



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

정 정 주 교수 지도  
석사학위 청구논문

가상공간 속 SNS를 통해 드러난  
과잉된 욕망의 시각적 표현연구

- 본인 작품을 중심으로 -

2019

성신여자대학교 대학원

조 소 과

이 나 래

가상공간 속 SNS를 통해 드러난  
과잉된 욕망의 시각적 표현연구

- 본인 작품을 중심으로 -

정 정 주 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2018년 11월

성신여자대학교 대학원

조 소 과

이 나 래

# 인 준 서

이나래의 석사학위 논문으로 인준함

2018년 11월

심사위원장 \_\_\_\_\_ (인)

심 사 위 원 \_\_\_\_\_ (인)

심 사 위 원 \_\_\_\_\_ (인)

성신여자대학교 대학원

## 논문개요

본 논문은 2016년부터 2018년까지 작업한 작품에 대한 전반적인 연구 결과 보고이다. 발표된 작품을 중심으로 작품 형성 배경과 표현 방법을 연구, 분석한 것으로 SNS상 가상관계로부터 오는 과잉된 욕망의 대한 문제의식을 주목하고 작품을 통하여 표현된 SNS상에서 일어나는 현상과 가상공간에서 관계의 대한 중독과 욕망에 대해 연구하였다.

현재 SNS 문화는 광범위하게 확산되어 우리의 삶의 장소를 변화시켰다. 우리가 실제로 사는 현실공간과 SNS를 통해 연결되는 가상공간은 ‘소통의 시대’라는 말이 보여주듯이 소통으로 구성이 되고 가치가 부여되는 공간이다. SNS를 통해 가상공간에서의 관계와 현실공간의 관계가 모호해졌으며 SNS를 통한 사진 속 이미지가 현실 속 진짜 이미지처럼 주목되고 있다.

본인은 SNS에서 나타나는 욕망, 중독, 과시, 결핍의 대한 감정의 모습을 해시태그, 이모티콘, 사진이미지를 이용한 작품을 통해 다양하게 표현하고 있다. 본인은 본 논문에서 현실공간과 가상공간의 매개인 SNS이용자들의 과잉된 욕망의 모습을 페르소나 개념을 통해 설명하고 이를 바탕으로 작품을 분석하였다.

본 논문은 2016년부터 2018년에 작업한 작품을 바탕으로 다음과 같이 구성하였다. 제 1장 서론에서는 본인 작품에 대한 연구 목적과 연구 방법을 서술하였다. 제 2장 본론에서는 첫째 SNS가 사회적 많은 영향을 끼치게 되면서 SNS의 관계집착형 중독과 과잉된 욕망을 통하여 페르소나적 모습을 서술하고 SNS상의 다양한 기호와 해시태그, 이모티콘이 현실공간에서 어떻게 작용되는지에 대해 서술하여 작품형성배경을 설명하였다. 둘째 SNS용

사진 찍기를 통한 자기과시의 표현, 관계 참여적 설치, 색채와 장식적인 요소, 반복적인 행위들을 통한 이미지로 나타내기의 방식을 통해 본인의 작품 표현 방법을 분석하였다.

제 3장 결론에서는 본 논문의 내용과 작품을 정리하고 앞으로 나아갈 작업의 방향을 모색하였다.

# 목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	3
1. 작품 형성 배경	3
1) SNS 관계집착형 중독과 욕망	3
2) 가상공간에서 기호를 보는 방식	6
3) SNS의 가면성 (페르소나, Persona)	10
2. 작품 표현 방법	12
1) SNS용 사진 찍기를 통한 자기과시의 표현	12
2) SNS 기호와 텍스트를 통한 관계 참여적 설치	14
3) 색채와 장식적인 요소, 반복적 행위의 이미지로 나타내기	15
3. 작품분석	18
III. 결론	36

참고문헌

ABSTRACT

## 작 품 목 차

【작품 1】 #먹스타그램	
도자기, 우드 트레이, 아크릴, 48x34x11(cm), 2017 .....	18
【작품 2】 Please Like Me	
종이에 프린트, 가변설치, 2017.....	20
【작품 3】 #중독	
사탕, 혼합재료, 가변설치, 2017.....	22
【작품 4】 #daily	
Mixed Media, 가변설치, 2016 .....	24
【작품 5】 #dailyⅢ	
인화지에 프린트, 50x50(cm) , 2018 .....	26
【작품 6】 #tagme	
옷에 프린트, 옷걸이, 100x46x151(cm), 2018 .....	28
【작품 7】 참을 수 없는 가벼움	
한지, 박스지, 가변설치, 2018 .....	30
【작품 8】 😊	
Plaster, Wood tray, 가변설치, 2018 .....	32
【작품 9】 Seeing is not Everything	
Plaster, Wood , 가변설치 , 2018 .....	34

# I. 서론

최근 소셜 네트워크 서비스(Social Network Service, SNS)가 스마트폰 사용과 더불어 사용자들의 생활 속 깊숙하게 자리 잡으면서 다양한 SNS들이 등장하고 SNS를 통한 일상생활에서의 변화를 가져왔다.

사회심리학자 에이브러햄 매슬로우(Abraham H. Maslow)에 의하면 “인간은 고립되기를 두려워하는 본성이 있으며 ‘연결됨’과 ‘소속됨’을 지향하는 본성을 생리적(physiological) 욕구와 안전(safety)의 욕구에 뒤이은 인간의 가장 보편적인 욕구들 중 하나로 규정했다.”<sup>1)</sup> 라고 하였다. 이는 곧 인간은 본래 사회적 존재이기 때문에 다른 사람들과 관계를 맺고 싶어 하며, 자신이 선망하는 집단에 소속되고 싶어 한다는 의미이기도 한다. 최근 폭발적으로 증가하고 있는 SNS는 그 욕구를 즉각적으로 충족시켜주며 현대인들에게 빠질 수 없는 존재가 되어 버렸다. 본인은 SNS가 사용자의 삶의 미치는 영향과 그것에 비롯되는 욕망, 과시와 같은 감정을 주목하고 가상공간 속에서 만들어지는 관계의 허무함, 중독의 반복적인 행위의 대해 연구 하고자 한다.

본인의 작품 속에 등장하는 해시태그, 이모티콘, 사진이미지가 가상공간 SNS의 자기존재를 찾으려하는 과잉된 욕망으로부터 어떻게 시각적으로 표현 되었는지 분석하며 전시를 통해 관객들의 공감을 이끌어냈는지 서술하고자 한다. 이를 통해 SNS의 가상공간이 만드는 부정적 관계를 극복하는 소통의 가능성을 모색하고자 한다.

---

1) 김선정, 김태용, 「SNS콘텐츠의 감성이 사용자의 감정 상태에 미치는 영향: 페이스북 뉴스 피드를 중심으로」, 『사이버 커뮤니케이션 학보』, 제29권 제1호, 사이버 커뮤니케이션 학회, 2012, p.6

본 논문은 본인의 작품을 중심으로 작품의 형성 배경, 표현방법, 작품분석으로 연구하였다.

첫째, SNS에서 나타나는 욕망을 통한 관계집착형 중독의 대해 고찰하였고 가상공간과 현실공간의 모호한 경계와 SNS상의 기호가 현실공간과 가상공간에서 자유롭게 사용되는 모습을 설명하고, 현실과 다른 가상공간 SNS상에서 나타나는 과시, 과장의 모습을 페르소나를 통해 분석하고자 한다.

둘째, 본인 작품에서 SNS에 올리는 사진 찍기 행위, 해시태그와 이모티콘의 오브제와 관객들이 참여할 수 있는 퍼포먼스, 색채, 장식적인요소, 반복적인 행위를 통한 이미지 나타내기를 통한 조형적인 요소를 고찰하였다.

셋째, 작품의 의미와 제작과정에 대해 서술하였다.

## II. 본 론

### 1. 작품의 형성배경

#### 1) SNS 관계집착형 중독과 욕망

미디어 중독이란 사람들이 미디어에 의존해 자주 사용하며, 내성이 생겨 이용시간이 늘어나고, 이용하지 않을 때는 불안과 초조함을 느끼는 강박적 심리로, 개인의 내외적 활동에 장애를 유발하는 경우를 뜻한다.<sup>2)</sup> SNS중독은 과거 인터넷 중독에서 더 나아가 스마트 폰, SNS등으로 전이되며 ‘관계 집착형 중독’이라고 한다.<sup>3)</sup> 또 가상공간 온라인(on-line)에서 가상 대인관계에 과도하게 몰두하여 금단 및 내성 증상이 나타나게 되며 일상생활에도 지장을 준다.<sup>4)</sup> 처음 SNS가 등장했을 때 사람들은 생활의 편리함과 즐거움으로 SNS를 시작하지만, 점차 의존적이고 집착하게 되며 통제력을 상실하게 된다.

본인은 사람들이 SNS를 사용할 수밖에 없는 이유가 그동안 현실공간 오프라인(off-line) 중심으로 형성되고 관계를 유지해 오던 사람들 간의 사회적 관계를 가상공간 온라인에서도 맺어 갈수 있도록 환경을 만들어 주며, 시공간을 초월하여 관계를 형성하며 확장하게 만드는 SNS만의 특징이 있기 때문이라고 생각한다. 그렇게 때문에 사람들은 SNS에서 맺어진 관계들을 현

---

2) 김형지, 김정환, 정세훈, 「스마트폰 중독의 예측 요인과 이용 행동에 관한 연구」, 『사이버 커뮤니케이션 학보』, 제29권 제4호, 사이버 커뮤니케이션 학회, 2012, p.59

3) 이상호, 「소셜 미디어 사용자의 중독에 관한 정책적 함의 연구: 한국형 SNS중독지수(KSAI)제안을 중심으로」, 『디지털융복합연구』, 제11권 제1호, 한국디지털정책학회, 2013, p.257

4) 정소영, 김종남, 「대학생용 SNS중독경향성 척도개발 및 타당화 연구」, 『한국심리 학회지: 건강』, 한국심리학회, 제19권 제1호, 2014, p.149

실 공간 오프라인보다 더욱 중요시 느낀다. SNS를 통해 자신의 포스팅 뿐만 아니라 SNS 안에서 관계 맺고 있는 타인들의 포스팅을 주목하며, 댓글이나 “좋아요”(Like) 버튼을 통해 타인의 포스팅에 반응하기도 한다. 이러한 기능으로 SNS는 개인의 일상과 감정을 타인과 소통한다. 하지만 SNS상의 맺어진 팔로워와 팔로우의 심리적 거리감으로 인해 상호작용의 욕구와 정서적인 만족감이 충족되지 못한다면, SNS는 또 다른 소외의 공간이 될 수 있다. 이러한 소외의 공간 속에서는 실제 관계에서 오는 괴리감과 더불어 외로움, 자존감이 낮아 질수 있다고 생각한다. SNS중독과 관한 연구들을 살펴보면, SNS의 중독된 사용자들의 문제점은 자존감과 낮은 삶의 만족도와 관련이 있으며, 우울, 불안, 외로움 등의 심리적 문제를 높이고 SNS 중독경향성이 높은 사람들은 우울, 외로움의 감정들을 그렇지 않은 사람들보다 상대적으로 더 많이 경험하며 대인관계에 대한 만족감은 적다고 한다.<sup>5)</sup>

본인은 SNS중독을 자신의 필요에 의해 소셜 미디어를 사용하기보다는 습관적으로 반복 이용함으로써 일상생활에서도 지장을 줄 수 있다고 생각하는데 본인 또한 지나치게 SNS상 관계와 좋아요 버튼과 팔로우수 버튼에 몰두하며 집착하는 자신이 한심하게 느껴질 때가 있었다. 그만해야하는 것을 알면서도 번번이 SNS속에서 타인들이 눌러주는 좋아요 개수와 나를 팔로우개수의 신경을 쓰며 가상공간의 타인이 나의 포스팅에 대하여 어떻게 반응하는지 의식한다. 본인은 타인의 반응에 집착하며 중독적으로 계속 이용하게 되는 모습을 발견한다. SNS관계에서 좋아요, 팔로우, 댓글의 수 등 가상공간의 관계에서 인정받으려는 욕망을 통해 우리들은 SNS의 중독이 되어가고 있다.

욕망은 사전적 의미로 ‘부족함을 느껴 무엇을 가지거나 누리하고자 탐함 또는 그런 마음이다’라고 한다.<sup>6)</sup> 모든 인간의 내면에는 수많은 욕망들이 자리

---

5) 박정숙, 「사회불안, 대인관계지향성 및 외로움이 SNS 중독경향성에 미치는 영향」 한국외국어대학교 대학원 상담심리전공 석사 학위 논문 2017, p.21

잡고 있으며 욕망은 결코 채워 질수 없다고 생각한다. 욕망이라는 것은 자연스러운 현상이지만 SNS속에서 나타나는 보여지기식 허위적인 과잉된 욕망은 타인에게 보여짐을 더 의식하게 만들고 더 욕망하도록 부추긴다. 사람들은 자기 본연의 모습을 잃어가고 그 속에서 갈등과 불안, 고독감, 소외감, 중독의 감정으로 자아정체성을 점점 상실해간다.

라캉(Jacques Lacan,1901~1081)<sup>7)</sup>에 의하면 인간은 매 순간 욕망을 경험하며 살아가고 있고 인간의 욕망은 타인과 사회에 의해 영향을 받고 형성되며, 충족된다고 말하고 있다.<sup>8)</sup> 욕망은 결코 채워지지 않으며 라캉은 욕망의 실현이 ‘채워지는’ 것이 아닌 욕망을 재생산하는데 있다고 말한다. 욕망의 대상은 욕구의 대상과 근본적인 차이가 있다.<sup>9)</sup> 라캉이 말하는 욕망의 대상이란 곧 자기희생이며, 기표와의 관계에 사로잡힌 것이라고 라고 말한다. 즉, 타자와 같은 다른 기표에 사로잡혀 자신의 욕망이 아닌 타자의 시선에 의한 욕망인 것이다.

자크 라캉에 이어 헤겔은 현대인의 욕망을 사회적 욕망과 소유욕 인간으로 나누어 설명한다. 헤겔의 이론을 통해 사회적으로 인정받고자 하는 현대인의 모습이 타자의 욕망에 의해서 만들어진다고 한다. 헤겔(Georg Wilhelm Friedrich Hegel:1770~1831)의 관점에서는 인간적 욕망의 본질은 인정욕망(Desire of recognition)이라 명명하며 인간은 사물을 정복할 때보다 타인을 정복할 때 더 큰 만족을 느끼고, 타인을 지배하는 것보다 타인을 지배할 정도로 내가 유능하다는 것을 남들이 인정하고 선망의 눈빛으로 우러러볼 때

---

6) 네이버 국어사전 ‘욕망’

(<https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/b88fd750ea9f47d79d63c13aac33c318>)

7) 자크 라캉(Jacques Lacan,1901~1081):프랑스 파리 태생의 정신분석이론가이다. 파리 의과대학을 마치고, 박사학위 논문으로 『편집증적 정신병과 성격과의 관계』(1932)를 발표한 이후부터 바로 프랑스 정신분석학계에서 우수함을 인정받으며 파리 프로이트 학교를 세우는 등 프로이트의 정신분석학을 재해석하여, 주체와 욕망의 문제를 주요 관심사로 삼았다.

8) 김진, 「동·서양의 인간관 분석을 통한 현대인의 정체성과 본인의 작품 연구」, 홍익대학교 석사 학위 논문, 2012, p.3

9) 딜런 에반스(Dylan Evans), 『라캉 정신분석 사전』,김중주 역, 인간사랑, 2004, p.17

더할 나위 없는 만족을 느낀다고 말한다. 타인의 인정을 통해 비로소 자아 정체성이 형성된다고 보고 있다. 자아의식은 독자적 명상에서 형성되는 의식이 아니라, 자신을 비취볼 수 있는 타인이라는 거울을 통해 비로소 형성된다고 보고 있다.<sup>10)</sup>

본인은 헤겔의 인정욕망이 SNS중독을 불러일으킨다고 생각한다. 예를 들자면 사람들이 성형수술을 하는 이유가 자신의 예뻐지는 욕구를 위해 시작을 하게 되는데 욕구가 욕망으로 되어가면서 그 욕망은 성형중독을 불러일으킨다. SNS 또한 같은 맥락이라고 생각한다. 처음에는 단순히 일상생활을 공유하고 싶어서 시작된 SNS가 점차 타인을 의식하고 보여주고 싶어 하는 과시의 욕구가 욕망이 되어 가상공간 SNS속 또 다른 자아를 형성하게 된다. SNS상의 올려진 사진의 좋아요 수와 팔로우수에 집착하게 되면서 타인이라는 거울을 통해 나의 모습을 보면서 만족하게 된다. 자꾸 더 자극적인 것을 보여줘야 하며 더 과시하는 사진을 올려야지 좋아요 수는 늘어나게 되고 그것은 비록 숫자에 불과하지만 그 숫자 하나의 집착하게 되어버린다. 본인은 타인에게 인정받고 싶어 하는 욕구를 통해 SNS의 중독된다고 생각하며 이를 바탕으로 인정욕망에서 나타나는 타인의 거울은 가상공간 SNS상의 사용되어지는 기호를 보는 방식으로도 연결된다.

## 2) 가상공간에서 기호를 보는 방식

오늘날 우리는 현실공간과 가상공간을 직면하는 동시에 진짜와 가짜의 공간의 구별이 모호해진 세상 속에서 살아가고 있다. 현대인들은 현실 세계와 가상 세계를 동시에 직면하면서 ‘진짜’ 세계와 ‘가짜’ 세계의 구별이 모호해진 세상 속에 살아가고 있다. 보드리야르<sup>11)</sup>가 말하는 가상의 시대, 모조의

---

10) 전경갑, 『욕망의 통제와 탈주』,한길사, 2004, p.59

시대에 우리는 주변 구석구석에서 현실의 모조인 ‘시물라크르(simulacre)’들과 마주치고 그것들을 경험한다. 이렇듯 한 순간 흘러가고 마는 순간적인 것, 일회적인 것, 가짜 의미의 시물라크르가 진실의 자리를 차지하는 세상, 시물라크르를 진짜보다 더 진짜처럼 여기는 세상에서 우리는 살아가고 있다.<sup>12)</sup> 그에 의하면 우리는 미디어의 의해 만들어진 가상실재를 통해 가상공간과 현실공간이 잘 구별되지 않는 이미지에 시대에 살아가고 있으며 우리는 SNS를 통한 다양한 이미지를 쉽게 접하고 있으며 그 이미지를 통해 소통을 하고 있다고 한다.

본인의 작업은 가상공간 SNS에서 일어나는 현상으로 구성된다. 가상과 현실의 경계면에서 자유롭게 드나들고 있으며 그 경계가 매우 모호하다. 가상공간에서 맺어진 관계가 마치 진짜 현실 공간 관계라 착각하며 가상공간에서의 보이는 이미지의 모습이 마치 현실에서 진짜인 것처럼 모호함을 불러일으킨다. 본인의 작업은 실제와 가상인 두 세계를 중첩시켜 가상공간에 있는 기호나 이미지를 현실공간으로 가져와 표현한다. 또한 본인은 SNS상 가상공간에서 사용되어진 기호란 매우 큰 의미라고 생각한다. SNS에서는 SNS상에서만 사용되어지는 유행되는 텍스트와 인터넷용어, 표정으로 나타나는 이모티콘, SNS를 상징하는 ‘좋아요’나 기호들이 사용되어진다. 무언가를 다 말하지 않아도 함축적으로 나타나는 SNS의 텍스트들과 기호들은 우리 현실공간에서도 많이 사용되어질 뿐만 아니라 감정을 표현할 수 있고 의사소통을 가능하게 만든다. 기호는 우리들의 일상생활에 광범위하게 사용되어지고 있다. 사람들은 사회를 이루면서 의사소통의 수단으로 기호를 사용하고 있

---

11) 장 보드리야르 (Jean Baudrillard, 1929~2007) 20세기 프랑스의 철학자이자, 사회 이론가. 프랑스서부 랭스 출생. 파리 10대학에서 사회학과 교수를 역임하면서 『사물의 체계』(1968)에서 『불가능한 교환』(1999)에 이르기까지 30년 동안 20여권의 저서를 발표했다. 그의 ‘시물라시옹’ 이론은 대중생산과 대중매체, 인터넷과 사이버 문화의 시대를 해석하는 탁월한 이론 틀로 받아들여져 1970년대 이후 포스트모던 문화이론과 철학, 미디어, 예술이론 등에 폭넓은 영향을 끼쳤다.

12) 진동선, 『사진, 폭로된 정체 : 진실의 시물라크르』, 푸른세상, 2002, p.3

으며, 복잡하고 다양한 현대사회에서의 기호는 본인 의사와는 관계없이 정해진 의미를 가지며 그 상징 속에 둘러싸여 있다.<sup>13)</sup>

소쉬르의 기호학 이론을 좀 더 살펴보면 소쉬르는 ‘기표’(시니피양: 소쉬르의 기호 이론에서, 귀로 들을 수 있는 소리로서 의미를 전달하는 외적 형식을 이루는 말)와 ‘기의’(소쉬르의 기호 이론에서, 말에 있어서 소리로 표시되는 의미를 이루는 말)가 결합하는 과정을 의미작용 또는 의미화라고 정의하며, 소리뿐만 아니라 몸짓이나 표식 등 어떠한 의미를 담고 있는 모든 것을 기표로 보았다. 기표로서의 대상을 봄으로써 그에 상응하는 개념을 연상하게 되는 과정이 의미작용이며, 이러한 과정을 통해 대상의 개념, 즉 기의(시니피에: 소쉬르의 기호 이론에서, 말에 있어서 소리로 표시되는 의미를 이루는 말)를 파악하게 되는 것이다.<sup>14)</sup> 한편 퍼스는 “기호란 어떤 점에서 혹은 어떤 능력으로 누군가에 대해서 무엇인가를 대신하여 나타내는 것을 말한다.”고 한다.<sup>15)</sup>

본인은 소쉬르의 기호학의 개념이 현재 SNS기호들을 통해 의미를 설명할 수 있다고 생각한다. 가상의 시뮬라크르에서 사용되어지는 SNS기호 이모티콘, 좋아요 기호, 해시태그는 면대면으로 말하지 않아도 의미를 서로 소통할 수 있다. SNS기호 ‘좋아요’라는 기호를 매크로프로그램(Macro Program)에 의해 가상의 ‘좋아요’를 자동으로 재생산하여 숫자를 조작 할 수 있으며 이 또한 관계의 허구화를 시키는 역할을 한다. 본인은 시뮬라크르는 가상의 공간에 있는 것이지만 진짜보다 더 진짜처럼 가상의 것들을 실제처럼 느껴진다고 생각한다. 이를 바탕으로 본인의 작품은 시뮬라크르의 정보들의 대한 것이 부정적인 점도 있지만 실제공간의 가져와 가상공간속의 관계를 실제의

---

13) 기호학 연구회, 『문화와 기호』, 문학과 지성사, 1995, p.282

14) 권예송, 「반문화적 속성을 통해 본 그래피티(graffiti art)의 사회적 특성 연구 Jean-Michel Basquiat의 작품을 중심으로」, 고려대학교 교육대학원 석사 학위 논문, 2012, p.10

15) 최길열, 「시각언어 개발에 있어서 기호학적 접근방법 연구」, 홍익대학교 석사 학위 논문, 1988, pp.11-15

관계로 새로운 접촉의 가능성을 열어주기도 한다고 생각한다.

요즘 SNS상의 해시태그(#:Hashtag)는 가장 활발하게 사용되어지며 핵심적인 역할을 한다. 원래 관련 정보를 묶는 정도의 기능으로 사용되었지만 지금은 공통적인 특정키워드를 검색 할 수 있다. ‘#’ 뒤에 키워드를 써서 트위터(Twitter)나, 페이스북(Facebook), 인스타그램(Instagram)등 SNS상에서 자유롭게 사용되어진다. SNS에서 사용자는 자신이 올린 게시물에 단어와 해시태그를 함께 게시함으로써 자신의 관심사를 표현할 수 있으며, 자신의 감정, 상태에 대한 정보 또한 타인에게 정보를 제공하거나 피드백을 유도, 공유 할 수도 있다. 이를 통해 SNS에 올린 게시물을 통하여 사용자들 간의 공감대를 이끌어낼 수 있다. 해시태그 검색을 통해 관심사가 비슷하거나 공통적인 사람들을 팔로우하여 정보를 지속적으로 받아볼 수 있는 기능도 제공한다. 해시태그의 변화된 기능으로 서로 소통도 가능하게 만들었으며 정치적 도구, 광고의 수단 등 하나의 문화로 자리 잡고 있다. 이를 통해 해시태그는 관심사를 공유할 수 있지만 한편으로는 부정적인 시각으로도 바라볼 수 있다.

본인의 작품도 가상공간의 기호 해시태그를 이용한다. 【작품 6】 <#tagme>에서도 해시태그와 텍스트를 함께 나타낸 작품이다. 사람들은 SNS상에서 항상 무언가를 올릴 때 해시태그를 꼭 사용한다. 해시태그가 무거운 정치적 사회적 이슈만 다루는 것은 아닌데 유희적인 가벼운 놀이수단으로도 쓰이기도 한다. 본인의 작업에서도 주로 인기가 많은 해시태그와 SNS상의 기호와 이모티콘, 텍스트를 사용하여 표현한다. 가상공간에서 사용되어진 기호들이 가져와 현실공간의 작품으로 표현하여 현실과 가상의 경계가 모호하게 보여주는 동시에 가상공간과 현실공간의 관계를 직접 실현함을 보여주고 있다.

### 3) SNS의 가면성(페르소나, Persona)

페르소나(persona)란 고대 그리스의 연극에서 배우들이 쓰던 가면을 말한다. 우리나라의 탈춤처럼 어떤 사람이 노인의 탈을 쓰면 그는 노인의 역할을 하며 왕의 탈을 쓰면 왕이 되는 것처럼 인간이 집단 속에서 살아가는 데 있어서도 여러 개의 탈을 썼다가 벗었다가 하면서 살고 있다는 뜻에서 심리학과 사회학에서도 자주 사용되는 개념이라고 한다.<sup>16)</sup>

분석 심리학에서 ‘페르소나’는 내가 나로서의 정체성 그대로 존재하는 것이 아닌 타인에게 보여 지는 나를 보다 더 크게 인식하는 형태를 의미한다. ‘페르소나’에 입각한 태도는 주위의 일반적인 기대에 맞추어 주는 태도이며, 외계와의 적응에서 편의상 생긴 기능 콤플렉스이다. 그것은 환경에 대한 나의 작용과 환경이 나에게 작용하는 체험을 거치는 동안에 형성된다.<sup>17)</sup> 집단과의 관계를 유지하는 동안 자아는 차츰 자기도 모르게 집단정신에 동화되어 그것이 진정한 자기의 정체성인 것으로 착각되는 경우가 많다. 이것을 우리는 자아가 페르소나와 동일시되어 있다고 한다.

본인은 이처럼 페르소나의 가면성이 SNS상에서 너무 많이 드러나고 있다고 생각한다. SNS를 통하여 드러나는 이미지가 정작 ‘진짜’ 자신의 모습을 드러내는 사용자는 극히 일부이다. 본인의 작품에서 볼 수 있는 페르소나의 가면성을 다뤘던 대표적인 작가 생트 오를랑(Saint Orlan)<sup>18)</sup>을 주목할 수 있다. 작가는 자신의 얼굴을 사용하여 성형 수술을 통해 작업을 한다. 1990년부터 1993년까지 9차례의 성형수술을 하는 행위예술을 펼치며 영상을 통

16) 신세정, 「사회적 가면 페르소나를 통한 자아 표현 연구」, 국민대학교 대학원 석사 학위 논문, 2004, pp.3-4

17) 이부영, 『분석심리학 C.G. 융의 인간심성론』, 일조각, 2014, pp.96-97

18) 1947년 5월 30일 프랑스 출생, 프랑스의 대표적 작가이다. 현대사회와 미술사에서 보여주는 신체 특정 부분에 대한 작업에 관심을 갖고 행위예술가로 출발해 자신의 신체를 매체로 이용한 작업, 특히 얼굴의 성형수술을 통해 미의 개념에 대해서 근본적인 질문을 던지고 있는 작업으로 유명하다. 작업의 독창성으로 인하여 이미 세계 각국에 그 명성이 널리 알려져 있는 작가이다.

해서 중계 방송하였다. 작가는 수술과정을 필름과 비디오, 사진으로 기록하여 이후 전시에 쓰일 여러 자료를 마련하였다. 수술직후 40일 동안 명이 들고, 회복 단계에 있는 모습을 합성하여 그리스 신화에 등장하는 여신의 이미지로 변형하였다. 이것은 문화적으로 이상화된 미를 획득하기 위해서 겪은 육체적인 기형과 고통을 강조하였다.<sup>19)</sup> 디지털로 확장된 작가의 예술세계를 엿볼 수 있다. 화려한 중국 경극 가면을 패러디한 작품들로, 전시명은 ‘마스크, 경극 이미지 성형과 증강현실(Masks, Peking Opera Facing Design & Reality Augment)’다. 작가는 “마스크는 말로 의미를 전달하는 것이 아니라 색상과 기호를 통해 관객에게 의미를 전달하는 공식 문자”라며 “나는 색, 기호, 마스크를 가지고 놀면서 나 자신을 표현한다. 내 오페라는 내 얼굴에 있는 혹 두 개로 내가 오를랑임을 보여 준다.”고 말한다. 그는 자기 얼굴을 촬영한 사진을 컴퓨터로 불러온 다음 디지털 경극 가면 이미지를 덧씌우는 작업을 한다. 이를테면 디지털 성형을 시도한 것이다. 더 나아가 오를랑은 예술과 스마트폰의 결합도 시도하고 있다. 증강현실 앱을 다운받아 작가의 작품 이미지를 스캔하면 휴대폰 상에서 작가의 아바타가 튀어나와 작품 속 가면을 벗겨내고 다시 씌우는 놀이를 보여준다.<sup>20)</sup> 작가는 디지털 성형을 통하여 페르소나적 가면성을 보여준다. 디지털 경극 가면 이미지가 화려하게 아름다움을 추구해 보이지만 그 가면 뒤 내면에는 고독과 불안을 나타내고 있다. 우리도 SNS상에 자신의 얼굴, 몸매 사진을 올릴 때 앱으로 보정하는 행위도 사진 상으로는 그럴듯하고 화려하지만 실제로는 그렇지 않다는 것을 보여준다. 각종 보정 앱을 이용해 자신의 얼굴, 몸매는 물론 먹은 음식이나 방문한 여행지 등의 사진을 최대한 예쁘고 고급스럽게 고치거나, 구입하지 않지만 명품 옷과 구두를 신고 탈의실에서 자기가 구입한 척 사진을 찍거나, 우연히 방문하게 된 고급 호텔 또는 지인의 외제차 안에서 ‘허

19) 트레이시 워(Tracey Warr), 『예술가의 몸』, 신철웅역, 미메시스, 2007, p.185

20) 이향휘, 「생트 오를랑, 현대인은 가면을 쓰고 있다」, 『매일경제』, 2014.10.9

세샷'을 찍어 인스타그램(Instagram)에 올리는 경우가 허다하다.

본인의 대표적인 작품 【#daily】 시리즈에서도 볼 수 있다. 본인은 【작품 4】 <#daily>, 【작품 5】 <#dailyⅢ> 작업은 사진 프레임 속에 허구의 모습이다. 사람들은 실제의 모습을 알지 못한다. 단순히 SNS상의서 올려진 이미지를 보고 단순한 추측을 할 뿐 아무도 알지 못한다. 핸드폰 카메라 사진 프레임에 찍힌 작품은 매우 그럴듯해 보이는 오브제와 연출이지만 실제로 설치한 재료들은 값싼 재료들이다. 심지어 실기실과 쓰레기장에서 주워왔으며 누가 쓰다버린 헌 제품들이다. 핸드폰 사진 속 프레임에 그럴듯하게 찍힌 사진 한 장을 SNS상의 올리게 된다면 그 올려진 자체의 이미지 속에서 사람들은 보여진 사진의 모습을 통한 페르소나의 가면적인 모습을 볼 수 있다.

## 2. 작품표현방법

### 1) SNS용 사진 찍기를 통한 자기과시의 표현

본인의 작업은 SNS를 시작하면서 비롯되기 시작한다. 본인이 올린 SNS상의 사진들도 좋아요 수를 늘리기 위해 수많은 셔터를 누르며 여러 각도와 다양한 카메라의 어플을 사용하며 보정을 한다. 잘 찍힌 사진을 올리기 위해 다양한 방법을 구사하며 올린 사진속의 타인의 좋아요에 의식하고 반응한다. 본인은 페르소나의 가면성을 통한 사진 찍기, 사진보정 행위를 하며 누군가에게 인정받고 싶어 하는 헤겔의 인정욕망을 개념을 본인의 작품을 통하여 표현한다.

본인의 작품은 SNS를 위한 사진을 찍어서 올리는 행위들을 자기과시의 표

현으로 나타내고 있는데 첫 번째 【작품 1】 <#먹스타그램>에서는 예쁘게 플레이트 된 그릇들과 하얀색으로 공허한 이미지를 보여준다. 우리는 왜 끊임 없는 핸드폰의 카메라 셔터를 누르는 것이며 수많은 사진을 그럴듯하게 찍고 어플로 보정을 하는 이유는 무엇이며 사진 속 남아 있는 것은 플레이트된 예쁜 그릇 속 해시태그 밖에 남지 않았다. 단순히 음식을 먹으러 가는 행위가 아니라 SNS상에 그럴듯한 사진을 올리기 위해, 남에게 보여주려는 과시용으로 사용하기 위해 셔터를 누르지 않는지 돌이켜 보게 된다. 우리가 올린 사진이 SNS상의 이미지밖에 남아 있지 않은 공허하고 백색의 모습을 보여준다.

두 번째 【작품 2】 <Please Like Me>에서는 SNS공간에서 좋아요와 팔로우수에 집착하는 모습을 표현한 작품이다. 사람들은 좋아요를 받기위해 자극적인 사진을 올리고 보정에 집착하며 팔로우수를 늘리기 위해 어플을 사용하고 팔로우와 좋아요를 돈으로 구입하기도 한다. 벽면에 “Please Like Me” 텍스트라고 적혀진 종이를 가득 채워 좋아요를 받고 싶은 욕망을 보여준다.

세 번째 【작품 4】 <#daily> 【작품 5】 <#dailyⅢ>는 SNS속 과시용 사진을 풍자하는 작품이다. 본인도 SNS에 올리는 사진을 찍을 때 수많은 셔터를 눌러 그중에 한 장의 사진을 골라 보정을 하고 업로드를 한다. 우리는 그렇게 업로드 된 이미지의 속게 되고 만다. 본인은 친구들과 카페를 가려고 SNS의 그럴듯한 맛집과 카페를 찾았다. 그런데 막상 찾아간 카페와 맛집은 너무나도 실망스러웠다. 사진속의 이미지와 너무 달랐기 때문이다. 한 부분만 그럴듯하게 찍어 올린 그 이미지만 보고 실제의 모습을 발견하였을 때 실망감을 주체 할 수 없었다. 【작품 4】 <#daily> 【작품 5】 <#dailyⅢ>은 우리가 보여 지는 거짓된 이미지에 속고 있다는 모습을 찍혀진 사진을 통해 확연히 보여주는 작품이다.

## 2) SNS상 기호와 텍스트를 통한 관객 참여적 설치

요즘 우리들은 일반적인 대화로서 언어커뮤니케이션을 하는 것이 아니라 줄임말이나 은어, 신조어를 사용하며 심지어 글자를 사용하지 않고 특정 이미지나 이모티콘을 사용하는 비대면 비언어커뮤니케이션을 나누고 있다. 그런데 신기하게도 이모티콘과 같은 SNS상의 기호 이미지들만으로도 충분하게 감정을 드러낼 수 있으며 내 감정이나 상태를 전할 수 있다고 생각한다.

해시태그는 평범한 기호의 일부분이었지만 현재 가상공간 SNS상의 해시태그는 소통의 기호로 중요하게 사용되어진다. 가상공간의 소통 도구인 해시태그, 이모티콘은 현대사회에서 중요한 의사소통을 하는데 있어서 빠질 수 없는 존재가 되어버렸다.

본인의 【작품 3】 <#중독>, 【작품 6】 <#tagme>에서는 인스타그램에서 해시태그수가 많은 텍스트로 이루어진 작품이다. 세젤예, 셀피, 셀스타그램, 먹스타그램 등등 이 말들은 SNS가 가져온 신조어 이다. 줄임말로도 의사소통이 가능하며 일상생활에서 사용하지 않는 말들이 SNS에서는 활발하게 사용되어지고 있다. 【작품 8】 < 😊 >, 【작품 9】 <Seeing is not Everything>은 이모티콘으로 오브제를 사용한 작업이다. 이모티콘으로도 우리는 어떤 말을 하고 싶은지 어떤 생각을 가지고 있는지 알 수 있다. 텍스트를 작성하지 않아도 이모티콘 하나로만 의사소통이 가능하게 된 것이다. 본인 또한 비언어커뮤니케이션을 많이 사용한다. SNS 이모티콘을 사용하는 모습은 구체적인 표현의 대화는 아니지만 이미지를 통해 함축적인 감정적 여운이 담긴 주관적인 해석도 될 수 있다고 생각한다. 본인은 다양한 이모티콘을 통하여 텍스트를 사용하지도 않고도 전달 할 수 내재적인 메시지를 은유적으로 표현하였다.

또한 본인은 가상공간 SNS상의 소통 도구인 기호들을 실제공간으로 가져와 부정적인 의미로 다가온 이미지를 긍정적으로 나타내고자 한다. 해시태그가 적혀져 있는 소품들을 관객들이 가져가고 가상공간에서 나타나는 이미지인 시물라크르를 실제공간으로 가져와 직접 관객들이 체험하고 경험할 수 있도록 새로운 소통의 장을 실현시키고자 한다. 본인의 【작품 3】 <#중독>, 【작품 6】 <#tagme>, 【작품 7】 <참을 수 없는 가벼움> 에서는 직접 참여할 수 있는 관객 참여적 요소가 있다. 전시장을 브랜드매장처럼 구성하였으며 하나의 디자인된 상품처럼 보이게 작품들을 설치를 하였다. 마치 그것들은 광고 상업적인 이미지를 가져온다. 하지만 실제로 【작품 3】 <#중독>에서는 사탕봉지에 적힌 텍스트의 사탕을 마음대로 골라 가져갈 수 있으며 【작품 6】 <#tagme>에서는 마음에 드는 해시태그 텍스트 옷을 직접 고를 수 있으며 나눠준다. 또 【작품 7】 <참을 수 없는 가벼움> 에서는 SNS를 대표하는 좋아요 기호를 사용하여 가상공간에서 있는 기호를 현실로 가져와 기호를 확대, 개수를 증폭시켜 마치 “좋아요”의 숲처럼 구성을 하여 그 안으로 관객들이 지나다닐 수 있게 설치하였다. 온라인상에서만 볼 수 있고 맺어진 관계들을 오프라인에 직접 가져와 실제적인 관계를 형성하고 소통하며 온라인상에 있는 가상적인 이미지를 보여주고 깨뜨리는 장치를 한다.

### 3) 색채와 장식적인 요소, 반복적인 행위의 이미지로 나타내기

본인 작품에서 이미지는 매우 중요하게 작용된다. 본인의 작품은 SNS상의 이미지를 통하여 디자인된 상품화모습을 표현한다. 설치 공간을 구성할 때 관객들에게 마치 편집샵에 와 있는 상점 같은 이미지로 느끼게끔 설치를 한다. SNS라는 이미지는 상업적이며 상품화적인 특징을 가지고 있다. 본인은 색을 통하여 깔끔하거나 화려한 이미지를 강조하고 있으며 색으로부터 오는

시각적인 이미지를 통하여 내면적인 느낌을 나타낸다. 또한 SNS를 반복적으로 사용하는 행위들은 통하여 본인의 작품에서 반복적인 이모티콘의 셀(Cell)들을 찍어내어 붙이는 행위와 중첩되어 반복적인 이미지로 집착되어 표현되어진다. 【작품 1】 <#먹스타그램>에서는 새하얀 색으로 공허한 이미지를 표현한다. 깔끔하고 차가운 이미지에서 해시태그는 화려한 색으로 구성하여 강조되게 보여준다. 【작품 6】 <#tagme>에서도 하얀색옷의 검정텍스트만 강조하며 무채색의 깔끔한 이미지로 상품화된 이미지를 차갑게 보여주고 있다. 【작품 3】 <#중독>에서는 반짝거리는 사탕봉지의 재질감과 다양한 색의 사탕들로 화려함을 보여준다. 【작품 8】 < 😊 >, 【작품 9】 <Seeing is not Everything> 에서도 파스텔 톤의 화려한 색을 사용하여 이모티콘의 귀여운 이미지를 강조하였으며 【작품 8】은 같은 색상의 그라데이션 된 오브제들끼리 묶어서 작품을 구성하였다. 또한 정육각형과 원형의 빼곡하게 붙인 셀들을 통하여 반복적인 이모티콘의 모습들을 SNS상의 중독을 순화된 형식으로 표현하고 있다. 【작품 7】 <참을 수 없는 가벼움>에서는 인스타그램의 실제 좋아요 기호의 모양을 직접 가져와 확대하여 제작하였는데 질감에 더 주목한 작품이다. 【작품 4】, 【작품 5】 <#daily> 시리즈에서는 보이는 이미지를 강조한다. 이를 통해 사진에서의 이미지는 꾸며진 이미지이며 실재로는 그렇지 않다는 현실을 보여준다.

이와 같이 본인의 작업 구성은 화려하거나 차갑거나 브랜드화 된 정형화된 깔끔한 이미지로 표현하며 관객들이 무언가를 구매할 수 있는 상점의 느낌으로 작품설치를 구성한다. 본인은 작품의 관객 참여적 설치와 색의 장식적인 조형요소를 통하여 사람들에게 편안함과 공감의 요소들을 만들고 있으며 SNS의 가면성의 모습들과 욕망을 통한 반복적인 행위의 중독적인 이미지를 반복이라는 많은 좋아요 개수들이 주는 안정감과 쾌감을 가져온다고 생각한다. 반복적인 행위들이 부정적인 시선에서 바라보기 보단 긍정적 순화된 중

독의 방식으로 개방적이고 열린 소통의 시각적 관점으로 변화를 의도하고 있다.

### 3. 작품분석



【작품 1】 #먹스타그램

## 【작품 1】 #먹스타그램

연도: 2017년

크기: 48 x 34 x 11(cm)

재료: 도자기, 우드 트레이, 아크릴

### 제작방법

1. 우드트레이와 그릇에 색을 칠한다.
2. 우드 트레이 표면에 그릇을 붙인다.
3. 그릇 안에 해시태그아크릴을 배열한 후 마무리한다.

### 작품 설명

SNS상의 많은 사진 중 음식 사진이 절반이라고 해도 과언이 아닐 정도로 다양한 음식 사진을 접할 수 있다. 우리는 왜 음식사진을 찍는 것일까? 우리는 맛을 음미하기 위하여 음식점에 가는 것일까? 아님 예쁘게 플레이팅 된 음식사진을 찍어 SNS상의 올려 누구에게 과시하려고 사진을 찍으로 가는 것일까? 본인은 음식사진을 먹으러 가는 행위가 예쁘게 플레이팅 된 음식 사진을 얻기 위해서라는 생각을 하게 되었고 작업을 시작하게 되었다. 우리의 음식사진을 찍는 행위에서 음식의 맛이 해시태그로 대체되어 시각적 이미지로 변질되는 모순을 작품을 통하여 표현하였다.



【작품 2】 Please Like Me

## 【작품 2】 Please Like Me

연도: 2017년

작품 크기: 가변 설치

재료: 종이에 프린트

### 제작방법

1. Please Like Me 를 입력한 후 종이를 출력한다.
2. 벽면에 인쇄된 종이를 일렬로 붙인다.

### 작품 설명

사람들은 왜 SNS공간에서 좋아요와 팔로우 수에 집착하는 것일까? 실제로는 그렇지 않은 가상공간에서 자기와 다른 모습에 대한 동경이 있는 것일까? 실제로 좋아요와 팔로우수를 늘리는 어플이 존재하고 있다. 어플 통하여 사람들은 좋아요와 팔로우수를 늘리기도 한다. 사람들은 좋아요와 팔로우수를 통하여 과시하고 인정받고 싶은 심리라고 생각이 든다. 제발 좋아해 줘! Please like me 종이에 본인의 SNS 아이디를 새겨 프린트하여 벽면에 가득 채워보았다. 본인 또한 좋아요를 갈구하는 것이 아닐까 라고 생각이 들었다. Please Like Me 종이를 벽면에 가득 채워 '좋아요'를 받고 싶어 하는 중독과 욕망을 표현하였다.



【작품 3】 #중독

### 【작품 3】 #중독

연도: 2017년

재료: 사탕, 혼합재료

크기: 가변설치

#### 제작방법

1. 인스타그램(Instagram)에서 많이 사용되는 해시태그 단어를 검색한다.
2. 검색된 단어를 라벨지에 입력하고 인쇄한다.
3. 인쇄된 라벨지를 가위로 알맞게 잘라 사탕봉지에다가 붙인다.
4. 사탕을 관객들이 가져 갈 수 있도록 설치한다.

#### 작품설명

사람들은 달콤한 것에 한 번 중독이 되면 계속 먹게 된다. SNS 또한 단 것에 중독되는 것처럼 한번 하게 시작하게 되면 멈출 수 없다고 생각한다. 사람들에게 해시태그가 적힌 사탕을 가져가게 함으로써 관객들에게 참여할 수 있도록 설치하였다. 해시태그와 텍스트를 이용한 <#중독>은 사탕봉지표면, 사탕표면에 해시단어를 반복적으로 기록하고 쌓아 올린다. 이 모습은 SNS상에서 사람들이 다양한 해시태그를 올림으로써 좋아요와 팔로우 수를 늘려가는 행위와 유사하다. 중독은 사람들을 매혹시키며 달콤함과 아름다움의 표면을 실제와 분리된 깊이를 알 수 없는 허무함의 껍질로 변형시킨다.



【작품 4】 #daily

#### 【작품 4】 #daily

연도: 2016년

크기: 90x60x72(cm)

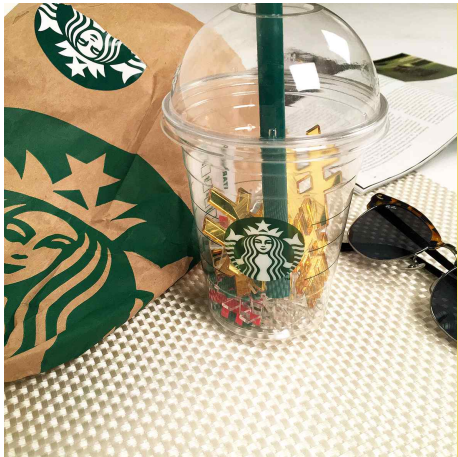
재료: Mixed Media

#### 제작방법

1. 흐트러진 책상 위에 테이블매트를 깔아 그 위에 아크릴 해시태그로 플레이팅을 한다.
2. 매트 안에 들어오는 프레임을 사진촬영을 한다.
3. 전체적인 흐트러진 책상을 사진촬영을 한다.

#### 작품 설명

SNS에 올라오는 사진은 실제와 모습과 같을까? 많은 사람들이 SNS올리는 사진과 실제 모습은 다르다고 생각을 다들 한번쯤은 해봤을 것이다. 우리는 왜 현실과 다른 사진을 올리면서 거기서 오는 만족감을 느끼고 싶은 걸까? 현실은 그렇지 않지만 그럴듯하게 보이는 사진 프레임 속에서 실제 모습과 괴리감을 들게 만든다. 본인은 SNS에 보이기 위해 꾸미고 과장된 장면을 찍어 실제 모습과 병치해서 보여줌으로써 핸드폰 사진 프레임에서 만들어진 ‘그럴듯한 모습’은 실제에서 분리된 공허함을 보여주고 싶었다.



【작품 5】 #dailyⅢ

## 【작품 5】 #dailyⅢ

연도: 2018년

크기: 50x50(cm)

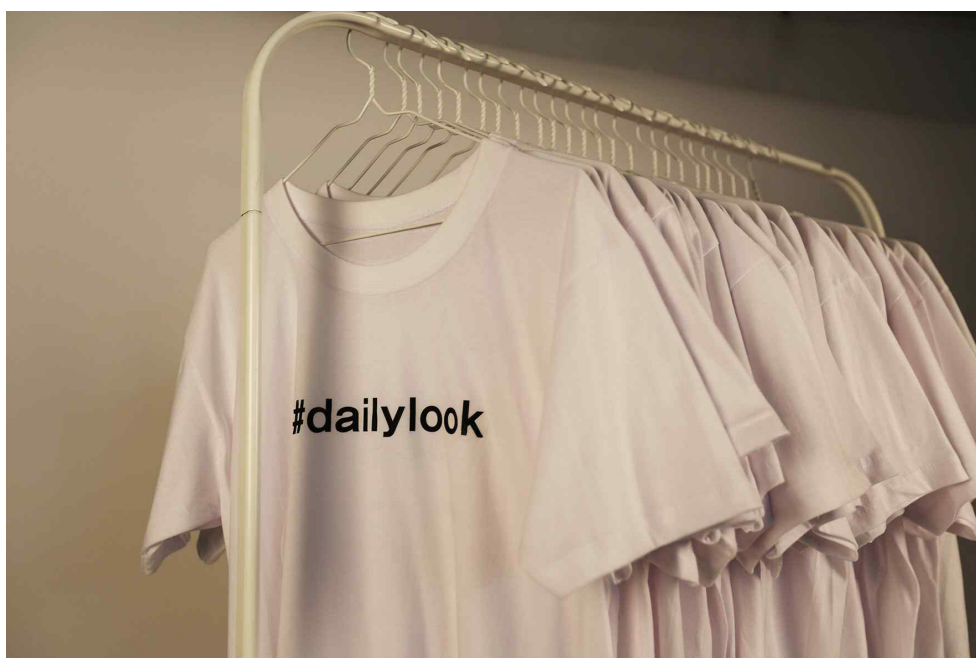
재료: 인화지에 프린트

### 제작방법

1. 정사각형 프레임안에 사진 찍을 소품들을 설치한다.
2. 자유자재로 상황을 만들어 촬영한다.

### 작품설명

본 작품은 앞서 기재한 【작품 4】 #daily 의 시리즈이다. SNS상의 프레임 속에서 보여 지는 이미지를 표현한 사진 작업이다. 사람들은 SNS상의서 올려진 이미지를 보고 모든 것을 판단할 뿐 정확하게 진짜의 모습을 알지 못한다. 핸드폰 카메라로 찍힌 작품은 매우 그럴듯해 보이는 오브제의 연출이며 보정 어플로 필터를 씌운 사진이다. 잡지책에서 마치 나올 법한 저 사진들의 실체는 값싼 단돈 천 원짜리 식기들과 쓰다버린 헌 물건들을 주워와서 SNS사진들이 우리에게 보여 지는 상황을 연출 하였다. 사진 속 물건들은 말하지 않았더라면 속을 범한 오브제들이다. 고급스러우며 매우 그럴듯한 이미지를 보면서 사람들은 가상공간의 이미지에 속을 수밖에 없다는 것을 작품을 통하여 표현하고 싶었다.



【작품 6】 #tagme

## 【작품 6】 #tagme

연도: 2018년

크기: 100x46x151(cm)

재료: 옷에 프린트

### 제작방법

1. 인스타그램(Instagram)에서 많이 사용되는 해시태그를 선택한다.
2. 포토샵으로 옷에 들어갈 텍스트를 제작한다.
3. 텍스트가 프린트된 옷을 옷걸이에 걸어 설치한다.

### 작품설명

본인은 SNS상의 인기 있는 해시태그를 찾아 옷에 해시태그와 텍스트를 적었다. 해시태그의 의미가 정치적이고 문화적으로 심각하고 무거운 이미지로도 중요하게 작용하지만 본인의 작품에서는 해시태그를 통하여 언어적 유희와 가상관계 속 가볍게 소통하는 모습을 표현하고 있다.

해시태그를 걸다, 옷을 걸다. '걸다'라는 의미를 언어적 유희를 사용하여 중의적으로 표현해보았다. 해시태그를 사진마다 태그 하는 것은 마치 우리가 옷을 고르듯이 해시태그의 텍스트가 옷으로 병치되어 작품에서 표현되어진다.



【작품 7】 참을 수 없는 가벼움

## 【작품 7】 참을 수 없는 가벼움

연도: 2018년

재료: 한지, 박스지

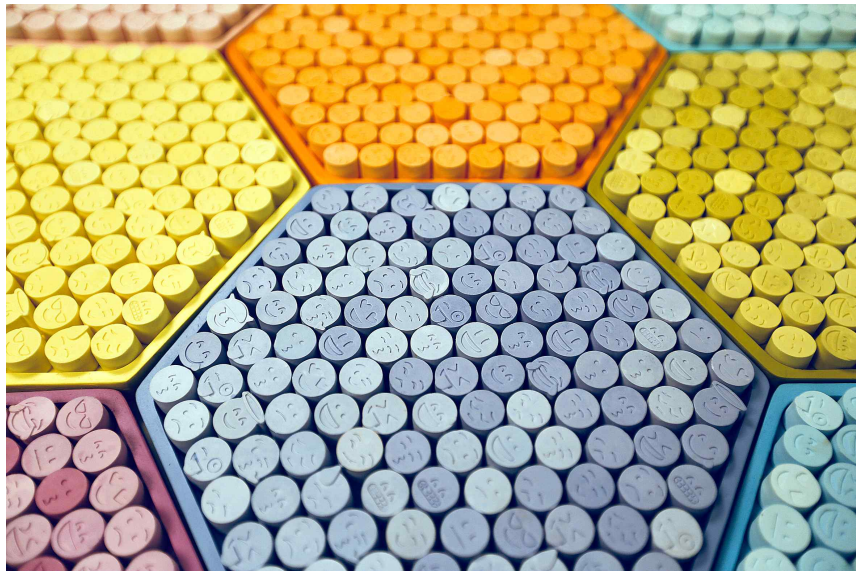
크기: 가변설치

### 제작방법

1. 인스타그램(Instagram)의 좋아요 이미지를 출력한다.
2. 크기를 설정 후 박스지를 오려준다.
3. 박스지를 테이프를 이용해 조립해준다.
4. 조립된 박스지를 한지를 잘라 글루건으로 고정시킨다.
5. 동일한 방법으로 6개를 제작한다.
6. 제작된 작품을 낚시줄로 연결하여 설치한다.

### 작품설명

본인은 좋아요 버튼에 중독되어가고 집착하는 모습을 발견하게 되었다. SNS를 시작하면서 빨강버튼이 주는 좋아요 개수의 대한 욕망은 점점 커져만 갔다. 현실공간에서는 없는 관계들이 가상공간에서 관계에 대해서 욕망에서 오는 결핍을 느끼면서 작업이 시작되었다. 오프라인 상 실제로 존재하지 않는 좋아요 버튼을 직접 가져와 손톱보다 작은 온라인 가상공간의 버튼을 현실공간으로 가져와 확대의 이미지로 나타냈다. 관객들이 직접 좋아요 버튼의 숲 사이를 지나갈 수도 있게 관객들이 참여할 수 있는 공간으로 표현하였다.



【작품 8】 😊

## 【작품 8】 😊

연도: 2018년

크기: 가변설치

재료: Plaster, Wood tray

### 제작방법

1. 이모티콘 틀에 색을 조색하여 석고에 색을 가미한 후 틀에 부어 굳힌다.
2. 틀에서 나온 석고를 사포질한다.
3. 육각형모양 나무쟁반에 색을 칠한 후 같은 색상에 석고를 모은 후 붙인다.

### 작품설명

기호 중 이모티콘은 비언어적 기호로써 대면해서 말하지 않아도 알아들을 수 있다. 우리는 이모티콘을 통해 상대방이 어떤 말을 하고 싶은지 의미를 알 수 있으며 다양한 표정으로 어떤 감정 상태인지 알 수 있다. 또한 본 작품은 SNS 중독의 반복적인 행위를 이모티콘 기호를 찍어내어 붙임으로써 반복적인 작업의 행위와 중첩되어 나타내어진다. 정형화된 육각형 틀에 화려한 파스텔 톤 색채와 장식적인 요소가 강한 작품이다. 화려한 색채와 반복적인 행위를 통하여 중독을 순화된 형식으로 나타내고 있으며 육각형 틀의 간헐 이모티콘의 다양한 표정과 색을 통하여 상품화된 이미지를 보여준다,



【작품 9】 Seeing is not Everything

## 【작품 9】 Seeing is not Everything

연도: 2018

크기: 가변설치

재료: Plaster, Wood

### 제작방법

1. 이모티콘 틀에 색을 조색하여 석고에 색을 가미한 후 틀에 부어 굳힌다.
2. 원형모양의 나무판을 샌딩한다.
3. 석고로 여러 모양으로 조합한 후 나무판에 붙인다.

### 작품방법

본 작품은 다양한 색채와 장식적인 조형성의 이미지가 가장 먼저 눈에 들어온다. 하나하나로 이루어진 이모티콘은 색으로 이루어진 각자의 이미지가 있다. 그러나 이모티콘들의 주목하긴 보다는 이모티콘의 색으로 이루어진 모양들이 마치 색약, 색맹을 측정할 수 있는 기호로 보여진다. 작품을 볼 때 마다 어느 각도에서 볼 때 어떤 모양인지 달라진다. 사람들은 SNS상의 이모티콘이나 기호들을 볼 때 SNS상에 드러난 이미지 하나로 판단을 하게 된다. 하지만 실제공간에서의 이미지는 그렇지 않는다는 것을 이모티콘으로 은유적으로 표현했다.

### Ⅲ. 결 론

본 논문은 SNS상 가상관계로부터 오는 과잉된 욕망의 대한 문제의식을 고찰했으며 SNS로 드러난 인간의 욕망은 중독과 과시를 통해 결핍이 주는 문제를 발견하였다. 가상공간 속 SNS를 통해 드러난 과잉된 욕망을 통하여 인간의 모습을 페르소나 개념을 통해 시각적으로 작품을 분석하였다.

본인의 작품 속에 등장하는 가상공간에서 사용되는 해시태그, 이모티콘과 사진이미지를 통하여 과잉된 욕망을 표현하였다. 가상공간 기호들은 시플라크르의 가상의 관계 속에서 오히려 관계를 고립시키는 것을 증명하였다. 본인은 가상공간에서만 사용하는 SNS상의 기호를 오프라인에 가져와 또 다른 관계를 만들고 더 나아가 공감하고 느낄 수 있도록 관객 참여적 설치로 표현하였다. 본인은 SNS상의 다양한 기호와 해시태그, 이모티콘을 사용하여 가상공간관계와 현실공간의 관계가 경계가 없다는 것을 작품을 통해 나타냈으며, 본인은 작품을 통하여 가상의 관계의 고립을 증폭시키는 것이 아니라 실제 공간의 오브제, 사진, 사람들에게 나눠가질 수 있는 사물을 부여함으로써 새로운 소통의 방식을 증명하였다. 또한 본인은 중독의 반복적인 행위들이 작품을 통하여 반복적인 행위들을 통한 이미지 나타내기로 순화된 형식으로 중독을 표현했으며 다양한 색채와 장식적인 조형적인 요소는 보는 관객들에게 시각적인 아름다움의 즐거움 추구하였다.

본 논문을 마치며 자신의 작품을 연구함으로써 본인의 작업 계기, 표현방법 등을 정리할 수 있게 되었다. 앞으로는 SNS를 통한 주요 이슈나 사회적 현상 등 다양한 분야에서 나타나는 현상들을 관찰하고 가상공간속에서 주는 관계의 대해 관객들이 소통과 공감할 수 있는 연구를 하여 작품을 다양하게 표현 하고 자 한다.

## 참 고 문 헌

### 《단행본》

- 딜런 에반스(Dylan Evans), 『라캉 정신분석 사전』, 김종주역, 인간사랑, 2004
- 전경갑, 『욕망의 통제와 탈주』, 한길사, 2004
- 진동선, 『사진, 폭로된 정체 : 진실의 시물라크르』, 푸른세상, 2002
- 기호학 연구회, 『문화와 기호』, 문학과 지성사, 1995
- 이부영, 『분석심리학 C.G. 융의 인간심성론』, 일조각, 2014
- 트레이시 워(Tracey Warr), 『예술가의 몸』, 신철웅역, 미메시스, 2007

### 《학술지 논문》

- 김선정, 김태용, 「SNS콘텐츠의 감성이 사용자의 감정 상태에 미치는 영향」, 『사이버커뮤니케이션학보』, 제29권 제1호, 사이버커뮤니케이션학회, 2012
- 김형지, 김정환, 정세훈, 「스마트폰 중독의 예측 요인과 이용 행동에 관한 연구」, 『사이버커뮤니케이션 학보』, 제29권 제4호, 사이버 커뮤니케이션학회, 2012
- 이상호, 「소셜 미디어 사용자의 중독에 관한 정책적 함의 연구: 한국형 SNS중독지수(KSAI)제안을 중심으로」, 『디지털융복합연구』, 제11권 제1호, 한국디지털정책학회, 2013
- 정소영, 김종남, 「대학생용 SNS중독경향성 척도개발 및 타당화 연구」, 『한국심리 학회지: 건강』, 한국심리학회, 제19권 제1호, 2014

## 《학위 논문》

- 박정숙, 「사회불안, 대인관계지향성 및 외로움이 SNS 중독경향성에 미치는 영향」 한국외국어대학교 대학원 상담심리전공 석사 학위 논문 2017
- 김진, 「동·서양의 인간관 분석을 통한 현대인의 정체성과 본인의 작품 연구」, 홍익대학교 석사 학위 논문, 2012
- 권예송, 「반문화적 속성을 통해 본 그래피티의 사회적 특성연구 Jean-Michel Basquiat의 작품을 중심으로」, 고려대학교 교육대학원 석사 학위 논문, 2012
- 최길열, 「시각언어 개발에 있어서 기호학적 접근방법 연구」, 홍익대학교 산업미술대학원 산업디자인학과 광고디자인전공 석사 학위 논문, 1988
- 신세정, 「사회적 가면 페르소나를 통한 자아 표현 연구」, 국민대학교 대학원 석사 학위 논문, 2004

## 《기타》

- 네이버 국어사전  
(<https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/b88fd750ea9f47d79d63c13aac33c318>)
- 이향휘, 「생트오를랑, 현대인은 가면을 쓰고 있다」, 『매일경제』, 2014

# ABSTRACT

## Study on Visual Representation of Superfluous Desire Revealed through Social Networks in Virtual Space

- On the foundation of my work -

Lee, Narae

Department of Sculpture

Graduate school of Sculpture

Sungshin Women's University

This thesis is an overall research report about works that I produced from 2016 until 2018. Centered on released works, it studies and analyzes the background of formation of artworks and their representation;

- taking notice of a critical mind about surplus desires originating from a virtual relationship on Social Networks

- exploring the phenomena expressed through the artworks which take place on Social Networks, and addiction and desires for a relationship on virtual space

Today, the culture of Social Networks has broadly spread, changing

our living spaces and lifestyle. Reality space where we actually live and virtual space where we are connected through social networks are the space comprised of communication as shown in a term ‘an era of communication’ and granted value. Social Networks have blurred a relationship on virtual space and that on reality space, thereby making images in photos paid attention like real ones.

I intended to variously express through works using and attaching hash tags(#), emoticons, and photo images to emotional appearances about desires, addictions, and ostentation appearing on Social Networks. I, in this dissertation, explain appearances of surplus desires by the users of social networks who are media for reality space and virtual space through the concept of persona and analyze works based on it.

This thesis is composed based on the works from 2016 to 2018 as follows.

In the first chapter, Introduction, the purpose and methods of the study on my works are described.

In the second chapter, Body, firstly, I describe appearances of persona manifested through relation-obsessed addiction to social networks and overflowing desires as a result of social networks having much influence socially and depict how various marks, hashtags, and emoticons on social networks work and explain the background of formation of artworks. Secondly, I analyze ways of representing my own works by means of expression of personal ostentation by taking pictures for social networks, relation-involving installation, colors and ornamental components,

methods for presenting myself as images via repetitive actions.

The third chapter, Conclusion, I summarize the contents of this thesis and grope orientation(direction) of works I will take in future.