

---

# 매체시대와 매체인간: 가치의 조각에서 가치의 구성으로\*

---

최혜경 (전남대학교)

## I. 문제의 제기: 매체의 게임판

이 글은 오늘날의 한국 사회가 당쟁이 대변하는 것으로서 상대적 가치와, 문학예술이 상징하는 것으로서 보편적 가치, 그리고 이들의 상호작용적 결과로 문화가 나타내는 횡단적 가치의 영역을 혼동하고 있으며, 이로써 영역의 경계가 오인되고 상호 넘나드는 공존공생의 기회가 약용될 수 있다는 문제의식에서 시작하였다. 오늘날 그 문제는 특히 매체가 지닌 정보처리에 관한 초월적 효용성에 의해 발생하는 것으로 보인다. 말하자면, 매체는 그 초월적 효용성을 사용할 때 궁극적으로 인간의 감수능력과 정보처리능력을 퇴락시키는 데 이르는 태생적 오류를 지니고 있으며, 그 오류가 이 사회 시스템에 내재된 구조적이고 본질적인 모순과 결합할 때 오히려 사회적 공존을 위협하게 되는 문제가 발생할 수 있다는 것이다.

이를테면 양비시론으로 거짓뉴스를 생산하거나, 정치적으로 불리한 입장에서 탈출하기 위해 법·규정의 합리성을 차용하며 진실을 호도하는 것 등, 오늘날 보편적 또는 절대적 가치를 상대적 가치로 변용하는 데 매체를 악용하는 경우는 다양하다. 매체 사용의 양날, 그중 인간의 공존공생을 위협하는 악용이 수정되지 않는 이유는 매체의 태생적 오류를 이용하는 자 역시 인간이기 때문일 것이다. 계급·계층의 층차, 그리고 이데올로기와

---

\* 이 논문은 2018년 정부(교육과학기술부)의 재원으로 한국연구재단의 지원에 의한 것임 (2018S1A6A3A01080752).

국가 권역별 경계에 따른 관념의 차이와 위계적 질서 등에 의해 힘의 낙차가 만들어지기 마련이고, 이 힘의 수직적 이동이 발생시키는 비본성적 노동력이 사회 운영의 에너지로써 정치적 권력을 존속시킨다.

이 과정에서 인간의 감수와 비평의 능력은 퇴락해가며, 질적으로 분리된 계층 구조를 지속시키기 위한 하부 지점으로 환원된다. 이때, 인간은 생존을 위한 보편적 가치가 상대적 위계질서 또는 그에 따른 능력의 층차에 따라 차별적으로 재편되거나 매체의 효용성에 얽혀 오히려 심화될 수 있음을 경계해야 한다. 가령, 생명은 모든 인간에게 보편적 가치의 층위에 놓이기 때문에 생명윤리에 얽힌 딜레마적 관계를 발생시킨다. 그 딜레마를 중심으로 한 집중적 논의와 갈등의 과정 없이, 생명의 보편적 가치를 특정한 상황과 입장의 해석에 따라 상대적 가치로 변환시킨다면 그 결과는 편향적 계층구조의 반영이거나 때로 범죄의 은닉이 될 수 있다.

다시 말해, 보편적 가치와 상대적 가치의 층위는 다르다. 그리고 이 층위 간의 이동은 보편적 합의에 이르기 위한 각 입장의 횡단적 소통과정을 경유해야 한다.<sup>1</sup> 만약 그 층위 간의 이동이나 가치의 변용이 인식과 감성에

- 
1. 농업중심사회에서는 두레굿, 당산제, 농무 등의 문화적 풍습이 자연을 공유한 생활공동체의 보편적 가치 기준에 의해 식량생산의 주기에 따라 관례화되었다. 하지만 산업기술, 시장경제, 정보기호 등을 중심으로 탈각화해 온 이후 근대사회에서는 이전 농경사회의 보편적 가치나 그것을 이행하기 위한 기준 역시 함께 변화되어 온 것이 사실이다. 그것은 지역에 따라 구성원 내 보편적 가치로 유지되거나, 지역개발 및 이주에 따라 용도 폐기되어 무가치화 되거나, 혹은 전통-예술적 측면에서 상대적으로 가치화되어 존속하기도 하였다. 즉, 보편적 가치가 변화불가하거나 변용되어서는 안 될 절대적 가치를 지닌 것이라 말할 수는 없다. 하지만 이 글에서 보편적 가치의 영역 변화에 관하여 제기하는 문제는 그것이 변화하는 계기나 방법의 측면에 존재하는 피동성과 편향성이다. 또 다른 문제는 기존의 보편적 가치에 관여된 이들이 시공간의 흐름과 변화를 자연스러운 것으로 감수하지 않으면서, 변화에 대한 이질감에도 불구하고 합리적 판단에 의한 자발적 준거 설정이나 자율적 변형 시도를 할 수 없는 사회구조의 요인에 관한 것이다. 본고에서는, 필요에 의해 선택하거나 변화하는 것이 아니라 새롭게 선언되는 방식으로 나타나 우리의 삶을 건인하는 새로운 가치들의 발생 구조가 오늘날 불가결하게 매체를 경유하고 있는 것으로 감지한다. 그리고 그 과정에서 은닉이나 조작 등 가치 변용의 도구로 사용되는 인쇄통신-언론매체의 특성을 분별하여 이에 대처하기 위한 방법적 탐색을 시도하고자 한다.

작동할 수 있는 물질적 도구, 이를테면 신문, 도서, 포스터 등 인쇄 매체나 방송(사), 인터넷, 각종 커뮤니티, 웹 이용 1인 미디어 등 언론·통신 매체를 통해 특정한 이해를 반영하며 조작될 수 있다면 그것은 인간을 사회의 주체가 아닌 피동적 부속품으로 평가절하하거나 소외시키는 결과를 가져올 수 있다. 심각한 문제는, 특히 사회연결망서비스(SNS)를 기반으로 1인 미디어의 상용화에 이르게 된 오늘날, 이른바 매체 시대에 이러한 조작이 일종의 사회적 생존 기술이나 거래 가능한 능력쯤으로 여겨지고 있다는 것이다.

이 같은 문제의식에서, 이 글에서는 가치의 상대성과 보편성을 혼동하게 되는 과정 중, 물질적 매체의 역할과 효능에 주목한다. 앞서 말했듯, 매체라는 도구의 태생적 특질로서 잠재된 사용 오류 중 하나는, 매체가 사용자를 현장으로부터 고립시키며 그로써 개인이나 사회 단위의 인식과 감수 체계를 포섭할 수 있다는 것이다. 오늘날 한국사회에서 분권의 각 영역이 지닌 상대성은 매체의 이러한 특질에 의해 폭발적으로 증식할 수 있는 가능성을 지닌 동시에, 조직적으로 연대한 ‘매체-시장자본-정치권력 간 3구도 게임판(field)’ 안에 포획되어 있다. 수없이 쪼개질 권력이나 다색공존의 힘이, 진실의 왜곡 게임을 일종의 ‘방탈출 게임’으로 전환시키려는 ‘게임장 업주’에 의해 이용되는 것이다.

이 같은 정황에서는 불합리한 사태의 분위기가 피동적으로 쇄신될 뿐, 게임의 틀이 구조 변경되지 않는다. 분권의 각 영역이 거대한 3구도 게임판 안에서 갱신될 뿐, 분권의 주체가 규칙과 구조를 새로이 설계하거나 변경할 수 있는 조정력을 지니지 않기 때문이다. 보편적인 것으로 인식되어온 가치를 시간의 흐름 또는 계층과 관념의 범주 차이에 따라 다를 수 있는 상대적 가치로 인식되도록 하여 행위의 판단 구조를 전환시키려는 시도에는 보편성을 재평가할 만큼의 수많은 검토가 필요하다. 특히, 생명처럼 교환 불가능한 우선적 가치에 관계된 사태를 상대적 입장에 따라 양립 가능한 가치로 논의하려는 시도가 발생할 때, 공존공생의 파괴적 층위가 단순 재배치된 구도 속에 유지되도록 하려는 의도, 즉 판단의 오류가 개입된

것이 아닌지 경계해야 한다.

하지만 오늘날 한국사회의 사회정치적 영역에서는 이 검토와 경계의 과정을 생략한 채 상대적 가치를 편의적으로 내세우는 방식으로 공론과 공감의 영역을 오염시키는 경우가 빈번하다. 오늘날 인문학의 과업 혹은 상대적 입장에서 보편적 가치를 탐색하는 모든 횡단적 노력의 기준은, 저마다의 상대적 가치를 인정하는 소리에 단지 논리를 덧입히는 것이 아니라 할 것이다. 인간의 더 나은, 즉 공존공생의 범주를 확장하는 삶을 위한 변형과 작용의 힘이 없는 학문에 학술적 에너지를 투입하는 것은 소모적인 일이다. 그 이유는, 분단 상태의 냉전이나 지역 대립의 냉소가 상대적 양립의 상태가 아니라 인간의 신체와 생명이 개입된 치열한 싸움이며, 그것 역시 격전이나 폭력의 상태와 마찬가지로 신체를 무력화하고 삶의 질을 해친다는 것을 알아차렸기 때문이다.

또한, 형국의 변화를 야기할 수 있는 힘이 자본, 무력 등 물질의 영역에 앞서 감성과 인식 등 비물질의 영역에서 발생하는 것이며, 역으로 비물질의 영역에서 변화의 의지가 생성될 때 물질 이동의 강력한 동인으로 사용될 수 있음을 역사 속에서 학습해왔기 때문이다.<sup>2</sup> 하지만 가령, 노동가치 운용의 모순을 타개하기 위해 그 모순이 담긴 사회 체제를 거부하거나 멸실하는 것은, 그러한 모순적 사회가 모순을 인식한 인간들의 저항력을

2. 탈근대산업에서는 정보, 기술, 기호, 지성 등 생산의 새로운 혁신을 가져오거나 새로운 자본으로 거래될 수 있는 자원으로 비물질 영역을 주목해 왔다. 소통 및 정보 테크놀로지들을 통해 군사적 통제를 행사하거나, 다양한 기술적 법적 문화적 정치적 능력들을 통해 이동성과 유연성에 기초를 두고 삶권력을 장악하는 양태가 그러한 예이다.(안토니오 네그리·마이클 하트 2008, 70, 81)

이 글에서는 산업경제시장에서 감지한 비물질 영역의 힘을 인정하는 것에는 동의하지만, 그 힘을 조직하고 운용하는 구상과 사용의 목적지가 삶권력과 결부되어 통제를 가하는 조직이 아닌 자기 신체를 지니고 보편적 생명가치를 지닌 인간 개체들에 의해 설정되어야 한다고 본다. 때문에, 이 글에서 말하는 비물질 영역의 자원이란 일상을 살아가며 현상을 감지하고 평가할 수 있는 신체, 그 신체로 감수된 정보를 해석할 수 있는 감정, 그리고 그 실제적 감성에 근거한 지성, 이 요건들을 통합한 개인의 정신적 영역에서의 의지를 가리킨다고 말할 수 있다.

신체 멸실로 무력화하는 것만큼이나 인간성의 근대화를 저지할 것이다. 또 그렇다하여, 모순을 방관하며 살아 움직이는 인간의 힘과 의지를 도구의 움직임만큼이나 타율적인 것으로 만들 수도, 살아있되 편하게 죽어가는 인간으로 존재할 수도 없는 노릇이다.

이 같은 문제에 대해 테러와 같은 폭력적인 저항, 집회나 캠페인 같은 적극적 의사표명 행위, 산중 움막살이 같은 의식적 무의미화 등 사회행정제도의 영역 자체를 전적으로 거부하거나 본질적인 개량을 시도하는 경우도 있지만, 노동가치 운용의 모순을 본질적으로 파괴하지 않고 사회 시스템의 효율적 가치를 인정하는 측면에서는 사회의 구성단위를 쪼개기도 한다. 단위의 소규모화는 모순적 체제의 위험성은 약화시키는 분권의 실현과 함께 공동체적 삶의 이점을 승계하는 타협적 방식이라 할 수 있다. 가령, 지역자치단체에 의한 행정 운영이나 마을재생사업, 공동체 문화사업, 각종 협동조합 구성 등에 의한 분권적 운영 방식이 그러하다.

이 같은 현실과 결합하여 생각한다면, 인문학은 분권의 각 영역들이 지니는 상대적 가치를 횡단하면서 인간의 감성을 기반으로 한 최소한의 협상 키워드, 즉 합의할 수 있는 보편적 가치를 도출하고 그것들의 위계를 일별하며 생존이라는 최우선적 가치 아래 힘의 역학 관계를 설명해내는 일종의 ‘학술적 생존투쟁’이어야 할 것이다. 이를테면 오늘날의 인문학은, 노동력 발생을 위해 힘의 낙차를 이용하는 수직적 체계로부터, 재능지형문화 등의 개성특성다양성이 지닌 편차를 이용하는 수평적 체계로 이 사회를 변환시키기 위해, 현실정치사회의 전략적 측면과도 모의할 수 있어야 한다. 일종의 가설은 엄밀한 논리적 증명의 과정에 더하여, 횡단이라는 상대적 교차 작용을 통해 보편성에 이를 때까지 공통적 지지 감성을 쟁취하는 과정을 거쳐야 하기 때문이다.

한편, 방법적 측면에서 말할 때 실재에 대한 인식은 매체가 아닌 인간의 신체를 통해 감수되고 인지되어야 하며, 행위의 기준이 되는 가치의 평가는 매체를 통해 정보의 형태로 수용되는 것이 아니라 인간의 소통 영역 안에서 자율적이고 적극적인 양태로 협상되거나 제안되어야 한다. 공존의 방법적

측면을 구상하고 주장하며 그 적용의 결과가 다시 연구의 문제 제기 대상으로 피드백 될 때, 인문학은 인간의 공존 가치를 높여가는 학문으로서 본디 실용적이었던 위상을 회복할 수 있을 것으로 본다. 그리고 이러한 지향점을 설정하고 오늘을 바라볼 때, 가치의 영역을 혼동시키고 변용하도록 만드는 주된 도구로서 매체가 지닌 오류를 극복하기 위한 논의의 중첩이 필요하다.

따라서 이 글의 초점은 이러한 판단의 오류를 충분히 합리적인 이해로 오인시키거나, 때로는 불가피하게 수용하게끔 만드는 사회적 인식의 구조를 매체의 특성과 함께 규명해보는 것에 둔다. 그리고 그것을 수행하기 위한 인문학의 위상과 역할, 인문학적 실천 방안을 도출하는 것이 이 글의 목적이 라 하겠다. 즉, 이 글은 매체를 통해 세계를 인지하고 매체를 통해 개인의 의식과 에너지를 행사하는 이른바 ‘매체시대’에, 매체의 원형으로서 인간이 물질적 매체의 사용 오류를 발견하고 수정하여 비물질적 영역의 상호 소통적 도구를 활용하기 위한 일종의 구안 과정이다. 이어지는 지면에서는 사회의 분할된 계층 구조 속에서 매체 사용이 필연적으로 가져오는 편향적 생존의 문제를 지적하고, 그것을 극복하기 위한 인간의 보편적 자질과 그 발현의 방법적 구상을 인문학적 측면에서 제안해보기로 한다.

## II. 정보를 조작하는 기계, ‘대중적 은자(隱者)’<sup>3</sup>의 발생

문자를 비롯하여 실재와 관념을 매개하는 표상의 도구들은 본디 도구

3. 쿤터 안더스(독일 철학자, 매체이론가)는 「유령과 매트릭스로서의 세계: 라디오와 텔레비전에 대한 철학적 고찰」(1956)이라는 그의 글에서 일견 모순적으로 보이는 이 용어를 사용하여, ‘다른 사람들로부터 격리된 채, 그럼에도 다 똑같은 사람이 되어 대중적 생산물을 가정에서 혼자 소비하는 인간 유형’을 비유하고 있다. 대중적 은자가 은둔형 외톨이 등과 구별되는 지점은 ‘세계를 등지기 위해서가 아니라 대중적 인간이 되기 위해 대량으로 생산된 것을 소비한다는 것’이다. 이들은 수신기를 매개로 세상과 연결되지만 역시 그로 인해 세상으로부터 격리된다. 이상 각주의 설명 중 인용한 부분은 (클라우드 피아스 외 338).

그 자체였음이 분명하다. 자연적으로 발생한 것이 아니라 사용자인 인간에 의해 발명되었기 때문이다. 그러나 인간이 우리의 대표적인 이기적 감성, 즉 속도감과 우월감에 도취되고 또 그것이 문명 발전이라는 명분을 얻게 되면서 인간은 매체에 의해 제한된 세계 속에 관념적으로 존재하게 되었다.

미디어 연구의 일각에서는 오늘날 매체의 위상에 대해 다음과 같이 언술하기도 한다. “매체적인 문화기술은 음성언어, 그림, 문자, 초기의 숫자 체계에서 시작하여, 사진과 영화와 장거리통신의 코드화를 거쳐, 오늘날의 ‘컴퓨터 문자’에 이르기까지, 단지 도구에 그치는 것이 아니라 바로 그 자체로서 이미 문화적 실천이 되어 왔다”(클라우드 피아스 외 12)라고 말이다. 즉, 매체는 이제 스스로 살아 움직이는 생명체처럼 인간의 감성과 인지적 구조에 오히려 영향을 주고, 인간은 실재하는 세계에 대해 탐색할 필요성과 의지를 잃은 채 매체를 통해 세상을 보는 기계적 소비자가 되고 있는 것이다.(클라우드 피아스 외 338)<sup>4</sup>

(…)왕은 원치 않게 나라 방방곡곡을 돌아다니게 된 자신의 아들에게 마차와 말을 선물하면서 다음과 같은 말을 전해주었다고 한다. ‘이제 너는 더 이상 걸어다니지 않아도 된다.’ 과거에 이 말은 ‘너는 이제 더 이상 걸어다니서는 안 된다’는 의미를 지녔다. 하지만 이제 그 말의 의미는 결과적으로 ‘너는 더 이상 걸어다닐 능력이 없다’로 바뀌었다. 이제 우리는 이러한 무능력을 행복한 마음으로 받아들여지게 된 것일까.  
(클라우드 피아스 외 354)

퀸터 안더스의 글을 끝맺는 이 같은 언술에서는 분명, 매체가 인간의 삶에 미친 인간성 축소 영향의 지적하면서 무기력화된 우리의 현 실태를

---

4. 실제로 우리는 운전 중 길을 찾을 때 해결을 위한 시각적 정보를 상당부분, 눈앞의 거리보다 네비게이션 화면에서 얻는다. 집안에서 각각 다른 방에 있는 가족 또는 카페에서 담소를 나누기 위해 모인 친구들 사이에서 신체 대신 메신저를 매개로 의사소통하는 것은 이제 생경하지 않은 모습이다.

비판하는 입장이 추려진다. 그는 그의 글에서 라디오와 텔레비전에 대한 철학적 고찰 결과를 다음과 같이 제기하고 있다.

1. 수단은 그냥 수단이 아니다.
2. 대중적 소비는 오늘날 단독으로 이루어진다— 모든 소비자는 가정에서 대중적 인간을 생산하는 무임금 노동자다.
3. 사건들이 우리에게 다가오는 것이지, 우리가 사건들에 다가가는 것이 아니다.
4. 우리는 공급을 받기 때문에 밖으로 나가지 않으며 아무런 경험도 못하고 있다.
5. 세계는 딱 맞는다— 세계는 탈이데올로기적이다.(클라우드 피아스 외 334~354)

이 같은 그의 고찰 내용은, 매체를 사용하는 것으로부터 시작하였으나 결국 매개되기 이전의 세계를 잃어버린 인간의 무능력을 비판하는 것으로 읽힌다. 그리고 그의 비판은 곧, 읽는 이로 하여금 다음과 같은 이해를 이끌어낸다.

1. 청취자와 관객은 매체를 사용한다기보다, 이들의 삶을 고정시키는 이미지를 단지 소비하는 것이라는 것,
2. 이 소비행동의 대중적 양식화는 '여가'의 이름을 통해 개인의 가정에서 자발적이지 자동적으로 이루어진다는 것,
3. 매체를 매개한 외부 세계는 '인격의 자유와 개성의 권리를 외견상 보존하면서 일어난 때 가장 성공적인, 인간의 탈각과 무력화'(클라우드 피아스 외 340)를 수행하고 세계와 사건으로부터 인간을 고립시킨다는 것,
4. 상호작용을 통해 경험을 얻거나 전수받고 혹은 세계로 나아가 새로운 경험을 생산하던 시대는 이제 상품처럼 경험이 비치되거나 거래

되는 시대로 이월되고 있다는 것,

5. 매체는 비현실적이거나 부자연스러워서 저항을 불러일으키는 현실 세계가 아니라 대상과 일체화되어 대상으로서의 성격을 상실한 관념적 세계를 주조한다는 것.

‘사용자-인간’으로서 갖게 되는 매체에 대한 비판적 입장 내지 두려움에 가까운 경계심은 프랑스 매체학(Médiologie)의 창시자로 불리는 드브레(Régis Debray)의 관점과도 무관하지 않다. 그는 매체의 영역을 설명하면서 다음과 같이 언술한다. “시선은 기술적 과정(운반체), 상징적 과정(기능), 사회-정치적 과정(작용)들의 관계로서만 규정된다. 이러한 과정들은 상이한 차원들의 상상적 결합을 나타내는 중계(전송)의 개념 안에서 합치된다.”(클라우드 피아스 외 30)

바꿔 말하면, ‘나’라는 존재가 곧 시선의 운반체이고, 그 시선의 창을 통해 수렴되는 정보와 이미지들이 운반체의 개체적 특성에 따라 해석되거나 상징화 또는 기억되는 것이다. 그렇게 도출된 결과는 운반체인 신체를 통해 다시 세상 속에 기능하며, 그러한 작용의 과정, 즉 운반 개체들의 결합이나 움직임이 일상과 사회-정치적 관계를 통해 나타나는 양상이 곧 나의 삶이자 생(生) 의식을 구성하는 것이라 할 수 있다. 물론 인간이라는 매우 포괄적 범주로 무리하게 일반화할 수는 없겠지만, 매체의 작동 시스템 속에 개인이나 사회 단위의 이해와 감수가 포섭될 수 있다는 것은 매체라는 도구의 태생적 특질에 의해 잠재된 오류임이 분명해 보인다.

앞서 드브레의 언술을 빌려 말했듯, 매체는 ‘중계(전송)’라는 본질적이고 태생적인 기능을 통해 ‘정보-운반-기능-작용’ 간의 관계를 압축적으로 ‘합치’시킨다. 이에 비한다면, 인간은 산출될 수 있는 의미의 방대한 스펙트럼 속에 끊임없이 흩어지곤 하는 비효용적 매체이다.<sup>5</sup> 인간의 중계는 쉽게

5. 오늘까지 효용성이 이어지는 인간 매체의 대표적인 예는 가수, 설교자 정도일 것이다. 베르너 파울슈티히는 근대 초기 매체 문화에 대한 그의 논의에서 ‘신문의 시사성은 본질적으로 인간 매체인 가인에, 주기성은 인간 매체인 설교자에 빚지고 있음(베르너 파울슈

실패하거나 단일한 송신 자료를 구성해내지 않는다. 더군다나 인간은 정보의 사용가치를 판별하기 위해서, 합치된 정보처리영역의 영역에 상상이라는 창조적 동인이나 예측하기 어려운 상황적 여건의 작용까지를 더해 충분히 고려된 의미결과를 산출해야만 한다.

이러하면, 매체를 사용하는 인간은 정보처리 또는 정보교신 과정에서 적절한 의사 표현의 시기도 간과할 줄 알아야 하고, 적기를 놓치지 않아야 하며, 의사전달과 교신이 가능할 대상을 분석선별할 수 있어야 한다. 그럼에도, 적절한 감정 표현이나 의미의 구사, 이해 여부에 관한 피드백이 교차되고 확인되는 데 성공하였을 때만 중계(전송)의 결과가 최소한 가시화될 수 있는 것이다.

오늘날의 매체는 분명, 정보의 이동이나 처리의 측면에서 인간의 매체적 기능을 능가하며 실로 초월적 효용성을 지닌다. 하지만 매체학의 학술적 보고를 검토해보면, 인간은 매체의 이 같은 도구적 효용성의 이면을 이미 간과한 채로 사용 중임에 틀림없다. 매체의 정보처리 또는 수용과정에서 경험하게 되는 편의성이 인간의 자질을 단순화하거나 탈각시키고, 매체 사용 능력의 차이에서 비롯되는 상대적 자기효능감이 기존 사회의 차별적 계급·계층 구조를 다른 방식으로 재현하는 것 등의 사실 말이다.

매체의 영역에 포함된 조건들, 이 상이한 차원들 간의 결합이 인간에 의해 자각되거나 적극적 행위 의지에 의해 실행되지 않는다면, 즉 인간이 사용자로서 주체의 위상과 역할을 행사하지 않는다면 매체는 그 순간 고립된 사용자를 확보하게 된다. 다시 말해, 세계에 연계되기 위해 도리어 세계로부터 차단을 선택하며 매체에 의존할 수밖에 없는 ‘은자(隱者)’로서의 소비자가 탄생하는 것이다.<sup>6</sup> 결국 매체는 그것이 지닌 효율성과 편의성에 의해 ‘은자’로

티히 461)을 언급한 바 있다.

6. 안더스는 이러한 인간 유형에 대해, “붕지에 들어있는 인스턴트 식품으로는 배를 채우고 텔레비전이 인스턴트 식품처럼 만들어 제공하는 것으로는 뇌를 채운다는 의미의 개념”으로 “수동적 시청자(couch-potato)”(≠능동적 시청자, couch-commander)라는 표현을 사용한다.(클라우드 피아스 외 318, 321)

서의 소비자<sup>7</sup>를 자동 증식시킬 수밖에 없는 기능 역시 본질적으로 지니고 있는 시스템이라 할 수 있다.

매체를 경유한 의미 세계 속에 살아가게 된 인간이 매체의 초월적 효용성을 경계하는 것은 일견 모순적으로 보이지만, 인간은 여전히 편의성의 추구를 인간성의 상실로 감지하는 경향이 있다. 개성적 욕구가 거의 획일화되다시피 하고 행동 양상을 결정하는 감성 체계와 행동의 의지가 불필요하거나 불편해졌을 때 인간이 물체화되고 그로 인해 도구화되기 쉽다는 것, 즉 충분히 예측 가능한 특성과 용도로 분류되고 사용 편의성을 갖춘 일종의 노동 도구로 전략할 수 있다는 것을 감지하는 것이다.

이것은 인간이 매체의 기술과 기능에 대한 자긍심을 기술 경쟁의 층위까지 끌어올리는 한편, 인간성에 대별되는 인위성에 대해 경각심을 놓지 않는 이유이기도 하다. 때문에, 간 개체적 공감과 신체적 경험을 통해 생명윤리나 인간의 존엄성을 터득하고 승계하는 것을 교육의 실천적 범주 속에 보호하고 필수교양의 범주로 가져온 것은 이미 오래된 일이 되었다.

그럼에도 불구하고, 신체를 통해 증명되는 경험적 가치가 매체를 통해 검증할 수 있는 인식적 가치로 다량 변용되면서, 그 가치라는 것이 수없이 많은 분권의 영역을 창출해왔음을 역시 인정해야 한다. 웹 공간 사용이 대중화되고 일상화되면서 정보생산과 공론화의 힘이 분산된 개인들의 영역에까지 놓이게 되었음을 확인할 수 있다. 하지만 문제는 오늘날 한국사회에서 그 분권의 영역이 지닌 상대성 혹은 다양성의 힘이 매체와 시장자본, 정치권력의 조직적 연대를 통해, 이 세 요소들에 의한 게임판(field) 안에

7. 현대 자본주의 사회에서 소비자는 생산의 기획 단계부터 생산 과정, 생산량의 조절, 생산 물의 분배 등에 밀접하게 관여하며 시장경제의 중심적인 한 축을 담당한다. 여기서 '은자'로서의 소비자란 오늘날 경제주체가 수행하는 역할의 측면에서 수동적 위치를 함의하는 것이 아니라, 그 소비자가 시장경제체제 속에서 행동하기 위한 판단의 전거를 수집하는 과정에서 한정된 선택의 범주 속에 이미 포획되어 있음을 의미한다. 이를테면, 소비자가 정보 선택에 있어 자율성과 능동성을 발휘하는 범주는 이미 1차적 구안과 선별과정을 거쳐 언론매체의 진열대 위에 오른 기사문과 같이, '차선택의 층위'에 해당하는 스펙트럼에 속함을 말한다.

포획되어 있다는 점이다.

이러한 정황은 인간의 신체적 연명이나 행동체계의 운용 과정에서 보편적이거나 참된 것으로 여겨져 온 가치의 층위가 일종의 게임 규칙처럼 사용입장에 따라 변용되기도 하는 현실을 도출해낸다. 그것은 참된 것으로서 진리나 진실, 교환 불가능한 우선적 가치 등, 주로 문학예술을 통한 발현으로 전승되어 온 인간의 보편적 가치를 당쟁 등의 투쟁으로 대면해왔거나 할 수 있을 상대적 가치, 그리고 개체시간공간 등의 상호작용을 통해 문화라는 결과로 나타나는 횡단적 가치 등과 혼동하기 때문이다.

분권의 영역이 지닌 가치의 상대성이나 다양성 존중의 입장을 보편적 가치 왜곡에 오용하는 양상은 오늘날 우리 사회에서 중요한 논란으로 가시화되곤 한다. 가령, 인간의 생명에 결부된 보편적 가치를 정치적 생명력에 결부된 상대적 가치로 혼동하는 경우가 그러하다. 일례로 이러한 가치 혼동이 5.18광주민중항쟁에 적용되면, 정치·사회·경제적 가치 등에 앞서는 우선적·보편적 가치로서 ‘인간 생명의 존엄성’이 정치적 입장에 따라 양분될 수 있는 상대적 가치의 층위로 이동하는 일이 발생한다.

다시 말해 ‘군사정권에 의한 시민의 생명권 유린’이라는, 보편적 가치를 뒤흔든 사태의 쟁점이 ‘공안정국의 국가폭력 대(vs) 국가안보를 위한 폭거수습’이라는 양립 불가할 정도의 큰 편차를 지닌 이해가 병존하는 상태로 이동하는 것이다. 본디 모순이 될 수밖에 없는 이 양 측의 이해는, 자신의 정보를 각기 보편적 가치의 측면으로 처리한 결과로 나타난다. 즉 인간의 보편적 가치가 개인과 집단에 따라 상대적 가치를 지니며 변용될 수 있다는 믿음에 근거하여 기괴하게 양립된 상태를 만들어내는 것이다.

물론, 보편적 가치를 확정하거나 그것을 위계적으로 평가하는 과정에 정황적 이해의 편차가 개입될 수 있다. 그러한 경우, 그 편차로부터 사태의 서로 다른 해석과 논증이 인간의 공통감각에 호소하는 순간이 반복되며 딜레마가 발생하게 된다. 상대적 가치의 기괴한 양립은 이러한 딜레마가 어렵사리 논의되며 접합점과 대안을 모색하는 과정이 축약 또는 생략된 채 양측의 이해가 각기 선언된 상태를 말한다.

이보다 더욱 문제적인 경우는, 과학적·정치적·역사적·사회문화적 입증이 적층되어 당위론적인 성격을 띠는 가치명제에 대해 역으로 딜레마적 논의를 생성해 내는 경우이다. 경직된 사회구조를 재평가하고 보완개편하기 위한 성찰적 물음이라면 문제되지 않는다. 문제는 당위·우선적 가치로 입증되어 온 바에 의해 불리할 수 있는 처지를 보다 유리한 상태로 변경하려는 의도 아래, 편차의 딜레마를 인위적으로 생산해내는 경우에 있다.

인간의 공통감각에 의해 보편적 가치의 범주로부터 배제되거나 때론 처벌되어야 하는 것으로 감지되고 다수에게 인정되며, 그 평가의 타당성이 증명되는 경우가 분명히 존재한다. 공분(公憤)의 행위와 은유적 표현을 통한 메시지화, 기념적 제의 등의 연쇄는 그러한 행위의 저열함을 평가하는 동시에 그 평가가 보편적인 것임을 재차 입증한다. 그럼에도 불구하고, 인간의 보편적 가치 기준을 저버린 행위가 오히려 상대적 견해와 입장을 존중해야 하는 민주적 절차에 의해 최후까지 비호되는 사례들 속에서 아이러니를 발견할 수 있다.

‘5.18 학살자에 대한 사형 사면’ 외에도 이러한 아이러니는 산재하며, 심지어 전례라는 힘을 얻어 재차 분기하기도 한다. 이것은 때로 우리의 삶에 강렬하고도 비극적인 회한을 끌어오기도 하는데, 인간이 매체의 매개성으로부터 벗어나 실제에 대한 감각능력을 충분히 활용하게 되는 어떤 순간(감성적 회복력의 측면에서)이나, 혹은 자율적이고도 적극적인 중계(전송) 능력이 매체 너머의 사태를 통찰할 수 있는 순간(논리적 회복력의 측면에서)에 그러하다.

실재의 세계 또는 사태의 진실을 조작중개하는 매체의 게임판은, 아이러니의 발생 순간 기존의 보편적 가치를 입장차에 의한 상대적 가치로 탈바꿈시키는 ‘방탈출 게임’<sup>8)</sup>으로 전환되기 마련이다. 하지만 전환된 게임에서 다시

8. 방탈출 게임(Room Escape Game 또는 Live Escape Game)은 특정 테마로 꾸며진 방에 갇혀 있는 소규모의 인원, 주어진 시간 안에 수수께끼, 퍼즐, 표식 등을 이용해 빠져나오는 게임이다. 방 안에 위협적 요소가 있지 않더라도, 참여자들은 낯설거나 긴박한 분위기 속에서 두뇌를 집중적으로 활용해 문제를 해결해야 하는 이 프로젝트를 즐기게 된다.

게임-말이 되든지, 강렬한 회한 덕에 허울 벗은 실재의 세계를 직면하게 되든지, 스스로 진실을 바라보고 비평할 수 있는 인간의 자율성을 유린당한다는 점에서는 마찬가지로의 비극이다. 어느 쪽이든 중국에는 필연적으로 보편적 가치를 선택하고 그것에 대한 위계적 평가에 참여해야 하며, 상대적 가치를 주장했지만 패배한 측에 집단적 트라우마가 수반될 수 있다는 점에서 양쪽 다 치명적이다.

그러므로 사태의 의미 해석에 딜레마적 요소가 개입된 경우 역시, 가치의 상대화를 편의적으로 이행하기에 앞서 양분된 입장의 중첩된 지점, 인간으로서 검토해야 할 보편적이고 우선적인 가치에 주의해야 한다. 즉, 교환 불가능한 우선적 가치가 인정되는 층위에서의 보편성<sup>9)</sup>, 감성과 이해가 교차할 때 공감이나 협상이 가능한 지점으로서 횡단적 보편성, 가치가 양립하는 상태의 상대성이나 그밖에 양비론에 의해 부정되는 상태의 무의미성 등 가치의 기준과 분류 체계에 대해 충분히 논의되어야 한다. 인간의 입장차, 개성, 경험과 처지 등을 존중하되 신체적 생존과 생존의 질적 측면을 고려한 최소한의 합의가 도출되어야 하는 것이다.

이 게임에서 참여자에게는 방안에 갇힌 이유나 방이 꾸며진 테마의 의미, 탈출 후의 목적과 세부 수행 과제 등은 중요하지 않으며, 맹목적으로 방탈출만이 달성해야 하는 목표가 된다. 이러한 점에서 게임의 설계자는 참여자의 시선을 방안에 머물러있게 할 수 있으며, 참여자는 여전히 게임판의 말처럼 피동적으로 움직이는 존재로 머물게 된다. 언뜻, 게임의 참여자는 주동적으로 현실의 문제를 타개해가는 주체로 보일 수 있지만, 실상 그 움직임으로부터 발생하는 힘(정보, 재미, 구경거리 등)을 자율적 선택의지와 관계없이 생산해 내며 비본성적 노동에 의한 생산물을 끊임없이 제공하는 수인(四人)에 불과하다.

9. 파울슈티히는 매체 경쟁으로 인해 인간 매체, 조형 매체, 수기 매체 사이에 질적인 차이가 생겨났음을 지적한다. 그는 이 시대 가장 중요한 매체로 보편성을 담보하던 서신, 문화정치 분야에서의 전단지, 종교 분야에서의 소책자, 사회 분야에서의 달력, 사회전반에 걸쳐 중요했던 신문을 꼽는다. 그리고 매체 간 결합 형식으로 나타나는 이후 매체들은 이전 매체에 불리한 형식을 지녀 앞서의 매체와 경쟁했음을 지적한다.(베르나 파울슈티히 464)

이것은 매체들 사이에 가치의 위계성이 내재했고, 이것이 경쟁을 통해 변화해왔음을 발견할 수 있는 전거이다. 즉, 매체들이 대변해 온 가치들-이러테면 보편성, 사회성, 공공성, 시사성과 같은-사이에도 우선 또는 후행할 수 있는 평가지표 설정이 가능하다는 것이고, 그 가치들 간의 경쟁 양태는 게임 설계자에 의해 은닉되거나 공고화된 형태(가치의 성격화 또는 상대화)로 호도되어왔을 것이다.

그렇지 않을 때, 보편적 가치가 인간의 생존과 행복이 아닌 자본의 증식과 계급계층적 분배구조를 위해 언제든지 얼마든지 해체되거나 계열·계과의 상대적 가치로 오용, 혼용, 평가 절하될 수 있기 때문이다. 이러한 논의가 이루어질 수 있는 곳이 바로 인문학의 영역일 것이며, 그것에는 물질의 영역보다 더욱 강력하고 본질적인 층위에 있는 비물질감성의 영역이 결합될 필요가 있다. 이어지는 장에서는 가치의 분권적 영역을 장악한 편향적 사회의 계층구조를 전환시키거나 변용하는 데 사용될 수 있는 또 다른 도구에 대해 탐색해 본다. 바로 매체의 원형으로서 인간이 사용해 온 일종의 비물질적 도구인 감성과 사회적 구조전환의 연관성, 그리고 그 전환적 힘의 발현 사례와 힘의 생성을 위한 인문학적 방안에 대한 논의이다.

### III. 매체인간의 원초적 자질: 횡단하는 감성과 가치의 전환

생명과 안위를 지킬 수 없었던 순간에 대한 경험과, 인간의 생명을 지켜야 한다는 본능적 사고 사이에서는 이후의 삶을 바꿔놓을 만한 놀라운 힘이 발생하기도 한다. '본능-가치관-행동'이 상충되는 딜레마적 순간을 경험했을 때, 그 미해결의 기억은 끊임없이 인간의 내면을 괴롭힌다. 해결하지 못한 그 심적 고통의 상태가 의지와 무관하게 재현되면서 인지적으로든 신체적으로든 개인의 내면을 무기력하게 만들 때, 그 경험은 개인의 내면에서 트라우마(truma)의 층위로 분류된다.

즉, 치명적인 외상으로 인해 정신적 타격을 입은 상태이므로 극복해야 할 비상 상황으로 인식하고 심리적 방어 혹은 공격 기제를 발동시키는 것이다. 그것은 생존을 위한 일종의 자기 보호 에너지로 순간적으로 발현되기도 하고, 혹은 두 번 다시 실패하거나 절망하지 않겠다는 팽팽한 긴장감으로 인간의 내부에 도사리게 된다. 이것은 복지부동, 몸을 버리고 있는 상태와 같다. 치명적 순간 이후, 상황을 지금까지처럼 마냥 안전한 것으로 바라보지 않겠다는 경계의 시선에서 숨을 고르고 방어진을 재구축하는

과정이 이어지는 것이다.

이 과정은 우리 사회를 구성하는 크고 작은 조직과 그 안의 개체를 연결하며 다분히 연대적 공감의 양상으로 나타난다. 과연, 자기에 대한 몰입만으로 인류는 지금까지 생존할 수 있었을까? 아래의 두 사진은 영화의 한 장면이나 조작된 그래픽이 아니다. 세계의 외신들과 지구적 네트워크를 이룬 개인 미디어들은 어린 생명이 삶의 마지막노선에 놓여 있는 이러한 실태에 경악과 공분을 금치 못했고 결국 이렇게 말하기에 이르렀다. “현실은 이(사진)보다 훨씬 끔찍하다.”



사진 1 2015년 9월 시리아 내전을 피해 난민선을 탄 후 그리스 해변에서 익사한 채 발견된 아일린 쿠르디(3세)



사진 2 2016년 시리아 북부 알레포 공습에서 구출된 소년과 음란 다크니시(5세)와 그의 누나

## Choices for Syrian children ...



if you stay



if you leave

Khalid Almoath

그림 1 2016년 시리아 공습 후 카타르의 칼리드 알바이흐가 트위터에 공유한 카툰

〈사진1〉<sup>10</sup>과 〈사진2〉<sup>11</sup>의 실태는 연대적 공감의 네트워크를 타고 〈그림 1〉<sup>12</sup>과 같은 2차 메시지로 재현되었다. 두 사건은 곧 시리아 난민이 처한 현실적 딜레마와 비극을 지구적 분노로 전환시켰다. 애도의 메시지는 각국 언론의 뉴스와 SNS 등을 통해 집단과 개인의 차원에서 동시에 표현되었고, 발화된 메시지에 대한 피드백이 또다시 애도의 과정을 순환시켰다. 매체를 통해 공감의 영역이 지구적으로 확장되고 그 정도가 배가된 것이다. 유럽 각국에서는 난민 정책에 대한 논의가 적극 회부되었고 사람들은 난민

10. 한겨레신문 기사(2015.9.3.일자) 중(<http://www.hani.co.kr/arti/international/europe/707241.html>(검색일:2019.9.26.)).

11. 뉴스핌 기사(2016.8.19.일자) 중(<http://www.newspim.com/news/view/20160819000244>(검색일:2019.9.26.)).

12. 구글 이미지 중([https://www.google.com/search?hl=ko&biw=1230&bih=1294&tbm=isch&sa=1&ei=0le1Xc\\_PMsmRr7wPnMC12AM&q=choices+for+syrian+children&oq=choices+for+syrian+children&gs\\_l=img,3...25546,38167,38413...0,0,0,211,2943,7j19j1,.....0,....1,..gws-wiz-img,.....0j0i30j0i19,hvt0shmx5i0&ved=0ahUKEwjPgNOahbzLAhXJyIsBHRxgDTsQ4dUDCAY&uact=5#imgrc=lE9n4pqwdGEcfM:&spf=1572165626330](https://www.google.com/search?hl=ko&biw=1230&bih=1294&tbm=isch&sa=1&ei=0le1Xc_PMsmRr7wPnMC12AM&q=choices+for+syrian+children&oq=choices+for+syrian+children&gs_l=img,3...25546,38167,38413...0,0,0,211,2943,7j19j1,.....0,....1,..gws-wiz-img,.....0j0i30j0i19,hvt0shmx5i0&ved=0ahUKEwjPgNOahbzLAhXJyIsBHRxgDTsQ4dUDCAY&uact=5#imgrc=lE9n4pqwdGEcfM:&spf=1572165626330)(검색일:2019.9.26.)).

발생의 근원을 향해 시선을 이동시켰다.

시리아 공습에서 구출된 남매의 사진이 회자된 것은 그 처연하고도 비극적인 이미지가 최초로 발견되었거나 극한의 상황을 고발하고 있어서만은 아니다. 그것은 목숨을 건 난민들의 항해에서와 마찬가지로 전쟁에서 유린되고 마는 생명권에 대한 오랜 방기와 책무감을 지적하려는 발화여지의 표명이다. 생명, 그것도 어린 생명에 대한 인간의 책무감과 비통함에서 연유한 문제의식은 카툰, 포스터, 기념물, 퍼포먼스 등 애도의 차원을 넘어 정치적 비판과 정책적 변경을 이끌어냈다. 생명권이라는 인간의 보편적 가치에 대한 동의감과 그것이 유린되는 상황에 대한 공분의 감성이, 시간의 흐름에 따라 애도가 무마되듯 처리되지 않도록 2차적 메시지로 묶어 담는 것이다.

생명권 유린에 대한 위 공분의 감성은 한국사회에 이르러 ‘국가와 사회가 국민의 생명을 구제하지 않는 것은 무엇 때문인가’ 하는 의문을 침묵 밖으로 이끌어내는 한 고리가 되었다. 2014년 4월 16일 오전, 진도군 앞바다에서 세월호가 반쯤 물에 잠긴 채 침몰해가는 모습은 인간의 죽음을 바로 눈앞에 두고 어떠한 구제도 실천하지 못하는 당혹감과 자괴감을 시작으로, 우리 사회에 치명적인 트라우마를 남겼다. 그리고 천일이 넘는 세월 동안, 희망과 절망 사이에 놓인 사람들은 몇 초 몇 분의 단위가 아닌 몇 달 몇 년의 시간 속에 갇히다시피 했다. 그 죽어가는 생명에 공감하는 공포와 불안의 감정이 피할 수 없이 지속되고, 부모와 자식과 친구와 이웃을 잃은 애통함의 메시지가 수없이 재현됨으로써 집단적으로 트라우마를 경험하고 그 경험을 삶의 흔적으로 고착시켰다.

하지만, 이러한 비애는 동시에 일종의 전환적 에너지를 비축한다. 기존 삶의 구조를 유지할 때, 이 같은 비애의 사태가 또다시 발생할 수 있다는 단순하고도 명징한 판단에 의해서다. 자기나 자기 자신에 비견할 만큼의 중요성을 지닌 생명이 위태로워진 순간, 그 직후의 날카로운 방어 태세를 예상할 수 있다면 그 순간 놀라운 힘이 발생한다는 사실을 함께 떠올릴 수 있을 것이다. 궁지에 몰린 쥐는 고양이에게 덤벼들며, 무리에서 분리되어

죽음을 목전에 둔 초식동물은 육식맹수에 저항하며 일격을 가하기도 한다. 이 순간은 본능적 두려움이 사라지거나 최우선적 가치로서 생명의식이 모든 것에 절대적으로 앞서는 순간이다. 이때의 힘은 이성적인 판단력에 의해 이해할 수도 없고 평상심에 의해 공감할 수도 없으며 생명을 스스로 구제해야 하는 극한의 순간 돌연 구현되었다가 사라진다.

인간의 경우, 이 힘은 때로 용맹함으로, 용기로, 사랑으로, 숭고함으로, 인간애로, 박애로 일컬어진다. 이것은 “어떤 형태를 취하든지 간에 원칙적으로 가치에 대해 무분별”(막스 셸러 36)한 것으로 설명되는 동감(sympathy)의 양태를 띤다. 단테의 말을 빌리자면 이것은 세계를 변혁하고 ‘비타 누오바(vita nuova)’, 즉 새로운 삶을 창조하는 우발적 사건으로서 ‘사랑’이다.(안토니오 네그리·마이클 하트 2014, 518) 또한 그것은, ‘목적의식적 요소에 의해 작동지 않는 민중권력이자 사랑의 투쟁 공동체로 한테 뭉친 민중의 의식적 자생성’의 양태로 발현되곤 하는데, 조지 카치아피카스는 이 전환적 에너지를 ‘에로스 효과’라고 부르기도 한다.(조지 카치아피카스 19~20)

이러한 힘은 개체의 인간을 집단체, 즉 연대적 감성의 주체로서 동일시하도록 만드는 일련의 사건들을 만들어냈다. 한국사회의 근현대사 속에서 그러한 순간은 동학농민혁명, 식민지 항일투쟁, 6.10민주항쟁, 5.18민주화운동, 광화문촛불집회(2002년 효순이·미선이 사건, 2008년 미국산 쇠고기 수입 항의, 2016~2017년 국정농단 사태 규탄) 등에서 구현되었다. 이 일련의 과정에서, 죽음에 대한 본능적 공포와 불안을 넘어서는 강력하고도 집단적인 동인이 발생하는 데에는 다음의 두 가지 징후가 있었을 것으로 보인다.

그 중, 하나는 현재 처한 삶의 장(場)이 내 자신에게 불합리하고 위협적으로 작동한다는 사실을 인식하도록 만든 강렬한 자극으로서 ‘집단적 생존의식을 위협하는 사건의 발생’이 있었을 것이라는 점이다. 이 사건은 애써 구축한 안정과 합리적 구조를 위협하는 것으로서 불쾌함, 불편함, 불안함과 같은 내적 상태를 만들어낸다. 공포와 불안이 정점에 이르는 순간은 이

사건 직후에 놓인다. 하지만 이 순간까지의 인간은 이 위협적 사태를 우연한 것으로 인식하려고 하며 자신의 일시적 착각에 의해 상황이 잠시 불안에 빠진 것으로 판단하고 싶어 한다.

그것은 지금까지 이루어놓은 합리적 판단의 결과물과 일정한 체계 속에 안정적으로 유지되어 삶을 구조적으로 운영하는 과정이 파괴되는 것이 굉장히 혼란스럽고 모순된 것으로 인식되기 때문이다. 앞으로 살아가기 위해 지금까지 생존을 위해 구축해온 여건을 스스로 파괴해야 한다는 것은 모순이 아닐 수 없다. 이러한 입장에 선 이들은 지금까지의 판단이 옳은 것이거나 최선의 것이었음을 재차 확인하고 일시적으로 나타났을 이 문제를 해결하여 수정된 궤도로 삶을 업그레이드하려고 시도한다.

반면, 사태가 일시적 수정이나 잠정적 회피 등으로 해결될 수 없다고 판단하는 경우, 근본적으로 삶의 토대와 구조가 바뀌거나 상황을 바라보는 관점 자체를 변화시켜야 한다는 태도를 지니게 된다. 이러한 시각에서는 인간의 오늘과 미래가 끊임없이 척도를 달리하며 재평가될 수 있어야 하고, 사회의 체계와 체제가 현재의 인간에게 유효한 것으로 변화될 수 있어야 한다는 입장을 지닌다. 이 측면에서는 지금까지의 역사가 합리적 진화의 증거라기보다 합리적 판단의 전거로 활용된다.

이 두 가지 시각의 측면에서 인간은 안정적인 사회체계를 구축하기도 하고, 다른 한편 불합리하게 구축된 구조와 운영에 의해 인명과 인력이 소진되지 않도록 경계하는 생존의 균형감을 발달시켜왔다. 하지만 집단적 연대의 감성과 관련하여 이 글에서 주목하는 다른 하나의 징후는 그 두 가지 측면의 시각에 의한 행동을 발동시키는 생존자극으로서의 사건, 그 이후의 양상이다. 즉 두 번째 징후는 더 이상 피할 수도 없고 다른 방법을 선택할 수도 없는 한계에 이르기까지의 지속되는 비합리적 순응의 시간, 바로 '잠정적인 침묵의 지속 기간'이다.

명백히 이 시간은 침묵의 형태를 띠고 진행된다. 발화되거나 실천되는 행동의 양상이 문제의 해결도 저항도 망각도 아닌 상태로, 비합리적이지만 표면적으로는 순응의 양태로 일상을 지속시킨다. 하지만 이 시기는 태풍의

눈과 같다. 침묵과 안정의 양태를 띤 채로 생존을 위한 전쟁이 지속되고 있는 것이다. 생존의식을 위협하는 사태 이후, 불합리한 구조에 대한 문제적 인식이 구체화되는 시간이다. 한편으로는 그러한 사태에 일시적 수정을 가해 불안을 소강시켜야 한다는 자기안정의 기제가 작동하며, 다른 한편으로는 이러한 사태가 전적인 구조 변경을 가할 만큼 심각하고 치명적인 위협을 확대시키는가에 대한 점검의 시도가 이루어지는 것이다.

사회가 변혁을 통해 새로운 시대로 전환하는 순간은 이 두 번째 징후 속에서 구조적 불합리성을 재확인시키며 가뜩이나 도사리고 있던 경계 태세를 공격 태세로 촉발시키는 사건이 발생할 때 만들어진다. 이를테면, 그러한 사건은 군인들의 무차별적이고 폭력적인 진압의 공포 속에서 수레에 얹힌 두 구의 시신을 목도한 광주시민들의 내면에서, 또는 난데없이 “어머니!” 하고 부르며 무장군인에게 쫓겨 달려오는 청년을 “내 아들이오!”하고 감싸는 오월광주의 아주머니들 목소리에서, 또는 매캐한 연기 속에서 최루탄을 맞고 쓰러지는 친구의 등허리를 안은 채 대열로 돌아갈 길을 찾는 경계의 눈빛에서, 그리고 침몰한 배 안의 아이들을 목전에서 수장시켰다는 사실에 대한 수치심과 자책감, 세월호 침몰 이후 난방과 식사, 여가 등에 죄책감을 느꼈던 다수의 국민 정서 속에서 거대한 전환적 에너지를 만들어낸다.

영화 〈아바타〉(2009)의 나비족이 아니더라도 인간은 다른 이들의 생각을 알아차리고 다른 이들의 느낌을 내 느낌인 마냥 감지하는 것이 가능하다. 보이는 촉수는 없지만 여러 정보들을 감지할 수 있는 몇 가지 감각 기관을 지니고 있으며, 감각과 감정의 표시들을 의미로 전환하면서 이것이 어떠한 후과를 가져올 것인지 합리적으로 예측할 수 있는 이성적 체계를 내장하고 있는 존재인 것이다. 촉수 없이 소통하는 인간은, 아주 양보해서 인류의 직계 조상(호모 사피엔스 사피엔스)부터 계산했을 때 약 4만 년 전부터 진화해 온 생존의 특화된 체계, 즉 ‘공감 능력’을 지닌 존재이다. 거대한 집합으로 결합하여 공명하는 파동을 사회적 범주로 발생시키는 과정은 낱알의 신체들 즉, 개인들의 사고가 서로 감응하고 교류되는 공감과 소통을 전제로 할 때 가능한 것이다.

이러하면 공감은 나의 신경체계에 의해 감지될 수 없는 자극을 내가 나의 신체에서 발생한 것처럼 느끼거나 이해할 수 있는 것이다. 그 어떠한 이익과 가치에도 우선할 수 없는 절대적 가치는 경험과 역사, 이성과 지성에 의해서 인식되고 있거나 인식될 수 있다. 하지만 이러한 인식이 자신의 신체를 통해 구현되는 것과 동일한 것은 아니다. ‘인간으로서 양보할 수 없는 절대적 가치에는 어떤 것이 있을까? 이러한 가치가 나의 신체와 삶을 어떻게 변화시키는지 경험한 적이 있는가?’, 이러한 의문과 사례를 검증하는 논의의 장으로서 학술적 협상태이블이 마련된다면, 상대적 가치를 고려한 양가적 태도에 의해 ‘생존’과 ‘공존’이라는 인간의 보편적이고도 우선적인 가치를 폭넓게 구제할 수 있을 것이라 본다.

#### IV. 맺음말: 공통감각의 협상 영역, 감성인문학

인간은 다분히, 논리적 가설의 검증 과정에 따라 행동하지 않으며 예측하기 어려운 정도로 호기심에 의해 움직이고, 자율적 의지와 욕망에 따라 관계를 구축한다. 하지만 사회적 인간은 일상의 일정한 패턴 속에 자신의 잠복된 욕구를 조정하면서, 필요한 만큼의 생산과 안전할 만큼의 방어 이상으로 행동한다. 곧, 사회는 근본적으로 인간의 본성을 거슬러 억압하는 데서 발생하는 것으로 보인다.

인간에 대한 인간의 억압을 인간사회의 발생론적 전제로 둔다는 위 말은 일견 모순적으로 여겨질 것이다. 하지만 돌아보면, 사회라는 시스템은 인류의 존속이라는 상위 목적을 수행하기 위해 인간을 그룹 등으로 분류하고 계층화했으며, 생존을 위한 노동과 방어, 즉 필요하거나 본능에 의해 발휘되는 자연적 행위 체계 이상의 움직임을 만들어냈다. 즉, 사회라는 집단적 생존 시스템 속에 비본성적 노동 행위가 인위적으로 발생했고, 최초에는 이상했을 생활 패턴의 이질성이 차츰 감지되지 않을 만큼 인정되면서 그 행동 양상이 계급계층적 지위라는 교환가치를 만들어내는 데 이른 것이다.

이러한 생각은 이미 사회 자체가 사회구성원인 인간의 우위에 선 것이 아닌가 하는 의문을 지니게 한다. 과연, 오늘의 메트로폴리스 단위 사회가 자연법칙에 의해 발생하고 유지되는 것이라고 볼 수 있을 것인가. 두 명 이상의 개체 사이에서는 힘의 격차, 즉 힘의 이동에 의한 낙차 에너지로 최초의 불공평한 노동이 발생했을 것이고, 그렇다면 이 관계가 대도시 단위까지 확장된 사회를 자연법칙에 의해 발생한 지구적 집단생활 시스템으로 보기는 어렵다.

즉, 사회는 본능이나 섭생, 생존의 법칙에 의하여 자연적으로 발생했다기 보다는 우월함과 열등함의 격차를 전제로 하여 생존 활동의 편의와 효율성을 극대화하기 위한 구상이 진화한 결과로 보아야 한다. 결국, 사회는 인간을 위해 인간을 물질적으로 소모한다는 역설적 가치를 정당화하고 있으며, 타당성을 논구하는 합리적 이해의 측면에 놓일 수 없을 것으로 판단된다.

그런데, 사회적 분업이라는 말은 사회적 목표, 즉 어떤 조직 공동체가 합의한 대승적 차원의 목적이 있음을 전제로 하여 성립된다. 사회적 분업 체계가 작동하고 유지된다는 것은 생물로서 인간의 본성에 반하는 경험이 지속되는 상태임을 가리킨다. 사회적 분업 경험이 지속되는 상태임을 가리킨다. 그럼에도 불구하고 사회적 인간으로서 이러한 경험을 일상화하는 데 이르는 것은, 비본성적 수행에 자발적으로 합의하고 있거나, 경험 이전에 판단과 인식의 기회를 박탈당한 상태로 태어나 있음을 의미할 것이다.

사회는 실상, 한편으로는 인간을 사회적 동물로 진화시켰고 오늘날의 인간은 관념적 측면에서 이미 세상의 지배자이거나 혹은 전-지구적 파괴력을 지닌 존재로 독주하고 있다. 관념의 날을 세운 각 개인, 각 그룹들은 모순된 재화의 분배 구조보다는 재화의 재분배를 위한 힘겨루기에 집중하면서 계급계층 간 투쟁을 지속하는 가운데 있다. 이것은 사회의 비본성적 수행이 오히려 본성을 변화시키는 작용을 하면서 인간을 새로운 환경에 적응시킨 결과일 것이다.

하지만, 대승적 차원에서 모순을 묵인하거나 그 모순의 동력으로 가동되는 사회는 사회구성원의 효율성 지향이 더 이상 합의되지 않을 때, 즉 기존의

사회 시스템이 자신의 삶에 유효하지 않다고 판단될 때 위기를 맞이하게 된다. 예를 들면, 사회적 인간으로서의 생존 여건이 보편적으로 중대한 위험 속에 빠져있다고 감지되거나, 아니면 반대로 자연 속 생물체로서의 생존이 더 이상 위협받지 않는다고 여기는 보편적 복지 단계로의 진입 시기가 그러할 것이다.

전자의 경우에는 전쟁(Genocide)을 통해 반(反)체제적 사고가 담긴 신체들의 물리적 멸실을 시도하거나, 모순적 체제의 권력 정점에 있는 계급을 중심으로 정치적 재구성을 거쳐 그 모순이 담긴 시스템을 유지 또는 변형해왔다. 이러한 경우, 생산되어 모인 힘에 접근하거나 이를 다룰 수 있는 기회는 권력 상층부에 그대로 안배된 채 제한적으로 재구성되는 것이다. 따라서 전자의 경우, 총체적인 사회 시스템이 모순이 담긴 채 유지되는 것은 당연하며 위기는 잠재된 상태로 보아야 한다.

그런데 오늘날의 사회는 후자의 경우에 가까워지고 있다. 이 경우의 대처 양상은, 모순적 사회 시스템의 동력 기반을 차지하는 계급의 기능을 그야말로 기능적 보조물로 대체해 가는 것으로 나타난다. 인간의 신체적 기능을 보조하여 역량을 질적으로 강화하고 시간의 측면에서 연장하며 공간의 측면에서 상호 연결하는 등, 표면적으로는 인간을 생존 노동으로부터 해방시키며 노동력 수합과 사용의 비합리적 절차로부터 인간을 보호하는 것으로 파악될 수 있겠다.

그러나 이 경우 역시, 사회동력으로 사용되는 기반 노동력이 인간을 관리 능력을 불가결하게 요구하는 기계 기능으로 대체되는 것이기에 때문에, 인간을 전적으로 해방시키거나 불합리한 생산-소비 구조를 개편하는 것이라고는 볼 수 없다. 전자의 경우든 후자의 경우든, 인간을 분류하고 힘의 격차에 의해 인위적 움직임을 만들어내는 과정, 즉 타율적 행위가 자연스럽게 인식되고 인간을 위해 인간을 소모하는 양상이 인간의 문화 자체가 되는 모순은 동일하게 잠재되어 있는 것이다.

4차 산업혁명시대로 불리는 이 시대 역시 인간의 노동력을 어떻게 공급받고 운용하며 증량하는가에 근대구분의 경계기준을 두고 있다는 점에서

인간성의 근대, 감성의 근대로의 진일보는 확인되지 않는다. 관점들의 첨예한 대립이 힘의 낙차에 의해서가 아니라 최소한 협상과 약속에 의해 공존의 체계를 만들어내려면, ‘공통감각’<sup>13</sup>에 의해 동의할 수 있는 보편적이고 우선적인 가치를 각종의 영역에서 도출해낼 수 있어야 할 것이다.

그 각각의 가치가 상호 횡단하는 접점으로서 공적 회합은 하버마스의 공론장<sup>14</sup>이나 감성인문학연구에서 말하는 공감장<sup>15</sup>의 형태, 또는 윌슨의 ‘일시적 자율지대’<sup>16</sup> 형태로 역사 속에 나타나왔다. 이 과정은 이 매체시대의

- 
13. 나카무라 유지로는 데카르트, 베르그송, 화이트헤드, 한나 아렌트, 고바야시 히데오 등의 관점과 언술을 빌려 이성적 양식으로서의 상식이나 사회적 통념, 그리고 감각인상과 신체적 작용에 관여하는 공통감각(common sense)의 변별적 의미를 추적한 바 있다. 본고에서는 양식과 통념이 이성적 추론과정과 언어적 수사를 통해 재정립될 수 있는 층위에 놓인다면, 공통감각은 두뇌의 송과체에 관여된 영역이든 형이상학적인 마음의 작용이든 인간에게 본원적으로 부여되어 이성적 논이나 사회적 협의만으로 재정립될 수 없는 층위에 놓인다고 본다. 즉, 인간의 감성이 간 개체적 연결의 힘이자 소통의 우선적 도구라고 보는 것이다. 공통감각과 언어에 관한 논의를 마무리하는 나카무라 유지로의 다음 언술은 공통감각에 대해 본고가 지니는 위의 관점을 지지할 수 있을 것으로 보인다. “...여기에서 크게 문제로 떠오르는 것은 이성 혹은 양식(bon sens)보다도 구체적이고 근본적인 공통감각(sensus communis)이며, 인간의 언어 활동을 공통감각이라는 관점에서 다시 파악하는 것이다.”(나카무라 유지로 192) 이 문제의식에 이르기까지 합리적 이성과 감각 사이의 ‘상식’을 개념적으로 추적하는 과정은 같은 책의 145~204쪽 참고.
  14. 하버마스는 ‘자발적 토대 위에 이루어진 비국가적이고 비경제적 결사 조직이 시민사회의 제도적 핵심을 이룬다’(위르겐 하버마스, 58) 하며, 공론장(公論場)으로 불릴 수 있는 다양한 방식과 규모의 인적 네트워크를 통해 ‘대-공중(公衆)’의 형태가 구성될 수 있어야 한다고 보았다.
  15. 감성인문학 연구에서는 공감장 이론에 관해 “모든 감성은 곧 공감(共感, sympathy)이다”(전남대학교 감성인문학연구단 11)라는 전제를 둔다. 이것은 감성을 간-개체적 연결과 작용의 조건으로 보고 있다는 것이며, 이때 공감장은 개체가 비일상적이고 일시적일 수 있는 인적 네트워크로 연결된 양상을 설명할 수 있는 개념적 도구가 된다. 언술을 빌리자면, 공감장은 “공감의 발생적 조건이자, 상이한 공감들이 마주치고 투쟁하는 관계의 망”(전남대학교 감성인문학연구단 11)으로 정의되고 있다.
  16. 미국의 아나키스트 피터 램본 윌슨은 1991년 일시적으로 공식적 통제구조를 벗어난 저항과 자유의 공간을 일컬어 ‘일시적 자율지대(Temporary Autonomous Zone)’라 불렀다. 윌슨에 따르면 일시적 자율지대는 비록 권력의 억압으로 오랫동안 존속될 수 없지만 그 안에 거주하는 모든 사람이 각자의 삶을 변화시켜주는 강렬한 경험을 하는 공간이

복잡다단한 네트워크 속에서 계산되고 정략적으로 조정된 중앙집중적 통제를 탈각화하는 운동이기도 하다. 신체가 포함되어 가시적으로 확인할 수 있는 네트워크 속에서, 지각과 감성을 통해 사태를 조정할 수 있는 실제의 신체를 매개로 연결된 ‘떼 지성’<sup>17</sup>의 발현인 것이다.

하지만 앞서의 공적 회합의 사례들은 개념에 의해 사후적으로 포획된 역사적 사건이거나, 구안하고 구성할 수 있는 자율성보다는 이미 구조화되어 있는 어떤 사회적 편향성에 의해 불가피하게 발생한 것들일 수 있다. 즉, 우리 사회는 역사 속에서 발견된 공적 회합의 결과를 이제 스스로 구안하고 구성하며 활용하는 데까지 진화할 수 있어야 한다. 그 구안의 시작점은, ‘비-유기체적 신체’<sup>18</sup>로서 공중이 집단적으로 감수하는 불안정·불평등·불합리한 사건일 수도 있고, 일상적 공론장, 구조화하는 공감장<sup>19</sup>, 비-일시적 자율지대<sup>20</sup>와 같이 사회문화적으로 도구화된 공적 회합의 다층적 운영 과정에서 발견될 수도 있다.

다.(프랑코 베라르디 ‘비포’ 231)

17. 인공지능과 계산법을 연구하는 최근 연구자들은, 분산된 네트워크가 중앙집중적 통제나 보편적 모델의 제공 없이 문제를 해결하는 집합적이고 분산된 기술들을 가리킬 때 ‘떼 지성(swarm intelligence)’라는 용어를 사용한다. 이것은 자생성(spontaneity)이나 무질서(anarchy) 이상의 조직적이고 합리적이며 창의적인 해결의 행태를 도출하는 지능 체계를 의미한다.(안토니오 네그리·마이클 하트 2008, 127)
18. 비유기체적(non-organic) 신체는 자연과 인간의 연속성에 관한 맑스의 관점을 나타내는 말이다. 이 글에서는 합리적 이성의 영역을 뛰어넘어 군체로 결집하는 다중 역시 비유기체적 신체로서, 타자의 세계에 대한 인간의 감각과 연결의 속성이 나타난다고 본다.
19. 공감장 연구에서는 감성을 “역사적이면서 사회문화적으로, 또한 정치경제적으로 구조화되면서 동시에 구조화하는 감정을 지칭”(전남대학교 감성인문학연구단 12)하는 것이라 말한다. 이것은 감성의 간 개체적 작용에 있어 변화를 일으키는 힘의 양방향성을 지적한다. 즉, 공감장은 어떠한 분기점에서 발현되는 동시에, 발현해낼 수 있는 성질의 것일 수 있다.
20. 이탈리아 미디어이론가 비포는, 윌슨의 일시적 자율지대가 지닌 일회성을 뛰어넘어 지속성을 지닌 비-일시적 자율지대들(Non-Temporary Autonomous Zones)이 필요함을 언급했다. 이에 대해 윌슨 역시, 일시적 자율지대와 상호 공존 및 상호 작용할 수 있는 영구적 자율지대들(Permanent Autonomous Zones)에 대해 언급한 바 있다.(프랑코 베라르디 ‘비포’ 231) (횡단성을 추구하는 미디어 기호자본주의와

하지만 그러한 장(場)을 구성할 때 형식적 자질이나 운영의 방식보다 중요한 것은, 그러한 장이 구성되는 목적의 설정이자 보편적 합의점으로서 목적을 인식하는 공적 약속이다.<sup>21</sup> 다양성과 다층성의 시대에 횡단을 거듭하는 관점들에 대하여 인간의 공존공생이라는 원초적 목적이 중력을 행사할 수 있을 때, 물질적 매체의 사용 오류나 편향적 계층 권력 등에 의해 가치와 의미가 불필요하게 변용되는 것을 막을 수 있을 것이라 본다.

분리된 시선을 지닌 상이한 힘들의 양끝은 '살아남을 수 있는가'라는 생존 자체의 여부와, '잘/행복하게/건강하게 살 수 있는가'라는 생존 후 질적 평가에서 다시 만난다. 이러한 질문에 응답할 수 있는 인간의 평가적 능력이 바로 감성이다. 사회가 분리된 개체들의 생존과 질적 진보의 상태로써 공존을 위해 최소한의 질서와 규약을 확립하는 합의의 과정은, 보이지 않고 들리지 않는 것을 알아차리는 인간의 감수능력을 반드시 필요로 하기 때문이다.

바로 이 지점에 감성인문학의 과업이 놓여있다고 본다. 말하자면, 모순적 사회 시스템을 파탄내거나 방관하는 것 사이에 최소한의 협상이 가능한 지점으로 새로운 영역을 구성해가는 과정에서, 혹은 제각기 전혀 다른 운영 시스템이 경계를 넘나들며 양립할 수 있는 상태 속에서 감성인문학이 일종의 규약 생성의 장으로 기능해야 한다는 것이다. 특히, 생존감각에 기반을 둔 최소한의 공통감각을 발견하거나 구상하고 구성해야 할 것이다. 이 과정에서 '횡단적 보편학'으로서 감성인문학의 정체성이 구현될 수 있을 것이라고 본다.

21. 공적 회합의 체계를 갱신하거나 장을 새로이 구축하는 데 고려해야 할 것은, 우리의 커뮤니티 공간과 체계가 “사람들이 돌아다니고 싶은 장소”(파커 파머 184)가 되지 않고 있으며, 창의성의 상실로 인해 타인에 의해 지정된 방식으로 공간을 단지 추체험하는 데 있다는 것이다. 물론 소수 독점자본에 의해 점유된 대중 공간(설립 정신과 창의성을 잃은 채 산재한 이러한 공간의 이류들 역시 소비자로 하여금 결국 대형 자본의 상업 공간으로 회귀하게 만든다)이 아니라 회합을 위한 공적 용도로 설립된 체계, 공적 소통이 이루어지고 있음을 발견할 수 있는 현장의 아이디어, 회합의 이점과 즐거움을 일깨우는 공간 구축과 같은 체계 보완의 과정도 필요하다. 하지만 오늘날 공적 회합을 보장하고 횡단적 소통을 진화시키기 위한 한국 사회의 대안은 공공성과 관계되는 제도과 공간보다 개인성과 관계되는 의식을 재구성하는 데 있을 것이다.

## 참고문헌

- 나카무라 유지로(2003), 『공통감각론』, 양일모·고동호 옮김, 민음사.
- 막스 셸러(2014), 『동감의 본질과 형태들』, 조정옥 옮김, 아카넷.
- 베르너 파울슈티히(2007), 『근대 초기 매체의 역사: 매체로 본 지배와 반란의 사회 문화사』, 황대현 옮김, 지식의 풍경.
- 안토니오 네그리 · 마이클 하트(2008), 『다중』, 조정환·정남영·서창현 옮김, 세종서적.
- 안토니오 네그리 · 마이클 하트(2014), 『공통체』, 정남영·윤영광 옮김, 사월의 책.
- 위르겐 하버마스(2001), 『공론장의 구조변동: 부르주아 사회의 한 범주에 관한 연구』, 한승완 옮김, 나남.
- 전남대학교 감성인문학연구단(2017), 『공감장이란 무엇인가: 감성인문학 서론』, 도서출판 길.
- 조지 카치아피카스(2015), 『한국의 민중봉기』, 원영수 옮김, 오월의 봄.
- 클라우드 피아스 외(2018), 『매체이론의 지형도 I: 브레히트에서 보드리야르까지』, 안성찬 외 옮김, 서울대학교 출판문화원.
- 파커 파머(2012), 『비통한 자들을 위한 정치학』, 김찬호 옮김, 글항아리.
- 프랑코 베라르디 ‘비포’(2013), 『미래 이후』, 강서진 옮김, 난장.
- 조일준, 『한겨레신문』, 2015.9.3.일자, “과도에 밀려온 3살 시리아 난민 아이의 주검…전세계 ‘공분’”.
- <http://www.hani.co.kr/arti/international/europe/707241.html>(검색일:2019.9.26.).
- 이고은, 『뉴스핌』, 2016.8.19.일자, “‘시리아 비극의 상징’ 5세 소년 옴란 다크 니시”.
- <http://www.newspim.com/news/view/20160819000244>(검색일:2019.9.26.).
- 구글 이미지(2016), “choices for syrian children”, [https://www.google.com/search?hl=ko&biw=1230&bih=1294&tbm=isch&sa=1&ei=0le1Xc\\_PMsmRr7wPnMC12AM&q=choices+for+syrian+children&oq=choices+for+syrian+children&gs\\_l=img.3...25546,38167..38413...0.0..0.211,2943.7j19j1.....0....1..gws-wiz-img.....0j0i30j0i19.hvt0shmx5i0&ved=0ahUKewjPgNOahbzLAhXjYIsBHRxgDTsQ4dUDCAY&uact=5#imgcr=IE9n4pqwdGEcfM:&spf=1572165626330](https://www.google.com/search?hl=ko&biw=1230&bih=1294&tbm=isch&sa=1&ei=0le1Xc_PMsmRr7wPnMC12AM&q=choices+for+syrian+children&oq=choices+for+syrian+children&gs_l=img.3...25546,38167..38413...0.0..0.211,2943.7j19j1.....0....1..gws-wiz-img.....0j0i30j0i19.hvt0shmx5i0&ved=0ahUKewjPgNOahbzLAhXjYIsBHRxgDTsQ4dUDCAY&uact=5#imgcr=IE9n4pqwdGEcfM:&spf=1572165626330)(검색일:2019.9.26.).

## 국문초록

이 글은 오늘날의 한국 사회가 당쟁이 대변하는 것으로서 상대적 가치와, 문학예술이 상징하는 것으로서 보편적 가치, 그리고 이들의 상호작용적 결과로 문화가 나타내는 횡단적 가치의 영역을 혼동하고 있으며, 이로써 영역의 경계가 오인되고 상호 넘나드는 공존공생의 기회가 약용될 수 있다는 문제의식에서 시작하였다.

오늘날 그 문제는 특히 매체가 지닌 정보처리에 관한 초월적 효용성에 의해 발생하는 것으로 보인다. 매체라는 도구의 태생적 특질로서 잠재된 사용 오류 중 하나는, 매체가 사용자를 현장으로부터 고립시키며 그로써 개인이나 사회단위의 인식과 감수 체계를 포섭할 수 있다는 것이다.

오늘날 한국사회에서 분권의 각 영역이 지닌 상대성은 매체의 이러한 특질에 의해 폭발적으로 증식할 수 있는 가능성을 지닌 동시에, 조직적으로 연대한 ‘매체-시장자본-정치권력 간 3구도 게임판(field)’ 안에 포획되어 있다. 수없이 쪼개질 권력이나 다색공존의 힘이, 진실의 왜곡 게임을 일종의 ‘방탈출 게임’으로 전환시키려는 ‘게임장 업주’에 의해 이용되는 것이다.

이 같은 정황에서는 불합리한 사태의 분위기가 피동적으로 쇠신될 뿐, 게임의 틀이 구조 변경되지 않는다. 분권의 각 영역이 거대한 3구도 게임판 안에서 갱신될 뿐, 분권의 주체가 규칙과 구조를 새로이 설계하거나 변경할 수 있는 조정력을 지니지 않기 때문이다. 이 같은 문제의식에, 이 글에서는 가치의 상대성과 보편성을 혼동하게 되는 과정 중 물질적 매체의 역할과 효능에 주목한다.

즉, 이 글의 초점은 판단의 오류를 충분히 합리적인 이해로 오인시키거나, 때로는 불가피하게 수용하게끔 만드는 사회적 인식의 구조를 매체의 특성과 함께 규명해보는 것에 둔다. 그리고 그것을 수행하기 위한 인문학의 위상과 역할, 인문학적 실천 방안을 도출하는 것이 이 글의 목적이라 하겠다.

**키워드:** 감성인문학, 매체, 횡단적 보편성, 우선적 가치, 분권, 공통감각, 공감

## Abstract

### **Media Era and Human Media: From Manipulating Values to Constructing Values**

Hyegyong Choe(Chonnam National University)

The article believes that today's Korean society is confusing relative value as a representation of the Party, the universal value as a symbol of literary arts, and the transversal value of culture as their interactive result. Then, it began with the idea that the boundary of the territory could be mistaken and the opportunity to co-exist across each other could be exploited. Today, the problem seems to be caused by the transcendent utility of information processing in the medium. That is to say, the media has an inherent error in using transcendent utility to ultimately degrade human sensitivity and information processing. And when the error is combined with the structural and essential contradictions inherent in this social system, the problem of threatening social co-existence may arise.

This paper focuses on the role and efficacy of material media in the process of confusing the relativity and universality of values. As mentioned earlier, one of the potential misuses of the media's inherent qualities is that it can isolate the user from the scene and thereby subsume the perception and sensitivity of individual or social units. The relativity of each sphere of decentralization in Korean society today has the potential to explode with these characteristics of the media. But at the same time, it's captured in an organized, three-pronged game board between 'media-market capital-political powers'. The forces that will make it possible to coexist in countless varieties are being used by the game's owner, who wants to turn the game of truth distortion into a kind of 'breakout game.'

Starting from this problem consciousness, it is necessary to establish the status and role of the humanities in the context of confusion of

mutually agreeable universal values and even to manipulate each phase of the value, and to derive the humanistic practice to carry it out. This is the purpose of this article. In other words, this article is a search process for humans as the prototype of the medium to discover and correct errors in the use of the material medium, in the so-called "media era" in which people perceive the world through the medium and exercise individual consciousness and energy through the medium. At the same time, it is also a kind of conceptual process for utilizing interactive tools in non-material domains. In this article, therefore, I will point out the problem of biased survival that media use inevitably brings about in the divided hierarchical structure of society. And then, I will suggest the human nature in order to overcome it, and the methodology of its manifestation from the humanistic point of view.

**Keywords:** Emotional Humanities, Media, Transversal Universality, Priority Values, Decentralization, Common Sense, Sympathy

Received : 1 October 2019
Reviewed: 14 October 2019
Accepted : 15 October 2019

