

가상공간에서의 키치적 그래픽을 통한 네오 커뮤니케이션 연구
('싸이월드' 홈페이지에 나타난 트렌드를 중심으로)

A Study of Neo-Communication through Kitschy Graphic
in Cyber Space
(Centered on the trend shown in 'Cyworld' Web Page)

장호현 (Jang, Ho-hyun)

강남대학교 예체능학부 시각디자인학과 교수

Contents

(목차)

1. 서론
2. 사이버 공간
 - 2.1 사이버 공간의 의미
 - 2.2 사이버 공간의 커뮤니케이션
3. 키치의 이론적 고찰
 - 3.1 키치의 어원
 - 3.2 키치의 의미
 - 3.3 키치의 유형
4. 가상공간에서의 키치적 그래픽 유형
 - 4.1 향수적 키치
 - 4.2 과시적 키치
 - 4.3 대리만족적 키치
 - 4.4 유희적 키치
 - 4.5 성적 키치
 - 4.6 풍자적 키치
5. 결론

참고문헌

(요약)

아날로그 시대에서 디지털 시대로 넘어온 지금 커뮤니케이션의 수단은 매체의 방식에 의해 변화되어 가고 있다. 디지털 시대의 대표적인 매체인 인터넷은 인간의 라이프스타일 패턴까지 변화시키고 있으며, 이러한 인터넷에서의 커뮤니케이션 방식은 여러 가지 유형으로 나타나고 있다. 이들 중 최근 신세대들에게 가장 각광 받고 있는 블로그 형태를 띤 "싸이월드(www.cyworld.com)"

미니 홈페이지를 통해 새롭게 등장한 네오 커뮤니케이션 문화의 현주소를 알아보고, 그 안에 적용되어 있는 키치적 그래픽 유형들은 어떤 형태로 나타나며, 그것들을 통해서 어떻게 커뮤니케이션을 이루어 새로운 문화적 트렌드로 자리매김되며, 어떠한 양태로 동질적 커뮤니티를 형성해가는지를 본 논문은 연구하고자 한다.

(Abstract)

In the present time having moved from analog age to digital age, communication means has changed by way of media modes. Internet, which is the representative media in digital age, has been changing even human life style patterns, and this kind of communication method on Internet has been appearing as various types.

This study intends to look into the present address of neo-communication culture through "Cyworld mini web page", which shows a blog type recently being spotlighted most by new generations, in which what types of kitschy graphic are appeared, through which how it makes communications and thus becomes a new cultural trend, and in what mode it forms homogeneous community.

(Keyword)

kitsch, cyber, neo-communication

1. 서론

불과 몇 십년 전에 텔레비전이라는 매체만으로도 사람들은 신기해하고 즐거워했던 시기가 있었다. 아날로그 시대의 대표적인 매체였던 텔레비

전이 이제는 신기술들이 더해져 평면모니터, 와이드 모니터, 대형화, 선명화, 두께의 간소화, HD TV 등이 이루어지고 있으며, 여기에는 디지털이라는 요소가 크게 영향력을 행사한 것은 두말할 나위가 없다. 0과 1의 조합인 디지털이 우리 일상생활의 패턴을 바꾸어 놓을 정도로 하루가 다르게 발전되어져 가며, 이의 중심은 사이버 공간이라고 하는 인터넷 공간인 것이다. 인터넷에는 뉴스가 있으며, 스포츠, 영화, 음악, 쇼핑, 오락, 레저, 만화, 기상, 교통정보 등의 모든 각종 정보가 있으며, 이는 곧 집 밖을 나서지 않아도 집안에서의 일상 생활이 가능하다는 말일 것이다. 몇 해 전 TV 오락프로그램에서 임의의 시청자들을 선발하여 한정된 공간 안에서 일정기간동안 인터넷이라는 매체만을 가지고 음식을 시켜먹거나 쇼핑 등을 하도록 하는 프로그램이 있었던 것으로 기억한다. 아주 완벽한 생활은 아니었고 불편함이 많이 눈에 띄었지만 어느 정도 어렵게나마 지정된 과제를 이수하는 모습에서 앞으로의 온라인 네트워크 시대가 머지않았음을 예측할 수 있었고, 이는 지금의 시청각에만 의존하는 신체의 일부분적인 매체로 뿐만이 아닌 오감을 충족시킬 수 있는 매체로, 또한 현재 활발한 논의가 진행 중인 홈 오토메이션 시스템으로의 전환까지도 실현되리라는 가능성을 볼 수 있었다. 이러한 가능성이 무한한 우리나라 인터넷 매체의 현주소를 살펴보면 앞서 말했듯 가능성을 가진 과도기적인 상태로서 요즘 신세대들은 사이버 공간에서의 행동이나 유행들에 대해 민감한 반응을 보이고, 이를 따라함으로써 사이버 공간상의 다른 이와 동질화 내지는 실제 삶에서 충족하지 못한 부족한 부분들을 충족 시키고자하는 욕망으로 나타나는 것이다.

본 논문은 여러 사이버 공간에서의 커뮤니케이션 과정 중 특히 요즘 신세대들에게 폭발적인 반응을 끌고 있는 싸이 월드라는 미니 홈페이지를 통

해서 그 안에 내포하고 있는 조형적 요소들인 아바타, 배경, 스킨, 인터페이스 구조, 아바타 소품, 방식 등에 대해서 알아보고 그 안에서 키치적인 요소들이 어떻게 자리 잡고 있는지 밝히고자 한다.

2. 사이버 공간

2.1 사이버 공간의 의미

사이버 공간이란 컴퓨터의 네트워크화로 컴퓨터 내에 번져 나가는 정보 세계를 의미하며, 이는 정보화 사회를 상징하는 개념으로서, 물질적인 실체와 떨어진 가상 공간을 말한다. 사이버 공간은 1980년대에 캐나다의 공상 과학 소설가 윌리엄 기브슨(William Gibson)이 만든 말로서, 현실 세계와 가장 큰 차이점은 거리감이 없다는 것이다. 지구의 반대편에 있는 사람들이 이웃에 사는 사람들처럼 정보를 주고받을 수 있어서 사이버 공간은 국경·인종·언어의 차이를 초월하여 사람들이 모이는 가상 광장이며 온갖 정보를 주고받을 수 있는 정보의 전시장이라고 할 수 있으며, 특히 사이버 공간의 주민, 즉 컴퓨터 망에 참가하는 사람은 익명성이 높고, 자기의 신분을 은폐할 수도 있고 한 사람이 복수의 인물을 연출하여 각종 정보나 주장을 퍼기도 한다. 1)

2.2 사이버 공간의 커뮤니케이션

커뮤니케이션의 어원은 라틴어의 코무니스(communis) '공통의, 공유의' 라는 뜻으로, 커뮤니케이션의 사전적인 정의는 사회생활을 영위하는 인간과 인간 사이에 이루어지는 사상의 교환과 전달, 기초적 사회과정으로 개인의 발달 및 집단, 조직의 형성과 존속을 위하여 필요불가결하며 인간사회의 기초가 되는 것으로, 커뮤니케

1) www.empas.com

이전에 대한 개념은 매우 다양하여 통일된 공통의 정의가 존재하는 것은 아니다. 여러 학자들에 의해 지금까지 연구·정의된 커뮤니케이션이란 '정보를 전달하고 반응한 끌어내는 것', '정보·관념·태도를 공유하는 것', '일련의 규칙에 따라 행동의 여러 요소나 생활의 여러 양식을 공유하는 것', '정신이 서로 통하는 것, 참여하는 사람들이 서로 이해한다는 것', '정보·관념·태도를 전달하는 행위', '어떤 사람이나 집단으로부터 다른 사람 또는 집단에게 주로 상징(symbol)에 의해 정보를 전달하는 것', '메시지에 의한 사회적 상호작용' 등 다양하게 제시되어 왔다.

이와 같은 커뮤니케이션의 다양한 개념 속에는 '사람들이 무엇인가(정보·관념·태도·행동·감정·경험 등)를 공유하는 것'이라는 커뮤니케이션의 기저적(基底的) 속성이 내포되어 있다. 2)

이런 의미에서 사이버 커뮤니케이션의 광의의 개념으로서는 인터넷, 네트워크 자체를 꼽을 수 있으며, 협의의 내용으로는 공유할 수 있는 사이버 공간상의 행위들, 즉 홈페이지, 블로그, 메신저, 게시판, p2p, 미니 홈페이지 등이 모두 해당이 될 수 있다. 본 논문은 특히 사이버 커뮤니케이션의 여러 유형들 중 요즘 각광받고 있는 미니 홈페이지 내에서의 키치적 그래픽 요소들을 연구하고자 한다.

3. 키치의 이론적인 고찰

3.1 키치의 어원

1860년대 독일 남부에서 처음 사용된 것으로 알려진 키치(kitsch)라는 말은 천박하고 저속한 모조품이나 대량생산된 싸구려 상품 등이 마치 훌륭한 진품인 것처럼 스스로를 기만하는 현상을 뜻하는 말로, 이 시기는 유럽 전역이 이미 급속한 산업화의 길을 걷고 있었으며, 대중문화의 파

2) www.empas.com

급 속도도 빨라 중산층도 그림과 같은 예술품에 관심을 가지게 되고, 그에 따라 미술품이나 그림을 사들이려는 욕구가 강해졌으며, 키치는 그러한 중산층의 문화욕구를 만족시키는 그럴 듯한 그림을 비꼬는 의미로 사용하던 개념이다.

키치(Kitsch)의 어원에 대한 설은 다양하다.

첫 번째로는 영어의 스케치(Sketch)에서 유래가 되었다는 주장이다. 바바리아의 수도를 방문한 영국인들이 중요한 예술적 기념이 될 만한 것들을 몇 개 집으로 가져가기를 원했으며, 이에 그들은 속성화인 스케치가 필요했는데, 바로 이러한 기념품으로 사가는 모조그림 등에서 유래되었다는 설이다. 혹은 비슷한 주장이지만 뮌헨에 온 영국과 미국의 미술품 구매상들은 살 만한 그림이 없을 경우 값싼 스케치화를 사들이길 좋아했는데 이를 뮌헨의 예술가들이 잘못 발음하여 스케치(sketch)에서 키치(kitsch)라는 독일어가 나왔다는 주장이다.

두 번째로는 '진흙을 가지고 그것을 손으로 문대며 논다'는 의미를 가진 독일어 동사 키첸(Kitchen)에서 유래되었다는 주장이다. 3)

세 번째로는 '값싸게 만들다'라는 의미를 지닌 메클렌부르크의 방언 verkitschen에서 유래되었다는 주장이다. 즉, 싸구려 물건을 헐값으로 마구 팔아치우는 일종의 '덤핑판매'나 '불량품을 속여서 판다'는 의미를 지닌 것이다.

네 번째로는 '건방지고 우쭐대는 것'을 의미하는 러시아어 동사 keetcheetsya에서 유래되었다는 주장이다.

다섯 번째는 '거리의 쓰레기를 쓸어 모으다', '긁어모으다, 아무렇게 주워 모으다', '낡은 가구를 주워 모아 새로운 가구를 만들다'라는 의미로 사용되었다는 주장이다. 4)

3) K. , "현대미술: 그 철학적 의미", 오병남.최병희, 서광사, 1988, p.123

이상의 주장들을 정리해 보면, 모두 부정적인 뉘앙스를 갖는다는 점, 진지함과는 거리가 먼, 쓰레기나 폐품으로 여겨질 정도로 가볍고 저속한 취향과 맥락을 같이 한다는 점, 비교적 값이 싸서 누구나 손쉽게 구할 수 있다는 점, 진품이 아닌 모조품 등이 공통적으로 나타나는 것을 알 수 있다.

3.2 키치의 의미

진지함과는 거리가 먼, 싸고 가벼우며 저속한 부정적인 의미를 가진 키치는 클레멘트 그린버그의 '참된 문화의 가치에는 무감각하면서도 특정한 문화만이 제공할 수 있는 오락을 갈망하는 사람들을 위해 생겨난 대용 문화가 곧 키치'라는 말에 한층 더 부정적인 의미를 배가시키고 있다. 즉, 키치란 대중적이고 상업적인 예술과 원색 화보가 있는 문학지, 잡지의 표지, 삽화, 광고, 호화판 잡지나 선정적인 싸구려 잡지, 만화, 유행가, 탭댄스, 할리우드의 영화 등을 지칭하며, 참된 문화의 가치에 반하는 모든 것을 의미한다고 할 수 있는 것이다.⁵⁾

하지만 움베르토 에코(Umberto Eco)의 '키치는 오히려 미학적 체험이라는 외투를 걸친 채 예술이라도 되는 야바위 치면서 전혀 이질적인 체험을 슬쩍 끼워 넣음으로써 감각을 자극하려는 목표를 정당화하려고 하는 작품을 가리킨다'⁶⁾

고 주장한 말에서 예술의 효과를 모방하는 키치적 산물을 말함과 동시에 산물의 제작과 소비과정과 관계하는 인간의 심리 또한 모방적임을 내

포하고 있음을 추측할 수 있는 데서 알 수 있듯이 키치라는 말이 단순히 부정적인 의미로만 그치는 것이 아닌 어떤 것의 본질이 아닌 효과, 즉 효과 모방이라는 모습으로 나타난다는 것에서 그 가능성을 볼 수 있다.

그러한 키치를 인간의 심리와 관계시키는 주장은 '키치는 의미의 윤곽이 명확하게 나타나는 외연적인 현상이라기보다는 한층 심층에까지 도달하는 내포적인 현상이다. 키치란 먼저 인간이 사물과 맺는 관계의 한 유형이다. 하나의 구체적인 사물에 대한 관계 내지는 하나의 양식을 키치로 이해하기보다는 인간 존재 방식의 한 유형을 키치로 이해하는 것이 키치에 대한 더 올바른 이해라고 할 수 있다.'⁷⁾라는 아브라함 몰르(Abraham Moles)의 말에서도 알 수 있다.

이 외에 우나미 아키라(Unami Akira)는 키치가 사회적 기능과 관계를 맺고 있으며, 또한 여러 요소간의 결합된 형태로 나타난다고 하고 있다.⁸⁾

즉, 이는 중층성이라는 말로 표현할 수 있으며, 이는 형식상, 내용상의 중층성을 의미하기도 하는 것이며, 키치의 유치함은 바로 이런 것에서 나온 결과인 것이다.

키치에 대해 결론을 내리면 아우라 적인 측면에서 보면 키치란 분명 저속하고 가벼우며 싸구려인 부정적인 입장에서 벗어날 수 없는 존재이다. 그러나 현대에 이르면서 고급문화나 고급예술과는 별개로 대중 속에 뿌리박은 하나의 예술 장르로까지 개념이 확대되어 현대 대중문화·소비문화 시대의 흐름을 형성하는 척도를 제공하기도 한다. 또한 앞서 언급한 아브라함 몰르와 우나미 아키라의 논의에서 보듯 키치란 단순히 부정적이고 저속한 것만이 아닌 사회적 삶의 관계에서

4) .배지훈, '옥외광고에 나타난 키치적 특성에 관한 연구', 한국디자인문화학회지 논문. 2003.

5) 클레멘트 그린버그 '아방가르드와 키치', 현대미술 비평 30선, 중앙일보, 1987, p.283

6) 움베르토 에코, 조형준 역, '스누피에게도 철학은 있다', 새물결, 1994.

7) 아브라함 몰르, '키치란 무엇인가', 엄광현(역), 시각과 언어, 1995, p.12

8) 우나미 아키라, '유혹하는 오브제', 도서출판 국제, 1994.

키치를 이해하고자 하며, 대상과 관계하는 인간 심리의 심층적인 부분으로까지 관심을 확대하며, 키치가 통속적인 사회현상으로 진품적 가치나 효과를 모방하는 태도와 그러한 산물임을 의미하는 것을 알 수 있으며, 이는 예술에 국한된 것이 아닌 모든 인공물과 관계하는 하나의 사회적 현상으로 볼 수 있다. 또한 여러 가지 요소들이 결합된 중층적 구조를 형성하며, 이들은 서로 이질적으로 존재 할 수 있는 등 순수함과 다른 복합적인 성격을 지녔음을 의미하는 것이다.⁹⁾

키치는 비록 산업혁명과 함께 저속한 의미로 시작되었지만 19세기를 거쳐 20세기에 들어와서는 대중적인 예술로서 뿐만이 아니라 사회 곳곳에 영향력을 행사하고 그 위상을 높여가고 있으며, 우리나라도 20세기 후반에 들어서면서 활발한 키치의 논의가 진행되고 있다.

3.3 키치의 유형

키치는 단순히 구체적 산물로서 나타나는 의미뿐만이 아니라 행위 속에서 그 모습을 드러내는 사물의 소비에 나타나는 주체의 심리와 태도까지를 포함하는 의미를 가지고 있다.

3.3.1 태도로써의 키치

동일한 대상이라 하더라도 상황과 시각에 따라 키치가 되거나 되지 않을 수 있다. 이는 칼리니스쿠(Matei Calinescu)의 '키치는 복제과정의 즉각적이며 자동적인 결과가 아니다. 어떤 물건이 키치 인가를 결정하는 문제는 항상 목적과 맥락에 대한 고려를 포함한다.' M. 칼리니쿠스, '모더니티의 다섯 얼굴', 시각과 언어, 1994.

는 주장에서 잘 나타나고 있다. 즉, 시간과 장소, 목적 등에 의해 키치가 성립되거나 그렇지

9) , '디자인과 키치', 토마토, 1997.

않을 수가 있다는 것이다.

아브라함 몰르는 인간과 사물의 관계방식을 7가지 유형(금욕적, 쾌락주의적, 공격적, 소유욕, 초현실주의적, 기능주의적, 키치적유형)으로 제시하였으며, 키치적 태도란 키치를 제외한 나머지 유형들이 하나의 독특한 형태로 결합되어 있는 것을 키치적 태도라고 정의를 내리고 있다. 이는 사물을 순수한 관계방식을 거부한 중층적인 것으로 만든다는 의미이다. 아울러 헤르만 브로흐(Hermann Broch)는 실제 삶에서 대상의 본래적 가치 이외에 다른 덧붙여진 가치들을 소비하려는 존재를 '키치 인간'이라는 개념으로 설명하고 있으며, 즉, 키치 인간이란 '키치가 아닌 작품들, 또는 상황들조차 키치로 경험하려 하는 사람' 들을 의미하는 것이다.¹⁰⁾

3.3.2 산물로서의 키치

산물로서의 키치는 형색과 내용에서 키치적인 특성을 지니고 있으며, 그 구성 원리들을 다음과 같이 분류하고 있다.

- 1) 부적합성의 원리 : 본래의 목적뿐만 아니라 동시에 다른 목적으로 사용되는 과정에서 형태, 크기, 형식적 내용 등이 부적절하게 결합되는 것.
- 2) 축적의 원리 : 형식, 내용, 기능 등의 밀집을 통해 스스로를 눈에 띄게 하는 것
- 3) 공감각의 원리 : 다양한 감각 영역을 동시에 자극하는 것.
- 4) 중용의 원리 : 모든 영역에서 발견되는 이질적인 것들을 혼합하여 집단적 표준화라는 중간적 위치로 위치시키는 것
- 5) 쾌적함의 원리 : 편안하게 살자는 사고방식으로 사물의 성격을 놀이에 가깝게 마구잡이식으로 선택하는 것 아브라함 몰르, '키치란 무엇인가',

10) M. 칼리니쿠스, '모더니티의 다섯 얼굴', 시각과 언어, 1994. P. 317

11)

산물로서의 키치는 이러한 구성 원리들이 서로 결합된 형태로 나타나며, 또한 태도로서의 키치와 밀접한 관계에 있다. 키치적 산물의 대다수가 소비과정에서 수용자의 특정 정서를 자극하거나 욕망을 해소하기 위한 목적으로 만들어지기 때문에 그런 의미에서 산물로서의 키치는 키치적 태도가 대상에 적극적으로 반영된 것이라고 할 수 있다.

12)

4. 가상공간에서의 키치적 그래픽 유형

가상공간에서의 키치적 그래픽 유형을 찾기 위해 광범위한 가상공간에서 연구하고자 하는 임의의 가상공간을 정해야만 하였으며, 이에 요즘 신세대들에게 폭발적인 인기를 얻고 있는 SK Communications의 싸이 월드(cyworld)의 미니 홈페이지를 대상으로 키치적 속성을 연구하였다. 이 미니 홈페이지는 블로그의 성격을 띄고 있는 미니 홈페이지로서 블로그(Blog) 라는 말은 웹(web) 로그(log)의 줄임말로, 1997년 미국에서 처음 등장하였으며, 새로 올리는 글이 맨 위로 올라가는 일지(日誌) 형식으로 되어 있어 이런 이름이 붙었다. 일반인들이 자신의 관심사에 따라 일기·칼럼·기사 등을 자유롭게 올릴 수 있을 뿐 아니라, 개인출판·개인방송·커뮤니티까지 다양한 형태를 취하는 일종의 1인 미디어형태로서, 웹 게시판, 개인 홈페이지, 컴퓨터 기능이 혼합되어 있고, 소프트웨어를 무료 또는 싼 가격에 구입할 수 있으며, 인터넷 홈페이지 제작과 관련된 지식이 없어도 자신의 공간을 만들 수 있다는 장점이 있다. 즉 블로그 페이지만 있으면, 누구나 텍스트 또는 그래픽 방식을 이용해 자신의 의견이나 이야기를 올릴 수 있고, 디지털카메라를 이용해 사

11) (역), 시각과 언어, 1995 p.82-90

12) 오창섭, '디자인과 키치', 토마토, 1997. p.143

진 자료를 올릴 수 있는 새로운 개념의 미디어이다. 이미 미국에서는 일반화되어 있으며, 우리나라에서도 갈수록 사이트가 늘어나고 있는데, 기술적·상업적인 제약 없이 누구나 자신의 생각을 사이트에 올려 다른 사람들과 공유할 수 있는 특성 때문에 기존의 언론을 보완할 수 있는 대안언론으로서도 주목을 받고 있다.¹³⁾



그림 . Naver Blog

싸이월드의 미니 홈페이지는 가로, 세로가 944, 576pixel로 구성되어있으며, 그 안에 다시 새로운 창이 들어 있다. 이 창은 크게 두 프레임으로 구성되어 있고, 왼쪽 프레임은 미니홈페이지의 타이틀과 자신의 소개, 다른 이와 관계 설정을 위한 1촌 관리 항목이 나타난다. 오른쪽 프레임은 도메인 이름, 업데이트 항목들, 가상의 공간인 미니룸과 그 안에는 각종 인테리어 소품과 가상의 캐릭터인 미니미가 존재하며, 이 창의 오른쪽에는 홈, 프로필, 다이어리, 슈크박스, 사진첩, 갤러리 등의 다양한 항목이 콘텐츠로 마련이 되어 있다. 작은 창 외의 나머지 부분은 스킨으로서 본인의 선호하는 패턴이나 이미지를 구입하여 꾸밀 수 있도록 하였다. 이 미니 홈페이지의 스킨, 아이콘, 미니미 등의 그래픽 요소들은 도토리라

13) www.naver.com

는 온라인 머니를 사용해서 구입을 해야만 하며, 그리고 이 도토리를 충전하기 위해서는 온라인 결제를 해야만 하는 유료 서비스라는 특징을 가지고 있다. 이러한 미니 홈페이지의 구성요소들을 통해 키치적 그래픽 유형을 알아보도록 할 것이며, 아울러 오창섭의 '디자인과 키치'에서의 키치의 유형들을 토대로 가상공간에서의 키치적 그래픽 유형들을 연구하였다.



그림2. 사이 월드의 미니 홈페이지

4.1 향수적 키치

에디슨(Edison)은 'Failure is the mother of invention' 라는 말을 통해 실패를 두려워하지 말라고 하였는데, 요즘은 이를 빗대어 '모방은 창조의 어머니'라는 말을 많이들 한다. 즉, 이는 기업의 경영 기법 중의 하나인 벤치마킹을 일컫는 말로서 주로 사용이 되어지곤 하는데, 이처럼 모방이 좋은 의미로든, 나쁜 의미로든 사회적인 유행이나 사회적 상품, 개인의 취향 등의 여러 유형으로 그 영향력을 넓혀 가고 있는 것이 지금의 현실이다. 즉, 아우라 상실의 시대에 아우라의 기호라 할 수 있는 옛 것을 모방한 키치적 산물이나 키치적 소비과정을 통하여 정서를 자극하고 허전함을 메꾸려 한다. 해방 이후 급속한 산업화 속에서 전통적인 농경문화에서 도시문화로 전환함에 따라 사람들은 옛것에 대한 전원적 향수를 그리워하게 되며, 그러한 옛 향수를 현재에 재현하려고 한다. 그러한 향수는 과거의 것이 현대에 들어와 자리 잡을 때 과거와 현재의 이질적인 중층성을 띄게 되며, 이를 향수적 키치라 할 수 있

을 것이다.¹⁴⁾

이는 도시 문화의 여러 산물을 통해서 쉽게 이해 할 수 있으며, 가상공간에서도 쉽게 향수적 키치를 찾아 볼 수 있다. 또한 향수적 키치는 다른 복고 유행을 나타낼 수 있으며, 이를 복고적 키치라 정의를 내릴 수 있을 것이다. 그림 3은 미니 홈페이지의 스킨을 '달고나' 모양을 사용하여 패턴으로 사용한 경우이다. 요즘 복고 바람이 다 불기 시작하면서 시중에서는 옛 향수를 불러 일으키는 상품을 다시 재생산하여 판매하는 바람이 일기도 하는 데, 그 중 가장 인기를 끄는 상품이 바로 '달고나'이며, 그 유행을 입증하듯 미니 홈페이지의 스킨으로서도 등장하고 있는 모습이다. 온라인이라는 새로운 매체와 향수를 불러 일으키는 복고의 대표주자라 할 수 있는 '달고나'가 만나 현대와 과거의 중층적인 묘한 분위기를 풍기게 하고 있음을 볼 수 있다. 그림 4는 게시판용 아이콘의 형태인데 단순한 기호를 사용한 것이 아니라 이 역시 과거의 향수를 불러일으킬 수 있는 학생 교복을 입은 아이콘 들을 사용함으로써 자칫 차갑게 보일 수 있는 디지털의 특성을 완화시켜주는 역할을 하고 있다. 이렇듯 인간의 과거에 대한 그리움을 인터넷이라는 매체를 사용하여 달래고 있는 복고적 키치를 확인 할 수 있다.



그림3. 달고나 스킨

14) , '디자인과 키치', 토마토, 1997. p.172



그림4 . 추억의 아이콘

4.2 과시적 키치

사람은 다른 사람들에게 과시하고자 하는 욕망을 가지고 있으며, 이는 바라보고자 하는 존재와 이를 바라봐 주는 시선이 존재하는 곳에 과시적 행위가 가능한 것이다. 과시적 행위는 과거 역사적 산물이나 관습에서 찾아 볼 수 있는데, 거대한 피라미드나 파라오 상, 포틀라치 포틀라치란 인디언 부락 주장이 다른 부락 주장을 초대할 때 자신의 재산일부를 파괴하여 자신의 부를 과시하는 행위를 말한다. 15)

가 대표적인 것이다. 이렇듯 다른 이에게 과시하고자 하는 욕망은 우리 일상생활에서 과시적 키치 행위로 나타난다. 집에 걸려있는 모나리자 복사본 그림이라든가, 복제된 명품 브랜드를 몸에 걸치거나 고급 외제 승용차 라디에이터 그릴 등을 국산 차에 붙이고 다님으로써 다른 이에게 과시하는 것이다. 이러한 사회적으로 부를 상징하는 기호적 가치와 산물들은 경제적인 문제와 희소성의 문제 등으로 누구나 소유할 수 있는 것은 아니며, 그렇게 때문에 과시적 키치가 등장하게 되는 것이다. 사이버 공간도 역시 실제 공간에서와 마찬가지로 다른 이들에게 보여주기 위한 과시적인 면이 많이 작용되어 진다. 더 나아가서는 싸이 월드와 같은 사이버 공간은 남에게 보여주기 위해 존재한다고 해도 과언은 아닐 것이다. 싸이 월드의 미니 홈페이지에서의 과시욕은 이 홈페이지에서만 가지고 있는 '도토리'라고 하는

사이버 머니에 의해서 나타난다. '도토리'는 미니 홈페이지를 꾸미기 위한 그래픽 요소들인 스킨, 소품, 미니미, 아이콘, 배너 등을 구입하기 위한 사이버 머니로서 실제로 이 '도토리'를 충전하기 위해서는 실제 현금으로 온라인 결제를 하여야만 하는 부담을 가지고 있다. 물론 아주 큰 돈은 아니지만 온라인 안에서 홈페이지를 꾸미기 위해 실제로 돈을 사용한다는 것은 사용자에게 있어 한번쯤은 고민을 하게끔 만드는 요소임에는 분명하지만 남에게 보여 주고자 하는 욕구, 즉 과시욕이 있기 때문에 구입을 하는 경우가 많은 것이다. 미니 홈페이지는 보통 자아만족을 위해 존재하기 보다는 남의 시선을 의식하고 보아 주기를 바라고, 혹은 방문해 주기를 바라는 마음에서 만드는 경우가 대부분이고, 이를 위해서는 주목을 끌기 위해 홈페이지의 그래픽 요소, 조형적 요소들을 구입을 해야 하는 것이다. 그림 5는 미니룸이라고 하는 가상의 공간을 '도토리'라는 사이버 머니를 사용하여 각종 소품을 구입하고 인테리어를 꾸민 그림이다. 이는 다른 유저의 방문율을 높일 수 있으며, 또한 이에 따른 남에게 인정받을 수 있는 과시적 토대가 마련될 수 있는 것이다.

그림 6과 그림 7은 밀레의 '이삭줍기'와 고희의 '낮잠'이라는 유명한 회화작품을 미니 홈페이지의 스킨으로서 사용한 경우이다. 이는 대표적인 과시적 키치에 해당하는 경우로서 실제 작품을 모방한 그림을 사용하여 스킨으로서 사용함으로써 다른이의 시선을 끌도록 유도한 경우라고 하겠다.

실제 사회에는 부와 권력이라고 하는 부러움의 대상들이 있으며, 가상공간에서도 이렇듯 '도토리'라고 하는 사이버 머니를 통해서 키치적인 요소를 가지고 표현 할 수 있음을 증명한 사례인 것이다.

15) 아키라, '유희하는 오브제', 도서출판 국제, 1994, p.18



그림5 . 베스트 미니룸



그림6 . 밀레의 이삭줍기 스킨



그림7 . 고희의 낮잠 스킨

4.3 대리 만족적 키치

앞서 과시적 키치에서도 언급한 바 있는 사회적으로 부를 상징하는 기호적 가치와 산물들은 경제적인 문제와 희소성의 문제를 가지고 있으며, 이 때문에 일반인들은 그러한 기호적 가치와 산물들을 마음대로 소유하기가 쉽지 않으며, 역설적으로는 그러한 소유하지 못하는 어려움들은 가치를 유지시켜주는 존재의 이유이기도 하다. 그리고 희소성을 지닌 기호적 산물을 소유하지 못하는 데 따른 아우라를 모방한 모조품이 등장하게 되며, 이를 소비함으로써 대리만족을 느끼게

되는 것이다. 대리 만족적 키치의 심리는 부러움이라는 것이 자리 잡고 있으며, 부러움의 측면에서 보면 앞선 과시적 키치와 상당부분 유사점을 찾을 수가 있을 것이나 시점의 차이가 있다. 과시적 키치의 경우 부러움을 기대하는 것이며, 대리 만족적 키치의 경우 부러움을 해소하고자 하는 것이다. 즉, 부러워하는 것에 대해 소유함으로써 자신의 불만족을 만족으로 돌려놓는 것인데, 문제의 고가와 희소성에 있으며, 또한 현실적으로 실현 불가능하거나 어려운 부러움이 존재하는 것이다. 예를 들면 치유되기 힘든 질병으로부터 건강해지는 것이라든가, 경제, 정치적으로 최고 권력을 갖고 싶다거나, 아이를 갖지 못하는 여성이 아이를 원한다거나 등이다. 이때 부러움이 해소하기 위해 대체할 대상을 찾게 되고 그 대상으로부터 부러움을 해소하고 만족을 얻고자 하는 것인데, 여기에서 대리 만족적 키치를 찾아볼 수 있는 것이다. 예를 들어 티코의 범퍼를 금속 이미지로 도색한 경우인데, 이는 튼튼한 성격의 차인 코란도 등의 외모적 기호를 모방한 것으로 대표적인 대리 만족적 키치라 할 수 있을 것이다¹⁶⁾

이 외에 대표적인 대리만족을 느끼는 곳이 바로 사이버 공간이다. 미니 홈페이지에서의 대리만족은 곳곳에서 볼 수 있다. 앞선 그림 6과 그림 7은 과시적 키치라고 정의를 내린바 있다. 이는 진품을 모방한 모조품을 '도토리'라는 머니를 통해 구입하여 홈페이지를 꾸밈으로서 타자로서부터 부러움을 기대하고자 하는 점에서 기인한 것이며, 이는 또한 과시적 키치와 더불어 대리 만족적 키치를 내포하고 있다. 즉, 고가의 밀레나 고희의 작품을 실제 보지 못하거나 구입하지 못하는 경우 이러한 종류의 부러움을 해소하기 위해 모조품을 통해 대리만족을 얻는다는 측면에서 과시적, 대리만족 키치 모두를 포함하고 있다고 할 수 있을 것이다. 또 다른 예는 앞서 설명한 그림

16) , '디자인과 키치', 토마토, 1997. p.207

5와 같이 자신의 생활하고픈 집이나 환경, 혹은 자신이 되고 싶은 상이나 직업, 이성 등을 인터넷이라는 가상공간을 통해 포현하고 대리만족을 느끼는 경우일 것이다. 그리고 이를 통해 부러움의 대상이나 이루지 못하는 꿈들을 가상으로 실현하고 위로 받고자 하는 것이다.

4.4. 유희적 키치

인간의 또 다른 특성이자 본능은 유희적인 것이다. 유희란 우리말인 '놀이'라는 말로 표현할 수 있다. 인간은 진지하고 심각한 현실세계로부터의 도피 심리를 내포하고 있으며, 놀이란 바로 현실로부터의 벗어남을 의미하는 것이다. 이러한 벗어남은 벗어난다는 그 자체로 즐거운 것이며, 휴식의 의미를 지니기도 하며, 여기에는 항상 되돌아갈 대상인 현실이 존재하고 있다. 만약 놀이를 하는 도중 돌아갈 대상이 없다면 영화 '쥘만지'의 주인공처럼 허구를 맴돌게 될지도 모를 것이다. 박성봉은 놀이에 대해 '관습적이고 선한 것을 유지하는 욕구와 벗어나고자 하는 욕구 사이의 마찰로부터 발생한다' 17)고 말하고 있는데, 여기서 관습적이고 선한 것은 사물이 사물다움을 의미하는 것이고, 이는 형태와 기능사이의 정합성18)을 의미하는 것으로 놀이는 이러한 정합성으로부터 벗어나고자 하는 데에서 시작한다. 인간은 이러한 놀이태도에서 재미를 느끼고, 이 재미라는 것은 놀이의 중요한 요소이며, 이 재미를 느끼기 위해 산물이나 태도에 과장법을 이용한다. 과장을 통해 재미를 이끌어내고, 이를 놀이로 승화시킨 것이 놀이 태도이며, 여기에 형태나 기능 등의 속성을 과장하여 현실의 정합성으로부터 벗어나도록 하는 산물이나 태도 등을 놀이적 키치라고 할 수 있는 것이다.

17) 박성봉, '대중예술의 미학: 대중예술의 통속성에 대한 미학적 접근', 동연, 1996, p.294

18) 오창섭, '디자인과 키치', 토마토, 1997. p.216

싸이 월드의 미니 홈페이지에서는 여러 가지 유희적인 요소들을 찾아 볼 수 있는 데, 우선 캐릭터나 소품, 스킨, 아이콘 등이 사실적인 이미지가 아닌 만화적인 요소들에 의해서 귀엽게 표현되고 있는 것을 볼 수 있으며, 특히 사용자들은 미니룸과 미니미라는 가상공간에서 가상의 환경과 가상의 나를 만들어냄으로써 현실세계의 진지함과과는 다른 또 다른 재미를 맛 볼 수 있는 것이다. 또한 미니의 코믹한 동작과 설정, 그리고 몇몇은 기존의 상식에서 한걸음 벗어난 신선한 발상에 의한 미니미의 존재에서 유희적 키치의 속성을 발견 할 수 있다.



그림8. 미니미

또 다른 유희적인 요소로는 유희의 다른 말인 놀이의 개념이로서, 그림 9를 보면 미니 홈페이지의 첫 페이지에서 게임을 즐길 수 있도록 되어 있는 것이다. 개인정보, 일기, 기사, 컬럼, 켈러리, 게시판 등의 정보 공유의 개념이 강했던 기존의 홈페이지의 고정 관념에서 벗어나 게임도 할 수 있다는 중층적 개념의 유희적 키치를 보여준 적절한 사례라고 보여 진다.



그림9. 미니 홈페이지의 게임

4.5 성적 키치

인간의 또 다른 본능은 '성'이다. 이는 거의 이성
에 의해 억눌려 있지만 어떤 자극이나 계기를 통
해 드러나는 존재이며, 성의 기호를 사용한 매개
체는 우리 주변에서 쉽게 찾아 볼 수 있다. 그리
고 이러한 성적 기호를 사용한 사물들은 대부분
본 의미와 같이 중층성을 띄기 마련이며, 가벼운
웃음을 주고 있다. 부정적인 측면도 없지 않아
있지만 가벼운 웃음을 줄 수 있는 성적 키치는
놀이적 유희와는 또 다른 즐거움 주는 것이다.
싸이 월드의 미니 홈페이지의 경우 주 대상층이
청소년이기 때문에 적극적인 성 묘사에 대한 그
래픽을 찾아 보기 힘들지만 몇몇 그래픽 요소들
에서 성적인 요소를 찾아 볼 수 있었다. 그림 10
을 보면 뽀뽀하는 미니미들과 엉덩이를 흔드는
미니미를 볼 수 있는데, 이는 행위를 통한 귀여운
성적인 표현이라고 볼 수 있을 것이다.



그림10 . 뽀뽀하는 미니미와 엉덩이를 흔드는 미니미



그림11 . 핑키걸 스킨

그림 11의 경우 핑키 스타일의 여성이 노을을 등
지고 강아지를 끌고 산책하는 스킨에서 성적인
묘사를 찾아 볼 수 있는데, 여성의 스타일을 살펴
보면 배꼽을 드러내고 상반신은 가슴을 살짝 가

린 상태로 파격적인 핑키 스타일 옷을 입고 거리
를 거니는 여성을 일러스트로서 묘사하여 관능적
인 모습을 표현하고 있다. 이를 스킨으로 사용함
으로써 인터넷상에서 미니 홈페이지의 페이지 뷰
를 늘리고자 하는 의도를 지닌 성적 키치의 예라
고 할 수 있다. 한가지 재미있는 사실은 싸이 월
드의 그래픽 요소들은 대부분 귀여운 이미지이고,
위와 같은 성적인 그래픽은 거의 없다시피 한 데,
그림 11의 스킨이 다른 스킨들에 비해서 선호도
가 높다는 점이다.

4.6 풍자적 키치

물질만능으로 인한 인간소외, 단절, 부의 불균형
들은 상대적 빈곤감을 유발시키며, 이러한 상대
적 빈곤감은 풍자된 사물을 통해 해소되며, 여기
에서 키치적 모습을 찾아 볼 수 있다. 풍자는 사
실적 대상을 수신자가 메시지의 지시물로 재구성
하게 되는 비평적 재형으로, 풍자된 리얼리티는
관습, 태도, 양식, 사회구조, 편견 등을 포함한다.
린다 19)

풍자는 비평적 거리를 가지며, 풍자적 키치의
비평적 거리는 우스꽝스러운 효과를 통해 얻어
지고, 즉, 이는 사회 내의 전후 맥락에 의해 세대
풍자적인 모습으로서 비판보다는 조롱 섞인 웃음
을 유도하는 건강함을 가진다. 그리고 현재의 풍
자는 비판적인 풍자 외에 풍자 그 자체를 즐기려
는 유희적인 풍자가 늘고 있는 추세이다.20)

미니 홈페이지의 풍자 역시 풍자 그 자체를 즐
기려는 유형이 압도적이며, 보통 사회의 이슈를
많이 반영하고 있는 모습을 엿볼 수 있다.
그림 12는 얼마 전 흥행에 성공한 영화 '태극기
휘날리며'를 패러디하여 연인이 없는 솔로들을
풍자한 '솔로기 휘날리며'의 스킨으로 풍자적 키
치의 모습을 보여 주고 있다.

19) , '패러디 이론', 문예출판사, 1995, p.82.

20) 오창섭, '디자인과 키치', 토마토, 1997. p.234-237

그림 13은 순수한 어린왕자를 숭 취한 어린 왕자로 묘사하여 이를 스킨으로 사용하고 있다.

사이버상의 풍자는 이와 같이 비평적인 모습보다는 풍자 그 자체를 즐기기 위한 풍자가 대부분이다.



그림12. 솔로기 휘날리며 스킨



그림13. 페인 어린왕자 스킨

5. 결론

본 논문은 사이버 상에서의 키치적 그래픽이 어떤 유형으로 적용되고 있는지를 살펴보고 이를 통해 새로운 커뮤니케이션의 방향을 알아보고자 하였다. 우선 광범위한 사이버라는 연구의 범위를 축소하기 위해 요즘 신세대들에게 큰 반향을 일으키고 있는 SK Communications의 싸이 월드(cyworld)의 미니 홈페이지를 대상으로 키치적 속성을 밝혀 내고자 하였으며, 6가지 키치적 속성이 미니 홈페이지에 어떤 방식으로 관여하고 있는지 알아보았다. 싸이 월드의 경우 '도토리'라는 사이버 머니를 통해 그래픽을 구입하는 방식을 채용하고 있으며, 이는 키치적 속성을 설명하

기 위한 조건을 형성해 주는 중요한 요소로 작용하고 있었음을 알 수 있었다.

결론을 내리면, 첫 번째 속성인 향수적 키치의 경우, 다른 속성에 비해 아직 활성화 되어 있지 않은 유형이기는 하지만 '달고나'와, 추억의 아이콘 등을 통해 과거의 추억을 현재의 온라인에 표현하고자 하는 중층적인 향수적 키치를 살펴 볼 수 있었다.

두 번째와 세 번째인 과시적 키치와 대리만족 키치는 '부러움'이라는 측면에서는 같은 의미를 지니지만 과시적 키치의 경우 부러움을 기대하는 것이며, 대리 만족적 키치의 경우 부러움을 해소하고자 하는 것으로, 가상공간에서의 '도토리'라는 사이버 머니를 통해 미니룸과 미니미 꾸미기, 혹은 명품을 모방한 유명화가의 그림 스킨에서 과시적이고, 대리만족적인 유사점과 의미상의 약간의 차이점을 살펴 볼 수 있었다.

네 번째 유희적 키치의 경우 기존의 홈페이지 개념에서 조금 벗어난 게임을 통해 재미, 놀이를 즐길 수 있음을 확인하였고, 또한 미니미 등의 gif animation을 통한 개성 있는 모션과 이를 조합한 상반된 혹은 이질적인 요소들간의 결합에서 유희적인 키치의 모습을 볼 수 있었다.

다섯 번째 성적 키치의 경우 그 수요는 많지 않았지만 비교적 높은 성적 스킨의 사용자 선호도에서 성적 키치의 매력을 알 수 있었다.

여섯 번째 풍자적 키치는 비판적인 의미보다는 사회적인 이슈를 소재로 삼아 풍자 그 자체를 즐기려는 유희적 풍자가 많이 눈에 띄는 것을 볼 수 있었다.

키치는 앞서 이론적 정의를 내릴 때 알아보았듯 부정적 측면의 의미가 강한 것은 사실이나 미니 홈페이지의 경우에서처럼 사회적인 분위기와 여건, 시점에 따라 키치가 될 수도 있고 키치가 성립되지 않을 수도 있으며, 이러한 키치적 속성을 그래픽 요소로 활용할 때 온라인 상에서의 새로

운 커뮤니케이션이 성립될 수 있는 것이다.

마지막으로 앞서 언급한 여러 키치적 속성들에 해당하는 그래픽 요소들은 다른 요소들에 비해 사용자로부터 높은 선호도를 가진 것들이 많다는 점이 이채로웠으며, 이는 가상공간에서의 커뮤니케이션에 있어서 키치적 그래픽의 가능성을 예견할 수 있었다.

참고문헌

[단행본]

- 1)K. 해리스, 현대미술: 그 철학적 의미, (오병남, 최병희, 서광사, 1988), p.123
- 2)클레멘트 그린버그, 아방가르드와 키치,)현대미술비평 30선, 중앙일보, 1987), p.283
- 3)움베르토 에코, 스누피에게도 철학은 있다, (조형준 역, 새물결, 1994)
- 4)아브라함 몰르, 키치란 무엇인가, (엄광현(역), 시각과 언어, 1995), p.12
- 5)우나미 아키라, 유혹하는 오브제, (도서출판 국제, 1994)
- 6) 오창섭, 디자인과 키치, (토마토, 1997)
- 7)M. 칼리니쿠스, 모더니티의 다섯 얼굴, (시각과 언어, 1994)
- 8) 박성봉, 대중예술의 미학:대중예술의 통속성에 대한 미학적 접근, (동연, 1996), p.294
- 9)린다 허천, 패러디 이론, (문예출판사, 1995), p.82.

[논문]

- 10) 김경숙,배지훈, 옥외광고에 나타난 키치적 특성에 관한 연구, (한국디자인문화학회지 논문, 2003)
- 11) 조영정, 신문광고에 나타난 키치 표현의 효과 연구, (계명대학교 석사학위 논문, 2000)

[World Wide Web]

- 12) <http://www.naver.com>
- 13)<http://www.empas.com>