

세계상의 변모와 창작주체의 대응 방식에 관한 연구*

유영희**

I. 들어가며

창작이 행해지는 상황을 고려해 볼 때, 창작주체가 처한 창작 기반으로서의 동시대적 세계와 이 세계 속에 살고 있는 창작주체 자신의 존재 문제를 검토하는 것은 매우 중요한 작업이다. 물론 상식적인 차원에서 창작 행위와 세계, 창작 행위와 창작주체의 문제에 대해서 규정을 내릴 수는 있을 것이다. 그러나 글쓰기가 장구한 역사를 지니고 있는 인간의 표현 욕구와 관련되는 문화적 행위라고 한다면, 창작 행위와 세계, 주체의 관련성은 한마디로 잘라 말하기 어렵다. 문화라는 것 자체가 여러 조건하에서 여러 양상으로 변모할 수밖에 없는 것이기 때문이다. 더욱이 세계나 주체의 조건 및 본질도 다양한 양태로 우리 앞에 놓여 있다. 다양성이라는 이름으로 그러한 부분을 조망한다고 해도, 여전히 창작과 관련된 세계와 창작주체의 존재 방식 문제는 해명되지 않으면 안 된다.

우리가 오늘날 바라보는 세계는 눈으로 지각할 수 있는 세계만으로 구

* 이 논문은 국어교육연구소 특별연구원 자격으로 연구를 수행한 것임.

** 서울대 강사

성되어 있지 않다. 그러므로 주체는 당황하지 않을 수 없다. 세계가 변질되어 있다고 보는 관점 중에는 현대 세계를 ‘야만의 문화’로 규정하려는 논의도 있다. 매체의 사회라 부를 수 있는 현대 사회는 세련된 합리성과 효용성으로 치장된 겉모습의 이면에, 이와 가장 상극인 야만의 문화라고 하는 이중적인 모습을 띠고 있다는 것이다. 이러한 관점에서 현대가 야만적이라고 간주하는 이유는, 세계에 대한 주체의 이해가 불투명하고 불확실하며 따라서 불안정해졌다는 점과, 무한히 산출되는 정보와 의미의 과잉과 불가독성이 상징적인 횡포를 자행하는 사회가 곧 현대라는 점에 있다. 기술 매체의 가장 위험스런 측면은 바로 인간의 해독 능력이나 상상력, 상징의 기능을 방해하거나 차단하고, 억압하는 데 있다는 것이다.”

이제 문제는 정보의 차단이 아니라 정보의 과잉 공급인 것이다. 그러나 그 과잉 공급도 무차별 상태에서 피부어지는 것이 아니라 일정한 틀에 갇힌 상태로 제공된다는 데 더 큰 문제가 잠재되어 있다. 너무나 많은 정보 속에서 한 개체는 몇 개의 정보를 취사 선택해야 하고, 그러다 보니 가시적인 세계, 즉 자신이 체험할 수 있는 세계가 자신의 모든 세계라고 간주해 버리게 되는 것이다. 자연스럽게도 주체는 타인의 삶이나 자기와는 다른 성격의 삶을 이해할 수 없는 상태에 도달하게 하는데, 이러한 세계의 속성이 윤리적 불감증을 낳는다. 이것이 정보가 행하는 상징적인 횡포 중의 하나인데, 때로 그것은 개체에게 직접적인 형태로 공격을 가하기도 한다. 알게 모르게 우리는 많은 반윤리, 폭력 앞에 노출되어 있는 것이다. 오늘날 매체의 담론을 연구하는 이들은 이러한 세계의 속성에 대해 경고하고 있다.

그렇다면 창작주체가 인식하는 세계상은 구체적으로 어떻게 변모되고 있는 것일까. 그리고 그러한 변질된 세계에 주체는 어떻게 대응해야 하며 대응하려 하고 있는 것일까. 그 구체적인 양상을 살펴보기로 하자.

1) 이기현(1995), 「매체의 신화, 문화의 야만」, 『언론과 사회』 제9호(가을호), 성곡언론문화재단 언론과 사회사, 64~65면.

II. 가시적 세계와 비가시적 세계의 대립

창작주체가 창작을 하면서 자신이 처한 세계를 인식하는 데 가장 기본이 되는 것은 동시대적(contemporary) 세계이다. 동시대적 세계는 창작주체가 동시대의 맥락에서 바로 느끼는 현장성을 가지고 있는 세계이다. 그러나 동시대적 세계는 단순히 시간적으로 동일한 공간에 있음만을 의미하지는 않는다. 동시대적 세계는 시간적·공간적으로는 거리가 있다 하더라도 주체가 유의미하다고 판단하는 세계를 포괄한다. 그러므로 그 세계는 주체를 둘러싸고 있는 문화적 조건에 의해서 형성된다. 즉 창작주체를 둘러싸고 있는 각종 담론 중에서 그가 고려할 만하다고 판단하여 받아들이는 담론이 동시대적 세계를 형성하는 담론인 것이다.²⁾

동시대적 세계에 대한 지각은 주체가 처한 상황에 따라 달라질 수 있다. 어떤 주체에게 세계는 자신의 능력을 최대한 발휘할 수 있는 열린 공간일 것이며, 또 어떤 주체에게는 능력을 발휘하기는커녕 늘 따라다니며 힘겨워해야만 하는 닫힌 공간일 것이다. 그런 다양성이 이 시대를 살아가는 주체들에게는 일반화되어 있다. 어떤 측면에서 인간이라는 존재는 세계를 자신만의 방식으로 지각한다고 볼 수 있다. 그러므로 각 주체가 지각하는 세계

2) 시 텍스트와 관련하여 동시대적 세계의 국면에 포함되는 텍스트는 다양한 양상을 띠고 볼 수 있다. 예컨대 1985년의 연구에서는 윤동주, 김소월, 유치환, 김남조, 조병화, 서정주, 한용운, 조지훈, 김춘수, 이해인 등의 창작주체가 좋아하는 시인이었던 데 반해[최지현(1994), 「한국 현대시교육의 담론분석-1940년대 '저항시'를 중심으로」, 서울대학교 석사학위논문 참조], 1997년의 한 연구[김남희(1996), 「현대시 수용에 관한 문화 기술적 연구-고등학생 독자를 중심으로」, 서울대학교 석사학위논문]에서는 류시화, 서천우, 용혜원, 원태연, 이정하, 이폴잎 등의 작품이 학생들이 좋아하는 시로 나타났다. 물론 이 두 연구는 상당한 시차를 두고 있기 때문에 단순 비교하기 위해서는 여러 가지 조건들을 검토해 보아야 할 것이다. 하지만 현 단계에서 전자의 전통적인 경향을 가지고 있는 작품과 후자의 키치 시, 즉 상업적인 경향을 가지고 있는 작품은 공존하고 있는 것으로 간주된다. 이렇게 볼 때, 동시대적 세계는 단순히 시간적으로 규정되는 것이 아니라 주체의 기호와 스타일이라는 차원과 관련하여 광범위한 시간성을 가지는 것으로 규정해야 한다.

상은 다양한 양상으로 나타날 수밖에 없다. 세계에 대한 지각을 이야기할 때, 인간은 흔히 자신이 보는 것이 세계의 모든 부분인 양 한정하는 경향이 있다. 그러나 외부 세계에 대한 심상은 망막에 맺히는 상과는 다른 모습을 띤다. 망막에 맺히는 대상의 상은 이미 인간의 사고를 통해 한 번 걸러진 상태로 맺히기 때문이다. 그것은 각 개체의 기분에 따라, 각 개체의 신체적 조건에 따라, 그가 처한 환경에 따라 달라질 수밖에 없다.

창작주체가 세계를 지각한다는 차원에서 살펴볼 때, 지각의 문제는 결코 단순하지가 않다. 주체는 보이는 부분만 일정한 이미지로 완성하기도 하지만, 보이지 않는 부분까지 재구성하기도 한다. 일상적으로 생기는 복잡한 한 가지 일은 한 물체가 그 뒤에 있는 물체를 가려서 후자가 완전히 보이지 않도록 하는 중첩의 문제이다. 그러나 많은 경우에 시각은 보이는 부분에 만족하지 않고 그 물체를 완성시킨다. 이는 지각의 체계화가 직접 주어진 소재에 국한되지 않고 보이지 않는 범위를 보이는 부분의 참된 한 부분으로 편입시킴을 뜻한다.³⁾ 예를 들면 탁상시계 옆에 사과가 반쯤 보일 때에도, 그것을 지각하는 주체는 완전한 형태의 사과를 머릿속에 그려낼 수 있다. 이는 사고가 일정 정도 작용한 것으로 볼 수도 있겠지만, 자동적·경험적으로 학습이 주체의 지각 작용에 작용한 것이라고 볼 수 있다.

그러므로 지각의 문제는 자연스럽게 인식의 문제에 연결된다. 주체에게 인식된 세계는 긍정적 세계·부정적 세계 등의 가치 문제에서부터 단일한 상을 가진 세계·복잡한 상을 가진 세계 등의 정도 문제까지 다양한 양상을 띠며 존재한다. 그러나 다양함에 기인하는 특수성 속에서도 보편적인 일반성은 여전히 존재한다. 각 주체가 처한 특수한 맥락은 같은 시공간을 살아가는 동시대인으로서의 일반적인 맥락에 기초해 있는 것이다. 창작주체는 자신이 존재하고 있는 일반적인 세계를 자연스럽게 그의 시야 속으로 끌어올 수밖에 없다. 지각이라는 것이 개체 자신의 문제만은 아니기 때

3) Rudolf Arnheim(1969), *Visual Thinking*, 김정오 옮김(1982), 『시각적 사고-미술의 인지심리학적 기초』, 이화여자대학교 출판부, 58면.

문이다. 상황에 따라서는 지각 자체가 집단적인 것이 될 수 있다. 여기에 서의 집단성은 일반성과는 성격이 다소 다르다. 물론 그것은 일반성을 포함한다. 그러나 전혀 일반적이지 못한 상황에서도 수적으로 다수인 지각이 일반적인 지각으로 인정될 수도 있다. 예를 들어 범인을 찾기 위해 다수의 증인을 한 자리에 모아놓고 범인을 지목하는 상황을 가정해 보자. 한 사람의 강경한 발언은 다른 모든 증인에게 강력한 영향을 미칠 수가 있다.

문학적인 예를 원용하면, 그것은 형태가 갖는 중요성으로 인해 이미지라는 수단을 통해서 이루어짐을 알 수 있다. 이미지들의 증가와 이미지들의 일상에서의 편재는 동시대적 세계에서 쉽게 확인되는 사항이다. 이미지는 지금 그리고 여기에서 집단적으로 소비되고 있는 것이다.⁴⁾

텔레비전이나 라디오와 같은 매체는 이런 면에서 주목할 만하다. 편집된 이미지를 다수의 사람들에게 보여 줌으로써 이면에 숨어 있는 실체를 파악할 수 없도록 하기 때문이다. 다만 창작 행위와 관련하여 보았을 때에는 그것이 무차별적으로, 다수의 대중에게 가해지는 행위가 아니라 몇몇 집단, 또는 공통의 취향과 취미를 가지고 있는 집단에 의해 이루어지는 행위라는 차원에서 일반적인 매체와는 그 속성이 다르다고 볼 수 있다.

창작주체는 이러한 세계 속에 존재하고 있다. 그러므로 그가 처한 동시대적 세계의 모습에 대해 파악하고 이것과 창작 행위와의 관계를 거론하는 것은 매우 중요한 일이다. 기본적으로 창작이라는 것은 주체와 세계와 대상 간의 관계 맺기라고 할 수 있다. 먼저 대상(Object)을 제시하고, 그것을 다른 것들과의 관계(Relation) 속에 놓음으로써 그 속성을 구체화하고, 그런 다음에 주체인 나에게 주는 의미(Meaning)를 규정하는 절차를 보이는 사고 과정은 거의 모든 글쓰기에서 두루 나타나는 구조다.⁵⁾ 그러므로

4) Michel Maffesoli, *La contemplation du monde*, 박재환·이상훈 옮김(1997), 『현대를 생각한다-이미지와 스타일의 시대』, 문예출판사, 46~47면.

5) 김대행(1995), 「손가락과 달: 시조 형식을 통해 본 문학교육의 지표론」, 『운당구인환교수 정년퇴임 기념논문집』, 운당구인환교수정년퇴임기념논문집간행위원회, 서울대학교 사범대학 국어교육과, 7~8면.

김대행은 이 논문에서 이러한 구조를 ORM 구조라 명명하고 이를 문학교육적

창작주체가 소속되어 있는 세계에 대한 철저한 이해와 분석은 창작을 행하기 위한 일차적인 작업이 된다.

그렇다면 이 시대를 살아가는 창작주체가 처한 세계는 어떤 형태를 띠고 있는가. 그 세계는 점차 이중적인 구도로 나아가고 있음을 발견할 수 있다. 즉 눈에 보이는 가시적인 세계와 눈에 보이지는 않지만 창작주체에 게 영향을 미치는 비가시적인 세계의 대립이 그것이다.

사실 원시 시대에는 눈에 보이는 것이 세계의 대부분을 차지했다. 그러나 사회가 점점 복잡하고 다양화되어 갈수록 세계는 주체가 감당하기 어려워졌다. 특히 18세기 이후 산업화가 이루어지면서 그런 양상은 더욱 가속화되었다. 거대한 선박을 만들기 위해 하나의 부품을 조립하는 사람은 그 선박이 왜 만들어지는지, 어떤 과정을 거쳐 자신에게 영향을 주는지 파악할 수 없다. 거리를 두고 멀리서 자신이 만들고 있는 선박을 관찰함으로써 크기나 모양은 감지할 수 있지만, 그것이 생산되는 사회 구조를 파악하는 것은 힘에 부치는 일이기 때문이다. 만약 그가 그러한 사항을 익히고자 한다면 부품을 조립하는 일 이외에, 자신이 생산하는 제품의 사회적 유통 구조와 경제적 역할 등에 대한 충분한 지식을 습득해야 한다. 그러나 그러한 지식의 습득은 부분적인 작업을 하는 대부분의 사람들에게는 요원한 일이다.

마찬가지로 거대화된 사회의 일부분인 주체는 자신이 속한 세계의 대략적인 크기나 모양을 짐작할 수 있을 뿐이다. 자신이 세계 속에서 어떤 위치에 처해 있으며, 어떤 기능을 하는지 그것을 파악하기는 쉽지 않다. 세

관점에서 문학교육에 적용하고 있다. 그러나 여기에서 말하는 '문화'의 개념은 매체에 관해 주목하고 있는 문화 연구와는 그 성격이 매우 다르다. "모든 의사소통의 수단, 목소리에서 몸짓, 이미지, 기호로서의 모든 사물들, 전자화된 대중매체의 기술 등을 포괄하는 매체는 이른바 문화를 구성하는 핵심 요소들이거나, 경우에 따라선 문화 자체라고도 할 수 있다. 이처럼 매체는 문화의 중앙에 위치한다. 문화적 산물인 동시에 문화의 모태로서 매체는 결국 모든 의사소통체계를 위해 투입되는 자원을 의미하기도 한다."(이기현, 앞의 글, 62면 참조)라는 진술에서 알 수 있듯이, 매체와 관련된 문화 연구는 보다 포괄적인 측면에서 현대 사회의 특질을 규명하는 차원에서 행해지고 있다.

계는 더 이상 가시적이지 않기 때문이다.

그러나 주체가 그러한 사실을 깨닫는 것 자체가 이미 문제적인 일이라고 할 수 있다. 대부분의 주체는 자신의 눈에 보이는 아주 작은 세계를 세계의 전부로 이해하고 살아가는 경우가 많다. 이는 매체가 발달하기 이전에는 보편적인 현상이었다.

문자, 영상 등의 각종 매체는 주체에게 일종의 해안을 주었다. 그러나 앞에서도 잠시 언급한 바와 같이 매체는 상당 부분 세계를 은폐하기도 한다. 물론 그러한 은폐는 상당히 기술적이고 전략적이어서 대부분의 사람들에게 은폐되고 있다는 사실조차 감지하지 못하게 한다. 매체는 특정한 메시지를 전달하거나 유통시킨다는 일차적 기능만 갖는 것이 아니라, 의미를 창출하고 기호 환경을 형성함으로써, 주체(해독자)와 메시지(텍스트), 그리고 주체와 실재적(물리적) 환경 사이의 관계를 구성하는 더욱 포괄적인 기능을 수행한다.⁶⁾ 주체는 매체 속에 담겨 있는 비가시적 세계를 자신의 경험 영역 속으로 끌어들이는 일에 익숙해졌다. 그것은 가시적 세계와 마찬가지로 주체에게 의미 있는 세계로 받아들여지며 두 세계의 공존을 자연스럽고 당연한 것으로 인정하는 분위기가 확산되고 있다.

그리하여 가시적 세계와 비가시적 세계의 대립은 오늘날 창작주체가 체험하는 세계의 이원적인 대립 구조를 형성하게 되었다. 두 세계는 눈에 보이지 않는 대립을 통해 창작주체의 지각을 제한하기도 하며 확장하기도 한다.

나는 망한 왕조의 늙고 병든 마지막 왕이었다. 酒色은 나의 덧없는 나날이었고 폭정은 내 위대함이요 악명은 역사가 되었다. 나의 연호 4년 乙未年 크고 붉은 말 한 마리가 광화문을 네 바퀴 돌고 난 다음 음울한 울음을 울고는 사라졌다. 거북이가 웬 장수의 동상 밑에서 빠져나와 교보빌딩으로 들어가는 것이었다. 여우 여러 마리가 모 신문사로 들어왔는데 그 중 한 마리가 편집국장 데스크에 올라앉았다가 없어졌다. 덕수궁에서는 금계와 참새가

6) 이기현, 앞의 글, 52면.

교미하고, 전갈좌가 밤하늘을 기어가 황소를 물어뜯어 죽였다. 피묻은 별이 아현동 민가에 떨어졌는데 땅에서 불기둥이 솟아오르더니 거기에 커다란 웅덩이가 생겼다. 서울의 수돗물은 온통 벌건 녹물이었고 어떤 중이 曹溪寺 대문을 열고 보니 큰 배가 절로 들어오는 것이 보였다 한다. 한강 고수부지에 물고기들이 올라와 죽었는데 고기들이 모두 외눈박이였다. 수만 마리의 바퀴벌레들이 이 나무에서 저 나무로 날아다녔다. 모기떼가 해를 가렸고 밤에는 고궁의 오래된 회양나무가 사람 소리를 내며 울었다. 다리가 뚝 끊어져 달리던 통학 버스가 물 속으로 들어가버렸다. 아들이 애비를 죽여놓고 집을 불지르는 일도 있었다. 또 큰 개가 서쪽에서 인왕산 언덕에 와서 대궐을 바라보고 짓더니 이윽고 어디로 갔는지 알 수가 없었으며, 성 안에 개들이 길 우에 모여 혹은 짓기도 하고 혹은 울기도 하다가 얼마 후 흩어졌다.

노왕이 이제 임종을 맞는 차에, 시녀들이 와서 나의 데드 마스크를 뜨겠다고 법석이었다. 아, 나는 그거 필요없다고 해도 막무가내였다. 그들은 내 나이 수만쯤 나의 죽은 가면을 떼가지고는 이제 나더러 그것들을 무대 중앙에서 깨뜨리라고 명령하는 것이었다. 늙은 왕은 울상이 되어 나의 석고상을 들고 관객을 향해 비틀비틀 걸어갔다. 내 얼굴로 짐승되는 편 조명: 빛의 막 속에서 왕은 딱 이 한마디만 하고 내 얼굴을 깨뜨렸다.

“이건 삶이 아냐.”⁷⁾

위의 시에서 알 수 있는 바와 같이, 창작주체는 시공간을 넘나들며 자유로운 상상을 하며, 그것을 시 텍스트 속에 담아내고 있다. 독자들은 창작주체의 광범위한 상상 영역을 오가며 현실과 비현실의 경계를 명확히 구분한다는 것이 얼마나 무모한 일인지 깨닫게 된다. ‘서울의 수돗물은 온통 벌건 녹물’이라거나 ‘다리가 뚝 끊어져 달리던 통학 버스가 물 속으로 들어가버’린다거나 ‘애비를 죽여놓고 집을 불지르는 일이 있었다’거나 하는 부분에서는 현실의 끔찍한 잔영을 감지할 수 있고, ‘거북이가 웬 장수의 동상 밑에서 빠져’나온다거나 ‘전갈좌가 밤하늘을 기어가 황소를 물어뜯어 죽’인다거나 ‘수만 마리의 바퀴벌레들이 이 나무에서 저 나무로 날아다녔

7) 황지우(1998), <펄프劇>, 『어느날 나는 흐린 酒店에 앉아 있을 거다』, 문학과지성사, 114~115면.

다'거나 하는 등에서는 비현실적 세계를 감지할 수 있게 된다. 이러한 가시적 세계와 비가시적 세계의 대립은 상상력의 작용과 아울러 현대시의 성격을 규정하는 보편적 특성으로 나타나고 있다. 그러므로 창작주체가 창작 행위를 수행함에 있어 세계에 대한 지각은 커다란 의미를 지닐 수밖에 없다.⁸⁾

그런데 문제는 매체의 문제가 제기되면서 가시적 세계보다는 비가시적 세계가 보다 현실에 가까운 것으로 인식된다는 세계의 존재 방식에 있다. 이러한 세계상의 변모는 창작주체에게 새로운 지각을 요구한다.

Ⅲ. 비가시적 세계의 대두와 현실의 재구성

눈에 보이지 않는 세계가 존재한다고 믿는 것은 주체의 각성에 기반해 있다. 주체가 근시안적인 시각에서 벗어나 보다 거시적인 측면에서 세계를 파악할 수 있는 능력을 획득하게 되었다는 전제하에 비가시적 세계의 존재를 문제삼을 수 있다.

그러나 가시적 세계와 비가시적 세계가 대립되는 구도가 아니라, 비가시적 세계가 대두된다는 것은 세계가 문제적 양상으로 나아가고 있음을 의미한다. 가시적 세계와 비가시적 세계는 여러 양상을 띠 채 존재한다. 가시적 세계가 전면에 등장하는 경우, 가시적 세계와 비가시적 세계가 평화롭게 공존하는 경우, 가시적 세계와 비가시적 세계가 갈등하고 있는 경우, 비가시적 세계가 허위적 진리를 구성하고 있는 경우가 그것이다.

가시적 세계가 전면에 등장하는 경우와 비가시적 세계가 전면에 등장하

8) 김성재는 이러한 인간의 지각을 '파노라마적 인지', '다케레오타입적 인지', '시네마토타입적 인지', '텔레비전적 인지', '컴퓨터적 인지'로 분류하고 있다. 이는 각각 영화, 사진, 지나가는 기차에서 바라보는 바깥 사물, 텔레비전, 컴퓨터 매체와 관련한 인간의 지각에 관한 내용이다.[김성재(1998), 「기술적 형상의 미학과 새로운 매체현실」, 김성재 편, 『매체미학』, 나남출판, 70~86면 참조]

는 경우는 주체의 세계에 대한 인식이 불완전할 수밖에 없다. 특히 가시적 세계의 전면적인 등장은 주체에게 보이는 것이 곧 진리라는 인식을 심어 준다. 자신의 주변에 존재하는 세계상을 완전한 것으로 인식하고 또 다른 세계에 대한 전망 내지는 지향을 가지는 일에 관심을 기울이지 않는다. 그러므로 그러한 개체에게 세계상은 늘 고정적인 것이며, 변화 없는 것이고, 발전할 수 없는 것으로 인식된다.

비가시적 세계가 전면에 등장하는 경우에는 주체가 당혹스러움을 느끼게 된다. 기본적으로 주체는 가시적인 것들이 무엇인지 알 수 있지만, 비가시적인 것을 파악하기에는 어려움이 있다. 그러므로 현실과 꿈이 하나가 되고, 현실 속에 비현실이 존재하며, 비현실이 현실로 인식되는 상황을 수용하는 데는 어려움이 따른다. 실제로 현대 세계가 이러한 위험에 처해 있는 것은 사실이다. 그러나 완전히 이러한 상황에 도달한 개체는 심각한 정신질환을 앓고 있다고 보아도 무방하다. 이론적으로는 가능하지만 비가시적 세계가 완전히 점령하고 있는 세계란 현실적으로 존재할 수 없기 때문이다.⁹⁾

가시적 세계와 비가시적 세계가 평화롭게 공존하고 있다고 보는 주체는 비교적 세계를 순탄하고 행복하고 안정된 것으로 인식한다. 굳이 어떤 물리적인 힘을 가해서 구조를 조정하거나 형태를 바꿀 필요가 없다. 이들에게 저항은 의미가 없다. 가시적 세계는 충분히 만족스럽고 비가시적 세계도 인정할 수 있는 부분이지만, 이 둘 사이를 비교하고 저울질해서 어느 한쪽에 치중할 필요는 없는 것이다.

가시적 세계와 비가시적 세계가 갈등하고 있다고 보는 입장은 비판적으로 세계를 바라보는 시각과 관련된 것이다. 이러한 관점에 서게 되면 가시적 세계의 실상뿐만이 아니라 비가시적 세계의 실상에 대해서도 제대로

9) 영화 매체에서는 이런 세계를 종종 그려내고 있다. 최근에는 가상세계라는 새로운 세계에 대한 인식이 확산되면서 이러한 세계가 전혀 불가능한 세계가 아닐 것이라는 예측이 나오고 있다. 현실점에서 본다면 이러한 세계는 이론상으로도 가능한 세계이다.

파악할 수 있게 된다. 그리하여 가시적 세계와 비가시적 세계 간의 긴장 관계를 파악하고, 두 세계의 모순된 관계를 인식하며, 그러한 모순을 해결하기 위한 방법을 모색하게 된다. 결국 교육에서 지향하는 세계를 바라보는 시각은 이러한 지점과 연결될 수밖에 없다.

비가시적 세계의 대두를 문제삼을 때 많이 거론되는 부분은 매체와 관련된 부분이다. 매체의 허와 실에 대해서는 문화 연구자들이 이미 많은 연구를 수행하고 있다. 사실 동시대의 문화를 연구하는 이들에게 매체는 매력적인 연구 대상이다. 대다수의 개인들이 매체의 허상 속에서, 또는 매체가 주는 정보를 거름으로 삼아 생활을 전개해 나가고 다른 사람과의 관계를 형성하고 있기 때문이다. 오늘날 매체의 영향력은 상당하다.

그러나 매체는 눈에 보이지 않는 세계를 보여 주는 긍정적인 측면만 가지고 있는 것처럼 보이지만, 실상은 그렇지 않다는 데 문제가 있다. 매체를 통하여 재산출된 사물과 세계는 이전의 존재론적 지위를 잃어버린다. 사물의 세계는 자립적 구속력을 잃어버리고, 정보를 정보로서 생산하는 매개의 형식 체계 안에서만 의미를 지니는 어떤 기호가 된다. 다시 말해서 매체의 영향력이 증가할수록 사물은 그 실체성을 상실해 버린다. 사물은 매체 속에 흡수되어 이미지, 표상 또는 부호가 된다.¹⁰⁾

매체 속에 등장하는 세계는 가공되고 조립된 세계일 뿐이다. 매체의 틀 속에 담기지 못한 상당 부분의 세계가 개인들의 인식 바깥으로 밀려나는 것이다. 경험하지 못한 것을 마치 경험한 것인 양 착각하도록 하는 일을 매체는 서슴없이 하고 있다. 매체의 영향력이 확산될수록 세계는 그 안으로 흡수되고, 그렇게 흡수된 세계는 코드들의 규칙과 명령을 따르는 한에서만 다시 매체 밖으로 재현되어 나올 수 있다.¹¹⁾ 그 조작된 진실 앞에서 개인은 무력하게 무너지고 만다. 그러므로 그 세계 바깥에 대한 인식력을 확보하는 것이 이 시대를 살아가는 개체에게는 무엇보다도 중요한 일이다.

매체에 종속된 주체라는 문제는 주체가 비가시적 세계의 참모습을 파악

10) 김상환(1995), 「매체와 공간의 형이상학」, 『언론과 사회』 제9호, 16~17면.

11) 김상환, 위의 글, 27면.

하지 못해서 발생한다. 이는 지속적·반복적으로 투입되는 비가시적 세계의 이미지를 주체가 무비판적으로 수용하기 때문에 발생하는 현상이다. 이런 현상이 되풀이되다 보면 주체는 비가시적 세계를 가시적인 세계인 양 인식하게 되고, 그런 관점에서 자신의 세계상을 형성한다. 그렇게 되면 주체의 올바른 세계 인식 자체가 불가능해진다.

세계의 참모습을 인식하기 위해서는 주체가 대상과 세계를 분리해서 바라볼 줄 알아야 한다. 대상 물체와 주변 물체들은 언뜻 보기에 서로 얽혀 있는 것처럼 보인다. 그러나 그것들은 엄밀히 말하면 서로 분리되어 있다. 동일한 물체를 다른 배경에서 관찰하고, 동일한 배경이 다른 물체들에 영향을 주는 것을 관찰함으로써 이러한 분리를 시도해 볼 수 있다.¹²⁾ 이런 연습을 되풀이하다 보면 주체는 세계 속에 불규칙적으로 배열되어 있는 대상과 그 대상이 맺고 있는 세계와의 관계까지 한눈에 파악할 수 있게 된다.

문학이 가치가 있는 것은 그것이 인간 조건의 수많은 측면들에 대한 통찰의 원천이기 때문이다. 이러한 통찰을 지식이라고 부를 수는 없을지라도, 틀림없이 문학의 가치는 인간 사고 일반에 있어 많은 가능성을 상상할 수 있는 인식적 가치라는 관점에서 이해되어야 한다. 가능성의 상상이라는 것은 인간 사고 곳곳에 스며든 특성으로서, 철학적 문제와 그 해결뿐 아니라 일상적 문제와 그것에 대한 결정에서도 항상 작용하고 있는 것이다.¹³⁾ 그러므로 문학을 통해 주체는 세계에 대한 바른 통찰을 할 수 있게 된다.

그런데 올바른 세계상을 가진 주체로 바로 서기 위해서 주체는 세계에 대한 재구성 작업을 해야만 한다. 인간은 사고를 하면서 끊임없이 재구성을 해 나가는 존재이다. 존재에 대한 재구성, 삶에 대한 재구성, 윤리에 대한 재구성 등 자신이 당면한 모든 문제를 재구성해 내는 것이 인간이다. 이러한 재구성은 글쓰기를 통해 가장 확실하게 이루어진다.

12) Rudolf Arnheim, 앞의 책, 63면 참고

13) 오종환(1995), 「현대 예술이론에서 매체의 의의」, 『언론과 사회』 제9호, 91~100면 참조

아침 티브이에 난데없는 표범 한마리
 물난리의 북새통을 틔다 서울 대공원을 탈출했다
 수재에 默災가 겹쳤다고 했지만, 일순 마주친
 우리 속 세마리 표범의 우울한 눈빛이 서늘하게
 내 가슴 속 깊이 박혀버렸다 한순간 바람 같은 자유가
 무엇이길래, 잡히고 또 잡혀도
 파도의 아가리에 몸을 던진 뺨뺨용처럼
 총알 빗발칠 폐허의 산속을 태웠을까
 평온한 동물원 우리 속 그냥 남은 세명의 드가
 그러나 난 그들을 욱하지 못한다
 뺨뺨용, 난 여기서 감자나 심으며 살래
 드가 같은 마음이 있는 곳은 어디든
 동물원 같은 공간이 아닐까
 친근감 넘치는 검은 뿔테안경의 드가를 생각하는데
 저녁 티브이 뉴스 화면에
 사살 당한 표범의 시체가 보였다
 거봐, 결국 죽잖아

티브이 우리 안에 갇혀 있는,
 내가 드가?¹⁴⁾

이 텍스트 속에 등장하는 체험은 텔레비전이라는 매체를 통해 전달된 것과 영화라는 매체를 통해 전달된 것이다. 그러므로 그것은 창작주체가 직접 경험한 체험이 아니라 가상의 이미지를 통해 전달받은 체험일 뿐이다. 사각형의 화면 속에 등장하는 사건, 그 사건이 진실임을 가정할 때, 또 다른 사각의 화면 속에 등장했던 사건, 허구적인 것이긴 하지만 개연성이 있는 것으로 받아들여졌던 사건과 결부되면서 창작주체에게 독특한 감응을 불러일으켜 창작이라는 실제 행위를 하도록 만들었던 것이다. 그것이 진리를 표방하고 있는 것인지, 그렇지 않은지와는 상관없이 가상의 이미지를 자신의 세계 속으로 끌어들이 수 있는 능력을 부여받게 된 것이다.

14) 유 하(1995), <뺨뺨용-영화 사회학>, 『武林일기』, 세계사, 98면.

매체가 대중화되고 미디어 세계가 도래하면서 주체가 세계를 인식하는 방식도 점점 이러한 양상으로 보편화되고 있다.

IV. 창작주체의 정체성 확립과 비판적 인식

주체의 입장에서 볼 때, 비가시적 세계는 극복 대상이 될 수밖에 없다. 물론 그것의 효용성과 영향력에 대해서는 좀더 고찰해 보아야만 한다. 그러나 그러한 긍정적 측면을 인정한다고 해도 비가시적 세계는 여러 한계를 가지고 있다. 비가시적 세계는 주체의 인식을 거짓된 것으로 만든다. 기호 작용은 더 이상 대상에 대한 지시 작용도, 사물의 재현도, 사물의 모방도 아니다. 그것은 대상을 꾸며내는 것, 더욱 심화된 모형을 통해서 조작하는 것, 없는 것을 있는 것처럼 허구하는 것일 뿐이다.¹⁵⁾

자신 앞에 펼쳐진 세계가 진정한 세계가 아니라 허상이라는 것을 알게 되었을 때, 주체의 대응 방식은 여러 가지로 나타난다. 회피하거나, 그 세계에 굴복하거나, 그러한 상황을 적극적으로 벗어나려고 하는 등등의 유형이다. 창작 행위와 관련해 볼 때, 유의미한 주체는 세 번째 유형의 주체이다. 적극적인 대처 방안을 모색하는 유형. 이 유형의 주체는 세계를 비판적으로 수용한다. 이러한 주체는 세계의 본질을 파악하고 자신의 전망을 수립할 줄 안다. 그에게 부정적인 세계상은 바람직한 것으로 변화시켜야 할 대상이며, 긍정적인 세계상은 그 자체로 발전시켜야 할 대상이다. 끊임 없는 자기 모색과 자기정체성의 수립만이 자신의 발전을 가져올 수 있다는 사실을 이 주체는 깨닫고 있다. 그들은 모순된 세계를 수정할 수 있는 힘을 기르고 실제로 그 세계와 대항하는 방법, 모순된 세계에 대해 끊임없이 비판하면서 다른 사람들이 이를 인지할 수 있도록 교육하는 방법, 모순된 세계 속에 편입되기를 거부하고 스스로 세계에 대한 비판적 시각을 길

15) 김상환, 앞의 글, 34면.

러 나가는 방법 등의 다양한 대응 방식을 취한다. 여기에서 둘째, 셋째 방법이 창작 행위와 실제로 관련되는 항목이다. 창작주체는 세계의 변질을 인식하고 그것을 타파해 나가기 위한 적극적인 대응 방식의 일환으로 창작 행위를 수행해 나간다.

먼저 모순된 세계에 대해 끊임없이 비판하면서 다른 사람들이 이를 인지할 수 있도록 교육하는 방법. 이는 창작주체의 적극적인 대응 방식으로서 창작주체가 교사다운 성향을 가지고 있다는 사실과 관련된다.¹⁶⁾ 이 경우 창작주체는 창작의 목적을 사회의 모순된 국면에 대한 고발 내지는 비판으로 설정한다. 이는 세계가 극복해야 할 대상으로 비추어졌을 때, 창작주체의 창작 이유로 항상 제시되어졌던 부분이다. '예언자로서 시인의 사명'에 대한 언급¹⁷⁾은 이러한 논의와 어느 정도 맞물려 있다.

그리고 모순된 세계 속에 편입되기를 거부하고 스스로 세계에 대한 비판적 시각을 길러 나가는 방법. 여기에는 너무 소극적이고 우회적인 비판이어서 비판을 하고 있는 건지 아닌지 알 수 없는 텍스트부터, 적극적이며 직설적인 비판으로 누구나 확연하게 그 비판의 대상을 감지할 수 있게 하는 텍스트까지 다양한 스펙트럼의 텍스트가 존재한다.

창작교육에서는 마지막에 언급한 방법에 초점을 맞추게 되는데, 이는 창작주체와 그가 처한 세계 문제를 고려할 수밖에 없기 때문이다. 특히 교

16) “작가는 또한 교사다운 성향을 갖고 있을 필요가 있다. 따라서 오늘날 교사다운 성향이란 어느 때보다도 절실한 요구사항이다. 다른 작가들을 가르치지 못하는 작가는 누구도 가르칠 수 없다. 그러므로 결정적인 것은 어떤 작가가 생산하는 것은 전형이란 성격을 띠어야만 한다는 사실이다. 전형적 성격이란 다른 작가들의 생산행위에 지침이 될 수 있어야만 하는 것이며, 둘째로는, 개선된 기구를 그들의 뜻에 맞게 배치할 수 있는 그런 것이어야만 한다. 이 기구는 소비자들이 생산에 직접 참여할 수 있으면 있을수록, 요컨대, 독자나 관중을 협조자로 만들면 만들수록 더 유익하게 될 것이 틀림없다.”

Walter Benjamin, “The Author as Producer”, 박인기 편역(1997), 『저자란 무엇인가』, 지식산업사, 72면.

17) 김은전, 「시와 평가」, 1993년 국어교육연구소 정기 학술발표회, 『국어교육과 평가』, 서울대학교 사범대학 부설 국어교육연구소, 42면.

육적 상황을 고려할 때, 창작주체가 처한 세계는 이분법적 양상을 띠기 마련이다. 창작주체는 자연인으로서 일상 생활의 세계 속에 노출되어 있고, 또 약간의 제약과 조절을 필요로 하는 학교 생활의 이중적 환경 속에서 성장한다.¹⁸⁾ 그 이중적 환경은 결코 분리될 수 없다. 그러므로 창작주체에 대해 고려할 때, 그 각각의 환경에 대해서 고찰하기보다는 여러 가지 환경 변인을 고려하는 통합적인 접근이 필요하다.

창작주체가 창작 행위를 통해 얻는 세계와의 대항 결과는 진정성 획득이라는 차원에서 검토할 수 있다. 창작주체의 진정성(l'authenticité)은 진정성의 개념이 기존과는 다른 차원에서 논의되어야 한다는 사실을 전제로 하고 있다. 삶의 총체적인 표현으로 진정성의 개념을 연결시킬 때, 그것은 리얼리즘 문학 이론의 한 부분이거나 혹은 리얼리즘을 보완하는 미적 개념으로 활용되었다. 그러나 90년대 평단을 분주하게 했던 진정성의 담론들은 오히려 80년대적 리얼리즘 미학 이론과 대응하는 입장에서 제기되었다는 점에 주목해야 한다. 이 때의 진정성은 집단화된 욕망과 뚜렷한 이념적 색채를 내세우는 작품들을 거부하면서 자유로운 문학적 입지점을 꿈꾸기를 열망한다. '명료한 언어로 해명될 수 없는 문학적 감동'으로서의 진정성은 문학의 정치성을 초월하거나 견제하는 방패가 되고 있는 것이다.¹⁹⁾

18) 이러한 이중적 국면을 시 수용 차원에서 검토한 글에는 김창원(1996), 「초등 국어과 교육학의 교수·학습 방법: 시 경험의 분열과 시교육의 본질을 중심으로」, 『초등 교과 교육학의 교수·학습 방법 연구』, 인천교육대학교 초등교육 연구소 연구 보고서와 '김남희, 앞의 논문'이 있다. 김남희는 현재의 적지 않은 성인 독자들이 여전히 김소월, 윤동주의 작품을 읽고 있는 데 반해, 현재의 학생 독자들이 그러한 성인 독자로 재생산될 수 있을 것인지에 대해서는 비관적인 전망을 하고 있다. 그러나 학생 독자에게 유행하는 키치 시는 다분히 10대적 감수성에 맞추어 쓰여진 것이라는 점에서 유행을 타는 것이라고 할 수 있다. 성인이 되어서까지 지속적인 영향력을 행사할 수 있으리라고 보기는 어렵다.

19) 백지연(1997), 「문학적 진정성, 계몽과 전망을 넘어서」, 『새로운』 창간호, 김영사, 302면.

이 글에서 백지연은 권성우의 진정성 개념에 주목한다. "권성우가 내세운 진정성은 '실존적 개인 주체의 욕망'이 의미의 중심으로 설정된 '특수한' 가치 개념이다. 그에게 글쓰기의 진정성은 다름 아닌 '실존적 진정성'이다. '실존적 진정성'은

이는 90년대 이후 창작주체의 본질 자체가 변화의 양상을 띠고 있음을 단적으로 보여 주는 예이다. 창작주체는 더 이상 문학 속에서 이념만을 추구하지 않는다. 그리고 완성된 형태의 어떤 작품을 추구하지도 않는다. 창작이라는 것은 누구에게나 가능한 것이 되었다. 이는 자신이 쓴 글을 검토 받을 수 있는 통로가 다양해졌다는 창작을 둘러싼 환경과도 매우 밀접한 관련이 있다.²⁰⁾

진정성 개념은 자연스럽게 개인의 정체성 문제와 연결된다. 진정성과 정체성은 넓게 보면 같은 의미 범주 안에 포함되지만, 약간의 차이가 있는 개념이다. 진정성은 자신의 존재 차원에서 존재의 정당성을 획득하기 위한 행위와 연결이 되지만, 정체성은 그러한 행위를 통해 주체가 얻게 되는 결과적인 산물인 것이다. 당연히 이 두 개념은 서로 연결될 수밖에 없는데, 중요한 것은 그러한 연결을 가능하게 하는 연결고리가 바로 창작 행위라는 것이다. 창작 과정을 통해 창작주체는 자신의 진정성을 회복하고 정체성을 획득할 수 있게 된다.

현대 사회에서 매체는 사회 전반의 어떤 역동성을 생성해 내는 것에서부터, 사회 현상을 통제하고 변화시켜 나가는 데에 이르기까지 중요한 기제로 작용한다. 특히 오늘날 첨단 기술로 무장된 매체는 현대 사회의 지식과 정보, 그리고 그것들의 다양한 결합으로 이루어지는 생활 방식, 즉 문화까지도 대량으로 소통시킨다. 그리하여 오늘날 통념적으로 '매체'라는 말은 '대중매체'라는 말과 동의어로 쓰일 수 있는 국면에까지 이르게 되었다.²¹⁾ 그리하여 세계는 미디어 세계의 양상을 띠게 되었다.²²⁾ 미디어 세계

'글쓰는 주체의 미세한 풍경과 흔적, 자의식'이 섬세한 미학장치를 통해 투영된 작품에 우선적 가치를 부여한다.'(위의 글, 304면)

20) Hitel이나 Unitel, 천리안 등과 같은 컴퓨터 통신에서는 문예 창작과 관련된 각종 방을 개설하고, 작품에 관해 조언을 구하는 사람들에게 전문적인 작가가 평을 해주도록 하고 있다. 이러한 과정을 통하여 누구나 창작에 대한 관심을 드러낼 수 있고, 그 자신의 작품에 대한 평가를 받을 수 있게 되었다. 사이버 공간은 이처럼 창작을 좋아하는 아마추어들의 대화 공간이 되고 있다는 점에서 긍정적으로 평가하고 있다.

21) 박인기(1996), 「독서와 매체환경」, 『독서연구』 창간호, 한국독서학회, 124~125면.

는 주체와 세계 사이의 커뮤니케이션을 매개하는 매체에 의해 규정된다.

그런데 미디어 세계에서의 주체와 세계 문제를 교육적 상황으로 끌어들이는 경우 주체의 정체성²²⁾이 문제가 된다. 허위가 세계를 지배하고, 진리 아닌 것이 진리인 양 받아들여지는 세계에서 주체는 아노미 상태에 빠지게 되기 때문이다. 여기에서 주체의 비판적 인식이라는 측면이 고려된다. 비판적 주체의 관점에서 미디어 세계의 허상은 오히려 비판적 감식안을 키울 수 있는 환경을 조성한다. 그는 거짓된 세계 내면에 깊숙이 발을 들여놓지만, 결코 그 발을 오염시키지 않는다. 오히려 다른 오염된 사람들에게 그 오염 정도를 알려 주어 거짓된 세계를 정화하도록 하는 역할을 담당할 수 있다.

기본적으로 비판적 인식을 하는 주체는 정체성 정립에 대한 인식을 하고 있는 주체이다. 여기에서 정체성이란 확정적이며 고정된 것이 아니라 유동적이며 복수적인 것이다. 한 주체에게 하나의 정체성만 있는 것이 아니라 어떤 고정된 패턴으로 환원할 수 없는 복수의 정체성이 있고, 그것은

22) 미디어 세계(media world)는 매체에 의해 영향을 입는 세계를 말한다. “매체들은 그 각각의 특질에 차별성이 없지 않음에도 불구하고 전달 기능상의 공통성이 매우 강하여 하나의 동질적 그룹으로 간주되기에 이르렀고, 그 용어가 외래어 수준으로 인식되어 ‘미디어’로 사용되는 경향을 보이고 있다”(김대행, 『매체언어와 국어교육』, 98 한국국어교육연구회 봄 학술발표대회, 『다매체 시대의 국어교육』, 한국국어교육연구회, 47면 참조)라는 지적에서 알 수 있듯이, 미디어는 현대 세계를 특징짓는 하나의 개념으로 자리잡아 가고 있다. 김대행의 글에서는 주로 매체언어를 국어교육에서 어떻게 수용할 것인지, 그 전망은 무엇인지에 관해 논하고 있는데, 현대 세계의 특성을 고려할 때 이러한 부분에 대한 논의가 지속적으로 이루어져야 하리라고 생각된다.

23) 여기에서의 정체성은 개인적인 국면뿐만이 아니라 역사적인 국면에서도 검토되어야 한다. “개인의 아이덴티티와 함께 역사의 아이덴티티를 시야에 넣을 때 비로소 그 다양한 성격의 의미가 이해된다고 하는 것은, 아이덴티티는 변화하는가 변화하지 않는가 하는 질문도 시대의 아이덴티티가 변화한다고 하는 또 하나의 변화계와의 상대적=관계적인 질문으로 될 때 비로소 의미를 갖는 것이다.”[박아청(1996), 『“아이덴티티”를 어떻게 읽을 것인가?』, 『인지와 창의성의 심리학-김재은 교수 정년 기념 논문집』, 김재은 교수 정년 기념 논문집 간행위원회, 창지사, 603면]

언제나 그 정체성들 간의 힘과 갈등 관계에 의해 달라질 수 있다고 보는 것이다.²⁴⁾ 이런 식으로 정체성에 접근하게 되면 정체성은 매 시기마다 적정 수준에서 정립될 수 있는 것이므로 교육적 고려 및 수용이 가능해진다.

후기 현대의 삶에서 정체성이 특히 핵심적인 문제로 떠오르는 요인으로서는 여러 가지를 들 수 있다. 우선 후기 현대의 자아가 수많은 선택을 해야 한다는 사실을 들 수 있다. 즉 후기 현대의 자이는 탈전통적 질서 속에 살고 있다. 기존에 접해 보지 못했던 낯선 세계와 이질적인 문화 속에서 바로 서기 위해서 정체성의 정립이 필수 요건이 되고 있는 것이다. 그리고 생활 세계의 다원화도 원인으로 거론된다. 현대 세계에서는 노동의 시간 및 공간이 여가의 시간 및 공간과 완전히 분리되며, 노동과 여가 그 자체도 고도로 다원화된다. 그러한 다원화가 주체에게 혼란을 초래하기 때문에 정체성 수립이 요구되는 것이다. 셋째, 후기 현대 사회가 권위 부재의 시대라는 것과 관련된다. 현대는 '체계적 의심' 또는 '회의'가 내면화되어 있는 시대이다. 그래서 어떤 것에 대해서도 확신을 할 수가 없다. 믿을 만한 것은 자기 자신, 자신의 신체뿐이다. 그러므로 자신에 대한 정체성을 수립하는 것은 이 시대를 살아가는 전제가 된다. 마지막으로 '매개된 경험'의 지배도 선택의 다원성에 영향을 미친다. 이는 계속해서 언급한 것처럼 세계가 매체를 근간으로 구성되어 있다는 점과 관련된다. 자신이 실제로 경험할 수 있는 세계와는 전혀 관련이 없는 다양한 세계가 매체를 통해 전달되고 있으므로, 주체는 그러한 세계를 선택해야 하는 상황에 도달하게 되었다. 비록 성공적으로 매체가 전달하는 수준의 삶을 성취할 순 없다고

24) 정현선(1997), 「'문화교육'이라는 문제 설정 II」, 『국어교육연구』 제4집, 서울대학교 교육종합연구원 국어교육연구소, 245면.

이 글에서는 L. Grossberg의 논의에 따라 문화교육 차원에서 정체성이 논의되어야 함을 주장하고 있다. 그러나 문화교육이 대중문화 교육을 옹호하는 교육이라는 주장에 대해서는 좀더 신중하게 검토를 해 보아야 할 듯하다. 대중문화에 대한 연구가 문학교육에서 정밀하게 검토되지 못한 상태이며, 대중문화의 범주조차 아직은 모호한 상태이기 때문이다. 그러나 학생들의 정체성에 주목해야 한다는 점에는 이의가 있을 수 없다.

하더라도, 자신의 선택 여하에 따라 그러한 분위기의 삶에 접근할 수 있는 길이 제시된 것이다. 선택의 문제에는 항상 나름대로의 가치나 지향이 개입될 수밖에 없기 때문에 역시 정체성이 문제가 된다.²⁵⁾

일단 정체성을 수립하게 되면 창작주체는 자신이 바라보는 세계를 재구성할 수 있게 된다. 그리하여 세계가 다소 부정적인 것으로 비쳐질지라도 긍정적인 세계로 나아가는 힘을 추진해 낼 수 있게 된다. 그것이 어려울 경우에는 적어도 훼손된 세계를 이해하고, 그 속에서 나름대로의 긍정적 상을 형성하면서 살아가는 방법을 터득하게 된다.

V. 마무리하며

세계의 조건은 여러 가지 점에서 그 이전의 세계와는 질적으로 달라졌다. 이에 대해서는 대부분의 사람들이 인정을 하고 앞으로 다가올 세계에 대해서 전망한다. 그러나 그러한 세계의 이질적인 모습은 세계 자체의 속성에서 연유하기도 한다. 즉 ‘세계적 상호관계의 중심문제는 문화적 동질화와 문화적 이질화 사이의 긴장관계에서 초래’²⁶⁾한다고 보는 입장에서 드러

25) Anthony Giddens, *Modernity and Self-Identity—Self and Society in the Late Modern Age*, 권기돈 옮김(1997), 『현대성과 자아정체성: 후기 현대의 자아와 사회』, 새물결, 18~21면 참조.

26) L. Grossberg, “Globalization, Media and Agency”, 윤선희 역(1997), 「지구화와 미디어, 행위주체」, 『언론과 사회』 제18호, 250~251면 참조.

이 글에서 Grossberg는 A. Appadurai의 이론을 소개하고 있다. Appadurai는 지구화의 이론을 다섯 가지 영역으로 나누어 그 흐름을 고찰하고 있는데 그것은 민속 영역(ethnoscape), 기술 영역(technoscape), 금융 영역(finanscape), 미디어 영역(mediascape), 이념 영역(ideoscape)이다. 이 다섯 가지 영역들은 동질적이지 않은 경로로 움직이며 그 속도나 규모, 부피의 차도 매우 크다고 한다. Appadurai는 지구화의 흐름을 근본적으로 단일화와 동질화로 규정하고 있는데, 이러한 관점은 문화의 해체 및 다원화에 대한 설명을 가능하게 해 준다. Grossberg는 이 글에서 문화적 관점에 바탕을 두고 지구화를 세 가지 독립된 능동적 기제의 접합이라고 규정하고 있다. 즉, ① 자본주의 공간화와 가치, 주체성

나는 바와 같이, 세계는 그 자체의 다양성 속에서 분열을 일으켜 여러 이질적인 모습이 상호 공존하는 오늘날의 형태를 띠게 된 것이라는 것이다.

이러한 세계 속에서 주체가 처한 혼돈 상태는 사실 총체적인 것이다. 혼돈은 주체를 둘러싸고 있는 각종 개념들부터 물질적인 것이나 이념적인 것까지 모든 부분에 걸쳐 발생한다. 그러므로 다양한 각도에서 그것들을 바라보지 않으면 급세 왜곡된 진리의 늪에 빠지게 된다. 현실에 대한 감각에 무언가 변화가 발생하고 있으며 현대의 과학 기술적 현실은 비현실적이 되고 있다는 정당한 통찰이 제기되면서, 많은 창작주체들과 비평가들은 문학이 외부 현실을 재현해야 한다는 요구를 포기하고, 자신에게 자족적인 현실을 그리는 과정이거나 붕괴되고 분산된 현실을 그리는 과정이 되어야만 한다고 말한다. 그것은 현실이 환상적으로 되어 버린 세계에서 자신 이외에는 어떤 것에 대한 책임도 지지 않는 순수한 환상만이 진리에 도달할 수 있다고 보는 것과 같다.²⁷⁾

더 나아가 '전자적 문예창작'²⁸⁾의 도래에 대해 언급하기도 한다. 전자적 문예창작에 대한 고려는 기존의 문학 및 문학교육의 위기에 대해 언급할 때 항상 영상 매체에 의해 문자 매체가 쇠퇴할 것이라는 위기 의식 속에서 논의가 진행되었다는 점과 관련하여 발상의 전환을 촉구한다. 전자적

의 새로운 존재론, ② 식민주의 논리인 자기 부정성의 연속성 속에서 정체성을 규정짓는 국지성의 분화, ③ 소속감과 일체감의 지형학으로서 공간 성격의 재조직화가 그것이다. 이러한 거시적 관점은 개인이라는 미시적 관점에 대입할 수 있다는 점에서 주목할 만하다.

27) Gerald Graff(1979), *Literature Against Itself: Literary Ideas in Modern Society*, The University of Chicago Press, Chicago and London, p.9.

28) Vilém Flusser(1998), *Die Schrift: Hat Schreiben Zukunft?*, 윤종석 옮김, 『디지털시대의 글쓰기-글쓰기에 미래는 있는가』, 문예출판사, 132~143면.

Flusser는 기존의 작가를 '알파벳적 문예창작가'로, 전자적 문예창작을 행하는 작가를 기계장치들로 무장하고 그것들을 디지털적으로 처리하는 '새로운 문예창작가'로 규정하고 있다. 김대행은 전자적 문예창작을 잠정적으로 '컴퓨터 장르'로 규정하고 있다. 만약 이러한 문예창작이 형식과 관습면에서 기존의 것과 판연하게 다르다면 하나의 새로운 장르로 불리는 것도 가능하리라 여겨진다.(김대행, 『매체언어와 국어교육』, 54면 참조)

문예창작의 도구는 여전히 언어이다. 그러나 그 언어는 글을 쓰려고 하는 사람이 자신의 체험을 바탕으로 분석해서 프로그래밍해 놓은 언어이다. 실제로 언어를 조합하고 창조 활동을 하는 것은 글을 쓰는 사람이 아니라 기계 장치인 것이다. 기계 장치가 적합한 계산에 의해 추출된 여러 언어의 쌍들을 장르 규칙에 맞게 내 놓으면 문예창작가는 선택만 하면 되는 것이다. 그는 '독창적인 창작자'가 아니라 '언어배열자'가 된다.

사실 글쓰기의 미래를 이렇게 전망하는 것은 가능하다. 보다 더 비관적으로 인공적인 지능을 가진 컴퓨터가 가공적인 체험을 바탕으로 가공적인 글쓰기를 하는 상황을 상상할 수도 있다. 20세기 후반을 규정하고 있는 문명, 미디어 세계의 양상 속에서는 보다 극단적인 방식의 창작 방법도 가능해질 것이다.

그러나 일부 문화 연구자들이 지적하는 바와 같이 이는 지나치게 비극적인 전망이다. 현대 문화 속에 등장하는 비현실 같은 현실은 보는 관점에 따라 충분히 긍정적이 될 수 있다. 즉 비판적 인식을 하는 주체라는 주체상을 정립하게 되면 오히려 미디어 세계의 허상을 개인의 정체성을 확립하는 데 유용하게 끌어들이 수 있다는 말이다.

미디어 세계에서 세계는 매체에 의해 조작된 것으로 간주되고, 각종 개념에 대한 오해도 여러 분야에서 나타난다. 특히 예술에 관련된 개념은 그 양상이 너무 다양해서 무어라 한마디로 규정하기 어렵다. 나름의 현대성에도 불구하고, 최근의 예술은 민족학 유형보다는 차라리 고고학 유형을 따르고 있다. 그래서 비밀스럽고 고풍스런 스타일에 아주 쉽게 영향을 받는다. 사실 우리는 미디어 세계를 이야기하면서 대중 매체를 이야기하고 자연스럽게 대중 문화의 속성에 대해 언급하면서 대중 문화와 현대 문화가 동일한 것이라고 판단하곤 한다. 그러나 우리가 흔히 오해하는 것처럼 민중적 스타일과 현대적 스타일이 뒤섞이는 일은 거의 없다.²⁹⁾ 이는 우리 시

29) 현대적 양상을 드러내고 있는 작품들이 지나치게 난해해서 대중적 감성을 지니고 있는 것이라기보다는 엘리트적 감성의 토대 위에서 있다는 비판을 하는 경우가 종종 있는데, 이것이 이러한 사실과 무관하지 않다고 본다.

대의 예술이 바로 다원적인 스타일이라고 하는 상태에서 꽃피어 왔으므로, 데카당스라는 특정한 경우처럼 절충적인 스타일이나 혼합적인 형태를 혐오하지만 않는다면 어떤 순수한 형태의 스타일을 택하려는 경향이 있기 때문이다. 같은 원리가 피카소나 스트라빈스키처럼 자유롭게 변모하는 우리 시대의 위대한 ‘카멜레온과 같은’ 예술가들에게 적용되어 왔는데, 그들은 어떤 스타일의 단계에서 다른 스타일의 단계로 능란하게 옮겨가면서 궁극적으로 자신들의 작품 하나하나에 배어들게 된 독창적 스타일을 이룩한 사람들이다.³⁰⁾ 다양성을 견지하고 있지만 예술은 그 텍스트에 개체의 독특한 특성을 담고 있다는 말이다.

이처럼 개념 하나에 대한 오해에서부터 주체의 존립 기반에 이르기까지 학습자들은 극도의 혼돈 속에서 있다. 이는 문학에 대한 오해를 통해서도 확인할 수 있다. 사실 문학을 둘러싸고 있는 환경은 극도로 혼란스럽다. 쓰기도 전에 출판하려는 창작주체, 이해되지 않는 것을 형태를 갖추어 전달하려는 대중, 읽지도 않은 것을 판단하고 규정하려는 비평가, 아직 써어 지지도 않은 것을 읽으라고 강요받는 독자가 야기시키는 특이한 혼잡스러움 때문이다. 그러나 이 움직임은 텍스트를 이루는 모든 요소들을 매번 예상하면서 혼란을 일으키기도 하지만 새로운 통일성을 추구하려고 그 요소들을 한데 모아놓기도 한다. 그러므로 풍요와 빈곤, 자부심과 겸손함, 우리의 문학적 노력에 대한 최대한의 폭로와 여기에서 벗어지는 극도의 외로움, 이런 것들을 통해 적어도 권력도 영광도 바라지 않는다는 문학의 미덕만큼은 그대로 유지되고 있음을 알 수 있다.³¹⁾ 그것이 우리에게 문학이, 창작이 여전히 유의미한 이유이기도 하다.

30) Renato Poggioli, "The Artist in the Modern World", 박인기 편역, 앞의 책, 129면.

31) Maurice Blanchot, "The Power and the Glory", 박인기 편역, 앞의 책, 107~108면.

《 참고문헌 》

- 김남희(1996), 「현대시 수용에 관한 문화 기술적 연구-고등학생 독자를 중심으로」, 서울대학교 석사논문.
- 김대행(1995), 「손가락과 달: 시조 형식을 통해 본 문학교육의 지표론」, 『운당 구인환교수 정년퇴임 기념논문집』, 운당구인환교수정년퇴임기념논문집 간행위원회, 서울대학교 사범대학 국어교육과.
- _____(1998), 「매체언어와 국어교육」, 한국국어교육연구회 봄 학술발표대회, 『다매체 시대의 국어교육』, 한국국어교육연구회.
- 김상환(1995), 「매체와 공간의 형이상학」, 『언론과 사회』, 제9호, 성곡언론문화재단 언론과 사회사.
- 김성재(1998), 「기술적 형상의 미학과 새로운 매체현실」, 김성재 편, 『매체미학』, 나남출판.
- 김은전(1993), 「시와 평가」, 국어교육연구소 정기 학술발표회, 『국어교육과 평가』, 서울대학교 사범대학 부설 국어교육연구소.
- 김창원(1996), 「초등 국어과 교육학의 교수·학습 방법: 시 경험의 분열과 시 교육의 본질을 중심으로」, 『초등 교과 교육학의 교수·학습 방법 연구』, 인천교육대학교 초등교육 연구소 연구 보고서.
- 박아청(1996), 「'아이덴티티'를 어떻게 읽을 것인가?」, 『인지와 창의성의 심리학-김재은 교수 정년 기념 논문집』, 김재은 교수 정년 기념 논문집 간행위원회, 창지사.
- 박인기(1996), 「독서와 매체환경」, 『독서연구』, 창간호, 한국독서학회.
- 백지연(1997), 「문학적 진정성, 계몽과 전망을 넘어서」, 『새로운』 창간호, 김영사.
- 오종환(1995), 「현대 예술이론에서 매체의 의의」, 『언론과 사회』, 제9호, 성곡언론문화재단 언론과 사회사.
- 유 하(1995), 『武林일기』, 세계사.
- 이기현(1995), 「매체의 신화, 문화의 야만」, 『언론과 사회』, 제9호 가을호, 성곡언론문화재단 언론과 사회사.
- 정현선(1997), 「'문화교육'이라는 문제 설정 II」, 『국어교육연구』 제4집, 서울대학교 교육종합연구원 국어교육연구소.
- 최지현(1994), 「한국 현대시교육의 담론분석-1940년대 '저항시'를 중심으로」, 서울대학교 석사논문.

- 황지우(1998), 『어느날 나는 흐린 酒店에 앉아 있을 거다』, 문학과지성사.
- Arnheim, Rudolf(1969), *Visual Thinking*, 김정오 옮김(1982), 『시각적 사고—미술의 인지심리학적 기초』, 이화여자대학교 출판부.
- Benjamin, Walter, “The Author as Producer”, 박인기 편역(1997), 『저자란 무엇인가』, 지식산업사.
- Flusser, Vilém, *Die Schrift: Hat Schreiben Zukunft?*, 윤종석 옮김(1998), 『디지털시대의 글쓰기—글쓰기에 미래는 있는가』, 문예출판사.
- Giddens, Anthony, *Modernity and Self-Identity—Self and Society in the Late Modern Age*, 권기돈 옮김(1997), 『현대성과 자아정체성: 후기 현대의 자아와 사회』, 새물결.
- Graff, Gerald(1979), *Literature Against Itself: Literary Ideas in Modern Society*, The University of Chicago Press, Chicago and London.
- Maffesoli, Michel, *La contemplation du monde*, 박재환·이상훈 옮김(1997), 『현대를 생각한다—이미지와 스타일의 시대』, 문예출판사.