

욕망과 매체변화의 상관관계와 디지털 컨버전스 시대의 욕망구조

2009. 9

연구기관: 대구대학교
연구책임자: 김상호(대구대학교 교수)
참여연구원: 이윤진(경성대학교 겸임교수)

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 『욕망과 매체변화의 상관관계와 디지털 컨버전스 시대의
욕망구조』의 최종보고서로 제출합니다.

2009. 9. 30

연 구 기 관 : 대구대학교

연구책임자 : 김상호(대구대학교 교수)

참여연구원 : 이윤진(경성대학교 겸임교수)

목 차

요약문	5
제 1 장 서 론	19
제 2 장 인간 의식구조의 변화와 욕망의 문제	22
제 1 절 의식구조의 변이와 컨버전스	22
제 2 절 더하기 변이(Plus-Mutation): 인간 의식 구조의 중첩적 특성과 컨버전스	26
제 3 절 인간 의식구조들의 특성과 욕망	29
1. 원시적 의식구조(Archaic Consciousness structure)	31
2. 마술적 의식구조(Magic consciousness)	32
3. 신화적 의식구조(Mythic consciousness)	34
4. 시각 중심적 혹은 정신적 의식구조(Perspectival or mental consciousness)	36
5. 통합적 의식구조(Integral consciousness)	38
제 3 장 욕망에 관한 논의의 계보학과 쟁점	41
제 1 절 욕망 논의의 쟁점과 계보	43
1. 스피노자	43
2. 헤겔	46
3. 쇼펜하우어	47
4. 니체	50
5. 프로이트	55
6. 라캉	57
7. 욕구와 요구 및 욕망	64

8. 들뢰즈와 가타리	69
제 2 절 주체의 욕망에서 네트워크의 욕망으로	72
제 4 장 욕망과 매개: 기술과 인간의 관계망	75
제 1 절 미디어의 전환 혹은 진화	76
제 2 절 인간의 확장과 기술의 구조	86
제 5 장 재매개: 매체에 투사된 욕망	90
제 1 절 재매개의 정의	90
제 2 절 투명한 즉각성(비매개, immediacy)과 욕망	95
1. 디지털에 펼쳐진 즉각성 욕망의 오래된 계보	97
2. 상호작용성: 투명한 즉각성의 재매개를 위한 핵심요소	98
제 3 절 하이퍼매개와 욕망	100
제 4 절 재매개와 욕망	102
제 6 장 비인간과 인간의 네트워크	107
제 1 절 네트워크화된 자아와 기술의 구조	107
제 2 절 기술적 매개(technical mediation)	108
제 7 장 컨버전스와 욕망의 기술적 구조화	112
제 1 절 욕망의 장소로서의 몸과 기술	112
제 2 절 재매개, 감각비율의 변화 그리고 욕망	116
제 8 장 결 론	119
제 1 절 욕망과 매체변화의 상관관계	119
제 2 절 정책적 함의	121
참고문헌	124

그 림 목 차

[그림 6-1] 기술적 매개의 순환적 과정	111
-------------------------------	-----

요 약 문

□ 연구의 배경 및 목적

미디어 컨버전스에 대한 논의는 이제 특정 기술 관련 영역을 넘어서 철학을 비롯한 인문학의 영역과 사회, 정책적 영역에 이르는 사회의 전면적인 환경변화에 관한 논의들이다. 그러나 국내외의 미디어 컨버전스에 대한 논의를 살펴보면 이 구체적인 현실이 인간이라는 존재에게 지닌 의미를 인간을 중심에 두고 관찰한 것은 거의 찾아보기 힘들다. 이런 점에서 인간의 욕망이라는 부분을 통해 기술과 인간이 맺고 있는 접점을 설명할 수 있는 연구는 필수적으로 요청되는 부분이다.

미디어 컨버전스를 이해하는 하나의 방식으로 인간 욕망의 구조와 기술이 지닌 도구적 지향성의 구조에 대한 이해를 통해 컨버전스 시대의 욕망 구조와 그 충족양상에 대한 이해를 시도하고자 하는 것이 연구의 목표이다. 이러한 목적을 달성하기 위해,

첫째, 디지털 컨버전스는 기술만의 문제가 아니며 인간과 기술과의 관계양상이라는 점을 분명히 이해해야 한다. 기술과 인간의 관계양상을 이해하는 핵심 고리는 바로 인간의 감각과 그 외재화로 나타나는 욕망의 구조이며, 이러한 욕망 구조의 변화 형태와 그 함의를 살펴봄으로써 디지털 컨버전스에 대한 이해를 심화시킨다.

둘째, 디지털 컨버전스 시대의 욕망 충족 방식을 규명한다. 디지털 컨버전스는 기술들이 만들어낸 결과만이 아니라 인간 감각의 확장을 통한 욕망이 동시에 만들어낸 결과이다. 디지털 컨버전스의 욕망 충족의 방식을 살펴봄으로써, 이러한 욕망 충족방식이 인간 실존에 어떻게 기여하고 있는지 해명하고자 한다.

□ 연구 주요 내용

○ 제1장 서론

플라톤 이래로 서구의 지배적인 철학의 영역에서 욕망에 대한 시선은 그리 곱지 않았다고 할 수 있다. 이는 언어라는 가장 원초적이고 기본적인 기술 혹은 매체에 대한 불신과 시선과 분리될 수 없는 한 켄레의 개념쌍을 형성한다. 라캉의 경우에서 다시 자세히 살펴보겠지만, 언어에 대한 재검토와 욕망에 대한 재검토는 같은 뿌리를 지니는 것은 우연한 일이 아니다. 또한 마음과 몸의 문제에서 이성과 관계를 지닌 마음 혹은 정신은 존중되고 탐구의 대상이 된 것에 비해, 욕망과 관련을 지닌 것으로 믿은 몸의 문제는 부차적이고 주변적인 영역이 된 것도 이와 무관하지 않다. 이는 역으로 욕망과 매체의 관련성에 대한 탐색은 플라톤 이래 전개된 몸과 욕망의 억압과 배제의 역사와 밀접한 연관이 있다는 점을 시사한다.

마셜 맥클루언은 매체와 우리의 몸을 일차적으로 연결시키면서 욕망의 문제에 대한 직접적인 언급은 하고 있지 않지만 감각비율의 변화에 대한 언급을 통해 매체가 욕망의 구조와 지향점에 변화를 주고 있음을 지적하고 있다. 맥클루언과 같은 방식으로 말하자면 디지털 컨버전스의 매체 환경은 디지털 컨버전스 방식의 욕망 구조를 만들어 내고 있다는 말이 된다. 물론 여기에서 느껴지는 과도한 기술 결정론의 함의는 차치하고서라도 분명한 것은 욕망의 구조에 대한 탐색에 있어서 매체가 지니는 힘의 중요성은 분명한다는 것이다. 디지털 컨버전스라는 매체환경의 변화는 새로운 욕망의 구조를 형성할 것이라는 것은 자명한 일이다.

○ 제2장 인간 의식구조의 변화와 욕망의 문제

인간의 욕망이 모든 시기와 모든 영역에서 동일한 내용을 지니고 있지는 않을 것이다. 이는 우리의 의식구조와 사회의 형태에 따라 욕망의 대상이 변화해왔으며 그 변화를 추적하는 것이 욕망의 내용을 파악하는데 전제되는 지식으로 필요함을 말해

준다고 할 수 있다. 인간의 의식구조의 형성과정에 대한 분석은 인간의 욕망이 어떤 구조를 지니고 있는지를 살펴보는데 있어서 일차적인 중요성을 지니고 있다고 할 것이다.

－ 제1절 의식구조의 변이와 컨버전스

시각을 중심으로 배분된 우리의 몸이 욕망하는 구조나 방식은 청각이나 촉각이 중심이 된 몸이 욕망하는 구조나 방식과는 다를 수 밖에 없다. 흔히 기계론적 접근이라고 부르는 시각중심적 욕망은 효율성을 그 바탕으로 하며, 순차적인 접근과 위계적 계열화를 특성으로 하고 있지만, 시각 중심적 욕망을 촉각이나 청각으로 대체한 컨버전스 시대의 몸이 요구하는 욕망은 이미 순차적이 아닌 동시적 접근과 멀티태스킹을 요구하고 있고, 하이퍼 텍스트는 위계적 계열화에 대한 욕망을 연결과 접속이라는 욕망으로 대체하고 있다. 이러한 점은 이후 자세하게 살펴보겠지만, 인간의 의식구조의 변이에 대한 탐구는 매체의 변환과 전환의 논리와 밀접한 관련을 맺고 있으며, 이는 다시 인간 욕망이 구조화되고 지향점과 대상이 변이를 겪는 것을 설명하는 중요한 근거로 작용할 수 있음을 보여주는 것이다.

－ 제2절 더하기 변이: 인간 의식 구조의 중첩적 특성과 컨버전스

인간의 의식의 구조는 크게 원초적 구조(archaic consciousness structure), 마술적 의식구조(Magical consciousness structure), 신화적 의식구조(Mythic consciousness structure), 근대적 의식구조(perspectival consciousness structure), 그리고 통합적 의식구조(aperspectival consciousness structure)로 나눌 수 있다. 각 의식 구조의 구체적 특성은 다음 절에서 상세히 논의하겠지만 각 의식구조는 그 구조마다의 독특한 특성을 지니며, 이는 주로 시간과 공간에 대한 각 구조마다의 특징적인 파악으로 제시될 수 있다. 그런데 여기에서 하나 핵심적인 사항은 마술적인 의식구조에서 신화적인 의식구조로 그리고 또 근대적인 의식구조로의 변환을 겪는다 하더라도 이전의 의식구조의 형태가 없어지거나 상실되지 않는다는 것이다. 과거의 의식구조는 지배적인 의식의 차원에서 몰려나 지배적인 의식구조의 밑바탕을 형성하는 형태로 끝없이 변형되며, 축

적된다는 것이다. 하나의 형태가 변이를 통해 그 이전의 형태를 대체해 나가는 마이너스의 형태가 아니라 축적과 흡수라는 형태, 즉 플러스의 형태로 의식구조의 변화가 일어난다. 이 과정에서 밑바탕으로 가라앉아있던 이전의 의식구조의 특성은 현재 지배적인 의식구조가 감당하지 못하거나 그 균열된 틈을 타고 다시금 생생한 지배적인 의식구조로 다시 나타날 수 있다. 현재의 지배적인 의식구조로 작동하고 있는 근대적 의식구조의 틈 속에서 마술적이고 신화적인 의식구조들의 양상들이 활발하게 그 작용성을 나타낼 수 있다는 것이다.

디지털 컨버전스는 우리의 일상적 삶과 욕망의 대상을 시각 중심적이고 이성적인 시기의 욕망구조와는 다른 방식으로 재편한다. 이는 기술이 일반적으로 우리의 의식구조의 변이를 가져왔다는 말은 아니지만, 현재 디지털 컨버전스는 과거의 여러 의식구조가 형성한 중첩적인 욕망의 범위나 대상을 현실 속에서 무리 없이 추구할 수 있는 조건을 형성하고 있다.

— 제3절 인간 의식구조들의 특성과 욕망

우리가 지니는 욕망이나 표현들은 그것이 어떤 것이든 간에 어떤 특정한 의식구조의 표출이다. 즉 특정한 의식들에는 그 의식구조의 특성으로 인해 표현되거나 욕망되는 대상이 존재한다는 말이며, 그러한 의식구조는 우리가 살아온 실재로서의 세계 속에서의 경험을 통해 형성된다. 특히 여러 의식구조들은 더하기 변이라는 과정을 통해 없어지지 않고 잠재태의 형태로 존재하면서 실재 세계의 경험에 여전히 개입하기도 한다. 따라서 특정 의식구조의 특성을 파악하는 것은 여러 의식구조들의 총체적 작동의 장이 되고 있는 미디어 컨버전스 상황 속에서 욕망이 작동하는 과정을 이해하기 위해서는 꼭 필요한 작업이라고 할 수 있다.

1. 원시적 의식구조

이 의식구조에서 현재는 과거라는 것에 의해서 영향을 받거나 제한되지 않으며, 미래라는 궁극적 종착점에 의해서도 영향을 받지 않는 현재의 깨어 있는 상태 그 자체이다. 이런 의미에서 원시적 의식구조는 과거의 한 시점에 존재했던 특정한 의식의 형태가 아니라, 비록 우리가 그것을 명증하게 인식하지 못한다고 해도 지금도 그

작동성과 가능성을 지니고 있는 현재적 특성이다. 이 의식구조에는 의식이라는 것이 다른 것들과 차별화가 일어나지 않아서 우리가 지금 말하는 그 어떤 의미에서의 의식이라는 작용이 일어나지 않은 단계이다. 그래서 지금 우리가 말하는 의식이라는 것으로 말한다면 결코 의식이라는 이름으로는 설명할 수 없는 의식이다.

2. 마술적 의식구조

마술적인 의식구조에서는 이성적인 구조나 심리적 구조를 찾아볼 수 없다. 이 구조에서는 모든 것은 생생히 살아있는(vital) 모든 것들의 구조이며, 이것이 세상의 사물들의 존재를 가능하게 하고, 시간과 공간이라는 것은 오직 경험될 수 밖에 없으며 생각되거나 혹은 볼 수 있는 것이 아닌 구조이다.

3. 신화적 의식구조

신화적 의식구조는 이차원적인 양극으로 설명할 수 있다. 모든 것이 연결된 총체성을 상실하는 댓가로 마술적인 인간이 일차원적인 단일한 통일성을 획득했다면 이를 바탕으로 인간은 자연을 대상으로 자각하기 시작하면서 분리를 이루기 시작했다. 이를 바탕으로 신화적 인간은 정신이라는 것을 자각하기 시작했고, 서서히 외부의 자연과 동시에 인간의 내부라는 것을 자각하기 시작했던 것이다.

4. 정신적 의식구조

이성적인 사고방식의 실현은 은유의 형태나 아니면 신념과 믿음의 체계로서 수많은 신들의 세계를 대체해 나가기 시작했다. 세상을 지배하고자 하는 욕망이 증가해 갈수록 과학적이고 이성적인 방법(method)들은 미스테리하고 신비한 설명들을 대체해 나가기 시작한 것이다. 이 시기에 철학자들은 인간의 사고방식을 설명하기 위해서 “이성적” 혹은 “합리적”(rational)이라는 말을 사용하기 시작했는데, 중요한 것은 이성이나 합리성이라는 것은 “정신적” 혹은 이 세상이 지니고 있는 양적인 측면, 즉 물질, 공간 등의 양적인 측면은 이제 최우선적이 위치를 점하는 것이 되었다. 양적인 측정과 공간적인 사고방식의 확장은 시간에 있어서도 사고하는 방식의 변화를 초래할 수 밖에 없는데, 시간을 공간적으로 사고하게 된 것이다. “시각중심적”이라는 구조가 지는 모든 것을 포괄하지는 못한다는 것이다.

5. 통합적 의식구조

통합적 의식구조는 기존의 여러 다른 의식구조들을 한꺼번에 통합한다는 의미도 아니요 변증법적인 지양을 의미하는 것도 아니다. 여기서 말하는 통합적이라는 말은 오히려 특정한 의식구조의 지배적 작용이 아닌 각 의식구조들이 지닌 특성들이 자유롭게 현재성을 지니고 활동할 수 있는 것을 말한다. 정신적이고 시각중심적인 의식구조가 지닌 부족함으로 인해 새로운 의식구조에서의 변이가 일어나게 되는데 이것이 바로 통합적 의식구조이다.

○ 제3장 욕망에 관한 논의의 계보학과 쟁점

욕망에 대한 주된 논의방식들은 ‘결핍’ ‘억압’ 혹은 ‘박탈’이라는 개념들이나 양상들과 주로 결합되어 왔다. 또한 이성과 대립되며, 질서와 상반되고 대부분 극복 혹은 통제의 대상으로 파악되어 온 것이다. 이러한 욕망의 파악방식의 밑바탕에는 서구 사상사를 지배해온 플라톤주의의 그림자가 짙게 드리워져 있다. 이러한 결핍 혹은 박탈은 주로 주체의 관점에서 해명되었으며, 주체를 설정하지 않고서는 욕망이라는 것은 개념화 할 수 없는 대상으로 설정된 것이다. 최근 등장하는 들뢰즈나 후기 구조주의의 이론들은 욕망이 주체와의 매개를 통해서 혹은 주체의 억압이나 박탈을 통해서 이루어지는 과정이 아니라 그 자체가 하나의 관념적인 도그마이며 사유의 방식 혹은 사유의 문법이 확립한 시각의 하나임을 역설하고 있다.

현재의 미디어 상황은 미디어를 이용하는 주체의 문제를 전통적인 욕망의 주체에서 구성되거나 위치 지워지는 주체 혹은 네트워크의 특정 지점에서 발생하는 결절에서 존재하는 주체로 만듦으로서 세상의 중심이며, 욕망의 중심에 존재하는 것으로서의 주체를 해체시키고 있다. 즉 미디어의 구조가 욕망하는 주체의 위치를 흔들고 있고, 욕망의 발현 양상도 과거 사고하고 욕망하는 자기 완결적 주체가 더 이상 존립함이 불가능함을 보여준다. 이 장에서는 욕망하는 주체의 문제에서 네트워크에서 확립되고 결절되는 주체로의 이동을 보여줌으로써 욕망의 구조와 미디어의 구조와 함께 진동하는 양상을 찾으려고 한다. 이를 위해 욕망하는 주체를 확립한 플라톤

에서부터 최근의 들뢰즈의 주체에 이르기까지 계보학적인 파악을 시도하는 것이 필요하다.

플라톤은 우선 이성과 욕망을 각각 독립적인 힘으로 설정하지만, 끝을 모르는 인간의 탐욕에 목적과 질서를 부여하기 위하여 육체적 욕망과 영혼의 욕망을 구별한다. 그러나 육체적 욕망이 진리를 탐구하는 영혼의 욕망에 의해 통제되고 순화되려면, 욕망은 근본적으로 동일한 근원을 가지고 있어야 한다. 플라톤의 욕망은 엄밀히 말해서 육체로부터 나오는 것이 아니다. 근본적으로 영혼의 표현인 욕망이 육체에 의해 구속되어 있을 뿐이다. 이런 관점은 결국 욕망을 ‘결여’로 파악하는 욕망 이론으로 이어진다. 플라톤은 “무엇인가에 대한 욕망을 가진 자는 필연적으로 그것을 결여하고 있다”고 말함으로써 욕망이 근본적으로 결여의 보충이라는 점을 분명히 하고 있다. 서양 이성중심주의는 이처럼 욕망을 이성의 관점에서 규정함으로써 한 번도 욕망을 ‘욕망 자체로서’ 고찰하지 못하였던 것이다.

반면, 마르크스, 니체, 프로이트는 이제까지 이성에 의해 배제되었던 ‘권력’, ‘몸’, ‘욕망’을 철학적 사유의 중심으로 올려놓음으로써 이성 중심주의에 커다란 물음표를 붙인다. 한편으로는 니체에 앞서 마르크스가 사유의 중심을 의식에서 물질적 생산관계로 옮겨놓음으로써 ‘권력’의 논리를 분석하고 다른 한편으로는 니체 이후에 프로이트가 의식에서 배제되었던 무의식을 해명함으로써 ‘욕망’의 논리를 분석한 것이 사실이지만, 이성중심주의의 철학적 패러다임을 근본적으로 전복시킴으로써 우리의 ‘몸’과 ‘욕망’, 그리고 ‘삶’에 관해 전혀 다른 사유의 가능성을 열어놓은 것은 니체이다. 마르크스는 욕망을 권력의 산물로 보는 반면 프로이트는 권력을 욕망의 대상으로 파악하기 때문에 이들에게서 두 개념이 연결될 때에 하나는 분명히 다른 하나에 예속된다. 그러나 니체는 ‘권력에의 의지’라는 새로운 개념을 통해 권력과 욕망이 원천적으로 통합되어 있음을 분명하게 밝히고 있다. 니체의 권력에의 의지가 권력을 추구할 때에만 생명을 유지하고, 권력은 이러한(권력)의지를 통해서만 표현된다. 니체에 의하면 권력의 문제를 배제하고서는 욕망의 구조를 파헤칠 수 없으며, 욕망을 고려하지 않고서는 권력을 올바르게 이해할 수 없다는 것이다. 이처럼

니체의 권력의지는 플라톤이 제시한 에로스의 정반대 지점에 위치한다. 니체는 영혼의 대부분을 차지하고 있는 욕망의 현상을 있는 그대로 관찰함으로써 삶에 대한 욕망의 기능을 해명하고자 한다.

○ 제4장 욕망과 매개: 기술과 인간의 관계망

기술은 인간의 삶을 위한 임의적인 수단이 아닌 인간과의 본질적인 상관관계 속에서 삶의 형성지표로 파악될 성질의 것이라고 할 수 있다. 인간을 떠난 기술은 있을 수 없듯이, 기술 없는 인간이란 용어 자체의 성립이 불가능하다고 할 수 있을 것이다.

— 제1절 미디어의 전환 혹은 진화

우리 지각 양식의 역사적인 변화의 과정은 바로 새로운 기술의 도입으로 인한 세상과의 관계 맺음의 양상의 변화에 대한 내용들이다. 매클루언이 주장하는 핵심은 몸의 연장이 매체라는 점이다. 매체의 변화는 감각 비율의 변화를 통해 몸의 영향력과 인지능력을 변형시키며, 몸의 구체적인 성격에 영향을 미친다. 이를 메를로-퐁티의 말로 다시 바꾸면, 몸의 확장으로서의 매체는 우리의 가능성의 범위를 변화시키며 그것을 통해 세상과 대면하는 방식을 변화시킨다. 매클루언은 모든 기술들은 생물학적인 인간의 작용에 대한 확장들이라고 주장한다. 그것들은 힘 혹은 능력을 증가시키기 위해 밖으로 외재화되어(outered) 존재하는 것이라고 할 수 있다. 어떤 미디어의 매개물도 없는 부족적 시대의 인간과 인쇄 미디어를 사용하는 인간 그리고 전자적 시기의 인간이 지닌 물리적 신체는 동일하게 보인다하더라도 그들이 사용하는 미디어를 통해 확장된 인간 신체의 범위는 다르다. 각 인간의 신체가 기술이라는 확장을 통해 지니고 있는 지각의 가능성의 범위와 방식이 다르기 때문이다. 미디어는 인간의 확장 혹은 미디어는 인간 신체의 확장이라는 말은 단순한 은유도 아니고 미디어나 기술의 기능적 특성을 통한 기능의 확장을 말하는 것도 아닌 것이다. 말 그대로 다른 종류의 인간 신체 혹은 다른 방식의 인간-기술-세계의 관계 양상

이 존재하는 것이다.

－ 제2절 인간의 확장과 기술의 구조

기술의 본질적인 구조라는 것은 인간-세계의 관계에서 기술이 만들어내는 구조의 변형에서 기술이 수행하는 역할이다. 이들 관계에서 기술은 인간-세계의 관계를 변형한다. 무엇보다도 지각적 차원에서 “감각상의 확장과 축소”를 일으킨다. 인간의 확장이라는 매클루언의 명제에서 보듯이 기술의 변화는 필연적으로 인간의 감각비율의 변화를 초래하고 이러한 감각 비율의 변화는 사고의 방식과 우리가 욕망하는 대상과 그 형성에도 개입한다. 특히 변화하는 미디어의 환경은 새롭게 도입되는 미디어가 지닌 기술적 지향성의 발현을 통해 이루어지는데 그 과정에서 인간의 욕망은 매체에 투사된다.

○ 제5장 재매개: 매체에 투사된 욕망

재매개라는 것은 새로운 미디어가 앞선 미디어 형식들을 개조하는 형식적 논리이다. 이 재매개에는 매번 이중의 논리가 서로 배치되는 듯이 보이면서도 동시에 진행되고 있는데 이 이중의 논리는 새로운 매체가 인간사에 도입되면서 일어나는 이중적인 욕망의 구조와 상동성을 보인다. 다시 말하면 재매개의 형식적 특성은 새로운 미디어의 도입으로 일어나는 욕망의 이중 논리의 형식과 유사하다. 재매개의 이중 논리는 앞서 말한 바와 같이 투명한 즉각성과 하이퍼매개라는 서로 모순되는 두 가지 원리가 동시에 작동되는 재매개의 논리를 말한다. 우리 문화는 미디어를 증식시키고자하면서 동시에 그 매개의 모든 자취들을 지워버리려 한다. 즉 우리 문화는 미디어를 증식시키는 바로 그 계기에 그 미디어들을 지어버리고자 하는 것이다. 재매개에서 나타나는 즉각적 투명성의 욕망은 사용자가 매체를 대할 때 나타나는 사용자의 욕망이며, 하이퍼매개의 욕망은 미디어 자체가 지니는 욕망 혹은 가능성을 말한다.

재매개는 낡은 매체에서 우위를 점하고 있는 것이 새로운 매체에서는 부차적인

것으로 되는 변화를 말하는 것일 수도 있다. 매체가 변화하면 그 매체를 기반으로 해서 형성된 문화 예술의 형식도 변화하고, 더 나아가 변화된 문화와 예술을 수용하는 방식 또한 변화한다. 이를 번역이라는 말로 설명할 수 있고, 치환의 구조라고도 설명할 수 있으며, 재매개라는 말로도 설명할 수 있다. 이 과정에서 욕망의 구조도 번역되고 치환된다. 이러한 대체와 치환 번역의 예는 디지털 컨버전스 상황에서는 일상적인 매개의 과정이 된다. 영화에 의해 대중매체로서의 자리를 뺏긴 파노라마가 지금의 가상공간에서 다시 등장한다는 사실은 이를 잘 보여주는 사례이다.

○ 제 6 장 비인간과 인간의 네트워크

기술은 인간을 대체할 뿐만 아니라 인간에게 특정한 행동을 요구하는 식으로 인간에게 영향을 미친다. 그것은 기술이 단순히 인간에게 그 사용을 기다리고 있는 단순한 도구가 아니기 때문이며, 기술에 내재한 기술적 지향성의 구조는 인간에게 특정한 행동을 요구하며, 또한 특정한 욕망의 생성과 충족의 방식을 구조화한다. 이러한 역할의 이전을 통해 기계는 인간과 대칭성을 지닌 훌륭한 행위자가 된다. 기술과 같은 인공물은 네트워크상에서 오랫동안 지속되며, 다른 행위자를 자신의 네트워크로 끌어들이는 과정에서 중요한 역할을 한다. 이는 번역이라는 과정을 통해 진행된다. 번역(translation)이란 한 행위자가 다른 행위자와 결합해서 네트워크를 건설하는 과정이다.

욕망을 바라보는 근대의 시선은 주류 서양 형이상학의 영향력 아래 항상 박탈과 결핍의 충족을 그 내용으로 삼아왔다. 또한 기술을 바라보는 방식에 있어서도 인간의 욕망을 충족하기 위해서 필요한 도구의 하나로 바라보아 온 역사라고 할 수 있다. 근대성은 그러한 시각이 가장 고도화된 시기라고 할 것이다. 근대성(modernity)은 한편으로는 인간-비인간의 잡종적 동맹의 확산으로, 다른 한편으로는 자연/인공, 과학/사회, 주체/객체의 구분이 공고화되는 시기이다. 따라서 근대를 극복하는 방법은 근대의 시작 시점부터 기술과 같은 비인간의 잡종적 동맹이 엄청난 속도로 번식했음을 인식하는 것이 된다.

○ 제7장 컨버전스와 욕망의 기술적 구조화

인간의 확장이 인간이 지니고 있는 의지와 욕망에 의해 도구를 단순히 사용할 수 있음을 말하는 것이 아니라 매체의 기술적 특성과 물리적 특성의 범위와 한계가 인간이 사고하고 지각하는 범위를 제약하게 됨을 의미한다. 따라서 매체를 사용하는 인간은 매체와 인간이 융화된 형태로 존재하는(인간-기술)의 형태로 확장됨을 의미한다. 따라서 매클루언이 말하고자 하는 인간의 확장으로서의 기술은 한편으로는 인간의 몸이 기술을 통하여 확장되는 것이며, 다른 방향으로는 기술이 인간의 몸으로 스며들어 나타나는 양상을 말하는 것이다. 우리들은 새로운 매체가 도입되어 매체환경의 변화가 일어날 때마다, 하이퍼매개의 특성과 투명한 즉각성을 동시에 경험한다. 즉 우리의 욕망을 매체에 투사하고 있다. 그러나 모든 매체가 이러한 욕망을 동일한 방식으로 수용하거나 실현시켜 주지는 않는다. 각 매체가 지닌 매체의 지향성은 이 욕망들을 자신의 지향성과 상호작용하며, 변화시키고 또한 수용한다. 즉 인간의 욕망이 매체를 통해 투사되는 것을 이해하기 위해서 매체가 지닌 지향성의 구조를 생각하지 않고서는 정확한 이해에 이르기 어렵다.

매체가 지닌 기본적인 지향성의 구조 혹은 매체의 물리적 특성들은 재매개의 과정을 통해 인간의 감각비율에 영향을 주고, 이 변화된 감각비율을 지닌 인간은 이전과는 다른 욕망의 구조와 내용을 지니게 된다. 특히 욕망이 결핍이나 박탈의 회복에서 비롯되는 것이 아니라 새로운 상황이 만들어내는 충돌에서 생성되는 것으로 본다면, 매체의 구조와 욕망은 매우 밀접한 관계를 지니고 있는 것이 된다. 특히 디지털 컨버전스는 개별 매체가 지닌 지향적 구조를 파괴하고 있다. 다시 말하면 개별 미디어들이 지닌 특성들이 따로 따로 인간과 관련을 맺는 양식이 아니라 다양하고 이질적이었던 매체들이 동시에 다층적이면서 전면적인 양상을 인간의 감각구조를 재편하고 있는 것이다. 이런 매체 환경은 인간의 욕망을 이전과 비교할 수 없을 정도로 다양하고 다층적으로 만들 것이다. 그것은 매체가 도입하는 새로운 감각비율이 과거 특정 미디어 시기처럼 사회 전체에 비교적 균질한 효과를 내는 상황이 아닌, 네트워크의 접속과 분리에 따라 시시각각 다른 상황을 만들어 낼 것이기 때문이다.

○ 제8장 결 론

인간의 욕망은 지금 현재와 같은 방식으로 처음부터 존재해왔던 것이 아니었다. 이 점은 인간이 사용한 매체나 기술에도 역시 동일한 부분이다. 인간의 의식구조는 마술적, 신화적인 구조에서부터 현재의 정신적이고 시각중심적인 구조로 그리고 이제 그 변이의 단초를 보이는 탈시각적, 정신구조의 모습으로 변이를 거듭해 왔다. 그 과정에서 매체는 인간의 욕망을 구조화하고 그 형식적 특성과 발현의 양태를 규정하는 중요한 동인으로 작용해 왔다. 욕망의 구조는 기술이나 매체가 지닌 기술적 지향성과 가능성의 범위가 수용되는 방식에서 잘 드러나게 된다. 개개의 주체가 아닌 네트워크에서 구성되는 자아의 욕망은 주체의 욕망과는 다른 양상일 수밖에 없으며, 디지털 컨버전스라는 상황은 바로 이러한 욕망의 파악방식을 요구하고 있다.

□ 연구의 정책적 시사점

이 연구와 관련된 몇 가지 정책적인 함의를 추론해 보면 다음과 같다.

첫째, 디지털 컨버전스라는 현상은 전면적이고 중층적인 현상이기 때문에 이에 대한 분석과 대응은 근대적 산물인 분과 학문적이고 부분별 파악방식으로는 가능하지 않다는 것이다. 따라서 가장 현실적인 부분에서 현상을 경험하는 미디어 유관 업계와 각 학문분과들의 협동이 앞으로의 연구에 필수적인 사항이라는 것이다. 특히 이 글의 결론에서 제시했듯이 더 디지털 컨버전스가 무엇인지에 대한 내용은 아직 그 배아적(embryonic) 단계이며, 과거의 환경과 치환, 번역의 과정이 수행되고 있는 상황이기 때문에, 사소해 보이지만 아주 구체적인 현장의 변화는 이를 분석할 수 있는 아주 커다란 지점이 될 수 있기 때문이다.

둘째, 디지털 컨버전스 상황에서의 욕망은 더 이상 개인 주체의 욕망을 파악하는 방식으로는 제대로 접근할 수 없다. 이 욕망은 네트워크화된 주체들의 욕망이며, 개인의 욕망이 전체의 욕망으로 즉각적 번역이 가능한 상황이 되었다. 그러나 각종 요금의 부과방식이나 통제의 방식은 여전히 개인 주체의 욕망의 실현과 그에 따른 부

담으로 정의하고 있다. 촛불시위에서 벌어지는 양상이나 인터넷의 댓글에 의한 소송들이들은 이미 한 개인의 악의적인 비방이나 특정인의 욕망에 기초해서 디지털 환경이 움직이지 않음을 이미 보여준 사례이다.

셋째, 디지털 격차(digital divide)의 심각성에 대한 제고가 필요하다. 이 글에서 강조한 것처럼, 디지털 컨버전스라는 환경은 단순히 있으면 편리하고 없어도 살 수 있는 그런 환경이나 도구가 아니다. 디지털 환경은 인간의 감각 비율을 조정하고, 욕망의 대상과 양식을 바꾼다. 디지털 격차는 과거 물질적 빈부의 격차와는 전혀 다른 양상으로 우리 사회의 문제를 창출할 것이다. 하나의 기술이나 환경이 그 극점에 달하면 전혀 예상하지 못한 방향으로, 오히려 걱정스러운 방향으로 진행하게 된다. 좀 더 편리하고 빠르게 이동하고자 한 자동차의 극점은 교통정체이다. 이런 상황은 오히려 자전거보다 더 느리고 불편한 역기능을 초래한다. 디지털 컨버전스의 범위를 자신의 욕망구조에서 수용할 수 없는 사람들의 반작용은 디지털 컨버전스 상황 자체를 역전시킬 수도 있다.

제1장 서론

디지털 컨버전스는 기술의 변화와 인간의 사회, 문화적 변화가 결합되고 충돌하며, 동시에 진화하는 과정을 총체적으로 지칭하는 말이다. 개별적인 기술 변화를 언급하는 IT, 컴퓨터화와 같은 요소가 아니라 인간의 생태계가 총체적으로 관여되어 있는 미디어 상황을 말하고 있다는 점에서 디지털 컨버전스는 하나의 기술과 그 기술에 의한 사회, 문화적 변화를 말하는 범위를 넘어선다. 또한 인간 역시 인간을 포함한 생태계의 일부라는 점에서, 사회, 문화적 변화와 함께 가장 사밀한 인간의 내부적 영역 역시 변화를 가져올 수밖에 없다. 욕망은 매체변화와 어떤 관련을 맺고 있으며, 변화하는 매체의 환경이 디지털 컨버전스라는 형태로 등장하는 시기에는 욕망의 문제는 어떻게 전개될 것인가? 이 논문은 일차적으로 욕망의 문제에 대한 기본적인 해명을 바탕으로 그것이 매체의 역사와 어떤 관련을 맺고 있으며, 디지털 컨버전스의 시기에는 그 양상이 어떻게 전개될 것인가를 탐구하고자 한다.

인간의 역사에서 욕망의 문제는 그 구체적인 내용이 변화되었을 뿐, 한 번도 인간의 본질을 탐색하는데 벗어나 본적이 없는 문제이다. 그런 중요성에 비해 실제로 인간의 욕망 그 자체에 대한 탐색이나 그 존재를 가능하게 한 가능성들에 대한 고려는 상대적으로 부족했다고 할 수 있다. 이는 욕망이 이성이라는 커다란 힘에 가려 그림자로서 존재해왔던 서구의 철학 및 신학적 시각에서 보면 당연한 귀결이라고도 할 수 있을 것이다. 이성의 탐구가 인간의 욕망을 부차적이거나 오염된 대상으로 여긴 만큼이나 이성을 표현하거나 재현하는 수단으로서의 매체에도 그와 유사한 평가와 시선이 존재해왔다. 이런 역사적인 사실은 다른 구체적인 탐색 이전에 이미 욕망의 구조 혹은 지향점과 매체의 구조나 특성이 상동성을 지닐 것이라는 충분한 개연성을 주고 있다.

플라톤 이래로 서구의 지배적인 철학의 영역에서 욕망에 대한 시선은 그리 곱지 않았다고 할 수 있다. 이는 언어라는 가장 원초적이고 기본적인 기술 혹은 매체에

대한 불신과 시선과 분리될 수 없는 한 컬레의 개념쌍을 형성한다. 라깁의 경우에서 다시 자세히 살펴보겠지만, 언어에 대한 재검토와 욕망에 대한 재검토는 같은 뿌리를 지니는 것은 우연한 일이 아니다. 또한 마음과 몸의 문제에서 이성과 관계를 지닌 마음 혹은 정신은 존중되고 탐구의 대상이 된 것에 비해, 욕망과 관련을 지닌 것으로 믿은 몸의 문제는 부차적이고 주변적인 영역이 된 것도 이와 무관하지 않다. 이는 역으로 욕망과 매체의 관련성에 대한 탐색은 플라톤 이래 전개된 몸과 욕망의 억압과 배제의 역사와 밀접한 연관이 있다는 점을 시사한다.

마셜 맥클루언은 매체와 우리의 몸을 일차적으로 연결시키면서 욕망의 문제에 대한 직접적인 언급은 하고 있지 않지만 감각비율의 변화에 대한 언급을 통해 매체가 욕망의 구조와 지향점에 변화를 주고 있음을 지적하고 있다. 맥클루언과 같은 방식으로 말하자면 디지털 컨버전스의 매체 환경은 디지털 컨버전스 방식의 욕망 구조를 만들어 내고 있다는 말이 된다. 물론 여기에서 느껴지는 과도한 기술 결정론의 함의는 차치하고서라도 분명한 것은 욕망의 구조에 대한 탐색에 있어서 매체가 지니는 힘의 중요성은 분명하다는 것이다.

인간의 욕망을 포함한 의식은 지금의 우리와 문자 이전 그리고 음성 언어 이전의 인간의 욕망과 의식과는 전혀 다른 것이었다. 인간의 의식구조가 지닌 특성이 욕망하는 대상과 방식에도 영향을 줄 수 밖에 없다. 따라서 이 연구는 일차적으로 인간의 의식구조의 변화에 대한 내용을 먼저 고찰하고자 한다. 그 이후 인간 의식 구조의 여러 양태 중 하나의 형태인 현대적인 시각 중심적, 이성 중심적 의식구조에서 나타난 욕망에 대한 철학적 논의들을 살펴볼 것이다. 인간의 의식구조에 대한 특성을 먼저 살펴보는 이유는 디지털 컨버전스라는 매체환경은 이전에는 존재했지만 우리가 사라졌다고 믿었던 전혀 다른 욕망과 의식구조를 다시금 살아있는 것으로 불러일으키는 구조를 지니고 있는 것처럼 보이기 때문이다.

인간 의식구조¹⁾의 특성을 살펴보고, 그를 바탕으로 특정한 시기에 나타난 특수한

1) 여기서 의식구조라는 말은 구조주의적 설명이라는 불필요한 오해를 불러일으킬 수도 있지만, 구조주의가 말하는 구조적 결정의 문제가 아니라 구체적인 실행의 단계

의식구조의 하나인 시각 중심적, 이성 중심적 의식구조가 욕망을 어떻게 부차적인 문제로 밀어냈는지에 대한 정리와 그에 반발해서 등장한 욕망과 몸을 중심에 둔 사상들의 갈래와 계보를 살펴볼 것이다. 이 과정에서 매체의 특성과 매체의 기술적 지향성이 인간의 의식구조와 결합하여 전개되는 방향들 속에서 매체와 욕망의 관련성을 탐색할 것이다. 이를 통해 결국에는 디지털 컨버전스라는 매체환경이 만들어내는 욕망의 구조와 특성을 가늠해보고자 한다.

에서 구조가 비로소 드러나 보일 수 있다는 점을 더 강조한다는 점만 분명히 해두고 각 의식구조의 더하기 변이의 과정을 설명함으로써 구조주의가 주장하는 구조와는 다른 내용을 지칭하는 것을 밝히고자 한다.

제 2 장 인간 의식구조의 변화와 욕망의 문제

인간의 욕망이 모든 시기와 모든 영역에서 동일한 내용을 지니고 있지는 않을 것이다. 이는 우리의 의식구조와 사회의 형태에 따라 욕망의 대상이 변화해왔으며 그 변화를 추적하는 것이 욕망의 내용을 파악하는데 전제되는 지식으로 필요함을 말해 준다고 할 수 있다. 우리의 의식구조의 변화에 대해 흥미로운 주장을 하고 있는 학자가 깁서(Jean Gebser)이다. 그는 주로 스위스에서 활동한 학자로 근대성의 문제에 대해 정확한 진단과 함께 현재 나타나고 있는 컴퓨터로 매개된 사회의 의식구조에 대한 예측을 내놓기도 하였다. 그의 의식구조의 변화에 대한 논의는 기술과 매체의 변화가 우리의 욕망의 생산과 변형에 개입하는 과정을 이해하기 위해 검토할 만한 중요한 논의라고 할 수 있다. 이성적 동물 이전에 동물로서의 인간의 특성을 먼저 생각하고 접근하는 방식은 욕망이 이성의 지배를 받는 혹은 이성에 의해 억압되어 온 대상이 아닌 생산의 긍정적인 힘과 살아있는 유기체로서의 인간의 측면을 반영한다는 뜻이다. 현대의 시점에서 디지털 컨버전스라는 양상으로 등장하는 환경으로서의 매체는 유기체로서의 인간의 정의와 욕망의 양태에도 끊임없이 개입하고 영향을 미쳐왔다. 다시 말하면 인간의 의식구조의 형성과정에 대한 분석은 인간의 욕망이 어떤 구조를 지니고 있는지를 살펴보는데 있어서 일차적인 중요성을 지니고 있다고 할 것이다.

제 1 절 의식구조의 변이와 컨버전스

현대 사회는 효율성 또는 편리성의 가치관에 대한 강박이 존재한다. 이러한 가치관은 깁서가 지적한 바와 같이 ‘시각중심적 혹은 시점주의적 의식(perspectival consciousness)’의 의식 구조에서 도출된 것이다. 깁서는 다양한 의식 구조의 형태는 각각의 세계

혹은 그 세계에서 살고 있는 사람들에 따라 다르게 존재한다고 주장한다. 김서는 인류 역사상 다섯 가지 이질적인 의식 구조가 있으며, 이는 원시 구조(archaic), 마술적 구조(magic), 신화적 구조(mythic), 시각 지향적 구조(perspectival), 통합 구조(integral)로 나누어진다. 이러한 의식 구조는 각각 상이하게 인식되는 공간, 시간, 자기 정체성에 따라 구분한 것이다.

근대성의 특성을 형성하는 시각중심적 구조는 15세기 르네상스 시대 이후 현대사회에서 명시된 것으로서 공간을 인식하게 되고 자아가 출현함에 따라 규정되었다. 김서는 시각중심적 구조에서 공간을 인식하는 방법을 언급하며 시각중심적 구조의 기본적인 관심사는 공간을 꿰뚫어 보는 것이며 그 결과 합리적으로 공간을 인식하고 파악하는 것에 있다. 이는 공간을 투시해 보는 것이며 그 결과 공간을 인식하게 된다는 것이라 하였다. 또한 자기 정체성을 인식하는 방식에 대해서는 “시각중심적 구조는 공간을 조명하는 것 외에도 인간으로 하여금 공간을 인식하도록 할 뿐 아니라 자기 자신을 간파할 수 있게 한다”고 하였다. 즉, 투시적인 인간이 공간에 관한 관찰자가 되고 그 결과 합리적, 객관적으로 공간을 파악하기 위해서는 ‘나’라는 정체성을 등장시킬 필요가 있다는 것이다. 따라서 시각중심적 구조는 “관찰자와 피관찰자의 위치를 지정한다.” 시각중심적 구조는 인간으로 하여금 다양한 종류의 물질적 권력과 욕망을 추구하게 할 뿐 아니라 “외부 세계를 성취하고 이를 체계화하는 과정”을 행하게 만든다. 미국의 개척자 시대는 시각중심적 의식에서 도출된 공간적 탐구가 성공을 거둔 좋은 사례라고 할 수 있다.

반면에 공간을 확장하고자 하는 욕망과 그 결과로서 생기는 권력에 관한 욕망이 극도로 상승함에 따라 시각중심적 구조의 취약한 부분도 명확하게 드러난다. 시각중심적 구조는 인간의 시각을 고정된 한 가지 현실에 한정할 뿐 아니라 시각중심적 세계의 종말을 암시하는 시간에 관해 걱정스러운 결과를 야기한다. 최근 들어 시간과 공간에 다 같이 집착하는 현상은 현대사회의 특성이다. 특히 시간에 집착하는 현상은 현대에 지배적 가치로 받아 들여지는 효율성 또는 편리성이라는 사회적 가치관으로 변형되었다. 효율성은 어느 정도 시간을 공간화하여 그 결과 양적으로 객관

적인 측정을 가능하도록 한다. 이는 기본적으로 최소한의 속도(시간)로 목표를 성취하고자 하는 욕망의 결과물이다.

현대에서 효율성의 가치관은 실제로 중요한 것이지만 김서는 시간을 인식한다는 것은 올바른 것도 그 자체로 타당한 것도 아니라고 하였으며, “이것이 인간으로 하여금 공간적 속박에서 탈출구를 찾아내지 못하도록 저지한다”고 하였다. 즉, 시간의 공간화(the spacialization of time, 효율성 또는 편리성 추구)가 인간의 한계를 넓히는 데 일조하였지만 “시각중심적 세계관을 맹목적으로 추종하는 이들에 의하여 인간의 관찰력이 분할됨에 따라 시각중심적 인간의 세계관은 그 범위가 점차 감소하게 되었다.” 시간과 공간에 집착하는 것은, 김서가 사용한 용어로는 시각중심적 의식이 비대해진 것은 시각중심적 시대가 쇠퇴함을 명시하는 것이다.

김서에 따르면 의식 구조나 의식 세계가 명백하게 불충분한 것이 되면 그 의식은 존립을 계속하기 위하여 새로운 의식 구조와 세계로 향하는 변이(mutation)를 발생하게 된다. 구체적으로 말하면 시각중심적인 의식에서 변이된 새로운 의식은 김서는 초월적인 의식 혹은 비-시각적 의식구조(aperspectival)의 세계로 명명했다. 김서에 의하면 새로운 변이가 현실로 나타나면 인간은 시간과 공간에 집착하는 한계(자아의 비대 상태)를 벗어나게 된다. 즉, 현대에서 기본적인 기능을 수행하는 효율성·편리성의 가치관을 전제할 필요가 없다. 그보다는 초월적인 인간이 전반적으로 진정한 시간의 의미를 인식하게 됨에 따라 시간에 관한 잘못된 인식을 함축하고 있는 효율성의 가치관은 우세한 가치로 인정받기에는 부족하여 활용되지 않는다는 것이다. 추구하는 가치관의 변화는 욕망의 대상이 변화함을 말하고 그 추구의 방법 역시 변화함을 말한다. 이러한 효율성이라는 기본적인 가치에 대한 집착에서의 탈피는 단일한 목표를 향해 달려가던 욕망의 방향성을 다원화시킨다.

비록 불충분한 의식에서 비롯된 기존의 가치관을 기본적인 요인으로 활용하지 못하더라도 이로 인해 불충분한 가치관과 불충분한 의식 구조가 소멸된다는 의미는 아니다. 김서에 따르면 기존의 가치관은 와해되는 것이 아니라 미리 가정된다. 이 현상은 김서의 개념을 인용하자면 추가적 혹은 부가적 변이과정(plus-mutation)으로

서 다윈이 제시한 퇴행 변이(minus-mutation)의 대안이 되는 개념이다. 퇴행 변이는 생물학적인 개념으로 한정적이며 결정론적인 개념이다. 이는 단선적인 진화를 전제로 하며, 보다 강력한 새로운 존재를 위하여 기존의 불충분한 존재를 부정한다. 즉, 새로운 변이가 발생하면 새로운 존재가 출현하며 기존의 존재는 없어지는 것이다. 그러나 ‘부가 변이’는 구조적 확장과 차원적 증가를 위하여 의식 구조가 배가되고 유도된다. 즉, 숨은 잠재력은 처음부터 존재해 온 것으로 갑자기 출몰하여 인식되고 새로운 의식으로 확장된다. 그 결과 숨은 잠재력은 모두 명백하게 드러나며 영원히 지속된다. 이런 의미에서 근원은 영원히 현재로서 존재(ever-present)하는 것이다. 기존의 구조는 사라지지 않으므로 새로운 구조라 하더라도 완전히 새로운 종류는 아니며 다만 부가적인 변형에 그칠 뿐이다. 가령 현재의 시각중심적 세계는 변하지 않는 과거의 구조, 예컨대, 다양한 주술과 신화에 의존하고 있다. 이와 마찬가지로 시각중심적 의식이 초월적 의식으로 변이될 때에도 그 존재는 존립이 중단되지 않으며 다만 선행조건으로 작용하는 것이다. 따라서 새로운 발전은 모두 기존의 구조에 통합되며 심지어 선행되는 것으로서 기존의 구조에 의존한다. 즉, 새로운 의식의 변이는 보충 과정이 되는 부가 변이를 통하여 기존의 불충분한 의식 구조를 재생하는 작용을 한다. 이러한 김서의 의식구조는 현재 매체를 통하여 작동하는 마술적, 신화적, 근대적인 욕망을 해명하는 중요한 열쇠가 되며, 디지털 컨버전스의 상황에서 벌어지는 욕망의 구조와 발현 방식은 그가 말하는 통합적 의식구조가 설명하는 내용과 놀라운 상동성을 보여준다.

시각 중심적이며, 이성적인 의식구조에 대해서는 맥클루언이 그의 여러 저서들에서 공통적으로 지적하고 있으며, 옹을 비롯한 그의 제자들의 주된 논점도 바로 이것이다. 김서가 주장하는 것처럼, 시각중심적이고 이성중심적인 의식구조는 앞서 간단히 살펴본 것처럼 인간의 역사에서 존재한 다른 의식구조들과 마찬가지로 하나의 특수한 형태인데, 우리는 이를 인간의 일상적이고 항상적인 상태로 오해하거나 착각한다는 것이다. 마찬가지로 맥클루언이 지적하고 있는 것처럼, 기계적인 매체문화와 그것에 기반하고 있는 이성 중심주의는 근대적인 이성을 오직 하나의 합리성

(rationality) 혹은 이성으로 일반화하는 오류를 범하고 있다. 맥클루언의 이러한 지적은 김서의 의식의 변이에 관한 주장과 상동성을 보이고 있는데, 김서가 의식의 구조의 변이에 대해서 말하고 있다면, 맥클루언은 감각 비율의 변화를 말하고 있다고 할 수 있다. 맥클루언은 근대적 이성은 근대의 기계적 매체를 통해서 우리에게 만들어진 하나의 특수한 감각비율의 배분 형태라고 주장한다. 즉 근대 이성 중심주의가 말하고 있는 이성 혹은 합리성은 하나의 추상적이고 절대적인 이성을 말하는 것이 아니라 근대라는 매체 상황에 주어진, 하나의 특수한 감각비율의 배분(ratio-nality)이라는 것이다.

시각을 중심으로 배분된 우리의 몸이 욕망하는 구조나 방식은 청각이나 촉각이 중심이 된 몸이 욕망하는 구조나 방식과는 다를 수 밖에 없다. 흔히 기계론적 접근이라고 부르는 시각중심적 욕망은 효율성을 그 바탕으로 하며, 순차적인 접근과 위계적 계열화를 특성으로 하고 있지만, 시각 중심적 욕망을 촉각이나 청각으로 대체한 컨버전스 시대의 몸이 요구하는 욕망은 이미 순차적이 아닌 동시적 접근과 멀티태스킹을 요구하고 있고, 하이퍼 텍스트는 위계적 계열화에 대한 욕망을 연결과 접속이라는 욕망으로 대체하고 있다. 이러한 점은 이후 자세하게 살펴보겠지만, 인간의 의식구조의 변이에 대한 탐구는 매체의 변환과 전환의 논리와 밀접한 관련을 맺고 있으며, 이는 다시 인간 욕망이 구조화되고 지향점과 대상이 변이를 겪는 것을 설명하는 중요한 근거로 작용할 수 있음을 보여주는 것이다.

제 2 절 더하기 변이(Plus-Mutation): 인간 의식 구조의 중첩적 특성과 컨버전스

김서가 말하고 있는 인간의 의식의 구조는 크게 원초적 구조(archaic consciousness structure), 마술적 의식구조(Magical consciousness structure), 신화적 의식구조(Mythic consciousness structure), 근대적 의식구조(perspectival consciousness structure), 그리고 통합적 의식구조(aperspectival consciousness structure)로 나눌 수 있다. 각 의식 구조

의 구체적 특성은 다음 절에서 상세히 논의하겠지만 각 의식구조는 그 구조마다의 독특한 특성을 지니며, 이는 주로 시간과 공간에 대한 각 구조마다의 특징적인 파악으로 제시될 수 있다. 그런데 여기에서 하나 핵심적인 사항은 마술적인 의식구조에서 신화적인 의식구조로 그리고 또 근대적인 의식구조로의 변환을 겪는다 하더라도 이전의 의식구조의 형태가 없어지거나 상실되지는 않는다는 것이다. 즉 과거의 의식구조는 지배적인 의식의 차원에서 물러나 지배적인 의식구조의 밑바탕을 형성하는 형태로 끝없이 변형되며, 축적된다는 것이다. 이러한 과정을 김서는 하나의 형태가 변이를 통해 그 이전의 형태를 대체해 나가는 마이너스의 형태가 아니라 축적과 흡수라는 형태, 즉 플러스의 형태로 의식구조의 변화가 일어난다고 주장한다. 이 과정에서 밑바탕으로 가라앉아있던 이전의 의식구조의 특성은 현재 지배적인 의식구조가 감당하지 못하거나 그 균열된 틈을 타고 다시금 생생한 지배적인 의식구조로 다시 나타날 수 있다고 한다. 즉 현재의 지배적인 의식구조로 작동하고 있는 근대적 의식구조의 틈 속에서 마술적이고 신화적인 의식구조들의 양상들이 활발하게 그 작용성을 나타낼 수 있다는 것이다.

우리가 보았던 월드컵 당시의 사람들의 행태는 단순히 근대적인 의식구조의 양상이 아니라 동일성의 순간적인 감지라는 마술적 의식구조가 활성화된 것이며, 소통이 활발하고 정보교환이 극대화되고 있는 근대적 상황에서 적과 동지 그리고 우리와 그들이라는 신화적인 구분법의 활성화 역시 이러한 신화적 의식구조의 활성화된 의식이라고 생각해야 된다는 것이다. 시간에 대한 강박적 집착이라는 근대적 의식의 특성은 유연한 시간개념과 동질성을 지닌 집단의 고유한 시간개념이라는 마술적이고 신화적 구조에 의해 전혀 다른 방향으로 드러나고 있다. 이는 의식구조의 변동이라는 것이 마이너스의 형태가 아니라 플러스의 형태로 진행되고 있으며, 미디어에서 이를 잘 관찰 할 수 있는 것이 재매개라는 형태로 다시 등장함으로 볼 수 있다.

우리의 의식구조가 마이너스적인 방식으로 일어나지 않고 이전에 존재한 의식구조를 의식지층의 밑바닥에 계속 축적하면서, 새롭게 등장한 의식구조가 가장 활성화되고 현재화된 형태로서 존재한다는 것은 이성을 판단에 있어 변화하지 않는 유

일한 범주적 영역으로 파악한 방식에 대립되는 것이다. 이를 자세히 살펴보면, 현재 우리가 경험하고 있는 매체환경에서는 과거 신화적이나 마술적 의식구조에서 욕망 하던 방식과 구조가 현실의 형식을 띄고(가상현실) 실제로 작동하고 있음을 볼 수 있다. 물론 이러한 과정에서도 가상현실에 접속한 이후 다시 실제 현실로 되돌아 올 경우, 우리의 의식구조는 시각중심적인 근대적 의식구조는 물론 이전의 의식구조가 동시에 작동함을 알 수 있는 것이다. 특히 게임의 재미개라는 미디어의 작동방식을 설명하는 논의들을 보면 이것은 지극히 일상적으로 발생하는 경험들이라고 할 수 있다.

디지털 컨버전스는 우리의 일상적 삶과 욕망의 대상을 시각 중심적이고 이성적인 시기의 욕망구조와는 다른 방식으로 재편한다. 이는 기술이 일반적으로 우리의 의식구조의 변이를 가져왔다는 말은 아니지만, 현재 디지털 컨버전스는 과거의 여러 의식구조가 형성한 중첩적인 욕망의 범위나 대상을 현실 속에서 무리 없이 추구할 수 있는 조건을 형성하고 있다. 신화적 요소나 마술적인 요소가 이성이라는 이름아래 부차적이거나 가짜의 범주로 버려지는 것이 아니라 정당하게 우리의 몸이 욕망할 수 있는 범주로 만들고 있다는 것이다. 즉 디지털 컨버전스라는 매체환경은 기존의 시각중심적인 의식구조가 추구해 온 효율성과 그것에 바탕을 둔 욕망의 충족이라는 것과 버려졌던 마술적이고 신화적인 욕망의 충족이 전혀 모순적이지 않고 동시에 추구될 수 있다는 것을 가능하게 하는 구조인 것이다. 이는 기술적 지원과 능력의 문제가 아니라 이 기술적 매체적 환경이 우리의 몸에 감각 비율의 변화를 가져오고, 이러한 새로운 감각비율은 우리가 추구해 온 욕망의 범주와 내용을 동시에 변화시켰기 때문이다.

김서가 주장하는 의식구조의 더하기 변이(plus-mutation)는 디지털 컨버전스에서 일어나고 있는 다층적이고, 심지어 모순적으로 보이는 욕망의 추구하고 실현을 설명할 수 있는 중요한 지점이다. 이는 동시에 ‘더하기 변이’가 디지털 컨버전스 그 자체를 설명할 수 있는 말이 되기도 한다. 왜냐하면 기술의 진화와 변이도 마이너스적 변이를 하는 것이 아니라 더하기 변이를 하기 때문이다. 이는 맥클루언이 말하는

‘테트라드(tetrad)’와 재매개라는 주장에서 지속적으로 제시되고 있다. 디지털 컨버전스는 이러한 점이 전면적으로 실현되고 드러난 것이라는 점에서 기존의 미디어들의 규모와 패턴 그리고 속도에서 차이가 드러나 보일 뿐이다.

제3 절 인간 의식구조들의 특성과 욕망

김서와 같은 현상학자들에게 있어서 의식이라는 것은 기본적으로 어떤 대상에 대한 표현이다. 어떠한 표현에 있어서든, 하나의 특수한 의식의 구조라는 것은 언어나 예술 혹은 기술의 경우와 같이 여러 가지의 다양한 양상들에서 보일 수 있다. 즉 의식은 우리가 경험한 세계와 관련되어 있으며 이런 관련성을 본질적 특성으로 하는 의식을 다른 방식으로 표현하면 의식-세계(consciousness-world)라고 할 수 있을 것이다. 따라서 이 글에서 탐구하고자 하는 욕망의 경우도 세계와의 관련성을 그 기반으로 하며, 그 세계와의 경험을 제외하고는 탐구될 수 없을 것이다. 이 경험된 세계는 곧 우리가 살아낸 혹은 살아온 실재와 같은 것이며, 구체적인 사건이나 표현 혹은 맥락 등에서 명백해 진다고 할 수 있다.

김서는 우리가 지니는 욕망이나 표현들은 그것이 어떤 것이든 간에 어떤 특정한 의식구조의 표출이라고 주장한다. 즉 특정한 의식들에는 그 의식구조의 특성으로 인해 표현되거나 욕망되는 대상이 존재한다는 말이며, 그러한 의식구조는 우리가 살아온 실재로서의 세계 속에서의 경험을 통해 형성된다고 주장한다. 특히 여러 의식구조들은 더하기 변이라는 과정을 통해 없어지지 않고 잠재태의 형태로 존재하면서²⁾ 실재 세계의 경험에 여전히 개입하기도 한다. 따라서 특정 의식구조의 특성을

2) 여기에서 말하는 잠재태라는 것은 그것이 조용하고 표면적으로 드러나지 않고 잘 느껴지지도 않는다고 하더라도 여전히 작동을 하고 있으며, 그것은 투명하게 혹은 우리에게 보일 수 있게도 될 수 있다는 점을 설명하고자 한 것이다. 의식구조와 관련된 이 점은 매체가 지니고 있는 기본적인 특성인 하이퍼매개(hyper-mediacy)와 투명한 즉각성(transparent immediacy)의 이중 논리와도 매우 밀접한 관련을 맺고 있다

파악하는 것은 여러 의식구조들의 총체적 작동의 장이 되고 있는 미디어 컨버전스 상황 속에서 욕망이 작동하는 과정을 이해하기 위해서는 꼭 필요한 작업이라고 할 수 있다.

김서에 따르면, 인간의 의식구조는 여러 가지 차원들은 시간의 흐름을 따라 서서히 그리고 주어진 경로를 따라서 차근차근 일어난 일이 아니라고 주장한다. 이것은 다윈의 진화론에서 말하는 것과 같은 방식의 변화과정이 아니라 굳이 설명하자면 양자(quantum)에서의 변화와 같은 방식으로 단절적인 도약에 의해 일어난다고 주장한다. 즉 의식의 변이는 새로운 강도와 차원을 도입함에 있어서 이전의 선행한 구조들을 버리지 않고 같이 가져가지만, 전혀 예상하지 않은 방식으로 등장한다는 것이다.³⁾ 또한 그의 의식구조의 논의에서 주목할 만한 부분은 의식의 모든 표현내용이나 욕망의 부분들은 모두 시간과 공간의 요소와 관계를 맺고 있다는 것이다. 그러나 여기에서 등장하는 시간이나 공간은 근대의 시각중심주의가 표상하고 받아들이는 선형적인(linear) 내용은 아니라는 점은 매우 중요하다. 다시 말하면 지금 우리의 믿음이나 태도 그리고 행동과 욕망은 현재 우리가 지니고 있는 시공간의 렌즈를 통해서만 이해가 될 수 있다는 것이다.⁴⁾ 현대의 사람들이 추구하는 최대의 욕망이자, 새로운 기술과 미디어가 우리에게 충족시켜주고자 노력한 최대의 욕망은 바로 시공간의 제약으로부터의 극복이라는 점은 김서의 논의와 이 글에서 밝히고자 하는 욕망과

는 점에서 매우 중요한 것이다. 왜냐하면, 매체와 관련된 욕망의 작동방식인 재매개(remediation)와 의식구조의 더하기 변이에 의한 중첩적 작동이 보이는 유사성은 이 논문의 핵심적인 내용이라고 할 수 있기 때문이다.

- 3) 이는 기술의 변화와 진화 그리고 기술이 도입되는 차원들에서도 유사한 양상을 보인다. 또한 맥클루언이 테트라드를 통해 새로운 기술의 출현으로 인해 발생하는 기존 기술들의 변화 양상을 설명할 때도 동일하게 전개된다.
- 4) 디지털 컨버전스가 초래한 가장 큰 변화는 시공간에 대한 인식의 변화와 다양한 시공간의 존재 가능성이라고 할 수 있다. 다시 말하면 디지털 컨버전스가 우리의 욕망의 구조를 변화시켰다는 말은 우리가 지니고 있는 시공간의 개념과 작동방식을 변화시켰다는 말과 같은 맥락이라고 할 수 있다. 이점은 제??장에서 보다 자세하게 논의할 것이다.

매체의 변화의 상관관계를 찾는데 중요한 시사점을 던져준다.

1. 원시적 의식구조(Archaic Consciousness structure)

원시적 의식구조라고 할 때 원시적이라는 말은 그리스 어원 ‘Arche’에서 온 것이다. 이 말은 ‘시작’ 혹은 ‘원천’ 또는 때에 따라서 ‘원형’이라는 의미로 사용되는 것이다. 그런데 원형이나 원천이라는 말은 단순히 어떤 사태나 현상의 시작만을 의미하지 않고 그 존재의 현저함이 비록 뚜렷이 드러나지는 않으나 현재에도 분명히 존재하고 있다는 점을 강조하는 것으로 받아들일 수 있다. 반면 시작이라는 의미는 어떤 특정한 지점을 출발점으로 하고 그것으로부터 지금까지 그리고 미래로 전개된다는 의미가 강하다. 김서가 말하고자 하는 의미는 특정한 것의 시작이라는 의미에서의 시원 혹은 시작이 아니라 현재에도 계속되고 있는 현상의 원천이라는 의미가 정확하다. 그러한 의미에서 이 의식구조를 시원적인 구조라고 하지 않고 굳이 원시적 의식구조라고 번역한 것이다. 즉 이 의식구조의 특징들은 지금도 우리에게 현재에도 작동하는 영원한 현재의 형태(ever-present)로 작동하고 있다는 말이다.

이 원시적 의식구조의 구체적인 형태는 우리에게 거의 알려져 있지 않고 따라서 우리가 직접 경험하기가 힘들다. 여기에서 말하는 의식이라는 것은 지금 우리가 사용하고 있는 용법의 의식이라는 것과는 다르고 지식이라는 말과도 거리가 있는 것이다. 이것은 넓은 의미에서 깨어 있는 상태를 이르는 말이다(Gebser, 1985, 42). 이 의식구조에서 현재는 과거라는 것에 의해서 영향을 받거나 제한되지 않으며, 미래라는 궁극적 종착점에 의해서도 영향을 받지 않는 현재의 깨어 있는 상태 그 자체이다. 이런 의미에서 원시적 의식구조는 과거의 한 시점에 존재했던 특정한 의식의 형태가 아니라, 비록 우리가 그것을 명증하게 인식하지 못한다고 해도 지금도 그 작동성과 가능성을 지니고 있는 현재적 특성이다.

이 의식구조에는 의식이라는 것이 다른 것들과 차별화가 일어나지 않아서 우리가 지금 말하는 그 어떤 의미에서의 의식이라는 작용이 일어나지 않은 단계이다. 그래서 지금 우리가 말하는 의식이라는 것으로 말한다면 결코 의식이라는 이름으로는

설명할 수 없는 의식이다. 이를 굳이 비유하자면 장자의 내편의 제6편 대종사에서, 참된 앎이란 앎이 없는 것이라고 말하는 부분에서 나오는 내용과 유사하다고 할 수 있다. 장자에 보면 “옛날의 참된 사람은 잠을 자더라도 꿈을 꾸지 않으며, 깨어 있다 하더라도 근심이 없다”라는 말이 있는데, 여기서 말하는 꿈이 없는 잠의 상태, 즉 분화되지 않고 존재하는 상태에 가깝다고 할 수 있다. 이 시기에는 개인과 전체 사이의 분화와 분리가 일어나지 않고 통일성을 유지하는 상태를 말한다. 이러한 의식구조에서 인간은 “우리”라고 하는 모든 것이 하나로 존재하는 울타리 속에서만 존재하였고 그 밖에 있는 객관적이거나 외부적 공간은 아직 존재하지 않은 상태이다 (Gebser, 1985, 43).

2. 마술적 의식구조(Magic consciousness)

원시적 의식구조에서 마술적 의식구조로의 변이는 그 어떤 차원도 지니지 않던 인간의 의식구조가 일차원적인 의식구조로 변하는 단계이다. 원시적 총체성이라는 것이 일차원적인 통합과 전체성의 구조(one-dimensional structure of unity)로 변이를 시작하는 것이다. 일차원적인 구조의 가장 대표적인 상징은 점(the point)이다. 점이 라는 것은 마술적 의식구조를 지닌 인간들이 자신의 의식을 처음으로 중심에 두고 생각하기 시작하는 단계를 지칭하는 것으로 이는 마술적 인간들이 살았던 무시간적(timeless)이고 무공간(spaceless)적인 상황에 대한 표현이다.⁵⁾

마술적인 의식구조에서는 이성적인 구조나 심리적 구조를 찾아볼 수 없다. 이 구조에서는 모든 것은 생생히 살아있는(vital) 모든 것들의 구조이며, 이것이 세상의 사물들의 존재를 가능하게 하고, 시간과 공간이라는 것은 오직 경험될 수 밖에 없으며 생각되거나 혹은 볼 수 있는 것이 아닌 구조이다.

5) 시간과 공간이 인간의 의식구조의 변이의 중요한 징후라는 것은 앞서 말했지만, 특히 디지털 컨버전스와 함께 나타나는 시공간개념의 변화는 여기에서 설명하는 것과 매우 밀접한 관련성이 있다. 이것은 매체의 변화와 욕망에 대해서 설명하는 부분에서 좀 더 자세히 다룰 것이다.

이 마술적 의식구조에서 인간은 모든 총체적인 전체라는 것에서 분리되어 나오기 시작한다. 이 마술적인 구조에서 인간은 총체적 전체라는 것으로부터 분리됨으로써 인간은 세상 속에 존재하는 것만이 아니라 그 세상을 자신의 방식으로 가지기 시작한다. 즉 인간 자신의 정체성을 인지하기 시작하고 그럼으로써 자신을 다른 사물들과 다른 것으로 분화되어 인식하기 시작한다. 이 시작은 인간이 전체를 총체적으로 인식하는 것에 실패함으로부터이다. 이 단계의 인간들은 전체를 총체적인 자신으로 인식하지 못하고 오직 특정한 ‘지점들(points)’만을 인식할 수 있었는데, 그들은 이 특정한 몇몇 지점을 전체로서 받아 들이게 된다. 즉 마술적 구조에서는 부분이 전체를 대표하거나 전체로서 받아 들여지게 된다(pars pro toto). 자아(ego)에 대한 인식이 없으며, 시간성과 공간성에 대한 개념이 없고, 점과 같은 전체성을 지닌 세계로 인식했으며, 자연과 서로 긴밀히 연결되어 있다고 생각하는 동시에 자신들에게 힘과 창조성을 준다고 믿었다.

아주 근원적인 자아에 대한 감각과 언어의 출현은 이 변이의 산물이라고 할 수 있다. 말이 힘을 실현하는 도구로 생각하는 것은 바로 이 시기와 구조의 대표적인 특징이다. 기도의 이전 형태로서의 주문(incantation)은 바로 이러한 특징을 잘 보여준다. 이 시기의 의식이라는 것은 자연과의 긴밀한 관련성으로 나타난다. 이 시기의 인간은 자연과 자신의 진정한 분리를 경험하지 못한다. 이 구조는 개인의 자아상이라는 것은 존재하지 않고 자아(ego)라는 것이 존재했다 하더라도 그것은 집단이나 자신의 혈족적 자아였지 개인적 자아의 개념은 아니었다. 따라서 ‘나’라는 요소는 없고 ‘우리’라는 것이 사교의 방식이었다. 모든 신화의 원천은 자연이라는 사물이나 외부세계에 부여되었고 이는 개인적인 자아가 부재했음을 보여주는 확실한 신호라고 할 수 있다. 이를 달리 말하자면, 마술적 세계의 점과 같은 조화로운 단일성은 자연 속에서 생명력이 살아있는 연관에 바탕을 둔 것이지 합리적이고 이성적인 인과관계의 연관에 바탕을 둔 것이 아니라는 말이다.

이 의식구조의 또 하나의 특징은 시간과 공간에 대한 개념이 없다는 것이다. 무차원적인 원시적 의식구조에서 생명력이 있는 단일한 총체성을 지닌 구조로 변이를

한 결과, 마술적 구조의 인간들은 실재를 사물과 행동 그리고 각종 사건들을 통해서 경험할 수 있었다. 이때 각 사건과 사물은 물론 개별적인 점과 같은 것으로 인식이 되었지만 비록 그것이 개별적인 점으로 인식이 된다고 하더라도 여전히 전체적인 총체성과 구별되는 상태로 지각되는 것이 아니라 부분이 곧 전체로 인식이 되는 상태였다는 것이다. 다시 말하면 각 점은 다른 일들과 곧 동일하게 취급될 수 있었고 그 가치도 다른 점과 같이 동일시 될 수 있었다는 것이다. 즉 비슷하게 보이는 것은 서로 통하고 있으며, 그것들 간의 생생한 연관성을 지각했다는 것이다. 그래서 마술적 구조는 그 어떤 의식구조보다 생생히 살아있고 동시에 감정적인 구조라고 할 수 있다. 따라서 마술적 구조에서 교환 혹은 바뀌치기라는 것은 속임수가 아니라 진정으로 동일한 것을 표현하는 살아있는 표현이 된다. 왜냐하면 그것은 진정으로 동일한 총체성을 표현하는 다른 지점들이기 때문이다. 현대의 슬로건과 각종 주의(-ism)들 속에서 이러한 치환과 마술적 의식구조는 나타난다.⁶⁾(Gebser, 1985, 49)

3. 신화적 의식구조(Mythic consciousness)

만약 자연을 의식하게 되는 것이 마술적 의식구조의 특징적인 모습이라고 한다면, 신화적 의식구조의 특징은 인간의 정신을 인식하게 되는 것이라고 할 수 있다. 자연적 시간 혹은 자연적인 흐름을 인식하게 된 마술적 인간의 특성은 신화적 인간이 인간의 정신이라는 것을 인식할 수 있게 한 전초적인 준비단계라고 할 수 있다. 마술적 의식구조의 후기 단계에 이를 때 우리가 계절적인 의례들을 관찰할 수 있는 것은 신화적인 의식구조로의 변이가 준비되고 있는 것으로도 볼 수 있다. 변화와 리듬을 지닌 계절을 지각할 수 있다는 것은 비록 자연적인 형태를 띄고 있다고 하더라도 시간성이라는 것의 개념이 출현하고 있다는 것을 보여주기 때문이다. 이것은 자신과 분화되지 않은 엄마의 자궁과도 같은 자연에서 마술적 인간이 벗어나는 아주 결정

6) 2002년 월드컵에서 나타난 우리나라 사람들의 양태는 마술적 의식구조의 발현이라고 말할 수 있다. 붉은 옷을 입은 사람들이 서로에게 느끼는 총체적 단일성은 바로 마술적 의식구조가 전면적으로 나타난 결과이다.

적인 단계를 암시하기 때문이다.

신화적 의식구조는 이차원적인 양극으로 설명할 수 있다. 모든 것이 연결된 총체성을 상실하는 댓가로 마술적인 인간이 일차원적인 단일한 통일성을 획득했다면 이를 바탕으로 인간은 자연을 대상으로 자각하기 시작하면서 분리를 이루기 시작했다. 이를 바탕으로 신화적 인간은 정신이라는 것을 자각하기 시작했고, 서서히 외부의 자연과 동시에 인간의 내부라는 것을 자각하기 시작했던 것이다. 이러한 것을 상징적으로 나타내는 것은 원(circle)이다. 원은 반복을 의미하며 양극이 순환하는 특성을 잘 보여준다. 양극성을 지닌 원을 가장 잘 표현한 것은 바로 태극문양이다. 두 개의 뚜렷한 양극성과 함께 그것이 순환하는 과정을 원으로 나타낸 것은 신화적 의식구조의 상징으로서 더 이상 적절한 표현을 찾을 수 없다.

마술적인 의식구조에서 가장 특징적인 것은 상상력(imagination)이다. 이는 감성적 혹은 감정적 이입에 기초한 마술적 구조와 구분되는 대표적인 것이다. 마술적인 구조에서는 다른 대상물 혹은 자연과 교감된 감성적 관계들이 의식의 주된 내용을 이루고 외부적으로도 감성적인 형식과 활동으로 드러난다. 그러나 신화적 구조에서는 신화의 상징적 등장인물들에 표현된 것처럼, 이미지의 상상적 인식이 주된 내용을 이룬다. 이 의식구조는 아직 공간성에 대한 자각에 있어서는 거리가 있지만 이미 시간성은 거의 의식하고 있었다고 할 수 있다.

신화적 의식구조로의 변이를 통해 인간은 자신을 자연의 일부로서 인식하는 단계에서 자신을 대상화함으로서 자아를 형성하는 단계로 나아가 갔다고 할 수 있다. 이 신화적 단계는 이후에 등장하게 되는 자기 중심적 사고를 예고하고 있는 단계라는 것이다. 김서가 신화적 의식구조에서 강조하고 있는 것은 시간에 대한 의식이 비록 배아적 단계이기는 하지만 등장하기 시작한다는 것인데, 이는 이후 달력이나 물시계 등 기계적으로 구성된 시계-시간의 추상화된 형태로 진행하게 된다. 신화적 의식구조는 이후 자기를 중심으로 사고하는 정신구조로 변이를 하지만 그 이후에도 신화적 의식은 우리의 현재의 의식구조와 사고의 방식에도 매우 중요한 영향을 미치면서 생생하게 살아 움직이는 의식구조이다.

4. 시각 중심적 혹은 정신적 의식구조(Perspectival or mental consciousness)

정신적 혹은 시각 중심적 의식구조는 아직도 가장 생생하게 살아 움직이는 의식 구조이다. 김서가 이 의식구조를 설명할 때, 정신적(mental)이라는 용어를 선택한 이유는 산스크리트어에 그 어원을 지니고 있는 ‘ma-me’라는 것 때문인데, 이로부터 출현하는 모든 단어들은 정신적인 것을 표현하고 있기 때문이다(Gebser, 1985, 74~82). ‘ma’라는 산스크리트 어근은 man-, mat-, me- 그리고 men-과 같은 파생적 어원을 지닌다. ‘ma’에서 나온 이 모든 단어들은 정신적이고 시각 중심적인 의식구조의 특징들을 잘 나타내는 단어들이 된다.

정신적 의식구조에서는 방향성을 지닌, 신화적 사고에서의 순환적 방식이 아닌, 사고가 등장하게 된다. 이 방향성은 잠재적으로 열려진 공간을 향해 내부에서 외부로 향하는 특징을 지닌다. 신화적 사고(만약 우리가 그것을 사고라는 것으로 부를 수 있다면)는 상상적인 것이며, 상징적인 투사에 가깝고 그것은 양극성이 형성하는 순환적인 원이 제약하는 범위 내에서 일어난 것이다. 그러나 방향성을 지닌 사고는 이와는 급격하게 다른 방식이다. 정신적인 구조에서 사고는 더 이상 양극을 오고 가는 형태가 아니다. 그것은 대상을 지향하는 것이며, 따라서 외부에 존재하는 객체로서의 대상, 즉 세상을 향해서 사고하는 것이다. 이를 통해 개개인들의 자아가 힘을 지니게 되고, 자아와 세상이라는 이분법적인 구조를 형성하게 된다.

이러한 생각의 방식, 즉 정신적 구조로의 변이는 너무나 급격한 인식의 변화이기 때문에 세상에 엄청난 충격을 주게 된다. 이 사건의 출현으로 인해 그동안 지속되어 온 인간의 영혼과 자연의 영혼의 교감과 조화 그리고 자연적이고 우주적인 시간성은 단숨에 날아가게 된 것이다. 이제 인간은 평평한 평면에서 3차원의 공간으로 나서게 된 것이다. 그리고 이 정신적 의식구조의 인간은 바로 그 공간을 정복해 나가기 시작한다. 전혀 듣지도 보지도 못했던 새로운 방식이 열린 것이며, 세상을 그 근본적인 측면에서부터 변화시켜 나가기 시작했다. 이 3차원의 공간에서 의식은 드디어 사고할 수 있는 능력이라는 것을 깨달아 가기 시작한다.

신화적 의식구조가 지닌 부족함에 대한 대응으로 소크라테스, 플라톤, 아리스토텔레스, 그리고 피타고라스와 같은 철학자들은 다른 사고의 방식과 의식구조의 특성을 보여주는 내용들을 펼치기 시작한다. 이를 통해 정신적 의식구조는 드디어 제 모습을 드러내기 시작한다. 이 정신적 의식구조의 출현은 인과성(causality)의 발견과 정확하게 일치한다. 또한 추상화라는 것은 정신적 구조의 의식이 활동하는 것을 설명하는 키워드가 되었으며, 인간은 그들의 정신을 사용하여 그들을 둘러싸고 있는 환경과 자연을 지배하고 정복하는 방법을 찾아내기 시작했다(Gebser, 1985, 84).

이 시기에 철학자들은 인간의 사고방식을 설명하기 위해서 “이성적” 혹은 “합리적”(rational)이라는 말을 사용하기 시작했는데, 중요한 것은 이성이나 합리성이라는 것은 “정신적” 혹은 “시각중심적”이라는 구조가 지니는 모든 것을 포괄하지는 못한 다는 것이다. 따라서 김서가 이성 혹은 합리성이라는 용어를 사용할 때는 이 정신적 의식구조가 지닌 부족한 측면을 설명하고자 할 때 사용하는 것이며, 정신적 의식구조가 우리가 말하는 이성적 사고의 방식과 동일하지 않다는 점을 강조하기 위한 것이다.⁷⁾

이성적인 사고방식의 실현은 은유의 형태나 아니면 신념과 믿음의 체계로서 수많은 신들의 세계를 대체해 나가기 시작했다. 세상을 지배하고자 하는 욕망이 증가해 갈수록 과학적이고 이성적인 방법(method)들은 미스테리하고 신비한 설명들을 대체해 나가기 시작한 것이다. 갈릴레오는 그 대표적인 사람인데, 과학적 접근법들에서

7) 여기에서 김서의 정신적 의식구조에 대한 설명과 마셜 맥클루언이 근대적 합리성과 이성에 대한 설명 혹은 비판이 대단히 높은 정도의 유사성을 보이는 것은 주목할 만한 것이다. 맥클루언은 그의 주저인 <구텐베르크의 은하계>나 <미디어의 이해>를 통해 이점을 분명히 하고 있는데, 지금까지 우리는 특정한 사고의 방식 즉 근대적인 이성과 합리성을 중심으로 하는 사고방식을 올바른 사고방식과 동일시하는 오류를 범하고 있다고 주장한다. 그는 현재 우리가 지니고 있는 감각비율의 배분에 의한 특정한 사고의 방식을 합리성 혹은 이성과 동일시하는 오류를 범하고 있다고 지적한다. 이 점은 이후 맥클루언의 감각비율의 문제와 욕망을 논의하는 부분에서 보다 자세하게 다룰 것이다.

유명한 신조라고 할 수 있는 내용들을 보면 이점을 잘 알 수 있다. 즉 그들이 세상의 모든 것을 측정하고자 했고, 심지어 측정이 될 수 없는 것들은 측정이 가능하도록 만들고자 한 것을 보면 잘 알 수 있는 것이다. 방법의 지배는 이성이라는 이름으로 진행된 정신적 의식구조의 대표적인 특성이다. 사회과학에서 진행되는 많은 연구들에서 측정을 위해 가장 먼저 실시하는 ‘조작적 정의(operational definition)’라는 것은 보이지 않는 것을 보이게 만들어 측정하는 대표적인 절차이다. 이를 통해 결국 과학은 우리 시대의 대표적인 종교로 등장한다.

이 세상이 지니고 있는 양적인 측면, 즉 물질, 공간 등의 양적인 측면은 이제 최우선적이 위치를 점하는 것이 되었다. 양적인 측정과 공간적인 사고방식의 확장은 시간에 있어서도 사고하는 방식의 변화를 초래할 수 밖에 없는데, 시간을 공간적으로 사고하게 된 것이다. 이제 우리는 시간을 절약할 수도, 다른 것과 교환 가능한 자원으로 사고하게 된 것이다. 이 점은 시간을 표시하거나 인식할 때, 특정한 시작 시점에서부터 미래로 나아가는 화살표로 나타내는 것에서 잘 나타나 있다. 시간이 공간적으로 표상될 때, 우리는 그것을 나눌 수도 있고, 시간 그 자체가 우리의 많은 삶의 영역을 나누는 기준이 되기도 하는 것이다. 이는 폴 비릴리오(Paul Virillio) 같은 철학자가 속도학(dromology)에서 가장 중요하게 고민하는 주제이기도 하며, 근대와 현대의 문제점들이 시발되는 지점이기도 하다. 기계적 매체의 발달이 초래한 대부분의 문제도 여기에서 시작하며, 그것들이 만들어 낸 욕망도 여기에서 벗어날 수 없다. 디지털 컨버전스 상황은 바로 이 시간의 공간화에 치명적인 위협을 가하며, 더 이상 이러한 방식의 사고가 유용하지 않음을 시사한다.

5. 통합적 의식구조(Integral consciousness)

통합적 의식구조는 기존의 여러 다른 의식구조들을 한꺼번에 통합한다는 의미도 아니고 변증법적인 지양을 의미하는 것도 아니다. 여기서 말하는 통합적이라는 말은 오히려 특정한 의식구조의 지배적 작용이 아닌 각 의식구조들이 지닌 특성들이 자유롭게 현재성을 지니고 활동할 수 있는 것을 말한다. 정신적이고 시각중심적인

의식구조가 지닌 부족함으로 인해 새로운 의식구조에서의 변이가 일어나게 되는데 이것이 바로 통합적 의식구조이다. 따라서 통합적 의식구조의 가장 기본적인 특성은 무-시각적(a-perspectival) 의식구조라고 할 수 있다. 접두어 a는 반대나 극복의 의미가 아니라 공존의 의미가 더 크며, 시각적 의식구조의 패권적 지위의 탈각을 의미한다.⁸⁾

그렇다고 이 무시각적이고 통합적인 의식구조가 우리에게 바로 명확하게 다가오는 것은 아니다. 왜냐하면 아직 우리는 시각적이고 정신적인 의식구조의 사고방식에 너무 익숙해 있어서 이 의식구조를 정확하게 인식하기는 힘들다. 그러나 디지털 컨버전스 상황에서 보여주는 인간의 의식구조의 변화는 이 통합적 의식구조를 제외하고는 제대로 설명하기 힘들다. 피에르 레비가 지적하고 있는 집단지성도 과거의 마술적, 신화적 의식구조로도 또 현재 지배적인 정신적 의식구조만으로도 설명하기가 힘들기 때문이다.

이 의식구조를 획득하거나 알기 위해서는 지난 의식구조들이 우리들 내부에서 작동하면서 남겨놓은 부족한 점에 대해 명확하게 인식해야 한다. 그런데 도대체 이 의식구조가 무엇인지 모르겠다고 생각하는 사람들에게 그 이유는 대체로 분명하다. 그들이 현재의 의식구조에 너무나 사로잡혀 있어서 다른 방식으로는 볼 수가 없기 때문이다. 이는 마치 신화적 의식구조를 지닌 사람들에게 지금 우리에게는 너무도 당연하고 익숙한 방식의 세상보기가 불가능해 보인 것과 마찬가지로이다.⁹⁾

8) 이러한 설명은 흔히 post-가 붙어 있는 계열들이 등장할 때마다 등장하는 논점들과 유사하다. ‘후기-’라는 말이 원래의 것을 부정하는 것인가 아니면 단순히 그것들 이후에 등장한 사조를 말하는 것인가를 논쟁할 때 주로 등장한 논점이라는 것이다. 또한 불교에서 我, 非我, 無我를 설명할 때도 유사한 경우를 볼 수 있다. 여기서 無我라는 것은 ‘non’, 이나 ‘not’ 혹은 ‘anti-’의 의미가 아니라 원래의 모습을 온전히 지니고 대립하는 것도 아니요, 원래의 모습을 모두 잃은 것도 아닌 것을 의미한다고 할 때, ‘a-perspectival’ 비시각적 혹은 반시각적 이라고 번역되는 것이 아니라 무-시각적이라는 말이 적절하다는 것이다.

9) 매셜 맥클루언은 이와 유사한 지적을 하면서 우리는 지금 우리를 지배하려고 다가

이 의식구조의 구체적인 양상이나 형태를 지적하는 것은 매우 힘들다. 그러나 이러한 구조로의 변이가 진행되고 있다는 사실은 분명하다. 정신적 의식구조에 의해 확립된 시간의 공간화 경향 등에서 비롯된 문제들이 다른 방향으로 극복될 가능성이 제시되고 있기 때문이다. 이 의식구조는 개별적인 부분에 대한 강박을 버리고 전체를 지각할 것을 요구한다. 물론 이때 요구되는 전체적인 인식은 개별적인 것들이 지닌 구체성을 버리고 이루어지는 것이 아니다. 다시 말하면, 사물과 사태 사이의 긴장과 관계들이 때로는 사태나 사물 그 자체 보다 훨씬 중요하다는 것이다(Feuerstein, 1987, 130).

통합적 의식구조는 현재로서 매우 설명하기가 힘든 부분이다. 그러나 이 의식구조가 변이를 하고 있는 지점은 비교적 분명하다. 그것은 정신적 의식구조가 지니고 있는 부족함에 그 시작 지점을 두고 있다는 것이고, 동시에 지나간 마술적이고, 신화적인 의식구조의 생명력을 다시 활성화시키는 의식구조로 바뀌고 있다는 것이다. 현재의 미디어 환경은 이 통합적 의식구조가 구체화할 수 있는 상황으로 전개되고 있다. 즉 이 의식구조가 만들어내고 추동하는 욕망의 대상과 방식은 과거 정신적이고 시각중심적인 의식구조에서 추구하던 욕망의 대상과 방식과는 다르다는 것이다. 이는 최근 등장하는 마술적, 신화적 의식구조에서 추구했던 욕망의 대상과 방식이 다시금 생명력을 띄고 있는 것에서 그 징후를 볼 수 있을 것이다.

오는 매체의 메시지나 의미를 알 수가 없다고 지적한다. 왜냐하면 우리는 주로 지나가고 난 뒤에야 그것의 의미를 파악할 수 있기 때문이다. 그가 우리가 미디어에 대한 이해에 접근하는 방식이 차에 달린 룸미러를 보는 것과 마찬가지로 지적하면서 우리는 차가 앞으로 진행하는 동안 보이던 것들은 잘 모르고 있다고 다 지나가고 난 뒤에 룸미러를 통해 보는 것처럼 새로운 미디어들을 이해하고 있다고 지적한다. 그는 이를 후사경(rear-view mirror)적 인식이라고 지적하고, 우리는 오랜 세월이 지난 뒤 특정 미디어가 익숙해지면 그것이 무엇인지 비로소 이해한다고 생각하지만, 그 미디어의 실제적인 작동성은 이미 사라진 뒤라는 것이 그의 생각이다.

제 3 장 욕망에 관한 논의의 계보학과 쟁점

욕망에 대한 주된 논의방식들은 ‘결핍’, ‘억압’ 혹은 ‘박탈’이라는 개념들이나 양상들과 주로 결합되어 왔다. 또한 이성과 대립되며, 질서와 상반되고 대부분 극복 혹은 통제의 대상으로 파악되어 온 것이다. 이러한 욕망의 파악방식의 밑바탕에는 서구 사상을 지배해온 플라톤주의의 그림자가 짙게 드리워져 있다. 이러한 결핍 혹은 박탈은 주로 주체의 관점에서 해명되었으며, 주체를 설정하지 않고서는 욕망이라는 것은 개념화 할 수 없는 대상으로 설정된 것이다. 이는 미디어의 연구에서도 ‘이용과 충족(Uses and Gratification theory)’이라는 대표적인 이론의 근본적인 지점과 동일한 자리에 있다. 주체의 이용 동기와 그것에 따른 만족이라는 연구가설은 주체의 자리를 빼고서는 미디어의 이용 동기 그리고 미디어에 투사되는 욕망의 특성을 전혀 사고할 수 없도록 만드는 이유가 되기도 한다. 그러나 최근 등장하는 들뢰즈나 후기 구조주의의 이론들은 욕망이 주체와의 매개를 통해서 혹은 주체의 억압이나 박탈을 통해서 이루어지는 과정이 아니라 그 자체가 하나의 관념적인 도그마이며 사유의 방식 혹은 사유의 문법이 확립한 시각의 하나임을 역설하고 있다.

현재의 미디어 상황은 미디어를 이용하는 주체의 문제를 전통적인 욕망의 주체에서 구성되거나 위치 지워지는 주체 혹은 네트워크의 특정 지점에서 발생하는 결절에서 존재하는 주체로 만듦으로서 세상의 중심이며, 욕망의 중심에 존재하는 것으로서의 주체를 해체시키고 있다. 즉 미디어의 구조가 욕망하는 주체의 위치를 흔들고 있고, 욕망의 발현 양상도 과거 사고하고 욕망하는 자기 완결적 주체가 더 이상 존립함이 불가능함을 보여준다. 이 장에서는 욕망하는 주체의 문제에서 네트워크에서 확립되고 결절되는 주체로의 이동을 보여줌으로써 욕망의 구조와 미디어의 구조와 함께 진동하는 양상을 찾으려고 한다. 이를 위해 욕망하는 주체를 확립한 플라톤에서부터 최근의 들뢰즈의 주체에 이르기까지 계보학적인 파악을 시도하는 것이 필요하다.

“욕망은 모든 사람의 영혼에서 가장 커다란 부분을 이루고 있고, 그 본성에 따라 가장 충족시킬 수 없는 것이다. 이 욕망이 이른바 육체적 쾌락으로 충만해짐으로써 커지고 강해진 나머지 자신의 일을 하는 대신 오히려 자신의 신분에 맞지 않게 다른 것들을 자신에게 예속시켜 지배하려 들지 않도록, 그렇게 함으로써 욕망이 이들 모두의 삶 전체를 혼란시키지 않도록 영혼의 다른 부분들은 욕망을 감시하게 될 것이다.”

플라톤이 영혼을 세 부분으로 구별하면서 제시하고 있는 이 말은 욕망에 관한 서양의 관점을 분명하게 규정하고 있다. 이 인용문의 두 번째 부분은 서양의 형이상학적 전통을 관통하고 있는 플라톤 사상을 가장 극명하게 드러낸다. 그것은 두말할 나위도 없이 욕망이 이성¹⁾에 의해 지배받아야 한다는 믿음이다. 플라톤으로 대변되는 ‘이성의 철학’은 엄밀한 의미에서 그 밑바탕에 자리 잡고 있는 ‘욕망의 철학’을 은폐하는 가면일지도 모른다.

욕망은 한편으로 우리로 하여금 쾌락을 추구하고 어떤 대상을 소유하고 싶도록 하는 모든 움직임을 가리키지만, 다른 한편으로 우리가 알 수도 없고 쉽게 통제할 수도 없는 ‘어두운 힘’이다. 플라톤은 욕망의 도전에 두 가지 방식으로 대처한다. 하나는 영혼과 육체의 이원론이고, 다른 하나는 결여로서의 욕망론이다.

플라톤은 우선 이성과 욕망을 각각 독립적인 힘으로 설정하지만, 끝을 모르는 인간의 탐욕에 목적과 질서를 부여하기 위하여 육체적 욕망과 영혼의 욕망을 구별한다. 그러나 육체적 욕망이 진리를 탐구하는 영혼의 욕망에 의해 통제되고 순화되려면, 욕망은 근본적으로 동일한 근원을 가지고 있어야 한다. 플라톤의 욕망은 엄밀히 말해서 육체로부터 나오는 것이 아니다. 근본적으로 영혼의 표현인 욕망이 육체에 의해 구속되어 있을 뿐이다. 이런 관점은 결국 욕망을 ‘결여’로 파악하는 욕망 이론으로 이어진다. 플라톤은 “무엇인가에 대한 욕망을 가진 자는 필연적으로 그것을 결여하고 있다”고 말함으로써 욕망이 근본적으로 결여의 보충이라는 점을 분명히 하고 있다. 서양 이성중심주의는 이처럼 욕망을 이성의 관점에서 규정함으로써 한 번도 욕망을 ‘욕망 자체로서’ 고찰하지 못하였던 것이다.

반면, 마르크스, 니체, 프로이트는 이제까지 이성²⁾에 의해 배제되었던 ‘권력’, ‘몸’,

‘욕망’을 철학적 사유의 중심으로 올려놓음으로써 이성 중심주의에 커다란 물음표를 붙인다. 한편으로는 니체에 앞서 마르크스가 사유의 중심을 의식에서 물질적 생산관계로 옮겨놓음으로써 ‘권력’의 논리를 분석하고 다른 한편으로는 니체 이후에 프로이트가 의식에서 배제되었던 무의식을 해명함으로써 ‘욕망’의 논리를 분석한 것이 사실이지만, 이성중심주의의 철학적 패러다임을 근본적으로 전복시킴으로써 우리의 ‘몸’과 ‘욕망’, 그리고 ‘삶’에 관해 전혀 다른 사유의 가능성을 열어놓은 것은 니체이다. 마르크스는 욕망을 권력의 산물로 보는 반면 프로이트는 권력을 욕망의 대상으로 파악하기 때문에 이들에게서 두 개념이 연결될 때에 하나는 분명히 다른 하나에 예속된다. 그러나 니체는 ‘권력에의 의지’라는 새로운 개념을 통해 권력과 욕망이 원천적으로 통합되어 있음을 분명하게 밝히고 있다. 니체의 권력의지는 의지가 권력을 추구할 때에만 생명을 유지하고, 권력은 이러한 (권력)의지를 통해서만 표현된다. 니체에 의하면 권력의 문제를 배제하고서는 욕망의 구조를 파헤칠 수 없으며, 욕망을 고려하지 않고서는 권력을 올바르게 이해할 수 없다는 것이다. 이처럼 니체의 권력의지는 플라톤이 제시한 에로스의 정반대 지점에 위치한다. 니체는 영혼의 대부분을 차지하고 있는 욕망의 현상을 있는 그대로 관찰함으로써 삶에 대한 욕망의 기능을 해명하고자 한다. 욕망에 관해 논의를 전개한 여러 철학자들의 입장을 간략하게 살펴봄으로써¹⁰⁾ 디지털 컨버전스라는 환경에서 대두되는 욕망의 문제가 무엇인지 비교적 명확해 질 것이다.

제 1 절 욕망 논의의 쟁점과 계보

1. 스피노자

인간은 사유의 속성에서 보면 정신이요 연장의 속성에서 보면 육체라고 할 수 있

10) 이 절에서 요약하고 있는 욕망에 대한 논의는 대체로 전경갑(1999)의 연구에 의존하고 있다.

다. 그러나 스피노자의 일원론적 관점에서 보면 정신과 신체는 완전히 일치한다. 정신의 변화가 있을 때마다 신체적 변화가 뒤따르고, 육체의 모든 변화에는 심적 변화가 필연적으로 수반되기 때문이다. 이는 별개의 두 과정이 아니라, 외현적으로는 육체로 보이고 내면적으로는 정신으로 보이는 오직 하나의 과정일 뿐이다. 그래서 정신의 결정과 육체적 욕망은 본성상 동시적이고 완전히 일치한다.

스피노자는 욕망을 인간의 현실적 본질로 규정하고, 욕망의 존재는 인간이 어떻게 해야 덕 있는 삶을 살 수 있는가를 탐구한다. 여기서 욕망이란 자기보존의 힘 혹은 충동이며, 자기를 보존하려는 이러한 힘을 ‘코나투스(conatus)’라고 한다. 스피노자는 이와 같이 자신의 존재를 제거하려는 것에 저항하는 힘, 자신의 존재를 보존하려는 충동적 힘인 코나투스를 인간뿐만 아니라 모든 존재의 현실적 본질이라고 본다. 이러한 관점은 니체가 힘의 의지를, 쇼펜하우어가 생의 의지를 인간뿐만 아니라 모든 존재에 공통된 근원적 힘이라 본 것과 같다.

모든 존재는 자신의 존재를 보존하려는 힘 혹은 충동인 코나투스를 가지며, 이는 근본적으로 자연의 필연성에 기인한다. 작용 반작용의 법칙이 입증하듯 물체도 외력에 저항한다. 유기물은 타격을 받게 될 때 이를 피하려 하거나 저항하며, 손상을 회복하려는 힘이 사물보다 강하다. 사유의 속성을 가진 인간은 이를 뚜렷이 의식하기 때문에 유기물의 경우보다 코나투스가 강하다. 따라서 사물보다는 동·식물, 동·식물보다는 인간이 코나투스가 강하다는 것을 경험적으로 확인할 수 있다. 스피노자는 특히 정신과 육체에 동시에 작용하는 코나투스를 욕망이라고 생각했으며, 욕망을 인간의 본질로 본다.

자신의 존재를 유지하려는 힘이 욕망이고, 이 욕망이 사고와 행동을 결정하며, 이는 궁극적으로 자연의 필연성에 기인한 힘이므로 결국 인간 정신에 자유의지 같은 것은 있을 수 없다. 오히려 정신은 여러 의욕을 갖도록 어떤 필연적 원인에 의해 철저히 통제되고 있다. 따라서 우리가 자신의 의욕과 욕망을 의식하고 있다 해도, 이러한 의욕과 욕망을 갖게 한 원인을 모르기 때문에 스스로를 자유롭다고 착각한다. 의지가 자유롭다고 생각하는 것은 낙하하는 돌이 스스로 장소와 시간을 자유롭게

선택하여 낙하한다고 착각하는 것과 같다고 보기 때문에, 인간의 정신역동에 관한 스피노자의 관점은 결정론적이고 기계론적이다.

스피노자는 욕망이 인간의 본질이기 때문에, 쾌락과 고통은 욕망에서 비롯된다고 본다. 따라서 쾌락과 고통은 욕망의 원인이라기보다 오히려 욕망에 의해 형성된 결과이다. 스피노자는 어떤 것을 좋아하기 때문에 욕망하는 것이 아니라, 욕망하기 때문에 좋아하는 것이라고 본다.

이러한 관점은 욕망을 결핍이나 결여로 개념화하는 전통적 욕망 이론의 관점에서 보면 분명 이단적이다. 바로 이러한 관점 때문에 들뢰즈와 가타리는 스피노자를 혁명적 사상가로 예찬한다. 뿐만 아니라 그가 정신과 육체를 통일적으로 파악할지라도, 그의 욕망 개념은 무의식적이고 신체적인 속성을 강조하는 측면이 뚜렷하다. 예컨대 몽유병자가 깨어 있을 때에는 자제하고 있던 것을 잠결에 무의식적으로 표출하는 경우나, 기억을 잃을 정도로 과음하면 자신의 의식과 무관한 여러 기괴한 언행을 표출하는 일상적 사례들을 생각하면, 우리의 신체는 무의식의 상태에서 오히려 많은 것을 기계적 필연성에 따라 수행한다는 사실을 부인할 수 없다. 따라서 스피노자는 정신과 육체의 유기적 통일성이 없는 상태의 육체, 상호간에 유기적 통일성이 결여된 상태의 신체를 ‘욕망의 내재적장’(the immanent field of desire)이라고 한다. 들뢰즈와 가타리는 약물복용자들, 정신분열증 환자들, 마조히스트나 사디스트들, 그리고 열렬한 사랑에 몰두하는 사람들에게 볼 수 있는 이 같은 상태를 나타내기 위해 ‘기관 없는 신체’(Body without Organ: BwO)라는 매우 생소한 신조어를 사용하면서, 스피노자의 윤리학이 바로 이러한 욕망 개념의 연원이라고 주장한다. 이는 코나투스로서의 욕망이 언제나 정신과 무관한 신체의 기계적 역동이라기보다는, 정신과 육체를 연결시키는 역동이면서도 때로는 의식적 정신과 무관하게 기계적으로 작동될 수 있기 때문에 욕망의 전면적 통제가 불가능하고, 그 역동 또한 신, 즉 자연의 필연성에 한 양태이기에 바람직하지 않다는 것을 강조하는 것이다.

2. 헤겔

필사적 투쟁단계의 의식에 내재하는 결정적 한계를 자각한 인간정신은 보다 고차적 단계로 성숙해, 타자를 죽이지 않고 살려서 자신의 노예로 삼는 이른바 ‘주인과 노예 관계’에 진입한다. 이는 이기적 욕망의 주체가 개별적 자기의식을 극복하고 보편적 자기의식, 즉 이성의 지평으로 나아간 것이다.

헤겔철학에서는 욕망의 열정이 이성의 꽃을 피우는 기름진 토양이다. 정언명법에 어긋나는 이기적 욕망의 억압을 요청하는 칸트와 달리, 헤겔은 이기적 욕망이 변증법적 운동을 통해 이성을 드러내기 때문에 욕망을 억압하기보다는 욕망의 열정적 흐름 속에서 이성의 자기전개를 본다.

그러나 주인과 노예 관계는 관계 자체를 와해시키고 반전시키게 될 또 다른 모순을 이미 내포하고 있다. 당초에는 주인이 ‘자립적 의식’을 가진 자유인이고 노예는 사물적 존재나 다름없는 ‘비자립적 의식’이었으나, 결국 주인은 자유를 상실하고 오히려 노예가 자유를 의식하게 되는 신비로운 역전이 나타난다. 그동안 주인이 확신해온 타자의 인정은 사실 비자립적 의식인 노예의 인정이므로 공허한 인정이며, 주인은 자신의 삶이 노예의 노동에 전적으로 의존해 있기 때문에 점차 주인이라기보다 노예에게 예속된 비자립적 의식임을 느끼게 된다. 반면에 노예는 전면적 감시와 절대적 공포 속에서 강요된 노동을 하면서도, 저항하는 대상의 자립성과 목숨을 건 투쟁을 계속하는 가운데 내면에 잠들어 있던 창조적 능력을 몸소 체험함으로써 자립적 의식을 가진 자유인임을 자각하게 된다. 결국 당초에는 자립적 의식이었던 노예가 자립적 의식의 주인으로 전도된 것이다.

정신현상학에서 주인과 노예의 관계, 자아와 타아의 관계를 강조한 것은 헤겔의 독창적인 공헌이다. 라이프니츠에서 피히테, 로크에서 러셀, 데카르트에서 사르트르에 이르는 철학적 전통에서는 타자의 존재가 본질적으로 중요시된 적이 없다. 헤겔이 주인과 노예의 비유를 통해서 인간관계의 중요성을 강조한 것은 이와 같은 철학적 빈곤의 맥락에 비추어 이해해야 한다.

사람들의 상호작용 혹은 상호간의 인정투쟁 없이는 자아의식이 형성될 수 없고, 자족적인 단자(monad)도 유아론적 코기토도 존재할 수 없다. 헤겔은 자아의식이 타자와 무관하게 스스로의 내면적 사유 속에서 직접적으로 직관되는 것이 아니라, 나를 비추어볼 수 있는 타자의 거울을 통해 비로소 형성된다고 본다. 이러한 헤겔의 욕망에 대한 근본적인 생각은 라캉의 욕망이론에서 다른 모습을 띠며 살아있는 것을 알 수 있다.

3. 쇼펜하우어

그리스 시대 이래로 대부분의 철학자들은 정신의 본질이 이성과 의식에 있다고 보았으나, 쇼펜하우어는 이러한 전통적 관점을 근본적이고 보편적인 오류라고 생각했다. 우리 정신에서 의식이나 이성은 빙산의 일각에 불과하고, 의식적 이성의 심층적 저변에는 의식적 혹은 무의식적 의지가 꿈틀거리고 있는데, 이는 끊임없이 분투하는 생명력이요 자발적 활동이며 오만한 욕망의 의지로서, 이성은 이러한 의지의 수단에 불과하기 때문이라는 것이다.

때로는 이성이 욕망하는 의지를 통제하고 선도하는 것 같지만 알고 보면 의지가 이성의 주인이며, 이성은 주인인 의지의 뜻에 따라 의지를 안내할 뿐이다. 다시 말해 의지가 이성의 수단이 아니라 이성이 의지의 수단이며, 인간의 이성적 능력이나 지적 능력은 끊임없이 욕망하는 의지에 종속된 노예와도 같다. 따라서 쇼펜하우어에게 자아는 명증한 이성의 합리적인 자기성찰에 의해 확립되는 데카르트적 의식의 주체가 아니라, 스스로도 의식하지 못하는 존재의 심연에서 끊임없이 욕망하는 맹목적 의지작용의 구성물일 뿐이다.

결국 인간의 자기의식은 서로 다른 두 측면으로 나타난다. 인간은 스스로 육체적 표상으로 의식하거나 표상의 이면에서 작동하는 의지로 의식한다. 전자의 관점에서 보면 하나의 건물이나 나무와 마찬가지로 나 자신도 사물적 대상으로 여긴다. 나는 일정한 시간과 공간을 점유하고 자극에 대해 인과적으로 반응하는, 말하자면 표상

으로서의 세계를 이루는 조건에 필연적으로 따르는 하나의 육체이기 때문이다. 그러나 후자의 관점에서 보면 나는 스스로가 곧 자발적이고 능동적인 의지이며, 외현적으로 지각 가능한 나의 신체적 동작들은 의지의 직접적 표현이라는 사실을 직관하게 된다.

이와 같이 우리는 의지가 자신의 현상적 존재로서 직접 드러난다는 것을 직관적으로 파악할 수 있다. 여기서 쇼펜하우어는 의지의 작동과 신체적 동작이 서로 다른 두 사건이 아니며, 결코 원인과 결과의 관계가 아님을 강조한다. 의지와 육체의 관계, 정신과 육체의 관계를 이원론적으로 개념화하는 것은 데카르트에서 비롯된 오류이며, 쇼펜하우어는 바로 이러한 관점이 철학을 황폐화시켰다고 본다. 내면적 의지와 외현적 육체는 동일한 것으로, 의지가 객관화된 것이 바로 육체라는 것이다. 예컨대 혈액은 우리가 막연히 ‘생명’이라고 부르는 의지의 작동에 의해 태아의 몸속에 흠을 파고 혈관을 만든다. 이 흠이 점차 깊어지고 둘레가 형성되어 동맥과 정맥이 된다. 움켜쥐려는 의지가 손을 만들고, 먹으려는 의지가 소화기관을 튼튼히 하며, 보려는 의지가 눈을 형성하고, 알려는 의지가 두뇌를 발달시킨다.

쇼펜하우어는 의지의 형식들과 육체의 형식들이 원인과 결과의 관계가 아니라 동일한 실재의 두 측면이요 동일한 과정의 두 차원이라고 본다. 말하자면 소화기관은 먹으려는 욕망이, 생식기는 성적 욕망이, 눈은 보려는 의지가 객관화된 것이다. 안팎으로 퍼져 있는 의지의 촉각인 신경계통은 골절상 같은 심한 상처를 입으면 이를 염려하는 혈액이 모여들어 붉게 부어오르기 때문에 신체 전체를 욕망하는 의지가 객관화된 것으로 보여야 한다. 요컨대 우리 자신의 육체를 통해 욕망하는 맹목적 의지를 직접적으로 자각하며, 형이상학적 실재가 맹목적 의지임을 직관한다는 것이다.

이를 일반화하면 경험적 현상의 세계는 맹목적 의지가 객관화된 것이라 할 수 있는데, 이는 쇼펜하우어 형이상학의 핵심적 명제이다. 강물이 바다로 흘러 들어가는 쓸새없는 진행, 쇠부스러기가 자석으로 끌려가는 다급한 모습, 물체를 잡아끄는 지구의 인력, 뿌리는 수분을 찾아 땅속을 더듬어 내려가고 줄기는 햇빛을 향해 하늘로 뻗어 올라가는 식물의 생태, 심지어 말라 비틀어진 씨앗이 3천 년 동안이나 가수(假

睡)상태에 있다가 적절한 습도와 온도 및 토양이 조성되면 싹을 틔우는 신비롭고 강인한 생명력 등은 모두 그 자체가 자발적으로 분투하는 능동적 의지이며, 자신의 존재를 보존하려는 맹목적 생의 의지이다.

이와 같이 의지는 현상적으로 매우 다양하게 드러나지만 심층적 차원에서 보면 모두 오직 하나의 보편적인 우주적 의지의 현상 형태이며, 이는 끝없는 분투 말고는 어떤 목적도 없는 맹목적 의지(盲目的 意志)이다. 따라서 쇼펜하우어는 모든 것의 궁극적 근원을 의지로 본다. 칸트는 궁극적 근원 혹은 궁극적 실재의 세계인 물자체를 사유할 수는 있으나 인식할 수는 없다고 했지만, 쇼펜하우어는 표상세계의 근저를 칸트적 물자체를 의지와 동일시하고 있으며, 또한 물자체로서의 의지를 직접적 자각에 의해 직관할 수 있다고 본다.

객관적 이성보다는 욕망하는 의지를, 합리적 이성보다는 비합리적 감성을 근원적 이라고 보는 쇼펜하우어의 주의주의(注意主義)는 철학을 전도시켰다. 또한 정신적 요인보다는 신체적 요인을, 의식보다는 무의식의 역동을 강조하는 그의 독창적 심리학은 니체의 심층심리학과 프로이트의 정신분석학으로 이어지면서 인간존재에 대한 새로운 이해의 길을 열었다고 할 수 있다.

세계를 움직이는 정신을 합리적 힘으로 규정하는 헤겔의 이성지상주의 철학은 이성이 인간의 욕망을 통제하고 갈등을 극복할 수 있게 해주며, 악(惡)의 문제까지 제어할 수 있다고 보는 낙관적 철학이었다. 이와 달리 세계를 움직이는 근원적 힘을 비합리적 의지로 규정하는 쇼펜하우어는 이성은 변덕스러운 의지에 예속된 것이며, 억제되기 어려운 의지의 작동을 사후에 정당화하고 합리화하는 의지의 도구에 불과하다고 본다.

쇼펜하우어는 모든 존재의 근저에서 지배하는 힘을 의지로 본다. 그러나 그가 말하는 의지란 보편적 도덕원칙에 따르려는 실천 이성으로서의 칸트적 의지와는 달리, 어떤 궁극적 목적이나 목표도 없이 의지 자체를 위한 의지, 욕망 자체를 위해 끊임없이 분투하는 맹목적 의지이다. 이러한 맹목적 의지가 무기계에서는 전기력과 자기력, 화학적 결합력, 중력의 형태로 나타나고 유기계에서는 본능적 충동으로 나

타나며, 인간의 경우에는 원초적 의지의 힘에 의식적 욕망이 첨가되어 나타난다.

그러나 자신을 맹목적으로 욕망하는 의지의 욕동에만 맡겨 버리는 것은 등불 없이 밤길을 걷는 것과 같고 치열한 생존경쟁에서 패배할 위험이 크기 때문에 인간존재는 자신의 인생향로를 비추는 탐조등과도 같은 지성을 활용하게 되었으며, 이를 통해 표상의 세계가 열리고 이성의 빛이 맹목적 의지를 어느 정도까지 통제할 수 있게 되었다. 하지만 앞에서 지적한 것처럼 우리가 살고 있는 세계는 인식론적으로는 표상의 세계지만 본체적으로는 완전한 의지의 세계이기 때문에, 이성은 어디까지나 의지의 노예라는 한계에서 벗어날 수 없다.

의식이 없는 다른 존재와 달리 원초적 욕망의 힘을 내면적으로 의식하는 인간존재의 삶은 고통의 연속이다. 맹목적 의지는 맹목적이기에 끝없는 욕망이요 무언가를 결여한 상태이며, 영원히 충족될 수 없는 결핍이고 즐기찬 절망이다. 욕망은 인간정신을 부식시켜 지칠 대로 지치게 한다. 쉽게 만족을 얻을 수도 없고, 설사 만족한다 해도 이내 새로운 욕망이 나타나 다시 괴롭힌다. 즉 다른 동·식물이나 사물과 달리 자의식적 존재이기 때문에 깊이 절망을 느끼게 되고, 따라서 삶이란 어쩔 수 없는 불행이고 고통이며 끝없는 절망이라는 것이다.

이와 같이 고통이야말로 삶의 실재이며, 쾌락이나 행복은 고통의 일시적 유예에 불과하다. 이러한 고통에서 일시적으로 벗어나 있는 사람들에게는 이내 권태라는 또 다른 채찍이 떨어진다. 예컨대 성적 욕망이 일시적으로 만족되면 권태가 다가와 어쩔 수 없이 새로운 욕망 충족의 대상을 추구하게 되고, 이러한 과정이 끝없이 반복되기 때문에 권태는 고통만큼 참기 어려운 것이다. 쇼펜하우어에게 있어 자이는 결핍에 기인한 고통과 만족에 수반된 권태 사이에서 쉼 없이 흔들리는 진자와 다름 없고, 따라서 낙관주의는 삶의 끝없는 고뇌에 대한 통렬한 조소일 뿐이다.

4. 니 체

니체(Friedrich Nietzsche)가 활동하던 19세기 후반에 독일은 중화학공업 혁명을 주도하면서 철혈재상 비스마르크의 군국주의적 통치하에 강대국으로 부상하고, 독점

자본에 호명된 시민계급은 취득 본능에 사로잡혀 있었으며, 가공할 탄압 속에서도 노동운동과 민주화운동이 활발한 혼란의 소용돌이에 휩싸여 있었다. 이렇듯 혼란스러운 시대상황을 배경으로 니체가 집요하게 추구한 것은 적자생존이라는 냉혹한 현실론, 고대 그리스 문명의 넘치는 활력, 그리고 이성지상주의에 저항한 쇼펜하우어의 비합리주의 철학 등을 비판적으로 수용하여 비천하고 퇴폐적인 서구문명을 치유할 수 있는 새로운 가치관을 탐색하는 것이었다.

니체도 쇼펜하우어처럼 의지를 인간의 본질이라고 본다. 그러나 이 의지를 맹목적인 ‘삶의 의지’로 규정한 쇼펜하우어와 달리 투쟁하고 정복하고 창조하려는 자발적 힘의 의지요 권력의지로 본다. 쇼펜하우어는 이 의지가 곧 삶의 고통이며, 그래서 의지를 부정함으로써 삶의 고뇌로부터 해탈을 추구했으나, 니체는 아무리 격렬한 고통이라도 이를 운명애(運命愛)로 받아들이고 자기긍정을 통해 무언가를 끊임 없이 창조하고 생성할 수 있는 힘을 고양시키려 한다.

니체가 권력의지 혹은 힘의 의지라고 한 것은 대상세계와의 상호작용 영역을 확장하고 통제하려는 존재 고유의 자발적 경향을 뜻한다. 동물의 경우에도 대상과의 상호작용 영역을 성공적으로 확장하고 통제하려면 상당한 자기통제가 필요한데, 이에는 고통이 따른다. 바로 이 때문에 모든 인간행위의 기본적 동기는 단순한 생존도 쾌락의 추구도 아니다. 니체는 모든 인간 활동의 기본 동기를 자신과 환경을 창조적으로 변형시키려는 자발적 의지라고 본다.

우리의 모든 일상적 야심도 지배력을 행사하려는 권력의지의 표현으로 보고, 이를 힘의 의지 혹은 권력의지라고 한다. 개인 간의 호전적 행위 혹은 국가 간의 전투에 참여해 정복의 쾌감을 느끼거나, 조각가가 자신의 예술적 심상(心象)을 대리석 같은 딱딱한 재료에 투여해 작품을 창작하는 활동도 모두 권력의지의 표현이다. 과학자나 철학자가 지식을 탐구하는 과정에서 느끼는 희열도 권력의지의 표현인데, 이러한 희열은 과학자나 철학자들이 자신의 관점인 개념적 질서를 대상세계에 부여할 수 있는 지배력을 통해 느끼는 기쁨이다.

이와 같이 다양한 현상형태의 기본 동력인 권력의지는 대상 지배 자체를 목적으로

로 하기보다는 대상을 지배하는 과정에서 자신의 잠재적 가능성을 최대한 발휘하고 수월성을 실현하려는 끊임없는 생성의 열정이다. 따라서 권력의지는 곧 헤라클레이토스적 생성(becoming)의 역동이다.

초기의 저작인 「비극의 탄생」에서 그리스인들이 숭상해 온 두 신을 비유하여 인성의 비합리적 차원과 합리적 차원으로 이원적으로 대립시킨 니체는 가장 뛰어난 예술적 창작은 디오니소스적 차원과 아폴론적 차원으로 상징되는 대립적인 두 힘의 조화를 통해 가능하다고 보았다. 그러나 권력의지 개념이 도입된 후기의 저작에서 그는 이 모든 것을 근본적 동인인 권력의지의 현상 형태로 설명한다. 이제 권력의지는 쇼펜하우어의 비합리적 의지와 맥락을 같이하는 디오니소스의 열정적 분투일 뿐만 아니라, 질서를 부여하는 아폴론적 이상의 힘이기도 하기 때문에 이원적 원리를 종합한 것이다.

이와 같이 니체는 권력 의지가 모든 것의 본질이라고 본다. 그러나 권력의지는 보편적 의지로 환원될 수 없는 다원적이고 복수적 의지이며, 우리 내면의 어떤 불변적 실체가 아니라 대립된 의지들 간의 관계로 이해해야 한다. 실재는 투쟁관계에 있는 수많은 이질적 권력중심들로 이루어져 있고, 심지어 개인도 그 신체를 지배하기 위해 투쟁하는 대립된 의지들의 각축장이다. 따라서 투명하고 통합된 데카르트적 주체 개념을 거부한다.

쇼펜하우어와 니체의 의지에 관한 가장 중요한 관점의 차이는, 쇼펜하우어가 의지를 상호간의 끝없는 투쟁을 인정하면서 이러한 의지들이 궁극적으로는 하나의 우주적 의지로 통일된다고 확신하는 반면에, 니체는 의지의 복수성을 강조하는 데 있다.

과학자들이 이성적인 탐구활동을 가능케 하는 원동력이 자신의 관점을 대상화하려는 주관적 욕망이요 열정이라면, 도대체 이 주관적 욕망의 본질은 무엇일까? 지적 탐구활동이나 예술적 창작활동도 욕망으로서 의지의 표현이라는 니체의 주장을 통해 의지가 가장 근원적이며 이성은 의지의 실현수단에 불과하다는 것은 확실하다. 그러나 가장 근원적인 의지나 욕망의 본질은 구체적으로 무엇일까?

니체에 의하면, 실재는 권력의지를 행사하여 우리가 주관적으로 구성한 것이다.

주관적 관점으로부터 독립된 실재는 없으며, 오직 권력의지에 의해 구성된 세계가 있을 뿐이라는 그의 관점은 관념론적 색채가 짙다. 그러나 그는 관념론을 단호히 거부한다. 관념론은 사물을 체계화하면서 정신적 기능에 우선성을 부여하기 때문이다. 그보다는 그는 정신적 기능과정에 미치는 신체적 요인의 중요성을 강조하는데, 이는 스피노자의 욕망이론에 깊이 영향을 받은 것이다.

스피노자는 정신과 신체의 긴밀한 관계를 강조했을 뿐만 아니라 욕망을 결핍과 무관하게 작동되는 능동적 에너지를 파악하는 독창적 관점을 제시했다. 그는 모든 존재가 자신의 존재를 유지 및 보존하려는 무의식적 충동 혹은 힘인 코나투스(g)를 가지며, 무기체 보다는 유기체, 유기체 보다는 인간의 경우에 코나투스(g)가 더 강하다고 보았다. 스피노자에게 정신과 육체, 사유와 연장은 동일한 실체의 상이한 속성이기 때문에 그 근본은 같으며, 코나투스(g)는 정신과 신체를 통일시키는 무의식적 힘을 뜻한다.

니체는 정신과 신체의 불가분 관계에 대한 스피노자의 관점을 수용하면서도, 정신보다는 신체적 측면을 더 강조한다. 의식의 중요성에 대한 지나친 확신을 자제하고, 신체가 모든 정신적 발달에서 결정적 요인임을 자각해야 한다는 것이다. 그러나 니체도, 니체를 그 자신보다 더 체계적으로 설명했다고 평가받는 들뢰즈도 신체적 과정과 정신적 과정의 긴밀한 관계를 구체적으로 밝히지는 못했다.

계몽시대의 유물론자들처럼 정신적 기능도 궁극적으로는 뇌수를 이루는 물질들 상호간의 물리적·화학적 상호작용의 소산이라는 것인가, 아니면 신체 자체를 낮은 수준의 심적·정신적 실재로 본다는 것인가? 아무튼 니체는 의식적 인간이 그동안 자부해 온 이른바 정신적 기능도 비록 권위는 없지만 통제하기 어려운 무의식적 역동의 산물이고, 이는 신체적 요인과 직결된 것이라고 보았다. 따라서 권력의지가 신체와 깊이 관련된 무의식적 욕망이자 사려 깊은 이성적 추론에서 얻은 세계관이라는 것도 사실은 신체에 기인한 본능적 욕망을 만족시키는 하나의 관점이다.

쇼펜하우어처럼 니체도 인간을 비롯한 모든 존재의 본질을 의지로 본다. 그러나 니체의 경우 이 의지는 단순한 생존의 의지가 아니라 투쟁하고 정복하고 창조하려

는 권력의지이며, 끊임없이 무언가를 만들어 내려는 다원적이고 이질적이며 자발적인 생성의 역동이다. 따라서 권력의지는 내면의 어떤 불변적 실체가 아니라 대립된 의지들 간의 투쟁관계이며, 투쟁을 통해 대상을 정복하고 의미를 부여하며 가치를 창조해 가는 생성의 힘이다.

또한 그는 개인도 그 신체를 지배하기 위해 서로 투쟁하는 대립된 의지들의 각축장으로 볼 뿐만 아니라, 개인 안에서도 군주적 도덕과 노예적 도덕으로 상징되는 상반된 힘이 끊임없이 갈등을 일으키고 있다고 본다. 다시 말해 인간존재는 통합된 주체가 아니라 분열된 주체이며, 투명한 주체가 아니라 불투명한 주체이다. 즉 니체는 권력의지 개념을 통해 데카르트적 주체개념을 전면적으로 해체한다.

니체의 관점주의는 전통적 형이상학의 모든 이원적 대립체계를 해체한다. 관점주의적 관점에서 보면 이른바 선한 행동 혹은 악한 행동이란 특정한 관점에서 내린 해석의 산물이요, 어떤 행동도 그 자체만으로는 선도 악도 아니기 때문이다. 뿐만 아니라 관점주의적 인식론은 진리도 허위도 없다고 본다. 중요한 것은 진리와 허위의 문제가 아니라, 진위의 이원적 대립을 초월해 어떤 인식이 권력의지를 강화시키고 또 어떤 인식이 권력의지를 약화시키는지의 문제를 삼기 때문이다.

그러나 니체는 우리의 삶을 강화시키고 강인함을 표현하는 해석과 우리의 삶을 약화시키고 나약함을 조장하는 해석을 엄격히 구별하고, 후자보다 전자에 긍정적 가치를 부여한다. 때문에 그의 윤리론과 인식론을 통속적 의미의 상대주의와 동일시할 수는 없다. 앞에서 살펴본 것처럼 그는 지적 탐구활동이나 예술적 창작활동 등 모든 활동을 욕망하는 권력의지의 표현으로 보고 이성도 의지의 실현수단이라고 보기 때문에, 니체의 철학에서는 의지가 가장 근원적이다. 그러나 근원적 의지 혹은 욕망은 궁극적 본질은 명확하지 않다.

니체의 의지 개념은 서로 다른 두 해석이 가능하다. 첫째, 니체의 권력의지는 신체와 깊이 관련된 무의식적 욕망 혹은 무의식적 역동이다. 니체의 욕망하는 권력의지는 욕망의 의식적 주체를 부정하는 점에서 스피노자의 코나투스, 프로이트의 라비도와 같고, 따라서 유물론적 욕망개념이라 할 수 있다.

둘째, 실재를 우리가 권력의지를 행사해 주관적으로 구성한 것이라고 보는 경우 권력의지 개념은 대상에 가치나 의미를 부여하는 의식적 주체를 암암리에 전제하는 것이고, 따라서 관념론적 색채가 짙다. 이점은 들뢰즈와 가타리에서 다시 다른 형태를 띠고 나타난다.

5. 프로이트

프로이트 무의식은 사회 윤리적으로 용납될 수 없는 욕망이 억압된 것을 뜻한다. 이드와 달리 무의식은 사회문화적 억압에 의해 형성된다. 이 무의식적 욕망은 사회 윤리적으로 용납될 수 없는 것이기 때문에 억압되었을 뿐이지, 결코 없어진 것이 아니다. 따라서 인간의 정신세계는 의식과 무의식으로 나뉘어 있고, 의식과 무의식은 ‘벽’으로 단절되어 있기 때문에 무의식의 정체를 정확히 파악할 수도 없거니와 무의식의 과정을 통제할 수도 없다. 그럼에도 불구하고 무의식은 우리의 의식적 사고와 행동에 강한 영향을 미친다고 본다. 우리의 정신세계는 의식과 무의식으로 구성되어 있지만, 정신과정의 근본은 무의식이라는 것이다.

인간의 내면에는 수많은 욕망이 소용돌이 치고 있다. 이러한 욕망들 가운데 사회 문화적으로 용납될 수 없는 욕망들이 의식의 저변으로 억압되어 무의식을 형성한다고 본다. 프로이트는 자연적 존재가 문화적 존재로, 동물적 존재가 사회적 존재로 성숙되기 위해 필연적으로 억압해야 할 욕망을 극단적 상징으로 나타내는데 아버지를 살해하고 어머니와 결혼한 오이디푸스 신화를 원용한다. 오이디푸스가 부지중에 아버지를 살해하고 어머니와 혼인했듯이, 무의식은 의식하지도 못하는 사이에 우리의 의식적 사고와 행동에 영향을 미친다는 것이다.

우리는 흔히 자기도 모르는 사이에 백일몽에 빠지고 실언과 오기(誤記), 오독, 오청, 건망증 등 여러 착오행위를 하며, 잠잘 때는 꿈을 꾸기도 한다. 이와 같이 무의식은 도처에서 말을 하고 있다. 의식적 주체가 말을 하는 게 아니라 무의식을 통해 말을 하는 것이다. 무의식은 꿈이나 착오행위, 신경증 혹은 광기를 통해 도처에서

말하고 있지만, 이 말은 누구도 알아들을 수 없는 수수께끼 같은 언설이다. 합리적 추론으로 비합리적 욕망의 흐름을 포착하기 어렵고 정연한 이성의 논리로 출렁이는 감성의 역동을 분석하기 어려운 것처럼, 의식의 언어로 무의식의 정체를 담아내기란 어려운 것이다.

프로이트의 정신분석이론은 이러한 무의식의 언어를 과학적으로 풀이한다. 무의식 자체를 직접 분석하는 것이 아니라 의식적 사고와 행동의 과정에 틈새를 만들고, 그 틈새를 통해 위장된 모습으로 탈출하는 무의식의 징후를 분석한다. 프로이트는 실언과 오기, 오독, 오청, 건만증, 백일몽, 신경증, 꿈 등 무의식의 여러 징후들 중에서도 특히 꿈을 ‘무의식에 이르는 왕도(王道)’라고 본다. 대화할 때나 글을 쓸 때에도 무의식의 역동에 기인한 착오행위가 나타나지만, 무의식이 표상화되는 꿈을 꿀 때에는 잠을 자면서도 의식적으로 경험하기 때문에 꿈의 해석이 무의식의 의식적 분석의 첩경이라고 판단한 것이다.

무의식에 억압된 욕망은 압축과 치환의 메커니즘에 따라 꿈의 영상으로 표상화된다. 이는 프로이트가 일차과정이라고 명명한 무의식의 역동적 원리와 깊은 관련이 있다. 인간의 정신세계를 이루는 무의식과 의식은 서로 다른 원리에 따라 작동되는데, 무의식은 일차과정, 의식은 이차과정에 따른다.

일차과정은 무의식의 억압된 욕망이 대상에 대한 환상을 떠올려서라도 즉각적인 만족을 추구하는 환상적 원망충족(願望充足)이다. 이것은 과거의 만족상태와의 지각적 동일성(perceptual identity)만을 찾는 것이어서 현실에 전혀 묶여 있지 않은 극히 유동적인 과정이다.

이와 달리 현실원칙에 묶여 있는 의식의 이차과정은 현실적 여건을 합리적으로 고려하면서, 쾌락원칙의 일시적 유보를 촉구하거나 실질적 만족을 위해 우회로를 탐색하기도 한다. 말하자면 욕망의 현실적 해결책이 강구되었다고 판단할 수 있는 사유의 동일성(thought identity)을 지향하는 과정이다. 일차과정과 이차과정은 상호 관련된 것인 동시에 각기 무의식과 의식의 지배적 작동원리이다.

이와 같이 현실원칙에 묶여 있는 이차과정과 달리 현실에 전혀 묶여 있지 않은 일

차과정에서는 무의식적 욕망의 흐름이 자유롭게 왜곡되거나 중첩결정되며, 스스로 위장하기도 한다. 우리가 보통 꿈이라고 하는 것을 프로이트는 ‘현시적 꿈’이라고 하는데, 이는 무의식 영역에 억압된 잠재적 꿈이 왜곡 및 변형되어 나타난 것이다. 프로이트는 무의식의 내용을 이루는 환상적 원망이 구체적 꿈의 영상으로 표상화되는 과정을 꿈의 작업(dream work)이라고 하며, 이 꿈의 작업을 압축(condensation)과 치환(displacement)이라는 두 메커니즘으로 설명한다.

압축은 잠재적 꿈을 이루는 여러 유사한 내용이 하나의 표상으로 중첩결정되는 메커니즘이다. 프로이트는 정신병리의 원인적 요소들과 그 징후의 관계가 결코 단순하지 않다는 임상경험을 근거로, 한 가지 꿈의 영상도 수많은 무의식적 내용들에 의해 다요인적으로 결정된 표상임을 강조하기 위해 이를 ‘중첩결정’ 혹은 ‘중복결정’이라고 한다. 치환은 사회문화적으로 용납될 수 없는 잠재적 꿈의 특정 내용이 검열을 피하기 위해 사소한 것으로 바뀌어 표상되는 메커니즘이다.

6. 라 칸

프로이트의 정신분석이론이 욕망의 개인심리적 차원을 강조한다면 라칸의 언어학적 정신분석이론은 욕망의 사회문화적 상징성을 강조한다. 이는 무엇보다 언어가 사회문화적 상징체계이기 때문이다.

라칸은 정신분석이론이 프로이트의 초기 저작에 복귀하도록 하고, 치료의 강조점을 자아에서 무의식으로 전환시키는 데 결정적인 역할을 했다. 출생에서 상상적 단계(the imaginary)와 상징적 단계(the symbolic)를 거치면서 개인이 주체로 구성되는 과정에 대한 그의 관점을 자아의 조정적 기능보다 무의식의 중요성을 강조한다. 주체가 구성되는 과정에 관한 라칸의 설명에서 핵심적 개념은 주체가 의식하지 못하는 무의식 수준의 결핍이 인간의 존재론적 특성이라는 것이다.

그는 인간의 존재론적 본질을 영원히 충족할 수 없는 결핍(lack)으로 규정하고, 이를 플라톤의 「향연」(Symposium)에 나오는 아테네의 극작가 아리스토파네스의 말을

인용하여 은유적으로 정당화한다. 아리스토파네스에 따르면, 한때 팔과 다리가 네 개씩 이고 얼굴이 둘인 둥근 모양의 괴물 같은 존재가 있었다. 이 괴물 같은 존재가 워낙 힘이 세고 거만한데다 매우 정력적이어서 때로는 하늘 높이 치솟아 올라가 신에게 덤벼들기도 했기 때문에, 제우스 신이 분개하여 두 부분으로 쪼개 남자와 여자로 분리되었다는 것이다.

이 신화를 통해 라캉이 상징하는 것은 다음과 같다. 첫째, 인간주체는 그 원초적 통일성이 분열된 상태이므로 상실된 통일성을 되찾으려는 끝없는 욕망에 사로잡힌 결핍의 존재이다. 둘째, 이러한 결핍으로서의 욕망은 본질적으로 성적욕망이다. 인간은 원초적 남녀 양성(androgyny)의 충만함을 상실하고 남자와 여자로 분리되었기 때문에, 상실된 충만함을 되찾으려는 즐기찬 욕망은 다름 아닌 성적 욕망이다. 셋째, 인간은 성적 결합을 추구함으로써 이러한 상실에 기인한 주체의 고통을 해결하려는 무의식적 욕망에 사로잡힌 존재이다.

라캉은 자연적 존재인 인간이 사회에서 수용할 수 있는 순응적 주체로 구성되는 과정을 상상적 단계와 상징적 단계로 구분해 설명한다. 상상계와 상징계는 이 두 단계에 각기 대응하는 주체의 의식적 혹은 무의식적인 심적 상태를 나타내는 용어이다. 상상적 단계는 주체가 언어적 질서와 오이디푸스 삼각관계에 진입하는 상징적 단계에 선행하지만, 주체가 상징계에 진입한 후에도 상상계는 상징계와 상호작용하면서 공존한다. 상상적 단계에서 주체의 경험적 질서는 허위의 동일시와 이중성에 의해 지배된다. 주체구성의 초보적 단계인 상상적 단계의 특징은 이른바 거울단계에서 가장 잘 나타난다.

거울단계는 생후 6개월에서 18개월 사이의 유아가 거울에 비친 자신의 영상을 발견하면서 시작된다. 동물은 거울에 비친 가지 영상에 대해 인간과 아주 다른 반응을 보인다. 고양이는 그 영상이 자신의 것임을 알아 차리지 못하고, 침팬지는 그것이 자신의 영상인 줄 알기는 하나 별 관심을 보이지 않는다. 오직 인간만이 이 단계에서 거울에 비친 자신의 영상을 알아 차리고 매우 기뻐한다.

프로이트는 1914년에 쓴 나르시시즘에 관한 논문을 통해 정신질환자들의 나르시

시즘적 무의식을 다루면서도 이를 체계화하지 않았으나, 라캉은 이 주제를 주체구성의 초기단계로 개념화했다. 거울에 비친 영상을 자신과 동일시하듯이, 거울단계의 아이는 자기 자신과 어머니의 구분도 뚜렷하지 않다. 뿐만 아니라 다른 아이를 자신으로 오인할 정도로 자기중심적 나르시시즘에 빠져있다. 자아와 타아를 아직 구별하지 못하는 거울단계의 아이는 다른 아이를 때리고도 자기가 맞은 것으로 오인하고, 다른 아이가 울면 따라서 운다.

거울단계 이전까지는 자신의 몸이 조각나 있다는 생각에 사로잡혀 있던 아이가 거울을 통해 자기 몸의 통일성을 확인하고 매우 기뻐하는 것은 어린아이가 거울이라는 타자를 통해 ‘이상적 자아’를 경험하기 때문이다. ‘이상적 자아’란 타자와의 상상적 동일시를 통해 자신을 인식하는 거울단계의 주체 혹은 자아개념을 말한다.

‘거울 앞에 선 아이’는 은유적 표현이기 때문에 타인을 자기 자신으로 상상하고 오인하는 나르시시즘적 자아를 뜻하는 이상적 자아는 초자아의 일부를 이루는 상징적 단계의 자아이상과 다르다. 이상적 자아가 동일시의 효과라면, 자아이상은 상징적 동일시의 산물이기 때문이다.

앞에서 지적한 것처럼 이러한 허위의 동일시는 어린아이에게서만 나타나는 것이 아니라 청소년들이나 어른들에게도 나타난다. 인기 있는 배우나 가수를 우상으로 삼아 그 우상의 행동을 모방하고 그들의 이미지를 통해 자신의 이상적 자아를 발견하는 역설적 행동은 결국 타인을 자기 자신으로 여기는 허위의 동일시이며, 타자가 상상적 관계를 통해 나르시스적 자아가 되는 심각한 자기소외의 징후이다.¹¹⁾

이상적 자아는 이와 같은 타인을 자기 자신으로 여기는 과도된 내적투사의 혼성물이기 때문에 본질적으로 오해를 내포하고 있다. 이 단계의 아이에게는 타자가 상

11) 나르시스적 자아는 미디어의 변화와 연결해 매우 중요한 부분이다. 최근 디지털 컨버전스는 이 나르시스적 단계의 변이를 기록하고 있다. 매클루언도 그의 주저 〈미디어의 이해〉의 한 장을 통해 나르시스적 상태가 새로운 미디어의 확산과 그 의미에 대해 제대로 이해하지 못한 상태임을 은유적으로 설명하고 있다. 이것은 다음 장에서 자세히 설명될 것이다.

상적 관계를 통해 나르시스적 자아가 된다. 또한 거울에 비친 자기 몸의 통일적 영상에 매료되듯이 타자라는 거울에 비친 자기 정체성에 매료되는 단계이기 때문에 자기 자신밖에 모르는 나르시스적 자기도취이며, 자기정체성의 근거나 주체 외부에 있다는 점에서 자기소외이다.

뿐만 아니라 타자를 통해 자아를 인식하는 상상적 단계의 주체는 한편으로 타자라는 거울이 제공하는 정체성을 사랑하면서도 다른 한편으로는 그것이 항상 주체 외부에 존재하기 때문에 헤겔적 의미에서 소외된 주체이며, 이 소외감은 증오로 표출되기도 한다. 이와 같이 상상적 단계의 주체는 사랑과 증오 혹은 애정과 공격성이라는 극단적으로 대립된 정서 사이에서 끊임없이 동요하는 이중성을 특징으로 갖는 분열된 주체이다. 어린아이들이 가끔 아끼던 인형의 눈을 후비고 배를 잡고 집어던지는 등 공격적 행태를 나타내는 것은 이러한 이중성을 입증한다.

라캉에 따르면, 상상적 단계의 이러한 이중성과 오도도니 동일시 때문에 나타나는 나르시시즘적 공격성은 어린아이나 개인의 행동에서만 표출되는 것이 아니라, 인류문명의 두드러진 특징이기도 하다.

다윈의 진화론이 환영받을 수 있었던 것은 강자가 약자를 무자비하게 공격하고 약탈할 수 있는 자유를 방임하는 빅토리아 시대의 자본주의적 자기도취감을 생물학적 차원에서 정당화했기 때문이다. 그러나 다윈에 앞서 인간의 공격적 성향을 존재론적 차원에서 이론화 한 것은 헤겔의 <정신현상학>이다. 인정을 위한 처절한 투쟁을 통해 우리가 타자의 자립성을 공격하고 지배하며 정복하고 파괴하려는 이기적 욕망에 사로잡힌 존재임을 밝힌 ‘주인과 노예의 변증법’은 우리 시대의 철학을 예견한 것이다.

요컨대 인간이 주체로 구성되는 초보적 단계인 거울단계에서 거울 속에 비친 영상을 자신과 동일시하듯이 타자, 특히 어머니는 상상적 관계를 통해 나르시스적 자아가 된다. 또한 거울에 비친 자기 몸의 통일적 영상에 매료되듯이 타자라는 거울에 비친 자기 정체성에 매료된다. 따라서 상상적 심급은 거울에 비친 자신의 영상에 매료되는 심적 상태이자 자신밖에 모르는 나르시스적 자기도취이며, 자기정체성의

근거가 주체 외부에 있다는 점에서 자기 소외이기도 하다.

라캉은 일찍이 프로이트가 그의 손자에게서 관찰한 실패놀이(fort-da game)를 자기소외의 전형적 사례로 든다. 실패놀이는 생후 약 18개월 된 아이가 실패에 실을 매달에 침대 위로 던지면서 ‘오오(fort)’라는 소리를 내고, 다시 자기 쪽으로 획 잡아 당기면서 기쁨에 찬 모습으로 ‘아(da)’라는 소리를 내는 놀이로, 이는 상상계에서 상징계로 이행하는 전환기의 대표적 사례이다.

프로이트에 따르면 ‘오오’와 ‘아’는 각기 사라졌다가 다시 돌아오는 어머니를 상징한다. 그는 이 놀이를 아이가 어머니의 빈번한 부재에서 오는 불쾌감을 해소하려는 무의식적 시도라고 본다. 그러나 라캉은 이 놀이를 아이가 자신의 일부가 사라짐(disappearance of the self)을 무의식적으로 표출하는 상징적 기표로 해석하고, 이 같은 초보적 발화행위에서 아이의 자기소외를 읽어낸다.

여기서 라캉이 강조하는 것은 주체구성 과정의 이 단계에 있는 아이가 아직 자신과 어머니, 자아와 타아를 구별하지 못하는 허위의 동일시와 정서적 이중성을 특징으로 하는 상상적 심급에서 완전히 벗어나지 못한 상태이기 때문에, 마치 거울의 영상이나 어머니를 자신과 동일시하듯이 실패를 자신과 동일시한다는 것이다.

라캉처럼 프로이트도 실패놀이의 에피소드를 인간의 원초적 충동이 언어에 의해 통제되고 충동에 대한 언어적 지배(linguistic mastery of the drives)를 의식과 전의식의 출현 계기로 보는 데 비해, 라캉은 무의식이 구성되는 의미작용의 시발점 행동으로 본다.

라캉은 어머니의 현존과 부재에 기인한 혼미한 경험에 초점을 두기보다 ‘오오’와 ‘아’ 사이의 음성적 대립을 강조한다. 말을 처음 구사하기 시작한 프로이트의 손자가 처음부터 ‘오오’와 ‘아’를 동시에 낸 것은 아니고, 처음에는 ‘오오’라는 소리만 냈다고 한다. 라캉은 이를 제1기표(unary signifiant)라 명명했다. 고립된 언어인 제1기표는 그것과 비교될 수 있는 다른 기표가 전혀 없기 때문에 의미화가 불가능한 무의미한 기표이다. 그러나 아이가 ‘아’라는 제2기표(binary signifiant)를 발화하게 되면 서부터 상황은 전적으로 달라진다.

제2기표는 이미 구사된 제1기표와 일종의 관계적 체계를 형성한다. 제2기표인 ‘아’는 원초적 충동을 지시하는 것이 아니라 제1기표인 ‘오오’를 지시한다. 따라서 언어적 기표는 원초적 충동과 완전히 결렬된다.

라캉은 이러한 결렬은 언어적 의미작용의 출현에 따르는 존재의 사라짐(fading)으로 파악한다. 다시 말해 언어와 원초적 충동, 혹은 의미화와 존재 사이의 결렬이나 엄청난 격차에 주목한다. 라캉적 의미의 주체는 언어 습득에 수반되는 이러한 ‘사라짐’ 혹은 자기소외를 통해 구성되고, 언어적 기표로 담아낼 수 없는 원초적 욕구가 무의식적 욕망을 형성하게 된다.

그러나 실패놀이에서 나타난 ‘오오!’ 혹은 ‘아!’라는 언어구사는 의식적 주체가 발화한 기표라기보다 무의식적 욕망의 기표가 아이를 통해 말을 하는 것이다. 언어가 말한다는 하이데거의 견해처럼, 라캉도 우리가 말을 한다기보다 오히려 말해진다고 보는 것이다. 물론 여기서 하이데거가 언어라고 한 것은 음성학적 소리가 아닌 ‘고요의 울림’이라는 점에서 음성적 기표를 지칭하는 라캉의 언어개념과 다르지만, 의식적 주체가 언어적 기표를 구사한다기보다는 기표에 종속된 존재라고 보는 것은 양자가 같은 입장이다.

이와 같이 주체가 귀를 기울이건 말건 개의치 않고 무의식은 스스로를 언어로 표출한다. 무의식이 사람 안에서 사람을 통해 말하는 것이다. 무의식의 이러한 특성을 고려하여 라캉은 “나는 생각한다. 고로 나는 존재한다”는 데카르트의 제1원리를 “내가 존재하지 않는 곳에서 나는 생각한다. 고로 내가 생각하지 않는 곳에 나는 존재한다.”로 전도함으로써 이른바 의식적 주체를 제1원리로 삼아온 데카르트 이래의 전통철학을 전면적으로 해체한다.

이와 같이 언어적 은유를 구사함과 동시에 언어로 표현할 수 없는 원초적 욕구는 의식이 이면으로 억압되어 무의식적 욕망을 형성하며, 결국 이러한 과정을 통해 아이는 상상적 단계의 ‘소타자’와 구별하기 위해 라캉이 ‘큰 타자’의 장(長)이라고 한 상징적 질서에 본격적으로 진입한다.

자기 자신과 타자, 특히 자기 자신과 어머니를 구분하지 못하는 상상적 동일시가

거울단계의 특징이었다면, 상징계는 언어의 습득 및 오이디푸스 콤플렉스와 함께 상상계의 2차적 관계에 아버지가 출현한다. 아버지의 출현은 어머니와의 상상적 관계에 빠져있던 환상을 파괴하면서 아이를 상징적 질서에 편입시킨다. 상상적 단계의 아이에게는 어머니가 가장 중요한 동일시의 대상이요, 최초의 욕망의 대상이다. 그러나 상징계에 진입하면서 아버지가 핵심적 욕망의 대상이 된다.

아이는 원래 어머니의 욕망의 대상이기를 원한다. 어머니의 욕망을 욕망하는 것이다. 한편 어머니는 자신에게 없는 남근을 욕망하고, 남근을 아버지와 연관시키기 때문에 아버지를 욕망한다. 따라서 어머니를 향한 아이의 욕망은 어머니가 욕망하는 아버지를 욕망하기에 이르고, 그래서 욕망의 대상이 어머니에서 아버지로 치환된다. 결국 아버지가 주체구성의 과정에 결정적 기표로 군림하게 되고, 따라서 라캉의 주체구성 이론에서는 언어와 오이디푸스 콤플렉스가 항상 함께 작용한다.

라캉은 가족을 상징적 관계의 구조로 파악한다. 아버지나 어머니 등 가족구성원들도 문화적 위치를 나타내는 기표들이며, 생물학적 의미의 실제적 인공과 필연적 관계는 없다. 프로이트에게 오이디푸스 단계의 아버지가 현실적 아버지였다면, 라캉의 경우에는 ‘아버지의 이름’이 상징하는 사회문화적 규범이나 법을 뜻하는 일종의 기표이다. 오이디푸스 콤플렉스도 프로이트는 남근의 유무에 따르는 생물학적 성별차이로 환원하나, 라캉은 상징적 의미를 강조한다. 이때 남근은 남자의 성기가 아니라 사회질서를 구축하는 법과 규범을 의미하는 일종의 기표이며, 거세공포 또한 남근 제거의 공포라기보다 사회적 인정의 박탈을 뜻하는 상징적 기표이다.

상징적 단계를 오이디푸스 콤플렉스와 거세위협이 상징되는 인정의 박탈위협을 통해 아이로 하여금 욕망을 억압하게 하고, 아버지의 이름이 상징하는 초자아를 형성케 하여 사회문화적 질서에 순응하도록 한다. 이러한 과정에서 억압된 욕망이 무의식을 형성하게 되므로 욕망은 우리가 상징적 질서에 머무는 한 영원히 충족될 수 없는 것이다.

무의식이 큰 타자의 담론이라는 라캉의 핵심적 명제에서 짐작할 수 있는 것처럼 무의식적 욕망은 주체 외부의 언어적 구조를 뜻하는 큰 타자이며, 언어적 표상체계

로 환원되는 욕망개념이다.

인간은 오이디푸스 콤플렉스를 원만히 해결함으로써 가족의 일원이 되고 문명사회의 일원으로 성숙한다. 그러나 이와 같이 문명사회의 상징적 질서를 내면화한 순응적 주체로 성숙하기 위해서는 아버지를 동일시해야 하고, 아버지 이름이 상징하는 규범과 법에 예속되어야 하기 때문에, 주체는 의식적 주체가 아니라 상징적 기표의 산물이다. 인간은 기표의 질서를 만드는 존재가 아니라, 기표의 질서가 인간을 주체로 구성하는 것이다. 이와 같이 라캉은 욕망과 주체의 구성을 자신의 언어이론과 긴밀히 관련짓고 있다.

이상과 같이 인간존재는 언어적 질서에 편입되고 오이디푸스 콤플렉스를 극복함으로써 비로소 사회적 주체로 구성된다. 큰 타자를 동일시하고, 큰 타자에 복종함으로써 사회적으로 수용될 수 있는 주체로 구성되는 것이다. 이러한 과정에서 언어로 표현될 수 없는 원초적 욕구는 억압되어 무의식적 욕망을 형성하고 오이디푸스화되며, 거세된 순응적 주체만이 상징계의 일원이 되어 언어의 감옥에 속박된다. 따라서 라캉이 말하는 주체는 명석판명한 의식의 주체가 아니라, 사회적 상징과 무의식적 욕망에 예속된 소외된 존재를 뜻한다.

7. 욕구와 요구 및 욕망

동물의 경우처럼 인간에게도 생리적 욕구가 있다. 그러나 이러한 생리적 욕구를 표현하는 방식에서 인간과 동물은 뚜렷한 차이가 있다. 즉 인간은 식욕이나 성욕 등 생리적 욕구를 언어로 표현한다. 욕구(need)가 식욕이나 성욕 같은 생리적 충동이라면, 요구(demand)는 생리적 욕구의 언어적 표현이요 상징적 표현이다. 그러나 언어로 표현하는 순간, 언어로 표현할 수 없는 욕구는 의식적 언어의 이면으로 억압되어 무의식적 욕망을 형성한다. 결국 생리적 욕구와 언어적 요구 간의 매울 수 없는 심연에서 욕망(desire)이 형성되는 것이다.

억압은 의식적 주관의 억압이 아니라 의식적 주체 외부에서 기능하는 구조화된

언어규칙의 억압이다. 언어가 실재계(the real)에 직접적으로 접촉할 수 있는 특권적 지점이 없기 때문에, 언어적 기표가 표상할 수 없는 ‘본래의 의도’는 억압되어 무의식적 욕망을 형성한다. 말하자면 언어적 기표를 사용한다는 것은 원초적 욕구의 사라짐을 전제하는 것이고, 기표를 구사해 의미작용을 한다는 것은 욕구충족의 대상인 ‘사물’을 사라지게 하는 것이다. 이를 언어에 의한 ‘사물의 죽음’이라고도 한다. 이는 욕망의 주체가 존재영역에서 지워지고 소외되면서, 상징적 의미영역에 출현하여 언어의 감옥에 속박됨으로써 비로소 사회적으로 수용될 수 있는 순응적 주체로 구성됨을 뜻한다.

소쉬르가 낱말은 대상을 지시하는 것이 아니라 의미작용의 매듭이라고 한 것처럼, 말은 사물을 소외시킴으로써 ‘사물’을 상징으로 대체한다. 그러나 분명한 언어로 표상된 요구는 완벽한 충족이 가능한 것처럼 상상하는 것과도 같은 것이다. 따라서 요구가 상상적 심급이고 욕망이 상상적 심급이라면, 욕구는 표현 불가능한 실재계에 속한다고 할 수 있다.

이와 같이 라캉은 프로이트가 동의어처럼 혼용해 온 욕구와 요구, 욕망을 엄격히 구별한다. 그리고 이러한 구별을 통해 무의식적 욕망이 심리적이고 생물학적이라기 보다는 문화적이고 상징적인 것임을 강조한다. 이는 무엇보다도 생리적 욕구가 사회적 상징체계인 언어를 통해 우회하는 과정에서 무의식적 욕망이 형성되기 때문이다. 언어적 우회는 필연적으로 나와 독립된, 내가 따라야 할, 그리고 나를 규제하는 사회문화적 규범을 전제한 것이요, 라캉의 표현을 따르면 ‘큰 타자’를 전제한 것이다.

무의식적 욕망은 언어를 통해 언어처럼 구조화된 것이므로 큰 타자의 담론이고, 따라서 심리적 내지 생물학적 에너지의 흐름이라기보다는 사회적 인정을 획득하려는 헤겔적 인정욕망이다. 그러나 헤겔적 자아는 자기 내면의 타인을 의식하지만, 라캉적 자아는 자기 내면의 타자를 의식하지 못한다.

욕망은 이와 같이 언어적으로 형성될 뿐만 아니라 그 표출방식도 언어적 규칙에 따른다. 프로이트는 무의식적 욕망이 그 징후로, 잠재적 꿈이 현시적 꿈으로, 무의식의 내용이 꿈의 영상으로 변형되는 메커니즘을 압축과 치환으로 설명했는데, 이

는 소쉬르의 구조언어학에서 나오는 계열관계(paradigmatic relation)와 연쇄관계(syntagmatic relation)에 각기 대응하는 개념이다.

프로이트는 소쉬르와 동시대인이었으나 소쉬르의 구조언어학을 접할 기회가 없었다. 그럼에도 앞의 사례에서 보듯 프로이트와 소쉬르의 사고방식에 유사한 점이 놀라울 만큼 많다는 사실에 착안한 라캉은 프로이트를 구조언어학적 관점에서 재해석했다.

우선 문장구성의 두 차원에 관한 구조언어학의 관점을 간략히 정리해보자. 언어학적 기호가 그 자체로는 어떤 본질적 가치를 갖지 못하고 오직 관계의 체계를 통해 그 가치가 결정되듯이 문장구성에도 관계의 체계가 중요하다.

소쉬르는 문장구성의 두 차원으로 연쇄관계와 계열관계를 상정한다. 연쇄관계는 문장을 구성하는 단어를 연속된 사슬로 나열하는 관계를 뜻하고, 계열관계는 문장에 나타나 있지는 않으나 문장에 나타난 특정 어휘와 같은 계열을 이루는 어휘들 간의 관계를 뜻한다.

연쇄관계를 발화순서가 나타난 어휘의 집합이며, 인접되어 나타날 수 있는 관계를 뜻한다. 이는 문장을 이루는 어휘가 일정한 규칙에 따라 연속적으로 결합되어야 의사소통이 가능하기 때문이다. 따라서 연쇄관계는 통시적 관계이자 인접성(contiguity) 관계이고, 규칙에 맞게 어휘를 조합하는 관계라 할 수 있다.

계열관계는 문장에 나타나 있지는 않으나 문장에 나타난 특정 어휘와 같은 계열에 속하기 때문에 그 어휘와 대체될 수 있는 어휘들과의 관계를 뜻한다. 따라서 계열관계는 공시적 관계이자 유사성(similarity) 관계이고, 같은 계열의 어휘들 중에서 적절한 것을 선택하는 관계라 할 수 있다. 종래의 언어학은 연쇄관계를 중시하는 연사론에 치중했으나, 소쉬르는 연쇄관계보다 계열관계를 더 중시한다.

소쉬르는 비록 문장에 나타나 있지는 않으나 문장에 나타난 특정 어휘와 유사하기 때문에 같은 계열에 속하는 수많은 어휘가 우리의 무의식적 어휘목록에 잠재되어 있다고 본다. 가령 어떤 사람이 ‘오늘 점심엔 자장면을 먹겠다’고 할 때, 그는 무의식 수준에서 우동, 된장찌개, 라면, 짬뽕 등 같은 계열을 이루는 다른 음식과의 변

별을 통해 자장면을 선택한 것이기 때문이다. 자장면이라는 어휘는 우동이나 라면 등 다른 어휘와의 차별적 관계를 통해 그 가치가 결정되므로 문장에 나타나지 않은 것이 나타난 것의 원인이다. 즉 부재가 현존의 원인인 것이다. 소쉬르가 연쇄관계보다 계열관계의 분석을 중시하는 이유는 바로 이런 특성 때문이다.

경험적으로 관찰할 수 있는 현상보다 경험적 현상의 이면에서 경험현상을 결정하는 원인을 찾으려는 관점이 구조주의적 관점의 특징이다. 구조주의가 강조하는 것은 인간정신의 무의식적 메커니즘이라 할 수 있다. ‘자장면’이라고 하면 당장 심리적 연상에 의해 반사적으로 ‘우동’같은 다른 음식을 떠올리기 때문에 소쉬르는 원래 연합관계라고 했으나, 소쉬르 이후의 구조주의나 기호학에서는 언어현상의 무의식적 기초를 강조하는 한편 심리적 의미를 배제하기 위해 연합관계보다는 계열관계라는 표현을 선호한다. 이는 의식적 언어현상보다는 언어사용의 무의식적 하부구조를 강조하는 것이다.

야콥슨은 연쇄관계와 계열관계에 관한 소쉬르의 이분법을 수용하여 수사학의 두 비유양식은 환유(metonymy)와 은유(metaphor)에 각기 대응한다고 보고 이를 경험적으로 확인했다. 환유를 굴뚝을 보면 연기를 연상하고 포크를 보면 나이프를 연상하듯, 어떤 기호를 그것과 인접한 다른 기호로 바꾸어 표현하는 수사법이다. 은유는 회유와 위협을 당근과 채찍으로, 남근을 고추로 바꿔 표현하듯 어떤 기호를 그것과 유사한 다른 기호로 바꾸어 표현하는 수사학적 비유양식이다.

뿐만 아니라 야콥슨은 어린이들의 언어습득 과정에 관한 경험적 연구를 통해 언어장애에 두 유형이 있음을 확인하였다. 하나는 포크를 보고 나이프를 연상하거나 연기를 보고 불을 연상하는 데 장애를 느끼는 인접성 장애(contiguity disorder)이고, 다른 하나는 결혼하지 않은 사람을 독신자로 대체하거나 당근과 채찍을 회유와 위협으로 대체는 데 장애를 느끼는 유사성 장애(similarity disorder)이다.

실어증환자를 대상으로 한 조사연구를 통해 이 두 유형의 언어 장애가 있다는 사실을 확인한 야콥슨의 경험적 연구는, 연쇄관계와 계열관계를 구분한 소쉬르의 이분법이 타당하다는 것을 입증한 중요한 연구이다. 야콥슨이 경험적으로 확인한 인

접성 장애와 유사성 장애, 즉 환유기능의 장애와 은유기능의 장애는 각기 소쉬르의 이분법인 연쇄관계와 계열관계에 명쾌하게 대응하기 때문이다.

라캉은 프로이트가 무의식적 욕망과 그 징후라고 한 것이 구조 언어학의 기의(s)와 그 기표(S)에 각기 대응하고, 특히 무의식이 그 징후로 표출되는 압축과 치환의 메커니즘은 구조언어학의 계열관계와 연쇄관계, 혹은 은유와 환유에 명쾌하게 대응한다는 사실을 발견했다. 그는 프로이트의 정신분석이론을 가장 프로이트적으로 이해하기 위해서는 프로이트가 이미 암묵적으로 예견하면서도 명시적으로 체계화하지 못한 구조언어학 관점에서 이해해야 한다고 본다. 구조언어학 관점에서 프로이트의 정신분석학을 재조명할 때 우리는 비로소 무의식적 욕망의 본질이 개인의 심리적 속상이라기보다 사회문화적 상징이라는 프로이트의 진정한 의도를 파악할 수 있다는 것이다.

프로이트의 압축은 잠재적 꿈을 이루는 유사한 내용들이 하나의 내용으로 중첩결정되는 메커니즘이다. 이는 무의식적 어휘목록에 잠재된 유사한 어휘들에 의해 문장에 나타난 특정 어휘의 의미가 중첩결정되는 원리와 같기 때문에 소쉬르의 계열관계 혹은 야콥슨의 은유와 같다. 요컨대 라캉은 무의식의 두 과정인 압축과 치환을 은유와 환유라는 언어의 축과 일치시키고 있다.

이와 같이 무의식적 욕망은 언어적으로 형성될 뿐만 아니라 그 표출방식도 언어적 규칙을 따르기 때문에 라캉은 무의식이 언어처럼 구조화되어 있다고 본다. 무의식적 욕망은 계열관계와 연쇄 관계, 혹은 은유와 수사학적 언설로 스스로를 표출하기 때문에 라캉은 무의식적 욕망이 본질적으로 상징계 속에서 언어적으로 구조화된 것으로 본다.

언어는 화제 개인을 초월하는 사회문화적 상징체계이므로, 무의식은 자아로부터 독립된 질서와 체계를 갖는 큰 타자의 담론이다. 개인은 큰 타자의 담론을 따르고 이를 내면화함으로써 사회적 표상체계의 질서에 편입할 때 비로소 자연적 존재가 사회적 존재로, 사회에 적응하는 순응적 주체로 구성되는 것이다.

8. 들뢰즈와 가타리

전통적으로 욕망은 결핍이나 결여로 생각되었다. 내면의 가장 강인한 욕망은 타인의 인정을 받으려는 인정 욕망이라는 개념을 도입한 헤겔의 욕망개념, 상실된 대상에 대한 환상적 원망충족으로 파악한 프로이트의 욕망개념, 생리적 욕구와 언어적 요구 간의 괴리로 인해 영원히 충족될 수 없는 결핍이라는 라캉의 욕망개념 등은 욕망을 ‘결핍’으로, 결핍된 것을 획득하려는 역동으로 규정한 것이다.

구조언어학적으로 재해석한 라캉의 정신분석학까지도 욕망을 결핍으로 파악한 것은 전통적 관점과 동일하다. 그는 욕구와 요구를 구별하지 못하던 아이가 오이디푸스 단계에 이르러 언어의 습득과 함께 아버지로 상징되는 사회문화적 규범을 동일시하면서부터 이 둘을 구별하게 되고, 이러한 과정에서 욕망이 구성된다고 보았다. 생리적 욕구와 언어적 요구 간의 매울 수 없는 심연에서 구성되는 것이 욕망이기 때문에, 욕망은 결코 충족될 수 없는 영원한 결핍의 역동이다. 라캉의 이러한 욕망개념은 결핍이라는 관점에서 프로이트의 원망충족 개념과 일치하며, 양자가 모두 현실적으로 존재하지 않는 어떤 것을 획득하려는 무의식적 역동이다.

그러나 스피노자나 쇼펜하우어, 니체의 욕망이론은 전통적 관점에서 보면 분명 이단적이 욕망이론이다. 들뢰즈는 이러한 이단적 철학, 특히 니체의 철학적 영향을 많이 받았고, 라캉의 정신분석이론을 배운 정신과의사였던 가타리는 1968년 5월 사태에도 직접 참여한 마르크스주의적 정치활동가였다.

들뢰즈와 가타리의 공저 <안타 오이디푸스>는 헤겔, 하이데거, 후설의 철학적 관점을 원용하는 현상학적 관점과 소쉬르, 레비-스트로스, 알튀세르로 이어지는 구조주의적 관점을 동시에 극복하는 탈구조주의적 욕망이론을 제기한다. 그들이 제기하는 유물론적 욕망개념은 다음과 같이 세 가지로 요약할 수 있다.

첫째, 욕망을 결핍이나 결여로 개념화하는 모든 전통적 관점을 거부하고, 무의식적 에너지의 능동적 흐름으로 본다. 따라서 헤겔의 인정욕망이나 프로이트의 원망충족 및 ‘타자의 담론’이라는 라캉의 언어적 욕망과는 전혀 다르며, 오히려 스피노

자나 니체가 주장한 신체적 내지 생물학적 욕망개념과 같은 물질적 에너지의 흐름이다. 따라서 후기 프로이트의 리비도 개념에 가깝다.

욕망을 결핍으로 보는 전통적 관점에서는 관념론적 전제가 깔려 있다고 비판한다. 욕망을 현실적 대상의 결여로, 현실에 존재하지 않는 결핍된 어떤 것을 간절히 추구하는 심적 여동으로 규정하는 기존의 욕망이론은 그 논리 속에 이미 현실과 전혀 다른 또 하나의 초월적 세계를 상정하기 때문이다. 라캉의 욕망개념도 리비도의 에너지와 무관하지 않지만 언어적으로 구조화된 상징계에 토대를 둔 것인 데 비해, 들뢰즈와 가타리의 리비도 개념은 생물학적 개념이며 실재계에 근거한 것이다.

그들은 이와 같이 욕망을 상실된 대상이나 결핍에 대한 수동적 반작용이 아니라, 끊임없이 무언가를 만들어 내는 창조적이고 생산적인 에너지의 능동적 흐름으로 파악한다.

일찍이 스피노자도 이러한 관점에서 욕망을 개념화했으나, 당시로서는 매우 이단적인 주장이었기 때문에 외면받았다. 스피노자는 결핍은 결코 욕망의 원인이 아니라, 오히려 욕망에 의해 유발되는 이차적인 것이라고 보았다. 그래서 들뢰즈와 가타리는 스피노자를 혁명적 사상가로 예찬한다. 뿐만 아니라 능동적 힘과 긍정적 권력 의지를 예찬하는 니체의 영향을 받아 욕망을 결핍과 전혀 무관한 생산적이고 능동적인 에너지의 흐름으로 개념화한다.

둘째, 욕망은 무의식적 리비도의 흐름이고 본질적으로 기계적인 에너지의 흐름이다. 욕망이 기계적이라고 하는 것은 생물학적 욕망개념과 또 다른 차원의 개념이기 때문에 마치 니체가 의지의 복수성을 역설한 것처럼 그들도 ‘욕망의 복수성’을 강조한다. 욕망을 기계적 에너지의 흐름이라고 한 이유는 욕망개념에 전통적으로 따라다니는 인격적 주체개념을 제거하기 위해서이다. 더욱이 들뢰즈와 가타리는 욕망을 기계적이라고 하면서도 이 표현이 결코 은유가 아니라고 주장한다.

욕망적인 기계, 기관 없는 신체, 기계적 흐름, 기계-기계 접속, 자본주의 기계, 흐름을 생성하는 기계 등 장난기가 물씬 풍기는 이 생소한 용어들은 들뢰즈와 가타리가 자본주의와 자본주의 사회의 일상적 삶의 위협적 심각성을 욕망의 속성에 주안

점을 두어 비판할 때 즐겨 사용한 것들이다. 그래서 푸코도 「안티 오이디푸스」의 영역관에 부친 서문에서 이 책이 독자를 매우 당황하게 하는 이유는 참으로 심각한 쟁점을 진지하게 분석하면서도 이 모든 분석과정을 장난기 섞인 농담처럼 얼버무리기 때문이라고 논평했다.

하지만 욕망을 기계적이라고 한 것이 결코 은유가 아니라는 것은 그들 특유의 강조적 어법일 뿐, 어찌 이를 은유가 아니라고 강변할 수 있는가? 아무튼 그들은 앞에서 지적한 것처럼 욕망의 흐름을 인격성과 무관한 기계적 흐름으로 본다. 다만 여기서 ‘기계’는 정태적이고 완결된 구조를 이루는 공학적 기계를 뜻하는 것이 아니라, 욕망의 흐름이 인간의 의식과 무관하게 작동되는 무의식적 에너지의 유목적 흐름임을 강조하는 은유로 이해해야 할 것이다.

셋째, 욕망은 고정된 표상체계에 구속될 수 없는 역동적인 에너지의 흐름이다. 들뢰즈와 가타리는 정신분석학의 모든 표상이론, 특히 오이디푸스 이론을 단호히 거부한다.

프로이트가 라캉은 어머니를 욕망하던 아이의 상상계에 아버지가 등장하여 아이가 거세불안의 딜레마에 처하게 되고, 결국 아버지를 동일시하면서 사회문화적 규범을 내면화함으로써 상징계에 진입하게 되며, 이 과정에서 욕망은 순치되고 오이디푸스화된다고 본다.

들뢰즈와 가타리는 프로이트나 라캉이 생각한 것처럼 아이의 욕망이 어머니라는 전인적 인격체가 아니라 유방과 같은 ‘부분대상’에 투여된다고 보았으며, 아버지를 살해하고 어머니와 함께하려는 욕망이 아이의 욕망이라기보다는 아버지로 상징되는 기성세대가 아이에게 죄의식을 부과한 것이라고 보기 때문에 정신분석학의 오이디푸스 이론을 전면적으로 거부한 것이다.

프로이트의 라캉은 오이디푸스화를 거치는 과정에서 욕망이 사회규범의 상징적 표상체계나 언어적 표상체계에 의해 순치되고 승화됨으로써 창조적인 사회적 생산에 투여된다고 보았으나, 들뢰즈와 가타리는 욕망의 본질이 자유롭고 기계적이며 끊임없이 무언가를 만들어내는 생산적인 에너지의 흐름이므로 표상체계에 구속되

지 않는다고 본다.

들뢰즈와 가타리가 욕망이라고 하는 것은 상실된 대상이나 결핍에 의해 작동되는 수동적 에너지가 아니라 능동적이고 생산적인 리비도의 에너지이며, 정착을 싫어하는 유목적 흐름이요, 흘러도 압전하게 흐르는 것이 아니라 신들린 듯 흐르는 관기의 흐름이고, 인식주체의 의식과 무관하게 작동되는 무의식적이고 기계적인 에너지의 흐름일 뿐만 아니라 어떠한 상징적 표상체계에도 완벽하게 포획될 수 없는 능동적인 에너지의 흐름을 뜻한다. 그들의 욕망은 프로이트의 리비도, 스피노자의 코나투스, 니체의 의지개념과 유사한 유물론적 욕망이론이다.

제2절 주체의 욕망에서 네트워크의 욕망으로

만약 우리가 욕망을 욕망으로서 파악하지 않고 ‘주체’의 관점에서 파악하면, 우리는 욕망을 대리보충의 수동적 과정으로 이해함으로써 욕망이 주체의 형성과정에서 수행하는 긍정적 측면을 자칫 보지 못할 수도 있을 것이다. 만약 욕망이 승화를 목표로 하는 결여의 구조를 가지고 있다면 이러한 욕망 이론은 근본적으로 플라톤의 형이상학적 틀을 벗어나지 못한다. 생성의 관점에서 보면 욕망은 여전히 어두운 힘과 다양한 충동들의 ‘활동’장소이다. 우리가 그 목적을 알지 못하기 때문에 욕망이 어두운 힘으로 인식되기는 하지만, 욕망은 생명의 근원을 향한 운동임에는 틀림없다고 들뢰즈는 주장한다. 들뢰즈는 프로이트의 정신분석학을 니체의 관점에서 계보학적으로 재구성함으로써 바로 이 점을 직시한다. 욕망이 수동적이기는 커녕 능동적이며 맹목적인 대신 생산적이라는 사실을 인식하게 될 것이라고 들뢰즈는 단언한다.

들뢰즈는 “욕망하는 기계”, “생산성”, 그리고 “능동과 반동”이라는 낯설기 짝이 없는 개념들을 통해 욕망이란 무엇인가라는 질문에 각각 대답한다. 첫째, 들뢰즈는 “욕망하는 기계”를 목적도 없고 원인도 없는 욕망으로 규정한다. 그에 의하면 “욕망은 기계요, 기계들의 종합이요, 기계적 배열이다 — 즉, 욕망하는 기계들이다. 욕망은 생산의 질서에 속하며, 모든 생산은 욕망하는 것인 동시에 사회적이다.” 들뢰즈

가 욕망을 기계로 규정하는 까닭을 이해한다면 들뢰즈의 욕망이론을 파악하는 실마리를 얻을 수 있다. 기계는 일차적으로 다양한 부품들의 기능적 조립이라는 점을 상기한다면, ‘욕망하는 기계’는 욕망의 의지와 대상의 기능적 조립이다. 기계가 기계를 구성하는 부품들이 없다면 아무런 기능을 할 수 없는 것처럼, ‘욕망하는 기계’ 없는 의지와 대상 자체는 아무런 의미를 가지지 못한다.

들뢰즈는 생성의 과정을 사유하기 위하여 기계와 욕망을 연결시킴으로써 전통적 유기체론과 기계론의 모델과 단절한다. 유기체론에 의하면 인간, 자연 그리고 우주는 특정한 목적을 가진 유기체들의 상호작용으로 사유된다. 전통적 유기체론은 이처럼 주어진 통일성에 바탕을 두고 있기 때문에 욕망은 어떤 통일적인 내면적 영역에 위치하고 있다고 전제되었다. 이런 맥락에서 욕망은 항상 의지, 자아, 무의식으로 주관화되거나 인격화된다. 들뢰즈가 욕망을 ‘기계’라는 낯선 용어와 결합시키는 까닭은 이런 욕망의 주관화와 인격화를 미연에 방지하기 위해서이다. 기계가 이미 외재성, 즉 외부와의 결합과 단절을 암시하는 한, 욕망을 조립의 한 부분으로 파악한다는 것은 욕망을 주체와 대상의 관계에서 주체의 편에 위치시키기를 반대한다는 것을 의미한다. 왜냐하면 욕망과 욕망의 대상은 항상 동시에 발생하기 때문이다. 예컨대 입은 음식과 연결될 때엔 ‘먹는 기계’가 되고, 들어주는 외부의 귀와 연결되면 ‘말하는 기계’가 되고 다른 입과 결합되면 ‘섹스 기계’가 된다. 이 과정에서 욕망이 외부의 다른 것과 접속할 때 비로소 작동할 뿐만 아니라 접속되는 항에 따라 다른 본성을 갖게 된다는 것은 분명하다. 그렇기 때문에 들뢰즈는 유기체적인 ‘기관’보다는 비유기체적인 ‘기계’가 욕망의 본성을 훨씬 더 적절하게 서술한다고 본 것이다. 들뢰즈의 개방적 욕망 기계는 스스로를 변형하고, 자신이 할 수 있는 것을 극대화하기 위하여 다른 기계와 접속한다. 이처럼 들뢰즈는 내재적인 생산을 서술하기 위하여 ‘욕망하는 기계’라는 용어를 사용한다. 간단히 말해, 욕망하는 생산은 생산하는 일과 생산된 것을 구별할 수 없는 ‘생산의 생산’이다.

들뢰즈는 욕망의 본성이 근본적으로 능동성이라는 니체의 통찰로부터 출발하여 욕망을 결여와 부정의 관점에서 해석하는 전통적 입장에 정면으로 대립한다. 들뢰

즈의 욕망은 긍정적이고 생산적이기 때문에 우리가 흔히 생각하는 것처럼 우리가 가지고 있지 않은 것, 즉 결여에서 시작하지 않는다. 신체들이 다른 신체들과 결합하고 욕망이 다른 욕망들과 접속할 때, 생명이 보존되고 증대되는 것처럼, 욕망은 접속과 연결에서 시작된다. 욕망이 생산적이고 능동적이라는 전제는 니체와 다른 후기 구조주의 철학자들을 연결시키는 공통점이다. “결여는 욕망의 긍정성과 관계가 있지, 욕망이 결여의 부정성과 관계가 있는 것이 아니다.” 이 말은 인간의 의식구조들에 관한 논의에서 제기된 새로운 통합적 의식구조가 드러나는 양상과 디지털 컨버전스라는 새로운 미디어 상황이 동시에 가리키고 있는 욕망의 개념이다.

제 4 장 욕망과 매개: 기술과 인간의 관계망

동물이 생래적인 본능과 그에 상응하는 특수화 내지 전문화된 환경 속에서 충분한 생존능력을 발휘함에 반해서, 인간은 자신의 비전문화로 인한 육체적인 결핍성을 드러낼 수밖에 없다. 인간이 행위를 통해 형성하는 세계란 이미 주어진 자연적인 세계가 아닌, 생존에 필요한 것들을 선택해 형성하는 세계이다. 이러한 인간의 행위를 통한 능동적인 소산의 결과가 곧 기술이며, 이것은 인간의 본질적인 면이라고 할 수 있다. 이제 기술은 인간의 형태학적인 결핍에 따른 취약점을 보충해 줄 뿐만 아니라, 더 나아가서 생존에 걸림돌이 될 수 있는 부담들을 해소시킴으로써 인간의 제2의 천성이 된 것처럼 보인다. 결핍된 존재로서의 인간은 자신의 능력과 활동인 기술적 행위를 통해 삶을 보장할 수밖에 없기에, 기술을 통한 생존의 부담해소는 생존의 불가결한 요소이다. 이런 의미에서 인간만큼이나 오래된 것이 또한 기술이다. 즉, 기술은 인간의 삶을 위한 임의적인 수단이 아닌 인간과의 본질적인 상관관계 속에서 삶의 형성지표로 파악될 성질의 것이라고 할 수 있다. 인간을 떠난 기술은 있을 수 없듯이, 기술 없는 인간이란 용어 자체의 성립이 불가능하다고 할 수 있을 것이다.

기술의 뿌리를 고대인이 생존을 위해 요청한 주술과의 관계에서 찾을 수 있다. 인간은 적대적인 모습으로 드러나는 이 세계 속에서의 생존을 위해서는 자연에 대한 자신의 힘을 더욱 확장하고 발휘하도록 강요받았을 것이다. 이러한 힘을 발휘하는데 필수적으로 작용하는 능력이 다름 아닌 기술이라는 것이다. 인간이 자신의 욕망 충족에 대한 바람 속에서 자신 앞에 전개되는 자연을 조종하고 변화시킬 수 있다는 믿음은 인간의 근본 모습이기에 그 나타나는 양상의 차이에도 불구하고 그 옛날의 주술에 있어서나 오늘날의 기술에 있어서나 같은 맥락을 이루고 있다고 할 수 있다. 그러므로 주술만큼 오래된 것이 기술이며, 또한 인간의 출현과 더불어 이미 함께하고 있는 것이 주술이요, 기술이다.

고대인은 생활 중에 기껏 개발한 것이 단순한 연장들 이었기에 홍수, 가뭄 등과 같은 자연의 위력 앞에 속수무책이었음이 자명하다. 따라서 주술의 힘을 빌려 자신의 한정된 힘을 초능력의 힘으로 탈바꿈시키려는 일종의 초자연적인 기술전개를 시도한 것이다. 그들에게 있어서 주술은 인간의 탁월성을 드러내기 위한 시도요, 변화이다. 이처럼 주술이 인간에게 능력을 부여하고 그로 하여금 자연을 자신의 삶을 위한 것으로 변형시킬 수 있다는 점에서 주술은 곧 기술의 한 형태라고 말할 수 있다. 물론 고대인들이 전개한 주술형태의 기술은 오늘날의 실제적인 변화를 가져다 주는 이성적 차원의 것이 아닌, 어디까지나 주술을 통한 자연에 대한 상상적 차원의 지배를 행사하기 위한 것임이 분명하다. 그러나 그 욕망이 지칭하는 방향을 살펴보면 고대인의 주술과 현대인의 기술은 동일한 목적을 갖고 있다고 할 수 있을 것이다. 물론 오늘날 고대인의 주술을 통한 상상적 지배력은 실제적인 기술로 인해 상실되었다고는 하지만, 주술이 고대인들에게 단순한 수단차원이 아닌 삶 자체로 형상화 된 것처럼, 기술도 또한 오늘날 어떤 목적달성을 위한 수단만이 아닌 인간의 본질 자체를 드러낸다 할 수 있다. 이처럼 기술은 인간 이해라는 차원에서 인간과 내적인 연관성을 지닌다. 이것은 우리가 기술에 대해 일반적으로 갖는 생각, 즉 그것은 어디까지나 실험실의 산물로서 이성적으로만 파악될 성질의 것이며, 또한 생활수준 향상을 위한 수단일 뿐이라는 생각에 대한 부정을 뜻한다. 더 나아가서는 인간의 기술전개과정 속에는 이미 인간의 기술에 대한 감정이입과 욕망의 투사라는 감성적인 동인요소가 함께 함으로써 인간의 기술과의 공명현상이 일어남을 뜻한다. 이러한 둘 간의 공명현상은 인간이 오늘날 기술화된 자연 속에서의 생존과 자기이해가 불가피하다는 점으로 인해 더욱 두드러진다.

제 1 절 미디어의 전환 혹은 진화

매클루언의 작업이 주로 기술에 의한 인간 감각의 변화를 다룬다는 점과 현상학이 주로 지각과 경험의 의미에 영향을 미치는 요인들에 대해 주로 관심을 기울인다

는 사실은 이 두 입장이 상당한 유사한 내용을 지니고 몸의 중요성을 탐구한다는 것을 암시한다. 매클루언은 그의 책, ‘미디어의 법칙(Laws of Media)’ 서문에는 메를루-퐁티와 그의 주장이 상통하고 있는 부분에 대해서 간략하지만 직접 인용을 통해서 적시하고 있다(McLuhan & McLuhan, 1988, p.10). 매클루언은 지각과 감각 비율의 변화에 초점을 맞추며 그러한 변화가 기술이 우리에게 미치는 기술의 효과와 의미이며 이렇게 변화된 감각 비율과 지각의 내용이 현실이 어떠하다는 우리의 현실인식 혹은 보다 현상학적으로 말하자면 현실의 구성에 가장 기본적인 영향력을 발휘한다고 주장한다. 또한 인간과 사회적 삶의 해석과 그 과정에 관심을 지니는 현상학자들도 현실의 지각과 해석에 영향을 미치는 우리의 내적 작용과 우리를 둘러싼 외부 환경의 구조에 관심을 집중하고 있다. 그 가장 주된 외적 환경이 급변하는 기술적 환경이라는 점에서 현재 우리의 지각의 구조와 그 의미 내용을 파악하는데 있어서 현상학자들과 매클루언의 관심을 기본적인 내용을 공유하고 있다고 할 수 있다.

기술 혹은 미디어는 인간의 확장이라는 매클루언의 주장에서 확장되는 인간을 지칭하는 내용이 과연 무엇인가라는 것은 그의 이론을 해석하는데 있어서 매우 중요한 문제이다. 연장되는 대상이 우리의 육체적인 기관 혹은 신체(corporal organ or body)만으로 해석한다면 그의 주장 중 중요한 부분을 놓치게 된다. 왜냐하면 만약 이러한 지점을 받아 들인다면 전형적인 데카르트적 심신이원론의 입장에서 우리의 이성적 마음은 변하지 않는 통제지점이며, 단지 신체적인 확장을 통해서 우리의 정신이 추구하고자 하는 바를 보다 쉽고 편리하게 이룰 수 있다는 기술적 유토피아주의와 결합하게 된다. 실제로 기술적 유토피아주의나 기술결정론은 매클루언을 해석하는 초기의 글들에서 주로 그의 주장과 결합되던 용어였다. 이는 바로 매클루언의 주장을 위에서 제시하는 방식으로 해석하게 될 경우 나타나게 되는 자연스러운 논리적 귀결이다.

그러나 매클루언이 스스로 자신의 이해 방식이 현상학적인 방법과 유사하다고 언급한 것을 존중하며 파악하면 전혀 다른 방향에서 파악해 볼 수 있다. 그가 말하는 인간의 확장은 단순히 인간의 신체의 확장이 아니라 언어를 비롯한 모든 인간의 정

신과 신체를 포함한 인간 활동의 범위와 사회의 확장을 말한다. 메를로-퐁티가 말하는 가능성의 범위로서의 인간의 신체-몸 혹은 살(flesh)-를 의미하는 것이다. 이런 의미에서라면 사회 혹은 기술이 인간의 사용을 위해서 기다리는 대상물이 아니라 인간으로 스며들어 내재화함으로써 인간의 범위가 확장된다는 의미이다. 즉 기술의 내면화, 사회의 내면화와 유사한 말이 된다. 이때는 그 방향성이 인간 내부에서 밖으로 확장이나 외파되는 것 뿐만 아니라 역으로 기술이나 사회가 인간의 내면에서 내재화 혹은 내파되는 것이라고 할 수 있을 것이다. 이러한 논지를 끝까지 밀고 나가면 결국은 들뢰즈(Deleuze)의 ‘기관 없는 신체’라는 논의와 만나게 될 것이다.

매클루언의 미디어에 대한 주장의 핵심은 미디어의 등장과 그것으로 인한 인간 감각비율의 변화가 인간의 지각과 상호작용에 미치는 영향에 대한 것이라고 할 수 있다. 매클루언은 블레이크의 말을 인용하며, ‘우리의 감각비율이 바뀌면 인간 그 자체도 변화한다’고 주장한다. 그는 여기에서 조금 더 이 내용을 구체화 시켜서 “기술이라는 형식을 통해 몸이나 정신적 기능들 중 그 어떤 하나의 감각이 외재적으로 드러나게 되면 감각비율은 변한다”라고 밝히고 있다(McLuhan, 1962, p.265). 즉 기술과 우리가 맺는 관계는 우리가 어떻게 세상과 관계를 맺는가라는 지점에 영향을 미치느냐는 것이다. 매클루언이 ‘구텐베르크의 은하계’에서 밝히는 우리 지각 양식의 역사적인 변화의 과정은 바로 새로운 기술의 도입으로 인한 세상과의 관계 맺음의 양상의 변화에 대한 내용들이다. 이를 도식화하고 보다 구체적인 관계 맺음의 양상으로 드러낸 것이 아이디의 논의라고 할 수 있을 것이다. 새로운 기술의 도입에 따른 새로운 감각비율의 변화에 대한 설명은 아이디가 말하고 있는 각기 다른 종류의 기술적 관계들에 따른 인간의 지각과 인식의 변화와 그 강조점이 일치하고 있다. 다만 아이디의 설명은 매클루언보다 더 선명하고 우리의 해석을 위한 보다 분명한 준거점을 제시한다는 점이 매클루언의 포괄적이고 아포리즘적인 설명과 다를 뿐이다. 아이디가 기술과 인간 그리고 세계가 맺고 있는 관계들의 양상을 지적하고 있듯이 매클루언도 점점 그 관계의 양상이 변함을 지적하고 있다.

매클루언은 모든 미디어가 인간의 확장이라고 말하면서도, 말이나 인쇄와 같은

초기의 확장들과 전자적 기술과 같은 후기의 확장들을 구분한다. 초기의 확장들은 닫힌 체계로서 서로 간의 상호작용이 불가능한 것들이고, 후기의 것들은 열려있고 동시적인 까닭에 감각들 간에 서로 전환이 가능하고 또한 그런 전환과 감각 간의 번역이 이루어지도록 도와준다는 것이다. 인간의 연장들 사이의 이런 상호작용 혹은 잠재적으로 가능한 상호작용성은 매클루언이 인간의 연장의 마지막, 즉 의식의 연장이라고 지목한 컴퓨터가 지니는 핵심적인 부분이다. 매클루언이 설명하는 기술들이 지닌 확장에 있어서의 특징적인 성격들은 아이디어가 설정하고 있는 관계들의 변화와 대비해서 생각해 볼 수 있으며, ‘배경 관계’에 진입한 기술과의 관계는 대부분 전자적 미디어에 의한 ‘부재를 통한 현존’의 작동성을 통해 생각해 볼 수 있다.¹²⁾

매클루언(McLuhan, 1989)은 전자 미디어 시대를 언급하면서, 우리는 컴퓨터를 통해 우리의 중추 신경망을 외재화하는데 성공했다고 말한다. 그는 컴퓨터를 사용하는 인간, 보다 엄밀하게 표현한다면 컴퓨터를 자신의 일부로 확장한 인간은 그의 두개골 밖에 두뇌를 가지고 있으며, 그의 피부 위에 중추신경망을 지니고 있다고 말하면서, 전자적으로 연결된 세상을 인간의 확장에 있어서의 마지막 단계라고 말하고 있다.¹³⁾

매클루언은 “지금까지 인간의 확장들은 서로 싸우고 있다. 창과 총이, 역마차와

12) 매클루언이 ‘미디어는 메시지이다’라는 말을 이해하는데 가장 좋은 매체는 바로 전광(light)이라는 주장을 통해, ‘부재를 통한 현존’으로서의 기술이 나타내는 특성을 가장 잘 이해할 수 있다고 생각한다. 눈에 띄고 현존감을 항상 지각하지 못하는 매체이지만 분명히 존재하며, 자신이 부재하는 것처럼 인식됨을 통해서 다른 내용이 되는 것들(매클루언이 예를 든 것처럼, 야간 야구 경기나 내온 사인 등)을 매체로 인식시키기 때문이다.

13) “인간이 자신의 중추 신경 시스템을 전자회로로 변형시키는데 성공하면서, 인간은 자신의 의식을 컴퓨터 속으로 확장하려하고 있다. 이때, 의식은 내부에 존재하는 공감각(common sense)의 외부에 대한 투사로 간주될 수 있다. 이것은 일반적으로 상식에 대한 고대의 정의와 일치한다. 상식은 한 감각의 경험을 다른 감각으로 바꾸고 그 결과를 하나의 통일된 정신의 이미지로 나타내는 독특한 힘이다. 에라스무스와 모어는 감각 사이의 통일된 비율을 합리성(비율의 적절한 특성, ratio-nality)의 표시라고 말했다.”(McLuhan & Powers, 1989, p.94) Common Sense(Sensus Communis)에 대해서는 임상원, 2004. pp.19~50 참조

기차가, 텔레비전과 라디오가 서로 양립할 수 없는 속도로 싸우고 있다. (그러나) 우리는 3000년 동안 계속되었던 외파-외부로의 폭발(explosion)의 시대가 끝나고 내파-내부로의 폭발(implosion)의 시대로 들어가고 있는 중이다. 전기장의 동시성은 모든 사람이 다른 모든 사람과 관련되도록 만든다”(p.94)고 주장한다. 즉 모든 개인은 컴퓨터에 의해 전 세계의 규모로 자신을 연장시킨 결과, 더 이상 외부로의 연장이라는 개념보다는 독자적으로 존재하는 인간이라는 개념과 그것의 연장으로서의 기계적 미디어에 대한 내용을 내부적으로부터 부식 버리는 내파를 경험하게 된다는 것이다. 이 시기의 인간은 모두가 서로가 서로에 대한 연장으로서 공존한다. 즉 전 지구를 자신의 피부로서 가지게 되는 것이다. 여기서 분명한 점은 매클루언이 말하고자 한 미디어는 인간의 연장이라는 개념이 구체적인 육체의 기능성에 대한 확장이 아니라 인간의 지각이 지니는 기능성의 범위에 대한 것임을 알 수 있다. 이는 단순한 기계적 작용성을 바탕으로 한 은유의 개념이 아니라는 사실이며, 결코 인간만을 중심에 두고 미디어나 기술을 인간의 욕망과 용도에 의해 확장된 것으로 개념화 하지 않는다는 사실이다.¹⁴⁾ “인간은 더 이상 살과 피로 이루어진 존재가 아니다.”(McLuhan & Powers, 1989, p.94)는 말은 이 점을 더욱 분명하게 한다.

메를로-퐁티의 살에 대한 설명에 비추어 매클루언의 매체를 이해하면 여러 가지 점에서 유사성을 발견할 수 있다. 매클루언이 말하는 매체는 특정한 시기에 나타난, 각각의 특성을 지니고 있는 특정 미디어(예를 들면, 활자, 전화 등등)를 말하는 것이 아니다. 하나의 개별 미디어는 그것의 목적과 사용 등을 특정하게 되면 그 대상으로

14) 매클루언은 전자시대의 모든 것이 한 번에 동시적으로 일어나는 이 상황을 초기와 후반기에 다르게 평가하고 있다. 초기에 매클루언은 이러한 상황을 단호하게 이상적이고 부족한 자연적 상황으로 돌아간다고 환영한 반면, 후기에는 이러한 회귀가 “퇴행적이며, 부족시기의 어둠 그 한가운데로 돌아가는 것”이라고 비판적으로 밝히고 있다(Sanderson & MacDonald, 1989, p.3). 이것은 기술적으로 매개된 감각의 구조는 이미 과거 부족적 시기의 매개 이전의 자연스러운 상황으로 돌아갈 수 없음을 지적하는 것이라고 할 수 있을 것이다. 이점은 그의 후기 저작인 <지구촌>에서 더욱 명확해진다.

서의 특성이 드러나지만 그것도 언제나 다른 미디어로 변환될 수 있다. 또한 하나의 미디어는 다른 미디어의 내용이 된다는 말이나 진부해진 형식(cliche)이 원형(archetype)으로 작동하는 방식은 메를로-퐁티가 말하고 있는 ‘촉수들을 통해 다른 살들과 접합하여 하나의 살이 되는 융합의 운동’이라는 인식과 유사하다. 메를로-퐁티(Merleau-Ponty, 1962, 1964)는 주체와 세계 사이의 상호-구성적인 과정을 우리의 “신체 혹은 몸(Body)”을 통한 현상학적 이해방식으로 제시한다. 인간과 세계와의 관계 혹은 인간과 기술과의 관계는 분절된 도구적인 관계가 아니라 매개적이고 공생적인 관계로 바라 보아야 한다는 것이다. 매클루언(McLuhan, 1964)의 책 내용 중 ‘번역가로서의 미디어’나 ‘혼성에너지’에 대한 부분은 이점을 중점적으로 보여주는 부분이라고 할 수 있다.

기술이나 매체가 인간의 확장 혹은 인간 감각의 확장이라는 말은 매클루언이 새롭게 생각해 낸 말이 아니다. 에머슨(Emerson)은 “지구상의 모든 도구와 엔진들은 인간의 수족과 감각의 연장이다”라고 말했는데, 매클루언의 핵심명제인 매체는 인간의 확장이라는 말은 여기에서 비롯된 것이다. 기술철학이라는 표현을 처음으로 만들어 사용했던 에른스트 캅프(Ernst Kapp)도 기술적인 도구들이 인간의 신체적 기관의 확장이라고, 즉 호미나 삼은 손, 도로나 철도는 순환계통, 통신은 신경계통의 확장이라고 파악했다(Mitcham, 1994. pp.65~71). 그러나 이러한 논의들은 앞서 계속 살펴본 인간 중심의 은유와 주체로서의 인간의 범위를 벗어나지 않는다.

매클루언(McLuhan, 1964)은 매체를 “인간의 확장”(p.34, p.91), “감각의 확장”(p.51, p.97), “우리 자신의 확장”(p.81, p.88), 그리고 “몸의 확장”(p.86, p.118)으로 자유롭게 변형시켜가며 지칭하고 있다. 즉 기술은 인간의 몸이나 감각 기관의 확장이라는 것이다. 그러나 그는 의식적으로 정신의 확장이나 의식의 확장이라는 말로서는 지칭하지 않는다. 이는 그가 근거하고 있는 철학적 입장 자체가 토마스 아퀴나스의 지각론에 근거하고 있기 때문이기도 하며, 근대적인 마음과 몸의 이분법을 받아 들이지 않기 때문이다.¹⁵⁾

매클루언이 주장하는 핵심은 몸의 연장이 매체라는 점이다. 매체의 변화는 감각

비율의 변화를 통해 몸의 영향력과 인지능력을 변형시키며, 몸의 구체적인 성격에 영향을 미친다. 이를 메를로-퐁티의 말로 다시 바꾸면, 몸의 확장으로서의 매체는 우리의 가능성의 범위를 변화시키며 그것을 통해 세상과 대면하는 방식을 변화시킨다. 매클루언은 모든 기술들은 생물학적인 인간의 작용에 대한 확장들이라고 주장한다. 그것들은 힘 혹은 능력을 증가시키기 위해 밖으로 외재화되어(outered) 존재하는 것이라고 할 수 있다. 이는 아이디어가 주장하는 기술의 여러 관계들 중 육화된 관계에서 현미경이나 망원경의 경우를 통해 잘 알 수 있는 것이다.

매클루언이 사용하는 “바퀴는 발의 연장”이며, “옷은 피부의 연장”이라는 은유는 한편으로는 기술을 통해 가능해진 신체적인 기능의 확장을 설명하는 것이고, 다른 한편으로는 기술이 지니고 있는 전환과 변형을 이끌어 내는 힘을 강조하고자 한 것이다. 바퀴의 경우를 보면, 이것은 다른 기술이나 장치들과 함께 하나의 이동용 장치로써 쓰이는 경우에만 발“처럼” 보인다. 그러나 이 바퀴는 사람의 발처럼, 더 정확하게 말하면 능력이 대폭 증강된 발처럼 이동에 편리함을 가져다주지만, 사람의 발이 단지 확장된 것 이상의 다른 잠재적 가능성을 많이 가지고 있다. 예를 들어 상품의 이동이나, 일상적인 생활공간으로는 전혀 익숙하지 않던 공간을 일상적이고 친숙한 공간으로 만들어내는 힘이 있다.

예를 들면, 자전거가 도입되자 자전거를 타는 것은 걷는 것보다는 네 배정도 빨라졌는데, 이는 단지 걷는 속도만 빠르게 한 것이 아니라 당시 젊은 사람들의 지각 능

15) 아퀴나스는 신체와 정신의 관계에 대해 플라톤이나 그의 사상을 받아들인 아우구스티누스적인 신체와 정신을 분리하는 이원론적인 견해를 거부하고 정신을 신체의 형상으로 보는 아리스토텔레스적인 견해를 받아들인다. 따라서 아퀴나스는 신체와 정신을 대립시키지 않고 다른 양상으로 드러나는 하나로 본다. 즉 감각작용이라는 것은 신체를 사용하는 정신의 행위가 아니며, 정신은 자신의 인식을 위해서 감각경험에 의존하고 있다는 것이다(코플스톤, 박영도 옮김, 중세철학사, 서광사, 1988. pp.480~484). “전자시대는 우리를 모든 표피로 생활하고 숨쉬고 듣는 세계로 몰아넣고 있다”(p.183)는 매클루언의 말은 우리 몸의 확장이 현재의 시점에서 이르고 있는 위치를 말하고 있다. 아리스토텔레스를 받아들인 매클루언의 미디어에 대한 개념은 김상호(2004) 참조.

력 또한 빠르게 만들었다는 것이다. 켄(Kern, 1983)은 자전거는 시간과 공간을 정복하고자 했던 한 세대에게 ‘속도에 대한 숭배’라는 문화를 만들어 냈다고 설명한다.”(p.111) 즉 기술에 의해서 초래된 능력과 힘에 있어서의 변형만이 아니라, 인간의 확장으로서의 기술은 하나의 감각을 확장하고 다른 감각을 억누름으로써 감각의 비율에 변화를 초래한다. 여기에서 또 하나 조심할 부분이 있다. ‘기술이 감각 비율의 변화를 초래’했다는 말이다.

기술이 감각 비율을 초래했다고 말을 하면 자꾸 기술이 인간을 바꾼다는 기술결정론적인 메아리가 생긴다. 이 말은 기술이 무차별적이고 인과론적인 힘으로 모든 인간에게 동일한 효과를 만들어 낸다는 의미가 아니다. 이를 달리 말하면 기술을 사용함으로써 인간은 자신의 가능성의 범위(my I can)를 변형시키는데, 이 과정에서 기술이 지닌 물리적이고 기술적인 가능성의 범위를 포섭한다는 것이다. 즉 기술의 육화나 인간의 확장은 한편으로는 기술이 인간을 바꾼 것으로 보이고, 다른 한편으로는 인간이 기술을 통해 자신의 가능성의 범위를 확장한 것으로 볼 수 있다는 것이다. 그러나 그 범위는 인간의 의지에 의해서 무한정 가능한 것이 아니라 기술이 지닌 기술의 특성과 범위 내에서라는 것이다. 즉 감각 비율의 변화로 나타나는 인간의 확장이라는 것은 인간의 주체적인 판단에 의한 것도 그렇다고 기술의 결정에 의한 것도 아니라는 것이다.

메를로-퐁티(1962; 1968)는 이를 분명하게 설명하고 있다. 그에 따르면, 모든 보이는 사물은 모든 이에게 동일하게 보이는 객관적으로 존재하는 사물이 아니라, 보는 그 순간 나의 능력 혹은 지각의 가능성의 범위 내에 존재하는 것이다. 즉 모든 지각과 그것의 변형은 나의 실재적인 행위 상의 능력 즉 “나는 --을 할 수 있다”는 것 속에 함축되어 있다. 다시 말하면 메를르 퐁티의 “체화된 시각(embodied vision)”이 시사하는 바는 세상 인식에 관한 핵심이 항상 일정하고 영구히 지속되는 객관적 실재가 존재하는 것에 있는 것도 아니고, 생각하는 주체로부터 나오는 표현능력에 있는 것도 아니라는 점이다. 즉 우리의 지각 내용은 “나의 할 수 있음(my I can)”의 결과물이다. 메를르-퐁티는 “사물들이 의미화 과정에서 가지고 있는 힘(voice of things)”과

“맥락적으로 구조화된 주체의 가능성(*institutionalized possibility of subject*)”을 동시에 고려할 것을 주문하고 있다. 이것은 우리가 무엇을 본다는 것은, 세상과 ‘맥락을 체화한 몸’ 사이의 상호작용적 구성과정을 강조한 것이다(김상호, 2002).

이전에 없던 자전거나 차를 소유함으로써, 우리가 생각할 수 있는 일상적인 삶의 환경의 범위나 거리에 대한 인식이 변화하는 것은 차와 자전거의 경우가 다를 수밖에 없다. 이는 자전거와 차가 지닌 변형의 힘과 가능성의 범위가 다르기 때문이며 각 기술이 스며드는 주체가 다르기 때문이다. 그러므로 각 매체나 기술이 지닌 다른 특성들에 따라, 아이디어가 설명한 것처럼 기술-인간-세상의 관계 맺음의 방식들이 달라진다.¹⁶⁾ 따라서, 특정 매체(예를 들어 자동차)가 인간을 확장함에 있어 그 규모나 영향력이 크다고 말하고, 그것이 초래하는 확장이 작은 규모의 매체(예를 들어 자전거)보다 좋거나 낫다고 말하는 것은 매클루언의 말을 오해한 대표적인 경우다. 왜냐하면 확장은 단순한 증폭이라는 의미에서의 확장이 아니기 때문이다. 인간의 확장이라는 말을 감각비율의 변화라는 것과 연결시켜서 생각하면 이 점은 분명해진다. 매클루언은 인간의 확장으로서의 매체나 기술이 감각 비율의 변화를 가져온다

16) 보들리아르도 매클루언이 설명하는 ‘기술은 인간의 확장’이라는 설명에 대해, 이를 인간 내부에서 외부로 확장하는 방향, 즉 인간의 능력이 기술을 통해서 외부적으로 확대된다는 쪽에서만 받아들이고 있다. 그는 미디어가 인간의 내부로 침투하여 내재화(*internalize*)된다고 주장하면서, 그는 “우리가 미디어 시스템 내부에 존재하는 단말기들이 되어간다”고 주장한다.(Kellner, 1989, p.71) 키틀러(Kittler, 1999)도 인간의 확장이라는 주장을 ‘인간중심주의적 환상(*anthropocentric illusion*)’에 기초하고 있다고 비판한다.(p.xl) 그가 보기에는 매클루언이 말하는 인간의 확장이라는 부제가 인간을 기술과 기계들에 투사하고 있다는 것이다. 필자는 이러한 주장을 한쪽 방향에서만 이 말을 해석할 때 나올 수 있는 전형적인 비판들이라고 생각한다. 이 사실은 다음의 인용을 통해서 다른 관점이 필요함을 알 수 있다. “생리학적으로 볼 때, 기술 (혹은 다양한 방식으로 확장된 신체)”을 정상적으로 사용하는 사람은 그 기술에 의해 끊임없이 변형되고, 다시 그의 기술을 새롭게 변형하는 방법들을 찾아낸다. 마치 벌이 식물계의 생식기이듯이 인간은 말하자면 기계세계의 생식기로서 언제나 새로운 형태들을 수태하고 진화시키는 것이다(McLuhan, 1964, p.89).

고 말한다. 특정 감각의 확장은 반드시 그 반대급부로 다른 감각의 가능성의 축소를 요구한다. 따라서 물리적 범위의 확장이라는 의미에서의 확장 혹은 확대라는 해석은 적절한 해석이 아니라고 할 수 있다. 이런 의미에서라면 확장이라는 말보다, 매클루언이 그의 책에서 계속 제시하는 번역가(translator)로서의 미디어, 전환(transformation)이라는 말이 훨씬 더 적절하다.

우리가 테크놀로지를 인간의 지각이나 사고의 외부에 존재하는 좋은 무엇 혹은 나쁜 것으로 간주하는 것은 기술을 하나의 역사적 발현 혹은 전개양상으로 보지 않고 우리가 통제하거나 조정할 수 있는 대상으로 바라보고 있다는 점을 시사한다. 시각장애자의 지팡이가 만지는 촉각의 연장이 될 때, 그 지팡이는 더 이상 도구로서의 막대기의 성격은 사라지고(invisible) 하나의 몸으로서 보이게(visible) 된다. 모든 감각의 확충이나 증폭은 사실은 감각의 변형이나 전환이다. 즉 이러한 변형이나 변환은 지각의 한 방식을 특권화 함으로써 다른 가능성들을 감추거나 잊어버리는 양상을 그 대가로 치러야 한다는 것을 함축하고 있다(김상호, 2002). 이와 같은 맥락에서, 매클루언이 말하는 ‘핫 미디어’와 ‘쿨 미디어’는 인간의 연장들 사이에 존재하는 감각의 불균형에서 오는 효과를 말하는 것이다. 핫 미디어가 단일 감각을 높은 정세도로 확장하게 되면 그것을 사용하는 참여자인 인간들에게 수동성을 지니게 만든다는 것이다. 이 핫 미디어와 쿨 미디어에 대한 설명은 미디어가 인간의 확장인 동시에 다른 감각들에 대한 축소를 바탕으로 형성된 미디어가 인간의 인지적, 참여적 범위를 어떻게 제약하는가를 보여주는 예이자 설명이다.

우리가 사용하는 기술이 신체에 기반을 둔 기능들이나 과정들을 증폭시킬 수 있다는 생각은 별반 새로운 것이 없는 은유이자 설명이다. 왜냐하면 우리의 신체는 항상 새로운 기술이나 습관을 습득함으로써 끊임없이 그 스스로를 변형하며, “도구들이나 기계들”을 사용함으로써 “인공적인 장기나 기관들을 연결하는 것처럼” 스스로를 보완해 나가기 때문이다(Leder, 1990, p.21). 매클루언이 말하는 것처럼, 전화는 우리의 몸, 특히 우리의 목소리를 공간을 통해 확장시킨다는 사실은 세상이 축소되고 있는 듯한 지각과 같이 우리의 공간에 대한 인식을 재배치하고, 일을 과거에 비해 훨씬 빨

리 진행시킬 수 있다는 사실에서 시간적 구조에 대한 변화를 가져오며, 현재를 중요하게 생각하게 만들고 이는 곧 닥칠 미래에 대한 집착을 만들어낸다(Kern, 1983, p.91).

전자적 미디어 상황과 같은 환경에서 우리는 한꺼번에 모든 곳에 존재한다. 우리가 전화를 걸면, 보내는 사람 그 자체가 보내진다. 신체만 제외하고(the sender is sent, minus a body), 이를 통해서 보면 매클루언이 말하고자 하는 확장된 인간의 의미는 분명해진다. 매클루언이 말하는 확장된 신체는 물리적인 신체가 아니며 동시에 정신이라는 것도 아니다. 몸을 통해서 구현할 수 있는 인간의 지각 가능성의 범위의 전환과 변형이다. 즉 어떤 미디어의 매개물도 없는 부족적 시대의 인간과 인쇄 미디어를 사용하는 인간 그리고 전자적 시기의 인간이 지닌 물리적 신체는 동일하게 보인다 하더라도 그들이 사용하는 미디어를 통해 확장된 인간 신체의 범위는 다르다. 각 인간의 신체가 기술이라는 확장을 통해 지니고 있는 지각의 가능성의 범위와 방식이 다르기 때문이다.

물론 이 중간 과정에는, 계속해서 언급하지만, 감각 비율의 변화가 있었기 때문이다. 그러므로 매클루언이 말하는 미디어는 인간의 확장 혹은 미디어는 인간 신체의 확장이라는 말은 단순한 은유도 아니고 미디어나 기술의 기능적 특성을 통한 기능의 확장을 말하는 것도 아닌 것이다. 말 그대로 다른 종류의 인간 신체 혹은 다른 방식의 인간-기술-세계의 관계 양상이 존재하는 것이다.¹⁷⁾

제2절 인간의 확장과 기술의 구조

기술의 본질적인 구조라는 것은 인간-세계의 관계에서 기술이 만들어내는 구조의 변형에서 기술이 수행하는 역할이다. 이들 관계에서 기술은 인간-세계의 관계

17) 물론 기술만이 몸-마음의 분리문제에 개입하는 것은 아니다. 직선적이고 관점주의적인 인간 주체에 대한 사고(linear perspectivism)는 인간의 지각방식과 시공간의 개념에 명백한 영향을 끼친 사건이라고 할 수 있다. 이것이 세상과 인간의 감각간의 관계를 설정하는 방식에 끼친 영향은 로마니쉬(Romanyshn, 1989)에 잘 설명되고 있다.

를 변형한다. 무엇보다도 지각적 차원에서 “감각상의 확장과 축소”를 일으킨다 (Ihde, 1979, p.9). 아이디어와 매클루언이 동시에 주목하는 점은 바로 이 감각의 확장과 축소라는 감각 비율의 변화가 지니는 의미이다. 전화기는 우리의 목소리의 확장이다. 그러나 전화를 통해 전달되는 것은 목소리일 뿐, 이외의 다른 모든 감각들은 배제되고 축소된다. 거기에는 얼굴 표정이나 몸짓, 눈빛이 없다. 이처럼 기술과 인간의 관계 양상 중 가장 자연적 지각의 상태와 가까운 ‘육화된 관계’에서 조차 기술이나 도구들은 맨살의 경험과는 다른 감각상의 변형을 유발한다. 따라서 여기에서 성취되는 투명성은 아무리 청각적인 몸의 부분으로 육화가 진행되었다고 하더라도 ‘유사-투명성’이다.

이러한 감각의 확장과 축소는 해석학적 관계에서도 여전히 나타난다. 해석학적 기술들은 이질적인 것으로, 타자로 우리와 마주서면서 그러한 관계 양상을 통해서 인간에게 세계를 개방한다. 전자현미경은 우리가 볼 수 없었던 미시-세계를 볼 수 있도록 만들며 우리의 감각을 확장한다. 반대로 분광사진이나 인공위성 사진은 가시적 장을 확장한다. 아이디어는 이러한 확장-축소의 구조를 기술의 “본질적인 확장-축소 구조”라고 규정한다(Ihde, 1979, p.10). 즉 아이디어가 말하는 기술의 본질적인 구조라는 것은, ‘감각 비율의 변화를 통한 인간의 확장’을 기술과 미디어의 본질적 특성으로 생각한 매클루언의 주장과 정확히 일치한다.

이러한 본질적인 확장과 축소의 구조는 기술이 지닌 지향적 혹은 편향적 구조에서 발생한다. 미디어나 기술이 지닌 편향적 구조는 이미 이니스(Innis, 1950; 1951)와 매클루언의 논의에서 익숙한 주장이다. 이니스가 “우리는 왜 우리가 늘 주목하는 것들에 주목하게 되는가?(Why do we attend to the things to which we attend?)”라고 질문하는 것에서 잘 나타나 있다. 우리를 특정 부분에 주목하게 하는 것은 바로 미디어와 기술이 지닌 편향적 구조나 성격 때문이다(김상호 & 이호규, 2003). 기술 그 자체는 지향적인 구조를 지니고 있다. 기술은 단순한 매개체가 아니다. 이것은 전화의 경우, 목소리로 모든 지각을 단일화하는 것과 같이 “경향적 초점(inclined focus)”과 같은 성질에서 잘 드러난다(Ihde, 1979, p.25). 기술들은 “잠재적인 지향적 성향, 즉 다

른 방향이 아니라 어떤 한 방향을 선호하는 경향'을 가지고 있다(Ihde, 1979, p.42). 즉 기술은 도구적 지향성(instrumental intentionality)을 지니고 있다는 말이다. 이니스는 이를 미디어의 편향(bias)이라고 지칭한 것이다.

따라서 기술은 사용하는 사람에 따라 기술의 가치와 선악이 달라진다는 것은 기술이 지닌 이런 성격을 파악하지 못하는 것에서 오는 오류이자 환상일 뿐이다(김상호, 2004). 확장과 축소라는 구조가 보여주듯이 기술의 지향적 구조는 어떤 한 측면을 확장하는 반면 그 이외의 요소를 배제한다. 그리고 이런 축소와 확장을 통해 우리의 지각을 변형시킨다. 기술은 우리의 의지와 마음대로 할 수 있는 단순한 도구, 그것도 가치중립적인 도구가 아니다. 그러나 아이디어는 기술들이 '도구적 지향성'을 가짐에도 불구하고 이것이 '결정'이 아니라고 말한다. 기술들은 일정한 방향을 선호하는 '경향성'을 가지고 있을 뿐 그 자체로 결정되는 것이 아니라는 것이다. 즉 기술의 도구적 지향성은 문화와의 상호관계 속에서 결정된다는 것이다(Ihde, 1986, p.113). 이러한 주장은 이니스가 기술의 특성을 논의하면서 주장한 내용과 거의 동일하다(김상호 & 이호규, 2003). 매클루언은 커뮤니케이션의 편향을 제기한 이니스의 논의의 연장선상에서 미디어를 매개로 형성되는 우리의 지각 구조를 그 중심 주제로 삼았는데, 바로 우리의 몸을 미디어의 편향이 현실적으로 작동되는 구체적인 대상으로 파악하고자 한 것이다. 그렇다면 매클루언이 말하고자 한 '인간의 확장'이라는 것의 의미는 분명해진다. 인간의 확장에는 기술의 본질적 구조가 개입하고 있으며, 그 본질적인 구조는 기술이 지닌 '도구적 지향성' 혹은 '편향성'이며, 그 결과로 등장하는 것은 감각 비율의 변화를 통한 인간-기계-세계의 관계 맺음의 양상에 있어서의 변화이다. 다시 말하면 매클루언의 주장, '인간의 확장'에서 인간은 단순히 육체적 신체나 정신적 주체의 의미는 결코 아니며, 내 몸을 통한 가능성의 범위 혹은 '체화된 세상 혹은 신체에 들어와 있는 세상(embodied world)'이라고 말할 수 있을 것이다.

인간의 확장이라는 매클루언의 명제에서 보듯이 기술의 변화는 필연적으로 인간의 감각비율의 변화를 초래하고 이러한 감각 비율의 변화는 사고의 방식과 우리가

욕망하는 대상과 그 형성에도 개입한다. 특히 변화하는 미디어의 환경은 새롭게 도입되는 미디어가 지닌 기술적 지향성의 발현을 통해 이루어지는데 그 과정에서 인간의 욕망은 매체에 투사된다. 그러한 과정을 집약적으로 보여주는 개념이 바로 ‘재매개’라는 개념이다.

제 5 장 재매개: 매체에 투사된 욕망

제 1 절 재매개의 정의

재매개라는 개념은 새로운 개념이라기 보다 매체의 변화에 필연적으로 나타나는 현상을 간략하게 개념화시킨 것이라고 볼 수 있다. 이 개념 속에는 마셜 매클루언의 미디어에 대한 철학과 발터 벤야민(Walter Benjamin)의 아우라에 대한 개념 그리고 과학사회학자인 부르노 라투어(Bruno Latour)의 행위자 네트워크이론(Actor-Network Theory)의 내용들이 들어 있다.¹⁸⁾

볼터와 그루신(Bolter & Grusin, 1999)은 한 미디어를 다른 미디어를 통해 표상하는 것을 재매개라 불렀고, 이러한 재매개는 새로운 디지털 미디어의 독특한 특징이라고 주장한다. 그리고 새로운 미디어는 기존 미디어를 완전히 지울 수 없으며, 즉 기존 미디어를 인정하든 안 하든 기존 미디어에 의존하게 된다고 한다. 볼터와 그루신은 재매개를 다음의 세 가지 차원으로 설명한다.

첫 번째, 재매개는 매개의 매개이다. 각각의 매개 행위는 다른 매개 행위에 의존하며 미디어가 미디어로 기능하려면 서로를 필요로 한다는 것이다. 한편, 재매개는 매개와 실재의 분리 불가능성을 전제로 한다. 모든 매개는 그 자체로 실재적이며, 재매개의 순환 속에서 모든 미디어가 다른 미디어에 의존한다는 사실에도 불구하고, 여전히 우리의 문화는 모든 미디어가 실재적인 것을 재매개 한다는 것을 인정할 필요가 있다는 것이다. 마지막으로, 재매개는 실재에 대한 근본적인 변화를 전제로

18) 비록 재매개라는 개념을 주로 사용하고 책을 저술한 볼터와 그루신의 경우, 이러한 개념적 창안에 동원된 사람들을 구체적으로 거론하고 있지는 않지만, 이들이 설명을 하는 과정 속에는 이 세 사람의 사상과 이론의 흔적인 곳곳에서 나타난다. 또한 볼터와 그루신도 이들의 저작을 언급하면서 자신들의 논의를 전개시키고 있다.

한다는 점에서 일종의 개조이다. 재매개의 목적은 다른 미디어를 개조하거나 복구 하는 것이라는 것이다. 나아가 모든 매개가 실재적이면서 동시에 실재적인 것의 매개 이기 때문에 재매개 또한 실재를 개조하는 과정으로 이해할 수 있다(Bolter & Grusin, 1999, pp.65~75). 이러한 재매개의 세 가지 차원에는 이를 구성하는 이중 논리가 존재한다. 이것은 비매개(immediacy)와 하이퍼매개(hyper-mediacy)이다.

비매개에 관한 볼터와 그루신의 설명에 의하면, 가상현실은 몰입적인데, 이것은 미디어를 사라지도록 하는 것이 그 미디어의 목적이 된다는 것을 뜻한다(Bolter & Grusin, 1999, p.21). 파놉스키(Panofsky, 1991)의 <상징형식으로서의 원근법>(Perspective as Symbolic Form)을 언급하면서 볼터와 그루신은 비매개의 개념을 설명한다. 원근법은 곧 “투시”(seeing through)를 의미하는데, 오늘날의 인터페이스 설계자들과 마찬가지로 선형 원근법의 연구자들은 투명성을 통한 비매개를 전제한 바 있다(Bolter & Grusin, 1999, p.25). 이를 영화에 적용하면, 할리우드 양식은 투명성(Bolter & Grusin, 1999, p.182)으로 설명될 수 있는데, 볼터와 그루신은 히치콕의 영화 <현기증>(Vertigo)의 슷 대부분은 장면의 내러티브 리듬에 따라 시점이 앞뒤로 이동하는 할리우드 양식으로 이루어진 영화의 예로 들고 있다(Bolter & Grusin, 1999, p.182). 그리고 그들은 다시 이것을 할리우드 양식이 보여주는 투명성의 비매개 논리와 연결시킨다(Bolter & Grusin, 1999, p.183).

반면에, 하이퍼매개는 비매개에 대비되는 형태로 이해될 수 있으며, 미디어에 대한 매혹으로 설명된다. 오늘날 디지털 미디어의 경우, 하이퍼매개의 관행은 월드와이드웹 페이지, 데스크톱 인터페이스, 멀티미디어 프로그램 및 비디오 게임의 이질적인 “윈도우 양식”에서 가장 뚜렷이 나타난다(Bolter & Grusin, 1999, p.34). 이런 양식이 아직 사라지지 않은 한 가지 이유는, 그것이 디지털 테크놀로지의 비매개에 대한 욕망을 문화적으로 견제하는 기능을 수행하기 때문이다. 하이퍼매개는 다중성으로 표현되며, 비매개의 논리가 표상 행위를 지우거나 자동화하도록 유도한다면, 하이퍼매개는 다중적 표상행위를 인정하고 그것을 가시적으로 드러나게 한다. 영화 안에는 선형 원근법뿐 아니라, 사진과 텔레비전 등이 재매개되어 있는데, 텔레비전

드라마나 광고와 같은 미디어의 내용과 이미지도 그 안에 포함될 수 있다. 이는, 미디어가 아무리 비매개를 구현하려고 노력한다 해도, 결국 하이퍼매개는 투명한 듯 보이는 미디어 안에 항상 존재할 수 밖에 없는, 다른 재매개된 미디어를 통해 계속해서 생산되고 있음을 의미한다.

또한 볼터와 그루신은 비매개의 욕망이 남성적 욕망일 수 있다는 점에 대해서, 그러한 욕망이 규정하는 자아가 성차가 있는지 고려할 필요가 있다고 말한다(Bolter & Grusin, 1999, p.284). 켈러와 다른 학자들(Keller & GronKowski, 1996; Stone, 1991; Hayles, 1993: 1995; Haraway, 1991)도 서구적인 남성적 시선이 추상화되어 있다고 주장하며, 육체의 부재 속에서도 자아가 규정될 수 있다고 보는 데카르트적 이원론을 거부한다. 즉, 우리 주위의 현대 대중문화는 육체와 세계, 그리고 육체와 테크놀로지 사이의 경계를 혼동케 하고 붕괴시키는 희열을 즐기고 있다는 것이다(Bolter & Grusin, 1999, p.285). 또한 포스트모던 이론가들은 데카르트적 합리성을 르네상스의 선형 원근법 이론과 연결시킨다. 제이는 “비역사적이고 이해관계를 초월한 탈육화된 주체”가 멀리서 세계를 바라봄으로써 세계를 알게 된다고 주장하는 “데카르트적 원근법주의”에 대해 언급했다(Bolter & Grusin, 1999, p.299).

이러한 포스트모던 학자들의 입장은 결국 욕망이 규정하는 자아는 탈육화되어 있지만, 육체를 떠나서 고려할 수 없음을 주장하는 것이다. 즉, 오늘날 현대문화는 결국 원근법적인 남성적 시선을 탈육화하여 육체와 관련이 없는 정신의 산물인 것처럼 포장하고 있지만, 이는 결국 남성의 육체가 갖는 시선이 미디어로 재매개된 것일 뿐임을 강조하는 것이다. 매체가 남성의 성적 응시라는 것을 매개할 수 있는 것은 그리 놀라운 일이 아니다. 매체의 변화에는 그 시기의 지배적인 문화적, 사회적 욕망이 투사되고 구조화되어 있다. 이를 크게 말하면 투명성의 욕망과 하이퍼매개의 욕망으로 나누어서 설명할 수 있다는 것이 재매개의 논리이다.

이를 간단히 말하자면, 재매개라는 것은 새로운 미디어가 앞선 미디어 형식들을 개조하는 형식적 논리라는 것이다. 이 재매개에는 매번 이중의 논리가 서로 배치되는 듯이 보이면서도 동시에 진행되고 있는데 이 이중의 논리는 새로운 매체가 인간

사에 도입되면서 일어나는 이중적인 욕망의 구조와 상동성을 보인다. 다시 말하면 재매개의 형식적 특성은 새로운 미디어의 도입으로 일어나는 욕망의 이중 논리의 형식과 유사하다는 것이다.

재매개의 이중 논리는 앞서 말한 바와 같이 투명한 즉각성과 하이퍼매개라는 서로 모순되는 두 가지 원리가 동시에 작동되는 재매개의 논리를 말한다. 우리 문화는 미디어를 증식시키고자 하면서 동시에 그 매개의 모든 자취들을 지워 버리려 한다. 즉 우리 문화는 미디어를 증식시키는 바로 그 계기에 그 미디어들을 지어 버리고자 하는 것이다.

재매개에서 나타나는 즉각적 투명성의 욕망은 사용자가 매체를 대할 때 나타나는 사용자의 욕망이며, 하이퍼매개의 욕망은 미디어 자체가 지니는 욕망 혹은 가능성을 말한다. 즉 매체가 지니고 있는 물리적 존재감의 실현을 그 중요한 내용으로 한다. 이를 굳이 다르게 말하자면 매체 그 자체의 소유에 대한 욕망이며, 투명성의 욕망은 그 매체의 잠재력 혹은 가능성의 범위가 인간의 실행 속에 내재화되어 사라진 상태를 의미한다. 이는 마치 현상학자들이 자신들의 논의를 펼치면서 자주 사용하는 예들과 유사하다. 즉 우리는 두 손을 서로 만지는 상황에서도 만지는 손과 만져지는 손이 구분되는 것을 본다. 한 손으로 다른 한 손을 만지면 두 손이 동시에 만지는 손이 되거나 만져지는 손이 될 수 없다. 한 손에 주목을 하게 되면 만지는 손과 만져지지 않는 손이 구분될 수밖에 없다. 이는 마치 우리의 일상적인 삶에서 늘 존재하는 관계가 잘 느껴지거나 인식되지 않다가 그 관계, 예를 들면 연인관계 혹은 부모와의 관계가 깨질 경우, 그 동안 잘 몰랐던 그 관계의 의미가 선명하게 드러나게 되는 과정과 유사한다. 하이퍼매개는 그 관계의 존재와 특성이 처음 형성될 때 그 존재감이 분명하게 지각하게 되지만 그것이 나의 일상적 관계가 아닐 때 나타나는 현상이라고 한다면, 투명한 즉각성은 이미 그 관계가 나의 삶과 인식의 범위 속에 내재화되어 관계의 존재 자체를 사고하지 않고 나의 즉각적 사고의 일부처럼 느껴지게 되어 보이지 않게 되는 것을 말한다. 그러나 이 두 가지 매개의 형식적 특성은 절차적으로 이행하는 것이 아니고 삶 속에서 끊임없이 진동한다. 들뢰즈가 말하

는 주름잡힘과 펼침에 따라 역동하는 욕망의 형태와 유사한 진동이다.

투명성과 불투명성 사이의 진동(oscillation)은 매체와 욕망 간의 상관관계를 잘 보여줄 수 있는 것이다. 현대 미디어의 특질은 실제의 투명한 재현에 대한 욕망과 미디어 그 자체가 지닌 불투명성의 즐거움 혹은 매혹 사이에서 진동하고 있기 때문이다.¹⁹⁾ 컴퓨터 시대의 관점에서 돌이켜 보면, 경이(驚異)의 방에 있는 인공물들은 물리적 현상으로 보이지 않고, 보는 사람에게 복잡한 개인적, 문화적 연상을 불러 일으키는 물질적인 연계들처럼 보인다. 그 이유는 바로 이 투명성과 불투명성 사이를 진동하며, 새로운 매체환경은 수용자의 인식을 진동시키기 때문이다.

따라서 디지털 영상미디어를 가장 잘 이해할 수 있는 방법은 그것이 기존의 선형 원근법 회화, 사진, 영화, 텔레비전, 인쇄물 등을 어떻게 받아 들이고 그것들과 어떻게 경쟁하고 그것들을 수정하는지 살펴보는 것이다. 현재의 그 어떤 미디어도 그리고 어떤 미디어 이벤트도 다른 미디어와 격리되어 문화적 작업을 수행하지 않는다. 다시 말하면, 새로운 미디어에서 새로운 것은 기존 미디어를 개조(재매개, 재배치, refashion)하는 독특한 방식, 그리고 기존 미디어가 새로운 미디어의 도전에 대응하여 스스로를 개조(재매개)해 내는 방식이다.

비록 각각의 미디어가 보다 진정한 비매개적 경험을 제공하면서 선행미디어들을 개선할 것이라 기약하지만 이런 개선의 약속은 필연적으로 새로운 미디어를 하나의 미디어로 인식하게 할 뿐이다. 따라서 비매개는 결국 하이퍼매개에 이르게 된다. 재

19) 재매개라는 개념이 아우라에 대한 논의에서 많은 영향을 받았다고 필자가 생각하는 이유는 아우라의 개념에 대한 논의가 이 투명성과 불투명성 사이의 진동에 대한 논의와 유사하기 때문이다. 아우라의 어원이 되는 ‘Aureloe’이라는 그리스어는 후광, 황금 등의 어원에 공통적으로 사용되는 어원인데, 이것이 한쪽으로 가면 아우라, 진정한 경험(authentic experience)으로서의 아우라 투명성과 즉각성에의 욕망이 되고, 다른 쪽으로 가면 황금(golden), 즉 전시와 소유를 위한 페티쉬(fetish)로 흐르는 것과 마찬가지로이다. 페티쉬는 물건의 존재감 혹은 물건 그 자체의 매혹에 대한 분명한 발현이다. 이런 진동은 서구와 동양 할것 없이 문명과 문화에 일반적인 인식이라고 할 수 있다.

매개의 과정은 모든 미디어가 어떤 차원에서 보면 기호의 작용이라는 것을 깨닫게 해준다. 따라서 미디어 테크놀로지는 물리적, 사회적, 심미적, 경제적 측면에서 표현될 수 있는 네트워크나 혼성체를 구성하게 된다. 새로운 미디어 테크놀로지를 도입한다는 것은 단지 새로운 하드웨어와 소프트웨어를 발명한다는 것만을 뜻하기 보다는 오히려 그와 같은 네트워크를 만들어 낸다는 것(또는 refashioning 개조한다는 것)을 뜻하는 것이다.

제 2 절 투명한 즉각성(비매개,²⁰⁾ immediacy)과 욕망

매체를 통해 획득하고자 하는 혹은 매체를 사용할 때 사용자가 투사하는 욕망의 하나는 투명한 즉각성 혹은 비매개(transparent immediacy)의 욕망이다. 이는 보는 자가 미디어의 존재를 잊고 자신이 표상 대상물의 존재 속에 있다고 믿게 할 목적으로 만들어진 시각적 표상 양식이라고 정의할 수 있다. 다시 말하자면, 사용자는 매체를 사용할 때, 마치 중간에 매개하고 있는 그 매개체가 없는 듯이 자신의 육체로 직접 경험하는 것과 같이 느끼고 싶어 하는 욕망이 있다는 것이다. 이는 매체를 사용하는 초기에 바로 획득되기가 힘든 것인데, 우리가 생소한 어떤 매체나 장비를 사용할 때, 우리는 그 장비에서 새로움을 느끼는 동시에 이질감을 느끼고 내 몸과 한 몸이 되어 움직이는 듯한 느낌을 받을 수 없다. 이때는 매체가 매개를 하고 있다는 것을 너무나 분명히 느낄 수 있다. 예를 들어 새로 맞춘 안경이나 새로 산 차를 운전할 때

20) ‘transparent immediacy’라는 용어를 재매개라는 책을 번역한 이재현(2006, 커뮤니케이션북스)의 경우, 비매개라는 말로 번역하고 있다. 그러나 여기에 사용된 비(非)라는 용어는 매개를 하지 않는다는 의미의 접두사로 im-을 파악하고 있다. 그렇지만 재매개 논의를 관통하는 사고 중의 하나는 매개에 대한 인식과 그렇지 않은 ‘듯’한 인식 사이의 진동이다. 또한 재매개라는 용어가 설정하고 있듯이 매개 그 자체의 이중 논리의 한 축이지 매개 그 자체를 부정하고 있지 않은 상황에서 매개를 부정하는 듯한 비매개라는 용어는 너무 과도한 번역이라고 생각이된다. 그래서 이 글에서는 비매개라는 용어보다는 투명한 즉각성이라는 용어를 사용하고자 한다.

우리는 적응이 되어서 마치 나의 몸의 일부인 것처럼 되기 전에는 개입하고 있는 매체를 분명하게 지각하게 된다. 그러나 시간이 지나서 마치 나의 일부인 것처럼 되고 나면, 그 때는 중간에 개입하고 있는 매체는 사라지고 보이지 않게 된다.²¹⁾ 이러한 상황을 매체가 투명해진 상태라고 한다면, 우리는 매체를 대할 때, 이런 투명한 즉각성을 욕망하고 미디어에 투사한다는 것이다. 텔레비전이 마치 우리의 눈앞에서 아나운서가 인사하는 듯 한 느낌을 받고 싶어하고 끊임없이 화질을 개선하고자 하는 욕망도 바로 이 즉각성의 욕망이다.

가상현실의 본질은 경험, 즉 가상세계 또는 원격지에 존재한다는 사용자의 경험이다. 이때 즉각성은 컴퓨터 인터페이스를 자의적이 아닌 자연적인 것으로 받아들여지게 해준다. 이러한 즉각성의 궁극적인 목표는 컴퓨터 인터페이스를 인지하지 못하도록 함으로써 인터페이스 없는 즉각적 경험을 목표로 한다. 따라서 즉각성의 최대적은 하이퍼매체가 된다. 즉각성의 욕망은 아주 오래된 역사를 가지고 있으며, 최소한 르네상스 이래로 그 욕망은 서구의 시각적 표상이 갖는 결정적인 특징이 되어 왔다. 그리스 시대가 지닌 자연적이고 실재적 황금비율이 아름다움을 추구하는 가치로 인식되던 시기에서 중세의 과장과 이념이 주도하던 표현의 시기를 지나 다시 르네상스 시대 이후에 그리스적 인식이 도입됨으로 인해 실재를 즉각적으로 표상하는 듯한 재현의 논리는 서구 시각문화를 이끌어 온 중심논리로 작용한다.

이러한 즉각적 경험을 확보하기 위해 몇 가지 투명성의 전략을 구사한다. 그것은 선형원근법과 지움 그리고 자동화라는 기제이다. 가장 오래된 역사를 자랑하는 전략은 바로 선형원근법이다. 선형원근법은 투명성을 통한 즉각성을 기약하고자 한다. 두 번째 전략은 지움인데, 알베르티(Alberti)는 캔버스를 넘어 공간을 표상함으로써 자신이 캔버스에 그림을 그리는 테크닉을 통해 그림을 그리는 그 자체를 지워 버린다. 서구 전통 내내 유희는 일차적으로 지움의 미디어이며, 가장 먼저 지워야 하는

21) 앞서 살려본 메를로 폰티의 몸에 대한 논의는 여기서 만난다. 메를로 폰티가 말하는 장님들의 지팡이는 이 투명한 즉각성이 설명하는 내용과 정확하게 맥락에서 일치하는 것이다.

것은 그림 평면의 표면이다. 미디어의 개입에 의한 착각 혹은 착시의 흔적이라는 혐의요소를 지움으로서 매체의 개입 없이 즉각적인 투명성을 획득하고자 하는 욕망을 구현한다. 세 번째의 전략은 자동화이다. 자동화라는 기제는 컴퓨터의 등장과 함께 욕망의 즉각적 실현 혹은 매체에 의한 욕망의 디지털화된 구조를 생각하는데 있어서 가장 핵심적인 전략이다. 자동화는 선형 원근법의 테크닉을 자동화하는 것, 즉 자동성은 사람들에게 과정과 예술가 양자 모두를 감추고자 하는 기존의 경향을 완성시켜주는 것처럼 보인다. 자동화를 통해 재생산이라는 일에서 인간 주체를 제거해 버리는 것이다. 사진은 즉각성에 이르는 길을 제공하고 있는데, 사람의 주관적 개입이 아니라 기계적, 화학적 작용에 의한 것으로 받아 들여짐으로써 매체의 개입 없이 사람이 자연이 만들어 낸 자연의 일부와 직접 대면하고 있는 듯한, 따라서 사람의 개입 없이 자동적으로(여기서는 자연적으로라는 말이 더 적절하겠지만) 세상과 대면하게 되는 것을 말한다. 사람에게서 나온 빛이 자연적으로 창조해낸 작품으로서의 인물 사진에 대한 바르트의 말은 이를 잘 나타내 주는 말이다. 이때, 관람자와 사진이미지라는 실재(the reality of the image) 사이에 있던 주체로서의 예술가는 확실히 제거하게 된다. 이는 텔레비전 뉴스와 스포츠 이벤트의 생중계에도 동일한 전략이 사용된다.

1. 디지털에 펼쳐진 즉각성 욕망의 오래된 계보

매체의 기본적인 구조가 아날로그에서 디지털로 넘어오면서 많은 분야에서 전면적인 변화를 겪지만, 그래도 아날로그에서 지니고 있던 재매개의 형식적 특성들은 그대로 넘어오게 된다.

선형원근법이라는 전략은 여전히 유용하다. 디지털 그래픽은 알베르티식 창문의 전통을 확장해 나간다. 원근법 회화에서와 마찬가지로 컴퓨터 그래픽이 실재성과 자연성을 주장할 경우, 그것은 수학을 이용해 자연을 적절히 묘사할 수 있다는 데카르트적 또는 갈릴레오적 입장에 의거하는 셈이다.

지움의 경우에도 마찬가지인데, 컴퓨터 프로그램은 인간인 프로그래머에 의해 고안된 알고리즘을 구현한 것이라는 점에서 궁극적으로 인간의 산물이라 할 수 있지만, 일단 프로그램이 작성되고 로드되면 인간의 개입 없이도 기계가 작동한다. 프로그래머는 프로그램에 최대한의 자동성을 부여하기 위해 자신의 존재가 드러날 흔적을 지우려 한다. 프로그래머가 매번 개입하거나 사용자가 매번 개입해야 하는 프로그램은 좋은 프로그램이 아니며 따라서 그들의 욕망에 반하는 것이다. 컴퓨터가 실행해 실제로 이미지를 만들어내는 순간 프로그래머들은 모두 지워진다. 지움의 테크닉은 다르지만 사진과 디지털 그래픽 모두 인간 주체는 지워진다. 자동화의 전략 역시 그대로 작동하는데, 디지털 그래픽이 자동적이라는 사실은 사진과의 유사성을 보여주는 것이다. 사진의 자동화는 기계적이고 화학적이다. 탈보트가 사진을 자의 연필(The pencil of Nature)이라고 부른 것은 이를 잘 보여준다. 실시간 애니메이션이나 가상현실의 경우, 컴퓨터는 프로그래머의 개입 없이도 초당 10~20개의 프레임을 그려낸다. 이런 자동화는 보는 이에게 비매개적으로 접촉하고 있다는 느낌을 불러 일으킨다. 최근 애니메이션 영화사 픽사(Pixar)가 만든 영화 몬스터의 경우, 수백만 개에 이르는 털 하나하나의 가닥을 알고리즘과 시뮬레이션으로 처리해서 각각이 중력과 바람의 영향에 의해 흔들리는 움직임은 전부 형상화했다. 이것은 인간의 구체적인 개입없이 자동화에 의해서 자연과 거의 차이를 구별할 수 없는 재현을 만들어 낸 것이다. 인간의 오래된 욕망인 재현이 되 재현임을 감추고자 하는 즉각성의 욕망이 디지털에서 실현되는 방식을 보여준 훌륭한 사례이다.

2. 상호작용성: 투명한 즉각성의 재매개를 위한 핵심요소

디지털 미디어가 우리에게 투명한 즉각성을 극적으로 확대시켜 줄 가능성은 매우 크다고 할 수 있다. 그러나 여전히 간과되어서는 안 될 것은 투명한 즉각성은 인간과 매체의 상호작용성을 전제로 하지 않고서 자동적으로 주어지지 않는다는 점이다. 즉 매체가 구사하거나 매체가 가진 지향적 기술적 구조가 아무리 즉각성의 확대

를 약속하더라도 인간과의 상호작용이나 인간의 사용으로 인한 내재화를 전제로 하지 않고서는 투명한 즉각성의 완전한 확보는 불가능하기 때문이다.

회화나 사진의 경우 이용자의 관점은 고정되어 있다. 영화나 텔레비전의 경우 관점이 움직이기는 하지만 그 움직임을 통제하는 것은 연출자나 편집자이다. 컴퓨터 애니메이션은 영화와 동일한 기능을 사전에 결정된 카메라 샷의 시퀀스를 통해 표상할 수 있다. 그러나 이 시퀀스의 결정자, 즉 관점의 통제자는 사용자 혹은 보는 사람이다. 이 상호작용성이 그래픽 인터페이스의 사실주의와 유효성을 제고시켜 준다는 것은 인터페이스 설계자들 사이의 신조이다. 상호작용성이 자동성 그리고 500년 전통의 원근법과 결합될 경우 오늘날 많은 이들은 이를 가장 강렬하고 매혹적인 매개방식으로 생각할 것이다.

그러나 투명한 즉각성의 논리가 표상하는 대상과 표상이 동일한 것이라는 매우 순진한 또는 미술적인 믿음을 관람자들이 필연적으로 갖도록 만들어 주지는 않는다. 왜냐하면 즉각성은 서로 다른 시대에, 다양한 집단들 사이에 서로 다르게 표현되는 일군의 믿음과 관행들을 지칭하기 위한 이름이다. 이를 다르게 말하면, 앞서 살펴본 다양한 의식구조에서 지니고 있는 즉각성의 내용은 매우 다르기 때문이다. 즉 미술적-신화적-정신적 시기의 투명한 즉각성에 대한 형식과 그 내용은 다를 수 밖에 없다.

이런 모든 형식들의 공통된 특징은 미디어와 그것이 표상하는 것 사이의 필연적인 접촉점이 있다는 믿음이다. 사진에서는 빛이, 선형 원근법 회화이론가에게서는 수학적 관계가 그것이다. 앞서 다양한 의식구조를 살펴보고, 동시에 기술이나 매체가 지닌 매체의 기술적 지향성을 살펴보는 이유는 각 시기별로 다른 형식과 대상 그리고 그것을 가능하게 하는 기술의 지향적 구조가 투명한 즉각성이라는 매체의 변화과정에서 드러나는 욕망을 구체화 시켜주기 때문이다.

톰 거닝은 ‘열차의 도착’이라는 뤼미에르 형제의 초창기 영화가 상영되던 당시의 예를 들면서, 초창기 영화에는 투명한 즉각성이 특이한 방식으로 작동하고 있음을 보여주고 있다. 이때 많은 사람들은 영화 이미지의 실재성을 믿는 동시에 자신들이 지닌 감각적 반응의 구체성도 믿고 있었다. 다시 말하면 영화 속의 열차가 실재적이

라는 믿음이 있었고 동시에 그것이 화면 밖으로는 뛰쳐 나오지 않을 것을 알고 있었음에도 그들은 열차의 도착 장면에서 몸을 피할 수 밖에 없었다는 것이다.

매체의 발달 특히 미디어의 디지털화에 의해 투명한 즉각성은 지배적 지위를 획득하고 사람들은 실재와 재현 간의 거리에 대해 감각이 현저히 떨어질 것이라는 생각은 재매개의 특성을 전혀 이해하지 못한 반쪽의 이해라고 할 수 있다. 즉각성에 대한 이런 순진한 생각은 역사적 욕망의 표현이며, 재매개의 이중 논리를 구성하는 반쪽일 뿐이기 때문이다. 매체의 재매개에 나타는 투명한 즉각성의 욕망은 인간의 역사 이래로 계속되어온 역사적 욕망이며, 그 구체적인 형식성은 인간의 의식구조의 변화와 매체의 기술적 지향성에 따라 다르게 존재해 왔다. 따라서 디지털 컨버전스라는 기술적 상황에서 인간들이 지니게 되는 욕망의 구조는 현재 우리의 의식구조의 특성과 기술적 지향성의 구조를 파악하면 어느 정도 예측이 가능하다는 말이기도 하다.

제3 절 하이퍼매개와 욕망

하이퍼매개의 논리는 미디어에 대한 매혹 혹은 표상 관습 및 문화의 논리이다. 이는 월드와이드웹 페이지, 데스크탑 인터페이스, 멀티미디어 프로그램 및 비디오 게임의 이질적인 원도 양식에서 뚜렷이 나타난다. 하이퍼매개의 욕망은 분절화, 불확정성, 이질성을 우선시하고 완성된 예술대상보다 오히려 과정이란 수행을 강조한다. <USA 투데이>와 같은 주류 미디어의 조합형 레이아웃에서, 네덜란드 회화, 중세 대성당, 채색서적 등 과거의 다중미디어 공간에서도 작동하는 것이다. 특히 컴퓨터 원도 내의 다중적 표상은 이질적 공간을 만들어 내는데 각각은 보는 이의 주의를 끌기 위해 경쟁하게 된다.

하이퍼매개라는 것은 결국 하이퍼미디어라고 하는 기술의 지향적 구조가 만들어 내는 욕망의 방식이라고 할 수 있을 것이다. 하이퍼미디어라는 것은 멀티미디어라고 하는 기술적 매체에 무차별적 접근(random access)이라는 요소가 추가된 것을 말

한다. 즉 디지털 컨버전스 상황에서 작동하는 대부분의 미디어는 하이퍼미디어이며, 이러한 매체를 통해서 나타나는 대표적인 욕망이 바로 하이퍼매개에 대한 욕망이다.

하이퍼매개는 다중성으로 표현되며, 다중적 표상 행위를 인정하고 그것을 가시적으로 드러나게 한다. 원근법 회화나 3차원 컴퓨터 그래픽과는 달리, 윈도우 스페이스는 특정한 하나의 관점 아래 공간을 통합하려 하지 않는다. 그 대신 각각의 텍스트 윈도우는 그 자신만의 언어학적 관점을, 그리고 각각의 그래픽 윈도우는 그 자신만의 영상적 관점을 규정한다. 하이퍼매개는 디지털 테크놀로지의 즉각성에 대한 욕망을 문화적으로 견제한다고 할 수 있다. 즉각성에 대한 욕망이 실현되려는 순간에 개입하여 그 실현을 늦추고, 방해하기 때문이다.

하이퍼매개의 논리는 매개의 신호를 많이 만들어 내며, 그런 방식으로 인간 경험의 풍부한 감각체계를 재생산하고자 한다. 어떤 형태로든 하이퍼매개는 미디어를 인식하도록 해주며, 나아가 즉각성에 대한 우리의 욕망을 환기시켜 준다. 미디어에 대한 매혹은 중세의 채색서적, 르네상스의 제단화, 네덜란드 회화, 바로크 장식장, 모더니스트 콜라주 및 사진 몽타주의 다양한 형식 속에서 발견할 수 있다. 하이퍼매개의 훌륭한 예로서의 벨라스케스(Diego Rodriguez de Silva y Velasquez)의 라스 메니나스(Las Meninas)라는 그림에서 잘 볼 수 있다. 끊임없이 다른 요소들에 대한 매개가 반복되는 것이 보장된 이 회화는 그림으로써 투명한 즉각성을 획득하는 것을 방해하고 있기 때문에 하이퍼매개가 투명성의 대립물이라고도 주장할 수도 있다.

디오라마, 페나키토 스코프(조트로프), 스테레오스코프와 같은 다중적 이미지, 움직이는 이미지, 때로는 움직이는 관찰자 등으로 특징 지워지는 이런 장치들은 하이퍼매개 속에 투명한 즉각성을 구현한다는 점에서, 동시에 두 가지 논리에 따라 작동하는 것처럼 보인다.

콜라주나 사진 몽타주는 미디어의 실재성에 대한 모더니스트적인 열망의 증거이다. 이들의 양식은 미디어를 재현의 요소에서 배제하거나 지우려 하지 않고 미디어 그 자체의 존재와 실재성을 적극적으로 수용한다. 사진의 위상은 ‘자연의 연필’에서 예술적 목적에서 인간이 개입해 선택하고 배열하는 요소들이 되게 되는 것이다. 따

라서 대체(replacement)는 하이퍼텍스트의 본질이며, 전체 월드와이드웹은 대체의 혼련장이라고 할 수 있을 것이다.

하이퍼미디어 CD-ROM과 윈도 응용 프로그램은 항상 한 미디어를 다른 미디어로 대체하는데, 이때 이용자는 다중적 표상이라는 문제에 직면해, 한 미디어가 다른 미디어보다 더 적절한 표상을 제공하는 이유가 무엇인지 생각하지 않을 수 없다. 그런 과정을 통해 이용자들은 재매개라는 행위를 특징짓는 것들을 수행하게 되는 것이다.

하이퍼매개를 지배하는 욕망은 내면화를 통한 매체의 사라짐이 아니며, 자연과의 하나됨 혹은 매체의 지향적 구조를 내면화하여 인간의 능력을 확장하거나 연장하는 것에 있지 않다. 이 욕망은 무차별적 접근이 허용된 네트워크에서 불특정적으로 만나게 되는 많은 관계의 주름들 속에서 나타나는 부정형적인 욕망이며, 계열화되지 않고 잠재적이며, 구조화될 수 없는 욕망이다. 이는 매체의 사라짐, 혹은 매체의 지향적 구조의 완전한 내면화를 통한 매체와 인간의 융합을 욕망하는 투명한 즉각성에 반하는 매체의 실재성에 대한 욕망이다. 이 두가지 욕망은 피비우스의 띠처럼 재매개라는 욕망의 두 부분을 형성한다.

제4 절 재매개와 욕망

모든 매개는 직접적 경험 혹은 진리 혹은 이데아라고 하는 것들의 경험을 방해하거나 왜곡하는 것으로 불신을 받아왔다. 이는 매개의 과정을 통해서 부분적 혹은 매개에 의해 왜곡된 내용이 마치 올바른 것처럼 전해질 가능성이 농후하다는 의심에서 출발한다. 이는 역으로 그렇지 않은 커뮤니케이션과 전달에 대한 욕망을 낳는다.

매개에 대한 불신은 인간의 역사에서 도처에 찾아 볼 수 있다. 이미 모든 것이 연결된 하나로 지각되어, 매개라는 것의 존재 자체가 불필요했던 마술적 의식구조에서는 매개에 대한 불신이라는 형태를 찾아 보기는 힘들다. 따라서 이 시기에는 매개의 두 가지 논리인 투명한 즉각성이나 하이퍼매개와 같은 것들이 욕망의 형태로 등장하기 어려웠을 것이다. 그러나 신화적 의식구조에서는 이러한 매개의 불신과 그

반작용으로 즉각적인 투명성의 욕구는 등장하고 있고, 정신적 구조에서는 이를 더욱 더 구조화해서 매개에 의한 인식의 출발점은 다양한 형태를 띄고 나타난다.

그리스 신화에 등장하는 헤르메스(Hermes)는 신들의 전령이자 운동경기, 도적, 장사꾼들의 신이기도 하다. 신들의 말을 그대로 전달해 주는, 즉 왜곡의 여지 없이 전달한다는 의미에서의 전령과 반드시 어느 정도의 왜곡과 번역이 뒤따르는 장사꾼과 도적의 신이라는 이중적 지위에서 재현과 전달에서 매개가 의미하는 바가 달라지기 시작한다. 즉 매개라는 것은 원래 그대로의 재현 혹은 즉각적인 투명성이라는 욕망과 변화와 새로운 번역의 조합이라는 하이퍼매개적인 속성에 대한 인식이 존재했다고 말할 수도 있을 것이다.

이는 불교에서도 언어에 대한 불신을 나타내는 많은 말들에서 알 수 있다. 불립문자(不立文字), 이심전심(以心傳心) 등이 그러하며, 노자의 경우도 언어에 대한 극도의 불신으로 오직 오천자에 한해서 그의 말을 전하는 결과를 가져오기도 했으며, 도덕경에 등장하는 수없는 언어에 대한 불신은 매개의 한계와 욕망을 보여준다.

장자의 양생주(養生主)편에 나오는 기계(機械)－기사(機事)－기심(機心)의 이야기는 매개 혹은 매체에 의해서 형성되는 인간의 욕망의 구조를 잘 보여주는 예라고 할 수 있다. 기계를 사용하게 되면 그 기계에 의해서 벌어지는 일들이 생겨나고(機事), 그러면 오로지 그 기계에 의해서 일을 도모하고자 하는 마음(機心)이 또 다시 일어나게 됨을 말한다. 이를 다르게 말하자면 기계에 의해서 일어난 마음이 지배하는 재매개의 상태는 진정한 인간의 상황이 아니라는 것이다. 이 역시 매개에 대한 강한 불신이라고 할 수 있을 것이다. 물론 이를 앞선 논의들에서 나온 말로 바꾸어 표현하면, 기계가 지닌 기술적 지향성이 내면화된 상태, 즉 인간은 세상과 직접 대면하고 있다고 느끼는 투명한 즉각성의 상태라고 할 수 있지만, 사실은 그것은 올바른 상태가 아니라고 하는 말일 것이다. 매클루언은 이를 ‘모든 미디어는 번역가’이 다라고 말하고 있고, 라투어는 ‘타인들의 이해관계를 나의 언어로 번역하고 있다’고 말할 것이다. 우리는 디지털 미디어가 기존 미디어들을 재매개하는 다양한 방식들의 스펙트럼을 확인할 수 있는데, 이 스펙트럼은 새로운 미디어와 오래된 미디어 사

이의 지각된 경합이나 경쟁정도에 따라 달리 나타난다. 이를 미디어들 사이의 번역과 대체의 과정이라고 표현할 수도 있을 것이다.

예술 영역에서 기술 재생산이 가져온 결정적인 변화는 ‘아우라의 몰락’이다. 전통 예술 작품이 지니고 있던 일회성과 유일성 그리고 원본성이라는 특징이 붕괴되기 시작하고 이러한 상황 속에서 대중들이 예술에 대해 갖는 태도와 지각방식의 변화를 일으키는데 벤야민은 이를 전체적으로 아우라의 몰락으로 파악하고 있다. 기술 재생산 시대의 예술이 가진 가장 큰 특징은 ‘접근가능성’이다. 멀티미디어가 등장함에 따라 우리의 지각방식도 멀티로 바뀌게 되었다. 한 가지의 지각방식이 아니라 두 가지 이상의 지각방식이 더해져 우리의 지각에 동시에 영향을 주게 되었다.

이미지 매체의 확산으로 인하여 우리는 마치 소설을 읽을 때, 어떤 시각이미지를 보고 있다는 느낌을 종종 받는다. 이것은 바로 소설가가 글을 쓰고 또 글을 쓰기 위해 사유할 때 자신의 사유 내용을 시각 이미지로 떠올리기 때문이라고 할 수 있다. 소설은 마치 하나의 시나리오를 읽는 듯한 느낌도 준다. 이것은 감각양식 변화이자 특정 감각양식의 번역이며 치환이라고도 할 수 있다. 최근 일상의 문자서비스(SMS)에서 볼 수 있듯이 이제는 문자로 이미지를 표현하는 단계에 이르렀다고 할 수 있다.

재매개의 욕망이 실현되는 수용의 양식은 이제 대중적, 분산적 수용에서 개별적, 몰입적 수용으로 전환되고 있다. 이것은 계속해서 말하지만, 감각비율의 변화이며, 디지털 컨버전스라는 매체의 지향적 구조가 반영된 결과이다. 이제 우리는 이미지 앞의 존재에서 이미지 세계 안으로 들어간 존재가 되고 있다. 개인적, 몰입적 경험으로서의 진정성이 과거 유일무이한 일회적이고 원본성에 충실한 경험구조를 대체하고 있다. 리니지 게임의 수용자가 보여주는 진정한 경험의 예는 그 대표적인 것이다. 이 게임의 한 사례는 일상에서 우리가 느끼는 투명하고 즉각적인 경험의 양식이 게임의 장 내에서도 전혀 일그러짐 없이 등장하는 중요한 예이다.

그러나 투명한 즉각성의 중요한 하나의 요소로서 상호작용적 특성을 강조했듯이, 아무리 하이퍼매개적인 스펙터클이 강조되어도 근본적으로 내러티브의 중요성은 손상되지 않는다. 탄탄한 내러티브의 구조 없이는 몰입의 경험, 즉 투명성의 정도에

다가설 수 없다.

재매개는 낡은 매체에서 우위를 점하고 있는 것이 새로운 매체에서는 부차적인 것으로 되는 변화를 말하는 것일 수도 있다. 매체가 변화하면 그 매체를 기반으로 해서 형성된 문화 예술의 형식도 변화하고, 더 나아가 변화된 문화와 예술을 수용하는 방식 또한 변화한다. 이를 번역이라는 말로 설명할 수 있고, 치환의 구조라고도 설명할 수 있으며, 재매개라는 말로도 설명할 수 있다. 이 과정에서 욕망의 구조도 번역되고 치환된다. 이러한 대체와 치환 번역의 예는 디지털 컨버전스 상황에서는 일상적인 매개의 과정이 된다. 영화에 의해 대중매체로서의 자리를 뺏긴 파노라마가 지금의 가상공간에서 다시 등장한다는 사실은 이를 잘 보여주는 사례이다.

디지털 매체시대의 이미지의 문제는 그 이미지의 원본성이 문제가 되는 것이 아니라 이미지가 담고 있는 실재의 원본성이 문제가 된다. 디지털 시대에서는 원본과 위조 사이에 그리고 기록과 허구 사이에 존재론적이고 객관적인 차이점이 존재하지 않는다. 따라서 예술의 기본문제였던 본질과 재현의 문제는 이제 부차적이 된다.

사이버스페이스라는 이미지 공간은 수용자의 적극적인 개입 없이는 그 모습을 드러낼 수 없다. ‘저기’에 있는 이미지 공간이 수용자의 능동성에 의해 ‘지금’과 ‘여기’라는 현실성을 지니게 된다. 관조적 몰입이 아닌 육체가 지니고 있는 감각을 활용한 몰입은 사이버스페이스가 이전의 이미지 공간과 구별되는 가장 큰 특징이다. 마이클 하임은 사이버스페이스가 지닌 탈육체성이 바로 플라톤주의의 산물이라고 하지만, 여기에서 수용자가 체험하는 공간은 순수한 개념의 세계에 들어가는 것이 아니라 잘 형상화된 사물들 사이를 배회한다. 보드리야르가 지적하는 것처럼 ‘매체가 메시지이다’는 메시지의 종말만을 의미하는 것이 아니라 매체의 종말도 의미한다. 말 그대로 매체는 더 이상 존재하지 않는다. 즉 현실에서 다른 현실로 실재 하나의 상태에서 다른 것으로의 매개적 운반체는 더 이상 없다.

새로운 매체의 등장은 기존의 문화적 감수성을 그 매체가 선호하는 문화적 감수성으로 대체한다. 씌여진 글과 인쇄된 글은 이성을 강조하지만 대부분의 전자매체는 느낌, 외양, 분위기 같은 것을 강조한다. 인물에 대한 판단 기준 역시 ‘결혼형 기

준'에서 '연애형 기준'으로 바뀌게 된다. “그 사람 어느 학교 나왔어?”라거나 “그 사람 잘 나가는 사람이야?”라고 묻는 게 아니라 그냥 “너 그 사람 좋아해?”라고 묻게 된다. 이러한 질문은 욕망의 구조변화를 보여주는 예이다. 구조화된 욕망 혹은 박탈과 결핍으로서의 욕망은 이 디지털 컨버전스라는 기술적 구조에서는 점점 더 설득력을 잃어가는 파악방식이 되어 가고 있다. 왜냐하면 지금의 기술적 구조는 욕망의 결핍을 과거의 미디어 환경과 다르게 번역하고 있기 때문이다. 그것은 부족한 것의 대리 충족이 아니라 번역과 대체를 통한 다른 방식의 창조적이고 생성적 과정으로 바꾸고 있기 때문이다.

매클루언이 말하는 핫한 매체는 하나의 감각이 지배적 지위를 갖도록 하고, 이와 더불어 여타 감각을 폐쇄시킴으로써 일종의 최면상태를 야기하는 것을 말한다. 알파벳이든 라디오든 특별한 기술적인 도구에 대해 우리가 지불해야 하는 댓가는 이들 ‘감각의 거대한 확장’이 폐쇄적 체계를 만든다는 사실이다. 지금 우리에게 일어나고 있는 디지털 컨버전스로의 재매개의 과정이 어떤 감각적 확장이나 감각비율의 변화를 가져오는가의 문제는 그것이 만들어 내는 폐쇄적 체계의 특성을 파악할 수 있는 중요한 연결고리가 된다. 다음 장에서 살펴볼 부르노 라투어의 행위자 연결망 이론은 기술이 개입함으로써 나타날 수 있는 재매개의 과정에서 하나의 욕망이 다른 욕망의 구조로 번역되는 과정을 살펴볼 수 있다.

제 6 장 비인간과 인간의 네트워크

제 1 절 네트워크화된 자아와 기술의 구조

기술은 인간을 대체할 뿐만 아니라 인간에게 특정한 행동을 요구하는 식으로 인간에게 영향을 미친다. 그것은 기술이 단순히 인간에게 그 사용을 기다리고 있는 단순한 도구가 아니기 때문이며, 기술에 내재한 기술적 지향성의 구조는 인간에게 특정한 행동을 요구하며, 또한 특정한 욕망의 생성과 충족의 방식을 구조화한다. 이러한 역할의 이전을 통해 기계는 인간과 대칭성을 지닌 훌륭한 행위자가 된다.

기술과 같은 인공물은 네트워크상에서 오랫동안 지속되며, 다른 행위자를 자신의 네트워크로 끌어들이는 과정에서 중요한 역할을 한다. 이는 번역이라는 과정을 통해 진행되는데, 번역(translation)이란 한 행위자가 다른 행위자와 결합해서 네트워크를 건설하는 과정이며, 그 과정은 다음의 단계를 거쳐 진행된다.

1. 문제제기(problematization): 어떤 행위자가 다른 행위자들의 문제를 떠맡고 기존의 네트워크를 교란시키는 것이다.
2. 관심끌기(interressement): 다른 행위자의 관심을 끌고 새로운 협상을 진행하는 것이다.
3. 등록하기(enrollment): 다른 행위자들로 하여금 새롭게 주어진 역할을 맡게 하는 것이다.
4. 동원하기(mobilization): 등록된 행위자들을 자신의 네트워크로 포함시키는 것이다.

이러한 번역의 핵심 과정으로서 의무통과점(obligatory passage point: OPP)이 존재한다. 이는 어떤 행위자가 기존의 네트워크를 교란시키고 많은 행위자들을 자신의 네트워크로 끌어들이기 위해서는 다른 행위자들을 자신이 만든 어떤 것에 의존하게

꿈 하는 것이 중요하다. 이렇게 다른 행위자들이 네트워크상에서 반드시 거쳐 가게 함으로써 행위자들을 자신의 편으로 끌어들이는 존재이다. 이 과정에서 중요한 몇 가지 요소들은 다음과 같다. 이러한 과정을 매체를 중심에 두고 사고하게 되면 재매개라는 과정으로 개념화하게 되는 것인데, 이 과정에서 나타나는 치환과 블랙박스화는 재매개의 개념으로 설명하게 되면, 치환은 하이퍼매개로, 블랙박스화는 투명한 즉각성과 유사한 형태로 등장하게 된다.

치환(displacement)이라는 것은 번역의 과정에서 기록을 하고 이런 기록의 결과나 다른 행위자를 여기저기로 이동시키는 과정이다. 또한 블랙박스화(black-boxing)라는 것은 어떤 하위 네트워크가 충분히 안정되면 이는 다른 행위자들에게 하나의 개체로 보이는데, 이를 블랙박스화라고 하며, 이렇게 하나의 개체로 작동하는 네트워크를 블랙박스라고 한다. 네트워크에 속한 하위 네트워크에 특정한 경계가 그어지고, 이 하위 네트워크가 다른 행위자들에게 입력과 출력의 인터페이스로만 인식되는 것을 말한다.

치환의 과정을 통해 하나의 행위자가 지닌 욕망을 다른 형태로 바꿀 수 있는 것을 말한다. 특히 타인의 욕망을 자신의 언어로 바꾸는 번역을 수행할 수 있는 것은 그 네트워크에서의 성공적인 생존을 보장해준다. 블랙박스화가 진행되어 실제 하위 네트워크의 내부에서는 다양한 치환의 과정이 현재에도 진행되고 있다고 하더라도 다른 사람의 눈에는 하나의 개체로 보이는 것은 그것을 보는 타인에게 투명한 즉각성을 획득한 상태라고 볼 수 있다는 말이다. 특히 이런 과정은 디지털 컨버전스 상황에서는 매우 빠르고 전면적으로 진행되는데, 그것은 기술적 매개의 과정이 잘 설명할 수 있다.

제 2 절 기술적 매개(technical mediation)

여기에서 말하는 기술적 매개란 인간과 비인간의 관계 맺기 양상을 말하는 것이다. 이 과정은 다음과 같은 과정을 거치게 된다. 먼저 기술적 매개에는 항상 목표에

대한 다른 방식의 번역이 이루어진다. 예를 들어, 목표의 번역이라는 과정인데, 총이 사람을 죽인다고 주장하는 기술결정론적 주장과 사람이 사람을 죽인다고 말하는 사회결정론적 주장은 기술적 매개의 과정을 잘 모르고 있는 상태에서 하는 말이다. 앞서 계속 살펴보았듯이 목표로서의 인간 욕망의 충족은 인간의 선택만으로도 기술적 가능성만으로도 불가능한 것이다. 이것의 상호작용은 인간을 배제한 상태에서도, 또한 기술적 가능성의 범위를 제외한 상태에서도 생각될 수 없다.

총과 사람이 만나면 그 접촉에 의해서, 다르게 말하자면, 네트워크에 다른 행위자가 개입함으로써 사람도 바뀌고 총도 바뀐다. 즉 총과 사람의 합체라는 잡종(gun-gunman hybrid)이 행위자로 등장한다. 잡종행위자는 총이 없던 상태에서의 목표와는 다른 목표를 가지게 된다. 그 이유는 앞서 말한 것처럼 모든 부분에서 재매개와 감각비율의 변화가 일어났기 때문이다.

두 번째의 과정은 복합(composition)이라는 것이다. 이는 한 행위자가 할 수 없는 일을 다른(비인간) 행위자의 힘을 빌려서 하는 것을 말한다. 비행기를 타고 하늘을 나는 것은 사람과 비행기 집합체의 특성이다. 사회가 복잡해지고 기술이 복잡해질수록 한 가지 행위를 하기 위해서는 더 많은 인간과 비인간의 집합체를 필요로 한다. 새로운 복합 행위자가 되는 과정에서 인간과 비인간이 서로가 가진 능력을 교환한다. 디지털 컨버전스에서 벌어지는 모든 욕망은 이러한 복합의 과정이 있기 전에는 불가능한 것이다. 왜냐하면 네트워크라는 요소와의 복합 없이는 현재의 디지털 주체들은 존재하지도 않고 또한 이들의 욕망이 나타나지도 않기 때문이다. 복합은 인간의 감각비율의 변화와 그 결과로서 인식과 욕망의 범위와 규모 그리고 패턴을 바꾼다.

다음 과정은 시간과 공간의 접힘(time-space folding)이라는 과정이다. 블랙박스화된 네트워크가 하나의 대상으로 간주될 정도로 공고화되는 과정이 결절(punctualization)이다. 결절된 대상은 다른 행위자들에게 하나의 대상이라고 간주된다. 우리는 자동차를 하나의 대상으로 생각하지 수많은 부품들, 사람들, 기계들이 결합된 네트워크라는 생각은 하지 않는다. 그러나 이 부품들이 만들어지기 위해서는 수십년에서 수

백년에 걸친 인간-비인간 집합체의 다양한 행위가 있어야 한다. 자동차는 오랜 시간과 공간에 걸친 인간-비인간의 행위가 하나의 대상으로 접혀서 만들어진 것이라고 할 수 있다.

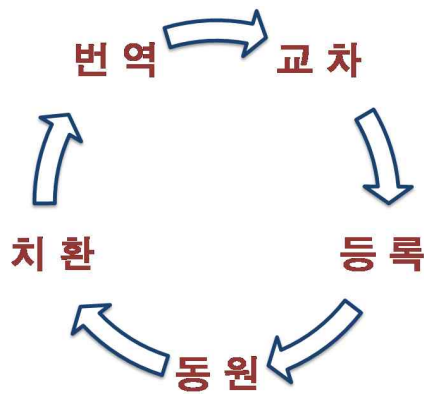
사람들은 결절된 행위자가 잘 작동하지 않을 때에 한해서 이것이 오랜 시간과 공간에서의 인간-비인간 집합체의 접힘의 결과였다는 것을 인식한다. 자동차의 엔진이 멈추면 운전자는 자동차가 하나의 기술이 아니라 여러 가지 부품으로 구성된 것임을 깨닫는다. 결절은 네트워크의 대상화(objectification or reification)이며, 탈결절은 이렇게 대상화된 사물로부터 네트워크의 성질을 열어젖히는(unfolding) 역 과정이다. 이는 들뢰즈 철학의 흔적이라고 할 수 있다. 디지털 컨버전스의 욕망은 이런 결절과 탈결절이 일상적으로 일어나는 구조에서 생성된다. 네트워크의 접속과 탈접속은 시공간의 접힘을 무엇보다 직접적으로 경험할 수 있도록 만드는 구조이다. 따라서 욕망의 구조와 내용은 이 시공간의 접힘의 구조와 밀접한 관련이 있으며, 특히 디지털 컨버전스라는 구조는 그 동안 존재해 왔던 다양한 시공간의 의식구조를 활성화시킬 수 있는 구조이다. 그 결과 욕망의 구조와 양상이 이전의 그 어떤 상황에 비해서 다양하고 중첩된 성격을 지닐 수밖에 없다.

마지막 과정은 상징과 사물의 경계를 교차 혹은 직권위임(delegation)하는 단계이다. 라투어는 과속방지턱을 직권위임의 가장 대표적인 예로서 들고 있다. “잠자는 경찰”이라고 부르는 과속방지턱은 교통경찰이 했던 과속을 방지하는 역할을 대신하고 교통경찰에게 새로운 일을 부여한다. 기술은 인간의 역할을 대신하고 인간의 역할을 바꿈으로써 훌륭한 행위자가 된다. 직권위임을 받고 있는 많은 디지털 기술들은 인간의 욕망을 다른 방향으로 전환한다. 작가, 사진사, 화가 그리고 다양한 차원에서 인간의 영역으로 여겨지던 것들에서 디지털 기술은 직권위임을 받아 일하고 있다.

위에서 제시된 과정을 하나의 전체적인 순환적 과정으로 제시하면 다음과 같이 제시할 수 있을 것이다. 번역(새로운 인간-비인간의 접합) → 교차(새롭게 만난 인간-비인간이 서로의 특성을 교환) → 등록(비인간들이 새로운 네트워크에 포함) →

동원(비인간들이 새로운 잡종을 만들) → 치환(새로운 인간-비인간 집합체가 기존의 집합체가 지향했던 방향과 다른 새로운 방향을 지향)

[그림 6-1] 기술적 매개의 순환적 과정



욕망을 바라보는 근대의 시선은 주류 서양 형이상학의 영향력 아래 항상 박탈과 결핍의 충족을 그 내용으로 삼아왔다. 또한 기술을 바라보는 방식에 있어서도 인간의 욕망을 충족하기 위해서 필요한 도구의 하나로 바라보아온 역사라고 할 수 있다. 근대성은 그러한 시각이 가장 고도화된 시기라고 할 것이다. 근대성(modernity)은 한편으로는 인간-비인간의 잡종적 동맹의 확산으로, 다른 한편으로는 자연/인공, 과학/사회, 주체/객체의 구분이 공고화되는 시기이다. 따라서 근대를 극복하는 방법은 근대의 시작 시점부터 기술과 같은 비인간의 잡종적 동맹이 엄청난 속도로 번식했음을 인식하는 것이 된다. 이것이 라투르가 그의 책 ‘우리가 근대인적은 없었다(We have never been modern)’에서 지속적으로 강조하고자 하는 것이다. 현대 사회의 욕망의 문제는 비인간 행위자들이 인간에게 부과하는 강제성을 인식할 때에 효과적으로 다루어 질 수 있다. 기술의 디자인이 인간에게 어떤 행위를 이끌어 내는가를 아는 것은 인간에게 면죄부를 주는 것이 아니라, 기술과 같은 비인간과 함께 살아갈 수밖에 없는 현대의 인간에게 가해지는 여러 가지 제한 요소들을 더 잘 이해하는 것이다.

제 7 장 컨버전스와 욕망의 기술적 구조화

제 1 절 욕망의 장소로서의 몸과 기술

연필이나 키보드 혹은 망치나 바이올린 그리고 수학 공식이나 음악악보 등 어떤 종류라도 인간이 개발해 온 기술이나 학습 도구를 사용해 본 사람들이라면 우리가 사용하고 있는 바로 그 도구나 기술에 녹아들고 있다는 혹은 그 도구와 분리되지 않고 마치 한 몸처럼 되었다는 묘한 느낌에 사로잡힐 때가 있었을 것이다. 이런 점은 그러한 도구들이 우리의 몸의 일부가 되어 우리의 의식의 장이나 지각 체계의 일부가 되어 우리 몸과 함께 하나의 전체가 되었다는 것을 의미한다. 마치 우리가 언어를 구사하거나 자전거를 탈 때 매 순간 우리가 사용하고 있는 언어나 자전거의 존재를 자각하면서 사용하지 않고 그것들이 우리에게 마치 분리되어 존재하지 않는 것처럼 투명하게 지각되는 그러한 순간을 말하는 것이다. 우리가 사용하는 매 순간 그런 언어나 자전거의 존재가 투명하지 않고 존재감을 느낄 수 있도록 지각된다면 말을 더듬어야 하거나 자전거를 잘 타지 못하고 오히려 운전이 방해가 됨을 알 수 있다. 그러나 다른 한편으로는 그 도구나 기술들이 사용되는 순간은 우리에게 우리의 몸만으로는 접근할 수 없던 새로운 지각과 접촉의 방식을 열어주기도 한다. 우리의 몸만으로는 경험할 수 없었던, 세계를 향한 새로운 존재의 방식, 삶의 방식 그리고 행위의 방식을 제공함으로써 우리의 ‘몸’을 확장하게 되는 것이다. 도구와 기술을 사용함으로써 얻게 되는 우리의 이런 경험은 매클루언(McLuhan, 1964)이 ‘기술은 인간의 확장’이라는 말에서, 그리고 하이데거(Heidegger, 1962)가 그의 〈존재와 시간〉이라는 책에서 주된 주제로 제시한 내용들 이기도 하다. 이들의 강조점이 다르다고는 해도 이들을 비롯한 많은 미디어 사상가들의 한결같은 생각은 기술과 인간의 관계망이 일방적이지도 않고 한쪽의 목적이나 의도에 의해 전적으로 통제 혹

은 사용되지도 않는 쌍방향적이고 상호-구성적인(co-constitution) 과정 속에 있다는 점에서는 거의 유사한 내용들을 담고 있다.²²⁾

새로운 도구나 기술을 사용함으로써 세계와 다른 방식으로 혹은 어떤 의미에서는 확장된 몸(extended-body/embodied-technology)의 양식으로 세상과 접촉하게 된다. 즉 어떤 기술이나 도구를 사용한다는 것은 새로운 방식으로 세상과 접점을 이루며 그를 통해 새로운 지각의 방식을 획득하는 것을 말한다. 이렇게 새롭게 획득된 내용들은 오직 이전의 방식과 새로운 방식 사이의 대비와 차이를 통해서 드러나게 된다. 다르게 말하면 사용된 기술이나 도구의 의미나 내용은 그 도구나 기술의 사용이 중단되거나 방해받을 때 비로소 알 수 있게 된다는 말이다(Heidegger, 1962). 이는 비단 기술과 인간의 관계만이 아니라 모든 인간의 관계가 지닌 의미는 그 관계가 단절되거나 없어져야지 더욱 선명하게 보이는 것이라고 할 수 있다. 이는 물고기가 자신이 일상적이고 필수적인 관계를 지니고 있는 물이라는 존재가 너무도 자신에게는 분리가 불가능한 전체로서의 존재이기 때문에 그 의미를 도저히 알 수 없으며, 그 물이라는 존재가 없어져야만 물고기와 물의 관계가 선명히 드러나는 것과 마찬가지로 이렇듯 하나의 존재가 분리되어 지각할 수 없이 확장된 하나의 몸으로 지각되

22) 사실 쌍방향적이라든지 상호작용적이라든지 하는 말은 주체와 대상이라는 대칭적이고 양립된 두 주체의 작용을 지나치게 강조하는 측면이 있다. 차라리 변증법적인 관계라고 말하는 것이 적절할 듯도 싶지만 이 말 역시 주-객, 대상-주체라는 도식적이고 이분법적인 성격이 지나치게 강조되어 인식되는 경향이 있다. 기술과 인간의 관계는 그러나 주고 받음의 관계 설정보다 주어진 상황에 따른 변화에 의해서 주-객 혹은 대상과 주체의 관계가 변환되는 측면이 더 강하다고 필자는 생각한다. 그런 측면에서 매클루언(1964)과 아도르노(1983)가 관찰하는 각도에 따라 위치가 변화되는 것을 강조하기 위해 적극적으로 사용하는 성좌(constellation)라는 표현이 오히려 적절하다고 생각한다(Krakauer, 1998, pp.3~14, 참조). 이 글에서 사용한 상호-구성적이라는 말은 현상학적 접근을 하는 사람들이 하나의 대상을 인식하는 과정에서 대상과 인식하는 주체 사이에는 어느 한쪽의 결정적인 중요성이나 근본성이 있다는 것이 아니라 양쪽의 존재 모두가 함께 만들어내는 과정이라는 점을 강조하기 위해서 사용하는 용어로 이는 기술과 그것을 사용하는 사람들 사이의 관계를 파악하는 데에도 여전히 유용하다는 측면에서 선택한 용어이다.

는 것을 ‘투명한 상태(transparent)’라고 할 수 있을 것이다. ‘인간의 확장으로서의 기술’을 설명하는 매클루언(McLuhan, 1964)의 논의에서도 물고기와 물의 관계에 대한 비유는 등장하는데 그의 논의도 위에서 제기한 내용과 동일한 것이라고 할 수 있다. 매클루언의 또 다른 주장 중 하나인 ‘후사경(rearview-mirror)’적 인식이 말하는 내용, 즉 우리는 지금 우리가 사용하고 있는 기술이 우리에게 던지는 의미는 현재의 우리로서는 알 수가 없고, 그것들이 우리와의 직접적 확장의 관계를 다소간 폐기한 이후에, 다시 말하면 어느 정도 시간이 지난 이후에나 그 의미를 알 수 있다고 말한 것도 투명한 상태에서 벗어나 관계가 단절되거나 방해로 받는 상태가 되어야 그 관계의 의미를 알 수 있다고 말하는 것과 같은 내용이라고 할 수 있다(McLuhan, 1964/2002; Marchand, 1998; 김상호, 2004. 참조).

주요 매체 철학자들의 논의에서 기술과 인간의 관계는 논의 내용의 대부분을 차지하는 것이라고 할 수 있다. 그 중에서도 특히 기술을 사용하는 인간에게서 일어나는 지각방식 혹은 지각 구조의 변화와 그 변화에 영향을 미치는 과정과 내용이 주를 이룬다고 할 수 있다. 이러한 점을 집약적으로 보여주는 것이 바로 체화(embodiment)의 문제이다. 체화라는 것은 기술이 인간에게 스며드는 측면과 인간이 기술이 지닌 가능성의 범위에 의해 제약 혹은 확장되는 두 측면을 동시에 포괄하는 것이다. 따라서 기술이 인간에게 스며드는 현상을 ‘스며든 기술(embodied technology)’이라고 한다면 기술이 지닌 가능성의 범위에 의해 제약되거나 혹은 확장되는 현상을 ‘확장된 몸(extended-body)’이라고 개념화 하고자 한다. 물론 체화라는 용어로 표현되는 이 현상은 어느 각도에서 혹은 어떤 측면에 중점을 두고 파악하느냐에 따라 그것의 결과 무늬가 달라지고 그에 따른 짜임의 관계가 달라지는 현상이라고 할 수 있다. 이 짜임관계의 양상에 대한 내용을 살피기 위해서는 체화라는 개념을 둘러싸고 있는 기술과 인간의 관계에 대한 기존 논의를 일차적으로 살펴 볼 필요가 있다. 여기에 대한 기존 논의는 체화를 둘러싼 선명한 논의에서부터 본격적인 논의를 위한 기본적인 상황 파악에 이르기까지 그 범위가 방대하다. 어떤 의미에서는 기술과 인간의 관계에 대한 논의들의 역사가 모두 체화라는 개념을 중심으로 재편될 수 있으며, 이

논문의 궁극적인 목적도 바로 체화라는 개념을 중심으로 형성된 짜임관계(constellation)를 살펴보려는 것이라고 할 수 있다.

메를로-퐁티(1964)는 장님이 쓰는 지팡이는 몸의 부속체이고 몸적인 종합의 연장이라고 말한다. 즉 몸과 몸이 사용하는 도구는 몸들을 통해 통일되어 하나의 전체를 형성하고, 그때 양자 모두에게 동일한 몸들이 관찰되는 것이다. 그들은 지팡이를 통해서 본다(김상호, 2002). 이를 다르게 표현하면 지팡이는 확장된 몸이고, 물리적 대상이며 외부적 도구와 기술로 존재하던 지팡이는 체화(육화)된 몸이 된다. 이때 지팡이는 우리 몸의 일부인 것처럼 사용되는 도구가 아니라 바로 우리의 몸이다. 만약 그렇지 않다면 지팡이는 장님에게 우리가 눈으로 보는 것과 같은 작용을 하지 않는다. 우리가 장애체험을 위해 눈을 가리고 지팡이를 사용한다고 해서 이런 경험, 즉 확장된 몸과 몸에 스며든 기술을 즉각적으로 경험할 수 없다. 마찬가지로 숙련된 목수는 대팻날이나 톱날이 지금 어느 지점에서 어떻게 작동하는가를 마치 컴퓨터 자판을 두드리는데 숙련된 사람이 손가락으로 자판을 두드리면서 자기의 손가락이 지금 어디에 있는가를 몸 자체로 아는 것처럼 잘 알고 있다.

매체는 육화를 통하지 않고서는, 다시 말하자면 인간이 지니는 몸들 속으로 들어오지 않고서는 매체로서 작동하지 않는다. 이는 스며들지 않은 기술은 매체로서 작동이 되지 않는다는 말이다. 여기에서 매체의 존재와 부재에 관한 아이러니가 생겨난다. 즉 매체의 존재를 느끼면 느낄수록 매체는 그 진정한 작동성을 상실하게 되고, 매체의 존재를 거의 느끼지 못할 때, 즉 매체 존재의 부재는 육화의 가장 완벽한 형태이고 매체가 가진 작동성을 극대화하게 된다. 이를 다르게 말하면, 인간이 자신의 몸 자체에만 집중하여 기술이나 매체에게로 확장되지 않으면 확장된 몸으로서 작동하지 않는다. 즉 매체가 외부에 존재하는 사물로 존재하고, 그것이 가지고 있는 가능성의 범위가 육화되지 않는 한 단지 대상으로 존재할 뿐 매체로서의 특성을 지니지 못한다.

인간의 확장이 인간이 지니고 있는 의지와 욕망에 의해 도구를 단순히 사용할 수 있음을 말하는 것이 아니라 매체의 기술적 특성과 물리적 특성의 범위와 한계가 인

간이 사고하고 지각하는 범위를 제약하게 됨을 의미한다. 따라서 매체를 사용하는 인간은 매체와 인간이 융화된 형태로 존재하는 (인간-기술)의 형태로 확장됨을 의미한다. 따라서 매클루언이 말하고자하는 인간의 확장으로서의 기술은 한편으로는 인간의 몸이 기술을 통하여 확장되는 것이며, 다른 방향으로서는 기술이 인간의 몸으로 스며들어 나타나는 양상을 말하는 것이다.

제2절 재매개, 감각비율의 변화 그리고 욕망

우리들은 새로운 매체가 도입되어 매체환경의 변화가 일어날 때마다, 하이퍼매개의 특성과 투명한 즉각성을 동시에 경험한다. 즉 우리의 욕망을 매체에 투자하고 있다. 그러나 모든 매체가 이러한 욕망을 동일한 방식으로 수용하거나 실현시켜 주지는 않는다. 각 매체가 지닌 매체의 지향성은 이 욕망들을 자신의 지향성과 상호작용하며, 변화시키고 또한 수용한다. 즉 인간의 욕망이 매체를 통해 투사되는 것을 이해하기 위해서 매체가 지닌 지향성의 구조를 생각하지 않고서는 정확한 이해에 이르기 어렵다.

이를 다른 방향에서 보면, 매체는 자신이 지닌 지향적 구조 혹은 매체의 특성들로 인해 인간의 욕망이 실현되는 범위와 방식을 구조화한다. 자동차라는 매체를 처음 도입하면 그 매체가 지닌 매체 자체로서의 동경과 힘 즉 하이퍼매개라는 요소가 강하지만, 이 하이퍼매개의 단계에서는 매체가 인간의 욕망을 구조화하거나 개입하는 강도가 떨어진다. 왜냐하면 인간의 욕망은 그 매체 자체를 소유하고 움직여보고 싶어하는 욕망의 단계에 있기 때문이며, 아직 그 매체가 지닌 지향적 구조를 흡수하지 못한 상태 즉 즉각적인 투명성을 획득하지 못한 상태이기 때문이다. 즉각적인 투명성은 매체가 인간의 확장, 즉 메를로 폰티의 용어로 말하자면 ‘나의 가능성의 범위’로 편입되지 않으면 일어나지 않기 때문이다.

매클루언이 말하는 ‘미디어는 인간의 확장’이라는 말은 투명한 즉각성이 획득되어, 메를로 폰티가 말하는 ‘나의 가능한 범위(my I can)’에 미디어의 지향적 구조가

통합될 때 가능한 말이다. 즉 모든 미디어가 이 즉각성을 획득하기 전에는 인간의 확장으로 기능할 수 없다는 것이다. 우리는 하이퍼매개와 투명한 즉각성이라는 상충되는 것처럼 보이는 두 욕망을 매체에 투사하고, 그 재매개의 결과로 매체가 지닌 지향성의 구조를 받아들이게 된다. 그로 인해 매체와 욕망의 구조는 서로 영향을 주고 받고 상동성을 띄게 된다. 예를 들면, 우리가 자동차라는 매체를 소유하기 전과 후의 시간과 공간에 대한 개념은 다르고, 세상을 보는 관점도 달라진다. 그것은 자동차가 지닌 기술적 지향성과 가능성의 구조를 재매개를 통해 우리의 몸의 일부, 우리의 확장으로 수용했기 때문이다. 차의 예는 비교적 즉각적인 인식이 가능한 것이지만, 활자, 구술언어, 텔레비전, 인터넷과 같은 매체는 그 매체가 지닌 지향성을 인간이 수용하고 욕망의 구조를 재편하는데 보다 오랜 시간과 더 큰 규모를 동반하게 된다. 이런 이유 때문에 우리는 매체가 우리의 감각비율을 변화시키는 과정을 잘 인지하지 못하고 결국 기존 매체가 새로운 매체에 의해 재매개되는 과정이 끝나가는 지점에 이르러서야 비로소 알게 된다.

따라서 매체가 지닌 기본적인 지향성의 구조 혹은 매체의 물리적 특성들은 재매개의 과정을 통해 인간의 감각비율에 영향을 주고, 이 변화된 감각비율을 지닌 인간은 이전과는 다른 욕망의 구조와 내용을 지니게 된다. 특히 욕망이 결핍이나 박탈의 회복에서 비롯되는 것이 아니라 새로운 상황이 만들어내는 충돌에서 생성되는 것으로 본다면, 매체의 구조와 욕망은 매우 밀접한 관계를 지니고 있는 것이 된다. 특히 디지털 컨버전스는 개별 매체가 지닌 지향적 구조를 파괴하고 있다. 다시 말하면 개별 미디어들이 지닌 특성들이 따로 따로 인간과 관련을 맺는 양식이 아니라 다양하고 이질적이었던 매체들이 동시에 다층적이면서 전면적인 양상을 인간의 감각구조를 재편하고 있는 것이다. 이런 매체 환경은 인간의 욕망을 이전과 비교할 수 없을 정도로 다양하고 다층적으로 만들 것이다. 그것은 매체가 도입하는 새로운 감각비율이 과거 특정 미디어 시기처럼 사회 전체에 비교적 균질한 효과를 내는 상황이 아닌, 네트워크의 접속과 분리에 따라 시시각각 다른 상황을 만들어 낼 것이기 때문이다.

이런 다양한 시공간 감각의 공존, 그리고 다양하고 다층적인 욕망의 생성이 가능

한 구조라고 할 수 있는 것이 디지털 컨버전스 상황이라고 할 수 있을 것이다. 이제 욕망은 ‘오이디푸스 콤플렉스’처럼 모든 인간들을 대상으로 설명할 수 있는 하나의 틀에서 벗어나 버리고, 네트워크 속에서 어떤 결합과 분리를 수행하는가에 따라 다른 방식으로 다층적으로 존재할 것이다. 이미 가상성과 현실성이 실체론적으로 구분이 되는가라는 질문과 인간과 사이보그의 경계는 어디까지인가라는 질문이 구체적으로 제기되고 있다. 이는 욕망을 설명하는 범위와 대상이 라투르의 논의에서 보았듯이 이미 인간의 범주를 벗어나고 있다는 반증일 것이다. 디지털 컨버전스라는 매체환경은 바로 이런 욕망의 탈주와 변형이 가능하게 만든 기술적 지향성을 지니고 있다.

디지털 컨버전스 상황에서 파악되는 욕망의 구조는 이미 디지털, 네트워크, 모바일 등의 기술적 지향성을 통해 재매개가 진행된 상황이다. 이제 이 재매개된 상황의 욕망구조를 파악하기 위해서는 역으로 디지털 컨버전스라는 매체환경이 지닌 기술적 지향성의 구조를 탐구해야 한다. 그것이 앞으로 전면적으로 나타나게 될 컨버전스 상황에서의 욕망을 이해하는 핵심 열쇠이기 때문이다. 기술이 지닌 기술적 지향성, 그리고 재매개 과정을 통해서 자신의 확장으로 만드는 인간, 그로 인해 발생하는 감각 비율의 변화, 그 결과 전혀 다른 양식으로 생성되는 욕망의 대상과 구조는 서로 필연적인 고리를 형성하면서 진행된다고 할 수 있다. 바로 이런 이유 때문에 새로운 미디어 상황에서 욕망이라는 것이 어떤 것인지를 알기 위해서는 새롭게 도입되는 매체의 구조를 이해해야 하는 것이다.

제 8 장 결 론

제 1 절 욕망과 매체변화의 상관관계

인간의 욕망은 지금 현재와 같은 방식은 처음부터 존재해 왔던 것이 아니었다. 이 점은 인간이 사용한 매체나 기술에도 역시 동일한 부분이다. 인간의 의식구조는 마술적, 신화적인 구조에서부터 현재의 정신적이고 시각중심적인 구조로 그리고 이제 그 변이의 단초를 보이는 탈시각적, 정신구조의 모습으로 변이를 거듭해 왔다. 그 과정에서 매체는 인간의 욕망을 구조화하고 그 형식적 특성과 발현의 양태를 규정하는 중요한 동인으로 작용해 왔다.

욕망의 구조는 기술이나 매체가 지닌 기술적 지향성과 가능성의 범위가 수용되는 방식에서 잘 드러나게 된다. 마셜 매클루언은 이를 감각 비율의 변화라는 논리로 설명하고 있으며, 메를로 폰티는 그 변화의 중심을 인간의 몸에 두고 이를 ‘가능성의 범위’ 혹은 ‘지향성의 범위(intentional arc)’라는 말로 설명하고 있다. 이 두 사람의 파악방식이 인간을 그 중심적인 위치에 두고 파악하는 것이라면, 매체 그 자체의 변화방식이 인간 욕망을 구조화하는 문제에 대해서는 재매개라는 개념으로 설명할 수 있을 것이다. 재매개는 매체의 구조가 인간의 욕망을 매개해내는 방식을 말한다. 투명한 즉각성이라는 논리와 하이퍼매개라는 두 논리는 매체에 투사된 인간의 욕망을 구조화하는 방식이다. 한편 부르노 라투어는 인간만이 아니라 기술이나 매체 역시 인간과 함께 하나의 네트워크를 형성하면서 욕망의 실현 양상과 그 구조화되는 모습에 개입한다고 주장한다. 그는 이를 번역과 치환이라는 과정을 통해 설명하고 있다.

플라톤은 인간의 욕망을 하나의 결핍이나 박탈에 대한 회복으로, 그리고 매체에 대한 지극한 불신의 시선을 보내온 주류 서양철학의 파악방식은 디지털 미디어의 등장과 함께 회의의 대상에 놓일 수 밖에 없었다. 욕망에 대한 주류의 파악방식과는

달리 생명의 역동과 창조적이고 생성적인 과정으로 파악한 철학자들의 논의가 지속적으로 전개되었는데, 이들의 논의는 들뢰즈의 욕망에 대한 논의에서 그 절정에 달하고 있음을 알 수 있다.

개개의 주체가 아닌 네트워크에서 구성되는 자아의 욕망은 주체의 욕망과는 다른 양상일 수밖에 없으며, 디지털 컨버전스라는 상황은 바로 이러한 욕망의 파악방식을 요구하고 있다. 매체에 대한 도구주의적 인식이 주체의 욕망을 주장한 사고와 그 맥을 같이 하고 있다면, 그러한 파악방식에 문제를 제기한 매클루언, 라투어의 사고 방식은 네트워크적 자아의 욕망을 파악하는 니체와 들뢰즈의 욕망에 대한 파악방식과 놀라울 정도의 상동성을 지니고 있다.

근대 이성을 중심으로 하는 사고는 욕망 역시 그러한 파악방식의 자장을 벗어날 수 없음을 보여준다. 디지털 미디어 환경은 그러한 파악방식이 이미 작동하는 것이 불가함을 기술적으로 실현하고 있고, 그러한 기술적 가능성의 범위를 몸으로 이미 체현하고 있는 사용자들의 욕망은 과거의 욕망의 논의에 포섭되지 않음을 보여준다. 욕망의 구조가 미디어나 기술의 구조와 분리될 수 없다는 것은 이들이 하나의 네트워크에서 움직이는 행위자들이며, 기술의 구조는 인간의 감각비율의 변화를 통해 인간의 욕망의 구조에 개입할 수 밖에 없기 때문이다.

디지털 컨버전스 시대의 욕망의 구조를 파악하기 위해서는 디지털 컨버전스를 가능하게 만든 기술적 가능성의 범위를 먼저 분명하게 파악하고, 그것이 실제 일어나고 있는 현장(네트워크들)의 번역과 치환의 방식을 먼저 알아야 한다. 이는 재매개라는 특징적 형식들로 나타나고 있기 때문에 네트워크에서 발생하는 재매개의 흔적들을 먼저 포착해야 한다. 접속과 탈접속, 가상현실에서 발생하는 자아와 현실의 자아의 번역과 치환의 과정, 그리고 현재 네트워크에서 존재하는 사람들이 자신의 가능성의 범위로 포섭할 수 있는 기술의 능력이 얼마나 주어지고 있는지에 대한 논의가 절실하다.

이 연구는 디지털 컨버전스라는 상황에서 인간의 욕망을 이해하기 위해서는 현재 벌어지고 있는 일들에 대한 연구만이 아니라 배아적인 형태로 등장하는 현상들에

더 많은 관심을 기울여야만 한다는 것을 지적하고자 한다. 왜냐하면 현재 치환과 번역 그리고 감각 비율의 변화를 일으키는 구체적 사건들은 아직 눈에 잘 드러나지 않고 있기 때문이다.

디지털 매체환경에 대한 연구는 단순히 기술적 상황이나 효용성에 대한 연구가 아니다. 이 연구에서 보듯이 인간의 의식과 욕망이라는 가장 원초적으로 생각되는 부분에 대한 이해에 디지털 컨버전스라는 매체환경에 대한 연구가 필수적으로 요청되는 부분이기 때문이다. 이 욕망과 의식구조의 변이를 수반하는 매체환경에 대한 연구는 이런 의미에서 넓은 맥락의 인간학에 대한 연구이며, 인문학적 연구가 될 수 있다는 것이다.

제2절 정책적 함의

이 연구는 디지털 컨버전스라는 현상이 인간의 욕망과 매체의 변화와 어떤 관련을 맺고 있는가에 대한 탐구이다. 그러나 디지털 컨버전스는 하나의 정의나 설명으로 포괄할 수 있는 대상이나 현상이 아니라 우리의 현대 사회라는 전체의 영역에서 전면적이고 포괄적으로 일어나는 현상이다.

이에 대한 가장 일반적이고 기저적인 정의는 “디지털 기술로 인한 미디어 환경과 소통양식의 변화로 정보·컨텐츠가 다른 영역을 드나들어 부문 간 경계가 약화됨으로써, 기존의 이질적 요소들이 모이고(수렴), 섞이고(혼합), 바뀌고(변형), 나뉘고(분화), 거듭나거나(재구성) 새로운 것으로 창발하는 것이라고 말한다”라고 할 수 있을 것이다. 이러한 기저적인 정의는 이미 이 글에서 라투어의 논의를 통해서 분순환적 모델에서 지적한 바와 같이 기술의 영역이 더 이상 인간의 영역과 분리되어 사고 할 수 없음을 밝히는데서 살펴본 바가 있다.

이러한 기저적 정의 외에도, “존재하는 모든 것들이 디지털로 수렴됨으로 인해 사물, 인간, 생명, 그리고 가상과 현실이 기존의 존재론적 경계를 상실하고 상호 침투하고 혼합되거나 창발하는 현상”으로 철학적인 정의를 해 볼 수도 있을 것이다. 이

글에서는 기술과 인간 그리고 자연과 인간의 구분과 경계가 근대에서 설정한 것처럼 항상 대립과 구분되는 개념이 아닌, 다양한 의식구조에서 다르게 표출되고 있다고 보았다. 다만 지금의 디지털 환경은 이러한 구분이 무화되고 모든 것이 현재성을 지닌 생생한 것들이라는 점을 더욱 강조하고 있는 것이다. 마술적이고, 신화적인 요소들의 부활과 생명력은 디지털 컨버전스라는 것이 가능하게 만든 현실이다.

이러한 정의와 앞선 논의들을 바탕으로 이 연구와 관련된 몇 가지 정책적인 함의를 추론해 보면 다음과 같다.

첫째, 디지털 컨버전스라는 현상은 전면적이고 중층적인 현상이기 때문에 이에 대한 분석과 대응은 근대적 산물인 분과 학문적이고 부분별 파악방식으로는 가능하지 않다는 것이다. 따라서 가장 현실적인 부분에서 현상을 경험하는 미디어 유관 업계와 각 학문분과들의 협동이 앞으로의 연구에 필수적인 사항이라는 것이다. 특히 이 글의 결론에서 제시했듯이 디지털 컨버전스가 무엇인지에 대한 내용은 아직 그 배아적(embryonic) 단계이며, 과거의 환경과 치환과 번역의 과정이 수행되고 있는 상황이기 때문에, 사소해 보이지만 아주 구체적인 현장의 변화는 이를 분석할 수 있는 아주 커다란 지점이 될 수 있기 때문이다.

둘째, 디지털 컨버전스 상황에서의 욕망은 더 이상 개인 주체의 욕망을 파악하는 방식으로는 제대로 접근할 수 없다. 이 욕망은 네트워크화된 주체들의 욕망이며, 개인의 욕망이 전체의 욕망으로 즉각적 번역이 가능한 상황이 되었다. 그러나 각종 요금의 부과방식이나 통제의 방식은 여전히 개인 주체의 욕망의 실현과 그에 따른 부담으로 정의하고 있다. 촛불시위에서 벌어지는 양상이나 인터넷 댓글에 의한 소송돌이들은 이미 한 개인의 악의적인 비방이나 특정인의 욕망에 기초해서 디지털 환경이 움직이지 않음을 이미 보여준 사례이다.

셋째, 디지털 격차(digital divide)의 심각성에 대한 제고가 필요하다. 이 글에서 강조한 것처럼, 디지털 컨버전스라는 환경은 단순히 있으면 편리하고 없어도 살 수 있는 그런 환경이나 도구가 아니다. 디지털 환경은 인간의 감각 비율을 조정하고, 욕망의 대상과 양식을 바꾼다. 디지털 격차는 과거 물질적 빈부의 격차와는 전혀 다른

양상으로 우리 사회의 문제를 창출할 것이다. 하나의 기술이나 환경이 그 극점에 달하면 전혀 예상하지 못한 방향으로, 오히려 걱정스러운 방향으로 진행하게 된다. 좀 더 편리하고 빠르게 이동하고자 한 자동차의 극점은 교통정체이다. 이런 상황은 오히려 자전거보다 더 느리고 불편한 역기능을 초래한다. 디지털 컨버전스의 가능성을 자신의 욕망구조에서 수용할 수 없는 사람들의 반작용은 디지털 컨버전스 상황 자체를 역전시킬 수도 있다.

참 고 문 헌

- 김 균 & 정연교(2006), 맥루언을 읽는다. 궁리.
- 김상호(2002), '기술논의의 전개과정에 관한 비판적 고찰', <언론과 사회>, 10권(4호), pp.58~89.
- 김상호 & 이호규(2003), '해롤드 이니스의 커뮤니케이션 사상: 편향을 중심으로' <언론과 사회>, 11권(3/4호), pp.78~107.
- 김상호(2004a), '엔텔레키를 중심으로 해석한 매클루언의 미디어 개념', <언론과 사회>, 12권 4호, pp.79~116.
- _____ (2004b), '매클루언의 은하계', <매체, 역사, 근대성> 임상원 외. 나남. pp.51~82.
- 박영균(2008), '기관없는 신체인가, 신체없는 기관인가?', <철학연구> 106집, pp. 133~159.
- 윤미애(2008), '정치와 신학사이에서 본 벤야민의 매체이론: 아우라개념을 중심으로', <카프카연구> 제 19집, pp.63~82.
- 이동후(1999), '기술중심적 미디어론에 대한 연구: 매클루언, 옹, 포스트만을 중심으로', <언론과 사회>, 24호, pp.6~44.
- 이상욱 외(2009), 「욕망하는 테크놀로지」, 서울.
- 이재현(1993), '현대 사회에서의 텔레비전 의존과 생활양식의 사사회', <언론과 사회>, 2권, pp.136~155.
- 임상원(2004), '매클루언의 사상과 철학: <구텐베르그 은하계>이야기', <매체, 역사, 근대성> 임상원 외. 나남. pp.19~50.
- 전경갑(1999), <욕망의 통제와 탈주: 스피노자에서 들뢰즈까지>, 한길사.
- Borgmann, A.(1984), *Technology and the character of contemporary life: A philosophical inquiry*. Chicago, IL: Chicago University Press.

- Bolter, David & Richard Grusin(2000), *Remediation*. MA: The MIT Press.
- Czitrom, Daniel(1982), *Media and American Mind: From Morse to McLuhan*. Chapel Hill,: NC: University of North Carolina Press.
- Feuerstein, G.(1987), *Structures of Consciousness: The Genius of Jean Gebser*. Lower Lake, CA: Integral Publishing.
- Gane, Nicholas(2004), *The Future of Social Theory*. London: Continuum.
- Heidegger, M.(1977), *The question concerning technology and other essays*. (W. Lovitt, Trans.). New York: Harper & Row.
- Heim, Michael(1998), *Virtual Realism*. NY: Oxford University Press.
- _____ (1987), *Electronic Language: A Philosophical Study of Word Processing*. New Haven: Yale University Press.
- Hayles, Katherine.(1999), *How We Became Posthuman*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Ihde, Don(1977), *Experimental Phenomenology*. NY: Outnam's Sons.
- Ihde, D.(1990), *Technology and the lifeworld: From garden to earth*. Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Ihde, D.(1998), *Expanding hermeneutics: Visualism in science*. Evanston, IL: Northwestern University. hde, Don(1977). *Experimental Phenomenology*. NY: Outnam's Sons.
- Jenkins, H.(2006), *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NY: New York University Press.
- Kittler, Friedrich(1990), *Discourse Networks 1800/1900*. CA: Stanford University Press.
- _____ (1999), *Gramophone, Film, Typewriter*. CA: Stanford University Press.
- Kittler, Friedrich & Paul Virilio(2001), 'The information bomb: A conversation', in J. Armitage(ed.) *Virilio Live*. London: Sage.
- Latour, Bruno(1983), 'Give me a Laboratory and I will raise the world' in K. Knorr-Cetina

- & M. Mulkay(eds.), *Science Observed*. London: SAGE, pp.141 ~ 170.
- Levinson, Paul(1999), *Digital McLuhan*. NY: Routledge
- Lovekin, D.(1991), *Technique, discourse, and consciousness: An introduction to the philosophy of Jaques Ellul*. Bethlehem: Lehigh University Press.
- Madison, G.(1981), *The phenomenology of Merleau-Ponty*. Athen, OH: Ohio University Press.
- Merleau-Ponty, M.(1962), *Phenomenology of perception*. (C. Smith, Trans.). New York: Humanities Press.
- _____.(1964), *The primacy of perception and other essays*. (Eds.) J. M. Edie. Evanston, IL: Northwestern University.
- _____.(1968), *The visible and invisible: Followed by working notes*.(J. O Neil, Trans.). Evanston, IL: Northwestern University.
- McLuhan, Marshall(1964/1994), *Understanding Media: The Extension of Man*. MA: The MIT Press. 김성기 · 이한우 역(2002). 『미디어의 이해: 인간의 확장』. 서울: 민음사.
- Marchand, Philip(1989), *Marshall McLuhan: The Medium and the Messenger*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- McLuhan, Marshall(1951/2002), *Mechanical Bride: Folklore of Industrial Man*. Gingko Press(ed.) NY: Vangaurd, 1951.
- _____.(1962), *Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Toronto University of Toronto Press.
- McLuhan, Marshall & Quentin Fiore(1967), *The Medium is Massage*. NY: Simon & Schuster.
- McLuhan, Marshall,(1968), *War and Peace in the Global Village*. NY: Touchstone.
- McLuhan, Marshall & Eric McLuhan(1988), *The Laws of Media: The New Science*. Toronto: University of Toronto Press.

- McLuhan, Marshall & Bruce Powers(1989), *The Global Village: Transformations in World Life and the Media in the 21st Century*. NY: Oxford University Press.
- Peters, John(2007), 'Strange sympathies: horizons of media theory in America and Germany'. <언론과 사회>, 15권 3호, pp.131 ~152.
- Romanyshyn, Robert(1989), *Technology as Symptom and Dream*. London: Routledge.

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 09-04

욕망과 매체변화의 상관관계와 디지털 컨버전스 시대의 욕망구조

2009년 9월 일 인쇄

2009년 9월 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 978-89-8242-629-2 94320

ISBN 978-89-8242-655-1 (세트)
