

감성의 초국적 접속과 그 작용의 양면*

최혜경**

- 목 차 -

- I. 글로컬 감성의 공명(共鳴)
- II. 유행하는 감성, 구조화하는 감성
- III. 날조된 감성, 신체 부적합성
- IV. 가짜 감성의 위험, 혐오의 유행
- V. 맷음말: 중첩된 공감들, 공존의 가능성

|국문초록|

오늘날 감성의 유통은 개인과 개인 혹은 개인과 불특정 다수 사이의 접속을 대기하는 수많은 1인 채널을 특징으로 지닌다. 그리고 그로 인해 마치 분자의 브라운 운동과 같이 불규칙하고 확산적으로 움직이는 감성의 운동적 특질이 발현되고 있다. 이 글은 합목적적 구조 속에 자리해온 전통적 질서와 사회문화의 인식적 기반 위에 이 같은 감성적 특질이 발현되는 양상을 감성적 근대를 조명하기 위한 전거로 바라보고 있다. 그

* 이 연구는 2008년 정부(교육과학기술부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2008-361-A00006).

** 전남대학교 호남학연구원 HK연구교수

리고 그러한 양상의 구체적 의미를 밝히는 데 목적을 둔다.

좀 더 나아가자면, 이 글의 논의를 통해 ‘글로컬(glocal) 문화’를 배경으로 다축의 지역에서 발생하여 전 지구적으로 움직이는 오늘날 감성의 운동적 특질이 한국 사회문화의 재구조화와 어떠한 상관관계를 지니는지에 대해 살펴보고자 한다. 이 과정은 특히 미디어를 매개로 상호 간섭하는 감성의 파동을 양가적 측면에서 분석하여 세계 속 한국 또는 한국 사회 내부의 다양한 발화 위치를 확인하고 감성적 근대의 실체를 이해하는 데 도움이 될 것이다.

특히, 이 논의의 과정에서 감성적 코드로 무리를 형성하고 동일지향성을 나타내는 행동을 준칙으로 삼는 팬덤(fandom)의 개념과 그것이 발생하고 움직이는 문화적 현상을 주된 분석의 대상으로 두고 있다. 그 이유는 글로컬 감성이라는 새로운 소통 패러다임과 그 운동성을 추론하기에 앞서, 전근대적 구성체로는 명명하기 어려운 이 새로운 소속감의 연대가 주로 미디어를 매개로 구성하는 집합적 행동이 이해되어야하기 때문이다.

초국적 공감의 가능성은 곧 중첩된 감성의 시대, 일원화된 감성의 재구조화 가능성과 신체적 판별가능성을 상실한 가짜감성의 날조 위험성이 공존하는 위험한 가능성의 시대 속에 열려있다. 팬덤 감성의 소통과 행동 체계는 한 국가나 사회의 국부적 지역이나 사회문화적 마이너리티의 감성만이 아닌 국가와 인종의 상호 관계 속에서도 적용 가능할 것으로 보인다. 또한 이것은 오늘날 다중성을 지닌 세계적 공감장의 생성과 운동 방식을 읽어낼 일종의 해법이 될 수 있을 것이다.

주제어 : 초국적 공감, 글로컬 문화, 1인 미디어 시대, 팬덤, 감성적 근대

I. 글로컬 감성의 공명(共鳴)

오늘날 한 지역에서 발생하여 세계를 넘나드는 감성의 운동은 가히 파격적인 속도감을 지닌다. ‘1인 미디어’¹⁾ 시대의 감성의 전파 속도는 활자 인쇄 매체를 이용하던 시대는 물론, 거대자본 혹은 국가권력을 바탕으로 둔 공영방송의 것을 초월했다. 이제 공감과 교감의 여부는 정보를 인간의 눈과 귀에 물리적으로 전달하는 속도보다 인식적 관심 또는 감성적 수용을 이끌어내는 정보의 미장센에 달려있다고 할 수 있다.

그 핵심적인 이유는 사건의 포착, 시선의 공유, 관점의 제시, 피드백의 연쇄와 공유와 같이 지난한 소통의 과정을 통해 이루어졌던 사건의 의미화 과정이 1인 미디어를 통해 매우 축약되었기 때문이다. 더욱이, 1인 미디어를 통해 제공되는 수많은 사건과 정보들은 제각기 의미화 된 결과들을 포함한 채로 정보수용자의 시선을 점유하기 위해 경쟁하고 있다. 그 경쟁의 과정에 일차적으로 기여하는 것은 사건 및 정보의 발생과 제공을 거의 동시적일만큼 근접하게 만드는 속도감이다.

그리고 그 의미의 유통 과정에 일차적으로 기여하는 것은 감성의 움직임이다. 이것은 소통이 얼마나 빠르고 멀리 이루어지느냐에 영향을 미치는 증폭제로서 역할을 수행한다. 개인의 고유한, 혹은 변화무쌍한 기호에 다채로운 선택지를 제공하는 것은 수직적 승인 구조를 지닌 기존의 거대 미디어 체계에서 수행하기 어려운 일이었다. 그런데 1인 미디어의 정보 생산자들은 정보 수용자들의 필요에 부응하는 동시에, 그들에게

1) 개인이 직접 정보를 만들어 대중과 소통하고 공유하는 1인 미디어는 인터넷에 자신의 일상을 일기처럼 기록했던 블로그에서 사용자가 직접 만드는 동영상인 UCC의 모습을 거쳐 이제 1인 방송(블로거, 유튜버, BJ(Broadcasting Jockey), 팟캐스터 등)의 형태로 진화하고 있다. 국내에서는 2012년 4월 DIA TV를 시작으로, 1인 미디어들을 연결하고 콘텐츠 제작을 지원 및 관리해주는 MCN(Multi-Channel Network) 사업자가 등장한 바 있다. 김기윤, 「1인 미디어의 산업적 특성과 이용 현황에 대한 탐색적 연구: 기술 활용 전화의 관점에서 MCN 사업자에 대한 심층인터뷰를 중심으로」, 『한국소통학보』16(1), 한국소통학회, 2017, 214쪽.

선택과 참여가 가능하다는 느낌을 주기 위해 주로 대화의 창구를 설정해둔다. 이때 감성의 개별성이 경쟁력을 발휘하게 된다.

이러한 변화는 한편으로 감성의 집단적 공유, 즉 공감이 이루어지는 것을 특정 미디어에 의해 통제하기 어려운 시대가 되었음을 의미하기도 한다. 오늘날 한국의 집단적 감성을 규명하려는 시도는 광장 복판에 커다란 원을 그려놓고 그 안에 드나드는 인파를 살펴보는 과정과 유사하다. 원 안에 잠시 머문 인파의 속성이 수시로 변하는 것처럼 지역, 세대, 직종, 계층, 젠더 등 집단 감성의 양상에 다양한 기준과 충위를 적용해 보더라도 그것을 뚜렷한 감성적 코드로 명명하기란 어렵거나 합당하지 않은 것으로 인식된다.²⁾

집단적 감성을 구성하는 감성적 주체나 내용적 속성이 일정한 것으로 명명되거나 지속되지 않는다 해도 그것을 특정한 감성 코드로 상품화하는 시도는 비일비재하다. 특정한 감성 코드를 소유한 시대, 세대, 지역, 장소, 문화적 텍스트 등이 정보의 형태로 가공될 때 그러한 정보 해석을 위한 중재자나 지침서가 요구되면서 새로운 수요-공급 창구(일거리)를 활성화시키기 때문이다. 미디어를 통한 전문가 인터뷰나 강연, 출판, 광고, 기념물(관) 만들기 등은 특정한 감성 코드에 대한 전문적인 분석을 대중적인 창구를 통해 중재 또는 거래하는 예로 볼 수 있다.

그런데, 공적 경험을 제도적으로 승화시키기 위한 목적에서 감성을 고착화된 전거로 활용하는 경우라든지, 취향과 수요에 따른 공급을 위해 감성을 가공하고 상품화하는 경우에는 감성의 전파과정에 인위성이 다분하다. 그 인위적인 감성을 일러, 특정한 벌신지를 중심축으로 하여

2) 케이블 채널 tvN의 ‘응답하라 시리즈’는 체험을 통해 90년대 추억을 지니고 있지 않은 세대를 아울러 드라마, 관광상품, 음악산업 등의 영역에서 신드롬을 일으켰고 케이팝(K-pop)과 한류 드라마는 국가와 인종의 경계를 넘어서는 감성의 운동적 속성을 드러낸다. 혼히 온라인 게시판을 이용하는 웹 커뮤니티 이용자들이나 그 속에서 담론을 구성하는 과정을 볼 때, 역시 어느 단일한 사회적 기준으로 포획하기 어려운 사회적 혼종성이 나타남을 발견할 수 있다.

단일한 파동을 형성하며 진동하는 ‘중심 감성’이라 명명하면, 다축(multiaxis)의 파동 형성 지점으로부터 출발하여 파동의 만남과 복잡한 간섭 현상을 일으키는 감성을 ‘주변 감성’ 혹은 ‘지역 감성’³⁾이라 부를 수 있을 것이다. 이 글에서는 이 ‘중심 감성’의 인위적 전파성과 ‘주변 감성’의 다층적 변화성에 의해 감성적 근대가 변별될 수 있을 것으로 보는 관점을 취하고 있다.

가령, 문화자본주의에 의한 기획과 시장질서에 따라 감성 텍스트가 구성되고 유행이 만들어지던 시대와 오늘날은 감성 발신지의 영향력과 감성 유통 방식의 역할과 효능 면에서 구별될 수 있다. 주지하듯, 오늘 날 감성의 유통은 개인과 개인 혹은 개인과 불특정 다수 사이의 접속을 대기하는 수많은 1인 채널을 특징으로 지닌다. 그리고 그로 인해 마치 분자의 브라운 운동⁴⁾과 같이 불규칙하고 확산적으로 움직이는 감성의 운동적 특질이 발현되고 있다. 이 글은 합목적적 구조 속에 자리해온 전통적 질서와 사회문화의 인식적 기반 위에 이 같은 감성적 특질이 발현되는 양상을 감성적 근대를 조명하기 위한 전거로 바라보고 그 의미를 밝히는 데 목적을 둔다.

좀 더 나아가자면, 이 글의 논의를 통해 ‘글로컬(glocal) 문화’⁵⁾를 배

-
- 3) 이후, 이 글에서는 단일한 발신지와 인위적이고 일방향적인 전파성을 속성으로 지니면서 정치·문화적 영향력을 지향하는 감성을 ‘중심 감성’으로 부르고, 이와 상대적인 의미의 감성을 ‘주변 감성’ 또는 ‘지역 감성’으로 부를 것이다. 후자는 단지 지정학적 측면에서 주변/지역을 가리키는 것 이 아니라, 다종다축의 발신지와 쌍방향으로 상호 간섭하는 전파성을 속성으로 지니면서 신체적 이해관계를 바탕으로 자연발생적으로 교섭하는 감성을 말한다.
- 4) 브라운 운동(Brownian motion)은 1837년 영국의 식물학자 로버트 브라운(Robert Brown)에 의해 발견되고 1905년 알베르트 아인슈타인에 의해 ‘확정론적 운동방정식’으로 이론화된 미소 미립자의 운동 현상이다. 이것은 처음 꽃가루의 입자가 무질서하게 움직이고 있는 양상의 관측 후 생명현상의 증거로 생각되었다. 그러나 아인슈타인에 의해 미립자가 작아질수록 충돌하는 분자에 의한 힘의 균형이 무너지기 쉬워 불규칙하게 운동하게 되는 것으로 설명되었다. 최준섭, 「브라운 운동」, 『기계저널』41(4), 2001, 72~73쪽.
- 이 글에서 감성과 브라운 운동의 관계를 언급하는 이유는 감성의 불규칙성 또는 예측불가능하고 비합리적인 특성을 근대의 새로운 특성으로 보기 때문이 아니라 그러한 감성적 특질이 구조 변화의 운동 에너지를 지니면서 사회 현상에 반영되고 있음을 강조하려는 데 있다.
- 5) 글로컬라이제이션(glocalization; 세역화, 셋방화)는 우선 어의적으로 글로벌라이제이션과 로컬리

경으로 다축의 지역에서 발생하여 전 지구적으로 움직이는 오늘날 감성의 운동적 특질이 한국 사회문화의 재구조화와 어떠한 상관관계를 지니는지에 대해 살펴보고자 한다. 이 과정은 특히 미디어를 매개로 상호 간섭하는 감성의 파동을 양가적 측면에서 분석하여 세계 속 한국 또는 한국 사회 내부의 다양한 빌화 위치를 확인하고 감성적 근대의 실체를 이해하는 데 도움이 될 것이다.

특히, 이 논의의 과정에서는 감성적 코드로 무리를 형성하고 동일지향성을 나타내는 행동을 준칙으로 삼는 팬덤(fandom)⁶⁾의 개념과 그것이 발생하고 움직이는 문화적 현상을 주된 분석의 대상으로 두고 있다. 그 이유는 글로벌 감성이라는 새로운 소통 패러다임과 그 운동성을 추론하기에 앞서, 전근대적 구성체로는 명명하기 어려운 이 새로운 소속감의 연대가 주로 미디어를 매개로 구성하는 집합적 행동이 이해되어야하기 때문이다.

제이션(localization: 지역화, 지방화)의 합성어이다. 이것은 한편, 국가의 경계를 넘어 하나의 사회로 형성되고 있는 세계화와 이에 대한 반동으로 민족이나 지역에 대한 정체성을 찾고자 하는 욕구의 병존 현상을 지칭하는 것으로 볼 수 있다. 동시에, 지역의 자립과 지역간 네트워크를 통한 수평적 관계의 새로운 공동체간 관계의 형성이라는 이념적 지향을 담고 있다. 홍순권, 「글로벌리즘과 지역문화연구」, 『석당논총』46, 동아대학교 석당학술원, 2010, 3~5쪽.

- 6) 팬덤(fandom)의 어원은 ‘광신자’를 뜻하는 영어의 ‘fanatic’의 ‘fan’과 ‘영자’를 뜻하는 접미사 ‘dom’의 합성어로, 사전적으로는 하나의 무리를 지어 하는 조직적인 집단행동을 가리킨다. 능동적 수용자론의 관점에서는 특정 스타와 특정 문화생산물을 열정적으로 좋아하는 집단, 지리적으로 흩어져 있지만 공통의 정체성을 가지고 새로운 정보·콘텐츠를 적극적으로 창출, 수용, 소통하는 이들을 말한다. 주경희·이소영·김향미·서정치, 「사회 자본으로서의 온라인 팬덤 문화」, 『문화산업 연구』13(4), 한국문화산업학회, 2013, 116~117쪽.
이 글에서는 팬덤에 대해 이 능동적 수용자론의 관점을 취하고 있지만 단지 특정 스타나 문화생산물을 선호하는 집단을 대상으로 한정하지 않는다. 이 글에서는 국가, 민족, 인종을 비롯한 각종의 전통적 사회조직의 개념과 기준으로 포획할 수 없는 새롭고 변화무쌍한 집단의 형태를 가리키기 위해 팬덤의 개념을 벌리고 있다.

II. 유행하는 감성, 구조화하는 감성

개인의 취향이 환경과 아비투스에 의해 결정된다는 부르디외의 이론을 가져오지 않더라도, 거대자본 혹은 국가권력에 의한 미디어 지배구조가 대중의 유행 문화에 직결되거나 큰 영향을 미친다는 사실은 소비자들에게 꽤 익숙한 것이다. 니스트롬(Paul H. Nystrom)은 유행을 유지하는 데 영향을 미치는 요인들로 ‘경제 질서(economic order), 지배적인 사건들, 지배적 이상들, 위력 있는 사회단체⁷⁾’를 제시하기도 한다. 그런데 이 같은 유행의 지배적 구조에 소비자의 자발성과 적극성, 경계를 넘어서는 유행의 단위로서 초(超)국가성 등 낯선 요인들이 개입되기 시작했다. 그리고 이 변화는 팬덤의 발생이라는 현상으로 감지된다.

예를 들어, ‘한국의 기획사들을 비롯한 비즈니스 사업자들은 2006년 이후 그들의 상업적 서비스를 확대하고 K-pop을 비롯한 한국 문화 산업을 국제화하는 전략으로 유튜브(YouTube)나 SNS(Social Network Services) 등 온라인 매체를 이용⁸⁾해 왔다. 그 이유는 그들의 전략이 거대자본을 투입하는 것이 아니면서 팬들의 공동체가 활동할 수 있는 장소를 제공하는 데 용이하기 때문이다. 즉, 사업자들은 온라인 공간을 매개로 하여 팬들의 무리가 적극적으로 참여할 수 있도록 자발적인 친밀 행위를 지원하는 것이다.

그런데 오늘날 한국사회에서 집합적 감성의 실체는 다양한 팬덤 감성의 표출과 대립에 의해 다소 불안정한 상태에 있는 것으로 인식된다. 천정환은 ‘2007년 대선을 거치며 인터넷을 기반으로 구성된 시민참여정치와 팬덤 정치의 긍정성 혹은 새로운 의미가 신뢰의 위기와 정치허무

7) 이정주, 「사회심리학적 측면에서의 유행」, 『論文集』9, 혜전대학, 1991, 4쪽.

8) 이 간접인용 부분을 비롯하여 이 문단에서 온라인 공간을 매개로 하는 팬들의 활동에 관한 이상의 설명은 손승혜, 「디지털 네트워크 시대의 초국가적 온라인 팬덤」, 『미디어, 젠더 & 문화』25, 한국여성커뮤니케이션학회, 2013, 74~75쪽. 참조.

주의 등으로 인해 소실되었거나 구시대적 예속성에 지배되고 있음⁹⁾을 지적하기도 한다. 하지만 팬덤 현상을 가치 평가하기에 앞서 발견할 수 있는 점은 팬덤 감성의 다양한 분할과 변화 양상, 지속 또는 결합의 예측 불가능성, 구조로부터 발생하는 감성이 아닌 감성의 움직임에 따라 변화되는 구조의 양상이다.

경계와 중심을 가늠하기 어렵도록 지속적으로 재구성되는 오늘날 팬덤의 감성을 이해하는 데 바우만(Zygmunt Bauman)¹⁰⁾ 말한 ‘유행과 유동하는 정체성’의 논의는 상당부분 유의미하다.

사실상 유행의 영구운동은 모든 타성을 파괴하는 데 대단히 전문적이고 경험에 풍부하며 매우 효과적이다. 유행은 모든 삶의 방식을 영속적이고 끝없이 계속되는 혁명으로 던져버린다.(...) 역사상 인간이 거주했던 모든 지역, 모든 시대, 모든 문화에서 유행은 끊임없는 변화를 인간의 삶의 방식의 규범으로 만들어내는 데 핵심적인 역할을 해왔다. 그러나 제도와 관습이 변하는 것과 마찬가지로, 그 방식은 시대에 따라 달라졌다. 유행이라는 현상이 나타내는 지금의 형태는 식민지화, 그리고 인간 조건의 영원한 측면인 소비시장에 의한 착취로 정의된다.¹⁰⁾

위의 언술에 나타나는 바와 같이, 바우만은 오늘날의 유행을 시장과 이데올로기에 의해 타성화된 것으로 진단한다. 그리고 “소비시장이 힘과 지혜를 모아 문화를 유행의 논리로 일단 지배하기 시작하면, 사람들은 반드시 자신이 자기가 아닌 다른 사람이 되는 능력을 갖추었음을 증명해야만 한다”¹¹⁾고 말하며 상업화된 유행을 비판한다. 그리고 “좋은 사

9) 천정환, 「촛불항쟁 이후의 시민정치와 공론장의 변화」, 『역사비평』120, 역사비평사, 2017, 390쪽.

10) Zygmunt Bauman, 윤태준 역, 『유행의 시대: 유동하는 현대사회의 문화』, 오월의봄, 2013, 38쪽.

11) 위의 책, 41쪽.

회, 즉 구성원들의 인간성에 적합하고 그러한 인간성을 보장하는 환경이라는 오랜 꿈의 ‘탈규제화’되고 ‘개인화’되고 ‘개별화’된 버전이라고 할 수 있는 사회”¹²⁾와 ‘유동하는 정체성’을 긍정한다.

바우만의 논의를 빌려 본다면 인터넷과 1인 미디어를 매개로 하여 발생한 팬덤의 감성적 속성을 불안하거나 불온한 것만으로 볼 수는 없다. 다시 말해, 팬덤의 감성은 바우만이 말하는 바처럼 ‘무력화시키는 힘’의 불확실성을 벗어버리고 연속적이며 끊이지 않고 변화하는 개인의 자아를 통해 행복을 영속적이고 안전하게 한다는 유토피아적 발상¹³⁾의 발현 양상일 수 있다. 동시에, 지금까지 에너지와 지원을 배치하고 유통시켜온 권력으로서의 자본과 정치적 기반을 재구조화한다는 점에서 긍정적이다.

1990년대 후반 한국의 댄스 그룹들(HOT, 클론 등)이 중국과 대만에 진출하면서 한류라는 용어가 처음 등장한 이후, 미국, 일본, 중국 등지에서 K-pop에 대한 관심이 확대되었다.¹⁴⁾ 이후, 국제적 퍼포먼스나 TV 프로그램, 지면·온라인 광고물 외에 온라인(social web)을 매개로 한 유통의 방식이 활성화되면서 팬덤 문화는 ‘특정한 지역이나 아티스트에 제한되지 않으며 지리·문화적 거리와 무관하게 새로운 공동체를 형성’¹⁵⁾하게 되었다.

이러한 팬덤 감성의 자율성과 유동성은 “특정 구단이나 선수를 중심으로 하는 스포츠 팬덤, 드라마 시리즈와 만화, 영화 등 저작물에 대한 팬덤, 특정 가수와 배우 등 스타에 대한 팬덤”¹⁶⁾, ‘정치인, 정치 평론가, 지식인, 언론인 등의 시각과 해석을 공유하는 정치 팬덤¹⁷⁾, 브랜드 및

12) 같은 책, 44쪽.

13) 같은 책, 같은 쪽.

14) 손승해, 74쪽.

15) 위의 글, 75쪽.

16) 같은 글, 78쪽.

17) 손수아, 「소셜 웹 시대 팬덤 문화의 변화」, 『사이버커뮤니케이션학보』31(1), 사이버커뮤니케이션

특정 상품의 생산 및 판매 등에 관여하는 프로슈머(prosumer) 팬덤 등, 그 종류의 다양성과 선택가능성의 확장에 기인하고 있다고도 볼 수 있다.

다수의 팬덤은 자율적으로 운영되는 힘을 지니면서 사회적 감성을 끊임없이 분할시켜 통합적 인식을 방해함으로써 상징(문화,감성) 자본의 안정된 생산유통 구조에 균열을 가한다. 비포(Franco Berardi 'Bifo')의 비유를 빌리자면, 팬덤 감성은 '살아서 맥박이 뛰는 채로 대기 중인 뇌 덩굴 줄기들'¹⁸⁾이 거대한 기호자본의 CPU를 타고 올라 서로 얹혀 오작동을 일으킨 셈이다. 상징자본이나 상징권력의 교체나 개편을 넘어선 재구조화의 동력을 지니지 못한다는 것이 사회 구성적 측면에서 문화장의 한계였다면 오늘날 팬덤 형식을 띠고 나타나는 지역 감성의 특성은 그 한계를 벗어나는 힘을 지닌 것으로 보인다.

이처럼, 전지구화 시대의 지역 감성은 지역적이거나 주변적인 감성인 동시에 탈지역적, 초국가적으로 인식되고 유포되었다. 이러한 감성의 특징 중 하나는 감성을 행동으로 표출하는 일종의 무리(fandom)로서 현상과 실체는 확인되지만 그 구성원을 특정한 자질이나 속성으로 구획하기 어렵다는 것이다. 그것은 인종, 지역, 나이, 성별, 직업, 학력, 전통적 문화권을 초월하며 이루어진다. 또한 그것은 생활 속 필요와 요구에 의해 개인에 의해 적극적이고 자발적으로 만들어진다. 즉, 지역 감성 문화의 새로운 구성단위로서 팬덤을 통한 초국가적 감성 접속의 일면은, 애정의 대상이 특정되는 순간 생활 속 연대와 생존 시스템을 바탕으로 자발성과 적극성을 최대화할 수 있다는 점에서 강력한 정치적 잠재성을 지닌 것으로 나타난다.

학회, 2014, 50쪽.

18) Franco Berardi 'Bifo', 『미래 이후』, 난장, 2013, 25쪽.

III. 날조된 감성, 신체 부적합성

이론화 혹은 정보화되어 포착되지 않는 것은 지배적 구조의 틀 속에서 언제나 불안하거나 불온한 속성을 지닌 것으로서 금기되어 왔다. 특정한 이데올로기나 거대담론을 형성하지 않으면서 언제든 행동으로 이어질 수 있는 잠재성을 지닌 존재는 정착된 구조와 질서의 힘을 앓게 만들 수 있다는 점에서 혁신적이면서 동시에 위협적이다. 그 존재가 연쇄적 결합의 가능성, 관점의 과급 가능성을 지니고 있다는 점에서 그러하다.

그 존재는 기존의 구조나 사건에 대한 이해를 끊임없이 다른 형태로 일렁이게 하면서 정작 일정한 주체의 형상으로 발견되지 않아 통제를 지속적으로 어렵게 만든다. 이것은 동시다발적으로 상호 간섭하는 오늘날 주변/지역 감성의 운동적 특성이 기존의 구조화된 지배권력 체계에서 거부되는 이유이기도 하다. 그러므로 지배권력 체계에서는 창의적 인간의 고유한 영역인 사유와 표현을 통제하기 위해 가령, 문화예술인 관리 명단을 수집하거나 교과서 내용 구성 및 공급 과정에 정치적으로 개입하기도 한다.

하지만 이 과정은 생존을 위해 삶의 마지막선에서 노동해온 이들이 자구적으로 만들어 온 집단적 생활 감성을 이해하거나 그들의 감수성을 장악하는 데까지 이르지 못한다. 삶과 감성에 대한 빅 데이터를 소유한 것만으로는 경험적 인식, 즉 체험을 통한 감성을 얻을 수 없기 때문이다. 삶과 생존을 위한 신체적 여건을 매일같이 점검하는 이들이 체험을 통해 판단하게 되었을 때, 이어지는 실행력과 그 힘의 방향을 바꿀 수 있을 만큼 강력한 정보와 가설은 많지 않다.

체험적 인식과 감성을 바탕으로 하여 사회문화적 구조와 개인의 상호 관계를 유익한 기여 관계로 판단했을 때, 그러한 구조는 개인의 신체

적합성, 즉 인간이 사회 속에 살아가는 생체로서 적절한 반응을 보이기 위해 필요한 조건을 충족하고 있다고 말할 수 있다. 반면, 사회구성원의 경험적이고 공통적인 인식에 꾀리되거나 실제적 기여 관계가 확인되지 않은 채 일방적으로 개인이 구조의 안정성에만 이바지하게 될 때, 그러한 구조는 개인에 대한 신체 부적합성을 지니고 있다고 말할 수 있다.

개인의 신체에 부적합한 구조의 사회에서는 강력한 생존 욕구와 우선시되는 가치들에 의해 결국 지배적 구조를 해체하는 계기가 발생하게 된다. 이러한 생각은 캐스티의 ‘사회적 분위기로서의 사회’라는 가설과 상당부분 상통하는 것으로 보인다.

그는 세상이 사건의 인과성보다는 사회적 인과성을 통해 작동한다고 강변한다. (...) 우리가 흔히 생각하는 인과성이란 외부 힘의 충격에 의해 운동이 만들어진다는 뉴턴적 사고를 따른다. 그렇지만 그는 사회적 인과성이란 바로 그런 외부성, 그리고 그런 외부성을 상상하기 위해 원인의 자리에 놓인 작인으로서의 사건이라는 개념을 거부한다고 거듭 강조한다.

(...) 사회 분위기는 사람들 사이의 상호 작용의 자연스런 결과다.
(...) 사회 분위기의 동향과 범위는 경제적, 정치적, 문화적 행동을 포함한 사회적 행동의 특징을 결정짓는다. 달리 말하면, 분위기가 사건을 지배한다는 것이 사회경제학의 가설이다.¹⁹⁾

캐스티는 정동과 금융의 사회적 관계에 주목하면서 사회경제가 합리적 이해가 아닌 사회적 존재로서 개인의 내재적 세계와 관계되는 것임을 강조하였다. 그는 ‘전반적인 사회적 분위기가 특정 인물과 기관에 의

19) 서동진, 「정동의 경제, 경제의 정동」, 최기숙 외, 『감성사회』, 글항아리, 2014, 34~35쪽.; John L. Casti, 『대중의 직관』, 이현주 역, 반비, 2012, 17~42쪽., 제인용.

해 형성되기 때문에 각 개인에게 동일한 비중을 둘 수 없으며 소수의 투자자나 거래자가 사회를 대표하는 일이 발생할 수 있다'고 말한다.²⁰⁾ 사회적 분위기와 경제의 관계에 대한 그의 가설을 빌려 보자면, 인위적 감성 유행의 시대, 즉 중심 감성의 영향력이 강력한 시대에는 그 지배적 감성이나 소수의 감성 권력자에 의한 사회적 분위기가 당대 경제구조의 안정과 이윤 창출에 이바지하는 것으로 상호 기여하였을 것이다.

이와 달리, 주변/지역 감성의 시대는 지배적 유행 구조를 신체적 합성의 충족 여부에 따라 재구조화하거나 해체하는 현상이 나타나는 것으로 변별할 수 있다. 이는 즉, 사회적 분위기를 결정하는 데 강력한 영향력을 지닐 수 있는 존재가 특정되거나 지속될 수 없게 되었음을 의미한다. 오늘날 감성의 표현과 소통은 대표적으로 1인 미디어를 통해 실현되는 데, 이는 곧 신체적 접촉과 물리적 경험이 가능한 거리의 근접 정보가 가공 과정 없이 유통되는 시대임을 가리키기 때문이다. 아파두라이는 이를 전자 매체에 의한 새로운 변형과 단절 이론으로 설명한다.

전자 매체는 상상된 자아와 세계를 구성하는 새로운 자원들과 원칙들을 제공함으로써 대중 매체의 장(場)을 변형시킨다. (...) (전자 매체는) 자기와 다른 상황적 능력에 간섭하고 그것을 역전시키며 변형하려는 경향이 있다. (...) 전자 매체는 형식의 순전한 다양성(영화, 텔레비전, 컴퓨터, 전화)과 일상의 단조로움을 관통하는 속도로 인해, 한 인간이 일상의 사회적 기획(everyday social project)으로서의 자기 이미지를 만드는 원천이 되는 것이다.

(...) 우리는 재빨리 옮겨 다니는 이미지들과 탈영토화된 관객들이 만나고 있음을 알게 된다. 이러한 상황은 이산(離散)된 공공 영역들

20) 위의 책, 36쪽.

(diasporic public spheres)을 창출해내는데, 이는 중요한 사회 변동에 관해 전통적으로 최종적인 조정자의 역할을 담당하고 있는 것으로 간주된 국민국가의 중요성에 입각해 있던 이론들을 무력화시키는 현상이기도 하다.²¹⁾

아파두라이는 전자 매체의 등장에 의해 드러난 대량 이주 현상에 주목하면서 그 속에 나타난 새로운 관계가 세계화와 현대화의 핵심이라고 지적한다. 그 새로운 관계란, “지역적 공간이나 국가적 혹은 국지화된 공간적 경계 내에서 쉽게 통합될 수 있는 회로나 청중들과 부합되지 않는” 마주침, “지역이나 국가 단위의 대중 매체가 쳐둔 방역선과 내 지역의 확실함 바깥에서” 이루어지는 마주침인 것이다.²²⁾ 이 관계는 한편, 라몽과 모나르가 말하는 ‘상징적 경계’²³⁾를 새롭게 구성하는 동력으로 작용한다고 볼 수도 있다.

아파두라이가 말하는 ‘이산된 공공 영역들’은 전통 사회에서 특정한 시공간 개념을 상정하는 데 사용된 지표로서 민족, 국가, 지역 등의 경계를 불규칙한 것으로 흘뜨려놓는다. 이러한 양상에서 비단 “장소감각을 갖지 않는(no sense of place) 공동체를 창조”²⁴⁾하는 미디어의 특징만이 아닌, ‘상상력’²⁵⁾의 작업에 관여하는 변형의 힘을 확인할 수 있다. 그의

21) Arjun Appadurai, 『고삐 풀린 현대성』, 차원현 외 역, 현실문화연구, 2004, 10~12쪽.

22) 위의 책, 12~13쪽.

23) 상징적 경계는 사회적 행위자들에 의해 만들어진 개념적 구분이다. 문화적, 기호적 분류방식으로서 상징적 경계는 개인과 집단이 실재의 규정을 두고 싸우며 합의에 이르는 도구들이며, 사회관계의 역동적인 차원들, 즉 집단이 생산, 전파, 그리고 대안적인 시스템과 분류원칙의 제도화를 두고 경합하는 과정을 보여준다. 즉, 상징적 경계는 사회적 상호작용을 유형화하는 중요한 차원으로, 사회적 배제나 계급분류, 인종 차별같은 사회적 경계를 확인 가능한 어떤 형태로 만드는 것이다. 윤명희, 「네트워크시대 하위문화의 ‘애매한’ 경계, 그리고 흐름」, 『사이버커뮤니케이션학보』27(4), 사이버커뮤니케이션학회, 2010, 129~130쪽.

24) Arjun Appadurai, 앞의 책, 54쪽; Meyrowitz, J., *No Sense of Place: The Impact of Eletronic Media on Social Behavior*, New York: Oxford University Press, 1985. 재인용.

25) 아파두赖이는 상상력에 대해 “단순한 환상이나 도피, 엘리트의 소일거리, 단순한 판조가 아니라 조직화된 사회적 실천의 장과 일의 형식이며 행위자들이 서있는 지점과 전 지구적으로 규정된

이론에 의하면, 현대는 매체에 의한 공적 영역의 이산으로 정보와 감성의 수용 대상자와 수용 여부, 수용 목적 등이 예측불가해진 사회로서 전통과 단절되어 있다.

반대의 측면에서 볼 때, 전통적 사회 또는 중심 감성의 시대는 신체적 합성과 수용 가능성 등이 일원화된 몰개성적 사회경제문화구조의 한계를 노정한다고 말할 수 있다. 그렇지만 주변/지역 감성의 시대에서 새로운 관계로 재구성되는 상징적 경계 사이에서 감성 주체로서 개인의 권리 향상이나 다원적 감성의 공명, 경제 활동의 자기 결정성 확대와 같은 긍정적 측면만 발견되는 것은 아니다. 앞서 합리성이라는 경제적 표상의 전환이 새로운 정동의 경제와 절망의 단절 사이에서 의미를 확정하지 못한 것과 마찬가지로,²⁶⁾ 매체를 통한 감성 유통 방식의 전환도 양면적 영향력을 지닌다.

이를테면, 특정 의도에 의해 가공되거나 실재하지 않은 경험근사치의 감성이 쉽게 유통되면서 웹 기반 미디어 이용자들은 허구의 공감, 상상된 경험을 다양 체화하며 개인의 감수성을 퇴화시키기도 한다. 이것은 감성의 초국가적 접속에 의해 나타나는 이면 작용이라 할 수 있다. 즉, 감성 유통의 권리 탈환 이면에 가짜 감성의 위협이 난무함을 주의해야 만 하게 된 것이다. 거짓 또는 가짜를 구별하는 것은 감성 유통의 권력이 개방된 시대의 새로운 부담과 책무가 되었다. 이러한 사회에서 인지와 감성의 능력을 바탕으로 상상의 것과 실재의 것을 구별하는 과정은

가능성의 현장들 사이를 관계 짓는 협상의 형식”이라 설명한다. 즉, 그는 상상력 그 자체가 사회적 실천이자 사회적인 사실인 것으로 보고 있다. 같은 책, 58~59쪽.

26) 앞서 언급한 정동의 경제학과 관련하여 서동진은 정동적 전환이 자리한 양 간극, 즉 “절망과 희망의 정동 사이”에서 “주체 없는 역사적 과정으로서의 계급투쟁이 마침내 주체화된 계급투쟁으로 발발하는 무대를 상상하지 않을 수 없다”라고 말한다. 서동진, 앞의 글, 42쪽.

그 무대의 필요성은 정동과 경제 사이에 정치와 사회의 매페 향이 더해질 수밖에 없다는 것, 즉 개인의 요구와 욕구를 결정하고 표현하는 신체들의 합이 개입되는 정동의 공적 영역, 즉 ‘공감장(共感場);의 필연적 발생을 시사한다. 공감장의 개념과 관련 논의에 관하여는 전남대학교 감성인문학연구단, 『공감장이란 무엇인가: 감성 인문학 서론』, 길, 2017. 참고.

삶의 어舛한 사태에 대한 신체적합성 여부를 판단하는 데 가장 기본적이고도 불가결한 생존방법으로 인식된다.

이제 1인 미디어 시대의 세대는 경험하거나 인지하지 못했던 것들의 사실성과 유효성 등을 판단하고 자신이 생성해내지 않은 숱한 감성들을 삶과 신체에 적용해야만 하는 새로운 노동을 받아들여야만 한다. 이 새로운 노동을 받아들이지 않거나 이에 숙련되지 않았을 경우에 가짜 감성에 의한 기형적 신체반응이 개인과 사회를 오히려 공격할 수 있기 때문이다.

가령, 오늘날 감성적 오해에 의한 공격 반응으로 한국사회에 나타나는 대표적인 예는 각종 혐오 의식의 만연이다. 그것은 신체 여건이나 정서적 맥락과 결합된 반응으로 마땅히 나타나는 감성적 해석이 아니라는 점에서 기형적이며 문제적이다. 특히, 혐오의 대상이 바뀔지라도 혐오의 정서 반응 구조가 무비판적으로 패턴화된 채 사회적 공감장을 위협하거나 위축시키는 양태로 나타난다는 점에서 심각성을 지닌다.

IV. 가짜 감성의 위험, 혐오의 유행

신체를 바탕으로 하지 않은 상상의 감성이 부지불식간에, 또는 피상적 욕구에 의해 수용되는 과정의 누적은 허구의 감성 바이러스에 의한 새로운 유행을 만들어낸다. 억압된 욕구와 감정이 현실 속에서 신체반응을 매개로 하여 해결 또는 해소되지 않으면서 감정의 피상적 교류와 수용, 배출이 이어질 때 감성 유통의 기형적 양상이 나타나는 것이다. 앞서 말했듯, 그 대표적인 양상은 각종 혐오의 유행이다. 가령, 웹 기반 미디어 이용자들은 자타를 막론하고 의견과 감정이 만들어지는 맥락의 고려 없이도 내면의 표출을 폭력적으로 이행하는 경우를 경험하곤 한다.

그러한 행위의 표면적 이유는 형식적인 측면에서 볼 때 미디어를 매개로 게시글, 댓글 등 의견을 제시하거나 SNS 등 웹 창구를 통해 단편적으로 조우하게 되는 경우, 타인에 대한 인간적 통찰과 행위의 맥락에 대한 이해가 불필요 또는 불가능하기 때문일 것이다. 그러나 그보다 중요한 이유는 다른 측면에 있다. 그것은 자신의 신체를 매개로 하지 않은 수많은 감성 혹은 감성적 데이터가 폭발적 공급 양상을 보이는 것에 비해, 감성의 비판적 수용이라는 새로운 노동을 이행해야 하는 세대에게 감성 능력의 둔감화가 가속화되고 있다는 점에 있다.

1인 미디어 시대에서는 신체를 매개로 감성과 정보의 소통이 이루어 질 필요가 없으며 오히려 그러한 이유에서 감성의 생성과 정보의 유통이 거의 즉시성을 지니며 이루어진다. 같은 이유에서 감성의 둔감화가 가속화된다. 감성의 사회적 용성에도 불구하고 인간의 감성 능력이 퇴화되는 이유는 감성이 개인의 이해와 요구를 바탕으로 하는 신체적 시스템보다 생산과 소비, 공급과 수용의 두 측면을 바탕으로 하는 생산 공정(Production Process) 시스템에서 활발하게 사용되고 있기 때문이다.²⁷⁾

따라서 지역 감성의 세대는 신체 여건에 따라 다양하게 나타나는 자율적 감성이 위축되거나 일반화된 채로, 정보를 감지하고 해석하며 행동 반응의 전제를 수집하는 삶의 과정을 외부로부터 공급되는 감성에 의존하면서 양질의 감성을 수집하기 위해 경쟁하기도 한다. 이른바, ‘파워 블로거’나 ‘콘텐츠 크리에이터’, ‘인터넷 BJ(Broadcasting Jockey)’와 같은 신종 직업이 사업주와 소비자 모두에게 주목받는 것은 그러한 경쟁의 결과로 나타나는 한 예이다. 이들 직업은 어떤 대상을 바라보는 관점이나 향

27) 감성의 시장상품화는 팬덤을 주된 경제주체로 삼는 팬덤의 내부 경제와 밀접한 연관성이 있을 것으로 여겨진다. 김수정, 김수아는 팬덤의 산업 관계와 팬덤 경제에 대하여, 팬들의 문화적 생산으로서 실천이 실제적으로 팬덤 내부에서 경제행위를 발생시키면서 팬덤 공동체에 새로운 위계질서(판매자와 소비자의 구도)를 구성함을 지적한 바 있다. 김수정·김수아, 「해독 패러다임을 넘어 수행 패러다임으로-팬덤 연구의 현황과 쟁점」, 『한국방송학보』29(4), 한국방송학회, 2015, 67쪽.

유하는 방식을 제공해주고 신체적 경험 없이 특정한 감성 획득의 확률을 높여주는 데 기여한다. 소위, ‘결정 장애’의 어려움을 느끼는 감성 소비자들에게 ‘클릭’과 ‘터치’로써 위축된 감성능력을 보조하는 것이다.²⁸⁾

자율적 요구와 행동에 따른 신체반응으로서 감성이 아닌 유통된 상품이자 맥락이 생략된 결과물로서 피상적 감성을 다량 수용하는 과정에서 새로운 노동의 세대는 피로감을 삶의 전제로 두게 된다. 감성의 신체 매개성이 저하되고 몸의 세계와 감성의 세계가 분리되는 과정에서 상호 접속되는 감성의 맥락을 이해하는 과정은 ‘손해’ 또는 ‘감정소비/소모’로 인식되기 때문이다. 상호 몰이해, 감정의 피상성이 난무하는 웹 공간 환경에서 감정 수용을 반복하는 노동의 피로가 다양한 맥락에 놓여 있을 문제 상황을 몇 가지 선택지 속에 대입하도록 만드는 것이다. 그리고 이 선택지 속에 쉽게 적용되지 않은 문제 상황은 ‘피로, 소통의 차단, 해결의 실패, 산재한 여타 감성 문제들’ 등의 메시지와 함께 각종의 상상된 혐오의식을 양산해낸다.

매체를 통해 감성을 수용하는 과정에서 사용자는 경험적으로 정보화되지 않은 감각들, 유추를 통해 유형화할 수 있는 개인, 잠정적이며 변화 무쌍하고 실체와 성질을 알 수 없는 그룹(팬덤과 같은) 같은 모호한 요소들과 접속한다. 이때, 경험적으로 이해되지 못한 모호한 정보나 직접적 개입을 통해 해결할 수 없는 불편한 정서가 빈번하게 발생한다. 이 경우, 일시적으로 그 무기력한 상황과 정서적 불편감을 해소하기 위해 문제의

28) 이밖에도, ‘맛집’으로 불리는 매장에서 합리적인 메뉴 선택을 보증해주는 ‘시그니처(signature) 메뉴’가 소비자의 필수 구입 목록이 되고, 기다리는 시간(waiting)이 길고 줄 선 대기자가 많은 가게일수록 더욱 많은 사람들을 끌어 모으며 ‘대박집’이라는 인증을 받으며, 여행지의 ‘가볼만한 곳’이나 ‘필수 또는 추천 코스’ 정보에 의해 특정지로 인파가 집중되는 양상을 예로 들 수 있다. 이들 경우는 감성 소비자들에게 다채로운 경험과 정서를 제공하고 있는 것처럼 보이지만, 실상은 개성적이고 자율적인 감성에 의해 향유될 수 있는 세계를 과편화하면서 이루어진다. 다시 말해, 정보의 수집 범위를 축소하고 수집 과정을 경제적 측면에서 기획된 방향으로 한정시키는 면이 있다.

대상과 자신의 관계를 허구적으로 구조화하기도 한다. 이 허구적 구조화는 접속대상과 자신의 관계를 무비판적으로 패턴화시킬 때 발생한다.

그런데 상호 이해에 가까운 이 비합리적이고 반지성적인 관념의 구조화가 한국사회에서 빈번하게 이행되고 심지어 다종의 관계로 확산되는 이유는 그것이 선택가능하고도 용이한 자구적 방책이기 때문이다.²⁹⁾ 가령, 웹 미디어 공간 속에서 타인의 감정에 무감하거나 지나치게 노골적이고 집요하게 공격적인 감정을 표출하는 것은 일종의 자기방어기제로서 투사 행위라 할 수 있다. 혐오 대상의 유형에 타인을 무비판적으로 배정하는 것 역시, 특수한 상황을 조망하고 정서적 이해관계를 해석하는 것보다 용이하면서, 자신의 정서적 반응을 일반화하고 분노의 투사가 정당화될 수 있도록 돋기 때문이다.

이것은 인간이 불안에 대응하기 위해, 또는 자연과 형이상학적 현상을 장악하고 이해하기 위해 통계와 수식, 가설과 추론 논증을 통해 고찰 결과를 이론화하는 방식과 유사하다. 다만, 통계와 고찰을 위한 데이터 수집을 설계과정 없이 차용하고 고찰 결과의 비약적 도출을 일반화한다는 점에서 오류를 지닌다. 자신의 신체를 기반으로 하지 않은 가상의 감성을 판별하지 않고 사용할 때, 즉 경험적 해법을 지니지 못한 문제에 대해 과다한 불편함과 불안의 정서를 불가피하게 수용·해소해야만 할 때 그 오류가 짐복되어 있는 것이다.

29) 이밖에도 여성 혐오를 나타내는 ‘김치녀, 된장녀, 김여사, 맘충’, 남성 혐오를 나타내는 ‘된장남, 한남충, 개자씨’, 노인 혐오를 나타내는 ‘꼰대, 틀딱충’, 특정한 성향을 빗댄 ‘설명충, 진지충, 정치충’, 청(소)년에 대한 ‘금식충, 학식충’ 등의 비하적 표현과 함께 ‘메갈리아, 위마드, 여성시대, 일베’ 등 폐쇄적 혐오 사이트를 근간으로 하는 위희감과 증오 범죄, ‘동물 혐오, 어린이 혐오(노키즈존), 자기혐오, 자국혐오, 동족혐오, 조선족 혐오, 외국인 혐오, 일본혐오’ 등 혐오의 유형을 발견할 수 있는 사례는 다분하다. 혐오는 당면한 문제에 기인하여 불가피하게 만들어진 정서적 결과가 아니라 정서적 문제 해결을 위해 용이한 수단으로 사용되는 것은 지역/주변 감성의 시대에 더욱 빈번하면서 치명적으로 나타나는 현상이 될 것이다. 그룹화의 용이성, 정보 움직임의 기동성, 신체를 매개로 접속되는 삶의 맥락과 인간성에 대한 무관심 등 미디어가 지닌 특성이 혐오 대상 설정의 패턴화를 더욱 다양한 방면에서 분열하며 증식할 수 있도록 기능하기 때문이다.

그 오류 반응의 연쇄에 의해 개인의 정체성과 사회의 구조를 지속시키는 힘의 임계점이 무너질 때 변화와 재구조화를 위한 정후들로서 혁신적이거나 혁명적 요청 또는 자기소멸적이고 파괴적인 정서반응이 나타난다. 후자의 경우, 소극적 반응으로는 냉소적 무관심이나 자조를, 적극적 대응으로는 그 충격에 상응하는 공격적이고 폭력적인 정서 보복을 취하는 것을 들 수 있다. 강렬한 정도나 정서적 반향이 나타나는 방향성의 차이는 있을 수 있으나 개인이 취할 수 있는, 혹은 취할 수밖에 없는 자구적 방책이라는 점에서 두 대응 방식은 공통적이다. 하지만 근원적 불안 요소, 즉 삶의 모순을 수정하거나 소멸시키지 못한다는 점에서 또한 공통적 한계를 지닌다.

V. 맷음말: 중첩된 공감들, 공존의 가능성

한국사회는 지금 다수로 분할된 팬덤 감성의 운동적 특성에 의해 움직인다. 이는 대중의 사상적 견해를 정략적 지표로 둔 포퓰리즘과는 구별되어야 한다. 팬덤 감성은 감성의 소통이 삶의 자율적 구성으로 이어지는 행동의 새로운 체계를 가리키는 것이기 때문이다. 따라서 그 틀에 담기는 사상적, 문화적 견해와 행동은 포퓰리즘과 달리 계급적 특성이 혼종적으로 나타난다. 이 글은 이 혼종성이 글로벌 문화를 배경으로 전지구적으로 나타나는 시대를 초국적 공감의 시대, 근대적 감성의 시대로 인식하면서 논의를 시작하였다.

초국적 공감의 가능성은 곧 중첩된 감성의 시대, 일원화된 감성의 재구조화 가능성과 신체적 관별가능성을 상실한 가짜감성의 날조 위험성이 공존하는 위험한 가능성의 시대 속에 열려있다. 팬덤 감성의 소통과 행동 체계는 한 국가나 사회의 국부적 지역이나 사회문화적 마이너리티

의 감성만이 아닌 국가와 인종의 상호 관계 속에서도 적용될 수 있다. 또한 이것은 오늘날 다중성을 지닌 세계적 공감장의 생성과 운동 방식을 읽어낼 일종의 해법이 될 수 있을 것으로 보았다.

한편 일방향적이고 인위적인 전파성을 지닌 중심 감성의 시대의 상대적 개념으로 오늘날 주변/지역 감성의 시대가 지닌 이면의 위험성을 지적하고 이에 대한 경계와 대안에 대해 논의하였다. 오늘날 미디어를 매개로 한 지역 감성의 시대는 사태에 대한 민감성이 생존에 부정적 영향을 미친다는 것을 경험했거나 과도한 정보자극에 의해 둔감이 내성화된 상태에 이른 이들, 즉 둔감세대를 주된 구성원으로 한다. 문제적인 것은 감성의 둔감화 양상이 삶의 구조에 대한 신체적 합성 여부를 판별한 후에 도출된 당연한 결과가 아니라 이 세대가 불가피하게 맞이한 기형적 징후라는 점이다.

감성의 둔감화와 광범위하고 폭발적으로 공급되는 기성 감성의 유통에 따라 오늘날의 세대는 가짜 감성의 판별, 즉 유통 감성의 비판적 수용이라는 새로운 과제와 노동을 이행해야만 한다. 그리고 허구의 감성을 경쟁적으로 유통하고 용이한 정서 해법을 의존적으로 수용한 결과로 발생하는 파괴적 징후로서 감성 폭력도 해결해야 한다. 가짜 감성의 구조화, 이를테면 혐오의 유행을 극복하기 위해 우리는 정보 공급원과 수용자로 이원화 혹은 단순화된 사회문화 인식의 창구를 신체와 관계를 바탕으로 하는 다중의 접속지점으로 확대해 가야 할 것이다.

개인의 대응 방식이 아닌 사회적 대응 차원에서 볼 때, 정책과 법질서 역시 감성과 삶의 맥락을 다루어야 하는 문제에 실효적으로 접근하지 못한다는 점에서 근본적인 한계를 지니며 이 또한 검토되어야 한다. 이를테면, 법은 피해자의 피해 규모에 응당한 대가로서 처벌을 규정하는데 집중된 역할을 하는 반면, 가해자의 사회적 처지와 신체 심리적 상황에서 비롯된 기형적 파괴성을 측정하거나 소멸·수정하는 정책을 세밀하

게 보장하지 못하는 측면이 있다.

하지만 무엇보다, 사건의 출발지점인 개인과 사회의 내면, 즉 법에 앞서 존재하는 인간의 감각과 시민 사회의 공통된 감각으로서 질서가 스스로 인식되고 체화되는 자구적 과정이 강화될 필요가 있을 것이다. 이에 더하여, 연구적 측면에서 공통감각, 공감능력, 공감장 등 사회의 자구적인 안전 요소가 전통적 사회로부터 오늘날에 이르기까지 구조화된 예, 그러한 요소가 차단되거나 상실된 예와 이유, 각 요소의 회복 필요성과 예상되는 가치, 다양하고 현실적인 공감장의 구성 양상 등이 빌굴되고 분석될 필요성을 제기해본다.

|참고문헌|

- 최기숙 외 편, 『감성사회』, 글항아리, 2014.
- Arjun Appadurai, 차원현 외 역, 『고삐 풀린 현대성』, 현실문화연구, 2004.
- Franco Berardi 'Bifo', 『미래 이후』, 난장, 2013.
- John L. Casti, 『대중의 직관』, 이현주 역, 반비, 2012.
- Zygmunt Bauman, 윤태준 역, 『유행의 시대: 유동하는 현대사회의 문화』, 오월의봄, 2013.
- 김기윤, 「1인 미디어의 산업적 특성과 이용 현황에 대한 탐색적 연구: 기술 활용 진화의 관점에서 MCN 사업자에 대한 심층인터뷰를 중심으로」, 『한국소통학보』16(1), 한국소통학회, 2017, 213~248쪽.
- 김수아, 「소셜 웹 시대 팬덤 문화의 변화」, 『사이버 커뮤니케이션 학보』31(1), 사이버커뮤니케이션학회, 2014, 45~94쪽.
- 김수정·김수아, 「해독 패러다임을 넘어 수행 패러다임으로-팬덤 연구의 현황과 쟁점」, 『한국방송학보』29(4), 한국방송학회, 2015, 33~81쪽.
- 김현정·원용진, 「팬덤 진화 그리고 그 정치성」, 『한국언론학보』46(2), 한국언론학회, 2002, 253~278쪽.
- 박기웅·조정연, 「현대소비사회에서의 취향과 유행의 상관성과 대중문화의 역할」, 『한국콘텐츠학회논문지』10(2), 한국콘텐츠학회, 2010, 165~175쪽.
- 백원답, 「문화산업, 내셔널리즘, 문화공공성」, 『마르크스주의 연구』6(3), 경상대학교 사회과학연구원, 2009, 65~121쪽.
- 손승혜, 「디지털 네트워크 시대의 초국가적 온라인 팬덤」, 『미디어, 젠더 & 문화』25, 한국여성커뮤니케이션학회, 2013, 73~111쪽.
- 윤명희, 「네트워크시대 하위문화의 ‘애매한’ 경계, 그리고 흐름」, 『사이버커뮤니케이션학보』27(4), 사이버커뮤니케이션학회, 2010, 125~162쪽.

이정주, 「사회심리학적 측면에서의 유행」, 『論文集』9, 혜전대학, 1991, 265~283쪽.

임재민·김대현, 「팬덤 문화의 생산과 수용방식에 대한 연구」, 『만화애니메이션연구』42, 한국만화애니메이션학회, 2016, 315~335쪽.

주경희·이소영·김향미·서정치, 「사회 자본으로서의 온라인 팬덤 문화」, 『문화산업연구』13(4), 한국문화산업학회, 2013, 115~124쪽.

천정환, 「촛불항쟁 이후의 시민정치와 공론장의 변화」, 『역사비평』120, 역사비평사, 2017, 386~406쪽.

최준섭, 「브라운 운동」, 『기계저널』41(4), 2001, 72~73쪽.

홍순권, 「글로컬리즘과 지역문화연구」, 『석당논총』46, 동아대학교 석당학술원, 2010, 1~17쪽.

<Abstract>

The Transnational Connection of Emotion and Both Sides of the Action

Choi, Hye-gyeong

Today's emotional circulation is characterized by a number of one-person channels awaiting connections between individuals and individuals, or between individuals and unspecified individuals. And, as a result, the kinetic trait of emotion irregular and diffusive moving like the Brownian motion of the molecule is being expressed. This paper sees the appearance of this emotional characteristic on the cognitive basis of the traditional order and social culture that has been placed in the constructive structure as an authority to illuminate the emotional modernity. And aims to reveal the concrete meaning of such aspect.

Furthermore, the discussion of this article suggests that the motional qualities of emotions that emerge from the multi - axis region and move around the globe in the background of 'glocal culture' are correlated with the restructuring of Korean social culture I would like to take a look at whether you have. This process will be helpful to understand the actuality of the emotional modernity and identify the various firing positions within the Korean or Korean

society in the world by analyzing the wave of emotion that interferes with each other through the media in particular.

Especially, in the process of this discussion, the concept of ‘fandom’, which forms a group with emotional codes and acts as a rule of the same direction, and the cultural phenomena that occur and move are the main analysis subjects. The reason for this is that, before deducing the new communication paradigm and mobility of glocal emotion, it is necessary to understand the collective action that the new age of belonging which is difficult to name as pre-modern constitution is composed mainly media.

The possibility of transnational sympathy opens up in the age of overlapping emotions, in the era of dangerous possibilities of coexistence of the possibility of restructuring of unified emotions and the false danger of false emotions that have lost the possibility of physical discrimination. The communication and behavior system of the fandom sensitivity can be applied not only in the local region of a country or society, but also in the mutual relation of the state and the race, not the sense of socio-cultural minority. It could also be a sort of solution to read the creation and movement of the global sympathies of multiplicity today.

key words: Transnational Sympathy, Glocal Culture, 1 Person 1 Medium Age, Fandom, Emotional modernity

이 논문은 2018년 7월 16일에 접수되어 2018년 8월 13일에 심사 완료되고 2018년 8월 13일에
제재 확정되었음.