

디지털 미디어 시대에 인간으로 살아가기

[서평] 이시다 히데타카, 윤대석 옮김(2017),
『디지털 미디어의 이해: 플랫폼과 알고리즘의 시대 읽기』,
사회평론, 264쪽.

호 창 수*

1. 디지털 시대의 인간. ‘Analog Gaga’를 외쳐야 하는가?

We watch the shows, we watch the stars	All we hear is radio ga ga
On videos for hours and hours	Radio goo goo
We hardly need to use our ears	Radio ga ga
How music changes through the years	All we hear is radio ga ga
	Radio goo goo
Let's hope you never leave old friend	Radio ga ga
Like all good things on you we depend	All we hear is radio ga ga
So stick around 'cause we might miss you	Radio blah blah
When we grow tired of all this visual	Radio, what's new?
You had your time, you had the power	Someone still loves you
You've yet to have your finest hour	
Radio (중략)	Queen - Radio Gaga (1984)

* 육군사관학교 국어과 조교수

이 노래는 영국의 밴드 Queen이 1984년 발매한 ‘Radio Gaga’라는 곡으로, 1980년대 초 MTV의 등장에 발맞추어 TV와 비디오가 문화의 주류로 자리매김하자 영향력을 상실해 가는 라디오 미디어 문화에 대한 향수와 갈망을 다룬 것이다. 지금에 와서는 라디오나 TV나 모두 아날로그 미디어로서 20세기 문화의 산물이자 과거의 것으로 여겨지지만, 이 노래가 이야기하는 것들은 또 한 번의 미디어 교체기를 겪고 있는 지금의 우리에게 묘한 동질감을 자아낸다. 이는 “미디어화된 세계를 살아가고 있다”(30쪽)라는 ‘미디어화된’ 인간들에게 미디어 문제에 대한 자각이 단순한 슬로건(slogan) 이상의 실천적 담론이 되어야 함을 의미한다.

과연 미디어라는 것이 무엇이고, 인간의 사고와 정신과는 무슨 관계가 있는가. 현재 우리의 삶에 미디어에 대한 담론이 왜 다시 대두되어야 하는가. 미디어의 변화와 미디어에 대한 앎이 새로운 사태에 대한 해석과 인간 존재에 대한 성찰에 무슨 의미를 부여하는가. 인간에 대한 탐구, 인간 정신의 외부화된 장치로서 기능하는 미디어에 대한 담론이 새로운 인문학의 영역이 될 수 있는가. 이시다의 『디지털 미디어의 이해: 플랫폼과 알고리즘의 시대 읽기』는 미디어에 대한 새로운 접근법을 통해 위와 같은 물음들에 대한 답을 제시한다. 저자는 독자에게 전하는 말에서 “미디어는, 인간의 무의식에 작동하여 사람들의 의식을 산업적으로 생산할 수 있도록 한 테크놀로지로 등장하여 20세기 이후 자본주의의 원동력인 문화산업을 발달시켰다. 이 책을 통해 미디어를 생활 기반으로 하는 현대 소비사회를 분석하고, 21세기의 정보혁명이 단순한 기술의 발달이 아니라 인간 정신의 근간을 흔드는 문제임을 말하고자 하였다. 현대인 각자가 자신의 정신 생태학을 위해 미디어에 대한 지식을 가지고 미디어를 자율적으로 사용할 수 있는 환경을 고안하는 것이 중요하다.”(6쪽)라고 밝히고 있다. 저자는 기호학의 관점에서 미디어를 돌아보는데, 고전 기호학을 바탕으로 한 아날로그 미디어 시대의 미디어론에 대한 관심사가 주로 경제적인 것과 관련했다면, 모든 것이 컴퓨터가 된 디지털 미디어

시대의 미디어에 대한 관점은 인간의 사고와 존재의 변화로 이해해야 한다는 것, 즉 새로운 인문학의 한 영역으로서 자리매김해야 한다는 점을 강조한다. 그렇다면, 저자의 말 중 ‘무의식의 작동’이라는 것, ‘산업적 생산’과 미디어의 관계라는 측면, ‘테크놀로지’로서의 문자, ‘자본주의와 결합한 문화산업’ 속의 미디어라는 것은 무엇을 의미하는가? 이러한 분석이 21세기 정보혁명 속 미디어와는 어떤 연결 선상에 놓이게 되며, 새로운 미디어 환경에 대한 접근법이 왜 ‘생태학’적이어야 하는지에 관한 의문이 제기된다. 본 평자는 저자가 제시한 몇몇 키워드를 중심으로 위 논의들을 살펴보고자 한다.

최근 우리 사회의 화두 중 하나는 제4차 산업혁명이라는 구호이다. 하이퍼링크(hyperlink, 초연결성), 트랜스휴머니티(transhumanity, 인공지능·초지능화)와 같은 특성을 바탕으로 빅데이터와 자동화 기술로 이야기 되는 새로운 시대의 흐름에서 인간과 사물은 모든 부분에 컴퓨터가 장착되었고, 서로 연결되었으며, 서로가 서로를 제어하는 시스템 속에 놓이게 되었다. 이러한 형태의 변모는 산업의 전반적인 변화와 더불어 인간 사회의 여러 양상을 바꿀 것이 자명하다. 그 속에서 저자는 이 시대에 대한 새로운 해석을 통해 인간은 어떤 존재로 변하는 것인지, 어떻게 하면 ‘인간답게’ 존재할 수 있는지를 탐구한다. 인간과 인간의 연결, 세계와 나의 연결 방식이라는 측면에서 살펴보면, 그런 논의들은 모두 ‘미디어’의 영역에 대한 물음들이라 할 수 있다. 결국, 인간 정신을 외부화하는 방식의 변모로서 정의할 수 있기 때문이다. 따라서 위 물음들의 해답은 인간이 이미 겪었던 두 차례의 미디어 혁명(아날로그 미디어 혁명, 디지털 미디어 혁명) 속에서 도출할 수 있는데, 인간 정신의 외부화의 형태가 ‘말’이라는 것에서 ‘컴퓨터’라는 것으로 바뀌었다 하여 그 본질은 달라지지 않음에서 비롯한다. 그럼에도 미디어라는 것은 무엇인가를 ‘통하여’ 인간의 정신(저자가 표현하는 ‘마음’이라 하는 것)이 표출되는 현상이기에 그 과정에서 기술적 문제들이 수반된다. 저자는 이 기술적 문제

들을 어떻게 정의하는가?

2. 미디어 혁명과 ‘기술적 무의식’

인간은 자기표현을 위해 ‘문자’(graph, 인간이 쓸 수 있는 글과 그림을 모두 뜻함)라는 장치를 통해 의사소통하고 기록해왔다. 디지털 미디어 사회에서는 이 문자가 외부화된 장치(컴퓨터화된 기기, 스마트폰, 패드, IoT 기기 등)로 대체되며 새로운 기술적 문제를 발생시킨다. 모든 미디어가 그러하듯, 외부화된 장치 속에 기록된 다양한 기억과 표지들이 나의 것으로서 기억(memory)에 해당하는 것인지, 단순히 나의 것이 아닌 것으로서 상기(remind)되는 것인지에 대한 의문이 제기된다. 하나의 외부화된 장치라 하는 것도 결국 또 다른 문자의 형태로 본다면, 표상된 것에 대한 해석을 통해서만 의식적 작용이 발생하기 때문이다. 결국, 인간은 두 번에 걸친 미디어 혁명의 결과로 매체가 쓴 문자들을 해석하고, 인식하고, 지각하여 나의 ‘앎’으로 인정하게 되는데, 저자는 이를 “기술적 무의식”(77쪽)이라 일컫는다. 이는 인간이 기체가 쓴 문자들 사이를 살아가게 되었다는 것을 의미한다.

저자는 기호론의 관점에서 “인간의 지각(의식)과 표상 활동을 쓰고 전송하고 수신하는 기술을 ‘테크놀로지 문자’”라 정의하고, “미디어가 대상을 복제하여 재현하는 과정에서 보고 듣는 의식이 생성되는 것”(71쪽)으로 판단한다. 이는 테크놀로지 문자로 인간의 정신을 쓰는 시대가 되면 인간의 정신 활동(인지, 앎)의 성격마저 변화된다고 보는 것이다. 제1차 미디어 혁명이라 불리는 아날로그 미디어 혁명이 대표적 사례인데, 19세기 말에 발명된, 영화, 사진, 축음기, 전화와 같은 기술은 인간 정신의 외부화를 대신하는 테크놀로지 문자라 할 수 있다. 이 테크놀로지 문자를 통해 인지하게 된 것은 그것들을 해석하는 작용에서 수반하는 ‘보는 것’,

‘듣는 것’으로서의 의식에 불과하다. 이러한 작용은 결국 “보이지 않기 때문에 볼 수 있고, 부재의 존재를 들을 수 있다.”(80쪽)라는 역설을 만들 어내며, 인간의 인지능력과 기계의 움직임 사이에서 결코 메울 수 없는 ‘틈’을 발생시킨다. 이것이 바로 저자가 이야기하는 기술적 무의식이다.

즉 상기하는 장치(reminder)로서 기능하게 된 문자로 인해, 인간이 순전히 자신의 의견(나의 언어)을 갖지 못하는 것은 사고의 육화(incarnation)가 일어나지 않았음을 의미할 것인바, 이 경우 수많은 정보의 자기화는 불가능한 영역으로 여겨진다. 또한, 정보의 생산 측면에서도 정보의 배열과 나열이 새로운 지식과 인식의 생산을 담당하는 방식으로 자리매김하게 될 터인데, 이러한 형태의 정보에 대응하는 것은 결국 인간이 인식할 수 없는 틈을 추리·추론하여 얇은 형태로 의식화하는 작업이 될 것이다. 현재의 의식 역시 ‘지금, 여기’라는 감각기관에의 의존에서 다양한 장치에의 의존으로 확장되며, 동시에 여러 경로로부터의 정보 유입이 가능해진다. 이러한 확장된 상태의 의식 자체를 저자가 이야기하는 ‘미디어화된 생활’로 이해할 수 있다. 미디어화된 생활 속에서 지각과 의식을 만들기 위해 이루어지는 (미디어를) 읽고, 보고, 듣는 등의 행위는 결국 기억 장치의 작용이라기보다는 모든 것을 망각함으로써 ‘기억하는 것처럼’ 느끼게 하는 모순적 작용이 된다. 이 무의식의 속임수는 인간으로 하여금 모든 것을 알던 존재로, 기억할 줄 아는 존재로 만들며, 모든 의식을 현재화된 것으로 여기도록 한다. 기술적 무의식으로서의 인식은 니콜라스 카(2011)¹⁾에서 제기한 변화된 뇌 구조 속에서 ‘생각하지 않는 인간’이 되어 버린 것일지도 모른다.

1) 니콜라스 카는 IT 미래를 진단하며, 정보와 기술이 인간의 사회, 경제에 어떤 영향을 미치는지에 대해 연구하며 ‘인터넷’을 통해 인간은 지식과 문화를 즉흥적이고 주관적이며, 단계적으로 접근하게 되며 곧 깊이를 잃은 지식을 양산해냄을 지적한다. 즉 얇은 지식, 기술과 인간 사회의 관계에 대해 인터넷과 스마트 기기로 압축되는 디지털 미디어 사회의 인간 의식의 한계를 망각과 감소한 능력의 뇌로 이야기한다 (니콜라스 카(2011), 최지향 옮김, 『생각하지 않는 사람들』, 청림).

더 나아가 저자는 테크놀로지 문자를 읽을 수 없는 인간의 기술적 무의식을 제2차 미디어 혁명인 디지털 미디어 혁명에서도 포착한다. 컴퓨터로 대변되는 디지털의 코드는 ‘0과 1’이라는 균질화되고 동일한 값으로 세상의 모든 정보를 알고리즘화한다. 인간 의식과 모든 정보의 처리가 일정한 규칙 속에서 환원되는 것이다. 이는 물리적 양을 극히 짧은 시간으로 나누어 일정한 ‘숫자’로 표시하는 것이며, 편집과 보관, 전송 등의 정보 처리 과정에 무한한 자유가 부여된다. 하지만 인간 의식의 과정에서 정보를 처리하는 것으로서 사태를 ‘기호화’하는 메커니즘으로서는 이 기술적 무의식은 포착 자체가 불가능한데, 이에 따라 디지털 미디어 시대의 인간 의식은 극단으로 분화되고 분절된다. 결국, 인간의 정신 자체가 컴퓨터의 원리처럼 작동하게 되는 현상을 맞이하게 되는 것이다. 저자는 이와 같은 전환을 해석하기 위해, 기호학의 역사를 살피며 다음의 세 명제를 제시하고, ‘정보 기호론’의 필요성을 제기한다.

제1명제: 기호는 테크놀로지 문자로 기록된다.

제2명제: 기호란 의미와 의식을 만들어내는 요소를 말한다.

제3명제: 인간은 테크놀로지 문자를 읽을 수 없다. (86쪽)

여기에서의 함의는 미디어란 결국 테크놀로지 문자의 문제이며, ‘기호’라는 것도 전통적인 기호학의 관점에서 탈피하여 기계가 기록하는 의식과 의미 현상의 요소로 파악해야 한다는 것이다. 즉 이 세 개의 명제를 대입하면, 디지털 미디어 시대는 기계가 문자(0과 1의 숫자)를 쓰고, 그 해석과 판단도 기계가 일부 혹은 전부를 대행한다. 이렇듯 인간의 기호 생활에서 기호와 정보가 표리관계가 된다면, 인간의 사고, 인간과 정보의 관계는 어떻게 전환되는가? 또, 더 나아가 상징화된 문자를 해석하고 이해하는 것으로서 통찰, 감정, 지혜를 인식하던 상상력의 작용이 디지털적 전환 속에서는 그 의미와 기능이 확연하게 바뀌는 것인가? 한편, 스

크린 위에서 떠다니는 정보에 즉각적으로 대응하는 것, 주의력과 집중을 시시각각 빼앗기는 디지털 미디어 시대의 기호화는 인간 사고력의 발달 범위를 축소하는 것인가?

위 물음들의 답을 추론하기 위해 디지털 미디어의 주류 장치라 할 수 있는 인터넷을 예로 들자면, 여러 미디어가 동시에 작동하는 것 (multi-task)이 일반화되면서 사람들의 주의력은 더욱 분산되고 파편화되었다. 인간의 주의력과 시간이 쟁탈해야 할 희소자원이 된다는 것인데, 우리에게는 막대한 양의 정보를 통합시켜 우선순위를 정하는 능력이 새로운 의식 작용으로 다가오게 되었다. 하나의 의사소통 체계로서 디지털 미디어는 어떤 콘텐츠를 어떤 자격으로 부여하고, 또한 어떤 성격으로 규정짓는지에 대해 비선형적(non-linear)이고 구성적이며 개방적으로 열려 있다. 즉 “미디어가 곧 메시지”라는 매클루언의 오랜 경구를 넘어서 “미디어가 곧 인간”임을 인식할 필요가 있는 것으로, 기술적 무의식이라 일컬어진 인간과 미디어 사이의 ‘틈’조차도 ‘미디어=콘텐츠=메시지’라는 도식에 대응하는 인간 사고 자체로 봐야 할 필요가 있다. 다시 말해 인간이 의식할 수 없는 틈새를, 무의식적으로 전이되는 미디어의 편향으로 볼 필요는 없다는 것이다.

더불어 새로운 환경과 새로운 인식의 조건 하에서, ‘생각하는 뇌’는 새로운 읽기와 듣기 등의 의사소통 회로에 적합한 진화된 뇌로 변화될 것이다. 매리언 울프(2007)²⁾는 인지신경과학과 독서 행위를 연구하며 “독서는 뇌가 새로운 것을 배워 스스로를 재편성하는 과정에서 탄생한, 인류의 기적적인 발명이다.”라는 논의를 펼치는데, 본서에서 저자의 주장

2) 매리언 울프는 독서와 뇌라는 주제로 문식성(literacy)의 발현을 사람이 선천적으로 타고난 뇌 자원을 재활용, 재정렬, 재배치시켜 독서라는 생경한 일을 수행할 수 있도록 새로운 구조를 만들어내는 작업이라 정의한다(매리언 울프(2007), 이희수 옮김, 『책 읽는 뇌』, 살림). 이는 이시다가 말하는 미디어 환경 속에서의 인간의 의식 활동과 일맥상통하며, 기호화 작업으로 테크놀로지 문자를 사용하고, 해석하는 작업을 문식성의 발현 메커니즘으로 이해할 수 있다.

을 이해하는 데 몇 가지 시사점을 제공한다. 올프는 미디어의 변화에 따라 ‘읽기’의 성격과 양상이 변화하면서 사색하는 과정으로서 뇌의 인지 작용 역시 변화한다는 사실에 주목한다. 그럼에도 이러한 필연적인 변화 과정에서 뇌 구조의 재편성이 상당 부분 경시되고 있음을 지적하면서, ‘독서하던 뇌’(디지털 미디어 이전의 인지작용 형태)의 다음 형태로서 새로운 뇌의 전초를 막연한 가능성으로 제시한다. 두 저자 모두 새로운 미디어 환경에서의 필연적인 변화를 누구보다 날카롭게 바라보면서도, 기존의 “문자는 곧 상징³⁾”이라는 편향된 인식을 마치 인간 의식의 본질이었던 것으로 판단하고 있는 듯하다. 그러다 보니 디지털 미디어에서의 인식 자체를 저자의 경우 기존 상징의 작업(올프는 이 작업을 ‘사색하는 뇌’로 정의함)이 기계의 역할로 전가되거나 경시되는 현상에 대한 막연한 공포감을 드러내기도 한다.

이시다는 스스로 “사람들이 미디어 문제를 이해하기 어려워하는 것은 거기에 문명의 무의식이 가로놓여 있기 때문이다. 이해한다는 것은 의식의 활동이기 때문에 의식이 파악하기 어려운 무의식의 문제를 마주하면 우리들은 불안해지는 것이다.”(88쪽)라는 진단을 내리면서, 논의의 핵심을 디지털 미디어의 무의식 단계를 의식화하는 방법을 찾는 것에 둔다. 결국, 디지털 미디어가 심화시킨 기술적 무의식을 어떻게든 인간 수준에서 의식화할 수 있도록 그 방법 찾기에 몰두하는 것이다. 그렇다면 이 방법 찾기가 타당성을 얻기 위해서는 디지털화된 데이터를 기계의 정보 처리 과정에 맞추어 기호 생활을 펼치게 되는 현상들이 인간 자신에 대한 이해를 심화시켜온 것이 맞는지, 동시에 이 현상들이 고등 인지로서의 프로세스(과거 독서 행위로 대표되던 것)를 약화하는 것인지에 대한

3) 이시다가 문자를 상징(symbol)의 영역에 위치시키는 것은 퍼스(C. S. Peirce)의 기호론에서 기호를 상징, 도상(icon), 지표(index)로 분류하는 것에 입각한 것이다. 이를 정신(마음, Mind)과 신체(Body), 문자(Letter)와 상(Image)에 대응시키는 기호 삼분류를 미디어를 고찰하는 실마리로 삼고 있다.

답이 선행되어야 한다. 모든 정보가 디지털 기호로 변환되는 과정에서 데이터베이스화된 세계 속에 살게 된 인간의 의사소통은 어떻게 의식화 작업을 진행하게 되는가? 아이러니하게도 기존 디지털적 전환이 빚어낸 기술적 무의식의 심화는 기존 문자문화의 산물인 ‘비평’의 가능성을 새롭게 도출한다는 것이 저자의 대답이며, 이에 천착하여 ‘정신의 생태학’과 ‘미디어 재귀 사회의 형성’이라는 대안을 제시한다.

3. 정신의 ‘생태학’과 새로운 비평 공간의 구축: 디지털 미디어 리터러시

저자는 미디어 리터러시 측면에서 새로운 가능성을 제시한다. 테크놀로지 문자를 읽을 수 없는 인간의 한계를 인정하고 디지털 미디어를 이용하여 테크놀로지 문자를 읽을 수 있는 리터러시를 만들 수 있다는 것이다. 실제로 저자는 자신의 연구팀과 ‘TV 분석의 지혜의 나무’라는 프로그램을 제작하여 디지털화된 아날로그 미디어를 철저하게 디지털화된 방식을 이용하여 분석함으로써 미디어를 통한 의미화가 어떠한 효과를 만들어내는지를 성찰하고자 한다. 물론 이 작업은 디지털 미디어를 이용하여 이전 단계인 아날로그를 분석하는 데 그친 것으로 보이지만, 이를 통해 “미디어를 인식하기 위한 미디어 리사이클 회로”(175쪽)를 만들고, 메타비평으로서의 가능성을 엿본다는 측면에서 일면 유의미한 작업이라 평가할 수 있다. 이는 종이 매체로만 이루어지던 ‘비평’의 공간을 새로운 미디어가 만들어내는 의사소통의 장(場) 그 자체, 텍스트 자체로 확장하는 작업이라 할 수 있다. 그렇다면 이러한 새로운 비평의 생태를 가능하게 하는 계기가 무엇이며, 이러한 생태를 구축해야 할 당위성은 어디에서 비롯되는가.

우선, 비평의 주체여야 할 인간에게 놓인 환경이 아날로그 미디어 시대와 차이를 보인다. 아날로그 미디어 시대에는 인간 의식 내에 형성된 욕망이 상품화되고, 곧 소비라는 행동을 선택하게 한다는 점에서 ‘의미’를 소비하고, 향유하는 위치에 놓여있었다. 반면, 점차 “모든 정보가 데이터베이스로 편입되면 마침내 세계 자체가 데이터베이스와 같은 값을 가지게 되고, 그러한 데이터베이스 속에서 인간 세계가 이루어지게 된”(134쪽) 디지털 미디어의 환경에서는 정보를 소비하는 주체들마저 컴퓨터화가 진행된다. 즉 모든 것이 컴퓨터가 된다는 것은 모든 것이 계산 가능해지고, 사람의 기억과는 다른 새로운 메모리를 만들어내는데, 정보를 소비하고, 생산하는 인간도 하나의 ‘데이터’가 됨을 의미한다. 정보공간의 중심으로 자리매김하던 인간들도 매트릭스(matrix, 행렬)화된 데이터 공간의 객체가 된 것이다. 이러한 세계를 저자는 인간 생활과 정보 테크놀로지가 순환하는 거대한 ‘플랫폼’이 존재하는 상태라 정의한다. 이는 세계의 모든 요소가 알고리즘화된 데이터들로 서로 연결된 상태를 의미하게 된다. 실제로 디지털 기술을 활용하여 세계 산업을 선도하는 기업인 ‘구글’(google)이 추구하는 “To organize the world’s information and make it universally accessible and useful.”이라는 모토(moto)가 바로 저자가 말하는 플랫폼화된 세계의 전형을 보여준다. 인간은 더는 새로운 것을 추구하는 담론의 생산자라기보다는 모든 것을 검색하고, 재배열하는 “검색인간과 단말인간”(136쪽)으로 전략한다.

플랫폼의 생태계 속에 객체로 놓인 인간은 모든 것을 알고리즘화된 숫자 속에서 사유하며, 실제 세계와의 접촉이 줄고, 리얼한 바깥 세계를 상실한 상태에 놓인다. 가령, 구글의 ‘Adwords’, 유튜브의 ‘맞춤 검색’ 기능 등 검색인간으로서 인간은 무엇을 어떻게 검색해야 하는지조차 데이터화된 단말기에 의해 지배당해 무의식적으로 실행한다. 인간의 삶조차 하나의 알고리즘 속 노드(node, 지표·점)에 불과하게 된 채, 인간은 아날로그 혹은 문자의 시대의 것보다 더 제한된 의식을 하게 되는 모순을 맞

이한다. 저자 역시 이 문제적 상황을 “아날로그적 빅브라더와는 다른, 누구도 감시하지도 않지만, 결과적으로 모든 사람이 감시받고 행동이 추적되며 집단적으로 규율화된 시대”(151쪽)로 진단한다. 바로 알고리즘형 ‘통제 사회’가 도래한 것이라 할 수 있다. 미분화된 사회 속에서 각각의 개인은 클러스터(cluster, 복수의 요소가 하나로 집합된 형태)로서 분극화된다. 무엇보다 자유롭고 광활할 것 같은 인터넷 속에서 개인은 어딘가에 자발적으로 진입하여(log in), 그들만의 커뮤니케이션을 시도한다. 그렇다면 우리에게 필요한 것은 저자가 제시하는 것처럼 인간 스스로 새롭게 ‘플랫폼화 되는 것’을 통해 “의식의 수준으로 끌어올릴 수 있게 하는, 미디어를 이화(異化)하는 사고 훈련”(170쪽)이 될 것이다. 이 말인즉슨 디지털 미디어를 통해 의식을 생산하는 정신 활동을 함에 있어, 컴퓨터의 한계와 가능성을 모두 이해하자는 것이라고 풀어낼 수 있다. 또한, 디지털 미디어에서 정보의 흐름을 스스로 통제하자는 것으로서 “의식의 자유화”를 수행하는 것이다.

위와 같이 미디어를 재인식하는 새로운 회로의 장이 바로 의미의 ‘생태학’을 구축하는 것이라고 할 수 있다. 그렇다면 왜 ‘생태학’인가? 지속 가능성과 자율성을 핵심으로 하는 유기체의 관계 혹은 유기체적 환경을 의미하는 생태학은 시간과 공간이라는 절대성 속의 관계를 의미한다. 즉 미디어 환경의 핵심이 시공간개념의 극복이라는 측면에서, 미디어 환경을 제2의 자연환경으로 인식하자는 것으로 파악할 수 있다. 미디어 환경이 하나의 사회적 생태학으로 정립된다는 것이다. 그렇다면 미디어 환경이라는 것이 개인의 수용 차원의 문제일 수 있느냐는 물음이 제기될 수 있는바, 일종의 ‘전체화’라는 사고체계를 기반으로 하는 생태학 개념도 재정의될 필요가 있다. 지속 가능한 정신생활로서, 무엇이 적절한 정보인가를 스스로 판단하고, 통제할 수 있는 피드백 회로를 구축하는 것(저자는 이를 “미디어의 마음이 되라는 것”으로 설명한다)이 그 내용이 될 터, 미디어 리터러시 교육의 필요성과 가능성이 대두된다.

기존의 미디어 리터러시 교육이 미디어의 활용과 사회적 실천으로서의 대응을 주장했다면, 이는 테크놀로지 문자와 기술적 무의식이 해결되지 않는 상황에서는 아무런 실제적 변화를 만들어내지 못한다. 테크놀로지 문자를 읽을 수 있는 장치를 통해 이를 재인식하는 회로가 만들어진다면, 테크놀로지 문자 비평의 측면으로 비평의 장이 확대될 것이다. 테크놀로지 비평을 위한 메타언어를 활용하여 미디어화된 텍스트 자체, 담론 형성의 장 자체도 비평 공간이 된다. 이는 인간이 디지털의 원리에 맞추어 사고하고 생활하는 것을 인간이 노예화된 것으로 볼 것이 아니라, 컴퓨터(디지털)를 제대로 이해하지 못하는 인간의 탓으로 돌리는 것과 같다. 컴퓨터는 컴퓨터의 논리대로 작동하고 인간은 이를 잘 이해하고 해석하는 존재로 거듭나야 함을 주장하는 것이다. 가령, 몇 해 전 화제가 된 인공지능 ‘알파고’와 인간의 대결 구도에서 보듯, 인공지능의 발달에 대해 인간처럼 표상되는 새로운 존재에 대한 공포의 탄생으로 보는 것이 아니라, 인간이 속해있는 환경 자체가 하나의 새로운 생태계로 구성됨을 인정하고, 그 속에서 인간이 어떻게 해석하고 사고해야 하는지를 탐구하는 것이 바로 새로운 비평의 역할이 될 것이다.

저자의 관점을 확장해보면, 새로운 생태학으로서 비평의 공간은 가상 현실·사이버스페이스 등 열린 공간으로 정의될 수 있다. 이전의 존재 방식인 ‘지금, 여기’의 한계는 해체되고, ‘동시성’이라는 개념과 함께 시공간적 제약에서의 해방이 이루어진다. 따라서 전통적으로 이원화된 시공간의 코드는 소멸하고, 하이브리드 공간으로서 안과 밖이 혼재된 곳, 즉 공적 공간과 사적 공간이 섞여 있는 새로운 텍스트 장이 형성된다. 의식의 주체로서 생산자이자 동시에 소비자로서 기능하는 개인은 디지털적 전환 속에서 순간적이고 동시적인 감성적 지각(aisthesis)을 행하게 된다. 디지털 미디어는 그 자체가 하나의 창조적 행위이자 미적 관념들을 내포하고 있기에, 기존의 예술성, 존재, 진리, 아름다움 등의 지배적 개념으로 이루어진 미학적 담론들마저 변화될 수 있다. 각각의 노드로

서 존재하는 수용자들의 체험과 지각방식이 의식과 수용의 중점이 되며, 감각과 이미지의 스펙터클, 몰입이 핵심에 놓이게 되는 것이다.⁴⁾ 이와 같은 변화 속에서 인간의 가치는 무엇이며, 어떠한 것을 어떻게 교육하고 실천할 것인가라는 물음이 저자의 또 다른 물음이다. 저자는 이를 해결하기 위한 사회적 관점과 시스템상의 변화를 촉구하는데 저자 스스로 고전 기호학에서부터 정보 기호학으로의 전환을 사례로 들며, 미디어 사회에 ‘재귀적’이 되는 것을 통해 실현될 수 있음을 역설한다.

4. 미디어 ‘재귀 사회’의 실현

“미디어가 디지털화하면 미디어는 재귀화한다.”(218쪽) 저자는 알고리즘화된 시대에 새로운 플랫폼을 구축하기 위한 여정 속에서 ‘기술적 무의식’, ‘정신의 생태학’ 다음의 키워드로 ‘재귀화’라는 말을 제시한다. 재귀성이란 “내용과 상대방, 그리고 상황에 따라 그때마다 자신의 모습을 변화시키고 조정한다는 정도의 의미”(218쪽)라고 볼 수 있는데, 모든 정보가 디지털화되는 과정에서 0과 1이라는 숫자로 전환되며 서로 다른 규칙과 배열을 통해 새로운 행렬을 만들어내듯, 커뮤니케이션도 그때그때 사람과 사물의 관계를 제어하고, 하이퍼텍스트를 통해 계속 변화한다는 것을 주지시키는 표현이라 할 수 있다. 이렇게 기호과정과 정보처리 사이의 ‘관계’에 주목하게 되면, 메시지로서 고정된 미디어는 곧 의미를 상실하게 되며 이용자의 선택과 행동에 따라 그때그때 새롭게 생성되는 관계성 속에서 “읽는 사람, 보는 사람, 사용하는 사람에 따라 정보가 시시각각 변해가는”(220쪽) 플랫폼화가 촉진된다. 독자, 시청자, 이용자, 수요

4) 이와 같은 관점은 디지털 미디어 환경에서의 매체 미학을 논의한 볼츠(N. Boltz), 미디어의 변화와 미디어 공간에 대한 그로스클라우스(G. Groszklaus) 등의 논의를 바탕으로 저자의 주장을 해석한 것이다.

자 등의 모든 정보 처리의 주체들은 각각이 탐색할 수 있는 피드백 회로를 지니게 되고, 서로가 피드백할 수 있는 상태에 놓인다. 결국, 미디어라는 하나의 장은 플랫폼으로 확장되고, 이 플랫폼 속에서 정보를 어떻게 종합하는지에 따라 다양한 가능성이 열리게 된다. 완벽하게 재귀화된 미디어 사회는 누구에게나 부여된 피드백의 회로를 통해 자율적으로 제어할 줄 아는 사회를 의미하며 ‘재인식하여 의식화’하는 작업을 완성하게 된다. 이러한 과정이 바로 기술적 무의식을 이화하여 의식화하는 작업이라 할 수 있겠는데, 저자는 구체적인 방안으로 ‘비평의 갱신’과 ‘자신만의 플랫폼 재구축’을 제시한다.

먼저 비평의 갱신이란 결국 미디어가 어떻게 인간에게 의미와 의식을 낳고, 사회의 다른 시스템과 어떤 관계를 맺고 있는가에 주목한 것이다. 저자의 진단에 따라 미디어 자체가 재귀적으로 되었다고 하는 현재 사회에서 본디 재귀적인 활동일 수밖에 없는 비평이 어떻게 갱신될 수 있을지 의문일 수 있으나, 미디어에 대한 지식이 사회적으로 더 공유되어야 한다는 측면에서 ‘앞의 회로’의 확장 정도로 이해할 수 있을 것이다. 이는 인지 테크놀로지에 대한 이해와 리터러시의 실천적 지향을 의미하는 듯한데, 사회 속에 미디어의 작용을 재인식하는 재귀적 회로를 구축하여 메타 테크놀로지 기술로서 적용하는 것을 저자의 최종 목적으로 판단할 수 있다. 또한, 이러한 과정에서 도출되는 것이 바로 플랫폼의 재구축일 것이다.

“스펙터클이 아바타가 되어 도플갱어로서 당신을 둘러싼 사회”(240쪽) 속에서 “도대체 나는 누구인가?”라는 질문에 휩싸일 때, 스스로 개인이 되는 과정을 디자인하는 능력이 바로 자신만의 플랫폼 재구축이다. 이는 이미 문자 리터러시에 길든 사람을 위한 재귀적 성격을 강조하는 것인데, 번역서의 원제가 『어른을 위한 미디어론 강의(大人のためのメディア論講義)』였음을 고려한다면, 재귀적으로 변해야 할 주체가 미디어 전환에서의 수동적 자아들이자 서두에서 “Radio Gaga”라는 공허한

외침을 떠올리던 우리 자신이라는 점을 부인할 수 없다. 그렇다면 성찰적 행위로서의 비평이 문자나 언어가 아닌 것으로도 가능한지, 즉 저자가 제기하는 메타 비평적 접근이 가능한 것인지를 판단할 필요가 있다. 저자는 기호학적인 접근에서 인간 정신의 영역이 아날로그 기술로서 표상되는 것을 퍼스(Peirce)가 그의 기호이론에서 제시한 ‘상징(symbol), 도상(icon), 지표(index)’에 대응시켜 ‘상징이 지표화되는 것’으로 판단한다. 즉 문자 단계에서 정신(Mind)을 직접 쓰는 것으로서의 기호 생활과는 달리, 신체(Body)와 상(Image)의 수준에서 정보 처리 과정을 수행하는 것으로 본 것이다. 이것이 디지털화되는 과정에서는 디지털 기호(digit)로 처리되고 프로그래밍하여 ‘수(number)의 형태로 다시 추상화되는 것이라 한다면, 저자가 제작한 TV 영상 분석의 도구 등은 결국 도상과 지표로서 이루어지는 비평이 된다. 그렇지만 근본적으로 비평능력이라는 말은 문자 시대의 인간 의식의 산물로 보이기에, 신 실존주의적 관점의 디지털적 전환 속에서 저자가 제기하는 ‘비평’의 의미 역시 전환될 여지가 있다. 그러한 측면에서 플랫폼화라는 관점에서의 비평은 디지털 언어를 다른 방식으로 신비화하는 작업으로 여겨질 수 있기에, 보다 포괄적 시각에서 접근할 필요가 있다. 다시 말해 아날로그 시대의 기술적 무의식과 디지털 시대의 기술적 무의식의 차이를 바탕으로 재귀적 사회의 의미를 재구성해야 한다.

5. 결국, 인간은?

지금까지 살펴본 미디어와 인간 사고의 관계를 종합하면, 우리의 기억이라는 것은 그 기록은 많으나 기억이 없으니 모든 것을 해석과 추론을 통해 사고하는 종합 작용이라고 볼 수 있다. 그렇다면, 디지털화는 일종의 기호화로서 ‘사고의 기호화’를 의미하며, 디지털 미디어는 그 자체가

새로운 사고체계로도 볼 수 있다. 미디어는 언어의 문제이자 ‘문화’의 문제라 할 수 있으며, 문화라는 것은 내용 영역 혹은 행동 양식으로서 내면화할 실제적 목표로 정의할 수 있다. 이러한 접근에서 플랫폼화된 교육이란 것은 자발적 흐름이 될 수 있는지는 의문이 제기된다. 우리의 역사에서 문화산업이 아날로그 문화로의 변화에 대응하던 방식을 떠올려본다면, 플랫폼화된 교육 역시 의식적 저항 운동의 일환이 될 것으로 보인다.

아날로그 문화가 대두한 이후 문자 문화 중심의 인간은 이에 저항하기 위해 새로운 ‘고급문화’를 설정하였다. 또한 ‘학습’이라는 지적(知的) 활동을 통해 자연스러운 저항의 형태를 만들어내었다. 예컨대 문화 이론이라는 것의 등장, 대안 문화의 형성, (반대급부로서) 언더 문화의 탄생 등이 그러하다. 저자가 제시하는 플랫폼화된 생태학의 관점 역시 이러한 ‘의식적인 저항 문화’의 흐름일 수 있겠는데, 새로운 미디어 시대에 우리는 이 운동의 기저에 놓인 의미를 찾아야 할 것이다. 즉 디지털 문화가 새롭게 가능하게 한 것들이 무엇인지에 주목하여, 미디어들이 인간의 영역에서 무엇을 작동시키는지 찾아내야 한다. 저자는 “디지털 휴머니즈(digital humanities)”라는 인문학 쇄신 운동을 예로 들며 정보 과잉에 대응하는 ‘교육’의 역할을 강조하는 것으로 논의를 갈무리하는데, 미디어 재귀적인 인간, 의식적으로 자기를 자각하는 인간을 길러내기 위해서는 새로운 인문지, 새로운 학문과 학제 간 연계라는 시스템적 변환과 더불어 변화하는 디지털 생태계에서 논의할 수 있는 ‘앎’이란 무엇인지, 그러한 의식을 행하고 있는 ‘나’라는 존재는 무엇인지에 대한 성찰이 선행되어야 할 것이다. 그때에서야 비로소 지나간 미디어에 대한 회상보다는 다가올 미디어에 대한 기대가 시작될 것이다.