

# 디지털 서사(e-narrative)의 현황과 전망

최혜실\*

## 〈차례〉

1. 문학의 위기, 그리고 새로운 이야기의 가능성
2. 현재 한국 디지털 서사의 상황과 가능성
3. 행위의 형식(forms of behavior)으로서의 인터랙티브 시나리오
4. 링크하기와 상호텍스트성(intertextuality), 저자/독자/텍스트의 경계
5. '콜랩'형 인물
6. 새로운 글쓰기

## 1. 문학의 위기, 그리고 새로운 이야기의 가능성

80년대, 거대담론이 유효할 때까지 문학은 한국 사회에 문제를 제기하고 사상의 향방을 이끄는 중요한 글쓰기로 군림해왔다. 일제 강점기, 문학은 금지된 정치행위의 대리물로 시대를 이끄는 지식인의 의사 표현 수단이었으며 이런 성향은 유교의 전통적인 文士 의식과 맞물려 한국 지성사의 한 전통으로 이어져왔다. 1960년대, 시대를 고민했던 젊은이라면 누구나 한 번쯤 최인훈의 <광장>을 밤새워 읽어보았을 것이며, 『토지』나 『태백산맥』 등의 대하소설을 읽으면서 분단의 시초와 상처에 대해 고민해 보았을 것이다. 문학은 일상의 사소함의 의미조차 우리 앞에 세세히 짚어주었으며 역사의식의 반대편에 서있다고 할 수 있는 始原의 삶도 제시해주었다.

---

\* KAIST 인문사회과학부 교수

그런데 지금 그 문학작품들이 점차 우리 시대의 중심부에서 멀어지고 있다. 작품이 우리에게 일으키는 반향의 폭이 좁아졌을 뿐 아니라 무엇보다도 작품이 팔리지 않고 있다. 이런 징후는 삼십 대 여성 작가의 대거 등장, 최루성 순정 소설의 인기 등과 독특한 방식으로 얽히면서 암울함을 더해가고 있다. 이는 신춘 문예 공모자가 훨씬 늘어난 것과 대학 신문 소설 공모가 부진한 것이 동전의 양면인 것과 같은 이치이다.

이런 현상이 개탄해야 할 일이라거나 일시적인 일이 아니라는 사실을 이제 대부분의 사람들이 사적 공간에서는 시인하고 있다. 왜냐하면 이 현상은 본질적으로 인류의 의사소통 수단으로 영상매체가 출현했기 때문에 나타난 것이다. 단순히 동구권의 몰락, 거대담론의 부재로 사람들의 시선을 모을 중심 담론이 부재하기 때문만은 아닌 것이다. 말로 의사소통을 하던 인류가 문자를 발명한 이후, 책을 중심으로 지식이 생산, 전달되던 전통이 이제 디지털 미디어의 발명으로 새로운 전기를 맞으려 하고 있다. 텍스트와 본질적으로 다른 하이퍼텍스트에서 지식은 전례에 없던 방식으로 생산, 교환, 소비되고 있다. 이와 동시에 영상매체는 훨씬 쉽고 본격적으로 우리 앞에 서있다.

그리고 이 매체는 예술의 중요한 표현매체로 우리 앞에 다가왔고 특히 글을 표현의 도구로 삼아온 문학은 이 영향을 가장 심각하게 받는다. 즉 문학의 위기는 텍스트의 위기와 가장 밀접한 관련을 지닌다. 이야기라는 인간의 자기표현의 원질은 원시 시대부터 있어왔고 이것이 문자 시대에 활자를 매체로 한 문학으로 존재했으며 영화나 드라마를 위한 시나리오로 존재했다. 그리고 디지털의 시대에 하이퍼텍스트 상에서 다시 새로운 표현의 방식을 획득한다.<sup>1)</sup>

이미 애니메이션이나 컴퓨터 게임 중 어드벤처 게임이나 롤 플레이에 종래와 다른 독특한 서사 구조가 나타나고 있다. 특히 디지털은 그 속성상 소

1) 최혜실, 「디지털 서사의 미학」, 최혜실 편, 『디지털 시대의 문화예술』, 문학과지성, 1999.

리와 영상, 문자가 혼합되기 쉽기 때문에 통합매체적(audio-visual) 성향이 나타난다. 때문에 미래의 문학은 일종의 통합 서사의 성격을 띠 것이다.<sup>2)</sup>

하이퍼텍스트 상에서의 문학적 행위를 어떤 범주에 넣을 지, 그것이 문학인지 아닌지 논의할 수는 있다. 그리고 이것이 앞으로 얼마만큼, 어떤 방식으로 나아갈지 논할 수는 있다. 그러나 그 현상 자체를 부인할 수는 없는 것이고 그것 자체가 부정적인 것이라고 매도한다는 것은 그야말로 기득권 지키기이거나 '낮가림'이라고 밖에 설명할 수 없다.

애니메이션이나 컴퓨터 게임 중 어드벤처 게임, 롤 플레이 게임에 재미를 일으키는 가장 근본적인 요소는 그것의 이야기 '구조'이다. 기술은 그 표현 방식을 받쳐주는 조력자이고 판매전략은 좋은 작품을 전제로 했을 때 효과적이 될 수 있다. 물론 이때 이야기는 단순한 주제가 아니라 매체에 맞는 이야기 방식일 것이다. 같은 소재로 작품을 써도 어떤 소설은 명작이 되고 어떤 소설은 삼류가 된다. 게임에 맞는 이야기 방식이 있고 애니메이션에 맞는 이야기 방식이 있다. 요컨대 매체의 특성과 이야기 방식의 관계를 잘 아는 경우만이 성공적인 작품을 만들 수 있다.

문학은 100여 년 간을 서사의 대표 장르로 발전해왔기 때문에 새로운 이야기 방식을 정립하는데 중요한 모델 역할을 할 수 있다고 생각한다. 소설 연구에서 발전한 서사학(narratology)은 영화 등 영상 언어(visual language) 문법으로 확산되었고 이제 디지털 매체에도 적용되어갈 차례이다. 디지털 매체는 기존의 매체와 달리 양방향성(interactivity), 비선형성(nonlinearity), 통합성(audiovisuality)의 특성을 지녔으므로 그것에 맞는 서사문법이 개발되어야 한다.<sup>3)</sup> 그러나 짧은 시간에 디지털의 서사문법을 전부 소개할 수는 없고 본 논문에서는 컴퓨터 게임을 조금 뒤로 미루고 문자의 특성을 가장 많이 지닌 하이퍼텍스트 문학을 중심으로 미래의 문학의 가능성을 점치고자 한다.

2) 최혜실, 「영상, 디지털, 서사」, 영상문화학회 편, 『이미지는 어떻게 살고 있는가』, 생각의 나무, 2000.

3) 위의 글.

## 2. 현재 한국 디지털 서사의 상황과 가능성

디지털을 매체로 한 문학은 디지털 매체의 네트워크(network) 기능과 하이퍼텍스트(hypertext) 기능을 아울러 이용하는데, 현재 한국의 사이버 문학은 대체로 네트워크의 기능만을 사용하고 있다. 네트워크는 누구에게나 열려 있기 때문에 누구나 이 곳에 자신의 작품을 올리면 작가가 될 수 있다. 그리고 그 작품이 인기를 얻어 많은 네티즌들이 조회를 하면 인기 작가로 부상하여 책으로 다시 출간된다. 등단의 관문이 없고 독자와의 상호작용이 활발하여 민주적인(?) 작가와 독자와의 관계가 이루어진다. 그러나 주로 신세대 중심의 네티즌의 감성에 의존하게 되므로 작품성이 떨어질 위험이 있다. 그리고 무엇보다도 사이버 공간에 나타나는 작품들의 형식이 종래 텍스트 문학과 그리 다를 바가 없다. 독자의 조회수가 많아야 작품이 살기 때문에 흥미위주의 대중적 작품이 많고 추리물이나 환상문학, SF 등이 주종을 이룬다는 점이 다를 뿐이다.

그리고 사이버 공간에서의 문학이 이렇게 부정적 양상을 띄는 또 하나의 이유는 이런 문학 감상의 관습(convention)이 이루어지지 않기 때문이다. 우리는 학교 교육 등을 통하여 은연중에 예술 감상의 태도를 배운다. 예술 작품을 '수업'하는 과정에서 좋은 작품, 나쁜 작품의 구별이나 작품 감상의 자세 등을 배우며 작품의 유통 과정에서 좋은 작품들이 선별된다.

이 과정은 현재 사이버 공간에서도 서서히 정착되어가고 있는 중이다. 각종 전자 신문사에서는 오프 라인의 신문과 같은 방식으로 시, 소설 등을 공모하고 있고 기존 작가들을 초빙하여 연재 소설을 발표하고 있다. 제도를 통하여 작품이 걸러지고 전문 작가를 통한 작품의 감상 방식이 사이버 공간에도 정착되고 있는 듯하다. 그러나 오프라인의 방식이 그대로 온라인에 적용될 리는 없다.

최근 문학 전문 포털 사이트가 많이 나오고 있는데 이곳에서는 작품 감상 뿐 아니라 독자가 투고한 시에 대한 교정, 독자들의 의견의 교환과 수렴

이 이루어지고 있다.<sup>4)</sup> 그리고 팬픽(pan-fic)이라고 하여 인기 연예인의 팬들이 스타들을 주인공으로 하는 소설을 써서 게시판에 올리는 것이 유행이다. 나름대로 디지털 매체의 특성을 수용하여 문학을 변형시키고 있는 예라 할 수 있다.

특히 최근 등장한 디지털 북, 흔히 전자책(e-Book)이라 불리는 새로운 문화매체는 문학의 기능을 좀더 근본적으로 바꿀 요소를 지니고 있다.<sup>5)</sup> 전자책은 출판의 방식을 본질적으로 바꾸었다. 전자책은 책을 보관하는데 필요한 공간이 필요 없고 영구적으로 보관이 가능하며 제작비가 적게 든다. 여기에 멀티미디어 기능을 비롯한 검색, 구연, 음성 인식 기능 등이 가능해서 정보의 전달에 효과적이라는 이점이 있다.

그러나 화면으로 책을 보는데 익숙하지 않은 독자들은 인쇄를 해서 책을 읽기 때문에 전자책 본연의 취지를 이루지 못하고 있다. 통신공간에서 끼리끼리의 재미를 추구하는 아마추어들과 달리 체계적으로 기업을 운영하고 이윤을 남겨야 하는 출판업계에서는 당연히 하이퍼텍스트의 음성 인식 기능 등, 책에서 즐길 수 없는 기능들을 적극적으로 활용하여 독자들을 유인하려 할 것은 당연하다. 최근 전자책 회사는 책에 소리를 넣거나 독자가 주석을 달 수 있는 난을 개설하기도 하고 저자의 인사를 동영상으로 넣기도 하고 있다.

소설책도 지금 전자책으로 출판되고 있으므로 다른 전자책들과 마찬가지로 하이퍼텍스트의 특성을 자연스럽게 이용할 것이다. 외국에서는 이미 하이퍼텍스트 문학이 제작되어 인터넷 사이트에 걸려있거나 감상되고 있다.

아직 한국에서 본격적인 하이퍼텍스트 소설은 제작되지도 감상되지도

4) <http://www.novel21.com>, <http://www.poemtopia.co.kr>, <http://www.poemq.or.kr> 등의 사이트들이 현재 운영되고 있다.

5) 골드북닷컴, yes24, 북토피아, 와이즈북, 바로북, 오딧세이 닷컴 등 많은 기업들이 나타나고 있다.

않고 있다. 구조가 훨씬 간단한 시의 경우, 문화관광부의 지원으로 하이퍼 텍스트 시를 구현하는 과정이 시험적으로 있었을 뿐이다. 그러나 이제 전자 출판이 확산되고 작가들이 이 매체에 작품을 콘텐츠로 제시하고 있어 새로운 매체를 적극적으로 활용한 작품이 곧 등장하지 않을 수가 없다.

### 3. 행위의 형식(forms of behavior)으로서의 인터랙티브 시나리오

#### 1) 말, 텍스트, 하이퍼텍스트

구술의 의사소통 방식에서 사람들은 서로 직접 마주보고 상호작용하기 때문에 목소리와 몸짓, 표정이 총체적으로 동원되는 언어 양식이 나타났다. 이런 구술 문화에서는 미디어(기억보조장치, 기호 운반자)와 운반자(기억하는 주체), 텍스트의 실행자가 합일체였고 망각 속으로 사라진 기억을 붙잡아두기 위해 의상, 그림, 소도구들, 리듬악기 등이 동원되었다.<sup>6)</sup> 구술문화의 이런 다중매체성은 이야기 장르에 그대로 적용되어 당시 문학은 시와 운율, 놀이와 춤의 종합예술이었다.

그러나 문자 시대에 이르면 사정은 달라진다. 활동적인 인간끼리의 교제 속에서 말이 지니고 있었던 소리, 몸짓, 표정 등의 세계로부터, 인쇄는 말을 떼어내어 그것을 시각적인 평면에 한정적으로 귀속시켰고 인간의 내면의식, 무의식적 자원을 사물, 비인격적인 것으로 격리시켰다. 전달과 더불어 사라지는 구어와 달리 텍스트에 보존되기 때문에 문자는 구두성이 가지는 시공간적 한계를 극복하고 무한히 길어질 수 있다. 또 작가와 독자가 같은

---

6) 피에르 레비(강형식·임기대 옮김), 『지능의 테크놀로지』, 철학과현실, 2000.8.  
윌터 J. 옹(이기우·임명진 옮김), 『구술문화와 문자문화』, 문예출판사, 1997.4.  
참조

구연 공간 내에 있지 않으므로 컨텍스트를 모르는 사람이 해석할 수 있도록 표준어나 문법을 엄격하게 지킨다. 요컨대 텍스트의 해독 행위가 음성이나 몸짓이 아닌, 문법에 의해 추상적으로 이루어지므로 구어보다는 복잡하고 길며 추상적인 문장이 되는 경향이 있다. 따라서 해독의 방식도 청각성을 고려하지 않고 기호의 규칙에 의존한다.<sup>7)</sup>

이런 경향이 진행되다보면 문자를 제외한 모든 것은 부차적인 것이 된다. 예를 들며 그림이나 표는 구술시대에 기억을 위한 조력자일 뿐 필요 없는 것이며 좋은 글은 순수한 문자로 메시지를 정확히 전달하는 글이 된다. 인쇄매체의 문학 또한 문장을 통하여 이야기, 등장인물의 섬세한 심리를 예리하게 표현하는 문학이 좋은 글이 된다.

사람이 자신의 견해를 가장 효과적으로 손쉽게 전달할 수 있는 방법은 직접 만나서 전하는 것이다. 몸짓, 표정, 음성 등이 총동원되고 수신자가 납득 못하는 내용은 직접 되물어 시정할 수 있다. 그러나 이런 방식은 시간상, 공간상의 제약이 있고 보존이 불가능했다. 이 때문에 문자가 발명되었지만 사실 문자 메시지는 제한적이고 분절적이다. 기호를 통해 모든 뜻을 전달해야 하기 때문에 엄격한 문법, 논리 전개가 필요하고 이해도 힘들었다. 우리가 실제로 독해를 위해 십수년을 공부하는 것도 문자 메시지의 까다로움 때문이다.

문자 때문에 지식의 보존과 축적이 가능해졌지만 사람들이 글읽기와 글쓰기의 어려움에 고통받아온 것도 사실이다. 우리들이 영상매체에 눈을 돌리는 것도 뒤집어보면 눈, 귀 등의 다양한 감각기관으로 메시지를 받아들이는 것이 훨씬 수월하기 때문이기도 한 것이다.

그런데 디지털 미디어의 등장은 통합적 메시지의 출현을 아주 쉽게 하고 있다. 디지털 방식은 모든 정보를 0과 1, 전자의 꺼짐과 켜짐으로 조합하고 있기 때문에 표준화가 쉽다. 색, 소리, 문자 등이 동등한 상황으로 섞일 수

7) 박여성, 「미디어폴리스 시대의 기호 이론」, 『영상문화』, 영상문화학회 학술지 창간호, 2000.6.

있어서 소위 멀티미디어가 쉽게 된다. 이런 까닭에 디지털 서사 장르는 다매체의 특성이 자유롭게 활용되어 통합서사,<sup>8)</sup> 음영(audio-visual)서사<sup>9)</sup> 라는 명칭을 얻고 있다.

## 2) 눈으로 읽기에서 몸으로 읽기로

그러나 우리가 간과하고 있는 것은 디지털 미디어는 단순히 시각과 청각 뿐 아니라 촉각의 감각에도 호소하고 있다는 사실이다. 마우스를 누르면서 보고 듣는 행위. 사용자가 마우스를 누르면 화면의 화살표는 곧 손으로 변하여 화면을 쓰다듬으며 일어나간다. 물론 이때 손이 북이나 다른 물질이어도 상관없다. 그것은 사용자의 아바타로 컴퓨터 화면에서 사용자의 의지를 대변하는 몸으로 작용하기 때문이다.

그런데 최근 하이퍼텍스트 소설에서 컴퓨터 매개 의사소통(computer-mediated communication)<sup>10)</sup>의 이런 특성을 구체적으로 잘 표현하고 있는 것이 있다. Shelley Jackson의 <My Body><sup>11)</sup>의 첫 장면에는 남성의 얼굴이 그려져 있는데 거칠게 숨쉬는 소리, 혀를 내밀고 있는 그의 표정은 어떤 대상을 향하여 야유하는 것 같기도 하고 친근감을 표시하는 것 같기도 하다. 마우스의 부드러운 감촉을 느끼면서 화면을 바라보면, 화면의 화살표는 손으로 변하여 응시하고 있는 남자의 얼굴을 어루만지면서 곧 화면 가득히 여성의 나체가 떠오른다. 비로소 남성이 응시하고 있는 것, 욕망하고 있는 것으로서 텍스트의 정체성이 드러나는데 화면을 연 주체가 독자의 손이라는 점에서 텍스트와 독자는 융합한다. 다시 독자의 ‘손’(동시에 남성의 혀이기도 하

8) 최혜실, 「영상, 디지털, 서사」, 앞의 책.

9) 서정남, 「멀티미디어 매체환경과 서사의 새로운 지평」, 『내러티브』 2호, 한국서사연구회, 2000 가을·겨울.

10) 김유정, 『컴퓨터 매개 커뮤니케이션』, 커뮤니케이션북스, 1998 참조.

11) <http://www.altx.com/thebody>



다)이 여인의 몸(텍스트의 몸이기도 하다)의 부분들을 열어나기는데 각 부분마다 그 부위에 대한 여인(작가)의 체험과 상념들이 화면에 문자로 뜬다.

이미지 인식과 문자 인식의 차이 비교, 혹은 구술 문화와 문자 문화의 차이에 대해서는 지금까지 많이 거론되어왔으나 이 촉각적 상상력에 대해서는 지금까지 구체적으로 거론되지 않은 실정이다.

물론 ‘몰입’의 원리가 다소 인접되는 개념이라 할 수는 있다. 몰입은 디지털 대체가 아닌 다른 예술을 감상할 때도 나타난다. 문학작품을 읽을 때, 독자는 머리 속에 등장인물을 던져놓고 우리의 경험들을 바탕으로 그것을 재조합하면서 이야기를 전개시킨다. 우리는 우리의 인지적 문화적 심리적 것들을 이야기에 접목시키면서 이야기에 참가한다.

그런데 사이버 공간에서 이런 식의 몰입은 훨씬 진지하고 심각해진다. 단지 머리 속에서 이루어지던 상상의 세계는 게임 같은 데서 물체를 사용하는 경험에 의해 훨씬 심화된다. 우리의 행동이 사이버 공간의 인물에 반응을 일으키고 그 반응이 다시 자극이 되어 우리의 행동을 낚는다.

디지털의 양방향성 때문에 독자는 자신의 행동에 즉각적인 반응을 받을 수 있고 결국 마음의 상태가 관조가 아닌 참여가 된다. 독자는 텍스트를 대상으로 떨어져 감상하는 것이 아니라 그것에 부딪쳐 대상을 변화시키고 자신도 변화를 일으킨다.

그러나 이런 참여의 방식은 현실 공간에서의 참여와는 여러 면에서 다르다. 예를 들어 역할극에서 참여자로서 우리는 우리의 모든 감각을 동원하여 상대방의 목소리를 듣고 몸짓, 표정, 동작을 보며 신체적인 접촉을 하기도 한다. 그러나 사이버 공간에서 글읽기 방식은 구술 시대에서처럼 전 감각의 동원은 아니다. 글을 읽는다는 점에서는 기존의 문자 해독의 방식, 눈길로만 집중되는 방식, 추상적인 기호와 그것의 의미를 대응시키는 읽기 방식과 같다. 그렇지만 장면 장면을 열어나기는데 단순히 책장을 넘기는 것과는 전혀 다른 차원의 능동적인 동작이 필요하다. 독자는 자기 취향에 맞는 사건의 전개를 고른다. 남주인공의 거취를 먼저 알고 싶으면 그쪽을

먼저 클릭할 것이고 여주인공의 태도를 알고싶으면 그쪽을 마우스로 열어나갈 것이다. 또 그 결과가 흥미있으면 계속 그 방향으로 이야기를 풀어갈 것이고 재미없으면 다른 쪽을 택할 것이다. 여기에 음악 등 소리와 영상이 더해진다. 요컨대 글읽기의 방식과 참여놀이의 방식이 합쳐지면서 두 종류와는 또 다른 제 3의 방식이 창출되는 것이 하이퍼텍스트 문학 읽기이다.

### 3) 예술 대상의 의미에서 행위 안에서 탐구되는 의미로

판소리나 탈춤의 이본은 한 작품 당 많게는 수백 가지가 넘는다. 그도 그럴 것이 구비문학이라서 구연의 과정을 거쳐 전수되기 때문이다. 대본이 문자로 기록되어 있지 않고 구연자의 기억에 의존하므로 아무래도 편차가 있기 마련이다. 여기에다 구비문학의 묘미는 현장성에 있다. 구연자들은 관객의 성향과 반응에 따라 그때그때 대사와 동작을 바꾼다. 당시 구연자와 관객이 얼마나 재미있게 놀았느냐가 중요한 것이지 완결된 대본과 그 대본에 충실한 공연이 중요한 것이 아니다. 이런 특징은 근대 이전에 예술의 권위가 없었기 때문이기도 하지만 말과 글의 차이 때문에 나타나는 것이다. 망각의 늪으로 사라지는 말에 비해 문자는 보존과 축적이 가능하다. 당연히 완결된 텍스트의 완성도가 중요하다. 완결된 텍스트를 감상하는 방식의 문학과 달리 구비문학은 그때 그 장소의 과정이 중요하다. 많은 경우 관객은 그 과정에 적극적으로 참여하여 상황을 만들어간다.

그런데 디지털 서사(e-narrative)는 참여와 행위의 과정이 중시되는 구비문학의 속성과 매우 닮아있다. 구술 문화가 디지털 문화와 유사한 것과 상동관계인 것이다. 전통문화의 계승을 위해 대운동장에서 행해지는 농악, 노동요들을 관람할 때가 있다. 대부분 지루하다는 느낌을 받는데 이는 직접 참여하는 묘미를 살리지 못하기 때문이다. 구연자와 관객이 같은 장소에 있으니 당연히 상호작용이 중요한 미학으로 작용할 수밖에 없고 상호작용은 당연히 즉흥적이고 현장성이 있기 마련이다. 그런데 양방향성과 시청각

성을 지니는 디지털 매체는 구비문학의 특성을 지니게 된다.

컴퓨터 게임을 할 때 게이머는 자신의 능력과 취향에 따라 다른 점수와 스토리를 만들어나간다. 여기에 보존과 축적보다는 생산과 소비의 성향을 지니는 하이퍼텍스트의 매체적 특성에 맞게 게임은 한바탕의 놀이로 끝나 버린다. 누구도 자신의 게임 스토리를 굳이 보관하여 다음 번에 감상하려 하지 않는다.

이제 디지털의 영역에서 예술은 과거 구술 문화 시대의 놀이로서의 예술의 방식을 재현할 것이다. 구전의 시대에는 그 상호작용이 인간과 인간 사이에 일어났으나 디지털 시대에는 사이버 세계와 인간 사이에 일어난다는 점이 다르다. 이로서 인공적, 디지털적 영역이 인간, 유기체의 실존 세계와 연결될 것이다. 인공 영역과 자연 영역을 연결하는 이 행위의 방식에 미래의 예술가들은 주목해야 할 것이다.

#### 4) 하이퍼텍스트 읽기의 여성성

문자 텍스트가 자기충족적이고 추상적인 기호의 세계 속에서 완강하게 독자로 하여금 자기를 따르게 한다면 하이퍼텍스트는 독자로 하여금 몸으로 느끼게 하는, 상황 논리에 충실한 구비 문화의 특성을 지닌 ‘문자’ 텍스트라 할 수 있다. 인간의 몸에 호소하는 이 메시지 전달 방식에 대해 앞으로 더 연구해야겠지만 한 가지 지적하고 싶은 것은 이 방식이 이리가레이(Luce Irigaray) 등의 페미니스트들이 주장하는 여성적 사유와 연결되는 면이 있다는 점이다.

여성이 처한 상황을 구체적인 몸의 체험을 통하여 짚어나가는 글쓰기는 여성성의 문제로 확대된다. 여성의 성징이 드러남과 동시에 그것이 수치와 억압으로 작용하거나 반대로 근육질의 몸에 대한 호기심 어린 주위의 시선에 정체성에 혼란을 느끼는 과정 등, 타자의 시선을 통한 자아 정체성 형성 과정이 드러나 있다.

지금까지 정신이 몸 속에 내재하는 것이 아니라 몸을 초월한 것이라는 생각이 동서를 막론하고 지배적인 것이었다. 몸은 소멸하는 덧없는 것이고 생각하는 주체로서 정신은 몸에 독립해 있는 존재이며, 몸은 정신의 연장자, 그것을 담는 그릇이었다. 또한 정신은 타인으로부터도 고립된 존재인데 이런 사유 방식은 시각 중심적인 것이다. 왜냐하면 시각은 사회적이고 타인을 중심으로 하는 청각, 촉각과는 달리 거리감을 만든다.<sup>12)</sup>

그러나 이런 논리 중심적, 자아 중심적, 시각 중심적 사고에는 모순이 있다. 몸은 구체적인 현실로서, 우리는 이 세계에 몸으로 존재한다. 몸과 관련된 문제는 몸을 중심으로 해결할 수밖에 없고 몸이 소멸되는 순간 정신도 사라진다. 그런데 여성학자들은 사유자와 연장자, 정신과 몸을 분리하는 탈육체적 자아중심주의가 사상의 남성화라고 비판한다. 그들은 몸과 정신의 분리를 이분법적 사고 속에 한 쪽을 우월한 곳에 놓는 근대적 사유방식의 모순이며 모순은 남성과 여성의 분리, 차별의 방식과 연결된다는 것이다.

연연중에 스며있는 남근일원주의를 불식시키기 위해서는 각각의 신체에 고유한 특징이 있고 이 차이 속에서 타자를 인식하고 서로 소통하는 방향으로 나아가야 한다. 유아론을 극복하고 타자를 인정하는 방식은 여성에게 강한 속성이다. 몸을 통한 타자의 인식, 만짐에서 접촉의 친밀함이 일어난다. 서로를 이해하기 위해 서로 만지고 쓰다듬고 껴안고 포옹하기처럼 좋은 것은 없는 것이다.<sup>13)</sup>

이 논리는 그녀의 <Pachwork Girl>에서 좀더 복잡하게 표현된다. 이 소설은 Mary Shelley의 <Frankenstein>을 여성론의 관점에서 다시 쓴 하이퍼텍스트 소설이다. 원래 메어리 셸리는 유명한 페미니스트 올스턴 크래프트

12) 정화열·박현모 역, 『몸의 정치』, 민음사, 1999. 237~273면.

13) L. Irigaray, *This Sex Which is not One*, Trans. Katherine Porter, Ithica: Cornell University Press.

———, *Thinking the Difference*, Trans. Karolyn Burke, Ithica: Cornell University Press, 1993 참조

(Mary Wollstonecraft)의 딸로서 공교롭게도 그녀가 쓴 <프랑켄슈타인>은 표면적으로는 과학 기술에 대한 경고를 주제로 하고 있지만 이면에는 가부장제 질서에서 소외되고 박탈당한 여성의 심리를 드러내고 있다.

책은 이 소설에 나타난 페미니즘적 요소를 하이퍼텍스트의 특성과 교묘하게 연결시키고 있다. 우선 그녀는 텍스트 소설인 <프랑켄슈타인>에서 파괴된 여자 괴물을 복원시킨다. 이 복원의 배면에는 ‘여성성’의 복원이란 상징적 의미가 깔려 있다. 또 여자 괴물의 몸 부분을 클릭해 나가는 방식은 <The Body>가 제시하는 메시지와 같다.

소설에서 화자(작가)는 우연히 여자 괴물을 만나는데 처음에는 그녀의 기괴함에 이질감과 공포를 느끼나 그녀의 호소를 듣고 육체의 접촉을 시도하는 과정에서 그녀를 이해하고 사랑하게 된다. 독자는 괴물의 육체의 부분들을 클릭해 가는 과정에서 화자와 괴물(텍스트)의 몸과의 화해의 과정을 알아낸다.

하이퍼텍스트 소설 감상에 동원되는 감각을 여성의 특성과 관련시키면서 여성의 몸에 대해 성찰하는 방식은 조금 거창하지만 최근의 해체론자들의 논리와 일맥상통하는 점이 있다.

#### 4. 링크하기와 상호텍스트성(intertextuality), 저자/독자 /텍스트의 경계

##### 1) 베끼기에서 상호텍스트성으로

1960년대에 테오도르 넬슨(Theodor Nelson)에 의해 만들어진 용어인 하이퍼텍스트는 전자텍스트의 형태이다. 넬슨은 설명한다. “나는 순서를 갖지 않은 글쓰기-가지치지고 독자에게 선택의 여지를 허용하는, 양방향적인 화

면에서 가장 잘 읽히는 를 말하려는 것이다. 이것은 독자들에게 다양한 경로를 허용하는 링크들에 의해 연결된 일련의 텍스트 덩어리이다.” 하이퍼텍스트는 텍스트 블록으로 구성된 텍스트-바르트에 의해 렉시아(lexia)로 불리는 와 그들을 연결시키는 전자 링크를 지시한다.

하이퍼텍스트 기술은 원래 정보폭발 상황에 처한 학자들을 돕기 위해 개발된 정보검색기계였다. 물리적인 방식에 의해 정보를 관리하는 수단을 지양하고 연상-인간의 복잡한 연락망과 일치하는 저장 기계는 그리하여 탄생한다. 바네바 부쉬(Vannevar Bush)가 고안한 메멕스(Memex) 개념이 그것인데 이것의 특색은 노트와 주석의 능력 분 아니라 연상에 의한 목록(링크)을 포함한다. 하이퍼텍스트는 무엇에 의해서건 즉각적으로 또 자동적으로 다른 것을 선택함으로써 종국적으로 어떤 아이টে에 이르게 하는 방식을 지닌다. 이러한 링크에 의해 독자는 끝없는 트레일을 창조한다. 기억의 연상과 관계 있는 이 방식은 더구나 기억과 달리 사라지지 않는다.

이 메멕스 아이디어는 테오도르 넬슨, 더글라스 엔글바르트(Douglas Englebart), 앙드레 반 담(Andries van Dam) 등에 영향을 주어 다원적인 텍스트 개념을 생산한다. 여기서 가장 기본적인 링크의 형태는 렉시아 대 렉시아, 스트링 대 스트링, 다 대 일 링크하기의 방식으로 유형화된다. 이런 방식은 자르기, 복사하기 등의 간편함은 활자기술의 긴장으로부터 글쓰기를 해방시키면서 우리는 데이터베이스의 광대한 바다 위에 개방되는 책들을 읽을 수 있다. 텍스트에는 본문과 주석이 구분되지만 하이퍼텍스트에는 그 구분조차 없어진다.

하이퍼텍스트의 링크 연결 방식은 지금까지 많은 학자들에 의해 논의되어오던 상호텍스트성(intertextuality)을 본질적으로 보여주고 있다. 하나의 텍스트는 여러 텍스트들의 관계들의 네트워크와 다른 텍스트와의 엇갈린 관계 속에 놓여 있다. 원래 텍스트는 자족적 전체로 존재할 수 없으며 닫힌 체계로 기능하지 않는다. 작가는 창조자이기에 앞서 성장 과정에서 다양한 텍스트를 읽은 독자이다. 이 때문에 그가 쓰는 텍스트에는 모든 종류의 지

시, 인용, 영향이 불가피하다.<sup>14)</sup>

데리다(Jacque Derrida)는 원래 텍스트를 벗어나서 텍스트의 절대적 근원이 되는 '궁극적 지시 대상'은 없으며 따라서 텍스트의 의미는 자체의 언어 체계 내에 존재한다고 주장한다. 그에 의하면 궁극적 시니피에의 부재로 인해 해석은 본질적으로 다수일 수밖에 없다는데 그렇다면 궁극적 시니피에의 부재와 해석의 다수성을 긍정하면서 구체적인 해석의 신체를 보존하는 방법은 어떤 것인가? 질 들뢰즈(Gille Deleuze)는 단수성(singularity)의 개념으로 이 방법을 설명한다. 텍스트는 서로에 대한 독립성은 없지만 그렇다고 혼돈의 덩어리가 되는 것이 아니라 혼돈의 질서(chaosmos) 속에서 존재를 유지하는 것이다.

찍어진 모든 것들이 데이터뱅크 속에 들어가고 사람들에 의해 다시 꼬집어내어져 사용된다. 물렁물렁해진 텍스트는 견고한 구조로 연결한 지식도 손쉽게 재조합하고 있다. 이런 재조합, 압축의 과정에서 정보화된 지식은 기억으로부터 너무 멀어져 진리보다는 작업의 가능성과 속도가 가장 기본적인 목표가 되었다. 검증이나 비판의 객관성보다는 자기 논리로 새롭게 몸 바꾸어 나가는 속성은 하이퍼텍스트 소설에서 다시 쓰기 방식으로 나타난다. 여기서 지식은 축적, 보존되는 존재가 아니라 생산, 조합, 소비되는 존재이고 문학 텍스트도 예외는 아니다.<sup>15)</sup>

Shelley Jackson의 <Patchwork Girl>은 <프랑켄슈타인>을 다시 해석해서 쓴 글이다. 괴물의 몸처럼 하이퍼텍스트의 몸도 여러 부분으로 나뉘어져 있다. 하이퍼텍스트의 몸체들은 여자 괴물의 나레이션과 이론적 고찰들을 포함하는 텍스트의 몸으로 이루어져 있다. 그 몸들은 여자 괴물들을 만드는데 부분적으로 사용된 시체들의 이야기들이 있는 묘지들, <프랑켄슈타인>과 관계있는 괴물의 모험 이야기, 작가 자신이 괴물과 상호작용한 이야

14) George P. Landow, *Hypertext 2.0*, The Johns Hopkins University Press, 1997. pp.1~32.

15) 최혜실, 『모든 견고한 것들은 하이퍼텍스트 속으로 사라진다』, 생각의 나무, 2000. 13~34면.

기를 적은 기록물로 이루어져 있다. 독자는 이 부분들을 자르고 풀칠하기(cut and paste)의 정보 수집 방식으로 께어 맞추어 자신의 논리를 만들어간다. 이 세계를 어떤 논리를 설명하려하기보다는 일정한 유형을 께어 맞추다 보면 중심에 가까운 이야기가 종합될 수 있을 것이다.

## 2) 데이터 제공자로서의 작가

롤랑 바르트(Roland Barthes)에 의하면 작가는 더 이상 작품 뒤의 유일한 목소리, 언어의 유일한 주인, 생산의 유일한 기원이 아니다. 텍스트는 작가의 의식의 표출이라기보다는 수행 과정에서 그 의미가 전달된다. 작가는 자신이 간직한 광대한 사전에서 언어를 끄집어낸다. 수많은 문화의 부분들로부터 끌어들이는 이 기호와 인용의 창고들은 다만 뒤섞여지고 혼합될 수 있을 뿐이다. 작가의 텍스트는 언어의 상호텍스트적인 저장소로부터 끌어낸 기표들의 연속이다. 이 텍스트에 접근하는 독자 또한 이미 다른 텍스트의 복합체로서 차연과 자유로운 놀이, 산중의 과정에서 자아를 텍스트화한다.

말장난하는 것처럼 보이는 해체구성(deconstruction)으로서의 책임기 개념은<sup>16)</sup> 끝없는 링크로 텍스트가 연결되는 하이퍼텍스트에서 현실감 있게 작동한다. 독자는 자신이 원하는 곳만을 클릭해 본다. 독자는 광대한 데이터베이스의 바다 속에서 자신이 원하는 정보를 검색하여 복사하고 자르고 편집한다. 이 행위는 일종의 해석이며 창조인데 작업이 끝난 뒤 정보는 없었던 것처럼 다시 데이터베이스의 바다 속으로 되돌려진다.

물론 이런 책임기는 <주역>이나 포스트모던 소설에서 시도되기는 했다. 그러나 이런 시도는 하이퍼텍스트에서 훨씬 본질적이다. 능동적 독자들은

16) 클라우스-미하엘 보그달 편저(문학이론연구회 옮김), 『새로운 문학이론의 흐름』, 문학과지성사, 1997. 299~337면.



책의 순서를 바꾸어 읽기도 하지만 그들은 최소한 자신이 몇 페이지를 읽는지는 알고 있다. 그러나 후자에서 독자는 느리게 마음의 지도를 만들며 미로를 탐험하는 방식으로 텍스트를 탐험해야 한다.

<Patchwork Girl>에서 소설을 써나가는 사람은 작가 뿐 아니라 괴물 자신이며 독자 자신이다. 그/그녀는 Mary Shelley이고 Shelley Jackson이며 클릭하는 독자 자신이고 그 전부의 합이다. 그/그녀는 자신의 욕망에 의해 괴물의 몸 부분은 클릭해 나가고 자기 앞에 펼쳐지는 텍스트에 반응하여 또 다른 부분으로 나아간다.

마이클 조이스(Michel Joyce)의 <Afternoon>은 한 독서로만 작품을 읽을 경우 독자는 피터가 교통사고를 낸 사건만을 알 수 있고 또 한 경로로만 읽을 경우 피터의 가족사를, 다른 경로에서는 아내와의 결혼 생활에 대한 회상을 알 수 있다. 또 각각의 독서로는 서로 연결되어 수많은 다른 방식의 이야기를 만들어낸다. 이 미로에서 독자는 우연과 자신의 의지, 취향에 의해 나름의 이야기를 건져 올리게 된다.<sup>17)</sup>

볼터(Bolter)의 말처럼 이야기가 있는 것이 아니고 단지 읽기만이 있을 뿐이다. 독자는 자기 가치관과 취향에 따라 이야기를 구축하는데 독자의 이런 과정은 개체로서 이야기를 비물질화시키는 전자매체에 의해 고양된다. 독자의 이야기는 그것을 고른 순간에 존재하는 것이며 고른 직후 그것은 데이터베이스 속으로 다시 배열된다.

그렇다면 이 혼란은 무슨 의미를 지니는 것일까? 이 세상에는 온갖 사건들이 벌어지고 있고 우리는 의지, 능력, 우연에 의해 겪은 사건들을 기억 속에 저장한다. 작가는 사건들을 나름의 논리로 구조화시켜 작품화했고 독자는 그 플롯을 충실하게 이해하면 되었다. 그런데 하이퍼텍스트 소설은 그런 사건들을 우리 앞에 그냥 펼쳐 보인다. 독자는 우연히, 혹은 취향에 따라, 나름의 논리로 이야기를 읽고 그 이야기의 조각들을 모아 기억 속에

17) Silvio Gaggi, *From Text to Hypertext*, PENN, 1997. pp.122~139.

저장한다. 그것은 마치 세상의 사건들이 존재하며 그것을 파악하는 것은 개인의 주관성이라는 상대론과도 흡사하다. 올바른 독서에 의해 작가의 의도를 파악할 수 있다는 신념이 하이퍼텍스트 소설에서는 포기된 것처럼 보여진다.

이쯤 되면 작자는 독자에게 다양한 데이터를 제공해주는 존재로 물러나게 된다. 이 논리를 소설화한 작품을 하나 살펴보자. Jacob Schwartz의 <Natural Wanders>란 작품은 Natural Wanders라는 그룹의 만남과 활동, 해체, 노래 등을 다루고 있다. 그런데 이 소설은 그것이 이야기로 엮여지지 않고 앨범 재킷에서 나온 내용과 인터뷰 기사들로 이루어져 있다. 독자는 15개의 앨범과 멤버들에 대한 기사들의 모음을 클릭해 나가면서 그들의 생과 노래에 대한 정보를 머릿속에 나름대로 저장하게 된다. 이 방식은 이 그룹을 연구하고자 하는 사람이나 이 그룹에 흥미를 지니는 팬이 앨범을 사 모으고 인터넷과 도서관을 뒤져 관련자료를 모으는 방식과 흡사하다. 독자들은 분산된 자료들을 꿰어 맞추어 그룹 구성원들의 면모와 생활, 관계를 완성해 나간다.

이런 방식은 지금까지 작가가 전지전능한 힘을 가지고 일관된 플롯으로 이야기를 끌어나가고 독자가 수동적으로 그것을 이해하는 텍스트 소설과 전혀 다른 것이며 여기서 작가는 일종의 데이터 제공자로서의 역할을 할 뿐이다.

## 5. '골렘'형 인물

종래 인쇄매체의 텍스트가 일관성 있는 방향으로 중심이 있는 이야기를 끌어나갔다면 하이퍼텍스트에서 작가는 일관성 있는 이야기를 만들기를 아예 포기한다. 흔히 소설을 '신이 사라져버린 시대의 서사시'라고 한다. 절대 원리가 사라진 근대의 공간에서 주인공은 길을 찾아 헤맨다. 당연히 길

을 잃고 고생하며 절망한다. 그러나 이 모색과 실패의 과정에는 그래도 길은 존재한다는 믿음이 있다. 반면 하이퍼텍스트 소설의 형식은 길은 존재하지 않는다고 단언하고 있는 듯 하다.

길을 찾아 헤매는 소설의 인물을 일컬을 때, ‘문제적 개인’이란 말을 많이 쓴다. 세계의 모순을 깨닫고 저항하는 반항아에 해당하는데 하이퍼텍스트 소설에는 신이 아니라 인간이 창조한 인간이 주인공으로 등장하고 있어 흥미롭다.

<Patchwork Girl>의 주인공은 인간이 만든 괴물이고 Mark Amerika의 <Grammartron>의 주인공 에이브 골람(Abe Golam)은 유대교의 어떤 랍비가 흠을 빚어 만들었다는 골렘을 떠올리게 한다. 원래 골렘을 만든 존재는 하나님이었고 그 최초의 인간이 아담이었다. 그러나 인간이 창조주의 위치에 서려 할 때 그 객체로서의 창조물은 인간이 감당할 수 없는 존재로 화해서 인간을 파멸시킨다.<sup>18)</sup>

최근 한국에 소개된 리차드 타이틀 바움(Richard Teitelbaum)의 <GOLEM>은 인터랙티브 오페라로서 인터랙티브 소설인 하이퍼텍스트 소설과 공통점이 있는 작품이다. 예를 들어 컴퓨터로 제어되는 인터랙티브 피아노가 보컬리스트와 악기의 연주에 즉흥적으로 응답하여 컴퓨터로 제어되는 인터랙티브 프로젝터의 이미지가 연주에 반응한다. 이와 함께 실시간으로 연주되는 악기와 그에 반응하는 다양하고 즉흥적인 퍼포먼스가 이루어진다. 또한 실시간으로 진행되는 오디오 시그널 FM과 음성의 파생 혹은 합성 등의 요소들이 혼합되어 스스로 듣고 그에 반응하는 회로로 피드백되기도 한다.

그러나 이 오페라의 주인공이 골렘이라는 점, 새로운 세계로서 가상 공간에서 새롭게 태어나는 자아 정체성, 존재에 대한 예술가들의 두려움이 엿보인다.

---

18) <http://www.grammartron.com>.

## 6. 새로운 글쓰기

바네바 부쉬 등의 과학자들이 종래의 방식으로는 엄청나게 쌓이는 정보를 종래 텍스트의 순차적 방식으로는 정리, 연결할 수 없어서 메멕스 등 인터넷의 새로운 정보 검색 방식을 개발했다. 그런데 이 방식은 바로 그 정보 폭발의 시대를 설명하기 위해 새로운 방식을 고안했던 헤체론자들과 일치한다. 그 일치가 우연이 아님을 하이퍼텍스트 소설의 형식과 세계관의 일치가 말해주고 있다.

최근 『지적 사기(*Postmodern Intellectuals' Abuse of Science*)』란 책에서 앨런 소칼은 물리학 이론의 적용이 적확하지 못한 이유로 과학 철학자들과 포스트모더니스트들을 싸잡아 비난하고 있는데 소칼의 태도는 인문학자와 자연과학자들이 동시대를 고민하고 그 해결 방식을 모색하고 있다는 사실을 이해하지 않은 채 그 또한 자신의 좁은 물리학의 영역에서 철학과 역사의 발상법을 이해하지 않으려는 편협한 태도라는 점에서 마찬가지이다.

새로운 매체를 이용하여 자신을 표현하려는 예술가들의 욕구는 지금 한국에서도 그 싹을 보이고 있다. 이 새로운 예술이 한국의 문학적 전통과 만나 발전적이 상호텍스트성을 이루기 위해 진지한 성찰과 모색이 있어야 할 것이다.

## 참고 문헌

### 1. 국내 논문 및 단행본

- 김형효 『데리다의 해체철학』, 민음사, 1993.
- 도정일 외, 『영상문화』, 한국영상문화학회, 2000년 창간호.
- 도정일, 「영상시대의 문학의 힘과 가능성」, 『현대문학』, 1998년 1월호.
- 안성원, 「새로운 문화매체로 떠오른 디지털 북의 현재와 미래에 관한 비전」, 한국 영상문화회 제2차 정기학술대회, 이화여대 SK텔레콤관, 2000년 6월 17일.
- 정근원, 「영상 세대의 출현과 인식론의 혁명」, 『세계의 문학』, 1993년 여름호.
- 정화열, 『몸의 정치』, 민음사, 1999.
- 최혜실, 「디지털 서사의 미학」, 『디지털 시대의 문화 예술』, 문학과지성, 1999.
- \_\_\_\_\_, 「문학의 길찾기 또는 자리넓히기」, 『문학평론』, 2000년 봄호.
- \_\_\_\_\_, 「문화예술 생산자들의 만남을 위하여」, 『문화예술』, 2000년 2월호.
- \_\_\_\_\_, 「새로운 소설의 가능성: 하이퍼텍스트 소설의 미학」, 『내러티브』, 2000년 9월호.
- \_\_\_\_\_, 「영상, 디지털, 서사」, 『이미지는 어떻게 살고 있는가』, 생각의 나무, 1999.
- \_\_\_\_\_, 『모든 견고한 것들은 하이퍼텍스트 속으로 사라진다』, 생각의 나무, 2000.

### 2. 국외 서적

- ACM 2000 Hypertext*. acm press(Proceedings of Eleventh ACM Conference on Hypertext and Hypermedia), May 30-june 4, 2000.
- Bogdal, Klaus-Michal, 문학이론연구회 역, 『새로운 문학 이론의 흐름』, 문학과 지성사, 1997.
- Bolz, Nobert, 윤종석 역, 『구텐베르크-은하계의 끝에서 새로운 커뮤니케이션 상황들』, 문학과 지성사, 2000.
- Cameron, Deborah, 이기우 역, 『페미니즘과 언어 이론』, 한국문화사, 1995.
- Delany, Paul & Landow, George P(ed), *Hypermedia and Literary Studies*, The MIT Press, 1991.
- Derrida, Jacques, 김성도 역, 『그라마톨로지』, 민음사, 1996.

- Druckrey, Timothy(ed), *Electronic Culture*, Aperture, 1996.
- Foster, Hot(ed), *Vision & Visuality*, Bay Press, 1988.
- Gaggi, Silvio, *From Text to Hypertext*, PENN, 1997.
- Heim, Michel, 이명숙 역, 『가상현실의 철학적 의미』, 책세상, 1993.
- Irigaray, Luce, 박정오 역, 『나, 너, 우리』, 동문선, 1998.
- Johnson, Steven, *Interface Culture*, HarperEdge, 1999.
- Landow, George P., *Hypertext 2.0*. The Johns Hopkins University Press, 1997.
- Leitch, Vincent B., 권택영 역, 『해체비평이란 무엇인가』, 문예출판사, 1990.
- Levy, Pierre, 강형식 · 임기대 역, 『지능의 테크놀로지』, 철학과 현실사, 2000.
- Lotman, Yuri M., 유재천 역, 『문화기호학』, 문예출판사, 1998.
- Murray, Janet, *Hamlet on the Holodeck*, The MIT Press. (연도)
- Ong, Walter J., 이기우 · 임명진 역, 『구술문화와 문자문화』, 문예출판사, 1997.
- Ruthven, K. K., 김경수 역, 『페미니스트 문학 비평』, 문학과 비평사, 1989.
- Stanley, A. E., *HyperTalk & Hypertext*, Newtech, 1992.
- Tulan, Michel J., 김병욱 · 오연희 공역, 『서사론-비평언어학적 서설-』, 형설출판사, 1993.

<ABSTRACT>

## The Situation and Perspective of E-Narrative

Choi, Hye-Sil

Story, the product of one's desire to express one's feeling, has been from the beginning. While it also becomes scenario for film it becomes digital storytelling in digital period. As the evidence, animations and games have the structure of narrative. Digital media have audio-visibility, because sound and image, letters are easy to be mixed each other. So literature will be multi-narrative which have the characteristic of interactivity, non-linearity, audio-visibility. And then narratology, developed by studying on the fictions, will be useful for writing the digital storytelling.

This paper aims on introducing hypertext fictions as a kind of digital storytelling.

The first, reading that, we use not only the sense of sight and hearing, but also that of touch. Navigating the hypertext actively by clicking the mouse, users are easily immersed in the fiction. By the characteristic of connectivity, immersion, interaction, transformation, emergence, the digital art will be concerned with forms of behavior rather than with the behavior of forms.

Secondly, this thought of the sense of touch is related with the introspection about the body. This is investigated by analyzing <Patchwork Girl>, <The Body>.

The third, hypertext, which is a fundamentally inter-textual system, has the capacity to emphasize intertextuality. So hypertext fictions allude or refer to many other texts.

The fourth, forcing the reader to read one plot in one text, the author is just data offerer, in hypertext fictions.