

인터넷 수용자의 참여방식과 문화적 생산*

<여인천하> 게시판 분석

주창윤**

(서울여자대학교 언론영상학과 교수)

이 연구의 목적은 <여인천하> 시청자 게시판 분석을 통해서 인터넷 수용자가 어떻게 사이버 공간에 참여해서 그들만의 사이버 문화공간을 만들어나가는가를 분석하는 데 있다. 인터넷게시판 수용자는 '드라마 공동체의 참여', '평가와 해석적 참여', '개인적 참여', '방송사에 대한 비판', '공동작가의 참여' 방식을 통해서 사이버 공동체를 형성해나가고 있었다. 사이버 공동체는 보편적 의미공유보다 국면적 의미공유를 향하는 의미공동체를 지향하고 있었다. 게시판의 참여자들은 소속감이나 동질감이 약하고, 글쓰기의 즐거움이나 타자와의 커뮤니케이션을 하는 재미 등과 같은 정서적 욕구에 지나치게 기대어 있었다. 동시에 방송사에 대한 비판이나 공동작가적 참여를 통해서 적극적으로 운영방식이나 프로그램에 참여하고 있었다. 이것은 게시판 공간이 개인적이면서 공적이고 참여적이면서도 소극적인 이중적 사이버 공간이라는 것을 의미한다.

키워드: 인터넷 수용자, 인터넷 문화, 사이버 공동체, 전자게시판, 텔레비전 드라마

1. 문제의 제기

포스트먼(Postman, 2001)은 《테크노폴리》에서 '타무스 왕의 판정'이라는 흥미로운 신화를 소개한다. 타무스 왕은 숫자, 기하학, 천문학, 문자 등을

* 이 연구는 2001년 서울여자대학교 사회과학연구소 교내 연구비 지원으로 수행되었음.

** joo@swu.ac.kr

발명한 테우스 신을 초대한다. 테우스 신은 자신이 발명한 문자가 이집트인들의 지혜와 기억력을 높여줄 것이라고 자랑한다. 이에 대해서 타무스 왕은 문자를 습득한 사람들은 기억력을 사용하지 않게 되어 오히려 더 많이 잊어버릴 것이라고 지적하면서, 기술의 발명자는 기술이 미래에 이익이 될지 해가 될지 판정할 수 있는 최선의 재판관이 될 수 없다고 말한다.

이 신화가 의미하는 것은 기술의 불확실성이다. 새로운 기술이 도입되었을 때, 그것이 어떤 방향으로 활용될 것이라는 일반적인 기대와 달리 예상치 못한 사회변화를 일으킨다. 30여 년 전 국가적 프로젝트로 시작된 ARPANET이나 NSFNET, 1980년대 대학간의 문화적 실험으로 등장한 유즈넷이나 MUD, 그리고 1990년대 중반 이후 대중으로까지 확산된 인터넷의 상업화 과정에 이르기까지 인터넷은 다양한 방식으로 활용되고 있다.

인터넷은 바퀴의 발명과 비유될 정도로 커뮤니케이션 행위 전반에 영향을 미치고 있다. 초기 인터넷 선구자들은 새로운 커뮤니케이션 형식으로서 인터넷의 영향력을 알고 있었다해도 사회 내에서 어떤 다양한 변화를 초래할 것인지 명확한 지도를 그리지는 못했을 것이다. 인터넷의 등장 이후 인터넷이 새로운 정보와 오락을 제공하고 사회적 불평등을 제거하는 역할을 수행할 것이라는 낙관적 견해와 인터넷이 불평등한 지배관계를 강화하고 편향적으로 사용될 것이라는 비판적 견해가 대립된 것은 인터넷의 불확실성을 함의한다. 그러나 대립적 견해가 인터넷의 사회적 함의를 밝히는데 기여하는 것은 아니다. 대립적 시각으로 인터넷의 의미를 파악하기 어려운 이유는 인터넷의 커뮤니케이션 양식, 이용방식, 사이버 공간 등이 단일한 것이 아니라 각각의 특성에 따라 상이하기 때문이다. 따라서 현재 요구되는 것은 낙관적이거나 비판적 견해를 피력하는 것이 아니라, 다양한 종류의 인터넷이 사회의 정치, 경제, 문화 등의 영역 내에서 어떤 변화를 초래하고 있는가를 구체적으로 밝히는 것이다.

이 글은 인터넷의 영향과 관련해서 정치적, 경제적 영역이 아니라 대중문화 영역에 주목한다. 왜냐하면 인터넷의 공간이 중요한 대중문화의 영역으로 확대되면서 대중문화의 소비와 (재)생산에 변화를 초래하고 있기 때문이

다. 인터넷은 정치나 하위문화 영역에서 새로운 ‘공론 영역’(public sphere)을 제공하며, 개인과 집단의 정체성을 위협하면서 사이버 공동체를 구성해내고 있고, 새로운 오락의 즐거움 등을 제공하고 있다. 게다가 인터넷 공동체 내에서 공론영역보다 반사적(semi-private) 영역이 급속히 증가하고 있다. 물론 이것은 사회적 정치적 쟁점을 다루는 공론영역이 감소하고 있다는 것이 아니라 상대적으로 특정한 이데올로기적 경향에서 벗어나 텔레비전, 스포츠, 레저활동 등을 중심으로 특정 대중문화 영역 내에서 개인적이면서 집단적인 공동체가 확대되고 있다는 것이다.

사이버 공동체는 참여자들에게 관심사와 관계형성의 장을 제공하면서 현실세계와 마찬가지로의 공동체 역할을 수행하고 있다. 각각의 방송사가 제공하는 게시판에도 수용자의 참여가 확대되면서 사이버 공동체 문화를 구성하고 있다. 텔레비전 방송사들은 거의 모든 프로그램에 시청자 게시판 공간을 제공하고 있다. 인터넷의 개입으로 텔레비전 수용자는 과거 방송사나 제작진에 대해 개인적으로 의견을 제시하거나 일상생활에서 개별적으로 다른 사람들(가족, 동료 등)과 대화의 소재로 사용하는 소극적 활동에서 벗어나서 개인적이면서 공적으로 프로그램에 참여한다. 여기서 좀더 제기되어야 할 질문은 게시판이 텔레비전 시청과 수용자의 사이버 문화형성에 어떻게 개입하는가 하는 점이다.

이 연구의 목적은 대중문화의 공간으로서 텔레비전 게시판 분석을 통해서 수용자들이 어떻게 그들만의 문화를 만들어나가는가를 탐색적으로 밝히는 데 있다. 먼저, 그 동안 인터넷에 관한 연구들이 인터넷을 포괄적으로 정의함으로써 인터넷 공간의 특수성을 제대로 고려하지 못했다는 점에서 이론적으로 사이버 공간 내에서 시청자 게시판의 의미를 살펴볼 것이다. 둘째, 수용자들이 어떻게 참여하는가를 개인적 참여, 방송사에 대한 비판, 드라마 공동체 참여, 공동작가적 참여, 평가와 해석적 참여 등으로 구분해서 검토할 것이다. 셋째, 게시판에 글쓰기 참여방식으로 구성되는 인터넷 문화의 성격과 이중성을 논의할 것이다.

2. 이론적 논의: 사이버 공동체로서 전자게시판

인터넷은 새로운 (대중)문화 공간을 만들어내고 있다. 이것은 소수 엘리트 문화의 공간이나 동질적인 대중(mass)문화의 공간이 아니다. 인터넷 공간의 중요성은 자유롭게 의사소통을 할 수 있는 자유를 보장하는 보편적 접근에 있다. 이런 점에서 인터넷 수용자는 개인들이거나 공동체들이지 대중(mass)으로서 수용자가 아니다.

인터넷의 공간은 단일종의 공간이 아니라 다종(多種)의 공간이다. 인터넷의 공간은 커뮤니케이션의 유형에 따라서 다르게 기능한다. 모리스와 오간(Morris & Ogan, 1996)은 인터넷 커뮤니케이션을 네 가지 유형으로 분류한다. 첫째, 일 대 일의 비동시적 커뮤니케이션(예: 전자우편), 둘째 다 대 다의 비동시적 커뮤니케이션(예: 유즈넷, 전자게시판, 리스트서브 등), 셋째 일 대 일, 일 대 소수 및 일 대 다의 동시적 커뮤니케이션(예: MUD, MOO, MUCK, IRC, 채트룸), 넷째 다 대 일, 일 대 일 및 일 대 다의 비공시적 커뮤니케이션(예: 웹 사이트, Gopher, FTP 사이트 등). 인터넷 커뮤니케이션의 유형에 따라 인터넷 공간의 의미도 달라진다. 그러나 인터넷(혹은 사이버) 공간에 대한 개념이 혼란스러운 것은 동질적인 공간으로 전제하기 때문이다.

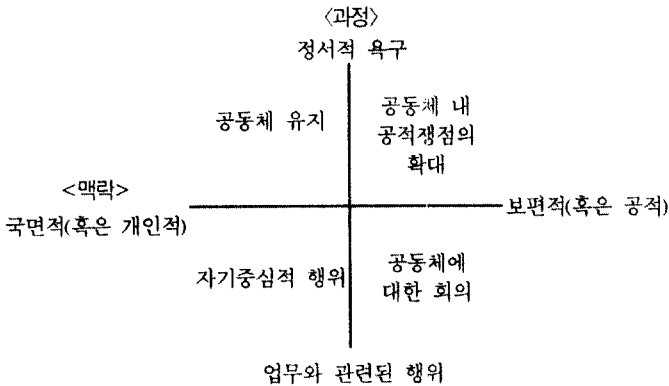
인터넷 커뮤니케이션의 유형을 토대로 사이버 공간을 두 가지로 나눌 수 있다. 하나는 웹기반 사이버 공간과 가상현실 사이버 공간이다. 웹기반 사이버 공간은 인터넷 전자게시판, 유즈넷 등 텍스트와 글쓰기 중심으로 형성되는 의미공동체와 웹 네이케이션 그 자체의 속성인 공간감을 가진 웹페이지와 링크들로 이루어진 웹페이지 사이버 공간이다. 가상현실 사이버 공간은 3D 비주얼 이미지로 PC게임에서 이루어지는 공간이다(신승훈, 2001, 196~197쪽).

인터넷 커뮤니케이션 양식과 사이버 공간이라는 두 가지 측면에서 본다면 시청자 게시판은 다 대 일의 비동시적 커뮤니케이션으로 특정 관심 영역을 중심으로 공동체 활동이 이루어지는 공간이다. 시청자 게시판은 전통적

인 글쓰기와 새로운 인터넷 공간이 만나는 장소다.

그레이엄(Graham, 1994)은 공동체 네트워크 프리넷(FreeNet)에서 공동체가 어떻게 구조화되는가를 과정의 축과 맥락의 축으로 구분해서 제시하고 있다. 과정의 축은 정서적 욕구나 일이나 작업과 관련된 행위로, 맥락은 국면적(개인적) 쟁점과 보편적(공적) 쟁점으로 분리된다.¹⁾

<그림 1> 사이버 공간으로서 게시판의 구조



<그림 1>의 모델을 텔레비전 프로그램 게시판에 적용하면, 정서적 욕구는 참여하는 수용자의 위치를, 업무와 관련된 행위는 제작자의 위치와 관계시킬 수 있다. 텔레비전 게시판 수용자의 관심사는 특정 프로그램이기 때문

1) 그레이엄이 설정한 '과정'과 '맥락'의 구분에서 과정은 심리적 과정을, 맥락은 참여의 범위를 의미한다. 사이버 공동체의 참여가 심리적 동기로 정서지향이나 작업 지향이나 따라 분류되었는데, 그레이엄은 정서적 욕구와 국면적 쟁점의 경우 사이버 공동체가 지속적으로 유지된다는 점을 지적하고 있다. 그레이엄은 정서적 요구와 보편적 쟁점이 교차하는 영역을 '공동체 유지의 타당성에 대한 회의'로 설정하고 있지만, 텔레비전 시청자 게시판은 공동체 유지의 타당성을 회의하기보다 특정 쟁점을 공적으로 확대하는 경향에: 유료화에 대한 비판 등이 지배적으로 나타났다. 따라서 그레이엄의 구분을 약간 수정했다.

에 프로그램의 성격에 따라 정서적 욕구의 정도는 다를 수밖에 없으며, 국면적 쟁점(예를 들면, 텔런트, 등장인물, 이야기 구조 등)과 보편적 쟁점(제작자에 대한 요구, 방송사나 방송운영, 드라마와 현실간의 관계 등)을 중심으로 공동체를 형성한다. 제작자의 경우, 정서적 욕구보다 프로그램 제작과 관련된 수용자의 반응을 살펴보는 장으로 사용하기 때문에 업무와 관련된 행위에 속한다. 제작자는 수용자가 올리는 내용에 대해 직접적으로 댓 글을 올리는 경우는 거의 없다. 따라서 특정 내용을 자기 중심으로 받아들이며, 프로그램의 내용을 넘어서 보편적, 공적 쟁점으로 확대되는 것에 회의적인 편이다. 사이버 공동체로서 게시판은 전통적인 공동체와는 다르다. 전통적인 공동체 개념은 ‘장소’(place)에 기반하면서 공통의 경험을 갖고 있는 집합체를 의미한다. 머셔(Mercer, 1956, p. 27)가 적절하게 정의했듯이, “공동체란 특정한 시간에 특정한 지리적 장소에 살고, 공통의 문화를 공유하고, 하나의 사회적 구조 속에 배치되어 있으며, 집단으로서의 독특성과 독립된 정체성에 대한 인식을 보여주는, 기능적으로 연계된 사람들의 집합체”(Fernback, 1999/2000, 128쪽, 재인용)를 의미한다. 전통적인 공동체 개념은 장소에 초점을 맞추면서 개인들 사이 상호의존성을 강조한다.

그러나 사이버 공동체에는 장소의 개념이 없다. 사이버 공동체는 컴퓨터를 매개해서 사이버 공간 상에서 형성되는 의미공동체다.²⁾ 물리적 기반과 구조가 매우 미약한 상태를 공동체로 정의할 수 있는가에 대해서 논란이 있을 수 있지만, 피백(Fernback, 1999/2000)의 주장처럼, 의미의 실체도 공동체의 범주 안에 포함시키는 것이 타당하다. 이런 점에서 보면, 사이버 공

2) 의미공동체는 피쉬(Fish, 1980)의 해석공동체(interpretive community)와 다르다. 피쉬의 관심은 (문학)독자가 문학 텍스트의 의미를 복합적으로 해독하고 새로운 의미를 만들어나가는 과정에 있는 것이 아니라 해독에 영향을 미치는 제도적, 문학적 결정요인을 해명하는 것이었다. 피쉬에 따르면, 독자가 텍스트를 읽기 이전에 갖고 있는 공유한 규칙들이 공유된 해석을 낳은 하위공동체를 형성하게 한다는 것이다. 따라서 피쉬는 커뮤니케이션에서 제도적 구조의 중요성을 강조한다. 반면 의미공동체는 특정한 텍스트의 의미를 공유하고 새로운 의미를 만들어 나가는 집합체를 의미한다. 제도적 구조보다 텍스트와 수용자 해독의 관계에 주목한다.

동체는 보편적인 의미와 함께 ‘국면적 의미’(local meaning)에 집중된다. 사이버 공동체가 공유하는 의미는 특정 주제나 특정 영역을 중심으로 형성되기 때문에 보편적 특성이 상대적으로 약한 편이다. 이런 측면에서 보면 웹 기반의 사이버 공간 내에서 텍스트와 글쓰기를 중심으로 형성되는 의미공동체(게시판, 유즈넷 등)는 개인적 정체성과 ‘우리’라는 집단적 정체성이 교차하는 영역에 속해 있다. 즉 ‘개인적 자아가 공적으로 표현되는 공간’(Foster, 1997)이다.³⁾

시청자 게시판은 일반적인 사이버 공동체와도 다른 특성을 지닌다. 일반적인 사이버 공동체 참여자들은 자신의 취향이나 사회문화적 배경에 따라 회원으로 가입해서 활동한다. 특별한 경우가 아니면 대체로 사이버 공동체가 사라지지 않는다. 참여자의 취향이나 배경이 쉽게 바뀌지 않기 때문이다.⁴⁾ 반면 시청자 게시판은 프로그램이 진행되는 동안 활발하게 운영되다가 종영되면 6개월 내 사라진다. 시청자 게시판은 ‘일시적인 사이버 공동체’의 성격을 지닌다. 시청자 게시판이 다른 사이버 공동체와 다르게 상대적으로 소속감이나 동질성이 약하거나 오락이나 상호작용 이외에 뚜렷한 정체성을 갖기 어려울 수 있다.

전자게시판과 같이 웹 기반에서 형성되는 의미공동체에 관한 연구들은 세 가지 측면에서 진행되었다. 첫째, 온라인 상호작용이 사회적 범주를 제거하기 때문에 인종, 계급, 성(gender), 지위 등과 같은 사회적, 인구학적 요인

3) 이와 유사한 맥락에서 히얼리(Healy, 1997)는 사이버 공간을 ‘교차하는 전경’(middle landscape)으로 정의한다. 미국 개척시대에 개척지가 자연과 문명, 시골과 도시의 교차점이 되었던 것처럼, 전자 개척지인 인터넷 공간에서 개인은 집단으로부터 분리되어 자신의 의견을 자유롭게 표현하면서 동시에 집단과 강한 연대감을 형성하고 있기 때문이다.

4) 김유정·조수선(2001)은 사이버공동체로서 여성 사이트를 분석하고 있다. 여성 사이트의 관심사는 ‘용모’와 ‘가정’이며 관계형성의 목적으로 ‘연고·세대’, ‘오락’이 가장 많은 공간을 차지하고 있음을 밝히고 있다. 이와 같이 여성 사이버 공동체나 취향 중심의 공동체는 지속적이며 시청자 게시판과 달리 상대적으로 강한 소속감과 동질성을 지닌다.

들을 무의미하게 만들 것이라는 초기 인터넷 사이버 공동체에 대한 비판이다(이오현, 2001; 한희정, 2002; Burkhalter, 1999/2001; Smith & Kollock, 1999/2001; Stratton, 1997; Streck, 1998). 비판적 연구들은 인터넷이 사회적 유대를 강화시켜 새로운 공동체를 형성해 낼 것이라는 점에서 사회적 불평등을 제거하는 ‘위대한 평등자’로 간주하는 경향에 의문을 제기한다. 사이버 공간은 현실공간의 연속성으로서 실제적인 사람들이 사이버 공간으로 들어갈 때, 모든 사회적인 관계에서 벗어나는 것은 아니라는 것이다.

비판적 연구들은 사이버 공간 내에서도 여전히 불평등한 지배관계가 유지된다고 지적한다. 이들은 사이버 공동체를 둘러싼 담론들이 백인 중간계급에 의해 지배되고(Stratton, 1997), 부르주아의 배타적 특성을 담고 있으며(Streck, 1998), 인종정체성은 사라지지 않고(Burkhalter, 1999/2001)있다고 비판한다. 이오현(2001)도 <보고 또 보고>의 게시판 분석을 통해서 인터넷의 공간이 자유롭고 평등하며, 하이퍼텍스트성이 수용자의 힘을 향상시킬 것이라는 가정에 의문을 제기한다. 한희정(2002)은 텔레비전 드라마 <피아노> 게시판에서 수용자들이 선호된 해독에 빠져있으며 자유로운 토론이 이루어지지 않고 제작진이나 연기자들이 전혀 참여하는 않는다는 점에서 사이버 공동체의 장으로서 게시판의 한계를 지적한다. 비판적 연구들은 사이버 공동체 내에서 무인종, 무계급, 무젠더의 유토피아적 공동체는 존재하지 않는다고 말한다.

둘째, 인터넷에서 텔레비전 수용자의 활동에 관한 연구들로 웹에서 텔레비전 인기 프로그램 사이트들이 급속히 증가하고 있으며, 인터넷 수용자들은 텔레비전 프로그램 제작자들과 상호작용하고 있다는 점을 지적하고 있다(Bielby & Harrington, 1995; Lindlof & Shatzer, 1998; Seiter, 1999). 이 연구들은 인터넷의 상호작용성에 대한 낙관적 전망에 기대어 있다. 그러나 게시판의 경우, 텍스트 중심의 일 대 다의 비동시적 커뮤니케이션 양식으로 참여자 사이 상호작용이 어느 정도 이루어지고 있다고 해도 제작자와의 관계는 다른 문제이다. 즉 인터넷이 제작자와 접촉할 수 있게 해준다는 사실 그 자체가 수용자의 힘을 강화시켜 준다는 주장은 유토피아적 경향에 빠지

는 것이다. 인터넷의 상호작용성을 ‘능동성’과 동일한 개념으로 사용해서 수용자의 힘이 증가하고 있다고 단순히 주장하기보다 텍스트(글쓰기)를 통해서 나타나는 능동성의 특성, 의미, 역할에 보다 주목할 필요가 있다.

셋째, 웹 사이트 글쓰기 유형과 규범 등에 대한 연구들이다(Baym, 1993; 1995; Knapp, 1997; Tepper, 1997). 이들 연구들은 웹 사이트에 올려진 글들이 전통적인 글쓰기 방식과 가치판단에 의존하고 있다는 점을 지적하고 있다. 베임(Baym, 1993)은 미국의 전통적인 언어문화의 가치로 유머, 성찰, 자신만의 개성적 표현, 예의바름 등이 게시판 글쓰기 문화에도 그대로 적용되고 있으며, 참여자들은 이와 같은 특성을 가진 글들을 좋은 글로 평가하는 경향이 있음을 밝히고 있다. 테퍼(Tepper, 1997)도 인터넷 공동체를 통제하고 정의하는 수단으로서 유머에 기초한 글쓰기 관습이 활용되고 있다고 지적한다.

사이버 공동체에 대한 기존 연구들은 낙관적 시각과 비판적 시각의 대립적인 구도에서 사이버 공간을 바라보는 경향이 지배적이다. 이들은 인터넷 공간을 하나의 통합된 ‘전체’로서 파악한다. 그러나 사이버 공간(공동체)은 전체로서 동질적인 특성을 지니기보다 개별적이며 차별화되어 있다. 사이버 공동체는 특성에 따라 이중성을 지닐 수 있다. 하나의 사이버 공동체 내에 낙관적이며 비판적인 특성들이 함께 형성되기도 한다. 게다가 인터넷의 보편적 특성(멀티미디어, 상호작용성, 하이퍼텍스트성, 동시성 등)을 사이버 공동체에 그대로 적용할 경우 개별적 공동체에서 나타나는 특성과 문화적 의미를 놓치기 쉽다. 앞에서 언급했듯이, 시청자 게시판은 정서적 욕구가 강하게 개입하면서 국면적/보편적 쟁점으로 나아가는 사이버 공간이다. 그렇다면 시청자 게시판의 특성을 고려하면서 사이버 문화의 성격을 포괄적인 접근이 아니라 미시적으로 접근할 필요가 있다.

3. 분석대상과 방법

인터넷 수용자의 참여와 문화적 생산방식을 분석하기 위해서 <여인천하> (SBS) 홈페이지의 시청자 의견란에 올려진 편지를 분석대상으로 삼았다.⁵⁾ 분석기간은 가구 시청률이 가장 높았던 2001년 7월 1일~30일 사이에 게재 된 내용 중에서 총 1,000개의 편지이다. <여인천하> 홈페이지의 시청자 의견란에는 매일 400~800개의 편지들이 올려지고 있는데, 본 연구는 표집 간격을 10으로 체계적 무선 표집방법(systematic random sampling)을 사용 했다.⁶⁾

인터넷 수용자의 참여방식을 다섯 가지 주제—개인적 참여, 방송사에 한 비판, 공동체적 참여, 공동작가적 참여, 평가와 해석적 참여—로 구분해서 분석했다.⁷⁾ 첫째, 개인적 참여는 개인적 문제의 진술이나 드라마와 무관한 정보교

5) <여인천하> 전자게시판을 분석대상으로 삼은 이유는 연구 기간 당시 가장 인기 있는 텔레비전 프로그램으로 시청자의 참여가 높았기 때문이다. 어느 게시판을 분석대상으로 하는가에 따라서 게시판을 통한 참여의 정도는 상당한 차이를 보일 수 있다, 시사 다큐멘터리 게시판의 경우 참여의 정도가 낮았고, 버라이어티 쇼 게시판은 특정 세대의 특성이 두드러지게 나타났다. 사이버 공간 내에서 일반적인 시청자의 관심과 특성을 파악하기 위해서 시청률 1위를 유지하고 있는 <여인천하>가 적합하다고 판단되었다.

6) 온라인 자료가 분석대상으로 얼마나 유용한가는 논쟁거리다. 인터넷 민속지학방법(ethnography)은 온라인 포커스 집단연구, 온라인 인터뷰, 온라인 텍스트 자료 등의 분석을 포함하고 있는데, 이것은 전통적인 민속지학방법과 차이가 있다. 민속지학방법의 핵심은 관찰대상자가 위치하는 맥락(context)을 파악하는 것인데, 인터넷의 경우 맥락을 접근하기 어렵다. 그러나 온라인 자료는 나름대로의 유용성을 지닌다. 연구되는 관찰대상자가 미리 알지 못하므로 자료는 보다 자연스러운 맥락(naturalistic setting)에서 형성된 것이기 때문이다. 게다가 다른 경험적 연구에 비해서 경제적이며 편리하게 자료접근이 가능하며, 자료가 풍부하다는 잇점도 있다(Paccagulla, 1997, pp. 68~69). 비록 온라인 자료가 지니는 피상성으로 공통적인 분석범주를 설정하는데 적지 않은 한계가 있지만, 이것이 온라인 자료의 강점을 손상시키는 것은 아니다.

7) 게시판 자료들을 코딩하는데 어려움이 있었다. 자료들이 완전히 배타적이지 않기 때문이다. 특히 '드라마 공동체의 참여' 범주에서 하위범주들을 포괄하는 경우가

환, 대본 등의 요청, 배우나 제작자의 사생활에 대한 진술, 기타(드라마와 무관한 유머나 인용 등)로 분류했다. 둘째, 방송사에 대한 비판은 웹사이트 운영관련과 다시 보기 유료화 비판으로 구분했다. 셋째, 드라마 공동체 참여는 팬으로 명명하기(자신의 정체성 밝히기와 드라마에 대한 맹목적 옹호), 드라마와 관련된 정보공유, 다른 참여자와의 상호작용, 드라마에 대한 논쟁점 제기하기 등으로 나누었다. 넷째, 공동작가적 참여는 연출가와 시나리오 작가에 대한 요구, 드라마의 실수 지적, 드라마 스토리 다시 쓰기/ 패러디하기 등으로 구분했다. 다섯째, 평가와 해석적 참여는 등장인물에 대한 평가, 이야기 구조와 전개에 대한 평가, 해석적 활동으로 분류했다. 등장인물의 경우 정난정, 문정왕후, 경빈, 능금, 업상궁, 기타로 구분했고, 이야기 구조와 전개는 전개방식(느린/빠른), 현실성(과장/현실성), 내용(진부함/신선함)으로 범주화했으며, 해석적 활동은 드라마의 내용을 현실 삶과 연결시키는 지시적 해독(referential reading), 드라마의 내용에 대한 비판과 역사적 문제를 고려해서 평가하는 비판적 해석(critical reading)으로 나누었다.⁸⁾

글쓴이의 성별은 이름으로 추측했다. 이름으로 명확히 판단하기 어려운 경우 필자에게 메일을 보내 성별 확인을 요청했으나 응답이 없는 경우 분석

많았다. 여기서 '다른 참여자와 상호작용'은 댓글을 단 경우로 한정했다. '팬으로 명명하기'와 '드라마 관련 정보공유'도 중복되는 경우가 많았는데 해당 범주에 속하는 정보의 양과 핵심주장이 어느 곳에 포함되는가를 중심으로 구분했다. 이밖에도 '평가와 해석적 참여'는 척도, 평가, 가치판단을 포함하는 엄밀한 구분을 적용하지 않았다. '평가와 해석적 참여'에서 드라마를 분석적으로 해석해서 평가하는 글은 50여 개 내외였다. 따라서 단순한 감상문도 평가기준은 약하지만 평가와 해석적 참여에 포함시켰다.

- 8) 지시적 해독과 비판적 해독은 리베스와 카츠(Liebes & Katz, 1993)의 분류기준에 따랐다. 리베스와 카츠는 드라마의 해독과 관련하여 '지시적/비판적' 해독과 '뜨거운(hot)/차가운(cool)' 관여의 기준을 사용해서 네 가지 해독유형을 구분했다. 그러나 이 연구는 온라인 자료의 한계 때문에 해독을 네 가지로 구분하기 어려웠다. 여기서 지시적 해독은 드라마의 이야기를 현실과 직접적으로 연결시키는 해독을 말하고, 비판적 해독은 드라마의 이야기를 현실과 직접적으로 연결시키는 해독을 말하며, 비판적 해독은 드라마의 이야기를 미학적, 평가적으로 비평하는 해독방식이다.

에서 제외했다, 총 분석대상은 967개의 편지였다.)⁹⁾

4. 인터넷 수용자의 참여방식

인터넷 수용자의 참여는 ‘드라마 공동체의 참여’(42.1%), ‘평가와 해석적 참여’(21.3%), ‘개인적 참여’(18.9%), 방송사에 대한 비판(11.3%), 공동작가적 참여(6.4%)로 드라마 공동체의 참여가 가장 높았다(<표 2> 참고). <여인천하>의 팬들이 시청자 게시판에 글을 올리기 때문에 드라마 공동체가 형성된 것이다. 평가와 해석적 참여는 등장인물, 이야기 전개방식 그리고 해석적 활동과 관련되어 있다. <여인천하>라는 드라마로서의 특징(역사드라마의 인물 중심성, 역사적 사실과 작가적 상상력 사이의 갈등)이 평가와 해석적 참여의 폭을 넓혀 놓은 것으로 이해할 수 있다. 개인적 참여는 드라마와 직접 관계되기보다 개인적인 요청이나 질문 등과 관련되는데 대부분 게시판에 공통적으로 나타나는 현상이다. 방송사에 대한 비판은 유료화에 대한 것으로 집단적 행동을 취할 것을 주장하는 내용이 대부분이다. 이것은 SBS가 유료화를 시작하면서 나타난 현상으로 <여인천하> 게시판에 국한된 것이 아니라 다른 프로그램 게시판에도 나타났다. 공동작가적 참여는 인터넷 수용자가 작자나 제작자에 요구하고 드라마에 직접 개입하고자 하는 경우를 의미하는데, 상대적으로 가장 낮은 빈도를 차지하고 있지만 가장 적극적인 참여의 방식이다.

1) 개인적 참여방식

개인적 참여는 ‘개인적 질문이나 도움 요청’, ‘대본이나 재방송 요청’, ‘등

9) 본 연구에서 분석된 자료를 올린 여성 참여자는 667명(68.7%)이며 남성 참여자는 303명(31.3%)으로 총 967명이다. 여성이 남성보다 2배 이상 많았다.

<표 1> 전자게시판 수용자의 글쓰기 참여방식(%)

참여방식	글쓰기 유형	남자	여자	소계	계
개인적 참여	개인적 질문이나 도움 요청	44(69.8)	78(65.0)	122(66.7)	183(18.9)
	요청(대본, 재방송 등)	9(14.3)	13(10.8)	22(12.0)	
	등장인물에 대한 개인적 진술	5(7.9)	21(17.5)	26(14.2)	
	기타	5(7.9)	8(6.7)	13(7.1)	
	소계	63(100.0)	120(100.0)	183(100.0)	
방송사에 대한 비판	웹사이트 운영	18(47.4)	35(49.3)	53(48.6)	109(11.3)
	다시 보기 유료화 비판	20(52.6)	36(50.7)	56(51.4)	
	소계	38(100.0)	71(100.0)	109(100.0)	
드라마 공동체 참여	팬으로 명명하기	18(14.4)	59(20.9)	77(18.9)	407(42.1)
	드라마 관련 정보공유	40(32.0)	83(29.4)	123(30.2)	
	다른 참여자와 상호작용	48(38.4)	80(28.4)	128(31.4)	
	드라마 내용에 대한 논쟁제기	14(11.2)	49(17.4)	63(15.5)	
	드라마와 관련된 인용	5(4.0)	11(3.9)	16(3.9)	
	소계	125(100.0)	232(100.0)	407(100.0)	
공동작가적 참여	연출가, 시나리오 작가에 대한 요구	6(37.5)	17(37.0)	23(37.1)	62(6.4)
	드라마 실수 지적	7(43.8)	20(43.5)	27(43.5)	
	드라마 다시 쓰기/패러디 하기	2(12.5)	7(15.1)	9(14.5)	
	기타	1(6.2)	2(4.3)	3(4.8)	
	소계	16(100.0)	46(100.0)	62(100.0)	
평가와 해석적 활동	등장인물에 대한 평가	29(47.5)	58(40.0)	87(42.2)	206(21.3)
	이야기 전개와 구조에 대한 평가	24(39.3)	64(44.1)	88(42.7)	
	해석적 활동	8(13.1)	23(15.9)	31(15.1)	
	소계	61(100.0)	145(100.0)	206(100.0)	
총계		303(31.3)	664(68.7)	967(100.0)	967(100.0)

장인물에 대한 개인적 진술'(실제 등장인물을 보았다거나 등장인물이 다른 프로그램에 나온다는 내용 등)로 구분했다. 개인적 참여에서 개인적 질문이나 도움 요청이 압도적으로 우세했다. <여인천하>를 보는 과정에서 궁금

한 내용을 질문해서 알려 달라는 것이 대부분이다. 개인적 질문이나 문제를 제기하는 사람들은 처음부터 <여인천하>를 시청한 사람들이 아니라, <여인천하> 팬으로 자리잡기 전 단계에 속하는 경우가 많았다. 또한 인터넷 활용에 있어서 문제가 발생하여 어떻게 해결해야 하는가를 묻는 질문들도 있었다.

◆ 제목: 화천군의 미스테리(글쓴이: lully77)

질문이 있는데여 왜 화천군 심정이 “군”칭호를 받았져? 남양군 홍경주와 부원군은 왕의 장인이기 때문에 “군”칭호를 받은 걸루 아는데 화천군이 왕의 장인가? 아님 종친? 아시는 분 알려주셔염

◆ 제목: 왜??다시보기가안돼져??알면대답좀. (글쓴이: qutygayy)

여인천하를첨부터다시볼려구해또뒤. . . 안되네염. 다시보기가어제까진되었는데. (왜??다시보기가안돼져??알면대답좀/123/qutygayy)

드라마 등장인물과 관련된 개인적 진술도 적지 않았다. 드라마의 사소한 것까지 찾아서 게시판에 올린다. 글쓴이 ejtsl100은 파릉군이 <애마부인5>에 나온다고 쓰고 있다. 인터넷 수용자들은 드라마 자체뿐만 아니라, 드라마와 관련된 주변적인 내용에도 관심을 기울인다. 이밖에도 자신이 장경왕후, 문정왕후의 후손이라고 말하는 “제가. . . 파평윤씨 거든여. 윤씨에게 그 파평윤. . . 윤관장군의 후손이 저라구여. . .”(yunlee7018) 내용도 있었다. 윤관장군, 장경왕후나 문정왕후가 파평 윤씨이고 자신이 파평 윤씨여서 후손이라는 내용처럼, 드라마와 관계없는 개인적인 내용도 적지 않았다. 이것은 개인적인 글을 통해서 누군가 커뮤니케이션하고 싶어하는 욕망을 드러낸 것으로 해석할 수 있다.

2) 방송사에 대한 비판

방송사 비판은 ‘다시 보기 유료화’와 ‘웹 사이트 운영’에 관한 것이었다. 단순히 대본 유료화 비판을 넘어서 저지를 위한 결집의 필요성이 역설된다. 방송대본 유료화는 프로그램 제작에 필요한 광고가 따로 있는 상황에서 앞으로 이야기 전개와 지나간 이야기 내용을 알고자 하는 시청자들, 즉 시청률 상승에 기여한 사람들을 대상으로 했기 때문에 반대해야 한다는 것이다.

◆ 제목: 돈만 밝히는 sbs.. 50회까지 별내용 없습니다(글쓴이: nogari7)

대본보기를 50회까지 봤습니다. 별 내용 없습니다. (중략) 게다가 유료 대본보기라니... 업무가 바빠서 다시보기를 늦게 올린다는 글을 본 적이 있었는데요, 돈을 내고 보는 대본보기는 50회까지 미리 올려져 있더군요. (중략) 극을 한편 만드는데 많은 제작비가 들어가고, 또 시청률 높은 극이 만들어지는 것이 쉬운 일은 아니겠지요. 하지만 정도껏 해야하지 않겠습니까? 지난주까지는 여인천하의 팬이었습니다. 어제는 보다가 잤습니다. 다음주에는 다른 프로그램이 보고 싶어지는군요.

2001년 봄부터 SBS가 유료화를 시작하자 SBS 게시판에 방송사를 비판하는 글들이 쏟아졌다. 강력한 항의와 집단적 행동이 필요하다고 주장되었지만, 온라인을 벗어나지는 못했다. 또한 유료화에 대한 비판은 점점 약해져서 1년이 지난 이후에는 별다른 저항이 없었다. 이것은 저항이 언어적 수준을 넘어서지 못한다는 것을 의미한다.

3) 드라마 공동체의 참여

인터넷 수용자들이 사이버 공간에서 의미 공동체를 형성한다. 드라마 공동체의 참여방식은 ‘드라마 관련 정보공유’(31.4%), ‘의견교환의 장으로서 다른 참여자와 상호작용’(24.8%), ‘팬으로 명명하기’(18.9%), ‘논쟁점 제

기'(15.5%) 등이다.

<여인천하> ‘팬으로 명명하기’는 공동체적 참여에서 가장 기본적인 방식이다. 자신을 특정 프로그램의 팬으로 명명함으로써, 자신도 사이버 공간에 참여할 수 있다는 자격이 있음을 스스로 주장한다. 그것은 대체로 드라마의 즐거움에서부터 시작하여 애착, 충성심으로 연결되는데, 드라마 시간을 애타게 기다리거나 몰입해 시청함으로써 팬으로서 자신의 모습을 드러낸다.

◆ 제목: 여인천하 시청자의견들 너무재미있어요(글쓴이: sing-a-long)

저는 아주어린 아기의 엄마인데요. 여인천하하는 날만 기다릴정도로 아주 재미있게 드라마 보고 있어요. 드라마 보고나면 꼭 시청자 의견코너에 들어와 읽어본답니다. 대부분 나이가 어린 사람들 같은데 어쩔 그렇게 진지하고 재미있고 또 재치있게 적어왔는지 읽어보면서 혼자서 큰소리로 웃을때가 많아요. 실제 역사와 좀 다르다면서 역사적 사실을 알려주신분들, 업상궁이 뺄맞는 것 분하다고 경빈에게 복수했으면 좋겠다고 한 분들, 파릉군이 살빠진 전광렬씨 인줄 알았다고 한분. . . (중략)

드라마와 관련된 정보공유는 <여인천하>의 공동체적 참여에서 높은 비중을 차지하고 있다. 이것은 <여인천하>가 역사드라마라는 사실에 기인한다. 역사드라마의 논쟁점 중의 하나는 역사적 사실과 작가적 상상력 사이에 놓여 있다. 어느 경우 역사적 사실이 압도적으로 작가적 상상력을 지배하기도 하고, 다른 경우 작가적 상상력이 역사적 사실을 지배하기도 한다. <여인천하>는 역사적 사실보다 작가적 상상력이 우위를 점하고 있는 역사드라마이다. 따라서 수용자들은 중종시대의 역사적 사실과 드라마가 어떻게 역사를 변용했는가를 알고 싶어한다. 실제 역사에서 경빈이 어떻게 죽는지, 문정왕후가 어떻게 자식을 왕으로 승계시키는지, 정난정이 어떻게 정경부인이 되고 최후를 맞는지를 묻고 대답함으로써 드라마와 관련된 역사적 사실과 정보를 공유한다.

◆ 제목:[역사박사]훗날 경빈은 이렇게 된다(글쓴이: 111bxbx)

경빈과 복성군은 죽습니다. 현재 왕자가 커서 '인종'이 됩니다. . 그때 경빈과 복성군은 꺾박으로 쫓겨납니다. 인종은 지와 덕을 겸비하여 그들을 용서해주고 자 합니다. 하지만 문정왕후와 그의 사람들이 그들을 죽이라고 합니다. 그리고 어쩔 수없이 그들은 죽게 되죠. 사약을 먹게 됩니다. (중략) 그리고 여인천하 드라마상 내용 말고 실제 역사상에 대한 궁금한 것이 있으면 멜로 보내주세요. .

글쓴이는 자칭 역사박사다. 글쓴이는 주기적으로 역사적 사실과 관련해서 글을 올리는데, 경빈과 복성군이 죽는 작서의 변, 인종(장경왕후 아들)이 왕위에 올라 1년도 안되어 죽게되는 과정, 명종(문정왕후의 아들) 이후 문정왕후의 섭정을 상세히 적어 놓는다. <여인천하>에서 드라마와 관련된 정보교류가 활발한 또 다른 이유는 시대적 배경에 관한 지식 때문이다. 당시 신분질서, 복식, 호칭에 관한 내용들도 공유된다. <여인천하>의 정보공유는 드라마를 보다 풍유롭게 볼 수 있는 재미를 줄 수 있다.

드라마와 관련된 논쟁계기로 역사 왜곡의 문제와 등장인물에 대한 시대적 평가가 주를 이루고 있다. 역사왜곡에 대한 시각의 차이는 역사드라마를 '역사적 사실'로 보아야 하는지, '드라마'로 보아야 하는지에 기인한다. 이것은 소재로서의 역사와 재미로서의 극적 장치와 관련된 논쟁이다.

◆ 제목: Re: Re: Re 드라마는 재미지!! 지루한 역사책이 아니랍니다!
(글쓴이: shine6611)

위의 님은 왜곡이란 허구의 뜻을 헛갈리시는 것 같군요. 객관적인 사실들을 잘못 그려낸다면, 그건 대단한 잘못이죠. 사극은 역사를 바탕으로 그려지는 것이지, 역사가 없다면 사극 같은 것이 만들어질 수 있습니까? 실록에도 엄연히 기록된, 객관적인 사건들을 흥미를 위주로 왜곡해 된다면 정말 기가막힌 잘못이죠.

인터넷 수용자의 공동체적 참여는 다른 참여자와의 상호작용을 가정한 상태에서 이루어지는 경우가 대부분이다. '다른 참여자와의 상호작용'은 좁은 의미로 첫 번째 참여자가 글을 올렸을 때 그에 대한 응답으로 한정해서 다른 글쓴이의 글에 대한 반박과 옹호 등으로 구분했다. 다른 참여자와의

상호작용은 맹목적 비난과 맹목적 옹호가 가장 많은 부분을 차지하고 있었고, 논리적 비판과 논리적 옹호는 많지 않았다. 이것은 자신과 동일한 생각을 가지고 있는 것에 대해서는 한없이 너그러운 반면, 그렇지 않은 것에 대해서는 즉각적인 반발로 일관하는 의사소통의 맹목성을 보여주는 것이다.

4) 공동작가적 참여

전통적인 커뮤니케이션 모델은 제작자(작가)-텍스트-수용자(독자)의 선형적 관계에 의존했다. 작가는 능동적으로 텍스트를 생산하고, 수용자는 수동적으로 텍스트를 받아들이는 입장이었다. 그러나 인터넷은 수용자와 수용자, 수용자가 제작자 사이 열린 공간을 제공한다. 인터넷 상의 수용자 참여 방식의 하나로 공동작가주의(co-authorship)를 상정할 수 있다.¹⁰⁾ 공동작가적 참여는 제작자에게 드라마의 전개나 내용 등에 대해 바꿀 것을 요구하거나 드라마의 문제점을 지적하고, 수용자 스스로 드라마 이야기를 다시 쓰는 행위를 의미한다. 한국에서처럼 드라마 전작제가 이루어지지 못하는 제작환경과 인터넷을 통한 수용자 참여가 확대되는 상황에서 수용자의 공동작가주의적 위치를 무시하기 어렵다.

연출가에 대한 요구는 매회 마지막 장면처리(정난정이 접사(close-up)되는 것으로 끝나는 쇼트), 배경음악의 사용 등에 걸쳐 다양하다. 비록 인터넷 수용자가 연출가나 시나리오 작가에게 다양한 요구를 한다고 해서 그것이 프로그램 내에 반영되는 것은 아니다.¹¹⁾ 그렇다하더라도 인터넷 수용자는

10) 일반적으로 공동작가주의는 두 가지 의미를 지닌다. 하나는 수용자가 작가와의 상상적 관계를 통해서 텍스트의 의미를 재구성한다는 것이다. 다른 하나는 수용자가 작가의 생산과정에 직·간접적으로 참여하는 것이다.

11) 비록 <여인천하>에 대한 인터넷 수용자의 공동작가적 참여를 통한 요구가 받아들여지지 않고 있지만, 1998년 <별은 내 가슴에>(MBC)나 2001년 <아름다운 날들>(SBS)의 경우는 수용자의 요구가 받아들여져서 결론이 바뀌었다. 예를 들어, <아름다운 날들>은 백혈병에 걸린 연수(최지우)의 죽음으로 이복형제의 화해로 끝내기로 되었지만, 최종회에서 갑자기 세월을 건너 뚫 1년 뒤 연수가 백혈병을

끊임없이 제작과정에 참여하고 요구함으로써 <여인천하>가 제작자만의 텍스트가 아니라는 점을 환기시킨다.

◆ 제목: 여인천하다좋은데...(글쓴이: 1004-hyejin)

전말이죠. . 여인천하 스토리 배우들도 전부 좋은데요 한 가지 걸리는 게 있어요. 왜 끝날 때 만날만날 난정이 컷으로만 잡죠?? . . .왜 여인천하만 주인공인 난정이 컷만잡는 거죠? 문정왕후랑 난정이 엄마매향이 종종 등등 등장인물은 수도 없이 많은 데 난정이 컷만 잡으니까 넘하네요 다른 사람 컷 좀 잡아주세요!!!!!!

◆ 제목: Re : 중전의 거짓회임(글쓴이: godlll77)

저번에도 조광조 사건으로 무려 7-8회를 끈 적 있는 바로 알고 있습니다. 작가님! 이렇듯 무슨 사건이 일어날 때마다 5-7회씩 길게 끌어내리는 법으로 여인천하 100회까지 이어나가실려면 누군들 작가 못하겠습니까? 이 세상 사람들 모두 작가될 수 있습니다

인터넷 수용자는 작가가 이야기를 질질 끌고 있다고 비판한다. <여인천하>는 50회 분량으로 기획되었다가 시청률이 오르기 시작하면서 100회 분량으로 연장되었고, 현재(2001년 8월)는 120회까지도 고려되고 있다. 인터넷 수용자는 사소한 드라마의 문제점들을 지적하거나 자신의 생각으로 드라마의 전개과정을 재구성하기도 한다. 비록 수용자의 주장이나 비판이 제작자에게 받아들여지지 않고 있지만, 이들의 글쓰기는 <여인천하>를 제작자의 작업으로만 맡겨두지 않고 있음을 알 수 있다.

5) 평가와 해석적 참여

평가와 해석적 참여는 인터넷 수용자가 <여인천하>의 등장인물과 이야기의 구조와 전개방식을 어떻게 평가하는지 그리고 해석적 활동으로 지시적

해독과 비판적 해독의 방식을 분석했다. 평가의 측면에서, 인터넷 수용자가 비평가의 위치에서 드라마의 가치판단을 내리는 것으로 볼 수 있지만, 글의 내용을 보면 논리적이거나 분석적이지는 못했다. 대체로 평가는 특정 인물의 연기나 좋다거나 나쁘다는 인상을 적은 글들이 대부분이다.

<표 2> 평가와 해석적 참여방식

(%)

		남자	여자	소계
등장인물에 대한 평가	정난정(강수연)	9(14.8)	18(12.4)	27(13.1)
	문정왕후(전인화)	4(6.6)	10(6.9)	14(6.8)
	경빈(도지원)	3(4.9)	9(6.2)	12(5.8)
	능금(김정은)	3(4.9)	5(3.4)	8(3.9)
	엄상궁(한영숙)	5(8.2)	8(5.5)	13(6.3)
	기타 인물	5(8.2)	8(5.5)	13(6.3)
이야기 구조와 전개에 대한 평가	이야기 전개방식	16(26.2)	51(35.2)	67(32.5)
	이야기의 현실성	7(11.5)	10(6.9)	17(8.3)
	이야기의 내용	1(1.6)	3(2.1)	4(1.9)
해석적 활동	지시적 해독	4(6.6)	14(9.6)	18(8.8)
	비판적 해독	4(6.6)	9(6.2)	13(6.3)
	이야기의 내용	1(1.6)	3(2.1)	4(1.9)
계		61(100.0)	145(100.0)	206(100.0)

남녀 모두 등장인물에 대한 평가가 약간의 차이를 보이고 있지만 눈에 띄는 정도의 큰 차이는 아니다. 남성은 정난정, 능금, 엄상궁에서 여성보다 더 많은 관심을 가진 반면, 여성은 경빈에 대한 평가가 많았다. 등장인물에 대한 평가는 능금을 부정적으로 파악한 것을 제외하면 대부분의 등장인물을 긍정적으로 평가했다. 흥미로운 점은 드라마의 주인공이라고 할 수 있는 정난정과 문정왕후는 약 20% 정도 부정적 평가를 받은 반면, 악역으로 나오는 경빈은 9.1% 밖에 부정적 평가가 없었다는 것이다. 이것은 경빈으로 등장하는 도지원의 연기력에 대한 평가가 한 몫 한 것이겠지만, 드라마의 일반적인 공식인 ‘선악구도’에서 인터넷 수용자의 평가가 선한 인물에는 긍정적

평가를 악한 인물에는 부정적 평가를 하지 않고 있음을 알 수 있다.

또 하나 흥미로운 점은 업상궁에 대한 평가는 남녀모두 긍정적이라는 점이다. 대부분의 역사 드라마에서 왕이나 주요 신하, 중전과 후궁 등이 관심의 초점을 받는 것과 비교해 본다는 업상궁에 대한 평가는 전례가 없는 사례이다. 업상궁은 애초에 어떤 중심성을 가지지 못한 인물이었다. 그러나 문정왕후와 경빈과의 갈등이 깊어지면서 갈등의 양상을 대표하는 대리자로 등장함으로써 수용자의 주목을 받기 시작했다.

해석적 활동과 관련해서 지시적 해독은 <여인천하>를 통해서 우리의 정치현실을 읽어내는 것이다. 조광조의 이야기를 통해서 정치인들은 자기의 정치자금을 규제하지 않는 위정자를 비판하거나, 한국의 정치현실이 과거나 지금이나 마찬가지라고 지적한다.

◆ 제목: 부정부패 옛날부터 전해져 와서그런건가. .

(글쓴이: sunyunkon)

대선비인 조광조가 부정부패를 뿌리뽑자구 반역서를 주장했는데 나쁜 무리들 땀시 조광조만 죽었습니다. . 요즘 정치를 보십시오. . . . 거의 다 개판입니다. 원래 그때부터 뿌리를 뽑았어야 했는데 요즘 뉴스를 보면 참 말이 안나오더군요. . . 우리나라 망할 지경입니다. 이런 현실 속에서 조광조 같은 사람이 나왔으면 내가 밀어줍니다. (생략) 암튼 올해 대통령 선거있는거 아시죠. 신중히 선택해야 합니다. . . 이 드라마를 보시구 잘 생각해 보십시오

비판적 해독은 <여인천하>에 대한 분석적 해석을 통해서 드라마의 구성과 전개방식을 꼼꼼하게 비평한다. 비판적 해독을 하는 글쓴이 godzzangdh는 3페이지에 걸쳐서 <여인천하>를 분석한다. 정난정의 인물형상화에 문제가 있으며, 소설과 드라마를 비교해서 이야기의 지나친 허구성을 날카롭게 비판한다.

그러나 전체적으로 인터넷 수용자의 해석적 활동은 제한되어 있다. 이것은 인터넷 수용자들이 글을 올리는 것 자체를 하나의 즐거움으로 생각하거

나 자신이 올린 글에 대해서 다른 사람들이 어떻게 반응하는가 그 자체를 즐기기 때문일 수 있다. 또한 인터넷 글쓰기 자체가 이성적 글쓰기라기보다 감성적 글쓰기가 지배하고 있기 때문에 그만큼 논리적이거나 분석적이지 못할 수도 있다. 이것은 인터넷 수용자의 능동성이 정보를 공유하거나 상호작용하고, <여인천하>를 중심으로 사이버 공동체를 형성하는 과정에 집중되어 있기 때문에, 전통적 글쓰기 방식이 지배하는 해석적 과정은 상대적으로 제한되어 있다고 볼 수 있다.

5. 인터넷 수용자의 문화적 생산

1) 특정 방식으로 텍스트 읽기: 업상궁 사이버 공동체 구성

<여인천하>의 게시판 분석에서 특징적인 것 중의 하나는 업상궁에 대한 관심이다. 분석자료에 의하면, 등장인물의 평가에서 업상궁은 남녀 전원 긍정적 평가를 내리고 있다.¹²⁾ 게다가 인터넷 다음(Daum) 카페에는 업상궁 팬클럽이 12개(2001년 9월)나 있으며, 가장 많은 회원을 가진 업상궁 팬클럽은 2001년 7월 8일 개설된 이후 2달 반만에 회원수가 10,987명이나 되었다. 업상궁이 <여인천하>의 주인공도 아니고 1시간 방영 중에서 2~3분 내 잠깐 출연함에도 불구하고 팬클럽 회원수가 급증하는 현상을 통해서 인터넷 수용자가 특정한 방식으로 텍스트를 전용하고 있음을 알 수 있다. <여인천하>의 주요 줄거리에 주목하기보다 다른 수용자들이 주목하지 않는 특정영역에 관심을 가짐으로써 새롭게 의미를 확대 재생산한다고 볼 수 있다.

업상궁에 주목하는 이유는 다음과 같다. 첫째, 팬클럽 회원들은 업상궁의

12) 업상궁 관련 내용의 조회수는 평균 377.0회로 전체 내용의 조회수 중에서 가장 높았다. 전체 내용의 조회수 평균은 261.5회였다.

매력을 조연 중에 단연 돋보이는 카리스마에서 찾고 있다. 업상궁의 카리스마는 진지하고 엄격한 모습이나 낮고 우아한 목소리, 당당함(경빈과 복성군에 대한 당당한 모습)상관에 대한 절대적 지지를 통해서 형성된다. 둘째, 한영숙(업상궁) 씨의 다양한 표정연기와 눈에 띄는 연기력이다. 셋째, 부담 없고 편안한 얼굴과 겸손하고 약간 숙스러워하는 평소의 모습이다.

업상궁의 사이버 공동체 회원들은 10대부터 40~50대에 이르기까지 다양하다.¹³⁾ 이것은 기존의 연예인 팬클럽과 다른 점이다.¹⁴⁾ 인터넷 수용자들이 <여인천하>에서 누구도 주목하지 않았던 업상궁에 주목했다는 것은 특정 방식으로 텍스트를 읽었다고 볼 수 있으며, 이것을 통한 사이버 공동체를 구성한 것이다. 그러나 이와 같은 사이버 공동체가 대안적 성격을 지니고 있는 것 같지는 않다. 주변적인 것에 주목하는 소속감과 행복감 그 자체가 소비되기 때문이다. 이런 점에서 본다면 텍스트를 독자적으로 읽고 공동체를 형성한다는 점에서는 능동적이지만, 그 이상으로 나아가지 못한다는 점에서 도피적인 성향도 발견할 수 있다.

2) 의미공동체를 통한 상호작용

게시판은 글쓰기를 통해서 관계의 장을 만들어 가는 의미공동체라고 할 수 있다. 첫째, 전체에서 반 정도의 참여자들이 전통적 글쓰기 방식을 거부

13) 2001년 9월에 가입한 정보공개 회원을 대상(130명)으로 분포를 보면, 10대 46%, 20대 43%, 30대~50대 9%, 10대 미만 60대 이상 2%를 차지하고 있다. 성별로 보면 여성이 71%, 남성이 29%로 여성 가입자가 2/3를 차지하고 있다. 다른 연예인의 팬클럽과 비교할 볼 때, 10대에 집중적으로 편중되어 있지 않은 특성이 있다.

14) 업상궁 팬클럽은 다른 스타의 팬클럽과 다르다. 일반적으로 팬클럽은 '스타의 실제 인물'과 문화산업이 만들어낸 '이미지'의 소비를 통해서 구성된다. 예를 들어, 조성모의 팬클럽은 가수로서 조성모와 낭만적 이미지로서 조성모를 동일시함으로써 결집력을 형성한다. 그러나 업상궁의 경우 실제 인물(한영숙)은 중요하지 않다. 단지 '이미지'만이 가치있다. 이것은 다른 팬클럽이 스타의 이름으로 형성되지만, 업상궁 팬클럽은 한영숙 팬클럽이 아니라는 점에서도 극명히 대립된다.

함으로써 인터넷의 글쓰기 양식을 만들어내고 기호의 반복적 사용, 이모티콘의 사용, 문법과피를 통해서 정서적 유대감을 유지하고 있었다. 이것은 시청자 게시판뿐만 아니라 다른 사이버 공동체에서도 유사하게 나타나는 현상이다.

둘째, 의미공동체는 보편적 의미공유보다 국면적 의미공유를 향한다. 개인적 참여와 드라마 공동체의 참여가 지배적인 현상에서 보듯, 국면적 의미공유는 특정 주제나 영역을 중심으로 형성되기 때문에 보편적 특성은 약하다.

셋째, 의미공동체는 새롭게 의미를 만들어나가는 측면이 상대적으로 약한 반면, 정보공유가 지배적인 경향을 차지하고 있다. 일반적인 드라마 게시판에서도 정보공유 현상이 지배적이지만, <여인천하> 게시판의 정보공유는 탤런트에 국한되지 않는다는 것이 특징이다. 이것은 역사드라마의 특성이 게시판 정보공유에 영향을 미친 것으로 보인다. 역사적 사실에 대한 풍성한 정보공유는 드라마를 보는 재미를 증가시키고 정서적 연대감을 배가시킨다.

넷째, 의미공동체는 특정 주제 영역 내에서 새로운 포럼이나 논쟁점을 제기하기도 한다. <여인천하> 인터넷 수용자의 논쟁점은 역사적 사실성과 작가적 허구성 사이에 집중되었다. 역사적 인물을 평가하는데 무엇을 고려해야 하는가도 함께 논의되었다. 왕실복원 문제가 쟁점으로 논의된 것을 보면, 의미공동체는 특정 주제 자체에만 국한되지는 않았다.

3) 게시판 공간의 이중성

커뮤니케이션 도구로서 인터넷의 효과성은 온라인으로 수행되는 집단행동이나 조직적 권력행사에서 두드러지게 나타난다. 온라인 상호작용은 개인들이 일반적으로 가능한 것보다 훨씬 빠르고, 값싸고, 효과적으로 동원할 수 있게 해준다. 관련된 정보가 거의 또는 아무런 비용을 들이지 않고서도 공개적으로 올려질 수 있고 특정한 개인이나 집단에 전달될 수 있다. 유사한

관심과 이해를 가진 다른 개인들을 찾아내는 것이 상대적으로 용이해서 집단의 결집력은 빠르게 확산된다. 물론 적극적 표현으로서의 집단행동이 효과적인 이유는 단순히 시간과 비용의 감소 때문만은 아니라, 참여자들이 관심을 집중시키는 강한 ‘공동체 에토스’ 때문이다(Kollock and Smith, 2001, 80쪽). 말하자면 공동체의 문화적 도덕적 색조로서 공동체의 에토스가 집단의 속성이 되어 집합행동을 야기한 것으로 해석할 수 있다.

<여인천하> 게시판에 국한한 것은 아니었지만, 게시판 수용자가 온라인 상 집단행동을 극명하게 보여준 것은 ‘유료화 서비스’에 대한 강력한 항의이다. 인터넷 수용자들은 ‘유료화 서비스’를 이중적 착취하고 주장한다. 왜냐하면 광고를 통해서 프로그램 제작비를 충당할 수 있음에도 불구하고, 수용자는 다시 대본을 보는데 돈을 지불해야 하기 때문이다. 즉 방송사는 시청자를 광고주에 팔아 넘김으로써 이익을 얻고, 그로부터 제작된 프로그램의 대본까지 유료화함으로써 부담을 가중시킨다는 것이다.

그러나 게시판 공간은 글쓰기를 통한 저항 이상의 의미를 지니는 못한다. 게시판이 다른 사이버 공동체와 비교해서 상대적으로 소속감이나 동질성이 약하며, 지나치게 정서적 욕구에 기대어 있기 때문이다. 따라서 글쓰기를 통한 저항이 온라인 밖으로 나오는데 근본적인 한계를 지닌다. 게시판 수용자들은 적극적으로 글쓰기를 하고 있지만, 사소한 글쓰기가 지배적이며 글의 내용도 피상적 수준에서 벗어나지 못하고 있다.

4) 즐거움으로서의 글쓰기

인터넷 수용자가 게시판에 글을 올리는 것은 공동작가주의, 상호작용, 집단항의 등과 더불어 글쓰기 자체를 즐기기 때문일 수 있다. 드라마와 전혀 관계없는 사변적인 내용의 글을 올리거나 다른 사람이 어떻게 자신의 글을 생각하고 반응하는가를 즐거움의 한 방식으로 받아들이고 있었다. 드라마의 사소한 부분들도 논쟁으로 이어지고 때로는 며칠동안 20~30개 이상의 글들이 오가는 것은 논쟁점이 사회적 합의를 갖기 때문이라기보다 정서적 유

대감을 확인하고 전혀 모르는 타인과의 대화 자체를 즐기기 때문이다.

특히 인터넷 여성 수용자는 남성 수용자보다 대화와 글쓰기를 더 즐기는 것으로 보인다. <여인천하>에서 성별 시청률의 차이는 5% 내외임에도 않음에도 불구하고¹⁵⁾, 여성의 참여가 2배 가량 높다는 것은 전통적인 여성의 구어 네트워크(oral network)가 온라인 네트워크로 확장되고 있음을 보여주는 것이다.¹⁶⁾

인터넷이 등장하기 이전 여성 일상문화의 요소로 (부정적인 의미에서가 아니라 긍정적인 의미에서) 가정관련 대화, 스캔들, 험담하기, 잡담하기 등은 남성의 일상문화와 차별화되는 것으로 논의되어왔다. 여성의 구두 문화는 제도나 조직 이외에서 비공식적으로 구성되는 것으로 설명되어 왔으며 (Brown, 1994, p. 38), 가정과 가사노동의 억압이 여성의 일상문화를 구성하는 것으로 파악되었다. 비록 여성의 구두문화는 여성 전체를 대상으로 하기 보다 주부를 중심으로 논의되어 왔다고 하더라도, 인터넷 글쓰기에서 여성의 참여가 압도적으로 높은 것은 개인적이고 비공식적으로 형성되는 구두 문화가 컴퓨터를 매개로 인터넷 네트워크로 확장되고 있음을 보여준다. 이것은 구두 문화에서 오는 대화의 즐거움만큼 인터넷 대화의 즐거움이 여성의 일상문화에서 한 부분을 차지한다는 것을 의미한다. 비록 이 연구가 여성 내 글쓰기 문화에서 오는 즐거움의 차이(예를 들어 10대 소녀들과 주부들 사이의 차이 등)를 해명하지는 못하지만, 분명한 것은 여성의 정체성은 사라

15) 2001년 3월부터 9월까지 <여인천하>의 성별 시청률은 다음과 같다(TNS자료). 3월 남자(11.4%), 여자(15.1%), 4월 남자(13.9%) 여자(18.6%), 5월 남자(17.8%) 여자(23.1%), 6월 남자(19.2%) 여자(25.1%), 7월 남자(20.7%) 여자(26.0%), 8월 남자(20.5%) 여자(26.1%), 9월 남자(19.2%) 여자(24.9%) 등이다. 성별로 보면 대체적으로 여자 시청자가 남자 시청자보다 3.7%~5.9% 정도 높았다.

16) 이와 더불어 <여인천하>라는 여성 중심적 전개도 여성의 참여를 확대시킨 요인일 수 있다. 기존의 역사드라마가 남성 중심적이어서 여성등장인물은 상대적으로 낮은 비중을 차지해왔다. 그러나 <여인천하>는 문정왕후, 정난정, 경빈 등을 앞세워 여성등장인물의 비중이 종종, 윤원형 등에 비해 압도적으로 높았다. <여인천하>의 텍스트 성격 자체가 여성의 참여를 높이는데 기여했다고 볼 수 있다.

지지 않으며, 여성의 문화적 즐거움이 인터넷 글쓰기를 통해 구성되고 있다는 것이다.

6. 결론

이 글의 목적은 급속히 확산되고 있는 인터넷 수용자가 어떤 방식으로 사이버 공간에 참여해서 새로운 문화를 만들어내는가를 밝히는 것이었다. 분석결과에서 보았듯이, 인터넷 수용자는 드라마 시청을 통해서 사이버 공간 내에 새로운 의미공동체를 만들어나간다. 이것은 인터넷 수용자가 텍스트-내적인 소비에 머무르는 것이 아니라 텍스트-외적 생산으로 의미를 확장시킨다는 것을 의미한다. 텍스트-내적 소비는 팬으로서 명명하면서 드라마와 관련된 정보를 공유함으로써 즐거움을 증폭시켜나가거나 다른 참여자와의 상호작용, 평가와 해석적 참여를 통해서 형성되고 있다. 텍스트-외적 소비는 방송사에 대한 비판이나 공동작가적 참여 그리고 드라마에 대한 논쟁점 제기 등을 통해서 이루어지고 있다.

텍스트-내적 소비와 텍스트-외적 소비는 게시판을 그들만의 의미공동체로 만들어가는 과정이다. 따라서 그들만의 정서적 유대감을 형성하는 상호작용 속에서 사이버 공동체의 정체성은 형성되고 때로는 적극적인 집단행동을 통해서 제작과정에 참여하거나 방송사에 저항하기도 했다. 이와 같은 특성이 극명하게 나타난 것은 인터넷이라는 새로운 미디어가 매개되기 때문이다. 물론 모든 수용자가 소비를 통한 적극적인 생산자의 위치를 형성하는 것은 아닐지라도 이와 같은 경향들은 지속적으로 유지될 가능성이 높다.

그렇지만 게시판이 공론영역의 장으로서 기능하는 것은 아니다. 게시판 참여자들은 다른 사이버 공동체와 다르게 상대적으로 소속감이나 동질성이 약하다. 글쓰기의 즐거움이나 타자와의 커뮤니케이션을 하는 재미 등과 같은 정서적 욕구에 지나치게 기대어 있기 때문이다. 따라서 공적 쟁점이 제대로 숙의되지 못하며, 온라인 밖으로 게시판 공간이 확대되지도 못하고 있다.

이것은 게시판 공간이 개인적이면서 공적이고, 참여적이면서도 소극적인 이중적 사이버 공간이라는 것을 함의한다. 따라서 인터넷 사이버 공간에 대한 많은 논의들이 주장하듯이, 게시판 공간은 단순히 민주적이고 유토피아의 공간도 아니며, 억압적이며 지배관계가 강화되는 디스토피아의 공간도 아니다. 두 가지의 특성이 혼재하는 공간이다.

이 연구의 결과에서 좀더 논의되어야 할 부분은 인터넷과 여성의 참여문제다. 시청자 게시판에 참여하는 남녀비율의 차이나 글쓰기 형식에서 보여지는 성별 차이 등에서 보듯이 여성이 게시판에 참여하는 폭과 방식은 남성에게 비해 넓은 편이었다. 이 연구는 여성이 남성보다 많이 참여하는 것을 전통적인 여성의 구어 네트워크가 일상에서 인터넷 공간으로 확대된 것으로 해석했는데 다른 사이버 공간에 대한 깊이있는 분석이 요구된다. 사이버 공간의 수용자는 일상적 공간의 수용자와 분리된 것이 아니기 때문에 사회적 요인들이 개입할 가능성이 높다. 성뿐만 아니라 세대와 계급 등이 사이버 공동체 내에서 어떻게 문화생산과 소비과정에 개입하는지에 대한 문제들은 차후 보다 구체적인 분석을 통해서 논의가 확대되어야 할 것이다.

◆ 참고문헌

- 김유정·조수선 (2001). 사이버 커뮤니티로서의 인터넷 사이트 연구: 여성 사이트에 대한 탐색적 접근. 『한국언론학보』, 45권 3호, 5~38.
- 신승훈 (2001). PC게임에 대한 포스트모던 이론적 연구에 대한 고찰. 『2001년도 한국언론학회 가을철 정기학술대회 발표논문집』, 181~201.
- 이오현 (2001). 뉴 테크놀로지, 올드 미디어: 인터넷, 텔레비전 그리고 수용자. 『2001년 한국언론학회 봄철 정기학술대회 발표논문집』, 59~105.
- 이재현 (2000). 『인터넷과 사이버사회』. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 한희정 (2002). 인터넷 게시판 수용자의 드라마 해독 연구: 멜로드라마 <피아노>의 사례분석. 『한국방송학보』, 16권 2호, 368~398.

- Baym, N. (1993). Interpreting soap opera and creating community: Inside a computer-mediated fan culture. *Journal of Folklore Research*, 30(2/3), 143~177.
- Bielby, D., & Harrington, L. (1994). Reach out and touch someone: Viewers, agency and audiences in the television experience. In J. Cruz and J. Lewis (Eds.). *Viewing, reading, listening: Audiences and cultural reception*, San Francisco: Westview Press.
- Brown, M. E. (1994). *Soap opera and women's talk: The pleasure of resistance*, London: Sage.
- Burkhalter, B. (1999). 온라인상의 인종독해: 유즈넷 토론에서의 인종정체성의 발견. In M. Smith & P. Kollock (Eds.), *조동기 역 (2001), 『사이버공간과 사이버 공동체』*(143~170쪽), 서울: 나남출판.
- Donath, J. (1999). 가상공동체에서의 정체성과 기만. In M. Smith & P. Kollock (Eds.), *조동기 역 (2001), 『사이버공간과 사이버 공동체』*(89~142쪽). 서울: 나남출판.
- Fernback, J. (1999). 그곳에 그곳이 있다: 사이버공동체의 개념화를 위한 소고. In S. Jones (Ed.). 이재현 역 (2000), 『인터넷 연구방법』 (120~148쪽). 서울: 커뮤니케이션북스.
- Fish, S. (1980). *Is there a text in this class?: The authority of interpretive communities*. Cambridge: Harvard University Press.
- Foster, D. (1997). Community and identity in the electronic village. In D. Foster (Ed.), *Internet culture* (pp. 23~38), London: Routledge.
- Graham, G. (1994). Freenets and politics of community in electronic networks, *Government Information in Canada* 1. 1(6) [On-line], <http://www.usask.ca/library/gic/v1n1/graham/graham2.html#abstract>
- Healy, D. (1997). Cyberspace and place: The internet as middle landscape on the electronic frontier. In D. Foster (Ed.). *Internet culture* (pp. 55~68). London: Routledge.
- Jones, S. (1999). Doing internet research: Critical issues and methods for examining the Net. 이재현 역 (2000), 『인터넷 연구방법』 (38~80쪽). 서울: 커뮤니케이션북스
- Liebes, T., & Katz, E. (1993). *The export of meaning: Cross-cultural reading of*

- Dallas. Cambridge: Polity Press.
- Lindlof, T. R., & Shatzer, M. J. (1998). Media ethnography in virtual space: Strategies, limits, and possibilities. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 42(2), 170~189.
- Mann, C., & Stewart, F. (2000). Internet communication and qualitative research: A handbook for researching online, London: Sage.
- Mitra, A., & Cohen, E. (1999). 웹분석하기: 방향과 과제, In S. Jones (Ed.). 이재현 역 (2000), 『인터넷 연구방법』 (81~119쪽). 서울: 커뮤니케이션북스.
- Morris, M., & Ogan, C. (1996). The Internet as mass medium. *Journal of Communication*, 46(1), 39~50.
- Newhagen, J., & Rafaeli, S. (1996). Why communication researchers should study the Internet: A dialogue. *Journal of Communication*, 46(1), 4~13.
- Paccagnella, L. (1997). Getting the seats of your pants dirty: Strategies for ethnographic research on virtual communities [On-line]. JCMC 3(1). <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue1/paccagnella.html>.
- Postman, N. (1993). *Technopoly: The surrender of culture to technopoly*. 김균 역 (2001), 『테크노폴리』. 서울: 민음사.
- Seiter, E. (1999). *Television and new media audiences*. Oxford: Clarendon Press.
- Smith, M. A., & Kollock, P. (1999). *Communities in Cyberspace*. 조동기 역 (2001), 『사이버공간과 사이버 공동체』 (47~86쪽). 서울: 나남출판.
- Stratton, J. (1997). Cyberspace and the globalization of culture, In D. Porter (Ed.), *Internet culture* (pp. 253~275). New York: Routledge.
- Streck, J. (1998). Pulling the plug on electronic town meeting: Participatory democracy and the reality of the Usenet. In C. Toulouse and T. Tuke (Eds.). *The politics of cyberspace* (pp. 18~47). New York: Routledge.
- Tepper, M. (1997). Usenet communities and the cultural politics of information. In D. Foster (Ed.), *Internet culture* (pp. 39~54). London: Routledge.

How Does the Internet Audience Participate in Cyber Space and Constitute Cyber Culture?

Chang-Yun Joo

Assistant Professor

Dept. of Communication and Media Studies, Seoul Women's University

The purpose of this study is to explore the way in which the internet audience constitutes cyber culture by analysing a bulletin board system(BBS) on a historical drama, 'The World of Women'(SBS). Research findings show that the internet audience participates in a cyber space by five manners; personal participation(18.9%), critique of broadcaster's policy(11.3%), participation in a television drama community(42.1%), co-authorship(6.4%), evaluation and interpretation (21.3%). Through these kinds of participant activities, the internet audience tends to constitute a new cyber culture. Firstly, the audience seems to read 'The World of Women' by a specific way. It is the interest of a Um court lady that is characteristic on BBS of 'The World of Women'. Secondly, the internet audience constructs a new community of meaning by means of using emoticon(emotion and icon), deconstructing grammar, and remaking new signs. Thirdly, the internet audience argues their power over drama production, in other words, their ownership over the drama. Fourthly, the audience actively protests and criticise the policy of the broadcaster, especially charged service. Finally, the internet audience is likely to enjoy writing itself as a fun.

Keywords: internet audience, internet culture, cyber-community, bulletin board system(BBS), television drama