

트랜스미디어 향유와 문화정치적 관점에서의 대안적 수용자의 재구성에 관한 연구*

권 호 창

한국예술종합학교 강사

목차**

-
1. 들어가며
 2. 미디어 환경과 콘텐츠의 변화
 3. 트랜스미디어 수용자와 향유
 4. 새로운 수용자의 문화정치적 성격
 5. 대안적 수용자의 재구성 - 관객의 해방

* 본 논문은 2020년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임.
(NRF-2020S1A5B5A16083590)

** 본 논문의 3장과 5장의 내용은 문화사회연구소에서 기획한 <서드 라이프 : 기술혁명 시대 새로운 라이프스타일>에서 필자가 발표한 '뉴미디어 기술과 영화 관객성의 변화'를 수정 및 보완한 것임.

요약문

미디어의 수용자는 포괄적인 미디어 환경과의 복잡한 관계 속에서 규정되며, 미디어 환경의 변화에 따라 구성 및 재구성된다. 오늘날 컨버전스나 트랜스미디어 등으로 대변되는 미디어 환경의 변화와 함께 수용자에 관한 논의도 활발히 전개되고 있으며, 그 문화정치적 성격에 대한 긍정적 견해와 부정적 견해 간의 논쟁이 계속되고 있다. 본 논문에서는 이항 대립적인 논쟁을 넘어서 새로운 수용자의 복잡성과 양가성을 체계적으로 살펴보고, 그 진보적 가능성이 발현될 수 있는 조건과 기제를 파악하고자 한다. 먼저 오늘날 미디어 환경과 콘텐츠의 변화를 살펴보고 이와 맞물려 있는 수용자의 변화 양상을 관련 연구를 바탕으로 살펴본다. 그리고 새로운 수용자의 문화정치적 성격에 대한 논쟁을 살펴보고, 자크 랑시에르의 관객의 해방에 관한 논의를 바탕으로 대안적 수용자를 재구성할 방안을 모색해본다. 이를 통해 트랜스미디어 수용자의 유토피아적 계기와 디스토피아적 계기의 성격과 내용을 파악하고 전자를 현실화하기 위해 필요한 사항들을 확인하였다.

주제어

트랜스미디어, 컨버전스, 향유, 관객의 해방, 미디어 생태학, 능동적 수용자, 문화정치

1. 들어가며

미디어 수용자의 범주, 성격 등은 미디어 연구와 커뮤니케이션학 분야에서 가장 주목받아왔던 주제이다. 미디어 수용자는 매우 다양한 관점에서 연구되어왔는데 이는 수용자라는 개념이 매우 다양하고 상이한 내용을 포함하고 있기 때문이다. 수용자라는 범주 또한 여러 층위에서 정의될 수 있는데, 대표적으로 대중매체 수용자의 범주를 구분하고자 했던 데니스 맥퀘일(Denis McQuail)은 수용자를 관객, 독자, 청취자, 시청자 등 특정 미디어의 수신자로 파악되는 수용자, 공중 또는 특정 사회 집단으로서의 수용자, 양적 집합체로 파악되는 대중으로서의 수용자, 콘텐츠나 광고의 소비자로서의 수용자로 구분하였다.¹ 이처럼 수용자는 포괄적인 미디어 환경과의 복잡한 관계 속에서 규정되며, 미디어 환경의 변화에 따라 구성/재구성된다. 역사적으로 미디어 환경이 변할 때마다 새로운 것과 낡은 것 혹은 변한 것과 변하지 않은 것 사이의 갈등·경쟁·협상 등의 양상과 성격에 대한 논쟁들이 있었으며 이는 수용자 연구에서도 마찬가지였다. 그리고 이런 ‘새로운’ 수용자론의 핵심 이슈 중 하나는 수용자의 문화정치적 성격과 그것의 이론적·실천적 함의였다.

오늘날 컨버전스나 트랜스미디어 등으로 대변되는 미디어 환경의 변화와 함께 수용자에 관한 논의도 활발히 전개되고 있다. 서로 다른 미디어들이 공존·변형·중첩·융합하면서 내러티브·시뮬레이션·게임·퍼포먼스라는 요인들이 결합된 새로운 콘텐츠가 나타나고 있고, 이와 맞물려 수용자의 운동성과 연결성이 강화 및 확장되고 있다. 이런 ‘새로운’ 수용자의 문화정치적 성격에 대해서, 능동적 참여를 통해 정치적·문화적 진보에 기여한다고 보는 긍정적 견해와 자발적 열망으로 포장되어 디지털 자본주의의 확장에 활용되고 있다는 부정적 견해가 논쟁을 계속하고 있다.

본 논문에서는 이러한 이항 대립적인 논쟁을 넘어서, 미디어-기술-콘텐츠-수용자의 동적인 상호작용이라는 관점에서 수용자의 변화 양상을 살펴본다.

¹ 데니스 맥퀘일, 『매스 커뮤니케이션 이론』, 양승찬 역, 나남, 2008.

이를 바탕으로 수용자의 문화정치적 성격의 복잡성과 양가성을 체계적으로 그려보고, 여기에 내재한 가능성과 위험을 살펴본다. 이는 트랜스미디어 수용자의 문화정치적 진보성이 발현될 수 있는 조건과 기제(mechanism)를 파악하는 작업이라고 할 수 있다. 본 논문에서는 먼저 오늘날 미디어 환경과 콘텐츠의 변화를 살펴보고 이와 맞물려 있는 수용자의 변화 양상을 관련 연구를 바탕으로 살펴본다. 그리고 새로운 수용자의 문화정치적 성격에 대한 논쟁을 살펴보고, 자크 랑시에르(Jacques Rancière)의 '관객의 해방'에 관한 논의를 바탕으로 대안적 수용자를 재구성할 방안을 모색해본다.

2. 미디어 환경과 콘텐츠의 변화

헨리 젠킨스(Henry Jenkins)는 미국의 팬덤 문화에 대한 분석을 통해 새롭게 나타나고 있는 미디어 환경의 변화를 다섯 가지 컨버전스로 구분하여 설명하였다.² 미디어 콘텐츠의 디지털 전환과 통합이 이루어지는 기술적 컨버전스, 미디어 산업의 재편으로 틈새 미디어나 독과점 플랫폼이 출현하는 산업적 혹은 경제적 컨버전스, 미디어 수용자들의 검색, 활용, 조작 등의 멀티태스킹 능력 향상을 의미하는 사회적 혹은 유기적 컨버전스, 미디어 산업, 소비자, 생산자가 연계되면서 트랜스미디어 스토리텔링으로 대표되는 새로운 성격의 콘텐츠가 출현하는 문화적 컨버전스, 미디어 콘텐츠의 국제적 유통과 문화적 혼종성을 의미하는 글로벌 컨버전스가 그것이다. 젠킨스는 이런 다양한 차원의 컨버전스가 서로 영향을 주고받으며 전개되면서, 다양화와 동질화, 상업화와 문화적 민주화라는 모순된 현상들이 동시에 발생한다고 말한다.

이러한 배경과 맥락에서 등장한 트랜스미디어는 세계 미디어 콘텐츠 산업에서는 더 이상 새롭거나 도전적인 것이 아닌, 기획 과정에서 반드시 고려해야 하는 핵심 포맷으로 자리를 잡았다. 그럼에도 학술적으로는 그 개념

² 헨리 젠킨스, 『컨버전스 컬처』, 김정희원 역, 비즈앤비즈, 2008.

에 대한 명확한 합의가 없어 논쟁이 지속되고 있다. 신광철은 트랜스미디어 개념에 관한 여러 연구를 살펴보면서 트랜스미디어 개념을 해명하는 열쇠로 '종횡무진(縱橫無盡)'을 제시한다.³ 자유로운 방향성을 의미하는 '종횡'은 넘나들음, 다함이 없음을 의미하는 '무진'은 콘텐츠의 연속 및 순환이라는 현상을, 둘 간의 이어짐은 수용자의 참여 및 생산을 설명하는 데 적합하다는 것이다. 이러한 도식은 트랜스미디어의 특징을 포괄적으로 설명하지만, 참여 주체와 이들의 활동을 포함하고 있지 않아서 구체성이 떨어진다. 윤혜영은 트랜스미디어에 포함된 횡단, 변형, 초월이라는 의미를 미디어 기업, 창작자, 사용자라는 참여 주체와 이들의 목적 및 활동과 연결하여 트랜스미디어 개념을 하나의 통합체(syntagme)로 정리한다. 트랜스미디어 프랜차이즈, 트랜스미디어 스토리텔링, 프로슈머와 같은 용어가 트랜스미디어 개념의 '파롤'이라면, 반복·연장·확보·연결 등은 트랜스미디어 개념의 '랑그'라는 것이다.⁴

이상의 논의를 종합해보면 트랜스미디어 콘텐츠는 다양한 미디어 플랫폼을 넘나들면서 이루어지는 산업, 창작자, 수용자의 반복, 연결, 전환 등의 활동 속에서 동적으로 구성/재구성되는 것이다. 전경란은 트랜스미디어 콘텐츠의 이런 특징에 주목하여 레프 마노비치(Lev Manovich)가 제안했던 '뉴미디어 언어'의 다섯 가지 특성—수적 재현, 모듈성, 자동화, 가변성, 부호 변환—⁵을 트랜스미디어 콘텐츠의 제작 원리이자 속성으로 제안한다. 기존의 미디어와 콘텐츠들이 이런 방식으로 재매개(remediation) 됨으로써 '새로운' 내용과 형식을 가진 콘텐츠들이 등장한다는 것이다.⁶ 이런 트랜스미디어

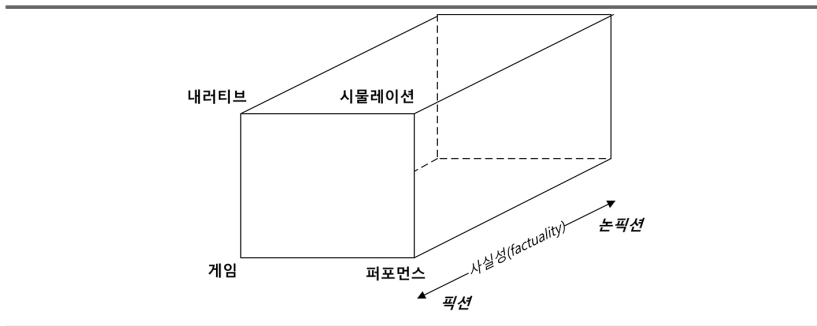
³ 신광철. <트랜스미디어의 개념 이해>. 『문화콘텐츠와 트랜스미디어』, HUIINE, 2016, 35-53쪽.

⁴ 소쉬르는 인간의 언어활동(랑가주, langage)이 언어(랑그, langue)와 화언(파롤, parole)으로 구성되어 있다고 설명한다. 언어(랑그)는 언어공동체가 수용하고 있는 기호들 간의 관계 체계이고, 화언(파롤)은 발화체를 말하거나 이해하기 위해 언어(랑그)를 이용하는 개인적인 행위이다. 언어기호학의 관점에서 보면 많은 연구가 트랜스미디어라는 개념의 랑그를 찾는 연구가 아닌, 다양하고 개별적인 파롤의 메시지를 파악하는 방식으로 이루어져 왔다고 볼 수 있다. 이런 맥락에서 윤혜영은 트랜스미디어 개념의 랑그 즉, 트랜스미디어를 작동시키는 기저의 원리에 주목해야 한다고 주장한다. - 윤혜영. <트랜스미디어에 대한 개념적 고찰>. 『한국콘텐츠학회논문지』, 2019, 19.11: 644-652쪽.

⁵ 레프 마노비치, 『뉴미디어의 언어』, 서정신 역, 생각의나무, 2004.

⁶ 전경란. <트랜스미디어 콘텐츠의 텍스트 및 이용 특징>. 『한국콘텐츠학회논문지』, 2010, 10.9: 243-250쪽.

콘텐츠는 기존 미디어들의 대표적 특성들을 함께 갖게 될 것이고, 개별 콘텐츠의 구체성은 그 특성들의 비율로 결정될 것이다. 즉, 트랜스미디어 콘텐츠는 그림 1과 같은 토폴로지 속에 배치될 가능성이 크다. 트랜스미디어 콘텐츠는 내러티브·시뮬레이션·게임·퍼포먼스라는 네 가지 요인들이 절충되고 경합하는 장(field)이 되며 픽션과 논픽션의 경계를 오갈 것이다.



| 그림 1 | 트랜스미디어 콘텐츠의 성격

이런 토폴로지를 바탕으로 트랜스미디어 콘텐츠의 특성을 보다 구체화해볼 수 있을 것이다. 로버트 프래튼(Robert Pratten)은 일곱 개의 키워드-편재, 지속, 참여, 맞춤, 연결, 포함, 클라우드 기반-로 트랜스미디어 콘텐츠의 특성을 설명한다. 즉, 콘텐츠의 스토리 세계가 확산되어 현실과 가상의 경계 없이 '편재'(pervasive)하고, 그 이야기가 계속 '지속'된다. 수용자들의 '참여'를 통해 이야기가 재구성되고, 각자 '맞춤형'으로 그 이야기를 경험한다. 수용자와 콘텐츠는 다양한 방식으로 '연결'되어 서로의 상황에 실시간으로 '포함'되고, 이 모든 수용자-콘텐츠의 활동은 '클라우드 기반'에서 이루어진다는 것이다.⁸ 현재 이런 특성을 가장 잘 보여주는 콘텐츠는 대체현실게임(ARG: Alternate Reality Game) 혹은 온라인과 오프라인을 오

⁷ 수용자와 수용자, 수용자와 콘텐츠, 콘텐츠와 콘텐츠의 연결이라는 세 가지 경우를 일단 가정해볼 수 있다. 여기에 더해 현실과 가상이 연결된 플랫폼 위에서 트랜스미디어 콘텐츠가 경험되는 것을 고려한다면 연결의 범위와 다양성은 크게 늘어날 수 있다.

⁸ Pratten, Robert. Getting started with transmedia storytelling. CreateSpace, 2011.

가는 LARP(Live Action Role-Playing) 게임이다. 이런 콘텐츠의 플랫폼은 재현 세계가 펼쳐지는 모든 곳으로, 가상 세계와 실제 세계 혹은 이것이 중첩된 세계를 포함한다. 수용자들은 각종 장치를 활용하여 이 세계(들)에서 활동하고 다른 수용자들 및 인공지능 캐릭터와 상호작용한다. 네트워크화된 플랫폼에서 수용자들의 모든 활동과 재현 세계의 변화는 클라우드화된 데이터베이스에 자동으로 집적되고 실시간으로 갱신된다.⁹ 트랜스미디어 콘텐츠는 이런 활동과 변화들의 과정이자 결과가 된다. 재닛 머레이(Janet Murray)는 이런 콘텐츠가 절차적, 참여적, 공간적, 백과사전적 특성을 갖는다고 말한다.¹⁰ 같은 맥락에서 에스펜 올셋(Espen Aarseth)은 이런 콘텐츠에서 세계는 탐험적이 되고, 대상은 동적으로 변하며 사건의 전개는 플롯이 아닌 흐름으로 나타날 것이라고 말한다.¹¹

3. 트랜스미디어 수용자와 향유

미디어 환경과 콘텐츠의 변화는 수용자의 변화와 맞물려 있다. 트랜스미디어 수용은 일반적으로 향유(enjoyment)라는 용어로 표현되는데, 이는 트랜스미디어 콘텐츠의 수용 혹은 소비가 '놀이'의 맥락에서 이루어지는 경우가 많기 때문이다.¹² 트랜스미디어의 향유는 자발성, 개방성, 수행성의 즐거움에서 출발하는 참여적 수행(performance)이다. 읽고, 생각하고, 생각을 나누고, 덧붙여 쓰고, 다시 쓰는 일련의 과정뿐만 아니라, 콘텐츠를 매개로 즐거움을 창출해 내는 일체의 행위를 의미한다.¹³ 엄밀한 학술 용어는 아니지만, 미디어와 수용자 간의 밀접한 관계와 활발한 상호작용을 나타내는

⁹ 마노비치가 제안한 네트워크 시네마나 데이터베이스 시네마는 이런 변화를 선구적으로 제시한 개념이다. 여기서는 다수의 작가가 (방대한 데이터베이스와 연결된) 네트워크 플랫폼의 공동 창작 시스템에서 작업하고 이들이 바로 관객이 된다.

¹⁰ 재닛 머레이, 『인터랙티브 스토리텔링』, 한용환 역, 안그라픽스, 2001.

¹¹ 에스펜 올셋, 『사이버텍스트』, 류현주 역, 글누림, 2007.

¹² 김희경은 트랜스미디어 콘텐츠의 수용 혹은 소비는 적극적인 '놀이'의 맥락에서 파악되어야 한다고 말하며 다섯 가지 유형(참여, 모방, 모험, 경계 흐리기, 생성)으로 구분하였다.

¹³ 박기수, 『문화콘텐츠 스토리텔링 구조와 전략』, 논형, 2015.

미디어스(mediaence: media + audience)라는 용어가 광고나 마케팅 분야에서 사용되기도 한다.

프래튼은 트랜스미디어 수용자들의 다양한 수준의 참여 방식과 활동을 구분하고 콘텐츠 기획 과정에서 이를 어떻게 활용해야 하는지를 제안하였다. 그는 모든 사람이 같은 수준으로 참여하는 것은 아니므로 참여 수준과 타겟에 맞추어 콘텐츠를 설계해야 한다고 말한다. 수용자의 참여 수준을 발견, 경험, 탐험이라는 세 영역으로 나누고 이를 다시 다섯 가지(주목, 평가, 애정, 옹호, 공헌) 레벨로 구분하였다. 그리고 각각의 성격, 적합한 콘텐츠 유형, 참여자들의 목표와 전략, 그리고 이런 참여의 정도를 측정하는 방법을 제시하였다.¹⁴ 장해라는 젠킨스와 프래튼의 논의를 토대로 트랜스미디어 향유 방식을 네 가지 유형 -퍼즐링(puzzling), 큐레이팅(curating), 게이밍(gaming), 크리에이팅(creating)-으로 정리하고 각 사례를 선정하여 분석하였다.¹⁵ 표 1은 장해라의 논의를 정리한 것이다.

| 표 1 | 트랜스미디어 향유 방식 (장해라, 2019)

구분	향유 방식	향유자의 역할	사례
퍼즐링	퍼즐처럼 빈칸을 메워 나가는 방식	탐험가	해리포터 프랜차이즈 '위저딩 월드'
큐레이팅	콘텐츠와 관련된 정보를 취합·선택하고 이를 재구성하여 콘텐츠를 확장하는 방식	공동 작가	〈프로듀서 101〉 시즌 2
게이밍	몰입, 경쟁, 협업, 보상 등의 게임적 속성으로 콘텐츠를 경험하는 방식	게이머	아이돌 콘텐츠 〈박지훈〉
크리에이팅	기획·제작자와 수용자의 상호연쇄망 속에서 콘텐츠를 함께 만들어가는 방식	공동 창작자	이머시브 연극 〈슬립노모어〉

¹⁴ Pratten, 2011, 앞의 책.

¹⁵ 장해라, 〈트랜스미디어 콘텐츠의 향유 방식 연구〉, 한국외국어대학교 박사학위논문, 2019.

미디어 컨설팅 회사인 래티튜드(Latitude)에서는 약 2년간의 조사를 통해 ‘스토리텔링의 미래(The future of storytelling)’라는 리포트¹⁶를 발표했다. 이들은 미래의 스토리 기반 콘텐츠와 수용자들이 관계 맺는 방식을 네 가지 특성(4I: Impact, Integration, Interactivity, Immersion)으로 정리하고, 각 특성에 대한 관심과 집중의 정도에 따라 네 가지 유형(Seeker, Relater, Realist, Player)의 수용자를 설정했다. 스토리 세계에 몰입하는 데 집중하는 시커(Seeker)와 상호작용을 통해 현실 세계에 영향을 미치는 데 집중하는 플레이어(Player)를 가로지르는 축은 수동적/능동적(passive/active)이다. 이는 이전의 관객성 혹은 수용자론 논의들에서의 제기되었던 수동성/능동성과 유사하지만, 그 정치적 함의나 구체적인 양태에서 차이가 있다. 진중권은 벤야민의 「기계 복제 시대의 예술작품」이라는 논문을 오늘날에 맞게 다시 쓰면서 다음과 같이 주장한다.¹⁷

디지털 시대에는 (벤야민이 제기했던) ‘몰입이나 각성이나’의 이분법이 더는 유지될 수 없다. 디지털 가상은 관객을 ‘몰입자’로 바꾸어 놓는다. 이를테면 제프리 쇼의 가상현실 작품들을 생각해 보라. 신체를 이용한 촉각적 체험은 오늘날 몰입에서 빠져나오는 방식이 아니라 외려 강력한 몰입 기술(immersive technology)로 간주된다. 게다가 몰입이 항상 비판적 각성과 메타적 반성을 방해하는 것도 아니다. 컴퓨터 게임을 생각해 보라. 게이머는 프레임의 안팎을 넘나들며 탈신체화와 재신체화를 체험하고, 몰입과 중단을 오가며 대상적 차원과 메타적 차원을 수시로 넘나든다. 디지털 가상의 수용은 이미 ‘몰입 아니면 각성’의 단순한 이분법을 넘어서 있다. (진중권, 2014, 274쪽)

트랜스미디어 콘텐츠는 보거나 읽는 것이 아니라 ‘경험’하는 것이다. 이 경험은 먼저 지각적 측면에서 검토되어야 한다. 벤야민이 영화 관객의 지각적 특성으로 지적했던 분산적, 촉각적 지각은 현대의 미디어에서는 일반적인 조건이 되었다. 하지만 이것이 자동으로 비판적 성찰을 가능하게 하는 것은 아니며, 오히려 몰입성을 강화하는 측면이 있다. 하지만 이 몰입성 역시도 자동으로 무비판적 수동성으로 귀결되지는 않는다.

물리적이고 일상적 세계로 게임 경험을 확장한 편재적 게임(pervasive game)의 디자이너이자 이론가인 마르쿠스 몬톨라(Markus Montola)는 오늘

¹⁶ <https://www.slideshare.net/genarobardy/latitude-future-of-storytelling-phase-1> (2020.12.14.)

¹⁷ 진중권, 『이미지 인문학 2』, 천년의상상, 2014.

날 수용자들은 콘텐츠를 경험하면서 현실과 허구, 놀이와 진지함의 불명확한 경계에서, 사건이 발생하는 매 순간 새롭게 자신의 위치를 유동적으로 조정한다고 말한다. 현실적이고 진지함에 가까워지는 위치 조정을 다운 키잉(down-keying), 즐기기 위한 놀이에 가까워지는 위치 조정을 업 키잉(up-keying)이라고 하는데, 중요한 것은 트랜스미디어 환경에서는 이런 위치 조정이 하나의 콘텐츠를 경험하는 동안에도 계속해서 이루어질 수 있다는 것이다.

표 2 | 트랜스미디어 콘텐츠를 위한 사용자 경험 매트릭스 (Montola, 2009)

맥락 (context) \ 사고방식 (mindset)	유희적인 (playful)	가장하는 (pretending)	진지한 (serious)
유희적인 (playful)	고전적인 놀이	리얼리티 프로그램의 참가자	목적 지향적 놀이
만들어진 (fabricated)	대체현실게임의 참가자, 플래시몹의 목격자	프로레슬링, 모의주식투자	몰래카메라나 깜짝 파티의 대상
일상적인 (ordinary)	편재적 게임	몰래카메라의 배우, 정당의 공보관	일상적 삶

몬톨라는 이런 수용자의 경험은 재현 세계에 대한 맥락 인식(context awareness)과 사고방식(mindset)을 축으로 하는 매트릭스를 통해 파악될 수 있다고 말한다.¹⁸ 표 2와 같은 매트릭스는 일종의 지형도로서, 트랜스미디어 수용자의 유동적인 경험과 태도를 파악하는 데에도 활용될 수 있을 것이다.

¹⁸ Montola, Markus, et al. *Pervasive games: theory and design*, Morgan Kaufmann Publishers, 2009.

4. 새로운 수용자의 문화정치적 성격

이러한 트랜스미디어 수용자의 문화정치적 성격과 그 이론적·실천적 함의에 대한 여러 논의가 있었다. 이 논의를 크게 수용자의 능동적 참여에 대한 긍정론과 부정론으로 구분해볼 수 있을 것이다. 먼저 긍정적 입장에서는 수용자의 상호작용, 주제성, 집단지성 등을 강조하며 팬 액티비즘의 활동에서 그 문화정치적 진보성을 확인할 수 있다고 주장하였다. 팬 액티비즘은 대중문화 콘텐츠의 팬 문화에 기반을 둔, 문화적 관심이 사회적 참여 혹은 정치적 행동으로 확장되는 현상을 가리킨다.¹⁹ 켄킨스는 2010년 팔레스타인과 이스라엘 국적의 시민운동가들이 영화 〈아바타〉의 나비족과 같은 분장을 하고 이스라엘의 분리장벽에 항의한 시위를 예로 들며 이를 ‘아바타 액티비즘(Avatar Activism)’(그림 2)으로 부를 것을 제안하였다.²⁰ 또 다른 팬 액티비즘의 대표적 사례는 ‘해리 포터 연합(Harry Potter Alliance, HPA)’(그림 3)이다. 예술가이자 사회운동가인 앤드류 슬랙이 2005년 만든 블로그에서 출발한 HPA는 해리 포터의 세계관을 바탕으로 성평등, 인종주의 반대, 난민 포용, 기후 변화 대응 등 다양한 사회 운동을 전개하고 있으며 35개국에 걸친 300개 이상의 지부(chapter)로 구성되어 있다.



| 그림 2 |

이스라엘의 분리 장벽에 항의하는 ‘아바타 액티비즘’ 시위 장면(Bil’in, 2010년 2월)



| 그림 3 |

Harry Potter Alliance 홈페이지 이미지 (<https://www.thehpalliance.org>)

¹⁹ BROUGH, Melissa M.; SHRESTHOVA, Sangita. *Fandom meets activism: Rethinking civic and political participation*. Transformative Works and Cultures, 2012, 10: 1-27쪽.

²⁰ http://henryjenkins.org/blog/2010/09/avatar_activism_and_beyond.html (2020.12.14.)

이런 팬 액티비즘을 더 넓은 범주에서 트랜스미디어 액티비즘에 포함된다. 트랜스미디어 액티비즘은 어떤 사회적 문제에 관한 관심을 불러일으키고 인식을 일깨워 함께 행동하기 위해 트랜스미디어를 활용하는 전략 및 결과를 가리킨다. 액티비즘에 트랜스미디어를 접목하는 것은 ‘문제 해결을 위한 다양한 방식의 진입점을 설정하고 그 진입점의 개별 액티비즘이 그 자체로 역할을 수행하면서도 그것들이 통합체가 되었을 때 훨씬 더 풍부한 액티비즘 이야기를 경험하게 한다는 것’을 의미한다.²¹ 트랜스미디어 액티비즘 활동가들은 정치적 실천으로 연결되는 이용자의 참여를 활성화하고 이를 특정 방향으로 유도하기 위해 여러 노력을 기울인다. 대표적인 트랜스미디어 액티비즘 기획자인 리나 스리바스타바(Lina Srivastava)는 ‘트랜스미디어 액티비즘 디자인 그룹’을 구성하여 트랜스미디어 액티비즘 기획에서 고려해야 할 프레임워크를 설계하고 구체적인 프로젝트의 컨설팅을 진행하고 있다.²² 이 프레임워크는 타겟 수용자 세분화, 스토리 유니버스 구축, 자금 확보, 배급 및 유통 등 프로젝트의 영향력을 확대할 수 있는 구체적인 전략들을 포함한다.

트랜스미디어 수용자에 대한 문화정치적 낙관론에 대한 비판적 논의도 많다. 팬 액티비즘은 실질적인 사회 변화를 가져오지 않으며 단순히 자기만족적인 게으른 액티비즘(슬랙티비즘 slacktivism)에 불과하다는 비판을 받고 있다.²³ 그리고 트랜스미디어 액티비즘의 전략에 대한 논의는 사회심층의 복잡한 문제들을 고민하지 않고, 피상적 접근으로 콘텐츠의 단기적 영향력을 확대하는 데에만 집중하는 경향이 있다. 또한, 구체적인 기획 과정에서 트랜스미디어 액티비즘의 전제라고 할 수 있는 ‘능동적 수용자’를 유도 및 조작의 대상으로 보는 모순이 발생하기도 한다. 보다 근본적인 관점에서의 비판은 트랜스미디어 수용자의 적극적 참여가 디지털 자본주의의 확장을 위한 도구로 활용될 뿐이라는 주장이다.²⁴ 테라노바(Terranova)는

21 김희경, 남정은. 『트랜스미디어 액티비즘』, 커뮤니케이션북스, 2016.

22 <https://transmediaactivism.wordpress.com/> (2020.12.14.)

23 GLENN, *Cerise L. Activism or "Slacktivism?": digital media and organizing for social change.* Communication Teacher, 2015, 29.2: 81-85.

24 이호영 외, <컨버전스 시대의 트랜스미디어 이용자 연구>, 정보통신정책연구원, 2009.

수용자들의 참여 활동을 디지털 자본주의 체제의 네트워크 문화에서 착취되는 ‘무가 노동’으로 해석한다.²⁵ 같은 관점에서 터너(Turner)는 수용자들의 창의성이란 유연한 노동환경에서 자발적 열망에 의해 동원되는 노동자의 심리적·사회적·물리적 자원이라고 주장한다.²⁶ 또한, 참여 문화에 기반을 둔 참여 정치(participatory politics)²⁷는 사회문화적 진보의 동력이기보다는 사회 변화에 참여하고 있고 문제가 해결되었다는 착각을 주는 허위의 이데올로기로 기능하는 때도 많다.

트랜스미디어 수용자의 문화정치적 성격에 대한 긍정적 견해와 부정적 견해는 모두 현상적으로 확인할 수 있는 사실의 일면을 담고 있다. 중요한 것은 이항 대립적인 논쟁이 아니라 이런 복잡성과 양가성을 변화하는 미디어 환경 속에서 통찰하는 것이다. 이는 풍부한 가능성과 내재한 위험을 확인하면서, 수용자의 문화정치적 진보성이 발현될 수 있는 조건과 기제를 파악하는 작업이라고 할 수 있다. 현재 미디어 환경의 변화는 수용자의 운동성(mobility)과 연결성(connectivity)을 동시에 강화하고 그 가능태를 확장하고 있다. 그리고 여기에는 수용자의 종속이라는 디스토피아적 계기와 수용자의 해방이라는 유토피아적 계기가 동시에 존재한다. 표 3은 각각의 특성을 키워드로 정리한 것이다.

²⁵ Terranova, Tiziana, *Network Culture: Cultural Politics for the Information Age*. Pluto Press, 2004.

²⁶ TURNER, Fred, *Burning Man at Google: a cultural infrastructure for new media production*, *New Media & Society*, 2009, 11.1-2: 73-94쪽.

²⁷ Jenkins, Henry, et al. *By any media necessary: The new youth activism*. NYU Press, 2018.

| 표 3 | 미디어 환경 변화에 내재한 수용자의 변화 매트릭스

경향 성격	운동성의 강화 및 확장	연결성(네트워크)의 강화 및 확장
유토피아적 계기 (긍정성)	사적 표현성의 강화, 놀이와 창조를 통한 문화 생산에 기여, 주체적 선택과 이동의 자유로움, 적극적 개입의 능동적 문화 실천	정보 접근성(&정보 간 연결)을 기반으로 한 비평적 태도, 사회적 연대와 다양한 형태의 공동체 구성, 가상과 현실의 연결을 통한 경험의 확장, 개방·참여·공유의 문화
디스토피아적 계기 (부정성)	고립되고 자기중심적인 개인성, 맞춤형 '상품의 다양성'과 '소비의 자유로움'으로 성격이 제한됨, 주체의 활동이 데이터로 기록되고 자본·권력에 포획됨	폐쇄적이고 배타적인 집단성, 필터 버블과 편향된 이데올로기의 강화, 참여와 실천이 담론 층위에서의 유희로만 한정됨

오늘날의 미디어 환경과 이를 뒷받침하는 기술은 이 표의 네 측면을 가능하게 하는 토대이면서 이를 분화시켜 드러내는 프리즘이고, 각 차원을 오갈 수 있는 이동 수단으로 기능한다. 주의해야 할 것은 이 네 측면이 기술 발달에 따라 자연스럽게 펼쳐진 현상이 아니라 현실에서의 역학관계에 따라 구성된 장(field)이라는 것이다. 수용자의 종속 혹은 포섭을 추구하는 자본·권력의 힘이 강력하게 작동하고 있는 상황에서 중요한 문제는 어떻게 유토피아적 계기를 확대하고 구체화해 나갈 것인가다. 랑시에르가 제안한 '관객의 해방'에 관한 미학적 모델은 이 문제에 대한 하나의 단서를 제공한다.

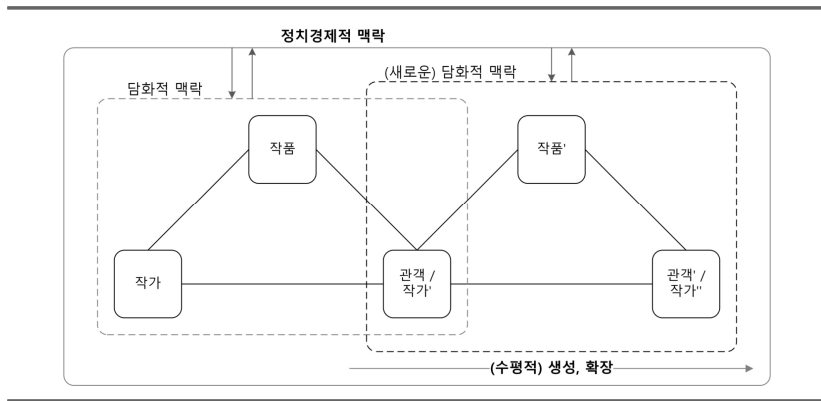
5. 대안적 수용자의 재구성 - 관객의 해방

자크 랑시에르는 그의 전작 『무지한 스승』에서 제기했었던 교육학 모델을 예술 활동에 적용한 저작, 『해방된 관객』에서 관객의 해방이 무엇이고 어떻게 가능한지를 논의한다.²⁸ 랑시에르는 관객의 역설에서 논의를 시작

²⁸ 자크 랑시에르, 『해방된 관객』, 양창렬 역, 현실문화, 2016.

하는데, 이는 적극적 관객이 없이는 연극(예술)도 없지만, 관객은 가상성의 무대에서 펼쳐지는 연극을 봄으로써 오히려 인식하지도 행동하지도 못하게 수동적으로 종속된다는 것이다. 그동안 이런 관객의 역설을 극복하기 위해 여러 전략과 실천(미학 이론, 예술 활동)들이 있었다. 랑시에르는 이런 시도로서 비판적 예술, 포스트-비판적 예술, 관계적 예술을 차례로 검토하면서, 이들이 나름의 의의는 있었지만 진정한 관객의 해방을 위한 모델로는 한계가 있었다고 비판한다.

대안적 모델을 제시하는 데 랑시에르는 ‘일반적’ 관객성을 정의하는 것에서 출발한다. 관객은 덜떨어진 이들도 아니고, 어떤 대단한 능력을 갖춘 이들도 아니다. 완전히 수동적이지도 않고 완전히 능동적이지도 않다. 이들의 능력은 작품과 마주하여 그것을 느끼고 생각하고 그 생각에 대해 말하는 능력으로, 아무에게나 있는 그런 역량이다. 이런 평범해 보이는 관객의 능력(역량)에 해방의 계기가 이미 잠재되어 있다는 것이다. 그가 정의하는 관객의 해방은 관객이 기본적 능력을 발현하여 작품에 ‘주의’를 기울이면서, 이를 매개로 하여 작가의 의도를 고민하고 기존의 것을 변이시키며 새로운 작품을 만들어 내는 것이다. 그리하여 관객이 구경꾼이자, 해석자(번역자)이자, 이야기꾼이 되는 것이다. 이런 관객의 해방을 위해서는 예술 활동이 이루어지는 구조에 관한 고찰이 필요하다. 이 구조는 작가-작품-관객으로 연결된 예술 활동의 삼항, 이런 예술 활동이 이루어지는 자율성을 가진 담화적 맥락, 그리고 이 전체의 기반이자 배경이 되는 정치경제적 맥락으로 이루어진다. 이 구조의 요소는 누락되거나 대체·환원되어서는 안 되며, 요소 간의 관계에서 긴장감 있는 ‘미학적 거리’(간극, 모순, 불일치)가 유지되어야 한다. 이런 구조 내에서 재귀적(recursive) 과정을 통해 새로운 작품, 새로운 작가/관객이 생성되면서 수평적으로 확장되는 것이 랑시에르가 말하는 관객 해방의 조건이자 가능성의 장이다. 그림 4는 이상의 논의를 다이어그램으로 표현한 것이다.



| 그림 4 | 랑시에르의 관객 해방을 위한 미학적 모델 도식화

흥미로운 것은 이런 모델이 앞서 설명한 트랜스미디어 향유와 유사한 점이 있다는 것이다. 랑시에르는 오늘날의 미디어 환경과 수용자에 대해서 직접 논의하지 않지만, 그가 제안한 관객 해방을 위한 미학적 모델은 수용자의 운동성과 연결성이 강화·확장되고 예술 활동에 공유와 참여가 일반화된 현재 상황과 조응한다.

랑시에르가 제안한 모델을 오늘날 대안적 수용자의 재구성을 위한 가이드라인으로 삼기 위해서는 두 가지 사항이 추가적으로 논의될 필요가 있다. 하나는 담화적 맥락에서 이루어지는 예술 활동이 어떤 방식으로 정치경제적 맥락으로 확장되는가를 파악하는 문제이다. 오늘날 미디어 산업에서 트랜스미디어의 향유는 콘텐츠의 생명력을 연장함으로써 수익을 최대화하는 전략으로서 기획된다. 이런 과정에서 열린 생태계가 아니라 독점적 플랫폼이, 공동체적 협력이 아니라 팬덤의 배타성이 두드러지기도 한다. 때문에 예술 활동의 외연 확장 자체가 아니라 정치경제적 현실과의 상호작용의 내용을 구체적으로 살펴보는 작업이 중요하다. 다른 하나는 작가/관객이 만들어 내는 작품의 미학적 성격은 어떠해야 하느냐는 문제다. 이는 앞서 제기한 문제와 연결되어 있는데, 작품의 내용적·표현적 미학이 ‘현실’을 끌어들이고 해석함으로써 담화적 맥락과 정치경제적 맥락을 매개하는 역할을 하기 때문이다. 하지만 이런 문제에 대한 랑시에르의 답은 다소간 추상

적이다. 그가 제시하는 상징적 몽타주, 신비, 생각에 잠긴 이미지 등의 개념들은 충분히 설명되거나 구체적인 사례로 뒷받침되지 않는다. 특히 오늘날 작품의 내용과 표현 모두에 중대한 영향을 미치는 기술이라는 요소도 고려해야 한다.

오늘날 대안적 수용자와 관련된 논의에서 랑시에르가 갖는 가장 큰 의의는 개인과 구조를 절합할 수 있는 이론적 기반을 제공해주는 것이라고 생각한다. 랑시에르가 말하는 ‘해방된 관객’은 무엇으로부터 해방된 존재가 아니라 애초부터 자신의 역량과 잠재성을 통해 예술을 바라보는 이미 해방된 존재이다. 이들의 자유로운 활동이 안정적으로 지속되기 위해서는 ‘미학적 거리’를 유지하는 구조가 필요하다. 결국 개인의 예술 활동과 구조를 만들어 내는 활동은 서로 겹쳐질 수밖에 없다.

| 표 4 | 관객의 종속과 해방의 주요 내용

속성 \ 경향	관객의 종속	관객의 해방
수단	기술의 독점	기술의 전유
구조	생산-유통-상영의 수직적 통제합	창작-공유-비평(감상)의 수평적 연대
관객성 구성 / 재구성의 전략	소비하는 주체로 포섭	생성하는 주체로 탈주
메커니즘	닫힌 원환 (circulation) → 담론의 유희에만 머물게 함	열린 재귀 (recursion) → 정치경제적 현실과의 상호작용
지향	시장의 확장과 이윤의 재생산	연대체의 확장과 대안적 작품의 재생산

표 4는 관객 종속과 해방의 내용을 정리한 것이다. 후자를 현실화하기 위해서는 미디어-기술-콘텐츠-수용자 간의 상호작용을 규명하고, 담화적 맥락에서의 예술 활동과 현실 사회에서의 정치경제적 운동을 연결하는 경로를 설계해야 한다. 또한, 이런 연구는 다양한 실천과 사례 속에서 검증받고 제고되어야 한다. 이 글이 이를 위한 하나의 길잡이가 될 수 있기를 바란다.

참고문헌

단행본

- 김희경, 남정은. 『트랜스미디어 액티비즘』, 커뮤니케이션북스, 2016.
- 테니스 맥퀘일, 『매스 커뮤니케이션 이론』, 양승찬 역, 나남, 2008.
- 레프 마노비치, 『뉴미디어의 언어』, 서정신 역, 생각의나무, 2004.
- 박기수, 『문화콘텐츠 스토리텔링 구조와 전략』, 논형, 2015.
- 에스펜 올셋, 『사이버텍스트』, 류현주 역, 글누림, 2007.
- 자넷 머레이, 『인터랙티브 스토리텔링』, 한용환 역, 안그라픽스, 2001.
- 자크 랑시에르, 『해방된 관객』, 양창렬 역, 현실문화, 2016.
- 진중권, 『이미지 인문학 2』, 천년의상상, 2014.
- 헨리 젠킨스, 『컨버전스 킬러』, 김정희원 역, 비즈앤비즈, 2008.
- Jenkins, Henry, et al. *By any media necessary: The new youth activism*, NYU Press, 2018.
- Montola, Markus, et al. *Pervasive games: theory and design*, Morgan Kaufmann Publishers, 2009.
- Pratten, Robert, *Getting started with transmedia storytelling*, CreateSpace, 2011.
- Terranova, Tiziana, *Network Culture: Cultural Politics for the Information Age*, Pluto Press, 2004.

논문

- 김희경. 「컨버전스와 트랜스미디어 프랜차이즈의 세계」. 『철학과 문화』, 2013.
- 신광철. 「트랜스미디어의 개념 이해」. 『문화콘텐츠와 트랜스미디어』, HUINE, 2016.
- 윤혜영. 「트랜스미디어에 대한 개념적 고찰」. 『한국콘텐츠학회논문지』, 2019.
- 장해라. 「트랜스미디어 콘텐츠의 향유 방식 연구」, 한국외국어대학교 박사학위논문, 2019.
- 전경란. 「트랜스미디어 콘텐츠의 텍스트 및 이용 특징」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 2010.

BROUGH, Melissa M.; SHRESTHOVA, Sangita, Fandom meets activism: Rethinking civic and political participation, Transformative Works and Cultures, 2012.

GLENN, Cerise L. Activism or “Slacktivism?”: digital media and organizing for social change, Communication Teacher, 2015.

TURNER, Fred. Burning Man at Google: a cultural infrastructure for new media production, New Media & Society, 2009.

기타

이호영 외, 「컨버전스 시대의 트랜스미디어 이용자 연구」, 정보통신정책연구원, 2009.

<https://www.slideshare.net/genarobardy/latitude-future-of-storytelling-phase-1>
(2020.12.14.)

http://henryjenkins.org/blog/2010/09/avatar_activism_and_beyond.html
(2020.12.14.)

<https://transmediaactivism.wordpress.com/> (2020.12.14.)

Abstract

A study on the enjoyment of transmedia and the reconstruction of alternative audiences from a cultural and political perspective

Hochang Kwon

*Korea National University of Arts, Department of Cinema Studies
Lecturer*

Media audiences are defined in a complex relationship with a comprehensive media environment, and are structured and reconstructed according to changes in the media environment. Today, with the changes in the media environment represented by convergence and transmedia, discussions on audiences are actively developing, and debates between positive and negative views on the cultural and political characteristics continue. This paper aims to systematically examine the complexity and ambivalence of new audiences beyond the binomial confrontational debate, and to understand the conditions and mechanisms under which the progressive possibility can be actualized. First, it looks at the changes in today's media environment and contents, and examines the changing patterns of audiences in connection with them based on related research. In addition, it examines the debate on the cultural and political characteristics of new audiences, and explores ways to construct /reconstruct alternative audiences based on Jacques Ranciere's discussion. In conclusion, the characteristics and contents of the utopian and dystopian moments of the transmedia audience were examined, and the necessary works for realizing the former were identified.

Keywords

Tranmedia, Convergence, Enjoyment, Spectateur Emancipe, Media Ecology, English, Active audience, Cultural politics
