

# 패러다임 쉬프트(Paradigm Shift)와 소설의 운명<sup>1)</sup>

— 이인화의 『지옥설계도』

이용욱(전주대)

〈목 차〉

- |                      |                   |
|----------------------|-------------------|
| 1. 들어가는 말            | 4. 스토리텔퍼와 싱크로울의 미 |
| 2. 이야기꾼의 귀환          | 5. 지옥설계도의 상호텍스트성  |
| 3. 게임의 소설화, 소설의 게임화? | 6. 나오는 말          |

## 1. 들어가는 말

우리 현대소설사에서 작가 이인화는 매우 독특한 캐릭터이다. 본명보다 이인화라는 필명으로 더 잘 알려진 그는 1992년 『내가 누구인지 말할 수 있는 자는 누구인가』로 제1회 『작가세계』 문학상을 수상하면서 화려하게 등단하였다. 데뷔작 『내가 누구인지 말할 수 있는 자는 누구인가』는 90년대 초 한국 문화 예술계를 강타했던 포스트모더니즘 논쟁과 맞물려 문단의 격렬한 표절 공방을 불러일으키면서 약관의 신인 작가를 단숨에 화제의 중심에 세운다.

1) 이 논문은 국어문화회 제53회 정기학술대회(2013년 1월 18일)에서 발표한 논문 「텍스트, 권 텍스트, 인터텍스트」와 계간 『문학들』 2013년 봄호에 실린 평문 「스토리텔링의 새로운 차원 - 싱크로울의 미학」을 를 수정 보완, 편집한 것이다.

특히 다분히 의도적인 평론가 류철균의 등장<sup>2)</sup>으로 이인화는 더욱 거센 비판에 직면한다. 도정일은 “작가가 짜집기만 했을 경우, 즉 ‘조립소설’을 썼을 경우 그것을 소설이라 할 수 있는가?”라고 질문하면서 이인화의 소설이 가장 조잡한 형태의 재현주의, 무매개의 즉물주의에 다름아니라고 비판한다.<sup>3)</sup> 장정일은 이인화가 급조된 포스트모더니스트이며, 소설의 미학적 성취가 논쟁을 유인할만큼 뛰어나지 않다고 폄하했고, <sup>4)</sup> 이성욱은 “나름의 절차와 방법을 구비, 누가 보더라도 기존의 어느 작품에서 따온 것을 분간할 수 있게끔 그 『공공연합과 명백성』이 드러나야 소설의 한 형식인 패러디로 인정될 수 있는데, 따온 흔적을 부분 부분 도처에 숨겨버린 이 소설은 예술적 한 방법인 차용이 아니라 도용일 수밖에 없다”고 이인화를 공박하였다.<sup>5)</sup>

‘짜집기’와 ‘차용’이라는 주홍글씨를 텍스트에 새긴 이인화의 작가로서의 미래는 불투명해 보였다. 그러나 이인화는 ‘짜집기’와 ‘차용’을 ‘공공연합’과 “명백하게” 텍스트 전면에 내세운 역사소설 『영원한 제국』(세계사, 1993)으로 다시 한 번 한국문단을 뒤흔든다. 픽션이란 용어도 생소했던 90년대 초, 이인화가 만들어낸 한국적 픽션의 흡입력 있는 세계에 후일담 문학에 지쳐가던 독자들은 열광했다. 『영원한 제국』은 백만부 이상 팔려 나갔고 연극으로 영화로 확장되어 가면서 90년대 가장 중요한 소설로 자리매김한다.

책의 첫 부분에 밝힌 “학문적 검증에의 욕망을 포기하고 즐거움으로써의 글쓰기와 허구의 가능성을 무제한 보장하는 전혀 다른 왕국으로 달아나보는 것도 좋지 않은가”라는 집필 의도와 마지막 부분에 “허구화를 위해 움베르토 에코의 『장미의 이름』, 코난 도일의 『바스커빌의 개』 등 여러 추리소설의 모티브들을 응용하였다”는 고백을 통해 이인화는 『내가 누구인지 말할 수 있는 자는 누구인가』에 쏟아진 비난에 대한 소설적 대답을 분명히 한다.<sup>6)</sup>

2) 작가 이인화(필명)는 평론가 류철균(본명)으로 잡지 『책마을』(1992년 봄호)에 『재현할 수 없는 세계에 대한 질문』이라는 서평을 게재한다. 자신의 작품을 자신이 옹호하는 부조리한 상황은 결국 이성욱의 비판으로 이어졌고, 『내가 누구인지 말할 수 있는 자는 누구인가』의 표절 논쟁을 촉발시켰다. 2013년 1월 15일 이인화는 『조선일보』 어수용 기자와 인터뷰에서 그 상황을 젊은 날의 치기라고 변명했지만, 실제로는 항상 논쟁의 중심에 서고 싶어 하는 이인화의 강렬한 정치적 욕망기제가 처음으로 작동한 것으로 보는 것이 옳다.

3) 도정일, ‘시뮬레이션 미학 또는 조립문학의 문제와 전망’, 『문학사상』 7월호, 1992.

4) 장정일, ‘베끼기의 세가지 층위’, 『문학정신』 7.8월 합병호, 1992.

5) 이성욱, ‘심약한 지식인에 어울리는 파멸’, 『한길문학』 여름호, 1992.

단 두 권의 소설로 자신의 이름을 문학사에 각인시킨 이인화는 1995년 이화여대 국문과 교수로 임용되면서 또 한번 세간의 관심을 끌게 된다. 만 스물 아홉의 박사과정에 있는 젊은 작가의 교수 임용은 보수적인 국어국문학계에 서는 파격적인 인사였고, 평론가 류철균이 소설가 이인화로 세포분열했듯이 소설가 이인화는 다시 교수 류철균으로 세포분열한다.<sup>7)</sup> 교수로 임용돼 강단에 섰지만 소설가 이인화는 계속 작품을 발표하여, 1997년 『인간의 길』, 1998년 『초원의 향기』, 2002년 『하늘꽃』, 2004년 『하비로』를 상재한다. 그 사이에 2000년 단편 『시인의 별』로 제24회 이상문학상을 수상하고, 2001년에는 '한국 현대소설 창작론 연구'로 박사학위를 취득한다.<sup>8)</sup>

그런데 2004년 『하비로』를 끝으로 갑자기 소설가 이인화는 사라진다. 최근에 출간한 『지옥설계도』(해냄, 2012)의 광고 컨셉이 “8년을 기다려온 이야기꾼의 귀환”이라는 것에서 알 수 있듯이 데뷔 후 12년 동안 6권의 작품을 발표한(다작은 아니지만 그렇다고 과작도 아닌) 중견작가에게 8년의 공백은 의외롭다. 대체 2004년 이후 그에게 무슨 일이 일어난 것일까?<sup>9)</sup>

이인화가 열혈 게이머임은 널리 알려진 사실이다. 이런저런 지면을 통해 고백하였고, TV조선의 ‘복잇(it)수다’(2013년 1월 15일 방송)에서는 게임 중독

- 
- 6) 비슷한 시기에 등단해 표절 시비에 함께 휘말렸던 『살아남은 자의 슬픔』의 작가 박일문이 데뷔작의 뒷에 걸려 결국 말았음을 상기해보면 이인화가 『영원한 제국』을 통해 보여준 공격과 수비는 절묘했다.
  - 7) 한 개의 세포가 두 개의 세포로 갈라져 세포의 개수가 불어나는 생명현상을 일컫는데, 이 과정에서 분열되는 세포를 <모세포>, 분열 결과 새로 생겨난 세포를 <딸세포>라 한다.(두산 백과 세포 항목 참조) 이인화의 경우는 모세포와 딸세포가 구분될 수 있는지 불분명하며, 하나의 세포에 두 개 이상의 핵이 들어 있는 다핵세포처럼 보이기도 한다.
  - 8) 독자들의 열광적인 환호와 별개로 『영원한 제국』은 영남지역에서 야사로 전해져 오던 ‘정조 독살설’을 정면으로 다루면서 역사소설의 책임과 한계에 대한 논란을 불러왔고, 1997년 발표한 『인간의 길』은 박정희 미화 논란으로 곤욕을 치렀고, 2000년 이상문학상 대상작인 『초원의 향기』는 수상 선정에 문제가 있다는 구설에 휩싸이기도 했다. 2004년 『하비로』를 발표하면서 중국 상하이(上海)에 실제 존재했던 거리 하비로(霞飛路)를 제목으로 삼았으면서도 직접 현장에 가보는 대신 인터넷을 통해 1930년대 상해에 대한 정보를 검색하고 편집하여 소설을 집필하였다는 발언으로 또 한 번 문단에 이슈가 된다. 『내가 누구인지 말할 수 있는 자는 누구인가』부터 『하비로』에 이르기까지 이인화는 의도했던 의도치 않았던 기존의 규범과 질서와 충돌하면서 이야기꾼으로서의 자신의 입지를 스스로 만들어냈다.
  - 9) 소설을 쓰지는 않았지만 2005년에 『한국형 디지털스토리텔링』(살림)이라는 게임 서사 연구서를 단행본으로 출간하였는데 저자 이름을 류철균이 아니라 이인화로 명시하였다. 매우 상징적인 세포분열이다.

자임을 스스로 인정하기도 했다.<sup>10)</sup> 자신의 게임 서사 경험을 바탕으로 <디지털스토리텔링>이라는 새로운 학문 분야를 개척하였고, 디지털스토리텔링학회를 창립, 전위적 문학연구의 선편을 잡았다. 작가 이인화는 사라졌지만 류철균은 교수이며 학자이고 디지털스토리텔링 관련 국책 과제의 연구책임자로 다핵화되었다.<sup>11)</sup>

그렇다면 왜 이인화는 촉망받는 작가에서 게임연구자로 변신하면서 소설의 세계에서 게임의 세계로 도피하였을까? 게임의 어떤 매력이 밀리언셀러 작가를 8년 동안 단 한편의 작품도 쓰지 못하게 한 것일까? 아니 사실 더 중요한 질문은 그럼에도 불구하고 왜 그는 8년 만에 다시 소설의 세계로 귀환한 것일까?

『지옥설계도』에서 이인화는 ‘소설’이라는 관습적 서사 양식에 대한 공격과 수비를 노련하게 수행하면서, 소설의 운명에 대한 흥미로운 메타포로 조직해냈다. 이 논문은 『지옥설계도』를 통해 이인화가 새롭게 제시한 창작방법론을 <싱크로울의 미학>이라 특징짓고, 그 저변에 깔린 정치적 함의를 분석해 봄으로써, ‘소설의 시대’에서 ‘이야기의 시대’로 넘어가는 패러다임 쉬프트(Paradigm Shift)를 검토해보는데 목적이 있다.

## 2. 이야기꾼의 귀환<sup>12)</sup>

『영원한 제국』에서 『하비로』에 이르기까지 이인화는 자신을 작가나 소설가라는 표현 대신 일관되게 이야기꾼이라 표현하고 있다. Writer가 아니라

10) 이인화는 가상공간에서도 유명하다. <리니지2> 바즈해방전쟁에 직접 참여한 칭기스칸 혈맹의 군주였고, ‘몽골리안포스’라는 캐릭터로 MMORPG <길드워>를 평정하기도 하였다.

11) 2005년에 이화여대 대학원에 디지털미디어 학부를 만들고 국어국문학과 교수에서 디지털미디어학부 교수로 변신한 것도 흥미롭다. 안정적인 학문 분야 대신에 모험적인 시도를 한다는 것은 새로운 분야에 대한 자신감이 충분했거나, 기존의 영도에서 자신의 입지에 대한 불안감 때문일 텐데 배경이 무엇이든 이인화의 선택은 탁월했다.

12) 지난 2012년 11월 중순, 출판사 <해냄>은 신문사 문화부 기자들을 초청해 이인화 신작소설 『지옥설계도』에 대한 간담회를 개최하였다. 긴 공백이 있었지만 1990년대 『영원한 제국』으로 밀리언셀러를 기록했고 내놓는 작품마다 화제를 불러 일으켰던 이인화의 신작에 대한 기대로 간담회는 성황을 이루었다. 이날 <해냄출판사>가 홍보 컨셉으로 내건 슬로건은 “8년을 기다려온 이야기꾼의 귀환”이다.

Storyteller라는 자아인식은 이인화 문학을 관통하는 키워드이다. 스토리의 ‘창조자’가 아니라 스토리의 ‘전달자’라는 자기 규정은, 붓을 빌려주고 이야기 뒤로 사라지는 이야기꾼의 운명을 살렸다는 의지이다. 그가 소설가가 아니라 이야기꾼임을 고집하는 것은 『내가 누구인지 말할 수 있는 자는 누구인가』가 가져다 준 트라우마 때문이다. 작가는 표절을 경계해야 하지만 이야기꾼은 표절에서 출발한다. 작가는 자신의 이야기를 해야 하지만 이야기꾼은 남의 이야기를 자신의 이야기인냥 낭 하는 사람이다. 작가는 창조하지만 이야기꾼은 조립한다.

말하자면 나는 오랫동안 전해지던 이야기를 새롭게 다시 전하는 이야기꾼이다. 소설가는 자신을 표현하고 자신의 고유성과 자기 내면의 남다른 진실을 보여주기 위해 소설을 쓴다. 그러나 이야기꾼은 그는 자신을 표현하기보다 전해오는 이야기를 최대한 생생하게 다시 구현하기 위해 붓을 빌려줄 뿐이다.<sup>13)</sup>

교양과 정보를 주는 ‘이야기꾼’이고 싶다<sup>14)</sup>

“작은 성찰, 지침을 주는 친절한 이야기꾼, 이야기는 남고 자신은 뒤로 사라지는 이야기꾼”으로 남고자 하는 욕심 때문이다.<sup>15)</sup>

일찍이 도정일은 이인화 소설을 포스트모더니즘에서 이야기하는 시물레이션 미학을 성취하지 못한 조립소설에 불과하다고 비판하면서 텍스트라기보다는 시물레이션 게임에 가깝다고 평가하였다.<sup>16)</sup> 참으로 놀라운 선견지명이다. 결국 20년 후에 이인화는 웹전략시물레이션 게임의 원작이 되는 조립소설 『지옥설계도』를 출간했다.

『지옥설계도』는 얼핏 『영원한 제국』을 연상시킨다. 의문의 살인 시간, 거대한 음모를 밝혀내는 추리 기법, 곁이야기와 속이야기를 넘나드는 이중 구조, 익숙한 이야기를 숨써 좋게 버무린 조립미학까지 많은 부분에서 『영원한

13) 이인화, 『영원한 제국』, 세계사, 356면.

14) 동아일보 2002년 5월 10일자 기사 부분 발췌.

15) 한겨레신문 2004년 12월 14일자 기사 부분 발췌.

16) 도정일, ‘시물레이션 미학 또는 조립문학의 문제와 전망’, 『문학사상』 7월호, 1992.

제국』과 상호텍스트성을 갖고 있다. 그러나 분명한 차이도 있다.

『영원한 제국』 책의 첫 부분에 밝힌 “학문적 검증에의 욕망을 포기하고 즐거움으로써의 글쓰기와 허구의 가능성을 무제한 보장하는 전혀 다른 왕국으로 달아나보는 것도 좋지 않은가”라는 지극히 전략적인 집필 의도는 『지옥설계도』에서는 “환멸에 빠진 중년 남자가 희망을 발견하는 이야기를 써보았습니다. 문장도, 묘사도, 미학도 모두 무시하고 원고지 200매를 눈 깜짝할 사이에 써버렸습니다. 이렇게 내 마음대로, 닥치는 대로 뭔가를 써보기는 처음입니다”라는 어깨에 힘을 뺀 고백으로 변하였다. 데뷔 후 12년 동안 6권의 작품을 발표한 중견작가가 데뷔 20년 만에 처음으로 내가 쓰고 싶은 걸 누구의 눈치도 보지 않고 가슴에 고인 폭풍 같은 감정을 수돗물처럼 쏟아낼 수 있게 된 것은 무엇 때문일까?

문장과 묘사와 미학을 중시하는 것은 작가이다. 아니 작가의 어깨 위에서 사사건건 텍스트에 참견하는 평론가 혹은 비평가들이다. 자신을 바라보는 문단과 비평계의 시선에서 벗어나기 위해 스스로를 이야기꾼이라 규정할 만큼 이인화에게 『내가 누구인지 말할 수 있는 자는 누구인가』의 상처뿐인 영광은 작가인 이상 벗어날 수 없는 주홍글씨였다. 쓰고 싶은 것보다는 쓸 수 있는 것을 써야하고 독자가 아니라 평론가들이 눈치를 봐야하는 작가로서의 삶이 환멸스러워 이인화는 2004년 돌연 문단을 떠난 것은 아니었을까? 그렇다면 8년이 지난 지금 다시 문학의 세계로 돌아온 것은 이제 더 이상 문단과 비평가들의 눈치를 보지 않겠다는, 이야기꾼으로서의 민낯을 부끄러워하지 않겠다는 의지와 자신감이 생겼기 때문은 아닐까? 이야기꾼임을 전면에 내세움으로써 이인화는 문단과 비평가라는 엄격한 검열기제를 건너뛰었고, 스스로 주홍색이 되어 마침내 자신을 오랫동안 괴롭혀왔던 주홍글씨를 지울 수 있게 되었다.

### 3. 게임의 소설화, 소설의 게임화?

『지옥설계도』의 핵심 키워드는 ‘게임’이다. 작가의 말에서 이인화는 상당히 많은 지면을 게임이야기에 할애하고 있다. <리니지2> ‘마츠해방전쟁’을 회상

하고, 문학과 게임을 하나로 이어보려는 시도에 대해 설명하였고, 마지막엔 책을 만들어 준 출판사 관계자가 아니라 이 땅의 모든 게임개발자들에게 고마움을 표하였다. 그동안 이인화가 스스로를 변호하고 방어하는 전략적 입장을 <작가의 말>을 통해 보여줘 왔다는 것을 상기해보면 4p에 불과한 짧은 글에서 언급된 게임의 맥락은 다분히 정치적인 의도를 갖고 있다.

아마 바츠해방전쟁에 참전하지 않았다면 지금의 이인화는 전혀 다른 길을 가고 있을 것이다. 2004년 6월부터 2005년 4월까지 11개월에 걸쳐 ‘리니지2 바츠서버’에서 진행된 거대혈맹과 군소혈맹 연합 사이의 치열한 공성전은 MMORPG가 제공해주는 거대한 재미의 일부분이었다. 그저 리니지2 유저들 사이에서 추억거리로 회자될 정도의 게임 내부 서사가 바츠해방전쟁이 되고, 위엄을 갖춘 희생자들, 최후에 승리하는 패배자들, 타락한 현실에 대해 선을 주장하는 무법자들의 형이상학적이고 영웅적인<sup>17)</sup> 대서사시로 승격된 것은 전적으로 이인화의 공이다. 그가 『한국형 디지털스토리텔링』에서 묘사한 바츠해방전쟁은 잘 짜여진 한 편의 판타지 소설이었다. 게임 게시판과 채팅창과 현모에서 오고가는 짙막한 이야기와 게임에 몰입한 유저들의 격한 감정의 조각들이 이인화에게 놀라운 영감을 주어 거대한 로망스의 모자이크가 마법처럼 완성된 것이다. 이인화는 스스로 게임 서사의 음유시인이 되어 바츠해방전쟁을 노래하였고, 이를 미디어가 실어 나르면서 바츠해방전쟁은 전설이 되어 버렸다.

한국의 게임 연구는 최유찬(『컴퓨터게임의 이해』, 2002)에서 시작되었지만, 게임이 학문 연구의 대상으로 포섭될 수 있었던 것은 이인화라는 탁월한 이야기꾼 덕분이다. 바츠해방전쟁 역시 게임서사를 연구하는 이인화의 전략적인 선택이었다. 2004년 바츠해방전쟁이 절정을 치닫고 있을 때, 이인화는 『하비로』를 집필 중이었다. 1930년대 상하이의 뒷골목과 뿌연 담배연기로 가득한 보히미안 구락부를 쏘다니다가, 검과 마법이 지배하는 우울한 아덴왕국의 승고한 전쟁터로 내달리던 이인화에게 정말 소설같은 세계는 어디였을까?<sup>18)</sup>

『지옥설계도』에는 바츠해방전쟁에 대한 오마주가 등장한다. 바로 ‘예언자

17) 이인화, 『한국형 디지털스토리텔링』, 살림, 2005, 117-118면.

18) 『하비로』는 2004년 12월에 출간되었다.

던킨'이 엄청난 수적 열세를 극복하고 양헬 산 전투에서 동방군령 드라기를 죽음으로 몰아넣고 승리하는 장면이다. 잔혹한 폭군 드라기가 죽고 동방군령이 무너지자 <인페르노 나인>에 평화가 찾아온다. 한 가지 다른 점은 바츠해방전쟁이 고귀한 희생을 바탕으로 한 집단지성과 사용자들의 열정이 빚어낸 승고한 도덕성의 승리였다면, 양헬 산 전투는 결정적인 세 번의 행운과 불가능한 우연(궁병 머튼만이 유일하게 활을 들고 있었고, 그의 6-70미터 앞에 드라기가 무방비 상태로 말을 타고 있다는)이 빚어낸 기적같은 승리이다. 왜 이 인화는 오마주임이 분명함에도 불구하고 양헬 산 전투를 바츠해방전쟁과 다른 방식으로 묘사했을까? <인페르노 나인>은 웹전략게임으로 곧 출시된다. 『지옥설계도』는 이인화가 만든 세계이며, <인페르노 나인>의 원작 소설이다. <인페르노 나인>의 유저들은 익숙한 이야기로부터 게임을 시작해야 한다. 타인의 세계를 자신의 세계로 만들기 위해서는 싱크로울 값을 낮춰야 한다. 소설 속 양헬 산 전투는 설계도가 되어 유저들에게 상기될 것이고 곧 무수히 많은 다른 이야기로 재창조될 것이다. 바츠해방전쟁을 떠올리게 하면서, 그 기억의 싱크로울 값을 55%로 낮춘 것이라면 이인화의 설계도는 치밀하다. 이 치밀함이 서사의 구성, 스토리와 플롯의 정합성을 이야기하는 것은 아니다. 이인화가 보여준 텍스트와 컨텍스트의 관계 설정에 대한 정치적이고 전략적인 치밀함이다.

보수적인 관점에서 보면 『지옥설계도』는 별로 탁월할 것 없는 대중소설에 불과하다. 멀리는 1990년대 ‘하이텔’이나 ‘천리안’ SF 동호회의 게시판 소설이나 ‘듀나일당’의 SF소설이 보여주었던 세계관, 일본 사이버펑크 애니메이션의 상상력, 가깝게는 영화 <매트릭스>나 <인셉션>의 서사장과 겹쳐지거나 맞닿아 있다. 그러나 “최초의 게임 소설”이라는 타이틀을 달면 이야기의 가치는 확 달라진다. 게임의 상상력을 문학의 형식에 풀어 놓았을 뿐 아니라, 2013년 1월에 출시 예정인<sup>19)</sup> 웹전략게임 <인페르노 나인>의 원작소설이라는 프리미엄은 『지옥설계도』의 문학적 완성도와 무관하게 한국 소설문학의 영역 확장이라는 의미를 획득하게 된다. 그리고 이 팩트는 이인화가 만들어 냈고 신문기자들이 인용하였다.<sup>20)</sup>

19) 2013년 7월 현재, 아직 출시되지 않았다.

- 게임처럼 작동하는 사회를 꿈꾸다, 해롤드경제(2012. 11. 15)
- 이인화, 게임과 소설을 하나로… ‘지옥설계도’, 뉴시스(2012. 11. 13)
- 이인화교수, 본격적인 게임문학 ‘지옥설계도’ 출간, 노컷뉴스(2012. 11. 13)
- 게임소설로 돌아온 ‘게임페인’ 소설가, 중앙일보(2012. 11. 14)
- 소설이 게임으로…이인화, 새 장편서 실험적 시도, 경향신문(2012.11.13)
- 게임, 소설 경계 넘나들며 신개념 문학 도전, 한국경제(2012. 11.13)
- 웹게임 소설로 돌아온 ‘영원한 계국’ 이인화, 주간한국(2012. 11. 15)

<게임소설>의 정의나 개념조차 모호한 상황에서 언론이 쏟아낸 말의 성찬은 참으로 현란하다. 기자들은 『지옥설계도』를 읽지 않았다. 작가의 말만 읽었고, 작가의 말만 들었다. 이인화의 탁월함은 스스로를 규정하고 있다는 것이다. 그가 작가의 말에 새겨놓은 ‘게임’이라는 키워드는 한국 최초의 게임문학이라는 월계관을 만들어 냈고, 기자들이 앞 다투어 그 월계관을 이인화에게 씌워 줌으로써 의도는 성공하였고 설계도는 완성되었다.

2004년 『하비로』를 출간하고 가진 인터뷰에서 이인화는 이런 이야기를 하였다.

“20대 초반 게임세대를 위한 소설을 써보고 싶었습니다.”

지난 14일 인사동에서 만난 이씨는 “한때는 소설을 외면하는 독자들을 원망도 했지만, 문학이 살아남을 수 있는 길을 새로 찾아야 한다는 판단에서 추리소설을 선택했다.”고 말했다.<sup>21)</sup>

게임 세대를 위한 추리소설에서 추리소설 기법을 활용한 게임문학으로, 그가 찾아낸 새로운 길이 문학을 살아남게 할지는 알 수 없으나, 8년 만에 돌아온 이인화가 한국문학에 위험한 제안을 한 것만은 분명하다.

20) 이 세상에 팩트(Fact)는 없다. 누군가 진술하였고 그것이 옳다고 생각한 또 다른 누군가가 인용하면서 팩트가 된 것 뿐이다. ‘인용’만이 ‘팩트’를 만들어낸다.

21) 서울신문, 2004년 12월 16일자 기사 부분 발췌.

#### 4. 스토리헬퍼와 싱크로율의 미학

2000년 이후 문화산업에서 스토리텔링의 중요성이 강조되면서 시나리오 기획 및 창작의 효율성을 높이기 위한 창작 프로세스 표준화의 필요성이 대두된다. 특히 12가지 창작 도구를 사용하여 생성된 이야기 열개를 스토리엔진을 통해 하나의 완성된 이야기로 도출해내는 Writing tool인 <드라마티카 프로>가 국내에 소개되면서 디지털스토리텔링저작도구에 대한 관심은 높아졌다. <드라마티카 프로>가 쿼리 시스템(Query System)을 통해 창작 과정별로 시스템에서 제공하는 주요 질문에 작가가 답을 입력하는 방식을 채택하여 극의 구조적 오류를 사전에 방지하여 스토리의 완성도를 높일 수 있다는 유효성이 확인되면서 한국형 드라마티카 프로를 개발하기 위한 국책 프로젝트가 2009년부터 단계적으로 진행되었다.

1단계로 ‘콘텐츠의 재미를 구축하는 창작지원시스템 개발’

- 연구 기간 : 2009년 ~ 2012년
- 주관 기관 : 전주대학교 문화산업연구소
- 연구책임자 : 전주대학교 국어국문학과 이용욱

2단계로 ‘영화 및 애니메이션 스토리텔링 지원 도구 개발’

- 연구 기간 : 2010년 ~ 2013년
- 주관 기관 : 이화여자대학교 스토리텔링랩
- 연구책임자 : 이화여자대학교 대학원 디지털미디어학부 류철균

3단계로 ‘스토리기반의 글로벌 문화코드 기술개발’

- 연구 기간 : 2011년 ~ 2014년
- 주관 기관 : 단국대학교 스토리텔링연구소
- 연구책임자 : 단국대학교 한국어문학과 우정권

1단계가 재미 요인과 재미 기제를 최적화된 방식으로 관리할 수 있는 DB 설계 기술과 재미 형성의 효과적인 상관적 결합을 찾는 재미구축 검색 엔진을 개발하여 DB, 검색엔진, UI를 결합한 창작지원시스템을 구축하는 데 목적이 있다면 2단계 사업은 기획부터 저작과정, 그리고 검토에 이르기까지 작가들의 스토리텔링 전 과정에 걸친 문제를 단계적으로 고려하여 기획, 저작, 통

합형 SW에 이르는 전 과정을 지원하는 프로그램 개발을 목표로 한다. 마지막 3단계는 관객들에게 영상콘텐츠를 보여주고 이에 따른 동공의 움직임, 뇌파, 심전도, 생체신호반응 등을 측정해 각 나라의 문화코드에 맞는 스토리에 대한 데이터베이스를 쌓고 이를 바탕으로 글로벌 수준의 스토리를 생산해내는 감성 분야 연구이다.

이인화는 2단계 사업의 연구책임자로 사업을 수행하면서 2013년 공개를 목표로 스토리 창작 지원 프로그램인 ‘스토리 헬퍼Story Helper’를 개발하고 있다. 그리고 이 SW는 대중에게 공개되기 전에 이인화의 『지옥설계도』 기자 간담회에서 처음 언급된다.

13일 오후 광화문의 한 한식당에서 이인화 신작 장편 ‘지옥설계도’(해냄)의 기자 간담회가 열렸다. 8년 만의 소설 복귀와 그 내용도 화제였지만, 그가 서두에 ‘스토리 헬퍼(Story Helper)’를 이용해 이 소설을 썼다는 이야기를 꺼내면서 대화 주제는 전혀 다른 방향으로 흘러갔다.<sup>22)</sup>

정보통신 기술이 인간의 복잡한 사고(思考)를 대신해주는 세상. 그렇다면 이야기를 창작해내는 프로그램도 가능하지 않을까. 소설가 이인화(본명 류철균·46)가 8년 만에 새 장편 ‘지옥설계도’(해냄·사진)를 펴냈다. 13일 서울 정동에서 열린 기자간담회에서 화제는 소설이 아니라 ‘스토리헬퍼’라는 디지털 스토리텔링 저작도구였다. 그는 이 프로그램을 이용해 소설을 썼으며, 내년 3월 무료로 일반에 공개한다고 발표했다. 스토리헬퍼는 머릿속에 든 온갖 분절된 아이디어를 입력하면 요술 상자처럼 일관된 줄거리를 딱딱 만들어 낸다.<sup>23)</sup>

8년만에 신작 소설을 들고 나온 밀리언셀러 작가가 창작 지원 프로그램을 이용해 소설을 썼다는 고백은 충격적이었을 것이다. 물론 스토리헬퍼가 작가를 대신해 이야기를 창작해주는 저작도구는 아니다. 새 플롯을 짜는 작가가 자기 이야기가 기존 이야기와 어느정도 일치하는지의 싱크로율을 수치로 알려주어 친숙함과 익숙함 사이, 진부함과 신선함의 경계에서 DB를 활용해 독

---

22) 조선일보 인터넷판 2012년 11월 14일자.

23) 동아일보, 2012년 11월 14일자 부분 발췌.

자의 기대를 뛰어넘는 이야기를 개발하고 세공하도록 도와주는 지원 도구이다.<sup>24)</sup> 그렇다 하더라도 작가가 스토리와 플롯의 일정 부분을 데이터베이스에 의존했다는 진술은 기존의 문학 관습으로는 받아들이기 어렵다.<sup>25)</sup>

간담회에서 이인화는 기자들이 “대화 주제가 전혀 다른 방향으로 흘러갔”고 “화제는 소설이 아니라 스토리헬퍼”라는 생각이 들 만큼 적극적으로 『지옥설계도』의 창작 과정을 ‘스토리헬퍼’와 연동하여 설명하였다. 8년 만에 새로운 소설을 발표한 작가가 자신의 글쓰기가 데이터베이스 기반의 창작 소프트웨어를 도움을 받았다고 고백한다는 것은 어떤 의도가 개입되지 않고서는 이해하기 어렵다.

동아일보 2002년 5월 10일자 기사에는 이인화에 대한 흥미로운 분석이 인용 형식으로 실려 있다.

이인화는 베스트셀러 작가다. 치밀하고 능란한 이데올로그이기도 하다. 그는 소설을 발표할 때마다 어떤 의도나 장치를 숨겨 놓았고, 논쟁을 격발시켰다.

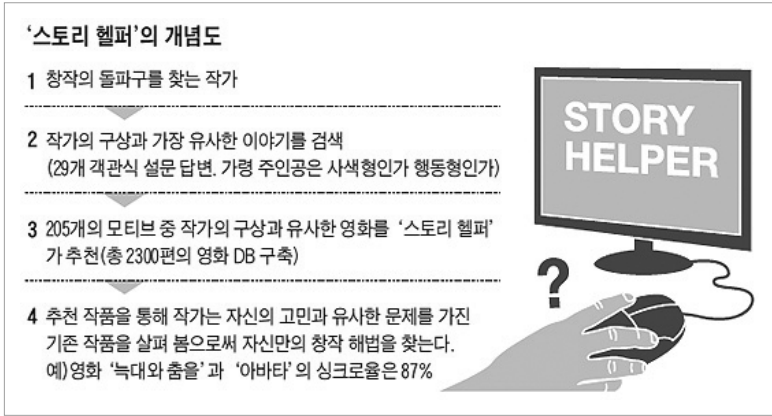
매번 신작을 발표할 때마다 간담회나 인터뷰의 형식으로 자신의 작품을 홍보하면서 이인화가 치밀하게 계산된 발언을 통해 자신의 작품이 쟁점화 되기를 의도하고 있다는 것이다.

기자간담회 이후 쏟아져 나온 『지옥설계도』 관련 기사의 키워드는 크게 ‘이야기꾼’과 ‘게임’, ‘스토리헬퍼’ 세 가지이다. ‘이야기꾼’이 이인화가 규정한 자기정체성을, ‘게임’이 『지옥설계도』를 구성하는 상상력의 DNA라면, ‘스토리헬퍼’는 이야기꾼이 이야기를 만들어내는데 필요한 설계도를 기존의 이야기 데이터베이스에서 조립해내는 디지털 스토리텔링 저작도구이다. ‘이야기꾼’이 홍보 전략의 일환으로 도드라졌고, ‘게임’이 텍스트에 새겨진 정치적 복선이라면, ‘스토리헬퍼’는 이데올로그 이인화가 치밀한 계산으로 만들어낸 이슈이다.

---

24) 앞의 기사 부분 편집.

25) 문학 권력이 90년대처럼 견고했다면 또 한번 세간을 떠들썩하게 했을 이인화의 ‘싱크로울 발언’은 그러나 디지털시대 추락한 문학의 위상을 실감케 하면서 찻잔 속의 태풍이 되고 말았다.



2300편이 넘는 영화와 애니메이션을 분석해 대표 스토리 모티브(상황) 205개를 추출했고 이것의 조합으로 구축된 이야기 데이터베이스 3만4000여 개가 <스토리헬퍼>의 핵심이다. <스토리헬퍼>는 이렇게 구축된 DB를 단순한 검색식이 아니라 SQL(Structured Query Language)로 구조화해서, 사용자가 ‘장르’ ‘인물’ ‘상황’ ‘행동’ 등에 관한 미리 만들어진 29가지 객관식 질문에 답을 입력하면, 이것들이 엮여 A4용지 한 장 분량의 줄거리와 기존 작품들과의 유사성을 백분율로 알려준다. 이인화는 “서사의 패턴은 한정돼 있다. 결국 독특한 캐릭터 창출, 사회와 인간에 대한 작가의 독창적인 통찰이 작품을 새롭게 만드는 것 같다”고 설명하면서, 작가는 <스토리헬퍼>를 통해 기존 작품들의 ‘패턴’과 유사성을 점검해가며 대중적 혹은 독창적인 글쓰기에 도움을 받을 수 있다고 공언한다.<sup>26)</sup>

그러나 <스토리 헬퍼>의 베타버전 시연을 직접 본 기억을 떠올려보면 이인화가 이 프로그램을 활용해 『지옥설계도』를 창작했다고 믿기 어렵다. 오히려 소설 뒷 부분 작가의 말처럼 “문장도, 묘사도, 미학도 모두 무시하고 원고지 2000매를 내 마음대로, 닥치는 대로 처음 써 보았다. 가슴에서 폭풍 같은 감정이 흘러나와 글이 수돗물처럼 쏟아지기 시작했다”는 진술이 더 설득력 있어 보인다. 그렇다면 왜 이인화는 8년만에 신작소설을 들고 나오면서 작가

26) 동아일보, 앞의 기사 부분 편집.

로써 굳이 드러낼 필요가 없는 ‘스토리 헬퍼’를 기자간담회에서 언급한 것일까?

‘싱크로울’<sup>27)</sup> 발언으로 이인화는 자신과 자신의 작품을 이슈화하는데에 성공한다. 8년 만에 등장한, 소설가보다는 교수나 게이머로 더 익숙해진 자신을 대중들에게 어필하기 위해서는 뭔가 자극적인 이슈가 필요했고, 창작지원 도구를 사용해 집필하였다는 발언은, 조선일보 어수용 기자의 표현처럼 대화 주제를 전혀 다른 방향으로 끌고 가면서 문화부 기자들의 관심을 집중시켰다. 2012년 11월 13일부터 2013년 1월 15일까지 네이버에서 검색한 이인화의 『지옥설계도』를 다룬 35개의 신문기사 중 31개 기사의 핵심 키워드가 ‘스토리 헬퍼’와 ‘게임 폐인’이었다. 게임 폐인이란 키워드도 이인화에게는 유리하다. 『지옥설계도』는 2013년 1월 미국 게임사 크루인터랙티브에서 출시 예정인 웹 전략 게임 <인페르노 나인>의 원작으로 사용된다. 소설 속에 등장하는 최면 세계가 고스란히 게임으로 재현되는 것이다. 게임 개발을 염두에 두고 소설을 집필했다면 ‘게임 폐인’이란 키워드는 안성맞춤이다. 두 번째는 3년 동안 진행된 국책 프로젝트의 우수성과 활용도를 결과물이 나오기도 전에 단숨에 대중들에게 각인시켜 주었다는 것이다. 이제 대중은 이인화가 <스토리 헬퍼>라는 창작 SW를 개발했고, 2013년 3월에 작가들에게 무료로 배포되며, 이 SW를 활용하며 누구나 손쉽게 이야기를 만들어낼 수 있다고 믿게 됐다.<sup>28)</sup> 이인화는 스스로 그리고 기꺼이 사업 성과를 홍보하는 도구가 되었다.

<스토리 헬퍼>를 이용해 창작하지는 않았겠지만, 이인화는 텍스트 군데군데 <스토리 헬퍼> 이론을 소개하는 용의주도함을 보여준다.

인간의 방대하고 복잡한 기억들은 모두 이야기 구조로 되어 있어요, 이야기는 신문 기사나 보고서 같은 정보와 달리 쓸데없는 묘사가 많습시다. 그러나 그 쓸데없어 보이는 묘사들은 사실 듣는 사람의 기억의 어딘가에 부착되기 위해

27) 싱크로울이란 본래 어떤 요소와 요소가 합쳐지면서 발생하는 것으로 ‘완성도’ 또는 ‘정확도’와 비슷한 의미로 쓰이는데, 이인화의 발언에서는 ‘유사값’ 혹은 ‘익숙도’로 사용되고 있다.

28) <스토리 헬퍼>가 지금까지 개발된 창작지원도구 중 가장 체계적이고 안정적인 창작 프로세스를 제공해 주며, A4 한 장 분량의 기본 열개를 작성하는데 매우 유용한 도구임은 분명하다. 그러나 원고지 2000매를 단숨에 써낼 정도의 탁월한 이야기꾼에게 <스토리 헬퍼>는 싱크로울이 몇 %인지 재미삼아 확인해 보는 것 외에는 아무런 도움도 주지 못한다.

동원된 인덱스(표지)들이예요. 모든 이야기들은 듣는 사람에게 오래오래 기억 되는 것을 목적으로 하고 있죠.

기억을 불러내는 방법은 네 가지가 있습니다. 처리 기반 상기, 목표 기반 상기, 계획 기반 상기, 다중 맥락 상기. 이야기는 다중 맥락을 갖는 기억 방식입니다. 그래서 이야기만이 이야기를 상기시킬 수 있죠.<sup>29)</sup>

<인페르노 나인>에 접속하기 전에 준경은 능천사 새라에게 지옥설계도를 찾아달라고 부탁한다. “내가 인페르노 나인에 왜 들어왔는지, 그 세계에서 나의 존재 이유는 무엇인지 말해주는” 설계도가 있어야 다시 현실 세계에서 깨어날 수 있다는 것이다. 지옥설계도는 이야기로 이루어져 있으며, 그 이야기를 통해 다른 이야기를 상기시키고 상기시켜 궁극적으로는 자신의 이야기로 만들 수 있을 때 비로소 현실로 귀환할 수 있다는 것을 준경은 알고 있었다. <인페르노 나인>은 이유진이 창조해 낸 세계이지만 자신만의 이야기를 창조함으로써 그 세계의 주인공은 준경이 되었다.

<인페르노 나인>은 <스토리 헬퍼>의 은유이다. <스토리 헬퍼>의 203개 스토리 모티브는 2천3백여 편의 영화·애니메이션을 철저히 분석해 추출한 3만4천여 개 모티프 데이터베이스에 부착된 인덱스이다. 203개의 표지를 통해 작가는 자신이 쓰려고 하는 이야기가 이미 누군가에 의해 창조된 세계임을 깨닫게 된다. 그러나 실망할 필요는 없다. 그가 이야기만이 이야기를 상기시킬 수 있다는 확신을 포기하지 않는다면, 타인의 기억에서 빠져나와 자신의 기억으로 창조된 세계를 만날 수 있게 될 것이기 때문이다. 지옥으로부터 벗어나는 유일한 방법은 그 지옥을 설계한 유저의 이야기의 탐색에서부터 시작해야 한다.

이인화가 <스토리 헬퍼>를 언급한 것은 치밀하게 계산된 것이다.

총 3부 21장으로 이뤄진 구성에서 각 장의 모티브는 ‘스토리 헬퍼’의 도움을 받았다고 했다. 그가 밝힌 기존 모티브와의 싱크로율은 각각 55% 미만. 작가는 “경험적으로 이 정도 수치일 때 독자가 친숙하면서도 새롭다고 느끼는 플롯이

29) 이인화, 『지옥설계도』, 2012, 해냄, 150면.

가능하다”고 했다. 내년 초 미국에서 게임 출시가 예정되어 있고, 다음 달에는 스마트폰용 앱북 ‘지옥설계도’도 출간된다.<sup>30)</sup>

이인화는 『내가 누구인지 말할 수 있는 자는 누구인가』에서 ‘혼성 모방’과 ‘포스트모더니즘’을, 『영원한 제국』에서 ‘무제한으로 보장되는 허구의 가능성’과 ‘추리소설 모티브 응용’을 선제함으로써 이후 문학 논쟁에서 우위를 선점할 수 있었다. 인덱스를 통한 ‘상기’와 ‘창조’를 싱크로울이라는 정량지표값으로 보여주는 <스토리헬퍼>를 의도적으로 언급하고 『지옥설계도』는 친숙하면서도 새롭다고 느끼는 플롯이 가능한 싱크로울 55%미만이라는 지표값을 갖고 있다고 공식화함으로써, 이번에도 아젠다를 선제해 버리는 전략가로서의 면모를 보여주었다.

이인화는 『지옥설계도』를 <스토리헬퍼>로 분석해 본 결과 세상의 어떤 이야기와도 유사성이 55% 이하의 싱크로울을 갖고 있으며, 그만큼 신선하고 독자의 예상을 깨는 반전이 숨어 있다고 자신하였다.<sup>31)</sup> 이 말은 『지옥설계도』가 기왕의 텍스트들과 50% 이상의 유사값을 갖고 있다는 의미이다. 20년 전에는 ‘표절’이라 불리던 것이 이제는 ‘싱크로울’로 바뀌었다. 단지 명칭만 바뀐 것이 아니라 표절에 대한 우리의 태도도 변하였다. 『지옥설계도』에 대해 어떠한 표절 논쟁도 벌어지고 있지 않다는 것만 봐도 알 수 있다. 창작인가 표절인가의 논쟁은 이제 더 이상 무의미해졌다. 익숙한 것을 새롭게 만드는 것이 창의성의 핵심이며, 표절은 기억 속에 저장된 데이터베이스를 문자로 호명하는 과정에서 독창적으로 편집돼 새로운 이야기로 확장된다. ‘표절’을 정량화, 수치화, 계량화할 수 있다는 발상, 그리고 그것을 싱크로울(유사값)로 의미화함으로써 데이터베이스 기반 창작방법론의 한 축으로 엮어낸 이인화는, 스토리텔링의 새로운 차원 문을 개방하면서, 자신이 왜 탁월한 이데올로그인지 스스로 증명해냈다.

---

30) 앞의 기사 부분 인용.

31) 동아일보, 앞의 기사 부분 편집.

## 5. 『지옥설계도』의 상호텍스트성

『지옥설계도』가 참조한 텍스트는 중층적이며 복합적이다. 『지옥설계도』를 읽으면서 독자들이 떠올린 기억의 과편들에 붙어있는 태그들(이야기일 수도, 사건일 수도, 단어일 수도 있는)은 하나로 수렴될 수 없을 만큼 다양하다. 단테의 『신곡』, 영화 『인셉션』, 『매트릭스』, 일본의 사이버펑크 애니메이션, CSI 류의 미국 수사드라마, 강인한 여성 전사가 등장하는 B급 영화, 중세풍 환타지소설, MMORPG, 미국발 금융위기, 미국과 중국의 패권전쟁, 종말론, 음모이론, 실직, 부정, 가족공동체의 붕괴, 비밀 결사 등 익숙한 모티브들이 등장했다 사라지고 모였다 흩어진다. 이 모든 태그들은 이인화의 기억 속에 있다가 이야기로 창조되고 독서 과정을 통해 독자들이 상기한 것이다. 그리고 작가와 독자의 ‘기억’과 ‘상기’는 이야기 DB를 공유함으로써 공통된 암호 체계로 표시된다.

작가와 독자가 텍스트를 사이에 두고 서로 연결될 때 텍스트에 해석이라는 불이 들어온다. 그런데 텍스트가 직렬로 연결되면 텍스트와 텍스트 사이에는 선형적, 위계적 질서가 존재한다. 텍스트는 연결됐지만 여전히 개별자이며 태그를 달기 어려워 오래 기억될 수 없다. 반면에 병렬로 연결되면 텍스트는 데이터베이스(기억)가 된다. 텍스트 사이에 위계는 사라지고 개수가 늘어날수록 오래 사용할 수 있는데 그러기 위해서는 검색 가능한 인덱스로 텍스트에 태그를 달아야 한다. 병렬 연결인 경우 작가가 어떤 텍스트를 떠올렸는지가 중요한게 아니라 그가 어떤 인덱스로 기억을 검색했는지가 중요하며, 그 인덱스를 갖고 있는 무수히 많은 텍스트가 작가의 상상력에 참조될 것이다.

문학이론에서 여러 이론가들에 의해 사용된 상호텍스트성의 개념은 다양한 의미로 사용되는데, 가장 제한된 의미에서의 상호텍스트성이란 ‘주어진 텍스트 안에 다른 텍스트가 인용문이나 언급의 형태로 명시적으로 드러나 있는 경우’를 말하며, 가장 넓은 의미에서는 ‘텍스트와 텍스트, 혹은 주체와 주체 사이에서 일어나는 모든 지식의 총체’를 가리킨다. 후자의 경우 주어진 텍스트는 단순히 다른 문학 텍스트뿐만 아니라 다른 기호체계, 더 나아가서는 문화일반까지 포함한다.<sup>32)</sup> 제한된 의미의 상호텍스트성이 직렬 연결이라면, 후자는 병렬 연결 상호텍스트성이다.

이인화의 『지옥설계도』를 온전히 이인화의 기억으로 이해하기 위해서는 그가 발표한 기왕의 작품들, 평론, 논문, 보고서 등의 학술텍스트, 수행한 연구 프로젝트와 그 결과물 등 모든 지식의 총체를 검색해야 한다. 물론 『지옥설계도』는 온전히 이인화의 기억으로만 이루어지지 않았다. 타인의 기억에서 시작해 연상과 편집 작용을 거쳐 자신의 이야기로 변환시킨 것 뿐이다.

『지옥설계도』에는 『내가 누구인지 말할 수 있는 자는 누구인가』와 『영원한 제국』, 『하비로』의 그림자가 드리워져 있고, 그가 논문을 통해 발표한 창작 이론이 구체화되었으며, 프로젝트 결과물의 창작 프로세스가 적용되었다. 『지옥설계도』가 가장 노골적으로 표절하고 있는 것은 이인화 자신이다. 『내가 누구인지 말할 수 있는 자는 누구인가』에서 이미 보여준 싱크로울은 『지옥설계도』에서는 55% 미만으로 수치화됐고, 『영원한 제국』의 이인몽은 『하비로』의 연쇄살인범을 추적하는 조선인 형사로 변신했다가 『지옥설계도』에서는 국정원 직원 김호로 환생했고, ‘금등지사’는 ‘갑오징어떡물리조트’로 세련됐다. 『영원한 제국』과 『인간의 길』에서 보여준 영남 출신 지식인의 정치의식은 『지옥설계도』에서는 좀 더 글로벌해졌다.

창작 이론을 그대로 적용하여 캐릭터를 창조하기도 하였다. 『지옥설계도』는 대구의 한 호텔에서 벌어진 의문의 살인사건을 시작점으로 하여 사건의 진실을 파헤치려는 주인공과 그것을 저지하려는 적대그룹간의 갈등을 메인 스토리로, <인페르노 9>이라는 최면의 세계 안에서 벌어지는 준경의 모험을 서브 스토리로 하는 3부 21장의 장편소설이다. 메인스토리와 서브스토리는 별개로 진행되는데, 이 두 개의 시공간(현실의 세계와 최면의 세계)은 준경이라는 인물을 통해 선형적으로 연결되어 있다. 코마에 빠진 강화인간들을 각성시키기 위해 약을 먹고 <인페르노 9>으로 들어간 준경은 자살을 통해 다시 현실 세계로 돌아온다. <인페르노 9>에서는 130년이 흘렀지만 현실에서는 불과 수 주일이 지났을 뿐이다. 최면의 세계로 표현되어 있으나 컴퓨터게임의 가상 세계가 명백히 중첩되어 있다.

이 소설의 주인공은 김호이지만 주목해야할 인물은 준경이다. 김호와 준경 모두 사건을 해결하는 해결사의 역할을 담당하고 있지만 방식이 사뭇 다르다.

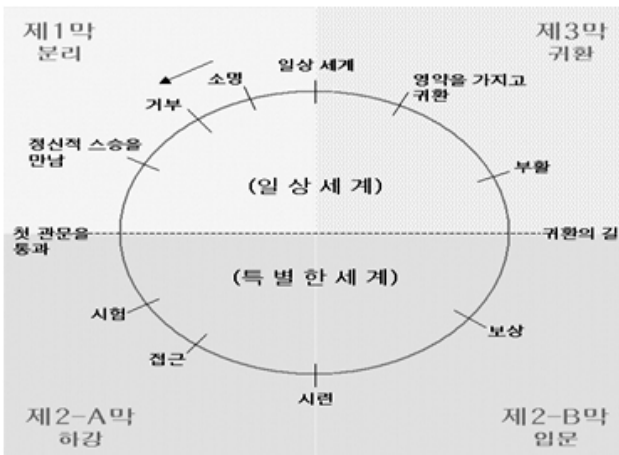
---

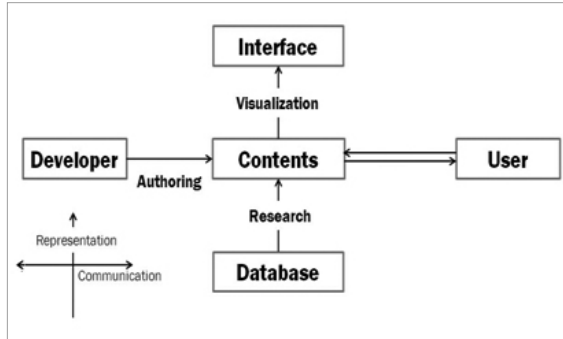
32) 네이버 지식백과 인문과학> 문학> 문학일반 - 상호텍스트성 항목 참조

김호는 배터랑 수사관으로 예민한 촉과 끈기, 집념으로 문제를 해결하는 '만들어진 존재NPC'인 반면, 준경은 끊임없이 스스로를 테베업하는 '만들어가는 존재PC'이다. 한국인 아버지와 헝가리인 어머니 사이에서 태어난 준경은 현실에서는 소심하고 무기력한 패배자이지만 컴퓨터게임 <길드워>에서는 '원뿔치쓰리강냉이'와 함께 영웅광장의 왕좌에 백번도 넘게 오른 '당근이쥬'이며, 이유진의 권유로 강화인간이 되어서는 공생당 아부다비 지부 암호명 '천사 가브리엘'로 변신한다. <인페르노 9>에서는 '예언자 던킨'으로 양헬 산 전투를 승리로 이끌고 마침내 황제의 자리에까지 오르고 다시 현실로 귀환해서는 이유진의 뒤를 이어 공생당의 지도자가 된다. 지옥설계도의 설계자는 이유진이지만, 실제 플레이어는 준경이다.

준경은 조셉 캠벨이 『천개를 얼굴을 가진 영웅』에서 이론화한 영웅 탐색의 12단계를 고스란히 밟아 현실세계로 귀환하였고, 『지옥설계도』는 일상세계와 특별한 세계를 각기 다른 컬러로 구분해 놓았다.

2008년에 발표한 논문 『디지털 서사 창작도구의 서사 알고리즘 연구』에서 제시한 창작 모형은 <스토리 헬퍼>의 이론적 토대가 됐고, 『지옥설계도』 395p에서 397p까지 '타락 - 동경3중첩 - 죽음'의 구조로 장황하게 설명되고 있다.





컨텍스트가 텍스트를 구성하는데 영향을 준 외부 맥락이라면 인터텍스트는 기억을 내면화하여 구축되어진 DB의 인텍스트이다. 『지옥설계도』의 인터텍스트는 이인화라는 텍스트에서 시작된다. 이인화 소설을 관통하는 기억은 분명 익숙하고 진부하다. 문제는 그것을 전달하는 방식이 매번 새롭다는데 있다. 『영원한 제국』 작가의 말에 다음과 같은 구절이 나온다.

말하자면 나는 오랫동안 전해지던 이야기를 새롭게 다시 전하는 이야기꾼이다. 소설가는 자신을 표현하고 자신의 고유성과 자기 내면의 남다른 진실을 보여주기 위해 소설을 쓴다. 그러나 이야기꾼은 그는 자신을 표현하기보다 전해오는 이야기를 최대한 생생하게 다시 구현하기 위해 붓을 빌려줄 뿐이다.<sup>33)</sup>

20년 전에 이인화는 이미 자신을 소설가가 아니라 이야기꾼으로 규정했다. ‘새롭게 다시 전하는’이라는 문장에서 이인화 문학의 아이덴티티는 출발하고 있다. 이인화 문학의 창작 DNA 염기서열은 ‘A’ddiction, ‘G’ame, ‘C’reative, ‘T’echnology이다. 그는 이야기에 중독된 사람이며, 게임과 문학을 소통시키려 노력하고 있고, 익숙한 이야기를 창의적으로 편집하는데 기술의 진보가 도움을 줄 것이라 확신하고 있다. 이인화 문학의 예술적 가치는 텍스트에 있는 것이 아니라 그의 세계관에 있으며, 문학성은 명사가 아니라 동사형이다.

33) 이인화, 『영원한 제국』, 세계사, 356면.

## 6. 나오는 말

지금까지 문예 창작은 작가 개인의 상상력과 독창성에 의존하기 때문에 이 문화가 힘든 비체계적이고 심미적인 경험의 영역이라고 인식되어 왔다. 그러나 컴퓨터 테크놀로지의 발달과 함께 서사 창작 과정이 DB화 규칙화 패턴화 추출화의 단계로 공식화할 수 있게 됨으로써 최근에는 창작과정을 자동화할 수 있는 기술적 토대가 마련되었다. 기왕의 이야기들이 일정한 규칙에 따라 데이터로 구축되고 구축된 데이터베이스에서 패턴이 추출된 후 일정한 알고리즘에 따라 서사구조로 짜여 가는 일련의 과정이 가능해진 것이다.<sup>34)</sup> 기술적 진보는 이미 시작되었다. 독창과 창의 산물이라고 여겨졌던 상상력이 정량화 계측화될 수 있느냐 없느냐의 판단은 DB를 구축하는 규칙이 얼마나 정교하고 합목적적이나에 달려있다. 규칙이 정교하면 정교할수록 신뢰성 높은 패턴들이 생성될 것이고, 그것을 화소로 하여 확장되고 추출되어지는 서사구조의 스토리벨류도 당연히 높아질 것이기 때문이다.<sup>35)</sup>

이제 우리는 데이터베이스 기반 시대에 살고 있다.<sup>36)</sup> 그렇다면 소설은 어떻게 될 것인가? 소설의 운명에 대해 이인화는 페이스북에 다음과 같은 글을 올렸다.

종이책이 그 자체로 많이 읽히지 않는다는 상황이 문학을 위축시키지는 않는다. 종이책으로 직접 소설을 읽은 독자란 어느 시대에나 전체 문학 행위, 전체 문학 환경의 일부였다. 문학은 그것의 메시지, 메시지를 둘러싼 풍문, 무엇보다 작가 그 자체로 움직였다. 지금 한국에는 권위주의 시대의 위선과 억압이 사라졌고 민중의 안위를 열심히 걱정하지만 예술에 대해서는 속물이었던 비평가들도 사라졌다. 세계 수준으로 높아진 독자들의 감식안과 혼란스러운 세상의 깊

---

34) 디지털 스토리텔링 기술의 5대 영역을 저작(Authoring), 검색(retrieval), 상영(Exhibition), 사용자 생성 스토리텔링(User Generated Storytelling), 시각화(Visualization) 로 분류되는데, 이 중에서 특히 저작 기술에 주목하여야 하는 것은 ‘창작’이 문화산업 경쟁력의 시작이며 가치창출의 핵심이기 때문이다.

35) 이용욱·김인규, 『게임스토리텔링의 재미요소와 기계분석에 대한 기초 연구』, 『인문콘텐츠』 제18호, 인문콘텐츠학회, 2010, 8면.(재인용)

36) 세상의 지식과 정보는 디지털 DB화 되고 있고, 우리의 인맥은 카카오톡 친구 DB와 스마트폰 전화번호 DB로, 우리의 추억조차 사진 폴더의 디렉토리에 DB로 쌓여간다.

은 고통만이 남았다. 진정한 문학의 깊은 비애가 나타나지 않을까. 평범한 일상을 하나의 미학으로 승화시키는 문학이 출현하지 않을까.<sup>37)</sup>

이 글을 읽고 당황했다면 당신은 이인화와 류철균의 싱크로율을 너무 높게 잡았다. 이 진술은 이인화가 아니라 류철균의 발언이다. 진정한 문학의 깊은 비애가, 평범한 일상을 미학으로 승화시키는 문학이, 데이터베이스에서 출발할 수는 없지 않는가라고 반문한다면 ‘데이터베이스’라는 용어에 현혹돼 문학의 깊은 비애는 평범한 일상의 기억으로부터 출발하고 있다는 사실을 잠시 놓쳤기 때문이다. 지금까지 아날로그 방식으로 해왔던 기억의 축적을 DB 구축이라는 디지털 방식으로 전환하면서 새로운 차원의 스토리텔링이 가능해졌다. 데이터베이스의 디렉토리 구조가 깊이(Depth)를 한 눈에 요약하고 시각화해줄 수 있으며 계층과 계열의 자유로운 이동이 가능하다는 것을 생각해보면 문예창작은 이제 혁명적인 패러다임 전환기를 맞이하고 있다.

8년 만에 귀환한 이야기꾼 이인화는 다시 게임 세계로 돌아갈 것 같지는 않다. 한 언론사와의 인터뷰에서 ‘지옥설계도’에 이어 소설과 게임을 융합한 위치기반소셜인 ‘신라리안’을 구상중이며 2013년 현재와 800년 신라시대의 두 공간을 넘나드는 중첩된 이야기 층위를 박진감 있게 펼쳐 보이겠다고 밝혔다.<sup>38)</sup>

이제 마지막 질문을 던져보자. 이인화는 왜 다시 문학공간으로 돌아왔을까? 자본주의의 쇠퇴와 소설의 죽음이 공공연하게 이야기되고 있는 지금, 이인화가 다시 문학판에 뛰어든 이유는 없다. 8년의 공백 동안 문단에서 그의 위상은 희미해졌고 문학의 시장성은 게임과 비교해보면 형편없는 수준으로 추락하였다.<sup>39)</sup> 그는 정말 페이스북에 쓴 것처럼 소설의 운명을 낙관이라고 하는 것일까?

이인화가 낙관하고 있는 소설이라는 서사 양식이 아니라 이야기의 힘이다. 서사 양식은 변화해도 이야기는 변하지 않을 것이라는 확신이 소설과 게임이

37) 페이스북 계정 Chul-gyun Lyou, 2013년 2월 17일.

38) 노컷뉴스 2012년 11월 13일자.

39) 이인화를 가장 반긴 건 신문사 문화부 기자들이다. 『지옥설계도』가 출간된 지 3개월이 지났지만 문단의 반응은 시큰둥하다. 현실 문단에 예술에 대해서는 속물인 비평가들이 아직 견제하기 때문은 아닐까?

라는 이질적인 서사양식을 하나로 이어보려는 과감한 시도를 감행케 하였다. 그 시도가 성공했는지, 실패했는지는 중요치 않다. 손종업이 『지옥설계도』를 이 시대에 문학이 어떻게 반응하고 개입해야 하는가에 대한 하나의 답변으로 판단하면서, 무라카미 하루키의 『1Q84』만큼이나 새로운 서사세계를 확장하고 있으면서, 도덕적으로는 훨씬 더 타당하며 사회학적으로 더 광대한 소설이라는 점을 높이 평가하고 싶지만, 문학성에 대한 평가와는 구별돼야 한다고<sup>40)</sup> 발언한 것도 마찬가지로 맥락이다. 이인화는 세상에 두 종류의 소설 밖에는 없다고 하면서, 하나는 황당무계하고 졸렬한, 대중이 좋아하는 새빨간 거짓말만 써서 있는 나쁜 소설과 어떤 사회 속에서 부대끼고 고민하며 살아가는 한 사람 인간의 진실된 모습이 그려져 있는 좋은 소설로 구분하였다.<sup>41)</sup> 그가 독자들에게 어떤 평가를 받기를 원하는지 모르겠지만, 『지옥설계도』는 좋은 소설은 결코 아니다. 솔직히 이인화마저 좋은 소설을 쓸 필요는 없지 않는가.

그가 문학공간으로 돌아온 이유는 이인화가 소설가가 아니라 이야기꾼이기 때문이다. 21세기에도 소설은 여전히 그 명칭을 유지할 것이며 서사예술로서의 유효성을 상실하지 않을 것이며, 다만 이야기의 전달 방식이 바뀔 것이다. 문학사적으로 소설이 아님에도 불구하고 우리가 <고전소설>, <신소설>이라는 용어를 사용하고 있듯이, 박민규와 최제훈의 작품을 소설이라고 부르듯이, <게임소설>로 불리던 <위치기반소설>로 불리던 소설은 이야기이기 때문에 살아남을 것이다.

40) 손종업, 『2012년의 종말과 강화인간의 도래』, 『교수신문』 2013년 1월 17일자.  
(<http://www.kyosu.net/news/articleView.html?idxno=26549>)

41) 이인화, 『지옥설계도』, 해냄, 2012, 479면.

## 〈참고문헌〉

### 1. 자료

- 노컷뉴스 2012년 11월 13일자  
동아일보 2002년 5월 10일자 기사  
동아일보 2012년 11월 14일자 기사  
서울신문 2004년 12월 16일자 기사  
조선일보 2012년 11월 14일자  
한겨레신문 2004년 12월 14일자 기사

### 2. 논저

- 도정일, '시물레이션 미학 또는 조립문학의 문제와 전망', 『문학사상』 7월호, 1992.  
이성욱, '심약한 지식인에 어울리는 파멸', 『한길문학』 여름호, 1992.  
이용욱·김인규, 『게임스토리텔링의 재미요소와 기제분석에 대한 기초 연구』, 『인문콘텐츠』 제18호, 인문콘텐츠학회, 2010.  
이용욱, '스토리텔링의 새로운 차원 - 싱크로울의 미학', 『문학들』 봄호, 2013.  
장정일, '베끼기의 세가지 층위', 『문학정신』 7.8월 합병호, 1992.  
손중엽, 『2012년의 종말과 강화인간의 도래』, 『교수신문』 2013년 1월 17일자.  
이인화, 『한국형 디지털스토리텔링』, 살림, 2005.  
이인화, 『디지털 서사 창작도구의 서사 알고리즘 연구 - 드라마티카 프로를 중심으로』, 현대소설연구, 2008.

## 【국문초록】

지금까지 문예 창작은 작가 개인의 상상력과 독창성에 의존하기 때문에 이론화가 힘든 비체계적이고 심미적인 경험의 영역이라고 인식되어 왔다. 그러나 컴퓨터 테크놀로지의 발달과 함께 서사 창작 과정이 DB화 규칙화 패턴화 추출화의 단계로 공식화할 수 있게 됨으로써 최근에는 창작과정을 자동화할 수 있는 기술적 토대가 마련되었다. 기왕의 이야기들이 일정한 규칙에 따라 데이터로 구축되고 구축된 데이터베이스에서 패턴이 추출된 후 일정한 알고리즘에 따라 서사구조로 짜여 가는 일련의 과정이 가능해진 것이다. 기술적 진보는 이미 시작되었다. 독창과 창의 산물이라고 여겨졌던 상상력이 정량화 계측화될 수 있느냐 없느냐의 판단은 DB를 구축하는 규칙이 얼마나 정교하고 합목적적이냐에 달려있다. 규칙이 정교하면 정교할수록 신뢰성 높은 패턴들이 생성될 것이고, 그것을 화소로 하여 확장되고 추출되어지는 서사구조의 스토리벨류도 당연히 높아질 것이기 때문이다.

지금까지 아날로그 방식으로 해왔던 기억의 축적을 DB 구축이라는 디지털 방식으로 전환하면서 새로운 차원의 스토리텔링이 가능해졌다. 데이터베이스의 디렉토리 구조가 깊이(Depth)를 한 눈에 요약하고 시각화해줄 수 있으며 계층과 계열의 자유로운 이동이 가능하다는 것을 생각해보면 문예창작은 이제 혁명적인 패러다임 전환기를 맞이하고 있다.

『지옥설계도』에서 이인화는 ‘소설’이라는 관습적 서사 양식에 대한 공격과 수비를 노련하게 수행하면서, 소설의 운명에 대한 흥미로운 메타포로 조직해냈다. 이 논문은 『지옥설계도』를 통해 이인화가 새롭게 제시한 창작방법론을 <싱크로울의 미학>이라 특징짓고, 그 저변에 깔린 정치적 함의를 분석해 봄으로써, ‘소설의 시대’에서 ‘이야기의 시대’로 넘어가는 패러다임 쉬프트(Paradigm Shift)를 검토해보는데 목적이 있다.

그가 문학공간으로 돌아온 이유는 이인화가 소설가가 아니라 이야기꾼이기 때문이다. 21세기에도 소설은 여전히 그 명칭을 유지할 것이며 서사예술로서의 유효성을 상실하지 않을 것이며, 다만 이야기의 전달 방식이 바뀔 것이다.

주제어 : 패러다임 쉬프트, 스토리헬퍼, 싱크로울, 이야기꾼, 상호텍스트성

【Abstracts】

## Paradigm shift and the fate of the novel

Lee, Yongwook

Because it depends on the creativity and imagination of the individual writer, creative, has been recognized as the area of aesthetic experience and non-systematic theorizing is difficult so far. However, that it is possible that with the development of computer technology, Dramatic creative process to develop in the stage of DB of ordered patterning abstraction, technical can be automated creative process in recent foundation has been built. After extracting the pattern from the database that was constructed story of history is built on the data based on a certain rule, a series of processes that bear grand structure based on a certain algorithm 's became possible. Advances in technology have already started. Decided that imagination is probably the product of window and originality is quantification measurement of or does not will depend on whether the purposive rules for building the DB is sophisticated much. Story value of the grand structure pattern highly reliable as sophisticated rules and sophisticated is generated, it is expand it to that pixel, was also extracted because the higher course.

The digital conversion of DB build the accumulation of memory that we have done in analog form until now, storytelling new dimension has become possible. Creation celebrated its paradigm turning point revolutionary another to think that it ensures that the directory structure of the database

is summarized at a glance depth (Depth), can you visualize, the free movement of the sequence and hierarchy can be are.

The reason has returned to the literary space, rather than a novelist, Lee Infa is because the narrator is a he. Novel is intended to maintain the name still in the 21st century, it is as it does not lose its effectiveness as magnificent art, just to change the delivery method of the story.

Key words : Paradigm shift, Story helper, Synchronized rate, Storytellers, Intertextuality

이 논문은 2013년 6월 30일에 투고되었으며, 2013년 7월 26일에 심사 완료되어 2013년 8월 6일에 게재가 확정되었음.

