

사이버 문학과 국어교육

김 외 곤*

<차례>

1. 인터넷과 사이버 문학의 양면성
2. 청소년에 의한, 청소년을 위한, 청소년의 문학
3. 멀티미디어적 성격과 상호 작용적 성격
4. 사이버 문학과 국어 교육의 방향
5. 맺음말

1. 인터넷과 사이버 문학의 양면성

처음에 군사적 목적으로 시작된 인터넷이 전 세계를 새로운 시대로 접어들게 만든 것은 하나의 경이라 할 만하다. 그 과정에서 컴퓨터를 이용한 저항 문화의 역할은 실로 지대한 것이었다. 마치 영화나 라디오가 처음 등장했을 때 기존 체계의 전복을 꿈꾸던 특정 집단에 의해 애호되었듯이, 저항 세력은 컴퓨터라는 새로운 매체를 통해 체제의 횡포와 독단에 항거하며 인간으로서 자신들이 지닌 능력을 해방시키고자 노력해 왔던 것이다.¹⁾ 이들의 뒤를 이어 이제 온라인 상에서는 수많은

* 서원대학교

1) 1960년대 이래로 발전한 컴퓨터 네트워크 기술을 바라보는 관점으로는 크게 두 가지가 있다. 하나는 싸고 강력한 기계가 민중의 손에 놓임으로써 민주주의의 진보를 가져왔다고 하는 실제적 내용을 중시하는 관점이고, 다른 하나는 컴퓨터 자체가 일종의 미디어 환경으로서 사회 문화에 끼치는 영향을 중시하는 관점이다. Richard Wise with Jeanette Steemers(2000), *Multimedia: A Critical Intro-*

네티즌들이 정치나 환경 등 공적 영역의 문제를 자유롭게 논의함으로써 민주주의를 새로운 방향으로 이끌고 있다. 또한 특정한 인종이나 게이, 레즈비언처럼 소수 집단을 공공연하게 내세우는 수많은 가상 집단(cybercommunity)과 동호회가 중앙집권적 사회 체제를 무너뜨리려는 시도를 하고 있기도 하다. 한 마디로 말해 인터넷은 세상을 바꾸는 역할을 담당하고 있는 것이다.

그런데 문제는 이와 같은 진보적 측면의 다른 편에 섹티즌(sextizen)으로 불리는 감각적이고 외설적 성향의 인간을 양성하는 온라인 상의 '하위' 문화가 존재하고 있다는 점이다. 이것은 라디오가 한 편으로는 저항 문화의 가능성을 한껏 높여 주었지만, 다른 한편으로는 미성년자들의 취향에 영합하는 매체적 성격을 가졌던 것과 비슷한 양상을 띠면서도 상황이 좀더 악화된 것이라고 할 수 있다. 오늘날에는 과거의 권위주의 국가가 행했던 것처럼 성 본능을 통제하는 일이 생각처럼 쉽게 이루어지지 않는다. 설사 국가가 효과적으로 성 본능을 관리한다 하더라도 그 부작용 또한 만만치 않다. 성 본능을 오랜 기간 동안 억압할 경우 사회 전체가 보수적이고 반동적인 성격을 띠는 것이기 때문이다. 그런데 현재의 인터넷은 이와는 정반대로 거의 통제 불가능한 수준에 도달해 있다. 인터넷에서 발견되는 포르노 사이트는 더 이상 예전처럼 표현의 자유를 위한 저항의 표현이거나 정상적인 것을 강조하는 사회 규범으로부터의 이탈이 아니라, 스스로의 정화 기능을 상실함으로써 인터넷이라는 바다를 죽음에 이르게 만드는 적조(赤潮)일 따름이다(라도삼, 2001:93). 포르노 사이트 이외에 자살 사이트나 폭탄 제조 사이트 등도 기본적 성격 면에서 크게 다르지 않은 경우라고 할 수 있을 것이다.

이상에서 살펴본 것처럼 인터넷이라는 새로운 매체는 그보다 앞서 등장한 매체들과 마찬가지로 진보적 성격과 부정적 성격을 동시에 가진 야누스적 존재라고 할 수 있다. 이 글에서 다루고자 하는 사이버 문화

은 이처럼 이중적 성격을 지닌 인터넷을 매개로 이루어지고 있기에 그 매체와 마찬가지로 긍정적 측면과 부정적 측면을 동시에 가지고 있을 것이라는 짐작이 가능하다. 사이버 문학은 기존의 문학 생산과 유통 과정을 완전히 전복시킨 혁명적 측면이 있는 반면에엽기적이고 저질적인 내용을 양산해 냄으로써 때로는 범죄를 부추기는 온상처럼 보이는 측면도 있기 때문이다. 이러한 사이버 문학을 국어 교육의 차원에서 논의할 때에는 여러 가지를 고려하지 않을 수 없다. 주지하다시피 사이버 문학이 '문학'의 일종이라는 사실을 부정하기는 힘들다. 그렇기 때문에 다른 문학과 마찬가지로 특정한 사회적, 역사적 맥락에서 생겨난 것이라고 볼 수 있다. 이것은 사이버 문학이 공동체의 형성과 발전에 일정한 역할을 담당해야 할 사회적 공유물이라는 것을 의미한다.²⁾ 이런 까닭에 만약 국어 교육이나 문학 교육에서 사이버 문학을 무시하거나 배제한다면, 그것은 일종의 임무 방기가 될 수밖에 없을 것이다.

이와 같은 문제 의식 아래 이 글은 가볍게 읽을 수 있는 에피소드 수준에서 사회적 물의를 빚을 수 있는 무정부주의적 수준에 이르기까지 다양한 스펙트럼을 보이고 있는 사이버 문학을 국어 교육적 관점에서 분석하는 것을 중요한 목적으로 삼는다. 특히 최근에 『그놈은 멋있었다』처럼 오프라인에서 책으로 출판되어 수십만 부가 팔림으로써 새로운 베스트셀러로 자리잡거나 『엽기적인 그녀』, 『동갑내기 과외하기』나 『옥탑방 고양이』 등과 같이 영화나 텔레비전 드라마로 각색되어 인기를 끌었던 소위 '인터넷 소설'을 집중적으로 살펴보고자 한다. 이를 위해 먼저 이들 소설의 서사적 구조와 특징을 분석한 뒤, 그 진보적 측면과 문제되는 측면을 규명해 볼 작정이다. 그리고 국어 교육에서 과연 사이버 문학을 어떤 방식으로 다루어야 할 것인지를 국어 교육의 미래와 관련하여 논의해 보려고 한다. 한편 이러한 연구는 아직 많은 연구성과가 축적되어 있지 않아 이제 막 걸음마 단계에서 벗어나려는 정도에 머무르고 있다. 그렇기 때문에 이 글은 시론(試論)으로서의 성격을

2) 문학 교육과 공동체의 관련성에 대해서는 김대행 외(2000)의 제3부에서 논의한 것을 참조할 수 있다.

크게 벗어나지 못할 것으로 생각된다.

2. 청소년에 의한, 청소년을 위한, 청소년의 문학

2003년 상반기 최대의 베스트셀러는 놀랍게도 18살 짜리 아마추어 작가 귀여니가 쓴 『그놈은 멋있었다』였다. 이 작품은 3월초에 출간된 이래 불과 몇 달만에 수십만 권의 판매 부수를 기록하였다. 『그놈은 멋있었다』의 성공에 자극 받아 최근 출판계에서는 10대나 20대 초반의 작가들이 창작한 수많은 인터넷 소설들이 봇물처럼 오프라인에서 출간되고 있다. 이러한 사정은 비단 문학판에만 국한된 것이 아니다. 관객의 대다수를 차지하는 10대와 20대 관객들의 이목을 끌기 위하여 영화판에서도 인터넷 소설을 영화로 만드는 데 사활을 걸고 있기 때문이다. 물론 『그놈은 멋있었다』도 이미 영화로 만들기 위해 계약을 완료한 상태이다. 이를 통해서 보면, 우리 문화 전반이 인터넷 소설의 영향권 아래 놓여 있다고 해도 과언이 아닐 것이다.³⁾

이처럼 막강한 영향력을 발휘하는 인터넷 소설은 과거의 인터넷 소설과 비교해 볼 때 공통점과 차이점을 동시에 지니고 있는 것으로 보인다. 우선 공통점을 살펴보면 사이버 스페이스라는 영토를 점령하여 새로운 구술 문화적 형태의 문학을 발전시켰다거나, 기존의 소설 언어를 낯선 방향으로 발전시켰다거나, 독자와 끊임없는 논쟁을 통해 소통 양식을 변화시켰다거나 하는 긍정적 측면을 지적할 수 있다. 동시에 부정적 측면으로 키보드적 조어법을 퍼뜨림으로써 기존 언어 체계를 교란시켰다거나, 지나친 에로티즘 내지 혐기, 폭력 등의 내용을 통해 사회적으로 문제를 제기하는 차원에까지 나아갔다는 점 등을 지적할 수 있을 것이다(김외곤, 2002:60~65).

3) 이처럼 하나의 히트 상품을 여러 가지 파생 상품으로 변화시켜 시장에 내어놓는 것을 원 소스 멀티 유즈(one source multi-use) 기법이라 하는데, 이 기법은 최근에 이르러 문화 산업의 주요 마케팅 기법으로 자리잡아 가고 있다.

그러나 우리가 최근의 인터넷 소설에 주목하는 이유는 아무래도 과거의 인터넷 소설과 구별되는 특징 때문이다. 그것을 구체적으로 고찰해 보면 무엇보다도 먼저 창작자가 수용자인 독자층과 동일한 10대나 20대 초반의 아마추어 작가라는 점이 주목된다. 사실 10대들이 소설에 탐닉한 것은 어제오늘의 일이 아니다. 이미 1970년대에 알개 시리즈와 같은 학원 소설들이 있었고, 1980년대에는 하이틴 로맨스가 크게 유행한 바 있다. 하지만 이들 작품은 10대들이 주인공으로 등장하고 있음에도 불구하고 그 작가들은 이미 어른이 되어 버린 기성 세대였다. 그래서 청소년 교화나 상업적 성공을 목적으로 씌어진 작품이 대부분을 차지하고 있었다. 이에 비할 때 최근의 인터넷 소설은 문단에 정식으로 등단하기는커녕 정신적으로나 육체적으로 완전히 성숙하지 못한 청소년에 의해 창작되고 있다는 점에서 주목된다. 『그놈의 멋있었다』의 작가 귀여니의 경우를 살펴보더라도, 그녀는 평범하기 이를 데 없는 10대 소녀일 뿐이다.

이름 : 이운세

혈액형 : AB형

장래 희망 : 현모양처

취미 : 잠자기, 노래하기, 공상하기

단점 : 게으르다. 변덕이 심하고 하기 싫으면 도망가는 경향이 있다..... ^^

장점 : 화가 나면 빨리 가라앉고 부탁은 거절 못하는 편..

이상형 : 남자다운 외모에 똑똑한 성격.. 존경할 수 있는 사람

사는 곳 : 충청북도 제천

스트레스 해소법 : 종이에 되는 대로 휘갈겨 버린다..

소원 : 한달 전으로 되돌아갈 수 있다면..

키 : 163cm

가장 아끼는 것 : 친구들이 준 편지

감명깊게 본 영화 or 드라마 : 네멋대로 해라..

존경하는 사람 : 아빠. 인정옥 작가님

지금 행복한가 : 불행하다..

좋아하는 노래 : 동경소녀, 습관, 사랑해 누나..

겉 좋아하는 소설 속 캐릭터 : 은성이

앞으로 쓰고 싶은 소설은 : 말 한마디에 뼈가 있는 의미있는 소설..

소설을 쓰며 얻은 것은 : 많은 분들과의 인연, 완결된 소설, 메일들, 뜻깊었던 시간...

마지막으로 하고 싶은 말 : 홈페이지 예쁘게 지키겠습니다.. 지켜봐 주세요...

^*^ 4)

위에서 인용한 그의 이력에서 특별한 것을 찾아보기는 힘들다. 그야말로 대한민국에서 정상적으로 고등학교를 졸업한 스무 살 짜리 여학생이라면 누구나 이러한 이력 정도는 가지고 있을 만큼 평범하다고 할 수 있다. 그런데 이처럼 평범한 여학생에 의해 창작된 사이버 소설이 올라온 것은 물론이고 오프 라인에서도 수십만 부를 훌쩍 넘기는 놀라운 실적을 올릴 수 있었던 이유는 무엇일까? 이 물음에 대한 해답은 귀여니의 소설 중 어느 하나의 일부라도 읽어보면 비교적 쉽게 찾을 수 있다. 대표적인 예로 『그놈은 멋있었다』를 살펴보면 10대들이 일반적으로 가지고 있는 세대적 특성이라고 할 수 있는 기성 세대에 대한 반항, 이성에 대한 호기심, 변화하는 외모에 대한 관심, 자율학습 등의 학교 생활로부터 이탈하고 싶은 마음, 계산적이지 않은 치기(稚氣)와 건방진 태도, 거칠고 꺾꺾꺾렁한 행동에 대한 숭배 등이 어른의 눈이라는 거름종이로 여과하지 않은 채 그대로 묘사되어 있음을 목격하게 된다. 이처럼 최근의 인터넷 소설은 독자와 작가가 동일한 세대이고 그들의 세대적 특징이 작품의 내용으로 자리잡고 있기에, 다시 말해 청소년에 의한 청소년의 이야기이기에 새로운 소설로서 각광을 받고 있다고 볼 수 있다. 국어 교육에서는 이전에는 찾아볼 수 없었던 이와 같은 새로운 현상에 마땅히 주목해야 할 것이다.

인터넷 소설의 두 번째 특징으로 전통적인 관점에서 볼 때 인과성이 부족하고 우연성이 남발되고 있는 등 서사 양식으로서 갖추어야 할 여러 가지 요소들을 제대로 갖추지 못한 점을 들 수 있다. 귀여니류의 소

4) <http://www.guiyeoni.com/docu/about01.html?type=intro>

설을 두고 “아마추어적이고 일상적인 문학적 행위”(신동훈, 2001:29)의 일종이라고 보는 것도 이런 특징 때문이라고 할 수 있을 것이다. 20~30년 전의 만화를 보면서 경험하였던 황당무계함이 작품의 곳곳에 위치하고 있는데, 실상 그것은 청소년기의 특징인 주변인의 속성에서 비롯된 것이 대부분이다. 대체로 사춘기를 겪으면서 청소년들은 타자와의 교섭을 통해 주체성을 형성해 가는데, 이 과정에서 또래 집단의 역할은 결코 무시하지 못할 정도로 크다. 이 시기에는 자신을 둘러싼 주변의 세계에 대한 부정적 인식이 강해져서 부모님이나 선생님의 간섭을 싫어하며 때로는 극단적인 반항의 자세를 취하기도 한다.

애꿎은 후배에게 오리걸음을 시키는 한승표를 뒤로 하고 후다닥 교실로 들어왔다. 그렇다, 저 놈이 내 친구다. 엄마들끼리 친한 사이였다가 아홉 살 때부터 볼 거 못 볼 거 다 보고 친구로 커 온 사이. 승표 동생 예원이랑 내 동생 정민이 또한 유치원 시절부터 친구로 지내왔다. 한 가지 문제가 있다면…… 키가 조금 썩 자라면서 저 놈이 남자로 보이기 시작했다는 것. 그것도 너무 많이. ㄱㄱ

“어얼~ 이정은~. 무사히 도착했네~.”

“=_= 말 마라. 김밥만 안 싸왔어도 오늘도 오리걸음 할 뻔했어.”

“왜? 교문에 학주 있냐?”

“학주가 뭐냐. 한승표가 딱하니 버티고 있더라!”

“야, 맞다. 공고에 있는 내 친구가 저번 단합식 때 승표 보고서 소개시켜 달라구 그러는데 니가 말 좀 해주라. ㄱㄱ”

“니가 흥~!!”

“그 새끼 여자라곤 너랑 서인이밖에 모르잖아! 내가 말 붙이면 꺾이나 대답하겠다. -,-”

인아. 승표가 고 1때부터 지금껏 좋아하는 여자 아이. 우리와는 다른 부류의 아이로 공부도 상위권, 얼굴도 상위권, 집안도 상위권이다. =_= 얼굴은 인형같이 예쁘고, 피부는 눈부시게 희고, 부잣집 딸에다가 피아노도 잘 치구, 바이올린도 쳐구, 게다가 공부까지 잘 하니, 넌장.⁵⁾

위의 인용문에는 10대들이 일반적으로 보여주는 몇 가지 요소들을

5) 쿨여니(2003), 『그놈은 멋있었다』 2, 도서출판 황매, 158쪽.

발견할 수 있다. 우선 한동안 대중 가요의 가사에서 되풀이되었던 바, 친구가 이성으로 보이기 시작한다는 내용은 첫사랑을 주변의 이성으로부터 느끼는 청소년기의 일반적인 특징 중의 하나이다. 또 실업계 학교에 다니는 학생과 인문계 학교에 다니는 학생을 분명히 구분하여 실업계 다니는 학생을 언급할 때에는 반드시 공교나 상고와 같이 학교의 종류를 함께 말하는 경향이나 같은 반이나 학년의 조건 좋은 학생을 질투하는 경향도 청소년기의 또 다른 특징이라고 할 수 있다. 그런데 이처럼 학교를 구분하고 또래를 부러워하는 것은 자기 자신이 어떤 사람인가를 규정하는 주체의 상대화 과정에서 나타나는 일반적 현상이다. 한편 청소년은 정서와 감정이 불안정하기 때문에 거친 말도 곧잘 사용하고 까닭 모를 슬픔이나 논리가 맞지 않는 공상에 잠기기도 한다. 이런 특징에 부합하기라도 하듯이 인터넷 소설들은 우연히 이성 친구와 첫 키스를 한다든가, 자신을 따르는 사람들은 거들떠보지도 않고 오직 자기가 좋아하는 사람을 짝사랑한다든가, 좋아하는 사람이 자신의 사랑을 몰라주고 자기가 싫어하는 다른 사람과 사랑을 나눈다든가, 정상적인 사람보다 어딘지 까닭 모를 슬픔을 지닌 사람에게 이끌린다든가, 갑자기 이성 친구가 불치의 병에 걸린다든가, 행위는 패섬하지만 너무나 멋있고 잘생겨서 용서한다든가 하는 치기 어린 내용들로 채워져 있다.

이상에서 살펴본 바 우연성과 삼각 관계, 행복한 결말 등으로 이루어진 서사 구조는 대중 문학에서 흔히 사용하는 구조이다. 그런데 문체는 이와 같은 통속적 구조가 독자인 청소년층에 별다른 거부감 없이 쉽게 수용된다는 데 있다. 인터넷 소설이 등장하기 이전의 세대들도 청소년기에는 자기 시대의 통속 소설을 탐독하지 않은 것은 아니다. 1980년대의 청소년들을 예로 들어보면, 그들 역시 『어둠의 자식들』과 『꼬방 동네 사람들』 등 영화로까지 만들어진 당대의 통속 소설들을 열심히 읽었던 것이다. 이처럼 통속 소설에 빠졌던 그들이 점차 그로부터 거리를 두게 된 것은 보다 좋은 작품들을 접하게 되면서부터라고 할 수 있다. 그 과정에서 국어 교육 내지 문학 교육이 지대한 역할을 담당했음은 물을 필요조차 없을 것이다. 하지만 1990년대 이후의 인터넷 세대들은

대학에 진학하거나 성인이 된 이후에도 여전히 통속 소설에 탐닉하고 있다. 이러한 사실은 학교에서 이루어지는 국어 교육이 목표로 하는 바람직한 독서와 실제 현실에서 이루어지는 독서 행위 사이에 괴리가 있다는 것을 보여 주는 좋은 증거이다. 이 간격을 메우는 일이 국어 교육의 당면 과제에 속한다는 것은 굳이 언급할 필요조차 없을 것이다.

3. 멀티미디어적 성격과 상호 작용적 성격

인터넷 소설의 형식이 지닌 새로운 면에 대하여는 이미 많은 연구자들이 지적한 바 있다. 그 가운데 두드러진 것으로는 표현 방식에 있어서 이모티콘 등을 적극적으로 활용하고 문법을 파괴하는 조어(造語) 방식, 멀티미디어를 이용하여 다양하게 화면을 구성하는 방식 등을 구사함으로써 의사 전달 및 자판 두드리기의 편리함과 멀티미디어로서의 흡인성(吸引力)을 극대화하고 있다는 점 등을 들 수 있다.⁶⁾ 인터넷 소설의 작가와 독자인 청소년층에게 있어 이제 통신에서 쓰는 이모티콘(+_+, ㄸ.ㄸ, 0_0)의 사용은 이미 보편화된 지 오래이다. 뿐만 아니라 자음과 모음 사이를 띄어 쓰는 방식(사 ㄱ ㅏ양ㅎ ㅁ, ㄴ ㅏ, 니가 ㅎ ㅁ)과 긴말을 짧게 줄여서 쓰는 방식(섬(시험), 강(그냥), 안나세여(안녕하세요))도 이제 별다른 거부감 없이 사용되고 있다.

한편 인터넷 소설은 컴퓨터의 모니터를 통해 독자들과 첫 번째 대면을 하므로 한 화면상에 많은 글자를 띄울 수가 없다. 컴퓨터가 가진 밀

6) 이용욱(2003)에서는 최근의 인터넷 소설을 문자 중심의 통신 환경이 만들어낸 『퇴마록』 등의 제1세대 사이버 문학과 문자 언어와 전자 언어의 경계에 서 있는 『드라곤 라자』 등의 제2세대 사이버 문학, 『엽기적인 그녀』나 『동갑내기 과외하기』 등의 유명 소설로 대표되는 제3세대 사이버 문학의 뒤를 잇는 제4세대 사이버 문학으로 규정한다. 이용욱은 제4세대 사이버 문학의 특징으로 작가가 개인 홈페이지를 직접 개설하여 독자들과 만난다는 점, 청소년 세대에 친숙한 문체와 상상력을 바탕으로 하고 있는 점, 전자 언어식 표현을 그대로 사용한다는 점, 게시판이라는 새로운 문학 환경을 사용한다는 점 등을 꼽았다.

티미디어적 성격을 이용하지 않고 텍스트만 뻑뻑하게 화면상에 제시하게 되면 이용자가 당장 다른 사이트로 이동하고 말 것이기 때문이다. 그래서 최근의 인터넷 소설들은 【화면1】 처럼 앞서 말한 이모티콘, 자모 간격 벌이기, 줄임말 등을 이용하는 것은 물론이고 텍스트를 제시하는 과정에서 행과 행 사이를 넓게 하고 단락 사이의 공간을 아예 여러 줄씩 비우기도 한다.

못믿어워하는넌니의 활장올까고..

오랫만에 시내에 나왔다.....

3달만인가.....

"음~시내 오랫동안 나온다-경원이 넌 맨날 뽀뽀대구 돌아다녔지?"

"히히>_<머드케 마라세요?>_<"

"으이구-송포랑 시내한복판 율었겠지.눈에 환하다-원해--"

"한복판 뽀뽀가여?-_골목길두 다 율었지>_<"

【화면 1】 『그놈은 멋있었다』의 일부분

그들이 공부하고 있는 학습 참고서류나 그들이 성장하면서 읽어 왔던 동화책들이 페이지를 구성하는 방식에서 시원시원하게 여백을 많이 넣는 편집 방식을 택한 지 오래되었기 때문에 사실 청소년들은 이런 방

식에 이미 익숙해져 있는지도 모른다. 두 말할 나위도 없이 이와 같은 편집 방식은 읽는 행위만큼이나 보는 행위가 중요한 위치를 차지하는 인터넷의 속성에서 말미암은 것이라고 할 수 있다. 즉, 인터넷에서는 마우스로 화면 오른쪽의 스크롤 바를 위아래로 움직이며 읽기 때문에 한 행에 많은 글자를 넣지 않고 다음 행으로 넘어갈 수 있도록 해야 하는 것이다. 똑같은 내용이라도 오프라인에서 종이 책으로 출판될 때 다음과 같이 변화할 수밖에 없는 것은 마우스를 이용해 위아래로 화면을 읽지 않고 손으로 넘기면서 글자를 읽는 데 집중하기 때문이다.

“ㅇ_ㅇ 아니 몰라. 우리 따라오는 거 맞지.”

“응. 재 1학년 같은데 재 뭐야?”

“ㅇ_ㅇ 너 좋아하는 애 아니야?”

“=_= 나 재 처음 봐. ㅇ_ㅇ”

“이상하다. 요새 뭔가 이상해. 야, 빨랑 와. 빨리 가자.”

“응 응. >_<”

나와 경원이는 전봇대 뒤에 숨은 수상쩍은 놈을 따돌리기 위해 필사적으로 뛰었다. 이상해. 준세도 그렇고 재 또 뭐야? -,- 이상해. T_T-T)

물론 화면에 텍스트를 배치하는 편집 기술이 인터넷 소설의 멀티미디어적 성격의 전부는 아니다. 일반적으로 모니터에 뜨는 인터넷 소설의 화면에는 음악이 함께 따라 나온다. 화면 구성자가 게시판 소스에서 태그를 작성할 때 음악이 자동으로 연주되도록 명령어를 첨가했기 때문이다. 또 다양한 그림이나 동영상으로 이루어진 스킨(skin)을 이용하여 화면을 아름답게 꾸밀 수도 있다. 이와 같이 인터넷 소설은 다양한 화면 구성 방법을 동원하여 독자들의 온갖 감각을 즐겁게 해줌으로써 그들을 끌어들이 수 있는 방책을 구비하고 있는 것이다.⁸⁾

7) 귀여니(2003), 『그놈은 멋있었다』 2, 앞의 책, 26쪽.

8) 어떤 프로그래머들은 사용자와 소통이 이루어지는 인터페이스의 설계를 사용자에게 한 편의 연극 공연을 보여주는 것과 같이 종합적으로 인식하기도 하는데, 이 역시 컴퓨터의 유화적 기능에 기초를 두고 있는 것이다. Brenda Laurel, “Computer as Theatre”, David Trend ed.(2001), *Reading Digital Culture*, Malden, MA

작가 개인의 홈페이지 운영과 게시판의 적극적 사용도 인터넷 소설의 또 다른 형식적 특징이다. 【화면 2】에서 볼 수 있는 것처럼 최근의 인터넷 소설 작가들은 직접 운영하거나 전문 회사를 대리인으로 하여 작가 자신의 이름을 붙인 홈페이지를 운영하고 있다. 그 홈페이지에서 가장 중요한 부분을 차지하는 것은 【화면 2】의 '귀여니 연재'처럼 작품을 연재하는 게시판이다.

그놈은 멋있었다.... Home | 관리자

귀여니? About Gyeoni... 귀여니 연재 Gyeoni a serial novel 소설방 Members novel 전문 작가방 Novelist 게시판 BBS

안녕하세요..... 귀여니예요....
항상 새롭고 재미있는 글로 다가갈게요...
여러분, 저와 함께 이공간을 채워나가요...

귀여니 연재소설

ID
Password
▶ LOGIN

■ ID / 비밀번호 분실
■ 회원가입 안내

그놈은 멋있었다. Gyeoni's serial novel

No	제목	작성일	원금
43	그놈은 멋있었다(변외-오랜만에22)	2001.11.22	86416
42	그놈은 멋있었다(변외-오랜만에21)	2001.11.21	75950
41	그놈은 멋있었다(변외-오랜만에20)	2001.11.21	69913
40	그놈은 멋있었다(변외-오랜만에19)	2001.11.21	70344
39	그놈은 멋있었다(변외-오랜만에18)	2001.11.19	72243
38	그놈은 멋있었다(변외-오랜만에17)	2001.11.19	75934
37	그놈은 멋있었다(변외-오랜만에16)	2001.11.18	73499

귀여니 연재

■ 그놈은 멋있었다.
■ 녹대의 유혹
■ 도레미파울라시도
■ 귀여니 연재 감상문

【화면 2】 『그놈은 멋있었다』의 게시판 첫 화면

이처럼 인터넷상에 팬 사이트나 안티 사이트가 아니라 작가의 개인 홈페이지가 존재한다는 것은 작가가 처음부터 인터넷의 상호 작용적

(interactive) 성격을 이용하여 창작을 시도했다는 것을 의미한다. 이 점은 확실히 과거의 인터넷 소설가들과 구별되는 최근의 인터넷 소설 작가들의 특징이라고 할 수 있다. 그리고 개인 홈페이지에 마련된 게시판을 이용할 때의 장점은 무엇보다도 작가가 언제든지 자신의 작품을 고쳐 쓸 수 있다는 점이다. 앞서 인용한 귀여니의 이력에서 작가는 소설 쓰면서 얻은 것으로 많은 사람들과의 인연, 완결된 소설, 메일 등을 들고 있는데, 이런 것들은 게시판을 소설 발표의 장으로 이용하면서 얻은 것들이라고 할 수 있다. 게시판에는 독자들이 자신의 작품에 대해 어떻게 생각하는지를 금방 알 수 있도록 조회수, 코멘트, 리플라이 등이 함께 달려 있다. 작가는 이들을 통해 독자의 반응을 파악한 후 '수정' 버튼을 눌러 작품의 플롯이나 길이를 수정할 수도 있고 완전히 일부분을 지워 버릴 수도 있다.

【화면 3】 『그놈은 멋있었다』에 대한 독자의 감상문

이처럼 수정이나 삭제가 가능하다는 것은 현실 공간의 작가들처럼 무거운 책임감을 느끼지 않아도 된다는 것을 의미하며, 작가로 하여금 글

쓰기를 놀이이자 게임이지 유희로 받아들이게 한다.(이용욱, 2003:126) 이러한 변화는 문학에 대한 기존의 인식을 뒤흔들 수 있는 폭발력을 지닌 것으로, 장차 문학의 창작과 유통의 변화에 결정적 계기를 제공할 수 있을 것으로 생각된다.

4. 사이버 문학과 국어 교육의 방향

위에서 살펴본 인터넷 소설의 유행은 우리에게 풀기 어려운 과제 하나를 던져 주었다. 그것은 인터넷 소설의 성격 규정과 관련된다. 물론 이러한 문제는 인터넷 소설에만 국한되는 것이 아니라 인터넷 문화 전반에 걸친 문제라고 할 수 있다. 『딴지일보』의 김어진 같은 사람은 인터넷이야말로 공적인 담론이 오가는 담론이 아니라 재미만을 추구하는 유희의 공간이라고 하였지만, 사이버 문화가 과연 재미만으로 그토록 많은 사람들로부터 인기를 얻을 수 있을까 하는 의문을 가지지 않을 수 없다. 널리 알려진 바처럼 인터넷은 새로운 영성(靈性)의 창조와 관련하여 인간에게 신의 위치에 다가갈 수 있는 기회를 제공해 주었다.(황상민, 1999) 그래서 인터넷이 수동적이라는 비판은 옳지 않을 수도 있다. 하지만 동시에 이 글의 맨 처음에 말한 것처럼 인터넷에서 쉽게 만날 수 있는 공포 사이트나 자살 사이트, 폭탄 제조 사이트 등의 존재는 많은 사람들로 하여금 인터넷을 부정적으로 인식하도록 만드는 측면을 강하게 지니고 있다. 이처럼 인터넷 문화 전반은 긍정적인 면과 부정적인 면을 동시에 가지고 있는데, 인터넷 소설 역시 예외가 아니다.

이 문제를 보다 구체적으로 살펴보면, 최근의 인터넷 소설은 오랜 세월에 걸쳐 형성된 서사 문학의 기본적 문법들을 따르지 않고 있다. 즉 인과성이 부족하고 우연성이 남발되고 있는 등 전통적인 관점에서 보면 '키취(Kitsch)'라고 규정해야 마땅한 통속성을 갖추고 있는데, 문제는 작가층이자 독자층인 청소년들이 이에 열광하고 있다는 점이다. 이러한 현상은 부정적인 관점에서 아직 성숙하지 못한 청소년기의 일반 현상으

로 치부할 수도 있고, 긍정적인 관점에서 함목적적이고 지속적으로 기존 문학에 대해 저항하는 문화 운동의 하나로 이해할 수도 있을 것이다.⁹⁾ 국어 교육에서 두 가지 관점 중 전자를 강조하고자 한다면 기성 세대의 문학관을 교육시켜야 할 것이고, 후자를 강조하고자 한다면 지금까지와는 다른 국어 교육의 방법을 모색해야 할 것이다.

그런데 둘 중 어떤 것을 강조하기 이전에 분명히 인식해야 할 것은 청소년들이 사물을 인식하는 방법에 있어 인터넷이라는 매체를 이용함으로써 기성 세대와 커다란 차이를 보이고 있다는 사실이다. 주지하다시피 청소년들은 인터넷을 통한 웹 생활 양식이 익숙해 있다. 그들은 문자 그대로 인터넷을 통해 자신들의 미래를 준비하고 인생을 관리한다. 다른 말로 하면 청소년층은 새로운 기술과 더불어 성장하며 그 기술을 자연스럽게 받아들이는 젊은 세대인 것이다. 그래서 기성 세대에 비해 무한한 가능성을 지니고 있다고 볼 수 있다.(Gates, 1999:152) 이런 그들이 즐기는 사이버 문학을 전통적인 관점에서만 판단할 때 제대로 이해할 수 없다는 것은 새삼스럽게 말할 필요도 없을 것이다. 기성 세대가 종이로 만든 책을 읽고 즐긴 데 반하여 청소년들은 인터넷의 게시판에 올라 있는 상호 작용적 성격의 인터넷 소설을 즐기며, 그 책이 오프 라인에서 종이로 출간되면 좋아하는 가수의 CD를 사 모으듯이 그 책들을 온라인으로 주문해서 책장에 꽂아둔다. 또 그 소설과 관련된 팬시 상품이 나오면 그것 역시 인터넷 쇼핑을 통해 수집한다. 이런 과정을 통해 자기 나름의 표현 방식을 익히고 드러내면서 때로는 작가로서 때로는 독자로서 문학을 즐긴다. 물론 그들은 사회적이고 공적인 것에

9) 귀여니 현상을 새로운 문학적 현상으로 보자는 주장은 이미 언론 매체에도 발표된 바 있다. “조금 신랄하게 밀해서 오불관언(吾不關焉)한 엄숙주의적 태도나 우리 문학의 미래들이 보여주고 있는 발랄한 사유와 창조력을 억압하는, 판에 박힌 ‘훈시 비평’은 답론으로서의 이니셔티브를 상실한 채 새로운 사회적 이슈를 생산해내지 못하는 등 침체의 늪에 빠져 있는 우리의 문학적 현실을 극복하는 데 전혀 보탬이 되지 않는다. 요즘 10대들 사이에서 일고 있는 귀여니 열풍은 그러한 우리의 현실 인식과 문학적 태도를 가능케할 수 있는 하나의 ‘분기’가 될 것이다.” 『엄숙주의 제도권 문학에 대한 도전』, 『문화일보』 2003.4.28.

그다지 커다란 관심을 기울이지 않는다. 말하자면 그들은 문학을 통해 개인적인 재미와 유희를 추구하기 때문에 완결되고 통합적인 작가/독자의 이분법 대신에 작가와 독자의 개념이 해체된 새로운 문학적 현상을 만들어내고 있는 것이다. 이런 점에서 인터넷 소설은 문학 고유의 기능으로서의 사회적 금기와 관행을 허물어뜨리는 역할을 어느 정도 담당하고 있다고 평가할 수 있을 것이다. 개인적으로 국어 교육은 이와 같이 '우리'보다 '나'를 중심으로 분절적으로 이루어지는 인터넷 세대의 세계 인식 방법을 인정하고 받아들이는 것으로부터 출발해야 할 것으로 생각한다. 이 지점에서 우리는 어떤 미디어가 가져오는 변화가 그것의 실제 내용보다 훨씬 중요하다는 마셜 맥루한의 지적을 떠올릴 필요가 있다. 인터넷은 이제 일종의 환경으로서 청소년들로 하여금 세계 내에서 자신을 규정하고 되돌아보도록 하는 데 결정적 영향을 끼치고 있기 때문이다.

한편 인터넷을 통해 이루어지는 청소년들의 세계 인식 방법을 인정한다 하더라도, 국어 교육은 여전히 그들이 즐기는 인터넷 소설의 한계에 대해서도 지적해야 할 의무를 가진다. 반성과 성찰이 뒤따르지 않는 통속 문학에의 중독은 블랙 인터넷을 타고 전파되는 저질 문화와 그 본질에서 크게 다를 바가 없을 것이다. 그런 점에서 무엇보다도 인터넷 소설의 기반인 통신망을 관리하는 주체가 누구인지, 또 인터넷 소설을 오프라인으로 인쇄하여 상업적 이익을 노리는 출판 자본의 음모가 도사리고 있는 것은 아닌지 경계해야 할 필요가 있다.¹⁰⁾ 이를 위해서는 인터넷 소설의 장점인 상호 작용적 힘을 이용하여 사이버 문학 공동체를 활성화함으로써 거대한 체계에 대항하는 개인들의 잠재력을 극대화시켜야 할 것이다. 이런 과정에서 인터넷 문화가 지닌 비집중화나 다른 사람과 구별되는 자기 존재를 인정해 주기를 원하는 청소년층의 욕구는

10) 이와 관련하여 인터넷을 이용하기 위해 기본으로 필요한 개인 컴퓨터(PC)의 발전이 한편으로는 모든 사람이 미디어를 가질 수 있게 해주었지만, 다른 한편으로는 강력한 자본주의 미디어와 정보 통신 회사 등의 계획에 지배되고 있다는 지적에 주목할 필요가 있다. Richard Wise with Jeanette Steemers(2000), 앞의 책, p. 56.

유용하게 활용할 수 있을 것으로 생각된다.

끝으로 국어 교육의 목표가 사회 구성원간의 민주적인 의사 소통과 상호 존중을 바탕으로 사회 전반의 자율적인 움직임에 동참하는 인간 양성에 있다는 점도 다시 한번 강조되어야 할 것이다. 이러한 목표는 문학의 기본적 임무, 즉 참된 인간이란 무엇이며 어떻게 살아야 인간답게 사는 것인가를 고민하는 것과 동떨어진 것이 아니다. 이미 인터넷 소설을 즐기고 있는 청소년들은 개인의 삶을 규율하는 사회 체계에 대항하여 개인들이 권력을 가지는 것을 옹호하고 있으며, 능동적인 글쓰기를 통해 자신의 잠재력을 해방시키려는 움직임을 보여 왔다. 이러한 운동의 활성화는 인터넷 통신망을 확충하거나 멀티미디어 기술을 발전시키는 것만으로는 불가능하다. 사이버 문학의 작자층과 독자층인 10대에서 20대 초반에 걸치는 세대가 수동적이고 방관적인 자세가 아니라 진정한 참여자로서 자신을 인식할 때 비로소 이룩될 수 있다. 이런 이유 때문에 앞으로의 국어 교육은 사이버 문학을 통해 본래의 목표인 민주적 의사 소통과 그것을 바탕으로 한 사회의 변화에 적극 참여할 수 있는 네티즌을 육성하는 데 적극적인 노력을 경주해야 할 것이다.

5. 맺음말

이제까지 우리는 거칠게나마 사이버 문학을 국어 교육의 관점에서 어떻게 다룰 것인가를 논의해 보았다. 인터넷 소설의 특징으로는 창작자와 수용자가 공통적으로 10대나 20대 초반의 아마추어이며 그들의 이야기가 주된 내용으로 자리잡고 있다는 점, 그리고 전통적인 기준에서 볼 때 서사 양식으로서 구비해야 할 여러 가지 요소들이 약화된 채 통속적 측면이 강하다는 점 등이 있었다. 또 인터넷 소설은 표현 방식에서 이모티콘 등의 전자 언어식 표기법을 대폭적으로 수용하고 멀티미디어를 이용하여 다양하게 화면을 구성하는 방식도 적극 활용하였으며, 작가 개인 명의의 홈페이지가 개설되고 게시판이 작품 발표의 장으로

주로 사용되는 것도 또 다른 특징이었다.

최근의 상황을 보면, 인터넷이라는 매체를 통해 작가와 독자 사이의 상호 작용이 과거의 어떤 장르보다도 역동적으로 이루어지고 있는 인터넷 소설은 매체의 유희적 속성을 제대로 살려 대중적인 인기 물이에 성공하였다. 그리고 종이 책으로 출간되거나 영화나 드라마로 각색되어 오프라인에서 일정한 상업적 성공도 거두었다. 결과적으로 문화 산업에 종사하는 많은 사람들이 알게 모르게 인터넷 소설과 관련을 맺고 있다. 그래서 혹자는 우리의 문화 전체가 인터넷 소설에 의해 주도되고 있다는 주장을 제기하기도 한다.

하지만 이처럼 인터넷 소설이 전성기를 맞이한 시점에서 1960년대부터 인터넷 이전의 라디오나 텔레비전, 지하 출판, 지역 방송 운동 등을 통해 이루어지던 서구 사회의 저항 운동이 왜 애초의 의도대로 성장하지 못한 채 대규모 자본에 여지없이 패배했는가를 꼼꼼히 분석하지 않으면 안 될 것이다. 이와 관련하여 사이버 문학과 국어 교육의 바람직한 관계를 고민할 때 우리는 인터넷을 단지 문학적 내용을 실어 나르는 매체로만 인식하면서 멀티미디어 기술의 발전이 모든 것을 해결해 줄 것이라고 믿는 기술 결정주의를 경계하지 않으면 안 된다. 또한 인터넷 소설을 기존의 사회 질서를 전복시키는 목적을 가진 저항 문화의 일종으로만 생각하는 급진주의적 관점에도 주의해야 한다. 뿐만 아니라 인터넷 소설이 오프라인의 종이 책을 도태시키고 주도권을 행사하면서 어마어마한 경제적 부를 가져다 줄 것이라고 믿는 신자유주의적 경제 논리도 배제해야 한다. 그리고 이러한 전제가 확립된 바탕 위에서 국어 교육은 인터넷 소설이 작가이자 독자인 청소년의 정신적, 지적, 육체적 잠재력이 완전히 발휘될 수 있는 방향으로 나아가도록 이끌어 가야 한다. 그렇게 될 때 개인의 해방과 사회의 해방은 비로소 하나가 될 수 있을 것이다.

참고문헌

- 귀여니(2003), 『그놈은 멋있었다』 1~2, 도서출판 황매.
- 김대행 외(2000), 『문학 교육 원론』, 서울대학교 출판부.
- 김외곤(2002), 『한국 현대 소설 탐구』, 도서출판 역락.
- 김윤식(1973), 『한국 근대 문학의 이해』, 일지사.
- 김재국(2000), 『사이버리즘과 사이버소설』, 국학자료원.
- 라도삼(2001), 『블랙 인터넷』, 자우ON&OFF.
- 박인기(2001), 「사이버 문학과 문학교육」, 『문학과 교육』 15호, 문학과 교육연구회.
- 백옥인(1998), 『디지털이 세상을 바꾼다』, 문학과지성사.
- 신동훈(2001), 「사이버 세상과 문학적 소통」, 『문학과 교육』 15호, 문학과 교육연구회.
- 최승지(2003), 『난 꼬맹이가 아니야』, 도서출판 청어람.
- 이선이 편저(2001), 『사이버 문학론』, 도서출판 월인.
- 이용옥(1996), 『사이버문학의 도전』, 토마토.
- 이용옥(2003), 「디지털 서사체의 미학적 구조(2)」, 『한국 문학과 토포필리아』, 한국문학이론과 비평학회 제8회 전국학술발표대회 요지집.
- 최혜실(2000), 『모든 견고한 것들은 하이퍼텍스트 속으로 사라진다』, 생각의 나무.
- 최혜실 편(1999), 『디지털 시대의 문화 예술』, 문학과지성사.
- 황상민(1999), 「디지털 시대의 사이버 인간 : 창조와 영성의 체험」, 『인문과학』 6집, 서울시립대학교 인문과학연구소.
- Gates, Bill, 안진환 역(1999), 『빌 게이츠@생각의 속도』, 청림출판.
- Heim, Michael, 여명숙 역(1997), 『가상 현실의 철학적 의미』, 책세상.
- McLuhan, Marshall, 박정규 역(1989), 『미디어의 이해』, 삼성출판사.
- Negroponte, Nicholas, 백옥인 역(1995), 『디지털이다』, 박영물출판사.
- Trend, David ed.(2001), *Reading Digital Culture*, Malden, MA & Oxford : Blackwell.
- Wise, Richard with Jeanette Steemers(2000), *Multimedia : A Critical Introduction*, London & New York: Routledge.

〈초록〉

사이버 문학과 국어교육

김 외 곤

이 논문은 최근에 인기를 끌고 있는 귀여니 류의 인터넷 소설의 특징을 알아보고, 그것을 국어 교육적 관점에서 어떻게 바라보아야 할 것인지를 다루었다. 인터넷 소설의 작자와 독자가 공통적으로 청소년층이며, 소설의 내용도 그들 세대의 이야기이다. 또한 인터넷 소설은 전통적인 관점에서 볼 때 통속적 성격을 짙게 드러내고 있으며, 이모티콘 등의 전자 언어식 표현 방식을 사용하고 있고 멀티미디어를 이용하여 다양하게 화면을 구성하는 방식을 취하고 있다. 한편 작가의 개인 홈페이지가 개설되고 작품이 주로 게시판에 발표되는 것도 특징이다.

국어 교육의 관점에서 볼 때 이러한 인터넷 소설은 아직 성숙하지 못한 청소년기의 일반적 문화 현상으로 치부할 수도 있고, 함목적적이고 지속적으로 기존 문학에 대해 저항하는 문화 운동의 하나로 이해할 수도 있다. 하지만 이보다 중요한 것은 인터넷 소설의 작가와 독자인 청소년층이 사물을 인식하는 방법에 있어 인터넷이라는 매체를 이용하기 때문에 기성 세대와 커다란 차이를 보이고 있다는 점을 인식하는 일이다. 그들은 문학을 통해 개인적인 유희를 추구하기 때문에 작가 대 독자라는 이분법 대신에 새로운 문학적 현상을 창조하고 있다.

또 인터넷 소설을 국어 교육에서 다룰 때는 인터넷 소설의 기반인 통신망을 관리하는 주체가 누구인지, 또 인터넷 소설을 오프라인으로 인쇄하여 판매함으로써 경제적 이익을 얻고자 하는 출판 자본의 음모가 있거나 없는지 경계해야 한다. 그리고 국어 교육의 목표가 사회 구성원 간의 민주적인 의사 소통과 상호 존중을 바탕으로 사회 전반의 자율적인 움직임에 동참하는 인간 양성에 있다는 점도 다시 한번 강조할 필요

가 있다. 이것은 사이버 문학을 포함한 문학 일반의 기본적 임무, 즉 참된 인간이란 무엇이며 어떻게 살아야 인간답게 사는 것인가를 고민하는 것과 부합하는 길이기도 하다. 이를 위해서는 사이버 문학의 작가와 독자가 수동적이고 방관적인 자세가 아니라 진정한 참여자로서 자신을 인식하는 일이 필요하다.

【핵심어】 인터넷 소설, 전자 언어, 통속성, 주체성, 멀티미디어, 상호 작용적 성격

〈Abstract〉

Cyberliterature and Korean Language Education

Kim, Oe-gon

This paper aims at studying the characteristics of internet novels such as Guiyeoni's works and aims at knowing the meaning of internet novels in Korean language education. The characteristics of internet novels are as follows. First, the authors and reader of internet novels are teenagers. Almost all of the stories are about their life. Second, the novels have strong vulgarity and simple plots which have been rated low from the point of conventional view. Third, the novels are also written in electronic language and are composed of the screens which have the characteristics of multimedia. The last, The authors usually have their own homepage and they use bulletin board to publish their works.

From the viewpoint of Korean language education, we can deal with the internet novels as a kind of common culture by teenagers or a kind of counter-cultural movement against the old generation. In relation to this, we have to recognize the difference between the attitude of cognition of things by old generation and that by teenagers who make good use of internet. The latter perceive cyberliterature a pleasant play and destroy the dichotomy between author and reader.

In addition, we are also on guard against the managers of networks which are the basis of internet and against the

capitalists of publishing world who profit by publishing the paperbacks of internet novels. It is very important for the experts of Korean language education to emphasize the original goal of their works. As we know, the goal is to cultivate people of autonomy and democracy. In the long run, the goal accord with the basic duty of literature including cyberliterature which pursue the real human condition. In order to reach the accord, the authors and readers of internet novels recognize their identity not as onlookers but as participants.

【Key words】 internet novel, electronic language, vulgarity, identity, multimedia, interactive characteristic