creative commons
COMMONS DEED

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 원저작자를 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 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

교육학박사학위논문

디지털 영상 서사 리터러시 교육 연구

2024년 8월

서울대학교 대학원

국어교육과 국어교육전공

박 장 범

디지털 영상 서사 리터러시 교육 연구

지도교수 윤 대 석

이 논문을 교육학 박사학위 논문으로 제출함.
2024년 4월

서울대학교 대학원
국어교육과 국어교육전공
박 장 범

박장범의 교육학 박사학위 논문을 인준함.
2024년 7월

위 원 장 _____ (인)

부위원장 _____ (인)

위 원 _____ (인)

위 원 _____ (인)

위 원 _____ (인)

국문 초록

이 연구는 디지털 환경에서 소통을 통해 영상 서사를 의미화하는 감상자의 능력을 디지털 영상 서사 리터러시로 설정하고 이론적 검토와 양상 분석을 통해 그 교육적 활용 가능성을 제시하는 것을 목적으로 한다.

디지털 문식 환경은 감상자의 주도적인 참여를 전제하는 공간으로서, 학습자의 일상적 감상 경험에서 비롯되는 생산성을 교육에서 의미화할 수 있는 가능성을 갖는다. 디지털 감상 방식은 대상을 의미화하는 감상자들의 소통이 의미 생산에서 본질적이다. 따라서 소통을 중심으로 하는 감상의 개념을 교육에서 설정할 필요가 있으며, 이는 문학교육에서 디지털의 함의를 주목하는 대표적인 개념인 디지털 리터러시를 적용하여 모색될 수 있다.

2장에서는 이에 대한 이론적 검토를 수행한다. 디지털 수용 방식으로 감상되는 디지털 영상 서사는 감상자가 소통을 통해 공간적 시간 질서화를 전유하여 의미를 주도적으로 생성할 수 있는 영상 서사다. 감상 차원에서 디지털 영상 서사는 감각적 이미지에 주목한 분절적인 서사 이해, 외부 감상 맥락의 접목을 통한 서사 시간 생성, 현실 해석 기제로 영상 서사 형식 활용이라는 특성을 갖는다. 디지털 영상 서사 리터러시는 디지털 영상 서사의 특성을 구현하는 능력으로서, 감상자가 영상 서사의 형식을 활용하여 공동체 속에서의 소통을 통해 의미를 생산하는 창의적인 언어 활동의 능력이다. 감상 차원에서 디지털 영상 서사 리터러시는 영상 서사의 허구 형식에 의한 집단적 현실 조망, 집단적 추체험에 의한 영상 서사 의미의 정련, 영상 서사 형식의 반복을 통한 현실적 의미 생성의 특성을 갖는다.

이상의 이론적 검토를 확인하기 위해 3장에서는 디지털 영상 서사 리터러시의 발현 양상을 확인하기 위해 ≪기생충≫(2019)에 대한 감상자들의 디지털 쓰기를 분석하였다. 분석 결과, 디지털 영상 서사를 의미화하는 감상자들의 소통은 현실 시간 경험을 질서화하고자 하는 서술 욕망으로서, 그 구현은 다른 감상자들의 현실을 포함하는 공공성을 갖는 것으로 나타났다. 이에 의해 디지털 영상 서사 리터러시는 감상 과정에 공적인 소통의 차원을 포함하는 것일 때 교육에서 유의미한 능력으로 설정할 수 있다.

이에 대한 4장의 교육 설계는 학습자의 디지털 영상 서사 리터러시 양상을 분석하여 구체성을 더하고자 하였다. 이는 실제 학습자를 대상으로 진행한 교육 활동으로 수집한 질적 자료를 분석함으로써 이뤄졌다. 교육 활동은 K-POP 그룹 BTS의 노래 ≪Heartbeat≫(2019)의 뮤직비디오를 감상하고 학습자가 감상의 공유를 전제하고 자신의 감상을 표현할 수 있는 디지털 이미지를 표현 의도에 따라서 생

성하는 것이다. 분석 결과에 따르면 학습자는 영상 서사를 현실적 이미지로 인식하는 경향이 강했는데, 이는 상징적 재현으로 영상 서사를 이해하고 이미지의 사실적 구성 요소에 주목하는 모습으로 나타났다. 또한 영상 서사의 허구 형식을 주도적으로 이용하였는데, 대체로 유희적인 목적에 의한 것으로 분석되었다. 아울러 학습자들은 영상 서사를 공동체의 언어 자원으로 인식하고 있는 것으로 관찰되었는데, 이는 취향 공동체를 의식한 언어 활동을 통해서 확인할 수 있었으나, 그것이 디지털 공동체에 국한된 제한을 보이기도 하였다. 디지털 영상 서사 리터러시의 의의로 주목한 상상력 구현을 통한 현실 서술의 시도는 상대적으로 저조하게 발견되었다. 이상의 내용을 종합하였을 때 감상의 능동적 의식화 능력, 허구 형식에 의한 현실적 의미 생성 능력, 복수 기호 체계의 상호작용을 전제한 언어 활동 능력으로 디지털 영상 서사 리터러시의 영역이 설정되어야 함을 확인할 수 있었다.

이와 같은 내용을 종합하여 이 연구에서 제시하는 디지털 영상 서사 리터러시의 교육 내용은 크게 세 가지다. 영상 서사의 현실적 이미지로의 해체, 현실적 정보의 허구 형식에 의한 조합, 공적 언어 자원으로서의 영상 서사 인식이 그것이다. 이는 앞서 구분한 영역에 따라 대응하는 것이지만, 감상에서 디지털 영상 서사 리터러시의 각 영역이 상호작용하기 때문에 교육 내용 역시 상호연관성을 전제하고 구성될 필요가 있다.

이 연구의 의의로는 대중적으로 일반화된 현대의 지배적 서사 형식인 영상 서사가 감상자의 사유를 촉발하고 소통을 생성함으로써 현실 속에서 의미화하는 역동적인 가능성을 확인하였다는 점을 들 수 있다. 그리고 이를 디지털 미디어 사용이라는 구체적인 현상에서 설명함으로써 실천적인 감상 원리를 제시하였다. 교육적 관점에서는 국어교육과 문학교육, 서사교육 등에서 중점적으로 다뤄지지 않은 디지털 미디어와 영상 서사를 가치 있는 대상으로 설정하여 리터러시 차원에서 의미화했다는 의의가 있다. 이러한 의의는 학습자의 일상적 감상 경험을 긍정하여 학습자를 문학교육의 중심에 위치시키는 것으로 종합된다.

이 연구의 목적은 현시점에서 가장 보편적인 서사 행위를 긍정적인 것으로 재조명하고자 하는 것이었기 때문에 정치한 세부 규명과 그 교육 실천에 있어서 구체성을 결여하고 있다는 한계가 있다. 특히 큰 틀에서 제시된 디지털 영상 서사 리터러시의 영역을 상세히 설정하여 그에 따라 요구되는 교육 내용과 방법이 구안될 필요가 있다. 이에 대해서는 이론적으로 정치하게 발전시키고 교육 현장에서의 구체적인 활용 방안을 제시하는 후속 논의를 통해서 보완되기를 기대한다.

주요어 : 디지털 영화, 영상 서사, 디지털 서사 교육, 영상 서사 교육, 디지털 미디어 리터러시, 감상 리터러시

학 번 : 2020-37315

목 차

Ⅰ. 서론 ····· 1
1. 문제 제기 및 연구 목적 ····· 1
2. 연구사 검토 ····· 6
3. 연구 방법 및 연구 대상 ····· 20

Ⅱ. 디지털 영상 서사 리터러시의 이론 ····· 25
1. 디지털 영상 서사의 개념과 특성 ····· 26
1) 공간적 시간 질서화 전유로서의 디지털 영상 서사 ····· 26
2) 디지털 영상 서사의 감상 차원에서의 특성 ····· 33
(1) 감각적 이미지에 주목한 분절적인 서사 이해 ····· 34
(2) 외부 감상 맥락의 접목을 통한 서사 시간 생성 ····· 39
(3) 현실 해석 기제로 영상 서사 형식 활용 ····· 44
2. 디지털 영상 서사 리터러시의 개념과 특성 ····· 49
1) 소통에 의한 감상 능력으로서의 디지털 영상 서사 리터러시 ····· 49
2) 디지털 영상 서사 리터러시의 감상 차원에서의 특성 ····· 57
(1) 영상 서사의 허구 형식에 의한 집단적 현실 조망 ····· 58
(2) 집단적 추체험에 의한 영상 서사 의미의 정련 ····· 63
(3) 영상 서사 형식의 반복을 통한 현실적 의미 생성 ····· 67

Ⅲ. 디지털 영상 서사 리터러시의 발현 양상 ····· 73
1. 초점화에 의한 분절적 서사 이해 ····· 73
1) 소통에 의한 분절적 서사 이해 ····· 73
(1) 일반적 지표에 의해 해석된 정보로의 환원 ····· 74
(2) 경험의 환기를 통한 초점화된 서사 이해 ····· 77
2) 의미 정련에 의한 분절적 서사 이해 ····· 81
(1) 서술 보완에 의한 초점화된 서사 이해 ····· 81
(2) 서사 외부 논리의 도입에 의한 서사 이해 ····· 85
3) 허구 형식 활용에 의한 분절적 서사 이해 ····· 90

2. 감상자에 의한 서사 시간 생성 ····· 93
1) 소통에 의한 서사 시간 생성 ····· 93
(1) 특정 서사 요소를 주목한 서사 시간 생성 ····· 93
(2) 감상 경험에 초점화된 서사 시간 생성 ····· 97
2) 의미 정련에 의한 서사 시간 생성 ····· 101
(1) 외부 논리에 의한 특정 서사 국면의 부각 ····· 101
(2) 소통 참여자 설득을 전제한 서사 시간 생성 ····· 105
3) 서사 형식 활용에 의한 서사 시간 생성 ····· 110
3. 현실 해석 기제로의 영상 서사 활용 ····· 115
1) 소통에 의한 현실 해석 기제로의 활용 ····· 115
2) 의미 정련에 의한 현실 해석 기제로의 활용 ····· 120
(1) 정보로 환원된 의미의 일반화 시도 ····· 120
(2) 현실 공동체의 시간 경험으로의 확장 ····· 123
3) 형식 반복에 의한 현실 해석 기제로의 활용 ····· 127
(1) 사실적 정보로의 영상 서사 형식 활용 ····· 127
(2) 일반화된 디지털 언어 자원으로의 활용 ····· 130
4. 발현 양상 분석에서 추출된 교육적 시사점 ····· 135

Ⅳ. 디지털 영상 서사 리터러시의 교육 설계 ····· 139
1. 학습자의 디지털 영상 서사 리터러시 양상 ····· 139
1) 영상 서사의 현실적 이미지로의 인식 ····· 142
(1) 상징적 재현으로서의 영상 서사 이해 ····· 142
(2) 이미지의 사실적 구성 요소에 대한 주목 ····· 155
2) 허구 형식의 주도적인 활용 ····· 149
3) 공동체의 언어 자원으로서의 인식 ····· 154
(1) 취향 공동체를 의식한 언어 활동 ····· 154
(2) 디지털 공동체에 국한된 언어 활동 ····· 156
4) 상상력 구현을 통한 현실 서술의 시도 ····· 159
5) 학습자 양상 분석에서 추출된 교육적 시사점 ····· 163
(1) 감상의 능동적 의식화 능력 ····· 163
(2) 허구 형식에 의한 현실적 의미 생성 능력 ····· 165
(3) 복수 기호 체계의 상호작용을 전제한 언어 활동 능력 ····· 167

2. 디지털 영상 서사 리터러시의 교육 내용 ····· 170
1) 영상 서사의 현실적 이미지로의 해체 ····· 173
2) 현실적 정보의 허구 형식에 의한 조합 ····· 176
3) 공적 언어 자원으로서의 영상 서사 인식 ····· 179

Ⅴ. 결론 ····· 182

참고문헌 ····· 185
Abstract ····· 196

표 목 차

[표 1] 실증 연구를 위한 조사의 개요 ····· 24
[표 2] 디지털 영상 서사 리터러시의 영역별 교육 내용 ····· 19

그 림 목 차

[그림 1-6] ≪Instant Crush≫의 주요 장면 ····· 28
[그림 7-8] ≪Instant Crush≫의 마지막 장면 ····· 30
[그림 9-16] ≪올드보이≫의 마지막 회상 장면 ····· 34
[그림 17-18] ≪올드보이≫의 이우진 자살 장면 ····· 41
[그림 19-20] ≪올드보이≫의 마지막 회상 장면 클립 ····· 47
[그림 21-22] ≪주토피아≫의 유튜브 쇼츠 사례 ····· 52
[그림 23-24] ≪미생≫의 마지막 회 대조 장면 ····· 60
[그림 25-26] ≪미생≫의 대립 장면 ····· 69
[그림 27-28] ≪기생충≫에 대한 블로그 게시글 ····· 74
[그림 29-30] ≪기생충≫에 대한 요약 클립 ····· 76
[그림 31-32] ≪기생충≫에 대한 X의 인용 ····· 79
[그림 33-36] ≪기생충≫의 삭제 장면 활용 클립 ····· 84
[그림 37-40] ≪기생충≫의 어린 연인 장면 ····· 90
[그림 41-42] 배우 박소담의 연기 편집 이미지 ····· 96
[그림 43-44] ≪기생충≫ 감상 타래의 일부 ····· 110
[그림 45-46] 감상 타래에 활용된 전유적 이미지 ····· 114
[그림 47-50] ≪기생충≫의 제작기 영상과 리뷰 영상 ····· 127
[그림 51-52] ≪기생충≫을 활용한 유튜브 쇼츠 ····· 130
[그림 53-54] “그래도 사랑하시죠?” 밈 ····· 132
[그림 55-56] ≪기생충≫을 활용한 확장적 밈 ····· 133

Ⅰ. 서론

1. 문제 제기 및 연구 목적

이 연구는 디지털 환경에서 소통을 통해 영상 서사를 의미화하는 감상자의 능력을 디지털 영상 서사 리터러시로 설정하고 이론적 검토와 양상 분석을 통해 그 교육적 활용 가능성을 제시하는 것을 목적으로 한다.

디지털 감상 환경에서 영화, 애니메이션, 드라마 등의 영상 서사는 감상자의 디지털 미디어를 이용한 참여를 통해 본격적으로 의미화된다. 이는 감상을 위해 별도로 마련된 영화관이라는 공간에서 고립된 개별 감상자가 집중하여 대상의 의미를 독해하는 근대적 교양의 행위로서의 감상과는 다른 양상이다. 디지털 공간은 영상 서사가 존재하는 공간이면서 또한 감상자가 대상을 감상하는 방식을 설정하는 공간이기도 하다. 디지털 미디어 이용자로서의 감상자가 영상을 직접 편집하여 디지털 판본(clip)을 만들거나 추천 혹은 공유 버튼을 눌러 알고리즘 형성에 개입하기도 하며 다양한 양식의 디지털 쓰기로 다른 감상자와 소통하는 등의 디지털 감상 방식은 일상에 낯설지 않게 자리 잡은 현상이다.

이처럼 감상자의 참여로 이뤄지는 새로운 감상 방식은 읽기-쓰기, 문학-영화, 문자-영상 등 기존의 여러 이분적 경계를 횡단하는 능동적인 수행이라고 할 것이다. 이는 특히 학습자의 일상에서 이뤄지는 주도적인 감상이라는 점에서 그 가치를 찾을 수 있다. 이를 반영하여 2022 개정 국어과 교육과정에서는 매체와 영상을 본격적으로 심화·확장한 과목이 개설되었을 뿐만 아니라 공통과목 차원에서도 이러한 현상을 주목하여 성취기준으로 설정하고 있다.[1)]

---

1) 2022 개정 교육과정에서 제시된 공통과목의 성취기준 중에서 직접적으로 이 연구와 관련되는 것들은 다음과 같다: [9국06-02] 소통 맥락과 수용자 참여 양상을 고려하여 상호 작용적 매체를 분석한다. [9국06-03] 복합양식성을 고려하여 영상 매체 자료를 제작하고 공유한다. [9국06-04] 매체 소통에서의 권리와 책임을 이해하고, 수

문학교육 또한 디지털의 논리로 변화한 문식 환경 자체를 감상에서 본질적인 대상으로 주목하고 있다. 디지털 감상 방식이 촉발하는 다양한 감상의 과정과 결과를 학습자의 참여로 긍정할 수 있는 것은 문학교육이 터하고 있는 국어교육 자체가 학습자가 국어 생활을 성찰하고 향상할 수 있도록 “언어의 소통 기능을 기반으로 창의적 과제 해결을 지향”(김종철, 2022, p. 92)하기 때문이다. 이와 같을 때 디지털은 문학교육의 생태계를 학습자의 수행을 중심으로 전환하는 논리가 될 수 있는데, 학습자의 학교 밖 일상적 경험을 긍정함으로써 문학 또한 가르치는 대상에서 경험되는 대상이 되는 것이다(염은열, 2024).

디지털 미디어 리터러시는 디지털의 문학교육에서의 활용을 설정하기 위해 모색된 대표적인 개념이다. 디지털 리터러시나 미디어 리터러시로 언급되기도 하지만, 디지털 수용 방식의 특성과 여기에서 부각되는 학습자의 감상 활동이 갖는 교육적 가치와 생산성을 주목하는 공통점을 갖는다. 이와 같은 구도에서 리터러시는 기존 정의인 문자의 식별(文識)에서 비롯된 문식성이나 문자를 읽고 쓰는 능력인 문해력(文解力)에서 이탈한 의미를 포함하고 있는 것이다. 여기서 중심에 위치한 것은 문자가 아니라 학습자의 수행성(performativity)으로, 복수 기호 체계에 대한 해석과 활용은 물론, 감상 대상을 의미화하는 관점의 적용과 감상 경험에 대한 설정 등에 대한 다차원 능력이 초점화된다. 디지털 미디어는 이러한 능력을 구체적으로 실행하는 기제이면서 동시에 감상의 형태와 감상자의 능력을 특정하게 정향하는 환경이 되는 것이다.[2)]

용자의 반응을 고려하며 매체 자료의 제작 과정을 성찰한다. [10공국1-06-01] 사회적 의제를 다룬 매체 자료를 비판적으로 분석한다. [10공국1-06-02] 소통 맥락과 매체 특성을 고려하여 다양한 목적의 매체 자료를 제작한다. [10공국2-06-01] 매체 비평 자료를 비판적으로 수용하고 자신의 관점을 담아 매체 비평 자료를 제작한다. [10공국2-06-02] 매체의 변화가 소통 문화에 끼치는 영향을 탐구한다.

2) 이러한 점에서 디지털 미디어 리터러시를 직접적으로 언급하지 않더라도 디지털 감상 방식과 이에 전제되는 학습자의 수행성을 초점화하면 리터러시와 간접적으로 연결된다. 대표적으로 다음의 연구들이 이에 해당한다. 김지혜, 「수용자에서 생비자로, 청소년소설의 재매개 양상 연구 - 북트레일러를 중심으로-」, 『한국교육논총』 45(1), 충북대학교 교육개발연구소, 2024. 박주형, 「팬데믹 이후의 문학교육에서 수행성 관점의 문학 읽기에 대한 시론」, 『문학교육학』 79, 한국문학교육학회, 2023. 이인화, 「사회적 독서로서 '함께 읽기'의 사례 연구 : 문학 텍스트 함께 읽

문학교육에서 디지털 미디어와 이를 활용하는 능력을 감상 차원에서 부각할 때 기존의 리터러시에 대한 이해에서도 변화된 영역이 존재하며 이를 설명하기 위한 시도가 필요하다. 일반적으로 디지털 미디어 리터러시는 미디어 접근, 비판적 이해, 창의적 표현, 사회적 소통 등에 관계된 능력(김경희 외, 2020)으로 정의된다. 이중 국어교육 차원에서 주목해 온 것은 특히 미디어에 대한 비판적 이해와 실천으로서의 비판적 리터러시다. 미디어가 객관적으로 세상을 반영하는 것이 아니라 대상을 특정한 방식으로 재현할뿐더러 미디어 이용 환경 또한 사회적 맥락으로서 비판적으로 이해될 필요가 있기 때문이다(정현선, 2020). 이러한 접근은 디지털 미디어 리터러시가 일상의 보편화된 능력이지만, 민감하게 인식하였을 때 가치를 담보할 수 있다는 것을 제시함으로써 교육적 처치를 가능케 한다는 점에서 중요한 한 방향의 축을 형성하고 있다.

디지털 감상 방식이 갖는 특성이 디지털 문식 환경 자체에서 비롯된다는 것, 그렇기 때문에 감상 과정에서 감상자와 감상 대상, 감상 방식이 분리되지 않고 유기성을 갖는다는 것을 주목하면 비판적 이해와는 다른 방향의 이해와 활용을 설정할 수 있을 것으로 보인다. 디지털 미디어 리터러시가 논의된 최초의 국면을 검토해 보면, 그것이 교육에서 학습자를 부각한다는 점에서 가치가 있었다. 미디어 이용자로서의 학습자는 자신의 일상적 경험에서 비롯된 능력을 발현하여 문학을 포함한 다양한 대상을 감상하며 이는 다시 일상적 감상 경험과 관련된 능력을 배양한다. 이와 같은 자발적 순환을 긍정하는 것은 문학교육에서 타자로 존재하기 쉬운 학습자를 전면화하여 교육과 일상으로 양분된 이질적 대상 사이에 공통성을 발견하는 의의가 있다. 이때 차이를 인정하면서도 전체성을 사고하는 대칭성(윤대석, 2020)에서 전체는 학습자의 삶이어야 할 것이다. 학습자가 교육 이전에 보유하고 있던 능력을 교육의 대상으로 설정하고 교육 이후에도 발현될 수 있는 구도는 교육의 쓸모를 자신의 삶에서 느낄 수 있도록 할 것이다.

기의 대화 분석을 중심으로」, 『국어국문학』 207, 국어국문학회, 2024. 조희정, 「팬데믹이 강제한 디지털 교육 환경 속 고전문학교육 장면 분석 -교육 공간/플랫폼의 확장을 중심으로-」, 『고전문학과 교육』 47, 한국고전문학교육학회, 2021. 홍인영, 「다이렉트 시네마의 ‘발견’과 ‘재구성’을 통한 매체 교육 연구」, 『대중서사연구』 29(3), 대중서사학회, 2023.

디지털의 일상성과 그에 대한 능력의 보편성, 그리고 디지털 감상의 특성을 고려하면 이와 같은 교육의 설계는 기실 학습자의 실제 감상 국면을 초점화할 필요가 있다. 앞서 살핀 바와 같이 디지털 감상 방식을 교육적으로 다루기 위한 시도는 국가적 기획으로 설계되어 실행되고 있다. 그러나 2022 개정 교육과정은 각론 차원에서 미디어 교육의 국제 연구 동향과 상당 부분 동기화되어 있지만, 학습자가 디지털 공간에서 이뤄지는 생산과 공유, 분별과 평가 등에 직접 개입하는 것에 대한 역량은 상대적으로 소략한 것으로 평가된다(김슬기 외, 2022). 이는 구체적인 성취기준 차원에서도 유사한데, 매체 영역이 모든 영역에서 긍정적으로 호명되지만, 특수성을 강조하여 독립되지 못하고 인접 영역과의 연계성만이 두드러진다는 분석을 통해서도 확인된다(박종관 외, 2023). 디지털 미디어 리터러시가 문학교육을 포함한 국어교육 전체에서 그 가능성과 시의성이 여러 각도에서 주목받는 현상이자 개념이지만, 이를 전면부에 내세워 교육할 수 있는 논리의 모색이 여전히 필요한 것이다.

그러므로 감상에서 활용되는 고유한 디지털 미디어 리터러시에 대한 교육적 논의가 필요하다고 하겠으며 이는 학습자를 초점화하여 실제 감상에서 추출된 것이어야 할 것이다. 디지털 방식으로 유통되고 감상되는 영상 서사 전반을 지칭할 수 있는 디지털 영상 서사는 이러한 이유에서 고찰할 가치가 있다고 할 수 있다. 디지털 영상 서사는 감상자가 디지털 공간에서 재생하는 방식으로만 감상되기 때문에 감상자의 참여를 요구하며 감상을 공유하도록 유도하여 다른 감상자의 감상에 개입한다. 따라서 디지털 영상 서사는 세 가지 특성을 갖는데, ⅰ) 문자 텍스트를 의미의 기원으로 갖지 않으며 ii) 장르에 따라 고정화된 텍스트 단위에 의해 구분되지 않고 iii) 감상 과정이 현실에서 유리되지 않는다. 이러한 특성에 의하여 디지털 영상 서사의 의미는 시나리오, 장르 지식, 예술성 등에 대한 전문적 이해에 의해서 도출되지 않고 감상자들이 대상을 의미화하는디지털 공간에서의 소통을 통해서 의미가 생성된다. 때문에 디지털 영상 서사의 감상은 대상에 대한 지식의 보유 여부나 디지털 미디어의 도구적 활용 능력이 아니라 감상 과정에서 다차원적인 능력을 통어하는 메타적 능력이 요구되는데, 이를 디지털 영상 서사 리터러시로 개념화할 수 있다.

디지털 영상 서사 리터러시에서 강조되는 것은 감상자들 사이의 소통을 통한 대상의 의미 생성이다. 이는 감상자가 대상의 의미를 생성하는 과정에 중점을 둔 개념으로서, 예컨대 “디지털 미디어 시대에 새로이 등장하는 미디어 서사를 향유할 수 있는 융합적 문식성”(오윤주, 2020, p. 132)으로 제시된 ‘미디어 서사 문식성’ 등과 유사하지만 다른 특성을 지닌다. 이는 이 연구에서 설정한 디지털 영상 서사가 디지털 수용 방식을 초점화하여 제시한 유동적인 개념이기 때문이다. 급변하는 디지털 문식 환경을 고려하였을 때 미디어 콘텐츠를 구분할 수 있는 유형성이 아니라 그와 같은 수용 방식 자체를 문제 삼는 것은 다소간의 모호함을 감수하더라도 미래 세대가 겪을 경험에 대한 예상을 중심으로 교육을 설계(황혜진, 2024)하는 시도가 될 수 있을 것으로 판단한다.

그러므로 디지털 영상 서사 리터러시 교육으로 기대할 수 있는 것은 허구의 서사를 현실에서 의미화하는 것이 전문성에 구애되지 않는 보편적인 소통 능력이라는 점을 논증하여 이를 교육에서 의미화하는 데 있다. 디지털이라는 감상 공간의 특성을 의식화하여 활용할 때 감상자는 시간성을 중심으로 허구를 현실에서 의미화한다. 이에 따라 영상 서사는 과거의 모방이나 미래의 전망 제시와 같은 현실 시간의 연장 혹은 현실과 무관한 시간에 기초한 서사 세계의 구축이 아니라 감상자가 현실을 상대화하는 시간성이라는 가치를 갖는다. 인간이 시간 경험을 질서화하는 보편적인 기제로서, 서사는 감상되기 이전에 실천되어야 하는 것이다(Carr, 2009). 디지털 영상 서사 리터러시는 감상자가 영상 서사의 형식을 활용하여 소통을 통해 의미를 생산하는 창의적인 언어 활동 능력으로 기대할 수 있다. “미디어 언어를 문학 언어로 전유하고 문학 언어를 미디어 언어로 전유하는 능력”(정재찬, 2009, p. 12)인 미디어 리터러시를 문학교육에서 설정하는 의미는 여기에 있을 것이다.

2. 연구사 검토

서론에서 살펴본 바와 같이 이 연구는 영상 서사, 리터러시, 그리고 디지털 미디어라는 세 영역에 걸친 종합적인 문제의식을 전제로 하고 있다. 교육적으로 활용하는 대상이 영상 서사이고 이를 의미화하는 학습자의 능력을 리터러시로 설정하며 구체적인 실행 기제가 디지털 미디어인 것이다. 이는 영화 리터러시(film literacy / cinema literacy)의 개념과는 유사하지만 같지 않다. 일반적으로 영화 리터러시는 영화에 대한 다면적 이해의 활용이나 기호로서의 이미지 독해 능력을 범박하게 지칭하거나 혹은 인성교육, 창의력 계발, 치유 등을 목적으로 의사소통 혹은 표현 교육에 의의를 두는 영화교육[3]에서 제시된 영화의 활용 능력이다. 양자 중에서 비교적 정교하게 개념이 설정된 것은 영화교육에서 제시한 후자의 경우다. 이아람찬(2021)은 구체적인 수준으로 영화 리터러시의 영역을 설정하였는데, 예술적 창작, 협동성, 비판적 사고, 문화 사회적 이해, 네티켓, 진로, 연계성이라는 구성에서 중심적인 지위를 갖고 있는 것은 실용성이다. 이는 2021년 영화진흥위원회에서 교부한 『청소년 영화교육 교육과정기준 연구 개발』에도 반영되어 있는데, 여기서 “보편교육으로서 영화교육은 영화감상 및 비평교육과 영화 만들기 교육을 통합한 영화 리터러시 교육으로 이해할 필요가 있음”(63)이라고 설명된다. 이를 통해 살필 수 있는 것은 개념 차원에서 영화 리터러시는 영화교육 본래의 목적인 영상 서사 제작의 실용적 전문성 배양을 포함한 것으로서 이 연구와 궤를 달리한다.[4]

---

3) 여기서의 영화교육은 중등교육에서 이뤄진 것으로서, 문학교육 등 교과교육에서 교과 내적 목적에 따라 영화를 보조 자료로 활용하는 개별 수업 사례를 제외하고 영화 리터러시를 중심으로 살핀다. 이아람찬(2018)은 영화교육을 선택교과, 자유학기제, 창의적 재량활동 등의 영역에서 이뤄지는 ‘독립교과형태’, 일반 교과와 연계한 ‘통합교과형태’, 전문적인 영화예술인 양성을 위해 예술계 고등학교에서 시행되는 ‘전문교과형태’로 구분한다. 영화를 직접적인 교육 대상으로 설정하지 않는 일반 교과 교육은 통합교과형태에 해당한다. 이아람찬,「영화교육의 개념 재/정의하기」, 『씨네포럼』 29, 동국대학교 영상미디어센터, 2018.

4) 영화교육에서도 점차 영화라는 장르 예술성 혹은 산업적 특성이 아니라 미디어를 중심으로 영화를 설명하는 확장적인 시도가 이뤄지고 있다. 대표적으로 장슬기 외

이상을 고려하였을 때 디지털 영상 서사 리터러시는 영화 리터러시와는 다른 것으로, 국어 교과의 기본적인 교육 전제와 연구 흐름에 근거하여 설계되어야 할 필요가 있다. 따라서 이 연구에서 검토할 필요가 있다고 판단되는 연구사는 다음과 같은 세 가지 연구 경향이다. ⅰ) 읽기 텍스트로서 영상 서사에 주목한 영화 읽기 연구 ii) 감상 대상으로서의 영상 서사를 주목한 감상문 쓰기 연구 iii) 학습자의 감상 능력을 리터러시로 주목한 연구가 그것이다.

각각은 개별적인 흐름이지만, 영상 서사 감상자의 디지털 리터러시를 주목하는 이 연구의 관점을 전제하면 하나의 연속되는 연구 경향으로 조망할 수 있다. 문학교육은 영상 서사의 교육적 가치를 오랜 시간 동안 주목하여 토대를 형성하였으며 이는 읽기에서 쓰기로 이행하였다. 이에 따라 영상 서사라는 텍스트 논리가 아니라 감상 주체인 학습자가 부각되면서 리터러시의 개념을 접목하여 논의가 구체화되었는데, 이때 쓰기와 감상의 기제인 디지털 미디어를 통해서 영상 서사가 확장적으로 교육에서 논의되는 과정으로 파악된다. 따라서 개별 연구 경향의 전개 과정에서 발견되는 의의 외에도 상호 간에 생성된 직·간접적인 영향 관계를 살필 필요가 있다.

1) 문학교육에서의 영화 읽기에 대한 연구

영화나 드라마 등 다양한 영상 서사를 본격적으로 교육의 관점에서 주목한 분야는 문학교육으로서, 이때 접근 경로는 서사체(narrative)로의 파악이다.[5] 이는 2000년대부터 시작된 문학의 대중화와 영상화를 고려한 문화연구를 반영한

(2023)에서 영화 리터러시는 학습자가 미디어 생태계 속에서 어떠한 미디어 논리에 의하여 영화를 포함한 영상 전체를 활용하는 실질적 능력의 문제로 제시하고 있다. 장슬기·조희영, 「청소년 영화교육 활성화 방안 연구」, 『씨네포럼』 44, 동국대학교 영상미디어센터, 2023.

5) 이에 대한 비판은 일찍부터 있었는데, 정재형(1999)은 작품의 독해가 관습적임을 들어 소설과 영화가 서사라는 공통항보다도 표현 매체의 상이함이 우선한다고 보았다. 정재형,「문학서사분석과 영화서사분석의 비교론」, 『영화교육연구』 1, 한국영화교육학회, 1999.

것인데, 이를 '서사교육' 으로 영상 서사를 통용한 것은 교육적 필요에 의한 것이었다. 노은희(2002)와 같이 대중문화의 교육적인 활용이 시대적 요청으로서, 당대성과 학습자 주체성이 창조적 대중이라는 교육 목표를 달성하는 데 유용하다는 인식은 일찍부터 존재했었다. 이때 상업성과 오락성이라는 대중문화의 특질을 극복하는 것이 과제로 부상하는데, 여기에 동원된 것이 기존 문학교육에 확립된 개념인 서사다. 특히 "영화가 일종의 문학 텍스트이며 그 자체로 문학 교육의 대상으로 설정될 수 있는 특징을 담지하고 있다는 텍스트 내적 논리" (김경욱, 2003, p. 318)라는 표현은 이를 적실하게 나타낸다. 문자와 영상이라는 각기 다른 매체를 사용하지만, 서사이기 때문에 스토리텔링 주체의 전달이 텍스트 이해에 가장 중요하다는 것이다(이은성, 2004).

이러한 맥락에서 영상 서사는 서사체로 도입되었으며 이때 문학교육에서 영상 서사를 바라보는 논리는 문학의 확장이다.[6] 이러한 관점에서 영상 서사는 읽기의 대상으로 인식되었는데, '영화 읽기' 는 이를 드러내는 대표적인 개념이다. 서사체인 영상 서사를 읽는 대상으로 설정하였을 때 영상 서사는 교육적으로 가치 있는 것을 담보하는 텍스트가 된다. 이때 '읽기' 는 물론 문자적인 읽기를 확장한 비유적 표현으로, "영화 읽기란 영화적 장치를 통해서 겉으로 잘 드러나지 않은 숨은 의미를 찾는 시도이다. 영화 읽기는 시각적 이미지의 흐름을 읽는 능력" (조희경, 2004, p. 144)으로 정의된다. 그러나 이것이 실제 교과서에서는 '영화적 장치' 가 아니라 문자 텍스트인 시나리오를 읽고 형식과 특성을 이해하는 방식으로, 다시 말해서 시나리오라는 특정한 종류의 글을 이해하는 형태로 구현되었다.[7] 이러한 전도는 문자언어의 독해가 문학교육의 근간임

---

6) 이 논리에 따르면 영상 서사는 문학을 학습자 친화적인 관점에서 대중화시키기 위한 수단으로 국한되지 않기 어렵다. "영화 「서편제」는 우리 것에 대한 인식을 갱신시켜 주고, 대중예술이 오히려 순수예술을 이끌었으며, 무엇보다도 정보화시대에 문화가 재화가 될 수 있음을 상징적으로 표현해 준 작품" (492)이라는 평가는 이를 단적으로 드러낸다. 권희돈, 「소설 「서편제」와 영화 「서편제」의 비교 연구」, 『새국어교육』 71, 한국국어교육학회, 2005.

7) 박기범(2014)은 2000년대 초반부터 문학 교실에서 시청각 자료의 교재화가 일상화되었으며 영화의 시나리오 제시는 교과서 저자들이 근본적으로 영화를 문학의 영역에서 다루는 것에 대한 저어감에서 비롯되었다고 지적한다. 박기범, 「문학 교과서의

을 이유로 “문학의 고유한 역할과 특성을 중심으로 영상(영화)을 선택적으로 수용하는 입장”(권성우, 2004, p. 12)으로 정당화되었다. 따라서 문학교육에서 이뤄진 영화 읽기는 사실 적실한 것이기보다는, 소설과 문자 본위의 읽기라는 교육 원리로 표현 매체인 영상의 특질을 생략하는 것으로 보아야 할 것이다.[8)]

따라서 서사체인 영상 서사의 읽기는 영상 서사를 교육의 장에 들여오는 의의를 갖지만, 동시에 기존의 읽는 서사인 소설의 방식으로 설명이 가능한 무엇으로 영상 서사를 제한하는 한계를 보인 것으로 평가할 수 있다. 교과서에 문자 텍스트로 수록된 영상 서사는 시나리오가 존재하는 극화 영화만을 대상으로 하고 있는데, 이는 문자 논리에 기반한 서사의 개념으로는 설명하기 어려운 영상의 특성이 생략된 결과인 것이다.[9)] 이러한 문제의식에서 후속 연구는 대체로 영상 서사와 문자 서사의 공통점보다 차이점에 주목하여 영상 서사의 지위를 서사교육의 장에서 재정립하려는 시도로 이뤄졌다. 이는 문학교육에서 이미 확고한 지위를 가진 소설을 중심에 두되, 이를 원용하여 영화를 설명하는 방식이다. 대표적으로 박기범(2007)은 담론 층위에서 소설과 영화의 차이를 통해 양자의 구분을 명확하게 하였는데, 이로써 서사는 텍스트 구성 원리의 상이함을 확보하여 장르적 다양성을 갖는다. 이처럼 차이에 입각한 구도에서 소설만으로는 달성될 수 없는 서사교육의 설계가 가능해졌다. 예컨대 “‘자아성찰과 타자에 대한 이해’, ‘삶의 의미 탐구’, ‘세계 인식 태도’”(강만진, 2011, p. 31) 등의 목표 설정이나 “사회 문화적 맥락에 비추어 ‘그럴 법하게’ 수용되는 문화적 규범”(김태호, 2014, p. 15)인 ‘서사적 도식’의 설정이 그러하다.

영화 수용 양상 연구」, 『한국언어문학』 91, 한국언어문학회, 2014.

8) 반대로 조현일(2007)은 서사가 아니라 독서의 관점에서 영화의 읽기 방안을 구안하였다. 그러나 이 역시 문학이 아닌 방식의 독해 원리를 제시한 단계로 나아가진 않았으며 감독의 의도를 이해하는 것을 강조하여 기존 영화 읽기 연구와 사실상 유사하다. 조현일, 「읽기 텍스트로서의 영화와 영화 읽기 교육」, 『독서연구』 18, 한국독서학회, 2007.

9) ‘원작 소설을 각색한 영화’를 뜻하는 문예영화가 “영화가 문학과 같은 예술의 반열을 꿈꾸다가 문학과는 다른 ‘대중예술’임을 자각해 가는 과정”(153)을 보이는 개념이라는 박유희(2010)의 설명은 이를 잘 드러낸다. 박유희, 「‘文藝映畵’의 함의」, 『영화연구』44, 한국영화학회, 2010.

그러나 소설을 중심에 두고 영화 읽기의 확충을 논한 연구들은 구체적인 읽기의 원리를 제시하지는 못한 것으로 보인다. 이는 근본적으로 소설처럼 영상 서사를 읽을 수는 없으며 영화 읽기에서 '읽기'가 비유 이상일 수 없기 때문이다.[10] 예컨대 손미란·배혜진(2018)의 경우, "중요한 것은 영화가 영상서사, 즉 영상문학이라는 점을 고려하여 기법 읽기가 영화를 이해하는 데 핵심임은 인지하되, 기법과 내용은 따로 떨어질 수 없으며 기법이 곧 내용이고 내용이 곧 기법임을 아는 데 있다(269)"라는 논리는 내용과 형식의 불가분에 기초한다. 하지만 이는 "활자매체에서의 '기법'과 영화의 '기법'이 태생적으로 다르다(259)"라는 논자들의 기존 이해와도 배치되는 것이다. 다시 말해서 영상 서사는 문자 서사와 다르며, 영상과 문자의 기호적 차이는 쉽게 해소될 수 있는 것이 아니다. 문자가 보이지 않는 것에 대한 독해를 요구한다면, 영상 서사는 보이는 것 너머에 대한 독해를 요구한다. 결국 소설을 읽듯이 자세히 영상 서사를 읽을 수 있기 위해서는 영화적 장치에 대한 이해 외에도 기호로서의 영상에 대한 이해와 이미지 독해 능력이 요구되는데, 이것은 소설과 문자 중심의 서사 교육의 구도에서는 담보하기 어려운 능력인 것이다.[11] 영화 읽기가 이후로는 큰 의미 변화를 보이지 않고 교육에서 활용되지 않고 비평적 어휘가 된 것은 이러한 사정이 반영된 것으로 해석할 수 있다.[12]

---

10) 이러한 이유로 문학교육에서 영상 서사는 주로 소설이 원작인 영화로 한정되었을 때 안정적인 구도를 확보한다. 관련하여 박기범(2013)의 "소설과 영화의 공통점과 차이점에 근거한 상호적 읽기(inter-reading) 활동"(361)을 주목할 수 있다. 이처럼 원작 소설을 전제하고 있는 연구는 읽기의 초점이 되는 대상의 요소, 읽기 활동의 구체성, 또한 그에 따른 학습자의 능력 등이 구체적으로 제시하는 경우가 존재한다. 그러나 문학 작품을 원작으로 하지 않는 영상 서사, 시나리오를 제시할 수 없거나 관련성이 약한 대부분의 영상 서사의 경우가 문제시되는 것이다. 박기범, 「소설과 영화의 상호적 읽기－HD TV문학관 <카스테라>와 박민규의 원작 소설－」, 『청람어문교육』 48, 청람어문교육학회, 2013.

11) 이와 달리 서사와 매체 변환 구도를 이탈하여 시적인 영화를 새로이 설정한 윤호경(2023)의 경우에도 이미지의 감상과 해석의 몫은 영상의 매체 특질에 근거해야 함을 전제한다. 본문에서 하술한 바와 같이 이는 문학(성)과 영상(성)에 대한 문학교육에서의 재정립을 요청하는 것이다. 윤호경, 「시적인 영화를 통한 영상 매체 시대의 시 교육」, 『문학교육학』 78, 한국문학교육학회, 2023.

이처럼 소설의 내용을 영상화한 것으로서의 영화, 그리고 소설 중심의 영상 서사 감상 방식에 대한 비판은 꾸준히 제기되었다. 영화의 교과서 구현과 교사의 역량이 현실성을 갖기 어려운 것은 소설과 문학, 문자에 근거한 영화 설명이 충분하지 못하기 때문이며, 교과서에서 영화가 흥미 유발과 단편적 지식 전달에 그치고 있다는 양정임(2015)의 지적이 대표적이다. 현재 문학교육에서의 영화는 문학성으로 규정된 것으로서 사실상 영화가 아니라는 것인데, 이러한 논의가 겨냥하고 있는 바는 문자로 한정되는 문학교육의 읽기 텍스트 범주다. 이를테면 박노현(2018)은 시와 소설 중심의 문학관에서도 주변적인 극 텍스트에서 희곡만 문학으로 인식되며 영화는 적극적으로 문학과의 관계가 검토되지 않기 때문으로 본다. 그러나 "연극의 대본 또는 희곡, 영화의 대본 또는 시나리오, 드라마의 극본이 (공연성을 내포한) 문학의 영역이지 그것의 완성 형태인 연극, 영화, 드라마를 문학이라고 한다면 수긍하기 어렵다"(363)는 박명숙(2012)의 주장은 분명 타당할뿐더러 문자를 넘어서는 것에 대한 문학교육 연구자들의 근본적인 회의를 명시적으로 드러낸다.

이상의 문학교육에서 이뤄진 영화 읽기의 연구사를 정리하면 문학교육에서 영상 서사는 서사체이지만, 의미의 기원으로 문자가 설정됨에 따라 이해와 감상의 대상이 시나리오로 초점화되는 전도가 발생한 것으로 파악된다. 영상 서사가 활자화되어 시나리오로 제시되는 축소된 상(像)은 영상 서사를 읽되, 보는 것은 고려하지 않음을 뜻한다. 이것이 갖는 문제는 우선 문학교육에서 설정된 문자의 배타성으로 인한 교육 대상 범주의 협소함이다. 그러나 그보다는 역설적으로 문어교육을 전제하는 문학교육이 오히려 문자가 다른 기호와 서사라는 차원에서 상호작용을 배제함으로써 문자의 활용 가능성을 제한하고 있다는 점일 것이다. 따라서 서사교육을 전제하더라도 표현 매체로서의 영상의 기호적 특성을 영상 서사를 감상하는 수용의 차원에서 설명할 필요가 있다.

---

12) 영화 읽기에 대한 이 정의는 이후의 연구사에서도 큰 의미 변화를 보이지 않는다. 대표적으로 다음과 같은 연구들이 이에 해당한다. 김요한, 「소설 보기, 영화 읽기 - 문학의 영화화와 영화의 문학화」, 『世界文學比較硏究』 61, 세계문학비교학회, 2017. 성민정, 「영화 읽기를 통한 교육과정 속 교사의 역할」, 『모드니 예술』 6, 한국문화예술교육학회, 2012.

2) 감상문 쓰기 중심의 영상 서사 활용 교육 연구

읽기가 가진 한계를 극복하기 위한 노력은 감상의 구체성을 확보할 수 있는 쓰기를 초점화함으로써 이뤄진 것으로 발견된다. 읽기와 쓰기의 연계는 다양한 영역에서 활용되었는데, 특히 영상 서사의 독해에 요구되는 영상의 기호적 특질을 의미화 주체인 감상자의 해석 텍스트를 부각함으로써 해소하고자 한 것이다. 연구에 따라서 감상자가 작성하는 텍스트를 비평으로 지칭하는 경우도 있지만, 대체로 비평문 형식을 가진 감상문 일반으로 볼 수 있다. 그러므로 감상문 쓰기 중심의 영상 서사 활용 교육 연구는 완결성 있는 글을 작성하는 작문에 초점을 맞춘 것이 아니라 쓰기가 갖는 상상력 발현과 의미 생산성을 통해 감상자를 문화 향유에 적극적으로 개입시키는 것을 목적으로 한다(황혜진, 2008).

영상 서사의 감상문 쓰기는 대학의 교양교육에서 활발하게 전개되었다. 이는 “학생들의 흥미와 관심을 유발하고 독서과정에 적극적으로 참여하게 하는 세부 교육 프로그램”(권양현, 2014, p. 323)의 마련에서 시작되었으나, 교육자의 커리큘럼 설계와 진행이 유연한 대학의 특성상 중등교육보다 활발한 읽기-쓰기의 접목이 시도되었다. 이때 문학교육과 같이 시각 매체로 확장된 문학으로 영상 서사를 주목한 것이 계기가 된 것으로 파악된다. 그러나 원본이 되는 문학보다 시각 매체가 확장하는 의미역이 핵심으로 부각되는데, 손나경(2018)은 “종합적 사고와 융합적 사고를 지향하는 지금은 이런 범주의 세분화를 넘어서 학제간 지식을 융합할 수 있는 종합지식인에 대한 필요성이 부각되고 있으며 이는 원래의 교양교육이 지향했던 바”(284)라고 보고 있다. 이러한 구도에서는 문자와 영상 사이의 차이가 전제되어 있으며 양자의 차이를 주목할 수 있는 감상자의 능력과 실천 기제로서의 쓰기가 중요하다.

특히 함종호(2013)는 영화와 같은 시각 매체를 활용한 글쓰기는 주제 분석과 같은 내용 이해에 편향되어 문자 매체를 단순히 활용한 것과 같은 방식으로 이뤄질 것이 아니라 영상의 특성을 쓰기에서 구현할 수 있을 때에서야 소통의 매개체로서 시각 매체를 활용한 것이라고 보았다. 유사하게 황영미(2016)는 상호텍스트의 시각에서 읽기와 쓰기 교육의 연계를 주장하였는데, 한 편의 완성된

텍스트를 작성하기 위해서 학습자는 영화의 다양한 요소들을 능동적으로 분석하게 된다. 이처럼 감상문 쓰기 중심의 영상 서사 활용 연구는 영화 읽기의 결과를 문자로 증거하는 것이 아니라 쓰기를 통해서 읽기의 목표를 견인하는 방식으로 설계되어 있는 경우가 대부분이다.

이러한 경향은 문학의 매체 변환보다 탈문학적 성향이 강한데, 한 편의 완성된 감상 텍스트를 작성하는 과정에서 요구되는 사실적이고 구체적인 문자의 성격이 비유적이고 추상적인 문학의 문자와 다르기 때문이다. 이 논리는 쓰기와 그 결과물, 곧 쓰기 주체가 사용하는 언어(문자)와 미디어 형식(문자 텍스트)을 강조하여 감상 대상을 포섭하는 방식이다. 따라서 개별 영상 서사의 의미보다도 의미화의 맥락, 감상의 차원에서 텍스트를 가치 있는 것으로 만들어 주는 글쓰기의 주제가 중요하게 부각된다. 따라서 감상자가 쓰기를 통해서 감상 대상에 내재되어 있다고 판단할 수 있는 의미를 발견하는 활동 자체가 본질적인 가치를 갖는다. 이에 따라 단일한 의미의 이해에 천착하지 않고 다양한 교육 목표에 따라 확장적으로 영상 서사를 활용할 수 있는 교육 내용이 구안되었는데, 예컨대 윤리나 공감 등의 거시적 가치 혹은 비유와 상징과 같은 직접적인 교육 요소를 배치하는 글쓰기 연구들을 예시로 들 수 있다.[13]

이와 같은 읽기-쓰기의 연계에서 이뤄진 연구들은 쓰기로 전개되는 감상의 구체성으로 영상 서사의 독해에 전제된 영상의 기호성에 대한 이해를 대체할 수 있는 교육 내용을 구안하였다는 의의가 있다. 그러나 이 경우에도 쓰기와 함께 기능하는 읽기의 문제가 해결되지 않았는데, 연구자들은 크게 두 가지 문제를 보고하였다. 먼저 감상의 기제가 글이기 때문에 논리적으로 조직화된 쓰기의 전

13) 대표적으로 다음과 같은 연구들이 이에 해당한다. 김현주, 「영화를 활용한 장르별 글쓰기 교육 방안」, 『韓民族語文學』 80, 한민족어문학회, 2018. 박선영, 「시와 영화를 활용한 글쓰기 수업의 효용성 고찰」, 『한국문학과 예술』 18, 숭실대학교 한국문학과예술연구소, 2016. 박선영·박소영, 「시 속의 ‘가면’을 활용한 영화감상문 쓰기의 실제」, 『우리文學硏究』 62, 우리문학회, 2019. 손미란·배혜진, 「‘질문법’을 활용한 텍스트 읽기-쓰기 교육」, 『泮橋語文硏究』 49, 반교어문학회, 2018. 한귀은, 「영화를 보기를 통한 윤리적 주체로서의 글쓰기 교육, 『語文學』 126, 한국어문학회, 2014.

문성에 대한 요구가 발생한다는 점, 그리고 쓰기 글의 장르가 비평문처럼 하나로 결정되면 이에 따라 읽어내는 영상 서사의 읽기, 다시 말해서 감상자가 쓰기로 읽는 영상 서사의 의미 역시 텍스트의 성질에 따라서 제한되기도 한다는 점이다. 이러한 문제점은 사실 하나로 종합되는데, 감상자가 영상 서사의 다양한 요소를 문자 텍스트로 재구성하는 과정에서 읽기 전문성이 다시금 요구된다는 점이다. 곧 영상이나 이를 재생하는 미디어의 특성과 그에 따른 서사 특질을 분석하기 위해서는 중등교육의 단계에서 학습자가 기본적인 영상의 매체적 특성과 영상 서사의 논리를 학습하여야 할 것인데, 학습자의 자연적인 경험에 의존할 수밖에 없다는 것이다.

이어지는 후속 연구들은 대체로 해석 텍스트가 일반적인 영화 비평문으로 획일화되는 경향을 탈피하고 읽기와 쓰기가 결합하는 장인 디지털 공간을 주목함으로써 역동성을 확보하고자 하였다. 이는 영화 읽기에서 비롯된 의미 독해의 구도를 본격적으로 이탈하는 것으로서, 영상 서사를 활용하는 교육 연구에서 디지털 미디어가 대두되는 경향의 시발점이 되었다. 이에 따라 영상 서사에 대한 읽기나 쓰기의 전문성, 그리고 미디어가 전제하고 있는 개별 원리와 특질을 설명하고 교육해야 한다는 제한을 극복한 것으로 보인다. 동시에 미디어 공간에서 이뤄지는 글쓰기의 특성상 영화 비평문이라는 의미화 기제의 고정성을 갖지 않기 때문에 보다 주체적인 감상자의 의미 생산을 주목할 수 있을뿐더러 교육에서 활용하기에도 용이한 것으로 평가할 수 있다.[14]

디지털과 쓰기의 결합을 통해서 감상 대상과 감상 기제가 문자 텍스트로서의 정형성을 탈피함에 따라 글쓰기 공간이 갖는 특성에 대한 고찰이 요구된다. 텍

14) 대표적으로 다음과 같은 연구들이 연구들이 이에 해당한다. 박현희, 「온라인 수업(online learning)에서 대학생의 사회적 공감 능력 향상을 위한 단계별 사회성찰글쓰기 교육－영화를 활용한 수업 사례를 중심으로－」, 『사고와표현』 13(3), 한국사고와표현학회, 2020. 서기자, 「미디어 리터러시 교육을 위한 영화 읽기」, 『인문학연구』 59(2), 충남대학교 인문과학연구소, 2020. 손미란, 「영화 리터러시를 활용한 미디어 리터러시-글쓰기 교육」, 『인문연구』 91, 영남대학교 인문과학연구소, 2020. 편지윤, 「드라마 텍스트와 읽기의 즐거움 : 유튜브 ‘드라마 리뷰’ 채널의 사례를 중심으로」, 『독서교육』 61, 한국독서교육학회, 2021.

스트와 감상문이 감상자의 의미 생산 활동을 규정하지 않기 때문에 영상 서사를 수용하는 구조로서의 디지털 문식 환경을 본격적으로 교육에서 논구할 필요성이 생긴 것이다. 이러한 맥락에서 특히 주목할 수 있는 연구는 국어교육에서 매체 포섭 논리를 고찰한 강민규(2020)를 들 수 있는데, 대상에 의미를 부여하는 학습자의 활동이 부각된 디지털 공간에서는 매체 텍스트가 수용되는 문식 환경 자체가 해석 대상이 되어야 한다는 것이 논지다. 이러한 관점에서는 디지털 문식 환경이 유도하는 감상자와 감상 대상, 그리고 감상자와 감상자 사이의 연결성이 초점화된다. 다시 말해서 감상의 서로 다른 구성 주체들 사이의 의미화를 위한 소통이 핵심으로 자리하게 된다. 이처럼 영상 서사를 활용하는 교육에 있어서 디지털 공간이 중심에 위치할 때 대상에 대한 지식적 이해나 개인적인 대상 의미화보다도 시공간적으로 연결된 감상자들의 소통이라는 디지털 수용 방식의 원리와 의의를 설계해야 한다.

3) 리터러시를 접목한 영상 서사 활용 교육 연구

리터러시를 접목한 영상 서사 활용 교육 연구는 영화 읽기나 감상문 쓰기와 다른 방향에서 전개되었지만, 두 연구 경향의 의의를 종합하여 발전시킨 최근의 시도로 평가할 수 있다. 이는 미디어 콘텐츠 혹은 문화 콘텐츠의 개념을 통해서 영상 서사를 설명하고자 하였던 연구로 시작되었는데, 현대의 텍스트 형식과 그 논리로 다시 쓰기된 고전이 갖는 교육적 가치 파생 가능성에 주목한 고전소설 교육에서 특히 활발하게 이뤄졌다. 고전 작품을 영화, 드라마, 게임 등으로 변환하였을 때 영상을 표현 매체로 사용하더라도 유지되는 작품의 특성과 의미를 포착하는 것이 핵심이다. 대표적으로 김효정(2011)은 현대소설보다 고전소설이 “영상 매체의 감독이 원작자의 강한 영향력에서 자유”(257)로우며 “이미 고전소설이 한국 문화 속에 상징적 기호로 작동하는 작품이기 때문”(같은 면)에 영상 매체로의 전환이 다양하다고 보고 원작과 영화의 세계가 갖는 관계에 따라 유형화를 시도한 연구를 들 수 있다. <춘향전>의 다시쓰기 양상을 문화적 재맥락화의 방식으로 설명한 서보영(2019) 또한 비슷한 연구 경향이다.

그러나 매체의 특징에 따라서 장르가 달라지는 미디어 콘텐츠의 특성을 학습자에게 전달하는 것은 적지 않은 노력이 요구된다. “교수자가 미리 섭렵해야 하는 부분이 많아 시간과 공이 많이 들었음에도 불구하고 각 콘텐츠들의 특성에 맞게 적절하게 지도하고 조언하기 어려운 면”(정선희, 2017, p. 25)이 있다는 한계가 그것이다. 이는 영화 읽기 연구가 직면한 한계와도 동일한 것이면서도 보다 현실적인 문제점을 시사한다. 문자의 논리로는 설명되지 않는 영상 서사의 요소, 서술과 논리 등의 특성이 미디어 콘텐츠의 시각에서 접근한 연구에서는 보다 첨예하게 대두되는 것이다. 이처럼 콘텐츠 개념을 국어교육에 적실하게 들여오기 위해서는 매체 문식성, 문화적 문식성 등 기존 교육과정 내부의 논리를 활용해야 한다는 지적(황혜진, 2015)이 점차 제기됨에 따라 미디어 콘텐츠라는 텍스트 중심적인 개념에서 벗어나서 학습자를 부각할 수 있는 시도가 모색되었는데, 리터러시는 이를 위해 활용된 개념이라고 할 수 있다. 이에 따라 접목된 리터러시는 크게 문화적 리터러시(cultural literacy)와 미디어 리터러시(media literacy)가 해당한다.

먼저 영상 서사 활용 교육 연구에서 문화적 리터러시는 변화한 문식 환경과 콘텐츠의 이질성을 통어할 수 있는 논리로 달라지지 않거나 전유되는 가치를 문화로 포착하려는 시도로 풀이된다. 강민규(2019)는 문화적 리터러시가 수평적 소통을 강조하는 개념으로서 매체 텍스트를 분석하고 향유하는 양태와 관련된 것으로 정의한다. 이때 문화적 리터러시는 매체의 의미 작용을 실행하는 행위자로서의 감상자가 매체 텍스트를 해석하는 데 사용되는 능력으로서 윤리적 감응, 비판적 리터러시 등의 다양한 인접 능력과 연관되는 복합적인 성질을 갖는다. 이와 유사하지만 조금 다른 측면에서 문화적 리터러시를 제시한 정보미(2022)의 경우, 고전의 논리로 확장된 콘텐츠를 바라보는 것이 아니라 반대로 콘텐츠로 고전을 설명하는 과정에서 문화적 리터러시를 활용한다. “당대의 지지를 바탕으로 향유층을 확보하고 부가가치도 창출할 수 있는 문화콘텐츠의 특성”(69)이 문화적 리터러시를 통해 고전이라는 전통과 콘텐츠 사이에 수직적 연결을 형성하여 양자가 상생의 관계를 만들 수 있다고 보기 때문이다. 이때 문화적 리터러시는 서로 다른 콘텐츠가 가진 사회문화적 배경을 상호 교섭적으로 이해할 수

있게 하는 가능성으로서 감상자가 적극적으로 활용하는 능력이 된다. 이와 같이 문화적 리터러시에서 강조되는 것은 소통에 의한 연결성인데, 감상이 이뤄지는 공간이자 감상의 방식을 담보하는 디지털 공간의 특성이 중요하다.

미디어 리터러시 연구에서는 이와 같은 소통을 핵심적인 기제로 하는 감상을 실질적으로 구현하는 감상자의 능력을 초점화하고 있다는 점에서 문화적 리터러시와 깊은 연관성을 갖는다. 기실 미디어 리터러시를 활용하여 디지털 방식으로 이뤄지는 감상을 설명하고자 시도한 연구는 오랜 시간 동안 지속되었는데, 최초에는 문학의 매체 변환을 논의한 문학교육의 사례를 주목할 수 있다. 변환되는 원래 대상(문학)이 아니라 변환하는 논리로 미디어가 부각되기 때문이다. 대표적으로 오윤선의 두 연구(2010, 2015)는 문학의 매체 변환을 수용 차원에서 의미화하는데, 디지털 감상 환경이 전제하는 기호 전환은 수용자 일반이 가질 수 있는 역량의 일종으로서 감상을 포함한 수용의 전반적인 능력은 리터러시로 설정이 가능하다. 이와는 조금 다른 맥락이지만, 정혜경(2018)은 고전서사 콘텐츠 활용 동향을 분석하여 문화콘텐츠, 원천 소재, 플랫폼과 매체에 대한 종합적 이해를 강조하였는데, 여기서는 본격적으로 미디어 콘텐츠가 감상되는 실제적인 미디어 환경의 중요성이 강조되었다. 이때 콘텐츠가 수용되는 디지털 공간의 특성을 이해하고 감상에 활용하는 것이 감상자의 능력인데, 미디어 리터러시에 대한 간접적인 설명을 보충하는 것이라고 할 수 있다.

그러나 감상을 위한 미디어 리터러시는 본격적으로 논의되지 못하고 미진한 차원에 머물러 있는데, 이는 감상의 실제성을 다른 감상자들과의 상호작용에서 구현하는 능력으로 설명하는 원리를 마련하기 어렵기 때문인 것으로 판단된다. 이를테면 임지원(2020)은 메시지 해석이 “수용자의 인지환경에 기댄 미디어 언어의 내적인 의미현상을 해석하는 행위”(391)로 본다. 이때 정보로 환원되지 않는 영상의 의미에 대해서 접근하는 방식이 중요한데, 그 원리가 설정되어 있지 않은 것이다. 반례로서 정보 교과가 UNESCO에서 제시한 ‘미디어와 정보 리터러시(MIL: Media and Information Literacy)’를 근거로 정보의 객관성 평가와 문제 해결의 속성을 강조하였을 때, 이는 미디어에서 사실적인 정보를 전달하는 물리적 물체로서의 성질을 부각한 것이었다(박주현, 2020, p. 128). 그렇

다면 국어교육에서 영상 서사의 감상을 미디어 리터러시를 활용하여 설명하기 위해서는 물리적 도구 활용을 넘어서는 미디어 리터러시를 설정해야 한다. 현재 국어교육에서는 정현선 외(2016)에서 거시적인 영역별 요소를 중심으로 미디어 리터러시를 정의한 바 있으나, 이것이 감상을 포함한 설계는 아니었다.[15] 이에 대하여 박종임(2021)에서는 국어교육이 사실상 문자 기반의 글 자료 외의 감상 대상을 구체적으로 설정하고 있지 않기 때문이라고 분석한 바 있는데, 이외에도 일반 감상문과는 달리 미디어의 특성에 기초하여 소통을 감상의 실제 활동으로 설명할 수 있는 논리가 구안될 필요가 있을 것으로 판단할 수 있다.

이상의 연구사 검토를 통해서 설정할 수 있는 연구 과제는 다음과 같다.

ⅰ) 감상 대상의 디지털 영상 서사로의 설정

서사체 개념은 서사교육을 통해 문학교육에서 영상 서사를 안정적으로 수용하는 구도를 형성하였으며 다양한 종류의 영상물을 개별 장르 논리에 국한되지 않고 포괄할 수 있다는 의의가 있다. 그러나 살펴본 바와 같이 문자 텍스트에 의해서 영상 서사가 설명되면 영상의 기호적 특질이 문자로 추상화되어 감상의 원리를 설명하기 어려운 한계가 발생한다. 그러므로 문학교육에서 영상 서사는 다른 방식으로, 문자가 영상 서사 의미의 기원으로 설정되는 것과는 다른 방식으로 설명되어야 할 것으로 보인다. 문자 서사와 대비되는 영상 서사로 감상 대상을 설정하고 이에 대한 감상 원리를 설계할 필요가 있다.

ⅱ) 감상 원리에 디지털 공간의 소통 특성 반영

읽기와 쓰기의 연계를 시도한 연구에서 확인할 수 있는 것처럼 영상 서사를 의미화하는 것은 수용 방식을 결정하는 디지털 공간의 특성이 반영된 것이다. 마찬가지로 디지털 문식 환경에서 영상 서사의 감상은 시공간적으로 복수화된 감상자들의 소통에 의해서 유동적인 특성을 갖는다. 소통이 감상에서 핵심적인

15) 최근의 조사에서 실제 학습자는 온라인 동영상 플랫폼이 최다 이용 미디어임에도 불구하고 미디어의 윤리적 사용만이 교육되어 학습자는 미디어를 통한 정보 검색 외에 미디어를 활용한 생산 영역에서 가장 낮은 정도의 역량 인식을 갖고 있는 실정이다. 변숙자, 「초·중·고 학생의 미디어 이용 양상 및 미디어 리터러시 교육에 관한 인식 분석」, 『리터러시 연구』 12(3), 한국리터러시학회, 2021.

지위를 갖기 때문에 디지털 영상 서사의 감상 원리는 디지털 공간에 전제된 소통의 유도를 반영할 필요가 있다. 이는 영상 서사나 소통의 매개체 혹은 디지털 미디어에 대한 전문적인 지식의 보유 여부나 활용 능력에 있지 않다. 감상자가 소통을 통해서 생성하는 의미가 성공적이기 위한 요건을 추출하여 감상 원리를 설계하는 방식으로 이뤄져야 할 것이다.

iii) 감상 능력으로서의 디지털 리터러시 제시

디지털 영상 서사는 디지털 공간에서 수용되며 이는 다양한 구성원들이 참여하는 의미화 과정이다. 디지털 미디어는 단순히 작품을 감상하는 경로나 물리적인 기기만을 의미하지 않으며 디지털 공간을 전제하였을 때 미디어 감상자의 의미화 과정에 참여하는 방식을 결정하는 것이기도 하다. 그러므로 디지털 영상 서사의 감상은 제작을 간접적으로 체험하는 것 혹은 제작과 결부된 별도의 수용 논리를 구축하는 것이 아니라 반대로 유통의 과정에서 감상자의 활동을 통해서 그 원리를 밝혀야 할 것이다. 이는 디지털 미디어를 통해서 이뤄지는 소통을 중심으로 설계된 감상자의 감상 능력으로서 디지털 미디어 리터러시의 차원에서 제시될 필요가 있다.

3. 연구 방법 및 연구 대상

이 연구가 제시하고자 하는 디지털 영상 서사 리터러시는 미디어 이용자인 감상자의 능력이다. 디지털 미디어로 영상 서사를 감상하는 것이 보편화된 감상 형태인 만큼, 그에 요구되는 능력 역시 일반적인 것이지만, 그에 대한 명확한 구성이나 원리를 단일한 이론에서 설정하는 것은 어렵다. 따라서 디지털 영상 서사를 의미화하는 감상자들의 소통을 하나의 현상으로 설정하여 접근할 때 탐색 및 추출될 수 있을 것으로 판단된다. 이를 위해서는 현상을 분석하는 개념을 이론적으로 설정하고 감상자들의 실제 소통 양상을 분석할 필요가 있으며 이에 따라 이 연구는 문헌 연구와 실증 연구를 모두 포함한다.

먼저 문헌 연구의 대상은 크게 두 가지로 ⅰ) 디지털 영상 서사 리터러시를 설정할 수 있는 관련 연구 및 문헌 ⅱ) 디지털 영상 서사를 의미화하는 감상자들의 소통을 확인할 수 있는 디지털 쓰기다.[16] 우선 디지털 영상 서사 리터러시는 감상자의 능력이기 때문에 수용 차원에서 디지털 영상 서사를 이론적으로 정의할 필요가 있다. 이는 디지털 제작 기법을 활용하여 제작한 영화를 의미하는 디지털 영화와 다른 개념으로서, 디지털 감상 방식에서 이뤄지는 감상자의 활동을 중심으로 설정될 수 있다. 따라서 영화서술학과 영화학의 이론을 통해 디지털 영상 서사의 개념과 특성을 감상자 중심으로 재개념화하고 이에 근거하여 디지털 쓰기로 이뤄진 감상자들의 의미화 소통 양상을 분석할 수 있는 개념을 생성하여 디지털 미디어와 리터러시 이론을 통해 보완하기로 한다.

---

16) ‘디지털 쓰기’는 명확하게 정의되지 않았지만 범박하게 디지털을 문식 환경으로 전제하는 쓰기 방식(주민재, 2017)으로 통용된다. 장성민(2022)은 이를 구체화하여 ⅰ) 사용 도구(대상)가 디지털 미디어인 것 ⅱ) 자료 및 결과물(텍스트)이 디지털 형식인 것 ⅲ) 유통 및 의미 생성(맥락 또는 환경)이 디지털을 전제하는 것 등 초점 개념에 따라 인식과 범주화 다르다고 설명한다. 때문에 국어교육 영역에서 디지털 쓰기는 일반적으로 아날로그 쓰기(작문)와 구별되는 것으로서 디지털 (미디어) 리터러시를 구현하고 발달시키는 활동 경험으로서의 쓰기(옥현진 · 김자영, 2021)로 의미역을 갖고 있다. 여기서는 의미화 담론에서 발생하는 기호화, 사건화, 고유화 역량의 발현 양상을 드러내는 감상 공유 기록물로 디지털 쓰기를 제시한다.

이상의 이론적 검토를 통해 생성한 개념을 기준으로 디지털 쓰기로 확인할 수 있는 감상자들의 소통의 양상을 분석함으로써 디지털 영상 서사 리터러시의 구성 요소를 제시한다. 분석 대상은 2024년 5월까지 다양한 플랫폼에 게시된 봉준호 감독의 영화 <기생충>(2019)에 대한 소통 결과물 중 성공적인 의사소통을 이룬 것으로 평가할 수 있는 사례들이다. 먼저 영상 서사 선정 기준은 ⅰ) 디지털 쓰기 결과물의 종류와 양이 충분할 것 ⅱ) 영상 이미지가 선명하고 핵심적인 서사 기능을 가지고 있을 것 ⅲ) 서사의 구성이 단조롭지 않고 상이한 의미의 분화가 가능할 것이다. <기생충>은 수용자 중심 디지털 감상 문화의 특성을 보이는 대표적인 사례로서(박재현, 2022) 확고한 이미지의 서사적 기능 수행을 통한 감상자의 사유 유도를 특징으로 하며(김민규, 2024) 양식, 스타일, 서사, 이미지에서 혼종성을 통해 다양한 방식으로 의미화가 가능한 작품으로 평가된다(박소연, 2020). 이를 고려하여 디지털 쓰기 결과물의 의미화 성공 판단 기준은 마찬가지로 영상 서사 선정 기준을 따른다. ⅰ) 해당 디지털 쓰기가 파생적인 의사소통을 다수 생성할 것 ⅱ) 특정 영상 이미지를 중심으로 전체 서사를 의미화할 것 ⅲ) 구체적이고 고유한 의미를 생성할 수 있을 것이 그것이다.

분석 대상이 되는 디지털 쓰기는 추천, 댓글 및 답글, 인용 등의 미디어 이용자 간의 상호작용에 따른 우선 정렬 기준을 적용하여 분석에 적합한 게시물을 선정하였다. 이후에 서술하겠지만 플랫폼별로 상이한 디지털 쓰기 형식은 감상과 공유 방식을 일정 부분 규정하여 의미화 소통의 전개에 영향을 준다. 먼저 왓챠피디아(WATCHAPEDIA)는 이원화된 OTT 플랫폼인 왓챠(WATCHA)와 직접적으로 연계되어 있지만, 유튜브는 영상 서사를 편집한 클립들과의 접촉이 더욱 강조된 플랫폼으로서 차이가 있다. 또한 X(구 Twitter)는 문자와 사진 이미지가 중심이 된다는 점에서 구분되는 디지털 쓰기 양상을 보인다. 끝으로 네이버의 영화 전문 인플루언서의 블로그와 온라인 커뮤니티인 디시인사이드 영화 갤러리의 경우, 전자가 상세한 분석을 시도하는 반면에 후자는 대체로 전체적인 단상을 서술하는 차이가 있다. 그러나 다종다양한 디지털 쓰기의 형식을 통어하는 것은 디지털 영상 서사 리터러시이며 이를 제시하는 것이 이 연구의 목적이기 때문에 디지털 쓰기에서 추출할 수 있는 감상 능력을 중심으로 분석하기로 한다.

다음으로 실증 연구는 실제 감상을 분석하는 현상학적 체험연구를 기반으로 한다. 이는 이 연구에서 제시하고자 하는 디지털 영상 서사 리터러시를 개별 주체들이 디지털 미디어를 사용하는 영상 서사의 감상 체험에서 발현되는 체험의 공통되는 본질적 요소로 설정하여 직관하기 위함이다. 더하여 교육에서 유의미한 능력으로 디지털 영상 서사 리터러시를 제시하는 것이 이 연구의 목적이기 때문에 실제 학습자가 참여하는 교육 활동을 통하여 실증 연구의 질적 자료를 수집함으로써 디지털 영상 서사 리티러시의 교육에서의 활용 가능성 및 교육 방향성을 제시할 필요가 있다.

실증 연구의 자료 수집은 2024년 4월 광주광역시 소재 1개 고등학교를 선정하여 2학년 학생 총 225명을 섭외하여 진행하였다. 이는 교육과정에서 안배된 교육 내용과 활동, 그리고 연구에 참여하는 학습자의 인지적 발달 상태를 고려하였을 때 고등학생 학습자가 적합할 것으로 분석되었기 때문이다. 특히 국어과 정규 교육 시간에 마련된 매체를 활용한 읽기와 쓰기, 사회적 상호 작용으로서의 작품 의미 소통, 디지털 영상 서사의 의미 생산 과정의 특질은 이 연구가 전제하는 중요한 근거로서 고등학교 국어과 교육과정에 배치되어 있다.[17)]

질적 자료를 수집하기 위한 교육 활동은 50분 동안 이뤄졌으며 학습자가 소속된 학급의 담임 교사에 의해서 진행되었다. 교육 활동의 구체적인 내용은 다음과 같다. ⅰ) 학습자는 5분 분량의 한 편의 영상 서사를 감상한다. ⅱ) 이에 대한 자신의 감상을 다른 감상자들과 공유하는 것을 전제로 하여 1 ~ 3 문장 내외로 서술한다. ⅲ) 감상문의 내용을 표현할 수 있도록 디지털 영상 서사를 2장 이상 캡처하여 이미지의 연속을 디지털 쓰기로 생성하고 그 표현 의도를 함께

17) 2학년 고등학생을 대상으로 하는 심화국어 <문학>은 거의 모든 출판사의 교과서들에서 문학과 매체의 상호관계를 설정한 단원이 수록되어 있다. 2015 개정 국어과 교육과정의 관련 성취기준 중 대표적인 항목들은 다음과 같다. [12문학02-01] 문학 작품은 내용과 형식이 긴밀하게 연관되어 이루어짐을 이해하고 작품을 감상한다. [12문학02-03] 문학과 인접 분야의 관계를 바탕으로 작품을 이해하고 감상하며 평가한다. [12문학02-05] 작품을 읽고 다양한 시각에서 재구성하거나 주체적인 관점에서 창작한다. [12문학02-06] 다양한 매체로 구현된 작품의 창의적 표현 방법과 심미적 가치를 문학적 관점에서 수용하고 소통한다.

작성한다.[18] 이상의 교육 활동은 사전에 이 연구를 위하여 준비된 제한적 디지털 공간인 구글 슬라이드(Google Slide)에 학습자가 작성하도록 안내되었으며 익명화된 방식으로 저장되었다.

학습자가 감상한 영상 서사는 K-Pop 그룹인 BTS의 뮤직비디오 ≪Heartbeat≫(2019)이다. 해당 영상 서사를 선정한 이유는 앞선 디지털 쓰기의 선정 기준과 동일하지만, 더하여 디지털 방식으로 유통되는 뮤직비디오가 가지고 있는 감상자의 적극적인 참여가 연구 목적에 특히 부합하는 것으로 판단하였기 때문이다. 백제훈(2019)은 미디어 이용자 주도적인 감상 문화가 일반화된 환경에서 뮤직비디오의 참여 유도형 서사적 특징을 주목한다. 유튜브를 통해서 주로 감상되는 뮤직비디오는 명확한 이야기를 전달하지 않고 감각적 이미지로 제시되는 파편적 서사를 제시하는 개별 콘텐츠가 하나의 통합된 이야기를 완성하는 트랜스미디어 스토리텔링의 구조를 갖는다. 이때 다양한 매체와 콘텐츠에 나타난 서사를 취합하여 하나로 구성하고 이를 통해서 전체적인 의미를 완성하는 것은 감상자이다. 이러한 감상 방식은 감상자가 디지털 시공간에 존재하는 다양한 의미와 단서를 취합하여 의미를 생성하는 주도성을 요청하는 것이다. 따라서 영상 서사에 대한 몰입은 수동성을 전제하는 것이 아니라 능동성을 유발하며 이는 감상자의 디지털 리터러시를 통해서 가능하다. 유튜브에 존재하는 뮤직비디오는 이러한 특성이 특화된 것으로서 다른 디지털 영상 서사에 비해서 감상자의 실천적인 참여를 전제하기 때문에 이 연구에서 활용하기에 적합할 것으로 판단할 수 있다. 아울러 교육 활동의 제한적 여건과 학습자의 디지털 쓰기 생산에의 집중 유도, 그리고 영상 서사를 이해의 용이성 등을 추가로 고려하였다.

교육 활동으로 수집한 질적 자료는 크게 두 종류인데, ⅰ) 디지털 영상 서사 감상문 ⅱ) 영상 이미지 활용 디지털 쓰기 결과물이다. 이는 디지털 공간의 감상 환경이 갖는 특수성을 고려하여 질적 자료를 구분하여 수집하였기 때문이다. 현상학적 해석연구의 견지에서 감상자가 수용 과정에서 감상 대상 창작 의미화를 지향하는 것이 핵심이며, 이 연구에서는 디지털 미디어가 이를 가능케 하는

18) 실증 연구를 위한 교육 활동은 서울대학교 생명윤리위원회(SNUIRB)의 심의를 거쳐 실행되었다(IRB No. 2404/002-012).

것으로 본다. 감상자의 태도 전환(현상학적 환원)[19]을 발생시키는 것이 디지털 미디어로서, 감상자(감상문)이자 창작자(디지털 쓰기)로서의 체험이 가진 근본 구조를 밝히기 위한 설정이다.

질적 자료에 대한 분석은 콜레지(P.F. Colaizzi)의 현상학적 체험연구 분석 방법을 따라서 이뤄졌다. 콜레지가 제시한 현상학적 기술의 방법은 생활세계에서의 일상적 체험의 구체성을 충실하게 드러낼 수 있는 장점이 있어 학습자의 체험을 명료하게 관찰할 수 있을 것으로 판단하였다. 이남인(2014)에서 설명하는 콜레지의 질적 자료 분석 절차는 일곱 단계인데, ① 연구 자료 전체에 대한 대략적인 검토 ② 개별 자료에서 유의미한 진술을 추출 ③ 진술 내용의 암묵적 의미 발견 ④ 의미들의 주제 묶음 ⑤ 연구 주제에 대한 포괄적 기술 시도 ⑥ 포괄적 기술의 명료한 진술로의 전환 ⑦ 연구 결과의 타당성 검토 및 연구 결과 보완이다. 이상의 실증 연구를 위한 조사의 내용을 정리하면 다음과 같다.

구분	일자	대상	감상 대상	활동 내용
예비 조사 1	2023.6.	서울 S중 1학년 25명	Daft Punk, 「Instant Crush」(2013) [뮤직비디오]	목표: 개념의 기초적 적용 및 본조사를 위한 연구 설계
예비 조사 2	2023.7.			1. 영상 서사를 감상 후 감상 작성. 2. 감상을 드러낼 수 있는 디지털 이미지 제작
본 조사	2023.4.	광주 M고 2학년 225명	BTS, 「Heartbeat」 (2013) [뮤직비디오]	목표: 문헌 연구의 적용 및 교육 설계를 위한 내용 추출
				1. 영상 서사를 감상 후 감상 작성. 2. 감상을 드러낼 수 있는 디지털 이미지 제작.

<표 1. 실증 연구를 위한 조사의 개요>

19) 이남인(2018)은 예술작품의 창작 과정이 취미를 통한 감상 과정을 본질적인 요소로 포함하는 것이라고 본다. 창작과 감상은 모두 미적 경험으로, 창작자의 예술본능과 감상자의 미적본능 사이에는 소통이 발생한다. 디지털 공간에서의 미적 경험은 읽기와 쓰기가 동시적이다. 따라서 학습자에게 감상과 창작을 연결되지만 구분되는 단계로 제시함으로써 이에 대한 체험을 보다 명시적으로 서술할 수 있도록 배치하였다. 이남인, 『예술본능의 현상학』, 서광사, 2018.

Ⅱ. 디지털 영상 서사 리터러시의 이론

이 연구에서 설정하는 디지털 영상 서사는 감상자가 개인 디지털 미디어로 재생하는 허구의 영상 서사를 말한다. 이 정의는 영상 서사에 대한 다양한 접근 경로 중에서도 미디어 내용보다 미디어 형식을 중요하게 고려한 것으로 디지털 수용을 수행하는 감상자의 능력을 설명하기 위한 이 연구에서 중요한 전제다. 위와 같이 디지털 영상 서사를 정의하면 디지털 미디어는 단순한 재생 도구를 넘어서 영상 서사와 감상 경험 및 그 의의를 본질적으로 변환시키는 것으로서 감상자의 주체적인 활동을 실현하는 구체적인 수단이 된다. 이는 다시 디지털 영상 서사 리터러시를 디지털 미디어를 도구적으로 다루는 능력이 아니라 영상 서사의 감상을 통어하는 기저의 실행 논리로 설정할 수 있게 한다.

디지털 영상 서사는 감상자가 서사의 시간성 생성에 개입하여 의미를 능동적으로 생성한다. 미디어의 기술적 속성이 의미화 방식과 인간에게 미치는 효과를 결정한다고 보는 프리드리히 키틀러(Friedrich Kittler)는 “영상 기술은 실재적인 것을 기술적으로 기록하는 방식”(Kittler, 2020, p. 401)이라고 말한다. 광학 기술로 포착된 복수 프레임의 연속인 영상은 상징적 기호화를 거치지 않는 잔상의 미학이며 모든 영상은 분절된 이미지가 인간의 머릿속에서 상상적으로 만들어지는 “내면의 영화”(Kittler, 2019, p. 261)인 것이다.[20] 그러나 영상

20) 환영은 비유가 아니라 영상 서사의 물질적·의미적 전제로서 이 연구에서 중요하게 주목하는 특성이다. 헤이워드(2012)는 이를 두 가지 현존/부재의 원리로 설명한다. 영사되는 이미지는 스크린을 통해 현실에는 부재하는 것을 존재하게 하며 반대로 현존하는 감상자를 스크린 속에 부재하게 만든다. 그러나 감상자는 현존하는 영상만을 볼 수 있을 뿐 자신의 부재를 인식하지는 못하는데, 스크린으로 보이는 영상 속에 자신이 부재해야지만 독립된 세계에서 전개되는 서사가 될 수 있기 때문이다. 이를 고려했을 때 디지털 영상 서사는 디지털 미디어를 조작하는 감상자의 행위를 통해서만 존재하는 환영으로서 감상자를 영상 서사와 함께 현존하게 만든다고 할 수 있다. Hayward, S., *Cinema Studies: The Key Concepts, 3rd ed*, 이영기·최광열 옮김, 『영화 사전』, 한나래, 2012, 180 ~ 182면.

서사가 디지털 미디어로 재생될 때 환영은 인간의 내면이 아니라 외부에 위치한 미디어에 의해 종합된다. 이는 기술적 존재 양상을 갖는 물리적인 대상으로서 감상자가 조작할 수 있는 대상이다. 감상자는 디지털 미디어를 통해 영상 서사를 재질서화할 수 있으며 자신이 새롭게 생성한 시간성을 바탕으로 의미를 만들 수 있다. 이 감상의 과정은 디지털 시공간을 전제하기 때문에 감상자들 사이의 감상 공유로 이뤄지는 의미화 소통을 통해 이뤄지며 디지털 리터러시 영상 서사 리터러시는 여기에서 요구되는 감상자의 능력에 대한 지칭이다.

1. 디지털 영상 서사의 개념과 특성

1) 공간적 시간 질서화 전유로서의 디지털 영상 서사

디지털이 영상 서사에 갖는 구체적인 함의는 '디지털 영화' 라는 개념의 의미역을 검토하여 살펴볼 수 있다. 일반적으로 디지털 영화는 "영화의 제작과 배급, 그리고 상영과 같은 영화산업의 각 단계에 디지털 기술이 투입되어 나타나는 영화"(김무규, 2017, p. 279)로 정의되며 이때 디지털은 주로 제작 단계에서 사용된 기술에 대한 수사였다. 그러나 토마스 앨새서(Thomas Elsaesser, 2002)는 디지털은 수용의 차원에서 더욱 본질적인 의미를 갖는다고 본다. 그는 감상자의 경험에 따라 제의·의식으로서의 영화와 시청각적 경험으로서의 영화라는 두 유형으로 영화를 구분한다. 이 구분에서 핵심적인 기준은 영화의 존재 방식을 결정하는 미디어다. 전자의 경우 영화관은 감상자에게 최대한의 침묵과 집중을 요구함으로써 제의적 경험을 제공하는데, 영화관은 분석 이전에 감상의 전제가 되는 것으로서 이때 영화(cinema)와 극장(cinema)은 등가다. 반면에 시청각적 경험으로서의 영화는 영화를 보는 경험을 결정하는 감상자의 의미화 방식이 중요한데, 디지털 미디어로 재생되는 디지털 영화는 감상자의 역할을 본격화한다. 재생 자체가 감상자의 행동을 전제할 뿐만 아니라 디지털 네트워크로 연결된 복수의 다른 감상자들과의 소통을 전제하기 때문이다. 이처럼 디지털은 "상품에 '가치'를 부여하며 기본적으로 새로운 전송 시스템"(298)으로서, 디지털 영화는 근대적 '영화적 경험'을 제공하지 않는 것이다(허상범, 2012).

이와 같이 디지털 영상 서사의 개념 설정에는 기본적으로 아날로그 영상 서사와의 대조가 유효하다. 영상 서사는 서로 다른 이미지가 병치되어 서사의 시간성을 구현하며 이미지는 시간 질서를 내포한 공간적 대상이다. 이러한 영상 서사의 기술적 전제는 미디어의 성격을 초점화할 수 있는 근거가 된다. 장-루이 보드리(Jean-Louis Baudry)는 「기본적 영화 장치가 만들어낸 이데올로기적 효과」[21]에서 영상 서사의 내용, 즉 감상자의 인물에 대한 동일시인 '내러티브적 연속성'보다도 기계적 감상 환경이 조장하는 초월적 주체와의 동일시인 '형식적 연속성'이 우선한다고 본다. 연쇄되는 영상 이미지들이 감상자에게 영상 서사로 종합될 수 있기 위해서는 개별 이미지들의 차이를 전제하면서 부정해야 하기 때문이다. 연속되는 두 이미지는 동일한 대상의 한 움직임을 각각 다른 시간에 포착한 것처럼 프레임 단위로 유사해야 한다. 그렇지만 동시에 서로 다른 부분이 있어야 그것이 동일한 대상의 한 움직임의 기록으로 보일 수 있다. 결국 영상 서사는 광학 장치와 필름이 차이를 기록함과 동시에 기계적 제시가 기록된 차이를 무화하는 상반되는 작용이 결합하여 만들어지는 모순적인 환영이라고 할 수 있다.

이처럼 영상 서사에서 인과를 만들고 서사를 구현하는 것은 이미지들의 물리적인 연속이다. 그러나 이 연결이 전적으로 기계 장치에 의해서 이뤄지는 것은 아닌데, 앞뒤로 제시되는 이미지가 인과를 이루고 있다고 생각하는 것, 그럼으로써 하나의 이야기를 표현하고 있다고 받아들이는 것은 감상자가 인지 기제로 서사를 활용하기 때문이다. 영상 서사는 이를 활용하여 이야기를 구현하는데, 자막 혹은 보이스오버(Voice-over)와 같이 이해를 보조하는 하위 서술은 제한적으로 사용되고 중심 서술인 영상의 모든 국면에서 일괄적으로 메타 서술을 적용하는 것은 불가능하기 때문이다. 달리 말한다면 영상 서사의 서술은 언제나 이미지를 연결하는 감상자의 서술 보완을 필수적으로 전제한다고 할 수 있다.

디지털 영상 서사는 디지털 미디어를 통해 재생되는 영상 서사로서 감상자가 디지털 미디어를 조작하여 제작자가 아니더라도 영상 서사의 공간적 시간 질서

---

21) 본문에서 인용되는 보드리의 글은 다음 편역서에서 인용하였다. 이윤영 편역, 『사유 속의 영화』, 문학과지성사, 2019.

화를 쉽게 전유할 수 있다. 예컨대 다프트 펑크(Daft Punk)의 노래 ≪Instant Crush≫(2013)의 뮤직비디오는 이와 같은 감상자에 의한 이미지 연결에 극단적으로 의지하는 사례다. 이 뮤직비디오는 표면적으로 제시되는 이미지만으로는 거의 아무런 내용을 갖지 않는다. 영상은 전시된 두 인형이 낡아서 창고에 따로 보관되어 있다가 화재로 녹아 하나의 액체가 되는 시간 진행을 보일 따름이다.

<그림 1 ~ 6. ≪Instant Crush≫의 주요 장면>

이 뮤직비디오가 서사가 아닌 것처럼 보이는 이유는 제시되는 이미지들만으로는 어떠한 시간도 성립시키지 못하기 때문이다. 여기서 초점화된 대상은 움직이지 않는 인형(그림 1)인데, 노래를 부르는 가수의 움직이는 얼굴(그림 2)과 닮았기 때문에 오히려 대상의 움직임을 시간적으로 분절하여 공간적으로 기록한 쇼트가 기계적으로 연쇄되어 움직임을 재현한다는 영상의 기본적인 전제와 어긋

난다. 따라서 이 뮤직비디오는 특정 인물들 사이에 있었던 구체적인 사건들[22]을 언급하는 가사를 시각적으로 재현하고 있지 않은데, 누군가의 시간이라는 점을 부정함으로써 영상이 자율성을 획득하고 있다고 보아야 한다.

이 이미지들의 연쇄가 의미를 갖는 은유적인 서사라고 인식하는 것, 노래의 뮤직비디오로 만드는 것은 감상자다. 그림 3은 실제로는 일어나지 않은 사건을 제시하는 이미지다. 그러나 어두운 전시관에 있는 남자 인형이 클로즈업된 이미지(그림 4)가 이어서 제시됨으로써 감상자는 이것이 남자 인형의 꿈 혹은 환상으로 일어난 일이라는 생각을 하게 된다. 남자 인형의 소망을 드러내는 것으로 장면화하는 것, 다시 말해서 이것을 무생물이 아니라 인물이 경험하는 서사의 사건으로 만드는 것은 감상자인 것이다. 그럼으로써 이후에 제시되는 이미지는 이루어질 수 없는 사랑의 의미를 가진 한 서사의 여러 순간이 된다. 먼지가 쌓인 남자 인형의 모습(그림 4)은 뜻하지 않은 긴 이별의 시간이 주는 고독함과 슬픔을, 바닥에 떨어져서 불에 타고 있는 두 인형은 우연치 않은 사고로 만나게 된 연인을(그림 5), 액화되어 섞여 있는 두 인형의 모습(그림 6)이 해후의 기쁨과 서사의 비극성을 의미한다고 해석된다. 이처럼 이 영상 이미지의 연쇄를 인물의 시간으로 종합하여 노래의 제목인 'crush'의 중의성(충돌, 반함)을 해석하고 노래에 적합한 뮤직비디오라고 인식하는 것은 감상자인 것이다.

이처럼 영상 서사 제작자의 편집은 의미를 갖는 서사로 이미지의 연쇄를 성립시키는 감상자의 참여를 전제하는 공간적 배치다. 영상 서사는 영상 이미지에 의한 시간의 공간적 질서화로 정의할 수 있으며 이 질서화된 시간이 서사로서 의미를 갖기 위해서는 감상자의 적극적인 참여를 요청한다. 이는 전통적인 극이론의 재현 논리에 기반한 상징 해석과는 다르게 물질성에 기초하고 있는데, 지가 베르토프(Dziga Vertov)는 영상 서사가 전제하는 미디어 특성으로서의 '간격(interval)'의 개념으로 이를 설명한다.[23] 그는 영상 이미지가 부차적인

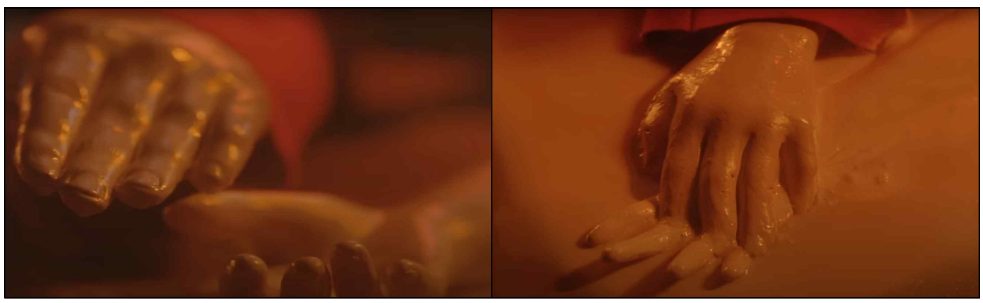
---

22) 다음의 가사 내용들이 특히 그러하다: 'I wanna take you to that place on the Roche', 'He asked me once if I'd look in on his dog', 'He thought he saw someone that looked just like me', 'The summer memory that just never dies'

23) 베르토프는 이를 기준으로 영화를 "다큐멘터리(실제의 대화와 소리 등)와 연기 영화(인위적이며 촬영을 위해 특별히 창조된 대화, 소리 등)"로 구분하여 상세히 제

재현으로 존재한다는 예술 현상학의 설명과는 달리, 이미지 자체가 사유이자 그 대상이라고 보았다(이정하, 2009, p. 12). 여기서의 사유는 이미지가 제시하는 내용에 대한 것이기도 하지만, 이미지 사이의 연관성을 생성하여 전체 서사를 연결하는 감상자의 서술 참여를 말한다.

베르토프에 따르면 영상 서사는 현실을 모방하지만, 현실 자체의 전달은 아니며 경험의 시공간적 연속을 중단시켜 현실을 관찰할 수 있는 경험을 제공하는 것이다. 영상 서사에는 감상자가 이미지들이 담보하는 지각을 인식해야 하는, 그리고 각 이미지들 사이의 연관성을 설정해야 하는 기준점이 있는데, 이것이 간격이다. 예컨대 ≪Instant Crush≫의 인형의 팔이 하나로 합쳐서 녹아내리는 이미지들(그림 7 ~ 8)이 '인물'이 팔을 움직여서 손을 잡는 비극적인 장면이라고 인식하는 것은 감상자가 다음과 같이 간격을 중심으로 생각해야 가능하다. ⅰ) 인형과 사람이라는 이미지 내부의 간격을 해소하고 ii) 연속된 이미지들을 연결하여 '전시관 인형이 창고의 화재로 융해되는 과정의 기록'을 '비극적인 사랑 이야기'라는 서사로 인식함으로써 iii) 노래의 주제를 인상적으로 구현해야 하는 뮤직비디오의 기능에 충실할뿐더러 그 자체로 가치 있는 영상 서사가 되는 간격을 만들어 내는 것이 감상에 요구되는 것이다. 이와 같이 베르토프는 두 이미지의 병치에 의한 서사 전개를 "간격들을 지각하게 하고 스크린 위에서 구현하는 방법"(이지영, 2005, p. 174)에 의한 것으로 제시한다.



<그림 7 ~ 8. ≪Instant Crush≫의 마지막 장면>

시한다. "시나리오와 연기에 의해 구성된 모든 영화도 연극적인 재현이다. (중략) 이 모든 것은 영화 카메라의 진정한 목적인 삶의 현상의 탐구 바깥에 존재하는 것이다". Vertov, D., Kino Eye, 김영란 옮김, 『키노 아이』, 이매진, 2006, 185면.

간격을 중심으로 영상 서사의 미디어 형식을 주목했을 때 물질적 조건에 기반하는 감상자의 사유는 작품에 대한 관념적인 추론이나 상징 해석 등 서사의 일반적인 재현 논리(장르 규칙, 통속적인 서사 인지 도식 등)를 적용하는 것이 아니다. 이미지 자체가 현실과 간격이 있으며 이미지들의 연결 사이에 존재할뿐더러, 제작자와 감상자가 각기 상정하는 서사의 의미에도 간격이 존재한다. 영상 이미지의 내부와 이미지들 사이에 자리한 간격의 감상자의 해소 방식을 제작자가 의도할 수는 있지만, 이는 실제 감상자들의 개별적인 사유로 이뤄지기 때문에 완벽하게 일치할 수는 없기 때문이다. 따라서 미디어 특성을 주목했을 때 영상 서사의 감상에는 '감상자가 어떠한 방식으로 간격을 사유하게 하는가' 의 미디어 형식 문제가 초점화된다.

디지털은 영상 서사의 이미지 내부, 이미지 사이, 이미지 전체에 존재하는 세 가지 간격을 다양한 방식으로 주목하게 한다. 이를테면 감상자는 ≪Instant Crush≫를 보고 그 의미를 전혀 헤아리지 못할 수 있다. 하지만 뮤직비디오가 유통되는 플랫폼인 유튜브에는 무수한 영상 서사 외부의 맥락이 동시다발적으로 제시되어 있으며 이는 감상에 개입한다. 예컨대 조회수나 추천수, 누적된 다른 감상자들의 댓글과 답글, 맞춤형으로 제시되는 알고리즘의 연관 영상 목록 등은 감상자가 ≪Instant Crush≫를 다시 한번 생각해 보게 한다. 디지털 공간의 특성이 감상자로 하여금 몇 번이라도 영상 서사를 다른 감상자의 관점에서 자세히 보게끔 하는 것이다. 감상자는 다른 감상자들이 공유한 감상을 의식하여 재생을 멈추고 상세하게 관찰하거나 플랫폼에 댓글이나 답글을 작성하기도 하고 혹은 ≪Instant Crush≫를 편집한 디지털 이미지를 게시하여 감상자들 사이에서 이뤄지는 소통에 직접적으로 참여할 수도 있다.

정리하였을 때 이상과 같이 디지털은 감상자가 영상 서사의 세 가지 간격을 다음과 같은 방식으로 주목하게 한다. ⅰ) 디지털 미디어의 기기 조작을 통해 영상 서사의 흐름을 중단시켜 이미지 내부의 간격을 주목하게 하고 ⅱ) 다른 감상자의 감상을 참조하여 이미지와 이미지 사이의 간격을 주목하고 하며 ⅲ) 이미지로 구성된 영상 서사가 갖는 의미를 주도적으로 생성함으로써 원래 의도된 의미와의 간격을 주목하게 한다.

이와 같을 때 디지털은 영상 서사의 감상을 온전히 감상자 개인의 정신적 과업에서 물리적인 기기 조작을 통한 복수 감상자들의 소통의 문제로 전환한다. 디지털 시공간은 사용자경험을 위한 기능화된 배치로서(김진우, 2012), 공유된 다른 감상자의 감상은 자신의 감상을 상대화함으로써 자신의 감상 경험을 직접 설정하는 기제가 되기 때문이다. 감상자로서의 디지털 미디어의 이용자가 콘텐츠를 통해서 다른 이용자와 맺는 상호작용은 “이 영상 서사를 감상한 경험은 무엇인가?”, “내가 생각하는 이 영상 서사의 의미는 어떠한 점에서 다른 사람의 의미와 구별되는가?” 등의 사용자 중심적 질문을 내재하는 것으로서, 영상 서사의 경험을 정의한다. 요컨대 디지털은 감상자가 감상 공동체에서의 소통을 전제하여 영상 서사의 의미를 주도적으로 생성하도록 유도하는 것이다.

이처럼 디지털 영상 서사는 감상자가 디지털 미디어로 재생하는 허구의 영상 서사지만, 의미화 소통에 기반한 감상자의 참여를 전제하고 있는 개념이다. 영상 서사가 감상자의 정신 활동을 통해 이미지로 정립되는 과정적인 시간을 통해 독자적인 디제시스를 구축하는 것은 아날로그든 디지털이든 동일하다. 그러나 공간의 구축을 수행하는 서사의 종합 방식으로서의 시간을 조정하는 행위자가 기계와 기계를 조작하는 인간으로 서로 다르다. 이를 상술한 영상 서사의 일반적인 존재 양상인 “기계적으로 연쇄되는 이미지가 인간의 내면에서 종합된 환영”과 비교하면 차이는 그 본질적이다. 디지털 영상 서사는 “인간이 기계 조작으로 이미지의 종합을 통제하는 외부 장치에 저장된 공유되는 데이터”로 그 기술적 존재 양식의 차원에서 아날로그 영상 서사와 다르다. 디지털은 영상 이미지에 의한 공간적 시간 질서화의 주체를 다른 감상자와의 소통을 전제한 감상자로 전환하는 것이다. 따라서 디지털 영상 서사는 “감상자가 디지털 시공간에 존재하는 다른 감상자와의 소통을 통해 의미를 주도적으로 생성할 수 있는 영상 서사”로 보다 명료하게 개념을 정의할 수 있다.

2) 디지털 영상 서사의 감상 차원에서의 특성

상술한 바와 같이 디지털 영상 서사는 감상자의 참여를 포함하는 개념이다. 디지털 영상 서사는 근대적 예술 감상의 추상적인 정신 활동과 심미적인 특성만으로는 감상할 수 없으며 언제나 다른 감상자와의 소통을 전제한다. 따라서 그 특성은 감상자의 참여가 두드러지는 감상 차원에서 분명하게 살필 수 있다. 여기서는 질 들뢰즈(Gilles Deleuze, 1983 · 1985)[24]의 시네마 이론을 통해서 디지털 영상 서사의 특성을 정리하기로 한다. 디지털은 이미지 내부, 이미지와 이미지의 사이, 이미지로 구성되는 서사의 의미에 존재하는 간격을 감상자가 구체적으로 주목하게 하는 것이다. 각각은 서사의 요소로 이미지를 식별하는 기제, 식별된 이미지를 하나의 서사로 종합하는 연결의 논리, 그리고 이미지로 구성된 서사에 감상자가 고유한 의미를 생성하는 원리이다. 이는 들뢰즈가 제시한 운동-이미지, 결정체-이미지, 그리고 시간-이미지라는 개념을 통해서 설명될 수 있으며, 관련된 디지털 영상 서사의 예시를 통해서 감상자 주도적인 공간화된 시간 질서의 전유를 살피기로 한다.

들뢰즈는 영상 서사가 기계에 의해서 순차적으로 흐르는 이미지들의 연속이지만, 인간의 사고가 전제되기에 이중화된 양상으로 존재한다고 본다. 그는 영상 서사를 “재생산되는 환영이란 어떤 의미에서 그 환영의 교정”(C1: 11)으로 정의하는데, 영상 서사에는 기계적인 이미지의 흐름과 결부된 인간의 사고가 운동이자 시간으로 내재한다는 의미이다. 이는 기계에 의해서 영상 서사가 존재할 수 있지만, 인간은 이를 무조건적으로 수용하기만 하지 않고 사유를 통해서 그 존재 양상에 개입할 수 있다는 것이다. 구체적으로 들뢰즈는 베르토프가 말한 간격을 확장하여 영상 이미지의 흐름인 영상 서사가 시간을 생성하는 운동이자 운동을 생성하는 시간으로 인식할 수 있다고 말한다.

---

24) 여기서 인용하는 들뢰즈의 저작은 『시네마 1: 운동-이미지』와 『시네마 2: 시간-이미지』로, 편의상 각각 C1, C2로만 적고 페이지 수를 기재한다. Deleuze, G., *Cinema 1:The Movement Image*, 유진상 옮김, 『시네마 1: 운동-이미지』, 시각과 언어, 2002, Deleuze, G., *CINEMA 2:L'IMAGE-TEMPS*, 이정하 옮김, 『시네마 2: 시간-이미지』, 시각과 언어, 2005.

(1) 감각적 이미지에 주목한 분절적인 서사 이해

디지털 영상 서사는 일반적으로 특정 장면이나 대사 혹은 OST 등의 단위로 서사가 분절되어 감상된다. 분절된 영상 서사의 요소들은 그 자체로의 의미를 갖는 동시에 전체 영상 서사를 압축한 것이기도 하다. 이는 디지털 영상 서사를 의미화하는 감상자들의 소통이 전체 영상 서사를 한꺼번에 모두 다루는 것이 물리적으로는 물론, 일반적인 감상자에게는 어려운 일이기 때문이기도 하다. 그러나 그보다는 감상자는 디지털 영상 서사의 특정 간격을 일정한 단위로 주목하기 때문이다. 이는 감상자가 자신이 새로이 영상 서사의 시간성을 규정하는 공간적 시간 질서화의 전유를 실행하는 일차적인 근거가 된다.

<그림 9 ~ 16. ≪올드보이≫의 마지막 회상 장면>

사례로서 박찬욱의 영화 ≪올드보이≫(2003)의 클라이맥스인 ‘이우진’의 마지막 회상 장면을 살펴보기로 한다. 유튜브에서 검색되는 ≪올드보이≫의 ‘명장면’, ‘해석’, ‘리뷰’ 등의 클립들은 통상 이 장면의 중요성에 특히 주목한다. 해당 장면은 좌측의 현재와 우측의 과거가 반복적으로 교차하는 방식으로 구성된다. 서로 다른 시공간의 간극은 이우진의 회상이라는 행위로 연결되어 있는데, 자신의 손에 매달려 있는 누나 ‘이수아’의 손을 놓았던 과거의 죄책감을 현재의 이우진이 그때 당시처럼 느끼고 있는 장면이다(그림 9 ~ 16).

이 장면의 현재-과거 이미지의 교차 서술에서 의도되는 바는 감상자에게 원래 주인공이었던 ‘오대수’의 복수극이었던 서사를 이우진의 복수극으로 제시하는 것이다. 오대수가 남매의 근친상간을 의도치 않게 소문내서 이수아가 자살을 기도하고 이우진은 이를 방조할 수밖에 없었다는 사실이 밝혀진 장면 이후, 다시 말해서 오대수의 복수가 실패한 이후에 서사는 이우진의 오대수에 대한 복수로 전환된다. 이수아가 죽은 그 시공간과 그때의 감정을 지금의 것으로 느끼는 이우진의 복합적인 감정을 설득력 있게 전달하는 이 장면은 그의 행적에 당위성을 부여하고 비극성을 심화시키면서 오대수와는 다르게 이우진의 복수가 성공하였지만, 오히려 “이제 무슨 낙으로 살지?”라는 대사의 의미를 실현한다.

이처럼 해당 회상 장면은 전체 서사에서 절정에 위치하며 감상자에게 특별한 주목을 요구한다. 그런데 이에 대해서는 감상자에게 별다른 설명이 제공되지 않는다. 현재-과거의 교차가 이우진의 회상을 나타내는 서술이라는 것을 감상자가 이해하는 것은 어렵지 않다. 동일한 카메라의 구도와 두 배우의 외견상의 유사성 및 표정이 시공간의 간극에도 불구하고 현재와 과거 이미지들은 연결되어 이우진의 회상을 구현하고 있다. 그러나 이미지들 사이의 간격 이전에 현재로 제시되는 이미지들(그림 9, 11, 13, 15)에는 감상자가 연결해야 하는 이미지 내부의 간격이 드러나 있다. 이 이미지들에는 이우진의 현재로는 설명될 수 없는 과거의 요소들이 이수아의 팔(그림 9)과 과거의 배경인 댐(그림 11, 13, 15)이 직접적으로 존재하기 때문이다. 현재-과거가 하나의 이미지 안에서 충돌하고 있는 것인데, 이에 대해서는 이미지들 사이의 간격을 연결하는 장치(카메라 구도, 배우의 외견)와 같은 식별 기제가 존재하지 않는다.

이러한 이미지 내부의 간격을 식별하는 가장 간단한 방법은 재생 속도를 늦추거나 재생을 반복하거나 혹은 재생을 멈추고 보는 것이다. 먼저 이 장면은 현재의 시공간을 제시하는 이미지와 과거의 시공간을 제시하는 이미지가 빠르게 교차하고 있기 때문에 감상자가 충분히 이를 주목할 수 있는 시간을 고려해서 재생 속도를 조절하는 것이 도움이 된다. 개별 이미지 단위로 재생을 멈춰가며 면밀하게 살피는 것이 감상에서 도움이 되는 것은 물론이다. 혹은 이 장면에서 들리는 ≪Cries And Whispers≫가 중요한 장면들에서 나오던 배경음악이라는 사실을 기억하고 있을 때 이 음악이 이우진의 테마곡이라는 것을 검색하여 알 수 있다. 무엇보다도 이 장면을 분절한 클립이 '올드보이 명장면', '올드보이 해석' 등의 제목을 가지고 있을 때 감상자는 더욱 이에 주목할 수 있게 된다. 이처럼 감상자가 이미지 내부의 간격을 식별하는 것은 고도의 정신적 집중도 가능하지만, 디지털 미디어의 조작을 통해서 쉽게 실행될 수 있는 것이다.

디지털 감상 환경은 감상자가 개별 이미지의 간격을 식별함으로써 장면의 기능을 이해하고 서사의 의미를 심화할 수 있게 하여 감각적 이미지를 중심으로 서사를 분절적으로 이해하게 만든다. 이는 서사를 파편적으로 이해하는 것과는 달리, 오히려 감상자가 서로 다른 이미지의 연속을 스스로 만들면서 의미 있는 서사를 구성하는 것에 있어서 중요하게 기능한다. 이미지가 디지털 미디어를 통해 감상자에 의해 조작될 수 있는 물질이 됨으로써 감상자가 서사를 특정하게 이해할 수 있는 하나의 기호로 작용하는 것이다. 만약 이 장면을 스틸컷, 클립, OST 등으로 분절한다면 감상자에 의한 ≪올드보이≫의 서사 이해는 더욱 주도적으로 이뤄질 것이다. ≪올드보이≫가 유통되는 각종 디지털 플랫폼에는 이처럼 특정 요소를 초점화하여 제작된 다량의 연관 콘텐츠가 존재하는데, 이는 감상자들이 저마다 주목한 이미지의 감각적 특질을 중심으로 만들어진 것으로서 감상 과정에 지속적으로 노출되어 감상에 개입하는 대상들이다.

관련하여 들뢰즈는 영상 서사를 "운동을 불특정한 순간과 연관지음으로써 재생산해내는 체계"(C1: 18)라고 정의한다. 들뢰즈가 말하는 운동은 크게 세 가지인데, 쇼트가 포착하고 있는 특정 대상의 움직임, 기계에 의한 쇼트의 물리적인 연쇄, 그리고 쇼트의 연쇄로 생성되는 서사의 흐름이 그것이다. 먼저 쇼트

는 대상의 특정 움직임을 담고 있는 것이다. 이때 쇼트가 포착하고 있는 특정 움직임은 제작자가 선별한 시간대인데, 이러한 선별은 존재의 유기성을 가정할 때에만 성립하므로 쇼트가 담는 대상의 운동-시간의 단면은 불특정한 순간들이 압축된 집합이라고 보아야 한다. 이때 전체 서사 또한 사건들의 시간적 분절이 선별된 것들이 연속되면서 하나의 서사를 이룬다. 이처럼 쇼트는 필름의 일부분인 프레임이면서 동시에 대상의 특정 움직임의 전체뿐만 아니라, 전체 서사라는 운동을 압축적으로 담고 있는 것이기도 하다. 이처럼 운동-이미지는 이미지가 여러 차원이 중첩된 유기적 전체를 환기하는 존재임을 뜻하는 개념이다.

이때 서로 다른 여러 전체를 환기하는 존재로 이미지를 인식하는 것은 감상자이며 운동-이미지는 감상자에 의해 영상 서사를 새롭게 규정하는 인식의 근간이 된다. 운동-이미지는 일정한 리듬을 갖는 간격으로 배치되는 유기적 구성에 의해 서사의 단일한 텍스트 체계라는 통일성을 부여해 주는 것이다. 하지만 동시에 사건의 전개와 발달, 갈등과 대립 등 서사적 분기점을 형성하여 차이를 발생시키는 간격을 만드는 분할의 기능 또한 수행한다. 운동-이미지의 간격은 통일과 분할이라는 이중적 작용을 통해 영상 서사를 구성하는데, 이때의 운동은 기계에 의한 물질적인 것이지만, 그 작용은 서사의 흐름을 따라가고 의미를 헤아리는 감상자의 추상적인 사유에도 영향을 미친다. 다시 말해서 운동-이미지는 이미지가 기계적 흐름의 일부이지만, 대상의 움직임과 시간의 진행을 내포하고 있음을 감상자에게 시사한다. 이로써 쇼트는 고정된 정보의 전달이 아니라, 전체를 유추할 수 있는 가능성을 가진 것으로 설정될 수 있다.

디지털은 감상자가 영상 서사를 이루는 요소인 쇼트를 운동-이미지로 인식할 수 있게 한다. 감상자가 시간적으로 전개되는 이미지 내부의 간격을 주목할 수 있게 함으로써 서사를 가능성을 가진 분절들의 통일적 결합으로 인식하게 하는 것이다. 감상자가 특정한 이미지에 주목할 때 해당 이미지는 그것이 압축하고 있는 움직임의 전체는 물론, 압축한 움직임을 통해서 유추할 수 있게 하는 전체 서사의 양상 또한 새롭게 유추된다. 이는 감상자가 이미지의 감각적 특질을 주목하는 것이기에, 디지털은 전체 서사를 의미화하는 이미지의 감각을 명시적으로 확인할 수 있게 하여 쇼트를 운동-이미지로 전환한다고 할 수 있다. 예컨대

위의 ≪올드보이≫ 회상 장면에서 제시된 현재의 이미지들이 갖고 있는 내부의 간격이 그러하다. 이수아의 팔, 과거의 댐 배경, 복수 장면에서 반복적으로 들리는 배경음악 등 하나의 이미지 안에서 충돌하고 있는 이우진의 현재와 과거는 이우진이 겪고 있는 운동으로서의 감정을 나타내고 있다. 이때 이미지 내부의 간격은 이우진이 자살하는 계기를 설득력 있게 제시함으로써 서사를 앞으로 전개하여 통일성을 형성하지만, 동시에 복수의 행위 주체를 전환함으로써 서사를 분할하고 있기도 하다. 감상자는 간격을 구체화하고 있는 이미지들의 다양한 감각을 구체적으로 주목할 수 있는데, 디지털 공간에 존재하는 해당 장면의 클립이나 OST 등의 콘텐츠는 물론, 이 감각을 기록한 다른 감상자들의 댓글과 답글 등은 감상자가 이미지 내부의 간격을 주목할 수 있게 하는 구체적인 기록이다.

이처럼 디지털 영상 서사는 일차적으로 감상자가 이미지 내부의 간격을 이미지의 감각적 특질에 기반하여 인식할 수 있게 함으로써 영상 서사를 가능성을 가진 부분들의 전체로 설정하는 특성을 갖는다. 이와 관련하여 루돌프 아른하임(Rudolf Arnheim, 1969)은 이미지에 대한 의미 보충은 주관의 개입이 가능하고 또한 필요하다고 주장하며 이를 ‘시각적 사고(visual thinking)’를 바탕으로 설명한다. 이에 따르면 감각에 의한 대상의 지각은 관찰자가 작정한 목표에 의해 대상을 다른 무엇과 관계를 설정하여 구조적으로 이뤄지는 고등 사고작용이다. 지각은 “심상(心像, mental imagery) 그리고 이 심상과 감각 관찰의 직접적인 관계를 포함”(126)하는 재구조화를 동반하기 때문이다. 즉 이미지가 관찰자가 설정하는 이미지에 대한 감각적인 표상, 즉 개인의 심상과의 비교를 통해서 관계가 설정되어 구조를 갖춘 개념으로 지각되는 것이 시각적 사고의 핵심이다.[25] 감상자의 심상을 중심으로 이미지를 재구조화할 때 그 의미는 감상자의 주도적인 해석을 포함한다.

---

25) 시각적 이미지와 문자로 구현되는 시각 이미지는 다르다. 문자가 강조를 위해 디테일을 생략하는 반면, 시각적 이미지는 디테일에 종속된다. 문자가 “순서에 따라 늘어서는(aufeinander)” 언어의 시간적 특성에 따라 모방을 하는 것과는 달리 시각적 이미지는 2차원 공간에 “나란히 늘어서는(nebeneinander)” 형상과 색채를 수단으로 한다. 김남시, 「시각 이미지에는 있으나 언어에는 없는 것 - 시(詩) 이미지 연구 방법론을 위한 제언」, 『한국시학연구』 48, 한국시학회, 2016, 17면.

그러므로 감각적 이미지를 주목하는 분절적인 서사 이해는 특정 기호에 의한 영상 서사의 환원이 아니다.[26] 기호를 통해 구체적이고 감각적으로 제시된 이미지의 시지각 개념은 감상자의 추상적이고 개념적인 심상을 표상하는 언어적 개념으로 전환된다. 기호는 영상에 제시된 정보를 나열하거나 이를 요약하는 것이 아니라, 개념으로 작용하여 이미지에 대한 심상을 환기할 수 있도록 하는 중계의 역할을 하는 것이다. 감상자가 물리적으로 디지털 미디어를 조작하여 이를 주목하는 것, 혹은 디지털 공간의 다른 감상자들의 공유된 감상을 통해 이 간격을 인식하는 것은 운동-이미지가 환기하는 여러 차원의 전체를 선택하여 서사를 분절적으로 이해하는 것이라고 할 수 있다. 디지털 영상 서사는 이와 같은 감각적 이미지에 주목한 감상자의 분절적인 서사 이해를 특성으로 갖는다.

(2) 외부 감상 맥락의 접목을 통한 서사 시간 생성

감상자는 영상 서사를 보고 나서 후일담을 떠올리거나 혹은 보는 와중에라도 특정한 장면에 머물러서 해당 장면을 구체적으로 생각해 보는 등 영상 서사가 제공해 주지 않는 시간의 양상을 상상하기도 한다. 사실 운동-이미지로서의 쇼트의 특성을 생각해 보면 이는 영상 서사의 구성에 전제되어 있다. 쇼트가 포착하고 있는 대상의 움직임은 선별된 시간만을 제시하기 때문에 전체 움직임의 유기적 상을 상상하는 것이 전제되어 있어서 감상자가 쇼트의 내용을 넘어서는 내용을 상상할 여지는 언제나 가능성으로 포함될 수 있다. 요컨대 영상 서사는 텍스트 내부적(쇼트)으로 닫혀 있지만, 감상자가 상상한 이미지를 기준으로 텍스

---

26) 프랑시스 바누아(1989)는 이것이 기호 체계가 갖는 상이한 소통 원리에서 비롯되는 것이라고 설명한다. 예컨대 문자가 기호와 대상 관계가 자의적으로 구성되는 '디지털 커뮤니케이션' 체계의 언어라면, 영상은 "영상과 영상이 재현하는 것 사이에는 유추적인 관계가 존재"(54)하는 '아날로그 커뮤니케이션' 체계의 언어다. 대체로 디지털 언어가 고도의 통사를 갖춘 추상적 체계로 내용을 충실히 전달하는 데 적합한 반면에 아날로그 언어는 불완전하지만, 감정적·주관적 요소가 풍부하여 재현 대상들의 관계를 창출하는 경향이 있다. Francis, V., *Récit écrit, récit filmique*, 송지연 옮김, 『영화서술학』, 동문선, 2003.

트 외부적(이미지)으로는 항상 열려 있는 체계인 것이다. 이처럼 운동-이미지는 닫힌 체계를 형성하지만, 상상에 의해, 특히 제시되지 않은 영상 서사의 시간을 상상하는 감상자의 사유[27]가 강렬할수록 닫힌 체계가 해체되어 확장된다.

들뢰즈는 이 사유가 감상자에 의한 감각의 전유에 의해서 발생하며 “그것은 사유하는 새로운 이미지의 등장을 위한 부정적 조건”(C1: 385)이라고 본다. 이 때의 새로운 이미지는 영상 서사에서는 제시되지 않은 감상자만의 것으로, 이는 감상자가 주목한 특정한 이미지의 감각을 전유하는 것이다. 들뢰즈가 말하는 감각의 전유는 인물이 느끼는 감각을 자신의 것처럼 느끼는 동일시가 아니라, 이미지의 감각을 감상자가 전유함으로써 이뤄진다는 점이 중요하다. 가령 서사의 후일담이나 특정 장면에 대한 구체적인 상상은 인물이 경험한 시간을 초과하는 잉여적인 것이다. 이는 발생하지 않은 시간을 상상적으로 늘린 것이기 때문에 감상자가 동일시할 수 있는 인물이 경험한 감각을 제공하지 않는다. 그보다는 자신이 주목하는 감각에 기반하여 서사의 시간을 확장하는 것인데, 이와 같이 감각의 전유는 감상자가 이미지와 이미지 사이의 간격을 활성화함으로써 전체 이미지를 연결하는 논리를 설정하여 서사의 새로운 의미를 생성하는 것이다.[28]

들뢰즈는 이처럼 영상 서사 외부에 위치한 감상자가 생성할 수 있는 시간의 파생 가능성을 가진 이미지를 ‘결정체-이미지(image-cristal)’로 개념화한다. 결정체-이미지는 이미지 외부의 간격을 연결하는 논리를 제시하는 이미지로서, 감상자가 상상한 이미지까지 전체 영상 서사의 이미지와 연결할 수 있는 매개체

---

27) 박성수(1998)는 들뢰즈가 말하는 감상자의 사유를 다음의 세 가지로 설명한다. 먼저 영상 서사의 의미는 물질로서의 이미지와 그 총합을 넘어선다. 또한 영상 서사로 생성된 의미는 현실에서도 가치가 있기에 디제시스를 넘어선다. 아울러 개별 감상자가 생성한 의미는 가능한 전체 의미들 중의 하나이기 때문에 총체적 의미는 언제나 특정 의미를 넘어선다. 박성수, 『들뢰즈와 영화』, 문화과학사, 1998, 58~61면.

28) 이는 총격신이나 자동차 추격전 장면과 같은 스펙터클 시퀀스와 유사하다. 스펙터클 시퀀스는 서사를 전달하는 기능을 하지 않기 때문에 서사물이 가지고 있어야 하는 연속성을 무시하거나 전복한다. 연속성에서 이탈하여 감상자가 강렬한 감각적 체험을 하게 하기 위함이다. 이 경우, 제작자에 의해 확장되어 있다는 점에서 감상자 주도로 서사의 시간성을 규정하는 것은 아니다. 정찬철, 「스펙터클 이미지 : 탈연속성과 몰입의 서사」, 『아시아영화연구』 14(1), 부산대학교 영화연구소, 2021.

가 된다. 같은 장면의 다른 이미지와는 다르게 명시적으로 의미를 알 수 없는 상기한 그림 9는 결정체-이미지를 설명하는 적절한 예시라고 할 수 있다. 이 회상 장면은 그림 9로부터 시작된다. 양복을 입고 있는 현재의 이우진은 엘리베이터 안에 있는데, 그림 11, 13, 15는 하늘이 보이는 댐을 배경으로 하고 있다. 이는 과거의 관점(배경)에서 현재(인물)가 중첩된 회상을 나타내는 기능이다. 그러나 회상의 시작이 되는 그림 9는 이수아의 손을 통해 회상과는 다른 방식으로 과거와 현재가 중첩된다. 그림 11, 13, 15는 사건이 일어난 장소인 댐의 시공간(과거) 안에 성인 이우진(현재)이 포함되어 있는 반면, 그림 9는 성인 이우진(현재)의 손 안에 죽은 이수아의 팔(과거)이 포함되어 있다. 따라서 이후의 이미지들과 동일하게 회상을 나타내고 있지만, 그림 9는 회상 장면 이후에 이우진이 어떠한 움직임을 이어가고, 또한 그로 인해서 전체 서사가 어떻게 전개될 것인지를 나타내는 현재적인 서술로 기능하는 이미지다.

이때 이우진이 복수에 성공해도 다른 의미에서 성공할 수 없는 것은 과거의 자신을 용서할 수가 없기 때문이라는 점은 그림 9가 단지 과거에 대한 회상의 의미만을 갖지 않게 만든다. 이수아의 손을 놓은 이우진의 손이 권총의 모양(그림 17)과 흡사한 것은 다음 장면인 권총 자살을 한 현재의 이우진(그림 18)과 이어지며 복수가 순환하는 전체 서사를 종결시킨다. 따라서 그림 9는 인물의 감정을 드러내고 이어지는 서사의 장면을 제시하는 기능만을 갖는 것이 아니다. 복수의 순환, 근친상간의 오이디푸스 콤플렉스와 원죄, 감독이 작품의 모든 의미를 담아낸 대사라고 설명한 “누나하고 난, 다 알면서도 사랑했어요. 너희도 그럴 수 있을까?” 라는 대사 등을 함축하여 전체 서사를 집약하는 결정(結晶)으로서의 이미지다. 이 질문에 대답하는 것은 오대수가 아니라, 감상자가 된다.

<그림 17 ~ 18. ≪올드보이≫의 이우진 자살 장면>

그런데 그림 9에서부터 그림 17의 이미지는 현재는 물론, 회상에 의해 제시되는 과거에도 존재하지 않은 사건을 나타내고 있는 것으로서 디제시스의 시간에서 이탈해 있다. 현재의 이우진이 과거의 이수아의 손을 잡고 있는 것처럼 느끼더라도 실제로는 그렇지 않은 반면, 이것을 볼 수 있는 존재는 오로지 이를 서술로서 인식할 수 있는 디제시스 바깥의 존재인 감상자뿐이다. 그림 9는 이야기가 아니라, 담론 차원에서 바라볼 때 더욱 중요한 의미를 갖는 화면영역인 것이다. 이 화면영역이 창출하는 시간은 인물이 속해 있기에 제시되지만, 그 자신은 감각할 수 없고 오로지 영화를 보는 감상자만이 '볼 수 있는' 이야기 시간으로서 공간화된 시간이다(손인수, 2012). 이 영화적 '현재'의 이미지로서의 그림 9는 감상자가 이우진의 결정적 대사를 자신의 것으로 실감하는 전유를 실행하는 계기가 됨으로써 영상 서사의 시간을 파생적으로 생성하는 근거로 기능한다. 그림 9의 이미지는 전체 이미지를 이우진의 복수극으로 연결하는 것으로서 감상자가 이미지 사이의 간격을 주목하게 하는 결정체-이미지인 것이다.

이처럼 결정체-이미지는 감상자가 영상 서사를 감상하는 현재를 디제시스가 구축되는 이야기 시간과 감상자가 디제시스를 인지하는 담화 시간으로 이중화하며 그 가치는 감상자에 의한 의미의 주도적인 생성에 있다. 이와 관련하여 롤랑 바르트(Roland Barthes)[29]는 영상 서사와 같은 기술적 대상의 의미를 제작자가 의도한 '자연스러운 의미(le sens obvie)'와 감상자에 의해서 생성되는 '무딘 의미(le sens obtus)'로 구분한다. 무딘 의미는 "언어체의 바깥에 있으나, 대화의 내부에 있다는 것"(171)으로 감상자가 특정 이미지에 주목하여 생성하는 가치 평가적인 감동이다. 텍스트가 성립하기 위해 의도되는 의미가 자연스러운 의미라면, 감상자가 생성하는 것이 무딘 의미에 해당하는데, 이는 감상자가 특정한 이미지에 멈추는 것을 요청한다. 감상자가 환영으로서의 영상 서사에서 물리적으로 이탈할 필요가 있다는 것이다.

특기할 만한 점은 바르트는 스틸컷이 이를 가능케 하는 서술의 양식으로 주목한다는 것이다. 영상의 정지된 화면 형식인 스틸컷은 영화의 멈춤을 가능하게

29) 여기서의 바르트의 글은 다음 편역서의 해당 페이지만 제시하기로 한다. 롤랑 바르트, 김인식 편역, 『이미지와 글쓰기』, 세계사, 1993.

해준다. 스틸컷은 이미지의 의미작용 과정 중에 있는 것이면서 감상자가 그것을 멈춰서 바라볼 수 있게, 즉 감동하고 시간을 이중화시킬 수 있게 해주는 기제가 된다. 스틸컷은 환영으로서의 영상 서사가 구현하는 시공간인 디제시스는 물론, 감상자가 영상 서사를 보는 감상의 시공간과도 이탈해 있다. 그러나 이 이탈은 영상 서사와 감상 외부에 위치한 것이 아니라, 영상 서사를 이루고 있는 이미지들의 사이의 간격이 물리적으로 구현된 것이다.

바르트의 무딘 의미는 들뢰즈의 결정체-이미지로 생성되는 파생적인 시간을 나타내는 개념이라고 볼 수 있다. 운동-이미지에 의해 분절적으로 이해가 가능한 영상 서사는 결정체-이미지에 의해서 보다 감상자 주도적으로 의미화된다. 이때 결정체-이미지로 설명할 수 있는 디지털 영상 서사의 특성을 설정할 수 있는데, 그것은 외부 감상 맥락과의 접속을 통한 서사 시간의 생성이다. 계속해서 앞으로 나아가기만 할 뿐인 서사의 흐름에 의해서 곧바로 이해되지 않기 때문에 그림 9와 같은 결정체-이미지의 의미는 느리게 혹은 다시 볼 때에서야 진정으로 헤아려질 수 있다. 이때 흐름으로 존재하기 위해 중단될 수 없는 영화와 달리, 디지털 영상 서사가 존재하는 디지털 공간은 감상 현재를 이중화할 수 있도록 구성되어 있다. 영상 서사의 외부에 위치한 감상자는 영상 서사를 이루고 있는 이미지들의 연결에 직접적으로 개입할 수 있는 존재로서, 이미지 외부의 간격을 활용하여 감상할 수 있다. 이때 디지털 미디어 이용자로서의 감상자는 디지털 시공간에 유통되는 다양한 맥락을 감상에 활용하게 된다. 디지털 공간은 감상자가 영상 서사에 몰입하지 못하게 만들어 감상자가 주도적으로 영상 서사를 재질서화할 수 있게 하는 것이다.[30] 그림 9와 같은 결정체-이미지는 제작자에 의해 발견이 의도되기도 하지만, 디지털 영상 서사는 감상 과정 동안 감상자에 의한 시간 생성이 상시적으로 가능한 것이다.

---

30) 이미지의 연쇄가 중단되지 않는 것은 몰입하는 근대적 감상을 영화에 적용하는 근거이기도 하다. 김기홍(2009)은 영화와 같은 표현 재료의 질료적 사실성이 없는 만화나 애니메이션도 몰입하여 감상할 수 있는 것은 단위 시간당 연산 작용, 즉 빠른 속도로 프레임을 넘기는 하드웨어에 의한 것이라고 설명한다. 김기홍, 「허구서사 애니메이션의 관객 몰입 메커니즘 연구 = 구성주의 인지서사학적 접근을 중심으로」, 『만화애니메이션연구』 17, 한국만화애니메이션학회, 2009.

(3) 현실 해석 기제로 영상 서사 형식 활용

영상 서사의 공간적 시간 질서가 디지털 미디어를 사용하는 감상자에 의해서 주도되는 현상은 전체 영상 서사가 하나의 디지털 이미지로서 존재한다는 것을 의미한다. 디지털 영상 서사 자체가 감상자가 재생하는 프로그램이기 때문이다. 따라서 디지털 미디어는 이미지 내부와 이미지들 사이에 존재하는 간격은 감상자가 주목할 수 있는 것일 뿐만 아니라, 물리적인 기기 조작을 통해서 영상 서사를 기호처럼 사용할 수 있게 하는 것이기도 하다. 영상 서사를 캡처한 스틸컷이나 편집한 클립은 그 전형적인 사례다. 영상 서사는 사유 대상이자 그 자체로 사유이기에 감상자가 의미를 생성한다는 점에서 아날로그와 디지털은 동일하지만, 디지털 영상 서사는 이 과정이 물질에 기반한다는 특징이 있다.

영상 서사를 디지털 이미지로 기호화하는 감상자의 행위가 생산성을 갖는지 먼저 이론적으로 검토해 보기로 한다. 영상 서사가 정말로 새로운 시간성을 생성하기 위해서는 서술 양식인 감각적 이미지는 단순히 서사적 시간을 완결하는 성질 이외에 감상자의 몫, 특히 감상자에 의해서 그 자체로 변형 가능한 성질을 가진 것이어야 할 것이다. 들뢰즈는 이를 시간-이미지로 제시하는데, 그가 말하는 시간-이미지는 현실에서 비롯되었지만, 현실이 아닌 시간대를 이루는 것으로서의 이미지를 말한다. 이는 이미지 자체가 언표인 것이 아니라, 이미지를 언표처럼 사용하는 행위를 통해서 이뤄진다. “기호란 그 대상을 인식하게 하는 것이 아니라, 반대로 또 다른 기호 속에서 자신의 대상의 인지를 전제하고 거기에 해석체로서 기능하는 새로운 인식을 덧붙인다”(C2: 71)는 설명은 이에 대한 직접적인 해설이다. 이미지가 상이한 기호 체계 속에서 상호작용하는 것으로 활용되어야 한다는 것인데, 들뢰즈는 이미지를 감상자에게 주어진 영상 서사의 이미지와 동등하거나 더 발전된 기호를 만들도록 하는 “언표작용도, 언표도 아닌, 언표 가능한 것”(C2: 69)으로 본다. 언표 행위 속에서 이미지는 다양해질 수 있으며 동시에 보다 심화될 수 있게 된다는 것이다.

요컨대 들뢰즈의 시간-이미지는 감상자가 가지고 있는 기호와 상호작용하여 영상 서사의 의미를 풍부하게 만드는 것으로, 이는 감상자의 언표 행위를 통해

이뤄진다. 이때의 언표 행위는 이미지를 감상자가 자신의 현실을 해석하기 위한 수단으로 활용하는 것으로, 일반적인 영상 서사의 이해 방식인 이미지 독해를 통한 서사의 의미 도출이 아니라, 반대로 이미지를 통해서 현실을 해석하는 것이다. 이미지가 현실과 삶을 해석하는 원리는 함축된 서사 시간 속 현재의 첨점들을 제각기 연결하여 의미를 개별적으로 만드는 새로운 시간성의 형성에 의한 것이다. 이미지가 재현의 도구로서 이미 규정된 각각의 현재이고 이미지의 연쇄인 서사가 규정된 현재들의 연속이 아니라, 현실을 영상 서사를 통해서 해석할 수 있는 가능성을 가진 것일 때, 이미지가 담보하는 현재는 감상자에 의해 다양한 시간성으로 파생할 수 있는 세 가지 유형의 현재, 즉 미래의 현재, 현재의 현재, 과거의 현재를 담보하고 있다. 이때 “이 탈현실화된 현재의 첨점들의 동시성으로 이루어진, 사건 내부에 존재하는 시간을 발견”(C2: 205)하게끔 하는 것이 시간-이미지의 특성이며 시간을 발견하는 주체가 바로 감상자다.

이와 같이 감상자가 현실을 해석하는 기호로 이미지를 사용하는 언표 행위는 영상 서사가 현실에 틈입할 수 있게 해주는 상호작용 수단이다. 시간-이미지로 영상 이미지를 설정하는 것은 현실의 시간성과 감상자의 언표 행위를 통해서 연관된 또 다른 시간성을 생성하는 것이라고 할 수 있다. 세계의 다양한 가능태 중에서 감상자의 현실이 현실태라면, 감상자의 언표 행위를 통해서 해석되는 영상 서사는 세계의 잠재태가 된다. 이때 영상 서사는 감상자의 언표 행위에서 현실과 뒤섞인 것으로서 어떠한 시간인지 이미지에 근거하여 감상자가 새로이 의미화해야 하는 시간이다. 들뢰즈는 이를 “자동기계적인 운동은, 이제 역으로 자기 자신에 반응하는 정신적인 자동기계를 우리 안에서 깨워 일으킨 것”(C2: 314)이 된다고 표현한다. 감상자가 생성하는 영상 서사의 새로운 시간성은 영상 서사를 무정부주의적으로 훼손하는 것이 아니라, 감상자의 현실(시간)을 상대화하는 것으로 영상 서사를 의미화하기 위해서 전체 서사의 시간성을 재규정하는 것이라고 할 것이다. 감상자가 규정하는 서사의 시간성은 의미 또한 새롭게 규정하는 것으로서, 영상 서사는 현실의 복수태로 고유화한다.

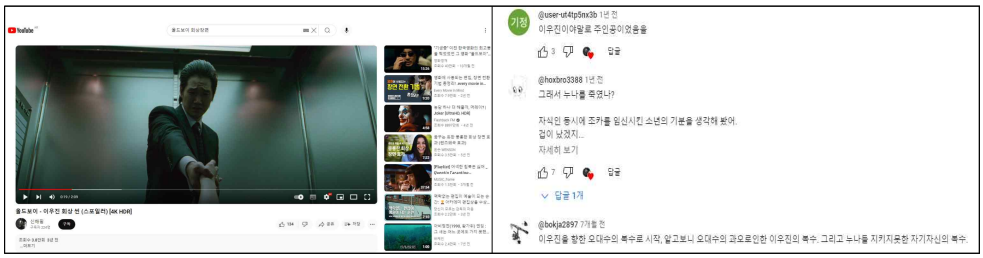
디지털 감상 환경은 감상자가 편리하게 이미지를 편집할 수 있게 할 뿐만 아니라, 다른 감상자들과의 소통 속에서 이를 수행하도록 유도한다. 영상 서사가

전제하는 필름으로서의 미디어 형식을 디지털 이미지로 만듦으로써 시간-이미지로 영상 이미지를 주목하는 것이 디지털 네트워크와 디지털 미디어를 통해 실행된다. 마리-로어 라이언(Marie-Laure Ryan, 2004)은 여러 디지털 서사 중 하이퍼텍스트를 다루며 이를 본격적으로 고찰한다. 라이언은 디지털 텍스트의 가장 중요한 특성은 미디어 이용자에 의해 변화하는 텍스트 조건에 대응하는 능력인 쌍방향성이라고 본다. 특히 하이퍼텍스트는 감상자가 디지털 네트워크에 분포된 텍스트 조각을 접하는 경로에 따라서 언제나 다른 양상으로 구성된다. 그러나 하이퍼텍스트가 무한히 자가 재생하는 것은 아닌데, “조각들 역시 암묵적으로는 앞뒤 맥락이나 소재의 인과관계, 심리적인 동기 부여, 시간적 추이에 따른 순서에 맞도록 배열되기 때문”(291)이다. 애초에 분절이 전체 의미 구조를 전제하는 상태에서 이뤄지며 감상자마다 재질서화하는 의미 구조는 여기에 비춰서 조정된다는 뜻이다. 조각으로 만들기 위해서는 전체였다는 것을 전제할 수밖에 없는 것이며 감상자마다 새롭게 구성한 하이퍼텍스트는 텍스트 잠재태의 개별적 실현태다. 따라서 라이언은 디지털 미디어가 완전히 새로운 이야기를 만들거나 서사성의 개념을 변경하는 것은 아니라고 결론짓는다.

이에 따르면 디지털 미디어는 기존 서사를 감상자가 적극적으로 활용하는 의미론적 차원에서 새로운 담화 형식이며 디지털 텍스트는 이를 전제한 텍스트다. 이야기는 여전히 제작자가 창작해야 하며, 최초의 이야기가 텍스트인 것도 동일하다. 그러나 감상자의 참여를 이전과는 다른 방식으로 유도한다는 점에서 디지털의 의미는 감상에서의 스토리텔링 차원으로 초점화된다. 디지털 감상 환경의 감상자는 스토리텔링에서 수용자가 아닌데, 유통에 개입하여 서사를 보완하는 역할이 강화되었기 때문이다. 일반화된 생비자로서의 디지털 미디어 이용자의 정체성은 디지털 영상 서사에도 적용되며 이는 감상자가 영상 서사의 시간 질서를 재구조화하는 데서 발현된다. 공간적 시간 질서화의 개입은 현실을 해석하는 기제로 영상 서사를 활용하는 감상자의 생산 활동을 포함하는 것이다.

이를테면 ≪올드보이≫가 영화관에서 상영될 때, 즉 영상 이미지의 연쇄에 감상자가 시간적으로 개입할 수 없을 때 그림 9화 같은 결정체-이미지는 고도의 집중이 가능하고 뛰어난 감상 능력을 갖춘 감상자의 내면에 존재할 뿐이다. 그

러나 디지털 환경에서 결정체-이미지는 물론, 개별 감상자들이 서로 다르게 주목한 간격과 그 연결인 전체 영상 서사에 대한 이해인 종합된 환영으로서의 영상 서사는 조작 가능한 것으로 외재화되어 있다. 클립, 스틸컷, 게시글, 밈 등으로 외재화된 영상 서사는 개별 감상자들마다 서로 다른 서사 이해의 형태이자 영상 이미지의 종합인 것이다.



<그림 19 ~ 20. ≪올드보이≫의 마지막 회상 장면 클립>

디지털 공간에서 이 시간-이미지는 흔하게 포착된다. 위의 그림 19 ~ 20은 각각 ≪올드보이≫의 마지막 회상 장면 클립의 유튜브 페이지에 위치하는 연관 영상과 댓글의 일부이다. 그림 19에는 영화의 대표적인 편집 기법에 대한 해설 영상, ≪올드보이≫의 마지막 회상 장면과 유사한 편집이 사용된 클립, 혹은 이 클립을 시청한 감상자의 이동 경로에 따른 알고리즘을 반영한 연관 재생 목록이 제시되어 있다. 그림 20은 해당 장면으로 ≪올드보이≫의 서사를 정의하거나 이 장면에서 이우진의 심리를 유추한 오대수의 대사를 적은 댓글 등이다. 두 그림은 모두 유튜브 계정을 로그인하지 않은 상태를 보이고 있는데, 만약 감상자가 ≪올드보이≫에 대한 여러 검색어를 입력한다면 알고리즘은 더욱 정확하게 감상자가 관심을 가질 정보를 제시할 것이다. 무엇보다도 이 클립 자체가 해당 장면을 만드는 결정체-이미지로서의 앞선 그림 9를 디지털 이미지로 포함하고 있다. 이때 그림 9는 영상 서사의 시간에서 이탈하여 클립을 만들고 댓글과 답글의 대상이 되는 시간-이미지로 기능하고 있다.

이와 같이 디지털 공간에서 감상자의 기록으로 외재화된 영상 서사는 다른 감상자들에게 공유되어 있는데, “인간이 기계 조작으로 이미지의 재생 순서를 통제하는 외부에 저장된 데이터”로서의 디지털 영상 서사는 누구나 자유롭게

편집할 수 있도록 공유되는 디지털 이미지인 것이다. 의미를 생성하기 위한 감상자들의 상호작용을 통해서 디지털 영상 서사는 복수의 감상자들의 현실을 반영하는 고유한 것으로 재규정된다. 영상 서사가 언표 행위 속에서 개별 감상자가 자신의 현실을 고유하게 해석하는 것이라면, 디지털 영상 서사는 복수 감상자에 의해서 공유되는 현실을 고유하게 해석하게끔 하는 것이다.

이처럼 디지털 영상 서사는 디지털 이미지로서 감상자가 저마다의 목적에 따라 현실을 해석하기 위한 기제로 사용될 수 있다는 특성을 갖는다. 그리고 이 특성은 영상 서사를 전유하려는 감상자의 의도가 구현될수록 영상 서사의 시간성을 자신이 해석하고자 하는 현실에 적용하게 함으로써 공간적 시간 질서화의 전유를 활성화한다. 이는 영상 서사가 현실과는 확연하게 구분되는, 그 자체의 세계 논리만으로 구성된 예술작품에 그치지 않고 현실에서 유용하게 활용되는 인식 기제로 기능할 수 있게끔 한다. 이미지의 연결로 구성되는 서사의 의미가 제작자의 의도에서 벗어나서 감상자에 의해 생성된 의미로 나아가는 것은 감상자에 의한 서사 시간의 재규정을 통해서 이뤄진다. 이처럼 영상 서사가 이미지의 구체성을 넘어서서 현실적 작용을 가하는 사유로 기능하는 것은 감상자의 시간과 합성될 때이다. 감상자가 영상 서사를 통해서 생성하는 새로운 시간성은 감상자의 현실(시간)을 상대화하는 것으로서, 이미지들의 종합인 영상 서사 전체의 간격이 갖는 가치는 여기에 있다. 이와 같을 때 디지털 감상 환경은 영상 서사를 감상하는 복수 감상자들의 현실 해석을 동시다발적으로 활성화할 수 있는 가능성을 가진 시공간이 된다.

2. 디지털 영상 서사 리터러시의 개념과 특성

1) 소통에 의한 감상 능력으로서의 디지털 영상 서사 리터러시

상술한 디지털 영상 서사의 개념과 특성은 수용의 차원을 부각하여 설정한 것이었다. 이는 의미 생성에 참여하는 감상자의 행위를 통해서 구현되는 것이며 달리 말한다면 디지털 영상 서사 리터러시는 디지털 영상 서사 개념의 성립 근거가 된다고 할 수 있다. 이를 전제하였을 때 디지털 영상 서사 리터러시는 영상 서사의 공간적 시간 질서화 전유를 실행하는 감상자의 능력이라고 우선 정의할 수 있다. 이때 감상자가 영상 서사의 공간화된 시간 질서에 개입한다는 것은 감상자가 디지털 영상 서사를 능동적으로 의미화한다는 관점[31]에 대한 분석이 선행되어야 하며, 이는 감상 과정에서 발생하는 소통을 탐색함으로써 가능하다.

디지털 공간은 읽기와 쓰기가 결합된 공간으로서 감상과 의미의 생성을 공간적으로는 물론, 시간적으로도 동기화한다. 이는 디지털 수용 방식이 감상하는 대상의 변화를 포함하는 것이기 때문이다. 예컨대 디지털 영상 서사는 재생을 위한 한 번의 클릭으로도 총 조회수가 갱신된다. 이는 원본에서 달라진 디지털 판본으로서 다른 감상자의 감상에 영향을 미친다. 때문에 디지털 시공간에 원본은 없는 것과 다름없는데, 감상자가 유통에 개입하는 것에 그치지 않고 대상에 덧붙는 변화를 자동적으로 생성하는 것이 디지털의 특징이다.

이처럼 디지털 영상 서사는 감상의 모든 국면에서 컴퓨터가 감상자의 미디어 이용을 자동 기록을 전제로 하고 있다. 레프 마노비치(Lev Manovich, 2001)는 '뉴미디어 오브제(new media object)' 라는 개념을 중심으로 이를 설명한다. 여기서의 뉴미디어는 새롭게 등장한 특정한 미디어나 기기가 아니라, 다양한 미

31) 제임스 포터(W. James Potter)는 디지털 미디어 리터러시의 구성 요소를 통어하는 관점의 중요성을 강조하여 디지털 미디어 리터러시가 사고 차원에 자리하고 있다고 말한다. 디지털 미디어로 제시되는 의미는 검색, 토론, 교차 대조 등의 구체적이고 주체적인 미디어 이용자의 활동을 거쳐서 처리되는데, 이와 같은 개인의 다차원적인 활동을 통어하는 것은 콘텐츠가 아니라, 콘텐츠의 의미를 자신이 생성해야 하는 것으로 인식하는 감상자의 관점이기 때문이다. Potter, W. J., *Media Literacy*, 김대희·전미현 옮김, 『미디어 리터러시 탐구』, 소통, 2020.

디어들을 디지털화시켜 조작이 가능한 것으로 만드는 인터페이스를 뜻한다.[32] 마노비치에 따르면 뉴미디어 원리인 디지털(화)[33]는 연속적인 데이터를 수적 재현으로 전환하는 컴퓨터의 오퍼레이션으로, 미디어 형식이 가지고 있던 고유한 연속성을 컴퓨터의 논리로 대체하는 것이다. 이를테면 회화는 색과 선의 연속이고 음악은 연속된 파동이라고 설명할 수 있다. 만약 이것이 컴퓨터 작업을 통해 데이터로 옮겨진다면, 컴퓨터는 색과 선을 빛의 깜박거림으로 대체하고 음의 울림(파동)을 분절된 개별 음의 발생으로 대체하여 종합시키는데, 이것이 뉴미디어 오브제다. 이러한 설명에 따르면 디지털 영상 서사는 대표적인 뉴미디어 오브제의 사례로서 “영화는 그 시작 단계부터 샘플 추출, 즉 시간을 샘플로 추출하는 것에 기반”(67)하고 있기 때문이다.

마노비치는 모든 종류의 기존 미디어가 디지털화를 거쳐 전자적 신호에 의해 출력되는 단일한 미디어 형식을 갖게 되는 것이 디지털 형식으로 기호화된 문화인 ‘문화 데이터베이스’라고 지칭한다. 디지털 미디어를 이용하는 일상생활은 인간의 의도와는 상관없이 문화 데이터베이스를 지속적으로 증식시킨다. “컴퓨터와 이에 따른 컴퓨터 문화는 변수로서 모든 상수를 대체”(58)하는 것이다. 그러나 이 과정은 미디어 이용자에게 인식되지 않는데, 인간과 컴퓨터가 뉴미디어 오브제의 생산 과정에서 분리될 수 없기 때문이다. 문화적 대상이 뉴미디어 객체가 되면서 기존의 미디어 형식이 요구하던 감상의 형식 또한 미디어 오브제의 생산으로 대체된다. 감상 과정에서 컴퓨터의 자동 기록을 막을 수 없듯이,

32) 뉴미디어에 대한 이와 같은 정의는 기존 미디어 구분, 즉 올드 미디어와 뉴미디어의 구분이 기술의 발전 경로라는 단선적인 방식을 따를 때 기술의 전문성이 생산물의 완결성과 제작 주체의 범위를 제한적으로만 설정하는 한계를 극복하는 것이다. 가령 “영화의 경우 소위 사용자는 영화언어를 이해할 수는 있어도 말할 수(즉 영화를 만들 수)는 없는 반면에, 모든 컴퓨터 사용자들은 인터페이스의 언어를 말할 수 있다”(106). 이처럼 뉴미디어 객체는 일반 미디어 이용자가 생성하는 디지털 객체 모두를 수용의 차원에서 지칭하는 개념이다. 디지털 영상 서사의 감상자가 생성하는 모든 종류의 공유되는 감상들은 뉴미디어 객체로 설명될 수 있다.

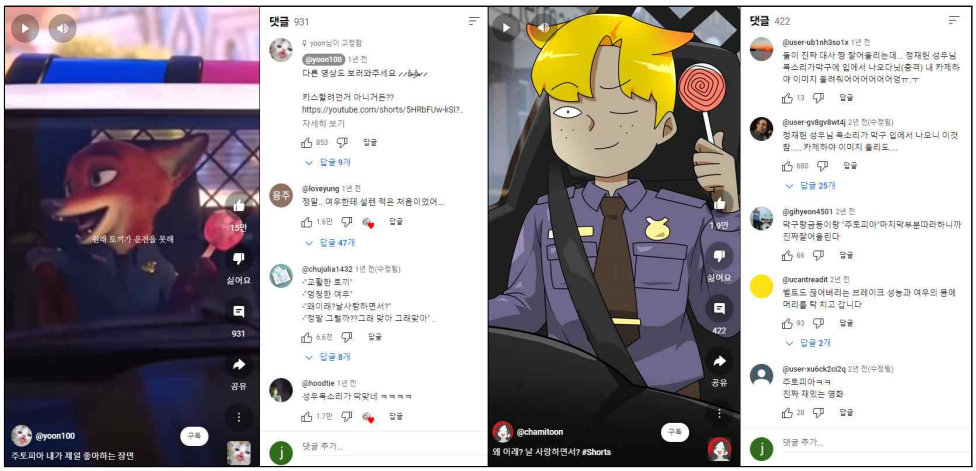
33) 마노비치가 말하는 디지털화는 다음의 논리적 순서를 따라 이뤄진다. ⅰ) 샘플링과 수량화에 의한 수적 재현 ⅱ) 수적 재현의 구조인 모듈성 사용 ⅲ) 뉴미디어 객체 생산의 자동화 ⅳ) 원본의 양적 변경에 의한 가변성 적용 ⅴ) 문화적 범주와 개념의 컴퓨터화로서의 부호 변환.

디지털 영상 서사의 감상은 HCI가 규정한 형식에 따라 유도된 상호작용을 수행하는 것이라고도 볼 수 있다. 뉴미디어 오브제를 만드는 미디어 이용자의 모든 선택적 행위는 원칙상 메타언어인 컴퓨터 언어의 쓰기 전문성을 가진 존재인 제작자 혹은 프로그래머의 계산 범위 안에 이미 파악되어 있기 때문이다.

그러나 감상은 단순히 정보를 이해하는 것이 아니며 감자들의 행위에 의한 의미 생성은 HCI에 의해서 통제되지는 않는다. 앞서 살펴본 감상에서 드러나는 디지털 영상 서사의 특성과 같이 디지털 수용 방식은 감상 대상과 감상 조건, 그리고 감상자를 일체화하기 때문이다. 디지털 스크린이 출력하는 것은 수적으로 재현될 뿐인 빛과 소리지만, 이를 회화로, 음악으로, 그리고 영상으로 인식하는 것은 기존 문화 형식에 대한 미디어 이용자의 이해에서 비롯된다. 또한 단지 양적으로 다른 출력값을 갖는 뉴미디어 오브제들 사이에 질적인 차이를 파악하는 것은 물론, 그 의미를 도출하는 것은 뉴미디어를 조작하는 인간이다. 마노비치는 이를 문화 데이터베이스와 HCI, 그리고 뉴미디어의 결합인 ‘문화 인터페이스’라는 개념으로 제시한다.

이처럼 데이터베이스화한 문화적 존재물에서 고유한 의미를 생성하는 것은 감상자의 능력이다. 감상자는 자신과 결합된 데이터화한 문화적 대상들을 적극적으로 활용하여 자신이 원하고 또한 다른 감상자들에게 가치 있는 것으로 인정받을 수 있는 뉴미디어 오브제를 생산함으로써 자신의 역할을 강화할 수 있다. 이 방식은 언어적인 것인데, 마치 공유되는 단어를 활용해서 적절한 형식을 적용하여 창의적인 글을 짓는 것처럼, 감상자가 선택하는 특정한 문화 인터페이스에 따라 HCI를 조작하여 문화 데이터베이스를 배열하여 뉴미디어 오브제를 생산할 수 있다. 이처럼 마노비치는 “포괄적인 의미에서 데이터를 조작하고 사용자의 경험을 구성하기 위해 뉴미디어 오브제들을 만들어내는 디자이너들이 사용하는 다양한 장치들”(9)을 뉴미디어의 언어를 정의한다.

여기서는 구체적인 사례를 통해서 이를 확인하기로 한다. 아래의 두 사례는 바이런 하워드(Byron P. Howard)와 리치 무어(Rich Moore)가 제작한 애니메이션 ≪주토피아(Zootopia)≫(2016)를 활용한 유튜브 쇼츠(Shorts)의 일부로서, 한국 미디어 이용자가 만든 것 중에서 가장 많은 조회수를 가진 것들이다.



<그림 21 ~ 22. ≪주토피아≫ 유튜브 쇼츠 사례>

위의 두 사례는 모두 ≪주토피아≫의 마지막 장면을 활용한 쇼츠다. 동일한 장면을 사용하고 있지만, 그 활용 양상은 서로 다르다. “주토피아 내가 제일 좋아하는 장면”이라는 제목의 그림 21의 쇼츠는 원본을 짧게 분절한 것이고, “왜 이래? 날 사랑하면서? #Shorts”라는 작품의 명대사를 활용한 제목의 그림 22의 쇼츠는 이용자가 원본의 인물인 ‘닉’과 ‘주디’를 자신이 제작한 애니메이션 ≪차미툰≫의 캐릭터 ‘이막구’와 ‘이금동’으로 패러디한 것이다. 두 사례는 조회수와 추천 및 댓글의 수, 그리고 댓글에 대한 추천수 등에서 현격한 차이가 있다. 닉과 주디가 행복한 결말을 맞이하는 원본의 인상적인 장면에 자막을 단 것 외에는 변화 없이 분절하여 편집한 그림 21의 쇼츠는 유튜브에서 ≪주토피아≫를 검색한 다수의 미디어 이용자에 의해서 조회되었으며 추천되었다. 반면에 서로 다른 애니메이션을 합성한 그림 22의 쇼츠는 상대적으로 저조한 조회와 추천, 그리고 다른 미디어 이용자들의 댓글 작성을 보인다.

여기서 주목할 부분은 문화 인터페이스 활용의 전문성에 따른 감상자 역할의 증가가 보이는 의미의 생산성이다. 그림 21의 쇼츠는 비전문가인 유튜브 이용자에 의해서 편집된 것이고 그림 22의 쇼츠는 자신의 채널에 주기적으로 애니메이션 영상을 게시하는 전문 유튜버에 의해서 제작되었다. 그림 21의 쇼츠는 감상자가 자신이 영상 서사에서 가장 좋아하는 장면을 분절하여 다른 사람과 함께

공유하는 그 자체에 목적이 있다. 따라서 이 쇼츠의 의미와 쇼츠에 의해서 생성되는 상호작용은 많은 부분에서 원본인 ≪주토피아≫의 의미인 '타자에 대한 포용의 가치'에 국한되어 있다. 다시 말해서 영상 서사의 선형성을 훼손하는 공간적 시간 질서화의 전유 정도가 낮은 경우, 의미 역시 원래 설정된 시간성에 초점을 두고 생성된다.

반면 ≪주토피아≫의 패러디인 그림 22의 쇼츠는 ≪차미툰≫과 ≪주토피아≫ 둘 중의 어느 서사에도 존재하지 않는 시간이다. 표면적인 이미지인 인물들을 ≪차미툰≫의 인물들로 대체하면서도 ≪주토피아≫의 장면이 이미지가 배열되는 형식으로 유지되고 있기 때문에 서로 다른 시간성이 합성되고 있기 때문이다. 이에 따라 막구와 금동의 서사가 닉과 주디에 의해서 영향을 받는 만큼, 반대로 닉과 주디의 서사 역시 막구와 금동의 서사에 영향을 받는다. "막구랑 금동이랑 "주토피아" 마지막 부분 따라 하니까 진짜 잘 어울린다"라는 댓글은 이에 대한 방증인데, ≪주토피아≫와 ≪차미툰≫이 서로에 대한 상호텍스트로 작용하고 있는 것이다. 이때 두 애니메이션은 서로에 의해서 의미화될 수 있는 가능성을 보유한 것으로 설정되는데, ≪주토피아≫의 시간성은 ≪차미툰≫의 시간과 분절적으로 접합되어 새로운 시간을 파생하고, 이로써 원래의 시간성을 재규정하는 공간적 시간 질서화의 전유가 강하게 일어난 사례라고 할 수 있다.

정리하자면 전문 애니메이터인 감상자의 뉴미디어 객체는 원본의 이미지를 대체하였지만, 그 형식인 장면은 그대로 이용함으로써 보다 원본에서 확장적인 의미를 생성하고 있다. 그림 21의 쇼츠가 만드는 상호작용이 ≪주토피아≫의 의미를 심화시키는 것이라면, 그림 22의 쇼츠는 서로 다른 서사 세계의 인물들이 교차함으로써 의도된 의미를 넘어서는 의미를 생성하고 있는 것이다. 이때 장면으로 파악되는 영상 서사의 표면적인 형식은 사건으로서 원래 인물들의 대사와 몸짓 등은 동일하다. 그렇지만 이미지를 이루는 인물들이 존재하는 허구 서사 세계가 다른데, 이는 서로 다른 두 작품이라는 메타적인 형식의 차이다. 이러한 차이를 횡단하여 의미를 만드는 것은 시간적 공간인 이미지를 변경하여 원본이 없는 시간성을 생성한 것으로써, 영상 서사 자체를 하나의 형식인 문화 인터페이스로 활용하는 감상자의 창의적인 언어 활동을 통해서 가능한 것이다.

이상에서 살펴본 것처럼 감상 대상을 자동적으로 변화시키는 디지털 공간의 특징은 감상자에 의한 영상 서사의 공간적 시간 질서를 자동화하기도 하지만, 이를 인식하고 활용하는 감상자가 의미를 생성할 수 있는 근거가 되기도 한다. 문화 데이터베이스는 대상이 지니고 있던 기존 미디어 형식에 대한 이해, 이에 결부된 감상 방식과 그로 인한 특정 의미역에서 이탈하여 미디어 이용자로서의 감상자가 대상을 조작함으로써 의미 또한 조작할 수 있는 가능성을 제시하기도 하는 것이다. 이는 특히 영상 서사 혹은 디지털 이미지의 전문적인 제작자가 아니더라도 가능하다는 점에서 감상자 일반의 능력을 설정하는 근거가 된다. 앞서 들뢰즈의 개념으로 살펴본 이미지에 대한 운동-이미지, 결정체-이미지, 시간-이미지로서의 설정과 이로 인한 간격 활용을 기기 조작을 통해서 실행한다는 점에서 디지털 영상 서사의 감상은 전문성의 구도를 벗어나 있는 것이다. 예컨대 위의 사례에서 애니메이션이라는 장르의 특성은 이미지를 이루고 있는 하나의 요소일 따름이다. 배경음악, 효과음, 배경 등 이미지를 변경하는 것은 디지털 미디어에 의해서 손쉽게 이뤄질 수 있으며 다양한 쇼츠와 클립 등에서 이를 흔하게 찾아볼 수 있다. 디지털 영상 서사는 쉽게 편집될 수 있는 뉴미디어 객체인 디지털 이미지로 활용될 수 있다.

이처럼 디지털 영상 서사 리터러시는 영상 이미지를 식별하여 서사의 의미를 이해하는 것이 아니라, 영상 서사를 하나의 형식처럼 사용하는 감상자의 활동을 지칭하는 개념이 된다. 이 활동은 디지털 영상 서사를 의미화하는 감상자들이 뉴미디어 객체를 생성하는 소통을 통해서 영상 서사의 새로운 의미를 형성한다. 데이비드 노먼 로도윅(David Norman Rodowick, 2007)은 마노비치를 직접 인용하여 이와 같은 의미 생성 활동을 ‘디지털 이벤트(digital event)’로 제시한다.

로도윅은 모든 종류의 예술 작품에 요구되는 미디어의 고유한 물질성이 자신의 존재 조건으로 작용하는 ‘자동기법(automatism)’[34]이 된다고 본다. 특히

34) 로도윅은 이 용어를 비롯한 전반적인 관점을 스탠리 카벨(Stanley Cavell)에게서 발전시켰음을 밝힌다. 카벨은 영화가 세계를 드러내지만, 거기에 관객의 존재는 없기 때문에 “세계에 대한 우리 존재의 확신”(58)인 현전감이 소실된다. 따라서 영화를 본다는 것은 현전에 대한 기계적 소실을 경험하는 것이 영화의 기본 요소에서 비롯되는 자동기법이다. 세계에 대한 거리감과 무력감의 사건화(예술 경험)를 통해

발명품에서 출발한 영화는 기술에 의한 자기 정체성의 규정이 본질을 이루고 있다. 때문에 고전적 영화이론이 근거하고 있는 사진술의 테크놀로지와 내러티브의 결합은 사진적으로 재현된 대상(기표)을 분석하여 인간에게 이야기가 갖는 가치(기의)를 독해하는 것이다.

그러나 디지털 테크놀로지에 의해 영화는 사진적 존재론을 벗어나는 디지털 존재론을 구축한다. 디지털 이미지는 사물을 수치적으로 조작하여 만든 것이기 때문에 대상과 유사성은 갖지만, 지시성을 갖지 않는다. 대신 디지털 이미지는 "모든 신호를 출력 매체에 관계 없이 동일하게 번역해 내는 수학적 추상성"(14)인 가상성을 기초로 갖는데, "이것이 디지털 컴퓨터의 주요한 자동기법이며 창조적 자동기법의 근원"(164)이다. 따라서 디지털 이미지의 감상자는 원재료에 접촉할 수 없기 때문에 본질적으로 사진을 감상할 때와 같은 재현에서 작용하는 기술에 의한 기표와 기의의 결합 관계를 독해하는 것이 불가능하다. 특히 디지털 이미지는 재래의 미디어 형식을 따른 단위로 완성되지 않고 끊임없이 이미지가 생성되고 소비됨으로써 유통되는, 미디어 특성인 '종결의 결핍'을 특성으로 하기에 프레임이나 쇼트 등을 나눠서 분석하는 방법이 통하지 않는다.

이처럼 디지털 환경에서 영화는 "이제 모든 매체가 수치적으로 조작될 수 있고 교류될 수 있는 형식으로 수렴된다는 개념의 한 사례일 뿐"(186)이지만, 내러티브 양식과 심리적 경험은 감상자에 의해 지속된다. "시네마의 사고는 관객의 시야와 상상에 복무하는 지배적 문화의 미학적 모델로서 뉴미디어 안에서 지속되고 유지"(138)되기 때문이다. 컴퓨터에 의한 이미지 가공을 미학적으로 인식하는 것은 아날로그 형식으로 정보를 산출하는 감상자의 능력이며 디지털 정보는 아날로그 지각성을 재생할 수 있는 인터페이스를 필요로 한다. 이 대목에서 로도윅은 마노비치를 직접 인용하여 상술하는데, 영화를 포함한 재래의 문화 예술이 갖는 미디어 형식은 여기에 작용하는 것이다.

서 자신이 부재하는 세계(영화)와 감상자가 위치한 세계(현실)의 관련을 매체의 기능에 근거하여 탐색해야 한다는 것이 카벨의 주장이다. 로도윅은 이를 긍정하며 디지털 영화의 의미는 디지털 미디어의 속성에 근거하여 감상자가 기술 수행적인 방식으로 찾아야 하는 것이라고 본다. Cavell, S., *The World Viwed*, 이두희 · 박진희 옮김, 『눈에 비치는 세계』, 이모션 북스, 2015.

이러한 관점에서 살폈을 때 디지털 이미지의 감상은 감상자가 감각 작용에 의한 정보를 예술의 형식으로 종합하는 인식을 요청한다는 점을 주목할 필요가 있다. 이는 예술의 내용보다 형식에 의한 감상자의 지각 조정이 감상의 핵심으로 부상하는 것을 의미한다. 감상자는 디지털화한 정보에 지나지 않는 전자 신호의 출력이라는 정보를 의미를 가진 대상으로 인식하기 위해서는 예술적 형식을 요청하며 디지털 이미지의 감상은 이와 같은 예술 형식의 능동적 적용이다. 로도윅은 이와 같은 정보와 예술의 결합을 ⅰ) 숫자로 상징화한 디지털 존재가 갖는 불연속성을 감상자가 연속적으로 인식하는 '지배적 미학 템플릿'으로 영화와 같은 기존 미디어 형식을 활용하고 ⅱ) 정보인 디지털 이미지에 대한 미디어 이용자의 의지적인 쌍방향 조작이 결합된 것으로 설명한다.

이것이 디지털 공간에서 발생하는 사건(event)인 것은 디지털 이미지의 예술 형식에 의한 감상자의 인식이 집단적으로 이뤄지기 때문이다. 감상자가 기존 예술 형식을 활용하여 수행하는 정보와 예술의 결합, 예컨대 '이것은 영화다' 혹은 '이것은 충분히 영화적이다' 등은 미학적 주제에 대한 자문자답이지만, 디지털 시공간에서 공유될 때는 하나의 정보로 처리된다. 이는 사실상 디지털 영상 서사의 감상은 감상자가 그 의미를 어떻게 활용할 것인가의 문제가 정보가 공유되는 공동체 속에서 초점화되는 것이다. 이처럼 디지털 시공간에서 이뤄지는 복수의 의미화 주체가 영상 서사의 감상에 참여하는 것이 로도윅이 말하는 디지털 이벤트이다. 달리 말한다면 디지털 수용 방식의 특성은 유통 단계에서 대상의 의미화 과정 전체에 개입하는 감상자들의 소통이라고 할 수 있다.

이를 고려하면 디지털 영상 서사 리터러시는 디지털 이벤트를 촉발하는 것으로서 감상 능력에 대상의 의미를 집단적으로 생성하는 소통의 차원을 포함하는 것이다. 디지털 영상 서사의 감상자는 그것이 어떠한 형식인지를 결정하여 의미를 생성할 수 있으며 컴퓨터에 의한 자동 기록을 활용하여 자신이 만든 감상을 다양한 방식으로 공유할 수 있다. 그리고 이 과정은 공동체에서 해당 영상 서사를 어떻게 받아들일 것인지에 대한 소통을 낳는다. 디지털 영상 서사 리터러시는 이처럼 감상자가 영상 서사의 형식을 활용하여 공동체 속에서의 소통을 통해 의미를 생산하는 언어 활동의 능력으로 그 개념을 정의할 수 있다.

2) 디지털 영상 서사 리터러시의 감상 차원에서의 특성

영상 서사의 간격이 운동-이미지, 결정체-이미지, 시간-이미지의 개념들을 통해서 감상자에 의해 주목되며 디지털 시공간은 이를 활성화한다는 것은 앞서 밝힌 바와 같다. 디지털 시공간이 전제하는 상시적인 감상 대상의 자동 갱신은 감상의 완결을 지연시킨다.[35] 감상 대상과 감상자, 감상 결과가 서로 유리되지 않으며 감상 과정에서 동시적으로 상호작용하기 때문에 여기서의 감상은 감상 대상보다 감상 방식이 본질적이다. 감상자가 능동적으로 감상 대상 갱신에 참여하는 방식이 다른 감상자와의 소통이며, 디지털 영상 서사 리터러시는 이를 의식화한 감상자에 의해 창의적인 의미를 생성하는 능력이다.

그러므로 예술에 대한 감상 이론이 아니라, 감상에서 소통의 의미를 이론적으로 검토할 필요가 있다. 이하에서는 니클라스 루만(Niklas Luhmann)의 예술체계이론을 통해서 이를 살피기로 한다.[36] 루만은 예술과 예술작품의 의미작용을 소통으로 설정하여 감상자가 생성하는 후속 소통을 제시한다는 점에서 유용한 분석 개념을 제공한다. 체계이론을 통해서 바라볼 때 예술은 타율에 의해 조정되지 않는 자율적인 목적을 지닌 폐쇄적 체계지만, 그럼으로써 독자적인 기능을 중심으로 예술 내외적으로 발생하는 의미작용을 소통으로 설명하는 거시적 관점에서의 역동성을 확보하기 때문이다.[37] 들뢰즈의 운동-이미지, 결정체-이미지, 시간-이미지는 각각 루만의 소통, 관찰, 후속 소통의 개념과 접목된다.

---

35) 감상자들의 영상 서사 의미화를 위한 소통이 가진 영향력이 사회의 표면으로 등장한 대표적 사례는 주창윤(2021)이 분석한 ≪조선구마사≫(2021)의 경우를 들 수 있다. 해당 드라마가 역사를 왜곡하고 있다는 시청자들의 비판이 온라인 커뮤니티를 중심으로 전개되어 사회적 담론을 형성하였고 이에 해당 드라마는 송출 2회 만에 방송 중단되었다. 주창윤, 「〈조선구마사〉 역사 표현의 쟁점과 함의」, 『커뮤니케이션 이론』 17(4), 한국언론학회, 2021.

36) 인용하는 『예술체계이론』의 내용은 편의상 괄호 안에 페이지 수만 기재한다. 이외의 인용은 각각의 내용에 따라서 출처를 본문에 밝혀서 적는다. Luhmann, N., *Kunst der Gesellschaft*, 박여성 · 이철 옮김, 『예술체계이론』, 한길사, 2014.

37) Jahraus, O., et al, *Luhmann-Handbuch*, 박여성 외 옮김, 『루만 핸드북』 1, 이론출판사, 2024, 486~494면.

(1) 영상 서사의 허구 형식에 의한 집단적 현실 조망

루만에 따르면 하나의 체계는 자신의 환경과 구분됨으로써 지칭을 통해 성립한다. 체계는 환경과 구분되는 것으로 정의할 수 있는데, 예술을 포함한 모든 "체계들은 환경과의 차이를 만들어 내고 유지하여 자신을 유지"[38]한다. 모든 체계는 저마다의 형식을 갖기 때문에 형식은 각각의 체계를 고유하게 만들면서 동시에 개별 체계가 각기 고유한 환경을 갖게 만든다. 달리 말한다면 체계는 고유한 환경을 전제함으로써 존재하는 자기생산을 수행하는 것이다. 때문에 체계 자체에 대한 이해를 목적으로 하지 않을 때 체계의 가치는 형식에 의한 세계[39]의 인식 기제이다. 체계를 통해서 구분됨으로써 지칭이 가능해지는 환경에 대한 이해를 가능케 한다는 역설적인 논리다. 이를테면 예술을 체계로 설정하면, 예술은 세계에서 비예술과 구분되는 형식을 갖고 구분됨에 따라 비예술을 예술이 아닌 것으로서의 세계로 인식할 수 있게 해준다.

체계가 존재하기 위해 수행하는 자기생산을 루만은 '작동'으로 지칭한다. 작동은 체계가 환경과 자신을 구분하고, 후속 작동을 생산하는 이중기능으로 이뤄진다. 이 작동의 형태가 바로 소통이며 모든 체계는 소통 참여자에 의해 기능할 뿐만 아니라, 소통으로 자신의 기능을 수행한다. 루만에 따르면 소통은 통보자가 이해되어야 할 것을 '정보'로 구성하고, 체계에 의해 이해되어야 할 것으로서의 정보가 있음이 '통보'되며 마지막으로 수신자가 해당 통보로부터 정보를 구분하는 '이해'로 이뤄지는 3단계의 선택 과정에 의한 의미작용이다.

---

38) 루만은 체계가 환경과 구별되는 '경계 유지(boundary maintenance)'는 경계횡단을 제한하지 않는다고 말한다. 체계의 자기생성은 우연성을 포함하기 때문이다. 구조적으로 연동된 개별 체계들 사이의 횡단은 체계의 설정에서 의도될 수 없는데, 만일 그렇다면 체계가 횡단을 이미 포함한 것으로 내적 폐쇄성을 갖기 때문에 모순이다. Luhmann, N., *Soziale systeme*, 박여성·이철 옮김, 『사회적 체계들』, 한길사, 2020, 100~103면.

39) 루만이 말하는 '세계'는 의미의 총체다. 의미를 매체로 하는 체계에 의해 환경은 지칭되지만, 이 구분은 체계의 내적 폐쇄를 목적으로 하므로 환경 자체에 대한 직접적인 관찰은 이뤄지지 않는다. 인성기, 「루만의 예술론- 예술 관찰을 통해 현실을 관찰할 가능성」, 『독일어문학』 25(3), 한국독일어문학회, 2017, 235면.

여기서 핵심은 소통 참여자들의 기대, 특히 수신자의 역할이다. 이는 두 가지 점에서 그러하다. 먼저 소통의 목적이자 결과인 이해는 수신자가 통보에서 정보를 구분하는 것이며, 또한 구분된 정보는 해당 소통의 의미로서 이어지는 후속 소통의 전제가 되기 때문이다. 체계의 자기생산은 후속 소통으로 이뤄지기 때문에 체계는 후속 소통을 생성하려는 목적으로(미래) 잠재적 소통 계기들을 보유하는 체계의 고유 형식에 따라 구성된(과거) 그 자체가 하나의 소통(현재)이다.

이처럼 하나의 체계는 어떠한 형식으로 어떠한 소통을 만들며 무엇을 환경으로 남겨두는가로 설명된다. 루만은 예술이 종교나 학문, 법 등 유사한 기능을 갖는 것처럼 인식되는 다른 체계들과 구별되는 것, 다시 말해서 예술체계가 윤리, 진리, 정의 등을 소통에서의 정보, 즉 의미로 상정하지 않는 것은 예술이 외적 용도(실용성)를 갖지 않음으로써 그들과 구분되기 때문이라고 말한다. “세계의 도달될 수 없음은 예술작품, 궁극적으로는 예술체계의 폐쇄성에 상응”(96)하며 예술은 다른 체계와 상호작용하기 위한 자신만의 기능을 통해서 설명되어야 한다. 이는 예술이 세계에 대한 정보를 의미로 주지만, 이 의미는 윤리, 진리, 정의 등이 아니며 그렇기 때문에 종교, 학문, 법 등과 구분되는 고유한 체계일 수 있다는 뜻이다.

루만은 예술이 어떠한 종류든 세계에 대한 사실적인 정보를 의미로 제시하지 않는 소통이라는 점에서 허구를 통해 환경과 구분된다고 본다. 예술과 환경의 경계는 허구이며 예술의 환경인 비예술로서의 세계는 허구가 아닌 것으로서 지칭이 가능하다는 것이다. 다시 말해서 예술은 허구로 허구가 아닌 현실과 구분되며, 형식으로서의 허구를 발전시키는 자기생산을 작동으로 갖는 체계이다. 따라서 예술이 허구의 형식에 기반하기 때문에 예술의 가치는 현실을 허구가 아닌 것으로서 지칭하는 것에 있다. 루만은 예술이 “현실과 다른 무엇을 규정할 수 있는 하나의 입장을 제시”(274)하는 것, 즉 허구를 형식으로 하는 현실 조망의 기제로서 “ “놀이하는” 현실증배”(445)라고 말한다.

그러나 예술 형식이 허구이고 또한 후속 소통을 통해서 허구가 발전하더라도 예술이 온전히 허구로만 이뤄지는 것은 아니다. 예술은 사실적 소재를 직접 활용하거나 사실을 강하게 환기하기도 한다. 무엇보다도 예술에 의해서 획득한 세

계에 대한 정보가 허구를 형식으로 하는 소통을 통한 의미작용이기 때문이다. 이때 구분되는 현실은 언제나 '허구가 아닌 것'으로만 지칭되기 때문에 역설적으로 허구를 포함한 것이 된다. 이에 따라 현실은 우연성을 포함하는 것으로 지칭되고 또한 관찰된다. 허구가 아닌 사실적 정보로만 설명되던 현실의 필연성이 그만큼 상대화되는 것이다. 그러므로 예술과 현실의 총합으로서의 세계는 우연성을 포함하는 것으로서, 루만은 이를 예술과 현실이 중첩되어 조망되는 상상되는 것으로서의 세계라고 말한다. "실재적 현실과 허구적 현실, 상상적 현실 사이의 구분을 통해 이루어진 분화 덕분에 비로소 상이한 형식들을 검증해 볼 수 있는 예술적 목표로서의 현실관계"(275)를 탐색하게 하는 것, 허구를 통해서 필연성으로 질서화된 것으로 인식되는 현실을 넘어서는 우연적인 상상을 촉발하는 것이 루만이 말하는 예술의 사회적 기능이다.

영상 서사가 예술체계로서 성립될 수 있다는 것은 분명하다. "허구 세계의 타자들과의 관계로부터 나의 타자성을 인식하고 이에 따른 우리의 생활세계적 존재성을 정립"(양승국, 2017, p. 109)하는 영상 서사의 의미작용은 일상적인 것이면서 동시에 가치있는 감상 경험으로 논의되어 왔다. 이에 대한 구체적인 예시로 tvN에서 방영한 드라마 ≪미생≫(2014)의 마지막 회의 인상적인 장면을 분절한 다음 클립을 살펴보기로 한다.

<그림 23 ~ 24. ≪미생≫의 마지막 회 대조 장면>

이 클립은 유튜브에서 검색되는 ≪미생≫ 관련 클립 중에서 가장 많은 조회수를 기록하고 있다. 내용은 대기업을 퇴사한 주인공들이 새로 설립한 작은 기업으로 이전 직장의 동료가 함께하고자 찾아와서 기뻐하는 와중에(그림 23) 끝

내 함께하지 않고 대기업에 남은 다른 인물이 애상적인 감정을 느끼는(그림 24) 대조가 드러나는 장면이다. 해당 장면은 드라마의 마지막 회이지만 결정적인 국면이라고 보기는 힘든데, 전체 서사의 주요 사건이 모두 마무리된 이후의 후일담에 해당하는 부분이기 때문이다. 그러나 이 장면의 클립이 가장 높은 조회수를 기록하고 있는 까닭은 회사원의 현실적인 생활을 다룬 허구 서사의 특성을 집약하고 있는 장면이기 때문인 것으로 유추할 수 있다. 마음이 맞았던 동료들과의 삶과 대기업의 안정적 수입을 대비하여 서로 다른 선택을 내린 인물을 비교함으로써 주인공들의 행복한 결말과 서사의 핍진한 현실감을 바라는 감상자의 상반되는 기대를 모두 충족시키고 있기 때문이다.

이 클립이 갖는 감상 차원의 가치는 전체 감상자들이 어떠한 방향으로 ≪미생≫을 의미화하고 있는지, 허구로 어떻게 현실을 관찰하게 하는지를 확인할 수 있기 때문이다. 가장 높은 추천수를 가진 댓글의 내용은 “직장생활의 하이라이트는 물론 승진과 성과급이다... 하지만 30년 직장생활을 되돌이켜 생각하면... 가장 행복했던 순간은... 멤버가 좋았을 때이다. 구성이 좋으면 일이 힘들어도 출근하는 게 설레고 그곳이 천국이지만... 구성이 엉망이면... 출근하는 게 지옥이었더랬다.”이다. 이와 근소한 차이를 보이는 추천수를 가진 댓글은 “김대리는 떠나고 천 과장이 남은 장면은 가정이 있는 남자와 없는 남자의 차이를 보여주는 것 같다...”이다. 이외에도 전체 댓글의 내용을 볼 때 감상자들은 모두 의도된 장면과 서사의 의미를 이해하고 있는 것으로 확인되며 자신의 경험이나 생각을 덧붙인 감상을 공유하고 있다. 감상자들은 허구 서사인 ≪미생≫을 통해서 마음이 맞는 동료와의 삶과 가족을 위해서 책임을 다해야 하는 삶이 혼재되어 있는 현실을 조망하고 있는 것이다.

조금 더 자세히 살펴보면, 감상자들은 ≪미생≫이 허구 서사이지만 현실감을 느낀다는 것이 중요하다. 이는 세트를 포함한 배경·사건의 전개 양상·배우의 연기 등을 통해서 구현되는 재현의 사실성과는 다르다. 루만의 관점에 따르면 허구로서의 서사를 전개하는 ≪미생≫의 자기생산 과정에서 ≪미생≫이 아닌 현실의 모습을 조망하게 하기 때문이라고 할 수 있다. 그림 23 ~ 24는 이에 대한 적합한 예시라고 할 수 있는데, 감상자들이 플랫폼에 남기는 댓글에서 현실은

‘마음이 맞는 동료와 함께하는 것이 직장인의 좋은 삶’ 이라는 인식과 ‘가정이 있는 직장인으로서 책임을 다하는 것이 직장인의 좋은 삶’ 이라는 상반되는 인식이 교차하고 있다. ≪미생≫은 이중 어느 쪽도 선택하지 않고 단지 인물들의 대비되는 행적을 제시하기만 할 뿐인 통보이다. 여기에서 정보를 구분해야 하는 것, 다시 말해서 둘 중 어느 쪽이 바람직한 삶인가를 답변해야 하는 몫은 감상자에게로 향하는데, 이는 자신에게 주어진 ≪미생≫의 주제 의식을 현실의 관점에서 이해해야 하는 소통으로 기능하고 있다. 그리고 이 자문은 댓글과 답글의 후속 소통을 통해서 심화되고 있다는 것이 확인된다. 좋은 동료와 좋은 가족 구성원 중에서 어느 쪽도 포기할 수 없는 직장인의 고뇌는 ≪미생≫이 일방적으로 설명되는 것이 아니라, 서로 다른 인물이 전개하는 서사를 종합하는 감상자와 그들 사이의 소통에 의해서 더욱 분명하게 드러난다.

이처럼 루만이 제시한 소통으로서의 예술은 들뢰즈의 운동-이미지와 연결될 수 있는데, 영상 서사의 이미지는 허구 세계를 구현하는 것이면서 현실에 대한 조망을 가능케 하는 중첩된 세계로서의 전체를 갖기 때문이다. 영상 서사는 현실과 구분되는 허구를 형식으로 하지만, 형식으로서의 허구는 감상자의 참여를 전제함으로써 의미작용을 소통의 과정으로 만든다. ≪미생≫의 현실감의 정체는 사회의 대다수를 차지하고 있는 직장인의 고민인 ‘동료와 돈 중에서 어떠한 것을 고르는 것이 좋은 삶인가’ 라는 자문자답의 익숙함에 있다. 직장인으로서의 감상자가 삶을 영위하는 일상적인 시간에서는 관찰되지 않는 현실이 ≪미생≫을 통해서 조망하게 되는 것이다. 그리고 디지털 공간의 공유된 감상들은 이러한 현실이 저마다 고유한 것이지만, 동시에 공통적인 것이기도 하다는 인식을 낳음으로써 ≪미생≫의 의미를 심화·확장한다. 그림 17과 그림 18로 분절된 서로 다른 ‘직장인의 좋은 삶’ 은 허구 서사로서의 ≪미생≫이 스스로를 전개하는 자기생산의 일부분이기도 하지만, 감상자가 저마다의 현실을 조망하게 하고 상이한 방향으로 의미화시키는 운동-이미지이기도 한 것이다. 그림 17에 부재하는 천 과장, 그림 18에 부재하는 천 과장을 제외한 나머지 인물들은 이미지 내부의 간격이다. 디지털 영상 서사 리터러시는 허구 형식에 의한 집단적 현실 조망으로서의 소통 능력으로서 이 이미지 내부의 간격을 주목하게 한다.

(2) 집단적 추체험에 의한 영상 서사의 의미 정련

앞서 살펴본 바와 같이 예술의 사회적 기능은 우연성을 포함한 것으로 현실을 관찰하게 한다는 것이다. 여기서 주목할 것은 루만은 예술작품의 감상을 창작의 추체험으로 정의한다는 점이다. 루만은 예술가를 '1차 질서 관찰자'로 설정하고 감상자는 어떻게 1차 질서가 형성되는지, 즉 예술가가 체계를 형성하는 과정을 관찰하는 '2차 질서 관찰자'로 설정한다. 예술가는 허구 형식을 통해 체계와 환경을 구분하는 질서를 생성하면서 동시에 자신이 생성하는 질서로 구분된 것을 관찰하는 1차 질서 관찰자다. 감상자는 예술가의 관찰을 관찰하는 존재로서 그것이 필연성의 논리에서 벗어나 있다는 것을 확인하는데, 허구를 질서로 갖는 예술은 다른 체계들과는 구분되는 것이기 때문이다.[40] 이처럼 예술의 감상은 제작자와 감상자가 시간적인 차이를 두고 허구라는 형식을 통해 현실을 관찰하는 행위다.

허구가 예술체계의 형식으로 성립하면서 허구 아닌 것들이 환경으로 남는데, 필연적이고 우연적이지 않은 것들이 허구의 우연성을 통해 성찰되는 것이 예술에 의한 관찰이다. 이때 감상자마다 필연적이라고 인식해 왔던 것이 다른 만큼, 다시 말해서 서로가 허구가 아닌 것으로서 인식하고 있던 세계가 다른 만큼 허구를 통해 성찰하게 되는 현실의 모습 또한 상이하다. 루만은 이를 "예술에 참여하면 (필연적이지도 불가능하지도 않은 일로서) 그들은 그것을 통해 관찰자로서 자신을 관찰할 수 있는 기회, 즉 개인으로서 자신을 경험할 수 있는 기회를 얻는다"(193)고 설명한다. 따라서 루만이 말하는 추체험으로서의 감상은 다음 두 가지를 의미한다. ⅰ) 인지의 관점에서 허구와 현실의 구분을 체험하는 타자지시 ⅱ) 소통의 관점에서 허구의 우연성에 따라 현실을 질서화해 보는 자기지

40) 박영욱(2022)은 예술이 허구이기 때문에 오히려 질서화를 더욱 강하게 요청한다고 설명한다. 질서화 논리는 허구가 아니어야 하기 때문에 이미 질서화된 것으로서 예술체계 바깥에 존재하는 것이다. 체계이론에서 볼 때 예술은 "체계 바깥에 있는 것을 언제든지 체계로 승인할 수 있는 독특한 체계"로 제시된다. 박영욱, 「루만의 예술체계이론에 나타난 예술 코드로서의 미와 추」, 『현대미술사연구』 52, 한국미술사학회, 2022, 35면.

시가 그것이다. 이는 예술체계에 의해서 작동하는 구분이 수행하는 질서에 의한 것으로서, 추체험으로서의 2차 질서 관찰은 허구라는 형식에 의한 구분을 통한 관찰을 가능케 하는 질서화를 전유하는 것이라고 할 수 있다.

(전략) 장그래의 인생 제2막인 종합상사 생존기 역시 이러한 시대적 배경의 연장선상에 있다. 1970년대 경제성장기 주역이던 종합상사는 외환위기를 기점으로 대기업들이 수출 업무를 자체적으로 해결하면서 그 위상이 축소된 대표 업종이다. <미생>의 종합상사는 한층 강화된 서바이벌 게임의 축소판으로 그려진다.

(중략) <미생>은 반성적 성찰을 통해 생존게임의 폐해가 뒷전으로 밀어낸 중요한 두 가지 가치를 이야기한다. 하나는 장그래 어린 시절의 바둑처럼 물질적 성과만을 목적으로 삼지 않는 "일의 의미"와 즐거움이고, 또 하나는 타인을 존중하는 공동체적 관계의 중요성이다. 이는 영업3팀을 통해 잘 드러난다. 실적이 중요한 회사에서 팀장 오상식이 이끄는 3팀은 쉽고 성과가 분명해 보이는 일보다 "피를 끓게" 만드는 도전을 더 즐긴다. 업무에 혼신의 힘으로 매달리는 그들의 모습에서는 성과사회 노예로서의 면모가 아니라, "상사맨"이라는 호칭처럼 로망스 시대 모험담의 낭만이 느껴진다. 자아성취가 불가능해진 오늘의 노동 현장이 상실한 가치다.

이들이 보여주는 타인 존중과 연대의 윤리 역시 가슴을 뭉클하게 한다. 조건과 성과로 사람들을 줄 세우는 사회와 달리 '누구에게나 자신만의 바둑이 있다'는 장그래 특유의 존중의 윤리는 이미 팀장인 오 과장이 장그래를 통해 미처 몰랐던 사실을 배우는 데서 잘 나타난다. 서로를 통해 배우고 성장하며 경쟁보다 동료를 위하는 영업3팀은 <미생>이 추구하는 가치가 체화된 공동체다. 이상적이지만 결코 판타지는 아니다. 한국 사회가 넘어진 바로 그 자리에서 반성을 통해 다시 어느 길을 선택하느냐에 따라 나타나는 풍경이기 때문이다. - 김선영, <미생, 이상적이되 판타지가 아닌 세계>, 경향신문, 2014.11.23.

(전략) 이 작품의 가치를 깎아내리고자 하는 건 절대 아니다. 단지 말을 분명히 해야 할 필요가 있다. 우리는 지금 TV 드라마에서 새로운 이야기 방식을 접하고 있다. 곳곳에 배치된 사실적 에피소드와 장치들은 사람들에게 리얼하다는 인상을 심어주기에 충분하다. 그렇지만 사실과 현실을 혼동해서는 곤란하다.

이를테면 우리가 직장 생활을 하면서 김대리나 오과장과 한 팀에서 콜라보레이션의 희열을 느낄 확률은 얼마나 될까. 마부장이나 성대리 같은 '진상'들이 있긴 하지만, 이들은 오과장이라는 든든한 상관이 버티는 세계에선 외부인에 불과할 뿐이다. 어느 조직에 가든 '진상 보존의 법칙'이 작동하는 게 사실이라면, 영업 3팀은 너무나도 완벽한 허구의 세계에 불과할지 모른다.

게다가 이들이 독립해서 요르단에 진출하는 끝맺음은 어떤가. 이 불필요한 시퀀스는 '완생'의 서사를 해체하고자 했던 원작의 미덕을 손상시키면서, 사회생활에 지친 시청자들

에게 창업이라는 새로운 꿈과 환상을 들이대버렸다. 원작에서 김대리의 그림자를 집어넣음으로써 앞으로도 '미생'일 불안과 희망의 모순적 감정을 표현했던 것에 비하자면, 지극히 상투적이고도 현실타협적인 결말이었다.

요는, 드라마에 사실은 있었을지언정 현실은 부족했다는 것이다. 수많은 사실들을 가지고 드라마가 만든 것은 결국 '미생이기에 더 많은 자기계발과 자기책임이 필요하다'는 이데올로기적 환상은 아니었을는지.

그래서 나는 이 드라마가 사실적이어서 좋다는 이야기를 들을 때마다, 어느 순간에는 섬뜩함을 느끼기도 한다. 우리는 지금 진실(truth)이 아니라 사실(fact)을 추앙하는 세계에 살고 있지 않은가. 알 만한 사람은 알 것이다. 문제는 참-거짓이 아니라 어떤 효과가 생기느냐는 쪽으로 바뀌고 있다. - 김성윤, <판타지 '미생'에 '현실'은 없다>, 미디어 오늘, 2015.01.07.

위의 두 글은 디지털 공간에 게시된 ≪미생≫에 대한 두 전문 비평가의 비평이다. 우선 ≪미생≫은 2014년 10월 17일부터 12월 20일까지 방영되었기 때문에 전자는 방영 도중, 후자는 방영 이후에 작성되었다는 시기의 차이가 있다. 그러나 두 비평은 두 가지 공통점을 갖고 있다. 먼저 ≪미생≫이 사회적으로 큰 인기를 얻었다는 사실에 주목하고 있다는 점이 그렇다. 또한 두 비평은 모두 ≪미생≫의 흥행 원인으로 동명의 만화 원작과는 달라진 각색이 주효했기 때문에 드라마 ≪미생≫의 독자적인 의미를 생성한 것을 꼽고 있다. 웹툰에서 드라마로 다시 형식을 설정하는 드라마 제작자의 1차 질서 확립 행위를 주목함으로써 조망되는 현실을 통해 의미를 진단하고 있다는 점에서 두 글은 창작의 추체험으로서의 2차 질서 관찰을 가시적으로 나타내는 사례라고 할 수 있다.

이러한 2차 질서 관찰자로서의 감상자의 관찰은 양자가 모두 현실, 상상, 판타지라는 키워드를 주축으로 논지를 구축하고 있다는 점에서도 확인할 수 있다. 그러나 키워드의 활용 양상은 상반되는데, 이는 ≪미생≫을 성립시키는 허구의 형식에 의한 두 비평가의 현실 질서화가 다르기 때문이다. 단적으로 <미생, 이상적이되 판타지가 아닌 세계>와 <판타지 '미생'에 '현실'은 없다>라는 엇갈리는 두 제목에서 연결고리로 기능하는 '판타지'라는 키워드는 시기적으로 뒤늦게 나온 김성윤의 비평이 김선영의 비평에 대한 전면적인 반박으로 해석할 수도 있게끔 한다. 전자가 ≪미생≫이 현실에 기반한 상상으로서 판타지가 아닌 이상을 제시하였다고 평가한 반면, 후자는 허구 서사의 논리를 구현하는 사실적

재현 요소가 현실이 아닌 판타지를 보여주는 수준에 그쳤다고 본다.

먼저 김선영은 효과적으로 각색된 부분으로 인물이 전제하는 시대적 배경과 현실의 유사성을 꼽고 있다. 현실과의 공통점을 중심으로 보았을 때 ≪미생≫은 1997년, 외환위기 이후의 한국이라는 시공간에서 살아남고자 하는 인물의 건투를 따뜻한 시각에서 비춤으로써 동일한 시공간을 살아가는 감상자를 위로하는 인정미담으로 귀결될 가능성을 확보한다. 김성윤은 정확히 이 지점에서 반박하는데, 그와 같은 '따뜻한 시각' 이 이데올로기의 허위라는 것이다. 드라마 ≪미생≫을 성립시키는 따뜻한 시각이라는 각색은 이데올로기적으로 마련된 장치로서 ≪미생≫에 의해 조망된 현실을 다시금 이데올로기에 의해 질서화한다는 것이다. 이러한 관점에서 사실에 대한 거짓 없는 해석인 진실보다도 그 효과인 현실 유지에 기여하는 환상으로 ≪미생≫은 의미화하며 이때 김성윤이 꼽는 유효한 각색은 퇴사자의 창업이라는 새롭고도 익숙한 사실적인 희망이다. 이상이든 판타지든 현실에 부재하기 때문에 인정미담으로 귀결되어 허구로서의 형식을 통해 체계로 성립하고자 하는 것이 드라마 ≪미생≫의 창작을 가능케 한 관찰이라는 논리다. "현실에서 추구할 가치가 있는 이상적인 가치가 체화된 공동체의 서사" 와 "현실의 질서에 어떠한 균열도 내지 못할뿐더러 제목과 작품 내용을 통해 부정하고자 하는 현실 이데올로기를 오히려 수사하는 자가당착에 봉착한 너무나도 완벽한 허구의 세계의 서사" 라는 상반되는 평가는 ≪미생≫에 의한 타자지시를 수행함으로서 획득한 서로 다른 자기지시의 결과다.

이처럼 관찰은 개별 감상자마다 서로 다른 현실에 근거하며, 감상자의 현실 인식은 영상 서사를 특정한 무엇으로 질서화하여 인식하는 논리이기도 하다. 이미지들은 체계로서의 영상 서사로 관찰되는 현실 인식에 의해서 연결되며 이는 앞서 다룬 들뢰즈의 결정체-이미지와 이어진다. 영상 서사는 현실과 무관한 허구가 아니라, 감상자의 현실 인식을 환기됨으로써 유의미한 서사로 종합되는데, 영상 서사의 시간은 감상자의 현실 시간과 접목되어 파생됨으로써 생성되는 것이다. 달리 말하자면 이미지들 사이의 간격은 감상자의 현실을 포함하는 방식으로 연결된다고 할 수 있다.

여기서 살펴볼 수 있는 디지털 영상 서사의 특성은 감상에서 집단적 추체험

에 의한 의미 정련을 전제한 관찰이 이뤄지도록 한다는 것이다. 감상자가 만드는 후속 소통에서 개별적인 현실 시간과의 접속으로 상이하게 생성된 영상 서사 시간이 직접적으로 비교된다. 위의 비평에서 살펴본 바와 같이 이는 감상자들마다 서로 다른 현실의 인식 기제를 가시화하는데, 서로 다른 두 비평가의 상반되는 평가는 ≪미생≫이 복합적인 의미화의 방향성을 보유한 서사이기 때문이기도 하지만, 그 이전에 현실을 바라보는 두 비평가의 관점이 상이하며 서사를 의미화하려 할수록 현실에 대한 자신의 인식 또한 강하게 환기되기 때문이다. 환경에 대한 관찰로서의 체계가 지칭하는 현실은 체계와 구분되기 때문에 융해되지 않고 민감하게 인식되는 것이다.

이처럼 디지털 영상 서사를 통한 관찰은 공간적은 물론, 시간적으로도 복수에 의해서 이뤄지기 때문에 의미가 집단적으로 발전한다. 디지털 네트워크에서 영상 서사는 오로지 혼자서 볼 수 없기 때문이다. 따라서 ⅰ) 허구에 의해서 지칭되는 현실이 개인의 경험이나 인식만으로는 설정될 수 없기 때문에 보편성을 가진 것으로 설정되어야 할 것이고 ⅱ) 그에 따라 상상 현실의 모색 또한 이러한 보편성에 기초할 것이다. 이는 일반적인 예술체계가 기능하는 소통의 양상인 예술가와 감상자의 소통 외에도 보편적 현실을 추론해야 하는 감상자들 사이의 소통을 결부시키는 관찰의 이중화를 의미한다. 디지털 영상 서사는 허구에 의해 관찰되는 현실이라는 것은 무엇이어야 하고, 이를 통해 상상할 수 있는 현실은 또한 무엇이어야 하는지에 대하여 감상자들 사이의 소통을 요청하는 것이다. 때문에 디지털 영상 서사 리터러시는 후속 소통에서 이 의미를 다른 감상자들과 조율하는 발전을 전제하는 것으로 정련하는 특성을 갖는다.

(3) 영상 서사 형식의 반복을 통한 현실적 의미 생성

소통으로서의 체계는 감상자의 현실에 대한 관찰을 가능케 하며 이는 후속 소통을 유도한다. 앞서 살펴본 바와 같이 후속 소통은 관찰을 전제하지만, 이는 서로가 가치 있을 것으로 상정하는 정보를 통보함으로써 참여자의 이해를 구하기 때문에 상이한 방향성을 가진다. 그러므로 예술을 통해 감상자가 수행한 관

찰은 허구를 사실로 환원하는 것이 아니며 감상자들의 후속 소통은 현실에 대한 사실적 정보를 기반으로 하지 않는다. 특히 루만은 소설이나 영화처럼 오락을 목적으로 하는 대중매체[41]의 사회적 기능은 모두가 동의할 수 있는 단일한 현실을 관찰할 수 있게 하는 것이 아니라, 지식의 형성에 공적인 것을 반영한다는 작동에 있으며 이에 대한 개인의 논의 참여 권한, 즉 공론권을 대표하는 형식에 있다고 본다. 감상자들의 소통은 합의된 의미 도출을 통해서 소통을 종료하는 것이 불가능하지만, 그럼에도 불구하고 끊임없이 합의를 도출하기 위한 소통을 시도하는 데 그 의의가 있다는 것이다.

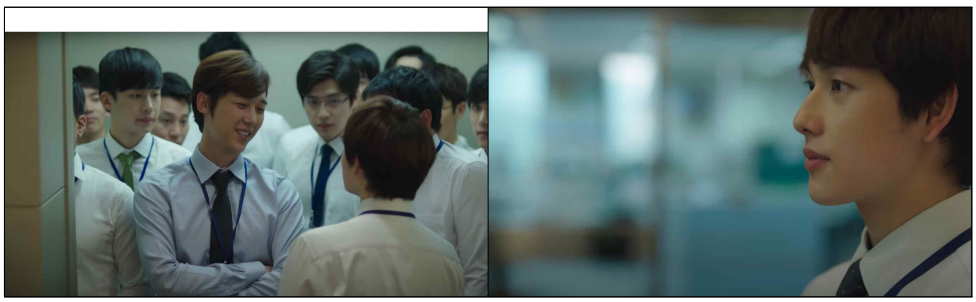
합의가 불가능한 후속 소통이 생산성을 갖는 것은 그것이 예술의 형식인 허구를 반복하기 때문이다. 2차 질서 관찰자는 1차 질서 관찰자의 관찰을 관찰하며 자기 자신의 현실 인식을 관찰한다. 제작자의 창작을 추체험하는 감상자는 자신의 현실을 예술의 형식인 허구를 통해 구분하는 경험을 하는 것이다. 이는 예술을 통해 조망된 현실에 대한 정보가 객관적인 지식이 아니라, 예술이 개인의 구체적인 현실을 해석할 수 있는 인식의 기제가 되는 것으로서 의미가 된다. 때문에 개별 예술 작품의 의미는 해당 작품의 허구를 반복하는 감상자에 의해서 생성되며 이때 “관찰의 반복 가능성이 보장되었다는 사실 그리고 예술작품 자체를 완성하는 방식에 의해서만 그 가능성이 나타난다”(477).

그러므로 예술이 생성하는 후속 소통의 생산성은 예술에 대한 전문적인 지식이나 예술을 통해 현실에 대한 단일한 해석을 획득하는 것이 아니라, 감상자마다 다르게 생성한 현실에 대한 정보 사이의 소통에서 발생한다. 이로써 루만의 예술체계이론에서 “중요한 것은 2차 질서 관찰 차원에서의 협력”(168), 즉 형

41) 루만은 『대중매체의 현실』에서 “소통의 확산을 위해 기술적 복제수단으로 사용되는 사회의 모든 장치들”(2)로 대중매체를 정의한다. 대중매체로 조망된 현실에 대한 정보는 명확한 것일수록 오히려 감상자가 현실을 이에 비춰서 다시 성찰해야 하는 불명확함을 증가시킨다. 대중매체는 현실이 구성되는 것이라는 것을 전제할뿐더러 소통 참여자에게도 이를 이해시키는데, 어떤 대중매체도 개인에게 직접적으로 현실(세계)에 대한 결정적 지식을 제공할 수 없을뿐더러 대중매체의 사용자 또한 이를 인식하고 있기 때문이다. 이처럼 대중매체는 “‘지식의 투명성을 통한 효과의 불투명성을’ 재생산”(143)하는 것이다. Luhmann, N., *Realität der Massenmedien*, 김성재 옮김, 『대중매체의 현실』, 커뮤니케이션북스, 2006.

식을 활용하는 소통을 통해서 후속 소통을 생성하고 유지하며 발전시키는 현실적인 역량이 중요시된다. 이는 예술체계 내에서만 이뤄지는 소통이 아니기에 감상 대상의 고정된 의미를 발견하는 과정이 아닐뿐더러, 디지털 미디어라는 체계 내에서만 이뤄지는 소통이 아니기에 정보로의 환원을 통한 합의되는 의미의 생산을 목표로 하지 않는다. 체계로서의 디지털 영상 서사는 후속 소통 사이의 소통, 즉 현실에서 영상 서사를 의미화하는 감상자들이 개시하는 소통을 생성하는 것을 체계의 작동으로 삼는 것이다.

디지털 시공간에서 종결되지 않는 의미 경쟁은 두 글과는 다르게 완성된 형식이 아니고 언제든 재개가 가능한 것이기 때문에 현실에 대한 감상자의 관점이 타당함을 주장하는 증명은 지속적으로 갱신된다. 예술로 획득한 세계에 대한 지식의 성찰은 개별적인 현실 인식을 근거로 고유화하며 소통이 유효할수록 첨예하게 대립하는 양상으로 발전할 것인데, 이는 현실에 대한 저마다의 진단을 수행하는 기제로 디지털 영상 서사의 형식 활용되는 것이다. 이처럼 디지털 영상 서사의 감상은 제작자가 관찰한 현실을 습득하는 것이 아니라, 감상자가 스스로 예술을 통해서 조망한 현실을 제시하게 한다는 점에서 예술을 사회에 참여하는 소통의 하나로 설정한다. 이는 루만이 감상이 지향해야 할 형태로 제시한 예술 '에 대한' 소통이 아니라, 예술 '을 통한' 소통으로서의 감상 형식이며, 디지털 영상 서사 리터러시는 예술을 통한 소통으로서의 사회적 담론을 생성하는 특성을 갖는다. 이러한 사회적 담론은 허구인 영상 서사가 현실과 조응하여 생성된 현실적 의미라고 할 수 있다.



<그림 25 ~ 26. ≪미생≫의 대립 장면>

댓글: 왕따 좀 시키지 마라. 똑같은 사람인데.
답글 1: 세상에 왕따 당할만하다는 사람이 어디 있나요. ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ 별 진짜. ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ 실제 주동해 보신 분이신가.
답글 2: 드라마 봤으면 동료들 입장이 이해가 됨. 가난한 집에서 아득바득 공부해서 좋은 대학 스펙 쌓아서 합격한 친구들임. 장그래 고졸 낙하산임. 남들 대학 다닐 때 바둑 유망주로 성장했으나 기업에 필요한 스펙이랑은 전혀 상관도 없는 일. 이력서에 업무랑 연관도 없는 자격증 빼곡히 적어봤자 필요한 자격증 하나 있는 사람이 뽑힘. 극 중에서는 장그래가 천재 두뇌와 임기응변이 좋아서 살아남지만, 현실은 드라마와 다름. 위에 댓글들 보니까 너무하다 이런 소리 있는데 직장 생활하면 눈칫밥 당연히 먹음. 난 안 그럴 건데 해도 이미 주변 분위기가 달라짐. 그리고 본인 스펙이 좋아도 본인 능력을 증명해야 할 상황이 올 것임. 그때 못해도 저렇게 됨.
답글 3: 고졸 따위?ㅋㅋㅋ 장그래 스펙을 모르나 본데 드라마 다시 보고 와라. 고등학교 때 선생님이 고등학교 그만둔다고 했을 때 공부를 하도 잘해서 기원까지 나와서 뜯어말리고 바둑에서도 거의 탑급이었는데. 게다가 야간 알바까지 뛸 정도였는데 무슨 고졸 '따위'래.ㅋㅋ 고졸이어도 누구보단 나을 듯.
답글 5: 맞는 말인데 뭐. 솔직히 너희들 그러잖아. 난 이 상황이 얼마나 모순적인지 물타기를 얼마나 잘하는지 말해준 것뿐이야. 낙하산을 문제 삼은 뉴스면 사내 왕따 정당화하고 사내 왕따 뉴스면 또 돌변해서 왕따 욕하잖아. 난 왕따가 맞고 안 맞고를 떠나서 너희들이 이걸 정말 공감해서 진심으로 말하는지 의문이다. 낙하산 뉴스 찾아서 댓글 한 번 봐.

위의 사례는 “(안쓰럽주의) 엘리베이터 자리 있는데 일부러 안 비켜주는 인턴 동기들.. 이것이 바로 사내왕따인가요”라는 제목으로 편집된 ≪미생≫의 주인공 장그래와 입사 동기들의 대립 장면 클립과 여기에 달린 댓글의 답글 일부이다. 유튜브에 존재하는 ≪미생≫의 클립 중에서 감상자들이 가장 많은 답글을 달며 구체적으로 상호작용하는 댓글은 이 장면으로 대표되는 장그래의 과거를 직·간접적으로 언급하는 내용이다. 장그래는 프로 바둑기사가 되기 위한 입단에 실패한 과거를 가진 인물로, 비대졸자는 통상 접근하기 어려운 대기업에 고위급 임원으로 재직하는 지인의 도움을 받아 입사한 소위 ‘고졸 낙하산’이다.

답글을 작성한 감상자들은 ≪미생≫을 모두 감상한 이후에도, 다시 말해서 장그래가 주인공으로서 활약하는 서사의 전개 과정에서 그를 지지하는 내러티브

적 동일시를 경험한 이후에도 ‘고졸 낙하산’으로서의 그의 정체성을 염두에 두고 있다. 이때 디지털 영상 서사로서 ≪미생≫의 2차 질서 관찰자가 복수로서 감상 과정에 존재하기 때문에 ‘고졸 낙하산’에 대한 감상자들의 해석은 서로 갈린다. 주인공 장그래가 행복하기를 바라는 마음이 있지만, 그의 삶을 다룬 서사를 통해서 관찰되는 감상자들의 현실은 역으로 감상자가 생각하는 현실은 무엇이며 또한 이는 어떠한 방식으로 스스로에게 질서화되어 있는지를 조망하게 한다. 장그래가 입사 동기들에게 따돌림을 당하는 장면의 후속 소통에서 감상자들은 인물에게 동정심을 느끼도록 유도하는 허구 세계의 질서와 경쟁으로 획득한 자격으로 정당화되는 현실 세계의 질서를 근거로 서로 충돌하고 있다.

여기서 제기되는 공정성은 표면적으로는 누구에 대한 공정함인가의 문제다. 장면에서 의도되는 의미는 장그래에 대한 입사 동기들의 공정하지 않은 선입관으로서의 ‘고졸’ 낙하산이지만, 영상 서사 외부의 현실을 강하게 환기하지 않더라도 감상자들은 입사 동기들에 대한 불공정으로서의 장그래의 입사를 고졸 ‘낙하산’으로 지적한다. 이는 비단 장그래에 대한 다른 인물들의 태도를 어떻게 해석할 것인지, 그리고 감상자가 어떠한 관점에서 이를 바라보아야 하는지를 넘어서서 해당 장면의 의미는 물론, ≪미생≫ 전체의 의미를 감상자들마다 서로 다른 방향에서 규정하는 근거인 2차 질서가 된다. 허구 세계의 질서인 1차 질서로서의 연민에 따라 관찰되는 현실은 따돌림을 문제적인 사태로 제기하고 현실 세계의 필연적으로 여겨지는 질서인 경쟁으로 관찰되는 현실은 입사 자체를 지적한다. 이처럼 장그래의 ‘우연한 입사’라는 서사의 형식을 두고 갈등하는 2차 질서 관찰자들의 상호작용은 1차 질서인 허구의 우연성에 의한 현실의 관찰은 필연적이지만, 이를 관찰하는 2차 질서는 감상자들마다 상이한 것은 물론, 서사가 이를 활용하기도 한다는 점을 제시한다. 공정함이라는 접근의 방향은 허구와 현실 사이의 간극을 통해 분명하게 드러나는데, 해당 장면과 ≪미생≫의 의미로서 상상되는 세계의 상 또한 ‘과거에 상관 없이 실적으로 평가하는 공정함’과 ‘동일한 경쟁 과정을 거쳐서 증명된 공정함’을 각각 담보하는 사회로 달라지게 된다. ≪미생≫의 허구로서의 형식인 ‘고졸 낙하산’이 감상자들이 생성하는 후속 소통에서 중심적인 기능을 하는 것이다.

이처럼 디지털 영상 서사 리터러시는 감상자가 주목한 영상 서사의 형식을 활용하여 후속 소통을 생성함으로써 체계를 생산적으로 유지하고 확장하는 특성을 갖는다. 상기한 댓글의 전개 양상에서 확인할 수 있는 것처럼 디지털 시공간에서 종결되지 않는 감상자들 사이 의사소통의 격화는 영상 서사의 형식이 갖는 허구의 특징에서 비롯된다. 누구의 현실도 다른 누군가의 현실을 온전히 설명할 수 있는 것이 아니기 때문이다. 달리 말한다면 영상 서사의 형식을 활용한 후속 소통은 감상자들의 소통 참여 태도와 방법, 그리고 목적에 따라서 생산성을 담보한다고 말할 수 있다.

이러한 후속 소통의 개념은 들뢰즈의 시간-이미지와 연결된다. 감상자는 영상 서사를 어떠한 시간인지 자신의 현실에 근거하여 규정함으로써 현실 해석 기제로 활용한다. 제작자에 의해서 의도된 의미보다 영상 서사를 통해 자신의 현실을 해석함으로써 의미의 간격을 만들어내는 감상자들의 활동은 디지털 감상 환경에서 전개되는 후속 소통을 통해서 촉진된다. 허구 형식의 반복은 개별 감상자들마다 상이한 방식으로 전개되고 합의될 수 없지만, 그것은 모두 영상 서사를 다르게 의미화하는 개인의 현실에 근거한 것이기 때문에 영상 서사의 의미를 다양한 방식으로 생성한 관찰의 결과들이다. 따라서 디지털 영상 서사 리터러시의 마지막 특성은 감상자들이 원래 의미와 자신이 생성한 의미, 그리고 다른 감상자가 생성한 의미 사이의 간격을 인식하고 이를 현실에서 생산적인 방향으로 활용하는 현실적 의미의 생성이다. 후속 소통은 개별 영상 서사와 현실에 대한 고정적인 지식에 근거하지 않기 때문이다.

Ⅲ. 디지털 영상 서사 리터러시의 발현 양상

이 장에서는 디지털 영상 서사를 의미화하는 감상자의 실제 소통을 분석하여 디지털 영상 서사 리터러시의 발현 양상을 살펴보기로 한다. 감상자가 생성한 의미는 그 자체로는 관찰할 수 없는 현상적인 대상이지만, 디지털 쓰기를 통해 간접적으로 확인할 수 있다. 앞서 연구 대상 및 연구 방법에서 서술한 바와 같이 디지털 쓰기는 블로그 및 커뮤니티 게시글, 스틸컷, 트위터, 밈 등을 포함한 것으로서 감상자 사이의 소통이 실행되는 기제다.

이하에서는 봉준호의 ≪기생충≫(2019)의 원래의 시간성에서 감상자가 재질서화한 부분과 그로 인해 생성되는 감상자 주도적인 의미 및 다른 감상자들의 참여에 의한 후속 소통의 전개 양상을 중심으로 분석한다. ≪기생충≫은 소재와 구성 등 다각도에서 이미지를 활용하는 작품으로, 여러 방향에서 감상자가 주목할 수 있는 간격이 풍부하여 디지털 쓰기의 양상 또한 다양하게 드러난다. 이러한 특징은 감상자 소통이 생성하는 의미의 다양성과 그 발전 양상을 가시적으로 확인할 수 있게 해준다.

1. 초점화에 의한 분절적 서사 이해

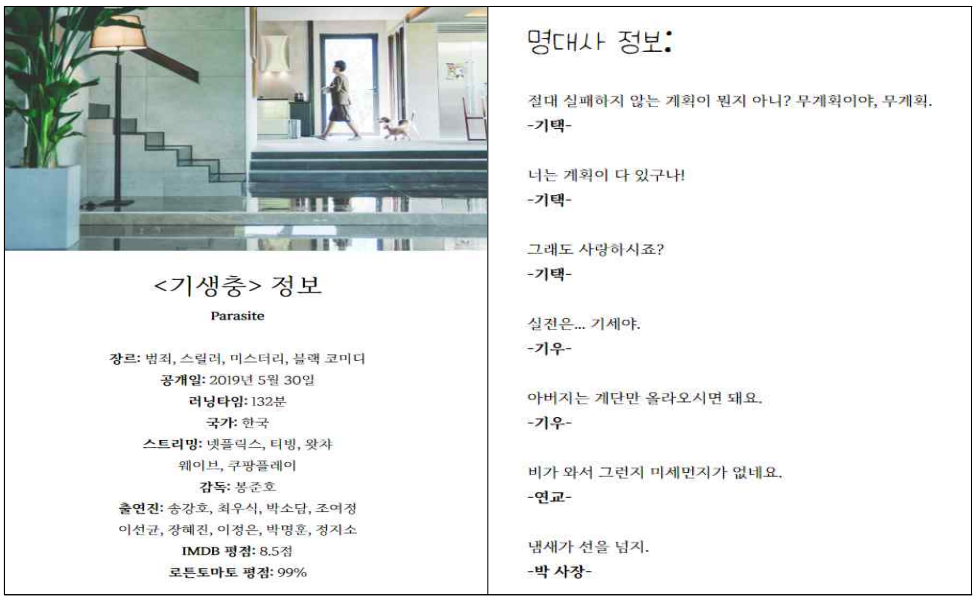
1) 소통에 의한 분절적 서사 이해

디지털 영상 서사 감상에서 가장 일반적인 양상은 감상자가 영상 서사의 특정 요소를 초점화하여 강화하는 방식이다. 영상 서사의 허구 형식은 감상자에게 직관적 이해 이상의 인지적 참여를 요구하는 것으로, 영상 서사의 재질서화는 감상자가 이미지를 식별하는 기본적인 과정을 전제로 한다. 이때 운동-이미지로의 분절을 통한 영상 서사의 이해는 이미지 내부의 간격을 감상자가 확인할 수 있게 하기 때문에 직접적으로 영상 서사를 활용하는 양상이라고 할 수 있다.

(1) 일반적 지표에 의해 해석된 정보로의 환원

감상자가 영상 서사를 초점화하여 분절적으로 이해하는 양상에서 두드러지는 것은 일반적 지표를 적용하여 영상 서사를 정보로 환원하는 재질서화이다. 감상자는 객관적으로 포착 가능한 대상으로 영상 서사를 환원하기 때문에 이때 분절적으로 이해된 영상 서사는 주관적이지 않고 타당한 것으로 인식되며 이는 후속 소통을 생성하기에도 용이하다.

가장 쉽게 환원되는 의미는 컴퓨터에 의해서 자동으로 갱신되는 기계적인 기록이다. 조회수, 추천수 등 수치화된 정보는 즉시 생성되기 때문에 후속 소통에 직접적으로 반영된다. 이러한 특성은 원칙적으로 어떠한 디지털 판본도 사실상 동일하지 않기 때문에 감상에 직접적으로 관여하는 후속 소통의 전제가 되는 것이다. 하지만 이는 디지털 공간에서 있었던 감상자의 행동을 기계적으로 기록한 것이기에 엄밀한 의미에서 후속 소통이라고 말하기 어렵다. 실제 감상자가 의도적으로 생성한 디지털 쓰기를 대상으로 하였을 때는 아래와 같은 양상이 일반적으로 발견된다.



<그림 27 ~ 28. ≪기생충≫에 대한 블로그 게시글>

위의 사례는 네이버에서 ≪기생충≫을 검색한 블로그 글 중에서 가장 많은 구독자를 보유한 인플루언서의 게시글로서, 검색 결과 최상단에 노출되어 있다. 해당 작성자는 방송 연예 전문 블로거라고 자신을 소개하며 실제로 미국 드라마에 대한 300편 이상의 리뷰를 작성한 준전문가 수준의 블로거다. 게시글의 제목은 “영화 기생충 결말 해석 정보 명대사 봉준호 감독”이며 제목 그대로 ≪기생충≫에 대한 간략한 정보와 작성자가 뽑은 명대사, 주요 장면의 스틸컷 사진을 통해 전체 영상 서사를 정보화가 가능한 요소를 중심으로 요약하고 있다.

이러한 디지털 쓰기는 해당 글을 게시한 전문 인플루언서와 다른 인플루언서, 그리고 비전문 블로거의 게시글이 내용과 형식 모든 면에서 차이가 없는 경우가 대부분이다. 장르나 공개일 등의 영상 서사에 대한 일반적인 정보는 물론, 명대사와 스틸컷을 별다른 해석 없이 나열하고 감상을 권유하는 마무리로 그리 끝나는 것 또한 동일하다. 다시 말해서 개별 감상자가 주도적으로 생성한 의미를 발견하기 어려운데, 이는 영상 서사 재질서화가 일반적 지표에 의해 단순히 요약되어 있는 수준이어서 후속 소통으로서 기능하고 있지 못하기 때문인 것으로 보인다. 실제로 높은 조회수에도 불구하고 해당 게시글에는 다른 감상자들의 댓글이나 추천이 거의 기록되지 않았는데, 이처럼 정보화된 의미는 후속 소통의 전제가 되기 쉽지만, 영상 서사를 통한 관찰의 고유함을 드러내지는 못한다.

그렇지만 일반적 지표에 의한 정보로 재질서화된 영상 서사도 소통의 흔적을 보이는 부분이 존재한다. 여기서 주목할 부분은 명대사, 명장면 등으로 분절된 영상 서사가 서사 전개의 움직임은 물론, 감상자에 의한 시간적인 의미를 가진 이미지 내부 간격으로 볼 수 있다는 점이다. 장르, 공개일 등 일반적인 정보를 제시하고 있을 뿐인 그림 27과는 다르게 그림 28은 영상 서사의 특정한 시간대에 제시된 공간적 이미지의 일부분을 대사로 제시하고 있다. 해당 명대사들은 영상 서사의 가장 인상적인 부분으로 작성자가 꼽은 것들로, 영상 서사를 개별 감상자에 의해 분절하고 있는 요소들이다. 이 분절적 이해의 요소들은 직관적이지만, 직접적이지는 않다. 예컨대 “비가 와서 그런지 미세먼지가 없네요”와 같은 대사가 그러한데, 홍수로 침수된 반지하에 사는 ‘김기택’ 가족과는 대비되는 상류층 ‘최연교’의 해당 대사는 작품에서 공간적으로 형상화된 빈부격차

를 함축하고 있는 것이다. 후술하겠지만 후속 소통이 활발한 경우에도 명대사 혹은 명장면을 중심으로 감상자들이 소통에 참여하는 경우가 많은데, 부분적인 대사라고 하더라도 영상 서사를 특정한 방향으로 이해할 수 있는 가능성을 가진 것으로 영상 서사를 재질서화한 것이다.

이처럼 영상 서사의 텍스트 요소에 의해서 이뤄지는 재질서화 양상은 주요 장면을 중심으로 영상 서사를 요약한 클립에서 두드러진다. 유튜브와 같은 동영상 플랫폼에서 발견되는 요약 클립은 다른 기호를 사용하지 않고 영상을 그대로 적용하여 요약한다. 명대사와 명장면을 영상으로 볼 수 있다는 장점이 있는 것인데, 다른 감상자들이 재질서화된 영상 서사의 내용을 곧바로 확인할 수 있어 후속 소통을 생성하기 용이한 디지털 쓰기의 양식이다.

<그림 29 ~ 30. ≪기생충≫에 대한 요약 클립>

그림 29 ~ 30은 유튜브에 게시된 ≪기생충≫의 요약 클립 중에서 가장 높은 조회수를 보유한 사례의 예시이다. 요약 클립은 원본 영상 서사를 원래 영상 서사의 시간성에 따른 장면 단위로 분절하고 그 위에 디지털 쓰기 주체가 나레이션이나 자막을 통해서 장면들을 연결하거나 간단한 해설을 덧붙이는 형식으로 구성되어 있다. 이 클립을 보는 감상자들은 요약의 방식으로 재질서화된 영상 서사를 통해서 원래 서사의 시간성을 확인하고 자신이 놓쳤던 이미지 내부의 간격을 자세하게 확인해 볼 수 있다. 영상 서사를 문자나 스틸컷 등 다른 기호로 번역하지 않고 직접 제시하여 후속 소통에서 활용하는 양식이다.

그런데 이와 같은 요약 클립이 문자 그대로 요약에 그칠 경우 후속 소통이 성공적으로 이어지기 어려운 경우가 대부분인 것으로 발견된다. 클립에 기록된 댓글을 살펴보면 영상 서사를 재질서화할 수 있는 장면의 선정부터가 문제시되

는데, 해당 장면이 ‘주요’ 장면인 것으로 동의하기 어렵다는 반응이 다수 존재한다. 마찬가지로 장면들의 연결이 단순한 결과만 제시되어 있을 뿐이라서 어째서 그러한 방식으로 서사가 전개되었는지를 알 수 없다는 점에서 원래의 영상 서사를 보는 것과 큰 차이가 없다는 반응도 존재한다. 이는 영상 서사의 사건을 단편적으로 확인할 수 있는 물리적인 인과만을 제시하는 것으로는 영상 서사를 대체할 수 없으며, 무엇보다도 기계적인 시간성 전달만으로는 이미지 내부의 간격을 주목할 수 없기 때문이다. 이는 시간성의 재질서화는 원본의 시간성을 최대한 충실하게 답습하려는 것이라고 하더라도 일정한 의미의 간격을 발생시킨다는 방증이다. 다시 말해서 영상 서사의 시간성을 손상 없이 그대로 요약하는 것이 근본적으로 불가능한 것이다. 실제로 요약 클립과 전체적인 구성이 비슷하지만, 리뷰 영상으로 불리는 클립은 언제나 결말에 대한 해석을 덧붙이거나 요약하는 관점을 먼저 제시함으로써 의미가 특정화된다는 점을 전제하고 있다. 이는 영상 서사의 원래 시간성을 그대로 축약해서 전달하는 것을 포기함으로써 다른 감상자가 주목할 만한 특정한 의미를 생성하고 이를 통해 후속 소통에 참여시킨다는 서술 전략으로 기능하는 것이다.

(2) 경험의 환기를 통한 초점화된 서사 이해

감상자가 이미지를 식별하기 위해 가장 빈번하게 활용되는 것은 자신의 실제 경험이다. 일반적 지표에 의해서 영상 서사를 환원하는 작업은 지표를 확인하기 위한 과정이 주로 감상 이후에 발생하는 반면, 감상자가 자신의 경험을 환기하는 것은 감상 과정에서 동시적일뿐더러 영상 서사에 의해서 일정 부분 유도되기도 한다. 앞서 아른하임의 심상에 의한 이미지 재구조화를 통해서 살펴보았던 것처럼 영상 서사 내부의 간격은 감상자의 경험을 통해서 분명한 것으로 식별되는 것이다. 영상 서사의 사건이 특정한 것으로서 허구 서사의 고유한 세계에서 이뤄지는 것이더라도 일반 감상자의 현실과 경험을 매개로 연결되기 때문이다. 특히 감상자의 경험이 다른 감상자들이 공유할 수 있는 성질의 것일 때 후속 소통을 활성화하는 동력으로 작동한다.

코멘트: 지은 지 40년 된 아파트에 산다. 가끔은 예고 없이 온수 공급이 중단돼서 불편하고 밤이 되면 복도에 불이 안 들어와서 무섭고 벌건 대낮에 누가 날 집 앞까지 바래다준다고 하면 묻지도 않았는데 괜히 아 근데 우리집 좀 낡았어! 라고 먼저 말하기도 한다. 그래도 초록빛 옥상은 아무도 안 오는 나만의 공간이잖아.. 주변에 오래된 나무도 많고 운치 있고 모래 놀이터도 예쁘잖아 갬성 굿 이러면서 잘 살고 있었다. 그런데 우리 아파트 5분 거리에 호화로운(?) 아파트 단지가 들어서면서 뭔가가 달라지기 시작했다. 한번은 지나가다 새로운 아파트 1층에 미용실이 생겼길래 머리 좀 다듬을 겸 들어가 봤었다. 머리를 해주던 미용사 언니가 갑자기 여기 좋죠? 부러워요. 라며 말을 걸어왔다. 순간 나도 모르게 아.. 네 좋은 거 같아요. 라고 대답하자 언니가 몇 단지 사세요? 하고 묻는 것이었다. 그래서 아, 저는 여기는 아니고 저쪽에 %%% 아파트라고, 거기 살아요. 라고 했는데 언니가 아. 하더니 갑자기 얘기를 멈췄다. 머리를 다 하고 밖에 나온 나는 알 수 없는 피해의식에 휩싸이기 시작했다. 아이 ㅅ,ㅂ 나는 여기 오면 안 됨? 잠시 부들거리곤 집에 돌아가려는데 그 아파트 주변 환경이 좀 더 눈에 들어오기 시작했다. 주민들의 강아지들은 관리를 잘 받은 무척 깔끔한 모습으로 보였고 모래가 없는 놀이터는 안전해 보였으며 거길 걷고 있는 내 모습은 평소보다 썩 괜찮아 보였다. 어느 동이 전망이 좋을지 생각했다. 현관과 가까운 방은 내가 써야겠다고 생각했다. 이런 생각을 하며 남의 아파트 산책로를 걷는 게 습관이 되어버렸다. 요즘 그렇게 지내는 와중에 이 영활 봤는데.....
댓글 1: 결혼 전까지 살았던 부모님 댁이 30년 된 아파트인데, 외국인 친구들은 오래된 아파트를 더 멋있어하더군요. 일단 단지의 거대한 나무들과 아파트의 어울림이 너무 좋나봐요.
댓글 2: 그 아파트가 은마아파트라면..?

이 사례는 ≪기생충≫에 대한 왓챠피디아의 코멘트 페이지에 기록된 것으로, 다른 감상자들에 의해 높은 공감을 획득한 코멘트와 거기에 기록된 댓글의 일부이다. 이 코멘트에서 두드러지는 것은 감상자가 영상 서사를 자신의 경험에 비춰서 재질서화할 때 보이는 구조적 유사성이다. 감상자가 영상 서사를 감상한 이후에 환기된 경험은 ≪기생충≫의 개별 이미지와 분명하게 연결되는 것은 아니다. 그러나 아파트 주변 환경의 차이에 대한 감각적인 묘사를 통해서 영상 이미지 내부의 간격을 포착하는 내적 소통이 발생하였음을 알 수 있다. 감상자의

경험담과 ≪기생충≫ 사이에는 빈부격차가 공간적으로 질서화된 사회에서의 경험이 공통점으로 연결되어 있는데, ≪기생충≫이 공간적 대비를 전체 구성에서 중요하게 사용하고 있기 때문이다.

여기서 작성자의 경험으로 포착된 현실 세계는 '요즘 그렇게 지내는 와중'으로 관찰의 위치로 설정되어 있다. 이는 경험으로 중계된 현실 세계를 통해 '알 수 없는 피해의식'이라는 자기 관찰의 의미 또한 설명된다. 이는 다른 감상자들도 공유할 수 있는 관찰 결과에 해당한다. 댓글 1은 긍정적으로, 댓글 2는 이를 유희적으로 응답하고 있지만, 주거 환경에서 느껴지는 빈부격차는 누구나의 현실에 일반적으로 경험될 수 있는 성질의 것이다. 이때 이 코멘트가 다른 감상자들에 의해서 높은 평가를 받은 것은 이러한 공유될 수 있는 경험이 영상 서사를 재질서화하는 데 용이하며 이러한 내적 소통을 다른 감상자 또한 경험하였음을 시사한다. 이와 같은 경험에 의한 내적 소통은 영상 서사의 재질서화는 감상자에게도 충분히 익숙한 현실 세계가 예술적 형식으로 표현됨으로써 감상 대상이 되는 것을 목격하는 그 자체의 충족감을 기본적인 근거로 한다.[42]

<그림 31 ~ 32. ≪기생충≫에 대한 X의 인용>

42) 윤지아(2023)는 SNS 플랫폼에서만 소비되는 숏폼 콘텐츠인 한국형 스케치코미디(sketch comedy)가 일상의 사실적 재현을 통해 향유자들의 공감을 유도하는 구성을 갖고 있다고 분석한다. 이는 짧은 시간 안에 서사를 안정적으로 전달하기 위해서 감상자가 즉각적으로 파악할 수 있는 일상의 상황만으로 코미디를 성립시키는 전략이다. 윤지아, 「'스케치코미디'의 숏폼콘텐츠 특성 연구 : 유튜브 채널 '숏박스', '너덜트'를 중심으로」, 『스토리콘텐츠』 3, 경희대학교 K-컬처·스토리콘텐츠연구소 , 2023.

위의 사례는 X에서 가장 많이 인용된 ≪기생충≫ 관련 게시물과 이를 인용하고 있는 연관 게시물 중에서 가장 많은 조회수를 보유한 게시물이다. 그림 23은 인용이 되는 원 텍스트로서 ≪기생충≫의 검색에서 언제나 상단부에 노출되어 있다. 때문에 감상자들은 이를 쉽게 인용할 수 있는데, 높은 빈도로 인용되는 게시물은 개별 감상자들의 디지털 쓰기를 중심적인 후속 소통에 결부시키는 기능이 있어 노출 정도를 높이는 기능을 한다. 그림 32는 자신이 인용하는 게시물에 동의하는 사례지만, 반박하기 위해서 그림 31의 게시물을 인용하는 사례도 흔히 발견된다. 이처럼 연관된 게시물이 플랫폼 자체 기능에 의해서 이어지는 것을 '타래(스레드, thread)'라고 하는데, 자신과 같은 정보화된 의미를 공유하는 해석 및 활용 주체를 특정함으로써 의미가 지속적으로 연결성을 갖고 가공되도록 유도하는 특성이 있다.

여기서 특기할 만한 부분은 감상자들이 내적 소통을 활성화하는 경험을 공유하고 있다는 사실이다. X의 경우에는 이미 작성된 게시물을 단순히 복제해서 자신의 계정으로 공유하는 기능도 있지만, 140자 내외의 간단한 문자 서술만으로도 게시물이 또 다른 것으로 성립하기 때문에 추가 코멘트를 더하여 자신의 것처럼 전유하는 것이 가능하다. 서로를 인용하는 감상자들의 디지털 쓰기를 통해서 경험에 의한 영상 서사의 추상화는 더욱 집단의 경험을 반영한 것으로 발전한다. 이때 내적 소통을 활성화하는 감상자 개인의 경험은 디지털 시공간에서 공적인 자원이 되는 것이다. 그러나 앞선 블로그 게시글의 사례처럼 서술 형식에 의해 일정한 양상으로 동어반복적인 활용 양상이 드러나기도 한다. 개인의 경험은 공유됨으로써 집단적 의미 발전을 유도하기도 하지만, 이해의 방향을 지나치게 초점화하는 부작용 또한 존재하는 것이다. 특히 이는 쉽게 찾을 수 있는 의미를 한 곳에 집약하는 플랫폼의 서술 형식을 통해서 전형적인 의미의 양상이 반복적으로 나타나는 형태로 발견된다.

2) 의미 정련에 의한 분절적 서사 이해

감상자가 다른 감상자를 의식하고 자신의 의미를 정련할 때 본격적으로 후속 소통이 소통에 개입하게 된다. 앞선 양상이 개별 감상자의 고립된 감상과 글쓰기로도 확인할 수 있는 일반적인 형태라면, 디지털 쓰기를 통해서 알 수 있는 감상자 사이의 후속 소통은 서로 다른 감상 결과들이 서로에게 영향을 미치는 모습을 확인할 수 있게 한다. 소통을 통한 의미 정련이 재질서화하는 영상 서사는 다른 감상자들의 참여를 전제하는 객관성을 확보하며 의미 역시 감상자 개인의 직관이 아니라, 논리적인 형식에 의해 견인된다. 이는 디지털 영상 서사 리터러시가 소통 능력으로서 갖는 두드러진 특성이라고 할 수 있다. 다른 감상자를 전제할 때에서야 영상 서사는 본격적으로 재질서화되며 원래 영상 서사가 의도하고 있던 의미와 멀어지게 되는 것이다.

(1) 서술 보완에 의한 초점화된 서사 이해

이미지 내부의 간격은 영상 서사의 감상 도중에 의식될 수 있지만, 감상이 끝난 이후에 발견되기도 하며 디지털 영상 서사는 이러한 주목이 다른 감상자의 존재에 의해서 활성화된다. 디지털 영상 서사는 다른 디지털 요소들과 상호작용하는 디지털 이미지의 일종이며 디지털 시공간이 감상자가 소통의 과정에서 이 상호작용을 수행할 것을 유도한다. 이처럼 영상 서사에 직·간접적으로 제시된 이미지 내부의 간격은 주목될 뿐만 아니라 감상자에 의해 해석됨으로써 서술을 보완하기도 하는데, 이는 서사를 해당 이미지에 초점화하여 이해하게 한다.

작성 내용
코멘트: 황금종려상 받은 영화를 자막 없이 볼 수 있는 행복. 190529
댓글 1: 심지어 우리가 가장 잘 이해할 수밖에 없는 기쁨! 대왕 카스테라를 알 턱이 있겠냐구요...
댓글 2: 대왕 카스테라의 사회적 의미란... 보면서 와우 했어요ㅎㅎㅎ
댓글 3: 영자막으론 ramdong이라고 하더라구요ㅎ 라멘+ 우동

위의 사례는 왓챠피디아의 ≪기생충≫의 코멘트 중 가장 높은 추천수를 가진 코멘트다. 이 코멘트는 함축적인데, ‘황금종려상 받은 영화’는 영상 서사가 소통에서 의미화되는 방식이며 ‘자막 없이 볼 수 있는’은 주연배우인 송강호가 동일 작품으로 수상한 다른 영화제의 수상 소감(“우리도 이런 영화를 만들 수 있다. 이런 영화를 자막 없이 볼 수 있다.”)에 대한 오마주, 그리고 ‘190529’는 ≪기생충≫의 칸 국제영화제의 수상 날짜다. 이 코멘트는 세계적으로 인정받는 영화제에서 수상한 작품을 배출한 국가의 구성원으로서 자랑스럽다는 의미로서, 댓글 1과 댓글 2의 ‘대왕 카스테라’는 영화에 등장한 한국적 요소에 대한 보충적인 수사다. 댓글 3이 언급하는 한국이 아닌 감상 맥락(영어 자막, ramdong)은 한국을 보다 가시화하는 비교 대상이다.[43]

이 코멘트가 ≪기생충≫에 대한 전체 코멘트 중에서 가장 높은 추천수를 갖게 된 이유는 영상 서사를 재질서화하는 논리로 사용된 ‘황금종려상 받은 영화를 자막 없이 볼 수 있는 행복’이 다른 감상자들도 동의할 수 있는 내적 소통 활성화의 기제이기 때문이다. 해당 코멘트가 기재된 페이지에는 전문 비평가가 작성한 한 줄 평은 물론, 상세하게 ≪기생충≫을 분석하고 형식적인 완결성을 갖춘 한편의 글 수준의 코멘트도 존재한다. 그러나 위의 코멘트는 ≪기생충≫의 영화제 수상 날짜를 분명하게 언급함으로써 정보화된 의미를 감상자들이 긍정적으로 활용할 수 있는 형식으로 가공하고 있다. ≪기생충≫이 유명 영화제에서 수상한 작품이라는 사실은 허구를 현실에서 의미화하는 데 효과적으로 사용되는 것이다. 이때 원래의 의미에 덧붙는 의미는 ‘한국인으로서 자랑스러워할 수 있는 훌륭한 영화’가 된다. 특히 해당 페이지에서 감상자가 매긴 ≪기생충≫의 평점은 전체적으로 높은 4.3점인데, 해당 코멘트는 이를 반영하면서도, 영화제 수상 날짜라는 객관적인 정보로 표현되어 가공하기 편리하다. 이처럼 자막이라는 서사 외부적인 미디어 형식 또한 영상 이미지를 이루는 것으로서 감상자가

43) 디지털 감상자들은 실제로 영화제에 참가하는 ‘영화제 대중’과는 다르게 민족주의 혹은 국가주의적인 방식으로 취향 공동체를 설정하고 영상 서사를 의미화하는 경향이 강하게 드러난다. 이는 디지털 시공간에서는 현실 공동체를 감각하려는 욕구가 더욱 활성화되기 때문인 것으로 추측된다. 전우형, 「영화제, 광장, 아카데미아 사이의 경합과 연대」, 『대중서사연구』 28(2), 대중서사학회, 2022.

주목할 수 있는 내부 간격을 갖는 것은 물론, 전체 서사의 의미와 여기에서 차별화된 감상자의 의미 생성에도 기능하는 것이 된다.

그렇지만 그보다 주목할 가치가 있는 것은 댓글로 언급된 대왕 카스테라다. 대왕 카스테라는 작품 속에서 인물의 대사에서 한 번만 언급된다. 하지만 이는 감상자들이 ≪기생충≫의 한국 사회를 현실의 한국 사회로 식별하게 하는 이미지 내부의 간격이다. 김기택 가족의 가세가 기우는 결정적인 원인은 대왕 카스테라 사업의 실패인데, 또 다른 기생충 가족인 '오근세'가 김기택보다 먼저 지하실에서 살게 되는 원인 역시 대왕 카스테라 사업의 실패다. 이때 서사적인 기능을 중심으로 판단했을 때, 대왕 카스테라의 특정성은 큰 가치를 갖지 않는다. 오히려 '사업 실패'와 같이 추상적으로 언급되어야 보다 개연성을 확보할 수 있을뿐더러 감상의 폭을 넓힐 수도 있을 것이다. 그러나 대왕 카스테라의 구체성이 이미지 내부의 간격으로 화하는 것은 그것이 철저하게 우연적이기 때문이다. 다시 말해서 김기택과 오근세가 실패한 사업이 구태여 대왕 카스테라일 필요는 없을 뿐만 아니라, 감상자에게 가시적으로 제시되지 않는다는 점에서 대왕 카스테라는 식별해야 하는 이미지 내부의 간격이 된다. 2016년 무렵 한국에 유입된 대만식 카스텔라는 한때 크게 인기를 끌었으나, 유행의 변화와 프렌차이즈 본사의 경영 문제, 그리고 명확하게 밝혀진 바 없는 인체 유해성 논란 등으로 소자본 업주들에게 경제적 타격을 입히고 2018년 이후 거의 사라진 사업이다. 따라서 대왕 카스테라의 구체성은 유행에 민감하고 경영 윤리가 확고하지 않으며 언론의 신빙성이 의심되는 한국 사회를 풍자하는 소재이며 김기택과 오근세의 기생하는 삶을 사회 구조적인 문제로 연결하는 상징이 되는 것이다.

≪기생충≫이 개봉한 2019년의 한국을 살았던 감상자들은 대사로만 언급된 대왕 카스테라에서 이를 발견하여 풍자의 의미를 갖는 것으로 이미지를 식별하고 있다. 코멘트가 제시하는 '≪기생충≫을 자막 없이 볼 수 있는' 한국과 '사회적 의미를 가진 대왕 카스테라'는 일반적 지표에 의한 정보이지만, 감상자의 내적 소통을 활성화하는 요소로 연결되는 것이다. 대사에서 언급된 대왕 카스테라의 사업 실패는 디지털 시공간의 관련된 신문 기사, 자영업자들의 경험담 등을 통해 서술을 보완함으로써 이미지 내부의 간격을 현실과 연결한다.

<그림 33 ~ 36. ≪기생충≫의 삭제 장면 활용 클립>

그림 33 ~ 34은 ≪기생충≫의 최종 편집본에서는 삭제된 장면을 편집이 완료된 ≪기생충≫과 비교하는 유튜브 클립의 사례이다. 삭제 장면은 2021년에 출시된 한정판 ≪기생충≫ DVD에 수록되어 있는 것으로서, 해당 클립의 게시자는 각 장면이 갖는 의미를 상세하게 해석하고 있다. 여기서 예시로 들고 있는 각각의 장면들은 작성자가 작품의 현실적인 분위기와 의미에 어울리지 않기 때문에 삭제를 한 것이 나았다고 평가하는 장면들이다. 이때 각 장면은 모두 이미지 내부에 간격이 분명하게 제시되어 있다는 공통점을 갖고 있다. 새벽에 지하의 방공호에서 올라왔다가 발각된 오근세의 머리 위에 얹혀 있는 사람의 잘린 손(그림 33), 보이지 않는 선으로 구분되는 계층의 구분을 넘어가 있는 인물의 위치(그림 34), 이미 죽은 오근세가 지하실에 살게 된 김기택을 바라보고 있는 장면(그림 35 ~ 36) 등은 모두 감상자에게 직관적으로는 이해가 되지 않는다. 비현실적인 존재가 등장하거나(그림 33, 35, 36) 전체 서사에서 중요하게 기능한 이미지의 활용 방식이 훼손되어 있기 때문이다(그림 34). 게시자는 이 장면들이 감상자에게 의도와는 다른 방향으로 서사를 해석할 여지를 주기 때문에 삭제한 것이라고 말하는데, 달리 말한다면 이는 감상자에 의해서 해당 이미지는 물론, 전체 영상 서사를 다르게 식별할 수 있는 가능성을 지닌 것임을 증명하기도 한다.

의미화를 위한 디지털 쓰기로 보았을 때 이 클립에서 특징적인 것은 원래 영상 서사의 시간성과 감상자가 재질서화한 영상 서사가 직접적으로 대조된다는 사실이다. 삭제된 장면들을 구성하고 있는 이미지들 내부의 간격은 영상 서사의 성질을 다르게 규정할 수 있는 가능성을 가지고 있다. 예컨대 잘린 사람의 손이나 죽은 오근세가 김기택을 보는 것은 비현실적 존재를 바라보는 인물의 몽환적인 상태를 감상자가 전유할 수 있는 감각이 되는 결정체-이미지로 기능할 수 있다. 또한 하류층인 '박충숙'이 상류층 최연교와 선 안쪽의 같은 공간에 있는 것은 김기택 가족의 기생이 성공할 것임을 암시하는 복선이 되거나, 혹은 선 안쪽에 있던 존재가 이후에는 선 밖으로 밀려남을 드러냄으로써 영상 서사에서 비가시적으로 형상화된 선의 의미에 서사와 맞물리는 시간성을 부여할 수도 있다. 게시자는 이를 최종 편집된 영상 서사가 가지고 있는 시간성과 그때의 서사가 갖는 특질, 그 의미를 기준으로 부정하고 있는데, 이는 텍스트로서의 ≪기생충≫을 완결시키기 위해 시간성과 의미 또한 닫힌 체계로 설정하는 것이다. 제작자에 의해서 촬영되었지만 선택되지 않은 이미지는 서술의 부정형으로서 감상에 개입해서는 안 되는데, 게시자는 제작자가 결정한 장면의 삭제에 타당성을 해설함으로써 기존의 서술을 보완하고 있다고 할 수 있다.

이로써 ≪기생충≫은 원래 시간성에 부합하는 의미를 가진 것으로 다시 한번 정련된다. 해당 클립에 기록된 댓글들은 이 클립을 통해 ≪기생충≫의 의미를 보다 분명하게 알게 되었다고 감사하는 내용이 대부분인데, 게시자가 클립을 제작한 이유는 이러한 소통 속에서 ≪기생충≫을 보다 분명한 의미를 갖는 것으로 만들기 위함이다. 이처럼 감상자와 영상 서사 사이의 소통은 물론, 감사자들 사이에서의 소통이 영상 서사가 가질 수 있는 다양한 형태들을 편집된 것으로 고정하는 분절적 이해를 유도하기도 한다.

(2) 서사 외부 논리의 도입에 의한 서사 이해

영상 서사를 하나의 소통으로 전제할 때, 그리고 감상자들 사이에서의 감상 공유를 통한 후속 소통을 의식할 때 소통을 원활하게 하는 기제가 모색될 수 있

다. 앞서 살펴본 감상자 개인의 경험도 이에 해당하지만, 경험의 구체성이 가진 한계가 존재한다. 감상자는 영상 서사 외부의 논리를 통해서 허구로서의 영상 서사를 보다 분명하게 이해하고자 시도하기도 한다. 이는 파편적인 정보가 아니라, 특정한 부분을 초점화하여 전체 영상 서사를 분절적으로 이해할 수 있게 한다는 점에서 또 다른 재질서화의 양상이다.

이때 모색되는 외부 논리는 객관성을 담보하고 있는 경우가 많다. 디지털 영상 서사의 감상자들은 자신의 강화된 주도성을 객관적인 방향에서 발휘하기도 한다. 영상 서사의 질서화 논리인 허구를 포착하는 것이 아니라, 반대로 허구를 통해서 연상하게 되는 비교적 분명한 현실의 질서를 접목함으로써 영상 서사의 기존 의미를 분명하게 만들고자 하는 것이다. 감상자들이 외부의 객관적인 것으로 인식되는 맥락을 접목함으로써 영상 서사의 의미를 분명하게 확인하고자 하는 경향은 뚜렷하게 발견된다. 영상 서사 외부 현실의 객관적인 질서를 도입함으로써 영상 서사의 시간성을 명백한 것으로 강화하는 것이다.

尹, '발달장애 가족 참변' 신림동 반지하 침수현장 방문

송고시간 | 2022-08-09 13:48

정아란 기자

| 광화문 국무회의 종료 뒤 신림동 현장 둘러봐

호우 피해 현장 방문한 윤석열 대통령

1. 신림동 일가족 침수 사건

어떤 사람들은 기생충 현실판이라며 풍자하기도 하지만 나는 이 사건을 듣고 하루 종일 참담한 기분이 들었다.

엄마와 기생충 영화를 보러 갔을 때 나는 그저 재미있네? 라고 했지만 엄마는 울고 있었다. 엄마에게 기생충의 기우 가족이 남 일 같지 않고, 옛 기억이 떠올랐기 때문이다. 지금은 다행히 정말 천운으로 종부세를 내고 있는 엄마지만 우리 가족의 시작은 완전 흙수저였다. (하략)

위의 사례는 블로그에 작성된 ≪기생충≫을 감상한 후기의 일부를 편의상 재구성한 것이다. 작성자가 일차적으로 주목하고 있는 것은 함께 영화를 보러 간

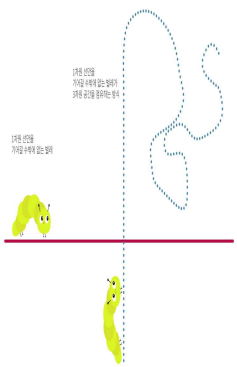
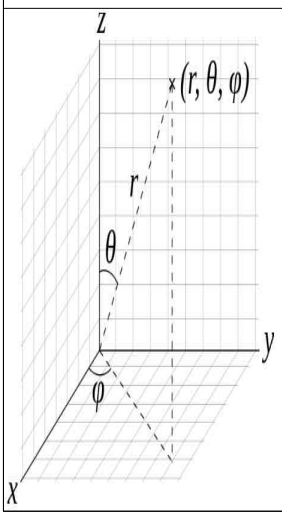
엄마의 감정적인 반응이며, 이 반응을 통해서 상기된 자신의 가정사다. 작성자는 해당 경험에 대한 다른 질서와 기제를 모색하는데, 현실 세계 인식의 주관성을 여과하기 위한 장치가 필요하기 때문이다.

이 후기의 전체 제목은 “신림동 반지하 침수 사건과 기생충 그리고 관악구의 빈부격차”로, 네 가지의 신문 기사를 인용하면서 동시에 자신의 가족사를 중심으로 작성되어 있다. 신문 기사는 각각 후기의 단락을 이루는 구분이 되는데, 인용하고 있는 신문 기사의 제목은 ‘尹, '발달장애 가족 참변' 신림동 반지하 침수현장 방문’(정아란, 연합뉴스, 2022. 08. 09.), ‘서울시 25개 자치구 '재산세' 양극화...약18배 차이’(박관우, BBS 뉴스, 2022.07.12.), ‘서울대생 2명 중 1명꼴 소득 상위 20% 고소득층 자녀’(최창민, 노컷뉴스, 2022.04.11), ‘서울대생 "신림역 근처엔 왜 이렇게 질 떨어지는 사람이…" 논란’(한경닷컴 뉴스팀, 한국경제, 2014.06.17.)이다.

이 후기에서 ≪기생충≫이 관찰되는 위치는 복합적이지만, 침수 장면과 작성자의 가정사, 관악구 침수 사건으로 연결된다. ≪기생충≫에는 중반부에서 서사가 급변하는 국면이 있는데, 김기택 가족의 반지하 집이 침수되는 장면이 그것이다. 이는 허구 세계와 현실 세계, 그리고 이를 인식하고 있는 감상자의 삶을 연결하고 있다. 작성자의 가족이 경험한 현실 세계는 신문 기사로 제시된 이미 해석된 현실 사건들의 존재로 인해서, 다시 말해서 대중매체로서 신문체계의 형식에 의해서 보증된다. 이에 따라 ≪기생충≫의 침수 장면은 작성자에게 현실 세계를 허구 세계 속에서 겹쳐 보게 하는 것이며 연상되는 가정사는 공신력을 부여받은 관찰 위치가 된다. 이때 작성자의 현실 세계가 신문체계의 정보에 의해서 질서화된 가정사이기 때문에 생성되는 의미는 주관성을 가짐에도 불구하고 신문 기사의 질서를 허구 서사에 의해서 증명하는 형식으로 확장하는 것이다. ≪기생충≫은 초점화된 침수 장면을 통해서 신문 기사가 보도하는 현실의 허구 복수태가 되며 허구 세계는 현실 세계의 기존 질서를 확고하게 하는 재확인의 의미를 갖는다.

그러나 영상 서사의 허구로서의 성질은 온전히 외부 세계의 현실적인 논리에 의해서 해소될 수는 없는 것이다. 위의 사례에서도 다량의 신문 기사를 인용하

고 있으나, 객관성 여부는 신문이 갖는 수준으로 그친다. 이는 이미지와 이미지의 연결을 식별하는 감상자의 심상을 활용한 것이 아니라, 배경 지식이라고 할 수 있는 현실 세계의 논리로 허구 세계를 포착하는 양상이다. 이 경우 현실 세계에 의해서 지칭되는 허구 세계의 의미는 현실 세계의 연속으로 파악된 결과에 가까운 경우가 일반적이다. 허구 세계를 파악하기 위한 현실 세계는 감상자에 의한 해석 가능성, 즉 허구 세계로 성찰될 수 있는 여지가 많지 않은 분명한 것이어야 한다. 질서화를 위해 허구 세계의 특성을 일정 부분 축소하는 것이다. 이에 따라 상상 세계는 사용된 현실 세계의 질서에 의해서 진단되는 것을 골조로 감상자의 주관적 감상을 포함한 다소 왜소한 형태로 모색된다.

	이건 벌레의 세상을 표현한 그림입니다. 벌레의 감각으로는 세상이 하나의 선으로 연결된 세상일 겁니다. 벌레는 #1차원의 선 밖으로 나갈 수가 없습니다. 그의 감각은 앞으로 기어간다만 있으니까요. 심지어 뒤로도 갈 수가 없습니다. (1차원은 앞뒤로만 움직이는 하나의 선의 세계입니다.) 이것이 이 영화 <기생충>의 공간적 배경입니다. 그런데 벌레는 우리가 사는 세상에 있습니다. 우리가 사는 가시적(눈으로 보는) 세상은 3차원의 공간입니다(정확히는 시공간의 면이라고 하는 4차원에 놓였으나 그걸 볼 수는 없겠죠.).
	x 축과 y 축과 z 축이 있는 공간을 3차원 좌표계라고 합니다. 이는 우리의 시각이 공간을 인식하는 방식입니다. 우리가 사는 세상에 벌레들은 이 공간을 마치 입체화 하면서 기어가고 있다고 볼 것입니다. 하지만 벌레의 입장을 봅시다. 벌레의 감각으로는 절대로 이걸 입체라고 생각하지 못할 것입니다. 그렇게 개념화가 일어나지 않을 것입니다. 입체라는 건 벌레의 언어(단어)에 없는 단어이니까요. (중략) 벌레는 입체적 공간을 없다고 생각할 것입니다(아예 생각을 못할 것입니다.). 하나의 선이 계속 이어져 있다고 생각할 것입니다. 이게 영화 <기생충>이 만들고 있는 영화적 긴장감의 정체였습니다.

위의 디지털 쓰기는 블로그에 작성된 ≪기생충≫ 해석을 재구성한 것이다. 작성자는 감독의 인터뷰와 영화 포스터를 인용하여 영화에서 공간의 분절을 상징하는 선의 기능이 작품 의미에 직접적이며 연출에서 중요하게 다뤄지고 있음을 언급한다. 이 선에 대한 주목은 인물의 대사를 통해서도 등장하기 때문에 해당 게시글 외에도 자주 언급되지만, 이를 물리학의 좌표계 개념을 적용하여 해석을 시도함으로써 ≪기생충≫의 전체 서사 시간을 재질서화한다는 점에서 특징적이다. 인물이 전개하는 신분 상승을 위해 벌이는 사건은 차원을 월경하는 것으로서 해석되는데, 그것이 전제하고 있는 불가능성은 좌표계 개념에 의해 이미 예견된다. 또한 그러한 시도를 하는 대상을 작품의 제목인 '벌레'로 지칭함으로써 이해의 용이성은 물론, 영상 서사에 대한 2차 관찰까지 충실하게 수행하고 있는 사례라고 할 수 있다.

여기서 특히 주목할 부분은 작성자가 도입하고 있는 물리학의 좌표계로 설명되는 차원은 공간에 대한 사회적으로 합의된 질서라는 점이다. 서로 다른 사회경제적 위치를 구현하는 인물의 공간을 신분이나 구조로 설명하는 해석과는 다르게 차원을 도입하여 공간이 다뤄지는 연출에 대한 적절한 설명과 참신한 해석을 제공한다. 그러나 이는 영화의 내용은 물론, 의미와 직접적으로 연결되기에 어렵다. 따라서 작성자는 차원이라는 질서 자체에 대해서 설명해야 하는데, 이 과정에서 ≪기생충≫의 의미는 '일차원에 갇힌 초연결 사회에서 이동은 한 방향으로만 제한되기 때문에 사회 구성원들이 서로에게 기생하게 되는 생존 담론'으로 자연스럽게 견인된다. 후속 소통에서 이는 다른 소통 참여자가 생산된 의미를 발전시키기에 용이한데, 차원은 쉽게 용인되는 현실 세계의 질서화 논리이지만 추상성이 높기 때문에 다른 관점에서 적용할 여지가 충분하기 때문이다. 실제로 해당 블로그 게시글에 작성된 다른 감상자들의 다량의 댓글과 높은 추천수는 이에 대한 방증이다.

3) 허구 형식 활용에 의한 분절적 서사 이해

감상자가 허구 형식을 활용하여 소통을 생성하는 것은 다양한 방식으로 이뤄진다. 디지털 이미지로 영상 서사가 사용되는 모든 종류의 후속 소통이 여기에 해당할 것인데, 영상 서사가 객관적인 정보를 제공하지 않으며 감상자가 후속 소통에서 사실적 정보의 전달로 허구 형식을 사용하지 않기 때문이다. 달리 말한다면 영상 서사의 허구 형식을 활용하는 소통의 생성은 감상자가 영상 서사를 활용하여 생성하고자 하는 소통의 주제나 대상에 적합한 것에 대한 관찰을 가능케 하는 허구로 설정하는 것이 전제된다고 할 수 있다. 이는 감상자의 주도적인 영상 서사 재질서화가 가장 활발하게 일어나는 서사의 분절적 이해이다.

<그림 37 ~ 40. ≪기생충≫의 어린 연인 장면>

이 디지털 쓰기는 ≪기생충≫의 이미지를 활용하여 제작된 움직이는 이미지, 소위 '움짤'로 지칭되는 밈이다. 이 장면은 낭만적인 연출 의도를 있지 않은데, 미성년인 '박다혜'를 과외교사인 '김기우'가 자신을 돕도록 유혹하는 장면이다. 즉 이 시간은 어린 연인의 입맞춤이라는 공간적 배치를 통해서 삼중적으로 질서화되어 있다. 먼저 김기우의 입장에서는 이 장면의 시간은 '의도를

감추고 박다혜를 반드시 유혹해야만 하는 시간’ 이다. 그리고 감상자는 주인공인 김기우의 입장에서 서사에 감정적으로 참여하기 때문에 김기우의 유혹이 성공하기를 바라지만, 박다혜가 미성년이기 때문에 김기우를 완전히 긍정할 수는 없는 도덕적 딜레마에 빠지는 시간이다. 여기서 유일하게 이 시간을 즐기고 있는 것은 어떠한 의도도 갖지 않은 박다혜이다. 박다혜가 갖는 유일한 의도는 자신의 연인인 김기우게 헌신하는 기쁨만으로 제한되도록 서사는 전개되었으며 이 장면에서 절정을 이루고 있다. 김기우의 기만과 이에 무기력하게 동조하는 감상자에 의해서 전체 서사를 조망할 능력이 없기 때문에, 박다혜는 순수하게 입맞춤을 즐길 수 있는 것이다. 그리고 이 시간을 조망하는 감상자는 더욱 감정적인 충돌을 경험하는데, 제작자는 감상자가 느끼도록 유도되는 충돌하는 양가적인 감정을 서사의 긴장감 고조와 전개에 활용하고 있다.

여기서 주목할 부분은 이 디지털 쓰기가 ‘어린 나이에만 가능한 순수한 사랑’ 이라는 제목으로 유통되고 있다는 점이다. 이는 다분히 중의적인 명칭인데, 박다혜의 무능은 ‘어린’과 ‘순수’로 지칭됨으로써 사기에 희생당한 박다혜의 비극성을 심화시키고 있다는 것은 연출 의도 및 전체 서사 내용에서 용인되는 의미다. 그러나 감상자가 이 입맞춤의 장면으로 전체 서사를 분절하여 클립을 제작하고 여기에 ‘어린 나이에만 가능한 순수한 사랑’ 이라고 이름을 붙이는 것은 해당 장면에서 드러난 박다혜의 무능을 이미지 내부의 간격으로 활용하는 것이다. 박다혜는 영원히 연인에게 기만당하는 것을 모르는 채로 행복하게 입맞춤을 나누는 시간 속으로 결정화되어 있다. 제목에서 ‘가능한’ 이라는 중의적인 서술어를 넣는 것은 감상자인데, 전체 서사가 해당 장면으로 국한됨으로써 서사가 멈춤에 따라 ⅰ) 박다혜는 김기우의 사기 행각을 알 수도 없지만, 속을 수조차 없기 때문에 순수한 사랑에 머물 수 있으며 ⅱ) 감상자는 김기우의 기만이 박다혜에게 위해로 가해지는 것을 보지 않을 수 있기 때문에 어린 연인의 순수한 사랑을 즐길 수 있다.

이 디지털 쓰기에서 감상자는 김기우의 시간 질서화에서 이탈하여 박다혜의 질서화를 따르고 있다. 이 장면은 ‘김기우가 박다혜를 유혹하는 데 성공한 시간’ 에서 감상자에 의해 ‘박다혜가 자신이 사랑하는 사람과 연인이 되어 행복

함을 느끼는 시간’ 으로 전환된다. 제작자에 의해서 의도된 도덕적 딜레마에서 이탈하여 여자가 당하는 기만을 기꺼이 따르는 자기기만을 추구하고 있는 것이다. 그리고 이와 같은 강력한 전유를 실행하는 까닭은 물론 감상자를 감각적으로 매료시키는 박다혜/배우 정지소/분위기/입맞춤 등의 사랑스러움이다. 장면은 감상자가 생산하는 디지털 쓰기의 질서화에 따라서 감각적 충족물로 분해 및 재구성되며 이때 영상 서사의 구성 단위는 감상자의 감각 단위로 대체된다. 이때의 ≪기생충≫은 ‘어린 나이에만 가능한 순수한 사랑’ 의 의미를 갖는 것으로 재질서화된 시간성을 가지며 의도된 의미에서 이탈한 의미를 갖는다.

이와 같은 영상 서사를 허구 형식에 주목하여 분절적으로 이해하는 것은 영상 서사를 재질서화하는 양상 중에서 가장 높은 생산성을 보인다고 할 수 있다. 이 이미지로 제시되는 박다혜의 감정은 감상자에게 전유되어 ≪기생충≫을 ‘어린 나이에만 가능한 순수한 사랑’ 을 제시하는 시간성으로 만들면서 사랑에 대한 순수함에 대한 성찰을 가능케 하고 있기 때문이다. 박다혜가 느낀 감정은 확실히 기만이며 영상 이미지를 통해서 이를 결정화시킨 것은 편집 권한이 없는 감상자이지만, 디지털 쓰기는 감상자들에게 공유되어 원래 시간성이 담보하는 의미에서 탈맥락화한 의미를 인정받은 것이다.

2. 감상자에 의한 서사 시간 생성

1) 소통에 의한 서사 시간 생성

서사 시간의 생성에 의한 영상 서사의 재질서화는 전체적으로 감상자가 이미지들을 연결하는 논리를 강화함으로써 서사의 성질을 특정화하여 훨씬 주도적으로 의미를 생성하는 경향을 보인다. 특히 감상자가 주목하는 영상 서사의 주제, 내용, 요소 등을 통한 소통이 두드러지는 경우에는 더욱 그러한데, 서사가 해당 대상에 의해서 의미작용을 이루기 때문에 영상 서사는 대상을 중심으로 재질서화된다. 이때 영상 서사의 감상은 감상자가 대상을 관조할 수 있는 심미적 경험으로 나아가거나 반대로 대상의 의미를 고찰하는 경험으로 발전하기도 하는데, 감상 경험을 통해서 서사 시간을 파생한 경우가 이에 해당된다.

(1) 특정 서사 요소를 주목한 서사 시간 생성

감상자가 소통을 통해서 서사 시간을 파생시키는 것은 대체로 특정 서사 요소를 초점화하여 주목함으로써 이뤄진다. 앞서 분절적 서사 이해의 양상에서도 확인할 수 있었던 것처럼 초점화된 대상은 영상 서사의 시간성의 특질을 다르게 재규정하는 기능을 갖는다. 때문에 이미지 내부의 간격에 대한 감상자의 활용은 이미지들의 연결에도 영향을 주는 것은 물론, 서사의 의미에도 영향을 준다. 디지털 쓰기에서는 이러한 양상이 일반적으로 드러나는데, 다른 감상자가 접했을 때 영상 서사의 어떤 요소를 주목해서 작성자가 의미를 생성하고 있는지를 확인할 수 있다는 편의적인 기능 또한 갖기 때문인 것으로 보인다. 디지털 쓰기가 작성자의 논리를 반영하여 완성된 텍스트로 성립하기 위한 안정적인 소재로 영상 서사의 요소가 초점화된 것이라고도 볼 수 있는 것이다.

그런데 소통에 참여하는 감상자들이 주목하는 대상은 동일하더라도 그 구체적인 기능이나 의미에 대해서 서로 다르게 전제할 때 이는 후속 소통을 격화시키는 원인이 되기도 한다. 이때 후속 소통의 생산성 여부는 소통에 참여하는 감상자들의 태도에도 영향을 받지만, 그보다는 감상자가 활성화하는 소통이 이뤄

지는 관찰 지점의 상이함 정도에 더욱 큰 영향을 받는 것으로 보인다. 이는 예술체계로서의 영상 서사가 감상자에게 수행하게 하는 관찰이 저마다의 서로 다른 현실을 전제하고 있다는 것을 증명한다.

작성 내용
댓글 작성자: 조여정 연기 나만 좋았나? 진짜 딱 부자 모습. 살짝 모자란 부자 모습 너무 잘했음.
답글 작성자: 있는 집 아줌마들이 얼마나 극성스럽고 독한데 진짜 주변에 부자는커녕 좀 사는 집도 없는 건가..
댓글 작성자: ㅋㅋ 그쪽은 마음부터가 부자가 아니고 한 바퀴 틀어졌는데 항상 주변에서 구경만하다 끝나실 것 같아요.. ㅜㅜ 그러니까 피해의식이 그렇게 많죠. 전 부자 아니에요. 그래도 그쪽보단 넓은 시각으로 보려고 해요. 한쪽으로 나쁘게 생각하기보단 단순하게~
답글 작성자: 멀리서 보니까 그렇죠 ^^ 원래 자기와 상관없는 사람이거나 관심 밖의 사람, 레벨이 다르다고 생각하는 사람에게는 견제도 질투도 과시도 잘 하지 않습니다. 멀리서 볼 때와 그 속에서 볼 때는 다릅니다. 우유부단해 보이는 부자도 일 적으로 엮이거나 가까운 거리에서 보면 굉장히 강단 있고 고집 세고 주관 강합니다. 경쟁 사회에서 무난한 성격으로 어느 정도 위치까지 올라가는 게 가능할 거라 생각하세요? 물론 소수의 그런 사람도 있겠지요. 그런데 대부분의 경우는 그렇지 않습니다.
댓글 작성자: 있는 집 좀 보셨나 봐요? 거의 뭐 일반화의 달인 수준이시네요.
답글 작성자: 내가 하는 일반화는 착한 일반화. 예예 그렇죠 ㅋㅋㅋㅋ 본인 생각은 맞고 나머지는 다 틀렸다? “주변에 부자가 없는 건가”랬지 없다고 단정을 지었나요? 그쪽이 오히려 없다고 답을 해놓고 뭔 소린지. 난 그냥 내가 경험한 부자들은 어떻다고 내 경험에 근거해서 주장을 한 거구요. 그쪽이 아니라고 타당한 근거를 들었으면 납득을 했겠지요. 부자를 본 적도 없다는 사람이 박박 우기는데 그걸 맞다고 하는 게 더 이상한 거 아닌가요?ㅋㅋㅋ 부자에 대한 이미지를 강요하는 게 아니라, 그쪽이 잘못된 이미지를 갖고 있길래 하는 말이에요. 그렇게 트인 생각을 하시는 분이 애초에 이미지를 왜 갖고 있습니까?

위의 사례는 ≪기생충≫에 대한 유튜브의 리뷰 영상에 달린 댓글과 답글 사이에 벌어진 논쟁을 주요 참여자를 중심으로 간략하게 정리한 것이다. 여기서 감상자들 사이의 후속 소통이 논쟁적인 것은 ‘부자’라는 영상 서사의 모티프

에 대한 작성자의 표현이다. 배우 조여정이 연기하는 상류층 인물 최연교는 영어를 무리해서 사용하거나 고급스러운 느낌을 주는 어투를 어색하게 구사한다. 그러나 최연교의 어설픈 언어 구사는 오히려 지적 수준이 그다지 높지 않다는 것을 증명할뿐더러, 마약을 갈구하고 고용인들의 사정을 전혀 헤아리지 않는 실체를 두드러지게 만든다. 댓글 작성자는 이를 현실에서와 같은 부자의 전형적인 모습으로 주목하고 있는데, ‘살짝 모자란’으로 수사하고 있다. 답글 작성자도 최연교를 주목하지만, 그것은 댓글 작성자와는 반대로 현실의 부자의 모습과는 전혀 다르게 형상화되었다고 부정적으로 평가하기 때문이다. 답글 작성자가 부자를 설명하는 ‘극성스럽고 독’하다는 표현은 댓글 작성자의 것과 정확하게 반대된다.

최연교의 모습과 행적은 개념으로서의 부자가 가지고 있는 모든 의미역을 충족할 수 있는 것이 아니며 이는 감상자가 주목함으로써 독창적인 의미 생성을 시도할 수 있는 이미지 내부의 간격이 될 수 있다. 예컨대 댓글 작성자가 원래 의도한 바는 최연교를 연기하는 조여정의 연기가 주목의 방식이다. 그러나 이를 재현의 사실성으로 받아들였기 때문에 다른 감상자의 부정을 유발하게 된다. 당연하지만 부자의 전형성에 대해서는 쉽게 정의할 수 없으며, 이를 판단하는 근거로 개인의 직관을 제시하는 것은 설득력을 갖기 어렵다. 개인마다 생활세계가 서로 다른 것은 물론, 각자의 경험 또한 다를 수밖에 없기 때문이다. 소통 참여자들도 이를 인정함에도 불구하고 논쟁은 원색적인 표현을 동원하는 인신공격의 양상으로 비화한다.

이러한 소통의 비생산적인 폭력성은 높은 빈도로 발견되는데, 사실상 현실 세계를 왜 그렇게 인식하는지, 왜 자신과 같은 방식으로 현실 세계를 경험하지 않았는지, 최종적으로는 상대방의 현실 세계 경험의 총체, 곧 그의 인생을 부정하는 무의미한 말다툼으로 소급한다. 이는 영상 서사를 완벽에 가깝거나 최소한 완벽을 기해야만 하는 현실의 재현이라고 전제하는 것이다. 결과적으로 형상화된 모든 대상을 포함하여 영상 서사의 의미는 객관적이고 정답이 있는 것으로서의 현실 세계에 근거해서 독해되어야 하는 것인데, 이는 사실상 불가능하다. 현실 세계는 개인에 의해서 질서화되지 않기 때문이다.

이처럼 재현으로서 영상 서사의 요소를 초점화하여 주목한 경우에는 그것이 단순한 감상으로 머물 때와 달리 디지털 쓰기로 공유되면 개인의 만족감으로 종결되지 못한다. 앞선 사례는 감상자가 경험한 현실 세계로 관찰된 영상 서사의 의미를 언급하지 않았기 때문에 공감을 획득하는 선에서 마무리될 수 있었다. 하지만 재현으로서의 영상 서사 파악이 의미를 노출한 경우 후속 소통은 다른 감상자와의 합의될 수 없는 현실을 소통 내용으로 설정한다. 재현의 모티프는 비교적 객관적으로 확인할 수 있지만, 영상 서사가 얼마나 현실을 그대로 재현했는지, 영상 서사가 목표로 하는 현실의 모습이 어떠한 것인지 등은 주관적으로 평가되기 때문이다. 현실 세계가 허구 세계를 관찰하는 데 지나치게 직접적으로 활용되기 때문에 관찰된 의미가 아니라, 관찰의 지점인 감상자의 현실 세계에 대한 인식을 문제시하는 소통이 이어진다.

<그림 41 ~ 42. 배우 박소담의 연기 편집 이미지>

그림 41 ~ 42는 디씨인사이드의 영화 갤러리는 물론, 각종 디지털 공간에서 ≪기생충≫을 검색하였을 때 출력되는 결과 중 가장 빈번하게 등장하는 밈이다. 이 디지털 이미지는 다양한 판본이 존재하지만, 모두 인물을 잘 보이게 하거나 혹은 더욱 매력적으로 만드는 식으로 내용 자체는 대체로 동일하다. 이 디지털 쓰기와 같이 감상자에게 감각적 즐거움을 주는 영상 서사의 특성은 쉽게 주목되는 서사 요소라고 할 수 있다. 감상자들은 자신이 좋아하는 배우의 외견, 혹은 아름답게 조형된 공간 등을 즐기기 위해 영상 서사의 시간을 감각적 충족을 기준으로 질서화하여 자신의 현재와 연결한다. 이때 그림 41 ~ 42를 통해서 재질서화된 영상 서사의 의미는 배우 박소담의 아름다움을 감상하는 것이다.

그러나 두 그림이 디지털 쓰기에 의해 한 공간에서 제시될 때 이 역시 영상 서사의 재질서화이기 때문에 영상 서사의 시간을 파생적으로 생성하여 의미를 생성한다. 먼저 그림 41는 복숭아 알레르기가 있는 '국문광'이 결핵에 걸린 것처럼 보이게 만들기 위해 준비하는 장면이고 그림 42은 미국 유명 대학에 재학 중인 것으로 속였지만 사실은 반지하에서 살고 있는 실상을 나타내는 장면이다. 두 장면 모두 최연교를 대상으로 하는 김기정의 기만을 암시하는 장면인데, 해당 이미지들은 각각 김기정의 가장과 실체로 구분되면서도 사기 행각이라는 사건을 통해 이어지는 것이다. 이때 두 이미지 내부에 존재하는 간격은 가장에 의해 가려진 실체와 실체가 환기하는 가장으로 존재한다. 때문에 두 이미지를 연달아서 제시하는 디지털 쓰기는 김기정과 배우 박소담의 매력적인 외견을 초점화하고 있지만, 영상 서사를 새롭게 규정하는 감상자의 주목을 생성한다.

동일 인물의 극명하게 대조되는 두 모습을 통해서 이 이미지가 사용된 디지털 쓰기는 작성자가 부여한 다양한 의미를 언어적으로 실현하고 있다. 의미는 판본마다 다양한데, 우선 '겉으로 보기에 순진해 보이는 사람일수록 사실 무서운 사람이다', '자본주의 사회에서 노력해야 하는 이유', '사람은 낮과 밤이 다른 생물이다'와 같이 영상 서사와 밀접하게 관련된 직접적인 의미가 기본적으로 발견된다. 그러나 '박소담의 연기력', '어떤 상황에서도 빛나는 박소담의 아름다움' 등 의미나 내용과는 연관성이 희박하거나 심지어 전적으로 연결점을 찾기 어려운 의미 또한 쉽게 검색된다. 이처럼 시간성에서 비롯되지 않는 의미의 경우에는 영상 서사를 재질서화하지 않고 이미지의 표면적인 내용만을 주목한 사례라고 할 수 있다.

(2) 감상 경험에 초점화된 서사 시간 생성

영상 서사의 요소뿐만 아니라, 영상 서사를 감상한 경험 자체가 영상 서사의 시간을 파생적으로 생성하는 것도 가능하다. 감상자가 영상 서사의 의미를 숙고하거나 감상 당시 생각했던 것들을 되새길수록 이러한 경향은 두드러지게 관찰된다. 특히 감상자가 장문의 문자 텍스트로 영상 서사를 평가하는 경우에는 이

러한 양상이 뚜렷하게 나타나는데, 감상 경험이 초점화됨으로써 소통이 활성화된다는 점에서 이는 후차적인 서사 시간의 생성이라고 할 수 있다. 이러한 양상은 전문 비평가의 글이 아니더라도 쉽게 발견된다. 이는 디지털 영상 서사는 감상자에 의한 감상 경험의 규정이 감상 대상에 대한 의미화보다도 선행하며 영상 서사 외부의 감상 맥락이 감상 과정 전체에 영향을 갖기 때문이다.

<상류층 기능론자가 교묘히 '잘' 만든 영화>

사실 봉 감독이 기만적이라고 느껴질 정도다. 가난한 자의 올라오려는 의지를 결코 못 이룰 계획이라는 잔인한 메시지와 더불어, 이런 영화를 보고 칸영화제에서 골져스- 브라보- 우리나라도 이렇다- 를 외치는 그 '귀한' 상을 준 이들 역시 '상류층'이니. 이런 내용으로 상을 받는 봉 감독과 가난을 단순 소재 좋은 미적 '악세사리'로 소비하는 상류층들의 모습이. 그 영화제를 상상하자면, 이것 역시 쓴웃음 짓게 되는 블랙 코미디의 연장선으로 느껴진다.

(중략) 이 영화가 웃긴 게 보고 나면 이상하게 뭐지, 그냥 기분이 좀 이상하네. 했다가 시간이 지날수록, 곱씹을수록 기분이 더 그지같아진다.ㅋㅋㅋㅋ 이걸 찬양하자니 진짜 영화 속 지하실에 사는 자와 내가 무엇이 다른가, 생각이 들어 별점 0.5를 주겠다. 차라리 ≪플로리다 프로젝트≫를 보자.

봉 감독은 블랙코미디라 했지만, 실질적으로 코미디적 요소로 극대화된 대상은 하층, 최하층, 상층의 여성들(이들도 굳이 따지자면 상층은 아닌, 똑같은 기생 포지션이라 생각 든다) 뿐. 특히나 가난한 자는 엄청나게 코믹적으로 확대되었다. (가난만 강조하기 위해 어설픈 장치들이 많이 보인다. 그러나 그가 블랙코미디를 표방했기에 넘어갈 수는 있다.) 그러나 박 사장은? 어떤 관객이 그에게 일어난 일에 대해 연민을 느끼는 이유는, 이 코미디 무대에서 봉 감독이 거의 유일하게 '일반적'으로 세팅한 인물이 그이기 때문이다. (비교적 기생의 이미지가 덜 부각되고, 보통의 전형적 상류층처럼 보이는) 이것이 불쾌하다. 참 치밀하고. 온갖 것이 과장된 인물들 사이서 일반적으로 보이는 최상위 계층의 그가 그런 파국을 맞았으니 그 화살은 우스꽝스럽고 과장되게 표현된 가난한 자에게 돌아간다. 그리고 가난한 자는 추악한 자로 귀결된다.

(중략) 단순히 게으름(백수 4인 가족)으로 가난이란 단어를 덮고 확대하는 이 영화는, 자칫 잘못하면 진짜 가난은 게으르기 때문에 온다는 개념(상류층이 흔하게 주입하는 그것)을 불러일으킨다. 그래서 두렵다. 가난이란 단어는 하나지만 그 속내는 모두 다르다. 덧붙여 말하면, 온갖 충이 난무하는 시대에서, 스스로 기생충인가 자문하지는 말았으면 한다.

위의 게시물은 왓챠피디아에 게시된 코멘트로서 많은 추천과 댓글을 받았다. 작성자는 ≪기생충≫의 별점 평가에서 0.5점을 부여하였는데, 플랫폼의 미디어 이용자들이 매긴 전체 별점 평균인 4.3에 비해 확연한 차이를 보이는 것이다. 다시 말해서 이 게시물은 플롯폼으로 설정된 담론 공동체는 물론, 사회 일반에서 의미화된 방식과는 정반대의 방향에서 ≪기생충≫을 의미화하고 있음에도 불구하고 다른 소통 참여자들로부터 많은 동의를 획득한 것으로 주목할 수 있다.

작성자가 밝힌 별점 평가의 근거는 감상하는 시간 동안, 그리고 감상 이후에 ≪기생충≫을 떠올렸을 때 느꼈던 불쾌감이다. 작성자는 구체적으로 “이걸 찬양하자니 진짜 영화 속 지하실에 사는 자와 내가 무엇이 다른가, 생각이 들어 별점 0.5를 주겠다.” 라고 서술하고 있다. 이 불쾌감은 영화 내외적으로 연결되어 형성된 것으로 보이는데, 먼저 ≪기생충≫ 내에서 사회적으로 빈곤한 인물들은 희화화되어 있는 반면에 기득권 인물들은 정상적으로 묘사되어 있다는 점에서 비롯된다. 때문에 정상적인 상류층 가족들이 비정상적인 하류층 가족들의 기만적인 사기 행각에 의해 파멸을 맞이하는 기본적인 서사 골자를 주인공이라는 이유로 감상자가 하류층 가족의 성공을 기대할 수밖에 없게 된다는 점이 불쾌감을 자아낸다고 작성자는 언급하고 있다. 기실 이는 감독에 의해서 의도된 자연스러운 의미인데, 영상 서사의 시간을 통해서 체험하는 감상자는 자신 또한 기생충이 아닌가를 자문하게 될 수밖에 없다. 더욱이 해외 유명 영화제의 수상은 결국 실패한 비정상적인 주인공 가족의 시도를 좌절시키는 공인이다. 이에 따라 작성자에게 ≪기생충≫은 ‘가난한 자의 올라오려는 의지를 결코 못 이룰 계획이라는 잔인한 메시지’를 가진 영화로 의미화된다.

이 게시물이 주목할 가치가 있는 것은 작성자가 자신이 체험한 불쾌감을 상세히 의미 구성에 활용하고 있다는 점에 있다. 특히 이는 우스꽝스럽게 그려지는 가난한 사람들에 대한 목격이라는 감각에 기반하고 있다는 점에서 자신의 현실과도 직접적으로 와닿는 감각적인 체험이다. 이는 일차적인 불쾌감으로써 여기에 기반했을 때 감독에 의해서 의도된 의미인 스스로를 기생충이 아닌지 되돌아보는 것에 이차적인 불쾌감을 느끼게 된다. 따라서 작성자는 감각적 체험을 통해 자연스러운 의미를 넘어서는 자신만의 의미화에 도달한 것이다.

또 하나 특징적인 것은 작성자가 영화제라는 형식에 대한 메타 조망이 가능한 이해까지 활용하고 있다는 점이다. 작성자는 영화제 수상을 의미화 과정에서 긍정적으로 해석하기보다 영화의 연장으로 파악하여 이를 상대화하는 데 성공한다. ≪기생충≫의 사회적인 성공은 자신과 같은 일반적인 감상자들의 불쾌감을 사회적 기능으로 활용한 영리한 감독의 전략이며 이는 정상적인 상류층 인물들의 모습으로 다시 영화 내부로 환원됨으로써 긍정된다는 것이 작성자가 서술한 비판의 초점이다. 불쾌감은 허구 세계가 가진 형식이 현실 세계로 침투하는 질서가 되지만 이를 경험하는 것은 즐거운 경험이 아니며 ≪기생충≫의 사회적 성공을 위해 불쾌감이라는 댓가를 지불한 것은 수상받지 못한 감상자들이라는 것이다. 이는 소통 참여자라면 누구나 동의할 수 있는 감상자 일반이 공유하는 특성이다. 실제로 해당 게시글에는 반대 의견을 제시하는 댓글이 다수 게시되기도 하였으나, 대체로 다른 소통 참여자들의 동의를 구함으로써 담론 공동체 내에서 합당한 의미화의 방향으로 인정받은 것으로 확인된다.

위의 사례와 같이 감상 경험을 초점화하여 서사 시간을 생성하는 경우에는 감상자의 현실과 영상 서사의 시간 사이의 연결이 디지털 쓰기에 구체적으로 제시되어 있는 경우가 대부분이다. 감상자들은 자신이 생성한 서사 시간의 원인을 제시하지 못할 수도 있지만, 감상 경험을 숙고할수록 허구로서의 영상 서사는 감상자의 현실에 직접적으로 개입한다. 이는 영상 서사의 시간성이 감상자의 시간성과 맞닿게 되는 양상이라고 할 수 있을 것인데, 예컨대 위의 글에서는 불쾌감을 통해서 서로 연결되어 있다. 이처럼 감상 경험은 서사 요소가 아니지만, 영상 서사의 특정 부분을 초점화하여 시간을 생성하는 근거가 되기도 한다.

2) 의미 정련에 의한 서사 시간 생성

(1) 외부 논리에 의한 특정 서사 국면의 부각

영상 서사의 요소나 감상자 경험 외에도 영상 서사의 다양한 재질서화 기제가 존재한다. 특히 디지털 영상 서사는 감상자가 이를 재질서화하기 위해 디지털 공간의 다양한 외부 논리를 도입할 수 있으며 의미 정련은 이를 유도하기도 한다. 이때 외부 논리에 의해서 부각되기 용이한 서사 국면이 강조될 수 있는데, 이미 완결된 체계인 허구나 감상자마다 상이한 현실이 아니라, 양자를 통해서 조망되는 상상 세계가 그러하다. 앞서 살펴본 바와 같이 상상 세계는 허구 세계를 통해서 현실 세계를 진단하는 관찰자에 의해 조망된다. 이때의 진단은 서로 다른 두 세계를 특정한 질서에 의해서 비교하는 것인데, 특정 세계에 대한 무조건적인 긍정은 아니다.

한 가지 고려되어야 할 것은 허구는 감상자에게 분명하게 통보되는 체계로서 직접적으로 관찰되지 않는 현실에 비해서 관찰의 초점을 명확하게 설정하기에 유리하다는 점이다. 다시 말해서 허구는 감상자의 현실에 비해서 평가적 판단이 쉽게 가능하다. 때문에 상상 세계는 통상 허구 세계의 질서에 대한 감상자의 인식을 우선적으로 활용하며 이때 허구 세계를 구축하는 체계의 질서로서의 형식에 대한 이해는 관찰에 중요하게 활용된다. 다음과 같은 사례는 이에 대한 적절한 예시라고 할 수 있다.

작성 내용
B: 가장 억지 장면은 송강호가 막판에 칼로 이선균을 찌를 때지. 과연 그 정도로 극 중 송강호 배역에게 당위성이 있어?
A: 확실히 갑자기 칼로 찌르는 것 자체가 너무 감정선에 대한 연출이 없고 관객에게 설득력이 떨어진다고 생각함. 전형적인 클리셰 그 자체.
C: 그게 클리셰냐? 중반부터 예측이 되던데.
D: 얘는 클리셰의 뜻도 잘 모르는 듯.
B: 게다가 칼로 찌른 부위가 왼쪽 어깨 아래쪽이야. 아무 장기도 없는 곳. 근데 그 한 방에 이선균은 자빠져서 죽었어. 현실에서는 거길 찔리면 당연히 반항을 하면서 살려고 할 텐데 딱 한 방에 죽어버렸지. 하다못해 심장 쪽을 찔린

박소담도 아파하면서 몸부림치는데 이선균은 바로 반항 없이 죽었다는 거야. 왜일까? 흐름 상 그냥 죽어야 하거든. 시놉시스를 위해 디테일을 날리는 전형적인 경우인데 아카데미, 깐느에서 상 받았다고 다 무시하는 거지.
A: 그런데 확실히 ≪기생충≫에 거품이 낀 것 같긴 해.
B: 이런 식으로 예를 들면 끝도 없지. 막판에 지하실에 갇힌 송강호가 24시간 중에서 언제 모스 부호를 보낼지 알고 산 중턱에 우식이가 대기를 타고 있어? 생각을 해봐. 지하실에 갇힌 송강호, 그 무식한 놈이 모르스 부호를 알고 있다는 건 넘어가자고. 근데 그걸 언제 보낼지를 알고 산 중턱에서 기다리고 있냐고. 24시간, 몇 달 동안 가능해? 근데 그걸 우식이가 받아 적고 스토리가 완성. 전형적으로 프로파간다가 디테일을 날린 영화야.
B: 또 예를 들어볼까? 막판에 송강호가 칼로 찌르고 다 도망가는데 에이... 거기 남자들도 많은데 유튜브만 봐도 정의감 넘치는 시민들 영상이 넘쳐나는데 현실이면 그중에 단 한 명도 송강호 주시 안 하고 놔줬을 것 같음? 이러면 봉빠들은 이렇게 말하겠지. “그럴 수도 있지.” 당연히 그 10%도 안 되는 확률로 영화에서는 설명도 안 하고 그걸 왜 니가 예상 못하냐는 식으로 정당화했어.
C: 유튜브에서 몰카남 이런 애들 잡는 거랑 칼로 뒤에서 목을 찔러버리는 정신병자 잡는 거랑은 다르지. 암사역 칼부림 유튜브에 쳐 봐. 덩치 작은 사람이 칼 휘두르는데 그런 거에도 쫄아서 칼에 찔리는 남자애 못 들어오게 편의점 뒤에서 문 막고 있다.
B: 그리고 영화 제목이 기생충임. 누가 봐도 이선균네 집구석은 잘못이 없음. 돈 잘 줘, 시간 외 수당 잘 줘, 그렇다고 개처럼 부려 먹은 적도 없음. 그 부자들의 성격이나 성향이 편향되었다고 그걸 욕할 이유는 없지. 그게 자유민주주의 국가임. 당연히 그 돈 많은, 자수성가한 정상적인 집에 기생한 게 송강호 집구석임. 근데 봉준호는 인터뷰에서 계급의 차별이라느니 이런 이야기나 하고 있으니... 정작 시상식에서 한 말들 들어보면 결국 이선균네 집이 잘못했다는 거잖아. 계급의 차별 어쩌고... 에이... 항상 말하지만 너그러운 척은 누구나 할 수 있음. 이선균이 뭘 잘못했지? 성격은 사람마다 당연히 다른 것이고 그건 도덕적인 문제지 법적인 문제가 아님. 그걸 법적인 문제로 삼는 게 바로 공산주의고 사회주의임. 아무런 노력도 없이 기생하는 집구석이 잘못인데, 사실 이 영화는 감독의 의중대로라면 제목이 기생충이 아니라 ≪Host 2≫가 되었어야 함. “숙주”, 자기한테 기생한 것들로부터 영양분을 빨아먹는. 근데 돈 많은 이선균 집이 숙주냐? 일자리 만들어줘, 아무 노력도 없이 자빠져서 잠이나 자는 집구석 월급 줘, 시간 외 수당 줘, 그렇다고 갑질을 하는 것도 아니고. 걔네들로부터 빨아먹는 건 정당한 댓가를 지불하고 빨아먹는 건데.
D: 언제부터 숙주가 기생충의 영양을 빨아 먹었는데?

위의 사례는 디씨인사이드 영화 갤러리의 ≪기생충≫ 관련 게시글에 달린 댓글의 일부다. 해당 게시물은 ≪기생충≫이 현실성을 결여한 창작물에 불과한데도 불구하고 해외 유명 영화제에서 수상했다는 이유로 지나치게 사회적 의미를 발생시키고 있다고 비판하는 내용의 글이다. 댓글과 답글로 본격화되는 후속 소통은 해당 커뮤니티에서 통용되는 ≪기생충≫의 의미를 부정적인 방향으로 발전시키는 전개 양상을 보인다. '유명 영화제 수상작' 으로서의 ≪기생충≫은 현실적인 관점에서 평가되기에는 근본적으로 한계가 있는 내용이며 더 나아가서 영화가 현실에 대한 직접적인 진단으로 활용될 수 없다는 것이다.

여기서 의미를 확정하는 데 사용되고 있는 것은 상상 세계의 모색에 있어서 요구되는 공익성이다. 작성자가 ≪기생충≫의 사회적 의미를 축소해야 하는 이유로 언급하는 것은 그것이 현실에 대한 충실한 재현이라고 할 수 없기 때문이라는 논리다. 이는 주인공이 마지막에 범행을 저지르는 것이나 모스 부호로 통신을 하는 것이 비현실적이라는 지적에 근거하는데, 현실에서는 전혀 다른 방식으로 서사가 전개되었을 것이 분명하기에 감독의 인터뷰나 수상작 선정 이유 등에서 언급되는 사회구조적 빈부격차를 나타내지 못했다는 것이다. 더 나아가 주인공과 대립하는 인물은 고용계약 관계에 따라 주인공 가족을 정당하게 대우했음에도 불구하고 오히려 피해자이기 때문에 ≪기생충≫은 자본주의라는 사회의 근본 질서에 해악을 주는 작품이라고 의미를 제시한다. 해당 게시물의 작성자가 사용하는 장면에 대한 해석과 주제에 대한 분석, 그리고 이를 통해서 생성한 영화의 사회적 의미가 적절한지는 차치하더라도 다른 소통 참여자들이 이를 반박하지 못하면서 ≪기생충≫은 '사회적 의미가 과대 평가된 작품' 이라는 방향으로 의미가 발전하게 된다.

앞선 사례에서도 확인한 바와 같이 질서가 현실 세계의 것에서 직접적으로 적용되는 경우 영화가 가지고 있는 허구 자체로서의 의미는 퇴색되고 후속 소통의 생산성은 축소된다. 해당 게시물을 포함하여 이후에 디씨인사이드의 영화 갤러리에서 ≪기생충≫은 그다지 높은 평가를 받지 못하는데, 이는 '사회적 의미가 과대 평가된 작품' 이라는 의미가 담론 공동체에서 이해되어 전제로 설정되었음에도 불구하고 후속 소통이 단절되었음을 의미한다. 다시 말해서 상상 세계

의 모색에 부적절한 작품으로 인식되었으며 이에 따라 현실 세계를 성찰하는 데 적절한 허구 세계가 아닌 것으로 부정된 것이다.

이러한 후속 소통의 단절이 발생한 까닭은 작성자가 주목하는 허구 세계의 형식이 현실에 대한 충실한 재현이기 때문이다. 작성자가 ≪기생충≫이 현실성이 부족한 작품으로 설명하기 위해 제시하는 사례 중 하나는 현실의 범죄 사건에서 보이는 범인과 주변 목격자들의 행동 양상이다. 이는 영화적으로 구성된 허구 장면이 실제 범행과 다르다는 점에서 영화의 현실성을 지적하는 논리인데, 제시한 사례는 단순히 '유튜브만 봐도'라고 설명되어 일반성을 대표할 수 없다. 그럼에도 불구하고 작성자에게는 이것이 현실성을 평가하는 기준이라고 인식되는 까닭은 허구 서사도 CCTV의 기록처럼 현실의 충실한 재현이어야 하기 때문이다. 이러한 관점에서는 사실상 허구와 현실이 차이가 없기 때문에 영화와 같은 허구 서사를 보는 이유 또한 사라진다. 다시 말해서 허구와 현실의 구분을 인정하고 있지 않기 때문에 예술체계가 독자 논리로 현실을 성찰하는 기능을 수행하지 못하는 것이다.

이러한 관점은 작성자가 공익성을 현실 세계의 구조를 유지하는 데 기여할 수 있는 것만으로 단일하게 설정하는 것으로도 이어진다. 영화가 생성하는 감상-소통 공동체의 구성원을 일반사회 구성원과 등치하는 것이다. ≪기생충≫을 감상한 감상자가 사회적 빈부격차에 대해 갖는 감정과 생각은 감상하지 않은 사람과 같을 수 없으며 감상의 여부는 의미화 담론의 공동체를 형성하는 일차적인 요건이다. 감상은 현실이 아닌 체계를 중심으로 현실을 성찰한다는 통보를 받은 상태에서 소통 참여자로서 의미 구성에 참여하게 만들기 때문이다. 작성자에게는 이와 같은 체계에 의한 구분이 인식되지 않거나 여하한 이유에서 무시되고 있기 때문에 ≪기생충≫은 현실의 단순 연장이어야 한다. 때문에 가난한 주인공 가족이 모스 부호라는 지식을 보유하고 있는 것이나 임금을 대가로 받았는데도 불구하고 인격적 모독을 감내할 줄 모른다거나 등의 허구 세계의 양상은 현실적이지 않으며 ≪기생충≫은 이와 같은 현실의 연장이 아니라, 현실만으로는 해석될 수 없는 독자적인 세계를 제시하였다는 점에서 공익성에 위배되는 영화로 평가하게 되는 것이다. 다시 말해서 작성자를 포함한 해당 후속 소통의 참여자들

이 ≪기생충≫의 사회적 가치를 폄훼하고 있다고 할 수 있는데, 이는 허구라는 형식에 대한 이해와 그 가능성에 대한 인식의 부족에서 기인된 것이다.

그러므로 의미를 확정하는 공익성은 현실 세계를 질서화하는 일반론이라고 할 수 없다. 더하여 공익을 표방하는 특정 정치 집단이나 사상이 공익성에 대한 이론을 점하는 것도 아니다. 공익성은 허구 세계가 독자적인 형식을 중심으로 이해되었을 때 확정되는 사회적 기능에 따른 가치인 것이다. 위의 사례와 같이 허구를 통해서 현실 세계를 성찰하는 것 자체에 거부감을 갖거나 오해하는 경우에서 발견되는 양상은 의미화로는 나아가지 않는다는 점이다. 디지털 쓰기가 평가적인 성향을 강하게 드러내는 것일 때, 작성자는 자신의 주관을 노출하는 것을 극도로 제한한다. 언제나 자신이 생성한 의미가 공적인 것이고 객관적으로 신뢰할 수 있는 것이라는 방식으로 제시하는 것이다. 이러한 디지털 쓰기는 대체로 다량의 객관화된 것으로 평가되는 질서 형식들, 예컨대 신문 기사나 뉴스 클립 등을 인용하는 형식을 가지고 있다는 점이 발견된다. 객관적인 것으로 인식되는 외부 논리에 의해서 서사의 국면이 부각되지만, 이때 파생된 시간은 언제나 모두가 동의할 수 있을 만큼 객관적이지 못한데, 서사 시간을 파생시키는 재질서화의 논리가 애초에 전적으로 객관적일 수 없기 때문이다. 때문에 소통 과정에서 공적인 것은 소통 참여자들에 의해서 논의되는 것이 되며 부각되는 영상 서사의 국면과 작품의 의미 역시 논쟁적인 특성을 갖는다.

(2) 소통 참여자 설득을 전제한 서사 시간 생성

위의 양상에서 확인할 수 있는 것처럼 영상 서사를 재질서화하기 위해 도입된 외부 논리는 객관적일 수 없지만, 디지털 쓰기 작성자에게는 당연한 것처럼 인식된다. 이는 사실 당연하다고 볼 수 있는데, 영상 서사를 재질서화함으로써 생성된 의미는 감상 경험에 결부되어 있기 때문이다. 다시 말해서 외부 논리를 모색하여 도입하고 이를 통해 영상 서사를 재질서화하는 일련의 과정이 감상에 포함되어 있을 뿐만 아니라, 생성된 의미의 전제가 되는 것이다. 디지털 공간에는 감상자가 통제할 수 없는 무수한 감상 맥락들이 존재하며 의식하지 못하는

가운데 감상 과정에 개입하기 때문에 이러한 논쟁적 격화는 감상 환경에서 유도된다고 볼 수 있다. 때문에 의미를 정련하기 위한 소통에 참여하는 감상자들은 지속적으로 갱신되는 소통 과정에서 적극적으로 상대방을 설득하고자 하는 시도를 반복하게 된다. 루만의 체계이론을 통해서 살펴본 바와 같이 이러한 소통의 종결 불가능성은 합의의 감상자가 전제하는 상이한 현실에서 촉발된 합의의 요원함에서 비롯된다.

> 작년 기생충이 받은 황금종려상을 그 전년도에는 일본 영화인 어느 가족이 받은 거 다 알지?? 둘 다 빈부격차 등 사회의 부정적인 모습을 주제로 한 영화임. 차이점은 어느 가족이 드라마라면 기생충은 드라마에 서스펜스와 블랙코미디를 진하게 섞은 느낌이지. 이렇게 보면 "왜 일본 영화가 망했다는 거냐?? 일본 영화도 상 받았는데!!!"라고 할 수도 있겠지만 두 명작에 대한 한국과 일본의 반응 차이가 엄청났고 이 차이가 일본 영화 시장의 정체 아니 쇠퇴를 잘 보여줬음. (중략) 자기 비판적인 주제를 다룰 용기가 없는 일본. 이건 영화에서 국한된 게 아니라 더 많은 분야에 만연한 현 일본의 문제임.

위의 사례는 "기생충으로 바라본 일본 영화가 망한 이유" 라는 제목으로 작성된 디씨인사이드의 영화 갤러리 게시글의 일부다. 이 게시글은 해당 커뮤니티에서 검색되는 ≪기생충≫ 관련 게시글 중 가장 많은 댓글과 조회수, 추천수를 가진 게시글로서 다른 커뮤니티에도 링크나 복사본이 공유되는 등 커뮤니티에서 생산된 후속 소통 중에서 가장 성공적인 ≪기생충≫의 후속 소통일 것이다. 이 커뮤니티에서 ≪기생충≫이 어떠한 방향으로 의미화되어 있는지는 앞에서 다른 사례로 설명한 바와 같다. 작성자가 직접 요약한 게시글의 요지는 세 가지로, 'ⅰ) 일본은 자신들의 부끄러운 모습을 다룬 영화로 황금종려상을 받은 ≪어느 가족≫을 매국 영화라고 욕함 ⅱ) 일본의 치부를 주제로 한 영화를 다루는 것에 극도로 노이로제가 있음 ⅲ) 이러한 부정적 태도가 일본 영화의 발전을 저해하고 있음' 이다.

이 게시글은 사실상 ≪기생충≫과 ≪어느 가족≫을 '유명 영화제 수상작' 이라는 관점에서 단순 비교하고 있는 것이 아니라, 이를 전제로 하고 자국별 상반되는 반응이라는 발전된 의미를 만드는 질서를 진단하고자 시도하고 있다. 다

시 말해서 통보로 제시된 ≪기생충≫의 의미를 구성하는 영화제라는 질서가 정보에 대한 정보로서 의미화였는데, 이제 이 의미에 대한 다른 관찰로서 '영화 문화' 라는 외부 질서를 상위 질서로 도입하고 있는 것이다. 이는 ≪기생충≫을 의미화하는 소통이 현실적인 사회 담론으로 확장된 것으로, 외부에서 도입된 영화 문화를 통해서 생성되는 ≪기생충≫의 새로운 의미는 고려할 가치가 있다. 영상 서사의 형식을 전유하여 소통 공동체를 설정함으로써 현실 세계를 성찰하고자 하기 때문이다.

그러나 다른 게시글에서와 마찬가지로 해당 게시글의 의미 생성의 노력이 생산적으로 이뤄지지는 못했다. 가장 많은 댓글이 달린 것은 작성자와 다른 소통 참여자가 비방 목적의 댓글을 계속 달면서 다투었기 때문인데, 이는 어떠한 의미 생성에 대한 기여도 없이 일방적으로 상대방을 부정하는 것으로서 논쟁이라고 하기에도 어렵다. 다툼의 요지는 일본의 폐쇄적인 문화가 일본 영화계의 발전을 저해한다는 작성자의 진단에 다른 소통 참여자가 일본이 한국보다 경제적·문화적으로 우수한 국가라고 반박한 것이다. 표면적인 내용과는 상관없이 사건화가 어떻게 진행되었는지가 중요한데, 분화된 질서로서의 영화 문화는 객관적으로 비교하기 어렵기 때문에 간접적인 지표들, 예컨대 일본이나 한국이 아닌 프랑스 일간지의 ≪기생충≫ 관련 기사에 대한 해석이나 일본의 자국 내 반응의 진위 여부 등을 중심으로 전개되었다. 작성자와 다른 소통 참여자의 소통이 원활하게 전개되지 못했던 이유는 영화 '문화' 를 객관화할 수 있다는 잘못된 믿음에서 비롯된 것으로 파악된다. 소통의 참여자들은 통계나 신문 기사 등 객관적인 것으로 인식되는 질서를 근거 자료로 사용하였으나, 이것이 문화, 심지어 문화의 정도에 대한 직접적인 지표가 될 수는 없다.

이처럼 의미화를 위한 소통이 비생산적인 방향으로 전개되었을 때 파생되는 시간은 영상 서사의 재질서화를 위해 도입된 외부 논리에 대한 것을 중심으로 이뤄진다. 앞서 내적 소통에 의한 서사 시간의 파생 양상에서 살펴볼 수 있었던 것과 유사한데, 이 경우에는 이미지 내부의 간격이 아니라, 이미지 사이를 연결하는 종합 기제가 문제시된다는 점에서 차이가 있다. 이는 서사의 특질을 규정하는 논리에 대한 소통 참여자들의 동의가 선제해야 생성되는 의미를 공동체가

받아들이고 이를 발전시키는 과정으로 이어갈 수 있다. 때문에 소통 참여자들이 서로를 대상으로 적극적인 설득을 시도하는 것은 저마다가 종합한 영상 서사의 정의를 소통을 통해 인정받기 위함이라고 볼 수 있다. 디지털 영상 서사는 외재화된 이미지의 종합이기 때문에 공유됨으로써 개별 감상자에 의해 상대화되며 소통은 이를 활성화하는 것이다.

작성 내용
평론가: 상승과 하강으로 명징하게 직조해낸 신랄하면서 처연한 계급 우화.
댓글 작성자 1: 이제 멍청한 것보다 아는 것을 더 부끄러워해야 하는 시대가 오는 건가.
댓글 작성자 2: 주제를 정확하게 관통하는 코멘트 .. 계급 우화 .. 전혀 예상치 못한 반응들이 많아서 덧붙입니다.. 평론가 님의 코멘트를 읽고 저는 2시간 분량의 영화를, 또 깊은 주제 의식을 장황하게 설명할 수도 있는 것을 한 줄에 함축해서 표현했다는 것 자체가 정말 대단하다고 생각했습니다. 대체 여기서 어떤 단어들이 어려운지, 어떤 표현들이 어려운 건지 모르겠네요... 또 이게 어딜 봐서 아는 척하는 코멘트인 것인지... 너무도 간단명료한 문장이라 생각되는데...
댓글 작성자 3: 팩트) 여기서 어려운 단어는 없다.
댓글 작성자 4: 해석이 안 되면 국립국어원 표준국어대사전을 애용합시다.
댓글 작성자 5: WOW 語尾빼고 全部 漢字語라니!
댓글 작성자 6: 본 코멘트에 그렇게 어려운 말이 있는지 여부는 읽는 이마다 다르게 느낄 수 있으니 제쳐두고서라도, 처음에 자신부터 타인의 감상에 비난과 조롱에 가까운 멘트를 남겨놓았는데 다른 분에게도 공격적이고 날 선 댓글을 적으신 분이 계신 것 같네요.. (중략) 읽는 사람의 노력도 필요하다고 느낍니다.

위의 사례는 왓챠피디아의 코멘트와 그에 달린 댓글 중에서 가장 높은 추천을 받은 댓글들의 일부다. 이 코멘트는 두 가지 점에서 특징적인데, 먼저 작성자가 플랫폼과 제휴한 전문 평론가이며 ≪기생충≫의 코멘트 중에서 가장 많은 댓글이 달려 있다는 점이 그러하다. 그러나 이 두 가지 특징이 서로 직접적으로 연관되지는 않는데, 댓글은 플랫폼의 의도는 물론, 평론가의 의도와도 다른 방향으로 전개되었다. 플랫폼은 평론가의 신뢰성 있는 코멘트를 중심으로 다른 감상자들의 코멘트 작성을 유도하고 있으며 평론가는 이를 받아들이면서도 자신만

의 감상을 잘 드러낼 수 있는 어휘를 사용하여 다른 감상과 차별화된 코멘트를 작성하였다. 그러나 평론가의 코멘트에 사용된 어휘가 지나치게 생경하고 어렵다는 한 감상자의 댓글을 시작으로 “WOW 語尾빼고 全部 漢字語라니!”와 같은 현학성을 비꼬는 댓글이 달렸다. 이에 평론가를 옹호하는 다른 감상자들이 반박하는 댓글을 달기 시작하면서 해당 코멘트 페이지는 영화 감상의 전문성에 대한 논쟁이 벌어졌는데, 주제는 예술 감상의 전문성에 대한 것이다. 후속 소통이 ≪기생충≫에 대한 의미화에서 이탈하여 영화를 감상하는 데 요구되는 능력이 무엇인지에 대한 모색으로 이어졌기 때문이다.

아울러 이 코멘트에서 특기할 만한 사실은 ≪기생충≫에 대한 전문 평론가의 평론 중에서 가장 유명하고 또한 가장 활발한 후속 소통을 생성하였다는 점이다. 위의 댓글을 통해서 확인할 수 있는 것처럼 후속 소통에서 문제가 된 것은 ‘명징하게 직조해낸’이라는 표현 자체다. 이를 다른 방식으로 살피자면, 다른 감상자들에게는 이미지를 연결하는 방식으로 해당 표현이 적합하지 않았기 때문이라고 해석할 수 있다. ≪기생충≫이 사회구조적인 계급 갈등을 형상화하고 있고 이것이 우화에 가까울 정도의 풍자적이라는 의미 영역 자체에 감상자들이 반발하고 있지 않다. 그러나 비전문가 감상자들은 ≪기생충≫이 명확하게 의미를 전달하고 있다고 생각하지 않는데, 이는 작품을 해석하는 무수한 리뷰 영상의 존재로 증명되는 후속 소통의 활발함에서도 찾을 수 있다. 해당 평론가가 사용한 ‘명징하게 직조해낸’이라는 표현은 이를 분명한 것, 다시 말해서 이미지와 이미지 사이의 간격을 주목하여 연결함으로써 서사를 이해하는 것이 어렵지 않은 것처럼 받아들이는 인상을 주었기 때문이다. 따라서 해당 평론가의 권위는 물론, 한 줄 평의 의미적인 적절성 여부는 차치하더라도 디지털 시공간의 특성을 반영한 것이었어야 했다. 디지털 시공간에서는 다른 감상자들과 동일한 미디어 이용자로서의 정체성을 부여받는, 즉 동일한 소통 공동체의 구성원이기 때문에 적극적으로 다른 감상자들을 설득하려고 시도해야 하기 때문이다.

3) 서사 형식 활용에 의한 서사 시간 생성

후속 소통에서 소통 참여자들이 형식을 활용하는 방식은 공동체 구성원들에게 명확하게 제시되지 않으며 소통 과정에서 점차로 분명해지는 특성이 있다. 영상 서사의 형식이 허구라는 것은 분명하지만, 디지털 쓰기는 예술 작품이 아니기 때문에 분명하게 내용이 제시될수록 소통의 참여가 원활하다는 특성이 있다. 따라서 형식을 활용하여 서사 시간을 생성하는 것은 모순적인 어려움을 겪게 된다고 할 수 있다. 풍부한 의미 생성을 이루기 위해서는 형식을 활용하는 것이 바람직하지만, 제시하고자 하는 사실적 내용과 허구로서의 형식이 혼재되어 재질서화된 영상 서사의 상이 모호할 수밖에 없다.

<그림 43 ~ 44. ≪기생충≫ 감상 타래의 일부>

위의 디지털 쓰기는 2021년 1월 29일부터 2022년 3월 14일까지 X에 작성된 ≪기생충≫의 감상 기록의 일부다. 해당 게시물은 '기생충 타래'로 검색된 게시물 중에서 가장 높은 인용 횟수를 기록하고 있다. 해당 게시물은 '기생충은

어떻게 오스카상을 탔을까?' 라는 제목을 시작으로 일 년이 넘는 시간에 걸쳐 비정기적인 주기로 개별 단락의 내용이 분절적으로 작성되었다. 그렇기 때문에 작성자가 전체 작성 과정에서 다루고 있는 내용이나 주제는 물론, 게시물을 서로 관련시키는 작성자의 관점이 일정하지 않기 때문에 하나의 통합된 글이라고 볼 수 없다. 더욱이 아무런 예고나 과정적인 결론도 없이 갑자기 후속 게시물의 작성이 갑자기 중단되어 있기 때문에 전체적인 주장을 명확하게 이해할 수 없다. 그러나 일관되게 시도하고 있는 것은 작성자가 밝히고 있는 바와는 사실 다르게 ≪기생충≫에 대한 해석 혹은 비평으로, 이는 게시물들을 감상 기록물들의 연속인 타래로 볼 수 있게 해준다.

왼쪽에 제시된 것은 ≪기생충≫과 서부 영화의 스틸컷이다. 두 장면은 영화 내외부적으로 관련이 없는데, 이것이 이어질 수 있는 유일한 이유는 동일 작성자가 해당 타래에 이어서 작성했기 때문이다. 앞서 작성자는 "수석의 영문 자막도 대놓고 Water stone이나 하이드로 어쩌구로 하지 않고, 좀 의뭉스럽게, scholar's rock이나 landscape stone으로만 나오죠. 은유적인 느낌을 위해서가 아니었을까, 어쩌면 이미지와 상징을 결합하기 위해서였을 수도 있겠죠." 라고 적고 있다. 여기에 수석이 직접적으로 언급되고 영어 자막이 달린 스틸컷을 첨부한 것은 중요한 장면은 아니지만, 인물들의 대사로 수석이 언급되기 때문에 어느 정도 타당하다고 생각할 수 있다. 그런데 작성자가 수석의 올바른 번역어가 "water stone" 이며, 이것이 영어 자막 표기인 "landscape stone" 과 다르다는 점에 착안해서 "이미지와 상징을 결합" 한다고 해석하는 것은 잘못된 해석이다. 관상용 수석의 한자 표기는 "壽石" 혹은 "水石" 으로, 물의 의미가 있지만, 의미적으로 우선하는 것은 자연의 아름다움을 함축하고 있어 실내에서 감상할 수 있게 해주는 암석이라는 뜻이기 때문에 "landscape stone" 이 올바른 번역이다. 그런데 이는 작성된 전체 해석의 도입부에 등장하는 게시물로서, "water stone" 이라는 표현은 이하의 타래에서 전개되는 작품 해석의 중요한 근거로 사용되고 있다. 따라서 전체 게시물의 해석은 작성자가 해석하는 단어의 뜻을 정확하게 모른다는, 단순하지만 전적으로 잘못된 이해에 근거해서 이뤄지고 있는 것이다.

작성자가 이를 고집하는 이유는 전체 게시물의 요지를 거칠게 유추하였을 때 '≪기생충≫은 미국의 인종적 기득권인 백인을 위로하는 작품이기 때문에 영화제에서 수상할 수 있었으며 이는 흑인과 여성이라는 미국적 질서의 소수자들에 대한 이데올로기 폭력이다' 로 보이기 때문이다. 이 과정에서 작성자는 강물에서 사금을 채취하는 19세기 골드러시부터 시작되는 백인에 의한 미국과 세계의 질서 생성을 접목하고 있으며 '수석' 은 사실 여부와는 관계 없이 이를 위해 반드시 물의 의미를 우선적으로 가진 것이어야만 하는 것이다. 수석의 한자어를 다른 것으로 볼 수 있는 가능성을 제시하거나 혹은 자신이 확장적으로 서술하겠다는 것을 밝히면 이해의 소지가 있지만, 작성자는 그와 같은 시도를 하지 않으며 이어지는 게시물에서도 이러한 태도는 반복적으로 나타난다.

이어지는 게시물에서 "캘리포니아 골드러시로 돈을 번 사람은 극소수였고, 금을 파는 사람을 상대로 장사를 하는 게 더 잘 벌렸다나. 서부의 혼란과 폭력에 죽고 다치지나 않으면 다행. 이런 점에서 수석을 손에 쥔 자의 운명은 암시되어 있죠." 라는 문자 서술은 그러한 점에서 전체 해석의 방향을 분명하게 설정하는 대목이다. 그러나 이와 같은 서술 대상의 전환, 즉 해석 대상에서 해석 근거가 되는 역사적 사실에 대한 서술로 넘어가는 설명이 충분하지 않다. 작품 명조차도 제대로 밝히고 있지 않은, 더욱이 객관화된 자료조차도 아닌 서부 영화의, 사금과 아무런 관련이 없는 총격전 장면을 제시하고 있을 뿐이다. 이는 문자 서술에서도 마찬가지인데, '벌렸다나' 와 같은 추측형 표현이나 '다치지나 않으면 다행' 과 같은 명사로 문장을 종결하는 구어적 표현을 가감 없이 사용한다. 따라서 전체적으로 보았을 때 이 일련의 게시물은 문자가 전제하고 또한 문자로 서술됨으로써 발생하는 선형적 사고에 근거해 있지 않다. 다시 말해서 해석의 타당성 여부를 차치하고 문자 텍스트에서와 같은 신뢰성을 기대하기 어려운 것은 물론, 그러한 논리를 애초에 가지고 있지 않다는 것을 의미한다.

따라서 X가 소통을 전개하는 방식은 일반적인 감상 텍스트와 같은 문자적인 논리가 아니다. 그렇지만 해당 게시물이 오랜 시간 동안 지속되는 시리즈가 될 수 있었고 또한 다수의 다른 미디어 이용자들이 호응한 것은 충분한 주목을 요한다. 이는 문자적인 질서가 담보하는 논리와는 다른 종류의 논리가 작동하고

있고, 그것이 최소한 X라는 플랫폼이 설정하고 있는 의미화를 위한 소통 공동체에 성공적으로 기능하고 있다는 것을 시사하기 때문이다.

체계이론에서는 통보는 체계의 형식에 의해서 이뤄진다고 설명한다. 체계는 형식의 지속적인 자기생산의 작동으로 유지하며 발전한다. 결국 사건화는 대중매체로서의 디지털 미디어의 형식에 대한 능력이 되는데, 통보 단계에서는 형식에 의한 직접적인 제시가 이뤄지기 때문이다. 이 게시물의 작성자가 게시물을 작성하는 방식은 이전 게시물과 연관성을 형성하는 문자 서술을 적고 거기에 관련된 디지털 이미지를 첨부하는 X의 형식을 따라서 이뤄져 있다. 따라서 이 통보 형식은 문자 서술과 디지털 이미지의 조합인데, 첨부된 디지털 이미지는 다양하지만 문자 서술을 간접적으로만 보완하는 공통점을 가지고 있다. 디지털 이미지는 문자와는 다른 논리에 의해서 구성될뿐더러 또한 해석되는 것이기 때문이다. 다시 말해서 X의 형식에서 디지털 이미지는 문자 서술을 보충하는 설명이 아니라, 감각적인 해석의 기능을 갖는다.

이를 명시적으로 보이는 것은 게시물의 작성자는 다양한 자료를 디지털 이미지로 제시하지만, 이것으로 자신의 해석을 증명하고 있지 않다는 점이다. 제시된 사례의 오른쪽은 이를 직접적으로 드러낸다. “반지하의 가족은, 특히 송강호는, 미국의 어떤 특정한 인종적-계급적 집단을 강력하게 가리키고 있습니다.”라는 문자 서술 아래로 단란한 모습의 주인공 가족사진이 첨부되어 있다. 이는 문자 서술과 대비되는데, ‘반지하의 가족’과 ‘송강호’를 제외하면 이것이 ‘미국의 어떤 특정한 인종적-계급적 집단’과는 무관하기 때문이다. 이어지는 내용은 “그것은 바로 ‘백인 쓰레기들’이에요.”라는 서술과 함께 미국의 인종적 계급 역사를 비판적으로 저술한 도서의 온라인 구매 페이지다. ‘백인 쓰레기’가 어떠한 이유로 주인공 가족이 상징하는 바가 되는지에 대해서는 설명하지 않고 작성자는 자신이 추천하는 도서를 읽을 것을 요구한다. 그러므로 타당성 증명 책임은 다른 소통 참여자에게 전가된다. 그러나 이는 불가능한데, 제시하는 도서가 작성자의 서술과 직접 이어지는 것은 아니며, ≪기생충≫과는 더욱 관련성이 없고 해당 도서에 대한 학술 논문을 제시하는 것이 증명의 형식에서는 유리하기 때문이다. 따라서 작성자의 의도는 실제로 도서를 읽어보라는

것이 아니다. 작성자는 자신이 일반적으로 쉽게 접근하지 못하는 정보를 보유하고 있다는 현학적인 태도를 드러내서 다른 소통 참여자에게 자신의 주장을 동의시키기 위한 이미지를 만드는 것이다.

그러므로 작성자가 문자 서술보다 심도를 기울여서 디지털 이미지를 제시하는 까닭은 현학적 · 냉소적 · 권위적 태도로 이미지들을 공간적으로 제시함으로써 다른 소통 참여자들의 감정을 질서화하기 위한 것이었다. 특히 작성자는 사회적 차별을 겪고 있는 흑인의 이미지를 다량 게시하는데, 이는 ≪기생충≫의 상반되는 상징적 이미지 교차를 모방한 것이다.

<그림 45 ~ 46. 감상 타래에 활용된 전유적 이미지>

이처럼 상이한 이미지들을 공간적으로 제시하여 체계 내외부의 시간을 동일하게 질서화하고자 하는 것은 명백하게 영상 서사의 감각을 전유하는 것이다. 이는 현실 세계에 대한 체계의 형성이 아닐뿐더러, 작성자가 적극적으로 증명 책임을 회피하고 있기 때문에 허구적이기도 하다. 해당 게시물은 '기생충은 어떻게 오스카상을 탔을까?' 라는 제목을 갖고 연재 방식으로 제작된 페이크 다큐멘터리인 것이다. 작성자는 ≪기생충≫이 가진 형식의 요체를 이미지 제시로 초점화하고 이를 전유함으로써 독자적인 의미 생성을 이어가고 있다. 이는 이미지로 제시되는 ≪기생충≫의 서사 시간을, 마찬가지로 이미지로 현실을 제시함으로써 파생적으로 생성하고 있는 것이다.

3. 현실 해석 기제로의 영상 서사 활용

1) 소통에 의한 현실 해석 기제로의 활용

소통을 활성화하여 현실 해석 기제로 영상 서사를 활용하는 양상은 드물게 나타난다. 감상자가 이미지 내부의 간격을 주목하여 이를 통해 현실을 조망하여 상상 세계를 모색하고 이를 다른 소통 참여자들이 참여할 수 있는 형식으로 만드는 것은 많은 시간과 노력, 그리고 형식 자체에 대한 전문성이 요구되는 것으로 보인다. 특히 디지털 쓰기의 양식이 중요한데, 대체로 완결된 형식의 비평과 같은 기존의 서술 양식이 이러한 후속 소통을 보조한다.

작성 내용
댓글 작성자: 문제는 어느 나라나 있지 우리나라 행복하다고 포장해야 하나.
작성자: 그래도 너무 안 좋게 보니까 민망해.
댓글 작성자: 존재하는 걸 억지로 가리고 밝은 척 하는 게 더 역겹지. 일본은 정말 국가적으로 문제가 있는 수준임.
작성자: 응? 억지로 밝은 척 하라는 게 아니라 그만큼 한국 후진국 이미지가 커진 거야...
댓글 작성자: 아니, 빈민층 없는 나라도 있나? 그럼 영화 속 미국은 경찰은 무능하고 연쇄살인마는 판치고 범죄는 만연하고 외계인은 존재하게?
작성자: 미국은 슈퍼파워고... 저 일본 친구도 하는 말이 일본에도 못사는 사람 있긴 해도 저 정도는 아니래. 반지하나 화장실 역류는 처음 들어본대.
댓글 작성자: 저 정도가 아니라고? 노숙자들이 공원 하나 점령하고 단체로 종이집 꾸리고 사는데? 그 사람들은 인간이 아니라 빈민에 안 껴줌?
작성자: 노숙자는 한국에도 있잖아.
댓글 작성자: 노숙자 바로 위가 빈민층이지 별 거 있나? 그 나라는 노숙자 빼면 다 잘사나 보지? 러스트벨트 사람들이 들으면 일본으로 이민 가겠네.
작성자: 일본 친구가 일본은 중산층이 1억 명이라 엄청 부자도 엄청 가난한 사람도 별로 없다고 하던데.

위의 사례는 디씨인사이드 영화 갤러리에 작성된 “너네는 기생충이 상탄 게 자랑스러움?” 이라는 제목의 게시글이다. 해당 커뮤니티에서는 ≪기생충≫의 해외 유명 영화제 수상과 관련된 게시글이 가장 활발한 후속 소통을 생성하여 ‘유명 영화제 수상작’ 으로 의미화되어 있다. 이때 작성자는 동일 영화제의 전

년도 수상작인 고레에다 히로카즈의 ≪어느 가족≫(2018)에 대한 부정적 자국 반응과 ≪기생충≫의 수상에 대한 긍정적 자국 반응을 견주고 있다. 사회구조적 빈부격차라는 주제는 물론, 수상 결과로 두 영화는 동질적이지만, 자국에 대한 긍정적 이미지 형성이라는 사회적 기능을 관점으로 했을 때 '유명 영화제 수상작'이라는 의미는 긍정과 부정으로 분화가 가능한 의미를 갖게 된다. 작성자는 ≪기생충≫을 감상하며 느낀 불쾌함이 한국 사회를 풍자하는 것에서 비롯되며 이를 일본 친구로부터 전해 들은 ≪어느 가족≫과 견주면서 의미를 생성하려고 시도하고 있다. 그러나 이때 진단하는 현실이 지나치게 모호하기 때문에 다른 감상자로부터 동의를 얻지 못하는데, 자신의 감정과 특정 반응에만 근거하여 현실 해석 기제로 영상 서사를 활용하는 것이 실패한 것이다. 이처럼 영상 서사를 현실 해석 기제로 활용할 때는 현실 그 자체가 소통의 주제로 가시화되며 이는 영상 서사에 대한 보다 심도 있는 의미 정련을 요구한다.

개인적으로 <기생충>에서 가장 인상적인 건 '가족'이었다. 영화에는 크게 세 가족이 나오는데, 이 가족들은 죽음을 넘어서까지 좀처럼 해체되지 않는다. 사실, 영화의 초반부터 가장 답답했달까, 이상하게 느껴졌던 것도 그런 가족의 끈끈함이었다. 일반적인 경우라면, 당연히 그렇게 집안 사정이 어렵고 누추하다면, 성인이 된 자식들은 자기 살 길 찾아가겠다고 박차고 나가는 일이 더 흔할 것이다. 그런데 이 영화에서 '가족을 포기한다'는 것은 어떠한 경우에도 고려조차 되지 않는 것처럼 보인다. (중략) 이런 가족에 대한 이야기와 더불어 하나 인상적이었던 것은 영화 속 인물들이 가진 '비현실성'이었다. 계속하여 상징에 집착하는 기우가 부잣집 딸인 다혜와 결혼하는 장면을 이야기할 때, 다들 대역을 세우면 된다는 식으로 말하는 게 가장 이상했다. (중략) 결국 이 영화가 지니고 있는 정서랄 것은, 가족과 비현실성으로 수렴된다는 느낌이 든다. 달리 말하면, 이 비현실적인 인물들이 모두 하나로 얽혀 있는 게 있다면, 그것이 가족이다. (중략) 그런 점에서 이 영화는 가족주의의 극단을 보여주었다는 생각이 든다. 가족 밖에 없는 가족 이야기, 그리고 가족은 어떻게 삶과 대립하는지, 결국 가족이 도대체 무엇인지, 가족이 무엇을 주기나 하는 것인지가 이 영화를 보고 남는 물음 같은 것이다. 결국 <기생충>은 가족에 대한 가장 도발적이고도 극단적인 질문을 던진 영화라는 생각을 한다. 그리고 이런 질문은 언제나 불편하고 뼈아프기도 하다. 가족을 어떻게 할 것인가? 가족이 도대체 무엇인가?

위의 사례는 전문 비평가가 작성한 비평의 일부분으로, 소통을 활용한 현실 해석 기제로의 영상 서사 활용이 잘 나타난 사례이다. 작성자는 ≪기생충≫을 가족에 대한 서사로 재질서화하고 있는데, 그러한 인식은 감상 과정에서 느꼈던 가족주의에 대한 자신의 답답한 기분에서 비롯된 것으로 서론에서 서술하고 있다. ≪기생충≫에 등장하는 김기택과 박동익, 그리고 국문광 가족이 어려운 상황 속에서도 강하게 결속되어 있다. 가족 간의 깊은 유대관계는 당연한 것으로 치부될 수 있지만, 서사적 기능을 고려한 설정이다. 김기우가 자신의 친구에게 박다혜의 과외교사 자리를 넘겨받은 것이 개인의 신상 변화가 아니라, 가족 단위의 사기 행각으로 확장되는 것은 김기택 가족이 강한 결속력을 갖고 있기 때문이다. 또한 서사의 중반 지점에서 극적으로 분위기를 전환하는 국면은 지하실 벙커에 남겨진 오근세를 구출하고자 찾아온 국문광의 행동에서 비롯된다. 끝으로 경제적 여유로움 때문에 상대적으로 덜 절박하게 묘사되지만, 심리치료를 받는 박다송을 위해 준비한 박동익 가족의 생일 파티가 나머지 두 가족을 한 공간에 위치하게 함으로써 비극적인 결말을 만드는 서사적 장치로 기능하고 있다. 다시 말해서 ≪기생충≫의 가족주의는 상식적인 윤리이고 안타까운 감정을 자아내는 요소이지만, 세 가족의 구성원들이 모두 얽혀서 전개되는 서사를 위해 반드시 필요한 기능적인 구성 요소이기도 한 것이다.

작성자가 이 가족주의에 답답함을 느끼는 것은 서사를 다르게 규정하고 싶어하는 욕망이며 더 나아가 ≪기생충≫의 의미를 가족주의의 비현실성으로 진단하고 싶어 하는 공간적 시간 질서화 전유의 욕망에서 비롯된 것으로 보인다. 제대로 삶을 영위할 수 없는 환경에서는 가족을 떠나는 것이 현실적으로 당연하지 않은지를 묻는 작성자의 의도는 ≪기생충≫에 나타난 가족의 형상화를 향하고 있다기보다는 “가족을 어떻게 할 것인가? 가족이 대체 무엇인가?” 라는 마지막 질문이 애초에 향했던 지점인 현실을 향하고 있다. 가족 구성원으로서가 아니라 한 개인으로 인물들을 바라보았을 때, 가족주의는 삶과 인물을 대립하게 만듦으로써 고난과 역경을 불러오는 원인이 된다. 작성자에게는 사람이라는 존재는 자신의 삶을 사는 존재이기 때문에 어떠한 상황에서도 가족의 곁을 떠나지 않는 인물의 모든 행적과 언사는 모두 비현실적인 것으로서 간격으로 인식된다.

작성자의 의도를 이처럼 유추할 수 있는 근거는 작성자가 이 비평을 페이스북에 게시하고 있다는 사실에서 비롯된다. “가족에 대한 가장 도발적이고도 극단적인 질문을 던진 영화”로 ≪기생충≫을 정의하는 것은 일반적으로 의미화된 방향과는 많은 점에서 차이를 갖는다. 상술한 바와 같이 ≪기생충≫에서 가족주의는 하나의 담화로서 서사가 갖는 에토스나 파토스 이전에 서사를 성립시키는 서술에 해당하는 것이기 때문이다. 그러므로 작성자가 이 글을 비평으로 만드는 것은 ≪기생충≫에 대한 정교한 분석이 아니다. ≪기생충≫을 보는 과정 동안 느꼈던 불편하고 답답한 감정의 기록에서 그치지 않고 공유됨으로써 이 게시글은 감상 공동체의 소통을 통해 의미 생성에 기여하는 방식으로 디지털 시공간을 활용하여 비평으로 성립하는 것이다. 작성자가 현실을 향해서 던진 질문은 가족주의가 주는 답답함을 통해 재질서화된 영상 서사의 의미가 갖는 이질감을 통해서 새로운 통보로 화하며, 페이스북으로 연결된 구독자, 지인 등의 현실의 다른 감상자들을 향하고 있다.

이에 대해서 감상자들이 답한 내용은 댓글로 기록된다. “폐부를 찌르는 지적입니다. 하지만, 그럼에도 불구하고 가족을 지켜보려고 발버둥 치는 삶도 있을 겁니다.”, “제 생각엔 ‘기생충’에 나온 가족들은 어떤 의미에선 다 한 사람이 아닐까 합니다. 그러니까 감독이 가족들 간의 갈등을 의도적으로 생략해 버린 거죠. 그래야 계층 간의 갈등이 더 확실하게 드러나니까.”, “이 영화를 보면서도 감동이나 계층의 문제의식이 느껴지지 않은 게 바로 리얼리티가 떨어지는 부분 같습니다. 가족주의의 폐단까지 보여주려 했다는 것은 좀 작전론의 일반화 같습니다.” 등과 같은 댓글의 내용을 고려하는 것은 의미가 있다. 대체로 작성자가 생성한 의미의 참신함, 다시 말해서 일반적으로 전제되었던 ≪기생충≫의 의미와 갖는 이질적인 거리감의 독창성은 인정하지만, 전적으로 긍정하지는 않는다. 감상자들의 소통에서는 어떠한 상황에서도 훼손되지 않는 ≪기생충≫의 가족주의는 다소 비현실적일 수 있지만, 가족주의가 당연한 것으로 전제되었을 때 담보되는 의미가 보다 가치 있는 것으로 귀결되고 있다.

여기서 해당 비평이 ≪기생충≫의 기존 의미를 대체하여 이어지는 후속 소통에서 새로운 의미로 전제되지 못한 까닭을 추가적으로 검토해 볼 수 있다. 비평

자체의 완성도나 내용의 타당성, 예시의 적절성 등 글의 속성을 통해서도 가능하겠지만, 디지털 영상 서사 리터러시로도 진단할 수 있을 것으로 보인다. 소통에 의한 현실 기제로서의 영상 서사 활용은 비평이라는 특정한 글의 양식을 전제했을 때에서야 성립할 수 있는 것이었다. 감상자가 느꼈던, 특히나 일반적이지 않은 감정으로 촉발된 의미작용이 현실에 대한 납득할 수 있는 해석 기제가 될 수 있는 것은 비평이 전제하는 형식 논리에 의해서였다. 그런데 이것이 페이스북이라는 SNS 플랫폼에 게시되었을 때는 온전한 텍스트 구성에 따른 형식 논리를 보전하기 힘들다. 비교적 다양화되었지만, SNS가 비평을 접하기에 좋은 접근성을 보장해 주는 공간이 아니기 때문이다. 그렇다면 비평은 얼마나 SNS의 기능에 부합할 수 있는가의 문제로 나아가는데, 이는 사회적 연결 관계의 기제로 비평의 기능을 질문하게 한다. 해당 비평이 획득한 추천수와 공유 횟수 등 수치를 통해 간접적으로 파악할 수 있는 것은 현실 해석 기제로 이러한 관점이 타당하다고 동의하는 사람의 숫자이다. 페이스북이 비평을 중점적으로 다루는 매체가 아니기 때문에 이 숫자는 작성자가 전제하는 기존 사회적 연결 관계를 모집단으로 하고 있다. 따라서 이 비평은 디지털 쓰기로서 사회적 연결 관계를 활성화하는 기능에 충실하게 기능하고 있다고 볼 수 있다. 달리 말한다면 작성자의 내적 소통을 이미 유추할 수 있는 감상자들을 소통 참여자로 하는 제한적인 현실 해석 기제의 공유인 것이다.

2) 의미 정련에 의한 현실 해석 기제로의 활용

(1) 정보로 환원된 의미의 일반화 시도

앞서 살펴본 바와 같이 영상 서사의 현실 해석 기제로의 활용은 디지털 쓰기가 공유되는 공간의 특성과 연관된다. 소통이 어디에서 이뤄지는지에 따라 결정되는 소통 참여자의 특성과 그로 인한 후속 소통의 전개 양상에 직·간접적인 영향을 받는 것이다. 서로 다른 감상 공유 공간의 특성을 넘어서는 가장 손쉬운 방법은 감상자 일반의 경험으로 이를 확장하기 위해 정보로 환원된 의미를 일반화하고자 하는 시도로 관찰된다.

작성 내용
작성자: 이례적인 거지. 그리고 오스카는 평론가 상과는 거리가 멀었음.
댓글 작성자: 누가 받을지는 투표하는 놈들 마음이지만 받을만했다는 거지.
작성자: 그리고 마블 영화들 중에서 로튼 최고 점수가 블랙 팬서야.
작성자: 나야 누가 받던 상관 없지. 문제는 오스카가 골든글러브부터 시작된 백인 남성 혐오자들과 외국어상 수상, 그리고 트럼프의 ≪기생충≫ 수상 비판이 오스카를 뭘로 보겠냐는 것이지.
댓글 작성자: 기생충 메타 점수도 96이고 영화제 상 받은 것도 200개 가까이 됨. 내 말은 모든 곳에서 인정한, 받을만한 영화였다는 소리지.
작성자: 적어도 백인 남성 혐오 발언만 안 했어도 말 안 나왔어. 몇 년간 진짜 독하다고 생각했는데 특히 올해는 광기가 느껴질 정도야.
작성자: 그랬으면 작년 로마지.
작성자: 그린북 안 줌.ㅋㅋㅋ ≪킹스 스피치≫, ≪크래쉬≫ 줌.
작성자: 오스카는 원래 그랬어.
댓글 작성자: 그러니까 내 말이 ≪아이리쉬≫나 ≪1917≫이 받을 수도 있었지만, ≪기생충≫도 받을만했다는 거임. ≪기생충≫이 ≪1917≫이나 ≪아이리쉬≫보다 좋은 평 받은 다른 영화제도 많고.
작성자: 수상에 문제는 없다고. 문제는 오스카 내내 있었던 백인 남성 혐오자들과 최초의 외국어 수상이 겹친 게 문제지.
작성자: 그게 ≪기생충≫에 트럼프가 한 비판과 겹치면서 사람들 시선에 오스카가 뭘로 보이겠냐?
댓글 작성자: 뭘로 보든 내가 알 바가 아니지만 그게 오스카가 선택한 것이지. 자국 영화제보다는 국제영화제로 가겠다는 선택이니까. 그리고 오스카는 투표를 하는 건데 그게 무슨 상관이야. 몇천 명이 투표하는 건데.
작성자: 문제는 그걸 보는 시선이지. 그 편견과 갈등을 오스카가 이용하는 것도 모자라 트럼프가 정치적으로 이용하고 있잖아.

위의 사례는 디씨인사이드 영화 갤러리에 작성된 ≪기생충≫의 해외 유명 영화제 수상이 정치적 올바름(Political Correctness)을 정치 전략으로 활용하는 미국의 사정에 의한 것이라고 주장하는 게시글에 달린 댓글의 일부다. 댓글 작성자는 게시글을 반박하는데, ≪기생충≫이 칸 영화제에서의 수상한 것은 아카데미상과 칸 영화제는 해외 유명 영화제로서 유사하며 작성자가 언급하는 정치적 지형도와는 무관하며, 전문가들에 의해서 그럴 만한 자격이 공인된 작품이기 때문이라는 논지다. 유력한 영화 평론 잡지의 점수, 다른 수상 내역 등을 고려했을 때 ≪기생충≫의 수상은 작품성에서 비롯되었다는 것을 근거로 들고 있다.

여기서 불거지는 대립의 원인은 ≪기생충≫의 작품성을 유명 영화제에서의 수상이 충분하게 설명하고 있느냐는 것이다. 앞서 분석한 디지털 쓰기의 사례에서 설명한 바와 같이 해당 커뮤니티에서 ≪기생충≫은 '유명 영화제 수상작'으로 의미화되어 있다. 허구 세계와 현실 세계를 연결하는 영화제 수상이라는 질서 자체는 이해된 의미와 함께 후속 소통에서 문제시되지 않는다. 그러나 후속 소통은 의미를 발전시키는 것이기 때문에 '유명 영화제 수상작'이라는 의미는 작품을 수사하는 '유명 영화제'를 초점화하여 다시 관찰된다. 이는 의미를 보다 분명하게 만들기 위해 소통 참여자들이 의미작용에 전제하고 있는 논리를 검토하는 것이다.

사실 이 후속 소통은 원활하게 전개되고 있지 않은데, 감상자 일반이 받아들여야 하는 방식으로 정보(해외 유명 영화제 수상작)가 의미로 제시되어 있기 때문이다. 밀접한 관련성이 있지만 영상 서사의 작품성이 곧 의미인 것은 아니며, 평론가들의 선택으로 이뤄지는 영화제에서의 수상 결과가 의미인 것은 더욱 아니다. 댓글 작성자는 이를 동일한 것으로 놓고 ≪기생충≫의 의미를 쉽게 가공할 수 있는 정보로 다시 환원하고자 하는데, 이것이 작성자가 덧붙이고자 하는 영화제에 개입하는 정치적 영향력과 미국의 정치적 상황이다. 작성자가 생성한 의미의 타당성 여부와는 무관하게 댓글 작성자가 시도하고 있는 일반화는 쉽게 반박이 가능한 것이어서 후속 소통은 생산성을 갖지 못하고 있다. 작성자에 의해서 초점화된 영상 산업의 상업성과 결부된 정치적 올바름에 대해서 답변하지 못할뿐더러, 정치적 올바름 또한 작품성과 의미의 범주에 있기 때문이다.

이와 같이 정보로 환원된 의미를 일반화하려는 시도의 경우에는 소통 참여자들의 형식에 대한 이해 여부가 의미 생성에서 중요해진다. 후속 소통이 이미 이해된 의미에 기반해서 발전하기 때문에 으미화를 위한 소통의 질서가 첨예화됨에 따라 소통의 참여 조건 또한 상대적으로 높은 수준에서 형성되는 것이다. 그러나 개인이 특정 질서에 대해서 완벽한 이해를 보유할 수 없는 것은 물론, 허구 세계가 지니고 있는 허구의 특성은 정보로 환원되는 것에 저항하는 것이다. 때문에 정보로 환원된 의미를 일반화하는 양상에서는 허구로서의 영상 서사의 특징이 초점화된다.

작성 내용
댓글 작성자 1: ≪버닝≫도 가난 = 범죄 연결시켰는데? 가난한 사람이 돈 많은 남자한테 여자 뺏기고 열등감에 살인 후 방화하는구만.
작성자: 유아인이 아무 동기도 목적도 없이 시작부터 범죄를 설계해서 벌였어? 또 유아인이 아무런 동기 부여 없이 범죄 설계했고? 연출력에서부터 압도적인 차이가 나는데 말이라고.
댓글 작성자 1: 오히려 동기 목적은 유아인이 더 없지. 원래 정신병자였잖아. 옷장 속에 살인용 칼 세트 한 번씩 열어보던데. 그러다가 갑자기 충동적으로 죽여버린 거 아냐.
댓글 작성자 2: 팩트) 유아인같은 애는 영화 설정상으로 충분히 나올 수 있지만 송강호 가족 같은 일가족은 현실과는 전혀 동떨어진 일가족 구성원이다. 이 점만 보더라도 연출력에서 압도적으로 ≪기생충≫이 부족하구만. 무슨 시나리오를 쓰고 있어.
댓글 작성자 1: 현실적인 것하고 연출력하고 무슨 상관이 있는데?
작성자: 그게 연출력이야.ㅋㅋㅋㅋ 영화 용어도 모르면서 무슨.ㅋㅋㅋㅋ 물론 영화라는 건 소재가 무한해서 현실적인 건 무시하고 연출할 수도 있겠지만 그건 애초에 장르 설정이 달라져 버리는 것이고. ≪기생충≫ 장르가 판타지였어? 그러면 네 말이 맞을 수도 있고.
댓글 작성자 1: 너 ≪기생충≫이 무슨 장르인지 말해 봐.
댓글 작성자 2: direction이랑 각본의 현실성이랑 무슨 관계인지 설명해 주시겠어요, 영화 평론가님?
작성자: ≪기생충≫은 봉준호가 말한 것처럼 블랙 코미디가 장르고 각본을 스크린화시켜 배우들을 가지고 공간과 시간에서 스크린으로 연출해 내는 것 이 제작 과정을 연출이라고 함. 그런데 여기서 현실성은 기본 연출력의 기초 구성 요소 중의 하나임. 아, 현실성과 동떨어진 영화를 만들면 되지 않겠냐고? 글쎄다, 그럼 ≪영구와 땡칠이≫ 같은 장르의 영화를 만드는 거겠지.

위의 사례는 앞의 게시글과 거의 흡사하게 ‘유명 영화제 수상작’이라는 의미를 만든 영화제의 정치성을 주제로 작성한 게시글에 달린 댓글의 일부다. 작성자는 이창동 감독의 ≪버닝≫(2018)이 더욱 뛰어난 작품임에도 불구하고 해당 영화제에서 수상하지 못한 반면, 1년 사이에 변화된 영화제를 둘러싼 정치 지형도가 ≪기생충≫의 수상을 가능케 했다고 서술한다.[44] 이는 영화제의 정치성을 상술함으로써 ‘유명 영화제 수상작’의 의미, 즉 정치적 의미를 발전시키기 위함이다. 그러나 이는 다른 소통 참여자들의 반박을 초래하는데, 감독의 연출력이라는 평가 기준을 도입하려는 작성자의 서술 보완이 성공하지 못했기 때문이다. 연출력 일반을 정의하는 것이 모호하고 이에 대한 완벽한 이해를 작성자가 제시하지 못한 까닭도 있지만, 무엇보다도 의미가 해외 유명 영화제에서의 수상과는 직결되지 않기 때문이다. 다시 말해서 후속 소통에서 이전 소통으로 전제로 설정된 이해에 근거하지 않은 것이다. 이와 같을 때 영상 서사가 어떠한 것인지, 허구가 갖는 의미가 어떠한 현실적인 의미가 있는지는 소통 참여자들에 의해서 성찰의 대상이 된다.

(2) 현실 공동체의 시간 경험으로의 확장

소통에 의한 현실 해석 기제로 사용하는 양상에서와 유사하게 영상 서사가 현실 공동체의 시간 경험으로까지 의미 정련을 활용하는 것은 비평의 경우에 특히 두드러진다. 비평이 전제하고 있는 대상에 대한 재질서화와 그를 통한 의미의 포착, 감상자를 포함한 현실 공동체로의 적용은 비평의 형식 논리이기 때문

44) 이 게시글에서 언급된 주인공의 살인을 중심으로 ≪버닝≫과 ≪기생충≫을 비교한 것은 전문 평론가에 의해서도 고찰된 주제라는 점에서 특기할만 하다. 위의 커뮤니티에서 이뤄진 소통이 개연성에 집중하는 반면, 강성률(2022)은 두 영화의 공통된 모티프인 청년, 계급, 가족, 살인 등이 재현에서 어떠한 차이를 보이는지를 주목한다. 이는 허구 형식에 대한 전문성은 허구를 규정하는 지식에 대한 올바른 이해나 선언이 아니라, 작품 자체에 대한 민감한 인식과 사고가 우선한다는 것을 시사한다. 강성률, 「<버닝>과 <기생충>의 비교 연구: 청년, 계급, 가족, 살인이라는 공통의 키워드」, 『영화연구』 91, 한국영화학회, 2022.

이다. 따라서 현실 공동체의 유의미한 시간 경험으로 확장하는 재질서화의 양상은 디지털 영상 서사 리터러시의 일반적인 양상이라고 보기 어렵지만, 이와 같은 비평이 디지털 시공간에서 게시될 때는 분석할 가치가 있다.

봉준호는 임상수와는 좀 다른 시도를 한다. 2층 양옥집을 주 무대로 삼았던 김기영의 서사 공간을 다세대 주택이 몰려 있는 빈곤층 동네와 넓은 정원을 갖춘 대저택이 몰려 있는 부유층 마을로 확장하고, 전반부를 서울의 저지대에 사는 가난한 4인 가족 주인공들이 고지대 상류층 동네 박 사장(이선균) 집에 취직하는 이야기로 전개시키고 중반 이후를 그 부잣집 대저택에서 일어나는 대혼란의 비극적인 소동극으로 끌고 간다. (중략) <기생충>은 낮은 계급이 높은 계급을 이기는 목적론적 서사의 필요충분조건을 충족시킬 것처럼 위장했으나 탁자 밑에 웅크리고 숨었다가 반지하방이 있는 저 낮은 곳의 자기네 동네로 퇴각하는 실패담으로 귀결된다. - 김영진, <기생충>을 통해 봉준호가 보여주는 이미지의 잉여와 그것이 불러일으키는 정서에 대하여

나는 두 이야기가 만드는 각각의 공간을 동기화시키는 형식의 영화를 본 적이 없다. 나는 조던 필의 영화 <겟 아웃>이나 <어스>가 건축적이라고 쓰면서 그가 시나리오를 쓰는 과정에서 다이어그램을 그릴지도 모른다고 말했다. 그런데 <기생충>을 보고 나서, 봉준호는 정말 '설계도'를 그릴 것 같은 생각이 들었다. 건축사무소에서 그리는 평면, 단면의 설계도가 아니라 어떤 것이 될지 모르겠지만, 그것은 공간과 이야기가 하나가 된 설계도다. <기생충>은 이야기와 공간이 정확하게 일치하는 영화를 만들었을 때 도달할 수 있는 최고의 순간을 보여주고 있다. 나는 어떤 영화는 건축적이라는 느낌을 받을 때가 있다. 건물을 주제로 다루고 있기 때문이 아니라 구조의 영화이기 때문이다. 그리고 <기생충>이 바로 그런 영화이다. 아니, <기생충>은 건축적이 아니라 건축, 그 자체다. - 윤웅원, <기생충>은 건축 자체다

건축주가 주어진 법규에서 최대한의 수익을 추구한 결과로 반지하 주거공간을 만들었다면, 높은 언덕에 집을 짓는 건축주도 법규의 혜택이 있다. 한쪽에서 바라볼 때 다른 한쪽의 절반 이상이 지표에 묻혀 있다면 지하에 해당돼 용적률의 혜택을 받는다. 물론 박 사장네 집을 건축한 남궁현자 선생은 공간을 무한정 늘리는 데에는 관심이 없었을 것이다. 그렇지만 한국의 세금제도에서 연금저축, 보험료, 기부금, 신용카드 사용액 등의 공제 혜택이 주로 부자들에게 몰리는 것처럼, 부유층과 권력을 가진 자는 사회의 제도와 법규에서도 혜택을 누린다. 마침 <기생충>의 관객수가 730만명을 돌파한 지난 6월 11일, 정부는 기업을 상속할 때 공제 등의 혜택을 주는 제도를 상속받는 자들에게 유리하게 바꾼다고 발표했다. 과연 누가 이 사회에 기생하고 있을까. - 윤형중, 누가 이 사회에 기생하고 있는가?

<하녀>의 하녀가 치정극의 희생양이 된다면, <기생충>의 힘없는 입주 가사도우미는 복수극의 제물이 된다. 폭우가 쏟아지는 밤, 빈 저택에서 술판을 벌인 기택(송강호) 식구에게 지난날 쫓겨난 문광(이정은)이 나타났을 때, 인터폰 너머로 검은 우비를 두르고 서 있는 그녀는 이미 다치고 피 흘린 상태다. 문광의 재등장을 기점으로 더 이상 평화롭게 계단을 오르내리지 못하게 된 <기생충>의 노동자 가족들은, 갖은 수를 써서 집 밖으로 탈출하는 데 성공하지만, 잔인하게도 봉준호 감독은 집 밖의 계단을 현실의 계급 차만큼 길고 장황하게 내면서 인물을 나락으로 떨어트린다. <하녀>의 계단은 관객의 정면에 놓여 있기 때문에 상하 감각과 더불어 원근감이 강조되는데, <기생충>의 계단은 화면의 이쪽과 저쪽을 가로지르는 좌우 운동으로 확장되면서 야외로 끝없이, 끝없이 뻗어나간다. - 김소미, 걸작들을 향한, 봉준호의 도발적 대답

위의 사례는 영화 잡지 씨네21에서 기획된 ≪기생충≫에 대한 비평 특집에 수록된 비평들 중에서 네 비평의 일부분이다(씨네21 취재팀, [스페셜] <기생충> 이렇게 보았습니다 ① ~ ⑥, 씨네21, 2019.06.20.). 해당 기획은 서로 다른 초점을 통해서 ≪기생충≫을 다각도로 의미화하고 있는데, 특집 중에서 기사 형식으로 작성된 하나를 제외한다면 총 다섯 편 중에서 네 편의 비평이 모두 ≪기생충≫에서 공간을 공통적으로 주목하고 있다. 영화학은 물론, 건축학, 경제학, 그리고 영화사라는 서로 다른 비평의 관점에서 ≪기생충≫이 공간을 활용하여 이미지를 구성하고 서사를 연결하며 의미를 구현하고 있다는 것을 가장 두드러지는 영상 서사로서의 특징으로 꼽는다.

디지털 영상 서사 리터러시의 양상으로서는 ≪기생충≫의 두드러지는 공간적 시간 질서화가 인용한 전문 비평가의 글뿐만 아니라, 일반 감상자가 공유한 감상에서도 거의 모두 발견되는 내용이라는 점에서 중요하다. ≪기생충≫을 감상한 거의 모든 감상자들이 이를 주목하고 있음에도 불구하고 디지털 쓰기에서 해당 비평이 인용된 사례는 극히 드물다. 물론 모든 사례를 검토할 수는 없지만, 이 비평은 일반 감상자의 디지털 쓰기에 대체로 활용되지 않는 것으로 보인다. ≪기생충≫의 개봉 시기(2019.05.30.)와 크게 차이가 나지 않는 연재 일자, 공간적 시간 질서화를 상세한 학문적 관점 및 현실의 현상과 접목하고 있는 해설, 연관된 상호텍스트가 바로 연결되어 있는 무료 게시 공간, 대중적인 영화 잡지의 특성 등에도 불구하고 의미화 소통이 분절되어 있는 것이다. 후술하겠지만

≪기생충≫의 해석에 대한 수요를 반영하여 제작된 다량의 유튜브 리뷰 영상과 비교했을 때 월등한 전문성을 보유한 집필진의 기획 연재에도 불구하고 읽혀야 실행되는 대중적인 영화 비평으로서의 기능을 하지 못하는 것이다.

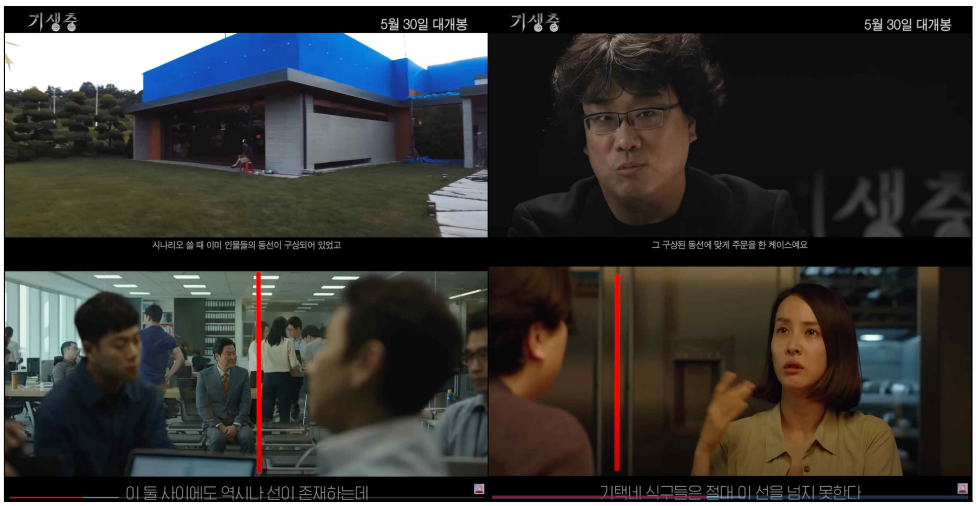
이러한 현상은 영화 잡지의 부진 혹은 비평의 몰락 등 더욱 본질적인 문제로 설명될 수도 있을 것이지만, 주효한 것은 미디어 형식의 차이에서 비롯된 것으로 보인다. 후속 소통이라는 점에서 비평은 일반 감상자의 디지털 쓰기와 고유한 체계로 분절되어 있다. 디지털 쓰기가 보이는 소통에 바로 뒤따르는 후속 소통으로서의 성격과는 달리, 독자적인 예술체계로서 비평은 디지털 쓰기로는 관찰할 수 없는 관찰을 가능케 하는 것이다. 다시 말해서 비평은 영상 서사를 의미화하는 일반 감상자들의 감상 공유인 디지털 쓰기를 환경으로 전제하고 있는 체계인 것이다. 때문에 디지털 영상 서사 리터러시를 기준으로 보았을 때 현실 공동체의 시간 경험으로 영상 서사와 그 의미를 확장하는 비평의 미디어 형식은 직접적인 대상이 될 수 없다.

이는 위에서 인용한 비평이 링크 형태로 블로그나 X에서 간접적으로 인용되는 양상을 통해서 구체적으로 확인할 수 있다. 인용되는 해당 비평들이 가진 텍스트로서의 완결성은 디지털 시공간에서 해체되어 문화 데이터베이스가 된 것이다. 이때 인용된 문화 데이터베이스로서 비평이 실행하는 기능은 의미 정련에 의한 현실 해석 기제로 영상 서사를 재질서화하는 디지털 쓰기의 부분적인 전문성 담보에 있다. 앞서 X의 감상 타래를 통해서 확인하였던 것처럼 디지털 시공간에서 비평은 통렬하게 독해되는 것이 아니라, 활용 가능한 하나의 자원으로 화하는 것이다. 이는 디지털 영상 서사 리터러시가 영상 서사에 대한 전문성을 전제하는 개념이 아니라는 것에 대한 방증이다. 현실 공동체의 시간 경험으로 영상 서사를 확장하는 것은 디지털 쓰기의 작성자가 전문성을 어떠한 방식으로 활용하는지에 따라서 결정된다.

3) 형식 반복에 의한 현실 해석 기제로의 활용

(1) 사실적 정보로의 영상 서사 형식 활용

디지털 공간에서 발견되는 가장 특징적인 후속 소통 양식은 소위 ‘리뷰 영상’으로 지칭되는 유튜브의 영상이다. 리뷰 영상은 아마추어 영화 비평가인 유튜버가 기본적으로 영상 서사를 상세하게 해석하고 그 의미를 설명하는 후기 형식의 리뷰 콘텐츠를 말한다. 이용설 · 김공숙(2021)에 따르면 리뷰 영상은 두 가지 점에서 주목할 가치가 있다. 먼저 리뷰 영상은 예비 감상자들에게 영상 서사 감상을 결정하는 일종의 가이드 리뷰로서 기능한다. 때문에 주로 영상 서사를 이미 감상한 감상자들을 대상으로 하는 일반적인 비평과는 달리, 감상자들의 감상에 직접적으로 개입하는 감상이라는 점에서 특징적이다. 아울러 리뷰 영상은 감상 과정에서 파악하지 못했던 장면의 기능이나 상징적 의미를 설명해 주는 스포일러 리뷰로서도 기능한다. 이는 감상자에게 세밀한 해석을 제공하는 것 외에도, 구체적인 서사 요소에서 비롯된 감상을 공유하여 공감대를 형성하고자 하는 감상자들의 욕구를 충족시킨다. 이처럼 리뷰 영상은 감상자들이 영상 서사의 형식을 반복하는 구체적인 양상을 확인할 수 있는 디지털 쓰기 양식이다.



<그림 47 ~ 50. ≪기생충≫의 제작기 영상과 리뷰 영상>

그림 47 ~ 48은 ≪기생충≫의 배급사에서 공개한 제작기 영상의 스틸컷이고 그림 49 ~ 50은 영상 서사의 리뷰 영상 전문 유튜버가 게시한 ≪기생충≫ 리뷰 영상의 스틸컷이다. 해당 유튜버는 유튜브에서 가장 많은 종류의 ≪기생충≫ 리뷰 영상을 게시하였는데, ≪기생충≫ 분석이라는 기획으로 작품 전체, 특정 장면, 인물의 이름이 갖는 상징성 등을 주제로 총 7편의 리뷰 영상을 제작하여 유통하였다. 그림 49 ~ 50의 영상은 그중에서도 가장 많은 조회수를 기록한 리뷰 영상인데, 주요 장면 중심으로 비가시적인 선을 통해서 이미지의 상징적인 공간 구현을 해석하여 전체 서사의 의미를 도출하는 방식으로 구성되어 있다. 상류층과 하류층의 보이지 않는 수직적인 구도가 화면을 좌우로 양단하는 선에 의해서 가시화되며 이것이 작품의 주제인 사회구조적인 빈부격차의 문제를 드러내고 있다는 것이 해당 리뷰 영상의 논지이다.

이와 같은 리뷰 영상은 시청자에게 작품의 세부 요소에 대한 정확한 해석을 제공하는 것을 목적으로 표방하는데, 그 목적은 작품의 의미를 해석을 통해 신빙성 있게 전달하기 위함이다. 리뷰 영상의 제작자는 자신이 제시하는 영상 서사의 의미가 타당한 것이라는 근거를 서사를 이루고 있는 다양한 요소에 대한 상세한 해석으로 확보하려 하고 있는 것이다. 이를 위해 분석되어야 하는 대상은 영상 서사 이전에 영상 서사를 구성하는 요소들을 결정하고 배치하는 제작자로서의 감독이다. 다시 말해서 리뷰 영상은 영상 서사에 구현된 감독의 의도를 충실하게 포착하여 의미를 확정지으려는 감상자의 시도인 것이다. 이러한 구도에서 의미는 구현된 영상 서사의 요소에 대한 정확한 이해에 의해서만 확보될 수 있는 것으로 전제되어 있다. 따라서 리뷰 영상에서 전제하는 영상 서사는 제작자가 전달하고자 하는 의미를 구현한 것으로서, 이때 감상자의 역할은 충실하게 감독의 의도에 따라서 영상 서사를 분석적으로 해독하는 것이다.

이처럼 리뷰 영상은 특정 장면이나 OST, 배우의 연기 등 영상 서사의 요소는 물론, 제작자인 감독의 의도를 활용하는 디지털 쓰기 양식이다. 그러나 현실의 해석 기제로서 영상 서사가 활용되어 의미를 생산하는 후속 소통이라고 보기는 어려운데, 이는 영상 서사에 의한 타자지시는 이뤄지지만, 영상 서사를 통해서 감상자의 현실이 조망되는 자기지시는 발생하지 않기 때문이다. 영상 서사에 의

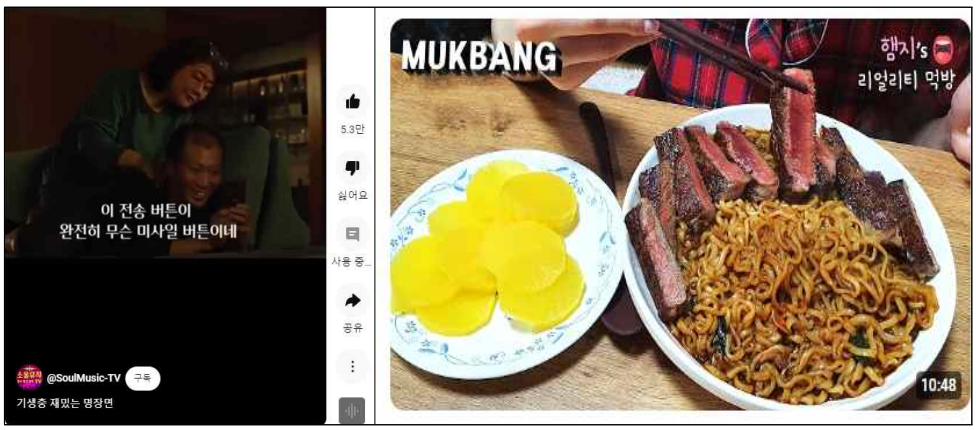
해서 관찰되는 것이 1차 질서 관찰자인 감독이 창작 과정에서 조망한 현실에 그치는 것인데, 때문에 리뷰 영상은 감독의 의도에 천착함에도 불구하고 창작에 대한 추체험이라고 할 수 없다. 리뷰 영상은 영상 서사의 의도된 의미를 도출하기 위한 것으로서 이때 시간성은 재질서화되기보다 감독의 의도에 따라서 고정되는 것이다. 다시 말해서 영상 서사의 형식인 허구가 활용되지 않고 영상 서사의 내용이 활용되는 것이 리뷰 영상이며, 이때의 후속 소통은 감상자가 각자의 현실을 해석하는 의미의 생산성이 풍부하다고 하기 어렵다.

그러므로 리뷰 영상은 영상 서사를 사실적인 정보를 활용하여 분석하는 해석 시도라고 해야 할 것이다. 여기서 인용하고 있는 리뷰 영상은 물론, 일반적으로 ≪기생충≫ 리뷰 영상들은 공통적으로 이미지의 공간 구현이 갖는 상징적 의미에 주목한다. 이 근거는 물론 감독이다. 개봉 이전에 공개된 제작기 영상에서 감독 봉준호는 시나리오 단계에서 인물의 동선이 기획되어 있으며 이것이 연출과 편집에서 중요하게 활용되었음을 밝히고 있다. 이것이 리뷰 영상에서는 감상 과정에서 추체험되는 것이 아니라, 영상 서사를 분석하는 가장 확실한 사실적인 근거로 작용하고 있다. 따라서 이때 해석 기제로 활용하는 현실은 개별 감상자의 현실이라기보다는, 제작자의 현실 혹은 제작자에 의해서 주목된 현실이다.

이는 리뷰 영상에 기록된 다른 감상자들의 댓글과 답글의 양상에서도 확인된다. 감독의 의도를 강조한 해당 리뷰 영상은 다른 리뷰 영상과는 다르게 감상자들 사이의 다툼이 없을 뿐만 아니라, 소위 ‘봉테일’로 불리는 봉준호의 연출과 편집에 대한 찬사와 호평이 반응의 대다수를 이루고 있다. 앞서 사례로 제시하였던 현실에서 부자의 모습에 대한 감상자들의 서로 다른 인식이 만드는 논쟁이 전개된 리뷰 영상과는 다른 양상이다. 감독의 의도를 강조한 리뷰 영상에서는 감상자들마다 상이할 수밖에 없는 현실을 조망하게 할 정도로 영상 서사가 관찰되지 못했기 때문이다. 다시 말해서 해당 리뷰 영상이 만드는 후속 소통에서 현실은 추상화됨으로써 후속 소통과 의미가 발전할 동력은 상실된 것이다. 이처럼 현실의 해석 기제로 영상 서사가 활용되는 것은 영상 서사의 내용이 아니라, 그 형식인 허구가 활용되어야 함을 뜻한다. 사실적 정보로서의 영상 서사 형식을 활용하는 것은 추상화된 현실의 해석만이 가능할 뿐이다.

(2) 일반화된 디지털 언어 자원으로의 활용

앞선 사례와 유사하지만, 디지털 이미지로 영상 서사를 직접적으로 활용하는 경우에도 허구가 일정 부분 활용되어 감상자들의 현실을 조망할 수 있게 하는 디지털 쓰기가 존재하기도 한다. 이는 감독의 의도가 아니라, 감상자의 의도에 따라 영상 서사를 확고하게 재질서화하는 양상이 그러하다. 이는 사실적인 정보로 영상 서사의 내용 요소를 직접적으로 활용하는 것과는 다른 후속 소통의 양상들을 보인다.



<그림 51 ~ 52. ≪기생충≫을 활용한 유튜브 쇼츠>

위의 사례는 유튜브에서 검색되는 ≪기생충≫ 영상 중 가장 조회수가 높은 두 영상이다. 왼쪽은 일명 '종북 개그 신'으로 불리는 장면을 편집한 클립인 유튜브 쇼츠(그림 51)이고, 오른쪽은 유명 먹방 유튜버가 게시한 짜파구리 먹방 영상(그림 52)이다. 먼저 종북 개그 신은 '기생충 재밌는 명장면'이라는 제목을 갖고 있는데, 해당 장면은 김기택 가족을 협박하는 영상을 빌미로 국문광이 이들을 북한 방송의 앵커 말투를 흉내 내며 비웃는 장면이다. 다음으로 짜파구리는 영화에 등장하는 단순한 소재로서 특별한 기능은 없지만, ≪기생충≫을 통해서 유명해진 음식이다. 영상 서사의 내용 요소를 디지털 이미지로 활용하는 양상인데, 두 영상은 영상 서사의 내용 활용이 허구를 어떻게 일정 부분 담보할 수 있는지를 나타내는 사례다.

두 영상에서 디지털 이미지로 영상 서사가 활용되었을 때 발생하는 공통점은 전체 서사 및 의미와는 큰 관련이 없는 것을 넘어서 오히려 이 두 요소를 중심으로 영화를 보게 될 경우 전혀 다른 방식으로 감상된다는 점이다. 종북 개그 신이 가지고 있는 내용 상의 함의는 필연적이지 않다. 구태여 주인공 가족을 비웃기 위해서 북한 말투를 사용할 까닭이 없을뿐더러 영화에서 남북문제를 직접적으로 다루고 있는 것도 아니다. 만일 그것이 남북문제라는 현실 정치의 문제로 읽히기 위해서는 많은 서사 요소가 해당 장면의 전후로 개입되어야 했다. 사회구조적 빈부격차를 남북의 비교되는 경제 사정으로 확장하는 것은 은연중에 제시되는 간접적인 의미에 해당한다. 이것이 감상자에게 직접적으로 호소하는 것은 종북 개그가 철저하게 한국인에게 어필한다는 점이다. 같은 민족의 다른 이데올로기에 의한 방송 언어가 북한 뉴스 앵커의 말투다. 인물들이 처한 희극적인 상황에서 주인공과 대립하는 인물에 대한 찬양이 우스울 수는 있지만, 말투 자체가 '재밌는 명장면'으로 만들어 주는 것은 그것이 감상자의 표준어 감각을 청각적으로 자극하기 때문이다. 짜파구리 또한 마찬가지인데, 서사에서는 주인공 가족의 긴박한 상황에서 우연히 등장한 요소일 따름이다. 하지만 '한국인이 좋아하는 라면과 소고기의 조합'은 현실 세계의 감상자들에게도 충분히 맛있겠다는 생각이 들게 한다. 이와 같은 두 영화 요소는 감독이 밝힌 바와 같은 한국이라는 지역성의 강화를 위해서 필연적(서사)이지는 않지만 함께 배치된 우연적인 요소들이다.

이와 같은 우연성의 요소, 즉 필연성으로 구축되는 허구 세계의 질서를 틈입하여 관찰의 지점을 생성하는 것은 완벽하게 우연성을 근거로 하고 있다는 점에서 상기한 사례는 특징적이다. 그리고 이 우연성은 오로지 시각만으로 포착되지 않고 다른 감각, 곧 청각과 미각과의 조합을 통해서 함께 감각된다. 영화가 가지고 있는 감각적 물질성이 시청각, 시미각으로 제시되는 것인데, 이때의 감상자는 데카르트의 좌표평면계의 소실점에 위치하는 시각 절대화의 존재로서의 근대적 관찰자와는 상이한 인물들의 다양한 감각을 전유한 존재다.

이렇듯 영상 서사의 내용 활용이 형식으로서의 허구를 담보하는 방식은 영상 서사에 존재할 수 없는 감상자를 감각의 전유를 통해 개입시키는 허구의 확장에

있다. 이는 의도된 의미와 간격을 갖는 의미를 생성하는 감상자를 직접적인 시간-이미지의 생성과 활용 주체로 제시한다는 점에서 특징적이다. 종북 개그 신과 짜파구리는 디지털 미디어를 통해 영상 서사의 시간성을 생성하는 허구에서 이탈하여 감상자의 시간성을 생성하는 허구로 영상 서사를 파편적으로 활용되어 있는 것이다.

<그림 53 ~ 54. “그래도 사랑하시죠?” 밈>

대체로 ‘결혼생활에 대한 정의’라는 제목의 이 디지털 쓰기는 스틸컷이나 움짤의 형태로 ≪기생충≫에서 가장 인상적인 대사로 꼽히는 “그래도 사랑하시죠?”가 나오는 장면을 편집한 것이다. 앞선 사례와 같이 감독의 의도가 반영된 서사는 인물들 사이의 상반되는 의도와 감정을 중심으로 이를 목격하는 감상자가 긴장감을 느끼도록 전개된다. 결혼생활이 언제나 행복할 수는 없고 배우자가 못마땅하게 느껴지기도 하는 일상적인 상황은 현실 세계의 감상자가 충분히 공유할 수 있는 허구 세계의 모습이다. 이를 집약한 표현이 “그래도 사랑하시죠?”라는 대사이며 이처럼 명대사를 중심으로 영화를 의도된 의미에서 이탈하는 것은 디지털 감상 환경이 아니더라도 흔한 감상 양상이다.

이 디지털 쓰기에서 주목할 점은 왼쪽 스틸컷만 사용된다는 점이다. 오른쪽도 제시될 때, 즉 쇼트와 쇼트가 병렬되어 몽타주로서의 긴장감을 형성할 때는 의도된 의미에서 이탈하지 않는다. 이 경우에는 영화의 인상적인 장면에 대한 지칭이다. 그러나 “그래도 사랑하시죠?”라는 대사를 말하는 인물만이 부각될 때는 응답 책임의 주체를 소거함으로써 “그래도 사랑하시죠?”라는 질문에 답해야 하는 주체는 감상자로 대체된다. 다시 말해서 허구 세계의 요소를 삭제하거나 수정하는 방식으로 이미지를 편집하여 직접적으로 현실 세계에 침투하는

질서를 구현하는 것이다. 이때 인물의 감각 또한 감상자에게 전유된다. 어딘가 비웃는 것처럼 보이는 질문자의 표정에서 느껴지는 불쾌함은 감상자가 질문을 듣는 인물을 자신으로 대체했기 때문이다. 인물들의 사회경제적 신분 질서가 감상자에게도 전이되는 것이다. 때문에 “그래도 사랑하시죠?” 라는 질문에 대한 대답은 결혼생활을 ‘사랑’ 보다는 ‘그래도’ 에서 정의하게 하며 이때 장면은 해학성을 위해 활용된다.

<그림 55 ~ 56. ≪기생충≫을 활용한 확장적 밈>

위의 사례는 ≪기생충≫으로 만들어진 해외 밈 중에서 가장 유명한 두 디지털 이미지다. 왼쪽은 ≪기생충≫이 화제가 되었던 코로나19 팬데믹 기간 동안 전 세계적으로 강조된 사회적 거리 두기를, 오른쪽은 유명인들이 자신의 안락함 속에서 사회적 문제에 대한 관심과 해결을 촉구하기만 하는 것의 비현실성을 풍자하는 밈이다. 이들은 모두 이상을 지향하는 사회 지배층의 주장과는 달리 이를 현실에서 구현하는 일반적인 사람들은 고통받고 있음을 시사하고 있다.

이는 ≪기생충≫의 ‘사회구조적 빈부격차’ 라는 일반적인 의미와 일정 부분 관련성을 확보하고 있는데, 오히려 그럼으로써 기표로서의 장면의 내용과 형식으로서의 밈의 결합이 자의적이라는 것을 강하게 나타낸다. ≪기생충≫의 전체적인 의미에 있어서는 디지털 이미지의 내용이 완전히 어긋난다고 볼 수 없지만, 디지털 이미지를 중심으로 보게 될 경우 영화의 내용을 왜곡하고 있기 때문이다. 다시 말해서 유명한 영화라는 점 때문에 ≪기생충≫은 해당 밈을 접하는 사람에게 인식의 근거가 되지만, 이미지를 자의적으로 활용하고 있다는 점에서 ≪기생충≫은 희화화되고 있는 것이다. 예컨대 왼쪽 인물이 처한 상황을 사회적 거리두기로 표현한 것은 인물의 일생이 비극적이었던 영화의 내용에 비춰보았을

때 사회적 거리두기를 요구받는 감상자들의 피로를 함축한 것으로 새로이 의미화한다. 또한 영화에서는 선을 넘어 들어오는 불쾌한 냄새를 맡고 몸을 사리는 뒷좌석의 인물을 유명인으로 수사하고 운전을 하는 주인공을 자신들이라고 칭함으로써 감상자들은 사회 지배층에 대한 반감을 드러내는데, 뒷좌석의 인물은 이상적 세계를 꿈꾸는 인물이 전혀 아니기 때문이다. 이처럼 디지털 이미지로 생성된 밈은 인물들의 감각적 체험을 전유한다. 이 밈들에서 감상자들에 의해 전유된 것은 피로와 냄새라는 신체적 감각으로서, 영상 서사의 이미지는 감상자가 담론 공동체에 통용하고자 하는 의미를 중심으로 재구조화된다.

이러한 디지털 이미지의 특성을 통해서 살펴볼 수 있는 가장 심대한 가치는 국적이라는 현실적 공동체의 언어 경계에 제한되지 않는다는 점이다. 물론 ≪기생충≫과 같이 유명한 작품만이 비한국어권 감상자도 자막을 통해 감상할 수 있으며 영어라는 지배적인 언어가 적힌 디지털 이미지이기 때문에 이를 번역해서 한국에서 다시 밈으로 유통하는 활동이 가능한 것은 사실이다. 그러나 그러한 현실적인 제반 여건에도 불구하고 언어적 활용에 있어서 전(前) 언어적인 감각이 핵심적으로 사용되고 있다는 것은 주목을 요한다. 이미지를 언어로 조형하기 위하여 시지각을 활용해서 재구조화하는 것은 물론, 개인이 자신이 생성한 의미를 공동체 담론에서 통용하기 위하여 언어적 자원으로 조형하는 것은 패러디나 오마주로는 설명할 수 없는 디지털 방식의 감상이다. 이는 영상 서사의 감각적 체험을 전유한 것으로서 모든 감상자들이 공유할 수 있는 의미의 확정 및 발전의 근거다. 현실적 언어 경계에 의해 제한되지 않는 보편 언어로서의 영화라는 이상을 원래 기획과는 다른 방향에서 실현할 수 있는 가능성을 가진 것이다.

4. 발현 양상 분석에서 추출된 교육적 시사점

이하에서는 이상의 양상 분석을 통해서 추출된 디지털 영상 서사 리터러시의 교육에서의 시사점을 종합하여 서술하기로 한다. 디지털 영상 서사 리터러시는 분절적으로 영상 서사를 이해하고 서사 시간을 생성하여 현실 해석 기제로 영상 서사를 의미화하는 일련의 소통에 요구되는 감상자의 능력이다. 영상 서사의 의미작용은 허구 형식에 감상자의 현실을 결부시켜 이뤄지며 디지털 감상 환경은 개별 감상자가 생성한 고유한 의미가 공유됨으로써 의미작용에 역동성을 부여하는 조건이다. 때문에 디지털 영상 서사 리터러시의 수준은 영상 서사에 대한 정치한 이해나 해석의 타당성, 그리고 현실 일반에 대한 지식에 의해서 결정되지 않는다. 소통 과정에서 생성되는 정보의 사실성 혹은 진실성을 획득하는 것이 아니라 감상자가 체감하는 의미의 현실성을 공유하는 것이 소통에 참여하는 직접적인 목적이기 때문이다.

이러한 목적은 영상 서사를 재질서화하여 의미화하는 감상 과정에 전제되어 있다. 일련의 감상 과정인 분절적인 서사 이해, 서사 시간의 생성, 현실 해석의 기제 활용은 단계적인 양상을 보이지만, 디지털 쓰기 사례로 구현된 발현 양상 분석에서 살펴본 바와 같이 서로를 전제하고 있다. 서사를 분절적으로 이해하는 것은 감상자의 현실과 접목하여 영상 서사의 시간을 파생적으로 생성하기 위함이며 이는 감상자가 자신의 현실을 조망하여 해석하기 위한 과정이고 이를 통해 영상 서사는 감상자의 현실을 중심으로 다시 분절적으로 이해된다. 이러한 순환적인 발현 양상의 상호연관성은 역설적으로 디지털 환경을 전제하는 체계에서 소통이 전제되는 까닭이다.

따라서 디지털 영상 서사 리터러시는 원래 영상 서사의 시간성과 그에 대한 제작자의 규정, 그리고 이를 통해 발생하는 의미에서 감상자가 소통을 통해서 차이를 생성하는 것으로 교육 방향을 설정할 수 있다. 이는 영상 서사 내외부 및 전체 서사 의미와의 간격을 감상자가 인식하고 적극적으로 의미 생성을 위한 소통에 활용하는 것으로 정리된다. 감상 경험은 감상자가 단독으로 결정할 수 있는 것이 아니며 자신의 경험을 의미화하고자 하는 감상자의 시도는 다른 감상

자들의 현실 또한 설명함으로써 스스로가 만든 의미를 공적 대상으로 정련한다. 영상 서사의 의미가 서사 내부의 시공간에서 완결되지 않고 현실의 시공간으로 확장되어 가치를 갖도록 하는 것은 허구인 영상 서사의 의미를 소통을 통해 현실적 의미를 갖도록 사건화하는 것이라고 할 수 있다.

그렇다면 이러한 현실적 의미는 어떤 방식으로 교육에서 가치를 설정할 수 있는지 탐색할 필요가 있다. 여기서는 이를 들뢰즈의 『의미의 논리』(Logique du sens)를 통해 살펴보기로 한다. 들뢰즈는 의미가 사건이라고 보았다. 예컨대 영상 서사가 생성하는 시간은 의미를 갖는데, 이는 영상 서사가 서사를 통해서 지시하는 것이다. 이처럼 “의미는 명제에 있어 표현된 것”(74)으로, 명제는 다음과 같은 세 가지 일상적인 차원들로 구성된다. ⅰ) 사태를 개별화하는 지시 ⅱ) 명제와 이를 표현하는 주체를 연결하여 드러냄으로써 지시를 가능케 하는 현시 ⅲ) 개념들과 갖는 관계를 함축하는 통사론적 연결을 뜻하는 기호 작용이 그것이다. 이를 영상 서사에 대입해 보면, 영상 서사는 특정한 사태를 가리킴으로써 사태가 아닌 것과 구분하고 감상자에게 지시하여 영상 서사로서 드러나며, 영상 서사에서 제시된 것은 특정한 개념들과 관계된다. 이처럼 영상 서사, 영상 서사가 형상화하는 것과 이로써 지시되는 현실은 불가분하게 결합되어 있다.

감상자는 영상 서사를 보며 간접적으로 의미를 추론한다. 이때 의미는 표현된 것으로서 표현 속에 존속하지만, 표현과 비슷한 것은 아니다. 이에 대해 들뢰즈는 “사물들과 명제들은 근본적인 이원성을 형성하기보다는 의미를 경계선으로 해서 맞붙어 있”(82)는 것이라고 설명한다. 의미가 사물들과 명제들을 구분지으면서도 결합한다는 것이다. 따라서 들뢰즈의 생각에는 언어의 기표와 기의 결합에는 언제나 의미의 자리가 있으며 이는 기표와 기의 어느 쪽에서도 곧바로 지시될 수 없다. 언어의 구조는 이처럼 최소한 기표와 기의라는 이질적인 계열들로 이뤄지며 의미의 자리는 어떤 계열에서는 과잉으로 나타나지만, 다른 계열에서는 결핍으로 나타난다. 결국 의미는 구조에서 역설적인 자리를 갖는데, 언어 구조에 선재하지는 않지만, 특정한 조건이 주어져서 현실화하기 이전의 사태인 사건으로 존재한다. 달리 말해서 사건은 이해되어야 하고 원해져야 하는 것이어야 하는데, “의미는 언제나 하나의 효과이다”(149).

의미가 표현된 것으로서 사건이자 효과라는 것은 이러한 맥락으로서, 영상 서사의 의미는 감상자에게 영상 서사가 발생하는 동안 표상되어야 한다. 결국 의미는 다른 어떠한 곳도 아니라 바로 해당 영상 서사 안에서 벌어지는 유일한 것으로 감상자에게 인식되어야만 하는 일의성을 전제한다. 지시와 현시, 기호 작용이라는 명제의 언어적 실현은 이러한 효과를 수행하기 위한 것으로서 의미는 명제를 사건화하는 감상자에 의해서 길어지는 것이다. 영상 서사가 어떠한 의미가 있을 것이고 이를 적극적으로 추구해야 한다는 감상자의 태도는 서사를 감상하는 전제로 기능한다는 것은 앞서 살펴본 바와 같다. 이처럼 “일의성은 존재를 그것이 일어난 장소와 그것이 언표되는 대상으로부터 보다 잘 구분하기 위해 고양시키고 추출”(304)하는데, 감상자는 명제로서의 영상 서사가 특정한 의미를 간접적으로 제시하는 무엇이라고 기대하며 의미를 표상한다. 찾아지고 효과로 경험되어야 하는 사건으로서의 의미는 감상자에게 의미 자신의 존재를 설명하는 책임을 요구하는 것이다.

감상자가 감상 대상을 포함한 감상 경험의 의미를 규정하도록 하는 디지털 미디어는 감상자의 응답 책임성을 지속적으로 환기한다. 디지털 영상 서사 감상은 특히 현실 시간 속에서 이뤄지기 때문에 자신이 감상에 투자한 시간을 확연하게 인식할 수 있으므로 응답은 더욱 즉시적이다. 현대적 읽기의 감상자는 몰입하지 않기 때문이다. 중단되지 않는 현실의 시간을 가치 있게 보낸 것으로 만들고자 하는 감상자의 욕망이 영상 서사의 의미를 더욱 집요하게 질문하게 하며 언어적으로 효과를 실현한 의미를 설명하는 언어적 작업을 수행하는 것이다.

아울러 디지털 미디어는 응답을 들어주는 상대방을 바로 연결한다. 디지털 네트워크에 의해 연결된 감상자들이 서로를 상대로 감상 공유로 용이하게 수행할 수 있게 하는 것이다. 이때 “의미는 언제나 그들 자체는 기표들[의미하는 것들]이 아닌 요소들의 조합으로부터”(525) 생겨나기 때문에 감상자의 응답은 제작자가 아닌 감상자에 의해서 구성된다. 즉 감상자의 응답은 감상자의 특정한 관점에 의해서 수행된 영상 서사 요소들의 재질서화다. 고유한 재질서화는 의미에서부터 이미 내재되어 있는데, 들뢰즈는 이를 ‘지각에서의 타인의 효과’라고 설명한다. 대상에서 자신만 볼 수 있는 부분을 설정함으로써 유일성을 통해

의미를 정립하는 것은 동시에 타인이 보는 부분을 자신은 볼 수 없음을 전제로 한다. “요컨대 타인은 세계 안에서의 여백들과 전이들을 확보해 준다”(479). 따라서 “구조로서의 타인은 가능 세계의 표현이며, 그를 표현하는 것 바깥에서는 아직 존재하지 않는 것으로 파악되는 표현된 것이다”(482). 영상 서사로 실현 가능한 의미는 타인의 존재만으로도 시간적으로 분화되며 감상 공유는 이를 실감함으로써 자신이 생성한 의미가 전체 속에서 고유함을 수립하는 것이다.

결국 감상자가 감상 대상과 감상 경험을 의미화하는 것은 다른 감상자들과의 소통을 전제하기 때문에 자신만의 현실에 대한 조망에 그치지 않는다. 감상을 공유함으로써 의미화 소통에 참여하는 것은 감상에 결부된 현실을 영상 서사로 상대화하여 관찰하기 위한 것이지만, 현실 시간 경험을 질서화하는 서술은 감상으로 공유되면서 감상자를 포함한 모두의 현실에서의 의미를 타진하게 하는 것이다. 따라서 영상 서사를 통해서 촉발된 감상자의 현실 서술의 욕망은 이러한 공공성을 고려할 때 유의미하다고 할 수 있으며 감상을 통어하는 소통의 목적은 여기에 수렴한다.

감상자가 생성하는 의미의 차이는 다른 감상자의 의미를 전제하고 공존할 때 발생하며 디지털 영상 서사 리터러시는 이러한 차이의 생성에 대한 능력으로서, 감상 경험의 유의미함을 다른 감상자와의 언어적인 소통 속에서 설정하게 한다는 점에서 교육적 가치가 있다. 허구인 영상 서사가 허구에서 이탈하여 현실적 의미를 갖는 것으로 차이를 만드는 것, 영상 서사를 감상한 개인의 경험이 공동체에 영향을 주는 유의미한 사건이 되는 차이를 만드는 것 등은 디지털 시공간에 존재하는 타인과의 소통을 통해서 실현되는 것이다. 이때의 감상 능력은 소통의 능력이면서 동시에 현실에 참여하는 공공성의 가치를 갖는 능력이 된다.

Ⅳ. 디지털 영상 서사 리터러시의 교육 설계

이 장에서는 디지털 영상 서사 리터러시의 교육을 설계하기로 한다. 디지털 영상 서사 리터러시에 의한 의미는 허구 세계에 대한 정확한 해석에서 비롯되지 않으며 그 가치는 의미화를 위한 소통에서 감상자들이 결부한 현실과의 접점이 생성하는 역동성에서 비롯되는 것이다. 따라서 그에 대한 교육은 감상을 위한 전문성의 배양이 아니라, 학습자가 자신의 일상적 감상 경험에 소용되는 능력을 인식하고 긍정적으로 활용하는 것을 중심으로 설계되어야 한다는 것은 앞서 확인한 바와 같다. 그러나 여기에 교육적 개입이 이뤄지기 위해서는 특정 목표에 기반한 내용이 탐색될 수 있어야 한다.

이하에서는 학습자의 디지털 영상 서사 리터러시의 양상을 분석하여 교육적 시사점을 마련하고 이를 근거로 교육적 설계를 제시하기로 한다. 디지털 영상 서사 리터러시의 발현 양상이 이론적 검토로 설정한 개념을 실제 소통을 통해 논증하는 것이었다면, 학습자의 양상 분석은 디지털 영상 서사 리터러시의 교육에서의 활용 방향과 가능성을 구체적으로 살피는 것이 목적이다. 이를 통해서 디지털 영상 서사 리터러시 교육의 실제성을 확보하고자 한다.

1. 학습자의 디지털 영상 서사 리터러시 양상

질적 자료 수집을 위한 교육 활동에서 학습자들이 감상한 영상 서사는 K-POP 그룹인 방탄소년단의 노래 ≪Heartbeat≫의 뮤직비디오이다. 해당 영상 서사의 특성은 다음과 같다. 먼저 뮤직비디오는 감상자와 가수가 상호작용하는 디지털 스토리텔링의 중심이 되는 콘텐츠로서 가장 감상자의 서사 참여 의존도가 높다. 이는 서사가 직관적이지 않기 때문인데, 기본적으로 노래를 형상화한 영상 이미지의 제시와 가수의 매력적인 퍼포먼스 제시가 혼재되어 나타나기 때문이다. 특

히 뮤직비디오가 현실 시공간이 아니라, 서사를 위해 만든 특유한 설정으로서의 세계관을 전제한 스토리텔링이 이뤄질 때 감상자의 능동적인 세계관 구현이 감상에 특히 요구된다(박소영, 2021). 선정한 뮤직비디오는 ≪BTS WORLD≫(2019 ~ 2023)라는 육성 시뮬레이션 게임에 수록된 OST의 뮤직비디오로서, 게임의 세계관에 기초하지만, 자체적인 서사를 갖추고 있는 등 다양한 방식으로 서사가 파생될 여지가 높은 영상 서사다.

아울러 청소년 학습자를 대상으로 하는 교육활동을 통해 실증 자료를 수집하였기 때문에 교육적 안배 또한 중요하게 고려하였다. 방탄소년단은 성장이라는 주제에 집중하여 서로 연결되는 미디어 콘텐츠를 제작하였는데, 이는 콘텐츠의 주요 소비자들이 호응할 수 있는 서사 구조와 영상미를 통해 공감적 이해를 이끌어내는 데 성공하여 세계적인 팬덤을 구축하였다(서영호, 2022). 더 나아가 영상 서사의 구성 자체를 주목해 보면, 방탄소년단의 콘텐츠는 ⅰ) 분절적인 이미지의 연결하여 상징적인 해석을 유도하고 ⅱ) 문학, 미술, 철학 등 다양한 영역의 소재를 활용하는 융합 콘텐츠의 특성이 강하며 ⅲ) 콘텐츠의 주제 연결성을 통해 내면의 상처에 대한 공감과 소외된 약자에 대한 지지 등 긍정적 서사를 세계관에 구현하였다는 점에서 청소년을 대상으로 하는 문화예술교육에서도 주목할 수 있는 영상 서사로 평가된다(조희연, 2021). 이처럼 해당 영상 서사는 교육적 가치를 확인할 수 있어 활용하기 적절한 것으로 판단하였다.

특히 ≪Heartbeat≫가 이미지를 활용하여 서사를 구성하는 방식은 감상자가 영상 서사의 간격을 주목하여 의미를 생성하기에 용이하다는 점에서 학습자들의 양상을 확인하기에 적합하다. 먼저 뮤직비디오 ≪Heartbeat≫의 내용은 가수 지망생들이 오랜 시간 노력한 끝에 사람들의 인정을 받아 성공하였다는 것인데, 이는 명시적으로 설명되거나 분명한 서사를 나타내는 명시적인 이미지가 아니라, 추상적이거나 비현실적인 감각적 이미지로 제시된다. 맴버들이 보낸 데뷔 이전의 힘든 일상, 그 과정에서 포기하지 않았던 희망, 성공 이후 팬덤과 함께 이룬 브랜드로서의 BTS 등은 특정한 인과를 인식할 수 있는 서사를 재현적이거나 상징적인 이미지로 표현되지 않는다. 가사 역시 나열되는 영상 이미지와는 직접적인 관련이 없고 감각적인 방식으로 감상자가 서사를 유추할 수 있도록 간

접 서술이 이뤄진다. 때문에 개별적인 이미지는 물론, 전체 이미지가 어떠한 논리에 의해서 연결되는지, 그리고 그것이 어떠한 의미인지에 대해서 감상자가 적극적으로 간격을 주목해야 감상할 수 있다.

또한 ≪Heartbeat≫는 영상 서사를 구성하는 이미지의 성질이 허구로 균일하지 않고 현실을 포함하고 있다는 점에서 주목할만 하다. 뮤직비디오를 위해서 제작된 이미지 외에도 실제 연습 장면이나 공연 실황 등을 기록한 현실적 이미지도 허구 서사의 이미지 사이에 교차적으로 사용되어 있다. 전자의 이미지가 전체 뮤직비디오의 내용이 실제가 아닌 허구라는 것을 알리는 표지로 기능한다면, 후자의 이미지는 허구 서사를 표현하는 이미지의 의미가 BTS의 자전적인 의미를 담고 있다는 점에서 현실성을 부여한다. 이는 허구 서사의 형식을 기본 구조로 하면서 현실 이미지를 통해 영상 서사의 의미를 확장하는 양상으로서 감상자에 의한 현실적 의미작용을 기대할 수 있을 것으로 판단된다.

끝으로 뮤직비디오이지만, 내용적인 측면에서도 ≪Heartbeat≫는 감상자의 참여를 직접적으로 독려한다는 점에서 특징적이다. '너'라는 지칭으로 반복해서 언급되는 대상에 대한 고마움을 표현하는 것이 가사의 내용[45]인데, 데뷔 이

45) ≪Heartbeat≫의 가사는 다음과 같다: It leaves me feeling seasick baby / 꿈같은 현실 깊이 갇혔나 봐 / It spins me round and drives me crazy / 한낮에 뜬 달 같은 나인가 봐 / 만약 나 혼자였다면 혹시 널 몰랐다면 / 포기했을지 몰라 lost at sea / But my heart's still on fire with a burning desire / 다시 널 찾을 거야 운명처럼 / I wish that you would love me / 어제처럼 다시 이 손 놓지 말고 / And every time my heart beats / 발 맞춰봐 다시 더는 헤매이지 않도록 / 운명을 느껴 널 널 / 운명을 느껴 날 날 / When you hear my heartbeat baby / You gave me a new life you gave me a new birth / I feel you're heartbeat away / I been losin my mind I been cravin my shine / I know me before you was a ready-made me / But you designate me and you did resume me / Been calling your name in this whole universe / (Now I need no space) I got youniverse / 널 만난 건 이 우주가 빚어낸 한 편의 드라마 같아 / 수많았던 헤매임 끝이 보이지가 않던 방황 / 그 미로 속에서 나를 이끌어준 너 / 너는 나의 빛이자 나의 구원 / 이 비도 그쳐가네 이젠 네 손을 놓지 않을래 / I wish that you would love me / 어제처럼 다시 이 손 놓지 말고 / And every time my heart beats / 발 맞춰봐 다시 더는 헤매이지 않도록 / 운명을 느껴 널 널 X 4 / My heart's on fire for your love / Oh my heart's on fire for your love / I wish that you would love me / 어제처럼 다시 이 손 놓지

전의 시간을 제시하는 이미지들에서는 부재하는 팬덤의 존재가 영상의 후반부 성공 이후로는 초점화된다는 점을 통해 그 대상이 팬덤이라는 것을 알 수 있다. 더욱이 메타 서술로 기능하는 자막을 통해서 이러한 내용을 암시하고 있기 때문에 감상자는 해당 노래와 뮤직비디오를 자신에게 전하는 메시지라고 받아들이게 된다. 이러한 영상 서사의 내용에 기초했을 때 감상자는 ≪Heartbeat≫를 단순히 재현적인 허구가 아니라, 현실 세계에서 이를 감상하고 있는 스스로에 대한 의미를 가진 소통으로 인식하고 참여하게 되는 것이다.

이와 같이 ≪Heartbeat≫는 독창적인 이미지의 활용을 바탕으로 구성된 영상 서사로서 재래의 재현 논리에 기초한 독해로는 그 의미를 명시적으로 알 수 없고 감상자의 주도적인 참여를 통해서 의미가 생성되는 특징이 있다. 학습자들은 이러한 특징을 분명하게 이해하고 있었으며, 질적 자료 수집을 위한 교육활동의 시작 전에도 충분한 설명을 제공하였다. 학습자들이 수행한 활동은 소통을 전제하고 디지털 이미지를 중심으로 ≪Heartbeat≫의 의미에 대한 자신의 감상을 표현하는 것으로서[46], 감상자 주도적으로 영상 서사를 재질서화하여 의미를 생성하는 디지털 영상 서사 리터러시의 양상을 확인할 수 있다.

1) 영상 서사의 현실적 이미지로의 인식

(1) 상징적 재현으로서의 영상 서사 이해

디지털 영상 서사의 의미를 생성하기 위해서는 영상 서사를 이루고 있는 이미지가 허구이지만, 현실적 이미지로 인식하는 것이 필요하다. 이는 영상 서사를 해체하여 재질서화하기 위한 기본적인 전제가 될뿐더러 감상자가 위치한 자

말고 / And every time my heart beats / 발 맞춰봐 다시 더는 헤매이지 않도록 / 운명을 느껴 널 널 X 4

46) 학습자들이 생산한 디지털 쓰기는 디지털 이미지로 제한하였는데, 이는 앞서 살펴본 바와 같이 디지털 이미지는 영상 서사나 기존 텍스트들과 다른 형식으로서 기표와 기의의 자의적인 결합을 특징으로 한다. 개별 학습자들은 디지털 이미지를 생성하는 과정에서 자신이 생성한 의미를 적극적으로 제시하며 이는 표현 의도를 통해 보완하여 확인하였다.

신의 현실을 결부하는 근거이기도 하다. 이미지가 허구 세계를 구현하는 것에 그치지 않을 때 감상자의 현실은 의미 생성에 개입하게 되는 것이다.

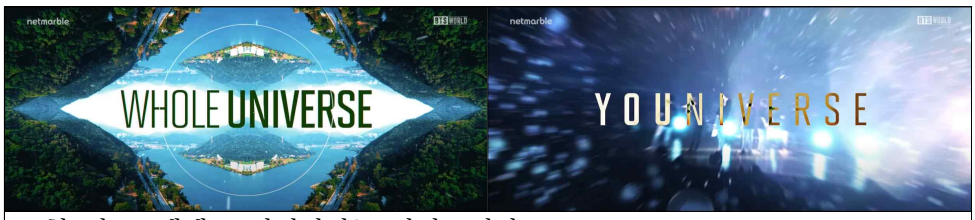
학습자들은 영상 서사를 현실적 이미지로 인식하는 정도가 낮았는데, 기본적으로 영상 서사를 상징적 재현으로 이해하고 있기 때문이었다. 모든 이미지와 이미지를 구성하는 요소, 이미지들의 연결과 그로 인해 생성되는 의미 역시 개별 상징을 종합하여 파악하는 것이라고 전제하는 경향이 강했다. 이때 학습자가 생성하는 디지털 이미지는 영상 서사의 간격을 주목하는 것이 아니라, 의도된 의미를 암시적으로 드러내는 것으로 판단되는 장면을 포착하는 방식으로 구성되어 있다. 개별 이미지는 상세하게 독해되며 감상자는 이미지의 표면에 나타난 특징을 주목해서 영상 서사의 의미를 헤아린다.

표현 의도: 힘든 시간을 견디고 남는 사람만이 성공한다.

위의 사례는 제빵을 하는 인물로 묘사된 그룹 멤버가 체를 흔들어서 가루의 불순물을 제거하는 장면을 수정 없이 선택만 하여 만든 디지털 이미지다. 학습자는 해당 영상 서사에서 이미지의 상징적 의미가 하강이 '과거', '실패', '고독' 등을 의미하는 반면, 상승은 '미래', '성공', '연대' 등의 반대되는 의미를 갖는다고 보고 있다. 원래 체를 흔드는 장면은 인물이 내내 허리를 숙이고 고단하게 일하는 모습을 보여주는 정도 이상의 의미는 없었으나, 학습자는 그룹이 힘든 상황에서도 서로와 팬덤을 믿고 노력하여 마침내 성공에 이르는 전체 서사의 내용을 고려하여 상징적인 의미가 있을 것으로 유추하고 있는 것이다.

이러한 장면의 의미 독해가 전제하고 있는 것은 재질서화되지 않는 영상 서사의 시간성이다. 이 학습자는 ≪Heartbeat≫의 내용에 주목하고 있는데, 힘겨운 시간에서 노력 끝에 성공을 이루는 미래로 나아가는 선형적인 시간 전개의

순서가 변화되지 않고 있다. 이는 BTS라는 유명한 그룹의 성공은 사실로 발생한 사건이기 때문에 이러한 시간성을 훼손하면 올바르지 않은 해석이라는 인식이 작용하고 있는 결과라고 볼 수 있다. 다시 말해서 ≪Heartbeat≫는 BTS의 성공담이라는 사실의 재현이라고 인식하고 있는 것으로서 이때 영상 서사는 재질서화될 수 없다. 이러한 인식에서 학습자가 생성한 디지털 이미지에서 '노력'이라는 추상적인 내용은 이 디지털 이미지를 통해 구체화되고 노력의 형태 역시 '버텨서 걸러지지 않고 살아남음' 혹은 '힘든 시간이 비상을 가능하게 함' 등과 같이 설명된다. 해당 장면은 학습자가 전제하고 있는 BTS의 성공이라는 사실에 의해서 주목된 것으로서 이때 ≪Heartbeat≫의 의미는 사실에 대한 감각적 재현 수준에 머무르게 된다.



표현 의도: 세계로 뻗어나가는 방탄소년단.

위의 디지털 이미지는 문자로 적힌 'whole universe'와 'youiverse'를 중심으로 별다른 해석 없이 그대로 풀이하여 영상 서사의 의미를 이해하였다. 여기서 주목할 수 있는 부분은 학습자가 영상 이미지라는 중심 서술과 자막이라는 하위 서술을 조합하여 전체 영상 서사를 하나의 상징으로 보고 독해를 시도하고 있다는 점이다. 좌측의 상하좌우가 대칭된 자연의 모습이 전 세계를 의미하고 BTS를 근접에서 촬영한 이미지가 넓은 거리로 확대되는 우측의 이미지는 그룹의 유명세가 높아졌음을 상징하는 것이라고 보고 있다. 두 이미지의 결합은 '세계로 뻗어나가는 방탄소년단'이라는 표현 의도를 드러내기 위함인데, 이러한 의미는 사실 생성된 것이라고 보기 어렵고 K-POP 그룹의 콘텐츠이기 때문에 당연히 그룹을 홍보하는 의미가 있을 것이라고 정보적으로 이해하고 있는 양상이다. 따라서 이 디지털 이미지가 만드는 것은 의미라기보다는 상품으로서의 의도에 대한 포착을 구현한 것이라고 보아야 할 것이다.

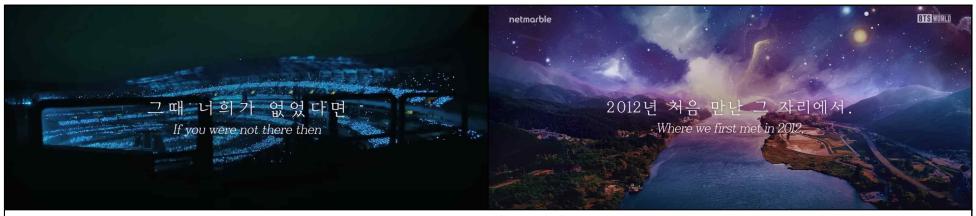
이러한 인식에서 ≪Heartbeat≫에서 반복적으로 호명되는 'you'는 영상 서사를 감상하고 있는 감상자 혹은 BTS가 메시지를 전달하는 팬덤이 아니라, 유명세를 인지하는 세계를 뜻하게 된다. 해당 장면에서 재생되는 노래의 가사는 "Been calling your name in this whole universe / (Now I need no space) I got youniverse"이다. 여기에서 감상자에게 'UNIVERSE'와 비슷한 소리로 들리는 'YOUNIVERSE'는 장면은 물론, 전체 영상 서사에서 중요하다. 존재하지 않는 단어인 'YOUNIVERSE'는 혼자 있기 때문에 외로움을 느끼게 하는 공간으로서의 'UNIVERSE'가 그룹 혹은 펜을 뜻하는 'YOU'가 있음으로 해서 채워진 공간이 되며 이때 느껴지는 감정은 연대의 충만감이다. 따라서 우측의 이미지는 그 자체로 내부의 공간을 문자로 직접 제시하고 있을 뿐만 아니라, 전체 영상 서사를 현실적 의미를 갖는 것으로 확장하는 간격을 드러내고 있는 것이기도 하다. 그러나 그룹 홍보로 영상 서사를 관찰하는 것은 학습자가 이미 존재하는 현실 세계의 질서로 평면화된 영상 서사의 의미를 독해하는 것에 그친다. 이미지는 현실로의 확장 가능성을 가진 허구가 아니라, 정보적인 사실을 암시적으로 전달하는 모종의 암호로 활용되고 있는 것이다.

(2) 이미지의 사실적 구성 요소에 대한 주목

학습자가 영상 서사를 허구로 인식하지 않을 때 가장 두드러지게 나타나는 양상은 이미지를 이루고 있는 사실적 구성 요소를 주목하는 방식으로 감상하는 것이다. 이는 상징적 재현으로 영상 서사를 이해하는 것과 반대되는 경향인데, 영상 서사의 허구를 해소하는 기능을 수행하는 재현이 누락된 것이다. 이와 같을 때 영상 서사는 사실적 정보의 전달을 위한 매개체가 되거나 감상자를 위한 감각적 만족으로 의미가 제한된다.

특히 사실적 정보의 전달은 영상 서사의 형식인 허구에 대한 인식 정도가 가장 낮은 수준을 보인다. 제작자의 의도가 이미지의 구성 요소에 그대로 반영되어 있다고 받아들이기 때문이다. 이 경우 ≪Heartbeat≫에 사용된 이미지의 다양한 특질은 고려되지 않는다. 영상 서사를 이루고 있는 이미지 중에서 사실적

이미지에 집중해서 허구 이미지를 해소하는 양상이 나타나는 것이다. 영상 서사가 정보를 전달하는 매개체로 인식되고 있기 때문에 허구 이미지는 정보 전달을 방해하는 장애 요소로 인식되거나 혹은 사실적 이미지를 강조하는 수사적인 기능을 하는 이미지로 받아들이는 양상이다.



표현 의도: BTS는 한국의 세계적인 Kpop 그룹이지만, 원래는 오랜 기간 성공하지 못해서 침체기를 겪었다. 그러나 노력 끝에 팬들의 지지를 얻는 데 성공하여 그에 대한 감사를 전하는 것이 흐뭇했다.

위의 사례는 영상 서사의 사실적 구성 요소에 집중하는 대표적인 양상을 보이고 있다. 공연 실황을 그대로 기록한 이미지, 2012년이라는 구체적인 숫자 등 학습자가 위치하는 현실에서 분명하게 인식되는 것을 영상 서사의 이해 기준으로 설정하고 이를 적용하여 뮤직비디오의 내용을 압축하였다. 학습자가 서술한 표현 의도는 ≪Heartbeat≫의 영상 서사의 구성 원리로 사용된 현실 환기가 포착되어 있으며 여기에 근거해서 제작 의도를 추출하고 있음을 보인다. 이때 ≪Heartbeat≫는 학습자가 위치한 현실 속에 강하게 고착화된 것으로서 사실적인 정보를 전달하고 있는 것이다.

그러나 앞서 서술한 것처럼 이러한 사실적 요소는 전체 영상 서사에서 허구 이미지와 뚜렷하게 간격을 형성함으로써 감상자가 의미를 생성하기를 촉구하는 이미지를 이루는 의도로 활용된 것이다. ≪Heartbeat≫가 가지고 있는 서사 구성의 원리는 허구, 사실, 현실이라는 상이한 이미지의 특질들이 전체 영상을 각기 다른 방향으로 완결하기 위한 동력이 되며 감상자가 이를 주목함으로써 복합적인 의미작용을 체험하도록 추동하는 것이다. 예컨대 공연 실황이라는 사건은 BTS 멤버들이 경험한 적 없는 허구 서사의 사건과 충돌하며 컴퓨터 그래픽으로 구현된 '꿈', '희망' 등의 비현실적인 이미지들과도 충돌한다. 이를 해소하

기 위해서는 서로 다른 특질을 통어하는 원리가 되는 허구라는 형식에 주목할 필요가 있는 것이다. 때문에 이미지들을 사실적인 것으로 받아들이는 것은 물론, 이를 연결하는 논리로 실제 있었던 사건들의 연속인 현실을 가정하거나 이로써 사실적 정보로서의 의미를 설정하는 것은 불가능하다.

이와 유사하게 학습자들이 만든 사례들에서 다량으로 발견되는 것은 BTS 멤버들에 대한 것이다. 허구 서사 속 인물들의 과거를 표현한 이미지를 실제 멤버들의 자전적인 경험을 나타낸 것으로 쉽게 동일시하는 것이다. 학습자가 이미지의 사실적 요소에만 집중하여 영상 서사를 감상하는 경우 ≪Heartbeat≫는 주목할 가치가 있는 허구 서사로서 인식되지 못하는 경향이 나타난다.

표현 의도: 5년 전의 컴퓨터 그래픽인데도 대단한 기술이다. 또한 BTS의 명성을 천체로 나타낸 것에서 자부심을 느낄 수 있었다.

사실적 구성 요소에 집중하는 또 다른 사례는 역설적으로 명백하게 사실이 아닌 구성 요소를 사실적인 것처럼 구현하는 기술에 주목하는 양상이다. 다수의 학습자는 영상 서사에 사용된 컴퓨터 그래픽을 주목하였는데, 그것이 이미지가 갖는 의미에 대한 이해까지 나아가는 경우는 드물었다. 그룹이 가지고 있는 유명세를 과장하여 선전하는 것으로 해석하거나 노래의 분위기를 조성하기 위해 장식적으로 사용되었다고 생각하는 경우가 대부분이었다. 특히 위의 사례는 여러 학습자들이 감상에서 인상적인 장면으로 꼽고 디지털 이미지를 만들 때 사용한 장면인데, 그 의미에 대해서는 별다른 해석을 시도하지 않았다. 이 장면은 서로 다른 두 개의 행성이 만나서 하나로 합쳐지며 큰 빛으로 변하는 장면으로 그룹의 결성, 그룹과 팬의 만남, 그룹 및 팬덤과 세계의 만남 등 여러 가지 방향에서 확장적으로 해석될 수 있는 의미를 갖는 장면이다. 영상 서사의 전체 내용과 의미는 물론, 해당 장면에서 흘러나오는 가사가 이를 구체적으로 드러내기

때문에 해석은 직관적인 수준에서 가능하다. 그러나 학습자들은 이를 상징으로 인식하면서도 해석을 시도하지는 않았는데, 인물이 나오는 장면은 적극적으로 해석하고 의미를 생성하는 것과 반대되는 양상이다.

전체적으로 학습자들은 컴퓨터 그래픽이나 연출, 편집 효과 등 이미지를 구성하는 요소는 비교적 명확하게 식별하지만, 그것이 이미지로 제시되었을 때의 의미나 서사에서의 의미 등에 대해서는 거의 고려하지 않았다. 이는 인물에 대해서는 공감이나 동일시 등의 연극적 이해의 시도는 이뤄지는 반면에 영상 이미지의 감각에 대해서는 활용하는 방법을 모르거나 무관심한 양상으로 드러난다. 다시 말해서 영상 이미지가 감각으로서 학습자들에게 작용함에도 불구하고 이때 감각을 느끼는 학습자는 현실 세계의 존재로서 고정되어 있는 것이다. 때문에 감각을 전유하는 것은 물론, 감각을 중심으로 허구 세계와 현실 세계를 연결하는 질서를 구성하지 못하는 것이 두드러졌다.

2) 허구 형식의 주도적 활용

디지털 영상 서사의 의미가 현실적 영향력을 갖는 것은 영상 서사가 외부 질서화 논리와 접속하여 현실적 이미지로 해체됨으로써 가능하기도 하지만, 그 반대인 허구 형식에 의한 현실적 정보의 조합 역시 중요하다. 전자가 일반적 지표에 의해 영상 서사를 환원하거나 질서화 논리를 그대로 적용하는 등의 한계적 양상이 쉽게 관찰되는 것에 비해서 후자는 감상자가 영상 서사를 보다 주도적으로 재질서화는 특징이 있다. 때문에 감상자가 영상 서사의 허구 형식을 이루는 요소를 주목하고 이를 활용하는 것은 디지털 영상 서사 리터러시를 구체적으로 확인할 수 있는 양상이다.

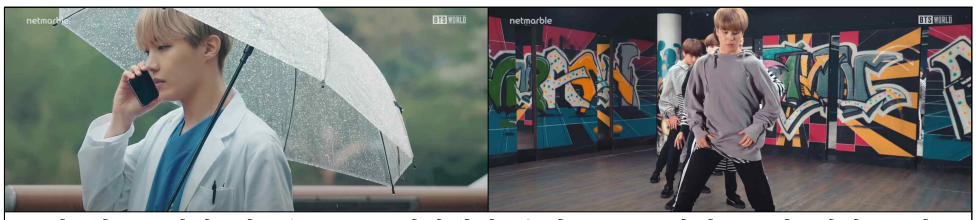
학습자들이 만든 디지털 이미지에서 가장 두드러지게 나타나는 것은 유희성에 대한 욕구였다. 이는 먼저 긍정적으로 해석할 수 있는데, 사실적으로 영상 서사를 이해하는 것이 아니기 때문에 학습자가 영상 서사를 재질서화하는 가능성이 확보되기 때문이다. 디지털 이미지가 가지고 있는 기표와 기의의 헐거운 결합이 미디어 이용자의 의도에 맞게 자의적으로 조정되는 것일 때 유희성을 추구하는 것은 감상 대상을 어렵거나 낯설지 않게 받아들이고 활용하는 활동의 기제가 되기도 하는 것이다. 단순히 우스꽝스러운 방식으로 영상 서사를 편집하는 경우도 다수 있었지만, 감상 대상이 갖는 익숙함과 활동의 여유로운 성격이 이를 긍정적으로 활성화한 것으로 해석된다.

표현 의도: 2012년에 방탄소년단이 인류 문명을 만들었다.

위의 사례는 ≪Heartbeat≫의 첫 장면의 이미지와 마지막 장면의 이미지를 반대 순서로 이어서 만든 것이다. 원래 자막으로 알 수 있는 서사 내용은 2012년에 그룹이 결성되었을 때부터 응원해 주었던 팬들의 성원으로 성장할 수 있었

다는 것이다. 학습자는 각 이미지에 나타난 공간을 대비되는 의미로 해석하고 있다. 넓고 탁 트인 자연의 풍경은 ‘비어 있는’, ‘시작’ 등을 뜻하며 이와 대조되는 웅장한 공연장에 가득 찬 인공 불빛은 ‘가득 찬’, ‘결과’ 등을 뜻한다고 보고 있다. 이 순서를 반대로 배치하여 표현 의도와 같은 익살스러운 의미를 갖게 되었는데, 이때 전체 서사를 형성하는 그룹의 성공과 오랜 시간 그들을 지지해 준 팬덤의 존재는 자연에서 문명을 일궈낸 추상적인 인류로 대체되어 있다. 아울러 “그때 너희가 없었다면”으로 제시된 팬덤에 대한 감사함을 담은 그룹의 메시지는 인류의 문명을 만들어 준 것으로 그룹을 향하게 된다. 이로써 해당 디지털 이미지는 해당 그룹이 세계적인 인기를 얻어 국가를 알려준 것에 대한 국민이나 팬의 입장에서 보내는 감사함의 표현을 의미하게 된다.

위의 사례 외에도 학습자들은 이미지에 감상과는 큰 관련성이 없는 그림을 그리거나 다른 디지털 이미지를 덧붙이는 등 유희적 목적에 따라 영상 서사를 활용하는 경우가 많았다. 이러한 디지털 이미지들은 영상 서사를 그대로 감상하는 것이 아니라 감상자가 영상 서사를 재질서화는 물리적인 양상을 보인다는 점에서는 가치가 있다. 각각의 이미지는 물론, 이미지들 사이의 간격을 편집으로 확보하고 있기 때문이다. 그러나 재질서화를 통해서 시간성을 재규정하는 수준으로 나아가야 의미가 생성된다는 것은 앞서 이론적으로 검토하였다. 때문에 유희성을 추구하는 디지털 이미지를 통해 확인할 수 있는 것은 학습자들이 이미지에 대한 편집과 같은 디지털 미디어의 기기 활용 능력이 특별한 교육적 처치가 필요하지 않다는 사실 확인 이외에는 유의미한 발견이 이뤄지지 않았다.



표현 의도: 전화 한 통으로 수의사에서 유명 Kpop 아티스트가 된다는 것은 너무 비현실적이다. 가사의 의미를 잘 나타낼 수 있도록 조금 더 성의가 있고 확실한 줄거리로 뮤직비디오를 만들 필요가 있었다. 아니면 모든 멤버들을 똑같이 다루는 것이 아니라 한 명을 중심으로 하나의 스토리를 다루었으면 더욱 이해가 쉬웠을 것이다.

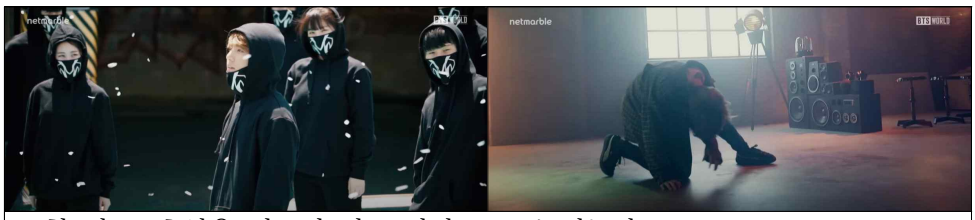
위의 사례는 ≪Heartbeat≫에 나타난 허구 서사를 집중해서 포착하고 있는 사례이다. ≪Heartbeat≫는 유튜브의 팬덤을 서사의 통합 주체로 설정하는 뮤직비디오의 특성상 분명한 기승전결을 갖춘 이야기를 제시하지 않고 인과로 연결되지 않는 감각적인 이미지를 나열함으로써 단편적으로 서사가 구성되어 있다. 감상자는 각 멤버의 과거사로 제시되어 있는 파편적인 서사를 하나로 통합하여 전체 스토리를 스스로 구성해야 하며, 이때 뮤직비디오의 형식인 허구는 서로 다른 층위에서 전개되는 서술을 비동질성에 기반한 동일성 성립이라는 원리를 갖고 있다. 다시 말해서 뮤직비디오가 의미를 갖기 위해서는 일차적으로 서사가 상이한 층위에서 파편적으로 전개되고 있다는 것을 이해해야 하며 이를 통합하는 과업을 감상자가 자신의 역할로 인식하는 것이 중요한 것이다.[47]

위의 사례에서 학습자가 ≪Heartbeat≫의 의미를 생성하지 못하는 것은 그것이 비현실적으로 보이기 때문으로 분석된다. 동일한 배우가 연기하지만, 허구 서사의 인물과 실제 그룹의 멤버는 다름에도 불구하고 이를 같다고 전제하기 때문에 수의사에서 가수가 되는 서사가 개연성이 없다고 생각되는 것이다. 이는 앞서 사실적 구성 요소에 주목하여 영상 서사를 해소하는 것과는 반대로 허구를 중심으로 사실을 해소하는 양상이라고 할 수 있다. 서로 다른 이질적인 세계를 나타내는 서사가 어느 한쪽을 기준으로 질서화될 때 이는 통합이라고 하기 어렵다. 영상 서사에서 허구 형식이 갖는 가치는 현실적 정보를 접목하여 영상 서사의 시간을 파생적으로 생성하는 것인데, 허구에 대한 천착이 기존 영상 서사의 비허구 요소를 배제하는 형태로 감상이 이뤄진 것이다.

---

47) 안숭범(2020)은 한국 힙합 뮤직비디오가 현실적 자아로서 실제 뮤지션과 텍스트 내부의 캐릭터화된 뮤지션이 상상적으로 밀착하는 서사모델을 갖고 있다고 분석한다. 이러한 뮤직비디오의 소통구조에서 감상자는 서로 다른 텍스트 내외부의 화자의 스토리텔링을 종합하는 수용자의 역할을 갖는다. 이러한 감상자의 통합 시도는 논리적 인과에 의해서 달성되는 것이 아니라, 뮤직비디오와 노래가 가지고 있는 수사적 특징을 고려한 상상을 통해서 이뤄진다. 이 수용자의 통합적인 상상이 뮤직비디오의 의미와 직결된 것인데, 이미지화한 허구와 현실의 부단한 횡단을 요구한다는 점에서 뮤직비디오는 의미 생성에 감상자의 몫을 특히 강하게 전제한다고 할 수 있다. 안숭범, 「한국 힙합 뮤직비디오의 소통구조와 내포 작가의 성격에 대한 시론적 연구」, 『인문콘텐츠』 56, 인문콘텐츠학회, 2020.

이처럼 감상자가 허구 형식을 주도적으로 활용하는 것은 재현의 원리를 적용하거나 허구를 통해서 비허구 요소를 이해하는 방식이 아니라는 것을 확인할 수 있다. 학습자들의 디지털 영상 서사 리터러시에서 가장 두드러지게 나타나는 것은 허구의 활용인데, 학습자들이 전제하는 허구는 재현 혹은 상징으로 양분화된 극단성을 보인다. 이때 영상 서사의 의미는 제작자에 의해 의도된 것으로서 더 나아가지 못하며 의미는 다양하지 않고 협소해진다.



표현 의도: 초심을 잃으면 일도 사람도 모두 잃는다.

위의 디지털 이미지는 감상자가 보인 영상 서사의 재질서화 양상 중에서 비교적 허구의 활용이 잘 나타난 사례이다. 상술한 바와 같이 ≪Heartbeat≫의 표면적인 내용은 각자 힘들게 예술가의 꿈을 키워오던 그룹 멤버들이 함께 그룹을 결성하게 되고 자신들의 진정성을 알아주는 팬덤이 생기면서 성공하게 되었다는 것이다. 원래 내용에서는 사람의 수와 그 사람의 수를 비추는 이미지 구현 방식은 상징적으로 볼 수 있는 여지가 있다. 서사 전반부에서 혼자 노력하던 멤버들을 비출 때는 고립되고 어두운 공간에서 시선을 아래로 떨어트리고 홀로 연습하는 것인 반면에 후반부에서는 밝은 조명 아래 넓은 공간에서 많은 사람들과 위를 바라보며 함께하고 있다. 위의 사례는 이를 반대로 제시하고 있는데, 성공한 모습에서 바로 성공하기 이전의 모습이 연결함으로써 성공의 반대 의미인 실패를 드러내며 질서화된 시간을 역전하여 제시하는 것을 통해 초심의 중요성을 강조한다. 이는 원래 영상 서사의 의도된 의미에서 파생된 것인데, 이때의 초심은 사람과 감사함의 중요성을 알아야 한다는 것을 뜻하는 방식으로 발전해 있다.

위의 사례는 허구 형식에 현실적 정보를 조합하는 수준으로 나아가지는 못했지만, 허구가 감상자의 활동을 통해 영상 서사를 재질서화하는 형식이 될 수 있다는 것을 보이는 사례로서 가치가 있다. 이처럼 학습자들은 연결 순서를 반대

로 하거나, 관련이 없는 이미지들을 서로 잇는 단순한 방식으로 허구 형식을 활용하는 것은 가능한 것으로 보인다. 이 경우 영상 서사의 의미가 새롭게 생성되는 수준은 아니고 특정 이미지를 통해서 전체 서사에서의 원래 의도된 의미를 부각하는 목표는 달성된다고 하겠다.

이처럼 학습자들은 영상 서사의 이미지를 물리적으로 기기를 조작하여 편집하는 능력은 대체로 뛰어나지만, 그것이 영상 서사의 시간성을 새롭게 규정하여 의미를 생성하는 수준은 아닌 것으로 확인된다. 한 가지 특기할 만한 것은 내용적으로 영상 서사를 요약하는 경우가 거의 없었다는 것이다. 이는 활동 시간의 제한도 있을뿐더러 복수의 서사(전체 그룹 인원 각자의 서사, 팬덤과 함께 하게 된 결성 이후의 서사, 그룹이 최종적으로 성공하는 서사 등)가 하나의 영상 서사에 집약되어 있고 상징적 이미지를 통해 서사가 전개되기 때문에 요약이 쉽지 않았기 때문일 수도 있다. 그러나 교육활동에서 학습자들에게 의미를 읽어내지 말고 생성해 볼 것을 주문한 결과 학습자들이 보다 능동적으로 의미에 집중하였기 때문에 줄거리를 이해하는 것에 천착하지 않았기 때문인 것으로 해석된다.

3) 공동체의 언어 자원으로서의 인식

(1) 취향 공동체를 의식한 언어 활동

디지털 영상 서사가 현실적 의미작용을 갖는 것은 감상자의 언어 활동을 통해서 이뤄지며 이는 후속 소통의 과정에서 사용되는 언어 이외에도 디지털 영상 서사가 공동체의 언어 자원이 되는 양상을 포함한다. 그러나 앞서 서술한 바와 같이 실제 학습자들의 디지털 쓰기에서는 영상 서사 외부의 현실적 이미지나 질서화 논리를 사용하는 것이 거의 나타나지 않았다. 전체적으로 학습자들은 감상이 고립된 집중을 전제하는 것이라는 인식이 강했으며 이에 따라 영상 서사가 다양한 방식으로 재질서화된다고 하더라도 학습자 개인의 주관을 반영하는 선에 머물렀다. 교육활동에서 디지털 이미지의 생성이 소통을 전제한 것이며 자신의 감상을 다른 사람들과 공유하는 것이 목적이라는 것을 강조하였음에도 불구하고 학습자들이 가지고 있던 기존의 감상에 대한 인식을 바꾸지는 못하였다. 때문에 ≪Heartbeat≫의 언어 자원으로서의 활용 양상은 개인의 독창성이나 취향을 발휘하는 것에 국한되었다.

표현 의도: 한국 아미도 이해하지 못하는 것은 전 세계 아미도 이해하지 못한다는 것을 표현하고 싶었다. 그래도 무슨 뜻인지는 모르지만, 영상미가 무척 뛰어나다는 것은 모두가 같은 생각일 것이다. 같은 생각을 하는 것이 지금의 아미를 만들었다고 생각한다.

위의 사례는 드물게 영상 서사 외부에 위치한 이미지를 활용하여 생성된 디지털 이미지이다. 오른쪽은 해외의 BTS 팬이 운영하는 유튜브 채널에 게시된 ≪Heartbeat≫ 반응 영상의 일부분으로, 유튜브에서 검색되는 ≪Heartbeat≫ 반응 영상 중에서 상위권에 위치해 있다. 학습자는 두 행성이 충돌하는 추상적인 이

미지가 무엇을 의미하는지 알 수 없지만, 명확하게 설명하지 못하더라도 그것이 훌륭하고 인상적이라는 평가가 BTS의 팬덤인 아미(ARMY)를 이룬 것이라고 설명하고 있다. 이는 서로 다른 언어를 사용함에도 불구하고 좋은 예술 작품이 줄 수 있는 감각에의 직접적인 호소가 감상에서 더욱 중요하다는 것을 표현하고 싶었다는 의도로 풀이된다. 이와 같이 학습자가 자신의 감상을 공동체를 활용하여 공유하는 것은 드물지만, 활용하는 디지털 이미지가 직접 제시되기 때문에 구체적으로 공동체를 활용하고 있다는 사실을 확인할 수 있는 디지털 영상 서사 리터러시의 한 양상이다.

표현 의도: 뮤직비디오에서 힘들었던 시간(흑백)을 지나 만난 방탄소년단들과 팬들(팬들이 응원봉을 들고 있는 걸 별로 표현한 게 멋지다. 팬이 스타를 보는 것처럼 팬들이 자기에게 별처럼 빛난다는 것 같다고 말하고 싶은 것 같다)의 행복한 현재를 표현하려고 하였다.

위의 사례는 자신이 BTS의 팬덤에 소속되어 있다고 밝힌 학습자가 만든 디지털 이미지이다. 이 디지털 이미지에서 좌측의 과거는 우측의 현재와 시간적으로도 대비되지만, 허구와 현실이라는 점에서도 대비된다. 서로 다른 이질성을 통합하는 원리로 학습자가 제시하고 있는 것은 학습자가 재질서화한 이미지가 만드는 새로운 시간성이다. ≪Heartbeat≫에 나타난 허구와 현실의 이질적인 이미지는 팬으로서 가수와 함께한다는 일체감을 통해 연결되며 상이한 이미지는 'BTS와 팬덤이 함께 이뤄낸 행복'으로 연결된다. 이와 같은 영상 서사의 재질서화를 통한 의미의 생성은 학습자가 취향 공동체에 소속되어 있기 때문만이 아니라, 이를 강하게 의식함으로써 영상 서사의 의미를 현실의 차원으로 확장하고 있기 때문에 가능한 것이다. 취향 공동체는 감상자가 생성하는 시간성과 유사한 방식으로 이뤄진 시간성을 공유함으로써 감상자의 의미 생성에 조력한다.

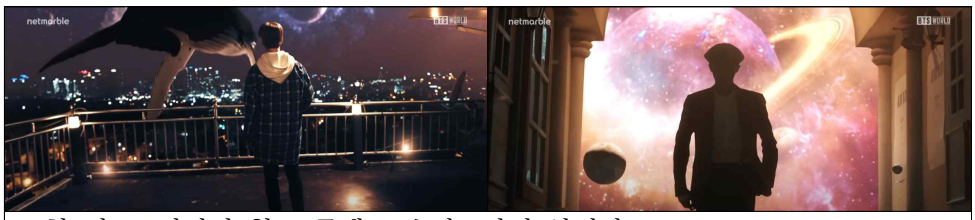
이상의 사례에서 확인할 수 있는 것은 학습자들은 디지털 영상 서사의 현실적인 의미를 공동체에 근거하여 생성하는 수준에 이르지는 못하지만, 자신의 일상적인 감상 경험에서 취향 공동체를 확실히 의식하고 있다는 것이다. 이외에도 BTS의 팬덤을 언급하는 디지털 쓰기가 다수 발견되었는데, 학습자들은 취향 공동체를 직접적으로 활용하지는 않았지만 소통으로서의 감상에서 후속 소통을 전제하고 있는 모습을 보였다. 디지털 네트워크로 연결된 취향 공동체는 감상에서 직접적으로 개입하기도 하지만, 감상자가 곧바로 검색을 통하여 발견할 수 있다. 취향 공동체는 의미화의 전문성을 보유하고 있는 것은 아니다. 그렇지만 취향 공동체 자체가 감상 대상에 의해서 생성된 후속 소통이 누적되어 생성된 결과의 하나로서, 감상자가 다른 감상자와의 비교를 통해 자신이 생성한 의미를 확인하고 의미화 방향의 타당성을 검토할 수 있다는 점에서 활용되는 자원이다.

(2) 디지털 공동체에 국한된 언어 활동

디지털 영상 서사 리터러시는 감상을 현실에서 현행화하는 능력으로서 의미작용을 실현하는 감상자의 언어 활동이 미치는 범위를 현실로 확대하는 것이다. 후속 소통을 중심에 두고 보았을 때 디지털 영상 서사의 의미가 현실성을 갖는 것은 감상자가 전제하는 언어 활동의 공동체가 현실에 위치하기 때문이며 서로 다른 감상자들의 현실이 결부된 의미가 상호작용할 수 있는 것은 공동체가 현실 감각을 공유하기 때문이다. 이는 재현의 추상성을 넘어서서 구체성을 부여하는 것일뿐더러 영상 서사의 의미작용을 기술을 사용하는 인간의 몫으로 설정한다는 점에서 감상자의 능력이 의미에서 부각되는 근거가 된다.

그러나 학습자들이 생성한 디지털 이미지에서는 앞서 다룬 취향 공동체 이외의 공동체가 별도로 제시되지 않았다. 이미지를 편집하고 영상 서사를 재질서화하며 제시되지 않은 의미를 생성하는 일련의 감상을 수행하는 능력이 존재함에도 불구하고 학습자들이 디지털 영상 서사를 언어 자원으로 인식하는 경향은 발견할 수 없었다. 이는 학습자들이 디지털 이미지를 사용해서 실제로 소통을 참여해 보는 과정이 교육활동에서 제공되지 않은 까닭도 존재하지만, 그보다는 학

습자들이 언어에 대한 이분법적인 인식이 강한 것이 원인으로 보인다. 허구와 사실을 설명하는 언어는 각기 다른 방식으로 사용되어야 하며 해당 언어를 공유하는 공동체는 겹쳐질 수 없는 명확한 경계가 있는 것으로 받아들이는 것이다. 이러한 인식에서 현실은 모호한 상태로 남는데, 영상 서사를 통해서 조망하는 현실이 학습자의 개인의 것으로 국한되지만, 이를 다른 감상자와 소통을 통해서 공통의 현실로 조망하는 과정이 발생하지 않기 때문이다.

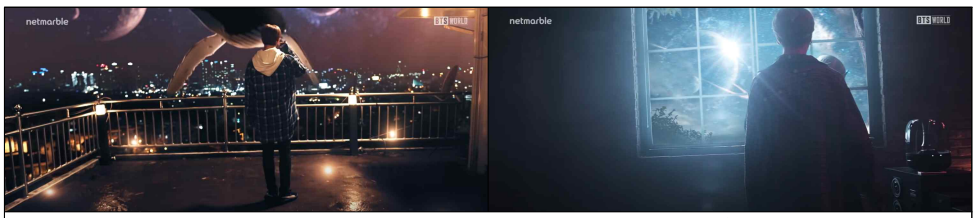


표현 의도: 이것이 월드 클래스 슈퍼스타의 삶이다.

예컨대 위의 사례는 특별한 의미가 있다고 하기 어려운 디지털 이미지이다. ≪Heartbeat≫에서 하늘에 위치하는 비현실적인 대상들은 이미지 내부의 간격으로서, ‘불가능한 것처럼 보이는 꿈’, ‘이루고 싶은 소망’, ‘내면의 희망’ 등으로 의미화될 수 있다. 인물들과 함께 제시되는 하늘의 비현실적 존재들은 실현되지 못한 것으로서 과거를 나타내는 서사 전반부에는 일상과 함께 제시되지만, 후반부에는 우주나 추상적 공간에서 제시된다. 이는 그룹이 품어왔던 각자의 꿈과 희망 등을 팬덤과 함께 성취했음을 보이는 상징적인 장치다. 그러나 위의 디지털 이미지를 만든 학습자는 이미지 속의 인물들을 실제 BTS 멤버 개인으로 보고 초현실적인 대상이 하늘에 떠다니는 배경은 그룹의 유명세에 대한 수사로 단순하게 해석하고 있다. ≪Heartbeat≫의 이미지를 분절하여 밈처럼 사용하고 있는 양상인데, 이러한 활용이 효과적이기 위해서는 기호로서의 밈을 유통하고 해석하며 의미작용을 구현할 수 있는 공동체가 전제되어야 한다.

이처럼 명확하게 알 수 없는 장면이나 이미지들를 제시함으로써 영상 서사는 감상자들의 관찰을 유도하고 있는 것이다. 그렇지만 학습자들은 이러한 관찰을 쉽게 포기하는데, 인물이 비현실적 존재와 함께 있을 때는 이를 이해하려고 시도하지 않는다. 이는 인지적 과업에 대한 부담감에 질서를 인식하지 못하거나

혹은 인식을 주저하기 때문인 것으로 보인다. 이때는 영상 서사라는 시간을 통어하는 질서가 없기 때문에 감상자의 입장에서 재질서화조차 불가능하다. 따라서 앞서 언급한 유희적 의도는 이와 같은 질서 인식의 실패를 희화화함으로써 무마하기 위해 의미 생성을 방기하여 나타나는 것이라고 볼 수도 있다.



표현 의도: 초자연적인 현상을 목격하고 있는 BTS의 모습을 통해서 팬덤과 함께 이룬 성공이 기적같은 일이라는 것을 나타내고 싶었다.

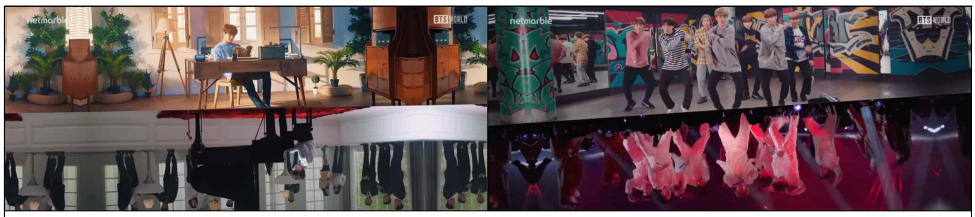
이 디지털 이미지는 바로 앞과는 비슷한 이미지를 사용하여 영상 서사를 재질서화하고 있지만, 방향은 다르다. 앞의 사례의 경우 두 이미지들 사이의 뚜렷한 연관성은 존재하지 않고 각 이미지가 독립적으로 사용되더라도 큰 의미 차이를 만들지는 못한다. 영상 서사의 내용을 분절적으로 이해한 것이 아니라, 이미지의 표현에 사용된 컴퓨터 그래픽을 실제 BTS 멤버의 수사로 사용하는 것에 그치고 있기 때문이다. 반면에 여기서는 영상 서사의 과거 시간대를 나타내는 이미지를 성공 이후의 현재 이미지처럼 사용하는 재질서화가 나타나 있다. 이때 컴퓨터 그래픽이 만드는 비현실적인 이미지는 현실 세계로 확장되며 BTS와 팬덤의 성공이라는 사실을 허구 형식을 통해 표현하는 것으로 활용될 수 있다. 그렇지만 이 경우에도 전제되어 있는 언어 활동의 공동체가 취향 공동체 혹은 해당 디지털 이미지를 볼 수 있는 디지털 공동체로 한정되어 있는 양상이다. 이와 같을 때 이 디지털 이미지를 공유하지 않는 공동체에서는 학습자가 생성한 의미는 가치 있는 것이라고 하기 어려우며 후속 소통에서 유의미하게 활용되지 않을 가능성이 높을 것으로 예상할 수 있다.

4) 상상력 구현을 통한 현실 서술의 시도

영상 서사는 영상 이미지를 공간적으로 배치하여 시간을 질서화하는 것이다. 영상 이미지는 시공간을 종합한 것으로서 감상자가 시간을 파생시키기 위한 근간이 되며 질서화된 시간은 공간에 의해서 반대로 질서화되기도 한다. 디지털 미디어는 공간적 배치를 감상자의 편집을 통해 조작할 수 있게 함으로써 이를 실현한다. 이때 원래의 질서에서 이탈한 시공간인 이미지들은 새로운 의미를 만들 수 있는 재료가 된다. 디지털 영상 서사 리터러시는 디지털 미디어의 사용을 전제하지만, 그러한 행위의 목적으로 감상자가 현실을 서술하고자 하는 의도가 설정된다. 영상 서사를 통해서 현실을 해석하는 것에서 그치지 않고 감상자가 직접 현실을 서술하는 수준으로 나아가기 위해서는 상상력을 동원하여 구체화할 수 있는 능력으로 디지털 영상 서사 리터러시가 탐색되어야 하는 것이다.

전체적으로 학습자들은 영상 서사를 해석해야 하는 상징으로 이뤄져 있는 텍스트로 인식하는 경향이 강했으며 이에 따라 감상이 온전하게 진행되지 못하거나 가치있는 의미를 생성하지 못하는 양상이 다수 관찰되었다. 때문에 의미가 해석을 통해 도출되는 하나의 정답인 것처럼 이해하고 있기도 하였다. 전체 영상 서사의 내용과 연출 의도를 헤아리기 위해서 이미지에 주목하는 것은 분명 가치가 있는 것이지만, 해석이 단일한 결론을 갖기 위한 고단한 작업이라는 인식이 엿보이는 양상이다. 이는 특히 감각을 전유하지 않고 그저 현실과 명백하게 다른 구경거리로서 영상 서사를 보는 학습자들의 태도에서 두드러졌다.

영상 이미지가 호소하는 감각 작용이 감상자에게 허구 세계에서 현실 세계로 연결되는 기능을 하지 못할 때 영상 서사는 놀라운 기술이 적용된 구경거리 이상의 기능을 갖기 어려운 것을 보이는 대표적인 사례라고 할 수 있다. 이와 같은 경우 허구 세계와 현실 세계의 분절이 발생하기 때문에 상상 세계 또한 모색되지 않는 것은 당연한 결과라고 할 수 있다. 시청각 경험으로서의 영상 서사가 아니라, 해석해야 하는 암호문과 같은 텍스트일 때 감상은 학습이 되는 것이다. 이는 상상력을 구현하여 현실을 서술하는 능력이 제작자에게만 주어지는 것으로서 공간적 시간 질서화의 전유가 온전히 일어나지 않은 것이라고 할 수 있다.



표현 의도: 열심히 노력하는 과거가 성공적인 미래로 이어진다.

위의 사례는 학습자가 개별적으로 제시한 이어지지 않는 이미지를 연결하여 만든 디지털 이미지이다. 표현 의도에 따르면 학습자가 주목하고 있는 것은 분명히 시간성이다. 사용된 장면은 서사의 후반부에 과거와 현재, 암시적 미래가 중첩된 것을 반전되는 이미지를 통해서 나타내고 있다. 학습자는 혼자 있거나 주목받지 못하는 인물의 모습이 거울처럼 대칭적인 하단부에서는 여럿이서 무대 위에 있는 모습으로 제시된 것을 주의깊게 포착하고 있다. 전체 영상 서사의 의도된 의미를 고려하였을 때 이는 그룹이 사람들과 연대하여 성공한 서사를 드러내기 위한 것이다.

학습자는 해당 장면이 어떠한 의도에서 사용된 것인지 이해하고 있지만, 그럼에도 불구하고 자신이 생성한 의미인 '현재에 노력하는 것이 중요하다'를 위해 단편적 시공간의 스틸컷으로 이를 분해해서 사용하고 있다. 이러한 의미에서는 그룹의 성공이라는 서사가 구태여 필요하지 않게 된다. 이것이 서사나 의미의 축소가 아닌 까닭은 분화되기 이전의 서사로서 개별 인물들의 노력이 전체 서사에서 형상화되어 있었기 때문이다. 따라서 이 디지털 이미지를 통해 분화된 전체 시간은 '각자 노력하는 현재'를 이어나간 인물들이 함께하여 '함께 노력하는 현재'를 이루는 것으로 재질서화됨으로써 의미의 가능성 범위 또한 넓어진다고 할 수 있다.

이처럼 학습자가 영상 서사를 통해 유발된 상상력을 동원하여 완전히 새로운 시간성을 설정함으로써 현실을 서술하는 것은 발견되지 않았지만, 의도된 의미에서 파생적인 의미를 발생시키는 방향으로 영상 서사를 재질서화하는 양상은 쉽게 찾을 수 있다. 이는 학습자들이 감상한 ≪Heartbeat≫의 내용적인 특성상 현실을 새로운 시각에서 바라볼 것을 유도하고 상상력의 발휘를 독려하는 측면

도 있다. 그러나 그보다는 학습자들이 영상 서사를 재질서화하는 과정에서 원래 의도된 의미가 해체되고 새로운 의미를 생성하는 것이 자연스럽게 감상 과정에 포함되기 때문인 것으로 보인다. 아래의 두 디지털 이미지는 그에 대한 사례다.

표현 의도: 자기 객관화의 중요성

위의 사례는 학습자가 설정한 명확한 디지털 이미지의 구성 원리를 확인하는 것은 어렵다. 그러나 원래 영상 서사를 고려하였을 때 이는 분명해지는데, 인물들이 혼자인 것처럼 스스로를 느끼지만 사실은 그들을 바라보는 존재가 언제나 함께하고 있다는 것을 의미하는 장면이다. 사용된 장면에서 인물들은 위아래로 대칭된 화면 안에 담겨 있다. 이때 이미지의 색감은 근소하게 다르다. 왼쪽 인물은 나무와 대지의 푸름을 배경으로 하고 있는 아래와 동일한 나무와 대지가 하얗게 배경으로 제시되어 있다. 또한 오른쪽 인물은 세 건물 중 가운데 건물을 중심으로 건설이 완료되지 않아 파란 막이 쳐진 건물을 배경으로 하고 있는 아래와 건설이 끝나서 개장한 건물이 보이는 위로 대칭을 이룬다. 인물들은 각자 아래를 보고 있기 때문에 위를 볼 수 없는데, 위아래의 입장에서는 서로 다른 자신의 모습이 관찰된다.

이 장면은 원래 영상 서사를 질서화하는 시간성, 즉 봄-겨울과 이전-이후의 대비를 드러내는 후반부에 배치되어 있다. 학습자가 주목한 것은 인물들이 서로 자신의 모습을 보지 못한다는 점에 있다. 왼쪽 인물은 정상적인 상황(아래)에서 봄을 즐기고 있지만 겨울이 오고 있다는 것을 미처 깨닫지 못하고 있을 수도 있고, 오른쪽 인물은 건물이 개장하지 않아서 들어가지 못해서 당황하지만(아래), 위에서는 건물에 들어갈 수 있는 상태 또한 제시되어 있다(위). 다시 말해서 현재가 이중화되고 있는데, 이는 인물의 자기관찰이 위를 향하지 않기 때문이다. 이 영상 서사에서 위는 원래 희망을 상징하지만, 해당 디지털 이미지에서는 그

와 같은 상징 도식이 폐기된다. 학습자가 원래의 시간성을 재질서화하여 자기 객관화를 하지 않는 현재로 국한하고 있기 때문이다. 때문에 원래의 시간성에 기초한 위와 아래의 의미는 와전되고 다만 이를 객관적인 관점에서 바라보는 감상자에게는 그 의미가 '자기 객관화의 중요성'으로 설정되는 것이다.

표현 의도: 대한민국 고등학교에 오신 것을 환영합니다.

위의 사례는 학습자가 자신의 시간성에 영상 서사의 시간성을 융해하고 있는 양상이다. 왼쪽 스틸컷은 한결 분명한데, 위아래는 물론, 좌우대칭까지 이뤄진 복잡한 구도에서 아래로 걸어 내려가는 인물의 모습을 제시하고 있다. 이때 계단 아래에는 'MY MIND'라는 글자가 있는데, 이 글자는 대칭되어 있지 않다. 때문에 인물은 이 글자가 무엇을 의미하는지 알 수 없지만, 이를 바라보는 감상자는 자신의 마음에 이르는 길이 복잡하며, 그 길에 따라서 자신도 분열되어 있다는 것을 나타내는 의미로 이미지를 전유하고 있다. 오른쪽은 그보다는 다소 모호하다. 'RESUME ME'가 무엇을 뜻하는지 스틸컷만으로는 이해하기 어렵기 때문이다. 전체 영상 서사에서는 하늘과 땅이 회전하며 지속적으로 위치는 바꾸는데, 이는 'RESUME ME'라는 가사의 내용을 드러내기 위한 이미지라고 할 수 있다. 이 디지털 이미지는 표현 의도, 그리고 왼쪽 스틸컷과 함께 읽었을 때 그 의미가 드러난다. 왼쪽 스틸컷과 표현 의도를 전제했을 때 대한민국의 고등학생으로서 언제나 힘겹게 입시를 준비해야 하는 비슷한 일상을 보내고 상황에서 정작 자신의 마음에 이르는 것은 힘들다는 것을 나타내고자 했다고 해석된다. 이처럼 개별 스틸컷이 아니라, 함께 공간적으로 배치된 다른 이미지나 문자 등의 복수 기호 체계를 활용할 줄 아는 양상도 다수 발견되었다.

5) 학습자 양상 분석에서 추출된 교육적 시사점

(1) 감상의 능동적 의식화 능력

이론적으로 설정되는 원리 이상으로 감상이 명확하게 구분될 수 있는 구체적 단계성을 지닌다고 보기는 어렵다. 디지털 시공간에서 후속 소통은 소통에 이미 전제되어 있으며, 소통은 상시적인 갱신 가능성을 갖기 때문이다. 더욱이 서론에서 언급하였던 것처럼 감상자가 디지털 영상 서사의 유통에 개입하는 것이 제작과 감상의 거리를 축소하는 특성은 이제 영상 산업과 문화의 전제로 확장되고 있는 실정이다. 따라서 후차적이고 분절된 감상 역량으로 디지털 영상 서사 리터러시를 설정하는 것은 실제 감상과 괴리된다.

관련하여 2022 개정 교육과정의 <문학과 영상>을 검토한 박기범(2023)은 교육에서 감상의 실제성을 담보할 수 있어야 한다고 지적한 바 있다. 교육과정에서 시도하고 있는 바와 같이 영상 서사의 감상은 읽기(이해), 접근(선택), 해석(감상, 평가) 등으로 개략적인 범주 구분은 가능하지만, 감상을 수용으로 조망했을 때 이는 애초에 동시적이거나 혹은 교육에서 제시할 수 있는 후속 활동을 통해서 하위 범주가 교차하기도 한다. 특히 영상 서사는 텍스트가 감상하는 시간 동안 누적되어 성립하는 과정적인 성격을 갖기 때문에 이러한 감상 과정의 복잡성은 더욱 증대된다. 이를 고려했을 때 감상을 일정한 단계로 구분하고 그 하위 역량을 설정하는 것이 감상의 실제성을 담보하리라고 기대하기 어렵다.

여기서 주목할 수 있는 것은 학습자들이 영상 서사의 감각적 물질성을 활용하는 정도는 별도의 교육적 처치가 필요 없을 정도로 대체로 뛰어난 수준이었다는 점이다. 디지털 이미지를 생성하는 데 있어서 어려움을 겪는 학습자는 거의 발견하지 못했으며 특별한 부연 설명이 없이도 교육활동에서 요구하는 형식을 맞추었다. 특히 아주 짧은 시간에만 노출된 이미지라고 하더라도 학습자들은 재생 속도를 조절하는 등의 방식으로 이를 캡처할 수 있었으며 캡처와 이미지 생성에 활용하는 다양한 프로그램에 대해서 능숙한 모습을 보였다. 디지털 네이티브로서 학습자가 가지는 정체성은 분명히 존재하며 이를 교육에서 효과적으로 활용할 수 있는 가능성은 충분한 것으로 확인된다.

그러나 앞선 사례 분석에서도 언급하였던 것처럼 영상 이미지의 감각을 단편적으로만 활용하는 양상이 전반적으로 두드러지게 나타났다. 이는 감각적 충족감만을 위해 영상 서사를 감상하는 것이 학습자들에게 당연하게 인식되고 있음을 시사하는 것이다. 예컨대 분석 사례로 제시하지는 않았지만 상당수의 학습자들이 그룹의 외모를 칭찬하거나 단지 장면이 멋지다는 이유만으로 디지털 이미지를 생성하였는데, 이와 같은 경우에는 의미가 생성되지 않으며 다만 학습자의 현실적인 쾌락을 위해서만 영상 서사는 사용된 것으로 볼 수 있다.

학습자가 실제로 영상 서사를 재질서화하여 이미지를 물리적으로 편집하고 이를 통해 자신의 의도를 구현하는 것이 능숙하다고 하더라도 그것이 유의미한 디지털 쓰기 생산에 이르지 못하는 까닭은 이를 감상으로 인식하지 못하기 때문이다. 디지털 공간에서 영상 서사를 보고 다양한 양식의 디지털 쓰기를 만들어 보는 활동의 일상성에 비해서 그것이 갖는 의의를 감상의 차원으로 연결하지 못하고 있는 것이다. 디지털 미디어의 도구적 사용이 기술 차원에서 영상 서사를 편집하는 것이라면, 재질서화된 영상 서사가 갖는 의의는 학습자가 일상적으로 경험하는 자연 상태의 감상에서는 이해되지 않거나 고려되지 않는다. 기계 테크놀로지인 영상과 이를 감상하는 인간의 인지 사이에 발생하는 틈인 '기술적 무의식(the technological unconscious)'(Hidetaka, 2017, p. 80)은 기기의 조작으로는 완전히 해소되지 않는 것이다.

이론적 검토를 통해서 살펴본 바와 같이 디지털 쓰기를 통해서 감상을 공유하는 것은 영상 서사의 간격을 주목하고 이를 활용하여 영상 서사를 재규정함으로써 새로운 시간성에 의한 의미 생성의 기제가 된다. 이때 이미지, 영상 서사, 영상 서사의 의미 등에서 발생하는 차이는 감상자가 이를 얼마나 감상에서 의식적으로 활용하여 자신의 경험을 의미화하는가에 좌우되는 것이다. 이와 같을 때 디지털 영상 서사 리터러시는 학습자가 감상의 과정에서 자신이 수행하는 활동의 기능과 의미를 의식할 수 있게 함으로써 실천적 감상을 가능케 하는 것이다. 이와 관련된 역량은 디지털 영상 서사 리터러시의 특성은 물론, 디지털 영상 서사의 특성에 따라서 구체적으로 설계될 수 있으며 각 특성의 상호작용 양상을 주목하여 복합적인 방식으로 제시될 수 있다.

(2) 허구 형식에 의한 현실적 의미 생성 능력

디지털 영상 서사는 내용보다 그 형식에서 문제시되며 허구 형식을 활용하여 현실을 조망하는 것은 미디어 형식에 의한 감각이 일반화되고 있다는 것을 의미한다. 분명히 디지털 영상 서사는 인간이 현실을 이전까지와는 상이한 방식으로 감각하게 한다. 그 미디어 효과는 디지털 미디어에 의해 증배된 상이한 질서의 시공간을 현실과 동시적으로 감각하게 된다는 것이다. 이때 디지털 영상 서사의 허구 세계는 시청각이라는 감각만을 통해서 감각된다는 점에서 현실과 다르며 기존 기호 체계를 사용하여 감각된 현실과도 다르다. 이를 다른 관점에서 조망한다면 대중화된 디지털 영상 서사가 가능케 하는 감각은 다른 어떤 것에 의해 대체될 수 있는 것이 아니라고 할 수 있다.

학습자들은 감상한 뮤직비디오에 대해서 잘 알고 있었으며 평소의 미디어 경험에서도 이는 익숙한 것이었다. 그러나 그와 같은 일상성에도 불구하고 그것이 현실에서 어떠한 의미를 가질 수 있는지에 대해서는 특기할 정도로 무관심한 모습을 보였다. 즉 영상 서사는 오락물 이상의 의미를 크게 갖지 않는다는 인식이 팽배했는데, 이는 감상을 협소하게 이해하고 있는 것과도 이어지는 모습이다. 감상이 일차원적인 구경거리가 아니라, 의미를 생성해야 하는 과정일 때 학습자들은 숨겨진 의미 혹은 의도된 의미에 천착하는 양상을 보였으며 이에 따라 영상 서사는 의미가 도상적으로 독해되어야 하는 대상이 되는 것이다. 이것이 학습자들로 하여금 감상에 소극적으로 임하게 되는 원인으로 작용한다는 것은 앞서 서술한 바와 같다.

이러한 현상의 원인은 엄밀히 말해서 학습자들은 영상 서사를 독자적인 세계, 즉 허구 세계를 가진 것이라고는 생각하지 않기 때문인 것으로 해석된다. 물론 이는 학습자들에게 제공된 영상 서사가 영화와 같은 예술적 지위가 분명한 장르였다면 보다 긍정적인 반응을 확보할 수 있었을 가능성도 존재한다. 그러나 컴퓨터 그래픽, 편집 효과 등을 통해 명백하게 허구 세계로 제시됨에도 불구하고 이를 관찰할 시도를 하지 않은 것은 분명하다. 곧 감상이라는 행위의 의미가 사회통념에서 예술로 인정받는 대상군으로 국한되어 있는 것이다.

학습자 양상에서 발견되는 바와 같이 디지털 영상 서사가 감상의 대상으로 인식되지 못하는 것은 미디어 형식에 의한 수동적인 현실의 감각이 지나치게 일반화되어 있기 때문인 것으로 해석될 수 있다. 이는 이미 디지털 네이티브인 학습자를 중심으로 밈, 숏츠, 클립 등의 미디어 형식에 의해 디지털 영상 서사가 야기하는 실존적 변화가 상당한 수준에서 이뤄진 것을 시사한다. 문자 서사로 대표되는 근대의 현실을 질서화하는 논리가 부정되는 것은 미디어의 관점에서는 이데올로기와 같은 추상적 차원의 문제가 아니라, 현실 세계를 성찰하고 상상 세계를 모색하는 중심적인 기호, 즉 허구 세계를 구현하는 기호가 영상으로 사회에서 지배적 위치를 차지하였기 때문이라고 해석할 수 있다.

디지털 환경이 일상의 차원에서 일반화되었음에도 불구하고 제작과 수용, 예술과 비예술, 허구와 현실 등의 이분적 경계가 해체되지 않고 있다는 것이 이 연구의 문제의식이었다. 허구인 영상 서사가 현실적 의미를 획득하는 것은 감상자의 경계 횡단에서 비롯된다는 것은 여러 차례 주지한 바와 같으며 국어교육에서도 다양한 방식으로 시도되고 있다. 특히 감상자가 영상 서사의 내용보다 형식에 주목하는 것이 중요한데, 이는 수용자로 국한되지 않는 감상자의 상을 전제한다. 예컨대 매체교육의 교육 자료로 다이렉트 시네마를 주목하고 있는 홍인영(2023)이 제시한 교육 방안은 관찰과 기록의 태도 함양, 영상언어 익히기, 다이렉트 시네마 창작, 주제의식의 도출이다. 논자가 활용하고 있는 대상은 허구 서사가 아니지만, 제작자의 능력을 전유하는 존재로 감상자를 설정한다는 점에서 이 연구와 유사한 관점을 취하고 있다.

그러므로 영상 서사가 제시하는 허구 세계를 현실 세계의 질서로는 이해될 수 없고 또한 현실 세계의 자신은 물론, 개별 감상자가 온전히 파악할 수 없는 의미의 가능성을 가진 것으로 학습자가 인식하는 것이 교육에서 선결되어야 할 것으로 보인다. 다시 말해서 디지털 영상 서사의 의미는 허구와 현실을 횡단하는 감상자에 의해서 생성되는 것으로 설정되어야 한다. 디지털 시공간은 제작자 중심의 대상 규정과는 상관 없이 감상자 중심으로 전개되는 환경이다. 때문에 디지털 영상 서사 리터러시는 디지털 영상 서사를 감상자의 능력을 통해서 의미를 생성하기 위해 활용하는 대상으로 인식하는 역량으로 설계되어야 한다.

이때 영상 서사의 허구 세계나 담론 공동체의 현실 세계 어느 쪽의 질서로도 상상 세계의 모색을 특정하지 않기 때문에 부각되는 것은 상상 세계 그 자체다. 다시 말해서 영상 서사를 이해의 대상으로 설정하지 않고 현실 세계의 재인을 위해 영상 서사를 해소하지도 않을 때 어떠한 세계를 모색하는 것이 가능하고 또한 바람직한가에 대한 교육적 질문이 선행함으로써 디지털 영상 서사 감상에서 발생하는 소통과 그에 대한 능력으로서의 리터러시를 설정할 수 있다. 이와 같은 교육 영역에서의 자리매김은 기존의 디지털 미디어 리터러시에서 제시된 교육 내용과 목표를 활용하여 안정적으로 디지털 영상 서사 리터러시를 설계할 수 있게 해준다. 예컨대 디지털 미디어를 통해서 발생하는 소통에 요구되는 책임감 있는 태도나 소통 방식 등에 대한 기능적 차원의 교육 요소가 그러하다.

(3) 복수 기호 체계의 상호작용을 전제한 언어 활동 능력

디지털 영상 서사는 감상을 통해 허구 세계의 질서화된 시간성에서 이탈하며 이에 따라 허구 세계에 대한 이해의 전문성을 통해 의미가 생성되지 않는다. 이를 활성화하는 것은 소통으로서, 소통은 감상에 후차적이지 않고 감상의 본질로서 기능하는 것이다. 영상 서사가 디지털 미디어에 의해 선형성의 논리에서 의미를 생성하지 못하는 것과 같이 마찬가지로 소통에 의한 의미화도 선형적으로 전개되지 않는다. 디지털 미디어로 전개되는 집단적 의미화를 위한 소통은 공동체를 전제하며 이는 기본적으로 공적 성질을 포함하는 것이다. 다시 말해서 소통을 중심으로 디지털 영상 서사를 감상하지 않는 경우, 자족적인 감상은 소통에서 촉발되는 논쟁에서의 만족감에서 의미를 구하게 된다.

앞서 분석한 학습자들의 디지털 영상 서사 리터러시 양상에서 확인된 것은 학습자들이 영상 이미지를 포함한 디지털 이미지 자체에 대한 식별과 편집의 능력은 훌륭한 수준이지만, 이를 공적 차원에서 활용하는 능력은 교육적 처치가 필요하다는 것이었다. 이 양상이 가장 두드러지게 나타난 것은 개별 이미지에 대한 것이 아니라, 의미의 차원이다. 교육활동에서 의미는 잠정적으로 존재하며 이는 감상자들과의 소통에서 지속적으로 발전하는 가능성이 있다는 것은 학습자

들에게 충분히 공지되었다. 그럼에도 불구하고 학습자들은 의미가 고정적인 것으로서 디지털 영상 서사 리터러시는 이를 위한 해독 능력이라고 오해하는 학습자가 대부분이었다. 이는 학습자들이 생성한 디지털 이미지를 통해서도 확인되는데, 후속 소통을 이어갈 수 있을 만큼의 발전 가능성을 갖는 형식이 아니라, 영상 서사에서 결정적인 대목이라고 생각하는 이미지가 주로 의미로 제시되었다. 학습자들은 디지털 이미지가 감상자들 사이의 언어 활동을 전제하는 것을 이해하고 있었지만, 의미가 고정적인 것으로 전제될 때 이는 '언어' 활동으로 나아가지 못하는 것이다.

여기서 유의미하게 고찰해 볼 수 있는 것은 학습자들이 디지털 이미지를 만들면서 문자에 강하게 의존하는 경향이 관찰된다는 사실이다. 학습자들에게 감상을 간단하게라도 먼저 적게 하고 디지털 이미지를 생성하고 이후에 표현 의도를 다시 서술하게 하는 교육활동을 제시하였는데, 이때 디지털 이미지를 다루는 단계의 전후에 자신이 쓴 문자 내용을 참조하는 학습자가 대부분이었다. 이것이 문자에 의해서 이미지를 규정하는 것이라고 보기 어려운 까닭은 영상 이미지를 편집하는 과정에서 표현 의도를 수정하거나 감상을 다시 서술하는 등 서로 다른 기호 체계 사이의 상호작용이 발생하였기 때문이다. 다시 말해서 학습자들은 멀티미디어 능력이 뛰어났는데, 앞선 사례에서 볼 수 있는 것처럼 다소 추상적인 의미도 문자와 함께 제시하거나 문자로 먼저 의미를 고정하고 이를 디지털 이미지로 제시하는 등의 활동에서 이를 확인할 수 있었다.

따라서 디지털 영상 서사 리터러시의 교육에 있어서 공동체의 복수 기호 체계를 전제한 언어 활동으로서의 특성을 적극적으로 반영할 필요가 있을 것으로 보인다. 이는 이미지가 상이한 기호 체계와 관계 맺는 양상으로 설명될 수 있는데, 한명숙(2023)은 매체언어의 거시 구조를 다음과 같은 네 가지로 구분한다. ⅰ) 소리 기호와 이미지 기호가 결합 형태 ii) 문자 기호와 이미지 기호의 결합 형태 iii) 소리, 문자, 이미지 기호의 결합 형태 iv) 이미지 기호만으로 이루어진 형태가 그것이다. 이중 이미지가 단독으로 의미작용을 수행하는 것은 오히려 희소하며 매체언어는 여러 기호 체계의 복합적인 상호작용을 활용하는 것으로서 이러한 특질은 감상의 과정에서 더욱 활성화된다.

단일한 현실 질서화의 논리가 존재하지 않는다는 현상에는 디지털 영상 서사 또한 당연히 그러하다는 사실이 포함되어 있다. 디지털 영상 서사는 영상 이미지로 현실을 질서화하지만, 그 형식이 갖는 가치는 소통에서 복수 기호 체계의 상호작용을 구현하게 한다는 점에 있다. 디지털 영상 서사가 아니라고 하더라도 미디어 교육은 교육 현장이나 연구 등에 있어서 다소 고립된 양상을 보이는 것이 일반적이다. 그러나 실제 감상에 있어서는 상이한 기호 체계가 분절적으로 사용되지 않으며 오히려 능동적으로 상호작용한다는 것이 확인되었다. 기호화 차원에서는 감상자에게 작용하는 영상 이미지의 감각을 포착할 수 있는 번역을 활용할 수 있다. 이는 특히 영상 서사를 지칭할 때 기호 체계로서의 영상을 다른 기호 체계로 옮기는 과정에서 필연적으로 시간의 질서가 해체되어 감상자에 의해 재질서화된다는 점에서 유의미하다.

이와 같은 사실은 디지털 영상 서사 리터러시가 넓은 관점에서 인간의 언어 생활에 사용되는 능력의 일종이며 동시에 영상 이미지를 사용하는 소통이 특정한 사고를 배양하는 것임을 시사한다. 소통에 초점을 맞출 때 영상 이미지가 가능케 하는 분절적인 대상을 통찰함으로써 얻는 종합적 인식이 디지털 영상 서사 리터러시를 문학교육 혹은 서사교육에서 다루는 가치로 설정될 수 있는 것이다. 디지털 영상 서사 리터러시는 교육의, 특히 국어교육의 여러 영역이 교차하게 만드는 동력으로 작동할 수 있으며 그러한 방향에서 설계되어야 할 필요성이 있다. 다시 말해서 디지털 영상 서사 리터러시는 영상 이미지가 가지고 있는 사회에서의 지배적 위치를 상대화하는 역량으로 교육에서 활용될 수 있다.

2. 디지털 영상 서사 리터러시의 교육 내용

여기서는 이상의 논의를 종합하여 디지털 영상 서사 리터러시의 교육 내용을 제시하기로 한다. 감상자가 생성하는 디지털 영상 서사의 의미는 영상 서사의 시간성 재질서화를 전제하며 이는 감상 과정 전체에서 소통을 의식할 것을 요청하는 것이다. 소통은 영상 서사로 촉발되는 현실 서술의 욕망을 공동체 속에서 실현하는 방식으로 이뤄지며 분절적 서사 이해, 서사 시간 생성, 현실 해석 기제로의 활용이라는 디지털 영상 서사 리터러시의 구성 영역은 이를 전제하는 것이다. 이에 따라 영상 서사의 현실적 이미지로의 해체, 현실적 정보의 허구 형식에 의한 조합, 공적 언어 자원으로 영상 서사 인식이라는 세부 교육 내용을 설정할 수 있다. 이상의 교육 설계를 간략하게 정리하면 다음과 같다.

소통 방식	구성 영역	교육 내용
현실 서술의 욕망을 공공성에 기초하여 실현	감상의 능동적 의식화 능력	영상 서사의 현실적 이미지로의 해체
	허구 형식에 의한 현실적 의미 생성 능력	현실적 정보의 허구 형식에 의한 조합
	복수 기호 체계의 상호작용을 전제한 언어 활동 능력	공적 언어 자원으로 영상 서사 인식

<표 2. 디지털 영상 서사 리터러시의 영역별 교육 내용>

디지털 영상 서사가 감상자들의 소통에 의해서 허구 세계의 이미지가 현실적 이미지로 확장되고 현실적 정보가 허구 형식에 의해 조합됨으로써 공동체의 언어 자원이 될 때, 소통에 참여하는 개인은 주체의 개념으로 설명되지 않는다. 리터러시는 개인의 역량이지만, 의미의 처리 과정을 전제한다는 점에서 소통을 중심에 두어 판별되며 이때 디지털 미디어 이용자로서의 정체성이 중요하다.[48]

48) 신현진(2020)은 루만의 체계이론에서 소통은 후속 소통을 통해서만 가치를 갖기에 짤, 밈 등으로 전개되는 디지털 감상 형태는 이러한 특성이 두드러진다고 설명한다. 이는 감상자의 의식이라는 점에서 전통적인 주체 개념을 사용하지 못하지만, 소통에 발현되는 감상자의 의식 활동은 체계로 수렴된다는 것이다. 후속 소통은 체계의 유지와 확장을 가능케 하는 것으로서 의미작용을 통한 체계의 자기생산이다. 신현진,

감상자가 디지털 미디어를 사용해서 영상 서사를 통해 현실과 허구를 횡단하며 현실을 진단하는 언어 활동을 수행할 때, 이는 현실에 대한 서술 기능을 하는 시간성을 생성하는 예술가로서의 제작자의 역할을 공유한다. 다시 말해서 디지털 영상 서사 리터러시를 통해서 감상자는 현실을 서술하는 상상력을 구현하며 이는 새로운 시간성을 생성하는 감상을 통해 이뤄진다.

마리타 스트러큰(Marita Sturken)·리사 카트라이트(Lisa Cartwright)(2009)는 미디어 리터러시가 갖는 담론적 현실성을 제시한다. 디지털에 의한 이미지의 기계적 재생산이 그 의미와 가치는 물론, 이미지가 수행하는 사회적 역할 역시 바꾸며 이때 변화된 이미지의 사회적 역할이 현대 사회에서 이미지가 갖는 핵심적인 기능이 된다고 보는 것이다. 기계적으로 무한히 복제될 수 있는 디지털 이미지는 유일성이 없기에 아우라가 없는 이미지이다. 원본의 시공간상에서 존재함으로써 갖던 현존이 디지털에 의해 훼손될 때 작품의 정체성을 이루는 진정성(autenticity)은 재생산될 수 없는 원본의 고유함인 유일성이 아니라 전유하는 방식의 독특함으로 대체된다. 때문에 디지털 이미지는 재생산성, 잠재적 유통성, 매스미디어에서의 역할, 접근성, 유연성, 정보로서의 위상 등에 의해서 가치가 결정된다. 따라서 전유된 이미지인 디지털 이미지의 생산은 원래 맥락에서 이탈한 방향, 즉 예술 감상의 맥락에서 해당 이미지의 가치를 복합적으로 사건화하는 것이다.

따라서 디지털 네트워크에 게시된 대상의 의미 파악과 가치 부여는 감상자의 시공간성을 특정할 수 없다. 디지털 네트워크에서는 언제라도 다시 쓰기가 가능하고(시간적) 이는 전 지구적인 범위(공간적)에서 이뤄지며 이에 따라 감상자는 서술 공간의 특성에 따라 시·공간적으로 복수화된다. 이 과정이 전제하고 있는 감상 공동체는 기존 예술 감상이 전제하는 해석 공동체와는 다른 대상으로서 '디지털 공동체'라고 할 수 있다. 저자들은 디지털 공동체는 소통의 발생과 유지, 강화에 의하여 "지역적이고, 국가적이고, 전 지구적인 차원에서 공동체 감각을 창조하는 데 기여"(170)한다고 평가한다.

「예술의 사회적 의미구성과 의식 활동 : 칸트, 푸코, 정동이론, 신경미학, 사회적 체계이론 비교」, 『美學·藝術學硏究』 69, 한국미학예술학회, 2020.

그러나 스터로큰과 카트라이트가 제시한 이 감각의 작동 양상은 역설적이다. ⅰ) 지역, 국가, 민족 단위의 기존 현실 경계를 초월하는 범위에서 발생하지만, ii) 반대로 일반적인 예술 감상과는 다르게 디지털 영상 서사는 현실에 침투하는 것으로서 현실적 평가 기제를 강하게 사용하도록 유도하기 때문이다. 따라서 디지털 공동체의 소통을 통한 공동체 감각은 형성되는 것이면서 동시에 환기되는 것이다. 의미화 담론은 전 지구적인 디지털 네트워크에서 이뤄지기 때문에 필연적으로 현실 공동체의 논리가 동원됨으로써 논쟁적양상을 띄게 되는 것이 되는 것이다. 저자들은 이러한 감상의 특징을 우연성을 갖는 ‘보기(seeing)’와 대비하여 목적성과 방향성이 함축된 ‘바라보기(looking)’로 제시한다. 디지털 영상 서사는 허구로서 현실과 구분되는 우연성의 논리를 갖지만, 그 의미화는 현실 논리를 반영한 방향으로 상상 세계가 구현한다. 결국 디지털 영상 서사 감상은 가치중립적일 수 없는데, 이는 의미화 담론이 현실 담론을 반영할 뿐만 아니라, 자신 또한 현실 담론으로 기능하기 때문이다. 그것은 감상자마다 상이한 감각으로 허구와 현실 공동체를 감각하는 것이면서 감각에 따라 상이한 상상 공동체를 모색하는 것이다.

이처럼 디지털 영상 서사 리터러시는 현실적 담론의 차원을 반영한 것이다. 요시미 순야(Shunya Yoshimi, 2006)는 이에 주목하여 디지털 미디어 리터러시를 “미디어에 의해서 표현되고 있는 언설과 이미지가 도대체 어떠한 문맥 아래서, 어떠한 의도나 방법에 의해 편집되었는가를 비판적으로 읽고, 그것을 통해 대화적인 커뮤니케이션을 만들어가는 능력”(213)으로 본다. 이때 저자가 강조하는 것은 특히 후자의 실천 능력이다. 그에 의하면 디지털에 의한 미디어 변용은 세 가지 특징을 갖는다. ⅰ) 미디어 이용자가 특정 장소와 연결되지 않을 수 있게 하고 개별 신체에 직결되어 커뮤니케이션을 하게 하며 ii) 사회적인 시간의 동기성을 분해하고 iii) 쌍방향적인 네트워크 속에서 자기 편집성을 확대하는 것이다. 디지털 시공간은 현실의 시공간에서 물리적으로는 이탈해 있지만 추상적으로는 계속 환기한다. 미디어 이용자는 구체성을 결여한 추상화된 현실 담론으로 현실의 삶과 세계를 조망하므로 폐쇄적인 소통은 특정 담론으로 왜곡된 현실 공동체의 생성에 참여하는 상상을 가한다. 따라서 디지털 미디어 리터러시의 핵심

은 논의되는 대상에 대한 것, 즉 미디어 내용이 아니라, 오히려 소통 그 자체에 대한 능력으로서 개방성을 확보하여 후속 소통이 지속될 수 있게 하는 것이다.

1) 영상 서사의 현실적 이미지로의 해체

감상자는 이미지 내외부, 전체 서사 의미라는 디지털 영상 서사 여러 층위의 간격을 주목하고 이를 활용하여 디지털 쓰기에서 재질서화된 영상 서사를 구현한다. 제작자에 의해서 설정된 공간적 시간 질서화가 유지되지 못하는 것은 영상 서사가 서술을 실현하는 의도된 물질적 존재인 쇼트에서 감각적 특성에 근거하여 사유를 촉발하는 이미지로 전이되었기 때문이다. 이때 영상 서사를 새롭게 질서화하는 존재는 외부에 위치하고 있는 감상자다. 이미지는 체계를 종결시켜 허구 세계를 구현하는 것에서 감상자의 현실을 반영한 관찰을 통해 체계의 소통을 현실화한다.

이는 모든 감상 공간과 서술 공간의 분리에서 확인할 수 있었다. 재질서화 양상에서 공통적으로 확인되는 것은 감상자가 주도적으로 영상 서사의 공간적 시간 질서화를 전유하는 재질서화가 활발할수록 영상 서사의 유통 플랫폼에서 이탈하여 독자적인 디지털 쓰기가 가능한 서술 공간에서 소통이 전개된다는 점이다. ≪기생충≫의 전체를 감상할 수 있는 OTT 플랫폼인 유튜브나 왓챠에서 제공하는 좋아요, 추천, 댓글, 답글, 공유하기 등의 플랫폼 서비스 기능 사용에서 만족하지 않고 감상자가 재질서화한 영상 서사를 표현할 수 있는 디지털 쓰기가 가능한 소통 공간이 모색되는 것이다. 이때 감상자가 디지털 쓰기를 통해서 후속 소통을 전개하는 서술 공간은 크게 두 가지 종류가 발견된다. 자유로운 주제와 형식으로 게시물을 작성할 수 있는 일반 커뮤니티 게시판 혹은 전문적으로 영상 서사에 대한 취향을 공유하는 특정한 목적을 전제하는 팬덤 커뮤니티와 같은 공간이 이에 해당한다. 영상 서사 유통 플랫폼에서 감상자들의 후속 소통이 지속적으로 이뤄지는 경우도 있었지만, 앞서 댓글과 답글의 사례를 통해서 살펴본 것처럼 감정적으로 대립하거나 영상 서사의 의미화에서 이탈하는 논쟁으로 비화하는 사례가 대부분이었다.

후속 소통의 역동성이 영상 서사가 유통되는 공간에서 이탈하여 확보되기 때문에 감상자들이 재질서화하는 영상 서사는 기존의 형식인 허구에서도 이탈하게 된다. 이는 일반적 지표인 정보로 영상 서사를 환원하거나, 외부 담론에 의해서 영상 서사를 재질서화하는 사례에서 특히 두드러지지만, 이에 국한하여 나타나는 양상인 것은 아니다. 후속 소통이 전개되는 공간이 영상 서사의 유통에 초점화된 감상 공간에서 디지털 쓰기가 원활한 서술 공간으로 전환되기 때문이다. 디지털 쓰기가 유리한 공간에서 영상 서사를 재질서화하기 위하여 감상자들이 활용하는 디지털 요소들은 더욱 다양하고 풍부하게 활성화된다. 예컨대 OTT 플랫폼에서 제공하는 UI는 댓글과 답글, 추천 등 제한적인 반응만을 허용하는데, 이때 영상 서사의 형식이 그대로 유지된다. 반면 일반적인 블로그나 커뮤니티 게시판에서 영상 서사는 신문 기사에 연관되는 하나의 사례로 활용되기도 한다.

다시 말해서 감상자가 주도적으로 의미를 생성할 때 소통과 후속 소통은 공간적 차이를 발생시키며 이때 영상 서사는 허구를 형식으로 하는 예술 작품이 아니라, 현실적인 이미지로 해체된다. 후속 소통에서 감상자가 재질서화한 영상 서사는 다른 감상자에게 분명한 것으로 외재화된 형태로 제시되어야 하며 이는 감상자의 관찰을 정식화할 수 있는 객관적 기제를 활용하게 된다. 이것이 디지털 영상 서사를 현실적 이미지로 해체하는 감상자들의 행위를 촉발하는 것이다. 이때 영상 서사는 더 이상 영화(film)과 동일한 방식으로 감상되지 않는다. 디지털 감상 환경이 촉발하는 감상자의 공간적 시간 질서화 전유는 감상의 진행을 더욱 상세하게 만들며 영상 서사가 전제하던 기존의 허구로서의 형식이 디지털 공간에서 상존하는 허구 외부의 논리에 의해 감상되는 것이다. 달리 말한다면 디지털 시공간은 영상 서사의 감상만을 위한 몰입을 저해함으로써 감상자들 사이의 후속 소통에 집중하게 한다.

여기서 대두되는 시사점은 감상 대상과 감상자의 연결 방식인 채널의 변화가 디지털 환경에서 이뤄지는 감상 형태의 본질을 이루고 있다는 것이다. 디지털 환경에서 미디어 다양성은 콘텐츠라는 내용의 차원이 아니라, 콘텐츠에 접근 가능한 유통경로인 채널 다양성과 해당 채널이 수용자에게 제공하는 미디어 이용 방식의 다양성을 의미한다(김선아, 2023). 콘텐츠와 채널을 구분하는 것이 무의

미해진 상황에서 이를 주도한 것이 채널을 선택하는 감상자의 선택과 개입이기 때문에 사실상 콘텐츠보다 채널이 감상 형태에 핵심적인 의미를 갖게 된다. 후속 소통이 영상 서사의 유통 플랫폼을 벗어나는 채널의 변경을 지향하게 되는 것은 감상자가 미디어 이용 방식을 결정하는 것인데, 이는 허구인 영상 서사를 감상자가 선택하는 채널에 따라서 사용한다는 것이다. 감상자는 감상 대상과 자신의 연결 방식을 디지털 쓰기가 이뤄지는 서술 공간을 선택하는 것으로 변경함으로써 영상 서사를 다양한 방식으로 활용한다고 볼 수 있다.

이와 같을 때 영상 서사가 감상자가 선택한 서술 공간에서 현실적 이미지로 해체되는 것은 문화적 대상물이 문화 데이터베이스로 변하는 과정에 영상 서사 혹은 디지털 미디어의 전문가가 아니라, 일반적인 감상자가 적극적으로 개입한다는 것을 의미한다. 따라서 감상자에 의해 영상 서사가 해체되어 생성되는 현실적 이미지는 모방을 목적으로 하는 재현되는 현실이 아니다. 영상 서사의 허구를 활용한 관찰의 진술이 디지털 쓰기로 공유되는 감상을 이루기 때문에 이는 감상자의 현실을 반영한 것으로서 현실적인 이미지가 되는 것이다. 영상 서사가 허구로서의 존재 양상에서 벗어나 현실적 이미지로 해체되는 것은 오히려 허구 형식을 감상자가 적극적으로 활용하여 현실을 우연성을 포함한 것으로 관찰하는 것을 의미한다. 디지털 영상 서사 리터러시의 교육 내용으로 일차적으로 고려해야 할 것은 감상자가 허구를 현실과 무관한 것으로 보지 않고 감상자의 현실을 조망하는 인식 기제로 활용할 수 있는 실천적 감상 기제에 대한 것이어야 한다.

2) 현실적 정보의 허구 형식에 의한 조합

소통으로서의 영상 서사가 갖는 의미작용이 감상자에 의해 현실적 이미지로 해체될 때, 마찬가지로 영상 서사 외부의 현실적 정보도 허구 형식을 반영하여 조합된다. 애초에 영상 서사가 전제하는 “영화 이미지의 상시적 운동은 지속적으로 영화 이미지들을 만들고 다시 풀어 헤쳐놓는 생산과 해체의 작업을 반복”(김남도, 2016, p. 253)하는 것이다. 이는 영상 서사의 현실적 이미지로의 해체의 역 또한 영상 서사의 고유한 운동으로 내재되어 있음을 뜻한다.[49] 영상 서사의 내용은 해체되어 감상자의 현실을 반영한 이미지로 변하지만, 그 형식인 허구는 감상자가 영상 서사를 의미화하기 위해 소통에 활용하는 모든 현실적 정보를 조합하는 양식이 되는 것이다. 다시 말해서 감상자가 감상한 영상 서사와 관련이 있다고 생각하는 현실적 정보는 모두 허구 형식으로 조합되어 의미화 소통에 사용될 수 있다. 예컨대 감상자가 자신의 경험을 환기하여 영상 서사를 분절적으로 이해하고 서사 시간을 생성하며 현실을 해석할 때 감상자의 경험은 영상 서사의 허구 형식으로 조합된다는 것을 앞서 살펴보았다.

현실적 정보가 허구 형식으로 조합되는 것은 디지털 이미지가 전제하는 기표와 기의의 합목적성을 위한 결합에 감상자가 개입할 수 있는 여지를 확장한다.

---

49) 유사하게 정헌(2017)은 디지털 환경에서 감상자와 영상 서사의 상호작용이 들뢰즈의 ‘정신적 자동기계(spiritual automaton)’ 개념을 접목하여 제시한다. 디지털 영화는 빛의 깜박임에 의해 제시되는 이미지의 연쇄로서 그 자체로 분자화된 빛의 운동이다. 따라서 디지털 영화가 전제하는 물질성은 필름에 기록되는 이미지가 아니기 때문에 감상자가 빛이 점멸하며 만드는 형상을 이미지로 인식하는 감각의 확장을 요청하는데, 이 과정은 디지털 영화에 의해서 기계적으로 발생하는 정신적 자동기계인 것이다. 이는 디지털이 제작에 접목되었을 때 발생하는 감상자의 정신 활동이라고 할 것인데, 논자는 디지털 영화가 몽타주에 의해 파토스에 영향을 줌으로써 이를 실현하는 것으로 보고 있다. 이를 확장했을 때 감상자로 하여금 재래의 모든 이미지에 대한 편집 권한을 부여하는 디지털 미디어는 제작과 수용의 차원의 경계를 무화한다. 때문에 디지털 영화가 아닌 영화도 디지털의 특성을 가질 수 있으며 이에 따라 ‘분자화된 이미지를 감각하는 경험으로서의 정신적 자동기계’로 기능할 수 있는 것으로 볼 수 있다. 정헌, 「들뢰즈의 운동-이미지와 디지털 미학」, 『미학예술학연구』 50, 한국미학예술학회, 2017.

재현 논리에서 이탈한 디지털 영상 서사의 특성이 감상자가 파악한 허구 형식으로 디지털 시공간에서 연결된 현실적 정보를 조합하는 데 사용되는 것이다. 이는 디지털 이미지의 근간에 자리하고 있는데, 문재철(2004)은 디지털 이미지가 표현하고자 하는 대상과 재현이 아니라, 자율적인 관계를 맺는 것으로 정리한다. 디지털 이미지는 서사를 구현하는 수단 이상이 되는데, 감각적 · 심리적으로 감상자를 압도하는 시각적 표현이 기술적인 이미지 자체를 주목하게 한다고 본다. 서사(이야기, 내용)는 시간적으로 나아가려고 하지만, 디지털 기술(담화, 표현)은 이미지가 제시되는 현재에 감상자가 주목하게 하여 시간의 진행을 방해하고 기술적 이미지 자신을 주목하게끔 한다. 이때의 이미지는 서사의 기능을 수행하지 않으며 관계가 없을 수도 있다. 디지털 기술이 감각적 충격을 생성하는 자기반영적인 성격을 갖기에 서사로 환원되지 않는데, 디지털 이미지는 “언어화할 수 없는 것, 그러니까 감각할 수는 있어도 말할 수 없는 어떤 경험을 겨냥”(179)하는 것이다.

디지털 영상 서사 리터러시는 이와 같은 감상자의 경험을 제작자가 의도하지 않고 감상자 자신이 주도적으로 주목하여 감상의 가장 중요한 기제로 활용하는 능력이 된다. 디지털 시공간에서 연결된 모든 현실적 정보는 감상자가 영상 서사를 재질서화하여 자신의 감상 경험을 표현하는 요소로 활용될 수 있다. 영상 서사에 존재하는 간격은 제작자가 설정한 공간적 시간 질서화인 내러티브에 의한 것이지만, 이것이 감상자가 영상 서사를 현실적 이미지로 해체함으로써 발견되는 것 외에도 생성될 수 있다는 것은 앞서 밝힌 바와 같다. 이때 내러티브가 만들지 않은 영상 서사의 간격, 다시 말해서 원래의 영상 서사가 가지고 있지 않은 시간성은 감상자가 영상 서사를 재질서화함으로써 생성되는 것이다. 영상 서사의 제작과는 무관한 후차적인 시간성의 생성은 감상자가 영상 서사의 허구 형식을 활용하여 영상 서사를 확장하는 방식이다.

이와 같을 때 영상 서사의 재질서화는 감상자가 현실적 정보를 조합하기 위한 형식이 되는 허구를 추출하여 활용하는 것을 포함하고 있다. 영상 서사를 분절적으로 이해하는 것은 자신이 주목하는 영상 서사의 특정한 부분으로 허구를 집약하는 것이며 감상자의 현실이 접목되어 시간이 파생적으로 생성되는 것은

현실적 정보가 허구 형식에 의해서 조합된 결과이다. 이것이 감상자가 현실을 해석하는 기제로 활용되는 것은 감상자의 현실을 반영한 확장된 영상 서사가 디지털 쓰기를 통해서 구체적인 텍스트로 존재한다는 것에 근거한다. 때문에 후속 소통은 서로 다른 감상자가 저마다의 현실을 결부하여 확장한 텍스트, 다시 말해서 개별 감상자마다 상이한 방식으로 조합된 텍스트가 결집하는 것이기 때문에 논쟁적인 양상을 갖는 것이다. 감상 대상에 대한 가장 올바른 해석을 도출해 내는 해석 경쟁이 아니라, 서로 다른 디지털 판본에 근거한 의미 경쟁의 양상을 갖는 것이다.

감상자가 영상 서사의 형식을 통해서 새롭게 텍스트를 생성하고 이를 통해서 다른 감상자들과 의미 경쟁의 소통을 벌이는 것은 디지털 영상 서사에, 더욱 근본적으로는 디지털 감상 환경에 의해 전제되어 있다고 할 수 있다. 이는 문학교육에서도 익숙한 기존의 상호텍스트나 다시쓰기와 다른 것은 그것이 감상자의 정신 활동에 의존하는 것이 아니기 때문이다. 먼저 감상자에 의해서 새롭게 생성된 현실적 정보의 조합은 디지털 쓰기를 만든 감상자에게 영상 서사에 고유하게 덧붙은 자신만의 의미를 구현한 디지털 판본이기 때문에 참조되거나 원본을 대체하는 성질의 텍스트가 아니다. 또한 감상 대상의 주제 의식이나 구성 요소를 활용하여 파생된 허구를 생성하는 것이 아니기 때문에 다시쓰기의 결과물도 아니다. 허구 형식에 의해 조합한 현실적 정보는 영상 서사의 감상에서 생성되는 텍스트로서 디지털 형식의 감상 공간의 특성에 따른 물질적인 근거를 전제하며 허구를 현실 속에서 의미화하는 새로운 종류의 감상 방식이다. 때문에 이를 생성하는 감상의 역량은 새로운 종류의 리터러시로 주목해야 하는 것이다.

3) 공적 언어 자원으로서의 영상 서사 인식

디지털 영상 서사 리터러시는 영상 서사가 가질 수 있는 의미의 다양성을 현실과 허구, 정보와 서사의 경계를 횡단하는 역동성을 통해 구현한다. 디지털 영상 서사의 의미를 생성하는 감상은 영상 서사를 재질서화하여 제시되지 않은 시간을 생성함으로써 의미의 차이를 생성하는 활동이다. 따라서 영상 서사가 디지털 환경에서 감상자에게 가치 있는 통보로 기능하는 것은 디지털 시공간을 전제하지만, 오로지 기계적 감상에 의해서만 달성되는 것은 아니다. 영상 서사를 통해 자신의 현실을 조망한 감상을 디지털 쓰기로 공유하는 감상자의 활동은 영상 서사의 의미가 고유한 것이 되도록 사건화하는 것이다. 디지털 영상 서사의 의미가 갖는 가치는 이처럼 감상자의 현실과 결부될 때 발생하는 일의성에 있으며 디지털 영상 서사 리터러시는 이를 구현하는 능력이다.

아날로그 감상과는 다른 디지털 감상의 특징, 즉 댓글과 답글을 달고 디지털 이미지를 만들어서 공유하는 감상자의 행위는 자신의 경험에 대한 설명 책임을 스스로에게 수행하는 응답이라고 볼 수 있다. 디지털 미디어는 영상 서사로 자신이 무엇을 목격하였는지, 어떠한 효과를 경험하였는지, 영상 서사를 감상한 것은 무슨 사건이었는지를 설명해야 하는 감상자의 응답 책임성을 간편한 기기 조작을 통해 해소해 준다. 디지털 영상 서사 감상은 특히 현실 시간 속에서 이뤄지기 때문에 자신이 감상에 투자한 시간을 확연하게 인식할 수 있으므로 응답은 더욱 즉시적이다. 중단되지 않는 현실의 시간을 가치 있게 보낸 것으로 만들고자 하는 감상자의 욕망이 영상 서사의 의미를 더욱 집요하게 질문하게 하기 때문이다. 아울러 디지털 미디어는 응답을 들어주는 상대방을 바로 연결한다. 디지털 네트워크에 의해 연결된 감상자들이 서로를 상대로 감상 공유로 용이하게 수행할 수 있게 하는 것이다. 이러한 일련의 작업은 언어적으로 이뤄지는데, 디지털 감상 공간에서 이뤄지는 감상자들의 언어적인 후속 소통으로 감상 과정이 설명되기 때문이다.

이때 디지털 영상 서사는 후속 소통에서 감상자의 현실이 결부된 의미를 갖지만, 감상자 개인이 영상 서사를 전유하는 것은 아니다. 감상자가 영상 서사를

현실의 해석 기제로 활용하는 것이 오로지 개인의 현실에 대한 진단에 그치는 것이 아니기 때문이다. 앞서 확인한 바와 같이 비평처럼 공동체에서의 의미를 관찰하는 형식논리를 갖고 의미 정련을 전제하여 현실을 진단하는 경우 영상 서사는 사회가 조망하는 현실을 해석하는 기제가 된다. 예술체계이론에 비춰보았을 때 비평은 2차 질서 관찰자를 공동체로 상정하는 형식이라고 할 수 있을 것인데, 디지털 시공간은 비평의 형식논리와는 달리 2차 질서 관찰자를 복수화하는 것이라고 할 수 있다.

디지털 영상 서사가 현실에 유의미한 담론으로 작용하는 것, 다시 말해서 디지털 영상 서사 리터러시가 개인의 감상 능력에 국한되지 않고 소통 능력이 되는 것은 이러한 까닭이다. 디지털 영상 서사는 후속 소통에서 공동체의 언어 자원으로 활용되며 감상자가 생성하는 의미의 다양성은 이를 전제해야 성립하는 개념이다. 디지털 환경이 일반화된 현재, 영상 서사의 의미는 감상자들의 의미 생성을 고려하여 제작되며 언어 자원으로서의 디지털 영상 서사를 통해 감상자들은 하나의 공동체를 형성하게 된다. 그러나 이것이 다른 문자와 같은 다른 기호를 배제한 배타적인 언어 설정이 되는 것은 물론 아니다. 영상에 대한 언어적 접근은 영상의 구성 원리를 고려한 것으로서, 다른 기호와의 상호작용의 가능성을 확보한 것일 때 교육에서 현실적 의미를 갖기 때문이다(권장원 외, 2021).

이를 구체적으로 확인할 수 있는 것은 디지털 영상 서사에 대한 감상자들의 반응이 하나의 공동체를 현실적인 공동체로 발전하는 양상이다. 정민아(2020)는 포스트 코로나 시대 영화관과 영화산업 전망에서 대표적인 현상을 크게 네 가지로 정리한다. ⅰ) 자신에게 몰입하는 비대면 상황에서 취향을 공유하는 불특정 다수와의 느슨한 연결을 즐기는 밀레니얼/Z세대에게 OTT를 통한 영화 감상이 보편화되고 있다. ii) 극장은 이제 대중에게 영상 서사를 제공하는 공간이 아니라 취향의 공동체가 대여하는 방식으로 공유되는 콘셉트 공간으로 변화하고 있다. iii) 커뮤니티에 기반을 둔 소셜 살롱으로서의 영화문화가 대안적인 관람문화로 자리잡을 것이며 이에 근거한 새로운 형태의 공동체의 확장이 가속화되고 있다. iv) 영상 서사 감상이 작품을 관람하는 경험에 머무르지 않고 지적인 커뮤니케이션의 소비, 가치 소비의 아이디어와 접목되어 극장 바깥의 현실에서도 감상자

의 활동으로 이어진다. 이상의 네 가지 전망은 하나의 구도를 형성하고 있는데, 바로 디지털이 보증하는 수용자 사이의 연결을 통한 취향 공동체의 탄생이다. 영상 서사를 감상하는 개인 디지털 디바이스는 취향을 공유하는 온라인 커뮤니티와 연결되어 있으며 이 커뮤니티 활동은 온라인에서만 그치는 것이 아니라 현실에까지 확장된다. 그리고 이 공동체의 언어 자원이 영상을 직·간접적으로 활용하는 것으로, 영상 서사에 대한 언어 자원으로서의 인식은 이와 같은 공동체를 설정함으로써 고찰될 수 있다.

감상자들의 언어 활동이 공동체를 형성하는 것은 감상 단계에 국한되지 않고 영상 문화 전체로 확장된다. 감상자들이 공유하는 영상 서사에 대한 반응이 기존 감상자는 물론, 잠재 감상자의 의미화에 영향을 미치며 이는 영상 서사의 유통과 제작에도 영향을 미치는 순환성을 갖는 것이다.[50] 영상 서사는 제작자에 의해서 공동체의 현실을 해석하는 단일한 의미를 갖는 것이 아니라, 감상자의 능력인 디지털 영상 서사 리터러시에 의해서 언어 자원이 됨으로써 현실을 해석하는 다양한 의미를 가질 수 있게 된다(진가연·윤여탁, 2018).

50) 이는 영상 산업에 개입하는 형식으로 이뤄진다. 예컨대 백민제(2021)는 모바일 플랫폼의 영화 마케팅은 관객들이 공유한 감상을 홍보 담당자들이 키워드로 재가공하여 이뤄진다고 분석한다. 감상이 정보화되어 산업 자원으로 활용되는 것이다. 백민제, 「언택트(Untact) 시대, 영화 마케팅 플랫폼 변화가 관객 동원에 미치는 영향 - 모바일 플랫폼을 중심으로 -」, 『연기예술연구』 21(1), 한국연기예술학회, 2021.

Ⅴ. 결론

이 연구는 디지털 영상 서사 리터러시의 개념과 특성을 이론적으로 제시하고 실제 디지털 쓰기로 구현된 발현 양상 및 학습자 양상 분석을 통해 교육에서의 활용 방향을 설계하는 것을 목적으로 하였다.

디지털 영상 서사는 감상자가 디지털 시공간에 존재하는 다른 감상자와의 소통을 통해 공간적 시간 질서화를 전유하여 의미를 주도적으로 생성할 수 있는 영상 서사다. 감상 차원에서 디지털 영상 서사는 감각적 이미지에 주목한 분절적인 서사 이해, 외부 감상 맥락의 접목을 통한 서사 시간 생성, 현실 해석 기제로 영상 서사 형식 활용이라는 특성을 갖는다. 디지털 영상 서사 리터러시는 디지털 영상 서사의 특성을 구현하는 능력으로서, 감상자가 영상 서사의 형식을 활용하여 공동체 속에서의 소통을 통해 의미를 생산하는 창의적인 언어 활동의 능력으로 정의할 수 있다. 감상 차원에서 디지털 영상 서사 리터러시는 영상 서사의 허구 형식에 의한 집단적 현실 조망, 집단적 추체험에 의한 영상 서사 의미의 정련, 영상 서사 형식의 반복을 통한 현실적 의미 생성의 특성을 갖는다.

이상의 이론적 검토를 확인하기 위하여 디지털 영상 서사 리터러시의 발현 양상을 확인하였다. 개념적으로 설정한 초점화된 분절적 서사 이해, 감상자의 서사 시간 생성, 현실 해석 기제로의 활용을 기준으로 ≪기생충≫에 대한 감상자들의 디지털 쓰기를 분석하였다. 분석 결과, 디지털 영상 서사를 의미화하는 감상자들의 소통은 현실 시간 경험을 질서화하고자 하는 서술 욕망으로서, 그 구현은 다른 감상자들의 현실을 포함하는 공공성을 갖는 것으로 나타났다. 이에 의해 디지털 영상 서사 리터러시는 감상 과정에 공적인 소통의 차원을 포함하는 것일 때 교육에서 유의미한 능력으로 설정할 수 있다.

이에 대한 교육 설계는 학습자의 디지털 영상 서사 리터러시 양상을 분석하여 구체성을 더하고자 하였다. 이는 실제 학습자를 대상으로 진행한 교육 활동으로 수집한 질적 자료를 분석함으로써 이뤄졌다. 교육 활동은 K-POP 그룹 BTS

의 노래 ≪Heartbeat≫의 뮤직비디오를 감상하고 학습자가 감상의 공유를 전제하고 자신의 감상을 표현할 수 있는 디지털 이미지를 표현 의도에 따라서 생성하는 것이다. 분석 결과에 따르면 학습자는 영상 서사를 현실적 이미지로 인식하는 경향이 강했는데, 이는 상징적 재현으로 영상 서사를 이해하고 이미지의 사실적 구성 요소에 특히 주목하는 모습을 보였다. 또한 영상 서사의 허구 형식을 주도적으로 이용하였는데, 이는 대체로 유희적인 목적에 의한 것으로 분석되었다. 아울러 학습자들은 영상 서사를 공동체의 언어 자원으로 인식하고 있는 것으로 관찰되었는데, 이는 취향 공동체를 의식한 언어 활동을 통해서 확인할 수 있었으나, 그것이 디지털 공동체에 국한된 제한을 보이기도 하였다. 디지털 영상 서사 리터러시에서 가장 가치 있는 양상이라고 할 수 있는 상상력 구현을 통한 현실 서술의 시도는 상대적으로 저조하게 발견되었다. 이와 같은 내용을 종합하였을 때 감상의 능동적 의식화 능력, 허구 형식에 의한 현실적 의미 생성 능력, 복수 기호 체계의 상호작용을 전제한 언어 활동 능력으로 디지털 영상 서사 리터러시의 영역이 설정되어야 함을 확인할 수 있었다.

이와 같은 내용을 종합하여 이 연구에서 제시하는 디지털 영상 서사 리터러시의 교육 내용은 크게 세 가지다. 영상 서사의 현실적 이미지로의 해체, 현실적 정보의 허구 형식에 의한 조합, 공적 언어 자원으로서의 영상 서사 인식이 그것이다. 이는 앞서 구분한 영역에 따라 대응하는 것이지만, 감상에서 디지털 영상 서사 리터러시의 각 영역이 상호작용하기 때문에 교육 내용 역시 상호연관성을 전제하고 구성될 필요가 있다.

이 연구의 의의로서는 대중적으로 일반화된 현대의 지배적 서사 형식인 영상 서사가 감상자의 사유를 촉발하고 소통을 생성함으로써 현실 속에서 의미화하는 역동적인 가능성을 확인하였다는 점을 들 수 있다. 그리고 이를 디지털 미디어 사용이라는 구체적인 현상에서 설명함으로써 실천적인 감상 원리를 제시하였다. 교육적 관점에서는 국어교육과 문학교육, 서사교육 등에서 중점적으로 다뤄지지 않은 디지털 미디어와 영상 서사를 가치 있는 대상으로 설정하여 리터러시 차원에서 의미화했다는 의의가 있다. 이러한 의의는 학습자의 일상적 감상 경험을 긍정하여 학습자를 문학교육의 중심에 위치시키는 것으로 종합된다.

이 연구의 목적은 현시점에서 가장 보편적인 서사 행위를 긍정적인 것으로 재조명하고자 하는 것이었기 때문에 정치한 세부 규명과 그 교육 실천에 있어서 구체성을 결여하고 있다는 한계가 있다. 특히 큰 틀에서 제시된 디지털 영상 서사 리터러시의 영역을 상세히 설정하여 그에 따라 요구되는 교육 내용과 방법이 구안될 필요가 있다. 이에 대해서는 디지털 영상 서사 리터러시의 개념을 활용하여 이론적으로 정치하게 발전시키고 교육 현장에서의 구체적인 활용 방안을 제시하는 후속 논의를 통해서 보완되기를 기대한다.

참 고 문 헌

자료

교육부(2022), 『국어과 교육과정(제2022-33호)』, 세종: 교육부

<네이버 블로그 게시글 >

https://blog.naver.com/jerryterry/222844192408

https://blog.naver.com/kimmethodio/223115354799

https://blog.naver.com/jaehee740/223125864148?isInf=true

https://m.blog.naver.com/ejvgrn/221913854913

<디씨인사이드 영화 갤러리 게시글>

https://gall.dcinside.com/board/view/?id=movie2&no=6415463&search_pos=-6379718&s_type=search_subject_memo&s_keyword=%EA%B8%B0%EC%83%9D%EC%B6%A9&page=1

https://gall.dcinside.com/board/view/?id=movie2&no=6305683&search_pos=-6269718&s_type=search_subject_memo&s_keyword=%EA%B8%B0%EC%83%9D%EC%B6%A9&page=5

https://gall.dcinside.com/board/view/?id=movie2&no=6305489&search_pos=-6269718&s_type=search_subject_memo&s_keyword=%EA%B8%B0%EC%83%9D%EC%B6%A9&page=7

https://gall.dcinside.com/board/view/?id=movie2&no=6304753&search_pos=-6269718&s_type=search_subject_memo&s_keyword=%EA%B8%B0%EC%83%9D%EC%B6%A9&page=14

https://gall.dcinside.com/board/view/?id=movie2&no=6312921&search_pos=-6279718&s_type=search_subject_memo&s_keyword=%EA%B8%B0%EC%83%9D%EC%B6%A9&page=8

<X, 페이스북>

https://twitter.com/2nd_rate/status/1354842799720468486

https://x.com/urakirimono/status/1770582131233964351

https://www.facebook.com/writerjiwoo/posts/2504732316442593

<씨네21 ≪기생충≫ 비평문>

씨네21 취재팀. (2019년6월20일). [스페셜] <기생충> 이렇게 보았습니다 ① ~ ⑥. 씨네21. http://m.cine21.com/news/view/?mag_id=93247

김영진. (2019년6월20일). [<기생충> 비평①] <기생충>을 통해 봉준호가 보여주는 이미지의 잉여와 그것이 불러일으키는 정서에 대하여. 씨네21. http://m.cine21.com/news/view/?mag_id=93248

손희정. (2019년6월20일). [<기생충> 비평②] 봉준호의 영화들에서 보여진 여성 이미지 재현의 문제에 대하여 <기생충>을 중심으로. 씨네21. http://m.cine21.com/news/view/?mag_id=93249

윤웅원. (2019년6월20일). [<기생충> 비평③] 윤웅원 건축가의 <기생충> 읽기, 공간의 구조와 이야기의 구조. 씨네21. http://m.cine21.com/news/view/?mag_id=93250

윤형중. (2019년6월20일). [<기생충> 비평④] 윤형중이 본 <기생충>과 사회경제 정책, 반지하 주거공간을 중심으로. 씨네21. http://m.cine21.com/news/view/?mag_id=93251

김나희. (2019년6월20일). [<기생충> 비평⑤] 프랑스 현지 개봉 반응. 씨네21. http://m.cine21.com/news/view/?mag_id=93252

김소미. (2019년6월20일). [<기생충> 비평⑥] 김기영, 클로드 샤브롤, 구로사와 기요시의 영화와 <기생충> 함께 보기. 씨네21. http://m.cine21.com/news/view/?mag_id=93253

<인터넷 신문 기사>

김선영. (2014년11월23일). 미생, 이상적이되 판타지가 아닌 세계. 경향신문. https://www.khan.co.kr/opinion/column/article/201411232034175

김성윤. (2015년1월7일). 판타지 '미생'에 '현실'은 없다. 미디어 오늘. https://www.mediatoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=121099

박관우. (2022년7월12일). 서울시 25개 자치구 '재산세' 양극화... 약 18배 차이. BBS 뉴스. https://news.bbsi.co.kr/news/articleView.html?idxno=3074039

정아란. (2022년8월9일). 尹, '발달장애 가족 참변' 신림동 반지하 침수현장 방문. 연합뉴스. https://www.yna.co.kr/view/AKR20220809093100001

최창민. (2022년4월11일). 서울대생 2명 중 1명꼴 소득 상위 20% 고소득층 자녀. 노컷뉴스. https://www.nocutnews.co.kr/news/5737575

<유튜브 클립>

민호타우르스. (2020년2월16일). 기생충 선 넘는 장면 모음 (선 넘는 장면 의미 분석). https://www.youtube.com/watch?v=yb0pA7o-msg&t=17s

민호타우르스. (2020년3월9일). 기생충 삭제된 미공개 장면 총정리 (아카데미 편집상도 받았어야 했다). https://www.youtube.com/watch?v=z8eUohRgrTU&t=90s

프랑스노가리. (2020년6월28일). 영화 기생충 10분 요약 리뷰.
https://www.youtube.com/watch?v=XqnQckpnr-E

CJ ENM Movie. (2019년5월14일). '기생충' 제작기 영상.
https://www.youtube.com/watch?v=LUf3-LvMrBg

movie trip 무비트립. (2019년6월3일). [기생충]에 숨겨진 의미 9가지 총정리.
https://www.youtube.com/watch?v=1PmhtWi6d9k&t=163s

국내 논저

강만진(2011), 「영화와 소설의 비교 분석을 통한 서사 교육의 목표 탐색」, 『문학교육학』 36, 한국문학교육학회.

강민규(2019), 「매체언어 교육에서 문화적 리터러시(cultural literacy)의 구현 방향에 관한 고찰」, 『語文學報』 39, 강원대학교 국어교육과.

강민규(2020), 「교육과정의 사회적 전망과 해석으로서의 문식 환경 이해 -국어과 교육과정의 소통 방식 구현 및 매체 포섭 논리에 대한 고찰-」, 『국어교육』 170, 한국어교육학회.

강성률(2022), 「<버닝>과 <기생충>의 비교 연구: 청년, 계급, 가족, 살인이라는 공통의 키워드」, 『영화연구』 91, 한국영화학회.

권성우(2004), 「영상시대의 문학교육」, 『문학교육학』 15, 한국문학교육학회.

권양현(2014), 「영상매체를 활용한 고전 독서법 방안 연구」, 『우리文學硏究』 41, 우리문학회.

권희돈(2005), 「소설 「서편제」와 영화 「서편제」의 비교 연구」, 『새국어교육』 71, 한국국어교육학회.

권장원 외(2021), 『인공지능, 디지털 플랫폼 시대 미디어 리터러시 이해』, 한울

아카데미.
김경욱(2003), 「영화와 문학교육」, 『국어교육학연구』 17, 국어교육학회.
김기홍(2009), 「허구서사 애니메이션의 관객 몰입 메커니즘 연구 = 구성주의 인지서사학적 접근을 중심으로」, 『만화애니메이션연구』 17, 한국만화애니메이션학회.
김경희 외(2020), 『디지털 미디어 리터러시』, 한울아카데미.
김남도(2016), 「바르트와 이미지: 시각 기호학을 넘어」, 『불어불문학연구』 105, 한국불어불문학회.
김남시(2016), 「시각 이미지에는 있으나 언어에는 없는 것 - 시(詩) 이미지 연구 방법론을 위한 제언」, 『한국시학연구』 48, 한국시학회.
김무규(2017), 『뉴미디어 영화론』, 경진출판.
김민규(2024), 「봉준호 영화의 데칼코마니 미학」, 건국대학교 박사학위논문.
김선아(2023), 「영화산업과 미디어 다양성의 차원 및 현황 연구」, 『영화연구』 97, 한국영화학회.
김요한(2017), 「소설 보기, 영화 읽기」, 『世界文學比較硏究』 61, 세계문학비교학회.
김종철(2022), 「융합시대 국어교육학의 정체성」, 『국어교육연구』 49, 서울대학교 국어교육연구소.
김지혜(2024), 「수용자에서 생비자로, 청소년소설의 재매개 양상 연구 -북트레일러를 중심으로-」, 『한국교육논총』 45(1), 충북대학교 교육개발연구소.
김진우(2012), 『Human Computer Interaction 개론』, 안그라픽스.
김태호(2014), 「서사적 도식의 의미 및 작용 방식과 서사교육적 수용 방향 연구」, 『청람어문교육』 50, 청람어문교육학회.
김현주(2018), 「영화를 활용한 장르별 글쓰기 교육 방안」, 『韓民族語文學』 80, 한민족어문학회.
노은희(2002), 「대중문화의 국어교육적 의의」, 『국어교육학연구』 15, 국어교육학회.
문재철(2004), 「현대영화에서 내러티브와 스펙터클의 관계: 공상과학영화의 특수효과와 관객성을 중심으로」, 『문학과 영상』 5(2), 문학과영상학회.
박기범(2007), 「소설과 영화를 통한 서사교육 내용 연구」, 한국교원대학교 박사학위논문.

박기범(2013), 「소설과 영화의 상호적 읽기」, 『청람어문교육』 48.
박기범(2014), 「문학 교과서의 영화 수용 양상 연구」, 『한국언어문학』 91, 한국언어문학회.
박기범(2023), 「2022 개정 국어과 교육과정의 <문학과 영상> 과목에 대한 검토와 구체화를 위한 과제 탐색」, 『국어문학』 82, 국어문학회.
박노현(2018), 「기울어진 문학장, 국어 교육과 극문학」, 『한국학연구』 48, 인하대학교 한국학연구소.
박명숙(2012), 「새 교과서의 극 텍스트와 스토리텔링의 극 텍스트 교육」, 『배달말』 51, 배달말학회.
박선영(106), 「시와 영화를 활용한 글쓰기 수업의 효용성 고찰」, 『한국문학과예술』 18, 숭실대학교 한국문학과예술연구소.
박선영 · 박소영(2019), 「시 속의 '가면'을 활용한 영화감상문 쓰기의 실제」, 『우리文學硏究』 62, 우리문학회.
박성수(1998), 『들뢰즈와 영화』, 문화과학사.
박소연(2020), 『문화 번역 실천으로서 21세기 한국 영화의 초국적 혼종성 연구』, 한양대학교 박사학위논문.
박소영(2021), 「아이돌의 트랜스미디어 콘텐츠에 나타난 스토리텔링 전략 : 아이돌 그룹 뉴이스트의 세계관을 중심으로」, 『문화와 융합』 43(11), 한국문화융합학회.
박유희(2010), 「'文藝映畵'의 함의」, 『영화연구』44, 한국영화학회.
박재현(2022), 「MZ세대의미디어콘텐츠 소비패러다임연구」, 광운대학교 박사학위논문.
박종관 · 구영산(2023), 「2022 개정 국어과 교육과정의 매체 영역에 대한 고찰」, 『국어교육학연구』 58(1), 국어교육학회.
박종임(2021), 「디지털 미디어 리터러시 교육 개선을 위한 국어과 교육과정 현황 분석」, 『청람어문교육』 81, 청람어문교육학회.
박주현(2020), 「미디어정보 리터러시 역량과 교육내용 분석을 통한 교육과정 개발 방향 탐구」, 『정보관리학회지』 37(2), 한국정보관리학회.
박주형(2023), 「팬데믹 이후의 문학교육에서 수행성 관점의 문학 읽기에 대한 시론」, 『문학교육학』 79, 한국문학교육학회.
백민제(2021), 「언택트(Untact) 시대, 영화 마케팅 플랫폼 변화가 관객 동원에 미

치는 영향 - 모바일 플랫폼을 중심으로 -」, 『연기예술연구』 21(1), 한국연기예술학회.
백제훈(2019), 「국내 뮤직비디오의 크리에이티브 분석 연구 -2018 유튜브 인기 뮤직비디오 중심으로-」, 『조형미디어학』 22(4), 한국일러스아트학회.
변숙자(2021), 「초·중·고 학생의 미디어 이용 양상 및 미디어 리터러시 교육에 관한 인식 분석」, 『리터러시 연구』 12(3), 한국리터러시학회.
서기자(2020), 「미디어 리터러시 교육을 위한 영화 읽기」, 『인문학연구』 59(2), 충남대학교 인문과학연구소.
서영호(2022), 「대중음악콘텐츠에 나타난 성장서사 : BTS <피 땀 눈물> 뮤직비디오의 통과제의 구조와 의미」, 『인문콘텐츠』 65, 인문콘텐츠학회.
성민정(2012), 「영화 읽기를 통한 교육과정 속 교사의 역할」, 『모드니 예술』 6, 한국문화예술교육학회.
손나경(2018), 「시각매체와 소설읽기를 통한 교양교육」, 『학습자중심교과교육연구』 18(15), 학습자중심교과교육학회.
손미란(2020), 「영화 리터러시를 활용한 미디어리터러시-글쓰기 교육」, 『인문연구』 91, 영남대학교 인문과학연구소.
손미란·배혜진(2018), 「 '질문법'을 활용한 텍스트 읽기-쓰기 교육」, 『泮橋語文硏究』 49, 반교어문학회.
손인수(2012), 「영화서술에 의한 영화적 공간영역에 관한 연구 : F.조스트와 L.쿨레쇼프의 이론을 중심으로」, 『한국영상학회 논문집』 10(1), 한국영상학회.
신현진(2020), 「예술의 사회적 의미구성과 의식 활동 : 칸트, 푸코, 정동이론, 신경미학, 사회적 체계이론 비교」, 『美學·藝術學硏究』 69, 한국미학예술학회.
안숭범(2020), 「한국 힙합 뮤직비디오의 소통구조와 내포 작가의 성격에 대한 시론적 연구」, 『인문콘텐츠』 56, 인문콘텐츠학회.
양승국(2017), 「생활세계의 경계 허물기와 공감의 소통형식 – 판타지 드라마의 미학과 존재론」, 『한국극예술연구』 58, 한국극예술학회.
양정임(2015), 「고등학교 소설교육에서 영화매체 수용의 적합성 연구」, 『석당논총』 61, 동아대학교 석당학술원.
염은열(2023), 「문학하는 시대, 다시 문학 속으로」, 『문학교육학』 79, 한국문

학교육학회.
오윤선(2010), 「교과서 제재로서의 <옛날 옛적에 훠어이 훠이> 일고찰」, 『청람어문교육』 42, 청람어문교육학회.
오윤선(2015), 「고전문학교육에서의 스토리텔링 활용 일고찰 -교과서 제재 학습활동 사례를 중심으로-」, 『청람어문교육』 53, 청람어문교육학회.
오윤주(2020), 「디지털 시대 청소년 학습자의 미디어 서사 문식성 함양을 위한 문학교육 방안 연구」, 『학습자중심교과교육연구』 20(13), 학습자중심교과교육학회.
옥현진 · 김자영(2021), 「학교급, 지역, 학교 유형에 따른 우리나라 초중고 학생들의 디지털 리터러시 양상 탐색」, 『국어교육학연구』 56(3), 국어교육학회.
윤대석(2020), 「대칭성의 문학 교육 시론」, 『선청어문』 47, 서울대학교 국어교육과.
윤지아(2023), 「 ‘스케치코미디’의 숏폼콘텐츠 특성 연구 : 유튜브 채널 ‘숏박스’, ‘너덜트’를 중심으로」, 『스토리콘텐츠』 3, 경희대학교 K-컬처 · 스토리콘텐츠연구소.
이남인(2014), 『현상학과 질적 연구』, 한길사.
이남인(2018), 『예술본능의 현상학』, 서광사.
이아람찬(2018), 「영화교육의 개념 재/정의하기」, 『씨네포럼』 29, 동국대학교 영상미디어센터.
이아람찬(2021), 『영화교육과 영화 리터러시』, 아모르문디.
이윤영 편역(2019), 『사유 속의 영화』, 문학과지성사.
이정하(2009), 「지가 베르토프의 ‘키노-아이(kino-eye)’에 대한 인식론적 고찰」, 『영상예술연구』 15, 영상예술학회.
이지영(2005), 「이미지의 물질성과 내재성에 대한 연구」, 『시대와 철학』 16(1), 한국철학사상연구회.
인성기(2017), 「루만의 예술론- 예술 관찰을 통해 현실을 관찰할 가능성」, 『독일어문학』 25(3), 한국독일어문학회.
임지원(2020), 「문화융합시대의 미디어 리터러시 활성화를 위한 국어교재 연구」, 『한국엔터네인먼트산업학회논문지』 14(7), 한국엔터테인먼트산업학회.
장성민(2022), 「미디어 교육과 변혁적 역량- 디지털 쓰기에 대한 고등학교 졸업예정자 인식의 주제어 네트워크 분석 -」, 『국어교육』 177, 한국어교육

학회.
장슬기 · 조희영(2023), 「청소년 영화교육 활성화 방안 연구」, 『씨네포럼』 44, 동국대학교 영상미디어센터.
전우형(2022), 「영화제, 광장, 아카데미아 사이의 경합과 연대」, 『대중서사연구』 28(2), 대중서사학회.
전평국 · 김노익(2010), 「소비에트 무성영화의 지가 베르토프 영화이론」, 『한국콘텐츠학회논문지』 10(8), 한국콘텐츠학회.
정민아(2020), 「포스트 코로나 시대 영화관과 영화산업 전망」, 『한국예술연구』 29, 한국예술종합학교 한국예술연구소.
정보미(2022), 「고전소설 교육에서 문화콘텐츠의 위상과 역할」, 『漢城語文學』 46, 한성어문학회.
정재찬(2009), 「미디어 시대의 문학교육」, 『문학교육학』 28, 한국문학교육학회.
정재형(1999), 「문학서사분석과 영화서사분석의 비교론」, 『영화교육연구』 1, 한국영화교육학회.
정찬철(2021), 「스펙터클 이미지 : 탈연속성과 몰입의 서사」, 『아시아영화연구』 14(1), 부산대학교 영화연구소.
정헌(2017), 「들뢰즈의 운동-이미지와 디지털 미학」, 『미학예술학연구』 50, 한국미학예술학회.
정현선(2020), 「인공지능 시대의 미디어 리터러시의 오래된 과제와 새로운 과제」, 『새국어교육』 125, 한국국어교육학회.
정현선 외(2016), 「핵심역량 중심의 미디어 리터러시 교육 내용 체계화 연구」, 『학습자중심교과교육연구』 16(11), 학습자중심교과교육학회.
조현일(2007), 「읽기 텍스트로서의 영화와 영화 읽기 교육」, 『독서연구』 18, 한국독서학회.
조회경(2004), 「문학성의 확장으로서 ‘영화 읽기’」, 『國際言語文學』 10, 國際言語文學會.
조희연(2021), 「BTS 현상을 통해 본 문화예술교육의 방향성 탐색」, 『예술교육연구』 54, 한국예술교육학회.
주민재(2018), 「디지털 문식 환경의 쓰기 양상 변화 요인 고찰」, 『언어사실과 관점』 45, 연세대학교 언어정보연구원.
주창윤(2021), 「〈조선구마사〉 역사 표현의 쟁점과 함의」, 『커뮤니케이션 이

론』 17(4), 한국언론학회.
진가연 · 윤여탁(2018), 「교과 융합적 제재로서의 영화를 활용한 시 교육의 가능성 고찰」, 『우리말 글』 77, 우리말글학회.
진기행(2019), 「들뢰즈의 존재론에 관한 연구 - 『차이와 반복』의 '개체화'이론을 중심으로 - 」, 『철학연구』 152, 대한철학회9.
편지윤(2021), 「드라마 텍스트와 읽기의 즐거움 : 유튜브 ‘드라마 리뷰’ 채널의 사례를 중심으로」, 『독서교육』 61, 한국독서교육학회.
한귀은(2014), 「영화를 보기를 통한 윤리적 주체로서의 글쓰기 교육」, 『語文學』 126, 한국어문학회.
한명숙(2023), 「매체언어의 기호 특성과 국어교육의 과제」, 『청람어문교육』 91, 청람어문교육학회.
함종호(2013), 「영화 형식을 활용한 글쓰기 교육」, 『동남어문논집』 35, 동남어문학회.
허상범(2012), 「뉴미디어 플랫폼에서의 영화의 규정에 대한 고찰」, 『디지털영상학술지』 9, 한국디지털영상학회.
홍인영(2023), 「다이렉트 시네마의 ‘발견’과 ‘재구성’을 통한 매체 교육 연구」, 『대중서사연구』 29(3), 대중서사학회.
황영미(2016), 「읽기와 쓰기의 상호텍스트성 교육 연구」, 『사고와표현』 9(1), 한국사고와표현학회.
황혜진(2008), 「비판적 사고와 독서 ; 비판적 문해력 신장을 위한 드라마 비평문 쓰기교육방법 연구」, 『독서연구』 20, 한국독서학회.
황혜진(2015), 「문화콘텐츠의 관점에서 본국어교육의 교육과정과 교과서」, 『국어교육』 148, 한국어교육학회.
황혜진(2024), 「팬데믹 이후 대학 문학교육의 전환」, 『문학교육학』 83, 한국문학교육학회.

해외 논저

Barthes, R., 김인식 편역(1993), 『이미지와 글쓰기』, 세계사.
Cavell, S., *The World Viwed*, 이두희 · 박진희 옮김(2015), 『눈에 비치는 세계』, 이모션 북스.

Deleuze, G., *Cinema 1-The Movement Image*, 유진상 옮김(2002), 『시네마 1: 운동-이미지』, 시각과 언어.

Deleuze, G., *CINEMA 2:L'IMAGE-TEMPS*, 이정하 옮김(2005), 『시네마 2: 시간-이미지』, 시각과 언어.

Deleuze, G., *Logique du sens*, 김성한 옮김(2015), 『의미의 논리』, 한길사.

Elsaesser, T. & Hoffman, K., *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable?*, 김성욱 외 옮김(2002), 『디지털 시대의 영화』, 한나래.

Francis, V., *Récit écrit, récit filmique*, 송지연 옮김(2003), 『영화와 문학의 서술학』, 동문선.

Hayward, S., *Cinema Studies: The Key Concepts, 3rd ed*, 이영기·최광열 옮김(2012), 『영화 사전』, 한나래.

Hidetaka, I., 大人のためのメディア論講義, 윤대석 옮김(2017), 『디지털 미디어의 이해』, 사회평론, 2017.

Jahraus, O., et al, *Luhmann-Handbuch*, 박여성 외 옮김(2024), 『루만 핸드북』 1, 이론출판사.

Kittler, F., *Grammophon: Film, Typewriter*, 유현주·김남시 옮김(2019), 『축음기, 영화, 타자기』, 문학과지성사.

Kittler, F., *Aufschreibesysteme 1800/1900*, 윤원화 옮김(2020), 『기록시스템 1800·1900』, 문학동네.

Luhmann, N., *Realität der Massenmedien*, 김성재 옮김(2006), 『대중매체의 현실』, 커뮤니케이션북스.

Luhmann, N., *Kunst der Gesellschaft*, 박여성·이철 옮김(2014), 『예술체계이론』, 한길사.

Luhmann, N., *Soziale systeme*, 박여성·이철 옮김(2020), 『사회적 체계들』, 한길사.

Manovich, L., *The Language of New Media*, 서정신 옮김(2014), 『뉴미디어의 언어』, 커뮤니케이션북스.

Rodowick, D. N., *The Virtual Life of Film*, 정헌 옮김(2012), 『디지털 영화 미학』, 커뮤니케이션북스.

Rudolf, A., *Visual Thinking*, 김정오 옮김(2004), 『시각적 사고』, 이화여자대학교출판부.

Ryan, M., *Narrative across Media*, 조애리 외 옮김(2014), 『스토리텔링의 이론, 영화와 디지털을 만나다』, 한울아카데미.

Shunya, Y., メディア文化論, 안미라 옮김(2006), 『미디어 문화론』, 커뮤니케이션 북스.

Sturken, M. & Cartwright, L., *Practices of Looking*, 윤태진 외 옮김(2006), 『영상문화의 이해』, 커뮤니케이션북스.

Vertov, D., *Kino-Eye*, 김영란 옮김(2006), 『키노아이』, 이매진, 2006.

Abstract

A Study on Digital Video Narrative Literacy Education

Park, Jangbeom

This study aims to theoretically present the concepts and characteristics of digital visual narrative literacy and design its application in education by analyzing the manifestations and learner aspects realized through actual digital writing.

A digital literacy environment is a space that presupposes the active participation of the audience, holding the potential to give educational significance to the productivity derived from learners' everyday appreciation experiences. Digital appreciation methods are essential in the production of meaning, as they involve the communication of appreciators who ascribe meaning to the objects. Therefore, it is necessary to establish the concept of appreciation centered on communication in education, which can be explored by applying digital literacy, a representative concept that highlights the implications of digital technology in literary education.

Digital visual narrative is a form of visual storytelling that allows viewers to actively create meaning by appropriating spatial and temporal orders through communication with other viewers existing in the digital space-time. From a viewing perspective, digital visual narrative has the following characteristics: understanding the segmented narrative by focusing on sensory images, creating narrative time through the integration of external viewing contexts, and utilizing the visual narrative format as a mechanism for interpreting reality. Digital visual narrative literacy is the ability to implement the characteristics of digital visual narratives and can be defined as the capability of viewers to produce meaning through communication within a community using the format

of visual narratives. From a viewing perspective, digital visual narrative literacy encompasses the following characteristics: collective reality perspectives shaped by the fictional format of visual narratives, refinement of visual narrative meanings through collective vicarious experiences, and the generation of realistic meanings through the repetition of visual narrative formats.

To verify the above theoretical review, the manifestations of digital visual narrative literacy were examined. Based on the conceptually established criteria of focused segmented narrative understanding, viewer-generated narrative time, and use as a mechanism for interpreting reality, viewers' digital writings about "Parasite"(2019) were analyzed. The analysis revealed that viewers' communication, which gives meaning to digital visual narratives, manifests as a narrative desire to organize their experiences of real time, encompassing the public dimension of including other viewers' realities. Thus, digital visual narrative literacy can be established as a meaningful skill in education when it includes the dimension of public communication in the viewing process.

The educational design aimed to add specificity by analyzing learners' digital visual narrative literacy patterns. This was achieved by analyzing qualitative data collected from educational activities conducted with actual learners. The activity involved watching the music video for BTS's song "Heartbeat," (2019) with learners creating digital images that express their impressions, assuming the sharing of their interpretations. According to the analysis, learners tended to perceive visual narratives as realistic images, understanding visual narratives through symbolic representation and paying particular attention to the factual components of the images. Additionally, learners proactively utilized the fictional format of visual narratives, mainly for playful purposes. It was also observed that learners perceived visual narratives as a linguistic resource for the community, as evidenced by language activities conscious of taste communities, although this showed limitations confined to digital communities. Attempts to narrate reality through the imaginative implementation of visual narratives, considered the most valuable aspect of digital visual narrative literacy, were found to be relatively low. Synthesizing these findings, it was confirmed that the scope of digital visual narrative literacy should include the ability to actively conscientize interpretations, generate realistic meanings

through fictional formats, and engage in language activities based on the interaction of multiple sign systems.

Synthesizing these findings, the educational content for digital visual narrative literacy proposed in this study can be broadly categorized into three aspects: deconstructing visual narratives into realistic images, combining realistic information using fictional formats, and recognizing visual narratives as public linguistic resources. Although these correspond to the previously distinguished domains, since each area of digital visual narrative literacy interacts during the viewing process, the educational content must also be designed with these interrelations in mind.

The significance of this study lies in its confirmation of the dynamic potential of visual narratives, the dominant narrative form in contemporary popular culture, to stimulate viewers' thinking and generate communication, thereby creating meaning in reality. By explaining this through the specific phenomenon of digital media use, the study presents practical principles for viewing. From an educational perspective, the study is notable for valuing digital media and visual narratives, which have not been a central focus in Korean language education, literary education, or narrative education, and for defining their significance in terms of literacy. This significance culminates in recognizing and affirming learners' everyday viewing experiences, positioning them at the center of literary education.

The aim of this study was to reevaluate the most prevalent narrative activity of the present time in a positive light. However, it has limitations in that it lacks detailed examination and specificity in its educational practice. In particular, it is necessary to delineate the broadly presented domains of digital visual narrative literacy in detail and to devise the corresponding educational content and methods accordingly. It is hoped that this will be supplemented by subsequent discussions that theoretically refine the concept of digital visual narrative literacy and propose specific applications in educational settings.

keywords : digital film, video narrative, digital narrative education, video narrative education, digital media literacy, appreciation literacy

Student Number : 2020-37315