

컴퓨터, 인터넷, 그리고 문학

장 경 렬 | 서울대 영문과 교수

필기 도구로서의 컴퓨터가 문학적 글쓰기에 대단한 영향을 미친 것은 사실이다. 그것도 좋은 의미에서, 무엇보다도 글을 자유롭게 고치고 편집할 수 있게 되었다는 점이 지적될 수 있을 것이다. 그러나, 비록 누구나 다 의식하지는 않더라도, 컴퓨터가 문학적 글쓰기에 미친 부정적인 영향도 만만치 않다. 예컨대, 어떤 작가나 평론가의 글이 필요 이상으로 늘어지고 있다거나 만연체의 요설로 바뀌고 있다는 느낌을 준다면, 그 혐의를 컴퓨터에 두어야 할 경우가 적지 않다.

컴퓨터와 문학

컴퓨터와 문학, 이 어울릴 것 같지 않은 한 쌍의 관계 맺음은 우리나라의 경우 대략 1980년대 말로 소급된다. 당시 워드 프로세서라는 글쓰기 전용 컴퓨터 칩 응용기기 이외에 8088 프로세서를 사용한 XT급 컴퓨터와 삼보 컴퓨터 회사가 개발한 워드프로세싱 프로그램이 보급되기 시작하면서 문인들은 하나둘 컴퓨터로 글을 쓰기 시작했던 것이다. 곧 이어 ‘한글’이라는 워드프로세서의 출현과 함께 ‘컴퓨터로 글쓰기’는 널리 일반화하기에 이르렀으며, 10여 년의 세월이 지난 지금 컴퓨터와 문학은 서로 떼어놓을 수 없는 관계로 발전하게 되었다. 물론 문학과 컴퓨터를 잇는 중요한 연결고리가 되고 있는 것은 여전히 글쓰기라는 기능적 측면이다. 말하자면, 컴퓨터가 문인들에게 무언가의 의미를 갖는다면, 이는 주로 펜이나 연필을 대신하는 필기 도구로서이다.

필기 도구로서의 컴퓨터가 문학적 글쓰기에 대단한 영향을 미친 것은 사실이다. 그것도 좋은 의미에서, 무엇보다도 글을 자유롭게 고치고 편집할 수 있게 되었다는 점이 지적될 수 있을 것이다. 그러나, 비록 누구나 다 의식하지는 않더라도, 컴퓨터가 문학적 글쓰기에 미친 부정적인 영향도 만만치 않다. 예컨대, 어떤 작가나 평론가의 글이 필요 이상으로 늘어지고 있다거나 만연체의 요설로 바뀌고 있다는 느낌을 준다면, 그 혐의를 컴퓨터에 두어야 할 경우가 적지 않다. 또한 누구든 글을 쓰는 사람이 끊임없이 고치고 또 고칠 수 있다는 생각으로 인해 미완의 느낌을 떨치지 못한다면, 이 경우에도 역시 컴퓨터에 혐의를 둘 수 있다. 아울러, 작가는 컴퓨터 화면의 제약으로 인해 일종의 ‘터널 비전’에 갇힐 수도 있거니와, 이 역시 필기 도구로서의 컴퓨터가 갖는 문제점으로 지적될 수 있다. (이와 관련하여, 필자의 <컴퓨터로 글쓰기, 무엇이 문제인가>, 『현대 비평과 이론』, 1992년 가을/겨울

호 참고하기 바람.)

이처럼 긍정적이든 부정적이든 컴퓨터와 문학의 관계 맺음은 일차적으로 ‘글쓰기 틀 매개로 한 것이었다. 한편 ‘글쓰기 틀 매개로 하여 문학이 컴퓨터와 관계를 맺게 되자 이로 인해 파생된 문제 가운데 하나가 문학 텍스트의 존재 양식과 관련된 것이다. 이 문제와 관련하여 컴퓨터에 입력해 놓은 작품은 직접 컴퓨터 화면을 통해 읽을 수도 있다는 점에 유의하기 바란다. 심지어 컴퓨터 이전 시대의 작가들이 남긴 작품들조차 컴퓨터에 입력하여 상품화한 ‘책 아닌 책 까지 등장하기에 이르렀는데, 이로 인해 종이 에 활자로 기록된 텍스트는 이제까지 누려 오던 독점적 지위를 포기하지 않을 수 없게 되었다. 말하자면, 텍스트는 이제 종이 책의 형태가 아닌 일련의 ‘전자 신호 모도 존재할 수 있게 된 것이다. 바로 이 새로운 개념의 텍스트는 이제까지 문학 텍스트들이 발(發)하던 ‘아우라 틀 소멸시키는 역할을 한다. 새로운 형태의 텍스트로 인해 텍스트에 대한 복제와 변형, 심지어 훼손까지도 아주 손쉬워졌기 때문이다. 이와 같은 사태는 문학 작품의 작가나 문학 텍스트가 누려 오던 ‘권위 의 상실을 예견케 한다. 문제는 여기에서 끝나지 않는다. 최근 ‘인터넷 의 보급과 발달로 인해 잠재적으로 세계 전체의 컴퓨터들이 하나로 묶일 수 있게 되었거니와, 지극히 비판적인 시각을 갖는 사람의 입장에 서면 이제 텍스트의 복제와 변형과 훼손은 잠재적으로나마 전지구적으로 이루어질 수 있는 지경에 이르렀다는 탄식이 나올 법도 하다.

컴퓨터와 문학의 관계 맺기는 단순히 보완 또는 보조의 차원에서 뿐만 아니라 상호 경쟁의 차원에서도 파악될 수 있거니와, 다른 아닌 허구 창조의 면에서 그러하다. 허구 창조는 최근에 이르기까지 대체로 문학 고유의 기능으로 여겨져왔던 것이 사실이

다. 그러나 최근 이 방면에서 문학은 전에 없던 강력한 경쟁자와 만나게 되었는데, 이 같은 경쟁의 관계는 컴퓨터에 앞서 우선 영화나 텔레비전과의 관계에서도 확인될 수 있다. 사실 영화나 텔레비전으로 대표되는 영상 매체의 출현이 허구 창조의 면에서 문학의 존재 이유를 위태롭게 한 지는 이미 오래된다. 문자 매체인 문학이 어찌 사람들의 감각과 지각에 직접적으로 호소하는 영화나 텔레비전의 적수가 될 수 있으랴. 이런 반문이 문학을 향한 회의론자들의 입가를 항상 맴돌고 있는 것이다. 바로 이 같은 회의론을 더욱 더 강력한 것으로 만든 것이 다른 아닌 컴퓨터의 출현과 그 기술의 발전이다. 즉, 최근 컴퓨터 기술의 발전은 ‘멀티미디어 기능 과 ‘인터랙티브 기능 *interactive function*의 출현을 가능케 하였고, 이 두 기능의 상승 작용으로 인해 문학은 허구 창조라는 면에서 더욱 더 왜소해진 것처럼 보이게 되었다. 어찌 문학이 창조한 허구를 컴퓨터가 만들어 낸 ‘가상 현실 *virtual reality*에 비견할 수 있겠는가. 바로 이 물음이 문학을 향한 회의론자들의 눈길을 더욱 더 싸늘하게 만들지는 않았던가.

의문의 여지없이, 컴퓨터의 잠재력은 너무도 대단한 것이어서 문학을 포함한 주변의 모든 것을 일순간에 무력화할 수 있는 것처럼 보이기도 한다. 그러나 여기에서 우리는 컴퓨터의 역할과 문학의 역할에는 근본적 차이가 존재한다는 점에 유의해야 할 것이다. 이와 관련하여 먼저 컴퓨터의 오락적 기능에 주목할 수 있을 것이다. 물론 컴퓨터의 경우 오락적 기능 이외에 여러 가지 중요한 기능을 지니는 것도 사실이지만, 문학과 컴퓨터의 기능상으로 가장 유사성을 보이는 분야가 바로 오락 기능이라는 점에서 이 분야에 대한 논의는 결코 소홀히 할 수 없다. 사실 순발력만으로 운용이 가능했던 ‘테트리스 나 ‘팩맨 과 같은 고전적 오락물에서 시작하여 나뭇의

‘서사 구조를 갖고 있는 ‘스타크래프트’ 계열의 첨단 오락물에 이르기까지 컴퓨터의 오락 기능은 상당히 고도화되어 왔고, ‘이야기 진행 방식의 컴퓨터 오락은 이제 추리 소설 읽거나 유사 문학 작품 읽기 보다 한결 더 흥미와 긴장을 보장하게 되었다.

컴퓨터가 오락 기능을 갖는다고 그 자체가 문제인 것은 아니다. 따지고 보면, 요한 하의징아(Johan Huizinga)의 말대로 ‘인간은 유희적 동물이고 ‘유희는 삶에 근원적 힘을 제공한다’면, 컴퓨터의 오락 기능은 또 하나의 축복일 수도 있지 않은가. 문제는 컴퓨터의 오락 기능은 단순한 시간 보내기 식의 퇴행적 유희로서의 기능만을 수행하는 경우가 대부분이라는 데 있다. 심지어 컴퓨터의 폭력적 오락 기능에 자폐적으로 몰입하여 게임과 현실사이의 경계를 망각한 채 게임을 하듯이 타인에게 물리적 폭력을 행사하는 경우까지 발생하기도 한다. 말하자면, 너그럽게 보더라도 단순한 오락 기능 이외의 의미를 지니지 못한 것처럼 보이는 것이 컴퓨터의 오락 기능인 것이다. 반면, 문학 역시 오락 기능을 갖고 있지만 단순한 오락 기능이 유희로서의 문학이 존재하는 이유의 전부는 아니다. 문학은 본질적으로 오락 또는 유희를 통해 우리의 삶과 현실을 이해하기 위한 장치이고, 세계의 변화와 위기를 인식하는 방법이자 수단이기도 하다. 따라서 문학은 오락적인 것일 뿐만 아니라 교육적인 것이고 또한 인식론적인 것이다. 이런 의미에서 볼 때, 문학이란 삶에 근원적 힘을 제공하는 그 무엇인 동시에 우리의 삶이 나아가 갈 방향을 제시하는 그 무엇인 것이다. 즉, 문학은 ‘유희를 뛰어넘는’ 유희이다.

그럼에도 불구하고, 컴퓨터가 몰아온 상황 변화에 직면하여 문학은 아마도 위기 의식을 느끼지 않을 수 없을 것이다. 그러나 앞서 말한 것처럼 문학이란 그 자체가 위기를 인식하는 방법이자 도구일 수

도 있기 때문에 위기가 문학을 위태롭게 하지는 않는다. 아니, 위기는 더욱 더 문학을 융성하게 할 수 있다. 세계가 위기 상황일 때 문학이 꽃피웠음은 바로 이 때문이 아닐까. 문학은 이처럼 위기를 맞이하여 스스로의 존재 이유를 강화하기도 하지만, 또한 위기에 대응하여 스스로 변화하기도 한다. 그러나 그러한 변화는 문학 자체를 소멸시키는 방향으로의 변화일 수 없거니와, 거듭 말하지만 위기는 문학을 더욱 더 융성하게 하기 때문이다. 이런 의미에서 문학은 자신의 불꽃을 곧 기름으로 삼아 타오르는 불꽃과도 같은 것이다. 요컨대, 문학이란 스스로를 태우지만 결코 꺼지지 않는 불꽃과 같은 것이다. 타오르는 불꽃은 다시금 문학을 타오르게 하는 기름이 될 것이니까.

그러나 이 무슨 자기 모순인가. 컴퓨터와 관계하여 문학의 위상을 논의하는 이 글도 문학을 위기로 몰아온 것으로 판단되는 컴퓨터로 쓰여지고 있지 않은가. 그러나 이는 곧 문학의 유연성을 반증하는 것이 아닐까. 말하자면, 문학은 자신을 위기로 몰아가는 대상을 역이용하여 자신의 위기를 드러내고 논의할 수 있을 만큼 유연한 것임을 반증하는 것이 아닐까. 바로 이 유연성 때문에 문학은 변화 속에서 더욱 더 융성할 것이다. 바로 이를 실감케 하는 것이 인터넷 공간 안에서의 문학인지도 모른다.

인터넷, 문학이 택한 또 하나 존재의 마당

지난 1983년 미국의 어느 한 연구소에서 창안된 인터넷은 연구와 발전을 거듭 거친 끝에 1990년대 중반 무렵 전지구적으로 수백만의 컴퓨터를 서로 거미줄처럼 연결하기에 이르렀다. 그러나 인터넷의 발전에 결정적 기여를 한 것은 1989년 팀 버너스-리(Tim Berners-Lee)에 의해 개발이 착수된 ‘월드 와

컴퓨터가 몰아온 상황 변화에 직면하여 문학은 아마도 위기 의식을 느끼지 않을 수 없을 것이다. 문학이란 그 자체가 위기를 인식하는 방법이자 도구일 수도 있기 때문에 위기가 문학을 위태롭게 하지는 않는다. 아니, 위기는 더욱 더 문학을 융성하게 할 수 있다. 세계가 위기 상황일 때 문학이 꽃피웠음은 바로 이 때문이 아닐까. 문학은 위기를 맞이하여 스스로의 존재 이유를 강화하기도 하지만, 위기에 대응하여 스스로 변화하기도 한다.

이더넷으로, 월드 와이드 웹이란 인터넷 어딘가에 있는 정보를 검색하고 필요한 정보에 접속을 가능케 하는 서비스 기능을 말한다. 버너스-리와 그의 동료들은 지금까지의 연구를 바탕으로 하여 1992년 정보 검색 및 접속용 프로그램인 ‘웹 브라우저’를 발표하기에 이르렀고, 이와 함께 이른바 명실상부한 인터넷 시대의 도래를 예견케 하였다.

실제적으로 이 인터넷이 우리에게 친숙한 말이 된 것은 불과 이삼 년 전의 일이다. 그러나 이제 인터넷은 문자 그대로 우리 생활의 일부가 되었다. 인터넷과 웹 브라우저를 이용하여 다른 어딘가에 흩어져 있는 정보에 접근한다든가 또는 인터넷을 통해 게임 또는 영화 등을 즐기는 일은 이제 초등학교 학생에서 시작하여 일반 성인에 이르기까지 모든 사람들의 생활의 일부가 된 것이다. 또는 전자 우편을 이용하여 시공간을 초월한 의사 교환을 한다든가 웹페이지를 만들어 자신을 바깥 세상에 알리는 일도 이제 일상사가 되었다. 나아가, 세계 곳곳에 흩어져 있는 웹사이트를 방문하는 일로 밤을 세우는 사람들도 증가하게 되었다. 이런 맥락에서의 자폐증과 대인기피증이 새로운 문제 거리로 논의되기도 하고, 심지어 문밖에 전혀 나가지 않은 채 오로지 인터넷에만 의존하는 경우 얼마 동안은 살아갈 수 있는가를 실험하는 일도 생기게 되었다.

이리하여 은유적인 의미에서의 공간 또는 ‘가상 공간’이라고 할 수 있는 인터넷 공간이 우리에게 일

반화되기 시작하였고, 그 영향은 우리 사회 각 분야에서 확인된다. 문학의 경우도 예외는 아니어서, 작가든 작가가 아니든 문학에 관심이 있는 개개인 또는 문학 관련 단체나 출판사들이 그 가상 공간에서 자신의 자리를 찾게 되었던 것이다. 구체적으로 이들은 문학 관련 홈페이지를 만든 다음 자신 또는 자신 이외의 사람들이나 문인들의 작품 또는 이에 대한 평을 인터넷공간에 띄우기 시작했던 것이다. 심지어, 웹진(웹사이트 매거진)이라는 새로운 형태의 문학 잡지가 인터넷 공간에 출현하기도 하였는데, 그 대표적 예가 『포엠토피아』, 『더페이지』, 『테마진』, 그리고 올해 1월에 창간된 『인스위즈』일 것이다.

따지고 보면, 인터넷을 문학의 통로로 사용하고 해서 문학 자체가 달라지는 것은 아니다. 여전히 종이 책을 통해 발표되었던 것과 다를 바 없는, 또한 이미 종이 책을 통해 발표되었던, 문학 작품이나 문학 관련 글들이 인터넷 공간을 채우고 있으며, 커다란 이변이 없는 한 이 같은 상황은 앞으로도 당분간 계속될 것이다.

그러나 구비 문학에서 활자 문학으로 바뀌면서 문학이 근본적 변화를 겪었듯이 인터넷이라는 새로운 전달 매체로 인해 언제일지는 모르지만 문학은 무언가 근본적 변화를 겪을 것이다. 그러한 변화의 양상과 정도가 어느 정도일지, 또한 어느 방향으로 문학이 변화해 나아갈지를 모를 뿐, 변화는 필연적인 귀결일지도 모른다.

긍정적인 것이든 부정적인 것이든 바로 이런 변화를 예감케 하는 것이 바로 홈페이지든 웹진이든 거의 모든 인터넷 공간들이 제공하고 있는 ‘독자 문예 마당’ 또는 ‘자유 게시판’과 같은 대화의 자리다. 엄밀하게 말하자면, 일반인에게 자유롭게 작품을 발표하거나 의견을 제시하도록 하기 위해 마련된 공간인 ‘독자 문예 마당’ 또는 ‘자유 게시판’ 등등은 이전에 몇몇 문학 잡지들이 운용하던 ‘독자 투고란’이라든가 ‘독자 의견란’의 변형일 수도 있다. 그러나 별다른 제약 없이 무제한으로 글을 올릴 수 있는 열린 공간이라는 점에서, 또한 익명성이 거의 완벽하게 보장될 수 있다는 점에서 기존의 독자 투고란이나 의견란과는 구별된다. 인터넷의 ‘독자 문예 마당’ 또는 ‘자유 게시판’이 갖는 바로 이러한 특징은 평등 선거와 비밀 투표를 보장하는 민주주의의 특성과 크게 어긋나는 것이 아니라는 판단도 가능케 한다. 사실 이제까지의 문학이란 어떤 의미에서 보면 선택된 소수의 귀족이 다수의 민중을 지배하는 귀족주의에서 크게 벗어난 것이 아니었다고 해도 지나친 말이 아닐 수 있다. 즉, 작가와 평론가는 문자 매체를 소유한 귀족이었고, 독자는 귀족의 말과 의지에 귀를 기울일 수밖에 없는 민중이었는지도 모른다. 인터넷 문학 공간이 이러한 관계에 근본적인 변화를 유도하고 있는 것은 아닐까.

이런 의미에서 볼 때, 다시 한번 우리가 주목하지 않을 수 없는 것이 구비 문학과 활자 문학 사이의 차이일 것이다. 구비 문학--넓게 본 의미의 문학이라는 점에서 오늘날 우리가 의미하는 바의 문학과는 위상 차이가 있는 문학--의 경우 활자 문학의 경우와 달리 익명성을 띠는 경우가 대부분이었고, 또한 창작의 주체는 기본적으로 민중이었다. 물론 구비 문학의 지배하던 시대에는 문학의 전파(傳播)가 시공간적으로 용이하지 않았을 것이다. 그것이 바로 요

즈음의 인터넷 공간 안에서의 문학과 구비 문학 사이의 차이라면 차이인지도 모른다. 그러나 문학 창작 활동이 문자를 소유한 선택된 소수의 전유물이었던 활자 문학의 시대와 달리 구비 문학의 시대에는 문학 텍스트의 전이와 변용이 수월했을 것이다. 하나의 구비 문학 작품에 대해 서로 다른 수많은 판본이 동시 존재하고 있음을 우리는 바로 이런 맥락에서 이해할 수 있지 않을까. 서로 다른 수많은 판본이 존재하지만 어느 것이 원본이고 어느 것이 이본인지가 중요하지 않은 문학의 세계, 또한 수많은 판본들이 서로 어깨를 나란히 할 수 있는 문학의 세계가 바로 구비 문학의 세계인 것이다. 그와 같은 유연성을 활자 문학은 허용하지 않는다. 비록 미세한 부분에서는 ‘정본’과 ‘이본’의 차이가 있을 수 있을지언정, ‘이본’은 언제나 ‘이본’일 뿐 ‘정본’의 자리를 넘보지 못한다. 따지고 보면, ‘정본’과 ‘이본’을 구분하는 것 자체가 활자 문학의 경직성을 반영하는 것인 지도 모른다. 또한 표절이라는 것 자체를 용납하지 않는 것도 활자 문학의 경직성을 반영하는 것일 수 있지 않을까.

물론 예상치 않은 문학의 이른바 ‘민주화’는 상당한 혼란과 문학에 대한 또 다른 형태의 위기감을 이끌 것이다. 인터넷 공간 안에 익명으로 떠오르는 문학 작품 가운데 적지 않은 것들이 수준 이하라는 점, 문학이든 세상사든 이에 대한 평이나 발언 가운데 상당 부분이 비속어와 비문법적인 언어와 어법으로 채워져 있다는 점이 이와 같은 혼란을 실감케 한다. 그러나, 어떤 의미에서 보면, 혼란을 말하는 것 자체가 기존의 ‘귀족주의적 문학관’을 드러내는 것인 지도 모른다. 말하자면, 일정한 수준 및 고상한 언어와 어법을 유지해야만 비로소 문학과 문학이라는 투의 사고 방식을 강요하고 있는 것인 지도 모른다.

이제까지의 문학이란 어떤 의미에서 보면 선택된 소수의 귀족이 다수의 민중을 지배하는 귀족주의에서 크게 벗어난 것이 아니었다고 해도 지나친 말이 아닐 수 있다. 즉, 작가와 평론가는 문자 매체를 소유한 귀족이었고, 독자는 귀족의 말과 의지에 귀를 기울일 수밖에 없는 민중이었는지도 모른다. 인터넷 문학 공간이 이러한 관계에 근본적인 변화를 유도하고 있는 것은 아닐까.

‘귀족주의적 문학관 이라니? 그리고 문학다운 문학이라는 투의 사고 방식을 강요하고 있는 것인지도 모르나니? 이런 투의 표현을 사용하는 것 자체가 기존의 문학적 가치관 자체를 송두리째 부정하는 것으로 비쳐질지도 모른다. 또는 한 발자국 뒤로 물러선 상태에서 질서 파괴자들에게 동조하는 것으로 비쳐질지도 모른다. 그리하여 어떤 사람들은 우리에게 이렇게 물음지도 모른다. 인터넷 공간을 통해 문학의 타락과 황폐화를 재촉하고 있는 사람들과 우리가 다를 바가 무엇이나고. 물론 우리도 문학의 타락과 황폐화를 원하지 않는다. 우리는 다만 문학이 결정적 위기를 맞았다면 그에 따른 혼란도 불가피하다는 점을 말하고 싶을 뿐이다.

이러한 혼란이 어느 쪽으로 질서를 잡아갈지 우리도 확신할 수 없다. 그러나 우리는 여전히 문학 자체가 지니는 위기 대처 능력과 비판 능력에 대해 확고한 믿음을 갖고 있다. 다시 말해, 어떤 형태의 혼란과 무질서든 이를 스스로 헤쳐나가고 자신의 위상을 새롭게 정립해 나갈 수 있는 문학의 잠재력에 대해 우리는 굳은 믿음을 갖고 있는 것이다. 바로 이런 의미에서 현재의 혼란에 대한 지나친 우려는 불필요하다는 것이 우리의 의견이다.

우리가 『인스위즈』의 편집 위원 가운데 한 명인 시인 김정환의 창간 발제문에 특히 유념하는 이유는 바로 이 때문이다. 즉, 그도 비록 위기를 의식하고 있지만, 그가 갖고 있는 문학의 전망이 그렇게 어두

운 것이 아니라는 점에서 우리는 그의 발언에 주목하지 않을 수 없다. 김정환은 우선 “인터넷이 뜻하는 정보의 대홍수는 문학의 미래 전망 앞에 언뜻 수 천 년 전의 대재앙처럼 놓여 있”음을 예감하면서 인터넷에 따른 문학의 위기를 다음과 같이 요약한다.

인터넷 언어는 갈수록 정보-기호화하고 있으며 인터넷의 무한-가상 공간(과 시간)이 담보 혹은 조장하는 이른바 ‘인터넷 민주주의’는 익명성과 표현의 자유의 관계를 극도로 왜곡시키면서 ‘프라이버시의 사도-메저키즘’이라고 부를 만한 언어 폭력 현상을 병발시키고 그 와중에 언어의 인간적 온기마저 박탈되는 조짐까지 보인다. 문학의 본질적인 (비)정치적 기능 중 하나가 인간 사이 (대화)언어의 질을 높임으로써 삶의 질을 높이는 것이라고 할 때 이 점은 문학이 직면한 가장 내밀한 위기라 할 것이다.

이러한 위기 의식에도 불구하고 그는 “위의 ‘위기 현상’은 새로운 단계로 돌입한 문화 대중 민주주의의 한 측면, 특히 양적인 측면”으로 파악하고 있거니와, 바로 이 점에서 앞서 말한 것처럼 미래에 대한 그의 전망은 밝기만 하다.

그러나 대중은 언제나 미래 전망의 씨앗을 담지하고 있으며 역사는 현실의 대중적 미래를 회피하지 않고 그것을 바람직한 방향으로 이끄는 집단에 의해 끝내 대중적

으로 발전하고, 위대한 문학은 언제나 그 흐름에 아름다운 새로운 차원을 부여한다. 문학을 통해 불가능의 가상 현실은 가능한 예술 현실로 전화된다. 그 역동성의 결과물을 우리는 ‘고전’이라고 불러 왔다. 위의 ‘위기 현상’은 새로운 단계로 돌입한 문화 대중 민주주의의 한 측면, 특히 양적인 측면에 다름 아니다. 위기는 양적인 사고에서 오고, 발전은 질적인 사고에서와 양적인 사고의 변증법적인 결합을 통해 추동된다.

김정환의 고양된 언어는 활기와 생동감에 넘쳐 있다. 그러나, “‘2000년’이라는 숫자는 자본주의의 ‘전망 없음’에 지친 인류의 미래 전망 염원에 의해 거대한 ‘생산의 형식’으로 전화될 수 있다”라든가, “인터넷 정보의 홍수는 고전-정통 문화의 (국제)연대를 통해 재앙에서 아름다움의 전망, 혹은 전망의 아름다움의 네트워크로 전화될 수 있”으며 “정보의 홍수는 활자가 생긴 이래 최초로 문학-예술을 정보로부터 해방시킨다”라는 그의 말에서 확인할 수 있듯이, 그의 언어는 다분히 추상적이고 선언적인 것이다. 따라서 “진정한 순수 문학 예술의 가능성이 열리는 것이다”라고 그가 말하지만 어떻게 해서 그것이 가능할지는 여전히 의문으로 남는다. 또한 “이 정보로부터 해방된 문학은 물론 정치와 인간으로부터 해방된 문학이 아니”라 “인간의 인간을 지향하는 길과 문자의 문자를 지향하는 길을 미학적으로 결합, ‘정치’ 너머, 정치보다 포괄적이고 열린 중심을 스스로 이루는 문학”이라고 하였을 때 그 말이 『인스위즈』라는 웹진의 창간과 어떤 관계가 있는지도 불분명하다. 그럼에도 불구하고, 그는 앞서 말한 ‘위기’를 변증법적 발전의 과정에 필연적인 것임을 인정하고 있다는 점에서 인터넷이라는 위기의 공간에 뛰어드는 명분이 무엇인가를 확실하게 밝히고 있다. 우리가 특히 『인스위즈』에 커다란 기대를 거는 이유는 바로

이 웹진이 이와 같은 문제 의식과 함께 출발하였기 때문이다.

『인스위즈』와 같은 문학 웹진에 실리는 익명과 기명의 글을 앞으로 접하면서 우리가 해야 할 일은, <사이버 문학관>이라는 홈페이지에서 누군가가 제안하고 있듯이, “익명성과 탈영역, 탈권력의 속성을 지닌 가상 공간”이 글을 쓰는 “주체의 의식에 어떠한 영향을 주는냐”를 면밀하게 살펴야 할 것이다. 아울러, “실시간, 쌍방향, 광역 소통 등 현실 공간과는 다른 특징들”을 갖는 가상 공간이 “작가와 독자의 관계에 미치는 상호 영향 관계”와 가상 공간이 잠재적으로 만들어 낼 수 있는 “독특한 문학 장르”가 있다면 그것이 “무엇이고, 왜 그런 장르가 발생하게 되었는가”도 면밀히 검토해 보아야 할 것이다.

미래의 문학, 또는 미래에 대한 하나의 전망

데보라 루이스 Deborah K. Louis와 알렉산더 모로우 Alexander Morrow는 <초원 학파--공동 컴퓨터 작업의 미래> “*Prairie School: The Future of Work Group Computing*”라는 글에서 다음과 같은 상상의 세계를 펼쳐 보인 바 있다. 때는 서기 2005년이고, 장소는 라스베이거스에서 열리고 있는 컴퓨터 박람회장 안의 어느 강연장이다. 그 강연장에서 “위자 주식회사의 회장이자 중역 회의의 의장인 머윈 윌리엄스”는 자신의 프로젝트와 관련하여 강연을 하고 있고, 존은 수많은 청중 가운데 하나가 되어 이 강연을 경청하고 있다.

[강연 연사인] 머윈이 말을 이었다. “과거에 대한 이야기는 이것으로 충분할 것입니다. 이제 잠깐 미래를 살펴보기로 합시다. 제 생각으로는 여러분 모두가 우리의 미래는 학교 교실에 있다는 점에 동의할 것입니다.

‘무엇이 문학과 무엇이 문학이 아닌가 라는 물음과 관련하여 오늘날 우리가 갖고 있는 기준이 확립된 것은 불과 얼마 전의 일이 아닌가. 이처럼 문학의 기준은 시대에 따라 얼마든지 변할 수도 있는 것이 아니겠는가. 그만큼 문학은 유연한 것이고, 따라서 문학의 변화와 변신은 얼마든지 가능한 것일 수 있다. 그렇다고 해서 문학 자체가 없어지는 것은 아니지 않겠는가.

자, 그러면 미래의 교실로 가볼까요. 이압, 바뀌어라!”

[머원의 강연에 귀를 기울이고 있던 존은 가상 공간 안에서 조니가 되어] 자신이 오하이오 주 어딘가에 있는 초등학교 4학년 교실 안에 서서 친구인 메리와 함께 이야기하고 있음을 깨달았다. 그들은 함께 하고 있는 프로젝트에 관해 이야기를 나누는 중이었다. “메리야, 지금 너 뭐하고 있니?” 조니는 자신이 이렇게 묻는 것을 들을 수 있었다. “온세상에 (All The World)라는 것을 시작하고 있어.” 그녀가 이렇게 대답하자, “그게 뭐데?”하고 조니가 물었다. “저, 뭐랄까... 기본적으로 하나의 무대라고 할 수 있어.” 메리가 컴퓨터 비슷한 기기를 가리키며 이렇게 말을 이어나갔다. “이건 사람들한테 무얼 보여 줄지를 말할 때 사용하는 기기야. 이제 이 기기를 이용해서 우리에게 맡겨진 학급 프로젝트를 끝낼 거야. 한 시간 이내에 방송이 될 수 있도록 말이지.” “방송이라니, 그게 뭐지?” “뭐랄까. ... 옛날에 채널이라고 불렀던, 그래 맞아, 채널이라고 불렀던 그런 것들과 같은 것인데, 그것 때문에 테이프를 반복해서 틀고, 또 네가 듣고 싶은 테이프를 골라 틀 수 있었잖아. 그런데 변화가 있었고, 초원 학파 운동이라는 게 있었잖아. 그래서 이제는 네가 사람들에게 뭔가를 보여 주고 싶다는 뜻만 밝히면 되도록 바뀌었지. 만약 네가 보여 주고 싶어하는 것을 사람들이 보기 원하면, 네 이름을 입력하기만 하면 돼. 그러면 사람들은 네가 보여 주고 싶어했던 것을 볼 수 있게 돼. 내 말 알아들었니?” “음, 알 것 같아.” 어느 정도 알아들은 조니가 이렇게

말했다. “아무튼, 블룸 선생님의 학급이 두 시간 안에 발표 무대를 가질 거라고 사람들에게 말했는데, 자 빨리 시작하자.” “뭘 할건데?” 조니가 묻자 메리는 이렇게 대답했다. “아, 여기 이 배우 가운데 한 사람과 소도구들을 이쪽으로 옮길 거야.” 철필 모양의 입력 장치를 손에 쥔 채, 메리가 화면 한쪽에 있는 뛰어난 화질의 어린이들 사진과 텔레비전 세트라든가 마이크와 같은 소도구들을 가리켰다. “그리고 시간 경과 장치를 통해 연기가 이루어지도록 우리가 원하는 순서대로 이것들을 배열하면 돼.” 메리가 입력 장치로 한 어린이의 사진을 지정했고, 그 입력 장치로 사진을 끌어와서 35밀리미터 영화 필름처럼 생긴 것 위에 올려놓았다. 메리가 입력 장치로 사진을 옮겨 놓은 자리는 영화 필름처럼 생긴 것의 첫 번째 칸이었는데, 옮겨 놓자마자 이미지들이 소용돌이치면서 다음 칸에도 나타났다. 이 작업은 메리가 원하는 마지막 이미지가 나올 때까지 계속되었다. “바로 여기에서 저 아이가 자기의 첫 번째 역할을 끝내게 되는 거야. 다시 또 대사를 잊어버리기 전에 말이지.” 그리고 나서 메리는 인형극 극장을 나타내는 아이콘으로 입력 장치를 옮겨가서 그 아이콘을 끌어가다 마찬가지로 방법으로 영화 필름처럼 생긴 것 위에 올려놓고는, 이렇게 말했다. “이게 우리가 어제 만든 만화야.” 이러한 편집 과정을 몇 번 더 거친 다음 메리는 화면 위의 재생 버튼을 눌렀고, 그러자 무대 공연이 시작되었다. 공연은 바람에 휘날리는 모양의 글자로 이루어진 극 제목, 사회를 보는 아이, 몇몇 만화 그림들, 몇몇 손

수 작곡한 노래들, 초등학교 4학년 수준의 유머, 그리고 극 마지막 부분에 자료 제공자들에 대한 감사의 말 등으로 구성되어 있었다. 그녀는 자신의 작품을 저장하면서 대단히 만족해하는 표정이었다. [중략] 이제 방송 시간이 되었다. 조니가 화면을 들여다보니, 4학년 학급의 학생들 전체가 “카우보이들과 농부들이 서로에게 친구가 되어야지요”라는 노래를 부르고 있었다. 이윽고 저 멀리서부터 거대한 로고가 빙글빙글 돌면서 앞으로 전진해 와서는 다음과 같은 글자로 변했다. “어린이 여러분, 안녕! 이제 시간이 되었습니다. 이압, 변해라!”

머윈이 다시 나타나서 그의 이야기를 계속했다.

“믿어지지는 않겠지만, 1990년대 중반 대부분의 기업이나 정부 기관 어디에든 일차 미분 계수만큼 간단한 개념을 언급하더라도 알아듣는 사람이 없었을 것입니다. 그러나 그로부터 10년이 지난 오늘날에는 모든 초등학교 학생들까지도 미적분은 가장 간단한 형태의 변화를 다루는 위한 간편한 공식임을 알고 있습니다. 또한 어떤 아이들이라도, 우리 모두가 놀랄 정도로 기술적으로 세세하게, 무한하게 보다 더 인간적이고, 도움이 될 뿐만 아니라 손쉽게 이용할 수 있는 초원 학파의 아이디어들이 어떻게 하여 거의 하루아침에 꽃피게 되었는가를, 그리하여 어떻게 우리가 현재 몸담고 있는 서기 2005년도의 세계로 진입하게 되었는가를 설명할 수 있습니다. …”(Derek Leebaert편, 『소프트웨어의 미래』 *The Future of Software*, MIT, 1995)

이 글의 마지막에 가서 루이스와 모로우는 이 강연 상황 자체가 또 하나의 가상 현실임을 밝힌다. 말하자면, 존은 가상 현실 속에서 가상 현실을 체험하고 있는 것이다. 앞으로 45년의 세월 안에 이처럼 가상 현실 속에 완전히 들어가 있는 상태에서 또 하나의 가상 현실로 들어가는 일이 가능하게 될까? 물

론 이 물음에 대해 누구도 자신 있게 대답할 수는 없을 것이다. 그러나 컴퓨터 기술의 발전 추세는 이것이 가능한 상황일 수도 있겠다는 추측을 가능케 하는 것도 사실이다. 따지고 보면, 언제일지는 알 수 없지만, 위의 인용에서 메리가 “학급 프로젝트”를 수행하듯이 우리들 자신이 컴퓨터 또는 컴퓨터에 준하는 그 무언가에 담긴 자료를 사용하여 직접 문학 작품을 만들고 감상하게 될지도 모르는 일이 아닌가. 아니, 우리 모두가 가상 현실 속에서 작가가 되는 동시에 작중 인물이 되고 또한 독자가 될지도 모르는 일이 아닌가. 물론 이 모두가 황당한 공상일지는 모르지만, 우리가 현재 접하고 있는 인터넷 공간이 바로 그러한 가상 현실의 세계를 향해 열린 문의 문턱이 아니라고 누가 장담할 수 있겠는가.

물론 그렇게 되면 문학은 더 이상 우리가 지금 이 자리에서 생각하고 있는 문학이 아닐 수도 있다. 다만 문학이라는 명칭으로 불리는 그 무엇일 수도 있는 것이다. 그러나, 테리 이글턴 *Terry Eagleton*이 『문학 개론』 *Literary Theory: An Introduction*에서 밝히고 있듯이, 오늘날 우리가 문학이라고 규정하는 것은 시대적 이데올로기의 산물이고, 따라서 시대와 상황이 바뀌면 그에 따라 바뀔 수도 있다. 하기야 ‘무엇이 문학과 무엇이 문학이 아닌가’라는 물음과 관련하여 오늘날 우리가 갖고 있는 기준이 확립된 것은 불과 얼마 전의 일이 아닌가. 것처럼 문학의 기준은 시대에 따라 얼마든지 변할 수도 있는 것이 아니겠는가. 그만큼 문학은 유연한 것이고, 따라서 문학의 변화와 변신은 얼마든지 가능한 것일 수 있다. 그렇다고 해서 문학 자체가 없어지는 것은 아니지 않겠는가. 프로테우스의 변신에도 불구하고 프로테우스는 여전히 프로테우스이듯이.