



### 저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원 저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리와 책임은 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)



미술학 석사 학위논문

허구적 설정 이미지를 통한  
현실 비판적 표현 연구

2023년 8월

서울대학교 대학원

서양화과 서양화전공

박 소 라

# 허구적 설정 이미지를 통한 현실 비판적 표현 연구

- 나의 작품을 중심으로 -

지도교수 심 철 응

이 논문을 미술학 석사 학위논문으로 제출함

2023년 5월

서울대학교 대학원  
서양화과 서양화전공  
박 소 라

박소라의 석사 학위논문을 인준함

2023년 8월

위 원 장 임자혁 (인)

부위원장 김정한 (인)

위 원 윤혜원 (인)

## 국문초록

본 논문에서는 허구적 설정의 이미지를 통해 현실 비판적 인식을 표현하는 나의 작품을 분석한다. 나의 작품은 증명사진과 같은 인물 사진이나 소셜 미디어에 공유되는 이미지가 손쉽게 편집되고 왜곡되어 허구성을 띠고 있음을 발견하는 것으로 시작한다. 나의 작업은 이러한 허구적 특성을 지닌 이미지가 양산되는 이유를 사회, 경제, 문화적 배경 등의 외부요인과 함께 다각도로 분석한 후, 이에 관한 나의 비판적 관점을 오브제와 이미지를 통해 시각화하여 표현하는 일련의 과정이다.

본 논문에 수록된 나의 작업은 크게 전·후반기로 나뉘며, 작업이 진행되는 과정에 따라 그 관심사와 소재가 세부적으로 변화한다. 전반기 작업에서는 인물 사진이 편집되고 왜곡되는 원인으로 한국 사회의 외모지상주의와 자기계발문화를 제시한다. 신분 증명의 용도로 사용되는 증명사진, 취업사진 등이 보정되는 이유를 추적하며, 인간의 신체와 몸을 계발, 개선의 대상으로 바라보는 외모지상주의와 자기계발문화의 특성을 논의한다. 이는 오늘날 소셜 미디어에 공유되는 디지털 이미지에 반영되어 나타난다. 나의 전반기 작업에서는 이러한 양상을 비판적 시각으로 표현한다.

후반기 작업은 디지털 플랫폼, 소셜 미디어 문화에서 나타나는 허구적 인간상에 초점을 맞춘다. 최근 소셜 미디어를 중심으로 인기를 얻고 있는 ‘부캐’, ‘가상 인간 인플루언서’가 가진 허구적 특성에 주목한다. 이 두 종류의 인물상은 그들의 폐르소나와 외형 등이 창작자의 의도에 맞게 설정되어 탄생하고, 이들의 일상은 디지털 미디어에 공유되는 이미지를 통해 허구적으로 구축된다. 이러한 허구적 요소는 나의 작품에 직접적으로 반영된다. 후반기 작품에서는 폐르소나와 이미지를 세부적으로 연출하여 ‘부캐’와 ‘가상인간 인플루언서’를 생성한다. 완벽한 신체를 향한 인간의 욕망은 디지털 공간에서 이미지 기술과 결합하여 실제 인간의 신체적 한계를 뛰어넘은 허구적 인물 이미지로 표출된다.

현재의 사회문제가 지속되어 더욱 심화된 미래 시점을 상상하는 것은 나의 주된 작품 구상 방법론이다. 이 시점에 등장할 ‘상품’을 상상하여 이를 디지털 이미지와 모형의 형식을 통해 시각화하고, 미래 시점을 배경으로 하는 특정 상황의 서사를 텍스트 기반의 영상 매체로 전달한다. 이러한 시점의 이동을 통한 구상 방식을 통해 현재의 문제를 확대하여 미래의 시점에서 재인식하게 한다.

본 연구는 2017년부터 2022년까지 진행한 나의 작업의 기저에 있는 인간의 신체가 개발의 대상이 된 사회적 풍토에 관한 문제의식과 소셜 미디어 공간에서 나타나는 피상적 소통방식에 대한 비판의식에 관한 검토와 분석이 이루어졌다는 점에서 의의가 있다.

**주요어** : 허구적 자아 이미지, 소셜 미디어, 현실 비판, 가상 인간, 신체 개발, 왜곡된 인물 이미지

**학 번** : 2016-21324

# 목 차

I. 서론 .....	1
II. 허구적 이미지가 반영하는 세태 .....	4
1. 외모지상주의와 이미지 보정문화 .....	4
2. 자기계발문화와 디지털 미디어 .....	9
III. 연출된 자아의 사회 .....	19
1. ‘부캐’를 활용한 다중적 세계관 창출 .....	19
2. ‘가상인간 인플루언서’의 세공된 페르소나 .....	21
IV. 허구적 상상의 시각화 .....	26
1. 허구적 용도의 모형화된 오브제 .....	26
2. 허구적 설정을 통한 내러티브 구축 .....	34
VI. 결론 .....	41
참고문헌 .....	44
Abstract .....	46

## 그 림 목 차

[그림 1] <더 높이, 더 높이>, 2017, 디지털 프린팅, 총 14개의 이미지, 각 45x65mm *시리즈 작품 중 일부 .....	6
[그림 2] <더 높이, 더 높이>, 2017, 디지털 프린팅, 각 45x65mm, 인터뷰 영상(1:00), 서울대학교 예술복합연구동(서울, 대한민국) 설치장면 .....	7
[그림 3] 《How to~》 시리즈: 일터에서 경쟁력을 향상시키는 법, 2019, 디지털 이미지 .....	11
[그림 4] 《How to~》 시리즈: 생산성을 향상시키는 법, 2019, 디지털 이미지 .....	13
[그림 5] <궁극의 힐링>, 2017, PC용 팝업 프로그램 .....	14
[그림 6] <Item Inventory>, 2021, 세라믹, 스테인리스 스틸, 수창청춘맨손(대구, 대한민국) 설치장면 .....	17
[그림 7] <Soft Prologue>, 2021, 세라믹, 스테인리스 스틸, 쿤스트독523(부산, 대한민국) 설치장면 .....	18
[그림 8] <디지털 성괴 ‘데아 리’의 감성하루>, 2020~, 인스타그램 포스트 .....	20
[그림 9] <Soft Touch>, 2021, 혼합매체, 60x60x146cm, 비디오(5분 2초) .....	24
[그림 10] <Soft Touch>, 2021, 혼합매체, 60x60x146cm, 비디오(5분 2초) .....	24
[그림 11] <Connect-Disconnect-Reconnect>, 2021, 혼합매체(스테인리스 스틸, 3D 프린트된 헤드기어, 아크릴) .....	28
[그림 12] <헤드기어 Smile! 아이디어 스케치>, 2020, 디지털 드로잉 .....	29

[그림 13] <Connect-Disconnect-Reconnect>, 2021, 혼합매체, 대구예술발전소(대구, 대한민국), 설치장면	31
[그림 14] <Connect-Disconnect-Reconnect>, 2021, 혼합매체(스테인리스 스틸, 3D 프린트된 헤드기어, 아크릴),	31
[그림 15] <빠른 소셜미디어 인터랙션을 위한 웨어러블 디자인>, 2022, 디지털 이미지	33
[그림 16] <Soft Touch>, 2022, 혼합매체, 60x60x146cm, 비디오(5분 02초)	34
[그림 17] <Soft Touch>, 2022, 혼합매체, 60x60x146cm, 비디오(5분 02초)	35
[그림 18] <Soft Touch>, 2022, 혼합매체, 60x60x146cm, 비디오(5분 02초)	40

### 참고그림

[참고그림 1] 보정어플 ‘스노우’, 앱 스토어 캡쳐	8
[참고그림 2] 영화 ‘엘리시움’의 엑소스켈레톤 수트	15
[참고그림 3] 게임 ‘사이버 평크 2077’의 아이템 인벤토리	16
[참고그림 4] 가상인간 인플루언서 ‘로지’	22

## I. 서론

본 논문에서는 허구적 설정의 이미지를 통해 현실 비판적 시선을 표현하는 나의 작품을 분석한다. 이 연구에서는 디지털 환경에서 나타나는 왜곡된 인물 이미지, 가공된 가상 인물 등이 가진 허구적인 특성을 적극적으로 이용한 나의 작품을 다양한 각도에서 논의한다. 디지털 이미지의 왜곡 현상에서 처음 문제 상황을 인식하고, 이와 관련된 사회, 문화, 경제적인 상황 등의 외부 요인 간의 관계를 밝힘으로써 본 연구를 전개한다.

나의 작품이 포함하는 ‘허구적’ 특성은 ‘허구’라는 단어가 담고 있는 두 가지 사전적 정의를 동시에 내포한다. 작품의 소재적인 측면에서 허구적인 이미지를 사용하는 경우와 작품 제작의 방법론적인 측면에서 허구적 상상을 사용하는 경우 두 가지로 나뉜다. 사전에서 ‘허구’라는 단어의 정의는 “1. 사실에 없는 일을 사실처럼 꾸며 만듦, 2. (문학) 소설이나 희곡 따위에서 실제로는 없는 사건을 작가의 상상력으로 재창조해 냄. 또는 그런 이야기.”<sup>1)</sup>라는 두 가지 뜻으로 구분된다. 첫째, 나의 작품의 소재로 주로 이용되는 ‘허구적 이미지’는 실제로 존재하지 않으나 디지털 편집, 보정 등을 거쳐서 가공되어 나온 사진 이미지, ‘부캐’ 등의 허구적 자아 이미지를 말한다. 더 나아가, 이러한 허구적 이미지는 현실에 기반하지 않고 디지털 공간에서만 존재하는 가상 인간 인플루언서 등의 양상으로 발전하고 있다. 둘째, 나의 작품의 방법론이 가진 허구적 특징은 사전적 정의에서 후자의 의미, 즉 문학적인 측면에서의 허구, 작가의 허구적 상상력을 토대로 꾸며진 줄거리를 갖는 소설적인 특징을 뜻 한다. 특히, 이러한 방법론은 주로 나의 후반기 작업에서 주요하게 이용된다. ‘만약~라는’라는 가정을 시작으로, 공상과학소설과 같은 장르에서

---

1) 국립국어원, 표준국어대사전에서 검색  
(<https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do>, 2023.05.02.접속)

주로 사용하는 가정의 방법을 이용하여 작품을 구상한다. ‘허구’를 이용하는 내 작품 제작의 방법은 현재의 문제 상황이 지속되어 더욱 심화 된 미래 시점에 등장할 수 있는 상품을 상상 해 보고 모형 조각의 형식으로 시각적으로 구체화하여 제시하는 것이다.

본 논문의 본론은 3장으로 나누어 구성하였다. 나의 작품은 이전의 작업에서 발견한 문제 상황이나 문제적 이미지들을 심층적으로 분석하면서 다음 작업의 소재나 주제 등을 정하였기에 작품은 일련의 흐름을 가진다. 때문에 본 논문은 작업이 진행되는 과정에 따라 구성되었다.

II 장에서는 허구적 이미지가 반영하는 세태를 다룬다. 이 장에서는 과거의 개인적 경험을 통해 갖게 된 사회적 관심사가 어떻게 나의 작업의 동기로 작동하는지 서술할 것이다. 나는 <더 높이, 더 높이>를 작업 하며 한국 사회의 외모 중심적 가치관이 왜곡되고 편집된 디지털 이미지로 반영되어 나타나고 있음을 발견했다. 내가 청소년기를 겪었던 2000년대 초에 한국 사회에서 만연했던 외모 중심주의적 시각은 당시 대중적으로 인기를 얻고 있던 자기계발문화와 결합되어 고착화되었다. 이처럼 몸과 마음을 발전의 대상으로 보는 사회적 시각은 성형이나 이미지 보정 문화의 세태로 나타난다. 이 장에서는 더 나아가 SF 장르에서 나타나는 신체 개조 이미지까지 그 논의점을 확장한다. 《How to~》시리즈와 <궁극의 힐링>은 자기 계발 문화 컨텐츠를 소재로 작품을 전개하였으며, <Item Inventory>, <Soft Prologue>에서는 신체를 개발의 대상으로 보는 시선이 어떻게 공상과학영화나 게임 등에서 이미지로 표출되는지 다룬다.

III 장에서는 자아가 연출되는 사회에 관하여 논의한다. 소셜 미디어에 공유되는 개인의 이미지는 왜곡과 연출이 자유롭게 가능하기에 허구적인 특징을 가지고 있다. 이 장에서는 소셜 미디어 플랫폼에서 이러한 허구적 특성을 적극적으로 이용하여 활동하는 두 가지 유형의 인물상을 다룬다. 첫 번째 유형의 인물은 허구적 세계관과 페르소나를 이용하는 ‘부캐’<sup>2)</sup>이다. 부캐 문화는 정체성을 규정짓는 다양한 요소들을 인위적으

---

2) ‘부캐’는 ‘부가적 캐릭터’라는 의미이다. 자신의 본래 정체성이 아닌 부가적인 정체성

로 설정하고, 이러한 페르소나를 바탕으로 허구적 이미지와 서사를 생성한다. 논의 과정에서 부캐라는 인물상을 담고 있는 나의 작업 <디지털 성괴 ‘데아 리’의 감성하루>를 분석한다. 두 번째 유형의 인물은 가상 인간이다. 현재 소셜 플랫폼을 통해 많은 대중적 관심을 얻고 있는 가상 인간 인플루언서는 완벽하게 연출된 자아와 외형을 가진 인물이며, 컴퓨터 그래픽을 통해 구현된다. 나는 <Soft Touch>를 통해 앞서 서술한 허구적 특징을 가진 가상 인간 인플루언서를 제시한다.

IV 장은 후반기 작업인 <Connect-Disconnect-Reconnect>, <소셜 미디어 인터랙션을 위한 웨어러블 디자인>, <Soft Touch>에 나타난 작품 구상 방법론에 대하여 논의한다. 별도의 장으로 나누어 작품 구상의 방법론을 논의하는 까닭은 최근 나의 작품 구상 과정이 단계화되어 발전하고 있음을 느끼기 때문이다. 이 장에서 소개하는 나의 방법론은 사회 비판적 성격을 가진 공상과학 장르의 상상과 가정을 기반으로 작품을 구상하는 것이다. 현재의 사회문제가 지속되었을 때 나타날 수 있는 미래 상황을 상상하고, 이때 등장할 수 있는 상품을 모형 또는 3D 이미지로 시각화하여 표현하는 것이 주요 방법론이다. 이 장에서 논의하는 작업은 공상과학 장르의 특성과 기법을 이용하여 오늘날 신체가 개발되는 현상과 소셜 미디어 기반 문화의 피상성을 비판한다.

---

을 지닌 인물, 즉, ‘멀티 페르소나’를 의미한다.

## II. 허구적 이미지가 반영하는 세태

### 1. 외모지상주의와 이미지 편집·보정 문화

사회적으로 획일화된 미적 기준과 날씬한 몸에 대한 사회적 집착은 한국 사회의 고착화된 외모 중심적 가치관을 반영하는 고질적 문제로 인식된다. 이러한 문제는 피상적이고 진부한 과거의 화두라고 인식될 수 있다. 하지만 동시대 디지털 미디어 환경에서 새로운 양상으로 표출되고 있음을 발견하고, 이러한 사회적 관심사가 나의 작품의 시작 동기와 배경으로 작동하고 있다면 본 논문을 통해 논의할 필요가 있다. 이 장의 전반부에서는 한국 사회의 외모 중심적 가치관이 왜곡되고 편집된 디지털 이미지로 나타나고 있음을 처음으로 인식했던 나의 개인적 경험을 서술할 것이다. 그 후, 이러한 경험을 통해 인지했던 문제들이 어떻게 오늘날 소셜 미디어 기반의 매체 환경에서 나타나고 심화되고 있는지 동시대적 시각에서 분석할 것이다.

나는 학부 시절 오랜 기간 동안 사진관에서 일한 경험이 있다. 나의 주된 업무는 사진 현상, 인화뿐만 아니라 사람들의 증명사진 및 취업 사진을 촬영하여 포토샵으로 보정하고 인화하는 것이었다. 어떤 외모를 매력적으로 느끼는지 판단하는 것은 개인마다 다른 주관적인 영역의 일이겠지만, 한국 사회에서 암묵적으로 합의된 전형적인 미의 특징은 공통적으로 잡티나 요철이 없는 매끄럽고 밝은 피부와 좌우 대칭의 얼굴, 또렷한 눈동자 등이 있다. 나는 몇 년의 시간 동안 업무의 일부로서 일반적으로 한국 사람들이 공유하는 ‘전형적인 미’를 사진 속에서 구현해 내기 위해 상당 시간 동안 보정 작업을 하곤 했다. 이 와중에 몇몇 고객들은 자신의 사진을 받고 ‘못 나왔다’는 이유로 컴플레인을 걸기도 했는데, 내가 일했던 사진관에서는 이에 대비하기 위해 고객 사진의 작업 전, 후를 함께 보관해 놓고 이를 비교해

서 함께 보여주곤 했다. 그러면 다시 고객들은 인화된 사진에 만족해하며 돌아갔다. 나는 사진관 업무를 하면서 일종의 아이러니를 느끼기도 했는데, 이는 자신의 신분을 나타내기 위해 가장 사실적이어야만 하는 신분증 사진, 여권 사진, 취업 사진 등을 수정 및 보정, 합성해야 한다는 점이었다. 또 한편, 포토샵 등의 편집을 거쳐 수정된 이미지를 본인의 모습과 더 가깝게 느끼며 실제 자기 자신의 모습을 ‘못 나왔다’고 인식하는 상황들을 경험하면서, 우리는 원본 사진을 보는 것보다 2차 편집을 거쳐 만들어진 사진을 보는 것을 더욱 익숙하게 느끼고 있다고 생각하였다.

돌이켜 보면, 내가 청소년기를 겪었던 2000년대 초는 이미지를 보정하는 것과 실제로 얼굴을 변형시키는 성형이 하나의 문화로 자리잡기 시작했던 시기였다. 당시 고등학교 졸업과 대학 입학을 축하하는 의미로 부모들은 자녀에게 쌍꺼풀 수술과 같은 성형수술을 선물하곤 했으며, 기념일, 졸업식, 생일 등 특별한 날에 친구끼리 함께 보정된 사진을 찍는 문화는 내가 자라온 시대에서 나의 세대가 가진 하나의 문화이기도 했다. 또한, 인터넷상에서는 싸이월드와 같은 소셜 미디어 플랫폼이 인기를 얻으면서 ‘얼짱’이나 ‘몸짱’과 같은 신조어들이 크게 유행하며 공공연하게 외모 중심주의적 풍토가 성행하던 때이기도 했다. 그 당시, 이러한 문화가 크게 유행했던 까닭은 공공연하게 ‘외모도 스펙’이라는 말이 사회적으로 동의를 얻을 만큼 취업시장에서의 외모 경쟁력과 날씬하고 마른 몸에 대한 사회적 관심이 높아지던 시기였기 때문이다.

나는 외모지상주의적 사회 풍토가 성형 문화뿐 아니라 증명사진, 취업사진 등의 이미지를 포토샵 하는 것에도 반영되어 나타났다고 생각한다. 나는 이러한 경향을 그 시대에 비슷한 외모나 분위기의 아이들이 계속해서 데뷔하는 것을 보면서, 그리고 사진관에서 일을 하며 무수히 많은 사람의 증명사진을 포토샵으로 보정하면서 몸소 느끼고 경험했던 것 같다. 한국 사회에서는 외모와 직결되는 직업군이 아니더라도 취업 사진에는 필수적으로 자신의 경쟁력을 표출하기 위해 개

인의 사진은 수정되어야 하고, 변형되어야 했기 때문이다.



[그림 1] <더 높이, 더 높이>, 2017, 디지털 프린팅, 총 14개의 이미지, 각 45x65mm \*시리즈 작품 중 일부

2017년 진행한 나의 작품 <더 높이, 더 높이>는 내가 대구에서 중, 고등학교를 다녔던 시기에 유행했던 ‘이미지 증명사진’을 이용해 만든 작품이다. 이 작품은 포토샵으로 보정된 증명사진 이미지를 통해 한국 사회에서 고착화된 외모 중심주의적 가치관에 대한 비판적 시각을 직접적으로 전달하는 것이기보다는 2000년대 중반 대구지역에서 유행했던 ‘사자 머리’ 헤어스타일을 하나의 사회적 상징과 지표로서 분석하는 작품이었다. 하지만 더 나아가 이 작품의 형식적 특성을 통해 본 논문에서 다루고자 하는 ‘허구적 이미지’라는 측면에서도 분석해 볼 수 있다.

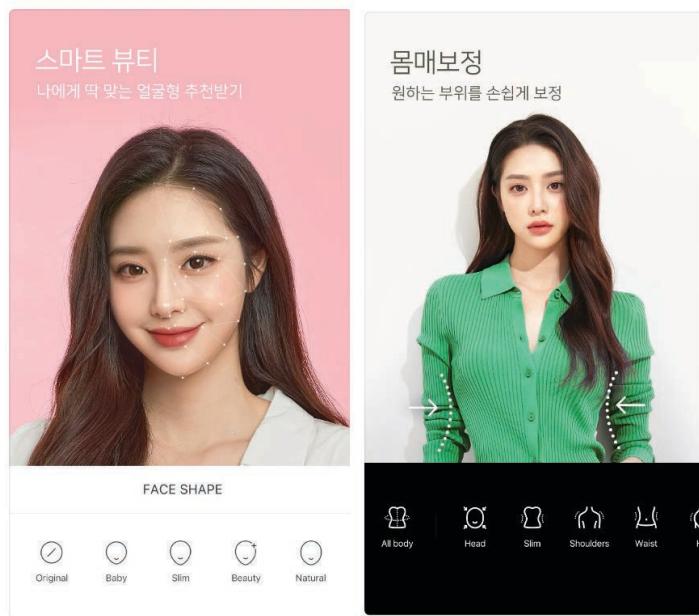
<더 높이, 더 높이>는 2000년대 중반, 포토샵 편집 기술의 보급화와 외모지상주의라는 사회적 풍토가 결합되어 유행하게 된 ‘이미지 사진’이 작품의 소재가 된다. 해외에서는 한국식 사진이라 불리기도 하는 이러한



[그림 2] <더 높이, 더 높이>, 2017, 디지털 프린팅, 인터뷰 영상(1:00), 서울대학교 예술복합연구동

이미지 사진 문화는 사회적으로 통용되는 매력적인 외적 기준에 부합하기 위해 더 나은 외모와 결점 없는 이미지를 위해 포토샵을 이용해 보정하는 것을 특징으로 한다. <더 높이, 더 높이>는 비슷한 헤어스타일과 비슷한 미적 기준에 따라 2차 편집을 거쳐 완성된 이미지 사진을 편집하고 합성하여 새로운 인물을 만들어 낸 작품이다. 이 사진의 인물들은 실제 존재하진 않지만, 존재했을 법한 사람의 이미지를 가지고 있으며 그 당시 대구지역의 특정 세대에서 유행했던 스타일, 사회적으로 공유된 특정 ‘미적 기준’에 따른 외모를 디지털 이미지의 편집을 통해 재생산된다. 편집과 보정을 거쳐 유사해진 외모, 촬영방식의 일치를 통해 증명 사진 속에 나타나는 인물은 일종의 익명성을 획득한 것처럼 보인다. 작품의 배경을 구성하고 있는 외모지상주의와 이미지 보정문화의 코드로 이 작품을 읽는다면 결국, 실제로 성형 등과 같이 사람의 신체에 실제로 일

어나는 신체 변형이 아니더라도 이미지를 통해 신체 왜곡이 일어나는 것을 알 수 있다.



[참고 그림 1] 보정어플 ‘스노우’  
<출처>앱 스토어 캡쳐

이미지를 편집, 보정하는 문화는 어떻게 현재까지 이어져 왔으며, 또 이는 디지털 공간에서 어떤 양상으로 발전되어 표출되고 있을까. 과거에는 후보정을 거치는 사진관 서비스를 이용했다면, 현재에는 AR을 기반으로 한 필터 효과, 보정 어플의 상용화로 이제 현실의 외모는 온라인에서 특별한 노력 없이 즉각적으로 보정되고 개선할 수 있는 것이 되었다. ‘스노우’, ‘소다’ 등의 보정 어플의 기능은 눈, 코, 입의 크기 조절에서부터 다리 길이 조절, 몸매 보정 등 상당히 세부적인 변형이 쉽게 가능하도록 개발되어 있으며, 유행하는 메이크업 필터도 계속해서 업데이트된다. 이렇게 보정 어플을 통해 변형되어 완성된 이미지는 소셜 미디어를 통해 빠르게 공유된다. 셀카 사기꾼이란 뜻의 ‘셀기꾼’이란 단어가 공

공연하게 사용되는 오늘날의 디지털 공간에서는 무수한 사람들이 더 나은 자신의 외적 매력을 표출하기 위해서 점점 더 많은 보정을 거친 사진을 공유하고 있다. 이처럼, 사진의 간편한 보정과 편집이 가능해진 문화는 오랜 기간 동안 한국 사회에서 고착화된 외모 중심적 가치관을 심화시키고, 자기 자신의 외모를 왜곡하여 인식하게 한다.

## 2. 자기계발문화와 디지털 미디어

앞선 장에서는 개인의 이미지를 왜곡하여 표출하는 근본적인 원인을 외모 중시의 사회풍토, 사회적으로 획일화된 미적 기준에서 찾았다면, 이 장에서는 신자유주의와 자기계발의 문화에서 찾고자 한다. 이러한 사회적 맥락은 나의 작품 『How to~』 시리즈, <궁극의 힐링>, <Item Inventory>, <Soft Prologue>에 반영되었기에 본 논문을 통해 구체적으로 논의할 가치가 있다.

자아를 개발의 대상으로 보는 자기계발문화와 개인에게 내재한 신체적 특질을 보완, 증강하게 할 수 있는 과학 기술의 발전은 우리 사회에서 허구적 이미지가 양산되는 이유로 작동한다. 2000년대 한국 사회는 1997년 외환위기를 겪은 후, 노동 불안정성의 증가와 더불어 개인주의와 경쟁주의를 심화시킨 신자유주의로의 이행이 가속화된 시기였다. 이 시대의 한국 사회는 ‘지식기반 경제’, ‘인적자원 개발’, ‘창의적 인간상’, ‘기업가 정신’ 등을 중시하며 자유주의 시장의 유연화에 적응할 수 있는 자기계발하는 개인을 끊임없이 생산하고자 하였다.<sup>3)</sup> 이에 따라, 문화적인 측면에서는 자기계발과 관련된 서적, 세미나, 워크숍, 심리상담, 이미지 컨설팅 등 세분화된 자기계발의 테크닉과 문화 구성체가 사회적으로 상당히 인기를 얻고 있었다.<sup>4)</sup> 이러한 환경에서 자기 경영, 인적자원 등이라는 말로 개인의 역량 실현을 강조하였고, 기업가 정신으로 무장한

---

3) 서동진, 『자유의 의지 자기계발의 의지』, (파주:돌배개, 2019). pp.106-111 참조.

4) 위의 책 p268.

개인을 양성하고자 하는 자기계발의 문화가 사회적으로 타당성을 얻고 있던 시기였다.

자기계발문화는 한국에서 고착화된 외모 중심주의적 시각과 결합하여 발전했다. 이는 그 당시 인기를 얻었던 영화나 TV 프로그램을 통해 잘 반영된다. 예를 들어, 2000년대에 큰 인기를 얻었던 <미녀는 괴로워>와 같은 영화에서 주인공은 전신 성형을 통해 자신이 가진 재능을 극대화하여 사회적인 성공을 이룬다. 한편, 리얼리티쇼와 같은 TV 프로그램에서는 참가자들이 자신의 실력, 매력 등을 다른 참가자들과 함께 경쟁하는 오디션 형식의 프로그램이 대중적 인기를 얻었다.<sup>5)</sup> 이처럼 자기계발의 서사에서 개인은 자신의 경쟁력을 위해 몸을 물신화하고 하나의 상품으로서 제시한다. 예를 들어, 최근 소셜 미디어를 강타한 바디 프로필 문화도 같은 맥락으로 읽을 수 있다. 한 장의 완벽한 사진을 위해 수분까지 관리할 만큼의 극단적인 자기제어가 필요한 바디 프로필 문화는 소셜 미디어에서 완벽한 자기관리의 표식으로서 작동하며, 완벽한 몸의 이미지를 만들어 낸다. 또, 아이러니하게도 이러한 사진은 후보정을 거쳐 완성된다.

나는 오늘날 디지털 미디어 환경에서 나타나는 이미지 왜곡 현상은 자기 경쟁력을 표출하기 위한 일종의 디지털 성형의 한 방식이며, 자기 계발이 표출되는 하나의 예시라고 분석한다. 나아가, ‘외모도 스펙’, ‘자기관리의 지표로서 외모 관리’와 같이 대중적 동의를 얻었던 자기계발의 범주는 외모에만 국한되지 않는다. 자기계발의 문화는 개인의 신체뿐만 아니라 자아, 개인의 습관이나 시간 관리 등의 생활방식을 변화하고 계발할 수 있는 대상으로 본다.<sup>6)</sup> 최근 인기를 얻고 있는 ‘이미지 컨설팅’, ‘퍼스널 컬러 컨설팅’과 같이 개인의 이미지를 개선하는 데 도움을 주는 서비스에서부터 개인적인 목표와 일정 관리를 도와주는 ‘생산성 애플리케이션’, 자기 효능감을 상승시키기 위한 다양한 소셜 미디어 챌린지 캠

5) 신자본주의의 자기계발문화가 반영된 대중매체에 관한 논의는 다음의 논문을 참조하였다. 권은선, 「신자유주의 문화 논리와 여성의 정체성-〈미녀는 괴로워〉, 〈써니〉, 〈댄싱 퀸〉을 중심으로」, 『영상예술학회』, pp.84-77

6) 서동진, 『자유의 의지 자기계발의 의지』,(파주:돌배개, 2019). p. 281.

페인까지 문화 전반을 통해서 사회 구석구석에서 자기계발의 테크놀로지는 양산되고 있다.<sup>7)</sup> 따라서, 자기계발의 담론은 유연화된 시장에서 살 아남을 수 있는 경쟁력과 생산성으로 무장한 개인을 계속해서 변화시키고 계발해야 할 대상으로 규정짓는다. 이처럼, 자기계발문화의 논리가 우리 삶의 기저에서 작동하고 있기에 소셜 미디어에서 공유되는 우리의 사진들은 왜곡되어, 더 발전된 신체 이미지로 표출된다.

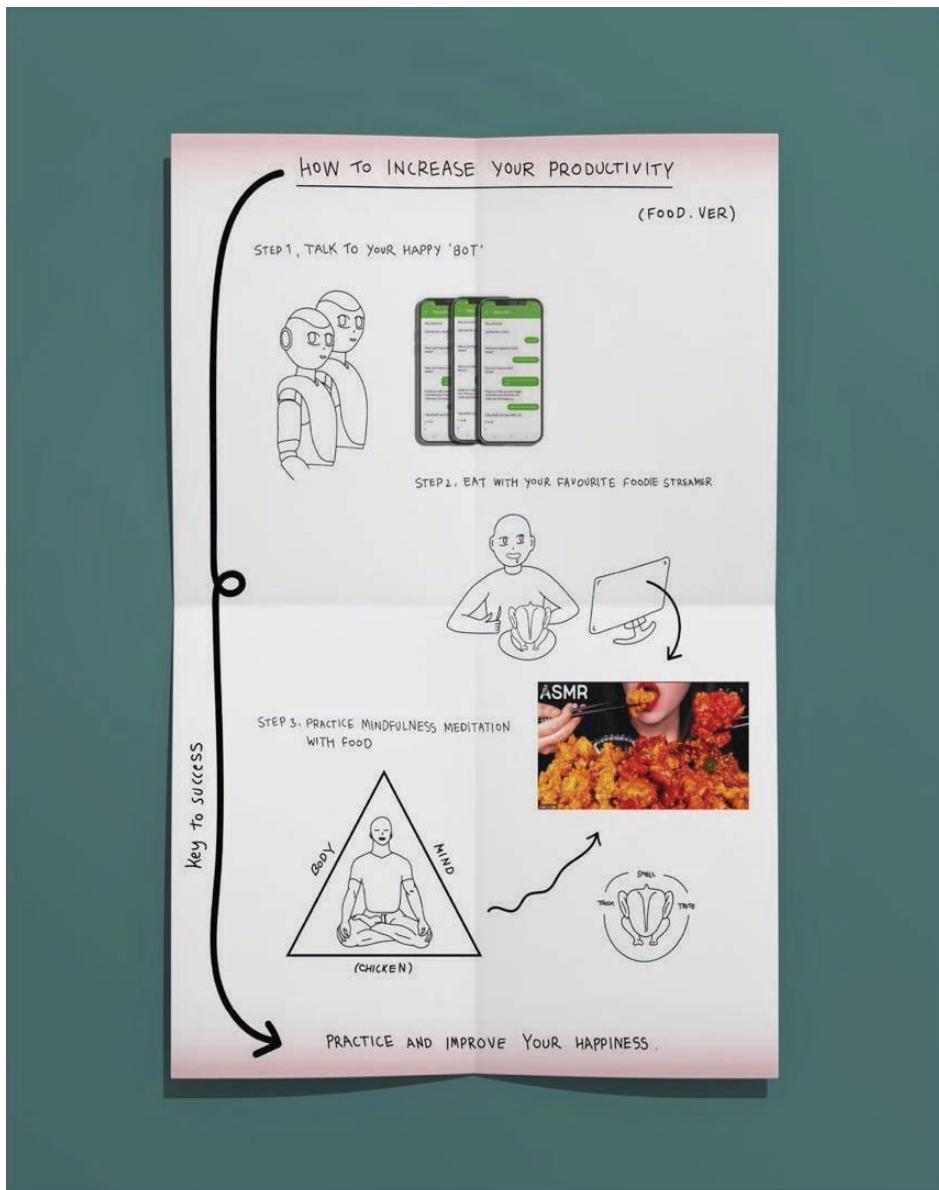


[그림 3] 『How to~』 시리즈: 일터에서 경쟁력을 향상시키는 법,  
2019, 디지털 이미지

7)앞의 책, p.281

《How to~》시리즈 작업은 자기계발 서적, 자기계발 관련 컨텐츠에 등장하는 상투적 어구를 이용하여 만든 작업이다. 과거 대중적으로 인기를 얻었던 자기계발서 <성공하는 사람들의 7가지 습관>, <긍정의 힘>, <아침형 인간> 등과 같은 자기계발 관련 컨텐츠에는 ‘~하는 법’, ‘~하라’, ‘~하지 마라’ 등의 개인이 따라야 할 일상적 지침과 조언이 함께 등장한다. 《How to~》시리즈 작품은 <생산성을 올리는 법>, <경쟁력을 얻는 법>, <행복해지는 법> 등의 목표를 위해 자기계발 서적에서 자주 등장하는 몇 가지 단계의 지침을 제시한다. 《How to~》시리즈 작업에서는 목표의 성취 방법으로서 테라피, 미소 연습하기, 명상하기, 운동하기 등 몸과 마음을 단련하는 방식을 제안하고, 때로는 ‘치킨 먹기’, ‘먹방 감상하기’ 등 목표 달성과 개연성이 없는 실천 방법을 제안한다. 《How to~》시리즈는 자기계발 문화산업이 사회의 광범위한 영역에서 소비되고 있다는 점에 주목한다. 미라클 모닝, 습관 형성 패키지, 퍼스널 아이덴티티 클리닉 등으로 이름 붙여진 자기계발의 상품들에서는 공통적으로 상투적인 언어와 지침들이 사용된다. 나는 이러한 현상에서 자기계발 상품이 개인의 역량 계발이라는 본래의 목적성과 효용성을 상실한 채 소비재로 부유하고 있다고 느꼈다. 이 작품을 통해 자기계발문화가 가진 피상적이고 소비적인 특징을 표면적으로 드러내고자 하였다.

《How to~》시리즈를 진행하며 몇 가지 질문을 던질 수 있었다. 과연 인간을 완벽하게 ‘만드는’ 것이 가능한가. 그리고 자기 계발에서 강조하는 자신의 삶에 대한 긍정적 자세와 행복에 관한 개인의 태도가 몇 단계의 자기계발 서사를 통해 ‘성취’해야만 하는 덕목이 된 것은 아닐까. ‘성장’, ‘성취’, ‘경쟁’이라는 끝없는 자기계발 슬로건의 이면에는 긍정성 과잉과 끊임없이 자기 착취하는 개인이 존재한다.



[그림 4] <How to~>series: 생산성을 향상시키는 법, 2019, 디지털 이미지

팝업 창 프로그램<궁극의 힐링>에서도 자기계발 서사의 상투적 어구와 지침을 적극적으로 이용한다. 이 프로그램의 사용자는 3분 혹은 본인이 원하는 빈도의 시간 주기를 설정할 수 있으며, 설정된 시각마다 ‘수면을 취하세요’, ‘비타민 C가 풍부한 오렌지 주스를 마시세요’, ‘멘토의 강연을 들으세요’ ‘긍정적인 생각을 하세요’ 등 자기계발 서사에서 자주 사용하는 어구가 팝업창을 통해 뜬다. 이 프로그램은 마치 일정 및 시간 관리 애플리케이션이나 생산성 애플리케이션과 유사한 방식으로 힐링과 휴식에 접근한다. 이 프로그램은 자연적으로 이루어져야 할 ‘휴식’이란 행위를 조금 더 효율적이고, 효과적으로 하기 위해 도와주는 용도로 개발되었다. 이 작업은 관람자에게 3분으로 설정된 짧은 시간마다 일상적 지침을 반복적으로 노출함으로써 사용자의 휴식을 위한 지침이 마치 팝업 스팸 광고처럼 느끼게 한다. 이러한 방식은 사용자에게 도달하지 못한 채 이 텍스트가 가진 본질적 의미를 와해시킨다.



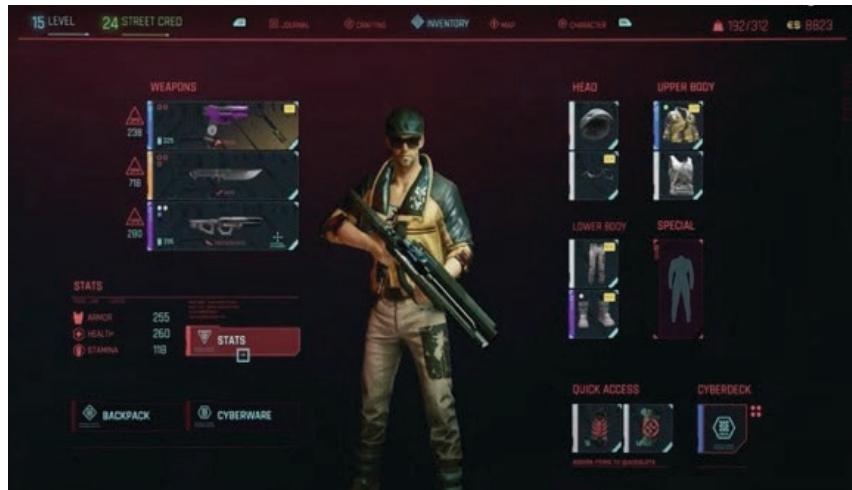
[그림 5] <궁극의 힐링>, 2017, PC용 팝업 프로그램

앞서 나는 인간의 신체를 개발의 대상으로 보는 시선이 디지털 공간에서 왜곡된 이미지를 통해 표출되고 있음을 분석한 바 있다. 이러한 현상은 의학 및 과학 기술의 발전으로 인해 점차 더 심화되어 다양한 양상으로 현실화되고 있다. 성형과 미용시술 등을 통해 개인의 신체적 콤플렉스는 뛰어넘을 수 있는 것이 되었고, 신체를 대신할 수 있는 기계와 로봇 기술의 발전으로 인간의 신체적 능력은 점차 확장되고 있다. 이러한 신체 개조의 현상은 현대 대중 매체, 특히 SF 장르의 게임이나 영화에서 이미지를 통해 잘 반영되어 나타난다.



[참고 그림2] 영화 ‘엘리시움’의 엑소스켈레톤 수트  
<출처>NBC뉴스, “The real tech behind Matt Damon’s ‘Elysium’ exoskeleton, Jillian Scharr, 2013.08.10. (이미지:Stephanie Blomkamp/Columbia Marketing Group)  
(<https://www.nbcnews.com/sciencemain/real-tech-behind-matt-damons-elysium-exoskeleton-6c10887334> 2023.05.07. 접속)

예를 들면, 영화 ‘엘리시움’에서는 신체에 부착하거나 삽입하는 웨어러블 디바이스, 전틀레, 엑소스켈레톤(exoskeleton) 수트 등 실제로 착용할 수 있는 의복이나 특수기능을 가진 스마트 장비의 사용을 통해 등장인물의 신체적 능력은 증강된다. 영화에서는 주인공 맥스가 살고 있는 지구 공간을 디스토피아로, 선택받은 자만이 살 수 있는 우주의 인공 공간 엘리시움을 유토피아로 표현한다. 폐허가 된 지구의 한 공장에서 일하는 맥스는 불의의 사고로 시한부 인생을 살게 된다. 그의 병을 완치하기 위해선 유토피아인 엘리시움에 도달하여 그곳에 있는 헬링 머신을 이용해야만 한다. 엘리시움에 도달하기 위해 맥스는 자신의 신경계와 연결하여 신체적 능력을 증진시키는 엑소스켈레톤(exoskeleton) 수트를 몸에 이식하는 신체 개조를 감행한다. 이처럼, 약한 신체를 웨어러블 기계와 신체 개조를 통해 향상하는 모티프는 SF 장르의 콘텐츠에서 쉽게 찾을 수 있다.



[참고 그림3] 게임 ‘Cyberpunk2077’의 인벤토리 공간  
 <출처> “Cyberpunk 2077 Inventory Explained (Xbox)”,  
 Youtube, 0:01, GrubMagnet Gaming,  
<https://youtu.be/zgxOk-mQ5O8> 2023.04.30. 접속)

또 다른 예로 온라인 게임 공간의 ‘버프’ 아이템과 웨어러블 아이템이 있다. 게임의 종류와 관계없이 대다수 게임에서 웨어러블 아이템은 공통된 문법으로 작동하고 있다. 주로 신발은 캐릭터의 걸음 속도를 올려주고 민첩성을 향상하는 용도로 사용되고, 헬멧과 옷은 캐릭터의 보호 능력과 체력을 높여주는 역할, 안경이나 바이저는 캐릭터의 시야각을 확장하거나 시력을 향상한다. 이처럼, 게임 공간에서 캐릭터의 의상과 버프 아이템은 게임의 퀘스트를 깨는 데 필요한 신체적 역량을 증진하거나 특별한 능력을 부여한다.



[그림 6] <Item Inventory>, 2021, 세라믹, 스테인리스 스틸.  
수창청춘랜跚 (대구, 대한민국) 설치장면

<Item Inventory> 와 <Soft Prologue>는 영화나 게임에서 자주 반복해서 등장하는 ‘버프 아이템’을 소재로 만든 작업이다. 나는 이 시리즈의 작품에서 디지털 공간, 특히 게임 공간에 등장하는 웨어러블 아이템과 웨어러블 디바이스를 조각으로 만들고, 전시장 공간을 게임 아이템을 보관하는 ‘아이템 인벤토리’의 공간처럼 구성하고자 하였다.



[그림 7] <Soft Prologue>, 2022, 세라믹, 스테인리스 스틸,  
쿤스트독523 (부산, 대한민국) 설치장면

### III. 연출된 자아의 사회

이전 장에서 소셜 미디어에 표출되는 왜곡된 개인의 이미지가 허구성을 지니고 있음을 밝혔다. III 장에서는 소셜 미디어 플랫폼에서 이러한 허구성을 더욱 적극적으로 이용한 인물상인 ‘부캐’, ‘가상 인간 인플루언서’의 존재에 대해 서술하며, 이를 중심으로 전개한 작업 <디지털 성괴 ‘데아 리’의 감성 하루>, <Soft Touch>를 논의한다.

#### 1. ‘부캐’를 활용한 다중적 세계관 창출

나는 온라인 게임이나 인터넷 커뮤니티를 자연스럽게 접하며 자란 세대이다. 그렇기에 익명성을 기반으로 한 인터넷 공간에서 실제 이름 대신 닉네임, 실제 모습 대신 아바타로 활동하며 유연한 정체성을 사용하는 것에 익숙하다. 더 나아가, 최근에는 소셜 미디어에서 나의 실제 모습과는 상이한 정체성을 사용하는 ‘부캐’ 계정을 운영하기도 한다.

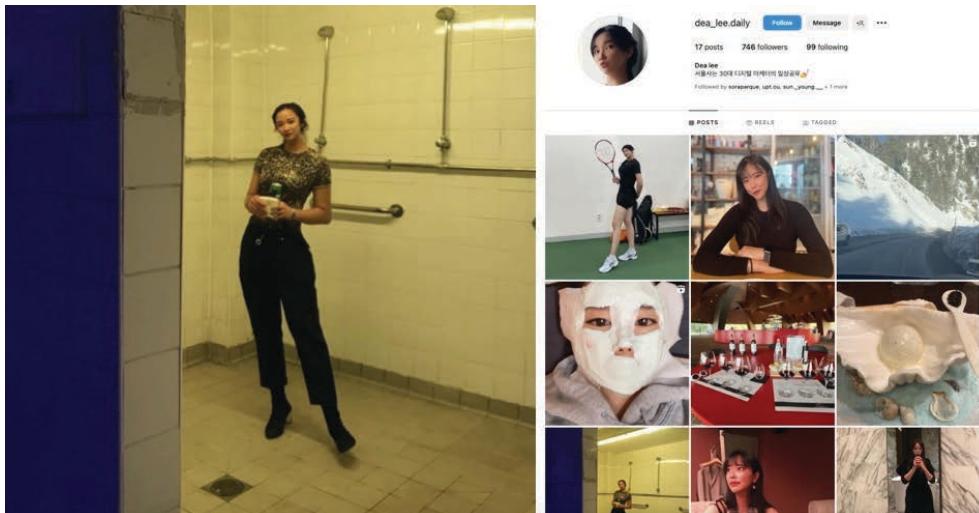
‘부캐’라는 단어의 기원은 온라인 게임으로부터 시작한다. 처음에는 게임 공간에서 사용자가 주요하게 사용했던 자신의 메인 캐릭터, ‘본캐’ 이외에 새롭게 만든 캐릭터를 의미하였다.<sup>8)</sup> 하지만 최근에는 대중매체나 소셜 미디어 등을 통해 현실 세계에서 자신의 본래 정체성이 아닌 부가적인 정체성을 지니고 활동하는 인물, 즉, ‘멀티 페르소나’를 지닌 인물을 의미하는 말로 쓰이고 있다.<sup>9)</sup> 오늘날 일상에서 나타나는 ‘부캐 문화’는 인종, 국적, 이름, 성격, 직업 등 정체성을 규정짓는 다양한 요소들을 인위적으로 설정하고, 이러한 페르소나를 바탕으로 한 허구적 이미지와 이야기를 생성하는 데 중점을 둔다.

‘부캐’라는 인물상은 나의 작품 <디지털 성괴 ‘데아 리’의 감성 하루>

8) 강민희, 이승우, 「멀티페르소나의 사례와 의미」, 『한국문예창작』, Vol.19, 2020, p.5

9) 위키피디아, 부캐 (<https://namu.wiki/w/부캐> 2022.05.06. 접속)

에도 반영된다. 이 작품은 허구의 인물 ‘데아’의 일상을 공유하는 블로그 형식의 인스타그램 작업이다. 이 작품에서 ‘여신’이라는 뜻의 라틴어 이름을 가진 인물 ‘데아’는 내가 연출한 허구의 인물이자 소셜 미디어 공간에서 나의 ‘부캐’로서 역할 한다. 포토샵, 보정 어플 등을 통해 완전히 왜곡된 나의 모습을 하고 있는 ‘데아 리’는 서울에 거주하고 있는 30대 디지털 마케터이며 인플루언서가 되기를 희망하는 인물이다. 데아의 인스타그램에는 주로 운동, 여가생활, 맛집 탐방 등 실제 나의 일상 사진이 편집되고 재구성되어 업로드된다.



[그림 8] <디지털 성괴 ‘데아 리’의 감성하루>, 2020~, 인스타그램  
포스트

나는 <디지털 성괴 ‘데아 리’의 감성 하루>를 통해 두 가지 종류의 허구를 생성하고자 했다. 첫 번째는 인물 이미지의 왜곡과 정체성의 허구적 설정을 통해 실제 존재하지 않는 허구적 인물상을 창출하였다. 두 번째는 일상의 순간을 사진 한컷의 하이라이트로 편집하여 재구성함으로써, 실제 내가 사는 현실을 거의 반영하고 있지 않은 허구적 일상을 생성하고자 하였다.

<디지털 성괴 ‘데아 리’의 감성 하루>에서는 한 개인의 정체성을 규정하는 다양한 요소들이 허구로 설정된다. 그 중, 가장 눈에 띄는 요소는 ‘데아’라는 인물의 외모이다. 작품에서 그녀의 신체는 매우 과하게 변형되어 있기에, 굉장히 어색하고 괴기스러우며 한편으로는 우스꽝스럽 기도 하다. 나는 이러한 표현방식을 통해 인스타그램에 존재하는 수많은 인물들은 실제 자기 모습과 괴리감이 있는 ‘이미지’로만 존재하는 허구적 인물이며, 누군가의 욕망이 발현된 허구적인 대상이라는 사실을 풍자 의 방식을 통해 강조하여 전달하고자 하였다.

소셜 미디어 활동은 일상적인 모습을 기록하지만 이처럼 많은 연출이 가미되기도 한다는 점에서 허구적인 특징을 가지고 있다. 오늘날 인스타그램을 ‘이미지의 세계’라 부른다. 힙한 곳, 감성 카페, 호캉스 등의 화려하고 현란한 이미지를 통해 개인의 일상은 새롭게 재구성되고 온라인 공간을 통해 전시되고 소비된다. 우리의 일상을 담는 소셜 미디어 공간에서는 우리 삶의 희로애락 모두를 균형 있게 담기 보다는 일상의 한 단편만, 주로 즐겁고 행복한 순간만 공유된다. 소셜 미디어에서 보이는 개인의 외형적 모습은 보정 어플을 통해 수정되고, 개인의 일상은 소셜 미디어에 선택적으로 업로드하는 이미지에 의해 편집된다. 나는 소셜 미디어에 공유되는 이미지와 실제 삶의 간극을 작품을 통해 심화함으로써 소셜 미디어 이미지가 가진 허구적 특징을 반영하고자 하였다.

## 2. ‘가상인간 인플루언서’의 세공된 폐르소나

소셜 미디어를 중심으로 활동하는 ‘인플루언서’는 허구적 인간상이다. 대중에게 기억되고 인기를 얻어야만 살아남을 수 있는 인플루언서의 직업적 특성상, 대중을 흡입하는 폐르소나를 가지기 위해 자신이 가진 외형적 이미지뿐만 아니라, 인물의 성격과 이야기를 재구성하기 때문이다. 최근, 이러한 인플루언서 생태계에 새롭게 등장하게 된 존재는 ‘가

상 인간' 인플루언서이다. 가장 인간 인플루언서는 실제 인간의 모습과 행동이 3D 기술로 실재감 있게 구현된 디지털 휴먼의 한 종류이다. 이 인물은 디지털 이미지가 가진 가상성을 이용해 현실 인플루언서의 신체적 한계를 뛰어넘고, 허구적 성격을 적극적으로 이용하여, 대중의 취향과 선호도에 탄생한 '완벽한' 인물이 된다.



[참고 그림4] 가상 인간 인플루언서 '로지'

<출처>로커스엑스 홈페이지

(<https://www.locus-x.com/v.artist/rozy>)

2023.05.04. 접속)

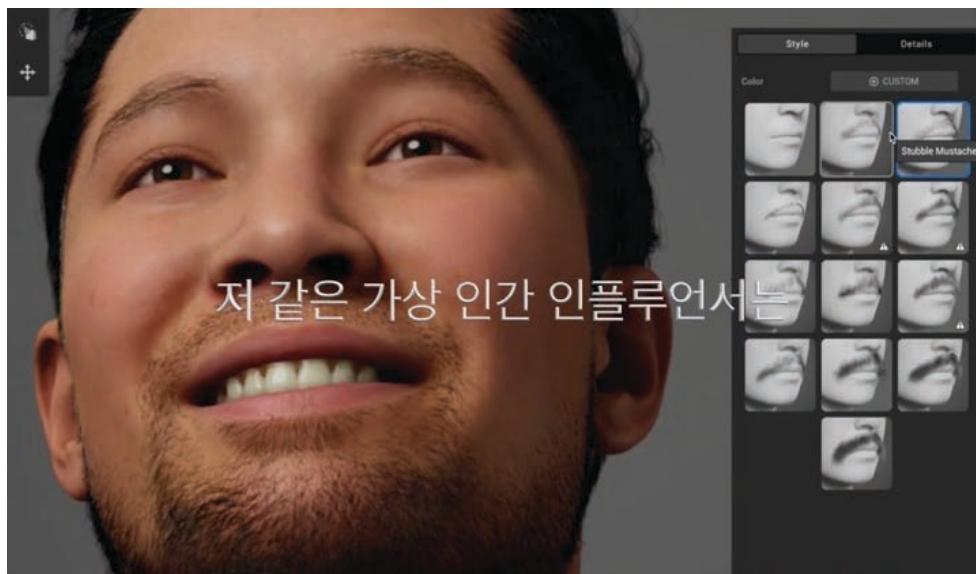
예를 들면, 한국에서 개발된 가상 인간 인플루언서 '로지'는 한국의 MZ세대가 선호하는 여성의 얼굴을 모아 3D 모델링 기술을 활용해 제작된 가상 인간이다. 22살의 로지는 매력적인 외모에, 171cm의 키, 활발하고 사교적인 성격 등 젊은 세대가 매력을 느낄만한 요소를 두루 갖추고 있는 인물이다. 기존에 인간은 신체적 한계를 뛰어넘고자 하는 욕망을 의술이나 왜곡된 이미지를 통해서 표출했다면, 가상 인간은 물리적인 신체적 한계가 없기에 대중의 선호를 분석하여 이에 맞는 외형적

특질의 맞춤 설정이 가능하다. 로지의 나이는 영원히 22세이다. 가상 인간을 광고적으로 놓고 본다면 늙지 않기 때문에 광고 모델로서 지속성을 가지고, 시공간 제약이나 인간이 가지는 사생활 스캔들 등의 위협이 없다는 점에서 상업적인 목적에도 부합한다. 또한 로지는 소셜 미디어에서 제로 웨이스트, 업사이클링 등의 친환경 캠페인에 참여하며 선한 영향력을 행사하며 자신의 이미지를 구축한다. 자신의 일상을 편집하여 긍정적인 이미지를 표출하고자 했던 인간의 욕망은 가상 인간의 영역에서 기술과 결합하면서 완벽하게 구현될 수 있다. 가상 인간의 외형과 페르소나는 세공되고, 완벽한 스토리, 세계관, 매력 등을 보유하게 됨으로써 대중에게 사랑받는 매력적인 상품이 된다.

가상 인간 인플루언서는 실제 물리적 형상이 존재하지 않는 가상의 존재라는 점에서 이미지의 생성이 자유롭다. ‘부캐’의 경우에는 실제 존재하는 사람이 설정된 인물을 연기하거나 연출한다. 인플루언서의 경우에도 현실을 기반하여 활동하는 인물이기에 완전한 허구라고는 할 수 없다. 하지만, ‘가상 인간’ 인플루언서의 경우 그 존재의 생성이 완전히 허구적으로 짜여지고, 3D기술을 통해 탄생하기에 이 인물의 모든 활동은 ‘허구적’이라고 볼 수 있다.



[그림 9] <Soft Touch>, 2022, 혼합매체, 비디오(5분 2초)



[그림 10] <Soft Touch>, 2022, 혼합매체, 비디오(5분 2초)

<Soft Touch>는 완벽한 신체를 갈망하는 인간의 욕망과 소셜 미디어 공간의 피상적 소통방식에 대하여 비판적 관점을 제시한다. 이는 작품에

서 허구적 인물 ‘김제임스’를 통해 전달된다. 김 제임스는 가상 인간 인플루언서로 그의 외모, 성격, 직업 등은 완벽하게 허구로 설정되었다.

### <인물 A> 김 제임스

- 2140년 근 미래 게임 공간에 살고 있는 가상 인간 인플루언서이다.
- 김 제임스는 30대 남성이다. 스트리밍 BJ로 활동했던 경력이 있으며, 450만의 팔로워를 보유한 생산성 강연을 하는 라이프 코치이다.
- 준수한 외모를 가지고 있으며, 젠틀한 성격으로 많은 대중에게 긍정적인 반응을 얻고 있다.
- ‘좋아요’에 후하다. 많은 이들과 빠르게 소통하는 특징으로 인기를 얻었다.
- 게임 공간에서 일어나는 이벤트들을 모두 알고 있어야 한다는 FOMO(유행하는 것을 놓치는 것에 대한 공포심리)적 강박이 있다.

나는 작품에서 허구적 특성을 가진 가상 인간 인플루언서를 창조하였다. 김 제임스의 폐르소나와 외형적 특징은 내가 앞서 설명한 사회적 관심사를 바탕으로 세부적으로 설정된다. 그는 호감 있는 외모로 인기를 얻는 가상 인간의 전형적인 특성을 반영하여 대중이 선호하는 외모로 설정되었다. 또한, 더 완벽한 모습을 위해 자신의 이미지를 계속해서 개발하는 사회 풍토를 반영하고자 그의 직업을 자기 계발 방법을 강연하는 라이프 코치로 설정하였다. 김 제임스는 적극적으로 대중과 소통하며 큰 인기를 얻게 된 인물이다. 그렇기에 그는 인기를 유지하기 위해서 아무 감정 없이 ‘좋아요’를 누르는 행위를 오랜 기간 동안 반복적으로 하게 되었고, 그 결과로 그는 게임 공간에서 일어나는 이벤트들을 모두 알고 있어야 한다는 강박이 생기게 되었다. <Soft Touch>에서는 내가 가진 문제의식이 구체화된 허구적 인물을 생성하고자 하였다.

## IV. 허구적 상상의 시각화

본 장에서 다루는 2021년부터 2022년까지 진행한 작업은 소설 미디어에 나타나는 허구적 이미지와 이를 둘러싼 사회적 문제에 대한 관심을 바탕으로 한다. 이 시기에 진행했던 작품에서는 ‘허구적 상상의 시각화’라는 방법론을 이용한다. 특히, SF 장르의 영화나 소설에서 이야기를 창작하는 방식에 영향을 받아, 작품이 위치한 시간적 배경을 미래로 설정한다. 상상을 바탕으로 오브제 또는 영상을 통해 구체화하여 작품을 구성한다.

나의 최근 예술 실천을 관통하는 공통된 작품구상 방식은 지금 현재의 사회문제가 더욱 심화되었을 시점을 상상하는 것이다. 이러한 ‘허구적 상상’을 이용한 작품의 방법론은 크게 두 가지 방법으로 나뉜다. 첫 번째는, 현재의 사회문제가 심화된 미래의 상황을 상상해 보고 이 상황에서 등장할 어떤 구체적 ‘상품’을 상상해보는 것이다. 이 후, 이러한 상상을 ‘모형’의 형식을 통해 시각화한다. 두 번째는, 문제 상황이 심화 되었을 때 나타날 수 있는 여러 에피소드들을 주관적으로 상상해 보고, 이를 이야기 텍스트로서 직접 써 보는 것이다. 미래의 특정한 사건을 바탕으로 이야기 서사를 전개해 나가는 방식이다. 이 두 가지 전략은 때로는 개별적으로 사용되기도 하고, 때로는 한 작품에서 동시에 사용되기도 한다. 이 장에서는 최근 나의 예술실천의 방법론을 논의하기 위해 <Connect-Disconnect-Reconnect>, <빠른 소설 미디어 인터랙션을 위한 웨어러블 디자인>, <Soft Touch>를 논의한다.

### 1. 허구적 용도의 모형화된 오브제

소설과 같은 픽션에서는 ‘만약~라면’이라는 가정을 시작으로 이야기가 전개된다. 나의 최근 작품은 픽션, 특히 공상과학소설과 같은 장르에

서 주로 사용하는 ‘만약~라는’으로 시작하는 가정과 상상을 이용해 구상한다.<sup>10)</sup> 미래에 일어날 특정 상황을 상상하는 것으로부터 출발하여, 이 상정된 상황에 필요하거나 새롭게 나타날 물건을 모형으로 제시하며 시각적으로 구체화하는 것이 나의 작품의 주요 방법론이다. 이러한 나의 방법론은 ‘디자인 퍽션’과 ‘사변적 디자인(speculative design)’의 방법론에 영향을 받았다.<sup>11)</sup> 구체적으로 설명하자면, 나의 작업에서 이용하는 상상은 단순히 공상에 의존해 자유로운 상상을 하는 것이기보다는 현재 일어나는 사회적 문제들이 계속해서 지속되어 더욱 심화되었을 때를 상상하는 것이다. 이는 사회 비판적 성격을 띤 SF의 장르의 ‘외삽(extrapolation)’의 기법과 유사하다. ‘외삽’이란 현재의 문제를 확장하여 생각함으로서 현재의 문제 상황을 논리적으로 더 발전시키기도 하고, 이를 시점을 달리하여 새로운 측면에서 바라보기도 한다.<sup>12)</sup> 이러한 측면에서, 나는 SF 장르의 현실 비판적 특성을 이용하여 내가 주목하는 동시대 사회 문제에 대한 비판의식을 전달한다.

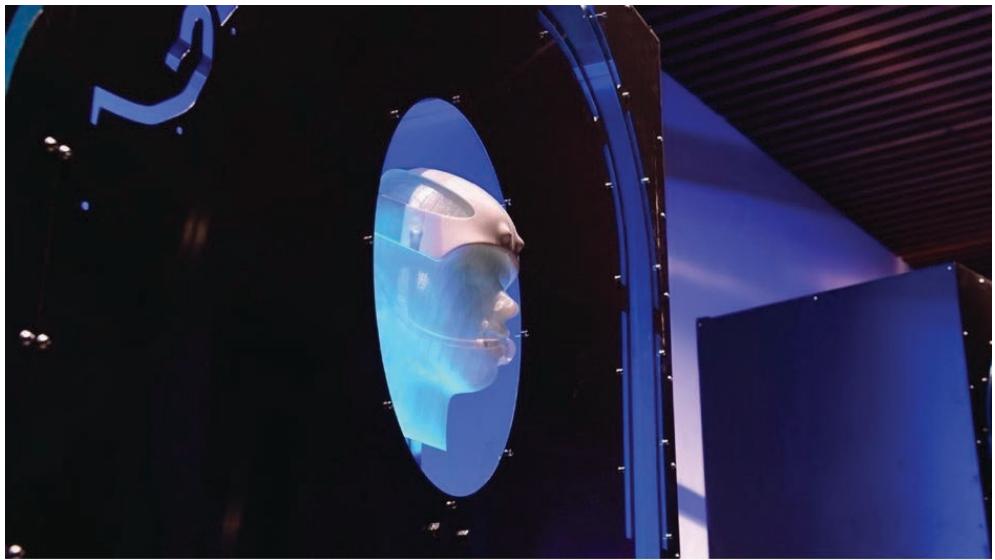
나는 인간의 신체가 개발의 대상이 된 사회적 현상과 소셜 미디어 공간에서 나타나는 피상적 소통방식에 대해 비판의식을 갖고 있다. 이러한 나의 비판 의식은 ‘만약 왜곡된 신체 이미지를 사용하는 오늘날의 소셜 미디어 풍토가 더욱 심화된다면 어떤 일이 일어날까?’, ‘신체를 더욱 더 자유롭게 변형할 날이 오게 된다면 어떤 상황이 일어날 수 있을까?’, 또 ‘어떤 새로운 서비스와 기술이 나타나고 사람들에게 인기를 얻을까?’ 등의 상상적 질문을 시작으로 작품에 반영된다.

---

10) 김혜란·박승호, 「기술의 사회적 가치와 의미를 탐색하는 매개로서 디자인 퍽션」, 『디자인융복합연구』, Vol.18, 2019, p.55 (이수진 (2013), <사이언스 퍽션, 기술과 사람의 가능성>, 서울:커뮤니케이션 북스 p.9)

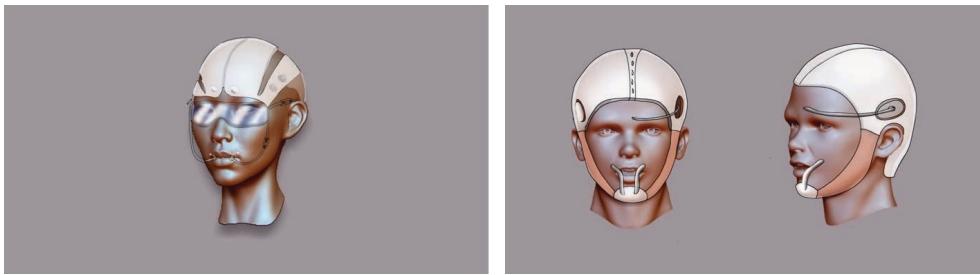
11) 사변적 디자인과 디자인 퍽션은 비판적 디자인의 계보를 따르는 디자인 실천 방식이다. 디자인 퍽션 장르는 공상 과학적 사유를 통해 기술 발전에 대해 비판적 시각을 제시하는 디자인 실천의 한 분야이며, 공상 과학 장르의 이야기 창작 과정을 디자인 프로세스에 사용한다.

12) 이동신, 『SF, 시대정신이 되다』, (파주:21세기 북스, 2022). p. 135.



[그림 11] <Connect-Disconnect-Reconnect>, 2021,  
혼합매체(스테인리스 스틸, 3D 프린트된 헤드기어 모형, 아크릴)

<Connect-Disconnect-Reconnect>는 인간의 몸이 무분별한 개발의 대상이 된 미래 사회를 상상하며 만든 작품이다. 현재 인간의 몸은 신체 변형, 자기 계발 등을 통해 발전 가능한 대상으로 여겨진다. 이러한 경향이 더욱 심화 된 미래에는 어떤 기술과 상품이 나타날까?라는 의문으로 작품은 시작된다. 이 작품에서는 인간의 미소와 긍정적 감정을 훈련할 수 있는 개인 디바이스, 헤드기어 ‘Smile!’의 출현을 상상한다. 이후, 이러한 상상을 구체화하기 위해 상정된 디바이스의 용도와 사용 환경, 사용자 등을 허구적으로 설정하고, 3D 모델링과 프린팅을 거쳐 조각 모형으로 제작하였다. 작품은 개인 디바이스를 통해 미소를 훈련한다는 설정을 통해 괴기하고 불편한 느낌을 자아낸다.



[그림 12] <헤드기어 Smile! 아이디어 스케치>, 2020, 디지털 드로잉

내가 작품을 통해 헤드기어라는 ‘상품’을 제시하는 이유는 어떠한 상품이 만들어지기 위해서는 사용자, 사용 환경, 기술적 배경, 상황 등이 복합적으로 고려되어야 하기 때문이다. 그렇기에 한 상품을 보며 우리는 이 상품이 출현하게 된 사회적 배경이나 이 상품이 쓰이게 될 상황들에 대해서 생각해 볼 수 있다. <Connect-Disconnect-Reconnect> 작품을 통해서는 ‘미소를 훈련하는 헤드기어’를 두고, ‘미소’라는 것이 훈련되어야 하는 사회적 배경에 대해서 생각해 볼 수 있다. ‘미소’라는 것은 행복하거나 긍정적인 감정을 통해 표출되는 자연스러운 신체적 표현이다. II 장에서 서술한 자기계발 문화에 대한 관심사와 연관해서 설명하자면, 자기 계발 담론 안에서 ‘긍정적 태도가 생산성을 향상시킨다’, ‘긍정적 이미지가 곧 경쟁력이다’와 같은 슬로건은 자주 반복해서 회자된다. 자기 계발 담론에서 긍정적 감정은 생산성, 효율성과 연관되어 계발해야 할 것으로 본다. 또한, 이는 신체 개조의 측면에서도 바라볼 수 있다. 한국에서 대중적으로 인기 얻고 있는 입꼬리 성형은 실제로 긍정적 표정을 영구적으로 만들기 위해 의술을 사용하는 대표적인 예시이다. 나는 작품에서 이처럼 자기 계발, 신체 개조의 현상이 심화된 미래의 상황을 상상한다. 미래에는 이러한 기술들이 더욱 보편화될 것이라고 생각했으며, 이는 곧 실제로 쉽게 가정에서 사용되는 상품으로 상용화되어 대량 생산될 것이라는 상상을 담고 있다. 헤드기어의 외관은 우리가 일상에서 사용하는 뷰티 디바이스, 마사지기 등에서 그 시각적 모티프를 얻었다.

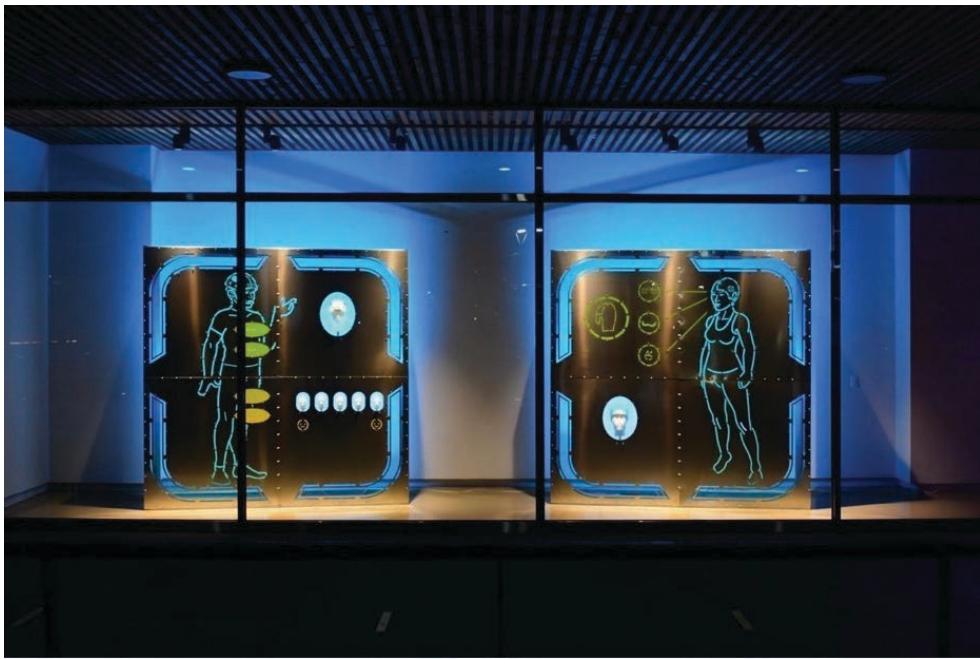
나는 상상한 헤드기어를 조각 모형의 형식을 통해 전달한다. 이러한 ‘모형’의 방식을 사용하는 까닭은 나의 상상을 구체화하여 전달하기 위

함이다. 모형은 현실적 구현에 대한 한계를 가지지 않는다는 점에서 상상이 개입할 수 있다. 간단한 작동을 요하는 프로토타입 방식은 기술적 구현성을 요구하는 반면에, 모형의 경우에는 그 기술적 스펙터클을 만들지 않고, 현실의 기술적 제약을 넘어 그 용도와 외관을 구체화하는데 목적이 있다.<sup>13)</sup> 그리고 나의 작품에서 모형은 그 오브제가 담지한 아이디어를 전달하는 매개로서 역할 한다.

나의 작품에서 ‘모형’을 사용하는 또 다른 이유는 목업(mock-up)이 지니고 있는 개념적 요소를 작품에서 제시하기 위함이다. 목업은 제품 디자인 과정에서, 대량 생산 단계 이전에 제품의 전반적인 형태와 느낌, 개념, 용도 등을 복합적으로 논의하기 위해 주로 사용된다. 그렇기에, 목업은 단순히 하나의 미적인 오브제가 아닌, 대량 생산 될 ‘상품’으로 인식되기도 한다. 작품에서 이러한 목업의 형태를 사용함으로써, 상상한 헤드기어가 일상에서 쉽게 쓰이고, 보급화 될 수도 있는 미래의 시점과 상황을 구체화하였다. 이를 통해 내가 가진 현실 비판적 시선을 반영하고자 하였다.

---

13) Dunne, A. 『Hertzian Tales: electronic products, aesthetic experience, and critical design.』, Cambridge: MIT Press, 2008 p.89.



[그림 13] <Connect-Disconnect-Reconnect>, 2021, 혼합매체,  
대구예술발전소(대구, 대한민국), 설치장면



[그림 14] <Connect-Disconnect-Reconnect>, 2021, 혼합매체

또 다른 작품 <빠른 소셜 미디어 인터랙션을 위한 웨어러블 디자인>은 소셜 미디어기반의 피상적 커뮤니케이션 방식이 심화된 미래 사회에 등장할 웨어러블 디바이스를 제시하는 작품이다. 오늘날, 우리는 소셜 미디어의 스크린 인터페이스를 통해 상호 교류한다. 좋아요, 공유, 저장 등의 버튼을 누름으로써 타인과의 친밀감을 빠르고 효율적인 방식으로 공유하지만, 이러한 제스처는 피상적으로 작동한다. 나는 작품을 통해 소셜 미디어 기반의 커뮤니케이션 방식이 더욱 가속화된 미래 사회를 상상하며, 이 사회에서 나타날 상품을 상상하고 디자인한다. 이 작품에서 제시되는 글러브는 스크린 인터페이스를 이용할 때 보여지는 터치, 스크롤링, 줌인/줌아웃 등의 신체적 제스처를 용이하게 하는 기능이 있다. 이러한 기능은 피상적인 커뮤니케이션을 더 빠르고 효율적으로 하게 한다. 이 상상의 디바이스를 시각적으로 구체화하기 위한 방법으로서 3D 모형과 렌더링 이미지를 사용한다.

소셜 미디어에서 공유되는 이미지들은 쇼츠<sup>14)</sup>와 같이 점점 더 짧은 형식으로 빠르게 생산되고 소비되고 있다. 이러한 매체 특성의 변화는 소셜미디어를 점점 더 피상적인 소통의 공간이 되게 한다. 나는 <빠른 소셜미디어 인터랙션을 위한 웨어러블 디자인>을 통해 이러한 사회적 현상을 바라보는 나의 비판적 시선을 담고자 하였다. 이 작품은 다음 장에서 논의할 작업<Soft Touch>를 통해 발전된다.

---

14) 유튜브의 솟폼 콘텐츠(short-form contents)는 몇 초부터 10분 이내의 짧은 길이의 영상을 의미하며, “방대한 콘텐츠 속에서 시청자의 이탈을 막기 위해 짧은 시간 내에 직접적 스토리 구성을 이룬다.” 네이버 지식백과 (<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=5945352&cid=43667&categoryId=43667> 2022.05.02. 접속)



[그림 15] <빠른 소셜 미디어 인터렉션을 위한 웨어러블 디자인>, 2022,  
디지털 이미지

## 2. 허구적 설정을 통한 내러티브 구축

나의 최근작 <Soft Touch>는 허구적 상품 모형과 함께 그 용도, 사용자, 사용 환경 등을 텍스트와 영상매체를 통해 전달한다. 이처럼 복합적인 요소를 동시에 사용함으로써, 나의 상상은 좀 더 가시적인 결과물로 구체화되어 전달된다.



[그림 16] <Soft Touch>, 2022, 혼합매체, 비디오(5분 02초)

작품 <Soft Touch>는 가상 인간 인플루언서 ‘김 제임스’를 위해 상상의 웨어러블 디바이스를 디자인하고 제시하는 작업이다. 작품을 구성하는 영상에는 가상 인간 인플루언서 ‘김 제임스’와 웨어러블 디바이스 디자이너 ‘박사라’ 사이의 대화가 담겨있다. 대화록에는 김 제임스가 게임 공간에서 더욱 효율적으로 일할 수 있도록 도와주는 용도의 웨어러블 디바이스를 디자인하기 위한 과정이 담겨있다. 이 두 인물 간의 대화는 성

우의 연기를 통해 송출되고, 이들의 외형은 언리얼 엔진의 메타 휴먼 크리에이터로, 웨어러블 디바이스는 3D 모델링 소프트웨어를 통해 시각적으로 구현된다.



[그림 17] <Soft Touch>, 2022, 혼합매체, 비디오(5분 02초)

작품은 시공간적 배경, 인물의 페르소나, 이야기의 특수성을 설정하는 것으로부터 시작하여 작품의 내러티브를 구축한다. <Soft Touch>의 내러티브를 위해 구체화된 설정은 다음과 같다. 작품의 시간적 배경은 미래의 시점이다. 이러한 시점의 이동은 SF 장르의 영화나 문화 컨텐츠에서 주로 쓰는 전략이다. 공상과학 소설과 같은 광선에서는 ‘만약~라면’이라는 가정을 시작으로 이야기가 전개된다. 나의 작품에서도 이러한 가정의 규칙으로 쓴 이야기를 적극적으로 이용한다. 이를 통해 오늘날 우리가 겪고 있는 사회적 문제가 심화된 미래 상황을 가정하고, 현재 살고 있는 현실을 벗어나 자유로운 상상이 개입할 수 있는 여지를 만들고자 하였다. 나는 미래에는 가장 인간과 함께 살고 일하는 것이 보편화될 것이라고 상상했다. 그리고 유료화된 서비스를 이용해야만 신체를 개발 할 수 있고, 효율적으로 일할 수 있다는 특정 상황을 상정하여 작품을

전개하였다. 이러한 배경을 바탕으로 작품에 등장하는 김 제임스라는 인물은 게임 공간에서 일하는 가상 인간 인플루언서로 설정되었다. 그의 활동은 전적으로 온라인에서만 이루어지기 때문에 온라인 활동의 효율성을 높여주는 디바이스를 필요로 한다. 김 제임스가 살고 있는 게임 공간에서는 업무 효율성과 능력을 높이기 위해서는 아이템이 필요하고, 이는 게임 공간의 버프 아이템처럼 버프 능력에 따라 차등적으로 가격이 책정된다.

### <김 제임스 님과의 가상(fiction) 대화록>

**박사라:** 안녕하세요. 저는 베추얼 휴먼에게 알맞은 웨어러블 디바이스를 제안하고 디자인하는 사람입니다. 어떤 아이템을 만드는 데 관심이 있으신가요?

**김 제임스:** 안녕하세요. 저는 김 제임스입니다. 저는 주로 게임 공간에서 강연을 다니는 인플루언서 일을 하고 있습니다. 제가 요즘 너무 바빠 제 팔로워분들과 소통하는 게 무척 힘들더라고요. 이러다 잊히는 거 아닌지 걱정도 되고요. 어차피 베추얼 휴먼들만 모여있는 이 세계는 모두 자칭 인플루언서들의 세계잖아요?

**박사라:** 잘 찾아오셨어요. 인플루언서 생태계도 요즘 레드오션이지요? 일하는 데 쓰시는 디바이스인 거죠? 김 제임스 씨가 갖고 싶은 디바이스에 제일 있었으면 하는 기능이나 용도가 있을까요. 굳이 작동할까 안 할까 걱정은 하지 않으셔도 될 듯합니다. 아이디어가 먼저죠. 저는 그 컨셉을 표현하고 전달하기 위한 작품을 만들 거에요.

**김 제임스:** 레드오션이죠. 그래서 저 자체의 브랜딩이 매우 중요

해진 시기가 된 것이 아닌가 싶습니다. 물론 기본은 제 팬들과의 인터랙션 이겠죠. 제 소셜 미디어에서의 활동 속도와 범위를 넓힐 수 있는 뭐 그런 아이템 의상 같은 게 있으면 멋질 것 같은데요. 뭐 매크로 프로그램은 아니지만, 뭐 그 비슷한… 자동으로 하트를 누른다거나, 리액션을 보낸다거나.. 뭐 그런 거 있잖아요. 예를 들면 다른 게임에서 보면 빨리 걷기 부츠 같은 거 있잖아요. 그런 것처럼 뭔가 일하는 데 효율성이 있는 어떤 디바이스가 있었으면 좋겠는데요. 또 좀 매끈하게 생겼으면 좋겠고..

**박사라:** 웨어러블 디바이스라는 게, 몸에 심을 수도 있고. 뭐 흔히 보이는 착용하는 형태도 있고 그렇습니다만, 어떤 형식으로 보여지길 원하세요. 어차피 실체없는 가상(virtual)일 텐데요.

**김 제임스:** 저는 버추얼 휴먼이니, 어떻게 보여지는지가 중요해요. 이 디바이스의 기능적인 부분도 기능적인 부분이지만, 저의 이미지에 맞았으면 좋겠고요. 또, 저에게 뭔가 멋진 아이템이 있다는 걸 보여주고 싶기도 합니다. 아무리 버추얼 공간이라지만, 아무나 가질 수 없는 어떤 특별한 물건, 저만의 물건이 저에게 있다는 것을 보여주고 싶어요.

**박사라:** 네. 결국 특별한 걸 얻고자 하는 마음은 모두 다 똑같죠. 그래서 게임 공간에 내가 진짜 갖고 싶은 건 결국 다 유료잖아요. 그런데 김 제임스 씨, 제임스 씨처럼 버추얼 휴먼은 신체적으로 나이가 들지 않을 수 있잖아요, 원한다면. 결국 중요한 건 외관이고, 무얼 입는지, 어떤 이미지를 가졌는지가 중요한 것 같네요. 얼마나 희소한 아이템을 갖고있는지에 따라 다른 사람에게 눈에 띌 확률도 확연히 높아지기도 하고… 결국 가상공간에서 개성을 표현하는 것은 여전히 외형이냐는 생각이 드네요..

**김 제임스:** 저 같은 가상 인간 인플루언서는 외형이 제일 중요하고, 흡잡을 틈 없이 완벽하게 만들어진 페르소나가 두 번째죠. 일단, 대부분의 가상 인간들은 누가 봐도 비현실적이게 매력적인 외모를 가진 건 이제 디폴트잖아요. 완벽에 가까운 인간이 가상 인간들입니다. 남들과 다르려면, 누가 봐도 특이한, 누가 보더라도 제 것인 아이템이 필요해요.

**박사라:** 네. 그래서 벼추얼 휴먼을 위한 가상의 아이템을 디자인하는 게 제 직업입니다. 유행은 돌고 돈 다고.. 요즘 80년대 사이버펑크풍이 유행인데요. 이런 느낌은 어떠세요.

**김 제임스:** 사이버펑크가 그렸던 미래가 지금 제가 사는 현실일까요? 허허.. 육체적인 노화를 뛰어넘고 프로그램을 통해 완벽한 인간이 된 게 딱 저 같습니다만… 근데 뭐 딱히 암울하진 않고요.

<Soft Touch>는 앞서 논의한 나의 관심사를 총체적으로 반영하고 있다. 가상 인간 인플루언서의 존재를 작품 속에서 제시함으로서, 인간을 개발의 대상으로 보는 시선에 대한 비판의식을 반영하고자 하였다. 그리고 웨어러블 디바이스의 용도의 설정을 통해 소셜 미디어 공간의 피상적인 특징을 비판하고자 하였다.

나는 이 작품에 두 가지 내용을 담고자 하였다. 첫 번째로는, 완벽을 향한 인간의 욕망이 기술 발전에 의해 점차 실현되고 있다는 점이다. 미래에는 이러한 기술이 고도로 발전되어, 현재 우리가 가상 인간 인플루언서의 외형과 페르소나를 사용 목적에 맞게 설정하는 것처럼, 미래에는 인간의 신체적 한계는 쉽게 극복할 수 있고, 자율적으로 선택할 수 있는 날이 올 것이라고 생각한다. 나는 영상에 담긴 텍스트 형식의 대화록을 통해 대부분의 인간이 기술을 통해 육체적으로 완벽한 인간이 된다면 완

벽한 신체에 대한 욕망은 어떤 양상으로 나타날 수 있을까 질문하고자 하였다.

두 번째로는, 소셜 미디어 공간의 피상적 커뮤니케이션 풍경과 소비적 측면에 관한 나의 비판적 시선을 반영하고자 하였다. 소셜 미디어 공간은 기본적으로 가상성과 익명성을 바탕으로 하기에 허구적 이미지를 생성하기에 손쉬운 환경이다. 그렇기에, 소셜 미디어 공간은 편집된 이미지가 범람하는 공간이며, 이러한 환경에서 우리는 계속해서 새로운 이미지에 노출된다. 나는 <Soft Touch>을 통해 소셜 미디어의 피상적인 소통을 용이하게 하는 웨어러블 디바이스의 용도를 설정하고, 오직 유료화된 서비스를 이용해야만 효율적으로 일할 수 있게 된다는 이야기의 특수성을 설정한다. 이를 통해 동시대 소셜 플랫폼이 가진 소비적 측면을 반영하고자 하였다.



[그림 18] <Soft Touch>, 2022, 혼합매체, 비디오(5분 02초)

## V. 결론

지금까지 본 논문을 통해 2017부터 2022년까지 진행한 나의 작업의 발전 과정과 방향성을 논의하였다. 디지털 이미지의 왜곡·변형 현상을 처음 인지했던 개인적 경험을 작업의 동기로써 서술하는 것으로 연구를 시작하여 사회, 문화, 경제적인 배경과 연관지어 연구를 확장하였다.

나는 소셜 미디어 공간을 가장 일상적인 공간으로 여기는 것과 동시에 가장 허구적인 공간으로 생각한다. 이미지의 생성과 변형, 편집이 쉬워진 까닭에 우리의 일상은 소셜 미디어 공간에서 미화된 디지털 이미지로 표출된다. 나는 소셜 미디어 공간을 통해 우리의 일상과 욕망은 더욱 유형화된 규범과 기준을 따르게 되고 있음을 느낀다. 소셜 미디어 공간에서 공유되는 신체 이미지는 획일화된 미적 기준에 대한 사회적 집착을 더욱 견고하게 만든다. 오늘날, 완벽한 신체에 대한 인간의 열망은 디지털 이미지를 통해서 완성된다. 소셜 미디어에 공유되는 이미지와 실제 삶의 간극은 그 이미지가 가진 허구성을 통해 더욱 커지지만, 사람들은 획일화된 기준을 따라 허구적 이미지를 계속해서 생산하고 공유하면서, 이를 통해 더 매력적이고 호감 있는 사람이 될 수 있다는 자신의 믿음을 더욱 공고히 심화한다.

이처럼 소셜 미디어에 공유되는 이미지가 보정과 편집을 거쳐 허구성을 띠고 표출되는 현상의一面에는 끊임없는 자기 제시를 통해 자기 착취하는 개인이 존재한다. 그들은 더 매력적인 외모와 분위기를 가진 자신의 이미지를 만들기 위해 수백 장의 사진을 찍고, 보정하는 노력을 기울인다. 완벽한 자신의 신체를 담은 단 한 장의 바디프로필 사진을 통해 자기 효능감과 성취감을 확인하고, 이를 위해 짧게는 몇 달 길게는 몇 년 동안 자기 제어를 하기도 한다. 최신 유행하는 취미를 즐기고, 유행하는 문화를 소비하면서 자신의 세대적 존재감을 확인하고, 이미지를 통해 자신이 특정 문화에 속해 있다는 소속감을 느낀다. 이처럼 소셜 미디어 공간의 편집된 단 한 장의 이미지를 통해 개인은 스스로가 욕망하는 자신의 모습에 더욱 가까워진다.

오늘날, 디지털 미디어 환경에서 외모 중심적 가치관은 새로운 양상으로 표출된다. 개인의 경쟁력을 향상시키기 위해 사진이 보정되는 현상은 AR 등의 이미지 기술의 발전을 통해 더욱 보편화되었고 이는 오늘날 소설 미디어에서 쉽게 확인할 수 있다. 본 논문 II장 ‘허구적 이미지가 반영하는 세태’를 통해 이러한 허구적인 이미지가 우리 사회에 만연하는 원인을 신자유주의의 자기계발문화와 연관 지어 분석하였다. 자기계발문화에서는 생산성 있고 경쟁력 있는 개인이 되기 위해 몸과 마음을 발전의 대상으로 본다. 나는 오늘날 디지털 공간의 이미지들이 이러한 시선을 그대로 반영하고 있다고 분석했다.

이러한 현상의 기저에는 우리의 신체를 계속해서 개발, 발전의 대상으로 보는 시선이 존재한다고 본다. 디지털 이미지 보정을 통해서 자신이 타고난 신체적 특질을 변형하고 자신의 외형적 콤플렉스를 개선한다면, 자기계발의 문화에서는 개인의 자아 계발, 생활 습관의 개선을 통해 자신의 몸과 마음을 개선한다. 이러한 현상은 의학 및 과학 기술의 발전을 통해 점차 더 심화되고 있다. 본 논문에서는 SF 장르에 반영된 신체 개조 현상을 검토하였다. SF 장르에 반영된 인간 신체를 개발의 대상으로 보는 시선에 관한 연구는 <Item Inventory>, <Soft Prologue>가 구상되는 데 있어 동기로 작동하였다.

나는 소설 미디어 공간에 나타나는 허구적 이미지가 가진 특성에 무 조건적인 비판 의식을 제시하는 것은 아니다. 나 또한, 소설 미디어의 사용자로서 이런 문화를 즐기기도 하고, 이미지를 소비하고 생산하며 디지털 문화를 친숙하게 이용한다. 이러한 관점으로 나는 작품에 접근하고자 하였다. 연구 중반부에는 이러한 허구적 이미지를 소설 미디어 플랫폼에서 더욱 적극적으로 이용했을 때 나타나는 ‘부캐’, ‘가상 인간 인플루언서’ 같은 허구적 인간상에 대하여 분석하였다. 오늘날 이러한 인물들은 이미지의 생성과 페르소나의 연출을 통해 생성된다. <디지털 성괴 ‘데아 리’의 감성 하루>와 <Soft Touch>는 작품 내에서 허구적 인간상을 제시한다. 나는 이 등장인물들의 페르소나를 설정하고 세공하여 작업을 구축한다. 이를 통해, 완벽한 신체에 대한 인간의 욕망이 기술을 통해서

심화되어 나타나는 현상과 피상적 상호작용의 소셜 미디어 공간을 반영하고자 하였다.

연구 후반부에서는, 나의 최근작 <Connect-Disconnect-Reconnect>, <빠른 소셜 미디어 인터랙션을 위한 웨어러블 디자인>과 <Soft Touch>에 드러나는 작품 제작의 방법론을 논의하였다. 나의 최근 작품의 방법론은 허구적 상상을 적극적으로 이용한다는 것이다. 위에 제시된 작품에서 사용하는 ‘허구’는 공상과학 장르에서 나타나는 상상과 유사하다. 오늘날의 문제점이 심화된 미래 시점에서 상상의 시나리오를 쓰며, 기술 과학, 사회, 경제 등 외부 요소들의 복잡한 상관관계를 함께 탐구한다. <Connect-Disconnect-Reconnect>와 <빠른 소셜 미디어 인터랙션을 위한 웨어러블 디자인>에서는 상상의 시각화 방법으로서 허구적 용도의 상품을 모형이나 디지털 이미지로 구체화하여 제시한다. 그리고 <Soft Touch>에서는 미래 시점으로 작품의 내러티브를 구축하고, 가상 인물의 페르소나를 허구적 설정함으로써 작품을 전개한다. 이를 텍스트와 3D 이미지 영상작업으로 시각화한다. 나는 이처럼 현실 비판적 성격을 가진 SF 장르의 특성들을 이용하여 작업을 구상하였다. 이를 통해 인간의 몸과 정신이 계속해서 개발, 개선되어 경제적 가치로 환원되는 사회적 현상에 대한 나의 비판 의식을 재고하고자 하였다.

본 논문을 통해 2017년부터 2022년까지 나의 작업을 되돌아보며 나의 관심사를 다시 확인하였고, 구체적인 비판의식을 정리할 수 있었다. 이 연구는 나의 작품의 방법론에 대하여 체계적으로 범주화 할 수 있는 전환점이 되었다. 이를 바탕으로 향후 발전된 작업을 전개해 나가기를 희망한다.

## 참 고 문 헌

### 단행본

#### <국내 단행본>

서동진, 『자유의 의지 자기계발의 의지, 신자유주의 한국사회에서 자기계발하는 주체의 탄생』 파주: 돌배개, 2019.

이동신, 『SF, 시대정신이 되다』 파주: 21세기 북스, 2022

정지우, 『인스타그램에는 절망이 없다.』 서울: 한겨래 출판, 2020.

한병철, 『피로사회』 서울: 문학과 지성사, 2012.

#### <국외 단행본>

Dunne, A. 『Hertzian Tales: electronic products, aesthetic experience, and critical design.』 Cambridge: MIT Press, 2008

Dunne, A, Raby, F. 『Speculative Everything: design, fiction, and social dreaming』, Cambridge: MIT Press, 2013

### 논문

강민희, 「멀티페르소나의 사례와 의미」, 『한국문예창작』, Vol.19, 2020, pp.123-143

김혜란 · 박승호, 「기술의 사회적 가치와 의미를 탐색하는 매개로서 디자인 팍션」, 『디자인융복합연구』, Vol.18, 2019, pp.47-70

### 인터넷 자료

#### <신문 기사>

매일경제, "제 MBTI 뭐냐구요?"…'영원한 22세' 가상모델 로지 단독 인터뷰", 황순민 기자, 2021.08.07.

<https://www.mk.co.kr/premium/special-report/view/2021/08/30616>

/, 2022.05.07. 접속>

위클리서울, “외모도 스펙이다”, 이주리 기자 2020.04.22.

<<https://www.weeklyseoul.net/news/articleView.html?idxno=53691>, 2022.04.30.접속>

아시아 경제, “연예인보다 더 연예인 같아”…구설수 걱정 없는 ‘가상모델’ 열풍, 윤슬기 기자 2021.09.06

<<https://www.asiae.co.kr/article/2021090522340907767>, 2022.04.30.접속>

<웹 페이지>

국립국어원, 표준국어대사전에서 ‘허구’ 사전 정의 검색

<<https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do>, 2023.05.02.접속>

네이버 지식백과, ‘숏폼 콘텐츠’ 참조

<<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=5945352&cid=43667&categoryId=43667> 2022.05.02. 접속>

위kipedia, ‘부캐’ 참조

<<https://namu.wiki/w/부캐> 2022.05.06. 접속>

**Abstract**

**A Study on the Expression of  
Social Criticism Through Images  
with Fictive Settings**

Park, Sora

Painting Major, Department of Painting

The Graduate School

Seoul National University

This thesis analyses my work, which reflects my critical perspective on society through images with fictive settings. I began my work by identifying that images shared on social media and digital portrait images are fundamentally fictive because they are easily edited and retouched. My art practice is a series of processes that involves analysing this phenomenon within its social, economic, and cultural context and expressing my critical perspective through object making and image production.

The subject matter that I focus on in my artistic practice has shifted over time. In my earlier work, I investigated the reasons why

digital portraits, such as identification photographs in Korea, are retouched even though they are intended for official use as proof of one's identity. In this study, I discuss this phenomenon by examining 'lookism' and self-help culture in Korean society. Self-help culture and lookism see the human body and mind as objects to develop and improve, as reflected by retouched digital images on social media. My early art practice embodies a critical consciousness towards these matters.

My later work focuses on fictive human figures that appear on digital platforms and in social media-based culture. I pay attention to the fictitious characteristics of Buke(multi-persona) and virtual human influencers that have recently gained popularity on social media. Their personas and appearances are made-up for their creators' intentions and their social activities are fictitiously constructed through images shared on social media. These fictional elements of these two characters are directly reflected in my work. I have created my own Buke(multi-persona) as well as develop personas for virtual influencers in my work. The human desire for the perfect body takes shape into images of fictive human figures in digital space whilst incorporating the development of image processing technology. Through using fictive human figures, I aim to reflect my critical perspective on the human desire for a perfect body and the superficiality of social media.

The main methodology of my artistic practice involves imagining and postulating possible scenarios in the event that current issues have deteriorated in the future. This strategy of posing 'What-if' questions to develop narratives is similar to that of science fiction and

film. In my later work, the methodology I employ is to first imagine a possible scenario and postulate a prototype of a product as a response to that scenario. These prototypes are visualized through the creation of models, digital images, or videos with accompanying narratives. Through the shift of temporal and spatial settings, my work considers how the viewer might perceive the future within these narratives. This approach allows for the expansion and re-contextualisation of the current issues we face today.

This study is significant in that it examines and analyses my critical perspective on the current social condition, whereby the human body has become an object to be enhanced and developed in the age of digital superficiality on social media. This practice-based research was conducted as part of my work from 2017 to 2022.

**keywords** : fictive self-image, social media, social criticism, digital human, body development, retouched human image

**Student Number** : 2016-21324