Journal of Digital Art Engineering & Multimedia Vol.9, No.3, September (2022), pp.285-298
ISSN 2508-9099(p) 2672-1198(e) *http://dx.doi.org/10.29056/jdaem.2022.09.06*

디지털 플랫폼의 출현과 예술공동체의 변화

The emergence of digital platform and the change of art community

천미림[1], 김홍규[2]*

Mi Lim Cheon[1], Hong Kyu Kim[2]*

요 약

본 연구는 기술매체와 예술공동체의 상호연결성 및 영향력의 구조와 작동을 살펴보고, 기존의 기술철학 및 매체미학적 논의들을 통해 현재 예술의 변화를 분석하고 미디어 리터러시 및 미디어 리터러시 교육의 중요성을 강조한다. 4차 산업혁명 시대에 디지털 생태계의 기반이 되는 디지털 플랫폼의 출현으로 예술공동체의 유의미한 변화가 생겼다고 할 수 있는데, 제도화된 전문가 비평과 더불어 아마추어 비평의 참여가 확대된 것이다. 특히 유튜브, SNS, 블로그 등 1인 미디어가 등장하면서 아마추어 비평의 영향력이 강화되었다. 아마추어 비평가의 특징은 창작자이자 동시에 수용자이며, 비평가의 역할을 동시에 수행한다는 것이다. 따라서 디지털 플랫폼과 현재 예술공동체 내 아마추어 비평 사이의 상호성을 매체미학자 마셜 맥루언과 사회학자 니클라스 루만의 이론을 통해 분석하고 그 이론적 한계를 밝히고자 한다. 더불어 아마추어 비평의 위상을 재정의하고 이에 따른 미디어 리터러시와 이에 대한 교육의 중요성을 강조한다.

핵심어 : 아마추어 비평, 디지털 플랫폼, 맥루언, 미디어, 기술철학

Abstract

This study examines the structure and operation of influence and the interconnectivity of the technology media and the art community, analyzes the changes in current art through existing technological philosophy and media aesthetics discussions, and emphasizes the importance of media literacy. With the advent of the digital platform in the era of the Fourth Industrial Revolution, there has been a significant change in the art community. In addition to institutionalized expert criticism, the participation of amateur criticism has expanded. The characteristic of amateur critics is that they are both creators and audiences, and perform the role of criticism at the same time. Therefore, the reciprocity between the digital platform and amateur criticism today art community is analyzed through the theory of Marshall McLuhan and Nicklas Luman,

1 HY CELPST, Hanyang University, Seoul, Korea [Researcher]
e-mail: untersein@hanyang.ac.kr
2 HY CELPST, Hanyang University, Seoul, Korea [Researcher]
e-mail: philo96@hanyang.ac.kr (Corresponding author)
* 이 논문은 한양대학교 교내연구지원사업(인문학진흥센터)으로 연구되었습니다(HY-202200000002827).
* 이 논문은 2021년 6월 5일 한국사고와표현학회에서 열린 제32회 전국학술대회 〈온택트(Ontact) 시대, 데이터 활용과 교양 리터러시 교육〉에서 '웹 플랫폼(web platform)과 아마추어 비평의 출현'으로 발표된 원고를 수정·보완한 것입니다.

Received(July 28, 2022), Review Result(1st: August 13, 2022), Accepted(September 8, 2022), Published(September 30, 2022)

© 2022 The Authors. Published by NCISS.
This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.
To view a copy of this license, visit http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/.

and its theoretical limitations are revealed. In addition, I would like to redefine the status of amateur criticism and emphasize the importance of media literacy and education accordingly.

Keyword : Amateur Criticism, Digital Platform, McLuhan, Media, Philosophy of Technology

1. 서론

올해 5월 3일 제20대 대통령직인수위원회(위원장 안철수)는 ‘디지털플랫폼정부 추진방향’을 발표했다. 그동안 디지털플랫폼정부 추진을 준비해온 디지털플랫폼정부 TF는 ‘디지털플랫폼정부’를 “모든 데이터가 연결되는, 디지털 플랫폼 위에서” 국민, 기업, 정부가 함께 사회문제를 해결하고, 새로운 가치를 창출하는 정부로 정의했다 [1]. 경제개발협력기구(OECD)는 2019년에 발간한 보고서에서 ‘디지털(혹은 온라인) 플랫폼’을 “인터넷을 통한 서비스에서 상호작용하는 2개 이상의 구분되지만 상호의존적인 사용자(개인이나 법인) 집합 간의 상호작용을 촉진하는 디지털 서비스”라고 정의하고 있다 [2].

이렇듯 디지털 플랫폼은 단순히 테크놀로지의 차원이 아닌 (디지털) 생태계의 문제로 접근하는 것이 4차 산업혁명 시대에는 더 적절할 것이다. 그리고 디지털 생태계의 환경 또는 기반이 되는 디지털 플랫폼은 다양한 기술, 다양한 매체의 융합적인 성격을 가지고 있으며 그 기술적 속성이나 표현적 특징에 있어서도 다양한 요소들이 복합적으로 결합되어 나타난다고 볼 수 있다 [3]. 유사한 맥락에서 디지털 플랫폼은 기존 서비스 영역 및 인접 서비스 간의 결합 혹은 새로운 산업 영역을 흡수하는 등 그 유형이 점차 다양해지고 있으며, 이러한 디지털 플랫폼의 결합과 확대는 새로운 비즈니스 모델의 등장과 이익 창출이라는 긍정적인 측면과 독점 혹은 불공정성 등 경쟁을 저해시키는 요인으로 작용할 수 있는 부정적인 측면을 모두 가지고 있다고 평가되기도 한다 [4]. 또 다른 측면에서 평가한다면 디지털 플랫폼은 기존 커뮤니케이션의 방식을 양적으로나 질적으로나 근본적으로 변화시켰다고 할 수 있다. 전통적인 방식의 커뮤니케이션은 물리적 장소와 대면 접촉을 위한 인적 자원이 필수적이었다면 디지털 플랫폼은 이를 온라인으로 구현시켜 커뮤니케이션의 범위를 혁신적으로 확장시켰다. 디지털 플랫폼은 전통적인 매체의 한계를 넘어 매우 저렴한 비용으로 누구나 참여 가능하며 정보를 유통시키고 이용하는 것을 가능하게 했다 [5].

본 연구는 ‘디지털 플랫폼’이라는 기술매체의 등장으로 인해 예술공동체의 구조와 속성이 어떻게 변화되었는지를 살펴본다. 이 과정에서 마셜 맥루언의 매체미학과 니클라스 루만의 매체이론을 비판적으로 검토하고 이를 통해 디지털 플랫폼의 등장으로 인해 기존보다 창작자와 범위가 확장되었으며 수용자의 참여 역시 강화된 특징을 보일 것이다. 그리고 전문가 비평과 아마추어 리뷰의 비교분석을 통해 디지털 플랫폼의 등장이 야기한 아마추어리즘의 강화 현상을 설명할 것이다. 그리고 아마추어 비평은 전문 비평의 보완이나 대안적 매개가 아닌 독자적인 비평 분야로 인정될 수 있으며 이러한 변화를 도모한 것이 바로 디지털 플랫폼의 출현이라는 점을 강조하고자 한다. 더불

어 이러한 변화에 따른 디지털 플랫폼에 대한 적절한 활용을 위한 창작자 및 수용자들에 대한 미디어 리터러시의 중요성을 강조하고자 한다.

2. 디지털 플랫폼과 예술공동체

2.1 기술매체에 따른 예술공동체의 변화

현재 예술공동체는 작가(이하: 창작자)와 관심을 두고 지속적인 소통을 하는 관객(이하: 수용자) 그리고 이 둘의 소통을 주관하고 도움을 주는 기획자와 비평가로 이루어진다고 임의적으로 정의할 수 있다(기획자는 문학의 경우 출판업자와 편집자, 미술의 경우 전시공간과 큐레이터 및 경매사, 영화의 경우 배급사와 홍보대행사 등 창작의 매니지먼트와 프로덕션 역할을 하는 모든 종류의 기획 주체를 포함한다). 지금까지 예술공동체의 구성원으로 편입되어 활동하기 위해서는 제도적인 증명이 필요했다. 예를 들어, 문학의 경우는 등단제도, 미술의 경우는 공모전 수상이나 전시 경력, 협회 가입이 있다. 제도적 증명의 긍정적인 측면은 공동체의 직업적 전문성을 확보할 수 있다는 것이지만 반대로 공동체의 진입을 어렵게 한다는 비판에 시달리기도 한다. 중요한 점은 제도적 증명이란 얼핏 여러 비전문가들 속에서 특정 전문적 인력을 예술공동체로 편입시키는 일종의 거름망 역할을 하는 것처럼 보이지만 사실상 특정 인력에게 전문적 자격을 임의적으로 부여하는 것에 가깝다는 것이다. 이 사실을 이해하기 위해서는 예술의 학문적 특수성을 고려할 필요가 있다. 예술에 보편적이고 절대적인 전문성의 기준이 있는가에 관한 논란은 오랜 시간 이어져왔으며 아직까지 명확한 합의에 다다르지 못한 상태다. 특히 포스트모더니즘 이후 다양성이 주요 가치로 급부상하면서 예술의 범주와 가치의 기준이 확대되었다. 이는 기술매체가 발전하면서 더욱 해결하기 어려운 문제가 되었다. 기술의 변화에 따라 예술작품의 새로운 표현, 배급 및 수용 형식이 출현했고 이에 따른 새로운 창작자와 수용자, 기획주체가 생겼다. 예술공동체는 재편되고 확대되었으며 기존의 예술공동체 구성원들은 이를 수용하고 적응하기 위한 움직임을 보이기 시작했다. 이 중 비평의 전문성에 대한 대응은 좀 더 복잡한 양상을 띤다. 지금까지 비평은 공동체 내 이론적 전문성을 요하는 분야로 인식되어 왔다. 비평은 장르를 막론하고 풍부한 지적 경험(학위 및 전공, 다수의 경험 및 통찰력 등)을 필요로 함은 물론이거니와 무엇보다 작가와 수용자 등 예술공동체 구성원 전반에 대한 메타적 평가가 가능한 활동이기 때문이다. 게다가 창작자와 기획자, 수용자가 예술공동체 내에서 자신의 전문성(맡은 역할을 잘 수행하고 있는가)을 비평을 통해 재확인하고 검증받는다는 의미에서 모든 활동에 대한 이해 또한 요구된다. 비평 활동은 예술공동체 구성원들의 전문성 유지와 활동가능성에 중요한 영향을 미칠 수 있기 때문에 비평은 감시와 증명의 역할을 동시에 수행한다고 볼 수 있다. 따라서 비평주체와 비평플랫폼의 확산은 기존 예술공동체의 전문성과 유지에 많은 영향을 줄 수 있다고 평가할 수 있다.

2.2 디지털 플랫폼과 예술공동체에 대한 기술철학적 분석

마셜 맥루언(Marshall McLuhan)은 매체비평가로 대표 저술로는 『미디어의 이해』가 있다. 여기에서 그는 미디어의 출현에 따른 세계 구조의 변화에 초점을 맞춘다. 그는 기술이 가져오는 인간 의식의 사회구조적 확장과 기술문화와 인간 사이의 유기적 결합을 강조하고 기술이 구성하는 사회의 공동체적 속성을 언급한다. 맥루언의 이론에서 주목할 점은 미디어를 구분하는 기준이다. 그는 정보량에 의해 확장되는 감각의 밀도에 따라 미디어를 '뜨거운 미디어'와 '차가운 미디어'로 구분한다. 그리고 정보량이 부족한 미디어는 저밀도이자 차가운 미디어로 기술을 사용하는 참여자의 적극적인 참여가 필요한 반면, 정보량이 많은 미디어는 고밀도이자 뜨거운 미디어로 기술을 사용하는 참여자의 역할이 상대적으로 적다. 대표적으로 차가운 미디어에는 전화나 연설, 뜨거운 미디어에는 시각정보가 많은 영화 등이 있다. 그러나 뜨거움과 차가움의 차이는 절대적인 것이 아닌 상대적인 것으로, 미디어가 사용되는 사회·문화적 특징에 따라 같은 매체도 다른 속성의 미디어로 평가될 수 있다 [6].

맥루언의 매체미학은 기술의 변화를 사회·문화적인 측면에서 분석하였다는 점에서 의미가 있지만 현대 문화에 적용했을 때 설득의 측면에서는 한계를 지닌다고 볼 수 있다. 왜냐하면 오늘날 미디어는 정보량이 많고 정보 접근성이 쉬우며 특히 시각적인 부분에 많이 의존하는 것에 반해 사용자들의 참여도 역시 높기 때문이다. 특히 디지털 플랫폼에서 이루어지는 대부분의 예술문화 활동들은 사용자들의 적극적인 참여로 이루어진다는 점에서 차이점이 있다. 유튜브, SNS, 블로그 등 미디어가 활발한 교류 매체로 작동하는 최근 문화예술은 다량의 정보와 이미지, 정보가 공유되며 뜨거운 미디어임에도 불구하고 사용자들은 수용자이자 창작자로서 다중 역할을 자처한다.

그리고 사회학자 니클라스 루만(Niklas Luhmann)은 그의 책 『대중매체의 현실』에서 대중매체를 통해 우리에게 전달되는 정보를 '가치 있는 정보'와 '비(非)정보'로 구분하고 커뮤니케이션의 조건으로 정보의 존재와 사용자와의 상호 관계를 주장한다. 그는 정보는 그 자체로 커뮤니케이션의 가능태로 범주화될 때 우리에게 선택될 수 있으며, 선택되어 처리될 수 있는 정보로 기대할 수 있는 영역 중 하나는 현대예술이라고 언급한다. 그러나 현대예술의 어떤 고유한 특징들이 개별적 속성을 지닌 소통의 방식을 구성할 것인가에 관해서는 추가적으로 언급하지 않는다. 다만 그가 같은 저서에서 오락이나 광고에 관해 분석한 내용을 통해 현대예술의 소통구조를 유추해 볼 수 있다. 그는 오락(게임, 영화, 소설)이 시청자(사용자)와의 긴밀한 소통관계를 지니는 것은 분명하나 이미 존재하는 정보를 확장시키는 것에는 회의적으로 본다 [7]. 특히 수용자의 감상적 부분에만 치우쳐 분석된 것을 고려한다는 점은 루만 이론의 한계라고 볼 수 있다. 현대예술에서 정보가 소통의 전제조건이라는 점에는 이견이 없으나 현대예술에서 자기정체성에 대한 인식 이상의 정보 교류와 소통이 이루어지고 있다는 점은 분명하다. 정보가 선택되고 확장되는 과정은 감상 이후 비평 과정에

서 이루어진다. 특히 과거에는 개인 대 개인으로 이루어진 아마추어 비평과 개인 대 여럿으로 이루어지던 전문 비평이 뚜렷이 구분되었다면 디지털 플랫폼의 출현 이후 아마추어 비평은 개인 대 개인, 개인 대 여럿, 여럿 대 여럿 등 다양한 집단의 관계로 이루어지고 있다. 그리고 여기에는 전문 비평이 하나의 비평주제로 메타 비평이 함께 이루어지기도 한다. 다시 말해 전문 비평 그 자체가 감상 주제이자 동시에 선택된 정보의 역할을 동시에 수행한다는 것이다. 그렇다면 과거 기술철학 이론들이 설명하기 힘들었던 현대예술 비평의 변화는 어떻게 분석되고 이해되며 또 예측될 수 있을 것인가?

3. 아마추어 비평의 사회적 역할과 마니아의 출현

전문 비평과 아마추어 비평을 명시적으로 구분하기는 쉽지 않다. ‘전문(professional)’과 ‘아마추어(amateur)’는 통상적으로 숙지되는 분류는 있으나 규범적으로 차별되는 기준을 갖는 것은 아니다. 일반적으로 예술비평에 있어 전문성은 해당 예술분야의 전공 및 학위, 그 분야의 비평적 발언권을 획득하기 위한 비평지의 등단, 해당 분야의 실무적 경력 등을 인정하는 것으로 간주되어 왔다. 그러나 모든 예술분야에서 예술가나 비평가는 일종의 공적 면허(license)가 존재하거나 요구되지 않으며 예술공동체 내에서 경험적으로 통용되는 기준들을 충족했을 때 이를 인정하는 경향이 있다. 이 기준들은 전공, 활동 경력, 협회 소속 등의 증명을 거치기는 하나 모두 ‘전문성’을 지닌다고 볼 수는 없으며 각 예술분야의 특징이나 국가 혹은 문화적 분위기에 따라 다를 수 있다. 전문성에 적합한 해당 분야의 전공 학위를 갖지 않더라도 예술성이나 전문성을 인정받아 활동하는 사람이 전문가임을 부정하기 어려우며, 해당 분야의 실무 경력이 많은 사람이라도 능력적인 부분이 부족하거나 그 실무 경력이 전문적으로 인정받기 어려운 애매한 지점이 있을 경우 이를 전문가라고 인정하기 어렵기 때문이다. 따라서 전문성과 아마추어를 명확한 기준점을 제시해 구분하기에는 다소 무리가 있다. 그러나 분명하게 말할 수 있는 것은 아마추어가 단순히 전문가의 상대적 의미에서의 비전문가를 지칭하는 것은 아니라는 것이다. 기존 예술공동체에서 통용되는 몇몇 기준에 부합하지 않음에도 불구하고 실천적으로 전문가에 준하는 능력을 갖추고 활동하며, 이들의 활동 영역과 영향력이 예술공동체에서 간과하기 어렵거나 인정할 수 있을 정도로 유의미하고, 개인의 영향력이 미미하더라도 아마추어 집단의 일원으로 활동하면서 자신의 영향력을 행사할 수 있을 때 우리는 이를 아마추어라고 정의할 수 있다. 따라서 아마추어들이 반드시 전문가와 상대적 의미에서 정의되는 것은 아니며, 이들의 전문성은 기존 전문가들의 전문성과는 다른 형태와 속성으로 정의될 수 있다. 본 연구에서는 이러한 구별을 견지하면서 이 중 비평 주체가 갖는 지적, 사회적 영향력이 유의미한 아마추어 비평에 초점을 맞춰 논의를 전개하고자 한다. 또한 아마추어 비평과 전문 비평의 차이가 비평의 주체가 갖는 지적, 사회적 영향력에 있다고 전제한다면 내용적인 측면에서 아마추

어 비평이 전문 비평에 비해 질적으로 부족하다기보다 오히려 전문비평과는 차별화될 수 있을 것이라 예측할 수 있다. 따라서 본 논의에서는 내용의 질적 평가를 배제하고 예술공동체 내 비평의 구조적 역할과 사회적 영향력의 기호적 측면에 초점을 맞춰 논의할 것이다.

아마추어 비평 주체와 구분되는 선에서 전문 비평 주체는 정식적인 제도에 의해 발언권을 얻으며, 특정 작품에 대한 전문비평의 경우 창작자에게는 작품 활동의 방향이나 발표 기회, 작품의 예술적 가치 판단에 직·간접적인 중요한 영향을 줄 수 있다. 이는 전문비평의 주체가 가진 지적 신뢰도도 중요한 역할을 하는데, 대부분 비평 분야에 대한 전공지식을 전제한다. 이는 수용자들에게도 중요한 역할을 하는데, 전문 비평의 내용을 바탕으로 특정 예술 작품의 대중적 평가가 이루어지기도 하기 때문이다. 그러다보니 전문 비평은 다소 학술적인 언어로 작성되기도 하는데, 대중들은 이에 대한 반감을 드러내기도 한다. 예를 들어, 영화비평가 이동진이 영화 '기생충'에 대한 한 줄 비평에서 '명징', '직조' 등의 단어를 사용한 것을 두고 쉬운 단어 대신 어려운 한자어를 사용했다는 점에서 대중들 사이에서 논란이 되었다 [8]. 이전까지 아마추어 비평의 특징은 독립적으로 정의되기보다 전문 비평과의 상대적 차이에 의해 정의되었다. 아마추어 비평에 대해 대체로 오해되었던 것은 전문 비평보다 비평 주체의 전공지식이 빈약하고 정식적인 제도에 의한 발언권 획득이 부재하다는 것이다. 또한 아마추어 비평은 창작자나 배급사의 활동 방향에 유의미한 변화를 직접적으로 야기하지 않으며 신뢰할 만한 예술적 가치 판단이 가능하지 않다는 것도 기존의 생각이었다.

그러나 지금의 아마추어 비평은 디지털 플랫폼의 기술적 속성과 맞물려 나름의 전문성과 사용자의 신뢰성을 얻고 있으며 그 영향력은 전문 비평에 견줄 수 있을 정도로 확대되었다고 볼 수 있다. 디지털 플랫폼의 매체적 장점을 활용한 아마추어 비평은 정보 접근성이 쉽고 수용자들과 적극적으로 소통할 수 있기 때문이다. 따라서 디지털 플랫폼의 출현과 적극적 사용은 아마추어 비평이 예술공동체에서 자리잡는데 중요한 역할을 했다고 평가할 수 있다. 블로그, 유튜브, 브런치 등 예술 작품에 대한 비평이 가능한 플랫폼을 통해 다양한 아마추어 비평이 발표되고 있고, 수용자들은 접근의 어려움 없이 이를 접할 수 있게 되었다. 페이스북, 인스타그램 등 개인 SNS 또한 아마추어 비평의 주요 플랫폼으로 기능하고 있다. 물론 이러한 디지털 플랫폼에서 공유되는 정보들이 모두 비평의 범주에 들어갈 수 있는가에 대해서는 추가적 논의가 필요하다. 작품에 대한 언급은 리뷰, 비평, 광고 등 그 성격과 종류가 다양할 수 있으며, 모든 형태의 언급이 신뢰할만한 정보거나 예술공동체에 기여할 수 있는 유의미성을 확보한다고 보기는 어렵기 때문이다. 그러나 본 연구에서는 디지털 플랫폼이 비평에서 중요한 역할을 한다는 점에 초점을 두고 논의를 진행하고자 하기 때문에 아마추어 비평의 명확한 기준과 전문비평 사이의 내용적 가치나 학술적 의미를 평가하기보다는 새롭게 출현한 아마추어 비평 집단의 성격이 기술매체와 어떤 상호 관계를 갖는가에 집중해 이야기해보고자 한다. 아마추어 비평에 대한 국내 연구들 중 영화분야에서 블로그를 중심으로 활동하는 아마추어 비평가와 전문 비평가를 심층 인터뷰하고 이를 분석한 김지현, 이상길의 연구를 보면

디지털 플랫폼이 비평에서 중요한 기능을 하는 것을 확인할 수 있다. 그러나 그들이 연구 전반에서 아마추어 비평 주체를 대중과 전문 비평가 사이에 끼어 있는 중간 단계의 문화매개자로, 전문 비평 집단의 하위집단으로 설정하고 있다는 점은 전문 비평의 존재를 반드시 전제하며 전문 비평과 대중 사이 관계의 보완적 역할로 한정된다고 해석될 수 있다. 물론 그들이 기존 전문 비평 집단과 차별화 전략을 꾀하는 아마추어 비평 집단의 특성을 강조하고자 한 점은 이해할 수 있으나, ‘아마추어 영화비평 블로거들이 계급적 한계를 탈피하고자 하며’, ‘노동자에서 비평가(지식인)로의 직업적 전환이라는 노동계급에서의 ‘전복’을 꿈꾸게 한다’는 식의 분석은 아마추어 비평 집단을 전문 비평 집단과의 상대적 계급 관계로 설정하기 때문에 아마추어 비평 집단의 개별적이고 고유한 특징을 간과할 수 있다는 우려가 남는다 [9]. 이러한 결론은 논의 전제에 있어 아마추어 비평 주체를 기존의 비평 구조에 편입시켜 분석하고자 한다는 점에서 한계를 지니고 있기 때문이다. 흔히 아마추어 비평이 전문 비평을 대체할 것이라는 생각은 전문성에 대한 이러한 이분법적 시각에 의존한다. 아마추어 비평은 전문 비평과 대립되거나 대체되는 관계라기보다 전문 비평을 보강하는 보조적 역할을 수행함과 동시에 그 자체로 독립적 비평 형식으로 새로운 콘텐츠를 대중에게 제공하는 비평의 영향력을 확대하는 역할을 한다. 두 비평의 관계를 이분법적이고 의존적인 구조로 해석한 김지현, 이상길의 분석은 자칫 아마추어 비평이 전문 비평에 대한 열등감을 매체와 대중을 이용해 채우려는 사회집단으로 해석될 우려가 있다. 그러나 아마추어 비평을 확대 생산된 정보로 상정한다면 전문 비평과의 차이점에도 불구하고 두 비평 집단의 계급론적 생각에서 탈피할 수 있다.

아마추어 비평의 가장 큰 특징은 마니아(mania)의 자발적 활동이라는 점이다. 지적 전문성과 별개로 발표 플랫폼의 부차적 검열이나 자기증명의 과정을 거치지 않은 자유로운 발언이 가능한 웹을 통해 자신의 관심사를 위해 자발적으로 활동하는 오락에 가깝다. 앞서 루만의 지적처럼 오락이 자기 정체성의 확인 이상으로 정보를 확대시키지 못한다는 언급과 달리 아마추어 비평은 마니아들이 서로가 서로에게 신뢰할 만한 지식을 제공한다. 반면에 전문 비평은 비평 대상에 대한 실천적 지식이 상대적으로 부재한 경우들이 종종 있을 수 있다. 예를 들어 미술 비평가는 대부분 미술이론이나 미술사를 전공한 사람들이지 그림을 실제로 그리거나 작품을 만들고 판매해 본 경험이 적거나 없을 수 있다. 영화 비평가도 영화학, 즉 영화 이론을 전공한 사람들이지 영화를 직접 만들거나 현장에 대한 경험적 이해를 가진 사람은 드물다. 이는 전문가들의 게으름이나 무지의 문제가 아니다. 전문 자격을 얻기 위한 제도적 검증이 이러한 부분을 대체로 필요로 하지 않기 때문이다. 그러나 마니아들은 다르다. 그들은 관련 예술 분야의 다양한 실천적 지식을 가지고 있을 가능성이 있다. 또한 마니아들은 디지털 플랫폼 내 취미생활이나 관심사를 공유하는 네트워크 활동을 활발하게 하면서 학술적이지는 않지만 제도권 외부에 머무는 정보들을 나눌 수 있으며, 자신만의 개성적인 관점을 자유롭게 개진할 수 있다. 또한 비전공자라 하더라도 디지털 플랫폼을 활용한 지속적

활동을 통해 제도 비평보다 더 영향력 있는 의견을 드러내기도 하며 이를 직업적 활동으로 이어가기도 한다.

디지털 플랫폼의 등장으로 인해 아마추어 비평의 영향력이 제도권 비평의 영향력을 넘어섰다는 주장은 신원선의 연구에서도 드러난다. 신원선은 1인 미디어로 대표되는 유튜브의 등장으로 인해 종이책 혹은 TV에 의존하던 정보 획득, 정보 공유, 소통에 있어 큰 변화가 생겼고 이러한 변화는 특히 주류와 비주류로 기존 미디어가 바라보던 관점이 더 이상 통하지 않는다고 주장한다. 예를 들어, 기존에 비주류 무대로 평가받던 디지털 플랫폼에서 성장한 1인 미디어 크리에이터들이 기존 미디어로 진출하는 경우도 있으며, 10-20대에서는 비주류의 영향력이 주류의 영향력을 능가하여 새로운 주류로 인식되고 있다는 것이다 [10].

비전공자라 하더라도 오랜 시간 지대한 관심을 가지고 자발적으로 정보를 수집하였기에 자신만의 비평적 틀을 형성할 수 있다. 이러한 정보수집과 활동은 마니아들의 중요한 특징이며, 마니아의 형성 또한 디지털 플랫폼의 활용을 통해 더 적극적인 형태를 갖추게 되었다는 점이 중요하다. 특히 마니아들의 전문성은 전문 비평가만큼의 지식을 가지고 있다는 것과는 다르다. 오히려 아마추어 비평이 전문 비평가의 비평적 틀과는 다른 체계와 구조를 가지고 진행된다는 점에 주목할 필요가 있다. 또한 자연스러운 공론장을 형성한다는 점도 긍정적이다. 공론장에 대한 이야기는 아마추어 비평의 가장 큰 장점으로 대두되었지만 이는 기존의 '전문 비평가-대중' 사이의 공론장이 형성되지 못했다는 점에서 보완의 의의를 지니는 것으로 평가되곤 했다. 그러나 아마추어 비평의 공론장을 부재를 채우는 것이 아닌 새로운 형태의 출현으로 보는 것이 필요하다. 왜냐하면 아마추어 비평의 출현 자체가 전문 비평을 모방하거나 답습하고자 하는 것이 아니며 또 전문 비평과의 차별점을 두려고 의도한다기보다는 자연스럽게 형성된 공동체로 보이기 때문이다. 예를 들어 SNS나 유튜브를 통해 비평을 개진하는 아마추어 비평가는 전문 비평 제도에 편입되지 못하거나 할 수 없어서가 아니라 디지털 플랫폼을 통해 비평을 개진하는 일이 더 자연스럽고 손쉬운 방법이기 때문에 선택한 것에 더 가깝다. 이렇듯 기술매체는 기존 예술계의 주체들을 넘어 다양한 활동가들의 행위를 확장하고 그들을 제도적 구조에 편입시키는데 중요한 역할을 한다. 이 때 비전문가, 즉 아마추어들은 기존 제도 비평의 주체들과는 다른 종류의 지식과 관점을 형성하고 수용자들과의 마니아적 공감을 나누며 대안적인 것이 아닌 새로운 형태의 독립적인 네트워크를 형성하는 것으로 보인다. 이 네트워크의 소통이 디지털 플랫폼에서 이루어진다는 것은 유의미한 움직임이며, 기술매체와 예술의 긴밀한 관계를 드러내는 하나의 현상으로 해석할 수 있다. 아마추어 비평이 전문 비평을 목적하거나 혹은 전복하려 한다는 시각은 지적 우월주의에 가까운 아이디어이자 동시에 새롭게 출현한 아마추어 비평의 사회적 의의를 퇴색시키고 그 가능성을 제한할 수 있다는 점에서 지양되어야 할 것이다.

4. 비평의 조건과 미디어 리터러시의 중요성

4.1 리뷰(review)와 비평(critique)의 차이

디지털 플랫폼을 바탕으로 하는 아마추어 비평에 가해지는 가장 큰 비판은 전문성이다. 여기에서는 논의를 위해 전문성이란 무엇인지 살펴보고, 아마추어 비평에 전문성이 결여되어 있는지를 판단해볼 필요가 있다. 그리고 만약 결여된 '전문성'이 있다면 그것이 아마추어 비평의 맹점인지를 확인해야 할 것이다. 이를 위해 제일 먼저 확인해야 할 것은 비평이란 무엇인가다. 서대정은 영화 예술 비평에 대해 논의한 자신의 논문에서 김기덕 영화에 대한 비평을 예로 들며 비평가는 작품을 평가할 때 미적 장치, 작품 구조, 주제와 이야기의 호응 등을 기준으로 삼을 수 있다고 언급했다 [11]. 이를 다시 정리하자면 예술 작품의 미적 속성과 규범을 중심으로 비평을 전개한다고 이해할 수 있다. 물론 이를 인지하고 해석하기 위해서는 이론적 소양이 요구됨은 물론이다. 이러한 지식 자산과 해석 능력을 전문성이라고 부를 수 있을 것이다. 그렇다면 이 능력은 아카데믹한 과정으로만 획득되는 것인가? 혹은 등단제도를 통해 타인의 평가와 합의를 통해서 부여되는 것인가? 이러한 능력만을 전문성이라고 정의한다면, 이 질문에 답하기 어려울 것이다. 필자는 기존의 전문적인 학위과정이나 등단제도, 직업적 전문성을 비판하거나 부정하려는 것이 아니다. 논의의 핵심은 기존의 전문 비평 공동체에 '미치지 못한' 것으로 간주되는 아마추어 비평과의 상대적 우위를 인정하기보다 전문 비평 공동체와 차별화 된 아마추어 공동체의 정체성과 활동을 재정립하자는 것에 있다. 만약 이론적 지식이나 해석능력을 학위나 전문교육, 등단제도 등을 통해서만 획득된다고 가정해보자. 그렇다면 그 외 비평들은 어째서 대중에게 설득력을 갖는가? 대중들은 전문성을 구분하지 못하기 때문이라고 답한다면, 대중에게 소비되지 않는 비평을 '전문적' 비평으로 의의가 있다고 말할 수 있겠는가? 이러한 정의는 이와 같은 순환적 질문에 답하기 어려운 것처럼 보인다. 반대로 대중에게 소비된다고 해서 무조건 좋은 비평이라고 확언할 수도 없다. 왜냐하면 대중에게 설득력을 갖는 글이 반드시 해석적으로 옳은 가치를 내포한 훌륭한 글이라고 평가할 수 없기 때문이다. 그렇기 때문에 이에 관한 논의는 아마추어 비평 내에서 이 논의를 한정지어 진행할 필요가 있다. 전문 비평과 아마추어 비평을 구분하여 비교분석하는 것은 의미가 없다. 오히려 아마추어 비평을 독립적인 대상으로 두고, 아마추어 비평 내에서 비평의 조건을 다시 세워야 한다.

그렇다면 아마추어 비평 내에서의 '전문성'이란 무엇일지 논의할 필요가 있다. 단순한 리뷰와 비평은 어떻게 차이를 갖는가? 간혹 단순 리뷰를 포함하여 아마추어가 하는 담론 형성의 활동을 모두 포함하여 비평으로 논의하는 학자들도 있다. 이용설, 김공숙은 영화와 관련한 리뷰 콘텐츠를 다룬 논문에서 전문 비평이 대중의 수요를 충족시키지 못함을 비판하며 리뷰 콘텐츠와 대중의 공감을 아마추어 비평의 부상으로 언급한 바 있다. 흥미로운 지점은 리뷰 콘텐츠를 아마추어 비평의

영역으로 포함시키고 리뷰의 목적을 가이드, 스포일러 등으로 세분화하여 소개한다는 점이다. 그들은 리뷰를 비평의 영역으로 치환시킨 이유에 대해서 영화의 특수성, 즉 콘텐츠 소비재로써 영화의 속성을 강조하고 있다 [12]. 그러나 여기에서 질문할 수 있는 것은 리뷰와 비평의 목적성이다. 단순히 대중의 공감을 얻고 예술 콘텐츠에 대한 정보를 제공하면서 자신의 감상을 곁들이는 것은 리뷰의 목적이지 비평의 목적은 아니다. 비평과 리뷰가 구분되는 지점은 글의 목적성이다. 리뷰는 말 그대로 예술작품에 대한 소개와 정보를 전달하고 짧은 해석을 포함한다. 단순히 '좋다', '별로다' 수준의 취향이나 근거 없는 소감도 허용된다. 리뷰의 목적은 작품의 미적 가치의 해석이나 예술사적 논의가 아니기 때문이다. 그러나 비평의 조건은 다르다. 비평에서 어떤 점이 좋다고 말하기 위해서는 충분한 이론적, 역사적, 사회적 근거가 요구된다. 이는 작품의 예술적 가치를 증명하기 위한 작업에 가깝다. 이 가치에는 리뷰에서 추구하는 소비를 위한 가치만 포함되지 않는다는 점이 중요하다. 그렇다고 해서 리뷰가 비평에 상대적으로 가치가 없는 글이라는 것이 아니다. 리뷰는 분명한 글의 목적이 있다. 단지 그 목적이 비평과 다를 뿐이다. 그렇기 때문에 아마추어의 활동 내에서 리뷰어와 비평가는 구분될 필요가 있으며, 아마추어 비평가가 전문 비평가와 다른 결과물을 생산한다는 점을 인지하는 것이 무엇보다 중요하다.

디지털 플랫폼이 개인을 예술의 소비자이자 동시에 창작자로 만들고 자유로운 발언권이 가능한 공론장을 열었다는 점에서는 이견이 없을 것이다. 이는 전문 비평하고는 다른 발언의 사회적 위치를 점유했다는 의미이기도 하다. 대중의 접근성이 상대적으로 손쉽다는 점은 양날의 검이다. 대중은 더욱 공감되고 이해 가능한 수준의 비평 콘텐츠를 접할 수 있지만 반대로 아마추어 비평에 대해 직접적으로 비판하고 또 전문 비평과의 비교로 그 가치를 인정하지 않을 수 있다. 디지털 플랫폼의 기술적 속성과 아마추어 비평의 출현은 그 상관관계에 있어 이미 많은 논의가 있어 왔다. 중요한 것은 기술의 출현으로부터 형성된 새로운 사회적 계층에 대한 맞춤형 논의가 좀 더 구체화될 필요가 있다는 것이다. 다시금 강조하지만 아마추어 비평을 기존의 비평 공동체에 편입시키고 이미 세워져 있는 전문성의 기준으로 분석하기보다 그들이 독립적인 공동체로서 활동할 수 있는 가이드를 제안하는 것이 필요하다고 판단된다.

4.2 아마추어 비평의 역할과 전문 비평과의 공생 가능성

아마추어 비평의 가장 큰 장점은 비평 대상이 제도권 예술의 경계를 넘어 새로운 예술작품을 비평 대상으로 삼는다는 것이다. 전문 비평은 대부분 예술공동체 내에 포함된 예술가와 창작물에 한정된 부분이 없지 않다. 전문 비평이 주로 예술공동체에서 발간되는 소통 창구를 통해서 진행되었다는 점에서 이는 한계라기보다 자연스러운 현상이다. 아마추어 비평은 주로 제도권 바깥의 예술을 다룬다. 대표적으로 서브컬처, 즉 만화, 대중문화, 웹소설. 웹툰 같은 하위 장르문화를 들 수 있다. 이융희는 웹소설을 다룬 연구에서 장르문학 비평 담론팀 '텍스트릿'을 소개한 바 있다. 그는

이 담론팀을 언급하며 장르문학 담론 자체를 하나의 장으로 이끌어냈다고 주장하며 연구 당사자들이 소비자이자 동시에 비평가임을 강조한다 [13]. 아마추어 비평의 플랫폼이 기존 전문 비평과 다르다는 것은 접할 수 있는 독자층과 비평 대상이 동시에 확장되고 변화하였다는 것을 의미한다. 다시 말해 동일한 예술 작품을 전문 비평과 아마추어 비평이 동시에 진행하는 것이 아니라, (물론 교집합이 있겠지만) 여집합의 가능성이 더 중요하다는 점을 시사한다. 그렇기에 전문 비평의 시각에서 아마추어 비평을 논의하는 것은 아마추어 비평의 개별적 특수성을 간과하는 것에 지나지 않을 것이다. 아마추어 비평은 기존 예술공동체 내에서 여러 이유로 선택되지 못한 예술 작품에 대한 담론 형성을 가능하게 한다. 발언의 기회와 발언권이 많다는 것은 그만큼 다룰 수 있는 대상이 많아진다는 것을 의미한다. 그렇다면 아마추어 '비평'의 가이드를 제시하기 위해 우리에게 필요한 것은 무엇일까? 디지털 플랫폼에서 출현하는 다양한 정보 중 유용하고 알맞은 정보를 식별하고 상호 윤리적 기준들을 지키면서 건전한 비평을 나누는 것이다. 이를 위해서는 디지털 플랫폼의 기술적 속성을 파악하고 이에 맞는 플랫폼 사용법, 사용자들 간의 소통에 필요한 윤리적 규칙들, 정보를 구분하는 방법, 메타비평의 올바른 생산 등에 대한 창작자와 수용자의 인식이 요구된다. 따라서 미디어 리터러시 교육은 디지털 플랫폼에서 아마추어 비평과 전문 비평의 공생을 도울 수 있을 것이다.

4.3 미디어 리터러시의 중요성과 교육의 필요성

아마추어 비평이 활성화되기 위해서는 비평 주체뿐 만 아니라 미디어 이용자 모두의 협력이 요구된다. 특히 비평 과정에서 비평의 구체적 법칙이나 조건을 강제한다면 이는 아마추어 비평의 가장 큰 장점, 자유로운 발언을 저해하기 쉽다. 그렇기에 비평 주체와 비평을 소비하는 대중 모두에게 미디어 리터러시 교육이 반드시 필요하다고 할 수 있다. 디지털 플랫폼의 특성상 아마추어 비평 주체는 생산자이자 동시에 소비자이기 마련이다. 권성호, 심현애는 이 동시적 주체를 일컬어 생비자(prosumer)'라고 명명한다. 그리고 그들은 미디어의 변화에 따라 사회구성원들의 미디어 리터러시 교육이 중요함을 강조한다 [14]. 미디어 리터러시란 대중매체로부터 양산되는 다양한 정보를 비판 및 해석하는 것으로, 미디어와의 상호 관계 속에서 리터러시의 근대적 의미인 의사소통 능력을 의미한다 [15]. 미디어 리터러시 교육의 목적을 설정하는 일은 미디어가 가진 특성들을 이해하지 않고서는 가능하지 않다. 안정임은 미디어의 가장 주요한 특징은 쌍방향 소통으로, 기존 소통 방식의 형태를 바꾸는 것이라 말한다. 그는 뉴미디어가 변화시킨 정보환경과 소통의 변화를 도식화하여 시공간의 제약으로부터의 해방, 개별화(필자는 개인화에 더 가깝다고 본다), 네트워크화, 정보의 종류와 양의 증대, 의사환경(擬似環境)의 창출, 정보의 시각화 등을 거론하고 있다. 안정임은 리터러시 교육의 핵심요소를 세 가지를 거론하는데 이는 사용가능한 플랫폼에 접속하는 기술적 접근능력, 정보를 처리하고 해석하는 콘텐츠 활용능력, 공동체 형성과 지식정보의 나눔 능력 등이다 [16].

이 설명에서도 확인할 수 있듯 대체로 미디어 리터러시는 미디어를 방법론으로 활용하거나 사용방식 및 활용가능성을 가르치고 다양한 콘텐츠를 접하게 하는데 그 목적을 둔다. 그렇다면 일반적으로 글의 내용 그 자체의 중요성에 상당히 많은 비중을 두는 비평에서 이러한 기술적 방법론 교육이 요구되는 이유는 무엇일까? 이는 아마추어 비평이 갖는 독창성 때문이다. 아마추어 비평은 전문 비평과 달리 비평이 대중과 예술공동체에 전달되고 영향력을 행사할 수 있는 방법론이 중요하다. 전문 비평과 다르게 아마추어 비평은 접근성, 경제적 가치, 수요, 난이도 등 더 확장된 상호관계성을 포괄할 필요가 있으며 다른 요소와의 유기적 수행방식 그 자체가 비평의 정체성이기 때문이다. 만약 디지털 윤리에 어긋나지 않으면서 좀 더 많은 사용자를 포괄하고 직업인으로서 경제적 이익까지 생산할 수 있다면, 아마추어 비평은 전문 비평과 상대적으로 견주지 않아도 독자적인 영역에서 적절하고도 훌륭한 역할을 할 수 있을 것이라 기대한다.

5. 결론

디지털 플랫폼은 다양한 기술과 매체, 여러 분야와 융합하면서 우리의 삶 곳곳에 스며들고 있다. 그리고 디지털 플랫폼의 영향력은 예술공동체도 예외가 아니다. 디지털 플랫폼은 창작자와 수용자 사이의 커뮤니케이션 방식에 있어 근본적인 변화를 야기했다. 물리적 장소와 극소수의 인적 자원, 높은 비용 등 기존 예술공동체의 한계 혹은 장벽이라고 할 수 있는 요소들을 대부분 극복할 수 있게 해준 것이 디지털 플랫폼의 등장이다.

이런 흐름 속에서 아마추어 비평 활동이 확장되고 문화예술계의 주요한 집단으로 급부상할 수 있었던 것에는 디지털 플랫폼의 기술적 영향력이 주요했다고 보인다. 본 연구에서는 맥루언과 루만의 논의를 통해 기술매체가 예술과 미디어의 형성과 문화적 발전에 미치는 영향력과 이들 사이의 긴밀한 상호영향력 및 그들의 철학적 논의가 갖는 학술적 의의를 확인했다. 동시에 디지털 플랫폼과 아마추어 비평의 출현에 있어 이론적 한계를 드러내고 현 상황을 잘 이해하고 설명할 수 있는 이론과 분석의 필요성을 역설했다.

아마추어 비평은 전문 제도 비평과는 전혀 다른 양상으로 자신만의 독창적인 지위와 역할을 획득했다. 여기에서 디지털 플랫폼의 특징인 1인 미디어의 출현, 창작자와 수용자의 역할의 공존, 아마추어 비평가와 수용자 사이의 깊은 공감과 자유로운 공론장의 형성 및 소통 등을 확인할 수 있다. 무엇보다 유튜브, SNS, 블로그 등 다양한 디지털 플랫폼의 출현과 이용은 아마추어 비평 집단의 형성과 확장에 주요하게 기여했다고 해석할 수 있다. 디지털 플랫폼은 아마추어 비평가들과 수용자들을 예술 분야의 적극적 행위자로 포섭하고 새로운 네트워크를 창조하면서 결과적으로 주요한 주체들로 급부상했다고 평가할 수 있다.

중요한 것은 아마추어 비평이 전문 제도 비평의 대안이나 보완의 개념이 아닌 독립적인 집단

및 활동으로 이해될 수 있으며, 이에 디지털 플랫폼의 매체 영향력이 주요한 역할을 했다는 것이다. 따라서 적절한 매체 활용을 위한 창작자 및 수용자에 대한 미디어 리터러시 교육의 중요성이 강조될 것이다. 현재 디지털 플랫폼을 활용하는 비평의 가장 큰 장점은 자신의 의견을 자유롭게 개진하고 이를 통해 적극적으로 소통할 수 있다는 것이다. 그러나 이러한 소통 속에서 발생하는 거짓 정보, 논거가 불분명한 평가 절하, 비난 등을 제지할 수 있는 윤리적인 부분은 (물론 디지털 플랫폼의 운영자들의 참여가 있음에도 불구하고) 상당 부분 사용자들의 자정작용에 의존할 수밖에 없다는 단점이 있다. 이때 미디어 리터러시 교육은 창작자 및 수용자들이 미디어의 기술적, 사회적 특성을 이해하고 상호 의사소통 방식을 긍정적으로 구축할 수 있도록 돕는다. 또한 대중매체를 비롯한 디지털 플랫폼으로부터 습득한 정보를 이해하고 새로운 정보를 만드는 비평적 활동에 필요한 윤리 가이드라인을 제시할 수 있다. 미디어 리터러시 교육을 통해 새로운 공론장의 질서를 마련하고 디지털 플랫폼을 더욱 긍정적인 방향으로 활용할 수 있는 제안들이 요구된다. 이상의 연구는 디지털 플랫폼을 바탕으로 전개된 아마추어 비평의 현재와 특징, 그리고 아마추어 비평의 영향력이 확대되면서 이루어진 예술공동체의 변화를 분석했다. 그럼에도 불구하고 앞으로 지금과는 다르게 새롭게 출현할 디지털 플랫폼에서도 여전히 이러한 변화가 유용할 것인지에 대해서 예측하기 쉽지 않다는 점이 한계로 남는다. 본 연구 후에도 디지털 플랫폼의 형식의 변화를 지속적으로 관찰하고 아마추어 비평의 구체적 현상을 분석하는 후속 연구가 필요할 것으로 보인다.

References

[1] H. J. Park, “A transition committee, Announcement of 'Digital Platform Government' for New Innovation”, aitimes.kr, http://www.aitimes.kr/news/articleView.html?idxno=24947, (accessed July 20, 2022).

[2] C. S. Choe, “Comparative Analysis on Global Regulatory Systems for Digital Platforms - Focused on Antitrust Laws”, Justice, vol. 177, April 2020, pp. 325-354, doi: 10.29305/tj.2020.04.177.325.

[3] H. W. Lee, “The Current Status of Digital Platform and Media Creative Case Analysis”, Journal of Integrated Design Research, vol. 18, no. 2, June 2019, pp. 117-132, doi: 10.21195/jidr.2019.18.2.007.

[4] I. K. Kay, “Towards the Public-Legal Regulatory Model of the Digital Platform”, Korea University Law Review, no. 104, March 2022, pp. 49-80, doi: 10.36532/kulri.2022.104.49.

[5] H. J. Lee, “The Nature of Innovation in Digital Platform Industry and the Proper Regulatory Response”, Korea Administrative Law Theory Practice Association Administrative Law Journal, vol. 49, June 2017, pp. 53-74. doi: 10.35979/ALJ.2017.06.49.53.

[6] M. Mcluhan, Understanding Media(Korean Edition), Minumsa, 2002.

[7] N. Luman, Die Realitat Der Massenmedien(Korean Edition), Communicationbooks, 2006.

[8] S. J. Choi, “‘Precisely’, ‘weaved’...The controversy caused by the one-line review of "Parasite"”, mk.co.kr, https://www.mk.co.kr/news/society/view/2019/06/382992/, (accessed July 20, 2022).

[9] J. H. Kim, S. G. Lee, “Amateur Film Criticism Bloggers as Cultural Intermediaries”, Media, Gender & Culture, no. 21, March 2012, pp. 5-40.

[10] W. S. Sin, “Qualitative Growth of One-Person Media”, Culture and Convergence, vol. 43, no. 1, January 2021, pp. 409-425, doi: 10.33645/cnc.2021.01.43.1.409.

[11] D. J. Suh, “Art Criticism, Meta Criticism and the Dialectic of the Power”, Ethnic geography, vol. 12, no. 1, June 2013, pp. 133-163.

[12] Y. S. Lee, G. S. Kim, “New Direction and Utility of the Movie Criticism Contents”, International Symposium on the Association of North-East Asian Cultures, July 28-29, 2020, Busan, Korea, pp. 133-137.

[13] Y. H. Lee, “Web novel that read through meta web novel”, The Korea Digital Publishing Society, no. 10, June 2018, pp. 19-32.

[14] S. H. Kwon, H. A. Sim, “Media Literacy Education Contents Design Strategies to Enlarge the Digital Prosumers' Performance Area”, The Journal of Educational Information and Media, vol. 11, no. 2, June 2005, pp. 219-241.

[15] Y. W. Lee, “The Study on the direction of Digital Literacy Education”, Humanities Contents, no. 50, September 2018, pp. 115-135, doi: 10.18658/humancon.2018.09.50.115.

[16] J. I. Ahn, “Digitalized Communication and Media Literacy: Groping for the Meaning and Research Focus in Multiliteracy”, Journal of Korean Association for Educational Information and Media, vol. 8, no. 3, September 2002, pp. 5-24.