

# 디지털 사회의 구술문예 연구

조현설\*\*

〈컬투쇼레전드사연〉 관련 콘텐츠를 중심으로\*

**초록** 디지털 혁명으로 인해 우리는 뉴 뉴 미디어의 세계에서 살고 있다. 구술성의 역사에서 보면 3차 구술성의 시대가 도래한 것이다. 1차 구술 시대가 화자와 청자가 둘러앉아 호흡까지 함께 나누는 대면 소통의 시대였다면 2차 구술 시대는 활판 인쇄술의 확산으로 형성된 일방적·대량적 소통의 시대였다. 막 도래한 3차 구술 시대는 뉴 뉴 미디어에 기반한 기계매개적 소통의 시대다.

뉴 뉴 미디어는 통합적 소통의 감각을 제공하는 것 같지만 시각이 비대한 감각적 불균형을 초래하는 경향이 있다. 뉴 뉴 미디어의 시청각적 콘텐츠는 점점 쇼츠화되면서 우리의 감각은 시각에 더욱 종속되고 이런 불균형은 우리의 상상력을 제약한다. 이야기를 들을 때의 청각적 감각, 소설을 읽을 때 묘사와 서사라는 제한된 시각적 감각이 주는 상상력의 전개가 뉴 뉴 미디어에서는 약화된다. 이렇게 되면 우리의 사고는 단순화·일방화되고, 비판적 사유는 실종된다. 사유의 실종과 상상력의 약화는 삶의 가능성을 쪼그라들게 한다.

디지털 환경은 문자중심주의를 약화시키고 말의 주도성을 복원할 수 있는 기술적 조건을 제공하고 있다. 구술문예에 적합한 생태계가 조성되었다고도 할 수 있다. 그러나 이 생태계는 무한대로 확장되는 디지털 이미지의 주동성에 따른 시각중심주의에 다시 지워질 가능성이 상존한다. 디지털 사회의 구술문예 텍스트의 생산과 텍스트에 대한 연구는 이런 불안한 생태계가 만들어내는 긴장 속에서 가지 않은 길을 모색할 필요가 있을 것이다.

**주제어** 디지털 사회, 뉴 뉴 미디어, 구술문예, 시각중심주의, 컬투쇼레전드사연, 조선야담

\* 이 논문은 서울대학교 인문학연구원이 지원한 집담회의 성과임.

\*\* 서울대학교 국어국문학과 교수

## 1. 디지털 사회와 구술문예학

디지털 혁명으로 인해 현재 우리는 이른바 웹2.0의 시대, 또는 뉴 뉴 미디어(new new media)의 세계에서 살고 있다. 이를 구술성의 역사에서 보자면 3차 구술의 시대가 도래했다고도 할 수 있겠다. 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.

두 개의 매듭을 거쳐 마침내 펼쳐져 있는 3차 구술 시대는 기계매개적(비대면) 소통(interface communication)의 시대이다. 현재 뉴 뉴 미디어의 얼굴이라고 할 수 있는 유튜브를 통해 확인할 수 있듯이 이전의 모든 소통 수단이 종합될 뿐만 아니라 ‘비동시적인 것의 동시성’이 실현되는 시대이다. 구술과 기술의 경계가 모호해지거나 양자가 통합된 3차 구술 시대 혹은 뉴 뉴 미디어 시대를 우리는 살고 있다. 나아가 디지털 플랫폼과 인공지능의 결합을 통해 말의 일회성은 소실되고 데이터로 집적되고 증식되는 사회, 일반인공지능(AGI)에 의해서도 말과 연행이 이뤄지는 디지털 사회를 목전에 두고 있다.

이런 소통 환경 속에서 구술문예는 어떻게 존재하는가? 일찍이 “앞으로 구비문학의 구실이 상대적으로 약화”<sup>1</sup>되리라는 예상도 제기된 바 있지만 그럴 것 같지는 않다. 이와 관련하여 ‘인터넷 소통에서 구비문학은 가능한가’, ‘대면적 의사소통 없이도 구비문학은 가능한가’와 같은 질문이 제기된 바 있다. 이에 대한 대체적인 논의의 수렴점은 뉴 미디어가 올드 미디어를 단절시키지는 않는다는 것이다. ‘비동시성의 동시성’이라는 개념이 집약

1 조동일, 『한국문학통사1』(4판), 지식산업사, 2005, p. 26.

하고 있듯이 미디어들은 중첩되고, 서로 영향을 주고받으면서 공존한다고 보는 것이다.

구술문예는 역사의 창고에 보존되어 있을 뿐만 아니라 현재적인 예술 양식이다. 따라서 작금의 디지털 전송, 디지털 구술문예 현상에 대해서도 성찰하고 연구할 때가 되었다. 이런 관점에서 보면 구비문학의 대면성에 집착하지 말고 대면성을 재정의하자는 린 맥닐(Lynne S. McNeill)의 제안이 유의미해 보인다. 문자와 채팅은 디지털 원주민들(digital natives)에게는 대면적 의사소통행위와 다를 바 없다는 것이다. 옆방에 있는 가족들과 식사 등의 활동을 제안하는 문자를 주고받는 이즈음의 디지털 소통 상황을 고려한다면 우리는 모두 디지털 원주민이 되었거나 디지털 원주민화되는 중이다. 그렇다면 코로나 팬데믹 기간을 거치면서 체험했듯이 대면 구술과 비대면 구술 사이의 차이는 거의 없다고 해도 좋지 않겠는가? 그래서 맥닐은 디지털 사회가 있다면 디지털 구비문학도 당연히 존재한다고 했고, 앤서니 부치텔리(Anthony B. Buccitelli)는 인터넷이 단순히 기록과 전송의 매체가 아니라 구술연행의 현장이라고 주장했던 것이다.<sup>2</sup>

이제 디지털 생태계라는 새로운 구술문예의 현장에서 구술문예는 어떻게 존재하는지, ‘구비문학’(oral literature)이라는 학적 제도가 설립될 시기의 관점을 지속할 수 있는지 다시 물어봐야 할 때가 되었다고 생각한다. 아니 구비문학이라는 근대적 개념어로부터 탈주하여, 근대문학을 넘어 디지털 생태계에서 재현되는 구술문학(oral literature)과 말의 예술(verbal arts)을 포괄하는 구술문예학<sup>3</sup>의 새로운 영토를 개척해야 한다. 이를 염두에 두면서 이

2 이에 대한 자세한 논의는 나수호, 「구술성/기술성에 대한 미국의 최근 연구동향」(『구비문학연구』 40, 한국구비문학학회, 2015) 참조.

3 구비문학은 우리의 근대가 낳은 학술적 개념어이다. 문학이 쓰기에 기초한 개념인 것은 말할 것도 없지만 구비 역시 말의 비석화(碑石化)를 통해 문학 연구의 장내에 영토를 마련하기 위해 선택된 용어였다. 21세기 디지털 문화의 장에서는 그런 속박을 넘어설 필요가 있고, 그에 걸맞은 개념어가 긴요하다. 그간 구비의 대안으로 제시된 바 있는 ‘구술’(口述, oral)은 구비가 지닌 말의 고착성을 지양하고 말이 지닌 가변성·현장성·연행성

글에서는 유튜브 플랫폼에서 재현되고 있는 <컬투쇼레전드사연>을 사례로 삼아 디지털 사회의 구술문예의 한 국면을 검토해 보려고 한다.

## 2. 새로운 구술문예와 <컬투쇼레전드사연>의 재생산

유튜브 콘텐츠 가운데 구독률이 상위에 올라가 있는 <컬투쇼레전드사연>이 있다. 라디오 방송을 다시 편집한 콘텐츠, 애니메이션을 부가한 콘텐츠 등이 다양하게 게시되어 있다. 경험담의 구술에서 출발하여 디지털 매체를 바탕으로 다양하게 변형되어 재창작되고 있는 이 콘텐츠를 구술문예학의 관점에서 어떻게 봐야 하는가?

이 새로운 ‘구술문예’는 2006년 5월 1일 첫 방송을 개시한 <두시탈출 컬투쇼>(SBS 라디오 매일 오후 2~4시, 정찬우·김태균 진행)에 소개된 시청자 사연 가운데서 ‘전설’이 될 정도로 인기가 있었던 레퍼토리를 ‘편집’한 것이다. 이 라디오 프로그램은 2018년 TBS의 <김어준의 뉴스공장>에 역전당하기 전까지 십수 년 동안 라디오 청취율 1위를 기록했을 정도로 대중들의 인기를 누리고 있다. 그 인기의 중심에 청취자 <사연>이 있다.

청취자들이 문자 언어로 보내온 <사연>은 ‘내가’ 혹은 나와 가까운 ‘누군가’가 겪은 전형적인 ‘경험담’의 형식을 취하고 있다. 경험담 가운데서도

---

등을 충분히 표현할 수 있는 용어로 취할 수 있으나 문학을 버리기는 어렵다. 문학 대신 예술 혹은 문화를 고려할 수 있으나 그렇게 하면 민속학이나 인류학, 또는 언어학과 충돌할 소지가 있다. 구술문화와 문학을 완전히 분리하는 것도 가능한 방법이지만 현실성이 없다. 현재로서는 양자 사이에서 황금률을 모색할 수밖에 없는데 대안으로 고려해 볼 수 있는 개념어가 ‘문예’(文藝, literature and arts)다. 문예는 literature의 또 다른 번역어로 쓰이지만 이를 한자어 본래의 뜻을 살려 문(학)과 예(술)를 포괄하는 용어로 재개념화하여 사용할 수 있다. 문예는 구술의 문학성을 부정하지 않으면서도 말이 지닌 언어예술로서의 특성을 함께 표현할 수 있는 개념어이다. 문예는 문학의 위치에서 구술을 규정하는 개념이 아니라 구술의 위치에서 문학을 표현하는 개념이다. ‘구술성에 기초한 언어예술’이 구술문예이고, 이를 연구하는 학문이 구술문예학이다.

청취자들의 웃음 코드를 자극할 만한 특이한 경험담이고, 이는 조선 시대의 소화(笑話), 근대 초기의 재담(才談)의 전통을 이은 이야기들이라고 할 수 있다. 라디오를 통해 송출되는 최초의 ‘사연’은 2차 구술 시대의 산물이다. 사연을 글로 써서 방송사에 보낸 화자들은 대개는 자신의 경험담을 이런저런 자리에서 청자들에게 이야기하다가 관심과 인기를 획득하자 자신감을 얻어 경험담을 ‘쓰는’ 투고자가 된다.

〈두시탈출 컬투쇼〉 홈페이지의 ‘사연과 신청곡’ 난<sup>4</sup>에는 2024년 10월 22일 현재 19만 8,900건이 등록되어 있다. 홈페이지가 개설되고 2006년 5월 4일 「어떻게 이 게시판에는 사연이 하나도 없을 수가???」라는 제목의 글이 게시된 이래 초기에는 주로 신청곡에 대한 글이 올라오다가 후에는 사연 중심으로 변하는데 사연이 팟캐스트 형식으로 편집되어 〈컬투 명작열전〉으로 게시된 때가 2011년 1월 31일, 〈컬투쇼 레전드 사연 BEST 50〉이라는 제목으로 사연이 게시되기 시작한 때는 2012년 5월 10일이다.

‘사연과 신청곡’ 난의 첫 화면에는 아래와 같은 관리자 등록글(2015.07.29 15:24)이 게시되어 있다.

청취자 분들께 간곡하게 부탁드립니다!  
 컬투쇼 혹은 다른 라디오 게시판에 있던 사연들..  
 인터넷 유머..  
 웹툰에 있는 에피소드 이런것들을  
 본인의 에피소드 처럼 꾸며서  
 혹은 그대로 똑같이 복사 붙이기 하셔서  
 아니면 자기 이야기처럼 올리시는 분들이  
 너무 너무 너무 X100 많습니다..ㅏㅏㅏㅏㅏ  
 쓰면서... “에이~~~~~ 사람들이 모를걸~

4 <https://programs.sbs.co.kr/radio/cultwoshow/boards>

어쨌든 읽으면 선물 주겠지?!” 생각하실수도 있지만!!

중복 사연은 100% 제보가 옵니다.

에이 설마.. 알겠어?? 모를걸?!!

아니요. 100% 옵니다! 99.9% 아니구요. 100%요.

그리고 중복 사연으로 판정이 나면 선물은 자동 취소됩니다.

읽혔다 하더라도! 중복은 당첨이 취소됩니다.

이 게시문으로 미루어 보면 ‘선물’을 얻기 위해 ‘표절된 사연’을 올리는 청취자들이 적지 않았다는 것을 알 수 있다. 그럼에도 불구하고 수만 건의 사연이 게시되어 있고, 이 가운데 청취율이 높은 인기 사연이 ‘레전드’의 이름으로 편집되어, 언제 어디서나 들을 수 있는 ‘디지털 음원’으로 변환된다.

그런데 이들 <레전드 사연>은 방송작가들의 선별 작업과 2차적 가공(윤색)을 거쳐 진행자에게 텍스트로 전달된다. 이는 조선 후기 『고금소총』(古今笑叢)류의 소화집 편집자들이 가담항어(街談巷語)를 한문으로 재구성하여 텍스트화하는 과정, 근대 초기 인쇄된 『소천소지』(笑天笑地)(1918)류의 재담집으로 출간된 텍스트들과 다르지 않다고 생각한다. 그러나 <레전드 사연>은 여기서 재생산을 그치지 않는다. 2차 구술시대의 총아인 라디오(전파)를 통해 1차 송출될 뿐만 아니라 방송 결과는 즉시 디지털 데이터로 변환된다. 그리고 이 데이터를 기반으로 다양한 형태로 편집되어 팟캐스트·유튜브 등에서 2차, 3차 콘텐츠로 재생산된다.

<컬투쇼레전드사연>은 이런 과정을 통해 탄생한 팟캐스트로 송출되는 ‘오디오소화집’ 혹은 ‘오디오재담집’이라고 할 수 있다. 이 소리책(audio book)은 20세기 초반에 유행한 ‘읽히던’ 재담 책이 ‘들리는’ 재담집으로 변형된 것이라고 해도 무방하다. 이 오디오소화집/재담집 <컬투쇼레전드사연>은 유튜버들에 의해 재편집되어 다양한 콘텐츠로 재생산되고 있다. 예컨대 소리를 재생하면서 애니메이션을 보여주는 버전, 농인(聾人)들을 위해 수화로 통역하는 콘텐츠 등 다양한 변환 콘텐츠들이 게시되어 있다. 디지털

데이터로 변환된 <컬투쇼레전드사연>은 경험이라는 사실성과 웃음을 매개로 하여 무한 확장이 가능한 콘텐츠가 되었다.

최초의 라디오 방송이 디지털 데이터로 저장된 후 새로운 콘텐츠로 재구성되는 과정에는 적어도 세 국면의 구술연행이 존재하는 것으로 보인다. 1) 화자가 자신의 경험담을 허구적으로 재구성하여 특정 청자(혹은 이야기판)에게 구연하는 과정, 2) 방송작가의 손을 거쳐 재구성된 방송 시나리오가 진행자에 의해 불특정 다수의 청취자를 향해 구연되는 과정, 3) 데이터를 활용하는 편집자에 의해 재생산된 구연 콘텐츠가 청자 또는 시청자에 의해 선택·향유되는 과정이 그것이다. 이에 대해 우리가 질문해야 할 것은 각각의 과정에서 재현되는 구술문예의 성격이다. 이들의 문예적 의미는 같은가 다른가? 다르다면 어떻게 다른가? 이는 공시성에 대한 질문인데 <컬투쇼레전드사연>은 2)에, 이를 애니메이션이나 쇼츠<sup>5</sup> 등으로 재창작하는 콘텐츠는 3)에 해당한다.

### 3. <컬투쇼×유투>의 시각적 재현의 문제

2024년 10월 22일 기준, 조회수 321만 회 이상을 기록하고 있는 <컬투쇼 X 유투 - 레전드사연 애니메이션 1시간 모음편 [BEST of BEST]>을 사례로 삼아 보자. 이 콘텐츠에는 ‘시키는 대로 했단 말이예요 부드럽게…’에서 ‘아르바이트하다 만난 할아버지’까지 26편의 경험담이 편집되어 있다. 그 가운데 <시키는 대로 했단 말이예요 부드럽게…>는 이렇게 구연된다.

저의 절친 3총사 가운데 두 친구 이름이 비슷합니다. 한 친구는 김현석,

5 유튜브(YouTube)의 쇼츠(Shorts)는 구글(Google)의 틱톡(TikTok)과 경쟁하기 위해 내놓은 소셜 네트워크 서비스로 3분 이하의 짧은 콘텐츠를 뜻한다.

다른 친구는 김형석. 때는 둔부 압박이 심할 무렵, 현석이는 그만 몹쓸 병에 걸렸어요. 바로 치질. 수많은 소문과 유언비어에 떨며 병원을 방문했고 다행히 그렇게 심하지는 않아 약 처방을 받아 나왔어요. 약국에는 백발의 약사 할아버지 혼자 계셨어요. 혼자 접수 받고 약을 만들고 약을 내어주시고 다 하고 계셨죠. 정신없이 바쁜 약사 할아버지 앞에 처방전을 내려놓고 기다리는데 그때 형석이가 나타났어요.

“현석아 웬일이냐? 어디 아프냐?”

치질이라는 걸 알려주면 놀림을 당할까봐 두려워 현석이는 진실을 감춰야 했습니다.

“어 배가 아파서 왔어. 넌 웬일이냐?”

“응 코감기 땀에. 콧물 닦다가 콧구멍이 헐어가지고 피부과에 갔다 왔어. 감기보다 콧구멍이 더 아파.”

둘이 앉아서 약을 기다리고 있는데 현석이는 검사를 당할 때 자극을 받았는지 갑자기 신호가 왔어요. 참을 수 없는 신호에 잠시 화장실로 달려간 사이 약사님이 현석이 이름을 불렀습니다.

“김현석 씨, 김현석 씨, 약 나왔어요. 김현석 씨.”

앉아 있던 형석이는 자기를 호명한 줄 알고 약을 받으러 갔죠. 약사 할아버지는 큼지막한 튜브를 들고 설명을 시작했어요.

“이 약은 설명을 잘 들어야 돼! 잘 듣고 잘 보고 잘 기억하라고!”

“그냥 바르면 되는 거 아닌가요?”

“허, 설명을 잘 들어야 돼. 지금 환부가 많이 아프지.”(웃음) “뭔가 닿기만 해도 통증이 심하구.”

“네 그렇죠.”(웃음)

현석이는 콧구멍 애긴 줄 안 거예요.(진행자 해설)

“그러니까 잘 보고 잘 듣고 잘 기억해야 돼. 잘 들어! 손바닥을 쪽 펴고 연고를 충분히 짜주세요. 그리고 다른 손가락으로 연고를 바르는데 중요한 것은 한 손가락을 사용하면 연고가 안으로 잘 안 들어가고 밖으로 흐를 수



가 있으니까 두 손가락을 사용해서 손가락으로 약을 뜯다는 느낌으로 손가락 한 마디 이상 쑥 넣고 안쪽에 골고루 부드럽게 돌려가면서 바르세요. 부드럽게!”

(효과음)“한 마디 이상 너라구요?”(웃음+효과음) “한 마디 이상을, 두 손가락을요?”(웃음+박수)

“그렇지, 두 손가락!”(웃음+박수) “물론 처음에는 잘 안 들어가요. 그래도 부드럽게 하면 다 디고 통증이 심하지 않을거여.”(웃음)

“한 손가락이면 어떻게 해보겠는데 두 손가락을 어떻게 넣어요?”(웃음)

“겹먹을 거 없어요. 부드럽~게 하면 다 돼요. 부드럽게 재발하지 않게 꼬박꼬박 잘 발라야 돼요.”

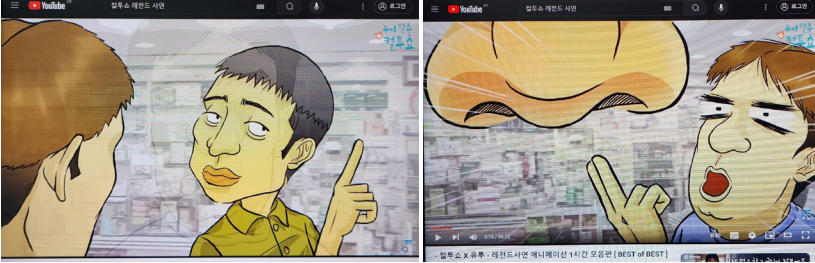
콧구멍에 두 손가락을 한 마디 이상 부드럽게 넣어야 한다는 말에 형식은 굉장히 충격을 받았어요. 형식의 콧구멍 약을 받아온 사실을 안 치질 환자 현식이 전화했을 때 형식은 거의 죽어가고 있었어요.(웃음)

“부드럽게 하고 있는데 안 들어가. 한 손가락은 한 마디 겨우 성공했는데 두 손가락은 죽어도 안 들어가. 아앙!”

“아 눈물 나! 십만 원이요.”(진행자 반응 멘트)

특별한 해석이 필요하지 않은 경험담이고, 소화이다. ‘현식’과 ‘형식’이라는 이름의 유사성에서 빚어진 경험담을, 둘을 친구로 둔 사연 투고자가 정리한 것이다. ‘진주의 현감이었던 아무개가 겪은 일인데’, ‘내 친구가 군대에서 겪은 일인데’ 등으로 시작되는 경험담의 형식을 취하고 있는바 이 경험담은 개성적인 노인 약사를 등장시켜 개연성을 높이면서 흥미를 진작하고 있다.

우리가 디지털 구술문의 맥락에서 주목해야 할 부분은 라디오의 사연 구연이 디지털 구술문예로 전환되는 과정에서 부가된 곁텍스트들(paratexts)의 효과와 의미이다. 유튜브의 애니메이션 <레전드사연>에는 이야기 구연에 웃음과 박수 등의 효과음이 부가되어 있는데 이는 이미 라디



[그림 1] <시키는 대로 했던 말이예요 부드럽게...>에 추가된 애니메이션 텍스트

오의 구연 상황에도 있었던 곁텍스트들이다. 진행자의 구연 능력에 의한 분위기의 고양, 진행자의 재치 있는 해설이 발휘하는 웃음 효과 등도 라디오의 구연 텍스트에 이미 존재하던 것들이다. 라디오 방송에 없었던 것이 있다면 디지털 음원으로 편집되어 언제 어디서나 구연 텍스트를 향유하거나 재창작할 수 있는 조건이다. 청각에 의존하는 구술의 일회성을 넘어서는, 텍스트의 확장이라고 할 수 있다.

그런데 이렇게 형성된 디지털 음원에 다른 곁텍스트가 재차 추가되면 또 다른 콘텐츠로 확대재생산된다. 예컨대 애니메이션이 추가된 새로운 텍스트가 있는데 그 효과는 무엇일까?

<컬투쇼 X 유튜 - 레전드사연 애니메이션 1시간 모음편 [BEST of BEST]>의 <시키는 대로 했던 말이예요 부드럽게...>를 유튜브를 통해 ‘시청’하는 시청자(구독자)는 마치 텔레비전을 보듯이 이야기를 들으면서 눈앞에 재현되는 시각적 이미지를 ‘본다’. 시각적 감각이 주동화되면서 귀로 들리는 이야기는 동화(動畫, animation)에 종속된다. 캐릭터화된 노인 약사와 현석, 형석이의 이미지를 웃음으로 향유하는 사이, 의식 안에는 우스꽝스러운 노인과 바보스러운 형석이의 화끈거리는 코가 남게 된다.

시각 이미지는 청각에 바탕을 둔 서사의 재연과 달리 의미를 ‘흠이 파인 공간’(striated space)<sup>6</sup>으로 수렴하는 동일화 기능을 수행한다. 시각 이미지

6 Gilles Deleuze, Félix Guattari (1987), *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*,

는 말의 상상력을 제한한다. 여기서 하나의 아이러니가 발생하는 것으로 보인다. <레전드사연>의 애니메이션화는 디지털 음원을 활용한 서사의 확장이다. 그런데 이런 시도가 역으로 구술문예의 가능성 혹은 상상력의 확장을 제약하는 결과를 초래한다면 확장과 제약 사이에 충돌이 발생한다. 이런 면에서 보면 디지털 음원을 바탕으로 다양하게 확장되는 구술문예 텍스트는 형식적으로는 무한히 확장되는 것 같지만 내용적으로 확장성을 약화시키는 아이러니적 상황에 봉착한 것이 아닐까, 질문해 볼 수 있다.

다른 맥락도 있다. <레전드사연>은 디지털 콘텐츠이기 때문에 구독자는 언제 어디서든지 필요할 때마다 반복적으로 재현할 수 있고, 필요에 따라서는 얼마든지 동화를 부분으로 쪼개서 시청하거나 반복적으로 시청할 수 있다. 또 이 콘텐츠는 수백만의 구독자와 댓글이라는 확장된 이야기판에 둘러싸여 있다. <시키는 대로...>에는 240여 개의 댓글이 달려 있는데 그 가운데 몇을 보자.

@user-pu1zz3us9p

4개월 전

제가 우울증이 심한데요

증오증오증오...속에 시달리다가 컬투덕분에 듣는 시간만 괜찮은게 아니라

남에게 이야기 해주면서 또 웃고 또 웃고...

호전되고 있습니다

감사합니다

@user-ut2gr7dd4i

1년 전(수정됨)

너무 재밌어요. 직장생활하면서 일주일동안 받은 스트레스를 쫓아내 보여줘서 치유중입니다.

@user-wx1ug7rz2v

1년 전

고깃집서 서빙 볼때였어요ㄱ남자 한분 오셨는데 실수로 "몇 인분이세요?" 라고 말하고 서로 빵터진적 있었고, 손님께 스님이라고 말한적도 있었어요ㄱㄱ

너무 재미있어서 스트레스와 우울증을 치유할 정도라는 반응이다. 자신의 유사한 경험을 댓글로 올리면서 공감을 드러낸다. 충분히 개연성이 있다는 뜻이다. 앞에서 디지털 음원의 애니메이션으로의 재현이 의미를 제약하는 측면이 있다고 했는데 ‘너무 재미있다’는 댓글은 의미의 확장에 속하는 것이 아닌가, 의문이 든다. 이때 ‘재미있다’는 반응은 사연에 대한 반응일 뿐만 아니라 애니메이션에 대한 반응을 포함한다. 시각적 재현에 따른 의미의 제약이 있지만 시각 이미지가 재미라는 감각을 고양하는 측면이 동시에 존재하는 것으로 보인다. 그렇다면 ‘의미의 제약을 통한 재미의 증진’은 의미의 확장이기도 하되 특정한 의미의 확장일 수 있다. 의미의 편폭은 약화되고 특정 의미의 강도는 증대되는 확장이라고 할 수 있다. 이는 시각성의 소여(所興)이고, 디지털 문화 전반에 나타나는 현상일 수 있다.

#### 4. 쇼츠로의 재생산과 의미의 일방화 문제

이미지 서사 콘텐츠가 경쟁적으로 확산되면서, 또 콘텐츠를 소비하는 형식이 휴대폰 단말기 화면을 밀어 올리면서 보는 형식으로 바뀌면서 구독자를 확보하기 위해 쇼츠 형식으로 콘텐츠가 재가공되는 경향이 나타나고

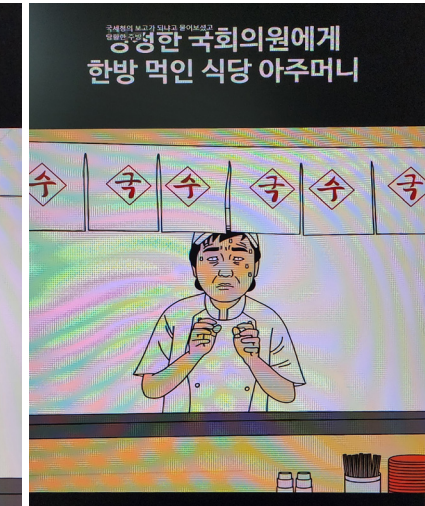
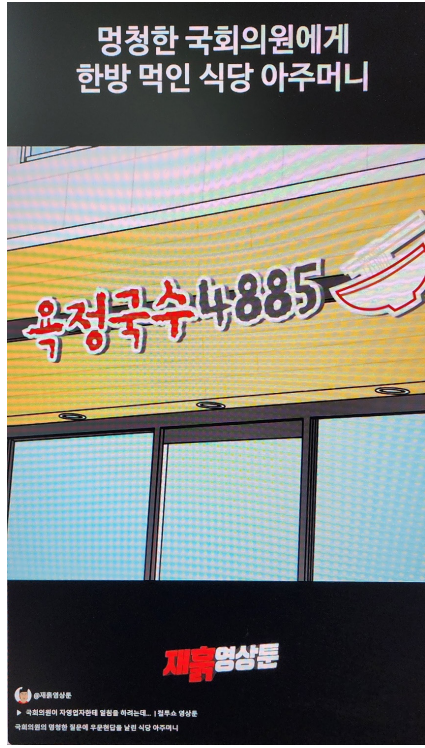
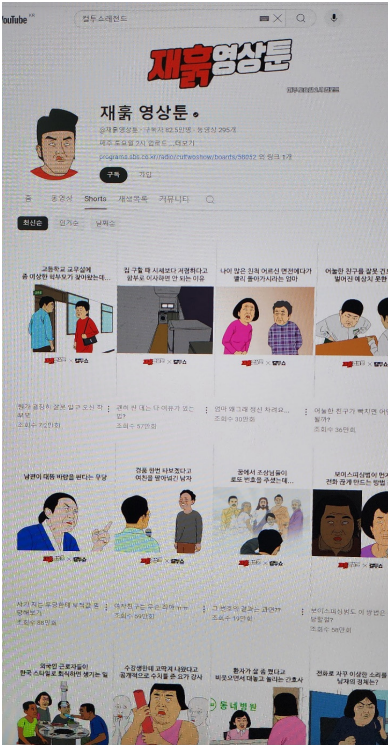
있다. <레전드사연>의 경우에도 짧은 경험담이나 기존 콘텐츠의 시간을 압축하는 방식으로 쇼츠가 재생산되고 있는데 한 사례만 들어보자.

<명칭한 국회의원에게 한방 먹인 식당 아주머니>는 구독자가 82만이 넘는 ‘@재홍영상툰’이라는 유튜버가 <재홍영상툰×컬투쇼>라는 제목으로 게시한 300여 개의 동영상 가운데 하나로 52초짜리, 비교적 긴 쇼츠 콘텐츠다.

국수집인데요. 어제 어떤 국회의원분과 보좌관이 오신 거예요. 저희 잔뜩 긴장한 채로 국수를 드렸습니다. (후후룩 후후룩 국수 먹는 효과음) 근데 갑자기 국회의원께서 셀프현금지급기 앞에서 이 기계는 국세청에 보고가 되냐고 물어보셨고 당황한 주방 아주머니는 겁이 난 목소리로 말을 했습니다. “저 국세청은 아니구요. 주방으로 보고됩니다.”(긴 웃음) 손님이 주문하면 주방으로 전표가 나오는 시스템이거든요. 설명을 들은 국회의원과 보좌관은 말없이 가게를 나갔어요. 다신 못 볼 것 같아요.

디지털 기계와 국회의원의 질문을 이해하지 못한 중년 여성 종업원과 국회의원의 동문서답 식 문답이 실소를 자아내는 소담이다. 팬데믹을 계기로 전면적으로 확산된 비대면 주문과 계산 방식이 자아낸 촌극인데 국세청에 포착되지 않는 돈을 사용하려는 국회의원에 대한 비판이 유명인사 앞에서 당황한 종업원의 어처구니없는 답변과 어울려 사회비판적 웃음을 창출하고 있다.

그런데 이렇게 쇼츠화되면 시간과 서사가 압축되면서 이미지의 영향력이 더 증대되는 것으로 보인다. 시각 감각의 지배적 특성으로 인해 구독자는 이야기보다 이미지 스토리텔링에 더 집중하는 경향이 있다. 애니메이션이 보여주는 국회의원의 거만한 자세나 주방 아주머니의 어쩔 줄 모르는 표정이 주는 전형성으로 의미가 수렴되면서 수용자의 상상력은 고착된다. 쇼츠에는 게시자가 쓴 “국회의원의 명칭한 질문에 우문현답을 날린 식당



[그림 2] '재휴영상툰'의 <멍청한 국회의원...>에 부가된 애니메이션 텍스트

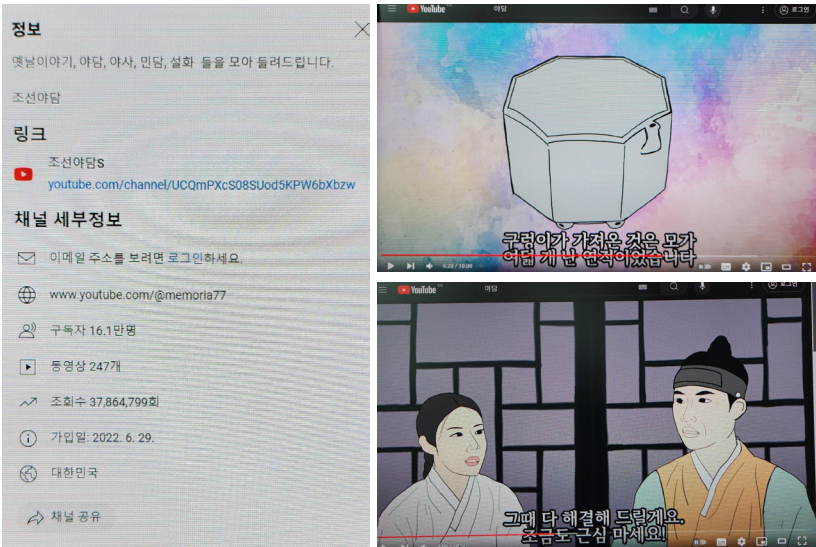
아주머니”라는 ‘문자 해석’이 붙어 있는데 이 해석은 쇼츠의 의미를 일방향으로 몰아가는 지시문의 역할을 할 수 있다.

더구나 이 쇼츠는 원본에는 없는 국숫집의 이름, ‘육정국수4885’를 첫 화면에서 보여준다. 디지털 지도에서 검색하면 “조건에 맞는 업체가 없습니다.”라고 알려준다. 제작자가 붙인 가상의 이름인 것으로 보이는데 콘텐츠의 내용과는 어울리지 않는다. 굳이 상관성을 찾자면 제작자가 ‘국회의원의 명칭함’을 부각시켰으므로 ‘육정’이 국회의원의 부정적인 형상을 강화한다고 할 수 있을지 모르겠다. 아니면 ‘생각 없이 즉흥적으로’ 붙인 이름일 수도 있겠으나 구독자들은 의식적이든 무의식적이든 쇼츠를 웃음으로 향유하면서 특정한 방향으로 의미를 수렴하게 된다는 데 주목할 필요가 있겠다.

또 부차적이기는 하지만 플랫폼의 특성상, 혹은 구독자의 설정에 따라 해당 쇼츠는 클릭하여 정지하지 않으면 지속적으로 반복된다. 암기할 정도로, 뇌리에 이미지가 각인될 정도로 반복적으로 청취한다면 의미의 일방향적 제약을 더 강화할 가능성이 높다. 이런 식으로 디지털 구술문에는 한편으로는 구술 퍼포먼스의 다양화로 달려가는 것 같다. 하지만 다른 한편으로는, 케인스(John Maynard Keynes)의 ‘풍요 속의 빈곤’(poverty in the midst of plenty)이라는 경제학 개념을 빌리자면, ‘풍요로운 콘텐츠 속의 의미의 빈곤’이 생성되는 곳이 디지털 구술문예의 현장일 수 있다는 의문을 지우기 어렵다.

## 5. <조선야담>의 오역과 오류의 재생산

<조선야담>이라는 유튜브 채널이 있다. 구독자가 16만이 넘으니 이 분야에서는 상위 채널이다. 이 채널에서 최고 조회수를 차지할 뿐만 아니라 야담으로 검색했을 때 240만 회 이상의 조회수로 1위를 점유하고 있는 <세번째 구멍은 어디에 쓰느냐?>(2022년 11월 9일 게시)라는 제목의 ‘야담’이 있



[그림 3] '조선아담'의 채널정보페이지와 <세 번째 구멍은...>에 부과된 카툰 텍스트

다. 이 콘텐츠에 312개의 댓글(2024년 11월 18일 기준)이 달려 있는데 댓글은 텍스트에 대한 구독자(수용자)의 이해를 보여준다는 점에서 주목할 필요가 있다.

먼저 두드러지는 것은 “난 대체 세 번째 구멍을…뭘 상상했던 것인가…”(@Full-Happy)와 같은 반응이다. 아직 사전에 등재되지는 않았지만 인터넷 상투어를 쓴다면 ‘어그로를 끄는’ 제목이다. 이 콘텐츠는 실제로는 「피 많은 신부」 유형의 민담을 재구성한 것이다. 유튜브의 특성상 원전에 대한 근거 정보가 제시되어 있지 않다. 그뿐만 아니라 성적 판타지와는 전혀 무관한 내용인데 제목을 통해 의미를 왜곡하는 셈이다. 앞서 거론했던바 특정한 방향으로 의미를 유인하는 방식인데 구독자는 10분이나 되는 내용을 따라가다가 배신감을 느끼고 구독을 중지할 가능성도 있는 것으로 보인다. 낭독 형식으로 구술되는 동안 카툰 이미지가 겹텍스트로 게시되고 있는데 애니메이션에 비하면 의미증진 효과가 미약한 것으로 판단된다.

‘재미있다’는 간단하고 형식적인 댓글을 제외하면 다음으로 주목되



는 댓글은 배울 점이 많다거나 교훈적이라거나 삶의 지혜를 얻을 수 있다는 식의 반응이다. 이른바 ‘교훈형 댓글’인데 교훈을 찾자면 모든 이야기에서 찾을 수 있다. 그러나 「피 많은 신부」 이야기는 신화에서 비롯된 서사이므로 ‘똑똑한 여자를 얻어야 한다’는 식의 교훈에만 목적이 있는 것은 아니다. 그런데 <세번째 구멍은 어디에 쓰느냐?>는 “엄보가 무엇이겠습니까? 다른 사람을 나라고 생각하면 내가 곧 그 사람이니 내가 나에게 상처를 주고 슬픔도 주고 또 기쁨을 주고, 또 고마움을 주는 거 아니겠습니까? 그러니 구렁이도 제가 저를 죽인 게 아니겠습니까. 사람 사는 거 별거 없는데 별거 있어 보이는 건 아닐까요?”라는 제작자의 논평이 근엄한 목소리로 재현되면서 텍스트의 의미를 특정한 방향으로 수렴하고 있다. 이는 조선 시대 야담의 편집자들이 이야기 끝에 논평을 붙이는 방식과 다르지 않은 것인데 ‘교훈적인 인생론’을 통해 텍스트의 의미를 제약하고 있다.

외국인의 특이한 댓글도 주목된다. “캄보디아에서 당시 소설을 참 많이 보고 있습니다 시간 가는 줄 모르고 보고 있어요 항상 건강하시고 화이팅하세요”(@RBA1-tele-RBA999)라는 댓글이다. 한국어를 배우거나 익힌 캄보디아 사람으로 보이는데 직접 쓴 댓글인지 번역문을 게시한 것인지 확인할 수는 없지만 게시자가 ‘보기’에 <세번째 구멍은 어디에 쓰느냐?>는 ‘소설’이다. 그가 장르 개념을 가지고 판단한 것인지는 알 수 없으나 구전되는 민담을 ‘조선 야담’으로 오역하여 콘텐츠로 유튜브에 올리고, 이 오역된 판본이 다시 소설로 오역되는 과정은 디지털 사회의 특징을 반영하고 있다는 점에서 주목할 필요가 있다. 유튜브로 대표되는 디지털 매체에 시각적 이미지와 더불어 게시되는 순간 원본은 사라지거나 무의미해지고, 원본과 무관하게 텍스트는 특정 의미로 고착되어 재생산되는 경향이 나타난다. 나아가 해당 텍스트가 자극적일수록, 인기 콘텐츠가 될수록 특정 의미의 영향력은 증대된다. 이런 디지털 콘텐츠에 대한 비평 작업이 없다면 오류는 증식·축적되어 복사본이 원본과 진실을 다투는 상황이 도래할 수 있다고 생각한다.

## 6. 맺음말

뉴 뉴 미디어는 통합적 소통의 감각을 제공하는 것 같지만 시각이 비대한 감각적 불균형을 초래하는 경향이 있는 것으로 보인다. 유튜브의 시청각적 콘텐츠가 점점 쇼츠화되면서 우리의 감각은 시각에 더욱 종속되고 있다. 이런 불균형은 우리의 상상력을 제약한다. 이야기를 들을 때의 청각적 감각, 소설을 읽을 때 묘사와 서사라는 제한된 시각적 감각이 주는 상상력의 전개가 뉴 뉴 미디어에서는 한없이 약화된다. 이렇게 되면 우리의 사고는 단순화·일방화되고, 그에 따라 비판적 사유는 실종된다. 사유의 실종과 상상력의 약화는 삶의 가능성을 쪼그라들게 한다. 디지털 사회의 구술문에 역시 동일한 궤도를 순환할 가능성이 큰 것으로 보인다.

라디오 방송으로 송출된 경험담의 한 형태인 <결투쇼레전드사연>이 디지털 데이터로 변환되어 유튜브로 대표되는 뉴 뉴 미디어에 의해 다양하게 재생산되고 있지만 유튜브의 이미지 중심성에 의해 콘텐츠는 확장되거나 상상력의 축소로 인해 콘텐츠의 의미는 약화되는 역설적 상황이 초래되는 현상, 조선시대 야담을 원본으로 삼아 디지털 콘텐츠로 재생산된 유튜브 채널 <조선야담>의 사례에서 확인할 수 있듯이 구독자의 확대라는 상업자본주의에 의해 원본의 자의적 해석이 이뤄지고, 오류가 누적되는 현상은 디지털 사회의 구술문예가 지닌 문예적 취약성이라고 할 만한 것이다. 댓글만으로 교정될 수 없는, 이런 현상에 대한 연구자들의 비평적 개입도 긴요하다고 생각한다.

디지털 환경은 구술성의 역사에서 보자면 문자중심주의를 약화시키고 말의 주도성을 복원할 수 있는 기술적 조건을 제공하고 있다. 구술문예에 적합한 비옥한 생태계가 조성되었다고 긍정적으로 평가할 수도 있겠다. 그러나 이 생태계는 무한대로 확장되는 디지털 이미지의 주동성에 따른 시각 중심주의에 의해 다시 황폐화될 가능성이 상존한다. 디지털 사회의 구술문

예 텍스트의 생산과 텍스트에 대한 연구는 이런 불안한 생태계가 만들어내는 긴장 속에서 가지 않은 길을 모색할 필요가 있을 것이다. 구술문예학의 새로운 길이 디지털 미디어 안에 있으리라고 보기 때문이다.

## 참고문헌

- 나수호(2015), 「구술성/기술성에 대한 미국의 최근 연구동향」, 『구비문학연구』 40, 한국구비문학회.
- 박진(2017), 「구조주의 이후 서사이론의 전개에서 구술성이 지닌 의미-텍스트이론과 내러티브 탐구를 중심으로」, 『구비문학연구』 45.
- 이동후(2010), 「제3의 구술성-‘뉴 뉴미디어’ 시대 말의 현존 및 이용 양식」, 『언론정보연구』 47-1, 서울대학교 언론정보연구소.
- 이소윤(2021), 「유튜브에 나타난 “장산범” 이야기관의 네트워크에 관한 일고찰」, 『구비문학연구』 63, 한국구비문학회.
- 이정복(2004), 「공동체의 관점에서 본 말과 구비문학」, 『구비문학연구』 19, 한국구비문학회.
- 조동일(2005), 『한국문학통사1』(4판), 지식산업사.
- Deleuze, Gilles Félix Guattari (1987), *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, University of Minnesota Press.
- Foley, John Miles (2012), *Oran Tradition and the Internet Pathways of the Mind*, The University of Illinois Press.

원고 접수일: 2024년 10월 22일, 심사완료일: 2024년 11월 10일, 게재 확정일: 2024년 11월 12일

## ABSTRACT

# A Study on Oral Literature & Verbal Arts in a Digital Society

Cho, Hyun-soul\*

Due to the digital revolution, we are living in the world of “new new media.” Looking at this in the history of orality, the 3<sup>rd</sup> era of orality has arrived. While the 1st oral era was an era of face-to-face communication where speakers and listeners sat around and even breathed together, the 2<sup>nd</sup> oral era was an era of one-sided and mass communication formed by the spread of typography. The 3<sup>rd</sup> oral era, which has just arrived, is an era of machine-mediated communication based on new new media.

“New new media” seems to provide a sense of integrated communication, but the perspective tends to lead to an enlarged sensory imbalance. As the audiovisual content of “new new media” becomes increasingly short, our senses are more dependent on the visual, and this imbalance limits our imagination. The development of imagination given by the auditory sense when listening to stories and the limited visual sense of description and narrative when reading novels is weakened in “new new media.” In this way, our thinking is simplified and unilateralized, and critical thinking disappears. The disappearance of thinking and the weakening of imagination make the possibility of life shrink.

The digital environment is weakening letter-centeredness and providing

---

\* Professor, Department of Korean Language and Literature, Seoul National University

technical conditions for restoring speech initiative. It can be said that an ecosystem suitable for oral literacy has been created. However, there is a possibility that this ecosystem will be erased again by visualism according to the main mobility digital images that expand to infinity. Research on the production and text of oral literature in a digital society will need to find a path that has not been taken while considering the tensions created by such an unstable ecosystem.

**Keywords** Digital Society, New New Media, Oral Literature and Verbal Arts, Visual-centrism, Cultwo Show Legend Story, *Joseonyadam*

