

Semiotic & Multiple Universes

다변하는 시공간의 기표들

정보기술 및 문화기술의 발전은 우리가 그동안 스크린 또는 모니터에서 접한 세상의 모습을 변화시키고 있습니다. 선적인 흐름을 따르는 시간 개념과 원근법에 기초한 공간의 재현 방식은 더 이상 유일무이한 지배적 기표가 아닙니다. 다중 우주 또는 평행 우주라는 세계관의 등장은 우리가 속한 '지금-여기' 외에도 다른 세상이 공존하고 있음을 주목합니다. 시뮬레이션 테크놀로지가 촉발한 현실과 가상현실의 혼종적 양상은 실시간으로 상호작용하는 시공간을 더욱 생생하게 만듭니다.

다시 말해, 전통적인 시공간의 재현 기표들 외에, 이 시대에 새롭게 등장한 다양한 기표들이 존재합니다.

한국기호학회는 [**Semiotic & Multiple Universes : 다변하는 시공간의 기표들**] 이라는 주제로 문화예술 작품과 디지털 미디어에서 발견할 수 있는 시공간의 재현(Representation) 또는 현존(Presentation)의 방식을 살펴보고자 합니다.

2022년 10월 29일(토) 13h-18h ZOOM Platform

OPENING 13:00-13:10 개회사

최용호(한국기호학회 회장, 한국외대)

SESSION 13:10-17:00

01. 루도토피아 :

오픈월드 디지털 게임의 공간

이수진(인하대)

02. 디지털 내러티브의 생산과 전유 :

<리얼리티쇼 '요즘 육아 금쪽같은 내새끼'를 중심으로>

윤예영(충북대)

03. 영화 <헤어질 결심>에 나타난 사라짐의 미학

송태미(한국외대)

04. 디지털 게임 속 시간의 세 층위 :

로그라이크 장르 게임 <아이작의 번제>를 중심으로

백일(건국대)

ROUND TABLE DISCUSSION 17:00-18:00

2022년 한국기호학회 가을 학술대회

Semiotics & Multiple Universes

일시 : 2022년 10월 29일(토) 13시 ~ 18시

장소 : Zoom Online Platform

주관 : 한국기호학회

Korean Association for Semiotic Studies



한국기호학회

Korean Association for Semiotic Studies

차 례

| | |
|---------------|----|
| SESSION | 00 |
|---------------|----|

발표 1. 루도토피아 : 오픈월드 디지털 게임의 공간

이수진(인하대)

| | |
|-------|----|
| | 01 |
|-------|----|

발표 2. 디지털 내러티브의 생산과 전유 :

<리얼리티쇼 ‘요즘 육아 금쪽같은 내새끼’를 중심으로>

윤예영(충북대)

| | |
|-------|----|
| | 17 |
|-------|----|

발표 3. 영화 <헤어질 결심>에 나타난 사라짐의 미학

송태미(한국외대)

| | |
|-------|----|
| | 39 |
|-------|----|

발표 4. 디지털 게임 속 시간의 세 층위 :

로그라이크 장르 게임 <아이작의 번제>를 중심으로

백일(건국대)

| | |
|-------|----|
| | 50 |
|-------|----|

SESSION

Ludotopia :

디지털 기술로 실현한 3D 탐색 공간

이수진_인하대학교 문화콘텐츠문화경영학과 교수
프랑스 파리 8대학 영화기호학 박사

Introduction

Technology & Multiple Universes
다변하는 시공간의 기표들

Introduction

- Image Rendering Architecture, 1987

“레이즈(Reyes)는 루카스필름(Lucasfilm)에서 개발되어 현재 픽사(Pixar)에서 사용 중인 이미지 렌더링 시스템이다. 레이즈를 디자인할 때 우리의 목표는 복잡한 애니메이션 장면의 빠른 고품질 렌더링에 최적화된 아키텍처였다. 빠르다는 것은 대략 1년 안에 장편 영화를 연산(compute) 및 처리할 수 있다는 것을 의미한다. 고품질은 실사 동영상(live action motion picture photography)과 거의 구별할 수 없음을 의미하며, 복잡하다는 것은 실제 장면처럼 시각적으로 풍부하다는 뜻이다.”

Robert L. Cook, Loren Carpenter, Edwin Catmull, “The Reyes Image Rendering Architecture”, *Computer Graphics* Volume 21 Number 4, 1987, p.95.
(Conference Paper in ACM SIGGRAPH Computer Graphics, August 1987.)

Introduction

Hugo, 2011

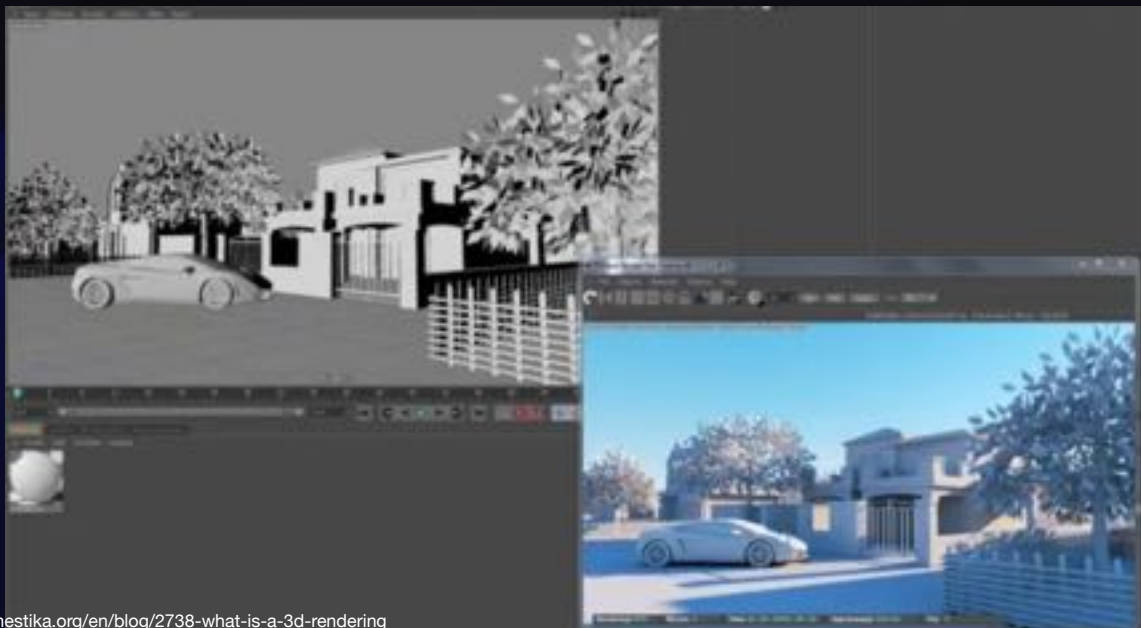


Introduction

Hugo, 2011



Introduction



<https://www.domestika.org/en/blog/2738-what-is-a-3d-rendering>

Introduction

Inception, 2010



Introduction

Inception, 2010



Introduction

Inception, 2010



Introduction

Inception, 2010



Introduction

Doctor Strange. 2016



Introduction

Doctor Strange, 2016



Introduction

Portal, 2007



Time & Space in Cinema

- 실재(實在)를 이미지로 재현(再現, re-present)
 - : 실제(實際)로 존재(存在)함, 사실의 경우 + 현실에 있음
 - 현실 공간을 다른 종류의 공간 속에 맞춰 넣음
- 이미지의 연쇄(連鎖) : 각각의 프레임은 앞 뒤 프레임과 상호 작용
 - 시간의 흐름을 재현하는 것 / 공간을 시간 속에 맞춰 넣음
- 이어 붙이는 순간 생겨나는 ‘이야기’ : découpage + montage
 - 이야기의 시간을 영화 기표의 물리적 시간 속에 맞춰 넣음

Time & Space in Cinema

영화를 비롯한 기존의 영상 매체는
그때-거기에서 발생한 과거를
우리의 눈앞에서 되살리는 방식이기에,
언제나 우리를 그 시공간의 바깥에 머무르게 한다.

Portal: No Escape (Live Action Short Film by Dan Trachtenberg, 2011)



<https://www.youtube.com/watch?v=4drucg1A6Xk>

Time & Space in Digital Game

Portal 2, 2011



Cinema & Game

- **영화 : 보고 듣고 이해하라**
- **게임 : 보고 듣고 이해하고 실행하라**
 - 플레이어의 물리적(Physical) 조작 행위가 가상의(Virtual) 게임 플레이와 실시간으로 일대일 반응 관계를 맺음
 - 게임 세계가 마치 현실 세계와 평행한 것처럼 제시됨
 - 게임은 시각, 청각에 더해 운동 감각까지 동원
 - 체현(Embodiment)의 방식으로 플레이함

Game & Virtual Body

‘나의 캐릭터 또는 아바타(Avatar)’는 ‘가상의 육체’로서 존재한다. 모리스 메를로-퐁티(Maurice Merleau-Ponty)에 따르면, 우리는 거울 속에 비춰진 몸을 지각할 때, 마치 본인이 속한 현실의 몸은 순간적으로 사라지고 거울의 육체가 우선인 것처럼 행동한다고 한다. 현실의 몸은 거울의 가상의 몸으로 대체된다는 것이다. 거울에 비친 채로 움직이고 걷는 실험을 할 경우, 거울 속 가상의 팔과 다리를 본인의 팔과 다리와 혼동할 정도로까지 실제적인 것으로 느끼며, 이 순간 우리는 “스펙터클에 거주하게 된다. 공간의 층위가 동요되고 새로운 위치를 부여하게 된다.” 게임의 경우, 거울을 모니터 화면으로, 나의 캐릭터를 가상의 육체로 해석할 수 있다. 플레이어는 **이 가상의 육체를 게임 세계의 규칙에 따라 움직이게 한다. 이것이 바로 게임의 작동 메커니즘이다.**

Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris: Gallimard, 2016, Première parution en 1945, p.298.
이수진의 『기호학 연구』 70집에 게재된 「디지털 게임의 디제시즈적 환상과 파생실재」 162쪽과 171쪽을 초안으로 재구성

조작 컨트롤러의 인풋, 실시간 렌더링된 아웃풋, 인터랙션



Space in Open-world Digital Games

○ 디지털 게임의 존재 이유는 공간이다.

- 게임은 공간의 배열 양상, 지형 또는 윤곽(configuration)을 조작함
- 플레이어는 이러한 공간 양상을 이미지의 형태로 인식
- 영화는 시퀀스 서사로만 이루어지는 반면, 게임은 시퀀스 서사 + 공간적 서사로 이루어짐

Espen Aarseth, "Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games", in: *Cybertext Yearbook 2000*, ed. by Markku Eskelinen and Raine Koskimaa, Jyväskylä: Research Centre for Contemporary Culture, p. 161.

Space in Open-world Digital Games

○ 디지털 게임은 공간적 스토리다.

“공간적 스토리는 대안적인 미학 원리를 연상시킨다. 플롯 전개를 중요시하는 대신 공간 탐색을 우선시하기 때문이다. 공간적 스토리는 (넓은 의미로서) 달성 목표 및 갈등을 동력으로 삼기도 하지만 동시에 지도를 가로지르는 캐릭터의 움직임에 의해 앞으로 나아가기도 한다.”

Henry Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture", in *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, ed. by Noah Wardrip-Fruin and Harrigan, Cambridge, MA: MIT Press, 2004, p.124.

Space in Open-world Digital Games

- 특히 오픈월드 게임에서 **맵(Map)**은 핵심 특성을 추상화시켜서 보여주는 매개물
- 레벨 디자인을 기반으로 한 광대한 공간에서 플레이어의 안내 역할
 - 맵은 일반적으로 재현의 특성을 지님 : 물리적 공간의 추상화(3D 공간을 2D 공간에 맞춰 넣음)
 - 메인 퀘스트를 플레이함에 있어 그 배경 장소가 되는 지점을 표시하거나, 플레이어의 단서가 될 만한 마커들을 내포함

Sebastian Domsch, "Space and Narrative in Computer Games", in *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*, ed. by Aarseth Espen, Stephan Gunzel, Bielefeld: Transcript Verlag, 2019, p. 117.





Space in Open-world Digital Games

- Navigable 3D Virtual Space
- A-directional, non-directional, pan-directional
- Arbitrary perspective, Free look
- 그 외 특성들

Topia-Hétérotopia

- **Topie** : 영화를 보는(게임을 하는) 내가 있는 지금-여기
 - 나는 토피아에 갇혀 있는 것이 아니라, 토피아에 있는 것과 동시에 다른 곳에 있기도 하다. 나를 통해 다른 곳들과 연결되기 때문이다. 토피아에 속한 나는 “작은 유토피아적 알맹이로부터 꿈꾸고 말하고” 나아가고 상상한다.
- **Hétéro-Topie** : 각종 장소들 중에서 유독 ‘다른 종류의 장소’를 지시하는 것으로, 실제로 위치를 갖는(localisé) 유토피아(Utopie) ex. 영화 세상, 게임 세상

Topia-Hétérotopia

영상의 경우, 토피아-헤테로토피아의 관계는 물리적으로 분리되어 있다. 스크린 또는 모니터에 재현된 헤테로토피아는 내가 있는 토피아와 기능적으로 다른 형태이다. 실시간 상호작용이 불가능하며, “한쪽은 현실이고, 다른 한쪽은 지각적으로 구성되는 것이다. 거기에는 강력한 단절이 있다. 관객에게 영화는 매우 가까우면서도 결정적으로 접근할 수 없는 바로 ‘거기’에서 전개된다. (...) 참여는 결코 생각할 수 없는 순수한 훑쳐보는 자로서” 관객은 지금-여기, 토피아에 홀로 있다.

크리스티앙 메츠, 『상상적 기표』, 이수진 옮김, 문학과 지성사, 2009, 52쪽

Ludo(logy) + Topia



Topia-Ludotopia

게임의 경우, 토피아-헤테로토피아의 관계는 물리적으로 연결되어 있다. 스크린 또는 모니터에 존재하는 루도토피아는 내가 있는 토피아와 기능적으로 유사한 형태이다. 실시간 상호작용이 가능하며, 한쪽은 현실이고, 다른 한쪽은 지각적으로 구성되면서 동시에 내 몸을 대신하는 가상의 몸은 루도토피아 안에서 실제로 움직인다. 거기에는 강력한 연결이 있다. 플레이어에게 게임은 매우 가까우면서 접근할 수 있는 바로 '지금-저기'다. 플레이어는 지금-여기, 토피아에 있으면서 동시에 루도토피아에 있다.

THANK YOU

디지털 내러티브의 생산과 전유

- <리얼리티 쇼 '요즘 육아 금쪽같은 내새끼'를 중심으로>

윤예영(충북대 강사)

1. 서론
2. 치료극과 치료의 서사
3. 유사 제의로 수용되는 치료의 서사
4. 탈맥락화된 자기 배려의 테크놀로지
5. 결론

1. 서론

이 논문은 리얼리티 쇼 <요즘 육아 금쪽같은 내새끼>(이하 <금쪽같은 내새끼>)라는 티비 예능 프로그램을 대상으로 디지털 내러티브가 생산, 전유되는 과정을 살펴보고자 한다.

'요즘 육아 금쪽같은 내새끼'¹⁾는 기존 연구에서 '관찰예능', '고민상담예능' 등의 다양한 갈래로 다루어졌는데, 이 논문에서는 리얼리티 쇼 양식에 주목한다. 제목에서 알 수 있듯이 리얼리티 쇼는 미리 설정된 상황에서 대본이나 제작진의 지시 없이 출연자들이 즉석에서 사건을 해결하는 프로그램이다. 티비 쇼에는 다양한 장르와 양식이 있고 이들끼리 결합되고 변형되기 때문에 장르를 특정하기 어렵지만 리얼리티 쇼는 현실을 그대로 기록한다는 점에서 다큐멘터리의 일종이며, 드라마와 같은 서사극이나 픽션과는 거리가 멀다.

그렇다면 <금쪽같은 내새끼>의 리얼리티는 무엇일까? 이 방송의 출연자는 전문 방송인이나 연기자가 아니라 일반인이다. 이들이 일상에서 육아 과정에서 겪는 '진짜' 고민을 보여준다. 아주 소박하게는 전문 연기자들이 방송 세트에서 허구적인 극을 재연하는 것이 아니라, 익명의 일상인들이 자신의 집과 직장, 학교, 현실 공간에서 자신의 삶을 있는 그대로 보여준다는 데 리얼리티 쇼의 차별성이 있다.

그런데 이것만으로는 충분하지 않다. 만일 일반인 출연자의 일상이 그대로 기록된다면, 이는 리얼리티 쇼라기보다는 다큐멘터리로 분류될 것이기 때문이다. 리얼리티 쇼에는 일반인 방송 출연자가 속한 세계와 구분되는, 이것이 방송임을 인지하게 하는 '쇼'로서의 장치가 적극 활용된다.²⁾ 전문 방송인(사회자와 패널, 정신의학 전문가), 방송을 위한 세트와 소품이 등장한다. 즉 일상적 현실을 '쇼'로 보여주는 리얼리티 쇼만의 틀이 있다. 다큐와 픽션, 허구와 현실의 차이뿐만 아니라, 허구와 현실을 명백하게 분리해주는 프레임 공간이 존재한다는 것이 리얼리티 쇼와 여타의 다큐멘터리가 구별되는 점이다.

<금쪽같은 내새끼>는 육아 코칭 프로그램이라는 프로그램에 걸맞게 양육자들에게 큰 호응을 얻었을 뿐만 아니라 다양한 연령대의 시청자들에게도 인기를 얻었다. 비혼, 비양육자 성인뿐만 아니라 미성년자들에게도 폭넓게 수용되는 이러한 현상은 주목할 만하다. 이러한 인기는 시청률이나 수상 이력 등 객관적인 지표로 나타날 뿐만 아니라, SNS상에 시청 소감이나 다양

1) 프로그램 소개, 요즘 육아 금쪽같은 내새끼 공식홈페이지, <http://www.ichannela.com/main/>

2) 올리비에 라작, 백선희 역, 백선희 역, 『텔레비전과 동물원 - 리얼리티 TV는 동물원인가』, 마음산책, 2007, 11-23쪽.

한 반응이 널리 퍼지고 주요 출연자인 ‘오은영’ 박사가 밈(meme)으로 만들어지는 현상으로도 확인할 수 있다.

본고는 리얼리티 쇼가 방송의 시청자에게 수용되고 다른 매체에서 재생산되는 양상에 주목하여 리얼리티 쇼가 수용되면서 발생하는 치료의 서사, 그리고 이것이 다른 매체 변형, 재생산되는 과정을 살펴보고 이를 통해서 리얼리티 쇼가 만들어내는 리얼리티는 과연 어떠한 양태인지 살펴보고자 한다.

2. 치료극과 치료의 서사

개인의 정신적, 심리적인 부분은 가까운 사람에게조차 쉽게 드러내기 어려운 사적이고 내밀한 문제로 여겨져 왔다. 일상을 살아가는 사람들은 자신이 겪는 문제가 정확히 어떤 범주의 문제이며, 이를 뭐라고 설명해야 하는지 언어나 채널을 확보하지 못하는 경우가 대부분이다. 이는 성인이든 미성년이든 큰 차이가 없을 것이다. 이러한 풍토에서 심리학과 정신의학의 대중화는 일상인이 사회에서 겪는 어려움을 더 쉽게 다룰 수 있게 했다는 점에서 이른바 심리적 질병의 ‘민주화’를 이루어낸 공이 있다.³⁾ 그 결과 개인의 정신적, 심리적 갈등은 더 이상 숨겨야 하는 은밀한 비밀이 아닌, 저마다 드러내고, 함께 공감하고 지지하고, 함께 해결을 모색해야 하는 대상이 되었다. 모든 사람은 저마다의 고통을 가지고 있고 이 고통은 치료되어야만 한다는 것이 오늘날 넘쳐나는 치료의 서사이다.

1) 리얼리티 쇼의 무대

<금쪽같은 내 새끼>에 나오는 모든 가족은 겉으로 보기에는 행복해 보인다. 심각한 심리적 위기, 정신의학적 질병을 지닌 아이라고 할지라도 방송의 도입부에선 ‘순진무구하고 귀여운’ 얼굴로 등장한다. 그러나 방송이 진행됨에 따라 아이의 숨겨져 있던 심리적 문제가 드러나고, 그 원인과 해결책(‘솔루션’)이 제시되며, 방송이 끝날 때 아이는 방송 시작에서와 같은 웃음을 되찾는다. 이러한 방송 포맷은 방송이라는 매체의 발화 작용과 담화화, 즉 스튜디오의 공간 배치, 카메라 워킹, 편집을 통해 치료의 내러티브를 만들어낸다. 그렇다면 이러한 서사가 어떻게 만들어지는지 구체적으로 살펴보자.

쇼의 공간은 크게 세 층위로 구분된다. 가장 중심이 되는 공간은 <스튜디오>이다.



<그림 1 - 금쪽같은 내새끼의 스튜디오>⁴⁾

3) 에바 일루즈, 김정아 역, 『감정 자본주의』, 돌베개, 2010, 89쪽.

4) 시즌1 23회, <https://youtu.be/i-TPAiBwTkU>

스튜디오의 중앙에는 사연을 신청한 부모(내담자)가 위치하고, 좌측에 오은영과 패널 1, 우측에 사회자, 패널 2, 패널 3이 테이블에 앉아 있다. 사연의 주인공인 아이는 ‘금쪽이’라는 익명으로 불린다. 금쪽이는 스튜디오에 직접 출연하는 대신 스튜디오의 출연자가 보는 화면 속에 존재한다. 오은영, 사회자, 패널 1, 2, 3의 시선의 아래쪽에 각각 모니터가 있는데, 촬영 세트인 테이블에 매립되어 있다. 화면 중앙에 앉은 부모의 시선 처리로 보아 역시 부모 맞은편 테이블이나, 정면 중앙에 제작진이 위치하는 스튜디오 바깥에 금쪽이의 일상 공간을 촬영한 화면이 송출되는 화면이 있을 것이다. 이들은 모두 <스튜디오>이자 무대에 존재한다.

<금쪽이의 일상 공간>은 한편 <스튜디오>의 출연자가 내려다보는 화면 속 공간으로, 금쪽이가 거주하는 현실 세계이다. 사회자의 멘트에 따라서 스튜디오에 출연한 사람들은 화면 속 금쪽이의 일상을 들여다 본다. <금쪽이의 일상 공간>은 말 그대로 금쪽이의 집, 학교 등 금쪽이의 사적인 공간이다. 금쪽이의 거주 공간 곳곳에는 카메라가 설치되어 있으며, 제작진이 일한 다큐멘터리 프로그램과 마찬가지로 금쪽이와 밀착하여 담아내기도 한다. 따라서 시청자는 카메라를 따라서 금쪽이와 보호자의 일상 공간, 사적인 공간에 들어갈 수 있다. 카메라의 매개를 통해 타인의 가장 사적인 공간에 안전하게 스며드는 것이다. 특히 출연자인 아이의 눈에는 카메라나 제작진은 보이더라도, 자신을 보는 시청자의 몸이 보이지 않는다는 점에서 시선의 비대칭이 존재한다.



<그림 2, 3 - 금쪽이의 일상 공간 1, 2>⁵⁾

<금쪽이의 일상 공간>을 담아내는 카메라는 크게 두 종류의 앵글로 금쪽이를 보여준다. 하나는 카메라와 촬영진이 노출된 상태로 금쪽이와 금쪽이의 가족과 비교적 가까운 거리에서 촬영할 때, 다른 하나는 10시 이후⁶⁾ 촬영진이 철수한 시간, 금쪽이의 문제 행동을 최대한 가까이서 미리 설치한 카메라로 촬영된다.

<그림 2>에서와 같이 미리 설치된 카메라로 촬영될 때, 카메라는 주로 금쪽이와 여타의 출연자가 카메라를 비교적 덜 의식할 수 있는 곳에 설치된다. 중심인물인 아동의 시선이 걸리지 않는 실내의 모서리 높은 곳, 아동의 얼굴 아래쪽에서 위로 비춘다. 즉 출연 아동 시선의 사각지대에 설치된다. 따라서 출연 아동은 카메라를 응시하지 않으며, 마치 카메라가 그곳에 없는 것처럼 행동한다. 물론 제작진이 직접 촬영을 하는 경우에도 제작진은 예외적인 경우를 제외하고는 카메라에 나타나지 않는다.

미리 설치된 카메라로 촬영할 경우, 카메라를 움직일 수 있는 제작진이 존재하지 않으므로, 움직이는 금쪽이를 포착하기 위해서는 한 번에 최대한 많은 시야를 확보해야 할 뿐만 아니라, 실내 곳곳에 여러 대의 카메라가 설치되어야 할 것이다. 이럴 때에는 광각 렌즈나 야간 촬영

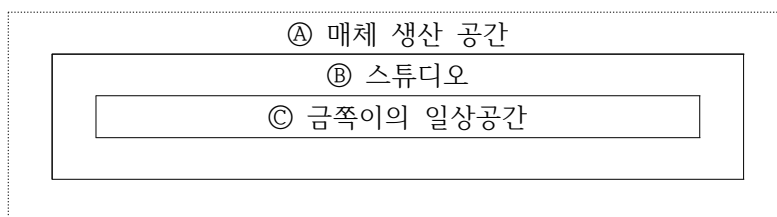
5) 시즌1 23회, <https://youtu.be/ZZ0s3OUKkvw> <https://youtu.be/5kTUWqX8ApI>

6) 방송 초반부에 아동이 직접 등장하는 장면에서 ‘대중문화예술산업 발전법 상 15세 미만 출연자의 촬영시간을 준수하였습니다’, ‘아동 인권 보호 원칙에 따라 보호자와 아동에 충분한 설명과 사전 동의 후 촬영되었습니다’, ‘코로나19 방역지침을 준수하였습니다’와 같은 타이틀이 등장한다. <https://youtu.be/SyChorckQi4>

모드로 촬영되기 때문에, 이미지가 왜곡되거나, 빛의 감도가 평상시와는 다르게 나온다. 이에 따라 촬영진이 없는 상태임에도 불구하고 카메라의 존재는 출연자뿐만 아니라 시청자에게도 더욱 두드러지게 감지된다.

<그림 2>와 같은 카메라의 구도는 명목상으로는 출연자를 보호하기 위해 사용되지만, 결과적으로는 감시나 훑쳐보는 것과 같은 시야를 만들어낸다. 부모도 몰랐던 금쪽이의 진짜 모습은 대부분 이런 변별적인 카메라에 의해 포착되며, 스텝이 철수하고 부모의 시선이 미치지 않는 장소에서 금쪽이의 모습은 ‘날것’ 그대로, 더 생생하게 드러날 수 있다. 아이러니하게도 이러한 카메라 워킹은 과거 ‘몰래카메라’에서 많이 사용되었던 각도이다. ‘몰래카메라’와 같은 시선은 겉으로는 드러나지 않는 아이의 속마음을 공간화한다.

이를 종합하여 간단하게 도식화하면 아래와 같다.



<표 1 - 리얼리티 쇼의 프레임>

제작진과 시청자가 위치하는 공간은 영상물에는 드러나지 않으며 화면을 통해서만 추론될 수 있는 <㉠ 매체 생산 공간>이다. 시청자가 보는 이미지는 주로 <㉡ 스튜디오>와 <㉢ 금쪽이의 일상공간>에서 일어나는 사건들이다. 시청자는 주로 이 두 공간에서 촬영된 이미지들의 교차되거나 분할 편집된 통합체로서 전체를 극(drama)으로서 경험한다.

한편 <㉢ 금쪽이의 일상공간>은 몇 겹의 프레임과 장치를 통해 생산된 리얼리티이다. 또한 어떤 장면은 촬영과 편집을 거치면서, 전문가와 제작진의 판독, 심의, 결정에 따라서 공개되지 않을 수도 있다. 물론 금쪽이와 가족들이 촬영을 거부하여 중단되는 돌발 상황도 일어난다. 이러한 돌발 상황, 혹은 미공개 장면은 아이의 내면이라는 심리적 실재, 가족이라는 사적인 공간에서 가장 은밀한 진실이 된다. 따라서 ㉢는 촬영과 편집에 의해 분절되고, 노출의 정도에 따라서 진정성과 생생함의 정도가 결정되는 구성된 리얼리티이다. 그렇다면 리얼리티 쇼의 리얼리티는 ㉠, ㉡, ㉢ 중 어디에 있는가?

2) 리얼리티 쇼의 서사적 시퀀스

똑같은 일상 공간은 부모가 아는 금쪽이의 모습과 부모가 몰랐던 모습, 겉으로 드러난 아이의 모습과 아이의 보이지 않는 속마음으로 분절된다. 사적인 공간을 공적인 공간으로 변화시키고, 일상의 공간에서 비밀을 밝혀내며, 아이가 무심하게 드러내는 말과 행동으로부터 숨겨진 심리적 갈등과 질병을 찾아내는 질병의 서사는 어떻게 만들어지는지 살펴보자. ㉠, ㉡, ㉢ 각 공간에서 촬영된 이미지는 작은 쏫으로 분절되고, 이들은 각기 모여서 시퀀스를 이룬다. 이 시퀀스의 연쇄에 의해 생산되는 모종의 서사가 쇼가 보여주는 ‘리얼리티’이다. 시퀀스의 연쇄는 매주 (아마도 극의 흐름을 지시하는 연출 대본에 따라서) 일정한 패턴으로 반복되며 다음과 같이 분절될 수 있다.

㉗ 문제화⁷⁾

쇼는 스튜디오 ㉞의 장면으로 시작한다. 출연자들이 간단한 인사말을 나누고, 육아에 관련된 최근 이슈에 대해 토크를 나누기도 한다. 그 다음에 무대 뒤에서 해당 주차에 방송 출연을 신청한 부모가 무대 중앙으로 등장해서 자리에 앉은 뒤 자기소개를 한다. 도입부가 끝나면 금쪽이를 소개하는 영유아 시기의 사진 등으로 이루어진 간단한 인서트 영상이 추가되고 금쪽이의 일상 공간(㉡)으로 화면이 전환된다. 아이들이 직접 자기소개를 한 영상이 삽입되기도 하는데, 스튜디오가 아닌 별도의 공간에서 촬영된 영상이다. 금쪽이에 관련된 영상이 나가는 동안 대부분 스튜디오(㉞)에 위치한 출연자들의 반응이 소리로 개입된다.

금쪽이의 소개 영상이 끝나면 화면은 다시 스튜디오로 전환된 후 이들 부부가 출연 신청을 하게 된 계기에 대해 보다 진지한 대화가 이어지고, 사회자의 지시에 따라 패널들은 금쪽이의 문제 행동이 담긴 일상 공간의 영상을 함께 보는 방식으로 전환이 이루어진다. ㉗ 문제화 시퀀스에서는 금쪽이의 문제 행동은 드러나지만, 문제의 원인은 아직 밝혀지지 않는다.



<그림 4, 5, 6, 7 - 금쪽이의 문제화 분할샷과 교차샷>⁸⁾

㉞에 위치한 출연자들은 ㉡에서 일어나는 금쪽이의 행동을 설명하거나, 정서적인 반응을 나레이션으로 추가한다. 역으로 ㉡에 위치하는 금쪽이는 ㉞에 접촉하거나 개입할 수 없다. 스튜디오의 출연자의 모습과 금쪽이의 집, 학교, 동네에서 생활하는 일상 영상은 교차, 분할 편집된다. 이러한 편집을 통해 시청자들은 ㉞에 위치한 출연자의 시점에서 화면 속 공간 ㉡의 금쪽이를 보는 동시에 출연자들이 금쪽이를 바라보는 장면을 본다. 이러한 방송 포맷은 ㉡라는 아이의 사적인 공간을 무대로 형상화된 ㉞에 상연한다. 전문가, 부모, 타인은 관객의 위치에 있으며, 아이의 일상은 무대 위로 올라간다. 한편 시청자는 이들의 눈으로 금쪽이의 일상을 볼뿐만 아니라, 다시 금쪽이를 보는 장면을 무대화한 ㉞를 ㉡에서 바라본다. 시각적, 청각적 개입뿐만 아니라 시선(보여짐과 봄)의 비대칭에 의해 ㉡, ㉞, ㉡는 프레임화되고, 각각의 프레임 사이에는 위계가 생긴다.

㉡에 위치한 카메라는 ㉞와 ㉡를 자유롭게 오간다. 역시 ㉡에 위치한 시청자는 카메라의 필터뿐만 아니라, 스튜디오(㉞) 출연자의 관점, 출연자의 언어, 출연자의 감정적인 반응과 함께 ㉡를 바라본다. 또한 각각의 장면은 쇼를 관람하는 동안은 연출자가 선택하고 배제한 장면, 보여주는 순서에 따라서 금쪽이를 보게 된다.

㉘ 문제 발견

7) 자기계발 담론에서 자아란 분석하고 진단하며 해독해야 할 대상 끊임없이 질문을 던지고 읽힐 수 있는 대상으로 번역되어야 한다. 자신이 누구인지 알기 위해 읽고, 분석, 진단해야 하는 대상으로 자신을 변형시키는 특정한 지식, 자기의 객체화, 자기의 문제화와 분리할 수 없다.

서동진, 『자유의 의지 자기계발의 의지』, 돌베개, 2009, 281-292쪽.

8) 시즌 1 20회, https://youtu.be/nNOz6b__HgY

㉔에서는 ㉔에서 드러났던 금쪽이의 문제 행위가 반복되거나, 문제의 정도가 심해진 영상이 추가된다. ‘무엇이 금쪽이를 저렇게 힘들게 할까?’라는 질문을 중심으로 문제의 원인이 탐구된다.

원인을 찾아나가는 과정은 추리서사처럼 전개된다. 금쪽이의 문제 행동은 이미 문제로 주어졌으며, ㉔의 출연자들은 저마다 ㉔의 영상을 단서로 해서 문제의 원인에 대한 각자의 가설을 제시한다. 이 과정에서 사회자는 전문가, 보호자, 패널, 부모에게 질문을 던지고 말할 순서를 지정함으로써 발언 순서와 흐름을 통제하는 역할을 주로 담당한다.

한편 패널 1, 2, 3은 이에 호응하여 자신의 가설을 제시하기도 하고, ㉔ 영상을 보면서 즉각적이고 감정적인 반응을 하기도 한다. 쇼가 회차를 거듭할수록 패널들은 고유한 캐릭터를 구축한다. 예를 들어 패널 2(정형돈)은 오은영의 질문에 주로 엉뚱한 답을 던지는 학생의 역할을 한다. 시리즈의 후반부에서는 제법 높은 타율을 보이면서 아동의 문제에 대한 그럴듯한 추론을 제시하기도 한다. 패널 3(김영란)의 경우 출연자의 아픔에 가장 공감을 많이 하는 캐릭터로 인식된다.

발언의 순서는 사회자에 의해 통제되지만, ㉔의 영상을 멈추거나 반복하도록 지시하는 역할은 오은영이다. “잠깐!”이라든가, “다시 봅시다.” 등의 고정 멘트로 프레임으로 삽입된 ㉔의 영상 중에서 어느 부분을 볼지 지시하고, 통제한다.⁹⁾

오: “금쪽이는 ----입니다.”(과학의 담론, 명명, 판결, 인용의 언어)

오: “아이가 ----한 것 모르셨어요?”(vs 問診, 審問의 언어)

부모 : -----할 때 ----- (응답)

오: “부모님에게도 무슨 사정이 있었을 것 같은데요?”

부모 : 어린 시절 경험 고백

또한 다른 출연자들은 발견하지 못하는 숨은 단서를 먼저 찾아내는 것 역시 오은영이다. 이는 확정적인 진단이 나오기 전에 오은영이 보이는 표정 변화(심각한 표정, 걱정스러운 표정, 눈물짓는 표정, 의미심장한 미소를 짓는 표정 등)로 암시되는데, 이러한 표정 연기가 매회 반복됨에 따라서 패널들은 이러한 오은영의 비언어적인 사인(그림 8, 10)을 아이의 속마음에 담긴 진실을 추론하는 게임에 사용하기도 한다.



<그림 8, 9, 10 - 문제 발견의 서사에서 전문가의 표정과 지시가 드러나는 폴아웃>

오은영은 패널이나 아동의 보호자에게 질문을 던지기도 하고, 어떤 장면을 주의해서 보아야 하는지 설명하기도 하고, 보호자의 행동의 의미를 해석하기도 한다(그림 9). ㉔에서 진행되는 영상을 마치 카메라처럼 되감고, 정지시키고, 다시보게 한다는 점에서 오은영은 ㉔에서 전문

9) 물론 녹화가 이루어지기 전에 사전 상담과 검사가 이루어지고, 해당 사례에 대해 분석, 평가를 마친 상태이므로 다른 누구보다 금쪽이에 대해서 잘 알고, 미리 알고 있는 출연자이다. 그러나 오은영 역시 다른 패널들과 마찬가지로 해당 영상을 처음 보는 것처럼 연기를 한다.

가의 역할을 연기하는 출연자일 뿐만 아니라 이 쇼 전체를 연출하는 ㉠에 위치한다고도 볼 수 있다.

한편 부모의 역할은 ㉡에 있을 때에는 ㉡의 전문가가 제시하는 아동의 문제화, 원인 진단, 설명, 처방 등의 담화를 인정하고 받아들이는 것이다. 이는 자신을 ㉢에서 일어난 문제의 원인으로 인정하는 일이자, 자아를 ㉡와 ㉢로 분리하고 반성적 프레임을 자신에게 덧씌우는 일이다. 또한 ㉢에서 ㉡로 나가야 하는 존재로 재정제화하는 것이다.

단순히 아이의 문제가 드러나거나 원인이 밝혀지는 것만으로 치료의 내러티브가 완성되지 않는다. 전문가의 진단, 명명, 원인 분석에 의해 금쪽이의 말과 행동은 특정한 성격, 기질, 병리의 “자격”을 얻는다. 부모의 무지와 실수, 때로는 유전적 요소가 원인으로 지목되는 순간, ‘금쪽이는 왜 저런 행동을 할까?’라는 질문에 대한 답이 발견될 때 서사적 긴장이 해소된다. 이 지점이 서사의 정점(narrative pivot)이다.

따라서 문제 발견의 틀은 전문가의 과학적 담론(진단, 처방의 언어)의 개입과 보호자의 반성과 참회로 구성된다. 오은영은 일종의 인격화된 과학의 담론으로서 아이가 공적 공간에 성공적으로 적응할 수 있도록 조력하는 파송자이자 권위자이다. 한편 패널 1, 2, 3과 시청자들은 출연자는 아이와 부모에 양가적으로 공감을 하는 동시에, 부모의 자기반성과 참회를 관람한다.

따라서 이러한 서사적 틀은 문제를 만들어내고, 원인을 구성하는 프레임을 할 뿐만 아니라 아이의 몸, 아이의 일상 공간(가정)을 사적 · 공적 공간, 내면 · 외면으로 분할하고, 전자를 후자로 성공적으로 통합하는 틀이기도 하다. 고통에서 고통의 해소, 마음이 불편한 아이에서 ‘마음이 편안한 아이’로 변화한다. 아이의 가장 내밀한 속마음, 그것이 드러나는 사적인 공간은 조명 아래, 더 나아가 익명의 시청자들 앞에 노출된다. 이러한 과정을 통해 아동 청소년의 심리적 실재는 발굴되는 동시에 구성되며, 사적과 공적인 것의 경계가 해체된다.

㉡ 아이의 속마음의 전달

아이는 프레임의 가장 안쪽에 위치한다. 예외적인 경우를 제외하고 스튜디오에 직접 출연하지 않으며, 세트 촬영이 필요한 경우는 별도로 촬영된다. 쇼의 후반 부에서 금쪽이는 자신의 일상 공간 ㉢에서 코끼리(말하는 AI)와 인터뷰를 한다.

인터뷰는 일종의 연출된 상황이고, 코끼리는 촬영에서 사용되는 소품이다. 또한 아이의 인터뷰 장면은 스튜디오의 패널들의 음성 반응과 오버랩되면서, 모두에게 전달된다. 미메시스 공간에 개입되는 디에게시스적 요소는 일상 공간뿐만 아니라 금쪽이의 속마음을 ㉡에 위치한 전문가, 사회자, 패널, 그리고 부모가 엿듣고, 지켜볼 수 있다는 표지이다. 특별한 경우를 제외하고는 ㉡에 위치하는 부모, ㉢에 위치하는 아이가 대면하여 서로의 속마음을 털어놓는 경우는 드물다.¹⁰⁾



<그림 11, 12, 13, 14 - 아이의 속마음 인터뷰 코끼리, 금쪽이, 부모의 반응>

10) 또래의 허구적인 캐릭터인 코끼리에게 답하는 것이 아니라 제작진으로 추정되는 어른에게 답하는 듯 존재어로 답하는 영상도 함께 편집되기도 한다.

아이의 ‘진짜’ 속마음은 또래의 목소리를 지니고 작은 장난감 코끼리와의 인터뷰를 통해서만 ㉔로 전달된다. 달리 말하면 스튜디오에 있는 부모와 출연자는 이와 같은 간접적, 일방적인 접촉을 통해서만 아이의 속마음을 읽을 수 있다는 것이다. 아이의 모습은 사각지대에 놓인 카메라의 시선으로 매개되고, 아이의 내면은 기계를 통해 성인들에게 드러난다.

코끼리(이름이 ‘금쪽이’)는 아이의 목소리로 말하고 아이들이 좋아하는 친근한 형태의 외관을 지닌 동시에 전문가적 담론과 연출의 통제에 벗어나지 않으면서도, 아이의 상황에 맞는 적절한 질문을 던지는 첨단 테크놀로지를 상징한다.

오은영은 ㉔ 스튜디오에서 부모를 제외하고 금쪽이와 직접 접촉할 수 있는 유일한 사람이다. 오은영은 다른 출연자들과 마찬가지로 ㉔에 주로 있다. 심지어 금쪽이와 함께 ㉔에 거주하는 부모조차 아이가 어떤 일로 고통을 당하고, 그 고통을 해결해야 하는지 알지 못하는 데 반해, 전문가는 ㉔에 접근하지 않고도 ㉔에서 멀리서 관찰하는 것만으로 아이의 가장 깊은 속마음을 가장 먼저 파악한다.

이처럼 전문가는 ㉔ 스튜디오에서는 다른 사람들이 모르는 것을 아는 전지함, 그리고 다른 사람들이 할 수 없는 것을 하는 전능함을 갖추었다. 마치 동화 속의 초월적인 능력으로 영웅의 모험을 도와주는 요정이나 신선과도 같은 역할을 한다. 또한 평행세계나 다름없는 ㉔와 ㉔를 자유롭게 오갈 수도 있다. 부모가 문제를 해결할 수 있도록 과학적 지식과 전문가의 권위를 지닌 조력자이자 파송자이다.

한편 아이의 마음은 아무나 해석할 수 없는 난제이자 수수께끼, 계시처럼 주어진다. 치료의 서사 전체를 통해서 궁극적으로 해결되고, 탐색되어야 하는 대상이며, 동화에 나오는 ‘잃어버린 공주님’처럼 아우라를 지닌 존재이자, 숨겨져있는 비밀로서, 최종적인 탐색의 대상이다. 아이의 내면은 오은영과 코끼리라는 아이콘으로 체현된 과학적 담론, 치료 담론의 번역과 ‘매직’ 없이는 다가갈 수 없다.

반면 부모, 특히 모성은 그 누구보다도 오랜 시간동안 아이를 가까이서 경험한 사람이지만, 아이의 속마음에 직접 접근할 수도 없으며, 바르게 읽어낼 수도 없는 존재로 대조된다. 타인의 눈(거리)을 통해서 본 이미지를 아이의 진짜 모습으로 받아들이고, 기계적 장치를 통해 매개된 아이의 속마음이 진정한 모습임을 인정하고, 전문가의 담론적 권위를 받아들여서 자신의 양육 방법을 개선할 때에만, 아이의 고통뿐만 아니라 자신의 고통을 해결할 수 있다.

따라서 모성은 자신의 아이를 ‘금쪽같은 내새끼’로 이상화하던, 사실은 지나치게 가까운 거리에서 보는 맹목을 포기하고 타인의 관점에서 ‘내새끼’를 볼 것을 요구받는다. 서사의 종반에 이르면 해결되고 변화되어야 하는 것은 아이의 문제 행동이 아닌, 바로 모성임이 드러난다. 전통적 모성의 한계를 인정하고, 이상적 자아(이상적 모성, 이상적 양육, 표준화된 양육)에 도달하지 못한 전통적 모성의 한계를 드러내고 참회할 때에만 서사는 종결될 수 있다.

㉔ 문제 해결

아이의 속마음이 스튜디오에 있는 부모, 패널들에게 모두 중계된 후 아이는 ㉔-2 별도의 스튜디오(치료실-아마도 오은영의 병원으로 짐작)로 등장한다. 즉 아이의 일상 공간을 이탈해서 스튜디오와 연속된 층위이지만, 분리, 보호된 공간으로 이동해서 부모와 함께 오은영을 실제로 대면한다. 실제로 어떤 치료와 상담이 이루어지는지는 방송으로 모두 나오지 않고, 오은영의 솔루션이라는 이름으로 언어적 대사로 요약 전달된다.

㉔에서 문제의 원인이 부모의 양육으로 지목되고, 발견, 구성되었기 때문에 해결책 역시 아

이의 변화보다는 양육의 변화, 부모가 일상 공간에서 실천하는 행동 치료의 방식으로 이루어진다. 이는 ‘금쪽 솔루션’, ‘금쪽 처방’이라는 이름으로 제시되며, 일상에서 실천하기 쉬운 몇 가지 ‘팁’으로 제시된다(그림 15). ㉔가 진단의 시퀀스였다면 ㉕에서는 처방이 중심이 되는 시퀀스이다.



<그림 15, 16, 17 - 문제 해결의 장면>

㉕ 갈등의 해소

<금쪽같은 내 새끼>의 마지막 시퀀스에서 달라진 아이의 모습은 이미 앞의 시퀀스의 정렬, 서사화에 의해 사후적으로 발견되고 구성된 문제에서 비롯된 결말이므로, 이러한 ‘프로젝트’가 ‘진짜’인가 조작인가 따지는 것은 리얼리티 쇼의 장르적 특징에 대한 이해 부족에서 비롯된 대중적 관심으로 보인다.¹¹⁾ 프레임 밖에서도 ‘금쪽 처방’, ‘은영 매직’이 효과가 있는가는 질문의 방향이 잘못되었다. 어떠한 프레임이 그러한 문제를 만들어내고 해결책을 만들어내는가가 중요하기 때문이다.

이러한 쇼가 전제하고 있는, 그리고 재생산하고 있는 정신의학이라는 과학적 담론의 기준에 맞게 표현되고 정렬되는 자아는 무엇인가, 어떠한 심리적 실재를 만들어내는가, 이러한 서사가 전달하는 서사적 메시지는 무엇인가를 물어야 한다.

아이의 문제 행동의 원인이 아이의 속마음에 있었다는 서사화를 통해 아이의 문제와 원인은 심리적 실재로서, 발굴·구성된다. 이후 아이에게 남은 것은 눈에 보이는 문제 행동의 변화이다. 이는 금쪽이가 가정, 학교와 이웃과 사회에 적응하고 통합되었음을 알려주는 지표가 된다.

정리하면 치료적 내러티브는 <금쪽이의 문제 노출 → 문제의 원인 발견 → 과거/금쪽이의 심리적 실재/모성의 과거와 심리적 실재와의 사후적 인과관계 구축 → 육아 행위(모성의 말, 행위)의 변화 → 금쪽이의 문제 행동의 사라짐(이는 금쪽이의 편안한 마음의 지표)>로 정리할 수 있다. 치료학적 사고는 자아가 실현되고 치유된 삶이라는 이상형(ideal type)을 전제한다. 그리고 마치 실험실과 같은 스튜디오의 공간에서 아이의 건강하지 못한 행위, 언어적 표현, 감정의 표출을 그런 이상형과 비교, 대조함으로써 아이의 자아와 심리적 상태를 연역한다. 따라서 이상적 상태를 향해 움직이게 하는 서사적 동력은 전적으로 현재의 상태를 열등, 역기능, 불행, 미성숙, 건강하지 못한 발달로 해석, 명명, 지정하는 문제화에 있다.

이상적인 자아, 이상적인 심리 상태, 이상적인 가족은 무엇인가? 현실의 행복은 매우 불분명하고 유동적이다. 그러나 한 가정과 한 아이의 돌봄, 성장이 치료의 틀 안으로 대상화되는 순간, 틀 자체가 병리적 행동을 구성하고, 그것을 벗어나는 것이 곧 행복으로 가는 길이 된다. 현재 상황에 대한 부정이 곧 행복으로 가는 출발이 되는 것이다.¹²⁾

치료의 내러티브를 만들어내는 문제화의 틀은 결과적으로 아이와 부모(특히 모성)를 순차적

11) 이슈 피드 채널, ‘이지현 아들..고쳐진게 아니었어?ㄷㄷ 방송 조작 의혹 터진 "금쪽같은 내새끼" 논란 총정리’, 유튜브, 2022-03-29 업데이트, <https://youtu.be/ErlixWSUr0w>

12) 에바 일루즈, 같은 책, 95-102쪽.

으로 진행된다. 프레임 속에 갇힌 부모와 아이는 일차적으로 관객으로부터 분리되고 대상화된다. → 일상과 무대의 분리를 통해 부모로부터 아이, 부모와 과거의 부모를 분리한다. → 이를 통해 아이 문제는 부모(관계/양육)의 문제로 이행된다 → 아이는 말하는 코끼리(기계)를 매개로 다시 관객과 연결된다. → 아이는 전문가와의 만남을 통해 무대화된 공간으로 나온다. → 문제 해결의 순서로 진행된다.

흥미로운 것은 오은영 박사가 10여년 전에 출연했던 육아 코칭 프로그램과 방송의 구성과 기조가 매우 달라졌다는 것이다. 제목에서부터 <우리 아이가 달라졌어요>에서 달라져야 하는 주체는 ‘우리 아이’이며, 이 방송에서는 오은영 박사가 직접 아동의 가정으로 방문을 해서 아동을 교정 치료했다. 특히 이때 아이의 떼쓰기를 진정시키기 위해 서너 시간이 넘는 신체적 접촉으로 아이를 훈육하는 장면이 하이라이트였던 데 반해, <금쪽같은 내새끼>는 아이의 문제 행동 교정(훈육, 전문가의 직접적인 치료)보다는 부모의 자기 계발에 초점이 있다. 과거에 달라져야 할 사람은 아이였다면, 이제 달라져야 하는 사람은 부모이다.

아이의 말과 행동은 끊임없이 질문하고, 읽고, 해석, 진단해야 하는 내적 심리의 표지이자 징후가 되고,¹³⁾ 계발해야 하는 것은 표준화된 부모상, 모성의 자아가 된다. 부모는 이제 아이의 말과 행동을 끊임없이 읽고, 해석하고, 진단하고, 질문을 진다. 그 기준은 자신이 경험한 양육도, 전통도 아니다. 전문가의 ‘처방’과 ‘팁’, 타인으로서의 성인, 더 나아가 익명의 비양육자들에게서까지 온다. 양육은 이제 사적인 담론이 아닌 공적이고, 과학적인 담론의 지배하에 놓인다. 훈육의 대상은 금쪽이가 아닌 아이를 “금쪽같은 내 새끼”로 불러온 전통적인 육아 담론인 것이다.

이상(異常)에서 일상(日常), 평상(平常)으로, 역기능에서 기능으로, 열등에서 우등, 부적응에서 적응, 불행에서 행복, 불편에서 편안, 비밀에서 노출로 서사가 진행되면서, 이상적인 발달이라는 표준에서 벗어난, 표준에 못 미치는 아이들이 마치 박람회를 방불할 정도로 끊임없이 전시된다. 이러한 치료의 내러티브의 결말은 무엇인가? 아이는 이상적 자아(‘마음이 편안한 아이’)에 한층 가까워지고, 전통적 모성은 과거와 결별하고 과학적 담론, 전문가로부터 훈련받은 현대적인 모성이 된다. 더 이상 가족에게는 문제도 비밀도 없다. 그리고 개별적이고 고유한 각각의 아동과 청소년의 고통을 통칭하는 ‘금쪽이’라는 일반명사가 남는다.

3. 유사 제의로 수용되는 치료의 서사

결국 시청자는 편집된, 카메라가 본, 오은영과 패널의 눈에 비친, 한 가족의 일상을 보는 것이다. 그렇다면 시청자는 어디에 위치하는가? 이들은 이러한 일종의 치료극 프레임 바깥에 위치한다. 시청자들은 제작자들과 마찬가지로 이것이 방송 매체, 관찰 예능, 리얼리티 쇼라는 양식을 통해 코드화된 메시지임을 인지한 상태에서 능동적으로 커뮤니케이션에 참여한다.¹⁴⁾ 따라서 앞의 <표 1>에서 매체 생산의 공간 ㉠에서 제작자가 위치한 세계와 연속된, 같은 층위에 놓인다. 시청자의 위치는 마치 원근법이 이미 그림 안에 관객의 자리를 코드화하는 것처럼, 영상 이미지에서는 카메라 앵글과 움직임이 만들어내는 카메라의 위치에 의해 관점(perspective)으로 연역될 수 있다. 서사 기호학적으로는 관객들은 발화행위적 시공간에 접합된다.

13) 서동진, 같은 책, 281쪽.

14) 존 피스크, 곽한주 역 『텔레비전 문화』, 컬처룩, 2017, 175-182쪽.

1) 전문가를 보여주는 시선

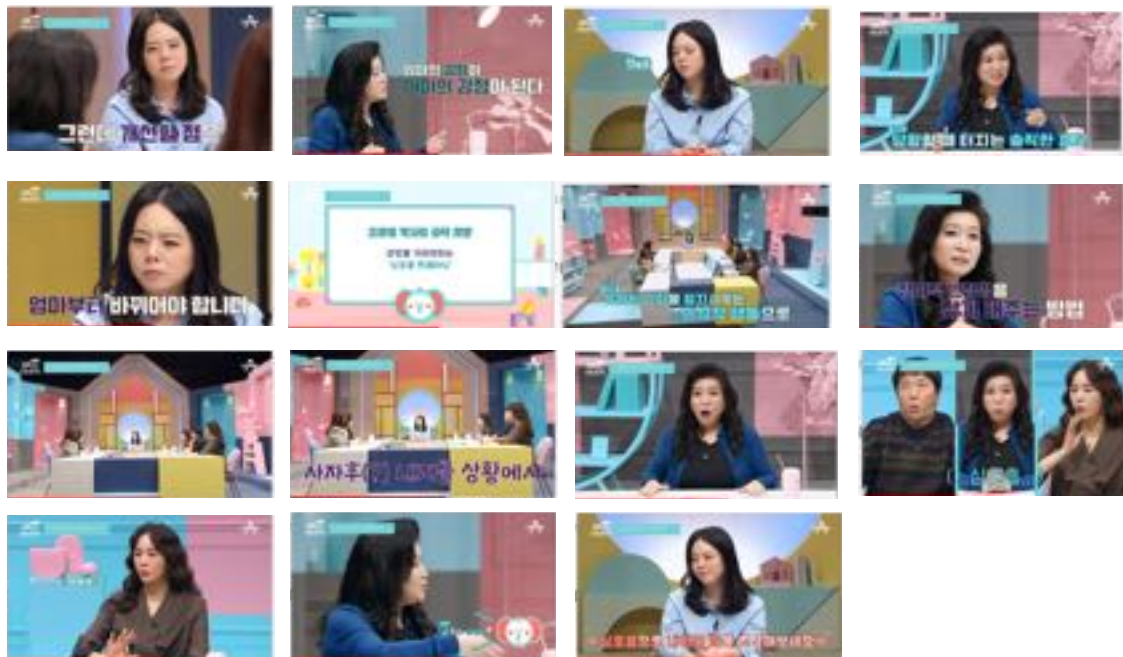
오은영은 영상 속의 아이의 문제 행동을 관찰하고, 분석하고, 해석할 때, 그리고 이를 부모와 패널들에게 설명한다. 다른 패널들이 주로 일상적 담화와 농담을 하는 반면, 오은영은 전문적인 지식에 바탕을 둔 과학적 담화를 구사한다. 다소 익살스러운 분위기로 영상으로 본 보호자의 ©에서의 행동을 재연, 모방할 때도 있지만 대부분 오은영의 역할은 관찰, 해석, 진단, 평가 등의 과학적 언술로 이루어져 있다.

㉠ 대사

오은영 : 그런데 먼저 개선을 하셔야 하는 점은 엄마의 감정의 표현이 OO의 감정의 표현입니다./ 그리고 이런 감정이 표현되거나 당황스러운 상황에서 엄마도 ABC[육] 많이 하세요. 엄마부터 그런 게 좀 바뀌어야 할 것 같아요. 자 그러려면 어떻게 해야 하나면 심호흡, 이거는 약간 감정이 확 올라가서 공격적으로 나오는 거를 스스로 자기 정서적 안정성을 찾게 해주는 방법입니다. 일단 원인 불문하고 “어떡해, 어떡해 야! 너 안 챙겼어” 이렇게 나갈 거를 “어떻게, 어떻게, 후-[심호흡]”하면 “근데 OO아 잠깐만” 뭐 이렇게 될 수 있다는 거죠. 이거를 엄마도 OO 하고 같이 굉장히 노력을 해야할 것 같아요.

㉠은 오은영 박사가 솔루션을 제시하는 대사 ㉠이 나올 때 흘러가는 장면이다. 아래와 같이 약 45초 정도도 지속되는 장면이 총 15개의 샷으로 분절되어 있다. 카메라가 전문가의 발화를 포착할 때 움직임은 역동적이기보다는 정적으로 움직인다. 스튜디오 출연자들의 토크 장면은 대부분 정면 혹은 측면으로 촬영되고, 줌인 줌아웃, 점프컷 등 역동적인 카메라의 움직임으로 포착된다. 반면 전문가의 담화는 이처럼 정적인 카메라 워킹으로 다양한 각도에서 촬영된 샷을 결합한다.

㉠



<그림 18 - 전문가를 보여주는 카메라 워킹>¹⁵⁾

일반적인 다큐멘터리 방송에서 전문가의 의견은 카메라 움직임 없으며 연속된다. 그러나 이 방송은 다큐멘터리가 아닌 일종의 예능 쇼이다. 다큐멘터리에서 사용하는 기술적(discriptive)인 카메라 워킹을 이용하면 재미가 반감될 것이다. 따라서 전문가의 분석적, 기술적, 평가적인 지식은 다큐멘터리의 기법으로 '인용'하기보다는 다양한 각도에서 쪼개어, 입체적으로 보여주되, 다른 패널들과는 달리 정적인 카메라 워킹을 사용하여 안정적으로 보여준다. 이러한 조작으로 오은영은 단순히 정확한 정보를 전달하는 지식의 출처로서만이 아니라 쇼의 출연자의 한 사람으로서 변별된 캐릭터가 구축된다.

한편 쇼의 전반부에서는 아이의 문제 영상을 보면서 패널들이 가볍게 토크를 이어가는데, 이때 오은영은 말을 많이 하지 않는다. 문제를 발견, 진단, 처방하는 등의 쇼의 중요한 계기들은 모두 오은영에 의해서 이루어지지만, 나머지 순간들에는 대부분 아무런 멘트 없이 영상 속의 아이를 관찰하는 얼굴이 카메라에 잡힌다. 때로는 미세하고 의미심장한 표정을 지을 때도 있다(<그림 8, 9, 10> 참고). 관찰, 진단, 원인 파악은 모두 인지적인 행위이다. 표정이나 대사 등으로 표현되지 않는 한 시청자들은 알아차리기 어렵다. 따라서 전문가의 표정을 어떤 각도에서 어떻게 보여주냐, 발견한 것을 즉각적으로 대사로 연기하느냐 아니나만으로도 전문가로서의 객관적이고 신중하며 신뢰할 수 있는 캐릭터가 구축될 것이다.

2) 부모를 보여주는 시선

이와 대조적인 카메라 워킹은 금쪽이의 보호자에게서 드러난다. 금쪽이의 보호자는 스튜디오의 중앙에 위치하므로 정면샷으로 많이 잡힌다. 두 명의 보호자가 함께 출연할 때에는 투샷으로 잡히기도 한다. 패널들은 주로 토크를 하는 반면, 보호자는 오은영이나 패널들의 질문이 있을 때에만 말을 한다. 대사의 비중으로만 보면, 전반부에 오은영과 금쪽이 부모의 비중은 둘다 다른 패널에 비해 낮다. 언어적 표현보다는 아이의 문제 영상(그리고 자신의 행동)을 보면서 표정으로 반응하는 역할을 담당하는 것이다. 그러나 오은영이 대사 없이 아이를 관찰하거나, 문제를 포착할 때 정적인 카메라가 사용되었던 것과는 반대로 부모의 표정은 정면의 정지샷, 클로즈업, 점프컷이나 줌인 등 역동적인 카메라의 움직임으로 시각적으로 연출된다.

3) 사회자와 패널을 보여주는 시선

한편 사회자와 패널 1, 2, 3은 금쪽이의 영상을 보면서 일상적인 반응을 토크(일상적 담화, 수다)의 형식으로 나눈다. 오은영이 전반부에 말을 아끼고 쇼의 절정에서 전문가의 의견을 단독으로 설명, 독백하는 것과 달리 패널은 금쪽이의 영상을 보면서 비전문가로서, 일상의 이웃이나 가족이 아닌 어른들이 흔히 보일 수 있는 다양한 반응을 내놓는다. 아이를 사랑스럽게 쳐다보기도 하고, 아이가 돌발행동을 할 때에는 놀라워하기도 하고, 때로는 안타까워하는 등 다양한 정서적 반응을 보이는데, 언어적, 비언어적 수단 모두를 활용해서 즉각적으로 표출한다.

금쪽이나 금쪽이의 부모에 대해 평가적인 담화를 구사할 때도 있다. 그러나 진지하게 비난하거나 논쟁하기보다는 예능이라는 장르에 맞게 상황을 재미있게 묘사, 재연, 모방함으로써 영상속에서 본 상황이나, 일상의 경험들을 극화한다. 사회자와 패널 1, 2, 3이 모두 연기자와

15) 시즌 1 23회, 2020년 11월 13일 방송, <https://youtu.be/jJfgV0bKfyY>

희극인이라는 점에서 이들은 일반인들의 보편적인 반응을 매우 전문적으로, 연기해낼 수 있다. 카메라 역시 다양한 정서적 반응들을 줌인, 줌아웃, 점프컷 등의 역동적인 카메라 움직임으로 담아낸다.

그렇다면 이렇게 각각의 출연자들을 담아낸 샷은 어떻게 결합될까? 이렇게 출연자에 따라서 유형화된 샷들은 하나의 통합체로 연쇄되어 각각의 에피소드를 구성한다. 사회자와 패널들은 금쪽이의 영상과 함께 분할 편집되어 나오거나, 함께 토크를 하는 패널과 분할 편집으로 나온다. 패널 1과 패널 2는 서로 대사를 주고받는 토크를 많이 하는데 스튜디오의 배치상 서로 반대편에 위치하기 때문에 샷/리버스샷으로 보여주는 것이 아니라 분할 편집으로 효과적으로 두 사람의 대화를 보여줄 수 있다.



<그림 19 - 출연자들을 보여주는 분할샷>¹⁶⁾

이처럼 하나의 에피소드는 스튜디오 출연자 샷과 화면속 아이와 엄마의 샷이 교차, 분할 편집되면서, 스튜디오에 있는 출연자들이 화면 속의 일상 공간을 마치 실시간으로 관찰하는 듯한 효과를 연출한다. 과거 ‘휴먼 다큐’류의 리얼리티 쇼는 일반인 출연자의 일상의 모습을 스튜디오의 장면과 명확하게 구별하여 촬영, 편집했다.¹⁷⁾ 예를 들어 스튜디오 촬영 장면과 일상에서 직접 촬영한 장면이나 재연 영상은 플래시백, 디졸브 등의 편집으로 명확하게 구별했다. 반면 리얼리티 쇼가 ‘관찰 예능’이라는 이름으로 등장한 뒤로 관찰의 대상과 이를 관찰하는 스튜디오가 교차, 분할 편집되고 끊임없이 스튜디오에 위치한 출연자들의 목소리가 프레임 안쪽에 덧입혀지는 방식으로 변화한 것이다.

또한 관찰의 대상이 되는 과거의 공간, 아이의 일상, 사적인 공간은 현재의 스튜디오 촬영 장면과 교차, 분할 편집되면서, 영상 속의 아이와 보호자는 현재로 끊임없이 호출된다. 그러나 영상 속 인물들은 스튜디오에서 다른 출연자들처럼 활발하게 토크에 참여할 수 없다. 금쪽이는 스튜디오에 직접 출연하지 않는다. 별도의 무대에서 속마음을 고백할 때까지 미스터리로 지연된다. 보호자 역시 자신이 과거 육아의 현장에서 왜 그런 행동을 했는지 혹은 하지 않았는지, 무엇을 알았는지 몰랐는지 적극적으로 입장을 밝힐 수 없다. 사회자와 오은영의 지시나 질문에 응답하는 형태로만 토크에 참여한다. 결과적으로 보호자의 이미지는 사회자와 패널 1, 2, 3, 그리고 오은영의 시점샷의 연쇄에 사이에 갇힌다. 이에 보호자는 현재의 나와 과거의 나를 분리해서 보기를 요구받는다. 자기 자신의 모습을 대상화하고, 자신의 가장 내밀한 장소와 그곳에서만 하는 말과 행동을 전문가와 방송인들에게 공개하고, 그들의 분석과 수다를 듣는 자리에 놓인다. 최종적으로 그들처럼 자기 자신, 아이, 가정을 바라볼 것을 요구받는다.

모든 아이와 모든 가정은 저마다의 고통을 갖고 있다. 그러나 그 고통의 원인과 해결은 보호자와 양육자의 책임이다. 이것이 이 쇼를 통해서 생산되는 서사이며 리얼리티다. 부모가 자신을 위해 변호하기를 멈추고 침묵할 때, 자식의 고통을 해결할 수 있다. 결과적으로 패널이

16) 시즌 1 23회

17) SBS 영재 발굴단 2015년 12월 2일 35회 방송

<https://programs.sbs.co.kr/culture/findinggenius/vod/55591/22000151985>

나 사회자, 전문가의 토크에는 부모에 대한 평가나 날선 비판이 담겨있지 않지만, 부모는 패널들의 말과 시선에 둘러싸여, 자신의 양육을 전문가와 공중(公衆) 앞에서 프레젠테이션하고 평가받고, 더 나은 양육자가 되기 위해 자신을 계발해야 할 의무를 떠안게 된다.

성인이 등장하는 치료의 내러티브는 일반적으로 특화된 시장을 창출하고 시청자를 잠재적 환자 겸 소비자로 정의하고, 죄의식과 같은 감정을 공적 대상, 발현의 대상, 토론과 논쟁의 대상으로 만든다.¹⁸⁾ <금쪽같은 내새끼>의 차이는 고통의 주체가 아이라는 것이다. 그런데 그 원인은 아이의 밖에 있다. 아이는 원인을 인식하고 해결할 수 없다. 한편 아이의 ‘성장’과 ‘발달’을 가로막는 것이 무엇인지, 아이의 어떤 말과 행동에 주목해야 하는지, 무엇이 병리적이고 무엇이 건강한 성장 발달의 징후인지 해석 · 분류 · 명명할 수 있는 권한은 보호자에서 전문가로 이양된다.

관객들은 이것이 진짜 눈앞에서 벌어지는 리얼리티가 아닌 매주 방송을 통해 송출되는 텔레비전 예능 시리즈라는 것을 안다. 그럼에도 불구하고 관객들은 시청을 통해 자신의 감정을 해소하기도 하고, 단순히 장르물로 방송을 소비하면서 재미를 느끼기도 한다. 혹은 인터넷 게시판이나 SNS에서 사연 신청 부모의 육아에 대해서 갑론을박 토론을 벌이기도 한다. 즉 이들의 행위는 종교적 의례가 사라진 세속화된 세계에서 유사 의례¹⁹⁾처럼 기능한다. 이들은 미디어 시청을 통해 자신의 감정을 해소할 뿐만 아니라 집단적인 시청과 다시 읽기를 통해 개인의 감정을 교육할 뿐만 아니라, 집단적인 감정을 교육하고 생산하기도 한다.

관찰 예능의 리얼리티는 어디에 있는가? 앞서 본 <표 1>에 따르면 리얼리티 쇼는 극 장르나, 다큐멘터리의 장르와 구별되는 형식적 특징은 명확한 프레임, 의례적 시공간의 전과 후, 안과 밖을 구별해주는 ‘스튜디오’와 그 안에 중첩된 ‘일상’의 구조에 있었다. 따라서 리얼리티 쇼, 관찰 예능의 리얼리티는 관찰의 대상이 방송인이 아닌 일반인의 일상, 우리의 삶을 그대로 다룬다는 데 있는 것이 아니라 오히려 방송의 무대, 세팅을 통해서 날것으로서의 일상을 방송적인 리얼리티로 생산, 재구성하며 전달한다는 데 있다.

날것을 보여주는 틀, 전달, 편집, 촬영하는 프레임은 리얼리티를 서사화하는 공간이며, 금쪽이의 리얼리티에 대해서 이야기하고(sotorytelling)하고, 해석, 진단, 배열하고 보여주는(showing) 공간이다. 리얼리티 쇼의 연행적 성격은 리얼리티를 생산하는 적극적인 기제가 되어, 안과 밖을 변화시킨다. 시청자들은 이 틀이 만들어내는 서사에 공감하고, 감정을 해소하고, 정보와 지식을 배우고, 자신을 성찰하기도 한다. 그러나 시청자가 배우는 것은 그것만이 아니다. 우리가 살아가는 일상은 쇼로 만들어지는 리얼리티와는 달리 무작위적이고, 우연적이고, 우발적이라는 사실을 효과적으로 감춘 채, 리얼리티를 전시하는 방식, 만들어내는 방식에 길들여진다.

4. 탈맥락화된 자기 배려의 테크놀로지

시청자들은 티비 프로그램을 시청할 때 한 가지 방송만을 몰입해서 시청하지 않는다. 티비 시청이라는 일상적 행위는 일상의 다른 사건에 의해 끊임없이 단속되는 것은 물론이고, SNS 등 다른 매체로 티비 시청의 경험이 중계되기도 한다. 다양한 매체를 동시에 이용하기도 하고 매체들을 가로질러 이야기를 전파하고 전달한다.

18) 에바 일루즈, 같은 책, 105-106쪽.

19) 캐서린 벨, 류성민 역, 『의례의 이해』, 한신대학교출판부, 2007, 477-480쪽.

존 피스크, 같은 책, 487-490쪽.

가장 단순하게는 자신이 현재 특정 방송을 ‘본방사수’하고 있다는 것을 시청자 게시판, 팬덤 게시판, SNS 등에 실시간으로 텍스트와 이미지로 보고한다. 또한 다수의 사용자가 각자의 중계에 동시에, 시차를 두고 댓글, 멘션, 리트윗, 좋아요 등으로 반응하기도 한다. 시청자의 이러한 중계는 방송 프로그램에 대한 바이럴 마케팅이 될 뿐만 아니라, 인터넷 게시물과 SNS를 통해 시청자가 방송을 볼 때 구체적으로 어떤 경험하는지 역추적할 수 있는 단서가 되기도 한다. 본래의 프로그램과 시청자들이 생산해내는 후기, 창작물과 비교해서 리얼리티 쇼가 매체장과 현실에 어떤 영향을 미치는지, 어떤 리얼리티를 재생산하는지 파악할 수 있다.

1) 동일시와 반동일시 : 자기 계발로서의 양육과 심리 치유

다음은 인터넷 게시판에 올라온 시청 후기이다. 정서적 토로는 가장 보편적인 시청 후기이다. 출연자(대체로 금쪽이)에 대한 연민과 공감을 표현하면서 자신의 유년기 경험을 회고하기도 한다. 금쪽이에 대한 동일시를 통해서 유년기 자신의 경험을 재해석하고, 더 나아가 전문가와 패널로 대표되는 어른들의 위로를 나의 것으로 가져온다. 따라서 과거에 자신이 받은 고통에 대한 토로를 토로하고 현재와 미래를 반영적으로 성찰한다는 점에서 ‘과거지향적인 동시에 미래지향적인 자기 계발의 시간 틀’²⁰⁾을 사용하고 있다.

“참 이제서야 엄마는 본인이 이지현 같다고 하는데/맞는 말인데//웃긴게 뭘줄알아 나한테 000같은 엄마가 아니었네//어릴 때부터 단 한번도 사랑받는다고 생각이 든 적이 없어...(중략)...동생은 저렇게크니/아직도 XX같아/그리고 엄마는 아직도 찢찢매(000, XX 필자)”²¹⁾

“할머니 할아버지들이 금쪽같은내새끼를 봤겠어/육아서적을 봤겠어/농사나 짓고 애는 낳아놓으면 알아서 자란다 세대잖아/진짜 사랑 못받고 자란 세대라고 생각됨//그래서 부모라는 사람들이/육아에 대해 아는 것도 없고 보수적이고 꼰대처럼 굴고 ...(중략)... 다행히 시대가 변해서 그런 육아는 옳지않다고/방송에서 알려주니까 변해야되는건 알겠지/이제는 결혼해서 아이를 가지면/엄마 아빠가 의무교육을 받는 세상이 오면 좋겠음”²²⁾

또 다른 반응은 분노와 비난이다. 이러한 반응 역시 일종의 동일시이지만 부정적 감정의 투사라는 점에서 반동일시이다. 특정 출연자에 대한 반동일시는 평가적이고 논쟁적인 언술로 표현된다.

“애비가 애들 쥐잡듯 잡는데 아무소리 못하는 엄마/애가 육아스트레스로 자ㅎㄷ까지 했는데도 아빠한테 비밀로한 엄마//돌아가는 상황보니 아빠는 지 여자한테 꼼짝도 못하는거 같은데/그러면 본인이 나서서 말리던지...(후략)”²³⁾

20) 예바 일루즈, 같은 책, 112쪽.

21) 익명, 금쪽이네와 비슷했던 우리집이야기, 금쪽같은 내 새끼 갤러리, 2022-03-26. 22:01:39
<https://gall.dcinside.com/mypreciouschild/8856>

22) seoy, 사실 우리네 부모님도 불쌍한 존재지, 금쪽같은 내 새끼 갤러리, 2021-10-22 23:37:04
<https://gall.dcinside.com/mypreciouschild/344>

23) 익명, 아빠탓만 하는 반응 이상함, 금쪽같은 내 새끼 갤러리, 2022-04-03 19:38:25
<https://gall.dcinside.com/mypreciouschild/10221>

금쪽이의 행복과 불행의 원인은 부모에게 있다는 것이 이 방송의 주요한 내러티브였다. 애초에 이 쇼가 만들어낸 치료의 내러티브 자체가 고통받는 피양육자와 고통을 주는 양육자로 구도화되어 있다면²⁴⁾, 관객은 고통의 당사자인 금쪽이에게 동일시하면서 고통을 유발한 원인 이거나, 해결해줄 책임을 저버린 부모에게도 함께 동일시하기는 어려울 것이다. 따라서 시청자는 고통받는 금쪽이에게 동일시하면 부모에게는 반동일시 할 수밖에 없으며, 논쟁은 흑백론적이고 시비를 가리는 형태로 강화된다.

또한 방송이 만들어낸 치료의 내러티브에서 금쪽이의 고통의 원인은 부모, 환경, 유전적인 요소 등 금쪽의 외부에 있었다. 출연 아동에게는 불가항력적인 것이다. 따라서 성인 시청자가 자신의 어린 시절을 회상하면서 금쪽이에게 동일시할 경우, 자신의 유년기의 불행의 원인을 자신이 아닌 부모의 양육에서 비롯된 것으로 이해할 수 있다. 방송을 매개로 자신의 과거를 호출할 뿐만 아니라 이해가능한 것, 더 나아가 해결가능한 것으로 서사화하는 것이다.

따라서 성인 시청자들은 전문가와 패널, 그리고 부모의 변화와 조력을 대리 경험함으로써 방송을 통해 위로받고, 감정적 해소할 뿐만 아니라 ‘잘못한 것은 내가 아니야.’라며 자신의 고통의 원인이 부모의 양육 탓으로 돌릴 수 있다. 동시에 시청자가 평가, 진단, 비판하는 대상은 자신의 부모가 아닌, 자신과 대등한 사회 구성원으로서의 타인이기에 윤리적 죄책감로부터 안전하게 비켜설 수 있다.

그렇다면 실제 양육자들의 반응은 어떠한가?

“이전 에피소드들은 끝까지 시청은 가능했었는데/장영란 프로답지 못하게 소리죽여 통곡하는데/저라도 울었을거예요/자식 낳아본 여자들은 이해하죠/저 순간들이 얼마나 고통인지”²⁵⁾

“좀 잔소리가 심한 편이긴 하지만서도/종일 폰만 하는 애도 너무 답답하고 그런 게 쌓이다보니 많이 차가워진 거 같구요./여자혼자 애 둘 건사하려면 얼마나 힘들겠어요?/돈있는 집도 아닌 거 같은데/부모도 자식도 상처를 많이 입은 거 같아서 물론 부모가 더 큰 사랑을 베풀어야 하는 건 맞지만요/솔루션받고 잘 해결되었으면 해요.”²⁶⁾

육아 코칭프로그램이라는 기조에 맞게 ‘육아법’을 학습하기 위해 실용적으로 사용하는 경우가 있다. 정신의학, 심리학 등의 전문가의 담론을 대중 미디어를 통해 학습하고, 보다 유연하게(개주얼하게) 접근하고 스스로를 교육하고, 자조(自助)하는데 활용한다. 따라서 단순히 예능으로서의 재미를 위해 소비하기보다는 현대적인 부모, 양육자의 자기 계발 담론의 적극적인 소비자로서 주체화된다. 물론 양육자들이라고 해서 무조건 전문가의 담론을 수동적으로 받아들이기만 하는 것은 아니다. 오히려 아이를 양육하면서 겪었던 유사한 문제 상황을 자신이 어

24) 리얼리티 티비는 대개 서로 다른, 심지어 반대되는 표본들로 된 견본을 제시하는데, 대립하는 진영의 형성은 관객에게 자신이 아닌 모습과 자신의 모습을 동시에 규정할 수 있게 해주며, 단순화된 어떤 인물에 대한 반대는 그에 맞서는 단순화된 인물과의 결집을 동반한다.

올리비에 라작, 같은 책, 140쪽.

25) 익명, 금쪽이 보고 있는것조차 버겁네요, 82국 자유게시판, 2022-09-24 21:24:00

<https://www.82cook.com/entiz/read.php?bn=15&num=3523053&page=1>

26) 익명, 이번주 금쪽이보고 전 엄마육하고 싶진 않던데요, 82국 자유게시판, 2022-04-09 16:03:16

<https://www.82cook.com/entiz/read.php?bn=15&num=3430984&page=1>

떻게 해결했는지 대안적으로 이야기하는 경우도 많다.

한편 양육자 출연자 아동이나 부모에 대한 거리감을 보다 빈번하게 표출한다. 이 역시 출연자에 대한 일종의 반동일시이다. 그러나 아이를 저렇게 키우면 안 된다, 양육자지만 나는 저렇게 하지 않는다(더 나아가 나도 비슷한 문제 원인을 갖고 있지만, 그렇다고 모두 저런 양육자가 되는 것은 아니다)라는 식으로 일종의 ‘선긋기’의 반응을 보이기도 하지만, 현실에서 자신이 경험한 상황에 빗대어 자신의 이야기를 풀어놓는 계기로 활용하는 편이 많다. 따라서 반동일도 담화적으로 표출되는 양상이 시청자 집단의 정체성에 따라서 다르다.

현실의 양육자들은 오히려 방송 전체에 대해서는 일정한 거리를 유지하는 것으로 보인다. 공격적인 비난조가 아니라는 점에서 반동일시를 하더라도 간접적으로 표출한다. 이는 시청자의 정체성, 당사자성이 리얼리티 쇼라는 형식으로 담길 때 만들어지는 허구적 리얼리티, 유형화된 이상형 때문으로 보인다. 현실의 육아에서는 반전과 성장, 극적인 해결을 향한 텔로스를 발견하기 어렵다. 누구의 현실이라도 마찬가지일 것이다. 리얼리티 쇼의 ‘리얼리티’가 현실과 일상인을 소재로 표준, 상투형, 매뉴얼화 된 행동 규범들을 생산하고, 리얼리티를 반영하기보다는 리얼리티를 길들이는 장치에 가깝다는 것을 의미한다.

리얼리티 쇼는 리얼리티에 근접한 쇼이자 리얼리티를 표방하는 쇼이다. 리얼리티 그 자체가 아니다. 정말 자연스럽고, 실재하며, 진정성 있게 보이기 위해서, 더 나아가 수용하는 이들에게 예능적인 효용성을 주기 위해서 관습적이지만 매우 정교하게 짜인 쇼의 틀과 서사적 장치를 사용한다. 어떤 시청자들은 이러한 쇼에 능동적으로, 직접적으로 연루되고 참여한다. 또 어떤 시청자들은 거리를 갖고 수동적으로, 간접적으로 연루된다. 시청자 개개인이 발 딛고 있는 현실이 다르기 때문에 반응이 다른 점도 있지만, 쇼는 출연자들만을 연출하는 것이 아니라, 시청자들의 반응까지도 연출한다고 볼 수 있다.

2) 인용과 패러디 : 훈육으로서의 재판과 해체로서의 놀이

방송의 보는 사람들이 만들어낸 이러한 흔적은 방송을 시청하지 않은 이들에게도 전달된다. 직접 시청한 후에 후기를 올리고, 공유하고, 서로 반응하면서 만들어낸 콘텐츠가 본래의 맥락과 연행 집단(종족)으로부터 떨어져나오면서, 별개의 의미작용이 일어난다.

다음은 SNS상에서 가장 흔하게 볼 수 있는 사례이다.



<그림 23 - 트위터의 인용 글 1>²⁷⁾

사용자는 본방송을 보고 방송 화면을 직접 캡처해서 텍스트를 덧붙여 트윗을 했을 것이다. 심지어 방송을 보지 않고도 가능하다. 마치 리얼리티 쇼가 다양한 연출의 기법으로 일상을 재조직하는 것처럼 디지털 텍스트는 미디어로부터 필요한 이미지와 텍스트를 ‘뜯어내서 전달’하기에 적합하다. 방송에 나온 이미지와 그에 대한 자신의 의견을 텍스트로 결합하여 만든 매우 단순한 구조이기에, 텍스트의 내용만을 본다면 앞서 살펴본 팬덤 게시판의 후기와 특별한 차이가 없거나 오히려 더 단순해 보인다. 그러나 게시판 형식의 디지털 텍스트와 소셜 네트워크의 텍스트는 엄밀히 말해 성격이 매우 다르기 때문에 비슷해 보이더라도 별도의 리터러시로 독해해야 한다.

이 트윗의 이미지는 예고편이나 요약 방송(유튜브), 혹은 다른 사람의 후기에 포함된 이미지 그 어느 것이든 될 수 있으며, 원본인가 복사본인가의 여부는 이미 중요하지 않다. 트윗을 보는 구독자 역시 해당 방송을 보지 않았더라도 이 트윗을 이해하는 데 큰 무리가 없다. 구독자는 이 트윗을 보고 본방송을 찾아서 볼 수도 있지만, 소셜 네트워크에서 생산되는 텍스트는 원본과 자율적인 관계에 놓여 있다. 팬덤 게시판의 게시글과 비교할 때, 팬덤 게시판의 글은 본방송에 대한 해석이나 재창작, 재맥락화, 일종의 주석처럼 기능한다면, 트윗은 트윗 텍스트를 위해 본방송이나 그밖의 복사 영상을 절취, 인용한다. 본방송과 트윗과의 관계는 매우 느슨하고 트윗은 원본 없는 텍스트에 가깝다.

따라서 팬덤 게시판의 게시글은 여전히 문자적 리터러시의 지배를 받는 반면, 소셜 네트워크의 텍스트는 별도의 온라인 디지털 미디어 리터러시에 의해 독해되어야 한다. 각각의 텍스트는 끊임없이 연쇄되는 통합체(타임라인)의 일부분으로 존재한다. 오히려 티비나 영화에서 이미지가 움직이는 것처럼, 타임라인 상의 트윗은 움직이는 텍스트, 타임라인이라는 더 큰 통합체의 하나의 쏜이자, 이미지처럼 독해된다. 이는 텍스트의 이미지화 경향은 ‘타임’라인의 속도에 비례한다. 타임라인이 빨라질수록 개별 트윗은 텍스트가 아니라 이미지처럼 보여지고 사용자를 스쳐 지나간다. 개별 트윗 안에 이미지를 삽입함으로써 이미지만을 인쇄매체의 삽화처럼 독해하기보다는 영화의 개별 쏜의 미장센처럼 텍스트와 이미지의 공간적으로 분할도 의미작용의 단위가 될 수 있다.²⁸⁾

서로 다른 시공간에 속하는 다른 사람의 말, 내밀한 감정이나 사상, 사적인 부분은 그 말과 행동, 감정의 주인이 아닌 타인에 의해 공중에 전파된다. 이러한 보여짐에는 상상적일지라도 명백한 시선의 비대칭성의 문제가 생겨난다. ‘보는 사람 - 보여지는 대상’ 사이의 비대칭에서 훑쳐봄이라는 의미가 덧붙는다. 시청자들은 리얼리티 쇼의 다양한 층위의 관습적 코드에 의해 안전하게 자신의 안방에서 혼자 타인의 사생활을 훑쳐볼 수 있다. 엄밀히 말하면 훑쳐보는 사람은 저들이며, 나는 그들의 훑쳐보는 것을 공식적으로 안전하게 보고 있다.

반면 위의 트윗에는 하나의 향이 추가되어 ‘보는 사람 - 보여지는 대상 - 보여주고 보여지는 사람들(집단)’이라는 삼각관계가 형성된다. 훑쳐봄뿐만 아니라 집단적이고 노골적인 훑쳐봄, 공시(公示)²⁹⁾로 전환된다. 본방송의 훑쳐봄이 SNS에서 반복되는 공시와 인과관계가 있는

27) 사용자 @luv*****가 2022년 3월 25일에 작성한 트윗, 삽입된 영상의 조회수는 88.2만 회이다.
<https://twitter.com/luvpresent/status/1507338089135734787>

28) 타임라인의 텍스트는 개별 텍스트는 삽화와 사진을 포함한 신문이나 잡지의 인쇄매체처럼 읽히기만 하는 것이 아니라 텍스트를 구성하는 공간적 요소들의 배치와 관계를 관조(경험)해야 한다. 트윗을 구성하는 텍스트와 이미지는 의미를 지닌 최소단위(표음문자의 음절이나 형태소)처럼 독해되는 것을 넘어, 텍스트와 이미지의 화면 분할에 따라 상/하/좌/우/바깥/안/폐쇄/개방 등의 기표들 사이에 상징적 의미가 덧붙게 된다.

윤예영, 『스테레오타입의 매체기호학적 연구』, 서강대학교 대학원 박사학위 논문, 2019, 65-92쪽.

29) 미셸 푸코, 이희원 역, 『자기의 테크놀로지』, 동문선, 1997, 61-62쪽.

지는 단언하기 어렵다. 본방송에서 연출되었던 시선의 비대칭성은 트윗에서 다시 재연된다. 쇼이자 영상물이 만들어내는 구조와 이미지화된 텍스트가 만들어내는 구조의 동위성은 전자의 매체를 후자의 매체가 모방한 것으로 보기는 어렵다. 그러한 선조적인 영향, 수수 관계는 파악하기도 어렵다. 단지 시선의 비대칭성이 일종의 메타 코드로 작동하고, 다양한 매체에서 반복, 강화된다는 것만을 기술할 수 있을 뿐이다.

다만, 트위터에서는 이 제3항, 함께 지켜보는 공시의 주체가 매우 두드러지게 드러나는 특징이 있다. 방송에서는 내려다보는 주체(스튜디오의 출연자)와 보여지는 대상(금쪽이)이 보이고, 이를 보여주는 카메라와 응시하는 시청자는 효과적으로 감추어져 있지만, 트윗의 텍스트는 이 인용 장면을 훑쳐보고, 함께 보는 존재가 인용하는 트윗의 조회수, 리트윗, 좋아요 등의 횟수로 실시간으로 누적 표시되며 상상의 광장에 몰려드는 집단적 독자는 점점 더 규모가 커진다. ‘드러남’과 ‘보여주기’가 ‘실시간 진행’되고, 이러한 훑쳐봄을 공유하는 공시(公示)의 연행이 매우 노골적으로 펼쳐진다는 점에서 티비쇼와 SNS로 대표되는 온라인 디지털 텍스트는 결정적으로 차이가 난다.³⁰⁾

이러한 시선의 비대칭성, 노출의 불균형, 무한 반사에 의해 인용하는 사람은 판사가 되고, 인용되는 사람은 피고가 된다. 이들은 각각 판사와 피고의 역할을 배당받고, 무대에 세워진다. 방송이라는 물리적인 공간 대신 가상의 인터넷 공간에 거대한 무대가 설치된다. 이는 사회극이나 푸코의 근대적 판옵티콘과는 또 다른 스펙타클의 감옥이다. 오히려 중세의 기독교적 모델에 바탕을 둔 ‘마녀사냥’을 연상케 한다. 인터넷상에서 일어나는 이러한 인용(retweet & 인용)의 리터러시를 한국 사용자들이 ‘조리돌림’으로 부르는 것은 의미심장하다.

무한히 수평적으로 뻗어가는 대등한 공간처럼 보이는 인터넷 공간은 이처럼 명백한 시선의 불균형, 비대칭성에 의해 규정지어진다. 이는 재판과 더 나아가 순교의 모델을 취한다는 점에서 철저하게 상징적, 의식적, 연극적이다. 이는 온라인 인터넷 공간이 점점 더 정치적 광장이 되기 어려운 까닭이다. 정치적 광장은 서로에게 서로가 노출되어 있다. 나를 노출시키는 동시에 상대방에게 내가 노출되어 있으며, 다시 상대는 내가 자신을 보고 있음을 알고, 나는 상대가 나를 보고 있음을 안다. 매우 근대적인 주체, 타인의 눈으로 나를 볼 수 있는 근대적인 주체를 전제한다. 합리적인 의사소통을 위해서는 최소한의 ‘눈맞춤’과 공유지식이 필요하다.³¹⁾

반면 인터넷 공간은 터널 시야에 비유될 정도로 보는 주체와 보는 대상 사이의 연결은 매우 강력하고 분명하다. 그러나 내가 무엇인가를 보고 있는 장면은 다시 누군가에게 이미지가 될 수 있으며, 그것은 다시 반사될 수 있다. 이러한 시선의 비대칭은 거울에 반사되어 무수히 많은 잔영을 남기고 통계로 환원되고, 각각의 시선의 주체는 효과적으로 숨겨진다.

가혹행위를 촬영한 영상이 익명의 대중에게 송출될 때, 이를 보는 관중의 내면에서는 어떤 일이 일어나는가? 비대칭적으로, 일방향적으로, 개별적이 아닌 집단적으로, 반성적 거리와 시간차를 두지 않는 실시간으로 진행되는 시선과 소통(정형화된 말, 대사)의 발사는 공시, 고문, 피사체의 죽음으로 이어질 뿐만 아니라 그것을 보고 있는 자기 역시 파괴할 수 있다. 수직적인 비대칭성(위계화)이 극단화되고, 수평적으로는 탈맥락화가 극단화될 때, 원본 텍스트는 완전히 탈맥락화된다. 완전히 탈맥락화된 텍스트에는 원본이 있을 수 없다. 패러디에는 반드시 원본이 필요하며, 원본을 재의미화할지라도 의미화 자체가 완전히 해체되지는 않는다.

그러나 온라인 디지털 미디어는 이전 매체와의 연결을 적극적으로 부순다. 굳이 문자매체와

30) 미셸 푸코, 이해숙, 이영목 역, 『성의 역사 - 자기 배려』 3, 나남신서, 2020, 61쪽.

31) 마이클 S. 최, 허석재 역, 『사람들은 어떻게 광장에 모이는 것일까? - 게임이론으로 본 조정 문제와 공유지식』, 후마니타스, 2014, 117-122쪽.

비교하자면, 참신한 은유가 낡은 은유가 되고, 고급문화가 키치화되는 과정에 가깝다.³²⁾ ‘조리 돌림’이 고문이나 유사 종교적인 광기를 보인다면, 완전하게 탈맥락화된 텍스트는 무시간적으로 반복, 복사, 반사됨으로써, 놀이가 된다.



<그림 24, 25, 26 - 인터넷 공간의 오은영 밈>

<그림 24>의 “이제 다 울었으면 할 일을 하자.”는 대사는 지시적이며, 다소 엄격한 분위기를 풍긴다. 그리고 이와 대조적인 긴 생머리, 과장된 미소, 친절함과 긍정을 담은 부드러운 얼굴의 이미지는 역설적 문채를 형성한다. 이러한 대립적 자질은 <불행(괴로움, 고통) → 의무의 이행, 실행>이라는 최소 서사를 만들어낸다. 이는 본방송이 명시적으로 주장한 적은 없으나 암시되었던 매 쇼의 결말과 일치한다. 모든 아이는 부모의 노력으로 갈등이 해소되고, 사회에 적응한다.

그러나 통합과 적응이 방송이 보여주는 것처럼 늘 행복한 결말은 아니다. 치료의 지속에는 새로운 종류의 고통이 기다리고 있을 것이다. 치료가 완료되었다는 것은 아이가 고착되었던 쾌락의 상실을 의미하기도 한다. 잠깐의 혼련으로 장기적인 편익을 회수하는 것은 아이가 아닌 부모 쪽일 것이다. 더 나아가 아무런 고통의 비용을 치르지 않고 감정을 해소하고, 논쟁하고, 웃음을 터트린 익명의 타인 쪽일 것이다.

<그림 24>의 이미지를 구글 lens 등을 이용해서 이미지 검색을 하면 해당 밈이 트위터뿐만 아니라, 다양한 플랫폼에서 얼마나 많이 사용되는지 알 수 있다. 이 밈의 기본 형식은 위의 이미지와 “다했으면 할일을 하자”의 단순 결합이다. 이미지와 텍스트 중 하나가 생략되어, 따로 쓰이면서 파편화되기도 하고, 맥락에 따라 각각의 단위가 개별적으로 변형되기도 한다. 예를 들어 트위터의 한 사용자(@pye*****)는 지방선거 후 특정 정파의 사용자들을 호명하면서 선거의 설욕을 다짐하기도 했다.³³⁾

이미지는 보다 빈번하게 변형된다. 오은영 방식의 훈육의 엄격함을 풍자하기 위해 오은영 사진에서 턱을 꺾은 두 손 아래 ‘사랑의 매’를 그려넣기도 하고³⁴⁾, 이미지의 피부톤을 슈퍼히어로물 ‘쉬얼크’처럼 초록색으로 변환해서³⁵⁾ 완전히 새로운 밈이 되기도 한다. 이처럼 밈은 무수히 변형 가능하다

이처럼 티비 쇼를 통해 생산된 치료의 서사는 온라인 디지털 공간에서 파편화, 상징화되고,

32) 윤예영, 같은 책, 84-92쪽.

33) <https://twitter.com/pyeonjeon/status/1532901788659367936>

34) <https://m.cafe.daum.net/subdued20club/ReHf/3694487>

35) <http://www.enuri.com/knowncom/detail.jsp?kbno=2458400>

다시 자신의 맥락에 통합되면서 여러 가지로 활용될 수 있다. 자기 최면을 위한 동기부여의 기능에도 사용될 수 있으며, 현재 무엇인가 하기 싫어서 때를 쓰는 금쪽이의 마음 상태임을 드러내기 위해서도 사용될 수 있다. 혹은 자신은 금쪽이와 달리 오은영 박사의 자기 계발, 성장의 담론을 이미 알고 있으며, 이를 상기하고, 막 실행할 준비가 된 어른임을 내세울 때에도 사용될 수 있다. 자신을 “금쪽이”에 대입하여, 변화, 성장, 회복되어야만 하는 자아로 설정한다는 최소한의 서사가 있으나, 트윗상에서는 맥락에 따라 자유롭게 사용될 수 있으며, 원본과의 연결 고리는 매우 희미해진다. 최초의 밈이 치료의 서사에 담긴 비난과 격려, 당근과 채찍, 위로와 훈육이라는 모순적이고 양가적인 요구를 잘 포착했다는 점에서 밈의 활용도는 높아진다.

이러한 온라인 디지털 미디어 리터러시에 의해 실존 인물을 지칭하는 이름에 불과했던 ‘오은영’이라는 고유명사는 브랜드³⁶⁾가 되고, 하나의 상징이 된다. 티비 쇼를 통해 다른 정신의학 전문가, 육아 코치들과는 구별되는 캐릭터를 구축했다면, 다양한 매체를 넘나들면서 완벽하게 구체성을 비워내고 상징으로 변화한다. 그 결과 이 밈은 순전히 재미를 위해 포스트 카드로 실물 제작되어 판매 및 무료 나눔 되기에 이른다. 디지털 미디어 공간에서 ‘오은영’의 이름, 이미지, “다 울었으면 이제 할 일을 하자”와 같은 언술은 때로는 결합되어, 때로는 분해되어, 아직 성인이 되지 않은 성인 금쪽이를 위한 부적으로, 주문으로, 놀잇감으로 끝없이 복제된다.

5. 결론

티비 쇼의 리얼리티는 ‘행복한 가정은 모두 엇비슷하고 불행한 가정은 모두 제각각’이라는 소설적 진실과는 상반된다. 구체적이고 복잡한 현실도 카메라와 다중의 프레임을 거치는 순간 순진하고 무력한 자녀와 이를 해결할 합리적인 지식과 기술을 가져야만 하는 부모, 고통당하는 주체 대 고통의 원인이자 해결 주체라는 전형적인 대립 구도로 환원된다. 이러한 치료의 서사는 매주 의례처럼 반복된다. 이러한 유사 제의적인 프레임이 전달하는 리얼리티는 행복해 보이는 가정에도 보이지 않는 근심이 있으며, 천진난만하고 귀여운 아이도 남모르는 고통이 있다는 어찌 보면 매우 단순하고 소박한 서사이다. 평범해 보이는 어린이도, 어른도, 가족도 심리적으로 정신적으로 고통받고 있으며, 이 고통은 개선될 수 있으며, 개선되어야 한다는 희망이 아마도 이 프로그램의 인기 비결 중 하나일 것이다.

지금까지 살펴본 바와 같이 리얼리티 쇼 <금쪽같은 내새끼>를 보고 미디어 사용자들이 생산하는 반응은 몇 가지로 유형화할 수 있다. 어떤 사람은 출연자 부모 혹은 금쪽이에 공감하는가 하면, 어떤 사람은 비난하고 도덕적, 윤리적 질책을 하기도 한다. 또 어떤 사람은 자신의 양육 태도를 반성하기도 한다. 또 금쪽이를 통해 자신의 어린 시절을 보기도 하고, 금쪽이의 부모 안에서 자신의 부모를 발견하기도 한다. 때로는 어떻게 해도 해결되지 않는 문제를 가진 아이로 금쪽이를 몰아세우기도 한다.

그렇다면 카메라가 의도한 이상적인 관객은 어떤 모습일까? 아이에게 적절하게 공감하는 동시에, 자신의 과거의 고통을 사후적으로 발견하고 해소할 수 있는 시청자일 것이다. 나의 내면과 고통은 타인에게 드러낼 필요 없이 우리 주위에서 흔히 볼 수 있는 전형을 들여다보는

36) ‘한국소비자브랜드위원회’라는 단체는 ‘한 해를 빛낸 최고의 브랜드’에 2003년부터 매해 브랜드대상을 수여한다. 2017년 인물/사회/문화부문이 신설되어 인물에게도 브랜드 대상을 수여하기 시작했는데, 오은영은 2017년 올해의 유아교육전문가, 2021, 2022년 2년 연속 올해의 전문가 엔터테이너로 브랜드 대상을 수상했다.

WINNER, 올해의 브랜드 대상 2022, <https://abk.kcforum.co.kr/2022/winner.php>

데서 안전함을 느끼는 것도 나쁘지 않다. 사연의 신청자는 나의 가족이 아니기에 너무 가깝지 않다. 그렇다고 연예인이나 유명인도 아니기에 너무 동떨어진 세계도 아니다. 다소 상투적이기는 하지만 이런 유형이야말로 우리 주위에서 볼 수 있는 진짜라고 받아들이고 조작 논란 따위는 제기하지 않아야 한다. 타인의 사생활을 관찰하고 분석하는 데서 오는 윤리적 부담감을 느낄 수는 있으나, 그 질책은 과거의 나와 나의 부모와 화해하고 더 밝은 미래로 갈 수 있다는 건전한 성취감을 넘어서는 만큼 커서도 안 될 것이다.³⁷⁾

이런 조건에 부합되는 미디어 사용자만이 다음 주에도 방송을 볼 것이고, 다른 잠재적 소비자에게 자발적으로 이 쇼를 전파할 것이다. 그리하여 이 쇼가 만들어내는 치료의 서사는 다양한 매체장으로 복제, 전파된다. 쇼를 통해, 입소문을 통해, 에스엔에스와 게시판을 통해 널리 퍼진다. 그 과정에서 생산되는 방송 리뷰, 요약본 영상, ‘짤’과 밈, 오은영의 이미지와 이름을 내건 광고를 통해 치료의 서사는 완전히 재맥락화되고 탈맥락화된다. 이처럼 상품화된 치료의 서사는 각종 전문가(치료사, 정신과 의사, 의사, 컨설턴트), 미디어의 생산자와 소비자가 자발적으로 연루되고, 참여하는 동안에 더 빠르게, 더 멀리 뻗어나가며, 이 산업은 모두에게 손해가 될 것이 없는 옥 경제적인 산업이 된다.

리얼리티 쇼 <금쪽같은 내새끼>는 더 많은 사람이 더 쉽게 회복 가능성과 치유에 접근할 수 있게 해주었다는 점에서 정신의학과 심리학의 대중화에 있어 성공적인 사례이다. 그런데 이러한 성공을 통해 널리 전파된 것은 치료의 서사만이 아니다. 사적인 공간을 탐조(探照)하고, 무대화하고, 평범한 사람들의 고통을 유형화하고, 분류·분석하고, 공론화하는 스펙타클의 문화도 함께 확장되었다. 또한 오늘날 자기 계발의 담론이 공적인 영역만이 아니라 사적인 영역, 현재뿐만 아니라 과거, 물리적 실재뿐만 아니라 심리적 자아까지 더욱 미세하고 정치하게 잠식했음을 보여준다.³⁸⁾

이 이야기는 ‘모든 아이는 행복할 권리가 있다’에서 끝나는 해피엔딩이 아니다. 행복해지기 위해서는 먼저 고통받아야 하기 때문이며, 신자유주의의 자기 계발의 테크놀로지가 무대 뒤에서 끊임없이 고통을 만들어내기 때문이다. 모든 개인은 고통을 가진 존재로 문제화되며, 고통의 원인은 개인에게 있으며, 개인이 해결해야 하며, 개인이 해결할 수 있어야만 한다. 그래서 다시 이 새로운 시장에 끊임없이 자라지 않은 아이, 성인 금쪽이가 소비자가 공급되기 때문이다.

37) “과거에 있던 어떤 사건을 참조함으로써 (현재의) 문제상황은 비로소 설명된다”(107쪽)는

38) 에바 일루즈, 110쪽.

영화 『헤어질 결심』에 나타난 속도와 정치

송태미(한국외대 프랑스학과 강사)

1. 들어가며
2. 공간적 타자와 시간적 타자
 - 2-1. 중국인 이주 여성 송서래
 - 2-2. 공간적 타자에서 시간적 타자로
 - 2-3. 현대인 장해준
3. 산과 바다, 공간적 권력과 시간적 권력
 - 3-1. 시간의 기록
 - 3-2. 산, 상대적 속도
 - 3-3. 바다, 절대적 속도
 - 3-4. 근대국가와 혁명주체의 로맨스

I. 들어가며

올해 여름 개봉되어 영화계와 관객들의 호평 속에 재관람 바람을 일으킨 박찬욱 감독의 영화 <헤어질 결심>은 형사와 피의자로 만난 두 남녀의 사랑을 품위있게 그린 멜로 로맨스 영화로 평가받고 있다.¹⁾



이야기는 한 남자의 미스터리한 죽음 직후 죽은 남자의 아내 서래와 사건 수사를 맡은

1) 제목, 포스터 이미지를 비롯해 대표 ost <안개>의 가사까지 모든 결텍스트가 멜로 로맨스 장르를 확인해준다.

형사 해준이 만나면서 시작된다. 로맨스와 결합한 미스터리 서스펜스의 전형 서사를 상기시키는 출발이다. 그러나 추리물 로맨스의 전형 서사를 모방하면서도 초점은 완전히 다른 구도에 두는 방식으로 영화는 관객의 장르적 몰입을 방해한다. 영화의 시선은 추리물 로맨스로 전개되는 ‘서래-남편들’이라는 하나의 축과 추리물과도 로맨스와의 별 상관없이 없는 ‘해준-아내’가 보여주는 또 하나의 축을 나란히 비춘다. 두 축은 각각 한 유형의 권력이 인간을 통제하는 방식을 재현하는데 방식은 다르지만 통제당한다는 면에서 서래와 해준은 동일한 입장에 있고 그들의 배우자들은 각각 한 유형의 권력을 상징하는 인물들로 등장한다. 이러한 구도에서 보면 여러 유형의 권력과 각 권력이 인간을 통제하는 방식이 드러나는데, 본 작품은 이것을 알레고리적으로 재현한다.

본 발표에서는 작품에 나타나는 여러 유형의 권력과 그 작동방식을 논하기 위해 시, 공간적 기표들을 중심으로 살펴볼 것이다. 우리가 보기에 이 작품은 시, 공간적 기표들을 독창적으로 활용하여 주제를 드러내는 보기 드문 영화다. 전형적인 공간 기표들이 매우 도식적인 방식으로 나타나는데 작품은 그러나 이 공간 기표들을 시간적인 기표로 사유하도록 유도한다. 이것은 권력이 공간 중심으로 작동했던 과거의 사회와 역사상 최초로 공간의 의미가 완전히 사라지고 모든 권력의 장이 시간 중심으로 작동하게 된 현재의 정보과학 사회를 포착하기 위한 장치라는 것이 우리의 가설이다. 이 가설을 확인하기 위해 우리는 폴 비릴리오의 속도 이론과 비릴리오를 재해석한 들뢰즈, 가타리의 속도 이론을 참조하여 논의를 전개할 것이다. 비릴리오는 공간 중심으로 사유해 온 인간의 역사를 시간 중심적인 관점에서 재편하기를 제안한 사상가다. 본 작품은 형식과 내용, 두 측면에서 모두 공간적 패러다임이 시간적 패러다임으로 이동하는 과정을 탁월하게 보여주고 있으며 그 과정은 비릴리오의 주장과 공명한다.

II. 공간적 타자와 시간적 타자

송서래를 제외한 영화의 주요 등장인물들, 장해준, 기도수, 임호신, 안정안은 모두 특정 직업을 대표하는 사람들로 설정된다. 경찰로서의 자부심을 가지고 있는 최연소 경감 해준, 역시 명예를 중요시하는 외국인 출입국 고위직 공무원 기도수, 방송을 통해 이름을 알릴 만큼 수완이 좋은 주식 투자 사업가 임호신, “핵발전 핵인싸” 최연소 원자로 조종감독자 안정안. 이 인물들의 관계를 먼저 살펴보자.

II. 1. 중국인 이주 여성 송서래

송서래는 한국에 밀입국한 중국인 이주 여성이다. 죽음을 앞두고 고통받는 어머니의 안락사를 도운 일로 살인범이 된 그녀는 밀입국 즉시 발각되지만 외국인 출입국 공무원 기도수와 결혼하면서 한국사회에 정착할 수 있게 된다.

서래의 첫 남편 기도수는 소유욕이 매우 강한 사람으로 모든 소지품에 자기 이름의 이니셜을 새기는 습관이 있다. 그는 아내의 몸에도 같은 이니셜 문신을 새겨넣고 일상적으로 물리적 폭력을 행사한다. 서래는 추방의 위협 때문에 남편의 폭력과 학대로부터 벗어나지 못한다. 어느 날 기도수는 취미였던 암벽 등반 중 추락사로 사망한 채 발견된다.

첫 남편의 죽음 이후 서래는 두 번째 남편 임호신을 만나는데 임호신은 서래를 사업 수

단으로 활용한다. 그는 주식 투자 사업으로 이름이 알려진 사람이지만 명성과는 달리 그의 사업은 실제 투자 수익으로 운영되는 것이 아니라 한 투자자의 수익을 다른 투자자의 자금으로 돌려막는 방식의 사기였다. 투자를 받기 위해서는 과장된 소비를 통해 투자자의 신뢰를 얻어야 하고 이 소비에서 탕진한 돈은 다시 투자금으로 충당해야 하는 악순환이 계속된다. 그는 서래를 이용해 중국인들의 투자를 받는데 큰 돈을 사기당한 중국인은 다시 서래를 폭행하며 협박하는 방식으로 관계가 엮힌다. 임호신은 원한을 가진 중국인 투자자를 피해 도주하던 중 칼에 찔려 살해당한 상태로 발견된다.

국경을 감시, 관리하는 기도수의 직업은 국가의 기원이 되는 초기 도시국가의 권력을 상징시킨다. 그가 서래를 통제하기 위해 행사하는 물리적 폭력과 감시는 푸코가 이야기한 전근대 주권국가의 통치술을 떠올리게 한다.²⁾ 같은 방식으로 임호신은 초기 자본주의 경제를 생각나게 하는 인물이다. 투자자로부터 쫓기며 투자자를 끌어모으던 중 살해되는 임호신의 모습은 확장을 멈추는 순간 붕괴되는 초기 자본주의 버블 경제의 불안한 모습이다. 기도수와 임호신은 그들이 가진 권력에 충실한 방식으로 서래를 통제하고 모든 면에서 (성적, 사법적, 경제적, 문화적...) 약자인 서래는 그들의 통제로부터 벗어날 수 없다. ‘중국인이라 한국말이 서투르다’는 소개로 처음 등장하는 장면, 극중 내내 서툰 한국말과 핸드폰 번역 어플리케이션을 통해 소통하는 모습 등은 공간적 의미에서 한국 사회의 타자인 서래의 타자성을 강화한다. 해준의 수사에서 수사 대상 용의자로 자주 등장하는 중국인 이주민의 모습 역시 한국사회에서 중국인 이주민이라는 범주가 갖는 타자성의 정도를 확인해준다.

서래의 첫 번째 남편 기도수의 사망 사건을 담당한 경찰 해준은 기도수의 죽음을 사고사로 종결시킨 이후 우연한 계기로 그것이 서래의 계획 살인이었음을 확인하고 충격을 받는다. 그러나 서래에 대한 사랑이 이미 깊어진 그는 증거를 숨기고 수사를 마무리한다. 서래의 두 번째 남편 임호신의 사망 사건을 맡게 되었을 때 해준은 첫 번째 사건에 대한 기억 때문에 처음부터 서래의 범행을 확신하며 살인범이 검거된 이후에도 수사를 강행한다. 그 과정에서 서래가 제 3자를 이용해 임호신을 살해하도록 한 간접살인이라는 사실을 파악하지만 이번에도 서래를 수사 대상으로 대하는 일은 쉽지 않다.

기도수와 임호신은 서래의 배우자였지만 각각 그들의 직업이 상징하는 주권국가의 권력, 자본주의 국가의 권력으로 서래를 통제했다면 장해준은 정반대의 상황에 놓인다. 경찰이라는 직업은 사법국가의 권력을 상징한다고 할 때 그는 경찰로서 유력한 살해 용의자인 서래를 감시하고 그녀의 또 다른 범죄를 막았어야 했지만 그녀를 수사 대상으로 보는 일에 줄곧 실패한다.

II. 2. 공간적 타자에서 시간적 타자로

이 영화에서 우리는 한국의 ‘군사’, ‘경제’, ‘사법’ 권력을 상징하는 세 인물들과 지리공간적인 타자로서 사회적 약자가 된 서래라는 인물에 주목하여 한국 사회가 어떻게 이방인을 타자화하는가 하는 윤리적인 물음을 제기할 수 있을 것이다. 특히 서래라는 인물은 매우 심각하지만 제대로 문제화하지 않고 있는 가운데 우리 사회의 그늘에서 고통받는 국제결혼 이주여성을 상기시킨다는 점에서 더욱 그러하다. 그러나 작품은 매우 독특한 한 장면을 할애

2) 미셸 푸코 지음, 오생근 옮김, 『감시와 처벌』, 나남, 2012.

하여 우리에게 새로운 구도의 독해를 제안한다.

서래 : 처음부터 좋았습니다. 날 책임진 형사가 품위 있어서.

해준 : 경찰 치고는 품위 있다 이건가요? 한국인 치고는? 남자 치고는?

서래 : 현대인 치고는.

해준 : 서래씨는 어느 시대에서 왔길래? 당나라?

극중 로맨스가 짙어지는 장면에서 해준과 서래는 고궁에서 데이트를 즐기는데 여기서 두 사람은 미스터리한 대화를 주고받는다. 서래는 해준이 ‘경찰 치고는 품위있는 경찰’도, ‘한국인 치고는 품위있는 한국인’도, ‘남자 치고는 품위있는 남자’여서도 아니라 ‘현대인 치고는 품위있는 현대인’이어서 좋았다고 고백한다. 이것을 주인공의 목소리를 빌린 작품의 목소리로 들으면 우리의 시야에 잘 잡히지 않는 ‘현대인’과 ‘비(非)현대인’의 구도에서 작품을 읽어달라는 요청이 들린다.

작품이 정확히 어떤 독해를 제안하고 있는가를 파악하기 위해 대화를 좀 더 자세히 살펴보자. ‘현대인’과 ‘품위’는 대화의 키워드다. 현대인 치고는 품위 있어 좋았다는 말은 무슨 말인가? 이것은 비현대인의 관점에서 볼 때 현대인은 일반적으로 품위가 없다는 판단을 함의한다. 품위없는 현대인들 사이에서 품위가 아주 없지 않은 인물이 우리의 주인공 장해준인 것이다. 극중 서래와 해준의 방식으로 번역기를 이용해 ‘품위’의 뜻을 알아보면 이 단어는 영어로 dignity, 이것은 다시 우리말에서 ‘존엄’으로 번역된다. ‘품위’를 ‘존엄’의 동의어로 보면 대화는 ‘현대인의 존엄’ 문제로 재서술될 수 있다. ‘존엄’이라는 단어는 유엔 세계 인권 선언 제 1조에 나오는 단어로 정치적이고 사회적인 언어다.

모든 인간은 태어날 때부터 자유로우며 그 존엄과 권리에 있어 동등하다. 인간은 천부적으로 이성과 양심을 부여받았으며 서로 형제애의 정신으로 행동하여야 한다.

중국인 이주민 서래가 한국 사회의 공간적 타자였다면 비현대인 서래는 시간적 관점에서 현대 사회의 타자가 된다. 그러고보면 가정에서 경험하는 기도수의 물리적 감시와 폭력이 상기시키는 권력도 전근대적 ‘주권 권력’을 상기시키며, 임호신의 투기성 주식 사업도 근대 초기 자본주의 버블 경제를 떠올리게 한다. 사극을 보며 배운 고풍스러운 한국어, 고궁에서 데이트하는 모습 등은 서래의 시간적 타자성을 강화하는 요소들로 볼 수 있다.

공간적 타자인 서래를 시간적 타자로 재설정하면서 그녀의 시선으로 보는 현대인 장해준에 대해 작품은 무엇을 말하고 싶은 것인가? 인권 선언에 따르면 인간이 존엄하지 못한 것은 자유롭지 못하거나 평등한 대우를 받지 못하기 때문이다. 해준의 존엄하지 못한 삶의 조건은 무엇인가?

II. 3. 현대인 장해준

작품의 한 축에는 일상적인 폭력이 벌어지고 그로부터 해방되기 위해 살해가 일어나는 위험천만한 서래와 남편들의 세계가 있고 다른 한 축에는 마치 딴 세상처럼 평화롭고 “안전한” 일상을 살아가는 해준과 그의 아내 정안이 있다.

장해준의 아내 정안은 최연소 원자로 조종감독자가 된 ‘핵발전의 핵인싸’ 과학자다. 근무 시간의 거리 때문에 주말 부부로 지내고 있는 둘의 관계는 겉으로 보기에 평범하고 평화로워 보인다. 그러나 두 사람의 대화를 가만히 들여다보면 정안은 각종 데이터를 근거로 끊임 없이 해준의 생각과 행동을 통제한다. 해준은 그녀의 말에 아무 거부감없이 따르며 그 데이터가 진리라도 되는 듯 다른 사람들에게 전파하기도 한다.³⁾ 정안에게 해준은 따뜻한 식사를 준비해주고 성욕을 충족시켜주는 사람이다. 정안과 있을 때 해준은 밥을 준비하거나 섹스를 한다. 정욕에 도움이 안되는 담배는 금지되었고 정욕에 도움이 되는 식류를 산처럼 쌓아놓고 손질하는가 하면 자라를 구해오기도 한다.

해준과 정안의 관계에서 전통적인 ‘남성’과 ‘여성’의 관계는 전복된다. 전통적인 가족 시스템에서 ‘남성’에게 가사노동을 제공하며 성적 욕구를 만족시켜 주는 존재는 ‘여성’이었다. 그런데 해준과 정안의 관계에서는 반대로 여성인 정안이 요구하는 가사 노동과 성 노동을 해준이 제공한다. 정안을 과학기술 권력을 대표하는 인물로 볼 때 정안이 해준을 타자화하는 방식은 과학기술 권력이 개인을 통제하는 방식과 닮아 있다. 물리적인 폭력이나 감시는 필요하지 않으며 어떤 종류의 충돌이나 저항도 발생하지 않는다. 현대인은 이미 데이터를 신뢰하고 데이터에 근거한 지식에 설득되어 있으며 그에 따라 생각하고 행동하기 때문이다.

해준의 직업을 고려한다면 이들의 관계는 다시 사법국가 권력과 과학기술 권력의 위상 전복으로 해석될 수 있다. 전통적으로 공모 관계에 있었던 정치 권력과 과학 지식의 관계는 주로 과학 지식이 정치 권력의 유지에 부역하는 방식으로 존재해왔다.⁴⁾ 그러나 최근의 역사에서 이 위계가 전복되면서 과학기술은 사법 권력을 지배하는 상위권력으로 부상한다.⁵⁾ 해준과 정안의 관계는 이러한 상황의 알레고리로 볼 수 있을 것이다.

어느 날 정안은 ‘비켜’라는 단 한마디 말로 해준을 버리고 해준의 역할을 훌륭히 대체해줄 원자력발전소 동료 이주임과 떠난다.⁶⁾ 정치권력과 인간의 관계가 지배-저항의 인격적 메커니즘으로 작동했다면 정보과학 권력과 인간의 관계는 정안과 해준의 이별 장면이 보여주는 것처럼 모든 인격적 요소가 배제된 유용-폐기의 비인격적 메커니즘에 따라 작동한다.

III. 산과 바다, 공간적 권력과 시간적 권력

III. 1. 산과 바다, 시간의 기록

상술한 ‘서래-남편들’과 ‘해준-아내’라는 두 축은 산과 바다라는 공간적 기표와 함께 작품의 의미를 구축한다. 작품은 전체적으로 산에서 출발해서 바다로 이동하는 흐름을 보인다. 전반부 ‘산’ 편은 산에서 일어나는 사망 사건을 중심으로 부산이라는 도시에서, 후반부 ‘바다’ 편은 바닷가에서 일어나는 사망 사건을 중심으로 이포라는 도시에서 펼쳐진다. 암벽 등반 애호가인 기도수가 바위산 꼭대기에서 추락사한 사건으로 ‘산’ 편 of 수사가 이루어지고 바다가 내려다보이는 저택 수영장 안에서 살해당한 임호신의 시신이 발견되면서 ‘바다’

3) 극중 해준의 대사 : “자라가 중년 남성의 우울증에 효과가 있다”, “원전 완전 안전하거든요” ...

4) 미셸 푸코 지음, 허경 옮김, 『지식의 고고학』, 세창미디어, 2016.

5) 브뤼노 라투르 지음, 홍철기 옮김, 『우리는 결코 근대인이었던 적이 없다』, 갈무리, 2009.

6) 정안의 두 손에 들린 식류와 자라는 해준보다 젊고 건강한 이주임이 장차 해준의 역할을 대체할 것임을 암시한다.

편의 수사가 이루어진다. 그리고 바다에 완전히 잠겨 사라지는 서래의 죽음과 함께 영화는 막을 내린다.

기도수는 사망 당시의 각종 정황과 증거들이 보존된 가운데 발견되고 임호신은 칼에 찔린 시신이 물에 깨끗이 씻겨진 채 발견된다. 서래는 썰물 때에 모래사장에 자신을 묻어 밀물 때에 흔적없이 사라지는 방식으로 죽음을 맞는다. 산에서 기도수가 죽은 날 매 시각 어떤 경로를 거쳐 최종 죽음에 이르게 되었는가를 어렵지 않게 추리한다. 그러나 물로 깨끗이 씻겨진 채 발견된 임호신의 시신은 그가 어떤 경로로 어떻게 죽음을 맞게 되었는가를 쉽게 알려주지 않는다. 마지막으로 서래가 사라진 바다에서 해준은 시신조차 찾을 수 없다. 여기서 ‘산’은 모든 사건의 흔적, 시간의 흐름이 기록되는 아날로그적인 공간이라면, ‘바다’에 가까워질수록 시간의 흔적은 점점 지워지다가 ‘바다’에 이르면 완전히 사라진다.

III. 2. ‘산’, 상대적 속도의 시대

본 작품에서 산과 바다는 ‘시간’과 ‘속도’의 차이를 드러내는 공간들이다. 먼저, ‘산’에서 서래가 첫 남편을 살해할 때 ‘속도’가 어떤 방식으로 드러나는가를 보자.

서래가 첫 남편을 살해할 때 계획한 방법은 좀처럼 생각하기 어렵고 성공 가능성도 희박한 방법이었다. 전문가 수준으로 암벽등반을 하는 남편을 제 시간에 따라잡아야 하는 문제였다. 남편이 등반을 하는 속도를 정확하게 계산하여 반대편 암벽등반을 통해 정상에 선 남편을 기습적으로 밀어서 추락사시키는 방법이었다. 이때 서래는 기도수가 업로드한 유튜브 방송의 도움으로 그의 등반 경로와 속도를 따라잡을 수 있었다. 두 번째 남편을 살해할 때의 계획 또한 못지 않게 어려운 일이었다. 임호신에게 사기를 당한 할머니의 난폭한 아들이 임호신에게 원한을 품고 복수할 날을 기다리고 있었다. 서래는 죽음을 앞둔 할머니를 극진히 간호하고 있었고 이 때문에 난폭한 아들은 모친의 죽음 직후로 복수를 미루고 있었다. 서래는 할머니의 죽음, 아들의 이동, 아들의 임호신 살해라는 일련의 과정을 치밀하게 계산하여 죽어가는 할머니를 안락사시키고 아들을 임호신의 은신처로 유인한다. 범인은 서래의 계획을 알지도 못한 채 자기의 계획대로 복수했다고 생각하며 체포된다. 여기서도 서래가 범인을 유인할 수 있었던 수단은 위치추적 장치였다.

이 두 건의 살해는 학대를 당하던 여성이 참다못해 남편을 죽이는 단순한 사건으로 해석될 수 없다. 기도수로부터 해방되길 위해 그를 살해할 때 서래는 기도수가 가진 권력의 속도를 따라잡고 그의 공간, ‘산 정상’을 탈환하는 방식을 선택했다. 두 번째 남편의 경우도 다르지 않다. 임호신의 권력은 인지적인 속도였고 서래는 그로부터 해방되기 위해 마찬가지로 인지적인 속도를 따라잡는 방법을 선택한다. 비릴리오에 따르면 역사적으로 권력은 도시 공간 내 교통, 통신 등의 흐름을 통제하고 그 흐름이 속도를 조절하는 방식으로 권력을 유지해왔다. 그 권력에 저항하고자 하는 이들은 권력의 속도를 따라잡아야 했고 이에 성공한 사례를 역사는 혁명이라는 이름으로 기록해왔다.⁷⁾ 여기서 속도를 가속화하는 데에 가장 크게 기여하는 것은 과학기술의 발전이다. ‘서래-남편들’의 축에서 해방을 위한 그녀의 남편 살해는 남편이 행사하는 권력의 속도를 따라잡는 방식이고 매번 신기술들이 서래의 속도를 돕는다.

전쟁은 다른 수단으로 하는 정치의 지속이라고 말한 클라우제비츠의 말은 푸코에게서 정

7) 폴 비릴리오 지음, 이재원 옮김, 『속도와 정치』, 그린비, 2004.

치는 다른 수단으로 하는 전쟁의 계속이라는 말로 전치된다.⁸⁾ 푸코의 권력 분석은 정치가 어떻게 항구적인 전쟁 상태인가를 전략적 차원에서 보여주었다면 비릴리오는 푸코의 전략론에 손자의 전술론을 결합시킨다. 지피지기 백전불태라는 말로 유명한 고대 병법서 손자병법에서 손자는 최상의 승리는 싸우지 않고 이기는 것이라고 말했다.⁹⁾ 나의 목적을 위해 적의 힘을 이용할 수 있는가가 모든 전투의 관건이라는 말이다. 정치는 전시와 평시의 구분이 없는 전쟁상태라는 명제로부터 출발하여 비릴리오는 모든 정치적 상황의 관건은 속도에 있다는 것을 간파한다. 그는 ‘속도’라는 개념으로 고대부터 중세, 근대를 거쳐 오늘날에 이르기까지의 인류의 역사를 ‘속도’의 문제로 설명한다. 이 과정에서 ‘질주학dromologie’이라는 독창적인 이론이 출현하는데, 거칠게 요약하면 질주학은 한 사회 내에서 시간, 속도의 효과로 작동하는 권력의 메커니즘을 탐구하는 학문을 말한다. 여기서 속도는 단순히 ‘빠르기’를 뜻하는 말이 아니다. 그리스어 드로모스dromos(경주(장), 민첩한 움직임)에서 유래한 질주는 속도 그 자체보다는 “속도를 둘러싸고 벌어지는 일종의 투쟁”¹⁰⁾이며 특정 공간 내 흐름, 순환, 교통을 방해하거나 원활하게 하고 가속화시켜서 힘으로 활용하는 전략을 가리킨다.¹¹⁾ ‘속도’에 변화를 가져오는 결정적인 요인은 늘 과학기술의 발전이다.

비릴리오가 질주학으로 요약한 세계 역사를 간략하게 살펴보면, 고대와 중세, 그리고 통신기술이 본격적으로 발전하기 전 근대 초기까지는 상대적 속도가 사회를 지배했고 권력은 지리적 공간을 중심으로 작동했다. 요새(산)를 지키는 것이 정치와 전쟁의 관건이었던 도시 국가로부터 출발하여 근대국가에 이르기까지 국가는 공간적, 지리적 영토를 차지하고 지키는 능력에 따라 권력을 얻기도 하고 상실하기도 했다. 이 시기 전쟁은 지정학적 전쟁이었다.

8) 미셸 푸코 지음, 김상운 옮김, 『사회를 보호해야 한다』, 난장, 2015.

9) 손자 지음, 김원중 옮김, 『손자병법』, 휴머니스트, 2020.

10) 비릴리오, 2004: 271

11) 과학기술이 발전한 사회의 속도 문제를 말하면 흔히 한국 사회의 ‘빨리 빨리’ 문화와 같은 것으로 이해하는 경우가 많은데 비릴리오의 ‘속도’ 개념에 ‘빨리 빨리’ 문화가 부분적으로 포함된다 해도 개념 자체는 이와 구분된 것으로 이해해야 한다.

문제에 대해서는 몇몇 미학적 성찰을 소개할 뿐 그다지 구체적인 대안을 제시한 것 같지 않다. 이를테면 비릴리오의 이론에서 권력의 속도와 저항의 속도 사이의 구분은 모호하다. 들뢰즈와 가타리는 이 점을 지적하면서 비릴리오의 ‘속도’ 개념을 수용하되 공간을 점유하는 권력의 속도와 그 권력의 속도를 따라잡아 권력을 전복시키는 이른바 ‘혁명’의 속도를 구분한다.¹³⁾

- 유목적, 또는 혁명적 경향의 속도(폭동, 게릴라전)
- 국가장치에 의해 규제, 변환, 전유되는 속도(공공도로의 관리)

들뢰즈와 가타리의 속도 유형은 이른바 ‘핵’의 속도라고 말하는 절대적 속도를 포함하여 세 유형의 속도로 구분된다. 세 번째 절대적 속도에 대해서는 다음 장에서 다룰 것이다.

- 전세계적 차원에서 총력전을 벌이는 조직, 또는 (현존 함대에서 핵 전략[핵 억지력]에 이르기까지) 전 지구적 차원에서 이뤄지는 과잉무장에 의해 복권된 속도

III. 3. ‘바다’, 절대 속도의 시대

‘산’ 편에서 해준은 가파른 골목, 높은 계단, 옥상 등을 숨이 차게 걷고 뛰고 달리며 용의자를 쫓는다. 용의자의 속도를 따라잡을 수 있는가에 따라 용의자 검거 여부가 달려 있다. 반면 ‘바다’ 편에서는 이러한 속도전이 사라진다. 해준이 구두를 신고 있음을 눈치채고 놀라는 서래의 반응과 ‘더 이상 뭘 일이 없다’는 해준의 대사를 통해 영화는 이 차이를 부각시킨다. ‘바다’ 편에서의 추적 장면은 주로 차를 타고 실시간 위치 추적 어플리케이션을 따라 쫓는 방식으로 이루어진다. 산이 상대적 속도의 시대를 상징하는 공간이라면 바다는 절대적 속도를 상징하는 공간이다. 실시간 위치 추적에는 시간차가 존재하지 않는다.

정보과학기술의 비약적인 발전이 이루어지는 현대에 이르면 인류는 상대적 속도에서 절대적 속도의 사회로 이행한다. 여기서 지리적 공간은 더 이상 의미가 없으며 국가의 기능 역시 공회전으로만 남는 초국가의 시대로 이행한다. 비릴리오에 따르면 1차, 2차 세계대전 당시 바다에서의 전쟁이 시작되었을 때 그가 ‘총력전’, ‘절대적 전쟁’, ‘순수 전쟁’이라고 부르는 형태로 이행했고 여기서 공간의 정치는 결정적으로 시간의 정치로 이행했다. 즉, 바다는 곧 절대적 시간의 전쟁, 시간 중심의 정치를 상징한다.

바다에서 태어난 총력전은 “적의 명예, 정체성, 그리고 영혼 자체의 파괴”를 목표로 삼는다.¹⁴⁾

해준이 바다에 온 것은 아내 정안의 직장 원자력 발전소가 있는 도시에서 안내와 함께 살기 위한 결정이었다. 즉 ‘바다’는 곧 ‘핵발전의 핵인싸’ 정안이 있는 곳, 첨단 과학 기술로

12) 비릴리오, 2004: 37, “제 작업은 ‘저항자’의 작업 같은 것입니다.”

13) 질 들뢰즈, 펠릭스 가타리 지음, 김재인 옮김, 『천 개의 고원 - 자본주의와 분열증 2권』, 새물결, 2001, 745쪽.

14) 비릴리오, 2004: 161

조종되는 ‘핵’이 있는 곳이다.



절대적 속도, 시간적 권력의 시대를 대표하는 것은 핵이다. 핵무기의 개발과 함께 세계는 전시와 평시의 구분이 문자 그대로 무의미해진 핵억지력의 시대를 맞이했다.

[핵 억지력은] 무장을 통해 이뤄지는 보호를 무기 자체가 대체하게 된 상황의 애매함을 보여주고 있다. [...] 고대의 무기를 투척하던 신형 무기를 발사하든지 간에, 이런 행위의 본질적인 목적은 결코 적을 죽인다거나 적의 재산을 파괴한다는 데 있는 것이 아니다. 오히려 적을 단념케 만드는 것, 다시 말해서 적의 움직임을 강제로 중단시키는 것이 그 목적이다.¹⁵⁾

핵 억지력은 인류라는 종 자체의 종말을 야기할 수도 있는 위험으로부터 생겨난 현상이지만 이것은 전쟁의 종식이라기보다는 또 다른 수단을 통한 전쟁의 지속으로 보아야 할 것이다.¹⁶⁾ 핵 억지력으로 전쟁을 유예하고 전쟁같은 평화를 유지하는 세계는 더 이상 국가 단위의 권력이 작동하는 세계가 아니라 초국가적 세계다. 초국가적 세계에서 국가는 과학기술 권력에 유용한만큼 얼마간 유명무실한 상태로 존재하겠지만 그 유용성이 다하면 해체될 운명에 놓여있다. 그것이 정안과 해준이 보여주는 과학기술 권력과 사법국가 권력의 관계다.

III. 4. 근대 국가와 혁명 주체의 로맨스

현대인은 정보 과학이 지배하는 절대 속도의 시대, 핵 억지력으로 유지되는 전쟁같은 평화의 시대를 살고 있다. 전술한 바와 같이 정보 과학의 시대에 인간은 더 이상 근대가 발명한 ‘인간’으로 살지 못한다. 푸코가 예언한대로 근대적 인간은 바닷가 모래사장에서 흔적도 없이 사라져버릴 운명에 놓여 있다. 매번 권력의 속도를 따라잡는 방식으로 권력으로부터의 해방을 시도하는 송서래는 근대적 의미의 ‘인간’이 가진 주체성을 보여주는 인물이다. 그리고 그러한 주체성은 ‘바다’의 시대, 정보과학이 지배하는 사회에서 완전히 소멸했거나 소멸

15) 비릴리오, 2004: 248

16) Virilio and Lotringer, 1997 : 130

하는 중에 있다. 혁명적 주체가 만든 근대 국가의 운명도 다르지 않다. 초국가의 시대로 접어들면서 근대 국가는 그 내부로부터 소리없이 붕괴되고 있다. 영화 <헤어질 결심>의 로맨스는 근대 국가와 혁명 주체의 비극적 로맨스를 보여준다. 소리없이 붕괴되고 있는 해준은 산에서 서래에게 고백한다.

해준 : 내가 서래씨 왜 좋아하는지 궁금하죠? (...) 서래씨는요, 몸이 깨끗해요. 긴장하지 않으면서 그렇게 똑바른 사람은 드물어요. 난 그게 서래씨에 관해서 많은 걸 말해준다고 생각합니다.

‘몸이 깨끗하고 긴장하지 않으면서 똑바른’ 비현대인은 소멸했다. 그럼에도 불구하고 해준이 바닷가에서 등산화 끈을 고쳐매며 서래를 찾아해매는 모습은 우리에게 바다의 시대에 등산을 하는 방식으로 잃어버린 주체성을 찾고 있는 것은 아닌지 묻는 듯하다. 만약 절대적 속도의 권력에 저항할 수 있는 가능성이 남아 있다면 그것은 과거의 주체를 소환하는 방식은 아닐 것이다. 바다에 뛰어들기 전에 등산화를 벗어야 하듯 어렵지만 헤어질 결심을 해야 할 시점이다.

▶ 분석 대상 작품

박찬욱 감독 영화, <헤어질 결심>, 2022년 6월 개봉.

▶ 참고문헌

- 들뢰즈 G., 가타리 F. 공저, 김재인 옮김, 『안티 오이디푸스 - 자본주의와 분열증』, 민음사, 1997.
_ 『천 개의 고원 - 자본주의와 분열증 2권』, 새물결, 2001.
- 라투르 B., 홍철기 옮김, 『우리는 결코 근대인이었던 적이 없었다』, 갈무리, 2009.
- 랏자라또 M. 지음, 신병현, 심성보 옮김, 『기호와 기계』, 갈무리, 2017.
_ 주형일 옮김, 『정치 실험』, 갈무리, 2018.
_ 양진성 옮김, 『부채 인간』, 메디치미디어, 2012.
- 멈퍼드 L. 지음, 유명기 옮김, 『기계의 신화 1』, 아카넷, 2013.
- 비릴리오 P. 지음, 이재원 옮김, 『속도와 정치』, 그린비, 2004.
_ 배영달 옮김, 『정보과학의 폭탄』, 울력, 2002.
_ 김경은 옮김, 『소멸의 미학』, 연세대학교 출판부, 2004.
- 푸코 M. 지음, 오생근 옮김, 『감시와 처벌』, 나남, 2012.
_ 심세광 옮김, 『생명 관리 정치의 탄생: 콜레주드프랑스 강의 1978~79』, 난장, 2012.
_ 김상운 옮김, 『사회를 보호해야 한다』, 난장, 2015.
_ 허경 옮김, 『지식의 고고학』, 세창미디어, 2016.
_ 심세광 옮김, 『주체의 해석학: 콜레주드프랑스 강의 1981~82』, 동문선, 2001.

폴 비릴리오 대담집

(1988) Pure War, with Sylvère Lotringer, New York : Semiotext(e)



디지털 게임 속 시간의 세 층위

로그라이크 장르 게임
<아이작의 번제>를 중심으로

목차

- 서론
 - 들어가며
 - 로그라이크게임
 - 아이작의 번제
- 본론
 - 게임 분석<아이작의 번제>
 - 시간화 도식의 작성
- 결론



들어가며



들어가며

- E-sports나 개인 인터넷방송에서 현시되는 게임의 과정은 게임하기가 그 자체로 게이머의 주관성을 드러내는 '불거리' 임을 보여준다
- 게이머는 단순히 개발자가 생산한 게임의 소비자가 아니라 '게임행위'의 생산자로서 고려되어야 한다



들어가며

- 발화행위 : 개인적 사용을 통한 랑그의 가동
(에밀 벤베니스트, 일반언어학의 제문제2)

게임이 가지는 고유한 문법적 특성 아래에서 게이머 개인은 자신의 주관성을 발현한다



들어가며

분석목표

게이머가 발화자-주체로서 텍스트를 생산하는 기전(mechanism)을 살펴보고자 한다.

발화행위로서 생산되는 텍스트가 게임이라면 게임에서 발견되는 언어적 요소와 개인적요소는 무엇이며 어떤식으로 텍스트생산에 개입하는가



들어가며

분석방법

게임 텍스트 자체가 아닌 텍스트의 생산 방식에 집중한다.

벤베니스트의 발화 개념을 참고하여 발화 생산에 개입하는 요소들과 호응하는 게임 내 요소들을 포착하고 이들이 발화텍스트의 서사적 구성에 어떻게 작용하는지 도식화한다.



로그라이크 게임

게임은 장르 별로 극단적인 표현형의 차이가 존재

연구의 목적은 디지털 게임의 보편적 특성을 규명하는 데에 있으나 시간화의 양상이 두드러지게 구별되는 '로그라이크'장르를 중심으로 논의를 해보고자 한다



로그라이크 게임

<ROGUE> LIKE

최초의 던전탐색 RPG인 로그와 성질을 공유하는 작품들을 일컫는 장르구분 '랜덤요소'와 '영구적 죽음'을 그 특징으로 한다



로그라이크 게임

- 랜덤요소

환경적 요소, 몬스터, 아이템의 발생 양상이 무작위적

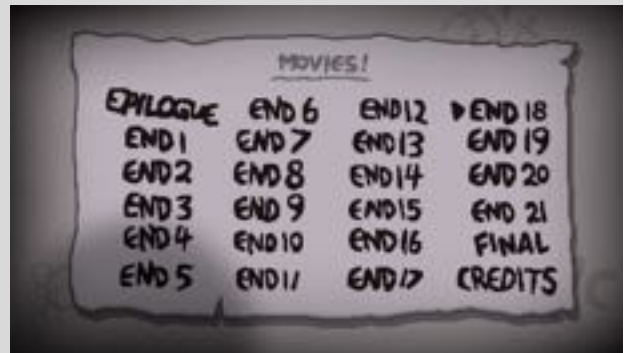
- 영구적 죽음

사망시 재도전의 기회가 존재하지 않고 게임 내에서 획득된 능력(아이템, 레벨 등)이 다음 플레이로 인계되지 않음



아이작의 번제

- 2011년 발매된 인디게임
- 최초로 대중화에 성공한 로그라이크 게임
- 이 게임의 흥행이후 로그라이크 게임 제작이 활발해짐
- 현재 모든 플랫폼으로 이식발매
- 자료 제작일 기준 스팀 DAU 42위
- 23개의 엔딩

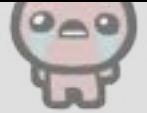


아이작의 번제

- 게임의 진행
 - 방의 연쇄 – 층(보스)
 - 층의 연쇄 – 스테이지(최종보스)
 - 층의 형태 및 방의 구성은 모두 무작위로 생성
 - 체력이 0이 되면 타이틀화면으로 이동



게임분석<아이작의 번제>



게임분석<아이작의 번제>

• '방'의 통합체적 구성

| 지형 | 구조물 | 몬스터 | 아이템 |
|-----------|------------------------------|--------|--------------------------------------|
| 이동 가능 지형 | 일반공격으로 파괴가능한 구조물 | 보스 몬스터 | 열쇠 폭탄 골드 |
| 이동 불가능 지형 | 폭탄으로 파괴가능한 구조물 파괴 불가능 구조물 | 일반 몬스터 | 액티브 아이템 패시브 아이템 장신구 소모성 아이템 |

계열체의 조합에 따라 방의 성격과 가치가 결정



게임분석<아이작의 번제>

- 방 : 하위서사의 수행의 공간
- 방을 구성하는 요소들은 방의 상위 개념인 층과 스테이지의 특성에 의해 한계 지어진다
 - 층이 깊어질수록 강력한 몬스터 등장
 - 스테이지의 성격(지하실, 묘지, 동굴 등)에 부합하는 지형지물과 몬스터



게임분석<아이작의 번제>

- 게이머는 아이작 캐릭터와 중합하여 주체화 됨
- 주체의 수행을 가능하게 하는 잠재능력은 캐릭터와 게이머의 잠재능력의 합으로 형성

| | 지식(savoir) | 능력(pouvoir) |
|-----|---------------------|------------------------------------|
| 게이머 | 몬스터의 패턴 전략적 판단능력 | 조작 능력 반사 신경 |
| 캐릭터 | 게임 내 획득되는 정보 | 캐릭터 고유의 능력(아이작, 유다, 삼손) 획득된 아이템 |

- 게이머의 잠재능력은 경험을 통해 누적되고 성장
- 캐릭터의 잠재능력은 누적되거나 유지되지 않음



게임분석<아이작의 번제>

- 게임에서 발생하는 선택의 순간들은 발화자의 주관성이 서사적 구성에 개입하는 표지가 된다
- 게이머의 선호도 - 공격형 아이템vs방어형 아이템, 선호하는 스테이지로의 이동
- 상호텍스트성의 발현 - 미사용 아이템 선호, 기사용 아이템 선호, 새로운 행로에 대한 선호,



시간화 도식의 작성

- 게임 텍스트의 생산에 관계하는 요소들
- 게임 시스템의 내부 논리에 의한 디제시스 공간 생성
- 게이머와 캐릭터의 중합을 통한 주체의 성립
- 게이머의 선호나 상호텍스트성에 의한 주관성



시간화 도식의 작성

- 게임 텍스트 생산의 과정은 발화 텍스트 생산의 과정과 일련의 동형성 (isomorphism)을 보인다
- 벤베니스트가 제시한 발화행위의 구체적 조건
 - 언어의 음성적 실현
 - 언어의 의미화
 - 언어의 사유화



시간화 도식의 작성

- 언어의 음성적 실현

발화텍스트 생산을 위해서 언어는 지각할 수 있는 형태로 실현되어야 한다.
음성의 산출은 필연적으로 화자 개인의 특성을 발현하여 실현된다.

언어와 화자의 결합으로 실현



시간화 도식의 작성

- 언어의 의미화

언어를 담화로 전환하는 과정, 보편 통사론에서 도약하여 변형생성문법과 같이 마음의 기능작용을 포함하는 통사론에 해당한다.

발화문 생성에 기여하는 규범요소



시간화 도식의 작성

- 언어의 사유화

나-여기-지금과 같이 구체적인 표지들이나 부차적인 절차를 활용하여 화자로서의 자신의 입장이 반영된다.

주관성의 발현



시간화 도식의 작성

게임 시스템의 내부 논리에 의한
디제시스 공간 생성

텍스트 생성 규범

언어의 의미화

게이머와 캐릭터의 중합을 통한
주체의 성립

실현의 과정

언어의 음성적 실현

게이머의 선호나 상호텍스트성에 의한
주관성

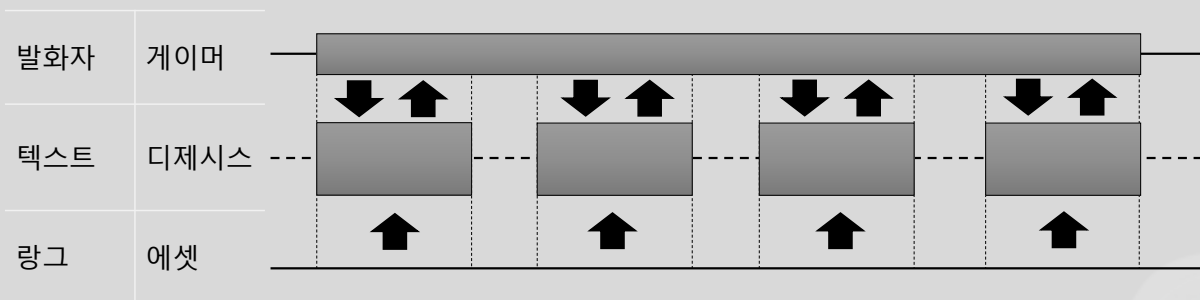
주관성의 개입

언어의 사유화



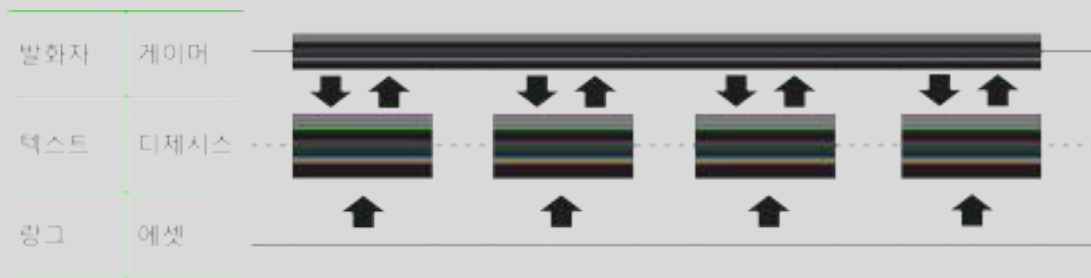
시간화 도식의 작성

- 로그라이크의 특성을 반영하여 도식화를 시도하면



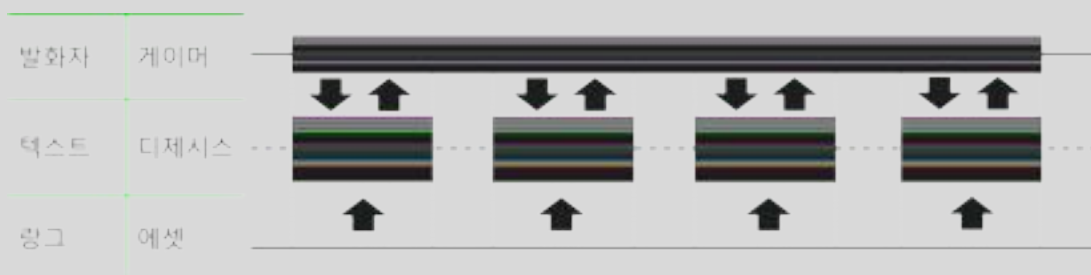
시간화 도식의 작성

- 개발자의 게임 제작 단계에서 설정된 에셋들은 디제시스 구성에 영향
- 게이머도 발화자-주체로서 디제시스에 참여
- 디제시스 공간의 경험들이 게이머의 능력으로 환원



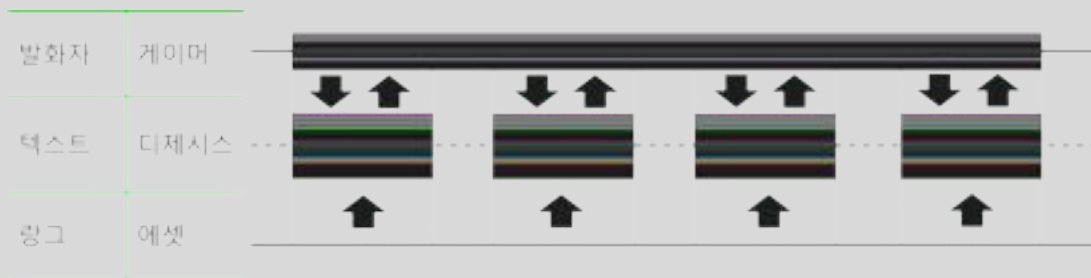
시간화 도식의 작성

- 에셋은 항구적으로 초기프로그래밍 상태를 유지하며 변화하지 않는다.
디제시스를 통해 현실화되지 않으면 일반적 방법으로는 지각할 수 없다.



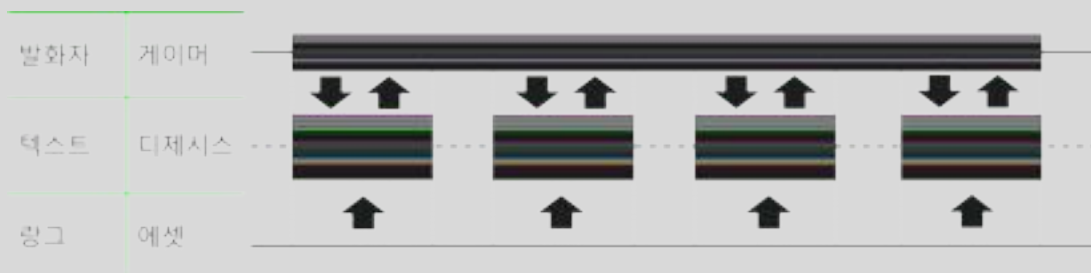
시간화 도식의 작성

- 디제시스의 세계는 주체의 죽음과 함께 소멸하기 때문에 일시적이며 단절적이다.



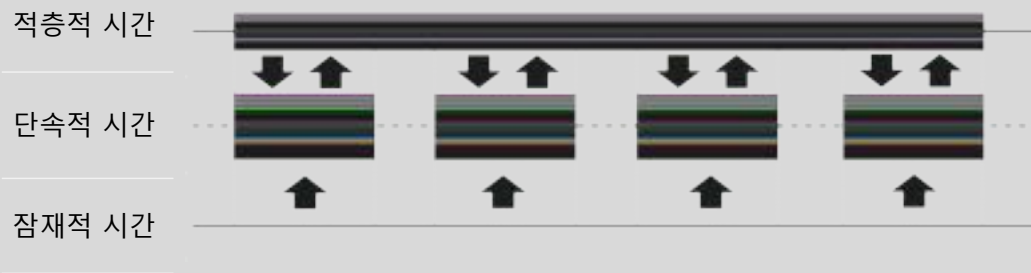
시간화 도식의 작성

- 게이머는 발화자-주체로서 디제시스를 실현시킨다.
발화행위는 다시 게이머에게 영향을 끼치며 재귀적인 순환구조로서 반복된다.



시간화 도식의 작성

- 앞선 논의를 바탕으로 각 층위의 지속상을 기준으로 시간성을 부여할 수 있다.



- 로그라이크의 시간적 특성을 반영하는 도식이며 다른 장르에서는 다른 양상을 기대할 수 있다.



결론

- 본 발표에서 작성한 시간화 도식은 발화생산과정의 구조적 특성과 로그라이크의 시간적 특성이 반영되어 있다.
- 디지털 게임의 다른 장르에서는 세 층위의 구조는 동일하나 시간화의 양상은 차별점이 존재할 것이다.
- 단판의 연쇄로 이루어진 대전 격투 장르, 연쇄적이지만 내부에 누적되는 성장요소가 반영된 스포츠 장르, 단절적이지 않고 연속된 내러티브가 강조된 RPG 장르 등등 장르가 가지는 고유의 시간사용방식을 도식을 통해 제시할 수 있을 것이다.



결론

- 시간화 특성과 발화텍스트 생산과정을 중심으로 게임의 특성을 살피는 것은 기존 장르론이 수용하지 못하는 영역을 보충 할 수 있다.
- 오늘 날의 디지털 게임은 장르의 경계가 분명하지 않으며 모듈성이 강하기 때문에 특징적인 하위구성 요소들의 개입을 통해 성격을 변모시킬 수 있다.
- 모듈화 되어 있는 게임 요소들의 특징을 새로운 기준을 제시하여 포착할 수 있음에 본 연구의 의의가 있을 것이라 생각한다.

