

사이버 문학의 시대적 성격과 세계관

김 종 회*

차 례

- | | |
|--------------------------|----------------------|
| 1. 서론 | 3. 사이버 문학 장르의 범주와 성격 |
| 2. 사이버 문학의 성격과 문학작품에의 수용 | 4. 결론 참고문헌 |

1. 서론

사이버 문학 또는 이와 유사하거나 그 연장선 상에 있는 디지털 문화, 하이퍼텍스트는 더 이상 미래의 문화 및 문학 개념이 아니다. 이는 벌써 우리 삶의 중심부에 육박해 왔고 실제적으로 삶의 유형이나 사고 형태에 직접적인 영향을 미치고 있다.

많은 대학들이 사이버 대학을 설립하여 인터넷 공간을 통한 교육 서비스를 시작하게 되었으며, 동시대의 절대 다수 네티즌들이 사이버 세계를 통하여 교류하고 정보를 얻고 행동 양식을 결정하며 살아간다. 차체에 사이버 문학이란 새로운 시대적 조류이면서 동시에 하나의 시대정신을 형성하고 있는 문제이다.

이에 대한 이론 및 그 통시적 흐름을 파악하기 위해서는, 기존의 철학과 인

* 이 연구는 2001년도 경희대학교 지원에 의한 결과임.

* 경희대 국문과 교수, 인문학연구원 연구위원.

문학 연구 분야에서 일어나는 동시다발적 변모를 망라하여 살펴보면, 이미 그 장이 열리기 시작한 한국문학에 있어서의 사이버, 디지털 문학론을 정초해 나가는 것이 필요하다. 그런 만큼 이 연구는 시대를 앞서가는 학문적 성과를 도출할 수 있는 전망을 가지게 된다.

그러나 사이버 문학, 혹은 디지털 문화가 기존의 문학 또는 문화의 종말이나 전혀 새로운 문학 기술의 출현을 의미하지는 않는다. 그것은 문학적 패러다임의 이행, 혹은 기존 문학 이론의 철학적 재해석을 뜻한다. 문학이 새로운 시대에 적응하여 끊임없이 새로운 양식으로 변화해 왔다는 것은 문학사의 기본 명제에 속하거나, 사이버 문학 역시 문학의 근본 정신에서 크게 벗어나는 것은 아니다.

하지만 철학, 물리학, 생물학, 공학 등의 분야에서 커다란 변화의 흐름을 이루고 있는 이른바 디지털 혁명은 단순한 변화가 아니라, 패러다임 전체의 변혁에 속하는 문제임에 틀림 없다. 따라서 사이버, 디지털, 하이퍼텍스트 등의 개념에 관한 새로운 면모를 살펴보는 데 그치지 않고, 이 분야와 관련을 지니는 철학, 기호학, 일반 인문학적 탐구를 병행하여 21세기에 걸맞는 새로운 문예비평적 시각을 확립하는 것이 요구되는 때이다.

지금까지 우리나라에서 본격적인 사이버 문학, 하이퍼텍스트 작품은 아직 생산되지 않고 있지만, 앞으로는 다양한 매체, 특히 컴퓨터 매체를 이용한 혁신적인 장르의 출현이 기대된다. 이 분야의 이론은 1990년대 후반에서 현재까지 점차 활성화되고 있는 추세이나, 대부분은 외국 이론을 정리하거나 소개하는 저서가 대부분이다. 따라서 사이버, 디지털, 하이퍼텍스트 문제와 관련하여 그 시대적 성격을 구명하고 이 문학 및 문화가 갖는 세계관을 구명함으로써 21세기의 새로운 장르 이해와 그 진로를 탐색하는 연구가 하나의 주요한 과제가 되고 있는 것이다.

자본주의의 생산 방식과 그 성격 변화에 따라, 탈조직화와 기능적 분화 현상 그리고 개별적 전문성이 강화됨으로써, 현대 사회의 여러 양상을 반영하는 문화 논리에도 다대한 인식의 변화가 수반되어 왔다. 이를 테면 문화 논리가 후기 자본주의 단계에 합축된 경제 논리와 평행한다는 주장¹⁾, 곧 경제가 결정력

1) 스탠리 아로노비츠, 「문화산업과 위대한 예술의 죽음」, 이영철 엮음(백한울 의

을 가진다는 의미를 부인할 수 없게 되었다.

이는 다시 말해 문화산업의 존재양식에 관한 설명이 되는 것인데, 리얼리즘 시대와 그것을 대변하던 의식의 잔광이 시대사의 지평선 너머로 이울고 만 지금, 그것을 겨냥하여 일찍이 발터 벤야민(Walter Benjamin)이 힘주어 말하던 바 “기술복제 시대에 예술의 일회성이 사라지므로 아우라가 상실된다”는 주장조차 더 이상 포괄적인 장악력을 가진 이론이 되지 못한다.

이 디지털 매체의 시대에 있어서는 모든 정보가 전자의 꺼짐과 켜짐으로 저장되기 때문에 컴퓨터의 모니터를 백번 켜도 늘 같은 작품이 떠오른다. 초기 원본과 복사본의 구분이 있었던 시대에 예술의 특성이 그것의 복사본과 대립되어 두드러지는 것이지 이 상황에서 일회성은 의미를 상실하는 것이다.²⁾ 원본과 복사본의 구분이 모호해져버린 시대에, 예술적 특성으로서의 원본이 갖는 진품성은 그 의미를 내세울 수 없다는 말이다.

예술이 상품화 되는 것을 회피하거나 모면할 수 없는 시대, 언필칭 문화 산업과 전자 르네상스 시대의 예술은, 예술 창작자 자신이 그것을 의도하든 그렇지 않든 일정한 교환가치의 체계를 가질 수밖에 없다. ‘예술’과 ‘상품’의 경계를 따지는 일이 어려워진 시대에, 이러한 예술적 풍조에 적극적인 비판의 정신을 가진 논자라 할지라도 ‘대세’를 거스르기는 어렵게 되었다. 황금만능주의의 잔영이 우리 삶의 미세한 뿌리에까지 침투하고 있는 이 물질문명의 시대에, 정신이나 영혼의 영역이 아닌 한에서는 그야말로 문약하기 그지없는 예술의 힘으로 상업성의 거센 바람을 막아내기가 어려워보이기 때문이다.³⁾

그렇다면 어떻게 할 것인가? 두가지의 길이 있다. 하나는 소극적 긍정이고 다른 하나는 적극적 수용의 길이다. 물론 이 긍정 또는 수용의 방식에 관해서는 미상불 여러 논자들의 주장이 분분한 편이다.

이 글을 통해 사이버 문학의 시대적 성격과 세계관을, 이론 및 작품과 더불어 구명해 보려는 것은, 물론 이러한 문화적 대세를 적극적으로 수용하는 측면에 서려는 시도에 해당한다. 그 시도를 논리화하고 체계화하기 위해, 이 글에서

옮김), 『21세기 문화 미리 보기』, 시각과 언어, 1999.

2) 최혜실 편, 『디지털 시대의 문화예술』, 문학과지성사, 1999, 서문.

3) 김종희, 『황금만능시대의 문학과 그 진로』, 『위기의 시대와 문학』, 세계사, 1996, P.86.

는 이론적 동향과 문학 작품에서의 수용양상을 먼저 살펴본 다음 인터넷 및 네트워크 문학, 하이퍼텍스트 문학, 컴퓨터 게임의 서사, 인터랙티브 영화 등 여러 장르에 걸쳐 고찰해 보려 한다.

2. 사이버 문학의 성격과 문학작품에의 수용

우리 문학에 사이버 문학에 대한 논의가 본격화되기 시작한 것은 대체로 1990년대 중반 이후 소장 이론가들에 의해서였다. 그 용어들의 합의가 문학에 적용되었을 때의 문학현상을 구명하는 것이 출발 초기의 논의 유형이었다.

이 경우의 이론적 접근은, 미디어의 교체 및 그 특성과 관련된 기법 또는 형식상의 문제, 글쓰기 방식의 혁신적 변모와 결부되어 있는 작가의식의 변화 문제, 작가와 독자를 분할하는 경계가 와해되면서 발생하는 창작주체와 수용자의 역할 구분 문제, 그리고 이러한 현상이 몰고오는 예술성과 문화상품성 사이의 가치판단 문제 등에 걸쳐 광범위하게 시도되었다.

그러나 이를 분석적으로 분류·정리하고 그 방향성에 대한 논의를 체계화하며 작품으로 표현된 구체적 생산품과의 관계를 구명한 연구 및 단행본이 나오기 시작한 것은 상당한 기간이 지난 이후의 일이다. 그 대표적인 단행본으로는 이선이 편 「사이버 문학론」⁴⁾과 김종희·최혜실 편 「사이버 문학의 이해」⁵⁾를 들 수 있다.

「사이버 문학론」은 사이버 시대의 시가 가진 성격과 그 의미, 사이버 스펙트럼의 하이퍼 픽션과 소설 유형, 그리고 사이버 문학의 진행 방향과 미래적 형상 등에 관한 국내 이론가들의 글 14편을 선별하여 묶은 것이다. 이러한 작업은 사이버 문학의 형성과 발전을 하나의 규범이요 문학적 가치로 이해하는데 기여하는 바 있으며, 특히 여러 글에서 시와 소설 등 실제적 작품에의 수용에 관한 논의가 수행되고 있음은 주목할 만한 대목이다.

그런가 하면 「사이버 문학의 이해」의 경우는 국내외 이론가들을 망라하여

4) 이선이 편, 「사이버 문학론」, 월인, 2001.

5) 김종희·최혜실 편, 「사이버 문학의 이해」, 집문당, 2001.

모두 여섯 단락으로 나누어 18편의 글을 싣고 있는데, 먼저 두 단락에서 디지털 시대 및 사이버 문학의 시대사적·문학적 의미를 다루고 디지털 스토리텔링의 이론을 다루었다. 그리고 뒤이어 네단락에서 인터넷과 네트워크 문학, 하이퍼텍스트 문학, 컴퓨터 게임의 서사 이론, 인터랙티브 영화 등으로 사이버 문학을 구분해서 그에 관한 글을 조합하고 있다. 이처럼 사이버 문학에 관한 문화사적 흐름 및 전반적인 개관과 더불어, 사이버 문학의 장르를 4개로 구분하면서 그 체계적 범주화를 시도한 것은 최초의 일이며 적잖은 의의를 가졌다고 평가된다.

사이버 문학의 시대적 성격이나 세계관이 구체적인 작품을 통해 나타난 것은 주로 시나 소설을 통해서이며, 전체적인 분량에 있어서는 아직 세력이 미미하다 할 수 있으나 그 표현 방식 및 방향성에 있어서는 이제 돌이킬 수 없는 디지털 시대의 시대정신(Zeitgeist)을 강력하게 함축하고 있다. 우선 다음 예문을 한번 살펴보면, 그와같은 반영양상의 배경을 어렵지 않게 확인할 수 있다.

오늘날의 도시에서 일어나는 일상들은 이제 그 가면을 벗겨버린다. 개인의 행위는 컴퓨터 데이터베이스들 속에 규칙적으로 축적되며, 빛 또는 소리의 속도로 컴퓨터들 사이를 왔다갔다하면서 디지털화된 정보의 흔적들을 남긴다. 저녁 식사에 돈을 내고, 도서관에서 책을 빌리고, 비디오 가게에서 비디오 테이프를 빌리고, 잡지를 구독하고, 장거리 전화를 거는 것과 같이 완전히 낯선 타인과 상호 작용하던 그 모든 익명의 행위들은 이제 정보의 흔적들이라는 옷감에 싸여 프로필들 속에 수집되고 배열되어 점점 더 자세한 개인의 초상들을 만들어낸다. 이렇듯 포스트 모던한 일상 생활은 시장에서 낯선 타인들과 상호 작용하는 익명성의 방패 뒤에 숨겨진 분리된 개인들의 삶과는 다른 것이며, 친숙한 얼굴들이 득실거리는 마을로 되돌아가는 것도 아니다.⁶⁾

이 예문에서 설명되는 바와 같이 '디지털 혁명'의 시대에 있어서 삶의 익명성·일회성·개인성이라는 특성들은 과거 문자문화 시대의 삶의 패턴을 그야말로 혁명적으로 뒤바꿔 놓으면서, 창작 현장에 그 뒤바뀐 패턴이 적극적으로 수용되도록 동시다발적인 작용을 가한 다. 여기에서는 그것이 시와 소설 작품

6) 마크 포스터(Mark Poster), 『제2미디어 시대』, 이미옥·김준기 역, 민음사, 1998, P.106.

에 반영된 양상을 순차적으로 살펴보기로 한다.

1) 시 작품에 반영된 사이버 문학의 특성

사이버적 환경에서 사이버적 의식으로 형성된 시는, 활자매체 인쇄매체의 시에 비해 근본적으로 그 공간개념이 다를 수 밖에 없다. 이러한 경우의 시적 화자는 자신의 존재를 구체적 경험으로 이해하고 내면적 성찰에 이르기 보다는, 존재 자체의 정체성에 대한 확신의 결여와 존재의 휘발성에 먼저 감싸이게 된다.

음모를 해독하면 이렇다. 죽은 새들이 저녁 숲으로 날아간다. 황사바람이 밀려와 어둠을 덮는다. 밤 기차는 구멍으로 들어가서 땅을 뚫고 저쪽 빛에 닿거나, 아니면 우주공간에서 별과 부딪혀 깨진다. 이진 허구, 그 반대의 정황도 있다. 아니, 혼적조차 믿을 게 못된다.

유일한 증인이 살아남았다는 소문이 있다. 기차에 탔다가 정거장에서 잠 시 내렸다는 얘기인 즉, 연유는 모른다. 자, 그렇다면 우리는 진공으로 빨려 들어간 그 기차를 어떻게 추적할 것인가. 중요한 것은 이제 아무도 없다는 것. 승객들이 모두 자기 그림자를 쓱쓱 지우고, 허공으로 증발했다는 것. 이걸 어떻게 믿으란 말인가.

-정한용, 「넷에서 길을 잃다」⁷⁾ 부분

발생론적 원인이나 현재적 실체에 대한 정보가 규범적으로 이해되지 못하는 익명과 단절의 공간에서, 시적 화자 또는 시적 주체의 분열증적 의식은 사이버 세계의 대표적인 반응현상이다. 일상적 세계로부터 차폐되고 고립된 자아는 당초 이 시적 화자의 지향점이었으나, 그것이 유발하는 새로운 고통과 고립감은 다시 새로운 문제를 파생시킨다.

하늘에는 구름도 인공위성도 떠 있지 않다
지도를 펼쳐본 뒤
그림자의 나사못을 풀고
그림자는 그곳에 놓아두고

7) 정한용, 「넷에서 길을 잃다」, [www . poemcafe . com](http://www.poemcafe.com)

산책로로 들어선다
 ... (중략) ...
 지도를 다시 펼친다
 내가 지나온 곳의 맞은편 능선을 따라
 에덴계곡 에덴동산 약속의 땅
 모리아산 갈바리산
 하늘나라 하늘나라 계곡으로 오르는
 산책로가 있다
 하늘나라와 하늘나라 계곡은
 지도가 더 이상 오를 수 없는 끝에 걸려 있다
 내가 닿고 싶은 곳은 이곳이 아니다
 -이원, 「나는 검색 사이트 안에 있지 않고 모니터 앞에 있다」 부분

검색 사이트 안에 존재할 수 있는 시적 자아의 미학적 개념과 모니터 앞에 앉아있는 시적 주체의 실제적 행위 사이의 괴리는, 사이버 문학이 가진 통합 불가능한 분열된 자아의 형상을 증명한다. 것처럼 회피할 길 없는 존재론적 상황, 유기체적 인간관과 기계론적 인간관의 분리, 인간의 육체와 ‘전자 신체’의 구분이 중점적인 과제로 부각된다. 그러나 이러한 시는 그렇게 분리되고 구분된 상황의 유기적 통합을 꿈꿀 수 없고 심지어 그러한 시도의 첫걸음조차 내딛지 못한다.

만약에 그것을 시의 문맥을 통해 명료하게 진술할 수 있다면, 사이버 문학은 동시대 문명의 핵심을 검증하고 해명하는 것으로 될 터이나 그것은 불가능한 일이다. 그 ‘동시대 문명’의 성격이 당초부처 그러한 설명이 주어질 수 있는 것이 아니기 때문이다. 그러기에 이 유형의 시는 세상을 바라보는 가벼운 의식과 즐거움을 추구하는 ‘놀이’의 모습으로 흘러가기 쉽다.

그녀를 아직 구하지 못했다 술통들은 이리저리 구르고 원숭이는 코코넛을 던진다 제발 날 건들지 마라 부탁해도 불구하고 코코넛 하나가 내 머리를 때린다 이런 제기랄 욕을 하면서 나는 아파한다 흑이 났다 저 녀석 올라가기만 해봐라 나는 나무를 기어오르고 이 기묘하게 생긴 나무는 나에게 불리하다 야 너 내려오지 못해! 나는 고래고래 고향을 지른다

원숭이는 못들은 척한다 원숭이는 나무 위에서 코코넛을 던지도록 프로그램 되어 있다. 원숭이도 달리 방법이 없는 것이다 이미 결정되어 있다 원숭이는 내려오지 않는다 내가 올라가는 수밖에 없다

그것이 목적이라는 것을 증명거리는데 황- 푸른 별들이 반짝인다 먹을 수도 없는 코코넛이 머리를 때린다

에너지가 부족하다 방금 코코넛이 에너지 막대를 반이나 깎았다
-서정학, 「비디오 게임/왕과 코코넛의 귀족들」 부분

가상의 세계와 현실 공간을 왕래하는 컴퓨터 게임의 놀이 행위는 이미 전사 회적인 확산을 이루고 일상생활의 한 양태로 자리잡았다. 그러한 세계인식을 시적으로 발화하는 여러 가지 유형 가운데서도, 주관적 인식의 배제와 가치중립성의 태도 유지는 문학적 성취도와 관계 없이 하나의 공식적 패턴이 되고 있다. 반면에 이러한 세계관이 삶의 실용적인 분야, 이를테면 언어적 표현과 금전적 효용성이 맞부딪치는 분야에서는 훨씬 더 적극성을 띠게 된다.

광고의 나라에 살고 싶다
사랑하는 여자와 더불어
아름답고 좋은 것만 가득 찬
저기, 자본의 에덴 동산, 자본의 무릉 도원,
자본의 서방 정도, 자본의 개벽 세상-

인간을 먼저 생각하는 휴먼테크의 아침 역사를 듣는다, 르네상스 리모컨을 누르고 한 쪽으로 쏠리지 않는 휴먼퍼니처 라자 침대에서 일어나 우리들의 안전에너지를 공급하는 에너지피아의 전등을 켜고 21세기 인간과 기술의 만남 테크노피아의 냉장고를 열어 장수의 나라 유산균 불가리~스를 마신다 인생은 한 편의 연극, 누군들 그 드라마의 주인공이 되고 싶지 않을까 사랑하는 여자는, 드봉 아르도프 메이컵을 하고 함께 사는 모습은 아름답다 폼빠니아 패션을 입는다 간단한 식사 우유에 켈로그 콘플레이크를 먹고 가슴이 따뜻한 사람과 만나고 싶다는 명작 커피를 마시며 어떤 어려움이 닥쳐도 할 말은 하고 쓸 말은 쓰겠다는 신문을 뒤적인다.

-함민복, 「광고의 나라」 부분

광고가 홍수처럼 범람하는 현실 속에서 자본주의가 가장 고도의 기량으로 매설한 환각의 늪으로 침몰하는 무감각한 정신의 모습은 이미 우리 삶의 기틀에 깊은 뿌리를 내리고 있는 형편이다. 그에 대한 패러디와 비판을 통하여 각성된 의식을 일깨우려는 시적 노력은, 사이버 문학의 내부에서 사이버적 방식으로 문학 생산자, 곧 창작 주체가 가져야 할 최소한의 위의를 세워가는 시적

도덕성이요 자기정화의 힘이기도 하다.

시에 나타난 사이버 시대의 문학적 성격은 이처럼 다양한, 그리고 시대 현실에 반응한 스펙트럼을 보이면서, 과거 문자문화 중심의 시들과 현격한 차별성을 노정하고 있다. 그것은 단순한 문학적 표현방식의 변화가 아니며, 변화하는 시대의 변화하는 세계관을 반영한, 그리고 다면적인 문제점이 상존하는 가운데서도 결코 되돌릴 수 없는 하나의 추세가 되어가는 형국이다.

2) 소설 작품에 반영된 사이버 문학의 특성

사이버 문학의 특징적 성격과 소설이라는 문학 장르가 결합되었을 때의 그 문학 작품이 갖는 외형은, 오늘날 여러 디지털 매체가 어떤 서사구조를 갖고 있는가라는 문제의 구체적 형상과 매우 근접한 거리에 있다. 기존의 문학 텍스트가 당면한 문학의 위기와도 상관되는 이 성격 변화는, 애니메이션이나 컴퓨터 게임 등에 나타나는 이러한 서사구조가 과거 전통적 서사장르의 스토리텔링과 어떻게 구별되어가고 있는가를 설명하는 일과 연계되어 있다.

최근 디지털 매체의 서사구조나, 그것이 한걸음 더 나아가 새로운 문학의 유형으로 확립된 하이퍼텍스트 문학에 대한 논의가 활발해졌고⁸⁾, 여기에 반영된 디지털 스토리텔링은 동시대 사회의 다양한 문화산업이나 기업광고 등으로 효용성의 적용 영역을 넓혀가고 있다. 그러므로 소설의 외형을 가진 사이버 문학 또는 디지털 문학은, 그 의미 개념에 있어 이미 정론적 사실성의 서사구조에 국한하는 경계선을 넘어선지 오래인 것으로 된다.

8) 서정남, 「멀티미디어 매체환경과 서사의 새로운 지평」, 『내러티브』, 2000, 가을·겨울호.

최유찬, 「게임의 서사」, 『내러티브』, 2000, 가을·겨울호.

최혜실, 「새로운 소설의 가능성-하이퍼텍스트 소설의 미학」, 『내러티브』, 2000, 가을·겨울호.

최혜실, 「모든 견고한 것들은 하이퍼텍스트 속으로 사라진다」, 생각의 나무, 2000.

한국에서의 본격적인 하이퍼텍스트 문학으로는 시-〈언어의 새벽〉(<http://eos.mct.go.kr>),

소설- 「디지털 구보 2001」 (www.imbc.com, www.booktopia.com)이 처음으로 제작되었다.

사이버 공간, 또는 통신 공간에서 글쓰기를 시작한 대표적인 작가로 김영하, 송경아, 이영수, 이영도 등을 들 수 있다. 그런데 상기와 같은 소설의 새로운 면모와 더불어 본격문학에서 가장 먼저, 그리고 가장 많이 주목받은 작가는 김영하이다. 그의 「호출」⁹⁾이나 「삼국지라는 이름의 천국」¹⁰⁾, 그리고 「바람이 분다」¹¹⁾ 등이 그의 대표적인 작품이다.

그녀도 게임에 끼여들기 시작했다. 우리는 격투사가 되어 서로 싸우기도 했고 비행기 조종사가 되어 함께 폭격에 나서기도 했다. 가끔 그녀는 늘씬한 미녀로 변신하여 나를 흡션 두들겨 패고는 즐거워했다. 나는 일부러 그녀에게 맞아 나가떨어지는 일을 즐기기 시작했다. 화면 속에선 피가 낭자해도 화면 밖에선 아무 일도 일어나지 않았다. 그저 게임만이 반복됐다.

왜 이렇게 살아요? 어느 날 그녀가 물어왔다. 예상치 못한 질문이어서 나는 조금 당황하여 그녀를 보았다. 그녀의 눈은 화면 속에 고정돼 있었고 손은 열심히 키보드 위에서 놀고 있었다. 이렇게 사는 게 어떤 건데요? 나 역시 같은 자세로 되물었다. 화면 속의 내가 그녀의 턱을 갈겼다. 그녀의 에너지가 줄어들었다. 그녀는 두 걸음쯤 물러나 앞차기와 돌려차기로 반격을 가해 왔다. 나는 재주를 넘으며 뒤로 피했다. 내가 사장님이라면 이렇게 안 살 것 같아서요. 그녀가 다가와 업어치기로 나를 메치고는 다시 발길질을 해댔다. 화면 속의 나는 피를 흘리고 있었다. 그럼 진영씨는 어떻게 살 건데요? 저요? 저라면 이 컴퓨터 같은 거 다 팔아서 여행을 갈 거예요. 사부실 보증금도 빼요. 그 때 화면 속의 나는 주먹으로 그녀의 얼굴을 난타하고 있었다. 진영씨는 어딜 가고 싶은데요? 내 주먹질 때문에 그녀의 에너지가 빠르게 줄어들고 있었다. 곧 결판이 날 것 같았다. 에너지 바는 빨간색을 가리키고 있었다. 그건 얼마 남지 않았다는 뜻이었다. 저요? 저라면 세계 일주를 하겠어요. (중략) 나는 오른발로 그녀의 가슴을 지른 후에 그녀를 업어서 멀리 던졌다. 그녀는 비명을 지르며 쓰러져서는 일어나지 못했다. 게임은 끝났다. 우리는 다시 서로의 일에 열중했다.

그 날 이후로 나는 종종 그녀와 함께 배낭을 메고 비행기에 오르는 상상을 하기 시작했다. 이상하게도 혼자 떠나는 모습은 그려지질 않았다.¹²⁾ 이 소설의 '그녀'와 '나'는 지금 컴퓨터 게임의 컴퓨터 안에서, 그리고

9) 김영하, 「호출」, 「비트시대」, 토마토, 1996.

10) 김영하, 「삼국지라는 이름의 천국」, 「호출」, 문학동네, 1997.

11) 김영하, 「바람이 분다」, 「엘리베이터에 낀 그 남자는 어떻게 되었나」, 문학과지성사, 1999.

12) 김영하, 「바람이 분다」, 「엘리베이터에 낀 그 남자는 어떻게 되었나」, 문학과지성사, 1999. pp.81-83.

컴퓨터 게임기가 있는 현실공간에서 시간을 공유하고 있다. 이 양자의 공간은 가상공간과 현실공간이라는 서로 다른 지위에 있으나 그 각기 공간에서의 두 사람이 수행하는 역할에 있어서는 어느 한 쪽을 크게 우세하다고 할 수 없다. 가상공간은 서사형성력에 있어 현실공간과 같은 비중을 갖고 있거나 아니면 오히려 그 세력이 더 무거운 편이다.

가상공간에서 움직이는 자아의 정체성은 결코 일시적인 허구나 유희적인 미성숙의 소산이라고 볼 수 없다. 그것은 그 시간대에 있어 가장 강력한 자기 정체성일 수 있다. 다만 이는 현실적인 삶의 실체와 통합됨으로써 지속적 의미의 생성에 이르는 전환을 누릴 수는 없는 것이다. 그것은 말을 바꾸면 사이버 문학의 속성이요 운명이기도 하다.

이제 산동성의 영주는 관우로 바뀌어 있었다. 산동성으로 들어가는 도중에 가장 먼저 맞닥뜨린 장수는 위연. 그는 조자룡과 여포로 하여금 단번에 총공격으로 위연을 공격토록 하였다. 이 개새끼. 배반자. 반골. 빠리락. 격렬한 비프음이 컴퓨터에서 울려나오고 있었지만 그는 그 소리를 듣지 못했다. 위연. 두통수가 갈라진 채 튀어나온 자. 힘만 세고 머리는 없는 놈. 차 못 파는게 어째서 내 죄냐? 차만 좋아봐라. 길가는 거지에게도 팔 수 있어. 내가 너에게 전생에 무슨 큰 죄를 지었길래 날 못살게 구는 거야? 이놈의 막장 인생이 나도 지긋지긋해. 이 사디스트 자식아.

뽁뽁뽁. 평소와는 다른 소음이 나서 그는 정신을 차렸다. 이미 위연의 군대는 여포와 조자룡에게 전멸한 지 오래였던 듯, 모니터에 위연의 부대를 표시하는 기호가 사라져버리고 있었다. 그런줄도 모르고 그가 요란하게 반복적으로 두들겨댈을 자판 때문에 컴퓨터가 경고 신호를 보내고 있었다.¹³⁾

이 소설의 주인공은 자동차 판매회사의 영업 사원이며, 컴퓨터의 삼국지 게임에 심취해 있는 인물이다. 그에게는 실적을 앞세워 자신을 괴롭히는 지점장과 고등학교 선배이면서도 계약을 가로챈 김상근이라는 인물 등 현실에서의 명백하게 적대적인 캐릭터들이 있다. 마침 지점장의 두통수가 삼국지의 위연과 닮았다는 사실을 두고, '그'는 지점장을 위연으로 가상하여 총공격을 가한다. 여기에서 작중인물이 보이는 반응태 역시 앞서의 작품에서와 다를 바 없다. 현실적 삶의 직접성이 사이버 공간으로 전이되고 양자가 상호 소통되는 속성

13) 김영하, 「삼국지라는 이름의 천국」, 『호출』, 문학동네, 1998, p.171.

을 나타내는데, 그러면서도 그 사이버적 서사의 체험이 궁극적으로 실제적 현실과는 통합될 수 없다는 사실 등이 그것이다.

김영하, 그리고 여기서 언급하지 아니한 송경아 등이 사이버 공간에서 시작한 문학활동을 포함하여 본격문학에서 일정한 평가를 획득한 데 비하여, 상당한 문학적 수준을 가졌으면서도 SF나 환타지 문학을 위주로 함으로써 아직 주변부의 문학으로 치부되고 있는 것이 이영수와 이영도의 작품이다. 특히 이영수의 경우는, 그동안 그가 내놓은 두 권의作品集¹⁴⁾이 변화하는 시대의 문학 및 문화현상에 견주어 주의깊은 관찰을 요하는 작가이다.

통신 공간에서의 글쓰기에서 SF소설에 이르는 이영수의 작품에 등장하는 인물들은, 분열되고 해체된 디지털 시대 개인의 정체성을 반영한다.

그 여자는 여전히 나를 알아보지 못한다. 나는 그녀에게, 내가 그녀의 온 정신을 한때나마 지배했던 거의 모든 것이었다고 외치고 싶다. 그러나 나는 이미 오래 전에 망각 속에 사라져 버린 낡은 꿈의 잔해를 알아보는 것이 얼마나 어려운 일인지 모를 정도로 어리석지는 않다.¹⁵⁾

서술의 문면으로 보아 별개의 인물로 보이는 ‘그녀’와 ‘나’는 결국 한 인물로 밝혀진다. 이 작품은 하나의 육체에 두 개의 주체가 개입한 경우이다. 이처럼 이영수의 소설에서는 두 개의 육체의 하나의 주체(「타인의 눈」), 하나의 주체에 다수의 육체(「펜타곤」, 「그 크고 검은 눈」) 등으로 아날로그 시대와 다르게 디지털 시대가 주체를 바라보는 작가의 상상력을 어떻게 유도하였는지를 잘 보여주고 있다.¹⁶⁾ 이러한 복수 주체의 분열과 자기 증식은, 앞으로 사이버 문학에 있어서 작중 인물의 설정 방향에 관한 중요한 시사점이 되고 있다.

비록 사이버 공간에서의 서사적 사건이라 할지라도, 이들 소설에는 어떤 방식이든 부정적 현실에 대한 비판적 인식이 잠복해 있다.

14) 이영수, 「나비전쟁」, 오늘에감, 1997.

이영수, 「면세구역」, 국민서관, 2000.

15) 이영수, 「낡은 꿈의 잔해들」, 「면세구역」, 국민서관, 2000, p.98.

16) 이용욱, 「사이버리즘의 문학적 구현 양상」, 이선이 편, 「사이버 문학론」, 월인, 2001.

예컨대 김설의 「텔리비」에서, 현실에서 별 볼품없는 주인공이 컴퓨터 게임을 통해 게임 안에서 훌륭한 전사가 되고 여자와 사귀는데, 실제로 현실공간에서 만났을 때의 그 여자는 한심하고 재수없는 여자일 뿐이다. 김설의 소설은 그의 첫 작품집 「게임 오버」에서 볼 수 있듯이 게임의 상황을 그대로 소설화함으로써 덜 짜여진 이야기 구조와 부실하고 저급한 게이머의 욕망을 그대로 드러내는 수준이다.

그런데 이것이 게임의 속성을 반영하는 것일 뿐, 이것을 비판적 인식을 가진 소설로 읽으면 결코 저급하다고 타매할 수 없는 작품으로 상승하게 된다. 이는 게임을 있는 그대로 문자를 옮기는 과정을 통해서 게임의 심리학을, 더 나아가서 탈근대적 현상에 몰입된 현대인의 집단무의식을 반성적으로 해체하고 있다¹⁷⁾고 평가된다. 이러한 가상공간의 소설적 현실화와 비판적 성찰은 여러 작가의 작품에서 폭넓게 발견된다.

황승우의 「접속」, 이태직의 「창문없는 방」 등은 사이버 공간이 가진 불확정성의 특성을 소설에 '접속' 하면서 구조적 짜임새와 그 가능성을 보여주었다. 하창수의 「서른 개의 문을 지나온 사람」이나 강동수의 「아틀르의 여인」 등은 사이버 세계와 현실 세계의 통합불가능성, 서로 다른 존재양식의 소설적 발현을 통해 현실을 비판하는 시각을 담고 있다. 더 나아가서 윤형진의 「무서운 얼굴」 같은 작품은 이것을 강력한 사회의식 또는 사회문제의 차원으로 이끌고 들어간다.

동시대의 사이버적 상상력을 바탕으로 한 소설들은, 사이버리즘의 환각과 욕망이 삶의 실제적 상황과 어떻게 같고 다르며 어떻게 단절되어 있고 또 접속되어 있는가를 여러 구조적 통로를 통해 드러낸다. 그 드러내기의 방식은 그대로 디지털 시대의 특성을 반영하는 것이면서, 동시에 그에 대한 반성적 검색을 포괄하고 있기도 하다.

중요한 문제 가운데 하나는 이러한 성격의 작품이 오늘날의 컴퓨터 세대, 영상 세대의 의식을 집단적으로 수용하고 있으며 그것을 대변하고 있다는 점이다. 그것은 미래의 문학이 진행해 나갈 방향성과 무관하지 않다. 일찍이 김지하

17) 정과리, 「문학 언어의 미래, 문자와 비트 사이」, 「21세기 문학이란 무엇인가」, 민음사, 1999.

가 리얼리즘 시 논의를 통해 구분했던 ‘교사’로서의 문학과 ‘가수’로서의 문학 가운데, 교사의 기능을 폐기하고 가수의 기능을 증폭한, 그리고 독자 자신이 서슴없이 그 가수의 지위를 감당하려는 시대적 상황과 관련되어 있는 것이다. 이럴 경우 기존의 척도는 그다지 의미가 없다. 그리고 이러한 변혁적 발상과 그것의 작품화는 사이버 시대 문학의 일상적 면모로 탈바꿈해가고 있는 추세이다.

3. 사이버 문학 장르의 범주와 성격

문학의 여러 장르가 사이버적 환경, 또는 디지털 매체와 조우하면서 여러 형태로 변신을 시도해 온 것은 그동안 우리가 익히 목도한 바이다. 디지털 서사 구조는 여러 사이버 문학 장르 안에서 일어나는 스토리텔링을 총칭하는 것이며, 여기에는 텍스트적 글쓰기 이외에도 이미지, 소리, 동영상 등의 디지털 매개항들이 동시에 작용할 수 있다.

여기에서는 디지털 스토리텔링의 장르를 인터넷과 네트워크 문학, 하이퍼텍스트 문학, 컴퓨터 게임의 서사이론, 인터랙티브 영화의 서사 등 4가지로 구분하여 체계화하고 이를 장르개념으로 범주화하면서 살펴보기로 한다.

1) 인터넷과 네트워크 문학

인터넷과 네트워크 문학을 하나의 장르 단위로 본다면, 이는 디지털 매체의 네트워크 기능만을 주로 사용하는 인터넷 문학, 통신 문학에 관한 것이다. 기존의 창작 형식에 네트워크 상의 활동공간이 부가된 것으로서 다양한 문학현상, 그리고 그만큼 여러 문제점들이 함께 나타난다.

인터넷 상의 네트워크 문학이 구체적 성과물로 집적된 것을 e-북이라고 할 수 있다. 이미 국내 유수의 출판사들이 모두 e-북 업체와 연결되어 있고 또 출판사와 서비스, 솔루션, 단말기 업체들도 유형무형으로 연결관계를 맺고 있다. 처음 e-북으로 생산되어 공개된 소설은 골드북닷컴 (<http://goldbook.com>)이

제작한 이인화의 『려인(麗人)』이며, 그로부터 거의 모든 이름있는 작가들의 작품이 e-북으로의 재생산 과정을 밟아가거나 그 과정을 대기하고 있는 형편이다.

e-북의 주류는 역시 소설이다. 문제는 기존의 독서시장에서 이미 구매력을 상실한 소설이 e-북을 통해 다시 꽃필 수 있겠느냐에 있다. 그것은 결코 쉬운 일이 아니다.

소설은 정녕 인터넷이란 구세주를 만난 것일까? 나는 아니라고 본다. 디지털 문명은 이미 문자의 세계를 넘어섰다. 인간의 기억에만 의존하던 문자 이전의 시대와 문자화를 전제로 이야기성을 추구하던 시대가 아닌 것이다. 구태여 비교하자면 문자 이전의 시대로 돌아간 것이다. 소설이란 장르 자체가 진화하고 변화한다는 이야기다. 약간의 가독성을 키운 글쓰기만으로 살아 남으려 드는 것은 결코 허용하지 않을 것이다.¹⁸⁾

그런데 상기 인용문의 필자는 e-북에 있어서진 기존 장르에 있어서진, 결국 꺾이기 문학은 모두 사라지고 진정한 문학, 알맹이 문학, 알맹이 소설은 비록 소수의 독자들에게서나마 열렬한 사랑을 받게 될 것이라는 결론을 제시하였다. 인터넷에서도 알맹이 문학에 대한 정보는 얼마든지 얻을 수 있게 될 것이라는 이유가 거기에 덧붙여져 있다.

e-북과 더불어 또 하나 중요한 네트워크 문학은 웹진(Webzine)이다. 웹진의 사전적 의미는 다음과 같다

인터넷의 멀티미디어 서비스의 Web과 잡지를 뜻하는 magazine의 합성어이다. 종래의 종이 형태의 잡지와는 달리 인터넷이라는 통신망을 통해 제공하는 새로운 형태의 온라인 잡지이다. 기존 잡지는 글이나 그림으로 제공되지만, 웹 잡지는 컴퓨터 통신망을 통해 정보를 제공하기 때문에 문자와 그림 뿐만 아니라 움직이는 그림이나 음악, 음성 등 다양한 형태의 정보를 제공할 수 있다. 또한 빠르게 변화하는 각종 정보를 생방송으로 중계하듯이 제공할 수 있으며, 독자들의 요구를 파악해 이를 즉시 편집에 반영할 수도 있다.¹⁹⁾

18) 한기호, 「소설은 e-북으로 다시 꽃필 것인가」, 『e-북이 아니라 e-콘텐츠다』, 한국출판마케팅연구소, 2000.

19) <http://www.cprice.co.kr/cdic>.

오늘날 문학 웹진은 날로 활성화되는 추세에 있고, 그것은 인터넷 인구의 증가와 초고속 통신망의 구축과 컴퓨터의 성능 향상 이외에도 기존 문예지들의 채산성 악화, 하이퍼텍스트 등 새로운 문학적 형태의 시도 용이, 웹진의 쌍방향성을 이용한 Prosumer(생산 소비자)의 등장 등이 주요 원인으로 여겨되고 있다.²⁰⁾

이와 같은 네트워크 문학, 통신문학은 대체로 구술성과 구비문학적 소통체계를 가지고 있으며, 과거의 기록문학과는 다른 젊은 세대의 의식과 발화방식을 충실히 반영하고 있다. 이를 젊은 세대의 한 연구자는, 문자문화의 차갑고 경직된 분위기를 구술문화의 자유롭고 역동적인 분위기로 교체되면서 새로운 형태의 문학공간을 창출할 것이라고 내다보았다.²¹⁾

인터넷과 네트워크 문학은 이처럼 기존의 문자문화에서 볼 수 없었던 새로운 장르 또는 유형을 생산하면서, 현실과 미래의 문학에 넓게 문학의 창작 및 수용층을 확대해 나가고 있다.

2) 하이퍼텍스트 문학

작가와 독자 사이의 경계가 와해되고 그 소통의 관계가 새로운 모델을 정립한다는 측면에서, 하이퍼텍스트 문학은 새로운 조명을 필요로 한다. 이 방식으로 만나는 작가와 독자는 지금까지와는 전혀 다른 국면에서 전혀 다른 역할을 수행한다.

작가는 일종의 데이터 제공자로서 일정한 순서로 인터넷 상의 웹사이트에 소설의 길을 열어 놓지만, 독자는 작가가 정해놓은 길을 따라 소설을 읽을 수도 있고 전혀 다르게 읽을 수도 있다. 독자는 마우스를 누르면 원하는 부분을 이곳저곳 열어갈 수 있다. 다시 말해 마우스로 링크를 클릭해서 여러 개의 독서로(reading path)를 택하여 소설을 읽을 수 있는 것이다.

이와 같은 하이퍼텍스트의 근원적인 생각을 처음 시작한 사람은 바네바 부

20) 박영호·박기수, 「문학 웹진의 활성화를 위한 탐색」, 『문화예술』, 한국문화예술진흥원, 2000. 9.

21) 심우장, 「통신문학의 구술성에 대하여」, 한국철학회 편, 『우리 말글과 문학의 새로운 지평』, 역락, 2000.

쉬었고, 그는 이미 1940년대에 책장을 넘기며 사전의 단어를 찾는 방식으로 넘치는 정보와 자료의 관리가 어렵다고 생각했다. 반면에 인터넷에서는 원하는 단어를 넣기만 하면 규정된 배열을 통과하여 곧바로 자료검색이 가능하지 않은가.

부쉬의 생각은 1960년경 테오도르 빌슨에 의해 본격적인 실용의 단계로 들어선다. 그는 자료의 저장 또는 자료의 활용이 고정된 장소 개념을 넘어서는, 비선형적 텍스트 개념으로 '하이퍼텍스트(hypertext)'란 용어를 사용했다. 이것이 문학의 한 형식이 되었을 때 마치 새로운 '의식의 흐름'과도 같이 다양한 가능성, 창의적 상상력을 발양할 수 있다.

일찍이 김동인이 「광화사」에서 부분적이고 한정적으로 시도해 보았던, 주인공의 행동에 여러 경우의 서사적 전개를 부여하는 것이 아주 자유로워진다. 그런가 하면 독자는 스스로 선택하는 독서로를 따라 작품을 읽을 뿐 아니라 작가의 글쓰기에 참여하거나 그 글쓰기를 변형할 수 있고, 경우에 따라서는 독자들이 모여 릴레이식 글쓰기를 할 수도 있다. 이야기의 제작 뿐만이 아니라, 때로는 컴퓨터 게임과 같은 방식으로 독자가 작품의 구성을 만들어가는 다양한 플랫폼을 창조할 수도 있다.

그러할 때 작가와 독자는 근본적으로 지금까지의 문학작품에서와는 다른 창작문법 아래에 있고, 심지어 작품의 생산은 기본 골격에 해당할 뿐 정작 중요한 것은 아직 완성되지 않은 작품의 감상에 독자가 참여함으로써 비로소 작품을 완성해가는 패러다임의 변화를 보게 되는 것이다. 우리 고전문학에서 구비문학(口碑文學)이 갖는 '현장성'을 여기에 참고해 볼 만하다. 이 지점에서 작가와 독자를 이분법적으로 구분하는 것은 무의미한 일이 된다.

그러나 이처럼 획기적인 창작 방식의 변화가, 시대적 조류를 앞서가는 것으로 환영받기만 하는 것은 물론 아니다. 하이퍼텍스트 문학은 필연적으로 디지털 매체의 네트워크 기능과 손잡고 있다. 네트워크는 누구에게나 열려 있으므로 누구나 언제든 여기에 작품을 올리면 작가로서의 역할을 할 수 있다. 그러할 때 작가의 저열성을, 그리고 작품의 질적 하락을 견책할 장치가 극히 미흡하다. 아울러 신세대가 중심인 네티즌의 감성에 의존할 수밖에 없는, 수용의 수준에도 문제가 생길 가능성이 약여하다.

하지만 이러한 우려조차도 이 형식의 문학이 활성화적 전개를 보이고 생산과 소비가 일정 수준 이상으로 진척되었을 때의 일이다. 우리 문학에 있어 이 대목은 아직 초동단계를 벗어나지 못했다. 그동안 우리 사이버 문학의 현주소가 인터넷에 활자형식의 작품과 다를 바 없는 작품을 올려놓는 데 그친 것으로 평가되어 온 것이 바로 이를 말한다.

그런 까닭으로, 앞으로 정말 변화하는 시대정신을 반영하고 동시대의 깊이 있는 바닥을 두들기며 문학 향수자로 하여금 문화현상의 중심에서 있다고 느낄 수 있도록, 제대로 제작된 하이퍼텍스트 문학이 요청되어 온 것이 사실이다.

하이퍼텍스트 문학의 국내 첫 시도는, 정과리 교수를 중심으로 진행된 문화관광부 산하의 '새천년 예술' 하이퍼 시 사이트(언어의 새벽) 프로젝트²²⁾였다. 1백여명의 시인이 동원된 이 프로젝트는 문자매체의 지위 하락과 영상매체의 영향력 확산을 받아들이면서 문자·영상·소리의 혼합에 의한, 다시 말하면 시각적인 요소와 청각적인 요소의 통합에 의한 통합매체의 가능성을 시연해 보인바 있다.

이들의 의도는 “동영상 음향을 주된 매질로 하고 감각적 반응 시간을 최대한도로 단축하는 하이퍼 텍스트를 순수한 문자 언어로만 구성하여 감각적 반응시간을 가능한 한 지연시키고 그 사이에 사유와 상상이 개입될 여백을 열어 놓음으로서, 문자언어 특히 문학의 고유한 활동인 반성적 활동을 하이퍼텍스트에 심어보고자 하는 것”이라고 서술되어 있다.

그런데 하이퍼텍스트란 개념 자체가 벌써 ‘순수한 문자언어’의 영역을 넘어가 버렸으며, 하이퍼텍스트 문학 자체가 이미 ‘문학의 고유한 활동인 반성적 성찰’에 큰 비중을 두고 있지 않은데, 국내 첫 시도로서 하이퍼텍스트 시 체계를 구축하면서 이처럼 어정쩡한 자세를 내보이는 것은 순수한 복고적인 태도로 과감한 실험 정신도 아닌 형국이 되기 십상이다.

이 시범적 작업에 대해 신범순 교수가, 시작도 끝도 통일성도 없는 텍스트로서 잡단창작의 한 유형이라거나 주체의 분산이라는 당초의 시도가 그 정체성을 상실했다거나 하는 문제점을 비판²³⁾한 것은, 앞서 언급한 의도의 명확성과

22) <http://eos.mct.go.kr>

23) 신범순, 「사이버 시대 시의 유령적 초상과 창조적 고민의 소멸」, 『한국현대

관련이 있어 보인다. 하이퍼 텍스트는 하이퍼텍스트인 것이며, 이 방식의 문학 적 산출이나 향수를 추구할 양이면 먼저 동시대의 문학인들에게 여전히 마성 적 영향력을 발휘하고 있는 문자 언어에의 미련을 벗어버려야 할 것이다. 그것 이 아니면 문자언어의 단계를 넘어서 다음 단계의 문화적 현상 한 복판으로 진행 할 준비가 덜 되었다는 지적을 면키 어렵다.

이 새로운 시도에서 한 걸음 더 나아가, 그리고 그 유형의 개념을 소설 양식 으로 옮겨간 것이, 최혜실 교수가 주도하여 창작한 하이퍼텍스트 소설 「디지털 구보 2001」이다.

수세기에 걸쳐 우리에게 익숙한 문자적 의미에 동영상, 소리, 이미지와 같은 새로운 매질이 가세한, 거기에 디지털 단편영화까지 덧붙인 이 소설은 그 문학 사적 지위가 결코 만만치 않다. 이는 단순히 문자적 속성의 와해와 새로운 통합서사의 출현이라는 부분적 의미망을 구성하는 데 그치지 않고, 21세기의 거 대한 인문학적 패러다임의 전환이라는 문제와 맞물려 있다. 작품의 성과를 세 미하게 탐색하기에 앞서 이와 같은 발생론적 구조를 통해 보면, 이 작품은 언 필칭 '21세기의 혈의 누'란 호칭을 부여받을만 하다.

3) 컴퓨터 게임의 서사이론

오늘날의 컴퓨터 게임은 단순한 놀이문화가 아니다. 거기에 스토리텔링, 더 욱이 문학적 스토리텔링이 결합되면서 이는 동시대 문학의 새로운 하나의 면 모, 특성, 장르를 표방하는 수준으로 발전하게 되었다. 게임에 필요한 자료들을 정리된 형식적 절차에 따라 구조화하고 내장하는 데이터베이스의 의미나 게임 의 주체 및 상호작용성의 문제 등이 모두 문학적 의식과 밀접하게 연관되어 있 다.

이 컴퓨터 게임의 서사성이 갖는 문화 또는 문학적 의미와 그 과제에 대한 다음 언급은 주의깊게 살펴볼 필요가 있다.

게임이 저급한 문화라는 인식은 우리 사회에 편만해 있다. 그러나 게임에 대한 짧은 공부를 통해 깨달은 것은 우리가 문학이란 고급문화의 성역에 안

주해 있는 동안 사회의 다른 분야에서는 급격한 변화가 이루어지고 있다는 점이다. 게임의 제작자들은 기왕의 문학논의에서는 그다지 거론되지도 않았던 새로운 개념을 만들어서 생산작업에 응용하고 있는 것이다. 그 대표적인 사례가 ‘목표’ 라는 개념이나 ‘프로’ 이론, ‘서스펜스를 조직하는 방법’ 이다. 이러한 요소들이 문학에 없었던 성분이나 하면 그렇지도 않다는 데 문제가 있다. 필요가 발명의 어머니라는 격언처럼 현실적 요구로 인해 안출된 그 개념이나 처리 방법들은 문학의 이해에도 크게 도움이 되는 내용들이다. 문화 지형의 변화를 나타내주는 증표라고 할 수 있는 그 요소들을 끌어안는 작업이 지금 이 시점에서 인문학자들에게 요구된다고 하겠다.²⁴⁾

컴퓨터 게임의 서사와 관련하여, 문학적 경계의 와해나 창작자와 수용자의 주체가 교차되는 일, 그리고 문학성의 진정한 의미를 드러내는 것은, ‘상호작용성’ 이란 문제를 면밀하게 검토하는 작업과 직접적인 연관이 있다.

컴퓨터 게임에 있어서 상호작용성이란 제한적인 형태의 것이다. 게임의 전개 방식은 이미 프로그램화되어 있지만, 게임자가 게임의 과정(또는 이야기)에 개입할 수 있고, 그 개입 방식에 의하여 게임의 전개 방향이 결정되는 식이다. 물론 놀이와 오락에 있어서 상호작용성이란 진부할 만큼 흔한 것이다. 바둑이 그렇고, 카드게임이 그렇고, 스포츠가 그렇고, 도박이 그렇다. 사람이 사람과 함께 하는 모든 활동은 상호작용적이다. 그렇다면 컴퓨터 게임에서 새로운 점은 기계를 매개로 하는(또는 기계를 상대로 하는)게임이 상호작용성을 갖게 되었다는 점이며, 이는 컴퓨터 게임의 세대를 걸러준 종래의 텔레비전이 지극히 수동적인 시청밖에는 허용하지 않았다는 점과 비교할 때 특히 두드러져 보인다. 컴퓨터 게임은 텔레비전의 시각적 다이내미즘을 능동적 참여의 계기와 결합시킨 형식이다.²⁵⁾

이 상호작용성은 게이머로 하여금 참여적 흥미를 갖고 게임에 몰입하면서 게임 내의 서사적 현실을 재구하게 하는 기능을 가진다. 이 디지털 시대의 가상공간은 인간의 역사적 체험과 대립 길항하는 것이면서, 동시에 그 체험으로 얻은 정보와 자료로써 상호작용적 가상공간에서의 서사적 의미망을 구성하게 된다는, 이중적 성격을 지니게 된다.

24) 최유찬, 「컴퓨터 게임과 스토리텔링」, 김중희·최혜실 편, 「사이버문학의 이해」, 집문당, 2001, p.338.

25) 이봉재, 「정보통신기술의 철학적 특성 : 컴퓨터, 사이버 스페이스, 유아론」, 「기술문명에 대한 철학적 반성」, 철학과현실사, 1998.

그러할 때의 게이머는, 언필칭 ‘새로운 종족’이란 호명을 획득하는 것이 마땅하다. 이들은 이 새로운 상황에 적응하기 위해 자신의 정체성을 변화시킬 수 있으며 새로운 경험을 위한 능력을 개발하기도 한다. 이들은 현실공간과 가상공간을 왕래하면서 새로운 의식과 육체를 갖춘 게임 세계의 사람들, 아니 사람이라기 보다는 게이머라는 새로운 종으로 진화한 것이다.²⁶⁾ 그리고 이러한 디지털 시대의 새로운 환경과 그것을 반영하고 표현하는 스토리텔링이, 이 사이버 시대 문학이 가진 또 하나의 얼굴로 지칭되게 마련이다.

4) 인터랙티브 영화의 서사

1백여년의 역사를 가진 영화예술은, 동시대의 우리가 그 발생 이래의 경과와 발전 양상을 직접 목도하고 또 기억하고 있는 유일한 예술 장르이다. 오늘날 정보 통신혁명의 기술개발과 디지털 문화매체의 기능은, 이 영화의 형식과 내용 전반에 걸쳐 기존의 서사구조를 모두 혁파할만한 위력을 내포하고 있다. 그 새로운 스토리텔링의 방식 가운데 하나가 곧 인터랙티브 영화를 통해 나타난다.

여기까지가 디지털 멀티미디어 이전의 구매체들이 실현할 수 있었던 서사적 선택(창작과 전달·수용)의 요체였다. 그러나 새로운 미디어는 그것을 나누어 가지면 어떻겠느냐고 제안한다. 즉 모든 문제는 ‘독자·관객-수용자를 창작의 과정에 있어 어느 범위까지 참여시킬수 있는가?’로 귀결되는 것이다. 그것은 이야기의 진전과 완성에 수용자도 참여하면서, 창작의 자유와 고통도 함께 나누어 가지고, 하나가 선택되면 여타의 가능태들은 포기될 수밖에 없었던 아쉬움을 벗어나, 순간 순간의 선택이 이후의 상황 전개에 어떻게 다른 결과로 귀결될 수 있는지에 주목해보기도 하며(영화 「슬라이딩 도어즈」에서처럼), 하나의 스토리를 가지고 여러 사람이 서로 다른 이야기로 만들어보기도 하고(시점, 화법, 시간변형을 통해, 장르 선택을 통해), 다양한 이본(different version)들을

26) 박상우, 「새로운 종족, 게이머」, 「게임, 세계를 혁명하는 힘」, 씨엔씨미디어, 2000.

만드는 방법 등, 있을 수 있는 모든 과정을 함께 혹은 독자적으로 선택해보도록 하는 것이다. 작가가 도입부의 사건과 상황 설정, 인물의 성격 등을 문자적으로 제시하고 이후의 전개과정을 독자와 함께 풀어가며 수백·수천의 에피소드를 문자 언어로 만들어가는 이야기하기 방식과, 이를 다시 디지털 카메라로 찍어 인터넷에 올리고 공모를 통해 후속 상황을 이끌어 가고 영상화할 연출자를 선정, 장비와 인력을 제공하며, 완성된 영상물의 판권을 확보하는 등의 퓨전 방식도 고려해볼 수 있을 것이다.²⁷⁾

이와 같은 인터랙티브 서사방식들이 한 시대의 문화 장르로 확립되고 그 역할을 다하기 위해서는, 그것의 수용자이자 향수자인 관객이 거기에 참여할 수 있는 기회와 흥미와 가치를 어떻게 생산할 것이냐에 달려있다. 특히 오랜 전통으로 관객이 가지고 있는 ‘수동적 태도’가 ‘능동적 태도’로 전화되지 않고서는 이 장르의 특성과 효과가 살아나기 어려운 터인데, 문제는 그 능동성의 대중적 확산이 어떻게 가능하겠는가 하는 문제인 것이다. 그것은 인터랙티브 서사의 스토리텔링과 제작 기술상의 여러 환경조건을 포함하여 수용자의 문제이면서 동시에 공급자, 제작 생산자의 문제가 아닐 수 없다.

이는 제작 기술의 발전 및 다양화와 더불어, 홀로그래픽 영화나 이제 전국적 보급을 앞두고 있는 디지털 TV 등 여러 종류의 매체에도 동일하게 적용될 영상문화의 미래적 방향성을 말해주는 것이기도 하다.

앞으로 도래할 디지털 스토리는, 기왕의 소설이나 영화가 그랬던 것처럼, 모든 다양한 포맷과 스타일을 구현하게 되겠지만, 본질적으로는 하나의 단일한 특성을 지닌 서사체로 받아들여질 것이다. 그렇기 때문에 그동안 나는 앞으로 가능하다고 생각되는 온갖 종류의 서사적인 양식들을 사이버 드라마라는 커다란 명칭 하에 논의해 왔다. 그것이 기존의 전통을 얼마나 계승하든지 간에, 그것은 단지 인터랙티브한 ‘어떤 것’이 아니라 새로운 디지털 매체를 통한 스토리텔링의 재창조라고 할 수 있다. 처음에는 아무래도 어린이와 청소년들을

27) 서정남, 「멀티미디어 매체환경과 서사의 새로운 지평」, 『내러티브』 제2호, 한국서사학회, 2000.

대상으로한 사이버 드라마의 포맷이 가장 높은 참여도를 기록하게 될 것이다. 이들은 사격 게임과 허구 세계 속의 롤-플레이팅 게임 사이를 이리저리 옮겨 다니느라 몹시 분주할 것이다. 하지만 그렇다고 하여 그러한 포맷 자체가 단순하고 유치하리라고 간주하는 것은 잘못된 생각이다. 새로운 세대가 성장해 감에 따라 사이버 드라마의 포맷은 보다 참여적인 형태를 취하게 될 것이며, 아울러 한층 심오하고 표현력 풍부한 이야기에 참여할 수 있는 방법이 꾸준히 모색될 것이기 때문이다.²⁸⁾

사이버 드라마, 사이버 문학에 있어서의 스토리텔링이 보여주는 세계는, 앞서의 인문론에서 보듯 그간의 문학이나 예술 장르와 전혀 별개인, 기괴한 존재가 아니다. 사이버 시대의 성격적 특성을 표현하고 젊은 세대의 실제적 생활양식을 반영하며 미래사회를 향한 인식의 방향성을 가진 이 예술 장르는, 그러므로 과거의 예술이 배태한 그 후예이면서 한편으로는 혁명적 시대의 변화를 선도하는 탐색자이기도 한 것이다. 그 양가적 존재양식이 곧 이 사이버 시대에 인터랙티브 영화를 비롯한 새로운 문화양식들의 정체성이요 운명이 되는 셈이다.

4. 결론

사이버 문학의 시대적 성격과 세계관에 관한 이 글에서 지금까지 사이버 문학의 개념과 이론, 연구 동향과 시 또는 소설 작품에 수용된 양상, 그 성격에 따른 유형 구분 및 체계적 범주화, 그에 따른 성격적 특성 및 향후의 전망 등을 순차적으로 살펴보았다.

우선 이와 같은 문학 장르들을 포괄하고 내포하는 시대적 상황 자체가 현저히 달라졌다. 문학의 장르개념을 비롯하여 서술방식이나 태도 등에 분명한 의미가 부여되고 그 의미가 질서정연하게 분화되던 시대가, 이제 우리 문화사 또

28) J. 머레이(Jenet H. Murray), 한용환·변지연 역, 「디지털 TV와 가상드라마 형식의 출현」, 『내러티브』 제3호, 2001.

는 문학사에서 '과거'가 되었다. 이를테면 지금 우리는 문학사적으로 한 시대의 경계가 무너지는 동시에 그 다음 단계로 다가오는 시대의 성격이 모호한 만큼 양자를 결정적으로 구분하는 경계선 자체가 모호한, 매우 복잡한 변화의 지점에서 있는 것이다.

어찌 이것이 문학에서 뿐이겠는가. 문학을 배태하고 포괄하는 우리의 삶 자체가 이미 그렇게 경계의 와해를 감당해야하는 시기가 아니겠는가. 일찍이 문화인류학자 레비 스트로스가 '꿀과 담배'의 양분법으로, 곧 생식(生食)과 화식(火食)의 예각적인 대비로 자연과 문명의 양 극단을 설명하던 방식은 더 이상 유효하지 않다. 이 양자가 함께 얼크러지고 그 접촉과 환류를 통해 새롭게 형성되는 회색시대, 회색공간(gray zone)이 오히려 가치와 생산성을 인정받는 시대가 되었다.

이를테면 일과 놀이, 생업과 문화향수가 동일한 코드로 소통되고, 이제는 어느 누구도 '놀이'의 생산성을 부정하는 태도가 경직되고 의고적인 것임을 의심하지 않게 되었다. 나라마다 있는 저 오랜 개미와 베짚이의 민담 가운데, 베짚이의 노래가 재화로 치환되는 발상의 전환이 문화산업의 모티브를 이룬다거나, 더 직접적으로 영화 한 편이 자동차 수십만대의 수출에 필적한다거나 하는 등속의 논의가 일상의 차원에서 진지하게 이루어지고 있다.

문학의 생산과 소비를 형성하는 두 축으로서 작가와 독자, 창작과 독서의 관계도 그렇다. 우선 작가의 영역에서 독자들과의 '교사'로서, 아니면 여러 걸음 양보하여 독자들을 위해 복무하는 '가수'로서 일방통행적 역할을 감당하던 작가의 지위는, 더 이상 그 엄숙한 명호를 내걸기 어려워졌다. 반면에 작가 자신이 독자의 눈높이로 내려서는 경우, 독자가 작가의 역할을 수행하거나 아니면 작가의 창작행위에 개입하여 작품의 완성에 참여하는 경우 등 새로운 패러다임이 만들어지고 있다.

이렇게 되면 작품이 읽히지 않고 팔리지 않는다는, 수용과 유통의 문제는 이미 작가만의 영역에서 다룰 문제가 아닌 셈이다. 이러한 작가와 독자의, 상호 밀접하게 상관되어 있는 역할론은 거대담론에서 사적인 글쓰기로 이행되는 사회적 배경으로부터 자유롭지 못하지만, 더 크게는 그러한 인식의 근본마저 휩쓸어 버릴 만큼 강력한 문화유형의 변화와 맞물려 있다.

문자매체와 활자문화에서 영상매체와 전자문화로의 변화, 아날로그적 서사구조에서 하이테크 디지털 미디어에 의한 글쓰기 모델로의 변화를 넘어서, 이윽고 문자와 영상과 소리의 혼합에 의한 통합매체의 출현을 목도하고 있는 때이다. 이러한 혁명적 변화, 금세기의 코페르니쿠스적 전환이 그에 맞는 발화의 형태와 사사구조를 촉발하는 것은 지극히 자연스러운 사정이라 할 터이다.

서사학(narratology)에서 영상언어(visual language)로, 디지털매체의 양방향성(interactivity), 비선형성(nonlinearity), 통합성(audio-visibility) 등의 개념이 일반화되는 형식으로 문학의 경계가 확대되면서, 종이책만을 판도라의 상자 맨 밑바닥에 남겨두던 고집은 전시대의 유물로 치부되기에 이르렀다. 기실 이러한 상황에 따른 도의적 판단이나 주제론적 평가는 새로운 논의를 필요로 하거니와, 당금 서사구조의 현실이 진출해 있는 그 전방지점을 부인할 길은 없다. 바야흐로 디지털 시대, 사이버 문화, 전자문학 텍스트 등의 개념은 하나의 시대정신으로 착근을 시도하고 있는 형편이다.

디지털 시대, 사이버 문화, 하이퍼텍스트 문학, 시대는 이렇게 흘러가고 그것은 이제 인위적으로 되돌릴 수 없는 도저한 물결을 형성하고 있다. '종이책이여 안녕! 전자책을 넘어서!' 와 같은 수사가 일상적 언어로 횡행할 날이 바로 목전에 있다. 그러기에 이 창대한 시대사적 흐름에 동화하기를 거절하는 문자로로서의 문학은 이제 어떻게 될 것인가를 질문하지 않을 수 없다.

과거의 영예를 간직한 문학, 그 문학의 정신주의가 이 시대의 그로테스크한 형상을 감당하지 못하고 패배와 멸절의 예감에 떨고 있을 때, 고작해야 문학이나 인문학의 위기라는 레토릭을 작성하고 있을 때, 그 때의 문학은 무엇을 어떻게 해야 할 것인가 하는 문제이다. 그처럼 성한데 없이 상처입고 황량한 불모의 광야로 나섰다고 생각될 때의 정신주의 문학은, 오히려 그 상황으로 인하여 새로운 기력과 반탄력을 발양할 수도 있을 터이다. 그 오랜 역사과정을 품고 있는 이 종류의 문학이 그 내부에 끌어안고 있는 반동적인 힘이 죽지 않았다면 그 문학 또한 죽은 것이 아니다. 그것은 그것대로의 희망이 있다. 그러나 그것은 아무래도 과거지향적이며 견고한 형식 속에 내용을 담으려 할 것이며 무엇보다 소수일 것이다.

그러할 때 그와는 다른 얼굴을 가진 사이버 시대, 디지털 시대의 문학은, 우

리 사회의 모든 부면에서 전방위적으로 기존의 경계가 무너지고 범주가 해체 되는 시대적 상황을 수용하면서, 더 진전된 실험적 단계로 진입해 갈 것이다. 뒤이어 전문성을 가진 작가나 독자가 아닌 평범한 독자들은 이러한 변화에 어떻게 대응할 것이며, 것처럼 일반화된 가변성의 세계 또는 그것이 연장된 사이버 공간에서 발생하는 가치중립주의나 허무주의의 문제점들은 어떻게 다루어져야 할 것인가와 같은 질문들이 유발될 것이다. 물론 이 문제는 여기에서와는 달리 별도로 준비되는 논의를 필요로 한다.

주제어: 사이버, 디지털, 하이퍼텍스트, 문화, 문학, 세계관, 인터넷, 네트워크, 컴퓨터 게임, 인터랙티브, 영화

참고문헌

- 김영하, 「바람이 분다」, 「엘리베이터에 낀 그 남자는 어떻게 되었나」, 문학
과지성사, 1999.
- 김영하, 「삼국지라는 이름의 친국」, 「호출」, 문학동네, 1997.
- 김종희, 「황금만능시대의 문학과 그 진로」, 「위기의 시대와 문학」, 세계사,
1996.
- 김종희·최혜실 편, 「사이버 문학의 이해」, 집문당, 2001.
- 박상우, 「새로운 종족, 게이머」, 「게임, 세계를 혁명하는 힘」, 씨엔씨미디어,
2000.
- 박영호·박기수, 「문학 웹진의 활성화를 위한 탐색」, 「문화예술」, 한국문화
예술진흥원, 2000. 9.
- 서정남, 「멀티미디어 매체환경과 서사의 새로운 지평」, 「내러티브」, 2000,
가을·겨울호.
- 신범순, 「사이버 시대 시의 유행적 초상과 창조적 고민의 소멸」, 「한국현대
문학연구」 제8집, 2000.
- 심우장, 「통신문학의 구술성에 대하여」, 한국철학회 편, 「우리 말글과 문학

- 의 새로운 지평」, 역락, 2000.
- 이봉재, 「정보통신기술의 철학적 특성 : 컴퓨터, 사이버 스페이스, 유아론」, 「기술문명에 대한 철학적 반성」, 철학과현실사, 1998.
- 이선이 편, 「사이버 문학론」, 월인, 2001.
- 이영수, 「나비전쟁」, 오늘예감, 1997.
- 이영수, 「면세구역」, 국민서관, 2000.
- 정과리, 「문학 언어의 미래, 문자와 비트 사이」, 「21세기 문학이란 무엇인가」, 민음사, 1999.
- 정한용, 「넷에서 길을 잃다」, www . poemcafe . com.
- 최유찬, 「게임의 서사」, 「내러티브」, 2000, 가을·겨울호.
- 최혜실 편, 「디지털 시대의 문화예술」, 문학과지성사, 1999, 서문.
- 최혜실, 「새로운 소설의 가능성-하이퍼텍스트 소설의 미학」, 「내러티브」, 2000, 가을·겨울호.
- 최혜실, 「모든 견고한 것들은 하이퍼텍스트 속으로 사라진다」, 생각의 나무, 2000.
- 한기호, 「소설은 e-북으로 다시 꽃필 것인가」, 「e-북이 아니라 e-콘텐츠다」, 한국출판마케팅 연구소, 2000.
- 제넷 머레이(Jenet H. Murray), 한용환·변지연 역, 「디지털 TV와 가상드라마 형식의 출현」, 「내러티브」 제3호, 2001.
- 마크 포스터(Mark Poster), 「제2미디어 시대」, 이미옥·김준기 역, 민음사, 1998.
- 스탠리 아로노비츠, 「문화산업과 위대한 예술의 죽음」, 이영철 역(백한울 외 옮김), 「21세기 문화 미리 보기」, 시각과 언어, 1999.

<Abstract>

Study on the Characteristics and the World view in Cyber Literature

Kim, Jong-Hoi

The purpose of this paper is to attempt to explore and accept the characteristics and the world view of cyber literature through studying its theory and works. In order to systematize and theorize cyber literature, I first examine the general trend of the theory in cyber literature and its application into literary works. After examining the theory, I discuss the various genres of cyber literature such as internet literature, hypertext literature, the narrative of computer games, and interactive movie to seize the essence of cyber literature.

Cyber literature or digital culture cannot be regarded as the concept of future literature or culture any longer. Cyber literature has already occupied the central part of our lives; moreover it has a direct influence on the type of life and the way of thinking in effect. Nowadays the integral media comes to emerge by mixing letter with image and sound, which transcends the change from letter media to image media, the shift from printed culture to electronic culture, and change from analog narrative structure to writing model according to hightech digital media. It goes without saying that this Copernican shift has evoked a new utterance form and narrative structure.

It is anachronistical that paper book is thought of as the only one literary text form. The boundary of literature has been expanded to include visual language ,interactivity, nonlinearity, and audio-visuality in digital media instead of narratology. In this new situation, moral judgement and thematic

evaluation needs to be reappropriated. There is no denying that cyber literature has played an avantgarde part in digital culture. The concept such as cyber culture, digital period, and electronic literal text has tried to take root in the spirit of the age.