

디지털 기술환경과 인문 고전*

김재희**

〈차례〉

1. 들어가는 말
2. 인포스피어와 인포그
3. 디지털 기술환경의 파르마콘
4. 디지털 인문학을 넘어서 포스트인문학으로
5. 나가는 말

〈국문초록〉

이 논문은 가속화되고 있는 디지털 전환 시대에 요구되는 인문 고전의 역할에 대해 고찰한다. 우선, 플로리디(L. Floridi)의 정보철학과 스티글러(B. Stiegler)의 기술철학에 의거하여 현 단계 디지털 기술환경이 갖는 철학적 의미를 해명한다. 그리고 이에 기초하여, 디지털 인문학을 포괄하는 포스트인문학(PostHumanities)의 더 확장된 전장 속에서 인문 고전의 나아갈 비를 조명한다. 플로리디에 따르면, 컴퓨팅 정보혁명 이후 인간 삶의 조건은 인간과 비인간이 동등한 정보존재자로서 상호협력적 네트워크를 이루고 있는 인포스피어(Infosphere)가 되었다. 스티글러는 이 인포스피어에 내재한 알고리즘 통치성에 주목하고 인간 지성의 약화에 비판적 경계를 촉구한다. 현실세계의 자동화·가상화로 치닫는 디지털 환경 속에서 인문 고전은 어떤 역할을 해야하는가? 그것은 자동화된 디지털 시스템에 압도된 창의적 정신능력을 되찾고, 가상세계 배후에 은폐된 현실적 문제들을 밝혀내면서, 포스트휴먼화하는 ‘인간’ 삶의 새로운 가치와 의미를 마련하는 것이다. 인문 고전은 전통 인문학에서 자유학예의 정신을 단순 부활하거나 인문 텍스트의 디지털 데이터화를 위해 쓰이는데 머물러서는 안 된다. 그것은 역사적 전환점에 선 ‘우리, 인간’에 대한 비판적 성찰

* 이 논문은 2019년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2019S1A5A2A03045237).

** 을지대학교 교양학부 교수

과 새로운 이해를 제공함으로써 ‘생성 중인 그 우리’가 지녀야 할 포스트휴머니티를 발굴하고 창안하는데 기여해야 한다.

인문 고전, 디지털 기술, 포스트인문학, 인포스피어, 플로리다, 스티글러

1. 들어가는 말

디지털 전환이 가속화되고 있다. 대학 내에서는 AI와 디지털 기술 활용에 기초한 융·복합지식 창출 요구에 인문학이 주변으로 밀려나고 있는 반면, 대학 바깥에서는 오히려 지금이야말로 진짜 인문학이 필요하다고 인문 고전 읽기에 관심이 뜨겁다. 인문학은 본래 인간을 이해하기 위한 삶이다. 고전은 예나 지금이나 통용될 수 있는 가치와 새롭게 해석되는 의미를 지닌 텍스트들이다. 문학, 역사, 철학으로 대표되는 고전들을 읽고 해석하고 토론하면서 과거와 현재가 중첩된 문제의식 속에서 인간 삶의 의미와 가치를 발굴해 온 것이 전통적인 인문 고전의 주요 활용법이였다.

AI의 발달과 코로나19로 인해 가속화된 디지털 전환의 현 시대에 요구되는 인문 고전의 역할은 무엇인가? 한편으로는, 인문 고전의 디지털 데이터화와 컴퓨팅 분석 작업을 통해서 텍스트에 대한 접근 가능성을 매체적 차원에서 다각화함으로써 새로운 앎들을 창출하는 것이다. 다른 한편으로는, 현 단계 디지털 기술환경 속에 거주하는 인간 및 인간 삶의 본성적 변화에 주목하면서, 과연 인간이란 무엇이며 인간적 가치란 무엇인지 근본적으로 되묻는 작업을 인문 고전들에 기초해서 하는 것이다. 대학과 기업의 요구에 기초한 제도권 인문학이 데이터베이스 구축과 디지털 기술 활용에 초점을 둔다면, 제도 바깥의 인문학에 대한 열기는 인간으로서의 내 삶의 방향 찾기에 주된 관심이 있다. AI가 일자리를 대체하고 현실 경험의

물질적 세계가 디지털 신호들로 추상화되고 가상화되면서 삶을 살아가는 방식이 급변하는 시기에 그야말로 인간의 존재 가치와 인간다운 삶의 의미가 무엇인지 근본적 물음이 제기되기 때문이다.

따라서 디지털 기술환경 속에서 인문학은 이 두 가지 요구에 부응해야 할 것이다. 이 요구들은 기존 인문학의 위기이자 새로운 인간 이해의 발명을 촉구하는 계기이다. 인문학은 방법론적으로 달라지는데 그칠 것이 아니라, 주제적으로도 달라질 필요가 있다. 이 글에서는 정보철학자 플로리디(L. Floridi)와 기술철학자 스티글러(B. Stiegler)의 논의들을 토대로 현 단계 디지털 기술환경이 갖는 철학적 의미를 해명하고, 디지털 인문학을 넘어서 탈-인간중심적인 포스트인문학의 전망 속에서 인문 고전의 나아갈 바를 조명해보고자 한다.

2. 인포스피어와 인포그

“우리는 독립적인 존재자라기보다 상호 연결된 정보적 유기체, 즉 인포그(inforg)로서 생물학적 행위자들 및 공학적 인공물들과 함께 궁극적으로는 정보로 이루어진 총체적 환경, 즉 인포스피어(infosphere)를 공유한다. 인포스피어는 모든 정보 처리 과정들, 서비스들, 존재자들로 형성된 정보적 환경으로서 그 안에는 정보 행위자들뿐만 아니라 그것들의 속성, 상호작용, 상호관계가 포함된다. 만약 제4차 혁명을 대표하는 과학자가 한 명 필요하다면, 그 사람은 확실히 앨런 튜링이 되어야 한다.”¹⁾

최근 주목받고 있는 정보철학자 플로리디는 온라인과 오프라인을 오가는 우리의 디지털 생활환경을 “인포스피어(Infosphere: 정보계)”로 정의하고 있다. 인포스피어는 지구상에서 생명체가 살아가는 영역을 의미하는 바

1) Floridi, *Information: A Very Short Introduction*, Oxford, 2010, p.9.

이오스피어(Biosphere: 생명계)로부터 파생된 조어로서, 모든 정보 처리 과정들 및 정보를 주고받을 수 있는 모든 정보 행위자들(agents)의 속성과 상호작용 관계를 포함하는 정보적 환경 전체를 의미한다. 그것은 실시간 대면 대화처럼 소리와 영상을 직접 포착하는 오프라인과 아날로그 정보 공간도 포함하고 있기 때문에 디지털 전송 시스템인 인터넷이나 사이버공간, 또는 가상세계로 축소되지 않는다. 정보가 작동하는 공간인 인포스피어에는 생명체로서의 인간만이 아니라 AI를 비롯한 기술적 존재자들도 동등한 정보 행위자로서 거주한다.

그에 따르면, 외부 세계와 인간 자신에 대한 이해를 결정적으로 변화시킨 혁명들이 인류사에 4차례 있었다. 코페르니쿠스의 태양 중심 우주론이 이전까지 우주의 중심에 자리했던 지구를 주변으로 몰아냈다면(코페르니쿠스의 1차 혁명), 다윈은 모든 생명 종이 공통 조상에서부터 오랜 세월을 걸쳐 자연 선택을 통해 진화했음을 보여줌으로써 생명체 왕국 중심에 자리했던 인간을 추방했다(다윈의 2차 혁명). 프로이트는 인간의 마음이 무의식적 충동과 억압의 방어 기제에 종속되어 있으며, 데카르트가 당연시했던 명증하고 투명한 의식적 자아가 아니라는 사실을 드러냈다(프로이트의 3차 혁명). ‘4차 혁명’의 계기는 컴퓨터과학과 ICT(Information and Communications Technology)의 눈부신 발전을 추동한 튜링(Alan Turing, 1912-1954)에서 찾아야 한다. 튜링은 인간만이 아니라 기계도 생각할 수 있다는 가능성을 열었다. 튜링기계(Turing Machine)는 데이터와 알고리즘만으로 세상만사를 계산 처리할 수 있다는 컴퓨팅 아이디어를 제공했고, 튜링테스트(Turing test)는 인간처럼 대화가 가능하다면 기계도 생각하는 존재로 간주할 수 있다는 기준을 마련했다. 튜링 이후, 디지털 정보통신기술의 눈부신 발전은 엄청난 양의 빅데이터와 ICT의 자율적인 정보처리에 개인이나 사회가 ‘전적으로’ 의존하게 되는 시대를 열었다.²⁾

생활환경의 디지털 전환이 가속화되면서 오프라인(아날로그, 탄소 기반)

과 온라인(디지털, 실리콘 기반) 사이의 문턱이 빠르게 낮아지고 있다. 이 질적인 존재자들 사이의 소통을 가로막는 ‘존재론적 마찰’, 즉 소리나 영상 등을 디지털 정보화하여 저장하고 전송하는데 걸리는 장애물(거리, 소음, 데이터의 양과 복잡성 등)이 점차 사라지고 있다. 이제 인포스피어는 상호 작용이 없고 반응이 없으며 의사소통이나 학습이 불가능한 ‘죽은’ 사물들의 공간이 아니다. 인포스피어에는 종이보다 얇은 RFID(Radio Frequency IDentification) 마이크로칩을 부착하여 상호작용하는 “ITentities(정보기술체)”, 즉 디지털화된 사물로서의 정보존재자들이 존재하며, 무선의, 분산된, 편재하는, 모든 것에서 모든 것으로 가는 “a2a(anything to anything)”, 언제 어디서나 작동하는 “a4a(anywhere for anytime)”의 정보과정이 존재한다.³⁾ 시공간적으로 분리된 이질적 존재자들인 스마트폰, 스피커, 냉장고, 슈퍼마켓 등이 사용자의 취향과 주문을 접수하고 서로 소통하며 특정 요리를 권하고 재료를 주문하여 제공할 줄 알게 된다. 디지털화된 모든 존재자들이 시간적으로 동기화되고(synchronized), 공간적으로 탈국지화되고(delocalised), 상호작용하며 관계맺고있는(correlated-interactions), 인포스피어는 로그인-로그아웃하는 온라인 공간이나 가상세계로 국한된 것이 아니라, 우리의 사회적 환경 전체가 되어가고 있다.

플로리디는 이러한 인포스피어에 거주하는 우리를 “접속된 정보적 유기체(connected informational organisms)” 또는 “정보적으로 신체화된 유기체(informationally embodied organism)”로서 “인포그(Inforgs)”⁴⁾라고 부른다. 인포그는 블루투스 무선 헤드셋을 몸에 이식한 ‘사이보그’나 유전자 변형을 통해 신체 기능을 향상시킨 ‘트랜스휴먼’이 아니다. 인포그는 생

2) cf. Floridi, *The Fourth Revolution: How the infosphere is reshaping human reality*, Oxford, 2014.

3) Floridi, *The Ethics of Information*, Oxford, 2013, p.9.

4) Ibid. p.14.

물학적 신체변형을 굳이 피하지 않더라도, 일상적 거주지를 인포스피어에 두고 있는 정보적 존재자로서, “인포스피어와 연결이 끊어질 때마다 마치 물 밖에 나온 물고기처럼 무언가 박탈되고 배제되고 장애를 얻고 빈곤한 느낌”을 갖게 될 존재를 의미한다.⁵⁾ 인포그에게 인포스피어와 환경세계(Umwelt) 사이의 존재론적 차이는 무의미하다.

플로리다가 제시한 1차, 2차, 3차, 4차에 이르는 인류사적 혁명들은 인간 중심주의 패러다임의 몰락과 동시에 인간-비인간 상호협력적 네트워크 세상으로의 이행을 보여준다. 최근 부각되고 있는 ‘메타버스(Metaverse)’는 현실세계와 가상세계, 오프라인과 온라인의 경계를 무화시키며 인포스피어의 탈-인간중심주의적 특징을 단적으로 보여준다.

‘메타버스’는 ‘초월/가상(meta)’과 ‘우주/세계(universe)’가 더해져 만들어진 합성어이다.⁶⁾ 2007년 미국의 미래가속화연구재단(Acceleration Studies Foundation: ASF)에서 인터넷의 미래를 메타버스로드맵(MetaVerse Roadmap: MVR)이라는 프로젝트로 연구했는데, 여기서 ‘가상으로 강화된 현실세계(Virtually enhanced physical reality)’와 ‘현실처럼 지속하는 가상공간(Physically persistent virtual space)’이 융·복합된 공간으로 메타버스를 처음 제시하였다.⁷⁾ 요컨대, 메타버스는 오프라인 현실세계와 상호

5) Floridi, *Information: A Very Short Introduction*, Oxford, 2010, p.12.

6) 1984년 윌리엄 김슨의 SF 소설 『뉴로맨서』에서 ‘사이버스페이스’라는 말이 차용되었듯이, 1992년 닐 스티븐슨의 SF 소설 『스노 크래시』에서 ‘메타버스’와 ‘아바타’라는 말이 처음 등장했다. 제임스 카메론 감독의 영화 《Avatar(2009)》와 스티븐 스필버그 감독의 영화 《Ready Player One(2018)》이 메타버스의 구현 사례로 자주 거론된다. 주요 메타버스 플랫폼들은, 게임에 기반해서 메타버스로 정체성 변화를 선도한 로블록스(ROBLOX)와 포트나이트(fortnite), 소비와 소통 중심의 일상생활을 메타버스화하는데 주력한 제페토(ZEPETO)나 이프랜드(ifland), 직장에서의 업무회의나 운영의 대안공간에 초점을 두는 메타(META: 페이스북)와 게더타운(Gather.town) 등을 들 수 있다.

7) 송원철·정동훈, 「메타버스 해석과 합리적 개념화」, *Informatization Policy*, 28(3), 한국지능정보사회진흥원, 2021, 3~22쪽.

작용하면서 사회적 경제적 문화적 활동이 가능한 3차원 온라인 가상세계이다. 기존에 따로 개발되어 왔던 가상현실(Virtual Reality: VR), 증강현실(Augmented Reality: AR), 라이프로그(Lifelogging), 거울세계(Mirror Worlds) 등이 기술적으로 통합 가능해지면서 이를 통칭하는 개념으로 ‘메타버스’를 사용하게 된 것인데, 이들 첨단기술의 공통점은 ‘현실의 가상화’라고 할 수 있다. 메타버스의 본격화를 추동한 요인은 물론 기술발달과 시장의 요구에 있겠지만 코로나19야말로 직접적 요인이라 해도 과언은 아니다. 코로나19는 오프라인 세계의 모든 활동들을 일시 정지시키면서, 현실 세계 바깥에 오아시스처럼 놓여있던 기존의 온라인 게임공간 안으로, 현실 세계의 교실, 강의실, 사무실, 콘서트장, 쇼핑물 등을 밀어 넣고, 현실세계에서 제한된 활동들을 디지털화하여 가상세계의 활동으로 확장시켰다.

메타버스는 ‘디지털 대상인 아바타들이 상호작용하는 세계’이다. 아바타(avatar)는 현실세계의 ‘나’를 대신해 메타버스 안에서 활동하는 디지털 캐릭터로서 기본적으로 ‘다중정체성’을 현실화한다. 본래 ‘나’라는 존재는 다양한 사회적 관계의 맥락에서 구성되는 것이며 정해진 정체성이 없는 것이긴 하지만, 자유로운 꾸밈과 변신이 가능한 디지털 이미지로서의 아바타는 메타버스 내 사회적 상호작용 속에서 다중정체성의 실현을 훨씬 더 강화할 수 있다. 아바타의 ‘가상성’과 ‘다중정체성’은 현실세계에서 제한되었던 다양한 자기 실현을 체험하게 함으로써 자기 존재 역량을 강화한다는 긍정적 측면만이 아니라, 비윤리적 행위와 범죄로 악용되거나 사이버질병(Cyber-sickness)의 부정적 측면도 갖는다. 메타버스의 모든 아바타들은 정보를 주고받는 인포그로서 메타버스를 구성하는 행위자로 이해될 수 있다. 메타버스 안에서 인간(아바타 사용자)과 비인간(AI 아바타, 디지털 휴먼 등)의 구분은 무의미하며, 내적 속성이 무엇이든(생명체든 기계든 디지털 이미지

든), 오직 행위자로서 나와 무언가를 같이 할 자인지 아닌지가 중요할 뿐이다. 요컨대 4차 혁명에 의한 인포스피어의 디지털화는 탈-인간중심주의 패러다임의 개방이다.

이런 점에서 인간과 비인간의 복지를 모두 고려하자는 플로리디의 정보윤리도 주목할만하다. 인포스피어에 거주하는 모든 존재자들은 데이터의 양, 구조, 처리과정, 상호작용 등 정보적 특성으로 규정되는 ‘정보존재(informational entity)’이다. 모두가 동등한 정보적 구성물이기에 인간과 비인간, 생명체와 기계, 자연물과 인공물의 위계적 차별은 무의미하다. 인포스피어에 거주하는 인간, 생명체, 기계는 모두 정보존재라는 점에서 동등한 존재론적 가치와 도덕적 가치를 갖는다. 이로부터 플로리디는 “피동자 지향의 존재중심적 거시윤리학(patient-oriented, ontocentric macroethics)”⁸⁾을 도출한다. 어떻게 행위해야 올바른 것인지 행위자의 관점에서만이 아니라 그 행위로 인해서 피동자가 어떤 영향을 받는지도 중요하게 고려하는 윤리다. 이는 인간이나 생명체만이 아니라 규범적 사유를 자발적으로 할 수 없는 AI의 행위에 대해서도 윤리적 책임을 부여할 수 있는 토대를 마련해 준다. 피터 싱어(Peter Singer)가 ‘고통과 쾌락을 느낄 수 있는 능력’을 기준으로 고통을 느낄 수 있는 존재에게 고통을 주는 행위는 윤리적으로 정당화될 수 없다고 한 것처럼, 플로리디는 인포스피어의 ‘복지(well-being)’를 기준으로 인포스피어에 ‘엔트로피’를 증가시키는 것은 도덕적 해악이라고 본다. 엔트로피는 정보 질서나 구조의 붕괴로 정보존재가 해체, 파괴, 오염, 타락하는 것을 의미한다. 이러한 정보윤리는 인터넷에서 일어나는 해킹, 명예훼손, 지적재산권 침해, 표현의 자유와 같은 인간 사회에 국한된 쟁점들의 협소한 응용윤리가 아니라, 인간과 비인간을 포함한 존재 전체를 위한 일반적 기초 윤리의 특징을 갖는다. 플로리디의 정보윤리에

8) Floridi, *The Ethics of Information*, Oxford, 2013, p.102.

따르면, 이제 인간은 인포스피어를 창조적으로 구성하고 윤리적으로 관리하는 “호모 포이에티쿠스(homo poieticus)”⁹⁾가 되어야한다.

3. 디지털 기술환경의 파르마콘

플로리디는 디지털 전환에 의한 인포스피어의 “재-온톨로지화(re-ontologizing)”¹⁰⁾를 통해 튜링 직관의 완성을 목격한다. ‘재-온톨로지화’는 어떤 시스템(사물이나 조직 등)의 본성과 구조를 존재론적으로 “재-구축(re-engineering)”하는 가장 급진적 형태를 말한다. 그러나 플로리디는 이러한 재-온톨로지화에 의한 ‘컴퓨팅사고의 보편화’가 갖는 문제점에 대해서는 깊이 주목하지 않는 것 같다. 오늘날 인포스피어는 디지털 대상들의 네트워크에 기초하여 완전 자동화 사회를 향해 나아가고 있다. 이는 데이터 기반 알고리즘 통치성(algorithmic governmentality)의 강화를 함축한다. 알고리즘 통치성이란 만물을 알고리즘 처리 가능한 양적 데이터로 전환하여 디지털 대상으로 추상화하면서 구체적인 사물의 질들과 이 사물이 놓여있던 연속적이고 전체적인 현실적 관계를 사상하는 컴퓨팅사고와 자동화 프로세스가 사회의 지배적 패러다임이 된다는 것이다.

‘온톨로지(ontology)’는 철학에서의 ‘존재론’과 ICT에서의 ‘온톨로지’를 동시에 함축한다. 철학에서 온톨로지가 존재의 의미 및 존재자의 본성과 존재 방식 등을 규명하는 지식이라면, ICT에서 온톨로지는 컴퓨터가 처리할 수 있는 방식으로 데이터들에 의미론적 기능적 의미를 부여하는 작업이다. ‘재-온톨로지화’는 단순히 아날로그 세계의 디지털 데이터화에 그치는 것이 아니라, 실재하는 존재자들의 본질적인 의미와 관계 방식을 ICT의

9) Ibid. p.161.

10) Floridi, *Information: A Very Short Introduction*, Oxford, 2010, p.11.

공학적 도식에 따라 재분류함을 함축한다. 이는 기술공학이 존재 세계의 질서에 복무하는 단순 도구가 아니라 존재 세계의 질서 자체를 디자인할 수 있다는 것이다. 가령, 인터넷 검색창에 ‘올림픽’이라는 단어를 넣으면, ‘2022 베이징 동계올림픽’, ‘올림픽 군면제’, ‘올림픽 연금’ 등의 연관단어들이 선택지로 나열된다. 몇 년 전에는 ‘평창’이 연관단어로 나타났지만 지금은 연관 순위에서 밀려나 있다. ‘올림픽’과 ‘연금’이나 ‘군면제’의 의미적 연관 관계는 그 개념들의 내적 속성에 근거하는 것이 아니라 사용자들의 관심사에 의한 것이다. 사람들이 얼마나 많이 검색하느냐에 따라 단어들이 밀접하게 연관된 것으로 분류된다. 단어들이나 개념들 사이의 본질적인 의미 연관관계가 온톨로지 설계에 따라 그때그때 달라지는 통계적 관계로 대체된다. 인터넷의 ‘관심사를 반영한 콘텍스트 자동완성’은 편리함을 내세워 새로운 생각의 가능성을 막는다. 나의 관심에 따른 정보 탐색과 새로운 지식의 구성 과정이 평균적인 남들의 관심과 선별적으로 설계된 연관 정보들에 의해 인도되고, 사물과 사물의 본질적 의미 연관에 대한 창의적 탐색이 주어진 데이터와 데이터의 연관검색어 관계로 대체될 수 있는 것이다.

또한, 정보존재로서 네트워크에 접속되어 있는 “인포그” 개념으로는 디지털 환경과 연합된 인간의 개체적·집단적 차원에서의 본성적 변화를 해명하기에는 충분하지 않다. 오늘날 인포그들은 불가분한 독특한 ‘개체(individual)’라기보다는, 목표에 따라 무한히 분석적으로 분해되고 확률 계산적으로 소집되고 구성되는 데이터집합체로서의 “가분체(dividual)”로 다루어지고 있다. 이 가분체로서의 인포그는, 네트워크 접속과 더불어 지속적으로 기록되고 분석되며, 예측 모델링으로 특정 행위를 유도하는 추천 알고리즘에 의해 만들어지는 ‘프로필 주체’, 또는 생명력, 체력, 지력 등의 능력치와 경험치로 레벨화되는 ‘게임 캐릭터’, 또는 라이프로그으로 생체정보, 운동량, 위치, 수면시간, 식사기록 등 세세한 일상생활의 데이터 기록으로 환원되는 ‘디지털 자아’ 등의 형태로 나타난다.

기술철학자 스티글러는 디지털 기술에 기반한 자동화 사회에 내재하는 알고리즘 통치성과 인간의 지적 정신적 능력의 하락에 비판적 경계를 촉구한다.¹¹⁾

“디지털 테크놀로지는 파르마콘, 즉 약인 동시에 독이다. 마케팅이라는 목적과 단기적 이윤만을 위해 이용된다면 그것은 서서히, 그러나 확실하게 우리의 육체와 영혼을 사멸시키고 우리를 빈민화하는, 다시 말해 우리 자신의 능력을 박탈하고 우리의 앎, 할-줄-앎과 살-줄-앎을 조직적으로 파괴하는 무시무시한 보조수단이 될 것이다.”¹²⁾

스티글러에 따르면, 기술은 인간의 지성적 삶을 가능하게 하면서 동시에 불가능하게 하는 ‘파르마콘(pharmakon; 독이 될 수도 있고 약이 될 수도 있는 독당근)’이다. 과거를 보존하여 현재로 재생하고 이를 미래의 행위로 연장하는 지성의 사유활동(이해, 해석, 예지)이나, 경험의 세대 간 전승과 공유로 이루어지는 문화형성은, 개인적 집단적 차원에서의 기억작용을 모두 전제한다. 지성과 문화의 조건인 기억작용에는 기술적 보철물이 필수적이다. 가령, ‘문자’는 ‘말’의 의미(진리)를 보존하고 재생하며 전승하기 위해 만들어진 ‘기억기술(mnemotechnics)’이다. 그런데 문자는 말의 의미(진리)를 보존하고 반복 재생하며 말의 단점(일회적 휘발성)을 보완하는 ‘약’이면서, 동시에 시공간을 벗어나 다양한 해석과 오해의 위험 속에서 말의 의미(진리)를 훼손할 수 있는 ‘독’이다. 다시 말해, 문자는 말의 가능 조건이

11) cf. Stiegler, *Automatic Society, Volume 1: The Future of Work*, Polity Press, 2016 (베르나르 스티글러, 『자동화 사회 1: 알고리즘 인문학과 노동의 미래』, 김지현 외 옮김, 새물결, 2019). 이 절에서 서술되는 스티글러의 디지털 기술환경에 대한 비판적 논의는 김재희의 「스티글레르를 통해 본 정보기술의 파르마콘적 의미와 돌봄으로서의 앎」(『탈경계인문학』 14(2), 이화인문과학원, 2021)에 기초하고 있다.

12) 스티글레르·키루, 권오룡 옮김, 『고용은 끝났다, 일이어 오라!』, 문학과지성사, 2018, 23쪽.

면서 동시에 불가능 조건인 것이다. 이런 의미에서 모든 종류의 기억기술은 지성과 문화에 ‘파르마콘(약/독)’으로 작동한다.

그런데 바로 이런 기억기술의 진화 덕분에 인간은 생물학적 진화를 넘어서 ‘인간화(hominization)’한다. 스티글러는 기억의 3차원을 구분한다. 유전적으로 결정된 행위 방식이 ‘유전적 또는 종적 기억(genetic or specific memory)’(1차)에 의한 것이라면, 훈련된 동물의 경우처럼 후천적 학습을 통해 새로운 행위를 할 수 있게 하는 건 ‘후성발생적 또는 신경적 기억(epigenetic or nervous memory)’(2차)이다. 그러나 인간을 인간답게 만든 것은 이 두 기억의 차원을 넘어서는 ‘후성계통발생적 또는 기술-논리적 기억(epiphylogenetic or techno-logical memory)’(3차)이다.¹³⁾ 이 기억은 개체의 ‘후성발생적 경험’에다가 세대 간에 공유된 경험의 ‘계통발생적 축적’이 결합하여 이루어진다. 이 3차 기억은 기술적 인공물의 형태로 외재화되고 체외기관화(exosomatisation)¹⁴⁾된 기억(경험)이다. 인류의 문화는 유전 프로그램이나 개인적 경험이 아니라 이 3차 기억기술들을 통해 ‘유산’으로 누적되고 세대를 거쳐 전승되며 공유되는 것이다.

스티글러는 기술적 대상들의 발명으로 나타나는 ‘기억의 외재화/체외기관화’는 인간 지성을 특징짓는 ‘정신적 차연(noetic différance)’이라고 이해한다.¹⁵⁾ 글쓰기가 말의 의미를 철자법적으로 ‘차이화’(공간적 간격내기)

13) Stiegler, *Technics and Time, 1: The Fault of Epimetheus*. Trans. R. Beardsworth and G. Collins. Stanford University Press, 1998, p.177.

14) ‘체외기관화’는 기관발생(organogenesis)의 일종으로, 살아있는 것은 아니지만 유기체의 생존에 필수적인 기관들, 비-생물학적인 인공적 기관들을 만드는 작용이다. 체내(endosomal) 기관발생이 유기적 기관들을 만드는 것이라면, 체외(exosomal) 기관발생은 ‘비유기적이지만 유기화된 기관들’, 즉 기술적 인공물들을 만드는 것이다. 3차 기억은 인류의 체외기관화 과정의 열매이다. 생물학적 삶이 종들의 ‘체내’ 기관발생을 통해 진화한다면, 지성적 삶은 ‘체외’ 기관발생에 의해 진화한다. (김재희, 「스티글러를 통해 본 정보기술의 파르마콘적 의미와 돌봄으로서의 읽기」, 『탈경계인문학』 14(2), 이화인문과학원, 2021, 35쪽.)

하고 시간적으로 ‘자연’시키듯이, 기억의 외재화/체외기관화는 생물학적 삶의 욕망을 다른 차원으로 승화시키는 ‘차연(différance)’이다. 인간화는 생물학적 충동의 만족을 지연시킬 줄 아는 이런 지성적 역량에서 비롯하는 것이다. 그런데 유기적인 체내기관들과 달리, 비유기적인 체외기관들(즉, 기술적 인공물들)은 당대의 개체적 집단적 신체로부터 탈착되어 시공간을 가로질러 전송될 수 있기에 그 기능이 비결정적이며, 따라서 지성적 삶을 ‘도울 수도/해체할 수도’ 있는 ‘파르마콘-논리적(pharmakon-logical)’ 상황을 야기할 수 있다.

특히 기억기술은 문자, 아날로그, 디지털 등의 형태로 변화하며 상이한 방식의 ‘기록작용(grammatization)’으로 우리의 지성, 지식, 삶의 방식을 규제한다. ‘기록작용’이란, 말의 문법화처럼, 실제의 연속적인 흐름을 시공간적으로 분절하고 물질화하고 이산화(discretization)하는 모든 기입 작용을 의미한다. 알파벳이 서구 정신과 지식의 단일화와 통제에 기여했듯이, 오늘날에는 이미지, 소리, 신체 제스처 등을 데이터로 프로그래밍하는 기억기술이 우리의 정신적 삶을 규제한다. 디지털 기억기술이 모든 존재자들을 ‘스마트’하고 ‘자동화’된 상호작용 네트워크로 연결하는 인포스피어를 구축하여 인간의 생존 조건이 되고 있는 것이다.

스티글러는 이러한 상황에 대하여, 디지털 정보가 ‘지식’을 대체하고, 자동화된 알고리즘이 ‘삶에 대한 주의(attention à la vie)’를 포획하여, 삶을 살아갈 줄 아는 지성을 파괴하고 독특한 문화의 생성을 차단하고 있다고 심각한 우려를 표한다.

‘삶에 대한 주의’는 지각과 기억을 행위로 연장하는 인간 지성의 본성적 특징이다.¹⁶⁾ 스티글러에 따르면, ‘주의(attention)’는 어원상 ‘돌봄’을 함축

15) Stiegler, *Nanjing Lectures 2016-2019*, Open Humanities Press, 2020, p.308.

16) ‘삶에 대한 주의’는 베르그손의 주요 개념인데, 스티글러는 베르그손과 깡길렘 등의 생명철학적 관점에서 지성과 사유를 관계짓고 있다. cf. 김재희, 『물질과 기억: 반복

하는 것일 뿐만 아니라, 심리적 개체화와 집단적 개체화의 ‘인터페이스’가 되는 것이다.¹⁷⁾ ‘주의’는 라틴어 *attendere*(주의를 돌리다, 환자에게 주의 를 기울이다, 그의 병을 돌보다)에서 파생된 단어다. ‘주의를 기울이다 (*faire attention; paying attention*)’는 ‘돌보다(*prendre soin; taking care*)’와 동의어이며, 관심 대상에 대해 ‘사려 깊은(*être attentionné; to be thoughtful*)’ 태도를 취하는 것이기도 하다. 그런데 대상의 어디를 어떻게 주의하고 돌보며 사려 깊게 처신해야 하는지는 일종의 문화적 태도로서 사회적 특성을 갖는 것이기에 ‘교육’을 통해 형성되는 것이다. ‘주의’를 익히게 하는 ‘교육’은 심리적 개체인 사회적 존재가 그 자신을 심리적으로 또 동시에 집단적으로 개체화하는 과정이다. ‘나’라는 심리적 개체의 형성 과정은 ‘우리’라는 집단적 개체의 형성 과정 속에서 가능하며, 마찬가지로 ‘우리’ 역시 ‘나’들 사이의 관계 속에서 형성되는 것이다. 말하기, 글쓰기, 활쏘기, 도구 사용하기, 계산하기 등 수천 가지 방식으로 사물들을 ‘다루고 돌보는 것’을 배우는 것, 즉 삶을 꾸려가는 데 필요한 노하우, 생활기술, 인지적이고 이론적인 지식들 모두는 ‘주의의 양식(*attentional forms*)’에 속한다. 이 ‘주의의 양식’이 정교화되는 것도 집단적 경험을 배우고 세대들의 축적된 경험을 유산으로 받는 교육을 통해서다. ‘문화’란 개별 경험이 집단화되는 과정에서 발명된 “주의 양식들의 세대 간 전승”¹⁸⁾이며, 이런 주의 양식들, 지식의 유형들, 자신과 타자에 관한 관심과 돌봄 체계의 상이한 유형들이 문화적 특수성을 지닌 다양한 사회들을 형성하는 것이다.

그런데 인터넷과 같은 디지털 환경이 ‘주의’를 상업적으로 포획함으로써 삶에 대한 돌봄과 문화 창조 과정이 해체되고 있다는 것이 스티글러의 주

과 차이의 운동』 살림, 2008, 126~247쪽.

17) Stiegler, “Relational ecology and the digital pharmakon”, *CULTURE MACHINE*, 13, 2012, p.1.

18) Ibid. p.4.

장이다. 디지털 기술은 소비 자본주의 생산자들에게 막강한 힘을 부여하며, 그들이 거대한 스케일로, 외과적으로 세분화된 방식으로, 사용자의 의식에 접근할 수 있게 한다. 그들은 엄청난 수의 소비자·사용자의 데이터를 채굴하여 이들의 욕망과 행위를 통제할 수 있다. 디지털 환경에 노출되어 있는 어린이와 젊은이들의 ‘주의’를 포획하여 교육을 통해 전승되는 지식을 내면화할 시간과 사유 능력을 빼앗는다. 글을 읽고 쓰는 과정에는 본래 코드화-탈코드화-재코드화의 ‘시간적 간격과 지연’이 들어있는데, 빅데이터와 AI의 결합시스템으로 구축된 자동화 환경은 정보의 이해·해석·번역 등에 요구되는 지성의 ‘차연’ 활동을 제거한다. 모든 종류의 데이터 계산으로부터 파생된 정보를 사이에서 ‘선택’하는 것은 주체의 ‘해석’과 ‘결정’에 달려 있어야 하겠지만, 스마트 마케팅으로 자동 생산된 예측이 지성의 예지와 목적의식성조차 대체한다. 자동화된 지식은 더 이상 ‘사유’도 ‘이론’도 필요로 하지 않게 만든다. ‘이해’의 분석적 기능을 자동화하는 언어 산업은 대화에서의 기호적 다양성과 의미의 지성적 확산을 통계적 평균치 아래로 궁핍화한다. 글쓰기의 자동 완성과 자동 교정 기능이 어휘력 부족이나 맞춤법 쓰기 능력의 하락을 촉진하는 것이 그 예다. 과거와 예지의 지적 종합 능력이 사라진 ‘가분체들’은 결국 ‘할-줄-없(savoir-faire)’, ‘살아갈-줄-없(savoir-vivre)’, ‘이론적-없(savoirs théoriques)’ 등이 빼앗긴 프롤레타리아가 된다. 디지털 테크놀로지와 “인류 종말을 이끄는 네 기사(구글, 애플, 페이스북, 아마존)”¹⁹⁾는 압도적 다수를 이러한 ‘없’의 박탈로 이끌어가며, 문화를 창조하는 관계체화(transindividuation) 회로의 생성까지 침해한다.²⁰⁾

19) Stiegler, “Automatic Society” *Episteme* 14, 2015. p.9. “four horsemen of the Apocalypse”는 본래 인간 세상의 네 가지 큰 재해(전쟁·기근·질병·죽음)를 상징하는 네 기사(騎士)를 뜻하는데, 스티글러가 이들을 빅테크 기업들로 대체한 것이다.

20) 스티글러에 따르면, 인류의 지성적 삶은, 심리적 개체화(나), 집단적 개체화(우리), 기술적 개체화(나와 우리를 연결하는 기억기술적 환경)의 분리불가능한 삼중 개체화에 의해 구성된다. ‘나’의 개체화는 ‘우리’ 안에서, ‘우리’의 개체화는 ‘나’들 사이에

스티글러의 이러한 신랄한 분석에 따르면, 데이터의 수집, 분석, 해석 역량을 갖춘 디지털 환경이 피드백 루프를 통해 개체들을 기술시스템 안으로 통합시킴으로써 일반지성(언어, 소통, 자기인식, 인지활동, 지식생산 등)에 미치는 영향력, 단적으로 구글이 ‘사유의 초월적 도식’이 되고 있는 실정에 무엇보다 비판적으로 주목해야 한다. 완전 자동화의 구축으로 “일반화된 마비상태(generalized stupefaction)”²¹⁾가 실현되기 전에, 디지털 기술 환경을 ‘독’으로부터 ‘약’으로 전환시키는 노력이 긴급하게 요구된다. 가령, 젊은 세대의 디지털 기술에 대한 과도한 집착, ADHD와 같은 주의력의 약화, 사유의 성숙과 사회화 능력 발달의 차단 등과 같은 독성들은 경제 마케팅이 네트워크에 침입한 결과 야기된 ‘욕망의 충동화’를 통해 발현된 것이다. 이러한 충동에 기반한 리비도 경제에 저항하고, 소비 자본주의가 가속화한 ‘삶을 돌보지 않는 무관심의 체제’를 벗어나기 위해서, 무엇보다 우리의 생각하는 능력인 ‘지성을 돌보기’, 즉 ‘삶의 역량 회복하기’를 적극적으로 추진해야 한다.²²⁾

4. 디지털 인문학을 넘어서 포스트인문학으로

전면화되는 디지털 전환 시대에, 우리는 과연, 자동화되는 디지털 환경 안에서 자동 수행의 감각적 소비에 머무는 것이 아니라, 기술적 도구를 ‘사

서, ‘나’와 ‘우리’의 관계는 ‘기술적 환경’ 안에서 각각 ‘변환적으로’ 발생한다. 심리적 인 것, 집단적인 것, 기술적인 것, 이 세 줄기가 상호 작용하면서 동시결정화(syncrystallization)하는 ‘심리적-집단적-기술적 개체화’는 세 수준의 개체화들을 ‘가로지르면서 넘어서는(trans) ‘관계체화(transindividuation)’를 형성한다.(김재희, 『스티글러를 통해 본 정보기술의 파르마콘적 의미와 돌봄으로서의 삶』, 『탈경계인문학』 14(2), 이화인문과학원, 2021, 37~38쪽.)

21) Stiegler, “Automatic Society”, *Episteme*, 14, 2015, p.9.

22) 김재희, 『기술과 개체초월성』, 『범한철학』 88, 2018, 213~214쪽.

용할 줄 앎’, 충동화된 욕구실현이 아닌 ‘생각할 줄 앎’, 성취의 기쁨을 공유하며 함께 ‘살아갈 줄 앎’, 교환가치보다 ‘실용가치를 창출할 줄 앎’의 역량을 실현할 수 있을 것인가?

현재, 디지털 환경에 대응하는 인문학의 변화는 주로 “디지털 인문학”의 형태로 나타난다. 디지털 인문학은 인쇄 형태의 문서를 디지털화하여 데이터베이스를 만들고 이를 대상으로 디지털 기술을 활용하여 분석하는 인문학 연구를 총칭한다. 예컨대, 고전 문학에서는 일찌감치 1990년대 중반부터 『조선왕조실록』의 전산화 작업, 2000년대의 한국역사정보통합시스템과 같은 아카이브 구축, 2010년대에는 이를 활용한 다양한 지식항의 관계 연구(온톨로지 구축) 등이 진행되어 왔다.²³⁾ 디지털 아카이브의 구축은 문학, 사회학, 언어학, 역사학, 지리학 등 학제 간 연구, 어휘 사용과 문맥 관계에 관한 의미론적 분석, 자연어의 기계번역이나 자동 문장 생성과 같은 언어모델의 기본 프레임 제공 등으로 활용되고 있다.

이러한 데이터 기반 인문학 연구에 대해서, 인문학 텍스트의 분석 작업을 컴퓨터 프로세서의 우수한 계산 능력이라는 새로운 연구방법론을 활용해서 인간이 포집하기 어려운 데이터들에 기반한 연구결과물을 산출할 수 있다는 점에서 그 가치를 긍정 평가할 수 있을 것이다. 그러나 텍스트의 디지털 데이터화가 ‘디지털 암흑시대’를 초래할 수 있다는 우려도 배제하기 어렵다. 필사본이나 인쇄물의 경우엔 산성이나 습도로부터 종이를 잘 보호하면 수백 년 지난 옛날 책도 오늘날 읽을 수 있을 정도로 보존 능력이 뛰어나지만, 디지털 매체는 직사광선이나 습도에 매우 민감하여 아카이브 용의 경우도 30년에서 100년 정도밖에 보존되지 않는다는 점에서 고전 텍

23) 이재연, 「디지털 인문학의 현재와 전망」, 웹진 『한국연구』, 한국연구원, 2021.11.04.
<https://www.webzineriks.or.kr/post/%EB%94%94%EC%A7%80%ED%84%B8-%EC%9D%B8%EB%AC%B8%ED%95%99%EC%9D%98-%ED%98%84%EC%9E%AC%EC%99%80-%EC%A0%84%EB%A7%9D-%EC%9D%B4%EC%9E%AC%EC%97%B0>

스트의 디지털 데이터화가 능사는 아니라는 지적이 있기 때문이다.²⁴⁾

그런데 이러한 디지털 인문학은 방법론적 활용으로 디지털 환경에 ‘적응’하는 방식이지, 인문학을 새롭게 ‘발명’하는 데는 충분하지 않다. 앞서 살펴보았듯이, 디지털 전환 시대에는 기술적 대상들을 노동 도구로 사용하며 알고리즘 통치성 강화에 기여할 수 있는 ‘호모 파베르(homo faber)’가 아니라 인포스피어의 창의적이고 윤리적인 관리자로서 ‘호모 포이에티쿠스(homo poieticus)’가 요구된다. 이는 자동화된 기술시스템에 고용된 기계로 전락하지 않을 ‘비판적 사고력’과 동시에 기술의 자동성을 바탕으로 새로운 것을 발명하고 창조할 줄 아는 ‘탈-자동화 능력’을 지닌 존재로서 인간-비인간 네트워크 세계의 탈-인간중심적 윤리를 갖춘 존재이다. 인간에 대한 이와 같은 새로운 이해를 창출하기 위해 디지털 시대의 인문학은 근본적으로 ‘어떻게’가 아니라 ‘왜’를 물어야 한다. 가령, 메타버스에 올라탈 준비를 하는데 집중할 것이 아니라 ‘왜 메타버스인가?’ 물어야 하며, 궁극적으로 ‘어떤 네트워크를 형성하고 어떤 가치를 실현하도록 인포스피어를 구성할 것인가?’ 그 방향성을 모색해야 한다. 기술성의 파르미콘적 특성을 고려하여, 노동과 소비에 편리한 경제적 조건으로서의 디지털 환경을 창의성과 예술성을 실현하는 지성적 조건으로 전환하는데 필요한 전조등으로 인문학의 역할이 더 발휘되어야 한다.

디지털 리터러시는, 텍스트의 데이터베이스화와 디지털 기술의 도구적 활용을 넘어서, 디지털 환경세계에 대한 총체적 인식을 위해, 그리고 온톨로지 구성에 비판적으로 개입할 수 있기 위해 요구된다. 특히 온라인 가상세계를 오프라인 현실세계와 연결된 전체로서 조망하는 시선은 개인적 인지 차원에서만이 아니라 사회적 윤리적 차원에서도 중요하다. 개체 차원에

24) 차주향, 「인문학에서 디지털 전환의 필요성」, 웹진 『한국연구』, 한국연구원, 2021. 10.31. https://www.webzineriks.or.kr/post/_%EC%B0%A8%EC%A3%BC%ED%95%AD

서, 가령 현실세계의 가상화가 가속화되며 육체적 경험으로부터 의식이 분리될수록, 타자에게 말 걸고, 보살피고, 호소할 수 있는 공감 능력이 상실되며 “공황과 우울증”이 양산된다고 한다.²⁵⁾ 가상세계와 현실세계 사이의 인지적 정서적 상호영향에 주의하여 온라인-오프라인 통합적 자아 인식을 놓치지 않도록 디지털 아바타 배후의 생물학적 신체와 물리적 공간성을 환기하는 것이 중요한 이유다. 집단 차원에서, 디지털 세계의 자동성보다 수동성에 주목하고, 인간-비인간 네트워크 구조를 총체적으로 인식해야 한다. 디지털 존재자 배후에는 CG, DEEP FAKE, AI프로그램 등 비인간적 기술적 요소들만이 아니라, 사용자, 설계자, 제작자, 빅데이터 공급자, 클라우드 컴퓨팅 환경 설계·운영자, 서버 유지·보수 노동자 등 수많은 인간 행위자들이 존재한다. 가상세계에 연결된 현실세계의 이 복잡한 사회적 관계망과 상이한 삶의 환경들을 망각할 때, 예컨대 사회적 약자와 타자에 대한 배려와 정의의 문제를 마치 온라인 게임에서의 공정한 규칙 준수처럼 생각하는 잘못된 ‘공정’에 대한 이해도 도출되는 것이다.

특히 포스트-인터넷으로 주목받고 있는 메타버스 플랫폼은 자발적 참여를 유도하는 자유와 공유의 문화를 제공하면서 동시에 시장 가치의 창출과 이익 배분의 가능성으로 이해되고 있다. 그러나 메타버스는 주로 빅테크 기업에 의해 설계되며, 사용자에게 화려하고 감각적인 체험을 제공함으로써 더 많은 사용자들을 유인하고자 하는 시장논리, 무한경쟁과 승자독식의 게임논리를 전제하고 있는데, 이 플랫폼의 캐논을 그대로 따라 실행하는 창의성을 창의성이라 할 수 있는지, 공유할만한 실용가치를 창출하는 것이 아니라 교환가치만 낳는 창의성을 가치 생산적이라고 독려할 수 있을지, 오로지 수익을 창출하고 경쟁에서 이기기 위해 협력할 뿐인 전략적 소통을

25) 이은경, 「포스트휴먼 기호자본주의 시대의 ‘인간’의 의미에 대한 고찰: 경쟁이 아닌 상호의존적 협력의 존재」, 『인간·환경·미래』 25, 인제대학교 인간환경미래연구원, 2020, 11쪽.

과연 소통이라 할 수 있을지 문제시해야 한다.²⁶⁾ 메타버스 개발은 이미 가상의 디지털 이미지를 실물 자산처럼 사고팔 수 있는 신흥 비즈니스가 되어가고 있으며, 메타버스 자체는 소비 없이 활동하기 어려운 상업화된 가상공간으로 축소되고 있다.²⁷⁾ 아바타에 대한 관심 역시 자유로운 창작 주체로서의 면모보다는 수익 창출의 경제 활동에 있다. 화려하고 다양한 모습으로 아바타 꾸미기는 사용자들의 자기 만족과 소비 욕구를 부추기며 메타버스 안에서만 착용 가능한 아바타 의복과 장신구 판매로 수익을 올리는 사례가 주목받는 실정이다.²⁸⁾ 메타버스가 플랫폼 자본주의 현실 안에서 구축되고 있다는 점을 놓치지 않아야 하는 이유다.

물론, 고전 문학의 디지털 데이터화를 통해서 원본 텍스트의 보존과 접근 및 분석적 이해의 가능성을 높이는 작업도 중요하다. 그러나 고전 문학의 진정한 가치는 공유할만한 실용가치를 창출하는 지식의 형성에 이바지하는 데에서 찾아야 할 것이다. 고전 문학의 본질적 특성 중 하나인 ‘이야기

26) 전 세계 10대들의 압도적 지지를 받고 있는 <로블록스>는 자체 게임 엔진인 로블록스 스튜디오(Roblox Studio)를 사용해서 사용자가 게임을 만들어 수익을 창출할 수 있게 되어 있다. 2020년 1200명의 개발자가 로블록스 게임으로 벌어들인 수입은 평균 1만달러(약 1200만원)로 나타났다. 이 중 상위 300명은 연간 평균 10만달러(약 1억 2000만원)를 벌어들였다. 로블록스는 가상통화 로벅스(Robux)를 판매하고, 거래가 성사될 때마다 수수료를 떼어 수익을 올린다. (진영태, 「'로블록스'로 역대 소득자 급증한다...작년에만 300명 넘어」, 『매일경제』, 2021.11.15.

<https://www.mk.co.kr/news/it/view/2021/11/1074881/>)

27) 이광석, 「인간에게 가상공간이 왜 필요했을까?」, 웹진 『월간참여사회』, 참여연대, 2022.01.01. https://www.peoplepower21.org/index.php?mid=Magazine&page=1&listStyle=list&document_sri=1853502

28) 명품 브랜드 구찌가 <로블록스>에 내놓은 한정판 구찌 가방(메타버스 안에서만 사용 가능)은 35만로벅스(약 465만원)에 팔렸다.(방영덕, 「“이해 못하는 내가 이상한가”...구찌 가방, 뭘 수도 없는데 465만원?」, 『매일경제』, 2021.06.17. <https://www.mk.co.kr/news/business/view/2021/06/589501/>) 네이버의 <제페토>에서 아바타 의상 판매로 월 1500만원 이상 수입을 올린다는 크리에이터 얘기도 주목받고 있다.(안유리, 「“아바타 옷 팔아 월 1500만 원 벌어요” 제페토 크리에이터 랜지의 일상」, 『이투데이』, 2021.10.05. <https://www.etoday.co.kr/news/view/2066412>)

하기(storytelling)’의 트랜스미디어적 변신에 대해서도 주목해야할 점은 바로 거기에 있다.

스토리텔링은 시공간적 현장성, 상호작용적 소통성, 참여적 개방성을 띠는 담화의 양식으로서 화자와 청자의 소통을 통해 이야기를 생성-변형-창조하면서 향유하고 유통시키는 과정 전체를 포괄하는 개념이다.²⁹⁾ 스토리텔링은 불확실한 삶 속에서 자기 존재의 의미와 가치를 부여하고 혼돈스러운 세상을 이해하며 안정감을 얻으려는 인간의 근본적 욕망을 반영한다. 그런데 문자 중심의 스토리텔링으로부터 이미지와 영상까지 결합된 디지털 스토리텔링으로 전환되면서 이야기의 창작과 공유 방식이 달라졌다. 디지털 스토리텔링은 이야기 원본에 대한 이해보다는 이야기의 재구성에 따른 파생 이야기 창작을 활성화한다. 2시간짜리 이야기로 영화 만들기는 쉽지 않지만, 누구나 자신의 이해와 해석에 따라 20분짜리 동영상으로 그 영화 이야기를 재구성하고 공유할 수는 있다. 그런데 이야기든, 이야기에 대한 이야기든, 이야기를 짓는 것은 세상에 대한 의미있는 통찰을 제공하며 공감을 끌어낼 수 있는 방식으로 경험적 내용을 조직화할 수 있는 창의성이 요구된다. 이 창의성은 무로부터 유를 창조하는 천재적 재능이라기보다는, 이야기의 원형과 최소 규칙을 지키는 가운데 대중으로부터 공감과 카타르시스를 이끌어낼 수 있도록 이야기를 변형하고 재구성할 수 있는 능력에 가깝다.³⁰⁾ 유명한 대중 영화와 소설의 허구적 이야기가 인기를 얻는 이유도, 영웅 탄생의 신화 또는 선인과 악인에 대한 상별과 인과응보의 전설 등, 인간과 사회의 근본적 성향을 반영한 ‘이야기의 원형’에 뿌리를 두고 있기 때문일 것이다. 오늘날 특히 구비 문학에서 잘 드러났던 스토리텔링이 디지털 미디어의 발전과 더불어 오히려 활성화되고 있는 실정인데,

29) 박진, 「서사와 삶: 이야기하기의 실존적 의미」, 『이야기의 끈: 서사적 사고』 이학사, 2021, 39쪽.

30) 한혜원, 「스토리텔링과 창의성」, 『이야기의 끈: 서사적 사고』 이학사, 2021, 226쪽.

문제는 콘텐츠의 빈약함이다. 고전 문학은 개인적 욕망과 집단적 무의식을 구조화하는 스토리텔링 작업에 내용적·형식적 원형을 제공할 수 있는 가장 탁월한 원천이다. 단순한 재미가 아니라 공유할만한 가치가 있는 것들을 고전 문학에서 발굴해서 제공해야 한다.

특히 디지털 스토리텔링은 다수의 창작자가 네트워크를 능동적으로 이용해 내부적으로 콘텐츠를 다중으로 상호연결하는 방식이다.³¹⁾ 여기서 화자는 인간만이 아니라 2D, 3D, 홀로그램 등으로 재현된 아바타, 가상 캐릭터, AI도 가능하다. 디지털 이미지에 불과한 ‘버추얼 인플루언서(virtual influencer)’는 이미 인스타그램, 유튜브, 페이스북 등 다양한 SNS와 방송 채널을 통해 대중들과 적극적으로 소통하며 상호작용하고 있다. 한마디로, 인간과 비인간이 다양한 형태의 언어(음성, 문자, 이미지, 영상 등)로 가상과 현실을 오가면서 이야기를 주고받는 시대가 된 것이다. 따라서 고전 문학에서의 공유가치 발굴은 무엇보다 포스트휴먼 사회에 대한 이해가 반영되어야 한다.

인포스피어에 거주하는 인포그는 사이보그나 트랜스휴먼으로 환원되지 않는 포스트휴먼이다. ‘사이보그’가 유기적 생명체와 비유기적 기체가 결합된 존재라면, ‘트랜스휴먼’은 다양한 기술과학적 방법으로 신체적 한계를 향상시킨(노화 방지, 수명 연장 등) 존재를 말한다. 인간의 사이보그화나 트랜스휴먼화는 신체의 자유로운 변형과 기계적 대체 등 탈-신체화의 가능성을 전제한다.³²⁾ 그러나 탈-신체화가 포스트휴먼의 근본 조건은 아니다. 물리생물학적 신체의 직접적 변형이 아니더라도 인포스피어에 거주하는 인포그들은 다양한 디지털 기기들로 연장된 체외기관을 지닌 존재로서 이미 ‘포스트-휴먼’이다. 정신과 신체는 소프트웨어와 하드웨어처럼 분리

31) 한혜원, 위의 책, 211쪽.

32) 사이보그, 트랜스휴먼, 포스트휴먼에 대한 논의는 김재희, 「우리는 어떻게 포스트휴먼 주체가 될 수 있는가?」(『디지털 포스트휴먼의 조건』 갈무리, 2021, 18~59쪽 참조.)

될 수 없으며, 우리는 신체를 버리고 완전히 컴퓨터 가상세계로 들어가서 살 수 없는 존재다. 우리의 정신은 데카르트적 순수 코기토가 아니라 ‘체화된 마음(Embodied Mind)’으로서 신체적 특수성과 차이 및 구체적 공간에서 신체가 겪는 환경과의 상호작용 효과를 반영한다. 스마트폰 사용이 한 글자씩 꼼꼼히 읽어가는 심화주의력을 약화시키고 스크롤하면서 대략 의미를 파악하는 초과주의력을 강화시키듯이, 기술적 환경의 영향을 받는 비의식적 인지의 작동 방식에 주목하여 디지털 세계의 물질적 토대를 잊지 않는 총체적 인식이 필요한 이유다.

‘포스트휴먼’은 인간의 기계화나 기계의 인간화로 축소시킬 수 없다. 포스트휴먼은 인간/기계, 마음/물질, 자연/인공의 구분이 와해되고 있는 오늘날, 전통 인문학에서의 인간 이해와 인간 교육에서 제시된 ‘인간과 인간다움’에 대한 근본적인 문제제기이자 현재 변화되어가고 있는 ‘우리’가 처한 역사적 현실의 지표로 이해되어야 한다. 인간을 넘어선, 인간 이후에 도래하는 존재자로서 ‘포스트-휴먼’은 과연 누구일까? 포스트휴먼은 기존의 인간성과 다른 인간성을 추구하는 어떤 존재, 장차 우리가 만들어가야 할 어떤 존재일 것이다. 브라이도티(Rosi Braidotti)에 따르면, “포스트휴먼은 미래의 디스토피아적 비전이라기보다는 우리의 역사적 맥락을 정의하는 특성”이며, “포스트휴먼 조건은 선진 자본주의 경제 안에서 한편으로는 포스트휴머니즘, 다른 한편으로는 포스트-인류중심주의의 융합”³³⁾이다. 여기서 ‘포스트-휴머니즘’은 ‘대문자 인간/남성(Man)’ 중심의 근대 자유주의 휴머니즘에 대한 비판이며, ‘포스트-인류중심주의’는 종들의 위계질서와 인류중심적 예외주의에 대한 비판이다. 포스트휴먼은 인간(Man/Anthropos) 중심적 태도를 벗어나 비인간 타자와의 공생을 고려하는 확장된 윤리적 감수성을 요구한다. 물론 탈-인간중심주의는 인간만큼이나 비인간도 고려하고

33) Braidotti, *Posthuman Knowledge*, Polity Press, 2019, pp.1~2.

배려하자는 것이지 인간의 비인간화를 부르짖는 것은 아니다.

‘인문학(humanities)’이란 말은 본래 로마 시대의 키케로가 정의한 ‘후마니타스(humanitas)’에서 유래한다. ‘후마니타스’는 인간의 인간다움 또는 이상적인 인간상을 의미한다. 키케로는 이 후마니타스의 특징을 4가지로 제시했다. 즉, 타인을 이해하고 배려하는 정신(misericordia), 세련된 삶을 누릴 줄 아는 정신(urbanitas), 더불어 사는 삶을 위한 공동체 의식(sensus humanitatis), 인간다운 삶을 위한 교양과 문화(cultus). 그리고 이 후마니타스 교육을 ‘자유학예(artes liberales)’라는 이름으로 4과(quadrivium: 산수, 음악, 기하학, 천문학)와 3학(trivium: 문법, 수사학, 논리학)의 7과목으로 실행했다. 인간다움을 가르치는 보편학으로서의 이 자유학예가 근대 이후에는 문학, 역사, 철학으로 대표되는 인문·과학으로서 자연과학이나 기술공학과는 분리된 분과학문으로 간주되어 왔다.

그러나 인간과 비인간의 상호협력적 공생이 강조되는 포스트휴먼 시대에는 오로지 휴먼만을 위한 인문학이 아니라, 포스트휴먼을 위한 ‘포스트인문학(PostHumanities)’이 요구된다. 밀어닥치는 4차 혁명의 파도 속에서 인문학은 길을 잃기는커녕 이미 다양한 형태의 재발명으로 자신의 길을 헤쳐나가고 있다. 디지털 전환의 압박에 대응하는 디지털 인문학을 비롯해서, 환경 인문학, 생태 인문학, 의료 인문학, 신경 인문학, 시민 인문학, 공동체 인문학, 글로벌 인문학, 노마드 인문학 등 수많은 인문학의 변형들이 다양한 문제의식을 표명하며 등장했다. 이 인문학들은 결국 포스트휴먼적이고 초학제적인 새로운 지식 생산의 필요에 부응하려는 노력들이라고 할 수 있다. 그 노력들을 포괄하는 새로운 지식 담론을 브라이도티는 ‘포스트인문학’이라 부르고자 하는데 타당하다고 생각된다. 포스트인문학은 디지털 기술환경의 부정적 효과들에 대한 비판적 사고와 동시에 디지털 리터러시에 기초하여 창의적인 스토리텔링을 구성할 줄 아는 탈-자동화의 지적 역량을 갖춘 새로운 ‘우리’를 위한 앎을 창출해야 할 것이다. 나아가 포스트

인문학은 동식물, 대지, 지구생태계, AI에 이르는 비-인간 타자들, 비-인류형상적 실체들도 인간과 동등한 자격으로 이해와 배려의 대상인 ‘타인’ 속에 포함하고, ‘더불어 사는 삶’의 인포스피어 세상을 구성하는 행위자들로써 주체화할 수 있는 탈-인간중심적인 윤리적 감수성을 키워야할 것이다. 인문학은 이제 디지털 인문학을 넘어서는 포스트인문학의 전망 안에서 인문 고전으로부터 탈-인간중심적 휴머니티, 즉 포스트휴머니티를 발굴해야 한다.

5. 나가는 말

디지털 환경은 완전 자동화를 향해 나아갈 뿐만 아니라 동시에 현실의 대지를 벗어나 가상화되고 있다. 자동화 자체가 나쁜 것이 아니다. 우리는 언제나 기술 자동화를 토대로 자유로운 행위 문화를 창조해왔다. 문제는 그 창조능력이 자동화 기술에 압도된다는 것이다. 가상화 자체가 나쁜 것이 아니다. 우리는 언제나 가상화를 통해 물리적 현실을 의미화하고 새롭게 구성하며 삶의 상징질서를 구축해왔다. 문제는 기술적 가상화가 현실적 토대들을 은폐하고 삶에 대한 총체적 인식을 막는다는 것이다.

뉴욕 크리스티 온라인 경매에서 낙찰된 비플(Beeples)의 NFT 예술 작품이 최근 약 830억 원에 거래되었다고 주목받았다.³⁴⁾ 그 디지털 작품이 거

34) NFT(non-fungible token: 대체불가능토큰)란 문서 내용이 적시된 디지털 주소와 소유권자 정보 등을 저장할 수 있는 형식의 디지털 권리증서를 말한다. 증서 소유자가 타인에게 소유권을 넘길 수는 있지만, 증서 자체는 블록체인 위에 저장되기 때문에 그 내용을 임의로 삭제하거나 위조할 수는 없다. 디지털 이미지는 본래 무한복제 가능한 것인데, 블록체인이라는 장치를 통해 오프라인 부동산처럼 자산의 희소성을 보장하면서 원본성을 증명할 수 있게 된 것이 ‘NFT’이다. 비플의 NFT 작품 《Everydays: The First 5000 Days》은 2021년 3월 11일 크리스티 온라인 경매에서 약 6930만 달러(약 830억원)에 낙찰되었다. (정윤아, 「인스타 올린 작품 NFT 7천만

래되며 배출한 탄소는 13가구가 1년 동안 사용하는 전기 사용량과 맞먹는 7만 8,597kg이었다고 한다.³⁵⁾ 그러나 블록체인 기술을 이용하기 위해 네트워킹된 컴퓨터들의 이와 같은 막대한 전기 사용에 대해서는 거의 거론되지 않는다. 근본적으로 디지털 기술 환경의 발달은 무한경쟁과 불평등을 가속화하는 자본주의의 흐름, 생명 종들과 지구시스템의 생존을 위협하는 인류세의 환경위기와 분리되지 않는다.

디지털 전환 시대에 인문 고전이 왜 필요한가? 자동화된 디지털 시스템에 압도된 창조능력을 되찾고, 가상세계 배후의 현실적 문제들을 탈-은폐하면서 ‘우리’ 삶의 새로운 가치와 의미의 장을 마련하기 위해서다. ‘우리’, 포스트휴먼은 아직 생성 중에 있다. 전통 인문학에서 자유학예의 정신을 부활하거나 인문 텍스트의 디지털 데이터화에 그쳐서는 안 되고, 역사적 전환점에 선 ‘우리’가 누구여야 하는지, 장차 그 ‘우리’가 지녀야 할 포스트휴머니티를 발굴하고 정의하며 창안하는데 인문 고전은 더 기여해야 한다.

佛 낙찰 ‘기염’, 『매경이코노미』 제2147호(2022.02.23.~2022.03.01.)

<https://www.mk.co.kr/opinion/columnists/view/2022/02/157374/>

35) 김지연, 「인류세 너머를 바라보는 미술의 상상력」, 르몽드디플로마티크 한국어판, 2022.01.28. <https://www.ilemonde.com/news/articleView.html?idxno=15399>

참고문헌

- 김재희, 『물질과 기억: 반복과 차이의 운동』, 살림, 2008, 1~303쪽.
- 김재희, 「기술과 개체초월성: 시몽동과 스티글레르」, 『범한철학』 88, 2018, 195~219쪽.
- 김재희, 「스티글레르를 통해 본 정보기술의 파르마콘적 의미와 돌봄으로서의 앞」, 『탈경계인문학』 14(2), 2021, 29~53쪽.
- 김재희, 「우리는 어떻게 포스트휴먼 주체가 될 수 있는가?」, 『디지털 포스트휴먼의 조건』, 갈무리, 2021, 18~59쪽.
- 박진, 「서사와 삶: 이야기하기의 실존적 의미」, 『이야기의 끈: 서사적 사고』, 이학사, 2021, 35~60쪽.
- 베르나르 스티글레르·아리엘 키루, 권오룡 옮김, 『고용은 끝났다, 일이어 오라』, 문학과지성사, 2018, 1~140쪽.
- 베르나르 스티글러, 김지현 외 옮김, 『자동화 사회 1: 알고리즘 인문학과 노동의 미래』, 새물결, 2019, 1~614쪽.
- 송원철·정동훈, 「메타버스 해석과 합리적 개념화」 *Informatization Policy* 28(3), 한국지능정보사회진흥원, 2021, 3~22쪽.
- 이은경, 「포스트휴먼 기호자본주의 시대의 ‘인간’의 의미에 대한 고찰: 경쟁이 아닌 상호의존적 협력의 존재」, 『인간·환경·미래』 25, 인제대학교 인간환경미래연구원, 2020, 3~27쪽.
- 한혜원, 「스토리텔링과 창의성」, 『이야기의 끈: 서사적 사고』, 이학사, 2021, 205~232쪽.
- Braidotti, R., *Posthuman Knowledge*, Polity Press, 2019, pp.1~210.
- Floridi, L., *Information: A Very Short Introduction*, Oxford, 2010, pp.1~130.
- Floridi, L., *The Ethics of Information*, Oxford, 2013, pp.1~380.
- Floridi, L., *The Fourth Revolution: How the infosphere is reshaping human reality*, Oxford, 2014, pp.1~272.
- Stiegler, B., *Technics and Time, 1: The Fault of Epimetheus*, Trans. R. Beardsworth and G. Collins, Stanford University Press, 1998, pp.1~316.
- Stiegler, B., “Relational ecology and the digital pharmakon”, *CULTURE MACHINE*, 13, 2012, pp.1~19.

- Stiegler, B., "Automatic Society", *Episteme 14*, 2015, pp.3~28.
- Stiegler, B., *Automatic Society, Volume 1: The Future of Work*, Polity Press, 2016, pp.1~350.
- Stiegler, B., *Nanjing Lectures 2016-2019*, Open Humanities Press, 2020, pp.1~382.
- 김지연, 「인류세 너머를 바라보는 미술의 상상력」, 르몽드디플로마티크 한국어판, 2022.01.28. <https://www.ilemonde.com/news/articleView.html?idxno=15399>
- 방영덕, 「"이해 못하는 내가 이상한가"...구찌 가방, 멜수도 없는데 465만원?」, 『매일경제』, 2021.06.17. <https://www.mk.co.kr/news/business/view/2021/06/589501/>
- 안유리, 「"이바타 옷 팔아 월 1500만 원 벌어요" 제페토 크리에이터 렌지의 일상」, 『이투데이』, 2021.10.05. <https://www.etoday.co.kr/news/view/2066412>
- 이광석, 「인간에게 가상공간이 왜 필요했을까?」, 웹진 『월간참여사회』, 참여연대, 2022.01.01. https://www.peoplepower21.org/index.php?mid=Magazine&page=1&listStyle=list&document_srl=1853502
- 이재연, 「디지털 인문학의 현재와 전망」, 웹진 『한국연구』, 한국연구원, 2021.11.04., <https://www.webzineriks.or.kr/post/%EB%94%94%EC%A7%80%ED%84%B8-%EC%9D%B8%EB%AC%B8%ED%95%99%EC%9D%98-%ED%98%84%EC%9E%AC%EC%99%80-%EC%A0%84%EB%A7%9D-%EC%9D%B4%EC%9E%AC%EC%97%B0>
- 정윤아, 「인스타 올린 작품 NFT 7천만佛 낙찰 '기염」, 『매경이코노미』, 제2147호, 2022.02.26. <https://www.mk.co.kr/opinion/columnists/view/2022/02/157374/>
- 진영태, 「'로블록스'로 역대 소득자 급증한다...작년에만 300명 넘어」, 『매일경제』, 2021.11.15. <https://www.mk.co.kr/news/it/view/2021/11/1074881/>
- 차주향, 「인문학에서 디지털 전환의 필요성」, 웹진 『한국연구』, 한국연구원, 2021.10.31. https://www.webzineriks.or.kr/post/_%EC%B0%A8%EC%A3%BC%ED%95%AD

ABSTRACT

Digital Technology Environment and Humanities Classics

Kim, Jae-hee

This study examines the role of humanities classics in the era of the accelerating Digital Turn. First, in light of L. Floridi's information philosophy and B. Stiegler's technology philosophy, the philosophical meaning of the current digital technology environment is elucidated. Based on this, it highlights the future of the humanities classics in the broader perspective of the PostHumanities that encompasses the Digital Humanities. According to Floridi, the conditions of human life after the computing and information revolution constitute the Infosphere, in which humans and non-humans form a cooperative network as equal informational entities. Stiegler focuses on the algorithmic governmentality inherent in this Infosphere and calls for critical vigilance against the weakening of the human intellect. What role should the classics of the humanities play in a digital environment that is moving toward automation and virtualization of the real world? It must aim to recover the creative mental ability overwhelmed by the automated digital system, to uncover the real problems hidden behind the virtual world, and to prepare a new value and meaning of the life of a posthumanizing "human." Humanities classics should not be limited to simply revitalizing the spirit of the liberal arts in traditional humanities or used for digitalizing humanities texts, but should contribute to discovering and creating the posthumanity that "we who are becoming" should have by triggering critical reflection and a new understanding of "we humans" standing at a historical turning point.

Key Words

Humanities Classics, Digital technology, PostHumanities, Infosphere, Floridi, Stiegler

논문투고일	: 2022.03.23.
심사완료일	: 2022.05.01.
게재확정일	: 2022.05.02.