

즐거움(Pleasure), 저항, 이데올로기

朴 明 珍*

<목	
I. 즐거움(Pleasure), 저항에 대한 관심의 대두와 그 이론적 배경	4. Bakhtin과 카니발이론
1. 기존 연구의 문제점 : 이데올로기 연구의 한계	II. 즐거움, 저항에 관한 최근의 연구 경향
2. Borthes: 텍스트의 즐거움	1. 공모적 즐거움
3. Michel de Certeau와 일상적인 저항의 실천이론	2. 육체와 즐거움
	3. 저항적 즐거움
	4. 상황적 즐거움
	III. 결론 : 연구의 성과와 전망

어떤 학자의 지적처럼, 80년대 서구의 대중문화 텍스트 연구에서는 “이데올로기가 결정(Determinate)하는데 실패하고, 주체(Subject)를 호명(Intervallate)하는데 실패하고 해독(Reading)이 선호(Prefer)되는데 실패하는” 방식에 관심이 집중되고 있는 것을 볼 수 있다(Turner, 1990:216). 바꾸어 말하면 구조주의·문화론적 연구 전통의 주요 관심사였던, 지배 이데올로기의 생산 및 재생산의 문제, 주체 구성에 의한 지배 이데올로기의 이념작용, 미디어 문화 텍스트의 선호된 해독(Preferred Reading)의 이론 같은, 미디어 문화를 지배 이데올로기의 강력한 헤게모니 구축의 수단으로 보고 그 메카니즘을 설명하고자 했던 이론들이 갖고 있었던 설명력이 약화되어 가고 있음을 의미한다. 그러한 이유는 당시 하나의 이론이나 방법론이 일정기간 풍미한 뒤에는 반드시 드러나게 되는 그 이론의 약점, 문제점들에 대한 주목 때문이기도 하지만, 새로이 속속 등장하고 있는 대중문화들이 (포스트 모던 문화라고 분류되는 문화를 포함해서) 그러한 기존의 틀만으로는 설명이 쉽지 않는다는에서 보다 더 큰 이유를 찾을 수 있을 것 같다.

물론 그같은 기존의 연구의 틀이 포스트 모던 문화를 포함해서 새로운 문화의 연구에 활용되지 않는다는 의미는 아니다. 예컨대 포스트 모던 문화의

* 서울대 교수 신문학

분석만 하더라도 현재까지 사용되고 있는 분석틀은 기존의 대중문화와 대립되는 속성을 찾아내고 있는 것이어서 기존의 분석틀을 역으로 적용하고 있는 것이므로 그것을 알고 이해하지 못하는 상태에서 포스트 모던 문화 등의 새로운 유형의 문화에 분석을 시도 한다는 것은 황당한 것이 되기 쉽다. 그러나 대중문화에서의 새로운 경향, 혹은 새로이 등장한 유형의 문화는 기존의 텍스트 분석 방법이 지니고 있는 약점을 드러나게 해주었고 그것이 보완되어야 할 필요성을 느끼게 해주었다.

여기서 새로 등장한 관심이 이제까지 지엽적으로만 다루어졌던 대중문화 텍스트가 촉발하는 ‘즐거움’과 또한 그 속에서 발견되는 지배 이데올로기에 대한 저항적 요소들에 대한 분석의 필요이다. ‘즐거움’에 대한 관심은, 대중문화 연구에서 비교적 소외되어 왔었던 대중을 잡아 끄는 힘, 혹은 ‘인기’의 이유를 설명할 수 있는 ‘즐거움’을 유발하는 요인들이 무엇인가 하는 문제와 그것이 수행하는 기능의 측면에 다각적인 관심과 접근이 이루어졌다.

저항이란 용어는 사회체제를 넘어뜨리기 위해 시도되는 명백히 정치적이고 혁명적인 의미를 지니고 있지는 않다. 그보다는 지배이념에 의해 제시되는 사회적 정체성이나 그와 함께 물려있는 사회적 통제를 받아들이기를 거부하는 일련의 행위를 의미한다. 이념의 거부, 그것의 의미나 통제에 대한 거부는 그 자체로서는 지배적인 사회체제에 정면 도전하는 것으로 볼 수 있지만 그것에 의한 통합에 저항하고 어떠한 직접적인 사회적 도전에도 필수적인 사회적 차이의 갈각을 유지하고 강화시키는 역할을 한다.

‘저항’에 대한 관심은 이미 문화론적 연구에서 텍스트의 다의성에 대한 주목과 함께 해독에 있어서 소위 지배적 해독 만이 아니라 대립적 해독을 포함해서 다양한 변용해독(Aberrant Decoding)이 이루어지고 있음이 밝혀졌고 해독의 다양한 양상과 아울러 그것이 발생하는 사회적 기반과의 관계에 대한 연구도 진행되었기 때문에 이미 그 터전은 마련되었던 것으로 볼 수 있다. 다만 여기서는 그에서 한발 더 나아가 이제까지 지배이념의 용기로만 보아왔던 대중문화 텍스트 내에서의 저항력 요소와 그것이 유발하는 ‘저항적 즐거움’에 대해 관심을 기울이고 있는 점이 주목할만하다. 더욱이 즐거움에 관한 연구는 즐거움을 지배이념과의 공모적 관계로서만 보던 예전의 관점에서 벗어나 그 기능의 다원성에 주목하고 있으므로 대중문화에서의 즐거움에 관한 연구와 저항성에 관한 연구는 많은 경우 서로 불가분의 관계에

놓이게 된다.

말하자면, 이데올로기 연구로부터의 후퇴와 함께 즐거움과 저항에 대한 연구가 새로이 부각되고 있는 셈인데 물론 이것은 이데올로기 연구의 무용론을 의미하는 것이 아니라 대중문화 텍스트에 대한 연구가 오랫동안 이념 연구에만 집중되어온데 대한 반작용과 아울러 이념연구가 저항했던, 대중문화의 정치적 기능에 대한 관심의 연장선 상에서 종래의 이념연구를 수정 보완하는 작업이라 할 수 있다.

여기서는, 즐거움, 저항에 관한 연구의 이론적 배경, 현재의 연구 상황, 전망 등에 대해 살펴 보고자 한다.

I. 즐거움(Pleasure), 저항(Resistance)에 대한 관심의 대두와 그 이론적 배경

1. 기존 연구의 문제점 : 이데올로기 연구의 한계

히스(Heath)는 영화 죄스(Jaws)의 분석에서 대중문화의 분석이 즐거움·의미·상품의 복합물로서 포착되어야 한다는 필요성을 강조하고 있다. 이전의 연구들은, 잡지의 판매부수 방송 프로그램의 시청율 혹은 box-Office의 히트 정도 같은 상품으로서, 또는 그것이 가치 혹은 이념적 내용을 지니고 있는 의미의 체계로서만 다루어져 왔는데 ‘즐거움’을 주는 오락으로서도 다루어져야 한다는 것이 그의 주장이다. 즉 히스는 영화가 상품화되고 구매되는 대상이지만, 그것은 무엇인가를 ‘의미’ 하는 것인데 그것은 오락으로서 ‘의미’ 하는 것으로 관객은 의미만을 경험하는 것이 아니라 즐겁고 감동적인 경험으로서 의미하는 것이기 때문에 ‘즐거움을 단순한 개념이 아닌, 이데올로기, 또는 상품으로서의 성격과 함께 하나의 분리된 영역으로서 다룰 것을 주장하고 있는 것이다(Heath, 1981:200).

즐거움에 대한 관심의 부상 배경에는 기존의 마르크시스트 등 여타 사회학자들의 대중문화에 대한 연구에서 이데올로기에 대한 관심의 이상 과잉과 지나친 미래지향적 입장에 대한 비판이 깔려 있다. 즉, 그들은 문화에서 현실의 표상의 문제에만 지나치게 집착하여 왔는데 이것은 인간의 사회적 행위가 이데올로기 같은 인지적 지식만으로 설명 될 수 있다는 것을 암암리에 전제하는 것으로서 실상 즐거움을 위시해서 욕망, 의지같은 비 인지적 차원

의 힘을 전혀 고려하지 않은 것이었다는 점이다(McLennan, 1989:148). 이것은 좌파의 전략상의 커다란 약점을 노정시키는 한 징표로 지적 되기도 한다. 홀(Hall)은 좌파의 프로젝트는 사회주의의 실현이라는 미래의 문제에만 관심이 집중되어 ‘지금 여기서’의 삶의 문제는 소홀히 다루어 왔고 결과적으로 즐거움의 문제 같은 것을 이론화 시키는데 있어서는 완전히 무력하다는 사실을 지적한 바 있다.⁽¹⁾ 미래에 대한 앙(Ang)은 즐거움이란 현재를 살아갈 수 있는 힘과 활기를 주어 계획도 가능케 한다는 견지에서 이것을 좌파의 큰 약점 중의 하나로 파악하고 있다.

즐거움에 관한 연구는 1940년대의 정신 분석학적 접근에서 연속극 같은 대중문화가 제공하는 대리만족의 기능이나 1960년대의 이용과 충족의 이론에서(Uses and Gratification) 좌절감 해소의 기능이라는 측면에서 연구되기도 했다. 이러한 연구에서는 인간이 근본적으로 지니고 있는 필요가 충족되었을 때에 느끼는 만족의 경험을 즐거움이라고 보았다. 그렇기 때문에 문화가 그것을 어떻게 충족시켜주는가 하는 문제에 관심이 주어졌을뿐 문화의 가공물로서 생산되는 측면에 대한 설명을 제공한 것은 아니었다.

앞서 지적했듯이 마르크시즘의 전통 속에서 즐거움에 관한 관심은 거의 부재하거나 상당히 미약했다. 예외적인 경우로 아도르노, 호르크하이머 등의 프랑크프루트 학파를 들 수 있는데 이들은 대중문화에서 경험하는 즐거움을 고급문화의 그것과 비교할 때 진솔한 것이 못되는 허위적인 것으로 대중을 착취와 억압의 영원한 현상(Status Quo)속에 감금하기 위해서 효과적으로 대중을 조작하는 속임수의 부분으로 파악하고 있다.

후기 구조주의의 정신분석학적 접근방법에 의한 즐거움에 관한 연구도 유사한 관점에서 이루어졌다. 좌파 계열의 연구에서 별로 관심의 대상이 되지 않았던 ‘즐거움’의 문제가 여기서 중요 이슈로 떠오르게 된 것은 피지배 계층의 지배이념에 대한 자발적 동의라는 지극히 비합리적인 현상에 대한 관심과 그것의 설명에 대한 필요였다고 할 수 있다. 정신분석학적 연구는 페미니스트의 관심을 많이 끌었던 연구였는데 이들은 가부장적 사회에서 종속적 위치에 있는 여성들이, 분명히 여성을 관음적(Voyeuristic) 대상화하고 있는 남성중심적 영화를 남성과 같은 입장에서 즐길 수 있는 이유를

(1) Hall과의 인터뷰, Skrien N°116, march 1982, p.14, Watching Dallas p.18에서 제인용.

해명해내는데 몰두했다.

이러한 맥락에서 Althusser, Lacan적 계열의 정신분석학적 연구들은 ‘즐거움’의 문제로 관심을 끌었으나 여기서는 즐거움을 인간의 본원적 욕망과 연결지워 설명하고자 한다. 물론 여기서의 즐거움에 대한 관심은 권력의 문제와 관련되어 있는데 즐거움을 지배이념에 대한 적응의 산물로서 보아 지배이념에 의해 순응적이 된 관객에게 주어지는 일종의 보상으로 간주한다. 예컨대 일정한 방향으로 텍스트의 해독을 유도하는 해독의 위치와의 동일시를 자연스럽게 유도함으로서 이데올로기는 작용을 하는데 이때 이데올로기는 모든 인간이 어렸을 적에 공통된 심리적 과정을 통해 형성되는 상상적 통합(Imaginary Unity)을 자극하는 방식으로 이루어진다는 것이다. 이념은 바로 이 무의식적 욕구를 자극할 수 있는 매력적인 심볼들을 통합의 대상으로 제공하거나 혹은 동일시를 유도하는 여러가지 서술적 전략과 장치를 통해 작용하게 된다는 것이다. 그러므로 ‘즐거움’은 여기서 이데올로기의 작용을 돋는 촉매제로 간주되는 셈이다.

이러한 방법론적 관심에서 즐거움 발생의 메카니즘을 비교적 세밀히 분석한 최초의 본격적 연구로는 페미니스트적 시각에서의 연구로서 고전적 헐리우드 영화에서의 즐거움이 작용하는 방식을 밝혀낸 멀비(Mulvey)의 연구를 들 수 있다(Mulvey, 16-18). (그녀의 연구는 프로이드의) 관음주의(Voyeurism)이론—보는 것의 즐거움과 힘에 관한—에 바탕을 두고 있다. 주로 헐리우드 영화의 관객은 ‘엿보기 톰(Peeping Tom)’처럼 위치지워져 있다. 스크린은 불켜진 방의 창문처럼 되어 있어 엿보는 이가 보이지 않고 발각되지 않으면서 남의 비밀을 훔쳐보고 있는 상황과 유사하다. 남의 사생활이나 비밀을 엿볼 수 있는 능력은 보는 이로 하여금, 보는 대상을 지배할 수 있는 힘을 부여한다. 그런데 문제의 영화에서 이 관음적 즐거움은 여성 육체에 대한 남성의 시선에 의해 생산된다. 헐리우드적 서사체(Narrative)의 전형적인 진행방식은 남성의 액션과 남성 주인공에 의해서 여성의 육체가 응시되고, 소유되는 부분들이 교차하는 방식으로 진행된다. 여기서 남성 주인공은 남성 관객의 구현이며 영화속에서 벌어지는 사건에 대한 카메라의 남성적 시선의 구현이라 할 수 있다. 영화의 서사적 단락 속에서 여성을 응시하고, 소유하는 즐거움은 성공적인 남성 액션에 대한 보상으로 나타나게 된다. 그러므로 이같은 영화는 남성적 해독주체를 생산하게 된다. 비록 영화 관객

은 남성과 여성으로 구성되어 있어도 가부장제 하에서 여성들은 남성적 주체로서 구성될 수 있고 결과적으로 남성적 즐거움을 경험할 수 있다. 여성 관객들은 그들 스스로 여성육체를 성적 대상화하여 남성적 용시의 위치에서 바라보고 즐길 수 있게 된다. 멀비에게서는 결과적으로 관음적 욕망의 충족으로 생산되는 즐거움은 가부장적 요구와 완벽하게 제휴되는 것으로 본다. 멀비는 여성들에게 있어서 그 같은 지배적 영화에서 얻게 되는 즐거움이란 지배이념에 적응한 결과 얻게 되는 종류의 것이 아니라 가부장적 영화에 순응적이 된 여성관객에게 주어지는 보상이라는 것이다. 그러므로 이러한 부류의 대중문화에서 얻게 되는 즐거움이란 반동적인 것으로 가부장적 현상 (Status Quo)을 당연한 것으로 만드는데 작용한다고 보았다. 그러므로 멀비는 현재 여성 관객들이 경험하는 종류의 즐거움을 파괴할 것을 호소하며 그것을 새로운 즐거움 즉 당연한 것으로 되어 있는 것을 낯설게하기의 급진적 즐거움으로, 그리고 새롭게 보는 방법을 생산함으로써 그것을 파괴할 것을 제안한다.

결국 프랑크프루트학파, 정신분석학적 접근 같은 좌파의 연구에서는 대중 문화의 즐거움을 지배이념의 사탕발림 부분으로 인식했고 그 결과 대중영화 TV, 대중음악의 감각적 즐거움에 자신을 내 맡기는 것은 브르디외의 용어를 빌리면 ‘즐거운 것의 노예화 폭력’에 항복하는 것이 된다고 보았다(Bourdieu, 1979:569).

로벨(Lovell)은 이것을 ‘좌파 비관주의’로 비난하면서 대중문학에서의 즐거움을 관점을 달리해서 볼 것을 제안한다. 자본주의적 상품생산에 관한 마르크시즘의 이론은 풍요하지만, 상품소비에 관한 이론은 거의 찾아 볼 수 없는데 즐거움에 대한 관심부재도 이같은 맥락에서 이해할 수 있다고 본다. 그저 문화상품은 생산된 방식으로 소비되는 것으로 막연히 가정하고 있는데서 이같은 ‘좌파 비관주의’가 비롯되었다고 보는 것이다. 로벨은 문화가 이윤창출 수단이 되고 있는 것은 사실이지만, 문화상품도 사용가치를 갖는 한에서 교환가치를 갖는다는 점을 간과하고 있음을 지적한다. 문화 상품의 구매자들에게 있어서 사용가치는 각기 다를 수 있겠지만 자신을 부르조아이데올로기에 노출시키기 위해 즉 이념적 효과를 위해 구매한다고 상상하기는 어렵다. 또한 다양한 문화의 사용가치(아마도 가장 중요한 것 중의 하나가 ‘즐거움’이라고 할 수 있는데)가 구매자에게 있어서 그 문화상품이 부르

조아 이데올로기로서 자본주의에 대한 유용성과 반드시 조화를 이룰 것이라 는 보장은 없고 결과적으로 그 사용가치가 이념적 효과를 뒷받쳐 주리라고 단언할 수 없다는 것이다(Lovell, 1983:60).

정신분석학적 설명 역시 즐거움에 대한 많은 의문점을 밝혀준 것은 사실이지만, 즐거움을 너무나 성적 욕망의 문제에 환원시켜 버렸다는 비판을 받았다. 그같은 설명이 해제모니의 형성 같은, 합리적인 것으로 전제된 인간에게 발생하는 비합리적 현상의 설명에는 상당한 설득력을 가진 것으로 인정되고 있다. 그러나, 그 이후의 연구들이 바흐친의 언어이론을 활용해서 텍스트가 다의적이라는 사실, 또한 텍스트의 해독이 선호된 해독의 양상으로만 이루어지는 것이 아니라 다양한 유형의 변용해독(Aberrant Decoding)이 일어나고 있음을 밝히게 되고 이것이 해독자의 사회적 경험과 유관하다는 입장이 대두되면서 새로운 관점에서 이 문제를 규명해야 할 필요가 생기게 되었다.

로벨은 문화 산물이 개인적 즐거움은 물론 집단적으로 공유된 경험으로부터 유래하는 감수성의 정서 구조가 접합된 것이라고 본다. 그러므로 텍스트의 즐거움은 적어도 부분적으로는 집단적 유토피아, 사회적 소망충족, 사회적 갈망으로부터 유래하며 이는 단순히 보다 근본적인 성적 욕망의 승화된 표현만은 아니라는 주장을 했다.

양은 이와같은 기존의 즐거움 연구에 대한 비판적 주장들을 바탕으로 해서 〈달라스〉에 관한 연구(Ang, 1985)를 통해 ‘대중적 즐거움’에 대한 새로운 시각을 제시했다. Ang은 대중적 여성장르의 가장 대표적인 것으로 볼 수 있는 연속극이 주는 즐거움에 대한 시청자 연구를 통해 그것의 주요 원천이 감정적 리얼리즘(Emotional Realism)인 것으로 판단했다. 전개되는 사건은 경험적 사실과 다르고 과장이 심하고 황당무계해 보일지라도 그것이 ‘감정적 진솔함’을 느끼게 할 수 있을 때 즐거움이 발생한다는 것이다. 연속극에서 ‘감정적 진솔함’을 느끼는 즐거움이란 여성 시청자들이 실생활에서 체험하는 ‘정서 구조’(Structure of Feeling)를 연속극 속에서 확인 하는 즐거움을 말한다. 윌리암스(Williams)는 체계적이고 정형적인 신념의 체계를 세계관, 이데올로기로 부를 수 있다면 실제의 삶 속에서 활발히 체험되고 느끼게 되는 의미와 가치의 체계를 정서 구조라고 명명하고 있다(Williams, 1979: 128-135). 그는 정서 구조가 얼핏 보기에는 사적이고 개인 특유의 것처럼 보

이나 실제는 가치관이나 이데올로기와 마찬가지로 사회성원들에 공유되는 사회적 체험이라는 점을 강조한다. 앙은 〈달라스〉에서의 정서 구조를 ‘비극적 정서구조’로서 여성 수용자들은 그들의 실제 생활의 비극적 정서 구조(즉, 삶은 행과 불행사이의 끊임없는 교차로서 행복은 지속될 수 없고 불안정하며 그것의 성취는 영원히 유예되고 있다는)를 〈달라스〉에서 확인하게 되는데서 무한한 즐거움을 느끼게 된다는 것이다. 앙은 이러한 즐거움이 정치적으로 좋은 것인가 나쁜 것인가를 가리는 것은 불가능하지만 최소한 그러한 즐거움이 급진적 정치행위와의식을 배제시키는 것은 아니며 그와 같은 즐거움과 멜로적 환상은 최소한 삶을 유쾌하고 살만한 것으로 만들어 주는데 기여한다고 본다(Ang, 1985:72-78).

이와 같이 즐거움에 대한 기존의 입장들이 지닌 문제점들이 지적되고 비판되면서 그것을 보완 수정 할 수 있는 이론적 근거가 추구되었고 여기에 새로운 지평을 열어준 것은 Barthes, Bakhtin, De Certeau 등의 이론이었다. 이들의 이론은 이제까지 주로 정신분석학적 관점에서 설명되어온 즐거움의 문제를 ‘사회적’, ‘육체적’ 관점 등 다양한 관점에서 설명될 수 있는 여지를 제공해 준 것이었다.

2. Barthes: 텍스트의 즐거움(Barthes, 1973)

바르트는 텍스트의 해독에서 생산되는 두가지 다른 타입의 즐거움을 Plaisir(Pleasure)와 Jouissance(Bliss)로 구분해주고 있다. 이 두가지 개념의 구분은 그리 쉽지 않다. Plaisir는 근원적으로 문화적인 즐거움을 의미하고 ‘Jouissance’는 육체적 즐거움으로 성적 오르가즘처럼 육체의 감각 속에 위치지워져 있는 근원적으로 자연적인 즐거움을 말한다. 이 두 개념의 차이는 경험의 강도에 있어서의 차이를 의미할 수도 있다. 예컨대 Plaisir는 안락한 느낌의 행복감으로 해독자를 채워주며 만족시켜 주는 것이라면 Jouissance는 거의 황홀한 자기 상실의 경지에 몰아넣는 강도의 것으로서 독자의 문화, 심리적 기반을 뒤흔들어 놓을 만큼 강렬하여 그의 취향, 가치, 기억의 일관성이 혼란을 가져 올수도 있다.

특히 Jouissance는 육체의 저항할 수 없는 불가항력적 표현으로서 이데올로기를 넘어서 있다는 점이 강조된다. 이는 성적 즐거움 외에, 제트 열차같은 것을 탈 때나 영화 스크린의 자동차 추격전 같은 것을 관람할 때 뱃속 짚

은 곳에서 느낄 수 있는 종류의 것으로 텍스트의 경험에서는 텍스트의 물리적 기호, (예컨대 어떤 노래하는 목소리가 갖고 있는 결 같은, 혹은 TV 연속극에서의 감격적 표정의 얼굴에 대한 클로즈업 같은 것으로 드러나는 떨리는 입술 속에서 감동의 강렬한 물질성, 물기어린 음성 등)에 의해 축발될 수 있다. 이러한 요소들은 서사체로부터 독립되어 서사체가 주체성(Subjectivity)에 작용하는 방식과는 별개의 성격의 감동을 생산할 수 있다는 것이다. 따라서 이것은 의미와 관련되지 않는 즐거움으로 문화와 이념을 넘어서는 것이다.

바르뜨는 여기서 이데올로기와 상관 없이 육체가 생산하는 즐거움이 있다는 것을 가정하고 있는 것이다. 이것은 육체가 문화적 결정으로부터 분리될 수 있고 문화적 결정에 대한 최후의 저항의 장소가 될 수 있다는 것을 암시한다. 만일 육체가 즐거움의 장소로서 문화와 의미의 통제를 벗어나 언어와 이념을 통해 구축된 주체로부터 분리되는 것으로 보인다면, 이데올로기 이론은 한계에 도달한 것이다.

그러나 Jouissance 같은 강렬한 강도의 즐거움이 텍스트의 경험으로부터 쉽게 발생할 수 있는 것은 아니다. 그보다 텍스적 즐거움의 대부분은 Plaisir에 해당되는 것이 많다. 그러나 바르뜨는 Plaisir가 문화적인 것이기는 하지만 이전의 정신분석학적 연구에서와 같은 한정된 기능을 하는 것이 아니라 보다 다원적 기능을 갖고 있다고 본다.

“온통 시시한 신화가 우리로 하여금 Plaisir(특히 텍스트의 즐거움)는 우파적 개념으로 밀도록 유도한다. 우파에서는 같은 방식으로 모든 추상적이고, 지루하고 정치적인 것은 좌파의 것으로 밀어버리고 즐거움은 자기의 것으로 간직한다: 환영합니다, 마침내 문학의 즐거움으로 오는 당신네들을! 그리고 좌파에서는 훈제조로, (마르크스와 브레히트의 씨가를 잊어버린 채), 모든 혜도니즘의 잔재를 의심하고 업수히 여긴다. 우파에서는 즐거움을 지성적인 것과 성적적인 것에 대립되는 것으로 주장해 왔다. 이는 머리에 대한 가슴의, 이성에 대한 감각의, (차가운) 추상화에 대한 (뜨거운) 생명을 대립시키는 낡은 반동적 신화이다. 드뷔시의 음산한 계율에 의하면 예술가는 겸허히 ‘즐겁게’ 만들도록 노력해야 하는 것이 아닌가? 좌파에서는 암, 방법, 참여, 투쟁을 단순한 쾌락(delectation)에 대립시킨다. (그러나 만일 암이 그 자체로서 감미로운 것이라면?). 양측 모두에서 즐거움이 단순한 것이라는 이상한 생각, 그 때문에 사람들이 그것을 요구하거나 경멸하곤 한다. 그러나 Plaisir는 텍스트의 요소도 아니고 순수한 잔여물도 아니다. 그것은 합의(ententement)의 논리나 감각의 논리에 의존하고 있는 것도 아니다. 이는 표류물로서 동시에 혁명적이며 반사회적일 수도 있으며 특정집단이나 특정 멘탈리티나 어떤 특수한 개인에

의해 장악될수도 없다.”(Ibid., 38-39)

위의 글에서 보듯이 바르뜨는 즐거움을 반드시 우파적 문화의 속성으로 보는 것을 거부하고 있다; 그것은 반사회적일 수도 있는가 하면 혁명적인 기능을 할 수도 있는 것으로 특정 집단이나 특정한 사상, 사고의 전유물이 될 수 없음을 명백히 하고 있다. 따라서 이것은 종래 마르크시스트, 정신분석학적 연구에서 당연히 지배이념의 용기 내지는 부속물로 간주되었던 즐거움에 대한 관점을 부정하고 즐거움 자체의 기능이 다원적일 수 있음을 지적하고 있는 것이다. 이렇게 주장할 수 있는 근거는 즐거움(Jouissance, Plaisir 모두 포함해서)은 텍스트가 축발시키는 어떤 것이기는 하지만 그 자체로서 텍스트 속에 담겨져 있는 것이 아니라 해독의 순간에 해독자와의 얹힘 속에서 발생하는 것이기 때문에 해독자에 따라 달라질 수 있으며 같은 해독자에 있어서도 해독 순간의 상황에 따라서 달라질 수 있다고 보기 때문이다.

바르뜨가 지적하고 있는 텍스트의 해독으로부터 오는 즐거움중의 하나로서 텍스트와의 ‘유희’를 들 수 있다. 그는 텍스트의 해독이 하나의 텍스트를 창조해내는 즐거움일 수 있다고 본다. 예컨대 음악가가 악보를 연주하듯이 해독자는 텍스트를 ‘연주’ 함으로써 그것을 해석하고 활동성의 것으로 만들고 그것에 살아있는 현존성을 준다는 것이다. 이것은 텍스트의 의미를 만들고 그럼으로써 그것을 통제하는 행위가 된다. 예컨대 연속극을 시청하는 관객들이 연속극 세계와 현실 세계 사이의 관계를 가지고 유희함으로서 자기 나름의 의미를 창출해내고 그럼으로써 연속극의 표상이 제공하는 환상을 통제하게 되는 것이다. 또한 극중의 어떤 인물과 동일시 할까, 혹은 말까 하는 선택은 모두 유희를 통해 통제를 행사하는 예로 들수 있다. 그런데 이 같은 유희는 해독자에게 무한한 즐거움을 주게 되는데 유희란 그 자체로서는 전복적이라고 할 수 없으나 그것이 수반하는 힘의 부여나 통제가 종속된 자에게는 자존심을 생산하고 적어도 저항, 전복을 가능케 한다는 것이다.

이것은 정신분석학과 이데올로기의 혼합으로부터 유래하는 보편적, 중심적 ‘즐거움’의 개념으로부터 구별되는 해독자에 대한 주목으로의 이동을 의미한다. 바르뜨에게 있어서 즐거움은 탈중심화된 것으로 한 작품으로부터 텍스트를 생산하는 해독의 부분이다. 따라서 여기서 중심적인 것은 해독자가 의미생산에 대해 갖는 통제의 의미이다.

이처럼 바르뜨가 제시하고 있는 텍스트가 주는 즐거움이란 그 기능이 고

정된 정치적 색채를 가지고 있다가 보다 다원적이며, 해독자에 따라, 또 동일한 해독자에 있어서도 상황에 따라 달라질 수 있는 지극히 가변적인 것이다. 현대적 문화형태란 복합적이고, 다원주의적이고, 다성성(Multivocality)을 지니고 있는데 기존의 비판적인 문화연구와 그 실천 운동은 억압, 지배, 저항의 통일된 목소리(Univocality)를 가정하고 세워진 틀 안에서만 작업하는 경향이 있었음을 비판하고 있는 것이다. 그러나 여기서의 다원성은 무한정한 다원주의나 이질성을 인정하자는 주장은 아니다. 그 목소리들이 특정한 방식으로 결속되어 있는 것으로 보고 그 결속의 메카니즘에 주목해야 할 필요성을 강조하고 있다.

3. Michel de Certeau와 일상적인 저항의 실천이론(De Certeau, 1990)

드 세르또는 그의 저서, *l'Invention du Quotidien*에서 피지배 집단의 구성원들이 그들보다 크고 강한 지배자, 궁극적으로는 그들을 구속하는 체계로부터 ‘작은 승리’를 얻어내기 위해 사용하는 일상적 수준의 전략들에 대해 언급하고 있다. 예컨대 식민 통치를 받는 토인들이 정복자에게 정면으로 저항하고 거부할 수 있는 힘은 없지만, 정복자들이 그들에게 부과하는 규칙, 법규 등을 교묘히 회피하고 그것을 그 자신의 목적을 위해 다른 방식으로 사용함으로써 정복자의 힘을 약화시키고 그들의 지배를 비효율적인 것으로 만들어 버리는 다양한 저항적 전략을 거의 자연 발생적으로 수행한 예를 들고 있다. 여기서 더 나아가 드 세르또는 이와 같은 강자에 대한 약자의 전복적(Subversive) 실천이 이루어지는 다양한 예를 책, 미디아의 해독, 쇼핑, 요리, 주택임대, 노동현장의 상황을 통해 제시하고 있다.

대중문화에 있어서는 이제까지의 연구가 TV 등의 매체에 의해 전파된 이미지의 분석(Representation의 분석, 즉 텍스트 연구를 지칭 함)이나 매체 앞에서 보낸 시간이나 시청 행태에 대한 분석으로 한정되었는데 이것이 다른 종류의 시청자 연구에 의해 보완되어야 할 필요를 강조하고 있다. 이를테면 문화 소비자들이 TV의 시청동안 그 시간과 그 이미지를 가지고 제조해내는 것—즉 만들어내는 것이 무엇인가 하는 점이다. 미디아 텍스트를 시청하거나, 여타의 문화상품을 소비 사용하는 과정에서 일어나는 이차적 생산(Production Secondaire)과 그러한 생산적 실천의 논리에 주목할 것을 역설하고 있는 것이다(Ibid., XXXVII).

예컨대 대중문화의 향유자들은 대중문화를 생산의 수준에서 통제할 수 있는 힘은 갖고 있지 않지만 그것의 소비, 즉 향유하는 방식을 통해서 통제할 수 있다고 본다. 그는 대중문화의 수용이 상당히 창조적 방식으로 이루어지며, 그 향유자들이 곁 보기에는 지배집단의 이해관계에 동조하는 것 같지만 실제로는 지속적으로 그들 자신의 이해에봉사하는 수용방식을 찾아내고 있음을 강조한다. 대중문화의 영역에서는 일반적으로 통제 체제의 강요는 거의 불가피하게 그것의 전복(subversion)을 위한 시도를 자극하게 된다는 것이다.

예컨대 교복이 의무적일 때 교복이란 제도를 나타내는 기호이며 교복의 착용은 그 제도 속에 학생이 삽입되는 것을 의미한다. 학생들은 교복을 정면으로 거부하지는 못하지만 교복의 세부를 창조적으로 변형시키는 방법—스키트 길이, 바지의 재단법, 헤어스타일, 금지된 장식 등—을 통해 교복을 학교의 권위를 시험해 보거나 그에 도전하는 시도를 해보는 일종의 선택된 전쟁터로 만든다는 것이다. 이처럼 종속된 집단의 성원들은 통제를 위해 전략적으로 주어지는 문화형태나 생산품을 변경이나 대용의 방법을 통해 전복적이고 저항적 효과를 생산할 수 있는 잠재력을 갖고 있다는 것이다.

물론 일부에서는 이같은 소극적 저항의 시도가 근본적인 변혁을 가능케 하는 의지의 집결에 어떻게 관련될 수 있을지에 대해 상당히 회의적인 시선을 던지고 있기도 하다. 그러나 피스크(Fiske)가 지적했듯이 비판적 연구들은 너무나 오랫동안 사회적 결정(Social Determination)과 권력을 동일시했고 그 결과 그 속에서 실제로 작동되고 있는 전복적 힘의 존재에 대해 무관심 했으며 그 탐구를 소홀히 해 왔다는 점을 인정하지 않을 수 없다(Fiske, 1988:249). 이러한 자각이 대중문화의 연구자들로 하여금 지배권력의 힘과 그 효율성의 문제를 피지배 집단이 그 권력을 다루는 방식, 그것에 대응해서 사용하는 제반 조치들을 통해 재조명해야 할 필요를 느끼게 한 것이다. 이런 점에서 드 세르또의 저서는 유용한 관점을 제시해 주고 있는 것이다.

드 세르또가 제시하고 있는 피지배 집단에 있어서의 일상적인 저항의 실천이론은 대중문화 수용과정에서 발생하는 대중적 즐거움의 항과 결합하여 대중문화가 주는 ‘저항적 즐거움’의 가능성을 상정할 수 있게 해주었고 바르뜨의 즐거움에 대한 다원주의 관점과 상호 보완되면서 대중문화에서 즐거움의 기능에 관한 연구의 지평을 넓혀주었다.

4. Bahktin과 카니발이론

즐거움에 대한 연구에 뒷받침이 된 또 다른 이론으로는 바흐찐의 카니발이론을 들 수 있다. 바흐찐은 ‘라블레와 그의 저서’(Bahkin, 1968)라는 책에서 라블레의 대중성을 카니발이론의 전개를 통해 설명하려 하였다. 그의 주장은 라블레 세계에서 볼 수 있는 신체적 극단성과 기존질서에 대한 공격성은 중세의 카니발적 요소를 반향하고 있다는 것이다. 그 근거로서 그는 카니발과 라블레의 세계 모두가 도덕성, 규율과 사회적 통제에 대항하는 신체적 즐거움과 관련되어 있다는 사실을 지적하고 있다.

카니발은 중세이후 괴지배 계층에 단 하룻동안, 마음대로 마시고 먹고, 그 사회의 지배적인 규칙들 예컨대, 성적, 혹은 정치 사회적 규칙의 위반이 잡정적으로 허용되던 일종의 서민 잔치로서 19세기까지 그 명맥을 유지했고 20세기에 와서는 도시축제의 형태로 그 흔적이 남아 있다. 바흐찐이 카니발의 특징으로 보고 있는 것은 웃음과 극단성(특히 육체와 육체적 기능들의), 천한 취향, 공격성, 타락, 퇴화성들이다. 라블레의 세계는 두가지의 언어 즉 고상하며 고전적 학습을 통해 그 가치가 인정된 언어와(이념적이며 공식적인 것), 저급하며 서민들에게 고유한 혹은 방언적인 언어들 사이의 충돌이 이루어지는 곳으로 보고 있다. 카니발적인 것은 이같은 충돌의 결과로 생겨난 것이며 문화속에 자리잡을 권리(권리를 주장하는 ‘저급한 것’의 힘)에 대한 일종의 증언이라는 것이다. 카니발은 공식적 사회의 밖에 사회적 계급도 위계도 없는 제 2의 세계, 제 2의 삶을 구축하는 일종의 의식으로서 모든 위계, 등급, 특권, 규범, 금지등의 잡정적 중단을 통해 관습이나, 확립된 진리, 상투성 등 모든 보편적으로 수용된 세계관으로부터의 해방과 자유를 잡정적으로나마 가져오는 것이었다는 주장이다. 카니발은 일종의 무질서와 위반의 의식(Rituals of Disorder and of Subversion)으로서 지배자의 통제를 손상시킬뿐 아니라 전복시킬 수 있는 잠재력을 가지고 있다고 보기 때문이다.

바흐찐의 카니발 이론을 대중문화의 연구에 원용한 학자들은 일부의 대중문화에 카니발적 요소가 있다고 보고 그것이 저항적 즐거움을 생산한다는 관점에서 분석을 시도했다. 대중문화의 카니발적 요소란 코미디 혹은 다른 프로그램을 통해서 이미 보편화되어 있는 오락의 양식이나 관습(Concentration)

과 기본가정에 조직적으로 도전하는 오락의 양식을 생산하는 방법들을 말한다. (최근의 일부 드라마에서 볼 수 있는 ‘관행위반적’, 풍자적 요소들을 예로 들 수 있다). 예컨대 하틀리(Hartley)에 의하면 TV에서 기술적 고장이나 실수로 인한 혼란이 생겨 형태적인 틀이 깨질 때 예기치 않았던 즐거움을 유발하는 경우가 많은데, 이런 범주의 상황들을 정규 프로그램에서 순화된 형태로 형상화해서 오락적 요소로 사용하는 현상 같은 것이 대표적 경우이다 (Turner, 1990:219). 우리나라에서도 방영된 〈블루문 특급〉 같은 드라마에서 극중 인물이 극의 전개 도중 느닷없이 자기가 연기중인 극의 저자를 원망하는 장면을 삽입시킴으로써 극의 틀을 깨고 극과 현실간의 혼돈을 고의적으로 야기함으로써 코믹한 효과를 노리는 현상 같은 것, 우리나라의 코메디에서 고전 주제를 원래의 시대적 배경과 현대의 시기를 넘나들면서 풍자하는 것(라디오의 홍부전 같은), 만화에서 내용 전개의 흐름을 차단하고 일종의 풍자적 해설사를 등장시킴으로써 재미를 불러 일으키는 등 많은 예들을 들수 있다. 이것은 장르별 경계, 혹은 장르 내에서의 경계(예컨대 극과 현실간의 경계같은)들의 고의적 위반을 스펙타클화해서 즐거움을 유발하는 것인데 그 위반적 시도들을 카니발적인 요소와 유사한 것으로 간주하고 있는 것이다.

그런데 바르트나 드 세르또의 이론을 원용하고 있는 경우와 달리, 카니발 이론에 의한 대중문화의 설명 시도는 많은 저항에 부딪치고 있다. 우선 위에서 간략히 소개한 대중문화적 현상을 카니발적인 것의 전유로 보는 것 자체를 바흐랭이 라블레의 연구에서 전개했던 애초의 아이디어에 대한 오해로 보는 견해가 많다. 예컨대 베네트(Bennett)는 바흐랭의 연구는 카니발 전통을 그 자체로서 친양하고 있는 것이 아니라 카니발의 위반적 측면이 르네상스의 중세적 이념에 대한 비판에 연결되고 르네상스 휴매니즘의 진보적 흐름에 접목되어 그것의 문화적 이념적 의미를 굴절시킨 방식에 있다고 보았다(Bennett, 1986:147-149). 카니발리즘이 르네상스의 인본주의의 전통과 융합되어 그 결과로서 카니발적인 것에 붙게된 새로운 의미를 바흐랭은 가치있는 것으로 보았다는 것이다.

카니발은 원래 과도한 먹기 마시기 성적 금기의 중단, 정신적 행동 규칙의 위반과 전복 같은 지배적인 이념적 가치들이 잠정적으로나마 상징적으로 전도되는 축제였고 이것에 대한 바흐랭 당시의 이론가들은 상당히 부정

적인 견해만을 갖고 있었다. 카니발은 단순한 위반적 의식(Ritual)에 지나지 않는 것으로 통음난무를 통한 위반이란 변혁의 의지로 연결될 수 있는 것이 아니라 피지배계급의 불만과 억눌린 욕망을 한정된 시, 공간 속에서 발산시키게 함으로써 그들을 ‘본래의 제자리’에 정화시켜 넣어주는 기능을 한다고 보았기 때문이다.

그러나 바흐찐은 예외적으로 그것의 긍정적 측면을 조명하고자 했다. 그는 카니발에서의 먹고 마시기나 성적 행동과 결합된 과잉의 가치는 민중의 무한하고 정지 시키기 불 가능한 물질적인 힘, 광대한 자기 재생력, 그의 앞길에 놓인 모든 장애물들을 뛰어넘을 수 있는 능력의 소유자로서의 민중의 이미지의 일부를 형성하는 것이라고 보았다. 그가 라블레에서 높이 사고 있는 점도 바로 인간에게서 물질적 육체적 과정을 중시하고 있는 측면이다. 인간을 육체적, 정신적 기능이 조화를 이룬 존재로 보는 휴매니스트적 인간관의 입장에서 정신적 측면에만 강조점을 두어 왔던 중세적 사고에서 탈피하고자 하는 것을 높이 사고 있을뿐, 라블레의 세계에서도 중세적 카니발자체의 방종과 상스러움은 배격되고 있다는 것이다.

바흐찐의 카니발리즘에 대한 위와 같은 관점에서 Bennett는 바흐찐에 기대서 카니발적인 것에 대해 무비판적인 찬양을 보내는 것이나 대중문화를 그 내재적 속성상 저항의 근원으로 간주하는 것은 경계되어야 할 태도로 비판한다.

Ⅱ. 즐거움, 저항에 관한 최근의 연구경향

대중문화에서의 즐거움에 대한 최근의 연구경향을 분류해보면 대략 세 가지 종류로 나뉘어진다. 그 첫째는 공모적 즐거움(Complicit Pleasure)에 관한 것으로 전통적인 즐거움 연구의 맥락에 있는 것이지만 이전 연구의 단순성을 탈피하고자 하는 시도를 보이고 있는 것이다. 두번째는 대중문화의 ‘저항적 즐거움’(Resistant Pleasure)에 관한 연구로서, 바르트, 드 세르또, 바흐畋 등의 즐거움, 저항에 관한 이론으로부터 도움을 받고 있다. 세번째는 육체와 관련된 즐거움이다. 위의 두 연구와는 관심의 방향이 좀 색다르고 그 연구의 축적도 아직 많이 이루어지지는 않았으나 관심을 끄는 것으로 상황적 즐거움(Contextual Pleasure)에 관한 연구들이 있다. 이것은 동일

한 대중문화가 서로 다른 하위문화 집단의 맥락에서 생산해낼 수 있는 서로 다른 성격의 즐거움에 관한 연구이다.

1. 공모적 즐거움(Complicit Pleasure)

이 분야의 연구들은 즐거움과 이념 혹은 즐거움과 권력이 어떻게 상호 침합되어 지배권력에 대한 정치적 ‘동의’를 구축해내는가 하는 메카니즘의 연구에 주력하고 있다. 이같은 연구에서 상당히 체계적이고 본격적인 것으로 머서(Mercer)의 연구를 들수 있다(Mercer, 1986:50-68). 그는 그람시를 인용해서 이태리 파시즘같은 과거의 독재정권들이 정치적 동의를 구축하기 위해 즐거움 생산의 영역을 얼마나 전략적으로 중요시했는가를 환기시키면서 그 생산메카니즘 연구의 중요성을 강조 한다. 그는 즐거움과 이념의 관계가 종래에 주장되어 온 것처럼 일정하게 주어진 상호 지지적인 관계를 맷고 있는 것으로 보지는 않는다. 머서는 주어진 문화적 형태속에서 즐거움과 권력의 관계는 직접적인 접촉의 지점, 멀리 떨어진 분리점, 다양한 접근성을 가진 이중의 나선형과 유사하다고 본다. 공간적인 은유법을 써서 말하자면, 설득의 지점, 저항의 지점, 타협의 지점을 갖고 있다는 것이다. 이것은 또한 권력과 즐거움간의 강력한 관계가 동의와 수용 속에 생성 포착되는 능동적 과정의 문제를 말하는 것이다.

그는 이 과정을 영국의 가장 ‘팔리는’ 대표적 대중지인 “Sun”지를 예로 들어 설명하고 있다. 이 신문은 아주 보수적이며, 성차별적이고, 인종차별적인 신문으로 알려져 있다. 이 신문은 심각한 사설이나 심층적인 뉴스를 주제로 한 내용으로 설득을 시도하고 동의를 구축하고자 하는 고급신문의 전략은 가지고 있지 않다. 연예계의 간통사건, 업계의 사기사건, 교통사고, 범죄세계의 뉴스 등을 리드 기사로 삼고 있으며 섹스어필 여인의 전면사진, 연예계, 정치, 경제, 사회 문화 등 여타 분야 ‘스타’들의 사적인 이야기들, 별자리점 등으로 뛰어져 있고, 기사의 타이틀들은 지극히 선정적인 언어들로 구성되어 있다. 머서는 여기서 이 모든 요소들이 서로 얹혀가며 정치적, 사회적 영역의 복잡성을 가리워주고 그 영역들을 성적인 것으로 만들며(Sexualise), 관음적 즐거움의 대상화하고, 개인화하고, 타이틀에서 사용하는 선정적 언어의 유희로 즐거움을 보강해주고, 동일시를 유발하여 동의를 구축해내는 과정을 분석하고 있다. 그는 예전의 연구에서 볼 수 있었던 것처럼

하나의 독립된 텍스트가 이념과 즐거움의 상호 지지적인 관계 속에서 동의를 구축해내는 방식에 관심을 보이는 것이 아니라 여러가지 다양한 텍스트들이 섞여 있는 특정한 문화형태 속에서 텍스트들 간의 상호작용을 통해 설득, 저항, 타협의 메카니즘을 거치면서 동의를 이루어내는 방식에 주목하고 있는 것이다.

2. 육체와 즐거움

피스크는 바흐찐의 카니발 이론에 기대어, ‘육체’를 즐거움 생산의 원자재로 삼고 있는 대중문화 현상에 많은 분석적 관심을 기울이고 있다. 그는 웃음과 극단성(특히 육체와 육체적 기능들의), 천한 취향, 공격성 타락, 퇴화성 등으로 특징지워지는 카니발의 세계와 현대의 TV 세계가 서로 유사하다고 생각한다(Fiske, 1987:241). 피스크는 TV가 혼히 같은 죄악(혹은 덕목)으로 공격(찬양되거나 보다는)되어 웃음을 상기시키며 담론적 수준에서의 TV 세계와 카니발 세계 간의 유사성에 주목한다. 피스크는 바흐찐이 지적한 한리블레의 세계에서 볼 수 있는 고상하고 공식적인 언어와 저급하고 서민적인 언어사이의 충돌과 유사한 기호적 긴장이 TV 세계에도 존재함을 환기시킨다. 특히 그는 ‘카니발적 육체의 언어’가 TV에서 중요한 위치를 차지하며 이것이 TV적 즐거움의 상당 부분을 생산하고 있다고 본다.

피스크는 카니발적 육체가 개인들의 육체를 의미하기보다 ‘육체 원리’ 즉 개인성, 정신성, 사회 등에 선행하고 그것의 기초가 되는 삶의 물질성과 관련되어 있는 것임을 강조한다. TV에 혼히 등장하는 일종의 슬랩스틱 코미디들은 카니발적 육체의 원리에 기반한 대표적인 경우이다. 완강하게 열리지 않는 문, 작동하지 않는 무대 소도구들은 코미디언 개인을 물체와 말붙어 씨름하는 육체의 수준으로 축소시켜준다. 그렇게 함으로써 보통 시청자에 대한 스타의 힘을 부여해주는 특권이나 등급이 정지되고, 모든 것이 평등한 물질성의 수준을 표상하게 되는 것이다.

이런 관점에서 피스크에게는 규칙위반, 괴기함, 퇴화성과 온갖 스페타클로 짜여져 있는 TV의 레슬링 쇼가 지극히 카니발적인 것이다. 예컨대 바르뜨가 그의 저서 〈신화지(Mythology)〉에서 레슬링을 묘사하고 있는 방법은 바흐멩이 카니발을 묘사할 때 사용한 것과 상당히 유사하다. 둘 다 육체의 중심성을 지적하고 있으며 과잉, 과장, 그리고 괴기스러움 등에 주목된다.

레스팅이나 카니발 모두 스페타클로서의 중요성을 지니고 있으며 예술과 비 예술(삶)의 경계선에 놓여 있는 것으로 묘사된 점도 유사하다. 이런 종류의 스페타클을 보는 즐거움의 과장이다. 이것은 보이는 것을 과장하고, 외형적 표면을 친양하고 전면에 부각시키며, 의미나 깊이를 거부한다. 만일 그것이 순수한 스페타클일 때는 그것은 오로지 관객의 육체에 물리적 감각으로서만 작용할뿐 주체성의 구축의 방향으로 작용하지 않는다. 스페타클은 주체성으로부터의 해방을 가져온다. 이는 또한 스포츠에 대한 일종의 풍자적 개작(Parody)으로서 스포츠의 일정 요소를 과장함으로써 그것에 문제를 던지고 그것이 지니고 있는 것으로 간주되고 있는 가치에 의문을 제기한다. 심판의 무능함, 불공평등 역시 레스팅에서 중요한 즐거움의 부분이다.

레슬러와 코치의 끊임없는 규칙 위반은 그들에게 요구된 사회적 역할 수행의 거부를 의미하며, 공적으로 당당하게 행사되는 이 거부의 태도가 또한 중요한 즐거움을 만들어내며 이것은 기준의 가치를 거부하는 카니발적 즐거움과 유사한 것이다. 피스크는 이밖에도 코믹한 구성, 가장, 모독, 풍성한 악 담과 육설 등 레슬링이 가지고 있는 특성을 카니발적 요소로 보고 두 문화 사이의 접근을 시도했다.

피스크는 레슬링에서, 야생적, ‘자연적’인 남성성과 그것을 길들이고자 하는 사회적 통제 사이의 갈등을, 또는 그보다 일반적으로 우리사회의 규칙과 역할의 자의성을 드러내고 그것을 파괴, 혹은 지나쳐버리는 것의 자연스러움을 해독해낼 수 있다고 본다. 규칙이란 지배자들이 피지배자들의 제멋대로의 상태를 통제하기 위해서 종속자들의 동의를 획득코자 노력하는 헤게모니적 힘의 하나로 본다. 따라서 규칙파괴의 즐거움 혹은 그 규칙의 자의성을 드러내 보여주는 즐거움은 바로 피지배자들의 저항적 즐거움이라는 것이다.

그러나 머서는 모든 ‘육체적’인 것에 반부르조아적인 것이며 (Bourdieu), 카니발적 저항 (Bakhtin)의 것으로 보고자 하는 관점에 망설임을 보인다 (Mercer, 1986:58-60). 그는 현대세계에서 육체가 권력관계의 중요한 전략적 장소이며 부르조아 헤게모니의 수립과 성장에 육체에 관한 담론이 중요한 역할을 하고 있다는 푸코의 견해에 동의한다. 그는 육체적 즐거움인 Jouissance 가 ‘주체’와 반드시 일치하지 않고 저항과 탈구(Dislocation)의 장소가 될 수 있다는 바르트의 견해에도 동조한다. 그러나 ‘육체적 참여의 즐거움을 유발

하는 문화형태(에컨대 고함소리, 손뼉치기, 휘파람 빌장단 등의 반응을 수반하는)는 반부르조아 문화라는 Boundieu의 견해나 그것을 저항적인 것으로 보는 데는 반대한다. 문화에 대한 본질주의적 견해에 동의하지 않을뿐더러, 바흐랭의 카니발 이론에 대한 오해로부터 비롯되었다고 보기 때문이다.

그렇기 때문에 모든 육체적인 것은 대중적이며, 부르조아 문화 지배에 대한 저항적 면모를 지니고 있는 것으로 보고자 하는 피스크식의 해석을 거부한다. 그는 오히려 ‘육체’가 현대문학에서 권력 투쟁의 전략적 장소로서, 지배이념에 의해서도 적극적으로 활용되고 있음을 간과해서는 안된다는 입장이다. 즉 정신과 육체, 머리와 신체를 묶는, 말하자면 믿음과 감각적 느낌, 상식 간의 공모를 통해 동의를 구축해내는 방법을 밝혀내야 할 필요성을 강조하고 있는 것이다.

3. 저항적 즐거움

피스크는 대중적 즐거움은 필연적으로 저항과 전복의 요소를 지니고 있다고 주장한다. 전복적, 저항적 활동이 사회적인 것이나 군사적인 것이 아니고 기호학적인 것이고 문화적인 것이라해도 그 효율성을 제거하지는 않는다. 사회정치적 체계는 궁극적으로는 문화적 체계에 의존하고 있어서 민중들이 그들의 사회적 관계를 가지고 빚어내는 의미와 그들이 추구하는 즐거움은 궁극적으로는 사회체계를 안정시키거나 불안정하게 만드는데 기여한다. 의미와 즐거움은 비록 그것이 직접적이고 과시 가능한 사회적 효과를 가지고 있지는 않더라도 전반적이고 분산된 사회적 효율성을 가지고 있다(Fiske, 1987:241).

바르뜨, 드 세르또, 바흐랭 등을 폭넓게 원용하고 있는 피스크는 TV문화 자체를 잠재적으로 저항적 요소를 많이 내포하고 있는 것으로 본다. 이미 1970년대에 발표한 *Understanding Television*에서도(여기서 그는 TV 문화가 담당하는 지배 이념의 생산 및 재생산의 양상을 탐구하고 있다) 그는 TV가 본질적으로 노동계급의 문화적 속성이랄 수 있는 구어문화(Orality)로서 지난 수백여 년간 인류문화를 지배해왔으며 부르조아 문화인 문자적 문화(Literacy)에 대해 진보적 가능성을 많이 가지고 있는 것으로 지적해 왔었다. 구어적 문화는 문자적 문화와 달리 의미가 완결되어 제시될 수 없고 다양한 시청각적 기호들을 조합해서 의미를 완성시키는 작업이 시청자의 임무로

부여되기 때문에 변용해독(Aberrant Decoding)의 여지가 많고 이것이 대립적 해독을 용이케하는 TV적 강점을 만들어 주는 것으로 상정했었다. 그러므로 그 책의 말미에서 피스크는 TV를 사회적 변혁을 위해 사용하고자 하는 시도가 텍스트의 생산이 아닌 해독의 수준에서 용이하게 이루어 질 수 있는 것임을 암시하고 있었다.

10여 년이 지난 후 그 같은 견해는 더 발전해서 그는 TV의 저항적 가능성 을 더욱 적극적으로 탐구하려 시도하고 있다. TV를 중심으로 한 대중문화에서의 저항적 즐거움의 탐구는 바로 이러한 맥락에서 이루어진 것이다. 앞에서 서술한 TV에서의 카니발적 ‘육체원리’에 의한 프로그램의 저항성, 저항적 즐거움에 대한 것과 함께, 바르뜨를 원용해서 주어진 텍스트로부터 의미를 해독해내는 작업을 일종의 새로운 텍스트를 창조해내는 즐거움으로 간주 하며 이것을 마치 악보를 연주하듯 텍스트를 ‘연주’해내는 행위 혹은 게임에 (Ibid., 230-231) 비교한다. 이는 해독자가 마치 Text와 게임을 하는 것과 도 유사하다는 것이다. 게임과 텍스트 해독은 게임자와 해독자가 물론 일정한 룰을 따르면서지만 자유와 통제라는 즐거움을 경험할 수 있는 정돈된 세계를 구축할 수 있게 해 준다. 텍스트를 연주(혹은 유희, Play) 한다는 것은 의미를 만들고 통제하는 자유를 포함하는 것으로 일종의 재창조로서 즐거움과 권력의 근원이다. 피스크는 TV에 세계에서 시청자에 의한 이 같은 이념적 통제가 두드러진다면서 TV를, 많은 논란을 불러일으킨 용어인 ‘기호학적 민주주의(Semiotic Democracy)’의 세계로 지칭하기도 했다(Ibid., 236).

그는 이러한 현상이 앙과 홉슨(Hobson)의 리포트에서 지적되고 있는 연속극을 시청하는 여성 시청자들의 ‘유희(Play)’ 와 유사하다고 본다(Ang, 1985; Hobson, 1982). 두 연구자에게 있어서는 이들 시청자들이 연속극의 표상과 현실 간의 관계를 가지고 ‘유희’하는 즐거움은 표상적 일루전을 통제하는 프로그램의 힘에 대해 문제를 제기하는 동시에 그들 자신의 시청 행위에 대해 통제를 행사하는 방법의 하나이다. 극중 어떤 인물과 동일시 할까의 선택 혹은 극에 대한 심정적 연루가 전반적으로 고르지 않고 특정 부분에는 관여(Implication)로 다른 부분에는 이탈(Extrication)의 형태로 반응 하는것 역시 모두 ‘유희’를 통해 통제를 행사하는 방법이라는 것이다. 피스크는 ‘유희’ 자체는 저항적이거나 전복적인 것이 아니지만 바로 저항의 가능성을 제

공한다는 점에서 의미 있는 것으로 지적하고 있다. 유사한 관점에서의 연구가 페미니스트 미디어 연구자들의 연구에서 많이 엿보인다.

포이어(Feuer)는 이제까지 가부장적 지배이념 전파도구로 인식되어 왔던 TV연속극들이 실상은 그 형식과 plot의 다양성으로 해서 반대감정의 병존과 모순을 야기시키기도 해서 분명한 이데올로기적 위치나 구성을 허용하지 않고 시청자들이 접근하는 위치에 따라 다른 해독이 일어날 수 있는 ‘잠재적 진보성의 형식(Potentially Progressive Form)’을 드러낸다고 본다. 그는 이같은 이념적 불확실성이 시청자들로 하여금 그들 자신의 의미를 창조할 수 있는 자유를 부여하며 결과적으로 연속극의 이념적 위치를 궁극적으로 결정하는 것은 텍스트에 대한 시청자의 해독이라고까지 주장한다(Feuer, :120).

연속극에서 저항적 즐거움이 가장 많이 발견되는 경우는 시청자의 해독과정에서 ‘관여’의 감정적 참여가 강하게 일어날 때라고 몇몇 연구들이 밝히고 있다(Fiske, 1987:174-176; 189-190). 예컨대 많은 여성 드라마가 가부장적 이념들을 가지고 있지만 드라마 전개 자체는 여주인공이 여러가지 수단(가끔은 사회에서 정당하지 못한 것으로 지탄받는 것을 포함해서)으로 남성에게 힘을 행사하거나, 때로는 정복을 시도하며 가부장적 가치와 권력에 도전하다가 종국에는 실패하고 죽음, 파멸속의 형태로 처벌받게 되는 전개방식을 즐겨 사용하는데 이런 드라마에서 여성 수용자들의 감정적 참여가 부분적으로 다르다는 것이다. 남성의 권력에 도전하고 순간적으로 나마 그것을 회복할 때 비록 그것이 정당하지 못한 방법(예컨대 육체적 유혹 같은 것 포함)에 의한 것일지라도 ‘관여’를 통해 느끼는 즐거움이 아주 강하고 그로 인해서 처벌을 받게 되는 순간에는 ‘이탈’의 해독위치를 갖게되어 좌절감은 최소화된다는 것이다. 따라서 전반적인 틀은 가부장적인 것이라해도 선호된 해독과는 다른 대안적 해독이 일어날 수 있고 그때의 즐거움은 ‘공모적’ 즐거움과는 다른 것이다. 이러한 즐거움은 기존의 가치, 도덕, 위계질서 등에 대한 위반(Transgression)으로부터 야기되는 저항적 즐거움으로 간주된다.

연속극 이외에 많은 여성 수용자를 갖고 있는 퀴즈, 게임쇼와 청소년 문화에서 점차 비중이 커지고 있는 뮤직 비디오들이 소녀들에게 유발하는 저항적 즐거움에 대한 연구도 활발하다.

여성, 특히 주부들을 주요 목표 관객으로 하고 있는 퀴즈, 게임 쇼의 경우는 전문적인 지식이나, 특수한 자질을 필요로 하지 않는 물건값 알아 맞추

기, 생활상식, 통계적 상식, 순발력, 재치 등을 필요로 하는 문제들을 가지고 평범한 주부들이 가족단위로, 혹은 개인으로 많이 참여할 수 있도록 장려하고 있는 프로그램들이다. 우리나라에도 〈100세 퀴즈 쇼〉, 〈가정오락관〉 등이 여기에 해당하는 프로그램들이다. 이것은 여성 시청자들이 단순히 시청을 즐기는 대상으로서만이 아니라 프로그램에 직접 참여할 수 있는 프로그램으로서 인기가 높다. TV 프로그램의 대부분은 수동적 시청의 대상이거나, 참여한다고 해도, 대담, 토론 프로그램 같은 데 방청객으로 앉아 있거나 경우에 따라선, 출연자에게 간단한 질문을 던지거나 의견을 피력하는 소극적 참여가 고작이다. 그런데 여기서는 주부들이 중심적 출연자로서 적극적인 참여를 할 수 있을 뿐 아니라 특수한 능력을 요구하는 것도 아니고 오히려 가정주부들이기 때문에 더욱 정통할 수 있는 생활주변의 상식이면 족한데다, 상당한 액수의 선물과 상품을 출연의 댓가로 받아갈 수 있기 때문이다.

피스크는 물건값 알아 맞추기, 생활상식 맞추기 같은 게임쇼는 그것이 은연중에 여성의 지위를 소비자로서 혹은 가사의 영역 내에 한정시켜 버리는 담론을 갖고 있는 것은 사실이지만, 저항적 즐거움을 유발시키는 요소도 포함되어 있다는 것이며 이것이 그런 유형의 프로그램이 대중적 인기를 끌고 있는 이유중의 하나라고 보고 있다. 예컨대 가사의 영역에 속하는 별로 공적인 가치로 인정받지 못했던 물건값에 대한 지식, 생활상식 같은 것이 TV쇼라는 형식 내에서 이긴 하지만 가치있는 지식으로 인정받고, 소비의 주체로 만 인식되는 여성의 가사영역의 지식 활용으로 돈을 ‘벌게’ 되는 상황을 만들어 낸으로서 가부장제가 평가절하해 버린 ‘여성적’인 것의 가치가 소의 형태로나마 복원되어지는데서 오는 저항적 즐거움이 이런 쇼의 인기를 설명한다는 것이다. 피스크는 퀴즈 게임쇼가 지배적 목소리를 담고 있는 것은 확실하지만 그것 뿐만이 아니라 그 목소리에 저항하고 그것을 회피하고 그것과 타협할 수 있는 가능성을 동시에 담지하고 있으며, 그렇지 않았다면 별 다른 인기를 끌지 못했을 것이라고 본다(Fiske, 1990:134-143).

뮤직 비디오중 상당한 인기를 끌고 있는 부류의 하나가, 마돈나(Madonna), 신티 로퍼(Cindy Roper) 같은 여가수들이 등장하는 작품들이다. 이 뮤직 비디오들은 소녀층에서도 큰 인기를 누리고 있는데 많은 연구자들은 그 이유를 ‘저항적 즐거움 때문인 것으로’ 설명한다. 이들의 비디오는 여성의 성적 체험을 상징적으로 기술한 것이 많은데 루이스(Lewis)의 텍스트 분석 결과

에 의하면 이런 종류의 비디오들은 접근기호(Acces Signs)의 체계와 발견기호(Discovery Signs)의 두 가지 기호체계에 의존하고 있다(Lewis, 1990:89-101).

접근기호란, 남성들의 특권화된 체험의 영역으로 간주되는 장소가 여성들에 의해 전유되는 상황을 나타내주어 대부분적 가치에 반발하는 즐거움을 소녀팬들에게 불러 일으켜주는 유형의 것이다. 예컨대 서양문화에서도 여성이 갈 수 있는 곳과 갈 수 없는 곳을 구분하는 일종의 ‘성적 지리학’이 존재하는데 여기서 거리는 반항적 행동의 장소이며 남성적 연대의 공간으로 여자들에게는 위험스럽고 두려운 장소로서 상징화되어 왔다. 그런데 ‘성적 지리학’의 규범을 위반하는 그같은 반항적 행동과 남성적 공간이 여성에 의해 장악되고 향유되는 상황같은 것을 설정함으로 해서 남성과 여성에 대해 서로 다른 사회적 기준을 적용하던 기준의 상징체계를 혼란스럽게 하고 있는 것이다. 발견기호란 이제까지 남성중심문화에 의해 유치한 것으로 평가절하되어 왔던 여성문화, 예컨대 인형 가지고 놀기, 여성 특유의 팻션 같은 것을 드러내놓고 친양하며 여성문화의 평가절상을 시도하는 유형을 말한다. 또 여성의 육체를 성적 대상화해왔던 남성중심 문화에 저항해서 그 문화의 규범을 전도시키거나 과장함으로써 (예컨대 콜셋을 걸웃위에 입고 소위 섹시한 포즈를 과장되게 연출함으로서 남성들의 여성육체에 대한 관음주의적(voyeuristic) 즐거움의 은밀함에 찬물을 끼얹는 것과 같은 시도) 저항적 즐거움을 자극하는 것도 이 범주에 속한다. 이런 종류의 룩비디오들은 앞서 다룬 가부장적 연속극과는 달리 그 나름대로 가부장적 가치와 지배에 대한 저항을 의도적으로 나타내주고 있는 문화물이다. 여기서는 가부장적 성의 담론으로부터 이미지와 기호를 차용해서 거꾸로 그러한 담론으로부터의 해방을 시도함으로서 성적 열등감을 극복하고 여성적인 것에 대한 자신감을 갖도록 부추긴다. 루이스는 이러한 룩비디오들은 마돈나가 그녀 자신의 이미지 혹은 의미 구축에 행사하는 통제력이 즐거움의 주요 근원이며 대부분 소녀들로 되어 있는 그의 팬들은 이 통제력이 그들에게 이양되는 것 같은 즐거움을 느끼게 된다고 설명한다.

이러한 비디오들이 남성 수용자들에게도 유사한 작용을 하는 것 같지는 않다. 체계적인 수용자 조사결과를 접하지 못해 단언할 수는 없지만 대체적으로 청년 수용자들(멀비에 의하면 소녀 수용자들에게서도 예외는 아니겠지

만)에게는 마돈나 등의 성적 매력이 주로 즐거움(이 경우는 공모적 즐거움이라 할 수 있을 것이다)을 생산하고 있는 것 같고, 실제 폭넓은 팬들을 확보하기 위한 상업적 이유로 작용의 생산과정에서 이런 종류의 즐거움을 촉발시키기 위한 배려가 기울여지고 있는 것도 사실이다. 이 비디오들 역시 앞서 소개한 다른 여성샤르들과 마찬가지로 지배적인 가부장적 목소리와 그에 대해 저항적인 목소리를 동시에 갖고 있고 소녀들의 즐거움의 주요 근원은 바로 이같은 저항적 목소리로부터 온다고 할 수 있다.

4. 상황적 (Contextual) 즐거움

이것은 동일한 대중문화가 서로 다른 하위문화집단의 맥락에서 생산해 낼 수 있는 서로 다른 성격의 즐거움에 관한 연구이다. 대중문화가 생산하는 즐거움 중에는 텍스트 그 자체로부터 오기 보다는 그것을 동일한 하위문화 집단의 성원과 공유하는 데서 오는 즐거움 역시 탐구의 대상이 되어야 할 것으로 지적되고 있다. 이러한 즐거움의 근원은 주어진 문제에 대해서 ‘정통적 (Legitimate)’ 지식이 있고 ‘비정통적 (Illegitimate)’인 지식이 있는 데서 비롯된다. 정통적 지식이란, 일반화될 수 있는 ‘지배적’인 지식을 말하고 비정통적 지식이라는 것은 일반화시키기 어려운 소수적 견해를 말한다. 비정통적지식은 일반적인 상황이 아닌 특정 상황, 예컨대 그 견해를 지지하는 하위 집단들 사이에서 화제가 될 때 ‘정통화’될 수 있으며 그것이 즐거움을 생산한다는 것이다(Brown, 1990:206-210).

예컨대 특정 미디엄이 표상하고 있는 것으로 보이는 가치들을 비판하기 위해서 그 미디엄을 풍자적 개작의 방식이나 냉소적 태도로 사용하는 것은 팬들에게 특정한 타입의 즐거움을 줄 수 있다. 그로스버그(Grossberg)는 특히 남성적인 것으로 부호화된 특정 타입의 록큰롤이 여성적인 것으로 전유될 때의 배가되는 즐거움에 대해 언급하고 있다(Grossberg, 1984:1-33; Brown, 1990에서 재인용). 록큰롤은 성과 성차에 대한 해고모닉한 개념의 재생산을 한다고 비난되어 왔다. 그로스버그는 로카빌리(Rockabilly)라는 남성적인 것으로 시장화되고, 남성에 의해 생산되고 소비되는 음악의 예를 들고 있는데 여성들도 그것의 중요한 구매자일뿐더러, 그 스타일의 변화에 참여해 왔다고 한다. 그는 여성가수가 그런 종류의 노래를 부른 예를 들어 여성의 목소리가 로카빌리의 기구(Apparatus) 속에 삽입됨으로 해서 그 노래

에 새로운 의미가 부여되고 정서적 투여가 달라지게 되었음을 지적했다. 그와 같은 삽입은 기대된 헤게모닉한 음성과의 차이 때문에 또한 그런 종류의 반전이 암시하는 아이러니한 해석 때문에 즐거움을 불러 일으킬 수 있다. 이러한 권한 부여는 사물을 다른 방식으로 볼 수 있는 능력을 수반한다. 여자 가수의 노래는 로카빌리의 감수성에 대한 비꼬는 듯한 죠크나 혹은 그같은 감수성의 결핍이 되어 버리기 때문이다. 이것은 소위 남성 장르에 대한 여성의 전유라고 할 수 있다. 이는 남성장르를 여성이 전유하는 데서 오는 즐거움과 동시에 그 장르가 표상하는 가치를 비판함으로써 팬(특히 여성 팬)들에게 즐거움을 줄 수 있는 것이다.

같은 카테고리 속에 포함시킬 수 있는 것으로는 종속적 위치에 있는 사람들이 주로 항유하는 것으로서, 지배적 담론에 의해 별로 가치를 인정받지 못한 대중문화 장르들이 친구 사이에 팬들 같은 감정적 연대관계(Affective Alliance)에 있는 사람들 사이에서 불러 일으키는 즐거움을 들 수 있다. 지배적 담론의 입장에 가지고 있는 사람들(예컨대 연속극의 경우 남편 등의 남성)들에서는 죄의식 없이 즐길 수 없는 대중문화 장르들이 이런 경우는 죄의식 없는 충일된 즐거움으로 연결될 수 있다는 것이다. 이러한 즐거움은 주눅 틀림없이 자신들의 취향을 충족시킬 수 있고 정체성을 확인하는 기회가 될 뿐 아니라 그러한 그룹에 참여함으로써 힘을 획득한 것과 같은 느낌을 가질 수 있음으로써 지배적 담론에 대한 일종의 저항의 계기가 되는, 저항적 즐거움이라 할 수 있다. 이같은 저항적 즐거움의 근원은 텍스트적인 것이 아니고 상황적(Contextual)인 것으로 볼 수 있다. 이는 또한 팬 클럽 같은 집단이 형성되는 이유에 대한 한가지 설명을 제공해 주기도 한다.

III. 결론 : 연구의 성과와 전망

즐거움에 관한 최근 연구의 특징은 대중적 즐거움(Popular Pleasure)의 정체를 규명해 보고자하는 관심이 그 중심이 되고 있다. 기본적으로 ‘대중성(the Popular)’을 새로운 각도에서 보고 그 성격을 규명하고자 하는 시도의 일환이다. 이것은 상업적으로 생산되었다는 이유로 또는 사회구성체 내에서의 매스 미디아의 ‘위치’ 때문에 이제까지 뚜렷한 즐거움이 전체적으로 무조건 반동적이고 지배이념에 의해 조작된, 지배이념의 전파 도구로 보아왔

던 대중적인 것을 재평가하고 그 속에서 변혁의 전망을 위한 가능성을 찾고자 하는 노력으로부터 비롯된 것이라 할 수 있다. 어떻게 보면 이 같은 노력은 좌파의 변혁을 위한 전략이 사회주의적인 전망을 갖기 어렵게 보임에 따라 새로운 변혁 전략의 모색 과정에서 비롯된 것으로 볼 수 있는 측면도 있다. 이것은 사회적 결정(Social Determination)과 권력을 동일시해왔던 데 대한 반성과 아울러 일상적 수준에서 자연 발생적으로 일어나는 종속적 위치에 있는 사람들의 저항적 실천에 관한 드 세르또의 이론에 대한 관심에서도 엿보인다.

대중적 즐거움에 대한 연구의 성과는 그것을 이념과 독립된 범주로서 연구해야 할 필요성을 밝혀보임으로써, 대중문화를 상품·의미의 복합체계로서 보고 교환가치·이데올로기 축에서만 보아왔던 대중문화의 연구를 상품·의미·오락이라는 보다 복잡한 복합체계로서 파악하여 교환가치·이데올로기·즐거움의 축에서 고려할 수 있게 되었다는 데에 큰 의미가 있다.

이렇게 새롭게 보게된 즐거움에 대한 규명은 특정 대중문화의 대중적 성공과 실패의 이유를 설명해 줄수 있는 가능성을 제공하고 있다. 대중문화의 경우에 그 성공의 이유는 흔히 즐거움 의적인 것도 있지만 대개는 오락적 즐거움이 커다란 자리를 차지하고 있는 것이 사실이다. 그런데 이같은 연구들은 무엇이 즐거움을 주는 요소인가를 밝힐 수 있는 가능성을 제공해주고 있는 것이다.

그러나 가장 중요한 의의는 아마도 즐거움이 가지고 있는 기능의 다원성—종래 주장되었던 공모적 기능 외에 저항적 기능도 가지고 있다는—을 상정하고 있는 데서 찾아 볼 수 있을 것이다. 대중문화는 그 취향에서 저속하고, 그 의미의 수준에서 보면 지배이념에 의해 조작된 것이라는 견해가 마르크 시스트를 포함한 좌파 일반의 공통된 입장이었기 때문에 대중문화를 ‘즐긴다’는 것은 소위 의식있는 사람들에게 있어서는 죄의식 없이 이루어 질 수 없었다. 대중문화의 이념적 기능을 잘 파악하고 있으면서도 그것의 대표적인 산물들, 헐리우드 영화, 가요 등을 즐기게 되고 그에 의해 매혹당해온 경험은 좌파 문화 운동에 종사해온 사람들 자신이 공통되게 의문을 제기하고 고민해온 문제였다. 많은 좌파 연구자들이 이와 같은 의문과 고민을 제기하면서 그러한 즐거움의 발생이 이데올로기가 갖는 ‘주체구성’의 메카니즘 때문이라는 정신분석학적 입장에서 설명하고 다양한 ‘즐거운’ 주체구성의 전

략을 밝혀 주었다. 그러나 이 역시 어떻게는 설명이 되지만 왜 의식적으로 설득되지 않고 적극적으로 거부하고 있는 내용을 담은 텍스트들을 ‘즐길수’ 있는가에 대한 설명은 여전히 제공해주지 못하는 것이었다.

즐거움에 대한 새로운 연구는 이러한 문제의 해명에 대한 새로운 가능성 을 제공해 주는 것이었다고 할 수 있다. 텍스트를 모순 없는 의미의 구조물로 보았고, 전체적인 프레임, 혹은 구조적 의미를 절대적인 것으로 간주했으며 텍스트의 경험을 구조적 의미의 수용 경험과 동일시했던 것이 과거의 관점이었고 여기에 머무는 한 설명의 실마리는 발견되지 않았던 것이다. 결국은 텍스트의 경험은 조화된 전체로서만이 아니라 동시에 서로 간에 모순될 수도 있는 파편화된 의미들로서 이루어지기도 하는 이중적인 성격을 갖고 있다는 점의 파악이 새로운 열쇠를 제공해 주었다.

그럼으로써 즐거움은 단지 지배이념과만 결합되어 있는 이념전달의 축매 제만이 아니라 그에 대한 저항적 요소와 결합될 수도 있는 다원성의 것이며 민중에게 있어서는 저항적 즐거움은 대중문화의 경험에서 중요한 즐거움의 근원이 될 수 있다는 것이었다. 여기서 더 나아가, 어떤 종류의 즐거움은 이념 혹은 의미의 간섭없이 독립되어 발생할 수 있다는 바르뜨 등의 주장은 대중문화의 관련된 즐거움에 대한 새로운 지평을 열어주는 것이었다. 결과적으로 이것은 이제까지 거의 모든 마르크시스트 연구에서 움직일수 없는 명제—시장 경제 속에서 생산된 문화는 지배이념적이고 예속적일 수 밖에 없다는—를 부정하는 것이기도 하다. 즉 시장경제 질서 속에 존재하는 대중문화라 할지라도 저항성을 키울 수 있다는 새로운 관점의 대두이다. 물론 이 같은 관점에 대해 지나치게 낙관적이고 나이브하다는 비판도 있다. 어떻게 보면 이것은 문화산업의 보편화와 함께 산업적으로 생산되지 않는 문화를 상정하기 어렵고 혁명적 사회 변혁을 전망할 수 없게 된 상황에서 시장경제의 태두리 내에서 문화의 비판적, 저항적 위상을 재정립해 보고자 하는 노력에서 비롯된 것처럼 보이기도 한다. 혹은 시장경제의 모순, —즉 그것이 시장경제를 떠받치고 있는 체제에 위협적인 것이라해도 팔기 위해서는 그러한 취향에도 영합하지 않을 수 없는—에 대한 새로운 통찰력으로부터 비롯된 것처럼 보이기도 한다. 이와 같은 연구는 예전의 ‘즐거움’에 대한 이론으로서 설명되지 않던 포스트 모던 문화 소위 주체구성을 거부하는 문화, 반이데올로기적 문화로서 일컬어지는 —에서의 즐거움에 대한 연구의

길을 열어 주고 있다. 특히 많은 논란을 일으키고 있는 포스트 모던 문화에서의 ‘저항성’에 관한 부분은 드 세르또의 이론에 대한 철학과 아울러 그 ‘저항성’이 흔히 유발하는 것으로 보는 ‘즐거움’에 대한 이론, 연구등에 의해 검토되어져야 할 것으로 생각된다.

‘즐거움’에 관한 연구는 불가피하게 텍스트에 대한 이제까지의 접근 태도에서의 변화를 요구하고 있다. 일관성있게 조직된 하나의 전체로서나 전체를 감싸는 틀에 절대성을 부여하기 보다 그것에 부딪치고 저항하는 각 부분들, 대항적 해독을 가능케 하는 요소들에 대한 관심과 그것을 밝혀내는 작업을 필요로 하고 있다. 이러한 텍스트 분석 작업을 위해 요구 되는 것이 수용자에 대한 새로운 탐구이다. 이같은 관심사에서의 수용자 연구는 종래의 설문조사형의 실증주의적 연구 보다는 수용자의 사회 문화적 환경, 또 그 속에서의 일상적 생활행태 등에 대한 폭넓고 심층적인 탐구를 가능케 하는 현상학적 전통의 민속학적 접근을 요구하고 있다. 텍스트와 수용자 연구에서 요구 되는 새로운 접근 방식은 이전 연구방법에서의 결합이나 문제점 때문이라기 보다는 텍스트와 수용자 자체의 변화 때문에 야기되고 있다고 할 수 있다. 수용자들에게 있어서의 의식의 변화 등이 시장의 원리에 충실한 대중문화의 텍스트의 변화를 불가피하게 만들었고 비록 그것이 떠받들고 있는 체제에 저항적인 것이라도 폭넓게 팔릴 수만 있다면 만들어 팔 수 밖에 없는 시장체제 그 내부에 지니고 있는 자체 모순이 이러한 현상을 가능하게 만들고 있다고 볼 수 있기 때문이다.

참 고 문 헌

- Ang, I.
 1985 *Watching Dallas*. Methuen.
- Barthes, R.
 1973 *Le Plaisir du Texte*. Seuil.
- Bahktin, M.M.
 1968 *Rabelais and His World*. MIT Press.
- Bennett, T.
 1986 “Hegemony, Ideology, Pleasure,” in *Popular Culture and Social Relations*.
 edit by T. Bemettetal, Open Univ. Press.
- Bourdieu, P.
 1979 *La Distinction*. de Minuit.

Brown, M.E.

1990 "Consumption and Resistance—The Problem of Pleasure," in M.E. Brown.

1990 *Television and Women's Culture*. Sage.

De Certeau, M.

1990 *ITnvention du Quotidien* 1. L'Art de Faire, Gallimard.

Fiske, J.

1987 *Television Culture*. Methuen.

1988 "Meaningful Moments," in *Critical Studies in Mass Communication Studies*: Sept.

1990 "Women and Quiz Show," in M.E. Brown.

Feuer, J.

"Melodrama, serialform and television today," *Screen*: Vol. 25.

Grossberg, L.

1984 "Rock and Roll: Power and Pleasure," *Enclitic* 8.

Heath, S.

1981 *Popular TV & Film*. BFI.

Hobson, D.

1982 *Crossroads*. Methuen.

Lewis, L.A.

1990 "Consumer Girl Culture: How Music Video Appeals," in M.E. Brown.

Lovell, T.

1983 *Picture of Reality, Aesthetics, Politics and Pleasure*. BFI.

Mercer, C.

1986 "Complicit Pleasure," in T. Bemettetal.

McLennan.

1989 *Marxism, Pluralism and Beyond*. Polity.

Mulvey, L.

"Visual Pleasure and Narrative Cinema," *Screen* 16.3.

Turner, G.

1990 *British Cultural Studies*. Hyman.

Williams, R.

1979 *Marxism and Literature*. Methuen.