

읽기/쓰기 문화의 변천에 따른 디지털 콘텐츠의 부상(浮上) : 바흐친의 '일상생활의 산문'을 중심으로

구 모니카 *

요 약

인류가 고대로부터 물려받은 읽기/쓰기 행위는 인류의 의사소통 체계이자 지식정보 전달 체계로서 역사 속에서 끊임없이 변화하는 사회문화적 현상이다. 특히 디지털적 읽기/쓰기로 개개인의 일상사에 의미와 가치가 부여되는 시대, 그야말로 혁명적으로 일상적 담론과 대화들이 증폭된 지금 본 연구자는 이 시대의 '디지털적' 읽기/쓰기 방식과 이에 따른 의사소통 수단을 바흐친의 '일상생활의 산문'을 중심으로 점검하고, 그러한 현상이 새로운 유형의 콘텐츠로 재창조된다는 것을 이야기하고자 한다. 과거 읽기/쓰기는 '기록'의 과정을 통해 '서사의 창조'라는 지점에서 신성성을 부여받아왔다. 그러나 이는 현대로 오면서 데이터 간의 '하이퍼텍스트 링크'를 통해 변모하고 있다. 텍스트와 하이퍼텍스트를 통한 읽기와 쓰기는 선형적 서사성의 결여로 비난 받아야 할 현상이 아니라 사회문화적 변화의 한 과정이며 결과로 재평가되어야 한다. 읽기와 쓰기 방식의 변화는 콘텐츠의 층위, 지위, 의미, 가치의 변화를 수반할 수밖에 없으며, 이에 '디지털링'이라는 개념을 제안하여, 디지털 콘텐츠에서의 읽기/쓰기 방식을 새로운 대중문화 현상으로 접근해야 함을 주장하는 바이다.

The Transition of Reading/Writing Culture and Emerging Digital Contents-Focusing on Bakhtin's "The prose of everyday life"

Mo-ni-ka Gu*

Abstract

Reading and writing in the past make noble significance in 'narration', in other words, in 'the creation of narration', through the process of 'recording'; but in the modern times, it engenders controversies over narration and linearity. In other words, reading/writing in digital era, is devalued as the simple arrangement of text or the connection of vast information without narration nor linearity. However, the reading/writing through text and hypertext reading is not the phenomenon which should be criticized because of the lack of narration or linearity-not only the lack of narration and linearity -, a process of social and cultural transition; it should be revalued as a result. The change of reading and writing methods will inevitably accompany the layers, status, significance and value of the contents; thus it makes more sense, when the reading and writing methods in digital contents are approached as new pop culture phenomenon. This is the "The prose of everyday life", based on pop culture and "The society of Conversation", based on communication; proposed 'Digitelling' ; this is the reason why we should pay attention to the digital contents, created infinitely by the citizens of the world, as new mass-culture phenomenon.

Key words: reading/writing culture, digital content, Bakhtin, the prose of everyday life, the society of communication, digitelling

※ 제일저자(First Author) : 구모니카(Mo-ni-ka Gu)

접수일:2011년 7월 11일, 수정일:2011년 9월 19일

완료일:2011년 9월 23일

* 한국외대 글로벌문화콘텐츠학과 박사과정 수료, 도서기획출판 M&K 대표
nikaoh@hanmail.net

들어가며 : 읽기/쓰기 문화는 어떻게 변화해왔는가?

디지털미디어 환경 아래 우리는 다양한 '위기론'을 접하고 있다. 특히 읽기/쓰기 문화의 위기, 책의 위기, 독서의 위기, 기성 언론과 기성 작가의 위기 등이 그것이다. 2010년 조선일보는 대대적으로 읽기/쓰기 문화의 위기에 대해 보도한 바 있다.[1] 어린이와 청소년을 '활자이탈세대'로 명명하고 글쓰기와 독해능력의 저하가 창조력과 사고능력에 부정적인 영향을 초래한다는 기사는 이른바 '활자이탈현상'으로 인해 사고력 저하와 언어발달의 지체가 일어나며, 이로 인해 '지능적 문맹'이 양산된다는 것이다. 해당 기사는 '어린 시절의 독서 습관은 한 나라의 경쟁력과 직결되며 핀란드가 강소국(強小國)이 된 이유는 특유의 독서·읽기 문화 때문이다.'는 요지의 결론을 내린다. 또한 여러 인문 및 미디어 학자들은 다양한 연구보고를 통해 테크놀로지 자체를 주변화하고, 정보기술의 발전이 인간의 인지능력을 퇴화시킨다고 주장하며 '기술결정론'이라는 부정적 개념을 사용해왔다. 이러한 경향에 대해 뉴미디어 학자인 조지 P. 란도(George P. Lando)는 인문주의적 테크노포비아(technophobia)[2]를 의심해 봐야한다고 경고한 바 있다. 또한 빌렘 플루서(Villem Flusser)는 "읽기의 위기로부터 완전히 다른 읽기방식을 도출함으로써 미래에도 계속 읽는 것이 가능하다."[3]며 혁명적 변화를 겪고 있는 읽기방식을 다른 차원에서 수용할 것을 강조하기도 했다.

다른 한편으로 우리는 다양한 '기회론' 역시 접하고 있다. 개방과 참여, 공유의 웹2.0 패러다임으로 인한 일반인의 쓰기 혁명, 창작 혁명 등 진정한 대화와 소통의 기회를 확보하게 되었다는 것이다. 또한 하이퍼미디어의 링크 기능을 통해 읽기/쓰기의 문화적 혁명이 일어나고 있으며 이는 저자-독자 관계의 민주화를 가져와 인류의 사고 체계 자체를 바꾸어 놓을 것이라고 호언장담하고 있다. 이처럼 우리는 전통적인 읽기/쓰기 문화의 권위에 의존하는 이론과 그러한 전통에 반기를 들고 그것의 해체를 주장한 다양한 이론을 접해왔다. 입장이 어쨌든 대부분의 학자들은 위의 두 견해를 반박하거나 긍정하거나 자신의 논리에 대입하여 재구성하는 식으로 빛을 지고

있다. 그들 모두가 현재를 구성하는 주류 문화가 디지털 테크놀로지라는 데에는 모두 동의하고 있는 것 같지만, 누구도 이를 설득력 있게 규정하지는 못한 것 같다.

물론 디지털 콘텐츠가 갖게 되는 명백한 수준의 부정적 측면, 이를테면 콘텐츠 생산자와 콘텐츠의 질적 수준, 신뢰의 문제 등에 대해서는 반드시 후속 연구가 이어져야 할 것이지만, 과연 '무엇이 위기이고 무엇이 기회'인가에 대해 우리는 고민하지 않을 수 없다. 과거 '산문적 소설은 언어예술이 아니다'라고 주장하던 시학 만능주의의 시절처럼 오늘날 우리는 독서가 수반된 전통적인 읽기 지상주의의 오류에 빠진 것은 아닐까. 혹시 대안 없이 '위기를 위한 위기'를 외치고 있는 것은 아닐까. '읽기/쓰기 문화의 위기론'이 정당성을 확보하려면 디지털 테크놀로지로 야기된 테크노포비아에서 벗어나 '읽기/쓰기의 본질은 무엇인지', '디지털 기술이 읽기/쓰기에 어떠한 영향을 미치는지', '사회문화적 현상으로서 디지털 읽기/쓰기는 어떻게 평가되어야 하는지'를 객관적으로 살펴보아야 한다. 지금은 디지털 테크놀로지로 인해 변화하고 있는 인류의 의사소통 체계인 읽기/쓰기 문화가 어떠한 가치와 의미를 다시금 획득하는지, 디지털 콘텐츠 그 자체의 생태에 대한 명확한 분석이 필요한 시점이다.

우선 본 연구자는 디지털 텍스트를 총 세 가지 종류로 구분해보았다. ①과거로부터 이어져온 권위적·전통적 읽기/쓰기 현상의 디지털화, ②권위적·전통적 읽기/쓰기와 궤를 같이 하고 있지만 디지털 플랫폼 상에서 창작되는 디지털 문학, ③ 종래의 읽기/쓰기 현상과 다른 '디지털만의 읽기/쓰기 방식'을 새롭게 창조해내고 있는 당대적(當代的) 읽기/쓰기[4]이다. 본 연구는 최근 디지털 콘텐츠의 주류로 떠오르고 있는 세 번째 예시, 즉 인스턴트 메시지(메신저, 채팅 등), 문자 메시지, 댓글, 이메일, SNS(Social Network Service, 트위터, 페이스북, 유튜브 등), 웹로그 등의 당대적 읽기/쓰기 현상에 중점을 두어 진행할 것이다. 위기와 기회를 논하는 핵심에는 이러한 기술적 단문의 글쓰기가 위치하고 있기 때문이다. 만일 읽기/쓰기 문화가 위기라면 그것을 극복하는 해안 또한 그 지점에서 발견할 수 있을 것이다.

우선 구술문화, 문자문화, 인쇄문화, 후기인쇄문화, 그 시대적 흐름에 따라 언어와 문자, 읽기

와 쓰기가 어떻게 변화해왔는지, 인류의 지식정보 전달체계의 변천을 살펴볼 것이다. 읽기/쓰기를 가능케 한 '언어(language)'는 인류의 커뮤니케이션에서 핵심적 수단이자 목적 그 자체이다. 미셸 푸코(Michel Foucault)가 주장했듯이 "언어 분석은 설명적이기보다는 지각이다. 즉, 그것은 바로 그것의 목적으로 구성된다." [5] 인간을 둘러싼 정치·사회·문화적 인지와 지각 활동을 설명하기 위해서는 해당 언어와 읽기/쓰기 행위의 분석이 필수불가결하다는 말이다. 읽기와 쓰기 행위가 왜 인류의 본성이라고 말할 수 있는지, 왜 우리가 그에 대해 연구해야 하는지, 언어학자 스티븐 로저 피셔(Steven Roger Fischer)는 이처럼 설명한다. "지식을 추구하고 배움을 사랑하는 인간의 본성이 읽기에 불을 붙인 도화선이였다. 다른 생명체에 비해 인류가 갖춘 가장 최근의 장점은, 정보를 찾아내고 조직하는 능력이다. 이는 분절화 된 말로 시작하여 쓰기와 형태와 방식이 끝없이 발전하는 읽기를 통해 이루어졌다. (...) 우리가 아는 역사상의 모든 언어와 문화는 읽기를 통해서만 지속될 수 있다. 과거 우리의 영광과 노력 모두가 증언하는 것처럼, 이를 통해 우리는 인류라는 드라마에 지속적으로 동참하는 것이다." [6]

이처럼 읽기/쓰기 문화의 변화와 발전 과정에서 인류의 '기록'과 '서사'에 대한 본능이 현대로 오면서 '데이터베이스'와 '링크'로 연결된다는 것을 진단하고, '현대적', '디지털적' 읽기/쓰기 방식이자 의사소통 수단을 '텍스트'와 '하이퍼텍스트'의 조합으로 규정할 것이다. 읽기/쓰기의 역사의 과반이 증명하듯, 읽기와 쓰기의 대상이자 결과물이자 목적 그 자체인 '콘텐츠'의 층위, 지위, 의미, 가치는 끊임없이 변화하여 결국 지금 '디지털 콘텐츠'에 이른 것임을 밝힌다. 이 모든 과정을 통해 우리가 말하려는 것은 러시아 문예학자인 미하일 바흐친(Mikhail Bakhtin)이 고찰한 바, "일상생활의 산문" [7], "대화주의" [8]가 디지털 콘텐츠가 갖는 진정한 의미를 파악하기 위한 새로운 방법론으로 부상하고 있다는 사실이다.

바흐친이 강조한 인간 본능의 자유와 창조성, 그에 기반한 '일상생활의 산문'에 대한 개념은 다음의 인용구에서 그 의미를 확인할 수 있다. "언어를 창조적인 것으로, 자아를 종결 불가능한 것으로, 그리고 역사를 근본적으로 열린 것으로 이해하기 위해서는 각각 창조성이 그 안에 내재

하도록 기술되어야만 한다. 창조성이 없으면 그것들은 아주 다른 것이 되어 있을 것이다. 창조성은 언제 어디에나 있다. (...) 개방성의 모델들을 구성하는 방법은 종결 불가능성을 평범한 과정에, 즉-바흐친이 쓰는 것처럼-바로 '일상생활의 산문'에 놓는 것이다. 그것들은 매일매일의 '존재의 사건'을 구성하는 축적된 작은 변화들의 산물이며 또 그러한 산물이었기 때문이다." [9] 더불어 바흐친의 '대화'라는 개념은 후대에서 다양한 방식으로 해석된 바, 이에 본 우리는 보다 광범위한 의미에서 '대화주의'와 '대화사회'의 개념을 디지털 콘텐츠에 적용하려 한다. "대화적 관계는 텍스트 내에 문장으로 제시된 대화의 단순한 말대꾸보다 훨씬 더 광범위한 현상이다. 그 관계는 인간의 모든 발화 및 인간 생활의 모든 관계나 현시-일반적으로 의미와 의의를 지니는 모든 것-에 스며들어 있는 거의 보편적인 현상이다." [10] 결국 본 연구에서 말하는 대화주의란 인류 사고방식 자체의 '대화적 본능'에 초점을 맞추게 될 것이다.

우리는 이러한 '일상생활의 산문'과 대화주의를 통해 평범한 사람들이 매일매일 읽고 쓰는 디지털 콘텐츠에 새로운 의미를 부여하는 '디지털링' 시대를 열 수 있을 것이다. '디지털링 Digitelling'은 디지털(digital)과 스토리텔링(storytelling)의 합성어로서 연구자가 디지털 읽기/쓰기 현상에 대해 당대적 읽기와 쓰기의 가치와 의미를 실현코자 학계에 제안하는 개념이다. 이는 디지털 콘텐츠가 서사성과 선형성이 결여된 무의미한 정보 덩어리가 아니라 당대적 읽기/쓰기 현상으로서 이야기성을 지닌 일상생활의 산물이자 작품이며, 정보 사회에서 대화 사회로 이르는 길이라는 의미를 내포한다. 디지털 세상에서 읽기와 쓰기 문화의 변화로 시작된 디지털링의 '혁명적 일상성'을 고찰하여 디지털링이 작동하는 원리를 설명하고, 콘텐츠의 개성과 다양성이 확보될 수 있다면 새로운 의미의 디지털 콘텐츠 패러다임을 창조할 수 있을 것이다.

1. 기록과 서사, 데이터베이스와 링크의 관계망

문자나 언어가 없던 고대에도 읽기와 쓰기는 존재했다. 선화(線畵), 기호(記號), 그림문자

(pictograph)의 시절을 떠올려보자. 우리가 읽고 쓰는 문화의 혁명적 계기로 알고 있는 종이와 인쇄술의 발명은 500여년도 안 된 최근의 일이며, 그에 앞서 설형문자와 상형문자에서 시작하여 알파벳에 이르기까지 인류가 문자를 사용한 역사 역시 6천년 밖에 되지 않는다.[11] 불완전한 읽기와 쓰기의 시절에서 사람들이 ‘신의 선물’이라 부른 문자가 생기면서 읽기/쓰기의 시대로 넘어오게 된다. 이는 “읽기가 더 이상 일대일 전달(대상물에서 단어로)이 아니라, 소리의 논리적 연결에 의해 자연스런 인간 언어를 창조하는 무엇이 되었음을 의미하는 것이다. 그림을 읽는 것이 아니라, 이제는 언어를 읽게”[12]된 것이다.

문자가 신의 선물로 여겨지던 당시 읽고 쓰는 일은 지배계층의 권력의 상징이었다. 그러나 머지않아 인쇄술이 발명되고, 출판업이 활황을 이루면서 인류의 읽기/쓰기 문화는 보편화된다. “문화사적 의미에서 인쇄술은 사회를 근본적으로 변화시켰다. 동일한 기록물을 기계로 무한정 찍어냄으로써, 지식에 대한 접근이 무한정으로 가능한 사회가 된 것이다. 근대 사회를 가능하게 한 것은 실로 인쇄술이라 할 것이다. 인쇄술이 불을 통제하고 바퀴(차)를 사용하는 것에 버금갈 정도로 인류에게 중요한 것이라는 주장은 과장이 아니다.”[13] 이러한 주장이 가능한 것은 읽고 쓰게 됨으로써 인류가 이룩해내게 될 거대한 업적 때문이다. 인간의 의식 자체를 바꾸어놓게 될 글쓰기의 혁명적 과정에 대해 월터 옹(Walter J. Ong)은 “(글쓰기) 테크놀로지들은 단순하게 외부적인 도움이 아니다. 그것은 의식을 내부에서 바꾸어 놓는다.”[14]고 역설한다. 지식과 정보가 보편화되어 온 역사가 바로 개개인 대중의 읽기와 쓰기의 역사인 것이다. 읽기와 쓰기, 그것의 대중화를 가능케 한 인쇄술을 통해 지식과 정보에 자유롭게 접근하게 된 대중은 기록과 서사의 과정에도 직접 참여하게 된다.

인류의 ‘기록’과 ‘서사’는 현대로 오면서 ‘데이터베이스’와 ‘링크’의 기능으로 확장된다. 현대의 컴퓨팅 환경은 전혀 새로운 방식으로 지식과 정보를 기록하고 서사를 만들어냄으로써 읽기/쓰기 패러다임의 혁명적 변화를 이끌어낸다. 디지털 장치를 통해 현대인이 가장 많이 수행하는 일은 텍스트의 입력과 전송이다. 결국 컴퓨터는 본질적으로 상당히 텍스트 지향적인 기계인 것이다. 또한 컴퓨터가 등장하자마자 디지털화의 대상이

된 첫 번째 미디어 또한 텍스트였다.[15] 사실 디지털 텍스트 안을 들여다보면 우리는 인류 문명사에서 발전해 온 텍스트 구성 원칙을 충실하게 따르고 있다는 사실에 놀라게 된다. 파피루스 두루마리 시절의 텍스트 구성 원칙 혹은 전통적인 인쇄 책의 구성 원칙과 현대의 디지털 콘텐츠의 ‘배치의 미학’은 전혀 다를 것이 없다. “전형적 웹페이지들은 텍스트가 주를 이루고 사진, 삽화, 도표 그리고 그래프가 끼어 들어가 있으며 다른 페이지와 연결되어 있는 신문과 개념적으로 유사하다.”[16] 결국 디지털 텍스트와 아날로그 텍스트의 관계는 도구적 변천의 한 양상일 뿐이며 상호보완적일 수밖에 없다. 그 근거에는 ‘창작(쓰기)’과 ‘소비(읽기-보기)’를 목적으로 하는 ‘형태를 달리한 텍스트’가 있을 뿐이다.

고대 ‘구술문화 시대’에 신격화되었던 텍스트는 ‘인쇄산업화 시대’에서 대중화되었고, 이제 ‘후기 인쇄 시대’를 맞이하여 새로운 특성을 추가하게 되었다. ‘이전보다 강력한’ 혹은 ‘이전 것을 뛰어넘는’이라는 의미를 가지는 ‘후기(post)’라는 접두사가 시사하듯이 후기 인쇄 시대에 인쇄 텍스트는 여전한 특권을 누리는 동시에 디지털 텍스트로 진보하게 된다. 여기서 우리는 컴퓨터가 문자 이전 세대의 사람들과 유사한 문화에 우리를 초대한다는 사실을 깨닫게 된다. 이는 월터 옹이 컴퓨터가 우리를 “2차 구술성”이라고 부른 시대로 이끌어준다고 주장한 것이다. 2차 구술성이란 “참가한다는 신비성을 가지며, 고유한 감각을 키우고, 현재의 순간에 집중하는 한편 정형구를 사용한다”[17]는 점에서 문자 이전의 1차적인 구술 문화와 놀라운 정도의 유사성을 갖고 있다. 최근 디지털 콘텐츠를 이루고 있는 특징인 참여도, 디지털 세대만의 고유한 감각, 현재성, 그들만의 정형구 등은 구술문화 시대의 전형성을 고스란히 이어가고 있다.

또한 미디어학자 데이비드 볼터(Bolter J. David)의 재매개(remediation) 이론[18]에서 “디지털 미디어는 인쇄 책을 개조하고 있다.”[19]고 말하듯, 현대적 미디어들은 과거 미디어를 반영하여 형태를 달리해 개조(개선, 개혁)한다. 디지털 콘텐츠는 전통적인 읽기와 쓰기를 어떻게 디지털적으로 개조하고 재매개한 것일까? 대부분의 뉴미디어 학자들은 인쇄 텍스트에서의 읽기/쓰기와 디지털 텍스트에서의 읽기/쓰기의 가장 큰 차이를 ‘서사성’과 ‘선형성’의 여부에 있다고

본다. '서사성'은 일정 텍스트에 시작과 끝이 있고, 고정된 순서와 흐름이 있으며 전체적으로 통일성 있게 연결된 전통적인 인쇄 텍스트의 특성이라 규정되는 반면, 디지털 텍스트의 경우 산발적으로 흩어져 있는 개별적인 데이터들이 느슨하게 연결된 하이퍼텍스트로서 서사성과는 거리가 멀다는 논리가 그것이다. 흔히 인쇄 텍스트는 선형적 구조로, 디지털 텍스트는 비선형적 구조로 정의되는 것도 같은 맥락이다. 뉴미디어 학자인 레프 마노비치(Lev Manovich)는 전통 서사와 디지털 데이터베이스를 대립항에 놓고 "서사적 전기 대신 이미지, 음향, 비디오 클립이나 거기에 덧붙여질 수 있는 텍스트의 데이터베이스를 볼 수 있고 다양한 방식에 의해 탐색하는 것이 가능"[20]하다고 강조한다. 동시에 그는 디지털 환경에서 서사의 개념이 재정의된다고 주장한다. "서사의 '사용자'는 데이터베이스를 만든 사람이 구축한 기록들 간 링크를 따라 데이터베이스를 움직여 다닌다. (하이퍼텍스트와 유비적인 의미에서 하이퍼내러티브로 불릴 수 있는) 상호작용적 서사는 이때 데이터베이스를 관통하는 여러 궤적의 집합으로서 이해될 수 있다"[21]는 것이다.

만일 인쇄의 논리를, 혹은 디지털의 논리를 증명하기 위해 '서사성'과 '선형성'의 개념을 빌려왔다면, 우선적으로 규정해야 할 것은 서사성과 선형성의 개념 그 자체가 아닐까. 기록으로서의 데이터베이스를, 서사로서의 링크를, 선형성과 비선형성을 배치되는 개념으로 규정할 것이 아니라 전통적으로 서사와 선형적 구조는 어떻게 구축되어 왔으며, 어떤 기능을 수행하는지부터 논해야 할 것이다. 파피루스 두루마리를 사용하던 고대 서사시인, 철학자, 역사학자들의 주요 작품은 종결이라는 개념에서는 거리가 멀었다. 그들이 적어 내려간 텍스트들은 시작이나 끝을 상정하지 않은 채 끝없이 이어지며 서로 다른 판본들로 연결되는 식이었다. 몇몇 미디어 학자들의 이분법적 논리를 따르자면 파피루스야말로 서사성이 취약하고, 비선형적 구조를 가지고 있는 것으로 보인다. 그보다는 오히려 최근 등장한 전자책 단말기의 텍스트들은 그 종결성이 보장되며 링크 기능을 통해 해당하는 하이퍼텍스트와 하이퍼내러티브로 직접 연결되는 등 서사적이고 선형적 구조를 가진다. 이러한 판단 오류는 우리가 잊고 있거나 잘못 이해하고 있는 중요한

사실에서 기인한다. 서사성과 선형성의 전형적인 예시로 제시되는 인쇄물 역시 하나의 테크놀로지로서, 과거의 것들을 인쇄 테크놀로지로서 재매개하며 '단힌 구조'를 가지게 되었을 뿐이다. 다소 과장되게 이야기한다면 물리적인 인쇄물 역시도 다양한 참고문헌들로 링크되어야 하나의 완벽한 이야기가 완성되는 '미완의' 작품일 뿐이다. "결국 책은 가르치고 소통하는 기계이다. 그러므로 우리가 구텐베르크 혁명에 버금갈 정도로 기본적인 테크놀로지, 문화적 변혁기에 살고 있다고 할 때 우리가 인식해야 할 첫 번째 사항은 인쇄된 책도 역시 테크놀로지라는 사실이다."[22]

따라서 서사의 개념에 대한 재정의가 필요한 것이 아니라 디지털 읽기/쓰기의 재매개가 어떤 방식으로 서사를 구축하는가를 탐구해야 할 것이다. 또한 디지털 언어의 하이퍼텍스트와 하이퍼내러티브를 유비적 관점에서 분리해 바라볼 필요도 없다. 그것이 단순한 데이터베이스로의 이동이든, 내러티브로의 이동이든 디지털 테크놀로지의 사용자들은 이미 오래 전부터 인쇄 텍스트들에서 다양한 방식으로 활용되어온 주석, 색인, 이미지, 표 등의 비선형성을 경험해 해왔다. "결국 웹페이지들은 페이지로 불리며, 이들은 잡지나 신문의 그래픽 레이아웃을 모델로 한다. 하이퍼텍스트는 이런 차원에서선 선형적인 구조의 책과 같은 모양을 유지한다. (...) 하이퍼텍스트 읽기와 쓰기는 우리가 500년 동안 알아왔던 인쇄 독자, 작가 개념과 함께 시작한다. 이런 방식으로 하이퍼텍스트는 라이벌인 인쇄 형태에 빛을 지고 있다는 사실을 자인한다."[23] 중요한 것은 서사성과 선형성의 여부가 아니라 디지털 기술이 읽기/쓰기에 접목되면서 기록은 데이터베이스로, 서사는 링크로 재매개되어 왔다는 사실이다.

최근 책, 독서, 출판 등에 대한 연구를 살펴보면 그 서사성과 선형성의 논의에 앞서 인쇄 텍스트에 제한된 논의를 디지털로 재개념화할 필요성이 있다는 주장이 제기되고 있다. 김기태는 '출판'을 아래처럼 재개념화하였다. "출판이란 인간의 사상이나 감정을 표현한 저작물을 창의적인 편집활동을 통하여 인쇄술 또는 기계적·화학적·전자적 방법을 사용하여 책의 형태로 다수 복제하거나 각종 전자기기에 탑재하여 독자에게 분배함으로써 공익의 목적을 달성하거나

이윤을 추구하기도 하는 문화적·사회적 활동을 말한다.”[24] 또한 볼터의 ‘재매개’ 이론에 기대어 텍스트의 배치를 파악해보아도 서사성과 선형성의 논의 자체가 어불성설이 되고 만다. 문제는 텍스트의 통일성이나 파편성의 여부가 아니라 ‘글쓰기 공간’이 현대적 재매개로 인해 어떻게 개조되었으며, 인류의 쓰기와 읽기 기능을 개선시키고 있는가 하는 점이다. 오랜 세월을 걸쳐 인류가 습득하고 발전시켜온 읽기/쓰기 테크놀로지는 필요와 편의, 요구와 목적에 따라 다양한 방식으로 서로를 재매개하며 텍스트적 속성을 견고하게 유지한 채 지금의 하이퍼텍스트에 이른 것이다.

그러나 기술결정론에 반대하여 전통적인 읽기/쓰기만을 강조해온 많은 이들이 기록과 서사의 개념과 상관없이 디지털 테크놀로지를 통해 무언가를 읽고 쓴다는 명백한 사실을 침묵하고 있다. 이는 마셜 맥루언(Marshall McLuhan)이 강조한 바, “전자 정보 구조의 ‘동시적인 영역’은 오늘날, 사회적 경험의 모든 수준에서의 특수주의와 사적 발의가 아니라, 대화와 참여를 위한 조건과 필요를 재구성한다.”[25]는 귀결로 이어진다. 인류의 오랜 읽기/쓰기 문화사에서 변하지 않는 하나의 원칙이 있다. “어떤 테크놀로지도, 심지어 명백하게 자율적인 것처럼 보이는 컴퓨터조차도 인간 작가와 독자들이 없으면 글쓰기 공간 역할을 할 수가 없다.”[26]는 것이다. 그러한 역사적 과정의 모든 핵심에 바로 사람이 있다는 말이다. “우리의 책과 정기간행물 그리고 특히 새로운 엘리트인 전자화면은, 아마도 가장 큰 인간의 목소리일 것이며, 고대 ‘영원한 증인’(구어, 문어)을 수억 바이트 곱해서 나온 것이다. 이들이 우리들 삶의 모든 면을 비추어, 일상적 나날에서 영감을 주고 지시하고 즐겁게 하며, 나아가 인터넷망으로 짜는 등 개입하고 있기 때문이다.”[27] 결국 테크놀로지를 등에 업게 된 인류는 예의 그만의 기록 본능을 데이터베이스화로, 서사 본능은 링크의 형식으로 재매개하여 일상적 차원의 일들에서 영감을 발휘하고 목소리를 높이게 된 것이다. 이는 텍스트와 하이퍼텍스트를 통한 읽기/쓰기 문화에도 고스란히 반영되었다.

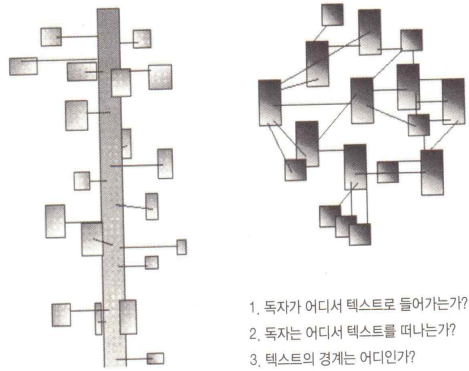
2. 텍스트, 하이퍼텍스트를 통한 읽기/쓰기 문화

앞서 이야기했듯이 컴퓨터가 등장하자마자 디지털화의 대상이 된 첫 번째 미디어는 바로 텍스트였으며, 현재 디지털 장치를 통해 현대인이 가장 많이 수행하는 일은 텍스트의 입력과 전송이다. 이는 인류의 텍스트적 본능이라 부를 수 있을 것이며, 정보 테크놀로지의 발전으로 이러한 본성이 ‘하이퍼텍스트’라는 개념을 낳게 된다. 과연 하이퍼텍스트는 무엇이며, 어디서 온 것일까? 1960년대 초기 벨슨이 만들어낸 ‘하이퍼텍스트’라는 용어는 전자적 텍스트 형식과 형태 일체를 의미하는 이전과는 전혀 다른 새로운 테크놀로지 형태로 받아들여졌다.[28] 뉴미디어 학자인 마이클 조이스(Michael Joyce)는 “하이퍼텍스트는 텍스트가 텔레비전에게 복수하는 것이다.”[29]는 말을 했는데, 이 역시 하이퍼텍스트를 새로운 형태의 텍스트로 보는 관점을 반영한다.

반면, 정보테크놀로지 분야의 저명한 학자인 조지 P. 란도(George P. Landow)는 ‘딕킨스 웹(The Dickens Web)’[30] 같은 프로젝트로 웹상에 구현된 하이퍼텍스트와 하이퍼미디어학을 연구하면서 하이퍼텍스트를 새로운 관점에서 조명하였다. 그는 롤랑 바르트(Roland Barthes), 미셸 푸코, 자크 데리다(Jacques Derrida), 미하일 바흐친 등의 인문학자들의 텍스트와 네트워크 개념을 끌어들여 『하이퍼텍스트 3.0』을 집필하였는데, 여기서 하이퍼텍스트와 하이퍼미디어를 다음과 같이 정의한다. “하이퍼텍스트는 텍스트 덩어리와 그것을 연결해 주는 전자적 링크로 구성된 텍스트를 의미한다. 하이퍼미디어는 시각정보, 소리, 애니메이션, 다른 형태의 데이터를 첨가해 하이퍼텍스트 안에 있는 텍스트 개념을 단순히 확장한 것이다. (...) 하이퍼텍스트는 언어적, 비언어적 정보를 링크하는 정보 매체를 지칭한다. 나는 하이퍼텍스트와 하이퍼미디어란 용어를 상호교환적으로 사용할 것이다.”[31] 여기서 우리는 “단순히 확장한 것”이라는 부분에 집중해야 한다. 하이퍼텍스트는 전혀 새롭게 등장한 읽기/쓰기 형식이 아니라는 점이다. 란도는 “하이퍼텍스트는 비선형적, 아니 좀 더 적절하게는, 다중선형적(multilinear) 혹은 다중순차적(multisequential)으로 경험되는 텍스트를 만들어내게

된다.”[32]고 강조하면서 텍스트의 선형성에 대한 일체의 경고를 일축한다.

각주나 미주가 달려 있는 전자책과 학술서적의 축형 구조의 특징 대 하이퍼텍스트의 네트워크 구조



(그림1) 하이퍼텍스트의 축 모양 구조 대 네트워크 구조 [33]

위 그림에서 보이는 것처럼 하이퍼텍스트의 축 모양 링크와 네트워크 구조는 인쇄 텍스트에서 사용하는 주석의 기능에서 크게 벗어나지 않는다. 다만, 디지털 매체로 오면서 오른쪽 그림의 '비선형의 선형성'을 가능케하는 구조인 프랙탈 네트워크(fractal network)로 변이되었을 뿐이다. 하이퍼텍스트에 관한 한 인쇄 매체와 디지털 매체 모두 비선형적(또는 종결 불가능성)으로도, 선형적으로도 볼 수도 있는 것이다. 그러니까 하이퍼텍스트는 '비선형'이 아니라 '다중선형', '다중순차'라는 란도의 주장이 시사하는 바는 우리 인류의 의사소통 방식과 지식정보 전달 체계는 이미 선형성과 연속성을 내포한다는 것이다. 모든 성전이 대화로 기록되던 시절에서부터 고대 파피루스 시절 시인이나 철학자들의 개방된 텍스트는 비선형적, 비연속적 텍스트의 전형을 보여준다. 그러나 과연 그것을 비선형이라 할 수 있을까. 그 자체로 끝을 맺는 동시에 다른 텍스트들과 연결되어 의미와 가치를 확보하게 되는 방식은 인쇄 미디어가 권위를 가지게 된 때(학술논문, 책의 주석을 보라)에나 하이퍼텍스트로 텍스트 사이를 넘나들게 된 오늘날의 디지털 시대에나 변한 것이 없다. 고대로부터 물려받은 읽기/쓰기 문화에서 이러한 서로 다른 텍스트 사이의 '넘나들기'는 인간의 본성, 나아가 읽기/쓰

기의 속성으로 여겨도 무리가 없다. 바흐친이 강조한 바, 종결 불가능한 대화적 본능은 인류가 사고하는 방식 그 자체이기 때문이다. “의식의 대화적 본성, 인간 삶 그 자체의 대화적 본성, 진정한 인간 삶을 언어적으로 표현할 때 유일하게 적합한 형식이 있다면 그것은 끝없는 대화다.”[34]

바흐친은 한 발 더 나아가 종결이라는 개념 자체를 부정하는데 이는 하이퍼텍스트적 속성과도 맞닿아 있다. 모든 텍스트가 개방되어 서로 연결된 것으로 본다면 “바흐친에게 ‘전체(the whole)’는 종결된 존재가 아니다. 그것은 항상 관계이다. (...) 따라서 전체는 종결지을 수도 무시할 수도 없다.”[35] 그에 따르면, 어쩌면 지구상의 모든 텍스트들은 종결되지 않은 것으로 이해할 수도 있을 것이다. 또한 디지털을 바탕으로 한 자유로운 형식의 읽기/쓰기가 중요하다는 점을 일찍이 인식한 데리다는 “선형적인 글쓰기의 종말은 진정으로 책의 종말이다.”[36]라고 말하며, 책-인쇄미디어-에 자격을 부여하는 경향과의 단절을 위해 새로운 글쓰기(그래머톨로지적 글쓰기)를 주장했다. “책 형식만으로는 더 이상 (...) 실제적으로 그 형식을 문제 삼고 그것을 해체하는 글쓰기 과정을 (...) 설정할 수 없다.”[37]고 강조하며 시작과 끝이 없는, 총체적 통일성을 무너뜨리는, 그야말로 ‘경계 없는’ 하이퍼텍스트적인 미래적 읽기/쓰기를 예측했다.

텍스트의 ‘개방성’, ‘상호텍스트성’을 통해 데리다가 주장하려 했던 것과 마찬가지로 바르트는 ‘쓰기 텍스트’와 ‘비선형성’을 강조하며 텍스트 이면(裏面)의 보이지 않는 것을 보고, 그것을 호흡하는 읽기/쓰기에 대한 인간적 본능을 파악하려 노력했다. 바르트는 독자들을 특정한 방식으로 읽도록 조장하는 텍스트의 정치적 압박을 연구하면서, 독자가 그저 읽도록 만들어진 책은 ‘읽기 텍스트’로, 독자가 직접 쓰도록 유도하는 텍스트를 ‘쓰기 텍스트’로 지칭했다.[38] 그는 직접 『S/Z』 [39]등의 신비평 장르를 창작해내며 텍스트의 정치적 관계를 매우 흥미로운 방식으로 조장했다. 푸코 역시 텍스트를 ‘네트워크’란 측면에서 인식했다. 그는 “지식 자체의 고고학적 분석”이라는 프로젝트를 묘사하면서 “동시적인 그리고 외견상으로 모순된 의견이 상호작용할 수 있도록 하는 사고의 일반적인 시스템을 재구성할 필요가 있다. 논쟁이나 문제를 가능하게 만들

고, 지식의 역사성을 떠맡도록 하는 조건을 규정하는 것은 바로 이 시스템이다.”[40]라고 역설하며, ‘숨겨진 네트워크’를 통해서 지식의 모순된 분류법, 관찰, 해석, 범주, 관찰 법칙을 광범위하게 서로 연결하는 새로운 담론의 질서를 발견할 수 있다는 결론을 내린다.[41] 독자들이 자신이 결정한 순서대로 다양한 방식으로 읽을 것을 강조하며 ‘리쵸, 고원, 유목민적 사고’를 이야기한 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)와 펠릭스 가타리(Felix Guattari)의 논의 역시 동일한 차원에서 해석할 수 있을 것이다.[42]

인류의 대화적 본능, 종결 불가능성, 미래적 읽기/쓰기, ‘쓰기 텍스트’로의 이동 그리고 네트워크 같은 용어를 꾸준히 사용하며 바흐친, 데리다, 바르트, 푸코, 들뢰즈 이들 모두가 주장하는 것은 다름 아닌 텍스트를 넘나들며 지식의 지평을 한층 넓혀주는 ‘하이퍼텍스트’이다. 인쇄 텍스트에서 가능했던 고정된 텍스트, 저자의 유일성, 수동적 독자의 개념이 해체된다는 측면에서 하이퍼텍스트는 결국 현대 문학 비평과 기호학, 해체주의, 포스트구조주의 등 일부 주요 논점과 상당히 유사한 점을 갖게 된 것이다. “하이퍼텍스트 링크는 현재의 텍스트를 텍스트 우주의 중심에 자리매김하도록 만든다. 이렇게 함으로써 새로운 위계 구조를 만드는 것이다. (...) 하이퍼텍스트에서는 중심이란 것이 항상 일시적이면서 탈중심화된 가상적 중심이기 때문에 그것이 인쇄 텍스트처럼 네트워크의 다른 것들을 압제하지는 않는다.”[43]

결국 하이퍼텍스트는 텍스트와 별개의 개념으로 정의되는 것이 아니라 읽기/쓰기의 본류로 돌아가는 텍스트적 현상의 하나로서, 지식과 정보를 담은 텍스트의 이해, 나아가 세계에 대한 이해를 용이하게 만드는 하나의 수단으로 정의해야 할 것이다. 본 연구자는 텍스트와 텍스트 사이를 넘나들기 수월하도록 우리를 인도한 하이퍼텍스트를 ‘현대적 읽기/쓰기 문화’가 갖는 속성으로 정의하고자 한다. 또한 텍스트와 텍스트성, 하이퍼텍스트의 개념은 새로운 것이 전혀 없는, 인류의 오랜 사고 습관이 테크놀로지를 통해 디지털적 읽기/쓰기로 발현된 현상으로 바라봐야 한다. 이제 하이퍼텍스트로 연결된 텍스트들은 무의미한 정보 덩어리의 차원을 넘어선 상호접점과 상호 작용의 ‘핵심지점’들을 보유하고 있는 ‘프랙탈 네트워크’(그림 1의 오른쪽 네트워크

구조)로 봐야 할 것이다.

디지털 시대의 읽기/쓰기 관습으로서 하이퍼텍스트는 텍스트와 다른 텍스트 간의 관계에 대한 경험을 급진적으로 바꿔놓게 된다. 이를테면 과거 고정되고 단단한, 불변의 지식과 정보 텍스트의 벽이 허물어지고 텍스트의 개념 자체가 보다 유연하게 바뀌면서 대중들을 적극적으로 유입하게 된 것이다. 스마트미디어의 등장으로 매스 미디어와 마이크로 미디어가 섞이고, 로컬 콘텐츠가 글로벌한 의미를 획득하여 ‘글로벌 문화’를 구현하는 현상을 보자. 소소한 개인의 생각과 가치관, 국지적인 정보들이 아날로그 시대의 단단한 벽을 넘어 전방위로 소통되고 있다. “데이터, 사고, 자아와 우주의 관계를 극적일 정도로 변화시키는 정보 매체에 우리가 기대하는 것처럼 이 (표류하는) 핵의 순간성은 불평이나 풍자의 이유라기보다는 단순히 주어진 것-이것이 사물들이 존재하는 방식이다-일 따름이다. 그것은 우리가 생각하고 의사소통하거나, 혹은 하이퍼텍스트적인 우주에서 이런 생각과 의사소통을 기록하는 조건에 불과하다.”[44] 이러한 하이퍼텍스트적인 유연성과 개방성은 디지털 매체를 민주적인 것으로 만드는 동시에 ‘대화 사회의 한 모델’로 구축하게끔 한다. 프랙탈 네트워크가 그렇듯이 어떤 하나의 대화나 법칙이 다른 것들을 지배하거나 기반이 되는 경우는 없다. 바흐친이 말한 바, 종결불가능성이란 일상의 사건성, 현재성, 실제적 창조성, 무작위성, 잠재성, 개방성을 지향하는 개념으로 그 어떤 텍스트도, 삶도, 일상도, 사회도, 문화도, 역사도 체계나 법칙으로 설명할 수 없는, 그 자체로 종결이 불가능한 열려있는 ‘대화적 시공간’ 속에 놓여있다는 것[45]인데, 이는 아래에서 살펴볼 디지털 콘텐츠의 철학에 다름 아니다.

3. 바흐친의 ‘일상생활의 산문’과 디지털 콘텐츠

러시아 문예학자인 바흐친의 사상을 가장 객관적으로 분석했다는 평가를 받는 게리 솔 모슨(Gary S. Morson) 과 캐릴 에머슨(Caryl Emerson)은 ‘산문학’[46]이라는 개념으로 바흐친을 요약했는데, 우리는 여기서 디지털 콘텐츠의 희망을 발견할 수 있다. 디지털 테크놀로지로 인

해 변화되고 있는 인류의 의사소통 체계인 읽기/쓰기 문화가 어떠한 가치와 의미를 획득하는지, 디지털 콘텐츠의 생태에 대한 명확한 인식을 위해서 바흐친의 '산문학', 즉 "산문적 삶의 풍부한 결"[47]이 중요한 개념이기 때문이다.(연구자는 이를 '일상생활의 산문'이라 부르기로 한다.) 디지털 콘텐츠에서의 읽기/쓰기 패러다임의 변화와 그 문예적 가능성을 탐구하기 위해서는 "문화의 발전 과정에서 나타나는 이질적인 일상적 장르와 의미의 중요성"[48]을 반드시 염두에 두어야 한다. 이러한 '산문학'의 필요성에 대해 바흐친은 "인류학자들이 방언과 오지 문화를 연구하고, 언어학자들이 복잡한 구조적 모델을 만들어내고, 문학 연구자들이 위대한 작품들을 해독하기 위해 난해한 방법을 사용하지만, 자신들이 매일 듣는 엄청난 다양한 대화에서 배우고자 하는 생각을 가진 이는 거의 없다는 아이러니에 대해 언급하곤 한다."[49]

우리는 흔히 가십성 글이나 출처가 분명치 않은 텍스트를 읽는 것은 읽지 않느니만 못하느니 친구들끼리 주고받는 인스턴트 메시지에 불과한 자료들은 텍스트가 아니라느니, 수많은 (유의미한) 댓글은 그저 감정적 소모 현상일 뿐이라느니, 결국 그러한 것을 읽고 쓰는 것은 '고급한 혹은 정식의 읽기/쓰기'가 아니라느니 하는 얘기를 지루할 정도로 들어왔다. 그러나 과연 유사 이래 인류가 읽고 써 온 방대한 텍스트 중에서 '고급', '정식'이라고 부를 만한 것은 무엇이며, '텍스트다운 텍스트'의 기준은 누가 어떻게 마련한 것인가. 과연 우리가 '텍스트로서 합당한 무엇'에 대해 합의한 적이 있는가. 피서는 이에 대해 다음처럼 말한다. "우리가 보통 생각하는 것 이상으로 읽기는 평등하고 원칙이 있으며, 사회 남녀 구성원의 보다 높은 이상에 호소한다. 우리는 쓰레기가 아닌 질을 추구한다. 흥밋거리, 정보 혹은 전문적 탐구, 그 무엇이 됐든 독자 대부분은 최고라고 생각하는 것을 선택한다."[50]

사실 디지털 텍스트의 시대부응적 예시로서 인스턴트 메시지(메신저, 채팅 등), 문자 메시지, 댓글, 이메일, SNS(트위트, 페이스북, 유튜브 등), 웹로그 등을 통해 그 모습을 이제야 드러내고 있는 당대의 읽기/쓰기 현상은 고대 소크라테스적 대화와 메니포스적 풍자를 닮은 모습이기도 하며, 바흐친이 강조한 '대화사회'의 모델이기도 하다. 이렇듯 '당대의 현실적 문제에 대해 개인

적, 일상적 고민을 다루고 있는 디지털 텍스트'인 '디지털링 콘텐츠'들은 짧은 이야기로서, 서간문으로서, 웅변이나 논증으로서, 타인의 의견에 대한 응답으로서, 다양한 대화와 끼어들기의 행위로서 읽기/쓰기 패러다임의 변화를 일으키고 있다. 물론 디지털링의 대상으로 기존 미디어의 디지털화로 인한 다양한 텍스트들 또한 하이퍼텍스트화하여 새로운 의미와 가치를 확보해 가고 있지만, 이는 기존 읽기/쓰기 현상의 기술적 확장내지는 사고의 지평 확장이라 보고 본 연구에서는 보다 일상적 차원의 읽기/쓰기 현상을 중심으로 디지털링의 철학을 규명하기로 한다.

디지털링이란 디지털과 스토리텔링의 합성어로서, 앞서 설명했듯이 디지털 콘텐츠가 당대적 읽기/쓰기 현상으로서 '이야기성'을 지닌 일상생활의 산문이자 작품이며, 정보 사회에서 대화 사회로 이르는 과정이라는 의미를 내포하고 있다. 이른바 서사성이나 선형성, 권위가 중요했던 과거 읽기/쓰기 문화에서 놓친 부분은 바로 대중이며, 그들의 존재적 일상성이라는 말이다. 이제 디지털링을 통해 디지털콘텐츠의 일상적, 산문적 읽기/쓰기 문화에 주도적으로 참여하게 된 일반 대중은 디지털 시대의 대화적 분위기를 이끌고 있다. "예전에는 기록어의 영역이 아니었던 곳에서도 읽기가 출현했다. 읽기 기반의 컴퓨터 채팅이 과거의 대화를 대체하고 있다. 캠프파이어나 난롯가의 잠담을 번쩍이는 컴퓨터화면이 대체했으며, 이제 읽는 행위 그 자체만이 인간적 요소로 남게 되었다. 휴대폰 문자 메시지는 이보다 급속히 퍼졌다. 소리 없는 '텍스트 메시지(txt msg)'는 전화기의 조그만 화면에 인쇄되며 게다가 목소리 대화보다 훨씬 싸다. 세계의 젊은이들은 이에 열광한다. 인구가 조밀한 일본이나 대부분의 부유한 유럽에서는 하루 50번이나 그 이상 쓰기도 한다. (...) 이메일·채팅 그리고 휴대폰 문자 메시지 등이 구두 의사소통 보다는 읽기 의사소통을 강화할 것이다. 다양한 전자 '기록 쓰기'에 익숙한 젊은이들이 곧 성인이 되어, 보다 세련된 기술과 능력을 구사할 것이다. 이들이 코앞에 온 다음 세상의 읽기를 결정할 것이며, 그 어느 때보다 많은 읽기를 필요로 하는 세상이 될 것으로 보인다."[51]

이러한 분위기는 인쇄 테크놀로지가 주도한 변화와는 질적으로 다른 차원의 변화다. 저자와 텍스트에 권위를 부여하며 읽기/쓰기의 문화적

엘리트성을 확보하지 못한 나머지 것들을 주변화하는 데 충실했던 인쇄시대는 반쪽짜리 소통의 시대였다. 하지만 현재 소위 후기인쇄시대로 명명되는, 디지털 콘텐츠들이 범지구적 통신망으로 연결된 유비쿼터스 시대의 읽기/쓰기 문화 현상을 보자. 유튜브와 페이스북, 트위터 등 SNS에 올라오는 엄청난 수의 일기 혹은 논평, 정치적·사회적·문화적 패러디들, 자가 출판 소설과 시 그리고 에세이들, 대안적인 생활양식을 갖고 있는 사람들(디지털 보헤미안)의 자유로운 삶에 대한 이야기들, 주요한 웹로그에 달린 댓글을 통한 충고와 논평, 조언들, 심지어는 소소한 인스턴트 메시지들까지도 지구적 현상으로 데이터베이스화되고 링크되고 있다. 이런 변화들은 이미 벌어지고 있으며 그 세상에는 권위자도 엘리트도 없고, 격식도 양식도 없다. 다만 일상생활의 산문을 통한 다양한 열린 대화만이 존재하며 이는 그 어느 때보다도, 그 어느 콘텐츠보다도 대중 개개인에게 유의미하게 기능하고 있을 뿐이다.

이제 앙리 르페브르(Henri Lefebvre)가 이야기한 '일상의 비참함과 위대함'의 저력이 발휘되는 시대가 도래한 것이다. "일상성의 가장 위대한 측면은 그 완강한 지속성"[52]이라며 "삶의 예술 작품화"[53]를 평생의 주제로 삼았던 르페브르는 디지털 시대의 쓰기와 읽기가 어떻게 작품으로 승화되어야 하는지를 여실히 보여준다. "정신적으로 '작품'이라는 용어는 더 이상 예술적 사물을 가리키는 것이 아니라 자신을 알고, 자신을 이해하고, 자기 자신의 조건들을 재생산하고, 자신의 자연과 조건들(육체·육망·시간·공간)을 전유하고, 스스로 자신의 작품이 되는 그러한 행위를 지칭한다."[54] 어쩌서 이토록 중요한 일상생활의 산문이 그동안 하찮게 취급되어 왔을까. 엘리트주의에서 벗어나지 못한, 오히려 그것을 강화한 인쇄문화가 우리 의식에 남긴 깊은 상처는 아닐까. "우리는 다른 사람의 실제적인 일상 담론, 그러나 우리에게 중요한 그 일상 담론 속에서 극히 미미한 억양의 변화나 극히 경미한 목소리들의 움직임까지도 대단히 예민하게 포착해낸다. (...) 이 모든 것이 이제껏 이론적 인식의 대상이 되거나 당연한 평가를 받지 못했다는 것은 얼마나 놀라운 일인가?"[55]라는 바흐친의 충고를 새겨들여야 할 것이다. 바흐친의 말마따나 '진정한 인간 삶'에 유일하게 적합한 형식이 '끝없는 대화'라면,

그래서 우리는 우리의 삶과 그것을 둘러싼 모든 사회문화적 현상을 '종결불가능'한 것으로 보고 끊임없이 이야기를 나누어야 한다면, 디지털 시대의 읽기/쓰기를 상징하는 '디지털링'을 통해 그 꿈을 실현할 수 있을 것이다.

사실 우리는 처음으로 말하는 그 순간부터 필연적으로 '대화'를 배우기 시작한다. 바흐친의 개념으로는 '발화 장르'인데, 우리는 "문법을 학습하기 훨씬 전부터 유창하게 구사하는 모국어 부여받은 것과 거의 같은 방식으로 이 발화 장르들을 부여받는다"[56]는 것이다. 우리가 언어를 안다는 것은 이 발화 장르들의 목록을 마음껏 활용한다는 것인데, 이는 단순히 '언어를 이해'하는 것 이상을 뜻한다. 그러니까 이러한 발화 장르는 인간의 사고, 인식, 소통 체계 등 '인간 존재를 둘러싼 문화를 기억'하는 방식의 중요한 일부분을 이루며, 많은 양의 '문화의 지혜'가 소통되는 통로라는 것이다. '개인 미디어'로 불리는 다양한 형태의 웹로그-블로그, 미니홈피-들과 SNS에 게재된 콘텐츠들이 더 이상 사소한 개인적 기록물로 취급되지 않도록 우리는 '디지털링'이 확보하는 가치를 확인하고 '일상생활'에 기반한 일종의 작품으로서의 의미를 부여해야 할 것이다. 이는 바흐친이 강조한 산문적이고, 정식화되지 않은, 고도로 구체적인 '일상생활의 지혜'를 말하는 데, 그것을 식별하는 것이야말로 산문적 의식, 즉 '산문적 지성', '산문적 지혜' 그리고 '산문적 시각'을 갖는 것이다. 이것이 바로 우리 연구의 핵심 주장인 '일상생활의 산문'에 가치를 부여해야 하는 중요한 이유이며, '디지털링'이 그러한 발화적 기능을 심분 발휘하여 결국 현대 인류 문화의 기억과 지혜를 제대로 전달하고 소통시킬 것이라는 믿음의 기초이다.

나가며 : 디지털 콘텐츠의 패러다임 혁명 '디지털링'

일찍이 디지털이 물고 올 변화에 있어 '인간의 가능성'에 후한 점수를 준 디지털 전문가 네그로폰테(Negroponete)는 다음과 같이 이야기한 바 있다. "오늘날 어린이들은 인터넷에서 골목대장이 될 수 있는 기회를 얻고 있다. 인터넷에서 어린이들은 그들의 모습을 드러내지 않고서도 말할 수 있다. 아이러니하게 읽고 쓰는 것이 도움

이 된다. 아이들은 인터넷에서 추상적이고 인위적인 연습을 완수하기 위해서가 아니라 소통을 하기 위해 읽고 쓴다. 이에 대한 나의 옹호가 반지성적이거나 추상적 사유에 대한 모함으로 받아들여져서는 안 된다. 오히려 그 반대이다. 인터넷은 지식과 의미를 발견하기 위해 뻗어나가는 새로운 매체이다.”[57] 이들 세대에게 앞서 설명한 디지털링의 철학은 삶의 바탕으로서, 일상의 예술작품화로서 중대한 패러다임으로 작동하게 될 것이다.

유사 이래 개인의 일상적 읽기/쓰기가 이처럼 의미와 가치를 부여받은 시대는 없었다. 디지털 시대에 태어나고 자란 세대들은 정보와 지식을 구하고, 타인과 소통하는데 ‘디지털링’을 적극적으로 활용할 뿐 아니라 ‘디지털링’의 방식으로 대화를 나누고 담론을 생산한다. 일상적 담론과 대화들이 증폭된 지금 이 시대의 ‘현대적’, ‘디지털적’ 읽기/쓰기 방식과 의사소통 수단을 통해 새로운 유형의 콘텐츠들이 창조되고 있는 것이다. ‘가치 없이’ 여겨왔던 일상생활 차원의 텍스트들이 보다 ‘존중받는’ 차원으로 이동하고 있는 것이다. 우리는 이러한 변화에 주목하여야 한다. 우리가 여기서 이러한 일상적·대중적·문화적 상황을 그저 기술적 토대 아래 발생한 현상으로 격하하지 않고 학문적으로 깊이 있게 연구한 이유는 그 때문이다.

이상으로 우리는 일상생활의 산문이 단순히 사람들 사이에 오가는, 휘발되어 마땅한 콘텐츠가 아니라 인류의 사고, 인식, 소통의 체계이며 그 자체로서 문화 창달에 유의미한 행위로서, 디지털링의 ‘혁명적 일상성’이 재평가되어야 한다는 것을 살펴보았다. 결론적으로 디지털 세상에서 읽기/쓰기 문화의 변화로 시작된 디지털링은 디지털 콘텐츠의 개성과 다양성을 확보하는 수단이자 새로운 차원에서 디지털 콘텐츠 패러다임을 창조하여 제2의 문예 부흥을 이끌어 나갈 ‘읽기/쓰기를 토대로 구현된 대중문화 현상’이라 감히 이야기할 수 있을 것이다.

새로운 디지털 콘텐츠의 연구 방향과 그 가능성을 제시한 리오타르는 “지식은 새로운 채널들에 맞출 수 있다. 그리고 그 지식은 배움을 많은 정보로 번역할 때에만 작동된다.”[58]고 말한 바 있다. 디지털링 콘텐츠로 창작되고 해석되는 지식과 정보가 시대적 산물이자 작품으로 재평가되어야 하는 당위가 여기에 있다. 이러한 배경아

래 우리는 또한 바르트가 강조한 ‘언어의 유포아’를 확보할 수 있을지도 모른다. “시민 세계는 이제 하나의 진정한 고유한 자연을 형성하고, 이 자연은 말하고 있으며, 작가가 배제된 살아 있는 언어들을 만들어 내고 있다. (...) 시민 세계의 구체적 보편성, 더 이상 신비롭거나 명목적이 아닌 그런 보편성을 넘어선 보편적 언어는 있을 수 없다는 것을 알고 있다.”[59]

같은 맥락에서 디지털 콘텐츠 연구 내에서 아직까지 디지털 읽기/쓰기에 대한 새로운 패러다임을 세우지 못했다는 것은 안타까운 일이 아닐 수 없다. 어쩌면 진정한 인간성과 존재 의미는 그 자체를 ‘평온한 비존재감’에서 발견할 지도 모른다. 디지털 테크놀로지 철학자 피에르 레비가 역설한 인류의 힘은 “서로 접촉함으로써, 또한 자신의 집단지성과 구성원들의 개인적 감수성을 완성함으로써”[60] 확보되는 바, 개별 인간의 움직임으로서의 확보되는 새로운 시대의 정신은 반드시 주목해야 할 사건이다. 디지털은 지금 주요한 삶의 방식으로 존재하고 있으며, 그런 만큼 현실과 가상 사이의 인간적 차별이 해소되는 세계에서 디지털 문화 현상을 표상하는 방식을 찾는 것은 지성인들의 과제다. 현대에서 미래로 넘어가는 인류의 삶을 구성하는 핵심 요소로서 고대로부터 물려받은 읽기와 쓰기의 본성이 디지털 콘텐츠를 통해 범시민적·민중적 힘을 발휘하게 되었기 때문이며, 이제야말로 대중은 디지털링을 통해 그들만의 문화를 창달할 수 있게 되었기 때문이다.

참 고 문 헌

- [1] 조선일보, ‘글과 담쌓은 세대 上’, 2010.11.01.
- [2] 최신 테크놀로지에 대한 병적인 공포심을 말한다.
- [3] Vilem Flusser, Nancy Ann Roth(TRN), Does Writing Have a Future?, Univ of Minnesota Pr, 2011, pp. 154~155.
- [4] 본 연구에서는 이 당대적 읽기/쓰기를 ‘디지털링’이라는 새로운 용어로 정의하였다. ‘디지털링’은 디지털(digital)과 스토리텔링(storytelling)의 합성어로서 디지털 읽기/쓰기 현상에 당대적 읽기와 쓰기로서 이야기성을 지닌 산물이자 작품이라는 가치와 의미를 부여하고자 학계에 제안하는 개념.
- [5] 미셸 푸코, 『담론의 질서』, 이정우 역, 새길, 2011, p. 148.
- [6] Steven Roger Fischer, A History of Writing, Reaktion Books, 2004, p. 56.
- [7] 미하일 바흐친, 말의 미학, 김희숙, 박종소 역, 길, 2006, p. 48.

[8] Ibid., p. 425.
 [9] Gary S. Morson, Caryl Emerson, Mikhail Bakhtin : Creation of a Prosaics, Stanford University Press, 1991, 93쪽.
 [10] Ibid., p. 107.
 [11] Steven Roger Fischer, A History of Language, Reaktion Books, 2003, pp. 167~179.
 [12] Steven Roger Fischer, A History Of Reading, Univof Chicago Pr, 2004, p. 20.
 [13] Ibid., p. 281.
 [14] Walter J. Ong, Orality and Literacy, Taylor & Francis, 1988, p. 82.
 [15] Lev Manovich, The Language of New Media, MIT Press, 2002, p. 123.
 [16] Ibid., p. 125.
 [17] Walter J. Ong, Op.cit., p. 216.
 [18] Jay David Bolter & Rich Grusin, Remediation : Understanding New Media, MIT Press, 1999, p. 19.
 [19] Jay David Bolter, Writing Space, Routledge, 2001, p. 4.
 [20] Lev Manovich, Op.cit., p. 286.
 [21] Ibid., p. 294.
 [22] George P. Landow, Hypertext 3.0, Johns Hopkins University Press, 2006, p. 75.
 [23] J. David Bolter, Op.cit., p. 66.
 [24] 김기태, “새로운 페러다임 구축을 위한 ‘출판’의 재개념화 연구”, 한국출판학회연구 제36권 제1호(통권 제58호), pp. 247~248, 2010.
 [25] Marshal McLuhan, The Gutenberg Galaxy; The Making of Typographic Man, University of Toronto Press, 1962, p.198.
 [26] J. David Bolter, Op.cit., p.26.
 [27] Steven Roger Fischer, Op.cit., p. 400.
 [28] George P. Landow, Op.cit., p. 4.
 [29] Michael Joyce, Of Two Minds: Hypertext Pedagogy and Poetics, Ann Arbor: University of Michigan Press, 1995, p. 47.
 [30] 찰스 디킨스의 『위대한 유산』를 인터미디어와 스토리페이스를 사용하여 출간한 웹 프로젝트(단순 링크에서 나아가 보다 정교한 하이퍼텍스트)로 정보테크놀로지를 인문학에 접목시켜 화제가 되었다.
 [31] George P. Landow, Op.cit., p. 4. 이는 수용자의 능동성에 관한 이야기로 들린다. 이를테면 과거 읽기에 몰입했던 대중을 TV에 한 순간 빼앗겼던 텍스트는 하이퍼텍스트로 오면서 비로소 대중에게 능동적 권력을 부여하게 되었고, 결국 TV나 영화를 능가하게 되었다는 것이다.
 [32] Ibid.
 [33] George P. Landow, Op.cit., p. 107.
 [34] Gary S. Morson, Caryl Emerson, Op.cit., p. 125.
 [35] Ibid., 1991, p. 88.
 [36] 자크 데리다, 그라마톨로지, 김성도 역, 민음사, 2010, p. 43.
 [37] Ibid., p. 58.
 [38] 롤랑 바르트, 텍스트의 즐거움, 김희영 역, 동문선, 1997, p. 98.
 [39] 발자크의 소설 <사라진느> 비평서로서, 텍스트 부분간의 권력관계를 주석을 다는 식으로 새롭게 논평한 책으로, 구조주의적 분석에서 해체 비평으로 넘어가는 바르트

연구사의 접점에 위치하는 책이다. ; 롤랑 바르트, S/Z, 김웅권 역, 동문선, 2006, 참조,
 [40] 미셸 푸코, 지식의 고고학, 이정우 역, 민음사, 2000, p. 77.
 [41] 미셸 푸코, Op.cit., pp. 62~78 참조.
 [42] 길 들뢰즈, 펠릭스 가타리, 천 개의 고원, 김재인 역, 새물결, 2001, 참조.
 [43] George P. Landow, Op.cit., p. 183.
 [44] Ibid., p. 188.
 [45] 미하일 바흐친, 발터 벤야민, 롤랑 바르트 외, 작가란 무엇인가, 박인기 편역, 지식산업사, 1997, pp. 43~57 참조.
 [46] Gary S. Morson, Caryl Emerson, Op.cit., pp. 45~69 참조.
 [47] Ibid., p. 82.
 [48] Ibid., p. 83.
 [49] Ibid., p. 81.
 [50] Steven Roger Fischer, Op.cit., p. 415.
 [51] Ibid., pp. 420~421.
 [52] 앙리 르페브르, 현대 세계의 일상성, 박정자 옮김, 기과랑, 2005, p. 8.
 [53] Ibid., p. 12.
 [54] Ibid., p. 355.
 [55] Gary S. Morson, Caryl Emerson, Op.cit., p. 82.
 [56] 미하일 바흐친, 발터 벤야민, 롤랑 바르트 외, Op.cit., p. 369.
 [57] Nicholas Negroponte, Being Digital, A.Knopf, 1995, p. 201.
 [58] 장-프랑수아 리오타르, 포스트모던적 조건, 이현복 옮김, 서광사, 1992, p. 87.
 [59] 롤랑 바르트, 글쓰기의 영도, 김웅권 역, 동문선, 2007, pp. 77~78.
 [60] Pierre Levy, World Philosophie, Odile Jacob, 2000, p. 240.

구모니카



2003년 : 경희대학교 언론정보대학원 (저널리즘학 석사)
 2011년 : 한국외국어대학교 글로벌 문화콘텐츠대학원 (글로벌 문화콘텐츠학 박사과정 수료)

2005년~현재: 도서기획출판 M&K 대표
 2002년~현재: 대진대학교 신문방송학과, 신홍대학 문예창작학과, 서일대학교 미디어출판과, 한국외국어대학교 문화콘텐츠학과 시간강사
 관심분야 : 디지털 콘텐츠(Digital Contents) 창작기획 및 제작유통, 전자책, 유비쿼터스 컴퓨팅과 SNS 기반 콘텐츠 개발, OSUP(One Source Ubiquitous Product) 기획제작, 글로벌 디지털 콘텐츠 플랫폼 등