점이 자기만의 중심이 되며, 공략지점으로 선택된 방향은 항상 골퍼나 코스의 형태적 특성에 따라 가변적으로 위치한다. 이 공간에서는 공이 낙구된 지점에서 그린까지의 절대적이고 객관적인 거리보다는 먼저 홀아웃을 하려는 힘의 강도가 절대적 거리의 차이를 압도하며, 티샷의 절대적 거리보다는 두 번째 샷(second shot)이 얼마나 홀컵에 접근했느냐 하는 작고 미묘한 차이가 골프홀의 특성을 지배한다. 다시 말하면, 티샷을 300야드를 하여 그린까지의 거리가 80야드가 남은 골퍼와 티샷을 250야드를 하여 거리가 130야드가 남은 골퍼가 있다고 한다면, 80야드가 남은 골퍼가 130야드가 남은 골퍼보다 절대적으로 유리한 것은 아니라는 것이다. 80야드가 남았다고 할지라도 두 번째 샷을 잘못하여 해저드에 공이 빠지거나 온그린을 하지 못할 수도 있으며, 또한, 샷을 하는 장소가 샷을 하기 불리한 해저드와 같은 장소일 수도 있기 때문이다. 반면에 130야드가 남은 골퍼가 두 번째 샷을 잘하여 홀컵에 가깝게 온그린을 하였다면, 비록 티샷을 절대적인 거리로 볼 때, 50야드 적게 쳤다고 할지라도 훨씬 유리한 국면을 맞이하게 되는 것이다. 하지만 그린에서 1m도 안 되는 퍼팅을 성공하지 못한다면, 또 다시 불리한 상황으로 반전될 수도 있다. 이와 같이 골프홀의 공간은 근거리적이며 촉지적인 공간으로 변하면서 절대적인 거리보다는 방향성과 힘의 강도가 지배하는 공간으로 변모한다. 경기를 진행하면서 골프코스는 쉼 없이 흠 패인 공간에서 매끈한 공간으로 전이되며, 다음 홀로 이동하면서 또다시 흠

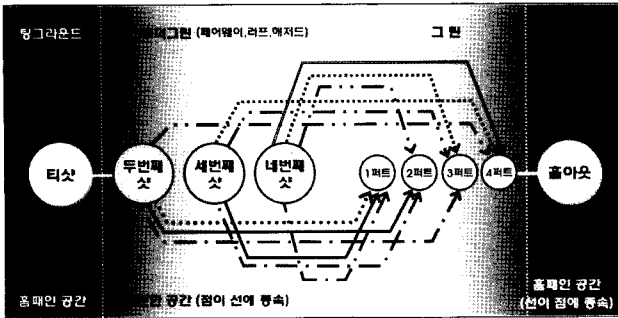


그림 3. 사건의 계열화에 따른 공간의 특성변화
 범례:

.....	버디,	=====	파,	=====	보기,
-----	더블,	트리플,	=====	쿼드러플

패인 공간과 매끈한 공간의 특성이 서로 맞물리며 진행된다. 이상과 같은 사건의 계열화에 따른 공간적 특성의 변화를 도식화해 보면 그림 3과 같다.

3. 현상학적 공간

골프경기를 하면서 골프홀과 골퍼는 동기 부여라는 유기적인 관계로 서로가 역동적으로 맞물려 돌아가면서 총체적인 통합체를 형성한다. 또한, 골퍼의 주관성에 따라 대상이 지평이 되기도 하고, 지평이 대상이 되기도 한다. 즉, 골퍼의 다양한 전략에 따라 그린에 대상이 되기도 하고, 벙커가 혹은 나무가 대상이 되기도 하는 현상학적 공간적 특성을 보인다.

골프경기를 하면서 골퍼의 실제적(actual) 신체는 잠재적(virtual) 신체로 대치된다⁶⁾. 즉, 잠재적인 신체가 스스로 공간성과 방향성을 새롭게 규정하고 실제적 신체를 대치하여 골퍼 자신을 위한 합목적적인 장소로 만들어 버리는 것이다. 이러한 현상학적인 장소인식은 일종의 '장소 만들기(place making)'라고 할 수 있는데, 이러한 장소 만들기는 정위(orientation), 중심설정(center), 한정(definition), 순치(domestication)의 과정으로 이루어진다(이석환, 1998). 이는 인간의 실존적 공간의 구성요소로 근접관계로서의 중심, 연결관계로서의 방향, 폐합관계로서의 구역의 중요성을 주장하는 노베르그-슐츠의 실존적 공간의 개념과 유사하다(Norberg-Schulz, 1971). 그러나 노베르그-슐츠의 실존적 공간은 인간이 자신의 실존을 위한 구성요소로서 장소, 통로, 영역을 설정한 것인 반면, 정위, 중심설정, 한정, 순치로 이어지는 장소 만들기는 일련의 장소 만들기의 과정이라는 측면에서 시간성을 내포하고 있다는 점에서 차이점을 지닌다.

정위란 각 개인이 자기의 위치와 방위를 결정하고 시간적, 공간적으로 자신의 소재를 인식하는 것을 말한다. 정위는 두 가지로 구분되는데, 하나는 공간이 가지는 절대적인 방위이며, 다른 하나는 여기에 인간이 참여하여 한 공간과 다른 공간과의 관계 및 한 공간 내에서 여러 우세요소들을 고려하여 위치

와 방향을 설정함으로써 자신을 포함한 총체적 공간의 특질을 인식하는 것이다. 전자는 실제적 신체와 연관되며, 후자는 골프경기를 하면서 변화된 잠재적 신체와 관련된다. 중심설정이란 각 개인이 중심의 근간이 되는 것으로 개인의 몸과 마음이 중심이 된다. 인간은 누구나 자신을 중심으로 공간을 인식하기 때문에 이렇게 인식된 중심과 주변은 고정된 것이 아니며, 시간과 공간에 따라 항상 역동적으로 변화한다. 중심화된 형태는 일차적으로 구심력을 가지지만 힘에 의해 탈주되는 원심성도 내재하고 있다. 한정이란 각 개인이 내부와 외부의 관계를 통해 파악하는 것으로서 경계를 설정하여 내부와 외부를 구분하여 위요시켜 내부성을 높여주는 과정이다. 한 공간의 내부에 있다는 것은 그 공간속에 속하여 있다는 것을 의미하며, 이러한 한정을 통하여 공간(space)은 비로소 장소(place)로 전환된다. 순치란 장소화된 내부를 필요한 요소로 채워 적합한 상태에 이르도록 하는 것을 의미하는데, 이를 통하여 주어진 공간은 하나의 장소로서 활성화된다. 이러한 순치를 상위개념에서 조망하면 하위개념에서 보는 일련의 장소 만들기의 과정은 하나의 순치로 개념화 할 수 있다. 이와 같이 장소 만들이란 바로 인간이 공간에 참여하여 체험되는 것으로 이러한 장소 만들기를 통하여 비로소 인간과 공간과의 만남의 장이 펼쳐지게 되는 것이다.

골퍼가 샷을 하는 공간에서도 현상학적 장소 만들기가 발생한다. 즉, 샷을 하기 전에, 자기의 위치와 방위를 결정하고 시공간적으로 자신의 위치를 파악하여 거리와 방향 등을 고려하여 적절한 클럽을 선택하고, 어떠한 샷을 구사할지 전략을 세우는데, 이는 정위에 해당한다. 샷을 할 때 골퍼는 자기가 서 있는 위치를 골프홀의 중심으로 설정하게 된다. 결코 페어웨이 한가운데가 자기의 중심이 될 수 없다. 골퍼가 샷을 하는 지점이야말로 다른 것들을 흡입하는 강력한 힘을 가지고 있는 동시에 골퍼의 충전된 힘이 주변에 영향을 미치는 구심점이다. 그러나 골퍼는 이러한 구심력과 동시에 샷을 통해 탈주되는 원심력도 아울러 감지한다. 한편, 골퍼는 샷을 하면서 자기의 비거리의 능력과 어드레스 지점과 목표지점, 바람의 영향 등 주어진 공간의 내부적, 외부적 관계를 파악하여 샷을 하는 지점을 자기만이 느낄 수 있는 내부적 장소로 만든다. 이 단계에서 골프코스의 공간(space)은 위요화되고 인간화된 장소(place)로서 한정과 의미를 획득하게 되는데, 주로 현재 자기가 샷을 하고 있는 골프홀을 중심으로 자신이 감지하고 목표로 하는 공간을 한정한다. 이와 같이 장소의 특성을 파악하여 가장 적합한 클럽을 선택하고 자기만이 느낄 수 있는 가장 적정한 느낌을 샷을 하여, 원하는 방향으로 공이 날아가 그린에 안착하였을 경우 이는 순치에 해당되며, 이를 통하여 골퍼는 본인이 생각하는 가장 적합한 상태의 장소 만들기가 완성된다. 또, 이러한 하나의 샷이 계열화를 이루어 하나의 홀이라는 또 다른 장소를

표 1. 현상학적 체험과정

정위	중심설정	한정	순치
			
<p>위치와 방위를 결정하고 자신의 위치에 따른 거리와 방향을 정하여 클럽을 선택하고 어떠한 샷을 구사할지 전략을 세움</p>	<p>자기가 서 있는 위치를 골프홀의 중심으로 설정함. 골퍼는 이러한 중심을 통해 구심력을 느끼며 아울러 원심력을 감지</p>	<p>샷을 하는 공간을 자기만이 느낄 수 있는 내부적인 장소로 인식하게 됨으로써 골프홀은 장소적 한정과 의미를 획득</p>	<p>자기만이 느낄 수 있는 적절한 샷을 통하여 자기만의 적합한 상태의 장소 만들기 완성</p>

자료: Wright, 2002: 90-112. 필자 재작성

만들게 되며, 이러한 홀들이 18개가 모여 18홀 골프코스라는 또 하나의 새로운 장소 만들기가 완성된다. 하나의 골프홀에서의 장소 만들기는 상위개념인 전체 18홀 골프코스에서 보면, 하나의 순치에 해당한다고 볼 수 있다. 이러한 정위-중심설정-한정-순치의 일련의 과정을 통하여 골퍼는 골프에 대한 잊을 수 없는 현상학적 체험을 맛보게 되는 것이다.

V. 골프홀⁷⁾의 형태적 특성

이상에서 살펴본 것처럼 골프코스에서 발생하는 다양한 사건을 통해 골프코스라는 공간은 흙 패인 공간에서 매끈한 공간으로 그 특성의 자리를 옮기게 되고, 골퍼는 다양한 장소에서 다양한 샷을 하는 사건을 생성하면서 골프코스과 서로 역동적으로 맞물려 돌아가는 현상학적 체험을 경험하게 된다. 이와 같이 다양한 장소에서 다양한 샷을 하는 사건을 생성시키기 위하여 골프코스 설계가는 골프홀마다 여러 형태의 해저드를 조성하여 골프경기의 흥미를 배가시켜왔다. 이러한 해저드의 배치방법에 따라 다양한 형태의 골프홀들이 생겨났는데, 역사적 변천에 따라 어떠한 형태의 골프홀들이 생겨났는지 개략적으로 살펴보고 어떠한 형태적 특성을 지닌 홀이 보다 다양한 사건이 발생하고 골퍼에게는 잊지 못할 경험을 배가시켜주는지 알아보기로 한다.

골프코스는 일반적으로 파3홀 4개, 파5홀 4개, 파4홀 10개 등 18개의 골프홀로 구성되어 있으며, 이러한 각각의 골프홀은 주

변 자연지형이나 설계가의 의도에 따라 다양한 형태로 조성된다. 골프홀의 가장 기본적인 구성요소로서는 각각의 홀의 시작점인 텅 그라운드(teeing ground), 공을 치기 좋게 잔디를 깎아놓은 구역인 페어웨이(fairway), 그리고 홀의 종착점으로 퍼팅을 하기 위하여 잔디를 짧게 깎아놓은 퍼팅그린(putting green) 지역으로 나누어진다⁸⁾. 그러나 이것만 가지고는 단조롭고 지루한 느낌을 지우기가 쉽지 않기 때문에 이러한 기본요소들을 바탕으로 골프에 대한 흥미를 배가시키기 위해 골프코스 설계가는 다양한 크기와 형태의 해저드(hazard)를 조성한다. 해저드란 샷을 더욱 어렵게 하는 물리적 형태를 의미하는데, 넓은 의미로 러프지역(rough, long grass), 잔디 이외의 식물(non-turf vegetation), 경사(slope), 마운드(mounds), 오목한 지면(depressions), 잔디 벙커(grass traps), 모래 벙커(sand bunker), 바위(rocks), 자갈(boulders), 돌(stones), 인공 구조물(man-made structures), 숲(trees), 호수종류(water hazard) 등이 모두 해저드에 포함된다(Hurdzan, 1996). 이러한 해저드의 배치와 종류, 모양에 따라 다양한 홀이 생겨나며, 그 어려움의 정도(degree of difficulty)에 따라 골프에 대한 흥미는 배가된다. 따라서 해저드란 골프홀의 다양한 형태를 위한 필수불가결한 요소로서, 골프장의 특색을 가장 잘 표현해 주는 핵심요소라고 할 수 있다. 이러한 해저드의 형태 및 배치방법에 따라 예기치 못한 다양하고 흥미로운 사건이 발생되며, 골퍼들은 다양한 전략을 수립하게 된다.

골프홀의 형태적 특성을 크게 나누어 보면, 형벌 형(penal) 홀,

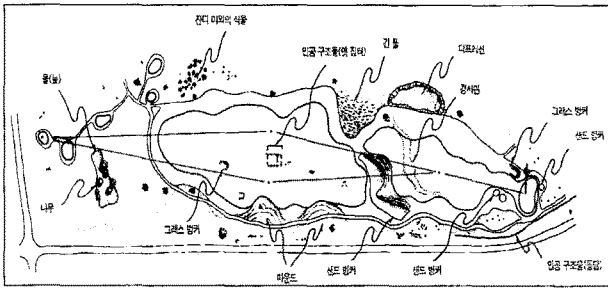


그림 4. 해저드의 종류 및 형태
자료: Hurdzan, 1996: 47

전략형(strategic) 홀, 영웅형(heroic) 홀 그리고 고속도로형(freeway) 홀로 분류할 수 있는데(Hurdzan, 1996)⁹⁾, 이러한 홀의 형태는 골프의 역사적 변천과정과 그 맥을 같이 한다. 골프홀은 17세기 중반 이후 세인트 앤드류스(St. Andrews)를 중심으로 프레스윅(prestwick), 크레일(craill) 등과 같은 초기 스코틀랜드의 링크스 코스(links course)를 중심으로 발전하였는데, 이 당시의 골프 전문가들은 골프장을 만들기 위하여 지형을 변화시키지 않았으며, 심지어 담장, 도로와 같은 인공시설물도 그대로 골프장으로 이용하였다. 따라서 이 당시의 골프홀의 형태는 설계(design)하였다기보다는 '기존지형에 어울리도록' 배치(arrangement)하였다고 보는 것이 타당하다(Shackelford, 2003).

형벌형(penal) 홀이란 경기의 진행방향을 가로질러 인공적

인 해저드를 만들어 완벽한 타구가 아니면 벌을 받게 만든 홀을 말하는데, 이는 프로골퍼가 아닌 일반 골퍼에게는 사실 매우 불리한 홀의 형태였다. 왜냐하면 완벽한 장거리 샷을 날리기 힘든 일반인들은 해저드의 위험에서 벗어나기 힘들게 홀의 형태가 구성되어 있었기 때문이다. 전략형(strategic) 홀은 골퍼 자신의 능력에 따라 전략적으로 코스를 공략하여 나가면 되는데, 여기에는 위험과 보상(risk and reward)이 따른다. 즉, 해저드를 두려워하지 않고 대담하게 낙구지점을 선택한 골퍼는 해저드의 위험을 선택하지 않은 골퍼보다 다음 샷에서는 더 쉬운 타구로 보상을 받을 수가 있게 된다(Hurdzan, 1996). 영웅형(heroic) 홀은 형벌형 홀에서 나타나는 드라마틱한 해저드(dramatic hazard)와 전략형 홀에서의 최고의 전략적 요소를 결합한 것이었다(Shackelford, 2003). 즉, 해저드의 위험에서 벗어난 영웅들은 전략형 홀에서보다도 더 많은 보상을 받을 수 있도록 조성된 홀이다. 고속도로형 홀은 1950년대 후반부터 1980년대 초까지 골프장 건설의 붐이 일어나면서 생겨난 홀의 명칭이다¹⁰⁾. 이러한 고속도로형 홀은 골프홀에 필요한 기본적인 기능만을 만족시킨 홀로써 상상력과 특징이 없이 모든 골퍼들에게 평등한 개념을 부여한 홀이다.

골프의 산실인 세인트 앤드류스(St. Andrews)의 올드코스(the old course)는 시대를 가로질러 항상 최고의 골프코스로 꼽힌다. 그 이유는 인간이 아닌 자연이 만들었다는 이유뿐만

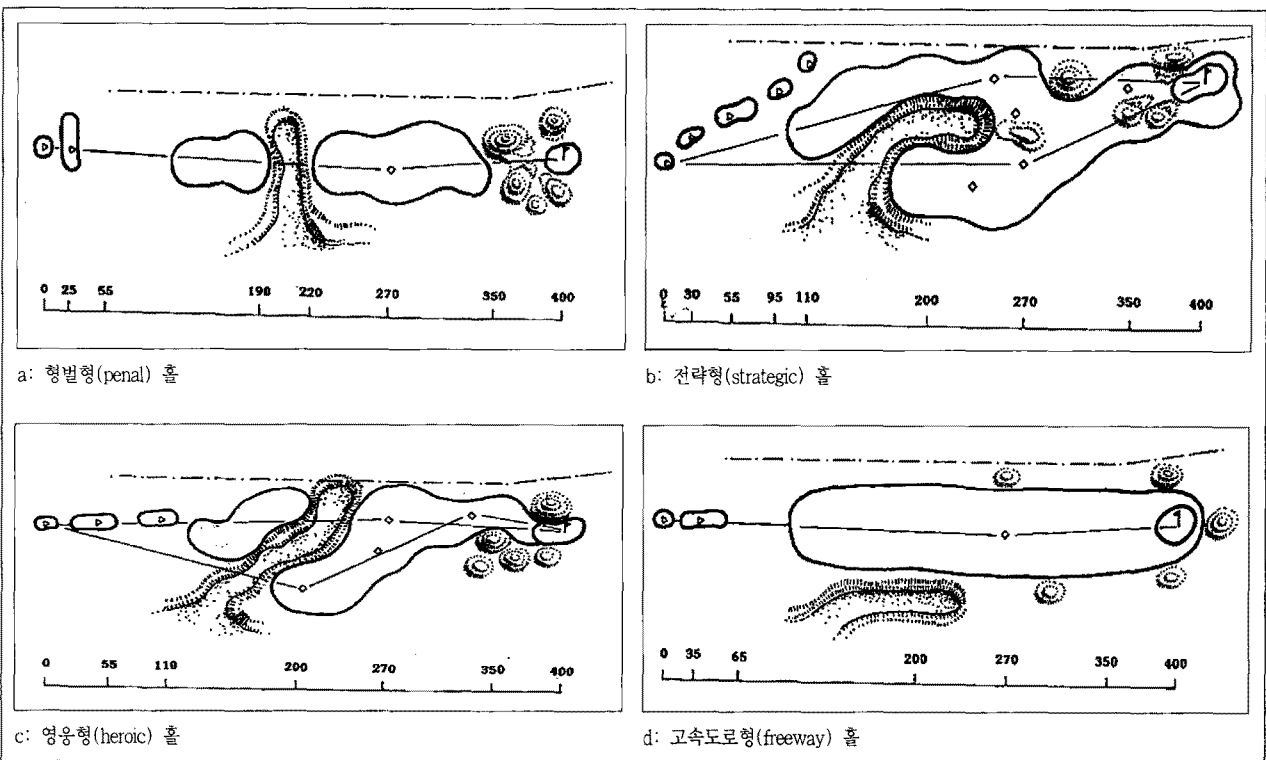


그림 5. 골프홀의 형태
자료: Hurdzan, 1996: 129



그림 6. 세인트 앤드류스(St. Andrews)의 올드 코스 전경
자료: Sidorsky, 2004: July 11

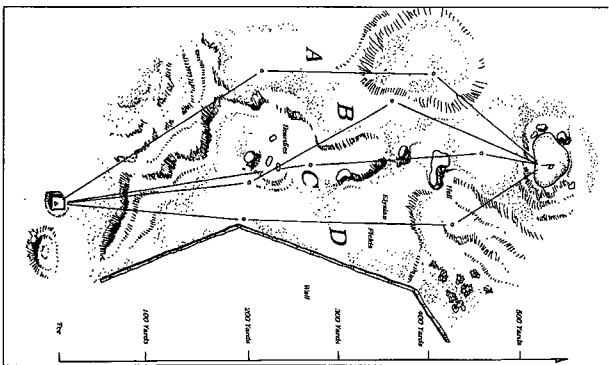


그림 7. 다양한 전략이 가능한 세인트 앤드류스(St. Andrews)의 올드 코스 14번 홀
자료: Hurdzan, 1996: 15

아니라, 시간을 초월하는 근본적인 설계 원리의 정통성이 잉태되어 있기 때문이다(Hurdzan, 1996). 전략적 홀의 연구는 바로 이 올드코스의 연구를 통하여 발전되어갔다. 올드코스 연구자들은 올드코스가 시간이 흐름에도 지속적으로 세계적인 명성을 유지하고 있는 이유는 골퍼들에게 매년 다른 코스를 경험하게 해주는 다양성 때문이라는 것을 발견하였다. 올드코스야말로 날씨, 바람 등의 기상조건이 극심한 스코틀랜드의 기상여건과 골퍼의 수준, 골방방법 등이 다채롭게 어우러져 항상 새로운 전략을 가지고 다양한 샷을 구사해야 하는 전략형 홀의 원형이었던 것이다.

이상과 같이 살펴본 골프홀의 형태를 조감하여 보면, 시대의 변천, 기술의 발달, 상업화 등의 사회적 여건에 따라 골프홀의 형태는 형벌형, 전략형, 영웅형, 고속도로형 등으로 변하여 갔으나, 논의의 중심축에는 언제나 전략형 홀이 놓여 있었다. 그 이유는 고속도로형 홀은 홀의 형태가 단조로워 다양한 사건이 발생하기 어려우며, 형벌형이나 영웅형 홀도 골퍼를 잘 치는 골퍼에게만 유리하게 만들어진 홀이기 때문에 일반 골퍼는 예기치 못한 다양한 사건이 발생할 확률이 적어 흥미가 반감되

는 반면, 전략형 홀은 다양한 전략적 샷이 가능하도록 만들어진 홀이기 때문에 모든 수준의 골퍼가 다 같이 골프를 즐길 수 있는 기회를 부여받게 되며, 이에 따라 예기치 못한 다채로운 사건이 발생할 수 있는 잠재성이 가장 많은 홀의 형태이기 때문이다.

다른 스포츠 경기와 비교하여 또 다른 골프만의 특징은 전세계의 어느 골프홀도 똑같은 형태의 홀은 존재하지 않는다는 것이다¹¹⁾. 더구나 동일 홀에서도 계절, 날씨의 변화에 따라 홀의 느낌이 달라지기 때문에 골프홀의 공간은 매년 다르게 느껴지는 다질적(heterogeneous)인 특성¹²⁾을 지닌다. 이러한 골프홀의 형태의 다양성과 공간의 다질성은 다양한 수준의 골퍼들과의 만남을 통해 다양한 사건을 발생시키며, 이러한 다양한 사건을 통해 골퍼들은 잊지 못할 골프홀의 체험을 간직하게 된다. 똑같은 형태의 홀이 존재할 수 없는 골프홀의 형태적 다양성 그리고 계절, 날씨 등 시간의 흐름에 특히 민감한 다질적인 특성은 동일한 조건과 동일한 규격의 공간을 요구하는 다른 스포츠에서는 좀처럼 찾기 힘든 골프만이 가질 수 있는 물리적 환경적 특성이라 할 수 있다.

VI. 결론

드넓게 펼쳐져 흐르는 녹색의 초원, 듬성듬성 그늘을 드리우며 서있는 나무, 굽이쳐 흐르는 냇물이나 평화로운 호수가 내려다보이는 경관, 이는 우리가 가장 아름답고 이상적인 자연이라고 상상하는 대표적 이미지이다. 이러한 경관을 가장 이상적인 경관이라고 생각하게 된 기저에는 인간은 본성적으로 자연과 생물들을 좋아 한다는 바이오피리아(biophilia)이론에서 찾아볼 수 있다(Wilson, 1984). 이 이론에 의하면, 인간은 선천적으로 자연을 사랑하며, 이러한 정신은 원시수렵시대부터 이어져 왔다는 것이다. 그리고 특히 자연적 풍경 중에서 수림이 우거진 풍경보다는 사바나(savanna) 스타일의 자연풍경식 경관을 좋아한다는 것인데(Ulrich, 1993), 이러한 경관은 바로 골프장에서 흔히 조망되는 경관이다. 골프장의 경관이 이러한 사바나 스타일의 경관을 추구하며 발전되어 온 원초적 기저에는 이 바이오피리아 정신이 자리 잡고 있다.

그러나 이러한 경관은 보통 원거리적 조망을 증시하는 경관이기에 주체와 대상간의 이원론적 대립을 야기하며 경관과 분리된 인간을 소의시킨다. 또한, 이러한 원거리적 경관에서는 인간은 조망하는 구경꾼일 수밖에 없으며, 이러한 물리적, 심리적 거리 때문에 인간은 경관과 분리되어 정태적이고 관조적인 체험만으로 만족할 수밖에 없다. 이와 같이 정태적이고 관조적인 흠 패인 공간의 특성을 가진 골프장의 조망적 경관은 골퍼가 경기를 하기 위해 경관 속으로 들어가 능동적이고 참여적인 체험을 감행하면서, 다채로운 사건이 발생하는 역동적이고 참여

적인 공간으로 탈바꿈된다. 여러 가지 다양한 전략이 요구되는 다양한 전략형 골프홀의 형태, 계절이나 날씨의 변화는 골퍼의 체험의 깊이를 더해준다.

스포츠의 감동의 핵심은 예기치 못한 사건의 발생이다. 골프 경기를 할 때 발생하는 '샷을 하다'라는 사건은 골프경기의 가장 기본적인 사건이다. 골퍼는 샌드벙커, 페어웨이, 나무 바로 옆, 풀이 긴 러프지역, 비탈면, 워터헤드 바로 옆 등 예기치 못한 다양한 장소에서 '샷을 한다.' 이와 같은 다양한 장소에서 발생하는 다채로운 사건들은 주제, 즉, 골퍼들이 개입하기 전에는 순수사건의 형태로 잠재적으로 존재한다. 그러나 주제인 골퍼가 샷을 하는 순간 이러한 순수사건들은 주제와 맞물리면서 현실화되는 사건으로 발현된다. 이러한 사건의 발생에 의하여 사건의 다양성을 추구하며 발전되어 온 골프홀은 사건과 맞물려 홈 패인 공간의 특성에서 매끈한 공간으로 특성의 자리를 넘겨준다. 매끈한 공간은 절대적 스케일이 아닌 스케일 자체가 변화되는 무수한 방향을 가지는 힘들이 전체를 채우고 있는 근거리적, 축지적 공간, 점이 선에 종속되는 유목민적 공간이다. 타구에 의해 생성되는 선, 무수한 방향을 가지는 선의 힘들이 골프코스를 채우면서 점의 절대적 위치는 선의 힘에 압도 당하기 시작한다. 여기에 참여한 골퍼들은 다양한 전략적 샷들을 날리면서 푸르른 하늘위에 비행하는 선의 아름다움을 탄생시킨다. 보다 다양한 종류의 샷이 가능한 전략형 홀에서는 더 많은 선들이 생성되는 반면, 다양한 위험과 보상이 기다리고 있다. 이러한 위험과 보상 속에서 골퍼들은 예측할 수 없는 사건의 향연에 기꺼이 초대된다. 다채로운 사건의 생성과 사라짐 속에서 이러한 선의 힘은 그린의 홀컵이라는 점을 향해 나아간다. 그린으로 접근해가면서 샷의 절대적 거리보다는 미묘한 힘의 강도 차이가 서서히 공간을 지배하게 되며, 훑아웃하는 순간 선은 점에 종속되면서 사건의 향연은 일단락됨과 동시에 매끈한 공간은 다시 처음에 티샷을 하기 전에서처럼 홈 패인 공간으로 반전된다. 이러한 과정을 마무리하며 골퍼들은 버디, 파, 보기, 더블보기와 같은 준원인적 사건으로 사건의 계열화라는 시간의 약보를 그리면서 다음 홀이라는 공간으로의 이행을 재촉한다.

한편, 골퍼는 골프경기를 하면서 골프코스 속에서 골프홀과 맞물려 다양한 사건을 생성하면서 서로 역동적으로 맞물려 돌아가는 현상학적 체험을 경험한다. 골퍼 자신의 실재적 신체는 스스로 공간성과 방향성을 새롭게 인식하여 목적에 맞는 자기만의 장소로 만들어 버리는 잠재적 신체로 대체되면서, 골프홀과의 합일상태가 되며, 정위-중심설정-한정-순치라는 일련의 과정을 통하여 현상학적 체험을 통해 골프코스를 자기만의 의미 있는 장소로 만들어 나간다.

본 연구에서는 골프코스라는 공간을 골프장의 생태적 형태적 특성만을 파악하거나, 골프장 이용객, 즉, 골퍼들의 입장에

서 만족도나 선호도를 파악하는 주제와 객체를 분리하여 연구하는 이원론적 방법에서 탈피하여, 주제인 골퍼와 객체인 골프코스의 접점에서 발생하는 사건을 실마리로 시간에 흐름에 따라 변화하는 주제와 객체의 특성을 매끈한 공간, 홈 패인 공간과 같은 공간적 개념과 현상학적 체험과정을 통하여 통합적으로 분석하여 보았다. 골프장에서 발생하는 이러한 사건은 골프코스를 조성하는 최종목적이며, 골프코스의 존재의 이유인 동시에, 골퍼들이 골프장에 가는 절대적인 이유이기도 하다. 이러한 사건을 매개체로 한 통합적 분석은 기존의 정태적인 방법이 아닌 동태적 분석방법을 위한 새로운 시선을 제공하였다는데 의의가 있다고 할 것이다.

골프장에서 발생하는 다양한 사건 그리고 예측할 수 없는 사건의 계열화를 통하여 공간의 특성이 바뀌며, 골퍼는 다양한 의미를 체험하게 된다는 본 연구의 새로운 해석은 골프장이라는 공간이 가지는 의미를 사건이라는 또 다른 프리즘을 통해 바라볼 수 있게 해주는 시선을 제공해 주는 동시에 골프장 계획 및 설계에 있어서도 보다 다양한 사건을 발생시키고, 모든 수준의 골퍼가 균등하게 다양한 전략을 수립할 수 있는 보다 창조적이고 흥미 있는 전략적 홀을 설계할 수 있는 실마리를 제공할 수 있을 것으로 기대된다. 이러한 다양한 전략적 설계를 추구하기 위한 노력은 다양한 수준의 이용자 만족도 증진이라는 또 다른 효과를 창출할 수 있을 것이다. 또한, 이러한 사건을 매개체로 한 공간의 해석방법을 골프장 공간뿐만 아니라, 조경공간에도 지속적으로 시도하면서 구체적인 방법론을 적용, 보완해 나간다면, 하이브리드(hybrid)화 되어가고 있는 다양하고 복잡한 특성을 지니는 현대조경공간의 특성을 더욱 효과적으로 해석하고 평가할 수 있는 새로운 방법론으로 발전할 수 있을 것으로 예상된다.

- 주 1. 김홍백의 논문은 조경분야의 논문은 아니며, 스포츠리서치분야의 논문이다.
- 주 2. 축지적이란 뜻은 촉각적이면서 동시에 시각적이고 청각적일 수 있다는 의미로서 들뢰즈는 촉각적(tactile)이라는 용어보다는 축지적(haptic)이라는 말이 더 적합한 용어라고 설명하고 있다.
- 주 3. 철학적 관점에서 공간에 관한 논의는 칸트(Kant) 이전에는 뉴턴의 절대적 공간론과 라이프니츠의 상대적 공간론이 쟁점을 이루고 있었으나, 칸트가 이 두 가지의 공간론을 뛰어넘는 새로운 공간론의 지평을 제시했으며, 또한, 반성철학적 사유는 현상학의 등장에 결정적 영향을 주었다는 관점에서 본 글에서는 뉴턴의 절대적 공간론과 라이프니츠의 상대적 공간론은 생략하고 칸트의 반성철학적 관점과 현상학적 관점에서만 공간에 대한 특성을 살펴보기로 한다.
- 주 4. 파4홀의 경우, 버디, 파, 보기, 더블보기 외에도 트리플 보기(triple bogey), 쿼드러플 보기(quaduple bogey) 등 더 많은 경우의 사건이 발생할 수 있으며, 파3홀의 경우는 홀인원(hole in one), 파5홀의 경우는 알바트로스(albatross)와 같은 준원인적 사건들이 더 발생할 수 있다.
- 주 5. 샷(shot)은 거리 및 샷을 하는 방법에 따라 드라이빙(driving), 피칭(pitching), 치핑(chipping) 등으로 또다시 분류할 수 있으며, 장소에 따라 벙커샷(bunker shot) 등 여러 가지로 방법으로 분류할 수 있으나, 본 글에서는 샷의 순서에 따라 일괄적으로 티샷, 두 번째 샷, 세

- 번째 샷 등으로 단순화시켜 구분하였다.
- 주 6. 메를로 폰티는 그의 저서 '지각의 현상학'에서 거울을 통해 비스듬하게 보이는 방을 예로 들면서 신체와 실제적 신체와 잠재적 신체로 구분하면서 잠재적 신체의 중요성을 강조하고 있다. 방을 45도에서 직각을 유지하면서 비추는 거울을 통해서만 볼 수 있도록 하면, 사람은 방이 비스듬하게 보이기 때문에 객관적 공간 내의 사물과 더불어 사실적으로 존재하는 자신의 현실적인 신체로는 올바른 방향감각을 유지할 수가 없게 된다. 그러나 얼마간의 시간이 지나면 가능한 행동체계인 잠재적 신체가 실제적 신체를 대신하면서 그 방에 거주할 수 있게 된다는 것이다. 이에 대한 자세한 내용은 Merleau-Ponty, M.(1945) *Phenomenologie de la Perception*. 류의근(역), 지각의 현상학, 서울: 문학과 지성사, 2002 pp.372-386 참조.
- 주 7. 골프홀(golf hole)과 골프코스(golf course), 골프장 등이 의미적 혼돈이 발생할 수 있으나, 본 글에서는 파3홀, 파4홀 등 하나하나의 분리된 골프코스의 형태를 골프홀이라 지칭하고, 이러한 하나하나의 골프홀들이 모여서 18홀 등과 같이 하나의 단위가 구성되었을 때 그것을 골프코스라고 칭하며, 여기에 클럽하우스 등 골프와 관련된 부대시설들이 복합된 경우를 골프장이라고 명명하기로 한다.
- 주 8. 분류방법에 따라서 러프지역은 해저도에 포함시키지 않고, 페어웨이와 러프를 합쳐 스루 더 그린(through the green) 지역으로 분류하기도 한다.
- 주 9. 지오프 셰클포드(Geoff Shackelford)는 이외에 자연형(natural), 프레임(framing)형 홀을 추가하여 6가지로 골프장 형태를 설명하고 있는데, 본 연구에서는 마이클 허잔(Michael Hurdzan)의 분류방법을 기준으로 설명하기로 한다.
- 주 10. 고속도로형 홀이라는 명칭은 마이클 허잔(Michael Hurdzan)이 그의 저서인 "골프코스건축(Golf Course Architecture)"에서 사용한 용어로서 골프장 건설의 대량생산으로 인해 생겨난 많은 생명감 없는 홀들을 지칭한 말이다.
- 주 11. 여러 골프설계자들이 세계적으로 유명한 홀을 모방하고자 많은 노력을 기울였으나, 겨우 흉내만 낼 수 있었을 뿐, 어느 누구도 홀을 완벽히 모방하지는 못하였다. 예를 들어 찰스 블레이크 맥도날드(Charles Blair Macdonald)와 같은 사람은 그가 좋아하는 스코틀랜드의 홀들 중에서 노스 버윅(North Berwick)의 15번 홀 리덴(Redan), 세인트 앤드류스(Andrews) 올드코스스의 17번홀 로드홀(Road hole), 로얄 트룬(Royal Troon)의 8번홀 포스티지 스탬프(Postage Stamp), 프레스윅(Prestwick)의 3번홀 카디널(Cardinal) 등을 미국에 새로이 조성하는 골프장에 모방하려고 노력하였으나, 골프홀은 지형이나 자연환경의 미묘한 변화로도 홀의 느낌이 완전히 달라지기 때문에, 겨우 흉내만 낼 수 있었을 뿐, 유명한 홀의 본래의 특징을 완전히 복제할 수는 없었다. 그 이유는 골프홀은 지형이나 자연환경의 미묘한 변화만으로도 홀의 느낌이 완전히 달라지기 때문이다.
- 주 12. 다질적 공간이란 양적인 다양체가 아니라 질적인 다양체로 구성된 공간이라는 의미이다.

인용문헌

- 고동완, 우제철(2007) 골프장 이용의 만족도 결정요인. 한국조경학회지 35(3): 13-21.
- 김경덕, 태현숙, 김종보, 장재일, 오성배(2007) 골프장에 적합한 쉼터기 블루그래스 품종 선발. 한국조경학회지 35(1): 88-93.
- 김광두, 방광자, 강현경(2003) 수도권 지역 골프장의 환경친화성 평가. 한국조경학회지 31(5): 20-30.
- 김동찬, 권오원(2001) 골프장 연못의 관리만족도를 위한 설계기준. 한국조경학회지 29(5): 84-91.
- 김용수, 성영탁(1993) 골프장의 시각적 선호 분석 -대구 칸트리 클럽을 사례로-. 한국조경학회지 21(1): 1013-1029.
- 김정호(2002) 사건의 특성으로 본 외부 공간 해석방법. 서울시립대학교 대학원 박사학위논문.
- 김홍백(2003) 골프를 왜 하는가? 참여 동기 분석. 한국스포츠리서치 14(4): 27-38.
- 서천범(2008) 레저백서 2008. 서울: 한국레저산업연구소.
- 안득수, 김창환(2006) 골프장 연못의 생태적 관리를 위한 환경특성 분석. 한국조경학회지 33(6): 51-77.
- 유시건(1997) 골프장 이용자의 만족도 영향요인에 관한 연구. 한남대학교 대학원 석사학위논문.
- 이상재(1999) 한국의 골프장 그린의 특성 및 그린 스피드에 관한 연구. 성균관대학교 대학원 석사학위논문.
- 이석환(1998) 도시 가로의 장소성 연구: 대학로의 사례를 중심으로. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 이용희(2000) 골프장 조성 시 발생하는 지형훼손의 저감방안 연구. 동국대학교 대학원 석사학위논문.
- 이정우(2003) 사건의 철학. 서울: 철학아카데미.
- 이진경(2002) 노마디즘2: 천의 고원을 넘나드는 유쾌한 철학적 유목. 서울: 휴머니스트.
- 장유비, 이호순, 심경구(2003) 공식 골프대회 기간 중 한국과 외국의 골프 코스들의 퍼팅그린 관리방법 비교. 한국조경학회지 31(3): 91-106.
- 전대호(1996) 칸트의 공간론 연구. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 정명오(2007) 순수이성비판 실천이성비판. 서울: 동서문화사.
- Casey, E. S.(1997) *The Fate of Place: A Philosophical History*. Berkeley: University of California Press.
- Deleuze, G.(1969) *Logique Du Sens*. 이정우(역). 의미의 논리. 서울: 한길사, 1999.
- Deleuze, G. and F. Guattari(1980) *Mille Plateaux: Capitalisme et Schizophrenie*. trans. B. Massumi, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987.
- Eisenman, P.(1998) *K Nowhere 2 Fold In C*. Davison and J. Jung, eds., Anywhere, Seoul: CA Press. pp.296-307.
- Hurdzan, M.(1996) *Golf Course Architecture: Design, Construction & Restoration*. 황원(역). 골프코스 설계 및 시공. 서울: 도서출판 조경, 2001.
- Kwintar, S.(1998) *Emergence: or the Artificial Life of Space In C*. Davison and J. Jung, eds., Anywhere, Seoul: CA Press.
- Merleau-Ponty, M.(1945) *Phenomenologie de la Perception*. 류의근(역), 지각의 현상학. 서울: 문학과 지성사, 2002.
- Norberg-Schulz, C.(1971) *Existence, Space and Architecture*. 김광현(역), 실존·공간·건축. 서울: 태림문화사, 1997.
- Richardson, F. L.(2002) *Routing the Golf Course: The Art and Science that Forms the Golf Journey*. Hoboken: John Wiley & sons.
- Shackelford, G.(2003) *Grounds for Golf: The History and Fundamentals of Golf Course Design*. New York: St. Martin's Press.
- Sidorsky, R.(2005) *Golf Course of the World 365days*. New York: Abrams, July 11.
- Solà-Morales Rubió, I.(1995) *Diferencias: Topografía de la Arquitectura Contemporánea*. trans. G. Thompson, *Differences: Topographies of Contemporary Architecture*. Cambridge: The MIT Press, 1999.
- Ulrich, R. S.(1993) *Biophilia, Biophobia, and Natural Landscapes In S. R. Kellert and E. O. Wilson, eds., The Biophilia Hypothesis*. Washington, D. C.: Island Press. pp. 73-137.
- Wilson, E. O.(1984) *Biophilia*. Cambridge: Harvard University Press.
- Wright, N.(2002) *Lower Your Golf Handicap*. London: Hamlyn.

원 고 접 수 일: 2008년 8월 10일
 심 사 일: 2008년 9월 8일(1차)
 2008년 9월 26일(2차)
 계 재 확 정 일: 2008년 10월 6일
 3인의명 심사필