2011년 8월
석사학위논문

매체발전 역사에 따른 매체의 현실 재구성

조선대학교 대학원

신문방송학과

주 해 녕

[UCI]I804:24011-200000241936

매체발전 역사에 따른 매체의 현실 재구성

The Reconstruction of Reality in Media History

2011년 8월 25일

조선대학교 대학원

신문방송학과

주 해 녕

매체발전 역사에 따른
매체의 현실 재구성

지도교수 김 성 재

이 논문을 신문방송학 석사학위신청 논문으로 제출함

2011년 4월

조선대학교 대학원

신문방송학과

주 해 녕

주해녕의 석사학위 논문을 인준함

위원장 조선대학교 교수 이 동 근 인

위 원 조선대학교 교수 박 선 희 인

위 원 조선대학교 교수 김 성 재 인

2011년 5월

조선대학교 대학원

목　　차

ABSTRACT

제1장 서 론 ····· 1
제1절 연구배경과 목적 ····· 1
제2절 논문의 구성 ····· 4

제2장 매체, 매체역사와 현실 ····· 5
제1절 매체 ····· 5
제2절 매체발전의 역사 ····· 7
제3절 매체와 현실의 관계 ····· 12
3.1. 매체화된 현실 ····· 12
3.2. 매체화된 인간 ····· 14

제3장 매체이론의 제 측면 ····· 16
제1절 맥루한의 매체관 ····· 16
1.1. 매체역사의 시대구분 ····· 16
1.2. 매체는 메시지이고, 인간의 확장이다 ····· 18
1.3. 맥루한의 핫 미디어와쿨 미디어 ····· 20
제2절 플루서의 매체관 ····· 22
2.1. 매체 역사의 시대 구분 ····· 22
2.2. 텔레마틱 사회 ····· 26
제3절 벤야민의 매체관 ····· 28
3.1. 변화된 매체현실에 대한 견해 ····· 28
3.2. 아우라의 구성요소 ····· 30
3.3. 아우라의 상실 ····· 31

제4절 보드리야르의 매체관 ····· 33
4.1. 시뮬라시옹과 새로운 이미지 ····· 33
4.2. 현실보다 더 강한 현실의 체험 ····· 37
제5절 이론가들의 매체관 비교· ····· 38

제4장 매체의 현실 재구성· ····· 40
제1절 디지털시대 이전 ····· 40
제2절 디지털시대 이후 ····· 44

제5장 결 론· ····· 50

참고문헌 ····· 53

표 목 차

<표 1> 맥루한의 매체역사 시대구분 ····· 8
<표 2> 플루서의 매체역사 시대구분 ····· 9
<표 3> 벤야민의 매체역사 시대구분 ····· 10
<표 4> 보드리야르의 이미지의 역사적 연속과정 ····· 11
<표 5> 매체의 종류 ····· 12
<표 6> 맥루한의 매체관 ····· 17
<표 7> 핫 미디어와 쿨 미디어 ····· 21
<표 8> 정보의 정밀도와 강도 ····· 22
<표 9> 플루서의 매체관 ····· 24
<표 10> 아우라의 구성요소와 특성 ····· 31
<표 11> 아우라의 상실 ····· 32
<표 12> 보드리야르의 매체관 ····· 36
<표 13> 이론가들의 매체관 비교 ····· 39

ABSTRACT

The Reconstruction of Reality in Media History

Zhou Haining
Advisor: Prof. Seong-Jae Kim, Ph.D.
Department of Journalism&
Communicaitons, Graduate School
of Chosun University

According to Marx, the productive force decides the relations of production. It means that the reforms of the technology can promote the development of social relations. In this article, it is supposed that the development of media technology can impacts social relations. Especially with the development of the media technology, the relations between media and media reality have been changed. This is to say, the media medium. Media can create the reality and naturally the created reality is different from the realistic reality.

To make out the realistic relations between media and reality, this article starts with the history of media. By explaining the flowing of the media history, the article draws out the conclusion of what the relations between media and reality are. This article focuses on the media theories by Mcluhan, Flusser, Benjamin, and Baurdrillard.

It can be concluded that because of the new media, human being can be a liberal presence, and the realistic of democracy and humanism are no more just utopian.

But the reality is that human beings are still living in a world that is created by the media. People can get more active than they used to be. But it is not enough. So here, it needs an alternative to resolve that problem, which would be the key point of .This is to say the reason of media existence. The Theorists believe that according to some theories they can reform the world, but it is not an utopia.

Every reformist has a faith that by their hardworking they can bring happiness to the mass. The communication theorists have this kind of believe, the problem lies in the fact that not every theorist can make it into practice.

In the reality, what kind of media theories can we hold to recognize the world? The answer is not just one kind, but in this article we should say that "If we can not avoid that, we can receive it with joy". At the same time "Not only can we figure out what it is but also can we figure out how it is". Hence we can arrive at a state that "All other people are drunk but we are clear-headed".

Key word: media, media history, media theories, media and media reality, Mcluhan, Flusser, Benjamin, Baudrillard

제1장 서 론

제1절 연구배경과 목적

"너는 내가 많이 배우고 그것을 다 기억하는 사람이라고 생각하는가?
자공이 대답했다: 그러합니다. 그렇지 않습니까?
공자께서 말씀하셨다: 아니다. 나는 하나를 가지고 관철하고 있는 것이다."

사마천『사기·공자』1)

"나는 일찍이 하루 종일 생각만 해 본 일이 있었으나 잠깐 동안 공부한 것만 못하였다. 나는 일찍이 발돋움을 하고 바라본 일이 있었으나 높은 곳에 올라가 널리 바라보는 것만 못하였다.(……). 군자는 나면서부터 남과 달라던 것이 아니라 사물을 잘 이용할 줄 아는 것이다."

순자 『권학』2)

위의 인용문은 공자와 순자의 말을 도움 삼아 본 연구의 주제와 방법론을 제시한다. 그것은 바로 '하나', '도구' 이다. 오늘날 우리는 어떻게 우리가 살고 있는 환경을 지각하고 분석하는가? 우리는 과거를 인식하고 미래를 예측하는데 어떤 방법을 사용하는가? 우리는 '현실'과 '실제'의 차이를 어떻게 구분할 수 있는가? 아니면 우리는 굳이 양자를 구분할 필요가 있는가? 있는 그대로 받아들이고 즐기면 안 될까? 우리가 한 사회에서 행복하게 살려면 사회 전체의 이데올로기를 받아들여야 하고, 우리가 학교에서 교육의 목표를 달성하기 위해서 학교의 교칙을 잘 지켜야

註 1) 사마천(司馬遷)은 중국 서한(전한)시대의 역사가이며,『사기(史記)』의 저자이다. 무제의 태사령(太史令)이 되어 사기를 집필하였고 기원전 91년『사기』를 완성하였다. 중국 최고의 역사가로 칭송된다. 여기서『사기·공자』의 원문은 아래와 같다: 孔子曰 : "賜, 爾以予為多學而識之者與？" 曰 : "然。非與？" 孔子曰 : "非也。予一以貫之.。"

2) 순자(荀子)는 춘추·전국시대 중국의 사상가이며, 『권학·勸學』의 저자이다. 공자와 맹자(孟子) 이후 유교학파의 계승자였지만 맹자의 성선설(性善說)에 반대하는 성악설(性惡說)을 주장했으며, 법가학파의 창시자인 한비자(韓非子)의 스승이다. 군자(君子)는 본래는 벼슬하는 지배 계급에 있는 사람들을 가리키는 말이었으나, 뒤에는 덕이 많은 훌륭한 사람을 가리키는 말로 바뀌었다. 그것은 덕이 많은 사람이 세상을 다스려야 한다는 유가의 덕치주의 사상 때문이다. 군자의 반대말은 소인(小人)이다. 원문은 아래와 같다: "吾嘗終日而思矣, 不如須臾之所學也, 吾嘗跂而望矣, 不如登高之博見也。(…) 君子生非異也, 善假於物也"。

하며, 우리의 인생을 즐기려면 자기 자신의 가치관을 가지고 있어야 한다. 여기서 '하나'와 '도구'는 인간이 삶을 영위하는 데 필요한 방법과 매체라고 할 수 있다.

우리는 오늘날 대중매체가 없으면 살 수 없다고 말한다. 또한 매체가 없으면 살아있는 것을 증명할 수가 없다고 한다. 여기서 매체는 넓게는 언어, 권리, 화폐, 대중매체 등을 다 포함하고 좁게는 오직 대중매체만을 지칭한다. 우리는 매체를 통해 세계를 보고, 매체를 이용해 즐긴다.

본 논문은 매체에서 출발해 매체를 통해 어떻게 세계를 관찰하는지 매체역사적·이론적으로 추적한다. 우리는 매체의 문화적 의미를 꿰뚫어 봄으로써 우리가 살고 있는 사회에 미칠 영향을 예측할 수 있다. 그렇지 않다면 우리는 단지 무의미한 기호와 이미지의 홍수 속에서 살 수 밖에 없을 것이다. "모든 사람이 다 취했는데 나 홀로 깨어 있었소."[3]라는 상태에 도달하려면 오직 '하나'와 '도구'로서 매체를 통해 세계를 인식해야 한다.

매체는 매개체라고도 불린다. 매체를 이용해서 세계를 인식한다는 사실을 우리는 부인할 수 없다. 특히 대중매체[4] 시대에 들어선 후, 인간과 기계의 관계는 크게 변화되었다. 이때 인간은 매체와의 관계 속에서 일반적으로 약한 위치에 서 있기 때문에 매체를 비판한다. 주로 매체의 소유주와 광고주가 쉽게 매체를 장악하고 자신의 이익을 얻기 위해서 매체를 조작하기 때문이다. 나치의 독일 제3제국[5] 시대에 히틀러는 라디오와 영화 등의 대중매체를 이용해서 정치적 목적을 달성하기 위해 대중의 의식을 조작하기도 했다. 또한 광고주와 기업주는 돈으로 매체를 장악해 매체를 조작 할 수 있기 때문에 학계의 비판을 받는다. 이를 비판하는 입장에 서 있는 학자들은 주로 프랑크푸르트학파 계열에 속한다. 예를 들면 마르쿠제(Marcuse, 1991/2002)의 걸작인 『일차원적인 인간』[6]에 따르면 일차

3) 중국 전국시대의 정치가이자 비극시인 굴원(屈原)의 작품인 『어부사(漁父辭)』에서 나온 말이다. 원문은 아래와 같다: "眾人皆醉我獨醒 ".

4) 강준만(1998)에 의하면 대중매체는 조직화되지 않은 일반 대중을 상대로 하여 대량의 정보 및 시사 내용, 당대의 이슈 등을 전달하는 역할을 담당하는 매체다.

5) 독일 제3제국은, 1933~1945년 히틀러 독제 시대를 말한다. 그전에 제1제국은 신성로마시대이며, 제2제국은 나폴레옹의 집권시대를 말한다.

6) 마르쿠제(Marcuse, 1991/2002)에 의하면 현대는 부르주아지와 프롤레타리아트가 공존하는 일차원적인 '고도산업사회'이며, 거기에서 인간은 억압된 현실을 비판하는 힘(이성의 비판력)이 뿌리를 내릴 수 있는 내적 차원(內的 次元)을 상실하게 되고, 나아가 의식의 일원화(一元化)에까지 이르며, 결국 문화가치와 기성질서가 동일화되는 일차원적인 문화와 사고(이데올로기)에 도달한다고 한다. 이러한 분석은 사회·인간·문화의 소외상태를 날카롭게 묘사한다.

원적이라는 것은 현재의 상태를 비판 없이 수용하는 태도를 말한다. 일차원적 인간이란 자신이 속한 사회와 인간에 대해 모순을 느끼지 못하는 무비판적인 인간을 일컫는다.

포스터(Poster, 1995/1998)의 『제2미디어 시대』에 따르면 제1미디어 시대에 인간은 일방향으로 메시지를 받고 상호 작용을 중단시키는 반면, 제2미디어 시대는 인간과 매체가 탈중심화 되고 쌍방향의 의사소통이 가능하다. 그렇다면 인간은 더 이상 수동적인 피조물로 존재하는 것이 아니라 능동적으로 매체를 선택하고 활용할 수 있다. 그럼에도 불구하고 매체가 자본이나 권력에 종속될 때 수용자는 능동적으로 활동하지만 약자의 위치에 놓이게 된다. 이러한 맥락에서 우리는 아직은 프랑크푸르트학파의 비관적인 관점에서 벗어날 수 없다. 그러나 입장을 바꾸어 생각하면 "피할 수 없으면 즐겨라."는 말처럼 우리는 '도구'를 활용하면서 자신의 '지각능력'을 발전시키고 현실을 즐길 수 있다. 더 나아가 우리는 매체가 현실을 어떻게 묘사하고 있는지 그 내면을 들여다 볼 수 있다.

그래서 본 논문은 매체발전의 역사적 흐름을 추적해 매체가 현실을 어떻게 재구성하는지 추적할 것이다. 무엇보다도 맥루한, 플루서, 벤야민 그리고 보드리야르는 본 논문의 문제 제기를 해결하는 데 매우 적합한 매체발전의 역사에 따라 매체이론을 제공하기 때문에 중요한 매체이론가로 선택된다. 역사적으로 보면 벤야민과 맥루한은 디지털시대 이전의 매체이론가이고 플루서와 보드리야르는 디지털시대 이후의 매체이론가이다. 벤야민의 매체이론에서는 사진과 영화가 새로운 매체로서 그 이전의 매체와 확연히 구별되고, 맥루한의 매체이론은 텔레비전이 그 이전의 매체인 인쇄매체와 대조를 이룬다. 디지털 사상가로 추앙받는 플루서와 시뮬라시옹 이론으로 유명한 보드리야르는 디지털 시대의 주류매체인 컴퓨터가 어떻게 현실을 묘사하는지를 인상 깊게 다룬다. 물론 각 이론가들은 그들이 살고 있던 시대적 배경에 따라 각기 다른 매체관을 견지한다. 곧, 매체가 어떻게 현실을 재구성하는지 서로 다른 견해를 개진한다.

따라서 본 논문은 먼저 상기된 이론가들의 매체관을 살펴본 후, 그러한 매체관을 비교함으로써 각기 다른 매체의 현실 재구성 방식에 대해 알아볼 것이다. 마지막 결론에서는 우리가 어떤 매체관을 가지고 우리가 살고 있는 사회를 인식하고 즐길 수 있는지를 제시할 것이다.

제2절 논문의 구성

이 논문은 모두 5장으로 구성된다.

제1장에서는 연구 배경, 연구 목적, 연구 문제 그리고 논문의 구성을 밝힌다.

제2장, 제1절은 매체의 개념을 정의하는데, 주로 매체이론가의 매체 인식을 살펴보고, 제2절은 매체발전의 역사를 정리하면서 매체이론가들의 매체역사관을 살펴본 후, 제3절은 매체와 현실의 관계를 규명하고자 한다.

제3장은 맥루한, 플루서, 벤야민 그리고 보드리야르의 매체관을 추적한다.

제4장은, 맥루한, 플루서, 벤야민 그리고 보드리야르의 매체관에서 출발하여 매체에 의한 현실의 재구성은 어떻게 실현되는지 알아본다.

마지막으로 제5장은 결론을 내리면서 우리가 향후 어떤 매체관으로 세계를 해석하고 즐기는지를 논의한다.

제2장 매체, 매체역사와 현실

제1절 매체

매체의 역사와 현실 재구성을 탐구하려면, 우선 매체가 무엇인지를 알아봐야 한다. 매체는 송신자와 수신자라는 두 사람 이상이 참여하는 인간 커뮤니케이션에서 필수적인 요소다. 매체는 매개체라고도 불린다. 커뮤니케이션학에서 매체학은 학과 교육프로그램의 핵심을 형성한다. 언어, 책, 신문, 잡지, 영화, 전화, 음반, 라디오, 텔레비전, 컴퓨터, 모바일 등 인간의 시청각을 자극하는 데 사용된다(김성재, 2005a).

맥루한(McLuhan, 1964/2002)에 의하면 매체는 단지 내용을 담아 전달하는 중립적 도구로서의 기구가 아니라 인간의 사고를 형성하는 중요한 의미생성 과정의 한 부분으로 파악되어야 한다. 그의 독특한 매체관에 의하면, 매체는 단순히 내용을 담아 전달하는 것이 아니라 우리가 일상생활에서 매일 접하는 거의 모든 대상이다. 옷, 집, 자동차와 철도, 숫자, 텔레비전, 전화, 무기, 돈까지 모두 매체로 간주된다. 더 나아나 그의 후기 저작에서는 과학과 철학사상, 질병과 치료법 그리고 시와 회화까지도 매체로 간주된다. 맥루한에게 매체는 매우 넓은 개념이다. 기술결정론자라고 불리는 그는 인간이 만들고 사용하는 모든 대상을 모두 매체로 본다. 곧, 인간이 사용하는 거의 모든 대상물은 곧바로 매체가 된다.

그의 유명한 “미디어(매체)는 메시지다”(McLuhan, 1967)라는 명제에서 매체의 형식과 내용에 대한 독특한 매체관이 확인된다. 매체의 중요성은 매체가 전달하는 내용보다는 그 내용을 담고 있는 메시지에 있다. 예컨대 기차의 발명은 인간에게 커다란 영향을 미쳤는데, 시간과 공간을 축소시켜 인간에게 이동의 편리함이라는 메시지를 던져주었기 때문이다. 이러한 맥락에서 매체는 인류의 문명을 새로운 방향으로 이끈다. 예컨대 인류 문명의 발전을 추동한 것은 기차가 운반하는 화물이 아니라 기차 자체이다. 여기서 매체가 그 내용보다 더 중요하다는 사실이 분명히 확인된다.

한편 맥루한은 매체발전의 역사에서 발견된 매체의 형식과 내용의 관계를 규정

한다. 신매체는 구매체를 메시지로 담는 용기(container)이고, 구매체는 신매체의 내용(content)으로서 메시지가 된다. 따라서 매체의 발전역사에서 신매체가 구매체를 축출하는 게 아니라, 신매체가 구매체를 내용으로 포함하고 있다. 곧, 맥루한은 매체공존론을 주장하는 입장에 서 있다. 더 나아가 맥루한은 매체를 두 가지로 구분한다. '핫 미디어(hot media)'와 '쿨 미디어(cool media)'가 그것이다(McLuhan, 1964/2002). 핫과 쿨은 수용자에게 남겨진 참여 강도에 따라 구분되는데, 남겨진 참여 강도가 낮으면 핫 미디어이고, 그 강도가 높으면 쿨 미디어다. 맥루한은 매체의 형식과 내용에 중점을 두는 반면, 플루서는 매체를 코드, 곧 상징체계가 작동하는 구조로 본다.

플루서(Flusser, 1996/2001)에 따르면 매체는 코드들을 그 안에서 작동할 수 있게 하는 구조다. 매체는 물질적·비물질적 혹은 기술적·비기술적 차원을 넘어서 그 내부에서 코드의 작동을 허용한다는 것이다. 전통적인 매체 인식으로는, 매체는 인간 커뮤니케이션 과정에서 두 사람 이상이 어떤 의미를 서로 교환할 수 있도록 매개하는 물질적·비물질적 존재다. 그러나 이러한 단어풀이로는 커뮤니케이션의 본질적인 문제를 해결할 수 없다. 인간 커뮤니케이션은 비자연적인 세계, 곧 코드화된 세계 속에서 수행되기 때문이다(김성재, 2005b).

플루서에 따르면 인간은 인류문화사적 관점에서 볼 때, 크게 세 가지 전형적인 코드를 사용해왔다. 곧 그림, 텍스트와 기술적 형상(이미지)이 그것이다. 매체는 바로 이 코드들이 작동하는 구조다. 플루서가 말하는 코드작동 구조(매체)는 커뮤니케이션 당사자들 사이에서 일어나는 코드 흐름의 역동성에 따라 크게 '담론적 매체'와 '대화적 매체'로 구별된다. 담론적 매체는 코드화된 메시지를 송신자의 기억에서 수용자의 기억으로 흐르게 하는 매체이다. 곧, 일방향적으로 메시지를 전이하기 때문에 피드백(feedback)은 매우 제한된다.

이와 반대로 대화적 매체는 코드화된 메시지가 다양한 기억들 간에 서로 교환되도록 하는 매체다. 곧, 메시지를 쌍방향이나 다(多)방향적으로 전이하는 매체다. 그럼에도 불구하고 담론적 매체를 대화적 매체로 전환할 수 있다. 예를 들면 영화관은 담론적 매체이지만, 관객들이 스크린 위에 달걀을 던지면 영화관은 대화적 매체가 될 수 있다. 왜냐하면 매체와 관객들 간에 교류를 형성하기 때문이다. 따라서 플루서의 매체 구분은 수용자가 어떻게 매체를 다루는가에 초점이 맞추어져 있다.

한편 플루서(Flusser, 1996/2001)는 인간 커뮤니케이션의 기본 매체로서 네 가지 담론적 매체와 두 가지 대화적 매체를 제시한다.

첫째, 정보가 조직의 위계질서에 따라 단계적으로 분배되는, 곧 모든 단계에서 수용자의 숫자가 증가하는 방식으로 정보가 분배되는 피라미드형 매체(예: 교회, 군대, 기업 조직 등).

둘째, 정보가 일정량씩 분배되도록 하기 위해 가지를 침으로써 정보가 분할되도록 하는 나무형 매체(예: 과학적 연구기관, 공공기관 등).

셋째, 송신자를 둘러싸고 반원을 형성하는 수용자들에게 정보가 분배되도록 하는 극장형 매체(예: 각종 학교 교실 영화관 등).

넷째, 송신자의 전 주위에서 정보가 분배되도록 하는 원형극장형 매체(예: 서커스, 텔레비전 등)가 그것이다.

이와는 달리 두 가지 대화적 매체는 원형 구조와 망형 구조를 가지고 있다. 전자의 예로는 시장, 원형 탁자, 의회, 실험실 등이 있고, 후자의 예로는 전화, 인터넷 등이 있다. 원형 구조에서 대화에 참가한 파트너들은 새로 형성되어야 할 정보가 제시되는 빈 중앙을 둘러싸고 모여 있고 빈 중앙은 합의, 공통분모 등으로 표현될 수 있다.

망형 구조에서는 대화에 참여한 모든 파트너가 중심을 형성하고 정보의 합성은 전체 망의 영역에서 확산을 통해 일어난다. 이 두 구조의 근본적인 차이는 전자는 폐쇄적이고 후자는 개방적이다.

위에서 살펴본 것처럼 매체에 대한 인식은 각 이론가의 학문적인 배경에 따라 다르다. 여기서는 맥루한과 플루서가 제안한 매체 개념을 정리함으로써 매체가 도대체 무엇인지 알아보았다.

제2절 매체발전의 역사

토플러(Toffler, 1980/2006)는 인류가 농경사회, 산업사회를 거쳐 정보사회에 도달했다는 가정 하에서 20세기 말 현대사회의 시대적 조류를 '제3의 물결'이라고 주장한다. 문화적·인식론적 관점에서 보면, 현대사회는 이미 모더니즘이 극복된 포스트모더니즘의 시대에 접어들었고, 경제사적 시각에서는 현대사회를 초기 자본주의와 자본주의 사회를 거쳐 도래한 후기자본주의 사회로 규정하기도 한다(Jameson, 1984). 어떤 시각으로 접근하든, 후기 자본주의적 포스트모던 정보사회

로 규정되는 제3의 시대를 맞이한 현대사회는 이미지와 부호로 충만 되어 있다.

이러한 문제의식에서 출발한 본 논문은 바로 매체발전의 역사에서 매체가 어떻게 현실을 구성하고 규정하는지를 다루려고 한다. 마르크스주의의 관점에 의하면 생산력(노동력, 노동 도구)이 생산관계(분배 구조 및 제도)를 결정하듯이, 매체학에서 맥루한의 기술결정론은 매체역사를 구분하는 데 적용될 수 있다.

위에서 언급된 삼분법적인 사회 구분처럼 맥루한은 매체의 역사를 세 시대로 나누어 기술한다. 그는 매체의 기술적인 발전 역사에 따라 매체역사를 <표 1>에서와 같이 구술시대, 문자/인쇄매체시대, 전자매체시대로 구분한다.

<표 1> 맥루한의 매체역사 시대구분

시 기	대표 매체	특 성
구술시대	구두언어	면대면 의사소통
문자/인쇄매체시대	한자, 알파벳, 인쇄물	문자, 숫자로 통한 의사소통
전자매체시대	전자매체	소리, 영상 등으로 통한 의사소통

위의 <표 1>에서 보는 것처럼 인류사회의 역사는 매체의 발전에 따라 규정된다. 구술시대는 구어매체 위주의 시기이다. 이 시기에는 면대면 커뮤니케이션이 지배적이다. 다음의 시대는 문자문명 시기라고도 한다. 이 시기에 인간은 문자와 숫자로 이루어진 숫자-알파벳 매체를 이용해 커뮤니케이션 한다. 특히 15세기 구텐베르크의 활자발명 이후 인쇄물의 출현으로 인류는 '활자혁명'이라고 불리는 커뮤니케이션 혁명을 경험한다. 현대에 들어와 테크놀로지의 발전으로 인간 커뮤니케이션의 역사는 전자매체시대에 들어선다. 전자매체를 대표하는 영상시대의 도래로 인간 커뮤니케이션은 완전히 다른 양상으로 발전한다. 특히 모바일 커뮤니케이션 수단의 발달로 시간과 공간을 축소하는 전 지구적인 커뮤니케이션이 가능하게 되었다.

각 시기의 매체 형식에 따라 매체역사의 흐름을 정리해 보면, 맥루한은 매체 역사의 발전을 인간 감각의 구현 회복과 연관시켜 논의했다. 뒤에서 자세히 논의하겠지만 여기서 간단히 언급한다면, 맥루한은 구술시대를 인간 감각이 균형을 이루었던 시기로 간주한다. 문자매체 시대의 인간은 시각위주로 문자를 보기에 감각의 불균형을 경험한다. 그러나 전자시대에 들어오면서 인간은 시각위주에서 벗어나 시청

각과 촉각이 결합됨으로써 더 종합적인 감각을 회복한다. 특히 모바일 시대에 인간 감각의 균형이 회복되는 전망이 더 뚜렷해진다.

한편 플루서는 맥루한과 유사한 방법으로 매체 역사의 시대구분을 시도했는데, 크게 세 가지 코드에 초점을 두고 <표 2>와 같이 전역사시대, 역사시대, 그리고 탈역사시대로 매체역사의 발전과정을 기술한다.

<표 2> 플루서의 매체역사 시대구분

시 기	대표 매체	특징	묘사 방식
선사시대/전역사 시대	회화(繪畫)	주술적 상상	소망, 마술을 그림으로 형상화
역사시대	문자된 텍스트	구상	이미지를 개념으로 형상화 .
탈역사시대	기술적 형상(이미지)	기술적 상상	개념을 기술적 이미지로 형상화

먼저 전역사시대의 대표적인 매체는 손으로 그린 그림인 회화이다. 이 시대의 인간은 주술적 상상을 통해 이미지를 완성하고 상상된 것을 그림으로 형상화 한다.

두 번째 시기로서 역사시대의 인간은 구상 능력을 발휘한다. 이 시대의 인간은 이미지를 개념으로 형상화하는 시기로서 문자에 기초한 이성시대를 말한다. 이 시대가 지나면서 인간은 머릿속에 상상된 그림을 문자로 번역할 수 있는 능력뿐만 아니라, 문자로 이루어진 개념을 다시 그림으로 형상화하는 능력을 갖추게 된다.

이 마지막 시기는 개념과 기구를 이용해 그림을 창조할 수 있는 기술적 상상의 시기라고 할 수 있다. 이 시기에 인간은 개념을 기술적 그림으로 형상화시킬 수 있는 능력을 갖추게 되었을 뿐만 아니라, 개념으로 프로그램을 만들 수 있는 창조적인 주체가 된다. 인간은 더 이상 피조물로서 피동적인 존재가 아니라, 능동적으로 세계를 창조하는 능력을 소유하게 된 것이다. 그것이 바로 플루서의 매체발전관이다.

시대를 포괄하는 차원에서 매체를 인류역사의 발전과 관련해 고찰하면, 인류는 여러 차례의 매체혁명 및 커뮤니케이션 혁명 역사를 경험한다. 기원전 1500년경의 문자혁명, 15세기의 활자혁명, 20세기 초의 전파혁명 그리고 20세기 말의 디지털

혁명은 매스커뮤니케이션의 가능성과 형식을 크게 바꾼 커뮤니케이션 혁명이다. 이러한 혁명이 일어날 때마다 인류역사는 비약적으로 발전한다.

특히 맥루한이 시도한 매체 역사의 시대구분은 그의 스승인 이니스(Innis)의 운송매체 이론에서 출발한다. 곧, 운송매체는 사회적·심리적 관계의 매체로 전환된다(Judith, 1995; Hartmann, 2000/2008). 그러나 플루서(Flusser, 1995/2004; 김성재, 2002)는 여기서 한 걸음 더 나아가 코드가 매체에 의해 운반된다는 코드이론을 제시함과 동시에, 혁명적인 사회로서 대화적 매체(예: 인터넷)의 망(網) 내에서 코드가 수많은 대화 주체들 간에 자유롭게 운반되는 '텔레마틱 사회'의 도래를 예견했다.

또 다른 매체이론가 벤야민(Benjamin, 1936/2007)은 매체발전 과정을 기술복제시대 이전과 기술복제시대 이후로 나눈다. 그는 예술작품의 아우라 상실의 여부에 따라 매체역사의 연속과정을 <표 3>과 같이 두 단계로 나눈다.

<표 3> 벤야민의 매체역사 시대구분

아우라의 경우	예술작품의 가치	예술작품의 소속 및 성격
아우라 상실 이전 (기술복제시대 이전)	제의가치(종교숭배가치)	사회상류층, 일회성과 진품성
아우라 상실 이후 (기술복제시대)	전시가치	세속화, 기술적 복제가능, 사회적·정치적 개혁

위의 표에서 보이듯이 예술작품의 가치는 아우라가 상실되지 않은 경우, 곧 기술복제시대 이전일 때 주술에 사용되는 형상물이 가지고 있는 제의가치로 규정될 수 있다. 이 시대의 예술작품은 독립적인 성격이 없었고, 종교의 기생물로서 존재했다. 또한 예술작품은 사회상류층과 귀족만 보유할 수 있었고, 일반 시민에게는 접근이 불가능했다. 예술작품의 일회성과 진품성이 잘 보호되기 때문에 아우라는 잘 보존되었다. 그러나 아우라 상실되는 경우, 곧 기술복제시대 이후의 예술작품은 단순히 상류사회와 귀족의 보유물이 아니라 일반 시민에게 가깝게 다가갈 수 있기 때문에 제의가치는 밀려나고 전시가치가 부각된다. 이러한 전시가치로 인해 예술작품은 전혀 새로운 성격을 지닌 형상물이 되었다.

한편 매체이론가 보드리야르(Baudrillard, 1981/1996)는 매체의 발전과정이

이미지의 역사적 연속과정이라고 주장한다. 그는 이미지의 역사적 연속과정에 따라 매체의 발전 과정을 정리하면서 매체와 객관적인 세계와의 관계에 따라 매체 발전의 역사를 <표 4>과 같이 세 단계로 구분한다. 매체가 실재에 있는 것을 그대로 반영하는 시기, 실재를 감추고 왜곡시키는 시기 그리고 사실성이 없는 실재를 대신하거나 심지어 실재보다 더 강한 실재를 창조하는 시기가 그것이다.

<표 4> 보드리야르의 이미지의 역사적 연속과정

단계	표 현	현실과 관계
1	재현/모방/표상/묘사	실재를 그대로 반영
2	이데올로기/거짓된 환상	실재를 감추고 왜곡
3	모조/시뮬라시옹	사실성 상실, 파생현실이 실재를 대체

첫 번째 단계는 재현, 모방, 표상, 묘사 등에 수단으로 객관세계를 그대로 반영하는 시기로서 인간의 능동성을 필요로 하지 않는다. 단지 그대로 받아들이면 된다. 두 번째 단계는 실재를 그대로 반영하는 것이 아니라 이데올로기와 환상을 조작함으로써 현실세계의 실재를 감추고 왜곡한다. 이 때 인간은 현실 세계와 혼동된 세계에서 살아간다. 어떤 세계가 진실된 존재인지 쉽게 구별할 수 없으며 이성을 통한 구별만이 가능하다. 마지막 세 번째 단계는 보드리야르가 주장하는 시뮬라시옹 세계이다. 이 시기에 사실성은 이미 상실되고 가짜와 진짜의 구별이 필요 없다. 가짜인 것은 진짜인 것을 보다 더 진짜인 것처럼 보이게 하기 때문이다. 구별 없이 그대로 받아들이면 된다.

위에서 언급된 매체이론들은 공통적으로 인류의 역사가 매체의 발전에 따라 기술하고 있다. 이러한 역사 기술방법은 마르크스주의의 관점과 일맥상통한다. 곧, 생산력이 생산관계를 결정한다는 의미에서 그렇다. 생산력의 대표가 바로 매체기술이고 매체기술의 발달로 인해 사회 구성에 큰 영향을 미쳐 사회변혁을 이루어낸다. 다시 말해서 생산관계를 변화시킨다.

제3절 매체와 현실의 관계

3.1. 매체화된 현실

매체 그 자체는 현실을 모방, 모사, 왜곡, 은닉, 대체하고 창조할 수는 없다. 매체는 인간과 현실 간의 교량역할을 하면서 헤르메스(hermes)[7]처럼 작동한다. 또한 매체는 인간의 의식과 행동에 영향을 주는 방식으로 작동한다. 일반적인 의미에서 현실은 바로 우리가 일상에서 직접 체험하는 실재다. 곧, 우리가 현재 살고 있는 시대의 물질적·정신적 환경을 말한다. 새로운 매체의 출현은 새로운 실재를 출현시킨다. 매체의 기술적 혁신에 따라 매체에 의해 구성되는 현실도 변화된다. 오늘날 중요한 매체는 언어(구두언어, 문자언어), 책, 신문, 잡지 ,영화, 전화, 음반, 라디오, 텔레비전, 컴퓨터, 모바일 등이다. 이러한 매체는 우리가 오감을 통해 다양한 세계를 체험할 수 있도록 도움을 준다. <표 5>에서처럼 매체는 소리매체, 문자매체 그리고 영상매체로 구분될 수 있다.

<표 5> 매체의 종류

매체의 종류	대표 매체	특 징
소리매체	전화, 음반, 라디오	주로 청각을 통해서 인간의 지각을 작용할 수 있음
문자매체	책, 신문, 잡지	주로 시각을 통해서 인간의 지각을 작용할 수 있음
영상매체	텔레비전, 컴퓨터, 모바일	시각, 청각, 촉각 등 다각적 작용을 작동하는 것

소리매체는 청각을 더 중시하고, 문자매체는 주로 인간의 시각을 더 중시하며, 영상매체는 인간의 다중 감각의 회복(감각의 균형)을 보장한다. 곧, 단일 감각에 편중하는 것이 아니라 다중감각을 연결하고 공동으로 작용하게 한다.

오늘날 우리는 매체융합시대에 살고 있다. 기호와 이미지의 홍수 속에서 산다

7) 그리스 신화에서 신들의 사자(使者)를 헤르메스라고 한다.

고 해도 과언이 아니다. 20세기 말부터 시작된 퍼스널 컴퓨터(PC)의 열기는 인터넷 시대를 초래하였고, 이제는 스마트폰으로 대표되는 모바일 커뮤니케이션의 시대가 열렸다. 소리매체와 문자매체의 융합에 따라 인간의 감각 중에서 청각과 시각을 결합하는 상호작용이 가능하게 되었다. 모바일 커뮤니케이션 사회에서는 인간의 오감을 거의 회복 할 수 있는 전망이 현실로 다가오고 있다. 시각, 청각뿐만 아니라 촉각까지도 포함되어 작동하기 때문이다. 이렇게 매개된 커뮤니케이션을 통해서 사회는 큰 변화를 맞이하고 있다. 특히 모바일 커뮤니케이션 사회에서 목격되는 변화는 다음과 같다(이재현, 2004, 49-116쪽).

첫째, 모바일 미디어는 휴대성과 이동성이라는 미디어의 고유의 속성으로 인해 화면의 크기와 조작 버튼 범위 등에서 다른 미디어와 구별되는 인터페이스를 지니고 있다.

둘째, 모바일 미디어는 기존의 기술, 표현 양식, 사회적 관습 등을 제한한 인터페이스의 한계를 개선하고, 새로운 기능의 추가와 다른 미디어와 적극적인 융합 및 수렴을 통해 모바일 콘텐츠, 곧 새로운 차원의 모바일 멀티미디어 서비스를 제공한다.

셋째, 모바일 미디어는 개인적·주관적인 측면을 강조하는 커뮤니케이션을 위한 매체라고 할 수 있으며, 동시에는 무선 네트워크에 의한 유비쿼터스적인 커뮤니케이션이 가능해 다른 사용자와의 상호연결성으로 인해 사회적 미디어로서 중요한 가치를 갖는다.

넷째, 모바일 미디어를 통해 서로 다른 사람들 과의 커뮤니케이션이 가능해짐으로써 가상적인 공간이 존재하고, 이동 중에도 사용할 수 있다는 차원에서 다중적인 사회 공간의 점유가 이루어진다.

다섯째, 다양한 커뮤니케이션이 상호작용적으로 이루어짐으로써 '모바일 문화' 또는 '모바일 상호작용'에 의한 '모바일 사회'가 형성된다.

이처럼 모바일 미디어의 사회적·개인적 측면, 시간적·공간적 측면 그리고 수많은 사람들 간의 상호작용이 급속히 확대되면서 형성된 새로운 매체현실은 도피가 불가능한 현실로 다가오고 있다. 이러한 새로운 매체현실에 적응하려면 우리는 새로운 매체 기술을 장악하고 활용할 수 있는 능력을 가져야 한다. 곧, 매체에 대한 기본 이론과 기교(技巧)에 능숙해야 하고, 하나의 도구로 활용할 수 있어야 하며, 우리가 살고 있는 현실과 매개된 현실을 잘 구분하고 즐길 수 있어야 한다.

3.2. 매체화된 인간

인간은 매체가 없으면 살 수가 없다. 특히 우리가 살고 있는 모바일 사회에서 우리에게 매체가 없으면 거의 모든 일상생활이 중단될 가능성이 높다. 만일 매체가 없다면 우리는 사회와 단절 될 수도 있다. 인간은 홀로 존재할 수 없으며, 사회 구성원의 일부분으로서 존재할 수밖에 없다. 더구나 인간은 매체가 만든 매체현실 속에서 살고 있기 때문에 매체는 우리가 살고 있는 환경을 이루고 있다. 곧, 매체화된 현실을 피할 수 없다. 또한 매체역사의 발전과정은 인간과 매체의 관계가 불변하는 게 아니라, 매체의 발전에 따라 매체와 인간의 관계도 계속 변화해 간다는 사실을 보여준다.

포스터(Poster, 1995/1998)의 『제2미디어 시대』에 따르면 제1미디어 시대의 인간은 일방향으로 메시지를 받고 쌍방향 커뮤니케이션을 중단시키는 반면, 제2미디어 시대의 인간과 매체 간의 관계는 탈중심화되고 쌍방향 의사소통이 가능해진다. 그렇다면 제2미디어 시대의 인간은 더 이상 수동적인 존재가 아니라 능동적으로 매체를 활용할 수 있다. 곧, 오늘날의 인간은 수동적인 피조물에서 능동적인 존재로 전환되고 있다. 이러한 전환 과정은 매체와 인간간의 관계가 진화된 과정이라고 할 수 있다.

여기서 매체화된 인간이란 매체와 인간간의 관계에서 탄생한 개념이다. 매체와 인간간의 지속적인 관계를 통해 양자는 변화한다. 마르쿠제(Marcuse, 1991/2002)가 말한 '일차원적인 인간'은 현재의 상태를 비판 없이 수용하는 태도를 가진 인간이다. 곧, 그러한 인간은 자신이 속한 사회와 인간에 대해 모순을 느끼지 못한다. 매체는 있는 그대로의 현실을 반영하는 것이 아니라 매체 생산자의 이데올로기나 조직규칙의 영향을 받은 프로그램을 제공한다. 따라서 매체가 보여주는 현실은 우리가 살고 있는 현실과 다르다.

인간은 매체에 보도된 사건에 대해 비판할 수 있는 능력이 있음에도 불구하고 매체의 영향에서 쉽게 벗어날 수 없다. 곧, 매체에서 보도된 것을 듣고 믿는다. 왜냐하면 세상을 쉽게 인식하기 때문이다. 그리고 우리는 정보의 홍수 속에서 살고 있고, 정보의 폭발에 비하면 인간의 인식능력과 식별능력이 많이 부족한 편이다. 매체의 '정보폭력'에 저항할 수 없다면 우리는 쉽게 수동적인 인간으로 전락할 수 있다. 그러나 오늘날 모바일 사회에서 살고 있는 인간의 능동적인 매체능

력은 향상되고 있다. 그럼에도 불구하고 개인의 매체능력은 대중매체의 능력보다 약한 처지에 놓여 있는 게 사실이다. 특히 시뮬라시옹이 지배하는 사회에서 시뮬라크르(이미지)는 실제를 대신하여 실제보다 더 실제적인 현실, 곧 하이퍼리얼리티(hyperreality)를 창조하고 있다(Baudrillard, 1981/1996).

여기서 인간은 냉소적인 존재가 되게 되며, 매체된 현실이 가짜인 줄 알면서도 즐긴다. 우리는 매체화된 인간으로서 세상을 살고 있는 것이다. 지금은 가짜를 그대로 받아들일 것인가, 아니면 가짜의 매체현실에 대항해 어떤 노력을 하고 있는지에 대한 자기성찰이 필요한 때다. 매체화된 인간의 굴레를 벗기 위해 어떤 노력이 필요한 것은 분명하다.

제3장 이론가들의 매체관

제1절 맥루한[8]의 매체관

맥루한의 매체 인식은 매체가 단지 메시지를 담아 전달하는 도구가 아니라 인간의 사고 형성에 중요한 의미 생성과정의 한 부분이라는 사실에서 출발한다. 인간 커뮤니케이션은 매체를 이용한 사고와 행위의 산물이기 때문이다.

1.1 매체 역사의 시대구분

맥루한은 지배적인 커뮤니케이션의 종류에 따라 인류의 역사를 다음과 같은 4단계의 매체 역사로 간주한다(McLuhan, 1962/2001).

---

8) 마샬 맥루한(Herbert Marshall McLuhan, 1911.7.21~1980.12.31)은 1911년 7월 캐나다 앨버타주의 에드먼턴(Edmonton)에서 태어났다. 1928년 캐나다 마니토바대학교에 입학해 기계공학을 공부하다가 영문학으로 전공을 바꾸어 졸업했다. 그 후 영국 케임브리지 대학교에서 토머스 내시(Thomas Nashe)의 수사법에 대한 연구로 박사학위를 받았다. 캐나다의 대학에서 영문학자로 강단에 선 뒤부터는 미디어 이론가 및 문화비평가로 변신하여 미국 미디어팝 문화의 대부로 불리고, 학자로서는 예외적으로 시사전문지 『뉴스위크』의 표지인물로 나오기도 했다. 1955년 미국 교육방송협회 미디어프로젝트 주임을 지냈으며, 1963년 토론토대학교 문화기술연구소 소장으로 취임해 1980년까지 활동했다. 1964년 『미디어의 이해』라는 저서를 통해 “미디어는 메시지다.”, “미디어는 인간의 확장이다.”라는 견해를 밝혀 현대 미디어이론에서 사용하는 '미디어'라는 단어와 가장 근접한 개념을 제시하였으며, 미디어의 발전과 인간 존재의 관계를 연구하여 근대의 인쇄혁명과 TV로 대표되는 전자미디어가 서구문명에 미칠 영향을 예견하였다. 1967년에는 『미디어의 이해』의 난해한 부분을 알기 쉽게 풀이하여 『미디어는 마사지다』를 출간하였다. 미디어를 '마사지'라고 규정한 것은 미디어가 그 자체로 메시지 기능이 있음을 주장하는 데서 더 나아가 TV나 컴퓨터 같은 뉴미디어가 인간의 감각 중 촉각을 특히 자극할 것이라는 생각에서였다. 저서로는 『커뮤니케이션의 탐구』(1960, 에드먼드 카펜터 공저), 『구텐베르크 은하계』(1962), 『미디어의 이해』(1964), 『미디어는 마사지다』(1967, 퀜틴 피오리 공저), 『교실로서의 도시: 언어와 미디어의 이해』(1977) 등이 있으며, 그가 죽은 뒤 『맥루한 서신』(1987), 『미디어의 법칙: 신과학』(1988), 『맥루한 요론』(1995) 등 그의 사상을 소개하는 책이 출판되었다(네이버 백과사전).

<표 6> 맥루한의 매체관

시 기	매 체	구 성
원시부족시대	구두 언어	면대면 의사소통
문자시대/필사시대	한자/알파벳	약 2천년 전의 문자를 이용 복수감각형 인간.
인쇄시대	인쇄물	15세기의 구텐베르크의 활자인쇄술의 발명 이후 전자매체가 등장하기까지, 약 4세기 동안. 시각에 주로 의존하는 부분 감각형의 인간.
전자매체시대	전자 매체	전기 매체 발달로 세계는 점차 하나의 지구촌으로 발전. 사람들은 재부족화 현상을 통해 시각형의 인간에서 복수감각형 인간으로 되돌아감.

첫 번째 단계는 구두 커뮤니케이션에만 의존했던 원시부족시대이다. 면대면 의사소통을 하였기에 그들은 시각·청각·후각 등 오감을 동시에 사용하는 복수감각형 인간이었다. 원시부족시대에 인간은 오감이 조화를 이루어 감각의 균형을 유지하고 있었다.

두 번째 단계는 사람들이 점차적으로 시각형 인간으로 변형되었지만, 문자를 이용하는 사람이 극히 적었기에 이전 시대와 마찬가지로 복수감각형의 인간이 지배적이었다. 그러나 기술혁신으로 인하여 감각이 확장되면서 감각의 균형은 무너진다.

세 번째 단계는 사람들은 인쇄물에 의한 커뮤니케이션에 크게 의존하였다. 사람들은 시각에 주로 의존하는 부분 감각형의 인간이 되었다.

네 번째 단계는 전자매체의 발달로 세계가 점차 하나의 지구촌으로 발전되었다. 인류를 과거의 구전문화가 우세한 시대로 복귀하도록 하였다. 일종의 재부족화 현상이 나타나 사람들은 시각형의 인간에서 복수감각형으로 되돌아간다.

이처럼 맥루한은 인류의 역사를 인간의 기능과 역할을 확대하기 위한 도구나 기술, 매체의 발달사로 본다. 사람은 감각을 확장하기 위하여 매체를 창조해냈다. 인간의 감각균형을 복구시켜 주는 텔레비전의 발명으로 인해 인류를 다시 부족화시킬 것이라고 본다. 맥루한은 시대별 지배적인 매체의 기능과 역할에 따라 문명의 성격도 달라진다고 본다.

1.2. 매체는 메시지이고, 인간의 확장이다

맥루한은 매우 독특한 사유방식으로 매체의 개념을 정의한다. 맥루한에 의하면 모든 매체는 인위적인 지각과 자의적인 가치를 부여하며, 우리가 일상생활에서 매일 접하는 거의 모든 대상이다. 옷과 집, 자동차와 철도, 숫자, 텔레비전, 전화, 무기, 돈, 자동화도 매체에 속한다(McLuhan, 1961/2002). 그의 후기 저작인 『미디어의 법칙』(1988)에서는 과학과 철학사상, 질병과 치료법 그리고 시와 회화까지 매체로 간주된다. 이렇게 광범위하게 파악된 매체의 개념은 인간이 창조하고 사용하는 모든 대상으로 확대된다. 단지, 인간이 사용하면 그 대상물은 매체가 된다.

또한 맥루한은 매체가 인간의 감각조직과 사상에 미치는 영향에 주목했다. 그는 시대별 상이한 매체는 인간의 의식과 사회조직에 중요한 영향을 미쳐 인간의 감각기능을 확대한다고 주장한다. 더 나아가 맥루한의 '매체는 메시지다.'라는 명제에서 메시지는 다른 매체의 내용을 이룬다.

그래서 맥루한은 '형식'에 대해서 일차적 중요성을 부여하고 있다. 그러나 이 명제에서 읽을 수 있는 다른 의미는 매체의 내용과 형식의 관계에서 찾을 수 있다. 매체와 그 내용의 관계는 바로 '구(舊)매체'와 '신(新)매체'의 관계로 규명될 수 있다. 곧, 구매체는 신매체의 내용이고, 신매체는 구매체의 '컨테이너'이다(김성재, 2005a).

예컨대 텔레비전은 그 이전에 등장한 매체인 영화를 내용으로 담을 수 있고, 영화는 그 이전의 매체인 원작 소설을 담을 수 있다. 따라서 새로운 미디어가 등장했다고 해서 기존의 미디어가 소멸하지 않는다. 음성언어는 구어적 담론을, 전화는 편지를, 텔레비전은 읽기와 쓰기를 완전히 소멸시키는 것이 아니라 기존의 미디어가 가졌던 기능을 변화시킴으로써 새로운 전자미디어가 전자적 인간을 창조하고 나아가 지구촌을 형성하는데 기여한다.

한편 맥루한(McLuhan, 1961/2002)은 '매체는 인간의 확장이다.'라는 유명한 명제에서 매체와 인간 경험의 관계를 제시한다. 맥루한은 모든 매체를 '인간 능력의 확장'으로 간주한다. 책은 눈의 확장이고, 바퀴는 다리의 확장이고 옷은 피부의 확장이고 전자회로는 중추신경계통의 확장이다.

그는 테크놀로지의 잠재적인 능력을 찬양하면서 현대의 전자과학기술이 세계를 하나의 지구촌으로 만들고 인류를 인쇄시대의 선형적 세계에서 해방시킬 것이라고

보았다. 그가 매체는 '인간의 몸과 감각을 확장하는 테크놀로지'라고 이해한다면, 매체는 매우 포괄적인 의미에서 경험에 관련된 모든 기능을 확장하는 것이다. 감각기관의 확장으로서 모든 매체는 그 메시지와 상관없이 우리가 세상을 인식하는 방식에 영향을 준다.

더 나아가 맥루한의 매체관에 의하면 케뮤니케이션 현상에서 본질적으로 중요한 것은 전달되는 메시지가 아니라 매체의 형식이다. 다시 말해서 어떤 내용을 전달하느냐가 아니라 어떤 매체를 통해서 전달하느냐가 중요하다. 그리고 한 사회에서 지배적으로 사용되는 매체의 특성이 그 사회의 구성원들이 생각하고 행동하는 방식을 결정한다고 주장한다. 다시 말해서 같은 내용이라고 하더라도 정보전달 형식에 따라 큰 차이를 보여준다. 매체가 다르면 메시지도 달라지고 수용자가 세계를 인식하는 방식도 달라진다.

무엇보다도 맥루한의 매체관에 따르면 그가 생존했던 시대의 새로운 매체(예: 텔레비전)는 인간에게 '감각적 풍부함'을 선사했다. 매체는 사람의 사상과 감각에 영향을 미칠 수 있기 때문이다. 매체와 감각양식에 관한 맥루한의 이론에 의하면 모든 발명과 테크놀로지는 그 어떤 것이든 우리 신체의 확장이거나 자기절단(self-amputation)이며, 그와 같은 확장은 다른 감각들이나 확장된 신체기관들에 대하여 다시금 새로운 비율 또는 새로운 균형을 요구하게 된다는 것이다.

여기서 다른 감각의 폐쇄(closure) 또는 다른 감각들 사이의 균형 회복은 테크놀로지에 의해 어떤 감각 혹은 기능이 확장되느냐에 따라 결정된다. 이런 관점에서 맥루한은 인쇄물이 지배하던 문자문화(literate)시대는 시각성이 지배하며, 20세기를 전후해 등장한 라디오, 영화, 텔레비전과 같은 청각 또는 시청각미디어는 문자문화시대의 불균형한 감각비율이 새로운 균형을 회복할 수 있는 계기가 된다고 주장한다.

예컨대 전통적인 라디오와 영화의 감각양식에 대해 맥루한은 소리가 강해지면 촉각, 미각, 시각도 즉각 영향을 받는다고 주장한다. 문자문화적인 또는 시각적 인간에게 라디오는 부족적 기억을 되살려주는 결과를 가져오게 되었고, 활동사진에 소리가 더해짐으로써 동적, 촉각성, 운동감각(kinesthesis)이 약화되는 결과를 가져오게 되었다(이재현, 2007).

1.3. 맥루한의 핫 미디어와 쿨 미디어

맥루한은 그의 생존 당시 가상현실의 기술에 대해서는 아무 것도 알지 못했지만, 그의 이론에서는 가상현실과의 연관성이 발견된다. 가상(virtual)이란 것은 컴퓨터가 우리들에게 제공 해주는 시뮬레이션(simulation)된 환영과 같이 특정한 종류의 기술을 말한다. 가상현실에서 주로 사용되는 용어는 '몰입'(immersion),[9] '상호작용(interaction)'[10], 그리고 '정보의 강도'(information intensity)와 같은 것이다(김상호, 2008).

정보의 강도는 가상 세계가 그들의 환경에 대한 정보를 제공해줄 수 있는 정도를 정한다. 이러한 요소들이 사용자들이 하나의 가상공간에 존재하고 있다고 느끼는 범위를 정하게 된다는 것이다. 이는 맥루한의 '핫 미디어'와 '쿨 미디어'에 관한 논의와 연결된다. 곧, 매체 제공물에 대한 인간의 개입정도에 따라 달라지는 '핫' 과 '쿨'의 의미는 가상성의 의미와 매우 유사함을 보여주고 있다. 곧, 핫 미디어의 경우는 강한 가상성이 있는 반면 쿨 미디어는 약한 가상성이 있다.

맥루한(McLuhan, 1961/2002)은 매체의 기술적 속성의 차이를 정밀도(definition)의 차이라고 주장한다. 정밀도란 데이터로 가득 찬 상태, 곧 매체가 담아 낼 수 있는 정보의 양을 의미한다. 매체가 전달하는 정보의 정밀도와 수용자의 참여도에 따라 핫 미디어와 쿨 미디어로 구분한다. 핫 미디어는 높은 정밀도와 낮은 참여도를 갖고 있다. 곧, 핫 미디어란 단일감각을 높은 정밀도에까지 확장하는 것이다. 핫 미디어는 하나의 감각만을 고밀도로 확장시키는 매체라고 파악된다. 주요매체를 핫 미디어와 쿨 미디어로 구분하여 정리하면 <표 7>과 같다.

---

9) 몰입은 어떤 사람이 다른 장소에 있다고 느끼게 만들기 위해 감각들을 충분히 현실로부터 고립시켜 주는 장치들에서 일어난다.

10) 상호작용은 그 과정 속에서 매체 이용자가 몰입되어 가상적인 장면들을 바꿀 수 있는 능력을 발휘하고 그의 동작 및 관점이 컴퓨터가 제공하는 가상의 장면들과 연동되는 상황을 말한다.

<표 7> 핫 미디어와 쿨 미디어

사진	높은 정밀도	저 참여도	핫 미디어
만화	낮은 정밀도	높은 참여도	쿨 미디어
라디오	높은 정밀도	저 참여도	핫 미디어
전화	낮은 정밀도	높은 참여도	쿨 미디어
영화	높은 정밀도	저 참여도	핫 미디어
텔레비전	낮은 정밀도	높은 참여도	쿨 미디어

위의 <표 7>이 보여주듯이, 핫 미디어는 고밀도의 정보를 제시함으로써 세부사항이 풍부하고 수용과정에서 시청자의 협력을 별로 필요로 하지 않는다. 또한 핫 미디어는 단일 감각을 편향으로 의존하기 때문에 감각의 불균형을 야기한다. 곧, 하나의 감각, 하나의 기호가 지배한다. 사진(신문도 마치가지다)은 시각위주로, 라디오는 청각위주로, 영화는 좋은 음향 시스템을 갖춘 어두운 극장에서도 쉴 새 없이 관람할 수 있기 때문에 저 참여도와 높은 정밀도를 줄 수 있는 매체다.

이와 반대로 쿨 미디어는 정밀도가 낮아서 세부사항이 충분하지 않고 수용자에게 높은 강도의 협력을 요구한다. 다시 말해서 쿨 미디어는 감각의 공동체가 유기체로서 균형을 유지하고 있는 매체를 일컫는데, 단일 감각이나 단일 기호가 지배하지 않는다.

예컨대 만화, 전화, 텔레비전은 다중 감각을 필요로 감각의 균형을 회복시킨다. 만화는 사진보다 적은 시각적 정보를 얻을 수 있고, 전화는 라디오보다는 듣기뿐만 아니라 말이 추가된 커뮤니케이션을 가능케 한다. 텔레비전과 영화를 비교하면, 텔레비전 모니터에 맺혀지는 상은 정지된 사진과 같이 완전한 이미지를 우리에게 전달하지 않는다. 그것은 수많은 점들의 모자이크로 구성된 불완전한 이미지다. 따라서 텔레비전은 쿨 미디어이고 영화는 핫 미디어이다. 이러한 핫 미디어와 쿨 미디어의 관계는 정보의 정밀도 및 강도에 따라 <표 8>과 같이 정리될 수 있다.

<표 8> 정보의 정밀도와 강도

핫 미디어	저 정밀도	저 정보의 강도
쿨 미디어	높은 정밀도	높은 정보의 강도

핫 미디어는 단일 감각을 편향적으로 의존하기 때문에 주어진 정보의 양이 상대적으로 적다. 그래서 정보의 강도는 적다고 본다. 반대로 쿨 미디어는 감각의 균형 회복으로 인해 주어진 정보의 양이 상대적으로 많다. 그래서 정보의 강도는 많다고 본다. 핫 미디어와 쿨 미디어의 구분은 상대적인 개념이다. 맥루한의 개념에 따르면 현대의 멀티미디어는 쿨 미디어와 핫 미디어가 다양한 형태로 결합되면서, 전체적으로 핫 미디어로 진행되고 있다. 이처럼 오늘날 매체가 제공하는 정보는 점점 더 정밀해지고 있지만, 인간의 참여는 줄어들기 때문에 인간은 의미구성의 과정에서 점점 더 수동적으로 되어가고 있다.

제2절 플루서[11]의 매체관

2.1 매체 역사의 시대 구분

플루서(Flusser, 1996/2001)에 의하면 인간은 인류문화사적 관점에서 볼 때, 크게 세 가지 전형적인 코드를 사용해왔다. 선사시대(기원전4000~기원전1500년)의 그림, 역사시대(기원전1500년~서기1900년)의 분자 텍스트 그리고 탈역사(탈문자) 시대(서기1900년 이후)의 기술적 형상(이미지)이다. 플루서의 코드이론에 따르면,

11) 벨렘 플루서(1920~1991)는 1920년 체코에 태생한다. 유태인으로 태어나 나치의 박해를 피해 브라질로 건너가서 독학, 상파울로 대학교 커뮤니케이션 철학 담당 교수가 된다. 1972년 브라질 군사 정권의 탄압에 프랑스로 망명했으며, 마르세유와 악셀-프로방스 등 프랑스와 독일 주요 대학에서 강의하면서 미디어와 테크놀로지에 의한 인간문화의 패러다임 교체를 필생의 과제로 삼아 연구하였다. 그는 컴퓨터 등 전자 미디어로 촉발된 이른바 '디지털 혁명'시대의 인간의 사고방식과 문화 패러다임의 전환을 천착한 사상가이다. 정보화 물결과 인터넷 혁명이라는 시대적 조류에 힘입어 사후(1991년에 교통사고로 사망한다. 프라하 유태인 묘지에 카프카와 나란히 묻힘)에 더욱 주목받고 있다. 그가 지은 책으로는『사진의 철학을 위하여』,『기술적 형상의 세계』,『피상성 예찬』, 『텔레마틱 문화』,『그림의 혁명』등이 있다(네이버 백과사전).

인간은 비자연적인 세계, 곧 코드화된 세계 속에서 살고 있다. 인간은 코드로 직조되고 자연으로부터 자신을 보호하는 기능을 가진 외피에 둘러싸여 있다. 이 외피는 변증법적인 속성을 띠면서 인간을 위한 세계를 의미함과 동시에 인간을 차단함으로써 인간과 세계를 중개한다. 곧 '문화'라고 불리는 이 외피는 벽이자 교량으로서 인간과 세계 사이에 놓여 있다.

코드는 상징들의 조작을 정돈하는 체계를 의미하고 상징은 어떤 합의에 따라 두 사람 이상이 다른 현상을 의미하는 현상이다. 원칙적으로 모든 현상은 상징으로 합의될 수 있다. 다시 말해서 인간은 코드를 배우고 상징들을 정돈하며 현상은 합의된다. 합의에 따라 상징들을 다시 정돈하고 새로운 합의가 도출된다. 이렇게 합의된 상징들은 0차원적 점 모양(모자이크, 비츠), 1차원적 선 모양(문자로 된 텍스트), 2차원적 평면 모양(회화), 3차원적 입체 모양(조각과 건축물), 4 차원적 동작(춤이나 제스처)등으로서 코드로 정돈되게 된다(김성재, 2005b).

플루서는 인류문화사를 코드 발전의 역사로 간주한다. 코드로 정돈된 상징들의 형식에 따라 역사는 크게 세 단계로 구분된다. 인간은 이제 새로운 코드의 세계에서 살고 있다. 새로운 코드란 디지털코드를 의미하는데, 디지털시대에는 지식과 정보의 전달이 책이 아니라 전자화면의 이미지에 의존한다.

플루서는 도구에 의해 창조된 '기술적 형상(이미지)'을 기호화하고 해독하는 능력을 '기술적 상상'이라고 부른다(Flusser, 1996/2001). 곧, 디지털 기술을 통해 정보들을 모아 새로운 이미지를 창조하는 능력이 바로 '새로운 상상력'이라는 것이다.

플루서는 상상에 해당하는 독일어로 'Imagination'과 'einbilden'이라는 두 단어를 사용한다. 전자는 주체의 관점에서 세계 앞에 서서 세계를 단지 관찰하는 것이고, 후자는 기획의 관점에서 이미지 밖에 흩어져 있는 것을 주워 모아 그것을 이미지 안에 집어넣는 것을 의미한다. 이때 플루서는 창조라는 의미에서 후자를 강조한다. 따라서 플루서가 언급한 '새로운 상상력'은 기술을 이용하여 새로운 이미지를 창조한다는 의미에서 '기술적 상상력'으로 파악되어야 한다(Flusser, 1987/1998).

플루서는 '기술적 상상력'에 기초한 창조능력을 강조하는데, 컴퓨터를 통해 0차원적 이미지로 이루어진 가상현실을 현실 속에 편입시키는 디지털 시대의 매체현실에 주목한다. 기술적 상상력에 의해 창조된 이미지와 이전 시대의 피조물들과의 관계는 <표 9>과 같이 정리될 수 있다.

<표 9> 플루서의 매체관

시 대	매 체	매 체 관
선사시대	그림(벽화, 회화)	주술적 상상(기도, 소망, 영원불멸)을 그림으로 형상화
역사시대	문자 텍스트	그림을 이야기(구상, 시간의 흐름)로 전환: 개념화
탈역사시대	기술적 형상(영상)	개념에 기초한 기술적 상상을 기구를 이용해 창조된 이미지로 형상화

플루서는 위의 <표 8>에서 보여주듯이, 인류의 역사가 그림으로 상상하기 → 텍스트를 이용해 서술하고 분석하기 → 기술적인 도구를 이용한 새로운 상상하기의 3단계 과정을 거쳐 발전해 왔다고 주장한다. 인간은 다른 생명체와는 달리 4차원적 시공간 속의 자연인을 뛰어 넘어 '주체'로서 '객체'를 거리를 두고 관조(觀照)할 수 능력을 소유하면서 질적인 비약을 시작한다. 인간이 주체로서 객체를 관조함으로써 상상을 통해 4차원적 관계들을 2차원적 관계들로 축소함으로써 상징들로 덮인 평면코드인 그림이 창조된다.

먼저 선사시대의 마술의 세계를 담고 있는 그림은 기도의 대상이 된다. 이 시대의 인류는 그림을 숭배하면서 소망을 이루고자 했다. 이러한 마술적 또는 주술적인 상상력은 그대로의 세계가 아니라 있을 수 있거나 있어야 할 세계를 시간이 순환되는 영원불멸의 그림으로 형상화한다.

그러나 이 그림은 상하좌우의 고정된 위치에 정확히 배치되어야 할 그림 요소들이 만들어 내는 지옥과 같은 분위기 때문에 우상숭배라는 낙인이 찍힌다. 이 분위기를 탈출하기 위해 그림의 요소들은 찢기고 흩어져 줄로 세워지면서 선형코드, 곧 문자와 숫자로 이루어진 문자 텍스트가 탄생한다.

선형코드로서 문자 텍스트는 역사시대를 열었고, 숫자와 개념들을 이용해 이야기로 시간의 순서에 따라 전개된다. 시간은 이제 과거, 현재 그리고 미래를 향해 흐르면서 발전의 이데올로기를 담아낸다. 이 단계는 인간이 텍스트를 통해 개념화하고 이야기로 만드는 역사시대로의 진입을 의미하며, 세계를 간단히 드러내기 위해서 텍스트를 창조한다.

이제 텍스트는 주술적 상상을 통해 탄생된 평면을 파편화(합리화)시키는데, 이

파편들을 실처럼 길게 선형의 행으로 뽑아낸 후(계산한 후), 이 파편들을 전체 정보로 모으기(구성하기) 시작한다. 다시 말해서 그림을 구성하는 평면을 찢어내서 그것을 선형으로 배열한 선형문자는 기존의 2차원 그림코드를 대체한 주술적이며 순환적인 시간을 역사의 선형적인 시간으로 풀어놓는다(Flusser, 1987/1998), 그래서 이 단계에서는 개념적 구상이 주술적 상상을 대체하면서 개념화된 역사적 의식이 이미지(회화)를 대체함으로써 마술적 의식을 추월한다.

그 결과 인류는 주술의 구속에서 해방되고 이 문자코드는 맥루한이 말한 '구텐베르크의 은하계'를 형성한 핵심요소이며 디지털 시대 이전까지 인류문화를 형성한 토대가 된다.

개념화된 텍스트를 이해하려면 구상의 능력이 있어야만 한다. 상상력을 통해서 회화하는 것을 보다 이미지를 개념으로 현실화(텍스트)시키려면 추상화의 능력이 있어야 하기 때문이다. 문자의 개념적인 사고는 그림의 상상적인 사고보다 더 추상적이다. 텍스트는 이미지(회화)를 개념적으로 묘사하기 보다는 오히려 이미지를 왜곡시킬 수 있다(Flusser, 1987/1998).

텍스트를 해독한다는 것은 결국 텍스트가 의미하는 그림을 발견하는 것이 된다. 텍스트의 의도는 그림을 설명하는 것, 곧 개념의 이미지인 표상을 파악하도록 하는 것이다. 만약 이미지를 왜곡시킨다면 이미지를 더 이상 환원할 수 없게 한다. 드디어 인간은 왜곡된 이미지로부터 정확한 개념을 도출하지 못한 채 텍스트의 틀 안에 갇히게 된다. 곧, '텍스트 숭배'에 빠진다. 텍스트 숭배는 19세기에 이미 역사의 종말이라는 위기에 빠진다(Flusser, 1987/1998). 역사란 그림에서 개념으로의 진보적인 코드전환, 표상에 대해 선형코드의 형태로 전개된 진보적인 설명, 진보적인 탈마술화, 진보적인 개념화이다. 그런데 텍스트가 그림을 더 이상 상상할 수 없게 된다면, 그것은 역사의 종말, 곧 구텐베르크 은하계의 종말을 의미한다.

20세기 컴퓨터 사진공학의 발전과 디지털 기술의 등장은 문자화된 텍스트 시대에서 새로운 차원의 코드의 시대로 전환을 촉진한다. 인간은 이제 단순한 선형코드를 버리고 텍스트에 새로운 의미를 부여하는 '기술적 형상(이미지)'이라는 새로운 평면코드, 곧 새로운 이미지의 시대에 진입한다. 여기서 기술적 형상은 바로 사진, 텔레비전, 영화, 비디오와 같은 새로운 매체의 화면이다. 20세기 말부터 이미지는 이제 장면의 모사가 아니라 텍스트에서 유래한 프로그램이다. 곧, 컴퓨터의 탄생을 계기로 새로운 평면코드인 기술적 형상이 된다. 이 새로운 시대의 이미지는 도구를 이용해 만든 그림이다. '기술적 상상'을 토대로 텍스트에서 그림(프로그램)으로 만

드는 능력은 탈역사시대의 인간으로서 꼭 갖추어야 할 능력이다.

플루서는 미디어가 인류의 사고방식마저 규정한다고 주장한다. 기술적 형상의 시대에 인류는 새로운 시간체험(이제)과 공간체험(여기) 그리고 새로운 입장들(간주관적 입장들)을 파악할 수 있는 '기술적 상상'을 체득해야 한다(김성재, 2005b, 2010). 이제 새로운 코드를 가지고 사고할 줄 아는 의식과 태도가 필요한 때다. 무엇보다도 영상 또는 디지털 시대의 인간에게는 문자텍스트 시대를 뛰어 넘는 새로운 상상력으로서 기술적 상상이 요구된다. 곧, 인류는 상상을 통해서 세계를 그림으로 암호화하고 그 그림을 다시 문자 텍스트로 해독하는 능력을 갖추어야 한다.

2.2. 텔레마틱 사회

플루서는 현대적인 정보 테크놀로지들의 토대 위에 정립된 인간 대화와 커뮤니케이션에 대한 새로운 철학을 문제시하며, 장치들의 구조가 해명될 경우에야 비로소 이 장치들이 파악될 수 있다는 가정 하에서 '텔레마틱 사회'를 제안한다(Flusser, 1987/1998). '텔레마틱 사회'의 개념은 멀리 있는 것을 자동적으로 가깝게 가져다주고, 개인이 타인과의 관계 속에서 자신을 버리고 간주관적인 사회구조로서 컴퓨터망을 통해 개인의 사회참여와 자아실현을 가능케 한 자유로운 사회다(김성재, 2002). 멀리 있는 것을 가까이 가져온다는 의미는 예컨대 집에서 전화로 먼 곳에 있는 사람과 이야기를 할 수 있고 망원경으로 먼 곳의 사물을 가깝게 볼 수 있게 된다는 것이다. 우리는 텔레비전을 통해 바깥세상에서 벌어지는 광경을 거실에서 편안히 구경할 수 있다. 여기서 전화기(telephone), 망원경(telescope), 텔레비전(televison)은 모두 접두사 '원거리-tele'가 붙여진 단어들이다. 이들은 텔레마틱적인 도구들이고, 매개된 대상을 인식하고 즐길 수 있도록 한다. 그러나 이러한 텔레마틱 사회에도 숨겨진 위험이 있다. 이 사회는 인간을 현실뿐만 아니라 이웃으로부터도 단절시킬 가능성이 있다. 예컨대 가상현실 속에서 인간들은 다만 멀리서 있는 그림들과만 소통하게 된 것이다. 텔레마틱 사회는 컴퓨터망 중심으로 구성된 새로운 사회다.

플루서는 기술적 영상매체인 텔레비전과 컴퓨터는 공히 멀리 있는 대상을 가깝게 가져다주지만, 두 가지 매체는 큰 차이점을 가지고 있다고 주장한다(김성

재, 2002). 텔레비전을 시청하는 인간의 태도는 세 가지 측면에서 비판을 면할 수 없다.

첫째, 인간들은 무책임하고 어떤 답변능력도 지니지 못한 채 영상매체를 일방적으로 수용한다.

둘째, 인간들은 영상매체를 보면서 대중화되며 인간적인 접촉을 상실하게 된다.

셋째, 인간들은 모든 체험과 지식, 판단, 결정을 영상매체에 의존한다. 이처럼 텔레비전을 통해 생산된 프로그램은 '이미지의 홍수'를 각 가정에 배달하지만, 컴퓨터망에 의해 구축된 '텔레마틱 사회'에서는 수많은 네티즌들이 새로운 이미지를 창조하고 교환함으로써 네트워크에 능동적으로 참여하여 자아를 실현한다. 따라서 텔레마틱 사회의 구성원들은 공동체의 상상력을 통해 개별적인 상상력의 한계를 극복한다.

텔레마틱 사회는 오늘날 가상현실 속에서 작동하고 있다. 이 사회의 구성원들은 컴퓨터망을 통해 사회를 구성하고 상상함으로써 게임을 즐기는 유희의 인간이 된다.

"우리는 다시 유치원으로 돌아가야만 한다. 우리는 글쓰기와 읽기를 아직 배우지 않았던 그 수준으로 돌아가야만 한다. 이 유치원에서 우리는 컴퓨터, 게임기나 비슷한 '기계장치'들로 유아적 게임들을 배워야만 한다." (Flusser, 1987/1998, 337쪽).

이처럼 인간은 다시 새로운 코드를 배우고 숙달해야 한다. 인간은 더 이상 주어진 객관적 세계의 주체가 아니라, 대안적인 세계들의 기획이기 때문이다 (Flusser, 1987/1998). 과거에는 인간을 주체라 불렀다. 주체란 세계를 인식하는 사람을 가리킨다. 그런데 컴퓨터 시대에 들어와서 실재의 개념은 의미를 상실하게 된다. 그래서 실재를 통찰하기 위해 설정되었던 이성적 존재인 주체 역시 사라지게 된다. 주체도 가상 속으로 편입되는 것이다. 이제 인간은 주체로서 세계를 인식(모방, 재현의 능력을 요구함)하는 이성적 존재가 아니라 상상한 것을 기획하여 현실에서 구체화시키는 능력을 가진 창조자가 된다.

플루서는 마지막으로 모든 사회구조는 두 가지 종류의 커뮤니케이션 구조인 대화와 담론으로 이루어져 있다고 주장한다. 전자는 정보 창조의 기능, 곧 저자의 기능을 수행하고, 후자는 이렇게 창조된 정보를 전달하고 확산시킨다. 이로써 자연적인 정보 상실이 방지되고 인위적 정보보존이 가능해진다.

담론에는 1)극장형 담론, 2)피라미드형 담론, 3)나무형 담론, 4)원형극장형 담

론이 있고, 대화에는 1)원형 대화, 2)망형대화가 존재한다(Flusser, 1996/2001). 대화와 담론의 비중에 따라 사회는 이상적 사회, 대화적 사회, 담론적 사회로 세 가지 유형으로 분류될 수 있다.

첫 번째 유형인 이상적 사회에서는 담론과 대화가 서로 균형을 유지한다. 대화는 담론에 의존하고 담론은 대화를 자극한다.

두 번째 유형인 대화적 사회에서는 정보(예: 과학적, 정치적, 예술적 정보)를 계속 확대 재생산하는 수많은 대화적 그룹이 있다. 그러나 이러한 엘리트적인 그룹은 정보를 담론적으로 분배할 채널을 소유하고 있지 않기 때문에 사회를 의식화된 엘리트와 의식화되지 않은 대중으로 분열시킬 위험이 있다.

세 번째 유형으로서 담론적 사회는 중앙집중적으로 송출되는 정보로 인해 전체주의에 빠질 위험이 있다. 현재 정보를 중앙집중적으로 송출하는 담론적 매체(대중매체)가 지배적이다. 플루서가 담론적 사회를 극복하고 새로운 사회, 대화와 담론이 균형을 이루는 이상적 사회를 건설하기 위해 제안한 사회 모델이 바로 텔레마틱 사회다.

제3절 벤야민[12]의 매체관

3.1. 변화된 매체현실에 대한 견해

기술발달로 인한 예술작품의 재생산 방식은 인지변화와 그에 따른 작품의 가치변화를 초래했다. 벤야민(Benjamin, 1936/2007)의 주된 관심은 예술에 대한 미학

12) 벤야민(Walter Benjamin, 1892.7.15~1940.9.26)은 베를린에서 태어나 좌익 학생운동을 하였고 나중에 시오니즘운동에 관계하였으며 형이상학 요소를 사적 유물론과 결합시킨 사상가로 알려져 있다. 그와 교류했던 학자로 아도르노, 블로흐, 브레히트 등이 있다. 박사학위 취득을 위해 제출한 논문은 『독일 낭만주의에서 예술비평 개념』(1920)이다. 그리고 대학교수 자격 취득을 위한 박사 학위 논문 『독일 비가극의 기원: Ursprung des deutschen Trauerspiels』 (1928)이 프랑크푸르트대학에서 거부되자 교수를 단념하고 문필생활로 들어갔다. 보들레르, 프루스트에 심취하여 그들의 작품을 번역하는 한편, 1925년부터 마르크스주의 연구에 몰두하였다. 매우 개성적인 그의 사상은 당시의 현상학(現象學)과 신(新)헤겔주의와는 현저한 대조를 이루고 있었으며, 그의 유저(遺著)인 『역사철학의 테제』에는 종말론적 역사관이 보인다. 나치스에게 쫓겨 망명 도중 자살하였다. 저서로 『괴테의 친화력』(1924~1925), 『기술복제시대의 예술작품: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit』(1936), 『계몽』(1961) 등이 있다(네이버 백과사전).

적인 가치판단보다는 인간의 지각변화 과정에 있다. 인간의 지각구조나 지각방식의 변화에 따라 미학적 평가가 달라진다는 점에서 그의 문제제기는 획기적이다. 벤야민에 의하면 예술작품의 가치는 작품이 지니고 있는 대상 그 자체로서의 속성이 아니라 작품이 생산되고 유통되는 구조, 곧 미디어 네트워크의 변화에 따라 달라진다. 또한 예술작품의 가치는 작품 그 자체의 특성보다는 그 작품을 인식하는 사람들의 의식구조의 변화에 의해서 결정된다. 따라서 예술작품의 가치변화는 매체의 변화에 의한 지각구조의 변화로 설명될 수 있다. 곧, 매체 기술의 변화가 예술 내용의 변화를 초래한다(김상호, 2010).

벤야민의 걸작인 『기술복제시대의 예술작품』 (1936)은 복제기술이 초래한 예술작품의 가치변화를 기술한다. 매체에 의한 예술작품의 복제는 전통적 가치를 손상시키고 예술작품의 배타적 구조를 파괴한다. 그는 영화가 문화적 유산인 전통적 가치를 제거한다고 본다. 복제기술은 원본이 가지고 있는 전통의 영역, 곧 원본이 가지고 있는 유일무이함을 사라지게 함으로써 대량의 복제품을 생산할 수 있게 만들었다. 그리고 그렇게 생산된 복제품은 원본의 특성인 시간과 공간의 제한을 극복하고 수많은 사람들이 인지하고 즐길 수 있게 나타난다.

복제기술은 벤야민에게 현대사회의 새로운 경험을 설명하는 유용한 패러다임으로 등장한다. 그가 살고 있던 당시의 독일사회는 제3제국의 독재에 시달리고 있었고, 예술은 정치화의 대상으로 변질되었다. 미학적인 것이 정치화될 수 있다면, 특별한 목적 없이 관조적 수용을 지향해온 전통적인 예술의 기능에 중대한 변화가 일어난 것이다.

이러한 변화를 사회적 해방의 관점에서 생산적으로 만드는 기회로 이용하는 것은 타당한 것이다. 무엇보다도 사진과 영화의 복제기술이 야기한 물질의 존재방식의 변화는 충격적인 것이었다. 카메라로 세상을 보는 것은 인간의 눈으로 보는 것과는 완전히 다르다. 인간이 인지했던 시간과 공간은 매체에 의해 창조된 시공간으로 전환된다. 이제 사진기라는 매체는 지금까지 인간의 눈에는 관심을 불러일으키지 않았던 새로운 지각구조를 만들어낸다. 인간은 이 도구를 통해서 비로소 시각적·무의식적 차원의 매체현실을 경험한다(Hartmann, 2000/2008). 곧, 기술을 이용해서 현실을 재현하는 게 아니라 현실을 생산하는 것이다.

3.2. 아우라 구성요소

벤야민에게 중요한 미학의 개념은 아우라(Aura)이다. 아우라의 어원은 라틴어와 그리스어에서 찾아볼 수 있는데, '공기' 또는 '호흡'을 의미한다. 그리스어에서는 차갑고 신선한 바람이나 물위에 있는 바람을 뜻하고, '영기(靈氣)', '신비스러운 효력' 또는 '신비스러운 분위기' 등으로 번역될 수 있다. 중세 유대교의 비설인 카발라의 이해에 따르면 사람은 주위를 감싸고 있고 최후의 심판까지 보존하고 있는 그 어떤 정기라는 종교적 의미를 갖는다.

우리는 중세 시대의 성화에서 성인들이나 천사들 머리 주위에 둥그런 원이 그려진 것을 볼 수 있는데, 이것이 바로 종교적 의미에서 그들을 감싸고 있는 특별한 영기로서의 아우라를 의미하는 것이다(윤선희, 1997; Hansen, 2008). 벤야민은 그의 논문 '기술복제시대의 예술작품'에서 아우라를 다음과 같이 서술한다.

"어느 여름날 오후 휴식의 상태에 있는 자에게 그림자를 던지고 있는 지평선의 산맥이나 나뭇가지를 보고 있노라면, 우리는 이 순간 이산, 나뭇가지가 숨을 쉬고 있다는 느낌을 받는다. 이러한 현상을 우리는 산이나 나뭇가지의 아우라가 숨을 쉬고 있다고 말할 수 있을 것이다."(Benjamin, 1936/2007, 148쪽)

여기서 벤야민이 표현하고자 하는 아우라는 주체와 대상의 완벽한 교감을 불러일으키는 예술혼이다. 그것은 관찰자의 주관체험을 통해서 느껴진다. 그는 '보들레르의 몇 가지 모티브에 관하여'라는 논문에서 아우라의 경험을 다음과 같이 서술하고 있다.

"아우라의 경험이란 인간사회에서 흔히 볼 수 있는 반응형식을 무생물 또는 자연적 대상과 인간 사이에 존재하는 관계에 옮겨놓는 데 있는 것이다. 우리가 시선을 주고 있는 자나 시선을 받고 있다고 느끼는 자는 우리에게 시선을 되돌려준다. 우리가 어떤 현상의 아우라를 경험한다는 것은 시선을 되돌려줄 수 있는 능력을 그 현상에 부여하는 것을 뜻한다."(Benjamin, 1936/2007, 158쪽)

여기서도 역시 주체가 대상과의 상호관계를 통해 교감하고, 대상에 대한 주체적 경험은 아우라로 체험된다. 더 나아가 물리적 속성에 기초한 전통적 예술작품의 아우라는 인간의 지각작용에 큰 영향을 미친다. 주체적 경험은 아우라의 구성요소이지만, 대상이 가지고 있는 객관적 특성은 아우라 그 자체다. 이 때 아우라는 물질

적 특성으로서 예술작품이 가지고 있는 '원본성', '진품성', '유일무이한 현존성' 또는 '일회성' 등을 의미한다. 예술작품은 종교의식을 위해 생겨나기 시작했으며, 예술작품의 아우라는 한 번도 제의적 기능과 분리된 적이 없었다는 것이 벤야민의 관찰이다(김성재, 1998).

<표 10> 아우라의 구성요소와 특성

	구성요소	특 성
아우라	대상에 대한 주관적 경험	주체와 대상과의 상호관계를 통해 교감되는 것
	대상이 가지고 있는 객관적 특성	원본성, 진품성. 유일무이한 현존성, 일회성

3.3. 아우라의 상실

종교적 의식에 근거한 아우라는 현대사회에서 세속화되면서 궁극적으로 사라진다. 이는 수공업적인 재생산 혹은 모방과 기계적인 재생산을 구분하는 것에서도 잘 드러난다. 벤야민은 수공업적인 재생산 구조에서는 유일무이한 진품성으로서 아우라가 어느 정도 보존되지만, 기계적인 재생산에 의해 생산된 산물에서는 일회성과 진품성으로서 아우라는 그 흔적을 찾을 수 없다고 본다.

그래서 사람들이 가끔 원본이 아닌 복제품을 보고서도 그 작품의 아우라를 느낀다고 착각하는 이유는 예술 작품이 지닌 물질적 특성의 발현으로서의 진품성과 일회성을 느껴서가 아니라 그 작품이 지닌 권위에 의해서라는 것이다. 따라서 벤야민에 의하면 손상된 원본의 일부 복원된 작품도 아우라의 상실은 이미 불가피하다는 것이다(김상호, 2010).

벤야민은 카메라맨과 화가를 비교해서 아우라의 상실을 <표 11>과 같이 설명한다.

<표 11> 아우라의 상실

	대상과의 관계	완성된 이미지의 차이	아우라의 경우
화가	대상으로부터 자연스러운 거리를 유지함	하나의 전체적 이미지	대상의 아우라가 느껴짐
카메라맨	대상에 깊숙이 침투함	이미지(영상)는 여러 개로 쪼개져 있는 단편적인 것	아우라는 사람의 시간적 공간적 현존성과 불가분의 관계를 가져야만 함/ 대상과의 거리감이 상실됨에 따라 아우라 상실

위의 <표 10>에서 보이듯이, 화가는 주어진 대상으로부터 자연스러운 거리를 유지하는 데 반해 카메라맨은 작업할 때 주어진 대상의 조직에까지 깊숙이 침투한다. 이를 통해 두 사람이 얻게 되는 이미지는 엄청나게 다르다. 화가의 이미지는 하나의 전체적 영상이고, 카메라맨의 이미지(영상)는 여러 개로 쪼개져 있는 단편적 영상들로서, 이 단편적 영상들은 새로운 법칙에 의해 다시 조립된다.

이와는 반대로 영화는 카메라의 눈을 통해 육안으로 인식할 수 없는 현실의 깊은 곳까지 침투하여 분석하고 이를 다시 조합하여 현실을 새로운 모습으로 재현한다. 아우라는 사람의 시간적 공간적 현존성과 불가분의 관계를 가져야만 느껴질 수 있다. 여기서 화가는 대상의 아우라를 그대로 얻을 수 있는 반면, 카메라맨과 대상의 거리를 유지하지 못함으로써 대상과의 거리감이 상실됨에 따라 아우라도 상실된다. 벤야민은 이러한 현상을 기술복제의 영향으로 보고 있다.

한편 아우라의 상실은 개별 예술작품의 세속화에서 기인된 것이 아니라 아우라를 파괴하는 사회적 조건에서 기인한 것이다(김성재, 1998). 첫째, 현대사회에서 인간은 사물을 공간적으로 좀 더 자신에게 가까이 끌어오고자 하는 소유욕을 갖고 있는 데서 연유한 것이다.

둘째, 현대사회의 대중은 복제를 통하여 모든 사물의 일회적 성격을 극복하려는 성향을 가지고 있기 때문이다. 이러한 아우라의 상실은 순수 예술혼의 피폐를 가져올 뿐만 아니라 사회적 해방의 잠재력을 가진다는 이중성에 있다. 곧, 아우라의 상실은 예술작품의 전통적 제의의식으로부터 탈피를 의미하고, 예술작품의 기술복제

가능성은 세계 역사상 처음으로 예술작품으로 하여금 지금까지 종교적 의식 속에서 살아온 기생적 삶의 방식으로부터 벗어나게 된 것이다(김성재, 1998). 따라서 벤야민이 얘기한 아우라의 상실은 사회 해방의 역할을 수행할 수 있기 때문에 기술발전으로 인해 야기된 인간 주관적 지각의 변화에 대한 낙관적 입장이라고 볼 수 있다.

제4절 보드리야르[13]의 매체관

4.1. 시뮬라시옹과 새로운 이미지

보드르야르는 대중과 대중문화, 미디어와 소비사회에 대한 이론으로 잘 알려져 있다. 그는 현대사회를 소비사회로 지칭하면서 현대인은 생산된 물건의 기능을 따지지 않고 상품을 통하여 얻을 수 있는 위세와 권위, 곧 기호를 소비한다고 주장한다. 무엇보다도 그는 모사된 이미지가 현실을 대체하는 시뮬라시옹 이론을 내놓는다(Baudrillard, 1981/1996).

그는 실재가 실재하는 것이 아닌 파생실재(Hyperreality)로 전환되는 작업이 시뮬라시옹(Simulation)이고, 모든 실재의 인위적 대체물이 '시뮬라크르(Simulacre)'이며, 현대인은 가상실재인 시뮬라크르의 미혹 속에서 살아가고 있다고 주장한다. 이처럼 가상실재가 실재를 지배하고 대체하여 재현과 실재의 관계가 역전됨으로써 더 이상 모사할 실재가 없어진 시뮬라크르들은 실재보다 더

13) 보드리야르(Jean Baudrillard: 1929 - 2007)는 1929년 7월 29일 프랑스 랭스의 소작농 집안에서 태어났다. 소르본대학교에서 독일어를 공부하고 1958~1966년 프랑스의 국립고등학교인 리세에서 독일어를 가르쳤다. 1968년 앙리 르페브르(Henri Lefebvre)를 지도교수로 박사학위 논문 『사물의 체계』를 발표하였고, 파리10대학인 낭테르대학교 조교로서 이른바 68혁명 시위에 참여하였다. 1987년까지 낭테르대학교 사회학과 교수를 지냈고, 미국의 뉴욕대학교와 캘리포니아대학교 등에서도 강의하였으며, 30권 이상의 저서를 남겼다. 주요 저서로는 『소비의 사회』(1970), 『기호의 정치경제학 비판을 위하여』(1972), 『생산의 거울』(1973), 『상징적 교환과 죽음』(1976), 『푸코 잊기』(1977), 『보봐르 효과』(1977), 『침묵하는 다수의 그늘 아래서』(1978), 『유혹에 대하여』(1979), 『시뮬라크르와 시뮬라시옹』(1981), 『숙명적 전략』(1983), 『숭고한 좌파』(1984), 『아메리카』(1986), 『차가운 기억들 Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ』(1987-95), 『악의 투명성』(1990), 『걸프전은 일어나지 않았다』(1991), 『종말의 환상』(1992), 『완전범죄』(1994), 『완전한 화면』(1997) 등이 있다. 이러한 그의 저작들은 1970년대 이후의 포스트모던 문화이론, 미디어, 예술, 그리고 사회에 관한 논의에 많은 영향을 끼쳤다(네이버 백과사전).

실재 같은 파생실재를 생산해낸다고 주장한다.

시뮬라시옹 이론을 더 자세히 살펴보면, 시뮬라시옹이 새로운 이미지와 어떤 관계에 있는지 밝혀진다. 매체를 통해 나타난 진짜 같은 가짜가 우리의 삶 속에서 진짜보다 더 진짜로 여겨지고 있기 때문에 우리는 파생실재 속에서 살고 있다. 우리가 마시는 음료수는 음료수 자체 때문이라기보다는 사실 그 음료수의 광고에 의한 이미지가 더 현실적으로 인지되기 때문이다.

그래서 이 시대에는 음료수라는 상품 그 자체, 즉 실재하는 사물이 존재한다는 것이 아니라(중요한 것이 아니라) 이미지라는 새로운 것이 존재한다는 것이다. 이미지가 일차적인 존재가 된다는 것은 인간이 세계에 대한 지각을 바꾸는 것을 의미한다. 다시 말해서 시뮬라시옹은 진짜보다 더 진짜 같은 시뮬라크르로 나타난다. 보드리야르에게 '시뮬라시옹'이라는 개념은 현대사회를 이끌어가는 원리이자 현대사회 전체를 설명하는 유일한 원리이다. 바로 이 모델을 가지고 현대사회에 대한 탈근대적인 해석을 제시한다. 그렇다면 시뮬라시옹이란 도대체 무엇인가?

> "시뮬라시옹은…이미지나 기호가 지시하는 대상 또는 어떤 실체의 시뮬라시옹이 아니다. 오늘날의 시뮬라시옹은 원본도 사실성도 없는 실재, 곧 파생실재(Hyperreality)를… 산출하는 작업이다."(Baudrillard, 1981/1996, 3쪽)

이 정의에 따르면 시뮬라시옹은 눈앞에 있는 그대로 존재하는 것이 아니라 존재하는 것이 없이 '파생실재'만을 만들어 내는 작업이다. 파생실재는 따라서 원본이 없는 실재다. 전통적인 모방은 실재를 재현함으로써 실재를 표현했기 때문에 원본이 필요했지만, 이제 원본이 필요 없기 때문에 모방이나 재현이 아니라 원본을 대체하고 원본의 위상을 빼앗아간다. 그렇다면 파생된 실재는 실재를 대체하고 그 자체가 실재가 된다.

이처럼 시뮬라시옹은 실재가 아닌데도 실재인 파생실재를 만들어내는 작업이기 때문에 전통적인 의미에서 보면 실재를 죽인다. 다시 말해서 시물라시옹은 파생실재를 창조하면서 실재를 죽이는 작업이다. 이제 파생실재가 계속 만들어지는 과정을 통해 실재의 인위적인 대체물, 곧 실재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만든 '인공물'이 등장하는데, 그것이 바로 '시뮬라크르'다. 그래서 시뮬라크르는 원본과 복제물의 구분이 필요 없는 이미지 그 자체다. 이러한 이미지는 오직 시뮬라크르로만 존재하며 끊임없이 복제된다. 그렇다면 시뮬라시옹이란 시뮬라크르

가 끊임없이 복제 되는 과정이자 시뮬라크르를 끊임없이 산출하는 작업이 될 것이다(문동규, 2009). 보드리야르에게 시뮬라크르는 이미지이고, 이 이미지는 전통적인 이미지가 아니라 새로운 이미지다. 이 이미지는 복제의 복제물(플라톤의 이데아와 비교)이 아니라 실재다. 이 이미지는 재현이나 모방에서 유래한 이미지가 아니라 원본도 사실성도 없는 실재로서 이미지다.

보드리야르(Baudrillard, 1981/1996)에 의하면 시뮬라시옹은 네 단계로 진행되어 이미지(시뮬라크르)를 창조한다. 첫 번째 단계는 이미지가 기본적 실재를 반영한다. 이는 과학적 언어나 지시적 언어의 단계로서 언어철학자 비트겐슈타인(Wittgenstein)의 '언어그림이론'의 모방물 또는 철학자 헤겔(Hegel)의 '정신현상학'의 가장 기초단계인 '감각적 확신'에 토대를 둔다. 곧, 이미지는 깊은 사실성의 반영이다.

두 번째 단계는 이미지가 기본적 실재를 은폐하고 왜곡하는 단계로서 대중으로 하여금 소외와 착취의 실상을 파악하지 못하게 하는 맑스(Marx)적 의미의 '허위의식'으로서 이데올로기 기능을 수행하는 단계다. 곧, 이미지가 깊은 사실성을 감추고 변질하는 단계다.

세 번째 단계는 이미지가 기본적 실재를 은폐하는 단계로서 성상파괴주의자들의 사상으로 신성의 표상 그 자체가 신의 부재를 증거하고 있기 때문에 신성의 이미지나 표상에 대한 두려움을 경멸하는 단계다. 곧 이미지는 깊은 사실성의 부재를 감추는 단계다.

네 번째 단계는 이미지가 기본적 실재와 전혀 무관한 단계로서 순수한 가짜 그 자체가 실재처럼 기능하는 시뮬라시옹의 단계다. 이 단계에서는 이미지와 실재 사이의 거리가 없어지게 되며, 이미지는 더 이상 실재를 지시하지 않는다. 이미지는 스스로 하나의 실재가 되며 모조품이기에 진짜와 가짜의 구별이 없어지고 모조품과 실재의 구별 자체가 공허하게 된다. 곧, 이미지는 그것이 무엇이건 간에 어떠한 사실성과도 무관하다. 결국 이미지는 그 자체로서 순수한 시뮬라크르가 된다. 이러한 이미지 창조의 연속적인 단계는 <표 12>와 같이 요약될 수 있다.

<표 12> 보드리야르의 매체관

단 계	표 현	현실과 관계
제1단계	재현/모방/표상/모사/선량한 외양	실재를 있는 그대로 반영
제2단계	이데올로기/거짓된 환상/나쁜 외양	실재를 은닉·왜곡
제3단계	위장/마법의 계열	사실성이 없으나, 이를 있는 것처럼 위장
제4단계	모조/시뮬라시옹/외양 없음	사실성이 없으며, 파생현실이 실재를 대체

보드리야르의 이미지 발전단계를 살펴보면, 각 단계별로 제시된 매체와 현실의 관계가 확인된다. 제1단계의 이미지는 우리가 알고 있는 모방, 재현, 표상 그리고 모사 등에 개념을 의미한다. 곧, 실재에 있는 그대로 반영한 과정을 말한다.

제2단계의 이미지는 실재를 감추고 변질시키고 왜곡시키기 때문에 이미지에 대한 부정적인 측면을 보여준다. 대중으로 하여금 소외와 착취의 실상을 파악하지 못하게 하는 허위의식으로서 이데올로기적 기능을 수행하기 때문이다. 따라서 이 단계에서의 이미지는 우리에서 실재에 대한 '거짓된 환상'을 주는 '나쁜 외양'을 갖는다.

제3단계의 이미지는 사실성을 가지고 있지 않으면서 마치 가지고 있는 것처럼 위장하고 있다. 이는 성상파괴주의자들의 사상이 반영된 것으로서 신성의 표상 그 자체가 신의 부재를 증명하기 때문에 신성의 이미지나 표상의 권위가 상실된다. 따라서 이 단계는 이미지가 '마법의 계열'에 진입했다는 것을 보여준다. 마지막으로 제4단계의 이미지는 사실성과 어떠한 상관관계도 맺지 않는 이미지 그 자체를 말한다. 그래서 이 단계의 이미지는 시뮬라시옹의 계열에 속한다. 이미지와 실재 사이의 거리가 없어지게 되며, 이미지는 더 이상 실재를 지시하지 않고, 이미지는 그 자체가 하나의 실재가 된다. 곧, 이미지는 모조품이기에 진짜와 가짜의 구별이 없어지고 모조품과 실재의 구별 자체가 공허하게 된다.

보드리야르에 의하면 이러한 시뮬라시옹의 단계는 자신을 인지하기 위한 신이 더 이상 존재하지 않으며, 참으로부터 거짓을, 실재의 인위적 부활로부터 진짜 실재를 분리하기 위한 최후의 심판도 더 이상 존재하지 않는다(문동규, 2009). 이 단계에서 이미지, 곧 시뮬라크르 자체는 실재와 어떠한 관계도 맺지 않기 때문에 실

재와의 모든 관계는 사라진다. 이제 실재를 모방하는 것도, 이데올로기로 왜곡된 것도 필요가 없으며, 이미지는 어떠한 심판도 필요가 없다는 것이다.

4.2. 현실보다 더 강한 현실의 체험

보드리야르에 의하면 파생된 실재는 지양된 실재로서 원래의 실재와 아무 관계도 맺지 않는 새로운 실재다. 시뮬라시옹과 시뮬라크르라는 새로운 존재 현상들이 인간 경험의 새로운 영역 내지는 사회의 새로운 문화적 질서를 구성하면서 우리가 살고 있는 이 현대사회의 모든 가치와 경계를 무너뜨리고 있다. 시뮬리시옹 사회는 우리에게 새로운 존재론인 이미지의 존재론을 제공한다.

보드리야르에게 세계 그 자체는 이미 왜곡된 것이다. 그는 우리에게 새로운 존재론이자 인식론인 시뮬라시옹 이론을 제안하지만, 우리가 이 이론에 따라 어떻게 행동할 지 대안을 제시하지는 못했다. 그는 단지 우리가 살고 있는 사회가 어떤 형태의 사회현실인지 또는 기존의 지각된 사회현실과 어떠한 차이가 있는지를 설명할 뿐 현실에 대한 그의 관점은 비관적이다. 예컨대 그에게는 '디즈니랜드'와 '워터게이트 사건'은 이 파생실재의 전략으로 만들어낸 가상실재의 대표적인 사례이다:

> "디즈니랜드는 실제의 나라, 실제의 미국 전체가 디즈니랜드라는 사실을 감추기 위하여 거기에 있다. .... 이 세계가 어린애 티를 내려 하는 이유는, 어른들이란 다른 곳, 즉 실제의 세상에 있다고 믿게 하기 위해서이며, 어른들의 유치성 그 자체가 그들의 실제 유치성을 환상으로 돌리기 위하여 여기서 어린이 흉내를 낸다."(Baudrillard, 1981/1996, 47쪽)

여기서 중요한 것은 더 이상 사실성의 거짓 재현이 아니라, 실재가 더 이상 실재가 아니라는 사실을 숨기는 파생실재의 전략이다. 워터게이트, 케네디 대통령 암살 사건들은 사실이 드러나는 것을 막기 위해 우연적 일탈, 스캔들로 비쳐지게 하는 데 성공했다. 보드리야르의 눈에 미국은 이처럼 실재를 없애버리는 완벽한 시뮬라시옹의 세계이며 현대 사회는 점차 시뮬라시옹화 되어가고 있다.

더 나아가 보드리야르의 눈에는 오늘날 대부분의 예술은 가치가 없다. 오늘날의 예술은 예술시장의 재정적 관점에서뿐만 아니라 미적 가치의 관리 차원에서도 전

문가 범죄의 일반적 과정과 관련이 있다. 이러한 범죄는 작품의 미적 가치를 창조하여 관리하는 과정에서부터 개입한다. 모든 범죄에는 가해자와 피해자가 있으나, 이 범죄에는 피해자가 없다. 그것은 예술계에 관계되는 모든 이가 함께 참여하는 '공모'이기 때문이다. 이제 우리에게 남은 과제는 시뮬라시옹의 세계에서 아직 일어나지 않은 우발적인 상황, 곧 실제 상황이 등장하는 것을 막는 것이다.

제5절 이론가들의 매체관 비교

매체를 통해 체험된 제2차 현실(Schnell, 2000/2005) 또는 현실에 대한 재매개(Bolter & Grusin, 2001/2006)는 매체화된 현실이라고 할 수 있다. 매체에 의해 창조된 파생현실과 우리가 실제로 살고 있는 현실은 분명히 다르다. 현실의 원본이 있을 경우, 우리는 모방, 재현, 복제 등의 기법을 통해서 현실을 조작하고 그것에 반응할 수 있다. 그러나 보드리야르의 시뮬라시옹에서처럼 현실의 원본이 없을 경우, 진실은 감추어지는 것이 아니라 아예 존재하지 않는다. 이러한 시뮬라시옹의 과정은 현실의 재매개 과정이라고 할 수 있으며, 현실의 차용, 재현, 확장, 공격, 흡수, 개조 등 재매개의 수법(Bolter & Grusin, 2001/2006, 53-62쪽)으로 1차 현실을 2차 현실로 변형시키는 과정이다. 그러나 현실에 대한 재매개 과정을 통해서 인간의 감각 경험을 더 풍부하게 한다. 이는 위에서 언급된 이론가들의 이론에서도 명백하게 드러난다.

한편 매체화된 세계를 단 하나의 진리만을 인정하는 근대성과 진리의 상대성을 인정하는 탈근대성의 관점에서 보면, 맥루한과 벤야민은 근대성의 이론가에 속하는 반면, 플루서와 보드리야르는 탈근대성의 이론가 계열에 속한다. 탈근대성의 이론에 기초한 플루서의 코드 이론은 다양한 입장들을 인정하는 간주관성(間主觀性)을 인정한다. 여기서 매체와 수용자의 관계는 일방향 커뮤니케이션에서 쌍방향 커뮤니케이션과 탈중심적인 커뮤니케이션으로 전환된다. 컴퓨터를 이용한 시공간의 체험, 곧 기술적 상상력을 통한 세계의 기획과 설계를 옹호하는 플루서의 새로운 코드(디지털 코드) 이론은 현재 여기의 체험을 더 중시한다. 위에서 논의된 매체 이론가들의 매체관을 비교하면 <표 13>과 같이 정리될 수 있다.

<표 13> 이론가들의 매체관 비교

이론가	주 요 이 론	현실과의 관계
맥루한	미디어란, 커뮤니케이션 기술과 인간의 감각을 확장시킨 모든 기술을 의미 미디어는 메시지이고, 미디어는 편향성이 있다: 미디어의 시공간적, 감각적, 문화적, 정치적, 사회적 편향성 문화구분: 구술문화, 알파벳/인쇄매체 문화, 전자문화(전자매체는 감각적 균형을 회복)	감각의 회복, 다중감각 기계를 통한 현실체험
플루서	인류문화사는 코드 발전의 역사 코드를 이용한 커뮤니케이션은 대화와 담론으로 이루어지며, 양자가 균형을 이루는 사회는 텔레마틱 사회	문화는 코드화된 세계 코드는 간주관성 인정 기술적 상상력에 의한 세계체험: 컴퓨터를 이용한 새로운 세계의 기획과 창조 텔레마틱 사회는 대화를 부활시킨 이상적인 사회
벤야민	예술에 대한 미학적 차원(아우라)보다는 매체발달에 따른 지각구조의 변화가 더 중요	기술적인 복제시대에 아우라 상실을 감수하고 새로운 경험의 확대
보드리야르	가짜가 진짜보다 더 현실적으로 체험되게 하는 시뮬라시옹과 파생현실	원본 없는 실재의 감수

제4장 매체의 현실 재구성

이 장에서는 이미 앞에서 상세하게 다루어진 맥루한, 플루서, 벤야민 그리고 보드리야르의 매체관을 서로 비교함으로써 매체의 현실 재구성이 어떻게 진행하는지 살펴본다. 방법론적으로는 이들이 다룬 매체의 특성에 따라 디지털시대 이전과 디지털시대 이후로 나누어 매체의 현실 재구성을 규명하고자 한다.

디지털시대는 '0'과 '1'이라는 두 개 숫자로 작동하는 프로그램을 통해 가능성의 세계를 창조하는 시대라고 할 수 있다. 현재 우리가 살고 있는 시대는 디지털시대이고, 이 시대의 대표적인 매체는 인터넷으로 연결된 컴퓨터이다. 책상 위의 컴퓨터나 휴대가 가능한 모바일 매체는 인터넷 기술을 이용한다. 앞에서 언급된 매체이론가들 중에 플루서와 보드리야르는 디지털시대 이후의 매체를 다루고 있는데 반해, 벤야민과 맥루한은 디지털시대 이전의 매체를 다룬 이론가에 속한다. 벤야민 시대의 대표적인 매체는 사진과 영화이고, 맥루한 시대의 주류 매체는 텔레비전이며, 플루서와 보드리야르가 기술하고 예측한 지배적인 매체는 컴퓨터이기 때문이다.

제1절 디지털시대 이전

벤야민의 관심을 끈 매체는 사진과 영화였고, 맥루한이 체험했던 뉴미디어는 텔레비전이었다. 이들 매체가 전성기를 구가했던 시대는 디지털 기술이 아직 도입되기 전의 대중매체의 시대다. 당시의 매체환경에서는 대중매체를 중심으로 한 담론형 매체가 현실을 구성한다. 독일 제3 제국의 정치 선전, 제1차 및 제2차 세계대전 당시 각 국가에서 벌어진 선전과 선동 그리고 전후 냉전시대 시대는 대중매체를 이용한 현실 재구성의 결과라고 할 수 있다. 정치적 목적을 달성하기 위해서는 매체를 이용한 현실 조작도 감행되었다. 인간은 대중매체가 구성하는 현실을 무비판적으로 수용함으로써 '일차원적인 인간'으로 전락한다.

벤야민에 따르면 기술복제시대에 들어와서 예술작품이 대량으로 복제되면서 원

본이 가지고 있는 아우라가 상실된다. 예술작품의 가치는 제의가치에서 전시가치로 변하고, 인간의 지각 변동이 일어난다. 곧, 예술작품의 기술복제 가능성은 세계 역사상 처음으로 예술작품으로 하여금 지금까지 종교적 의식 속에서 살아온 기생적 삶의 방식으로부터 벗어나게 된다(반성완, 1995). 특히 사진에서는 전시가치가 제의가치를 전면적으로 밀어내기 시작한다(최성만, 2009). 예술작품의 복제기술이 현실을 완전히 다르게 구성하기 때문이다. 여기서 벤야민이 지적한 것은 미학은 순수한 탐미의 영역이 아니라 현실 변혁과 해방의 영역으로 변화하게 된 것이다. 그는 여기서 기술복제 시대 예술의 사회적 실천과 정치성을 강조하게 된다(반성완, 1995).

현대사회에서 복제품의 대량생산과 현재화는 전통을 뒤흔들어 놓게 되는데, 전통의 동요는 인류가 처한 위기와 변혁의 원동력으로 대중운동으로 이어지게 된다. 벤야민은 현대사회에서 영화가 이런 대중운동의 가장 강력한 매개체가 된다고 보고 있다(반성완, 1995). 따라서 벤야민은 아우라, 곧 예술혼의 상실에 대한 애도가 아니라 인간 지각의 변동에 따른 사회적 개혁의 가능성을 주장한다. 무엇보다도 그는 복제기술로 인한 예술작품의 변화에 큰 관심을 갖는다. 예술작품의 기술복제는 작품의 재조립, 현재화, 정치화, 대량소비에 이바지한다. 이러한 복제는 영화에서 최적의 작업가능성을 구현하기 때문에 영화는 예술작품 기술복제시대에 어울리는 예술형식이다. 또한 기술적 복제는 예술작품을 오락의 대상으로 만들뿐만 아니라 예술작품들 사이의 생존경쟁을 극대화시킨다. 더 나아가 예술작품의 기술복제는 인간의 지각구조를 변화시키고, 예술을 대하는 대중의 태도를 변화시킨다. 예컨대 회화에 대해 보수적이었던 관람객의 태도는 희극영화에 대해서는 가장 진보적인 관계로 변한다(최성만, 2009). 그러나 영화의 사회적 기능들 가운데 가장 중요한 기능은 사람과 기계장치 사이의 균형을 만들어내는 데 있다(최성만, 2009). 곧, 매체역사의 전환기에 인간의 지각기관에 부과된 과제는 단순히 시각(관조)를 통해서는 해결될 수 없고, 청각과 촉각과 같은 종합적인 수용을 요구한다. 복제시대 이전에 인간은 관조로 예술작품을 감상하는 반면, 복제시대에 들어와서 인간은 정신을 다양한 감각으로 분산시켜 감상한다. 이처럼 새로운 매체는 예술작품자체 뿐만 아니라 인간의 지각구조를 변화시키며, 사회변동의 가능성을 구현하는 형식으로 현실을 재구성한다.

벤야민이 아우라 상실과 전시가치의 탄생을 주제로 사회변동의 가능성을 예측했다면, 맥루한은 매체기술의 발달이 인류사회의 재부족화를 촉진시킬 것이라고 예언

한다. 맥루한은 구어시대를, 곧 부족사회시대를 인류가 경험한 이상적인 사회라고 간주한다. 이 부족사회는 인류가 감각균형을 이루는 사회이기 때문이다. 문자시대를 거쳐 인쇄시대의 들어옴에 따라 인류의 감각은 점점 시각위주로 전환되었고, 감각기능의 편향적인 발전은 인류사회의 퇴보로 간주된다. 그러나 현대의 전자시대에 들어온 후 인간의 감각은 점점 회복하고 있기 때문에 인류사회는 다시 이전의 부족사회에 되돌아 갈 수 있는 전망을 품을 수 있게 된다. 맥루한 말한 이상사회의 부활이 그것이다. 맥루한은 인본주의에 입각해 인간의 주체성을 강조한다. 매체의 발전은 인간이 주체성을 획득하는데 결정적인 역할을 한다. 맥루한은 매체기술의 발전이 인간 감각기관의 확장이라고 간주하기 때문이다(McLuhan, 1961/2002).

맥루한에 의하면 우리는 지금 전기·전자시대에 살고 있다. 우리가 겪고 있는 변화는 인류가 경험하는 두 번째 은하계의 변화이다(McLuhan, 1962/2001). 전자기술이라는 새로운 커뮤니케이션 기술을 제대로 이해하고 그것을 인간의 자율성과 커뮤니케이션 자체의 회복이라는 차원에서 첫 번째 은하계가 인간의 커뮤니케이션을 어떻게 왜곡시켰는지를 이해하는 것이 우선이다(임상원·이윤진, 2002). 여기서 말하는 은하계는 두 가지 은하계를 말한다. 첫 번째 은하계는 구텐베르크의 금속 활자 인쇄술의 발명으로 문화시대의 도래를 의미하며, 두 번째 은하계는 전자기술의 발달로 우리가 전자매체시대에 들어온 것을 뜻한다. 전자매체시대에는 매체를 통해 지구촌이 형성된다(McLuhan, 1989). 이 지구촌의 모형은 재부족화의 모형이라고 할 수 있고, 시공간에 대한 구 인지지도를 바꾸고 시공간에 새로운 인지를 형성한다. 이러한 지구촌은 세 가지 특성을 가지고 있다. 첫째, 전자매체시대에 지구 위에 살고 있는 전 인류가 하나의 전체로 융합하고 부분과 전체는 서로 의존하고 서로 영향한다. 둘째, 전자기술은 민족, 국가란 개념을 무너뜨리고 재구축한다. 곧, 지구촌에서 살고 있는 사람은 시공간의 제한을 넘어 전(全) 지구의 인류를 마주보기 때문에 과거의 시공간이 화해된다. 이제 우리는 어디든지 다 중심이고 주변화가 없는(Center everywhere, margins now here.)는 시공간에서 살고 있는 것이다. 셋째, 전자매체는 인류의 생존공간을 재부족화한다. 이제 인류는 영원히 무한한 화합을 추구한다. 곧, 전자매체시대는 전 인류가 우리의 피부이고 우리가 전 인류를 입는다(주장부, 2009).

맥루한에 따르면, 구어시대는 인류의 이상적인 사회이며, 서양사회의 전(前)문자시대는 인류의 감각이 균형을 이룬 시대였다. 이 시대의 세계는 개인주의나 사회분업이란 존재하지 않고, 중심과 주변이 없는 '청각적'인 세계이다. 그래서 인간은 서

로 평등하게 교류한다. 인간은 감각비율의 균형을 잘 지키기 때문에 감각적으로 완전한 인간이라고 할 수 있다. 구어문화의 시대에서는 인류생존의 본진(本眞)이 상실되지 않고, 부족사회에서 인간들은 상호의존하고 구성원들은 단결하고 화합하며 살아간다.

그러나 문자나 책의 발명으로 인간은 감각비율의 균형을 상실한다. 감각의 편향성이 생기면서 시각이 주로 사용되기 때문에 문화 창조의 능력도 약화된다. 맥루한은 생명력이 가장 높은 단계는 구어문화의 단계라고 생각한다. 따라서 전자매체시대에 접어들면서 인간의 감각비율의 회복은 시청각비율의 회복을 의미한다. 문자시대의 시각 독점의 매체에서 시청각을 동시에 사용하는 영상매체로의 전환은 재부족화의 가능성을 예고한다. 여기서 우리는 맥루한의 인본주의(휴머니즘) 가치관도 엿볼 수 있다. 인간 감각비율의 회복에 도움을 주는 매체의 등장은 인간의 확장이고, 매체 발전은 인간의 기능 강화를 가능케 하기 때문이다. 또한 인간은 매체환경에 대한 적응력을 향상시키고, 구매체의 약점을 극복하면서 인간도 복합적 인간이이 된다. 맥루한은 미디어를 문화에 대한 정보를 전달하는 기계적 수송수단이나 매개체 이상으로 사람들의 지각과 사고와 삶에 많은 영향을 미치는 환경이라고 간주한다. 미디어를 단순한 기계가 아닌 역사적 연속성을 가진 복합적 환경으로 바라볼 수 있게 함으로써 세상을 접하는 감각 또는 지각을 재구성하는 미디어 환경의 발전과정에 대한 통찰력을 제공하고 미디어 발달과 사회변동에 관한 보다 전체론적인 관점을 제공한다(임상원·김민환·유선영 외, 2004).

문자 인쇄시대의 매체환경에서 인간은 단지 책을 보고 책과 관련된 것에만 몰두한다. 책 안에 모든 것이 들어 있기 때문이다. 이는 '書中自有黃金屋, 書中自有顏如玉'[14]라는 말과 같은 의미다. 책은 개인적인 매체로 존재하고, 주변 환경이나 남의 일과 상관없다. 전자매체시대에 들어와서 이 매체환경은 변화되고, 인간은 상호교류나 상호작용을 필수적인 조건이라고 본다. 오늘날 전자매체는 일방향적으로 메시지를 전달하는게 아니라, 쌍방향으로 전달하는 매체로 전환된다. 전자매체시대의 인간은 매체를 능동적으로 이용하면서 상호작용과 상호인정이 필요한 인간관계를 형성할 수 있게 되었다. 그래서 이제 인간은 개인주의가 약화되고 상호 협조와 상호작용적 참여를 촉진시키는 새로운 매체환경에서 살아가야 한다. 매체의 현실 구성 역시 이러한 상호작용을 전제로 실현된다.

---

14) 송 진종(眞倧)이 지은 권학문(勸學文)에서 나온 경구이다. 즉, 책 속에는 황금으로 만든 집이 있고 책 속에 미녀가 당신을 기다리고 있다는 뜻이다.

제2절 디지털시대 이후

디지털시대는 기존의 매체가 컴퓨터라는 디지털 매체를 중심으로 통합되는 시대를 일컫는다. 이 시대의 대표적인 매체이론가는 플루서와 보드리야르이다. 이들은 컴퓨터망을 중심으로 형성된 사회의 특성을 분석하고 미래사회를 예측한다. 디지털시대의 가장 중요한 특징은 물리적·실재적인 세계가 가상의 세계로 전환될 수 있다는 사실이다. 가상공간에서는 가상현실, 곧 진정한 현실을 대체하는 파생실재(하이퍼리얼리티)가 창조될 수 있다. 현실은 유일한 존재가 아니고, 수많은 대안적인 존재로 창조될 수 있는 것이다. 그러나 디지털시대의 인간은 더 이상 대중매체 시대의 일차원적적인 인간이 아니라 냉소적인 인간으로 전환될 수 있다. 여기서 냉소적인 인간이란 자율성과 자제능력을 상실한 인간이다(최효찬, 2010). 이러한 인간은 자율성과 자제능력이 없다는 사실을 알지만 가상세계를 즐긴다, 곧 자신을 알면서도 바꿀 생각이 없이 가상세계를 즐기는 존재이다. 부호와 이미지의 범람 속에서 어떤 것을 선택할지 어려워 자율성을 상실하고 가상공간의 소집단이 너무 재미있기 때문에 그곳에서 빠져나오지 못한 채 자제능력이 상실한다는 것이다. 이러한 상황에서 플루서는 문제의 해결책을 제시하지만, 보드리야르는 가상세계의 위험성을 비관론적인 입장에서 경고한다. 무엇보다도 플루서는 디지털 시대의 인간은 신이 창조한 단일 세계를 부정하고 다양한 대안세계를 창조할 수 있다는 사실을 직시한다. 이 세계는 문자시대의 개념이 아니라 개념을 이용해 만들어진 프로그램에서 나온다. 그러나 보드리야르는 원본이 없는 파생실재, 곧 현실보다 더 현실적인 실재의 창조가 가능하다는 사실을 강조한다. 곧, 인간은 이제 진정한 현실을 죽였다는 것이다.

풀루서에 따르면, 인간은 이제 텔레마틱 사회에서 살고 있다. 텔레마틱사회는 컴퓨터망을 통해서 연결되어 있는 사회형식이고, 대화와 담론이 균형으로 이루는 사회라고 할 수 있다. 컴퓨터 기술의 발달은 인간의 지각구조와 사고방식 그리고 인간 주체에 대한 인식도 변화시켰다. 플루서의 매체이론은 커뮤니케이션이론일 뿐만 아니라 '책임인도주의'를 포함하고 있다. 왜냐하면 그의 이론은 인간 주체에 대한 관심에서 출발해, 매체기술에 대한 비판적 입장을 견지하면서 인간의 존엄과 주체의식을 보호하기 때문이다. 특히 그의 코드이론의 핵심은 '간주관성'으로서 컴퓨터 네트워크를 이용해 커뮤니케이션의 헤게모니와 사회의 권위주의(전체주의)를 막아

내는 이론을 제시한다. 그래서 플루서는 신(新) 시대의 책임인도주의자라고 불린다. 그의 매체이론에서 엿볼 수 있는 매체의 현실 구성에 대한 입장은 첫째, 컴퓨터 덕분에 우리가 이상형의 사회로 진입해 가고 있다. 곧, 대화와 담론이 균형을 이루는 사회로 추구하고 있다. 둘째, 새로운 매체를 이용해서 새로운 시간과 공간의 체험을 할 수 있게 되었다. 셋째, 간주관적인 사고방식은 인도주의 사회가 더 이상 공상이 아니라 실현 가능하다는 것이다.

플루서에 의하면 우리는 코드화된 세계에서 살고 있다(김성재, 2004). 코드를 작동하게 하는 구조는 매체이고, 인간은 인류문화사적 관점에서 볼 때 크게 세 가지 전형적인 코드, 곧 선사시대의 그림, 역사시대의 문자 텍스트 그리고 탈역사 시대의 기술적 형상을 사용해왔다. 또한 매체는 코드의 흐름에 따라 크게 두 가지 종류로 나뉘는데, 담론적 매체와 대화적 매체가 그것이다. 담론적 매체가 지배적인 사회에서는 국가의 권위가 강하기 때문에 일반 국민이 헤게모니를 형성하는 데 불리하다. 반면 대화형 매체가 지배적인 사회에서는 새로운 정보가 계속 창조되면서 여론 형성이 자율적으로 일어나기 때문에 분권적인 사회의 형성이 가능하다. 플루서는 대화적인 사회로서 정보를 계속 확대 재생산하는 수많은 대화적 그룹을 탄생시켜 사회를 의식화된 엘리트와 의식화되지 않은 대중으로 분열시킬 수 있는 위험이 있다고 주장한다. 따라서 담론적인 사회로서 정보를 중앙 집중적으로 송출하는 매체를 통해 사회를 전체주의적으로 통제할 수 있는 위험을 안고 있다(김성재, 2005a). 플루서에게 이상적인 사회는 담론과 대화가 서로 균형을 유지함으로써 대화는 담론에 의존하고 담론은 대화를 자극하는 사회다.

컴퓨터 기술의 등장으로 인류는 이제 이상형 사회에 진입할 수 있는 전망을 가지게 된다. 새로운 매체로서 컴퓨터는 인간에 대한 새로운 변화를 예고하고 있다. 디지털 매체, 곧 탈역사시대의 매체는 기술적 상상을 통해 현실을 구성한다. 곧, 공존을 위한 상호인정의 '입장들', 인간과 사물의 관계를 확장하는 현재가 중요한 '시간체험', 그리고 관심에 따라 여기 이곳만이 가까움으로 다가오는 '공간체험'으로 이루어진 기술적 상상을 통해 현실은 더 이상 역사시대의 객관적인 진리가 아니라 간주관적인 관점에서 구성된다(김성재, 2010). 다시 말해서 기술적 상상을 통해 창조된 다양한 세계는 모두 동등한 가치를 가지게 된다. 이처럼 컴퓨터라는 새로운 매체가 허용하는 다양한 입장과 시간 및 공간의 새로운 체험은 매체의 현실 구성에 혁명적인 변화를 가져다주었다. 특히 탈역사 시대의 시간체험은 모든 시간은 과거-현재-미래로 이루어져 있으며, 되돌릴 수 없는 일회성으로 끝난다는 역사

적 시간을 극복한다. 그 결과 공존을 시간 지평의 확장이 일어난다. 공간체험 역시 우리가 컴퓨터의 인터페이스를 통해 지구촌 어디든지 방문할 수 있으며, 과거의 사건과 장면을 언제든지 다시 불러낼 수 있게 되었다. 이러한 시공간 체험은 인간으로 하여금 새로운 인간관계를 맺게 하며, 새로운 생활양식과 새로운 인식형식을 탄생시켰다.

이처럼 새로운 매체인 컴퓨터는 새로운 매체현실을 낳았고, 우리는 글쓰기와 읽기를 아직 배우지 않았던 유치원으로 돌아갈 수밖에 없게 되었다. 이 유치원에서 우리는 컴퓨터, 게임기나 비슷한 '기계장치'들로 유아적 게임들을 배워야만 한다(Flusser, 1987/1998). 그래서 새로운 매체현실에 직면해 새로운 인간이 되어야 한다. 인간은 더 이상 과거의 이성적인 주체가 아니라, 모니터 앞에 앉아 있는 프로그램 기획자가 된다. 곧, 인간은 더 이상 주어진 객관적 세계의 주체가 아니라 대안적인 세계들의 기획이다(Flusser, 1987/1998). 니이체의 "신은 죽었다"라는 명제를 이용하여 위의 사실을 설명한다면, 이제 인간의 이념으로서 신의 존재는 사라졌다. 또한 플라톤이 말하는 이데아(Idea)의 세계 역시 사라졌다. 우리가 살고 있는 세계는 바로 이데아의 모방이지만, 모방에 대한 모방이란 행위자체가 이미 무의미하게 되어버렸다. 그 대신 이제 인간 자체가 신이 된다. 곧, 인간이 자기 자신의 주인이 된다. 인간은 더 이상 이데아의 세계에 따라 사물을 창조하지 않고 스스로 기획하여 창조한다. 그래서 오늘날 우리는 더 많은 사물을 요구하는 것이 아니라 더 많은 정보를 요구한다. 컴퓨터에 내장된 비물질적인 정보를 이용하여 우리는 상상한 것을 기획하여 현실에 구체화시킨다. 인간은 이제 자신의 상상을 통해 설계를 제시하는, 곧 기획하는 자가 되어야만 한다. 인간은 세계의 진정한 창조자가 되어야 함을 의미한다(Flusser, 1987/1998). 플루서는 새로운 매체환경을 분석할 뿐만 아니라 이 새로운 환경에 인간이 어떻게 대처해야 할지 대안을 제시한다. 그는 매체 기술발전으로 인해 나타난 문제들을 매체기술의 발전으로 해결할 수 있을 것이라고 믿는다.

한편 보드리야르에 이르면 매체의 현실 구성은 더욱더 극적으로 전개된다. 이제 매체는 현실보다 더 높은 현실을 창조하면서 현실을 무의미하게 만든다. 이러한 파생현실을 마주한 인간은 '냉소주의적인 인간'이 되고, 욕망의 자극에 따라 움직인다. 그의 이론은 비관론적이며, 인간 경시의 사상을 포함하고 있다. 이러한 맥락에서 그의 매체관은 다른 매체 이론가들과 비교할 때 매우 급진적이라고 할 수 있다. 그의 매체관은 1960년대 프랑스에서 출현한 '급진주의'의 영향을 깊게 받았고 헤

겔, 독일의 주류 철학을 대표하는 마르크스, 니체, 하이데거 등의 사상을 적극적으로 수용함으로써 완성된다(배영달, 2007). 그의 매체사상은 몇 가지 핵심적인 개념들로 구성된다. 곧, 시뮬라크르, 시뮬라시옹, 하이퍼리얼리티, 이미지, 기호 등이 그것이다. 보드리야르에 의하면 후기 현대사회는 매체를 통해서 창조되는 기호와 이미지의 세계이다. 세상에서 모든 것은 시뮬라시옹의 규칙에 따른 시뮬라크르로 이루어져 있다. 예컨대 서양예술의 역사는 기호를 이용한 현실 재현의 역사라고 볼 수 있다. 다시 말해서 예전의 예술이 기호를 이용한 현실의 모방으로 존재했다면, 시뮬라시옹의 시대에 접어든 예술은 기호가 현실을 대체하면서 기호 그 자체가 예술이다. 전통사회의 기호가 현실세계의 모방인 반면, 현대사회의 시뮬라크르는 최첨단의 과학기술을 이용해서 현실과 아무 관계없는 이미지가 된다. 예컨대 광고의 메시지 속에 담겨 있는 패션은 전략이고, 침대는 과학이며, 주방은 디자인이고, 화장은 유혹이 되는 것이다. 광고의 이미지는 사물의 본질을 뛰어 넘는 상징적 의미를 산출한다. 이같은 보드리야르의 매체관은 프랑스 철학자 쎄르(Serres)의 저서 『헤르메스』에서 잘 드러난다.

> “세계가 또 다시 표상으로 귀착했다. 이러한 세계의 중심을 인간의 환영이 다시 차지했다. 인간의 환영은 정보를 잘못 이해하는 가운데 정보 뒤에서 변장한 채 스스로 정보를 산출하고 마음대로 정보를 전달하는 정보 지배자였으며 중성 삼인칭 또는 복수 일인칭으로 나타났다. (…) [그러나] 인간의 환영은 정보를 산출하기는 커녕 정보에 의해 산출된다. 다시 한 번 우리는 중심에서 벗어난 장소(분야)에서 지상에 발을 내려놓는다.” (박치완, 2008, 136쪽).

위와 같은 관점에서 볼 때 현실보다 더 현실 같은 현실이 바로 시뮬라시옹 현실이다. 현실에 대한 모방이 아니라 현실을 대체한 새로운 현실이 탄생한 것이다. 이제 실재는 무의미한 것이 되어 버렸고, 인간은 매체의 발전으로 인한 시뮬라시옹 사회에 살고 있다는 사실을 잊고 산다. 어쩔 수 없으니까 그대로 받아들이는 것이다. ‘피할 수 없으면 즐겨라.’라는 말처럼 인간은 슬로터다익(Sloterdijk)이 얘기하는 ‘냉소주의적 주체’가 되게 된다(최효찬, 2010a). 곧, 냉소주의에 빠진 인간은 더 이상 자신을 표현하지도 못하고 미디어에 의해 매개된 억압적 현실에서 매일 아침 출근길에 오르고 반복된 일상으로 돌아간다는 것이다.

‘냉소주의적 주체’로서 우리는 우리의 현실 인식이 왜곡되어 있다는 걸 잘 알고

있다. 예컨대 젊은 청년은 대학에 입학하면서 자신이 이 사회 체제를 지탱하는 구성원으로 훈련되고 있음을 이미 알고 있다. 학교교육은 우리 미래의 사회생존을 위한 것이고 인간 성장을 위해 필수적인 사회화 과정을 배우는 것이다. 그래서 마르크스의 이데올로기 공식 '그들은 자기가 하는 것을 알지 못하면서 그렇게 한다.' 대신, 슬로터다익은 '그들은 자기가 하고 있는 것을 잘 알지만, 여전히 그렇게 행동하다'는 냉소주의적인 공식을 제안한다(최효찬, 2010b). 냉소주의적 주체는 현실에 대한 공식적인 전망이 이미 왜곡되어 있다는 것, 그런 왜곡된 전망을 피할 수 없다는 사실을 수용한 주체이다. 그러한 이데올로기에 빠진 주체들은 속고 있다는 것을 표현하지 않을 뿐, 그들은 이미 그 사실을 알고 있다(Myers, 2004/2005).

보드리야르(Baudrillard, 1966/1992)의 걸작인 『소비의 사회』에서는 '소비인간'이란 개념이 등장한다. 소비인간은 자율적인 주체에 의한 욕망을 소비하는 게 아니라 매체에 의해 조장된 다른 사람과의 차이욕구[15]를 실현하기 위해 새로운 것을 소비하려는 타율적인 인간이다. 매체가 인간을 '냉소주의적 주체'를 만든다. 바로 이 수단이 소비의 욕망을 충족시키는 것이다. 매체가 인간의 욕망을 촉진하는 대표적인 사례는 중국의 '90후(后) 현상'[16]이다. 이 현상은 보드리야르의 '내파'개념을 이용해서 해석될 수 있는데, 매체는 인간의 인지방식을 변화시킬 뿐만 아니라 매체가 전달하는 현실의 의미를 변조할 수 있다. 곧, 전자매체가 전하는 것들은 그 자체가 이미 매체화 돼 버린다.[17]

인터넷 매체는 '90후 현상'을 만든다. 그 기원이 된 사건은 바로 '90후' 인터넷 논쟁으로서 '90후'에 대한 비판이다. '90후'의 출현은 '70후' '80후'의 가치관이나 사고방식과의 단절이었다. '90후'가 집중적으로 비난을 많이 받기 시작한 후 '90후'의 이미지가 깨지는데, '뇌 장애'나 '과도적인 나르시시스트' 혹은 '퇴폐(頹廢)'란 라벨(label)은 '90후'의 대표적인 이미지가 돼 버렸다. 그 후 많은 사람들은 '90후 만

15) 남과 다른 것을 보여주려는 욕망을 말한다. 그러나 각 상품은 기본적인 기능이 고정된 것이기 때문에 개성적으로 변화시키기 어렵고, 그 외관을 변화시킬 수 있을 뿐이다. 예를 들면 포장이나 색깔과 모양의 변화를 통해 상품의 이미지를 변화시킨다. 매체는 소비자의 이러한 욕구를 이용한다.

16) '90후'란, 지난 세기 90년대에 출생한 사람들을 통칭하는 말이다. '90후 현상'이란, 바로 그들이 인터넷을 이용해 전대(前代)인으로부터 행위 및 사고방식에서 단절되는 현상을 말한다.

17) 맥루한이 묘사한 '내파'는 전자시대의 인간의 인지방식을 일컫는다. 여기서 보드리야르의 '내파'는 매체가 현실을 창조한다는 측면에서 '현실의 내파'라고 불린다(Baudrillard, 1981/1996). 바로 '시뮤라크르'를 통해서 '내파'가 형성된다. '내파'의 관점에서 보면 '초강 현실'이 탄생된다. 그 결과는 대중매체가 수용자에 대한 영향이 무엇인지, 수용자가 어떻게 매체과정에 참가할 수 있는 우리는 알 수 없게 된다. 그것이 바로 '90후 현상'을 가져다준 배경이라고 할 수 있다.

들기' 제작자들의 흐름에 가담한다. 일반 수용자의 심리를 만족시키기 위해 이러한 가상적인 의미, 환상(幻像), 생활방식을 반복적으로 복사되고, 인터넷을 통해 광범위하게 전파되었다. 수용자들이 인터넷 논쟁에 가담함으로써 더 많은 '시뮬라크르'가 창조되었고, 마침내 일반 수용자의 의식과 매체 간의 '내파'현상이 나타났다. 그 결과 '90후'가 인터넷상의 '가짜인 90후'를 모방한다. 가짜인 90후가 실재인 90후보다 더 높은 실재가 되고, 그 결과 실재와 매체 간의 '내파'현상이 나타난다.

'90후'현상은 매체가 인간의 욕망을 촉진시킨 사례로서 매체에 의해 창조된 현실이 실제로 존재하는 현실보다 더 매력적이다. '90후 현상' 매체에 의해 창조된 '초강실재'('하이퍼 리얼리티')의 일부분에 불과하다. 예를 들면 비디오 게임은 학교 공부나 일보다 더 매력적이고 테마 공원은 실제적인 지점이나 장소보다 더 매력적이다. 따라서 초강실재는 진실실재의 죽음을 예언하고 논리적 사망을 의미한다.

보드리야르는 위대한 비판자이자 예언자라고 해도 과언이 아니다. 그는 "모든 사람들은 다 취했는데 나 홀로 깨어있었소"(眾人皆醉我獨醒)란 정신을 계승한다. 그의 이론에 의하면 우리는 끊임없이 정신을 차리고 있어야 하며, 우리가 살고 있는 세계에 대한 두려운 인식에 대해 각성해야 한다. 그런데 그는 '只破不立'(비판만 하고 건설은 하지 않는다)의 비판적 전통도 계승했다. 그는 우리가 살고 있는 세계가 이미 실재 없는 현실이 되는 것을 잘 알고 있지만 인간이 미래에 어떻게 행위해야 할지 대안을 제시하지는 않는다. 곧, 우리가 이미지와 기호의 바다에서 살면서 우리가 어떻게 이미지와 기호의 폭력에 저항할 것인가에 대해서는 침묵한다. 다시 말해서 보드리야르는 현대인이 당하고 있는 매체억압을 극복할 수 있는 방안에 대해서는 아무런 언급이 없다. 이 문제는 우리에게 남겨진 과제다.

제5장 결 론

Histories make men wise; poets, witty; the mathermatics, subtile; natural philosophy, deep; moral, grave; logic and rhetoric, able to contend: Abeunt studia in mores [Studies pass into and influence manners].

— *Bacon*

역사는 사람을 현명하게, 시인을 재치 있게, 수학을 미묘하게, 자연철학을 깊게, 도덕을 엄숙하게, 논리와 수사법을 논쟁하게 만든다.

— 베이컨[18)]

본 논문은 역사에서 얻은 교훈으로 인간은 지혜롭게 될 수 있다는 사실에서 출발한다. 중국어로 "以史为鉴, 面向未來", 곧 역사를 거울삼아 역사의 교훈과 경험으로 미래를 향한다는 말이 그것이다. 이는 당나라 태중황제 이세민의 말로서 "以铜为鉴可正衣冠, 以古为鉴可知兴衰,以人为鉴可以明得失,以史为鉴可以知兴替", 곧 동기를 거울로 삼으면 차림을 할 수 있고, 사람을 거울로 삼으면 득실을 규명할 수 있으며, 역사를 거울로 삼으면 흥망과 조대(朝代)의 교체를 알아볼 수 있다는 뜻이다. 그래서 본 논문은 매체이론가들의 도움으로 매체역사의 흐름을 분석함으로써 매체가 어떻게 현실을 재구성하는지를 살펴보았다.

매체의 개념은 매체이론가들의 학문적 배경에 따라 다르게 정의될 수 있다. 이 논문에서 선택된 매체이론가들 맥루한, 플루서, 벤야민 그리고 보드리야르는 각기 다른 매체관으로 매체를 이해한다. 매체는 맥루한이 주장하듯이 인간이 만든 모든 물질을 매체로 간주하는 넓은 의미의 개념이든, 플루서가 주장하는 코드 작동의 구조이든 한 단어로 표현하면 '도구'라고 할 수 있다. 인간은 '도구'를 이용해서 목적을 달성한다. 마르크스의 따르면 생산력의 교체는 인류역사의 발전을 촉진한다. 생산력 진화의 전형적인 표지는 바로 생산기술의 혁신이다. 곧, '도구'의 혁신을 의미한다.

본 논문에서는 먼저 매체가 무엇인지를 밝힌 후 매체의 역사를 알아보았다. 매체

18) 중국어 번역: 读史使人明智, 读诗使人灵秀, 数学使人周密, 科学使人深刻, 伦理学使人庄重, 逻辑修辞之学使人善辩 : 凡有所学, 皆成性格

발전의 역사는 매체기술 발달의 역사로서 현실세계를 변화시킨다. 인류문화사는 매체 발전의 역사라고 해석될 수 있다. 맥루한은 매체발전의 역사를 구어매체시대, 문자/인쇄매체시대 그리고 전자매체시대로 구분한다. 플루서는 인류문화사를 매체라는 구조 내에서 작동하는 코드의 발달에 따라 전역사매체(그림)시대, 역사매체(문자 텍스트)시대, 탈역사매체(영상)시대로 부른다. 벤야민은 아우아의 상실 여부에 따라 예술작품의 아우라 상실 이전의 매체시대와 기술복제시대로 나눈다. 마지막으로 보드리야르는 이미지의 연속과정에 따라 재현/모방적인 매체시대, 이데올로기적 매체시대, 그리고 모조(시뮬라시옹) 매체시대로 구분한다.

여기서 중요한 것은 매체발전 역사의 흐름에 따라 매체는 다른 방식으로 현실을 재구성한다는 사실이다. 오늘날 우리가 경험하는 현실은 대부분 매체가 창조한 현실, 곧 매체현실이다. 우리는 현실과 매체현실이 다르다는 것을 알면서도 매체가 제공하는 현실을 보고 믿는다. 이러한 의미에서 우리가 살고 있는 현실은 매체화된 현실이고 우리 인간 자체는 매체화된 인간이다. 때로는 매체의 강한 힘에 밀려 인간은 일차원적인 인간으로서 수동적으로 매체현실을 그대로 받아들이고, 때로는 매체의 능동적인 이용자로서 매체현실을 선택하고 창조한다. 특히 디지털 시대의 매체 이용자는 신의 피조물에서 프로그램을 창조하는 기획자로 전환되고 있다. 더 나아가 능동적인 매체 이용자는 대중매체 시대의 개인주의에서 벗어나 집단적인 지능을 발휘하는 인간으로 전환되고 있다. 홀로 책만 보던 독자는 전자매체시대를 맞아 사회개혁의 희망을 새로운 매체에서 발견한다. 기술적 복제시대의 인류는 원본의 특징인 아우라는 상실했지만 집단 수용이 가능한 영화와 같은 대량의 복제품에서 새롭게 발견된 전시가치 덕택에 사회개혁과 인류해방을 꿈꾸게 되었다. 또한 가정에서 텔레비전만 보던 공중은 디지털 모바일 시대를 맞아 신속한 대응과 협업으로 소집단 간의 응집력을 강화한다. 매체의 발전에 따라 인간은 더 자유롭고 창조적인 주체로 변하고 있는 것이다.

인류가 바라는 이상사회는 민주적이고 자아실현이 가능한 사회라고 할 수 있다. 플루서가 예고한 이상사회는 플라톤이 말한 '이상국가'와는 달리 새로운 매체기술의 발달로 인해 모든 인간의 입장들이 상호인정의 토대 위에서 동등하게 존중받는 간주관성을 지향한다. 곧, 매체기술의 발달 덕택에 독단과 전체주의가 지배하는 사회가 아니라 다원적인 가치관이 인정되는 사회의 건설이 가능하다는 것이다. 마르크스도 자본주의의 병폐를 치유하는 데 숙달된 생산기술을 소유한 노동자들이 기술이 없는 자본가를 능가하여 공산주의 사회를 실현할 수 있다고 보았다. 이 논문

에서 다루어진 맥루한, 플루서, 벤야민, 그리고 보드리야르와 같은 매체이론가들 역시 매체기술의 혁신으로 인류는 이상적인 사회를 건설할 수 있다고 믿는다. 그들은 각기 다른 매체이론을 내놓고 있지만, 세상을 더 행복하고 아름답게 만들려는 야심을 가지고 있다. 특히 디지털 사상가로 인정받는 플루서(1987/1998)는 그의 저서 『새로운 매체시대의 글쓰기』란 저서에서 새로운 시대의 문맹과 예전의 문맹과의 차이가 무엇인지를 밝히면서 우리는 디지털 코드를 학습하기 위해 '유치원'으로 돌아가야 한다고 주장한다. 이는 디지털 시대의 인간이 매체를 통해 현실을 재구성함으로써 이상사회를 구축하는 데 필수적인 기술적인 코드의 교육이 요청된다는 사실을 의미한다.

이제 우리는 새로운 매체환경이 만들어 놓은 현실에서 도피하지 않고 이 현실에 적극적으로 도전할 수밖에 없다. 우리가 행복하고 아름다운 미래를 영위하려면 마르쿠제나 보드리야르가 얘기한 '일차원적인 인간'과 '냉소적인 인간'을 뛰어넘어 매체의 본질이 무엇인지 알아야 하고 능동적으로 매체현실을 이해하고 창조해 나가야 한다. 중국에 "知其然而不知其所以然", 곧, 그러하다는 것은 알지만 왜 그러한지를 모르가라는 말이 있는데, 이는 오늘날 매체사회를 살아가는 현대인의 태도라고 할 수 없다. 이러한 태도로는 "모든 사람이 다 취했는데 나 홀로 깨어있었소"라는 상태에 도달할 수 없다. 예컨대 우리는 텔레비전이나 인터넷 광고가 무엇인가라는 질문을 제기하기 전에 그 광고 속에서 나타나는 스타 모델, 텍스트, 상품의 이미지를 현실보다 더 강한 현실로 머릿속에 떠올린다.

본 논문은 매체이론가들의 매체이론 토대로 매체발전 역사의 흐름을 살펴봄으로써 매체가 어떻게 현실을 재구성하는지를 밝히는 데 초점을 맞추었다. 그러나 향후에는 이러한 역사적·이론적 탐구를 넘어 매체와 관련된 지식을 보완하여 개별적인 매체들이 현실을 어떻게 재구성하는지 그 구체적인 사례들을 다루어야 할 것이다. 그렇지 않으면 단순한 이론적 분석은 '紙上談兵'(지상담병)'일 뿐이다.

참 고 문 헌

강준만 (1998).『대중매체와 사회』. 서울: 세계사.

김상호 (2008). 맥루한 매체이론에서 인간의 위치: '기술 우선성'에 대한 논의를 중심으로. 『언론학연구』, 제8권, 84-121.

김상호 (2010). 아우라와 재매개. 『언론학연구』, 제10권, 105-138.

김성재 (편) (1998). 『매체미학』. 서울: 나남출판.

김성재 (2002). 텔레마틱 시대의 커뮤니케이션 철학: 인터넷 커뮤니케이션의 도래와 그 의미,『한국방송학보』, 16-4, 74-122.

김성재 (2005a). 매체학의 확장: 철학적 성찰. 『커뮤니케이션 이론』, 1-1, 63-90.

김성재 (2005b). 탈문자 시대의 매체현상학: 기술적 형상(영상)의 탄생에 대하여. 『한국방송학보』, 제19-1호, 116-144.

김성재 (2010).『상상력의 커뮤니케이션』. 서울: 보고사.

문동규 (2009). 문화적 질서: "시뮬라시옹의 질서"에 대한 일 고찰,『범한철학』 55권, 451-472.

박치완 (2008). 보드리야르의 시뮬라크르, 시뮬라시옹 개념에 대한 반역.『해석학연구』, 제21집, 116-142.

반성완 (1995). 『발터 벤야민의 문예이론』. 서울: 민음사.

배영달 (2007). 보드리야르: 이미지의 폭력에 저항하기. 『철학문화연구소』, 178-193.

윤선희 (1997). 포스트모던 영상미학의 아우라와 시뮬라시옹. 포스트모던 세대 수용자의 <비트> 읽기. 『한국언론학보』, 42-2. 327-359.

이재현 (2007). 멀티미디어로서의 '보이는 라디오' 재매개, 다중감각양식, 그리고 미디어 경험.『언론과 사회』, 가을호, 15-3.

이재현 (2004)『모바일 미디어와 모바일 사회』. 서울: 커뮤니케이션북스.

임상원·김민환·유선영 외 (2004).『매체·역사·근대성』. 서울: 나남출판사.

임상원·이윤진 (2002). 마샬 맥루한의 미디어론: 이론과 사상 -『구텐베르크 은하계』를 중심으로. 『한국언론학보』, 46-4, 277-313.

주장부 (2009). 맥루한매체기술에 대한 철학적 평술. 중국 푸단대학교석사논문.

최성만 (2009). 기술과 예술의 열린 변증법-발터 벤야민의 「기술복제시대의 예술작품」 읽기. 『뷔히너와 현대문학』. 183-204

최효찬 (2010a). 시각적 감응에 의한 억압과 배제: 장 보드리야르의 관점. 『비폭력연 구』, 제3호, 13-41.

최효찬 (2010b). 시각적 감응에 의한 억압과 배제: 장 보드리야르의 미디어론을 중심으로. 『비교문화』, 제52집, 379-405.

Baudrillard, J. (1966). *La Société de Consommation Ses Mythes ses structures.* 이상률역 (1992). 『소비의 사회』. 서울: 문예출판사.

Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et Simulation.* 하태완 역 (1996).『시뮬라시옹』. 서울: 민음사.

Benjamin, W. (1936). *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit.* 최성만 역 (2007). 『기술복제시대의 예술작품』. 서울:길.

Bolter, J. D. & Grusin, R. (2001). *Remediation: Understanding New Media.* 이재현 역 (2006). 『재매개: 뉴미디어의 계보학』. 서울: 커뮤니케이션북스.

Flusser, V. (1987). *Die Scrift: Hat Schreiben Zukunft?* 윤종석 역 (1998).『디지털 시대의 글쓰기: 글쓰기에 미래는 있는가』. 서울: 문예출판사.

Flusser, V. (1995). *Lob der Oberfächlichkerit-Für eine Phänomenologie der Medien.* 김성재 역 (2004). 『피상성 예찬: 매체 현상학을 위하여』. 서울: 커뮤니케이션북스.

Flusser, V. (1996). *Kommunikologie.* 김성재 역(2001). 『코무니콜로기: 코드를 통해 본 커뮤니케이션의 역사와 이론 및 철학』. 서울: 커뮤니케이션북스.

Hartmann, F. (2000). *Medienphilosophie.* 이상엽·강웅경 역(2008). 『미디어 철학』. 서울: 북코리아.

Hansen, M. (2008). *Benjamin`s Aura. Critical Inquiry*, 34-2. 336-375.

Jameson, F. (1984). *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism.* New Left Review 146.

Judith, S. (1995). *Unthinking Modernity: Innis, McLuhan, and the Frankfurt School.* Mcgill-Queen`s Univ. Press.

Marcuse, H. (1991). *One-Dimensional Man : Studies in the Ideology of Advanced Industrial Society.* 박병진 역 (2002). 『일차원적인 인간』. 서울: 한마음사.

McLuhan, M. (1961). *Understanding Media : The Extensions of Man.* 김성기· 이한우 역(2002). 『미디어의 이해, 인간의 확장』. 서울: 민음사.

McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg Galaxy: the making of typographic man.* 임상원 역 (2001). 『구텐베르크 은하계: 활자 인간의 형성』. 서울: 커뮤니케이션북스.

McLuhan, M. & Fiore, Q. (1967). *The Medium is the Massage.* NY Simon & Schuster.

McLuhan, M. (1968). *War and Peace in the Global Village*. NY Touchstone.

McLuhan, M. & Powers, B. (1989). *The Global Village: Transformations in World Life and the Media in the 21st Century.* NY Oxford University Press.

Myers, T. (2004). *Slavoj Zizek. 박정수 역 (2005).* 『누가 슬라보에 지책을 미워하는가』. 서울: 앨피사.

Peter, B. & Briggs, A. (2005). *A Social History of the Media: From Gutenberg to he Internet*, Polit Press.

Poster, M. (1995). *Second Media Age*. 이미옥· 짐준기 역(1998). 『제2미디어 시대』. 서울: 민음사.

Schnell, R. (2000). *Medienästhetik: Zu Geschichte und Theorie Audiovisueller Wahrnehmungsformen.* 강호진 등 역 (2005). 『미디어 미학: 시청각지각형식들의 역사와 이론에 대하여』. 서울: 이론과 실천사.

Toffler, A. (1980). *The Third Wave*. 원창엽 역(2006).『제3의 물결』. 서울: 홍신

감 사 의 글

오늘의 결실이 있기까지 늘 곁에서 지도해 주시고 학문의 바른 길을 위해 때론 따뜻하게 때론 냉철하게 각별히 챙겨주신 김성재 지도교수님께 고개 숙여 감사와 존경의 마음을 표합니다.

본 논문의 심사과정부터 충실한 논문이 되기까지 섬세한 지도와 학문적인 면에서 여러 가지 조언을 해주신 박선희 교수님, 이동근 교수님께 진심으로 감사드립니다.

또한, 대학원 과정동안 깊은 관심과 가르침을 주신 최양호 교수님, 김봉철 교수님, 그리고 이희은 교수님께도 감사드립니다.

본 논문을 준비하는 과정에서 자료정리, 원문 수정 등에 많은 도움을 주신 최향단 선배님과 왕설 선배님, Media Romadona에게도 감사의 마음을 전합니다.

대학원 과정동안 저를 많이 챙겨주시고 따뜻하고 훈훈한 마음으로 함께하고 격려해 주신 구향미 선배님, 송미경 선배님, 김유미 선배님, 신선호 선배님을 비롯한 신문방송학과 대학원 학우 여러분들께도 감사의 마음을 전합니다.

또한, 저에게 생활과 학습의 모든 면에서 많은 과심과 도움을 주신 모든 분들께 다시 한 번 감사드립니다.

끝으로, 한국에 저를 유학 보내주시고 늘 지지해주시고 뒷바라지를 해주시느라 고생하신 부모님과 한국에서 학습할 동안 외로움을 달래준 많은 중국유학생 친구들에게도 감사의 마음을 전합니다.

2011년 5월

주 해 녕 올림

저작물 이용 허락서

학 과	신문방송학과	학 번	20097745	과 정	석사
성 명	한글 : 주해녕 한문 :周海宁 영문 : Zhou HaiNing				
주 소	광주광역시 동구 서석동 조선대학교 그린빌리지 남학사 214호				
연락처	e-mail: haining_2009@hotmail.com				
논 문 제 목	한글: 매체발전 역사에 따른 매체의 현실 재구성				
	영문: The Reconstruction of Reality in Media History				

본인이 저작한 위의 저작물에 대하여 다음과 같은 조건 아래 조선대학교가 저작물을 이용할 수 있도록 허락하고 동의합니다.

- 다 음 -

1. 저작물의 DB구축 및 인터넷을 포함한 정보통신망에의 공개를 위한 저작물의 복제, 기억장치에의 저장, 전송 등을 허락함
2. 위의 목적을 위하여 필요한 범위 내에서의 편집과 형식상의 변경을 허락함(다만, 저작물의 내용변경은 금지함)
3. 배포·전송된 저작물의 영리적 목적을 위한 복제, 저장, 전송 등은 금지함
4. 저작물에 대한 이용기간은 5년으로 하고, 기간종료 3개월 이내에 별도의 의사 표시가 없을 경우에는 저작물의 이용기간을 계속 연장함
5. 해당 저작물의 저작권을 타인에게 양도하거나 또는 출판을 허락을 하였을 경우에는 1개월 이내에 대학에 이를 통보함
6. 조선대학교는 저작물의 이용허락 이후 해당 저작물로 인하여 발생하는 타인에 의한 권리 침해에 대하여 일체의 법적 책임을 지지 않음
7. 소속대학의 협정기관에 저작물의 제공 및 인터넷 등 정보통신망을 이용한 저작물의 전송·출력을 허락함

동의여부: 동의 (○) 반대( )

2011년 8월

저작자 : 주 해 녕 (인)

조선대학교 총장 귀하