

도서관의 한 조각도 사정이 있다

최윤주

도서관에서 일하고 있으니 내가 꼭 'NPC¹⁾' 같다. 나는 아무 생각 없이 그냥 돈벌이 하러 온 건데, 한두 번씩 내게 와 책 있는 자리를 묻는 '이용자'들을 마주하고 있으면 아, 나는 이용자가 아니라 '정석근로학생'이구나- 깨닫게 된다.

그 사실을 처음 안 건 일을 시작한 날이었다. 겨우 20분 전에 교육을 마친 나한테 무려 두 명이나 말을 걸었다. 한 명은 그리스로마신화 책을 찾는 젊은 남자였고 다른 한 명은 책이 훼손됐으니 데스크에 갖다 주라는 중년의 남자였다. 후자의 요청이야 어려울 것 없었지만 젊은 남자의 청은 '가까스로 다행스러운' 일이었다. 아직 나도 서가의 위치를 다 못 외운 상태였기 때문이다. 정말 다행스럽게도, 그 책은 일전에 지나가다 '정석 100선'에 꽂혀있는 걸 본 적이 있었다. 실은 그것조차도 확실하지 않아 중앙의 서가를 손으로 가리키며 "저 쪽에 있었던 것 같아요-"라며 말끝을 흐렸다. 지금 와 생각해보면 손짓도 대사도 어찌나 애매하고 바보 같은 것이었는지. 어쨌거나 당시 상황은 어설프게나마 모면했다.

그런데 6개월의 근로를 마친 지금까지도 모르는 것투성이다. 제본을 해달라는 요구를 받은 적이 없어 제본할 줄도 모르고, 대체 제자리에 꽂혀 있는 책을 어떻게 찾아다 줄 수 있는지 여전히 모르겠다.

생각해보면 그렇다. 바코드를 찍든, 책을 정리하든, 문의 전화를 받은 결국엔 다 사람이 하는 일이다. 완벽하지 않단 거다. 그런데 '이용자'의 입장이 되면 자주 그 사실을 잊어버린다. 웬지 묻기만 하면 행방불명된 책까지도 GPS라도 달아놓은 것처럼 순식간에 척척 찾아내줄 것 같다. 아마 그런 착각에 빠져있는 사람이 나만은 아닐 거다. 나를 바라보는, 내게 문의하던 많은 사람들 역시 나와 비슷한 생각을 하고 있지 않을까. 그런데 그건 정말이지 착각이다. 일을 하고 꽤 지나서도 나는 '무라카미 하루키'의 책을 묻는 여자를 안심하며 도와줬는데, 바로 3분 전에 정리했던 곳이기도 가능한 일이었다. 그럴지 않았다면 나는 또 저기쯤이었던 것 같아요-라는 불확실하고 바보 같은 대답을 했을 테지.

'내 앞에 선 직원으로 추정되는 저 이'가 사람임을 잊는 건 비단 능력 면에서만 이 아니다. 나를 포함해서, 보통의 이용자들은 그들이 가지고 있을 '인간적인 면'까지 쉽게 잊어버리는 것 같다.

1) Non-Player Character, 게임 안에서 플레이어가 직접 조종할 수 없는 캐릭터. 플레이어에게 퀘스트 등 다양한 콘텐츠를 제공하는 도우미 캐릭터다. (출처 : 네이버 지식백과)

내가 나의 불룩 나온 아랫배를 통통 두드려가며 책 정리를 했다거나 검은 마스크를 쓴 신비한 느낌을 주는 외국인 미남을 훑어본다 그와 눈이 마주쳐 얼른 고개를 돌려버렸던 사실 같은 걸 도서관 이용자들은 상상도 못할 거다. 안 한다고 하는 게 더 맞는 표현일지도 모르겠다. 당연히 그런 구체적인 상황들, 애초에 아무도 안 보고 있을 거라 생각했기에 했던 은밀하고도 사소한 행동들을 기억해주길 바라는 건 아니다. 하지만 익숙하지 않은 일이 너무 고될 때, 나 또한 시험 기간임에도 불구하고 도서관을 가득 채운 공부하는 이들을 책 정리 하며 바라만 봐야 할 때, 어디에라도 한 번씩 힘듦을 내색하고 싶어지곤 했다.

어쩌면, 일하는 동안의 나는 도서관의 일부일 수도 있겠다 생각이 들었다. 도서관을 이루고 있는 수만 권의 책처럼 나 역시 누군가 말을 걸어주지 않으면 좀처럼 입을 열 일이 없었다. 책상, 컴퓨터, 소파처럼 누군가 필요로 하지 않으면 자리할 이유가 없는 듯했다. 그리고 그건 정말이지 어렸을 적 즐겨 했던 게임 속 NPC와 꼭 닮아있다. 늘 한 자리를 서성거리며 기다리고 있다가 유저가 다가와 말을 걸 때만 비로소 입을 열던 이들. 어린 내 눈엔 아무리 염색을 하고 펫을 달고 다니고, 심지어 캐쉬템으로 도배를 한다 해도, 소품종 대량 생산을 거쳐 비등비등한 모습인 우리 유저들과 NPC는 근본적으로 달라 보였다. 엄청나게 예쁘거나 울퉁불퉁한 근육을 가진 건 물론 짙고 못생긴 모습까지도, 우리 이용자와는 다른 NPC 고유의 이질성으로 다가와 생경하기만 했다. 그를 바라보며 생긴 우리의 호기심이 잘못 방향을 틀면 종종 그를 가뉘는다는가 계속해서 말을 거는 다소 안쓰러울 정도로 변태적인 모습들이 나타나기도 했지만.

나로 인해 고생했을 가상 세계 속 우리 NPC들의 처지를 10년이 지난 지금에서야 공감해보니 자연히 어디선가 고생하고 있을 또 다른 'NPC'들로 생각이 번진다.

불과 며칠 전 인터넷을 떠들썩하게 했던 '백화점 갑질 고객, 무릎 사과' 사건 말이다. 지나치다 싶은 고객의 항의(를 가장한 진상 짓)를 무마하고자 무릎을 꿇고 사과했던 직원의 모습이 찍히면서 도마에 올랐다. 공손히 두 손 모으고 무릎 꿇은 모습이 가련하다. 분란의 원인이 된 두 모녀도 나처럼 이상한 취향의 소유자였던 걸까. 아니. 돈과 처지를 앞세워 타인을 몰아붙이는 진상 짓을, 나름대로 애정과 동경 위에 선 호기심과 동일시할 수는 없을 것 같다.

짧은 기사만으로 선불리 판단할 생각은 없다. 사건은 다양한 관점에서 다양하게 해석될 수 있고 진상 짓들에도 분명 나름의 이유들이 있을 것이다. 하지만 꽤 확신할 수 있는 건, 이 모든 일이 '사람임을 잊음'으로써 빚어진다는 것이다. 내 앞의 서비스를 제공하는 이가 도서관의, 맥도날드의, 백화점의, 다른 어떤 기관의 일부로 느껴지는 순간, 우리는 그도 사람임을 잊게 된다.

그러나 현실은 게임이, 그 속의 사람들은 NPC가 아니지 않나. 퇴근하면 친구를 만나기도, 어느 곳의 이용자가 되기도 하는, 사실은 일하는 와중에도 배를 두드리거나 미남을 훑쳐보기도 하는 것이 그들이고, 또 우리다.

하물며 말하지 않는 책도 각각의 사연을 가지고 있다. 도서관 일을 하며 알게 된 흥미로운 사실은, 책도 살핀다는 사실이다. 오랜 시간을 거치며 많은 이들의 손을 탄 책은 때 묻고 똥똥하다. 수많은 이들의 손길과 눈길이 그 책만의 두툼한 사연을 만들어낸 것이다. 역시 오래, 애정을 가지고 바라보면 그의 사연이 보이는 법이다. 이왕이면 그 눈길을 우리 NPC들, 지척에 서있는 서로에게도 주면 안 될까. 현실은 게임이 아니지만, 게임처럼 기쁘고 즐겁게 만들어 갈 수는 있지 않나.