

디지털 시대의 언어·문화 현상

임 기 대
(한남대학교)

들어가는 말

오늘날 사회는 지식정보화 시대로 지칭되기도 하며, 문화의 시대로 지칭되기도 한다. 물론 과거에도 인류에게 획기적인 패러다임의 변화를 가져다준 요소들이 없던 것은 아니지만, 기술의 발달로 인한 디지털 시대의 도래는 그 어느 때보다 인류의 행동, 사고방식, 언어유형의 변화를 초래한다. 흔히 말하는 포스트모더니즘, 후기구조주의와 같은 용어들은 단순한 패러다임의 변화를 넘어 인간 존재의 변화를 암시해주는 용어들이다.

필자는 과거 문자 시대의 언어를 비롯한, 디지털 시대의 언어에 대한 비교를 통해 인간 사유 방식의 변화과정을 나타내보고자 한다. 문자시대의 언어와 사이버 시대의 언어는 여러 측면에서 흥미로운 사유 방식을 제공해준다. 문자 시대는 이미 알려졌듯이 인류역사에서 인간의 지적 발전에 큰 영향을 주었다. 사이버 시대 언어는 현재 진행 중이지만 인간이 변화하고 있다는 사실, 인간이 새로운 문화 양태를 창출하고 있다는 가능성을 암시해주고 있다. 이와 같은 문제제기는 궁극적으로 오늘날 유전자복제를 통해 인간 탄생의 신비로움이 세속화되고 변해가는 상황에서 인간지능, 지식, 언어, 규범을 비롯한 문화전반에 관한 문제를 되새겨보는데 그 의의가 있다.

1. 인간 언어와 공간의 문제

인간의 진화는 언어가 자신들의 육체적 진화와 절대 무관하지 않음을 보여준다. 언어가 사회적인 표현을 나타내준다고 할지라도, 그것은 정신에서 움직이는 수많은 것을 조정하고, 육체에 나타나는 개개인의 행동을 나타내는데, 이것은 인간 언어가 소리체계에만 전적으로 결부되어 있다는 것을 의미하지 않는다. 문자의 탄생이 가져다준 인간언어의 특징 중 하나는 구어 기능을 대체할 수 있는 전이기능을 가지고 있다는 것인데, 거기에는 인간의 몸짓, 즉 제스처를 이용한 전이기능이 있고, 소리를 뱉으로써 전이시킬 수 있는 것이 있다. 오늘날 세계는 과거와는 달리, 먼 거리에서 의사소통할 수 있는 전이기능의 다양성을 발견하는데, 처음 전화에서 사용된 전기 농도와 모르스 부호와 같은 디지털 혹은 라디오 전파가 있으며, 가장 최근에는 언어를 넘어선 소리의 디지털 기술이 있다.

이들 전이과정 중에서도 인간에게 가장 중요한 것은 의심할 여지없이 선으로 표시하는 과정이 될 것이다. 선으로 표시한다는 것은 달리 말하자면, 인간이 자신들의 말을 남기게 됐음을 의미한다. 이런 의미에서 문자는 화자들이 존재하지 않아도 지속되

며 전달되고 활동하며, 그것은 ‘시간’에 도전하면서 공간 속에 자신의 표적을 남기기 위하여 공간을 사용하는 특성을 갖는다. 말이 시간 속에서 전개된다면, 문자로서의 언어는 공간적 외형을 갖고 있는 것처럼 작용하면서 시간 속에서 지속된다고 볼 수 있다. 이런 의미에서 문자는 인위적 형태라 할 수 있다.

대부분의 언어학자가 인정하듯이, 인류문명에서 첫 번째 언어의 기술적인 혁명은 문자의 발명이다. 레비스트로스와 같은 인류학자, 심지어 해체주의 철학자인 데리다에게서도 문자의 발명은 그 영향이 어떻든 인류 문화와 사유 방식체계를 형성해 가는데서 중요한 자리를 차지하고 있다는 바를 강조하고 있다. 그것은 개별 언어들이 나타난 것과 비교해서는 상대적으로 늦게 나온 것이지만, 나름대로 인류에 있어서는 신석기 문명이후로 나온 중요한 현상이다. 문자의 기능은 각 문명, 즉 메소포타미아, 이집트, 중국, 그리스, 아랍, 인도에서 다르게 나타나며, 이들 국가에서는 문자가 생기고난 후에 문법이 생기게 된 것을 알면 문자가 문법, 더 나아가서는 국가 형성체계, 상업적 교류의 확장, 학문의 체계화에 획기적인 역할을 했다는 사실을 알 수 있다¹⁾.

그렇다면 문자와 같은 기술은 어떤 의미를 가질 수 있는가를 생각할 수 있다. 기술의 역사에서도 고대 기술은 자연과 대립된 것이었다. 기술적 인공물은 자연에 대한 모방에서 유래하는 것으로, 그 역할은 자연에 대한 보충정도로 자리매김한다. 근대 들어와 기술은 대상에 대한 도구적 조작 능력으로 파악되었다. 인간 중심의 근대 사회는 노동과 생산의 효율성을 높이기 위한 도구 설계와 사용능력이 기술되었으며, 인간과 기계는 절대 대립된 관계로 존재한다. 이후 현대 들어와 기술은 정신과 물질, 영혼과 신체를 대립적으로 파악하는 데카르트적 전통이 파기되고 양자를 통합적인 관점에서 바라보는 전통이 수립된다. 정보화 사회는 더 나아가 인간과 기계를 상호 대립적인 개념으로 바라보게 된다. 컴퓨터의 보급으로 인한 가상현실 세계는 인간과 기계는 단지 동등한 정보처리 단위로 간주되는 것은 물론, 양자가 상호 영향을 미치는 유기적 통일체로 이루어짐을 확신한다. 기계의 기능이 생물학적 신체 기능과 일치됨을 곳곳에서 확인해준다.

이와 같이 기술은 인간 문화 영역에 속하는 중요한 요소이다. 기술은 신체 기능과 감각 기관들 사이의 사용비율을 재분할하고, 이로서 인간의 사고방식과 자기 정체성에 대한 의식을 규정해왔다. 나아가 기술은 문화 세계의 시공간적 질서와 구도뿐만 아니라 인류가 살아가는 모든 경험양태를 바꾸어 놓는 메시지 역할을 한다. 우리는 문자가 인류의 역사에서 가장 중요한 지적 기술 중 하나라고 언급해왔다. 문자의 역할은 허공 속에 사라지는 말을 공간에 위치해 놓음으로서 지식의 양을 폭발적으로 늘어나게 하고, 지식은 공간 속에서 변하지 않는 것으로 남는다²⁾. 또한 문자는 동일한 공간 속에 불규칙한 세상일을 놓고 이성만 온전하면 알아내지 못할 것이 없고 설명하지 못할 것이 없다는 서양의 합리주의 전통을 알려주는 시발점이 되었다. 그러므로 문자언어는

1) 이것은 갈릴레오나 데카르트 이후로 자연과학이 발달하고, 모든 학문의 기준이 자연과학의 기준에 부합되는 것과 대조를 이룰 수 있다. 인문과학은 자연과학의 우수성에 독립적인 학문 분야가 아닌 종속적인 관계로서 기능하게 되었지만, 언어학은 더 장구한 역사를 갖는다는 것을 의미한다. 언어학을 자연과학의 방법론으로 발전시켜온 20세기 언어학은 이런 의미에서 반성적 성찰을 요한다.

2) 문자를 더 발달하게 해준 것은 인쇄술의 발전에 기인된다. 아무리 훌륭한 당대의 철학자나 신학자들도 인쇄술의 발명이 없었다면, 자신들의 사고 지평, 정치 경제 지도의 변화나 종교를 확산시켜가지 못했을 것이다. 인쇄술의 발명은 수많은 철학적 사상이나, 학문의 전파가 실현되게 되지만 정보저장의 새로운 형태는 아니다. 단지 저장된 정보를 동일한 형태로 복제하는 수단에 지나지 않았던 것이다.

날자료로부터 정보를, 정보로부터 지식을, 지식으로부터 진리를 얻어내는 이성적 추상화를 이끌어내는데 성공했으며, 그 추상화의 결과는 인간만이 지닐 수 있는 문화로 인식되어 왔다.

20세기 구조주의는 이 문자시대의 전형적인 'isme'이다. 구조주의는 한 개인에 의해 한 순간에 탄생, 발전되어왔던 것이 아니다. 구조주의는 언어학, 정신분석학, 인류학, 사회학, 건축학 등등의 여러 학문들이 독자적으로 각자의 분야를 다루어 가는 도중에 서로 영향을 주고, 서로 간에 용어를 차용, 변용시키면서 서서히 형성된 독특한 사조이다. 그렇기 때문에 구조주의는 일순간의 유행물과 같이 나타났다가 사라지는 것이 아니라 다양한 실증과학들이 공통의 인식론적 기반을 다져지면서 전개 확대되었다고 볼 수 있다. 그러므로 구조주의는 'isme'이상의 긴 사유적 특성을 우리에게 제공해준다. 21세기 들어 과학이나 컴퓨터와 같은 분야에서 획기적인 이론이 나오고 기존의 이론이 소멸하고 있다 할지라도 여전히 유효한 것이 있듯이, 21세기에도 여전히 구조주의가 가져다준 과학적 성과는 시대 변화에 따라 완전히 소멸될 수는 없다.

20세기 구조주의는 전 학문적인 보편성을 갖게 됐지만 엄격히 말해 프랑스 문화의 산물이며, 프랑스 사유문화의 특수성에 관련된 용어이다. 이는 19세기를 지배해 온 합리주의적 경향을 떠는 베르그송 인식론(인간의 감정, 주체성의 차원, 지속과 생성 등을 강조한다)이나 역사주의적 관점과 대비된다. 이에 반해 합리주의적 전통은 우리 세계 자체를 어떤 법칙성, 인과성, 필연성, 보편성의 산물로 본다. 그러므로 구조주의란 인간 세상에서 확인되는 현상이 아무리 복잡 다양하다 할지라도 그것을 뒷받침하는 어떤 구조적 존재를 가정한다는 점에서 합리주의적 전통과 맞닿을 수 있음을 보여준다. 우리 눈에 보이는 자료체(donné), 사실(fait) 등의 현상을 넘어 그 현상을 나타나도록 만든 더 본질적인 차원을 찾으려는 전통이 합리주의자들에게 있기 때문이다. 이와 같은 연구방식은 이미 서구 사회에서 오랜 역사적 전통을 갖고 있다. 예를 들어 고대 플라토니즘에서 나온 '형상', 르네상스를 거쳐 근대 과학이 발전하기 시작하는 시기에는 '법칙'이나 '규칙', 이것이 현대로 넘어오면서 '구조'로 이해될 수 있다. 또한 한 가지 현상을 설명하기 위해서는 반드시 수학을 통한 이론을 필요로 한다. 여기에서 이론은 중요한 역할을 하는데, 이론을 이해하기 위해서는 이성이라는 도구로 이용한 합리적인 설명이 필요하다. 그러므로 현상, 이론, 설명성은 구조주의적 합리주의의 핵심 사항이다³⁾.

그렇다면 구조주의적 합리주의가 왜 디지털 시대에 문제가 되는가? 데카르트 철학 이후 서구 문화는 사물이나 세계를 보는 방식에 있어 이분법적 방식을 취해왔다. 자연과학은 수학이나 과학과 같은 분야를 이론의 토대하에 발전시키며, 인간과학은 이와 별개의 사안으로 간주될 수 있지만, 결국 과학의 우수성에 인간과학도 그 안에 내포될 수 있다는 방식을 전개해왔다. 그렇기 때문에 자연이 아닌 인간과 문화를 구조주의적 합리주의는 결정론적 인과관계로 다루는 것이다. 즉 인간과 문화를 결정론적 세계관을 전제로 취급하기에, 구조주의적 사유는 언어와 문화를 기호나 문법체계로 보고, 자연과학자들이 자연법칙을 발견하는 것과 똑같이 문화 법칙 혹은 보편자를 발견하려고 했다. 인간만의 독자성, 주체성, 소수언어, 소수문화는 하찮은 것이기에 별다른 관심의 대상이 되지 못한다.

다른 하나는 구조주의적 합리주의가 다양한 사유방식을 동질화된 형식으로 통합하려는 권력의지를 내포하기 때문이다. 언어학 또한 마찬가지로, 언어학이 표준어 내지는 다수적인

3) 언어학에서 소쉬르의 언어학과 촘스키의 변형생성문법은 공간위주의 사유방식을 전개한다. 그렇기에 동질성, 필연성, 인과성, 보편성과 같은 상수(예를 들어, 랑그 혹은 언어능력)를 전제하게 된다.

언어만을 연구대상으로 정의한다면 이는 언어적 형식으로 작동하는 권력을 유일한 연구 대상, 유일한 사유대상으로 삼는 것이 되기 때문이다. 더군다나 문법이 갖고 있는 규칙성과 보편성, 필연성, 과학성을 주장하는 한, 다양한 언어활동은 물론 사유방식을 종속시키는 결과를 낳는다.

우리는 앞서 문자 언어의 가장 중요한 특징 중 하나가 공간 개념을 인류에게 부여해줬다고 강조했다. 흔히 공간이란 단어를 말할 때, 이 말에는 물질적 공간과 비물질적 공간이 내포된다. 물질적 공간이라 함은 흔히 가시적으로 볼 수 있는 공간을 말하며, 비물질적 공간이라 함은 인간의 사유를 통해 형성된 공간을 말할 수 있다. 구조주의적 합리주의는 근본적으로 공간적 사유를 전제로 한다. 이때의 공간은 법칙의 공간, 논리의 공간, 이성의 공간이며 시각적으로 보이거나 물적인 공간을 의미하지 않는다. 예를 들어 선생님들은 학교에서 학생들에게 언어를 가르친다. 이때 언어학습은 언어학을 전제로 하지 않지만 대다수 구조주의적 언어관을 토대로 학생들에게 언어를 가르친다. 여기에서 언어란 발음, 어휘, 문법, 의미와 같은 것들이 있을 것이며, 학생들이 학습한 언어란 이미 언어학자가 실재를 다듬고 고착화시켜 놓은 공간 속에 내재된 언어이다. 다시 말해 연속적 생성을 개별화하고, 개별화된 존재에 기호를 붙여 실체화하며, 그렇게 생겨난 기호들을 일정한 분류체계 (혹은 통사구조, 의미구조, 음운구조 등)로 조직함으로써 세계를 공간적 표상체계 속에 가둬둔 것이다. 의미관계 또한 지시작용이 중요한 역할을 담당한다. 지시관계는 음성 언어가 발화되기 이전의 심리, 의미 혹은 대상을 지시하고, 이 지시관계가 언어의 의미론적 토대가 된다. 언어의 성립을 위해서는 언어가 지시하고 대신하는 의미 (지시대상), 그리고 언어가 발화되기 위해 분절화된 음가가 있음을 전제로 한다. 이와 같이 학생들에게 알려지고 학습되는 언어는 이미 합리화된 공간 속의 언어에 그 바탕을 두며, 인간의 인식은 경험에 기초하기 보다는 경험을 가능하게 하는 구조에 기초한다. 개념들, 랑그, 언어능력 혹은 기호의 구조들이 바로 그것이다.

그러므로 구조주의적 합리주의는 시간이 제거되고 공간에 정초한 이론 전통이다. 그렇기에 빠를보다는 랑그를, 통시적인 연구보다는 공시적인 연구를, 계열보다는 통합, 언어수행보다는 언어능력, E-language보다는 I-language를 선호한다.

이와 같은 구조주의적 언어관에 반하여 디지털 시대 언어는 논리적, 이성적 공간상의 언어를 도외시한다. 이는 공간보다 시간 속에서의 언어를 선호한다는 의미를 담는다. 시간을 중시하는 전통은 베르그송과 같은 반합리주의자들로 거슬러 올라간다. 왜냐하면 공간화한다는 일이 모든 것을 내 눈 앞에 확연히 동시적으로 보여주는 것인데, 반합리주의가 강조하는 것은 모든 것이 시간이 지남에 따라 변할 수 있기에, 법칙에 맞지 않을 수도 있는 것, 차이, 변화, 생성 등을 강조하기 때문이다. 시간의 중시라는 전도는 개인을 가로지르는 창조적 사유조건이 표현될 수 있다. 후기구조주의자 들뢰즈가 이와 같은 사유의 대표적인 사례를 제공해주는 그는 “문화의 개체화된 형태들, 한 시대의 백과사전 속에서 구조화된 지식들과 단절된 상태에서만이 사유하고 창조하는 일이 가능해진다” (Gualandi 1988: 112)고 말한다. 그러므로 들뢰즈의 사유는 형태주의보다는 탈형태주의적 속성을 갖는다. 형태나 구조와는 달리 존재의 분할적 사유가능성을 확인해주기 때문이다.

후기구조주의자들은 구조주의를 인정하는 틀 속에서 새로운 방식의 사유를 모색한다. 일상에서 보듯이 우리 인간 개개인은 모두 짜여진 틀 속에서 살고 있다. 그렇지만 후기구조주의자들은 구조주의자들이 말하는 거대 공간, 거대 담론에 의해 세계가 지배되는 것이 아닌 각 문화권이나 사회에서 다양하게 나타나는 다원화된 구조주의를 요구한다. 모든 것을 포괄

하는 거대 구조가 사라지고 공간적으로나 시간적으로 다원화된 구조가 나타나는 것이다. 푸코 (M. Foucault)의 경우가 이에 해당되는데, 그의 시간적 단위는 여러 시대라는 구조, 예를 들어 르네상스, 고전기, 근대, 근대에서도 100년, 200년 주기와 같은 경우가 이에 해당되며, 각 시대를 지배하는 인식구조는 다른 아닌 ‘에피스테메’의 존재성에 기반한다. 토마스 쿤과 같이 과학철학에서 제기되는 ‘패러다임’의 문제도 이와 유사하다 볼 수 있다. 이는 구조주의를 인정하면서도 다원화된 구조주의를 인정하는 셈이다.

그렇다면 시대별로 존재하는 다원화된 구조는 일정한 큰 틀의 구조에 입각하여 이루어져 있다. 시간에 따라 이 구조가 변화함은 물론이다. 다원화된 구조 사이에서 구조화되지 않은 그 무언은 인간 사회에서는 욕망으로 표현되어 정형화되어 있지 않고, 법이라는 영역 너머에 존재한다. 다른 하나는 인간 몸 (혹은 육체)이 부각된다. 과학적으로 증명하고 신체를 해부학적 관점에서 과학적으로 설명하며, 인간심리학까지 과학적인 분석대상으로 삼았던 몸은 그 무엇으로도 환원될 수 없고, 법칙화될 수 없으며, 역동적이고 개체적이며 주체적인 측면이 강조되게 된다. 따라서 구조주의 문제가 제기되면서 시간이나, 불연속, 카오스, 욕망, 몸과 같은 개념이 등장하고 그에 대한 설명을 요구하기에 결과적으로 사유의 확장을 가져온다⁴⁾. 이는 구조주의적 합리주의가 극단적인 결정론으로 지향함으로서 스스로의 한계를 드러냈기 때문이다. 결국 이 두 가지를 어떻게 조화시키는가가 후기 구조주의자들의 과제이며, 여기에는 필연과 우연, 공간과 시간, 질서와 카오스, 이성과 몸, 코드와 욕망이 있다는 것을 전제하게 된다. 그러므로 후기 구조주의는 결국 구조주의와 단절에 있지 않으면서도 동시에 구조주의 한계를 극복하려는 사유 방식을 전개한다. 특히 들뢰즈는 서구 사유 전통에서 부정적인 것으로 제대로 조명 받지 못한 사건(événement)을 끌어내고 있다. 결국 사건과 구조를 어떻게 조화시키는가가 후기구조주의자들의 방식인데, 이는 우리 사유가 사건을 사유하되 아예 반합리주의로 가는 것이 아니라 그것을 구조주의적 발상을 갖고 가능한 합리적이며 생성의 차원으로 사유하자는 것이다. 이는 구조를 사유하되 사건을 죽이지 않고 생성(devenir), 변이형을 사유하자는 의도를 갖는다.

2. 디지털 시대의 언어

디지털 시대 언어는 음성으로 환원되지 않는다는 점에서 발화언어와 근본적으로 다르고, 의미 혹은 지시관계와 작별한다. 이 시대의 기호학적 현상은 자연언어의 중심관에 타격을 주고, 영상이나 아이콘, 도식, 그래픽, 광고언어와 같은 비문자 언어가 증가한다. 비문자 언어의 특성은 어떤 대상에 대한 모방이 아니라 스스로 모델을 합성해내는 자기 창조적 과정을 드러낸다. 이것은 또한 선천적인 것보다는 새로운 경험을 통해 또 다른 새로운 것을 생성해가는 차원의 것이기에, 시뮬라크르는 날이 갈수록 전통적 언어관의 중심에 있던 의미, 지시 대상, 지시 관계의 중요성을 약화시킨다⁵⁾. 그리하여 언어학적 변화는 바로 이런 기호가 음성과 의미로부터 자율화되는 사건 속에서 일어난다고 주장하기에 이르는데, 후기구조주의자 들뢰즈의 경우가 이에 해당된다. 들

4) 이런 현상은 주로 이성보다는 감각적인 이미지에서 잘 나타난다. 인문학은 그동안 주체와 객체의 문제, 변증법적 사유만이 학문의 고유 영역으로 간주해왔다. 관념적이고 추상적인 것을 생각하다보니 구체적인 현실 감각으로서의 보는 능력과 표현 능력은 상대적으로 홀대받아왔다.

5) 사이버 매체는 시청각적 재현을 중심으로 하기 때문에 디지털 상의 글은 사이버 세계에서 체득한 시청각 이미지를 바탕에 두고 쓰여진다.

되즈는 서로 결합하고 방향을 바꾸고 분리하는 다양하며 이질적인 흐름의 조립을 통해 현상을 바라보고, 구조주의적 사유방식의 한계를 벗어난 사유방식의 경험을 제공해주고 있다⁶⁾.

디지털 시대 언어는 지시대상의 의미를 자율적으로 획득해가는 단계이다. 그렇기에 언어의 보편적 모델이나, 원형, 구조적 체계 등과 같은 범주가 주변적인 것으로 인식된다. 지식의 문제에 있어서도 시뮬레이션에 의한 지식은 중요하다. 그것은 문헌처럼 읽히거나 해석되지 않으며, 상호 작용적인 대화식으로 검색된다. 종이 위에 제한된 것과는 달리, 정보과학 기술에서 중요한 사이버 공간은 역동적이고 행동이나 반응의 자율성을 부여받는다. 레비 (1990)는 시뮬레이션에 의한 지식은 모방으로 말해질 수 있는 지식인데, 그것은 디지털 환경에서 인지생태 환경이 지니고 있는 새로운 유형의 지식형태라고 한다. 그러므로 시뮬레이션의 지식은 이론적 지식, 직접 경험, 구전 전통에서 있던 지식의 유형과는 다르기에, 역설적으로 사이버 공간이 잘만하면 일종의 모의 시민사회 연습장처럼 교육적인 기능도 수행할 수 있다는 사실을 깨닫게 해준다.

문자의 가장 중요한 공헌이 공간이었던 것과 마찬가지로 디지털 시대에 있어서도 가장 중요한 곳은 공간, 즉 사이버 공간이다. 흔히 가상현실 (réalité virtuelle)이라는 말에서 잘 나타나며, 문자라는 기술이 중요한 역할을 했듯이 이 또한 모든 인간에게 중요한 매개체 역할을 해줄 수 있는 기술이라는 점에서 중요하다. 인간이 가상세계에 몰입한다면 그 가상현실은 새로운 인간경험을 구축해가며, 이는 실세계에서 인간이 사용하고 있는 언어행위나 규범과 같은 것이 그 중요성을 가졌던 것만큼의 중요한 경험을 만들어주고, 우리 자신까지 변화시킨다. 그렇다면 디지털 시대 언어들이 우리 일상의 경험 자체와 경험의 표현에 새로운 영향을 미친다는 것은 자명한 일이다.

디지털 시대 언어는 과거 문자시대 언어와 마찬가지로 기술과 인간의 진화적 의미를 담는다. 문자 발명이 인간의 기억 용량을 확장시켜주었으며, 문화 전반에 획기적인 변화를 일구어왔다. 이로 인해 인류문화는 분석적 질서를 정착시켰고, 이를 통해 인간의 삶이 동일성의 기반 위에서 체계화되는 과정에서 발전해가고, 이런 과정 하에 인간은 역사와 문화, 학문을 하나의 완결되고 정합적인 체계로 인식해왔다. 그런데 이런 안정성이 사이버 공간에서는 약화된다. 생산되고 교환되다가 소비되어버리는 사이버 상의 지식의 운명을 인간은 무의식중에 네트라는 경험을 통해 체험하고 있으며, 이 네트⁷⁾가 새로운 인간 경험 양태를 가져다주는 접속 형태를 띄고 있다.

사이버공간이 가져다주는 의미는 더 포괄적인 요소를 내포하고 있다. 사이버공간은 현실의 사회조직을 직접적으로 변화시키며, 현실공간과는 구별되는 행동과 사회관계가 전개된다. 현실공간에서는 사람들이 언어에 대한 의견이나 감정 표현을 조절하고 억제하게 만드는 법률, 규범, 보복, 책임의식 등과 같은 다양한 장치가 발달되어 있다. 그러나 사이버공간에서 이런 억제장치들은 힘을 잃어간다.

그렇기에 오늘날 사이버 시대의 글을 보면 많은 면에서 지금까지 말해져왔던 언어

6) 들뢰즈의 성찰은 현대인들의 사유에 독창적인 사상으로 자리 잡는데, 그가 제시하는 다양한 분석사례는 문학, 언어학, 철학, 음악, 미술, 건축과 같이 모든 학문의 경계를 넘나들며 자리하고 있다. 그중에서도 인터넷과 관련된 그의 글 (1997, 참고문헌을 볼 것)은 철학적 사유가 디지털 시대를 살아가는 우리에게 새로운 성찰 공간, 로고스 문화에서 이미지 문화로의 전환기에 새로운 사유방식의 틀을 제공해줄 수 있다는데 의미가 있다.

7) 네트(net)라는 말 자체는 새로운 용어가 아니다. 왜냐하면 사람과 사물이 세계와의 연관속에서 존재한다는 사실은 오랜 기간 동안 서구사상을 지배해온 주된 흐름이기 때문이다. 단지 오늘날 그 의미가 주목받고 있는 것은 바로 네트의 존재 방식에 대한 해석의 차이가 있기 때문이다.

와는 다르게 약어나, 전혀 들어보지도 못한 생소한 단어, 혹은 언어를 가지고 대화를 하는 경향을 보게 된다. 그런 문제는 일시적 현상이나, 그냥 유행으로서 치부되는 것이 아닌 현재 우리의 삶과 문화 전반에 걸쳐 중요한 영향을 줄 것이다. 실제 언어의 본질적 기능으로 보면 하나의 기호를 나타내는 보조수단에 불과한 문자들이 사이버 상에서는 또 다른 의미를 갖는다. ‘기여니’ 소설은 이에 대한 한 사례로 볼 수 있는데, 이는 전문작가의 의미가 희박해지고 새로운 의사소통에 대한 인식으로 글쓰기가 대중화됨을 의미하며, 글을 쓰는 주체의 디지털적 사고로 인해 전통적인 문법 파괴 현상을 가져온다. 또한 영화, 애니메이션, 게임 등에 사용된 캐릭터 및 표현 기법을 차용하거나 패러디, 혼성 모방을 사용한 창작기법을 도입하여 새로운 창작 양식을 가져다준다. 이와 같이 문자 언어가 쇠퇴하고 전자 언어가 득세할 것이라는 것을 데리다 또한 이미 자신의 저서 ‘그라마톨로지’ (1969)에서 이미 예견한바 있다.

디지털 글쓰기는 단순히 시각이나 청각뿐 아니라 촉각에도 호소한다. 마우스를 누르면서 보고 듣는 행위, 사용자가 마우스를 누르면 화면의 화살표는 곧 손으로 변하여 화면을 보듬으며 일어나간다. 디지털의 쌍방향적 속성 때문에 자신의 행동에 즉각적인 반응을 얻을 수 있고 결국 마음의 상태가 관조가 아닌 참여가 된다. 독자는 텍스트를 대상으로 떨어져 감상하는 것이 아니라 그것에 부딪히며 대상을 변화시키고 자신도 변화를 일으킨다. 디지털의 글은 기존의 문자 해독 방식, 눈길로만 집중되는 방식, 추상적인 기호와 그것의 의미를 대응시키는 읽기 방식과 전혀 다른 차원의 능동적인 동작이 필요하다. 수용자는 자기 취향에 맞는 사건의 전개를 고르고, 여기에 음악이나 이미지와 같은 영상이 더해진다.

이와 같이 다양하게 형성된 사이버공간에서는 ‘일대 다’ 혹은 ‘다 대 다’의 가상공동체가 발달하고 다양한 목소리가 분출되는 반면, 바로 그 때문에 채팅이나 게임에 중독되어 근대 이후 형성되어온 주체의 변화를 우려한다. 클릭만 하면 이 문서에서 저 문서로, 이 사이트에서 저 사이트로 이동할 수 있는 하이퍼텍스트⁸⁾ 기술이 만들어내는 사고 유형과 사회관계도 인간 지능에 많은 영향을 미친다. 하이퍼텍스트는 문서의 어느 부분이나 바로 접근할 수 있기 때문에 인쇄매체에 고유한 선형적 (linéaire) 사고를 넘어서 수 있다. 한마디로 디지털 시대의 언어나 지식에 대한 습득은 문자성으로 사유하지 않고 게슈탈트 (Gestalt)를 통한 인식에 의해 지식의 온갖 유형을 습득한다. 영화나 광고, 통계지표들과 도표들이 문자 속으로 밀려들어와 종이에 인쇄된 글을 읽는 방식에서 보는 방식으로 지식을 습득하게 된다. 또한 하이퍼텍스트는 이동 비용을 최소화함으로써 정보수용자의 선택 능력을 극대화하기 때문에 사이버 공간에서는 저자와 독자, 정보 사용자와 수용자 간의 권력 관계가 다른 양상으로 나타날 수 있다.

3. 디지털 언어와 글쓰기의 한계

디지털 언어는 인간 사고와 경험의 확장, 문자 중심에서 이미지 중심으로 전환과정에서 이성보다는 감성을 촉발시켜줬다는 긍정적인 측면이 있다. 그럼에도 불구하고 우

8) 실제로 하이퍼텍스트는 페이지 중심이 없이 이동이 자유롭다. 이 공간에서 글 읽기는 본질적으로 상호 텍스트적이다. 끊임없이 다른 텍스트의 흔적들을 지시하는 텍스트의 흔적들이 이루는 네트워크인 셈이다. 언어학적 관점에서 이는 공시적 구조성을 중시하고 통시적인 관점에서 생성되고 변화하는 관점을 소홀히 하는 구조주의에 대한 반박이라 할 수 있다. 이런 의미에서 언어학적 연구는 디지털 시대에서도 구조주의적 혹은 과학지상주의적 관점에서만 연구되어야 하는가의 문제가 제기될 수 있다.

리는 여전히 이 새로운 매체의 등장과 문자에 익숙한 사유방식에서 디지털 언어의 한계를 보게 된다.

사고하거나 혹은 익명성의 대화가 탈맥락성, 즉 ID를 가지고 접속하는 사이버 공간에서 실제 그 사람의 사회적 지위를 고려하지 않고 새로운 인격을 만들어 갈 수 있지만, 이 때문에 사이버 공간에서 만들어가고 대화하는 자신의 모습이 현실과 차이가 나면 날수록 심각한 정신 분열증을 일으킬 수 있다. 특히 자라나는 세대에게는 약어를 사용함으로 해서 여러 가지 역기능으로 일어나는 언어의 문제, 혹은 나이에 따른 구분이 없어지다 보니 형성되어지는 새로운 권력구도의 관계 (어린 사람이 타수가 빠름으로 해서 혹은 자신의 현실에서 받는 스트레스를 풀겠다는 마음으로 기성세대에 무조건 반기를 드는 형태, 조회수에 따른 글의 판단)와 같은 형태를 볼 수 있다. 이런 현상은 사이버 언어가 일시적이고, 우리 현실의 모습이 아니라 할지라도, 점점 우리의 현실에 가까운 언어로 대치되고, 그 사이버에서의 생활이 어느 정도 현실에 투영된다는 사실을 두고 볼 때, 상당히 중요한 현상으로 간주될 수 있다.

현재로서 사이버 상의 글은 어떤 의미론적 방향을 제시하지 못하고 존재론적인 초월론 정립에도 도달하지 못한다. 물론 문법 체계를 알지 못하고도 그 문서를 쉽게 만들 수 있는 기획, 즉 문화의 조건을 제시하는데 가담할 기회가 점점 증가된다는 면도 있지만, 현실과의 부분적인 단절 현상이 많이 이루어진다. 그렇기 때문에 문자가 인간 삶을 재현하는 기능면에서 시청각 이미지에 자리를 물려줘야 한다면, 디지털은 결국 인간에게 관심을 가져야 한다. 다시 말해 디지털 상에서 인간으로 하여금 ‘나는 누구인가’, ‘나의 의미는 무엇인가’라는 존재론적 의미를 반추할 수 있어야 한다. 다른 한편, 컴퓨터라는 신종 네트워크를 소유하지 못한 사람들, 즉 자본력이 빈약한 사람에게 디지털 글쓰기는 여전히 새로운 계층의 소외를 낳고, 이는 자본에 의한 새로운 권력구도를 양산할 수 있는 가능성이 된다. 교양이라는 측면에서 무분별한 글은 결국 저급한 글, 검증되지 않은 글을 양산하게 된다. 조회수에 따른 흥미위주의 글, 글을 쓰는 사람들의 익명성이 보장되기에 글의 질적 저하나 무책임성, 비현실적인 내용들이 양산된다. 이를 접하는 젊은 세대들의 가치관에 정신적 불안정을 줄 수 있다는데서 새로운 가치관의 교육이 필요하다. 이외에도 디지털 매체를 통한 소통이 인간 신체 가운데 신경계에 과부하를 걸어 인체의 불균등한 발전을 가져온다거나 사이버 공간이 인간들간의 물리적 접촉을 약화시킴으로서 사회적 고독감을 강화시킨다는 점도 문제로 지적된다.

4. 맺는 말

디지털 언어 현상을 파악하기 위해 우리는 인간 문화의 발전과정에서 문자와 디지털이라는 기술이 어떤 작용을 하였으며, 그 기술이 인간 삶의 양식에 어떤 변화를 가져다주었는지를 살펴보았다. 기술은 인간 삶의 방식과 역사적 운명을 결정하는 원초적 범주이며, 한 시대의 문화적 패러다임을 창출해내는 존재 이해를 대변한다. 역사적으로 변화하는 인간의 존재론적 태도와 사고의 근본 양상이 드러나는 장소, 그곳이 바로 기술이었던 것이다.

문자 시대 인간은 글로서 나타낸 것을 토대로 이성중심주의적 사고관을 정립하였다. 선과 악, 진리와 거짓, 현상과 본질, 자본과 노동 등의 이원론적 대답이 있고, 그

이면에는 고정된 본질이 있다는 믿음이 있었다. 분명 디지털 시대는 이와 같은 자연언어 중심의 이성중심 사고관에 타격을 준다. 그렇기에 자연언어의 역할이 축소되고 인공언어의 득세를 예견할 수 있는 것이다. 굳이 로티의 말을 빌리지 않더라도 인간의 자아나 언어행위, 공동체 생활양식은 어느 정도 우연성의 지배를 받는다. 모든 것은 기회의 산물이며, 시간적이라는 것이 상당한 공감대를 형성하는 디지털 공간에 우리가 있다. 논리적 공간 속에 한정되어 있지 않기에 디지털 언어를 정의하는 일은 실로 어렵다. 그렇기에 현재로서는 더 많은 시간과 경험을 겪어야 할 필요성을 느낀다.

가상 세계는 지구상 어떤 곳에서도 지도로 나타나 있지 않지만 어떤 사람들이 어떤 형태로 개입하느냐에 따라 얼마든지 변화할 수 있는 무한한 가능성의 공간이다. 따라서 무한 가능성으로 가득 찬 공간에서 다양한 의도와 목적을 가진 사람들이 서로 충돌하고 자기 영역을 확보하려는 움직임이 벌어지는 일은 일견 당연하다. 새로운 세계의 새로운 언어가 문화인가 아닌가의 문제를 논의하는 일에 선행되어야 할 문제는 무엇보다 디지털의 환경적 특성을 이해하고 숙성시키는 일이며, 디지털이라는 공간을 통해 우리가 우리 자신의 삶을 어떻게 창조할 것인가를 능동적으로 생각하는 일이다.

참 고 문 헌

- AUROUX, S. (1994), *La révolution technologique de la grammatisation*, Mardaga, Bruxelles.
- BOGUE, R. (1989), *Deleuze and Guattari*, Routledge, 들뢰즈와 가타리, 새길.
- BUYDENS, M. (1997), "La Forme Dévorée, pour une approche deleuzienne d'Internet", Dans *Image-Deleuze, Foucault, Lyotard*, Vrin.
- DELEUZE, G. & GATTARI, F. (1980), *Milles Plateaux*, Editions de Minuit. 천개의 고원, 새물결
- GADET, F. (1987), Saussure, Une Science de la langue, PUF.
- GUALANDI, A. (1988) *Deleuze*. Paris, Les Belles Lettres. 들뢰즈, 동문선.
- LEVY, P. (1990), *Les Technologies de l'intelligence*, 지능의 테크놀로지, 철학과 현실 사.
- 이용욱 (1996), <<사이버문학의 도전>>, 토마토.
- 이정우 (1999), 시뮬라크르의 시대, 거름.
- 임기대 외 (2004), 양방향 쌍방향의 문화, 한양대학교 출판부.