

융합사회의 소통양식 변화와 사회진화 방향 연구

2009. 11

연구기관: 한국사회학회
연구책임자: 김문조(고려대학교 교수)
공동연구원: 김동광(고려대학교 과학기술학연구소)
민웅기(고려대학교 응용문화연구소)
참여연구원: 김남옥(고려대학교 박사과정)
이혜수(고려대학교 박사과정)
김미사(고려대학교 석사과정)
이한솔(고려대학교 석사과정)
송지연(고려대학교 석사과정)

1. 본 연구보고서는 방송통신위원회의 방송발전기금으로 수행한 『디지털 컨버전스 기반 미래연구(I)』의 연구결과입니다.
2. 본 연구보고서의 내용을 발표할 때에는 반드시 방송통신위원회 『디지털 컨버전스 기반 미래연구(I)』의 연구결과임을 밝혀야 합니다.

제 출 문

정보통신정책연구원 원장 귀하

본 보고서를 『융합사회의 소통양식 변화와 사회진화 방향 연구』의 최종보고서로 제출합니다.

2009. 11. 30

연구기관: 한국사회학회

연구책임자: 김문조(고려대학교 교수)

공동연구원: 김동광(고려대학교 과학기술학연구소)

민웅기(고려대학교 응용문화연구소)

참여연구원: 김남옥(고려대학교 박사과정)

이혜수(고려대학교 박사과정)

김미사(고려대학교 석사과정)

이한솔(고려대학교 석사과정)

송지연(고려대학교 석사과정)

목 차

요약문	7
제 1 장 서 설	21
제 2 장 기술사회적 발전과 소통양식의 변화	24
제 1 절 소통양식의 역사적 전개	24
1. 전(前)매체시대(Pre-Media Age)	25
2. 매체시대(Media Age)	28
3. 융합시대(Convergence Age)	34
제 2 절 소통양식의 일반적 변화상	37
1. 누적적·배가적 관점으로서의 소통발전	38
2. 불연속적 발전단계	39
3. 융합사회의 시대적 의의	41
제 3 절 소 결	42
제 3 장 융합사회의 특성과 대응	44
제 1 절 융합사회 특성론	44
1. 융합사회의 창발적 특성들	45
2. 융합사회의 인간: 진정성의 상실	47
3. 총체적 혼돈의 시대	51
제 2 절 융합사회 대응론	54
1. 비딱하게 보기	54
2. 새로운 세계관의 형성: 환상원리의 대두	56

제 3 절	소결: 생활 전략으로서의 소통	62
제 4 장	융합사회의 새로운 소통이론	65
제 1 절	합리성의 비판적 고찰과 소통합리성의 요구	66
1.	합리성이론의 전개 현황과 한계	66
2.	합리성 차원의 역사적 조망과 새로운 소통합리성의 요구	69
제 2 절	융합시대의 소통합리성: 소통이론의 재조명	77
1.	하버마스 소통이론의 재조명	78
2.	한나 아렌트의 소통 개념	84
제 3 절	양성적 소통론을 향하여	86
1.	융합사회와 루만의 체계이론	88
2.	루만의 소통이론	90
3.	융합사회의 새로운 소통이론의 가능성	92
제 4 절	소 결	94
제 5 장	새로운 소통양식과 사회진화의 항방	96
제 1 절	소통양식의 계보학	96
1.	단선적 소통	98
2.	방사적 소통	98
3.	융합적 소통	99
4.	소통양식과 사회진화의 제 유형	100
제 2 절	사회진화의 양대 범주	100
1.	진화론의 유형	101
2.	고전적 진화론(Classical Evolution Theory)	103
3.	확장적 진화론(Extended Evolution Theory)	105
제 3 절	포괄적 진화론(Inclusive Evolution Theory)	109
1.	인간중심적 사고로부터의 탈피	109

2. 다형적 모형으로의 접근	111
3. 총체적 관점으로서의 포괄적 진화론	113
제 4 절 소결: 소통사회의 미래상	113
제 6 장 “신(新)소통사회”와 그 적들	115
제 1 절 새로운 소통질서의 형성	116
제 2 절 신(新)소통사회의 역기능	118
1. 시민사회 영역: 조율의 위기(Crisis of Alignment)	119
2. 국가 영역: 지배구조의 위기(Crisis of Governance)	124
3. 시장 영역: 유통의 위기(Crisis of Circulation)	129
4. 통제와 감시의 변증법	134
제 3 절 소 결	139
제 7 장 결 어	141
참고문헌	143

표 목 차

〈표 2-1〉 소통양식의 전개과정	37
〈표 5-1〉 다양한 진화론과 진화의 방향 및 주체	102

그림 목 차

[그림 2-1]	스페인의 알타미라 동굴벽화와 프랑스 라스코 동굴벽화	27
[그림 2-2]	문자의 초기형태 상형문자	28
[그림 2-3]	구텐베르크의 활자성서	30
[그림 2-4]	마이브리지의 연속사진	33
[그림 3-1]	리좀(Rhizome)	50
[그림 3-2]	융합사회의 총체적 혼돈 양상	53
[그림 3-3]	옷장을 통해 맞닿은 현실세계와 환상세계(나니아 연대기)	59
[그림 3-4]	마이크로 블로그 서비스 ‘Twitter’	61
[그림 4-1]	인류사적 사회변동에 따른 합리성 논의	68
[그림 4-2]	합리성의 사적 전개	76
[그림 4-3]	융합시대의 새로운 합리성의 모색	77
[그림 5-1]	고전적 진화론 관련 도안	104
[그림 5-2]	고전적 진화론과 사회진화론이 가지는 진화의 개념 차이	107
[그림 5-3]	소통양식의 변화와 사회진화	114
[그림 6-1]	감시와 통제의 변증법	135
[그림 6-2]	모리스 베나운의 작품〈Watch out!〉	138

요 약 문

□ 연구의 배경 및 목적

“소유에서 존재로” 혹은 “물질에서 정신으로”라는 표현들로부터 유추할 수 있듯, 근자에 인류사회의 “핵심적 생활관심(central life interest)”은 물질 소유에서 정신적 충족으로 이행하고 있다. 한국사회 역시 산업화 및 민주화 단계를 지나 정보화가 가속화하는 최근에 이르러 경제적 곤궁과 정치적 억압을 넘어 사회적 단절이 사회 불안의 주요 원천으로 떠오르고 있다.

단절에 대한 우려는 혈연이나 지연을 중심으로 한 원초적 공동체의 와해에 동반한 개인화(individualization)와 함께 고조되고 있다. 따라서 인간과 인간, 혹은 인간과 사물을 맺어주는 소통이 삶의 의미를 좌우하는 새로운 시대적 화두로 등장하고 있으며, 그러한 경향과 함께 소통을 매개하는 미디어의 중요성이 증대하고 있다.

디지털 기술의 발전은 뉴미디어의 확산과 더불어 기술적·자료적·조직적 차원을 중심으로 한 미디어 융합을 촉진하고, 이러한 미디어 융합은 다시 제도적·문화적·의식적·초국적 차원의 사회적 융합을 야기함으로써, 궁극적으로 첨단 미디어를 기반으로 하는 융합사회의 출현을 추동한다. 뉴미디어를 기축으로 하는 융합사회에서는 “미디어가 사회요 사회가 곧 미디어”라는 등식이 성립하는 바, 미디어를 매개로 한 의사소통은 최근 사회활동, 사회관계, 사회구조 및 사회적 에토스에 이르는 사회적 성격을 좌우하는 요체로 대두되고 있다. 이처럼 소통이 사회체계의 구성 요소가 되는 소통사회에서 소통양식은 사회체계의 변화와 마찬가지로 고착적 상태에 머물지 않고 끊임없이 변화한다. 따라서 소통지향사회의 동학을 파악하는 일이야 말로 첨단 뉴미디어가 사회체계를 종횡으로 연결하게 될 후기정보사회의 선차적 과제임이 틀림없다.

따라서 본 연구에서는 (1) 기술발전과 소통양식의 변화에 대한 통시적 고찰에 이어, (2) 디지털 기술에 의한 미디어 융합이 추동하는 융합사회의 특성과 대응을 논하고, (3) 융합시대에 적실한 소통이론을 모색하며, (4) 새로운 소통양식에 준거한 사회진화의 모형을 제시한 후, (5) 소통사회의 미래에 전망되는 문제점들을 색출하여, (6) 융합시대에 대비한 정책 방향을 탐지해 보고자 한다.

□ 연구 주요 내용

○ 제1장 서 설

융합사회는 명확한 경계설정과 구분 그리고 ‘구별짓기’의 원리로 조직되어 분리와 배제, 보편적 규범성, 명확한 인과성, 표준화, 중심화, 대서사를 특징으로 하는 근대적 사유와 대비되는 속성들을 함유한다. 그것은 차이, 다양성, 비보편적 보편, 탈중심화, 미소서사 등을 특징으로 하면서 총체적 조화를 이루는 모자이크 사회의 모습을 지향한다.

이 같은 융합사회는 미디어생태계의 지각변동과 긴밀히 연관되어 있다. 미디어생태계의 변화가 결정적 계기로 지목되는 이유는 그것이 소통양식의 변화를 추동함으로써 새로운 사회관계를 형성하는 요인으로 작동한다는 점에 있다. 그것은 기술의 영향력은 인간의 활동이라는 제한된 영역 속에 가둘 수 있는 것이 아니라 사회의 총체적 변화를 수반한다는 기술생태론자 닐 포스트먼의 논지에서도 여실히 드러난다.

따라서 미디어 융합에 의해 추동되는 융합사회는 소통양식의 변화상에 기초한 사회진화론적 도식에 준거해 분석되어야 한다. 그러한 문제의식 하에 본 연구에서는 사회구성 원리의 핵심을 점하는 합리성 개념의 변천을 중심으로 융합적 사회질서의 기본적 특성, 문제점 및 대응 방안을 규명해 보고자 한다.

○ 제2 장 기술사회적 발전과 소통양식의 변화

－ 제1 절 기술과 사회의 상호작용

기술체계와 사회체계의 관계도식에 대한 접근은 크게 다음의 세 가지 유형으로 대별할 수 있다. 첫째는 기술발전이 사회체계의 변화를 선도한다는 기술결정론적 접근(Technological Deterministic Approach)이고, 둘째는 사회적 영향력을 강조하는 사회형성론적 접근(Social Shaping Approach)이며, 셋째는 양대 체계의 쌍방향적 상호작용을 전제로 하는 기술사회론적 접근(Social Studies of Technology Approach)이다.

이들 중 오늘날 정설로 간주되는 것이 기술체계와 사회체계의 교호성을 강조하는 세 번 접근이다. 따라서 본 연구에서는 기술사회론적 접근에 근거해 융합적 기능이 강화되는 미디어 기술의 사회문화적 파장과 더불어 새로운 사회질서가 요구하는 기술적 수요를 종합적으로 분석함으로써, 융합이 새로운 사회조직 원리로 확립되는 일련의 과정을 균형적 시각에서 파악해 보고자 한다.

－ 제2 절 소통양식의 역사적 전개

미디어 기술의 발전으로 소통 영역은 확장되고 다중화 되어 가고 있다. 매체에 의존하기 이전의 인류는 신체를 이용한 직접적 소통만으로 의사를 교환하였다. 라디오는 음성정보를 일방적으로 전달하는데 그치지만 텔레비전은 영상정보까지 전달할 수 있다. 텔레비전은 영상과 소리를 일방적으로 전달할 뿐이지만 IPTV는 시청자의 요구와 의견이 반영 가능하다. 나아가 고도의 원격통신을 가능하게 한 인터넷과 휴대전화로의 발전은 시공간의 확장과 동시성을 극대화할 수 있는 융합적 소통의 시대를 본격화하고 있다. 따라서 이 절에서는 소통양식의 통시적 변화상을 (1) 이렇다 할 의사전달 기구가 상용화 되기 이전의 구술, 형상, 문자 중심의 전(前)매체 시대, (2) 활자와 매스미디어 중심의 매체 시대 및 (3) 인터넷과 같은 뉴미디어 등장 이후의 융합시대로 구분하여 소통양식의 변화를 개관해 보고자 한다.

－ 제3 절 소통양식의 변천사

기술 발달로 인한 의사소통 양식의 변화는 (1) 전(pre)합리적 단계, (2) 합리적 단

계, (3) 후(post)합리적 단계로 대별 가능하다. 기술체계와 사회체계의 공변성을 전제로 하는 기술사회적 관점에서 상기 단계들의 특성을 간략히 요약하면 다음과 같다.

(1) 전(前)합리적 단계: 인습이나 관례에 의해 이루어지는 전통적 행위, 혹은 자연 발생적 감정에 의해 좌우되는 정서적 행위와 같이 이성적 판단과는 무관한 원초적 동기에 의한 행위가 풍미하는 상황을 지칭함

(2) 합리적 단계: 계몽주의를 근간으로 하는 서구 근대사상에서 강조되는 이성적 사고나 행동이 사회구성의 지배적 원리로 존속하는 상황을 뜻함

(3) 후(後)합리적 단계: 근대적 합리성에 내포된 이성중심주의(logocentrism)를 넘어선 새로운 행동원리가 풍미하는 단계로서, 지난 수십 년간 건축을 필두로 한 예술계나 학문세계에 새로운 충격을 가해 온 포스트모더니즘이 그러한 후(後)합리적 사회질서를 대변하는 표상의 전형으로 간주될 수 있음

(4) 후(後)합리적 소통이론의 모색

미래 정보사회를 근대적 합리성의 지양이 요청되는 후(後)합리성 단계로 설정하고 그 같은 새로운 현실에서 출현될 것으로 예상되는 소통합리성의 성격을 이성적, 감성적, 심성적 차원으로 구분하여 고찰한 결과, 이성적 합리성의 신화가 날로 퇴색되어가는 후합리성 단계에서는 주도적 행동양식의 정향을 근대적 이성의 가치를 포기해야 한다는 몰(沒)이성주의적 방안 및 근대적 이성의 협애성을 초극해야 한다는 초(超)이성주의적 방안으로 구분할 수 있을 것 같다. 하지만 이 같은 양단적 주장 사이에서는 개별적 이성들 간의 상호 조정이나 설득을 강조하는 간(間)이성주의적 정향을 상정할 수 있는데, 이성과 감성을 포괄한 양성적 소통이론이 현 단계의 가장 적실한 대안으로 사료된다.

○ 제3장 융합사회의 특성과 대응

－ 제1절 융합사회 특성론

융합사회는 미디어 기술과 사회문화의 변화상이 공진화하는 과정에서 드러나는 새로운 사회적 양상이다. 뉴미디어의 특성인 전방위적이고, 연동적이며 역동적인

특성들이 그대로 문화적 양상에 반영되는 가운데 사회 각 분야에서 초(超)복잡계적 모습들이 나타나게 된다.

개방성, 유동성, 섞임, 호환성을 포괄하는 이러한 외부세계의 혼돈은 다시 사회 내 주체들이 겪는 “진정성 상실의 위기”와 맞물려, 모든 고정적인 것들이 사라지는 와중에서 개별 주체들이 겪는 혼란은 융합사회를 아무 것도 확실치 않은 “총체적 혼돈의 시대”로 접어들게 한다.

이러한 총체적 혼돈 속에서 새로운 사회적 질서를 만들어내는 다양한 시도들이 관찰되는데, 그 가장 특징적인 것은 개별 주체들은 개인의 주관적 욕망과 관심을 환상원리를 통해 ‘이야기’함으로써 혼돈에 대처하려는 자세이다. 이는 융합사회의 새로운 질서를 이끌어내는 힘이 위에서 아래로의 위계적 방식으로가 아니라 소통을 중심으로 하는 수평적 질서로 전환되고 있음을 함의한다.

－ 제2절 융합사회 대응론

복잡성이 증대되어 진짜와 가짜의 구별이 내파된 외부세계와 탈진정성이 지배하는 내면세계의 혼돈은 안과 밖의 교호적 상승작용을 통한 이중적 혼돈(dual chaos) 상황을 야기한다. 이러한 이중적 혼돈은 일회적 상태로 끝나는 것이 아니라 외부세계의 초복잡성과 내면세계의 무질서함의 상호작용에 의해 보다 심화된 탈진정화와 복잡화를 배가적으로 야기한다. 즉, 외부세계는 다른 환경과의 교섭에 의해 끊임없이 변하고, 다면화하는 주체 역시 그러한 외부세계를 인지하면서 지식, 정보, 물자를 끊임없이 주고받는다. 이러한 개방체계(open system)는 혼돈을 가중화하거나 지속할 뿐 아니라 보다 고차원적인 총체적 혼돈(total chaos)상태로 인도한다.

기존 질서가 와해되어가는 융합사회를 살아가는 개인들은 각자 다른 관심에 따라 사물을 선별적으로 관별하며, 적극적으로 ‘외치기’보다 수동적인 ‘중얼거림’을 선호한다. 이 소소한 이야기들에서 가장 중요시 되는 것은 개인의 주관적 욕망을 대변하는 자유로운 상상력이다. 이러한 상상력은 환상원리로서 중간계에서 체현할 개연성이 높은 바, 현실계와 상상계의 혼합적 성격을 함유한 중간계는 융합사회가 본격화하는 최근 새로운 삶의 터전으로 자리잡아가고 있다. 이러한 융합적 현실 하에서 개

인의 주관적 열망은 소통행위에 체현되어 개별 주체들의 환상적 욕구를 충족시킬 수 있는 서사적 소통양식이 사회적으로 풍미할 것으로 전망된다.

○ 제4장 융합사회의 새로운 소통이론

－ 제1절 미디어 생태계의 변화

융합기술의 발달은 기존의 소통질서를 재편함으로써 구성원 간 소통수단의 급진적 확장을 야기해 사회를 거대한 소통의 체계로 변모시킨다. 물론 이전의 인쇄술, TV의 출현과 IT기술의 등장 등이 소통 양식의 변화를 초래하여 사회를 혁명적으로 재편하였음이 사실이나, 융합기술의 혁신성은 이전의 어떤 것에 비견해서도 혁신적이고 급진적일 것으로 예견된다. 요컨대 새로운 시대적 변화를 시사하는 융합적 사회질서의 핵심 축이 융합기술이라는 점은 부정할 수 없는데, 특히 최근 미디어 패러다임의 변화를 주도하는 기술적 융합은 그 어느 때보다도 사회 전반에 급진적 변화를 추동할 것으로 본다.

그러나 융합기술로 촉발된 ‘융합사회’에 대한 탐색 과정에서 궁극적 중요성을 지니는 것은 의미의 융합으로, 의미가 원활히 섞인다는 것은 소통이 잘 된다는 것을 뜻한다. 융합사회가 미디어 융합기술에서 촉발된 만큼 미디어－인간 간의 정보교환이 중요함은 의심할 여지가 없다. 그러나 융합사회의 내재적 변혁은 소통구조의 변화에서 확인할 수 있는 바, 새로운 융합사회에 온전히 대처하기 위해서는 새로운 소통 이론의 개발이 필수적이라고 본다.

－ 제2절 합리성의 역사적 전개

융합사회의 합리성은 근대적 합리성과 탈근대적 합리성의 접점을 출발점으로 모색되어야 한다. 이 때 고려되어야 할 점은 합리성 논쟁에서 이성의 장막 뒤로 물러났던 감정, 상상력, 환상 등과 같은 요소들을 복권시키는 일이다. 더불어 산업자본주의와 맞물려 있는 근대성, 합리성의 문제를 목적 합리성 또는 도구적 합리성으로 귀결되는 합리성 개념만이 ‘합리적’이라고 판단한 근거도 재고되어야 할 것이다.

특히 향후의 미디어사회가 개방성, 환류성, 비선형성, 상호침투성 등과 같은 창발적 요소들을 부가해 나아갈 것임을 감안할 때, 이성과 감정의 관계를 대립적으로 이해함으로써 감정을 합리성 범주에 포함시킨 합리성 개념의 일대 혁신이 단행되어야 할 것이다. 더구나 적극적이고 능동적인 참여를 특징으로 할 융합사회에서는 소통적 합리성을 근간으로 하는 새로운 사회 구성원리가 창출될 것으로 기대되므로, 소통이론에 대한 전면적 재검토가 긴요하다고 본다.

－ 제3절 기존 소통이론의 재조명

의사소통행위론의 대변자 위르겐 하버마스는 개인이 의사소통 수단의 활용을 통해 합리성을 판단하고자 한다면 화행이 갖는 의미가 대화 참여자 모두에게 보편적으로 동일한 것으로 받아들여질 수 있어야 하며, 타당성 근거에 대한 가치연관에 대한 일치가 담보되어야 한다고 주장한다. 그러나 이러한 주장에 대해서는 다음과 같은 문제점을 제기할 수 있다.

즉, 그가 말하는 ‘이상적 담화상황’에서의 반사실적 조건들에서는 더 나은 논거에서 비롯하는 강제를 제외한 모든 강제를 배제한다는 방안 이상을 찾을 수 없다는 점이다. 이런 경우 대체 ‘더 나은 논거란 무엇인가’에 대한 답은 어떻게 획득할 수 있겠는가? 하버마스는 이것에 대해 ‘어떻게 도달할 수 있는가’가 아닌 ‘그것에 도달해야만 한다’는 규범적 목표가 언어생활에 존재한다는 점을 강조할 뿐이다.

나아가 하버마스는 자신의 이론체계가 더 이상 특정한 주체를 상정하지 않으며 보다 중요한 것은 언어적 소통의 구조에 기초한 토론의 규칙과 논의의 형식임을 역설하면서, 기존 소통 철학의 한계가 자신의 의사소통행위이론을 통해 극복된다고 말한다. 하지만 이러한 주장은 특정 행위자의 의사소통 행위에 대한 참여를 제한하는 조건을 의사소통 행위에서의 토론을 통해 결정한다는 일종의 순환론적 오류에 빠져있음을 의미한다.

이처럼 하버마스의 의사소통합리성은 실제 언어생활의 문제들에 대한 적절한 해결책을 제공하지 못하고 있는 바, 본 연구에서는 그의 이성주의적 소통합리성론을 행위맥락성을 강조하는 인문주의적 합리성론으로 전환함으로써 융합시대에 적합한

새로운 소통 패러다임을 정립하고자 한다.

－ 제4절 대안적 소통이론의 모색

공감적 정서에 대한 호소와 개인별 차이를 인정하는 한나 아렌트의 복수성 철학은 정서적 교감과 차이의 인정을 주장한다는 점에서 하버마스의 소통론을 보완·확장시킬 수 있는 가능성을 함유한다. 그러나 하버마스와 마찬가지로 아렌트 역시 이성중심적인 시각에서 자유롭지 못하다. 아렌트가 종래의 정치철학이 견지해왔던 이성의 절대성·보편성을 강조할 경우 인간의 복수성을 억압할 수 있는 부정적 가능성을 염려했지만 그것이 곧 반이성이나 비이성을 의미하는 것은 아니기 때문이다. 때문에 하버마스나 아렌트의 소통이론들은 이성과 더불어 인간의 본질적 요소가 되는 환상적 욕구를 반영할 수 없다는 한계성을 공유한다. 또 이들이 전제하는 ‘접촉’적 소통이 아닌 소통의 모바일화, 즉 “언제, 어디서든지 의사소통할 수 있는 자유”로 연결되는 융합시대의 소통은 “접속”과 “신속함”이 타당성의 논거가 될 터인데, 이러한 관점에서 하버마스나 아렌트의 소통모델은 자체가 대면적 구식모형이자 너무 더디게 진행되어 “의사소통의 지체현상(communicative gridlock)” (George Myerson, 2003)을 내포한다는 점에서 융합적 합리성과는 거리가 멀다.

그러므로 개별주체의 환상적 욕구를 반영하면서 신속성·비동시성을 특징으로 하는 접속적·네트워크적 소통을 포괄할 수 있는 새로운 소통론이 제기될 필요가 있다. 이 때 환상원리의 중요성을 강조한 바슐라르, 질베르 뒤랑, 그리고 로지 책슨은 이성의 시대에 억압되어 있던 감성, 상상력, 환상을 호명해 이성으로부터 해방시킴으로써 현실세계와 꿈의 세계를 연결시킬 수 있는 풍부한 아이디어를 제공해준다는 점에서 주의 깊게 경청할 필요가 있다. 하지만 그들 전망 역시 현실세계에서 직접적으로 적용 가능한 소통론으로 구현하기 어렵다는 한계성을 지닌다.

따라서 새로운 소통론적 대안을 보다 사회과학적 입장에서 모색해야 할 필요가 있는데, 우리는 하버마스와는 논쟁으로 유명한 니콜라스 루만의 소통론에서 그 가능성을 색출할 수 있다. 루만의 소통론은 인간 주체를 상정하지 않는 점, 또 부분체계들의 기능적 독립성을 적극적으로 인정하는 다변적·다원적·이질적 소통론을

제시하고 있다는 점에서 종전의 소통이론에서는 발견할 수 없는 유용한 착상들을 다량 추출할 수 있기 때문이다.

○ 제5장 새로운 소통양식과 사회진화의 항방

－ 제1절 소통양식의 계보학

소통양식의 변화상은 다양한 관점에서 파악 가능하나, 소통의 경로와 주체가 어떠한가를 극명하게 나타내주는 것으로서 단선적·방사적·융합적 소통이라는 구분을 사용하는 것이 유용하다고 생각된다. 원시적 소통단계에서 사용되었던 단순한 형태의 그림이나 단발적인 소리는 좀 더 많은 내용을 정확하게 전달하기에는 역부족이었다. 따라서 언어라는 도구가 등장하게 되었으나 초기의 단선적인 소통방식은 후속적 시대의 소통을 포괄하기에는 미흡하였다. 보다 많은 사람들에게 다양한 정보를 전달하기 위하여 등장한 방사적 소통의 경우에 일방적 전달이라는 한계를 내포한 바, 이 점을 보완한 것이 지금의 융합적 또는 혼성적 소통이라 할 수 있다. 융합적 소통은 이전 단계의 장점이었던 구조화된 언어와 1:多 통신기술을 발전시켜 새로운 형태의 의사전달도구와 多:多 통신을 등장시켰다. 사회 구성원들이 점차 많아지고 사회가 복잡성을 더함에 따라 소통양식이 그런 방향으로 이행하게 된 것이다.

－ 제2절 소통양식과 사회진화의 제 유형

소통이 사회적 역동성의 핵심적 요소가 되어가고 있다면, 소통양식의 변화는 사회체계의 동학을 이해하는 관건이라고 아니할 수 없다. 기술적 논리와 사회적 논리를 동시에 고려하는 기술사회적 관점에서 볼 때, 소통양식의 변화는 기술혁신기를 맞아 급변할 것으로 예상되며, 사회체계의 변화 또한 그러한 양상을 반영하게 될 것으로 전망된다. 더구나 강력한 접합성과 구성성을 특징으로 하는 디지털 기술에 근거한 기술사회적 공진화는 단선적·일률적 과정이 아니라 변곡성·역류성·편향성 등과 같은 예측불가능한 속성들을 현시할 것으로 예상된다. 이 같은 고(高)엔트로피적 상황에 대한 분석은 다양한 형태의 사회진화론 모형을 통해 규명 가능하

다고 본다.

사회진화 모형은 크게 다윈을 중심으로 하는 “고전적 진화론(Classical Evolution),” 향후 개선된 “확장적 진화론(Extended Evolution)” 그리고 근자에 새로이 각광받고 있는 “포괄적 진화론(Inclusive Evolution)”으로 구분할 수 있다. 전술한 단선적 소통양식은 고전적 진화론과 기본 관점을 같이한다고 할 수 있다. 고전적 진화론은 다윈으로 대표되는 생물학적 관점과 골턴 등의 인간학적 관점으로 이루어지는데 모두 일차원적이지 일방향적이다. 확장적 진화론은 이와 달리 상호적이고 사회적인 관점을 견지한다. 이는 매스미디어가 가졌던 사회적인 영향력과 당대의 광범위적 교류 상태를 고려하였을 때의 방사적 소통양식과 비슷한 맥락 하에 놓여있다고 볼 수 있다. 이전과는 차별적으로 생태적이고 우주적인 관점을 가지는 포괄적 진화론의 경우에는 인간의 이성과 감성이 융합되고 인간과 인간이 아닌 존재들이 소통하는 융합적 소통양식과 동일 선상에 있다고 볼 수 있다. 또 읽거나 쓰는 것뿐만 아니라 듣고 만지는 소통이 가능해진다는 점에서도 포괄적 진화론과 혼성적 소통양식은 서로 밀접한 연관성을 지닌 것이라고 말할 수 있다.

○ 제6장 ‘신(新)소통사회’와 그 적들

－ 제1절 새로운 소통질서의 형성

사회 전역에 걸쳐 융합 현상이 풍미하는 ‘보편적 융합의 시대’에는 새로운 소통질서가 형성되어 소통 영역의 외연, 소통 주체의 변화, 소통 대상의 확장, 소통 수준의 심화 현상이 동시적으로 발생하게 된다.

새로운 소통질서가 구축은 다음과 같은 일련의 과정으로 정리할 수 있다. 우선 미디어 융합을 이끄는 디지털 기술은 ‘접속’을 용이하게 한다. 대부분의 소통은 소통의 대상이 있으며 대상과 소통을 하기 위해서는 소통 대상과의 만남이 있어야 한다. 기술사회적 진전과 함께 소통 방식 또한 다양해지고 편리해지며 시간과 비용 등도 감축되고 있다. 그러나 융합 미디어는 단순히 소통의 매체가 다양해지고 편의성이 나아졌다는 의미만을 함유하지 않는다. 다양한 매체가 등장하고 많은 사람들이 보

편화된 미디어에 쉽고 실시간적으로 접근할 수 있게 되면서 소통이 폐쇄성에서 개방성으로, 위계적에서 수평적으로, 일방성에서 다방향성을 취하게 된다. 또 단순히 인간과 인간과의 접촉만이 아니라 인간과 사물 간의 접촉이 활성화된다는 점도 주목할 필요가 있다.

감각의 확장 역시 융합사회의 중요한 변화에 속한다. 다양한 감각을 이용한 소통이 가능해지고 있다. 더불어 융합사회에서는 이성적이고 건조한 지식만이 아니라 감성을 내재한 스토리가 소통의 주요 소재가 되어가고 있다. 이렇듯 이성중심적 상황을 벗어나 감성적 접촉성을 늘여나가면서 신 소통사회에는 이성과 감성을 포괄하는 소통문화가 보다 확산되고 있다.

이상과 같은 진술들에 근거해 새로 출현할 ‘신(新)소통사회’를 정의내리자면, 우선 사회적 개방성의 지표로 간주되는 ‘사회적 자유도(societal degree of freedom)가 대단히 높은 사회’로서 규정할 수 있다. 그러나 사회적 개방성이 높은 신소통사회는 “고도의 불확실성을 특징으로 하는 사회”로도 규정할 수 있다. 융합으로 인해 모든 것의 경계들이 모호해지고 이질적인 것들이 서로 섞이고 겹쳐져 혼성적인 면을 드러냄으로써 방향성이나 질서를 발견하기 어렵게 되어가고 있기 때문이다. 다량의 정보가 흘러넘치면서 어떤 것이 옳은 것인지 그른 것인지를 손쉽게 식별할 수 없을 뿐 아니라 대응하기 힘든 난제들이 속출하게 된다. 더구나 이성적 합의와 감성적 공감의 교차함으로써 초감성적인 ‘다중(多衆)’이 계몽적 공중에 대신해 사회 전면에 진출하게 된다. 소정의 목표나 행동양식 대신 집산적 존재로서의 다중성을 담지한 다중에게는 무의식적 모방이 횡횡하며 감정 과잉으로 인한 쓸림 현상도 빈번하다. 이런 의미에서 신소통사회는 불확실성과 혼돈성이 매우 높은 ‘위험 사회(Risk Society)’라고도 말할 수 있다.

－ 제2절 신(新)소통사회의 역기능

보편적 융합의 시대에서 등장하는 신소통사회는 일면 새로운 소통적 질서에 상응한 참여, 개방, 공유의 공간이 창출되면서 사회적 자유도를 극대화하는 쪽으로 진화해 나아가고 있지만, 교접불가하던 것들이 서로 접합되면서 내적 모순이 증가하는

사회로 이행하고 있기도 하다. 이런 의미에서 신소통사회는 ‘다중적 모순사회’로 규정할 수 있다. 이렇듯 신소통사회에서는 ‘혼돈의 극한 상황’으로 치달을 가능성도 상존하는 바, 혼돈 국면에서 파생하는 역기능들을 혼돈에 극점에 도달하지 않도록 적절히 통어하면서 포괄적인 사회진화를 도모하는 방안을 모색하는 일이 보다 적극적으로 모색되어야 할 것이다.

피에르 부르디외는 “커뮤니케이션에서 가장 두려운 것은 커뮤니케이션에 대한 무의식인 것이다.”라고 지적한 바 있다. 소통이 중요성을 더해가는 융합사회에서 소통으로 인한 잡음을 없애거나 줄이기 위해서는 융합을 통한 커뮤니케이션을 단순히 즐기기보다 우리 사회에 부메랑으로 작용할 수 있는 신소통사회의 역기능적 요소들을 올바르게 예견하고 대응하는 일이 중요하다. 더구나 신소통사회의 문제점들은 개별적 수준에서 그치는 것이 아니라 사회 전체에 악영향을 끼칠 것으로 예상되는데, 그것은 시민사회 부문에서는 조율의 위기(crisis of alignment), 국가 부분에서는 지배구조의 위기(crisis of governance), 시장 부문에서는 유통의 위기(crisis of circulation)로 구체화하면서 사회총체적으로는 통제와 감시의 악순환으로 표출될 것으로 전망된다.

○ 제7장 결 어

기존 정보사회의 미래는 일차적으로 (1) 고(高)정보사회론, (2) 신(新)정보사회론 및 (3) 탈(脫)정보사회론이라는 세 가지 시나리오로 설정 가능하다.

(1) 고(高)정보사회론(High Information Society)

현재의 정보화 양상이 지속적으로 심화 발전할 것이라는 전망이다. 여기에는 Alvin Toffler의 “후기산업사회론”이나 Nicholas Negroponte의 “디지털사회론”과 같은 낙관적 입장과 James Beniger의 “통제혁명론” Frank Webster의 “테일러주의 사회론(Social Taylorism)”, David Harvey의 “유연사회론”, Gary Marx와 David Lyon의 “감시사회론”과 같은 비판적 입장이 병존한다.

(2) 신(新)정보사회론(Neo-Information Society)

IT를 기반으로 하는 정보화 양식이 사회발전의 주축으로 존속하되 정보기술의 급진적 발전으로 과거의 양상과는 질적으로 판이한 새로운 삶의 모습이 출현할 것이라는 전망이다. 이 경우에도 역시 George Gilder의 “텔레코즘론”이나 William Mitchell의 “비트(Bits)사회론”과 같은 긍정적 입장과 Mark Poster의 “정보양식론” 혹은 Manuel Castells의 “네트워크사회론”과 같은 경계적 입장이 교차한다.

(3) 탈(脫)정보사회론(De-Information Society)

John Naisbitt의 “감성사회론(High Touch Society)”이나 Rolf Jensen의 “몽상사회론(Dream Society)”과 같이 기술력 대신 상징적, 문화적 가치가 사회구성적 역량을 강화해 나가는 새로운 문명 단계가 도래할 것이라는 전망이다. John Urry의 “유동사회론”, Richard Bauman의 “액상사회론(Liquid Society)” 등도 상징적 문화력을 강조하는 탈정보사회론의 범주로 귀속시킬 수 있다.

(4) 종합: “후기정보사회(Post-Information Society)”의 출현

“고(高)”, “탈(脫)”, “신(新)”이라는 세 가지 동학이 서로 교차적으로 작용할 미래사회는 “후기정보사회(PIS)”라는 논제로 수렴할 수 있다. 초개방성·불확정성을 지향하는 후기정보사회적 사회상은 비선형성, 비평형성, 소산성, 자기조직성, 자동생산성 등을 강조하는 복잡계론적 관점으로 규명 가능한 데, 그러한 복잡계적 속성을 함유하는 후기정보사회의 실체는 융합적 사회질서임이 본 연구를 통해 입증된다.

□ 연구의 정책적 시사점

미디어 융합에서 연원하는 새로운 소통질서의 형성은 미래사회의 중추적 화두이자 주도적 조류로 예측된다. 이러한 새로운 질서로의 이행은 사회발전에 기여할 여지가 많지만, 사회적 혼돈의 증강이라는 새로운 역기능을 초래하기도 한다. 엄청난 사회문화적 잠재력을 내포한 융합은 합류적 경향과 더불어 분산이라는 역리적 동반하는 것인 까닭이다. 융합과 분산이 마치 원심력과 구심력 같이 동시적으로 현상을

작용하는 이율배반적 상황에서 다수의 집단적 여론, 공감 혹은 동참은 때때로 사회를 파국으로 인도할 위험성을 안고 있다는 점을 결코 간과해서는 아니 될 것이다.

따라서 자율성을 본령으로 해야 할 융합시대의 새로운 소통질서는 과도(overshoot) 혹은 부적합(misfit)으로의 일탈을 적절히 제어해야 하는 바, 그 가장 효과적 방안은 개인의 무분별한 욕구나 성향을 일상생활에서 적절히 통어할 수 있는 “간주관적 여과장치(intersubjective filtering system)”를 강구하고 제도화하는 일이라고 본다. 그 구체적 실행 방안들로는 온라인 공간의 재설계(redesign)를 우선적으로 고려할 수 있으며, 보다 적극적 대안으로서는 사회교육을 통한 간주관성의 형성방안을 들 수 있다. 그러나 융합시대의 소통적 합리성 증진을 위한 보다 원천적 처방은 인간, 사회 및 기술적 쟁점들을 포괄적으로 고찰할 수 있는 “융합학(convergentology)” 연구에 있다고 생각한다. 따라서 기존의 학과적 장벽을 넘어선 통섭 학문으로서의 융합학을 횡(橫)학문적(cross-disciplinary), 간(間)학문적(inter-disciplinary) 차원을 넘어 통(通)학문적(trans-disciplinary) 수준으로 발전시켜 융합적 사회질서의 해명에 능동적으로 대처해 나아가야 할 것이다.

제1장 서설

최근 학술적, 사회적 담론의 장애 내파, 경계 해체, 잡종, 이중교배, 하이브리드, 퓨전, 코스모폴리탄, 컨버전스, 수렴, 융합 등과 같은 용어들이 성행하고 있다. 이들 모두는 융합사회의 특성을 지시하는 표현으로서, 경계해체에서 개방성, 연계성, 유연성, 가상성, 접합성 등으로 이어지는 융합사회의 성격 변화를 적절히 드러내는 용례로 규정할 수 있다.

융합사회는 명확한 경계설정과 구분 그리고 ‘구별짓기’의 원리로 조직되어 분리와 배제, 보편적 규범성, 명확한 인과성, 표준화, 중심화, 대서사를 특징으로 하는 근대적 사유와 대비되는 속성들을 함유한다. 그것은 차이, 다양성, 비보편적 보편, 탈중심화, 미소서사 등을 특징으로 하면서 총체적 조화를 이루는 모자이크 사회의 모습을 지향한다.

이 같은 융합사회는 미디어생태계의 지각변동과 밀접히 관련되어 있다. 미디어생태계의 변화가 결정적 계기로 지목되는 이유는 그것이 소통양식의 변화를 추동함으로써 새로운 사회관계를 형성하는 요인으로 작동한다는 점에 있다. 그것은 기술의 영향력은 인간의 활동이라는 제한된 영역 속에 가둘 수 있는 것이 아니라 사회의 총체적 변화를 수반한다는 기술생태론자 닐 포스트먼의 논지에서도 여실히 드러난다.

인쇄술이 발명된 지 50년이 지난 1,500년의 유럽이 옛 유럽과 인쇄술의 단순한 합이 아니라 완전히 다른 유럽으로 거듭난 것처럼, 또 텔레비전이 등장한 후의 미국이 텔레비전과 옛 미국의 단순한 합이 아니라 모든 정치 캠페인, 모든 가정, 모든 학교, 모든 교회, 그리고 모든 산업에 다른 색깔을 입힌 것처럼, 융합화를 지향하는 뉴미디어는 새로운 문명세계의 전환을 예고하는 사회총체적 변화를 수반한다(Postman, 2001).

이런 점에서 최근 화두가 되고 있는 미디어 융합기술의 출현은 막중한 역사적 의미를 지니고 있다고 본다. 포스트먼이 타무스의 언설에서 추론한 점, 즉 새로운 기

술이 <지식>과 <진리>의 의미를 바꿈으로써, 세계를 인식하는 감각—무엇이 사물의 자연적 질서이고, 합리적이며 필요하고 불가피하며 현실인지를 말해주는 감각—을 갖추도록 하는 뿌리 깊은 사고의 습관을 바꾸어 놓는다는 지적과 같이(Postman, 2001), 미디어 기술의 융합은 소통양식의 변화를 비롯한 사회적 관계 변화를 포괄하는 사회적 문법을 새롭게 고쳐 쓰게 될 것임이 분명하다.¹⁾

디지털 기술의 발전은 일차적으로 기술적·자료적·조직적 차원을 중심으로 한 미디어 융합을 촉진한다. 이러한 미디어 융합은 다시 제도적·문화적·의식적·초국적 차원의 사회적 융합을 야기함으로써 궁극적으로 첨단 미디어를 기반으로 한 융합사회의 출현을 추동한다.

융합 미디어를 주축으로 하는 융합사회에서는 “미디어가 사회요 사회가 곧 미디어”라는 등식이 성립하는 바, 미디어를 매개로 한 의사소통은 사회활동, 사회관계, 사회구조 및 사회적 에토스에 이르는 사회적 성격을 좌우하는 요체로 작용한다.

그런데 의사소통이 사회체계의 구성요소가 되는 소통사회의 소통양식은 사회체계의 변화와 마찬가지로 고착적 상태에 머물지 않고 끊임없이 변화한다. 따라서 소통지향 사회의 동학을 파악하는 일이야말로 첨단 뉴미디어가 사회체계를 총횡으로 연결하게 될 후기정보사회의 선차적 과제라고 판단된다.

기술적 논리와 사회적 논리를 동시에 고려하는 기술사회적 관점에서 볼 때, 소통양식의 변화는 미디어 기술의 혁신기를 맞아 급변할 것으로 예상되며, 사회체계의 변화 또한 역동적 양상을 보이게 될 것으로 전망된다. 더구나 강력한 접합성과

1) 닐 포스트먼은 플라톤의 『파이드로스 Phaedrus』에 등장하는 타무스 이야기를 토대로 새로운 기술이 미치는 강한 영향력을 피력한다. 기술이 인간 의식과 사회변동의 요체라고 본다는 점에서는 일군의 기술결정론자들의 주장과 일맥상통하는 것이지만 포스트먼은 기술과 사회변화를 단순히 인과적 관계로만 보지 않는다. 특정 기술이 한 사회 내에서 야기할 수 있는 변화는 기술적 특성과 더불어 기술을 통제할 수 있는 사회적 능력과도 관련되기 때문에 이들의 관계 분석에 주력한다. 특히 기술이 신격화되고 권위를 독점하는 상황, 기술에 의해서 새롭게 창조된 또 다른 전체주의 문화적 상황, 즉 테크노폴리에서 일어나는 가치전도의 문제와 그 심각성을 지적함으로써 기술시대를 살아가는 우리에게 경종과 고민거리를 동시에 안겨주고 있다.

구성성을 특징으로 하는 디지털 기술에 근거한 기술사회적 공진화는 단선적·일률적 과정이 아니라 변곡성·역류성·편향성 등과 같은 예측불가능한 속성들을 현시할 것으로 예상된다. 이 같은 고(高)엔트로피적 상황에 대한 분석은 의사소통이 주도하는 사회적 동학을 이성적 합리성이라는 단일 기준에 의해 파악하고자 하는 주류적 접근의 근본적 시정을 요청한다.

이러한 문제의식 하에, 본 연구에서는 일차적으로 기술적, 자료적, 조직적 차원에서 전개되는 미디어 융합의 속성과 동학을 분석한 후, 그들이 사회문화적 지형 변화에 끼치는 영향들을 다음과 같은 절차에 준거해 고찰해 보고자 한다.

- (1) 서설
- (2) 기술사회적 발전과 소통양식의 변화
- (3) 융합사회의 특성과 대응
- (4) 융합사회의 새로운 소통이론
- (5) 새로운 소통양식과 사회진화의 향방
- (6) “신(新)소통사회”와 그 적들
- (7) 결어

제 2 장 기술사회적 발전과 소통양식의 변화

최근의 미디어 체계 변화는 소통 기술의 발달에 기인한 것이되 미디어 기술에 의해 추동된 사회문화적 변화의 산물로 보아야 한다는 견해가 유력하다. 기술은 사회적으로 채택될 때 그 파급 효과가 고조되기 때문이다. 그런 점에서 미디어 기술은 순수 공학적 기술이 아닌 사회 기술(social technology)의 일부로 간주함이 마땅하다.

기호와 이미지가 함축된 언어를 통해 삶의 의미를 부여하는 소통적 역할을 담당하는 미디어 기술의 발달은 상호작용보다 더욱 다양하고 확장된 상호작용을 가능케 한다. 이러한 상호작용의 가능성을 선택하거나 활용하는 것은 행위자들의 몫으로, 그들의 선택이 사회 내에 잠복해 있던 다양한 문화적 욕구와 정합할 때 괄목할 만한 사회문화적 변혁이 초래된다.

제 1 절 소통양식의 역사적 전개

미디어의 발전으로 소통 영역은 확장되고 다중화 되어 가고 있다. 매체에 의존하기 전의 인류는 신체를 이용한 직접적 소통만으로 의사를 전달할 수 있었다. 라디오는 음성정보를 일방적으로 전달하는데 그쳤지만 텔레비전은 영상정보까지 전달할 수 있다. 텔레비전은 영상과 소리를 일방적으로 전달할 뿐이었지만 IPTV는 시청자의 요구와 의견이 반영 가능하다. 나아가 고도의 원격통신을 가능하게 한 인터넷과 휴대전화의 발전은 시공간의 확장과 동시성을 극대화할 수 있는 융합적 소통의 시대를 본격화하고 있다. 이에 따라, 전(前)매체 · 매체 · 융합시대로 시기를 구분하여 소통양식의 변화를 개괄해 보도록 한다.

1. 전(前)매체시대(Pre-Media Age)

매체가 존재하기 전에도 인류는 삶을 영위하고 사회를 구성하여 지식과 생각을 전달하고 공유하고 있었다. 또한 인류는 그들의 지식과 생각을 보존하는 방법에 대해서도 궁리했다. 그러나 의사소통의 방법이 발전되지 않았던 시기에 이는 쉬운 일이 아니었다. 기술의 발전에 힘입은 매체가 추동하기 이전의 시기인 전(前)매체시대에 인류는 매체에 의존 하지 않고 신체의 기능을 이용해 소통을 시도했다. 원초적 의사전달을 위한 소통방식을 통해 관계를 형성하고 사회를 구성해 나간 인류는 수 만년에 이르는 장구한 기간 동안 소통 수단의 개발과 더불어 감각의 확장을 꾀하였다. 그리고 발전된 방법으로 더 많은 정보를 효율적으로 처리 할 수 있는 능력을 서서히 길렀다. 전(前)매체시대는 이처럼 의사소통이 불가능하던 시기는 아니었으나 직접적 의사소통이 지니는 한계로 인해 전달할 수 있는 정보의 양과 질은 이후 매체 시기와는 큰 차이를 보인 시기이다. 매체가 소통의 주요 수단으로 드러나기 이전의 시대인 전(前)매체 시대는 크게 구술시대, 형상시대, 문자시대의 세 시기로 구분할 수 있다.

가. 구술시대

인간이 최초로 언어를 사용하기 시작한 시점을 확인하는 것은 불가능한 일이다. 가까우나 최근 언어학자들 사이에서는 인간이 원시적 소통을 벗어나 언어를 구사하게 된 시점을 100,000~50,000년 전으로 보고 있다. 인간이 언어를 구사하기 위해서는 해부학적으로 목의 후강이 내려앉아야 한다는 조건이 반드시 충족되어야 하는데 약 300,000년 전에 인간의 해부학적 구강과 목의 구조가 이와 같이 진화되기 시작하여 100,000년 전 쯤 언어의 구사가 가능해 졌으리라고 학자들은 가정하고 있기 때문이다. 이어진 인간의 혀 근육의 유착(癒着) 작용은 다양한 음성을 낼 수 있는 능력을 인간에게 부여한다(Hogben, 2007). 진화의 과정을 거친 인간이 동물적 소통을 하던 선사시대 무렵의 시기를 벗어나 서로에게 일반화 된 신호인 언어를 전달할 수 있게 된 과정은 짐작만이 가능하나, 이렇게 인간이 성대를 이용한 육성을 통해 의사소통

하던 시기가 구술시대이다.

구술시대는 문자나 형상 이전의 시기로 다시 단순한 음성소통의 시대와 언어적 소통의 시대로 구분할 수 있다. 선사시대의 인간은 직면한 위협의 경고와 다급한 상황의 전달만이 가능한 음성소통의 시대를 보내며 추상화 능력을 통해 인간이 내는 육성을 언어라는 체계로 구성해 냈다. 이렇게 수 천 년에 걸쳐서 형성된 언어라는 도구는 구체적인 의사소통의 시작을 야기했고 이를 통해 인간의 지적 성장을 이끌었다. 그리고 인간은 언어를 이용하여 초기의 즉각적 의사 전달을 넘어서 기억저장을 통하여 정보를 추적·전달할 수 있게 되었다. 또 언어는 인간들의 구성을 구획짓는 지역과 국가의 경험과 문화를 형성하는 기능도 수행했다.

이러한 구술시대의 의사소통으로 직접적인 의사의 전달이라는 기능은 충족되었지만 인간 기억력의 한계로 전달한 사실이 왜곡되거나 잊혀 질 수 있다는 한계가 드러났다. 때문에 인간은 부족한 기억력을 보완할 '기록'을 시도하여 자연스럽게 형상시대가 도래하였다.

나. 형상시대

형상시대는 문자와 같은 정치한 도구가 나타나기 이전에 시각적 이미지로 의사전달을 시도하던 시기이다. 기원전 50,000년에서 25,000년 경의 후기 구석기시대로 추측되는 형상시대에는 인간이 자신의 생활을 기록하고 보존하려는 소통적 의지가 발현한 것으로 보인다. 당시의 생활상을 엿볼 수 있는 스페인에서 발견된 알타미라(Altamira) 동굴벽화와 프랑스 라스코(Lascaux) 동굴벽화로 대표되는 형상 소통의 시도는 프랑스 남부, 사하라의 내륙지방 및 호주의 동굴에 이르기 까지 광대한 범위에서 발견되었다. 이처럼 형상 적 소통의 시도는 특정 지역에서 이루어진 것이 아닌 인류 전반이 유사한 시기에 이뤄 낸 진보라고 여겨진다.

형상은 문자와 달리 의미와 병치되는 것이 아니기 때문에 당시의 벽화와 도구에 남겨진 그림의 정확한 용도는 알 수 없다. 다만 음성언어만으로는 인간의 의사를 더 널리, 더 멀리 전달하기에는 무리가 따랐고, 시간을 넘어서 정보의 전달은 불가능했다는 한계점으로 미루어 볼 때 인간이 기억하고 남기고 싶은 정보를 전달하기 위한

수단으로 그림을 남긴 것이라는 추측이 가능하다. 이러한 소통의 한계를 극복하기 위해 인류는 문자가 만들어지기까지의 기간 동안 의사를 기록할 도구로 형상을 이용한 것이며, 형상이 점차 정교하게 발전하여 일정한 규칙성과 사회적 약속이 포함된 문자로 변화하였다.

(그림 2-1) 스페인의 알타미라 동굴벽화와 프랑스 라스코 동굴벽화



다. 문자시대

선화(線畵) 등의 그림으로 물체의 모양을 본떠 기록할 뿐이던 고대의 인류는 긴 시간을 걸쳐 이미지를 문자로 발전시켰다. 형상의 그림을 통해 의사를 남겨오던 인간은 기록의 효율과 편의를 위해 그림을 축약할 필요가 있었다. 또 누적된 소통의 과정을 통하여 그림에서 사회적으로 합의된 형상과 기호가 발생하였다. 이렇게 만들어진 기호로서의 형상은 문자로서의 기능을 충족시키며 상형문자로 발전하였다. 초기형태의 문자로는 고대 마야문자와 이집트의 상형문자(Hieroglyph), 중국의 갑골문자(甲骨文字), 메소포타미아의 설형문자(Cuneiformscript)를 들 수 있다. 중미 지역의 토착 마야(Maya) 종족은 기원전 9000년 경 부터 초보적인 문자와 문자를 이용한 달력을 사용했다. 기원전 3000년 경에는 이집트에서 상형문자를 파피루스에 기록하기 시작하였으며 메소포타미아 문명은 설형문자를 사용했다. 뒤이어 기원전 1500년 경에는 중국의 갑골문자가 발견되었다(Hogben, 2007).

〔그림 2-2〕 문자의 초기형태 상형문자



상형문자는 사용을 거듭하고 배포되며 더욱 정교하게 기호화되는 과정으로 본격적인 문자 시대의 도래를 이끌었다. 사회적으로 합의된 단순화하고 정형화된 그림인 문자는 구어(口語)인 언어와 마찬가지로 문자가 만들어진 곳의 문화를 반영한다. 지금은 당연한 역사의 흐름의 일부로 인식하며 사용하는 문자의 발명은 인류 역사상 가장 획기적 사건으로 볼 수 있다. 형상에서 상형문자로, 상형문자에서 기호화된 형식으로 발전하는 과정으로 창안된 문자는 인간이 기록을 통하여 정보를 저장하고 기억하는 매개체로 작동하였다. 또 인간은 문자의 사용을 통하여 대면이 필요치 않은 간접적 의사소통을 할 수 있게 되었으며, 죽음을 뛰어넘어 생활 방식과 역사를 보존할 수 있게 되었다.

2. 매체시대(Media Age)

새로운 매체의 등장과 대중적 이용은 사회적 변화를 초래한다. 인간은 소통의 능

력과 효율을 확대시키기 위해 노력했고 그 결과로 확장된 인간의 의사소통 방법이 매체의 병용과 함께 발전한 것이다. 매체의 등장에는 수 만 년의 긴 시간이 걸렸음에도 불구하고 등장 이후의 발전 속도는 매우 빠르게 진행되었다. 커뮤니케이션 학자 슈람(Wilbur Schramm)은 인류 역사 100만년을 하루로 정하고 매체 기술의 발전 속도를 환산한 바 있다. 그 결과 인류가 언어를 사용하기 시작한 것은 21시 33분, 금속활자가 발명되어 본격적인 대중 인쇄매체 시대를 맞이한 것이 23시 59분 14초, 방송매체의 시작으로 볼 수 있는 라디오의 발명이 23시 59분 53초, 이어 텔레비전이 등장한 것이 23시 59분 56초였다. 이처럼 급속히 발전하는 매체기술의 발전과 함께 소통양식도 전(前)매체시대와 다른 양상을 보인다. 이전의 인류가 직접적 소통에 의존하며 개인 간의 의사전달과 기록 정도에 만족해야 했다면 매체시대 이후의 인류는 일대일의 직접적 의사소통을 넘어서 일대 다(一對多), 다대다(多對多)의 폭넓은 간접적 소통까지 가능하게 되었다. 그리고 의사소통으로 전달되는 정보와 매체 자체의 대량 생산과 대량 배급, 소비 되는 과정을 통하여 ‘대중(大衆)’이 형성 되었다. 매체의 문화적, 사회적 파급력 역시 기술적 발전만큼이나 고도로 성장한다. 따라서 매체에 의존하는 매체시대는 활자시대, 음향시대, 역사시대의 세 시대로 구분 할 수 있다.

가. 활자시대

과거 전(前)매체시대였던 로마제국은 ‘악타 세나투스(Acta Senatus)’와 ‘악타 듀르나 포풀로마니(Acta Diurna Populi Romani)’라는 최초의 매체형태의 보도물을 석고판에 새겨 로마 시민들에게 공고하였다. 같은 시기 지중해 연안의 인류는 파피루스에 기록을 남기기 시작했으며 동물의 가죽에 활자를 적어나가기도 했다. 그리고 중국은 2세기 경 섬유를 이용한 종이와 먹이 만들어진 후 8세기 경 목판인쇄를 발명하기에 이르렀다. 그러나 목판을 제작하는데 소요되는 시간과 노력은 활자가 매체로서 활발히 활용되는 것을 저해하는 요소였다. 활자매체가 대량생산을 통해 강력한 매체로 자리매김 한 것은 금속 활자의 등장으로 가능했다. 1234년 한국이 금속활자를 발명한 데 이어 서구에서는 1456년 구텐베르크(Johannes Gutenberg)가 금속활

자를 이용해 ‘성경’을 출판한 이후 활판인쇄술을 이용해 빠른 시간에 원하는 만큼의 문서와 책을 인쇄할 수 있게 되었다. 종전에 비해 낮은 비용으로 서적을 대량 제작하는 것이 가능해지자 권위와 재력에 따라 군주와 귀족사회에 응집되었던 지식과 정보는 대중사회로 확산되기 시작하였다. 이같이 효율적인 금속활자시대의 개막은 대중을 대상으로 전달되는 매체의 양적 확장을 담보하였는데, 이것을 매스커뮤니케이션의 효시로 간주할 수 있다.

[그림 2-3] 구텐베르크의 활자성서



인쇄기술의 발달과 더불어 활자시대를 부흥시킨 것은 교통과 통신의 발달로 형성된 우편제도였다. 체계적인 근대 우편제도의 등장은 활판인쇄술로 대량제작이 가능해진 매체를 매일 개인에게 전달할 수 있도록 하였다. 이에 따라 16세기 독일에서는 최초의 신문의 기능을 한 부정기 인쇄신문인 ‘플루크블라트(Flugblatt)’가 나타났다. 곧 이어 1660년 최초의 일간신문인 독일의 ‘라이프찌거 짜이퉁(Leipziger Zeitung)’이 발간된 것을 기점으로 현대에 이르기까지 신문은 강력한 영향력을 잃지 않는 대중

매체로 자리하고 있다.

한편 1837년 모르스가 발명한 전신에 의해 전보(Telegram)가 등장하였다. 전보는 전신을 이용하여 전달하고자 하는 내용을 문자로 전달하는 배달 서비스이다. 전파를 이용한 정보의 전달은 거의 실시간으로 사람의 이동속도 보다 빠르게 전달되어 유통된다는 점에서 이전의 커뮤니케이션 양식보다 획기적으로 발전된 기술이었다. 전보의 등장은 원거리의 개인들이 서로의 소식을 직접적으로 신속하게 전할 수 있게 된 개인소통매체의 시작으로 이해할 수 있다. 기록이 가능해지면서 상실된 시간적 제약에 이어 인간의 의사소통에서 공간적 제약도 사라지기 시작한 것이다.

나. 음향시대

미디어의 발전과 사회의 상호관계를 논한 맥루언(Marshall McLuhan)은 매체양식이 시각 편향적 양식에서 청각 편향적 양식으로 이동한다고 밝힌 바 있다(McLuhan, 2002). 전화와 라디오의 발명에 의한 음향시대는 이러한 청각 편향적 소통양식이 본격적으로 부각되기 시작한 시기이다. 형상 시대에서 활자시대까지 이어지는 시각 편향적 전(前)매체, 매체시대는 시각이라는 단일 한 감각에 의존하며, 그 감각이 순차적 습득에 의해 대상을 인식하기 때문에 감각적 병존성이 상실되었다. 그러나 다중 감각에 의존하는 청각 편향적 양식의 도래는 통합적, 포괄적 감각으로 대상을 인식하여 순차성에 관계없는 소통을 가능케 한다.

청각을 이용한 매체시대인 음향시대는 전화의 발명으로 시작되었다. 전류에 의한 음성 전달 원리가 발견되자 독일의 라이스(Johann Philipp Reis)는 실험을 통해 전화 발명의 기초를 쌓고 그리스어로 ‘원격(遠隔: tele)’과 ‘음성(音聲: phone)’이라는 단어를 합성하여 ‘전화기(telephone)’라고 명명하였다. 상용전화기는 미국의 벨(Alexander Graham Bell)에 의해 처음으로 발명되었다.²⁾ 그는 1874년 이론상의 성공을 거둔 뒤 1876년 3월 10일 음파 진동을 그대로 전류를 변화시켜 음성을 전하는 방식의 실험에 성공하여 전화의 일반 보급을 가능케 하였다. 인류는 전화의 발명으로 의사소통

2) 두산백과사전 Encyber.com 참조

에 있어서의 공간적 제약에서 완전히 벗어나게 되었다. 전보의 발명으로 약화된 공간적 제약은 전화로 원거리의 상대와 실시간 대화를 구사할 수 있게 되면서 사라지게 된다. 공간을 뛰어넘어 일방적인 정보의 전달만이 아닌 상호간 쌍방향의 의사전달이 가능케 된 것이다.

방송매체로서 음향시대를 대표하는 라디오는 1906년 포레스트(Lee De Forest)가 발명한 '3극 진공관'이 기술적 바탕이 되어 상용화가 이루어졌다. 뒤이어 1920년 미국 피츠버그에서 라디오 방송국 KDKA가 개국하며(오택섭, 2005) 대중매체로서의 라디오가 부각되었다. 세계 각지에서 라디오 방송이 시작되자 라디오를 소유한 모든 사람들에게 같은 정보를 동시에 송출하여 배달하는 동시적 대중매체 시대가 시작되었다. 라디오는 초기 대중방송 매체로서 차후에 등장한 매체들의 정보전달 형식의 기틀을 형성하였다. 방송광고의 시작도 라디오를 통해 이루어졌으며, 방송 프로그램 역시 라디오를 통해 그 형식이 이루어 졌다. 불과 50여 년 전까지 라디오의 영향력은 이전의 어느 매체보다 강력했다. 일제 식민지 시대를 벗어나 해방을 맞이했음을 한국의 대중에게 알린 것도, 타이타닉 호의 침몰을 최초로 보고받고 전달할 수 있었던 것도, 미국의 대선 결과를 신속하게 미국의 대중에게 알린 것도 라디오였다.

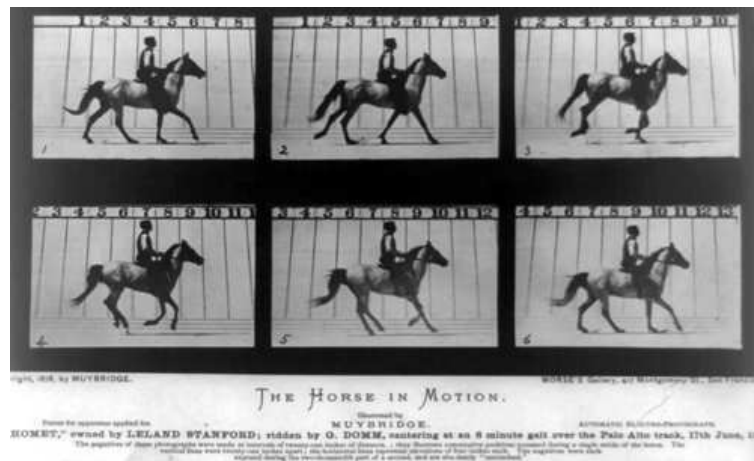
이와 같은 라디오의 영향력은 후에 음성을 포괄하여 영상까지 선보인 텔레비전이라는 영상매체의 등장으로 다소 위축되게 되나 영상매체에 비해 정보전달의 신속성과 간명성이 특질로 삼아 여전히 소정의 영향력을 견지하고 있다.

다. 영상시대

영상시대의 기원은 1880년대 영화의 등장에서 찾을 수 있다. 미국 스탠퍼드 대학교의 창설자이자 철도왕 스탠퍼드(Leland Stanford)는 1887년 말이 네 발굽을 모두 땅에서 떼고 공중을 날아다니는 모습을 자신에게 보여주는 사람에게 25,000달러를 주겠다고 공고하였다. 그러자 사진사 마이브리지(Eadweard Muybridge)가 달리는 말을 연속적으로 찍은 사진을 원통에 부착하고 빠른 속도로 회전시켜 특정 지점에서 말이 하늘을 나는 것처럼 보이는 장치를 창안해 상금을 받게 되었는데(오택섭, 2005),

이러한 활동사진의 원리가 영화제작 기술의 모태가 되었다.

[그림 2-4] 마이브리지의 연속사진



이처럼 영화기술의 발명으로 영상을 제작하고 상영하는 것이 가능해졌다. 영화의 초보적 수준인 영사가 가능해진 뒤 새로운 소재의 발견은 영화적 상상과 환상을 보다 오래 실현시킬 수 있도록 도왔다. 코닥사(Kodak)의 이스트먼(George Eastman)이 발명한 필름은 발명 후에 곧바로 에디슨(Thomas Edison)에게 전해졌고, 수년의 연구 끝에 에디슨은 1895년에 이르러 영화를 상영할 수 있는 ‘영사기(cinematographe machine)’를 발명하였다(Hogben, 2007). 영사기로 보다 긴 시간 영상을 촬영할 수 있게 되자 같은 해 최초로 활동사진인 영상물을 상영하는 것에 가격을 붙이는 지금의 극장시스템이 생겨난다. 이로써 영상이 영상물을 접하는 관람객에게 영향을 미치는 매체로 등장하게 된다.

그러나 대중매체로서 영상이 더 큰 힘을 갖게 된 것은 텔레비전의 영향력 때문이었다. 1920년대에 전파가 소리 뿐만이 아니라 그림도 전달할 수 있다는 것이 밝혀지며 발명된 텔레비전은 제작이 시작된 후 오래지 않아 1941년 상용방송이 뉴욕의 WNBT(WNBC의 전신)에서 착수, 현재까지 가장 빠르고 강력한 대중매체로 성장하

였다. 음향시대의 라디오와 함께 매스미디어(mass media) 시대를 열었던 텔레비전은 라디오와 마찬가지로 동일한 정보를 대중에게 전달하나 영상을 첨가한 정보를 전달하여 음성정보 매체로서 청각만을 자극하던 라디오에 비해 시청각으로 인간의 감각적 수용경로를 확장시켰다. 현대에도 일상생활의 큰 부분을 차지하는 텔레비전을 매체학자 거브너(Edward Gerbner)는 현대의 가장 강력한 “문화적 무기(cultural weapon)”로 표현하였다(Gerbner, 1980). 텔레비전은 영화에 비해 경제적으로 동화(動畵) 자료를 송신할 수 있는 매체이다. 이렇게 보면 영화에 대한 텔레비전의 의의는 글자쓰기가 특수한 전문층에 한정되어 있을 때 인쇄술이 필사본에 대해 지녔던 의의와 같다. 인쇄술이 문자 페이지를 복제하여 생산하는 만큼 빠른 속도로 널리 확산되어 같은 언어를 사용하는 사회공동체에게 새로운 통합감을 불러일으켰다. 이에 비해 텔레비전은 자연발생적 언어를 뛰어넘는 하나의 공통 언어에 해당한다. 텔레비전 방송은 공동 합의를 통해 하나의 기관, 단체에서 영상과 사진의 복제를 통해 동시에 전달하는 엄청난 절약을 이룩해냈으며, 이를 통해 사회구성원들의 사고와 인식에 막대한 영향력을 행사하였다(Hogben, 2007).

사회적인 영향력은 거대하나 일방향의 정보전달만이 가능하다는 한계를 가지고 있는 텔레비전은 인공위성을 이용한 케이블 텔레비전 시스템으로 전달하고자 하는 정보를 다변화시키고, IPTV로 진화하여 뉴미디어적인 쌍방향 의사교환까지 가능한 매체로 진화하고 있다.

3. 융합시대(Convergence Age)

발전일로를 거듭한 매체기반시대는 이제 매체 간 융합의 시대로 접어들고 있다. 매체 융합이란 디지털기술의 발달, 인터넷의 확산으로 가능해진 다매체 복합기술이 구현된 새로운 정보유통의 시대를 지칭한다. 과거의 매체 패러다임이 지상파TV, 케이블 TV, 전화, 휴대폰, 신문, 라디오, 영화, 인터넷, 통신 등 각각의 경계가 명확하게 구분되는 독립적 미디어들의 공진화 패러다임이었다면 새로운 미디어 패러다임은 언제, 어디서나, 어떤 기기이든 접속 가능한 유비쿼터스 상황, 즉 융합 패러다임

적 상황으로 요약할 수 있다. 기술 체계의 변화는 사회체계의 변화를 야기함으로써 사회적, 문화적 현실이 된다. 기술적, 산업적 당면 과제가 된 디지털 융합 경향은 미디어체계라는 기술산업적 현실을 넘어 사회문화적 현실을 구성하는 토대가 되고 있는데, 방송과 통신의 융합으로 대표되는 미디어 융합이라는 패러다임의 변화는 새로운 미디어 사회의 논리를 추동한다. 또한 매체의 기술적 경계와 분류기준이 사라지는 융합시대에는 과거 단일한 감각을 수용하도록 분리되던 매체간의 특성이 통합되어 인간의 감각 역시 통합적으로 수용가능한 매체로 발전한다.

가. 제2차 미디어 시대(The Second Media Age)

매체시대의 정보양식을 분석한 마크 포스터의 저서 『제2 미디어 시대』는 매체시대를 제1 미디어 시대와 제2 미디어 시대로 구분지어 설명한다. 제1 미디어 시대는 정보사회 이전 단선적이고 일방적인 소통이 이루어지던 시대이다. 즉, 소수의 메시지 송신자와 다수의 메시지 수신자라는 모델이 지배하는 대중매체의 시대이며 수신자인 대중의 자율성이 의심받던 시대이다. 그러나 20세기의 마지막 10년간 기술과 생활은 새로운 소통수단의 융합을 이루어냈다. 인터넷을 비롯한 인터랙티브 기술의 구현은 의사소통을 비롯한 인간생활을 극적으로 변화시켰다. 이렇게 시작된 ‘제2 미디어 시대’는 쌍방향적 소통이 이루어지는 탈중심화 된 매체시대를 의미한다. 신문과 방송매체가 주도하던 중앙집중형 정보전달 방식이 다양한 매체로 힘이 이전되는 변화를 맞이함에 따라 제1 미디어 시대와는 달리 메시지 수신자의 자율성이 확보된다. 대중매체를 통해 동시적으로 전달되는 정보를 개인이 선별하는 것과 개인이 대중에게 정보를 전달하는 것은 불가능했으나 컴퓨터 기술과 인터넷을 이용하는 시대에 접어들자 개개인은 본인이 원하는 정보를 원하는 대상의 수와 관계없이 자유로이 송신할 수 있게 된 것이다. 때문에 늘어나는 자율성과 함께 송수신자 사이의 경계가 허물어짐에 따른 개인의 정보선별능력 역시 제2 미디어 시대에 필요한 덕목이 된다. 이처럼 컴퓨터 기술의 발달과 인터넷의 확산은 의사소통의 본래적 기능인 상호작용성이 가능한 환경을 구축하였다.

물론 소통의 새로운 양식이 생성되던 뉴미디어의 출현 초창기의 저작인 『제2 미

디어 시대』의 시대 구분이 더욱 발전한 현재의 융합매체사회에서는 한계를 지닐 수도 있다. 그러나 포스터가 제시한 매체시대 간의 구분은 시대간의 완전한 단절을 의미하는 것은 아니다. 제1 미디어 시대가 지나간 이후 제2 미디어 시대에도 제1 미디어 시대의 대중 매체지배의 특성과 상황은 지속되었다. 즉 올드미디어의 존재환경과 뉴미디어의 새로운 도약으로 생성된 환경은 단선적 변화를 이룬 것이 아니라 누적되어 왔다는 것이다.

이처럼 매체시대는 누적적이고 축적적으로 전개되어 매체 간 융합을 향해 달려왔는데, 최근의 융합시대는 약 10여 년 전에 태동한 제2 미디어 시대를 넘어선 급진적인 매체 혼용의 단계에 해당한다.

나. 제2차 미디어 시대를 넘어서(Beyond The Second Media Age)

정보의 송수신이 자유로워진 탈중심화된 매체시대인 제2 미디어 시대는 어느덧 사회의 일상으로 자리 잡게 되었다. 디지털 매체의 등장과 발전으로 인간의 소통은 시공간의 경계를 뛰어넘었고 한 지점에서 다른 지점으로 메시지의 광범위한 분배를 가능하게 하는 기술적 체계가 확보되었다. 따라서 이전 어느 시기보다 다양한 형태의 대량의 정보를 압축적으로 전달할 수 있는 매체를 영위하는 융합시대의 개막단계인 현재를 매체시대의 새로운 단계로 설정할 수 있을 것이다. 정보전달 매체기술의 축적과 발달로 인한 뉴미디어 시대에는 기존의 대중매체에서는 이루어질 수 없었던 쌍방향의 정보이동이 가능하다. 융합사회의 매체는 뉴미디어 시대에서 한 걸음 더 나아가 인터넷과 디지털 매체 초창기보다 더욱 다양한 감각이 매체에 수용되고 있으며, 개인의 매체의존과 사용이 촉진되어 매체를 이용하는 개인사용자의 권력은 이전보다 강화되었다. 이러한 시대상을 길더(George Gilder)는 ‘텔레코즘(Telecosm)’으로 예측하여 설명한 바 있다. 텔레코즘은 광전송망과 무선인터넷 기술의 속도가 빨라지고 가격 저렴해짐에 따라 새로이 등장하는 세계로, 이미 ‘마이크로코즘(Microcosm)’을 통해 지식정보사회의 도래를 예측한 바 있는 길더는 마이크로코즘의 시대 이후의 새로운 시대를 ‘텔레코즘’이라는 용어로 제시한다. 뉴미디어 시대로 열린 마이크로코즘의 시대가 텔레코즘의 시대로 넘어가며 발생하는 새로운 패러다임에서는 개

목표는 원활한 사회생활이라는 단순 인과도식에 불과한 것이었다. 기술발전에 따른 매체의 발전 도식 역시 일면 선형적으로 보일 수 있다. 그러나 매체의 발전은 단선적으로 이어져 온 것이 아닌 누적적·누진적인 통사적 축적과정이다. 이러한 축적은 지속되어 디지털 융합을 근간으로 한 미디어 체계의 최근 발전은 전방위적이고 연동적이자 역동적인 새로운 사회문화적 경향과 공변해 왔는데, 매체의 시대적 발전양상에 따른 소통양식의 변화는 앞의 <표 2-1>과 같이 축약할 수 있다.

1. 누진적·배가적 관점으로서의 소통발전

디지털 기술로 인해 문자적 기식뿐 아니라 청각, 시각 등으로 확장된 인간의 감각은 거미줄처럼 퍼져 있는 네트워크를 통해 불특정 다수와 상호 공유되기 시작한다. 개인의 사적 커뮤니케이션의 질과 양을 뛰어넘는 새로운 커뮤니케이션 형식이 대두된 것이다. 이것은 단순히 새로운 미디어 기술을 통한 올드미디어 기반 사회의 변동과는 다른 의미로 받아들여진다. 미디어 융합을 통한 소통양식의 변화는 올드 미디어의 소멸을 의미하는 것이 아니다. 미디어 융합 패러다임은 단선적이고 진화론적 관점에 입각하여 생각하듯 인간이 예측하기 용이한 방향으로 일정하게 진행되는 것이 아니라 기존의 올드미디어와 뉴 미디어가 서로 상충하고 교차하며 매체정보의 송신자와 수신자의 일반적인 위상이 변화하고 얽히는 역동적인 과정으로 이해해야 한다. 피들러(Roger Fidler)는 새로운 미디어 기술이 등장했다고 해서 반드시 즉각적인 미디어 변형으로 이어지고 확산되는 것은 아니라고 주장한다. 미디어 변형과정을 추동하는 것은 다양한 사회문화적 요인들과 연결된 복잡한 과정이며, 미디어 융합기술이 소수의 의사소통 형태만 변형시키거나 기존의 올드미디어의 붕괴를 가져오는 것은 아니라는 것이다. 피들러는 미디어 변화의 원리를 ‘미디어 모포시스(media morphosis, 매체변형)’라는 개념으로 설명한다. 즉 미디어 세계가 공진화(Coevolution)·융합(Convergence)·복합체(Complexity)라는 3C 원리에 따라 변화한다는 것이다. 새로운 형태의 매체는 등장하고 발전하며 기존 형태의 진화에 영향을 미쳐 상호진화의 경향을 띠게 된다.

그러나 이것이 종전의 매체를 새로운 매체로 합치거나 대체하는 것은 아니며 각기 새로운 형태들이 여러 갈래로 나뉘어 융합을 통한 새로운 실체의 창조와 이러한 융합의 과정에서 발생하는 복합체들의 능동적이면서도 상호의존적인 질서가 매체 환경으로 자리잡는 과정이 매체 변형 과정인 것이다(Fidler, 2002).

따라서 새로운 매체의 등장과 융합으로 인한 매체 변형의 과정은 뉴 미디어가 올드 미디어를 대체하는 양상으로 전개되거나, 특정 매체가 다른 매체를 흡수하는 과정이 아닌 복합적 상호작용을 통해 누적적이고 누적적인 발전을 이루어 나가는 과정으로 이해해야 할 것이다.

2. 불연속적 발전단계

고대 그리스어인 헬라어에는 시간을 의미하는 두 개의 단어가 있다. 흘러가는 시간은 ‘크로노스’(chronos)라 하고, 의미로서의 시간을 ‘카이로스’(kairos)라 한다. 즉 ‘크로노스’는 연대기적인 시간을 말하며 ‘카이로스’는 계획된 특정한 사건이 발생하는 시점을 가리킨다. 누적적·누적적인 발전이 이루어진 매체는 동시에 크로노스적이 아닌 카이로스적인 발전을 해 왔다. 즉, 매체의 발전은 누적적·누적적이거나 단선적이고 연속적으로 진행된 것이 아닌 불연속적이고 특정 계기를 통하여 이루어진 것이다. 이 같은 지식과 사고의 불연속적 진전은 쿤(Thomas Kuhn)의 패러다임에 의해 세간에 널리 알려졌다. 쿤은 기술적 발전과 변동의 단절적이고 불연속적인 측면을 부각시킨다. 누적을 통한 발전이라는 소박하고 전형적인 과학의 이미지에 따르면 패러다임은 일면 존재하지 않는 요소로 보이지만, 패러다임이 정상과학(normal science) 활동 그 자체 안에 존재하듯 실제로 과학적 이미지 안에서 패러다임은 존재한다. 패러다임의 변화가 일어나면 누적적 발전은 향상된 출발선에서 다시 그 발전을 시작하는 것이다. 즉, 변화는 논리적이고 순차적인 과정에 의존하는 것이 아닌 혁명적 과정에 기인한다는 것이다. 그렇지만 새로운 패러다임의 단계에 들어섰다고 해서 다시 이전 단계의 패러다임으로 돌아가는 것은 아니며 모든 것이 없던 처음부터 새로 다시 발전을 시작하는 일 역시 발생하지 않듯(Kuhn, 1999), 매체 역시 새로운 패

러다임의 시기가 도래했다고 해서 종전의 매체시대의 특질을 답습하거나, 상실하는 것이 아니다.

슈페터(Joseph Alois Schumpeter) 역시 혁신은 산업혁명처럼 한 번에 집중적으로 이루어지기도 하지만 대부분 주기적이고 불연속적으로 이루어진다고 밝힌 바 있다. 혁신으로 촉발된 경기순환은 콘드라티예프의 장기파동과 비슷한 50년의 주기로 기술혁신을 갖는다(Schumpeter, 1939). 그가 전제하는 장기파동은 일련의 기술혁신들이 접목된 결과로서 각 요소들은 하나의 기술혁명을 구성하게 된다(서문기, 2003). 이처럼 과학기술 및 산업생산방식의 혁명적 변화는 약 50년을 주기로 혁명적 계기에 의해 나타난다. 18세기 중반 산업혁명 이후 지금까지 기술경제 패러다임의 혁명적 변화로 구분되는 모두 네 차례의 장기파동이 있었다고 볼 수 있으며, 현재 세계경제는 정보화 혁명을 계기로 새로운 주기에 들어선 것으로 인식할 수 있는 것이다. 디지털 혁명이 일어나며 장기파동의 주기는 점차 줄어들어 50~60년에서 30~40년으로 감소하고 있는데, 이 역시 발전의 불연속성과 복잡성이 확장되고 신속화된 현실의 반영이라고 할 수 있다. 디지털 혁명을 계기로 기준이 되는 주기 역시 고르게 이어질 수 없게 된 것이다.

디지털 혁명으로 첨단미디어가 확장되는 융합사회는 미디어의 효과를 극대화한다. 인간의 시·공간관 역시 발전된 첨단미디어에 의존하며 변화한다. 시간과 공간은 더 이상 의사소통을 제한할 수 없는 바, 인간은 의당 이를 뛰어넘은 사고를 감행한다. 그 결과, 모든 형태의 정보기록과 전달이 가능해지며 시간에 대한 강박은 열어졌고, 사이버 공간과 실제 공간의 다차원적 존재는 인간 생활의 공간을 확장시켰다. 이처럼 모든 것이 변화한 혁명적 시대인 융합시대의 매체는 과거의 그것과는 비교할 수 없이 전(前)매체시대와 매체시대의 모든 형태의 정보를 아우르는 강력한 힘을 발휘한다. 과거 어떤 시기보다 연속적으로 이해하기 어려운 모든 것이 새로워진 시대가 도래한 것이다. 이처럼 매체 발전단계는 시간의 흐름에 따라 선형적, 연속적 단계를 밟아온 것이 아닌 혁명적 주기에 의해 변천되어 왔다.

3. 융합사회의 시대적 의의

작금의 미디어 환경의 변화는 커뮤니케이션 기능의 일대 확장을 초래하고 있다. 오늘날 핵심 논제로 떠오르고 있는 ‘매체 융합’은 커뮤니케이션의 체계를 근본적으로 변화시킨다는 점에서 각별한 중요성을 지닌다. 이는 사회가 커뮤니케이션의 내용보다 커뮤니케이션의 수단이 되는 매체의 특성에 의해 형성되어 왔다는 맥루언의 전제와 연결시켜 논할 수 있다. 그는 우리의 일상생활 방식뿐만 아니라 사고방식에 까지 구석구석 영향을 미치는 매체의 영향에 대한 중요성을 강조한다. 우리는 시대의 장벽을 넘는 시대이며 낡은 카테고리를 제거하는 시대로서(McLuhan, 2002), 매체 실체의 극적이면서도 급속한 변화, 즉 ‘융합’으로 요약할 수 있는 뉴미디어 환경이 만들어짐에 따라 독립적으로 존재하던 개별 매체의 경계를 넘어 새로운 가치, 새로운 문화의 구성 원리로 범주화해야 할 필요성에 직면하게 된 것이다(유승호, 2001).

사실상 오늘날 매체 기술의 전반적인 추세는 ‘융합’으로 이는 매체 환경 변화를 추동한다. 이전에 명확히 구분되던 전화, 컴퓨터, 컴퓨터, 케이블, 그리고 무선통신의 융합이야말로 그러한 변화의 물결을 분명히 보여주는 상징물이라고 할 수 있으며(De Sonne, 1996), 이는 또 언제, 어디서나, 어떤 기기든 어떤 미디어로의 접속이 가능한 ‘미디어 유비쿼터스’ 시대로 돌입하고 있음을 시사한다.

융합사회는 매체의 융합 과정에 의해 단순히 기술 변화의 양상만이 드러나는 것이 아니라 기존의 산업, 시장, 장르 그리고 정보 수용자 간의 관계를 변화시킨다. 융합은 같은 기기 상에서, 같은 프랜차이즈 상에서, 같은 기업 속에서, 소비자의 두뇌 속에서, 같은 팬덤 속에서 나타나고 있다. 융합은 매체가 생산되는 방식과 소비되는 방식 모두와 연관 되어 있는 것이다(Jenkins, 2002). 다시 말해 매체 융합의 과정으로 촉발되는 융합 사회는 통합과 안정을 기반으로 한 정태적 사회를 넘어선 변혁과 긴장이 병존하는 역동적 사회인 것이다. 때문에 젠킨스는 융합과 분화를 분리해서 논의할 수 있는 문제가 아님을 역설하면서 양대 개념은 사회가 겪고 있는 같은 현상의 양면이라고 밝힌다(Jenkins, 2006). 궁극적으로는 안정성과 대통합을 지향하나 변화의 과정을 수반하며 역동적 긴장상태 역시 유지된다는 것이다.

이러한 융합사회의 도래로 인해 사회를 구성하는 개개인의 의사소통양식이 다변화되어, 매체를 수용하고 소비하는 소비자로서의 개인이 새로운 매체 환경에 완전히 적응된 신인류인 ‘호모 미디어쿠스(Homo Mediacus)’로 변화하도록 이끈다. 뿐만 아니라 다양한 콘텐츠와 서비스의 분화가 융합의 양상과 맞물려 “이곳저곳 동시에 서로 연결되어, 끌리고, 쏠리고, 들끓는, 조직 없이 조직된 새로운 대중의 탄생(Shirky, 2008)”이 가능해 진다. 이러한 환경적 변화가 정치, 경제, 사회, 문화 영역에 영향을 미치는 새로운 미디어의 주체인 ‘호모 미디어쿠스’를 양산하게 되는 것이다.

제3절 소 결

현재는 다양한 감각의 수용경로가 확보된 시대이자 수용경로 간의 융합이 이루어지기 시작한 시기이다. 유비쿼터스, 매체기술의 다변화로 복합적 소통이 가능해진 현 시점은 소통양식에 있어서는 획기적인 전환점이라고 할 수 있다. 그런데 미디어 융합은 올드미디어를 밀어내거나 대체하는 것이 아니다. 또 수많은 기기가 하나의 기기로 통합되면서 모든 기능을 포괄하는 형식을 취하는 것도 아니다. 이처럼 누적적이고 누적적인 발전을 통한 기술의 융합에서 촉발된 매체의 융합은 기술간 융합을 뛰어 넘어 사회 자료적, 조직적, 문화적, 의식적 차원의 다차원적이고 교차적인 상호관계와 충돌을 동시에 야기한다.

이 때 중요한 점은 미디어 융합과 사회융합의 메커니즘이 일방향적인 기술결정론적 영향이 아니라 각각의 요소들이 적극적인 피드백을 통한, 상호침투적 영향력을 행사한다는 것이다. 그 결과 미디어가 삶의 원천이 새로운 사회 환경이 구축되는데, 이러한 사회는 급기야 종전의 미디어 기반 사회를 한 단계 넘어선 ‘미디어가 곧 사회’인 ‘미디어 사회(Media Society)’로 지칭할 수 있다. 이 같은 미디어 환경의 구축은 미디어 사회에서 태어나고 자라서 미디어 지리에 익숙해 미디어에 자유자재로 접근하고 활용할 수 있는 ‘미디어 원주민’에 해당하는 신인류의 출현을 추동하며, 유목적·정서적·소통적인 미디어사회의 신인류 호모 미디어쿠스는 도구적 합리

성에 기반한 산업사회의 논리와는 다른 새로운 사회구성의 원리를 필요로 한다. 이처럼 매체정경(media scape)이 변화하면서 사회 정경(socio-scape)과 문화 정경(culturo-scape)이 더불어 변화하며, 나아가 인간 정경(anthropo-scape)마저 변화함에 따라 객체, 주체 및 그들을 둘러싼 환경 모두가 맞물려 변화하는 새 시대가 도래한다. 따라서 미디어 사회를 넘어선 새로운 시대, 새로운 사회구성 원리로서의 소통양식을 철저히 검토하는 것이 오늘날의 절박한 과제가 아닐 수 없다.

제 3 장 융합사회의 특성과 대응

융합사회는 미디어 기술과 사회문화의 변화상이 동시에 공진화하는 가운데 나타나는 새로운 사회적 양상이다. 뉴미디어의 특성인 전방위적이고, 연동적이며 역동적인 특성들이 그대로 문화적 양상에도 반영되는 가운데 사회 각 분야에서 초복잡계적 모습들이 드러나게 된다.

개방성, 유동성, 섞임, 호환성을 포괄하는 이러한 외부세계의 혼돈은 다시 사회 내 주체들이 겪는 “진정성 상실의 위기”로 이어진다. 즉 모든 고정적인 것들이 사라지는 가운데 개별 주체들이 겪는 혼란이 가중됨으로써, 융합사회는 아무 것도 확실치 않은 “총체적 혼돈의 시대”로 전락할 위기에 직면하게 된다.

그러나 총체적 혼돈의 와중에서 새로운 사회적 질서를 만들어내는 다양한 시도들이 관찰되는데, 그 가장 특징적인 것은 개별 주체들은 개인의 주관적 욕망과 관심을 환상원리를 통해 ‘서사화’함으로써 혼돈에 대처하려는 것이다. 이는 융합사회의 새로운 질서를 이끌어내는 힘이 위에서 아래로의 위계적 방식으로가 아니라 소통을 중심으로 한 수평적 질서로 전환되고 있음을 함의한다.

제 1 절 융합사회 특성론

융합사회에서 관찰되는 창발적 특성들은 미디어 기술의 발전과 궤를 같이 하여 초복잡계적 외부세계를 구성하게 된다. 이러한 외부세계의 혼돈과 더불어 개별주체의 의식 또한 근대적 진정성을 탈피한 탈진정성(post-authenticity)을 드러내게 되는데, 이 절에서는 이러한 외부세계와 내면세계의 혼돈 양상을 살펴보는 가운데 양자의 상호작용 하에 총체적 혼돈 국면으로 접어드는 융합사회의 특성에 대해 상론해 보고자 한다.

1. 융합사회의 창발적 특성들

미디어 기술에서 연원하는 미디어 융합은 여타 사회적 요소들과의 상호작용을 통해 사회융합으로 귀결되어 새로운 사회적 구성체를 창발한다. 미디어-사회 융합 사회에서 관찰되는 창발적 특성은 특히 개방성, 환류성, 비선형성, 상호침투성의 네 가지 정향으로 요약된다(김문조, 2008).

가. 개방성(Openness)

이는 장 보드리야르(Jean Baudrillard)가 근대성과 변별되는 포스트모더니즘의 핵심개념의 하나로 내세운 내파(implosion)의 원리와 상통한다고 말할 수 있다. 내파의 원리는 경계소멸을 초래하는데 사회 모든 영역에서 일어나고 있는 경계소멸 현상을 개방성의 증가와 커뮤니케이션의 증가로 환치해도 무방할 것이다. 이는 마누엘 카스텔(Manuel Castells)이 네트워크사회의 도래를 예단하면서 네트워크를 상호 연관된 결절의 집합으로 개념화한 것과는 상응한다. 모든 분야에서 일어나고 있는 내파로 인한 경계파괴는 개방성을 의미하고 이러한 개방성은 창조적 융합을 낳게 된다.

“기술적 장벽은 무너지고, 심리적 장벽도 약화되어 가며, 효과적이고 살인적인 전략을 보유한 경쟁자들”(Missika, 2006)이 만나 서로 경쟁하고 전략적 제휴 또는 협력하게 될 뿐만 아니라, 기술-인간 간의 관계 역시 상호 소통함으로써 융합의 상태로 진전하는 것이 미디어사회 체계의 잠재적 특성이라고 할 수 있는 바, 이는 내파에 기반한 경계해체와 그로 인한 호완성의 증가 및 잡종성으로 요약할 수 있다.

나. 환류성(Feedback)

개방성, 호완성의 증가라는 기술적 기반이 창조적 융합의 논리로 확장되기 위해서는 무엇보다 중요한 요소는 체계를 이루고 있는 수많은 구성요소들 간의 상호작용이 있어야 하는데, 미디어체계에서 융합의 패러다임으로 이끄는 상호작용적 요건의 하나가 환류성(feedback)이다.

환류성은 새로운 환경에 대한 대응방식이라고 할 수 있다. 미디어 패러다임에 있어서 디지털 융합기술이 등장함에 따라 하드웨어, 소프트웨어, 콘텐츠 등 기술 내적

요소들뿐만이 아니라 그러한 요인들이 산업조직, 제도, 문화, 의식 등으로 분류되는 사회적 요소들에 영향을 주게 되며, 이러한 사회적 환경들은 기술적 요인들에 역으로 영향을 끼치게 된다. 기술체계와 사회체계 구성요소들 간의 적극적 피드백은 창조적 파괴를 일으켜, 새로운 질서로 진화하는 자기조직화된 융합사회의 새로운 구성원리가 출현하게 된다. 즉 미디어체계 내의 기술혁신은 기술 간 조직 간에 개방성을 증가시킴에 따라 사회적 차원의 응전을 필요로 하게 되고, 사회적 차원의 요소들 또한 그에 적극적으로 대응함으로써 소통합리성의 원리로 자기조직화된 “미디어 사회를 형성”하게 된다.

다. 비선형성(Non-Lineality)

미디어체계의 커다란 변화를 예고하는 또 하나의 요소로는 비선형성을 들 수 있다. 미디어 융합을 기반으로 하는 미디어 사회의 도래라는 ‘나비효과’의 출발은 정보기술의 발달이다. 네트워크는 상호연결된 결절의 집합이요, 수많은 요소들이 노드와 링크로 연결된 복잡한 그물망을 이루고 있는 비선형적 사회구조라고 볼 수 있다. 이는 앞서 언급한 고도로 개방적이고 각 요소 간 적극적 피드백이 일어나는 역동적인 체계와 연결된다. 기계론적 관점에서 강조되는 선형성이 고전적 인과성을 핵심으로 한 것이라면, 고도의 개방성과 역동성을 전제로 하는 비선형성은 선형적 인과성으로 파악하기 어려운 불확실하고 복잡한 구조를 상정한다.

기술적 차원들—사회적 차원들 사이의 다차원적이고 비선형적 상호작용은 기술적 환경뿐만 아니라 사회환경 역시 매우 복잡한 양상으로 변화하되, 변화하는 환경에 대한 적극적 대응, 즉 적극적 피드백을 수행함으로써 ‘혼돈속의 질서’, 다시 말해 창발적 질서를 추동하게 된다.

라. 상호침투성(Inter-Penetration)

상호침투성이란 “존재와 존재가 서로의 존재 속으로 깊숙이 침투하여 완전한 상호 융합, 혼돈으로부터의 유기적 통합”이 이루어지는 상태를 지시하는 개념으로, 이는 상호교류의 적극적 형태로서 풀이할 수 있다. 즉 서로가 서로의 존재 속으로 깊

속이 침투하여 경계를 무화시키고 유기적 융합을 이뤄내는 상호 관계적 교류를 의미하는 것이다. 그렇게 볼 때 미디어 융합 패러다임에서 미디어 기술의 변화는 기술적 환경을 구성하고 있는 내적 요인들이 서로의 경계를 넘어 역동적·적극적으로 상호 침투하여 기술적 융합, 조직의 융합을 이루고, 이러한 기술적 환경의 역동성은 다시금 사회영역에 침투해 제도, 문화, 의식을 포괄하는 사회적 융합을 추동한다. 물론 역의 논리 또한 성립한다. 뿐만 아니라 기술-사회 환경의 변화는 새로운 환경과 융합된 새로운 인간의 탄생을 추동하며 이것이 사회 구성원리에 침투해 새로운 구성 원리를 창출하는 순환 구조를 이루게 한다(김종길, 2008).

이상과 같은 융합사회의 특성들은 조직, 제도, 문화, 의식에 걸쳐 전방위적으로 나타나며, 이러한 보편적 융합은 객체 뿐 아니라 주체마저도 ‘융합적 인간’으로 전환시키게 된다. 따라서 “기술, 사회 및 인간 모두가 뒤섞이는” 융합적 상황에서는 총체적 혼돈(total chaos)으로 인한 진정성 논란이 항시적으로 재현될 개연성이 높다.

2. 융합사회의 인간: 진정성의 상실

사회환경이 복잡하게 변형되는 가운데 그 안에서 행위하는 개별 주체의 의식 또한 극심한 변화를 겪게 된다. 이러한 심성 변화를 두고 일찍이 철학자들은 탈중심적 자아(decentered ego), 가변적 자아(mutable self), 다중 자아(multiple self) 등으로 묘사한 바 있는데(Inhelder & Piaget, 1958; Zurcher, 1977; Elster, 1987), 그들 주장의 저류에 소재한 공통적 문제의식은 근대적 무의식 세계를 지배해 왔던 진정성(authenticity)이 심각한 도전에 직면해 있다는 탈(脫)진정성화 테제이다(Gilder, 2000; 김홍중, 2007).

가. 탈(脫)진정성의 시대(Post-Authentic Age)

포스트모더니즘 학자들을 위시한 일부 현대사상가들은 진정성 뿐 아니라 진정성이 실려 있는 자아 개념 자체를 소거하고자 하면서, 이제 더 이상 공고한 실체로서의 ‘나’란 존재하지 않을 뿐 아니라 모든 것은 “그곳에 없다”고 이야기한다. 미디어가 구성하는 조작적 공간 내에서 개인은 주체적 존재로의 자신을 발견할 수 있는 총

체성을 결여하게 되기 때문이다. 이러한 경향은 최근 가상공간(cyberspace)의 대두와 함께 보다 짙어지고 있다. 로빈스(Kevin Robins)는 새로운 가상공간에서의 사이버정체성은 인생사 혹은 서사로서의 삶의 의미, 곧 견고하고 지속적인 공적 세계에 대한 믿음을 결여하며, 이것은 곧 정체성의 위기를 가져온다고 주장한 바 있다(Robins & Webster, 1999). 즉, 미디어 매개적인 커뮤니케이션은 인간에게 두 개의 이질적인 세계, 즉 인간의 감각 앞을 흐르는 직접 현상으로서의 실제현실(genuine reality)과 간접적인 전달형식에 의한 재현적 세계로서의 의사환경(pseudo environment)을 제공하는 바, 그 와중에 개인적 자아는 분열되어 가고 있다(엄정식, 1999; 김성벽, 2005).

더구나 인터넷을 중심으로 한 뉴미디어의 구성 공간은 조작적 공간에 불과하며, 가상공간에서 인간은 개인적 주체로서 스스로를 발견할 수 있는 총체성을 결여할 가능성이 높아진다. 이제 인간이 닿는 장소와 행위하는 모든 것은 ‘조작’되고 또 그렇게 권장된다. 융합사회의 속성인 비선형성과 상호침투성은 이 같은 혼돈 상황을 가중시킨다.

나. 리좀적 진정성(Rhizomatic Authenticity)

그렇다면 융합사회에서 진정성은 진실로 사라졌다 보아야 하는가? 만약 그것이 기존의 ‘견고하고 지속적인’ 진정성을 의미한다면 그렇다고 말할 수 있을 것이다. 그러나 앞서 언급한 초복잡계적 특성들이 융합사회의 병리적 현상이 아니라 일상적으로 관망되는 현상으로 간주한다면, 현대사회의 진정성이 근대의 그것과는 다른 양상으로 전개될 것이라는 예측이 가능하다.

이에 대해서는 들뢰즈(Gilles Deleuze)와 가타리(Félix Guattari)의 논의를 통해 현대사회의 새로운 진정성에 대한 단초를 발견해 보고자 한다. 들뢰즈와 가타리는 인간 신체의 입에 관해 이야기하면서, 입은 유기체의 생명을 유지하기 위해 먹는 기능을 하는 어떤 하나의 고정된 ‘기관’이 아니라 접속하는 향이 달라지면 다른 욕망에 따라 작동하는 다른 기체가 된다고 말한 바 있다. 입이나 항문, 손이나 눈 등에 대해 기관이 아니라 ‘기계’라는 개념을 사용한 것은, 그것들을 이런 유기체의 일부에 항상-이미 귀속시켜버리는 유기체적 관념과 절연하기 위해서이다(이진경, 2002). 그

들은 아르토(Antonin Artaud)를 인용하여 “몸체는 결코 유기체가 아니다. 유기체는 몸체의 적이다” 라고 말하면서(Deleuze & Guattari, 1980) 기관들의 유기적인 조직화와 대립하는 ‘기관 없는 신체(body without organs)’ 개념으로 인간 존재 양태를 표현한다. 기관 없는 신체란 흐름의 연속체고, 흐름이 집중되고 분산되는 장이며, 그 집중과 분산의 양상, 그 집중의 강밀도에 따라 때때로 다른 ‘기관’, 다른 기계가 만들어지거나 사라지는 장이고, 욕망하는 기계들이 만들어지고 변형되는 터전이며, 욕망하는 기계들의 생산에 사용되는 질료요, 질료의 흐름이다(이진경, 2002). 이것은 항상 형성과 해체의 과정 속에 있는 신체로서(Lehte, 2004), 가시적으로 보이지 않지만 새로운 배치와 접속 속에서 그 모습을 다양하게 변형시켜 드러낼 수 있는 잠재적 현실성, 또는 ‘가능성의 리좀적 영역(a rhizomatic realm of possibility)’의 개방을 나타낸다(김요한, 2005).

리좀(rhizome)은 들뢰즈와 가타리의 공저작인 『천개의 고원』서문에서 제창된 개념으로, 뿌리와는 구별되는 뿌리의 줄기를 의미하는 것이다. 리좀과 가장 빈번히 대비되는 것이 나무이다. 들뢰즈와 가타리에 의하면 지금까지의 서양의 사고방식은 나무를 모델로 삼아왔다. 나무와 뿌리를 모델로 하는 사고양식에는 항상 중심(초월적인 시점=신)이 존재하고, ‘그리고…그리고…’로 이어지는 연속성의 논리가 지배한다. 그러나 여기서 하나의 가치에 대한 다양한 사고와 리좀을 오해하면 안 된다. 말할 것도 없이 나무 형태의 사고에도 다양성은 존재한다. 그러나 그 다양성은 중심을 가진 다양성에 지나지 않는다(Deux, 2000).

반면 리좀에는 중심과 주변은 물론이요 시작도 끝도 없다. 리좀은 언제나 중추(milieu)를 견지하되, 중추를 통해 자라고 넘쳐나는 간주곡이다. 나무는 혈통 관계이나 리좀은 오직 결연 관계로서 그것은 변이, 팽창, 정복, 포획, 꺾꽂이를 통해 성장해 나아간다. 리좀은 항상 분해될 수 있고 연결접속될 수 있고 역전될 수 있고 수정될 수 있는 지도와 관련되어 있다. 또 리좀에는 다양한 출입구들이 있으며, 나뭇대로의 도주선(ligne de fuite)들도 있다. 위계적인 방식으로 소통하며 미리 연결되어 있으며 중앙 집중화되어 있는 나무 체계(설사 여러 중심을 갖고 있다고 해도)와는 달리, 리좀은 중

양 집중화되어 있지 않고, 위계도 없으며, 조직화하는 기억이나 중앙 자동장치도 없으며, 오로지 상태들이 순환하고 있을 뿐인 하나의 체계이다. 이 “출발점도 끝도 없는 시냇물”은 중단하면서 횡단하는 동시에 융합하면서 통섭한다. 리즘은 모든 차원에서 연결 접속되며 분해되고, 뒤집히고, 끝없이 변형된다(Deleuze & Guattari, 1980).

[그림 3-1] 리즘(Rhizome)



리즘의 이러한 유연성, 다질성, 불확정성이야말로 ‘무엇이 어떻다’와 같은 규정을 거부하는 리즘적 사유의 원천이 된다. 이들 사유의 종착점은 정신분열증을 강요하는 자본주의 근대를 탈주하고 전복하는 것이다. 리즘은 수직적이고 정주적 사유와 고정된 영토를 추구하지 않고 수평적이고 유목적 사유와 탈영토/재영토를 통하여 새로운 관계나 존재를 지향한다. 이런 사유는 정신분열증을 강요하는 숨막히는 근대를 탈주하여 자유로운 영혼을 가지자는 인간해방과 연결되어 있다. 이렇게 볼 때 리즘은 온갖 구조적이고 위계적이고 체계적인 것 즉 폭력적인 것으로부터 탈주하는 비상선을 의미하기도 한다(김승환, 2009).

리즘의 비고정성은 오히려 매우 자연스러우며 이상적인 것이라 할 수 있다. 고정된 유기체를 벗어나 항상 새로운 자신을 창조하고, ‘기관 없는 신체’로서의 욕망을 유지하는 ‘자유로운 자아’가 그들이 보는 참된 자아이다. 즉 리즘적 자아는 어떠한 정체성(identity)이 주어지는 것을 지속적으로 거부한다.

따라서 기존에 진정성의 붕괴적 전조로서 경고되어 왔던 혼돈이나 비고정성은 오히려 매우 자연스러우며 이상적인 것으로까지 여겨질 수 있는데, 이는 인간의 ‘진정한 자아’에 대한 근대적 개념과 상반된다. 그동안 우리가 삶에서 추구했던 진정성은 경계가 뚜렷하고 권위적이며 자율적인 자아로 존재하는 데서 생기는 존엄성이었다 (Guignon, 2004). 그러나 이 리좀적 진정성(rhizomatic authenticity)은 그 어느 뚜렷한 경계가 없는 무형으로 존재하며, 총체적 혼돈이 지배하는 융합사회의 새로운 탈진정적(post-authentic) 성격을 대변하는 것이다.

3. 총체적 혼돈의 시대

가. 외부세계의 혼돈

보드리야르는 오늘날과 같은 대량 소비사회에서 실제적인 소비의 대상은 상상물이 아니라 상표나 광고와 같은 것들이며, 그에 따라 상품의 교환가치는 기호가치(sign value)로 전환되고 있다고 말한다(Baudrillard, 1970). 이러한 기호 가치는 실제적 가치와 무관하다. 기표와 기의를 맺는 끈은 해체되고, 기의가 표류하는 가운데 기표만이 남게 되었다. 이제 실제의 모사물(simulacra)과 실제 즉 진품(眞品)과의 경계는 해체되었다. 도리어 정밀한 모사가 현실을 압도하며, 더욱 이상적으로 여겨진다. 이제 우리 사회는 모사적 질서가 지배하고 있다.

이러한 경향은 고도로 기술이 발달하여 모든 것이 뒤섞이고 비고정적이 된 융합사회에 이르러 더욱 뚜렷하게 나타난다. 이제 모든 것은 비트(bit)화 되고 있고, 복제가 가능할 뿐만 아니라 오히려 필수적이 되어가고 있다. 또 모든 지식과 느낌들은 복제 가능하며 복제가 장려되기까지 한다. 현재 인터넷 상에서 이루어지고 있는 지식과 담론의 고착적 순환이 그 좋은 예라고 할 수 있다. 인터넷을 지배하고 있는 소위 ‘멤질’ 문화는 우리에게 고유한 생각과 사고를 할 수 없게 만든다. 마우스를 한번 클릭하는 것만으로 지식과 의식의 비트(bit)들은 인터넷을 마음껏 표류하며 우리는 그를 통제할 수 없게 된다. 이렇듯 모사물이 횡행하는 복제시대를 놓고 발터 벤야민(Walter Benjamin)은 아우라(aura)가 상실되고 있다고 선각적으로 예견한 바 있다.

흔히 “영기(靈氣)”로서 번역되는 아우라란 어떤 대상이 지니고 있는 그만의 독특하고 신비스러운 분위기를 말한다. 예술작품이 아우라를 지니게 되는 것은 무엇보다도 그 대상의 객관적 속성, 그러니까 그것이 진품이라는 데에서 나오는 것이다. 그런데 벤야민은 아우라를 대상이 지니는 객관적 속성과 관련시켜 설명할 뿐만 아니라, 아우라를 경험하는 인간의 지각 작용과 연관시켜 설명한다(Benjamin, 1936). 아우라가 지니는 ‘사물의 권위’는 대상에 대한 몰입과 숭배를 이끌어내고 따라서 진품은 숭배가치를 지니게 된다는 것이다.

그러나 아우라를 상실해버린 기술 복제 시대의 예술은 더 이상 숭배 가치가 아니라 전시 가치(exhibition value)의 대상으로 전환하게 된다. 몰입과 침잠을 요구했던 전통적인 예술작품과 달리 이제 전시가치의 대상으로 등장한 예술은 그저 보고 듣고 즐기기 위한 감각적 대상으로 존재한다(신혜경, 2009). 이와 같은 시물라크르의 범람과 아우라의 상실은 내면세계의 혼돈을 야기하기에 이른다.

나. 내면세계의 혼돈

벤야민의 예고적 목시룩이 공고화 되는 탈(脫)아우라 시대(Post-Auratic Age)에 혼돈은 외부세계 뿐 아니라 내면세계에서도 출몰한다. 진품의 아우라와 주체 간의 특별한 주관적 경험과 교감이 사라지고 다량복제된 정보와 예술이 우리를 둘러싼 가운데, 숭배가치에 대한 몰입과 침잠 대신 보고 듣고 즐기는 유희가 주된 소통방법 중 하나로 자리잡아 가고 있다(Schnell, 2006). 이 경우 “정신을 집중하는 방식이 아니라 정신을 분산시키는 방식(신혜경, 2009)”이 보다 적절한 것으로 여겨진다. 특히 뉴미디어가 제공하는 가상공간이라는 거대한 놀이터는 이 정신산만한 유희에 가장 적합한 장이 되어가고 있다. 진정한 대화나 진품에 대한 존경보다는 무규칙과 무한복제, 무한파생을 통한 놀이가 주된 것으로 여겨지는 것이다.

익명성을 기반한 이 무규칙, 무질서하기 이를 데 없는 그러한 소통 방식은 전술했듯 탈진정성으로 대변되는 현대사회의 내면적 혼돈을 반영하는 것이다. 장외에서 보기에 그 혼란스러울 뿐인 내면세계의 혼돈, 탈진정성은 현재 장내의 주체들에게 점차 내면화되고 있다.

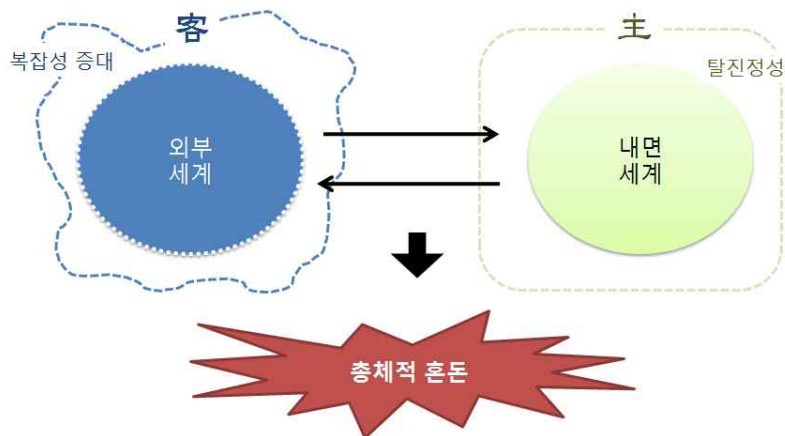
이러한 혼돈은 외부세계의 변화에 따른 일시적 무질서가 아니라 새로운 의식을 대변하는 주요 조류의 하나로 정착되어가고 있다. 즉, 내면세계의 혼돈은 실존하는 사회문화적 현상이라고 할 수 있다. “인식론적 혼돈에서 존재론적 혼돈으로 전환”이라고 명명할 수 있는 된 내면적 혼돈은 기존의 외부세계의 혼돈과 공변하면서 안팎의 이중적 혼돈으로 이어지는 양상을 보여준다.

다. 총체적 혼돈

복잡성이 증대되어 진짜와 가짜의 구별이 내파된 외부세계와, 탈진정성이 지배하는 내면세계의 혼돈은 서로 상호작용하는 가운데 이중적 혼돈(dual chaos)의 상황을 야기하게 된다(그림 3-2) 참조).

이러한 이중적 혼돈은 일회적 상태로 끝나는 것이 아니다. 외부세계의 초복잡성과 내면세계의 무질서함은 상호작용에 의해 보다 심화된 탈진정화와 복잡화를 지속적으로 야기한다. 외부세계는 다른 환경과의 교섭에 의해 끊임없이 변하고, 다면화하는 주체 역시 그러한 외부세계를 인지하면서 지식, 정보, 물자를 끊임없이 주고받는다. 이 개방체계(open system)는 혼돈을 가중화하고 지속할 뿐 아니라 보다 고차원적인 총체적 혼돈(total chaos)상태로 접어들게 한다.

[그림 3-2] 융합사회의 총체적 혼돈 양상



따라서 문제는 유무의 구별조차 혼란스러워진 현실에서 진실다운 진실을 어떻게 파악할 수 있는가라는 문제로 귀착되는데, 이 혼돈을 대면하는 개별 주체들의 대응 양식에 관하여는 다음 절에서 상론해 보기로 하자.

제2 절 융합사회 대응론

앞 절에서 융합사회의 양상에 대해 논의했다면 이 절에서는 비고정적이고 탈진정화된 융합사회에서 개별 주체들이 어떻게 대응하고 있는지에 관해 살펴보고자 한다. 유기체적인 질서가 무너진 융합사회의 파편화된 개인들은 각자 다른 관심에 따라 사물을 선별적으로 판별하며, 적극적으로 ‘외치기’보다는 수동적인 ‘중얼거림’을 선호한다. 이 소소한 이야기들에서 가장 중요시 되는 것은 개인의 주관적 욕망을 대변하는 자유로운 상상력이다. 이러한 상상력은 환상원리로서 중간계에서 체현되는 바, 현실계와 상상계의 혼합적 성격을 함유한 중간계는 융합사회의 새로운 삶의 터전으로 자리잡아가고 있다.

1. 비딱하게 보기

탈진정성이 지배하는 융합사회의 질서는 어떤 식으로 이해할 수 있겠는가? 전복과 질서, 파괴와 창조와 같은 상극적 가치들이 때로는 대립하며 때로 상보하면서 현시하는 균열과 교차점을 이해하기 위해서는 슬라보 지젝(Slavoj Žižek)이 제시한 ‘비딱하게 보기(Looking Awry)’ 전략을 참조함이 유용하다고 본다. 즉 객체의 무한한 혼돈을 바라보는 데 있어 “혼란스러운 응시”로서 비스듬히 바라볼 때 “그 안의 명확하고 변별적인 특징을 발견할 수 있다”는 것이다(Žižek, 1992).

만약 우리가 근대의 이성중심적 사고를 통해 무관심적, 객관적으로 사물을 본다면 발견할 수 있는 것은 형태가 존재하지 않는 허상 뿐이다(Žižek, 1992). 비록 일정한 관점에서 관찰할 때에는 그것이 그 어떤(something) 형태를 지니고 있다 해도, 그것은 사실의 반영이라 할 수 없다. 수 없이 분열되고 혼돈스러운 융합사회의 현전

(presence)을 현존(existence)으로 만드는 것은 다름 아닌 우리의 욕망과 감성이 작동하는 ‘선별적’ 시각이다. ‘비딱하게 볼’ 때만 비로소 드러나는 이 유사존재(semblance)는 아무것도 분별할 수 없는 무차별적 혼란의 와중에서 하나의 부표로 역할할 수 있다. 물 위를 떠다니면서 우리에게 항로와 위험을 알려주는 이 부표들은 우리로 하여금 무질서 속의 질서를 발견하는데 도움이 될 것으로 기대되는데, 이러한 지젝의 전략은 근저작인 『시차적 관점(Parallax View)』에서도 재현되고 있다.

비딱하게 봄으로써 혼돈 속에서 실존을 찾아낸 이후 우리가 후속적 행위 전략으로 채택할 수 있는 것은 ‘개인의 거절’이라고 지젝은 말한다. 지젝은 초기 저술부터 줄곧 규정과 능동성보다는 수동성, 물러남과 같은 부정성에 주목해왔다. 그러자 많은 비판자들이 부정성과 수동성에서 어떻게 저항의 전략이 가능한지를 추궁해왔다. 이에 정면으로 답하는 지젝이 취하는 전략은 허먼 멜빌의 소설 『바틀비(Bartleby)』의 주인공인 바틀비의 태도 “나는 그렇게 하지 않는 것을 선호합니다(I would prefer not to)”이다(Žižek, 2006). 이는 부정하는 것에 기생하는 “저항” 또는 “항의”의 정치학으로부터 헤게모니적 위치 그리고 그 부정 밖의 새로운 공간을 여는 정치학으로 이행하는 방식에 해당한다. 우리는 오늘날의 공공장소에서 그러한 다양한 행위들을 상상할 수 있다. 명백한 “여기 새로운 직업의 멋진 기회가 있습니다! 참여하세요!”, “나는 그렇게 하지 않는 것을 선호합니다.” 뿐만 아니라 “당신의 진정한 자기의 깊이를 발견하세요, 내적 평화를 찾으세요!”, “나는 그렇게 하지 않는 것을 선호합니다.” 역시 마찬가지이다. 또는 “당신은 우리 환경이 얼마나 위협에 처했는지 인식하고 있습니까? 생태학을 위해서 무엇인가를 하세요!”, “나는 그렇게 하지 않는 것을 선호합니다.”; 또는 “우리 주위에서 목격하는 모든 인종적이고 성적인 불평등에 대해 생각해본 적 있습니까? 더 많은 것을 해야 할 때가 아닐까요?”, “나는 그렇게 하지 않는 것을 선호합니다.” 이들은 모두 가장 순수한 형태의 감산의 행위로서 모든 정성적(定性的)인 차이들을 순수하게 형식적인 극소차이로 환원하는 것이다(Žižek, 2006).

실제로 이러한 거절적 발화 형태는 현대 융합사회에서도 빈번히 관찰된다. 현대인들은 옳고 그름, 사실과 환상을 냉철하게 구별하고 선포하기 보다는 현실을 관조

하면서 감성적으로 소통하는 경우가 많다. 냉소와 무관심으로 대변되는 파편화된 현대인들은 그들의 ‘극도로 가벼운’ 이성과 감성이 얽혀있는 발화를 통해 표현하고 교류하는 바, 이 미묘한 참여 형태는 기존 근대사회에서의 적극적 참여를 전면적으로 부정하지도 않고 대체하지도 않는다. 때로는 대립하고, 때로는 옹호하며, 이 소소한 반응들이 집산되어 거대한 참여와 느슨한 연대를 갖는 특이(esoteric)한 형태로 변신하면서.

2. 새로운 세계관의 형성: 환상원리의 대두

가. 현실원리에서 환상원리로

이 같은 도전적 상황에 대한 개인 주체들의 ‘선별적’이고 느슨한 대응 양태는 주관과 객관의 새로운 접합을 시사하는 것이라 볼 수 있다. 즉 현실원리가 주도적이었던 현실에 주체들의 주관적 열망이 부연된 새로운 사회의 구성원리가 요구됨을 뜻하는 것이다. 이는 환상원리(fantasy principle)라는 새로운 세계관의 대두로 구체화한다.

근대적 합리성에 기반한 사고방식은 인간의 정신활동에서 중요한 위치를 점하는 상상적 요소들로 이루어진 감성세계를 합리화의 장애물로 간주함으로써 스스로를 속박하는 결과를 자초해 모든 문제를 도구적 합리성에 기반한 기술적 방법으로 해결하도록 강요했다. 그러나 고도 정보사회(high-information society) 단계로 진입하는 최근에 이르러서는 창의적 상상력이 사회발전의 소중한 능력으로 인정되어 이성적 활동조차 상상적 활동 하에 귀속시키려는 주장이 제기되면서, 상상력을 기반으로 하는 환상원리가 새로운 사회적 행위원리로 대두된 것이다(김문조, 2007; 강홍렬 외, 2006).

상상력 연구가 질베르 뒤랑(Gilbert Durand)은 현시대가 새로운 사상사적 흐름으로 접어들었다고 판단한다. 과학과 상상력의 ‘재회의 시기’가 시작되었다는 것이다. 그동안 서구의 사상은 이미지와 상상력을 평가절하해 온 유구한 전통을 지녀왔지만, 이성주의와 과학주의 그리고 역사주의의 절정에서 서구는 그동안 자신이 배제해온 주변적인 지식들에 대해 새로이 고찰하게 되었다. 비합리적인 것, 부조리한 것

으로 간주해 왔던 상상력의 세계가 새롭게 주목받고, 이제 과학과 상상력은 상반되는 것들의 공존을 넘어서서 화해와 상호 침투가 이루어지고 있는 것이다(송태현, 2005).

모든 것들이 뒤섞이는 융합사회에서의 개인적 욕구의 표출 무대 또한 ‘현실계’에서 ‘환상계’로 부분적으로 대체되어가고 있다. 떠도는 기표들을 꿰매어서(quilting) 그들의 의미를 고정시키는 환상계에서 우리는 상상력을 통해 극도의 무질서 속에서 규칙성을 발견하고자 노력한다.

상상력(imagination)이라는 용어는 인간 정신 활동의 결과물이라 할 수 있는 이미지(image)를 만들어내는 능력 전반을 가리키는 용어이다(홍명희, 2005). 여기서의 이미지는 보통 통용되는 시각적 인상의 한계를 초월해 고정되어 있지 않고 항상 새로운 이미지(nouvelle image)로 변화해 가는 정신적 이미지를 뜻한다. 만약 환상원리가 그저 허무맹랑한 망상, 혹은 그저 현실의 상상적 재현에만 근거하는 것이라면 그것은 사회에 비현실적 혼란을 야기할 뿐일 것이다. 그러나 상상력을 ‘인간 본성의 주된 권능’으로 간주하는 상상력 연구의 태두 가스통 바슐라르(Gaston Bachelard)는 창조성이 결여된 상상력, 지각 실재를 초월하지 못한 상상력은 진정한 상상력이 아니라고 말한다.

사람들은 상상력을 이미지를 형성하는(former) 능력으로 파악한다. 그러나 상상력은 오히려 지각에 의해 제공된 이미지들을 변형하는(deformer) 능력이다. 그것은 무엇보다도 최초의 이미지들로부터 우리를 해방하고, 이미지들을 변화하는 능력을 말한다(송태현, 2005), 김홍중(2007)은 이러한 사고를 연장하고 발전시켜 ‘파상력(破像力)’으로까지 외연시키기도 하는데, 어쨌든 바슐라르가 일컫는 창조적 상상력은 혼돈적 상황에서의 진취적 동력을 제공한다고 볼 수 있다.

융합사회에서 나타나고 요구되는 환상원리는 객관과 주관, 이성과 감정, 현실과 몽상 간의 차이의 간극, 그 긴장과 가능성을 지켜내고 상보함으로써 무질서 속의 질서를 이끌어낼 수 있는 ‘환상적 규칙성’을 탐지한다. 이러한 ‘환상’은 단순한 현실의 재현이 아닌 비딱하게 보는 개인들의 주관적 욕망에서 출원하는 것으로, 헛된 망상이 아닌 깨어있는 꿈으로서 기술발전이 촉진되는 현실에 인간의 열망이 접합되어

‘중간계’라는 혼합적 실재로 체현된다.

나. 중간계의 대두

과학기술, 특히 컴퓨터 테크놀로지의 비약적인 발전은 이전까지 뇌내에서만 가능했던 상상의 세계를 가시적으로 묘사할 수 있도록 해 주었다. 톨킨(John Ronald Reuel Tolkien)의 『반지의 제왕(Lord of the Rings)』을 비롯, 기독교 변증가이자 소설가인 클라이브 스테이플스 루이스(C.S. Lewis)의 『나니아 연대기(The Chronicles of Narnia)』 등 환상문학의 교과서적인 작품들은 물론이요 아이작 아시모프(Isaac Asimov)의 『로봇(Robots)』 및 『파운데이션(FOUNDATION)』과 같은 인지과학의 발달을 다룬 SF들의 영화화가 활발히 이루어지고 있다.

이렇듯 상상력과 과학지식 및 과학기술의 결합은 현실적 제한을 넘어선 환상을 재현시키면서 많은 대중들을 열광시키고 있다. 대중들은 실현되지 않을 것 같던 ‘꿈’과 스크린 위에서 만나고 헤어진다. 여기에서 현시되는 꿈은 그저 마약과 같이 마냥 현실에서 유리되어 꾸는 꿈이 아니다. 허황되어 보이는 환상세계를 다룬다 해도 그 안에는 현실의 반영, 미래에 대한 불안, 혼돈적 상황에서의 희망을 포함하는 주체의 실제적인 내면적 욕구를 투영되어 있다. 우리가 영화 등에서 접하는 환상세계는 현실세계와 주체들의 뜬 구름 같았던 환상을 접합시켜주고 가시화해 주는 중간계적 역할을 하는 것이다. 즉, 환상계와 실제계라는 두 세계는 분리되어 있는 것이 아니라 맞닿아 있다. 이 점은 각종 환상소설 및 영화의 설정에서도 마찬가지로 드러난다.

〈나니아 연대기〉 시리즈의 첫 번째 영화 ‘사자와 마녀의 옷장’에서 옷장은 현실과 환상의 경계를 허무는 문턱 역할을 한다. 옷장을 경계로 환상세계인 나니아와 현실세계가 공존하는데, 이 두 세계는 배타적이지만 옷장을 통해 양쪽을 왕래하는 인물들에 의해 비로소 연결되고 영향을 받는다. 여기에서 옷장은 현실과 환상이 완전히 유리된 것이라 사실은 아주 가까이 연결되어 있으며 거울의 양면처럼 존재하고 있음을 은유하는 것이다.

[그림 3-3] 옷장을 통해 맞닿은 현실세계와 환상세계(나니아 연대기)



최근 인기를 얻은 조앤 K. 롤링(Joanne Kathleen Rowling)의 환상소설인 해리포터(Harry Potter) 시리즈 역시, 인간 세계와 마법사의 세계는 런던 킹스크로스 기차역의 한 벽돌 기둥을 통해 왕래할 수 있다는 설정을 갖고 있다. 또 연작으로 제작된 헐리우드 영화 <케리비안의 해적(Pirates of the Caribbean)>에서도 이와 유사한 구조가 발견된다. 영화의 세 번째 에피소드에서 주인공 무리는 선장을 구하기 위해 사자(死者)의 세계로 가게 된다. 생자(生者)의 세계와 사자의 세계는 바다의 수면을 두고 위 아래로 맞닿아 있는데, 이를 넘나드는 방법은 다름 아니라 바다 위에서 배를 거꾸로 뒤집는 것이다.

벽돌 기둥에 돌격하여 몸을 ‘부딪치고’ 수면에서 몸체를 ‘거꾸로 뒤집음’으로써 도달할 수 있는 가상세계는 현대사회의 개인들이 꿈꾸는 열망을 반영하는 공간이

다. 현대인의 상상력은 뉴미디어의 발전에 힘입어 새로운 몽상계로 재현된다. 일견 허황되어 보이는 이 몽상적(夢想的) 공간에서 개인들은 자신들이 만들어낸 환상을 부분적으로 수용하기도 하고 거부하기도 하면서 삶의 새로운 활력을 제공 받는다.

물론 이 중간계는 단순한 대중의 오락, 혹은 현실을 잊는 마약으로만 전락할 가능성 또한 농후하다. 실제로 중간계가 등장하는 대부분의 판타지 영화와 일부 SF 소설의 가장 큰 목적은 오락성이다. 그러나 최근 두드러지는 상상력의 폭발은 서구의 근대 계몽주의의 그림자 속에서 부당하게 배제해온 환상의 영역을 우리에게 들이댐으로써 그 필요성과 가능성을 새로이 자각하는 계기를 제공할 수 있다. 그에 따라 환상세계와 가상공간의 혼합적 공간(mixed space)으로 간주되는 중간계는 우리 일상생활에 정착하여 그 의존도를 높여갈 것으로 예상된다.

다. 이념의 시대에서 상상력의 시대로

근대를 한 마디로 함축하는 개념 중 하나였던 이데올로기는 점차 빛이 바래가고 있다. 통상적으로 자본주의의 승리로서 요약되는 ‘이데올로기의 종언’과 같은 것에 그치지 않고, 좌·우 정파를 막론하고 사회구성원들의 결집적 효과를 강조하던 이데올로기가 의심받는 시대로 전환되고 있다.

현대사회에 들어서면서 사람들은 이성과 객관의 가치에서 멀어지는 동시에 이념적 회합에 대해서도 회의를 느끼고 있다. 대신 수동적이지 무정견적으로 보이던 개인들이 삼삼오오 모여 ‘담화’하는 것에 새로운 가치가 부여되고 있다. 이에 따라 통합적 메시지를 전달하거나 구성할 수 있는 Mass-Communication 대신 파편화된 Micro-Communication 시대가 개화하고 있다.

예컨대 최근 각광받고 있는 2세대 블로그 형태인 트위터(Twitter) 서비스를 보자. 2007년 웹 2.0 서비스 대표주자로, 심지어 Post-YouTube 서비스라는 칭송까지 받고 있는 트위터는 우리나라에서도 미투데이(me2day)나 플레이톡(PlayTalk)과 같은 유사 서비스를 탄생시켰다. 이 새로운 형태의 커뮤니케이션 툴은 다소 무거운 주제에 대해 논리적으로 풀어나가야 하는 기존 블로그 포스트와 달리 머릿속에 떠오른 생각, 느낌 등을 한두 줄의 간단한 댓글 형태로 포스팅하도록 돼 있다. 이용자들이 올린

글은 곧바로 다른 회원들에게 공유돼 이와 관련된 댓글이 실시간으로 따라붙는다.

(그림 3-4) 마이크로 블로그 서비스 ‘Twitter’



이러한 마이크로 블로그(micro-blog)의 가장 큰 장점은 ‘경박단소(輕薄短小)’하다는 것이다. 간단한 생각이나 느낌, 질문, 안부 등을 메모처럼 가볍게 쓰고 저장하면 그만이다. 무거운 주제가 아니다보니 댓글다는 것도 어렵지 않다.

또 싸이월드나 포털 블로그처럼 친구 추가기능을 이용해 누구와도 인맥을 쌓을 수 있다. 하지만 그 인맥은 싸이월드 일촌과 같은 지인 네트워크나 블로그 이웃과 같이 관심분야가 같은 사람과는 다르다. 그냥 단순한 ‘말벗’ 정도에 불과하다.

물론 자기 혼자 수다떠는 정도에 불과한 짧은 웹 로그들이 진정한 소통 가치를 포함하느냐, 이로 인한 희박할 정도로 가느다란 연계들이 새로운 질서나 연대로 나아갈 가능성이 있느냐 등 마이크로 커뮤니케이션의 ‘참을 수 없는 가벼움’에 대한 여러가지 우려가 제기되고 있는 것이 사실이다. 그러나 Mac은 블로그를 통해 트위터

가 다수의 파편화된 개인들의 수다장임에도 불구하고 공동체 내에서의 유효성을 견지하고 지니고 있다고 역설한다. 이러한 마이크로메시지는 (1) 공동체 구성원들에게 무엇인가를 알리고 실행하도록 하는 데 있어서 가장 저렴하고 효과가 높은 방식을 트위터가 제공하고 있고, (2) 포함된 내용이 풍부하고, 이해하고 받아들이기 쉬우며, (3) 구성원들간의 정보 교류와 커뮤니케이션 빈도 및 신속성을 증진한다는 등의 특성을 지닌다.³⁾

즉 대중성을 담보하는 마이크로 커뮤니케이션에서는 소위 글썩나 쓴다는 몇몇 파워블로거들 뿐 아니라 사회 어느 곳에나 있는 일반 구성원들이 자기 목소리를 내어 부담 없이 교류할 수 있는 장이 될 수 있는데, 이는 곧 거미줄과 같이 가느다랗고 복잡하게 얽힌, 따라서 일견 아무것도 없는 것처럼 보이고 느슨하기 짝이 없지만 실존이 분명한 리즘적 결합의 전형을 보여준다.

여기서는 근대사회에서 중요시 되었던 시각의 표준화나 이데올로기가 별 효력을 발하지 못한다. 이를 대체하는 것은 개개인의 비딱한 시각과 몽상, 즉 상상력의 힘이다. 최근 한 통신업체에서 들고 나왔던 “비비디 바비디 부, 생각대로”와 같은 캐치 프레이즈에서도 드러나듯이 개개인이 가진 내재적 욕구의 실현과 소통은 융합사회의 새로운 트렌드로 정착되어 가고 있다. 생각하는 대로 하고 싶은 대로 이루고 표현하고 소통하는 이 시대의 화두는 이데올로기에서 상상력으로 옮겨갔다 해도 과언이 아니다. 바야흐로 관념세계의 대전환이 촉진되고 있는 것이다.

제 3 절 소결: 생활 전략으로서의 소통

문화사회학자 스위들러(Ann Swidler)는 문화를 의미를 실어 나르는 상징적 매개체로 구성되어 있다고 정의하고, 이러한 상징적 매개체들은 어떤 정합성을 지니고 있는 체계라기보다는 오히려 온갖 연장도구들을 잡동사니 식으로 담고 있는 연장통

3) http://web.mac.com/kpkobza/Inflection_Blocks:3_minute_podcasts/Inflection_Blocks/Entries/2008/12/7_Importance_of_Micro-Messaging_in_Community_Design.html

(tool kit)과 유사하다고 주장한다. 연장과 레퍼토리를 제 때 꺼내어 쓸 수 있는 스킬과 습관, 문화는 바로 그러한 능력을 행위자에게 제공하고 행위자는 그 능력을 바탕으로 하여 특정 행위전략(strategies of action)을 구성한다는 것이다(Swidler, 1986).

그러한 행위전략이 특히 활발히 동원되는 것은 문제적 상황에 봉착한 ‘비정착된 삶(unsettled lives)’에 이르러서이다. 이때 행위자는 자기 삶을 주어진 서사에 따라 단순히 ‘살아가는’ 존재에 멈추어 있는 것이 아니라, 자신이 살아온/살아가는/살아갈 삶에 대해 ‘이야기하기’ 시작한다. 자신의 삶을 이야기함으로써 인간은 자신을 둘러싼 세계와 자신을 알게 된다. 그런 점에서 자신과 세계에 대해 이야기한다는 것은 이미 알고 있는 것을 내뱉는 것이 아니라, 이야기하는 과정을 통해 자신과 세계에 대해 배우는 것을 뜻한다(최종렬·최인영, 2008).

따라서 이제 중요한 것은 지시와 명령 대신 대화, 소통, 그리고 일상적 이야기이다. 개인의 주관적 욕망과 상상력에 기반한 이 이야기들이 우리가 처한 이 ‘비정착된(unsettled)’ 세계의 주요한 도구가 되어가고 있다. 이러한 상황에서 개인의 욕구는 지시나 명령과 같은 위계적인 질서로 통제할 수 없다. 따라서 통합·조정·억압 대신 주체의 다양한 목소리를 어떻게 새롭고 유연한 방식으로 재구성하느냐가 융합사회에서는 주요 화두로 대두한다. 그러자면 소통의 자유와 관용도가 융합사회의 발전을 위한 하나의 척도로 등장할 것으로 예견된다.

스위들러의 연장통처럼 구색대로 갖추고 있다가 필요할 때 빼어 쓸 수 있는 행위 전략은 생활 전반에 걸쳐 통용가능한 ‘생활전략(life strategies)’으로 전환된다. 이 생활 전략은 일정한 형태가 없는 유연성과 자유도를 지니고 있어 고착적 질서로 유형화된 생활형식(life form)이라는 것과 대비된다. 일정한 형식(form)이 없이, 예컨대 트위터처럼 마음 가는대로 툭툭 내뱉을 수 있고 퍼뜩 떠오르는 것을 기승전결 없이 꾸리는 이러한 소통이 최근 일반화되고 있다. 다시 말해 이제는 ‘참을 수 없는 존재의 가벼움’이 아니라 ‘참을 수 없는 존재의 무거움’이 사람들에게 더 부담스러운 것으로 다가오고 있다.

이러한 모든 현상은 융합적 현실에서 뉴미디어의 발전과 함께 자연스럽게 촉진된

다. 개인의 주관적 열망이 소통행위에 체현되어가는 미래 융합시대의 소통은 이러한 ‘이야기’를 더욱 가깝게 끌어당기는 방향으로 나아갈 것으로 전망된다. 따라서 이러한 개별주체들의 환상적 욕구를 대변하는 융합시대의 새로운 소통원리가 필요해질 것으로 판단된다.

제 4 장 융합사회의 새로운 소통이론

융합기술의 발달은 기존의 소통질서를 재편함으로써 구성원 간 소통수단의 급진적 확장을 야기해 사회를 거대한 소통의 체계로 변모시킨다. 물론 이전의 인쇄술, TV의 출현과 IT기술의 등장 등이 소통 양식의 변화를 초래하여 사회를 혁명적으로 재편하였음이 사실이나, 융합기술의 혁신성은 이전의 어떤 것에 비견해서도 혁신적이고 급진적일 것으로 예견된다. 요컨대 새로운 시대적 변화를 시사하는 융합적 사회질서의 핵심 축이 융합기술이라는 점은 부정할 수 없는데, 특히 최근 미디어 패러다임의 변화를 주도하는 기술적 융합은 그 어느 때보다도 사회 전반에 급진적 변화를 선도할 것으로 본다.

그러나 융합기술로 촉발된 ‘융합사회’에 대한 탐색 과정에서 궁극적 중요성을 지니는 것은 의미의 융합으로서, 의미가 원활히 섞인다는 것은 소통이 잘 된다는 것을 의미한다. 융합사회가 미디어 융합기술에서 촉발된 만큼 미디어—인간 간의 정보교환이 중요함은 의심할 여지지 없다. 그러나 융합사회의 내재적 변혁은 소통구조의 변화에서 확인할 수 있는 바, 새로운 융합질서에 온전히 대처하기 위해서는 새로운 소통 이론에 개발이 필수적이라고 본다.

따라서 본 장의 목적은 본격적 융합시대에 적실한 새로운 소통이론을 모색하는데 있다. 그러한 과정에서 우선 합리성에 대한 통사적 고찰을 선행해 보고자 한다. 그런 다음 융합시대의 소통합리성 문제를 논의하고자 한다. 그것은 도구적 합리성에서 소통합리성으로의 이행이라는 사적 전개과정의 외연에 해당하는 것으로, 이해지향적인 소통합리성에 대한 비판적 고찰을 통해 이성중심적 합의를 전제로 한 기존 소통합리성의 의의와 한계를 짚어본 후, 융합시대의 새로운 소통이론을 제시해 보고자 한다.

제 1 절 합리성의 비판적 고찰과 소통합리성의 요구

1. 합리성이론의 전개 현황과 한계

‘합리성(rationality)’의 사전적 의미는 ‘이론이나 이치에 합당한 성질’이라고 할 수 있다. 그런데 여기서 ‘이론이나 이치에 합당한 성질’이라고 하는 것은 확정적이거나 단수적인 그 무엇이 아니라는 점을 상기할 필요가 있다. ‘도리나 이치에 합당함’은 ‘경도(longitude)와 위도(latitude)⁴⁾’에 따라 각각 다른 무엇 되기, 즉 ‘-되기’로 나타날 수 있는 가변적이고 ‘변용’이 있는 과정(process)이요 복수적인 성질을 지닌 것으로 간주할 수 있다. 이론이나 이치라고 하는 것은 시대에 따라 영역에 따라 그리고 맥락에 따라 합당하다고 판단할 수 있는 단일한 근거, 절대적인 기준이 존재하지 않기 때문이다. 그러므로 합리성 개념은 확정적·절대적으로 정의될 수 있는 것이 아니라 가변적이고 복수적으로 정의되는 것이다.

그런데 합리성체제가 서구의 근대화 과정에 대한 분석과 맞물려 진행되면서 합리성의 개념을 근대성에 국한된 특정한 속성으로만 유형화됨으로써 협애화 되었다고 볼 수 있다. 칸트적 지향을 지니면서 최초로 합리성 문제를 근대화의 핵심 논제로 천착한 막스 베버는 서양의 근대화의 과정을 합리화과정으로 이해한 대표적인 학자로 꼽혀진다. 합리성에 대한 그의 연구에서 특기할 만한 점은 목적합리적 행동의 도구화에 대한 도덕적·실천적 기초에 집중되고 있다는 점이다(Habermas, 1995). 즉 베버는 근대 서양 세계에서 합리화는 지배적인 현상이고, 그 영향은 관료 행정의 영역에서 대표적으로 드러나며, 일반적인 차원에서는 ‘세계의 탈미신화’로 개진된다는 것인데, 그의 논의의 핵심은 가치합리성과 같은 다른 종류의 합리성에 대한 형식

4) 들뢰즈는 지리학의 용어를 빌려 ‘경도와 위도’에 의거해 스피노자주의, 특히 스피노자의 신체관을 설명한다. 이는 언제나 가변적인, 그리고 개체와 집단에 의해 끊임없이 개조되고 건설되며 재건설될 수 있음을 드러내기 위해 사용된 용어인데, 본문에서는 합리성 개념 역시 가변성과 변용성을 지닌 개념이라는 것을 강조하기 위해 사용했다(Gilles Deleuze, 2007:125~126).

적 합리성의 우위로 상징되며, 점증하는 형식적 합리화는 궁극적으로 비합리성의 심화를 동반한다는 것으로 정리된다(윤평중, 1997).

아도르노 역시 베버의 형식적 합리성 개념을 서구 근대성을 특징짓는 요소로 간주하면서 합리성 논쟁에 동참한 바 있다. 그는 목표의 효율적 조정과 형식적 합리성을 서구 근대성의 핵심으로 파악한다. 그는 이미 인간 행위의 목적은 비합리적인 것이 되고, 그와 동시에 수단의 합리성이 증대하고 있음에 관심을 기울인다(Willem van Reijen, 2000). 그는 수단의 합리성에 경도된 이성을 ‘도구적 이성’이라고 보고, 이성의 본유적 능력인 객관적 이성을 통해 목표/수단이 전도된 도구적 이성을 극복해야 함을 주장한다.

이러한 경향성은 베버나 아도르노에 한정된 것이 아니다. 바바렛은 르네 데카르트(René Descarte)의 “나는 생각한다. 고로 존재한다(Cogito ergo sum)”의 경구가 근대 서구세계의 문화적 양상을 축약적으로 보여준다는 점을 지적한다. 17세기 한 프랑스 철학자의 이 단순한 경구가 전체 심리인류학과 사회이론에 얼마나 큰 충격을 주었는가는 점, 나아가 이러한 관념주의가 한 세대 후에 임마누엘 칸트(Immanuel Kant) 철학 체계의 모태가 되었다는 점을, 데카르트와 칸트는 이성을 인간 존재의 중심에 위치시키고, 감정과 같은 요소들에 불신을 드러냈는데, 이러한 사고는 서구 사상의 전통에서 뿐만 아니라 일상적 사고에 널리 유포되어, 지난 3세기 동안 그리고 오늘날 이성과 감정이 이해되는 방식에 영향을 끼쳐왔다. 이러한 인식을 어리석은 인간의 몰사회성(asociality)을 암시하는 것으로 비판하는 바바렛은 사람들이 사고한다는 것조차 자신의 내적 정신과정에 근거한 것인 만큼, 타인과의 의사소통 경험에 근거한 상호주관적 경험(inter-subjective experience)의 중요성이 재인식되어야 함을 역설한다(Barbalet, 2007).

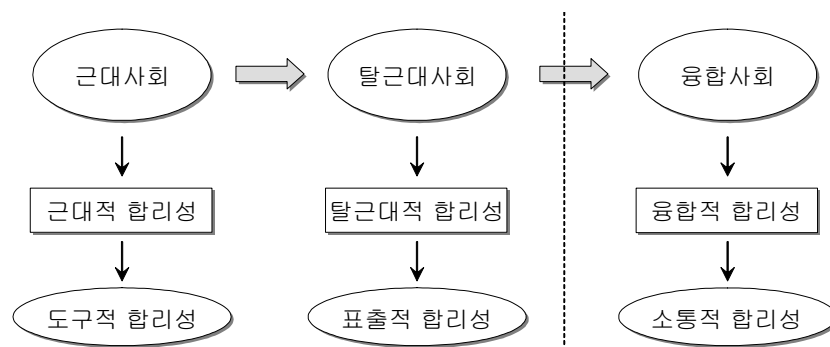
물론 하버마스 같은 학자도 오랫동안 서구사회에서 통용되어 온 합리성 개념이 너무나 일면화되어 좁은 의미로 사용된 점을 비판하면서, 이론적 차원에 국한된 협소한 의미의 합리성에서 벗어나 보다 확장된 행위의 지평으로까지 합리성 개념을 확장시키고자 했다. 그러나 하버마스 합리성이론 역시 이성을 우선시하는 근대성론

에 매몰된 ‘근대적 합리성’으로 귀결되고 있다.

이 같은 근대적 합리성 개념은 근대사회를 규정하고 분석하는 데 유용하고 적실한 분석틀이 되어왔음이 분명하다. 그러나 ‘합리성(rationality)=근대성(modernity)’으로의 정식화는 ‘합리성’ 개념에 함축되어 있는 가변성·복수성을 탈각시키고, 역사적 과정에서 특정시기의 사회적 성격을 규명하는 단수적·확정적 의미로 축소시킨다.

그러므로 합리성 개념에 함축되어 있는 가변성과 복수성을 염두에 두고, 후기산업사회로 지칭되는 포스트모던적 사회, 디지털 융합기술로 촉발된 융합사회의 특성을 아우를 수 있는 합리성 개념으로 확장시킬 수 있는 새로운 논의가 진작될 필요가 있다. 따라서 합리성 테제를 특정시기의 사회에 대한 분석도구가 아닌 시간성·맥락성을 고려함이 마땅하다고 본다. 즉 ‘이성과 계몽의 시대’, ‘과학혁명의 시대’, ‘탈미신화’, ‘체계적 분화’ 등으로 요약될 수 있는 근대자본주의사회 뿐만 아니라 정보화·세계화의 물결과 맞물린 탈근대적 상황으로의 변화와 디지털 융합기술에서 촉발된 융합사회로의 변화라는 역사적 도정에 있는 사회발전 단계별 논리나 이론에 맞는 새로운 합리성을 논의할 필요가 있을 것으로 본다. 그러한 작업의 일환으로, 인류사적 사회변동에 따른 합리성에 대한 고찰을 다음과 같은 단순 도식에 준거해 논해 보기로 하자.

[그림 4-1] 인류사적 사회변동에 따른 합리성 논의



2. 합리성 차원의 역사적 조망과 새로운 소통합리성의 요구

혁명적 사회변동은 패러다임의 전환을 야기하고 새로운 인간형의 탄생시킨다. 그것은 각 시대마다 사회의 구성원리가 다르므로 제도, 생활양식, 스타일, 의식 등의 변화를 요구하기 때문이다. 근대적 인간은 중세적 인간과는 분명 다른 유형의 인간이고, 탈근대적 인간은 근대적 토대의 사회에서 살아가는 인간과는 다른 특성을 지니는 것이다. 사회를 보는 눈은 각 시대마다 다를 수밖에 없고, 생활양식, 스타일, 관계 맺는 방식, 관념 등도 시대마다 다를 수밖에 없다. 이는 기술적·제도적·문화적·의식적 차원에서의 변화가 다차원적으로 맞물려 변동을 추동하기 때문이라고 말할 수 있는데, 따라서 합리성의 차원은 각 시대가 담지한 환경적 요인들과 더불어 재론되어야 할 것이다.

가. 근대적 합리성

근대적 합리성 형성의 토대는 중세의 사회원리와는 뚜렷이 구별되는 새로운 성격을 지니고 있었다고 보아야 한다. ‘신의 시간’에서 ‘인간의 시간’으로의 전회라고 할 수 있는 근대성은 중세적 질서의 와해 속에서 등장했는데, 근대성에서 가장 중요한 요인으로는 이성에 대한 믿음을 일차적으로 지적하지 않을 수 없다. 데카르트의 코키토 명제는 사유하는 인간의 능력을 상정했고, 이는 명판성의 원리로 압축된다. 이성에 대한 믿음은 또한 진보에 대한 믿음과도 연결되며 이 또한 근대성의 특질을 드러낸다. 이성과 진보에 대한 믿음은 자연관의 변화와 긴밀한 관계를 이루고 있다고 볼 수 있다. 후설의 “자연의 수학적화”명제에서 알 수 있듯 ‘이성과 계몽의 시대’인 근대사회는 이전의 유기체적 세계관을 붕괴시킨 요인으로 자연관의 변화를 꼽고 있다. 자연 현상 자체가 계산과 계측으로 대표되는 수학적 방법론의 지도 아래 이념화 된다는 것이다. 그러므로 계몽시대의 서양인들이 생각한 자연법칙은 수학적 언어로 구성되어 수학적 언어로 구성되어 있으며, 자연 가운데서도 양적이며 계측할 수 있는 것만이 실재하는 것으로 간주, 자연은 물체들의 단순한 운동으로 이루어진 거대한 기계에 지나지 않는 것으로 이해하게 된다. 더불어 계산가능성을 속성으로 한

자본주의적 생산방식이 근대성 논의에서 빼놓을 수 없는 소재로 등장한다.

이처럼 ‘이성’을 통해 신의 부속물이 아닌 독립적인 ‘주체’로서의 자각을 핵심으로 하는 이성중심주의, 신을 대신해 진리의 담지자가 된 과학주의적 사고방식의 강화, 그리고 이성주의와 과학주의로 무장한 새로운 사고방식을 실현시켜나가는 계몽주의운동, 이윤의 극대화를 이상으로 하는 자본주의체제의 등장이 근대성을 형성시킨 토대였다고 할 수 있다. 따라서 근대의 지배적인 가치는 ‘합리적 인간의 이상’, ‘진보에 대한 낙관’ ‘과학적 진리에 대한 신념’ ‘자본과 효율성 극대화의 이상’으로 요약할 수 있다(윤평중, 1997, 조형근, 1997).

인간중심주의, 과학중심주의, 진보주의, 기계론적 세계관이 서로 맞물림으로써 역동적인 역사적 단계로 상정되는 근대사회는 베버, 아도르노가 진단하는 ‘탈주술화’ ‘탈마법화’된 세계에 해당한다. ‘신의 마법’에서 깨어난 인간이 주체로 자각되면서 중세적 인간과는 다른 인간, 즉 ‘근대인’의 출현시켰다. 그러자면 인간은 “자연으로부터 배우고 싶어하는 것은, 자연과 인간을 완전히 지배하기 위해 자연을 이용하는 법”이고, “계산가능성과 유용성의 척도에 들어맞지 않은 것은 의심스러운 것”으로 여기며, 숫자가 계몽의 경전으로 상품교환을 지배함으로써 “등가원칙에 의해 지배”를 승인하는 사회(Adorno & Horkheimer, 2002)의 일원이 되어야 한다. 이와 같은 서양 문명의 도정을 지배하는 것을 삶의 점진적 합리화로 이해한 베버는 세계를 설명하고자 할 때 더 이상 신비롭고 불가측한 힘에 의해 의존하지 않아도 된다는 사실을 합리화 개념—“세계는 탈미신화되었다”—으로 설명한다. 이제 “기술적 수단과 계산”이 마술적인 수단을 대신하게 된 것이다(윤평중, 1997).

이러한 근대적 이상은 자본주의의 진화 과정에서 보다 첨예화·현실화되었다고 할 수 있는데, 테일러리즘과 포디즘은 그와 같은 이상을 사회의 구성원리로 현실화시켜 가치규범을 창출한 대표적 사례에 속한다. 이윤 극대화라는 목표를 위해서는 효과적 수단을 강구하는 것이 중요한데, 상품이나 노동력의 체계적 이용은 바로 그 가장 효과적 수단이 된다. 그 결과, 개인의 행위에서부터 조직, 국가에 이르기까지 사회적 합리화의 대상으로 인식되어, 규격화, 세분화, 동시화, 집중화, 중앙집권화

(Toffler, 2002)의 질료로 전환되었으며, 이는 효율성, 예측가능성, 계산가능성, 통제성(Ritzer, 2004)으로 요약할 수 있는 근대적 합리성의 성과로 간주되었다.

따라서 근대적 합리성의 특징은 목표의 정당함 여부보다 목표달성을 위한 규칙에 충실하고, 계산 가능성과 유용성을 척도로 효과적인 수단을 중시하는 ‘도구적 합리성’으로 귀착되었다. 이는 ‘수학적 장치로 환원되는 사유’, 모든 것을 물화하는 ‘산업주의’, ‘자연의 객체화와 정복’, ‘논리법칙의 배타성’ ‘노예화된 기계적 노동’ ‘사유 의 경직성’, ‘이성의 책략과 감성의 퇴각’을 함의한다.

그런데 이 때 각별히 주목할 필요가 대목은 그러한 근대성 가치구현의 기저에 인쇄매체의 등장이 중요한 역할을 담당했다는 사실이다. 제러미 리프킨은 인간의 의식에서 일어난 커다란 변화는 사회적 관계를 창조하는 데 사람들이 이용하는 통신형태의 변화와 함께 일어났다고 단언한다. 그는 통신역사에서 마지막으로 일어난 큰 변화는 근대의 여명기에 낙서문화, 구두문화 및 필사문화가 인쇄문화로 바뀐 것을 꼽는다. 인쇄혁명은 사람이 지식을 조직하는 방식을 재정의하는데, 예로서 그는 인간의 기억에 의존하던 옛날방식과 다르게 내용이 요약된 도표, 일련번호, 주석, 색인을 짜임새 있게 제공하여 과거를 환기해야 하는 부담에서 인간의 정신을 해방시켜주면서 현재와 미래에 집중할 수 있는 길을 터주었고, 또 표준화되고 쉽게 재생할 수 있는 지도를 만들어 육로와 해로를 뚫음으로써 무역과 시장의 범위를 확대되었음을 역설한다. 또 인쇄 시각표는 철도교통, 항해를 용이하게 해주었고 <계약>에 의거한 상업문화가 정착할 수 있는 계기를 제공하였으며, 근대 산업자본주의의 발달에서 필수적 역할을 한 조립이라는 관념도 인쇄에서 자극받았다고 주장한다. 즉 알파벳을 교환과 재사용이 가능한 균일하고 표준화된 글꼴의 단위로 나눔으로써 인쇄는 최초의 근대적 생산 공정을 선구적으로 실현했다는 것이다. 또 글자를 균일한 간격으로 조판하여 인쇄기에 걸어 찍으면 원본과 전혀 차이가 없는 문서를 얼마든지 많이 펴낼 수 있었다는 것이다. 짐작할 수 있듯, 조립 가능하고 대체 가능한 균일 부품, 공간 속에 있는 대상의 규칙적인 위치, 그리고 대량 생산은 바로 산업 자본주의의 생활약식 밑바탕에 깔린 기본 원칙으로, 인쇄는 이런 새로운 조직을 구성하는 데

필요한 본보기를 제시했다고 볼 수 있다. 또 뚜렷한 소속감을 심어주어 민족주의의 발달과 국민국가의 성립에 견인차 역할을 한 점, 직선적, 순차적, 인과적 사유방식, 구두로 또는 면대면 대화로 생각을 공유, 낭독의 용도와 같은 구술, 필사문화와는 달리 혼자서 조용히 읽을 수 있는 길 등을 터 사생활이라는 관념과 후세들에게까지 전달할 수 있는 의사소통수단을 제공한 것이 바로 인쇄술이었다는 것이다(Rifkin, 2003).

나. 탈근대적 합리성

내과, 차이, 다원성 등은 탈근대적 사유를 드러낼 때 흔히 언급되는 개념들로, 확실성과 보편성, 분류와 검증, 실증적 체계로 완성되는 명석 판명한 인식을 특징으로 하는 근대성과는 상이한 범주를 형성한다. 탈근대적 합리성의 형성 요인으로는 근대적 합리성에 대한 비판에서 싹튼 새로운 사유방식의 확산과 새로운 시각으로 현실을 바라볼 수 있는 물리학의 발달, 그리고 정보통신혁명으로 인한 삶의 조건의 변화를 들 수 있다.

우선 근대적 진리개념에 대한 비판은 포스트구조주의자들에 의해 새로운 사유의 확장으로 이어졌는데, 근대적 진리개념, 즉 계몽주의에 대한 비판적 시각은 니체의 재발견에서 비롯된 것이라고 할 수 있다. 니체는 소크라테스와 플라톤으로 대변되는 당대의 주류적 철학전통을 거부하고 새로운 가치를 설정하려는 움직임으로 이해되는 허무주의적 형이상학자로 인식된다. 니체의 전통에서 시작되는 계몽주의 비판은 데리다, 푸코, 리오타르와 들뢰즈로 이어지는데, 이들은 오랫동안 서구사회를 견고하게 둘러싸고 있던 진리개념에 대한 이단적 도전으로 사유의 확장을 가져왔다고 할 수 있다(신승환, 2004). 즉 해체주의 철학, 탈계몽주의 철학과 연결되는 이성중심주의의 타파, ‘주체’와 ‘타자’의 도식 해체, ‘차이’와 ‘다원성’에 대한 이해라는 새로운 사유의 지평을 열었다고 할 수 있다. 따라서 탈근대성은 차이, 다원성, 다중규칙성을 함축한다.

이 같은 사유의 전환에는 물질과 에너지에 대한 현대 물리학 이론이 큰 몫을 했다고 본다. 뉴턴의 법칙으로 대표되는 고전적 물리학의 전제, 즉 세계는 독립성을 지닌 물체들로 이루어졌고 이 물체들은 중력이라는 만고불변의 법칙에 따라 예측가능한 방식으로 서로 영향을 주고받는다라는 생각은 자연을 이해하고 이용해서 상품과

인공물로 변형시키는 것이 당연하다는 생각으로 이어졌는데, 이는 사유재산을 기반으로 하는 근대인의 감각과 맞아떨어지는 것이었다고 할 수 있다. 그러나 원자가 결코 한자리에 고정되어 있지 않고 서로에게 영향을 주는 힘들의 집합이라는 사실, 이러한 영향 관계는 시간으로부터 독립되어 있지 않다는 사실, 그래서 사물은 시간을 통해서만 존재하게 된다는 20세기 물리학자들의 주장은 현실을 새로운 시각으로 바라볼 수 있는 철학적 기틀을 정립하게 되었다. 오늘날의 카오스 이론, 카타스트로프 이론, 복잡성이론, 무산구조론(霧散構造論) 등은 모두 자연계의 우발성, 불확정성, 배태성(胚胎性), 다양성에 초점을 두는 과학의 새로운 추세를 반영하고 있는 것인 바, 이제 사람들은 자연을 불변의 법칙에 바탕을 둔 현실이 실타래처럼 술술 풀려나오는 것이 아니라 끝없이 이어지는 창조적 행위의 연속으로 이해하고자 한다 (Rifkin, 2003).

또 하나의 중요한 점은 정보통신의 혁명으로 인한 시공간의 응축, 이동성의 증가로 요약할 수 있는 네트워크사회의 도래이다. 정보혁명은 커뮤니케이션의 구조에 일대 혁신을 불러일으켜 사회를 접속적 원리로 재구성하고 있다. 탈근대 사회에서 접속은 가장 중요하고 핵심적인 삶의 조건으로, ‘변화무쌍’한 새로운 시대적 요청과 관련이 깊은 그것은 보다 복잡하고 상호의존적이며 다양하고 촘촘한 관계망 속으로 진입할 수 있는 길을 향도한다.

탈근대사회는 순서와 인과적 원리를 내면화하게 했던 인쇄혁명과는 다른 원리로 작동하는 컴퓨터 매체의 원리와 관련이 깊다. 리프킨의 설명에 따르면, 인터넷 세계에서는 주체와 객체는 접속점과 네트워크로 바뀌며 구조와 기능은 과정 안으로 흡수된다. 컴퓨터의 조직 방식, 특히 병렬 계산은 문화 체제의 원리를 그대로 반영한다. 모든 층위에서 끊임없이 수정되고 쇄신되는 역동적 문화의 관계망 안에서 모든 부분은 하나의 접속점이 되는 것이다. 따라서 접속은 근대/탈근대를 가르는 기준이 되어가고 있는데, 근대와 탈근대의 차이는 리프킨이 책과 하이퍼텍스트를 비교한 데서 잘 설명된다. 인쇄기술의 산물인 책이 순서와 인과적 구조를 가지고 있는 단선적이고 경계선이 분명하며 고정되어 있으며 배타적이고 독립적인 형식으로 존재한

다면, 하이퍼텍스트는 연결지향적이고 관련된 자료들을 사용자가 연결짓기 시작하는 출발점만 있을 뿐 시작과 끝이 분명하지 않음을 특징으로 한다. 또 완결적 특성을 지니는 책과 달리 하이퍼텍스트는 순간순간 접속함으로써 무단히 변신할 수 있다는 속성을 함유한다(Rifkin, 2003).

탈계몽주의, 탈뉴튼주의, 인터넷매체의 등장 등과 같은 탈근대의 형성 요인들은 사회를 새로운 원리로 구성하기 때문에 삶의 조건, 삶의 방식, 의식 구조는 근대 사회와는 다른 특성을 지향한다. 즉, 탈근대적 삶의 조건들은 이성중심주의의 타파, ‘주체’와 ‘타자’의 도식 해체, ‘차이’와 ‘다원성’, 그리고 우발성, 불확정성, 배태성(胚胎性), 다양성, 창조적 과정, 경계파괴, 연결지향적인 특성들을 산출해낸다. 또 공간보다는 시간이, 근면보다는 유희가, 목적, 질서, 진리, 역사 만들기, 진지함보다는 창조적 무질서, 아이러니, 역설, 회의가, 효율성, 생산성과 같은 현실 원리보다는 유희와 카타르시스와 같은 <쾌락의 원리>가 각광받게 된다. 그러나 온라인과 오프라인을 자유롭게 넘나들며 변화무쌍한 변화에 빠르게 적응해야 하는 것이 일상적 삶의 원리가 되어가는 최근에는 성찰적이기보다는 찰나적이고 유연하고 순간적인 삶을 추구하는 경향이 배가되어 허구적 인물에 대한 지대한 관심, 이성적이고 분석적 사유보다는 성적 욕망, 몽상, 환영, 맥락 없는 체험, 모험을 중시하는 환상적 삶이 선호되고 있다. 이는 대체로 목적지향적인 근대적 합리성, 즉 도구적 합리성과는 격을 달리하는 새로운 합리성 개념을 요구하는 탈근대적 상황과 관련된다. 즉. 생산지향적이기보다는 관계지향적이면서 유희적이고 파편적인 이야기가 통하는 탈근대적 합리성은 대체로 효율성과 목적을 중시하는 도구적 합리성과는 다른 표출적 합리성을 요청한다고 말할 수 있다.

다. 융합사회의 특성과 소통적 합리성의 요구

융합사회는 분명 산업자본주의나 탈근대적 조건을 근간으로 하는 사회와는 다른 논리로 작동하는 사회지만, 그렇다고 이전 시대와 완전히 단절적인 것으로 단정할 수 없다. 디지털 혁명으로 촉발된 디지털 융합사회는 맑스적 ‘생산양식’ 개념이 완전히 폐기될 수 없으나 그를 수용하기에는 너무나 이질적인 특성을 가지고 있는 사

회임은 분명하다. 그런 고민은 마누엘 카스텔(M. Castells)이 정보통신혁명이 가져온 소통관계, 가치생산방식, 사회적 상호작용체계를 분석하면서 제시한 ‘정보적 발전양식’이라는 개념에 담지되어 있다고 본다. 이는 ‘자본주의적 생산양식’을 수용하되 그것이 보완할 수 있는 ‘정보적 발전양식’이라는 새로운 개념의 도입으로 확인되는데, 그러한 점은 정보기술의 발달에 따른 도시 재구조화에 대한 그의 분석틀에서 파악할 수 있다.

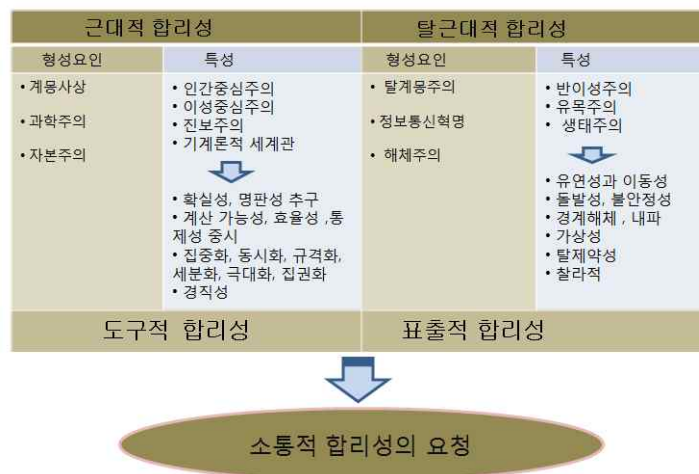
앞서 언급했듯 미디어 융합기술은 혁명적인 소통의 확대를 가져왔다. 언제(anytime), 어디서나(anywhere), 어떤 기기이든(anydevice) 접속적 소통이 가능한, 즉 유비쿼터스 미디어 환경의 기반이 되는 미디어 융합기술은 우리에게 수많은 플랫폼을 손에 쥐게 해줌으로써 새로운 미디어의 주체를 만들어냈다. 미디어 융합은 기술적, 조직적 차원을 넘어서 제도적 차원뿐만 아니라 우리의 일상생활에 이르기까지 영향을 미침으로써, ‘융합’을 근간으로 하는 사회문화적 논리를 완성해가고 있다고 볼 수 있다. 그런데 ‘융합(convergence)’의 논리는 교차, 섞임, 침투, 분화(divergence) 등을 포함하는 것으로, 동질적인 요소 간의 융합뿐만 아니라 이질적인 것이 섞이는 잡종문화(hybrid culture), 컨버전스문화(convergence culture)를 아우르는 것이라고 할 수 있다(김문조 외, 2008).

그러므로 상기 특징들을 포괄하는 융합사회의 합리성은 근대적 합리성과 탈근대적 합리성의 접점을 출발점으로 해서 모색되어야 할 것이다. 이 때 특고되어야 할 점은 합리성 논쟁에서 이성의 장막 뒤로 물러났던 감정, 상상력, 환상 등과 같은 요소들을 복권시키는 일이다. 수많은 플랫폼을 손에 쥐게 됨으로써 소통의 확장을 불러올 융합사회는 근대성을 특징짓는 이성, 진보, ‘자연의 수확화’ 등에서 알 수 있듯 배제의 논리를 기반으로 한 이성적이고 확정적이며 체계적 분류, 논리적 일관성, 명판성의 논리만이 ‘합당한 것’으로 판단할 수 없음을 시사한다. 또 산업자본주의와 맞물려 있는 근대성, 합리성 문제를 목적 합리성 또는 도구적 합리성으로 모아진 합리성의 개념만이 ‘합리적’이라고 판단할 근거도 재론할 수밖에 없다. 더구나 미디어-사회 융합체계가 개방성(openness), 환류성(feedback), 비선형성(nonlinearity), 상호침투

성(interpenetration)의 요소들을 함축하고 있는 창발적 체계임을 고려할 때, 새로운 미디어 생태계에 적응해 살아갈 생활세계의 변화상을 논하는 경우 그러한 점들이 보다 적극적으로 반영되어야 할 것이다.

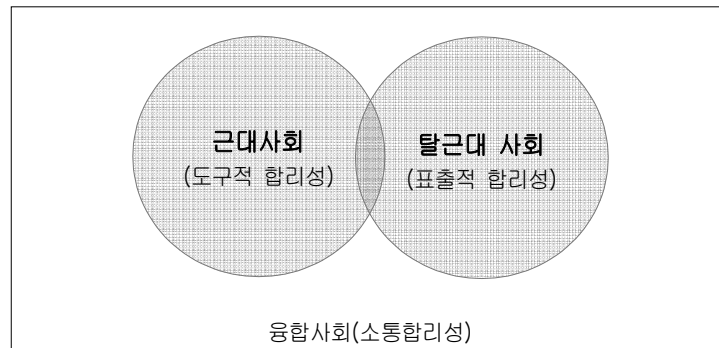
사회 변동의 요인으로 무시되어왔던 감정을 구조와 행위에 연계시킨 감정사회학자 바바렛(J.M.Barbalet)은 합리성 개념에서 추출된 감정을 복원시키려고 적극 노력해 왔는데, 그는 합리성의 기반 또는 사회적 토대에는 일련의 특정한 감정들이 포함되어 있다고 주장한다. 이성과 감정 간의 관계를 대립적으로 보는 근대적 관점이 감정을 이성을 해치는 것으로 여겨 감정을 합리성 범주에서 제거시켰다고 보는 것이다. 그래서 바바렛은 성찰적인 의사결정이나 관습의 측면에서 사회과정을 설명하는 감정을 사회적 행위의 토대로 고려하지 않아온 것이 저간의 주도적 경향이지만, 감정경험을 촉진하는 해석적 과정을 포함한 강력한 인지적 범주들로 구성되는 감정이론들이 면면히 존재해 왔다는 사실을 지적한다. 그가 보기에 감정은 합리적 행위가 발생할 때 합리적 행위를 촉진시키며, 또 식견 있는 의사결정 조건이 부재하는 상황에서 발생하는 행위들을 설명하는 데 이용될 수 있다(Barbalet, 2007).

[그림 4-2] 합리성의 사적 전개



이 같이 적극적이고 능동적인 참여적 소통을 특징으로 하는 융합사회는 소통적 합리성을 근간으로 하는 새로운 구성원리가 창출될 것으로 기대되므로(김문조, 2008), 소통적 합리성의 중요성이 새로이 인식될 필요가 있다. 그런 차원에서 융합시대에 부합하는 새로운 소통합리성을 모색되어야 하는데, 그러기 위해서는 우선 기존의 소통이론에 대한 비판적 검토가 선행되어야 할 것이다.

(그림 4-3) 융합시대의 새로운 합리성의 모색



제2절 융합시대의 소통합리성: 소통이론의 재조명

미디어 융합시대는 조지 마이어슨이 언급했듯 ‘의사소통의 제국’(Myerson, 2003)의 시대라고 할 수 있다. 접속성의 확대와 네트워크적 관계 맺음이 ‘보편’이 되어 언제, 어디서든 누구든지 소통할 수 있는 미디어 생태계가 형성되기 때문이다. 소통이론은 융합시대에 핵심적 소재로 중시될 필요가 있다. 여기서는 소통이론의 선구자적 위치에 있는 하버마스의 의사소통행위론과 한나 아렌트의 통찰에 대한 비판적 고찰을 통해 각개 이론이 지니는 함의와 한계, 그리고 그 접점들을 모색한 후, 그러한 한계를 넘어설 수 있는 새로운 이론적 가능성을 제시해 보고자 한다.

1. 하버마스 소통이론의 재조명

의사소통이론의 대표자로 단연 돋보이는 사람은 위르겐 하버마스이다. 하버마스는 그동안 서구사회에서 통용되어온 합리성 개념이 도구적 합리성의 개념으로 축소되어 사용되어 온 점을 비판, 합리성개념의 의미론적 확장을 시도한 선구적 학자라고 할 수 있다. 그는 인식적 합리성이 도덕적, 심미적 합리성 측면을 배제하면서 지배적인 것으로 전면에 나섬에 따라, 포괄적 합리성이 탈가치적·도구적인 것으로 왜곡되었으므로 축소된 합리성을 본래의 다양한 합리성 차원의 공존으로 회복할 것을 치유적 과제로 제안한다. 이러한 전략으로 구체화된 것이 바로 ‘의사소통합리성’이다.

하버마스가 의사소통적 합리성 개념을 추구하게 된 것은 이성에는 도구적 이성과는 다른 차원이 있다는 확신이 있었기 때문인데, 이성 속에 작용하는 소통적 힘의 존재를 적절히 드러내 보여 주기 위해서 그는 언어철학을 이용한다. 형식화용론을 통해 밝힌 의사소통적 이성 개념은 상호 이해가 어떻게 가능한가를 보여주며 강요가 배제된 언어의 사용을 통해 대화 참여자들이 합리적 합의를 어떻게 이루어가는가를 설명한다. 하버마스가 근대 서양의 계몽적 이성에 대한 이해에 담지된 도구성을 비판하면서 해당 문제를 극복한 새로운 이성 이해의 지평을 열고자 주창한 의사소통적 합리성은 대화 참가자들 사이에 의사소통이 어떻게 가능하며 나아가 억압이 배제된 대화를 통해 상호 행위를 어떻게 이루어 가는가를 설명해주는 개념이라고 할 있다(김선욱, 2001). 말하자면 의사소통합리성은 일상적 실천 속에 포함되어 있는 이성적 잠재력을 재구성한 것이라고 할 수 있는데, 의사소통합리성 개념은 ‘고대의 로고스’개념과 연결되어 있는 것으로, 그것은 비강요적, 통일적, 논쟁적 발화의 합의 유도적 힘과 관련된 체험에 궁극적 기반을 둔 것이라고 할 수 있다.

가. 하버마스 소통이론의 전제: 상호이해와 합의 지향

하버마스의 의사소통합리성에 기반한 소통이론은 기본적으로 상호작용을 전제하는데, 이 상호작용에서 가장 중요한 것이 언어라는 것이다. 언어 안에는 본질적으로

상호이해를 위한 규범적 목표가 내재되어 있다는 것이 그의 이론이다. 인간과 인간 사이의 관계 속에서 일어나는 언어 행위는 공유된 지식에 기초한 타당성 주장을 함축하고 있으며 이것은 담론이라는 논증행위를 통해 객관적으로 검증될 수 있기 때문이다. 이를 위해 그는 반사실적인 조건으로서의 이른바 이상적 담화상황이라는 개념을 제시하는데, 이상적 담화상황이란 외부로부터 그리고 강제로부터 자유롭고, 논증에 평등하게 참여할 수 있는 행위자들의 공통된 합의 속에서 진리에 도달할 수 있는 상황을 의미한다(김문조, 2008). 따라서 하버마스의 소통이론의 핵심은 규범적 기초로서의 상호이해와 이상적 담화상황으로 요약할 수 있다.

일차적으로 하버마스는 인간의 행위를 성취를 지향하는 수단적, 전략적 행위들과 순수하게 이해화를 지향하는 행위들을 구분하여 이해지향적 행위를 의사소통적 행위로 정의한다. 의사소통적 행위는 서로 대화하는 행위로서, 발화자와 청취자가 상호이해라는 인격적 관계로 들어서게 되는 것은 이 대화를 통해서라고 할 수 있다. 그렇기 때문에 의사소통에 있어서 행위의 주체는 서로 간에 이해의 상호작용을 갖게 되는 상호주관적 주체가 된다고 할 수 있다. 따라서 의사소통적 행위에 있어서 인간의 합리성은 객관화된 자연의 인식이나 지배를 지향하는 것이 아니라, 상호적인 대화에 의한 이해를 지향한다(한자경, 1996). 대화의 모델에 의지할 수 없다면 우리는 두 주체가 서로 이해를 도모한다는 것이 무엇을 의미하는지를 분석하기 위한 첫걸음도 내딛기 힘들 것이기에, 상호이해는 인간 언어에 목적인(telos)으로서 내재한다(Habermas, 2007).

이 같은 언어의 기능에 주목한 하버마스의 소통모델에서 간과될 수 없는 것이 말의 수행적 기능, 즉 상호적인 인간관계를 성립시키는 발화수반행위이다.⁵⁾ 발화행위

5) 언어는 상당부분 명제적 표현을 넘어서서 그 명제를 포함한 말의 사용에 의해 규정되는 화용론적 의미를 지니고 있다고 보아야 하는데, 발화가 어떤 객관적 사태를 진술하는 것이 아니라, 발화가 사태 자체를 창출해내는 의미를 지니는 것이다. 이를 말의 수행적 기능이라 할 수 있는데, 하버마스는 언어철학자 오스틴(J. Austin)에 따라 발화수반행위라고 칭한다(한자경, 1996: 62).

는 그 자체로 상호적 관계라고 할 수 있겠는데, 화자의 발화의 의미를 청자가 이해하게 될 때 그들 간에 진정한 의사소통이 이루어졌다고 볼 수 있다. 발화행위를 통한 이해의 차원에서 성립하는 것이 발화수반행위이고 발화수반행위를 통해 특정한 결과를 낳게 되는 작용적 행위인 발화효과행위가 나타나게 된다고 볼 때, 상대의 행위를 기대하기 전에 선행되어야 할 것이 바로 상호이해라는 것이다. 즉, 화자의 말이 일단 발화수반행위로서 기능하고 난 후, 즉 의사소통이 일단 이루어지고 난 후에야 비로소 그것이 어떤 효과를 나타낸다는 것이다(같은 책, 1996:65).

이처럼 하버마스가 전제한 의사소통은 상호간의 대화를 통해 상대를 이해시키는 것을 상정하고 있다. 앞선 언급한 바와 같이 상호 이해의 기본적 방법이 대화이므로 대화를 통해 남을 이해시키고 또한 남을 이해하는 의사소통에서의 논증구조가 중요함을 인정치 않을 수 없다. 하지만 그보다 더욱 중요한 점은 하버마스가 언제 다른 사람에게 영향을 미치고 다른 사람들과 상호이해를 추구하는지를 직관적으로 구별할 줄 아는, 또 언제 상호이해의 시도가 실패했는지를 아는 적절한 능력을 가진 화자들의 선이론적 지식, 즉 적절한 능력을 가진 화자들을 전제하고 있다는 점이다. 이러한 전제를 조건으로 하는 상호이해는 언어 및 행위 능력이 있는 주체들 사이에 합의를 이루는 과정이라고 볼 수 있다. 그런데 의사소통적으로 이룩된 동의는 의견 일치와는 구별되는 것으로, 외적 영향력 행사나 폭력의 사용을 통해 이루어진 것이 아닌, 한쪽의 화행은 다른 한쪽이 그 안에 포함된 제안을 원칙적으로 비판가능한 타당성 주장해 대해 (묵시적으로라도) ‘예’ 혹은 ‘아니오’로 입장을 표명하는 방식으로 수용할 때 성공에 이를 수 있다(Habermas, 2007).

나아가 하버마스는 의사소통에 참여하는 사람들은 제기된 타당성 요구를 검증하면서 상호 이해와 합의라는 목표를 지향한다고 진술하는데, 타당성 요구의 검증 과정에서 중시되는 의사소통적 합리성의 핵심은 착취와 지배가 없는 해방된 삶의 정형이 의사소통 행위 안에 구조적으로 내재한다고 보는 점이다(윤평중, 1997). 또 하버마스가 전제하는 이상적 담화 상황 개념에서도 화자들이 자유롭게 증거와 논증들을 검토하며 모든 대화자들에게 공평한 토론과 참여의 기회가 보장되어 있음을 전

제하고 있다는 점을 발견할 수 있다. 결국 참가자 모두에게 동등하고 자유로운 토론의 기회 제공, 억압과 왜곡으로부터 자유로운 의사소통의 상황은 하버마스가 기본적으로 인간의 이성적 능력에 내재된 의사소통능력에 대한 신뢰를 드러내는 것이라고 할 수 있다. 이처럼 하버마스는 합리화의 두 방식을 도구적 합리성과 의사소통적 합리성으로 구분하고 의사소통합리성을 성공지향적, 즉 자기 이익의 효과적 추구, 자기 목표의 효율적 추구라는 도구적 합리성과 다름을 강조한다.

요컨대 하버마스의 의사소통합리성은 다음과 같은 내용으로 요약할 수 있다. ① 자기의 목적과 이익만을 경쟁적으로 추구하는 것이 아니다. ② 성공 “전략”을 궁리하는 것이 아니다. ③ 언어와 다른 의사소통 수단을 통해 이해를 공유하는 데 도달하는 것이다. ④ 비판에 대해 개방적인 입장을 취하며 자신의 신념, 결정, 행위에 대해 합당한 이유를 제시하는 것이다. 즉, 의사소통행위란 실질적 대화를 통해, 혹은 공유된 이해에 이를 수 있는 다른 수단을 통해 도출된 합리적 합의에 근거한 것으로 인식하는 하버마스는 의사소통적 합리성은 개방성이란 의미에서의 근대사회를 창출하는 “잠재력”을 지니지만, 근대사회에서 의사소통적 합리성보다는 도구적 합리성이 우세했다고 보았다(Myerson, 2003).

하버마스의 이론이 주목되는 점은 근대화의 과정에서 드러난 숭한 부작용과 역설적 결과에 대해 비판적 관점에서 체념적으로 이를 받아들이는 베버를 위시한 선대의 사상가들과는 달리, 보다 희망적인 입장에서 근대화의 역설을 해명하고 그에 대한 치유적 극복책을 제시하고자 한다는 점, 더불어 이성과 계몽에 대한 회의적 관점을 지양해 이성 자체의 폐기를 주장하는 일단의 비이성주의적 입장에 대해 이성과 그 역능에 대한 신뢰에 기초한 계몽적 기획이 여전히 달성될 수 있다는 ‘이성주의적 입장’을 굳건히 견지했다는 점이다(선우현, 1994).

이와 같은 하버마스의 새로운 시도, 즉 합리성 이론을 통해 비판적 사회이론을 재구성하려는 노력에서는 다음 두 가지 장점을 발견할 수 있다. 첫째로, 담화와 행위에 체현된 포괄적 이성이론은 합리성 문제들의 중요성을 핵심적이고도 명료하게 주제화함으로써 보다 적절히 포착할 수 있다 점이다. 둘째는 보편적 화용론(담화에 체

현된 이성의 ‘재구성’)에 대한 연구에서 하버마스가 비판이론을 위해 확립하고자 애썼던 ‘규범적 기초(토대)’가는 의사소통행위론에서 보완 수정되는데, 이는 ‘의사소통공동체’로 이해되는 사회란 ‘논쟁’의 공동체가 아닌 (사회적)상호작용의 공동체로서 담화공동체가 아닌 행위공동체로 접근되어야 하기 때문이다(Roderick, 1992).

나. 하버마스적 소통모델의 한계

하버마스의 소통이론은 계몽주의적 이성과 자율성의 이상을 포괄한 이론이라 할 수 있다. 도구적 목적합리성을 넘어서서 인간에게 진정한 자유와 해방을 넘어설 수 있는 의사소통합리성에 대한 논의는 객관성이 아닌 상호주관성의 차원에서 상대주의가 아닌 보편적 주장의 근거를 마련하고자 했다는 점, 이성이 가지고 있는 소통적 힘을 강조했다라는 점에서 타당성을 지닌 것으로 평가된다. 하지만 그가 제시하는 이상의 기준이 지나친 형식주의에 흐르고 있다는 점, 자유로운 이상적 담화 상황의 현실적 가능성, 그리고 현실적 담론이 권력과 이데올로기에서 자유로울 수 있는가라는 난제들을 포함하고 있음을 인정치 않을 수 없다.

앞서 언급한 바와 같이, 하버마스의 의사소통행위이론에서는 의사소통에 참여하는 사람들 모두가 언어 및 행위 능력이 있는 주체로 상정되고 있다. 따라서 행위자들의 의사소통능력에 대한 과잉 신뢰를 바탕으로 하고 있다고 보아야 할 터인데, 이는 그야말로 “이상적 담화 상황”일뿐 현실성이 결여되어 있는 전제라고 아니할 수 없다. 실제로 이성의 능력이 논증과정 속에서 반드시 합리적이고 상대에 대한 신뢰를 바탕으로 진행되는 것이 아니라는 것이 경험적으로 거듭 확인되고 있다. 또 다른 한 가지 조건, 즉 논증에 참여하는 모든 행위자가 모든 화행에 대한 동일한 상호이해에 도달할 수 있어야 한다는 점도 전제되고 있는데, 우리가 논증 과정 속에서, 즉 의사소통적 수단의 활용을 통해 합리성을 판단하고자 한다면 화행이 갖는 의미가 참여자 모두에게 보편적으로 동일한 것으로 받아들여질 수 있어야 하며, 다른 한편으로 타당성 근거에 대한 가치연관에서의 일치가 담보되어야 한다(이현아, 2007). 하지만 이 또한 상호주관성의 차원에서 보편성을 마련하겠다는 이상적 비전에 불과할 뿐 지나친 형식주의에 치우치고 있다는 비판이 지속적으로 제기되고 있다. 하버

마스가 동일시하는 이해(verstehen)와 상호이해(verständing)가 결코 동질적인 것이 될 수 없기 때문이다. 특정한 의제를 둘러싼 타자에 대한 이해는 얼마든지 가능할 수 있다. 그러나 그가 전제하는 타당성 문제는 각기 달리 이해될 수 있는 문제인 것이다. 그렇기 때문에 하버마스의 상호이해와 합의지향적 소통합리성은 복수의 가치 정향에 의한 판단이 존재한다는 상황에 대해 적절한 답을 제공하지 못한다는 원천적 한계를 지닌다.

이와 같은 형식주의적인 이상적 담화 상황은 이성에 대한 절대화로 이어질 수 있는 위험성을 지니고 있다는 점을 부연할 필요가 있다. 이는 많은 탈근대 담론에서 지적된 바와 같이 이성의 절대화로 인해 야기된 현대의 많은 문제들, 예컨대 전쟁, 환경파괴, 배제와 차별 등의 문제는 결국 이성에 대한 절대적 믿음에 따른 절대적 이데올로기의 강제와 차이의 배제 논리로 인한 차이와 불일치를 인정하지 않은 데서 기인한 것이라고 해석될 여지가 많기 때문이다. 하버마스가 제시한 의사소통합리성에서도 이성에 대한 과도한 믿음 때문에 이성의 유한성을 망각하고 절대화할 가능성이 있고 이는 또한 ‘해방의 기획’이 성취되는 것이 아닌 전체주의, 절대적 이데올로기의 감옥에 갇히게 되는 역설이 존재할 수 있다는 것이다. 이처럼 현실적으로 제약된 유한한 이성을 그 유한성을 망각한 채 절대화할 때, 오히려 우리는 절대화된 권력과 절대화된 이데올로기의 노예로 전락해버릴 수 있다는 것이다. 이것은 의사소통적 합리성이 지향하는 상호이해라는 것이 과연 얼마만큼 권력과 이데올로기로부터 자유로울 수 있는가 하는 문제로 귀결된다(한자경, 1996).

특히 이성에 대한 믿음을 전제로 한 상호이해지향적 합의라는 이상적 담화상황은 감성적 차원의 복수성을 간과함으로써 포스트모던적 합리성의 측면은 배제될 수밖에 없는데, 이는 감성적 합리성, 다양한 차이들, 불일치 등 이미 보편이 된 포스트모던적 사회의 요청을 적절히 수용하지 못할뿐더러, 기존의 합리성 이론이 도구적 합리성에 대한 일면적 고찰로 협애화되었음을 비판하고 합리성의 복수성을 주장해 온 하버마스가 스스로 자기모순 논리에 빠지고 있다는 한계의 일단을 노정한 것이라고 본다.

2. 한나 아렌트의 소통 개념

하버마스와 마찬가지로 아렌트도 합의와 소통에 대한 중요성을 인식한다. 그러나 아렌트는 하버마스가 주목한 이성에 내재되어 있는 소통 능력, 즉 강요나 갈등적 성격이 아닌 이상적 담화상황에 의한 행동의 상호조정적 합의라는 소통합리성과는 상이한 지점에서 출발한다. 이는 아렌트의 정치이론이 어디서 출발하고 있는지를 보면 잘 식별된다. 기본적으로 아렌트는 이성 개념을 중심축으로 전개되어온 서양의 정치철학에 대해 비판적이다. 말하자면 플라톤이 정치영역에서 이성의 작용을 최고의 위치에 올려놓은 이래 이성이 정치영역의 핵심 개념으로 상정되어 온 사실은 정치영역에서 다양한 의견이 용납되지 않아 복수성이 파괴될 가능성이 있기 때문에 인간의 복수성, 다양성은 어떠한 경우라도 반드시 보장되어야 한다는 것이다. 이에 대한 억압은 곧 인간의 기본적 삶의 조건을 억압하는 것이기 때문이라는 이유에서 아렌트는 그의 저서 『인간의 조건』에서 ‘활동적 삶’(victa activa)이라는 용어로 인간의 세 가지 근본활동을 구분하는데, 노동, 작업, 행위가 그것이다. 이것들은 인간이 지상에서 살아가는 데 주어진 기본조건들에 상응하기 때문에 인간의 근본활동이라는 것이다. 이 중 아렌트가 가장 중시하는 것은 행위는 노동이나 작업과는 달리 사물이나 물질의 매개 없이 인간 사이에 직접적으로 수행되는 유일한 활동인 것이다. 행위의 근본 조건은 다원성으로서의 인간조건, 즉 보편적 인간(Man)이 아닌 복수의 인간들(men)이 지구상에 살며 세계에 거주한다는 사실에 상응하는 것으로, 인간조건은 모든 측면들이 다소 정치에 관련되어 있지만 특히 다원성은 모든 정치적 삶의 ‘필요조건’일 뿐만 아니라 ‘가능조건’이라는 의미에서 절대적 조건이므로 다원성은 인간 행위의 기초적 조건이라는 점을 강조한다(Arendt, 2000).

이 같은 인간의 복수성(human plurality)에 대한 통찰은 시사하는 바가 크다. 차이(difference)와 다양성(diversity), 불일치와 복잡성의 증가를 특징으로 하는 탈근대적·융합적 상황은 서로 다른 견해와 이질적인 요소 및 영역 간 이해와 소통의 필요성을 증가시키고 있기 때문이다. 그런 차원에서 아렌트가 칸트 철학의 비판적 독해를 통해 칸트가 인간을 이성적 존재로만 다루기 때문에 인간의 복수성이라는 조건과는

무관하게 실천이성의 설명이 전개되어나간다고 비판한 것이다. 이 점은 아렌트가 자신의 정치이론의 요체인 과도한 이성주의에 대한 비판의 근거를 이루는데, 이는 곧 개별자로서의 인간의 개별성이 전제된 인간의 복수성이 인간의 삶에 있어서 가장 기본적 조건임을 역설하는 정치판단 이론의 핵심 전제가 되고 있다. 요컨대 아렌트의 소통론은 “개별자를 개별자 자체로서”를 모토로 하는 정치적 판단에 준한 일반적 소통가능성(communicability)이 용인되어야 한다는 것으로 요약할 수 있다.

아렌트도 하버마스와 같이 언어의 중요성을 중시한다. 또한 대화를 통한 소통가능성도 이야기한다. 이 땅에 거주하는 인간은 복수로 존재한다. 그렇기 때문에 서로 대화를 필요로 하며 그런 이유로 소통은 고립된 개인으로는 성립되지 않는다. 즉, 화자와 청자로 이루어진 공동체가 전제된 대화이다. 부버가 근원어는 낱개의 말이 아니라 짝말, 즉 ‘나-너(Ich-Du)’, ‘나-그것(Ich-Es)’의 짝말⁶⁾이라는 언급으로 관계의 상호성을 전제한 것과 같은 논리를 적용하는 아렌트의 대화론은 ‘나-우리’의 관계가 전제된 대화로서, 이는 상호성을 토대로 한 열린 태도를 중시한다.

이 같은 아렌트의 소통론은 언어행위가 강조된다는 점에서는 하버마스의 소통개념과 유사하나 근본적으로 다음과 같은 상이한 점들을 노정한다. 우선 하버마스 이론에서는 대화 당사자들 간의 상호이해(Verständigung)의 기반을 통한 합의라는 목

6) 부버는 ‘나’ 그 자체란 없으며 오직 근원어 ‘나-너’의 ‘나’와 근원어 ‘나-그것’의 나가 있을 뿐이라는 말로 관계의 상호성을 주장한다. 근원어는 그들 바깥에 존재하고 있을 어떤 것을 진술하는 것이 아니라 오히려 근원어가 말해짐으로써 하나의 존재가 세워지는 것이라는 것이 부버의 주장이다. ‘나’라고 말할 때는 짝말 ‘나-너’의 ‘나’도 함께 말해지고 ‘그것’이라고 말할 때는 짝말 ‘나-그것’의 나도 말해지는 데, 중요한 차이는 근원어 ‘나-너’를 말하는 것이 타자를 객체화하는 것이 아닌 ‘관계’를 세우는 것이고, 근원어 ‘나-그것’을 말하는 것은 타자를 객체화하는 ‘경험’이나 이용을 야기시킨다는 데 있다(Martin Buber, 2001:8), 부버는 현대를 살아가는 인간이 이른바 근원어 ‘나-그것’의 지배 아래 스스로를 매몰해버리는 데 인간의 비인간화, 자기상실, 원자화와 같은 위기의 핵심이 있다고 본다. 이러한 위기는 인간과 인간 사이의 관계가 깨어진 데에 기인하는 것으로 보고, 이를 결코 객체화할 수 없는 주체이며 인격으로서 공존하는 ‘나’와 ‘너’의 만남, 곧 ‘나’와 ‘너’의 대화를 통해서 회복하려고 하였다(Martin Buber, 2001:188).

적을 지향한다. 여기서 대화에 참여하는 사람들은 모두 자신이 이해관계를 가지고 있는 이들이고, 그들 간에 이루어지는 갈등을 해소하기 위해 대화과정에 참여하는 소통 상황은 기본적으로 일대일의 대화관계 모델이 되며 억압이 전제되지 않은 합의를 지향한다.

그러나 아렌트가 말하는 소통상황은 일대일의 관계가 아니라 복수의 타인들에 대해 개인 행위자가 자신의 개성을 드러내려는 갖는 일대다의 소통방식이라고 할 수 있다. 이러한 일대다의 소통방식은 외적 맥락에 따라 그 성격이 달라질 수 있다는 것이 아렌트의 지론이다. 이는 결코 고립적으로 존재하지 않으면서 그들 사이에 서로 관여하고 대화를 나누며 소통하는 특성을 가진 복수로 존재하는 관찰자를 전제하는 것인 바, 이 관찰자들은 서로 대화를 하는 가운데 그들에게 보여지고 들려진 행위자들에 대한 의견과 평가를 나눈다는 것이다. 여기서 아렌트는 칸트가 정치행위에 대한 평가와 인정은 곧 정치행위가 사람들 간에 소통 가능한 것, 즉 소통할만한 가치가 있는 것을 찾고 드러내는 과정으로 이해할 수 있다. 이때 중요한 것이 관찰자들의 공통감각에 호소하는 것이라는 주장에 주목해, ‘공통감’에 호소되어 수용될 때 소통되었다고 할 수 있다는 점이다. 결국 하버마스의 ‘논증을 통한 합의’가 아니라 “동의를 호소(wooing 또는 courting)”를 경유한 수용을 역설하고 있다는 것이 아렌트 소통론의 특성이라고 하겠다(김선욱, 2002).

이처럼 아렌트의 소통론에서는 개성의 드러남과 그에 대한 존중이 중시되고 있는데, 이러한 견해는 인간의 ‘복수성’에 대한 인식과 맥락을 같이한다. 따라서 하버마스의 청자를 이해시키고 수용하도록 하는 이해지향적 합의 개념은 상대방의 공통감에 ‘호소’하여 소통하는 방식, 개인의 개성을 인정하는 복수성의 철학으로 보완될 수 있음을 시사한다.

제 3 절 양성적 소통론을 향하여

아렌트의 통찰에는 하버마스의 소통이론 모델이 지니는 이성애에 대한 지나친 강

조, 이상적 합의의 강조에 따른 한계를 보완할 수 있는 장점이 존재한다. 즉, 공통감의 정서에 대한 호소와 개인별 차이를 인정하는 복수성의 철학은 정서적 교감과 차이의 인정을 주장한다는 점에서 하버마스의 소통론을 보완·확장시킬 수 있는 가능성이 존재하는 것이다. 그러나 하버마스와 마찬가지로 아렌트 역시 이성중심적인 시각에서 자유롭지 못하다. 아렌트가 종래의 정치철학이 견지해왔듯 이성의 절대성·보편성을 강조할 경우 인간의 복수성을 억압할 수 있는 부정적 가능성을 염려했지만 이것이 곧 반이성이나 비이성을 의미하는 것은 아니기 때문이다. 그렇기 때문에 이들의 소통이론에서는 이성과 더불어 인간의 본질적 요소가 되는 환상적 욕구를 반영할 수 없는 한계가 드러난다. 또 이들이 전제하는 ‘접촉’적 소통이 아닌 소통의 모바일화, 즉 “언제, 어디서든지 의사소통할 수 있는 자유”로 연결되는 융합시대의 소통은 ‘접속’과 ‘신속함’이 타당성의 논거가 될 터인데 이러한 관점에서 하버마스나 아렌트의 소통모델은 대면적 구식모델이면서 너무 더디게 진행되어 “의사소통의 지체현상(communicative gridlock)”(Myerson, 2003)을 낳는다는 점에서 융합적 합리성과는 거리가 멀다.

그러므로 개별주체의 환상적 욕구를 반영하고 신속성·비동시성을 특징으로 하는 접촉적·네트워크적 소통을 포괄할 수 있는 새로운 소통론이 제기될 필요가 있다고 본다. 이 때 환상원리의 중요성을 강조한 바슐라르, 질베르 뒤랑, 그리고 로지 잭슨은 이성의 시대에 억압되어 있던 감성, 상상력, 환상을 호명해 이성으로부터 해방시킴으로써 현실세계와 꿈의 세계를 연결시킬 수 있는 풍부한 아이디어를 제공해 준다는 점에서 주의 깊게 경청할 필요가 있다. 그러나 이들의 전망은 사회적 현상에 대한 전망일 뿐 현실세계에서 직접적으로 실행하고 적용할 수 있는 소통론을 제시하지 못하는 한계가 있다. 아마도 그들이 인문학자라는 데 가장 큰 이유가 있을 것 같다.

따라서 이에 대한 대안을 사회과학적 입장에서 모색해야 할 필요가 있는데, 우리는 하버마스와 의 논쟁으로 유명한 니콜라스 루만의 소통론에서 그 가능성을 색출할 수 있다. 루만의 소통론은 인간 주체를 상정하지 않는 점, 부분체계들의 기능적 독

립성을 인정하기 때문에 다변적·다원적·이질적 소통이론을 제시하고 있다는 점에서 종전의 이론가들과는 구분된다.

1. 융합사회와 루만의 체계이론

루만의 이론은 복잡성이 증대되는 현대사회를 파악함에 있어 새로운 시각을 제공한다. 근대사회의 급변을 목도하며 사회의 질서와 통합을 꾀하려고 했던 이전의 사회학자들의 견해와는 달리 복잡성이 전제된 차이로부터 출발하는 루만의 논리는 기능적 분화가 사회를 점점 더 해체시켜가고 있고 개인들 역시 더 이상 통약성을 찾기 힘든 오늘날 상황에서 융합사회를 파악하는 실로 유용한 틀이 될 수 있으리라고 본다. 그것은 루만이 현대사회가 분절적 또는 계층적 분화로 구성된 사회가 아니라 복잡한 체계들로 구성된 사회라고 주장하는 점, 포스트구조주의의 핵이라 할 수 있는 차이와 생성의 철학에 대한 가치부여가 아닌 사회학적 통찰을 통한 차이와 분화의 시각에서 복잡한 현대사회를 기술하고 있다는 점에서 그러하다.

루만은 사회적 관계 영역이 전체부분으로 구성되고, 사회가 개개의 인간들로 구성된다고 가정했던 기존의 전제들에 비판적이다. 대신에 체계와 환경 사이의 차이로 그리고 커뮤니케이션으로 구성되는 사회체계 개념으로 대체한다. 그런 점에서 루만이 문제 삼는 것은 구조가 아니라 기능이라는 점과 더불어 “오늘날 매우 상이한 의미들과 분석층위들을 아우르는 상위개념”(Luhmann, 2007)으로서의 “체계이론”을 상정할 수 있다. 이러한 점에서 루만은 에밀 뒤르켐에서 탈코트 파슨스에 이르기까지의 전통적인 기능주의의 본질적 요점을 변경시키고 있다고 볼 수 있다. 특히 루만이 도입한 자기생산적 자기 운동 개념은 사회 변동을 설명하기 쉽지 않다는 구조 기능주의의 난제를 극복하고 있으며, ‘가치 합의’를 제시하고 있는 파슨스와는 달리 “이중의 우연성”, “기능적 등가성의 존재”를 제시함으로써 고정된 가치 합의의 불필요성을 인정하는 결론에 도달한다고 볼 수 있다.

이렇듯 루만의 체계 이론은 우연적 가능성을 열어놓고 있으며 전적으로 일반 체계이론이라는 “소란스러운 원칙으로부터의 질서”를 지향하고 있다고 볼 수 있는데,

루만에게 ‘우연성’이라는 개념은 필연성과 불가능성을 배제함으로써 획득한다. 그러므로 기본적 상황은 두 개의 블랙박스가 교차적으로 작용하는 상황으로 설명할 수 있다. 각각의 복잡성 속에서 두 개의 블랙박스는 서로 불투명한데, 사회 체계의 발생은 이 점에 좌우되는 것이 아니라 다만 교류 가능할 만큼의 “투명성”이 있어야 하는 것이다. 이 때 유념하여야 할 점은 그간 우리가 집착해 왔던 주체 개념이 루만에게서 제거된다는 점이다. 루만이 보기에 우리 각자는 다양한 것들이 일어나는 일종의 교차로인 바, 교차로 자체는 완전히 수동적이며, 단지 그곳에서 무언가가 일어나고 있을 뿐이라는 것이다. 결국 루만은 인간을 사회의 구성요소로 보는 것이 아니라 사회 환경의 일부분으로 보고 있음을 알 수 있다. 말하자면 사회체계는 인간으로 이루어진 것도 아니며 행위로 이루어진 것도 아니라 커뮤니케이션으로 이루어진다고 보는 것이 루만의 입장인 것이다. 여기서 커뮤니케이션은 끊임없이 “자기 자극”과 체계의 의미 범람과 같은 것을 묘사하고 있는데, 이렇게 해서 생기는 복잡성을 축소하기 위해서는 체계와 환경의 구분이 필요하다고 본다(Walter Reese-Schäfer, 2002).

이처럼 사회적 체계를 체계/환경의 구분으로부터 출발하고자 하는 루만의 발상은 기본적으로 “차이로부터 시작하라”는 자신의 정식에서 단적으로 표출되는 바, 그의 이론이 통일, 총체성 혹은 주체, 정신, 법칙, 진보 등과 같은 이성의 원리들로부터 출발하고자 했던 종래의 사회철학자들과는 근본적으로 다른 차이이론의 입장에서 출발하고 있음을 인지할 수 있다. 체계 역시 동시에 존재하는 폐쇄체계/개방체계의 구별—항상성을 지니고 있어서 내적으로 안정과 균형상태를 유지할 수 있는 폐쇄체계와 유입과 유출 그리고 구성 요소들 간의 교체가 일어나는 개방체계—이 강조됨으로써, 개방체계가 지니고 있는 가능성, 즉 체계와 그 환경 사이의 교환과정은 물론 요소들 간의 내적 관계를 변화시킬 수 있는 능력이 부각된다. 이 때 가장 중요한 점은 개방체계들에 있어서 체계와 환경 사이의 관계가 특정한 환경의 자극이 체계에게 단 하나의 반작용만을 낳을 수 있는 선형적 인과 관계가 아니라는 주장이다. 열린 체계들은 오히려 환경이 변할 때 그 내적 조직을 스스로 전환시킨다는 점에서 자기조직 패러다임에 포함되는데, 이는 사이버네틱스 사유모델과 상통하는 것이라

고 할 수 있다(Georg Kneer & Armin Nassehi, 2008).

이처럼 다양하고 이질적이고 학제적인 통섭뿐만 아니라 고도의 체계분화, 차이, 자율성, 자기조직, 자기 생산, 피드백, 사회적인 것의 창발적 성격을 지닌 소통, 요소들의 집합과 요소들의 상호 관계들을 전체라는 의미로 포괄하는 루만의 이론은 고도의 분화와 복잡성을 내재하고 있는 융합사회의 새로운 소통이론을 모색하는데 유용한 틀이 될 것임이 분명하다.

2. 루만의 소통이론

루만 역시 하버마스와 마찬가지로 소통(communication)이라는 핵심 개념에서 출발한다. 그러나 하버마스와는 달리 루만은, 처음부터 합리성의 요구를 핵심개념으로 구성하는 것을 회피하고자 한다.

루만은 사회적 체계들의 요소들, 즉 더 이상 해소될 수 없는 최종 단위들을 소통들로 명명하는데, 사회적 체계들은 소통체계들이며, 그 체계들은 계속해서 소통을 소통에 연결시키면서 재생산된다는 것이다(Kneer and Nassehi, 2008). 루만의 정식에서 중요한 것은 “인간은 소통할 수 없다. 소통만이 소통할 수 있다”는 것인데, 이는 사회적인 것의 최소 단위는 인간이고, 사회적인 체계인 사회는 인간 또는 인간의 사회적 관계들로 이루어진다는 기존의 철학적·사회학적 전통과 모순된다. 기존의 주류적 입장에서는 소통의 주체는 당연히 인간 또는 여러 인간들이다. 그러나 루만은 인간을 행위의 주체로 인식하지 않고 사회적 체계의 구성요소의 하나로 간주한다. 사회적 체계들은 인간들로 이루어진 것도 행위들로 이루어진 것이 아니라 바로 소통들로 이루어졌다는 것이 루만의 주장인 것이다. 즉 “사회체계는 커뮤니케이션과 그것을 행위로 할당하는 과정으로 구성된다는 것이다”(Luhmann, 2007).

루만에게 소통은 다음 세 가지 선택, 즉 정보, 전달, 이해의 종합이다. 따라서 루만에게 소통은 정보전달을 묘사하는 것이 아니라, 관찰자에 따라 진화적으로 발전되는 선택 과정으로 묘사된다. 이 때문에 사회는 소통을 기반으로 한 조작적·폐쇄적 사회체계를 형성한다(Walter Reese-Schäfer, 2002). 앞서 언급한 바와 같이 루만은 소

통을 정보, 전달, 이해라는 3항 선택과정으로 정식화하는데, 선택은 여러 가능성들로부터 골라내는 것이라고 할 수 있다. 모든 정보는 어떤 가능성 지평으로부터의 선택이며, 이 정보가 아닌 다른 정보를 소통하는 것이 가능하다. 이를 위해 여러 가지 전달 가능성이 이용될 수 있다. 정보를 글이나 말로 통지할 수 있으며, 속삭이거나 크게 소리칠 수도 있다. 그리고 전달된 정보는 이러저러한 방식으로 이해될 수 있다. 간단히 말해, 정보 선택, 여러 정보전달 가능성들로부터의 선택, 그리고 이해 가능성들로부터의 선택이 이루어지면 하나의 소통이 이루어지는 것이다. 여기서 강조될 점은 상기 세 가지 선택 수행 모두가 종합되어야 비로소 소통이 완료된다는 것이다(Kneer and Nassehi, 2008). 이 때 우리의 각별한 관심을 불러일으키는 것은 루만도 하버마스과 마찬가지로 언어가 소통의 핵심요소인 것을 인정하지만, 소통은 언어 이상이며 또한 언어 없이도 가능하다는 입장이다. 미소, 무관심, 회의장소나 약속 장소에 의도적으로 불참하는 행위들을 통해서도 소통이 가능하기 때문이다.

이는 발신자/수신자라는 2차원적 인간 의존형 모델을 정보/의미 전달/이해 행위라는 3차원적 선택 모델로 대체하고 있는 것으로 잘 풀이된다. 소통의 결과들은 이러한 3차원적 선택들의 창발적 통일체를 형성하는데, 그 선택들은 그 자체가 완전히 우발적이다. 사태는 다를 수 있고 ‘발신자’는 사태에 대해 침묵할 수도 있으며, ‘수신자’도 전달된 것에 오해할 수 있기 때문이다. 이러한 취사 선택들의 결과로서 하나의 통일체가 이룩될 것이라는 견해는 그 개연성이 극히 희박하다. 이러한 통일성이 이룩된다는 것은 사회의 “창발성의 기적(Emergenzwunder)”, 즉 하나의 끊임없이 엮어진 소통의 네트워크인 것이다(Bolz, 2000).

이렇듯 하버마스가 사회에 대한 비판적 성찰과 합리성 지향이라는 계몽주의적 비판이론의 틀로 규정할 수 있는 소통이론을 전개하는 것과는 달리, 루만은 자기생산적 체계이론 패러다임으로 사회를 인식할 뿐 사회는 결코 계몽할 수 없다는 반계몽주의적 입장에서 출발한다. 특히 합리적 이성에도달하는 데 필요한 이해지향적 행위로 의사소통행위를 전제하여 각 개인이 소통 행위의 주체임을 주장하는 하버마스와는 달리 루만은 모든 사회체계는 소통으로 구성되었다고 본다. 그러므로 루만에

계 소통의 주체는 개개인이 아니라 오직 사회체계들로 인식되는 것이다. 말하자면 전체 사회는 소통으로 이루어진다는 것이 루만의 전제로서, 전체사회는 소통 행위를 통해서만 성립이 되며 또한 이를 통해서만 지속이 된다는 것이다. 동시에 소통 또한 사회 없이 존재할 수 없는 고로, 소통과 사회는 서로가 서로를 전제하는 순환적 관계에 놓이게 된다.

3. 융합사회의 새로운 소통이론의 가능성

조지 마이어슨이 예단했듯 우리는 이제 융합사회의 복판에서 의사소통 “기기”에 등록되어 오가는 메시지의 흐름 속에서 살아가게 된다. 오늘날의 이러한 환경은 “생활세계의 기술화(a technicization of the lifeworld)”⁷⁾(Myerson, 2003), “세계의 전자화”⁸⁾(Bolz, 2000)로 표현할 수 있다. 노르베르 볼츠는 이미 인간의 기술들을 인간 감각들과 육체적 기능들의 연장물로 해석했으나 이제 전자 미디어에서 새로운 것은, 그러한 테크닉들이 모든 낡은 개별 테크닉들을 하나의 통합적 커뮤니케이션망들 속으로 흡수시키고 있으며, 최근에는 미디어의 세계가 더 이상 인간이라는 척도에 맞춰서는 측정될 수 없을 정도로 세련되었고 세분화되었다고 주장한다. 그가 보기에 정보의 테크닉에서 중요한 것은 의미와 의의(중요성)가 아니라 오로지 그리고 전적으로 수량화된 커뮤니케이션이다. 뉴미디어들이 우리 생활세계에 테두리를 친 이래 사회적 커뮤니케이션은 더 이상 의미에 의해 정의될 수 없고 뉴미디어는 단지 가상

7) 생활세계의 기술화는 마이어슨이 하버마스의 “생활세계의 식민화”를 빌어 사용한 용어이다. 마이어슨은 통화, 상거래, 메일주고받기, 인터넷사용이 이동전화를 통해 이루어지는 등 우리 삶의 더욱 많은 부분이 체계들의 공간 속에서 이루어질 것이며, 그곳에서 효율적인 최소한의 메시지가 더디고 장황한 대화의 과정을 대체할 것이라고 단언한다(Myerson, 2001).

8) 뉴미디어 시대의 새로운 커뮤니케이션 상황을 “구텐베르크-은하계의 끝”으로 규정하는 노르베르츠 볼츠는 우리의 라이프 스타일과 세계 지각이 도처에 편재하는 전자적 본질에 의해 어떻게 각인되고 있는지를 설명하면서 ‘세계의 전자화’라는 용어를 사용했다(Bolz, 2000).

적으로 그 의미를 중계한다. 이는 “의사소통의 제국”, 즉 “기기”를 통한 소통의 시대에 있어 “소통한다”라는 말은 접속하는 것, 네트워크에 들어가는 것을 의미하며, 이러한 소통에서 “상대방”은 한 사람의 행위자가 아니라 네트워크라고 주장한 마이어슨의 주장과 일맥상통한다고 볼 수 있다. 마이어슨 역시 소통은 기기를 통한 교환이며, 이 교환은 데이터 처리의 한 측면인 정보이기에 점차 소통은 “계량화”되고 있다고 주장한다.

이들 논의에서 기술이나 계량화되는 교환방식의 소통에 대한 가치평가는 불필요할 것으로 보이나, 새로운 기술공학적 미디어들이 점점 더 완벽해지고 있는 뉴미디어 시대에 요구되는 신소통이론의 필요성을 제기하고 있고, 또한 상당부분 루만의 체계이론적 입장에서 새로운 시대의 새로운 소통방식에 주목하고 있다는 점은 염두에 둘 필요가 있다고 본다. ‘행위’ 중심, 이성적 주체 설정, 인식과 관찰의 주체 설정, 상호이해를 통한 합의 지향의 틀 속에서 논의되던 과거의 소통이론은 고도의 복잡성 증대, 특히 ‘기기’가 개입된 소통이라는 융합시대의 상황과는 거리가 있기 때문이다.

볼츠가 언급한 바와 같이, 오늘날 우리는 매스미디어의 해체능력과 재조립능력의 거대한 상승을 목격하게 된다. 이는 표면/심연, 가상/진실 사이의 긴장들이 불필요하며, 더 이상 문자적 휴머니즘의 허상들을 지향하지 않고, 전자기적 스펙트럼의 파장들을 지향하는 전자화된 세계에 살게 되었음을 의미한다. 이제 의미와 의의가 아니라, 오로지 수량화된 소통이 중요한 것이다(Bolz, 2000). 이는 곧 텔레커뮤니케이션과 컴퓨터의 테크놀로지들이 서로 융합되는 시대적 상황이므로, 인간 이성과 합의 모델, 소통 ‘행위’모델에 기반한 소통론과는 다른 차원으로 접근될 필요가 있다.

그런 점에서 사회를 구성하는 데 필수불가결한 요소가 소통이고, 소통은 독자성을 지니는 자기생산적, 창발적 움직임의 기본 형식으로 기능하며, 그렇기 때문에 소통의 주체는 인간이 아닌 체계(system)라는 점을 핵심으로 하는 루만의 통찰은 실로 탁월하다 하겠다. 루만의 독창성은 사회의 구성 단위로 인간을 상정한 것도 아니고, 역할, 행위자의 의도, 인격 등의 요소를 핵심으로 간주하지 않고 사회적 체계들 =

소통체계들로 정식화한 데 있다고 할 수 있다. 다시 말해 루만은 인간이 사회구성단위가 아니라 소통이 사회구성의 기본 단위라고 주장한다. 기능적으로 정치·법 등과 같은 각기 다른 영역에서의 소통행위가 하나의 단위가 될 수 있으므로 기능적 장에서 각각의 하위체계는 그 자체로 고유한, 즉 부분적·독립적 장이라고 할 수 있다. 그렇기 때문에 사회는 기능적 하위체계로 이루어진 다중인식적 사회체계인 것이다. 따라서 앞서 말한 하버마스적인 이성적 소통론에 환상원리가 가미된 감성적 소통론으로 확장할 수 있는 이론적 근거를 마련할 수 있다. 더불어 언어를 통한 합의 형성이 매체에 의해 조정되어 상호작용의 망이 한층 복잡해지는 융합사회에서 하버마스가 주장하는 체계와 의사소통 사이의 구분이 불필요해졌으며, 의사소통은 하나의 체계를 가로지르는 거대한 흐름이 될 수 있다는 점에 대비해 새로운 근거를 제시할 수 있다.

제4절 소 결

앞서 제기한 합리성 테제에 대한 검토를 통해 합리성 개념이 확정적·절대적 기준에 따라 정의되는 불변의 개념이 아님을 밝힌 바 있다. 그럼에도 합리성 개념은 근대성 테제와 맞물리면서 협애화되었는데, 이제 합리성 개념에 함축되어 있는 가변성과 복수성에 주목해 디지털 융합기술로 촉발된 융합사회의 특성을 아우를 수 있는 합리성 개념의 재정립을 통해 융합사회에 요구되는 새로운 소통이론이 고안될 필요성이 거론되었다.

이러한 논급에 이어 기술체계의 변동에 주목하였는데, 혁명적인 기술사회적 변동은 제도, 생활양식, 스타일, 의식 등의 일대 혁신을 요하기 때문에 새로운 사회적 구성 원리 및 변화된 시대적·사회적 맥락에 부응하는 소통 합리성이 새로운 사회적 구성 원리로 대두되어야 함이 논의되었다.

이성, 진보, 명판성의 원리로 압축될 수 있는 근대적 이상에서 이성, 반계몽, 차이의 원리로 요약할 수 있는 포스트모던적 이상으로의 전환, 나아가 디지털 융합이라

는 기술적 논리를 포괄할 수 융합사회로의 이행 과정에서 합리성의 개념은 도구적, 표출적 단계를 넘어 소통적 단계로 진화할 것으로 전망되었다.

융합사회는 도처에 소통들이 있고, 소통들이 소통들을 재생산하는 “소통의 제국”이다. 이는 소통적 합리성이 요구되는 사회를 의미하며, 소통적 합리성을 근간으로 하는 융합사회는 이성을 바탕으로 한 소통의 힘을 중시한 하버마스적 소통론을 넘어 공감을 바탕으로 하는 감성적·환상적 욕구를 아우를 수 있는 양성적 소통론이 요구된다 하겠는데, 현대사회의 기능적 분화에 주목한 루만의 소통론에 입각해 융합시대에 요구되는 새로운 소통론을 구상할 수 있으리라 본다.

제 5 장 새로운 소통양식과 사회진화의 향방

사람과 기술 간의 상호작용을 통해 탄생한 융합사회는 합리적 이성을 주축으로 하던 기존의 소통양식에서 벗어난 새로운 소통이론의 장을 열고 있다. 새로운 소통 기술은 사회적 요구에 의해 발생하고, 사회는 소통양식의 변화에 따라 새로운 국면을 맞이할 기회를 맞이하고 있기 때문이다. 향상된 기술중심적 소통양식과 복잡화·다양화 되어가는 융합적 사회체계가 어느 한 쪽에게 일방적 영향을 미치는 것이 아니라 상호작용 하에 서로의 변화를 추동하고 있다. 이렇듯 의사소통 기술의 변화와 사회적 요구가 맞물려 융합적 사회질서가 강화되고 있고, 그에 따라 종전에 사회에 존재하지 않거나 소극적으로 발현되었던 여러 속성이나 특성들이 새롭게 등장하고 있다. 특히 인간의 이성뿐만 아니라 감성이 중요성을 인정받아 양자를 발전적으로 결합시킬 방향을 모색해야 하는 시대가 도래한 것이다.

새로운 과학기술이 출현해 이전과 다른 자기인식이 가능해져 가는 이즈음 사람과 사람 사이를 이어주는 소통양식의 변화상은 사회진화의 방향을 추측케 한다. 뿐만 아니라 사람과 사물 사이에서 이루어지는 소통에 대한 전망 또한 가능해진다. 이 장에서는 소통양식의 역사적 변화상을 다시금 간략히 개관한 후, 그간 이루어진 사회진화에 대한 논의를 재고해 보고자 한다. 소통양식의 경우에는 어떠한 사람에게 어떻게 전달하는가를 중심으로 논의를 이끌어 나갈 것이며, 사회진화와 관련하여서는 “포괄적 진화”라는 개념을 대안으로 제시하고자 한다.

제 1 절 소통양식의 계보학

인간이 사회를 이루고 살아가기 위해서는 서로의 의견이나 감정 등을 전달하는 도구인 소통의 발생과 발전은 필연적인 것이었다. 초기에 소통은 외부의 침입으로

부터 집단을 지키려는 경고나 원초적인 감정을 전달하는 정도에 그쳤다. 그러나 소통수단은 점차 외부의 위협 뿐만 아니라 점차 집단의 내부적 갈등이나 압박으로부터 사회를 지키고자 하는 용도로 사용되기 시작하였다. 종교적 제의나 법문과 같은 사회체제를 유지하기 위한 소통이 발생하게 된 것이다. 또 지적 성과를 생성하고 축적하는 과정이 중요히 여겨짐에 따라 누구에게 어떠한 정보를 어떻게 전달할 것인가의 문제가 대두되기 시작하였다. 좀 더 많은 이들에게 정보를 전달하기 위하여 인쇄술이 발달하였고, 전화와 전보는 원거리 통신을 가능하게 하였다. 다양하고 전문적인 학문언어들이 사용되는 한편 대중에게 소용되는 매스미디어 역시 발달하게 된 것이다. 한편 최근에는 소통양식과 더불어 소통의 소재 역시도 점차 다양화·복잡화 되고 있는데, 수용미학으로 대표되는 “문학적 소통(허창운, 1986)”, ‘개인, 집단, 조직체 사이에 인간과 환경에 관련한 위협의 평가, 극복, 내적 특성에 관한 정보를 교환하고 전달하는(Rohrmann, 1997; 송해룡·김원제, 2005에서 재인용)’ 위협커뮤니케이션 등을 그 대표적 사례로 들 수 있다.

소통양식의 변화들은 다양한 관점에서 볼 수 있겠으나, 소통의 경로와 주체가 어떠한가를 극명하게 대비하기 위해서는 단선적·방사적·융합적 소통이라는 구분을 사용하는 것이 유용하다고 생각된다. 원시적 소통단계에서 사용되었던 단순한 형태의 그림이나 단발적인 소리는 좀 더 많은 내용을 정확하게 전달하기에는 역부족이었다. 따라서 언어라는 도구가 등장하게 되었으나 초기의 단선적인 소통방식은 후속적 시대의 소통을 포괄하기에는 미흡하였다. 보다 많은 사람들에게 다양한 정보를 전달하기 위하여 등장한 방사적 소통의 경우에 일방적 전달이라는 한계를 내포한 바, 이 점을 보완한 것이 지금의 융합적 또는 혼성적 소통이라 할 수 있다. 융합적 소통은 이전 단계의 장점이었던 구조화된 언어와 1:多 통신기술을 발전시켜 새로운 형태의 의사전달도구와 多:多 통신을 등장시켰다. 사회 구성원들이 점차 많아지고 사회가 복잡성을 더함에 따라 소통양식이 이런 식으로 변모하게 되었던 것이다.

1. 단선적 소통

단선적 소통이란 주로 일대일로 이루어지는 소통의 형태를 말한다. 매스미디어가 등장하기 전까지 구술로 이루어졌던 대부분의 소통이 여기에 속하며, 인쇄술이 발달하기 이전의 글이나 그림도 단선적 소통의 범주에 귀속시킬 수 있다.

구술적 소통은 소통의 초기적 전형에 해당한다. 단순한 외침을 비롯해 일정한 규약에 의한 소리들이 여기에 속한다. 그러나 구술과 달리 기록으로 남을 수 있었던 것이 형상이다. 알타미라 동굴의 벽화는 선사시대의 미술형태를 보여주기도 하지만 사람들이 그림으로 소통하던 모습을 나타내기도 하는 것이다. 형상이 보다 체계화된 형태가 문자이다. 외침이나 울음 등에 비해 훨씬 더 복잡하고 많은 의미를 함축적으로 표현할 수 있는 방식이 언어체계로 이루어진 구술인 것과 마찬가지로, 문자는 그리거나 쓰는 등의 방법을 사용한다는 점에서는 형상적 표현과 유사하나, 소정의 규칙성 하에서 정확한 뜻을 전달할 수 있다는 독자적 장점을 지닌다. 단선적 소통은 집단의 규모가 작고 전달하는 내용이 단순했던 시대에는 유효했다. 그러나 소통양식에 가해지는 시공간 확장의 요구를 담기에는 역부족이었다. 한편 전보나 전화와 같은 전파를 이용하나 일대일로 이루어지는 소통양식들 역시 단선적 소통에 포함시킬 수 있다. 이들은 시공간의 제약을 초월한 것이기는 하나, 전달 가능한 메시지 형태가 단순하고 처리 가능한 정보량이 많지 않다는 한계를 노정한다.

2. 방사적 소통

방사적 소통은 단선적 소통과는 달리 일대다로 이루어지는 소통양식이다. 보다 많은 사람들에게 메시지를 전할 수 있는 인쇄술은 물론이요 전파를 광범위하게 사용하여 다양한 사람들에게 정보를 전달하게 된 대중매체의 표상인 라디오와 텔레비전이 여기에 속한다고 볼 수 있다. 단선적 소통에서 방사적 소통으로의 변화는 특정한 정보를 최소한의 설비를 갖춘 불특정 다수에게 두루 전할 수 있다는 특성을 지닌다. 그러나 인쇄매체의 경우에는 일정 정도 이상의 교육을 통해서만 이용가능하다.

는 점, 더불어 그러한 사실이 때때로 권력으로 작용한다는 점에서 한계를 지닌다. 또 대중매체를 주체적으로 활용하는 데는 거대자본이 필요하며, 그렇지 않은 경우 일반 이용자가 자신의 의견을 자유롭게 피력할 수 있는 쌍방향적 통신이 이루어지기 어렵다는 단점도 겸비한다.

3. 융합적 소통

융합적 소통의 주요 방식은 인터넷을 포함한 뉴미디어이며, 다대다(多對多) 통신이다. 융합적 소통을 가능하게 하는 도구들은 다대다 통신이라는 특징을 가질 뿐만 아니라 시각과 청각 등 두 개 이상의 감각을 사용하게 한다는 점에서도 혼합적이다. 뉴미디어는 액면 그대로 새롭게 나타난 전달매체를 통칭하는 단어로서, 본래는 ‘신문·방송 등과 같은 주류적 정보 전달수단에 대하여 1970년대부터의 기술개발에 따라 새롭게 진출한 여러 가지 다양한 커뮤니케이션 매체’를 말한다. 이전 세대의 뉴미디어는 주로 전자기술에 기반한 것으로, ‘음성·문자의 다중방송, 위성으로부터의 직접방송, 대화형(對話型) 방송매체, 뷰데이터(view data) 또는 비디오텍스(videotex), 비디오디스크, 가정용 팩시밀리 장치’ 등이 모두 그에 해당한다.⁹⁾ 그러나 뉴미디어에 관한 이러한 기존 정의나 논의에 비추어 보았을 때, 오늘날 전자기술 중에서도 광역 통신기술과 보다 밀접히 연관된 인터넷기반 소통양식을 뉴미디어로 포괄할 수 있을 것이다. 최근에는 혼합적 소통방식인 인터넷과 복합적 양식이었던 텔레비전이 결합하여 IPTV(Internet Protocol Television)가 탄생하는 등 새로운 형태의 소통양식도 출현하고 있다. 인터넷, 모바일 폰, 융합 미디어 등이 바로 혼합적 소통의 형태라 할 수 있는 것이다.

융합적 소통 방식은 이전의 것에 비해 매우 많은 양의 정보를 전달 할 수 있으며, 메시지의 형태도 자유롭게 택할 수 있다는 장점을 지닌다. 특히 일개 측면에 국한된 방식이 아니라 다양한 변용 가능성을 견지한다는 점도 크나큰 이점이라 할 수 있다.

9) 두산백과사전 참조(<http://100.naver.com/100.nhn?docid=40517>)

4. 소통양식과 사회진화의 제 유형

단선적 소통과 방사적 소통 그리고 혼합적 소통으로 이어지는 일련의 소통양식들과 사회의 진보에 대한 변화의 흐름을 주도한 것은 소통기술의 진보와 사회의 변화라는 두 축일 것이다. 이 두 가지 요인은 서로에게 영향을 주고받는 상호적 관계를 유지하고 있으며 서로의 변화를 추동하고 있기도 하다. 어느 한 쪽이 다른 것을 일방적으로 결정한다는 주장은 자칫 융합사회와 그 안에서 이루어지는 작용들을 단순화하거나 곡해하는 것이기 때문에 쌍방향적 관계에 대한 인식은 대단히 중요한 것이라고 할 수 있다.

사실상 단선적·방사적·혼합적 소통이 일직선적인 발전을 의미한다고 단정 지을 수는 없다. 왜냐하면 뒤의 것이 앞의 것을 포괄하기도 하고 서로 다른 시대적 요구에 의해 소통의 방식이 부각되기 때문이다. 그러나 소통양식의 변화가 사회진화의 양상과 맞물려 있다는 것은 주목할 만한 점이다. 대체로 단선적 소통은 고전적 진화론과, 방사적 소통은 확장적 진화론과, 융합적 소통은 포괄적 진화론과 연관시켜 설명할 수 있는데, 이에 관해서는 후속되는 절에서 상세히 설명하고자 한다.

제 2 절 사회진화의 양대 범주

영국의 소설가 조지 엘리엇(George Eliot)의 작품에는 사회진화적 요소들이 자주 등장한다. 그는 영문학적으로 큰 의미를 지닌 작가일 뿐만 아니라 루트비히 포이어바흐(Ludwig Andreas Feuerbach)의 『기독교의 본질(Das Wesen des Christentums, 1841)』¹⁰⁾을 번역하여 출판하는 등 사상적 측면에서도 활발한 활동을 벌인 지식인이었다. 엘리엇의 시대에는 장 라마르크(Jean-Baptiste Lamarck)와 찰스 다윈(Charles Robert Darwin) 등 혁명적이고도 뛰어난 학자들이 진화론의 대두와 융성을 경쟁적으로 선포하였다. 따라서 엘리엇이 진화론적 세계관을 지니게 된 것은 지극히 자연스러운 일이었다.

10) 엘리엇의 영문번역본 출판연도는 1853년이다.

하지만 그의 진화론적 사고는 일반적인 생물학적 진화론은 물론이며 인간학적 진화론과도 현격한 차이를 보인다. 양영수(2002)에 따르면 진화과정에 대해 인간의 자유의지가 어떻게 작용하느냐라는 복잡하고 힘든 문제로 인해, 진화론자가 역사발전에서 어떠한 희망을 걸 수 있느냐 하는 문제는 결코 간단치 않다. 따라서 엘리엇은 진화론적인 세계관 자체에는 동의하였으나, 진화가 생물학적이고 동물적인 측면을 띄고 있는 것으로 보기보다 인간의 “정신문화의 진화과정”이라는 점을 강조하는 면이 강했다. 아래의 편지글은 이러한 의미에서 엘리엇의 진화에 대한 사고를 나타냄과 동시에 생물학적 진화론에서 사회진화론으로의 이론적 형성이 어떻게 진행되었는가, 또 그러한 논리의 약점이 무엇인가라는 점을 여실히 보여준다.

획득형질의 유전이야말로 도덕개량적 낙관주의의 근원에 해당한다. 사회적 개량을 위해 노력함으로써 우리는 인류의 도덕발달에 대해 생물학적으로(진화론적으로) 기여할 수 있다는 것이다. 동물적인 진화의 사실에만 의존할 때 여성의 존재는 불리한 운명을 타고 난 것 같다. 하지만 나는 동일한 이유로 도덕적 진화에 있어서는 ‘자연을 개량하는 기술(an art which does mend nature)’을 개발해야 한다고 주장하는 바이다. 운명적인 가혹함을 완화하는 일이야말로 인간이 발휘할 수 있는 핵심적 기능의 하나인 것이다(Eliot. 1954; 앞의 글에서 재인용).

엘리엇의 진화론적 사고는 다윈주의와 라마르크주의를 중심으로 하는 생물학적 진화론에 기반하고 있다. 그러나 그는 동물의 진화를 인간 사회에 그대로 적용하기를 거부하고 인류가 부여한 뛰어난 능력인 “자연을 개량하는 기술”이라는 개념을 제시한다. ‘자연스러운’ 흐름으로 인해 진화가 진행되어 가는 것이 아니라 인간의 의도가 개입되어 더 나은 방향으로 나아갈 것이라는 전망이다. 이는 초창기 사회진화론의 단점을 보완하는 것임과 동시에, 니체가 지적하였던 진화론의 지나친 낙관론이라는 또 다른 약점을 낳았다.

1. 진화론의 유형

진화론이라는 용어를 보편적으로 인식시킨 대표적 인물은 다윈이라고 할 수 있다.

다윈은 기존의 자연적 진화론과는 달리 세대를 거쳐 나타나는 무작위 돌연변이의 발생과정을 통해 진화를 설명하였는데, 그의 이론은 이후 의미 있는 변화와 발전을 이끌어내기도 하였다. 다윈의 진화론은 생물학의 영역을 뛰어넘어 물리학과 같은 자연과학 분야뿐만 아니라 사회학, 심리학 등의 다양한 분야에까지도 성공적으로 확장 되었으며 최근에는 조직을 설명하는 데에까지 유용성을 보이고 있다. 그러나 다윈의 진화론과 그 계승이론들로는 설명하기 어려운 부분들이 드러나고 있으며 이론적 논의에도 수정되어야 할 점들이 상당 수 있다. 특히 오늘날은 돌연변이와 그렇지 않은 것의 구분이 모호해지고, 질서와 혼돈이 상호작용을 하는 융합과 초월의 시대라 할 수 있기 때문에 더욱 그러하다. 따라서 사회진화 방향의 모색은 다윈을 중심으로 하는 “고전적 진화론(Classical Evolution)”에서 그치는 것이 아니라, 이후의 “확장적 진화론(Extended Evolution)” 그리고 현재의 변화 속에서 드러나는 “포괄적 진화론(Inclusive Evolution)”에까지 이어져야 할 것이다. 이러한 다양한 진화론과 그것이 가지고 있는 방향성, 그 안에서 행위 하는 진화의 주체들을 표로 나타낸 것이 <표 5-1>이다.

<표 5-1> 다양한 진화론과 진화의 방향 및 주체

	관점	발전모형	방향성	주체
고전적 진화론	생물학적	선형적	일차원적 Uni-Dimensional	자연
	인간학적			이성적 인간
확장적 진화론	상호적	비선형적	다차원적 Multi-Dimensional	(이성·감성의) 양성적 인간
	사회적			
포괄적 진화론	생태적	다형적	공진화적 Co-Evolutionary	탈(脫)인간중심 HNHI(Human-Non Human Interaction)
	우주적			

진화론 각자에 대해 상세히 알아보기 전에 앞의 표를 간단히 살펴보면, 고전적 진화론의 경우 라마르크, 다윈 등이 주로 연구했던 자연·생물학적인 분야와 사회생

물학, 우생학 등을 예로 들 수 있는 인간학적 분야로 나눌 수 있다. 이 두 분야는 연구 대상이나 변화의 주체는 다르지만 발전모형이 선형적이고 일차원적이라는 점에서 그리고 연구의 수행자를 이성적 인간으로 상정하였다는 점에서 공통점을 지닌다. 한편 확장적 진화론은 사회진화론의 발전된 형태와 개방계(開放系, open system) 등으로 나타나는데, 주로 사회적이고 호혜적인 관점을 드러낸다. 허버드(Hubbard)가 주장하는 “의식적 진화(Conscious Evolution)”와 같은 일부 목적론적 진화모형도 확장적 진화론에 포함될 수 있다(Lombardo, 2001). 확장적 진화모형은 방향성은 가지나 비선형적이며 다차원적이다. 또 변화의 주체가 이성적 인간에 국한 되는 것이 아니라 이성과 감성을 동시에 지니는 “융합적 인간”이라 할 수 있다. 마지막으로 포괄적 진화론은 앙리 베르그손(Henry Bergson)의 창조적 진화(Evolution créatrice) 등 기존의 기계론적 진화론과 목적론적 진화론을 넘어서는 새로운 진화론적 개념이다. 포괄적 진화론의 변화 주체는 어떠한 인간인가에 대한 답이 아니라 과연 인간뿐인가에 관한 제안이다. 인간중심의 관점에서 벗어나서 인간과 인간이 아닌 존재의 상호관계를 중심으로 진화의 양상을 보고자 하는 것이다.

포괄적 진화론은 우주적이고 생태적인 관점을 가지며, 다방향적이고 공진화적인 모형으로 나타난다. 진보를 지향하기도 하지만 퇴보를 야기하기도 하며 기본적으로 질서를 추구하나 때로는 혼돈을 낳기도 하는 일련의 아이러니를 담아내는 개념이 포괄적 진화론인 것이다.

이 절에서는 세 가지의 진화 유형 중 처음 두 가지를 중심으로 진화론 개념을 구성할 것이다. 이어지는 절에서는 새로 제시되는 개념인 포괄적 진화론에 대해 보다 상세한 설명을 부연한 후, 포괄적 진화론의 의의를 밝혀보고자 한다.

2. 고전적 진화론(Classical Evolution Theory)

가. 생물학적 측면

고대 그리스의 자연철학자들은 “생명의 기원”에 대한 다양한 학설을 제시하였다. 기독교와 이슬람교는 세상을 창조한 유일신의 존재를 내세워 생명의 비밀을 풀고자

하였고, 동양의 유학자들도 ‘하늘 천’으로 상징되는 절대적인 것을 상징하여 인간의 근원을 밝히고자 하였다(Larson. 2006). 그러나 갈릴레오와 뉴턴 이후 근대과학은 신성과 인성의 철학보다는 ‘물리적 성질과 인과 관계’에 주목하였고 다윈은 현대의 무신론과 자연주의를 잉태하고 있었던 진화론을 등장시켰다. 초기 퀴비에로 대표되는 유신론적 과학자들은 성경에 기반 하여 창조의 신비를 과학적으로 증명하고자 하였으나 다윈은 과감하게 오직 과학과 물질에 기반 한 “종의 기원”을 주장하였던 것이다.

다윈 이전의 자연적 진화론(Natural Evolution)은 목적론적 성향이 강했다. 라마르크는 기린의 예를 들어 진화를 설명하고자 하였는데, 그에 따르면 진화란 ‘성숙’을 목적으로 하는 유전적 전달을 통해 이루어진다는 것이다. 즉 그의 진화 개념은 진보를 전제로 했다고 볼 수 있다. 그러나 다윈에게 진화란 사실상 발전이 아니라 변화와도 같은 것이었다. “자연선택”, “적자생존” 등의 개념으로 인해 다윈은 자칫 진화주의자로 오해되기도 하였다. 그러나 그에 따르면 진화가 진행되었다고 하여 반드시 고등생물이 되는 것은 아니다. 즉 다윈 이전의 진화론과 다윈의 진화론이 가지는 차이점은 그것이 진보를 상징 하는가 그렇지 않은가 하는 것이다.

(그림 5-1) 고전적 진화론 관련 도안



나. 인간학적 측면: 사회생물학, 우생학 등

사회생물학은 “사회학적 현상을 생물학적 지식을 이용하여 탐구하는 학문”이다. 따라서 사회생물학은 진화론과 유전적 논의에 기반하여 행동학, 생리학 등을 사회의 영역에 적용하는 것이라 할 수 있다. 에드워드 윌슨(Edward Osborne Wilson)의 저작인 『사회생물학(Sociobiology, 1975)』이 사회생물학의 시초라 할 수 있으며, 연구대상이 사회이기는 하나 인간이 이루고 있는 것이 아니라 인간 이외의 동물에 한정되어 있기 때문에 행동생태학이라고도 한다. 인간의 영역에 대해서는 학습이 진화에 따라 진보하는 유전적 기초에 의해 이루어진다거나, 문화가 유전자와 밀접한 연관을 맺고 있다는 등의 제안이 있다.

한편 우생학은 1883년 영국의 프랜시스 골턴(Francis Galton)이 처음으로 창시한 학문이다. 유전학·의학·통계학 등을 기초로 하여 ‘우수 또는 건전한 소질을 가진 인구의 증가를 꾀하고 열악한 유전소질을 가진 인구의 증가를 방지하는 것’을 목적으로 하였다. 따라서 ‘육체적 또는 정신적 결함을 가진 사람의 발생에 관한 모든 조건과 인자’가 연구의 대상이었다. 우생학에 기반 한 나치의 인종차별 및 학살행위는 우생학에 대한 비판을 가져올 수밖에 없었다. 로마 가톨릭 교회는 우생학에 대해 지속적으로 반대를 표명하였고, 영국의 평론가 길버트 체스터턴(Gilbert Chesterton)은 우생학을 “하나의 취미가 유행으로 바뀐 비열한 정신을 담고 있는 엘리트주의자의 농담”이라고 칭하였다(Chesterton, 1922; Larson, 2006에서 재인용). 이와 유사하나 유전적 요인을 통제하기 보다는 환경과 교육의 개선을 더 강조하는 학문적 경향은 우경학(優境學: euthenics)이다.

3. 확장적 진화론(Extended Evolution Theory)

가. 사회진화론(Social Evolution): 허버트 스펜서와 고전사회학자들

초기에 진화에 관한 논의는 단연 생물학적인 면에서 돋보였지만 이후 사회와 문화 등 넓은 측면에 적용됨에 따라 다양한 관점을 내포하게 되었다. 예종영(2004)은 생물학에 있어서는 다윈의 종합적 진화론(The Modern Darwinian Synthesis)이 대표

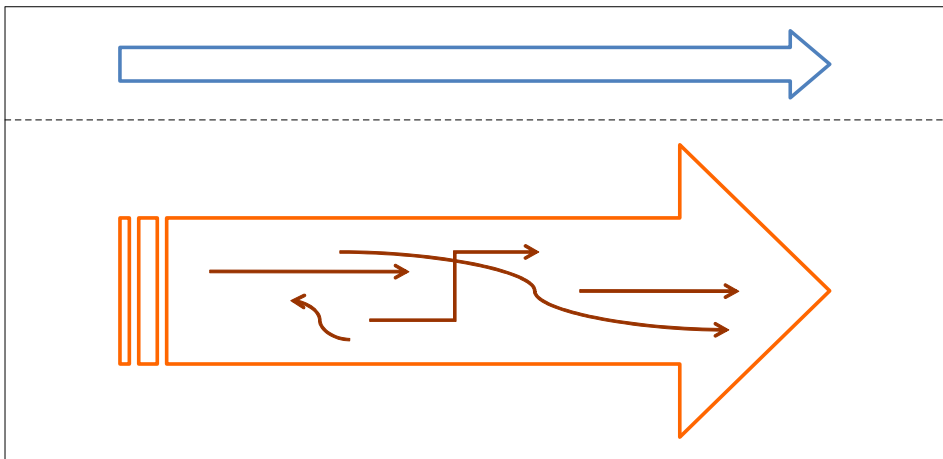
적인 이론으로서 확고한 위치를 차지하고 있지만, 사회과학에서는 그에 비견할만한 대표적 진화이론은 없다는 점을 들어 사회과학적 진화논의의 중요성을 역설한다. 그에 따르면 사회적 진화를 설명하는 진화이론으로서 광범위하게 수용되는 일관성을 갖는 통합이론은 없다고 볼 수 있다. 그러나 물론 인간의 생물체적 진화에 따른 인간의 사회적 활동의 변화 또한 하나의 연구 주제로서 손색은 없지만 거기에서 나아가지 못할 이유 또한 존재하지 않는 것이다. 따라서 비록 대표적 이론이라거나 오늘날의 학문적 주류라고는 할 수 없겠으나, 사회진화론을 살펴보는 자체는 유효하다고 할 수 있다.

허버트 스펜서(Herbert Spencer)는 유기체의 진보를 상정하지만 이것이 이데올로기적 기능을 수행한다고 억측하지는 않았다. 그에 따르면 ‘생존투쟁’으로 인해 사회 유기체의 점진적인 분화가 일어나는데, 이는 곧 “생리적 분업”이라 할 수 있다. 또한 의식적 고안으로서의 강제적 협력은 군사적 사회로 나타나며, 자발적 시장경제는 산업적 사회로 드러난다. 그는 산업적 사회에서도 여전히 초기단계인 군사적 요소가 잔재한다는 점에 대해 설명하지 못하였다는 한계를 가졌다. 이러한 한계는 진화를 단선적이고 일차원적인 모형을 통하여 보는 것에 내포된 문제점을 노정한다. 한편 캘리니코스(2008)에 따르면 카를 카우츠키(Karl Johann Kautsky)의 진화론적 사회주의는 유물론적 신라마르크주의(Materialistic Neo-Lamarckism)라 할 수 있다. 그는 유기체와 환경의 관계를 바탕으로 사회주의 체제를 전망하였다는 점에서 유물론적 라마르크주의자였으며, 헤겔의 단선적 진보모형 보다 다윈의 변화 개념을 보다 많이 수용했다는 점에서 라마르크주의 수정론자로 평가될 수 있다.

고전사회학자들 역시 사회진화론적 성격을 띠고 있는 이론들을 제시한 바 있다. 하지만 그들은 근대적 사고에 기반해 논의를 전개했기 때문에 고전적 진보론의 범주를 크게 벗어나지 못했던 것이다. 특히 헤겔이 주창했던 이원론적 변증법의 영향을 받았던 맑스의 경우는 인간의 근원적인 욕구를 충족하고자 하는 지점을 종착지로 삼는 발전모형을 제시하였다. 그러나 베버가 그러하였듯 고전사회학자들은 하나의 요인만을 가지고 사회를 설명하기 보다는 경제와 문화, 정치 등 다양한 측면에서

사회에 접근하고자 했다. 또 사회는 언제나 진보하고 있기 보다 어떤 면에서는 퇴보하는 모습을 보이기도 한다는 점을 간과하지 않았다. 바로 이 점이 고전적 진화론과 사회진화론의 대표적인 차이점이라 할 수 있는데, 이는 [그림 5-2]와 같이 표시할 수 있다. 즉 아래 그림은 고전적 진화론과 사회진화론이 진화의 방향을 설정하는 관점의 차이를 보여준다. 고전적 진화론이 보는 진화의 방향은 오로지 하나이자 단선적이다. 그러나 사회진화론이 제시하는 진화의 모습은 한 가지 방향을 추구하기는 하나, 그 내부적으로 다양한 방향과 과정을 취하는 별개의 사건들이 존재하는 것이다. 따라서 사회진화론은 고전적 진화론에 비해 보다 인간적이자 문화적인 측면을 지닌다고 할 수 있다.

[그림 5-2] 고전적 진화론과 사회진화론이 가지는 진화의 개념 차이



나. 사회진화론의 변형 및 계승: 위르겐 하버마스

위르겐 하버마스(Jurgen Habermas)는 진화론적 관점을 일부 받아들여 그것을 보다 사회적 설명에 적합하게 변형하고자 하였다. 하버마스의 이론은 지난 세기의 대표적인 사회진화론이라 할 수 있겠는데, 그는 생물학적 진화론과 가까웠던 스펜서와는 달리 역사의 전개과정에 대한 체계적인 이해와 관련해서 반드시 자연과학적

설명의 모형을 수용해야만 할 필요가 없다는 “방법적 자율성”을 강조하였다(임홍빈, 2003). 이러한 관점에 따라 하버마스는 고전사회학자들에게 상당 부분 영향을 미쳤던 사회진화론적 근간을 철저히 분석하면서 고전적 진화론과 사회진화론을 보다 차별화하였다.

하버마스는 “나는 사회체계들의 진화적인 변화를 설명하는데 있어 전개논리들(의식의 구조들)과 역사적 과정들(사건들)을 동시에 연관시켜 고찰할 것을 제안한다(Habermas, 1982; 이기상, 1987에서 재인용)”는 말로 자연진화와 사회진화를 구분 지었다. 그는 사회진화의 형태를 크게 ‘기술적 지식’과 ‘도덕적·실천적 지식’이라는 두 가지 차원으로 구별하여 보고자 하였는데, 이 점 역시 기존의 진화론에서 벗어나 고자 했던 특징적인 부분이다.

하버마스의 사회진화론은 인간이 가지고 있는 학습능력이라는 개념으로부터 출발한다. 그에 따르면 개인 차원에서 지니고 있는 인식능력과 행위능력은 학습능력으로 발현되는데, 학습능력은 학습과정을 거쳐서 사회의 ‘해석체계’ 및 ‘세계상 구조’에 동화된다. 이 과정에서 ‘진화적 학습과정’이 드러난다. 사회체계에 발생하게 되는 문제들을 해결하는 방법이 바로 진화적 학습이기 때문이다. 사회진화적 학습은 ‘세계상들 안에 구조 지어져 있는 인지적 잠재능력의 토대 위에서 “행위체계들을 변형조직”하는 데에 성립(Habermas, 1982; 앞의 글에서 재인용)’된다. 그리하여 이러한 행위체계의 변형조직은 새로운 수준에 도달하게 된다는 것이 사회진화에 대한 하버마스의 지론이다. “도덕적·실천적 의식 영역에서의 학습과정은 사회진화에 있어서 걸음걸이를 잡아주는 길잡이 역할을 한다(Habermas, 1982; 같은 글에서 재인용)”라는 서술은 그의 사회진화론을 한마디로 요약해 주는 것인데, 이기상(1987)의 논지에 따라 이를 재정리하면 다음과 같다.

(1) 사회발전은 진화적 학습으로 재구성해 낼 수 있는데, 그 까닭은 그 발전의 개별 단계들이 계속 잇따른 집단적인 학습단계의 논리로 입증될 수 있기 때문이다.

(2) 학습의 단계들은 집단적으로 분류된 의식구조의 전개로 표현되고 있으며, 이 의식구조의 지평 안에서 - 도덕적 실천적 통찰 영역에서의 변화의 주도아래 - 기술

적·조직적 지식의 지속적이지자 문제해결적인 개혁, 재조직 및 확장이 가능하게 된다.

다. 사회진화론에 대한 비판

사회진화론에 제기되는 첫 번째 비판은 자연의 공식을 알아보고자 했던 시도들이 인간의 소통으로 가능해지는 사회에 무비판적으로 적용되었다는 점이다. 베르그손은 스펜서의 사회진화론적 철학에 대하여 “그의 방법의 통상적 기교는 진화를 진화된 것(l'évolué)의 단편들로 재구성하는 데 있다”고 혹평하였다(Bergson, 1999). 진화를 지나치게 단순화하고 그 결과를 어떠한 고찰도 없이 단지 사회에 적용시키기만 하였다는 것이다. 이러한 문제점은 비록 사회진화론이 하나의 방향이나 요인을 설정한 것은 아니라는 점을 감안할지라도 회피하기 어려운 것이다.

사회진화론은 또 다른 측면에서 비판을 받는다. 다윈의 고전적 진화관에 기반해 사회를 분석하고자 하는 사회진화론은 ‘양육강식’과 ‘적자생존 원칙’이라는 특성을 함유한다. 그 결과 식민지배나 후진국 착취 등을 정당화 하는 수단이 되기도 하였는데, 이러한 점은 사회진화론에 나타나는 불가피한 현상임과 동시에 약점이기도 하다.¹¹⁾

제 3 절 포괄적 진화론(Inclusive Evolution Theory)

1. 인간중심적 사고에서의 탈피

가. 앙리 베르그손의 창조적 진화(Evolution Créatrice)

베르그손은 그의 저작 『창조적 진화(L'évolution créatrice, 1999)』에서 기존의 진화론과는 차별화되는 진화에 대한 인식을 보여주었다. 그는 인간의 지각과 이성적 능력으로 이루어지는 ‘인식의 고정된 틀’ 안에 자연과 진화 개념을 가둘 수 없다는 점을 지적하고, 그로부터 논의를 진행시켜 갔다.

11) 위키백과 참조(<http://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%82%AC%ED%9A%8C%EC%A7%84%ED%99%94%EB%A1%A0>)

베르그손에 따르면 창조적 진화란 ‘실재가 그 발생과 성장 속에서 추적되는 진정한 진화론’이라고 할 수 있다. 그의 대표적인 방법론인 “이원론적 일원론”에 따르면 창조와 진화를 연결시켜주는 고리는 “지속(duration)”이다(Bergson, 1999). 끊임없이 변화하는 상태들은(그것의 주체를 포함하여) 매 순간 새로운 것이라 할 수 있는데, 그들은 단절되어 있는 것이 아니라 지속되고 있는 것이다. 즉 베르그손은 인간의 능력으로는 인식할 수 없는 변화의 지점들을 지속이라는 개념을 통해 밝혀내고자 했다고 볼 수 있다. 근대 이후 인간사회를 지배하던 키워드인 이성의 한계를 명백히 인지하고, 더 넓고 광활한 시공간의 인식을 통하여 진화를 읽어내고자 했던 것이다. 따라서 그의 창조적 진화는 인간중심적 시각을 벗어날 가능성을 제시해주고 있다 하겠다.

나. 인간과 자연의 “자연스러움”: 로렌 아이슬리

고생물학자인 로렌 아이슬리(Loren Eiseley)의 논의 역시 진화의 생태적이고 우주적인 측면을 가늠케 하였다. 그는 『시간의 창공(The Firmament of Time, 1960)』에서 ‘자연스러움’에 대해 탐구하였는데, 이를 통하여 인간과 자연의 “본래(모습)”를 알아보고자 하였다. 아이슬리는 ‘세계’, ‘생명’, ‘죽음’, ‘인간’이 자연스러워진다는 것은 무엇인가, 또 그러한 것들은 어떻게 자연스러워지는가라는 의문을 제기하였다. 그에 따르면 인간이 안고 있는 기억들, 즉 경험이나 기록을 통하여 가지게 되는 증거나 지식들은 한정적이다. 자연은 인간들 스스로가 아는 것보다 훨씬 광대한 “시간의 창공”을 헤쳐 왔으며, 이는 고고학적 증거들로부터도 드러난다. 아이슬리에게 진화란 이러한 가늠할 수조차 없는 시간의 작용과 지질학적 변화를 통해 수면 위로 떠오르는 개념인 것이다. 따라서 아이슬리의 논의에 따르면 인간이 ‘자연스럽다’라고 하는 것은 본래의 자연스러움을 제약할 수 있으며, 진정한 자연스러움이란 오히려 인간의 이성적 판단과는 무관한 자연의 흐름과 인간본성으로부터 지각할 수 있는 것이다. 그의 진화에 대한 개념 역시 그러한 바, 이 점은 진화의 생태적이고 우주적인 측면을 나타내고 있다.

2. 다형적 모형으로의 접근

가. 니체의 다윈주의 비판

프레드리히 니체(Friedrich Wilhelm Nietzsche)는 그의 대작 『차라투스트라는 이렇게 말했다』(Also sprach Zarathustra. 1883~1891)에서 다윈주의에 대한 비판을 내포하는 변형된 진화론을 펼쳤다. 니체는 다윈주의가 가지고 있는 문제의 핵심을 “잘못된 낙관주의”라고 보았는데(정낙림, 2008), 이는 인간과 동물의 주요한 차이점을 제대로 파악하지 못한 데에서 비롯된다. 기존의 진화론은 외적환경에 대한 동물 또는 인간의 대응책을 적응이나 진보라 표현하였다. 그러나 니체에게 이러한 접근은 인간을 매우 소극적인 존재로 판단하는 것이며, 위대한 삶으로 나아갈 길을 막아버리는 것이나 다름없었다. 그는 “다윈주의에 대하여(……) 나는 인간에 대해서만 관찰할 것이며, 또한 보다 약하고 변종된 본성을 토대로 하는 인간의 고상함의 법칙에서 동물의 진화를 추론하는 일에 대해 경계하려 한다(Nietzsche. 1975~1976)”고 지적하였다. 이렇듯 니체의 다형적 진화론은 하나의 형태의 진화를 주장하는 다윈주의와 차이를 보인다. 따라서 정낙림(2008)은 『차라투스트라는 이렇게 말했다』에서 “낙타 → 사자 → 아이, 혹은 원숭이(짐승) → 인간 → 위버멘쉬”와 같은 진화모형을 유추하는 것은 다음의 네 가지의 이유에서 잘못된 것임을 지적하였다. 첫째, 니체가 제시한 변화는 다윈의 진화론처럼 보다 강하고 환경에 잘 적응하는 방향으로 나아가는 순 방향의 형태를 나타내지 않으며, 오히려 인간이 동물로 후퇴할 수 있음을 지적한다. 둘째, 다윈의 진화론은 유(Gattung)의 전체적 진화를 신봉하지만 니체는 유로서의 인간의 변화를 거부한다. 셋째, 만약 다윈의 진화론을 받아들인다면, 진화는 적자들이 생존하는 방향으로 나아가야 할 것이다. 또 자연에서 적자는 일반적으로 보다 크고 강한 경향성을 띤다. 그러나 사자에서 아이로의 변화는 강함에서 부드러움으로, ‘나는 하기를 원한다’의 욕망에서 ‘나는 놀이한다’는 순진무구의 유희적 세계로 나아간다. 이것은 다윈적 진화론과 명백히 모순되는 지점이다. 즉 니체가 말하는 변화는 다윈의 형질변화라는 진화의 산물이 아니라 바로 힘에의 의지의 차이에서 기인한다. 넷째, 다윈은 생물의 진화가 주변 환경에 적응(Anpassung)하는 능

력에서 비롯되었다고 본다. 여기서 생물은 매우 소극적 자세를 취한다. 그러나 니체에 따르면 자연은 곤궁에서가 아니라 과도(홀러넘침)에서 발전이 성취된다. 즉 발전은 힘의 의지에 기인하며 그것은 힘의 극대화, 충만 그리고 홀러넘침을 통해 이루어진다는 것이다.

이렇게 다윈주의와는 차별화 되는 니체의 진화론에서 유추할 수 있는 진화모형은 다형적인 것이라 할 수 있다. 진화는 일 방향적이지도 않고, 하나의 유를 포괄하지도 않으며 환경에 대한 소극적 적응에서부터 나오는 것도 아니다. 특히 “강함”뿐만 아니라 “욕망”이나 “유희”와 같은 다양한 요인들로부터 진화의 원동력이 나온다는 지적은 진화가 단선적이고 일방향적인 모습으로 나타나는 것은 결코 아니라는 점을 깨닫게 한다.

나. 진보에의 리드미컬한 추동, 카오스: 롬바르도

포괄적 진화의 개념을 더욱 풍부하게 하는 것은 토마스 롬바르도(Thomas Lombardo)의 논의이다. 그는 창조와 파괴가 공존하는 혼돈 즉 카오스의 의의에 대해 심도 있게 고찰하였다. 이전의 시대에서 카오스가 가지는 의미는 매우 소극적인 것이었다. 질서를 어지럽히고 사회적 혼란을 야기하며 불안정하고 병리적인 상태를 가져오는 것이 바로 카오스였던 것이다. 그러나 롬바르도는 “카오스가 질서를 주도할 수 있으며 반대로 질서가 카오스를 이끌어갈 수 있다”고 말한다(Lombardo, 2001). 이렇게 카오스가 수행하는 기능에 주목하는 점은 쿤의 패러다임과도 유사하다. 쿤은 어떠한 이론이 절대적으로 옳은가 즉 자연의 질서에 대한 확고한 믿음에 주목하기 보다는 그러한 패러다임이 수립되고 해체되는 과정, 즉 이전의 이론가들에게는 카오스와도 같은 상태에 의미를 두고 과학자들의 세계와 과학교과서들을 바라보고자 하였다. 이와 마찬가지로 롬바르도 역시 인간의 이성을 중심으로 하는, 하나의 질서 잡힌 사회를 이상적인 것으로 보기보다 이전과는 다른 패러다임을 가지고 각 시대를 설명하는 방식을 지향했다. 그에 따라 현대는 안정과 극적인 변화가 리드미컬하게 진화를 추동하는 시대이며 때때로 혁명적 변화가 일어나는 시대라고 설명할 수 있다. 또 인간적 측면에서의 진화뿐만 아니라 우주적 진화, 시간의 진화론 그리고 진

보로서의 진화론 등 다양한 관점에서 진화를 바라볼 수 있는 시각을 획득했다고 할 수 있다.

3. 총체적 관점으로서의 포괄적 진화론

이 장에서 제시하고자 하는 포괄적 진화론은 이러한 개념에 착안한 탈인간중심적이며 공진화적인 모델이다. 포괄적 진화론의 관점은 사회적인 것을 넘어서서 환경의 변화를 두루 포함하는 우주적이고 생태적인 것을 지향하고 있다. 따라서 진화의 주체는 이성적 인간이나, 이성과 감성이 복합적으로 작용하는 융합적 인간 등 인간 중심이었던 데에서 벗어나 인간과 인간이 아닌 것의 관계, 즉 HNHI(Human-Non Human Interaction)적인 존재가 되는 것이다. 또한 발전의 모형이나 방향성의 측면에서도 일차원적 선형모형이나 다차원적 비선형모형보다는 공진화적 상호모형이 포괄적 진화론에 부합된 것이라 할 수 있다. 따라서 포괄적 진화를 간명히 정리하자면, 기존의 인간중심적 사고에서 벗어난 HNHI적이며 다형적 모형과 다차원적 접근이고 부분적 현상을 초월한 총체론적 관점을 지향하는 것이라고 말할 수 있다.

제 4 절 소결: 소통사회의 미래상

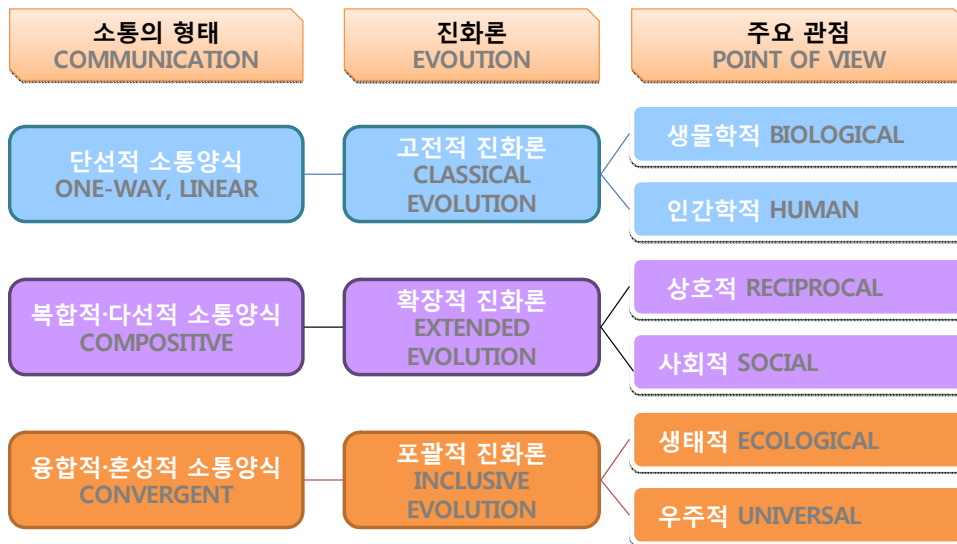
이 장에서는 융합적 사회의 전망, 인식 범위의 확장을 서술하였는데, 소통양식의 변화 또는 소통의 형태와 사회진화의 주요 내용은 [그림 5-1]과 같이 종합적으로 도시할 수 있다.

단선적 소통양식은 고전적 진화론과 그 관점을 같이한다고 볼 수 있다. 고전적 진화론은 다윈으로 대표되는 생물학적 관점과 골턴 등의 인간학적 관점으로 이루어지는데 일차원적이며 일방향적이다. 확장적 진화론은 이와 달리 상호적이고 사회적인 관점을 견지한다. 이는 매스미디어가 가졌던 사회적인 영향력과 당대의 광범위적 교류상태를 고려하였을 때의 방사적 소통양식과 비슷한 맥락 위에 놓여있다고 볼

수 있다. 이전과는 차별적으로 생태적이고 우주적인 관점을 가지는 포괄적 진화론의 경우에는 인간의 이성과 감성이 융합되고 인간과 인간이 아닌 존재들이 소통하는 융합적 소통양식과 동일 선상에 있다고 볼 수 있다. 또 읽거나 쓰는 것뿐만 아니라 듣고 만지는 소통이 가능해진다는 점에서도 포괄적 진화론과 혼성적 소통양식은 서로 밀접한 연관성을 지닌 것이라고 말할 수 있다.

따라서 소통사회의 미래상은 포괄적 진화론으로부터 찾아볼 수 있다. 복잡다단하고 급변하는 사회의 청사진을 그리기란 미궁의 통로를 찾는 것만큼이나 어렵다. 그러나 융합적 소통양식으로의 변화과정은 이러한 카오스를 풀어갈 아리아드네의 실타래가 될법하다. 시공간에 구애받지 않고 확장된 감각을 이용하여 자유롭게 소통하는 것이 융합적 소통양식에 기반한 사회의 소통방법이라면, 인간과 인간이 만들어 낸 질서에 고착되지 않고 좀 더 유연하고 상생적인 사회로 나아갈 것이라는 전망을 제기할 수 있는 것이다.

(그림 5-3) 소통양식의 변화와 사회진화



제 6 장 “신(新)소통사회”와 그 적들

융합적 사회질서로의 이행은 사회발전에 기여할 여지가 많지만 새로운 역기능을 초래하기도 한다. 엄청난 사회문화적 잠재력을 내포한 융합은 합류적 경향과 더불어 분산이라는 역리적 현상을 동반하기 때문이다. 융합과 분산이 마치 원심력과 구심력 같이 동시에 작용하는 이율배반적 상황에서 융합시대의 새로운 소통질서의 특성들이 때때로 사회를 파국으로 인도할 위험성을 드러낼 수 있음을 배제할 수 없다.

신(新)소통사회의 위험성은 해당 사회를 살아가는 이들에게 ‘우리(cage)’로 작용할 수 있다. 합리성이 지나치게 사회를 지배하게 되어 다른 합리성들이 축소되고 인간은 자유로워지기는커녕 오히려 합리성의 쇠우리에 갇히게 된다는 베버가 말하는 근대사회의 쇠우리(iron cage)처럼, 소통이 중시되는 융합사회는 언어 구속성의 문제가 내재해있는 ‘언설의 우리’(lingua cage)가 문제시될 수 있다. 즉, 소통양식의 끊임 없는 변화를 가져오는 융합으로 인해 사회체계에서 소통의 중요성이 증대되고 소통의 활동 영역이 확장됨으로써 활발하고 자유롭게 커뮤니케이션이 이루어질 것으로 기대되지만, 다른 일면으로 역기능을 발생시키는 위험성도 존재한다. 확장된 소통 영역 속의 통제와 감시 등이 오히려 소통의 흐름을 막고 실질적으로 소통이 이루어지지 않게 할 수 있는 것이다. 눈에 보이거나 직접적으로 체감할 수 있는 상황보다 더 무서운 상황, 요컨대 자율성을 행사하는 듯하지만 자율성을 박탈된 경우에 봉착할 수 있으며, 소통을 하되 소통으로 억압당할 수 있는 가능성이 있기에 융합사회가 폐쇄적 상태로 전락할 위험성이 내재해 있다.

기대와 우려가 교차하는 이러한 모순적 상황은 자율성을 본령으로 해야 할 융합시대의 새로운 소통질서가 과도(overshoot) 혹은 부적합(misfit)하게 작용함으로써 발생하는 일탈이라고 볼 수 있는데, 이러한 일탈은 시민사회, 국가, 시장 영역에 걸쳐

서 목도할 수 있다. 사회의 모순적이고 역설적인 모습은 역사적으로 새로운 것이 없지만 신소통사회는 그 정도와 방향이 손쉽게 예측하고 대응하기 어려워 그에 대한 별도의 관심이 요구된다.

제1 절 새로운 소통질서의 형성

디지털 기술의 발전에 따라 방송과 통신의 융합으로 대표되는 미디어 융합이 등장한 이래, 현대사회는 미디어 융합을 넘어 ‘보편적 융합의 시대’로 나아가고 있다. ‘융합화’는 기술적 차원뿐만 아니라 정치적, 사회적, 경제적, 문화적 차원에서 구조적 융합관계를 내포하는데, 단계별로 ‘기술의 융합’에서 ‘콘텐츠 또는 서비스의 융합’으로, 그 결과 ‘산업의 융합’뿐만 아니라 ‘사회의 융합’까지의 융합구조를 이루어 내고 있다(송해룡, 2008). 사회의 전반적인 영역에 걸쳐서 융합현상이 나타나는 ‘보편적 융합의 시대’에는 새로운 소통 질서가 형성된다. 소통 영역의 외연, 소통 주체의 변화, 소통 대상의 확장, 소통 수준의 심화 현상이 발생하는 것이다. 더구나 정보통신 매체의 발달로 전달하고, 받으며, 매개하는 수단이 폭증함으로써 사회는 거대한 소통의 체계로 변신하고 있다. 이 같은 보편적 융합이 신소통사회의 등장을 야기한다고 말할 수 있다.

새로운 소통질서가 구축된 소통사회의 미래상은 앞서 서술한 제4장 새로운 소통이론과, 제5장의 새로운 소통양식과 사회진화의 향방에 기초해 예견할 수 있는데, 그 형성 배경은 다음과 같이 정리할 수 있을 것 같다. 우선 미디어 융합을 이끄는 디지털 기술은 ‘접속’을 용이하게 한다. 대부분의 소통은 소통의 대상이 있으며 그 대상과 소통을 하기 위해서는 소통의 대상과 만남을 가져야 한다. 직접적 대면 접촉을 할 수도 있고, 편지를 주고받을 수도 있다, 전화를 할 수도 있으며, 라디오나 텔레비전 등의 미디어를 통하거나 인터넷을 이용할 수 있다. 이처럼 만남의 방법은 매우 다양하다. 그런데 기술사회적 진전과 함께 소통 방식 또한 다양해졌으며 보다 편리해지고, 시간과 비용 등을 절약할 수 있게 되었다. 그러나 융합 미디어는 단순히 소

통의 매체가 다양해지고 편의성이 나아졌다는 의미만을 함유하지 않는다. 다양한 매체가 등장하고, 많은 사람들이 보편화된 미디어에 쉽고 실시간적으로 접근할 수 있게 되면서 소통이 폐쇄성에서 개방성으로, 위계적에서 수평적으로, 일방성에서 다방향성을 취하게 된다. 또 단순히 인간과 인간과의 접속만이 아니라 인간과 사물간의 접속이 활성화된다는 점도 짚고 넘어가야 할 부분이다.

감각의 확장 역시 융합사회의 중요한 변화에 속한다. 다양한 감각을 이용한 소통이 가능해지는 것이다. 손으로 편지를 쓰고, 말을 하고 귀로 들으며 전화를 하던 사람들이 정보화가 되면서 키보드를 두드리고 마우스를 클릭하여 소통을 하게 되었다. 그러나 최근 영상통화폰이나 유튜브 등을 통해 볼 수 있듯이 영상으로 서로 소통하기도 하고, 터치폰이나 닌텐도 등의 전자기기 화면에 직접 손을 대고 움직여 정보를 바꾸거나, 닌텐도 Wii 게임처럼 나의 움직임을 통해 게임 캐릭터의 동작을 조종하기도 한다.

마지막으로 융합사회는 이성적이고 건조한 지식만이 아니라 감성을 내재한 스토리가 소통의 소재가 되고 있다. 영국의 신인 발굴 오디션 프로그램에서 우승한 폴 포츠(Paul Potts)가 노래를 부르는 동영상은 인터넷과 방송을 통해 세계 전역으로 파급되었다. 전문가적 입장에서 보자면 그의 노래에 기교가 부족하였을지는 몰라도 세계인들이 그의 동영상을 클릭하고 퍼나르기를 하며 열광하였던 것은 감성적 일체성을 기반으로 한 공감의 위력이라 아니할 수 없다. 이렇듯 이성중심적 상황을 벗어나 감성적 접촉성을 늘어나가면서 신소통사회에는 이성과 감성을 포괄하는 소통문화가 자리잡혀가게 된다.

이상과 같은 진술들에 근거해 신소통사회를 정의내리자면, 우선 사회적 개방성의 지표로 간주되는 ‘사회적 자유도(societal degree of freedom)가 대단히 높은 사회’라고 말할 수 있다. 그러나 사회적 개방성이 높은 신 소통사회는 ‘고도의 불확실성을 특징으로 하는 사회’로도 볼 수 있다. 융합으로 인하여 모든 것의 경계들이 모호해지고 이질적인 것들이 서로 섞이고 겹쳐져 혼성적인 면을 드러냄으로써 방향성이나 질서를 발견하기 어렵게 되어가고 있기 때문이다. 많은 정보가 흘러넘치면서 어떤

것이 옳은 것인지 그른 것인지 손쉽게 식별할 수 없을 뿐 아니라 대응하기 어려운 난제들도 속출하게 된다. 더구나 이성적 합의와 감성적 공감의 교차함으로써 초감성적인 ‘다중’이 계몽적 공중에 대신해 사회 전면에 진출하게 된다. 소정의 목표나 행동양식 대신 액면그대로의 다중성(multiplicity)을 지닌 다중에게는(Negri and Hardt, 1933) 무의식적 모방이 횡횡하며 감정 과잉으로 인한 쓸림 현상도 빈번하다. 이런 의미에서 신소통사회는 불확실성과 혼돈성이 매우 높은 사회라고 말할 수 있다.

보편적 융합의 시대에서 등장하는 신소통사회는 일면 새로운 소통적 질서에 상응한 참여, 개방, 공유의 공간이 창출되면서 사회적 자유도를 극대화하는 쪽으로 진화해 나아가고 있지만, 교접불가하던 것들이 서로 접합되면서 내적 모순이 많은 사회로 이행하고 있기도 하다. 이런 의미에서 신소통사회는 ‘다중적 모순사회’로서 규정할 수 있다. 이렇듯 신소통사회에서는 ‘혼돈의 극한 상황’으로 치달을 가능성이 상존하는 바, 혼돈 국면에서 파생하는 역기능 요소들을 혼돈의 극점에 도달하지 않도록 적절히 제어하면서도 포괄적인 사회진화를 도모하는 방안을 모색하는 일이 보다 적극적으로 모색되어야 할 것이다.

제 2 절 신(新)소통사회의 역기능

플라톤(Plato)의 『파이드로스(Phaedrus)』에는 이집트를 통치하던 타무스 왕의 이야기가 등장한다. 타무스는 수, 계산, 기하학, 천문학, 문자 등 많은 것을 발명한 신이었다. 테우스는 자신의 발명품들을 타무스에게 보여주면서 그것들을 이집트 사람들에게 널리 알려 보급하라고 명한다. 타무스는 각 물건들의 용도를 물었으며 테우스가 그것들을 설명할 때마다 그 주장의 타당성을 고려하여 발명품에 대해 찬성과 반대를 표시했다. 그러다가 문자에 도달했을 때 테우스는 다음과 같이 선언했다. “왕이여, 여기에 내가 심혈을 기울여 완성한 작품이 있소. 이것은 이집트인들의 지혜와 기억력을 늘려줄 것이요. 기억과 지혜의 완벽한 보증수표를 발견해낸 것이지요.” 이에 대해 타무스는 다음과 같이 대답한다. “모든 발명가의 모범이 되시는 테

우스여, 문자를 습득한 사람들은 기억력을 사용하지 않게 되어 오히려 더 많이 잊게 될 것입니다. 기억을 위해 내적 자원에 의존하기보다 외적 기호에 의존하게 되는 탓이지요. ... 그들은 적절한 가르침 없이도 많은 정보를 받아들일 수 있게 될 것이고, 따라서 실제로는 거의 무지하다 할지라도 지식이 있는 것으로 인정받게 될 것입니다. 그리고 그들은 진정한 지혜 대신 지혜에 대한 자만심으로 가득 차 사회에 짐만 될 것입니다”(Postman, 2001).

이 신화는 문자가 인간 역사의 최대의 발명품으로써 그 혜택이 엄청난 반면 사람들의 기억력을 약화시키는 등의 문제를 야기함을 이야기한다. 즉 기술적 진보는 빛나는 신세계를 약속해주지만, 기술의 가능성이 부메랑으로 작용해 문제를 일으킬 수 있음을 간과해서는 안 된다는 점을 말해주고 있다. 어떠한 기술이든지 사람들에게 혜택뿐 만 아니라 무거운 짐을 안겨주는 이러한 현상은 역사상에서도 쉽게 발견할 수 있다. ‘융합’도 마찬가지다. 물론 신소통사회에서 융합이 단순히 기술의 융합만을 의미하는 것은 아니지만, 미디어 융합이 매우 중요한 위치를 차지한다는 점에서 상기 신화는 신소통사회에 막바로 적용가능하다. 양지가 있으면 음지가 있듯 신소통사회도 사람들에게 새롭고 환상적인 미래를 제공해주는 동시에 잡음을 일으킬 수 있는 요소들이 잠재되어 있는 것이다. 피에르 부르디외(Pierre Bourdieu)는 “커뮤니케이션에서 가장 두려운 것은 커뮤니케이션에 대한 무의식인 것이다.”라고 말한 바 있다(Ramonet, 1999). 소통이 중요한 융합사회에서는 소통으로 인한 잡음을 없애거나 줄이기 위해서는 융합을 통한 커뮤니케이션을 단순히 즐기기보다 우리 사회에 부메랑으로 작용할 수 있는 신소통사회의 역기능적 요소를 예견하고 대응하는 일이 중요하다고 본다. 더구나 신소통사회의 문제점들은 개별적 수준에서 그치는 것이 아니라 사회 전체에 악영향을 끼칠 것으로 예상된다. 이러한 “신소통사회의 적”들을 시민사회, 국가, 시장 영역으로 나누어 살펴보도록 하자.

1. 시민사회 영역: 조율의 위기(Crisis of Alignment)

융합 사회의 등장으로 인하여 일반 시민들의 소통 공간은 보다 확장되었다. 소통

은 이전의 소통보다 개방성·유연성·다양성이 보다 더 증가할 뿐만 아니라 이동성과 휴대성이 발전하면서 누구든, 누구에게, 언제 어디서, 모든 문제를 놓고 이야기할 수 있는 전재성이 강화되었다. 사람들의 사회활동 공간이 확장되었으며 사람들의 자유가 신장되었다. 정보 접근의 자유도가 높아졌으며 선택이 다양화되고 자발적인 참여와 활발한 의사소통도 가능해졌다. 따라서 그동안 수동적, 수용적이었던 시민들이 적극적으로 능동적인 주체로서 시민사회 영역에서 활동할 수 있게 된 것이다. 그렇지만 신 소통양식에 준거해서 발전해가는 시민들의 사회활동 공간의 폭이 넓어지면서 그 공간을 이용하는 이들도 많아지게 되었다. 더불어 교환하는 정보가 증가하고, 교류가 활발해지면서 ‘정보 홍수’ 상황이 극대화될 가능성이 높아졌다.

가. 정보의 홍수

1950년대 알버트 아인슈타인(Albert Einstein)은 20세기에 터진 세 가지 커다란 ‘폭탄’은 인구 폭발, 핵폭탄, 그리고 텔레커뮤니케이션의 폭발이라고 하였다. 컴퓨터 예술 이론의 개척자인 로이 애스콧(Roy Ascott)은 이것을 정보의 홍수, 즉 ‘제2의 대홍수’라고 하였다(Levy, 1997). 1962년 도시사회학자 리처드 마이어(Richard Meier)는 50년 내에 사회가 데이터의 범람에 직면하게 될 것임을 예고하기도 했다(Shenk, 2000). 세계적 기호학자 움베르토 에코(Umberto Eco) 역시 정보과부화 현상에 대해서 언급하며 단순히 과다한 정보만이 문제가 아니라 명칭하거나 나쁜 정보의 존재에 대해서도 지적하며 다음과 같은 말을 한 바 있다. “우리는 인터넷을 신에 비유할 수 있을 것입니다. 『신곡』에서 단테는 신을 우주의 모든 지혜를 담고 있는 하나의 덩어리로 보았습니다. 그에게 있어서 신은 세상에 존재하는 모든 지혜와 지식들을 담고 있는 존재였던 것이죠. 그에 비해 인터넷은 모든 정보를 담고 있되 일종의 지식 과다 상태에 있습니다. 그것은 좋은 것과 나쁜 것을 구분하지 못합니다. 그래서 저는 이렇게 말하고 싶습니다. 인터넷은 신이다, 하지만 아주 멍청한 신이다!”라고 말이다.¹²⁾ 이처럼 정보홍수 상황은 많은 학자들에 의해 이미 예견된 상황이었다.

12) <http://blog.naver.com/penderman?Redirect=Log&logNo=120055180389> 원문은 ‘빌리

융합사회가 새롭게 제공하는 공간은 경계가 없고, 하이퍼링크에 의해 연결되는 중층적 구조를 지니고 있으며 실시간적이고 동시에 정보 교류가 이루어지기에 역동적이고 예측 불가능한 성격을 가진다. 많은 학자들이 경고했듯이 기하급수적·폭발적·카오스적으로 급팽창하는 텔레커뮤니케이션은 새로운 홍수를 만들어내고 있다. 가공되지 않은 가용 자료의 양은 가속적으로 배가하고 있으며, 정보 사이의 연계의 밀도도 데이터뱅크·하이퍼텍스트·통신망을 통해 엄청나게 촘촘해지고 있다. 개인 사이의 다방면적인 접촉은 견잡을 수 없이 늘어나고 있다(Levy, 1997). 여기저기서 생성되는 정보들은 내용의 질에 상관없이 넘쳐나고 있으며, 단순히 정보 양의 증가뿐만 아니라 불건전한 정보가 대량으로 유포가 되어 문제가 되기도 한다. 수많은 정보를 거르고 고르는 작업이 제대로 이루어지지 않은 채 무차별적으로 퍼져나가고 있다. 이로 인해 사람들은 정보 스트레스에 시달리게 된다. 새롭고 창의적인 정보들이 지속적으로 생산되어 융합공간을 다채롭고 풍부하게 만드는 것이 아니라 끊임없는 펄질과 나르기로 인하여 복잡성만 증가시킬 수도 있다. 또 일부 정보는 과잉정서를 불러일으켜 무의식적으로 동조하여 왜곡된 행동들을 불러오기도 한다. 특정한 방향성이 없는 이러한 상황은 인지적 혼돈성을 가중시키고 있다. 따라서 융합사회에서 엄청나게 증대된 사회적 행위자들의 자율성에도 불구하고, 그들은 행위의 자율성을 기대만큼 만끽할 수 없다. 이렇게 혼돈성과 불확실성이 누적됨으로써 사회는 더 이상 수습이 어려운 상황으로 까지도 나아갈 수 있다.

나. ‘소외적 혼돈’ 혹은 ‘혼돈적 소외’

정보 홍수 상황은 융합사회를 살아가며 정보를 이용하는 시민 주체들에게 직접적인 타격을 줄 수 있다. 시민들은 혼란을 겪거나 자신이 가야할 길을 곧잘 잃어버릴 위험성이 높아졌다. 게다가 시민들이 겪는 위기 또한 매우 복잡하다. 정보 홍수가 ‘복합적 병리현상’을 야기하기 때문이다. 현대 사회의 문제점으로 제시되었던 소외

지보이스(villagevoice) 2005. 6. 28자 기사.

<http://www.villagevoice.com/2005-06-28/books/eco-and-the-funnymen/1>

(alienation)와 아노미(anomie)가 동시적이고 복합적으로 나타나면서 ‘anomilienation’ 혹은 ‘alienomie’ 라고 칭할 수 있는 현상이 발생한다고 볼 수 있다. 넓디넓은 소통공간에서 정보적 혼돈과 무질서로 인해 발생하는 불확실성으로 인해 융합사회를 살아가는 사람들이 고립화, 주변화되는 것이다. ‘소외’와 ‘혼돈’이 복합적으로 발생하여 ‘소외적 혼돈’, ‘혼돈적 소외’상태가 되는 복합적 병리 현상이 시민사회 영역에서 노정되고 있다.

움베르토 에코의 소설 『로아나 여왕의 신비한 불꽃』은 융합사회에 걸맞게 동화, 그림, 대중가요, 광고 이미지 등을 활용한 하이퍼텍스트적 작품으로, 거기서는 소외적 혼돈 혹은 혼돈적 소외 상태에 놓인 인간의 모습의 일단이 소개되고 있다. 『로아나 여왕의 신비한 불꽃』의 주인공 고서적상 압보는 어느 날 사고를 당한다. 그런데 사고 이후 그는 백과사전식 기억은 여전히 가지고 있지만 정작 자신과 관련된 기억은 남아있지 않다. 엄청난 지식과 정보를 가진 주인공은 유명한 희곡의 대사를 줄줄 외우지만 자신이 누구인지는 모르는 것이다. 압보는 자신의 개인적인 기억을 찾아 떠나지만 그 과정에서 많은 혼란을 겪는다(Eco, 2004). 압보처럼 엄청난 정보의 홍수 속에서 사람들은 많은 정보를 가지고 있지만 그 정보를 감당하지 못하며, 필요한 정보를 찾지 못해 헤매고 정보를 자신이 직접 통제하고 조작하기 어렵다. 또 정작 중요한 자신을 잃어버리며 육체는 어떠한 공간에 있지만 실질적으로는 소외되는 상태에 직면한다. 이처럼 정보는 풍요롭고 넘쳐나지만 사람들은 오히려 더 멍청해지고 소외감을 느낄 수 있는 것이다.

핀란드 사회학자 자코 레토넨(Jaako Lehtonen)도 과도한 생산 및 분배의 메커니즘은 인간의 정보 처리 능력을 앞질러 급증하면서 사람들을 정보 처리 결손 상태로 남겨두었다고 지적하였으며, 『뉴로맨서(Neuromancer)』에서 ‘사이버 공간’이라는 개념을 만들어낸 윌리엄 깁슨(William Gibson) 역시 미래인들이 정보 과부하로 인한 신경 쇠약 증후군이라는 질병에 걸릴 것이라는 암울한 예견을 제시한 바 있다. 데이비드 쉐크(David Shenk)는 이러한 상황을 ‘데이터 스모그(data smog)’라고 칭하면서 만지는 것마다 즉각적으로 황금으로 변화하지만, 더 이상 먹을 수도 마실 수도 없다는 사실

을 알아채게 되는 미다스 왕처럼, 정보가 가장 가치 있는 상품이 되는 시대에 사람들은 정보 미다스(Information Midas)가 되어버린 것 같으며 사람들은 너무나 많은 정보 앞에서 기억을 상실하고 박탈감을 느껴버릴 수 있다고 진단하였다(Shenk, 2000).

미디어 융합이 제공하는 자율성을 적극적으로 활용하면 시민사회의 능동적인 주체가 등장할 것임이 분명하다. 그렇지만 한편으로는 정보 범람 상황으로 인하여 사람들이 시민으로서의 역할을 덜 숙고하게 되어 부유하는 정체성을 가지고 행동하게 되면, 기존 상황을 수동적으로 수용하는 ‘방관자’나 참여하되 주체적인 관여보다 단순몰입적인 참여로 일관하는 수동적 참여자가 증가하는 바람직하지 않은 상황이 불가피하다.

방관자란 부유적 정체성(floating identity)을 지닌 구경꾼을 뜻한다. 발터 벤야민의 『아케이드 프로젝트(Passagenwerk)』에서 군중 속에 자신을 숨기고 파리의 거리를 헤매며 도시를 관찰하나 집단의 일부가 되지 않고 스스로 소외되는 산보객(falneur)이 그 전형에 해당한다. 다양한 정보를 자신의 목적에 맞게 선택을 하고 이를 활용하며, 더 나아가 생산까지 하며 다른 이들과 활발한 커뮤니케이션을 하며 자신의 의견을 표현하며 행동하는 주체가 아니라 혼돈의 상황을 컨트롤 하지 못하고 그저 방관자적 소비자로 잔류하는 것이다. 이들은 국가와 시장이 미디어 융합을 통하여 시민사회를 통제하고 감시한다 할지라도 문제의식을 가지고 적극적인 움직임을 보이지 않으며 그저 주어진 상황에 동조할 가능성이 높다.

한편 수동적인 참여자도 등장할 수 있다. 수동적인 참여자는 지젝의 “상호수동성(interpassivity)” 의미를 통해 적시할 수 있다. 융합사회로 인해 형성된 신소통사회에서는 상호작용성과 능동성이 매우 중요한 의미를 가진다. 그렇지만 상호수동적 참여자는 주체의 수용성을 타인이 가져가는 것, 자신의 수용성이 아니라 상호적 수용성, 즉 자신의 수용성을 타인에게 전가, 전치시키는 현상을 뜻하는 상호수동성을 지니게 된다. 즉 지젝의 다음과 같은 문구 “그들은 자기가 하는 일을 알지 못하나다.”라는 구절을 통해 살펴 볼 수 있듯, 융합사회는 원천적으로 주관적 판단을 할 수 있는 주체들로 하여금 수동적 존재로 전환시킬 개연성이 있다. 상호작용에는 서로

간의 주체적인 의식과 그러한 의식에 기반하는 행위가 수반되어야 목적한 방향성에 영향을 미치는 명확한 행위의 도출이 가능하다. 그러나 신소통사회의 역기능의 일환으로 등장하는 상호수동적 참여자는 주체적 참여에 임하기보다 객체적 참여자로 전락하게 된다. 많은 사람들이 그렇게 이야기하고 그렇게 행동하니깐 단순히 따라가는 것이다. 방관자와 수동적인 참여자 모두 정보대란 속에서 혼돈과 무질서를 극복하고 복잡성의 문제를 해소하기 위해 소통능력을 향상시키는 대신 주어진 상황에 적응하기 급급한 추수적 태도를 보인다.

복잡다단한 융합 공간은 자유의 광장이기도 하나 잘못하면 이리저리 휩쓸릴 수 있는 혼돈의 공간이기도 하다. 따라서 융합사회에서 자율성은 분명한 장점으로 작용할 수 있지만, 혼돈과 불확실성을 적절히 제어해줄 소정의 '조율'을 필요로 한다. 더구나 최근 정보폭주 현상은 극대화되어 그로 인해 발생하는 복합적인 병리 현상은 시민들의 스트레스를 가중시키고, 학습 능력을 저하시킬 뿐만 아니라 능동적인 주체의 모습을 잃게 하는 부정적 현상을 야기하고 있다. 따라서 타인과의 깊이 있는 교류나 유의미한 관계 형성이 부재한 사람들은 삶에 대한 의미나 통어력을 상실하고 있다. 이 같은 현상은 시민 영역에서 출현할 수 있는 조율의 위기에 대한 맹아로 간주할 수 있다.

2. 국가 영역: 지배구조의 위기(Crisis of Governance)

가. 지배권력의 분산

버만과 와이츠너(Jerry Berman and Daniel J. Weitzner)는 인터넷이 참여 민주주의의 기술적 기반을 제공해 주고 있다고 환언한 바 있다. 쌍방향성 · 익명성 · 개방성의 성격을 가진 사이버 공간은 누구나 자신의 의견을 표출할 수 있는 기회를 제공하였으며 특정 문제에 대한 토론과 의견 공유를 용이하게 하여 참여민주주의의 발판을 마련하였기 때문이다(김문조 · 김종길, 2006). 세계화와 정보화 및 신자유주의 확산, 그리고 국가 기능의 변화 등은 거버넌스의 개념과 이론이 등장하게 된 주요 배경으로 꼽혀 왔는데, 정보화는 정부, 사회, 기업 등 국가운영 주체간의 관계를 변화

시켜 근본적으로 산업사회의 패러다임을 넘어 사이버 거버넌스라는 새로운 형태의 공동체 운영관리 방식을 요구하게 되었다(김석준 외, 2000). 인터넷을 중심으로 구축된 미디어 융합은 정보와 의견 교환을 좀 더 활발하게 할 수 있는 환경을 마련하였으며 상호작용성을 확대하였으며 탈중심화, 탈분권화를 이끌었다. 이로 인하여 그동안 국가권력이 주도적 역할을 해왔으나 이전보다 힘이 더 커진 새로운 행위자들의 참여가 증가하게 되었으며, 국가 역시 기존의 정부주도의 하향적이고 획일적인 통치방식에서 벗어나 새로운 변화를 꾀하고자 노력하고 있다.

국가·시장, 또는 국가·사회라는 이분법적 구분에 기초한 운영체제를 극복하고 상호의존적인 행위자들이 수평적이고 협력적으로 운영을 하는 거버넌스는 그동안 논의가 지속적으로 이루어졌던 주제이지만 지배구조로서 변안되는 거버넌스는 신소통사회에서 새롭게 재구성될 수 있다. 융합사회가 도래하면서 새로운 행위자들의 보다 더 다양한 방식의 참여가 증가하게 되어 정부와 시장, 시민사회의 다양한 주체들이 참여하고 협력하는 거버넌스 환경이 조성되고 있기 때문이다. 수직적이고 위계적이며 전제적인 권력에서 수평적이고 연계적이며 합의적인 권력 구도로 이행해가고 있는바(Ramonet, 1999), 그러한 과정에 신소통사회의 주체들에 대한 역할이 재편되어가고 있다.

하워드 라인골드(Howard Rheingold)는 그 주도 세력을 ‘영리한 군중(smart mobs)’으로 묘사한 바 있다. 영리한 군중이란 이란 휴대폰, PDA, 인터넷 등으로 무장한 ‘같은 생각을 가진 사람들’을 뜻하는데, 이들로 인해 우리 사회의 미래가 크게 바뀌어 간다는 것이다. 보다 구체적으로는, 소비와 미디어 조작의 대상으로만 여겨졌던 몽매한 대중이 첨단 네트워크 기기를 활용해 새로운 정보를 신속히 입수하고 교환함으로써 지난날 여론의 주체였던 일방향적 미디어를 거부한 채 온라인과 오프라인을 중횡무진 드나들며 확고한 권력을 행사하는 것으로 묘사되고 있다. 이들 영리한 군중은 일정한 리더 없이 집합 행동에 임하게 된다는 점에서 유동적이고 무정형적인 군상임에 틀림없으나, 지식정보와 예리한 감성을 소지한 영민한 존재라는 점에서 지난날 대중사회론이 개념화한 무력한 대중의 이미지와 구별된다. 요컨대 그들

은 참여적 주체라는 것이다(Rheingold, 2002). 따라서 융합사회에서는 제임스 서로위키(James Surowiecki)가 말한 ‘대중의 지혜’가 축적 가능하다. 서로위키는 “바람직한 상황 하에서 집단은 매우 뛰어난 지성을 발휘한다. 또 이러한 지성은 집단 내의 가장 뛰어난 개인의 지성보다 더욱 뛰어나다.”고 하면서 ‘대중의 지혜’를 칭송한다. 대중의 지혜가 발휘되면 많은 사람들이 의견을 제시하고 자연적으로 합의가 형성되는 이상적인 사회가 가능하다는 것이다(Mori, 2006).

다수의 영리한 군중 혹은 집단 지성이 출현 가능한 신소통사회에서 지배구조는 분산적 형태를 지향한다. 즉, 지배구조의 방향은 이전의 일방향적 형태가 아닌 공동적 지배구조(co-governance), 다층적 지배구조(multiple governance) 등으로 나아갈 것이다. 안토니오 네그리(Antonio Negri)와 마이클 하트(Michael Hardt)는 2001년에 발생한 9.11테러에 영향을 받아 『다중』을 저술하면서 네트워크를 통해 이합집산을 거듭하는 ‘다중의 시대’를 정의내린 바 있으며 토머스 L. 프리드먼(Thomas L. Friedman)은 정보가 막힘없이 흐르게 되면서 사회구조가 변할 것이라고 주장하였는데, 이들은 모두 세계가 분산된 네트워크 형태로 이행하고 있음에 뜻을 같이한다(Mori, 2006). 따라서 신소통사회에서는 다양한 주체들이 의사결정과 정책 실행 등에 참여하고 영향력을 행사하게 하며 자유로운 정보 교환과 소통의 장이 형성됨으로써 민주적 질서가 강화될 것이라는 기대감을 불러일으킨다. 하지만 권력의 분산은 실질적인 평등이 아닐 수도 있으며, 권력이 어디에 존재하며 누가 가지고 있는지 쉽게 알기 어려워 혼란함을 유발할 수 있고 분산된 권력을 장악하는 세력이 있을 수 있다. 따라서 실질적으로 민주질서에서 역행하는 상황이 벌어질 수 있는 위험이 상존한다. 권력이 분산됨으로써 나타날 수 있는 역기능적 상황을 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

나. 다두제(多頭制)의 철회

분산의 과도함으로 인해 지배구조가 와해될 수 있다. 독일 사회학자 로베르트 미켈스(Robert Michels)는 일찍이 ‘과두제(寡頭制)의 철회’를 언급하며 민주주의를 우려한 바 있다. 현대사회에서 조직이 커지고 관료화되며 다루어야 할 문제들이 많아

지면서 모든 사람들이 의사결정에 참여하기 어려워져 효율성과 경제성이라는 목적 하에 과두제가 필연적으로 구축된다는 것이다. 하지만 소수의 엘리트 집단에게 권력이 집중되면서 이들이 공식적 커뮤니케이션을 장악하여 지식과 정보를 독점하게 되는데, 이는 대중의 무력감을 증폭시키고 그들의 사회적 책임감을 저하시켜 정치적 무력성을 자초하는 부정적 결과를 자초할 수 있다. 즉, 엘리트 집단들이 자신들의 권력을 유지하기 위해 대중의 이익에 관심을 갖지 않는 현상이 확산되면서 과두 정치 체제가 자리 잡아 민주주의는 위협에 빠지게 된다는 것이 미켈스의 지론이다.

그러나 미디어 연결망이 증가되어 너도나도 한마디씩 할 수 있고, 거버넌스에 참여가 가능한 고도정보사회에서는 그 역현상인 ‘다두제의 철칙’ 상황이 우려된다. 융합사회에서는 다수의 행위 주체들이 등장하고 이들에 의한 다수의 의견과 생각이 존재하기에 단순 통제가 가능한 상황이 아니다. 권력과 지배가 분산되면서 개인의 자유로운 결정이 가능해졌고 개인들이 통제의 주체가 될 수 있었지만 다양한 주체들의 참여로 상이한 의견들이 제시되어 중심이 잡히지 않고 의견 수렴 및 합의가 어려워질 질 수 있다. “사공이 많으면 배가 산으로 가는 상황”에 비견할 수 있는 것이다. 또 문제 해결의 방향을 잡기 힘든 다양한 견해가 속출하는 여건에 직접적으로 대면접촉이 불가능한 상황이 가중되게 되면, 의사소통 참여자들의 감정이 격화되어 서로에 대한 불신감이 증폭, 동반자 의식에 근거한 지배구조가 조성되기 어렵게 된다.

특정 쟁점과 주장에 대한 쏠림현상으로 다수의 횡포가 발생할 가능성도 상존한다. 미디어 융합이 이루어지면서 정보를 취사선택할 수 있는 기회가 확장되면서 사람들은 다양한 공간을 방문하기 보다는 자신의 취향에 맞는 공간에 접속하는 정보편식 현상이 심화될 수 있다. 따라서 비슷한 생각을 가진 사람들끼리 집결하고 비슷한 정보를 교류하게 되어 다른 의견은 배제하고 같은 의견을 지지함으로써 “위험이동(risky shift)”이라 불리는 극단적 사고가 팽배할 수 있다. 또 다양한 주체들이 등장할 수 있는 신 소통사회이지만 강력하게 자신의 주장을 피력하는 이들은 전체가 아니다. 일부 목소리 큰 사람이 자신의 의견이 옳다고 주장하면 논쟁을 일으키고 싶지 않은 다른 의견을 가진 이들은 침묵을 하는 ‘침묵의 나선’ 현상이 발생하여 마치 다

수의 다양한 의견인 양 비취지기도 한다. 그렇게 되면 극단적 견해가 다수의 이름 하에 정당성을 획득하게 되는 것이니(Mori, 2006), 이는 결코 진정한 거버넌스의 모습으로 간주할 수 없다.

다. 다중의 조작

권력이 분산된 상황 하에서도 표면적으로 흩어진 권력을 이용한 이들에 의해 더욱더 교묘해진 다중의 조작이 이루어질 수 있다. 융합사회가 민주적인 질서의 기반을 마련했다고 볼 수도 있지만 오히려 국가, 시장, 시민사회의 다양한 주체들이 참여하고 연대하는 공간에 표면적으로 드러나지 않아 발견하기 어려운 함정이 있을 수 있다. 뉴미디어가 속출하는 융합사회에서는 신문과 방송이 주된 매체였던 매스미디어시대의 우중(愚衆)을 대상으로 한 ‘대중의 조작’ 보다 더 교묘한 ‘다중(多衆)의 조작’이 이루어질 수 있다. 영리하고 집단 지성을 갖춘 다중을 상대로 한 보다 고도화된 조작이 등장하여 이들을 통제하는 상황이 바로 그것이다. 물론 융합사회에서 사람들은 무수한 미디어 연결망으로 다른 사람들과 연결되면서 더 이상 혼자 아니며 풍부한 정보로 인하여 똑똑해졌기 때문에 다수에 대한 조작이 용이하지는 않을 것이다. 융합 사회의 고도화된 조작은 시민들이 인식하지 못한 상황에서 이루어질 수도 있고, 시민들이 이미 알고 있지만 제어가 어려운 조작일 수도 있다. 권력자들이 다중의 조작을 하고자 하는 것은 사람들의 표현과 의사소통을 통제함으로써 자신의 권력이 존재를 증명하기 위해서이다. 개방적이고 민주적인 융합사회가 등장하면서 권력자들은 직접적인 검열, 조작을 하지 않고 새로운 형태의 검열을 은밀히 배치한다. 이를 ‘민주적 검열’이라고 부를 수 있다. 이러한 새로운 형태의 검열은 독재체제의 검열과는 반대로 삭제나 단절, 절단이나 사실들의 금지에 근거하는 것이 아니라 정보의 축적, 포화상태, 과잉 그리고 과다함에 근거한 것이다(Ramonet, 1999). 즉, 융합사회의 정보 혼돈은 오히려 권력을 가진 이들에게 매우 유리하게 작용할 수 있는 여론조작의 계기가 될 수 있다.

이 같은 상황들은 궁극적으로 신소통사회의 국가 영역에서의 지배 구조의 위기로 연결될 수 있다. 새로운 정보 기술로 인하여 국가는 탈중심화되고 있으며 권력은 점

차적으로 분산된다. 이는 권력이 국민들을 덜 억압한다는 것이 아니라 이제는 권력의 출처를 확인하기가 덜 명확해졌다는 뜻이며 권력의 영향은 상당히 다르게 여러 형태로 경험된다는 것을 의미한다(Whitaker, 1999). 따라서 신소통사회에서의 민주주의의 확장에 대한 의구심을 증폭한다. 영국 정치학자 콜린 크라우치(Colin Crouch)는 ‘포스트 민주주의’를 전망하면서 다음과 같이 말한다. “수많은 평범한 사람들이 토론과 자율적인 조직을 통해 공적 생활의 의제를 형성하는 데 능동적으로 참여할 수 있는 주요한 기회들이 있을 때 그리고 이 기회들을 능동적으로 이용할 수 있을 때 민주주의는 번영한다. 하지만 현재 우리 사회의 민주주의는 하강곡면으로 포스트 민주주의 시대라고 할 수 있다. ‘포스트 민주주의’는 현대사회가 민주주의 모든 특성, 즉 자유선거, 경쟁하는 복수 정당, 자유로운 공개 토론, 인권, 공무의 일정 수준의 투명성을 여전히 갖고 있으며 절차적이고 형식적인 민주주의는 유지하고 있으나 정치의 에너지와 활기는 민주주의 이전 시대에 속했던 곳으로 회귀하는 것을 의미한다. 대기업은 개별 국가의 능력을 넘어서까지 성장하여 경제를 지배하고 국가가 제공하는 서비스마저 상품화되며 특권을 추구하는 소규모 엘리트와 부유한 집단들의 권력이 강화되며 노동으로 먹고 사는 보통의 사람들의 영향력은 약화된다. 능동적으로 자신의 요구를 표명하였던 너무나 많은 시민들이 조작되고, 수동적이며 공공 사안에 거의 참여하지 않는 축소된 역할에 연연한다”(Crouch, 2005).

3. 시장 영역: 유통의 위기(Crisis of Circulation)

가. 분산적 축적

정보자본주의 시대에는 노동이 아니라 정보가 새로운 가치의 원천이 되며 정보가 상품으로써 생산되고 판매된다. 그리고 정보 자원은 주고받는 유통을 통해 자원으로써의 가치를 발휘하게 되며, 정보가 유통됨으로써 세상도 변하게 된다. 존재하는 정보가 전달되고 확산되면서 사람들이 정보의 영향 하에 행동하며, 그로 인해 사회 변동이 촉발된다(Mori, 2006).

정보 유통의 총량이나 경로가 극적으로 변모하는 융합사회에서는 정보 유통이 사

회에 미치는 영향이 배가하게 된다. 과거에는 중앙집권적인 일부 기구나 권력자들이 정보를 가지고 이를 사람들에게 제한적으로 제공하는 경향이 있었으나 정보기술이 발달하면서 정보의 유통이 보다 유연화, 수평화 되어가고 있다. 무엇보다도 인터넷의 출현과 보급이 이루어지면서 정보유통에 일련의 혁명이 지속되고 있다. 인터넷의 등장으로 정보의 생산과 전달이 분산되어 이루어지게 되어 누구나 정보에 접속할 수 있고 어느 누구에게나 정보를 전달할 수 있게 되어 정보가 경계가 없는 공간에서 막힘없이 흐르게 되었기 때문이다. 이러한 변화는 융합으로 인해 보다 더 극대화된다.

정보자본주의시대에서 정보는 사방으로 퍼져나가며 흐르는 것만은 아니다. 가치가 있는 자원으로써 축적되어 소통된다. 소통은 이미 있는 정보를 그대로 전달하는 것뿐만이 아니라 정보를 보다 가치 있는 형태로 변화시키는 작업도 내포한다. 정보의 가치는 소통의 형식에 따라 크게 달라진다. 또 유통 과정에서 정보의 가치는 차등적으로 향유되는데, 정보의 가치는 많은 사람들에게 공평하게 배분될 수도 있지만 누군가가 독점을 할 수도 있다. 마치 자본주의사회에서 일부 자본가들이 상품을 유통시켜 부를 축적하고 소유하는 것과 비슷한 논리다. 자본가들은 원천적으로 어떻게 하면 더 많은 자본을 축적하고 이윤을 산출하는가에 관심을 둔다. 이로부터 불평등한 자본 축적이 문제시되는데, 신소통사회에서는 단순히 축적이 물질 자원을 대상으로 하는 것이 아니라 정보라는 상징적 자원의 축적이 관건일 까닭에 이전과는 다른 특수한 양상을 현시한다. 이는 축적이 효율적이나 효율적이지 않느냐, 축적이 얼마나 이루어졌느냐의 문제를 넘어선 차등적 축적 자체에 관한 문제를 말하는 것이다.

급속히 변화하는 정보 유통 환경에서 신소통사회에서는 ‘분산적 축적’이 축적 원리의 근간을 이룬다. “쌓기 위주”의 고전적 축적체제와는 격을 달리하는 새로운 축적원리를 요하는 상황이 초래되고 있는 것이다. 몇몇 이들에게만 이득을 안겨주었던 집중된 축적이 아닌 분산적 축적은 많은 이들에게 정보에 접근할 수 있게 해주며 편익을 공유할 가능성을 높여갈 수 있음이 사실이다. 또 지식정보는 여기저기 쉽게

옮길 수도 있어 소수의 권력자들의 정보 독점도 어려워지고 있다. 그렇지만 정보 분산으로 인해 소통 경로가 복잡다단해지면서 혼잡한 상황이 나타나기도 하고, 이를 이용한 보이지 않는 독점이 이루어지는 등의 새로운 불균형이 문제점으로 발생할 소지가 많다. 이 같은 유통 위기로 야기될 수 있는 시장영역에서의 융합적 역기능을 두 가지로 나누어 정리하자면 다음과 같다.

나. 유통 과정의 문제

우선 여기저기 흩어져있는 정보를 어떻게 집결, 재구성하여 유효적절하게 유통시킬 수 있는지에 관한 유통 과정이나 절차의 문제를 지적할 수 있다. 신소통사회는 웹하드식으로 차곡차곡 저장되는 축적이 아니라 구글식으로 이곳저곳에서 정보가 분산되어 있으며 위키피디아식으로 정보가 끊임없이 편집되고 수정되며 업그레이드되는 파편적 축적체제를 견지한다. 따라서 신소통사회의 사람들에게는 정보의 흐름을 용의주도하게 살펴 흩어져있는 정보를 효율적으로 집적시켜 정리하여 유용한 정보를 산출해내는 능력이 요구된다. 정보력은 신소통사회를 온전히 살아가는 필수 요건이기 때문이다. 그러나 웹은 나날이 급성장하여 가늠하기 어려운 양으로 팽창하고 있다. 그런데 놀라울 만큼 많은 양의 웹이 존재함에도 불구하고 미국의 조사기관인 NRD의 조사에 의하면 검색엔진을 통해 3페이지 분량, 30개 항목 이상을 보는 사람은 불과 2퍼센트에 지나지 않는다고 한다. 거꾸로 말하면 98퍼센트의 사람들은 검색 결과 상위 30개 항목 정도만 접하고 지낸다는 것이다. 알버트 라즐로 바라바시(Albert-Laszlo Barabasi)가 말한 것처럼, 사이버 공간은 언론의 자유가 보장되지만 인터넷상의 대부분의 문서는 눈에 띄지 않는다는데 문제가 있다(Mori, 2006). 융합사회가 되면서 사람들은 사실상 무한한 정보를 축적할 수 있다. 또 이론적으로 이러한 정보를 늘 열람할 수 있다. 하지만 현실적으로 모든 정보에 접근하며 적절하게 활용하고 살아간다는 것은 별개의 문제인 것이다. 따라서 유통이 과연 효율적으로 이루어지는가에 대한 의문은 항상 제기될 수 있다.

우선 정보의 유통이 자유로워진 만큼 그 절차가 복잡해졌다. 융합사회는 정보를 질서정연하게 배열하는 전통하는 방식에서 탈피하여 하이퍼링크에 의해 연결되고

소통이 이어진다. 하이퍼링크는 서열화된 순서에 입각한 분류와 연결이 아니다. 정보의 모든 요소들은 다른 요소와 하이퍼링크로 연결되고 이 연결은 어떠한 권위나 합의도 제약하지 못한다. 이 방식은 정보를 모두 이해할 필요도 없고, 정보에 권위를 부여하거나 그 정보에 대한 기존의 구조도 설정할 필요가 없다. 하이퍼링크로 연결된 데이터베이스가 있다면 이용자는 거대한 정보의 망을 횡단할 수 있을 것이다. 모든 정보에 대한 접근은 동등하며, 그 어떤 것도 특권화되지 않는다. 그러나 특정한 정보를 원하는 사람들이 그 정보를 찾아내는 것은 날로 어려워지고 있다(Dreyfus, 2001).

이제 사람들이 도서관에 책이 한 권 두 권 쌓여있어 주제별로, 연도별로 정리된 책장에서 책을 골라 정보를 찾는 것이 아니라 인터넷 검색 등을 통해 정보를 검색한다. 그런데 사이버공간은 도서관 서고처럼 완전히 구분되고 정리된 공간이 아니다. 인터넷에서 같은 단어를 검색한다 하더라도 시간대별로, 사이트별로 각기 다른 정보들이 제시되며, 몇 개의 인터넷 창을 띄워놓고 하이퍼링크를 따라가며 정보를 찾다보면 정말 많은 정보를 얻을 수 있지만 정보를 찾아온 길을 되찾기조차 어려워지고 있다. 쇼핑을 예를 들어보자. 융합사회가 되면서 오프라인뿐만 아니라 온라인 유통을 함께하는 하이브리드 유통이 보편화되고 있다. 따라서 한 개인이 디지털 카메라를 살 때, 매장에서 직접 확인하고 바로 살 수도 있지만 카메라 회사 사이트를 통해 가격과 기능을 알아본다거나, 온라인 쇼핑몰을 통해 정보를 얻으면서 구입하는 경우가 많아지고 있다. 그런데 쇼핑몰마다 가격이나 서비스 정책 등이 달라 본인에게 적합한 상품을 찾기 위해서는 사이트나 블로그를 옮겨다녀야하는 노고가 필요하다. 디지털 카메라에 관한 한 상품 정보가 이곳저곳에 흩어져 있기 때문이다. 이처럼 사람들에게 다양하고 많은 정보가 제공되고 있건만 압축적으로 정리된 믿을 만한 정보의 습득은 날로 어려워지고 있다. 융합사회는 이러한 상황을 심화시킬 것이다. 융합사회가 제공하는 정보 공간이 워낙 방대하고 입체적이어서 개개인이 분산된 정보를 재구성하여 유효적절하게 유통시키는 데에 있어 어려움이 따르는 것이다. 물론 위와 같은 상황에 불편함을 느낀 사람들이 가격비교사이트 등을 만들어 정

보를 집적하고 정리하고자 하는 노력을 기울이기도 한다. 하지만 융합공간의 복잡하고 나뭇가지처럼 뻗어있는 유통 흐름은 개인이 컨트롤하기에 절대적 한계가 있다. 따라서 정보가 정제되지 않거나 잘못된 정보나 허위 정보를 무분별하게 축적할 가능성이 높다.

또 산재해있는 정보를 수집하는 자유가 융합사회의 시민들에게 부여되고 있음에도 불구하고, 유통의 절차가 정보력이나 자본력 등에서 힘을 가진 이들에 의해 지배되는 경향이 심화되면서 유통과정의 왜곡이 심화될 수 있다. 개인들은 시장의 힘에 기대야하거나 제한당하며, 비용을 지불하는 경우가 많아진다. 또한 이들에 의해 특정 주체의 정보만이 유통이 과도하게 이루어져 다른 정보를 찾아 수집하기가 어려워지고 집중 노출된 정보의 분출에서 헤어 나오지 못한다. 다이애나 사건과 클린턴-르윈스키 사건은 온갖 미디어들이 전 세계적으로 폭발하였던 대표적인 사건이다. 미디어들은 중요한 다른 사건들을 망각해버리고 이들의 사생활, 루머들을 분출해냈다. 반복되는 미디어 보도들의 대공세는 끊임없이 이어졌고 인터넷도 이 상황에 동참하였다(Ramonet, 1999). 이처럼 소통을 위해서 필요한 유통의 절차가 권력층에게 잠식당하면 분산된 축적의 긍정적인 기능이 저해될 가능성이 높아진다.

다. 유통 주체의 문제

둘째, 축적되고 분산된 정보를 누가, 언제, 어떠한 목적으로 사용하느냐의 문제가 있다. 개방적이고 유연한 융합사회에서는 정보가 자유롭게 유통될 것으로 예상된다. 누구나 정보에 접근할 수 있고, 다른 곳으로 퍼갈 수도 있으며, 다른 이들과 함께 교류하고 공유할 수 있다. 프리드먼(Thomas L. Friedman)도 현재 도래하고 있는 새로운 사회를 ‘수평화’라는 개념으로 설명하며 전 세계 사람들이 대등하게 정보를 다룰 수 있게 되었다고 진단한다. 그렇지만 역설적이게도 신소통사회에서 유통되는 정보는 ‘수평화’와 더불어 ‘편중화’의 현상이 동시에 발생시키고 있다. 사람들이 정보를 주로 얻는 사이트가 몇 곳에 집중되어 있으며 사람들에게 노출되는 정보도 다양하지만은 않으며 일부 정보가 다양한 미디어를 통해 반복적으로 전달되고 복제된다. 인터넷을 떠도는 정보의 대부분은 미국을 경유하여 정보 유통의 실권은 여전히

미국에 귀속되어 있는데, 전 세계를 지배하는 구글과 같은 대형 사이트의 예가 바로 그에 해당한다(Mori, 2006). 한국의 경우에도 네이버 등의 일부 기업이나 미디어기관들이 정보의 흐름에 막강한 영향력을 미치고 있다. 비물질적 사이버 공간에 현혹된 접속자들을 호시탐탐 노리고 있는 거대조직체들의 탐욕에 융합사회가 도전받고 있다. 리자르 카푸킨스키는 점차 “단 하나의 경제 그룹이 정보 전체를 통제하고 이 지구상의 600억에 달하는 개인들이 무엇을, 어떻게 보아야 하는가를 결정하게 될 상황으로 나아가고 있다”(Ramonet, 1999)고 우려한다.

결론적으로 신소통사회의 시장 영역에서는 유통의 위기가 가장 큰 위험요소로 예견되고 있다. 특히 새로운 융합적 사회질서에도 자본주의의 시장 논리가 대두되면서 공적 규제의 손이 미치지 못해 거대자본이 독점적, 임의적으로 정보 유통망을 장악하여 권력을 남용할 수 있는 위험성이 크다. 더구나 이들은 인간의 욕망에까지 자본의 힘을 침투시켜 신소통사회를 심층적 왜곡 상황으로 인도할 우려도 적지 않다. ‘민주적 토론의 길을 확충하고 진작시키는 것’이 신소통사회에서의 가장 큰 과업으로 꼽히는 것은 바로 이 때문이다(Ramonet, 1999).

4. 통제와 감시의 변증법

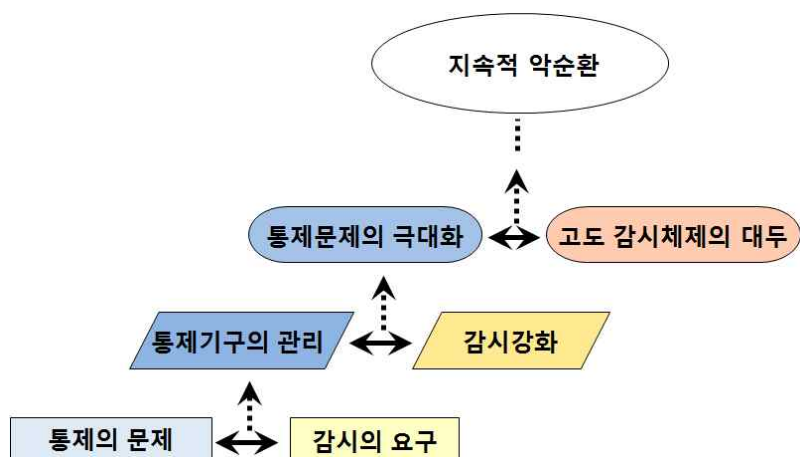
모든 것의 경계가 내파가 되어 뒤섞이고 엮히는 융합사회인 만큼 앞서 설명한 시민사회, 시장, 국가 영역의 역기능은 영역별로 명확히 구분되는 것은 아니다. 따라서 신소통사회에 전반적으로 영향을 미치며 전체 영역을 포괄하는 ‘공공의 적’을 색출할 필요가 있다. 3가지 역기능은 기본적으로 자율과 통제의 문제로 귀결시킬 수 있으며, 여기서 통제와 감시라는 순환 논리가 발원하게 된다.

인터넷으로 인한 내재적 변화의 하나는 ‘통제 혁명(control revolution)’이며 이것은 정보와 경험, 자원 등과 연관된 거대하고 폭넓은 변혁이기도 하다. 일단은 그 통제의 주체는 ‘우리’라고 할 수 있다(Shapiro, 1999). 권력자에 의해 사람들이 직접적으로 통제를 받고 순종하는 것이 아니라 사람들이 자유롭게 공간, 자원 등을 통제할 수 있어 주체적인 활동이 가능하다는 의미에서. 실제로 개방적이고 수평적인 신소

통사회의 확장된 소통성으로 인하여 사람들은 소수에 의한 통제를 벗어나 민주적인 사회가 가능하리라고 기대했고 또 그 같은 민주적 환경이 부분적으로 조성된 것도 부인할 수 없는 사실이다. 하지만 신소통사회의 현재적 모습은 성원들이 두려움과 불안감에 시달리는 불확실하고 혼란스러운 모습으로 발현되고 있다. 이는 곧 자율과 통제라는 상반된 대응을 요하여 통제를 위한 감시 기능의 강화를 요청한다.

즉, 융합사회는 급격히 확장된 개방적 공간에서 적절한 통제가 이루어지지 않아 무질서한 혼란의 상태가 발생하기도 할 가능성이 있으며, 보이지 않는 독점적인 통제가 여전히 혹은 더 교묘하게 이루어지게 될 수도 있다. 따라서 기술발달로 인해 보다 큰 권력과 책임을 지니게 된 개인들이 자신을 보호하고자 하는 보안의 필요성으로서, 혹은 권력을 가진 이들이 다른 이들에 대한 영향력을 갖고자 하기 위한 지배의 필요성으로서 감시에 대한 열망을 강화할 수 있다. 그런데 사회적인 통제의 강력한 기제로써 감시는 또 다른 통제를 낳는다는 데 문제가 있다. 즉, 신 소통사회에서는 통제의 문제가 감시의 문제로 이어지며 이는 다시 보다 강화된 통제를 요하는 악순환이 반복될 위험성이 내재해 있다.

[그림 6-1] 감시와 통제의 변증법



감시와 통제의 변증법적인 관계를 그림으로 표현해보면 앞의 (그림 6-1)과 같다. 통제의 문제가 발생하면 감시의 필요성이 제기된다. 그리하여 통제기구에 의한 관리가 이루어지게 되는데 관리를 원활하게 하기 위하여 감시가 강화된다. 그런데 이 상황이 악화되면서 점차 통제문제가 극대화되고 이를 또 보완하기 위하여 고도 감시체제가 대두하는 사태에 도달할 가능성이 높다. 감시와 통제의 문제가 교차적으로 나타나며 지속적인 악순환이 반복되는 것이다.

테크놀로지에 의한 개인의 권력화로 사람들은 자신의 삶을 통제할 수 있게 되었지만 “기술이 약속하는 것은 우리가 모든 것을 통제할 수 있다는 환상이다.”라는 소설가 노먼 메일러(Norman Mailer)의 지적처럼, 우리의 현실은 그러한 분홍빛 전망과는 반대되는 암울한 상황으로 진전되고 있다는 부정적 전망도 최근 설득력을 강화하고 있다. 자동차가 때때로 운전자의 의도 이상으로 많이 꺾이는 현상인 오버스티어(oversteer)처럼 신 소통사회의 시민들은 알 수 없는 방향의 위험성과 의도와는 다른 결과에 맞닥뜨리게 될지도 모른다(Shapiro, 1999). 자율성이 증가한 융합사회에서도 사람들은 모든 것을 통제할 수 없어 오히려 통제를 당할 개연성이 높아진다는 것이다. 또 단순히 권력자에 의해 통제를 당하는 것뿐만 아니라 서로가 서로에게 통제를 가하고 통제를 당한다는 점에 문제의 심각성이 크다. 바로 이러한 통제의 문제를 해결하기 위해서 감시가 대두되는데, 신소통사회의 감시는 단순히 사생활 침해가 아니라 개인의 주체적 통어력을 약화시킬 수 있다는 점에서 문제의 심각성이 있다. 이는 곧 “나는 누구인가”라는 개인의 정체성 문제로까지 비화될 수 있는 쟁점인 것이다.

애플 컴퓨터는 1984년에 경쟁사인 IBM에 대항하여 ‘1984년의 빅브라더스’라는 광고를 방영하였다. 이 광고는 조지 오웰의 소설 1984에 빗대어 제작된 광고로써 빅브라더가 모든 정보를 장악하고 사람들을 감시하게 되어 자유가 없어진 세계를 의미한다. 광고에서도 사람들은 자율의지가 없이 군인들이 통제하는 대로 걷고 망연한 표정으로 빅브라더의 설교를 듣고만 있다. 그런데 한 여성이 해머를 들고 뛰어 들어 스크린을 박살내어 버린다. 그러면서 다음과 같은 카피가 나온다. On January

24th, Apple Computer will introduce Machintosh. And you'll see why 1984 Won't be like "1984"("1월 24일, 애플 컴퓨터에서 매킨토시가 출시됩니다. 우리의 1984가 그들의 1984와 다른 이유를 알게 될 것입니다").¹³⁾ 물론 이 광고는 애플 컴퓨터가 당시 컴퓨터 시장을 장악하고 있던 IBM을 빅브라더를 묘사하며 애플은 IBM과 다름을 드러냈지만 애플이라고 다를 바 없다고 본다. 이러한 광고 영상이 지시하듯이 컴퓨터를 비롯한 다양한 미디어들은 사실상 사람들을 언제 어디서든 전방위적으로 감시할 수 있다. 이로 인해 사람들은 감시의 눈에서 자유롭지 못하고 자기도 모르는 사이에 개인 정보가 흘러나가 행동에 제약을 받는다. 즉, 새로운 정보 기술의 도입은 빅브라더(big brother)의 진형에서 벗어나게 하는 결과를 낳았다. 그러나 역설적으로 새로운 질서의 본질적 특징인 불안정성은 독재자의 역할이 또다시 요구되는 결과를 초래할지도 모른다. 네트워크 세계에서 권력은 분산되겠지만 그 세계가 자체를 조직화하고 유지하는 방법에 있어서는 권력이 계속해서 중요한 역할을 하게 될 것이다(Whitaker, 1999).

그런데 융합사회에서 사람들은 빅브라더의 문제만이 아니라 스몰브라더의 문제까지 직면하게 된다. 강한 권력을 가진 국가나 기업뿐만이 아니라 누구에게서나 감시를 당할 위험이 있는 것이다. 오랫동안 사람들은 예술이 한 세대 혹은 그 이상의 기간에 사회와 테크놀로지의 미래가 어떻게 변화될 것인가를 예언하는 힘을 가지고 있다고 생각해왔다. 미디어의 연구뿐만 아니라 미디어 통제의 발달에 대해서도 일종의 '조기경보 체계'로써 작용한 예술(McLuhan, 1964)을 통하여 통제와 감시의 문제를 살펴보면 다음과 같은 작품을 예시로 들 수 있겠다. 가상공간 예술(virtual art) 전문 작가인 모리스 베나윤(Maurice Benayoun)은 무선 이동통신 예술 작품인 〈Watch out!〉¹⁴⁾를 선보였다. 아트센터 나비 갤러리와 TTL존에 설치된 〈Watch out!〉는 안을 들여다볼 수 있게 설계된 조그만 상자이다. 상자 안에는 사람들이 보낸 메시지들이 끝없이 흐른다. 메시지를 바라보는 눈은 카메라에 잡혀서 곧바로 대형 스크린에 공

13) <http://blog.naver.com/pajuck?Redirect=Log&logNo=10045905976>

14) 이미지 출처: www.watch-out.net

개된다. 대중들을 응시하는 이 거대한 눈을 통해 안과 밖의 경계를 모호하게 하고 관찰자와 대상자의 관계가 구분되어 있지 않음을 말한다. 이 작품에서 그가 말하고자 하는 것은 감시자도 감시당할 수 있다는 점이다. 그는 정보화 사회가 단순한 판옵티콘은 아니라고 주장한다. 빅브라더가 사람들을 감시할 수 있게 되었지만 반대로 사람들도 빅브라더를 감시할 수 있게 되었다. 이러한 감시의 분권화가 우리를 감시의 눈을 벗어날 수 있게 한 것은 아니다. 결과적으로 말하면 더 많은 감시의 눈들이 우리를 주시하고 있게 된 것이다. 그리고 우리는 그 많은 감시의 눈들 중에 하나가 될 수도 있도록 만들었다. 이것은 ‘서로가 서로를 감시할 수 있는 초감시 사회’를 나타낸다.

[그림 6-2] 모리스 베나운의 작품〈Watch out!〉



더구나 융합사회에서 사람들은 언제 어디서나 미디어를 접하고 휴대하게 되면서 감시에 대해 익숙해져서 감시 문제에 대해 무감각해져 감시를 용인하거나 오히려 환영하기까지 한다. 죄수가 자신이 감시를 당하는지 아닌지 알 수 없는 벤담의 판옵티콘처럼 융합사회의 주민들은 자신의 행동이 국가나 다른 사람의 감시를 받고 있음을 전제로, 자신의 행동에 주의를 기울이고 자신 스스로를 감시하게 되는 행태를 내면화한다. 자신이 실제로 감시를 당하는 그렇지 않은 어느 정도 감시를 의식한 채로 말하고 행동하게 되는 것이 오히려 자연스러워지는 것이다. 블로그에 글을 올린 다거나 게시판에 댓글을 달 때 자신의 생각을 거리낌 없이 표현할 수 있는 공간임에

도 불구하고 누군가의 시선을 의식한다는 점이 바로 그러한 사례에 속한다.

전방위 감시체제는 개방성, 자율성, 익명성을 보장해줄 것이라 믿고 이러한 특성으로 인해 보다 확장된 소통이 가능할 것이라 믿었던 신 소통사회에서의 소통에 악영향을 끼칠 수 있다. 문제를 깊게 파고들어 비판이 자유롭게 이루어지는 소통이 아니라 솔직하지 않은 소통이 이루어진다거나 지극히 표층적인 내용의 소통이나 정책 등 가벼운 소통이 주류가 될 수 있는 것이다. 또 통제와 감시로 인해 특정 이슈에 대한 사람들의 저항적, 비판적 행동이 실질적으로 제한될 수 있다. 물론 역감시라는 반작용이 작동해 지배 권력에 대한 저항이 이루어질 수 있다. 네트워크의 분산화를 주축으로 한 정보기술의 발전이 개인을 감시하는데 사용될 수 있는 것처럼, 해당 기술을 통해 개인들도 정부나 권력을 감시하는 것이 역감시로서, 그것은 지배집단의 감시에 대한 저항적 기능을 수행할 수 있다.

그렇지만 통상적으로 감시와 통제가 끊임없이 반복되는 상황은 실체가 불확실하고 보이지 않는 위협으로 작용하여, 신 소통사회의 소통구조 왜곡으로 이어지게 된다. 통제의 문제를 해결하려다가 보다 과도한 통제 상황을 자초할 위험성이 크다는 것이다. 따라서 가중되는 통제로 인해 단절적 상황으로 변질되지 않게 하기 위해서는 신소통사회에 대한 비판적 성찰과 대응이 필수적이다.

제 3 절 소 결

디지털 기술의 발전으로 인간은 손과 마우스, 그리고 특수한 디지털 기구를 사용하여 정보를 포착하고, 디지털화하고, 인터페이스를 도모함으로써 시각적 존재에서 다감각적인 존재(소리, 촉감, 시각 등)로 탈바꿈한다. 이것이 바로 들뢰즈가 말하는 우글거림, 주름, 근경의 공간으로서, 모든 것이 하나의 디지털 공간 안에서 서로 뒤엉키고, 뒤틀리고 다시 쓰여지고 불투명하게 되는 상태를 지칭한다(Levy, 1997).

융합사회의 새로운 소통은 직접적 만남 대신에 직접적으로 대면하지 않고도 원격으로 연결된다는 의미에 그치는 것이 아니다. 기존의 소통 방식이 개선된 새로운 소

통 방식을 대체한다는 것을 뜻하는 것도 아니다. 새로운 소통이 ‘신(新)소통사회라 는 새로운 단계의 사회를 창출’한다는데 그 중요성이 있다.

더구나 혼돈적 질서를 야기하는 융합은 인류사회에 사전 결정된 ‘충격’을 가하지 않는다. 따라서 사회 진전의 방향은 내적 구조나 맥락에 따라 그 형상을 달리한다. 한 마디로 융합사회는 새로운 소통양식에 의해서 표상되는 근본적으로 혼란스럽고 비결정적이며 확신이 어려운 사회이다. 더구나 거기에는 지향을 달리하는 복수의 주체들이 공존하기에 그 움직임과 흐름을 일률적으로 제어하기란 용이치 않다. 하지만 변화의 흐름에 대해 생각을 해보고 이 흐름이 어떤 식으로 이어질 것인지에 대한 예측과 준비는 절대적으로 필요하다. 확장된 시각으로 신소통사회의 총체적 모습을 종합적으로 진단하면 복잡한 현상의 이면에 내재한 소정의 형상을 간파할 수 있으리라 본다. 그러한 형상을 체계적으로 구체적으로 진단 분석함으로써 미래 사회에 대한 대응전략을 강구할 수 있을 것이다. 이 장에서 우리는 융합사회가 사람들에게 수평적이고 넓은 소통 공간을 제공해주었지만, 소통의 흐름이 제대로 이루어 지지 않거나, 일부 계층에 소통이 독점 혹은 통제된다면 되 소통 공간과 주체들을 곡해할 수 있는 상황이 벌어질 수 있다는 점을 시민사회 영역에서의 조율의 위기, 국가 영역에서의 거버넌스의 위기, 시장 영역에서 유통의 위기라는 세 가지 명제로 정리하였고, 이 모든 것은 통제와 감시의 문제로 귀결시켜 논의하였다.

테야르 드 샤르댕(Pierre Teilhard de Chardin)은 우주와 인류의 역사는 발생 진화론적 성격을 지니고 있다고 말한다. 따라서 사이버 문명 역시 장구한 인간화 과정의 일환인 인간 정신과 지적 역능의 강화 과정으로 해석될 수 있다(Levy, 1997). 포괄적 진화가 전개되는 인류 사회에서 인간의 역량이 자유롭고 표출되는 오메가 포인트로 향진하기 위해서는 지성과 감성 모두에 관한 인간의 주체적 통제가 긴요하다고 본다.

제7장 결 어

디지털 사회를 관통하는 키워드는 ‘소통’이다. 그러나 융합사회에서는 소통은 과거의 그것과는 의미하는 바가 다른 ‘새로운 소통’을 말한다. ‘소통(疏通)’은 막히지 아니하고 잘 통한다는 의미이며 서로 뜻이 통하여 오해가 없음을 의미한다. 따라서 한 사회에서 사람들이 함께 살아가기 위해서 소통은 필수적이다. 그런데 시대에 따라 소통양식이 변화하였고 사람들도 소통하는 방식이 바뀌어 왔다. 구술에 의한 소통에서부터 라디오나 텔레비전을 통한 소통, 그리고 뉴미디어를 이용한 소통에 이르기까지 사람들은 다양한 방식을 통하여 정보를 교환하고 감정을 교류하면서 지금에 이르렀다.

오늘날 소통 질서를 이끌어 가는 핵심 요소는 ‘융합’이다. 융합적 요구가 증대하면서 소통수단이 이전보다 더욱 증가하였고, 소통방식이나 소통대상, 소통내용 등에서 변혁이 이루어지게 되었기 때문이다. 따라서 융합사회는 그 어느 때보다 소통의 중요성이 급증한 사회이자 소통 변화에 대한 새로운 통찰이 요청되는 사회라고 할 수 있다. 융합사회에서는 정치, 사회, 기술, 자연, 문화, 예술 등 다양한 분야에서 융합이 이루어지며 해체된 경계선을 넘어 소통이 막히지 않고 상통할 수 있게 되었다. 이 모든 것들은 새로운 변화에 대한 기대나 열망을 가져왔다.

그런데 융합을 선도하는 것이 바로 미디어인 까닭에 미디어 융합에 관심을 가질 필요가 있다. 미디어 융합은 사람들의 일상생활에 큰 영향을 미치며 특히 융합사회에서의 소통의 변화와 직접적으로 관계를 가진다. 미디어 융합에서 연원하는 새로운 소통질서의 형성은 미래사회의 중추적 화두이자 주도적 조류로 추정되는 신(新)소통사회의 등장을 예고한다.

신소통사회로의 이행은 사회발전에 기여하는 바가 많겠지만, 사회적 혼돈의 증가라는 새로운 역기능을 초래하기도 한다. 엄청난 사회문화적 잠재력을 내포한 융합

은 합류적 경향과 더불어 분산이라는 역리적 현상을 동반하는 것인 까닭이다. 융합과 분산이 마치 원심력과 구심력 같이 동시에 작용하는 이율배반적 상황에서 다수의 집단적 여론, 공감 혹은 동참이 때때로 사회를 파국으로 인도할 위험성을 결코 배제할 수 없다.

따라서 자율성을 본령으로 해야 할 융합시대의 새로운 소통질서를 탐색하는 과정에서는 (1) 이성주의의 한계를 넘어선 확장된 소통이론이 구축되어야 할 것이며, (2) 미시적 관점과 거시적 관점을 포괄하는 새로운 융합원리가 모색되어야 한다고 본다.

이상과 같은 양대 목표와 직결된 대응책은 개인의 무분별한 욕구나 성향을 일상 생활에서 적절히 통어할 수 있는 “간주관적 여과장치(intersubjective filtering system)”를 강구하고 제도화하는 일이라고 생각되는데, 그 구체적 실천 전략으로는 온라인 공간의 재설계(redesign)와 더불어 사회교육을 통한 간주관성의 형성 방안이 적극적으로 모색되어야 할 것이다. 그러나 융합시대의 소통적 합리성 증진을 위한 보다 원천적 처방은 인간, 사회 및 기술적 쟁점들을 포괄적으로 고찰할 수 있는 “융합학(convergentology)” 연구에 있다고 생각한다. 따라서 기존의 학과적 장벽을 넘어선 통섭 학문으로서의 융합학을 횡(橫)학문적(cross-disciplinary), 간(間)학문적(inter-disciplinary) 차원을 넘어 통(通)학문적(trans-disciplinary) 수준으로 발전시켜 융합적 사회질서의 해명에 능동적으로 대처해 나아가야 할 것이다.

참 고 문 헌

- Alex Callinicos, *Social Theory: A Historical Introduction*, NYU Press, 1999(박형신 · 신종화 · 이해경 · 임원희 역, 『사회이론의 역사』, 일신사, 2008).
- Alvin Toffler, *The Third Wave*, Bantam, 1984(전희직 역, 『제3의 물결』, 해원출판사, 2002).
- Andrew L. Shapiro, *The Control Revolution: how the Internet is putting individuals in charge and changing the world we know*, Public Affairs, 1999(김명준 역, 『테크놀로지와 통제혁명: 인터넷은 인간의 삶을 어떻게 바꾸는가』, 커뮤니케이션북스, 2001).
- Ann Swidler. "Culture in Action: Symbols and Strategies", *American Sociological Review*(51), pp.273 ~ 286, 1986.
- Antonio Negri · Michael Hardt, *Multitude: war and democracy in the age of Empire* 1933(조정환 · 정남현 · 서창현 역, 『다중: 제국이 지배하는 시대의 전쟁과 민주주의』, 세종서적, 2008).
- Barbel Inhelder · Jean Piaget, *The Growth of Logical Thinking from Childhood to Adolescence*, New York: Basic Books, 1958.
- Bernd Rohrmann, *Risikoforschung*, Hagen, 1997.
- Clay Shirky, *Here Comes Everybody: The Power of Organizing Without Organizations*, Penguin, 2008(송연석 역, 『새로운 사회와 대중의 탄생: 끌리고 쏠리고 들끓다』, 갈리온, 2008).
- Colin Crouch, *Post-Democracy*, Polity Press, 2005(이한 역, 『포스트민주주의』, 미지북스, 2008).
- David Shenk, *Data Smog-Surviving the Information Glut*, HarperSanFrancisco, 1998(정

태석 · 유홍림 옮김, 『데이터 스모그: 정보 홍수 속에서 살아남기』, 민음사, 2000).

Edward J. Larson, *Evolution: The Remarkable History Of A Scientific Theory*, Modern Library, 2006(이충 역, 『진화의 역사』, 을유문화사, 2006).

Friedrich Wilhelm Nietzsche, *Nachgelassene Fragmente Anfang 1875 bis Frühling 1876* (최문규 역, 『바이로이트의 리하르트 바그너 유고(1875년 초~1876년 봄)』, 책세상, 2005).

Georg Kneer · Armin Nassehi, *Niklas Luhmanns Theorie sozialer Systeme: Eine Einführung*, München: Fink, 1993(정성훈 역, 『니클라스 루만으로의 초대』, 갈무리, 2008).

George Eliot, *The George Eliot Letters*, Ed. S. Height. London: Yale UP, 1954.

George Myerson, *Heidegger, Habermas and The Mobile Phone*, Totem Books, 2001(김경미 역, 『하이데거, 하버마스, 그리고 이동전화』, 이제이북스, 2003).

George Ritzer, *The McDonaldization of Society*, Pine Forge Press, 2000(김종덕 역, 『맥도날드 그리고 맥도날드화: 유토피아인가, 디스토피아인가?』, 시유시, 2004).

George Gerbner · Larry Gross, “The violent face of television and its lesson” in *Children and the faces of television: Teaching, Violence, Selling, Network*, Academic Press, 1980.

George Gilder, *Telcosm: How Infinite Bandwidth will Revolutionize Our World*. Free Press. 2000.

_____, *Telcosm: The world after bandwidth abundance*, Free Press, 2002(박홍식 역, 『텔레코즘』, 청림출판, 2004).

_____, *Microcosm*, SS, 1990(한영환 역, 『마이크로코즘』, 한국경제신문사, 1991).

Gilbert Chesterton, *Eugenics and Other Evils*, London: Cassell, 1922.

Gilles Deleuze, 『들뢰즈가 만든 철학사: 생성과 창조의 철학사』, 박정태 역, 이학사, 2007.

Hannah Arendt, *The Human Condition*, Chicago: University of Chicago Press, 1958(이

- 진우 · 태정호 역, 『인간의 조건』, 한길사, 2000).
- Henri Bergson, *L'évolution Créatrice*, French & European Pubns, 1999(황수영 역, 『창조적 진화』, 아카넷, 2005).
- Henry Jenkins, *Fans, Bloggers, and Gamers: Media consumers in a Digital Age*, 2006, NYU Press(정현진 역, 『팬, 블로거, 게이머: 참여문화에 대한 탐색』, 비즈앤비즈, 2008).
- Henry Jenkins(Ed), Tara McPherson(Ed), Jane Shattuc(Ed), *Hop on Pop: The Politics and Pleasures of Popular Culture*, Duke University Press, 2002.
- Lancelot Hogben, *A Keleidoscope of Human Communication*, Chanticleer Press INC, 1949(김지운 역, 『동굴 벽화에서 만화까지』, 커뮤니케이션북스, 2007).
- Howard Rheingold, *Smart Mobs: The Next Social Revolution*, Goldenbough, 2002(이윤경 역, 『참여군중』, 황금가지, 2003).
- Hubert L. Dreyfus, *On the Internet*, Routledge, 1999(정혜욱 역, 『인터넷상에서』, 동문선, 2003).
- Ignacio Ramonet, *La Tyrannie de la communication*, Galilée, 1999(원운수 · 박성창 역, 『커뮤니케이션의 횡포』, 민음사, 2000).
- Jack Barbalet, *Emotion, Social Theory, and Social Structure: A Macrosociological Approach*, Cambridge University Press, 2001(박형신 · 정수남 역 『감정의 거시사회학: 감정은 사회를 어떻게 움직이는가』, 일신사, 2007).
- Jean Baudrillard, *La société de consommation*, Gallimard, 1970.
- Jeremy Rifkin, *The Age of Access*, New York: Jeremy P. Tarcher/Putnam, 2000(이희재 역, 『소유의 종말』, 민음사, 2003).
- Jon Elster, *The Multiple Self(Studies in Rationality and Social Change)*, Cambridge University Press, 1987.
- Joseph Schumpeter, *Business Cycle: A Theoretical, Historical and Statistical Analysis of the Capitalistic Process*, New York: McGraw Hill, 1939.

- Jürgen Habermas, *Zur Rekonstruktion des Historischen Materialismus*, Suhrkamp, 1982.
 _____, *Theorie des kommunikativen Handelns*, Frankfurt: Suhrkamp Verlag, 1981(장춘익 역, 『의사소통행위이론 1.2』, 나남출판, 2007).
- Ken Mory, *The 'Googled' and 'Amazonized' Society*, Kobunsha, 2006(하연수 역, 『구글 · 아마존화 하는 사회』, 경영정신, 2008).
- Thomas S. Kuhn, *The Structure of Scientific Revolution*, University of Chicago Press, 1996(김명자 역, 『과학혁명의 구조』, 까치글방, 1999).
- Loren Eiseley, *The Firmament of Time*, Scribner, an Imprint of Simon & Schuster, Inc., 1960(한창호 역, 『시간의 창공』, 도서출판 강, 2007).
- Louis A. Jr. Zurcher, *The Mutable Self: A Self-Concept for Social Change*, Sage Publications, 1977.
- Marcia L. and De Sonne(Ed), *Convergence Transition to the Electric Superhighway*, 1994(이병섭 · 윤석민 역, 『컨버전스 - 전자고속도로의 이행』, 한울아카데미, 1996).
- Mark Poster, *The Second Media Age*, Polity Press, 1995(이미옥 · 김준기 역, 『사회이론의 역사』, 민음사, 1998).
- Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, New American library, 1964(박정규 역, 『미디어의 이해: 인간의 확장』, 커뮤니케이션북스, 2001).
 _____, *The Medium is the Massage*, Bantam, 1967(김진홍 역, 『미디어는 맛사지다』, 커뮤니케이션북스, 2002).
 _____, *Understanding Media*, MIT Press, 1994(김성기 · 이한우 역, 『미디어의 이해』, 민음사, 2002).
- Neil Postman, *Technopoly: The Surrender of Culture to Technology*, Knopf, 1992(김균 역, 『테크노폴리: 기술에 정복당한 오늘의 문화』, 민음사, 2001).
- Niklas Luhmann, *Soziale Systeme: Grundriß einer allgemeinen Theorie*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2006(박여성 역, 『사회체계이론 1.2』, 한길사, 2007).

- Norbert Bolz, *Das kontrollierte Chaos: vom Humanismus zur Medienwirklichkeit*, ECON Verlag(Düsseldorf, New York), 1994(윤종석 역, 『컨트롤된 카오스: 휴머니즘에서 뉴미디어의 세계로』, 문예출판사, 2000).
- Norbert Bolz, *Am Ende der Gutenberg-Galaxis: die neuen kommunikationsverhältnisse*, Wilhelm Fink Verlag, München/Germany.(윤종석 역, 『구텐베르크—은하계의 끝에서: 새로운 커뮤니케이션 상황들』, 문학과지성사, 2000).
- Pierre Levy, *Cyberculture*, Odile Jacob, 1997(김동윤 · 조준형 옮김, 『사이버문화』, 문예출판사, 2000).
- Reg Whitaker, *The End of Privacy*, New Press, 1999(이명균 · 노명현 역, 『개인의 죽음』, 생각의 나무, 2001).
- Rick Roderick, *Habermas and The Foundations of Critical Theory*, London: Macmillan, 1986(김문조 역, 『하버마스의 사회사상』, 탐구당, 1992).
- Theodor Wiesengrund Adorno & Max Horkheimer, *Dialectic of Enlightenment*, Stanford, 2002(김유동 역, 『계몽의 변증법』, 문학과지성사, 2002).
- Thomas Lombardo, *Doorways to the Future Methods, Theories, and Themes*, 1st Books Library, 2001.
- Umberto Eco, *La misteriosa fiamma della regina Loana*, Bompiani, 2004(이세욱 역, 『로아나 여왕의 신비한 불꽃』, 열린책들, 2008).
- Walter Benjamin. *The Work of Art in The Age of Mechanical Reproduction*. CreateSpace. 1936.
- Walter Reese-Schäfer, *Niklas Luhmann zur Einführung*, Junius Verlag, 2001(이남복 역, 『니클라스 루만의 사회사상』, 백의, 2002).
- Wilbur Schramm, *Men, Message and Media: A Look at Human Communication*, New York: Harper & Row, 1973(최종수 역, 『커뮤니케이션이란 무엇인가: 인간, 메시지, 미디어』, 전예원, 1981).
- Wilbur Schramm · William E. Porter, *Men, Women, Messages and Media: Under-*

standing Human Communication, New York: Harper & Row, 1982(최윤희 역, 『인간 커뮤니케이션』, 나남, 1990).

Willem van Reijen, 『비판으로서의 철학』, 이상화 역, 서광사, 2000.

강홍렬 외, 『메가트렌드 코리아』, 한길사, 2006.

김문조, 「과학기술과 한국사회의 미래」, 고려대학교 출판부, 1999.

_____, 『IT와 새로운 사회질서의 형성』, 정보통신정책연구원, 2005.

_____, 『정보사회의 미래와 통신정책의 새로운 패러다임』, 정보통신정책연구원, 2008.

김문조 · 김종길, 「디지털 한국사회의 이해」, 집문당, 2006.

김선욱, 「한나 아렌트의 판단이론과 의사소통적 합리성」, 『한국 사회의 모더니티』, 이학사, 2001.

_____, 『한나 아렌트 정치판단이론』 푸른숲, 2002.

김석준 외, 「뉴거버넌스 연구」, 대영문화사, 2000.

김종길, 『사이버 트렌드 2.0』 집문당, 2008.

김홍중, 「발터 벤야민의 과상력(破像力) 연구」, *경제와 사회 통권73호*(2007년 봄), 2007a, pp.269~296쪽.

_____, 「삶의 동물/속물화와 참을 수 없는 존재의 귀여움: 87년 에토스의 붕괴와 그 이후」 *사회 비평* 36호. 2007b.

서문기, 「신기술혁신과 장기파동이론—사회학적 접근」, *한국사회학* 제37집 6호, 2003.

선우현, 「하버마스의 합리성이론」에 대한 비판적 검토 ; 개념분석적 전략과 사회이론적 전략의 상충을 중심으로, *哲學論究* 22('94. 12), 서울대학교哲學科, 1994.

송해룡, 「미디어컨버전스의 새로운 소비양식」, 『하이브리드컬처』, 커뮤니케이션북스, 2008.

송해룡 · 김원제 편, 『위험커뮤니케이션과 위험 수용』, 커뮤니케이션북스, 2005.

- 신승환, 『포스트모더니즘에 대한 성찰』, 살림, 2003.
- 양영수, “조지 엘리엇의 진화론적 세계관”, 근대영미소설 제9집 제1호, 2002.
- 예종영, “세계정치와 진화”, 국제정치논총 제44집 4호, 2004.
- 오택섭 외, 『미디어와 정보사회』, 나남출판, 2005.
- 유승호, 『디지털 시대의 양상과 문화』, 미술문화, 2001.
- 윤평중, 『푸코와 하버마스를 넘어서』, 교보문고, 1997.
- 이기상, “대화로써 해방을! 하버마스의 규범적 진화이론”, 현상과 인식 통권 39호, 1987.
- 이진경, 『노마디즘』. 휴머니스트. 2002.
- 임홍빈, “공적 합리성의 진화론적 고찰: 교환적 정의의 관점에서”, 철학연구 제86집, 2003.
- 정낙림, “차라투스트라의 ‘세 가지 변화’에 대한 몇 가지 해석—진화론적, 역사철학적, 변증법적 해석의 문제점”, 철학연구 제106호, 2008.
- 정성훈, “루만과 하버마스의 대립적 구도에 대한 하나의 이해”, 진보평론 제40호 (2009년 여름), 2009.
- 조형근, “역사 구부리기: 근대성에 대한 계보학적 탐색”, 『근대성의 경계를 찾아서』, 새길, 1997.
- 최종렬·최인영. “국제결혼 이주여성에 대한 문화사회학적 접근”, 문화와사회 제4권, 2008, pp.147~205쪽.
- 한자경, ‘하버마스의 의사소통적 합리성’ 『하버마스의 비판적 사회이론』, (이정우 엮), 文藝出版社, 1996.
- 황주성 외, 『광대역화에 따른 콘텐츠 패러다임의 변화와 정책적 이슈』, 정보통신정책연구원 한국 메가트렌드 시리즈 V 07-02, 2007.
- 허창운, “문학적 소통이론으로서의 수용미학—수용미학”, 외국문학 제8호, 1986.
- 홍성욱, 『파놉티콘—정보사회 정보감옥』, 책세상, 2002.

디지털 컨버전스 기반 미래연구(I) 시리즈 안내

- 09-01 디지털 컨버전스 기반 미래연구(I) 총괄보고서(황주성, KISDI)
- 09-02 디지털 컨버전스 시대의 의식과 행동(이종관, 성균관대)
- 09-03 영상콘텐츠의 일상화에 따른 인지방식의 변화(김성도, 고려대)
- 09-04 욕망과 매체변화의 상관관계와 디지털 컨버전스 시대의 욕망구조(김상호, 대구대)
- 09-05 디지털 콘텐츠 표현양식과 다중정체성의 양상: 사례분석과 미래문화의 전망(김연순, 성균관대)
- 09-06 디지털 컨버전스와 공간인식의 변화(황주성, KISDI)
- 09-07 디지털 컨버전스 환경에서의 정치제도와 시민사회 변화 연구(류석진, 서강대)
- 09-08 디지털 컨버전스 환경에서의 대의제 변화와 정당의 역할(강원택, 숭실대)
- 09-09 디지털 컨버전스 환경에서 정치 거버넌스의 변화(윤성이, 경희대)
- 09-10 디지털 융합시대 온라인 사회운동 양식의 변화와 의미(장우영, 대구가톨릭대)
- 09-11 디지털 컨버전스 환경에서 글로벌 정치질서의 변화: 네트워크 사회에서의 국내정치와 국제관계(홍원표, 한국외대)
- 09-12 디지털 컨버전스 시대 미디어 플랫폼의 진화와 정치참여 연구(이원태, KISDI)
- 09-13 컨버전스 시대의 경제 패러다임 변화 연구(조남재, 한양대)
- 09-14 미디어 플랫폼의 다양화가 소비자 행동에 미치는 영향(정현수, 건국대)
- 09-15 방송통신 융합환경에서 감성적 공감대 기반의 소비행동에 관한 연구(김연정, 호서대)
- 09-16 녹색성장 전략에서 차세대 통신망의 역할(홍성걸, 국민대)
- 09-17 디지털 융합과 콘텐츠 관련 산업의 공급사슬 변화 연구(한현수, 한양대)
- 09-18 디지털 컨버전스와 주요 멀티미디어 비즈니스 모델의 진화(손상영, KISDI)
- 09-19 융합사회의 소통양식 변화와 사회진화 방향 연구(김문조, 고려대)
- 09-20 미디어 융합의 전개과정과 사회문화적 파장(유승호, 강원대)

- 09-21 미디어 발전과 사회 갈등 구조의 변화(이명진, 고려대)
- 09-22 융합 사회의 인간, 인간관계: 온라인 자아 정체성과 사회화를 중심으로(민경배, 경희사이버대)
- 09-23 융합미디어를 활용한 공공-민간 상호작용 확대방안 연구(정국환, KISDI)
- 09-24 디지털 컨버전스 환경에서 미디어 문화 패러다임의 변화(이호규, 동국대)
- 09-25 가상성과 일상성의 컨버전스에 관한 연구(임종수, 세종대)
- 09-26 미디어 컨버전스와 감각의 확장: 감각확장 미디어의 사용성에 대한 연구(정동훈, 광운대)
- 09-27 컨버전스 시대와 매체로서의 개인(김관규, 동국대)
- 09-28 컨버전스 시대의 트랜스미디어 이용자 연구(이호영, KISDI)
- 09-29 미래예측방법론을 활용한 디지털 컨버전스의 미래 연구(최항섭, 국민대)

디지털 컨버전스 기반 미래연구(I) 시리즈 09-19

융합사회의 소통양식 변화와 사회진화 방향 연구

2009년 11월 일 인쇄

2009년 11월 일 발행

발행인 방 석 호

발행처 정보통신정책연구원

경기도 과천시 용머리2길 38(주암동 1-1)

TEL: 570-4114 FAX: 579-4695~6

인쇄인 성문화

ISBN 978-89-8242-644-5 94320

ISBN 978-89-8242-655-1 (세트)
