

콘텐츠와 스토리텔링 시대의 소설 쓰기

구병모, 『상아의 문으로』(문학과지성사, 2021)

여러 사람과 잠 이야기를 하다가, 누군가 베개에 머리가 닿자마자 금세 잠든다고 하여 깜짝 놀란 적이 있다. 나는 깬에서 잠으로 건너가고 잠에서 깬으로 건너오는 시간이 아주 길다. 어릴 때는 온 가족이 불을 끄고 누운 다음 잠이 곧장 오지 않아 어슴푸레한 공중에 팔을 뻗어 혼자 손가락 그림자놀이를 했다. 나이 들어서는 자정 무렵 잠 자리에 들었어도 새벽이 푸르게 밝을 때까지 입면하지 못하는 날이 허다했다. 요즘에는 그 정도까지는 아니지만 그래도 누워서 몇십 분 정도는 잠을 더듬어 찾아 그것의 문을 두드리는 데 소모한다. 겨우 잠들고 나서도 어둠 속에 두어 차례 화드득 저절로 깨곤 한다. 잠이란 아무리 애원해도 쉽사리 내게 오려 하지 않는 것. 진입하기 어려운 만큼 빠져나오기도 힘들어서 깨어나려면 다시 그만큼의 오랜 시간을 들여야 하는 것. 나는 잠을 맞이하기 위해 누구나 나처럼 어느 정도 노고와 시간을 쓰는 줄 알았고, 그래서 수면과 경각의 상태를 전기 스위치처럼 그토록 신속하게 전환하는 사람도 있다는 데 놀랐던 것이다. 꿈에 어떻게 색깔이 있을 수 있냐고 누군가 내게 반문했을 때와 마찬가지로. 우리는 각자 다른 몸을 가졌으며 다른 몸들은 다르게 활동하고 다르게 지각한다는 사실을 새삼 확인하는 계기가 되었다.

수면 생활이 원활하지 않은 사람이라면 구병모의 『상아의 문으로』

로』를 남의 이야기가 아닌 양 즉시 몰입하여 읽을 것이다. 『상아의 문으로』는, 정확히 말하자면, 잠을 잘 못 자는 사람들의 이야기라기보다는 깨어 있는 시간에도 마치 잠을 자고 꿈을 꾸는 듯 혼곤한 사람들의 이야기이다. 잠들고 깨어나는 데 오랜 시간을 쓴다는 것은 하루의 일과 중에 수면과 경각, 꿈과 현실, 무의식과 의식 사이 비결정적인 점이지대가 차지하는 부분이 그만큼 넓다는 뜻이기도 하다. 깨어서 일상을 수행하는 시간 위에 완전히 떨어지지 못한 잠과 말끔하게 해소되지 않은 피로가 미세먼지 층처럼 덮여 있는 것 같다. 명백한 불면이 아닌 이상, 의학의 도움을 구할 정도로 심각하지는 않다고 판단하여, 개인적 체질로서 체념하고 억지로 익숙해지려 애쓰지만 결코 그렇게 되지 않는다. 이처럼 자기의 수면 양태를 개인적인 것으로 축소하고 고립시켜 실질적으로나 정서적으로 타인과 공유하기를 기대하지 않은 사람에게 『상아의 문으로』는 몰입을 넘어 모종의 연대 의식을 고취한다. 삶의 구석구석에 부영계 번진 잠 때문에 불편하고 심지어 고통받는 사람이 나 혼자만은 아니라는 것을 이야기하기에. 나아가, 잠의 어려움은 개인의 체질이나 생활 습관이 아니라 시대의 증상이라고 명확히 역설하므로.

『상아의 문으로』는 잠의 곤경과 꿈의 범람에 관한 소설이다. 소설 속 세계에서 사람들은 꿈 증상이라 명명한 병적 상태에 시달린다. 꿈은 우리가 잠을 자는 도중 무의식이 수행하는 작업이다. 즉, 꿈은 잠의 시간 안에 포함되었다. 반면, 소설 속의 꿈 증상은 인간이 깨어 있는 시간에 일상의 활동을 별 차질 없이 수행하면서, 동시에, 자기의 의지와 무관하게 마치 꿈에서나 나올 법한 이상한 사건과 행동 등을 겪는 상태라 설정되었다. 즉, 깨어 있는 시간으로 잠과 꿈이 넘쳐 번진다. 초현실주의자들을 비롯하여 누군가에게는 꿈이 현실을 대체

하고 압도하는 것이야말로 인간이 이를 수 있는 최상의 혁명이겠지만, 『상아의 문으로』에서 그것은 개개인의 차원에서는 고통이고 사회의 차원에서는 비정상적 질병의 대유행이다.

꿈에 관한 프로이트의 가설을 들여다보면, 꿈은 분명 심리적 건강에 이바지하는 효과가 있다. 무의식은 우리가 깨어 있는 시간에 겪은 것들을 재료로 하여 억압된 욕망이 실현되는 서사를 만들어내는데, 그것이 바로 꿈이다. 꿈의 내용이 부조리하고 기이한 까닭은 욕망이 검열을 피하는 과정에서 변형되기 때문이다. 꿈은 실패와 좌절을 성취의 상상으로 대체함으로써 우리가 현실에서 알게 모르게 겪는 정신적 고통을 경감시켜준다. 꿈에 아름다움이라는 미적 가치가 덧입혀지는 까닭은 이처럼 꿈이 우리 안의 부정적인 감정을 조금이나마 해소해주기 때문일 것이다.

『상아의 문으로』에서 꿈 증상은 억압된 욕망의 실현과 무관하고, 인간의 신체와 정신에 건강과 미의식은커녕 고통을 가중한다. 소설에서는 꿈 증상을 겪는 당사자, 의사, 과학자, 사회학자, 인문학 강연자, 세러피스트 등 다양한 목소리들이 각자의 입장과 이해관계에 따라 꿈 증상에 관해 의견을 내놓는다. 그중 한 목소리는 수면과 경각의 모호한 넘나들은 결코 개인의 사적인 문제가 아니라 인간의 생활 주기를 파괴하면서라도 생산성과 효율성을 극대화하는 현대의 산업 구조와 노동 환경의 문제라고 폭로한다.

이 도시의 사람들이 문제적인 존재가 된 게 아니라, 이 도시 자체가 꿈과 현실을 구분할 수 없는 공간이 되어버린 것이다. [……] 노동의 총량과 절대시간이 줄었다는 착각에 빠지나 실은 상시 노동 상태와 다름없으며, 노동에 짓눌려 부서지지 않고자 하는 욕망으로 수많은 도락의 방식을 개발하고 그것을 광포하게 소비하는 [……] 아이러니에 빠져든

다. 그 결과 도시는 밤에도 불이 환하게 켜져 매일 거대 규모의 에너지를 소모하고 24시간의 구분이 무색하게 각종 정보와 콘텐츠와 돈이 나노초 단위로 움직이며 사람들은 밤을 잊고 일하든지 밤이 다하도록 유희의 한가운데서 오락거리를 써서-없애고 태워-버려야만, 뭐가 됐든 하루를 알차게 보냈다는 느낌으로 살아갈 수 있기에, 그보다는 사는 흥내라도 낼 수 있기에 모든 구성원이 만성 수면 부족에 시달린 지 오래되지 않았다. (pp. 24~25)

밤과 낮, 노동과 휴식, 일과 놀이의 구분을 없애고 상시 생산과 소비의 회로를 대규모로 가동하는 체제가 현시대의 불가역적 조건이라면, 그리하여 이러한 체제 아래 인간은 범람하는 잠과 꿈을 카페인으로 겨우 방어하며 매일을 연명하고 있다면, “우리는 건강하고 창의적인 삶에 대한 기준을 지금부터 과감히 바꾸는 수밖에”(p. 29) 없다. 그렇다면 삶의 기준은 어떻게 바꿀 수 있는가. 삶의 기준을 바꿈으로써 삶 자체는 어떻게 바뀌는가. 그보다 앞서 건강과 창의는 어떻게 규정되는가.

주어진 진단과 질문 앞에서, 『상아의 문으로』는 인간 공동체가 시대의 병적 징후에 맞서 경제, 문화, 환경, 일상 등 모든 차원에서 삶을 급진적으로 변혁하는 서사를 제시하지 않는다. 대신, 밤낮으로 노동하며 소모되는 개개인들의 신체, 정신, 금전의 여력을 건강이라는 명목하에 창의적으로 회수하고 착취하는 자본주의 소비사회의 실태를 적나라하게 보여준다. 홈쇼핑 채널에서는 끊임없이 효능이 불분명한 수면 유도 건강기능식품과 치유 도구를 광고하고, 온갖 기관과 업체에서는 시민을 위한 인문학 강좌라는 이름으로 꿈, 수면, 해몽 등에 관한 사이버 담론을 설파하고, 약초든 기구든 미심쩍은 실물로 소비자를 현혹하는 치유 요법 업소들이 성행하는 것이다. 노

동자의 시간과 금전의 여분은 치유의 허상 속에 잔혹하게 빨려 들어가고, 그의 신체와 정신은 플라시보와 사이버 정보를 소비하는 와중에 진실로 창의적인 삶이란 무엇인지 질문하고, 구상하고, 실천하는 여력을 갈취당한다.

『상아의 문으로』에서 직설적으로 언급되지는 않았지만, 꿈 증상은 인간이 일상의 활동을 수행하는 동안 그의 눈앞과 주변을 환각적 상황으로 둘러싼다는 점에서, 단순히 수면 부족에 기인한 혼몽을 넘어 디지털 기계 장치가 매개하는 가상의 속성을 지닌다. 오늘날 가상은 현실의 도처에서 증식하며 빛을 내뿜는다. 도심의 전광판에서, 보행자들이 저마다 고개를 사선으로 끄고 눈높이 조금 아래로 쳐든 휴대폰에서, 카페와 도서관 이용자들의 노트북과 태블릿에서. 우리는 각자의 디지털 기기를 통해 각자의 가상에 몰입한다. 디지털 기기를 장착한 인간의 신체와 지각은 현실과 가상에 이중으로 속해 있다. 모빌리티와 멀티태스킹이라는 명목 아래, 걸으면서 휴대폰 게임을 하거나 웹툰, 웹소설, 드라마를 보고, 운전하다가 신호 대기를 못참고 휴대폰을 켜서 주식 시세를 확인하거나 유튜브를 본다. 코로나 시대에 줌 수업 중의 학생들은 수업 창과 함께 SNS 화면을 띄워 학업의 공론장과 사생활을 동시에 오가고, 지하철로 아르바이트를 하러 가면서 수업 영상을 본다. 손가락의 터치와 스크롤을 통해 하나의 가상의 세계에서 금세 다른 가상의 세계로 옮겨 간다. 다시 말해, 현실의 시공간에 현존하며 팔다리를 사용해 이동하면서도, 눈과 귀는 범람하는 가상의 다른 세상들 속으로 단속적으로 포위되는 것이다. 따라서 꿈 증상은 주야 구분 없는 노동으로 인해 수면 시간이 부족하여 발생하는 신체 항상성의 파괴와 감각의 교란을 넘어, 전통적으로 노동의 시간과 대비되었던 휴식, 놀이, 레저의 시간마저 엔터테

인먼트 산업화하고 수익을 뽑는 세계에서 우리가 지각하는 다중적 가상현실의 비유이기도 할 것이다.

전적으로 놀이와 쉼에 바쳐야 할 한가한 시간이 디지털 엔터테인먼트에 지배된다는 것은 무엇을 의미하는가. 아무것도 하지 않을 무위의 자유가 불안으로 침식된다. 빈 시간을 소위 가성비와 효능감으로 채우지 않으면 손해를 보는 것 같다. 이 사회에서 정상과 대세로 간주되는 삶의 양식에서 벗어나는 것만 같다. 디지털 엔터테인먼트 산업은 노동자가 출퇴근하고, 식사하고, 귀가하여 쉬는 약간의 시간마저 수익 창출 회로에 포섭시키기 위해, 그리고 노동 시장에 들어가지 않은 사람들의 불안과 무력감까지 돈으로 환산하려, 그만큼 짧은 지속 시간에 얹은 주의력만 들여도 되는 상품을 개발한다. 콘텐츠라 불리는 그 모든 것들이 그렇다. 우리가 뇌, 안구, 고막, 손가락의 충만한 휴식과 무위를 저렴한 콘텐츠와 교환할 때, 우리의 시간과 현실은 웹툰, 웹소설, 유튜브, 틱톡, 팝업창과 카드 뉴스 형식의 광고, 기원이 불분명한 온갖 저해상도 밈 이미지 같은 가상으로 포화된다. 꿈 증상에 시달리는 것과 다름없어지는 것이다.

디지털 엔터테인먼트 산업에서 콘텐츠 상품을 개발하고 판매하는 데 동원하는 전략들 중 하나는 스토리텔링이다.

상품을 말아야, 소비자한테 좀더 그, 밀착, 응? 그렇게 전달하는 기획은 안 나오나? [……] 스토리텔링, 공감대 자극. 바로 내 이야기 같게. 이야기가 없으면 아무것도 없는 거라고. 상품에 서사를 부여하게. 재미와 감동을 담으라고. 웃음이나 눈물을 뽑고 명확한 메시지를 전달하게. [……] 기승전결이 뚜렷한 서사를 지니고 다정한 위로와 긍정을 전하는 꿈 이야기가 될까? [……] 상품에서 보여주어야 할 것은 콘텐츠고, 콘텐츠에 닿기까지 진입 장벽은 낮거나 없을수록 좋네. (pp. 203~05)

작중인물 마야의 회사 간부의 상투적인 지시에는 오늘날 온라인 환경에서 콘텐츠가 기획되고 홍보되는 방식뿐만 아니라, 나아가, 디지털 엔터테인먼트 산업계가 예술 창작 노동자들에게 주문하는 요소들이 들어 있다. 즉각적 반응을 이끌어내는, 다시 말해 과금에 유리한, 기승전결이 뚜렷한, 재미, 감동, 위로, 긍정의 서사. 피로에 둔감해진 사람들의 뇌에 반성적 사유와 비판의 과정을 거치지 않고 신속하게 흡수되고, 손가락으로는 주저 없이 결제 버튼을 누르게 하는, 양산형 클리셰.

상품화 전략으로서의 스토리텔링에 저항하는 사람이라면, 말 자체에는 잘못이 없음에도 불구하고, 스토리텔링이라는 용어에 권태를 느끼고 이야기와 이야기하기에도 회의하게 된다. 마야는 꿈 중상 속에서 진여를 통해 이야기에 대한 일견 부정적인 시각과 감정을 드러낸다.

이야기라니, 진여는 이야기를 즐기지 않는다. 특히 스킬이나 감동과 카타르시스를 포함하여 모두 한데 재미라는 이름으로 엮어서 통칭하는 이야기라는 것에 혐오를 느끼고 무엇보다 이야기가 마땅히 지녀야 한다고 간주되는 정합성이 지금 진여의 세계에는 거의 남아 있지 않으며, 자신이 자신의 이야기를 만들 수 없는 존재가 됐는데 이야기를 좋아하기란 불가능하다. 이야기는 철저히 그것을 만들 수 있고 누릴 수도 있는 자들의 것이다. 무엇보다 제 몫의 정연한 질서를 갖춘 자. 일상이 파괴되지 않은 자. 타인과의 상호작용이 가능하며 무언가를 기억하거나 기록하거나, 최소한 기록했다는 사실과 기록한 매체를 기억하는 자. (pp. 141~42)

진여의 생각 속에서 이야기는 양가적이다. 우선 통념의 차원에서 이

야기는 콘텐츠나 스토리텔링과 마찬가지로 스틸, 감동, 카타르시스, 재미를 발생시키면서 대중을 소비자로서만 호명하고 동원하는 매체로 인식된다. 이와 달리, 진여의 당위적 이상에 따르면, 이야기는 마치 역사처럼 기록과 전승의 공동체적 주체, 기록 행위의 의미, 기록의 매체, 기록하는 세계관과 형식에 대해 인식하고 사유할 수 있어야만 온전히 누릴 수 있는 지고한 문화이다. 꿈 증상에 시달리는 현시대 는 이처럼 이상적인 이야기를 가능하게 하는 정합성의 조건이 파괴 되었으므로, “생각은 끊기고 기억은 사라진 인간”은 “일상도 질서도 없으니 더 이상의 이야기를 만들어낼 수 없다”(p. 142). 즉, 역설적으로, 이야기가 대량생산되는 것 같지만 아무 이야기도 생산되지 않는 시대인 것이다.

구병모의 소설 쓰기는 오늘날 이야기가 처한 양가성 사이에서, 그리고 콘텐츠 산업 사회에서 창작자가 처한 요구와 이상 사이에서, 타협하지 않으며 가느다란 길을 찾아 나서는 의지처럼 보인다. 스토리텔링과 이야기가 방법이나 양식의 결합 때문이 아니라 오로지 산업계에서 부당하게 남용함으로써 가치가 절하되었다면, 창작자의 용기와 임무는 그 말들을 혐오하고 버리는 것이 아니라 탈취하고 재분배하는 데 있다. 그렇게 탈취한 이야기를 정합성과 정연한 질서의 불가능한 이상에 맞추려는 시도는 부질없을 것이다. 앞서 “건강하고 창의적인 삶에 대한 기준을 지금부터 과감히 바꾸는 수밖에” 없음을 인정해야 하듯, 파괴, 망각, 무질서, 취약성이야말로 이야기의 본질적인 속성임을, 이야기를 만들고 누리는 자라면 이미 인식하고 있을 것이므로.

이러한 생각과 함께 『상아의 문으로』를 다시 읽으면 이야기뿐만 아니라 꿈 증상도 양가적이라는 게 보인다. 소설 속에서 꿈 증상을 겪는 사람들이 그것을 정상이 아닌 비정상, 건강이 아닌 병증으

로 인식하면서 치료 산업을 발전시키고 막대한 시간과 돈을 쏟는 까닭은 꿈 증상의 내용에 스킬, 감동, 재미, 카타르시스가 전혀 없기 때문이다. 만약 꿈 증상의 내용이 다정하고, 긍정적이고, 메시지가 명확하다면, 사람들은 그것에서 그다지 벗어나려 하지 않을 것이고, 꿈은 마치 마약처럼 현실의 삶을 더욱 잠식할 것이다. 재미있는 이야기가 아니라는 점에서, 불과 몇 초 동안만 사람의 주의를 끌거나 버려지는 온갖 콘텐츠와 달리 끝없이 집요하게 이어지려는 의지를 스스로 발휘한다는 점에서, 역설적으로, 꿈 증상은 디지털 엔터테인먼트 산업계에서 양산하는 콘텐츠나 스토리텔링의 대척점에 있기도 한 것이다. 작가의 다음 글쓰기가 양가적인 것들을 층층이 쌓으며 어디로 향할지 기대한다.

윤경희

문학평론가. 지은 책으로 『분더카머』가 있음.