

【특집】 지식 지배사회의 빛과 그늘

문화와 정보 사회

— 기술, 언어, 실재에 대하여 —

김 상 환*

누구나 실감하고 있는 것처럼 세상이 급격히 변하고 있다. 이 가속화되고 있는 변화가 어디로 귀착할지, 어떤 유형의 철학으로 귀결될지 논의해야 할 시점이 되었다. 새로운 세기, 새로운 천년이 시작될 연대기적 전환이 목전에 닥침에 따라, 역사적 변동의 크기를 어림하던 대중의 상상력은 전율하기에 이르렀다. 이론적 성찰의 차원에서 그 달라져 있을 문화적 상황은 이미 여러 가지로 명명된 바 있다. 소위 포스트 모더니즘이라는 것, 탈근대라는 것이 그런 이름에 해당한다.

이런 명칭에 거부감을 느낀다면 후기 산업 자본주의, 초자본주의 등과 같은 사회 과학적 용어를 생각해도 좋다. 보다 중립적인 이름을 구하자면 정보화 사회, 디지털 시대 등과 같은 것이 있다. 그러나 비교적 파당성을 띠지 않은 듯한 이런 명칭 아래에서 미래를 표상해보더라도 변화의 급진성은 크게 감소되지 않는다. 첨단 테크놀러지, 이를 부추기는 자본주의, 그 경쟁의 중심에 있는 원격 통신 기술과 컴퓨터 공학, 그로부터 확장되어가는 가상 현실과 사이버 공간, 이런 기술적 하부 구조에 기초한 새로운 사회 조직과 문화, 그 안에서 변화될 수밖에 없는 인간의 사고 방식과 경험의 양태, 그리고 사물이 겪어야 하는 존재론적 격변 등등, 이 모든 것이 정보화 사회라는 차분한 이름의 배후에 지시되고 있기 때문이다. 어떤 문화적 혁명, 유래 없는 폭발이 암시되고 있는 것이다.

이 폭발적 동요는 시대 구획적 단절 운동을, 소위 패러다임 교체를 수반하고 있다. 변동은 이미 존재론적 심층으로 이어지고 있다. 우리의 초보적 사고 범주들, 주변 환경에 대한 일상적 직관들, 혹은 그 직관을 타성화시키는 습관적 자명성까지 내용적 변화를 겪어야 할 상황이다. 그런 의미에서 정보화 시대는 붕괴의 시대, 해체

* 서울대, 철학과

의 시대이다. 그러나 이 붕괴와 해체는 대체의 부대 현상에 불과하다. 과거의 세계상이 파괴되고 있다면, 이는 새로운 세계상이 시대의 한가운데로 들어서기 시작했음을 말한다. 벨을 울리고 팩스를 보내는 것, 암호로 가득한 원격 화상을 전송하고 있는 것, 이 시대에 그것은 무엇보다 어떤 새로운 존재론이다.

이미 원격 통신을 보내오고 있는 미래의 세계상, 그러나 아직은 수수께끼로서만 수신되는 새로운 존재론, 그것이 우리의 해석을 기다리고 있다. 이 글은 그 해석의 한 시도이다. 여기서 철학적 성찰을 인도하는 실마리는 정보화와 관련된 세 가지 화두인데, 그것은 기술과 언어 그리고 무엇보다 실재이다.

I. 기술 : 자연과 인공의 임계점에 대하여

정보화 사회는 원격 통신과 조작, 시뮬레이션, 사이버 공간 등이 정치경제학적 지형을 바꾸는 것은 물론 문화적 행태와 일상 생활의 풍토를 결정하는 토양으로 자리잡고 있는 사회이다. 극소 전자 기술과 인공 지능(컴퓨터) 기술이 이 정보화 사회의 물적 기초이다. 이런 첨단 기술을 도외시하고 정보화 사회를 말할 수 없는 노릇이다. 정보화 사회는 기술의 진화 과정에서 비롯하므로, 이 사회를 반성할 때 떠오르는 일차적 화두는 기술의 본성일 수밖에 없다. 인간에 대하여 기술이란 무엇인가? 그러나 이렇게 물음을 던질 때 주의해야 할 점이 있다. 그것은 기술의 본성이 시대에 따라서 다르게 파악되어왔다는 사실이다.

고대에서 기술은, 나아가서 기술에 의한 모든 인공은 자연과 대립적으로 파악되었다. 기술적 인공물은 자연에 대한 모방에서 유래하는 것으로, 그 역할은 자연에 대한 보충과 대리 정도로 자리매김되었다. 자연적 사물을 닮고 보완하고 싶어하는 아류, 그것이 인공적 사물의 존재론적 지위였다. 인간이 존재론적 지평의 중심에 서던 근대에서 기술은 대상에 대한 도구적 조작 능력으로 파악되었다. 노동과 생산의 효율성을 높이기 위한 도구 설계와 사용 능력이 기술이라는 것이다. 이 도구주의적 기술 이해 안에서 기술은 여전히 인간의 자연적 본성에 외재적인 요소로 남아 있다. 주관과 객관의 대립적 분리가 서양의 근대 철학을 결정짓는 구도라면, 기술은 주관(정신적 내면)이 객관(물리적 외면)에 적극적으로 관계맺기 위한 매개물이었다. 근대의 절정에 있는 헤겔은 인간이 산출한 기술적 인공을 자연적 사물보다 우월한 사태로서 평가했다. 자연적 사물이 순수한 즉자적 존재자인 반면, 기술적 인공은 정신

의 대자적 사유의 산물, 혹은 물리적으로 외면화된 내면성이라는 생각 때문이었다. 기술적 인공이 자연적 사물보다 우위에 있다고 본다는 점, 바로 여기에서 고대의 기술관과 구별되는 근대적 기술관의 특징이 드러나고 있다. 그러나 기술적 인공은 여전히 순수한 정신보다 하위에 있는 사태, 인간 본성의 외면에 놓여 있는 이차적 사태에 그친다.

20세기에 들어서 정신과 물질, 영혼과 신체를 대립적으로 파악해온 데카르트적 전통이 파기되고 양자를 통합적 관점에서 바라보는 전통이 수립되어가고 있다는 것은 주지의 사실이다. 다가오는 정보화 시대는 한 걸음 더 나아가서 인간과 기계를 상호 규정적이고 등가적인 지위에 있는 것으로 간주하는 해석의 전통을 기다리고 있다. 이는 인공 지능을 비롯한 정보 처리 기술의 등장과 더불어 짹튼 기대이다. 인공 지능의 발달 과정에서 기계가 인간의 신경 계통과 마찬가지로 정보의 축적과 교환 체계로서, 혹은 이전의 정보에 기반한 새로운 정보 창출의 장치로서 부각되기 시작했다. 또 피드백 운동을 통해서 엔트로피(조직된 것을 붕괴하고 의미 있는 것을 파괴하려는 경향)의 증가를 제어하려 한다는 점에서 기계의 기능이 생물학적 신체의 기능과 일치할 수 있다는 사실이 밝혀졌다. 인간과 기계가 유사하고 동등한 정보 처리 주체로서 마주 놓이게 된 것은 이때부터이다.¹⁾

가상 현실이 개척되기 시작한 아래 인간과 기계는 단지 동등한 지위의 정보 처리 단위로 간주되는 것은 물론, 양자가 상호 영향을 미치는 유기적 통일체를 이룰 수 있다는 것이 경험적으로 확증되었다. 가상 현실의 아버지라 불리는 마이크로거는 그런 경험을 회고하면서 이렇게 적었다. “1960년대 말, 위스콘신 대학의 대학원 생이었을 때, 나는 이 시대의 가장 극적인 드라마는 인간과 기계의 만남이라고 생각했다. 마치 양자 역학이 기본적인 학문이기 때문에 사람들이 많이 연구한 것처럼, 인간과 기계의 결합 문제도 앞으로 계속 연구할 가치가 있는 영원한 과제라고 생각했다.”²⁾

1) 이런 관점의 선구자는 수학자 위너였다. N. Wiener, *The Human Use of Human Being : Cybernetics and Society*(Garden City, N.Y.: Doubleday, 1954); 최동철 옮김, 『인간 활용 : 사이버네틱스와 사회』 참조. 인간과 기계의 정보적 동등성에 대한 초보적 논의를 위하여, 홍성태, 「사이버 : 사이버네틱스와 사이버 공간」, 홍성태 엮음, 『사이보그, 사이버 컬처』(문화과학사, 1997), 24-28면 참조.

2) Myro W. Kroeger, “Artificial Reality : Past and Future”, Sandra K. Helsel, Judith Paris Roth 편, *Virtual Reality : Theory, Practice, and*

가상 현실에서 경험되는 인간과 기계의 만남은 어떤 의미에서 극적인 드라마인가? 그것은 자연과 기계적 인공 사이, 나아가서 인식 주체와 대상 사이의 차이가 소멸하는 임계점을 지난다는 데 있다. 3차원 영상 실험에 착수했던 크뢰거는 이렇게 회상하고 있다. “사람은 자신을 나타내는 전자 영상을 자신의 일부로 여겼으며, 그 영상에 무슨 일이 발생하면 똑같이 반응하였다. 자신의 영상에 다른 물체가 닿으면 그것을 느끼고, 나의 영상을 그들의 영상에 덥쳐놓으면, 그 간격을 파악해서 접촉을 장난삼아 서로 더 닳게 하기도 했다.”³⁾ 인공적인 것이 자연화되고 대상이 주체를 대신하는 이 지점, 안과 밖의 차이가 무효화되는 이 임계점에서 그 극적인 드라마가 시작되고 있다. 이 임계점에서 펼쳐지는 사건은 인간과 기계가 서로 대립하는 것이 아니라 유기적 교호 작용에 놓여 있는 일체일 수 있음을 보여준다. 자연과 인공, 현실과 가상, 주체와 객체라는 전통적 이분법은 이 사건 안에서 무력화될 뿐만 아니라, 양항 간의 내재적 친밀성의 기원에 해당하는 새로운 범주가 고안되기를 기다리고 있다.

“미디어는 메시지다”라는 말로 유명한 맥루한은 자연과 인공 사이의 이 초월적 임계점을 어렵잖이 의식했던 사람이다. 크뢰거가 폐쇄된 실험실 안에서 경험했던 드라마가 인간의 생활 세계 전체 안에서 펼쳐질 수 있다는 것을 예견한 그의 주저 『미디어의 이해 : 인간의 확장』은, 기술의 혁신이 인간의 사회 조직과 생활 방식, 인간의 행동과 경험의 유형에 근본적 변화를 초래한다는 일관된 주제를 담고 있다. “기술의 효과는 견해나 개념들의 수준에서 일어나는 것이 아니라 감각 비율이나 지각의 유형들을 천천히, 아무런 저항 없이 바꾸어놓는 데 있다”⁴⁾는 사실로부터 출발하는 이 책에 따르면, 기술은 인간의 문화 영역에 속하는 여러 가지 요소들 중의 하나가 아니다. 기술은 신체 기능과 감각 기관들 사이의 사용 비율을 재분할하고, 이로써 인간의 사고 방식과 자기 정체성에 대한 의식을 규정한다. 나아가서 기술은 문화적 세계의 시공간적 질서와 구도를 바꾸어놓는 충격적 메시지다. 기술은 그런 의미

Promise(Connecticut: Meckler, 1991); 노용덕 옮김, 『가상현실과 사이버스페이스』(세종대학교 출판부, 1994), 43면.

3) Myro W. Kroeger, 같은 책, 44면.

4) M. McLuhan, *Understanding Media : The Extensions of Man* (N.Y. : McGraw-Hill, 1964), 18면. 맥루한에 대한 현대적 논의의 한 사례로서, B. Smart, *Modern Conditions, Postmodern Controversies* (London : Routledge, 1992); 설광석 옮김, 『현대의 조건, 탈현대의 쟁점』(현대미학사, 1995), 제4장 참조.

에서 인간에게 동요를 불러일으키는 ‘맛사지’며, 따라서 그 자체가 심층적으로 해석되어야 할 암호이다.

이 주장은 합리성의 개념 자체도 기술에 의하여 조건지어져 있다는 언명에까지 이른다. “서구에 대해서 ‘합리적’이란 것은 확실히 오랫동안 ‘획일적이고 연속적이며 계기적’이라는 것을 의미해왔다. 다시 말해서 우리는 이성을 문자 능력과 혼동해왔고, 합리주의를 하나의 단일한 기술과 혼동해왔다. 그리하여 전기 시대에 이르러 인간은 인습적인 서양인의 눈에 비합리적으로 된 듯이 보이게 되었다.”⁵⁾ 맥루한에 따르면, 인쇄술과 기계 기술의 시대에는 분절화와 중앙집중주의, 기능의 분리와 단선적 전문주의, 요소들의 분석, 계기의 분리 등이 장려되고 그에 기초한 합리성 개념이 창출되었다. 반면 전자 통신 기술은 탈중앙집권적 성격의 질서를 창조하는 동시에 전지구적 규모의 상호 의존성을 초래하고 있다. 여기서 분절화와 전문화에 기초한 합리성 개념이 붕괴된다. 이 모든 변화는 감각과 신체 기능들 사이의 사용 비율이 과거와 다르게 재편성된다는 것에서부터 처음 비롯된다. 감각 사용의 혼선, 그와 더불어 빛어지는 합리성 개념의 변화에 부딪쳐 사람들은 새로운 전자 기술의 시대를 비합리적이고 무질서한 것으로 경험한다. 인쇄술과 기계 기술의 시대가 (말하고 듣기 위주의) 청각 편향적 문화를 (읽고 쓰기 위주의) 시각 편향적 문화로 바꾸어놓음으로써 구두 문화의 교체를 촉진시켰다면, 이 시각 편향적 문화에 익숙한 인간은 새로운 감각 사용 비율을 요구하는 전자 매체에 적응하지 못했다. 신기술이 주도하는 시대의 심리적 불안과 혼돈은 이 새로운 적응의 실패에서 유래한다.

역사적으로 변모해온 기술이 당대의 시공간적 질서뿐만 아니라 인간의 지각과 사고 방식 나아가서 합리성에 대한 개념마저 변화시켰다는 맥루한의 주장은 도구주의로 나아가는 근대적 기술관에 맞서서 기술을 인간의 존재 방식과 삶의 방식을 구조적으로 결정짓는 조건으로서 파악하도록 요구하고 있다. 이는 기술의 위상을 인간 본성의 외면에 위치시킬 것이 아니라 그 내면의 형성 과정 안에 위치시켜야 한다는 주장과 같고, 인간과 기계를 상호 규정적 관계 안에서 해석해야 한다는 주장과 같다. 정보화 시대를 인간이 거쳐가야 할 불가피한 역사적 단계로서 받아들인다면, 철학은 그런 문화비평적 시각을 이론적으로 심화시키는 과제를 떠맡지 않을 수 없다. 이런 과제를 생각할 때, 기술을 존재론적 사유의 중심에 위치시켰던 하이데거는 우리에게 중요한 선례로 기억될 것이다.

5) M. McLuhan, 앞의 책, 15면.

하이데거는 『존재와 시간』에서 기술을 현존재(실존적 인간)의 공간 이해를 매개하는, 따라서 현존재의 초보적 세계 이해를 구성하는 필수적 요소로 서술하고 있다. 인간은 손에 의한 도구 사용의 문맥과 거기서 파생되는 용재자(用在者)의 연관 안에서만 자신의 국지적 장소성과 공간적 질서를 체득할 수 있다는 것이다. ‘전회’ 이후 하이데거가 서구 테크놀러지 문명에 대한 비판에 몰두할 때, 본래적 의미의 테크네(techne)는 예술적 조형의 지혜인 포이에시스(poiesis)와 하나로서, 이 포이에시스는 그가 말하는 존재 망각 이전의 원초적 존재 이해에 해당하는 지혜로서 서술되고 있다. 그리고 테크놀러지 문명은 포이에시스와 분리된 추상적 테크네가 인간의 존재 이해를 무한정 왜곡하고 협소화시키는 과정의 산물로서 비판되고 있다. 그 비판에 따르면, 추상적 테크네에 국한된 존재 이해는 자연을 생산의 재료이자 에너지 저장 창고로, 사물을 생산 기제의 도구적 부품으로 간주하는 태도를 일반화시켰다. 테크놀러지는 세계에 대한 인간의 관계를 생산을 위한 일방적 주문과 닭달의 관계로 고착화시킨 것이다.

하이데거의 관점에서 테크놀러지 문명은 그가 말하는 존재 망각이 극치에 이른 문명이다. 존재는 이 문명 안에 놓인 인간으로부터 그 어느 때보다 멀리 물러가 있다. 이 존재의 자발적 후퇴와 자기 은폐가 그 극치의 망각을 야기하는 처음의 사건이다. 그것은 존재 자체의 역운이자 역사적 자기 전송(Geschichtk)의 사건에 속한다. 역운으로서의 존재가 보내는 통지문, 그 통지문과 더불어 도착하는 선물(Geschenk)이 인간이 세계를 이해하는 선형적 조건이다. 시대마다 사고의 패러다임이 달라지는 것은 존재가 자신을 알리는 원초적 전송의 내용이 달라지기 때문이다. 존재론의 역사는 스스로 다가오거나 후퇴하면서 존재가 인간에게 보내는 그 원격 전송이 도달하는 순서이다. 원격 통신 기술에 기초한 정보화 사회에서 존재는 인간으로부터 가장 먼 곳에 머물러 있지만, 그래도 그 먼 곳에서부터 전해오는 존재의 교신이 첨단 테크놀러지 시대의 세계 표상을 조형하는 일차적 조건이다. 그러므로 기술적 원격 접촉과 원격 현전의 시대에 존재는 여전히 도처에서 다가오고 있다. 스위치 앞에서 먼 곳과 교신하는 시대, 이 원격 통신의 시대에 우리는 암암리에 존재의 흔적과 접촉하고 있다. 다만 그 기술에 의한 원격 접촉이 절정의 존재 망각과 같이 가는 사건 일 뿐이다. 그러나 하이데거에 따르면, 구원은 최고의 위험 속에 움트고 있다. 테크놀러지 시대가 존재 망각의 극치 안에서 펼쳐지는 시대라면, 그리고 이 시대의 역사적 기원인 이 망각이 동시에 이 시대의 위험성이 비롯되는 본질적 유래라면, 존재는 그 기술적 원격 접촉 속에 자신을 (다시) 알리기 시작하고 있다.

이런 묵시론적이고 신비한 결론에도 불구하고 하이데거의 기술론은 정보화 사회에 대하여 빛을 던져주고 있다. 그것은 인간과 기술의 관계를 도구주의적 관점을 초과하는 보다 고차적 수준에서 설정해야 할 필요성을 부각시키는 데 있다. 하이데거는 기술의 본질이 결코 도구적 효용성이나 기술적 인공성 자체에 있는 것이 아님을 강조하고 있다. 즉 기술은 인간, 도구, 생산, 효용성, 심지어 과학 등을 초과하는 범주이다. 기술은 인간의 삶의 방식과 역사적 운명을 결정하는 원초적 범주이며, 한 시대의 문화적 패러다임을 창출하는 존재 이해의 양태를 대변한다. 역사적으로 변화하는 인간의 존재론적 태도와 사고의 근본 양상이 드러나는 장소, 그것이 기술인 것이다.

이런 생각은 기술이 한 시대를 이해하기 위해서 우리가 가장 먼저 해석해야 할 메시지이자 충격적 암호(맛사지)라고 말하는 맥루한의 주장과 크게 다르지 않다. 또 그것은 인간과 기계, 자연과 인공의 이분법적 대립의 저편에서 어떤 초월적 임계점을 지나던 크뢰거의 경험과 멀리 떨어져 있지 않다. 디지털 시대에 인간과 기계의 결합이 보여주는 ‘극적인 드라마’에 대하여 하이데거의 기술론은 그 존재론적 해석의 수준과 방향을 포괄적으로 암시하고 있다.

II. 언어 : 기호의 자기 지시성과 재현 모델의 붕괴

정보화 사회를 존재론적 관점에서 접근할 때, 테크놀러지 못지않게 중요한 출발점이 되는 것은 언어 혹은 기호이다. 극소 전자 기술이 정보화 사회의 물적 기반이라면, 기호는 이 물적 기반을 작동시키는 요소이자 그 기반 위에서 산출되는 내용 자체이기 때문이다. 정보화 사회가 토대·상부 구조라는 맑스적 도식에 의하여 해석될 수 없다는 것은 이론의 여지가 없다. 정보화 사회는 약호화된 정보가 생산 기술 혹은 생산 양식보다 상위의 기능을 수행하는 형태의 사회이다. 정보가 어떠한 생산 설비나 여타 동원 가능한 생산 수단보다 커다란 생산력을 지닐 때, 그 사회는 정보화 사회이다. 기술의 본성이 역사적으로 변모해왔던 것처럼, 정보가 약호를 통하여 기입·전달·해독되는 기호학적 형식은 시대에 따라 서로 다른 양상을 보여준다. 따라서 이 기호학적 형식은 기술의 형식과 마찬가지로 사회의 역사적 변모 단계를 식별하는 기준이 될 수 있다. 한 시대의 사고 모형이 당대의 기호 개념 혹은 언어 이해에 고스란히 반영되어 있다면, 정보화 시대는 어떤 성격의 언어를 통하여 펼쳐지

는가? 정보화 시대의 독특한 언어는 어떤 존재론을 전파하는가?

언어 이해의 역사는 정보화 시대에 이르러 어떤 전환을 맞이하고 있다는 사실에서부터 시작해보자. 그 전환은 자연 언어에 있던 중심이 인공 언어로, 문자 언어에 있던 중심이 비문자 언어로 이동함에 따라 일어나는 사건이다. 자연 언어는 입을 통해서 발화되는 음성 언어이다. 음가를 지니지 않는 것은 자연 언어가 아니다. 자연 언어 시대에 문자와 기록은 이 음성어를 대리하고 보충하기 위해서 나온 파생적 언어로 평가되어왔다. 문자 언어는 그것이 모방하는 음성 언어를 지시하고, 이 지시 관계가 문자 언어의 언어됨을 규정한다. 이 지시 관계는 여기서 그치지 않는다. 음성 언어는 발화되기 이전의 심리 상태, 의미 혹은 대상을 지시하고, 이 지시 관계가 음성 언어의 의미론적 토대이다. 자연 언어를 중심으로 언어 일반의 본성을 해석하던 시대에, 언어가 성립하기 위해서는 그러므로 두 가지 기본 요소를 갖추어야 한다. 언어가 지시하고 대신하는 의미(지시 대상), 그리고 언어가 발화되기 위해서 가지고 있어야 하는 분절화된 음가가 그것이다.

정보화 사회에서 관찰되는 기호학적 현상은 자연 언어 중심의 언어관에 충격을 주고 있다. 영상, 아이콘, 도식, 그래픽, 그 밖에 문화적 상형문자로서의 광고 언어가 넘쳐나면서 비문자 언어의 지위와 역할이 날로 증대하고 있기 때문이다. 비문자 언어는 음성으로 환원되지 않는다는 점에서 발화 언어와 근본적으로 다른 관점에서 접근되어야 한다. 그러나 정보화 시대의 기호 현상들은 음성적 요소와는 물론이고 의미 혹은 지시 대상과 작별하고 있다. 정보화 시대는 시뮬레이션의 시대이다. 이 시뮬레이션은 어떤 대상에 대한 모방이 아니라 스스로 모델을 합성해내는 자기 창조적 과정이다. 이 시뮬레이션에 의해서 산출되는 시뮬라크르는 날이 갈수록 전통적 언어관의 중심에 있던 의미, 지시 대상, 지시 관계의 중요성을 약화시키고 있다. 정보화 사회에서 일어나는 언어학적 전환이 이런 이중적 분리의 사건 속에서, 즉 기호가 음성과 의미 모두로부터 자율화되는 사건 속에서 일어나고 있다.

오늘날 소위 후기구조주의라 일컬어지는 사조의 모든 호소력은 이런 언어학적 전환에 부응한다는 것에서부터 온다. 특히 데리다의 음성중심주의 비판은 전통적 언어관의 내재적 및 역사적 한계를 일목요연하게 정리했다는 점에서 정보화 시대의 언어적 상황을 바라보는 귀중한 전망대를 이루고 있다. 데리다는 목소리와 의미를 중심으로 한 언어 이해의 전통이 서양의 로고스중심주의와 현전적 존재 이해에 의해 조장되어왔음을 밝힌다. 그리고 이 서양의 인식론적 및 존재론적 선입견이 해체되었을 때, 언어의 유래는 음성과 의미보다 더 거슬러올라가서 찾아야 한다는 주장

을 펼친다.

『그라마톨로지』에서 그 기원은 ‘원초적 기록’ 혹은 ‘그라메’(gramme)로서 발견되고 있다. 어떤 도형적인 것, 어떤 도식을 지칭하는 이 말은 그러나 물리적 형태의 기록이나 그림이 아니다. 그것은 칸트의 선형적 도식처럼 시간적이자 공간적인 것이며, 감성적 경험 ‘이전에’ 존재하는 어떤 것으로서, 언어적 사고와 인식을 조건짓는 어떤 유사 선형적 원리이다. (데리다의 그라마톨로지와 칸트의 도식론 사이의 유사성은 간과되기 쉬운, 그러나 데리다의 그라마톨로지의 역사적 해석을 위한 필수적 주제이다.)

그라메가 감성적 경험의 수준을 초과한다는 것을 표시하기 위해서 데리다는 그것을 ‘흔적’이라 불렀다. 그러나 ‘무엇’의 흔적인가? 그것은 차연의 흔적이다. 해체론의 중심 용어인 차연은 기표들 사이의 차이와 대조 효과, 혹은 그 차이와 대조의 관계망이 만드는 시공간적 원격 효과에 대한 이름이다. 데리다는 소쉬르의 ‘차이의 테제’가 하이데거적 차이의 테제(존재와 존재자 사이의 차이), 헤겔적 차이의 테제 등과 만나는 지점에서 이 차연적 원격 효과를 서술하고 있다. 그 서술에 따르면, 차연적 원격 효과는 기호의 의미 작용을 성립시키는 일차적 조건임은 물론, 모든 존재론적 사태에 선행하는 기원적 사건이다. 이 원초적 사건의 관점에서 보았을 때, 세계는 정보화 시대가 도래하기 이전부터, 그 생성의 태초 시기부터 이미 어떤 차이 관계의 그물망과 원격 통신을 바탕으로 존재해왔다. 기호가 기능하고 의미를 떨 수 있기 위해서, 뿐만 아니라 개별적 사물이 자신의 정체성을 획득하고 상실하기까지 모든 과정이 성립하기 위해서 먼저 갖추어져야 하는 것이 차연적 그물망이자 이것에 의한 원격 접촉이다. 원격 전송과 원격 접촉은 기술적 사태이기에 앞서 기호학적 사태이며, 기호학적 사태이기에 앞서 존재론적 사태이다. 다시 말해서 초월론적 사태인 것이다.⁶⁾

원격 통신 기술의 원격성을 사물의 존재론적 본성 안으로 내재화시키는 데리다는 기호학을 포함한 전통적 언어 철학의 해체를 통하여 언어의 기원에 있는 이 원격 효과가 기존의 음성 언어 위주의 언어관과 그 배후의 형이상학적 전통의 형성 과정 안에서마저 은밀하게 작동해왔음을 밝힌다. 그리고 이 원격 효과가 안정된 언어 체계

6) 데리다의 관점에서 정보화 사회를 논의하는 사례로서, 졸고, 「정보화 시대의 해체론적 이해」, 김상환 외, 『매체의 철학』(나남, 1998), 61-110면 참조. 그 외 지면상의 제약으로 이 글에서 생략된 하이데거, 푸코, 데리다, 벤야민 등에 대한 인용 출처 확인을 위해서는 이 책을 참조하기 바람.

의 기원인 동시에 그 체계 안에서 자라나는 불안정과 동요의 기원임을 강조한다. 즉 언어 체계는 그 체계 성립의 기원에 있는 원격 효과 자체에 의하여 탈구되고 분산되는, 따라서 둘이면서 하나인 이중 회기 속에 놓여 있다. 이러한 이중 회기의 관점은 공시적 구조성을 중시하고 통시적 생성과 변화의 측면을 소홀히 하는 구조주의적 관점에 대한 도전이다. 언어 체계가 구조적 안정화와 탈구조적 동요라는 이중 회기 안에 놓여 있다는 것은, 그것이 끊임없는 역사적 변형의 과정에 놓여 있다는 것을 말한다. 데리다는 자신의 차연이라는 개념을 통해서 언어뿐만 아니라 자기 정체성을 띤 모든 사물이 그런 구조화와 탈구조화의 이중 회기 안에 존재하고, 따라서 무한한 역사적 생성 안에 존재한다는 사실을 말하고자 한다. 차연이란 그런 무한한 역사적 생성의 기원에 있는 유사 초월적 원격 효과이자 시공간적 네트워크이다.

언어의 체계와 본성이 초시간적 구조성을 띠는 것이 아니라 시대에 따라 역사적으로 탈바꿈되고 있다는 것은 후기구조주의라는 커다란 사상사적 조류를 인도하는 공통된 인식이다. 이 사조의 대표적 인물인 푸코에게서도 이런 역사적 언어 인식이 중요하게 부각되고 있다. 푸코의 대표작인 『말과 사물』은 근대가 형성되어가는 과정을 세 단계로 나누어 서술하고 있는데, 그는 이 세 시기의 패러다임(에피스테메)이 갖는 상이한 성격들을 언어의 역사적 본성에 근거하여 설명하고 있다. 언어의 역사적 본성은 말과 사물 사이의 관계가 시대에 따라 변해간다는 데 있다. 푸코에 따르면, 근대 형성의 첫 단계인 르네상스 시대에 말과 사물은 상호 동일성과 상사(相似) 관계를 지니고 있었다. 풍차를 거인으로 알고 덤벼들었던 돈 키호테는 이 말과 사물의 상사 관계에 틈이 벌어지던 시대의 상징이다. 르네상스 이후 고전주의 시대에 말과 사물은 상사 관계가 아니라 표상 관계에 있다. 말과 사물이 서로 분리되어 독립적 질서를 이루지만, 말의 질서는 사물의 질서에 대한 표상과 재현 관계에 있다. 이 표상과 재현의 관계는 투명한 것이었으며, 따라서 이성은 언어를 통하여 이 세계를 명증하게 재구성할 수 있다고 믿었다. 이런 고전주의 시대가 지나고 19세기 이후 근대가 시작되었다. 푸코적 의미의 근대는 고전주의적 재현의 질서가 의심되고 말로 지칭되는 사물이 불투명한 어둠 속에서 표상되는 시대이다. 폭력과 성(性)이 감추고 있는 불투명성을 체험한 사드는 이 시대의 출발점이다. 이 시대에 말과 사물 사이의 관계는 극도로 임의적이고, 사물은 어떤 역사적 변화 속에 놓여 있다. 따라서 역사적 관점이 이 시대의 주도적 학문(언어학, 생물학, 경제학)을 지배한다.

푸코의 이러한 역사 기술은 재현 모델에 기초한 언어론이나 인식론이 현대에 통용될 수 없다는 것을 강력하게 시사하고 있다. 특히 정보화 사회에서 언어와 사물의

관계를 고전적 모방 관계나 지시와 대응의 관계로서 파악하는 것은 부적절하다. 이 점에 있어서 가장 과격한 관점을 제시하고 있는 인물은 보드리야르이다. 그에 따르면, 기호(이미지)는 네 단계의 과정으로 진화해왔다. 첫째 단계에서 기호는 사실을 반영하거나 재현한다(신성의 계열). 둘째 단계에서 기호는 사실을 감추고 변질시킨다. 왜곡하는 것이다(저주의 계열). 셋째 단계에서 기호는 사실의 부재를 감춘다. 없는 것을 있는 것처럼 위장하는 것이다(마법의 계열). 마지막 넷째 단계에서 기호는 어떠한 사실과도 무관하다. 사실에 대한 어떠한 지시 관계도 없는 시뮬라크르가 되는 것이다(시뮬레이션 계열).⁷⁾ 이 시뮬레이션의 단계에서 어떤 중대한 전환이 일어난다. 재현과 정반대의 사태가 벌어지는 것이다. 재현은 기호와 실재 사이에 등가의 원칙이 성립한다는 것에서 출발하지만, 시뮬레이션에 의한 기호와 이미지는 “더 이상 실재와 교환되지 않으며, 그 어디에도 지시도 한계도 없는 끝없는 순환 속에서 그 자체로 교환되는 시뮬라크르이다 (...) 시뮬라크르는 등가 원칙의 유토피아를 전복하는 가운데, 가치로서의 기호에 대한 근본적인 부정으로부터, 모든 지시에 대한 사형 집행자로서의 기호로부터, 지시가 죽은 후 이 지시의 권리를 획득한 기호로부터 출발한다.”⁸⁾

시뮬레이션 시대의 기호는 실재, 의미, 사실 등 모든 지시 대상으로부터 해방된, 스스로 지시 대상의 권리를 획득한 자율적 기호이다. 다시 말해서 스스로 기의의 역할을 떠맡는 자기 지시적 기표이다. 스스로를 가리키며 도망가는 이런 기호의 세계에서 모델, 원형, 중심, 원천 등과 같은 범주는 주변화된다. 기호는 어떤 것에 대한 모방, 재현, 대리 관계에 있는 것이 아니기 때문이다. 기호는 자율화되고 자동화되며, 시뮬레이션을 통해서 스스로 증식해간다. “기호의 안개 속에 실재가 사라진다”는 보드리야르의 명제는 이런 문맥에서 등장하고 있다.

기호의 홍수를 일상의 일기로 하는 정보화 시대는 자연 언어의 역할이 위축되는 인공 언어의 시대이다. 이 시대의 언어학적 상황은 소쉬르 이후 후기구조주의자들의 이론적 상상력을 뒷받침하고 그 타당성을 검증해주는 경험적 근거가 될 수 있다. 그러나 후기구조주의, 특히 보드리야르의 주장은 많은 사람들에게 거부감을 불러일으켰다. 그것은 우리가 실재에 대해서 갖는 초보적 신념들과 마찰을 빚기 때문이다. 기호가 실재에 대한 지시 관계로부터 벗어나서 자기 지시적 자율성을 획득한다는

7) J. Baudrillard, *Simulacre et Simulation* (Paris : Galilée, 1981), 17면.

8) J. Baudrillard, 같은 책, 16면.

것, 기호 작용이 실재에 의하여 통제되거나 지도되는 범위를 넘어 방임적 자기 증식 상태에 놓인다는 것, 그런 사실을 받아들인다는 것은 허무주의를 받아들이는 것이 아닌가? 그것은 기호의 세계에 대한 규제와 간섭의 가능성을 포기하는 체념주의를 말하지 않는가?

이러한 위험한 결론에도 불구하고, 보드리야르는 푸코나 데리다와 더불어 디지털 시대의 언어와 실재의 관계를 해석함에 있어 우리가 의존할 수밖에 없는 이정표로 남아 있다. 이 후기구조주의자들은 자연 언어와 재현 모델에 기초한 인식론이 이 시대에 통용되지 않는다는 것을 분명히 했다는 점에서 현대 사상사에 뚜렷한 자취를 남기고 있다. 문제는 재현 모델이 폐기되었을 때 실재에 대한 새로운 관점을 확립하는 데 있다. 실재를 부정하거나 옹호하는 것, 그런 찬반 논쟁은 어제의 일이다. 오늘 날 존재론이 떠맡아야 할 최대의 과제는 역사적 현실에 부응하는 새로운 실재 개념을 창조하는 데 있다.

맥루한은 전자 매체 시대에 과거와 다른 종류의 합리성 개념이 탄생하고 있음을 역설했다. 우리는 정보화 사회에서 합리성뿐만 아니라 실재의 개념이 또한 변모하고 있다는 사실에 주목하여야 한다. 보드리야르의 ‘과실재’(hyperéel) 개념은 가상 현실이 날로 확충되어가는 디지털 지대의 첨예한 존재론적 화두이다. 보드리야르는 지시 대상으로부터 해방된 자율적 기호의 세계 안에서 어떤 새로운 종류의 실재가 임태되고 있음을 강조했고, 그것을 재현 모델에 근거한 실재 개념과 구별짓기 위해서 과실재라는 말을 사용했다. 실재에 대한 어떠한 지시 관계도 없는 시뮬라크르는 실재보다 더 실재적인 과실재라는 것이다. 과실재는 자연보다 더 자연적인 인공, 원본보다 더 원본적인 모사, 현실보다 더 현실적인 가상이 지난 탁월성을 지칭한다. 보드리야르는 이 과실재로서의 가상이 지난 초과적 탁월성을 모델 창출과 부여 혹은 규칙 창조와 전파라는 입법적 능력에서 찾고 있다. 풀어서 말하면, 시뮬레이션에 의한 가상은 현실을 재해석하고 재분할하는 관점을 입법한다는 점에서 실재보다 더 실재적인 과실재성을 띤다. 아마 디지털 시대에 일어나는 존재론적 혁명을 이보다도 더 극적이고 정확하게 표현하는 예는 찾아보기 어려울 것이다. 다만 보드리야르는 그런 존재론적 전회를 단지 예감하고 지시하고 있을 뿐, 보다 포괄적이고 대안 제시적인 성격의 존재론을 펼치지 못하고 있다. 우리는 들판에게서 보드리야르가 지시하는 극적인 전회가 형이상학적 차원에서 새로운 실재 개념의 탄생으로 이어지는 사례를 엿볼 수 있다.

III. 실재 : 가상화의 의미와 입체파 존재론의 시작

‘과실재’란 용어를 통해서 암시되고 있는 존재론의 역사적 전회는 이렇게 요약될 수 있다. 언어와 가상은 실재의 구속으로부터 해방되어 자기 지시성과 자율성을 떠는 것은 물론, 현실을 재편하고 현실에 입법적 권위를 행사하는 초월적 지위에 오를 수 있다. 이러한 변화는 날로 확장·발전되어가고 있는 사이버 공간 안에서 실제로 일어나고 있다. 사이버 혁명은 존재론적 혁명인 것이다.

사실 사이버 공간은 오늘날 현실적 공간의 한켠에 기숙하는 부대적 공간에 그치지 않는다. 오히려 현실적 공간을 분할하고 통제하는 주도적 공간으로 탈바꿈되어가고 있다. 존재론이 언제나 탁월한 존재자 혹은 특권적 존재자에 대한 물음에서 출발했다면(전통적으로 그것은 신적인 것, 자연, 자아 등이었다), 가상화(virtualisation) 시대의 존재론은 사이버 공간에 존재하는 가상 현실의 실재성에 대한 물음에서 출발하여야 할 것이다. 가상 현실의 실재성을 고려하지 않는 존재론적 탐색은 다음 세기에 이르러 무용지물이 될 것이다. 사이버 공간은 철학에 대하여 폭넓은 존재론적 성찰을 주문하는 새로운 수요 창출의 공간임은 물론, 철학이 제시할 대안에 대하여 회피 불가능한 검증의 무대가 될 것이다.

가상 현실(virtual reality)은 원래 컴퓨터에 의한 몰입 장치와 관련된 용어이다. HMD(Head Mounted Display)라 불리는 입체 안경, 데이터 장갑과 옷을 착용하고서 그 어디에도 존재하지 않는, 그러나 실제 현실과 동일한 효과를 지닌 험구적 현실을 여행하는 실험에서부터 그 말이 비롯되었다.⁹⁾ 어떤 사람은 가상 현실이 서로 모순되는 두 용어를 결합한 꼴이 되었다고 지적하였다. 그러나 존재론의 역사를 회상해보면, 이 말은 자기 모순적이지만은 않다는 것을 분명히 알 수 있다. 이미 기원 전에 아리스토텔레스는 절대적 의미의 있음과 없음 사이에 제3의 영역이 존재한다는 것을 지적하였고, 그것을 잠재태 혹은 가능태(dynamis)로 지칭하였다. 이 잠재

9) 가상 현실의 기술적 조건들에 대하여, Cl. Cadoz, *Les réalités virtuelles* (Paris : Flammarion, 1994), 심윤옥 옮김, 『가상현실』(영림카디널, 1997); M. Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality* (Oxford University Press, 1993), 여명숙 옮김, 『가상현실의 철학적 의미』(책세상, 1997) 등 참조.

94 특집: 지식 지배사회의 빛과 그늘

태는 현실적 존재 양태는 아니지만 현실적 실재로 탈바꿈될 수 있는 역량과 힘을 지니고 있는 상태라는 점에서 무가 아니다. 잠재성은 현실성과 더불어 실재가 취할 수 있는 존재 양태에 속한다. 아리스토텔레스의 잠재성 즉 뒤나미스는 중세 라틴어권에서 포텐시아(potentia) 혹은 베르투스(vertus) 등으로 옮겨졌다. 오늘날 가상 현실의 ‘가상’은 어원적으로 베르투스에서부터 파생되어 나온 말이다. 이런 사실을 감안할 때, 가상 현실의 가상성은 아리스토텔레스가 자연의 운동을 설명하기 위해서 창안한 이 잠재성 개념의 변용사 안에서 파악되어야 할 것이다.

이 변용의 역사 안에서 주목할 만한 대목은 13세기의 존 둔스 스코투스인데, 그는 경험적 속성들이 한 사물의 유적 본성 즉 개념적 형상 안에 가상적으로 (virtualiter) 담겨 있다고 보았다. 이때 가상적 실재성은 개념적 형상에 원인을 둔 현실적 실재성(realitas formalis, realitas actualis)과 대립된다. 스코투스는 개념적 또는 형상적 구별로 포착되지 않는 경험적 속성들의 존재론적 기원과 위상을 확보하기 위해서 가상적 실재성이라는 개념을 고안해내었다. 순수한 필연성과 순수한 우연성 사이를 잇는 중간의 영역을 가상적 실재성이라는 말로 지칭한 것이다.

아리스토텔레스적 자연관이 물러가고 기계론이 그 자리를 차지하는 근대 초의 형 이상학에서도 이 잠재성 개념의 역사는 계속 이어지고 있다. 데카르트에게서 등장하는 개념짝, 표상적 실재성(realitas objectiva)과 형상적(혹은 현실적) 실재성이 그것이다. 표상적 실재성이란 한 관념이 정신 안의 표상적 차원에서 갖는 실재성이다. 현실적 사태, 가령 하늘에 있는 해가 현실적 실재성을 띠고 있다면, 그에 대한 정신적 표상인 태양의 관념은 표상적 실재성을 띠고 있다는 것이다. 데카르트가 현실적 실재와 비실재 사이에 있는 이 표상적 실재성에 주목하는 것은 형이상학적 회의에 의하여 외적 대상의 세계 전체가 무화되었을 때이다. 데카르트는 이 표상적 실재성을 기준으로 정신 안의 관념들을 분석하여 신 존재의 증명에 이르고, 이 신의 존재에 의거하여 외적 세계의 현실적 실재성을 증명할 수 있었다. (표상적 실재성의 근대적 변용사는 데카르트 이후 스피노자의 방법론으로, 그리고 다시 칸트의 선형적 초월론으로 발전해간다. 매우 중요한, 그러나 간과되어온 근대 철학사의 한 대목!)

가상 현실의 가상성을 잠재태 개념의 변용사 안에서 바라보아야 한다면, 이는 단순히 어원적 계승 관계 때문이 아니다. 그 진정한 이유는 이 변용의 역사가 제3의 영역을 표시해온 역사를 데 있다. 실재와 비실재 사이에 위치하는 중간적 실재성에 주목하고 이 영역과 현실적 실재의 영역 사이에 어떤 연속성을 부여할 필요가 있을 때, 그 변용의 역사가 이어져왔다. 디지털 시대에는 인공적 표상의 세계와 자연

적 사태를 연속적 관계 안에서 파악할 필요성이 제기되고 있다. 가상 현실이란 용어는 그런 필요성의 산물이다. 즉 현대인은 “‘가상적’이라는 용어를 써서 주어진 환경과 한층 더 인공적으로 첨가된 차원 사이에 벌어진 간격을 없애고자 한다. 가상 공간은 — 자연적인 물리적 공간과 대조적인 개념으로서 — 정보적으로 동치(同值)인 사물들을 포괄한다. 가상 공간은 우리로 하여금 그 속의 사물들을 마치 우리가 직접 물리적 또는 자연적 실재들을 다루고 있는 것처럼 느끼게 만든다.”¹⁰⁾ 가상 현실은 표상의 차원에서 현실과 정보적 등가 관계에 있다는 점에서 실재성을 띠고 있다.

가상 현실의 가상성이 자연적 사태와 갖는 연속성 및 등가 관계는 고전 철학사에 등장하는 가상적 실재성이나 표상적 실재성의 범주를 통하여 충분히 정당화될 수 있다. 그러나 문제는 가상 현실이 자연적 실재에 대해서 단순히 등가적 연속성을 갖는 것에 그치는 것이 아니라는 데 있다. 가상 현실은 현실보다 탁월한 지위에 설 수 있다. 스코투스의 가상적 실재성이나 데카르트의 표상적 실재성은 형상적 실재성보다 하위에 있는 반면, 보드리야르의 ‘과실재’라는 명칭이 표기하고 있는 것처럼, 시뮬레이션에 의한 가상 현실이 자연적 사물보다 탁월한 면모를 갖는 경우가 있다. 디지털 시대를 그 이전의 시대와 구별해주는 가장 중요한 존재론적 특징은 바로 이러한 사실 속에 움트고 있다.

우리는 다행히 잠재태 개념의 현대적 변용사 안에서 그에 부응하는 혁명적 전회를 발견할 수 있다. 그것은 베르그송에 의해서 시작된 전회이고, 들뢰즈는 이 전회를 완료하고 있다. 그 변화의 출발점은 베르그송이 가상성(혹은 잠재성, *virtualité*)을 가능성(*possibilité*)과 구별하는 대목이다. 현실성(*actualité*)을 기준으로 할 때, 그 구별은 현실 이전과 이후의 차이에 근거한다. 즉 베르그송은 가능성을 현실적 사태 이후에 오는 것으로, 반면 가상성은 현실적 사태 이전에 있는 생성의 잠재력으로 간주한다. 이때 생성의 잠재력인 이 가상태는 그것의 파생적 효과인 현실태보다 존재론적으로 우월하다. 반면 가능성은 현실적 사태로부터 부수적으로 귀결되는 하위의 사태이다. 통념적 사고 방식에서, 가능성은 현실적 사태 이전에 있다. 가령 라이프니츠의 가능 세계 이론에서, 현실적 세계란 신의 표상 안에 존재하는 다양한 유형의 가능 세계들 중의 하나였고, 신이 이를 선택하여 사실적 실존성을 부여함으로써 창조된 것으로 서술되고 있다. 현실적 세계를 이미 논리적으로 완결된 어떤 것이 질료적 차원에서 실현된 결과로 보자는 것이다. 베르그송은 이런 통념적 사고 방식을

10) M. Heim, 앞의 책, 212면.

이제까지의 철학을 오도한 근본적 오류로 평가한다.¹¹⁾ 왜냐하면 그것은 시간에 대한 가장 위험한 사고를 대변하기 때문이다. 그 위험성은 과거를 현재의 이후로서, 미래를 현재 이전으로서 생각하는 데 있고, 다시 말해서 현재를 중심으로 과거(지나간 현재)와 미래(다가올 현재)를 생각하는 데 있다. 이런 이해 방식에서 시간은 현재의 자기동일적 반복으로 파악된다. 그 결과 시간은 동질화되고 공간화된다. 진정한 시간성으로서의 지속이 추상화되는 것이다. 진정한 시간성, 즉 도약으로서의 지속은 기억 속에, 그 기억을 통하여 회상되는 과거에 있다. 이때 지속이란 이질적 다양성의 공존이며, 이 공존의 존재 양태가 가상성 혹은 잠재성이다.¹²⁾ 다시 말해서 어떤 규정성 안에 고착화되기 이전의 과거, 지속으로서의 과거가 담고 있는 무규정적 실재성이 가상성 혹은 잠재성이다. 반면 가능성으로 이미 완료된 현실이 수반하거나 거기서 논리적으로 예상되는 부수적 사건들의 존재 양태이다. 그것은 이미 생성을 그친 사물이나 완결된 체계가 벗어날 수 없는 결정성 혹은 규정성의 범위이다.

들뢰즈는 베르그송이 가능성과 가상성을 구별하는 대목을 이 지속의 철학자를 이해하는 가장 중요한 입구로 파악했으며, 지속의 철학 전체에서 가장 독창적이고 풍부한 영감을 그 구별에서부터 끌어내고자 했다. 우리는 들뢰즈 자신의 철학이 형성되어가는 과정에서도 이 베르그송의 구별이 결정적 전환점을 만들고 있음을 엿볼 수 있다. 들뢰즈가 자신의 철학을 구상하기 시작한 『차이와 반복』에서 그 구별은 그의 철학적 상상력의 근간에 자리잡고 있을 뿐만 아니라, 새로운 개념 창조 과정 속에서 다양한 방식으로 변주되고 있다.

이 과정에서 등장하는 가장 중요한 개념은 ‘탈속령화’(déterritorialisation) 혹은 ‘탈영토화’이다. 탈속령화는 이미 결정된 물리적 시공간이나 완결된 체계 혹은 굳어진 문맥이 와해되는 운동을 말한다. 들뢰즈는 이 탈속령화를 가상화 자체와 동일시하는 경향이 있다. 들뢰즈적 의미의 가상화는 비실재화되는 것을 말하지 않는다. 그것은 이미 현실화된 것이 다시 그 생성의 원점으로 되돌아가는 역방향 운동이다.¹³⁾ 생성의 원점으로 돌아간다는 것은 한 사물에 대해서 그것이 발딛고 있는 원초적인 가설적 상황으로, 그 존재론적 과거로 돌아간다는 것과 같다. 들뢰즈에 따르면, 이는 잘못 제기된 문제들을 비판하고 참된 문제를 발견하는 관점에 오른다는 의미에서

11) H. Bergson, *La pensée et le mouvant* (Paris : P.U.F., 1934), 109-112면.

12) G. Deleuze, *Le bergsonisme* (Paris : P.U.F., 1966), 56면.

13) 차건희, 「가상화에 대한 문화철학적 반성」, 『정보화의 오딧세이』, 서울시립대학교 인문과학연구소 학술토론회보 (1998년 12월 4일), 23면.

초월적 행위이다.¹⁴⁾ 가령 어떤 자연적 대상을 가상 공간에 재현하거나 특정 데이터를 처리하는 프로그램을 개발하기 위해서 해당 자료가 끌어들일 수 있는 복합적이고 상호 교차되는 문제들을 예상할 수 있어야 하고, 그 다양한 문제들이 총체적으로 조망되는 지점에 이를 수 있어야 한다. 이 초월적 영점으로 돌아갈 수 있을 때, 우리는 비로소 어떤 대상을 가상화할 수 있고, 그 가상화된 대상을 표상의 차원에서 현실화할 수 있다. 가상화한다는 것은 한 사물을 그것이 처음 놓여 있는 물화된 상황에서부터 그것의 존재론적 과거로, 생성의 창조적 반복이 가능한 지점으로 소급해간다는 것을 말한다. 가상화는 그런 의미에서의 탈속령화이다. 사이버 공간은 사물이 원래의 토포스로부터 이탈하여 상이한 시간성 및 장소성을 획득하는 재영토화의 무대이다. 정보화 시대에 사물은 끊임없는 탈속령화와 재속령화의 과정에 놓이면서 부단한 이합집산과 창조적 변형을 맞이하는 시대이다.

이러한 이합집산과 변형은 디지털 시대의 사물이 피할 수 없는 운명이다. 기술적 차원에서 디지털 코드의 사용은 두 가지 혁명적 진보를 가져다주었다. 하나는 정보 전달의 거리적 제약성을 극복하게 되었다는 데 있고, 다른 하나는 서로 다른 유형의 정보에 대한 통합적 연산과 상호 배합이 가능해졌다는 데 있다.¹⁵⁾ 디지털화된 정보는 전달 과정에서 손상되거나 변질되는 위험성으로부터 대폭 해방되었고, 음성 정보와 시각 정보 그리고 여타 유형의 정보들을 동시에 처리할 수 있는 길이 열린 것이다. 이것은 이진법적 코드로서의 디지털 언어가 지난 단순성에 힘입는다. 맥루한은 그러므로 쇠라의 그림에서 디지털 시대에 사물이 겪는 이런 통합적 분해와 재구성이 예견되고 있음을 지적하였다. 마치 쇠라가 사물의 형태와 색을 점 단위로 환원하여 재구성한 것처럼, 디지털 시대에 다양한 현상들은 예스와 노라는 이분법적 언어에 의하여 공통적으로 번역되고 재생된다는 것이다.¹⁶⁾

디지털 언어에 의한 번역과 재생의 과정 안에서 사물은 아날로그적 정체성을 잃어버린다. 또한 사물은 자신이 원래 놓여 있던 역사적 시간성과 국지적 장소성을 잃어버리고, 예측 불허의 다양한 맥락 속에 재통합되기 위하여 부유한다. 참을 수 없는 존재의 가벼움, 이것이 디지털 시대의 존재론적 정서이다. 이 가벼움은 어떤 불안의 원인일 수 있다. 벤야민은 이미 사진과 영화 기술이 처음 등장하던 시대에 예

14) G. Deleuze, 앞의 책, 28면 참조.

15) 이태수, 「정보화 사회의 인간의 의지」, 『철학과 현실』 제30호(1996년 가을), 13-15면 참조.

16) M. McLuhan, 앞의 책, 249면.

술 작품을 중심으로 그런 동요를 예상하였고, 이를 ‘아우라의 상실’로 명명했다. 예술 작품이 대량 복제되고 소비되는 시대, 이 시대에 예술 작품은 과거처럼 어떤 고정된 장소와 문맥 안에서 존재할 수 없게 된다. 시공간적 유일무이성, 그 유일무이한 가치에 근거한 진품성 및 영원성, 신성한 것에 봉사하는 제의적 가치가 약화되는 것이다. 반면 예술 작품은 원래 의도된 문맥과 장소에서 쫓겨나 대중이 사는 저자거리에서 키치화되고, 전시 가치가 지배하는 상업적 기술적 문맥 안에서 다양한 방식으로 변용·수용된다. 국지적 특수성과 유일무이성을 중심으로 한 존엄성의 상실, 그것이 기술 복제 시대에 예술 작품이 겪을 수밖에 없는 ‘아우라의 상실’이다. 폭넓게 새길 때, 그것은 원본이 갖고 있던 존재론적 권위의 상실을 말한다.

기술 복제 시대의 예술 작품에 대한 벤야민의 통찰은 이미 디지털 시대에 사물 일반이 겪는 존재론적 위험성을 암시하고 있다. 사물의 존재론적 아우라를 구성하는 것들, 가령 사물의 실체적 특수성을 구성하는 국지성, 내재적 정체성, 역사적 문맥 등이 사상되고 추상화된다. 시뮬레이션에 의한 재생과 합성의 과정 안에서, 그리고 무엇보다 “새로운 의사소통망 안에서, 모든 장소는 평균화되고 원리상 임의의 각 지점 x로부터 등거리적으로 도달 가능하게 되며, 그런 한에서 교환 가능하게 된다. 이 때 각 임의의 지점은 어떤 출발점도 특권적 목적지도 나타내지 않는다.”¹⁷⁾ 이런 국지성의 소멸은 공간의 차원에서만이 아니라 시간의 차원에서도 일어난다. 각각의 정보, 영상, 사건은 어떠한 시간적 위계나 역사적 질서에도 종속되지 않는다. 탈장소화되는 것 못지않게 탈시간화되는 것이다.

시공간적 중심과 위계의 소멸, 사물 자체의 탈장소화와 탈시간화, 이와 같이 가는 사물의 탈실재화는 디지털 시대의 존재론적 동요를 요약한다. 이것은 존재자 일반으로 확산되는 디지털 코드의 추상성이 필연적으로 수반하는 결과이다. 특수한 시공간적 맥락의 구속성으로부터 이탈해버린 사물들, 문맥 없이 부유하는 기호들, 이 사물과 기호의 중심 상실은 기술 문명을 부추기는 자본주의의 심화 과정에 의하여 더욱 가속되고 있다. “탈국지화와 마찬가지로 탈실재화 역시 이성의 보편성 요구의 논리에 속하며, 또 마찬가지로 자본주의에 의해 야기된 합리화의 방향 전환에 부응하는 새로운 규모를 획득한다. 교환을 위한 조건으로서 일반적 등가성이 ‘고안’된 아래,

17) G. Raulet, “Die neue Utopie : Die soziologische und philosophische Bedeutung der neuen Kommunikationstechnologien”, M. Frank, G. Raulet, W.V. Reijen 편, *Die Frage nach dem Subjekt* (Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1988), 286면.

모든 사물은 교환 가능한 것이 되어버렸고, 자신의 독특한 개성들을 박탈당했으며, 그래서 탈실재화되었다. 가치는 실체로부터, 교환 가치는 사용 가치로부터 분리되었다.”¹⁸⁾

등가적 교환의 논리는 일반화, 추상화, 합리화를 특징으로 하는 이성적 사고의 논리 자체이다. 이성의 본성적 요구에서 비롯하는 이 등가적 교환의 가능성은 자본주의에 의하여(맑스의 물신 숭배 비판), 나아가서 효율성의 미명 아래 자본주의가 부추기는 기술의 진보에 의하여(하이데거의 기술 비판) 존재자 일반을 지배하기에 이르렀다. 디지털 시대는 이런 등가적 교환의 논리가 극치에 이르러 사물 일반이 탈실재화되는 시대이다. 여기에 정보화 사회의 존재론적 불안과 문화적 야만의 가능성이 움트고 있다. 이 시대의 동요와 혼란은 위계적 질서의 일반적 파괴로까지 치닫고 있다.

그러나 위기는 곧 기회이며 끝은 또한 새로운 시작이다. 낙관주의자 맥루한은 쇠라의 그림에서 디지털 시대가 예견되고 있음을 말하였지만, 시공간적 위계와 구속성 그리고 자연적 형태의 통합성이 탈구되어버리는 이 해체의 시대는 그 점묘화의 안정된 풍경과 거리가 멀다. 이 동요의 시대는 오히려 피카소나 브라크의 입체파 회화의 세계에 비견되어야 할 것이다. 모든 형태, 원근, 유기적 질서가 붕괴되고 있는 해체의 풍경, 그러나 그 입체파 회화의 풍경에서는 무한히 새로운 형태와 질서가 재생성되고 있다. 탈영토화가 일반화되고 있는 이 시대는 바로 그런 입체파의 풍경이 그림 밖의 세상에서 현실화되는 시대이다.

나는 피카소나 브라크의 그림에서 어떤 블랙홀에 빠졌다 나온 물상들을 본다. 거기에는 모든 탄생의 내력에 숨어 있는 허무가 자신의 위상을 떳떳이 드러내고 있다. 입체파 화가는 그런 의미에서 서양의 노장이다. 디지털 시대의 사물과 기호는 저마다 가상화의 원점, 그 가설적 무중력의 지점을 돌아서 우리 앞에 나타나고 있다. 사이버 공간과 원격 통신 그물망을 통해서, 우리가 하루에도 수십 번씩 눌러대는 스위치를 통해서, 그 입체파적 존재론이 생활 세계 안에서 일상화되고 있다. 전자 시대의 심리적 불안을 설명하기 위하여 낙관주의자 맥루한은 사람들이 새로운 감각 사용 비율에 즉각 적응하지 못했다는 데에서 그 원인을 찾았다. 그러나 불안의 원천은 더 깊은 곳에, 형이상학적 층위에 있다. 그것은 가상화가 지시하는 입체파적 해체와 생성의 논리에, 일상적 존재자에 깃들어 있는 무중력의 흔적에 우리의 사유가 대응

18) G. Raulet, 288면.

100 특집: 지식 지배사회의 빛과 그늘

하지 못한다는 데 있다. 가속화되는 변화의 시대에 우리에게 부족한 것은 감각의 속도, 사고의 가속화, 상상력의 탈주가 아니다. 그것은 오히려 그 모든 속도의 존재론적 과거로 소급해가는 사유, 그 속도의 중심과 뿌리에 있는 무의 흔적에 머무는 사유, 즉 초월론적 사유인 것이다.