

메타컨텍스트(Meta-Context) 시론

이 용 옥(전주대)

< 목 차 >

- | | |
|-------------------|---------------|
| 1. 들어가는 말 | 4. 메타컨텍스트의 개념 |
| 2. 하이퍼텍스트의 함의와 한계 | 5. 나오는 말 |
| 3. 하이퍼텍스트와 하이퍼미디어 | |

국문초록

이 논문은 하이퍼텍스트 이론에서 촉발된 텍스트의 미래에 대한 시론이다. 1997년 조지 랜도우의 『하이퍼텍스트 2.0』이 출간한 이후 하이퍼텍스트는 디지털시대 문예미학을 상징하는 키워드가 되었다. 그러나 20년이 지난 지금 하이퍼텍스트이론은 더 이상 유의미한 담론을 생산해내지 못하고 있다. 이제 하이퍼텍스트는 하이퍼미디어가 되었다. 텍스트에서 미디어로의 변화는 수백 년 동안 우리를 지배했던 문자중심주의의 구속에서 해방되었다는 것을 의미한다. 하이퍼텍스트(비매개)는 링크와 노드라는 디지털기술을 사용하였지만, 시각적 표상양식이 ‘책’이라고 하는 올드미디어의 형식으로 표시되면서, 기술보다는 텍스트에 주목하게 만들었지만, 하이퍼미디어(하이퍼매개)는 디지털기술에 대한 이해와 친밀감, 숙련도에 따라 수준이 결정되는, 기술에 주목한다. 하이퍼텍스트는 이제 더 이상 키워드로 유효하지 않다. 링크와 노드를 통한 텍스트의 전자적 연결이라는 기술적 개념에 국한될 뿐 어떠한 미학적 가치나 예술적 의미도 생산해내지 못한다. 디지털기술의 발전으로 우리가 더 이상 하이퍼텍스트를 낫설고 기이하고 새로운 형식으로 인식하지 않게 됐기 때문이다. 기술이 발전할수록 하이퍼텍스트에서 텍스트는 희미해지

고 만다. 본 연구자는 하이퍼텍스트를 대체할 새로운 미학키워드로 <메타컨텍스트(Meta-Context)>라는 개념을 제안하고자 한다. “경계와 구분을 넘어 모든 것을 아우르는 맥락의 총체적 재생산”이라는 의미의 메타컨텍스트는 총체성의 회복을 통해 자기반성 장치를 복원하는 것이며, 하이퍼텍스트 기술을 문식력 제고의 한 수단으로 활용함으로써 그동안 견고하게 작동되어 왔던 경계와 배타를 극복하는 인식 전환의 소산이다.

주제어 : 하이퍼텍스트, 하이퍼미디어, 메타컨텍스트.

1. 들어가는 말

예술작품 그리고 예술이론으로서의 하이퍼텍스트가 지식생태계에 등장한 지도 벌써 28년이 지났다. 배니바르 부시(Vannevar Bush)가 1945년 7월에 『애틀랜틱 먼슬리Atlantic Monthly』에 발표한 「어쩌면 우리가 생각하는 것처럼As we may think」이라는 논문에서 처음으로 ‘하이퍼텍스트’라는 개념을 제안한 이후로 기술은 빠른 속도로 발전했지만, 예술작품으로 하이퍼텍스트 소설은 그로부터 46년 뒤인 1991년 이스트게이트 시스템즈(Eastgate Systems)가 마이클 조이스(Michael Joyce)의 『오후, 이야기』(Afternoon, a story)를 공식 출간하면서 시작된다. 그리고 같은 해에 대표적인 하이퍼텍스트 이론가인 조지 랜도우(George P. Landow)가 폴 들레니(Paul Delany)와 공동으로 『Hypermedia and Literary Studies(MIT)』를 출간하였다. 특히 조지 랜도우가 1992년에 출판한 『Hypertext - The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology(JHU UP)』는 미국뿐만 아니라 유럽과 아시아 여러 나라에서 번역돼 학계에 큰 반향을 일으키며 문예이론으로서의 하이퍼텍스트를 공고하게 자리매김 시킨다.¹⁾

무엇보다 하이퍼텍스트가 한국의 인문학자들을 매료시켰던 것은 롤랑 바르트(Roland Barthes)나 자크 데리다(Jacques Derrida), 질 들뢰즈 (Gilles Deleuze)의 난해한 이론들이 하이퍼텍스트를 통해 실증되고 있다는 믿음 때문이다. 그리고 그 믿음은 조지 랜도우의 입장을 고스란히 수용하는 것에서부터 시작되었다. 랜도우는 『하이퍼텍스트2.0 - 현대비평이론과 테크놀로지의 수렴』²⁾의 제 2장 ‘하이퍼텍스트와 비평이론’에서 후기구조주의자들의 이론이 어떻게 하이퍼텍스트와 맞닿아 있는가를 소개하고 있다. 즉 데리다는 하이퍼텍스트와 관련되는 연결점, 웹, 네트워크, 발생지(matrix), 짜임(inter-weaving) 등의 용어를 사용했고, 바흐쎄 또한 링크, 연계, 상호연결(inter-connectedness) 등의 용어를 사용함으로써³⁾ 하이퍼텍스트성에 대한 이론적 통찰을 보여주었다는 것이다. 또한 그는 책의 서론에서 롤랑 바르트와 자크 데리다, 디어도어 벨슨, 안드레아 벤 담은 모두 중심, 주변, 위계질서, 그리고 선형성의 사상에 토대한 개념 체계들을 포기할 것을 강요하며 그것들을 다선형성(multilinearity), 결절점(nodes), 링크 (links), 네트워크(networks)와 같은 생각으로 교체할 것을 주장하였다⁴⁾고 서술한다. 다선형성, 결절점, 링크, 네트워크는 모두 하이퍼텍스트의 특징이니 그들의 이론은 랜도우의 하이퍼텍스트이론의 중요한 준거가 되는 것이다. 랜도우는 테크놀

-
- 1) 조지 랜도우는 1992년에 발표한 『*Hypertext - The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*』를 1997년 개정하면서 제목을 『*Hypertext 2.0 - The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*』로 바꿨고, 2006년에는 『*Hypertext 3.0 - Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*』을 출간하였다. 국내에서도 2000년 이후 하이퍼텍스트에 대한 다양한 연구서들이 쏟아져 나오는데 대부분 독자적인 이론을 내세우기보다는 조지 랜도우의 이론에 한국적 상황을 연결하는 수준에 머물고 말았다.
 - 2) 조지 랜도우의 『*Hypertext 2.0 - The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*』를 여국현 외 3인인 공동번역한 번역서로 2001년 문화과학사에서 출판되었다. 앞으로 『*Hypertext 2.0 - The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*』의 인용은 이 번역본에 따른다.
 - 3) 조지 랜도우 저, 여국현 외 공역, 『하이퍼텍스트2.0 - 현대비평이론과 테크놀로지의 수렴』, 문화과학사. 2001. 69면.
 - 4) 여국현 외, 같은 책, 12면.

로지를 수립한 현대비평이론으로서의 하이퍼텍스트를 논증하기 위해 기존 문예이론에서 필요한 부분만을 오려내어 자신의 하이퍼텍스트 이론에 붙여 넣기를 하였고, 이 전략은 학문적 효과를 거두었다.⁵⁾

‘후기구조주의’와 ‘하이퍼텍스트’의 영향 관계에 대한 조지 랜도우의 진술은 새로운 이론을 수립하는 진입기에는 분명 유효한 방법론이었지만 20여년이 지난 지금 이 두 패러다임에 대한 기계적인 연결은 자칫 하이퍼텍스트에 대한 허상을 심어줄 수 있다는 점에서 재론의 여지가 있다.

하이퍼텍스트의 특징인 능동적인 읽기, 참여형 독서, 비선형성의 미학적 근거로 자주 인용되는 롤랑 바르트의 이론은 텍스트에 대한 이분법적인 구분에서 비롯된다. 텍스트를 읽기 텍스트(readerly text)와 쓰기 텍스트(writerly text)로 구분하고, ‘읽기 텍스트’는 독자들이 그저 읽도록 만들어진 책일, ‘쓰기 텍스트’는 독자가 직접 쓰도록 유도하는 책이라는 전제 하에 독자들 역시 텍스트의 생산자로 참여해야 하는데 하이퍼텍스트가 이를 기술적으로 구현했다는 것이다. 그러나 엄밀히 말해 읽기만 하는 텍스트에서 쓰기가 가능한 텍스트로의 전환은 비물질적 속성을 지닌 디지털텍스트의 등장으로 가능해진 것이며, 링크를 통한 디지털텍스트의 연결인 하이퍼텍스트의 비선형성은 오히려 일관된 독서를 방해하고 단기기억만을 활성화시킴으로써 독서기억을 훼손하고 텍스트의 맥락을 이해하는데 치명적인 한계를 드러낸다. 만약 텍스트의 생산이 ‘재생산’ 즉 <편집>을 의미한다면 이 역시 하이퍼텍스트가 아니라 디지털텍스트의 등장으로 인해 가능해진 것이다, 바르트가 제기한 이상적인 텍스트는 “수적으로 많은 네트워크들이 상호작용하면서 그중 하나가 여타의 것을 압도할 수 없는 기표들의 은하”⁶⁾이지만, 실제 지금

5) 랜도우는 주석을 통해 바르트와 데리다가 컴퓨터 하이퍼텍스트에 아주 흥미롭고도 중요한 방식으로 관련을 맺고 있다고 주장하면서 동시에 그들 -혹은 기호학과 포스트구조주의, 혹은 그 문제에 관한한 구조주의-이 본질적으로 동일하다고 간주하지는 않는다고 말한다. 난해하고 복잡하며 다성적인 후기구조주의이론 중 하이퍼텍스트에 적용될 수 있는 부분만을 교집합으로 뽑아내 자신의 이론의 배경으로 삼고 있음을 고백한 것이다.

6) 여국현 외, 같은 책, 69면

우리가 목도하고 있는 하이퍼텍스트의 네트워크는 분산보다는 수렴에 가깝고, 원심력보다는 구심력이 작동하는 권력적인 구조이다. 데리다의 ‘탈중심’의 관점에서 하이퍼텍스트가 저자의 죽음을 구체화하면서 저자의 권위 중 상당 부분이 독자에게 넘어갔다고 주장하지만⁷⁾ 실제 하이퍼텍스트의 권력은 여전히 작가(물론 전통적 의미의 작가가 아니라 편집자에 더 가까운)에게 있다.

조지 랜도우와 폴 들레니는 『Hypermedia and Literary Studies(MIT)』(1991)에서 “하이퍼텍스트는 어떤 중심도 없다. (중략) 이는 하이퍼텍스트를 사용하는 사람은 자기 자신의 관심을 그 순간에 향해를 하기 위한 사실상의 조직 원리(중심)로 삼는다는 것을 의미한다. 우리는 하이퍼텍스트를 무한히 탈중심화와 재중심화할 수 있는 체계로 경험한다.”⁸⁾로 진술했다. 1991년은 아직 인터넷이 문서 기반의 web에 머물러 있을 때이다.⁹⁾ 지금은 데이터 기반의 멀티미디어 환경으로 발전하였고, 1인미디어의 등장과 SNS의 대중화 등 디지털생태계 자체가 변화하였다. 하이퍼텍스트의 역할과 의미 역시 변화할 수밖에 없다. 위 진술에서 랜도우와 들레니는 하이퍼텍스트 자체는 중심이 없지만 사용자는 자신의 관심을 텍스트의 조직원리로 삼고 탈중심화 재중심화를 무한히 반복한다고 말한다.

바로 이 지점에서 필자의 문제제기는 출발한다. 과연 하이퍼텍스트는 중심이 없는 구조인가? 사용자의 관심은 온전히 주체적인가? 탈중심화와 재중심화는 상호대립적인 개념인데 사용자의 관심은 어느 쪽에 있는가? 궁극적인 질문은 지금도 여전히 랜도우의 진술이 유효한가이다. 많은 연구자들이

7) 여국현 외, 같은 책, 72면.

8) 배식한 저, 『인터넷, 하이퍼텍스트 그리고 책의 종말』, 책세상, 2000, 119면.(재인용)

9) 팀 버너스 리(Tim Berners Lee)가 1989년 월드 와이드 웹(World Wide Web)을 고안했지만 그것이 실제 대중들에게 알려지게 된 것은 1993년 일리노이 NCSA(National Center for SuperComputing Applications)의 마크 앤드리센(Mark Andreesen)이 모자이크X라는 브라우저를 개발하면서 데이터 기반의 web으로 발전하면서 부터이다. 웹브라우저의 등장으로 웹사이트와 그것을 구성하는 웹페이지가 기아급속적으로 증가하면서 HTML이 표준화 범용되고, 하이퍼텍스트는 이론이 아니라 실제로 우리 앞에 등장한다.

환호했듯이 텍스트의 미래가 하이퍼텍스트라면 우리는 좀 더 정치하게 하이퍼텍스트를 들여다 보아야 한다. 랜도우가 논의의 출발선을 그려주었지만 20여 년 동안 우리가 과연 몇 걸음이나 앞으로 나아갔는지 성찰해 볼 필요가 있다. 무엇보다 변화한 디지털생태계에서 하이퍼텍스트는 어떤 위치에 놓여 있고, 무슨 역할을 수행하고 있는지, 그리고 그것이 텍스트의 미래에 대한 분명한 전망을 보여주고 있는지 고찰해야 한다. 이 논문은 이 질문에 대한 나름의 답변이다.

2. 하이퍼텍스트의 함의와 한계

조지 랜도우는 하이퍼텍스트의 가능한 다섯 가지 형식 가운데 ‘텍스트의 도표적 제시’, ‘단순한 수문자 조합의 디지털 텍스트’, ‘비선형적 텍스트’, ‘시물레이션’은 하이퍼텍스트 환경 내에 존재할 수 있지만 그 자체가 하이퍼텍스트적인 것이 아닌 전자적 텍스트성이라 하면서 하이퍼텍스트는 “텍스트의 블록들과 그것들을 서로 연결시킨 전자적 연결점으로 구성된 텍스트”라 정의하였다. 하이퍼미디어 개념은 하이퍼텍스트 내에다 단지 시각 정보, 소리, 동영상, 그리고 여타 다른 형태의 데이터들을 포함함으로써 텍스트의 개념을 보다 확장시킨 것일 뿐임으로 하이퍼텍스트와 하이퍼미디어를 구분하지 않았다.¹⁰⁾ 여기서 그가 말하는 하이퍼텍스트는 링크로 연결된 문자 기반 텍스트이다. 그가 하이퍼텍스트 2.0에서 무수히 많은 문헌이론을 섭렵하고 인용한 것은 텍스트의 중심이 문자라는 생각을 갖고 있었기 때문이다. 이 생각은 그때는 옳았지만 지금은 틀리다. 무엇보다 하이퍼텍스트 이론의 근간이 되는 하이퍼텍스트 문학이 이제는 소멸되었다. 마이클 조이스의 『오후, 이야기』와 마크 아메리카의 『그레마트론』은 이미 낡은 박제가 되었고, 더 이상 문자와 링크로 이루어진 하이퍼텍스트 문학은 소비되지 않는다. 랜도우도 그것을 알

10) 여국현 외 공역, 같은 책, 14-15면.

아차리고 2006년에 출간된 『하이퍼텍스트 3.0 - 지구화시대의 비평이론과 뉴미디어』 서문에서는 『하이퍼텍스트 3.0』을 내놓게 된 것이 웹의 엄청난 성장세와 ‘읽고 쓰기(read-write)’ 하이퍼텍스트인 블로그의 발전, 그리고 플래시 등을 활용한 애니메이션 텍스트에 대한 관심 증가 등을 담아내기 위한 것이라고 밝히고 있다. 하이퍼텍스트2.0의 업그레이드 버전인 3.0에서 주목할 것은 8장 「하이퍼텍스트의 정치학: 누가 텍스트를 조정하는가?」가 기존의 8절에서 15절로 대폭 늘어났다는 것이다. 탈식민주의 이론을 하이퍼텍스트에 끌어 들여 인터넷 관련 테크놀로지의 전 지구적 확산과 사회적·정치적 함의를 살펴보고, 다중 사용자 블로그에서 저자와 편집자 역할을 하는 독자라는 개념을 시도하였다. 집단지성 글쓰기인 블로그에 주목함으로써 여전히 하이퍼텍스트는 읽고 쓰는 문자텍스트라는 입장을 견지하고 있다. 그가 블로그를 새로운 하이퍼텍스트의 서사공간으로 관심을 갖게 된 것은 ‘적극적인 읽기’라는 관점에서 링크를 효율적으로 활용하고 있기 때문이다.

블로그 독자들은 네트워크로 연결된 컴퓨터 환경에서 글을 쓰기 때문에 의견이 덧붙여진 블로그(commented-on blog)는 트랙백을 통해 적극적인 독자의 텍스트에 연결할 수 있는 것이다. 이렇게 함으로써 **토론**을 계속할 수 있게 된다.¹¹⁾

블로그는 두 가지 형태의 하이퍼텍스트성을 채용한다. 첫째, 토론방 리스트와 달리 모든 블로거들은 연대기적으로 먼 개별 글들을 서로 링크할 수 있다. 따라서 독자들이 사건들에 **맥락을 부여**할 수 있으며, 글쓴이들이 또 다시 설명을 해주지 않아도 모든 이야기를 접할 수 있게 된다. 두 번째 특징은 독자들이 블로그의 글들에 논평을 달 수 있는 블로그 시스템으로 인한 것이다.¹²⁾

11) 조지 랜도우 저, 김익현 역, 『하이퍼텍스트 3.0: 지구화 시대의 비평이론과 뉴미디어』, 커뮤니케이션북스 2009, 7면.

12) 위의 책, 77-78면.

블로그에서 볼 수 있는 완벽한 읽기-쓰기 텍스트는 **탄압적이고 획일적인 목소리를 허용하지 않는다.**¹³⁾

위 『하이퍼텍스트3.0』의 인용문에서 굵은 글씨는 필자가 임의로 지정한 것이다. 랜도우는 블로그가 토론을 활성화하고 독자들이 스스로 맥락을 부여 하며, 탄압적이고 획일적인 목소리를 허용하지 않는다고 하였지만 그것은 위키피디아(wikipedia)나 슬래시닷(Slashdot)의 예처럼 일정 수준 이상의 집단 지성이 자발적으로 참여하기 때문에 가능한 것이지 하이퍼텍스트성 때문이 아니다. 더구나 지금은 웹3.0의 시대로 진입했으므로 랜도우의 하이퍼텍스트 3.0은 하이퍼텍스트2.0이 그러했듯이 이론적 기반을 상실하였다.

웹 1.0인 월드 와이드 웹(WWW)은 사용자가 신문이나 방송처럼 일방적으로 정보를 받는 것이었고, 웹 2.0은 참여, 공유, 개방의 플랫폼 기반으로 정보를 함께 제작하고 공유하는 것이었다. 그러나 웹 3.0은 개인화, 지능화된 웹으로 진화하여 개인이 중심에서 모든 것을 판단하고 추론하는 것을 목표로 한다. 페이스북이나 트위터, 인스타그램 같은 개인형 SNS는 상호연결의 링크(link)나 태그(tag)를 원심이 아니라 구심의 목적으로 활용함으로써 하이퍼텍스트를 탈중심화가 아니라 재중심화의 영역에 위치시킨다. 더구나 ‘웹 OS’의 개념으로 인터넷이 인간의 두뇌를 대체하는 웹4.0의 시대가 도래하면¹⁴⁾ 하이퍼텍스트는 역사 속으로 사라지게 될지도 모른다.

3. 하이퍼텍스트와 하이퍼미디어

조지 랜도우는 자신의 하이퍼텍스트이론을 지속적으로 업데이트 했지만 기술의 발전 속도를 따라잡지는 못하였다. 그의 한계는 분명하다. 하이퍼텍스트를 문자라는 닻에 묶어두고 있다는 것이다. 이제 하이퍼텍스트는 하이퍼

13) 위의 책, 56면.

14) 웹4.0은 이미 사물인터넷(IoT)이라는 개념으로 구체화되고 있다.

미디어가 되었다. 텍스트에서 미디어로의 변화는 수백년 동안 우리를 지배했던 문자중심주의의 구속에서 해방되었다는 것을 의미한다. 따라서 웹3.0시대에 우리는 하이퍼텍스트에 대한 새로운 시각을 가져야 한다.

국내 대표적인 하이퍼텍스트 연구자인 유현주는 최근 저서에서 다음과 같이 발언하였다.

1990년대 초반의 하이퍼텍스트 연구자들이 희망하던 “작가의 죽음”이라던가 독자와 저자가 결합된 개념인 “독저자Wreder”(조지 랜도의 탄생은 끝내 실현되지 않았고, 작가의 권력은 오히려 디지털 문학에서 어느 때보다 더 강화되고 있다. 작가는 이제 프로그래머로서, 혹은 프로젝트 지휘자로서, 적대적으로 설치된 에이전트 프로그램을 통하여, 독자의 ‘자유로운’ 연상에까지 영향을 미친다.¹⁵⁾

2003년 『하이퍼텍스트 - 디지털미학의 키워드』에서 유현주가 한 발언과 비교해보면 하이퍼텍스트에서 작가와 독자의 관계에 대한 분명한 인식 차이를 느낄 수 있다.

더 이상 완결된 텍스트가 주어지는 것이 아니라 텍스트들이 서로 연합되어 있는 네트워크가 문제가 되며, 구성의 과제는 독자에게 남겨진다. 같은 작품을 읽어도 스스로가 경로를 결정했기 때문에, 내가 읽은 내용은 다른 사람이 읽는 것과는 다른 내용, 다른 작품이 된다. 모든 읽기 과정에는 나만의 흔적이 남겨지는 것이다. 이렇게 하이퍼텍스트는 독자/수용자에게 자신의 참여가 작품을 만들어 나간다는 적극적인 역할을 부여하고, 독자의 퍼포먼스와 구성의 방식을 작품 존재의 일부로 포함하고 있다는 점에서 독자를 저자와 좀 더 가까운 곳으로 데려다 주었다.¹⁶⁾

15) 유현주 저, 『텍스트, 하이퍼텍스트, 하이퍼미디어 : 디지털시대의 새로운 문예학』, 문학동네, 2017, 144면.

16) 유현주 저, 『하이퍼텍스트 - 디지털미학의 키워드』, 연세대학교 출판부, 2003, 31-32면.

하이퍼텍스트의 작가/독자 관계에 대한 유현주의 사뭇 다른 진술은 그의 관심이 하이퍼텍스트에서 하이퍼미디어로 이행하였음을 보여준다. 그리고 스스로 이런 질문을 던진다.

‘문자’가 거의 등장하지 않는 문학을 우리는 계속해서 ‘문학’으로 정의할 수 있을까? 애초에 디지털 문학이란 디지털 매체에서만 재현되고 수용될 수 있는, 즉 다시 종이 위로 인쇄될 수 없는 성격의 문학을 뜻했다. 그것이 이제 ‘문학적 성격을 가지고 있는 디지털 예술’로 바뀌는 경향을 보인다. 내러티브의 성격이 강한, 즉 텍스트성이 강하게 내재되어 있는 것만으로도 예술은 문학이 될 수 있을까?¹⁷⁾

유현주는 텍스트에서 하이퍼텍스트로, 다시 하이퍼미디어로 디지털문학의 무게중심이 이동하고 있으며 더 이상 문학이 문자의 전유물이 아님을 말하고 있다. 랜도우가 하이퍼미디어는 하이퍼텍스트의 언어적 확장에 불과함으로 용어를 구분하지 않은 반면, 유현주는 텍스트성을 내러티브(이야기)로 규정하고 멀티포엠이나 웹아트 같은 비문자적 텍스트를 문학연구대상으로 포섭하기 위해 하이퍼텍스트와 하이퍼미디어를 구분하였다. 하이퍼텍스트가 ‘상호텍스트성Intertextuality’을 기반으로 한다면 하이퍼미디어의 기반은 ‘상호매체성Intermediality’이다. 링크로 연결된 하이퍼텍스트보다는 다매체적인 ‘하이퍼미디어’가 디지털 예술을 규정하는 기술적 조건이라는 주장은 작가/독자에 대한 하이퍼텍스트의 짧지만 견고한 관습을 재구성한다. ‘상호텍스트성’이 텍스트의 해석에 대한 독서 과정의 역동성을 중요하게 생각한다면, ‘상호매체성’에서는 개별 미디어의 기술적 결합(재매개)을 통해 미적 효과를 발생시키는 창작(편집) 과정의 숙련도가 중요하다. 따라서 하이퍼텍스트에서 독자에게 주어졌던 권력은 다시 작가에게로 회수된다.

디지털미디어는 기존의 미디어를 재매개화한다. 재매개화란 새로운 미디

17) 유현주 저, 『텍스트, 하이퍼텍스트, 하이퍼미디어 : 디지털시대의 새로운 문예학』, 문학동네, 2017, 144-145면.

어가 앞선 미디어 형식들을 개조하는 형식 논리를 의미한다.¹⁸⁾ 하이퍼텍스트와 하이퍼미디어 모두 디지털기술이지만 문자, 그림, 사진, 영화 등 기계기술의 발전과 연동된 올드미디어의 형식논리를 개선하거나 수정하면서 차용한다. 차이가 있다면 하이퍼텍스트가 “비매개(immediacy)” 방식으로 재매개화된다면, 하이퍼미디어는 “하이퍼매개(hypermediacy)” 방식으로 재매개화된다는 것이다. 볼터와 그루신에 따르면, 비매개는 투명성을 추구하는 논리 또는 방식으로 마치 매우 투명한 큰 창을 통해 창 너머의 풍경을 보는 것처럼 보는 이가 미디어 자체를 보지 못하거나 미디어가 있다는 사실을 느끼지 못하고 미디어가 표상한 대상에 주목하거나 빠져들도록 만드는 표상 양식이다. 반면 하이퍼매개는 비매개와는 달리 매개하고 있는 미디어 그 자체를 드러내거나 복수의 이질적인 화면 또는 공간을 만들어 보는 이가 미디어 자체에 주목하게 만들고 미디어를 환기시키는 표상 양식이다. 이런 비매개와 하이퍼매개는 어떤 원리이기보다는 문화적 관습에 가까우며, 또 각각의 논리가 배타적이라기보다는 서로 의존적으로 작동한다.¹⁹⁾

하이퍼텍스트(비매개)는 비록 링크와 노드라는 디지털기술을 사용하나 시각적 표상양식이 책이라고 하는 올드미디어의 형식으로 표시되면서 기술보다는 텍스트에 주목하게 만들지만, 하이퍼미디어(하이퍼매개)는 디지털기술에 대한 이해와 친밀감, 숙련도에 따라 형식과 내용의 질적 수준이 결정되는, 텍스트보다는 기술에 집중한다. 레프 마노비치는 미디어 진화의 단계를 기본의 미디어 대부분이 컴퓨터 안에서 시뮬레이션되고, 컴퓨터 안에서만 실현되는 새로운 유형의 수많은 미디어가 발명되는 1단계(미디어소프트웨어화)와 이렇게 시뮬레이션된 미디어와 새로운 미디어가 속성과 기술을 교환하기 시작하는 2단계(미디어혼종화)로 나눈다.²⁰⁾ 하이퍼텍스트가 미디어소프트웨어화의 산물이라면 하이퍼미디어는 이제 디지털미디어가 미디어혼종화로 진

18) 제이 데이비드 볼터·리처드 그루신 공저, 이재현 역, 『재매개 : 뉴미디어의 계보학』, 커뮤니케이션북스, 2006, 329면.

19) 위키피디아 ;재매개; 항목 참조(<https://ko.wikipedia.org/wiki/재매개>)

20) 레프 마노비치 저, 이재현 역, 『소프트웨어가 명령한다』, 커뮤니케이션북스(주), 2014, 61면.(편집)

화하고 있음을 보여준다.

‘하이퍼텍스트문학’에서 ‘하이퍼미디어예술’로의 변화의 의미는 디지털미디어의 예술형식이 HTML이라는 문서방식에서 포토샵(사진)이나 플래쉬(애니메이션), 프리미어(동영상), 골드웨이브(음악) 같은 편집 소프트웨어를 사용한 멀티미디어 텍스트로 대체되고 있다는 것이다. 마치 글쓰기 도구가 우리의 의식에 개입하는 것처럼 어떤 편집소프트웨어를 사용하느냐에 따라 예술 형식과 내용이 결정된다면 현대예술의 정의와 개념에 대한 근본적인 수정이 요구된다.

하이퍼텍스트는 이제 더 이상 유효하지 않다. 링크와 노드를 통한 텍스트의 전자적 연결이라는 기술적 개념에 국한될 뿐 어떠한 미학적 가치나 예술적 의미도 생산해내지 못한다. 처음부터 그랬다는 것이 아니라 디지털기술의 발전으로 우리가 더 이상 하이퍼텍스트를 낫설고 기이하고 새로운 형식으로 인식하지 않게 됐기 때문이다.²¹⁾

그렇다면 하이퍼미디어는 어떠한가. 필자가 보기에 하이퍼미디어 역시 예술 담론을 생산하기에 한계가 있다. 유현주는 <장영해중공업>의 웹아트와 문자빔방울들로 가상과 현실이 뒤섞이는 혼합현실을 구현하는 <우터백/아키투브>의 「텍스트 레인」의 예를 들면서 하이퍼미디어의 상호매체성과 가상현실을 미학적으로 설명하였지만 이 해석은 ‘프로크루스테스의 침대’이다. 프레임에 딱 맞는 텍스트를 찾아내 이론을 구성하는 연구 방법론의 한계는 이미 조지 랜도우가 보여 주었다. 사실 연구자들이 범하기 쉬운 학문적 오류가 정형화된 틀에 예술 텍스트를 밀어 넣는 것이다. 1990년대 이후 한국의 디지털 문학 담론이 대부분 이 도그마에 매몰되었다. 사이버문학론이 그랬고 하이퍼텍스트, 디지털스토리텔링, 디지털서사학도 마찬가지였다. 결국 텍스트를 찾아내지 못하자 담론도 사라질 수밖에 없었다. 작품이 아니라 예술 향유의 과

21) 1996년에 랜도우는 하이퍼텍스트가 보이는 낯설음, 기이함 그리고 새로움은 비록 짧은 순간에 효과가 없을지라도 우리들로 하여금 우리 자신의 (인쇄) 문화가 지닌 독서, 글쓰기, 저작권, 그리고 창조성에 대한 가정들을 탈-중심화하도록 기회를 부여한다고 말했다. 그로부터 20여년이 지났고 모든 것이 바뀌었다.

정과 정서적 경험과 미학적 환기에 더 집중해야 한다. 하이퍼텍스트나 하이퍼미디어 모두 텍스트의 미래가 될 수 없다. 텍스트는 명사가 아니라 동사형이다. 기표와 기의가 충돌하는 유동적이고 유연한 공간이며, 읽기와 쓰기가 교차하는 역동적인 서사장이며, 상상과 기술이 연결되는 마디(노드)이며 인터페이스이다. 텍스트의 미래를 이야기하기 위해서는 예술 경험과 담론을 구성하는 해석 알고리즘의 변화를 먼저 읽어내야 한다. 이제 디지털시대 예술 텍스트의 해석 알고리즘을 컨텍스트의 재구성이라는 측면에서 논의해 보자.

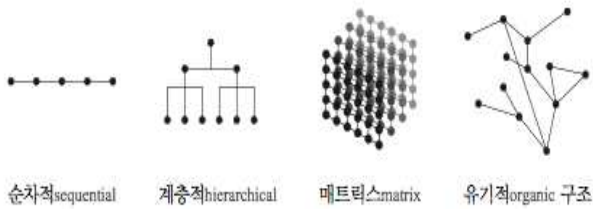
4. 메타컨텍스트의 개념

아래한글이나 MS-WORD 같은 문서 편집 소프트웨어가 일반화된 이후 쓰기 과정에서 가장 익숙한 방식은 ‘오려내기’와 ‘복사하기’, 그리고 ‘붙이기’이다. 모든 워드프로세서 소프트웨어가 표준화된 방식으로 제공하는 이 편집 기술은 짜깁기이며 동시에 콜라주이다. 워드프로세서가 생산해 낸 디지털 텍스트를 링크로 연결하는 하이퍼텍스트는, 텍스트를 만들어내는 소프트웨어의 알고리즘을 구조화할 수밖에 없다.

일반적으로 하이퍼텍스트 글쓰기는 한편으로는 분리된 구성 요소를 연결하고 다른 한편으로는 그 분리를 유지하는 이중성을 갖는다는 점에서 미술 양식인 콜라주와 유사한 것으로 보인다. 이와 같은 병렬의 미학은 그 자체로 이질적인 요소의 조합이라는 측면에서, 그리고 병렬이 주는 즐거움이라는 효과 측면에서 통합성, 단일성, 선형성을 근간으로 하는 기존의 양식과 다른 의미를 갖는다. 하이퍼텍스트를 활용한 콜라주적 글쓰기는 새로운 유형의 읽기를 요구한다. 독자는 주 텍스트뿐만 아니라 그 주변의 다른 텍스트들을 고려하지 않을 수 없다.²²⁾

22) 이재현 저, 『디지털 시대의 읽기 쓰기』, 커뮤니케이션북스, 2013, 38-39면.

하이퍼텍스트가 병렬의 미학을 보여준다는 이재현의 진술은 맞지만 독자가 읽기를 통한 의미 해석과정에서 주 텍스트뿐만 아니라 주변의 다른 텍스트들을 고려해야 한다는 주장은 당위일 뿐 허망에 불과하다. 하이퍼텍스트는 현재 눈앞에 보이는 텍스트에 독자의 관심을 집중시킴으로써 맥락(context)이 결여되고 해석의 연속성은 훼손된다.



위 그림에서 순차적 계층적인 텍스트는 전통적인 텍스트를, 매트릭스와 유기적 구조를 갖는 텍스트는 하이퍼텍스트를 시각화한 것이다. 1차원으로 표시됐지만 전통적 텍스트는 2차원에 위치해 있고, 하이퍼텍스트는 3차원이다. 만약 하이퍼텍스트를 해석할 때 주변의 텍스트(3차원이기 때문에 앞 뒤, 좌 우, 위 아래에 위치한다)를 고려해야 한다면 우리는 전통적인 텍스트를 읽을 때보다 몇 배 이상의 기억력을 갖고 있어야 한다. 그러나 하이퍼텍스트는 처음 그 아이디어가 고안될 당시부터 기억의 육체성에서 벗어나려는 기술적 노력이었다. 1945년 배니바르 부시(Vannevar Bush)가 <메멕스(Memex)>란

장치를 처음 세상에 제안했을 때, 그는 기억 확장장치(Memory Extender)의 약자로 메멕스라 명명하였다. 정보를 인간의 육체가 아닌 기계에 저장해두고 필요할 때마다 해당 정보가 담긴 마이크로필름을 불러와 읽고 내용을 편집할 수 있다는 개념이었다. 이 장치는 실제로 구현되지 못했지만, 정보의 효율적인 저장과 검색, 연결이라는 개념은 훗날 인터넷과 하이퍼텍스트 발전에 영감을 줬다. 메멕스의 기술적 구현인 하이퍼텍스트가 확장시키고 있는 것은 기억이 아니라 데이터이다. 무한의 데이터가 하이퍼텍스트 기술로 연결되고 그것이 웹에 저장됨으로서 우리는 기억의 책임으로부터 완벽하게 자유로워질 수 있게 되었다. 이제 우리는 더 이상 기억하려 하지 않으며, 그 대신 검색을 한다.

디지털기기와 그 사용 시간이 증가할수록 우리의 기억력은 약화된다. 디지털치매라는 신조어가 등장했으며, 인터넷 중독은 기억력 장애, 주의력 결핍 장애, 집중력 장애를 낳는다는 연구결과도 나왔다. 니콜라스 카는 인터넷(사실은 하이퍼텍스트)이 우리의 지식을 가볍고 얇게 만들며 더 나아가서는 글을 쓰고 읽지 않게 하며 결국은 우리의 사고가 마비된다고 주장하기도 한다.²³⁾ 카의 극단적인 진술에 전적으로 동의할 수는 없지만 우리 뇌가 장기 기억보다는 단기기억에 더 최적화(optimization)가 되어가고 있는 것은 분명하다. 물론 디지털기기로 인해 우리의 기억력이 나빠진 것이 아니라 좀 더 효율적인 방식으로 정보를 저장하는 것뿐이라는 주장도 있다. 정보의 내용을 저장하는 것이 아니라 정보의 위치만 기억하는 방식으로 뇌가 작동된다는 것이다.²⁴⁾ 그러나 내용이 아니라 위치가 저장된다면 우리의 독서는 결코 컨

23) 니콜라스 카 저, 최지향 역, 『생각하지 않는 사람들: 인터넷이 우리의 뇌구조를 바꾸고 있다』, 청림출판, 2011. 34면.

24) 미국 컬럼비아대 베치 스페로 교수는 과학 학술지 『사이언스』에 발표한 「기억에 대한 구글 효과」라는 논문에서 “나중에 특정 정보에 다시 접근할 수 없다는 생각은 그 정보에 대한 기억을 향상시키는 반면, 정보가 외부에 저장된다는 사실을 알면 정보에 접근할 수 있다는 사실에 대한 기억을 향상시킨다”고 주장하면서 “사람들은 이제 인터넷을 ‘외부 기억은행(memory bank)’으로 간주하며, 우리의 기억체계는 ‘무엇’보다는 ‘어디에 있는지’를 우선 기억하는 방식으로 바뀌었다”고 결론 내렸다.(Betsy Sparrow, 「Google Effects on Memory: Cognitive

텍스트를 만들어낼 수 없다. 무엇보다 다음 텍스트로의 이동이 이미 결정되거나 주어진 것이 아니라 즉흥적 혹은 의도된 선택에 기인한다면 텍스트의 총체성은 미망에 불과해지고, 문맥과 맥락은 파편화되거나 그 완성이 연기되면서 텍스트 위를 떠다니게 될 것이다.

하이퍼텍스트가 콜라주적 글쓰기라면 그것은 문자이면서 동시에 이미지라는 것이다. 따라서 하이퍼텍스트의 구성은 미술 양식처럼 공간 배열의 중요성이 커지고 시각적 짜임새에 대한 고려와 통찰이 요구된다. 문자와 이미지는 인류 역사 속에서 가장 치열한 경쟁자였다. 구텐베르크의 인쇄기 발명이 문자의 전성시대를 열었다면, 컴퓨터와 스마트폰 같은 디지털기기의 등장은 이미지의 힘과 역할을 다시 복원시켰다. 문자텍스트의 컨텍스트가 하나의 발화 단위로서 문장을 분석하여 문장 속에 들어있는 정보 단위인 명제들이 어떤 개념들을 지칭하는지 파악하고, 이들 문장의 연속체, 또는 연결된 문장들을 연속적으로 분석하면서 도출한 개념들을 텍스트 바깥 외부에 다시 재생산하는 것이라면, 이미지 텍스트의 컨텍스트는 개별적인 도상학적 기호들을 연속적으로 분석하여 그것은 텍스트 내부에서 언어화하는 과정이다. 그런데 문자와 이미지의 콜라주인 하이퍼텍스트는 기표와 기의의 연속성이라는 것이 아무런 의미가 없는 독립적이고 자족적인 텍스트로 컨텍스트 발생의 메커니즘이 기존의 텍스트와 다를 수밖에 없다.

컨텍스트 연구에서 맥락을 발생시키는 원인 혹은 근원에 대한 두 가지 관점은 언어에서 비롯된 것으로 보는 언어학적 관점과 발화 참여자의 인식을 발생의 중요한 계기로 보는 심리학적 관점으로 구분할 수 있다. 전자는 문장의 연결체로서 텍스트 속에 내재하는 맥락을 분석해 내려는 분석적·증명적 관점이다. 이러한 관점에서 텍스트는 맥락을 포괄한 개체들의 통합이다. 반면 후자는 맥락을 인식하는 주체가 누구냐에 따라 개인적인 맥락과 사회적인 맥락으로 구분된다. 개인적 맥락은 텍스트를 읽으면서 머릿속에 떠올리는 인지적 표상으로서의 심리학적 실재라면, 사회적 맥락은 실제 세계에 얽

Consequences of Having Information at Our Fingertips], 『sciencexpress』 인터넷판, 14 July 2011.)

연히 존재하면서 역사적으로 그 실체를 형성해 온 구체적인 맥락 일명 제도나 관습이라 불리는 것이다.²⁵⁾ 언어학적 관점이나 심리학적 관점은 모두 ‘연속’과 ‘일관’, ‘총체’라는 텍스트의 자기반영성을 확인하는 과정이다. 권력적, 중심적, 선형적, 계층적 읽기의 결과이고 일관된 방향성을 통한 반성과 성찰의 산물이다.

텍스트를 ‘읽는’ 행위가 사유라는 과정을 거쳐 언어적 형식을 통해 시각적 공간에 배열된 기호들의 기표와 기의를 연결하는 것이라면, 하이퍼텍스트는 사유의 과정이 생략된 채 자신의 관심을 조직 원리로 삼아 기표를 ‘보는’ 것이다. 하이퍼텍스트는 인간의 생각처럼 작동하는 연상활동의 결과이기 때문에 기표와 기의의 결합은 과정 속에서 계속 미루어진다. 따라서 하이퍼텍스트는 독서 과정 속에 방향 상실의 문제를 항상 내재할 수밖에 없다.

랜도우는 『하이퍼텍스트2.0』에서 방향감 상실이라는 문제를 제시하며 다음 두 가지 문제를 제기한다. 1) 네트워크상에서 현재 당신의 위치는 어디인가? 2) 당신이 알기에(혹은 생각하기에) 네트워크 상에서 존재하고 있다고 당신이 알고 있는 (혹은 생각하는) 다른 어떤 곳으로 갈 수 있는 방법 - 을 알아야만 한다. 방향감 상실에 대한 세 가지 주목할 사실은 첫째, 하이퍼텍스트를 경험하는 방식을 기술하는 데 공간적, 지리적, 여행 메타포를 이용하는 경향과 밀접한 연관이 있다. 둘째, 정보테크놀로지 그 자체의 디자인에 많은 관심을 가진다. 셋째, 이것은 작가들에게 손실을 주고 능력을 저하시키는 것으로 인식된다.²⁶⁾ 하이퍼텍스트의 방향감 상실은 두 가지 차원에서 설명될 수 있는데 ‘연상적 구조자체가 원인’이거나 ‘기계적 지시 관계의 단점’이라는 것이다.²⁷⁾ 이를 극복하기 위한 방법으로 마이클 조이스는 “구성적 하이퍼텍스트들은 행동할 수 있는 능력을 요구한다. 이 행동할 수 있는 능력이란 발전하는 지식의 총체 속에서 접하게 되는 특정한 마주침들을 창조하고

25) 김혜정, 「읽기의 맥락과 맥락 읽기」, 한국독서학회 제23회 학술대회대회 자료집, 2009, 89-90면.

26) 여국현 외 공역, 같은 책, 168-169면.(편집)

27) 유현주 저, 『하이퍼텍스트 - 디지털미학의 키워드』, 연세대학교 출판부, 2003, 26-28면.

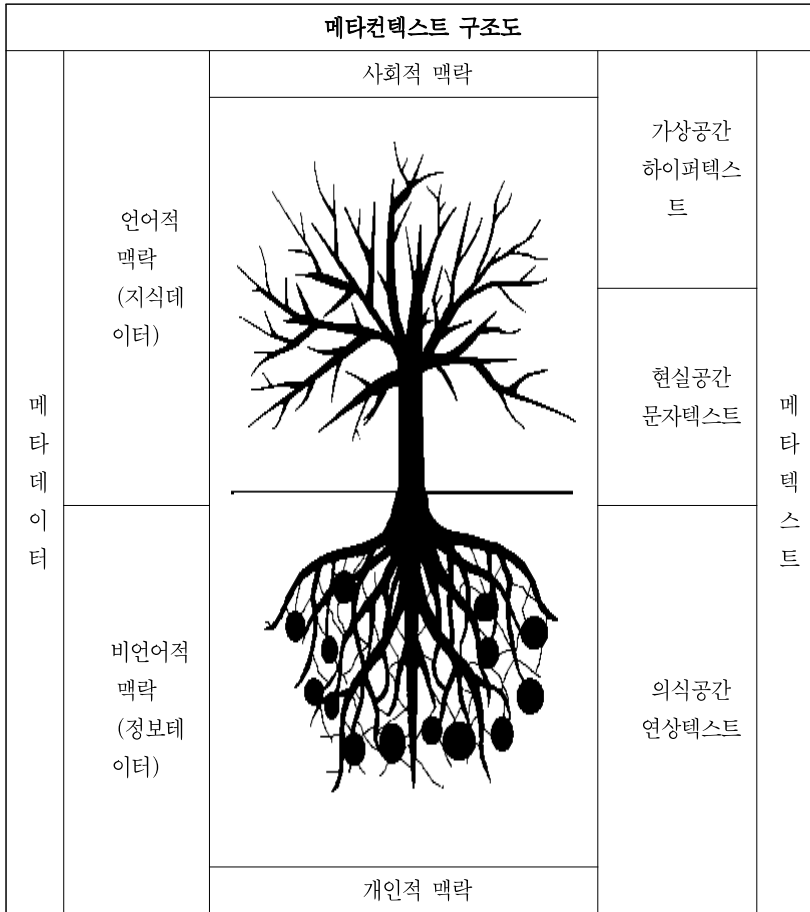
도전하며 재발견하는 능력”을, 유현주는 “독자가 자기 자신의 독자적인 경로를 설정하여 연관성을 잃지 않고 정보의 통일성을 생산하는 방법이다. 독자적인 연상을 통해 능동적인 독서를 강조”하였다. 두 사람 모두 ‘총체’와 ‘통일’이라는 텍스트의 전통과 관습을 언급하고 있다. 방향감 상실에 대한 가장 중요한 점은 하이퍼텍스트 시스템에 대한 경험이 부족하다는 것, 특히 책 테크놀로지에 적합한 독서와 정보검색을 하이퍼텍스트라는 새로운 매체에 적용시키려는 시도로부터 나온다고 주장하면서 그 해결책으로 다시 책 테크놀로지에 적합한 창조적 도전적 능동적 독서를 이야기하는 자기모순에 빠지고 만다.

하이퍼텍스트의 방향성 상실을 극복하고 독서의 가장 중요한 행위 결과인 ‘맥락’을 주체가 구성하기 위해서는 기존의 컨텍스트(Context)를 넘어 메타컨텍스트(Meta-Context)라는 새로운 인식전환이 요구된다. 20세기 후반 사회적, 기술적, 문화적 변화가 가속화되면서 문화이론과 문화비평 영역에서 ‘메타-’, ‘하이퍼-’, ‘슈퍼-’의 사용이 빈번해졌다. 이런 용어들은 우리가 특이점을 통과해 워프 속도로 이동하고 있다는 느낌을 포착하기 위한 것이라고 이해할 수도 있을 것이다.²⁸⁾ 흥미로운 사실은 20세기 중반까지 사용됐던 ‘포스트-’라는 용어가 디지털시대에 들어와서는 거의 찾아볼 수 없다는 점인데 이는 시간의 순서 상 뒤에 위치한다는 ‘후기’의 개념을 사용해 이해하기에는 정보화혁명으로 인한 변화의 속도와 파급력이 엄청나기 때문이다.

사전적으로 ‘하이퍼’라는 접두사가 “위쪽, 초과, 과도, 비상한, 3차원을 넘은 (공간의)”이란 뜻의 결합사라면 ‘메타’는 위치·상태의 변화와 관련 있음을 나타내며, ‘더 높은’, ‘초월한’의 뜻을 갖는다. 메타컨텍스트(Meta-Context)라는 용어는 “An overarching context; a context within which other contexts can be used.(포괄적인 맥락. 다른 문맥을 사용할 수 있는 문맥)”이라는 의미로 이미 사용되고 있는데, 필자는 여기에 더해 “경계와 구분을 넘어 모든 것을 아우르는 맥락의 총체적 재생산”이라는 의미로 확장하고자 한다. 메타

28) 레프 마노비치 저, 이재현 역, 『소프트웨어가 명령한다』, 커뮤니케이션북스(주), 2014, 355면.

컨텍스트의 구조를 도식으로 표현하면 다음과 같다.²⁹⁾



우리를 둘러싸고 있는 세계는 의식공간과 현실공간, 가상공간으로 구성되

29) 메타컨텍스트 구조에서 메타데이터와 메타텍스트의 ‘메타’는 “~을 위한”이라는 의미로 사용하였다. 메타데이터와 메타텍스트는 데이터를 위한 데이터, 텍스트를 위한 텍스트라는 개념이다.

어 있다. 의식공간이 개인마다 독창적인 무늬를 지니는 독립된 영역이라면, 현실공간은 개인이 가족, 학교, 국가 같은 사회에 소속돼 타자와 소통하는 공유영역이고, 가상공간은 사회는 사라지고 개인과 타자 사이의 임의적 연결로 구성된 네트워크-공간이다. 각각의 공간은 공간의 맥락을 구성하는 텍스트 형식을 갖는데 의식공간은 연상을 통한 정보의 재배열을 비언어적 맥락으로 내면화하고, 현실공간은 정보를 언어적 기호로 표시하여 지식으로 발전시키는 문자형식으로, 가상공간은 정보와 지식을 링크와 노드로 연결하는 하이퍼텍스트 기술로 각각 언어화 한다. 이 세 공간은 피비우스의 띠처럼 서로 연결돼 있으며 우리가 한 지점의 텍스트를 이해하기 위해서는 우선 다른 지점의 선행텍스트를 읽어낼 수 있어야 한다. 여기서 선행과 후행의 개념은 시간의 순서가 아니라 공간의 위치이다. 텍스트의 맥락은 개인적 맥락과 사회적 맥락의 교집합이며, 언어적 맥락과 비언어적 맥락의 길항작용에서 오히려 획득된다. 정보와 지식을 구성하는 메타데이터는 연상과 문자와 하이퍼텍스트로 구성된 메타텍스트와 상호작용하면서 컨텍스트를 만들어내는데 이렇게 해서 생산된 컨텍스트가 바로 메타컨텍스트이다.

위 도식에 표시돼 있지는 않지만 메타컨텍스트의 방향성은 원형회귀의 순환구조이다. 메타컨텍스트의 핵심은 모든 경계를 넘어 텍스트 자체의 본질인 ‘통일성’과 ‘응집성’을 확보하는 것이다. 통일성은 텍스트에 일관성을 부여하는 의미 관계이며, 응집성은 통일성의 획득을 가능하게 하는 구조적인 지표 혹은 외현적인 지표로 계량적 정보나 가공 정보를 포함한다.³⁰⁾ 메타컨텍스트를 구성하기 위해서는 존재하는 데이터와 텍스트, 컨텍스트 전체를 관통하는 부감시야의 확보가 가장 중요한데 이를 위해서는 의식공간과 현실공간, 가상공간을 중첩하며 텍스트를 주체적으로 해석할 수 있는 문식력 배양이 필요하다. 연상텍스트가 언어적 기호로 표시되면 문자텍스트가 되고, 그것이 네트워크로 연결되면 하이퍼텍스트가 된다. 하이퍼텍스트의 독서 과정에서 얻은 영감과 촉발된 지적 자극은 의식공간에 분류와 정리가 이루어지기 전

30) 김원경, 「하이퍼링크 DB를 이용한 메타텍스트 연구 방법」, 『상허학보 24집』, 상허학회, 2008, 105면.

상태인 정보데이터로 축적되고 다시 언어적 기호인 지식데이터로 표시될 순간을 준비하게 된다. 이 모든 과정에 읽기능력 즉 리터러시가 개입하게 된다.

따라서 메타컨텍스트를 배양하기 위해서는 읽기의 생산적 방법과 맥락 생산의 유의미한 과정을 찾아내는 훈련이 교육을 통해 이루어져야 하는데 이를 위해 아날로그와 디지털을 아우르는 메타리터러시 교육을 제안한다. 메타리터러시 교육은 기존의 리터러시, 미디어리터러시, 디지털리터러시 등을 포괄하는 개념으로 문학교육 뿐만 아니라 소프트웨어와 프로그래밍, 디지털 윤리교육까지도 동시에 이루어지는 융복합 교육 프로그램이다. 텍스트에 대한 읽기, 쓰기, 검색, 분류, 정리, 편집, 가공, 재구조, 재생산, 공유의 전 과정이 윈스톱으로 진행되어야 하는데, 이를 위해서는 통합형 교육 플랫폼의 개발이 필요하다. 플랫폼에는 도구로서의 하드웨어와 소프트웨어뿐만 아니라 최적화된 교육과정까지 포함되어야 하며, 인문학자와 프로그래머, 엔지니어 사이의 통섭이 이루어질 때 비로소 가능하다.³¹⁾

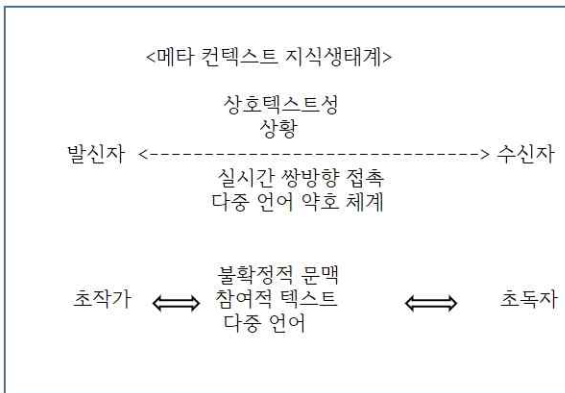
하이퍼텍스트의 한계는 분명하다. 결국 문제는 기술이 아니라 사용자 즉 인간의 의식이며, 행위이며, 실천이고 결과이다. 단어와 단어를 연결하는 하이퍼텍스트의 링크방식으로는 컨텍스트를 생산해낼 수 없다. 대다수의 사용자가 맥락을 생산해내지 못하고 소수의 권력적인 생산자들이 의도를 갖고 만들어내는 하이퍼텍스트의 수동적인 소비자로 전락해버림으로써 인터넷은 다시금 거대한 계급 피라미드를 형성하였다. 주인과 노예의 일방적인 관계에 놓이게 된 네트워크-공간은 불구화된 인간 관계를 형성하며 시간의 낭비와 편협한 사고, 무의미한 담론의 소음으로 오염되고 만다. 정명교의 지적대로 현재의 디지털 문화는 생산 프로세스와 향유 프로세스가 엄격하게 분리되어 있다. 이 분리는 향유 주체를 향유 차원에 묶어 놓는 역할을 한다. 이것은 디지털 문화의 본성을 근본적인 차원에서 훼손하는 결함이다. 이 전환의 불가능성 때문에 디지털 문화는 자기반성 장치를 내장할 수가 없다. 다시 말해

31) 이 부분에 대한 논의는 추후 다른 논문에서 구체적이며 정치하게 다시 연구될 것이다.

자동적인 의지에 의해 추동되는 자기 갱신 가능성이 부재하게 되는 것이다.³²⁾ 메타컨텍스트는 총체성의 회복을 통한 자기반성 장치를 복원하는 것이며, 하이퍼텍스트 기술을 문식력 제고의 한 수단으로 활용함으로써 그동안 견고하게 작동되어 왔던 경계와 배타를 극복하는 인식 전환의 소산이다.

5. 나오는 말

메타컨텍스트는 디지털생태계를 구성하는 하드웨어와 상호작용하는 의식 소프트웨어로 작동되어야 한다. 메타컨텍스트의 등장은 디지털 기술의 발전과 연관되며, 주체적 사유와 성찰을 통해 네트워크-공간의 휴머니즘을 회복하기 위한 사유의 새로운 형식이며, 기술을 통한 의미생산의 구조이고, 총체성을 위한 부단한 노력이다.



메타컨텍스트의 지식생태계는 위와 같은 구조를 갖는다. 위 도식은 로만 야곱슨의 의사소통 모델을, 아래 도식은 레이먼 셸던의 의사소통모델을 각각 재구성한 것이다.³³⁾ 메타컨텍스트는 발신자(초작가)와 수신자(초독자)를 연

32) 정명교, 「디지털과 문학 사이」, 『어문연구 91호』, 어문연구학회, 2017, 224면.

결하는 영원회귀의 순환이며, 디지털기술이 텍스트의 생성과 작동 원리를 어떻게 변화시켰는가를 보여주는 지표이다.

메타미디어인 컴퓨터의 등장과 디지털 기술의 발전은 과거에 분리되어 있던 미디어 기술들을 결합하면서 인류의 미디어, 인류의 기호 현상, 인류의 커뮤니케이션 역사에서 기존의 미디어 기술과 미학 대부분을 구성요소로 통합해 내는, 근본적으로 새로운 기호체계이자 기술체계로 전환시켰다.³⁴⁾ 레프 마노비치는 저서 『소프트웨어가 명령한다』에서 디지털문화의 컴퓨터화와 밀접하게 관련이 있는 소프트웨어, 즉 ‘문화 소프트웨어’라는 개념을 제시하고 문화소프트웨어를 다시 미디어 콘텐츠의 창작과 편집을 위한 ‘미디어 소프트웨어’, 미디어, 정보 및 지식의 사회적 커뮤니케이션과 공유를 가능케 해 주는 ‘소셜 소프트웨어’, 아이콘, 폴더, 사운드, 애니메이션, 상호작용 조작 장치 등 소프트웨어와 이용자들을 매개해주는 ‘미디어 인터페이스’로 구분하였다. 그러나 문화 소프트웨어는 명령을 내리는 것이 아니라 인간의 명령을 수행하는 도구이다. 물론 그러기 위해서는 명령을 내릴 수 있는 주체적인 소프트웨어가 인간에게 갖들여 있음이 전제되어야 한다. 우리는 메타리터러시 교육을 통해 인간과 기계 사이를 매개하고, 창의가 기술을 활용할 수 있도록 메타컨텍스트 활용 능력을 강화해야 한다.

하드웨어와 소프트웨어가 구분되지 않는 사물인터넷시대가 도래하면 미디어는 플랫폼이 될 것이며, 예술 창작은 창의를 산물이 아니라 소프트웨어의

33) 이 의사소통 모델에 대한 자세한 논의는 졸저 『온라인게임 스토리텔링의 서사시학』(글누리, 2009)를 참조할 수 있다.

34) 레프 마노비치는 한결음 더 나아가 미디어에 대한 과감한 주장을 펼치는데 우리가 흔히 생각해 온 것처럼 미디어의 속성이 미디어 ‘내부’에 있는 것이 아니라 소프트웨어에 의해 ‘외적으로’ 부여된다는 것이다. 달리 말하면 미디어 데이터를 어떤 소프트웨어가 다루냐에 따라 즉 소프트웨어가 시뮬레이션하는 도구나 기술에 의해 규정된다는 것이다. 이럼 점에서 마노비치는 다음과 같이 이를 도식화한다. 미디어=알고리즘+데이터 구조. 즉, “응용 프로그램 소프트웨어에 의해 규정되고 이용자에 의해 경험되는 ‘미디어’은 특정한 데이터 구조, 그리고 이런 데이터 구조로 저장된 콘텐츠를 만들고 편집하고 보기위한 알고리즘, 두가지의 짝이다.” - 레프 마노비치 저, 같은 책, 10-11면.

명령을 수행하는 기계적인 과정이 될 수도 있다. 그러나 소프트웨어는 사고(thinking)의 문제이지 도구가 아니다. 예술 텍스트의 미래는 우리가 얼마나 창의적이고 독창적으로 편집 소프트웨어를 사용하느냐에 달려 있으며, 그러기 위해서 우리는 먼저 우리 자신의 소프트웨어를 개발하여야 할 것이다. 그리고 이 새롭게 개발될 의식소프트웨어의 소스코드는 메타리터러시교육과 메타컨텍스트에 담겨지게 될 것이다.

디지털시대의 문학교육은 텍스트를 구성하는 기술의 발전과 맥락을 생산하는 리터러시의 변화를 필요충분조건으로 삼는다. 문학교육의 목표는 예술 텍스트 감상을 넘어 읽기와 쓰기의 변증법적 소통을 통해 자기반성의 노력과 자기갱신의 능력을 부여하는데 있다. 이를 구체화하고 실천하기 위한 메타컨텍스트 문학교육의 교육과정과 교육모형, 교수법에 대한 논의는 후속연구를 통해 진행될 것이다. 메타컨텍스트 문학교육은 부감시야의 확보와 능동적인 맥락 생산을 통해 해석의 총체성을 확보하는 것이며, 그동안 견고하게 작동되어 왔던 텍스트와 하이퍼텍스트, 언어와 비언어, 데이터와 정보와 지식 사이의 경계와 배타를 극복하는 인식의 전환을 가져다줄 것이다.

참 고 문 헌

- 김원경, 「하이퍼링크 DB를 이용한 메타텍스트 연구 방법」, 『상허학보 24집』, 상허학회, 2008, 105면.
- 김혜정, 「읽기의 맥락과 맥락 읽기」, 한국독서학회 제23회 학술대회대회 자료집, 2009, 89-90면
- 배식한 저, 『인터넷, 하이퍼텍스트 그리고 책의 종말』, 책세상, 2000, 119면.
- 유현주 저, 『하이퍼텍스트 - 디지털미학의 키워드』, 연세대학교 출판부, 2003, 26-32면.
- 유현주 저, 『텍스트, 하이퍼텍스트, 하이퍼미디어 : 디지털시대의 새로운 문예학』, 문학동네, 2017, 144-145면.
- 이재현 저, 『디지털 시대의 읽기 쓰기』, 커뮤니케이션북스, 2013, 38-39면.
- 정명교, 「디지털과 문학 사이」, 『어문연구 91호』, 어문연구학회, 2017, 224면.
- 니콜라스 카 저, 최지향 역, 『생각하지 않는 사람들: 인터넷이 우리의 뇌구조를 바꾸고 있다』, 청림출판, 2011. 34면.
- 레프 마노비치 저, 이재현 역, 『소프트웨어가 명령한다』, 커뮤니케이션북스(주), 2014, 61면.
- 제이 데이비드 볼터·리처드 그루신 공저, 이재현 역, 『재매개 : 뉴미디어의 계보학』, 커뮤니케이션북스, 2006, 329면.
- 조지 랜도우 저, 여국의 외 공역, 『하이퍼텍스트2.0 - 현대비평이론과 테크놀로지의 수렴』, 문화과학사. 2001. 69면.
- 조지 P. 란도 저, 김익현 역, 『하이퍼텍스트 3.0: 지구화 시대의 비평이론과 뉴미디어』, 커뮤니케이션북스 2009, 7면.

【Abstracts】

The Study of Meta-Context

Lee, Yongwook

This paper is an introduction to the future of texts triggered by hypertext theory. Since the publication of George P. Landow's 『Hypertext 2.0 - The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology』 in 1997, hypertext has become a keyword that symbolizes literary aesthetics in the digital era. But twenty years later, hypertext theory no longer produces meaningful discourse. Now Hypertext became hypermedia. The change from text to media means that we have been liberated from the centrality of character centrism that has dominated us for centuries. Although hypertext (non-mediated) uses digital technology called link and node, the visual representation style is displayed in the form of old medium called book, which makes text attention to technology rather than technology, but hypermedia Focus on technology rather than text, where levels are determined by understanding, intimacy, and proficiency. Hypertext is no longer valid as a keyword. It does not produce any aesthetic value or artistic meaning, only to the technical concept of electronic linking of text through links and nodes. With the advancement of digital technology, we no longer recognize hypertext as an unfamiliar, odd, and new form. As technology evolves, text in hypertext becomes blurred. This researcher proposes the concept of meta - context as a new aesthetic keyword to replace hypertext. The meta-context, which means "the total reproduction of the context that encompasses everything beyond boundaries and distinctions," restores self-reflection through the

restoration of the totality and by using hypertext technology as a means of improving literacy, It is the outcome of the recognition conversion that overcomes the boundaries and exclusions that have been.

Keyword : Hypertext, Hypermedia, Meta-Context

이 논문은 2019년 06월 19일에 투고되었으며, 2019년 07월 14일에 심사 완료되어 2019년 07월 16일에 게재가 확정되었음.

