인터넷 언어 문화 교육 내용으로서 디지털 서사의 개념·특성·유형에 관한 연구*

정현선**

<차 례>

Ⅰ. 들어가며
Ⅱ. 디지털 서사의 개념과 특성
Ⅲ. 디지털 서사의 유형별 고찰
Ⅳ. 결론 및 후속 연구에 대한 전망

Ⅰ. 들어가며

최근 우리 사회에서는 일반인들의 언어와 문화적 소통에 있어 인터넷의 영향력이 크게 증대되어왔다. 한국인터넷진흥원이 실시한 『2006년 하반기 정보화 실태조사』(2007)에 따르면, 30대 이하 연령대의 경우 대부분이 인터넷을 사용하고 있는 것으로 나타났다(6~19세 98.5%, 20대 98.9%, 30대 94.6%). 또한 인터넷 이용자는 주 평균 13.7시간 인터넷을 이용하며, 인터넷 이용의 목적의 주된 목적은 '자료정보 획득'(87.6%), '이메일/채팅 등 커뮤니케이션'(83.8%), '음악, 게임 등 여가활동'(83.4%) 등으로 나타났다. 종이로 된 신문이나 책으로 자료나 정보를 얻고, 면대면(面對面)이나 전화,

* 이 논문은 2006년도 한국학술진흥재단 교과교육공동연구 지원(과제번호 : KRF-2006-721-B00032)에 의해 수행되었음.
** 경인교육대학교 국어교육과 조교수. 이메일 주소는 hyeonseon@gin.ac.kr

편지로 의사소통을 하고, 문학작품을 읽으며 여가생활을 보내던 기존의 소통방식에 커다란 변화가 생겨난 것이다. 이러한 현상은 그간 국어교육에서 중시해온 언어사용 목적의 상당 부분이 인터넷에 의해 매개되고 있음을 보여주는 것으로, 국어교육 내 매체언어 교육의 중요성을 설득력 있게 입증하는 증거이기도 하다.

이러한 사회적 변화에 힘입어 국어교육 차원에서 인터넷 이용에 따른 언어와 문화의 변화를 고찰하는 연구도 활발히 이루어져왔다. 그러나 국어교육과 관련된 인터넷의 언어와 문화에 관한 대부분의 연구는 인터넷 게시판이나 채팅에 사용되는 통신 언어 등 언어사용 측면에서 고찰한 연구(구본관, 2001 ; 권순희, 2001 ; 권연진, 2000 ; 민현식, 2001 ; 이정복 외, 2000, 2001a, 2001b ; 박동근, 2002 ; 임칠성, 2000 ; 변윤언 · 이광호, 2004 ; 우한용 외, 2006), 인터넷 언어 혹은 이를 포괄하는 매체언어의 기호, 소통, 문화적 특성에 관한 이론적 고찰(이채연, 2001 ; 정구향, 2002 ; 정현선, 2007) 등에 치우쳐 있었다. 이에 비해 '심미' 혹은 '문학' 텍스트와 관련된 영역에 대해서는 인터넷 소설, 하이퍼텍스트 서사, 게임 서사 등에 관한 연구는 국문학, 외국문학, 미디어 연구, 문화 연구 등의 분야에서 특정 텍스트나 장르를 중심으로 이루어져왔을 뿐, 개별 텍스트와 장르를 넘어선 인터넷 언어 문화로서 이를 국어교육에 어떻게 수용할 수 있을지에 대한 보다 전체적인 시각의 논의는 부족했던 것으로 보인다.

본고에서는 인터넷에서 이루어지는 소통 현상 가운데에서 '정보 전달'이나 '사회적 상호작용'과 같은 실용적 성격이 아니라, 문학이나 예술 혹은 대중문화의 소통과 관련된 심미적 성격의 텍스트들이 지닌 특성을 매체언어 교육의 내용 차원에서 고찰하고자 한다. 이는 기존의 국어교육이 다루는 영역과 관련하여 볼 때, 다분히 문학 교육의 연장선상에 놓여있다고 할 수 있다. 그런데 인터넷에서 찾아볼 수 있는 심미 텍스트들은 전통적인 문학의 장르 영역과 관련해 볼 때, 서정 영역보다는 주로 서사 영역에서 나타난다. 본고에서는 이를 '디지털 서사'라는 범주를 설정하여, 지금까지의 연구 성과를 검토하는 문헌 연구 방법으로 살펴볼 것이다. 이러한 본고의 논의가 디지털 서사 현상을 국어교육적으로 재개념화하고 그

특성을 재조명하는 연구로서 기여하기를 바란다.

물론 인터넷에서도 시를 찾아볼 수 있으며, '멀티미디어 시'는 그 예에 해당한다. 최미숙(2007)의 연구에 따르면, 최근 시를 삽화나 사진과 함께 볼 수 있게 하거나, 글로 된 시를 음악과 함께 낭송하여 감상하도록 하는 '멀티미디어 시'를 인터넷에서 찾아볼 수 있는데, 이는 '영상시' 혹은 '동영상시'로도 불린다. '멀티포엠'(http://www.multipoem.com), '시와 그리움이 있는 마을'(http://www.feelpoem.com), '포엠토피아'(http://www.poemtopia.co,kr) 등에서 볼 수 있는 것들이 그 예에 해당한다. 도종환 시인이나 안도현 시인이 인터넷의 이메일을 통해 시를 전해주는 '문학 집배원' 역시, 시의 제시 방식에 있어 주로 기성 시인들의 시를 그림이나 사진, 애니메이션 등을 활용해 시각적 이미지로 제시하고, 시인의 육성이나 성우의 낭송을 통해 독자들에게 보고 듣고 읽을 수 있도록 한다는 점에서 멀티미디어 시로 볼 수 있다. 이는 한국문화예술위원회의 '문학 나눔 사업 추진위원회'에서 추진하는 '문학 집배원' 홈페이지(http://www.for-munhak.or.kr)에서 볼 수 있다.

그러나 이와 같은 멀티미디어 시는 이전에는 존재하지 않았던 새로운 형식의 서정 장르가 인터넷에서 생겨난 것이 아니라, 다양한 기호가 어우러져 의미작용이 이루어지는 인터넷의 매체언어적 특성과 전달매체로서의 특성을 활용한 새로운 향유 방식이 시도된 것이라 보아야 할 것이다. 시집이 잘 팔리지 않고 시가 잘 읽히지 않는 시대에 시에 대한 독자의 접근성을 높이기 위해 인터넷을 이용하여 시에 대한 일반인들의 관심과 접근성을 높이기 위해 인터넷의 매체언어적 특성을 이용한 것이지, 기존과는 다른 형태의 새로운 시가 탄생한 것은 아니기 때문이다. '문학집배원'을 통해 새롭게 창작되는 영상시가 없다는 점, 그리고 최근에는 시 뿐 아니라 소설 속의 문장을 배달하는 것으로 '문학 집배원'의 활동이 확장되었다는 점은, 이러한 시도가 새로운 형태의 시를 쓰는 방식이 아니라 시의 새로운 유통 방식에 초점을 맞춘 것임을 잘 보여준다. 이런 이유로 인해 본고에서는 심미 텍스트의 측면에서 인터넷의 언어 문화를 고찰하는 데 있어 서정 장르를 적극 고려하기 어려웠음을 밝혀둔다.

서정 장르 영역에서는 인터넷의 특성을 살린 고유의 심미 텍스트가

생겨났다고 보기 어려운 반면, 서사 양식의 경우에는 인터넷 소설, 팬픽, 웹툰(webtoon, 혹은 인터넷 만화), 하이퍼텍스트 서사, 게임 서사 등 인터넷 고유의 매체언어적 특성과 전달 매체의 특성을 바탕으로 생겨난 심미 텍스트들이 상당수 존재한다. 아마도 서정 양식의 경우 인터넷 고유의 특성을 살린 장르를 찾아보기 어려운 이유는 문자를 통해 이미지를 형상화하는 서정시 고유의 본질적 특성상, 문자 이외의 다른 기호에 의해 존재하고자 하는 순간, 시의 존재 가치가 사라져버릴 것으로 염려되기 때문이 아닌가 생각된다. 이에 비해 서사 양식은 문자 이외의 다른 기호를 통해서 이야기를 전개하는 경우라 하더라도, 그 바탕을 이루는 기획 의도나 시나리오가 엄연히 문자로 존재하는 이상, 이야기의 근원은 문자언어로서 존재한다고 볼 수 있다.[1)]

따라서 본고에서는 무리하게 기존의 문학 장르 구분인 서정 양식과 서사 양식을 인터넷에 대입시키려 하기보다는, 인터넷에 존재하는 서사의 경우 글 뿐 아니라 이미지가 의미 작용에 있어 매우 중심적인 위치를 차지하고 있음에 주목하여, 디지털 서사를 중심으로 인터넷의 심미 텍스트의 특성에 관한 논의를 전개하고자 한다. 2007년 2월에 개정 고시된 국어과 교육과정에서 설정한 고등학교 선택 과목 가운데 하나인 '매체 언어'에서도 '영상물, 대중가요, 사이버 문학, 만화, 오락물 등'을 '심미적 정서 표현'의 자료 유형으로 제시하고 있다(교육인적자원부, 2007). 본고에서 논의하는 디지털 서사의 범주에 속하는 '인터넷 소설', '웹툰', '하이퍼텍스트 서사', '게임 서사' 등은 이 가운데 '사이버 문학'이나 '오락물'과 관련되

1) 이는 문자 언어 이외의 시각이나 영상에 의해 이루어지는 의미작용에 문자 언어가 본질적으로 개입되어 있다는 관점이다. 이와 관련하여 미디어학자인 플루서(Flusser)는 사진, 영화, 텔레비전, 컴퓨터 애니메이션 등과 같은 '기술적 형상'들은 '시나리오'와 같은 문자로 쓰여진 '텍스트'로부터 정보를 공급받으며, 텍스트를 엮기 위해 텍스트를 투영한다고 보았다(김성재, 2006 : 99). 시의 경우에도 문자 이외의 기호로 이미지가 표현될 경우 그 기획안은 문자로 서술될 수 있을 것이지만, 기획안 자체를 시로 볼 수는 없기 때문에 이미 시의 존재는 사라져버리는 것으로 생각될 수 있다. 또한 멀티미디어 시가 본격적으로 영상 이미지에 의존하여 만들어진다면, 그것은 더 이상 문학의 영역에 속한다고 보기 어려운 미술의 영역으로 진입한 것으로 보아야 할 것이다. 이 점 역시 본격적으로 인터넷의 특성을 살린 서정 양식의 출현을 어렵게 하는 요인으로 작용하고 있지 않은가 생각된다.

는 것으로서, 이에 대한 논의는 매체언어교육의 내용 구안에 기여할 수 있을 것으로 기대된다.[2)]

Ⅱ. 디지털 서사의 개념과 특성

박동숙과 전경란에 따르면, '디지털 서사'란 단순히 컴퓨터와 같은 디지털 미디어를 통해 전달, 저장할 수 있도록 구성된 서사가 아니라, 컴퓨터가 일종의 수행 공간(space of performance)의 역할을 하는 서사를 말한다(박동숙·전경란, 2005 : 48). 기존의 서사는 작가가 완성한 서사를 독자가 전달받는 방식으로 구현되었지만, 디지털 서사는 컴퓨터라는 공간에서 '독자'가 어떤 행위를 수행함으로써 서사의 구성에 참여하는 방식으로 구현된다는 뜻이다. 디지털 서사는 앞서 논의한 '멀티미디어 시'가 인터넷을 새로운 전달 수단으로 이용하고 있는 것과는 달리, 인터넷 매체의 고유한 특성을 바탕으로 구현되는 새로운 서사인 것이다.

물론 인터넷에서 찾아볼 수 있는 서사가 모두 디지털 서사인 것은 아니며, 단순히 문자로 된 텍스트를 저장하거나 전달하기만 하는 데 인터넷

2) 2007년 국어과 교육과정의 심화·선택과목 가운데 하나인 '매체 언어'에서 '사이버 문학'이나 '오락물'을 '자료 유형'으로 다루고 있기 때문에 '디지털 서사'라는 범주가 과연 필요한 것인가 하는 지적이 있을 수 있다. 그러나 엄밀히 말해 디지털 서사는 '문학'과 '오락'의 어느 하나에 속하기보다는 둘 사이의 경계를 넘나드는 새로운 범주로 보아야 한다. 예를 들어 '인터넷 소설'은 '사이버 문학'으로 분류되기는 하지만, 문학성보다는 오락성이 강한 대중문화의 영역에 속한다. '팬픽' 역시 '사이버 문학'의 일종으로 보지만 역시 대중가수의 팬들의 오락적 글쓰기로서의 특성이 강하다. '하이퍼텍스트 서사'의 경우에는 명백히 '오락물'이 아니라 '사이버 문학'에 속한다고 볼 수 있겠으나, 이 역시 이미지와 결합하면 더 이상 '문학'의 범주에만 속하는 것이 아니라 '디지털 영화'나 '게임'으로도 볼 수 있게 된다. '게임 서사' 역시 오락물이지만, 문학적 서사를 수용함으로써 예술로서 진화할 수 있는 가능성이 열려있다. 이에 대해서는 본고의 Ⅲ장에서 자세히 논의될 것이다. 학교 교육을 위한 교육과정 문서에서는 이처럼 복잡하고 전문적인 논의를 하기 어렵기 때문에 학습자들에게 친숙한 용어를 채택하였으나, 학문적으로는 보다 세밀한 개념적 논의가 필요하다고 보아 '디지털 서사'라는 범주를 설정하였다.

이 기능을 수행하는 경우도 있다. 인쇄된 소설이나 종이 만화를 스캔(scan)한 것, 영화나 텔레비전 드라마가 인터넷을 통해 전달되는 것, 초기의 PC 통신 문학 등이 이에 해당한다. 그러나 이러한 경우는 앞서의 디지털 서사에 대한 정의에 어긋난 것이므로 논의에서 제외하고자 한다. 단, 인터넷 소설과 팬픽(fanfic)의 경우에는 기존의 문자 서사 자체를 형식적으로 변화시킨 것은 아니지만, 이용자들 간의 상호 교류를 가능하게 하는 인터넷 매체의 특징이 중요한 역할을 하는 서사라는 점에서 디지털 서사에 포함시켜 논의할 것이다. 이에 대해서는 뒤에서 좀 더 자세히 논의할 것이다.

인터넷 상에서 존재하는 디지털 서사의 가장 큰 특성은 이용자들 간의 상호작용성에 있다. 박동숙과 전경란(2005 : 50)이 제시한 틀에 따르면, 디지털 서사는 이용자들 간의 상호작용성이 어떻게 작용하는가에 따라 크게 두 가지로 나누어 볼 수 있다. 첫 번째는 '이용자 간의 상호 교류 유형'으로, 이용자들, 특히 필자(작가)와 독자 내지 독자들 간의 상호 교류가 서사 전개에 있어 중요한 유형이다. 그러나 이 경우에는 상호작용성이 서사 텍스트 구조 자체에 기술적으로 작용하지는 않는다. 인터넷 소설이나 팬픽, 웹툰(인터넷 만화) 등이 이에 속한다. 두 번째는 상호작용성이 서사 텍스트에 내적으로 구현되는 경우로, 이는 다시 '하이퍼텍스트 유형'과 '가상현실 유형'으로 나눠진다. '하이퍼텍스트 유형'은 서사의 전개 과정에서 독자(이용자)가 이야기의 분기점에서 선택을 할 수 있도록 함으로써 독자 스스로 이야기의 내용을 구성할 수 있도록 하는 유형이다. 그리고 '가상현실 유형'은 멀티미디어 환경에서 조성된 가상현실에서 이용자가 스스로 텍스트를 조작하고 변화를 가함으로써 허구적 세계를 구성할 수 있도록 하는 유형이다. 이상의 논의를 표로 나타내면 다음과 같다.

〈표 1〉 상호작용성의 방식에 따른 디지털 서사의 유형(박동숙 · 전경란, 2005 : 50에서 수정 제시)

유 형	내 용
이용자 간의 상호교류 유형	필자와 독자 간의 커뮤니케이션이 단순히 전달을 위한 연결이 아니라, 보다 동등한 관계로 쌍방향적이고 상호 연결되는 교류를 할 수 있는 가능성이 있음.

미디어 내용에 대한 조작 및 통제 가능성	하이퍼텍스트 유형	서사의 전개 과정에서 이용자에게 이야기의 분기점을 제공하고 일련의 선택을 할 수 있도록 함으로써 ,서사의 내용을 통제할 수 있도록 함.
	가상현실 유형	미디어를 통해 조성된 가상현실에서 이용자가 매개된 환경을 조작하고 변화를 가함으로써 허구적 세계를 구성할 수 있도록 함.

이와 같은 디지털 서사의 유형 구분은 아세스(Aarseth, 1997)의 '텍스톤(texton)'과 '스크립톤(scription)' 개념 구분에 따른 것이다. 여기서 '텍스톤'이란 서사의 심층 구조로서, 이용자에 의해 선택될 수 있는 텍스트의 기본 원료를 뜻하며, '스크립톤'이란 개별적인 이용자들이 선택할 수 있는 텍스톤들의 조합 모두를 가리키는 것으로, 이용자들이 생성한 텍스트를 뜻한다(박동숙·전경란, 2005 : 56). 기존의 소설과 같은 전통적 서사의 경우, 텍스톤으로부터 스크립톤을 만들 수 있는 사람은 저자 단 한 사람뿐이다. 그러나 디지털 서사에서는 텍스톤이 실현된 채로가 아니라 잠재태로 존재하다가, 이용자(독자)에 의해 선택되거나 조작이 가해지면 그제야 비로소 서사적으로 의미를 갖게 되고 이야기로서 표면화된다. 이런 관점을 엄밀히 적용하면, 하이퍼텍스트 유형이나 가상현실 유형만이 디지털 서사에 포함될 수 있고, 이용자 간의 상호 교류 유형에 속하는 인터넷 소설, 팬픽, 웹툰 등은 디지털 서사에서 제외된다. 하이퍼텍스트 유형이나 가상현실 유형의 경우와 달리, 인터넷 소설이나 팬픽, 웹툰의 경우에는 여전히 작가가 단 하나의 스크립톤을 독자에게 제시하기 때문이다.

그러나 인터넷 소설이나 웹툰과 같이 '이용자 간의 상호 교류 유형'에 속하는 서사의 경우, 독자가 비록 스크립톤을 직접 작성하지는 않는다 하더라도 작가가 쓰는 스크립톤의 구성에 간접적으로는 영향을 미칠 수 있다. 인터넷 게시판을 통해 연재되는 인터넷 소설이나 팬픽, 웹툰은 게시판에 남긴 독자들의 평이나 피드백이 작가의 이야기 구성에 어느 정도 영향을 주기 때문이다. 따라서 기존의 소설이나 영화의 서사가 제시되는 방식에 비해서는 독자와의 상호작용이 훨씬 더 강하다. 즉, 인터넷 소설이나 팬픽, 웹툰 등이 속한 '이용자 간의 상호 교류 유형'의 경우, '하이퍼텍스

트 유형'이나 '가상현실 유형'에 비해서는 텍스톤과 스크립톤의 거리가 상대적으로 더 가깝고, 스크립톤을 쓰는 주체도 독자가 아니라 작가라는 점에서 독자의 관여 여지가 더 적지만, 기존의 문학이나 영화와 비교해 보면 스크립톤 자체에 독자의 생각이 관여할 수 있는 여지가 더 크다. 이 점에서 '이용자 간의 상호 교류 유형'은 인터넷의 상호작용성에 기반을 둔 디지털 서사의 범주에 속한다고 볼 수 있는 것이다.

이러한 관점에 따라 아래의 제Ⅲ장에서는 디지털 서사의 대표적인 유형을 '인터넷 소설과 팬픽', '웹툰', '하이퍼텍스트 서사', '게임 서사'의 네 가지로 구분하여 살펴보고자 한다. 이 가운데에서 인터넷 소설과 팬픽, 웹툰은 '이용자 간의 상호 교류 유형', 하이퍼텍스트 서사는 '하이퍼텍스트 유형', 게임 서사는 '가상현실 유형'에 속한다. 인터넷 소설과 팬픽이 주로 문자 언어에 의해 서술되는데 비해, 웹툰은 시각 언어와 문자 언어가 독특하게 결합된 복합 언어 양식 텍스트(multimodal text, 이 개념에 대해서는 정현선, 2007 참조)으로 되어 있다는 점에서 이를 구분하여 살펴보기로 한다.

Ⅲ. 디지털 서사의 유형별 고찰

1. 게시판과 커뮤니티를 통한 로맨스 서사의 연작 : 인터넷 소설과 팬픽

인터넷 소설과 팬픽은 각각 게시판과 커뮤니티를 통해 일종의 '연애담'이라 할 수 있는 로맨스 서사를 연작으로 발표하는 특성을 지닌다. 이 두 가지가 '이용자 간의 상호 교류 유형'에 속하는 이유는, 게시판이나 커뮤니티를 통해 이루어지는 작가와 독자 간의 상호 교류가 이야기 구성에 있어 매우 중요하기 때문이다.

여기서 말하는 '인터넷 소설'은 흔히 귀여니의 소설 <그놈은 멋있었

다>, <늑대의 유혹> 등으로 대표되는 것으로 최병우(2005)의 용어로는 '게시판 연재소설'에 해당된다. 최병우(2005)에 따르면 '게시판 연재소설'은 기존의 소설 형식으로 이루어진 작품을 인터넷 게시판 형식에 맞도록 짧게 분절하여 연재하는 것이다. 이용욱(2003 : 568) 역시 인터넷 소설의 가장 큰 특징은 인터넷에서는 게시판이 종이 역할을 한다는 점이라고 보았다. 그는 인터넷 작가들이 게시판 상의 글쓰기가 지닌 특징을 정확하게 간파하여 게시판 소설의 주요한 글쓰기 전략으로 이용하고 있다고 보았다. 사이버 상에서 대중적인 인기를 끌다가 책의 형태로 출간되어 베스트셀러의 반열에 들어간 많은 작품들이 이에 속한다. 인터넷 소설은 누구나 쉽게 게시판을 통해 스스로 창작한 소설을 유포하여 독자와 만날 수 있도록 하는 인터넷의 상호작용적 특성을 기반으로 하여 생겨난 것이다.

그러나 최병우에 의하면, '게시판 연재소설'이라 할 수 있는 인터넷 소설들은 인터넷의 매체 특성을 적극적으로 활용하기보다는 인터넷 매체가 갖는 여러 가지 한계들을 반영하고 있다. 컴퓨터 화면을 통해 정보 전달이 이루어지는 인터넷의 특성상, 하나의 노드(node)가 너무 길어지는 것은 가독률을 떨어뜨린다. 따라서 하나의 작품이 작품 전체로 전달되기보다는 하나의 화면, 길어야 두어 화면에 들어갈 정도의 분량으로 분할되어 연재된다. 신문 연재소설이나 텔레비전의 연속극과 같이 하나의 이야기가 분할되어 연재되는 '연재소설'의 특성상, 인터넷 소설들은 독자를 지속적으로 확보하기 위하여 다소 선정적으로 진행되는 경우가 적지 않으며, 이 점에서 비판의 대상이 되고 있다.

그러나 인터넷 소설의 선정성은 인터넷 소설이 매체 특성상 어쩔 수 없이 갖게 되는 문제가 아니라 개별 인터넷 소설들의 문학적 수준 문제로 보아야 옳을 것이다. 최병우는 앞서 논의된 글에서 똑같이 인터넷을 통해 씌어지는 '릴레이 소설'에 대해서는 작가의 문학적 의도를 중시하여, 인터넷이 지닌 양방향성을 최대한 활용하여 색다른 문학 체험을 하도록 하는 실험적 문학이라며 높이 평가하고 있다. 따라서 흔히 지적되는 인터넷 소설의 문제점들은 게시판 연재소설이 전달되는 인터넷 매체의 특성 때문이 아니라, 개별 작품들이 문학적 기획과 수준 측면에서 함량 미달이기 때문

에 제기되는 것이라 보아야 할 것이다.

이와 관련하여, 인터넷 소설 작가의 대부분이 수용자인 독자층과 동일한 연령대인 10대나 20대 초반의 아마추어 작가임에 주목해야 한다는 의견이 제시된 바 있다(김외곤, 2002 : 223). 이렇게 보면 '우연성과 삼각관계, 행복한 결말 등 대중문학에서 흔히 사용되는 통속적인 서사 구조' 등 인터넷 소설의 많은 문제들은 '인터넷 소설'이라는 소통 매체의 문제가 아니라, 창작자가 받은 문학적 훈련의 수준과 깊이 부족 문제가 되는 셈이다.

한편 김성진(2005 : 275)은 지금까지 나타난 인터넷 소설들이 과거 문학과의 단절론을 감당할 뚜렷한 특징을 가지고 있지 않다고 보았다. 실제로 독자가 달아놓은 댓글을 살펴보아도 작품의 내용과 형식에 유의미한 변화를 가져올 수 있는 쌍방향성을 말하기에는 부족함이 많다는 것이다. 따라서 인터넷 소설이 인터넷 매체가 지닌 상호작용성을 제대로 활용하여 새로운 장르로 나아간 것이 아니라, 기존의 신문 연재 소설 형식에 10대 청소년들의 취향에 맞는 연애담이 결합한 것일 뿐이라고 보았다. 비슷한 시각에서 장미영(2005 : 44)도 인터넷 소설은 '재미를 추구하는 오락 문화'라 보았고, 이혜옥(2007 : 7) 역시 '귀여니류 소설'의 특징은 학교를 배경으로 하는 학생들의 연애담이라 보았다. 최미진(2004) 역시 인터넷 소설의 대표작이라 할 수 있는 <그놈은 멋있었다>의 경우, 로망스의 공식만을 사용한 '정크 픽션'이라고 보았다.

인터넷 소설에 대한 많은 논의가 기존 소설의 서사와 인터넷 소설을 비교하여 인터넷 소설의 통속성이나 문학적 수준 미달에 대해 비판적으로 접근하고 있음에 비해 볼 때, 이자원의 연구는 인터넷 소설이 애초에 인터넷에 수록된 '개인의 체험담 비슷한 가벼운 이야기'로 시작되었음에 주목한다.[3] 그는 인터넷 소설의 통속성을 인정하면서도 인터넷 소설 고유의

3) 이자원에 따르면 1999년에 국내 인터넷 이용자수가 1천만 명을 넘어서면서 인터넷이 점차 PC 통신을 대체했고, 2000년 4월 포털사이트 '다음'에 '유머나라'라는 까페가 개설되어 PC통신 유머게시판 사용자들은 물론, 새로 인터넷을 쓰기 시작한 사람들도 많이 가입했는데, 이후 이 커뮤니티 게시판에 PC통신 유머게시판에 게시되던 '소설' 비슷한 글들이 나타나면서 인터넷 소설이 형성되었다(이자원, 2005 : 18).

서사적 특징이 존재하며, 이것이 문화콘텐츠 제작 소스로서 갖는 장점이라 본다. 초창기에는 인터넷 소설에 이모티콘의 사용이나 맞춤법이 틀린 문장이 과다했지만, 이는 인터넷 소설의 작가가 80년대 출생의 어린 청소년들이었다는 점과 무관하지 않다는 점, 청소년들 사이에서도 이러한 측면에 대한 거부감이 나타나기 시작했고, 초기 작가들이 대학에 진학하고 성인이 되자 이런 문제점들이 개선되기 시작했다는 점을 지적했다. 인터넷 소설이 초기의 자유분방한 '낙서' 형식에서 벗어나, 비교적 다듬어진 문장을 사용하며 이야기의 구성도 몇 가지 패턴으로 정형화되었는데, 그러면서 장르 소설을 만나게 되었다는 것이다(이자원, 2005 : 20).

인터넷 소설의 구어체에 대해서도, 기존 소설의 문어체 문장이 관념적인 내용을 담는데 어울리는 것과 달리, 구어체 문장은 눈앞에서 벌어지는 사건을 그대로 전달하는 쓰임에 적합하다는 점, 이 때문에 인터넷 소설이 영상으로 각색되기에 용이했다는 점을 지적한다. 또한 구어체 문장은 말하듯 친근하게 감정을 표현하는 데 적합하기 때문에, 작가와 독자, 독자와 독자 간에 긴밀한 관계를 형성하는 데에도 일조했다고 지적한다. 그리고 등장인물의 대화가 마치 대사와 같이 사용되는 '유사 대본 형식'으로 구성되고, 워낙 독자와의 상호작용이 강하기 때문에 서사 자체가 '미완결성'을 지닌다는 점, 또한 핵심 사건에 비해 주변 사건에 해당하는 에피소드가 풍부하다는 점 때문에 인터넷 소설의 서사가 다른 매체로 옮겨질 때 변형하거나 응용 가능한 폭이 넓어진다는 점 등을 인터넷 소설의 서사적 특징으로 들었다(이자원, 2005 : 31~41).

이러한 인터넷 소설의 특징을 전체적으로 살펴볼 때, 인터넷 소설은 인터넷이라는 매체 이용자들 간의 상호작용성을 바탕으로 하여, 문학적 수준이 그다지 높지는 않지만 재미삼아 나눌 수 있는 이야기들이 '로맨스 서사'라는 장르를 만나 게시판에서 연재된 것이라 볼 수 있을 것이다. 김성진(2005)은 이러한 인터넷 소설에 대해 텍스트 자체의 문학적 수준이나 윤리적 측면의 내용 문제를 중심으로 접근할 경우, 독자들이 왜 그러한 이야기를 읽을거리로 선정하며, 무엇 때문에 그러한 내용들을 즐겨 읽는지를 제대로 파악할 수 없다는 점에서, 로맨스 서사물을 탐독하는 행위

자체의 맥락에 주목해 교육할 필요가 있다고 주장한다. 즉, 로맨스 서사물과 같은 장르 문학에 대한 교육적 접근에서 중요한 것은 텍스트 자체의 질보다는 그러한 독서를 가능하게 하는 현실적 맥락에 대한 탐구라는 것이다(김성진, 2005 : 288). 이는 독서의 사회학 또는 독서의 욕망이론 측면에서 접근할 필요가 있음을 시사하는 것으로, 이야기 속에 무엇인가 진실한 것이 있으며, 그러한 이야기를 읽는 가운데 독자들은 자신의 일상에서 억눌린 욕망을 상상적으로나마 실현할 수 있기 때문에 즐거움을 얻는다는 관점을 중시하는 것이다. 따라서 인터넷 소설을 매체언어교육의 내용으로 삼는 교사의 역할은 학생들로 하여금 작품 자체를 분석하게 하는 것보다는 자신의 독서에 내재된 욕망을 성찰하게 돕는 것이어야 한다는 결론에 도달한다.

인터넷 소설에 대한 이러한 논의는 대중문화의 '팬(fan)들이 쓰는 이야기(fiction)'라는 뜻의 '팬픽(fanfic)'에 대해서도 유사하게 적용될 수 있다. 여기서 말하는 팬픽이란 다양한 대중스타의 팬클럽(fan club) 온라인 사이트 내에 있는 '소설방'이나 '팬픽방'에서 쉽게 찾을 수 있는 것으로, 청소년들이 대중스타의 이미지를 가공해 새롭게 창작해 내는 텍스트를 지칭한다(김훈순 · 김민정, 2004 : 331). 팬픽은 특히 10대 여학생들이 수용과 창작의 주축을 이루어 인기 있는 연예인이나 스포츠 스타 같은 유명인을 주인공으로 하는 애정소설로서, 이성애보다는 동성애를 다루며 성애적 묘사가 많아 세간의 주목을 받았다.

김훈순과 김민정의 연구는 팬픽의 적극적 활동가에서부터 소극적 참여자까지 다양한 층위의 10대 소녀들을 만나기 위해, 온라인과 오프라인 인터뷰를 진행하고 참여관찰을 병행한 문화 연구이다. 특히 팬픽 전용 전자 까페인 '베스트 팬픽(cafe.daum.net/bestfanfic)'과 대중그룹 가수인 GOD의 팬픽 사이트인 '호상의 천지' 팬픽(loveho-sang.wo.to)의 참여자들을 연구 대상으로 하였다. 이 연구에 따르면, 팬픽 글쓰기는 일반적으로 연예인을 주인공으로 소설을 쓰고 인터넷에 게시하고, 그것을 읽은 다른 사람들의 반응을 보기 위해 조회수를 확인하고 감상 글을 검토하는 방식으로 이루어진다. 그러나 단순한 호기심에 출발하는 팬픽 글쓰기라 하더라도, 지속적으

로 창작물을 개제하는 '작가'가 되기 위해서는 기본적으로 이야기를 만들어내는 상상력과 그것을 풀어내는 글짓기 능력이 요구되기 때문에 창작 과정상에서 여러 문제에 부딪치게 된다.

좋은 팬픽을 쓰기 위해 가장 신경을 쓰게 되는 부분은 결국 독자들의 재미를 유발하는 '신선하고 독특한 판타지'이다. 이성소설보다 동성소설을 선호하게 되는 이유도 이와 관련이 있다고 한다. 스타와의 사랑을 꿈꾸는 10대 여성 팬들이 창작을 하다 보니, 이성소설을 쓸 경우 소설 속 남자 주인공에 비해 여자 주인공에 대해서는 작가들의 복잡 미묘한 욕구가 반영된다. '선남선녀의 사랑 판타지'를 통해 스타와의 사랑을 꿈꿔보는 팬픽 작가들은 자신들이 선망할 만한 여자 주인공을 상상하면서도, 한편으로는 그러한 '완벽한 여주인공'이 현실의 자신과 동떨어져 있다는 괴리감을 느끼게 되는 모순된 상황에 부딪친다는 것이다.

남성 그룹가수 GOD의 '손호영'과 '윤계상'은 이 둘을 묶어 부르는 '호상' 커플로서 자주 팬픽에 등장하며, 팬픽에서 이들의 관계는 동성 간의 사랑으로 발전한다. 팬픽 작가들이 동성소설을 쓰는 이유는 다양한데, 자주 접하지 못했던 동성 간의 사랑 이야기가 특이하고 재미있기 때문이기도 하지만, 마음에 드는 여주인공을 그려내기가 어려워서 남자들만 등장시키기도 한다는 것이다. 그러나 실제로 이들이 그려내는 동성 간의 관계는 표면적으로는 동성 간의 관계이지만 실제로는 남녀 간의 관계로 보아도 무방할 정도로 이성소설의 주인공들과 닮아있다는 점에 연구자들은 주목한다(김훈순·김민정, 2004 : 342). 그리고 이 경우 대개 작가의 시선은 적극적으로 애정 관계를 주도하는 주인공의 역할에 머무는데, 이는 수동적으로 끌려다니는 좀 더 여성스러운 인물보다는 적극적으로 사랑하는 사람에게 다가가 사건을 일으키는 남성스러운 인물이 작가 자신의 입장을 투영하기에 편하기 때문이라고 보았다.

한편 팬픽 작가나 독자들은 스스로 즐기는 동성소설이 허구에 불과하다는 것을 잘 알고 있는 것으로 나타났다. 팬픽 작가들은 '오빠'들의 금기된 사랑을 그리면서도, 이러한 동성애가 자신들이 좋아하는 '오빠'들의 현실과는 동떨어져 있는 판타지에 불과하다는 점을 잘 알고 있다는 것이다.

따라서 팬픽은 10대 여학생들이 자신들만이 공유할 수 있는 감성을 인터넷을 통해 자유롭게 즐기는 소녀들의 '놀이공간'으로서 기능하고 있다는 점, 그러나 팬픽 참여자들 사이에 특히 인기 있는 동성소설은 우리 사회의 지배적 연애 방식인 이성애를 위반하는 사회적 금기인 동성애를 그리지만, 두 남성 주인공들이 이성애의 남성 지배적 권력 구조를 그대로 보여주는 모순을 보여준다는 점을 동시에 주목해야 한다고 연구자들은 결론을 내린다.

지금까지 논의된 '귀여니'의 소설로 대표되는 인터넷 소설과 대중스타들에 대한 팬들의 이야기인 팬픽 모두, 인터넷 상에서 게시판이나 커뮤니티를 통해 연재되는 로맨스 서사라는 점에서 공통점을 찾을 수 있다. 그리고 이때 작가는 전문적인 문학적 훈련을 받은 이들이 아니라, 재미있는 이야기를 게시판에 올려 독자들의 반응을 살펴보고 공감하는 글쓰기를 하는 아마추어 작가로, 삶의 경험이 깊지 않은 이들이라는 점에도 공통점이 발견된다. 인터넷 소설이든 팬픽이든, 인간의 삶과 세계를 성찰하도록 하는 문학적 가치 측면의 성취는 높지 않다는 점에 대해 대부분의 연구자들은 동의한다. 그러나 인터넷 소설이나 팬픽이 이용자들 간의 상호 교류를 가능하게 하는 인터넷 매체를 기반으로 하여 이용자들 간의 공감을 불러일으키는 이야기들을 만들어내고 있다는 점에 주목할 필요가 있다는 점에도 많은 연구자들은 공감하고 있다.

따라서 인터넷 소설과 팬픽에 대한 교육적 접근에서 중요한 것은 앞서 김성진의 로맨스 서사에 대한 교육적 접근에서 논의된 바와 같이, 이야기 자체에 대한 분석보다는 이러한 이야기를 생산하는 청소년들의 서사에 대한 욕구, 그들이 만들어낸 로맨스 서사에 반영된 작가들의 욕망과 문화적 정체성, 이를 탐독하는 독자의 동기와 즐거움, 맥락에 대한 이해와 성찰을 돕는 일일 것이다. 일반인들이 쉽게 이야기를 만들어 다른 이들과 교류하며 공감하고 의견을 들을 수 있도록 하는 '수다스러운' 매체인 인터넷을 통해 과연 청소년들이 어떤 이야기들을 만들고 논의하고 있는가를 살펴보고, 이에 대해 나름대로의 문화적 감식안을 가질 수 있도록 하는 것이 중요하다는 것이다.

2. 일상적 인물과 사건에 대한 단상의 이미지적 구현 : 웹툰

'웹툰(webtoon)'은 인터넷 홈페이지를 통해 표현되고 읽혀지는 만화로서, 앞서 살펴본 인터넷 소설이나 팬픽과 마찬가지로 인터넷의 게시판이나 카페 혹은 커뮤니티를 통해 연작으로 발표되고, 게시판을 통해 독자의 감상평이 게재되어 작가와 독자가 상호작용을 하게 되는 특징을 지닌다. 이처럼 게시판이나 커뮤니티를 통해 이루어지는 작가와 독자 간의 상호 교류가 이야기 구성에 있어 매우 중요하다는 점에서, 웹툰은 '이용자 간의 상호 교류 유형'에 속한다. 그러나 인터넷 소설이 문자 위주로 씌어지고 읽혀지는데 비해, 웹툰은 만화의 특성상 시각적인 이미지의 표현이 중심이 되고, 시각적 이미지와 글의 어우러짐에 의해 이야기가 전개된다는 점에서 다른 특징을 지닌다.

그런데, 여기서 웹툰이란 출판물 형태의 인쇄만화와 달리 인터넷상에서 찾아볼 수 있는 모든 종류의 만화를 가리키는 말인 '인터넷 만화'가 아니라, 웹 환경의 특수성을 고려하여 만들어진 새로운 양식의 만화로 한정된다. 백정숙에 의하면, 디지털 형태로 된 인터넷 만화에는 첫째 '스캔 만화', 둘째, '플래시 만화', 셋째 '웹툰', 이렇게 세 가지가 있다(백정숙, 2004 : 6~7). 본래 만화는 출판물 형태의 인쇄만화를 지칭하는 말이었다. 그러나 컴퓨터 사용이 활발해지고 특히 인터넷이 생활의 일부로 자리 잡으면서 만화의 수용 형태에도 변화가 일어났다. 인터넷 만화는 이러한 매체 환경의 변화 속에서 생겨난 것이다.[4]

---

4) 그런데 이 중에서 '스캔 만화'는 기존의 인쇄만화를 스캔해 인터넷에 올린 것으로, 인터넷상에서 볼 수 있다는 것 이외에는 기존의 인쇄만화와 다른 점이 없다. 인터넷의 각종 포털 사이트의 만화 콘텐츠 중 상당한 양을 차지하는 것은 바로 이 스캔만화이다. 인터넷 만화의 두 번째 형태는 '플래시 만화'로, 애니메이션 저작 도구의 표준으로 자리 잡은 '매크로미디어(Macromedia)'의 플래시(flash)를 이용한 만화이다. 이것은 시간의 흐름에 따라 동적인 움직임을 구현하는 것으로, 소리나 음악의 삽입이 가능하며 <졸라맨>이나 <마시마로> 등의 작품이 대표적이다. 그러나 이것은 이차원의 평면에 이야기가 구현되는 '만화'라기보다는 이야기의 흐름이 시간의 순서에 따라 삼차원으로 구현되는 '애니메이션'의 범주에 속하는 것으로 보는 것이 일반적이다. 플래시 애니메이션이 지닌

〈그림 1〉 웹툰 〈스노우캣〉 에피소드 중에서.

여기서 본격적으로 논의하고자 하는 인터넷 만화의 세 번째 형태인 웹툰(webtoon)은 '웹(web)'과 '카툰(cartoon)'의 합성어로, 인터넷이라는 웹 환경의 특수성을 감안하여 만들어진 새로운 양식의 만화이다. 이것은 언론에서 만들어진 신종어로서, 생활 속의 자잘한 일상을 다룬다고 해서 '에세이툰(essay toon)'이라고 부르기도 한다(백정숙, 2004 : 7). 한아린(2005 : 10)에서도 웹툰이란 "인터넷이라는 매체를 통해 에세이 형식의 글을 개성 있는 캐릭터를 통해 서술한 새로운 만화의 한 장르로, 인터넷 매체의 형식과 에세이의 개인적이며 개성적인 내러티브 형식, 캐릭터의 감성적인 표현 형식을 접목시킨 것"이라 하여, 에세이적 서사를 지닌 좁은 의미의 만화로 보고 있다.

인터넷 매체언어의 특성상 인물의 성격에 대한 묘사는 문자 언어에

유머와 오락적 특성으로 인해, '하이퍼텍스트 언어 문화'의 일부로 플래시 애니메이션을 연구한 김대행 외(2006)에서는 <졸라맨>이나 <마시마로> 등의 플래시 애니메이션을 '유머 텍스트'의 연장선상에서 다루었다.

의해서만 이루어지는 것이 아니라 시각적인 그림에 의해서도 이루어질 수 있다. 인터넷 소설은 여전히 문자를 위주로 표현했으나, 인터넷 만화에 속하는 웹툰은 인물의 이미지를 시각적인 '캐릭터'(시각화된 등장인물)를 통해 독특하게 표현한다. 여기에 기왕 존재하던 '수필' 혹은 '에세이'라는 개인적인 이야기 방식이 결합해, 일반적인 인쇄만화에서는 볼 수 없었던 새로운 형태의 이야기 표현 방식이 생겨난 것이라 할 수 있다.

웹툰은 인터넷이 대중화되면서 각종 커뮤니티에 개인의 습작들이 소개되면서 시작되었다. 백정숙에 의하면, 1990년대 후반에 인터넷 잡지를 뜻하는 '웹진(webzine)'이 우후죽순으로 생겨나면서, 그 콘텐츠 중 '쉬어가는 코너'인 유머란에 만화가 소개되었고 이 과정에서 웹 환경에 적합한 만화들이 만들어졌다. 앞서 인터넷 소설도 PC통신 시절에 '유머나라' 게시판을 통해 재미있는 신변잡기적인 이야기들이 소개되면서 생겨났다고 했는데, 웹툰 역시 개인들이 유머란에 만화를 그리기 시작하면서 점차 인터넷의 특성에 적합한 형식을 개발하기 시작했다는 것에 주목할 필요가 있을 듯하다. 이후 웹툰은 각종 커뮤니티나 홈페이지, 블로그 등을 통해 확산되기 시작했다.[5] 인터넷 소설이 인기를 끌면 오프라인에서 출판이 된 것처럼, 웹툰 역시 인기를 끌면 인쇄물로 출판이 되고, 캐릭터가 각종 문화상품으로 응용되거나 영화, 음악, 전시 등 다양한 문화 산업 영역으로 전환되기도 했다. 한편 인터넷 소설이 기존의 문학적 잣대로 볼 때 서사 구성이나 전개 측면에서 평가 절하되는 것과는 달리, 웹툰은 만화의 새로운 지평을 열었을 뿐 아니라 작품성의 측면에서도 인정을 받은 작품이 많다.[6]

---

5) 웹툰의 대표적인 작품으로는 초기 웹툰의 대표작이라 할 수 있는 <스노우캣>(http://www.snowcat.co.kr) 이 있다. 귀찮고 게으른 주인공의 일상이 주요 내용으로, 백수들의 이른바 '귀차니즘'을 표현했다. <파페포포> 시리즈(http://www.papepopo.com)도 '파페'라는 남자와 '포포'라는 여자의 사랑 이야기가 어른을 위한 동화같이 따뜻하게 표현되는데, 인기가 좋아 인쇄만화로 출판되었다. <마린블루스>(http://www.marineblues.net)는 작가의 개인 홈페이지에 '일기'에 해당하는 내용을 계속 업데이트하면서 네티즌들에게 많은 사랑을 받은 작품으로, 작가가 어린 시절에 바닷가에서 보던 해산물을 의인화시켜 캐릭터로 만들었다. 웹툰 작가인 강풀은 <강풀닷컴>(http://www.kangfull.com)이라는 작가의 개인 홈페이지를 통해 웹툰을 소개하고 있고, 포털사이트인 다음에 <순정만화>를 연재하면서 스타가 되었다. 백정숙(2004) 참고.

기존 만화와 비교해 볼 때 웹툰의 가장 큰 특징으로는 대사와 대화가 적고 부드러운 색감의 이미지 비중이 큰 점, 서사적 구조보다는 단편적인 에피소드 중심으로 표현된다는 점, 이 때문에 큰 사회적 주제보다는 개인의 소소한 일상사를 주로 다룬다는 점을 들 수 있다(백정숙, 2004 : 3). 또한 인쇄만화와 달리 웹툰은 소리가 첨가될 수 있고, 기존의 만화가 종이를 넘기면서 보는 시선의 흐름을 중시하는데 비해, 모니터상에 나타나는 화면들이 스크롤을 따라 계속 밑으로 이어지는 흐름을 갖는다. 이 때문에 기존만화는 한정된 지면 위에 나눠진 칸 사이로 시간적 공간적 의미가 생략되어 있는 것을 독자가 머릿속으로 채워 넣는 방식의 의미작용이 중심이 되지만, 웹툰은 기존의 칸 나눔이 파괴되거나 그 중요성이 약해지며, 좀 더 직접적인 표현을 할 수 있는 면 분할로 의미를 구현한다. 매체의 차이가 의미작용에 영향을 주는 것이다.

내용 측면에 있어서도 기존만화가 서사적인 구조가 비교적 탄탄했던 것에 비해, 웹툰은 개인의 체험을 바탕으로 한 자전적 요소들이 많이 표현되며, 특히 일기 형식을 중심으로 한 작은 일상 속 사건들이 많이 사용된다. 백정숙은 이에 대해, 작가의 자기 드러내기 욕망과 수용자인 네티즌들의 타인 엿보기, 훔쳐보기 욕망이 결합된 것이라 본다(백정숙, 2004 : 4). 그러나 마치 인터넷 소설의 서사가 기존 소설에 비해 약했던 것이 매체 특성에 따른 필연적 결과라기보다는 인터넷 소설의 작가들이 대부분 아마추어이고 연령대가 10~20대에 불과하여 성숙한 삶에 대한 논의가 어려운 것과 관련이 있었던 것처럼, 현재 드러나는 웹툰의 내용적 특성 역시 웹툰 자체의 매체적 특성이라기보다는 아마추어 작가들이 다양한 소재를 감당하기 어렵기 때문에 나타나는 현상이라는 시각도 존재한다. 이러한 특성은 웹툰의 가장 두드러진 특징인 청년들의 문화적 코드의 표현과도 직결된다.

---

6) <마린블루스>는 2003년에 문화관광부에서 수여하는 대한민국 만화상을 수상했고, 강풀의 <순정만화>는 2004년 오늘의 만화상을 수상했다.

〈그림 2〉 〈포엠툰〉의 한 에피소드

위르겐 밀러는 디지털 미디어 시대에 있어 다양한 형태의 '자서전적 글쓰기'가 인터넷에 등장하고 있음에 주목한 바 있다(밀러, 2006). 밀러에 따르면, 최초의 자서전적 글쓰기라 할 수 있는 아우구스티누스의 <고백록>은 자기 자신을 위한 고백이라기보다는 성령의 감화와 그 은사에 대한 재구성이라는 점에서 '신'을 독자로 한 글쓰기였다. 이에 비해 근대적 글쓰기라 할 수 있는 루소의 <참회록>은 신이 아니라 인간이 독자가 되는 글쓰기로서, 개인과 사회의 관계를 해명하는 잠재력으로서 기능하는 의미체계 내에서 작용했다. 그런데 인터넷 시대에 등장한 디지털화한 온라인 일기나 웹 블로그 등의 자서전적 글쓰기는 개인 내면의 기록이라는 근대적 의미의 자서전적 글쓰기가 아니라, 상호작용적 매체 환경 내에서 인사말이나 댓글 등 작가와 독자 간의 직접적 답변 가능성을 전제로 한 것이며, 특정한 개인에 의해서만 이루어지는 것이 아니라 무수한 무명 작가들에 의해서도 이루어지고 있다고 보았다. 이에 따라 기존의 '체험하고 회상하고 기억하는 자아'가 아니라, 인터넷 공간 속에 다층적으로 표현된 여러 가지 자기표현을 대하면서 '타자로서의 자신을 재현하는 해체된 자아'가 등장했다고 보았다.

이러한 디지털 글쓰기의 자서전적 경향이 과연 내용의 진정성을 보장하는 것인지에 대해서 밀러는 유보적인 입장을 취하지만, '유명한 동시대인의 삶에 대한 고백'이라는 자서전 혹은 일기의 고전적이고도 대중적인 문학적 형식이 인터넷 문학이나 온라인 일기, 블로그 등 새로운 표현 형식 속에서 독자들의 상호작용과 참여를 통해 계속해서 발전하고 있음에 주목하였다. 개인의 일상적 삶을 에세이 형식으로 그려내는 웹툰 역시 이러한 자서전적 글쓰기의 연장선상에서 볼 수 있을 것이다. 이런 측면에서 볼 때, 디지털 서사의 한 형식으로서 웹툰에 대해 학습한다면, 인터넷을 통한 자서전적 글쓰기의 한 형식으로 웹툰이 다루고 있는 내용, 그리고 그 표현 방식에 주목하면서, 오늘날 찾아볼 수 있는 다른 형태의 자서전적 글쓰기와 비교해 보는 것이 필요할 것이다.[7]

웹툰은 각종 그래픽 프로그램들을 활용하여 쉽게 시각적인 표현을 할 수 있기 때문에, 아마추어 작가들의 활약이 커지며, 일반 네티즌들 역시 쉽게 아마추어 '작가'가 될 수 있다. 포털 사이트 '네이버'에서는 웹툰 창작 사이트 '네이버 툰'(http://toon.naver.com/)을 제공하고 있다. 이것은 '툰 스튜디오'라는 만화 그리기 도구를 다운로드받아 손쉽게 만화를 그리고 이를 웹 사이트에 올려 다른 네티즌들과 공유할 수 있도록 하는 사이트이다. 이곳에서는 다양한 일반인들이 그린 만화를 쉽게 찾아볼 수 있고, 만화 그리기에 대한 조언도 얻을 수 있다. 이처럼 전문적인 훈련을 받지 않은

---

7) 그런데, 웹툰에 대한 지금까지의 연구들이 다룬 '일상'을 다룬 일기 형식의 표현은 분명 웹툰의 대표적인 특징이고, 우리나라의 대표적인 포털 사이트 가운데 '네이버'에서 찾아볼 수 있는 많은 웹툰에서 찾아볼 수 있는 특징이기는 하지만, 모든 웹툰의 특징이라고 볼 수는 없다. 지혜진에 의하면 '미디어 다음'에 실리는 강풀이나 강도하 등 작가들의 웹툰은 탄탄한 서사 구조를 바탕으로 결코 가볍지 않은 사회적 문제를 다루는 경우가 많다(지혜진, 2007). 강풀의 작품 중 <순정만화>, <바보> 등은 연애를 바라보는 새로운 시각을 제시했고, <타이밍>, <미스테리 심리 썰렁물> 등은 스릴러물의 또 다른 측면을 보여주었으며, 광주 민주화 운동을 다룬 <26년>은 역사적이고 정치적인 사건을 심도 있게 다루었다. <위대한 캐츠비>의 작가 강도하는 취업 준비자, 성인비디오 배우, 가출 청소년 등 사회적 약자를 만화에 등장시켜 그들의 생활과 사랑 이야기를 그린다. 이처럼 웹툰 가운데에는 '에세이툰'을 넘어선 탄탄한 서사 구조가 뒷받침되어 있는 경우가 있는 것이다. 그러나 전반적으로 일반인들이 접하는 많은 웹툰은 대체로 '에세이툰'에 해당하는 경우가 많다.

일반인들도 인터넷으로 쉽게 만화를 그리고 공유할 수 있게 됨에 따라, 전문 작가 중심의 일방적 생산 구조였다고 할 수 있는 만화의 생산과 수용 방식에도 변화가 오게 되었다.

웹툰 작가 중 비교적 성공한 전문 작가들의 작품과 이처럼 네티즌들이 만든 아마추어 작품들을 비교하여 살펴보는 것은 웹툰에 대한 학습에 있어 의미 있는 접근이 될 수 있을 것이다. 또한 전문 작가나 다른 이들이 창작한 작품에 대한 이해와 수용에 그치지 않고, 이처럼 손쉽게 웹툰을 창작할 수 있도록 일반인들에게 제공된 도구를 사용하여 웹툰을 창작해 보는 것 역시, 디지털 매체를 통한 이야기 방식에 대해 경험을 통해 기존의 글쓰기 방식과 비교해 볼 수 있다는 점에서 의미 있는 학습 방식이 될 수 있을 것이다. 또한 작품에 대해 독자들이 제시한 답글 혹은 감상평, 독자들에게 작가가 하는 말 등 상호작용이 실제로 작품 생산과 공유에 어떻게 작용하는지에 대해 살펴보는 것 또한 작가와 독자 간 상호 교류 유형으로서의 웹툰을 이해하는 데 있어 중요한 학습 방식이 될 것으로 생각된다.

3. 독자의 선택에 의한 이야기 구성의 실험 : 하이퍼텍스트 서사

앞서 디지털 서사의 특성에 대해 논의하면서, 인터넷 소설이나 팬픽, 웹툰과 같이 '이용자 간의 상호 교류 유형'에 속하는 서사의 경우, 비록 '스크립톤'을 독자가 직접 작성하지는 않는다 하더라도 작가가 쓰는 스크립톤의 구성에 독자가 간접적으로 영향을 미친다고 하였다. 인터넷 게시판을 통해 연재되는 인터넷 소설이나 팬픽, 웹툰은 게시판에 남긴 독자들의 평이나 피드백이 작가의 이야기 구성에 어느 정도 영향을 주기 때문이다. 여기서 다루고자 하는 '하이퍼텍스트 유형'에 속하는 하이퍼텍스트 서사의 경우에도 스크립톤을 독자가 직접 작성하는 것은 아니다. 그러나 하이퍼텍스트 서사의 경우에는 이야기의 분기점에서 독자가 경로를 '선택'하도록 함으로써 결과적으로 스크립톤이 달리 구현될 수 있게 된다. 이러한 '하이퍼텍스트 유형'은 기존의 문학 개념으로는 '소설'에 속하며, 최병

우(2005)가 구분한 '사이버 소설'의 여러 유형 중 '하이퍼링크(hyperlink)에 기반을 둔 사이버 소설'에 속한다.

최병우(2005)는 사이버 소설의 본령은 하이퍼링크의 활용에 있다고 하였다. 필요한 곳에서는 언제나 필요한 정보를 제공할 수 있고, 또 자유롭게 글과 관련된 정보를 검색할 수 있도록 하는 하이퍼링크는 전통적인 글쓰기가 지닌 논리성과 체계성을 극복하여, 인간의 사고와 비슷한 자유로운 사유를 가능하게 한다는 것이다. 이용욱(2004)은 하이퍼텍스트에 대해, 작가가 만들어놓은 수많은 서사의 경우 수를 독자가 임의적으로 취사선택하여 서사를 재구할 수 있도록 짜여진 열려있는 텍스트이며, 새로운 쓰기와 읽기를 가능하게 하는 텍스트라고 하였다. 독자는 임의적으로 링크를 클릭함으로써, 이야기의 흐름을 바꾸어 자신만의 줄거리로 텍스트를 재구성할 수 있다. 이러한 하이퍼텍스트 소설의 등장은 읽고 따라가는 전통적인 문학 독서 방식을 쓰고 참여하는 독서 방식으로 변화시킨다고 보았다.

하이퍼텍스트 서사에 대해 최근에 이루어진 종합적 연구로는 장노현(2005)을 들 수 있다. 국내에서 이루어진 하이퍼텍스트 서사에 관한 이론적 논의와 문학적 실험에 대해 종합적으로 연구한 그의 박사논문을 토대로 한 이 책에서, 장노현은 하이퍼텍스트에 대해 '무한확장성과 비완결성의 끝나지 않는 텍스트, 독자 중심적인 직관과 연상적 텍스트, 다매체성의 멀티미디어 텍스트'(장노현, 2005 : 43)라고 정의한다. 여기서 글쓰기는 가변적인 형태가 되고, 컴퓨터 모니터는 가시적인 형태의 글쓰기 공간이면서 독서 공간이 된다고 한다. 따라서 하이퍼텍스트를 통해 독서하는 사람은 연결 표지(하이퍼링크)를 선택함으로써 언제나 자기 나름의 체계에 따라 자신만의 글을 새로 쓰는 셈이 된다고 하였다. 그리고 그렇게 독자의 머릿속에 작성된 글은 직접 원본 텍스트에 추가되거나 수정된 형태로 반영될 수도 있다.

그런데 하이퍼텍스트 서사와 관련하여 그간 국내에서 이루어진 대부분의 연구들은 대체로 미국이나 독일 등 외국에서 이루어지고 있는 하이퍼텍스트 소설의 실험을 이론적으로 소개하거나, 새로운 매체 기술이 문학 서사에 가져올 수 있을지 모를 변화의 가능성에 대해, 기존의 문학 서

사가 지닌 선형성과 대비하여 독자의 참여 가능성 측면에서 희망적으로 전망하는 데 그친 것이 많다. 하이퍼링크의 기능에 대해 여러 가지로 분류해 보는 구조적 연구 역시 그 연장선상에 놓여있는 것으로 볼 수 있다. 본고에서 장노현의 연구를 특히 주목하는 이유는 그의 연구가 기존의 하이퍼텍스트 서사 연구가 지닌 이러한 한계를 지적하고, 국내에서 이루어진 하이퍼텍스트 문학 실험을 비판적으로 평가하고 있다는 점 때문이다.

사실 우리나라에서는 하이퍼텍스트 문학이 몇몇 문인들에 의한 실험적 시도만 있었을 뿐, 아직까지 대중화되지 못한 상태이다. 따라서 새로운 매체가 가져올 문학적 돌파구의 가능성에 대한 기대는 높지만, 그 이론적 가능성이 최대한으로 실현된 구체적 형태를 두고 논의할 수 있는 단계는 아니다. 이러한 상황에서 장노현의 연구는 국내에서 이루어진 본격적인 하이퍼텍스트 실험인 '언어의 새벽—하이퍼텍스트와 문학' 프로젝트(2000 4월~2001년 1월)와 '디지털 구보 2001' 프로젝트(2001년)가 갖는 의미를 비판적으로 분석함으로써 기존의 하이퍼텍스트 서사 연구와 실험적 시도의 이론적, 실천적 한계를 깊이 있게 지적하고 있다.

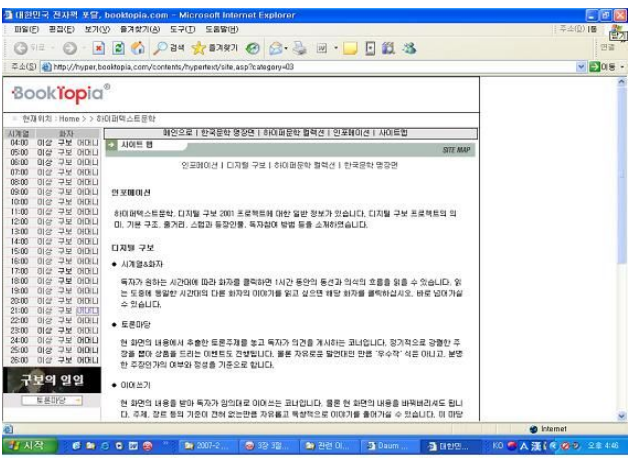
'언어의 새벽' 프로젝트는 문화관광부 문학분과위원회에서 주도한 것으로, 김수영의 시 <풀>의 첫 행인 "풀이 눕는다"를 '씨앗글'로 하여, 문인과 일반인이 자신의 글을 붙여나가는 방식으로 구성되어 있었다. 시는 시각 이미지를 동반하는 것이 아니라 오로지 문자로만 쓰게 되어있는데, 각기 자율적이고 완결적인 시 텍스트들을 축적해감으로써 결국에는 거대한 언어의 숲을 만들고자 했다. 우선 5명의 문인이 김수영의 '씨앗글'에 새로운 글을 써서 붙였는데, 이때 새로 씌어진 글은 '씨앗글'의 일부(어절이나 단어, 혹은 문장)를 포함해야 하며, 분량은 5~400자(띄어쓰기 포함) 정도로 한다는 조건이 제시되었다. 이렇게 해서 솟아난 '새순' 각각에 다시 5명의 문인이 비슷한 조건으로 글을 써서 붙였다. 5개의 줄기에 각각 5개의 새 글이 붙었으니, 전부 25개의 가지가 생겨난 것인데, 이런 과정을 한 번 더 되풀이 하면 125개의 새 글이 생겨난다. 씨앗글까지 합치면 156개의 텍스트가 만들어지는 것이다. 이렇게 한 후 일반인들이 참여하여 156개의 씨앗글에 자신의 글을 붙이도록 하였다. 2001년 1월 당시 모두 614개의 글

이 붙었다고 하니, 이 실험이 대중적인 성공을 거두었다고 평가하기는 어렵다.

장노현은 기성 문인과 일반인들이 인터넷 공간에서 하이퍼텍스트라는 새로운 형식의 글쓰기를 시도했다는 점에서 의미가 있는 이러한 프로젝트는 결과적으로 성공적이지는 못했다고 평가한다. 그 이유로는 무엇보다도 인터넷 매체 언어의 '복합 언어 양식' 특성(정현선, 2007)을 고려하지 못하고 시각 이미지를 배제한 채 문자로만 시를 쓰게 한 점, 하이퍼텍스트의 특성상 '조각난 글'이 텍스트로서 기능할 수 있도록 해야 하는데, 그렇게 하지 않고 완결된 시 텍스트만을 단위 텍스트로 인정한 점, 그리고 하이퍼텍스트의 비선형적 구조를 제대로 구현하지 못해 결과적으로 새로 씌어지는 단위 텍스트들이 하나의 씨앗글에만 연결되는 선형적 구조가 되도록 설계한 점 등에 있다고 보았다(장노현, 2005 : 193).

또 다른 하이퍼텍스트 문학 실험인 '디지털 구보 2001'의 경우 전자책 출판사인 '북토피아'와 지상파방송국인 MBC의 홈페이지 'iMBC'에서 추진한 것인데, 2002년 이후 웹상에서는 볼 수 없고 북토피아의 홈페이지에서 소개 화면만을 볼 수 있다.

〈그림 3〉 '디지털 구보 2001' 프로젝트의 소개 화면
(http://hyper.booktopia.com/contents/hypertext/site.asp?category=03)



<그림 4>에서 볼 수 있는 바와 같이, '디지털 구보 2001'의 화면은 독자가 원하는 시간대를 '시계열'에서 선택하고, 이때 이야기의 '화자'를 '이상, 구보, 어머니' 세 사람 가운데 선택하면 1시간 동안 그 화자의 동선과 의식의 흐름을 읽을 수 있도록 되어 있다. 또한 하나의 화면 내용에서 추출한 토론 주제를 놓고 독자가 의견을 게시하는 코너인 '토론마당', 그 화면의 내용을 이어받아 독자가 임의대로 이어 쓰는 코너인 '이어쓰기'가 마련되어 있어 독자가 이야기의 감상과 창작에 참여할 수 있도록 하였다. 특히 '이어쓰기' 코너에서 좋은 작품으로 선정된 것은 또 다른 화자로 추가되어 사이트에 정식으로 오를 수 있게 되어 있었다.

이러한 디지털 구보 프로젝트에 대해 장노현은 단위 텍스트들에 대한 접근 경로의 수는 과다할 정도로 많은 반면, 주제와 의미의 분할을 가져올 수 있는, 즉 각각 다른 의미를 가져올 수 있는 독서로의 수는 극히 제한적이었다고 비판한다(장노현, 2005 : 222). 표면적으로 보면 독자가 선택할 수 있는 독서의 경로가 과다할 정도로 많이 열려 있는 듯 보이지만, 주제와 의미의 차별화를 가능하게 하는 독서로의 수가 극히 제한적이었다는 사실은 디지털 구보가 하이퍼텍스트 서사의 특징을 제대로 구현한 작품이라고 보기 어렵게 한다는 것이다. 이는 아직까지 우리 사회에서 하이퍼텍스트 서사의 경험이 부족하기 때문으로, 독자가 작품의 의미에 대해 지나치게 혼란을 느끼지 않으면서도 최적의 독서를 수행할 수 있는 적당한 경로의 수가 얼마일지에 대한 경험이 축적될 필요가 있다고 그는 지적한다. 한편 디지털 구보의 또 다른 문제점으로 독자들의 다양한 독서 체험을 위해 원작자들에 의해 세밀하게 계획되고 의도된 링크가 거의 없었다는 점을 들고 있다(장노현, 2005 : 233). 전통적인 작가들이 치밀한 계획과 다양한 서사적 기법을 동원하여 이야기를 전개했던 것처럼, 하이퍼텍스트 서사의 원작자들 역시 주의 깊게 링크를 사용할 필요가 있다고 그는 지적한다.

하이퍼텍스트 서사는 인터넷이라는 상호작용적 매체의 특성을 살려 독자에게 이야기의 여러 지점에서 의미 있는 선택을 할 수 있게 하고, 이를 통해 다양한 결말을 의미 있게 체험하게 할 수 있다는 점에서 기존의 선형적 문학 서사와 차별화될 수 있다. 그러나 이것은 어디까지나 매체의

기술적 특성이 지닌 가능성이며, 그 가능성을 실현하는 것은 이야기를 전개하는 '작가'에 달려있다. 결국 중요한 것은 기존의 문학 서사의 작가이든, 하이퍼텍스트 서사의 작가이든, 인간과 세계의 의미에 대해 가치 있는 경험을 할 수 있는 이야기를 제공하는 일이다. 기존의 문학 서사는 그 이야기의 체험을 저자가 완결하여 독자에게 제공하는 방식을 취했던 데 비해, 하이퍼텍스트 서사는 독자 스스로 몇 가지 선택을 통해 이야기를 체험할 수 있게 하는 방식을 취한다. 중요한 것은 독자에게 주어지는 선택이 얼마나 의미 있는 것이 될 것인가 하는 점이다.

지금까지 논의한 디지털 서사의 다른 유형들, 즉 인터넷 소설과 팬픽, 웹툰과 마찬가지로 하이퍼텍스트 서사 역시 아직까지는 작품의 역량이 매체의 기술이 가능하게 하는 기대치를 미처 다 실현하지 못한 것은 아닐까 생각된다. 따라서 바로 이러한 문제, 즉 인터넷의 상호작용성을 바탕으로 한 문학적 서사의 가능성과 한계, 극복 방안에 대해 학생들 체험을 통해 스스로 탐구하도록 하는 것이야말로 하이퍼텍스트 서사의 교육에 있어 중요한 내용이 되지 않을까 생각된다. 이때 함께 고려해야 할 점은 인터넷 소설과 팬픽, 웹툰이 대중문화의 영역에서 나타나는 현상인데 비해, 하이퍼텍스트 서사는 본격 문학이 새로운 매체를 만나 실험 정신을 발휘하는 영역이라는 점이다. 문학의 역사 속에서 찾아볼 수 있는 문학적 실험의 하나로서 하이퍼텍스트 서사를 다루는 것이 필요하다는 뜻이다.

4. 수용자의 '외적 상호작용'에 의한 놀이적 서사의 구현 : 게임 서사

게임을 서사로 볼 수 있는가 아니면 단순한 오락으로 보아야 하는가에 대해서는 이견이 존재한다. 박상우(2006)에 따르면, 게임을 단순한 오락으로 보는 '놀이론자'들은 게임이 사건이나 행위를 간단한 규칙으로 환원함으로써 가상공간에서 재현할 수 있고 이로 인해 게이머들에게 즐거움을 주지만, 게임이 주는 즐거움은 일정한 '규칙 체계'에서 자유로운 게임을 실행함으로써 얻어지는 것이지 이야기의 미학적 경험에서 얻어지는 것이

아니라고 주장한다. 그러나 게임을 서사로 보는 '서사론자'들은 게임의 즐거움이란 게임이 제공하는 이야기의 미학적 경험에서 온다고 주장한다.

이와 관련하여, 최유찬(2006)은 문학이 컴퓨터 게임의 생성에 중요한 역할을 한 것은 사실이지만, 이것이 현재의 컴퓨터 게임이 본질적으로 문학적 특성을 지니고 있음을 증명하는 것은 아님을 강조한다. 실제로 컴퓨터 게임의 원형이 만들어진 데에는 톨킨의 소설 <반지의 제왕>의 애독자들 가운데 그 환상 세계를 보다 직접적으로 체험해보고자 한 이들이 보드게임인 테이블 토크 롤플레잉 게임을 만들고, 이 게임 형식을 디지털 기술을 이용해 구현한 것이 큰 역할을 했다고 한다. 이처럼 컴퓨터 게임의 탄생에 문학작품이 직접적인 영향을 준 것은 사실이지만, 현재의 게임에 문학성이 존재하는지 여부는 보다 면밀히 검토해야 한다는 것이 최유찬의 생각이다.

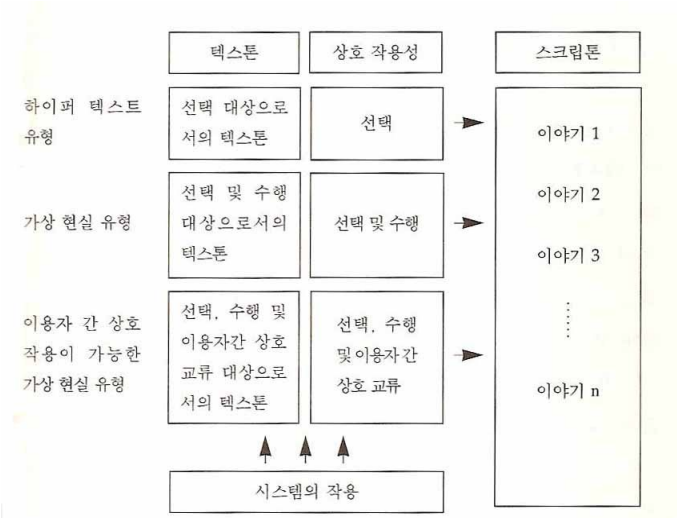
게임에 문학성이 존재하는가 하는 문제는 어쩌면 게임 서사에 있어 가장 중요한 점일 것이다. 지금까지 게임을 서사의 일종으로 보는 많은 연구들이, 게임이 서사의 형식적 요건을 충족시키되 기존의 서사와 어떻게 다른지를 설명하는데 치중해 있었던 반면, 박상우와 최유찬의 논의는 게임 서사가 갖는 미학적 가치의 측면에 대해 물음을 던지고 있다. 이 점은 인터넷의 언어 문화에 대한 교육 내용과 관련하여 보더라도 매우 핵심적인 사안이 될 수 있다. 이에 대해서는 게임 서사의 형식적 특징에 대해 논의된 내용을 살펴본 이후 다시 논의하고자 한다.

컴퓨터 게임을 서사의 측면에서 바라보는 시각에서는 이를 '상호작용적 서사'로 본다. 게임을 통해 이루어지는 사건의 체험은 기존의 문학이나 영화의 서사와는 달리 이용자가 게임 텍스트와 상호작용함으로써 이루어진다는 것이다. 앞서 살펴본 하이퍼텍스트 서사에서는 문자로 주어진 서사의 흐름 속에서 특정한 사건이나 화자를 독자가 선택함으로써 서사를 경험할 수 있게 한다. 그런데 컴퓨터 게임 서사는 이것보다 한 걸음 더 나아가, 게임을 하는 게이머의 행위에 의해 서사가 특정한 방식으로 구체화된다. 최유찬(2006)에 따르면, 컴퓨터 게임은 일종의 '퍼포먼스(performance)', 즉 공연과 같은 것으로, 컴퓨터 게임의 시나리오 작가는 소설가와는 달리

스토리를 쓰는 것이라기보다는 퍼포먼스를 기획하는 입장에 있다고 할 수 있다.

박동숙과 전경란에 의하면 게임 서사는 "미디어를 통해 조성된 가상현실에서 이용자가 매개된 환경을 조작하고 변화를 가함으로써 허구적 세계를 구성할 수 있는 가능성을 지닌 가상현실 유형"의 디지털 서사이다(박동숙, 전경란, 2005 : 50). 이들에 따르면 디지털 서사의 텍스트는 다음과 같은 세 가지 특징을 지닌다. 첫째는, 이용자가 돌아다닐 수 있는 공간인 '가상공간'을 제공하는 공간적 구성을 따른다는 점이다. 실제로 게이머는 컴퓨터 화면에 펼쳐진 다양한 공간을 탐험하는 방식으로 게임을 하며 이야기를 체험하게 된다. 둘째는 텍스트의 심층 구조이자 이용자에 의해 선택될 수 있는 텍스트의 기본 원료인 '텍스톤'이 주어진다는 점이다. 텍스톤은 잠재적인 이야기로 존재하다가, 개별적인 이용자들에 의해 선택되고 조합됨으로써 '스크립톤'이 되어 의미를 가진 서사로 표면화된다. 셋째는 텍스톤이 스크립톤으로 전환되는 데 있어 구조적 유동성이 존재한다는 점이다. 이를 표로 나타내면 다음과 같다.

〈표 2〉 디지털 서사의 이야기 구성 체제(박동숙, 전경란, 2005 : 61)



박동숙과 전경란은 가상현실 유형의 디지털 서사에는 '이용자-미디어 간 상호작용에 국한되는 경우'와 '이용자 간 상호작용이 추가되는 경우'의 두 가지가 있다고 설명하는데, 이를 표로 나타내면 다음과 같다.

〈표 3〉 가상현실 유형의 디지털 서사(박동숙, 전경란, 2005 : 51에서 변형)

가상현실 유형	이용자-미디어 간 상호작용에 한하는 경우	현재 가장 근접한 유형으로 컴퓨터 게임이 있으며 ,이용자로 하여금 배우나 캐릭터가 되어 미디어가 구축하는 가상현실 속에서 사건을 유발하거나 허구적 세계를 탐험할 수 있도록 함으로써 이야기를 구성한다.
	이용자 간 상호 작용이 추가되는 경우	머드 게임을 비롯한 다사용자 온라인 게임이 대표적인 유형으로, 이 유형의 디지털 내러티브는 이용자가 가상현실 속에서 다른 이용자와의 실시간 커뮤니케이션을 통해 이야기를 구성한다.

그러나 박동숙과 전경란의 경우와 같이 게임에 서사가 있음을 강조하지만 막상 게임에서 나타나는 서사의 질적 측면을 간과하는 시각은, 게임이 이야기를 갖는다는 사실로부터 게임의 문학성이나 예술성을 곧바로 주장하거나 아니면 게임의 이야기에서 문학성이나 예술성에 대한 논의를 아예 제외해버리는 결과를 초래할 우려가 있다. 사실 이상우(2005 : 24)가 논의하는 바와 같이, 서사성은 서사물의 본질적 특성을 설명하는 하나의 기준일 뿐, 그 자체로 서사물의 우열을 평가하는 기준은 될 수 없다. 여기서 서사성이란 사건들 사이에 관련성을 부여하고 전후 맥락을 발견하며, 개별적인 사건들을 결합함으로써 이야기를 만들어내는 특징을 말한다. 이상우는 하나의 게임 속에는 서사성이 약한 부분과 강한 부분이 공존하며, 두 가지 모두 목적은 다르지만 일정한 '의미'를 추구하고 있다고 말한다.

이상우에 따르면, 컴퓨터 게임에서 '서사성이 약한 부분과 강한 부분'은 곧 '게임성이 강한 부분과 약한 부분'이 된다. 그가 강조하는 것처럼, 여기서 중요한 것은 앞서 논의한 바와 같이 게임을 서사로 보는 시각과 오락으로 보는 시각의 균형 감각이다. 서사성이 강하면 게임성이 약해지고, 게임성이 강하면 서사성은 약화된다는 것이다(이상우, 2005 : 25). 이상우는

게임의 서사를 심층서사와 표층서사로 나누어, 심층서사는 게임에서 제시되는 이야기 부분이고, 표층서사는 게임을 실제로 진행하는 일련의 과정이라고 본다. 초기 컴퓨터 게임에서 심층서사는 주요 고려 대상이 아니었는데, 그 이유는 본래 게임이 이야기의 감상이나 감동을 목적으로 만들어진 것이 아니었기 때문이라고 본다. 그러나 컴퓨터 게임이 점차 진화하면서 이야기를 흡수하기 시작했고, 그 비중이 점점 커지고 있다고 지적한다.

게임을 게이머와 텍스트 간의 상호작용을 통해 사건을 형성하는 상호작용적 서사라 할 때, 게이머가 구성하는 서사는 심층서사가 아니라 표층서사이다. 이상우는 표층서사에서 발생하는 가시적인 상호작용을 '외적 상호작용', 심층서사에서 발생하는 심리적인 상호작용을 '내적 상호작용'으로 구분한다(이상우, 2005 : 28). 컴퓨터 게임의 서사는 이용자가 텍스트에 참여하는 외적 상호작용이 발생한다는 점에서 기존 서사와 구분된다(이상우, 2005 : 99). 이상우가 지적하듯이, 기존의 게임 서사 연구는 대부분 게임에 상호작용성이 있음을 논의하는 데 초점이 있었다. 그러나 사람들이 정말로 즐거움을 느끼는 것은 타이핑을 하는 과정이 아니라 상황을 상상해서 풀어가는 과정이라는 점을 상기할 필요가 있다. 따라서 게임 서사가 의미 있는 문학적 서사와 닮아 있는가 하는 문제에 대한 고민은 바로 표층서사를 만드는 즐거움이 심층서사의 심미적 경험과 어떻게 맞닿아 있으며, 개별 게이머에 따라 얼마나 다양하고 의미 있는 표층서사를 만들어내고 있는가에 대한 탐구로 이어질 수 있다. 이와 관련하여, 디지털 서사를 고등학교 국어 수업에 적용한 연구는 김대행 외(2006)를 참고할 수 있다.

〈표 4〉 게임에서 표층서사와 심층서사의 구분(이상우, 2005 : 32)

표 층 서 사	심 층 서 사
사건들 사이의 인과성이 낮음	사건들 사이의 인과성이 높음
유희적 부분	이야기 부분
미완성의 서사	완성된 서사
외적 상호작용	내적 상호작용
즉각적이고 원초적인 즐거움을 제공	잠재적인 즐거움을 제공
쿨미디어	핫미디어

게임의 본질은 서사가 아니라 유희에 있다고 보는 시각에서도 게임의 서사는 여전히 중요하게 논의되고 있다. 게임 개발자로서 게임에 대해 이론적 논의를 펼치고 있는 라프 코스터(Raph Koster)는 게임의 본질이 '재미(fun)'에 있다고 본다(Koster, 2005 : 54). 그러나 그는 동시에 게임이 본질적으로 현실의 모형이며, 게임이 우리에게 가르치는 것은 현실의 반영이라고 말한다(Koster, 2005 : 66). 그는 게임이 우리에게 준비시키는 현실적인 도전들은 거의 모두가 확률 계산에 기초한 것들이며, 이러한 게임들은 우리에게 사건을 예측하도록 가르친다고 본다. 많은 게임들이 전투의 방식을 흉내 내고, 겉으로는 무언가를 만드는 게임 같이 보이는 것도 보통 경쟁을 하도록 구성되어 있는 것은, 우리가 어릴 적 놀이를 통해 배운 기본적인 내용들이 거의 대부분 권력과 지위에 관한 것이라는 점과 관련된다고 본다. 어린 시절에 하던 순진한 게임 역시 자신을 다른 아이들과 비교하여 위계질서 속에 위치지우도록 하는 원리에 기초하고 있었고, 이는 컴퓨터 게임에 있어서도 예외가 아니라는 것이다.

라프 코스터의 논의가 흥미로운 것은, 그가 게임이 본질적으로 문학적 이야기는 아니라고 보고 있음에도 불구하고, 게임의 오락적 측면을 게임이 풀어가는 이야기의 사회문화적 가치와 관련지어 설명한다는 점이다. 사실 일반적으로 컴퓨터 게임에 대해 이루어지는 교육적 논의들은 컴퓨터 게임에 서사성이 있느냐 없느냐의 문제라기보다는, 컴퓨터 게임이 비록 서사성이 있다하더라도, 그것이 표현하는 서사가 지나치게 폭력적이고 중독성이 있으며 가치로운 이야기가 아니지 않은가 하는 점이다. 그러나 많은 일들은 이에 대해 컴퓨터 게임이 서사성을 지니고 있으며, 단지 컴퓨터 게임이 오락적 특성을 갖고 있기 때문에 이런 문제를 일으킬 수도 있다고 궁색하게 변명하곤 한다.

그러나 라프 코스터는 게임 개발자임에도 불구하고, 이 문제에 대해 상당히 단호한 입장을 보여준다. 그는 <죽음의 경주>라는 게임의 예를 들면서, "돌을 던지고 궤도를 판단하는 기술을 가르치기보다는, 지구 온난화 방지 조약의 조인 여부에 따라 석유 가격이 인상될 것인지 아닌지를 가르치는 게임이 있다면 좋을 것이다."(Koster, 2005 : 82)라고 말한다. 그는

<죽음의 경주>라는 게임을 통해 게이머들이 실행하는 행위들, 즉 "보행자를 차로 치고, 사람들을 죽이고, 테러리스트와 전투를 벌이고, 귀신으로부터 도망치면서 먹이를 삼키는 것은 단지 무대 장식, 즉 게임이 실제로 가르치는 것을 표현하기 위한 편리한 은유일 뿐이다."(Koster, 2005 : 98)라고 말하면서도, "그렇다고 해서, <죽음의 경주>가 보행자를 차로 쳐서 그 자리에서 작은 묘비로 만들어버리는 게임이라는 사실이 사라지는 것은 아니다. 이 게임에는 실제로 그런 요소가 있고, 이는 비난 받을 만하다."라고 말한다.

이와 관련하여 라프 코스터는 최근의 게임 개발 경향이 분명 게임에 이야기를 접목시키는 것이지만, 아직까지 대부분의 게임 개발자들은 '삼류 스토리'를 따라가면서 스토리 전체에 작은 게임 장애물을 장치하고 있다고 비판한다. 이것은 마치 소설을 읽을 때 크로스워드 퍼즐을 풀어야만 페이지를 넘기도록 하는 것과 같다고 비판하고 있다(Koster, 2005 : 100). 그는 여전히 사람들은 스토리 때문에 게임을 하는 것이 아니고, 실제로 대부분의 게임 스토리는 고등학교 수준의 문학적 완성도만을 갖는다고 폄하한다. 게임은 일반적으로 '권력, 통제'와 같은 원초적인 주제를 다루고 있고, 스토리 역시 마찬가지로 유치한 수준을 벗어나지 못하고 있다고 비판한다. 게임 작가로서 그는 게임에서 스토리가 현재 받고 있는 대접보다 훨씬 나은 대접을 받아야 한다고 주장한다.

그러나 라프 코스터는 이처럼 오늘날 대부분의 게임은 '폭력, 힘, 지배'에 관련된 것이라는 점에서 게임에 대해 쏟아지는 사회적 비난에 대해 공감하지만, 이것이 게임이 가진 치명적인 약점은 아니라고 분명히 주장한다. 소설, 영화, 텔레비전 프로그램 등 다른 매체의 서사 역시 '섹스와 폭력'을 제공하는 것이 핵심이라는 점에서는 게임과 다를 바가 없다고 주장한다. 다른 점이 있다면, 사회적으로 가치를 부여하는 다른 매체의 서사는 '섹스와 폭력'에 살을 붙이고 맥락을 부여함으로써 '사랑, 열망, 질투, 자존심, 성장, 애국심' 등과 같이 좀 더 섬세한 개념으로 풀어낸다는 것이라고 본다. 그는 "미성숙한 게임 산업을 개탄하느라고, 나무만 보고 숲은 보지 못하는 우를 범해서는 안 된다. 문제는 섹스와 폭력이 너무 많다는

것이 아니라, 섹스와 폭력이 '천박하게' 표현된다는 것이다."(Koster, 2005 : 190)라고 주장한다.

바로 이 점에서 게임 서사에 대한 논의는 앞서 최유찬이 지적했던 게임 서사의 문학성 문제로 돌아가는 듯하다. 이 문제는 비단 게임 서사에만 국한되는 것이 아니라, 앞서 살펴보았던 디지털 서사의 다른 형태들, 즉 인터넷 소설과 팬픽, 웹툰, 하이퍼텍스트 서사에도 마찬가지로 적용되는 문제이다. 우리로 하여금 문학적 서사를 향유하게 한 기존의 매체인 책, 영화, 텔레비전 역시 그것이 구현하는 서사인 소설, 극영화, 드라마가 과연 문학성이 있는가 하는 문제를 직접 보장해 주지는 않는다. 새로운 매체는 작가가 서사를 전개하는 방식을 새롭게 할 수 있고, 독자가 서사를 체험하는 방식을 새롭게 할 수 있으며, 서사에 동원되는 매체 언어 역시 다양하게 할 수 있다. 그러나 그 매체를 통해 구현되는 서사의 사회문화적 가치는 전적으로 인간과 세계에 대한 작가의 깊이 있는 이해와 이야기 솜씨에 달려 있는 것이다.

게임이 서사성을 지니고 있음을 부인하기는 어렵다. 그리고 게임 서사가 기존의 인쇄매체나 영상매체의 서사와는 달리 '독자'('수용자' 혹은 '게이머')의 참여에 의해 서사를 만들어갈 수 있도록 하는 기술적 특성이 있음도 우리는 잘 알고 있다. 그러나 게임 서사에 대한 우리의 교육적 관심은, 기존의 문학과 영화가 그러했던 것과 같이 게임 서사 역시 인간과 세계에 대한 우리의 이해를 보다 심화할 수 있다는 믿음 속에서 지속될 수 있을 것이다. 그러나 게임 서사가 아직까지 문학적, 예술적으로 완성된 형태가 아니라 지속적으로 변화·발전하는 생성 단계에 있음을 고려할 때, 게임에 대해 과도한 서사적 성취를 기대하는 것이나 이와는 반대로 현재의 수준만을 보고 게임의 문학성을 평가절하 해버리는 것은 모두 게임에 대한 올바른 이해가 아니라고 판단된다.

따라서 게임 서사의 경우, 현재의 게임 서사가 지닌 한계에 대해 문화적 감식안을 갖도록 하는 동시에, 그것이 지닌 새로운 서사적 특성과 가능성에 대해 이해하기 위해 학습자 스스로 의미 있는 게임 서사를 구성해 보도록 하는 등, 학습자의 참여를 보다 적극적으로 고려하는 교육 내용이

균형적으로 고려되어야 하는 것이 아닌가 생각된다.

Ⅳ. 결론 및 후속 연구에 대한 전망

본고에서는 인터넷의 언어 문화 가운데 '심미적 소통' 현상인 '인터넷 소설과 팬픽', '웹툰', '하이퍼텍스트 서사', '게임 서사'에 대해 '디지털 서사'의 범주를 통해 논의하였다. 인터넷 소설과 팬픽은 이용자들 간의 상호 교류를 가능하게 하는 인터넷 매체의 특성을 기반으로 하여 게시판을 통해 주된 작가와 독자층인 청소년들 간의 공감을 불러일으키는 이야기들을 만들어내고 있는 것으로 보았다. 웹툰 역시 인터넷 소설이나 팬픽과 마찬가지로 전문적인 훈련을 받지 않은 일반인들이 인터넷을 통해 일상을 다룬 일기 형식의 이야기를 만화의 시각적 표현과 더불어 독자들과 나누는 특성을 지니고 있다. 내용 역시 청년 문화를 반영하고 있으며, 자서전적인 이야기가 주를 이루고 있다. 따라서 이를 매체언어 교육의 내용으로 삼을 때에는 이야기 자체에 대한 문학적 가치의 분석보다는 이러한 이야기를 생산하는 청소년들의 서사에 대한 욕구, 그들이 만들어낸 이야기에 반영된 욕망과 문화적 정체성, 이를 탐독하는 독자의 동기와 즐거움, 맥락에 대한 이해와 성찰을 돕는 것이 중심에 놓일 필요가 있다.

이에 비해 하이퍼텍스트 서사는 인터넷이라는 상호작용적 매체의 특성을 살려 독자에게 이야기의 여러 지점에서 의미 있는 선택을 할 수 있게 하고, 이를 통해 다양한 결말을 체험하게 할 수 있다는 점에서 기존의 선형적 문학 서사와 차별화되는 동시에, 그 자체가 문학적 실험이라는 점에서 인터넷 소설이나 팬픽, 웹툰과 같은 대중문화와는 전혀 다른 맥락에 놓여있다. 여기서 중요한 것은 과연 독자에게 의미 있는 선택이 주어지는가의 문제이다. 이에 대한 매체언어교육적 접근은 문학의 역사 속에서 등장하는 여러 가지 실험 정신의 하나로서 다루는 것이 되어야 할 것이다.

마지막으로 게임 서사는 디지털 서사 가운데 가장 오락적 특성이 강

한 유형이다. 게임 서사는 미디어를 통해 조성된 가상현실에서 이용자가 매개된 환경을 조작하고 변화를 가함으로써 허구적 세계를 구성할 수 있는 가능성을 지닌 가상현실 유형이다. 현재로서는 게임 서사에서 문학성을 찾기란 대단히 어려우며, 이 때문에 적극적인 매체언어교육의 대상으로 삼기에는 무리가 따른다. 이 점에서 게임 서사에 대해서는 과도한 기대나 평가절하보다는 현재의 게임 서사가 지닌 한계에 대해 학습자들이 문화적 감식안을 갖도록 하는 동시에 그것이 지닌 새로운 서사적 특성과 가능성을 이해하기 위한 방안이 마련될 필요가 있다.

디지털 서사를 실제 국어 수업에 매체언어교육의 내용으로서 적용하기 위한 방안을 새롭게 마련된 교육과정과 연관지어 논의하거나, 구체적인 텍스트 분석이나 실제 교육 장면에 대한 적용을 통해 디지털 서사 교육의 보다 실천적인 실현 방안과 그로부터 발생할 수 있는 문제점 등에 대해 탐구하지 못한 것은 본고의 한계이다. 이 점은 차후의 연구 과제로 남겨두고자 한다.*

* 본 논문은 2007. 11. 11. 투고되었으며, 2007. 11. 13. 심사가 시작되어 2007. 11. 29. 심사가 종료되었음.

▣ 참고문헌

교육인적자원부 고시 제2007-79호, 별책 05, 『국어과 교육과정』, 교육인적자원부.

구본관(2001), "컴퓨터 통신 대화명의 조어 방식에 대한 연구", 『텍스트언어학』 제10집, 한국텍스트언어학회.

권순희(2001), "컴퓨터 통신 대화의 언어적 특성 고찰", 『국어교육』 제105집, 한국국어교육연구회.

권연진(2000), "컴퓨터 통신 언어의 유형별 실태 및 바람직한 방안", 『언어과학』 7-2, 한국언허학회 동남지회.

김대행 외(2006), 『하이퍼텍스트의 언어문화 이해교육』, 서울대출판부.

김성재(2006), "역사의 종말? 플루서의 매체현상학을 통해 본 문자 텍스트의 위기", 피종호 엮음, 『디지털 미디어와 예술의 확장』, 아카넷.

김성진(2005), "인터넷 로맨스 서사물 읽기의 맥락과 문학교육", 『현대소설연구』 26호, 한국현대소설학회.

김외곤(2002), "사이버 문학과 국어교육", 『국어교육학연구』 17집, 국어교육학회.

김훈순 · 김민정(2004), "팬픽의 생산과 소비를 통해 본 소녀들의 성 환타지와 정치적 함의", 『한국언론학보』 48권 3호, 한국언론학회

민현식(2001), 『정보통신 언어의 순화 및 정보윤리교육의 학교 교육 활용 방안 연구』, 교육정책연구 2001-일-13, 교육인적자원부.

밀러, 위르겐(2006), "디지털 미디어 시대의 자서전적 글쓰기", 피종호 엮음, 『디지털 미디어와 예술의 확장』, 아카넷.

박동근(2002), "통신언어의 유형에 따른 언어학적 기능 연구", 『한말연구』 제10호, 한말연구학회.

박동숙 · 전경란(2005), 『디지털 / 미디어 / 문화』, 한나래.

박상우(2006), "공통적 말하기로서의 지배적 컴퓨터 게임 플레이 유형", 『커뮤니케이션이론』 제2권 제1호, 한국언론학회.

백정숙(2004), "웹툰의 장르적 특성과 의미소구 양식에 대한 연구 : 새로운 만화현상에 대한 사회적 의미를 중심으로", 성균관대학교 언론정보대학원 석사학위논문.

변윤언 · 이광호(2004), "청소년의 인터넷상 언어사용에 나타난 문화특성에 관한 연구", 『청소년복지연구』 제6권 제2호, 청소년복지학회.

우한용 외(2006), 『인터넷 시대의 글쓰기와 표현교육』, 서울대출판부.

이상우(2005), "컴퓨터 게임의 서사 연구 : 시간 활용을 중심으로", 중앙대학교 대학원

문예창작학과 문학창작전공 석사학위논문.
이용욱(2003), "디지털 서사체의 미학적 구조(2) : '전자 종이'로서의 인터넷 게시판의 문학적 가능성", 『어문연구』 제43집, 어문연구학회.
이용욱(2004), 『문학, 그 이상의 문학』, 역락.
이자원(2005), "문화콘텐츠 제작 소스로서의 인터넷 소설에 관한 연구", 한국외국어대학교 문화콘텐츠학과 대학원 석사학위논문
이정복 외(2000), 『바람직한 통신언어 확립을 위한 기초연구』, 문화관광부.
이정복(2001a), "10대 청소년들의 통신 언어 사용과 문제점", 『한글사랑』 2001년 봄호, 한글사랑.
이정복(2001b), "통신 언어 문장 종결법의 특성", 『우리말글』 제22집, 우리말글학회.
이채연(2001). "인터넷의 매체 언어성과 국어 교재화 탐색", 『국어교육』 104호, 한국어교육학회.
이혜옥(2007), "인터넷 애정 소설이 국어 학습에 미치는 영향에 관한 연구", 중앙대 교육대학원 석사학위 논문.
임칠성(2000), "컴퓨터 공개 대화방 대화의 매체 언어적 성격과 대화 양식 고찰", 『텍스트언어학』 제9집, 한국텍스트언어학회.
장노현(2005), 『하이퍼텍스트 서사』, 예림기획.
장미영(2005), "인터넷소설과 웃음", 『국어문학』 제40권, 국어문학회
정현선(2007), "기호와 소통으로서의 언어관에 따른 매체언어교육의 목표에 관한 고찰", 『국어교육연구』 제19집, 서울대 국어교육연구소
지혜진(2007), "웹툰의 세계가 궁금하다면?", 『바이러스』 2007년 8월 20일자 기사, www.1318virus.net
최미숙(2007), "디지털 시대, 시를 향유하는 방식과 시 교육의 방향", 『국어교육연구』 제19집, 서울대학교 국어교육연구소.
최병우(2005), "사이버 소설의 플롯 구조상의 특징", 『인문학논총』 제5집 제1호.
최유찬(2006), "게임 시나리오와 문학", 피종호 엮음, 『디지털 미디어와 예술의 확장』, 아카넷.
한국인터넷진흥원(2007), 『2007년 상반기 정보화 실태조사』, 정보통신부·한국인터넷진흥원.
한아린(2005), "웹툰 캐릭터의 미디어믹스 전략에 관한 연구", 홍익대학교 대학원 시각디자인과 석사학위 논문.
Koster, R. / 안소현 옮김(2005 / 2005), 『라프 코스터의 재미 이론』, 디지털미디어리서치.

<초록>

인터넷 언어 문화 교육 내용으로서 디지털 서사의 개념 · 특성 · 유형에 관한 연구

정현선

본고는 인터넷에서 이루어지는 소통 현상 가운데 문학이나 예술 혹은 대중문화의 소통과 관련된 심미적 성격의 텍스트들이 지닌 특성을 매체언어 교육의 내용 차원에서 고찰하였다. 인터넷에서 찾아볼 수 있는 심미 텍스트들은 전통적인 문학의 장르 영역과 관련해 볼 때, 서정 영역보다는 주로 서사 영역에서 나타난다. 본고에서는 이를 '디지털 서사'라는 범주를 설정하여 그 개념, 특성, 유형을 살펴보았다.

인터넷 소설과 팬픽은 인터넷 이용자들 간의 상호 교류를 가능하게 하는 인터넷 매체의 특성을 기반으로 하여 게시판을 통해 주된 작가와 독자층인 청소년들 간의 공감을 불러일으키는 이야기를 만들어내고 있는 것으로 보았다. 웹툰 역시 전문적인 훈련을 받지 않은 일반인들이 인터넷을 통해 일상을 다룬 일기 형식의 이야기를 만화의 시각적 표현과 더불어 독자들과 나누는 특성을 지니고 있는 것으로 보았다. 이에 대한 교육은 이야기를 생산하는 청소년들의 서사에 대한 욕구를 중심에 놓는 등 대중문화 교육의 맥락에서 이루어질 필요가 있다고 보았다.

하이퍼텍스트 서사는 인터넷이라는 상호작용적 매체의 특성을 살려 독자에게 이야기의 여러 지점에서 의미 있는 선택을 할 수 있게 하고, 이를 통해 다양한 결말을 체험하게 할 수 있다. 이는 문학적 실험이라는 맥락에서 교육될 필요가 있다. 또한 게임 서사는 디지털 서사 가운데 가장 오락적 특성이 강한 유형으로, 현재로서는 문학성을 찾기가 어려우므로 과도한 기대나 평가절하보다는 당대 문화에 대한 감식안을 갖도록 교육하는데 중점을 둘 필요가 있는 것으로 보인다.

【핵심어】 인터넷, 기호, 소통, 디지털 서사, 인터넷 소설, 팬픽, 웹툰, 하이퍼텍스트 서사, 게임 서사, 대중문화, 실험문학, 오락

<Abstract>

The Concept, Characteristics, and Text Types of Digital Narratives as the Content for Learning the Languages and Cultures of the Internet

Jeong, Hyeon-seon

This article discusses "aesthetic texts" on the Internet as the content for media language education. Most aesthetics texts found on the Internet are narratives. They are termed as "digital narratives" and the concept, characteristics, and text types are explored in this article.

Internet novels and "Fanfics" are identified as a type of "exchange between Internet users" and are mostly romance novels. The writers and readers are teenagers and share their desire for romance and the concerns of young people through these novels. "Webtoons" are also identified as a type of "exchange between Internet users" and are produced by amateur writers. Most webtoons adopt the form of an essay or diary and present the daily lives of young people in their 20s. Internet novels, fanfics, and webtoons belong to popular culture, and therefore, it is more important for students to reflect their own taste for popular stories and their desire for reading such texts.

"Hypertext narratives" provide readers with various "linkages" that they can choose to follow. The readers should be able to experience meaningful choices that could lead them to various kinds of ends. A hypertext narrative is a narrative experiment and should be taught for students to understand why literature experiments might be done in such a manner. Game narratives belong to the area of entertainment. They need to be taught for students to have their own perspective of

contemporary culture.

【Key words】 Internet, visual sign, communication, digital narrative, Internet novel, fanfic, webtoon, hypertext narrative, game narrative, popular culture, experimental literature, entertainment