차이와 생성으로서의 디지털 서사: 공감각적 내재성*

원 철**

〈차 례〉

1. 서론
2. 블로그: 집단성과 리좀적 글쓰기
3. 디지털 자서전
4. 하이퍼텍스트와 하이퍼텍스트 픽션
5. 결론

【국문초록】

웹 2.0의 등장 이후 디지털 도구와 장치들을 이용해서 스토리를 만들고 공유하는 과정이 용이해지면서 '디지털 스토리텔링'(digital storytelling)이 급속도로 증가하고 있다. 블로그, 위키, 유투브, 팟캐스트 등 이른바 소셜 미디어에 기반한 창작과 출판은 미시내용의 활성화와 집단적 구성이라는 두 가지 특징을 갖는다. 일반 사람들이 개인 혹은 소수 집단의 관심사나 정보, 의견, 일상생활 등을 웹에 출판하고 공유함은 물론, 거기에 참여하는 사람들 사이에 상호

* 이 논문은 2011년도 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 연구되었음(NRF-2011-327-B00922)

** 부산외국어대학교 영어학부

작용적 대화를 통해 집단적으로 구성되어 갈 수 있다.

디지털 스토리텔링의 대표적 형식 중 하나인 블로그의 경우, 일단 하나의 게시물이 게시되면 그것은 수많은 언급, 지지, 비판, 항의 등의 반응을 끌어들이면서 계속 확장되어간다. 하이퍼텍스트는 연결, 유동성, 다양성, 이질성 등을 특징으로 하는 구성 방식으로, 독자로 하여금 자신의 통로를 구성할 수 있도록 해준다. 개인의 일상생활에서 가져온 자료들을 디지털 도구들을 이용해 짧은 비디오로 만들어 웹에 출판하는 디지털 자서전의 경우 각각의 스토리텔러는 자신의 스토리에서 스스로 주인공의 위치에 설 수 있다.

질 들뢰즈(Gilles Deleuze)와 펠릭스 가타리(Felix Guattari)가 말하는 '리좀적' 글쓰기는 디지털 스토리텔링의 기본 이념과 특성에 대한 하나의 은유가 될 수 있다. 위계적 질서에 의존하는 수목적 모델에 대비되는 리좀은 다양한 차원들을 연결하고 평면적으로 뻗어나가는 수평적 모델이다. 그것은 어떤 원리나 초월적 기원으로 환원되지 않는다. 고전적 서사 형식이나, 특정의 전문가들에 의해 생산되고 거대 매체나 유통 체계를 통해 대량으로 소비되는 거대 스토리들과는 많은 차이를 보이는 디지털 스토리텔링은 항상 연결의 과정 중에 있고, 다양하고 이질적이며 심지어는 모순적이기까지 한 내용들을 리좀적으로 연결하고 확장해나간다. 미시 스토리들이 중앙집권적 권위에서 벗어나 계속해서 연결되고 확산되어나가는 이와 같은 서사 과정을 우리는 차이, 생성, 분기에 의해 구성되고 진행되어 가는 내재적 공간으로 읽을 수 있을 것이다.

주제어: 웹 2.0, 블로그, 하이퍼텍스트, 디지털 자서전, 리좀

1. 서 론

디지털 매체는 넓은 표현영역과 혁신적인 소통방식으로 인해 표현과 소통의 주요 수단으로 빠르게 확산되어가고 있다. 디지털 환경의 확산과 기기들의 폭발적 증가, 그리고 점점 낮아지는 비용 등에 힘입어 매체의 민주화가 꾸준히 증대하고 있다. 지식, 정보, 예술 등에 있어서 창조적 생산자와 수동적 소비자의 구분이 이전처럼 엄격하게 유지되는 것이 힘들어져가는 가운데 '디지털 스토리텔링'(digital storytelling)이라는 소통의 방식이 새롭게 등장하여 우리 시대의 서사 도구로 자리잡아가고 있다. 그것은 기존의 전문적인 작가나 생산자 뿐 아니라 일반 사람들에게도 자신의 스토리를 만들고 공유할 수 있는 기회를 확대시켜준다. 그것은 특정의 가치나 신념체계를 일방적으로 전달하는 거대 매체들, 그리고 영웅의 모험담 같은 신화적 내용이나 미스테리를 제시하고 청중들의 관심과 참여를 유도하는 전통적 방식과는 차이가 있다. 그보다는 우리 자신의 삶의 사소한 것들을 돌아보고 그것들에 자신의 방식으로 공명하는 내용들이 주를 이룬다.

디지털 스토리텔링에 대한 논의는 컴퓨터 게임을 비롯한 엔터테인먼트 내러티브에 관련되는 경우가 많다. 캐롤린 핸들러 밀러(Carolyn Handler Miller)는 "디지털 스토리텔링은 디지털 기술과 매체를 통해서 청중에게 전달되는 내러티브 엔터테인먼트이다"(4)라고 하면서 서사적 요소와 오락적 요소를 강조하고 있다. 우리나라의 경우도 디지털 스토리텔링은 주로 온라인에서 행해지는 컴퓨터 게임과 관련해서 이해되고 있다. 게임의 서사적 요소와 관련해서는 다사용자 온라인 게임(Massively Multiplayer Online Game), 다사용자 온라인 롤플레잉 게임(Massively Multiplayer Online Role Playing Game) 등을, 플레이어가 게임에서 경험하는 사건들을 일정한 서사로 통합할 수 있는 가능성과 연결시키는 '서사론'(narratology)적 관

점이 제시되기도 한다(전경란 4-5).

그러나 디지털 스토리텔링을 게임에 한정시켜 이해하게 되면 그것이 가지는 표현과 소통에 있어서의 혁신적 측면을 놓치기 쉽다. 따라서 그것은 보다 넓은 차원, 즉 디지털 기술과 그로 인해 조성된 소통의 환경 전체 속에서 이해할 필요가 있다. 위키피디어 사전에서는 디지털 스토리텔링을 "다양한 사람들이 자신들의 이야기와 창조적 상상들을 다른 사람들과 공유하는 과정"이라고 정의한다. 이것은 또한 접근이 용이한 매체 생산 기술, 하드웨어와 소프트웨어들이 출현하면서 나타났으며, 스토리들은 유투브(YouTube), 비메오(Vimeo), 컴팩트 디스크(CD), 팟캐스트(Podcast), 그리고 여타의 보급체계들을 통해 공유될 수 있다고 설명하고 있다.[1] 사실, 오늘날 이와 같은 의미에서의 디지털 스토리텔링을 가능하게 하는 것은 '웹 2.0'(Web 2.0)의 등장과 깊이 관련되어 있다. 초창기에 월드 와이드 웹(World Wide Web)을 개발했던 팀 버너스-리(Tim Berners-Lee)는 그것을 모든 사람이 만나고 읽고 쓰는 집단적 매체로 만들고자 했다고 밝히고 있다(Richardson 1). 그러나 웹상에서의 읽기와 달리 쓰기는 HTML 코드 등과 같은 전문적인 지식을 필요로 한다는 기술적 한계로 인해, 대부분의 경우 콘텐츠를 만들기보다는 소비하는데 치우쳐 있었고, 집단적 교류의 공간을 형성하는 데도 어려움이 있었다. 진정한 의미에서의 '읽고 쓰는 웹'이 실현된 것은 웹페이지 제작과 인터넷 출판을 용이하게 해주는 도구가 증가한 최근에 와서의 일이다. 인터넷 접속 기회의 증가, 컴퓨터 성능의 향상, 그리고 보다 쉽게 다룰 수 있는 제작 도구 등으로 인해 웹은 참여와 공동체 중심의 공간이 되어가면서 사회, 문화, 개인적인 영역에서 삶의 지형을 바꾸어놓고 있다. 스토리와 정보

1) *Wikipedia*, "Digital Storytelling." 6 November 2013 <http://en.wikipedia.org/wiki/ Digital_storytelling>

를 만들고 소비하는 방식의 변화도 웹의 변화가 불러온 결과 중 하나이다. 기존의 웹에서 대부분 콘텐츠의 단순한 검색에 한정되었던 일반인들은 이제 더 이상 단순한 독자나 소비자에 그치지 않고 웹 공동체의 참여자 내지는 협력자가 되어 거대한 소통의 체계를 형성하는데 기여할 수 있다.

팀 오릴리(Tim O'Reilly)는 웹 2.0을 "지능적 중개자로서 서비스가 작동하면서 각 사용자들을 연결시키고 그들 자신의 힘을 이용하는 고유한 협동의 윤리인 '참여에 의한 구성'"[2]이라고 설명한다. 사람들은 플랫폼으로서의 웹 2.0에서 정보와 자료를 검색하는 동시에 거기에서 능동적인 참여자가 되어 "긴 꼬리(the long tail), 즉 웹 콘텐츠의 대부분을 차지하는 작은 사이트들의 집단적 힘"을 구성한다. 웹 2.0은 "중심이 아니라 주변부로, 머리가 아니라 꼬리를 향한다"는 점에서 '인터넷 탈중심화'를 지향한다.[3] 이와 같은 환경에서 등장하기 시작한 블로그(blog), 유투브(YouTube), 위키피디어(wikipedia) 등 이른바 소셜 미디어(social media)라고 불리는 스토리 창작과 공유 체계들을 디지털 스토리텔링에 포함시켜 논의할 필요가 있다. 물론, 이런 매체들을 통해 만들어지는 결과물들의 미적 수준과 콘텐츠의 신뢰성 등은 여전히 문제로 지적될 수 있지만, 이런 방식들은 미시 내용의 출판과 참여를 통한 집단적 구성을 가능하게 만들어놓는다. 여기에서는 '긴 꼬리', 즉 미시서사들의 집단적 힘이 중요한 요인으로 작용하며, 중심으로 수렴된다기보다는 주변으로 확산된다는 점에서 '탈중심화된 스토리텔링'이라고 할 수 있을 것이다. 웹 2.0에 기반한 디지털 스토리텔링은 완결되고 폐쇄된 체계가 아니라 개인들의 삶과 경험, 그리고 그 의미들이

---

2) Tim O'Reilly, "What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software." 30 October 2013 <http://oreilly.com/web 2/archive/what-is-web-20.html>

3) *Ibid.*

창작되고 유포되고 공유되는 열린 네트워크이다.

디지털 스토리텔링에는 하이퍼텍스트(hypertext)적 방식 또한 그 범위에 포함시킬 수 있다. 그것은 선형적 서사방식에 대한 도전을 통해 기존의 저자, 텍스트, 독자의 관계를 재고하도록 만들고, 텍스트 구성에 참여하는 각 개인의 힘을 강화시킨다는 점에서 디지털 스토리텔링의 기본 이념과 연결되어 있기 때문이다. 마지막으로, '디지털 자서전'(digital autobiography)이라고 부를 수 있는 형식을 논의의 범위에 포함시킬 수 있다. 이것은 주로 개인의 일상생활이나 주위에서 자료들을 가져와 디지털 도구를 이용하여 편집해서 짧은 스토리로 만들어내는 것이다. 원래 '디지털 스토리텔링'은 이 방식을 가리키는 말이었으며, 미국의 디지털 스토리텔링 센터(Center for Digital Storytelling)에서는 1990년대부터 본격적으로 그 제작과 교육을 계속해오고 있다. 이 창작물들은 자신의 삶에 대한 능동적 해석을 가능하게 해줄 뿐 아니라 웹상에서의 출판으로까지 이어진다.

디지털 스토리텔링은 스토리를 경험하는 방식을 변화시키고 세계와 우리 자신의 관계에 대한 경험 또한 변화시킨다. 그것은 우리가 기존의 세계가 작동하는 방식, 그 속에서 우리가 살아가는 기본적인 방식, 삶의 본질 등을 재해석하도록 하는 것이다. 디지털 스토리가 파편화된 우리의 경험을 조직하고 통합해서 그것에 의미를 부여하고 독자/관객에게 전달하는 행위라면, 디지털 기술은 스토리텔링을 개인적이고 미시적인 차원으로 계속해서 확산시켜주고 있다. 저자와 독자, 생산자와 소비자를 엄격하게 구분하는 기존의 예술이나 스토리의 생산과 소비 과정에서 수동적 소비자의 역할에 머물렀던 대다수의 사람들에게도 창작과 표현의 기회가 확대되고 있는 것이다. 또한 다른 개인들이 전달하는 메시지나 콘텐츠에 자신의 반응을 표현하는 것이 용이해지면서 스토리 구성의 과정에 능동적으로 참여하는 것도 가능하다. 거대 스토리들의 유통체제에

서 무시되기 쉬운 개인들의 일상적인 경험과 삶에 대한 반성과 성찰, 그리고 표현의 기회가 확대되는 것이다.

디지털 스토리텔링이 탈중심화, 네트워크, 연결, 미시서사 등을 기본 특성으로 한다는 점에서 그것은 중심적 저자, 선형성, 종결 등을 지향하는 근대적 서사에 대한 포스트모던적 대안이라는 측면에서 생각해볼 수 있을 것이다. 이 새로운 서사방식은 중심적 원리를 향한 수렴을 주변을 향한 확산으로, 종결을 향하는 플롯의 선형성을 비선형성/다선형성으로 대체하고 있다. 그것은 계속해서 서로 연결되고, 진행되고, 의미들이 생성되는 과정이다. 이와 같은 스토리의 구성과 의미부여 방식은, 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)와 펠릭스 가타리(Felix Guattari)가 『천의 고원』(*A Thousand Plateaus*)에서 "구성되는 다양체에서 일자를 빼고 n-1의 차원들에서 쓰는 것"(6)이라고 설명하는 '리좀적'(rhizomatic) 글쓰기에서 그 은유를 찾아볼 수 있다. 리좀은 수목적 모델과 달리 이분법적 구도로 범주화되거나 어떤 원리 혹은 외부의 참조점으로 환원되지 않는다. 리좀적 관점에서 디지털 스토리텔링은 이질적이고 다양하고 유동적인 스토리들이 접속하고 분기하는 무한한 과정이다. 더 근본적인 의미에서 그것은 이질적인 것들의 연결과 변화, 그리고 차이를 전제로 하는 글쓰기이다. 수많은 창작자들과 참여자들이 구성해나가는 스토리들은 통제하고 심판하는 원리나 중심으로 환원되기보다는 공유와 확산의 장(場)을 이루면서 의미 생산의 다양체적 네트워크를 이룬다.

이런 의미에서, 이 글에서는 디지털 스토리텔링을 개인적인 미시 스토리들의 차이와 생성이 긍정되는 공간이라는 측면에서 읽어보고자 한다. 이를 위해, 먼저 웹 2.0 디지털 스토리텔링의 대표적 방식 중 하나인 블로그를 개인들의 연결과 대화를 통한 서사라는 측면에서 살펴볼 것이다. 그런 다음 자서전적 디지털 스토리텔링을 개인적 미시내용들이 디지털 도구들과 결합되고 출판되면서 활

성화되는 측면에서 살펴볼 것이다. 마지막으로, 웹 자체의 방식이라고도 볼 수 있는 하이퍼텍스트에 있어서는 저자와 독자 관계의 변화와 유동성, 연결, 이질성, 다양성 등의 측면에서 논의해보고자 한다.

2. 블로그: 집단성과 리좀적 글쓰기

블로그(blog)는 운영자의 사적인 일상사에서 전 세계적 사건들에 이르기까지 다양한 관심사들에 대한 게시물과 견해, 링크들과 주석들로 구성되는 1인 미디어이다. 그러나 동시에 단체나 공동체, 특정 기업 등에서 운영하는 집단적 성격의 것들도 활발히 운영되고 있다. 그 구성에 있어서도 일기를 비롯해서 인물 탐구, 지식이나 정보의 정기적인 간행 등 여러 가지 형태를 띠고 있으며, 내용 또한 일상적인 생활에서 일어나는 일들에서 전 세계의 정치, 경제적인 문제들에 이르기까지 다양하다. 블로그는 기본적으로 일기와 유사하고 개인의 표출과 관련된 스토리텔링 범주이지만, 그 콘텐츠는 많은 사람들의 참여로 인해 다양한 논평, 비판, 항의 등이 덧붙여져 일종의 공적인 성격을 띠게 된다. 따라서 일기에 비유된다고 해도 그것은 기존의 종이 위에 써나가는 독백적 일기와는 다른 대화적 일기에 가깝다. 이런 특징은 일기 외의 다른 형식과 내용을 담고 있는 개인적, 집단적 블로그들의 경우도 마찬가지이다. 이런 의미에서 레베카 블러드(Rebecca Blood)가 블로그를 “개성과 자아를 드러내는 모자이크”(30)라고 한 것은 적절한 비유로 보인다. 블로그는 자기만의 방식을 통한 개인의 인격과 개성의 발화일 뿐 아니라 그것을 통해 우리를 다른 이들과 연결시키는 매개이다. 수많은 블로거(blogger)들이 게시하는 일상사에서 전 세계적 사건들에 이르는 다양한 내용과, 독자/관객들의 주석, 평가, 지지, 비판,

새롭게 제시한 관점 등은 스토리를 완결보다는 과정이라는 관점에서 바라보도록 만든다. 블로그는 선형적이고 논리적인 플롯을 따라 질서정연하게 통일된 유기체라는 스토리의 기존 관념에서 그것을 이질적 전망들의 군집으로 변화시켜가고 있다. 그것은 지속적인 게시와 참여로 이루어지고, 콘텐츠의 게시자 또한 통제력을 일정 부분 상실한다는 점에서 고전적인 책에 대해 저자가 가지는 것과는 분명 다른 관계를 가지게 되기 때문이다. 블로그를 통한 스토리텔링은 명확하게 경계지어지고 말끔하게 정돈된 스토리와는 다르다. 이런 의미에서 그것은 저자에게 집중된 중앙집권적 권위를 해체하는 측면을 가진다. 개방, 연결, 민주화 등의 이념은 사회의 지식과 담론의 가치와 진실성을 결정하는 기준으로 작용하는 지배적 서사와 담론에의 환원과 제한에 반대하는 방향으로 작동할 수 있다.

그런데 블로그는 다른 한편으로는 사이버 공간에서 이루어진다는 점으로 인해 오히려 공동체 의식을 약화시키고 개인을 더욱 고립시킬 수 있다. 사이버 공간은 현실적으로 존재하는 공간적 제약을 극복함으로써 공동체의 범위를 무한히 넓혀놓을 수 있지만 구성원들 간의 실제적 접촉에 의하지는 않는 것이다. 이것은 구술에 대해 문자가 불러일으킨 변화와 비슷하다. 문자, 특히 인쇄는 소통 주체들 간의 직접적인 대면이라는 제약에서 사람들을 자유롭게 함으로써 공동체의 시간적, 공간적 범위를 확대시켰지만, 소통을 개별적인 행위로 변화시키면서 공동체 의식을 약화시키고 '개인'을 탄생시키는 결과를 가져왔다(Eisenstein 95-96). 이것은 문학, 더 넓게는 글쓰기 전체에 있어서 '저자'(author)라는 관념을 탄생시켰다. 저자는 구술에서처럼 청중의 방해를 받지 않고 고독하게 구축한 선형적 플롯을 중심으로 글의 내용, 의미, 그리고 읽기를 통제하는 원리이다. 디지털 공동체는 문자 공동체보다 개인들을 더욱 고립시킬 수 있다. 그러나 디지털 공동체에는 집단적, 실시간적 참여감

과 개인 대 개인의 소통이 기존의 구술전통에 비해 훨씬 강화되어 있다. 사실 고대의 구술 전통에서, 스토리텔링이 아무리 집단적이라고 해도 청중들에게 허용된 참여의 폭이 제한적이었으리라는 것을 쉽게 짐작해 볼 수 있다. 이런 한계를 극복하고 있는 디지털 매체들은 따라서 스토리를 집단적으로 구성할 수 있는 가능성을 높여놓는다. 그리고 이러한 집단적 구성은 개인적 저자라는 관념에 대한 강력한 도전이 될 수 있다. 스토리가 중심적 원리를 약화시키는 방향으로 구성될 수 있는 것이다.

디지털 기술이 되살려 놓는 구술성은 정확히는 월터 옹(Walter Ong)이 말하는 '이차적 구술성'(secondary orality)에 가까운 것이다. 옹은『구어성과 문자성』(*Orality and Literacy*)에서 전화, 라디오, 텔레비전, 다양한 종류의 음성 녹음 장치 등을 예로 들면서 이런 전자 매체들의 소통방식은 사람들의 참여, 집단의식, 그리고 현재를 중요시하는 등 예전의 구술성과 놀랄 만큼 유사하다고 지적한다. 하지만 이런 장비들은 제작, 작동, 그리고 그 사용에 있어서도 쓰기와 인쇄에 의존해야한다(136). 이차적 구술성이란 이미 문자성이 내면화된 의식에 변형된 형태로 나타나는 구술성이다. 인터넷상에서의 정보전달 중 많은 부분이 여전히 문자에 의존하고 있고, 더 근본적으로는 인류가 이미 경험한 문자성과 그에 기초한 서사방식은 이미 삶과 세계를 조직하고 의미를 부여하는 방식으로서 우리의 의식에 깊이 내면화되어 있다는 점에서, 디지털 매체의 구술성 또한 크게는 이차적 구술성으로 보아야 할 것이다. 그러나 디지털 스토리텔링 매체들은 옹이 예로 들고 있는 것들과는 비교할 수 없을 정도로 개인의 표현, 참여, 소통, 연결의 가능성을 확대시킨다. 구술성이 강화된다고 해서 문자가 중요성을 잃는다거나 사라지지는 않을 것이다. 하지만 디지털 문화가 출현하면서 구술적 서사와과 문자적 서사의 역학관계가 변화해가고 있다. 이 변화의 한가운데에는 서사에서의 중심적 권력의 점진적인 해체와 분산이 놓여있다.

개방되고, 연결되고, 확산되고, 구술적 집단성을 되살려놓는 스토리텔링은 들뢰즈·가타리가 '수목형'(aborescent) 혹은 뿌리 유형의 사유 모델과 대비시키는 리좀적 글쓰기에서도 그 모델을 찾아볼 수 있다. 들뢰즈·가타리는 리좀의 원리로 제일 먼저 연결과 이질성을 제시하면서 "[…]리좀의 어떤 점도 다른 점에 연결될 수 있으며, 또 연결되어야 한다. 이것은 점을 구획하고 질서를 고정시키는 나무나 뿌리와는 매우 다른 것이다"고 말한다(Deleuze 7). 뿌리에서 줄기가 하나의 전체를 이루는 나무의 이미지를 암시하는 수목형의 책은 기원으로 거슬러 올라가며, 사고를 원인과 결과의 체계 속에 위계화시키고, 중심과 그에 종속되는 것들로 이루어진다. 이에 반해 리좀은 무질서한 뿌리로서 모든 점들이 서로 만나고 모든 방향으로 움직이면서 새로운 방향을 만들어낸다. 리좀적 체계는,

> 소통이 이웃에서 이웃으로 진행되며, 줄기들이나 통로들이 미리 존재하지 않으며, 모든 개인들이 상호 교환될 수 있고, 주어진 순간의 상태에 의해서만 정의되는, 지엽적인 작동들이 서로 조정되고 최후의, 전체적인 결과가 중심적 행위자 없이 동시적으로 발생하는 체계이다.(Deleuze 17)

블로그를 비롯한 디지털 스토리텔링은 부단히 증식하면서 자족적이고 폐쇄적이고 완결된 서사 단위를 연결의 이상으로 대체한다. 그것은 문자적 서사가 만들어낸 고독한 저자의 작품을 개별적으로 묵독(silent reading)하는 독자들을 집단적 '청중'으로 서로 연결시키고 있다. 블로그에 일단 콘텐츠가 게시되면 게시자는 더 이상 재료, 영감, 윤곽을 의식적으로 통제하고 배열해서 처음, 중간, 끝을 가진 자족적이고 폐쇄적인 단위로서의 스토리를 유지해나가기가 사실상 불가능해진다. 게시자가 어느 정도 기본적인 방향을 설정하고 개입할 수는 있겠지만, 다양한 목소리들과 요소들을 선

형적, 인과적 플롯을 따라 말끔하게 통합하기는 어려워진다. 디지털 스토리텔링은 그 외부 개인들을 단순히 재현하는 수단이라기보다는 오히려 그 글쓰기를 통해 세계의 의미가 생산되고 변화되도록 허용되는 공간이다. 디지털 공동체에서는 서사행위에 의해 자신들과 세계에 능동적으로 의미를 부여할 수 있는 힘이 창작자뿐만 아니라 청중들에게도 부여되어 있다.

3. 디지털 자서전

디지털 기술이 발전하고 그 도구들이 널리 보급되면서 멀티미디어를 다루어본 경험이 없는 사람들도 새로운 기술을 이용해서 강력한 개인적 스토리를 만들어내고 공유하는 실천과 실험들이 행해지고 있다. 이런 환경은 예술이 재능이나 전문성을 갖춘 사람들의 전유물이 아니라 모든 사람들에게 허용되는 표현의 매체가 되어야 한다는 가정의 실현으로 이어질 수 있다. 90년대 들어 새로운 표현 도구들과 실험 환경이 갖추어지면서 미국의 샌프란시스코 주변의 일단의 예술가들과 디자이너들은 디지털 도구를 사용한 개인적 스토리텔링을 위한 방법을 모색하기 시작했다. 이후 오늘날의 조직을 갖추게 된 디지털 스토리텔링 센터에서는 일반인에 대한 교육과 창작을 활발히 진행하고 있다. 이렇게 해서 주로 제작되는 창작물들은 자신이나 혹은 자신과 가까운 사람들의 삶에 관한 것이 많으며 짧은, 일인칭 서사로서 전통적인 포맷과 소셜 미디어 등에 의해 출판될 수 있는 것들이다.

디지털 스토리텔링 센터에 따르면 자서전적 디지털 스토리텔링의 기본 특성은 1)개인의 삶을 사진을 포함한 이미지, 동영상, 사운드, 창작자의 목소리 등을 통합해서 공감각적으로 표현하는 것, 2) 정서적(emotional) 표현, 3)정체성을 스스로 구성하는 것, 4)웹을 통

해 이를 서로 공유하는 것이다. 이 센터의 홈페이지에 소개되어 있는 창작물들의 주요 유형을 보면 건강과 봉사, 암, 입양, 장소, 교육, 정체성, 가족, 등의 주제들로 분류되어 있다.[4] 그 내용으로는 창작자의 인생 역정, 특정 사건과 그것이 자신에게 미친 영향, 가족이나 주변 사람들에 대한 회상 등 여러 가지가 있다. 이 이 창작물들은 기본적으로 자신의 삶의 경험과 그에 대한 자신의 해석에 디지털 기술을 결합해서 만든 짧은 비디오이며, 웹을 통해 출판되는 자서전인 것이다. 이런 실천은 기술에 대한 공포를 없애고 개인적 내용을 정서적 반향을 담아 전면에 내세우게 해준다. 평범한 사람들의 일상적 삶과 경험이 디지털 언어와 결합해서 스토리의 주제나 소재는 물론 성찰과 표현의 대상이 되고 활성화되는 것이다.

그런데 아무리 개인적인 것이라고 하더라도, 재료들을 모으고, 만들고, 편집해서 일정한 구조를 갖춘 스토리로 만들어내는 데는 어느 정도의 엄격함이 요구된다. 전달하고자 하는 내용의 혼란과 모순을 극복하고 해결할 수 있게 해준다는 점에서 일정한 형식이 필요한 것이다. 디지털 스토리텔링의 형식과 관련하여 다니엘 메도우스(Daniel Meadows)는 디지털 스토리의 분량을 250단어, 12장 정도의 사진, 그리고 2분 정도의 길이로 엄격하게 제한하면서, 이처럼 잘 짜여진 형식이 멀티미디어로 만든 소네트(sonnet)가 될 수 있다는 전망을 제시한다.[5] 소네트에 비유될 수 있을 정도로 잘 정돈된 형식은 개인의 실생활이 멀티미디어(multi-media)와 결합한 형태이다. 제이슨 올러(Jason Ohler)는 오늘날 “많은 사람들에게 디지털은 그들이 말하는 언어이며, 미디어는 그들을 편안하게 해주는 환경”(11)이라고 말하는데, 이런 상황은 비단 접근의 용이성 뿐 아

4) Center for Digital Storytelling, 30 October 2013 <http://storycenter.org/stories>

5) Daniel Meadows, “Digital Storytelling.” 6 November 2013 <http://www.photobus.co.uk>

니라 그 매체와 도구를 다루는 것이 점점 용이해져 감을 의미하기도 한다.

민주화된 매체와 그것을 자신의 방식대로 배열하고 조직하는 창작 활동을 통해 사람들은 미디어, 기술, 기억, 그리고 심지어 자신들에 대한 그들의 관계가 생생해지고 낯설어지며 새로워진다는 느낌을 받게 된다. 이런 환경에서 만들어지는 결과물은 전문가나 예술가들이 아닌 일반인들에 의해서도 어느 정도 완결된 형태를 갖춘 스토리가 창작될 수 있다는 것을 보여주는 좋은 예가 된다. 이와 같은 개별적이고 특수한 스토리들을 만들고 출판하는 것은 초월적 저자 혹은 생산자들에 의해 개인들의 개별성과 특수성이 무시된 채 생산되고 소비되는 억압적 서사들에 맞서 자신의 삶을 설명하고, 그 설명을 자신의 위치에서 참된 것으로 만드는 행위이다. 그것은 자신을 보편적인 기준과 의미에 따라 조직하고 제시하는 위압적인 설명의 정당성을 의심하고 새로운 해석과 가치들을 만들어내는 것을 지향한다.

자서전은 자신의 삶에 대한 능동적인 인식과 의미부여를 촉발한다. 샤리 벤스톡(Shari Benstock)은 "자서전은 … 개인과 사회 사이의 틈을 드러낸다"(1041)고 말하는데, 디지털 자서전은 이 '틈'을 의식하는 평범한 개인들로 하여금 스스로 정체성을 구성하고 표현할 수 있게 해주는 강력한 도구인 것이다. 이와 관련하여 버나진 포터(Bernajean Porter)는 다음과 같이 설명한다.

> 디지털 스토리텔링은 저자들이 말해지고 있는 스토리와 맺고 있는 매우 개인적이고 정서적인 관계에 대해 쓰도록 자극한다. 스토리텔링의 힘은 어떤 사건이나 다른 누군가의 삶에 대해 쓰는 것에 있지 않고, 배경, 세부사항, 그리고 사건들을 그 경험을 가지고 자신의 스토리를 말하는 쪽으로 초점을 옮기는 데 있다.[6]

---

6) Bernajean Porter, "The Art of Digital Storytelling." 6 November 2013

디지털 자서전은 상황, 사건 그리고 문제의 해답을 찾는 과정임은 물론, 자신이 열정을 가지고 있는 대상, 행복이나 분노나 슬픔 같이 삶에 있어서 강렬한 정서를 불러일으키는 사건 등을 조직하는 과정에서 스토리텔러를 주인공으로 만들어준다. 또한 개인은 이 과정에서 수많은 정보, 상황, 사건들을 처리하고, 해석하고, 가치를 부여하는데 있어서도 주도적 역할을 할 수 있게 된다. 따라서 디지털 자서전은 개인적 삶을 영위하는데 있어서도 중요성을 가진다. 그것은 스토리텔러 개인의 갈등과 문제를 해결하고, 삶을 스스로 해석하고, 공동체와 세계에 연결되는 방식인 것이다.

4. 하이퍼텍스트와 하이퍼텍스트 픽션

하이퍼텍스트(hypertext)는 연결, 이질성, 다양성, 유동성 등 디지털 스토리텔링의 특성을 보다 근본적인 차원에서 구현하고 있는 좋은 예이다. 하이퍼텍스트는 정보와 스토리 단위들인 일련의 텍스트 토막들(lexia)과 링크들로 구성되어 독자가 원하는 방향으로 통로를 구성하면서 읽어나갈 수 있는 체제이다. 독자는 자신이 링크들을 선택하면서 읽어갈 순서와 내용을 정함으로써 자신의 통로를 구성할 수 있다. 사실, 하이퍼텍스트는 '비선형적'(nonlinear)이라기보다는 '다선형적'(multilinear)이라고 할 수 있다. 이와 같은 방식은 인쇄 텍스트의 저자가 제시하는 선형적, 연속적 쓰기와 읽기에 대한 도전이 되고 있다. 이것은 서사와 관련하여 독자 개개인의 힘을 증가시킨다.

<http://digitales.us/sites/default/files/Tech4Learning%20DigiTales%20StoryKeepers.pdf>

하이퍼텍스트는 또한 점차 이미지, 동영상, 소리 등 멀티미디어와 결합되어 하이퍼미디어적으로 되면서 강력한 창작의 도구로서의 가능성을 지니게 되었다. 웹 페이지를 만드는 것이 점점 쉬워지면서 웹은 일상생활에 급속히 파고들었고, 이것은 스토리텔링의 영역을 그만큼 넓혀놓는 것이기도 했다. 개인적 존재감, 정서적 내용, 정보 등을 내용으로 하는 개별 웹 페이지들이 링크에 의해 연결되는 하이퍼텍스트 단위들이 되면서 하이퍼텍스트는 중심적 의미를 담은 자족적이고 완결된 책이라는 관념에 의존하는 서사를 일상적이고 사소한 수준에서의 연결이라는 이상으로 대체해가고 있다. 그것은 초월적 중심이나 기준으로의 환원이라기보다는 개별적, 구체적, 이질적 서사들의 비선형적/다선형적인 무한한 확산에 가깝다.

선택과 연결을 통해 읽어나가도록 제작된 '하이퍼텍스트 픽션'(hypertext fiction)은 하이퍼텍스트의 문학적 실험이다. 하이퍼텍스트 픽션은 컴팩트 디스크에 담겨 판매되는 것들도 있고, 웹에 직접 올라와 있는 것들도 있다. 최초의 하이퍼텍스트 픽션 중 하나로 꼽히는 마이클 조이스(Michael Joyce)의 『오후, 하나의 이야기』(*Afternoon, a Story*)는 미국의 이스트게이트 시스템스(Eastgate Systmes)사에서 '스토리스페이스'(Storyspace)라는 프로그램을 이용하여 컴팩트 디스크로 제작해서 판매되었다. 이 소설은 동영상이나 음성 등과는 결합하지 않고 단순히 텍스트 중심의 구조를 가지고 있다. 또 단어, 문장, 문단으로 구성되어 있는 짧은 삽화들이 소설 전체를 이루고 있다. 독자들이 하나의 삽화를 읽은 후 다음 삽화로 넘어가기 위해서는 키보드나 마우스를 이용하여 각 삽화가 제시된 화면 아래쪽의 화살표와 예/아니오 등의 선택지를 계속해서 선택해야 한다. 또 문장 속의 어떤 낱말을 선택해서 다른 삽화로 건너뛸 수도 있다. 이 소설에는 500개 이상의 삽화와 그 보다 많은 선택지가 있고, 하나의 삽화에도 여러 선택지가 있다. 독자들이 스토

리를 변경할 수는 없지만, 그것은 독자들의 읽기행위를 기다리는 하나의 네트워크를 형성하고 있다. 독자가 어느 날 일어난 모호한 사건의 추적 경로를 임의대로 구성해가는 것이 이 소설의 읽기가 된다고 할 수 있다.

물론, 저자가 구축해 놓은 플롯에 저항한다고 해서 그것이 곧바로 독자가 텍스트에 대한 중심적 권위를 획득하는 것으로 연결되지는 않는다. 근대적 서사방식을 이미 경험한 독자들인 우리에게는 적어도 읽기 과정에 있어서는 저자가 구축해 놓은 플롯을 기꺼이 따라가는 것에 익숙해져 있고, 그런 읽기 경험에서 자유로울 수도 없을 것이다. 이와 관련하여 미셸 카오울리(Michel Chaouli)는 독자를 저자의 권위로부터 해방시키는 것이 오히려 독서의 과정에서 독자의 자유를 침해하는 면이 있다고 지적한다. 작품의 의미를 구성할 부담이 저자에게서 독자에게 넘어오게 되면 독자는 그 작품에 대한 비판적 참여 뿐 아니라 상상적 참여의 가능성까지도 없어지게 된다는 것이다(608).

그러나 독자들이 구축해 가는 읽기의 통로를 전제로 하는 하이퍼텍스트 픽션은 서사의 민주화를 넘어 좀 더 근본적인 의미를 가질 수 있다. 그것은 주변화되고 잊혀지기 쉬운 개개인의 의견이나 태도 등을 스토리의 형태로 조직할 수 있는 수단이 될 수 있는 것이다. 이것은 스토리가 일상의 삶에서 차지하는 비중과 그 의의를 새로운 관점에서 바라보도록 만든다. 『오후, 하나의 이야기』의 경우 비록 독자들은 저자가 구축해놓은 범위 내에서만 선택해야 한다는 한계가 있지만, 독자 개개인은 자신의 생각과 선택에 따라 스스로 플롯을 조직할 수 있다. 제이 데이빗 볼터(Jay David Bolter)는 이 소설에 대해 다음과 같이 지적한다.

> 각 에피소드 내에서 보면 『오후』는 관습적인 이야기이다. 다시 말해서, 그것은 관습적인 질서에 따르는 산문(때로는 시의 형태)인 것이

> 다. 그러나 각각의 분기에서 보면 독자는 그 분기들을 만들어 놓은 저자와 협력해서 텍스트를 결정할 기회를 가지게 되는 것이다.(29)

하이퍼텍스트 픽션은 분명히 기존의 저자, 텍스트, 독자의 역할과 기능을 재고하도록 만든다. 이 권력의 재분배는 무엇보다도 독자의 읽기를 통해서만 텍스트로 구성되고 경험된다는 점, 그리고 선택과 연결이 독자의 몫이라는 점에서 시작된다. 조지 랜도우(George Landow)가 하이퍼텍스트를 읽어나가는 사람을 '저자적 독자'(reader-author)(Landow 221)라고 부르는 것은 이런 의미에서일 것이다. 저자, 선형성, 폐쇄성을 대체하는 독자, 다선형성, 연결 등의 원리들은 서사를 일상적인 수준에서 우리의 경험들을 통합하고 의미를 부여하는 강력하고도 유용한 수단으로 위치시킨다.

하이퍼텍스트의 이상은 사실 포스트구조주의 문학이론에서 '작품'(work)과 구분하는 뜻에서의 '텍스트'(text)의 이념에서도 찾아볼 수 있다. 저자와 독자를 날카롭게 구분하는 작품과 달리 텍스트에서 저자는 사라지고 그 자리는 텍스트와 동시에 태어나는 '필사자' (scriptor)로 대체된다. 롤랑 바르트(Roland Barthes)는 「저자의 죽음」("The Death of the Author")에서 텍스트를 "단일한 '신학적' 의미[저자-신의 '메시지']를 전달하는 낱말들의 모임이 아니라 기원적인 것은 하나도 없는 다양한 글쓰기들이 섞이고 부딪히는 다차원적 공간"(146)이라고 정의하고 있다. 그는 텍스트가 구성되는 과정 또한 발화와 그 맥락 속에서만 의미를 가지는 '수행적'(performative) 언어행위에 비유하고 있는데(145), 이것은 읽기에 의해 구성되고 경험되는 하이퍼텍스트를 문학적으로 예시했다고도 볼 수 있을 것이다. 바르트가 제시하는 텍스트성은 '상호텍스트성'(intertextuality)과도 연관되어 있다. 줄리아 크리스테바(Julia Kristeva)에 의해 사용된 이 용어는 "하나(혹은 여러 개)의 의미화

체계가 다른 의미화 체계(들)로 치환되는 것"(59-60)을 나타낸다. 즉 각각의 의미화 체계는 선행하는 의미화 체계들을 변형하는 방식으로 구성된다는 것이다. 이것은 하나의 텍스트를 그에 연결된 무한한 기호, 코드, 담론들의 망이 얽혀 들어간 것으로 보는 개념이다.

텍스트성, 상호텍스트성, 그리고 월드 와이드 웹과 같은 하이퍼텍스트 프로젝트는 독자/관객과 함께 태어나고 경험되는 개개의 텍스트들을 가능하게 하는 일종의 잠재적 조건을 이룬다. 텍스트성과 상호텍스트성, 그리고 하이퍼텍스트는 이와 같은 의미에서 들뢰즈·가타리가 '초월성'과 대비시키는 '내재성'(immanence)에 관련시켜 이해해볼 수도 있을 것이다. 내재성이 "근원적 토대를 갖지 않는 이동성, 흐름, 생성 혹은 변화"(Colebrook 52)라면, 그것은 서사에서 시작과 끝이라는 관념에 대한 재검토를 요구하고, 중앙집권적 권위에 저항하며, 단일한 선형적 흐름에서 벗어나고자 하는 특성을 부각시킨다. 하이퍼텍스트는 개방, 연결, 확산 등을 지향하는 거대한 내재적 네트워크를 이룬다.

5. 결 론

디지털 스토리텔링은 기본적인 차원에서 디지털 세계에 대응하는 방식이다. 정보와 소통의 메시지들을 수용하고, 이해하고, 의미를 부여하는 새로운 방식과 능력이 사이버 문화에서 살아가는 사람들에게 요구되고 있다. 디지털 환경에서 필요한 이와 같은 '디지털 스토리 리터러시'(digital story literacy)는 예술가만 가질 수 있는 배타적인 기술이 아니라 우리 모두가 배우고 활용할 수 있고, 또 그렇게 해야 하는 것이다. 스토리는 기본적으로 우리의 삶의 경험들을 통합하고 정리하는 행위이며, 여기에 더해진

디지털 기술은 이런 실천을 개인적이면서도 동시에 집단적인 차원으로 확산시키고 있다. 따라서 디지털 스토리텔링은 개인과 공동체들에게 표현과 소통의 기회를 확대시켜 주고 있다. 이것은 문자성에 기초한 권위적 서사에서는 제한적일 수밖에 없는 특징이다.

그러나 다른 한편 디지털 환경에서의 매체의 민주화에는 그 긍정적 가능성과 동시에 많은 우려 또한 존재한다. 스토리의 수준, 콘텐츠와 정보의 신뢰성, 그리고 독자/관객의 참여 기회가 확대되지만 그 자유가 제한적일 수 있다는 점 등이 문제가 될 수 있다. 특히 참여의 정도와 관련해서, 블로그 콘텐츠의 게시자와 독자/관객, 그리고 하이퍼텍스트 서술자는 어떤 면에서는 정보와 스토리가 상호 교차하는 지점에 있는 연결고리에 불과하다고 할 수도 있다. 링크들은 어느 정도 선택의 자유를 주면서도 접속 이전에 이미 존재하는 거대한 망에 종속되어 그 속에서 자신의 위치를 결정하도록 만든다. 마지막으로, 무엇보다도 디지털 기술이 기존의 매체들에 비해 훨씬 더 정교하고 세련된 통제의 수단으로 작용할 수 있다.

이런 점에서 일상적 삶의 미세한 부분까지 포획하는 디지털 문화가 구축하는 보다 거대하고 정교한 감시체계에 수동적인 주체들로 편입될 위험도 있다. 말을 페이지 위에 균질화된 음성기호들로 바꾼 인쇄술에 의해 양산된 개별화되고 표준화된 근대적 주체들(Eisenstein 56)은 자본주의의 자유로운 소비주체로 편입됨으로써 그 체제를 유지하고 확대하는데 기여했다. 마찬가지로 디지털 매체가 표면상 가능하게 해주는 상호작용적 스토리텔링 방식과 표현 기회의 확대는 개인을 디지털 주체(digital subject)로 구성하고 통제할 위험이 상존하는 것이다. 이것은 인쇄술이 구축해놓은 체계보다 훨씬 복잡하고 정교하고 거대한 이데올로기로 기능할 수도 있다. 레프 마노비치(Lev Manovich)는 상호작용성에 대해 루이 알튀

세르(Louis Althusser)적 의미에서의 이데올로기적 작용, 즉 개인을 그 속으로 호명해서 다른 누군가의 정신 구조를 자신의 것으로 오인하도록 만드는 작용이라고 설명한다(61). 따라서 디지털 기술의 잠재력에 대해서는 신중하게 접근해야 한다. 그것이 삶의 질의 향상, 매체의 민주화, 사회적 유대 등을 위한 유용한 도구가 될 수는 있지만 그것이 본질적으로 그런 것은 아니다. 그 잠재력이 실현되는 방향은 우리가 처한 환경과 조건, 그리고 그 속에서의 실천에 따라 이루어질 것이다.

분명한 것은, 구술성과 문자성을 통합시키면서 강화된 구술성에 기초한 디지털 스토리텔링이 서사의 본질에 대한 새로운 성찰을 요구하고 있다는 점이다. 우리는 의식, 세계, 삶을 조직하고 설명하는 서사를 구성하는데 있어서 많은 부분 문자적 방식에 기댄다는 점에서 그것은 분명 필요성과 가치를 지닌다. 그렇지만 문자적 서사는 논리, 추상성, 동일성 등에 연관되며, 구체성, 이질성, 다양성, 그리고 더욱 중요하게는 우리의 구체적 삶과 세계의 차이와 생성적 측면을 놓치거나 사상하게 된다. 이차적 구술성을 서사적으로 구현하면서 확대시키는 디지털 환경은 저자의 권위, 그리고 출판과 유통 등의 제도들에 의해 표현을 거부당했던 개인들이 새로운 방식과 어법들로 발화할 수 있는 가능성을 점점 확대시키고 있다. 이런 환경에서 만들어지고 소통되는 스토리들은 자신에의 환원을 강요하는 거대서사들로 인해 개인들이 고유한 발화방식을 유지하는 것을 방해받을 때 발생하는 침묵과 고통을 표시한다.

디지털 스토리텔링이 일시적인 유행에 그치지는 않을 것으로 보인다. 프로젝트들이 계속 만들어지고 온라인에 참여하는 청중이 늘어가고 멀티미디어적이고 다장소(multivenue)적으로 되면서 그것은 점점 더 지배적인, 심지어 표준적인, 스토리 생산과 소비의 형식이 될 가능성이 충분하다(Alexander 136). 그것은 또한 표현 기

회의 단순한 양적 확대에 그치지 않고 탈중심화된 스토리를 지향할 수 있는 가능성을 가지고 있다. 기원적인 저자나 생산자에 의해 일단 출판되면 고정되어버리는 독백적인 글쓰기와 그것에 대한 고독한 소비를 넘어 그것은 대화를 가능하게 하는 스토리텔링이기 때문이다. 생산과 소비가 날카롭게 구분될 때 서사는 주로 어떤 사회의 특정의 믿음, 가치, 신념의 체계를 전달하는 수목적 모델로 환원되기 쉽다. 이에 반해 연결점들의 끝나지 않는 상호작용으로 이루어지는 디지털 스토리텔링은 리좀적 모델에 가까워질 수 있다. 그것은 초월적 일자나 중심에 의해 의미를 수동적으로 부여받지 않으며, 차이와 생성이 분출되는 서사의 가능성을 함축한다.

참고문헌

전경란, 『디지털 게임의 미학: 온라인 게임 스토리텔링』, 서울: 살림, 2005.

Alexander, Bryan, *The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media*, Santa Barbara: Praeger, 2011.

Barthes, Roland, *Image/Music/Text*, Trans., Stephen Heath, London: Fontana, 1977.

Benstock, Shari, “Authorizing the Autobiographical.” In Robyn R. Warhol and Diane Price Herndl (Eds.), *Feminisms: An Anthology of Literary Theory and Criticism*, New Brunswick: Rutgers University Press, 1996, pp. 1040-1057.

Blood, Rebecca, *The Weblog Handbook: Practical Advice on Creation and Maintaining Your Blog*, Cambridge: Basic Books, 2002.

Bolter, Jay David, “Literature in the Electronic Writing Space.” In Myron C. Tuman (Eds.), *Literacy Online: the Promise (and Peril) of*

Reading and Writing with Computers, Pittsburgh: University of Pittsburgh Press, 1992, pp. 19-57.

Chaouli, Michel, "How Interactive Can Fiction Be?", *Critical Inquiry* 31-3, 2005, pp. 599-617.

Colebrook, Claire, *Understanding Deleuze,* Crows Nest: Allen & Unwin, 2002.

Deleuze, Gilles and Felix Guattari, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia,* Trans., Brian Massumi, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987.

Eisenstein, Elizabeth L., *The Printing Revolution in Early Modern Europe,* Cambridge: Cambridge University Press, 1983.

Joyce, Michael, *Afternoon, a Story,* Watertown: Eastgate Systems, 2001.

Kristiva, Julia, *Revolution in Poetic Language,* New York: Columbia University Press, 1984.

Landow, George P., *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization,* Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2006.

Manovich, Lev, *The Language of New Media,* Cambridge: MIT Press, 2001.

Miller, Carolyn Handler, *Digital storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment,* 2nd ed., Amsterdam: Elsvier/Focal Press, 2008.

Ohler, Jason, *Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity,* Thousand Oaks: Corwin Press, 2008.

Ong, Walter J., *Orality and Literacy: Technologizing of the Word,* London: Methuen, 1982.

Richardson, Will, *Blogs, Wikis, Podcasts, and Other Powerful Web Tools for Classrooms,* 3rd ed., Thousand Oaks: Corwin Press, 2010.

<인터넷 자료>

Center for Digital Storytelling, 30 October 2013
<http://storycenter.org/stories>
Meadows, Daniel, “Digital Storytelling.” 6 November 2013
<http://www.photobus.co.uk>
O’Reilly, Tim, “What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software.” 30 October 2013
<http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>
Porter, Bernajean, “The Art of Digital Storytelling.” 6 November 2013
<http://digitales.us/sites/default/files/Tech4Learning%20DigiTales%20StoryKeepers.pdf>
Wikipedia, “Digital Storytelling.” 6 November 2013
<http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_storytelling>

Digital Narrative as Difference and Dynamism: Synesthetic Immanence

Won, Chul

The use of digital tools for storytelling purposes has spreaded over a broad field since the digital technologies and environments advanced recently. Digital storytelling, which means telling stories with digital technologies and devices, continue to increase since the advent of “Web 2.0”. Web 2.0 transformed the content and way of digital storytelling fundamentally. The newly emerged platforms, such as blog, twitter, wiki, YouTube, podcast and so on, have two main features: microcontents and social architecture. These social media help ordinary people to publish and share niche information, the stuff of everyday life, and their private opinions on the Web. This web-based narrative enables people to tell stories and to socially proceed them through interactive dialogue among their participants.

Web 2.0 digital storytelling appeared as a distinct category differentiated from classical narrative forms and mass media. It consists both of personal contents and public complements. Blogs, one of the most visible form of digital storytelling, invite comments, complements, criticism, protests to make their stories go on. Hypertext, another form of digital storytelling, is open to interactive process. World Wide Web is itself a huge hypertext project. Interactivity lets readers/searchers navigate and construct their own path in the galaxy of lexia. It can be said that the way in which digital storytellers tell their stories is connecting and sharing.

We can refer to the “rhizomatic” writing in delineating the potentialities of digital storytelling. Gilles Deleuze and Felix Guattari contrast “rhizome” to aborescent model, which depends on hierarchical system. Rhizome is a multiplicity that connects the various dimensions and sprawl itself horizontally. It would never be reduced to a sort of principle or transcendental origin. Likewise,

digital stories remain open to the process of connecting and attract various and even heterogenous microcontents rhizomatically. In this sense, digital storytelling goes toward “the plane of immanence” where there are only difference and becoming.

Key words : Web 2.0, blog, hypertext, digital autobiography, rhizome

원 철
소속: 부산외국어대학교 영어학부
주소: 부산시 금정구 장전 2동 713번지 금정산 SK뷰아파트 114-903
전화번호: 051-640-3008
전자우편: cwonc@hanmail.net

이 논문은 2013년 11월 10일 투고하여
2013년 12월 09일까지 심사 완료하여
2013년 12월 31일 게재 확정함.