

소설과 미디어콘텐츠의 상호매체성

-2000년 이후 한국소설을 중심으로

장미영(전주대)

<목 차>

- | | |
|--------------------|-------------------|
| 1. 머리말 | 3. 소설과 디지털미디어의 만남 |
| 2. 문학의 형식미학적 상호매체성 | 4. 트랜스 리더러시 |
| 2-1. 상호매체성과 상호텍스트성 | |
| 2-2. 한국문학과 상호매체성 | |

1. 머리말

21세기 들어 전자매체의 급격한 발전은 매체 환경을 큰 폭으로 변화시켰다. 이미지(image), 사운드(sound), 문자(text) 등의 다양한 매체가 디지털 기술로 인해 서로 긴밀한 상호작용이 가능하게 된 것이다. 이로 인해 확대·확장된 매체 문화는 오감을 자극하는 공감각적 경험을 가능케 할 뿐만 아니라 대중의 참여를 촉진하는 새로운 경지를 열어 보이고 있다. 현대를 ‘스마트폰과 테블릿의 시대’ 또는 ‘TGIF 시대’라고 지칭하는 말들이 이를 증명한다. TGIF란 트위터(Twitter), 구글(Google), 아이폰(iPhone), 페이스북(Facebook) 등 소셜네트워크 서비스(SNS: Social Network Service)를 기반으로 한 시대를 말한다.

급속도로 다변화되고 있는 디지털 매체는 매체 간 융합(convergence)과 통섭(consilience)을 통해 장르를 초월하고 영역의 경계를 넘는 새로운 패러다임을 만들어내고 있다. 책이 독서물로 대중의 존중을 받을 때는 '상상력'의 가치가 높게 평가되면서 작품의 '생산'을 필요로 했다. 그런데 인터넷의 활용도가 커지면서 네트워크 능력이 큰 위력을 과시할 때는 '생산'보다 '소통'이 훨씬 중시되었다. 2010년부터는 쌍방향 뉴미디어 콘텐츠를 적극 활용해서 소비자에게 신속히 정보를 전달할 수 있으면서도 소통과 참여를 통해 지속적으로 새로운 시너지를 창출할 수 있는 '유통' 능력이 강조되고 있다.

이처럼 패러다임조차 급변하는 다매체·다문화의 상황에서 문학이 생존할 수 있는 근간은 무엇인가. 시대 변화에 적응하지 못하면 위기와 소멸을 맞는 적자생존의 법칙이 준엄하게 적용되는 사회에서 문학은 어떻게 진화해야 하는가. 이 글은 문학 환경과 문학의 위상이 예전 같지 않은 작금의 상황에서 문학이 어떻게 자생력과 갱신력을 확보하고 있으며 그러한 시도가 가능한 원천이 무엇인지를 살핍으로써 위에 제기한 궁금증을 풀어보려는 데 그 목적이 있다.

이 글에서는 주로 2000년 이후에 생산된 한국소설을 중심으로 소설이 다른 매체로 포섭·변용되거나 다른 매체와 융합·교류하는 상호매체적(intermedial) 성격이 문학의 생산과 소통에 어떻게 작용하며 그것이 문화적으로 어떤 함의를 가지고 있는지를 분석하고자 한다. 이는 기존 문자 중심의 문학 연구의 틀에서 벗어나 탈 구텐베르크적 우주 지향의 모색을 적극적으로 수용하면서 긍정적으로 이해하려는 것이다. 이로써 본고는 시대의 변화를 능동적으로 받아들여 조정하고 전략화 하는 문학의 새로운 방향성 속에서, 새로 태어나는 문학이 어떻게 대중과 소통하며 어떻게 기존의 장르 질서를 바꾸는지에 대한 대강의 윤곽이 드러나고 그에 걸맞은 새로운 예술적·존재론적 의미가 규명되기를 기대한다.

2. 문학의 형식미학적 상호매체성

2-1. 상호매체성과 상호텍스트성

문학을 상호매체성(intermediality)의 관점으로 바라보면 문학과 다른 매체와의 상호작용이 어떤 경향을 보여 왔는지를 살필 수 있다. '상호매체성' 개념은 1970년대부터 조금씩 언급되다가 1980년대부터 본격적으로 거론되기 시작하여 1994년 아이허(Eicher)와 헬비히(Helbig)가 간행한 『상호매체성: 형상에서 텍스트로』와 1998년 『상호매체성: 학제 간 연구 분야의 이론과 실제』라는 두 논문모음집으로부터 심화된 연구가 이루어졌다.¹⁾

역사적 유래를 지닌 이 용어는 연구자에 따라 상이하게 사용될 수 있다. 일반적인 의미의 상호매체성은 한마디로 매체적 가교를 말한다. 여기에서는 무엇보다 문학, 음악, 춤, 미술, 언어 사이의 연결이 중심이 된다. 이것은 문화적으로 코드화된 소통체계가 서로 교류하거나 하나로 통일됨을 말한다. 상호매체성 개념이 필요한 것은 '서로 다른 매체의 주제와 방법의 연관, 그리고 상호작용, 간섭, 일치성, 보완성을 명백히 하려는 시도 때문이다.'²⁾

상호매체성의 개념을 좀 더 분명하게 하기 위해서 동일매체성 또는 초매체성과 비교하면 다음과 같다. '동일매체성'은 '하나의 매체가 흡수하는 현상'이고 '초매체성'은 '여러 매체의 특성이 나타남으로써 개별 매체의 고유성이 보이지 않는 현상'이다. 이에 비해 '상호매체성'은 '둘 이상의 매체가 서로 합침으로써 매체의 경계가 와해되는 현상'이다. 이러한 '상호매체성'의 대상 범위는 '매체 결합', '매체 교체', '매체 간 관련'이라는 세 형태로 분류할 수 있다.³⁾

1) *Intermedialität, Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebiets*, Berlin, 1998, 고위공, 『문학과 미술의 만남: 상호매체성의 미학』, 미술문화, 2004, 331면에서 재인용.

2) 고위공, 위의 책, 332면.

‘상호매체성’은 ‘상호텍스트성’ 개념으로부터 비롯되었다. 문학이 활자문화 시대에 나름의 확고한 독점적 지위를 가지고 있을 때, 문학의 ‘대화적 상상력’⁴⁾을 주장한 러시아 문예학자 바흐친(Mikhail Mikhailovich Bakhtin)의 문학론이 유럽에 알려지기 시작했다. 프랑스 문예비평가 줄리아 크리스테바(Julia Kristeva)는 그녀의 처녀작, 『세미오티케: 기호분석론』에 논문, “말, 대화, 그리고 소설” *Le mot, le dialogue, et le roman*(1966~1967)을 통해 바흐친을 소개하면서 ‘상호텍스트성(intertextuality)’ 개념을 처음 사용했다. 크리스테바는 포스트모더니즘적 관점에서 ‘상호텍스트성’을 문학적 개념으로 맨 처음 도입한 것이다. 이 논문에서 크리스테바는 ‘어느 한 텍스트가 작가나 독자 또는 다른 문학 텍스트와 갖는 상호 관련성을 언급하면서 모든 텍스트는 마치 모자이크와 같아서 여러 인용문들로 구성되어 있고, 모든 텍스트는 다른 텍스트들을 흡수하고 그것들을 변형시킨 것에 지나지 않는다고 주장했다.’⁵⁾

이어 프랑스의 구조주의 문예이론가 츠베탕 토도로프(Tzvetan Todorov) 또한 상호텍스트성에 깊은 관심을 보였다. 토도로프는 크리스테바가 사용한 상호텍스트성이라는 말을 빌려, 바흐친의 다성성으로 설명되는 대화이론을 수용하면서 ‘본질적으로 언술은 다른 언술(utterance)들과의 연관성 없이는 존재하지 않는다’⁶⁾고 주장했다. 토도로프에 따르면, 상호텍스트성은 인용, 표절, 복사, 모방, 혼성모방, 패러디, 의견일치, 의견중첩, 목소리의 배합과 중첩 등 공식적이고 통시적인 다양한 영향과 수용관계를 비롯한 텍스트와

3) 고위공, 위의 책, 333~334면.

4) 김옥동, 『대화적 상상력』, 문학과지성사, 1988.

5) Julia Kristeva, ed, Leon S. Roudiez, trans., Thomas Gora, Alice Jardine, and Leon Roudiez, “Word, Dialogue, and the Novel”, *Desire in Language A Semiotic Approach to Literature and Art*, Columbia University Press, 1980. “말, 대화 그리고 소설”, 여홍상 편, 『바흐친과 문학이론』, 문학과지성사, 1995, 235면.

6) Tzvetan Todorov, *Mikhail Bakhtine: le principe dialogique, suivi de Ecrits du cercle de Bakhtine*, 최현무 역, 『바흐친: 문학사회학과 대화이론』, 도서출판 까치, 1987, 93~94면.

텍스트 사이의 모든 상호관계를 포함하는 개념⁷⁾으로 보았다. 즉 한 텍스트가 다른 텍스트를 환기시키는 것으로써 이 개념을 설명한 것이다.

이후 상호텍스트성은 롤랑 바르트(Roland Barthes), 볼프강 이저(Wolfgang Iser), 레나테 라흐만(Renate Lachmann), 로랑 제니(Laurent Jeny), 제라르 주네트(G rard Genette), 자크 데리다(Jacques Derrida) 등으로 수용되면서 그 개념이 조금씩 달라진다. 그렇지만 텍스트 간의 영향관계, 즉 텍스트 구성과 이해에 있어서의 텍스트들 사이의 관련성을 크게 벗어나지 않음으로써 상호텍스트성은 내용에 있어서의 상호 열림을 지향하는 데에 무게가 실렸다.

점차 상호텍스트성 연구가 텍스트를 넘어 장르나 매체의 교섭 양상에까지 확산되면서 텍스트의 내용뿐만 아니라 형식에 있어서의 상호 열림을 지향하는 상호매체성 개념이 대두되기 시작했다. 독일에서는 1970년대 초부터 산체(Helmut Schanze)를 중심으로 문학 이해에 매체를 끌어들이 문학도 하나의 매체로 간주하기에 이르렀다. 이와 함께 매체는 단지 라디오, 신문, 텔레비전 등과 같은 정보전달의 기술적인 경로로 간주되지 않고 ‘미적 소통 수단’ 내지는 ‘소통 조직’, 나아가서는 독자적인 ‘체계’로 이해되었다. 이렇게 매체를 광의의 개념으로 이해한다면, 말과 같은 구술매체, 문서나 필사본과 같은 문자매체, 인쇄물, 책과 같은 인쇄매체, 영화, 라디오, 텔레비전, 오디오, 비디오 등과 같은 전기/전자매체, 하이퍼텍스트를 사용하는 컴퓨터와 같은 디지털매체 등이 여기에 포함된다.⁸⁾

상호매체성 개념은 매체들 간의 상호 간섭과 보완, 융합 관계가 더욱 다채로워지는 디지털 시대의 새로운 문화현상으로부터 촉발되었다. 이로 인해 많은 연구자들이 매체 간 혹은 학문분야 간의 구분 짓기를 지양(止揚)하고 상호매체성 개념을 동원하여 매체간의 결합 내지는 융합관계에

7) 최현무 역, 위의 책, 272면.

8) Vgl. Werner Faulstich (Hrsg.): Grundwissen Medien, 3. Aufl., M nchen 1998, S. 21, 이광복, “디지털 시대의 외국문학 교수법-웹사이트 ‘로렐라이 프로젝트’를 중심으로”, 2008, 목포대학교교수학습지원센터, <전공별 교수법 이론>(http://cl.mokpo.ac.kr/board/view)에서 재인용.

주목하고 있다. 이러한 상호매체성 연구의 궁극적인 목적은 미디어의 본질과 기능을 비판적으로 성찰하고 그것을 능동적이고 창의적으로 다룰 수 있는 안목, 즉 '미디어 능력'을 신장시키는 것이 될 것이다.

2-2. 한국문학과 상호매체성

상호매체성의 시각에서 보면 한국문학은 19세기말 서양으로부터 새로운 인쇄 기술이 도입되면서 크게 달라진다. 직접 손으로 쓰거나 일일이 베껴서 문학 작품을 생산·유통했던 조선시대에는 하나의 작품을 이루는 요소가 기본적으로 문자, 서예, 낙관이었다. 이때 문학 작품의 생산은 단순히 사유하고 그것을 기록하는 데서 그치지 않았다. 즉 사물을 보는 다양한 사유와 함께 그 사유를 전달할 매체인 문자(한글, 한자)를 선택한 다음 하나의 서체를 정해 글씨를 쓴 후 작품 전체의 조형미를 고려하며 낙관을 찍어야 한 편의 문학 작품을 완성할 수 있었다. 여기에 시화(詩畵)와 삽화(挿畵)까지 고려하면 당시의 문학은 서예와 그림, 판화의 영역을 포함할 뿐만 아니라 이들 영역이 교차되고 혼합됨으로써 상호매체적 성격을 띠다고 평가될 수 있다. 문자, 서예, 그림, 낙관 등은 표현 매체의 엄연한 차이에도 불구하고 종합적인 하나의 단일한 의미를 생산하기 위해 서로 긴밀한 상호작용 관계에 있었기 때문이다.

이와 같이 활자 책 이전의 문학은 번뜩이는 상상력과 문자 자체에 대한 지식, 즉 식자성(literacy) 뿐만 아니라 서예의 필력과 그림을 그릴 수 있는 회화적(繪畵的) 역량에 낙관을 제대로 활용할 수 있는 시각적 조형성까지 문자 언어와 회화 언어의 완벽한 융합을 보여준다. 이러한 결과는 당시의 문인들이 어린 시절부터 한학을 비롯하여 시문(時文) 짓기와 글씨 쓰기, 문인화 그리기가 생활의 한 부분이었을 정도로 시·서·화(詩書畵)를 구분하지 않고 익힌 덕택이었다. 시·서·화(詩書畵)는 문인들이 자신의 심의(心意)와 감흥(感興)을 표현하는 교양적 매체였다. 안도현 시인이 필사를

‘손가락 끝으로 고추장을 찍어 먹어 보는 맛’이라고 표현한 것처럼 이 시대의 문학은 작가의 숨결을 따라 손맛을 낼 정도로 엘리트적인 품격을 지니면서도 육화된 생생한 감정 표현을 지향했던 것이다.

시·서·화(詩書畵)가 삼위일체를 이루는 이러한 동양적 전통은 목판 인쇄 텍스트에도 적용되었다. 목판 인쇄가 시작되면서 시·서·화(詩書畵)의 도구였던 붓이 활자로 바뀌었음에도 불구하고 목판은 목재 위에 붓글씨로 쓴 육필을 원본으로 삼아 판형을 만들었기 때문에, 목판 인쇄 텍스트는 필사본과 많은 특징을 공유할 수 있었다.⁹⁾ 이러한 붓과 활자의 상호매체성은 문학의 시각적·조형적 요소를 보존하여 여전히 읽기와 보기가 통합된 인지 방식을 요구했다.

인쇄문화가 일반화되기 이전 시대의 문학을 육필 문학이라 한다면 그 이후의 문학은 문자문학이라 통칭할 수 있다. 고려와 조선에서 금속활자를 활용한 다양한 실험들이 있었지만 인쇄문화가 문학 작품을, 대중을 위한 ‘독서 책’의 형식으로 확산·보급시킬 수 있었던 것은 19세기 말 서양에서 들어온 납활자를 사용하여 신식 활판 인쇄기로 대량 인쇄를 시작하면서부터이다.

금속활자가 지배하는 인쇄문화 시대의 문학 작품은 육필 문학과 달리 어떤 작품이 출현하든 동일한 활자와 표준화된 폰트로 디자인되어 문자 위주로 소통되었다. 이러한 형식은 시·서·화(詩書畵)의 상호매체성을 파괴하고 전면적인 문자 중심의 선조적인 소통 구성을 강조함으로써 감각 대신 선조적인 논리적 인식에 가치를 부여하는 결과를 낳았다. 1910년대부터 크게 인기를 끌었던 딱지본 소설은 인쇄 기술을 바탕으로 띄어쓰기, 한자 병기, 대화자 표기 등 문자문화적 요소를 적극적으로 수용하여 목독 독서의 저변화에 기여했다.

딱지본 소설의 본문은 문자 중심이었으나 책 표지는 다채로운 색상과

9) 김성도, 「한국 매체 문화사의 구상: 문자, 활자, 책의 상호 매체성을 중심으로」, 『기호학 연구』 27집, 한국기호학회, 2010, 17면.

일러스트를 사용하여 그림처럼 장식되었다.¹⁰⁾ 즉 딱지본 소설은 전통적인 민화와 서구적 회화기법이 병행된 표지 그림과 문자를 본격적으로 결합한 미디어로서 편집 체제와 장정 면에서 획기적인 새로움을 갖고 있었다.¹¹⁾ 이로써 시·서·화(詩書畫) 중심의 엘리트 문학에서 필요로 했던 통합된 인지 방식 대신 읽기와 보기가 구별되는 개별 지각 방식이 독서 문화 전반에 널리 퍼지게 되었다.

이후 오랫동안 문자에만 갇혀 있던 문학은 기술문명의 발달로 인해 새롭게 출현한 새로운 매체와 더불어 새로운 소통 방식을 모색하지 않을 수 없었다. 1990년대 들어 개인 컴퓨터가 확대되고 고속 통신망이 보급되어 인터넷이 일상화되면서 문학, 특히 소설에서 문자의 절대성을 해체하는 새로운 형식의 대중문학이 나타났다. 소위 ‘신인류’ 내지 ‘N세대’¹²⁾라 불리는 인터넷 대중은 새로운 상상력으로, 과거와는 다른 문학 체험을 욕망하면서 기존의 문학적 경계에 균열을 내는 소위 인터넷 소설을 생산·소비하는 혁명적 변화를 시도했다.

인터넷 소설은 문어 중심의 문자 대신 통신어, 이모티콘, 외계어, 말줄임표 등 구어 중심의 감각적 기호를 적극적으로 사용하는가하면 배경 음악과 배경 화면을 깔아 기존 문학으로부터의 탈주 욕망을 적극적으로 표현해냈다. 인터넷 소설에 사용된 이미지, 사운드, 문자, 기호 등 매체 간 상호작용이 만들어내는 공감각적 힘은 인터넷 소설의 참여방식과 향유방식에서 문자매체와는 다른 방식으로 감정이입과 동화작용을 촉진했다.¹³⁾

그 외에도 인터넷 소설은 서사 양식과 롤플레이게임 양식을 접목하여

10) 국립중앙도서관, “딱지본으로 보는 한글판 소설”, <디지털 테마 컬렉션>

(<http://collection.nl.go.kr>).

11) 최병구, “딱지본 소설”, <문학교실>

(<http://minmun.org/index.php?numerals=8&query=classroom1>).

12) 최혜실, 『모든 견고한 것들은 하이퍼텍스트 속으로 사라진다』, 생각의나무, 2000, 102쪽.

13) 장미영, “인터넷소설과 웃음”, 『국어문학』 제40집, 국어문학회, 2005.

주인공 중심의 본편과 독자들의 요청에 의해 이루어지는 번외편을 따로 두는 서사 형식의 변화를 통해 독자와의 적극적인 소통을 추구했다.¹⁴⁾ 그 결과 인터넷 소설은 침묵하는 독자 대신 적극적인 반응을 보이는 ‘팬(fans)’이라는 역동적 의미의 수용자 층을 형성할 수 있었다.

1990년대 말을 기점으로 2000년대 들어 본격적으로 미디어콘텐츠가 비교우위의 엄청난 경제적 부가가치를 창출하기 시작하자 문학이 ‘엔터테인먼트’의 일종으로 소비되기 시작했다. 뉴 미디어의 등장과 함께 매체의 다양화는 물론이려니와 매체 간 융합 현상이 빠르게 확산되고 있는 디지털 환경 속에서 문학에 미치는 매체의 영향력은 막강하다. 창의적 상상력과 테크놀로지의 융합이 가속화되어감에 따라 문학 또한 다른 매체와 더욱 긴밀하고 적극적인 제휴를 모색하지 않을 수 없게 된 것이다. 시대 변화에 동참하려는 문학의 형식미학적 조정과 모색은 매체 환경의 변화와 함께 대중의 기호와 자본의 흐름을 외면할 수 없는 현실적인 효용성에 그 바탕을 두고 꾸준히 진화를 거듭하고 있다.

미디어 평론가 정여울의 주장처럼 21세기는 ‘순식간에 스쳐지나가는 미디어 프로그램들이 우리의 내면과 일상과 세계관을 드라마틱하게 바꾸는¹⁵⁾ 선진 매체의 홍수를 맞이하고 있다. 이런 분위기 속에서 문학의 변신도 급물살을 타고 있다.

한편에서는 인터넷소설과 사이버소설이 급성장한 반면 또 다른 쪽에서는 칙릿소설(Chick-lit novel)이 독자들의 대단한 호응을 받았다. 칙릿소설이란 ‘젊은 여성’을 지칭하는 미국의 속어 ‘칙(Chick)’과 문학을 뜻하는 ‘리터러처(Literature)’의 합성어로, 대도시에서 살며 주로 방송, 출판, 광고, 패션업계에서 일하는 20~30대 미혼 여성들을 주인공으로 하여 이들이 일과 사랑 그리고 성공을 위해 고군분투하는 내용을 담고 있는 새로운 유형의 소설이다.¹⁶⁾

14) 최미진, 「N세대와 인터넷 소설의 논리」, 『대중서사연구』 제10호, 대중서사학회, 2003, 10면.

15) 정여울, 『소통; 미디어로 세상과 관계를 맺는 법』, 흥익출판사, 2011, 8-9면.

2008년, 백영옥 장편소설 『스타일』로부터 시작된 칙릿소설은 칼럼과 일기, 자기계발서 형식을 소설에 접목하는가 하면 소설 내용에 등장하는 물품이나 상황을 순정만화 기법으로 그린 1컷짜리 카툰(cartoon)을 작품 곳곳에 배치하기도 했다. 칙릿소설의 또 다른 특징은 인터넷 포털 사이트에서부터 블로그, 트위터, 쇼핑크물, 라디오, 스포츠신문, TV뿐만 아니라 심지어 길거리에서 나누어주는 홍보지에서 발견할 수 있는 온갖 광고와 유명인의 이름이 실명으로 거론되기 때문에 PPL을 연상시킨다는 점이다. PPL(Product in Placement)은 드라마나 영화에서 특정 회사 또는 특정 제품을 작품의 내용 가운데 자연스럽게 노출시켜 간접적으로 광고 효과를 꾀하는 것이다. 이런 기법을 적극적으로 수용한 칙릿소설은 처음에는 젊은 직장여성에게 어필하기 위해 쓰인 소설로 평가받았으나 점차 PPL광고를 위해 쓰인 소설처럼 읽히기도 했다. 이와 같이 칙릿소설은 각종 미디어콘텐츠와 상호작용하는 새로운 소통방식을 취함으로써 소설의 형식적 범위를 확장시켰다.

출판 시장에서도 PPL처럼 영상매체나 출판외적 상황의 도움을 받아 독자들의 주목을 받는 책을 만들어내는 경우가 늘어가고 있다. 1970~80년대에, 세계적으로 유명한 독일의 동화 작가 미하엘 엔데(Michael Ende)의 동화책 『모모』가 한국 사회에 엄청난 ‘모모 선풍’을 일으킨 바 있다. 그러나 작가의 사망 이후에는 거의 잊혀져 책의 존재조차 모르는 사람이 많았다. 그러나 2005년 TV 드라마 〈내 이름은 김삼순〉에서 『모모』가 언급된 이후 이 작품은 10주 넘게 연속 베스트셀러 순위 최상위권에 자리하는 이변을 낳았다. 그런가 하면 2004년에는 비교적 덜 대중적인 이탈리아의 정치가 안토니오 그람시(Antonio Gramsci)의 상당히 난해한 정치 이론서 『옥중수고』와 『감옥에서 보낸 편지』가 한 TV 드라마에 노출되면서 6배나 매출이 상승하는 일도 있었다. 심지어는 전직 대통령 보좌관이 수사기관에 출두하면서 들고 있었던 미국의 국제문제평론가 토머스 프리드먼(Thomas Friedman)의 문화

16) 양혜연, 「칙릿소설에 담긴 미혼여성들의 일과 사랑」(<http://blog.naver.com/1004sdi>)

비평서 『렉서스와 올리브나무』도 화제의 책이 되었고 휴대전화 광고에 잠깐 등장했던 일본 소설가 무라카미 하루키(Murakami Haruki)의 장편소설 『상실의 시대』도 인기 독서물로 주목 받았다. 뿐만 아니라 뉴스를 통해 대통령이 ‘좋아한다고 언급했던 김훈의 장편소설 『칼의 노래』는 각종 매체를 통해 거듭 알려지면서 밀리언셀러가 되기도 했다.¹⁷⁾ 바야흐로 미디어의 비약적인 발전과 함께 상호매체성이 전방위적으로 두드러지게 나타나면서 매체가 전하는 내용과 무관하게 매체 자체가 가져오는 파급 효과가 우리의 경험 양식을 이전 시대와 전혀 다르게 변형하기 시작한 것이다.

2009년에 출판된 정은선의 장편소설, 『찾거나 혹은 버리거나 in 부에노스아이레스 Buenos Aires』¹⁸⁾는 충천연색의 사실주의적 사진과 함께 여행지에서 겪었던 에피소드들을 소설 형식으로 엮어낸 여행기 소설이다. 출판사측에서는 이 작품을 ‘소설과 여행기와 자기계발서를 섞어 놓은 여태까지 볼 수 없었던 새로운 형식의 책’이라고 홍보하는 한편 독자들은 ‘소설과 여행기를 섞은 에세이의 느낌을 받았다’고 독자 리뷰를 통해 밝히고 있다. 문자와 사진의 상호매체성 뿐만 아니라 소설과 수필, 실용서의 상호매체성이 중층적으로 발현되는 이 소설은 출간 즉시 영화화가 확정되었다고 광고하고 있다. 소설이 집필 단계에서부터 문학의 고유 영역을 넘어 미디어콘텐츠로 영역을 확대해가며 그 수용자 층을 넓혀가고 있는 것이다.

한편, 2009년에 출판된 김연수의 『세계의 끝 여자친구』는 2005년 봄부터 2009년 여름까지 쓴 아홉 편의 단편을 묶은 단편소설집으로, 작가는 ‘세계의 끝 여자친구’라는 단편소설집의 제목을 내용과 무관하게 그저 어감이 좋아서, 자신이 좋아하는 일본 뮤지션 카츠히코 마에다의 1인 밴드 ‘월즈 엔드 걸프렌드(WEG, World's End Girlfriend)’에서 빌려왔다고 밝혔다. ‘월즈 엔드 걸프렌드’는 클래식, 엠비언트, 일렉트로닉 사운드 등 여러 장르를 혼합시켜 발표한 정규 앨범 ‘Ending Story’로 일본 내에서 큰 화제를 모았으며 한국

17) 정상우, 「PPL 예가 무엇이 있나요?」, 2005(<http://k.daum.net/qna/view>)

18) 정은선, 『찾거나 혹은 버리거나 in 부에노스아이레스 Buenos Aires』, 예담, 2009.

에서도 활발한 공연을 펼쳐 많은 음악팬들을 사로잡은 바 있다. 이 그룹은 음악의 다양한 스펙트럼으로 음악 애호가들은 물론, 평론가들에게도 사랑을 받고 있는 촉망 받는 뮤직 아티스트로 정평이 나 있다.

이러한 배경을 가진 소설집 『세계의 끝 여자친구』에 대해 한 독자는 ‘기이하면서도 감성적인 IDM(Intelligent Dance Music) 사운드와 포스트록 등 다양한 장르의 음악을 선보였던 카츠히코 마에다의 음악, 그리고 외로운 현대인의 삶을 다양한 각도에서 조명한 김연수의 소설은 어딘지 매력적인 불협화음을 낸다는 점에서 서로 닮아 있다’고 소회를 밝힌 후, ‘제대로 포스트모던하고 포스트모던을 넘어서 위대하게 성장했다’고 평했다.¹⁹⁾ 이 작품의 본문에 음악이 삽입되지는 않았지만 독자들은 작가가 언급한 음악을 떠올리며 소설을 감상함으로써 문자 중심의 소설 독서와는 전혀 다른 독서 체험을 할 수 있었다는 새로운 독서 체험을 밝히고 있는 것이다.

이와 비슷한 또 다른 사례가 있다. 2010년 1월부터 7개월 동안 ‘문학동네’ 카페에 일일 연재되었다가 같은 해 11월에 단행본으로 출판된 『소년을 위로해줘』²⁰⁾ 소설가 은희경이 트위터에 집필 동기를 밝힘으로써 세간의 이목을 집중시킨 장편소설이다. 소설의 주인공인 연우는 어느 날 우연히 헤드폰에서 울려나오는 ‘G-그리핀’이라는 그룹의 노래를 듣고 힙합 음악에 빠진 소년인데, 이 소설의 자극제가 된 것은 소설 속 주인공 소년처럼 우연히 접하게 된 레퍼 가수 키비(kebee)의 힙합 노래 〈소년을 위로해줘〉를 듣게 되었기 때문이라는 것이다. 작가는 ‘그 음악을 듣는 순간 움직일 수 없었고, 30분쯤 가슴이 아팠다’고 고백하면서 그 후 ‘어느 비행기 안에서 까닭 없이 여덟 시간 동안 운 기억을 떠올렸고, 왜 울었는지 다시 생각하게 됐는데, 결국 그 생각이 소설로 이어졌다’고 집필 동기를 밝히면서 ‘결국 소설은 가족 이야기도, 성장기도 아닌 누구에게나 ‘특별한’ 우리의 이야

19) 인터파크 도서, 『소설에 영감을 준 노래, 노래에 영감을 준 소설』, 〈북&다이러리〉(<http://book.interpark.com/meet/webZineDiary>)

20) 은희경, 『소년을 위로해줘』, 문학동네, 2010.

기다'라고 덧붙였다. 작가는 여기서 그치지 않고 『소년을 위로해줘』를 단행본으로 출판하면서 가수 '키비(Kebee)'와 '마이노스(Minos)'로 결성된 힙합 그룹 '이루 펀트(Eluphant)'의 CD를 부록으로 붙이기까지 했다. 『소년을 위로해줘』를 통해 작가가 의도한 문학과 음악의 상호매체성은 문자와 사운드의 공감각적 경험을 가능하게 만든 것이다.

트위터를 통해 알려진 은희경의 집필 동기와 현역으로 활동 중인 가수의 CD가 소설 창작뿐만 아니라 그 소설을 읽는 독자에게까지 삼투 현상을 일으키는 오늘날의 문학 환경은 미디어의 범람 속에서 '미디어로 인해 인간의 내면과 일상과 세계관이 드라마틱하게 바뀐다'는 정여울의 주장을 떠올리게 한다.

이제 매체는 내용을 담는 도구의 차원을 넘어 그 안에 담길 내용의 범주를 능가하기에 이르렀다. 미국의 사회과학자 마셜 맥루한(Herbert Marshall McLuhan)의 주장처럼 '미디어는 메시지(The Medium is Message.)'²¹⁾이자 동시에 '미디어는 마사지(The Medium is Massage.)'²²⁾라는 명제가 현실화 된 것이다. 맥루한의 논리에 따르면 미디어와의 상호작용을 통해 인터페이스 상에서 구성되는 모든 즉각적인 지각은 외부 세계를 내면화함과 동시에 새로운 방식으로 재창조해낸다. 여기서 더 나아가 맥루한은 인간이 미디어와 교류할 때 오감을 통해 얻게 될 상호작용의 역동성을 강조한 바 있다. 미디어가 재현 매체의 수준을 넘어 선 오늘날 이제 문학도 매체 간에 서로 공유할 수 있는 상호매체적 감각의 중요성을 간과할 수 없게 되었다.

2000년대 들어서도 권위적이고 엄숙한 엘리트 문학은 여전히 건재하다. 엘리트 문학이란 일반적으로 문자중심의 예술로서 '순수문학 대 대중문학', '고급문학 대 저급문학', '본격문학 대 일탈문학' 식의 위계화를 선호하는

21) Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York: McGraw-Hill, 1964, 김성기 외 역, 『미디어의 이해』, 민음사, 2002, 1장.

22) Marshall McLuhan, *The Medium is the Massage*, New York: Random House, 1967, 김진홍 역, 『미디어는 맞사지다』, 커뮤니케이션북스, 2001.

근대적 가치관 속에서 ‘순수’, ‘고급’, ‘본격’을 지향하는 문학이라 할 수 있다. 그런데 모든 분야에서 권위와 정진이 해체되고 있는 오늘날의 탈중심적 상황에서는 이러한 보수적 명칭의 정당성과 타당성이 긍정적인 인정을 끌어내기는 상당히 어려워 보인다. 이러한 기준을 만든 사람은 누구인지 그리고 그 사람은 과연 그럴 자격이 있는지, 또 우리가 ‘고급’ 또는 ‘본격’ 문학이라고 부를만한 합당한 기준을 어떻게 내세울 수 있는지는 의문의 여지가 많기 때문이다.

2000년대가 이전 시대와 다른 차이가 있다면 학교에서 이루어지는 제도권 교육을 제외하고는 소위 엘리트 문학의 지배력이 약화되었다는 점이다. 대신 기존의 문학계에서 질 낮은 하급 문학으로 취급하고 있는 인터넷소설, 사이버소설, 칙릿소설, 팩션, 판타지소설 등이 보다 많은 대중 독자를 확보하고 있다. 21세기 신소설이라 일컬을 수 있는 이러한 신종 대중소설은 동시대의 대중들이 발산하는 욕망과 꿈을 공유하고 이들의 정서적 변화양상에 민감하게 반응하면서 끊임없이 새로운 인지양식을 탐구하는 유연한 태도를 가지고 있다.

이상과 같이 상호매체성의 관점으로 그간의 문학을 대강 살펴본 바, 문학은 기존 방식의 한계에 부딪칠 때마다 그 돌파구로서 새로운 방향성도 출하고 실천해 왔음이 드러났다. 문학은 역사적으로 정형화된 틀을 관성적으로 답습하지 않고 다른 매체와의 열린 교류를 위해 창의성을 발현해 온 것이다.

바흐친의 주장처럼, 문학 중에서도 특히 소설은 다른 장르들을 ‘소설화’하는 힘을 갖고 있다. 바흐친은 서사시와 소설을 비교하면서 서사시는 절대적인 과거에 갇혀 있는 반면, 소설은 당대와 접촉하며 미래에 더 친화력을 갖고 있는 장르로서 원심력적인 언어를 통해 계속 발전하는 유일한 장르라고 평가한 바 있다. 소설은 사람처럼 듣고, 말하고, 환경에 적응하며 더 높은 의식을 지향한다는 것이다. ‘살아 있는 의식에게 존재는 사건으로 나타나듯이(존재-사건) 살아 있는 소설은 그 자체가 존재가 아니라 주어진

현실을 바꾸어 나가는 사건이자 세계에 ‘참여하는 사유’가 된다²³⁾는 바흐친의 통찰은 상호매체성을 거론하면서 다시 재겨보아야 할 명언이다.

3. 소설과 디지털미디어의 만남

우리가 살고 있는 21세기를 이끌어 가는 것은 인터넷이라는 최첨단 사이버 매체와 0과 1의 디지털 코드를 기반으로 작동하는 디지털 미디어다. 디지털 미디어는 인터넷으로부터 시작하여 휴대전화, 콤팩트디스크, 디지털 영상, 디지털 TV, 비디오 게임, 전자책에 이르기까지 이전의 아날로그 매체와는 소통 방식에서 큰 차이를 보인다. 인터넷을 만인의 미디어로 정착 시킨 디지털 기술의 발달은 다양한 유·무선 미디어와 플랫폼을 생성시켜 이른바 ‘문화콘텐츠’가 본격적으로 생산되고 상품화될 수 있는 기반을 조성했다. 실제로 영상, 방송, 음악, 게임, 애니메이션, 캐릭터, 출판만화 등 문화산업의 주요 분야들은 모두 예외 없이 새로이 디지털화(Digitalization) 과정을 거치고 있으며 문화산업의 주역이라고 할 수 있는 문화콘텐츠 부문은 디지털 기술에 의한 정보 처리 및 제작, 서비스 지원 등에 힘입어 다시 새로운 개념의 상품으로 재탄생되고 있다.²⁴⁾

문화콘텐츠는 문화(culture)와 콘텐츠(contents)의 복합어로 창작에 바탕을 둔 문화적 요소가 체화된 소프트웨어적인 제품을 말한다. 포괄적 의미의 문화콘텐츠는 문화콘텐츠산업과 혼용되기도 하는데, 단순 데이터나 이미지, 동영상보다는 문화적 가치로 경쟁력을 확보할 수 있는 형태의 상품을 창출하거나 이를 지원하는 모든 연관 산업을 일컫는다.²⁵⁾

23) 이득재, 『바흐친의 소설 이론』, 『소설과 사상』, 1999, 가을호, 〈니체와 현대〉, 2005 (<http://cafe.daum.net/modernnitchz/9417>)

24) 이용관, 「디지털·문화산업: 디지털 기술과 문화산업의 조우, 문화콘텐츠」, 한국 문화예술진흥원, 『문예연감 2003』(<http://www.arko.or.kr/yearbook/2003/ilban>).

영화, 음악, 뮤지컬, 게임, 방송, 테마파크, 애니메이션, 출판, 미술, 디자인 등으로 구성되는 문화콘텐츠산업은 2011년 현재 폭발적인 성장세를 구가

25) 문화산업진흥 기본법(법령 개정: 2011. 5. 25., 시행일: 2011. 8. 26.)에 따르면 산업 측면에서 문화콘텐츠는 ‘문화산업’문화콘텐츠산업)콘텐츠산업’ 순으로 되어 있다. 1999년에 제정되어 2011년에 이르기까지 여러 차례 부분적으로 개정되어 최종적으로 2011년 8월 26일부터 시행되는 문화산업진흥 기본법에 따르면 ‘문화산업’이란 문화상품의 기획, 개발, 제작, 생산, 유통, 소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업을 말하며, 다음 10개 항목의 어느 하나에 해당하는 것을 포함한다. 즉 ① 영화·비디오물과 관련된 산업, ② 음악·게임과 관련된 산업, ③ 출판·인쇄·정기간행물과 관련된 산업, ④ 방송영상물과 관련된 산업, ⑤ 문화재와 관련된 산업, ⑥ 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인은 제외)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업, ⑦ 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업, ⑧ 전통적인 소재와 기법을 활용하여 상품의 생산과 유통이 이루어지는 산업으로서 의상, 조형물, 장식용품, 소품 및 생활용품 등과 관련된 산업 ⑨ 문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·건본시장 및 축제 등과 관련된 산업(다만, 전시회·박람회·건본시장과 관련된 산업은 제외), ⑩ ①부터 ⑨까지의 규정에 해당하는 각 문화산업 중 둘 이상이 혼합된 산업이 그것이다.

문화산업진흥 기본법에서는 ‘문화콘텐츠’에 관한 개념 정의뿐만 아니라 다음과 같은 용어에 대해서도 그 의미를 밝힘으로써 용어 사용에 대한 혼란을 줄여 놓았다. 즉 ‘문화상품’이란 예술성·창의성·오락성·여가성·대중성(이하 ‘문화적 요소’라 한다)이 체화(體化)되어 경제적 부가가치를 창출하는 유형·무형의 재화(문화콘텐츠, 디지털문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠를 포함한다)와 그 서비스 및 이들의 복합체를 말하며, ‘콘텐츠’란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보를 말한다 고 정의해 놓은 것이다. 이에 더하여 ‘문화콘텐츠’란 문화적 요소가 체화된 콘텐츠를 말하는 것이며, ‘디지털콘텐츠’란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용의 효용을 높일 수 있도록 디지털 형태로 제작하거나 처리한 것을 말하는 것이다. 더 나아가 ‘디지털문화콘텐츠’란 문화적 요소가 체화된 디지털 콘텐츠를 말하며, ‘멀티미디어콘텐츠’란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)과 관련된 미디어를 유기적으로 복합시켜 새로운 표현기능 및 저장기능을 갖게 한 콘텐츠를 말한다는 것이다. (http://www.lawnb.com/lawinfo/contents_view)

하고 있다. 세계 문화콘텐츠 시장은 최근 10년 동안 연 평균 8% 이상 성장했고 전체 시장 규모는 세계 반도체 산업의 5배, 조선 산업의 18배에 이르고 있는데, 한국 문화콘텐츠 산업의 성장률은 이보다 훨씬 빠른 연 평균 21%를 넘어서고 있다²⁶⁾ 한다.

‘문화콘텐츠’라는 말이 특정 기간의 유행어가 아닌 일상어처럼 사용되면서, 문학과 자연스럽게 문화콘텐츠 내지 미디어콘텐츠로 전용될 뿐만 아니라 아예 이러한 시대적 요청을 고려한 창작을 기획할 수밖에 없게 되었다. 이에 문학, 특히 소설과 미디어콘텐츠의 관계를 살필 필요가 있다. 상호매체성은 말, 글, 시청각, 화용론, 인지학, 기호학, 미학, 매체사 등과의 연관에서 설명되는 예술 이론이기 때문에 텍스트의 매체 전이에 주목하는 것은 상호매체성 연구의 기본이 된다.

문화콘텐츠라는 말이 나오기 훨씬 이전, 1960~70년대 한국의 근·현대 소설은 ‘문예영화’라 하여 상당수가 영화화되었다.²⁷⁾ 1980년대부터는 굳이 ‘문예영화’라는 수식어를 붙이지 않았고 주로 베스트셀러로 인정받은 소설들이 영화로 제작되었다.²⁸⁾ 이처럼 주로 소설이 영화로 만들어지는 일방

26) 살롬(roh0511), “문화콘텐츠 산업전략”(http://blog.naver.com/roh0511/130111592008)

27) 대표적인 작품으로는, 이범선의 장편소설 『오발탄』(영화 <오발탄>, 유현목 감독, 김진규, 최무룡, 서애자, 문정숙 주연, 1961)을 비롯하여 김승옥의 『무진기행』(영화 <안개>, 김수용 감독, 신성일, 윤정희 주연, 1967), 황순원의 『독 짓는 늙은이』(영화 <독 짓는 늙은이>, 최하원 감독, 황해, 윤정희, 남궁원, 김정훈, 허장강 주연, 1969), 황석영의 『삼포 가는 길』(영화 <삼포 가는 길>, 이만희 감독, 김진규, 문숙, 백일섭, 김기범 주연, 1975), 최인호의 『고래사냥』(영화 <바보들의 행진>, 하길중 감독, 윤문섭, 하재영, 이영옥, 김영숙 주연, 1975), 윤희길의 『장마』(영화 <장마>, 유현목 감독, 황정순, 이대근, 김신재, 선우용여, 김석훈 주연, 1979), 박완서의 『회청거리는 오후』(영화 <회청거리는 오후>, 주영중 감독, 최불암, 사미자, 유미나, 김주련 주연, 1979) 등을 들 수 있다.

28) 대표적인 작품으로는, 최일남의 소설 『우리들의 냥쿨』(영화 <바람 불어 좋은 날>, 이장호 감독, 이영호, 안성기, 김성찬, 김희라 주연, 1980), 조세희의 『난장이가 쓰아 올린 작은 공』(영화 <난장이가 쓰아 올린 작은 공>, 이원세 감독, 전양자, 안성기, 금보라, 이효정 주연, 1981), 김성동의 『만다라』(영화 <만다라>,

임권택 감독, 안성기, 전무송, 방희, 기정수 주연, 1981), 전상국의 『우상의 눈물』(영화 <우상의 눈물>, 임권택 감독, 진유영, 박근형, 이구순, 김범기 주연, 1982), 최인호의 『고래 사냥』(영화 <고래 사냥>, 배창호 감독, 김수철, 이미숙, 안성기, 이대근 주연, 1984), 최인호의 『물 위의 사막』(영화 <깊고 푸른 밤>, 배창호 감독, 안성기, 장미희, 최민희, 진유영 주연, 1985), 최인호의 『겨울 나그네』(영화 <겨울 나그네>, 박지균 감독, 안성기, 강석우, 이미숙, 이혜영 주연, 1986), 이제하의 『나그네는 길에서도 쉬지 않는다』(영화 <나그네는 길에서도 쉬지 않는다>, 이장호 감독, 김명곤, 이보희, 박용수, 오승환 주연, 1988), 박범신의 『불의 나라』(영화 <불의 나라>, 장길수 감독, 이덕화, 장미희, 양택조, 전무송 주연, 1989), 한승원의 『아제 아제 바라아제』(영화 <아제 아제 바라아제>, 임권택 감독, 강수연, 진영미, 유인촌, 한지일 주연, 1989), 이문열의 『추락하는 것은 날개가 있다』(영화 <추락하는 것은 날개가 있다>, 장길수 감독, 강수연, 손창민, 최민식, 이효정 주연, 1989), 박영환의 『우묵배미의 사랑』(영화 <우묵배미의 사랑>, 장선우 감독, 박중훈, 최명길, 유혜리, 이대근 주연, 1990), 안정효의 『은마는 오지 않는다』(영화 <은마는 오지 않는다>, 장길수 감독, 이혜숙, 김보연, 전무송, 손창민 주연, 1991), 김한길의 『낙타는 따로 울지 않는다』(영화 <낙타는 따로 울지 않는다>, 이석기 감독, 이혜숙, 손창민, 알린 휴즈 마르띠네, 조희진 주연, 1991), 하일지의 『경마장 가는 길』(영화 <경마장 가는 길>, 장선우 감독, 강수연, 문성근, 김보연, 윤일주 주연, 1991), 문순태의 『걸어서 하늘까지』(영화 <걸어서 하늘까지>, 장현수 감독, 배종옥, 정보식, 송옥숙, 임창정 주연, 1992), 안정효의 『하얀 전쟁』(영화 <하얀 전쟁>, 정지영 감독, 안성기, 이경영, 심혜진, 독고영재 주연, 1992), 이문열의 『우리들의 일그러진 영웅』(영화 <우리들의 일그러진 영웅>, 박종원 감독, 홍경인, 고정일, 최민식, 태민영 주연, 1992), 이청준의 『서편제』(영화 <서편제>, 임권택 감독, 김명곤, 오정해, 김규철, 신새길 주연, 1993), 장정일의 『아담이 눈뜰 때』(영화 <아담이 눈뜰 때>, 김호선 감독, 최재성, 이윤성, 박인환, 문미봉 주연, 1993), 장정일의 『너에게 나를 보낸다』(영화 <너에게 나를 보낸다>, 장선우 감독, 문성근, 정선경, 여균동, 김부선 주연, 1994), 양귀자의 『나는 소망한다 내게 금지된 것을』(영화 <나는 소망한다 내게 금지된 것을>, 장길수 감독, 최진실, 임성민, 유오성, 김병세 주연, 1994), 공지영의 『무소의 뿔처럼 혼자서 가라』(영화 <무소의 뿔처럼 혼자서 가라>, 오병철 감독, 강수연, 심혜진, 이미연, 김동현 주연, 1995), 이인화의 『영원한 제국』(영화 <영원한 제국>, 박종원 감독, 안성기, 조재현, 김혜수, 김명곤 주연, 1995), 최윤의 『저기 소리없이 한 점 꽃잎이 지고』(영화 <꽃잎>, 장선우 감독, 이정현, 문성근, 추상미, 설경구 주연, 1996), 구효서의 『낮선 여름』(영화 <돼지가 우물에 빠진 날>, 홍상수 감독, 김의성, 박진성, 조은숙, 이용경 주연, 1996), 김정현의 『아버지』(영화 <아버지>, 장길수 감독,

향적 관행은 시각 위주의 감각적 편향성을 띠었다고 할 수 있다.

그런데 2000년대 들어서는 인터넷 인구가 천만 명을 훌쩍 넘어서는 동시에 디지털 미디어의 엄청난 발달로 네트워크(network)가 삶의 중요요소로 자리 잡으면서 사정이 판이하게 달라졌다. 디지털화되고 네트워크화된 미디어를 통해 이제 인류는 현실에 존재하는 것을 반영하는 것은 물론 이터니와 현실 세계의 생생한 재현, 변형을 넘어서 심지어 현실에 존재하지 않는 것까지 창조해낼 수 있는 무한한 가능성을 갖게 되었다. 인류는 다양한 디지털 미디어를 통해 영화, 음악, 미술, 서적 등 자신이 원하는 문화에 관한 정보를 무제한으로 제공받을 수 있을 뿐만 아니라 자신이 원하는 어떤 체험도 가상으로 접할 수 있는 기회를 얻게 되었다.

시·창작 콘텐츠가 넘쳐나는 이러한 상황에서 문자 위주의 선조적 상상력을 요구하는 본격소설은 더 이상 활발하게 읽혀지지 않는 구시대의 유물로 남았다. 소비자의 지각양식과 매체와의 관계 방식이 인터랙트(interact)한 성향으로 변하면서 이제 문학도 공감각을 넘어서 다중적인 감각과 전방위적인 소통을 가능케 하는 미디어콘텐츠의 하나로 소비되는 시대가 되었다. 특히 이른바 원소스멀티유즈(OSMU, One Source Multi Use)의 활용을 중시하는 분위기 속에서 문학은 자신의 정체성을 지키려하기 보다 다른 매체를 끌어들이거나 다른 매체로 스스로를 전이하면서 오히려 정체성을 보다 확장시켜야 하는 상황에 놓이게 되었다.

‘원소스멀티유즈’란 하나의 콘텐츠를 영화, 게임, 음반, 애니메이션, 캐릭터

박근형, 장미희 주연, 1997), 신경숙의 『깊은 슬픔』(영화 <깊은 슬픔>, 박지균 감독, 강수연, 김승우, 황인성, 이일재 주연, 1997), 전혜성의 『마요네즈』(영화 <마요네즈>, 윤인호 감독, 김혜자, 최진실, 김성겸, 원미연 주연, 1999), 장정일의 『내게 거짓말을 해 봐』(영화 <거짓말>, 장선우 감독, 이상현, 김태연, 전체진 주연, 2000), 박상연의 『DMZ』(영화 <공동경비구역 JSA>, 박찬욱 감독, 이영애, 이병헌, 송강호, 김태우 주연, 2000), 전경린의 『내 생애 꼭 하루뿐일 특별한 날』(영화 <밀애>, 변영주 감독, 김윤진, 이종원, 계성용, 김민경 주연, 2002), 이만교의 『결혼은 미친 짓이다』(영화 <결혼은 미친 짓이다>, 유하 감독, 감우성, 엄정화, 박원상, 강소정 주연, 2002) 등을 들 수 있다.

상품, 장난감, 출판 등의 다양한 매체로 전이시켜 부가가치를 극대화하는 방식으로, 한 장르에서의 성공이 다른 장르나 미디어에도 긍정적 영향을 끼치는 시너지 효과를 내는 것이다. 이에 따라 문학이 문학으로 그치지 않고 다른 매체의 콘텐츠로 끊임없이 재활용되는 현상을 보인다.

귀여니의 인터넷소설 『늑대의 유혹』, 이청준 소설 『서편제』, 하근찬 소설 『여제자』 등이 영화를 넘어 각각 뮤지컬 〈늑대의 유혹(2011.7.~2011.10.)〉, 뮤지컬 〈서편제(2010.8.~2010.11.)〉, 뮤지컬 〈내 마음의 풍금(2011.7.~2011.8.)〉이라는 제목으로 매체를 달리 하여 새로 태어났고, 이문열 소설 『여우사냥』, 신경숙 소설 『엄마를 부탁해』, 김훈 소설 『남한산성』도 각각 뮤지컬 〈명성황후(1993~2012)〉, 뮤지컬 〈엄마를 부탁해(2011. 5~2011. 6.)〉, 뮤지컬 〈남한산성(2010. 9.~2010. 10)〉으로 새롭게 제작되었다. 이 외에도 박상연의 『DMZ』를 비롯하여 수많은 소설들이 영화, 드라마, 뮤지컬로 변신을 준비 중이다.

다른 한편에서는 영화나 드라마, 뮤지컬을 통해 이미 성공한 작품들이 소설로 다시 쓰여 종이책으로 출판되는 매체 간 인터랙티브(interactive)가 활성화되고 있다. 대표적인 사례로, 창작 뮤지컬 〈김종욱 찾기〉를 들 수 있다. 이 작품은 2007년 뮤지컬에서 성공을 거두자 이어 2010년에 영화로 개봉되면서 동시에 소설로도 출간되었다. 이에 소비자들은 원작 뮤지컬에서 느꼈던 재미와 감동을 다양한 매체를 통해 또 다른 방식으로 다시 접할 수 있는 풍부한 기회를 얻게 된 것이다.

이제 문학은 다른 매체와의 접목이나 타매체로의 전이를 넘어서 아예 처음 시작 단계부터 영화나 드라마, 뮤지컬 등의 다른 미디어콘텐츠와 동반 기획되는 상황으로까지 나아가고 있다. 출간과 함께 영화화가 확정된 정은선의 장편소설, 『찾거나 혹은 버리거나 in 부에노스아이레스 Buenos Aires』가 그것이며 기획 단계부터 드라마 제작과 소설 출간을 함께 모색하여 한편으로는 드라마로 방영하면서 또 다른 한편으로는 온라인 서점에서 예약판매를 하고 있는 소설 『공주의 남자』가 이를 입증한다.

좀 더 규모가 큰 콘텐츠로는 테마파크를 들 수 있다. 경기도 양평군에 위치하고 있는 황순원 문학촌 ‘소나기 마을’은 황순원의 단편소설 『소나기』를 토대로 공원을 조성하여 소설을 몸으로 직접 느낄 수 있는 체험의 장을 열었다. 2003년에 기획된 ‘소나기 마을’은 2009년 6월 13일, 개장을 맞기까지 6년의 시간이 필요했던 대규모 프로젝트였다. 그런데 이 프로젝트에서 문학 이론가, 소설가 등 문학 전공 종사자들이 중추적인 역할을 했다는 사실은 시사하는 바가 크다. 이 외에도 장성의 홍길동 테마파크, 남원의 춘향 테마파크, 남원의 흥부마을 등은 허구인 소설을 바탕으로 홍길동 생가, 춘향 영정, 흥부 출생지, 흥부묘, 흥부 발복지 등을 조성했다. 상상력에 바탕을 둔 허구의 가상 세계를, 몸으로 느낄 수 있는 실제적 존재로 뒤바꾼 테마파크의 발상은 가상이 현실을 대체하는, 아니 오히려 실제의 형상이 사라지고 대신 예술이 정신화 되는 시뮬라크르의 시대이기 때문에 가능했던 것으로 보인다.

이상과 같이 원소스멀티유즈를 위해 다양한 매체를 활용하는 것은 예술에 기술에 개방함으로써 고정적이었던 예술장르들 간의 경계를 해체하는 방법이기도 하다. 결과적으로 이러한 상호매체성은 매체가 전달하고 있는 내용과 무관하게 매체 형식이 가져오는 효과가 우리의 지각 방식과 경험 양식을 달리함으로써 새로운 예술적, 존재론적 체험을 가능하게 할 수 있다는 것을 의미한다.

4. 트랜스 리터러시(transliteracy)

디지털콘텐츠 또는 미디어콘텐츠의 뿌리는 ‘읽기’와 ‘쓰기’다. 미디어는 소수의 미디어 전문가들이 고안한 난해한 기술이 아니라 언어를 기초로 ‘읽기’와 ‘쓰기’라는 텍스트적 또는 아날로그적 행위를 기반으로 한다. 디지털 미디어의 특성을 텍스트와 비교하여 비선형적 구조라고 하지만 실제 디지털

현장에서 대중적으로 각광받는 콘텐츠의 대부분은 문자 텍스트를 중심으로 한 것들이다. 혹자는 디지털 콘텐츠의 하이퍼텍스트 기능을 이야기하면서 ‘비선형적 구조’에 집중한다. 하지만 그 안을 들여다보면 디지털콘텐츠의 강력한 텍스트적 속성은 실제로 소설책의 구조인 선형적 구조에 다르지 않다. 그것은 디지털 콘텐츠가 텍스트적 속성을 강하게 가지고 있다는 의미이자 디지털 콘텐츠의 근간 또한 선형적 구조, 즉 문자 구조와 크게 다르지 않음을 드러내는 것이다.²⁹⁾

앞에서 살펴본 것처럼 인터넷이나 미디어콘텐츠 어느 영역에서건 소설이라는 문학 장르는 핵심적 역할을 담당하고 있다. 소설의 독자든, 영화나 뮤지컬의 관객이든, 드라마의 시청자든 테마파크의 고객이든 미디어콘텐츠를 감상하고 소비하는 수용자들은 ‘스토리가 탄탄하다’ 또는 ‘스토리가 허약하다’라는 식으로, 문학에서 중요하게 언급하는 아리스토텔레스의 ‘개연성’ 개념을 가지고 작품을 평가한다. 우리가 살고 있는 실세계가 비록 우연적이고 비선형적이라 하더라도 그 속에 거주하는 현대인들은 눈으로 볼 수 있고 몸으로 경험할 수 있는 가시적인 현실 밑바탕의 더 근원적인 세계를, 즉 내적으로 밀접하게 연관되어 개연성이 존재하는 계시의 세계로 여기고 싶어 하는 듯하다. 이러한 현대인의 은밀한 욕망이 0과 1의 비트로 작동하는 디지털시대에서도, 단편적이고 파편화되어 개연성 없는 미디어콘텐츠보다, 개연성이 분명한 탄탄한 스토리에 열광하는 보수적 현상으로 나타나는 것이라 할 수 있겠다.

물론 아날로그 텍스트와 디지털 텍스트의 관계는 도구적 변천의 한 양상일 뿐이라고 쉽게 단정 지을 수 없다. 아날로그 텍스트와 디지털 텍스트가 비록 스토리를 공유하는 동일한 서사 장르라 할지라도 이 두 매체는 결코 호환되기 어려운 양식적 특성을 각기 보유하고 있기 때문이다. 이것이 각 매체나 장르의 독립적 존재 이유이기도 하다.³⁰⁾ 매체가 달라진

29) 구모니카, 「디지털 콘텐츠에서의 읽기/쓰기 패러다임 혁명: 바흐친의 ‘산문학’을 중심으로」, 한국출판콘텐츠 블로그(<http://e-kpc.tistory.com/52>)

만큼 매체에 담을 내용을 산출하기 위한 ‘읽기/쓰기’의 형태도 분명 달라져야 한다. 이전 시대의 ‘읽기/쓰기’가 아날로그형이었다면 이제는 디지털형에 합당한 미래지향적 ‘읽기/쓰기’가 되어야 할 것이기 때문이다.

사유의 원천이 되는 ‘읽기’, 즉 독서가 시대의 변화에 따라 낭독(朗讀)에서 묵독(默讀)으로, 다시 선조적이고 종합적인 집중형 묵독에서 비선조적이고 분산적인 검색형 묵독으로 변하고 있듯이, ‘쓰기’ 또한 형식적인 일관성과 통일성을 강조하는 언어적 논리 중심의 관념적 쓰기에서 눈에 보이는 대상을 완전히 지우고 보다 근원적 형태, 즉 사물의 진상을 탐구하는 사색적 글쓰기의 단계를 거쳐 또 다른 형태의 쓰기를 모색하고 있다. 사색적 글쓰기가 주로 송고미를 지향했던 본격문학의 유산이라면 디지털시대는 사색을 통한 현실이나 눈으로 접하는 실제 현실이 아닌, 매체를 통해 불특정 다수가 동일한 경험을 공유하는 보다 대중적인 쓰기가 필요하다. 그래서 ‘쓰기’는 과거의 엄숙주의 대신 보다 더 세속적이면서 인간의 정신과 마음에 직접적으로 다가가는 오감 기반의 육감적(肉感的) 내지 조형적 글쓰기를 요청받고 있다.

그간은 문학과 영화가 서로 협력하여 이야기의 서술구조와 서사적 시공간의 구성, 인물 구축의 방법들을 진화시켜 왔다. 마찬가지로 앞으로는 디지털콘텐츠로 기능하는 모든 매체들이 서로 영향을 주고받으며 상호텍스트적 차용과 상호매체적 도입과 조합, 생산자와 소비자 간의 상호 개입 등에 있어 개방적 태도를 취해야 할 것이다. 그래야 디지털 기술이 만들어낸 다양한 매체들이 그저 공존하는 다매체(multi-media)성을 넘어 상호매체적 성격을 띠 수 있기 때문이다. 그래야 인류는 현실과 허구의 경계, 정신과 신체의 경계, 시간과 공간의 경계, 장르간의 경계, 예술과 기술의 경계 등 인간의 실존을 억압하는 모든 경계들을 확장하여 인류의 존재에 대한 다원적인 이해를 돕는 한편 여러 가지 제약 때문에 잃어버린 인류의 이상을

30) 방현석, 『소설의 길 영화의 길』, 실천문학사, 2003, 68-78면.

되찾는 길에 한발 다가설 수 있는 결과를 얻게 될 것이다.

<국문초록>

급속도로 다변화되고 있는 디지털 매체는 매체 간 융합(convergence)과 통섭(consilience)을 통해 장르를 초월하고 영역의 경계를 넘는 새로운 패러다임을 만들어내고 있다. 패러다임조차 급변하는 다매체 · 다문화의 상황에서 문학이 생존할 수 있는 근간은 무엇인가. 시대 변화에 적응하지 못하면 위기와 소멸을 맞는 적자생존의 법칙이 준엄하게 적용되는 사회에서, 문학은 어떻게 진화해야 하는가.

일반적인 의미의 상호매체성은 한마디로 매체적 가교(架橋)를 말한다. 여기에서는 무엇보다 문학, 음악, 춤, 미술, 언어 사이의 연결이 중심이 된다. 상호매체성 개념은 매체들 간의 상호 간섭과 보완, 융합 관계가 더욱 다채로워지는 디지털 시대의 새로운 문화현상으로부터 촉발되었다. 이로 인해 많은 연구자들이 매체 간 혹은 학문분야 간의 구분 짓기를 지양(止揚)하고 상호매체성 개념을 동원하여 매체간의 결합 내지는 융합관계에 주목하고 있다. 이러한 상호매체성 연구의 궁극적인 목적은 미디어의 본질과 기능을 비판적으로 성찰하고 그것을 능동적이고 창의적으로 다룰 수 있는 안목, 즉 '미디어 능력'을 신장시키는 것이다.

2000년대가 이전 시대와 다른 차이가 있다면 학교에서 이루어지는 제도권 교육을 제외하고는 소위 엘리트 문학의 지배력이 약화되었다는 점이다. 대신 기존의 문학계에서 '질 낮은 하급 문학'으로 취급하고 있는 인터넷소설, 사이버소설, 칩릿소설(chit-lit novel), 팩션(faction), 판타지소설 등이 보다 많은 대중 독자를 확보하고 있다. 21세기 신소설이라 일컬을 수 있는 이러한 신종 대중소설은 동시대의 대중들이 발산하는 욕망과 꿈을 공유하고 이들의 정서적 변화양상에 민감하게 반응하면서 끊임없이 새로운 인지양식을 탐구하는 유연한 태도를 가지고 있다. 문학, 특히 소설은 기존 방식의 한계에 부딪칠 때마다 그 돌파구로서 새로운 방향성을 도출하고 실천해 왔다. 소

설은 역사적으로 정형화된 틀을 관성적으로 답습하지 않고 다른 매체와의 열린 교류를 위해 창의성을 발현해 온 것이다.

트랜스 리터러시가 요구되는 제 3의 구술문화 시대는 디지털콘텐츠로 기능하는 모든 매체들이 서로 영향을 주고받으며 상호텍스트적 차용, 상호매체적 도입과 조합, 생산자와 소비자 간의 상호 개입 등에 있어 개방적 태도가 요구된다. 그래야 디지털 기술이 만들어낸 다양한 매체들이 그저 공존하는 다매체(multi-media)성을 넘어 상호매체적 성격을 띠 수 있다. 이를 바탕으로 인류는 현실과 허구의 경계, 정신과 신체의 경계, 시간과 공간의 경계, 각종 장르간의 경계, 예술과 기술의 경계 등 인간의 실존을 억압하는 모든 경계들을 확장하여 인류의 존재에 대한 다원적인 이해를 돕는 한편 여러 가지 제약 때문에 잃어버린 인류의 이상을 되찾는 길에 한발 다가설 수 있는 결과를 얻게 될 것이다.

주제어: 상호매체성, 상호텍스트성, 트랜스 리터러시, 미디어 콘텐츠, 융합, 통섭, 디지털 콘텐츠

<참고문헌>

1. 논문 및 단행본

- 고위공, 『문학과 미술의 만남: 상호매체성의 미학』, 미술문화, 2004.
- 김성도, 「한국 매체 문화사의 구상: 문자, 활자, 책의 상호 매체성을 중심으로」, 『기호학 연구』 27집, 한국기호학회, 2010.
- 김옥동, 『대화적 상상력-바흐친의 문학이론』, 문학과지성사, 1988.
- 방현석, 『소설의 길 영화의 길』, 실천문학사, 2003.
- 백영주, 「다매체 시대의 퍼포먼스 공간의 경험양식과 상호매체성-바그너의 총체론과 브레이크의 매체론을 바탕으로」, 『기초조형학연구』 제11권, 제4호, 한국기초조형학회, 2010.
- 선주원, 『소설교육의 원리와 방법』, 새미, 2003.
- 여홍상 편, 『바흐친과 문학이론』, 문학과지성사, 1995.
- 은희경, 『소년을 위로해줘』, 문학동네, 2010.
- 이득재, 「바흐친의 소설 이론」, 『소설과 사상』, 1999, 가을호.
- 장미영, 「인터넷소설과 웃음」, 『국어문학』 제40집, 국어문학회, 2005.
- 정여울, 『소통; 미디어로 세상과 관계를 맺는 법』, 홍익출판사, 2011.
- 정은선, 『찾거나 혹은 버리거나 in 부에노스아이레스 Buenos Aires』, 예담, 2009.
- 최미진, 「N세대와 인터넷 소설의 논리」, 대중서사학회, 『대중서사연구』, 제10호, 2003.
- 최혜실, 『모든 견고한 것들은 하이퍼텍스트 속으로 사라진다』, 생각의나무, 2000.
- Mcluhan, Marshall, Understanding Media: The Extensions of Man, New York: McGraw-Hill, 1964, 김성기 외 역, 『미디어의 이해』, 민음사, 2002.

- Mcluhan, Marshall, *The Medium is the Massage*, New York: Random House, 1967, 김진홍 역, 『미디어는 맛사지다』, 커뮤니케이션북스, 2001.
- Kristeva, Julia, ed, Leon S. Roudiez, trans., Thomas Gora, Alice Jardine, and Leon Roudiez, “Word, Dialogue, and the Novel”, *Desire in Language A Semiotic Approach to Literature and Art*, Columbia University Press, 1980.
- Todorov, Tzvetan, Mikhail Bakhtine: le principe dialogique, suivi de Ecrits du cercle de Bakhtine, 최현무 역, 『바흐친: 문학사회학과 대화 이론』, 도서출판 까치, 1987.

2. 인터넷 자료

- 국립중앙도서관, 「딱지본으로 보는 한글판 소설」, 『디지털 테마 컬렉션』, (<http://collection.nl.go.kr>).
- 문화산업진흥 기본법(법령 개정: 2011. 5. 25., 시행일: 2011. 8. 26.) (http://www.lawnb.com/lawinfo/contents_view).
- 살롬(roh0511), 「문화콘텐츠 산업전략」(<http://blog.naver.com/roh0511/130111592008>)
- 이광복, 「디지털 시대의 외국문학 교수법-웹사이트 ‘로렐라이 프로젝트’를 중심으로」, 2008, 목포대학교교수학습지원센터, 『전공별 교수법 이론』(<http://ctl.mokpo.ac.kr/board/view>).
- 이득재, 「바흐친의 소설이론」, 『니체와 현대』, 2005. (<http://cafe.daum.net/modernnitchz/9417>)
- 이광관, 「디지털·문화산업: 디지털 기술과 문화산업의 조우, 문화콘텐츠」, 한국문화예술진흥원 <문예연감 2003>(<http://www.arko.or.kr/yearbook/2003/ilban>)
- 인터파크 도서, 「소설에 영감을 준 노래, 노래에 영감을 준 소설」, 『북&다이어리』(<http://book.interpark.com/meet/webZineDiary>).
- 정상우, 「PPL 예가 무엇이 있나요?」, 2005(<http://k.daum.net/qna/view>).

최병구, 「딱지본 소설」, 『문학교실』

(<http://minmun.org/index.php?numerals=8&query=classroom1>).

양혜연, 「칙릿소설에 담긴 미혼여성들의 일과 사랑」(<http://blog.naver.com/1004sci>).

〈Abstract〉

Intermediality of Novel and Mediacontents -Focused on the Korean novel after 2000

Jang, Mi-yeong

Rapidly changing digital media creates a new paradigm crossing the border of genre through inter-media convergence and consilience. What is the foundation that the literature can survive in this multi-media and multi-culture situation which changes the paradigm rapidly. How can the literature progress in the society of competition in which the principle of survival of fittest rules? This study deals with how the literature obtains the ability to stand and renew on its own in this harsh social environment much different from the past in the point of the literature's position and what is the foundation of it.

The study analyzes Korean novels written mainly after 2000 in order to find out how the inter-medial nature which makes the literature merge into, interchange with other media and transform can function in the production and communication of the literature and which meaning it has culturally. It gets out of the existing study frame focused on the written form of literature and actively adopts and positively understands the Post-Gutenberg Galaxy thought.

Inter-mediality generally means the media bridge. It acts as a connection among literature, music, dance, art and language. The concept of inter-mediality began with new type of cultural phenomenon in the digital era which is characterized by the mutual-intervention, supplementation and merge.

Since this, many researchers have denied to classify according to media or academic areas and paid attention to the combination and fusion using the concept of inter-mediality. The ultimate aim of this study is to critically review the nature and function of media and to promote the 'media ability' capable of dealing with it positively and creatively.

te literature's dominance apart from the area of the formal education. Instead, 'lower quality literature' in the view of the existing literary world such as internet novels, cyber novels, chit-lit novels, factions and fantasy novels obtains much more public readers. These new types of popular novels can be called as 21th century new novels sharing desires and dreams of people and having flexible attitude to continuously react and search for the new recognizing sense. The literature, specially novels have found the solution and practiced whenever it has faced the limit of existing method. That is, novels have developed creativity for open communication with other media rather than sticking to the historically fixed frames.

Things changes after 2000 as internet using population counts over 10 million and at the same time, thanks to the development of digital media, the network becomes the most important element. Through the digitalized and networked media, humans now have infinite capability of not only reflecting, recreating and transforming the existing things in the real world but also creating the non-existing things. Humans have opportunities to contact an artificial reality as well as to unlimitedly get the information on any culture they want such as movie, music, art, books through various digital media.

In such a situation of audio-visual contents overflowing, the reading-oriented formal novels are no more actively read and now left as the legacy of the old days. As the method of relations between the consumer's

recognizing sense and the media becomes an interactive type, the time comes to spend the literature as one of media contents which can make multi-sense and omni-directional communication possible, beyond the spatial sense. Particularly, in the atmosphere to prefer using the OSMU (One Source Multi Use), the literature has tried to expand its identity by inducing other media or transforming itself rather than protecting itself from others.

'Trans-literacy' also means an ability to read, write and communicate crossing the border of each medium in order for intermediation and mutual connection of the media. If one is capable of adopting such a trans-literacy, he has to be able to obtain the flexible identity and to transform himself into the producer of media contents by choosing, appropriating and re-assembling the existing contents rather than being left as a consumer of the media contents.

The third oral culture era of trans-literacy is characterized by all digital content media's mutual influence and requires the open attitude in mutual text borrowing, mutual media introduction and integration, mutual intervention between the producer and the consumer. If so, various media made by the digital technology can have the mutual-media character beyond the simple co-existing multi-media concept. On the basis of it, humans will be able to go forward to the regain of the lost human ideal as well as to help people understand multilaterally the existence of human by expanding all borders suppressing human existence such as the border of reality and fiction, spirit and body, time and space, genre and genre, art and technology.

【Key words】 : intermediality, intertextuality, transliteracy, media contents, convergence, consilience, digital contents

장미영

전주대학교 교수

(560-759) 전라북도 전주시 완산구 천잠로 303 전주대학교 국어국문학과

전자우편: hadajang@hanmail.net

이 논문은 2011년 12월 30일에 투고되었으며, 2012년 1월 30일에 심사
완료되어 2012년 2월 13일에 게재가 확정되었음.