

人文論叢

81권 4호

2024년 11월

# 기획 논문



기획의 말

/

## 디지털 사회의 구술문예

디지털 혁명으로 인해 우리는 지금 웹(Web) 2.0 시대, 또는 뉴 뉴 미디어(new new media)의 세계에서 살고 있다. 이를 구술성의 역사에서 보자면 3차 구술 시대의 도래라고 할 수 있다. 1차 구술 시대가, 이야기판에서 확인할 수 있듯이 화자와 청자가 둘러앉아 호흡까지 함께 나누는 상호매개적(대면) 소통의 시대였다면 2차 구술 시대는, 신문에 연재된 전설·민담이나 출간된 근대 재담집 등에서 확인할 수 있듯이 활판 인쇄술의 확산으로 형성된 일방적·대량적 소통의 시대였다. 현재 목도하고 있는 3차 구술 시대는 기계매개적(비대면) 소통(interface communication)의 시대다.

이런 소통 환경 속에서 구술문예(Oral Literatures & Verbal Arts)는 어떻게 존재하는가? 구비문학의 구실이 약화되리라는 예상도 제기된 바 있고, 구술성과 기술성의 단절에 대한 논쟁도 있었으나 대체적인 논의의 수렴점은 새 미디어가 옛 미디어를 단절시키지는 않는다는 것이다. 뉴 뉴 미디어의 얼굴이라고 할 수 있는 유튜브가 증언하듯이 디지털 미디어는 이전의 모든 소통 수단을 종합할 뿐만 아니라 ‘비동시적인 것의 동시성’을 구현한다. 구술과 기술의 경계를 지우고 양자를 통합하는 양상을 드러내고 있다. 향후 디지털 플랫폼과 인공지능의 결합으로 말의 일회성은 소실되고 데이터로 집적되고 증식되는 사회, 일반인공지능(AGI)에 의한 구연이 이뤄지는 디지털구술문예사회가 전개될 것이다. 이 기획을 통해 우리는 디지털 사회라는

새로운 환경 속에서 다양하게 재현되고 있는 여러 구술문예적 현상의 일단을 살펴보려고 했다.

조현철의 「디지털 사회의 구술문예 연구」는 디지털 사회의 구술 상황의 변화와 그 의미를 진단하면서 라디오 프로그램의 시청자 사연에서 시작된 〈컬투쇼레전드사연〉이라는 이름의 경험담 콘텐츠가 디지털화되면서 다양한 방식으로 재현되는 양상을 분석한다. 이 분석을 바탕으로 뉴 뉴 미디어는 통합적 소통의 감각을 제공하는 것 같지만 시각성의 비대라는 감각적 불균형을 초래하는 경향이 있으며 콘텐츠의 쇼츠화가 가속화되면서 감각의 일방화와 불균형이 우리의 상상력을 제약할 수 있다고 진단한다. 이런 상대가 강화·지속되면 우리의 상상력은 약화되고 비판적 사유는 실종되며, 그 결과 문학과 예술이 제공할 수 있는 삶의 가능성을 축소시킬 가능성을 예견하면서 이를 가로지르는 연구의 필요성을 제안하고 있다.

김준희의 「온라인 공간에서 나타나는 ‘구전설화’ 용어의 새로운 향유 연구: 커뮤니티 사이트의 팬 활동을 중심으로」는 2010년대 이후 온라인 공간에서 ‘구전설화’라는 용어가 이전과는 다른 용법으로 사용되고 있는 현상에 대해 분석한다. 새로운 구전설화는 자신이 관심 갖는 연예인 등의 대상에 대한 온라인상의 문자화된 정보, 대상에 대한 사진·동영상 등의 영상 정보, 혹은 자신의 경험이 부재하는 상황, 또는 그러한 상황에 있는 대상 자체를 가리키는 용어로 사용된다. 전통적 용법과 달리 ‘구전설화’는 발화자가 원하는 수준에 미달하는 정보의 존재를 지시하는 기호인바 이런 향유 양상은 디지털 매체를 경유한 구술·문자 커뮤니케이션이 동시대의 디지털 이용자들에게 본래의 구술성이 그러했던 것처럼 ‘1차적인’ 커뮤니케이션 수단으로 간주되고 있음을 보여준다. 이러한 이용자들의 지향으로부터 기존의 ‘구술성·기록성’의 구도가 ‘디지털 기술이 개입한 구술적 문자성·문서성을 지니는 영상 기록성’의 구도로 변주될 가능성을 제시하고 있다.

박성혜의 「괴기에서 웃음으로: 도시 전설 〈빨간 마스크〉의 변용 사례와 그 의미」는 20세기 도시전설의 한 유형으로 유통되었던 〈빨간 마스크〉

가 코로나 팬데믹 상황에서 새롭게 향유되는 현상에서 발견되는 변화의 양상과 의미를 밝히고 있다. <[잘튼 오리지널] 빨간마스크>와 <빨간 마스크 KF94>는 코로나 팬데믹 상황에 다시 나타난 입 찢어진 여성이 소통에 실패하거나 팬데믹 상황과 마스크의 기능 변화를 알지 못해 아이들을 해치는데 실패하는 모습을 반복적으로 보여줌으로써 웃음을 유발하는바 이 웃음은 빨간 마스크가 더 이상 무서운 대상이 아니라는 해방감을 제공하는 동시에 팬데믹 상황의 답답함과 긴장감을 일시적으로 해소한다. 이는 일본의 요괴문화에서 형성된 도시전설의 한국화, 디지털 공간이라는 전승 현장의 변모로 인한 주제와 미학의 변화를 규명한 의의가 있다.

박광은의 「'나폴리탄 괴담' 장르의 형성과 그 성격」은 2004년경 일본 인터넷에서 발생해, 2009년경 한국에 유입된 이야기가 '모호함'에 근거한 공포감의 조성이라는 수법을 공유하는 여러 이야기를 포괄하며 '나폴리탄 계열'이라는 범주를 구성한 한편, 미국 인터넷에서 발생한 규칙괴담의 형식이 2010년대 중반에 한국 인터넷에 유입된 후 2019년경에 이르러 '나폴리탄 괴담'이라는 장르적 표지와 결합한 과정을 추적한다. 양자가 결합하는 과정에서 규칙괴담이 '나폴리탄 괴담' 장르에서 대표성을 획득하자 규칙괴담이 장르 규범인 '모호함'을 훼손한다며 비판하는 향유자와 '모호함'을 규칙괴담 형식을 통해 구현하고자 하는 향유자 사이에 발생한 논쟁, '나폴리탄 괴담' 장르가 규칙괴담으로 이해됨에 따라 '나폴리탄 계열'로 분류되던 이야기가 '나폴리탄 괴담' 장르에서 다시 분화되는 양상을 확인하면서 이런 제반 양상을 기계매개적 소통의 장에서 벌어지고 있는 장르 운동으로 고찰하고 있다.

권은초의 「인터넷상의 단군신화 다시 쓰기: '마늘 밭'을 중심으로」는 한국인의 마늘 섭취에 관한 관념을 공유하며 만들어지고 변형·모방되며 유포되는 인터넷상의 마늘 밭(meme)을 분석한다. 초중등 교육과정에서 단군이 '민족의 시조'로 교육되면서 '마늘 밭'의 한국인 정체성은 유구한 전통을 지녔다고 인식되는데 인터넷 밭의 특성상 단군신화의 여러 의미가 소거되

고 마늘만 부각하면서 '마늘 밭'의 한국인 정체성이 학교 교육에 기반하여 형성된 역사는 지워지는 대신 한국인은 웅녀를 시조로 두어서 마늘을 잘 먹는다는 관념이 자연화된다. 이러한 밭의 유행을 통한 자연화 현상을 인터넷상에서 다시 쓰이는 단군신화, 밭을 통한 민족주의 신화의 다시 쓰기로 해석하고 있다.

이상의 기획 논문이 현재진행형인 디지털 구술문예를 망라했다고는 할 수 없다. 인터넷 댓글과 밭을 통한 풍자와 유머, 다양한 디지털이미지스토리텔링, SNS를 기반으로 진행되는 말의 예술과 문예적 수사, 판소리·민속극 등을 기반으로 다양하게 재현되는 공연예술 콘텐츠 등 디지털 구술문예의 현장은 들끓고 있다. 이 기획을 계기로 향후 디지털 구술문예의 생태계에 대한 진전된 연구가 지속되기를 기대한다.

**조현설**