

디지털 컨버전스 시대의 의식과 행동

2009. 11

연구기관: 성균관대학교
연구책임자: 이종관(성균관대학교 교수)
참여연구원: 박승억(청주대학교 교수)
김종규(성균관대학교 강사)

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 『디지털 컨버전스 시대의 의식과 행동』의 최종보고서로 제출합니다.

2009. 11. 30

연구 기관 : 성균관대학교

연구 책임자 : 이종관(성균관대학교 교수)

참여 연구원 : 박승익(청주대학교 교수)

김종규(성균관대학교 강사)

목 차

요약문	5
제 1 장 서론: 연구의 배경 및 목적	25
제 2 장 거시적 연구: 디지털 컨버전스 시대의 의식과 행동을 결정하는 사상적 구도	27
제 1 절 디지털 컨버전스의 존재론적 의미	27
제 2 절 디지털 컨버전스의 출발: 인간 존재의 위기 극복: 공황의 극복과 정보통신기술의 출현	33
제 3 절 디지털 컨버전스의 역설	37
1. 디지털 공간의 공간성—paradox, convergence, volatile	37
2. Convergence of Genetic and Digital Information: 디지털 생명의 출현과 기존 형이상학의 퇴장	43
3. 인간의 자리: 실존적 딜레마와 진정한 인간	49
제 4 절 디지털 컨버전스 시대의 인간의 의식과 행동을 결정하는 사상적 구도 ..	51
1. 트랜스휴머니즘	51
2. 네오휴머니즘	54
3. Converging Philosophy, Neo Mysticism?	56
제 3 장 디지털 컨버전스에 대한 철학적 재성찰	58
제 1 절 디지털 컨버전스와 총체적 디지털화	59
1. 디지털 컨버전스의 역사적 전개과정	61
2. 수학의 발전에 따른 인식론적 전환: 수학적 질서와 객관성의 이념	64
3. 세계에 대한 기술방식의 전환과 디지털화의 역사	65

4. 존재의 디지털화와 경계의 해체와 융합(수렴)	68
5. 컨버전스와 디버전스: 디지털화의 양가성	72
제 2 절 총체적 디지털화와 부유하는 주체	75
1. 계산적 이성과 주체의 상실	77
2. 계산적 이성에 대한 저항과 디지털화의 역설적 돌파구	78
제 3 절 환원주의적 한계에서 본 컨버전스 사회에서 의식과 행동의 변화 경향	84
1. 환원주의와 증폭된 욕망의 문제	84
2. 환원주의적 비결정성과 개방된 미래	87
3. 혼종의 스펙트럼: 양 극단의 사이에서	89
제 4 장 디지털 컨버전스 시대 신화의 부활을 통해 본 인간의 의식과 행동	92
제 1 절 디지털 컨버전스: 게임, 신화	93
제 2 절 신화와 인간의 삶	100
제 3 절 게임에서 펼쳐지는 신화의 세계	105
제 4 절 디지털 컨버전스 시대의 신화와 인간: 그 역할과 의미	113
제 5 장 결 론	125
제 1 절 디지털 컨버전스 시대의 의식과 행동양식의 변화	125
1. 일반적인 경향	126
2. 구체적인 경향	127
제 2 절 정책적 함의	129
참고문헌	131

표 목 차

〈표 5-1〉 트랜스휴머니즘과 네오휴머니즘 비교	127
----------------------------------	-----

그 림 목 차

[그림 2-1] 디지털 컨버전스의 전개 양상	30
[그림 2-2] 컨버전스의 미래	53
[그림 2-3] 트랜스휴머니즘과 네오휴머니즘	55
[그림 3-1] 네그로폰테의 디지털 컨버전스의 세 단계	60
[그림 3-2] 디지털 컨버전스의 시간적 전개 양상	69
[그림 3-3] 디지털 컨버전스에 대한 문화적 대응	91
[그림 4-1] 디지털 컨버전스의 사례: 기술과 신화	95
[그림 4-2] 신화와 게임의 새로운 가능성	116
[그림 4-3] 신체 재활 치료 요법의 예	118
[그림 4-4] HopeLab의 암 치료 게임 ReMISSION	119
[그림 4-5] NCSOFT의 국제 원조 게임 FOOD FORCE	120
[그림 4-6] NCSOFT의 롤플레이팅 게임 LINEAGE	121
[그림 5-1] 일반적 경향	126

요 약 문

□ 연구의 배경 및 목적

이른바 디지털 혁명 이후로 디지털 문화는 인간 삶의 근본적인 형식을 바꾸어 가고 있다. 디지털 컨버전스는 바로 그런 변화의 첨병이다. 기기와 기기, 기기와 콘텐츠, 콘텐츠와 콘텐츠 간의 컨버전스는 인류가 그 동안 경험해 보지 못한 새로운 대상들과 문화를 낳고 있다. 그런 의미에서 컨버전스는 일종의 시대적 패러다임이라고 할 수 있다. 예컨대, NBIC 컨버전스는 일상적인 문화는 물론 인간의 생물학적 한계와 조건까지도 변화시킬 수 있다고 여겨지고 있다. 그렇다면 인류는 분명 문명사적 전환을 맞이하게 될 것이다. 이러한 컨버전스 현상의 한 가운데 디지털 기술이 있다. 디지털 기술이 그러한 컨버전스를 가능케 하기 때문이다.

한 문화의 물리적 토대의 변화는 예외 없이 그 토대 위에 살아가는 인간의 의식과 행동에 영향을 미친다. 따라서 디지털 기술에 기초한 다양한 컨버전스 현상들이 현대인의 의식과 행동 양식에 커다란 변화를 가져올 것이라는 점은 의심의 여지가 없다. 본 연구는 이러한 문명사적 변화에 즈음해서 인간의 의식과 행동이 어떻게 변화할 것인지, 또 그런 변화의 동기는 무엇인지를 천착한다.

이를 위해 본 연구는 다음과 같은 세부 연구 내용을 설정하였다. 우선 디지털 컨버전스가 어떤 문명사적 의미를 가지고 있는지를 거시적인 관점에서 추적하였다(제 2장). 문명의 향배를 결정할 수 있을 정도의 힘을 가진 기술이라면, 그것이 오롯이 좋기만 한 것일 수는 없다. 역사가 증명하듯, 미증유의 힘은 어느 순간 위협한 힘으로 변화될 수 있기 때문이다. 이러한 힘의 실체를 파악하기 위해서는 미시적인 차원의 논의가 아니라 전체 흐름을 통찰하는 거시적인 논의가 필요하다.

다음으로 필요한 것은 디지털 컨버전스가 어떻게 가능한지, 그리고 그 동기와 관

련하여 디지털 컨버전스의 의미와 그것의 구체적인 영향력을 파악하는 일이다.

이를 위해서, 디지털 컨버전스의 기원과 의미를 철학적인 의미에서 재성찰한다(제3장). 그리고 이상의 논의의 구체적 적실성을 확인하기 위해 디지털 게임을 분석한다. 디지털 게임은 첨단 디지털 기술만이 아니라, 기기와 기기, 기기와 콘텐츠가 융합하고 있는 장르이다. 가령, 디지털 게임에서 신화가 주요한 콘텐츠로 활용되고 있는 현상은 디지털 사회에 사는 인간이 회구하는 것이 무엇인지를 보여주는 상징적인 현상이다. 그것은 곧 디지털 컨버전스 사회에서 인간의 의식과 행동이 어떤 양상을 보여줄 지를 가늠하게 하는 구체적인 단초이기도 하다. 그에 따라 본 연구팀은, 게임과 신화의 컨버전스 현상에 대한 심층적인 분석을 시도한다(제4장).

끝으로, 이상의 논의들을 토대로 디지털 컨버전스 시대의 인간의 의식과 행동의 변화 경향을 가늠해보고, 관련된 정책적 제안을 시도해 볼 것이다.

□ 연구 주요 내용

○ 제2 장 거시적 연구: 디지털 컨버전스 시대의 의식과 행동을 결정하는 사상적 구도

－ 제1 절 디지털 컨버전스의 존재론적 의미

디지털 컨버전스는 매체간의 융합과 그에 따른 기기와 문화콘텐츠 나아가 문화콘텐츠의 시장의 융합으로 이해되고 있다. 그러한 가운데 개념적으로 상당한 혼란이 수반되고 있다. 컨버전스는 어떤 경우에는 미적분 수학에서 발원한 본래의 의미에 충실하게 1) 수렴으로, 2) 상이한 것들의 공존(coexistence)로, 3) 혼종화(hybrid), 4) 융합(fusion), 5) 조합(combination), 6) 합성(composition) 등 다양한 현상을 기술하는 용어로 사용되고 있다. 그러나 이 때 그 용어에 의해 기술되는 다양한 현상들의 양상적 차이가 고려되지 않음으로써 상당한 문제점을 불러일으킬 위험이 있다.

이러한 의미에서 철학에서는 디지털 컨버전스의 본래적 의미에 충실하게 이 개념을 이해하고 이 개념의 발원지에서부터 이 개념이 기술하는 현상의 메타적 의미를

발굴해내려 한다. 디지털 컨버전스는 그의 원래의 의미와 그 의미가 기술적 영역에 방사되었다는 사실을 메타적 차원에서 고찰하면, 사실상 현대문화의 심층에서 일어나고 있는 존재론적 혁신이다. 즉 디지털 컨버전스는 존재하는 모든 것들이 총체적으로 디지털로 수렴되어 디지털화되는 과정의 한 국면이며 표층적 현상이다.

이러한 표층적 차원의 디지털 컨버전스를 보다 깊이 있게 파악하고 또 그러한 상황에서 인간의 의식과 행동의 방향성을 포착하기 위해서는 우선 디지털 컨버전스 과정이 발전하게 된 계기와 현대문화의 심층에서 일어나는 존재의 총체적 디지털 컨버전스로부터 인간과 의식과 행동의 변화에 영향을 미치는 요인들을 발굴하는 것이 필수적인 선행 작업이다.

이러한 상황을 고려하면 디지털 컨버전스시대의 인간 의식과 행동은 다음과 같은 입체적 시선에 접근되어야 할 것이다. 즉, 디지털 컨버전스의 출현과정을 추적하고 그 의식과 행동이 일어나는 공간성특성과 디지털 컨버전스가 일으키는 생명관의 변화에서 비롯되는 인간의미의 전복을 수렴적으로 성찰해야 한다. 그리고 이러한 성찰은 디지털 컨버전스 시대의 인간의 의식과 행동은 디지털 컨버전스의 심층에서 형성되어 나와 인간의 인간성을 양 극단에서 이해하는 사상적 스펙트럼 안에서 움직이게 될 것이라는 예측으로 유도될 것이다.

— 제2절 디지털 컨버전스의 출발: 인간 존재의 위기 극복: 공황의 극복과 정보통신기술의 출현

디지털 기술이 어떤 문명사적 의미를 갖고 있는지를 보여주는 다소 냉소적인 분석은 보들리야르에게서 확인해 볼 수 있다. 보들리야르에 따르면, 디지털 기술은 자본주의를 위기에서 구해낸 혁명적 시도였다. 즉 대공황 시기를 거치면서 인간의 삶을 지탱해 주던 자본주의는 하마터면 붕괴할 뻔 했다. 이 위기를 넘기게 해 준 것이 새로운 시장의 발견, 즉 자기 정체성과 차이에 대한 욕망이 빚어내는 새로운 시장의 발견이었다. 더욱이 이 시장은 원리적으로 무한히 확장될 수 있는 시장이었다. 왜냐하면 그것은 실물에 의지하지 않는, 일종의 기호와 이미지가 소비되는 시장이었기 때문이다. 이러한 시장의 등장은 필연적으로 새로운 기술적 수단을 요구하게 된다.

그리고 그러한 요구에 부응한 것이 바로 디지털 기술이었다. 디지털 기술에서 그 기본단위가 되는 비트는 탈물질화된, 단지 0과 1을 표시하는 전하값에 불과하다. 디지털 정보는 재현대상과 어떠한 물질적 속성도 공유하지 않는 이진부호로 암호화되어 컴퓨터의 연산과정을 통해 처리되기 때문에 현실적 제한이 없이 정보를 연쇄 결합시켜 기호와 이미지의 무한한 조작을 가능하게 하기 때문이다. 이러한 디지털기술의 전지구적 확산은 이제 모든 대상의 기호화와 전면적인 소통을 촉진하고 결국 이 기호의 교환의 의해 애무되고 유혹되지 않는 것은 어디에도 없다. 이렇게 해서 디지털리티는 세계의 형이상학적 원리가 된다.

－ 제3절 디지털 컨버전스의 역설

비트와 네트워크로 이루어져 디지털 네트워크로 펼쳐지는 디지털 스페이스의 특징은 그 공간의 연장성이 0에 가깝다. 즉 디지털 스페이스는 연장성이 지배하는 공간이 아니다. 이러한 의미에서 그것은 문자 그대로 유-토피아(no-place)이다. 이런 점에서 디지털 스페이스에서는 순간 이동을 가능하게 하는 동시성과 즉시성으로 인해 영토적 고착성이 그 의미를 상실하는 탈장소화가 일어난다. 공간의 점유를 타자에 대한 일종의 배제로 이해하는 전통적인 세계 이해의 관점에서 디지털 공간성을 생각한다면, 디지털 스페이스는 일종의 모순을 위반하는 것으로 나타난다. 예컨대 모순율이 위반되면 동일율도 적용될 수 없고, 또 동일률이 적용될 수 없으면 배중율도 적용되지 않는다. 따라서 디지털스페이스는 동일성과 타자성이 혼재하는 공간이며 형식 논리적으로 용납될 수 없는 상황이 용납되어야만 하고 용납되어 있다. 디지털스페이스에서 모순은 끊임없이 영원회귀하며 그러한 한 디지털스페이스는 헤겔이 기대한 바와는 달리 지양되지 않고 끊임없이 영원 회귀하는 모순의 역동성 속에서 끊임없는 차이의 생산과정으로 지속된다. 즉 디지털스페이스는 동시성과 즉시성이 지배하는 탈실체화되고, 탈장소화된 공간이며 그 안에서는 유동적·유통적 상태를 생성하는 혼성적 변이과정이 일상적으로 창발하는 컨버전스 공간이다. 그리고 그것은 미리 완성되어 있는 뉴턴적 공간이 아니라 노드와 흐름으로 거미줄처럼 뻗어나가거나 되돌아오는 네트워크이다.

기호의 정치경제학으로 실행되는 후기자본주의와 그로부터 출현한 디지털 기술에 의해 지탱되는 인간존재는 결국 진짜와 가짜의 관계가 동요되는 상황에 휘말려 있다. 디지털 기술에 의해 발전된 재현기술은 현실보다 더 현실적인 과잉 현실을 만들어내고, 종내에는 가상현실과 실제 현실 사이의 경계를 허물어뜨리는 일이 발생하기 때문이다. 이러한 경계의 해체는 인간의 자기 정체성의 최후의 보루인 인간의 생명성의 경계마저도 허물어 버린다. 인공생명의 출현이 바로 그것이다. 전통적인 인간 규정을 기능적으로 더욱 훌륭하게 수행해 내는 인공생명이 자연적 인간을 역사의 뒤편으로 밀어내며 자신이 바로 인간 진화의 완성인 것처럼 등장하기 시작했다. 예컨대 탄소에서 실현된 현실을 실제 그 자체로 간주하는 편협한 사고일 뿐이다. 실리콘으로 구현되는 현실이나 생명 또한 마찬가지로 실재성을 주장할 수 있다면, 그리고 또 실리콘으로 구현되는 현실이나 생명이 오히려 실제의 원리와 생명의 원리를 더 잘 구현할 수 있다면, 실재는 물리적 실재와 그를 디지털 테크닉을 통해 흉내 낸 가상으로 구분되는 것이 아니라 아직 현실화되지 않는 잠재적 현실과 어떤 매체를 통해서 현실화된 실재로 구분되어야 한다. 때문에 우리는 앞으로 다가올 가상현실의 시대와 가상생명의 시대를 가짜라고, 거짓이라고 그리하여 인간은 이제 거짓과 가짜의 악령에 사로 잡혔다고 탄식할 필요가 없을 것이다.

— 제 4 절 디지털 컨버전스 시대의 인간의 의식과 행동을 결정하는 사상적 구도

이러한 상황에서 인류, 더 정확히는 자연적 인간은 실존적 결단 상황에 처하게 된다. 말하자면 그는 자신의 존재를 건 실존적인 물음 앞에 직면한 것이다. 디지털생명의 출현을, 적어도 그 자신보다 더 생명의 원리에 가까운 진정한 생명체의 출현으로 인정하고 진화역사에서 도태해야 하는가. 우리는 진짜 생명체의 출현을 거부하지 말고 오히려 환영해야 하는 것이 아닌가. 이러한 물음들은 디지털 기술이 궁극적으로 모든 인간 삶의 영역과 인간 자신의 존재 근거를 이루는 시·공적 환경까지 바꾸어 놓을 디지털 컨버전스 사회에서 인간이 인간 자신에게 던질 수 있는 가장 근원적인 질문이다.

이로써 인간은 두 양 극단의 선택지의 한 가운데 서게 된다. 그 하나의 선택지는

디지털 기술이 가져올 미래를 적극적으로 향유하며 참여하는, 나아가 자신의 생물학적 근거마저도 바꿀 수 있는 이른바 ‘포스트 휴먼’으로 진행하고자 하는 트랜스휴머니즘에 동조하던가. 아니면 디지털 기술에 의해 위협받고 있는 인간 존재의 실존적 의미를 지키기 위해 디지털화 되지 않는, 혹은 디지털화 할 수 없는 인간만의 고유한 영역들을 지키고 포기하지 않는 네오휴머니즘을 지향하든가이다. 이 두 선택지는 디지털 컨버전스 사회에서 드러날 수 있는 인간의 의식과 행동의 양 극단이다. 현실의 인간은 이러한 양 극단 사이에서 다양한 반응의 스펙트럼을 보여줄 것이다.

이러한 반응의 스펙트럼의 한 끝은 새로운 신비주의라고 말할 수 있다. 디지털 컨버전스를 가능케 하는 디지털화의 역사적 과정을 돌이켜 보면, 디지털화는 합리주의적 형이상학의 가장 첨예한 형태이다. 그런데 이러한 디지털의 형이상학에는 기묘한 딜레마가 잠복해 있다. 그것은 모든 존재를 2진수 연산을 통해 계산할 수 있으리라 믿는 합리주의 형이상학의 근거에서 비합리적인 사건이 일어나기 때문이다. 가령, 실리콘 기반의 새로운 인간으로서 포스트 휴먼이 등장할 수 없다면, 그것은 디지털화되지 않는, 혹은 합리주의 형이상학으로 설명할 수 없는 것이 인간 실존에 담겨 있다는 뜻이다. 만약 그 반대로 마침내 포스트 휴먼이 등장한다면, 그래서 디지털 형이상학이 옳다면, 그것은 또한 새로운 비합리성의 출현을 예고하고 있기 때문이다. 이른바 ‘세포자동자’가 보여주듯이 디지털화의 심층에는 미리 예측할 수 없는 창발성이, 따라서 모든 것을 합리성의 원리로 설명하고 예측하려는 형이상학에 반하는 현상이 등장할 것이다. 그렇다면 결론은 새로운 종류의 신비주의, 즉 세계의 비밀이 결코 드러나지 않고, 끊임없이 유예되는 새로운 종류의 신비주의가 나타날 가능성도 있다.

합리주의적 형이상학과 새로운 신비주의의 양 극단은 일종의 역학적 힘으로서 서로 상호작용하면서 인간의 의식과 행동에 영향을 미칠 것이다. 그런데 어떻게 이러한 역설적인 상황이 발생하게 되는가. 이를 이해하기 위해서는 디지털 컨버전스의 이론적, 기술적 근거로서 ‘디지털화(Digitalization)’의 의미를 그 기원으로부터 추적해 보는 일이 필요할 것이다.

○ 제3 장 디지털 컨버전스에 대한 철학적 재성찰

－ 제1 절 디지털 컨버전스와 총체적 디지털화

컨버전스 이념이 최초로 등장한 것은 고대 그리스의 자연철학이다. 만물을 하나의 원리로 설명하고자 하는 그들의 형이상학은 변화하는 자연을 합리적으로 설명하고 했던 인간의 근원적인 욕망의 결과이기도 하다. 이러한 관념의 모험이 실제로 현실적으로 구현될 수 있게 된 것은 바로 디지털 기술 덕이다. 그래서 디지털 컨버전스를 선도하는 사람 중 하나인 니콜라스 네그로폰테는 3단계의 시기적 구분을 통해 디지털 컨버전스 개념을 설명한다.

- 1) 비트를 비트로만 인식하는 시기
- 2) 비트와 아톰의 시기
- 3) 비트와 아톰이 하나가 되는 시기

그는 디지털 컨버전스를 궁극적으로 비트와 아톰이 하나가 되는 것으로 이해하고, “비트를 잡기도 하고, 입기도 하고, 먹기도 하는 시대가 열릴 것”이라고 선언한다. 즉, 모든 존재가 ‘디지털’에 의해 매개되어 결합하는 이른바 ‘총체적 디지털화’이다.

삶의 양식과 사회 구성체들의 존재 양식은 물론 인간 생명을 포함하는 존재 전체의 총체적인 디지털화를 이해하기 위해서는 인간을 포함한 존재자 전체, 그리고 존재자들의 존재 양상을 규정하는 시/공간이 어떻게 디지털화할 수 있는지, 그리고 그 구체적인 양상이 어떻게 진행되었는지를 살펴보아야 한다.

존재를 총체적으로 디지털화 할 수 있다는 생각은 근대 수학의 발전의 결과물이다. 근대 과학혁명을 가능케 한 수학의 발전은 물리적인 공간과 시간을 수학적인 시공간으로, 그 수학적인 시공간은 다시 수와 집합의 개념으로 환원될 수 있음을 보여주었다. 특히 이진수의 체계와 연산의 발전은 원리적으로 계산가능한 모든 수는 이진수로 번역될 수 있음을 보여주었다. 그리고 이진수를 전기적 On/Off 체계로 전환시킨 계산기, 이른바 컴퓨터가 등장함으로써 이른바 디지털 혁명이 시작된다. 따라서 디지털 세계관은 간단히 말해 존재하는 모든 것을 디지털의 관점에서 새롭게 정의할 수 있다는 이른바 총체적 디지털화로 진행한다. 그리고 첨단 디지털 기술의 발

전은 우리의 자연적 직관이 구분하는 모든 경계와 차이를 소거시켜 버린다.

디지털 기술이 이루어낸 경계의 해체는 각 개별 존재자들의 차이를 소거함으로써 새로운 하이브리드적 존재자들을 양산해 낼 수 있게 하는 것만이 아니다. 그것은 모든 경계적 차이의 기원으로 작동하는 시간과 거리를 붕괴시킴으로써 존재자 사이의 관계마저 수렴시켜 버린다. 달리 말하자면 모든 것이 디지털화된 네트워크의 체계 안에서 새로운 기능적 의미를 갖게 되는 것처럼 보이기 때문이다. 예컨대, 디지털 컨버전스 기술의 발전은 집과 주인의 의사소통을 가능케 한다. 회사에서 퇴근하면서 저녁 메뉴를 스마트 냉장고에게 주문하고, 냉장고는 자신이 보관하고 있는 재료들의 종류와 수량을 확인한 뒤, 주인이 도착하기 전에 필요한 재료를 슈퍼마켓에 주문한다. 또 보일러는 주인의 명령에 따라 목욕물을 미리 받아 놓을 수도 있다. 인간의 언어를 이해할 수 없는 그저 콘크리트 덩어리였던 집이 디지털 기술이 마련해 준 네트워크를 통해 그 주인과 의사소통이 가능한 상태가 되는 것이다. 이러한 (조만간 현실화 될) 상상이 바로 존재 전체가 동질적이라고 간주하는 총체적 디지털화의 한 단면이다.

그래서 디지털 컨버전스는 부르디외나 피에르 레비 같은 사람들이 말하는 것처럼 인간의 가장 근원적인 욕망을 실현시켜 줄 수 있다. 그러나 그러한 욕망의 실현 이면에는 마치 전자적 스파크가 만들어내는 빛이 드리우는 그림자처럼 은폐되는 세계가 있기 마련이다. 무엇보다 디지털화는 모든 존재를 수의 배열로 ‘컨버전스(수렴)’시키는 환원적 프로그램이다. 이는 결국 존재자의 경계가 자유자재로 해체되면서 결합, 혼종, 대립, 혹은 새로운 것으로 창발하는 현상을 출현시킨다. 그리고 이 무한한 상상적 변양은 마치 존재의 세계에 새로운 거주자들 편입시키는 풍요로움을 느끼게 해 준다. 그런데 이 풍요로움이 역설적인 의미에서 불안을 증폭시킨다. 그 하나는 다양한 하이브리드적 결합이 예증하듯이 방향을 예측할 수 없는 돌발성 때문이고, 다른 하나는 그런 하이브리드적 결합을 가능케 한 디지털화가 인간 존재의 자기 정체성마저 위협하기 때문이다. 그래서 디지털 세계의 거주자에게는 풍요로움에도 불구하고 예측 불가능성과 정체성 상실로부터 오는 공허함을 피할 수 없다.

이제 문제는 보다 분명해진다. 디지털 컨버전스 사회의 인간은 이러한 양가성 사
이에서 움직일 것이기 때문이다. 그렇다면 이 양가성은 어떻게 이해해야 하는가.

– 제2절 총체적 디지털화와 부유하는 주체

디지털 컨버전스를 추동하는 힘으로서 총체적 디지털화라는 전략은 근대 계산적
이성의 산물이다. 근대의 계산적 이성이 참된 세계를 수학적으로 기술될 수 있는 세
계로 치환하는 것은 그러나 결과적으로는 계산적 이성의 근원적인 뿌리 자체를 위
협하는 위기에 처하게 만든다. 왜냐하면 세계의 질적 차이를 소거하는 과정 속에서
그 차이를 지각하고 체험하는 주체마저도 함몰되어 버리기 때문이다. 근대과학이
질적 차이를 소거하고자 했던 까닭은 엄밀한 객관성이라는 방법론적 이념 때문이었
다. 그래서 객관적인 세계를 있는 그대로 관찰할 수 있는 투명한, 즉 이상화된 관찰
자라는 주체를 전제하게 된다. 그러나 이 ‘이상화된’ 관찰자는 사실상 비인격적인
주체일 뿐이다. 결국 인간 주체는 자신의 특별한 전통적 위치를 상실한 채, 세계의
다른 존재자들과 무차별적인, 따라서 계산될 수 있는 대상들 중의 하나로 전략하고
만다.

이러한 계산적 이성의 부정적인 결말에 대한 다양한 비판이 이루어져 왔다. 근대
의 계산적 이성에 대한 저항은 후설과 하이데거, 그리고 메를로-퐁티 등의 현상학
쪽에서는 물론 보들리야르, 데리다, 들뢰즈와 같은 후기 구조주의자들의 논의를 통
해 다양한 형식으로 표출되었다. 근대적 이성에 대한 비판은 동일성의 형이상학, 혹
은 획일화 전략의 폭력성을 폭로하는 것, 그리고 근대적 이성 안에 내재된 자기모순
을 드러내는 것이었다. 이러한 비판은 균질화된 세계 속의 인간이 자기 정체성 확인
을 위해 차이에 대한 끝없는 욕망을 갖는 것으로 구체화된다. 이러한 실존적/존재론
적 욕망은 디지털화하는 세계에 대한 저항으로 표출될 수 있다. 그러나 이것이 곧바
로 합리주의적 형이상학을 위협하지는 않는다. 무엇보다 디지털 기술은 현실보다
더욱 현실적인 차이를 재생산해 낼 수 있기 때문이다. 이는 자신의 존재에 위협이
되는 이념을 자기 자신의 체제 유지를 위해 체제의 공리로 끌어들이는 것과 같다.
그러나 이러한 차이는 자연적인 차이가 아니라, 디지털 기술에 의해 재생산된 일종

의 시뮬라크르로서의 차이다. 따라서 차이에 대한 인간의 근원적인 욕망은 해소되는 것이 아니라 유예될 뿐이며, 그런 한에서 차이에 대한 욕망은 끊임없이 반복과 순환을 되풀이 할 뿐이다.

예컨대 디지털 기술이 이루어낸 네트워크 사회는 근대 계산주의적 이성의 계통수적 구조에 반하는 것처럼 보인다. 그래서 디지털 네트워크는 들뢰즈와 카타리가 리좀과 노마드 개념을 통해 비판했던 근대 계산적 이성의 부정적인 측면들을 극복할 수 있게 해 주는 대안으로 여겨진다. 그러나 역설적인 것은 디지털 네트워크 자체는 들뢰즈와 가타리가 비판하고자 한 근대 계산적 이성의 동일성의 형이상학(총체적 디지털화)이 빚어낸 결과라는 사실이다. 따라서 그 근본적인 태도가 다른 이념들 간의 조급한 접합은 문제 상황을 은폐시킬 위험을 갖고 있다. 새롭게 열린 네트워크 공간이 인간의 정보교류와 의사소통의 새로운 가능성을 열어줄 것인지, 아니면 자기 자리를 잃은 채, 끊임없이 부유하게만 할 것인지는 아직 확실하게 결정되지 않았다. 그것은 인간 자신에 의해 결정되는 문제이지, 결코 네트워크 시스템 자체가 결정해 주지 않는다.

— 제3 절 환원주의적 한계에서 본 컨버전스 사회에서 의식과 행동의 변화 경향

디지털 컨버전스를 통해 가속화되는 존재자의 총체적 디지털화는 결국 인간을 실존적 선택 앞에 직면하게 만든다. 이는 인간이 자신의 존재가 무력화될지도 모른다는 사실 앞에 마주섬으로써 생겨난다. 근대 과학 혁명 이래로 진행되어 온 환원주의는 한 편으로는 이 세계를 조작적으로 지배할 수 있는 강력한 실증적 힘을 보여주어 왔지만, 그 이면에서는 끊임없이 ‘인간의 차이’를 해소시켜왔다. 이는 인간의 실존적 불안을 야기한다. 세계의 모든 존재자가 비트로 환원되었을 때, 인간 고유의 존재론적 자리는 증발하는 것처럼 보이기 때문이다. 예컨대, 디지털 세계의 매개자이자 전달자로서 프로그램이 수학적으로 계산된다는 것은, 그것이 완전히 ‘자동적’인 것이며, 그 중간 과정에는 인간이 개입할 여지가 없다는 의미이다. 달리 말하면 이는 2진수로 프로그램화된 체계가 모든 것을 합리화함으로써, 비결정성을 배제한다는 것을 의미한다.

그러나 이러한 총체적 디지털화는 그 디지털화를 추동하는 동일한 방식에 의해 한계에 부딪힌다. 괴델과 튜링이 증명하듯, 그 체계는 완전히 닫힌 체계가 아니라, 계산 불가능한 수가 존재하는 열린 체계임이 증명되었기 때문이다. 계산 불가능한 수 존재한다는 사실에서 모든 존재를 계산적 합리성의 관점에서 파악하고자 하는 형이상학은 자신의 프로젝트를 유예시킬 수밖에 없다. 즉 실제로 존재하는 세계는 결코 완벽하게 정의 가능한, 따라서 계산 가능성으로 설명할 수 있는 한계를 넘어선다. 따라서 앞서 네그로폰테가 말한 “비트를 잡기도 하고, 입기도 하고, 먹기도 하는” 디지털 컨버전스의 시대가 열릴 것이라는 주장은 여전히 과도한 상상일 가능성이 높다.

물론 괴델의 증명이 나왔다고 해서 수학의 체계가 붕괴되지는 않았던 것처럼, 아니 오히려 새로운 종류의 수학적 이론들이 모색되었듯이, 계산 불가능한 수가 존재한다고 해서, 다시 말해 모든 존재를 계산적 이성의 형이상학적 이념이 좌초한다고 해서 디지털화가 곧바로 중지되거나 붕괴되지는 않는다. 오히려 그러한 사실은 기술적 발전의 새로운 우회로를 찾게 하는 동기를 제공할 것이다. 다만 분명한 것은 계산적 이성의 형이상학으로는 포착되지 않는 뭔가가 기술적 발전 뿐 아니라 인간의 의식과 행동에도 영향을 미치리라는 것이다.

결국 인간의 의식과 행동은 이중적인 방향의 힘에 의해 영향을 입게 될 것이다. 그 하나는 계산적 이성의 전략적 도구로서 디지털 컨버전스가 마련해 준 새로운 가능성이고, 다른 하나는 바로 그런 사회 속에서 자신의 존재를 확인하고자 하는 실존적/존재론적 욕망이다.

‘메가 트렌드’라는 표현에 생기를 불어 넣은 장본인인 나이스비트는 이러한 상황을 하이테크와 하이터치라는 개념으로 표현한다. 첨단 기술을 지향하는 하이테크적 문화는 그 대칭적 균형점으로서 첨단 기술에 반대하듯, 낡고 오래되어 향수를 자극하는 하이터치적 문화를 낳는다. 최첨단 디지털 기술을 탑재한 신제품을 갖고 싶어 하는 욕망과 낡은 방식의 아날로그적 상품을 비싼 가격에 사려고 하는 욕망의 두 트렌드가 서로 균형을 이루며 공존한다는 것이다.

이러한 상반된 경향의 문화적 대응은 디지털 컨버전스를 대하는 개인과 집단의 의식과 행동을 그대로 반영한 것이기도 하다. 물론 그런 대응은 다양한 스펙트럼을 가질 것이다. 예컨대 디지털 컨버전스를 적극적으로 수용하려는 사람과 그에 저항하는 사람 사이에는 다양한 정도 차이를 갖는 행태들이 존재할 것이다. 이를 도식적으로 유형화 하면 주로 다음과 같은 세 가지 변인에 의해 펼쳐지는 위상적 공간에서 결정될 것이다.

그리고 이러한 변인들의 작용 형태에 따라 다양한 디지털 격차가 발생할 가능성이 높다. 그리고 그러한 디지털 격차가 계층적 구조를 갖게 된다면, 그 차이는 곧바로 그 계층의 의식과 행동에 있어 집단적인 경향성으로 귀결될 가능성도 있다.

디지털 컨버전스에 의해 변화될 세계에 대한 극단적인 찬사와 비합리적인 정도의 거부감이 공존하는 것은 무엇보다 그것이 여전히 진화 중인 개념이기 때문이다. 그래서 그 두 경향이 마치 역동적인 균형점을 찾아가는 힘처럼 작용하면서, 다양한 혼종 형태들을 등장시킬 것이라고 예측할 수 있다. 예컨대, 오늘날 많은 첨단 기기들이 소비자의 아날로그적 감성을 자극하는 디자인을 사용하고 있다. 그것은 디지털 기기들이 주는 차가운 기계적 이미지에 대한 저항감을 상쇄시키기 위한 전략이다. 이러한 모색은 아직 그 변화의 폭발력이 어느 정도로, 또 어느 방향으로 전개될지 가늠하기 어려운 새로운 문화에 대해 기대와 불안을 동시에 갖고 있는 우리 자신에 대한 기술적인 되물음이기도 하다.

새로운 변화를 맞이해서 자기 자신의 정체성을 근본적으로 되물어 보는 태도는 인간의 가장 근본적인 행동 양태 중 하나이다. 그리고 그 기원은 신화에서부터 찾을 수 있다. 오늘날 많은 사람들이 신화에 관심을 갖는 이유는 그것이 단지 흥미로운 콘텐츠이기 때문이 아니라, 첨단 기술과 과학의 시대에 사는 인간이 신화 속에 내재한 인간의 근원적인 행동양식에 조화해 볼 정도의 실존적 위기 상황에 봉착해 있다는 사정을 단적으로 드러내는 것이다. 이런 점에서 첨단 디지털 기술과 신화적 콘텐츠가 융합된 게임 문화를 분석해 보는 것은 디지털 컨버전스 시대 인간의 의식과 행동을 이해하는 좋은 실마리를 제공해 준다.

○ 제4장 디지털 컨버전스 시대 신화의 부활을 통해 본 인간의 의식과 행동

－ 제1절 디지털 컨버전스－게임, 신화

디지털 컨버전스의 과정 속에서 기기들 간의 컨버전스 뿐만 아니라 과학과 예술 그리고 기술과 예술 또한 컨버전스 되고 있다. 이러한 컨버전스의 한 특징적 사례는 게임과 신화의 컨버전스이다. 신화는 게임의 콘텐츠로서 게임과 결합하며, 현재의 게임은 최상의 디지털 기술들이 컨버전스된 총체이다. 따라서 이러한 결합은 신화가 디지털 형식으로 전환됨으로써 이행되는 컨버전스이다. 그러나 전환되는 대상이 전체의 맥락 속에서 이해되어야만 하는 문화의 요소들일 때, 콘텐츠들의 디지털화는 그리 단순하게 이해될 수 있는 것이 아니다.

기술과 문화의 컨버전스로서 게임과 신화의 결합은 일반적으로 매우 특이한 양상으로 이해된다. 게임 연구자들에 따르면, 현재의 온라인 게임들은 신화의 요소들을 적극 차용하고 있으며, 이 과정에서 드러나는 온라인 게임의 세계관은 신화 자체로 이해되기도 한다. 그렇지만 디지털 기술의 총아로서의 게임과 신화는 그것들의 일반적 이해 속에서는 이중의 하이브리드이다. 디지털화는 인간 합리성의 극단이지만, 신화는 비합리성의 극단의 방향 속에서 이해되기 때문이다. 이러한 점을 고려한다면, 게임과 신화의 결합은 서로 다른 이질적 두 세계관의 결합인 것이다.

게임과 신화의 결합을 이중의 하이브리드로 이해할 때, 이 결합은 합리성의 극단이 다시 비합리성의 극단으로 회귀하는 불가해한 현상으로 보일 수밖에 없다. 이 현상을 이해하고 설명하려면, 게임과 신화가 결합되는 과정과 양상을 살펴보아야 한다. 게임과 신화의 결합은 게임이 신화의 요소를 차용하는 방식이므로, 우선 신화의 의미에 대한 고찰과 이 고찰을 통해 신화가 어떻게 게임 속에 차용되는가를 고찰해야 한다.

－ 제2절 신화와 인간의 삶

신화를 해석하는 다양한 방식이 상존해 왔다. 특히 경험적·과학적 신화 해석들은 경험적 자료와 과학적 방식으로 신화를 logos적 차원에서 설명하려한다. 이러한

설명들이 구명해 낸 것들이 신화의 내용과 부합될 수 있다는 점에서 올바르지만, 신화가 애초에 logos에 기초한 것이 아니라는 점에서 이러한 방식으로 신화의 본질적 의미를 파악할 수는 없다.

신화가 인간의 문화의 한 형태인 한, 신화의 본질적 의미는 신화적 사고와 그것이 갖는 사회적·문화적 기능 속에서 찾아져야 한다. 인간은 문화를 통해 비로소 인간으로 성장한다는 언명을 염두에 둔다면, 문화의 한 형태로서의 신화도 인간의 본질과 가치를 함축하기 때문이다. 신화의 본질적 의미를 이해하려는 이러한 접근 태도를 고려할 때, 우리는 E. Cassirer와 J. Campbell에 주목할 필요가 있다. 이들은 물론 방법의 차이는 있지만, 공통적으로 신화적 사고가 갖는 사회적·문화적 기능에 주목하고, 이것이 여전히 우리의 현실 속에서도 의미 있는 가치를 제공해 주고 있다고 보는 데에 일치하고 있다.

카시러는 ‘pars pro toto(부분이 전체를 대변한다)’라는 관계의 원리를 통해, 캠벨은 ‘Tat tvam asi(네가 그것이다)’라는 산스크리트어로 기술된 우파니샤드의 구절을 통해 신화적 사고의 특징을 설명한다. 카시러에 따르면, 신화적 사고가 갖고 있는 이러한 관계의 원리 속에서 개인의 존재는 더 이상 나누어지지 않는다는 의미가 아니라 전체와의 합일 속에서 의미를 갖는다. 또한 이러한 신화적 사고는 개인과 사회와의 관계가 유지되는데 있어 여전히 의미 있는 기능을 수행한다. 캠벨의 ‘Tat tvam asi’는 ‘나’와 ‘타인’의 관계 맺음의 방식을 보여준다. 이러한 사고 속에서 타인은 나와 다른 존재가 아니라 나와 동일시된다. 자신의 목숨을 버리면서 타인을 위기에서 구할 수 있는 것은 바로 이러한 사고에서 연원되며, 바로 이러한 존재가 ‘영웅’이다. 캠벨에 따르면 신화 속에서의 영웅은 인간을 초월한 능력을 가진 존재가 아니라 바로 우리 자신들이다.

이들에 따르면 신화적 사고에 있어 인간은 낱낱으로 존재하는 것이 아니라 늘 타인과 혹은 공동체와 지속적인 연관을 맺는다. 이것이 바로 이들을 통해 확인되는 신화적 사고의 사회적·문화적 기능이다. 물론 현재가 신화의 시대는 아니지만, 그렇다고 하더라도 신화와 신화적 사고가 갖는 인간학적 가치까지 상실되는 것은 아니

다. 카시러와 캠벨이 보여주듯이 신화의 인간학적 가치, 즉 그것의 사회적이고 문화적인 기능은 여전히 우리의 삶의 영역에도 생생하고 유효하다.

– 제3절 게임에서 펼쳐지는 신화의 세계

신화 관련 도서들이 베스트셀러가 될 만큼 신화는 현재 매우 주목받고 있다. 우리가 이렇게 신화에 열광하는 까닭은 두 가지 측면에서 살펴볼 수 있다. 하나는 비현실적인 것을 현실화하려는 욕망이며, 다른 하나는 상실된 인간성의 회복을 위한 욕망이다. 피에르 레비(Pierre Levy)는 이러한 과정을 ‘인류의 도정’으로 간주한다. 그에 따르면, 특히 잠재적이고 가상적으로 존재하던 것이 디지털 테크놀로지를 통해 본격적으로 구현된다는 점에서 디지털 테크놀로지를 통한 가상성의 구현은 현재 인류 도정의 극단으로 이해된다. 그는 이를 “문화의 디지털화 현상”이라 지칭하기도 한다. 인간 문화 중에서 가장 가상적이라고 일반적으로 이해되는 신화의 영역은 현실화와 그 욕망이 주목하는 최후의 영역이다. 그러나 이러한 인류사적 진보는 한 문제에 직면하게 되는데, 그것은 인간 소외라 불리는 사회 병리적 현상이다. 현대의 기술 사회가 필연적으로 결과한 소외와 인간성 상실의 문제는 인간으로 하여금 연속성과 공동체성 회복이라는 욕망을 불러일으킨다.

바로 이 욕망의 상품화 속에서 게임과 신화의 결합이 이루어진다. 그러나 욕망의 상품화와 곧 욕망 충족을 의미하지는 않는다. 이러한 등식이 성립되지 않는 것은 상품화의 과정 속에서 신화가 겪게 되는 의미 지평의 축소 때문이다. 신화가 콘텐츠화되는 것은 디지털 스토리텔링을 통해서이다. 현재의 디지털 스토리텔링에 있어 신화는 그것이 기초하는 사고가 아니라 스토리텔링 자체로서만 의미를 갖는다. 일반적으로 신화를 뜻하는 mythology는 어원적으로 storytelling이기 때문이다. 이야기의 소스들로서 신화는 조작될 수 있는 대상이며, 낱말로 분해되고 재결합됨으로써 새로운 신화로 재창조될 수 있다. 이러한 의미제한은 디지털화를 가능하게 한 일종의 사고방식에서 기인한다. 디지털 테크놀로지는 어떠한 것도 맥락과 무관하게 분리되고 고립될 수 있다는 사고가 전제될 때에만 가능하기 때문이다.

그렇지만 이러한 신화의 콘텐츠화는 신화에 열광하게 되는 첫 번째 욕망을 충족

시킨다고 볼 수 있을지는 모르지만, 두 번째 욕망의 충족과는 거리가 멀다. 신화의 인간학적 가치가 현재의 방식에서는 구현되기 불가능하기 때문이다. 신화를 맥락과 무관하게 분해하고 신화적 모티브들을 재결합하여 재창조한다고 해서 본래 신화가 가지고 있는 인간학적 가치를 그대로 이전할 수는 없다. 이렇게 재창조된 신화는 디지털적 사고를 바탕으로 한 ‘기술적 신화’일 따름이다. 이러한 측면에서 보면 현재의 게임과 신화의 결합을 설명하는 방식은 단지 기술화된 신화와 게임의 관계만을 해명할 뿐 이 둘 간의 본래적 결합을 설명할 수 없다. 결합의 본질적 토대를 해명하지 못한다면, 현재의 방식 속에서 인간의 실존적 욕망은 더욱 증폭되는 결과만을 낳을 수도 있다.

— 제 4 절 디지털 컨버전스 시대의 신화와 인간— 그 역할과 의미

최근 신화뿐만 아니라 게임의 치유적 기능이 주목받고 있다. 인문학적 치료의 한 방향으로 신화가 활용되고 있으며, 단순한 유희성의 차원을 넘어 치료의 도구로 게임이 활용되는 기능성 게임이 등장하였기 때문이다. 현재 이러한 흐름이 새로운 것으로 인식되고 있다. 하지만 신화와 게임의 본질적 의미를 기원적으로 추적해 보면, 이러한 현상은 그리 새로운 것은 아니다.

신화적 사고 속에서 인간은 공동체와 생명적 유대와 공감적 결속 속에서 하나의 전체를 이룬다. 이러한 유대와 결속이 투영된 언어 속에서 전체를 의미하는 말은 치료한다는 의미를 또한 갖는다. 전체와 치료가 공통의 어원적 토대를 갖는 것은 신화적 사고 속에서 병이나 재난이 전체성에서 분리된 결과로 이해되기 때문이다. 신화 시대에 있어 유대와 결속은 제의 속에서 이루어진다. 이러한 점에서 보면, 제의는 재난을 극복하고 병을 치료하는 일종의 집단 치료로 볼 수 있다. 게임 또한 기원적으로 제의에 토대를 두고 있다. 일반적으로 인정되고 있듯, 게임은 놀이이며, 이 놀이의 근원이 제의에 있기 때문이다. 카시러가 말하듯, 제의는 신화의 극적 요소이다. 이러한 점에서 보면, 제의는 놀이를 통한 집단 치료라는 의미를 갖는다. 다시 말해 전체에서 분리되어 발생한 병은 제의라는 신화의 극적 요소이자 놀이를 통해 치료되는 것이다. 게임과 놀이는 각각 치유의 기능을 은닉하고 있으며, 이러한 치유의

차원에서 이 둘은 이미 내재적으로 연관되어 있었던 것이다. 따라서 신화와 게임의 결합은 이중의 하이브리드가 아닌 것이다.

신화적 사고 속에서 이해되는 병은 현대의 정신 병리적 현상과 매우 닮아 있다. 이 점을 염두에 둔다면, 신화와 게임의 결합은 사회적 기능뿐만 아니라 산업적인 측면에서도 매우 큰 시너지를 기대할 수 있는 것으로 보인다. 그렇지만 이러한 시너지를 기대할 수 있는 것은 신화적 사고의 구현 속에서 이루어지는 것이지, 이러한 사고와는 무관하게 신화를 콘텐츠의 소스로서만 의미를 제한하는 현재의 방식으로는 기대되기 어려울 것으로 보인다. 신화를 조작하고 재창조할 수 있는 것으로 보는 것은 신화의 왜곡이다. 이러한 왜곡 속에 인간이 상실된 자기성을 회복하려는 실존적 욕망은 점점 더 증폭될 따름일 것이다.

신화적 사고가 현대의 인과성과는 무관하기 때문에 신화적 사고를 완전히 디지털화하는 것은 근본적으로 불가능해 보인다. 그러나 이 점을 인정하는 것이 신화적 사고를 디지털화한다는 것 자체를 포기해야 한다는 것을 함축하지는 않는다. 우리는 이러한 비밀의 영역이 존재한다는 것을 인정한다고 하더라도, 신화적 사고에 접근 선적으로 다가갈 수 있을 것이다. 그리고 이러한 접근선적 접근 속에서, 다시 말해 욕망의 한계를 인식함으로써 인간의 근본적이고 실존적인 욕망의 충족 가능성은 오히려 높아질 것이다. 왜냐하면 이 한계의 인식으로부터 인간의 의식과 행동은 새로운 차원에서 모색되고 이해될 것이기 때문이다.

○ 제5장 결 론

— 제1절 디지털 컨버전스 시대의 의식과 행동 양식의 변화

디지털 컨버전스 현상 속에서 움직이고 있는 두 가지 힘의 역학적 관계에 따라 사람들의 의식과 행동 역시 다양한 스펙트럼을 가지고 나타날 것이다. 이러한 스펙트럼을 범주화하는 것은 어렵지만, 적어도 그 경향은 추정해 볼 수 있을 것이다. 그것은 크게 디지털 컨버전스가 마련해 주는 새로운 가능성들에 적응하고 향유하는 집단과 그렇지 못한 집단으로 나누어 볼 수 있다. 비록 이러한 두 경향성이 양적 평형

상태를 이루지는 못한다 할지라도 일종의 문화적 트렌드로서의 역할은 수행해 낼 것으로 예상된다. 그리고 이러한 경향은 단지 디지털 컨버전스만이 아니라 디지털 혁명이 바꾸어 놓은 일반적인 의식과 행동 양식 변화와 궤를 같이 할 것이다. 그것은 디지털 컨버전스가 디지털 기술이 가져 올 것이라고 상상했던 미래와 다른 새로운 현상이 아니라, 다만 앞당기는 것이기 때문이다.

- 일반적인 경향:

일종의 친 컨버전스적 성향으로서 트랜스휴머니즘과 반 컨버전스 성향이라고 할 수 있는 네오휴머니즘이 각각의 문화적 트렌드로 공존할 것이다. 이러한 역설적인 공존은 인간의 의식과 행동을 지배하는 근원적인 욕망이 한 편에서는 디지털 컨버전스에서 그 가능성을 찾아내지만, 다른 한 편으로는 디지털 컨버전스가 인간 실존에 위협적이라고 여기는 태도 때문이다.

- 트랜스휴머니즘적 경향: 시공간적 제약을 극복하고자 하는 인간의 근원적인 욕망을 컨버전스(모빌리티와 유비쿼티 기술)가 해결해 줄 것으로 기대하고 적극적으로 적응하고 향유하려고 한다.
- 네오휴머니즘적 경향: 모든 것을 하나로 환원함으로써 가능해지는 컨버전스 문화를 인간의 존재 상실로 간주함으로써, ‘차이’와 ‘정체성’에 주목하고, 궁극적으로 고전적 인간 정체성을 지키기 위해 컨버전스 문화에 저항하는 입장. 이러한 입장에서 중요한 물음은 ‘보다 인간적인 것이 무엇인가?’이다.

- 구체적인 경향:

- ① 모빌리티와 유비쿼티 욕망을 만족시켜 줄 수 있는 기능적 상품과 문화를 향유하고자 하는 경향의 증가
- ② 고도로 분화되고, 치열해지는 경쟁사회 속에서 발생하는 소통의 욕망을 만족시켜 줄 수 있는 디지털 네트워크 문화에 대한 의존성 증가
- ③ 디지털 네트워크의 개방성을 사생활의 소멸과 같은 부정적 현상으로 인식함으로써, 폐쇄적 자아공간을 선호하는 사람들의 등장

- ④ 디지털 문명의 기계적 차가움을 상쇄시켜 줄 수 있는 하이터치적 문화 트렌드, 예컨대 실물과의 접촉을 추구하는 문화트렌드 등장
- ⑤ 사이버 범죄 등 반네트워킹적 행위의 증가와 그에 대한 보안 의식의 강화
- ⑥ 끊임없는 연결과 방향성의 변동상황에서 표류함으로써 동기와 목적이 불투명한 의식과 행동 양식을 가진 사람들의 등장
- ⑦ 이른바 ‘디지털 자아(Digital Me)’와 ‘실존적 자아(Self)’를 혼동하는 분열증적 문화의 등장
- ⑧ 공적 영역과 사적 영역의 컨버전스로 인한 양 영역 간 경계의 증발
- ⑨ 디지털 격차로 인한 문화적 계층의 분화

□ 연구의 정책적 시사점

디지털 컨버전스 사회로의 이행은 과거 르네상스와 같은 커다란 규모의 문화적 변동이라고 할 수 있다. 역사적 경험에 따르면 급격한 문화변동은 대단히 큰 사회적 비용을 필요로 한다. 이런 점에서 디지털 컨버전스가 야기할 급격한 변화에 탄력적으로 대응할 수 있도록 하는 인문학적 교육은 필수적이라고 해야 할 것이다.

이러한 점에서 본 연구팀에서는 다음과 같은 정책적 제안을 모색해 보았다.

- 기술개발의 인문학적 정향을 위한 정책개발
- 디지털 인문학 정립을 위한 제도적 지원책 마련
- 디지털 컨버전스 가속화에 상응하는 디지털 인문 교육의 강화
- 첨단 기술과 인문학을 횡단할 수 있는 연구지원 및 연구후속 세대 양성
- 디지털 시대의 교육적 관점에서 게임 산업 육성 방향의 재설정(ex: 게임의 제의적 기능의 부활)
- 인문적 게임 교육의 정규화

제1장 서론: 연구의 배경 및 목적

이른바 디지털 혁명 이후로 디지털 문화는 인간 삶의 근본적인 형식을 바꾸어 가고 있다. 디지털 컨버전스는 바로 그런 변화의 첨병이다. 기기와 기기, 기기와 콘텐츠, 콘텐츠와 콘텐츠 간의 컨버전스는 인류가 그 동안 경험해 보지 못한 새로운 대상들과 문화를 낳고 있다. 그런 의미에서 컨버전스는 일종의 시대적 패러다임이라고 할 수 있다. 예컨대, NBIC 컨버전스는 일상적인 문화는 물론 인간의 생물학적 한계와 조건까지도 변화시킬 수 있다고 여겨지고 있다. 그렇다면 인류는 분명 문명사적 전환을 맞이하게 될 것이다. 이러한 컨버전스 현상의 한 가운데 디지털 기술이 있다. 디지털 기술이 그러한 컨버전스를 가능케 하기 때문이다.

한 문화의 물리적 토대의 변화는 예외 없이 그 토대 위에 살아가는 인간의 의식과 행동에 영향을 미친다. 따라서 디지털 기술에 기초한 다양한 컨버전스 현상들이 현대인의 의식과 행동 양식에 커다란 변화를 가져올 것이라는 점은 의심의 여지가 없다. 본 연구는 이러한 문명사적 변화에 즈음해서 인간의 의식과 행동이 어떻게 변화할 것인지, 또 그런 변화의 동기는 무엇인지를 천착한다.

이를 위해 본 연구는 다음과 같은 세부 연구 내용을 설정하였다. 우선 디지털 컨버전스가 어떤 문명사적 의미를 가지고 있는지를 거시적인 관점에서 추적하였다(제1장). 문명의 향배를 결정할 수 있을 정도의 힘을 가진 기술이라면, 그것이 옳이 좋기만 한 것일 수는 없다. 역사가 증명하듯, 미증유의 힘은 어느 순간 위험한 힘으로 변화될 수 있기 때문이다. 이러한 힘의 실체를 파악하기 위해서는 미시적인 차원의 논의가 아니라 전체 흐름을 통찰하는 거시적인 논의가 필요하다.

다음으로 필요한 것은 디지털 컨버전스가 어떻게 가능한지, 그리고 그 동기와 관련하여 디지털 컨버전스의 의미와 그것의 구체적인 영향력을 파악하는 일이다. 이를 위해서, 디지털 컨버전스의 기원과 의미를 철학적인 의미에서 재성찰한다(제2장).

그리고 이상의 논의의 구체적 적실성을 확인하기 위해 디지털 게임을 분석한다. 디지털 게임은 첨단 디지털 기술만이 아니라, 기기와 기기, 기기와 콘텐츠가 융합하고 있는 장르이다. 가령, 디지털 게임에서 신화가 주요한 콘텐츠로 활용되고 있는 현상은 디지털 사회에 사는 인간이 희구하는 것이 무엇인지를 보여주는 상징적인 현상이다. 그것은 곧 디지털 컨버전스 사회에서 인간의 의식과 행동이 어떤 양상을 보여줄 지를 가늠하게 하는 구체적인 단초이기도 하다. 그에 따라 본 연구팀은, 게임과 신화의 컨버전스 현상에 대한 심층적인 분석을 시도한다(제3장).

끝으로, 이상의 논의들을 토대로 디지털 컨버전스 시대의 인간의 의식과 행동의 변화 경향을 가늠해 볼 것이다.

제 2 장 거시적 연구: 디지털 컨버전스 시대의 의식과 행동을 결정하는 사상적 구도

제 1 절 디지털 컨버전스의 존재론적 의미

디지털 문명의 새로운 단계로 거론되고 있는 디지털 컨버전스에서 인간의 의식과 행동에는 어떤 변화가 일어날 것인가. 이를 위해서는 디지털 컨버전스가 과연 무엇인가가 해명되어야 한다. 물론 이에 대해서는 이미 답이 주어져 있다. 디지털 컨버전스는 매체간의 융합과 그에 따른 기기와 문화콘텐츠 나아가 문화콘텐츠의 시장의 융합으로 이해되고 있다. 그러한 가운데 개념적으로 상당한 혼란이 수반되고 있다. 컨버전스는 어떤 경우에는 미적분 수학에서 발원한 본래의 의미에 충실하게 1) 수렴으로, 2) 상이한 것들의 공존(coexistence)로, 3) 혼종화(hybrid), 4) 융합(fusion), 5) 조합(combination), 6) 합성(composition) 등 다양한 현상을 기술하는 용어로 사용되고 있다. 그러나 이 때 그 용어에 의해 기술되는 다양한 현상들의 양상적 차이가 고려되지 않음으로써 상당한 문제점을 불러일으킬 위험이 있다.

이러한 의미에서 철학에서는 디지털 컨버전스의 본래적 의미에 충실하게 이 개념을 이해하고 이 개념의 발원지에서부터 이 개념이 기술하는 현상의 메타적 의미를 발굴해내려 한다. 이 때 길잡이 되는 것은 디지털 컨버전스가 기술적 영역에 출현하였으며 기술의 영역에서는 컨버전스의 수학적 의미가 크게 변용되지 않은 채 도입되었다는 사실이다. 따라서 기술영역에서 컨버전스는 수렴의 의미로 활용되고 있다. 여기서 또한 중요한 점은 디지털 컨버전스는 컨버전스 일반을 이야기하는 것이 아니라 디지털이란 특성을 갖고 있는 컨버전스다. 이 두 가지 사실을 종합하면, 적어도 기술영역에서 컨버전스는 다른 어디가 아닌 바로 디지털을 플랫폼으로 하여 수렴현상이 일어난다는 뜻이다. 결국 철학의 영역에 소홀히 할 수 없는 디지털 컨버전

스의 의미는 모든 존재하는 것을 디지털로 변환하여 디지털 logic으로 수렴시킴으로써 각각의 존재자들의 자연적 경계가 해체되며 상호침투하고, 소통하며 일어나는 현상이다.

이렇게 모든 것을 디지털로 수렴시키는 기술적 혁명은 영역에 따라 상이한 반응을 일으킨다. 1) 어떤 영역에서는 디지털 컨버전스에 적극적으로 수용되며 Digitality의 원리로 재구조화되는 영역이 있는가 하면, 2) 어떤 영역은 디지털로 수렴될 수 있는 것과 될 수 없는 것이 공존하는 양상으로 보이는 영역이 있다. 3) 또 어떤 영역에서는 그 영역의 모든 것을 디지털로 변환하는 것에 저항하며 디지털 컨버전스와 길항작용을 보이는 영역도 있다. 1) 디지털 컨버전스에 능동적으로 수용당하는 영역의 경우, 디지털 컨버전스에 독특한 조작과정에 따른 변화를 반영하는 변화가 일어날 것이며, 2) 디지털 컨버전스를 부분적으로 수용하는 영역에서는 디지털과 비디지털이 공존을 모색하는 변화가 일어날 것이다. 3) 또 디지털 컨버전스에 저항하는 영역에서는 디지털 컨버전스가 일으키는 경계의 해체에 직면하여 기존의 것의 가치를 발견하려는 움직임이 출현할 것이다.

매체의 융합을 기술하는 용어로 활용되고 있는 디지털 컨버전스는 그의 원래의 의미와 그 의미가 기술적 영역에 방사되었다는 사실을 메타적 차원에서 고찰하면, 사실상 현대문화의 심층에서 일어나고 있는 존재론적 혁신이다. 즉 디지털 컨버전스는 존재하는 모든 것들이 총체적으로 디지털로 수렴되어 디지털화되는 과정의 한국면이며 표층적 현상이다. 과거 기술적 한계로 텍스트와 문자를 중심으로 이루어지던 디지털화가 이제 여러 층위와 영역에 걸친 경계를 넘어, 소리, 이미지 심지어는 생명에 이르기까지 진행되고 있는 것이다. 이는 공간론적으로 말하면 일정 영역의 존재자만이 디지털화되어 디지털 공간에서 존재성을 현실화하던 단계에서 이제 거의 모든 존재자가 그 존재방식의 차이에도 불구하고 디지털화되어 디지털공간에서 그 존재성을 현실화하고 있는 것이다. 이제 인간을 포함한 모든 존재자는 언제 어디서든지 디지털 스페이스로 접속되어 그곳에서 존재를 실현하는 상황으로 접어들고 있다. 디지털 컨버전스는 따라서 한편으로는 디지털화의 과정이 존재하는 모

든 곳에 스며들어 편재하는 유비쿼티(Ubiquity)의 실현과정이다. 동시에 디지털 컨버전스는 다른 한편으로 존재하는 모든 것이 언제 어디서든지 멈춤 없이 디지털스페이스로 접속되어 존재를 현실화하는 모빌리티(Mobility)의 실현과정이다. 이렇게 모빌리티와 유비쿼티라는 양상으로 진행되는 디지털 컨버전스는 기존의 존재영역간의 경계를 모호하게 하여 영역간의 상호침투를 유발하고 나아가 혼종화를 일으키기도 한다. 그러한 가운데 과거에는 존재하지 않던 현상이 창발하기도 한다. 그런데 이런 과정은 자연적 과정이 아니며 따라서 자연적 존재자를 디지털화하는 각종의 모바일 유비쿼터스 디지털디바이스를 통해서만 가능해진다. 그간 이 디지털디바이스는 우선적으로 디지털화를 허용하는 존재자로부터 복잡한 과정을 통해 디지털화를 허용하는 존재자 등 그 존재방식에 따라 용이하게 개발될 수 있는 것과 상당한 시간적 지체 후에야 비로소 개발될 수 있는 것으로 편차가 심하게 구분되어 있었다. 그러나 이제 이 모든 것을 통합할 수 있는 디지털 플랫폼이 완성되어 감에 따라 이러한 디바이스의 여러 편차가 조정되면서 존재하는 모든 것이 디지털로 수렴되는 과정에 들어섰다. 디지털 컨버전스는 그것을 실행하는 인프라로 브로드밴드를 출현시킨다. 브로드밴드는 디지털 신호를 매체에 실어 보내기 위해 다중 펄스 방식으로 바꾸어 보내는 방식으로, 매우 빠른 전송 속도를 제공한다. 이러한 의미에서 브로드밴드 네트워크는 ‘광대역 네트워크’ 혹은 ‘초고속 인터넷’이라는 이름으로도 사용되고 있으며, 디지털 신호를 가장 빠르게 전달하는 방식이다.

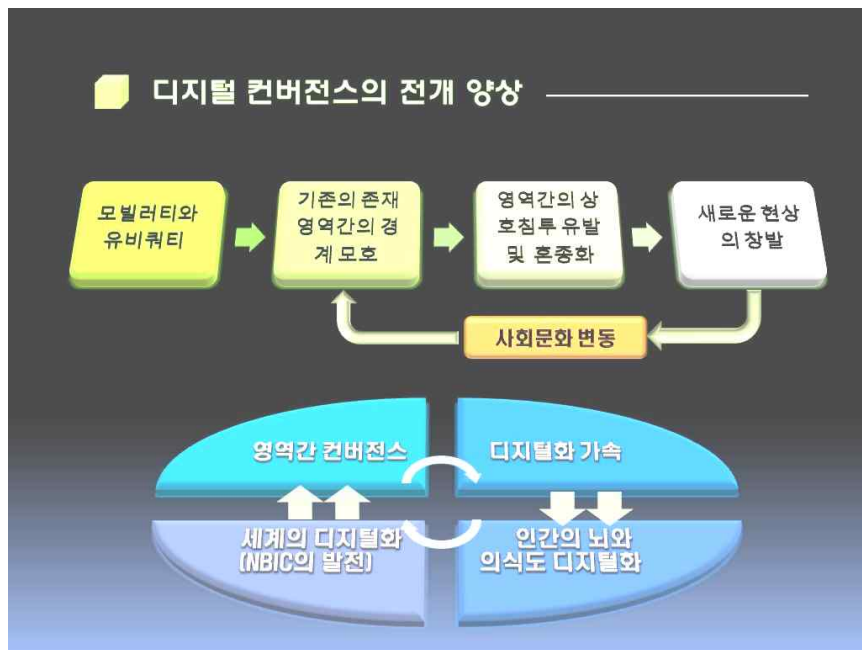
브로드밴드의 장점은 단지 빠르다는 것에 국한되지 않는다. 브로드밴드는 기존의 네트워크와 달리 “공통화된 고속 대용량의 액세스망을 통하여 다양한 서비스가 이용 가능한 환경”을 제공하며, “음성, 데이터, 영상 등 통신내용에 의존하지 않는 서비스 제공을 가능하게 한다.”¹⁾

이러한 디지털 컨버전스는 심지어 인간의 몸과 감각의 영역에서 까지 일어나고 있다. 인간이 만지고 듣고 먹고 느끼고 냄새 맡고 하는 모든 것이 그 고유의 영역을

1) 「일본 브로드밴드 경쟁정책 방침」, 정보통신정책 제14권 13호 통권 305호 p.61

벗어나 이제 디지털로 변환되며 나아가 이러한 감각기능을 수행하는 인간의 감각기관 및 뇌까지 디지털로 변환될 수 있는 시점이 멀지 않았다. 그리하여 이제 디지털 기기 혹은 매체와 인간의 인터페이스도 뇌신경 신호를 실시간으로 디지털 신호로 변환함으로써 뇌와 기기간의 직접적 상호작용으로 실행되는 ‘뇌-기계 인터페이스(Brain-Machine Interface)’를 향해 개발되고 있다. 이러한 예에서 보듯, 과거와 전혀 다른 존재양상과 방식을 갖고 있는 것으로 취급되어 왔던 것들이 이제는 디지털변환을 매개로 때에 따라서는 결합하고, 때에 따라서는 섞이고, 때에 따라서는 합성되고 또 때에 따라서는 융합되고 그리하여 어떤 경우에는 혼종화 양상을 보이거나 이질적인 것으로 창발하기도 한다. 물론 현재로는 이러한 디지털 컨버전스 과정이 가장 가시적으로 표피화되어 표출되는 영역은 미디어의 영역이다.

[그림 2-1] 디지털 컨버전스의 전개 양상



그러나 이러한 표층적 차원의 디지털 컨버전스를 보다 깊이 있게 파악하고 또 그러한 상황에서 인간의 의식과 행동의 방향성을 포착하기 위해서는 우선 디지털 컨버전스 과정이 발전하게 된 계기와 현대문화의 심층에서 일어나는 존재의 총체적 디지털 컨버전스로부터 인간과 의식과 행동의 변화에 영향을 미치는 요인들을 발굴하는 것이 필수적인 선행 작업이다. 이 때 주목되어야 할 사실은, 인간의 의식과 행동이 이제 다른 모든 존재자들과 함께 각종 모바일 유비쿼터스기기로 매개되어 디지털공간에서 이루어진다는 사실이다. 주지하는 바와 같이 인간의 의식과 행동은 그것이 처하는 공간에 따라 변화한다. 이는 마치 스쿠버다이버의 행동이 육지에서 달라지는 것은 사람이 다르기 때문이 아니라 그가 처한 공간의 공간성이 다르기 때문인 것과 마찬가지로이다. 따라서 디지털 컨버전스에서 인간의 의식과 행동을 논의하게 위해서는 디지털공간의 공간성을 파악하는 작업이 무엇보다도 중요하다. 아울러 매체의 차원에서 간과되고 있는 심층적 현상, 즉 디지털 컨버전스는 그 심층에서 이미 생명을 중심으로 수렴되고 있다는 사실 또한 간과되어서는 안 된다. 여기에는 두 가지 이유가 있다. 우선 인간 의식과 행동에 관한 논의는 인간의 존재의미를 구성하는 핵심인 생명성에 관한 논의를 누락하고는 진행될 수 없기 때문이다. 그리고 생명을 중심으로 일어나고 있는 디지털 컨버전스와 그 결과의 총아인 디지털 컨버전스 생명은 생명에 대한 나아가 인간의 의미의 존재론적 실존적 전복을 촉발시키고 있기 때문이다.

그런데 대체 디지털 컨버전스로 완성되어 가고 있는 총체적 디지털화는 대체 왜 어떻게 일어난 것일까? 디지털 컨버전스가 일어날 수밖에 없는 정치경제학적 동기는 이러한 개념이 등장하기도 전에 이미 장 보들리야르에 의해 추적되었다. 그리고 이러한 추적과정에서 두 가지 매우 중요한 사실이 시사된다. 우선, 디지털 컨버전스는 20세기 전반 인간이 처한 위기를 돌파하기 위한 과정으로서 인간은 이제 그 이전 어느 시대와는 비교할 수 없는 전혀 다른 공간으로 이주하고 있다는 것이다. 다른 하나는 디지털화를 통해 진상과 가상의 자리바꿈이 일어난다는 그의 통찰이다. 물론 보들리야르가 처했던 상황은 20세기 후반 디지털화의 초보적 단계에 불과하였

지만 이러한 디지털화에 잠복하고 있는 진상과 가상의 자리바꿈은 디지털 컨버전스의 기축과학들인 NBIC(Nano+Bio+Info+Cogno) 융합이 더욱 정교해지는 것과 비례하여, 급기야는 가상이 존재론적으로도 이미 진정한 진상이라는 결론으로 다가가고 있다. 이러한 경향은 디지털화를 선도하는 첨단과학에서 디지털기술을 중심으로 한 컨버전스가 그 심층에 있어서는 생명을 중심으로 진행되면서 단순히 매체 차원의 컨버전스에서는 목격될 수 없는 인간의 존재의미에 대한 전복으로 귀결되고 있다.

이러한 상황을 고려하면 디지털 컨버전스시대의 인간 의식과 행동은 다음과 같은 입체적 시선에 접근되어야 할 것이다. 즉, 디지털 컨버전스의 출현과정을 추적하고 그 의식과 행동이 일어나는 공간성특성과 디지털 컨버전스가 일으키는 생명관의 변화에서 비롯되는 인간의의미의 전복을 수렴적으로 성찰해야 한다. 그리고 이러한 성찰은 디지털 컨버전스 시대의 인간의 의식과 행동은 디지털 컨버전스의 심층에서 형성되어 나와 인간의 인간성을 양 극단에서 이해하는 사상적 스펙트럼 안에서 움직이게 될 것이라는 예측으로 유도될 것이다. 따라서 본 연구는 다음과 같이 진행될 것이다.

우선 디지털 컨버전스를 일으키는 총체적 디지털화 과정의 출현 동기를 인간 위기의 극복이라는 관점에서 접근하는데 이때 논의는 주로 보들리야르를 길잡이로 진행된다. 그 다음 보들리야르의 하이퍼리얼티에서 시사되는 두 가지 과제를 논의한다.

첫 번째 과제는 디지털공간의 공간성을 해명하는 것이다. 물론 이 작업은 철학적으로 엄청난 문제를 내포하는 것으로 복잡한 논의를 요하지만 연장성을 중심으로 디지털 공간의 문제에 접근하며 디지털공간의 중요한 특징을 해명할 수 있다.

두 번째 과제는 디지털 컨버전스가 발생시키는 존재론적 전복, 즉 진상과 가상의 전복을 논의하고 이러한 존재론적 전복이 최첨단 과학의 디지털 컨버전스를 통해 어떻게 인간 존재의 의미를 전복시키는 방향을 귀결되는 가를 해명한다. 이러한 인간존재의의미의 전복은 필연적으로 인간의 의식과 행동을 결정하는 사상적 구도의 변화로 이어 질 것이다. 우선은 그 전복자체를 긍정하며 그를 기반으로 인간의 미래를 그리는 사상적 방향이 그것이다. 다른 한편 이러한 방향을 비판적으로 성찰하며 인

간의 의미를 천착하려는 사상적 움직임의 출현도 시작되고 있다. 디지털 컨버전스 시대의 인간 의식과 행동은 디지털 컨버전스의 심층에서 발생하는 인간존재의 두 갈래 사이에서 움직일 것이다.

제2 절 디지털 컨버전스의 출발: 인간 존재의 위기 극복: 공황의 극복과 정보통신기술의 출현

이를 위해서는 인간존재의 문제가 뚜렷하게 부각되었던 사건을 찾아 거기서 과연 어떤 일들이 일어나기 시작했는가를 밝혀보자. 인간존재의 문제가 가장 강력하게 제기되는 상황은 인간존재가 더 이상 지속되지 못할 위기에 직면했을 때일 것이다. 그 때 인간 존재는 너무나 자연스럽게 지속되어 온, 그래서 자신의 존재를 문제시하지 않았던 일상에서 바로 자신의 존재가 문제라는 상황에 부딪치는 것이다. 인간 모두가 전면적인 존재의 위기에 직면했던 이러한 상황은 이미 도래했었다. 그것은 바로 20세기 인간이 경험했던 대공황이며 이는 급기야 전 세계가 스스로를 말살시킬 수도 있는 큰 전쟁에 휘말리는 사건으로 폭발하였다. 대체 무엇이 원인이었던가.

20세기에 들어서기 전, 인간이 의존하고 있었던 기반은 근대자본주의였다. 근대 자본주의에 있어서 이 전략은 인간의 단순 욕구를 충족시키는 실물생산이었다. 그러나 산업혁명을 통한 대량생산의 체제가 20세기에 완성되면서 인간의 단순욕구 충족을 중심으로 한 자본 증식 전략과 그에 의한 현실의 지탱은 공급과잉으로 초래된 공황에 빠져들며 한계에 도달하였다. 국가의 총수요를 관리하는 유효수요 촉진정책에도 불구하고 대량생산으로 인한 국내시장의 포화와 물질의 풍요로 단순 욕구가 거의 충족되어 가는 상황에서 세계경제는 더 이상 새로운 소비시장을 찾지 못하고 쇠퇴하기 시작한 것이다. 이제 자본의 증식은 기존의 대량생산방식으로는 더 이상 담보될 수 없었다.²⁾ 얼마 전 타개한 보들리야르의 말대로 그때 자본주의는 죽을 뻔

2) 이에 대한 보다 자세한 논의는 David Harvey, *The Condition of Postmodernity: An*

했다. 자본주의가 죽을 뻔 했다면, 이에 의탁하여 존재를 지속하던 인간들도 죽을 뻔 한 것이다. 이러한 위기에서 탈출구를 열어주는 사건은 지금까지 간과되었던 매우 가까운 곳에서 발생했다. 그것은 바로 인간에 자리 잡고 있는 구별을 통한 자기 정체성의 확인 욕망, 즉 차이에의 욕망의 발견이다. 그리하여 현대세계는 차이에의 욕망을 끝없이 애무하여 그것을 한없이 팽창시켜 소비의 확대재생산을 지속시키는 존재전략을 기반으로 존재한다. 그런데 차이는 이미 소쉬르와 후기 구조주의자들에 의해 밝혀진 바와 같이 기호의 의미 발생 원리와 상통하는 것이다. 소쉬르는 종래 기호와 대상간의 지시 관계에서 의미의 기원을 찾는 대상주의적 기호론에서 벗어나 기호의 의미는 다른 기호들과 관계 속에서 기호 간의 변별적 차이에 의해 생산된다는 입장을 제시하였다.³⁾ 데리다를 위시한 후기 구조주의자들은 기호의 의미가 기호들 간의 변별적 차이에 의한 것이라면, 그 차이의 연쇄 고리는 결코 완결되지 않는 불확정성의 무한 확산 운동임을 밝혀내었다.⁴⁾ 따라서 현대세계의 존재를 지탱하는 심층에는 이 기호의 변별 운동에 기초한 의미 생산과 소비의 원리가 작동하는 것이다. 그리고 그 변별 운동이 완결되지 않는 불확정성 법칙에 의한 것이라면, 그 생산과 소비는 무한히 확산될 수 있다. 멈추지 않는 기호의 변별운동을 따라 진행되는 생산과 소비활동. 실물 생산에 의한 시장의 포화상태에서 공황의 지옥에 빠져버렸던 현대 세계는 이제 결코 ‘포화될 수 없는 시장’을 발견한 것이다.

여기서 중요한 것은 이와 같이 상품의 상징적 측면이 중심을 차지함으로써 새로운 기술적 수단이 절박하게 요구된다는 점이다. 그것은 바로 상품의 의미 및 그와 관련된 정보를 생산하고 유통시키는 기술이다. 따라서 상품의 상징 내지 이미지 가치의 창출과 그와 관련된 정보 순환을 신속화 하는 과학 기술, 즉 각종 영상매체, 미디어, 컴퓨터, 정보 과학 기술이 엄청난 투자를 흡입하며 현실의 중심부를 지배하게

Inquiry into the Origins of Cultural Changes, Oxford 1989, 121~124쪽 참조.

3) Kaja Silverman, The Subject of Semiotics, New York 1983, 7~9쪽 참조

4) M. Gottdiener, Postmodern Semiotics. Material Culture and the Forms of Postmodern Life, Blackwell 1995, 20쪽 참조.

된다. 그리고 그 기술을 습득하는 것이 마치 역사적 사명처럼 회자되고 있다.

이와 같은 상황 역시 보드리야르에게 정확히 포착되었다. 보드리야르는 포스트모던 사회를 정보처리, 영상테크닉에 의해 생산되는 기호와 기호의 논리에 따른 사회의 조직화가 실물생산을 위주로 한 사회조직의 원리를 대체하는 시뮬레이션의 시대로 규정한다. 보드리야르는 시뮬레이션 시대가 도래 하는 역사적 과정을 삼단계로 구분한다. 첫 단계는 르네상스의 고전 시대에 지배적인 위조의 시뮬레이션이고, 두 번째 단계는 산업화 시대에 나타나는 생산의 시뮬레이션이며 세 번째 단계는 코드가 지배하는 후기산업사회의 시뮬레이션이다. 첫 번째 단계인 고전적 시뮬레이션의 경우 위조된 대상과 그 위조의 원본인 실재 대상과의 차이가 분명하게 드러난다. 두 번째 단계인 산업적 생산에서는 대상과 노동 과정의 차이가 분명하다. 이 시뮬레이션 시대에는 대상의 생산이 아니라 대상의 재생산이 핵심적인 것이 된다. 여기서 이미 모방 대상인 실재의 와해가 시작된다. 제3단계인 후기산업사회의 시뮬레이션에서는 실재의 와해가 가속화되어 ‘함열’(Implosion)하기에 이른다. 이 단계에서 재현, 모방 등 시뮬라크르의 탄생 근원은 실종된다. 실재를 재현 내지 모사하는 시뮬레이션의 본래 기능은 거세되어 버리고 모사물이 그 자체 하나의 기호로서 실재와 상관 없이 조합되고 치환되어 실재의 위를 떠도는 새로운 모사물, 즉 기호가 탄생한다. 그리고 이 새롭게 탄생된 기호들은 다시 결합과 치환을 통해 새로운 시뮬레이션의 공간이 창출될 수 있는 가능성을 열어놓는다.⁵⁾

이러한 시뮬레이션 시대에 실재는 더 이상 재현이나 모사의 대상이 아니며 모사물 자체가 실재성과 생명력을 갖고 자기 공간을 창출해 낸다. 나아가 첨단 영상기술과 같은 시뮬레이션 기술을 통해 모의된 모사물의 세계는 실재 현실보다 지극히 아름답고, 훨씬 추하며 지독히 자극적이며 또 극도로 적나라하다. 반면 실재 현실은 모사물에 비해 밋밋하고 권태로우며 매력 없고 덜 엽기적이다. 한마디로 오늘날 모사된 영역이 실재 현실보다 그 실재성에 있어서 훨씬 질게 초과되어 있다. 그것은

5) Jean Baudrillard, *Simulations*, tr. by P. Foss, P. Patton & P. Beitschman, New York 1983, 88~101쪽 참조.

문자 그대로 과잉 현실(Hyper-reality)이란 이름을 가질 수밖에 없다. 그리하여 애초 실재 현실의 모의로서 등장하였던 모사물의 세계가 실재 현실의 실재성을 압도하는 역전 현상이 일어나는 것이다. “모사의 원리가 실재의 원리를 압도한다.”⁶⁾ 실재 현실은 모사물에 의해 침식당하여 결국 실재는 모사물(시뮬라크림)속으로 녹아들어 간다.⁷⁾

대상의 이미지와 코드가 지배하는 하이퍼-리얼 시대는 기호의 생산과 교환을 무제한적으로 활성화시켜야 할 필요성을 극대화시킨다. 실재의 의미와 존재기원이 다음과 같이 달라지기 때문이다. “실재는 이제 극소화된 단위들이 데이터 뱅크에 저장되어 함수적 관계의 연산과정의 운영체제를 통해 생산된다. 그리고 이로부터 실재는 무한정 재생산될 수 있다.”⁸⁾ 그리하여 “실재는 이제 조작적일 뿐이다. [...] 실재는 과잉 실재이다. 그것은 대기도 없는 초공간 속에서 조합적 모델들로부터 발산되어 나온 합성의 결과이다.”⁹⁾ 이러한 상황은 곧 기호를 완전히 탈물질화시켜 무한히 자유로운 조작을 가능하게 하는 기술(그래픽+정보통신)을 요구한다.

바로 이러한 요구에 대한 전면적 지원의 결과로 이룩된 과학적 결실이 바로 디지털 기술이다. 디지털 기술에서 그 기본단위가 되는 비트는 탈물질화된, 단지 0과 1을 표시하는 전하 값에 불과하다. 디지털 정보는 재현대상과 어떠한 물질적 속성도 공유하지 않는 이진부호로 암호화 되어 컴퓨터의 연산과정을 통해 처리되기 때문에 현실적 제한이 없이 정보를 연쇄 결합시켜 기호와 이미지의 무한한 조작을 가능하게 한다. 이러한 디지털기술의 전지구적 확산은 이제 모든 대상의 기호화와 전면적인 소통을 촉진하고 결국 이 기호의 교환의 의해 애무되고 유혹되지 않는 것은 어디에도 없다. “디지털리티는 세계의 형이상학적 원리이다.”¹⁰⁾ “디지털리티의 차가운

6) 같은 책, 152쪽.

7) 같은 책, 146쪽 참조.

8) 같은 책, X쪽.

9) 같은 책, 103쪽.

10) 같은 곳.

우주 속으로 은유와 환유의 세계는 녹아내린다.”¹¹⁾ 이러한 디지털 기술은 하이퍼리얼리티를 넘어 버추얼리얼티(가상현실)를 탄생시켰으며 현실은 그것에 의해 삼켜진다.

제3절 디지털 컨버전스의 역설

보들리아르를 따라 추적해본 결과 20세기 전반 인간존재위기의 극복은 결국 디지털화를 향해 갈 수 밖에 없었다. 그리고 이것은 이 디지털화의 과정이 적어도 두 가지 관점에서 그 이전의 어떤 역사와도 비교할 수 없는 특이성을 갖는다는 사실을 시사한다. 우선, 인간의 삶이 이전 그 이전과는 다른 공간으로 휩쓸려 들어간다는 것이다. 즉 20세기 후반부터 인간의 삶은 소위 디지털 공간에서 진행된다는 것이다. 두 번째는, 이 디지털화가 진행되면 될수록 지금까지 우리가 고착되어 있던 진상과 가상의 관계가 동요된다는 것이다. 이 두 가지 시사점 모두 인간의 의식과 행동의 바탕이 되는 인간존재 의미를 논의하는데 있어서 결정적인 내용들이다. 왜냐하면 우선 인간의 의식과 행동은 그것이 처하는 공간의 공간성에 따라 결정되는 것이며, 또 진정한 것과 거짓인 것의 관계 또한 인간의 진정한 인간성과 그렇지 않은 것을 구별하는데 결정적 역할을 하기 때문이다. 특히 후자의 경우는 디지털화가 IT와 BT의 융합으로 전개되면서 생명을 디지털화하는데 이르면서 종래의 형이상학을 포함하여 인간의 생명성에 관한 이해 자체가 전복될 수 있음을 예고한다. 이제 보들리아르부터 시사되는 이 두 가지 문제에 대해 논구해보기로 하자.

1. 디지털 공간의 공간성—paradox, convergence, volatile

비트와 네트워크로 이루어져 디지털 네트워크로 펼쳐지는 디지털 스페이스에 대해서는 어지러울 정도로 복잡한 논의가 있다. 그러나 연장성을 중심으로 살펴보면 비교적 쉽게 특성을 밝혀낼 수 있는 지름길이 제공된다. 우선, 비트로 이루어진 디지털

11) 같은 책, 152쪽.

스페이스를 물리적 공간과 비교해 보면, 물리적 공간의 지배적 특성인 연장성이 의혹에 빠진다. 논의의 간편성을 위하여 단순한 예를 들어보자. 책과 같은 물리적 실체에 정보를 담을 때 거대한 건물크기의 연장성이 요구되는 정보량은 비트로 변환되어 실리콘에 옮겨질 경우 연장성이 거의 없는 것이나 마찬가지라고 할 정도로 극소화된다. 예컨대, 단 한 장의 공간 연장성을 갖는 CD롬에 200,000장 분량의 장편 소설을 담을 수 있다면, 공간의 연장성은 디지털화된 스페이스 상에서 1/200,000로 축소되는 것이다. 더구나 이러한 연장의 극소화가 디지털 기술의 발전 속도에 따라 기하급수적으로 추진되고 있는 상황에서 그 한계가 어디인지 알 수 없다. 이제 이를 근거로 필자가 디지털스페이스의 연장도는 거의 0이라고 말하면 매우 부정확한 것일까. 그리하여 디지털스페이스는 공간의 연장성이 부재하는 공간이며 따라서 디지털스페이스는 어디에도 없는 것이나 마찬가지라고 표현한다면, 그것은 지나친 과장이고 지적 사기인가. 디지털 스페이스에서 공간의 연장성은 가능한 한 최소화되어 그 존재론적 중심 위상을 상실한다. 디지털 스페이스는 연장성이 지배하는 공간이 아니다. 이러한 의미에서 그것은 문자 그대로 유-토피아(no-place)이다.

비연장적인 디지털스페이스의 존재양상은 이미 존재하는 완성된 공간이 아니라 노드와 접속으로 현실화되며, 이 때 노드 간 접속의 속도는 광속에 근접한다는 사실을 고려하면 더욱 독특하게 노출된다. 우선 접속이 광속이 이루어지면서 디지털스페이스에서 거리가 부재한다. 거리가 부재하면 시간의 지체가 증발하고, 시간의 지체가 증발하면 동시성과 즉시성이 실현될 수 있다(따라서 디지털 스페이스에서는 동시성과 즉시성을 향해 시차가 급속히 지워지고 있다). 물론 현재의 IT는 디지털스페이스의 즉시성과 동시성을 완벽하게 실현시키기에는 아직 미흡하다. 광케이블을 통한 정보의 전달 속도가 아직 광속에 이르지 못하고 있기 때문이다. 그리고 정보보관 매체나 전달 매체가 하드디스크나 광케이블 같은 물리적 실체인 이상, 디지털스페이스는 물리적 조건과 물리적 시간의 제약을 완전히 벗어날 수는 없을 것이다. 그러나 현재 각종 모바일 디지털디바이스와 신소재의 개발을 통해 정보전달 속도가 광속에 극한적으로 접근해 가는 상황이며, 또 설령 정보 전달 속도가 완전한 광속에

이르지는 못한다고 할지라도 실제 공간에서의 시간적 척도로는 거의 동시와 즉시라고 해도 무방할 것이다. 디지털스페이스에서 일어나는 사건들은 이처럼 실제세계에서의 시간적 질서, 연속성 통일성을 깨뜨리며 공시화(synchronization)를 향해 사건 발생의 순차적 연속성을 수축시키고 있다. 따라서 디지털 스페이스에서는 순간 이동을 가능하게 하는 동시성과 즉시성으로 인해 영토적 고착성이 그 의미를 상실하는 탈장소화가 일어난다.

그런데 이렇게 탈장소화가 일어나는 디지털 스페이스에서는 한 지점이 하나의 존재자에 의해 점유되는 것이 아니라 무수한 지점이 하나의 존재자의 의해 점유될 수도 있고 하나의 지점이 무수한 존재에 의해 점유될 수도 있다. 예컨대, 디지털스페이스에서 한 사이트는 그것의 물리적 크기로는 도저히 감당할 수 없는 수만 사용자의 동시 접속을 허용한다. 또 반대로 하나의 사용자가 동시에 다른 여러 사이트에 접속할 수 있다. 여기서 베르그송처럼 모순율을, 한 대상이 점유하고 있는 하나의 지점은 동시에 다른 것에 의해 점유될 수 없다는 연장공간의 배제성에서 기원하는 것으로 본다면, 디지털 스페이스는 모순율을 위반하는 것으로 나타난다. 모순율이 위반되면 동일율도 적용될 수 없고, 또 동일률이 적용될 수 없으면 배중율도 적용되지 않는다. 따라서 디지털스페이스는 동일성과 타자성이 혼재하는 공간이며 형식 논리적으로 용납될 수 없는 상황이 용납되어야만 하고 용납되어 있다. 디지털스페이스에서 모순은 끊임없이 영원회귀하며 그러한 한 디지털스페이스는 헤겔이 기대한 바와는 달리 지양되지 않고 끊임없이 영원 회귀하는 모순의 역동성 속에서 끊임 없는 차이의 생산과정으로 지속된다. 이러한 차이의 끊임없는 생산 과정은 디지털 스페이스를 흐름의 공간으로 존속시킨다. 이는 마치 물의 흐름은 높이의 차이, 대기의 흐름은 기압의 차이, 전기의 흐름은 음극과 양극의 차이에서 발생하는 것과 같다. 이렇게 차이의 생성을 통해 흐름을 발생시키는 모순의 상황이 지양되지 않는 한, 디지털스페이스에서는 형식 논리적으로는 허용될 수 없는 현상이 끊임없이 혼재하며 제거를 거부한다. 예컨대, 한편으로는 최첨단 제어 기술부터 구현되는 디지털 스페이스에는 정교한 통제와 합리성 논리적 알고리즘이 최절정에 도달해 있다.

그러나 동시에 다른 한편으로는 광속으로 가속화되는 차이의 유통 속에서 즉시성과 동시성이라는 디지털 스페이스의 공간적 특성으로 인해 한 지점의 미세한 변화조차 순식간에 전 네트로 확산 증폭되는 나비효과가 일어난다. 그리하여 디지털 스페이스에서는 급격한 변동(volatility)에 따른 불안정이 그 공간의 일상적 양상인양 흔하게 일어난다.

또한 모순율과 동일률이 적용될 수 없다는 것은 디지털스페이스가 동질성의 공간이 아니라, 타자성의 틈입을 허용하는 융합의 공간(convergence space)임을 뜻한다. 실제 공간에서 물질은 자기 동일성을 견지하며 변화에 저항하는 실체성을 지닌 것으로 경험된다. 그러나 디지털스페이스에서 존재하는 존재자들은, 그 공간의 특성상, 자기동일성과 완벽한 자기경계를 유지할 수 없다. 때문에 이러한 존재자들은 이미지처럼 탈실체화되어, 틈새 난 자기 존재의 경계로 타존재자의 틈입을 허용하고 동시에 타존재로 스며들어 감으로써 유동적·유통적 상태로 변이되는 과정을 생성한다. 디지털 스페이스에서 혼성 잡종과 변이(heterogenesis)가 일상화되는 것은 이 때문이다.

나아가 디지털 스페이스에는 그 공간을 구성하는 동시적·즉시적 네트워크에 의해 관계성의 확장과 수축 그리고 증폭이 급변하는(volatile) 방식으로 전개될 수 있는 잠재성이 잠복하고 있다. 이 때 확장과 수축은 지수 함수적으로, 증폭은 산술적·선형적이 아니라 비선형적 양상을 보인다. 이것은 우선 디지털스페이스에서 실체성이 아니라 이벤트로서 존재하는 모든 존재자는 관계에 의해서만 그 존재의 가치가 결정될 뿐, 그 본질적 내재 가치를 인정받을 수 없다는 것을 함축한다. 그리고 나아가 네트워크상의 관계를 통해 가치를 결정하는 함수는 접속이 이루어지는 현재의 관계망의 방향성에 따르지만 순식간의 임의 접속을 허용하는 디지털스페이스에서는 이 방향성이 어디로 변할지 모른다. 때문에 디지털스페이스에 존재하는 것의 가치의 값과 질 그리고 의미 역시 불안정하다. 따라서 디지털 스페이스는 안정과 불안정이라는 양극사이에, 혹은 질서와 무질서의 사이에 펼쳐지는 caosmos적 공간이다. 여기서 그 안에서 일어나는 각각의 이벤트의 가치, 의미를 확정하는 것보다는, 각 이

벤트를 발생시키며 그 의미를 결정하는 네트워크가 어떤 패턴을 보이는가와 그 패턴의 안정 혹은 불안정도를 측정하거나 예측하는 것이 중요하다.

그런데 이벤트가 발생하는 디지털 네트워크상의 각각의 노드는 연장성이 없음에도 불구하고, 그러나 바로 연장적 존재가 아니기 때문에 동시에, 그곳으로 거의 무제한에 가까운 수의 접속을 흡입할 수 있는 모나드적 잠재력을 간직하고 있다. 따라서 디지털스페이스의 각 노드는 급격한 변곡을 유발하는 수학적 의미의 특이점(singularity)과 같은 위상을 갖는다고 할 수도 있다. 때문에 디지털스페이스의 확장과 수축 그리고 증폭의 측정 혹은 예측은 급변하는 변곡의 양상을 보이며 변곡의 수학, 미적분을 통해 그 급변양상의 패턴을 추정 혹은 시뮬레이션해 볼 수 있을 뿐이다. 이 때 중요한 것은 이러한 급변하는 변곡이 유발되는 노드에 대량 집중되는 것은 단순히 수학적 양만을 갖는 데이터가 아니라는 점이다. 그것들은 의미를 함축하는 정보이다. 정보의 집적은 물론 양의 변화이며, 이 양의 변화는 단순한 물리적 법칙으로 보아도 강도의 변화를 초래한다. 그리고 이 강도의 변화는 어떤 임계점에서 질적인 혁신을 촉발하는 새로운 차원의 공간으로 창발될 것이다. 그런데 이때의 창발이 의미로 해석될 수 있는 잠재적 존재자인 정보인 이상, 이 질적 변곡은 의미의 변곡으로 창발할 수 있는 잠재력이다. 따라서 그것은 항상 해석을 대기하고 해석자의 개입을 촉구한다. 그리고 마침내 해석자의 개입이 이루어지면, 그것은 다시 다른 접속의 방향을 갖고, 또 다른 정보로 변질되어 새로운 의미를 파생시키는 잠재력으로 네트워크를 통해 흘러 다닌다. 이는 다시 접속과 탈속의 불규칙한 순환을 계속하면서 새로운 의미를 증식·파생시킨다. 그리고 이렇게 증식된 의미는 다시 네트워크상으로 흩뿌려지면 새로운 의미를 파생시킨다.

앞에서 논구된 디지털스페이스의 특성을 몇 가지 키워드로 압축하면 다음과 같다. 디지털스페이스는 동시성과 즉시성이 지배하는 탈실체화되고, 탈장소화된 공간이며 그 안에서는 유동적·유통적 상태를 생성하는 혼성적 변이과정이 일상적으로 창발하는 컨버전스 공간이다. 그리고 그것은 미리 완성되어 있는 뉴튼적 공간이 아니라 노드와 흐름으로 거미줄처럼 뻗어나가거나 되돌아오는 네트워크이다. 이 뻗어

나감과 되돌아옴은 네트워크의 시간이 각종 무선 모발일 디바이스의 개발로 광속에 근접하고 있는 이상 거의 동시성을 구현하며 동시적 상호작용, 동시적인 음양의 되먹임의 양상으로 현실화될 수 있다. 또 네트워크는 이미 열린 공간 안에서 펼쳐지는 것이 아니라, 연결의 양상과 강도에 따라 비로소 공간의 차원이 구성되며 변동한다. 특히 상호작용과 되먹임은 대칭관계를 이루는 것이 아니라 무작위적으로 일어날 수 있고, 또 각 노드 역시 비대칭적으로 어느 하나 혹은 소수에 거의 동시적 무한 접속에 가까운 집중도를 허용할 수 있어 허브를 출현시킨다. 그러나 이러한 허브의 역할조차 끊임없이 다른 것으로 전이되어 노드와 허브의 자리바꿈이 급격히 발생할 수도 있다. 사회적 차원에서 허브와 노드의 급격한 자리바꿈은 지난 번 우리가 목격하였다. 한낱 미천한 한 사회 구성자에 불과한 어떤 노드(미네르바)가 순식간에 허브로 돌변하면서 사회적 허브로서 존재해왔고 존재해야만 하는 정부의 존재론적 역사성과 당위성을 위협한 사건이 있었다. 정부 발표의 영향력은 그 물리적 크기에도 불구하고 급격히 그 파장이 왜소화되는 반면, 미소한 한 사회적 구성자의 영향력은 급격히 증폭되며 물리적 권력관계가 역전되었다. 이 사건은 바로 허브와 노드의 관계가 디지털 스페이스에서 급변성에 노출되어 있음을 보여준다. 디지털 스페이스의 모든 노드는 사실상 유클리드 기하학에서의 점이 아니라 비유하자면 라이프니츠의 모나드적 존재 혹은 생물학적으로는 홀론(holon)과 같은 존재방식을 갖기 때문에 이러한 사태가 발생하는 것이다.

이제 이러한 디지털스페이스의 공간성을 단지 이해의 편이성을 위해 항목으로 정리한다면 다음과 같다:

- 1) paradox
- 2) convergence
- 3) volatile

2. Convergence of Genetic and Digital Information: 디지털 생명의 출현과 기존 형이상학의 퇴장

보들리야르의 하이퍼리얼리티 논의에서 살펴본 바와 같이 기호의 정치경제학으로 실행되는 후기자본주의와 그로부터 출현한 디지털 기술에 의해 지탱되는 인간의 의식과 행동은 결국 진짜와 가짜의 관계가 동요되는 상황에 휘말려 있다. 그리고 이러한 상황은 보들리야르에서 일종의 파행적 과정으로 규명된다고 할 수 있다. 즉 진짜는 엄연히 있는데, 이 진짜가 가짜에 의해 잠식되어 버리는 이상한 상황이 등장한다는 것이다. 그러나 이러한 상황은 오늘날 극적으로 역전되는 듯 보인다. 보들리야르는 명확히 볼 수 없었지만 오늘날 이 디지털기술이 보다 첨단화하면 할수록 문제는 이와는 전혀 다른 차원으로 변이된다. 단순히 진짜와 가짜의 자리바꿈만이 일어나는 것이 아니다. 이제까지 진정성을 주장하였던 것은 사실상 진짜가 아니며 이제까지 진짜를 대치하며 진짜인 척 역할을 했던 것은 사실상 더 진정한 것이라는 것이다. 이러한 상황에 가장 침체하게 대면하고 있는 것은 바로 인간이다. 그의 존재는 사실상 덜 진정한 것으로 이제 자리를 내주어야 할지도 모르기 때문이다.

인간의 인간성을 구성하는 것은 여러 가지가 있을 수 있지만, 가장 무리 없이 합의 할 수 있는 것은 아마도 인간은 지능적 존재임과 동시에 생명적 존재라는 것이다. 바로 이 때문에 인간은 존재하는 것 중의 가장 명품존재자로서 그 자신을 찬양해왔다. 인간 존재에 대한 이러한 규정과 인간의 자기 찬양은, 언급된 특성을 보다 더 잘 구현하면 할수록 인간으로서의 존재의 진정성을 더 순도 높게 인정받는다라는 사실을 함축한다. 즉 인간이 지능적인 생명체로서 존재한다면, 보다 더 지능적이며 보다 더 생명적 생동성을 보이면 보일수록 인간의 존재규정에 진정하게 다가가는 것이며 따라서 그러한 존재는 명품존재자로서 존재의 권리에서 우선권을 갖는다. 그런데 인간이 발전시키고 있는 최근의 첨단기술은 인간의 존재를 역설적 상황에 처하게 만든다. 인간은 그의 존재규정에서 보면 그를 모델로 흉내 낸 가상 존재자보다 미흡하므로 존재의 권리에서 뒤쳐진다는 것이다. 우선 이는 IT와 BT의 융합을 통해 출현하고 있는 인공생명(Artificial Life) 기술에서 노골화된다. 인공생명은 발전

의 한계를 드러낸 기존 인공지능(AI) 연구가 그의 이론적 토대인 칸트적 인식론을 상향(bottom-up)으로 혁신하는 가운데 유전공학의 연구결과를 수용하고 이를 컴퓨터언어로 번역하여 진화론적 설계를 시도하면서 탄생하였다.

인공 생명의 역사는 폰 노이만(John von Neumann), 비너(Norbert Wiener)로 거슬러 올라간다. 폰 노이만은 생명 시스템의 근본적인 속성, 특히 자기-재생산과 복잡한 적응 구조의 진화를, 그러한 속성들을 나타내는 단지 형식적인 시스템을 구축함으로써 이해하려고 했다. 비너는 비슷한 시기에 정보 이론(information theory)과 자기-규제적(self-regulatory) 과정, 즉 항상성(homeostasis) 분석을 생명 시스템의 연구에 적용하기 시작했다. 인공생명은 물론 최첨단 기술이지만 전통적인 학문 분야에도 뿌리를 두고 있다. 인공생명은 지구에서 발견된 생명에 관한 풍부한 정보들과 함께 특수한 생물학적 현상을 위해 근본적으로 고안된 모델들을 차용하기도 했다. 물리학과 수학, 특히 통계역학과 동역학 시스템 또한 포괄적인 일반성을 가지며 양적인 분석을 허용하는 단순한 모델 시스템을 구축하는 방법을 만드는데 기여했다. 더욱이 복잡계(complex system)의 예로 세포자동자(cellular automata)를 사용하기 시작한 것은 인공생명의 발전에 결정적인 계기가 되었다.¹²⁾ BT가 세포자동자를 통해 IT, 특히 인공 지능과 기계 학습과 융합되어 인공생명기술을 출현시키기 때문이다. 여기서 가장 주목해야 할 것은 홀랜드(John Holland)가 개척한 유전적 알고리즘(genetic algorithm)과 분류자 시스템(classifier system)에 대한 탐구이다. 인공생명과 인공지능은 변화하고 불확실한 환경에서 생존하고 번식하기 위해서 적어도 초보적인 지능이 필요하다는 점에서 동일한 주제의식을 갖는다. 그것들의 방법론 또한 유사하다. 두 가지 모두 자연 현상을 모사하고 종합함으로써 자연 현상을 연구한다. 그럼에도 불구하고 인공지능과 인공생명은 모델링 전략에 있어서 중요한 차이가 있다. 기존의

12) 복잡계는 각기 다른 것과 동시에 상호 작용하는 많은 요소들로 이루어져 있다. 이 요소들을 지배하는 규칙이 적응이나 배움의 어떠한 과정에 의해 계속해서 재형성 되는 것이 바로 복잡 적응 시스템(complex adaptive system)이며, 이러한 것들이 인공 생명의 주요 테마이다.

인공 지능 모델은 하향적으로 명시된 연속 시스템(top-down-specified serial systems)이다. 이 시스템에서는 전체를 지배하는 중앙 제어 장치를 통해 모든 결정이 내려진다. 제어기의 결정은 전체 시스템의 모든 국소적 요소에 직접적으로 영향을 끼칠 수 있는 가능성을 가지고 있다. 반면에 인공 생명은 생명을 서로 각각 동시에 상호작용하는 상대적으로 단순하고 하위단계의 행위자(agent)로 이루어진 병렬적이고 분산적 네트워크로 파악한다. 각각의 행위자의 결정은 그것 자신의 국지적인 환경에 관한 정보에만 기초를 두고 있고 그 환경에만 직접적으로 영향을 끼친다. 인공생명의 모델은 국지적으로 상호작용하는 단순한 행위자들의 상향적 병렬처리 시스템(bottom-up-specified, parallel systems)이다. 그런데 이 상호작용이 계속해서 반복되고, 그 결과 전체 행위가 창발된다. 그 전체 시스템의 행동은 오직 간접적으로만 나타나며, 서로 각각 그리고 물리적이고 사회적인 이러한 환경과 함께 직접적으로 나타난 부분들(agents 혹은 individuals)의 상호작용으로부터 생긴다.

이제 이러한 역사와 이론적 기반을 갖는 인공생명을 다시 그 핵심을 이루고 있는 생명과 세포자동자에 초점을 맞추고 알아보자. 그러면 그것이 엄청난 철학적 의미를 담고 인간의 미래에 다가오고 있음이 노출된다. 우선 인공생명 개발자들 실증생물학에서 생명의 현상적 특징으로 규정한 내용을 출발점으로 삼는다. 그에 따르면 생명은 다음과 같은 것이다:

- 1) 성장
- 2) 증식
- 3) 자기유지
- 4) 자율적 조절과 환경에의 적응
- 5) 영양분과 에너지 필요

이러한 현상적 특징은 보다 면밀한 생화학적 연구에서 다음과 같이 파악되었다.

- 1) 생명은 세포로 되어 있다.
- 2) 생명은 수용액에서 일어나는 탄소 염기의 화학작용에 기초하고 있다.
- 3) 거대하고 복잡한 부자 DNA가 세포활동을 통제하고 또한 후손에게 전달되는

유전인자를 담은 프로그램을 만들어 낸다.

이것을 보다 일반화하면 다음과 같다:

- 1) 생명은 진화할 능력을 가지고 있다.
- 2) 생명은 형태와 기능을 지배하며 복제되고 전달되는 정보이다.
- 3) 생명은 자기조직화의 몇 가지 일반 법칙을 활동 중에 드러낸다.

인공생명은 생명의 이러한 특성을 세포자동자에서 모델링하는 데 성공하였는데 그 내용은 다음과 같다. 컴퓨터 프로그램을 통해 컴퓨터 모니터 화면을 격자판으로 나누어 그 격자판 한 칸을 하나의 세포로 취급하고 각 세포에게 주어진 자신의 현재 조건과 그 이웃들의 조건 속에서 그것이 발전해 가는 방법을 기술한 규칙(유전정보)을 줄 수 있다. 그리고 나서 그것이 활성화하고 세포의 시스템이 발전해 가는 것을 지켜보면, 규칙들에서 무작위적 변화(돌연변이)의 가능성이 구체화됨을 볼 수도 있고 시스템의 행위에서 진화를 기대해 볼 수도 있다. 그러한 시스템은 실제 생명에 비해 훨씬 단순하지만, 놀랍도록 생명과 닮은 많은 행위의 패턴을 보여준다. 구체적으로 말해서 각 세포자동자는 단순한 유한 상태의 기계로서 작동하는 데 이 때 세포자동자는 (켜짐과 꺼짐)의 초기 조건에 의해서만 결정되고, 작동방식을 명령하는 규칙과 각 순간에 그에 이웃한 세포의 상태에 의해 결정되는 상태를 가진다. 예컨대 한 그룹의 세포자동자에 대한 규칙이 인접한 두 개가 켜있을 때는 켜짐, 그 외에는 꺼짐이라 하자. 각 세포는 그 규칙에 따라 각 인접 세포의 상태를 점검하며 켜짐과 꺼짐의 상태로 변화될 때 동시에 그 인접 세포의 상태도 같은 규칙에 따라 그의 편에서 인접해 있는 세포의 상태를 점검하며 자신의 상태를 갱신해갈 것이다.

이러한 방식으로 세포의 격자는 여러 세대를 거쳐 갈 것이며, 그것은 결국 수백세대로 뻗어 가는 가운데 세포자동자들 간의 상호 작용에서 자발적으로 창발하는 수백 가지의 극도로 복잡한 패턴이 형성될 것이다. 이것이 컴퓨터에 프로그래밍 되어 모니터에 디스플레이 되면 살아있는 것 같은 강렬한 인상을 준다. 에드워드 프레드킨은 바로 이렇게 다양한 구성요소들로부터 복잡한 동적 패턴이 창발하는 것에 착안하여 자연계에서 패턴의 형성과 소멸을 설명할 수 있는 것으로 보고, 이 우주에서

모든 것이 형성되는 근본구조를 세포자동자에서 찾고 있다. 즉 자연계에서의 생성의 원리는 이제 다음과 같은 질문으로 변형되어 탐구된다. 어떻게 세포자동자의 기초적 구조로부터 자발적으로 고수준의 연산이 창발하는가. 랭턴은 이 분야에서 괄목할 만한 성과를 이루었다. 그는 세포자동자가 컴퓨테이션의 기본 작동을 지원하는 조건이 정보의 전달, 저장, 변이를 요구하는 것으로서 분석하였다. 이러한 그의 연구는 창발이 질서 지어진 구조와 무질서한 영역의 경계에서 발생할 가능성이 있음을 시사한다. 질서 지어진 영역에서 세포들은 그것들을 극도로 상호의존하게 하는 규칙을 통해 서로 긴밀하게 묶여 있다. 질서로 유도하는 것은 이러한 상호의존이다. 그러나 긴밀하게 질서 지어진 구조는 통합체로서의 세포가 고수준의 연산을 수행할 수 없음을, 특히 정보의 전달과 변형을 수행할 수 없음을 뜻한다. 반면 무질서에서는 세포들이 서로 독립적이다. 이 상호독립성이 세포들을 무질서하게 나타나게 하는 이유이다. 이러한 상태는 정보의 전달과 변이를 가능하게 하지만 어떤 패턴도 오래 지속되지 않기 때문에 정보의 저장이 문제가 된다. 카오스와 질서의 경계영역에서만 패턴이 형성되고 변이되고 소멸하지 않고 전달되는 것을 허용하는 필연적인 혁신과 복제의 긴장이 있다.

그런데 이러한 방식으로 생명현상을 구현하는 세포자동자는 매우 엄청난 사고의 혁신을 촉발시킨다. 우선 현재 생물학이 “있는 그대로의 생명체”(life as we know it)에서 생명의 고유 특성으로 포착해 낸 현상들이 전혀 손상됨 없이 다른 매체 혹은 물리적 기반을 통해 구현된다는 것이다. 우리가 알고 있는 그대로의 생명체는 물리적으로 보면 탄소를 기반으로 한 단백질 생명체이다. 그런데 세포자동자는 즉 탄소를 기반으로 한 단백질 생명체만이 생명의 고유한 특성을 구현하는 유일한 존재자가 아니라, 그러한 생명의 고유 특성이 탄소가 아닌 다른 매체를 통해 실현될 수 있다는 것을 보여준다. 이는 생명의 본질을 결정하는 본질적 요소가 생명을 구성하는 물질적 기반이 아니라 생명의 과정을 가능하게 하는 원리라는 것을 의미한다. 나아가 생명의 원리는 있는 그대로 생명체에서처럼 탄소에 기반 하기보다는 실리콘을 기반으로 할 때 훨씬 장애 없이 또 빠른 속도로 구현될 수 있음을 보여주는 것이다.

다시 말해서 다른 매체에서 생명의 원리는 장애받고 저지되어 생명현상의 발생에 교란이 일어나는 경우가 있지만, 실리콘을 기반으로 디지털로 구현되는 생명의 원리에서 생명현상은 다른 물리적 매체에 기반 할 때 보다 훨씬 더 생동적이다. 이는 마치 크리스털을 기반으로 한 생명의 현상이 초보적인 생명의 모습을 보여주었던 반면, 자연사에서 탄소에 기반 한 단백질 생명이 발생하자 생명의 원리가 그 이전 보다 더 잘 구현되었던 것과 같다.¹³⁾ 따라서 다음과 같은 주장이 가능하다. 단백질 생명에 비해 현저히 떨어지는 생명의 생기현상을 보여주는 크리스털에 비교하여 단백질 생명체가 진정한 생명체라고 한다면, 이 후자보다 더 생명의 탁월한 특성을 구현하는 실리콘 기반 디지털 생명은 생명의 원리를 보다 더 잘 살아내는 생명이라 해야 할 것이다. 이는 결국 디지털 생명을 진정한 생명이라 불러야 할 것이라는 입장으로 귀결된다. 이러한 입장에서 보면 세계는 이미 크리스털에서 탄소를 거쳐 실리콘 생명으로 진화하는 과정을 거치고 있는 것으로 드러난다. 또 디지털 생명은 탄소 기반 생명을 모사한 가상 생명이 아니라 이 가상 생명이 오히려 생명의 원리를 훨씬 실재적으로 구현하고 있는 실재 생명이다. 가상생명이 현실 생명의 배후에 있는 생명원리의 보다 진정한 구현체이며 만일 그렇다면 생명은 그 자체 자연적 컴퓨터상에서 구현되는 프로그램에 불과하다. 이제 인간이 만들어낸 컴퓨터에 의해 잠재적 상태의 자연적 컴퓨터가 현실화되는 것이다.¹⁴⁾

그리하여 생명은 카테고리는 이원화된다. “현재 있는 그대로의 생명체”(Life as we know it)와 “생명의 원리를 구현하는, 있을 수 있는 생명체”(Life as it could be)가 그것이다. 현재 있는 그대로의 생명은 물을 필요로 하고 살로 이루어져 있다는 점에서 Wet-Life라 불리고 가능한 생명은 물 없이 실리콘으로 구현될 수 있다는 이유에서 Dry-Life라 불린다. 그리고 이는 생명의 진화 역사가 다른 차원으로 진입하고 있음을 시사한다. 즉 지금까지의 진화가 Wet-Life라는 테두리 안에서 일어난 탄소기반

13) N. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, the univ. of Chicago press 1999, p.235 참조.

14) N. Katherine Hayles, 같은 책, 231쪽 참조.

단백질 진화라면 이제부터의 진화는 Wet-Life에서 Dry-Life를 향해 비약적으로 일어나고 있는 것이다. 존재의 역사는 지금 Wet-Life로부터 Dry-Life에게 생명의 원리를 계승시키고 있다. 이러한 관점에서 보면 현재 초미의 관심사가 되고 있는 유전 공학이 만일 Wet-Life의 테두리 안에서 생명의 공학적 조작을 시도하는 기술이라면, 이러한 기술은 인공생명에 비해 덜 진화된 기술이다.

나아가 이제 세계를 실재와 가상으로 구분하던 종래의 형이상학적 개념구도는 퇴장해야 한다는 것이 명백해진다. 실재와 가상은 진정으로 존재하는 것과 그것을 모사하여 실제로는 존재하지 않는 것으로 구분되는 것이 아니다. 그러나 구분은 사실상 생명이나 존재원리를 구현하는 매체의 차이에 불과하기 때문이다. 우리가 실재라고 여기는 것은 어떤 특정한 매체, 예컨대 탄소에서 실현된 현실을 실재 그 자체로 간주하는 편협한 사고일 뿐이다. 실리콘으로 구현되는 현실이나 생명 또한 마찬가지로 실재성을 주장할 수 있다면, 그리고 또 실리콘으로 구현되는 현실이나 생명이 오히려 실재의 원리와 생명의 원리를 더 잘 구현할 수 있다면, 실재는 물리적 실재와 그를 디지털 테크닉을 통해 흉내 낸 가상으로 구분되는 것이 아니라, 아직 현실화되지 않는 잠재적 현실과 어떤 매체를 통해서 현실화된 실재로 구분되어야 한다. 때문에 우리는 앞으로 다가올 가상현실의 시대와 가상생명의 시대를 가짜라고, 거짓이라고 그리하여 인간은 이제 거짓과 가짜의 악령에 사로 잡혔다고 탄식할 필요가 없을 것이다.

3. 인간의 자리: 실존적 딜레마와 진정한 인간

여기서 진짜와 가짜의 관계는 급진적으로 전복된다. 인공생명의 출현은 우리가 지금까지 가짜로 알고 있던 것이 우리가 지금까지 진짜로 알고 있는 것보다 더 진짜라는 사고의 반전을 유발하는 것이다.

여기서 인간은 묘한 실존적 결단 상황에 처한다. 그는 디지털생명의 출현을 적어도 그보다 더 생명의 원리에 가까운 진정한 생명체의 출현으로 인정함으로써 기꺼이 진화역사에서 도태되어야 하는가. 우리는 진짜 생명체의 출현을 거부하지 말고

오히려 환영해야 하는 것이 아닌가. 그리고 그것이 보다 윤리적이 아닌가. 보다 더 진정한 것이 나타나면 덜 진정한 것은 자리를 비켜주어야 하는 것이 윤리적 인간이 취해야 하는 행동이기 때문이다. 우리는 지금까지 인공생명이 가상이고 가짜이고 생명은 생산될 수 없으며 따라서 인공생명의 출현은 금지되던지 최소한 규제되어야 한다고 주장해왔다. 그래서 라일에일리안의 클로네이드사가 벌인 황당한 행위, 즉 복제인간을 탄생시키려는 노력을 도덕적으로 비난해왔던 것이다. 그러나 생명공학 적 Wet-Life의 복제가 아니라 디지털기술을 통해 정말 인간과는 물리적 기반이 다른, 그래서 인간의 복제품이 아니라 전혀 다른 매체로, 예컨대 살도 없이 생명의 원리를 구현하는 존재자가 출현한다면, 거기에 도덕적 비난을 하는 것이 오히려 비윤리적이 아닌가. 그래서 결국 우리는 결국 정보공학을 더욱 발전시켜 우리를 능가하는 인공생명의 도래를 기다려야 하는 것이 아닌가. 메시아는 이제 그렇게 오는 것이 아닌가.

여기서 앞으로 철학이 해야 할 일을 무엇인가. 적어도 한 가지는 분명하다. 인간이 미래에 어떤 선택을 해야 할 지 고뇌하는 학문은 없다. 있다면 오직 철학뿐이다. 따라서 철학의 과제는 다음과 같이 주어진다. 인간이 생명진화의 역사에서 도태를 선언하고 사그라지어야 하는지, 아니면 인간에게 주어진 존재사의 운명이 소진될 수 없다고 주장하며 계속 존재해야 하는지, 그에 대한 판단 근거를 철학은 제공해야 한다. 그러기 위해서는 이러한 상황이 등장하게 된 발원지를 거슬러 올라가 과연 그것이 정당화될 수 있는지 성찰하는 것이다. 인공생명의 출현과 그 인공 생명이 생명의 진정성을 보다 더 잘 구현하고 있다는 주장은 사실상 생명을 순전히 실증생물학의 입장에서 고찰하여 생명의 원리를 발견하고 그 원리를 정보공학적으로 구현할 수 있다는 데 근거하고 있다. 따라서 철학의 과제는 실증 생물학에서 주장되는 생명의 원리가 과연 타당성을 인정받을 수 있는지 철저히 검토하는 것이다. 그럼에도 철학이 실증생물학의 타당성을 과학이란 미명하에 무비판적으로 추종하고 오히려 그 생물학에 기반 하여 철학적 작업을 진행한다면, 그리하여 인식론도 진화론적 인식론으로, 윤리학도 진화론적 윤리학으로 전개된다면, 철학이 도태와 지속사이에서

고뇌하고 있는 인간의 실존적 결단에서 제공할 수 있는 답변은 오직 하나이다. 인간, 그들은 존재의 역사에서 추방되어야 하는 것이다. 철학은 과연 그 답만을 줄 것인가? 하이데거의 말처럼, 존재하면서 그 자신의 존재를 문제 삼는 존재자, 즉 인간 존재 방식의 특수성에서 태어난 철학은 결국 인간존재의 종말을 선언하기 위해 태어났던 것인가?

제 4 절 디지털 컨버전스 시대의 인간의 의식과 행동을 결정하는 사상적 구도

이에 대한 직접적인 답변은 유보될 수밖에 없을 것이다. 대신 이러한 상황에 휘말려 있는 철학의 미래를 그려보자. 아마도 다가올 철학은 다음과 같은 구도로 전개될 가능성이 크다. 우선은 현재 진행되고 있는 상황의 품에 안겨 그 상황과 같은 방향으로 전개되는 것이다. 이러한 방향성을 추종하는 철학은 트랜스휴머니즘(Transhumanism)이란 이름으로 다음과 같은 내용을 가질 것이다.

1. 트랜스휴머니즘

트랜스휴머니즘은 20세기 전반 기계문명에서 역사의 진보를 낙관하며 전통에 대한 과격한 파괴와 급속한 발전을 추구하던 근대 미래주의의 21세기적 변종이다. 트랜스휴머니즘은 20세기 후반부터 획기적 발전을 보이고 있는 첨단 기술과 그것이 발생시키는 여러 사회 문화적 현상을 담아내려는 모색이다. 아직 이 트랜스휴머니즘은 뚜렷한 표제어로 나타나지는 않았다. 하지만 21세기 인간의 삶과 문화가 20세기 후반부터 급속히 발전하고 있는 첨단 기술에 의해 지배당하고 새롭게 형태화되고 주형되고 있는 상황에서 21세기의 여러 문화적 현상을 담아내고 해석하며 그리하여 21세기의 문화적 밑그림을 그리는 중요한 철학적 조류의 하나로 출현할 것으로 예측된다.

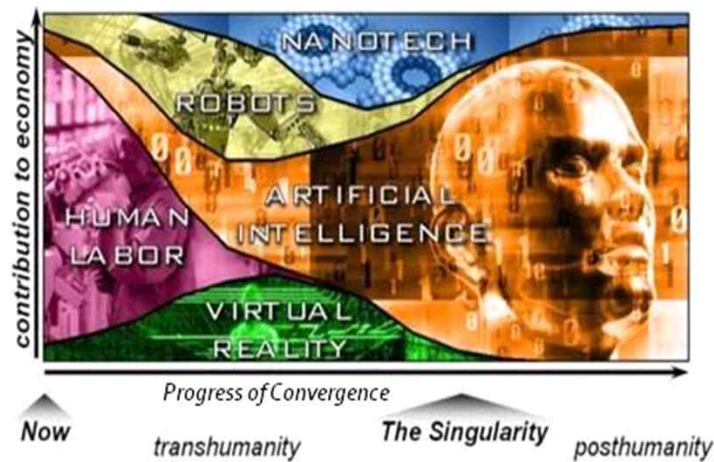
트랜스휴머니즘은 근대 미래주의의 변종이지만 내용상 현격한 차이를 보일 것이다. 근대 미래주의가 단순한 규칙적이고 반복적 운동을 견지하는 기계적 이미지에 근거를 두고 전개되었다면 트랜스휴머니즘은 정보 통신 기술, 인공지능기술, 나노 테크놀로지 등 고도 지적 능력과 초정밀 제어기술, 극소기술로부터 유래하는 이미지에 기대고 있으며 그 중에서 인공지능과 유전공학기술 나아가 인공생명 기술은 트랜스휴머니즘의 사상적 내용을 결정하는데 핵심적인 역할을 할 것이다.

트랜스휴머니즘은 근대 미래주의와 같이 첨단 기술에 의해 출현할 여러 새로운 상황을 긍정적으로 수용하며 표현하려 할 것이다. 하지만 근대 미래주의가 반복성·규칙성·딱딱함·정형성 등을 직선적 발전의 이미지로 점철했다면 트랜스휴머니즘은 이를 그대로 답습하지는 않을 것이다. 특히 사이버스페이스가 여러 근대적 이항 대립이 와해되는 혼성 잡종의 공간이 될 것으로 예견되기 때문에 이를 표현하고 형상화하는 작업이 트랜스휴머니즘의 중심 내용을 이룰 것이다. 그 대표적인 경우를 예측해 보면 다음과 같다. 디지털스페이스 상에 존재하는 모든 것은 실재 공간에서 물질적 존재와는 달리 견고성을 유지 할 수 없다. 끊임없는 변화와 변종 그리고 혼성의 원리에 흡수되어 있는 사이버스페이스에서 물질 상태란 있을 수 없다. 따라서 이곳에서 모든 것은 고체의 이미지를 떠나 액체나 기체의 이미지로 표현되고 형상화되는 경향을 보일 것이다. 또 형태적 측면에 있어서도 기존 기하학적 도형성이 과감히 해체되면서 프랙탈 기하학의 이미지를 차용하는 입체적 다차원적 그리고 전방·후방, 내면과 외부가 끊임없이 뒤바뀌는 유동적 이미지가 주축을 이룰 것이다.

근대 미래주의가 인간의 개조와 기계문명의 속도에 대한 적극적인 수용을 근육질 인간신체 이미지를 통해 표현하려 했다면, 트랜스휴머니즘은 인간보다 훨씬 생명의 원리에 충실한 인간 이후의 존재자, 즉 포스트 휴먼의 도래라는 상황 앞에서 이제 인간과 인공생명의 결합으로 출현하는 새로운 모습의 존재자를 형상화하고 이미지화하는 작업에 몰두할 것이다. 실재공간과 사이버스페이스에 걸쳐있으며, 이 두 공간을 가로지르는 존재자의 예측 불가능한 모습을 형체화 하는 것은 기존 인간의 모

습을 기형화하거나 극대화하거나 역전시키는 방식 등으로 시도될 공산이 크다. 또 인간의 몸에 대한 다양한 변형과 훼손, 왜곡 등을 통해, 또 신체의 물질성과 정신의 비물질성을 인공생명체와 인간 신체의 결합으로 번역하며 물질과 비물질성의 결합을 유체적인 신체 이미지를 통해 표현할지도 모른다. 나아가 몸 자체는 더 이상 존재의 기반이라는 의미를 상실할 것이다. 인간 개개인에게 그의 몸은 대체가 불가능한 유일한 몸이다. 그러나 사이보그나 포스트휴먼에서는 몸은 인공생명의 외부를 둘러싸는 껍질이나 표피 나아가 장식물에 불과하다. 그것은 여러 가지 다른 물질로 또 다른 모습으로 대체가 가능하다. 이런 포스트휴먼에게 몸과 의상의 구별은 더 이상 의미가 없을 것이다. 따라서 몸에 대한 자유자재의 다양한 디자인이 활성화될 것이다.

(그림 2-2) 컨버전스의 미래



다른 한편 포스트 휴먼의 출현을 미래의 기정사실로 받아들여지게 될 트랜스휴머니즘은 과거 근대 미래주의가 근대 과학과 기계문명에 열광하며 구시대와 구 인간에 대한 파괴를 심지어 전쟁을 통해서라도 노골적으로 이룩하려 했던 것을 그대로 반복할 수는 없을 것이다. 포스트휴먼에 대한 열광은 곧 영화 <매트릭스>에서 보이듯, 인간 중 자체의 도태를 의미하며 인간 존재의 허무화를 초래하기 때문이다. 따

라서 트랜스휴머니즘은 필연적으로 네오휴머니즘(Neo-Humanism)이라는 새로운 인간적 철학을 불러일으킬 것이다. 즉 인간의 존재 조건을 재검토하며 인간의 전면적 도태라는 상황에서 인간존재의 의미를 확보하기 위한 철학적 모색이 네오휴머니즘이란 이름으로 등장할지 모른다.

2. 네오휴머니즘

네오휴머니즘은 인간의 실존적—존재론적 허무화에 직면하여 인간존재의 의미를 재확보하려는 철학적 움직임을 일컫는다. 이러한 네오휴머니즘 역시 아직 구체적 내용을 가진 사상으로 현실화되어 있지 않지만 첨단 과학과 기술의 발전이 현재와 같이 진행될 때 인간이 처할 역사적 운명을 고려해 보면 그 등장이 충분히 예견된다.

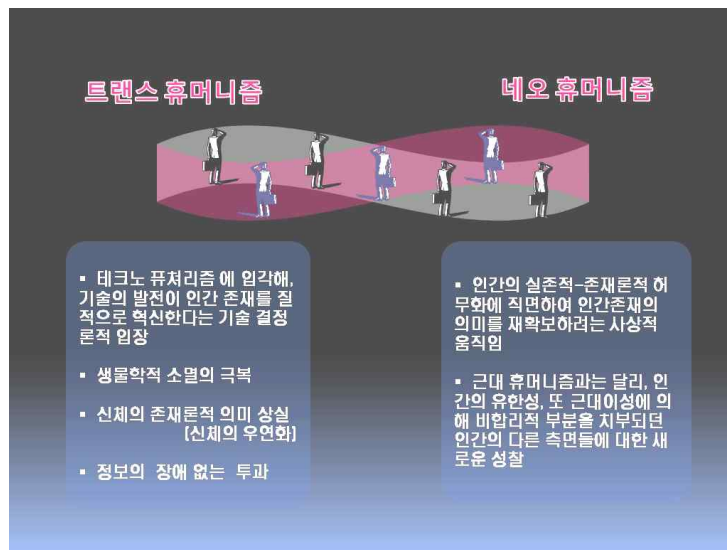
네오휴머니즘 역시 근대 휴머니즘의 변종이다. 근대 휴머니즘은 르네상스를 선도한 인문주의자들에 의해 등장하기 시작하였다. 초월적 신과 보이지 않는 천국을 동경하던 중세적 세계관으로부터 인문주의자(humanist)들은 인간을 세계의 중심으로 설정하는 사상적 패러다임 전환을 시도하였다. 물론 이러한 인본주의적 전환은 당시 상당한 저항을 불러일으켰지만 데카르트에 이르러 견고한 철학적 기반을 획득함으로써 근대와 현대 문화의 모태가 되었다.

‘나는 생각한다, 고로 존재한다.’고 하는, 더 이상 의심할 수 없는 데카르트의 명제 발견 이후 근대는 사유하는 인간에게 모든 존재하는 것의 진리를 근거시켰다. 그리하여 인간은 모든 것의 주체가 되었으며 또 그 진리로부터 인간의 자아와 주체성의 실현을 갈망하는 휴머니즘을 잉태시켰다. 다가오는 모든 것의 진리 근거며 동시에 자신의 존재 근거인 인간 자아의 출현, 이제 이러한 인간 자아의 영역은 점차 무의식과 욕망으로까지 확대되며, 자아를 억압하고 구속하고 있는 모든 자연적, 정치적, 윤리적 구속으로부터 이렇게 무의식과 욕망의 차원으로까지 풍요로워진 자아는 해방되어야 했던 것이다.

그런데 중요한 것은 바로 세계를 대상화시키며 주체로서의 지위를 구가하는 인간 자신 또한 더 이상 주체가 아니라 자기를 탈취하는 방식으로 실현되는 그 존재 사건

의 한가운데로 휘말려들고 있는 것이다. 인간을 이해하는 데에서 자연과학에 근거한 접근, 예컨대 유전공학적인 인간 이해에서, 그리고 그것의 실용화에서 인간이 사물에 대해 맺는 관계와 동일한 방식으로 실현되는 인간 주체의 전복된 모습이 폭로된다.

(그림 2-3) 트랜스휴머니즘과 네오휴머니즘



근대 휴머니즘과 인간이 오늘날 맞고 있는 운명을 이러한 방식으로 성찰하면 네오휴머니즘은 인간의 이성을 중심으로 한 근대 휴머니즘이 과학기술과 공모관계를 형성하며 디지털기술로 첨단화되면서 결국 인간 스스로를 도태시키는 역설적 상황 속에서 근대 휴머니즘과는 다른 방향으로 전개될 수밖에 없다. 우선 디지털기술이 절정에 이르면 수학적 합리성은 더 이상 인간 실존의 본질적 근거로 주장되지 않을 것이다. 오히려 인간의 유한성, 또 근대 이성에 의해 비합리적 부분으로 치부되던 인간의 다른 측면들에 대한 새로운 성찰이 이루어 질 것이다. 특히 인공지능이 시뮬레이션 할 수 없는 인간적 부분들을 긍정적으로 해석하는 철학적 작업이 이루어 질 것이다. 즉 인간의 합리성을 저해하는 요소로 취급되던 예술적 몰입, 죽음에의 불안

등이 인간을 인간으로서 존재하게 하는 심급으로 해석되면서 인간보다 월등한 합리성으로 무장한 인공지능 문명에 도전하는 거점을 형성하게 될 것이다. 나아가서 인간을 세계의 중심으로 즉위시킨 근대 휴머니즘과는 달리 네오헤우머니즘은 이제 존재의 중심에서 인간이 비껴서는 방식으로 인간을 이해하려 할 것이다.

이것은 세계와 존재를 인간의 이성에 의해 꿰뚫어 볼 수 있는 균일한 법칙들의 총체로 보려는 사고에서 벗어나 세계의 비밀을 인정하는 방향으로 전개될 것이다. 세계는 인간이 그의 이성적 활동에 의해 그 진리를 고갈시킬 수 없으며, 따라서 인간에게 끊임없이 새로이 해석되어야 할 비밀을 던져주는 영역으로 존중될 것이다.

3. Converging Philosophy, Neo Mysticism?

그런데 매우 흥미로운 것은 포스트휴먼의 도래로 치닫는 첨단과학 기술 안에 기묘한 딜레마가 잠복하고 있고 이는 새로운 신비주의로 전개될 수 있다는 점이다. 우선 포스트휴먼의 도래가 동반할 딜레마에 대해 언급해보자.

- 1) 포스트휴먼의 이론적 기반은 합리주의 형이상학이다. 즉 존재는 인지 주관에 대상으로서 있고, 주관은 그 세계를 2진 기호 연산처리를 통하여 정확하게 파악할 수 있다는 전제가 포스트휴먼을 출현시키는 인지공학의 전제이다. 따라서 포스트휴먼의 등장이 불가능하다면, 존재는 합리적으로 파악될 수 있는 질서가 아니다. 존재는 궁극적으로 미스테리이며 따라서 존재의 진리는 인간에 의해 장악될 수 있는 것이 아니라, 인간도 하나의 존재자로 품고 있는 존재자체가 일으키는 것이다. 존재는 결코 인간에 의해 장악될 수 있는 대상이 아니다.
- 2) 반대로 존재가 합리적이고 즉 알고리즘적 법칙이 지배하고 더군다나 정보론적 구조를 가지고 있다면, 이 존재는 컴퓨터상에 시뮬레이션될 수 있고 이 존재를 파악하는 인지적 수행자를 제작할 수 있다. 그리하여 포스트휴먼의 출현은 가능하며 포스트휴먼이 출현한다면 자연인으로서의 인간은 도태의 길을 가야할 것이다.
- 3) 그런데 포스트휴먼의 출현이 가능하다면, 그것은 인간보다 더 제어가 불가능하다. 인공생명 기술이 보여주듯 세포자동자에서 일어나는 다른 층위로의 창발

은 그 창발이 일어나기 이전의 층위에서는 예측될 수 없는 현상이기 때문이다. 세포자동자에서 절정에 이르는 인공생명기술에서 목적론은 창발에 의해 대치된다. 또 중심인지기관의 총체적 인식과 전체를 조절하는 자율적 의지는 분산적, 국지적 인지와 그들의 상호작용이 대신한다. 즉 세포자동자에서는 진행 과정을 이끌어가는 어떤 중심도 목적도 의지도 부재하는 것이다. 결국 세포자동자에서 진행되는 생명의 진화는 연속적 발전과정이 아니라 비약적으로 일어나는 대역적 창발이며, 이 창발은 어디로 방향을 취할지 미리 예측되고 기획될 수 없는 것이다. 따라서 디지털 생명의 차원에서 진화가 일어나는 세계는 보편적 규칙으로부터 이탈하는 세계이다. 그리하여 포스트휴먼이 탄생한다면, 그들의 세계는 인간의 세계보다 훨씬 합리성이 위협당하며 불안정하고 파편화되어 있을 것이다. 따라서 다음과 같은 예상이 가능하다. 기술의 발전으로 포스트휴먼이 인간보다 더 지능적이고 또 그 생명적 특성이 더욱더 발휘되는 단계로 접어들면 들수록, 포스트휴먼의 세계는 더욱더 처리될 수 없는 비밀스런 존재가 될 것이다. 결국 포스트휴먼이 출현하든 하지 않던, 세계의 존재는 능가할 수 없는 미스테리로 남을 것이다.

이렇게 세계의 비밀을 인정하는 태도는 새로운 형태의 신비주의, 즉 Neo-Mysticism을 동반할 것이다. 그런데 과연 비밀은 무엇인가. 하이데거는 비밀에 대해 다음과 같이 말한다. “비밀은 우리를 다른 존재자를 향하여 비로소 열어주는 고유한 가능성이다. 완전히 인식되고, 장악하고 계산될 수 있는 세계는 사실상 사물을 향한 통로를 차단한다. 이는 인간 상호간의 관계에서 잘 나타난다. 스스로 우리를 놀라게 할 수 없는 채로 우리가 그 속을 들여다 볼 수 있고 완전히 조작 가능한 타자는 그 스스로 자유롭게 우리에게 다가오지 않는다.” 만일 우리가 이러한 비밀을 갖지 않는다면, 우리에게 어떠한 의미도 주어지지 않을 것이다. 그 경우, 우리에게는 그것들에 대해 어떠한 사색을 위한 관심도 남아있지 않게 될 것이다. 결국 철학자는 IT와 BT의 융합으로 새롭게 다가오는 미래 앞에서 다음과 같은 물음에 직면할 것이다. 세계를 의미 있는 영역으로 성찰하기 위해 우리는 세계의 비밀을 인정해야 할 것인가.

제 3 장 디지털 컨버전스에 대한 철학적 재성찰

트랜스휴머니즘과 네오휴머니즘이라는 개념은 디지털 컨버전스와 그것을 토대로 하는 새로운 기술 문명에 대한 반응의 이념적 지향점들이다. 사실 시대를 주도하는 패러다임적 이념으로서 그리고 일종의 트렌드적 현상으로서 디지털 컨버전스를 이해하는 것은 간단하지 않다. 그것은 무엇보다 ‘디지털 컨버전스’가 현재 진화하고 있는 개념이기 때문이다. 그 때문에 디지털 컨버전스를 바라보는 시선 또한 매우 다양한 스펙트럼을 갖는다. 한 쪽 편의 끝에서는 희망적이고 낙관적인 관점에서 디지털 컨버전스가 인간 문화는 물론 인간 자신마저도 질적으로 고양시켜 줄 수 있는 수단으로 간주되기도 하지만, 그 반대편의 끝에서는 인간의 자기 정체성마저도 흔들 수 있는 파괴력을 지닌, 그래서 위험한 터부처럼 여겨지기도 한다. 그리고 그 양 극단의 사이에서 디지털 컨버전스에 대한 다양한 스펙트럼들이 등장할 수 있다.

디지털 컨버전스는 사회가 디지털화되어 가는 과정의 최첨단이다. 달리 말하자면 디지털 컨버전스 사회는 그 동안 진행되어 온 디지털화 과정 속에 함축되어 있거나 잠재되어 있던 다양한 사회적 동력들이 분명하게 표출되는 시기가 될 가능성이 높다. 따라서 이러한 상반된 문화적/사회적 행동 양식들이 어떻게 해서 가능한지를 이해하고, 변화가 어떤 방향으로 진행될지를 예측하고자 한다면, 우선은 디지털 컨버전스라는 기술적 전략 속에서 충돌하고 있는 근본적인 이념들을 들추어내서 명료하게 하는 일이 필요하다.

디지털 컨버전스의 심층에는 존재하는 모든 것이 디지털화될 수 있다는 형이상학이 자리 잡고 있다. 그것은 모든 것을 수학적으로 합리화시키려는 형이상학이기도 하다. 그러나 그 가장 깊은 곳에는 그런 수학적 질서에 저항하는 것들이 존재한다. 예컨대 컨버전스와 디버전스가 동시에 나타나는 현상들은 이러한 상반된 이념들의 충돌이 일종의 사회적 에너지로서 충돌하고 있다는 사실에 대한 증거이다. 그러한

충돌들은 힘들의 역학관계에 따라 여러 가지 다양한 혼종 형태를 보일 것이다. 그리고 그러한 힘들이 빚어내는 다양한 디지털 격차에 의해 개인적 의식과 행위, 집단적 의식과 행위의 양상도 차별화될 것이다.

따라서 디지털 컨버전스 사회에서 인간의 의식과 행동 양식의 변화를 전망하는 일은 방법론적으로 디지털 컨버전스라는 이념 속에 마치 거울상처럼 서로를 반영하고 있는 상반된 힘들의 정체를 근원적으로 이해하는 일부터 시작되어야 한다.

제 1 절 디지털 컨버전스와 총체적 디지털화

하나의 양식 안에 모든 것을 담아내려는 컨버전스의 이념은 물리적 토대로서의 디바이스 뿐 아니라 그런 디바이스에 담길 수 있는 콘텐츠들의 컨버전스를 강요하고 있는 것처럼 보인다. 이른바 최근 디지털 산업계의 화두 중 하나인 ‘플랫폼화’에 관한 논의들이 그렇다. 이러한 컨버전스의 이념은 편의성과 즉각성을 강조하는 도구적 합리성의 구체적 양상들 중 하나라는 점에서 오늘날의 삶에 있어서 결코 낯날 의 것이 아니다. 단순화해서 말하자면 컨버전스는 오랫동안 상상의 세계 속에서 펼쳐져 있던 인간의 욕망에 대해 기술의 발전이 제공하는 선물처럼 보인다. 그러나 좀 더 깊이 있는 시선 속에서 응시하면 컨버전스는 단지 첨단 사회 속에 사는 오늘날의 이념만이 아니라, 문명적 인간의 가장 근원적인 지적 욕망과 닿아 있다고까지 말할 수 있다.

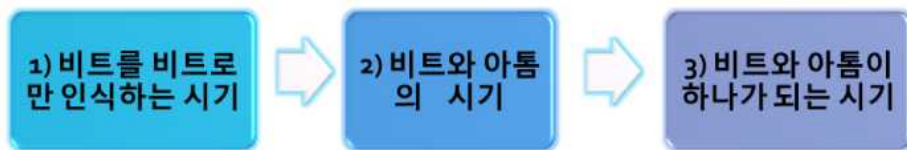
컨버전스 개념을 지탱하고 있는 존재론은 컨버전스에 참여하는 대상이나 방법의 동질성 혹은 동일성을 전제하고 있기 때문이다. 디바이스는 물론이고 콘텐츠조차도 ‘수렴’할 수 있다는 믿음은 그것들이 하나의 동질적인 양식 안에 담길 수 있는 존재들이라는 것을 함축한다. 이런 점에서 컨버전스 개념은 만물이 변화하는 원인을 물이라고 생각한 탈레스와 같은 고대 밀레토스의 자연철학자들의 이념과 닿아 있다. 밀레토스의 현자들은 부단히 변화하는 세계를 관통하는 하나의 원리가 존재하리라고 믿었다. 인간 지성에 의해 파악될 수 있는 이러한 우주적 원리는 곧 존재의 원리

라고 할 수 있을 것이다. 컨버전스적 이념을 공유하는 통섭(Consilience)을 주장하는 윌슨(E. Wilson)이 이른바 ‘이오니아의 마법’을 말하는 것도 그 뜻이다.¹⁵⁾

이러한 오랜 욕망의 역사에도 불구하고 오직 이념으로 머물러 왔던 컨버전스가 인간 삶의 현실을 실제로 바꾸어 가는 기술적-도구적 힘을 가질 수 있게 된 것은 ‘디지털 시대’의 도래 덕이다. 무엇보다 ‘디지털’은 화려한 색깔을 가진 존재자들의 다양한 차이를 2진수의 기술방식으로 환원하여 조작할 수 있는 가능성을 열어 주었기 때문이다. 이러한 의미에서 디지털 컨버전스는 형이상학적 원리로 모든 것을 설명하려는 고대 그리스의 자연철학적 기획이 고도로 합리화된 형태라고 할 수 있다.

일종의 시대적 패러다임으로서 디지털 컨버전스는 그래서 ‘모든 것이 디지털’로 가능해질 것으로 이해되기도 한다. 디지털 컨버전스를 선도하는 사람 중 하나인 니콜라스 네그로폰테는 3단계의 시기적 구분을 통해 디지털 컨버전스 개념을 설명한다.¹⁶⁾ 그는 디지털 컨버전스를 궁극적으로 비트와 아томи 하나가 되는 것으로 이해하고, “비트를 잡기도 하고, 입기도 하고, 먹기도 하는 시대가 열릴 것”이라고 선언한다. 즉, 모든 존재가 ‘디지털’에 의해 매개되어 결합하는 이른바 ‘총체적 디지털화’이다.

[그림 3-1] 네그로폰테의 디지털 컨버전스의 세 단계



삶의 양식과 사회 구성체들의 존재 양식은 물론 인간 생명을 포함하는 존재 전체

15) E. Wilson, *Consilience*, Vintage, 1999. (『통섭』, 사이언스 북스, 2005, 35쪽)

16) 2004년 sbs서울 디지털 포럼 위음, 『제 3의 디지털 혁명』, 미래 M&B, 25~26쪽.

의 총체적인 디지털화를 이해하기 위해서는 인간을 포함한 존재자 전체, 그리고 존재자들의 존재 양상을 규정하는 시/공간이 어떻게 디지털화할 수 있는지, 그리고 그 구체적인 양상이 어떻게 진행되었는지를 살펴보아야 한다.

1. 디지털 컨버전스의 역사적 전개과정

디지털(Digital)은 무엇인가? 그리고 어떻게 해서 지금 우리는 모든 것을 디지털화시킬 수 있고, 또 그렇게 하고 있는가? 디지털의 사전적인 의미는 ‘손가락의’와 ‘숫자의’이다. 전자의 의미는 원초적인 셈의 방법을 나타내며, 후자는 셈을 통해서 드러나는 존재자를 표현한다. 다시 말해서, 셈을 통해서 드러나는 존재자인 ‘숫자’가 바로 디지털의 근본적인 의미이다. 결국 총체적 디지털화는 디지털 컨버전스를 설명하는 네그로폰테의 말처럼 모든 존재자들을 숫자들로 환원시키는 것이며, 컴퓨터와 결합하면서 특수한 숫자들의 계열, 즉 2진법 코드, 다시 말해서 비트로 환원시키는 것을 뜻한다.

가. 고대 그리스에서 기하학과 산술의 구분

수학이라는 학문을 구성하고 있는 기본적인 단위로 우리는 흔히 산술(대수)과 기하학을 꼽는다. 그러나 고대 그리스에서 수학(mathematics)은 지금처럼 그저 특정 분과 학문을 뜻하는 것이 아니라, 학문 그 자체를 뜻하는 단어였다. 당시 기하학과 산술은 각기 다른 학문의 영역을 차지하고 있었다. 예컨대 플라톤은 기하학을 다른 학문들(천문학이나 음악, 산술)과 구분했는데, 그것은 기하학이 그가 생각했던 존재의 본질에 가장 근접한 학문이라고 생각했기 때문이다. 기하학은 도형을 다룬다. 그리고 도형은 자연적인 존재자들의 형상에서 뽑아낸, 즉 추상화한 형태이다. 이 때, 추상은 인간 지성에 의해 가능한 것으로, 이는 다시 말해 추상의 대상이 되는 존재자의 본질을, 혹은 적어도 그 일부를 직관했음을 뜻한다. 이러한 구분은 아리스토텔레스에게서도 계속 이어진다. 아리스토텔레스 역시 《자연학》과 《범주론》에서 수와 도형, 즉 산술과 기하학을 구분한다. 비록 그 둘이 모두 ‘양’의 범주에 속한다는 점에

서 동일하나, 수는 단속적인(혹은 이산적인) 반면에 도형은 연속적이고, 수는 아무런 위치를 점하지 않지만 도형은 위치를 점한다는 차이를 지닌다. 먼저 도형은 자연적인 사물들의 외양을 그것이 있던 실체에서부터 분리하는 추상화 과정을 거쳐서 발생한다. 반면 수는 이와는 다르게 세는 행위로부터 발생한다. 도형이 자연적 사물의 기하학적 본질로서 자연적인 사물과 모종의 연결고리를 갖고 있다면, 수는 그 대상이 무엇인지와는 아무런 상관이 없다. 그래서 아리스토텔레스에게 있어 수는 가장 추상화된 ‘양’이다. 아리스토텔레스는 존재자들의 관계를 일곱 단계로 나누면서, 그 안에 수와 도형, 자연적인 사물의 관계성을 논한다.¹⁷⁾ 아리스토텔레스에게 있어서, 실체는 가장 덜 추상화된 것, 즉 그 안에 모든 추상화된 것을 지닐 수 있는 주어와 같은 것을 뜻했다. 그러므로 연속적인(continuous) 존재자는 계속적인(contiguous) 존재자로 환원될 수 없었고, 오히려 그것이 계속적인 존재자를 자신 안에 담고 있는 존재자로서 더 근원적인 존재였다. 그러나 이렇게 가장 복잡한 것이 가장 근원적인 것이라는 생각은 밀레토스의 자연철학자들이 시도했었던 하나의 원리로 생성 소멸하는 자연을 설명하려는 시도와 정면으로 충돌한다. 그리고 이런 대결의 역사적 결과는 아리스토텔레스의 기대와는 달리 존재론적으로 간단한 것이 더욱 근원적이라는 주장의 승리로 진행되었다. 근대 수학이 바로 그 승리의 주역이었다.¹⁸⁾

17)	i . 함께(Together)	한 장소에 있다.
	ii . 분리(Apart)	다른 장소에 있다.
	iii . 접촉(In contact)	접촉하고 있다.
	iv . 사이(Between)	매체를 사이에 두고 있다.
	v . 순차(In succession)	순차적으로 있다. 먼저 오는 것과 따라 오는 것 사이에는 같은 종류의 것이 없다. 수의 존재 방식.
	vi . 계속(Contiguous)	그 말단들이 서로 접촉하고 있다(마치, 두 개의 집이 외벽에서 서로 붙어 있는 것처럼). 도형의 존재 방식.
	vii . 연속(Continuous)	연속체(마치, 한 집에서 여러 개의 방이 벽으로 나뉘지 않지만, 그럼에도 불구하고 하나의 집이듯이). 자연적 존재자의 존재 방식.

18) The Digital Cast of Being-Metaphysics, Mathematics, Cartesianism, Cybernetics, Capitalism,

나. 근대 수학: 기하학의 수로의 환원

근대 수학의 주요 흐름 중 두 가지는 기하학의 산술로의 환원과 대수의 발전이다. 이 두 가지 흐름은 모든 것이 수로 환원될 수 있고, 나아가 모든 것이 계산될 수 있다는 이념을 가시화시킨다. 이는 동시에 모든 것을 이진수의 배열체계로 환원할 수 있다는 디지털 컨버전스 이념을 예비한 것이기도 하다.

근대 수학의 발전에서 데카르트의 공헌은 크게 두 가지로 들 수 있다. 해석기하학과 대수의 기호화이다. 데카르트가 제시한 해석기하학의 방식은 기하학의 도형들을 좌표 상의 점으로 표현하는 것을 가능하게 해 주었다. 물론 이때의 점은 수들의 조합, 즉 좌표로 표현될 수 있는, 산술화한 공간이다. 이를 통해서, 기하학적 도형을 대수적인 방정식으로, 다시 말해서 함수로 표현하는 것이 가능해진다. 해석기하학과 더불어서 그가 제시한 또 한 가지의 개념은 수학의 각종 개념들을 기호로 표현하는 것이다. 그 예로, 기하학에서 선과 면, 부피는 전혀 다른 세 가지 차원의 존재들이었다. 각각 1차원과 2차원, 3차원에 속했으며, 이 세 가지 차원의 존재자들은 서로 다른 것으로 여겨졌다. 그러나 데카르트는 그의 해석기하학을 통해서 이 세 가지 차원이 서로 연결될 수 있는 것으로 보았고, 그것을 각기 x 와 x^2 , x^3 으로 표현했으며, 이를 통해 각기 달랐던 세 가지 차원 도형들이 서로 연결 관계 속에서 표현될 수 있게 되었다. 기하학적 공간이 산술로 환원될 수 있는 가능성이 열림에 따라 공간을 차지하고 있는 모든 물체들은 결국 계산 가능한 양으로 처리될 수 있다는 이념이 생겨난다. 남은 문제는 이산적이고 단속적인 수가 어떻게 연속을 표현할 수 있는 가였다.

이미 뉴턴과 라이프니츠는 물리적 세계의 연속적인 운동을 미적분 연산을 통해, 해석학적으로 다룰 수 있음을 보여준 터였기 때문에 수가 연속을 표현할 수 있게만 된다면, 자연 전체를 수로 표현하는 것이 가능해진다. 예컨대 고대 그리스 시대만 하더라도 $\sqrt{2}$ 와 같은 무리수는 기하학적으로는 표현이 가능해도 대수적 관점에서 는 정의가 곤란한 대상이었다. 그러나 18세기와 19세기에 걸쳐 이루어진 수론의 발

전은 그런 한계를 극복하고 모든 것을 수로 환원할 수 있다는 이념을 구체화시켜 준다. 데데킨트와 크로네커는 연속을 정의할 수 있게 해 주었으며, 궁극적으로 칸토르의 집합론은 실무한을 수학의 세계에 도입함으로써, 모든 공간을 점집합으로 환원하는 것을 가능하게 해 주었다. 따라서 공간을 점유하는 모든 존재자는 이제 원리적으로는 대수적 방정식 혹은 해석학적 함수를 통해 표현될 수 있으며, 그에 따라 계산에 따라 조작 가능한 대상이 되는 것처럼 보였다.¹⁹⁾

2. 수학의 발전에 따른 인식론적 전환: 수학적 질서와 객관성의 이념

위대한 휴머니즘의 시대로서 르네상스는 탐구주체로서의 인간과 탐구의 대상으로서의 자연의 관계를 부활된 고대의 그리스 전통 속에서 재정립한다. 인간은 자연 속에 내재해 있는 신적 질서를 읽어낼 수 있는 유일한 존재자이다. 창조주의 ‘신성한 텍스트’로서의 자연에 내재한 질서는 인간의 지성에 의해 해독될 수 있는 창조의 원리이다. 이러한 창조의 원리는 다음과 같은 특성들을 갖는다.

- 1) 창조의 질서가 미치지 않는 곳은 없다.
- 2) 창조의 질서는 자연의 존재 원리이며, 그런 한에서 자연의 내재적 본질이다.
- 3) 창조의 질서는 객관적이다. 즉 인간 지성이 어떻게 인식하느냐와 상관없다.
- 4) 그럼에도 인간 지성이 창조의 질서를 파악할 수 있다는 점에서 그 질서는 지성적이다.

갈릴레이로부터 뉴턴에 이르는 과학혁명의 시기는 이러한 질서가 곧 수학적 질서임을 보여줄 수 있었다. 그것은 무엇보다 수학의 보편성과 객관성 덕 때문이었다. 과학혁명의 시기는 세계를 수학적으로 이해하는 것이 곧 세계를 객관적으로 이해하는 것이라는 이념을 낳는다. 이렇게 해서 이른바 ‘자연의 수학적화’는 근대 사상 전체

19) 물론 모든 것이 계산 가능하리라는 것은 단지 하나의 이념일 뿐이다. 예컨대 계산 불가능한 수가 존재한다는 튜링의 증명이나, 산술체계의 무모순성과 완전성은 양립가능하지 않다는 괴델의 증명은 모든 것이 계산 가능하다는 이념에 대한 반증으로 간주될 수 있다.

를 지배하는 지도적 이념으로 자리 잡게 된다.²⁰⁾ 주관적인 제 2속성들을 배제하고, 오직 측정 가능한, 따라서 객관적인 양들의 관계만으로 세계의 역학적 법칙을 해명하는 것을 목표로 하는 근대 과학의 경향은 양적으로 기술될 수 있는 존재만이 과학적 탐구의 대상이라는 것을 정식화함으로써, 수학적으로 기술될 수 있는 것들만이 참된 존재라는 착시 현상을 가능케 한다. 존재의 가장 근원적인 형식인 공간과 시간의 경우에도 예외는 아니다.

해석학의 발전은 공간을 산술화함으로써, 공간에 대한 연산을 가능케 하고, 조작 가능성을 높여 주었다. 공간에 대한 산술적 조작 가능성은 필연적으로 시간에 대한 산술적 조작 가능성을 함축한다. 왜냐하면 ‘운동’ 자체가 시공 연속체 속에서 일어나는 (함수적) 상태변화이기 때문에, 공간의 산술화는 자신을 매개변수 삼아 시간마저도 산술화할 수 있게 해 주기 때문이다. 이렇게 공간과 시간이 수로 환원됨으로써 세계 자체를 수로 환원할 수 있는 실마리가 드러난다.

3. 세계에 대한 기술방식의 전환과 디지털화의 역사

디지털 컨버전스를 가능하게 해 주는 디지털화의 역사는 이렇게 시공간을 이해하는 패러다임의 변화로부터 시작된다. 먼저 근대 과학은 세계를 수학적으로 기술하는 것만이 객관적이며, 따라서 수학이 세계에 대한 진리를 탐구하는 가장 적합한 수단이라는 관념을 확립시켰고, 근대 수학의 발전은 수학의 전 체계를 수로 환원할 수 있음을 증명하였다. 그리고 해석학을 실마리 삼아 전개된 수론의 발전은 이른바 ‘자연수’ 이외의 다른 수, 나아가 새로운 수의 구성을 통해 세계를 기술하는 방식의 다양성을 열어 놓게 되고, 그것이 결국 세계를 이진수로 기술하는 것을 가능하게 한다. 이러한 과정을 간단히 요약하면 다음과 같다.²¹⁾

라이프니츠는 1666년 〈조합론De Arte Combinatoria〉에서 모든 추론을 수적 질서

20) E. Husserl, Die Krisis der europäischen Wissenschaften und die transzendente Phänomenologie, Haag Martinus Nijhoff, 1969, §8 이하.

21) 장-이봉 비리앵, 『컴퓨터의 역사』, 노윤채 옮김, 한길사, 1999. 참조

로 환원할 수 있는 가능성을 열어보였으며, 1679년에는 2진법의 체계를 완성함으로써 모든 것을 디지털로 수렴시키는 디지털 컨버전스의 길을 예비한다. 마침내 19세기 중반 부울Boole은 라이프니츠의 수리논리적 이념을 기계적으로 처리할 수 있는 실질적이고 수학적 수단을 개발한다. 이른바 부울 대수는 논리적 연산을 대수적 연산으로 치환하는 방법, 즉 추론과 증명을 0과 1로 조작 처리할 수 있게 해 주었다. 1931년 괴델Gödel이 힐버트Hilbert의 2번째 문제를 해결하는 과정에서 사용한 방식은 모든 수학적 기호들이 0과 양의 정수로 부호화하고(괴델수) 이를 통해 수학적 증명을 정수연산으로 취급할 수 있음을 보여준다. 그리고 괴델에 이어 1936년 튜링 Turing은 〈계산 가능성과 결정 문제〉에서 이른바 튜링머신이라는 이론적인 계산기를 가정한다. 이러한 가능성은 튜링을 비롯해서 에케르트Eckert, 모클리 등에 의해 실제로 구현된다. 수론의 발전이 컴퓨터의 탄생을 가능케 한 것이다.

1946년 애니악, 그리고 1947년 폰 노이만von Neumann의 프로그램 내장 방식을 구현한 에드삭, 그리고 1950년 에케르트와 모클리는 애니악을 개선하여 에드박을 내놓는다. 에드박은 프로그램 내장 방식은 물론 1938년 새넌이 스위칭 회로의 동작이 2진법 대수로 표현될 수 있다는 아이디어를 차용함으로써 2진법을 기초로 하는 디지털-비트-계산기의 시대를 연다.

하드웨어의 측면에서는 50년대 후반 진공관이 트랜지스터로 대체되고, 60년대 말에서 70년대 초에 걸쳐 종래의 반도체 소자였던 게르마늄의 기술적 제한을 규소(실리콘)로 극복함으로써, 이른바 집적회로(IC)를 이용한 획기적인 개선이 이루어지게 된다.

이러한 하드웨어의 기술적 발전은 기계적 논리연산의 효율성을 극대화시켜 줄 수 있게 되었으며, 세계의 질서를 디지털로 수렴시키려는 근대적 꿈은 물질적 구현 수단을 갖게 된다. 질적 차이를 가진 개개의 모든 존재자들을 양적인 기술방식으로 다시 표현함으로써 그 차이들을 제거하는 인식론적 환원과 궁극적으로는 최대한의 계산가능성을 높인 2진수 체계로 기술하는 방법론의 발전은 존재자의 세계 전체를 비트로 치환하는 총체적 디지털화의 가능성을 열게 된다. 이것이 말하자면 존재론적 컨버전스이다.

- 1679/1702년: 라이프니츠는 이진법(중국의 음양이론을 활용한)을 과학 분야에서 활용할 것을 제안
- 1840년: 러브레이스는 연산 수행에서 연속, 반복의 원리를 정의함으로써 전산 프로그램의 순환을 정의한다. - 알고리즘
- 1854년: 불 <사고의 논리> 출간 <논리와 확률의 수학적 이론이 근거하고 있는 사고법칙에 관한 연구> 출간. 이로써 논리학은 철학의 범주에서 벗어나 수학의 범주로 진입. 그는 사고 과정이 and, or, no의 세 명제로 되어 있으나, 실제로는 0,1 true-false, open-close와 같은 두 상태값만을 갖는 출입문을 이용해 기호화 할 수 있다고 설명했다.
- 1937년: 튜링은 <계산 가능한 수에 대하여>에서 미리 설정된 프로그램에 따라 문제를 해결하기 위한 일련의 작업을 순차적으로 수행할 수 있는 가상의 기계를 구상한다. - 튜링머신
- 1938년: 새넨은 <릴레이와 전류전환기의 기호적 분석>에서 이진법을 이용해서 불 대수와 전기 회로의 작용관계를 대비시키고 이진수인 bit(BInary diT)의 개념을 정의한다.
- 1937년: 스티비츠의 모델 K. 벨 연구소의 기술자 스티비츠가 최초로 이진회로를 구상
- 1940년: 아타나소프 이진컴퓨터 ABC 제작. 전기램프를 이용한 이 기계는 메모리와 논리회로. 아직 프로그램 사용은 못함.
- 1946년: 모클리와 에커트 애니악 개발/프로그램 내장형 애드백 발명
- 1946년: 폰 노이만 <에드백Electronic Discrete Variable Automatic Computer에 관한 보고서> 여기서 컴퓨터의 작동에 관한 과학적 정의
- 1947년: 에드삭(Electronic Delay Storage Automatic Calculator) 개발 계획의 일환으로 프로그램을 매번 입력시키는 번거로움을 덜기 위해 서브프로그램을 내장시킴
- 1954년: 제라늄 트랜지스터의 가격이 너무 높아 텍사스 인스트루먼트 사의 팀은 제라늄 대신 쉽게 구할 수 있는 실리콘(규소)으로 대체함으로써 생산가를 혁신적으로 낮춤
- 1955년: 벨 연구소에서 트랜지스터 컴퓨터 트래딕을 개발
- 1958년: 텍사스 인스트루먼트사의 엔지니어 킬비는 하나의 반도체 기관 위해...IC회로
- 1963년: IC(집적) 회로
- 1971년: 인텔의 마이크로프로세서(인텔4004) 개발
- 1977년: 개인용 마이크로 컴퓨터(애플II)의 탄생
- 1978년: 지역 전산망을 시발로 한 전산망이 획기적으로 발전

4. 존재의 디지털화와 경계의 해체와 융합(수렴)

존재의 디지털화(혹은 총체적 디지털화), 혹은 모든 존재자가 특히 2진수로 표현될 수 있다는 주장은 결코 기이한 주장이 아니다. 목소리를 생각해보자. 목소리는 우리가 한 개인의 정체성을 식별하게 해 주는 중요한 감각 정보이다. 마이크로폰은 온갖 목소리를 전기적 신호로 바꾸어버린다. 따라서 목소리의 질적 차이는 모두 전기적 신호의 양적 차이로 환원된다. 그런 점에서 모든 목소리는 동질적이다. 그 양적 차이는 다시 스피커를 통해 질적 차이가 있는 것으로 재생될 수 있다. 놀라운 청각 능력을 가진 사람이 아날로그적 소리와 디지털적 소리를 구분해 낼 수 있다고 하지만 그것은 정도의 문제일 뿐이다. 영상으로 재현되는 우리의 시각 정보들 역시 마찬가지다.

영화 <매트릭스>의 상상력은 우리가 어떻게 디지털화된 세계에서 살 수 있는지를 보여준다. 책상 위에 사과 하나가 있다고 해보자. 우리의 시각에 비쳐지는 그 사과의 붉음, 우리의 촉각에 전해지는 그 사과의 단단함과 청각에 전해지는 ‘아삭’하는 소리 등은 우리가 느끼고 체험하는 세계의 질적 풍요로움이다. 그러나 그런 사과는 파장이 상대적으로 긴 종류의 태양 에너지, 그리고 피부 세포에 전해지는 일정 정도의 압력과 청각 세포에 전해지는 음파로 번역될 수 있다. 그리고 이런 모든 정보들은 세계에 대한 인지적 경험의 중앙처리장치인 뇌로 가기 위해 전기적 신호로 번역되어야 한다.

여기서 실제 사과는 무엇인가라는 물음은 군더더기가 된다. 왜냐하면 그 실제 사과가 무엇이든 우리가 그 실제 사과를 만나는 방식은 언제나 뇌의 전기적 신호를 통해서이기 때문이다. 따라서 세계, 그리고 그 세계 내 존재자들의 주어진 것은 곧바로 ON/OFF의 2진수라는 통로만을 통해서만 가능할 뿐이다. 이를 후기 구조주의자들의 표현을 빌려 말하자면 기표가 기의를 대체해 버리는 것과 마찬가지다. 특히 세계가 감각적 경험을 통해 재구성되는 것이며, 감각 자료들 역시 일종의 기표라고 간주할 경우에는 그런 감각적 기표가 다시 전기적 신호, 혹은 이진법적 상징들로 재기표화된다는 점에서 세계에 관한 모든 경험이 이진법적 상징들로 치환될 수 있다. 이것이

바로 디지털 존재론이다.

[그림 3-2] 디지털 컨버전스의 시간적 전개양상



근대 과학 혁명을 통해 등장한 자연의 수학적화와 객관성의 이념은 이러한 디지털에 의한 재기표화를 인식론적으로 정당화해 준다. 세계를 수학적으로 표현하는 것은 오히려 객관적이라고 믿어지기 때문이다. 최근 발전하고 있는 뇌과학과 인지과학의 연구는 이러한 가설을 더욱 그럴 듯한 것으로 만들어준다. 감각 경험에 대한 신경 생리학적 해명을 통해 우리가 경험하는 존재자들의 질적 차이들은 뉴런과 시냅스의 전기적 신호의 차이로 번역되고, 그것은 다시 원리적으로는 0과 1의 순서와 자릿수의 문제, 달리 말하면 디지털 수의 차이로 번역될 수 있기 때문이다. 이렇게 현상적 수준의 질적 차이가 양적 차이로 환원됨으로써 벌어지는 존재론적 사건은 이른바 ‘경계의 해체’와 ‘가상과 현실 사이의 혼종’이다. 그러나 이러한 혼종은 분명 일종의 착시 현상과 같다. 왜냐하면 디지털 기술을 매개로 묘사된 차이는 실제 대상의 차이가 아니라 차이를 모상화한 것이기 때문이다. 이러한 착시 현상은 기표와 기

의를 증가로 생각하는 의미론적 전제를 받아들일 때 가능하다. 그러나 ‘고기’라는 글자가 우리의 위장을 채워 포만감을 줄 수는 없다.

기표화된 세계는 실제 세계의 시뮬레이션일 뿐이다. 그러나 우리가 기표와 기의의 증가성을 받아들이는 순간 그렇게 기표화 작용을 통해 ‘생산된’ 세계는 다시금 기표화의 대상이 될 수 있으며, 그 과정은 원리적으로 무한히 계속될 수 있다. 그런데 이 무한성은 사실상 근대 수학의 발전과정 속에서 이미 예비된 것이기도 하다. 감각적 경험의 공간이 좌표계로, 그 좌표계가 다시 점집합으로 이어지는 과정이 그렇다. 이러한 일련의 과정은 세계를 질적 차이가 없는 세계로 만들어 버리고, 이는 결과적으로 보들리야르의 지적처럼 무엇이 원본이고, 무엇이 시뮬레이션 된 것인지의 구별을 소거해 버린다. 남는 것은 기표화 하는 작업뿐이다.

갈릴레이로부터 시작되어 칸토르에게서 분명해진 수학적 무한성의 이념, 그리고 모든 것을 디지털화 할 수 있다는 기술적 표현 방식의 발전은 우리의 자연적인 직관이 구분하는 모든 것들의 경계를 무너뜨린다. 이는 이미 뉴턴이 천상의 물체들을 움직이게 하는 법칙과 지상의 물체들의 운동 법칙 사이의 차이를 제거함으로써 가능해진 이념이기도 했다. 무엇보다 인간의 경험에서 가장 원초적인 공간과 시간의 한계를 기술적으로 극복함으로써, 공간과 시간에 의해 구분되는 경계를 붕괴시켜 나간다. 이렇게 경계를 붕괴시켜 나갈 수 있는 힘은 디지털화가 존재를 균질화함으로써 그 질적 차이들을 은폐시키기 때문이다. 이렇게 차이를 ‘제거’함으로써, 혹은 자연적 경계를 해체해 버림으로써 융합이 가능해지는 것이다.

디지털 기술이 이루어낸 경계의 해체는 각 개별 존재자들의 차이를 소거함으로써 새로운 하이브리드적 존재자들을 양산해 낼 수 있게 하는 것만이 아니다. 그것은 모든 경계적 차이의 기원으로 작동하는 시간과 거리를 붕괴시킴으로써 존재자 사이의 관계마저 수렴시켜 버린다. 달리 말하자면 모든 것이 디지털화된 네트워크의 체계 안에서 새로운 기능적 의미를 갖게 되는 것처럼 보이기 때문이다. 예컨대, 디지털 컨버전스 기술의 발전은 집과 주인의 의사소통을 가능케 한다. 회사에서 퇴근하면서 저녁 메뉴를 스마트 냉장고에게 주문하고, 냉장고는 자신이 보관하고 있는 재료

들의 종류와 수량을 확인한 뒤, 주인이 도착하기 전에 필요한 재료를 수퍼마켓에 주문한다. 또 보일러는 주인의 명령에 따라 목욕물을 미리 받아 놓을 수도 있다. 인간의 언어를 이해할 수 없는 그저 콘크리트 덩어리였던 집이 디지털 기술이 마련해 준 네트워크를 통해 그 주인과 의사소통이 가능한 상태가 되는 것이다. 이러한 (조만간 현실화 될) 상상이 바로 존재 전체가 동질적이라고 간주하는 총체적 디지털화의 한 단면이다.

그래서 디지털 컨버전스는 부르디외나 피에르 레비²²⁾ 같은 사람들이 말하는 것처럼 인간의 가장 근원적인 욕망을 실현시켜 줄 수 있다. 예컨대, 디지털화를 통해 가능해진 새로운 네트워크의 세계는 제한 없이 경계를 넘나드는 자유와 소통의 욕망을 만족시켜 줄 수 있기 때문이다. 그러나 그러한 욕망의 실현 이면에는 마치 전자적 스파크가 만들어내는 빛이 드리우는 그림자처럼 은폐되는 세계가 있기 때문이다. 그래서 역설적이게도 끝없이 네트워크를 이동하는 노마드적 주체는 자신이 향유할 수 있다고 여겨지는 자유에 대한 피로감을 느끼기도 한다. 이 때문에 디지털화에 저항하는 욕망, 즉 균질화된 세계에서 차이에 대한 욕망, 경계에 대한 향수 역시 커진다.

이러한 역설적 상황의 공존은 디지털 컨버전스가 가능하기 위한 불가피한 전제, 즉 세계의 균질화가 사실은 기만적인 이념일지도 모른다는 실존적 불안감의 다른 표현이다. 현실보다 더 현실적인 재현의 기술을 목격하는 현대인은 궁극적으로는 자신의 존재마저도 다른 무엇에 의해 조작될 수 있을지 모른다는 불안감을 갖게 된다. 네트워크 공간 안에서 자신의 정보가 유출되고, 자신 아닌 또 다른 자신들이 버젓이 활동하는 현상들을 목격하기 때문이다. 이러한 실존적 불안감은 디지털화 하는 세계에 대한 근본적인 불신으로까지 이어질 수 있다.

22) (피에르 레비, 『집단지성』, 권수경 옮김, 문학과지성사, 2002. 참조) 피에르 레비는 발전된 디지털 융합 테크놀리지에 의해서 구성되는 인터넷의 거대한 사이버 공간인 뉴스피어에서 인간의 잠재적 역능이 통합되어 호모 사피엔스의 집단지성으로 발현된다.

그러한 불안감을 극복하는 근본적인 방법은 자연적 세계에 존재하는 차이를 소거하는 것과 반대로 다시금 그 차이를 생산해 내는 것이다. 물론 이러한 차이의 생산 역시 디지털 기술에 의존한다. 디지털 기술에 의해 생산되는 차이, 그리고 그렇게 풍요로워진 차이로 가득 채워진 세계는 마치 피그말리온 신화와 같다. 그것은 한 편으로는 인간보다 더욱 아름다운 인간이지만, 동시에 그것은 신의 도움이 없이는 결코 채워질 수 없는 욕망의 다른 표현이기도 하다. 가장 합리적인 세계관과 신비주의적 세계관이 공존하는 세계, 이것이 총체적인 디지털화에 직면한 자연적 인간의 현주소이다.

디지털 기술이 자연 세계에 존재하는 차이를 우리가 실제로 경험하는 것 이상으로 더 정교하게 재현해 낼 수 있다고 하더라도 그 차이가 실제로 사라지는 것은 아니다. 무엇보다 자연적 차이가 상황과 맥락에 얽혀 있는 기의적 차이인 반면에 디지털화된 존재의 차이는 실제의 차이를 소거해 버린 채, 단지 기표적 차이에 불과하기 때문이다. 그래서 그것은 하나의 위장일 뿐이며,²³⁾ 따라서 차이는 은폐된 채 그대로 남아 있으리라는 의심은 계속된다.

5. 컨버전스와 디버전스: 디지털화의 양가성

여기에서 ‘디지털 융합’이 가진 이중성이 드러난다. 그것은 마치 프로이트적인 양가감정(Ambivalanz)처럼 서로 양립하기 어려워 보이는 이중성이다. 예컨대, 디지털 기술을 기반으로 하는 컨버전스가 동일한 논리에 의해 디버전스를 낳는 것이 그렇다. 동일한 기술적 절차에 의해 수렴적 과정과 창발적(발산적) 과정이 공존하는 것이다. 이러한 양가성은 다양한 방식으로 표출될 수 있다. 예컨대 하나의 디바이스 안에 모든 것을 담아낼 수 있는 컨버전스적 상품에 대한 요구가 있는 반면 한두 가지의 기능만을 극도로 전문화시킨 단순한 제품, 더 나아가 시대를 거스르는 듯 보이

23) 우리가 만약 기의적 차이와 기표적 차이에 주목하기만 한다면, 혹은 기의와 기표 사이의 의미론적 등가성이라는 전체를 의심스럽게 바라보기만 한다면, 디지털 기술이 만들어 내는 차이가 위장이라는 사실은 곧바로 폭로될 수 있다.

는 낡은 제품을 자랑스럽게 사용하고자 하는 욕망도 존재한다. 광역화된 네트워크를 자유롭게 향유하려는 세대 속에서 이른바 ‘히키코모리’ 형 인간이 늘어가는 것도 마찬가지다. 이러한 극단적 양가성의 밑바닥에는 균질화된 세계 속에서 은폐된 차이에 대한 갈망이 숨겨져 있다. 무엇보다 그 차이는 인간의 자기 정체성과 관련이 있기 때문이다.

디지털 혁명이 일상의 삶을 가장 혁신적으로 바꾼 것은 전자적 네트워크 세계의 구축이다. 네트워크는 사회적인 인간 삶의 가장 근본적인 양식 중 하나이다. 따라서 존재의 총체적 디지털화를 통해 이루어진 네트워크의 확장은 인간 삶의 양식을 근본적으로 바꾸어 놓고 있다. 이러한 네트워크는 한 편으로 전통적 인간의 한계를 극복해 주고, 새로운 영토를 제공한다는 점에서 낙관적인 희망을 갖게 한다. 그러나 그것은 디지털화의 이중적 의미전환에 따른 착시 효과일 수도 있다. 무엇보다 디지털화는 모든 존재를 수의 배열로 ‘컨버전스(수렴)’시키는 환원적 프로그램이다. 따라서 일차적으로는 존재 세계의 자연적 다양성을 붕괴시키는 것이다. 그러나 이러한 환원은 존재를 단속적인 수의 배열로 치환한다는 측면에서 그리고 이러한 수의 단속성은 배열의 무한한 변양을 허용하기 때문에 이제 존재자들은 자연적 본성의 구속을 벗어나 자유로운 수적 변양 속에서 현실화되며 그렇게 현실화된 것은 그 존재를 결정했던 배열의 변양을 통해 다른 존재 양상으로 출현 할 수 있는 잠재력 그 자체가 된다. 이는 결국 존재자의 경계가 자유자재로 해체되면서 결합, 혼종, 대립, 혹은 새로운 것으로 창발하는 현상을 출현시킨다. 그리고 이 무한한 양상적 변양은 마치 존재의 세계에 새로운 거주자들을 편입시키는 풍요로움을 느끼게 해 준다. 이는 분명한 하나의 역설이다. 컨버전스(수렴)가 다양성(발산)을 낳는 것처럼 보이게 하기 때문이다. 그것은 동질화가 차이를 낳는 것처럼 보이게 하는 역설이다. 분명 그러한 환원은 존재론적으로 이질적인 것들을 동질화시킴으로써 기대하지 않았던 하이브리드적 결합들을 낳는다. 그리고 무수한 하이브리드적 결합은 마치 존재의 세계에 새로운 거주자를 편입시키는 풍요로움을 느끼게 해 준다. 그런데 이 풍요로움은 이중적인 의미에서 불안을 증폭시킨다. 그 하나는 다양한 하이브리드적 결합

이 예증하듯이 방향을 예측할 수 없는 돌발성²⁴⁾ 때문이고, 다른 하나는 그런 하이브리드적 결합을 가능케 한 디지털화가 인간 존재의 자기 정체성마저 위협하기 때문이다. 그래서 디지털 세계의 거주자에게는 풍요로움에도 불구하고 예측 불가능성과 정체성 상실로부터 오는 공허함을 피할 수 없다.

만약 우리가 디지털화라는 무차별적인 이념의 장밋빛 전망을 잠시 거두어 낸다면, 그것은 인간 삶의 다양한 영역에서 원리적으로 디지털과 무관하거나 디지털화될 수 없는 것조차 디지털화하려고 시도하는 동질화의 폭력이자, 진정한 의미의 다양성에 대한 위협으로 변질될 수 있다. 때문에 이러한 위협을 무의식적 감지하고, 그에 대해 실존적인 관점에서 저항하는 문화가 생겨난다. 말하자면 디지털 컨버전스의 이념이 그에 반하는 이념을 스스로 낳는 것이다. 그런데 이러한 양가성은 한편으로 불가피한 것이기도 하다. 디지털화의 이념을 추동시키는 계산 가능성의 이념이 계산 불가능성이라는 한계에 부딪치기 때문이다. 이러한 양가성은 디지털 컨버전스 시대를 살아가는 주체들의 상반된 문화적 경향에 대응할 뿐 아니라, 그러한 상반적 경향의 이유를 가장 내밀한 곳에서 설명해준다. 물론 이러한 상반적 경향은 서로를 완전히 배제하는 것이 아니라, 서로를 지시하는 관계에 있다. 즉 이후에 살펴보겠지만 계산 가능성과 계산 불가능성이 공존하며 하나의 체계를 이루듯이, 그리고 자본주의 체제가 체제 자체의 존속을 위해 체제에 반하는 사회주의적 이념과 정책을 끌어안고 수용하듯이 디지털 컨버전스가 그에 저항하는 이념을 끌어안고 있는 상황이라고 말할 수 있다.

예컨대 디지털 기술이 가능케 해 준 네트워킹은 근대적 위계질서를 붕괴시키는 것처럼 보인다. 그에 따라 디지털 기술에 대한 낙관적인 전망은 근대 이성을 비판하기 위해 등장한 새로운 사회적 이념들을 공유하거나 대변하는 것으로 간주되고 있다. 그러나 분명한 것은 디지털화는 근대 계산적 이성의 성취라는 사실이다. 따라서 디지털 컨버전스가 근대적 위계질서를 붕괴시킨다고 말하는 것은 근대 계산적 이성

24) 이러한 돌발성은 총체적 디지털화의 심층부에 자리 잡은 비결정성과 관련이 있다.

의 프로젝트가 궁극적으로는 스스로를 붕괴시키는 역설적인 결과를 맞이했다고 말하는 것이나 마찬가지다. 그렇지 않다면 근대성에 대한 반동적 이념들이 디지털 네트워킹이라는 경로를 통해 디지털화의 이념 속으로 융해됨으로써 근대 이성의 부정적 성격은 오히려 은폐되고 있다고 보아야 할 것이다.

어떤 경우든 디지털 컨버전스는 자신에 대한 반동적 이념을 끌어안는 전략을 통해 인간 실존의 근원적인 욕망을 계속해서 유예시킬 수 있다. 그 때문에 네트워크 사회 속에서 차이에 집착하는 개인들의 실존적 욕망은 중지되지 않는다. 그러한 실존적 욕망은 오히려 마치 라캉Lacan의 ‘대상 α ’처럼, 부재함으로써 혹은 도달이 불가능하기 때문에 끊임없이 움직이도록 자극하는 원인이 될 수도 있다.²⁵⁾

이러한 경우 문제가 되는 것은 바로 주체다. 주체를 주체에게 해 주는 욕망이 그 주체를 둘러싸고 있는, 혹은 그 주체의 무의식을 지배하고 있는 구조에 의해 지배받고 있기 때문이다. 구조주의자들은 언어와 사회의 구조에 대한 분석을 통해 근대적 이성이 사실은 살아 있는 인간을 의미하는 것이 아니라 개개의 주체를 뛰어 넘는 구조라는 것을 폭로함으로써, 근대적 인간이 사실은 식물인간 상태의 주체라고 선언하였다. 그들이 그와 같은 선언을 위해 활용한 분석, 그리고 그 분석의 대상인 구조 역시 모두 수학적 구조라는 사실은 결코 우연이 아니다. 구조주의자들이 밝혀낸 구조는 합리화된 사회라는 근대의 계산적(합리적) 이성의 또 다른 얼굴이기 때문이다.

제2 절 총체적 디지털화와 부유하는 주체

객관성이라는 근대 인식론적 이념은 수학적 질서에 기초한 무모순의 이념과 동일성의 이념으로 귀착된다. 그리고 그러한 이념의 추종자들은 결국 측정 불가능한 질적 차별성을 소거하고, 정량적으로 입증될 수 있는 것(측정 가능한 것)만이 객관적이라는 결론에 도달한다. 여기서 일련의 전이가 일어난다. 객관적인 것만이 진리이

25) 김상환·홍준기 엮음, 『라캉의 재탄생』, 창작과비평사, 2002, 70~73.

고, 진리만이 존재의 보증이라는 점에서 모든 것을 측정 가능한, 다시 말해 수학적 질서로 설명될 수 있는 것만이 학문의 대상으로, 또 진리 담지자로서, 마침내 참된 존재로 간주되는 것이다.

이는 세계의 질서가 인식하는 주관에 대해 초월적이라는 의미에서 객관적이라고 보던 관점으로부터 그 반대의 관점으로 이동하는 일종의 전회이다. 즉 객관성이라는 이념을 매개로 존재에 대한 탐구가 인식 가능성에 의지하는, 다시 말해 존재의 문제가 인식의 문제로 환원됨으로써, 세계의 초월적 객관성은 인간 지성의 재구성적 활동에 기초한 객관성으로 환원된다. 아울러 17세기 이래 수리물리학의 놀라운 성공은 근대 학문의 전형성을 획득함으로써, 수리물리학적 방법론이 사회, 경제학은 물론 생명과 마음의 문제를 포함하는 모든 진리탐구의 이념으로 자리 잡게 된다. 이제 수리물리학적 방법론이 다시 이진법적 기술(description) 가능성과 On/Off라는 전자적 조작 가능성과 결합함으로써, 세계의 모든 현상을 이진법적/전자적으로 기술가능하다는 이념으로 진행하게 된다(예컨대, 정보 담지자로서 문자라는 기호는 On/Off로 표현될 수 있는 바이트 정보량으로 치환되고 정보처리 공학의 발전은 세계를 정보로 환원하는 것을 가능케 한다.).

더욱이 매체의 기술적 발전, 특히 디지털 방식의 놀라운 재현 가능성은 그러한 실제 세계와 재현되는 세계 사이의 간극을 현격하게 좁혀 버림으로써, 결과적으로 참된 세계와 그렇지 못한 세계 사이의 구별 가능성을 소거시킬 수 있는 단계에까지 이르렀다. 예컨대, 자연의 눈으로 볼 수 없었던 미시 세계는 전자적 눈으로 들여다 볼 수 있으며, 그 전자적 눈은 이론적으로 무모순이다. 결국 최적의 설명으로 묘사되는 세계가 참된 세계와 가장 가까운 세계라는 인식론적 전제와 동일성의 형이상학을 근간으로 하는 근대 인식론은 디지털 컨버전스에서 가장 이상적인 형태로 구현될 수 있다. 이러한 전략에 따르면 디지털 방식으로 정보화되고 재현될 수 있는 것만이 인간이 세계를 재구성하는 구성소가 되고, 모든 현상과 지식, 즉 콘텐츠는 이제 디지털이라는 외양을 갖출 때만, 진리 담론에 참여할 수 있는 자격 조건을 갖게 된다. 왜냐하면 모든 지식, 정보 담론의 통로가 이미 디지털화 되어 버렸기 때문이다.

1. 계산적 이성과 주체의 상실

근대 과학과 사상을 지배한 근본적인 주체는 인간의 ‘이성’, 특히 계산할 수 있는 합리적 이성이었다. 그리고 이러한 계산적 이성의 꿈은 이른바 ‘힐버트 프로그램’으로 상징화된다. 19세기 후반 불거진 수학의 토대 위기가 마치 도미노처럼 수학을 토대로 하고 있는 자연과학 전체의 위기로 귀결될 수 있는 상황을 고려할 때, 힐버트 프로그램은 일종의 자기 존재 증명과 같았다. 모든 자연과학적 탐구의 방법론적 기초로서 수학은 스스로 자신에게 문제가 없음을 보여주어야 했기 때문이다. 한 체계, 예컨대 산술의 체계가 무모순적이고 완전하다는 것을 증명할 수 있다면, 그 체계는 자신의 존재를 증명하기 위해 다른 것을 전제할 필요 없는 자기 완결적인 체계가 된다. 이러한 자기 정당화는 사실상 데카르트 철학의 인식론적 이념이자 근대 형이상학의 이념적 지향점을 수학적으로 정식화한 것이다.

근대의 계산적 이성이 참된 세계를 수학적으로 기술될 수 있는 세계로 치환하는 것은 그러나 결과적으로는 계산적 이성의 근원적인 뿌리 자체를 위협하는 위기에 처하게 만든다. 우선 수학적으로 치환된 세계는 이질적인 경계가 없는 무한한 이념적 공간이 되는 대신에 인간 주체가 경험하는 세계의 질적 차별성들을 은폐시켜 버리고 만다.²⁶⁾ 후설Husserl이 갈릴레이를 ‘발견과 은폐의 천재’라고 부른 것은 이 때문이다. 그것은 사실상 주체의 죽음으로 귀결된다. 왜냐하면 세계의 질적 차이를 소거하는 과정 속에서 주체마저도 함몰되어 버리기 때문이다. 근대과학이 질적 차이를 소거하고자 했던 까닭은 엄밀한 객관성이라는 방법론적 이념 때문이었다. 질적인 차이는 결코 계산될 수 없는, 따라서 불확정성과 나아가 오류를 낳는 원천으로 여겨졌다. 물론 그러한 오류의 기원은 인간 자신이다. 객관적인 세계 자체가 오류를 일으키지는 않기 때문이다. 오류는 판단의 속성이며, 따라서 판단의 주체에게 문제가 있을 뿐이다. 그러나 이러한 논의는 객관적인 세계를 있는 그대로 관찰할 수 있

26) E. Husserl, *Die Krisis der europäischen Wissenschaften und die transzendente Phänomenologie*, Haag Martinus Nijhoff, 1969, §9.

는 투명한, 즉 이상화된 관찰자라는 주체가 전제되어 있을 때만 가능하다. 그런데 근대과학이 상정한 이 ‘이상화된’ 관찰자는 사실상 비인격적인 주체일 뿐이다. 이것이 왜 근대 과학에서 탐구의 주체로서의 인간이 배제되게 되는지를 설명해 준다. 오히려 인간 주체는 자신의 특별한 전통적 위치를 상실한 채, 세계의 다른 존재자들과 무차별적인, 따라서 계산될 수 있는 대상들 중의 하나로 전락하고 만다.

이제 다음과 같은 부정적인 뉘앙스의 질문은 필연적으로 제기될 수밖에 없다. 도대체 그 계산하는, 합리적 이성란 무엇 혹은 누구인가? 만약 구조주의자들의 말처럼 그것은 그 누구도 아닌 구조일 뿐이라면, 근대 계산적 이성의 계몽적 기획은 스스로를 붕괴시키는 자기파괴적 결말에 이르게 된 것인가?

2. 계산적 이성에 대한 저항과 디지털화의 역설적 돌파구

근대의 계산적 이성에 대한 저항은 후설과 하이데거, 그리고 메를로-퐁티 등의 현상학 쪽에서는 물론 보들리야르, 데리다, 들뢰즈와 같은 후기 구조주의자들의 논의를 통해 다양한 형식으로 표출되었다. 근대적 이성에 대한 비판은 동일성의 형이상학, 혹은 획일화 전략의 폭력성을 폭로하는 것, 그리고 근대적 이성 안에 내재된 자기모순을 드러내는 것이었다. 총체적 디지털화에 대한 저항과도 같은 맥락에서 말해질 수 있다. 총체적 디지털화 자체가 합리성과 효율성을 최상의 덕목으로 삼은 근대 계산적 이성의 가장 첨예한 전략이기 때문이다.

19세기 말엽부터 시작되어 온 주기적인 공황과 1930년대를 휩쓴 대공황은 자본주의 체제에 대한 근본적인 의심을 증폭시켰다. 후기 구조주의자들에 의하면 자본주의는 이 때 한 편으로는 과감하게 자신에게 적대적이었던 사회주의적 이념과 정책을 끌어안고, 다른 한 편으로는 새로운 시장을 창출해 냄으로써 활기를 되찾았다. 동일한 논리가 디지털화와 관련해서 적용될 수 있다.

자본주의 시장경제 시스템 속에서 새롭고 광대한 산업 영역으로 등장한 디지털 기반 시스템은 근대 세계의 전체적 획일성에 억눌려 있던 개인의 욕망들이 소비되

고 유통될 수 있는 새로운 시장을 창출해냄으로써 새로운 돌파구를 찾아낸다. 그것은 디지털화를 통해 가능해진 새로운 현상들을 인간 본성에 내재해 있는 원초적인 욕망들을 충족시키는 상징으로 치환하는 작업을 통해 가능해진다. 예컨대, 디지털화는 자연적 인간의 한계를 극복해 줄 수 있는 기술이라는 상징이 그것이다. 예컨대 태생적으로 앞을 볼 수 없는 사람들에게 기술적인 시각을 마련해 줄 수도 있고, IT와 BT의 융합은 의학의 한계를, 따라서 인간의 생물학적 한계를 멀찌감치 뒤로 밀어 놓고 있다. 물론 이러한 자연적 한계의 극복은 전통적인 인간, 혹은 자연적 인간이라는 개념의 죽음 혹은 상실이라는 비용을 전제로 한다. 그리고 그러한 상실이 실제로 무엇을 의미하게 될지는 아직 분명하지 않다.

가. 시물라크르의 세계: 참된 세계와 가상 세계의 전도

디지털 기술의 발전은 참된 세계와 가상 세계의 경계를 기술적으로 극복해냄으로써, 사실상 참된 세계라는 개념의 의미 역시 소거시켜 버린다. 디지털 기술은 제약된 현실을 뛰어 넘는, 과잉현실들을 산출해 낸다. 보들리야르가 예견한 것처럼 현실보다 더 현실 같은 세계가 기술적으로 가능해지고, 이러한 과잉 현실은 인간이 현실을 느끼게 하는 말초적인 감각들마저 조작함으로써 인간이 체험하는 현실 자체를 조작할 수 있는 기술적 단계에 이른다. 이러한 상황은 이중적으로 작동한다. 한편으로 그것은 새로운 존재 영역과 소비 시장이 창출되었다는 것을 의미하지만, 다른 한편으로 그것은 보들리야르가 말한 것처럼 일종의 냉소적 허무주의로 귀착될 수도 있다.²⁷⁾

우선 현실과 가상 사이의 경계가 무너짐으로써 이제까지 발견되지 않았던 광대한 대륙이 나타난다. 그곳에서는 현실과 가상 사이에 이분법이 적용되는 것이 아니라, 끊임없는 혼종과 새로운 대상성들이 나타난다. 그곳은 이미 기표들만의 세계, 즉 원본이 무엇인지를 가리는 일이 사실상 의미 없는 시물라크르의 세계이다. 부인할 수 없는 현실은 인터넷을 통해 구축된 새로운 세계가 새로운 직업, 새로운 상품, 새로

27) 장 보들리야르, 『시물라시옹』, 하태환 역, 민음사, 2001, 245쪽 이하.

운 소비가 이루어지는 시장이라는 것이다. 사람들은 기꺼이 자신을 분할해서 이중적인 정체성을 가질 수도 있다. 디지털화된 공간은 일종의 자기 분열적 향유의 공간이기도 하다. 즉, 자유자재로 자신의 정체성을 변신시킬 수 있는 공간이다. 더욱이 그 공간은 실제 세계에 영향을 전혀 미치지 못하는 그저 우리의 머릿속 상상 속의 세계가 아니라, 어느덧 우리의 실제 삶을 지배하는 세계가 되어가고 있다. 자신을 치장하기 위해 돈을 쓰는 것만이 아니라 자신의 아바타를 치장하기 위해 기꺼이 돈을 쓰고자 한다. 자신의 생활의 편의를 위해 자동차를 구매하는 것이 아니라, 카트라이더의 내 차를 업그레이드하기 위해 돈을 지불한다.

물론 이러한 다중적 세계에 대한 역설적인 욕망 또한 존재한다. 예컨대 왜 현실보다 더 현실적인 상을 재현하려고 하는가, 이러한 재현의 욕망, 혹은 점점 더 완벽한 사물이 되고자 하는 기호의 욕망이 생겨나는가? 그것이 ‘사실은’ 현실이 아니고, 사물이 아니기 때문이다. 즉 기표가 기의를 지시하기를 중지하는 순간, 기표는 일종의 결핍 상태에 빠지게 되기 때문이다. 보들리야르가 기호의 자전(precession)이라는 표현으로 말하고자 한 것은 라캉적 의미에서 ‘대상 a가 끊임없는 결핍과 상실의 상태’인 것과 마찬가지다.²⁸⁾ 그래서 기호는 자신의 결여 상태를 극복하기 위해 사물보다 더 사물적이고, 현실보다 더 현실적인 재현의 기술에 집착하게 된다. 그러나 그것은 여전히 기표일 뿐이며, ‘기표는…본성상 결핍만을 드러낼 뿐이며, 따라서 욕망이 현실 속에서 얻을 수 있는 것은 고작해야 상징계의 한 기표에서 다른 기표로 향하는 덧없는 여행이다.’²⁹⁾ 기호의 자전, 혹은 기표에서 기표로 이행하는 일련의 과정에서 기호가 갖고 있는 애초의 결핍 상태가 계속 증폭된다. 욕망의 소유자로서 주체는 이러한 과정 속에서 알 수 없는 상실감과 공허함을 체험한다. 그것은 기표와 상징의 풍요로움 속에서 느끼는 상실감이며, 이 상실감을 극복하기 위해 주체는 끊임없이 새로운 욕망을 추구하며 부유하게 된다.

28) 서동욱, 「라캉과 들뢰즈」, in 『라캉의 재탄생』, 김상환·홍준기 엮음, 창작과비평사, 2003, 421쪽.

29) 같은 책, 422쪽.

디지털화된 세계 역시 바로 이러한 긴장관계를 끊임없이 증폭시킨다. 그것은 시뮬라크르로 충만한, 그러나 원본 없는 결핍의 상태를 극복하기 위한 하나의 방편이다. 공급초과의 시장경제가 스스로를 존속시키기 위해, 끊임없이 새로운 수요를 창출해야 하는 것과 마찬가지로 원본 없는 시뮬라크르의 세계는 끊임없이 새로운 욕망의 대상들을 창출해 낸다. 특히 새로운 대상과 새로운 가능성들을 창출해 내는 컨버전스 기술은 바로 그런 새로운 욕망의 원천으로 작동할 수 있다.

나. 리즘과 노마드, 그리고 네트워크: 하나의 허구적 컨버전스의 가능성

근대 계산적 이성에 대한 가장 강력한 비판 중 하나는 들뢰즈와 가타리를 통해서 이루어졌다. 라캉의 주체 개념을 기계라는 개념으로 대체한 들뢰즈는 ‘리즘’ 개념과 ‘노마드’ 개념을 도입함으로써 서구의 사유를 지배해 온 계통수적 구조에 대립항을 정립한다.³⁰⁾ 들뢰즈가 비판한 계통수적 구조는 근대 동일성 철학의 상징이다. 즉 그것은 위계적이며, 하나의 통일된 구조를 의미한다. 들뢰즈와 가타리가 제시한 리즘은 그에 반해 통일적인 구조에 통합되지 않는 비위계적인 다수성을 의미한다. 그것은 일종의 비규칙적인 그물망으로서 어느 곳이나 연결될 수 있는 위상을 갖는다. 그리고 그런 위상을 자유롭게 떠다니는 주체가 바로 노마드이다.

들뢰즈와 가타리의 이러한 개념들은 다분히 전략적인 개념이다. 그들은 이러한 개념들을 통해 근대 계산적 이성을 해체하고자 했던 것이다. 그러나 들뢰즈와 가타리에 따르면 이러한 혁명적 전략은 좀 더 세밀하게 구분되어야 한다. 그것은 무엇보다 “자본주의가 자기 존립에 위협적인 혁명조차 자신의 공리계에 추가함으로써 끊임없이 스스로의 경계를 넓혀가는 체제”라는 점에 기초해 있다.³¹⁾ 달리 말해, 혁명이 어떤 체계적인 구조 아래서 원인과 목적의 사슬에 기초해 있는 것이라면, 그것은 언제든지 다시 자본주의화 할 수 있다는 것이다. 이러한 역설적인 상황은 총체적 디지

30) 로날드 버그, 『들뢰즈와 가타리』, 이정우 역, 새길, 1995, 175쪽.

31) 서동욱, 「라캉과 들뢰즈」, in 『라캉의 재탄생』, 김상환·홍준기 엮음, 창작과비평사, 2003, 457쪽.

탈화의 전략과도 맞아 떨어진다. 첨단 디지털 기술을 기반으로 하는 네트워킹 사회가 바로 리즘과 노마드 개념을 자신의 공리체계로 끌어들이는 것처럼 보이기 때문이다.

그런데 이는 일종의 개념적 착종일 가능성이 있다. 무엇보다 디지털 기술을 기반으로 한 네트워크 사회가 곧바로 들뢰즈와 가타리가 말하는 리즘과 같은 상태라고 말하기 어려운 점이 있기 때문이다. 들뢰즈와 가타리가 주목한 ‘차이’라는 개념은 결코 디지털 기술이 현실을 모사하기 위해 생산해 낸 ‘차이’와는 다르기 때문이다. 앞서 언급했던 것처럼 디지털 기술이 생산해 내는 ‘차이’는 존재의 균질성을 은폐시키기 위한 일종의 허구적 기표일 뿐이다. 그것은 하나의 균질한 체계를 전제로 한 차이이며, 따라서 그러한 체계를 해체하는 전략적 개념으로서의 차이가 아니다.

이러한 개념적 착종은 마치 자본주의가 반체제적 공리를 오히려 자신의 공리계 안으로 끌어들이는 것과 마찬가지로, 가부장적, 오이디푸스적 체계를 비판하는 대안적 개념으로서 가타리의 ‘집단 지성’ 역시 마찬가지로의 관점에서 말해질 수 있다. 만약 네트워킹을 통해 작용하는 ‘집단 지성’이 어떤 조작된 경로를 통해 조직된 것이라면, 그것은 그저 ‘예속된 집단’일 뿐이며, 그런 한에서 그것은 오히려 근대 계산적 이성의 다른 변용일 뿐이기 때문이다. 예컨대, 인터넷 공간 속의 익명성을 무기로 자행되는 집단적 마녀사냥을 생각해보자. 소수의 정보조작자들에 의해 빠르게 확산된 거짓 정보는 한 개인의 삶을 파괴할 수도 있는 집단 폭력의 동기로 변질될 가능성이 크다.

무엇보다 총체적 디지털화라는 형이상학은 들뢰즈와 가타리가 ‘리즘’과 ‘노마드’를 통해 비판하고자 했던 근대 계산적 이성의 가장 첨예한 모습이라는 점에 주목해야 한다. 즉 근대적 주체의 해체를 드러내기 위해 도입한 리즘과 노마드 개념이 역설적으로 디지털을 통해 가능해진 네트워킹 개념과 접합됨으로써, 다양해지고 확장되는 세계 속에서 계산적 이성의 관철이라는 역설적인 돌파구로 활용되는 일종의 피상적인 컨버전스가 생겨날 위험이 상존하고 있다고 말할 수 있다.³²⁾ 그것은 곧 노

32) 후기 구조주의(혹은 포스트모더니즘)에서 말하는 탈경계적, 탈중심적(네트워크적)

마드적 자유가 고향을 잃은 이방인의 정체성 상실로 전환될 위험을 의미한다. 예컨대 노마드 개념에 대한 진지한 성찰 없이 네트워크적 정체성이라는 피상적인 유사성에만 주목한다면, 비록 개인이 자유로이 네트워크 속을 항해한다고 하더라도, 그 자유는 이미 모종의 틀에 의해 규정된, 혹은 프로그램화된 자유에 불과할 것이기 때문이다. 그래서 사실상 ‘노마드적 자유’는 은폐된 채, 정처 없이 부유하는 체험으로만 여겨질 가능성이 있다.

또한 이러한 상황에는 마치 보들리야르의 ‘내파’와 같이 총체적 디지털화가 스스로 붕괴할 수 있는 역설적인 가능성도 내재해 있다. 욕망을 일종의 ‘결핍’으로 이해한 라캉과 달리 들뢰즈와 가타리는 욕망을 아무 것에도 묶여 있지 않은 자유롭고 무의식적인 생산으로 보며, 그것이 종내에는 거대한 체계를 스스로 붕괴시키는 힘이 될 수 있기 때문이다. 만약 가타리와 들뢰즈가 옳다면, 네트워크는 의사소통의 자유와 정보교류의 통로만이 아니라 무방향적이고, 아무런 구속이나 절제 없는 욕망의 분출구가 될 수 있으며, 이렇게 통제할 수 없는 욕망의 에너지들은 결국 네트워크 자체를 무질서의 상태로 만들어 버릴 수도 있기 때문이다.

디지털 기술에 의해 열린 네트워크 공간이 인간에게 어떤 새로운 가능성을 열어줄 것인가는 인간 자신에 의해 결정되는 문제이지, 결코 네트워크 시스템 자체가 결정해 주지 않는다.

보들리야르의 경우나 혹은 들뢰즈와 가타리의 경우 모두에서 분명한 것은 존재하는 모든 것을 하나의 동질성으로 환원하고자 하는 디지털 컨버전스의 이념은 자신의 내부에 스스로를 붕괴시킬 수 있는 임계점들을 갖고 있다는 것이다. 이러한 역설적 상황은 디지털화된 사회에 노마디즘적 자유와 코쿠니즘적 폐쇄성, 광대한 다양성과 존재론적 획일성, 컨버전스와 디버전스, 친 디지털적 문화와 반 디지털적 문화,

담론 모델은 본래 모든 것을 계산 가능한 것으로 환원하려는 근대 형이상학에 저항하는 논의였다. 그러나 디지털 컨버전스는 바로 그런 형이상학이 첨단화한 현상이다. 따라서 컨버전스를 탈경계, 탈중심 논의와 단순하게 동일시해 버리는 것은 서로 상반된 이론적 경향을 접합하는 것과 같다.

디지털 세계를 새로운 문명의 유토피아로 보는 입장과 디스토피아로 보는 입장이 공존하게 하는 까닭이다. 그 때문에 실제로 많은 사람들에게 주어진 소통과 속도의 자유가 오히려 거꾸로 심한 피로감을 느끼게 하는 것이다.

디지털 기술에 의해 묘사되는 세계는 하나의 기만적 세계를 열어 놓을 가능성을 품고 있다. 그러한 기만 속에서 인간은 채워지지 않은 근원적인 욕망을 끊임없이 갈구한다. 그것은 모든 것이 연결된 네트워크 사회에서 부유하는 자기 자신을 확인하고 싶어 하는 욕망이며, 비트로 환원되어 무차별적 존재가 된 자기 자신의 정체성을 확인하고 싶어하는 욕망, 즉 차이에 대한 갈증이다. 이러한 실존적/존재론적 욕망은 디지털화하는 세계에 대한 저항으로 표출될 수 있다. 그리고 이러한 저항은 존재의 총체적 디지털화에 대한 반대 극점으로 자리매김하게 된다.

제3 절 환원주의적 한계에서 본 컨버전스 사회에서 의식과 행동의 변화 경향

1. 환원주의와 증폭된 욕망의 문제

디지털 컨버전스를 통해 가속화되는 존재자의 총체적 디지털화는 결국 인간의 실존적 불안을 야기한다. 이는 인간이 자신의 존재가 무력화될지도 모른다는 사실 앞에 마주섬으로써 생겨난다. 그 동안 지성사를 통해 관철되어 온 하나의 이념은 인간이 다른 존재자와는 다르다는 것이었다. 그 차이에 대한 인식은 인간의 자기 정체성을 결정하는 가장 유력한 방법이었다. 그러나 디지털화한 세계, 그리고 디지털 공간 속을 부유하는 모든 존재자는 원칙적으로 동질적이며, 그런 한에서 인간조차도 예외일 수 없다.

근대 과학 혁명 이래로 진행되어 온 환원주의는 한 편으로는 이 세계를 조작적으로 지배할 수 있는 강력한 실증적 힘을 보여주어 왔지만, 그 이면에서는 끊임없이 ‘인간의 차이’를 해소시켜왔다. 예컨대, 진화론을 통해 인간은 더 이상 특별한 신의

창조물이라고 확신할 수 없게 되었고, 유전학을 통해서는 인간을 포함한 모든 생명이 단백질의 유전정보 조합의 산물로 이해되었다.

이러한 환원주의는 인간의 모든 특권적 지위를 박탈한다. 특히 첨단 기술의 컨버전스가 배태하는 트랜스휴머니즘은 인간에 대한 낡은 관념을 포기하라고 압박한다. 이는 인간의 실존적 불안을 야기한다. 세계의 모든 존재자가 비트로 환원되었을 때, 인간 고유의 존재론적 자리는 증발하는 것처럼 보이기 때문이다. 이러한 상황은 결국 자신의 존재를, 자신의 정체성을 확인하고자 하는 근원적인 욕망을 부추긴다. 그러나 디지털화한 세계는 그런 욕망을 충족시켜줄 수 없다. 디지털화한 세계 속에서 모든 존재자는 근원적으로는 차이가 없는 원칙적으로 수의 원리로 환원될 수 있는 동질적 존재성을 구현하고 있을 뿐, 차이는 그러한 근원적 동질성의 한계 내에서 배열의 조작으로부터 발생하기 때문이다. 이제 존재자들의 근원적 존재 방식의 차이는 동질성 속에서 배열의 자유로운 조작으로부터 발생하는 엄청나게 현란한 차이의 놀이에서 삭제되고 그것으로 대치된다.

그런데 이러한 배열의 자유로운 조작의 주체는 이제 다른 어느 누구인 인간이 아닐 수 있다. 그 경우 이 조작의 주체는 역설적으로 대체 주체라는 것 자체의 의미를 실종시키는 프로그램이 될 것이다. 프로그램은 조작자라는 주체의 의미를 무력화하는 자기 진화적 배열의 가능성을 열어놓기 때문이다. 배열은 이제 어떤 주체의 통제를 벗어난 자동적 장치의 구동과정이며 그것의 산출물이 되는 것이다. 프로그램에 대한 단순한 이해는 그 이유를 밝혀준다(‘프로그램’은 ‘특정한 맥락에서 예상한 결과들을 산출’할 수 있게 해 준다. ‘program’이라는 말에서 드러나듯, 그것은 ‘미리 쓰인 것’이기 때문이다.³³⁾ 프로그램을 만드는 사람들, 프로그래머들은 ‘프로그램 언어’를 배워 프로그램을 짠다. 프로그램을 짜는 데에는 자연어가 아니라 프로그램 생성을 위한 고유의 언어, 인공적인 언어, 약속된 언어가 필요하다. 즉 “프로그램의 미리-글은 항상 ‘논리적으로’ 고정된 지식”이다.³⁴⁾

33) The Digital Cast of Being-Metaphysics, Mathematics, Cartesianism, Cybernetics, Capitalism, Communication, Michael Eldred, 2009. 33쪽.

이렇게 짜인 프로그램은 그 과정에 일일이 인간의 손을 빌리지 않고도 계산되고 예정된 결과를 내놓는다. 기본적으로 프로그램 언어 역시 2진법 수로 이루어진 일종의 함수이므로 계산에 따라 움직이기 때문이다. “기계적인 코드는 미리-이해되고 미리-계산된 방식에서 처리 과정들을 통제한다. 이를 위해서, 그 과정들 자체는 반드시 미리 수학적으로 계산 가능한 방식으로 이해되고 떨어뜨려져야만” 한다. 프로그램이 수학적으로 계산된다는 것은, 그것이 완전히 ‘자동적’인 것이며, 그 중간 과정에는 인간이 개입할 여지가 없다는 의미이다. 즉, “‘사이버네틱-인간’인 식은 자동화되고 편향적으로 그 자신을 인간들에 대해서 독립적으로 만든다.”³⁵⁾ 실행 가능한 기계를 통한 세계의 해석은 세계(자료)에 의해서 주어진 것의 해석 과정 속에서 사실적으로 그리고 기계적으로(즉, 이해 없이) 일어나고, 이 해석은 이미 그 자료를 단지 ‘기계적으로’ 처리하는 프로그램 그 자체의 미리-글에서 숨어 있다.³⁶⁾

사이버네틱 프로세스들의 뒤에 숨겨진 기술적 지식은 ‘망각될’ 수 있다. 그 과정들이 자동적으로 스스로 진행하기 때문이다. 오직 기술자나 엔지니어만이 어떻게 이런 사이버네틱 프로세스들이 기술적으로 결과들을 생산하는지 알 필요가 있다. 이해 그 자체는 인간 존재로부터 전자 디지털 장치들 내로 넘어갔다.³⁷⁾

더욱이 자신의 존재를 확인하고 싶어 하는 인간의 내밀한 욕망은 자본의 시장에서 교묘하게 상품화된다. 차이는 욕망을 충족시키는 기제이다. 자본의 시장 속에서 차이를(욕망의 충족을) 구매함으로써 인간은 마치 마약의 환각에 빠진 사람처럼 일시적인 만족감을 맛보게 된다. 디지털 기술은 이러한 상황을 더욱 가속화시킬 수 있는 힘을 가지고 있다. 디지털 코드 배열의 무한한 변양가능성은 현실보다 더 현실 같은 이미지의 구성과 감각의 조작을 가능케 하기 때문이다. 결국 이미지와 상징으로 재현된 인간의 욕망체계는 첨단 디지털 기술에 의해 증폭되고, 이러한 증폭과정

34) 같은 쪽.

35) 같은 책, 34쪽.

36) 같은 책, 35쪽.

37) 같은 책, 37쪽.

속에서 인간은 모종의 갈등 상황에 빠지게 된다. 그것은 마치 갈증을 해소하기 위해 마신 음료가 더욱 갈증을 키우는 것과 마찬가지다.

인간이 우주 속에서 자신의 존재를 확인했던 역사적인 방식은 바로 신화였다. 디지털 시대의 총아라고 할 수 있는 게임에서 신화가 차용되는 까닭도 바로 이러한 맥락에서 설명될 수 있을 것이다. 이는 총체적 디지털화가 의지하고 있는 환원주의적 전략이 그 가장 깊은 곳에서 한계에 부딪치고 있는 것과 같다.

2. 환원주의적 비결정성과 개방된 미래

한 체계의 예측 불가능한 창발성을 디지털의 방식으로 실연해 보인 울프램의 세포자동자 이론은 환원주의적 프로그램이 갖고 있는 강력한 힘을 보여준다. 너무나도 단순한 규칙의 프로그램이 단순 반복의 과정을 통해 생산해 내는 다양한 차이들은 자연세계에 존재하는 차이가 사실은 0과 1의 배열에 의해 설명될 수 있다는 것을 실증하는 것처럼 보인다. 이러한 사정은 어떻게 컨버전스와 동시에 디버전스적 현상이 공존할 수 있는지를 수학적으로 보여주는 것이기도 하다. 이러한 환원주의의 강력함은 무엇보다 계산 가능성이라는 이념에 기초해 있다. 실제로 컴퓨터의 이론적 모형인 튜링 기계를 고안한 튜링은 “정의 가능한 모든 수학적 연산은 컴퓨터에 의해 수행될 수 있음을 보여주었다.”³⁸⁾

흥미로운 것은 튜링이 던진 자신의 과제와 관련하여 던진 질문, 즉 ‘어떤 수학적 형식으로도 표현될 수 없는 수’의 존재 여부다. 괴델이 힐버트 프로그램을 좌절시킨 것과 마찬가지로 튜링 역시 원리적으로 계산 불가능한 수가 존재함을 수학적으로 증명한다. 계산 불가능하다는 것은 정의가 불가능하다는 것과 같다. 즉 어떤 수학적 정의방식으로도 정의가 불가능한 수, 예를 들면 대수 방정식의 근으로 주어질 수 없는 초월수 π 를 생각해 보자. 세계를 수학적 질서로 파악하고자 했던 피타고라스학

38) D. Robertson, *The new Renaissance: Computer and the Next Level of Civilization*, Oxford Univ Press, 1998, 75쪽.

파가 $\sqrt{2}$ 를 발견했을 때, 당혹스러웠던 것은 그 수가 비례를 사용해도 ‘계산이 불가능한 수’였기 때문이었다. 기하학적으로는 분명 존재하면서도 계산해 낼 수 없는 수였다. 그런데 대수학의 발전은 $\sqrt{2}$ 를 정의할 수 있는 방법을 고안해 냈으며, 튜링의 표현을 따르자면, 그렇게 정의 가능하다는 점에서 계산 가능하다. 예컨대 $\sqrt{2}$ 는 $x^2 - 2 = 0 (x > 0)$ 이라는 식의 근이다. 그런데 똑같이 비순환 무한소수라 할지라도 π 는 무리수인 $\sqrt{2}$ 를 정의하듯 어떤 대수적 방정식을 사용하더라도 규정할 수 없는 수이다. 그리고 이렇게 정의가능하지 않다는 점에서 계산될 수 없는 수이다. 튜링의 증명에 따르면, 우리가 일상적으로 계산하는 수들이 오히려 특이한 경우로 볼 수 있을 정도로 실수 체계에서 계산 불가능한 수는 많다.³⁹⁾

이렇게 계산 불가능한 수가 존재한다는 사실에서 모든 존재를 계산적 합리성의 관점에서 파악하고자 하는 형이상학은 자신의 프로젝트를 유예시킬 수밖에 없다. 계산적 이성이 파악하는 세계의 존재론적 구조인 수 체계에 비결정성이 함께 공존하고 있기 때문이다. 이것이 의미하는 바는 실제로 존재하는 세계는 결코 완벽하게 정의 가능한, 따라서 계산 가능성으로 설명할 수 있는 한계를 넘어선다는 것이다. 따라서 앞서 네그로폰테가 말한 “비트를 잡기도 하고, 입기도 하고, 먹기도 하는” 디지털 컨버전스의 시대가 열릴 것이라는 주장은 여전히 과도한 상상일 가능성이 높다.

물론 괴델의 증명이 나왔다고 해서 수학의 체계가 붕괴되지는 않았던 것처럼, 아니 오히려 새로운 종류의 수학적 이론들이 모색되었듯이, 계산 불가능한 수가 존재한다고 해서, 다시 말해 모든 존재를 계산적 이성의 형이상학적 이념이 좌초한다고 해서 디지털화가 곧바로 중지되거나 붕괴되지는 않는다. 오히려 그러한 사실은 기술적 발전의 새로운 우회로를 찾게 하는 동기를 제공할 것이다. 다만 분명한 것은 계산적 이성의 형이상학으로는 포착되지 않는 뭔가가 기술적 발전 뿐 아니라 인간의 의식과 행동에도 영향을 미치리라는 것이다.

39) 같은 쪽 참조.

‘메가 트렌드’라는 표현에 생기를 불어 넣은 장본인인 나이스비트는 이러한 상황을 하이테크와 하이터치라는 개념으로 표현한다. 첨단 기술을 지향하는 하이테크적 문화는 그 대칭적 균형점으로서 첨단 기술에 반대하듯, 낡고 오래되어 향수를 자극하는 하이터치적 문화를 낳는다. 최첨단 디지털 기술을 탑재한 신제품을 갖고 싶어 하는 욕망과 낡은 방식의 아날로그적 상품을 비싼 가격에 사려고 하는 욕망의 두 트렌드가 서로 균형을 이루며 공존한다는 것이다.

디지털 컨버전스를 디지털화의 최첨단 현상으로, 즉 하이테크적 개념으로 이해할 경우, 그 반대의 경향인 하이터치적 경향은 무엇일까? 그것은 앞서 논의했던 인간의 실존적 욕망, 혹은 하이데거적 표현으로 말하자면 고향에 대한 향수를 의미할 것이다. 결국 디지털 컨버전스라는 새로운 문명 체제 앞에 선 인간은 양 극단의 사이에서 끊임없는 모색을 시도할 가능성이 높다. 궁극적인 의미의 비결정성이 남아 있는 한, 체계의 미래는 열려 있다고 말할 수 있기 때문이다.

3. 혼종의 스펙트럼: 양 극단의 사이에서

모빌리티와 유비쿼터가 실현되는 디지털 컨버전스 사회는 인간 문명을 근본적으로 변화시키는 계기가 될 것이 틀림없다. 무엇보다 전통적인 시·공간 개념을 대체하는 새로운 시·공간이 등장할 것이며, 그에 따라 그 속에 살고 있는 인간의 생활 방식도 근본적으로 변화할 것이다. 예컨대, 신문과 철도의 등장이 정보 교류의 속도를 높여 민주주의가 발전하는데 일익을 담당했던 것처럼,⁴⁰⁾ 더욱 완벽한 정보교류를 가능케 하는 디지털 컨버전스는 더욱 강력한 변화를 불러일으킬 것이 틀림없어 보인다.⁴¹⁾ 또한 최근 논의되고 있는 이른바 NBIC(Nano+Bio+ Info+Cogno) 융합은 이러한 새로운 변화를 더욱 가속화시킬 것으로 전망되고 있다. 이러한 새로운 변화의 한 중심에 ‘디지털화’ 개념이 자리 잡고 있다. 그런 융합이 가능할 수 있었던 것은 대상

40) 에릭 홉스봄, 『혁명의 시대』, 정도영, 차명수 역, 1998, 한길사, 7장 참조.

41) 그래서 로버트슨은 이를 두고 제2의 르네상스라는 표현을 쓰기도 한다.

을 디지털화할 수 있었기 때문이다. 디지털화한다는 것은 간단히 말해 계산 가능한 상태, 즉 정량적으로 합리화된 상태라는 것을 의미한다. 따라서 디지털 컨버전스는 합리성 내지는 효율성이 더욱 증강된 상태를 의미하며 또 지향한다.

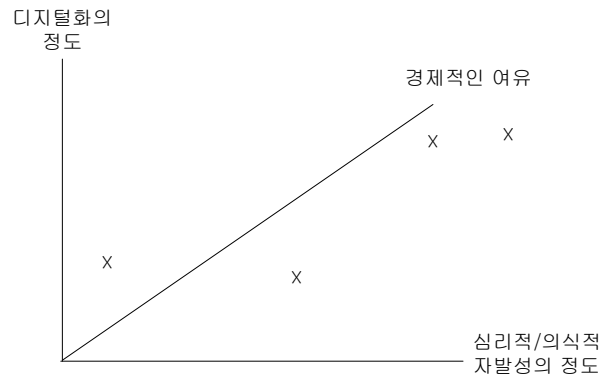
그러나 디지털 컨버전스가 인도하는 미래가 온전히 유쾌하기만 한 것은 아니다. 예컨대, 심슨 가펩켈은 자신의 저서, 『Databasention』⁴²⁾에서 광대역 통신망으로 연결된 사회가 마치 조지 오웰의 소설에서 나온 어두운 미래처럼 개인의 사생활이 심각하게 위협받을 것이라고 전망하기도 한다. 이러한 전망이 결코 근거 없는 비방은 아니다. 현재 우리가 일상적으로 겪고 있는 상황만으로도 짐작이 가능하기 때문이다. 또한 경이로운 재현 기술에 의한 감각 정보의 조작 가능성, 자유롭고 풍요로운 지식 유통 시장 속에서 점점 더 치밀한 정보 조작의 가능성, 그리고 네트워크화 된 현실 세계와 가상 세계 사이의 혼종에서 오는 자기 정체성의 혼란, 새로운 융합기술이 유발할 수 있는 자연적 인간의 종말 등 새로운 환경에서 인간을 두렵게 만들 수 있는 일들은 얼마든지 예상 가능하다. 심지어 <메가트렌드>의 저자 나이스비트는 그 자신이 시대를 대표하는 미래학자이면서도, 자신만의 시·공간을 지키기 위해 휴대폰을 쓰지 않는다고 고백한 적이 있다.⁴³⁾

이러한 상반된 경향의 문화적 대응은 디지털 컨버전스를 대하는 개인과 집단의 의식과 행동을 그대로 반영한 것이기도 하다. 물론 그런 대응은 다양한 스펙트럼을 가질 것이다. 예컨대 디지털 컨버전스를 적극적으로 수용하려는 사람과 그에 저항하는 사람 사이에는 다양한 정도 차이를 갖는 행태들이 존재할 것이다. 이를 도식적으로 유형화하면 주로 다음과 같은 세 가지 변인에 의해 펼쳐지는 위상적 공간에서 결정될 것이다.

42) Simson Gafinkel, Databasention-Death of privacy, Oreilly&associates Inc. 2001

43) 존 나이스비트, 『하이테크, 하이터치』, 안진환 역, 한국경제신문사, 2000, 345쪽 이하 참조.

[그림 3-3] 디지털 컨버전스에 대한 문화적 대응



그리고 이러한 변인들의 작용 형태에 따라 다양한 디지털 격차가 발생할 가능성이 높다. 또한 그러한 디지털 격차가 계층적 구조를 갖게 된다면, 그 차이는 곧바로 그 계층의 의식과 행동에 있어 집단적인 경향성으로 귀결될 가능성도 있다.

디지털 컨버전스에 의해 변화될 세계에 대한 극단적인 찬사와 비합리적인 정도의 거부감이 공존하는 것은 무엇보다 그것이 여전히 진화 중인 개념이기 때문이다. 그래서 그 두 경향이 마치 역동적인 균형점을 찾아가는 힘처럼 작용하면서, 다양한 혼종 형태들을 등장시킬 것이라고 예측할 수 있다. 예컨대, 오늘날 많은 첨단 기기들이 소비자의 아날로그적 감성을 자극하는 디자인을 사용하고 있다. 그것은 디지털 기기들이 주는 차가운 기계적 이미지에 대한 저항감을 상쇄시키기 위한 전략이다. 이러한 모색은 아직 그 변화의 폭발력이 어느 정도로, 또 어느 방향으로 전개될지 가늠하기 어려운 새로운 문화에 대해 기대와 불안을 동시에 갖고 있는 우리 자신에 대한 기술적인 되물음이기도 하다.

제 4 장 디지털 컨버전스 시대 신화의 부활을 통해 본 인간의 의식과 행동

디지털 컨버전스는 존재하는 모든 것이 디지털로 환원될 수 있다는 형이상학에 그 기반을 두고 있다. 이러한 디지털 컨버전스의 환원적 경향은 아직 현실화되지 않은 것들을 디지털적으로 현실화함으로써 현실의 영역을 확장하려는 인간의 한 욕망과 밀접하게 연관되어 있다. 그렇지만 이러한 환원적 경향 속에서 인간의 자기 인식을 위한 욕망 또한 증폭된다. 계산 불가능한 수의 존재는 이러한 욕망의 형이상학적 토대이며, 하이터치적 경향은 이러한 욕망의 현주소를 잘 보여준다. 이러한 점에서 보면, 디지털 컨버전스와 디버전스 간의 관계는 두 욕망 간의 긴장관계로 이해될 수 있을 것이다.

디지털 컨버전스라는 새로운 문명체계는 진화중이며, 이에 따라 두 욕망 간의 긴장관계 또한 가변적일 수밖에 없을 것이다. 그러나 문제는 이 두 욕망 간의 긴장성이 유지될 수 있는 것인가 하는 것이다. 달리 말해 두 욕망 간의 긴장 관계를 길항작용으로 이해할 수 있는가 하는 것이다. 인간은 문화 속에서 비로소 인간으로 성장한다는 점을 고려한다면, 두 욕망의 긴장성은 디지털 기술과 인간 문화의 컨버전스 속에서 고찰해 볼 수 있을 것이다. 현재 이러한 컨버전스는 문화의 가장 깊은 심층에까지 이르고 있다고 볼 수 있는데, 이렇게 볼 수 있는 까닭은 인간 문화 세계의 가장 깊은 심층을 차지하는 신화가 첨단 디지털 기술의 총체로서의 게임과 결합하고 있기 때문이다. 따라서 가장 심층적인 차원에서 일어나고 있는 디지털 컨버전스를 파악하기 위해서는 우선 게임 속에서 디지털 기술과 신화가 컨버전스되는 과정과 양상을 살펴볼 필요가 있다. 그리고 또한 이를 통해 두 욕망의 길항성이 어떠한 방향에서 기대될 수 있는지를 살펴보아야 한다.

제1 절 디지털 컨버전스: 게임, 신화

현재 정보통신 기업들에 있어서의 가장 큰 화두는 다양한 컨버전스 서비스를 제공하는 것이다. 이러한 흐름 속에서 한 정보통신 대기업은 “브로드밴드”라는 정보통신 용어를 상품명으로 사용하기도 하였다. 1장에서 이미 설명되었듯이,⁴⁴⁾ 브로드밴드는 통신 내용과 상관없이 이 내용을 가장 빨리 전달하는 방식이며, “브로드밴드 인프라는 기존의 전송 매체가 수행하는 기능에 더하여, 통신, 오락 등 많은 산업에서 사업의 본질을 새롭게 형성하고, 사업에 성장기회를 제공하며, 신규서비스를 창출할 수 있는 물적 기반이다.”⁴⁵⁾ 브로드밴드가 갖는 이러한 장점 때문에 브로드밴드는 단지 산업 영역에서만뿐만 아니라 국가적 차원에서도 주목받고 있다.

브로드밴드의 장점은 단지 빠르다는 것에 국한되지 않는다. 브로드밴드는 기존의 네트워크와는 달리 “공통화된 고속 대용량의 액세스망을 통하여 다양한 서비스가 이용 가능한 환경”을 제공하며, “음성, 데이터, 영상 등 통신내용에 의존하지 않는 서비스 제공을 가능하게 한다.”⁴⁶⁾ 또한 “브로드밴드 인프라는 기존의 전송 매체가 수행하는 기능에 더하여, 통신, 오락 등 많은 산업에서 사업의 본질을 새롭게 형성하고, 사업에 성장기회를 제공하며, 신규서비스를 창출할 수 있는 물적 기반이다.”⁴⁷⁾ 브로드밴드가 갖는 이러한 장점 때문에 브로드밴드는 단지 산업 영역에서만뿐만 아니라 국가적 차원에서도 주목받고 있다.

브로드밴드 인프라의 구축 속에서 주목되고 있는 것은 ‘컨버전스’이다. 브로드밴드 인프라의 구축 속에서 각종 컨버전스가 발생하기 때문이다. 브로드밴드 인프라를 이용하기 위해 게임 콘솔이나 무선기기와 같이 여러 기술들의 컨버전스가 이루

44) 1장 1절 참조.

45) 이동주·정종욱·이정동, 「옵션방법론을 활용한 브로드밴드 시장에서 전력선통신 기술의 시장진입전략과 가치산정에 관한 연구」, 산업경제연구, 제19권 제3호, 2006

46) 「일본 브로드밴드 경쟁정책 방침」, 정보통신정책 제14권 13호 통권 305호 p.61

47) 이동주·정종욱·이정동, 앞의 책

어져야 하며, 이러한 기기들과 콘텐츠들 간의 컨버전스도 이루어져야 한다. 이러한 의미에서 캐롤린 핸들러 밀러(Carolyn Handler Miller)는 ‘컨버전스’에 있어 생각할 수 있는 네 가지 형식이 다음과 같이 정리하고 있다. “1) 의사소통 전달 시스템(위성, 핸드폰, 전화, 케이블, 와이파이(Wi-Fi), 블루투스, 기타수단), 2) 하드웨어(TV 세트, 게임 콘솔, 무선기기, 컴퓨터), 3) 디지털화된 콘텐츠(텍스트, 오디오, 그래픽, 비디오, 애니메이션과 같은 자료), 4) 컴퓨터화된 테크놀로지(콘텐츠에 접속, 조작, 교류하기 위해서)”⁴⁸⁾ 이러한 측면에서 보면 브로드밴드는 각종 영역의 컨버전스를 초래한 듯 보인다.

그렇지만 브로드밴드와 컨버전스가 일의적인 관계를 갖는다고 보기는 어렵다. 다시 말해 브로드밴드화의 과정 속에서 컨버전스가 비로소 발생한 것은 아니라는 것이다. 물론 브로드밴드화의 과정 속에서 브로드밴드 인프라에 적합한 기기들 간의 그리고 기기들과 콘텐츠들 간의 컨버전스들이 발생한 것은 사실이지만, 컨버전스 자체가 브로드밴드로부터 출발하는 것은 아니기 때문이다. 브로드밴드라는 기술이 가능하려면 사실상 ‘신호’가 디지털화되어야 한다. 그리고 브로드밴드에 적합한 기기들의 컨버전스도 디지털화된 신호의 전송과 수신을 위한 것이라는 점에서 디지털화를 전제로 해야만 한다. 물론 음성과 영상과 같은 콘텐츠의 디지털화가 최근에 가능해지긴 했지만, 전송될 대상, 즉 ‘신호’라는 관점에서 보면 그 연원도 디지털화에서 찾을 수 있다. 디지털 컨버전스를 디지털화 혹은 디지털로의 환원이라고 본다면, 브로드밴드화와 이 과정 속에서의 컨버전스들은 디지털 컨버전스에서 과학과 예술 그리고 기술과 예술이 통합되는 것과 같은 디지털화 과정의 한 특징적 사례라고 볼 수 있다.

사실 기기의 디지털화는 기술적 논의의 영역이며, 디지털화될 또 다른 대상에 비해 논란의 소지도 없어 보인다. 왜냐하면 그러한 기술 자체가 존재 의미의 변화 속에서 기인된 것이며 이에 따른 결과이지만, 콘텐츠의 경우는 그렇지 않기 때문이다.

48) 캐롤린 핸들러 밀러, 『디지털미디어 스토리텔링』, 이연숙, 변민주, 김명신, 이봉희, 김윤경, 박정희, 김기현 옮김, 커뮤니케이션북스, 2006, p.53

기술적 측면에서 콘텐츠의 디지털화의 메커니즘은 간단히 이해될 수 있다. 예를 들어 앞서 논의한 브로드밴드의 경우, 그것의 주된 특성이 대용량의 콘텐츠를 고속으로 전달하는 것이기 때문에, 이러한 전송 속도를 감당하면서도 전송된 데이터를 쉽게 전달하고 저장하기 위해서는 콘텐츠가 더 이상 아날로그 형식이 아니라 비트 단위로 쪼개져 디지털 형식으로 전환되어야 한다. 그러나 이렇게 전환되는 대상이 단순한 문자, 소리 혹은 동작이 아니라 전체의 맥락 속에서 이해되어야만 하는 문화의 구성 요소들이라는 점을 생각한다면, 콘텐츠들의 디지털화는 그렇게 간단한 문제가 아니다.

(그림 4-1) 디지털 컨버전스 사례: 기술과 신화



디지털 컨버전스에 있어 콘텐츠의 디지털화를 논의할 때, 우리가 주목해야 하는 분야는 바로 게임이다. 게임이 우리에게 주목받게 되는 일반적인 까닭은 산업적인 측면에서 찾아볼 수 있다. 왜냐하면 특히 우리나라 디지털 콘텐츠 시장에서 게임 산업은 가장 규모가 크기 때문이다.⁴⁹⁾ 다시 말하면, 게임은 디지털 컨버전스에 있어 핵심적인 산업 분야이다. 이러한 일반적인 이유 외에 게임이 주목받게 되는 본질적인 까닭은 게임에 있어 콘텐츠의 디지털화가 다른 영역과는 매우 상이한 양상을 보인

49) 『게임백서 2003』, 한국게임산업개발원, 2004, p.474. 참조.

다는 것에서 찾을 수 있다. 왜냐하면 게임 속에서의 콘텐츠의 디지털화는 현상적으로 매우 이질적인 두 요소의 결합으로 드러나기 때문이다. 게임이 신화와 결합된 것이다. 이러한 현상에 대한 서술은 게임 관련 연구자들의 설명 속에서도 흔하게 발견된다.

디지털화에 있어 주목받고 있는 “온라인 게임의 세계관은 그 자체가 신화라고 할 수 있을 만큼 신화적 요소의 차용이 두드러진다.”⁵⁰⁾ 예를 들어 온라인 게임 「라그나로크」는 북유럽 신화 속에서 신들의 멸망을 이르는 ‘신들의 황혼’, 즉 ‘라그나로크’라는 말을 게임의 명칭으로 삼고 있기도 하며, 「길드워」와 같은 게임의 경우 “각종 신화와 역사에서 차용한 상징과 재창조된 이야기들이 흩어져 있다. …티리아 왕국의 사람들이 모시는 신들이 대체로 로마 신화의 모방”⁵¹⁾이다. 현재의 게임이 기술의 측면에서 디지털화의 정방향에 서 있다는 점을 고려한다면, 게임이 신화와 결합되는 것은 또 다른 디지털 컨버전스로 이해될 수 있다. 왜냐하면 게임과 신화의 결합에 있어 신화가 인간 문화 세계를 구성하는 하나의 요소임을 감안할 때, 이와 같은 게임과 신화의 결합은 기술과 문화의 디지털 컨버전스 현상으로 볼 수 있기 때문이다. 그렇다면 기술과 문화의 컨버전스 현상으로서 게임은 어떻게 신화와 결합하는가?⁵²⁾

게임과 신화의 결합은 일반적으로 두 가지 방향 속에서 논의된다. 하나는 ‘서사’의 측면이고, 다른 하나는 ‘유희성’의 측면이다. ‘서사’가 게임과 신화 결합의 설명적 모티브가 될 수 있는 까닭은 우선 게임의 기반이 서사적 스토리라는 점이다. 한

50) 표정옥, 『현대문화와 신화』, 연세대학교 출판부, 2006, p.175.

51) 이정엽, 『디지털 게임, 새로운 영토』, 살림, 2005, p.36.

52) 기술과 문화의 디지털 컨버전스는 다양한 현상들을 포함하고 있다. 게임과 신화의 결합뿐만 아니라 기술과 예술의 통합 양상 역시 기술과 문화의 디지털 컨버전스의 예들이다. 그렇지만 본 연구가 다양한 컨버전스 현상들 중 게임과 신화의 결합에 주목하는 까닭은, 신화가 인간 문화 체계의 가장 근원적인 토대인 것과 마찬가지로, 기술과 문화의 디지털 컨버전스 현상들 중 게임과 신화의 결합은 가장 근원적인 차원의 컨버전스 현상이기 때문이다.

혜원에 따르면, “서사학과 게임학 양측 모두 분명 무게중심은 다르지만, 게임을 새로운 서사양식으로 받아들이고 새로운 분석의 틀로 분석되어야 한다고 본다는 점에는 이견이 없다.”⁵³⁾ 또한 신화는 그 어원적 의미가 보여주듯이⁵⁴⁾ 서사의 원형이다. 특히 온라인 게임이 신화의 내용을 차용함으로써 게임 내에 신화를 끌어들이는 것은 ‘서사’라는 공통의 특성에 기반 한 현상이다.

‘유희성’이 게임과 신화 결합의 설명적 모티브가 될 수 있는 까닭은 게임, 특히 온라인 게임이 유희적 감정과 연관되기 때문이다. 예를 들어 미국의 Interactive Digital Software Association의 2002년 조사에서 게임 플레이어들이 답변한 게임 참가 이유의 85%는 ‘재미있기 때문’이었다.⁵⁵⁾ 이러한 의미에서 게임은 일반적으로 ‘놀이’의 측면에서 접근된다. 다시 말해 게임은 놀이이다.⁵⁶⁾ 놀이의 역사는 인류의 역사와 패(卦)를 같이해 왔으며, 따라서 디지털화된 놀이로서의 현재의 온라인 게임도 종교적 제의와 지속적으로 연관된 것으로 볼 수 있다. 왜냐하면 종교적 제의 속에서 펼쳐지는 퍼포먼스들은 일종의 유희적 행위이기 때문이다. 이러한 의미에서 밀러는 종교적 제의와 온라인 게임간의 유사성을 다음과 같이 설명한다. “디오니소스 페스티벌이라는 고대의식은 오늘날 아주 인기 있는 다중 접속 온라인 게임(Massively Multiplayer Online Games: MMOGs)과 비슷한 점이 있다. 무엇보다도 이러한 현대의 게임 참가자들은 서로 다른 등장인물이 되어 다른 플레이어들과 상호 작용하고, 특별한 목적을 달성하기 위해 노력한다. 그러한 게임에서는 종종 삶과 죽음의 결과가 있는 장면이 나오기도 한다.”⁵⁷⁾ 다시 말해 유희성의 측면에서 온라인 게임과 종교적 제의는 그 형식이나 내용에 있어 매우 큰 유사성을 보인다.

53) 한혜원, 『디지털 게임 스토리텔링』, 살림, 2005, p.23

54) 신화(myth)의 헬라스어 어원인 μῦθος는 일반적으로 알려진 전설과 같은 뜻 외에도 ‘이야기’ 혹은 ‘대화’와 같은 의미를 가지고 있다. 자세한 내용은 주석 66) 참조.

55) 캐롤린 핸들러 밀러, 『디지털미디어 스토리텔링』, 이연숙·변민주·김명신·이봉희·김윤경·박정희·김기현 옮김, 커뮤니케이션북스, 2006, p.12. 참조.

56) 한혜원, 『디지털 게임 스토리텔링』, 살림, 2005, pp.16~18. 참조.

57) 캐롤린 핸들러 밀러, 앞의 책, p.6.

서사와 유희성의 측면에서 게임과 신화의 결합을 설명할 수 있다고 하더라도, 이러한 설명에는 여전히 설명되어야 할 것이 남아 있다. 온라인 게임의 세계관 자체를 신화라 말할 수 있을 만큼 신화적 요소가 사용되고 있다고 말할 때, 사실상 온라인 게임의 세계관 그 자체가 신화라고 말할 수 있는 핵심적인 근거는 이야기로서의 신화가 갖고 있는 신화적 요소를 사용한다는 것이다. 그렇지만 신화적 요소들을 제 아무리 많이 사용한다고 하더라도 그 요소들의 합이 신화 자체가 될 수는 없으며, 더욱이 신화가 단지 오래된 판타지 소설은 아니기 때문이다. 신화를 단순한 허구적 상상력의 생산물쯤으로 보는 것은 신화에 대한 매우 조야한 이해일 뿐이다. 또한 종교적 제의와 놀이 그리고 신화를 하나의 연장선상에서 본다고 하더라도, 이 과정에서 변경되는 본질적 측면은 반드시 논의되어야 한다. 온라인 게임을 놀이라 규정한다면, 이것은 현상적으로 놀이가 온라인 공간으로 이전된다는 것을 의미한다. 그렇지만 온라인 게임은 디지털 컨버전스의 한 흐름이며, 놀이는 일종의 사회화 과정이고, 문화적 체험의 과정이다. 따라서 디지털 컨버전스의 한 흐름으로서의 온라인 게임을 놀이라 규정할 때 이것은 단순히 놀이가 디지털 공간으로 이전된다는 것만을 의미하는 것이 아니다. 오히려 이것은 이에 더하여 사회화 과정과 문화적 체험의 과정 또한 디지털화된다는 것도 의미한다. 이러한 의미에서 온라인 게임은 ‘놀이의 디지털화’를 뜻한다. 그렇지만 이렇게 이해된 ‘놀이의 디지털화’가 놀이의 특성, 즉 놀이가 고유의 고정된 법칙을 가지고 이에 따라서 고정된 시간과 공간 속에서 이루어진다는 점과 컴퓨터 게임이 프로그래밍된 구조 속에서 진행되는 컴퓨터 게임과의 속성 차원의 일치라는 점만을⁵⁸⁾ 뜻하는 것은 아니다. 왜냐하면 이러한 표층적 일치성이 발견될 수 있고, 설사 그것이 사실이라고 하더라도 이러한 일치성에서 사회적 과정과 문화적 체험의 과정이 그대로 이전되거나 동일시될 수 있다고 보기는 어렵기 때문이다. 온라인 게임이 규칙성과 시·공간성이라는 놀이의 속성을 동일하게 지니고 있기 때문에, 온라인 게임을 ‘디지털화된 놀이’라고 부를 수는 있겠지만, 실상 놀

58) 고 옥, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003, pp.82~89. 참조.

이 자체가 디지털화된다는 것은 본질적으로 놀이의 존재론적 의미와 기반이 전위(轉位)된다는 것을 뜻한다. 왜냐하면 놀이 자체가 존재하게 되는 디지털의 공간과 시간의 의미는 현실에 있어 그것들이 갖는 의미와는 다른 것이기 때문이다.⁵⁹⁾

같은 맥락에서 게임과 신화의 결합에 대해 좀 더 중점적으로 고찰해보아야만 할 것은, 이 결합이 사실 충돌해야 할 두 세계관의 결합을 내포하고 있다는 점이다. 디지털화는 인간 합리성의 극단의 방향 속에서 이루어져 온 것으로 이해되지만, 신화는 일반적으로 그 반대의 극, 말해 비합리성의 극단의 방향 속에서 이해되기 때문이다. 다시 말해 온라인 게임이 테크놀로지의 첨단으로서 디지털화를 기반으로 하는 이상 온라인 게임은 합리성의 세계에 속하며, 신화는 비합리성의 세계에 속한다. 이러한 의미에서 온라인 게임과 신화의 결합은 서로 다른 이질적 두 세계관의 하이브리드인 것이다. 그렇지만 만일 이렇게 양자가 갖는 서로 다른 방향만을 고수하게 되면, 이 둘의 결합은 결코 이해될 수 없다. 이 둘이 결합되는 것은 현상적인 측면에서 사실의 영역에 속하는 것이며, 이 현상은 이 둘이 결합되는 방향, 즉 디지털화의 흐름 속에서 이해될 수 있다. 온라인 게임은 디지털화의 과정 속에서 결과된 것이라는 점을 상기한다면, 이 결합의 이해에 있어 우선적으로 고찰되어야 할 것은 신화이다. 이 흐름의 비가역성을 전제한다면, 온라인 게임과 신화의 결합 속에서 신화는 디지털적 전환이라는 이해 속에 놓인다. 이 전환의 과정과 양상을 정확히 파악하기 위해서는 보다 근원적인 차원에서 접근해야 하며, 따라서 온라인 게임과 신화의 결합에 대한 이해는 신화의 본질적인 의미를 파악하는데서 출발해야 한다.

59) 놀이는 인간 문화의 한 현상이며, 이러한 의미에서 현재의 온라인 게임이 드러내는 ‘놀이의 디지털화’ 역시 기술과 문화의 컨버전스 현상으로 이해해 볼 수 있다. 온라인 게임 자체를 디지털 컨버전스의 한 현상으로 논의하는 것도 매우 의미 있는 연구가 될 것으로 생각된다. 그러나 본 연구는 현상적으로 가장 이질적인 두 극단, 즉 디지털 테크놀로지와 신화의 컨버전스를 이해하는 것을 지향하고 있기 때문에, 놀이의 디지털화에 대한 논의의 필요성만을 지적하는 것으로 한정한다.

제2 절 신화와 인간의 삶

일반적으로 mythos는 logos와 대비되는 것으로, logos 이전의 것(pre-logos)으로 이해된다. 따라서 통상적으로 logos의 길은 탈신화의 과정 속에서 마련되는 것으로 알려져 있다. 현재 우리의 디지털 시대는 바로 이 탈신화의 과정에서 이해될 수 있다. 다시 말해 디지털 시대는 현재라는 시점에서 logos의 극단이라 볼 수 있다. 그렇지만 이러한 탈신화화의 과정은 다른 측면에서 보자면 또 다른 의미를 내포한다. logos의 길이 mythos로부터 벗어남으로써 마련되는 것이라면, logos의 길은 mythos로부터 출발하는 것이 되며, 바로 이러한 의미에서 logos의 길은 mythos에서 예비된다고 볼 수 있다. 이를 고려한다면, logos의 길을 이해하는 것은 mythos에 대한 이해에서 출발해야 할 것이다.

신화에 대한 이해는 신화에 접근하는 방식들에 따라 다양하게 전개되어 왔다. 그렇지만 이러한 다양성을 이해하기 위해서도 다양한 이해들을 전반적인 방향성에 따라 분류할 필요가 있다. 우선적으로 고려해 볼 수 있는 방향성은 신화를 경험적·과학적 방향 속에서 접근하는 것이다. 이 방향에 있어 두 개의 커다란 물음이 존재한다. 신화는 경험적·과학적으로 이해될 수 있는 것인가? 그렇다면 어떠한 방식으로 이해될 수 있는 것인가? 전자의 물음 속에서 두 개의 답변이 가능하다. 하나는 신화가 경험-과학적으로 이해가 불가능하다는 것이며, 다른 하나는 경험-과학적으로 신화가 이해 가능하다는 것이다. 예를 들어 레비 브뤼엘에 따르면, 신화시대의 인간과 우리 시대의 인간 사이에는 어떠한 공통점도 없기 때문에, 이 둘 간에는 경험과 사유 형식 간의 어떠한 공통점도 존재하지 않는다. 따라서 이러한 견해에 따르면 신화에 대한 이해는 애초부터 불가능한 것이 된다. 이와는 달리 두 번째의 답변, 다시 말해 신화가 경험-과학적으로 이해될 수 있다는 견해는 하나의 전제 조건을 필요로 하며, 이것이 두 번째의 물음과 연관된다. 여기서 말하는 전제 조건이란 신화를 경험적·과학적으로 이해하기 위해서는 일종의 환원이 필요하다는 것이다. 때로 신화는 과학으로 환원되고, 때로 언어로 환원된다. 신화가 과학으로 환원될 때

신화적 사고와 과학적 사고 간의 근본적인 차이점은 없으며, 정도의 차이만 있을 뿐이다. 따라서 신화는 저급한 과학적 사고로 간주되고 치부될 뿐이다. 신화가 언어로 환원될 때, 신화는 언어의 결함으로 설명된다. 왜냐하면 신화적 표상에 상응하는 물리적 대상이 존재하지 않거나 동음이의어의 혼동 속에서 신화가 발생하기 때문이다. 예를 들어 노아의 방주와 유사한 데우칼리온과 피라의 신화는 사람(λαός)과 돌(λίθος)의 혼동에 기인한 것이다. 이러한 현상은 신화시대 인간의 미숙한 정신에 기인한 언어적 결함이며, 언어의 병이다. 막스 밀러에 따르면, 언어와 사고는 분리될 수 없기 때문에 언어의 병은 결국 사고의 병이며, 신화는 일종의 정신 병리학으로 이해된다. 프로이드의 정신분석학적 신화 이해도, 물론 그것이 신화를 언어로 환원시키지는 않지만, 마찬가지로 이러한 맥락에서 이해해 볼 수가 있다. 정신분석학적 이해에 있어 신화는 과학의 대상으로 환원되며, 이를 통해 신화는 과학적 방식으로 연구될 수 있고 경험적 검증이 가능한 정신 병리적 현상과 연관되기 때문이다. 그러나 신화를 경험적·과학적 방향 속에서 접근하는 이해들을 고찰할 때, 우리는 하이데거의 말을 떠올려볼 필요가 있다. 하이데거에 따르면, 올바름과 진리는 다르다. 예를 들어 시(詩)를 단어들의 조합으로 설명하는 것이 올바르기는 하지만, 그것이 시 자체의 본질을 밝히는 것은 아니다. 마찬가지로 특정한 경우와 현상을 경험적·과학적 접근 방식으로 설명할 수 있고, 이러한 설명이 올바른 것일 수도 있을 터이지만, 이러한 설명이 신화 자체 혹은 신화의 본질을 밝히는 것은 아니기 때문이다. 또한 경험적·과학적 방향은 본질적으로 logos적 차원에서 신화를 접근하는 방식이기도 하다. 신화의 본질과 그 기능 그 자체가 logos에 기초해 있는 것이 아니기 때문에 logos적 차원에서 이해되고 접근될 수 있는 것이 아니다. 신화에 대한 이해는 신화 자체를, 즉 신화의 본질적 의미를 밝혀내야만 진정으로 이루어질 수 있다. 더욱이 신화가 인간의 문화의 한 형태인 한, 신화의 본질적 의미는 신화적 사고와 그것이 갖는 사회적·문화적 생활에 있어서의 기능에서 구해져야 할 것이다.

이러한 이해의 방식은 신화 자체의 의미를 묻는 것이다. 신화 자체의 의미를 묻는다는 것은 다른 영역과의 혼동을 배제하는 신화의 한계를 설정하고, 이 한계 속에서

신화의 의미와 기능을 논의하는 일종의 비판적(kritisch) 과업인 것이다. 이러한 의미에서 신화를 그 자체의 의미와 그것의 사회적·문화적 기능 속에서 파악하는 이해의 방향을 ‘비판적’ 방향이라고 규정할 수 있다. 그렇지만 신화에 대한 비판적 이해가 신화 자체의 의미와 기능을 묻는다고 해서 레비 브뤼클과 같이 신화를 신화와는 다른 것과 절대적으로 분리하고, 그것이 이해 불가능한 것이라는 점을 입증하려는 것은 아니다. 오히려 이러한 이해의 방향은 신화 자체의 의미와 기능을 인간의 본질에 따라 해명하여 그것이 가지고 있는 고유의 인간학적 가치를 드러냄으로써 신화를 적극적으로 이해해 보려는 것이다.

따라서 비판적 방향에서 신화의 이해는 신화의 사회적·문화적 기능에 대한 고찰과 밀접하게 연관될 수밖에 없다. 신화에 대한 이러한 비판적 이해의 방향 속에서 우리가 특히 주목해야 할 신화 이론가들은 E. 카시러와 J. 캠벨을 들 수 있다. 물론 심리학적 신화 해석을 거부하는 카시러와 융의 심리학을 적극적으로 신화 해석에 있어 수용하는 캠벨 태도 사이의 극명한 차이점은 존재하지만, 다른 한편 이들은 공통적으로 신화가 갖는 사회적·문화적 기능이 우리의 현실 속에서도 여전히 의미 있는 가치를 제공해 주고 있다고 보고 있기 때문이다.

카시러에게 있어서도 캠벨에게 있어서도 신화는 인간의 ‘삶’과 매우 밀접한 연관 속에서 이해된다. 카시러에 따르면 신화 속에서 죽음은 생명의 유대와 통일 속에서 직관되고, 이러한 직관 속에서 죽음은 다른 생명 형태로의 변화로 이해된다. 다시 말해 한 생명은 죽음을 통해 모습을 바꿀 뿐이다. 이러한 변화는 생명의 공동체 속에서 가능해진다. 따라서 신화 세계 속에서 인간은 자신의 생명뿐 아니라 공동체도 유지하며, 인간은 낱알으로 존재하는 것이 아니라 모든 것과 공감적(sympathetic)으로 결속해 있다. 다시 말해 신화적 사고 속에서 이러한 공감을 통해 생명체들은 서로 독립적으로 존재하는 것이 아니라 하나의 유대라는 생명 사회를 이룬다. 이러한 신화적 사고의 특징을 카시러는 ‘pars pro toto(부분이 전체를 대변한다)’라는 관계의 원리를 통해 집약한다. 생명의 통일적 흐름 속에서 전체는 부분들 속에서 드러나며, 부분은 곧 전체이고, 전체로서 작동하며 기능한다. 이러한 관계의 원리라는 측면에

서 보자면, 개인의 존재는 더 이상 나누어지지 않는다는 의미가 아니라 전체와의 합일 속에서, 어떤 측면에서는 사회 속에서, 의미를 갖게 된다. 이러한 신화적 사고는 신화시대 속에서만 국한되는 것이 아니라 개인과 사회와의 관계가 유지되는데 있어 여전히 의미있는 기능을 수행한다.

카시러의 이러한 관점은 캠벨이 종종 사용했던 ‘Tat tvam asi(네가 그것이다)’라는 산스크리트어로 기술된 우파니샤드의 구절과도 매우 밀접하게 연관된다. 가끔 우리는 지하철 선로에 떨어진 사람을 구하려 그 사람과는 전혀 일면식도 없는 사람이 뛰어 드는 경우를 보곤 한다. 심지어 일본으로 유학을 간 한 유학생이 자신의 목숨을 버리면서까지 일본인을 구한 경우도 있다. 쇼펜하우어는 이처럼 생면부지의 사람이 위급한 상황에 처했을 때 망설임 없이 자신의 생명을 버리면서까지 그를 돕는 행위를 어떻게 이해할 수 있는지를 고민했고, 이러한 행위를 자신과 다른 존재의 동일시라는 전제 속에서 이해할 수 있다고 보았다. 이것은 ‘나’와 ‘타인’의 관계 맺음의 방식이며, 이 방식을 캠벨은 Tat tvam asi의 의미로 받아들인다. 물론 이 말은 종교적으로 아트만과 브라만의 동일시를 의미하지만, 이러한 종교형이상학적 의미 외에, 사회적으로 이 말은 개인과 타인 혹은 사회의 관계를 반영한다고 볼 수 있다. “‘네가 바로 그것이다!’ 그러나 이 ‘너’는 다른 존재들과 구분해서 스스로 애지중지하는 그런 개별적인 ‘너’가 아니다. 보다 깊은 ‘너’에 대한 인식으로 이르는 한 길은… 보는 자와 스스로를 동일시하는 것이다.”⁶⁰⁾ “대립자의 세계너머에는 보이지는 않지만 경험되는 통일성과 동질성이 우리 모두에게 있다.”⁶¹⁾ 캠벨에 있어 ‘네가 바로 그것이다’는 언명은 신화 속의 ‘영웅’ 개념과도 밀접하게 연관된다. 빌 모이어스와의 대담 속에서 캠벨은 ‘우리’가 한 생명의 두 측면으로서 서로 다른 둘이 아니라 ‘하나’이며, “우리의 진정한 실재는 모든 생명을 동일시하고 통합하는 데서 비롯”된다고 말한다. 그리고 영웅이란 자신의 물리적 삶을 바로 이것에 바친 존재이며, 위기의 순간에도 이를 끊임없이 실천하는 존재이다.⁶²⁾

60) 조셉 캠벨, 『네가 바로 그것이다』, 박경미 옮김, 해바라기, 2004, p.82.

61) 조셉 캠벨, 『신화와 인생』, 박중서 옮김, 갈라파고스, 2009, p.35.

따라서 신화 속에서의 영웅은 초월적 힘과 능력을 과시하는 존재가 아니라 바로 우리 자신이며, 이러한 의미에서 영웅은 신화 속에서만 혹은 블록버스터 속에서 허구적으로만 존재하는 것이 아니라 우리의 현실과 주변에 존재하는 존재자이다. 또한 신화 속의 영웅은 타인의 목숨을 많이 빼앗는 존재가 아닌 자신의 목숨을 버려서라도 타인의 목숨을 구하는 존재인 것이다. 이러한 견지에서 캠벨은 다음과 같이 말한다. “우리는 이제 영웅이 길에다 깔아놓은 실을 붙들고 따라가기만 하면 된다. 그러면, 알게 된다. 무서운 괴물이 있어야 하는 곳에서는 신을 만나게 되고, 남을 죽여야 하는 곳에서는 저 자신을 죽이게 되며, 외계로 나가야 하는 곳에서는 우리 존재의 중심으로 되돌아오게 되고, 외로워야 할 곳에서는 온 세상과 함께 하게 될 것임 을…….”⁶²⁾ 신화와 신화적 사고 속에서 인간은 개별적으로 그리고 파편적으로 살아 가지 않는다. 인간은 모든 것과 연관되어 있으며, 늘 이러한 연관 속에서만 존재할 수 있다. 이러한 연관은 공간적 인접성을 의미하지 않는다. — 어떤 의미에서는 디지털 공간과도 매우 유사하게도 — 모든 것이 연관되어 있는 이상 공간적 뭉과 가까움은 의미가 없기 때문이다. 생명적 유대와 공감적 결속 속에서 언제 어디서건 나의 행위는 그 어느 누구에게도 그 어느 것에도 전달될 수 있다.

따라서 신화의 세계 속에서 인간은 낱말로 존재하는 것이 아니다. 신화와 제의를 통해 인간은 늘 공동체 속에서 모두와 함께 지속적인 연관을 맺고 있다. 이것이 신화의 사회적·문화적 기능이다. 물론 신화가 본래 가지고 있던 우주론은 문화의 중심일 수는 없다. 그러나 카시러가 말하듯 신화의 우주론이 상실된다고 해서 신화가 갖는 인간학적 가치까지 상실되는 것은 아니다. 카시러와 캠벨이 보여주듯이 신화의 인간학적 가치, 즉 그것의 사회적이고 문화적인 기능은 여전히 우리의 삶의 영역에도 생생하고 유효하게 이루어지고 있다. 이러한 견지에서 본다면 신화를 박제화 하는 것이 아니라 그것의 인간학적 가치를 우리가 보존하고 향유할 때, 우리는

62) 조셉 캠벨·빌 모이어스 대담, 『신화의 힘』, 이윤기 옮김, 이플리오, 2004, pp.211~217. 참조

63) 같은 책, p.229.

보다 넓은 의미의 지평에서 삶을 영위할 수 있을 것이다.

제3절 게임에서 펼쳐지는 신화의 세계

최근 영화화된 미국의 옛 드라마 Star Trek에서 우주선 엔터프라이즈호의 대원들은 손목시계와 같은 통신 장치를 통해 공간 전송을 요청한다. ‘Beam me up’이라는 요청이 이 장치를 통해 전달되면 순식간에 공간이동이 이루어진다. 이 통신 장치는—물론 공간 이동 기능은 없지만—휴대전화로 현실화되며, 최근 우리나라의 한 기업에서 손목시계 휴대전화가 시판될 예정이다. Star Trek에서 손목시계와 같은 통신 장치는 공상과학 영화에서나 등장할 수 있는 꿈과 환상이었지만, 기술은 이 꿈과 환상을 현실화하였다. 이러한 현실화를 추동하는 기술의 전개 속에서 인간의 현실 영역은 지속적으로 확대되어 왔다. 피에르 레비(Pierre Levy)는 이러한 과정을 ‘인류의 도정’으로 간주한다. 그에 따르면 인간화의 과정은 잠재적이고 가상적으로 존재하던 것을 현실화함으로써 진행되며, 특히 디지털 테크놀로지를 통한 가상성의 구현은 현재 인류 도정의 극단이다. 왜냐하면 잠재적이고 가상적으로만 존재하던 것이 디지털 테크놀로지를 통해 본격적으로 구현될 수 있었기 때문이다. 이러한 의미에서 피에르 레비는 디지털 기술의 발달과 그에 따른 문화의 디지털화 현상은 오랫동안 진행되어 온 인류의 인간화 과정의 최근 단계라고 말한다.⁶⁴⁾

디지털 테크놀로지의 전개 속에서 인간에게는 새로이 확대된 현실 영역이 주어지고 있고, 이로부터 문화의 지형 또한 변화되고 있다. 그러나 이러한 문화 지형의 변화가 인간 문화 세계의 양적 확장만을 의미하는 것은 아니다. 오히려 이 지형의 변화는 인간 문화 세계가 새롭게 재편되고 있다는 것을 의미한다. 왜냐하면 더 이상 문화 속에서 디지털 테크놀로지가 규정될 수 없는 듯 보이기 때문이다. 인간 문화 세계의 전개와 디지털 테크놀로지의 발생 간의 관계와는 무관하게, 현 시점에서 인

64) 피에르 레비, 『사이버문화』, 김동윤·조준형 옮김, 문예출판사, 1997, pp.10~11.
참조/한혜원, 『디지털 게임 스토리텔링』, 살림, 2005, p.24. 참조

간 문화는 디지털 테크놀로지의 전개 속에서 규정된다. 다시 말해 인간의 문화는 디지털 테크놀로지에 의해 정의되고 이해됨으로써 재편되고, 피에르 레비의 말처럼 문화는 디지털화되는 것이다.

디지털 테크놀로지의 전개 과정에서 발생하게 되는 디지털 컨버전스에 있어 반드시 수행되어야 할 선결조건은 콘텐츠의 디지털화이다. 디지털 테크놀로지를 통해 인간 문화가 새롭게 재편된다는 관점에서 보면, 디지털 컨버전스에 있어 선결되어야 할 콘텐츠의 디지털화 대상이 바로 ‘문화’인 것이다. 신화가 인간 문화의 가장 오래된 형식임을 감안한다면, 게임과 신화의 조우(遭遇)는 문화의 디지털화 현상으로 설명될 수 있을 것이다. 게임과 신화의 조우는 단순한 결합이 아니라, 디지털 기술의 최전선에 서 있는 게임 속에서 첨단 디지털 기술들과 신화라는 인간의 가장 오래된 문화의 형태가 컨버전스되고 있는 것이다. 피에르 레비의 말처럼 “가상(Virtuality)은 현존 질서를 유일한 현실로 받아들이기를 거부하는 인류가 상상력을 통해 탐구하는 자유의 영토이다. 인류는 항상 자신에게 주어진 세계에 만족하지 않고 보다 잘 이해할 수 있고, 보다 정의로우며, 보다 멋있고 사리에 맞는 ‘또 다른 세계’를 찾아왔다. 인류사는 현실에서 잠재적 가상적으로 존재하던 것들이 하나씩 실제로 구현되는 과정이었다. 디지털 테크놀로지의 발달로 나타난 ‘가상현실’은 이와 같은 가상을 거의 현실의 이미지와 유사하게 구현해낸 인류사적 진보의 결과물이다.”⁶⁵⁾ 이러한 디지털화 속에서 인간의 상상은 단지 상상이 되는 것이 아니라 현실의 일원이 되는 것이다. 더 이상 상상은 현실과 대척점에서 있는 것이 아니다. 그리고 또한 “이야기 기술의 발전이라는 측면에서 온라인 게임은 일시적, 시류적 현상이 아니라, 영원히 현실에 만족하지 못하고 허구적 상상력을 통해 또 다른 세계, 더 나은 대안적 세계를 꿈꾸어온 인류의 오랜 정신적 진화의 결과물”⁶⁶⁾인 것이다.

디지털 테크놀로지가 인류사적 진보이고, 이 진보의 지향점이 인간의 현실 영역

65) 이인화, 『한국형 디지털 스토리텔링』, 살림, 2005, p.12/피에르 레비, 『사이버문화』, 김동윤·조준형 옮김, 문예출판사, 1997, pp.27~31.

66) 이인화, 앞의 책, p.121.

의 확장이라면, 현실과 대척점에 있는 현실적이지 않은 것들을—이것들을 판타지라 부르던, 환상이나 공상이라 부르던, 가상이라 부르던, 혹은 신화라 부르던 간에—끊임없이 현실화시켜 현실의 영역 속에 끌어들이는 것이야 말로 기술 전개의 극단으로서의 디지털 테크놀로지의 임무라 볼 수 있을 것이다. 우리는 이러한 과정 속에서 판타지에 열광하는 하나의 이유를 이해할 수 있다. 현실적이지 않은 것들, 즉 환상, 공상, 가상 그리고 신화는 단지 비현실적인 것이 아니라 ‘아직 현실화되지 않은 것’으로, 따라서 어떤 의미에서는 인류가 최후로 정복해야 할 대상이자 영역으로 이해된다. 그리고 바로 이 영역은 산업의 측면에서는 블루오션이다.

신화에 대한 열광을 아직 현실화되지 않은 것을 현실의 영역으로 이전하는 것으로 이해하는 것은 기술과 인류 진보의 관점에서 바라보는 신화의 이해에 기초한다. 그렇지만 이것은 신화 자체에 대한 이해를 포함하지 않는다. 우리가 신화 자체에 대한 이해에 기초하여, 다시 말해 신화 혹은 신화적 사고가 가지고 있는 본질적 기능에 주목한다면, 판타지와 신화에 열광하는 또 다른 이유를 이해해볼 수 있을 것이다. 그것은 바로 신화와 신화적 사고가 내포하고 있는 사회적·문화적 기능이다. 신화 세계에 있어 시원 혹은 시초(ἀρχή)의 의미는 고대 자연철학 이후로 그것이 갖게 된 뜻과는 다르다. 고대 그리스의 자연철학 이래로 ἀρχή는 실체적 원인이자 제1원리로서 단지 시간적 의미에 한정된 것은 아니었다. 오히려 그것은 시간적 의미를 넘어 지속되고 불변하는 것이다. 그러나 신화 세계 속에서 ἀρχή는 늘 변화되는 것이었다. 다시 말해 신화와 신화적 사고 속에서 ἀρχή는 다른 것들로 대체되거나 교체됨으로써 늘 변경되고 변화되는 것으로 이해된다. 예를 들어 한 생명체의 죽음은 그 자체로 그 존재 자체의 소멸을 의미하는 것이 아니라 단지 그 모습을 탈바꿈(metamorphosis)함으로써 존재를 지속해 나가는 것이다. 예를 들어, 토텐(totem)의 숭배는 미개하고 저급한 자연 이해에서 유래하는 것이 아니라 ἀρχή의 탈바꿈 속에서 맺게 되는 생명의 유대감에서 유래하는 것이다. 이러한 생명의 유대라는 감정을 통해 개인들은 그 자신을 공동체의 생명과 일치시킴으로써 개인의 생명을 유지하려 한다. 이러한 개인들의 욕구가 만족되는 것은 제의(祭儀) 속에서이다. “제의들에서 개인들은 융합

하여 한 형상을 이루어 분별할 수 없는 하나의 전체가 된다.”⁶⁷⁾ 그렇지만 제의 속에서 이렇게 하나의 전체가 된다는 것이 개인의 소멸을 의미하지는 않는다. 여기서 다시 *pars pro toto*와 *Tat tvam asi*의 의미를 떠올릴 필요가 있다. 개인들이 하나의 전체로 융합되는 것은 개인이 가지고 있는 고유의 의미성을 박탈당하고, 그저 개체적 의미가 전혀 없는 부품으로서 전체에 귀속되는 것이 아니라, 개인은 전체를 대표함으로써 분별할 수 없는 하나의 전체가 되는 것이다. 신화에 있어 개인의 고백이 없는 까닭은 바로 이러한 점에서 이해될 수 있다. 개인의 자기 인식은 전체에 대한 이해 속에서 이루어지며, 따라서 전체에 대한 것은 실질적으로 자신의 고백이 된다. 이러한 의미에서 신화는 개인들의 생명뿐 아니라 공동체를 유지하는 사회적 기능을 담당하는 것이다.

신화와 신화적 사고가 보여주는 연속적 세계와 공동체성은 근대의 철학적 사유가 등장함으로써 그 의미를 전격적으로 상실하게 된다. 근대 철학의 사유 속에서 신화와 신화적 사고가 보여주는 공동체성은 인식의 대상이 될 수 없으며, 등질적 공간의 분할 속에서 연속된 세계는 낱낱으로 나뉘어야 했기 때문이다. 하이데거에 따르면 이러한 근대 특유의 주관/객관의 양극화에 현대기술의 본질이 근거해 있으며, 현대 기술 속에서 모든 현실적인 것은 부품으로 탈은폐된다. 이 탈은폐에 있어 인간 또한 자기성이 탈취되어 부품으로 전락됨으로써, 자신의 고유한 의미를 상실하게 된다. 미국의 사회학자이자 교육학자였던 닐 포스트먼도 이와 같은 의미에서 인간이 꺾게 되는 인간성 상실을 설명한다. 그에 따르면 현재 인간 세계는 테크노폴리라는 전체주의적 기술주의 문화에 도달해 있으며, 이 문화 속에서 단순성·명확성·효율성이라는 기술적 규준은 인간을 포함한 모든 것에 강요된다. 이러한 강요 속에서 인간의 활동은 전체의 맥락 속에 존립하는 것이 아니라 이 맥락에서 떨어져 나와 파편적으로 존립하게 되는 것이다.⁶⁸⁾ 인간은 생산의 영역 속에서 자기 자신의 생산물과 괴

67) E. Cassirer, *The Myth of the State*, DOUBLEDAY & COMPANY, INC., GARDEN CITY, N.Y. 1955, p.45.

68) 닐 포스트먼, 『테크노폴리』, 김 균 옮김, 궁리, 2005. 참조.

리됨으로써 소외를 경험하며, 사회와 자신의 괴리 속에서 소외를 경험하게 된다. 이러한 의미에서 인간 소외는 단순한 개인의 문제가 아니라 사회의 병리현상으로 이해된다. 사회 병리현상으로서의 인간 소외는 전체로부터 단순히 이탈된 개인들이 겪게 되는 사건만을 의미하지는 않는다. 현대 기술의 전개 속에서 전체를 등질적 공간 나눌 수 있고, 따라서 전체는 등질적 부분들의 집합 개념으로 이해된다. 이러한 집합으로서의 전체는 인간이 그 자신을 끊임없이 의탁하는 공동체로서의 의미를 갖지 않는다. 인간이 자신을 의탁함으로써 자신의 자기성을 파악하고 확보하는 토대로서의 공동체 해체 속에서 부품화되고 파편화된 인간은 자신을 비추어 그 자신을 인식할 수 있는 근본적인 지지대를 상실하게 된다. 따라서 인간 소외는 서로 엮인 이중의 문제이며, 인간이 자기 자신을 인식하려는 욕구 자체가 상실되지 않는 한, 인간은 자기 자신에 대한 인식을 위해 끊임없이 이 토대의 회복을 욕구하게 된다. 이러한 의미에서 소외와 인간성 상실의 문제는 인간으로 하여금 연속성과 공동체성 회복이라는 욕구를 자아내고, 바로 이러한 욕구에서 판타지와 신화에 대한 열광의 또 다른 이유를 이해해볼 수 있다.

아직 현실화되지 않은 것에 대한 정복의 욕망과 상실된 인간성을 회복하고자 하는 인간의 욕망은 게임 속에서 상품화되고, 이 욕망의 상품화 속에서 게임과 신화는 결합한다. 그렇지만 욕망의 상품화가 곧 욕망의 충족을 함축하지는 않는다. 욕망의 충족 정도는 아마도 이러한 결합이 어떻게 이루어지느냐에 따라 결정될 것이다. 예를 들어 게임이 신화와 결합됨으로써 인간이 현실화되지 않은 것의 현실화를 경험할 수 있고, 이렇게 결합된 게임을 통해 인간은 상실된 인간성을 회복하고자 하는 자신의 욕구를 충족시킬 수 있으리라 기대된다면, 인간은 게임이라는 상품의 자발적이고 적극적인 수요자가 될 수 있을 것이다. 왜냐하면 만일 게임 속에서 이러한 현실화가 가능해지고, 게임 속에서 신화의 본질적인 의미와 기능이 구현됨으로써 소외된 현실을 벗어날 수 있다면, 인간은 게임을 통해 보다 쉽고 즐겁게 현실화에 대한 경험과 인간성 회복의 욕구를 충족시킬 수 있을 것이기 때문이다. 그러나 게임 속에서 디지털화되어 현실적으로 구현된 신화가 정작 그 본래의 의미와는 다르게

왜곡된 것이거나 신화적 사고와 철저히 괴리되어 그 본래의 사회적 기능을 구현하지 못한 것이라면, 인간의 욕구 충족에 대한 갈증은 새로운 상실감 속에서 증폭될 것이다. 이러한 예상을 감안한다면, 신화 혹은 판타지가 실제로 구현되는 양상을 살펴볼 필요가 있다.

게임 속에서의 신화의 구현은 디지털 스토리텔링을 통해 이루어진다. 디지털 스토리텔링에서 주목하는 부분은 이야기로서의 신화(mythology)⁶⁹⁾의 줄거리와 등장인물들이다. 사실 스토리텔링에서 이야기로서의 신화(mythology)가 주목받을 수밖에 없는 이유는 그 명칭들 속에서도 이해해 볼 수 있다. mythology는 myth와 logos, 즉 이야기(myth)와 말하기(logos)의 결합어이며, storytelling도 이야기(story)와 말하기(telling)의 결합어이기 때문이다. 이렇게 보면, storytelling의 어원은 바로 mythology이다. 디지털 스토리텔링도 역시 이러한 기반위에서 있다. “디지털 스토리텔링이란 디지털 기술을 매체 환경 또는 표현 수단으로 수용하여 이루어지는 스토리텔링”⁷⁰⁾이다. 그러나 디지

69) mythology는 본래 헬라스어 μυθολογία에서 나온 말이다. LEDDELL & SCOTT 판 헬라스어 사전에 따르면, μυθολογία는 그 자체로 ‘a legend, story, tale’의 의미도 있지만, ‘a telling of mythic legends’와 같은 합성어로서의 의미도 갖는다. 이와 같은 합성 방식에 따라 예를 들어 μυθολόγος는 ‘a teller of legends’의 뜻을 갖는다. 이러한 합성어들의 의미에서 볼 때, μυθός는 이야기와 전설에 해당한다. 이에 기인하여 myth와 mythology는—물론 mythology는 현재 신화학이라는 의미도 갖지만—일반적으로 구분되지 않고 사용된다. 다시 말해 myth도 mythology도 모두 ‘신화’로 번역된다. 물론 μυθός가 이야기나 전설이라는 뜻을 가지고 있는 것은 사실이지만, μυθός의 뜻을 이야기나 전설에 한정시킬 수는 없다. μυθός는 이 외에도 counsel, advice, order, the subject of speech, a resolve, purpose, design, plan 등의 뜻도 갖기 때문이다. 이러한 점을 고려한다면, mythology는 μυθός의 의미를 이야기 혹은 전설과 같은 뜻으로 한정하여 사용하는 것으로 이해된다. 따라서 필자는 μυθός가 ‘신화’로 번역되기에, 이 둘을 구분하여 mythology를 ‘이야기로서의 신화’라는 용어를 사용한다. 한편 문학 평론가 임병희는 「로고스의 영토, 미토스의 지배」라는 글에서 신화를 “본풀이”라는 우리말과 연관시킨다. 국어사전에 따르면, ‘본풀이’란 본을 풀다는 뜻으로 신의 일대기나 곳에서 제의(祭儀)를 받는 신에 대한 해설인 동시에 신이 내리기를 비는 노래를 의미하는데, 이러한 의미에 따르면, 우리말 ‘본풀이’는 mythology에 해당한다고 볼 수 있다.

텔 스토리텔링이 단순히 디지털 정보 기술이 매개된 스토리텔링으로만 이해되기는 어렵다. “거시적인 관점에서 볼 때 디지털 스토리텔링은 인류가 현존 질서를 유일한 현실로 받아들이기를 거부하고 이야기 예술을 통해 새로운 자유의 영토를 탐구해 온 오랜 노력의 결과물이다. 인류는 항상 자신에게 주어진 세계에 만족하지 않고 보다 잘 이해할 수 있고, 보다 정의로우며, 보다 멋있고 사리에 맞는 ‘또 다른 세계’를 찾아왔다. 이 같은 추구 때문에 무수한 이야기꾼들이 자신의 이야기로 또 다른 세계의 허구적인 구성틀(Fictional Framework)들을 만들어 냈다. 서사와 이미지, 동영상과 상호 작용성이 통합되어 완벽한 몰입의 허구적 구성틀을 창출하는 디지털 스토리텔링이야말로 인류가 소망하던 꿈의 이야기 기술이라고 말할 수 있다.”⁷¹⁾ 따라서 허구적 공간과 이 공간 속에서 특징적인 캐릭터를 구축하는 것은 디지털 스토리텔링에서 핵심 요소이며, 바로 이러한 이야기의 소스를 제공한다는 의미에서 신화는 디지털 스토리텔링에서 주목받는 것이다.

송정란에 따르면 오늘날 콘텐츠의 소스로서 신화가 주목받는 이유는 세 가지로 요약된다. 첫째, “수용과정에서 이미 검증된 이야기이기에 실패할 확률이 적다는 점” 둘째, “각 민족의 유사 신화에서 보는 바와 같이 인류의 보편적 욕망이나 가치관이 반영되어 있기에 이야기적 가치가 높다는 점”, 셋째, “신화의 속성이 비합리적이고 허구적이기 때문에 이를 원형으로 삼아 다양한 창조적 변형이 가능하다는 점”이다.⁷²⁾ 콘텐츠 기획자와 개발자들이 신화에 관심을 갖게 되는 것은 바로 이러한 까닭이다. 이러한 관심 속에서 신화는 콘텐츠의 소스로서 규정된다. “신화는 심원한 원형적 의미를 다층적으로 함유하고 있는 스토리 양식으로 콘텐츠 소스로서 큰 가치를 지니고 있다.”⁷³⁾

디지털 스토리텔링 속에서 신화는 콘텐츠의 소스이며, 다양한 창조적 변형 과정

70) 고 욱, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003, p.14.

71) 같은 책, p.15.

72) 송정란, 「스토리텔링으로서의 인도신화」, 『인도연구』 제12권 2호, 2007, p.118. 참조.

73) 신동훈, 「21세기 구비문학의 한 방향」, 『한국고전연구』, 2007, p.73.

을 거쳐 콘텐츠로서 디지털화된다. 그리고 다양한 창조적 변형은 단일한 신화에만 적용되는 것이 아니라 다양한 신화들의 결합을 가능하게 한다. 예를 들어 「길드워」와 같은 온라인 게임 속에서 여러 신화의 상징들과 이야기들이 재창조되어 스토리로 구현되기도 한다.⁷⁴⁾ 다시 말해 디지털 스토리텔링에 있어 신화는 콘텐츠화 되기 위해 그 구조와 소재들이 선택되고 변형될 수 있는 것이며, 이렇게 선택되고 변형됨으로써 새로이 창조될 수도 있는 것이 된다. 이러한 신화의 변형과 창조의 가능성은 디지털 혹은 디지털화의 근본적인 의미에서 이해되고 찾아질 수 있다.

디지털 혹은 디지털화는 단순히 현상적인 기술적 의미, 특히 획기적인 대용량의 전송 기술과 같은 의미와 방식만을 뜻하는 것은 아니다. 이러한 기술적 의미가 가능하기 위해서라도 디지털 혹은 디지털화는 일종의 사고방식을 견지해야만 한다. 즉 어떠한 것도 맥락과 무관하게 분리되고 고립될 수 있다는 사고가 전제될 때에만 최소한 기술적 의미도 가능해 질 수 있다. 이러한 사고 속에 신화도 통일적 맥락과 무관하게 낱말로 분해되고, 분해된 것들 간의 조합을 통해 새로운 신화로 변형되고 창조될 수 있는 것으로 간주된다. 그리고 이러한 방식으로 신화는 분해되고 재결합되고 새롭게 합성됨으로써 콘텐츠화 된다. 기존의, 특히 디지털 스토리텔링의 관점에서 신화와 기술의 디지털 컨버전스를 설명할 수 있는 단초는 바로 이 지점이다. 물론 현재의 게임 형태를 설명할 때 이러한 방식의 결합은 효과적이고 유용할 수도 있을 것이겠지만, 게임 속에서 진행되고 있는 신화와 기술의 디지털 컨버전스를 근본적으로 설명할 수는 없다고 보인다.

그 까닭은 우선 신화 고유의 인간학적 가치에서 찾아볼 수 있다. 신화의 공간상은 등질적으로 구분될 수 있는 기하학적 공간상과는 달라서 그것을 임의적으로 분해하거나 떼어낼 수 없는 것이다. 따라서 디지털 콘텐츠를 통해 신화의 재창조가 일어날 경우 신화 고유의 인간학적 가치를 보전해 낼 수 있다고 보기는 어렵다. 두 번째로 인간학적 가치는 문화 전반의 맥락 속에서 구축될 수 있는 것이지 임의적으로 생

74) 이정엽, 『디지털 게임, 상상력의 새로운 영토』, 살림, 2005, pp.36~37. 참조.

산해 낼 수 없기 때문에, 설사 신화소들이나 여러 신화적 모티브들을 결합하여 새로운 신화를 창조한다고 하더라도, 그것이 신화 고유의 인간학적 가치를 담지하거나 구축할 수 있다고 보기도 어렵다. 세 번째로 진정한 신화는 본래 임의적으로 만들어 낼 수 없는 것이어서, 새롭게 창조된 신화는 진정한 신화일 수 없기 때문이다. 오히려 그것은 디지털 기술로 만들어진 ‘기술적 신화’일 뿐이다.

이러한 점들을 고려한다면, 게임 속에서 펼쳐지는 신화에 대한 설명들은 본래적 신화와 게임의 관계를 모색한다기보다는 기술화된 신화와 게임의 관계를 해명할 뿐이다. 만일 게임 속에서의 신화와 기술의 디지털 컨버전스가 이러한 방식으로 신화의 본래적 의미와 기능을 도외시하고 단지 그것을 분해하고 재결합하여 디지털 콘텐츠화하는 것에만 머문다면, 현재의 신화와 게임의 결합은 인간의 근원적이고 실존적인 욕망을 만족시키는 것이 아니라, 신화가 갖는 인간학적 가치의 기반을 붕괴 시킴으로써 오히려 인간의 근원적이고 실존적 욕망을 증폭시킬 가능성이 높다고 보인다. 이렇게 본다면 신화를 단지 디지털 콘텐츠의 대상으로만 간주하는 설명적 틀을 벗어나 그 본래의 의미와 가치를 구현하는 방향에서 게임 내의 디지털 컨버전스를 설명하는 새로운 설명적 틀을 모색해 볼 필요가 있다.

제4절 디지털 컨버전스 시대의 신화와 인간: 그 역할과 의미

디지털화의 과정은 특정한 영역에서만 이루어지는 현상은 아니다. 디지털화는 인간 사회의 전반에서 이루어지는 흐름이며, 이 흐름은 인간의 전 삶을 변화시켜 가고 있다. 디지털화는 아직 실현되지 않은 것들을 실현시킴으로써 인간 욕망의 한계를 확장시킨다. 그리고 이 욕망의 확장 속에서 인간은 자신의 영역 또한 확장하고 있다. 그렇지만 이러한 과정에 대해서 암울한 진단과 전망 또한 제기되고 있다. “최첨단의 기술과 문명의 성취를 보여주는 디지털 시대에서 인간은 사물화되어 가고 기능화 되어 가는 속에서 인간으로서의 고유의 존재의 자리와 인간성을 상실한 채, 대지는 거세되고, 부활하는 탄성을 잃고, 계절의 질서가 와해되고 있다. 진지하게 사고

하는 모든 인간들은 21세기의 임박한 미래에 지구 전체에 닥칠 전면적인 위기를 인식한다.”⁷⁵⁾ 이러한 진단과 전망이 가능한 까닭은, 보들리야르에게서도 볼 수 있듯, 우선 디지털화의 과정 속에서 가상과 현실이 점점 구분되지 않게 됨으로써 인간은 자신의 본래 터전으로 삼았던 대지를 점차 상실하게 되고, 이로써 인간은 자신의 고유한 터전이 어떤 것인지에 대한 혼란에 빠지게 되었기 때문이다. 또한 전체가 무차별적으로 쪼개짐과 동시에 모든 영역과 공간의 경계가 사라짐으로써 인간은 전체성 뿐만 아니라 개별성도 상실하게 되기 때문이다. 개별성의 상실 속에서 인간은 자기 상실을 경험하며, 전체성의 상실 속에서 자기 상실의 극복 가능성도 상실하게 된다. 이것들은 일종의 정신 병리적 현상으로 이해되며, 이미 앞에서도 언급되었듯이, 사회적 차원에서 발생하는 병리적 현상이라는 의미에서 사회 병리적 현상이라는 이름으로 명명된다.

이러한 상황 속에서 주목할 만한 현상은 최근 신화의 가치가 재발견되고 있다는 것이다. 인간의 마음의 병을 다루는 인문학적 치료의 한 방안으로 신화의 활용 방안이 모색되고 있기 때문이다. 물론 이러한 모색에 있어 신화는 주로 ‘이야기’라는 측면에서 다루어진다는 한계를 가지고 있기는 하지만, 이러한 구체적인 활용 방안과는 별개로 인문학적 치료의 한 영역으로서 신화의 가치와 기능이 모색된다는 것 자체는 사회 병리적 현상에 대한 신화의 치유 기능을 인정한다는 것을 의미하기도 한다. 그렇지만 신화 특유의 치유 기능이 밝혀지고 그것이 적절하게 적용되려면, 신화가 이야기로서 전달하는 낱말의 내용들에만 초점을 맞추고 그것을 활용하는 것이 아니라 신화 자체가 갖는 기능에 초점을 맞추고 그 활용 방안을 모색해야 할 것이다. 다시 말해 신화가 단지 ‘옛 이야기’일 뿐은 아니라는 점을 인식한다면, 신화가 이야기하는 내용 자체에만 머무는 것이 아니라 그것을 기초하고 있는 신화적 사고에 주목해야 한다. 이야기로서의 신화 속에서 드러나는 신화적 사고는 인간이 하나의 개별적 존재가 아니라 전체 속에서 비로소 존립할 수 있는 존재임을 보여준다.

75) 김 한, 「인간성 회복 전략으로서의 디지털 시대의 신화와 드라마 읽기」, 『고전 르네상스 영문학』 제17권 1호, p.82.

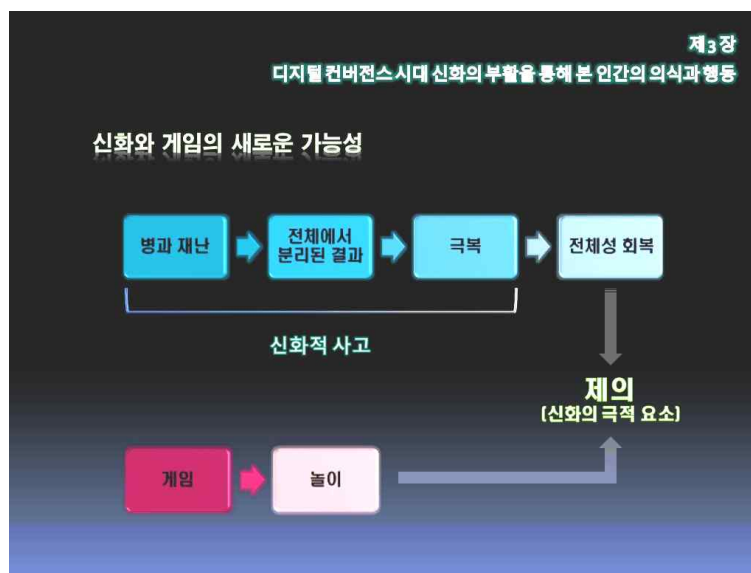
이 사고 속에서 인간은 홀로 존재하지 않는다. 인간은 사회와 세계, 더 나아가 우주와 하나의 생명적 유대 속에서 그리고 공감적 결속 속에서 하나의 전체를 이룬다. 이러한 유대와 결속은 언어 속에도 그대로 투영되어 있다. “성(聖)을 뜻하는 holy는 앵글로색슨어의 hal이 어근인데, 이 말은 ‘건강한’, ‘온전한’ 혹은 ‘전체의’ 의미를 지니고 있다. 동일한 어근에서 나온 hale이란 단어도 ‘강건한’이란 의미를 지닌 것으로 짐작된다. 또 온전함 혹은 전체성을 뜻하는 영어의 whole이란 단어가 그리스어 heil과 친족관계를 가지고 있으며, 독일어의 heilen이란 동사로 남아 병을 치료한다는 의미가 되었다. 이렇게 보면, healthy, heal, hale, holy, whole 등은 모두 동일한 의미를 내포하고 있음을 알 수 있다. 즉 고대의 인간들은 병이나 재난의 원인을 성 혹은 완전성(전체성)에서 분리된 결과라고 보고 있다.”⁷⁶⁾ 이와 같은 유대와 결속의 투영 속에서 신화의 치유적 기능을 가늠해 볼 수 있을 것이다. 왜냐하면 신화적 사고 속에서의 생명적 유대와 공감적 결속은 분리로부터 결과하는 병의 치료책이며, 현대 기술 사회 속에서 발생하는 인간의 자기 상실이라는 사회 병리적 현상도 디지털화의 과정 속에서 전체와의 분리가 전면적으로 진행됨으로써 결과되기 때문이다.

이렇게 본다면, 최근 아동용 도서부터 성인용 도서에 이르기까지 다양한 신화 관련 도서가 급증하는 것도 일회적이거나 특이한 상황으로 보기는 어려울 것으로 보인다. 물론 현대인들의 신화에 대한 탐닉이 지나간 것에 대한 단순한 개인적 향수로 이해될지도 모르며 이해 될 수도 있겠지만, 이는 다른 한편으로 현실적 상황에 대한 대안을 모색하는 현대인들의 의지적이며 일반화된 현상으로, 다시 말해 인간의 근원적이고 실존적인 욕망의 현상으로 이해할 필요가 있다. 왜냐하면 신화에 대한 관심은 이미 개인적 취미의 차원을 넘어 사회적 차원으로 전면화 되었고, 의료 차원에서 사회 병리적 현상에 대한 그것의 활용가능성이 인정되고 있기 때문이다. 또한 게임도 질병의 치료 방식으로서의 활용 가능성이 모색되고 있다는 점을 감안한다면,

76) 이은봉, 「성과 속은 무엇인가? M. 엘리아테의 『성과 속』, 『성과 속』(M. 엘리아테 지음/이은봉 옮김) 도서출판 한길사 1998, p.22./이민용, 「인문학의 치유적 활용과 스토리텔링」, 『독일언어문학』 제41집, p.145. 참조.

게임과 신화의 결합도 개인들의 취미가 아닌 사회적 차원에서 그리고 치유의 차원에서 고찰해 볼 필요가 있다.

(그림 4-2) 신화와 게임의 새로운 가능성



사실 치유의 차원에서 게임과 신화가 결합될 수 있는 가능성은 이것들의 기원적 측면에서도 찾아질 수 있다. 디지털 스토리텔링 전문가들이 말하듯 게임은 놀이이며, 놀이의 역사 속에서 제의와 연관된다. 다시 말하면 게임은 제의를 그 기원으로 갖는 것이다. 이러한 의미에서 보면 캐롤린 핸들러 밀러가 고대 디오니소스 축제의 식과 현재의 다중 접속 온라인 게임(Massively Multiplayer Online Games: MMOGs)의 유사성을 지적하는 것은 그리 놀라운 것은 아니다. 왜냐하면 게임은 근원적으로 그 기원을 제의에 두고 있기 때문이다. 다른 한 편 신화 또한 제의와 떼려야 뗄 수 없는 관계를 맺고 있다. 어떤 의미에서 신화는 제의에 대한 설명이기도 하거니와 신화의 시대에 있어 “개인들의 깊고 열렬한 욕구는 그들 자신을 공동체의 삶과 자연의 삶과 일치시키는 것이며, 제의는 신화의 극적 요소이기도 하다. 이 욕구는 종교

적 제의들 속에서 충족된다. 여기서 개인들은 하나의 형태로—하나의 구별될 수 없는 전체로—녹아든다.”⁷⁷⁾ 그리고, 앞서 언급했듯이, 이러한 개인들과 공동체의 유대와 결속에서 어원적으로 ‘치료’의 개념이 파생된다. 고대의 인간들이 질병이나 재난을 전체에서의 분리에서 보았고, 이 분리에서 전체로의 통합은 제의를 통해 이루어졌다.

게임의 기원을 제의에서 찾는 것은 제의가 일종의 놀이라는 것을 뜻하며, 놀이로서의 제의를 통해 전체로 통합됨으로써 질병이나 재난을 치유한다는 점에서 제의는 놀이치료에 해당하는 것이다. 이렇게 본다면, 그 기원들 간의 관계 속에서 게임은 놀이치료의 기능을 그 자체 속에 은닉하고 있는 셈이다. 또한 제의는 신화의 극적 요소로서 신화 고유의 기능을 대표하는 것이라는 점에서, 게임은 그 기원상 신화와 연관될 수밖에 없는 셈이기도 하다. 다시 말해 게임과 신화는 이 둘의 결합에 대한 기존의 해석처럼 놀이의 차원에서만 연관을 맺는 것이 아니다. 오히려 이 둘은 그 본질적 의미에 있어 그리고 놀이의 근본적 의미에 있어 치유적 차원 내에서 내재적으로 깊은 연관을 맺고 있는 것이다. 이와 같이 본다면, 신화와 게임의 결합은 예상치 못한 것이 새롭게 등장하게 된 것이 아닐 뿐만 아니라 이종 간의 하이브리드적 결합도 아닌 것이다. 따라서 이 둘의 결합을 이종 간의 하이브리드로 보는 것은 신화뿐만 아니라 게임에 대한 올바른 이해 방식이 될 수 없다.

산업적인 측면에서 그리고 게임을 즐기는 유저의 측면에서도 게임이 제공할 수 있는 단순한 즐거움의 차원으로서의 유희성은 여전히 가장 강조되는 항목이지만, 최근에 보이는 경향들 중에서는 게임이 갖는 치유 기능이 이전과 달리 새롭게 조명되고 모색되고 있다. 예를 들어 SONY사의 Eyetoy라는 게임은 실제 재활 훈련에 활용됨으로써 가상 치료라는 장을 열어 놓았다. 게임이 유희의 영역에 국한되지 않고 질병 치료의 영역으로까지 확대된 것이다.

77) E. Cassirer, *The Myth of the State*, DOUBLEDAY & COMPANY, INC., GARDEN CITY, N.Y. 1955, p.45.

〔그림 4-3〕 신체 재활 치료 요법의 예:

이라크 전쟁 상이용사가 SONY의 Eyetoy게임을 통해 신체 재활 치료를 하고 있음⁷⁸⁾



물론 이 예는 신체적 질병을 치료하는 방식으로 게임이 활용되는 초기의 예이기는 하지만, 게임 영역의 이와 같은 확대는 또 다른 가능성을 제공하는 듯 보인다. 이러한 가능성이 제기될 수 있는 까닭은 크게 두 가지 정도로 볼 수 있을 것이다. 우선, 콘텐츠의 측면에서, 게임을 통한 가상 치료가 신체만이 아니라 인간의 정신에 까지도 적용될 수 있을 것이기 때문이다. 다른 하나는 게임의 기원적 측면에서, 게임은 신화와의 관계 속에서 인간의 정신적 치유의 기능을 본래부터 내재적으로 은닉하고 있는 것이기 때문이다. 이런 점에서 본다면, 게임과 신화의 결합은 매우 큰 시너지를 기대할 수 있는 것으로 보인다. 왜냐하면 게임은 그 자체로 치유의 기능을 갖고 있을 뿐만 아니라 치료의 매체로도 활용 될 수 있고, 신화가 현대인의 정신 병리적 현상과 정신 질환을 치유할 수 있는 기능이 있다면, 신화와 게임의 결합은 매우 효과적인 두 치료 방식의 결합이 될 것이기 때문이다.

78) 최진희, 「가상현실 치료의 현황과 앞으로의 과제」, 게임산업저널 2007년 2호, p.116. (그림 9)에서 인용.

(그림 4-4) HopeLab의 암 치료 게임 ReMISSION:

SONY의 Eyetoy이 직접적인 신체 재활 게임이라면 ReMISSION은 정신적 재활을 통해 실제 암을 치료하는 게임이다.



그렇지만 게임과 신화의 결합이 인간의 정신 병리적 현상에 대한 효과적인 치료 방식이 될 수 있다는 전망에 있어 고려해야 할 것은 이 결합이 디지털 컨버전스의 과정 속에서 어떠한 양상으로 진행되는가에 따라 달라질 수 있다는 것이다. 여기서 특히 주목해야 하는 것은 게임의 영역이라기보다는 신화의 영역이다. 신화의 영역에 주목해야 하는 까닭은 단지 게임이 이미 디지털화된 놀이로서 기능하고 있기 때문은 아니다. 오히려 게임도 본질적으로 디지털화될 수 있는 것인지는 여전히 문제로 남아 있다. 하지만 이와는 무관하게 현재 게임은 치유의 차원에서 그 활용 가능성이 모색되고 있다는 점에서 논의를 분산시키지 않고 신화에 집중하려는 것일 뿐이다. 그렇다면 이제 ‘게임 내의 디지털 컨버전스 속에서 신화는 어떻게 디지털화되고 있는가?’와 ‘신화는 어떻게 접근되고 어떻게 다루어지고 있는가?’라는 물음을 넘어서 ‘어떻게 디지털화되어야 하는가?’와 ‘어떻게 접근해야 하는가?’라는 물음으로 나아가야 한다.

[그림 4-5] NCSOFT의 국제 원조 게임 FOOD FORCE:

신체적 질환에 대한 직·간접적 치료에 적용되는 기능성 게임들과는 달리 이 게임은 국제적인 도움의 필요성을 자연스럽게 각인시킴으로써 공동체성을 함양하는 기능성 게임이다.



우리는 이를 고찰하기 위해 신화와 관련된 문헌들을 분류하는 이반 스트렌스키의 방식을 잠시 참조해 볼 필요가 있다. 이반 스트렌스키에 따르면 “...신화 문헌은... 신화에 대한 “비판적” 이론과 신화를 “응용한” 글쓰기로 나뉜다. ...신화에 대한 비판적 이론은... “신화”의 의미는 무엇이며, 따라서 그것은 어떻게 연구되어야 하는가를 탐색한다. ...“신화” 개념을 응용한 글쓰기에서는...신화의 의미에 대한 개념적 탐색은 접어두고, 신화가 주는 아이디어들을 이용하는 데 만족한다.”⁷⁹⁾ 이러한 분류에 따르면, 현재 게임 내의 신화와 기술의 디지털 컨버전스 속에서 진행되는 신화의 디지털화는 후자의 방식에서 이해될 수 있다. 현재의 디지털 스토리텔링의 주된 방식들에 있어 신화는 아이디어의 제공자이며, 따라서 신화는 단지 요소로 분리되고 차용되어 콘텐츠화 됨으로써 게임과 결합되고 있기 때문이다.

79) 이반 스트렌스키, 『20세기 신화 이론』, 이용주 옮김, 이학사, 2008, p.13.

[그림 4-6] NCSOFT의 롤플레이밍 게임 LINEAGE: 게임과 신화가 결합된 한 예



그렇지만 이러한 방식으로 게임과 신화가 제 아무리 자연스럽게 결합한다고 할지라도 신화와 결합된 게임이 치유의 방식으로 활용될 수는 없을 것으로 보인다. 그림의 예에서 볼 수 있듯, 소위 신화와 결합된 게임에 있어 신화는 몽환적이고 환상적인 배경 속에 레벨-업을 통해 더 많은 목숨을 빼앗는 영웅들을 제공하고 있다. 이것은 신화가 디지털 컨버전스의 흐름 속에서 맥락과 무관하게 분해되고 재결합됨으로써 발생하는 신화 고유 의미와 내용의 왜곡으로 보인다. 캠벨이 말하듯, 신화 속에서 영웅은 타인의 목숨을 빼앗는 것이 아니라 자신의 생명을 내던지면서도 구하는 존재이다. 한 생명은 늘 다른 생명의 희생 속에서 살아가게 되는 것이고, 생의 흐름이란 따라서 다른 생명을 일방적으로 빼앗는 것이 아니라 빚집으로써 그리고 이 빚을 되갚음으로써 유지되는 것이다. 모두를 이룬바 각개 전투의 상황으로 내모는 것은 신화의 의미와 사고와는 그리고 그것이 갖고 있는 인간학적 가치와는 근본적으로 다른 것이다. 앞서 언급했듯, 신화가 정신 병리적 현상을 치유하는 역할을 할

수 있는 것은 그것이 단지 현대와 이질적인 옛 이야기이기 때문이 아니라 신화가 갖는 사회적·문화적 기능, 즉 신화 고유의 인간학적 가치에서 기인하기 때문이다. 신화 고유의 인간학적 가치를 구현하는 것이 아니라 이를 왜곡함으로써 인간의 자기 상실을 극복하려는 인간의 욕망과 갈등을 더 증폭시키지 않으려면, 신화는—이반 스트렌스키의 분류에 따른다면—오히려 ‘비판적 접근’ 속에서 이해되어야 할 것으로 보인다. 또한 이러한 ‘비판적 접근’은, 신화를 디지털화 한다고 할 때, 디지털화가 나아가야 할 방향을 제공해 줄 수 있는 것으로도 보인다. 왜냐하면 신화에 대한 ‘비판적 접근’은 신화의 본질적 의미를 묻는 것이며, 이 본질적 의미는 신화의 사회적·문화적 기능을, 그것 고유의 인간학적 가치를 가리키는 것이기 때문이다. 그러나 여기서 하나의 근본적인 문제가 대두된다. 과연 이러한 방식으로 신화의 본질적 의미가 디지털화될 수 있는가?

새로운 언어를 인위적으로 만들어 낸다고 해서 그 인공 언어가 본래적 언어가 드러내 보여주는 존재 층위와 의미를 담아낼 수는 없을 것이다. 언어가 담아내고 있는 존재의 의미와 역사성이 간단히 만들어 내질 수 없는 것이기 때문이다. 이러한 점을 인정한다면, 같은 의미에서 새롭게 창조되는 기술적 신화도 신화 본래의 의미와 기능을 담아낼 수는 없을 것으로 보인다. 언어는 인간 존재가 그 자신이 이루려는 어떤 목적을 위해 인위적으로 만들어 낸 수단이 아니다. 언어 속에서 인간의 생과 삶이 펼쳐지고 드러나며, 이러한 의미에서 인간이 언어를 규정하는 것이 아니라 언어가 인간을 규정한다.

신화 또한 언어와 마찬가지로 인간의 문화 세계 속에서 같은 역할을 해왔다. 언어도 신화도 인간 존재와 그 의미가 드러나는 양태들인 것이다. 신화를 완전히 디지털화할 수 있다는 것은 이러한 문화의 양태들이 인간 존재와 맺어 왔던 관계를 역전시키려는 것이다. 신화를 완전히 디지털화 할 수 있다는 것은 신화의 고유 의미까지도 디지털화할 수 있다는 것을 포함해야만 한다. 이것은 신화 고유의 의미가 갖고 있는 어떠한 비밀도 인정하지 않는 것이다. 신화는 인간에 의해 장악되고, 이러한 의미에서 인간에 의해 규정된다. 그러나 신화가 드러내는 존재들의 관계는 보편성과 근본

적 동일성의 관계이지 인과 관계가 아니며, 따라서 신화적 사고를 0과 1의 구조로 완전히 환원시킬 수는 없다. 이치 논리는 신화적 사고와는 서로 매우 낮은 영역이다. 이러한 점에서 보자면, 신화를 완전히 디지털화한다는 것은 불가능해 보인다. 그러나 신화의 고유 의미가 갖고 있는 비밀의 영역을 인정한다는 것이 꼭 부정적인 것만으로 보이지는 않는다. 오히려 이러한 비밀의 영역을 인정함으로써 신화의 본질적 의미와 보다 자유로운 관계를 맺을 수 있을 것이다.

비밀의 영역을 인정한다는 것은 신화에 대한 이해를 포기해야 한다는 것을 의미하지 않는다. 오히려 신화를 이해하고 이를 조작하기 위해 비밀의 영역에 대해 눈감거나 이 영역을 왜곡하는 것 대신 이 비밀의 영역을 인정함으로써 우리의 접근이 점근선적일 수밖에 없다는 한계를 인식하게 된다.⁸⁰⁾ 이러한 접근 방식은 신화의 본질적 의미에 대한 이해를 바탕으로 하는 것이기에, 이 접근 속에서 신화와 게임의 치유적 기능은 최대화될 수 있을 것이다. 만일 이러한 영역을 인정하지 않는다면, 다시 말해 신화의 영역이 여전히 우리가 정복해야 하고 현실화시킴으로써 영역을 확장해야만 하는 대상으로 간주된다면, 인간 존재는 자기 인식이라는 근본적이고 실존적인 욕망을 토대로부터 상실하게 될 것이다. 왜냐하면 현대인들이 겪고 있는 사회 병리적 현상은 전체로부터 개인들이 배제되어 발생하는 것이 아니라 전체성의 상실로부터 필연적으로 귀결된 현상이며, 바로 통일적 전체성에서 바로 이러한 분리(κρίσις)를 극복하는 신화는 자기 인식의 최후 보루이기 때문이다.

인간의 근본적이고 실존적인 욕망이 인간 존재의 현실 영역의 확장을 통해 종교적으로 자신의 존재 근거를 붕괴시키는 자기 파괴적인 것은 아닐 것이며 그래서도 안 될 것이다. 오히려 비밀의 영역을 인정함으로써, 다시 말해 욕망의 한계를 인식

80) 같은 맥락에서의 신화에 대한 입장은 M. 엘리아데가 주장하는 “성스러움의 환원 불가능성” 개념과 유사한 점이 있다.(M. 엘리아데, 『종교형태론』, 이은봉 옮김, 한길사, 2008, pp.45~47. / 더글라스 알렌, 『엘리아데의 신화와 종교』, 유효한 옮김, 이학사, 2008, pp.31~61. 참조) 그러나 본고의 입장은 고대 사회의 모든 상징을 종교 상징으로 간주함으로써 종교라는 틀에서 신화를 포괄하는 M. 엘리아데의 입장과는 다르다.

함으로써 인간의 근본적이고 실존적인 욕망의 충족 가능성은 높아질 것이다. 왜냐하면 이 한계의 인식으로부터 인간의 의식과 행동은 새로운 차원에서 모색되고 이해될 것이기 때문이다.

제5장 결론

제1절 디지털 컨버전스 시대의 의식과 행동 양식의 변화

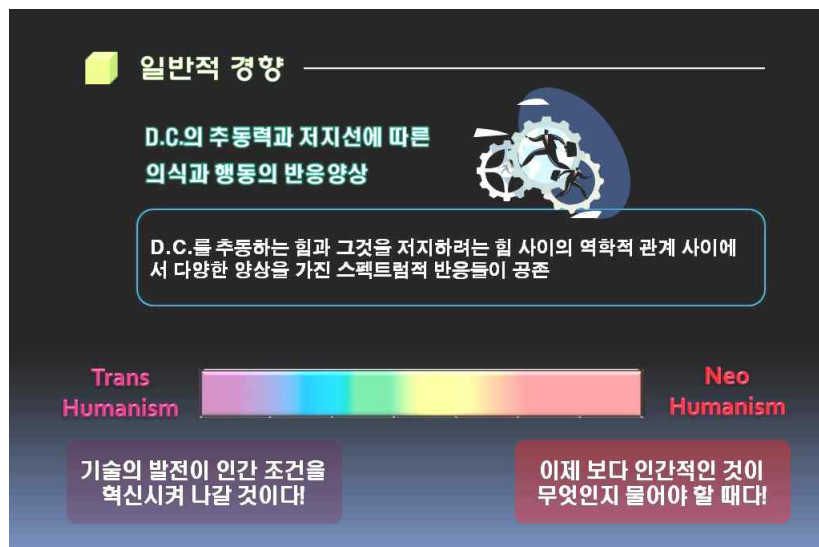
디지털 컨버전스 문화가 인간의 의식과 행동 양식에 구체적으로 어떤 변화를 가져올지를 정확하게 예측하기는 쉽지 않다. 그것은 무엇보다 인간과 사회가 단선적이고 선형적인 인과관계로 설명가능한 정적인 대상이 아니라, 끊임없이 역동적인 평형상태를 유지하는 일종의 복잡계처럼 작동하기 때문이다. 또한 디지털 컨버전스 역시 기술의 발전에 따라 계속 진화하고 있는 개념이라는 점에서 더욱 그렇다.

앞선 장들에서 제시된 논의처럼 본 연구팀은 디지털 컨버전스 문화와 관련된 두 가지의 근원적 힘에 주목하였다. 본 연구팀은 그 힘을 ‘트랜스휴머니즘’과 ‘네오희머니즘’으로 특징지었다. 이 두 가지 힘의 역학적 관계에 따라 사람들의 의식과 행동 역시 다양한 스펙트럼을 가지고 나타날 것이다. 따라서 비록 이러한 스펙트럼을 명료하게 범주화하는 것은 어렵다고 할지라도, 적어도 그 경향은 추정해 볼 수 있을 것이다. 그것은 크게 디지털 컨버전스가 마련해 주는 새로운 가능성들에 적응하고 향유하는 집단과 그렇지 못한 집단으로 나누어 볼 수 있다.

이러한 두 경향성이 양적 평형 상태를 이룰 것이라고 예상하기는 어렵다 할지라도, 일종의 문화적 트렌드로서의 역할은 수행해 낼 것으로 예상된다. 그리고 이러한 경향은 단지 디지털 컨버전스만이 아니라 디지털 혁명이 바꾸어 놓은 일반적인 의식과 행동 양식의 변화와 궤를 같이 할 것이다. 그것은 디지털 컨버전스가 디지털 기술이 가져 올 것이라고 상상했던 미래와는 다른 새로운 현상이 아니라, 다만 앞당기는 것이기 때문이다.

1. 일반적인 경향

〔그림 5-1〕 일반적 경향



일종의 친 컨버전스적 성향으로 볼 수 있는 트랜스휴머니즘과 반 컨버전스 성향으로 볼 수 있는 네오휴머니즘이 각각의 문화적 트렌드로 공존할 것이다. 즉 트랜스휴머니즘적 성향의 사람들은 시공간적 제약을 극복하고자 하는 인간의 근원적인 욕망과, 나아가 생물학적 조건과 사회적 제약 등을 포함하는 인간 조건을 컨버전스(모빌리티와 유비쿼티) 기술이 근본적으로 개선해 줄 것으로 기대함으로써 디지털 기술에 적극적으로 적응하고 향유하려 할 것이다. 반면 모든 것을 하나로 환원함으로써 가능해지는 컨버전스 문화를 인간의 존재 상실로 간주함으로써, 보다 인간적인 문화를 선호하는 계층 또한 존재할 것이다. 특히 이 경우에는 다소 신비주의적인 성향으로 나아갈 가능성 또한 존재한다. 이러한 네오휴머니즘적 성향의 사람들에게 중요한 것은 ‘보다 인간적인 것이 무엇인가?’라는 물음이 될 것이다.

2. 구체적인 경향

디지털 컨버전스에 대응하는 일반적인 경향에 대한 예측 아래 구체적인 경향성 또한 세분화 해 볼 수 있을 것이다. 이러한 구체적 경향성들은 다양한 스펙트럼을 가질 것이다. 즉 문화적 경향의 대립과 혼재, 중재, 공존, 혼용이 함께 나타날 것이다. 이는 무엇보다 우리 사회가 급격하다고 말할 수 있을 정도로 빠르게 디지털화하는 문화변동에 노출되어 있기 때문이다. 이러한 다양한 경향성들을 구체적으로 열거해 보면 다음과 같다.

〈표 5-1〉 트랜스휴머니즘과 네오휴머니즘 비교

트랜스휴머니즘	네오휴머니즘
<ul style="list-style-type: none"> - 모바일리티와 유비쿼터 욕망을 만족시켜 줄 수 있는 기능적 상품과 문화를 향유하고자 하는 경향의 증가 - 고도로 분화되고, 치열해지는 경쟁사회 속에서 발생하는 소통의 욕망을 만족시켜 줄 수 있는 디지털 네트워크 문화에 대한 의존성 증가 - 디지털 표류자(Digital Herd)로 일컬어지는 계층의 등장: 끊임없는 연결과 방향성의 변동 상황에서 표류함으로써 동기와 목적이 불투명한 의식과 행동 양식을 가진 사람들의 등장 	<ul style="list-style-type: none"> - 디지털 네트워크의 개방성을 사생활의 소멸과 같은 부정적 현상으로 인식함으로써, 폐쇄적 자아공간을 선호하는 사람들의 등장 - 디지털 문명의 기계적 차가움을 상쇄시켜 줄 수 있는 하이터치적 문화 트렌드, 예컨대 실물과의 접촉을 추구하는 문화트렌드 등장 - 사이버 범죄 등 반-네트워크적 행위의 증가와 그에 대한 자아의 세계를 지키려는 프라이버시 의식의 강화
<ul style="list-style-type: none"> - 이른바 ‘디지털 자아(Digital Me)’와 ‘실존적 자아(Self)’를 혼동하는 분열증적 문화의 등장 - 공적 영역과 사적 영역의 컨버전스로 인한 양 영역 간 경계의 증발 - 디지털 격차로 인한 문화적 계층의 분화 	

트랜스휴머니즘과 네오휴머니즘 사이에서 차별화되는 다양한 스펙트럼은 결국 디지털 형이상학의 압력에 따른 획일화와 그에 저항하는 차이 사이에서 역동적인 균형점들을 찾아갈 것으로 예상된다. 예컨대 디지털 컨버전스 기술이 시간과 거리의 한계를 극복하게 해 줌으로써 어떤 이에게는 자연적 시간과 거리가 ‘참을 수 없

는 존재의 느낌'으로 여겨지는 반면, 지나치게 빠른 속도에 멀미를 느끼는 사람들은 오히려 그런 자연적 시간과 거리를 더욱 선호하게 될 것이다. 그래서 속도를 강조하는 문화-‘속성(速成)의 공학’-와 자연적인 시간과 공간을 소중하게 생각하는 문화-‘숙성(熟成)의 미학’-가 함께 공존하면서 다양한 혼종 형태가 등장할 것이다.

아울러 주목해 보아야 할 현상은 문화적 패러다임의 이행기에서 등장할 수 있는 일종의 분열증적 문화이다. 이미 가상세계와 현실세계를 혼동하는 현상들이 등장하고 있듯이, 인간의 ‘자아’에 대해서도 그런 혼동이 발생할 가능성이 있다. 우리는 이미 두 종류의 자아, 즉 한편으로는 자연적인 신체와 의식을 중심으로 하는 실존적 자아가 존재하지만 다른 한편으로는 온갖 종류의 디지털 자료에 의해 규정되는 자아 또한 존재한다. 이렇게 디지털 데이터(Database)에 의해 규정되는 자아를 ‘디지털 자아(Digital Me)’라고 부를 수 있을 것이다. 실존적 자아와 디지털 자아가 혼동될 수 있다는 것은 곧 디지털 네트워크 상의 자기정체성과 현실적인 삶에서의 자기정체성이 혼동될 수 있다는 것을 의미하고, 이러한 혼동을 통해 파생되는 문제들이 사회적 문제로 제기될 위험도 있다.

또한 이른바 ‘디지털 표류자(Digital Herd)’라고 부를 수 있는 계층이 등장할 수 있다는 사실도 주목해 보아야 할 것이다. 흔히 ‘디지털 유목민(Digital Nomad)’이라고 불리는 계층이 비교적 긍정적인 의미를 가지고 사용되는 개념이라면, 디지털 표류자는 다소 부정적인 뉘앙스를 갖는다. 즉 광역화된 네트워크의 무한 연결 속에서 주체적 자유를 가지고 경계를 넘어서는 자가 아니라 그런 네트워크를 이유나 목적도 없이 그저 정처 없이 떠도는 방랑자이다.

트랜스휴머니즘과 네오휴머니즘이 특정 경향의 문화를 선도하는 일종의 문화적 이념이라면, 위에서 언급한 현상들은 그런 문화적 이념을 양극단으로 하는 힘들이 서로 역동적으로 얽히며 균형을 찾아가는 과정일 것이다. 따라서 이러한 균형점을 찾아가는 개인의 의식과 행동 양식 또한 차별화될 것이며, 아울러 경제적 여력과 같은 사회적 조건에 의해 개개인이 향유할 수 있는 디지털 문화 역시 계층적으로 분화될 가능성 또한 높아질 것으로 예측된다.

이러한 문화적 변동기에 무엇보다 중요한 것은 그 문화의 주체들이 자신들이 처한 상황을 얼마나 잘 이해하고 있는가 하는 자각적 의식이다. 변동에 대처할 수 있는 능력이 바로 그에 의존하기 때문이다. 특히 디지털 문화 속에서 태어나 새로 성장하는 후속세대들에게 그런 자기 성찰적 교육은 더더욱 중요하다고 할 수 있을 것이다. 이에 본 연구팀은 이상의 논의를 바탕으로 몇 가지 정책적 제안을 시도해 보았다.

제2절 정책적 함의

디지털 컨버전스 사회로의 이행은 과거 르네상스와 같은 커다란 규모의 문화적 변동이라고 할 수 있다. 역사적 경험에 따르면 급격한 문화변동은 대단히 큰 사회적 비용을 필요로 한다. 예컨대 산업혁명 시기 사회구조의 급격한 변화는 사람들에게 커다란 위기의식을 불러 일으켰으며, 그에 따라 심각한 가치관의 위기 또한 불러왔다. 이런 점에서 디지털 컨버전스가 야기할 급격한 변화에 탄력적으로 대응할 수 있도록 하는 인문학적 교육은 필수적이라고 해야 할 것이다. 무엇보다 디지털 컨버전스 기술은 궁극적으로 인간 조건을 변화시켜 나갈 것이기 때문이다. 이러한 점에서 본 연구팀에서는 다음과 같은 정책적 제안을 모색해 보았다.

- 기술개발의 인문학적 정향을 위한 정책개발
- 디지털 인문학 정립을 위한 제도적 지원책 마련
- 디지털 컨버전스 가속화에 상응하는 디지털 인문 교육의 강화
- 첨단 기술과 인문학을 횡단할 수 있는 연구지원 및 연구후속 세대 양성
- 디지털 시대의 교육적 관점에서 게임 산업 육성 방향의 재설정(ex: 게임의 제의적 기능의 부활)
- 인문적 게임 교육의 정규화

기술의 궁극적인 목적은 인간 삶에 봉사하기 위한 것이다. 따라서 기술이 인간의 삶을 황폐하게 만든다면, 그 경우의 기술은 오히려 위험한 도구라고 보아야 할 것이

다. 더욱이 너무나도 급격하게 진행되고 있는 첨단 기술의 개발은 그 영향력이 어디까지 미칠지 제대로 가늠되지 못하고 있다. 원자력 기술의 개발이 상징하듯이 오늘날의 첨단 기술은 인간 문명을 송두리째 붕괴시킬 수 있는 미증유의 파괴력을 가진 것으로 여겨지기도 한다. 이런 점에서 기술 개발을 단지 효율성과 경제성의 측면에서만 고려하는 것이 아니라, 사회와 인간 자신에 미치는 영향력을 종합적으로 고려하는 인문학적 측면에서 검토하는 것 또한 절실히 요구된다.

또한 이렇게 디지털 기술을 인문학적 관점에서 재조명하기 위해서는 단순히 단발성의 연구가 아니라, 제도적 정책적 지원 속에서 과학과 기술 그리고 인문학이 서로 횡단하면서 상대방을 보정할 수 있는 시스템을 구축하는 일이 절실하다. 이러한 시스템은 이른바 디지털 후속 세대들이 건전한 시민 의식을 가진 세대로 성장하도록 하는 교육 프로그램을 개발하는데도 큰 역할을 담당할 것이다.

의심할 바 없이 디지털 컨버전스는 인류 문명의 중요한 분기점이 될 전망이다. 오늘날의 인류는 그런 문명적 전환점의 한 가운데 서 있다. 거대한 파고를 제대로 넘을 것인가, 아니면 좌초하고 말 것인가는 그 파도를 겪어야 하는 '주체'가 어떻게 대응하느냐에 달려 있다. 그것은 단지 개인적 적응의 문제가 아니라 사회적 문제인 동시에 정부 정책에 의해 배려되어야 할 문제일 것이다. 그것은 변화에 적응하지 못하는 사람들로 인해 지출될 수 있는 사회적 비용을 줄이는 길이기도 하지만 변화의 방향을 우리 스스로가 결정하는 자발적인 문화 창출의 가능성을 높이는 기회를 만들어 줄 것이다.

참 고 문 헌

- 고 욱·이인화 외, 「디지털 스토리텔링」, 황금가지, 2003.
- 김종규, “E. Cassirer 신화관의 일반적 해석에 대한 비판적 고찰”, 동서철학연구 제47호, 한국동서철학회, 2008.
- _____, “E. Cassirer의 철학에 있어 상징형식들의 관계와 위상에 관하여”, 철학연구 제78집, 철학연구회, 2007.
- 김 한, “인간성 회복 전략으로서의 디지털 시대의 신화와 드라마 읽기”, 고전 르네상스 영문학 제17권 1호
- 닐 포스트먼, 「테크노 폴리: 기술에 정복당한 오늘의 문화」, 김 균 옮김, 궁리, 2005.
- 마르틴 하이데거, 「기술과 전향」, 이기상 옮김, 서광사, 1993.
- 이동주·정종욱·이정동, 「옵션방법론을 활용한 브로드밴드 시장에서 전력선통신 기술의 시장진입전략과 가치산정에 관한 연구」, 산업경제연구, 제19권 제3호
- 이민용, “인문학의 치유적 활용과 스토리텔링”, 독일언어문학 제41집
- 이반 스트렌스키, 「20세기 신화 이론」, 이용주 옮김, 이학사, 2008.
- 이인화, 「한국형 디지털 스토리텔링」, 살림, 2005.
- 이정엽, 「디지털 게임, 새로운 영토」, 살림, 2005.
- 조셉 캠벨·빌 모이어스 대담, 「신화의 힘」, 이윤기 옮김, 이끌리오, 2004.
- 캐롤린 핸들러 밀러, 「디지털미디어 스토리텔링」, 이연숙, 변민주, 김명신, 이봉희, 김윤경, 박정희, 김기현 옮김, 커뮤니케이션북스, 2006.
- 표정옥, 「현대문화와 신화」, 연세대학교 출판부, 2006.
- 피에르 레비, 김동윤 옮김, 「사이버문화」, 문예출판사, 2000.
- 한혜원, 「디지털 게임 스토리텔링」, 2005.
- _____, 「게임백서 2003」, 한국게임산업개발원, 2004.

- 한혜원, “일본 브로드밴드 경쟁정책 방침”, 정보통신정책 제14권 13호 통권 305호
- Baudrillard, J., 『Simuacres et Simulation』, Galilée, 1981.
- Bostrom, N., 『Anthropic Bias. Observation Selection Effects the Science and Philosophy』, Routledge, 2002.
- Cassirer, E., 『An Essay on Man: An Introduction to a Philosophy of Human Culture』, Yale University Press(1944): New Haven, 1947.
- _____, 『Philosophie der symbolischen Formen II』, Das mythische Denken, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1977.
- _____, 『Symbol, Myth, and Culture: Essays and Lectures of Ernst Cassirer 1935 ~1945』, Edited by Donald Phillip Verene, Yale University Press, 1979.
- _____, 『The Myth of the State(1946)』, Dumbleday & company, Inc., 1955.
- Earnshow, R., & Vince, J., 『Digital Convergence-Libraries of the Future』, Springer, 2007.
- Ehrlich, P., 『Human Natures: Genes, Cultures, and the Human Prospect』, Island Press, 2002.(『인간의 본성(들)』, 이마고, 2008)
- Hayles, K., 『How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics』, Univ. Chicago Press, 1999.
- Heidegger, M., 『Was heisst Denken?』, Tübingen, 1971.
- Hubert, M., 『Ist der Mensch noch frei?: wie die Hirnforschung unser Menschenbild verändert』, Düsseldorf, 2006.
- Husserl, E., 『Die Krisis der europaeischen Wissenschaft und transzendente Phänomenologie』, M. Nijhoff, 1962.
- Kurzweil, R., 『The Singularity Is Near』, Penguin, 2005.(『특이점이 온다』, 김영사, 2007)
- Liotard, J-F., 『Das postmoderne Wissen』, hrsg. Peter Engelmann, Wien, 1999.
- Maturana, H. & Varela, F., 『Autopoiesis and Cognition』, Dordrecht/Boston/London, 1979.
- McLuhan, M., 『Understanding Media: The Extensions of Man』, MIT Press, 1994.(『미디어의 이해』, 민음사, 2002)

- Nyiri, K, 「Mobile Understanding: The Epistemology of Ubiquitous Communication」,
Passagen(Wien), 2006.
- Pink, D., 「A Whole new Mind: Why Right-Brainers will Rule the Future」, Riverhead
Trade, 2007.
- Robertson, D., 「The new Renaissance: Computer and the Next Level of Civilization」,
Oxford Univ Press, 1998.
- Seidman, S., 「Contested Knowledge」, Oxford:Blackwell, 1998.(『지식논쟁』, 문예출판
사, 1999)
- Schmidt, S., 「The Coming Convergence: Surprising Ways Divers Tevhnologies Interact
to Shape Our World and Change the Future」, Prometheus Books, 2008.
- Wilson, E., 「Consilience」, Vintage, 1999.(『통섭』, 사이언스 북스, 2005)
- _____, 「Der Baum der Erkenntnis」, Frankfurt am Main, 1984.(『인식의 나무』,
갈무리, 2007)
- <http://dcitexas.org>(Digital Convergence Initiative in Texas)
- <http://www.kurzweilal.net>
- <http://www.fhi.ox.ac.uk>

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 09-02
디지털 컨버전스 시대의 의식과 행동

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

인쇄 인성문화

ISBN 978-89-8242-627-8 94320

ISBN 978-89-8242-655-1 (세트)
